

2026년 게임 해외마켓 한국공동관 참가 관련 지역 추천 기업 모집 공고

(재)부산정보산업진흥원에서는 지역 게임콘텐츠 관련 기업의 해외 판로 개척 및 해외 네트워크 구축 지원을 위해 ‘한국콘텐츠진흥원 게임 해외마켓 참가 희망기업’을 대상으로 추천서 발급 희망 기업을 모집합니다.

2026년 3월 23일
부산정보산업진흥원장

1. 게임 해외마켓 한국공동관 참가 정보

지원분야 (해외마켓)	기간	장소	유형	지원 규모
차이나조이	2026. 7. 31.(금) ~ 8. 3.(월)	중국 상하이 신국제엑스포센터	B2C	9개 사 내외
게임스کم	2026. 8. 26.(수) ~ 8. 30.(일)	독일 쾰른 쾰른메세	B2B	13개사 내외
도쿄게임쇼	2026. 9. 17.(목) ~ 9. 21.(월)	일본 도쿄 마쿠하리 메세	B2C	15개사 내외
브라질 게임쇼	2026. 10. 9.(금) ~ 10. 12.(월)	브라질 상파울루	B2C	5개사 내외
게임스کم 아시아	2026. 10. 29.(목) ~ 11. 1.(일)	태국 방콕	B2B	8개사 내외

※ 부산의 경우 도쿄게임쇼 부산공동관 별도 운영 예정

※ 도쿄게임쇼 한국공동관에 참가할 경우 부산공동관 중복 참가는 불가

2. 지원내용

- 한국콘텐츠진흥원 선정평가 시 가점 1점을 받을 수 있는 추천서 발급
- 전시부스, 홍보물, 전시회 패스 등 전시 참가에 필요한 사항은 한국콘텐츠진흥원에서 지원

3. 모집개요

- 모집대상 : 한국콘텐츠진흥원 게임 해외마켓 참가를 희망하는 부산 소재 게임콘텐츠 기업 (공고일 기준, 본사 소재지 부산 기준)
- 선정규모 : 각 전시회별 최대 2개사 추천서 발급
 - ※ 추천서 보유 기업 한국콘텐츠진흥원 선정평가 시 가점 1점 부여
 - ※ 마켓별 추천서는 1장(1개사)씩 발급, 동일 마켓에 2장(2개사) 발급도 가능
- 참여제한/제외대상 기준은 한국콘텐츠진흥원 기준 준용

4. 신청기간 및 신청방법

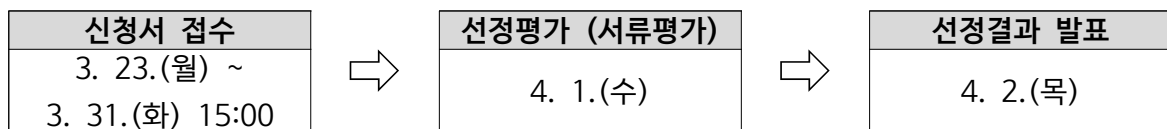
- 신청기간 : 2026. 3. 23.(월) ~ 3. 31.(화) 15:00
- 제출서류
 - 참가신청 서류(한국콘텐츠진흥원 양식)
 - 개인정보 활용동의서 1부 (붙임1)

안내사항
○ 본 공고는 지역 기업의 가점 부여를 위한 내부 평가 절차로, 기업의 행정 부담을 최소화하고자 한국콘텐츠진흥원에 기제출하신 참가신청서와 동일한 서류로 접수를 받습니다.
○ 별도의 신규 서류 작성 없이, WelCon 시스템에 업로드하셨던 신청서 및 첨부자료 일체를 그대로 제출해 주시기 바랍니다.
○ 개인정보 활용동의서는 본 공고에 첨부된 양식 활용하여 신규 작성 부탁드립니다.

- 제출방법 : **이메일 접수(bgc@bipa.kr)**
- 선정절차 : 접수된 서류를 바탕으로 내부 서류평가 진행 ※ 선정결과 개별 안내
- 문의처 : 신기술게임단 조수현 대리(051-749-9194)

5. 선정절차

- 선정절차 및 일정(안)



- 선정평가
 - 평가방법 : 이메일 접수된 신청서 기반 내부 서류평가
 - 선정기준
 - ▶ 내부 서류평가 점수 합계의 평균 산출
 - ▶ 70점 이상 고득점 순 선정
 - ▶ 총점이 같을 경우 배점이 큰 항목 점수가 높은 순으로 선정

- 평가항목(안) ※ 한국콘텐츠진흥원 평가항목 준용

평가지표(배점)		평가내용	배점
구분	세부지표		
기업 및 게임의 경쟁력	기업역량	○ 기존 해외진출 성과와 실적 - 최근 3년간 해외진출을 위한 역량강화 활동, 기 진출 내역 - (해당시) 최근 3년간 동일 해외마켓 참가 실적	10
		○ 수행관리 및 운영체계 - 조직구조(수출 및 해외영업 관련 부서, 업무분장, 인력의 존재) - 주요 인력 및 마켓 참가 예정자의 전문성(기술, 서비스, 장애 대응 및 외국어 가능자), 예산, 네트워크의 우수성	10
	게임 완성도	○ 게임의 완성도 및 경쟁력 - 게임 빌드의 진행도(알파, 베타버전, 상용화 등) - 개발 컨셉, 아이디어 등의 차별적 요소 - 주요 기술 및 개발 인력 등의 개발 역량	20
글로벌 비즈니스 역량	해외시장 진출 준비도	○ 해외 서비스 준비정도 및 해외진출 경쟁력 - 기존 해외진출 현황, 국내외 성과, 현지어 빌드 보유 여부 등	30
		○ 해외시장에 맞는 게임성 확보 여부 - 해외유저 대상 BM, 해외유저와 부합하는 재미요소, 트렌드 접목 등	
기대성과	참가계획 및 목표	○ 마켓 참가전략 및 성과목표 - 해외마켓 참가 목적 및 참가 목표의 타당성 - 현장 비즈니스 미팅계획, MOU 체결, 계약 계획 등 세부 활동계획 - 비즈매칭 및 수출계약의 구체성과 실현가능성	20
		○ 추진 의지 - 기업의 해외시장 진출 의지 - 신청서 및 추가자료의 충실도(참여의지, 적극성)	10
합 계			100

6. 기 타

- 행사 참가 후 진흥원에서 요청하는 실적 및 성과 증빙, 설문조사에 대해 성실히 응해야 합니다.
- 제출한 자료가 거짓으로 판명될 경우 제재 조치를 받을 수 있습니다.
- 기타 궁금한 사항은 부산정보산업진흥원 담당자에게 문의 바랍니다.