

『2026년 대구글로벌게임센터』 게임콘텐츠 글로벌 출시 지원사업 참가기업 모집 공고

(재)대구디지털혁신진흥원에서 글로벌 게임기업 육성을 위해 추진하는 「2026년 게임콘텐츠 글로벌 출시 지원사업」의 참가기업을 다음과 같이 모집하오니, 지역 기업의 많은 관심과 참여 바랍니다.

2026. 6.

(재)대구디지털혁신진흥원장

1 사업목적

- 고도화 및 마케팅 연계 지원을 통해 자생적 해외 시장 진출 역량 강화
- 지역 게임기업의 품질 고도화와 데이터 기반 마케팅 전략을 연계하여 글로벌 시장 안착의 성공 가능성 극대화

2 사업개요

- 사업명: 2026년 대구글로벌게임센터 게임콘텐츠 글로벌 출시 지원사업
- 사업기간: 2026. 6. ~ 11.
- 모집기간: 공고일로부터 ~ 2026. 7. 9.(목) 12:00까지 ※ 제출기한 엄수
- 지원방법: 포인트 지원(기업별 1,500포인트 지급)

※ 전문 수행사를 통한 간접지원

* 기업별 서비스 비용에 해당하는 금액을 포인트 형태로 지급, 포인트를 통한 지원항목 선택 및 수행 (1포인트=1만원(VAT 포함)으로 환산)

- 지원규모: 3개사 내외(1개사 당 1개 게임콘텐츠 지원)
- 지원대상: 공고일 기준 사업자등록증 상 본사가 대구인 게임 제작/배급업 기업이며, 글로벌 시장 진출을 목적으로 하는 자체 개발 게임콘텐츠 보유 기업
- 지원내용
 - 전략 컨설팅: 기업별 1:1 컨설팅을 통한 사전 분석 및 글로벌 진출 전략 수립
 - 고도화 지원: 콘텐츠 품질 개선, 글로벌 현지화, QA 등
 - 마케팅 지원: 플랫폼 마케팅, 프로모션, 인플루언서 마케팅 등

3 지원대상 및 자격

- 지원대상: **공고일 기준 사업자등록증 상 본사가 대구인 게임 제작/배급업 등록 기업이며, 해외 국가 정식 출시를 희망하는 자체 개발 게임 보유 기업**
- 지원자격: 아래 자격 중 하나라도 충족할 경우 지원가능

- 1) 게임 개발 완료 단계에서 글로벌 시장 진출을 준비 중인 게임콘텐츠
- 2) 현재 국내 서비스 진행 중이나, 글로벌 시장 진출을 준비 중인 게임콘텐츠
- 3) 현재 글로벌 서비스 진행 중이나, 신규 해외 권역 추가 진출을 준비 중인 게임콘텐츠

※ 2026년 11월 30일까지 해외 국가 정식 출시 필수

※ 국내 마케팅의 경우 지원 제외

※ 퍼블리싱 계약이 된 경우, 해당 사업을 통해 진출하는 권역의 계약이 되어있지 않다면 지원 가능

- 지원제외 대상(공고일 기준)

- 1) 세무당국에 의하여 국세, 지방세 등의 체납처분을 받은 경우
- 2) 부도, 민사집행법에 의하여 채무불이행자명부에 등재되거나, 신용정보 집중기관에 채무불이행자로 등록된 경우
- 3) 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액 및 기술료 등을 체납(매출조사 거부, 회피 등 포함)하고 있는 경우
- 4) 신청기업 및 대표가 「보조금법」에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우
- 5) 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업집단에 속하는 회사
- 6) 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우
- 7) 사업자, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 등 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우
- 8) 4대보험 및 인건비 체납사실이 있거나, 인건비 체납 및 미지급 관련하여 진행 중인 소송이 있는 경우
- 9) 선정성/폭력성/사행성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠로 지원한 경우
- 10) [붙임2] 신청/참여제한 대상 여부확인서의 ‘아니다’ 항목에 해당하는 경우
- 11) 게임을 직접 개발한 주체가 아닌 경우(퍼블리셔 등)
- 12) 컨소시엄으로 지원한 경우
- 13) 타 업체 콘텐츠 위탁생산(OEM) 형태의 게임
- 14) 정부 및 지자체, 정부사업대행기관으로부터 동일한 과제(과제목표와 산출물 동일한 경우)로 선정이력이 있는 경우
- 15) **진흥원으로부터 2023년 ~ 2025년 기간 내 동일한 게임콘텐츠로 유사 분야 지원사업 선정이력이 있는 경우 지원 불가(동일 게임콘텐츠 중복지원 불가)**

* 진흥원 유사 분야 지원사업

(고도화 사업) '23년 게임콘텐츠 리소스 구축 지원, '24년 게임콘텐츠 고도화 지원, '25년 초기기업 웰업 지원

(마케팅 사업) '23년 글로벌 마케팅 지원, '24년 글로벌 확산 지원, '24년 글로벌 마케팅 지원, '25년 글로벌 확산 지원

구분	주요내용	지원가능여부
'A' 게임으로 진흥원의 유사 분야 지원사업 선정이력이 있는 경우		
예시 1	'A' 게임으로 '마케팅' 사업 참여이력이 있으나, 본 사업에 '고도화' 지원내용으로 신청 시	가능
예시 2	'A' 게임으로 '고도화' 사업 참여이력이 있으나, 본 사업에 '마케팅' 지원내용으로 신청 시	가능
예시 3	'A' 게임으로 '마케팅' 사업 참여이력이 있으나, 본 사업에 '마케팅' 지원내용으로 신청 시	불가능
예시 4	'A' 게임으로 '고도화' 사업 참여이력이 있으나, 본 사업에 '고도화' 지원내용으로 신청 시	불가능

4 지원 세부내용

○ 지원내용

- 전략 컨설팅: 기업별 1:1 컨설팅을 통한 사전 분석 및 글로벌 진출 전략 수립
- 고도화 지원: 콘텐츠 품질 개선, 글로벌 현지화, QA 등
- 마케팅 지원: 플랫폼 마케팅, 프로모션, 인플루언서 마케팅 등

○ 세부 지원항목(안)

구분	세부내용
컨설팅 지원 (기본지원)	<ul style="list-style-type: none"> · 기업별 1:1 맞춤형 전략 컨설팅 지원(기업 당 2회 이상 필수) · 시장 및 경쟁 분석, 게임 분석을 통한 고도화/마케팅 실행(안) 제안 · 상용화 계획 및 전략 수립을 통해 전문 수행사 및 기업 간 필요 지원 협의
게임 고도화	<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠 품질 고도화: 그래픽, UI/UX 개선, 스토어 이미지 개선 등 · 글로벌 현지화: 번역 및 다국어 적용, 문화적 적합성 검토 등 · LQA: 게임 및 스토어 문안, 텍스트, 용어 일관성 등 점검 · 기술 QA: 기능 테스트 및 안정성 점검, 호환성 확인 등
게임 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> · 글로벌 UA 마케팅, 프로모션 이벤트, 글로벌 PR 및 바이럴 등 광고 집행 · 게이밍 인플루언서 매칭 및 인플루언서 광고 집행

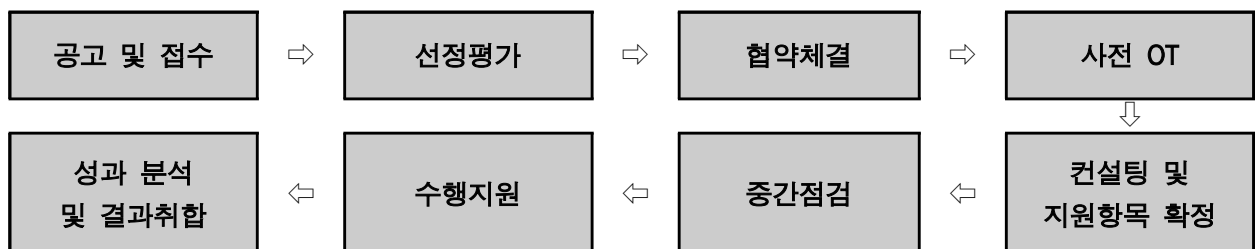
※ 지원항목의 경우 게임콘텐츠 고도화, 마케팅 중 1개 선택하여 신청 가능

※ 상기 지원항목 외 고도화·마케팅 지원내용 신청 가능(수행사 협의 후 지원내용 확정)

○ 포인트 사용

- 기업별 지원내용은 컨설팅 후 변동 가능
- 전략 컨설팅 기반 협의 후 포인트 한도 내 사용 계획 확정
- 포인트 사용 계획 변경 시 사전 협의 및 신청 후 변경 확정

○ 수행절차



5 선정절차 및 기준

○ 선정절차

단계	선정방법		주요내용	비고
1단계	신청·서류접수		사업신청서 이메일 접수	-
2단계	선정 평가	서류 또는 발표평가	선정기준에 의한 항목별 평가 ※ 2026. 7. 16.(목), 예정	외부 평가위원 5인 내외
3단계	협약체결		규정에 의거 협약 체결	-

※ 신청과제 수가 선정규모를 초과하지 않을 경우, 서류평가를 통해 선정 가능

※ 신청과제 수가 선정규모의 3배수를 초과할 경우, 발표평가 외 별도의 추가 평가절차 진행 가능

○ 평가방법 및 기준

- 평가위원: 외부전문가 5인 내외(지역 내·외 산/학/연/관 전문가 구성)
- 평가기준: 각 평가위원 합계점수 중 최저·고점을 제외한 산술평균이 70점 이상인 신청자를 대상으로 고득점 순에 따라 선정
- 평가항목(안)

평가항목	평가내용	배점
게임 우수성	· 게임 빌드의 진행도 및 개발 완성도	15
	· 독창성 및 재미요소 등 게임 우수성, 시장 경쟁력	15
시장진출 가능성	· 목표 시장 진출에 대한 사업화 전략 및 방안의 적정성	15
	· 출시 이후 지속적인 수익창출을 위한 BM 모델 및 운영 방안의 타당성	15
지원 필요성	· 해외 진출을 위한 지원 필요성 여부	10
	· 지원사업 수행을 통해 달성하고자 하는 목표의 구체성	10
성장 가능성	· 해외 진출에 따른 국내외 성과 창출 가능성	10
	· 향후 후속 계획의 구체성 및 타당성	10
합 계		100

※ 상기 내용은 예시로 평가항목 및 배점 등 추진상황에 따라 변동 가능

○ 지원대상 선정

1. 평가절차·항목, 기준, 일정, 지원규모 등 세부내용은 추진상황에 따라 변경 가능함
2. 평가결과 적합대상이 없는 경우 선정하지 않을 수 있으며, 재공고 추진 가능함
3. 선정(협약) 후 결격사유 발생(확인) 시 선정(협약)이 취소 될 수 있음
4. 선정(협약)의 취소 또는 사업 포기 등의 사유가 발생한 경우 최종심사 결과 70점 이상 대상 중 고득점 순에 따라 후순위를 선정하여 지원할 수 있음

6 접수 및 문의

- 접수기간: 공고일로부터 ~ 2026. 7. 9.(목) 12:00까지 ※ 제출기한 엄수
- 접수방법: 이메일 접수(dggc@dip.or.kr) ※ 서류제출 후 접수 여부 유선 확인 必
- 유의사항
 - 제출기한 기한 초과 시 절대 접수 불가
 - 날인 필요 서류에 날인하지 않은 경우 인정하지 않음
 - 제출된 서류는 요청에 의해 임의 추가 또는 보완이 불가하며, 일체 반환하지 않음
 - 서류제출 후 접수 여부 미확인에 따른 책임은 신청기업에게 있음
- 제출서류

제출서류	부 수	제출방식
① 사업신청서(PDF 1부, HWP 1부)	각1부	<ul style="list-style-type: none"> - PDF 파일로 제출(날인 필수) - ①번 사업신청서의 경우 한글파일(날인X)도 함께 제출 필요 - 압축파일로 파일명 변경하여 제출 '기업명_게임명' - 모든 서류 3개월 이내 발급본 제출
② 개인정보수집 동의서		
③ 신청/참여제한대상 여부확인서		
④ 요약서		
⑤ 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의서		
⑥ 게임 제작 또는 배급업 등록증 사본		
⑦ 사업자등록증 사본		
⑧ 게임 시연 동영상 및 관련 영상 자료		
⑨ (해당 시) 게임 인증 및 상용화 실적 자료 (매출·다운로드 수 증빙, 플랫폼 출시 링크, 계약서 등)		

- ※ 추진 상황에 따라 필요한 추가 서류 제출 요청 가능(발표평가 진행 시 발표자료(PPT) 별도 제출 등)
- ※ 최종 선정기업은 협약체결일까지 국세·지방세 완납증명서, 법인등기부등본(법인의 경우), 4대보험 완납증명서를 필수 제출해야 하며, 제출일 기준 체납사실이 있는 경우 선정을 취소하고 후순위 기업을 선정함
- ※ 또한 협약 시 법인인감증명서(개인사업자 대표자 인감증명서), 사용인감계를 필수 제출해야함

- 제출안내
 - 각 서류는 날인 후 PDF 파일로 제출하며, 전체 파일은 1개 압축파일(zip)로 제출
 - ※ 사업계획서의 경우 PDF(날인O) 1부, HWP(날인X) 1부 제출
 - 선정 및 협약 등 추진상황에 따라 필요 시 추가 서류를 요청할 수 있음
 - 세부사항에 대하여는 반드시 본 공고문을 확인 및 숙지 후 제출해야 함
- 문의처: 게임웹툰육성팀 담당자 (E. dip73@dip.or.kr / T. 053-215-4920)

7 유의사항(필독)

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금관리에관한법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업지정보공시세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하며, 신청기업 및 수행기업은 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 위 법령, 규정에 명시되지 않은 사항은 대구디지털혁신진흥원의 규정을 적용함
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 관련 법령 및 규정의 미숙지로 인한 불이익 전부 신청기업, 수행기업의 책임으로 봄 ※ 공고에 미 명시된 내용에 대해서도 관련 법령, 규정, 지침에 따름
- 평가 절차 및 기준, 일정 등 사업 세부내용은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음
- 타 기관으로 과제 중복지원이 발견될 경우 과제 탈락 및 협약 해지 될 수 있음
- 협약 이후에라도 지원제외 대상 사유 등 결격 사유 발생 시 선정 취소 등 제재조치 가능함
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 선정 이후에라도 선정 취소, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 제출된 신청서는 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 제출 서류는 인감을 필수 날인해야하며, 날인하지 않은 경우 해당 내용은 인정하지 않음
- 제출방법 또는 서류 누락, 오기재 등 별도 안내하지 않으며, 이에 대한 불이익은 수행기업의 책임임
- 제출된 서류의 내용에 허위사항이 확인될 경우 협약 해지, 지원금 회수 등의 제재조치를 받을 수 있음
- 제재사유 발생 시 제재조치를 취할 수 있으며, 해당 내용은 공개될 수 있음
- 수행과제는 다운로드 수, 마케팅 지표 등 게임 마케팅 및 고도화 지원을 위한 관련한 정보 및 데이터를 제공해야 하며, 해당 내용은 사업 수행, 성과 취합, 제출 이외의 용도로는 사용되지 않음
- 과제 결과물에 대해 한국콘텐츠진흥원, 대구시, 대구디지털혁신진흥원 등 관련 기관에서 홍보·마케팅 등 공공의 목적으로 무상 활용될 수 있음
- 과제 결과물을 제출하지 못하거나 기타 협약의 해약 여건이 발생될 경우 제재 조치 가능함
- 정부와 지자체 중소기업 지원사업의 효율적 수행을 위해 운영하는 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」의 지원이력 정보 등의 수집·조회를 위한 ‘중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서’를 제출하여야 함
- 수행기업은 문체부 문화예술계 성희롱성폭력 근절 대책(2018.03.)에 따라 성희롱 예방교육 이수 확인서를 필수로 제출하여야 함
 - ※ 남녀고용평등법 및 일 가정 양립 지원에 관한 법률 제13조 및 제39조에 근거, 사업장 내 성희롱 예방교육 의무 부과 및 미실시 시 과태료가 부과됨
 - ※ 문체부 문화예술계 성희롱성폭력 근절 대책(2018.03.): 공모사업 등 지원 시 성희롱 예방교육 이수 확인서 및 성범죄 예방 노력을 담은 서약서 제출 의무(수행기업 대표자, 과제책임자, 과제 참여인력 모두 이수 확인서 제출 필수)
- 수행기업은 관리기관의 요청 시 진도상황 및 목표 달성 현황을 필수 보고하여야 함
- 관리기관은 사업종료 이후 5년간 수행기업에 대한 실적 성과를 요청할 수 있으며, 관리기관의 요청이 있을 경우 수행기업은 요청일로부터 15일 이내에 제출하여야 함
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있으며, 변경 시 수정공고를 추진함