

2026 게임마켓(차이나조이, BIC, 지스타) 서울관 참가기업 모집

서울경제진흥원(SBA)에서는 서울 소재 게임개발사 및 퍼블리셔의 국내외 게임마켓 진출 확대 및 투자 유치 지원을 위해 차이나조이(B2B/B2C)·BIC(B2B/B2C)·지스타(B2B) 서울관에 참가할 우수한 게임개발사 및 퍼블리셔를 모집하오니 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

2026년 4월
(재)서울경제진흥원 대표이사

1 행사개요

행사명	차이나조이	부산인디넥트페스티벌(BIC)	지스타
사업명	2026 게임마켓(차이나조이, BIC, 지스타) 서울관 운영		
운영기간	2026. 7. 31.(금) ~ 8. 2.(일) (3일)	2026. 8. 14.(금) ~ 16.(일) (3일)	26. 11. 19.(목) ~ 21.(토) (3일)
행사장소	상하이 신국제박람센터	부산 BEXCO	부산 BEXCO
모집규모	서울 소재 우수 게임기업 9개사 내외	서울 소재 우수 게임개발사 6개사 내외	서울 소재 우수 게임기업 9개사 내외
행사규모 ('25년)	31개국 799개사 관람객 약 41만명	41개국 592개사 관람객 약 3.8만명	44개국 1,273개사 관람객 약 20만명
행사특징	<ul style="list-style-type: none"> · 중국 최대 규모 게임마켓 · 시장 진출을 위한 판호 발급 필수(현지 퍼블리셔 및 에이전트와의 네트워킹 중요) 	<ul style="list-style-type: none"> · 국내 유일 인디게임 전문 전시 · 장시간 시연 및 FGT 등으로 개발자와 코어 유저 간의 깊이 있는 피드백 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 26년 기준 22주년을 맞은 국내 최대 게임마켓 · 일본/중국/동남아 등 동아시아권 바이어 방문 확보

2 사업개요

□ 사업목표

- 서울 소재 게임 기업의 우수 게임 콘텐츠의 국내외 진출 활성화 및 해외 네트워크 구축 지원
 - (차이나조이) 중국 게임시장 트렌드에 부합하는 게임콘텐츠의 글로벌 진출 집중 지원, B2B·B2C 동시 지원을 통한 마케팅 시너지 극대화
 - (B I C) 인디게임 코어 유저 대상 FGT 집중 수집으로 게임 피드백 데이터 수집 B2B·B2C 동시 지원을 통한 마케팅 시너지 극대화
 - (지 스타) 서울 소재 게임 기업의 우수 게임콘텐츠의 해외 판로 개척 및 수출 지원 B2B 집중 지원을 통한 국내외 바이어·퍼블리셔 네트워크 구축

□ 모집개요

- 사업명: 2026 게임마켓(차이나조이, BIC, 지스타) 서울관 'Seoul Game Alley'
- 모집기간: 2026. 4. 1.(수) ~ 4. 20.(월) 15:00까지 (약 3주)
- 모집대상: 공고일 기준 서울 소재 중소 게임개발사/퍼블리셔
- 지원규모: 서울 소재 우수 게임기업
 - 차이나조이(9개사 내외): 게임개발사 7개사 내외 / 퍼블리셔 등 2개사 내외
 - B I C(6개사 내외): 게임개발사 5개사 내외 / 퍼블리셔 등 1개사 내외
 - 지 스타(9개사 내외): 게임개발사 7개사 내외 / 퍼블리셔 등 2개사 내외

※ **마켓별 참가 희망 순위 별로 최대 3순위까지 기재**

※ **최대 2개 마켓까지 중복 참가 가능. 단, 모집 미달 시 고득점자 순으로 3번째 마켓 참가 여부 조사 및 반영 예정**

○ 지원 자격

- 서울 소재 중소 게임개발사/퍼블리셔 중 아래 ① ~ ③의 조건을 모두 충족하는 경우
 - ① 공고일 기준 서울 소재 기업(사업자등록증을 통해 서울 소재 확인할 수 있어야 함)
 - ② 글로벌 서비스 계획과 역량을 갖춘 게임개발사 및 퍼블리셔 등 게임기업
 - ③ 공고일 기준 출시 완료되어 서비스될 예정인 게임콘텐츠를 보유한 기업
 - ④ 우대사항
 - (공통) 제작 완료 게임콘텐츠 보유 기업
 - (차이나조이) 중문(中文)·영문(英文) 빌드가 제작 완료된 게임콘텐츠 보유한 기업 우대

[지원제한 및 걸격사유]

- 기획 혹은 제작 단계로서 게임콘텐츠에 대한 진단 및 심사가 불가능한 경우
- **당해연도 타 기관의 해당 행사(마켓) 참가 지원을 받은 기업(동일 게임콘텐츠로 중복 참여 불가)**
- 해외기업의 창작물일 경우(해외기업의 국내지사), 단순 시장조사, 컨퍼런스 참가 등
- **VR/XR 기업 및 시연을 위한 키오스크 내에 설치 불가능한 크기의 장비를 요하는 게임**
- 신청한 업체가 직접 전시에 참가하지 않는 경우, 신청서 상 명기되지 않은 타사와의 공동참가
- 국세 혹은 지방세 체납 중, 금융기관의 채무불이행 상태, 휴폐업 상태, 부도·화의·법정관리 중인 경우
- **개인의 파산·회생절차·개인회생절차의 개시 신청이 이루어진 경우**
- SBA 혹은 유사 전문기관으로부터 참여제한조치를 받고 있는 사업자(대표자 포함)인 경우
- **최근 결산기준 전액자본잠식(완전자본잠식) 기업인 경우, 부채비율 500% 이상인 경우**

○ 지원내용

- (공통) 행사 참가, 비즈매칭, 통역, 기업홍보 등 국내외 시장 진출 지원
 - (차이나조이) 2026 차이나조이 B2B 전시관 내 B2B/B2C 전시 공간 및 홍보 지원
 - ※ B2B 구역이지만 B2C 내용 병행 운영 예정
 - (B I C) B2C 전시관 내 조립부스 공간 지원 및 홍보 지원
 - ※ B2C 구역이지만 B2B 내용 병행 운영 예정
 - (지 스타) 2026 지스타 B2B 전시관 내 세미나실 내 비즈매칭 집중 지원
 - ※ B2B 전시관 출입증 지원(기업당 1개 내외), B2B 전시관 내 조립부스 미지원

○ 주요 일정

절차	참가기업 모집	선정 평가	최종 선정 결과 안내	협약 체결
내용	- 기업 모집	- 진단KIT 활용 서면심사	- 지원기업 최종 선정 및 진단KIT 결과 안내	- 참가기업별 협약 체결 및 행사 운영 관련사항 안내
일정	~ 4월 3주	4월 4주	5월 1주	~ 5월 3주

※ 상기 일정은 향후 사업 추진 상황에 따라 변경될 수 있음

3 지원 내용

□ 세부 지원내용

○ 서울관 전시 공간 및 비즈니스 테이블 제공

- **하기의 마켓별 지원 형태(B2B/B2C) 및 부스 형태 확인 필수**

- (차이나조이) 2026 차이나조이 **B2B 전시관 내 B2B/B2C 전시 공간** 지원
 - ※ B2B 구역이지만 B2C 내용 병행 운영 예정
- (B I C) **B2C 전시관 내 조립부스 공간** 지원
 - ※ B2C 구역이지만 B2B 내용 병행 운영 예정
- (지 스타) 2026 지스타 **B2B 전시관 내 세미나실** 지원
 - ※ B2B 전시관 외부 세미나실 활용한 B2B 비즈매칭 집중 지원
 - ※ B2B 전시관 출입증 지원(기업당 1개), B2B 전시관 내 조립부스 미지원

○ 전시 및 상담을 위한 디스플레이, 인터넷, 전기 등 기본 설비

○ 참가 비표 지원(기업별 1~2개 내외)

○ 투자사, 퍼블리셔 등 바이어 사전·현장 비즈매칭 지원

- 참가전략 수립을 위한 정보제공(게임시장 진출 전략 컨설팅 및 해외시장 정보)

○ 참관객 및 바이어 유치를 위한 공동 홍보물 제작(홍보영상, 디렉토리북, 부스 내벽 부착물 등)

○ 참가기업별 전담 통역 인력 1인 지원 ※ BIC 제외

○ 해외 유력 기업 및 협·단체와의 사전 및 현장 간담회, 네트워킹 행사 참여 지원

○ 서울관 및 참가기업 온·오프라인 홍보(보도자료, 온라인 홍보, 광고 등)

○ 참관객 유치 위한 현장 홍보지원(B2C 이벤트, 쇼케이스 등) ※차이나조이, BIC 한정

□ 참가기업 개별 준비사항

○ 참가 콘텐츠 및 콘텐츠 홍보 자료

○ 위 세부 지원 내용 외 발생 비용 일체

- 체재비(숙박비, 항공료, 비자, 여행자보험 등), 개별 노트북 및 기기, 홍보자료, 해외 운송비용, 기타 업체 사정으로 발생하는 추가 경비 등

※ 상기 세부 지원 내용 및 참가기업 개별 준비사항은 현장 상황, 감염병 발생 상황 및 안전에 따른 국가·주최사·SBA의 정책과 향후 사업 추진 상황에 따라 변경될 수 있음

※ **기업당 1명 이상 전시회 현장 참가 및 상주 필수**

4 신청서 접수

□ 신청서 접수방법

- 접수기간: 2026. 4. 1.(수) ~ 4. 20.(월) 15:00까지 (약 3주)
- 접수방법: SBA 홈페이지(<http://www.sba.kr>)를 통한 온라인 접수

[온라인 신청 방법]

서울경제진흥원 홈페이지(www.sba.seoul.kr) → 기업회원 로그인(회원가입 필수) → 사업신청 → ‘접수 중인 사업’ → 해당 사업 검색 및 신청 → 첨부 신청서 다운로드 후 작성 및 제출(용량 10MB 제한, zip 파일 압축하여 업로드, egg 압축 제출 불가) → 하단의 ‘제출’ 클릭

- ※ 용량 제한으로 인해 업로드 불가 시 담당자 이메일(yul49@sba.seoul.kr)로 제출, 이 경우에도 **홈페이지 시스템을 통한 사업신청 접수 필수**
- ※ 마감일에 시스템 오류 등으로 접수하지 못하는 경우 인정되지 않으니 가급적 사전 제출 요망
- ※ 신청서 접수 후, 신청서가 제대로 제출 완료가 되었는지 확인해야 하며 신청서 제출 오류에 따른 책임은 신청자 본인에게 있음

○ 제출서류

구분	제출물 내역	작성방법
신청서 및 별첨자료 (용량제한:10메가) [필수]	① 사업신청서 ※ 첨부된 사업신청서 양식 참고, 정량목표(KPI) 제시 필수 (작성 후 원본 한글파일 1부, 날인본 PDF 1부 제출)	첨부양식 작성 (한글/PDF 파일)
	② 게임동영상 ※ 충분히 게임을 파악할 수 있는 영상 제출 필수	동영상 파일(mp4 등)
	③ 사업신청 기본사항 ※ 첨부된 Excel 양식 참고	첨부양식 작성(Excel)
	④ 별첨자료	
	공통 - 국세·지방세 납입증명서 (공고일 기준 3개월 이내) - 사업자등록증 (공고일 기준 3개월 이내) 법인사업자 - 법인등기부등본 (공고일 기준 3개월 이내) 개인사업자 - 대표자 주민등록등본 (공고일 기준 3개월 이내)	스캔 후 개별 PDF 파일로 제출
게임 및 기업소개서 [선택]	⑤ 요약 재무제표 ⑥ 개인정보 수집 및 이용 동의서 ⑦ 사업안내 및 홍보 활용 동의서 ⑧ 선정심사위원 추천표 ※ 첨부된 신청서 작성 및 접수 안내 참조 ※ 공통 - 서류별로 PDF 1부 제출 / 날인 필요시, 날인본 PDF 제출	첨부양식 작성 (PDF 파일 제출)
	⑨ 게임콘텐츠 및 기업소개서 ※ 게임 기획 및 제작 개요, 사업 전략 등 ※ IR덱 등 비즈매칭 역량을 확인할 수 있는 자료 ※ 개발사의 이전 작품 및 마케팅 성과(포트폴리오)	필요시 제출 (자유양식, PDF 형식)
가점 [해당 시 필수]	⑩ 가점사항 증빙서류 사본 제출 - 24~26년 SBA 게임콘텐츠 지원사업(제작/마케팅/맞춤형/상생플랫폼 등) 선정기업: 협약서 - 24~26년 서울게임콘텐츠센터, 서울창업허브 입주기업: 입주계약서 - 하이서울기업 : 인증확인서	해당 시 제출 (PDF 파일 제출)
[분량 및 제출 요령]		
① 사업신청서 및 제출서류는 1개의 zip 파일로 압축하여 제출 - zip 파일명: 2026 게임마켓(마켓명) 서울관 참가기업 모집_신청기업명(게임명)		
② 신청서와 첨부자료 등의 파일은 신청양식의 제출서류 목록 순서에 맞춰 개별 파일 을 압축하여 제출 - 파일명: 제출서류번호_제출서류명_신청기업명(게임명)		
③ 용량 초과로 업로드가 되지 않을 경우, 신청서 외 제출서류는 아래에 표기된 이메일 (yul49@sba.seoul.kr)로 제출하되, 홈페이지 사업신청은 필수 이며 마감시간 전 도착분만 접수됨 ※ 제출자료는 신청접수 시에는 사본으로 제출 가능하나, 추후 진흥원 요청 시 원본 제출 ※ Mac OS 환경에서 작업한 경우 제출물이 열리지 않는 오류가 발생하니 사용 지양		

5 선정 심사

□ 심사 개요

- 심사 방법: 사업신청서 검토 등 제출 서류 기반 서면심사 * 진단 KIT를 활용한 100점 만점의 정성평가 추진
 - 마켓별 선정 심사를 통해 70점 이상인 기업 중 고득점자 순으로 마켓별 선정 예정
 - 3개 마켓 모두 선정될 경우 신청서에 기재한 우선순위 순으로 2순위까지만 선정
 - * 단, 모집 미달 시 3순위까지 모두 참가 가능(향후 담당자 개별 연락 예정)
- 심사위원회 구성: 게임 특화 플랫폼, 마케팅, 퍼블리셔, VC 등 관련분야 전문가 심사위원회 7인 내외 구성
- 선정 규모: 마켓별 6~9개사 내외 * 사업신청 및 상황에 따라 선정기업 수 조정될 수 있음
- 평가항목

구분	평가항목	배점
게임콘텐츠 우수성 및 경쟁력 (30점)	게임콘텐츠 기획력 및 IP, 게임성, 스토리, 아트 등이 우수한가?	15
	타겟 시장 내 해당 게임의 경쟁력이 있는가?(난이도, 재미요소, 게임컨셉 등)	15
실행전략 (25점)	[공통] 참가 마켓 진출 전략이 명확하게 수립되었는가?	10
	[B2B] 비즈니스 미팅을 위한 전략 및 행사기간 내의 구체적인 활동계획이 있는가? 성과목표(퍼블리싱, 투자, MOU 등)가 타당한가? 비즈매칭·수출계약에 대한 적극성이 있는가?	15
	[B2C] 게임 홍보 및 이벤트 등 행사기간 내의 구체적인 활동계획이 있는가? 참가전략과 이벤트·네트워킹 등의 목표(위시리스트, 다운로드 수 등)가 타당하고 계획의 적극성이 있는가?	
글로벌진출 가능성 (25점)	글로벌 진출 준비가 되어있는가?(글로벌 진출 현황, 국내외 주요성과, 현지어 번역 여부, 트렌드 부합 등) *제작완료 게임(영문/현지어 빌드) 콘텐츠 기업 우대	15
	글로벌 진출 계획이 적합하고 국내외 게임마켓을 통한 글로벌 진출 목표가 타당한가?	10
지원 적합성 (20점)	참여인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	10
	IP 등 전시, 이벤트 진행, 홍보 등을 위한 마케팅 소재를 가지고 있는가?	10
가점 (3점)	24년 ~ 26년 SBA 게임콘텐츠 지원사업(맞출형, 상생플랫폼 등) 선정기업 및 서울게임콘텐츠센터 8~10층 및 서울창업허브 입주기업, 하이서울기업(건당 1점, 최대 3점) 등 SBA 인증 기업	(3)
합계		100

* 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

* 가점은 만점(100점) 이내에서 적용

○ 심사기준

- 종합평점(최고점수와 최저점수를 제외한 산술평균점수)이 70점 이상인 기업 중 고득점 순서로 우선 선정
 - * 70점 미만은 선정 대상에서 제외
- 선정업체의 사업포기 등에 대비하여 후순위업체 선정 가능
- 동일점수가 2개사 이상일 경우 구분 총점이 큰 항목을 고득점한 기업을 우선 선정
- 평가 과정에서 필요시 추가 자료 제출을 요청할 수 있음

□ 일반사항

- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출 서류 일체는 반환되지 않음
- 제출된 신청 서류 내용에 대한 증빙을 요청할 수 있으며, 증빙자료 미제출 시 선정이 취소될 수 있음
- **마감시간 엄수 필수**, 마감 시간까지 신청서가 업로드 완료되지 않을 경우 접수 처리되지 않으며, 마감 당일은 접속 폭주가 예상되오니 사전에 신청 요망
- 선정 결과 통보 후 특별한 사유 없이 사업 수행을 취소하거나, 기간이 임박하여 참가 취소를 하거나, 자료 제출 등의 협조를 취하지 않는 경우 향후 2년간 진흥원 유사 사업 참여 제한 등의 조치를 받을 수 있음
- 선정된 마켓에 따라 차이나조이 서울관 운영기간(26. 7. 31.(금) ~ 8. 2.(일)) / BIC 서울관 운영기간(26. 8. 14.(금) ~ 8. 16.(일)) / 지스타 서울관 운영기간(26. 11. 19.(목) ~ 11. 21.(토))까지 참여하여야 하며 중도 철수 불가
- 서울경제진흥원(SBA)의 참가 지원을 받은 후 실적을 제출해야 하며, 전시 기간 내 조기 철수, 사전 협의 없는 장시간 이탈 등 협조가 이루어지지 않는 경우 향후 2년간 진흥원이 지원하는 유사 사업에 참여 제한을 받을 수 있음
- 상기 공고 내용(세부 지원내용 등)은 향후 상황에 따라 일부 변경될 수 있음
- 사업신청 시 사업 참여자는 개인/기업 정보 수집 및 이용에 동의하여야 하며, 동의를 거부할 경우 신청 및 선정심사 제외 등 불이익을 받을 수 있음
- 제출된 서류 및 운영계획서가 허위, 위·변조, 그 밖의 방법으로 부정하게 작성된 경우 관련 규정에 의거 선정 취소 및 협약 해약, 제재할 수 있음
- 동 기관, 타 기관 지원사업과 동일 마켓의 중복수혜 불가(같은 게임콘텐츠의 경우)

□ 문의처

- 서울경제진흥원 게임팀 임송율 선임(02-2124-2904 / yul49@sba.seoul.kr)