

「2024년 경기도 게임 해외진출 판로지원 사업」 참가기업 모집공고

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 도내 게임사 및 e스포츠 기업의 해외 시장진출을 지원하기 위해 다음과 같이 2024년 해외게임쇼 내 공동관 참가기업을 모집합니다. 우수한 기업의 많은 관심과 참여를 바랍니다.

1. 모집개요

구분	게임스کم(A)	도쿄게임쇼(B)	태국게임쇼(C)
공고명	2024년 경기도 게임 해외진출지원 프로그램 참가기업 모집공고		
접수기간	2024.04.22.(월) ~ 2024.05.20.(월) 13:00 까지		
행사기간	08.21. ~ 08.23.	09.26. ~ 09.29.	10.18. ~ 10.20.
참가형태	B2B / 경기도관	B2B+B2C / 경기도관	B2C(+e스포츠) / 경기도관
모집규모	8개사 내외	8개사 내외	2개사 내외
지원사항	1) 사전준비 프로그램 2) 경기도 B2B관 참가지원 3) 비즈매칭(B2B) 지원 4) 기타지원(홍보,통역 등)	1) 사전준비 프로그램 2) 경기도관(B2B+B2C) 참가지원 3) 비즈매칭(B2B)/게임시연(B2C) 지원 4) 기타지원(홍보, 통역 등)	1) 사전준비 프로그램 2) 경기도 B2C(+e스포츠)관 참가지원 3) 비즈매칭(B2B)/부대행사(B2C) 지원 4) 기타지원(홍보, 통역 등)
지원자격 (모두충족必)	1) 본사 소재지가 경기도 내에 위치한 기업 (지사 소재지가 경기도일 경우 불가) 2) 글로벌 론칭 계획과 역량을 갖춘 기업 3) 신청일 기준 게임의 제작완료 또는 제작완료가 임박한 게임을 보유한 기업		
제한대상	1) 단순 시장조사, 컨퍼런스 참가 목적의 기업 2) 당해연도 타 기관으로부터 해당 마켓에 대한 참가지원을 받은 경우 (중복 참여 불가) 3) 신청기업이 직접 행사를 진행하지 않는 경우 및 타사(해외 현지법인, 대리점, 에이전트 등)만 참가하거나, 신청서상 명기되지 않은 타사와의 공동참가 4) 해외기업 국내지사		
참가사 의무	1) 상담일지 작성 및 제출 : 행사기간 중 발생하는 모든 비즈니스 상담건에 대한 기록 및 제출(일별) 2) 성과 및 만족도 조사 참여 : 행사종료 후 참가사 만족도 조사 및 성과 조사 참여		
제출서류	1) 지원신청서 (진흥원 양식 사용, 날인 필수 / 지원하고자 하는 게임쇼의 서식 사용 / 이외 양식 사용시 접수불가) 2) 사업자등록증 (경기도 내 본사 소재 확인 등) 3) 게임 소개자료 (자유양식 / PPT, PDF 등 양식 무관) 4) 게임 시연 동영상 (게임을 파악할 수 있는 시연(플레이) 동영상 제출 / 홍보용 영상 제출 불가) 5) 국세·지방세 완납증명서 (유효기간 이내 발급본 제출)		
제출방법	이메일 접수 (kihyun@gcon.or.kr) ※ 메일서버 수신시간 기준으로 해당기간(시간) 내 접수분만 인정, 이외 기간(시간) 접수 절대 불가		
유의사항	1) 각 게임쇼(마켓)별 별도 모집 및 심사 실시하며, 각 게임쇼(마켓)별 중목지원 가능 (예시 ; p기업에서 게임스کم(A), 도쿄게임쇼(B), 태국게임쇼(C) 모두 지원가능함. 단, 각 게임쇼별 선발심사에서 선발되어야 참가확정) 2) 지원사항은 기관 및 현지사정에 따라 일부 변경될 수 있으며, 이외의 제반비용(항공료, 체제비, 운송비, 장치 추가비 등)은 지원하지 않음(참가기업 자부담)		

2. 접수방법

- 접수기간 : 2024.04.22.(월) ~ 05.20.(월) 13:00 까지
- ※ 메일서버 수신시간 기준으로 해당기간(시간) 내 접수분만 인정, 이외 기간(시간) 접수 절대 불가
- 제출방법 : 이메일 접수 (kihyun@gcon.or.kr) ※ 메일제목 : (참가지원 게임쇼명)-(기업명)
- 제출서류 ※ 하기 모든 제출서류를 1개의 파일로 압축하여 제출

연번	서류명	비고
1	지원신청서	· 진흥원 양식을 사용하여야 하며 날인본으로 제출 필수 · 각 게임쇼(마켓)별 별도 서식 존재. 지원하고자 하는 게임쇼(마켓)의 서식으로 제출 필수 · 이외의 양식 임의사용 시 접수 불가
2	사업자등록증	· 경기도 내 본사 소재 확인 등
3	게임 소개자료	· 자유양식 (PPT, PDF 등 양식 무관)
4	게임 시연 동영상	· 홍보용 영상 제출 불가 · 반드시 게임을 파악할 수 있는 시연(플레이) 동영상 제출 · avi, mp4 등 동영상 확장자를 포함한 동영상 제출 · 용량제한 시 네이버 마이박스 등 이용, 외부링크를 메모장에 작성하여 제출
5	국제지방세 완납증명서	· 유효기간 이내 발급본 제출 필수

※ 최종 선발된 기업 대상으로 '중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서' 등 추가서류 제출을 요구할 수 있음

- 지원자격 ※ 모든 자격 충족 필수
 - ① 본사 소재지가 경기도 내에 위치한 기업 (지사 소재지가 경기도일 경우 불가)
 - ② 글로벌 론칭 계획과 역량을 갖춘 기업
 - ③ 신청일 기준 게임의 제작완료 또는 제작완료가 임박한 게임을 보유한 기업
- 제한대상
 - ① 단순 시장조사, 컨퍼런스 참가 목적의 기업
 - ② 당해연도 타 기관으로부터 해당 마켓에 대한 참가지원을 받은 경우 (중복 참여 불가)
 - ③ 신청기업이 직접 행사를 진행하지 않는 경우 및 타사(해외 현지법인, 대리점, 에이전트 등)만 참가하거나, 신청서상 명기되지 않은 타사와의 공동참가
 - ④ 해외기업 국내지사

3. 지원내용

- 지원방법 : 해외게임쇼 내 공동관 형태의 부스조성 및 참가지원
- 지원규모 : (A) 게임스컴 8개사 내외 / (B) 도쿄게임쇼 8개사 내외 / (C) 태국게임쇼 2개사 내외
- 지원사항 : 각 게임쇼별 일부 상이

게임쇼명	구 분	지원항목	지원내용
독일 게임스컴 (B2B)	사전준비 프로그램	사전 간담회(OT)	현지 게임시장 정보 제공 등
		참가사 관리	참가사별 맞춤형 멘토링 등
		사전 비즈매칭	바이어-참가사간 사전미팅 조율 등
	경기도관 조성 B2B 프로그램	경기도관 부스	부스공간/장비 제공 및 참가벤티 지원 등
	B2C 프로그램	비즈매칭	바이어-참가사간 비즈매칭 지원
기타 지원사항	기타 지원사항	B2C존 참관	B2C 연계 프로그램 추진
		홍보지원	게임 홍보영상, 디렉토리 북 등 제작 지원
		통역지원	참가사별 통역사 배치 지원
		네트워킹 행사	참가사간 네트워킹 행사 개최
일본 도쿄게임쇼 (B2B + B2C)	사전준비 프로그램	사전 간담회(OT)	현지 게임시장 정보 제공 등
		참가사 관리	참가사별 맞춤형 멘토링 등
		사전 비즈매칭	도쿄게임쇼 비즈매칭 플랫폼 등록 및 일정조율 등
	경기도관 조성 B2B 프로그램	경기도관 부스	부스공간/장비 제공 및 참가벤티 지원 등
	B2C 프로그램	부대행사	공동관 이벤트 행사 등 지원
기타 지원사항	기타 지원사항	홍보지원	게임 홍보영상, 디렉토리 북 등 제작 지원
		통역지원	참가사별 통역사 배치 지원
		네트워킹 행사	참가사간 네트워킹 행사 개최
		부대비용	행사장 이동차량(버스) 지원
태국게임쇼 (B2C)	사전준비 프로그램	사전 간담회(OT)	현지 게임시장 정보 제공 등
		참가사 관리	참가사별 맞춤형 멘토링 등
		사전 비즈매칭	바이어-참가사간 사전미팅 조율 등
	경기도관 조성 B2B 프로그램	경기도관 부스	부스공간/장비 제공 및 참가벤티 지원 등
	B2C 프로그램	부대행사	e스포츠대회, 참관객 이벤트매치 등 부대행사 개최
기타 지원사항	기타 지원사항	홍보지원	게임 홍보영상, 디렉토리 북 등 제작 지원
		통역지원	참가사별 통역사 배치 지원(비즈매칭시)
		네트워킹 행사	참가사간 네트워킹 행사 개최
		부대비용	행사장 이동차량(버스) 지원

※ 상기 지원사항은 기관 및 현지사정에 따라 일부 변경될 수 있음

※ 이외의 제반비용(예 : 항공료, 체제비, 운송비, 장치추가비 등) 미지원(참가기업 자부담)

○ 참가사 의무사항

구 분	내 용
상담일지 작성 및 제출	행사기간 중 발생하는 모든 비즈니스 상담건에 대한 기록 및 제출(일별)
성과 및 만족도 조사 참여	행사종료 직후 참가사 만족도 조사 및 성과 조사 참여

○ 참고사항 : 각 게임쇼별 행사개요

구 분	내 용
독일 게임스컴	<ul style="list-style-type: none"> · 행사명 : 게임스컴 2024 (gamescom 2024) · 행사주최 : Koelnmesse GmbH · 행사기간 : '24.08.21. ~ 08.25. (21~23일 비즈니스, 22~25일 퍼블릭) · 행사장소 : 독일 쾰른, 쾰른 메세(koelnmesse) 전시장, 210,000㎡ · 행사규모 : 63개국, 1,227개사, 총관람객 32만명 (2023년 기준) 
일본 도쿄게임쇼	<ul style="list-style-type: none"> · 행사명 : 도쿄게임쇼 2024 (Tokyo Game Show 2024) · 행사주최 : Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) · 행사기간 : '24.09.26. ~ 09.29. (26~27일 비즈니스, 28~29일 퍼블릭) · 행사장소 : 일본 치바현, 마쿠하리 메세 전시장, 60,000㎡ · 행사규모 : 44개국, 780개사, 총관람객 24만명 (2023년 기준) 
태국게임쇼	<ul style="list-style-type: none"> · 행사명 : 태국게임쇼 2024 (Thailand Game Show 2024) · 행사주최 : TRUE DIGITAL GROUP / SHOW NO LIMIT · 행사기간 : '24.10.18. ~ 10.20. (18~20일 퍼블릭) · 행사장소 : 태국 방콕, 퀸 시리킷 국립컨벤션센터, 11,124㎡ · 행사규모 : 257개사, 총관람객 16만명 (2023년 기준) 

4. 선발절차 및 방법 ※ 제출한 지원신청서 및 게임 소개자료 기반 심사 진행

- 평가위원 : 총 5 ~ 8인 내외 (관련 전문가 등)
- 선발방법 : 평가결과 고득점 순으로 최종 선발기업 수의 2배수 이내 선발
- 과락기준 : 평가결과 70점 미만
- 동점처리 : 선발배수 내 동점 발생 시 전원 발표평가 대상으로 선발
- 평가기준

연번	평가항목	구분	세부내용	배점
1	게임 콘텐츠 우수성 및 경쟁력	각 게임쇼 공통	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠의 기획력 및 게임성 ○ 게임의 완성도 (알파버전/베타버전/상용화 등) ○ 주요 기술 및 개발인력 등 개발역량 ○ 유저흡인력 및 게임의 재미 등 ○ 해외서비스 준비정도 및 해외진출 경쟁력 (해외진출 현황, 국내외 성과, 특징, 현지어 번역 여부, 트렌드 부합도 등 수출 가능성) ※ 제작완료 게임(영문 또는 현지어 빌드) 콘텐츠 기업 우대	25점
2	기업역량	각 게임쇼 공통	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요인력·예산·네트워크의 우수성 ○ 기존 개발·출시 콘텐츠의 해외진출 성과·실적 ○ 최근 4년간 해외진출을 위한 역량강화 활동, 기 진출내역 *최근 3년간('21년~'23년) 게임마켓 수출실적 등(해당 시)	15점
3	해외시장 진출가능성 및 시장성	각 게임쇼 공통	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 게임쇼를 통한 해외시장 진출 전략 및 목표의 타당성 ○ 콘텐츠의 해외시장 진출 적합성, 진출 계획의 명확성 ○ 해외시장 진출계획의 체계성 ○ 국내외 콘텐츠 서비스 실적 및 주요성과 	25점
4	참가 세부계획 및 참여 적극성	(A) 게임스컵	[B2B] ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(퍼블리싱, 투자, 공동제작 등)의 타당성 ○ 비즈니스 미팅계획 등 행사기간 세부 활동계획의 구체성 ○ 비즈매칭 및 수출계약에 대한 적극성 ○ 현지 미팅 계획이 있거나 매칭 성사 가능성이 높은 바이어 여부 [공통] ○ 성과목표의 달성 가능성 및 달성방안 ○ 신청서 및 추가자료의 충실도(참여의지, 참여 적극성)	35점
		(B) 도쿄게임쇼	[B2B] ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(퍼블리싱, 투자, 공동제작 등)의 타당성 ○ 비즈니스 미팅계획 등 행사기간 세부 활동계획의 구체성 ○ 비즈매칭 및 수출계약에 대한 적극성 ○ 현지 미팅 계획이 있거나 매칭 성사 가능성이 높은 바이어 여부 [B2C] ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(이벤트, 쇼케이스, 네트워킹 등)의 타당성 ○ 행사기간 세부 활동계획의 구체성 및 우수성 ○ 마켓 참가 준비정도(현지어 빌드 보유 여부, 현지 유저 대상 BM 보유 여부, 현지유저와 부합하는 게임요소 등) [공통] ○ 성과목표의 달성 가능성 및 달성방안 ○ 신청서 및 추가자료의 충실도(참여의지, 참여 적극성)	
		(C) 태국게임쇼	[B2B] ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(퍼블리싱, 투자, 공동제작 등)의 타당성 ○ 비즈니스 미팅계획 등 행사기간 세부 활동계획의 구체성 ○ 비즈매칭 및 수출계약에 대한 적극성 ○ 현지 미팅 계획이 있거나 매칭 성사 가능성이 높은 바이어 여부 [B2C] ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(이벤트, 쇼케이스, 네트워킹 등)의 타당성 ○ 행사기간 세부 활동계획의 구체성 및 우수성 ○ 마켓 참가 준비정도(현지어 빌드 보유 여부, 현지 유저 대상 BM 보유 여부, 현지유저와 부합하는 게임요소 등) [공통] ○ 성과목표의 달성 가능성 및 달성방안 ○ 신청서 및 추가자료의 충실도(참여의지, 참여 적극성)	
계				100점

1차 서류 평가

- 기타사항 : 접수기업 수가 최종선발기업 수의 2배수 미달시 서류평가 생략 및 발표평가 진행

- 평가위원 : 총 5 ~ 8인 내외 (관련 전문가 등)
- 선발방법 : 평가결과 고득점 순으로 최종선발 ※최종 선발기업 수의 2배수 이내 예비후보 선발
- 과락기준 : 평가결과 70점 미만
- 동점처리 : 선발범위 내 동점 발생 시 평가위원의 투표로 선발
- 평가기준

연번	평가항목	구분	세부내용	배점
1	게임 콘텐츠 우수성 및 경쟁력	각 게임쇼 공통	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠의 기획력 및 게임성 ○ 게임의 완성도 (알파버전/베타버전/상용화 등) ○ 주요 기술 및 개발인력 등 개발역량 ○ 유저흡인력 및 게임의 재미 등 ○ 해외서비스 준비정도 및 해외진출 경쟁력 (해외진출 현황, 국내의 성과, 특징, 현지어 번역 여부, 트렌드 부합도 등 수출 가능성) ※ 제작완료 게임(영문 또는 현지어 빌드) 콘텐츠 기업 우대	25점
2	기업역량	각 게임쇼 공통	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요인력·예산·네트워크의 우수성 ○ 기존 개발·출시 콘텐츠의 해외진출 성과·실적 ○ 최근 4년간 해외진출을 위한 역량강화 활동, 기 진출내역 *최근 3년간('21년~'23년) 게임마켓 수출실적 등(해당 시)	15점
3	해외시장 진출가능성 및 시장성	각 게임쇼 공통	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 게임쇼를 통한 해외시장 진출 전략 및 목표의 타당성 ○ 콘텐츠의 해외시장 진출 적합성, 진출 계획의 명확성 ○ 해외시장 진출계획의 체계성 ○ 국내외 콘텐츠 서비스 실적 및 주요성과 	25점
4	참가 세부계획 및 참여 적극성	(A) 게임스کم	[B2B] <ul style="list-style-type: none"> ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(퍼블리싱, 투자, 공동제작 등)의 타당성 ○ 비즈니스 미팅계획 등 행사기간 세부 활동계획의 구체성 ○ 비즈매칭 및 수출계약에 대한 적극성 ○ 현지 미팅 계획이 있거나 매칭 성사 가능성이 높은 바이어 여부 [공통] <ul style="list-style-type: none"> ○ 성과목표의 달성 가능성 및 달성방안 ○ 신청서 및 추가자료의 충실도(참여의지, 참여 적극성) 	35점
		(B) 도쿄게임쇼	[B2B] <ul style="list-style-type: none"> ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(퍼블리싱, 투자, 공동제작 등)의 타당성 ○ 비즈니스 미팅계획 등 행사기간 세부 활동계획의 구체성 ○ 비즈매칭 및 수출계약에 대한 적극성 ○ 현지 미팅 계획이 있거나 매칭 성사 가능성이 높은 바이어 여부 [B2C] <ul style="list-style-type: none"> ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(이벤트, 쇼케이스, 네트워킹 등)의 타당성 ○ 행사기간 세부 활동계획의 구체성 및 우수성 ○ 마켓 참가 준비정도(현지어 빌드 보유 여부, 현지 유저 대상 BM 보유 여부, 현지유저와 부합하는 게임요소 등) [공통] <ul style="list-style-type: none"> ○ 성과목표의 달성 가능성 및 달성방안 ○ 신청서 및 추가자료의 충실도(참여의지, 참여 적극성) 	
		(C) 태국게임쇼	[B2B] <ul style="list-style-type: none"> ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(퍼블리싱, 투자, 공동제작 등)의 타당성 ○ 비즈니스 미팅계획 등 행사기간 세부 활동계획의 구체성 ○ 비즈매칭 및 수출계약에 대한 적극성 ○ 현지 미팅 계획이 있거나 매칭 성사 가능성이 높은 바이어 여부 [B2C] <ul style="list-style-type: none"> ○ 마켓 참가전략 및 성과목표(이벤트, 쇼케이스, 네트워킹 등)의 타당성 ○ 행사기간 세부 활동계획의 구체성 및 우수성 ○ 마켓 참가 준비정도(현지어 빌드 보유 여부, 현지 유저 대상 BM 보유 여부, 현지유저와 부합하는 게임요소 등) [공통] <ul style="list-style-type: none"> ○ 성과목표의 달성 가능성 및 달성방안 ○ 신청서 및 추가자료의 충실도(참여의지, 참여 적극성) 	
계				100점

- 기타사항 : 심사결과 적격기업이 없을 경우 모집 예정수보다 적게 선발할 수 있음

2차
발표
평가

5. 추진일정(안)

구분	내용	기간
참가기업 선발	모집공고 및 지원접수	2024.04.22.(월) ~ 05.20.(월) 오후 13시
	1차 서류평가	2024.05.27.(월) 예정
	1차 서류평가 결과발표	2024.05.29.(수) 예정
	2차 발표평가	2024.05.31.(금) 예정
	최종선발 결과발표	2024.06.05.(수) 예정
사전준비	참가기업 사전준비	2024. 6 ~ 10월
경기도관 운영	게임스کم(A) / B2B	2024.08.21.(수) ~ 08.23.(금)
	도쿄게임쇼(B) / B2B+B2C	2024.09.26.(목) ~ 09.29.(일)
	태국게임쇼(C) / B2C(+e스포츠)	2024.10.18.(금) ~ 10.20.(일)

※ 상기 일정은 게임쇼 현지 및 기관 사정에 따라 일부 변경될 수 있음

6. 기타 유의사항

- 공고일 기준 경기도 내 본사 소재(사업기간 내 경기도 소재 유지 필수)
- 본 기관 당해연도 지원과제수는 최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년간(당해 지원 포함) 지원과제금액의 합계는 6억 이하 제한(타 기관 제외)
- 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납 등으로 인해 각종 정부 지원 사업에 참여 제한 조치중인 사업자 지원신청 불가
- 경기도 기업지원 기준 의거 11개 법 위반 사실이 있는 경우 지원신청 불가

(공정) ① 공정거래법 ② 하도급법 ③ 표시광고법 // (노동) ④ 근로기준법 ⑤ 산업안전보건법 // (환경) ⑥ 폐기물관리법 ⑦ 대기환경보전법 ⑧ 소음진동관리법 ⑨ 물환경보전법 // (납세) ⑩ 국세기본법 ⑪ 지방세기본법

- 신청일 현재 신청과제와 동일/유사과제로 정부, 지방자치단체, 정부사업 대행기관, 경기콘텐츠진흥원 등으로부터 자금을 지원받아 과제를 수행하고 있거나 완료한 경우 지원신청 불가

7. 관련문의

- 담당자 : 경기콘텐츠진흥원 게임문화팀 기현 매니저
- 연락처 : 02-6294-6208 / kihyun@gcon.or.kr

2024. 04. 22.

(재)경기콘텐츠진흥원