

함께 경험하는 미래

2022년도 경기콘텐츠진흥원 사업설명회

해외진출 지원

2019~20년 사업결과



- 19~20년 인디뮤지션 2팀 해외 뮤직마켓 초청
 - 미국 SXSW - 리스트리오
 - 홍콩 Ear-Hub - 코즈모스

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적: 뮤지션 해외 시장 교류 및 진출 지원
- 사업대상: 뮤지션, 음악산업 관계자, 도민
- 지원규모: 경기도 내 뮤지션 3팀(해외진출 지원)
- 주요일정: 4월 대행사 선정 >> 6월 뮤지션 선발 >> 10월 콘퍼런스 개최 >> 12월 해외진출 지원

주요내용

- 뮤지션 모집공고(예정): '22년 5월 ~/경기콘텐츠진흥원 홈페이지 사업공고 메뉴
- 해외진출 지원: 경기도 내 뮤지션 3팀 지원(공연, 네트워킹, 홍보, 항공, 숙박 등)
 - ※ 경기도에서 활동하는 뮤지션 중 해외페스티벌/마켓에 초청된 뮤지션
- 콘퍼런스 운영: 음악산업의 미래 주제 콘퍼런스(글로벌 비즈니스, 문화기술, 융복합 등)

선발기준

- 주민등록등본 상 거주지가 경기도인 경우
- 경기도 소재의 학교에 재적(재학 또는 휴학) 중인 경우
- 경기도 소재의 직장/소속사에서 재직/소속 중인 경우
- 자작곡 5곡 이상 보유(저작권 등 일체 권리관계에 문제가 없는 자작곡에 한 함)
 - ※ 세부사항은 향후 모집공고 확인

문의 이채석 매니저 / 032-623-8033 / chasosaso@gcon.or.kr

2021년 사업결과



지원기업 28개사,
수출계약추진액 1,700만 달러 이상

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적: 코로나19 상황에 대응한 해외시장 진출 지원 및 수출 성과 창출
- 사업대상: 해외진출을 희망하는 도내 콘텐츠 기업
- 지원규모: 전시회당 10개사 내외
- 주요일정: 모집공고(D-3개월) >>기업선정(D-2개월) >> 참가준비(D-1개월) >>행사참가

주요내용

- 사업내용: 홍콩국제라이선싱쇼(홍콩, 4월), 차이나라이선싱엑스포(중국, 10월), 싱가포르 ATF(싱가포르, 12월) 등
- 지원내용: (온/오프라인) 상담공간, 바이어 비즈니스 매칭, 통역, 공동홍보물 등
※ 코로나19로 온/오프라인 병행 진행 예정이며, 참가마켓은 사정에 따라 변경될 수 있음

선발기준

- 해외진출지원홈페이지(<http://www.gcon.or.kr/bms>)을 통한 온라인 접수
※ 홈페이지기업회원 가입 필수, 미가입 기업의 경우 기업회원 승인 후 신청 가능
- 제출서류: 필수 추가신청서(온라인 접수 시 업로드), 기업 및 콘텐츠 소개자료 등
- 선정기준: 사업공고 시 공고문 참조

문의 박상은 매니저, 김현 매니저 / 032-623-8081, 8085 / jul2@gcon.or.kr, kimhyun@gcon.or.kr

2021년 사업결과



지원기업 65개사, 수출계약추진액 5,900만 달러 이상

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적: 코로나19 상황을 고려한 온택트(비대면) 수출상담회를 통한 수출 판로 확대
- 사업대상: 해외진출을 희망하는 도내 콘텐츠 기업
- 지원규모: 사업 공고 시 공고문 참고
- 주요일정: 모집공고(D-3개월) >>기업선정(D-2개월) >> 비즈매칭(D-1개월) >>행사참가

주요내용

- 사업내용: 장르별, 권역별 해외바이어와의 비대면 화상상담회 지원(단계별 비즈매칭 시스템)
- 지원내용: (온/오프라인) 상담공간, 바이어 비즈니스 매칭, 통역, 공동홍보물 등
※ 코로나19로 온/오프라인 병행 진행 예정이며, 하반기 코로나19 상황을 고려한 오프라인행사 개최 예정

선발기준

- 해외진출지원홈페이지(<http://www.gcon.or.kr/bms>)을 통한 온라인 접수
※ 홈페이지 기업회원 가입 필수, 미가입 기업의 경우 기업회원 승인 후 신청 가능
- 제출서류: 필수 추가신청서(온라인 접수 시 업로드), 기업 및 콘텐츠 소개자료 등
- 선정기준: 사업공고 시 공고문 참조

문의 박상은 매니저, 김현 매니저 / 032-623-8081, 8085 / jul2@gcon.or.kr, kimhyun@gcon.or.kr

2021년 사업결과



번역지원 28개사, 법률지원 20개사

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적: 중소 콘텐츠 기업의 수출 경쟁력 강화를 위한 번역/법률 지원
- 사업대상: 해외진출을 희망하는 도내 콘텐츠 기업
- 지원규모: (번역지원) 28개사, (법률지원) 20개사
- 주요일정: 3월~11월 상시 모집 및 선정(선착순)

주요내용

- 모집공고(예정): '22년 3월 / 해외진출 지원 홈페이지를 통한 온라인 신청
- 사업내용: 해외진출을 위한 콘텐츠 수출 계약 관련 법률 상담 지원
- 지원내용: 예산 한도 내 번역 지원 / 법률 상담 지원
※선착순 상시접수(4월~11월)로 예산 소진 시 조기마감될 수 있음

선발기준

- 해외진출지원홈페이지(<http://www.gcon.or.kr/bms>)을 통한 온라인 접수
※홈페이지기업회원가입필수, 미가입기업의 경우 기업회원승인 후신청가능
- 제출서류: 필수 추가신청서(온라인 접수 시 업로드), 기업 및 콘텐츠 소개자료 등
- 선정기준: 사업공고 시 공고문 참조

문의 박상은 매니저, 김현 매니저 / 032-623-8081, 8085 / jul2@gcon.or.kr, kimhyun@gcon.or.kr

2021년 사업결과



도내 융복합 콘텐츠 기업 6개사 지원,
- 상담건수 145건
- 수출계약추진액 240만 달러 이상

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적: 도내 콘텐츠 ICT 융복합 스타트업의 해외진출 지원 및 경쟁력 강화
- 사업대상: 해외진출을 희망하는 도내 ICT 융복합 스타트업
- 지원규모: 사업 공고 시 공고문 참고
- 주요일정: 기업모집(7월) >> 기업선발(8월) >> 참가준비(9월~12월)>>전시참가('23.1월)

주요내용

- 사업내용: 도내 ICT 융복합 스타트업 해외진출을 위한 CES 유레카파크 참가 지원
- 지원내용: 기업별 전시부스, 사전컨설팅, 통역, 홍보물, 편도운송 등 지원
※항공비및체재비기업자부담

선발기준

- 해외진출지원홈페이지(<http://www.gcon.or.kr/bms>)을 통한 온라인 접수
※홈페이지기업회원가입필수, 미가입기업의 경우 기업회원승인 후 신청가능
- 제출서류: 필수 추가신청서(온라인 접수 시 업로드), 기업 및 콘텐츠 소개자료 등
- 선정기준: 사업공고 시 공고문 참조

문의 김현 매니저 / 032-623-8085 / kimhyun@gcon.or.kr

2021년 사업결과



지원기업 8개사 마케팅, 품질검수(QA), 기술지원
전체 다운로드 건수 자체 목표 대비 2,772% 달성

- 구글 인디게임페스티벌 TOP3 선정/ 매출 31억원
다운로드 611만 건 달성(고양이와 스프, 하이드러)
- 싱가포르 구글 플레이 RPG 부문 인기순위 1위
(루나모바일, 소울게임즈)

문의 홍예은 매니저 / 031-776-4781 / hye14@gcon.or.kr
이은주 매니저 / 031-776-4782 / jjooo@gcon.or.kr

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적 : 모바일 · PC 게임 콘텐츠의 글로벌 시장 셀프 퍼블리싱(직접 진출) 지원
- 사업대상 : 경기도 소재 모바일 · PC 게임 개발사
- 지원규모 : 모바일 · PC 게임 개발사 25개사 내외
- 주요일정

기업모집 및 선발	수행사 선정	상용화 지원	중간평가
2월 ~ 3월	3월 ~ 4월	4월 ~ 11월	8월

주요내용

- 글로벌 시장 전체 권역 직접 진출 지원을 통한 신규 판로 개척
 - 월별 점검, 중간 평가를 통한 개발진도, 매출액 마일스톤 달성에 따른 차등지원
 - (마케팅 지원) 마케팅 지원 + QA(Quality Assurance) + 기술지원
 - (번역 지원) 번역 지원 + QA(Quality Assurance) + 기술지원

선발기준

- 하반기 주요 타겟 해외국가(1개 국가 이상)에 론칭 가능한 게임
- 경기도 소재 모바일/PC 게임 개발사
- 게임에 관한 세부 기획서 보유
- 게임 개발 주체(개발사)가 직접 단독 지원

2021년 사업결과



지원기업 66개사, 상담건수 373건,
수출계약추진액 1억 956만 달러 달성

- 챌린지마켓(신흥시장) 현지 심층 게임테스트(FGT) 및 비즈매칭 실시 : 동남아, 중동 권역(20개사 참가)
- 온라인 수출상담회 개최(24개사 참가)
- 지스타 참가지원(22개사 참가)
- 홍보영상 제작 등 후속지원(10개사)

문의 강동현 책임매니저 / 031-776-4783 / dhkang@gcon.or.kr
최수진 매니저 / 031-776-4793 / sujin22@gcon.or.kr

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적 : 경기도 게임사의 글로벌 시장진출 지원 및 국내외 네트워크 구축
- 사업대상 : 경기도 소재 게임 개발사
- 지원규모 : 신흥시장 진출지원(20개), 수출상담회 개최(30개), 게임전시회 참가지원(20개)
- 주요일정 : 글로벌 비즈니스 환경에 따라 일정 및 방식 추후 변동 가능

신흥시장 상반기 모집 및 비즈매칭	신흥시장 하반기 모집 및 비즈매칭	국내외 게임전시회 참가 (1차)	국내외 게임전시회 참가 (2차)
3월	4월	5월~11월	12월

주요내용

- 온·오프라인 연계 단계별 비즈매칭 실시
 - (신흥시장 진출지원) 신규 권역 대상 온라인 심층 게임테스트(FGT) 및 비즈매칭
 - (수출상담회) 해외 바이어 초청 오프라인 비즈매칭 실시
 - ※ 온라인 비즈매칭(신흥시장 진출지원) 참가기업 우선 초청
 - (국내외 게임전시회 참가) 국내외 게임전시회 B2B관 참가 지원
 - ※ 코로나 19 상황에 따른 게임 전시회 개최 유무에 따라 유동적으로 진행

선발기준

- 선발기준에 따른 전문가 심사결과에 따라 선발
 - 경기도 소재 게임 개발사 중 콘텐츠 개발 역량 및 게임 완성도가 높은 업체
 - 비즈니스 상담(시연)이 가능한 수준의 게임을 보유 중인 기업
 - 해외시장 진출 계획이 구체적이고 적극적인 기업, 해당 지역 진출에 적합한 게임

2021년 사업결과



지원기업 329개사(바이어 187, 개발사 142)
총 미팅건수 1,072건 실시
수출계약추진액 1억 1,067만 달러 달성

- 글로벌 퍼블리싱 : Ohayoo(중국)-투락 계약
- 국내 퍼블리싱 : 슈퍼플래닛(한국)-더재미 계약

문의 강동현 책임매니저 / 031-776-4783 / dhkang@gcon.or.kr
최수진 매니저 / 031-776-4793 / sujin22@gcon.or.kr
이은주 매니저 / 031-776-4782 / jjooo@gcon.or.kr

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적 : 수도권 최대 융복합 게임전시회 '플레이엑스포' B2B 개최
- 사업대상 : 게임 개발사(지역제한 없음)
- 행사개요 : 2022년 5월 12일(목) ~ 13일(금) / 킨텍스 제2전시장 6홀
- 주요일정

홈페이지 오픈	참가기업/바이어 모집	플레이엑스포 개막	B2B 후속조치
2월	'21년 11월 ~ 4월	5월 12일 ~ 13일	6월~8월

주요내용

- 온·오프라인 병행 수출상담회
(국내·외 바이어 초청) 개발사 사전 수요조사를 통한 국내외 바이어 초청
(개발사 초대) 개발사 라이브러리 신규 구축으로 수출상담회 참가 촉진
(온·오프라인 수출상담회 운영) 현장 대면 수출상담회 및 온라인 매칭 병행
(현장 부대행사) 개발사-바이어 네트워킹 행사, 멘토링 부스 및 미디어박스 운영 등

선발기준

- 해외수출에 관심있는 게임 기업이면 누구나 참가 가능 (사행성 게임 제외)
※ 조기신청 시 부스비/참관비 할인, 해외매체 홍보 지원 등 혜택제공

2021년 사업결과



우수 다양성영화 13편 국제영화제 참가지원

<조지아> 제45회 애틀랜타 영화제
'심사위원 특별언급', '관객상' 수상
<마이썸> 제42회 더반 국제영화제
'최우수 각본상', '남우주연상' 수상

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적: 다양성영화의 국제영화제 참가를 통한 한국의 다양성영화 인식 제고
- 사업대상: 국제 영화제에 초청된 장·단편 저예산·다양성영화
- 지원규모: 5편 지원
- 주요일정: 3~10월 월별 접수 후 심사>작품 별 영화제 참가 후 지원금 지급

주요내용

- 모집공고(예정): '22년 3월 / 진흥원 홈페이지 및 경기영상위원회 사업공고 메뉴
 - 지원내용
 - 지원금 사용처: 국제영화제 참가 관련 실비(DCP 제작비, 번역비, 홍보물 제작비 등)
 - 지원규모: 작품 당 최대 5백만원 이내 실사용 금액에 대한 사후 지원
- ※ 코로나19 상황 지속 시, 온라인으로 참가하는 영화제에 한해 지원(증빙서류 필)

선발기준

참가 영화의 작품성, 영화제의 인지도, 지원금 사용 계획의 적절성을 종합평가

문의 이선유 매니저 / 032-623-8052 / 43susu@gcon.or.kr

2021년 사업결과



종목별 우승/준우승 팀

종목	우승	준우승
리그 오브 레전드	중국 HYG	한국 Shadow New
배틀그라운드 모바일	인도네시아 DG SLAYER	인도네시아 NFT LXB
레인보우식스	태국 QConfirm	태국 Elevate
이터널리턴	한국 Fear Dance	한국 HOU

대회 성과

지표	도민 콘텐츠향유		대회 개최	참가 국가	해외 방송 누적 조회수
	대회 참가자	국내 방송 누적 조회수			
성 과	732명	592,021회	1회	12개국	3,670,009회

2022년 사업계획

사업개요

- 사업목적: 유망 e스포츠 아마추어 선수 발굴 및 국산게임 글로벌 e스포츠화 지원
- 사업대상: e스포츠 아마추어 유망주
- 주요일정: 9월 대행사 선정 >> 10월 한국 및 해외 선수 선발 >> 11월 본선 진행

주요내용

- 글로벌 인지도를 감안한 3개 종목 채택, 도내 개발사 게임 종목 발굴로 국산 게임 종목의 e스포츠 경쟁력 강화
- 국산 게임 종목의 글로벌 시장 진출을 위한 쇼케이스 운영

선발기준

- 별도 공모를 통한 기업모집

문의 안재웅 매니저 / 02-6294-6205 / jw@gcon.or.kr