

『2026년 인천 게임문화콘텐츠 육성사업』
인천 지역연고 e스포츠 게임단 지원사업 모집 공고

인천테크노파크에서는 「2026년 인천 게임문화콘텐츠 육성」 사업의 일환으로 추진되는 인천 지역연고 e스포츠 게임단 지원(舊 인천 지역연고 게임단 지원)사업에 참여할 기업을 모집하고자 합니다. 관심 있는 기업의 많은 신청 바랍니다.

2026년 2월 27일
인천테크노파크원장

1. 사업목적

- 인천 지역연고 e스포츠 산업 생태계 조성 및 활성화

2. 사업개요

- 사업명 : 2026년 인천 지역연고 e스포츠 게임단 지원사업
* 舊 인천 지역연고 게임단 지원사업
- 공고기간 : 2026. 2. 27.(금) 10:00 ~ 3. 12.(목) 16:00
- 지원규모 : 총 60백만원 규모(기업당 최대 15백만원)
- 지원내용 : 지역연고 e스포츠팀 활동 및 운영을 위한 비용지원(4건)
- 지원대상 : 인천 관내 e스포츠팀을 보유·운영하고 있는 기업
- 지원기간 : 협약체결일 ~ 11월 30일(약 8개월 간)
- 추진절차 및 일정

지원접수	선정평가	선정 및 협약체결	사업수행	중간평가	결과평가
지원공고 및 접수	▶ 선정평가 진행	▶ 협약체결 및 1차 지원금 지급(70%)	▶ 지원사업 수행	▶ 중간평가 진행 및 2차 지원금 지급(30%)	▶ 결과평가 진행
2026. 2. 27. ~ 3. 12.	2026. 3. 18. 예정	2026. 3월 중	협약체결일 ~2026.11.30.	2026. 8월 중	2026. 12월 중

※ 상기 일정 및 내용은 인천TP의 사업 추진 상황에 따라 변경될 수 있음

3. 지원 세부내용

- 지원대상 : 인천 관내 e스포츠 게임단을 보유·운영하고 있는 기업 및 단체
- 지원자격 * 지원신청일 기준, 이하 항목을 모두 만족하는 기업
 - ① 이스포츠(전자스포츠) 선정종목 e스포츠 선수 1인 이상과 계약이 완료되어 게임단 구성이 완료된 기업
 - ※ 이스포츠 선수 표준계약서 활용 필수

■ 참고 : 이스포츠(전자스포츠) 종목선정 결과(2025. 4. 17.)

종목구분		종 목 명	종 목 사
정식종목 (8)	전문종목 (6)	리그 오브 레전드	라이엇 게임즈
		배틀그라운드	(주)크래프톤
		배틀그라운드 모바일	(주)크래프톤
		FC 온라인	넥슨코리아
		발로란트	라이엇 게임즈
		이터널 리턴	넵블뉴런
	일반종목 (2)	스타크래프트2	블리자드 엔터테인먼트
		FC 모바일	넥슨코리아
전략종목(2)		스트리트파이터6	캡콤
		eFootball 시리즈	코나미
시범종목(1)		브롤스타즈	슈퍼셀
자격취소유예(4)		서든어택	넥슨코리아
		하스스톤	블리자드 엔터테인먼트
		크로스파이어	스마일게이트 엔터테인먼트
		카드라이더:드리프트	넥슨코리아

- ② 사업자등록증의 본점 소재지가 인천광역시 관내인 기업
 - ※ 협약체결 3개월 이내 인천 내 소재지 이전이 예정되어 있는 기업 지원가능(확약서 제출 필수)
- ③ 기타 아래 조건에 해당되지 않는 기업

- 접수마감일 현재 기업의 대표·총괄책임자 등이 의무사항(보고서 제출, 정산금 및 환수금 납부 등)을 불이행하고 있는 경우
- 접수마감일 현재 세무당국에 의하여 국세, 지방세 등의 체납처분을 받은 경우
- 접수마감일 현재 기업의 대표·총괄책임자 등이 민사집행법에 의거하여 채무불이행명부에 등재되거나, 은행연합회 등 신용정보집중기관에 채무불이행자로 등록된 경우
- 최근결산 기준 자본전액잠식인 경우 및 외부감사 기업의 경우 최근년도 결산감사 의견이 '의견거절' 또는 '부적정'인 경우

○ 지원내용 : 지역연고 e스포츠 게임단 활동 및 운영을 위한 비용 지원

연번	구분	지원내용
1	e스포츠 게임단 활동비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 대회참가비 : 공인 국내·외 대회 참가에 필요한 제반비용 <ul style="list-style-type: none"> - 대회등록 또는 참가비, 여비교통비, 외부인건비(일용임금) 등 ○ 대외활동비 : 전시, 대회, 교류행사 등 대외활동에 통상적으로 소요되는 비용 <ul style="list-style-type: none"> - 전시회 부스참가, e스포츠 대회 및 행사 개최에 따른 각종 일반 수용비, 임차료, 소모품비, 전문가활용비 등 ○ 교육훈련비 : 참여인력 및 소속 선수의 교육에 필요한 제반비용 <ul style="list-style-type: none"> - 직무교육, 안전교육 등 교육훈련 위탁 비용 - 외부 워크숍, 세미나, 교육 등에서 발생하는 등록비 또는 참가비 등
2	e스포츠 게임단 운영비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시설장비비 : 시설·장비 등의 임차에 대한 비용 <ul style="list-style-type: none"> - 사업 수행에 필요한 시설·장비·물품 등의 임차료 등(자산취득불가) ○ 사업활동비 : 사업 수행에 통상적으로 소요되는 기본 경비 <ul style="list-style-type: none"> - 피복제작비, 광고선전비, 보험료, 지급수수료 등
3	e스포츠 게임단 인건비	<ul style="list-style-type: none"> ○ 내부인건비 : 게임단 참여인력 및 소속 선수의 인건비 <ul style="list-style-type: none"> - 참여인원 및 참여율 산정에 따른 급여 - 정기후원금(월급) 계약을 체결한 소속선수의 월급여

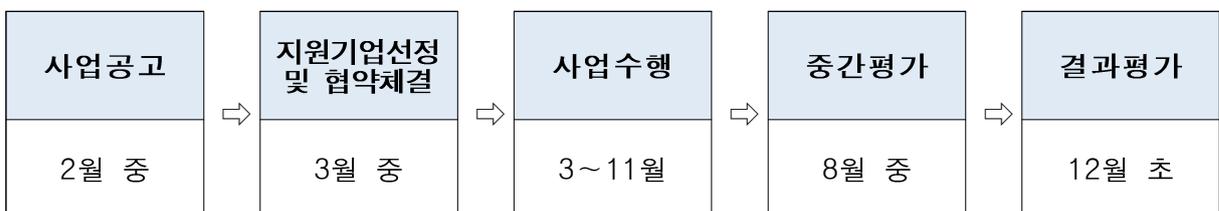
※ 인건비는 총 사업비의 30%, 운영비는 총 사업비의 20%를 초과하여 사용할 수 없음

○ 지원기간 : 협약체결일 ~ 11월 30일(약 8개월 간)

○ 지원규모 : 총 60백만원 규모, 4건(개사) 내외(기업당 최대 15백만원)

○ 선정방식 : 외부전문가에 의한 서면·발표 평가를 통해 지원기업 선정

○ 추진일정



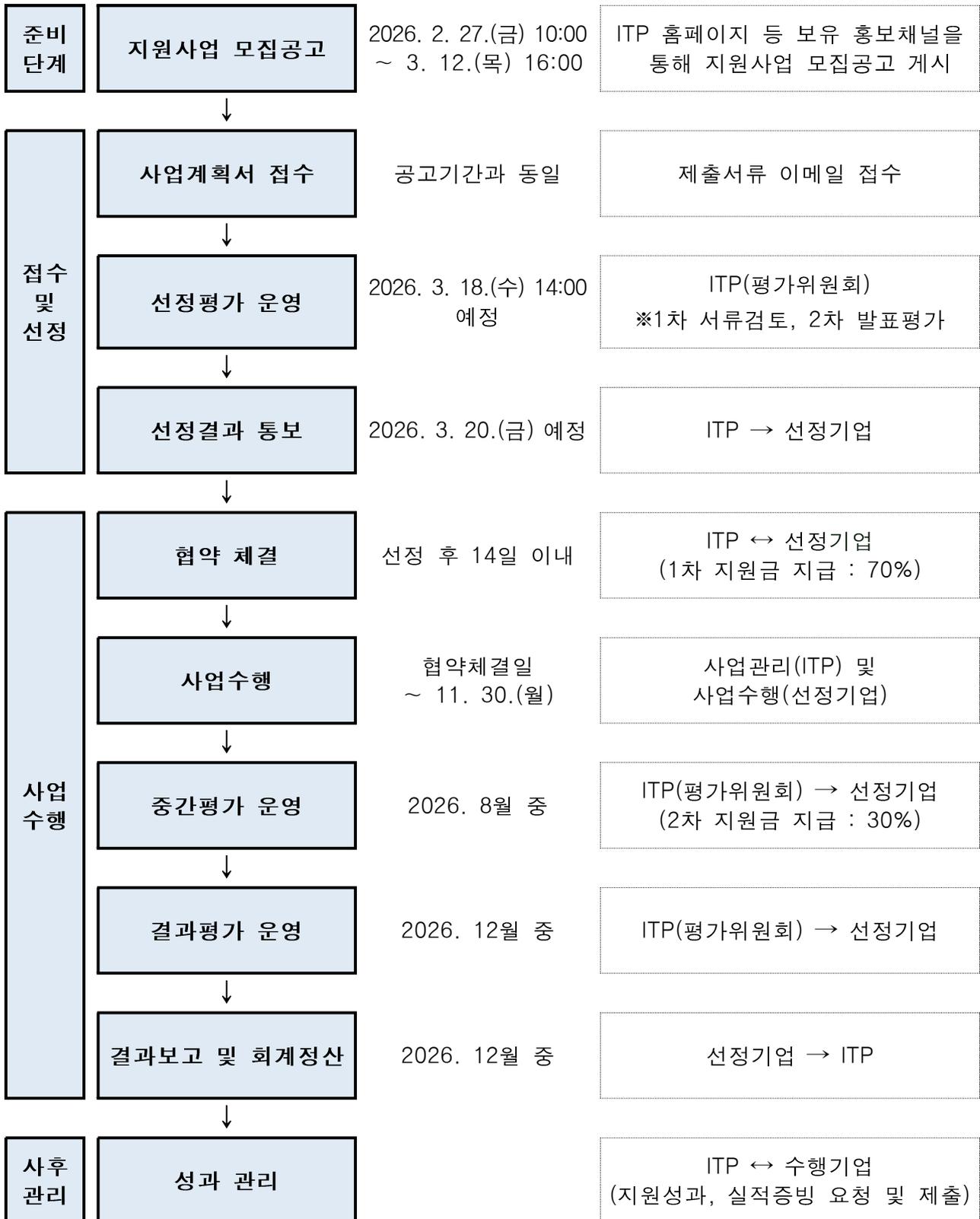
○ 지원조건 세부사항

필수이행사항			
연번	구분	주요내용	목표
1	대회참가	정부·지방자치단체·기관 혹은 종목사가 주최·주관하는 공인 e스포츠 리그·대회 참가	2회 이상
2	대외활동	정부·지자체 및 기관, 종목사가 주최·주관하는 전시회 등 행사 참가(부스운영, 팬미팅, 세미나, 교육 등) 혹은 자체 교육·대회 등 행사 운영	1회 이상
3	대외홍보	언론보도, 홍보 콘텐츠 제작·게시 등 지역연고 e스포츠 게임단 운영 성과 확산을 위한 홍보·마케팅 실적 창출	2회 이상

- ※ 과제 목표의 미달성, 결과평가 실패판정, 기타 기업사정에 의한 협약 해약 시 지원금 전액을 환수함(환수절차에 따르지 않는 경우 보증보험증권 청구)
- 선정 기업은 지원기간 내 사업계획서 상 제시한 목표를 달성해야 함
- 본 사업 수행에 있어, e스포츠 게임단 활동 및 콘텐츠·홍보물 제작 등 제반 영역에 인천광역시와 인천테크노파크의 심볼마크 혹은 후원 내용을 표기해야 함
- 선정기업은 인천 게임문화콘텐츠 육성 사업의 일환으로 추진되는 관련 간담회, 전문교육 및 전시회, 운영행사 등에 적극적으로 참여 및 협력해야 함
- 사업 선정 시, 지원금의 10% 이상 자부담(현금) 매칭과 사업비 전용통장 개설 및 지원금 지급이행보증보험증권 제출에 문제가 없어야 함
- 지원금은 협약체결 후 2회 분할 지급함(1차 70%, 2차 30% 지급 예정)
- 협약 체결 후 3년 간 성과조사 요청 시, 요구하는 양식에 의거하여 자료를 제출해야 함

4. 추진일정

○ 추진일정



5. 선정평가

○ 선정방법 및 기준

- 1차 서류검토와 2차 발표평가로 선정평가 진행

단계	구분	평가내용
1차	서류검토	· 제출서류 적합성 검토 · 관련 규정에 따른 참여제한 여부 등 확인
2차	발표평가	· PT발표 및 질의응답에 따른 과제수행능력 평가 · 운영능력, 수행역량, 적정성 등에 대한 평가

- 발표평가는 관련 산업분야 전문가, 지원사업 관리 전문가 등 외부 7인 이내 (최소 5인 이상)로 평가위원회를 구성
- 운영능력, 수행역량, 적정성 등을 각 기업의 서류 및 PT발표를 통해 계량평가하여 선정
- 선정기준은 평가위원회의 최고·최저 점수를 제외한 종합점수(평균) 70점 이상 기업 중 고득점 순으로 선정
 - ※ 선정 이후 취소사유 발생 혹은 사업포기 시 고득점 순으로 차순위 선정
- 발표평가 심사를 통해 지원대상 과제의 최종 지원여부 결정 및 총 사업비 규모에 대한 가감 조정을 진행
- 평가 이후, 평가의견을 반영하여 최종 수정된 사업계획서를 토대로 협약 체결

○ 평가항목

평가항목	세부 평가내용	평가점수
운영능력	• 사업목적과의 부합성	30
	• e스포츠팀 운영에 대한 신뢰성	
	• e스포츠팀의 성과 및 조직·인력구성의 적정성	
수행역량	• 사업계획의 질적 수준 및 운영내용의 우수성	40
	• 성과확산, 경제·사회적 파급효과 등 기대효과의 우수성	
	• 사업수행을 위한 인프라, 기술력 등 전문성 보유 여부	
	• 동일 혹은 유사 e스포츠 대회 및 행사 참가 이력 보유 여부	
적정성	• 사업계획의 구체적인 내용 및 실현 가능성	30
	• 사업목표 및 추진세부계획의 구체성 및 적절성	
	• 사업 예산계획의 적정성	
합 계		100

6. 신청서 작성 및 제출

○ 공고 및 접수기간 : 2026. 2. 27.(금) 10:00 ~ 3. 12.(목) 16:00

○ 접수방법 : 이메일 제출(kjt@itp.or.kr)

- 사업 공고문과 함께 첨부된 사업계획서 및 서식 다운로드 후 붙임 서류 및 제출서류 등과 함께 이메일 접수

○ 제출서류 목록

- 제출서류 1, 2, 3을 하단 제출양식에 맞춰 3개의 파일로 구분하여 제출

구분	연번	제출서류 목록	서식	비고	제출형식
제출 서류 1	1	제출공문	-	-	개별파일을 압축하여 하나의 파일로 제출 (ZIP)
	2	지원신청서 및 사업계획서	[서식1]	-	
	3	사업계획 발표자료	-	15분 내외 발표 분량	
제출 서류 2	4	지원서약서	[서식2]	-	스캔서류를 하나의 파일로 일괄 취합하여 제출 (PDF)
	5	참여인력의 참여확인서	[서식3]	-	
	6	개인정보 수집·이용·제공 동의서	[서식4]	참여인력 전원 서명 제출	
	7	인권존중의무 이행서약서	[서식5]	-	
제출 서류 3	8	사업자등록증	-	-	스캔서류를 하나의 파일로 일괄 취합하여 제출 (PDF)
	9	법인인감증명서, 사용인감계	-	사업신청일 기준 직전 3개월 발행분 제출	
	10	법인등기부등본	-		
	11	국세·지방세 완납 증명서	-		
	12	사업장 4대보험 완납증명서	-		
	13	참여인력 재직증명	-	-	
	14	이전계획서	[서식6]	해당 시	
-	15	기타 기업 및 게임단의 이해를 돕는 자료 (IR 사업계획서, 대회참가실적, 수상이력 등)	-	해당 시	PDF

○ 제출서류 작성안내

- 사업계획서 및 발표자료는 간결하고 명료하게 작성 필요
- 세부내용은 작성요령을 숙지한 후, 요구사항에 맞도록 핵심내용을 중심으로 작성하되 충분한 정보를 포함하여 작성
- 사업계획서의 각 항목별 내용이 누락되지 않도록 하며, 기재 시 가능한 구체적이고 정량적으로 작성함
- 지정된 내용 및 양식 외에 추가로 기재할 사항이 있을 경우 별지로 작성하거나 추가표시를 하여 작성 가능함
- 제출서류는 모두 선정평가 시 평가 자료로 활용하며, 평가 과정에서 필요시 추가 자료를 요청할 수 있음
- 기 제출된 서류는 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환되지 않음
- 증빙서류는 사업 공고일 이후 발급분으로 제출하며 반드시 모든 제출서류를 구비하여 제출함

○ 접수 및 문의

- 인천테크노파크 문화콘텐츠센터(032-260-0676, kjt@itp.or.kr)