

「2026 문화기술 콘텐츠 유통지원」 지원기업 모집공고

‘2026 문화기술 콘텐츠 유통지원’은 경기도 문화기술(CT) 콘텐츠의 유통 활성화를 지원하는 사업입니다.
 유망 문화기술 아이템과 행사 계획을 보유한 경기도 콘텐츠 기업의 많은 참여를 바랍니다.

+++++

구분	내용	
공모명	2026 문화기술 콘텐츠 유통지원	
모집기간	2026년 4월 24일 ~ 5월 12일	
지원기간	①협약기간	2026년 6월 1일(예정) ~ 2026년 12월 31일
	②사업기간	2026년 6월 1일(예정) ~ 2026년 10월 31일
지원규모	기업당 3천8백만원 총 10개사 지원 예정(기업 자부담 10% 별도)	
지원대상	상용화 목적의 문화기술 콘텐츠를 보유한 경기도 소재 스타트업·중소기업 *컨소시엄 불가 (공고마감일 기준 경기도 소재 본사 또는 지점/지사(종된사업장 불가)/부설연구소/ 스튜디오 사업장 보유 기업)	
지원조건	공통사항	문화기술 분야 아이템을 활용한 오프라인 행사계획 제시(단, 아래 3요소를 충족할 것) - (기술) AI, AR/VR/XR, 미디어아트 등 관람객이 체험할 기술요소 필수 도입/활용 - (콘텐츠) 기술을 통해 생성, 가공, 전달되는 문화적 창작물(장르) * 콘텐츠는 반드시 개발이 완료된 상태여야함 - (공간) 쇼룸, 전시회, 공연장, 팝업스토어 등 콘텐츠 노출과 고객경험 창출이 가능 한 오프라인 공간 * 단순 제품(공예품, 상품) 노출형 광고/행사 집행계획은 지원불가
	① 기 참여기업 성장형 (총 3개사)	23년~25년 문화기술 제작지원 참여기업 지원 가능 - 제작지원 사업 참여 당시 지원 과제(프로젝트)가 아닌 콘텐츠/사업모델로도 지원 가능 - 지원기업은 경기인디뮤직페스티벌 (9월 중, 추후 안내 예정) 에 전시나 시연 협조가 가능한 형태여야 함
	② 글로벌 진출형 (총 5개사)	해외 진출 목적에 따른 국외 행사 및 프로젝트 지원 가능 - 해외 유통 계획은 반드시 이행 되어야하며, 장소/시기/규모 등 활동계획은 사전승인 없이 변경 불가 - 지원기업은 11월 중 해외전시(XR & Metaverse Fair Tokyo 예정) 에 전시/시연 협조가 가능한 형태여야 함
	③ 신규 콘텐츠 발굴형 (총 2개사)	문화기술 분야 아이템 활용한 오프라인 행사 계획 자유 제안 - 지원기업은 9~11월 중 성과전시(국내 유망 문화기술 행사 내 부스 참여 예정) 에 반드시 참여해야하며 참가 전시는 추후 안내 예정
지원내용	①자금 지원	콘텐츠 유통에 필요한 자금 지원 기업당 3천8백만원
	②기타 지원	과제 관리, 시장노출(전시회 참여)지원 등 사업화 컨설팅
지원절차 (예정)	접수(4~5월) ▶ 1차 서류평가(5월) ▶ 2차 발표평가(6월) ▶ 선발(6월 중순) ▶ 협약준비(6~7월) ▶ 협약(6~7월) ▶ 자금지원(100%, 7월) ▶ 유통 진행(7월~10월) ▶ 결과평가(11월) ▶ 사업비 정산(11월) ▶ 사업종료(12월)	
기타	세부 일정은 일부 변동될 수 있음	

+++++

□ 접수안내

- 접수기간 : 2026년 4월 24일(금)부터 **2026년 5월 12일(화) 15:00 까지**
 ※ 이메일 수신서버 기준 15:00 이후 도착분은 불인정, 필히 기한 내에 제출 요망
- 접수방법 : ① 설문지 응답(선택) : 해외진출 수요조사 응답(<https://forms.gle/mVqonokbQnSDs9Pe6>)
 → ② 온라인 사전진단(콘텐츠 스타트업 플랫폼) 참여 및 확인증 발급
 → ③ 확인증 & 지원서류(4종) 이메일 접수(ct1@gcon.or.kr)
- 온라인 사전진단 참여 안내

☞ 사업신청 전, 참여기업별 최초 온라인 사전진단이 필요합니다. 아래 링크에 따라, 사전진단 페이지에 접속하시어, 사전진단 진행 후, “사전진단 확인증”을 최종 사업신청서 제출 시 첨부하여 제출해주세요.

☞ 사전진단 결과는 해당 사업별 선정평가에 직접적인 평가요소로 활용 되지는 않습니다. 사업신청 전에 귀 신청기업의 현재 최소 상태 진단용으로만 활용됩니다.

☞ 이후 해당 지원사업 선정/미선정 여부에 관계없이, 창업/기업지원 전문가 상담 또는 투자자 투자상담을 희망하실 경우, 본 플랫폼 내 해당기능을 이용하실 수 있습니다.

*** Gcon 스타트업 온라인 사전진단 페이지 접속하기 : <https://gcon-startup.com/startup/intro/>**

* 사전진단은 최초 1회 진행

* 사전 진단은 각 지원사업 신청 마감일 전에 여유있게 진행하는 것을 권장함
 (신청 마감일 당일 사전진단 진행 인원 몰림으로 인한 진단진행 불가 시에는 개인 귀책사유로 간주함)

- ②,③단계가 모두 마감기한 내에 완료되어야 접수 인정(도착 기준)
- 파일명은 ‘지원신청서_기업명’, ‘유통계획서_기업명’, ‘중소기업확인서_기업명’, ‘사업자등록증_기업명’으로 PDF 제출
- 지원서류 : 지원신청서 1부, 유통계획서 1부, 중소기업확인서 1부, 사업자등록증 1부,
 (해당시)주소지 증빙
- 지원신청서 : 양식 다운로드 및 작성, 서명/날인하여 스캔본 PDF 제출
- 유통계획서 : 양식 다운로드 및 작성하여 PDF 제출
 (동영상 직접 삽입 불가-링크 형태로 표기 가능. 총 슬라이드수는 20장 초과 금지)
- 중소기업확인서 : 공고마감일 기준 유효기간 확인 후 PDF 제출
- 사업자등록증 : 사업자등록증 PDF 제출
- * 지사/연구소가 경기도 소재일 경우, 경기도 내 주소지가 명기되어 있는 증빙서류 함께 제출

□ 지원제외대상안내

- 본 원의 당해연도 지원 과제수는 최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년 간 자금지원 6억원 초과 수혜 불가
- 본 기관 혹은 타 중앙부처/자치단체/공공기관으로부터 동일한 프로젝트로 지원 받은 경우(중복 지원 불가)
- 본 사업의 협약 기간(26.6.1.예정~26.12.31.) 동안 지원 자격을 유지할 수 없는 경우(경기도 외 사업장 이전 포함)
- 본 기관 지원사업관리규정에 따른 이행보증보험증권 가입 및 제출이 불가한 경우

- 본 기관 타 사업 혹은 타 기관이 지원하는 사업에 동일 기간·동일 인력이 참여할 때, 각 인력의 참여율 합계가 100%를 초과하는 경우

□ 선정방법

- 외부 전문가에 의한 1차 서류심사 및 2차 발표심사
 - 심사위원 구성 : 문화기술 전문가 등 총 6인 내외 구성
 - 심사점수 반영 : 최고/최저점 제외 산술평균 70점 이상 고득점순 선정
- 심사계획

구분	1차 서류심사	2차 발표심사
방식	제출 유통계획서에 대한 평가위원 서면심사	제출 유통계획서에 대한 평가위원 대면 발표심사 ※ 대표자 또는 사업담당자 등 2인 이내 대면 발표, 총 15분 심사(발표 10분, 질의응답 5분 예정) ※ 기제출한 유통계획서를 기준으로 평가하되, 추가자료 활용 가능(발표심사 전 제출 안내 예정)
대상	고득점순 발표심사 대상 기업 10개사(2배수) 선정 예정	고득점순 최종 선정기업 10개사(1배수) 선정 예정
평가일	2026. 5. 14. (목) 예정	2026. 5. 19. (화) 예정
발표일	2026. 5. 15. (금) 예정	2026. 5. 21. (목) 예정
기타	※ 심사단계별 지원기업 수는 심사위원 의견에 따라 일부 변동될 수 있음 ※ 최종 선정기업에 대한 유통계획 및 지원예산 최종협의 후 협약체결(6월)	

○ 서류/발표평가 기준

o 기 참여기업 성장형

세부지표	내용	점수	총 배점
콘텐츠 완성도	· 문화기술(CT) 분야의 차별화된 고유 아이템인가?	10	30
	· 해당 콘텐츠의 완성도가 우수할 것으로 기대되는가?	10	
	· 최신 기술 트렌드를 반영하거나 기술 융합 사례를 제시했는가?	10	
유통활동	· 목표 시장/타겟 및 유통 전략에 대한 분석이 세밀한가?	10	30
	· 공간 구성 계획이 디자인적, 사업적으로 적절한가?	5	
	· 경기인디뮤직페스티벌, 국내외 문화기술 전시 등 진흥원 행사 및 기타 전시 활용이 가능한가?	5	
	· 유통활동 내에 고객을 위한 체험/몰입 요소가 매력적인가?	10	
모객/홍보	· 유통시 매출 및 고객확보 등의 성과가 기대되는가?	10	20
	· 유통활동의 홍보 전략/계획이 효과적인가?	10	
사업관리	· 유통 지원금에 대한 예산 계획이 합리적인가?	10	20
	· 사업기간 내에 실현 가능한 세부 일정인가?	10	
총점			100

○ 글로벌 진출형

세부지표	내용	점수	총 배점
콘텐츠 완성도	· 문화기술(CT) 분야의 차별화된 고유 아이템인가?	10	30
	· 해당 콘텐츠의 완성도가 우수할 것으로 기대되는가?	10	
	· 최신 기술 트렌드를 반영하거나 기술 융합 사례를 제시했는가?	10	
유통활동	· 목표 시장/타겟 및 유통 전략에 대한 분석이 세밀한가?	10	30
	· 공간 구성 계획이 디자인적, 사업적으로 적절한가?	5	
	· 해외 문화기술 실증행사, 전시회 등에서 활용이 가능한가?	5	
	· 유통활동 내에 고객을 위한 체험/몰입 요소가 매력적인가?	10	
해외진출전략	· 해외 진출을 위해 해당 지역에 대한 사업 전략을 보유하고 있는가?	10	20
	· 해외에서 실제 매출이 발생한 실적이나 고객 확보 성과가 있는가?	10	
사업관리	· 유통 지원금에 대한 예산 계획이 합리적인가?	10	20
	· 사업기간 내에 실현 가능한 세부 일정인가?	10	
총점			100

○ 신규 콘텐츠 발굴형

세부지표	내용	점수	총 배점
콘텐츠 완성도	· 문화기술(CT) 분야의 차별화된 고유 아이템인가?	10	30
	· 해당 콘텐츠의 완성도가 우수할 것으로 기대되는가?	10	
	· 최신 기술 트렌드를 반영하거나 기술 융합 사례를 제시했는가?	10	
유통활동	· 목표 시장/타겟 및 유통 전략에 대한 분석이 세밀한가?	10	30
	· 공간 구성 계획이 디자인적, 사업적으로 적절한가?	5	
	· 국내외 문화기술 실증행사, 전시회 등에서 활용이 가능한가?	5	
	· 유통활동 내에 고객을 위한 체험/몰입 요소가 매력적인가?	10	
모객/홍보	· 유통시 매출 및 고객확보 등의 성과가 기대되는가?	10	20
	· 유통활동의 홍보 전략/계획이 효과적인가?	10	
사업관리	· 유통 지원금에 대한 예산 계획이 합리적인가?	10	20
	· 사업기간 내에 실현 가능한 세부 일정인가?	10	
총점			100

□ 사업비 집행 관련사항

○ 지원금 지급

○ 1차 지원금 : 협약 체결 후 지원금의 100% 지급 (6~7월 중)

○ 사업비 집행 기준

○ 신청한 사업비 세부내역은 협약 시 조정될 수 있음

○ 지원금 및 자부담금(지원금의 10% 이상)을 합하여 사업비를 구성함

※ 지원금은 자부담 선집행 후 집행 가능(자부담 미집행 시 미집행 비율만큼 지원금 회수)

○ 사업비는 ‘(별첨)사업비산정기준 및 지원사업운영관리규정’을 기준으로 계상·집행함

○ 부가세는 지원금에 포함되지 않음 (최종 선정 후 협약 과정에서 예산 조정될 수 있음)

○ 협약시 확정된 예산안을 기준으로 예산을 집행하며, 변경사항 발생시 반드시 ‘**예산 변경 신청**’ 후 **진흥원의 승인을 득하여야 변경된 예산안 내에서 집행이 가능함**

○ 집행 전후 증빙자료를 갖춰 정산을 시행해야 하며, 누락된 항목은 사업비 사용내역으로 불인정함

참고 문화기술 유통의 조건

- 제시한 과제에 적합성은 우선적으로 공고된 사항에 대한 지원기업 스스로의 판단에 따르며, 선정 심사(서류/발표) 과정에서 종합적으로 평가될 예정임
- 본 사업은 신기술 융복합 콘텐츠를 활용한 오프라인 행사계획을 지원하므로, 신청 및 심사 과정에서 다음 3요소(기술, 콘텐츠, 공간)를 명시할 수 있어야 함



문화콘텐츠의 창작, 유통, 소비 과정을 혁신적으로 변화시키는 첨단 기술

기술을 통해 생성, 가공, 전달되는 문화적 창작물

문화콘텐츠를 관람객이 경험/공유하는 물리적 환경 (오프라인)






예 - AI, 블록체인, AR/VR/XR, 프로젝션 맵핑, 플류메트릭, 버추얼 휴먼, 로보틱스, 홀로그램, SFX/VFX, 무대기술 등

예 - 이야기(세계관), 캐릭터, 음악, 영상, 인터랙티브 경험 등

예 - 쇼룸(전시장), 공연장, 팝업스토어(상업공간) 등

항목	확인 기준	예시	필수
기술	관람객이 현장에서 직접 체험 가능한 디지털 기술을 활용합니까?	AR/VR/XR, AI, 버추얼휴먼, 프로젝션 맵핑, SFX/VFX 등	0
콘텐츠	문화기술을 통해 생성/가공/전달되는 콘텐츠입니까?	캐릭터, 게임, 애니메이션, 공연, 전시 등	0
공간	해당 콘텐츠가 실제로 운영될 오프라인 공간이 계획되어 있습니까?	전시장, 쇼룸, 팝업스토어, 공연장 등	0
개발단계	이미 개발이 완료되어 바로 유통 가능한 콘텐츠입니까?	-	0
행사연계	9월~11월 중 진흥원 전시/시연 행사 참여가 가능합니까?	-	0

○ 다음 예시는 '23~'25년도 지원과제 중 일부로, 아래 분류로 과제를 제한하는 것은 아님

구분(기술)	지원과제	지원년도	
<p>옥외사이니지 (미디어아트)</p>		<p>아나몰픽 디지털 사이니지 콘텐츠 옥외전광판에 표출</p>	<p>'23</p>
<p>시사회 (돔스크린VR)</p>		<p>교육용 돔스크린 VR 애니메이션 시사회 개최</p>	<p>'24</p>
<p>팝업스토어 (버추얼)</p>		<p>버추얼 아이돌 롯데백화점 팝업스토어 운영</p>	<p>'24</p>
<p>공연 (MR)</p>		<p>프로젝션 맵핑 활용 어린이극</p>	<p>'25</p>
<p>전시 (VR)</p>		<p>VR게임스테이션 운영</p>	<p>'25</p>

○ 다음 예시는 경기인디뮤직페스티벌 내 참가 가능한 전시/시연 형태 예시로, 아래 분류로 유통 과제를 제한하는 것은 아님

※ 참가 가능 형태는 공연장 내외 부스 참가를 기본으로 하며 음악공연 연계, 행사장 내 콘텐츠 실증 등은 행사 운영 주체와 협의하여 추후 계획에 반영

구분(기술)	지원과제	
<p>실감형 자동연주기술 (AI)</p>		<p>실감형 자동연주 기술 및 AI 음악 생성 기술 시연</p>
<p>공간음향 (XR)</p>		<p>공간 음향 콘텐츠 시각화</p>
<p>실감미디어 (미디어아트)</p>		<p>터치스크린 활용한 실감 미디어 전시</p>
<p>디지털파사드 (AI)</p>		<p>프리즘 디스플레이 모듈 및 AI 컨트롤 시스템 이용한 전시</p>

□ 유의사항

- 공고마감일 기준 경기도 소재 본사 또는 지사/연구소 보유(협약기간 내 경기도 소재지 유지 필수)
- 본 원의 당해연도 지원과제수는 최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년간(당해 지원 포함) 지원과제 금액의 합계는 6억 이하 제한(타 기관 제외)
- 본 기관 또는 타 기관으로부터 동일한 유통지원형 사업에 동일 기간·방식·비용 사용이 불가하며, 부정 수급·허위 사업 추진 등 부적절 행위 발견시 협약 취소 및 사업비 환수
- ▲금융기관을 통한 계좌개설 불가능한 경우, ▲본인명의로 금융자산에 대한 압류가 진행 중인 경우, ▲이행보증보험증권 발급 불가한 경우 등 기타 참여제한 사유가 있다고 판단될 경우 지원과제로 선정이 완료된 이후에도 지원제한 및 협약 해약 할 수 있음
- 본 사업의 과제는 지원 부문별로 경기인디뮤직페스티벌(기참여기업성장형), XR & Metaverse Fair Tokyo(글로벌진출형), 성과전시(신규콘텐츠발굴형)에 반드시 전시/시연되어야 하므로, 관련 사항 협조 필수
- 본 사업을 통한 지원기업의 유통·홍보 활동 시 '경기도'와 '경기콘텐츠진흥원' 브랜드 로고 표기 필수
- 선정된 과제는 경기도 및 경기콘텐츠진흥원의 콘텐츠 산업 홍보, 차년도 사업 홍보 등 공익 목적으로 활용 가능함
- 지원기업은 협약기간 내에 사업성과보고서, 회계감사보고서, 정산증빙자료 제출 필수
- 최종 선정 후 과제 계획에 대한 컨설팅 진행 예정으로 내용 및 예산 조정될 수 있음
- 본 사업에 참여하는 기업은 협약 후 3년간 정부 지원에 따른 실적조사에 성실히 임할 의무가 있으며, 특별한 이유 없이 조사 거부 혹은 미응답 시 불이익이 발생할 수 있음

□ 사업문의

- 경기콘텐츠진흥원 콘텐츠산업팀 신수현 매니저 032-623-8068 / ct1@gcon.or.kr
- 신청 접수 : ct1@gcon.or.kr

2026. 4. 24.

(재)경기콘텐츠진흥원