

# 「전북 글로벌게임센터」 2026 국내외 전시 참가기업 모집 공고

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원에서 운영하는 전북 글로벌게임센터 「2026 국내외 전시 참가지원」 참가기업 모집을 아래와 같이 공고하오니 많은 참여 바랍니다.

2026. 4. 27.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장

## 1

### 사업개요

- 사업목적: 국내외 전시 참가를 통한 도내 게임기업 글로벌 역량강화
- 사업기간: 2026. 4. ~ 2026. 11.
- 지원대상: 전북특별자치도 소재 게임콘텐츠 기업
- 추진방식: 전문 용역사 선정을 통한 공동관 운영
- 주요내용: 국내외 게임 전시 전북공동관 참가 지원
  - 공동관 운영으로 바이어 유입 확대, 홍보효과 극대화 및 비용 효율성 제고
- 모집규모: 최대 2개 전시 중복지원 가능

구분	전시명	운영기간	운영장소	부스규모	모집규모
국외	도쿄게임쇼	2026. 9. 17. ~ 9. 21.	일본 도쿄	조립부스(3m×3m) 3부스	3개사 내외
국내	지스타	2026. 11. 19. ~ 11. 22.	부산 벡스코	독립부스(3m×3m) 12부스	5개사 내외
	인디커넥트 페스티벌	2026. 8. 14. ~ 8. 16.	부산 벡스코	독립부스(3m×3m) 4부스	3개사 내외

※ 기업 규모 및 참가콘텐츠에 따른 부스 배정

## 2

## 지원내용

### ○ 지원대상

- 공고마감일 기준 **본사 소재지가 전북특별자치도인 게임콘텐츠 기업**
  - ※ 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임제작업 또는 게임배급업 신고 완료 기업 (신고증 기준으로 판단)
- 전시 가능 및 상용화 단계의 게임콘텐츠 보유 기업

#### ※ 지원 제외대상

- 게임 관련 아이템이 아닌 타 아이템으로 참가를 희망하는 기업
- 당해 연도 우리원 또는 타 기관에서 동일 전시로 지원을 받는 기업
- 공고일 현재 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 기업
- 공고일 현재 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 기업
- 4대보험 및 인건비 체납 사실이 있거나 해당 건과 관련하여 진행 중인 소송이 있는 기업
- 참가신청 관련 서류 미비 및 허위사실 등을 기재한 기업

### ○ 지원내용

구 분	지원항목	지원내용	
사전지원	사전 간담회(OT)	· 진출시장 정보, 전시 운영 안내 및 홍보 전략 공유	
	사전 비즈매칭	· 바이어/퍼블리셔 사전 섭외 및 매칭	
	홍보물제작	· 참가기업별 필요한 형태의 홍보물 제작(디렉토리북 등)	
전시운영	교통	항공료(해외)	· 한국-도쿄 항공료 발권 지원(이코노미 기준, 기업당 최대 1인)
	현장지원	참가지원	· 공동관 참가 및 부스 제공
		통역지원	· 참가기업별 통역사 배치
		기념품지원	· 주요 바이어/퍼블리셔 및 현지 관람객 제공용 기념품 제작지원
		운영지원	· 현장 운영인력 및 진행 지원
		비즈매칭	· 현지 바이어 초청 및 비즈니스 매칭 운영
		유저확보	· 체험 이벤트, 방문객 참여 프로그램 운영을 통한 이용자 확보
		홍보지원	· 글로벌게임센터, 참여기업 홍보 및 공동관 유입확대 프로그램 운영 · 홍보물 제작 및 현장 홍보 운영
기타	네트워킹 지원	· 참가기업 네트워킹 지원 등	
사후지원	성과관리	· 수출실적, 계약 및 이용자 반응 등 성과조사	
미지원항목 (업체부담)	교통비	· 현지 교통료 등	
	체제비	· 숙박비, 일비, 식비 등	
	기 타	· 기타 업체 사정으로 인한 추가 경비	

※ 행사 개최 상황에 따라 지원내용은 변경 될 수 있음

※ 위 항목은 직접사업이 아닌 용역사업으로 상황에 따라 변경 가능

○ 공동관 구성(안)

- 국외 전시

구 분		지원내용
도쿄게임쇼	운영규모	조립부스(3m×3m) 3개(병렬식 구조)
	지원규모	참가기업 3개사 내외
	구성방식	공동관 내 기업별 개별 부스 형태로 운영
	현장인력	통역 인력, 운영 스태프(안내, 진행) 배치
	지원내용	바이어 사전 매칭 및 현장매칭 운영, 통역 및 운영인력 지원, 홍보물 제작(영상, 브로슈어 등), 기업 참가경비(항공료) 지원

- 국외 전시

구 분		지원내용
지스타	운영규모	독립부스(3m×3m) 12개
	지원규모	참가기업 5개사 내외, 도내 게임 관련 대학
	운영방식	기업별 장르 특성에 맞춘 부스, 공동 시연존(또는 상담존)
	현장인력	통역 인력, 운영 스태프(안내, 진행) 배치
	지원내용	바이어 사전 매칭 및 현장매칭 운영, 통역 및 운영인력 지원, 홍보물 제작(영상, 브로슈어 등), 공동 이벤트(스트리머, 체험 등)
인디커넥트 페스티벌	운영규모	독립부스(3m×3m) 4개 내외
	지원규모	참가기업 3개사 내외
	운영방식	공동관 내 기업별 개별 부스, 공동 시연존
	현장인력	운영 스태프(안내, 진행)
	지원내용	부스 운영인력 지원, 홍보물 제작(영상, 브로슈어 등), 공동 이벤트(스트리머, 체험 등)

※ 행사 개최 상황에 따라 지원내용은 변경 될 수 있음

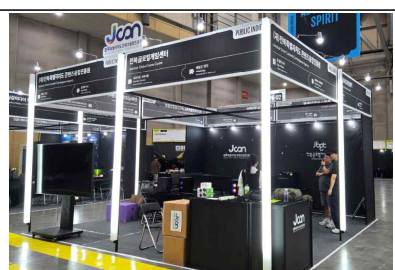
- 공동관 구성 예시



도쿄게임쇼



지스타



인디커넥트페스티벌

○ 추진절차 및 일정(안)

※ 내부 진행상황에 따라 변경될 수 있음

- 사업공고

- (공고 및 접수기간) **공고일 ~ 2026. 5. 8.(금)**
- (신청접수) 사업담당자 이메일 제출(leehb4710@jcon.or.kr)
- (공고방법) (재)전북특별자치도콘텐츠융합진흥원 홈페이지 공지사항

- 기업선정

- (대면평가) **2026. 5. 15.(금) 예정** ※ 제출기업 대상 별도안내 예정

구분	내용
사업공고/접수	- 접수기간: <b>공고일 ~ 2026. 5. 8.(금) 15:00</b> - 접수방법: 이메일 접수
대면평가 (외부평가위원회)	- 평가일자: <b>2026. 5. 15.(금) 예정</b> - 평가내용: 제출서류를 기반으로 한 대면평가(인터뷰 형태)
참가사 선정 (진흥원 ↔ 기업)	- 최종 참여기업 선정
OT (사전간담회)	- 운영일자: 3회 이상, 월별 운영(7월, 8월, 9월)
사업운영	- 전시 참가지원
사업종료	- 상담일지, 운영실적 등 제출

※ 접수절차에서 제재사항, 구비서류 누락 및 미제출, 중복지원 등 검토

### 3

## 지원방법 및 제출서류

#### ○ 지원방법

- 접수기간: 공고일 ~ 2026. 5. 8.(금) 15:00까지

- 신청방법: 사업담당자 이메일 제출(leehb4710@jcon.or.kr)

※ 오프라인 접수 불가, 접수기간 내 접수분에 한하여 인정

- 선정절차: 외부 평가위원 5인의 제출서류 기반 대면(인터뷰) 평가

#### ○ 문의처

- 사업문의: 문화콘텐츠사업팀(063-282-3776, leehb4710@jcon.or.kr)

- 문의시간: 평일 9:00 ~ 18:00(점심시간 12:00 ~ 13:00)

#### ○ 제출서류 목록

순번	구분	비고
1	참가신청서(PDF)	제1호 서식
2	참가계획서(PDF)	제2호 서식
3	게임 소개자료 (자유양식 / PPT, PDF 등 양식 무관)	보유 시 제출
4	사업자등록증(PDF)	필수 제출
5	게임제작업/배급업 등록증	필수 제출
6	신청 서약서(PDF)	제3호 서식
7	개인정보이용동의서(PDF)	제4호 서식
8	참여제한 체크리스트(PDF)	제5호 서식
9	국세 및 지방세 완납증명서(PDF)	해당 시 필수 제출
10	평가위원 다빈도 선택지	제6호 서식
선택	게임 시연 동영상(게임을 파악할 수 있는 시연 영상 제출) ※ 발표심사 현장에서 직접 게임 시연으로 대체 가능 ※ 홍보용 영상 제출 불가	보유 시 제출 참가계획서-시연영상 링크 첨부

※ 선정평가는 제출서류 기반으로 진행되며, 별도 발표자료 제출 없음

※ 누락된 서류, 파본 등에 대해서는 수정 파일을 추가로 접수하지 않음

(상기 제출서류 중 미제출 서류가 있을 경우 '과제 탈락'의 사유가 될 수 있음)

## ○ 서류 제출방법

- 제출서류를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 이메일 제출

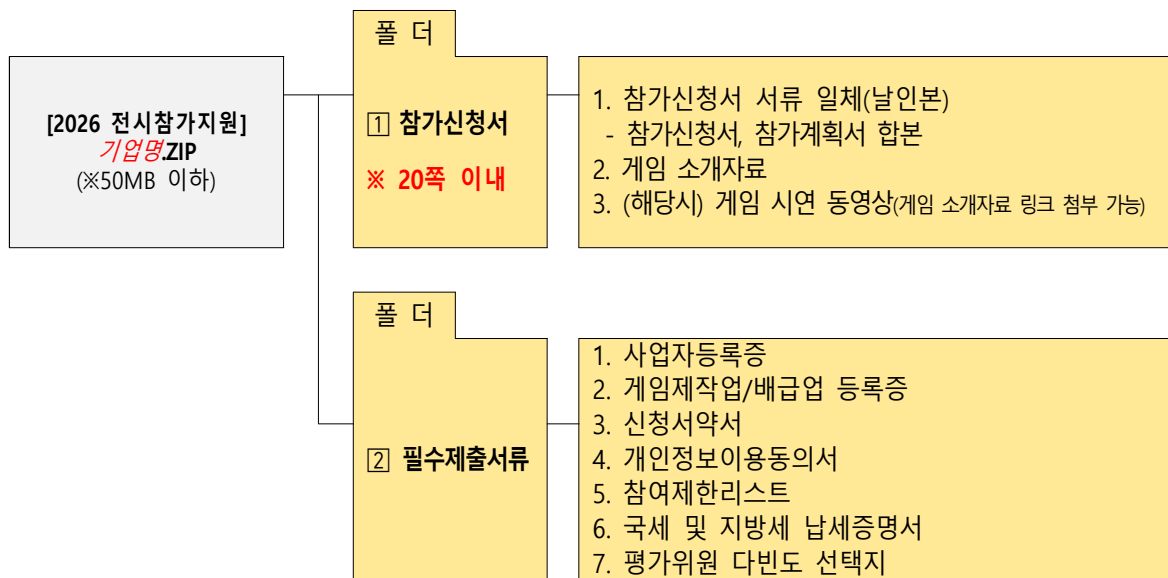
※ 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출

※ 누락된 파일은 추가 접수하지 않으며, 제출된 신청서는 신청기업 요청에 따라 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

- 제출 압축파일명: [2026 전시참가지원] 기업명.ZIP

※ 압축파일은 반드시 ZIP파일로 제출(EGG, ALG 등 ZIP 외 확장자는 미제출로 간주)

### · 제출서류 폴더트리



## 4

# 선정절차 및 평가기준

- ※ 신청 기업 수가 본 사업 지원규모보다 적거나 같을 시, 재공고/연장공고 가능
- ※ 선정평가는 별도 발표자료 없이 제출한 과제신청서 기준으로 평가
- ※ 선정평가 발표자는 대표자 또는 담당자에 한함(담당자의 발표 시 위임장 제출 필수)

### ○ 대면평가 평가기준(안)

- 평가방식: 제출서류를 기반으로 대면(인터뷰) 평가 진행
- 평가시간: 과제별 20분 내외(서류검토 10분, 질의응답 10분)
- 평가방법:
  - 1) 평가는 기업을 대상으로 진행하며, 평가점수 70점 이상 기업 중 고득점 순으로 전시별 모집규모 내에서 우선 선정
  - 2) 심사위원별 평가점수 중 최고점 및 최저점을 제외한 후 나머지 점수의 산술평균으로 최종 평가점수 산정
- 선정기준: 평가점수 70점 이상 ‘적합’, 70점 미만 ‘부적합’
- 최종선정: 70점 이상 과제 중 고득점 순으로 선정
- 평가표(안)

평가항목	평가요소	배점
콘텐츠 경쟁력 (30)	▶ 게임콘텐츠의 완성도 및 우수성	15
	▶ 유저 흡입력 및 게임 재미요소 등 게임콘텐츠 차별성, 경쟁력	15
시장진출 가능성 (35)	▶ 기업 전시 참가 경험 및 참가실적 보유 여부	5
	▶ 시장 진출을 위한 기업역량(출시게임, 매출실적 등)의 타당성	10
	▶ 전시 시장분석 및 시장 환경을 고려한 진출 전략의 적정성	10
	▶ 게임콘텐츠 목표시장 설정 및 이용자층 분석의 현실성	10
전시참가 세부계획 (35)	▶ 전시 참가 필요성 및 목표 실현 가능성	15
	▶ 전시 참가 세부 활동 전략계획 및 홍보/마케팅의 효과성	10
	▶ 전시 참가를 통한 시장진출 계획 및 기대효과의 적정성	10
<b>합 계</b>		<b>100</b>

- 신청서 허위 기재 및 불법사항이 발견된 기업은 선정 이후에라도 참가기업 선정 취소 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 우리원 또는 타 기관을 통해 동일 지원을 받고 있거나, 자회사를 통한 중복지원은 불가능함
- 선정 확정 통보 후 특별한 사유 없이 전시 참가를 취소하는 경우, 향후 진흥원 지원사업 참가에 제한을 받을 수 있음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 우리원의 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업 책임임