

2026년 글로벌 게임 현지화 지원 (해외 이용자평가) 지원 공고

한국콘텐츠진흥원은 국산 게임의 글로벌 출시 성공률 제고를 위하여 「2026년 글로벌 게임 현지화 지원(해외 이용자평가)」 사업의 지원계임을 다음과 모집하오니 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

□ 지원개요

- 지원대상 : 해외 직접 출시를 희망하는 국내 게임개발사의 게임 프로젝트 30개 내외
- 지원내용 : 권역별 해외 이용자평가(FGT, Focus Group Test) 총 3회
- 지원분야 및 지원규모: 기본 오프라인 1회, 온라인 2회 FGT 지원

구분*	대상 권역**	대상 국가(안)**	지원대상***	비고
오프라인****	유럽	독일	30개	nn개 필수참여
	아시아	일본		
온라인	북미	미국/캐나다	30개	기본제공
온라인 (2지망)	북미	미국/캐나다	30개	nn개 nn개 nn개 nn개 nn개
	아시아	일본/대만/태국/베트남 등		
	유럽	영국/독일/프랑스 등		
	중동	UAE/사우디아라비아 등		
	중남미	브라질/아르헨티나 등		

* 업체당 최대 3개 권역 FGT 온오프라인 패키지 지원(북미 권역 기본 지원, 5개 권역 중 2개 선택, 1개는 오프라인 필수 선택)
 ** 대상 권역 및 국가는 선정 후 게임별 타깃 시장 및 빌드 상태를 고려한 사전진단 단계에서 최종 협의 후 확정되며, 운영 상황에 따라 권역 내 대상 국가(안) 외의 국가는 지원이 어려울 수 있음

*** 지원대상 갯수는 수요에 따라 조정될 수 있으며, 선정 후 사전 컨설팅을 통해 최종 확정됨
 **** 오프라인은 해외마켓(게임스컴, 동경게임쇼) 연계 운영

□ 지원기간

- 2026년 6월 ~ 12월 중순

□ 지원 세부내용

○ 권역별 해외 이용자평가(FGT) 총 3회(오프라인 1회, 온라인 2회)

구분	세부내용*
공통	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 특성(장르·플랫폼·게임성 등)을 고려한 현지화 전략 수립을 위해 게임별 사전 진단 및 FGT 운영(안) 설계 - 현지 주요 타겟층(연령·성별·선호장르·선호플랫폼 등 세분화)을 대상으로 언어, 난이도, 몰입 등 현지화 및 게임성 관련 데이터 수집을 위한 FGT 운영 - 5개 권역 현지 에이전시 발굴·계약 및 테스터 모집·운영·자체 네트워킹 활용 가능 - 현지화 검증 및 개선을 위해 FGT 결과 기반의 게임별 현지화·게임성·시장성 분석 및 개선방안 자료 제공
오프라인 FGT	<ul style="list-style-type: none"> - 오프라인 FGT 수행 및 마켓 연계* 지원(독일 게임스컴 일본 동경게임쇼) <ul style="list-style-type: none"> * FGT 수행기간 동안 게임사 담당자 1인 항공권, 숙박(1인 1실), 연계 마켓 입장권 제공 - 마켓 개막 전 FGT 수행(개막 전 완료) - FGT-마켓 연계 부대 프로그램* 진행 <ul style="list-style-type: none"> * 예시) 현지 인플루언서·크리에이터 비공개 플레이 세션, 개발사·테스터 소통 간담회, 현지 미디어 연계 지원, 퍼블리셔 플랫폼 파트너 미팅 지원 등 * 상기 내용은 예시이며, 운영상황에 따라 변경될 수 있음
온라인 FGT	<ul style="list-style-type: none"> - 권역별 현지 이용자 대상 온라인 FGT 수행* <ul style="list-style-type: none"> * 원격 플레이+화상 인터뷰 녹화본 제공(설문 병행), 테스터 최소 100명 이상 모집·운영 예정 - 북미권역 온라인 FGT 1회 기본 제공, 2지망 권역 지원 1회

* 세부내용은 운영상황에 따라 변경될 수 있음

○ 지원조건

구분	내용
FGT	- 오프라인 FGT 1회, 온라인 FGT 2회 진행 필수
타겟권역	<ul style="list-style-type: none"> - 사전 진단 컨설팅 및 협의 후 타겟 권역 확정 - 타겟 권역 변경 시 사전 신청 및 심의 진행 후 변경 가능
빌드제출	<ul style="list-style-type: none"> - FGT 수행가능한 플레이어블 빌드(버티컬 슬라이스* 수준 이상) 보유 필수 <ul style="list-style-type: none"> * 게임의 전체 구조 중 일부 구간을 완성도 있게 구현한 시연 가능 버전 - 발표 평가시 제출 필수
현장참여	<ul style="list-style-type: none"> - 게임사 담당자 2인 이상* 오프라인 FGT 현장 참여 필수 <ul style="list-style-type: none"> * 항공(이코노미)·숙박(1인1실 공무원여비규정준용원칙)·연계마켓입장권 1인 지원 추가 인원 자부담
결과환류	- FGT 결과리포트 수령 후 4주 이내 피드백 항목별 반영·미반영 사유 기재 후 제출

※ 선정 후 진행 중 지원조건 미충족 시, 선정 취소 및 향후 동 사업 동일 프로젝트 참여 제한

□ 신청 자격

- 해외 직접 출시를 희망하는 국내 게임개발사
- 공고일 기준 해외 정식 미출시 게임 또는 신청 권역 정식 미출시 게임
- 게임 개발 주체(개발사)가 직접 단독 신청 ※ 컨소시엄 불가
- 게임 개발 주체(개발사)가 직접 개발하여 개발사명 혹은 임원명으로 직접 출시 가능한 게임
- 1개 게임사 당, 1개 게임 프로젝트 지원 원칙

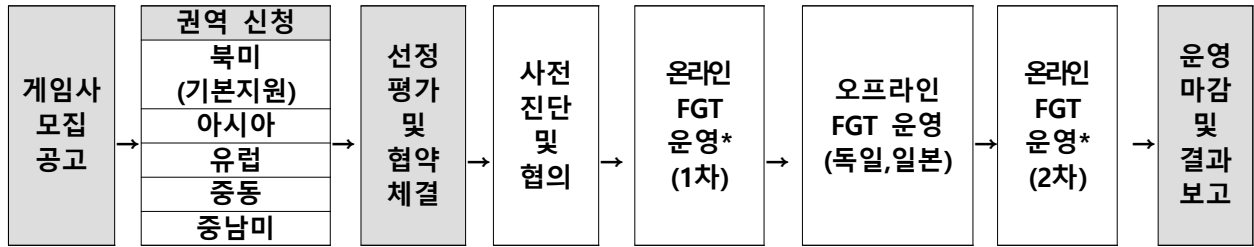
예시	가능			불가1			불가2		
	A사	a게임	북미 아시아	B사	b1게임 b2게임	북미 아시아	C사	c1게임 c2게임	북미

- FGT 수행 가능한 플레이어블 빌드(버티컬 슬라이스* 수준 이상) 보유 필수
* 게임의 전체 구조 중 일부 구간을 완성도있게 구현한 시연 가능 버전 (발표평가 시 제출 필수)
- 콘솔의 경우 PC 빌드 진행 원칙*
* 데브킷(Dev-Kit) 사용 여부 및 FGT 가능여부 플랫폼 홀더 컨택하여 선평약 필요

※ 지원 제외 대상(접수 무효, 평가 제외)

1. 해외 이용자평가 지원 사업에 신청한 게임사가 직접 개발하지 않은 게임 프로젝트
2. 해외 이용자평가 지원 사업에 신청한 권역에 퍼블리싱 계약 또는 글로벌 퍼블리싱 계약 (전 세계 또는 신청 권역 포함)을 체결한 게임 프로젝트
3. 2개 이상의 컨소시엄을 구성하여 신청한 게임사의 게임 프로젝트
4. 공고일 기준, 타기관 해외 FGT 지원사업을 수행 중이거나 당해연도 완료한 게임 프로젝트
※ 단, 우리원 및 타기관 해외마켓 한국공동관 참가와의 중복 신청 및 참가 허용
5. 공고일 기준, 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조 제1항에 따른 공시대상 기업 집단에 속하는 게임사의 게임 프로젝트
6. 공고일 기준, 외국계 기업 국내 지사의 게임 프로젝트
7. 공고일 기준, 정부 또는 지방자치단체 출연 기관의 게임 프로젝트
8. 국세, 지방세, 4대 보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 게임사
9. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행 대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받는 게임사(국가연구개발사업 참여제한 등 법령에 따른 일체의 참여제한 조치 포함)
10. 한국콘텐츠진흥원 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 게임사
11. 한국콘텐츠진흥원 지원사업에 따른 정산 잔액 등 반납 대상 금액을 체납한 게임사

□ 모집 절차 및 일정(안)



* 온라인 FGT 운영 일정은 게임사 수요 및 준비에 따라 변동될 수 있음

□ 공고 및 접수기간

- 1) 모집 공고 : 2026. 4. 20.(월) ~ 2026. 5. 8.(금)
- 2) 접수 시작 : 2026. 4. 27.(월)
- 3) 접수 마감 : 2026. 5. 8.(금) 15:00

□ 신청방법

- KOCCA 홈페이지를 통한 온라인 접수(우편 및 방문 접수 불가)

온라인 접수 방법
① 공고문 하단 사업관리시스템(pms.kocca.kr) 회원가입 및 로그인 ② 지원사업 신청/접수 메뉴 중 '2026년 글로벌 게임 현지화 지원(해외 이용자평가)' 검색 및 선택 ③ 지원분야 오프라인(게임스컴연계), 오프라인(동경게임쇼연계) 中 선택 ④ 신청서 다운로드 및 작성 ⑤ 신청서 업로드 및 신청서 정보 저장(제출 전 수정 가능) ⑥ 신청서 제출 ※ 접수마감 시간 후 접수/수정/삭제 불가
* 접수 마감일에는 동시접속으로 인한 접수지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있으므로 마감일 전 제출 권장(마감시간 이후 접수 절대 불가)

○ 제출서류 목록

구분	제출서류 파일명	파일형식
필수	01_사업신청서(2종)	PDF 파일, 엑셀파일
	02_사업 참가기준 체크리스트	PDF 파일
	03_개인정보 수집·이용·제공 동의서	PDF 파일
	04_직접참여인력 및 이해관계자 리스트	엑셀 파일
	05_사업자등록증	PDF 파일
	06_게임영상(신청과제 및 게임의 이해를 돕는 자료) * 영상길이 3분 내외	MP4(또는 WMV) 파일
(발표평가)	07_게임실행파일	APK(또는 EXE) 파일

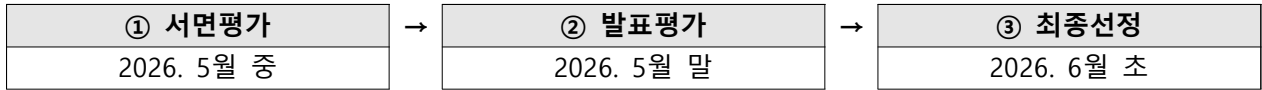
* '게임영상'의 경우, 사업관리시스템 양식 내 다운로드 링크 기재하여 제출 가능

○ 제출방법

- 모든 제출서류를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 제출
- 압축파일명 : 지원분야_플랫폼_신청기업명_게임명.zip
- * 압축파일은 반드시 zip 형식 파일로 제출해 주시기 바랍니다.
- * 누락된 파일 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 추가 또는 보완 불가합니다.

압축파일명	제출파일명
지원분야_플랫폼_신청기업명_게임명.zip (50MB 이하)	01_사업신청서.PDF / 사업신청서.XLS 02_사업 참가기준 체크리스트.PDF 03_개인정보 수집이용제공 동의서.PDF 04_직접참여인력 및 이해관계자 리스트.XLS 05_사업자등록증.PDF 06_게임영상.MP4(또는 WMV)

□ 선정절차



① 서면평가

- (평가대상) 신청과제 중 신청자격에 부합하는 과제
- (평가방법) 사업신청서, 제출자료 등 기반 서면 평가
- (평가점수) 최고·최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- (평가결과) 서면평가 점수 70점 이상 과제에 한해 고득점순으로 발표평가 대상 선정 (지원규모 1.5배수 내외)
 - * 서면평가 점수가 동점인 경우 '평가항목'의 배점이 높은 항목 순서대로 고득점 과제에 우선순위 부여
 - * 신청과제 수가 모집 규모의 1.5배를 초과하지 않는 경우 서면평가 생략

② 발표평가

- (평가대상) 서면평가 통과 과제
- (평가방법) 사업신청서, 제출자료 등 기반 발표 및 질의응답 평가
- (평가점수) 최고·최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- (평가결과) 서면평가 점수 70점 이상 과제에 한해 고득점순으로 선정 및 예비순위 지정
 - * 종합점수(100%)는 서면평가(30%) 및 발표평가(70%)으로 구성
 - * 종합점수 동점 시 발표평가 점수가 높은 과제에 우선순위 부여
 - * 발표평가 점수가 동점인 경우 '평가항목'의 배점이 높은 항목 순서대로 고득점 과제에 우선순위 부여
 - * 선정 포기 또는 취소 등을 고려하여 예비순위 지정

③ 최종선정

- (선정결과) 사전 진단 컨설팅 완료 과제에 한해 최종선정 완료 및 협약체결 진행
- * 제출된 내용이 사실과 다르거나 지원대상에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)될 경우, 선정 취소 등의 불이익이 있을 수 있음
- * 선정 일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있음

□ 평가기준

○ 서면평가(70점 이상 적격) ※ 시연 영상 3분 내외 포함

평가지표		평가내용	배점
평가항목	세부지표		
게임콘텐츠 우수성(25)	게임성 및 완성도	· 그래픽, 사운드, 기획 등 게임의 전반적인 완성도	15
	독창성 및 경쟁력	· 타 게임과의 차별성 및 독창적인 콘텐츠 보유여부	10
해외진출 준비성(30)	타겟시장 분석	· 현지 주요 타겟층(연령, 성별, 선호장르 등), 경쟁작 분석의 적정성	15
	현지화 전략 수립	· 해당 권역 진출을 위한 언어, BM, 운영 등 현지화 계획의 구체성 · 해외 직접 진출(출시) 의지 및 실행계획의 타당성	15
평가계획 및 활용도(20)	FGT목적의 명확성	· 테스트를 통해 검증하고자 하는 항목(언어, 난이도, 몰입도 등)의 구체성 · 현재 게임 단계에서 이용자평가가 필요한 타당한 사유	12
	결과 환류계획	· 평가 결과(리포트)를 바탕으로 한 게임 개선 및 보완 계획(PDCA)	8
사업수행 역량(15)	수행인력 전문성	· 해외 사업 및 개발 담당 인력의 전문성 및 역량 · 향후 라이브 서비스 및 운영 관리 역량	10
	자발적 개선의지	· 사업 기간 내 목표 달성 가능성	5
기대성과(10)	글로벌 진출성과	· 기대되는 해외 직접 진출 실적(매출, 다운로드 등)	10
총계			100

○ 발표평가(70점 이상 적격) ※ 플레이어블 빌드(버티컬 슬라이스 이상) 포함

평가지표		평가내용	배점
평가항목	세부지표		
게임콘텐츠 우수성(25)	게임성 및 완성도	· 그래픽, 사운드, 기획 등 게임의 전반적인 완성도 · 버그 등 안정성 여부 및 출시 가능 단계 도달 수준	15
	독창성 및 경쟁력	· 타 게임과의 차별성 및 독창적인 콘텐츠 보유여부 · 글로벌 시장에서의 경쟁력 확보 가능성	10
해외진출 준비성(30)	타겟시장 분석	· 진출희망 권역(북미, 유럽, 아시아 등)에 대한 이해도 · 현지 주요 타겟층(연령, 성별, 선호장르 등), 경쟁작 분석의 적정성 및 해당 게임의 차별화 포인트 명확성	15
	현지화 전략 수립	· 해당 권역 진출을 위한 언어, BM, 운영 등 현지화 계획의 구체성 · 해외 직접 진출(출시) 의지 및 실행계획의 타당성	15
평가계획 및 활용도(20)	FGT목적의 명확성	· 테스트를 통해 검증하고자 하는 항목(언어, 난이도, 몰입도 등)의 구체성 · 현재 게임 단계에서 이용자평가가 필요한 타당한 사유	12
	결과 환류계획	· 평가 결과(리포트)를 바탕으로 한 게임 개선 및 보완 계획(PDCA) · 피드백을 실제 개발에 반영할 수 있는 프로세스, 시간 보유 여부	8
사업수행 역량(15)	수행인력 전문성	· 해외 사업 및 개발 담당 인력의 전문성 및 역량 · 향후 라이브 서비스 및 운영 관리 역량	10
	자발적 개선의지	· 테스트 이후 발견된 문제점에 대한 적극적인 해결 의지 · 사업 기간 내 목표 달성 가능성	5
기대성과(10)	글로벌 진출성과	· 기대되는 해외 직접 진출 실적(매출, 다운로드 등)	10
총계			100

□ 유의사항

- 콘진원 지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음.
 - 공고 내 제출서류 목록 중 누락(미제출)한 서류가 있는 경우, 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우, 기재된 내용 없이 제공양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등
- 제출된 서류내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있음
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」개정(21.4.)에 따라 동 지침 제10조 제1항 제1호 바~아목에 해당하는 행위로 인해 지원 결정을 취소할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」제37조 제2항 제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우

아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제 27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 지원게임 선정 후 한국콘텐츠진흥원에 월간 매출, 다운로드, DAU, 리텐션, 퍼블리싱 계약 등 게임 서비스에 대한 정보를 필수적으로 제공해야 함(해당 정보는 사업 내부 성과 취합 이외의 용도로는 사용되지 않으며, 보안 관리를 통해 기밀이 유지됨)

□ 문의처

- 사업 문의 : 게임유통팀 김소영 과장(061-900-6514)
- 온라인 접수 시스템 문의 : IDC 담당자(061-900-6080)