

2026년 부산 게임산업육성 지원사업 설명회

2026.2.24(화)



C contents

001 **신기술게임단 소개**

002 **2026년 지원사업 구성**

003 **지원사업별 세부 내용**



(재)부산정보산업진흥원 신기술게임단 소개

신기술게임단

게임산업팀

- 국제게임전시회 **지스타 개최** 등을 통한 게임산업 활성화
- 부산글로벌게임센터 **운영** 등 지역 게임기업 지원 및 기반 조성
- 전시회 및 **신흥시장 개척** 등을 통한 지역 게임기업 **글로벌 시장 진출** 지원
- **예비개발자 발굴·인큐베이팅** 등을 통한 **인디게임** 산업 육성
- 지역 게임산업 **전문인력 양성** 및 취업역량 강화 교육 지원

이스포츠문화팀

- **글로벌 이스포츠 대회** 및 이벤트 유치를 통한 글로벌 교류 확산
- **이스포츠 상설경기장** 운영 및 **대시민 이스포츠 문화** 제공
- 아마추어 이스포츠 대회 및 생활 이스포츠 활동 등 커뮤니티 지원
- 이스포츠 산업 분야 **진로탐색** 및 **전문인력 양성 교육** 지원

(재)부산정보산업진흥원 신기술게임단 소개

{VISION}

“지역 게임기업의 **글로벌 도약**을 선도하는 **차세대 성장 허브**”

{MISSION} 지역 게임기업의 기술역량 강화와 글로벌 진출 기반을 체계적으로 구축하여, **창업·성장·시장 확장**을 아우르는 **선순환 생태계** 실현



개발 지원 체계 고도화를 통한
기술·제작 역량 강화



콘텐츠 경쟁력 강화 및 글로벌 시장 진출 확대를 위한
전략적 지원 강화



청년 개발자 정착을 위한
인디 창작·네트워킹 생태계 조성

C contents

001 신기술 게임단 소개

002 **2026년 지원사업 구성**

003 지원사업별 세부 내용





Chapter 1

기술 및 제작 역량 강화 지원

- **[개선]** Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원
- **[신규]** 신기술 융합형 게임 제작지원
- BGC x 오렌지플래닛 인큐베이팅
- 게임 개발 인공지능 전환(AX)지원
- BGC 예비 개발자 점프업 지원
- 부산콘텐츠아카데미 재직자 대상 교육

Chapter 2

게임 경쟁력 강화 및 시장 진출 지원

- 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원
- **[개선]** 인디게임 테스트베드 비라운지
- **[개선]** 글로벌 시장 진출 지원
- 글로벌 신시장 진출 비즈니스 지원
- 게임·콘텐츠 펀드 운영

Chapter 3

인디 창작·네트워킹 생태계 조성

- 부산콘텐츠아카데미 일자리 지원 사업
 - **[개선]** 인디게임 개발자 정착지원
- **[신규]** Bu:net 행사 및 컨퍼런스 운영
- **[신규]** 게임산업 커뮤니티 및 홍보 지원

C contents

- 001 신기술 게임단 소개
- 002 2026년 지원사업 구성
- 003 지원사업별 세부 내용





기술 및 제작 역량 강화 지원

(개선) Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

사업목적

❖ 지역 게임 기업의 글로벌 마켓 시장 경쟁력 강화 및 제작 효율화 증대 지원

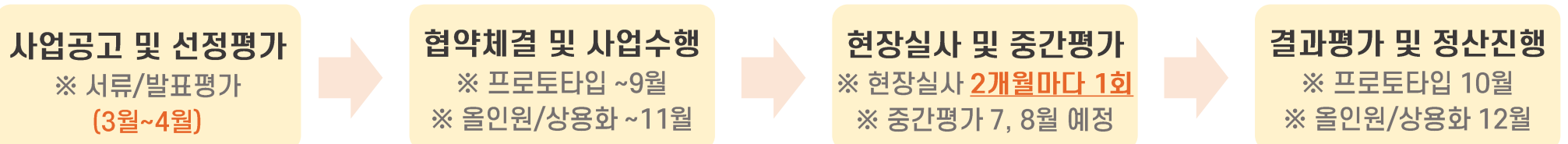
사업대상

- ① 공고일 **전일 기준**, 부산지역 소재(본사) 게임콘텐츠 개발 중소기업
- ② 공고일 기준, **3개월 이전에 부산지역 내, 사업자 등록을 완료한** 중소기업 **지사**
- ③ 협약일 기준, **3개월 이내 본사 이전 확약** 게임콘텐츠 개발 중소기업
- ④ 프로토타입 루키 분야의 경우, **창업 3년 이하**(2023.1.1.이후 창업) 게임기업

지원내용

분야		지원규모	국비 지원금액	자부담 비율
올인원 패키지		1건 내외	과제당 최대 100백만원 이내 (※ 전년 대비 20백만원 증액)	총 사업비의 <u>10% 이상</u>
상용화		3건 내외		
프로토타입	일반	4건 내외	과제당 최대 40백만원 이내	
	신규 루키	2건 내외		

운영방법



(신규) 신기술(AI) 융합형 게임 제작지원

사업목적

- ❖ 신기술(AI) 융합형 부산 지역 특화 게임 콘텐츠 개발
- ❖ 지역 게임기업의 신기술 활용 진입장벽 완화 및 차세대 게임 산업 경쟁력 제고

사업대상

- ① 공고일 전일 기준, 부산지역 소재(본사) 게임콘텐츠 개발 중소기업
- ② 공고일 기준, 3개월 이전에 부산지역 내, 사업자 등록을 완료한 중소기업 지사
- ③ 협약일 기준, 3개월 이내 본사 이전 확약 게임콘텐츠 개발 중소기업

지원내용

신규	분야	지원규모	지원기간	국비 지원금액	자부담 비율
	신기술 융합형 제작지원	2건	최대 2년 (~2027년)	과제당 최대 180백만원 이내	총 사업비의 10% 이상

운영방법



Bu:Star 게임콘텐츠 & 신기술(AI) 융합형 게임 제작지원

부산 지역기반게임산업육성사업

지역특화 콘텐츠개발지원사업

구분	Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원				신기술 융합형 게임 제작지원 신규
	올인원 패키지	상용화	프로토타입 신규		
			일반	루키	
사업목표	글로벌 시장 진입을 목표로 하는 우수 게임콘텐츠 (중장기 프로젝트)	협약 기간 내 서비스 가능 빌드의 개발이 가능한 창의적인 게임콘텐츠	창의적이고 실업적인 아이디어를 실현할 수 있는 프로토타입 게임콘텐츠 (※ 루키 : 창업 3년 이하 게임기업 대상)		신기술 융합형 부산 지역 특화 게임 콘텐츠 개발
지원규모	1건 내외	3건 내외	4건 내외	2건 내외	2건 내외
지원금액(연간)	최대 100백만원 이내 ※ 전년 대비 20백만원 △	최대 100백만원 이내 ※ 전년 대비 20백만원 △	최대 40백만원 이내		최대 180백만원 이내
지원기간 (총사업기간)	5월 ~ 11월 (최대 3년)	5월 ~ 11월 (단년도)	5월 ~ 9월 (단년도)		5월 ~ 11월 (최대 2년)
컨소시엄 여부	컨소시엄 가능	컨소시엄 가능	컨소시엄 불가능		컨소시엄 가능
제한사항	1. 직전 5년 내 동일 부문 누적/합산 횟수가 3회 이상인 기업 → 금년도 지원불가 2. Bu:Star 간 중복지원 불가능 (올인원/상용화/프로토타입 중 1개 분야만 신청 가능)				1. Bu:Star 누적 횟수 상관 없음 2. Bu:Star와 중복지원 가능

※ 상세 내용은 사업안내서 참고

FAQ : Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원(1)

Q. 법인과 개인사업자 모두 가지고 있는 경우, 각각 지원가능한가요?

A. 불가능합니다. 진흥원에서는 다음 2가지 케이스를 같은 회사로 간주하고 있습니다.

- (1) 한 사람이 여러 회사의 대표/ 최대주주인 경우
- (2) 개인사업자가 같은 대표로 법인 전환한 경우 등

Q. 제작하고 있는 게임이 2개인데, 둘 다 신청할 수 있나요?

A. Bu:Star에서는 중복 신청 자체가 불가능합니다. 그러나 Bu:Star에 1건, 신기술 융합형 제작지원에 1건씩 신청 가능합니다.

※ 예시 1) 전혀 다른 2개 이상의 게임을 제작중인 기업의 경우

🎮 콘솔게임 A와 📱 모바일게임 B를 제작 중 → 콘솔게임 A는 신기술 융합형 제작지원에, 모바일게임B는 Bu:Star 상용화에 신청가능

※ 예시 2) 게임 1개를 제작중인 기업의 경우

PC 게임 C를 제작하고 있는 경우 → Bu:Star와 신기술 융합형 제작지원에 신청은 가능하지만 둘 다 선정될 경우, 1개 사업만 지원 가능
(중복지원 불가)

Q. 상용화는 주관기업으로, 올인원은 참여기업으로 신청해도 될까요?

A. 불가능합니다. 주관·참여 구분 없이 기업은 연간 1개 분야만 지원 가능합니다.

FAQ : Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원(2)

Q. 최근 5년 동안 많이 지원받았으면 신청 못하나요?

A. 신청일 기준, 직전 5년(21년 ~ 25년) 내, 지원 받은 과제의 동일 부문 누적·합산 횟수가 3회 이상이면 불가능합니다.

※ 단, 예외가 있습니다. 직전 2년(24년 ~ 25년) 내, 상용화 분야 결과평가에서 '우수 등급' 을 받은 기업 → 5년 누적 3회 초과만 아니면 신청 가능합니다.

Q. 예전에 지원받았던 같은 게임으로 다시 신청해도 되나요?

A. 불가능합니다. 기지원 받았던 동일 과제로는 재지원 할 수 없습니다.

※ 단, 예외가 있습니다. 직전(25년) 프로토타입 결과평가에서 '보통 등급' 이상을 받은 기업 → 금년도 26년 올인원패키지/상용화 신청 가능합니다.

Q. 2025년에 올인원패키지에 선정되었습니다. 올해 추가 지원가능한가요?

A. 불가능합니다. 올인원패키지 지원기간(최대 3년) 동안에는 게임이 상이하더라도 Bu:Star 타 분야에 지원 불가능합니다.

이는 특정 기업의 지원 독점을 방지하고, 보다 많은 기업에게 참여 기회를 제공하기 위한 조치입니다.

단, 신기술(AI)융합형 게임 제작지원에는 신청 가능합니다.

FAQ : 신기술(AI) 융합형 게임 제작지원

Q. 신기술(AI) 융합형 게임 제작지원 사업에서 'AI 융합된 게임은' 무엇을 의미하나요?

A. 신기술(AI) 융합이란, 단순 AI 도구를 활용하여 제작한 게임콘텐츠가 아닌, AI 기반 핵심플레이 요소가 적용된 게임콘텐츠를 의미합니다.

예) 인공지능(AI)을 활용하여 이용자의 선택과 행동에 따라 다르게 반응하는 지능형 NPC 상호작용 시스템
플레이 상황에 따라 퀘스트 전개가 유동적으로 변화하고, 이용자의 선택에 따라 다양한 결말로 이어지는 구조
이용자의 실력과 플레이 성향을 분석하여 난이도를 자동으로 조정하는 적응형 난이도 시스템

B. 즉, AI 기반 핵심 플레이 요소가 단순 보조 기능이 아닌 게임의 핵심 구조 및 필수 요소여야 하며, 해당 요소를 제외할 경우 게임의 본질적 완성도가 저하되는 등 게임 전반에 미치는 영향을 종합적으로 고려하여 'AI 융합형 게임 제작' 여부를 판단하고자 합니다.

Q. 올인원패키지와 신기술 융합형 제작지원사업은 한번 선정되기만 하면 2~3개년도 연계 지원을 받을 수 있나요?

A. 첫 해('26년) 사업 종료 후, 실시하는 결과 평가에 따라 차년도 지속 지원 여부를 결정하게 됩니다.

※ 보다 자세한 내용은 3월 이후 사업공고문을 참고바랍니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	최유진 과장	051-749-9185	cyj0211@bipa.kr
-----	-----------------	--------	--------------	-----------------

BGC X 오렌지플래닛 인큐베이팅

사업목적

❖ 지역 개발자의 안정적인 개발환경 조성을 위한 **개발사 입주 및 장비 지원**

주요시설

- ① **3층** : 입주지원실, 게임스테이션, 미팅룸, 피트니스센터 등
- ② **9층** : 입주지원실, 라운지, 미팅룸, OA실, 오렌지플래닛 등

지원규모

❖ 입주지원실 29개실, 게임스테이션 1개실

※ 공실 발생 시, 수시 모집

	BGC 게임스테이션	3층 입주지원실	9층 입주지원실
지원대상	게임동아리, 예비창업자, 인디게임 개발자 등	창업 5년 미만 스타트업 기업(예비창업자) 또는 역외 기업	
지원규모	1개실 (4개 팀)	총 10개실 (약 9 ~ 15평 규모)	총 19개실 (약 20평 ~ 48평 규모)
지원내용	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 공용 사무공간 제공	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 개별 사무공간 제공	임대료 100% 지원, 인터넷, 개별 사무공간 제공 관리비(전기료 등) 별도
입주기간	최대 1년	최대 2년	최대 4년

BGC X 오렌지플래닛 인큐베이팅

기타사항

민·관 협동 인큐베이팅 프로그램 운영

- ❖ 오렌지플래닛 전담코디네이터상주 및 인큐베이팅 프로그램 협력
- ❖ 정기면담(오렌지톡) 및 리뷰데이 진행
- ❖ 매월 진행되는 AI 실무 도입 위한 실습/교육 진행
- ❖ 도약기 팀 대상 단기집중 육성 참가팀 모집 예정(6월)

지원대상



소프트웨어 · 기자재 지원 및 오렌지플래닛 패밀리 베네핏 지원

- ❖ 소프트웨어클린존 운영
 - 가구/PC 지원(3층), Adobe Creative App 연간 라이선스 지원
 - 기업(팀)별 1개(게임센터 입주기간 한정)
- ❖ 오렌지플래닛 패밀리 베네핏
 - 오렌지플래닛 제휴업체 연계 할인/크레딧 제공
 - 아마존 AWS, 노션, 모두싸인
 - 스마일게이트 연계 인사/노무/투자 멘토링 등



FAQ : BGC X 오렌지플래닛 인큐베이팅

Q. 부산글로벌게임센터에 입주하는 경우, 기업 부담금(임대료&관리비)는 얼마 정도로 예상하면 될까요?

A. 3층 입주지원실은 별도 부담금이 없으며, **9층 입주지원실은 보증금, 관리비만 부담**하게 됩니다.
9층 입주지원실의 관리비는 평당 13,200원(부가세 포함, 26년 신규입주 대상)의 **평당 기본 관리비에 전기 사용료**가 가산되어 매월 지로로 통지됩니다. 9층 입주지원실의 경우, 보증금은 관리비의 3개월분입니다.

Q. 집기비품은 기본적으로 제공되나요?

A. 3층 입주실의 경우 기본적으로 PC 2대, 모니터 2대, 책상 등이 제공됩니다만,
9층 입주실의 경우 집기비품이 기본적으로 제공되지 않습니다.

Q. 3층, 9층 입주 가능 기간에 대해 자세히 알고 싶어요.

A. 3층 입주실 최대 입주 가능 기간은 **2년**이며, 기본 1년에 연장심사를 통해 6개월씩 최대 2회 연장이 가능합니다. **(1년 + 6개월 + 6개월)**
9층 입주실 최대 입주 가능 기간은 **4년**이며, 기본 2년에 연장심사를 통해 1년씩 최대 2회 연장이 가능합니다. **(2년 + 1년 + 1년)**

Q. 인력 변동(채용, 퇴사), 사업자등록, 대표자 변경, 사명 변경 등 특이사항이 생겼어요.

A. 입주 기간 동안 대표자 변경, 사명 변경 외에도 기타 **자그마한 변동**이라도 있을 시 아래 문의처로 연락 부탁드립니다.

게임 개발 인공지능 전환(AI) 지원

사업목적

- ❖ 게임 개발과정 전반에 **인공지능 전환을 지원**하여 중소 게임 기업의 개발 효율성 및 안정성 강화

사업대상

- ❖ 공고 시작일 기준, 창업 1년 이상 부산 소재 게임콘텐츠 제작기업(주사업장 기준)

지원내용

- ① **AI 컨설팅/교육 지원** : 인공지능 전환(AI)을 위한 **기업별 맞춤형 컨설팅 및 교육**
- ② **서비스 사용료 지원** : 인공지능 서비스/플랫폼 **활용 교육 및 이용료 지원**

구분	지원방법	지원규모	지원기간
①AI 컨설팅/교육	BIPA에서 지원기업 선정 및 용역사를 통한 간접지원	8개사	2026. 5. ~ 11. (7개월)
②서비스 사용료 지원			

운영방법

기업 모집 및 선정
※ 선정평가(서류/발표평가)
(4월~5월)



컨설팅 및 교육,
서비스 사용료 지원
(5월~11월)



중간점검
(8월)



사업종료
(12월)

FAQ : 게임 개발 인공지능 전환 (AX) 지원

Q. 본 사업은 ① AX 컨설팅과 ② 서비스 사용료 지원 둘 다 지원하나요?

A. 본 사업은 **수준 진단 컨설팅, 교육, AI 서비스 이용료**를 지원합니다.

Q. 컨설팅을 통해 얻을 수 있는 것은 무엇인가요?

A. ①**기업별 현황 분석**, ②**맞춤형 컨설팅 진행**, ③**AX기초 교육 제공**, ④**AI 서비스 이용료 지원** 을 통해 AX에 대한 진입장벽을 낮추고, 기업이 **점진적으로 인공지능 전환(AX)**을 할 수 있도록 **기반을 제공**해 드리고자 합니다.

Q. 어떤 인공지능 서비스에 대한 사용료를 지원받을 수 있나요?

A. 대표적인 지원 서비스는 **Chat GPT, Unity, Claude** 입니다. 다만, **서비스 범위를 한정해 두지 않은 상태** 입니다. 기업별로 필요로 하는 서비스가 상이할 것이기 때문에 컨설팅을 통해 **기업에 실질적으로 필요한 서비스**를 지원 할 예정입니다.

BGC 예비 개발자 점프업 지원

사업목적

- ❖ 창의적인 아마추어 개발자(팀) 발굴,
인디게임 개발 멘토링을 통한 개발자로의 성장 지원

지원대상

- ❖ 부산 소재 아마추어 게임 개발 동아리(팀) 및 개인 등

지원규모

- ❖ 4개사(팀) / 팀당 250만원 내외

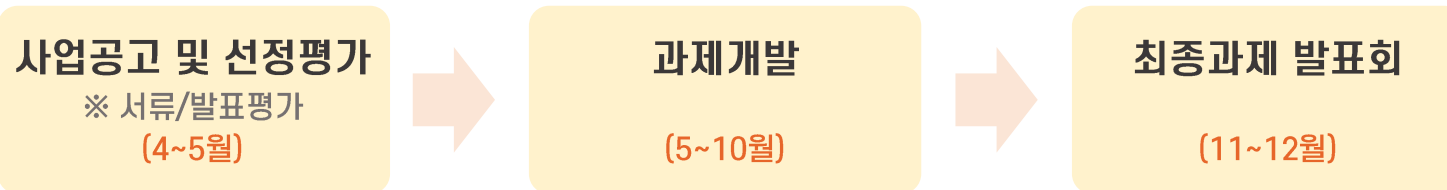
지원내용

- ❖ 개발공간(게임스테이션) 및 제작/창업금 지원
- ❖ 수료작품 데모데이 및 성과발표회 개최 지원

선정방법

- ❖ 신청서 및 게임 기획서 등 서류 제출 이후, 서류 심사 및 인터뷰 평가 진행

운영방법



부산콘텐츠아카데미 재직자 대상 교육

부산게임인



사업목적

- ❖ 언리얼·유니티 AI를 기반으로 온·오프라인 교육을 통해 지역 내 게임 전문인력의 실무 수행 역량과 기업 경쟁력을 강화

사업대상

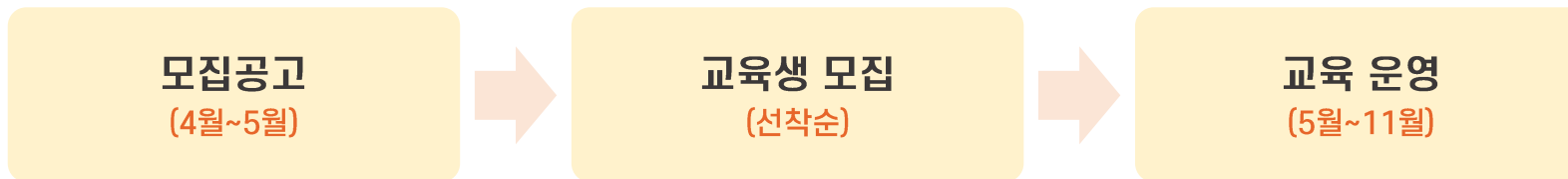
- ❖ 지역 내 게임콘텐츠 분야 종사자 및 프리랜서 등

주요내용

- ❖ 차세대 게임 개발 환경에 대응하기 위해 지역 개발자가 필요로 하는 기술 중심의 교육 주제로 **전문가 교육을 운영**

개발자 역량 강화 교육	실무자 AI 활용 교육
언리얼과 유니티를 병행 하여 현업에 활용 가능한 핵심 개발 역량을 강화 하는 온라인 교육	AI를 게임 개발 전 과정 실무에 적용 하여 차세대 개발 환경에 대응하는 오프라인 교육

운영 방법



FAQ : 부산콘텐츠아카데미 재직자 대상 교육

Q. (개발자 역량강화 교육) 주제는 어떻게 되나요 ?

A. 개발자 역량강화 교육은 언리얼과 유니티로 구성되며 언리얼은 네트워크 멀티플레이 프레임웍의 이해와 게임플레이 어빌리티 시스템(GAS)의 활용방법, 유니티는 개발 환경 구축부터 리소스 최적화 및 퍼포먼스 튜닝까지의 실무 전반을 다루는 교육입니다.

Q. (실무자 시활용 교육) 어떤 내용을 주로 다루게 되나요?

A. 실무자 시활용 교육은 하루 단기교육 방식으로 운영되며 교육 내용은 AI 기반 프로그래밍, 아트, 사운드 등 실무에서 즉시 적용 가능한 교육을 지원합니다.

Q. (공통) 교육은 어떻게 진행되며, 시기는 어떻게 되나요?

A. 개발자 역량강화 교육은 언리얼과 유니티 각각 비대면 온라인 교육으로 진행되며, 실무자 시활용 교육은 총 4회 오프라인 교육으로 운영됩니다.
공고는 [부산정보산업진흥원 사업공고](#) 게시판과 [부산콘텐츠아카데미 SNS](#) 및 [부산게임인](#)을 통해 확인하실 수 있습니다.



게임 경쟁력 강화 및 시장 진출 지원

게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

사업목적

❖ 기업별 수요 맞춤형 통합지원 체계 구축을 통한 지역기업 편의 증진 및 매출 증대

지원대상

❖ 공고일 기준 부산 소재 게임 콘텐츠 기업 (주사업장 기준)

지원규모

❖ 2개 분야 (10개사 내외 지원, 1개사 당 1개 분야 1개 게임 콘텐츠)

지원조건

- ❖ 게임 고도화 분야 : 출시 1년 미만 게임 콘텐츠 또는 상용화 단계 직전
- ❖ 게임 상용화 분야 : 공고일 기준 출시 완료 및 2026년 8월 내 런칭이 가능한 게임 콘텐츠

지원내용

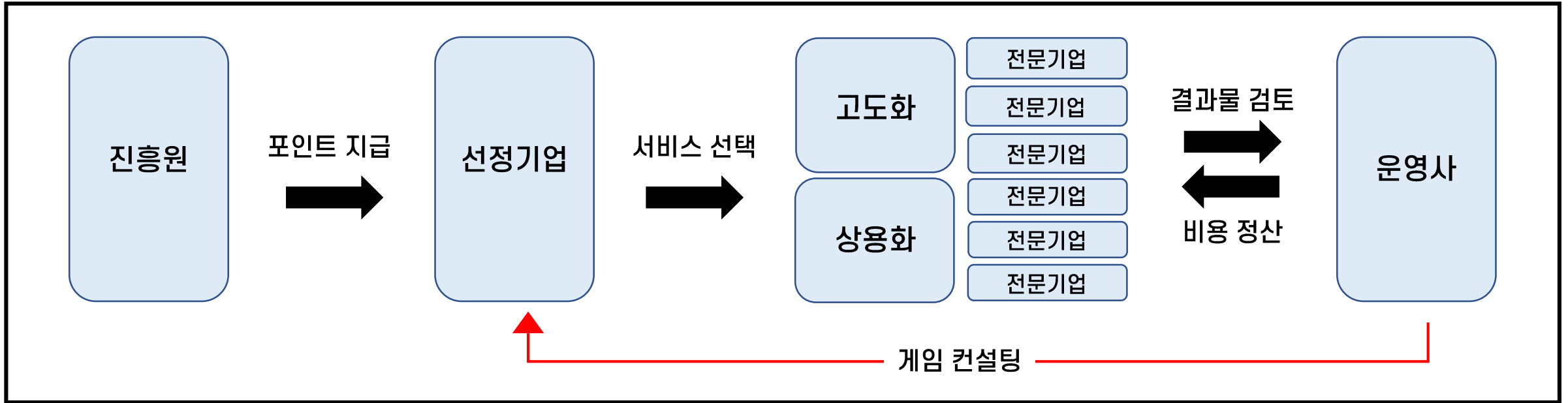
분야	지원규모	지원금(포인트)	지원내용
공통	-	-	- 게임성 개선 컨설팅, 게임시장 트렌드 분석 자료 제공 등
게임 고도화	10개사 내외	1,500만원 내외	○ 게임 후반 작업 관련 분야 - CG, 배경음악, 성우 녹음, 자막, 폰트 등 업그레이드 지원 - QA테스트, 번역(현지화) 등 목표시장 진출 전 단계 지원 - 기타 게임콘텐츠 고급화에 필요한 제작 지원
게임 상용화		2,500만원 내외	○ 게임 마케팅 관련 분야 - 광고 소재(이미지, 영상 등) 제작 - UA 마케팅, 인플루언서 마케팅, 플랫폼 마케팅 등 지원

게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

지원방식

❖ 선정기업에게 **포인트** 지급 → 포인트 한도 내 **서비스 선택 및 이용**

- 단 포인트는 동일 분야 내에서만 이용가능(예-고도화 분야 선정 시 상용화 분야 이용 불가)



추진일정

※ 추진일정은 사업운영상황에 따라 변동될 수 있습니다.

기업 모집 및 선정

※ 선정평가(서류/발표평가)
(3월~4월)

협약체결 및 사업수행

(5월) (5~11월)

결과보고

(12월)

FAQ : 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

Q. 하나의 게임콘텐츠로 2개 분야 지원이 가능한가요?

A. **1개 분야에서, 1개사 당 1개의 게임 콘텐츠**만 지원 가능합니다.
다만, 동일 기업에서 서로 다른 게임콘텐츠를 각각의 분야에 지원하는 것은 가능합니다. (예) 게임 'A' = 고도화, 게임 'B' = 상용화)

Q. 서비스 전문기업을 선정기업이 정할 수 있나요?

A. 운영사와 협력 관계에 있는 서비스 기업과 진행하는 것이 원칙이나, **특별한 사유가 있을 경우** 적절성 여부를 진흥원과 운영사가 검토하여 합당하다고 판단될 경우에는 **선정기업이 지정한 기업과 진행**할 수 있습니다.

Q. 사업 진행에 있어 의무사항이 있나요?

A. 게임 상용화 분야의 경우 **정해진 기간 내(상반기 예정) 게임 출시가 필수**입니다. 다만, 피치못할 사정으로 출시 일정 정정이 필요할 경우 (퍼블리셔와 일정 조율 등) **진흥원의 사전 검토 및 승인이** 필요합니다.
구체적인 일정 및 지원조건은 추후 게시될 공고를 참고해 주시기 바랍니다.

FAQ : 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

Q. 이전 년도 사업에 고도화 분야로 지원을 받았던 게임 콘텐츠를 올해 상용화 분야로 지원이 가능할까요?

A. 네, 가능합니다. 전년도 혹은 그 이전 년도에 게임 고도화 분야(혹은 유사 게임 후반 고도화 분야)로 지원을 받은 게임 콘텐츠는 **올해 상용화 분야로 지원이 가능합니다.** 다만, 그 반대 경우(상용화 → 고도화)는 불가능합니다.

Q. 게임 고도화 분야 지원 조건인 ‘출시 1년 미만’ 조건이 궁금합니다.

A. 기종 무관하게 **국내 또는 해외 플랫폼에서 정식 출시**를 했던 날짜를 기준으로 합니다.
※기존에 앞서 해보기(얼리 액세스) 출시하였던 게임콘텐츠도 지원 가능합니다.

Q. Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 사업과 중복 지원이 가능한가요?

A. 올해(2026년) Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 사업에 선정된 콘텐츠인 경우 **지원이 불가**합니다.
또한 신청과제와 동일 또는 유사한 과제로 본원, 지자체 및 정부사업 대행기관 등으로부터 자금을 지원받아 유사 사업을 수행하고 있거나 완료한 경우에도 동일 과제로 **중복수혜는 불가**합니다.

(개선) 인디게임 테스트베드 비라운지

사업목적

❖ 인디게임 이용자 **피드백 수집을 통한 게임 품질개선**

지원대상

❖ 시연 가능한 게임콘텐츠를 보유한 인디개발사 (**부산기업**)

지원내용

❖ 이용자별 플레이 및 피드백 수집

구분		일정(안)	참가대상	비고
1회	온오프라인	8월	BIC 페스티벌 2026 참가기업	별도 보고서 제공
2회	오프라인	10월	비라운지 등록게임	비라운지 플랫폼 내 피드백 수집
3회	오프라인	12월	비라운지 등록게임	비라운지 플랫폼 내 피드백 수집

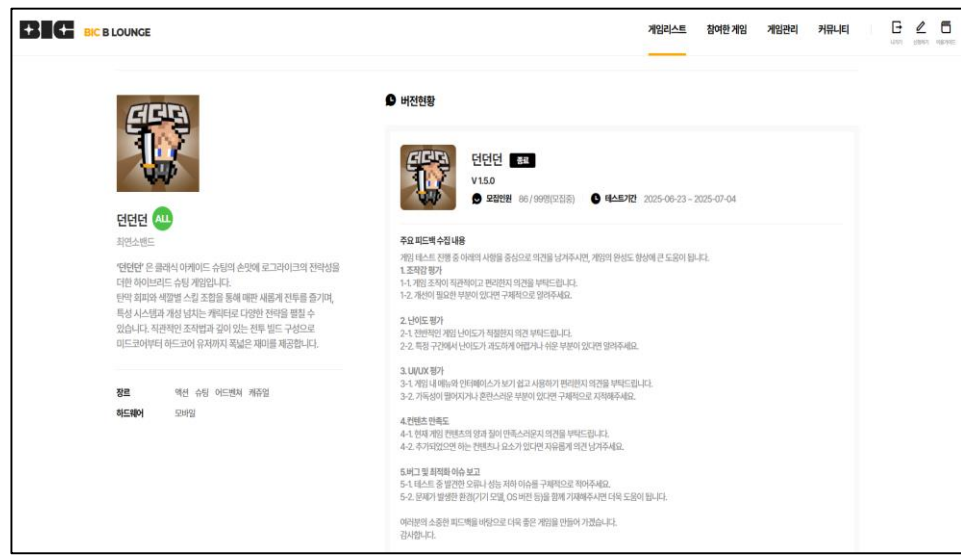
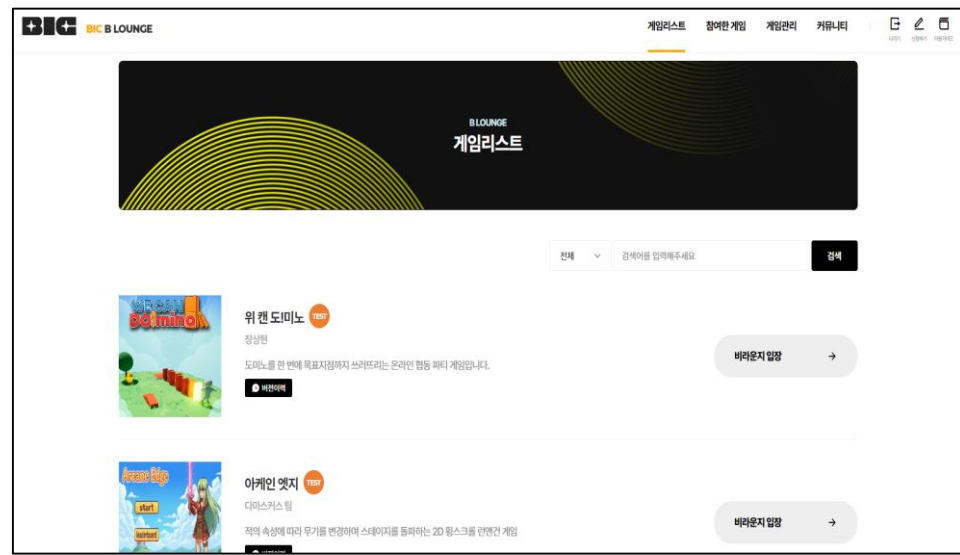
추진일정

❖ 각 **데모데이 일정을 기준으로 2~3개월 전** 참가기업 모집 공고 예정

- ※ 1회 데모데이는 별도 모집일정 없습니다.
- ※ 추진일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

(개선) 인디게임 테스트베드 비라운지

인디게임
테스트베드
비라운지



인디게임
데모데이



FAQ : 인디게임 테스트베드 비라운지

Q. 비라운지는 무엇인가요?

A. 비라운지는 인디게임 스튜디오의 개발 단계별 유저 피드백 수집을 위한 게임 테스트 플랫폼입니다. 오픈형 테스트 플랫폼으로 BIC 페스티벌 홈페이지에 가입 후, 누구나 테스트를 진행하고 참여할 수 있습니다.

Q. 비라운지에서 어떤 유저들의 피드백을 수집하나요?

A. 인증된 회원만 참여가 가능합니다. 다만, 등록된 게임들이 더 많은 피드백을 수집할 수 있도록 부산글로벌게임센터 서포터즈, 빅커넥터즈 등 **인디게임에 관심이 높은 유저들을 모집**하여 참여를 활성화할 예정입니다.

Q. 비라운지 추후 활용방안은 무엇인가요?

A. 비라운지에 등록된 게임을 대상으로 테스트단을 지속적으로 운영하여 심층적인 피드백을 받아 게임 품질을 향상시키고 인디게임 테스트베드 플랫폼을 활성화할 계획입니다.

(개선) 글로벌 시장 진출 지원

사업목적

❖ 국내외 게임 전시회 참가 지원을 통한 **글로벌 시장 진출** 및 **해외 네트워크 구축**

지원대상

❖ 공고일 기준 부산 지역 내, 게임 콘텐츠 개발 및 서비스 기업(주사업장 기준)

지원내용

① (국내·국외 전시회) 부스 임차 및 구축, 통역 지원 등 (공동관)

신규

② (자율선택) 국외 전시회 참가 관련 비용(부스임차료 등) 지원

구분		지원규모	상세정보
국내	BIC 2026	5개사 내외	- 2026. 8. 14.(금) ~ 8. 16.(일), 부산
	G-STAR 2026	20개사 내외	- 2026. 11. 19.(목) ~ 11. 22.(일), 부산
국외	도쿄게임쇼 2026	8개사 내외	- 2026. 9. 17.(목) ~ 9. 21.(월), 도쿄
	(신규) 자율선택	4개사 내외 (최대 500만원)	- 해외 전시회(도쿄게임쇼 제외)

추진일정

❖ (국내·국외 전시회) **행사 일정을 기준으로 2~3개월 전** 참가기업 모집 공고 예정

❖ (자율선택) **3~4월 중** 공고 예정

글로벌 신시장 진출 비즈니스 지원(시장개척단)

사업목적

❖ 글로벌 **신흥시장 발굴**을 통한 **글로벌 비즈니스 기회 제공** 및 **판로 다양화**

지원대상

- ① 부산지역 소재(본사)의 창업 1년 이상 된 게임콘텐츠 제작기업
- ② 게임콘텐츠를 보유하거나 출시 예정인 기업 등

지원내용

글로벌 시장 비즈니스 지원(동남아시아 / 동유럽)

- 동남아시아/동유럽 등 신규시장 진출을 위한 현지시장 분석 및 산업 동향 파악
- 현지 퍼블리셔, 유통사, 투자사 등과의 비즈니스 매칭 및 협업 파트너 발굴

구분		지원국가	추진일정	지원기업
국외	(신규) 1회차	동남아시아 권역	2분기 예정	5개사 내외
	2회차	동유럽 권역 (세르비아 등)	3분기 예정	5개사 내외

※ 현지 여건 및 정부기관·기업의 상황에 따라 추진일정 및 지원국가 변동가능

추진일정

❖ 각 **사업 일정을 기준으로 2~3개월 전** 참가기업 모집 공고 예정

FAQ : 글로벌 시장 & 비즈니스 지원

Q. 도쿄게임쇼는 부산공동관으로 진행되는 건가요?

A. 네, 올해 도쿄게임쇼는 부산 지역 게임 기업을 대상으로 모집 및 선정하여 **부산공동관** 형태로 운영할 계획입니다.

Q. 차이나조이(중국), 혹은 게임스컴(독일) 참가 지원 계획이 있나요?

A. 차이나조이(중국) 및 게임스컴(독일) 참가 지원 계획이 없습니다. 참가 지원을 원하실 경우, **자율선택 분야**로 신청하시면 됩니다.

Q. 항공과 숙박비 지원이 되나요?

A. 국내·외 전시회의 경우, **항공과 숙박비 지원이 되지 않습니다.**
시장개척단의 경우 항공 및 숙박비 일부를 지원해드리기 위해 현재 상위 기관과 협의중에 있습니다.

Q. (신규) 자율선택 분야에 대해 자세히 알고 싶어요.

A. 금년도 새롭게 추가된 자율선택 분야의 경우, **도쿄게임쇼를 제외한 해외 전시회**에 출품하고 싶은 기업을 대상으로 지원하는 사업으로, 부스임차료 등 **전시 참가 관련 비용**을 지원할 예정입니다.
현재 세부 계획 수립 중에 있으며, 보다 자세한 사항은 추후 게시 될 공고문을 참고해주시기 바랍니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	최유진 과장	051-749-9185	cyj0211@bipa.kr	신시장 진출 비즈니스 지원(시장개척단) / 공동관(자율형)
		조수현 대리	051-749-9194	soojoo1224@bipa.kr	공동관(도쿄게임쇼)
		진희정 대리	051-749-9140	jhj0813@bipa.kr	공동관(BIC/GSTAR)

게임·콘텐츠 펀드 운영

펀드 개요

펀드명	결성규모	의무투자액	주투자대상
베이비샤크 넥스트유니콘 IP펀드(2호)	385억원	30억원	창업초기 벤처·스타트업기업
스마트 유니온 비대면 투자조합(3호)	147억원	20억원	창업·벤처·중소기업

- ❖ 투자방법 : 게임 및 콘텐츠 기업 대상 프로젝트·지분 투자 등
- ❖ 특약사항 : 부산 지역의 게임 및 콘텐츠 기업 대상 일정액 의무 투자
- ❖ (신규) 4호 펀드 결성 추진 예정

IR컨설팅 및 교육

구분	내용
지원 대상	- 부산 게임 및 콘텐츠 기업
지원 내용	- 펀드운용전문가(VC)와 투자 관련 교육 및 개별 컨설팅
지원 방법	- 펀드별 분기 사업공고 게시를 통해 신청서 제출
일정(안)	- 각 펀드별로 분기별 1회씩 진행 예정

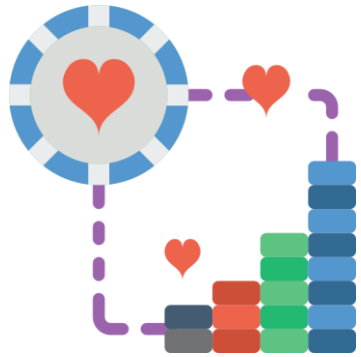
FAQ : 게임·콘텐츠 펀드 운영

Q. 2호, 3호 펀드의 「주요 투자대상」의 창업 기준이 어떻게 되나요?

A. 2호 펀드의 주요 투자대상은 **창업 초기 3년 이내** 기업이며, 3호 펀드의 주요 투자대상은 **사업화 단계의 3-7년차** 기업입니다.
하지만 「주요 투자대상」에 해당하지 않은 기업을 대상으로 **투자가 불가능한 것은 아니므로** 펀드 유치에 관심이 있으시다면 IR컨설팅을 통해 자세한 상담 받아 보시기를 추천드립니다.

Q. 펀드별 IR컨설팅 및 교육 신청자격은 어떻게 되나요?

A. 게임 및 콘텐츠 분야 창업&벤처기업이면 신청이 가능합니다.
2호(베이비샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드)의 경우 **창업초기 프로젝트 및 기업**을 대상으로 하고 있습니다.
3호(스마트유니온비대면투자조합)의 경우 **메타버스 플랫폼·서비스 기업 및 관련 분야 게임 개발사**를 대상으로 합니다.



인디 창작·네트워킹 생태계 조성

부산콘텐츠아카데미 일자리 지원 사업

사업목적

❖ 지역 게임기업의 채용 부담을 완화하고 지역 인재 고용 연계 강화

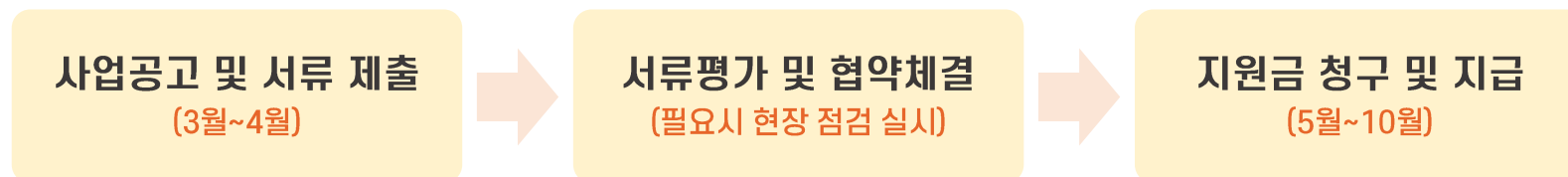
사업대상

구분	내용
사업장 요건	① 부산광역시에 본사를 두고 있는 사업장 ② 공고일 기준, 6개월 이전에 부산에 사업자등록을 완료한 기업 ③ 4대 보험에 가입, 국세 및 지방세 체납 없는 기업
근로자 요건	① 2026년 1월 1일 이후 공고일 이전까지 지역 게임 기업에 입사자 ② 공고일 기준, 경력 3년 미만의 신규 인력 ③ 만 18세 이상 39세 이하의 청년(부산시 '청년' 기준 준용)
공통	'부산게임인'에 등록된 기업 및 근로자

지원내용

지원규모	지원금액	지원기간	비고
7명	월 180만원 이내	최대 6개월	매월 검토 후 지급

운영방법



FAQ : 부산콘텐츠아카데미 일자리 지원 사업

Q. 지원금 지원 방식은 어떻게 되나요 ?

A. 기업이 근로자에게 인건비를 선 지급한 후, 지원금 청구서 등 관련 서류를 진흥원에 제출해야 하며 진흥원은 서류 검토를 거쳐 해당월 인건비 지원금을 기업에게 지급하는 형태입니다.

Q. 고용 인력의 중도 퇴사시에는 어떻게 되나요?

A. 근로자가 지원기간 중 자진 퇴사할 경우, 실제 근무한 기간에 한해 지원금을 일할 계산하여 지급합니다.

Q. 타 기관 인건비 관련 지원 사업과 부산콘텐츠아카데미 일자리 지원 사업 중복 지원 가능한가요 ?

A. 타 기관 인건비 지원 사업과 부산콘텐츠아카데미 일자리 지원 사업은 중복 지원이 불가능 합니다.

Q. 일자리 지원사업 모집 공고는 어디서 확인할 수 있나요?

A. 공고는 부산정보산업진흥원 사업공고 게시판과 부산콘텐츠아카데미 SNS 및 부산게임인을 통해 확인하실 수 있습니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	서정한 선임	051-749-9154	organix@bipa.kr
-----	-----------------	--------	--------------	-----------------

(개선) 부산지역 인디게임 개발자 정착지원

사업목적

❖ 청년 개발자 부산 지역 내 정착을 위한 주거 안정 지원

사업대상

❖ 공고일 기준, 임차보증금 이자나 월세를 부담하고있는 만 18세~ 39세 이하 청년을 채용 중인 부산지역 소재 게임 관련 기업 (개발, 서비스 등)

지원내용

❖ 정착지원금 비용 지원

월 지원금	지원 내용	지원기간	비고
최대 25만원	월세 50%	최대 12개월 (26. 1. ~ 12.)	기업당 최대 2명 ※ 신규 채용시 2명 추가

운영방법

기업 모집 및 선정
(3~4월)



협약체결
(기업 ↔ 진흥원)



지원금 선지급
(기업 → 청년)



보조금 지급
(진흥원 → 기업)

FAQ : 부산지역 인디게임 개발자 정착지원

※ 지원 대상 / 지원 요건

Q. 전년도 수혜 청년도 신청 가능한가요?

A. 가능합니다. 기존에는 전년도 동사업 3개월 이하 수혜 청년만 가능했지만,
→ 26년 부터는 **24년 ~ 26년 3개 연도 누적 12개월 이하 수혜 청년이면 신청 가능합니다!** ✓

ex)

구분	수혜기간			지원 가능 여부
	2024년	2025년	2026년	
○○○	5개월	-	7개월 지원 가능!	O
□□□	-	10개월	2개월 지원 가능!	O
△△△	3개월	9개월	-	X

Q. 기업 대표자도 지원 대상에 포함되나요?

A. 네, 기업 대표자도 청년(만 39세 이하)을 충족하면 지원 가능합니다.

Q. 기업 지원 조건 및 근로자 지원대상이 어떻게 되나요?

A1. **2024년 1월 1일 이후에 입사**하여 **근속 중인 근로자**가 있는 부산시 소재 게임 기업이 지원을 신청할 수 있습니다.

A2. **2026년 1월 1일 기준, 만 18~39세 이하 청년**이어야 하며, **4대보험에 가입된 근로자**라면 직무·연봉 등과 관계없이 지원 가능합니다.

ex) 출생일이 1986년 1월 2일 ~ 2008년 1월 1일인 근로자

FAQ : 부산지역 인디게임 개발자 정착지원

※ 지원 규모 / 지급 방법 / 공고 안내

Q. 지원 규모는 어떻게 되나요?

A. 월 최대 25만원으로 전년도 대비 상향되었습니다.

※ 월세 지원 : 기존 월 최대 20만원 → 월 최대 25만원

Q. 2026년 3월부터 시작되는 공고인데, 1월과 2월에 지급된 금액도 지원 대상에 포함되나요?

A. 공고 이전인 2026년 1월과 2월에 발생한 임대료에 대해서도 소급하여 지원이 가능합니다.

※ 다만, 다음 사항에 유의하시기 바랍니다.

- 공고일 이후 계약 시에는 선정일 기준으로 2주 이내에 임차 계약이 완료되어야 합니다.

- 3월 1차 모집 이후 추가 모집을 통해 선정된 경우에는, 임대료 소급 지원이 불가하며 모집 공고 시점부터 발생한 임대료만 지원 대상으로 합니다.

Q. 지원금 지급 방법이 어떻게 되나요?

A. 기업이 청년에게 지원금을 선지급한 후, 청구서 및 증빙서류 제출·검토를 거쳐 **진흥원이 기업에 보조금을 지급**합니다.

Q. 2026년 지원기업 모집 공고는 언제쯤 하며, 어디서 확인할 수 있나요?

A. **3월 중 사업 세부내용 및 접수 방법과 함께 게시될 예정입니다.** 공고는 **부산정보산업진흥원 사업공고 게시판**과 **부산글로벌 게임센터 SNS(블로그, 인스타그램, 페이스북)**를 통해 확인하실 수 있습니다.

※ 작년 대비 불필요한 서류를 줄이고, 필수 증빙 중심으로 간소화 예정입니다! 본 사업은 사업비 소진 시까지 수시 모집으로 진행 예정이오니 지속적인 관심 바랍니다. 😊

(신규) Bu:net 행사 및 컨퍼런스 운영

사업목적

- ❖ 게임 산업 및 기술 트렌드 공유와 네트워킹을 통해 지역 게임기업 간 협력 네트워크를 구축하고, 글로벌 산업 교류 기반을 강화

행사개요

행사명	일정(안)	참가대상	내용
Bu:net 컨퍼런스	4월	게임 산업에 관심있는 누구나	인디 게임 산업 및 기술 트렌드 강연
Bu:net 밋업데이	6월	BGC 입주기업 및 졸업기업 임직원	산업 인사이트 교류 및 네트워킹 행사
Bu:net 인사이트 포럼	10월	국내 인디 게임 기업 대표자	인디 게임 사업 전략 심층 토론
Bu:net 게임인의 밤	12월	부산 지역 게임 산업 종사자	성과 공유 및 네트워킹 행사 ※ 부산게임협회 협력
인디 게임 컨퍼런스	8월	게임 산업에 관심있는 누구나	부산인디커넥트페스티벌 연계 글로벌 컨퍼런스

문의처

부산정보산업진흥원 게임산업팀

김소희 선임

051-749-9183

sh3134@bipa.kr

(신규) 게임산업 커뮤니티 및 홍보 지원

사업목적

- ❖ 소규모 모임 지원을 통해 **기업 간 교류를 활성화**하고, 게임 홍보 지원을 통해 **기업 작품 인지도를 제고**하고자 함

사업개요

구분	지원대상	지원내용
소모임 활동비 지원	부산 게임 기업	소모임 활동 지원을 통한 기업 간 교류 활성화 - 신작 테스트 및 토의 모임 지원 - 게임 기술 관련 도서 토의 모임 지원
SNS 채널 홍보 지원	부산 게임 기업	<pre> graph LR A[게임 홍보 콘텐츠 제작] --> B[서포터즈 체험 후기] B --> C[프로모션 및 이벤트 진행] </pre>

추진일정

- ❖ 2026년 4월 이후 모집 예정

문의처 | 부산정보산업진흥원 게임산업팀 | 김소희 선임 | 051-749-9183 | sh3134@bipa.kr

FAQ : 게임산업 커뮤니티 및 홍보 지원

Q. 소규모 모임 활동 지원의 범위는 어떻게 되나요?

A. 신작 테스트 모임, 게임 기술 관련 도서 토의 모임 등 **소모임 활동**을 지원합니다.
(단, 종교, 정치, 음주 등 지원 사업 성격에 부합하지 않는 모임은 지원 대상에서 제외됩니다.)

Q. 소규모 모임 활동 신청 및 운영 절차는 어떻게 되나요?

A. 모임 주제 및 운영 방식을 자율적으로 신청시하면, 내부 검토 절차를 거쳐 **회당 실비를 지원**하는 프로그램으로 운영됩니다.
(단, 본 사업은 한정된 예산 범위 내에서 상시 운영됩니다.)

Q. SNS 채널 홍보 지원은 어떻게 지원받을 수 있나요?

A. 부산 소재 게임 제작 기업을 대상으로 분기별 **공개 접수를 진행**합니다.
신작 출시 또는 기존 작품의 업데이트 등 홍보가 필요한 경우, 공고에 따라 신청하시면 SNS 채널 홍보를 지원합니다.

Q&A

“감사합니다”

