

## 2026년 국내외 게임 전시회 참가 지원사업(2차) 참여기업 모집공고

게임 분야 판로 개척 및 글로벌 시장진출 지원을 위한 「2026년 국내외 게임 전시회 참가 지원사업(2차)」을 다음과 같이 공고하오니 사업 수행을 희망하는 대전 게임 관련 기업의 많은 참여 바랍니다.

2026. 7. 3.

(재)대전정보문화산업진흥원장

## 1 사업목적

- 가. 국내·외 게임 전문(특화) 전시회 참가 지원을 통한 홍보 및 판로 개척, 비즈니스 매칭 지원
- 나. 기업별 보유 콘텐츠 특성에 최적화된 전시회의 선택적 참가 지원과 이를 통한 시장진출 성과 극대화

## 2 사업개요

- 가. 사업명 : 2026년 국내·외 게임 전시회 참가 지원사업(2차)
- 나. 사업기간 : 2026. 7. ~ 2026. 12.
- 다. 사업예산 : 총 37,078천원
- 라. 지원규모 : 6개사 내외 ※ 지원 기업 수는 변동될 수 있음
- 마. 지원금액 : 국내 최대 5,000천원 / 국외 최대 8,000천원 지원
- 바. 지원대상
  - 1) 사업자등록지상 대전 소재인 게임 관련 기업
  - 2) 전시회 출품이 가능한 상용화 단계의 게임 콘텐츠 보유 기업
- 사. 지원내용 : 2026년 7~12월 국내·외 게임 전시회 참가 비용 실비 지원

[참고] 7~12월 주요 국내·외 게임 전시회 목록 ※ 상기 각 행사의 전시 기간은 변동될 수 있음

구분	전 시 회 명	전시기간	지역 및 장소	참가방법	비고
국내	2026 서울팝콘 by CCXP (서울 팝컬처 컨벤션)	8. 14. ~ 8. 16.	서울 코엑스	신청형	
	부산인디커넥트페스티벌 (BIC) 2026	8. 14. ~ 8. 16.	부산 벅스코	신청형 선발형	*공동관 참여
	GXG 2026	9. 11. ~ 9. 12.	성남 판교	선발형	
	지스타(G-STAR) 2026	11. 19. ~ 11. 22.	부산 벅스코	신청형	
	비버락스 2026	12. 18. ~ 12. 20.	서울 SETEC	신청형	
국외	게임스کم 2026	8. 26. ~ 8. 30.	독일 쾰른	신청형	
	PAX West	9. 4. ~ 9. 7.	미국 시애틀	신청형	
	도쿄게임쇼	9. 17. ~ 9. 21.	일본 도쿄	신청형	
	파리 게임 위크	10. 22. ~ 10. 25.	프랑스 파리	신청형	
	게임스کم 아시아	10. 29. ~ 11. 1.	태국 방콕	신청형	*공동관 참여
	G-EIGHT 2026	12. 4. ~ 12. 6.	대만 타이베이	신청형	

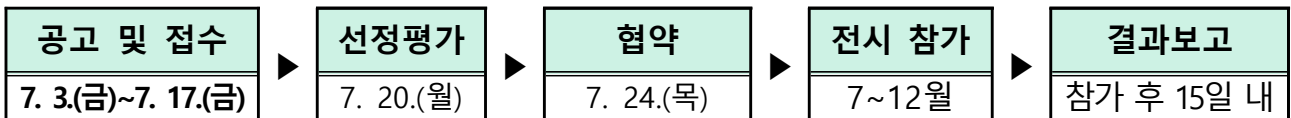
※ 상기 명시된 전시회 외 기타 전시회 및 행사 요청 시, 선정평가 후 지원 가능  
 ※ 우리원 공동관 참여 전시회(BIC, 게임스کم 아시아)는 지원 대상에서 제외

- 아. 참가비, 부스임차료, 장치비, 통역료, 전시 관련 홍보물 제작비 등  
 (인건비, 교통비, 체제비, 각종 수수료, 단순 기업 홍보물 관련 제작비 등은 제외)  
 (단, 국외 전시회 참가의 경우 항공료 지원 가능)

[참고] 전시 게임 관련 홍보물 예시

게임 캐릭터 포토카드	게임 캐릭터 마우스패드	게임 캐릭터 머그컵
		

- 자. 지원장르 : PC 게임, 모바일 게임, 콘솔 게임, VR 게임, 기능성 게임 등  
 차. 지원방식 : 비용 선집행 후 증빙자료 검토 통해 지급(사후정산)  
 카. 추진일정(안)



※ 상기 일정은 사업진행 상황에 의해 변동될 수 있음

### 3 세부 지원내용

가. 지원내용

지원한도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국내 전시회 최대 5,000천원 / 국외 전시회 최대 8,000천원</li> <li>※ 지원 금액은 선정평가 이후 확정됨</li> </ul>
지원항목	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참가비 : 전시회 및 부대행사(비즈니스 프로그램 등) 참가 비용</li> <li>○ 부스료 : 부스 임차료 및 구축 제반 비용 (기타 시설 대여료, 온라인 참가비 포함)</li> <li>○ 장치비 : 부스 내 전시 관련 장비, 시설 등 임차료 및 설치비</li> <li>※ 장치비의 경우 임차 및 설치한 장비의 내역이 전부 나올 수 있도록 세부적으로 작성</li> <li>※ 디스플레이 등 전시콘텐츠를 직접적으로 홍보할 수 있는 장치만 인정</li> <li>○ 장비 운송비</li> </ul>

<b>지원항목</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 통역료 : 영어, 중국어, 일본어 등 전문 통역비</li> <li>○ 항공료 : 국외 전시회 참가 항공료 (이코노미 기준)</li> <li>○ 홍보물 (전시 출품 콘텐츠 관련 기념품의 제작 비용 한정)</li> <li>○ 공고 전 해당 전시회 참가 관련 기지출내역 소급 적용 가능</li> <li>○ 해외업체가 단독으로 국내 전시회를 주관하여 세금계산서 발행이 어려운 경우 지출을 객관적으로 증빙할 수 있는 서류 (무통장 입금내역 등) 제출</li> </ul>
<b>지원제외항목 (업체부담)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 부가세 및 각종 수수료 (세금성 경비)</li> <li>○ 인건비, 체재비(숙박비, 일비, 식비 등), 기타 경비</li> <li>○ 교통비 (국외전시회 참가시 항공료 제외 일체 교통비)</li> <li>○ 단순 기업 홍보용 홍보자료 제작 비용</li> <li>○ 전시 게임과 관련 없는 단순 기념품 구매·제작 비용</li> <li>○ 기타 업체 사정으로 인한 추가 경비</li> </ul>
<b>지원방식</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사후정산(전시회 개별참가 후 15일 이내 결과보고서 및 증빙자료를 적정 제출한 기업에 한하여 검수 후 지급)</li> </ul>
<b>정산증빙</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전시회 참가신청서, 인보이스, 견적서, 계약서, 카드거래명세표 또는 세금계산서, 사진대지 등 지출 관련 증빙서류 일체</li> </ul>

#### 나. 지원자격

<b>지원대상</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업자등록상 소재지가 대전인 게임 관련 기업</li> <li>○ 전시회 출품이 가능한 상용화 단계의 게임 콘텐츠 보유 기업</li> </ul>
<b>지원제외대상</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우리원 또는 타 기관 지원사업 등을 통해 동일한 전시회로 참가 지원을 받는 기업</li> <li>○ 게임 관련이 아닌 아이템으로 참가를 희망하는 기업</li> <li>○ 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 기업</li> <li>○ 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 기업</li> <li>○ 참여지원 관련 서류 미비 및 허위사실 등을 기재한 기업</li> </ul>
<b>지원조건</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기업당 지원 금액 한도 전시회 분할 참가 가능 ex) 250만원 상당 국내 전시회 2회 참가 가능</li> <li>○ 전시회 참가 후 15일 이내 결과보고서 및 증빙자료 제출 필수</li> </ul>

## 4 모집 및 접수안내

가. 공 고 명 : 2026년 국내외 게임 전시회 참가 지원사업(2차)

나. 공고기간 : 2026. 7. 3.(금) ~ 7. 17.(금)

다. 접수기간 : 2026. 7. 3.(금) ~ 7. 17.(금) 16:00까지

라. 제출서류

순	구분	제출서류	유의사항	제출방식
1	필수	참가 신청서	날인 필수	사업신청(PMS) - 1~7번 서류 순서대로 하나의 파일로 압축하여 업로드  ※ 압축파일명 개별참가_기업명.zip ※ 압축파일 내 세부파일 1. 참가 신청서_기업명.hwp 2. 참가 계획서_기업명.hwp ... 7. 기타 우대자료.pdf  - 파일 용량이 50MB 이상일 경우 업로드 불가(사전 용량확인)
2		참가 계획서(※예산서 포함)		
3		신청기업 참여제한 여부 확인서	날인 필수	
4		심사위원 추천표	날인 필수	
5		사업자등록증		
6		국세 및 지방세 완납증명서	국세/지방세 각 1부	
7	선택	기타 우대 자료	게임 브로셔 홍보 플레이 영상 (용량이 클 경우 이메일 제출)	

마. 접수방식 : 대전정보문화산업진흥원 PMS 온라인 접수

신청방법	<b>① 회원가입</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>대전정보문화산업진흥원 PMS 홈페이지(<a href="http://pms.dicia.or.kr">http://pms.dicia.or.kr</a>) 접속</li> <li>약관 동의 및 사업자등록번호 확인, 본인인증, 회원정보 입력 후 가입</li> </ul>
	<b>② 사업신청</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>로그인 후 [모집공고]에서 본 지원사업 [신청] 클릭</li> <li>총괄책임자, 실무담당자, 지원정보, 사업비, 기업실적 등 정보 입력 후 [저장] 클릭</li> <li>모든 정보 입력 및 제출서류 파일 일체 업로드 후 [저장] 클릭</li> <li>최종 확인 후 [신청] 버튼을 눌러야 접수완료</li> </ul>
제출서류 첨부방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>제출서류를 PDF 변환 후 목록 순서대로 넘버링, 하나의 파일로 압축하여 업로드</li> <li>압축파일명 <b>개별참가_기업명.zip</b></li> <li>세부파일명 1. 참가 신청서_기업명.hwp ... 7. 기타 우대자료.pdf</li> </ul>

※ 마감일 16:00 이후 접수 불가능하오니, 회원가입 및 실적기입 등 온라인 접수에 소요되는 시간을 고려하여 가급적 접수마감 전일까지 접수 부탁드립니다.

## 5 선정방법 및 기준

### 가. 선정방법

- 1) 심사위원회를 통한 서면평가 실시
- 2) 심사위원회 구성 : 산업계, 학계, 유관기관 등 외부 전문가 5인 내외

### 나. 선정방식

- 1) 합격대상 선정은 서면평가 결과 총점 60점 이상
- 2) 총점 60점 이상 기업 중 고득점자 순으로 예산 범위 내 지원
- 3) 선정 기업이 중도 포기 시 고득점 순으로 차순위 기업 승계 지원

### 다. 선정기준

- 1) 적정성 검토
  - 검토방식 : 서면평가 / 사업담당자
  - 검토내용 : 필수서류 제출여부, 지원자격 부합여부 검토
  - 검토기준
    - 필수서류 제출 여부
    - 공고일 기준 대전 소재 사업장 여부
    - 전시 가능한 게임콘텐츠 보유 여부

구분	검토내용	
검토대상	○ 접수기업 전체	
검토결과	○ 적정성 검토 통과 시 서면평가 대상으로 선정 ※ 서류 및 자격 관련 기준에 어긋난 부적격 사항 발생 시 탈락	
검토항목	제출서류 적정여부	• 참가신청서를 포함한 제출서류 일체 구비 및 조건 부합 여부
	지원자격 부합여부	• 공고일 기준 대전 소재 여부 • 전시 가능한 게임 콘텐츠 보유 여부

※ 평가일 이전 참가 완료한 전시회의 경우 적정성 검토 단계에서 제외

## 2) 선정평가

- 평가방식 : 서면평가 / 외부심사위원 5인
- 평가항목

평가항목	평가내용	배점
콘텐츠 우수성 (35점)	○ 국내외 유사 게임과의 차별성 및 경쟁력 - 유사·동종 게임 대비 차별성 및 경쟁력, 셀링 포인트 등	15
	○ 게임 콘텐츠의 우수성 - 콘텐츠 업데이트 주기, 재미요소, 몰입감 등 우수성	20
시장성 (30점)	○ 게임 시장분석의 적정성 - 게임 콘텐츠의 국내외 시장 분석 및 시장 내 경쟁력	15
	○ 게임 이용 고객 분석 및 목표시장	15
전시 참가계획 (35점)	○ 전시회 참가목적 및 필요성	10
	○ 전시회 마케팅 전략의 효과성	10
	○ 참가목표 및 활용방안, 기대효과의 적정성	15
<b>합계</b>		<b>100</b>

※ 평가항목은 일부 변경될 수 있음

※ 점수가 동일한 경우 콘텐츠 우수성, 전시회 참가계획, 시장성 점수가 높은 순으로 선정

## 3) 점수 산출기준

- 100점 만점 기준으로 심사배점에 따라 절대평가 실시
- 평가점수가 60점 이상인 기업을 '지원가능', 60점 미만인 기업은 '지원 제외'로 구분
- 최고점수와 최저점수를 제외, 나머지 심사점수를 합산, 산술평균
- 최고점수·최저점수가 2개 이상인 경우 하나의 점수만 제외
- 평균점수 산정결과 소수점 이하의 숫자가 있는 경우 소수점 셋째자리에서 반올림
- 점수가 동일한 경우 콘텐츠 우수성, 전시회 참가계획, 시장성 점수가 높은 순으로 선정

## 라. 협약체결

- 선정평가 후 우리 원과 선정기업이 서면협약을 통해 지원사업 협약체결

## 마. 결과보고

- 전시회 참가 후 15일 이내 결과보고서 및 지원금 청구서류 제출

## 6 유의사항

- 가. 제출된 신청서 및 관련 서류가 허위이거나 거짓인 경우 관련 규정에 의거 선정 취소 및 협약 해약
- 나. 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 우리원의 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업, 수행기업의 책임임
- 다. 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 라. 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- 마. 관련규정
  - 1) 우리원 "대전정보문화산업진흥원 규정·규칙"을 준용하여 사업 관리
  - 2) 본 공고문에 명시되지 않은 사항은 상기 규정에 의거 처리

## 7 담당자 및 문의처

(재)대전정보문화산업진흥원 콘텐츠기반사업단 게임웹툰산업육성팀  
담당자 김정인 대리 Tel 042-479-4198 E-mail kim4100@dicia.or.kr