

# 2026 마켓플레이스 특화 비즈매칭(뉴욕) 〈2026 뉴욕 코믹콘 (New York Comic Con)〉 [연장/추가] 참가기업 모집 공고

한국콘텐츠진흥원은 북미 최대 규모 엔터테인먼트 페스티벌  
『2026 뉴욕 코믹콘(New York Comic Con) 참가사 모집』을  
아래와 같이 시행하오니 게임 콘텐츠 기업의 적극적인 관심과 많은 참여  
바랍니다.

※ 기존 기간(26.5.20(수)~6.3(수) / 13:00까지) 내에 접수를 완료한 기업은 별도의 재신청 없이  
자동으로 심사 대상에 포함되며, 제출된 서류는 동일하게 유효합니다.

## 1. 행사개요 ※ 세부 일정 및 내용 추후 변동가능

- 행사명: 2026 뉴욕 코믹콘(New York Comic Con)  
※ 홈페이지: <http://www.newyorkcomiccon.com>
- 행사일시 및 장소
  - (B2C) 2026. 10. 8.(목) ~ 10. 11.(일) / Jacob K. Javits Convention Center
  - (B2B) 2026. 10. 7.(수) / 행사장 인근
- 주최/주관: Reedpop
- 행사성격: 북미 최대 규모 엔터테인먼트 페스티벌 연계 B2C / B2B 지원
- 행사내용: 해외사무소 연계 유망장르 특화 해외진출 프로그램 운영
  - 2026 마켓플레이스 특화 비즈매칭의 일환으로서 유망장르 특화 해외진출 프로그램 운영
  - 해당 행사의 경우 뉴욕 해외 비즈니스 센터와 연계하여 진행 (특화장르: 게임)

센터명	특화장르	개최시기	행사명	참가규모
이탈리아	패션 (연관산업)	9월	Pitti Fragranze	4개사
인도	방송, 게임, 신기술, 애니메이션, 캐릭터	9월	2026 한-인도 K-콘텐츠 비즈위크	20개사
캐나다	애니메이션	9월	2026 캐나다 CIAF 연계 K-Animation Spotlight	7개사
북경	애니메이션, 캐릭터, 웹툰	9월	동북아 미래 콘텐츠 비즈니스 교류회	20개사
UAE	방송, 애니메이션, 신기술, 게임	9월 또는 10월	2026 UAE 한류 IP마켓(영상콘텐츠)	20개사
뉴욕	게임	10월	NYCC(NEW YORK COMIC CON)	4개사

## 2. 모집개요

- 모집기간 : 2026. 06. 04.(목) ~ 06. 17.(수) 13:00 ※ 시간외 접수 불가
- 모집대상

구분	세부내용
모집대상 및 신청자격	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>마켓플레이스 및 콘텐츠수출마케팅플랫폼 WelCon 등록 완료 기업</b> *신청마감일 기준 웰콘 내 마켓플레이스 등록 기업(콘텐츠 등록 포함)으로 검색 및 조회 가능 기업</li> <li>- 국산 게임 IP 사업권을 보유하고 있으며, 게임 IP 확장을 염두에 두고 구체적인 사업을 진행하고 있는 기업(게임 개발사, 퍼블리셔, 에이전시 등)으로 <b>뉴욕 코믹콘에서 게임 IP/확장 IP를 합해 2개 이상의 상품을 소개할 수 있는 기업</b> * IP 확장: 게임 내 확장(예: 모바일게임→카드·보드 게임), 또는 게임 IP를 활용한 웹툰/애니/방송/XR 콘텐츠 제작, 굿즈, 도서(만화 등), 음반 등을 제작, 판매</li> <li>- 게임 IP 저작권을 소유하거나 절대적 협상권을 보유하여 직접 수출상담이 가능한 기업(게임 개발사, 퍼블리셔, 에이전시* 등) * 에이전시의 경우 단순 중개가 아닌 비즈니스 권한을 위임받거나 계약을 체결한 업체만 지원 가능. 계약 증빙 자료 필수 제출</li> <li>- 게임 IP와 확장 콘텐츠를 이용, ①뉴욕 코믹콘 한국 공동관에서 자사 게임 IP 및 확장 콘텐츠의 B2C 홍보, ②콘텐츠 체험을 통한 소비자 접촉, ③비즈매칭 참가를 통해 미국 진출 가능성을 타진해 보려는 기업</li> <li>- 게임 IP와 확장 콘텐츠를 이용, 라이선싱/기획/제작/유통 및 배급/공동제작 등을 통해 해외 진출을 원하는 국내 게임 기업</li> <li>- 콘텐츠 IP 홍보 및 IP 활용 상품 판매 등 미국시장 진출에 대한 참여 목적이 명확한 기업</li> <li>- <b>대기업/중견기업/중소기업 등 기업 규모 상관없이 참가 가능</b></li> </ul>
참여제한/제외대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술료 미납, 참여제한 조치 등으로 콘진원 사업 참여에 제재조치를 받은 기업</li> <li>- 원작자 간 민형사소송 또는 분쟁이 진행 중인 기업</li> <li>- 국세·지방세 체납, 금융기관 연체, 또는 국가 지원사업 참여제한 기업</li> <li>- 동일 콘텐츠로 타기관의 동일 마켓 참가 지원을 중복 수혜 중인 기업</li> </ul>
우대사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '24~'25 해외수출 계약실적 / '24~'25 해외수출계약서 증빙 필수</li> <li>- '24~'25 해외수상 실적 / '24~'25 수상 증빙 필수</li> </ul>

- 모집장르: 게임
- 접수방법: 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon)을 통한 온라인 신청

## 3. 지원내용 ※ 운영상황에 따라 지원내용 및 규모 변동 가능

- 지원 및 선정 규모: 국내 게임 콘텐츠 기업 총 4개사 내외

구분	유형	비즈니스 지원		체재지원
		한국 공동관 운영	비즈니스 지원	
	<b>KOCCA 지원 내역</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가기업별 공간 제공</li> <li>• 입장권 전일 지원, 컨퍼런스 참가지원</li> <li>• 행사 사전정보 제공</li> <li>• 참가사 인원 외 운영지원 인력 1명 제공(영어 구사 가능인력)</li> <li>• 안내데스크 운영 및 방문객 안내</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업별 현장 수출상담 공간               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 테이블, 의자 등</li> </ul> </li> <li>• 사전 및 현장 비즈매칭</li> <li>• TAC 패스 지원</li> <li>• MOU 체결시 지원</li> <li>• 네트워킹 지원</li> <li>• 사전 정보 제공               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 바이어 DB, 현지 정보 등</li> </ul> </li> <li>• 비즈매칭 디렉토리북, 리플렛 제작</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숙박 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기업별 1실(2인) 제공</li> <li>- 운영사무국을 통해 행사장 인근 숙박시설 예약</li> </ul> </li> </ul>
	<b>참가사 비용 부담</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숙박 외 체재비(항공 및 개별이동)</li> <li>• 기타 물품(전시품 또는 콘텐츠 샘플 등) 배송비</li> <li>• 출장자 변경/취소 등에 따른 항공 수수료 등</li> </ul>		
	<b>기타사항 (중요)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 행사 중 일일 상담 실적지 제출 필수</li> <li>• 행사 후 비즈니스 성과 공문 제출 필수</li> <li>• 성과 추적조사 시 성실 대응</li> </ul>		

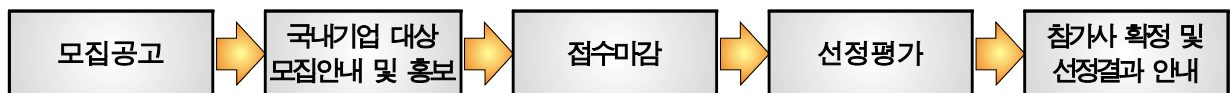
#### 4. 신청방법

- 신청기간: 2026. 06. 04.(목) ~ 06. 17.(수) 13:00 ※ 시간외 접수 불가
- 지원방법: 콘텐츠수출마케팅플랫폼(Welcon)을 통한 온라인 접수
  - 접수처 바로가기 : <http://welcon.kocca.kr/>
  - 사용자 매뉴얼 : 붙임문서 참조
  - ※ 온라인 등록 관련 문의 : WelCon HelpDesk(1566-9984/[welcon@kocca.kr](mailto:welcon@kocca.kr))
- 유의사항(필독)
  - 신청서 접수는 콘텐츠수출마케팅플랫폼(Welcon)을 통해서만 가능하며, 별도의 메일 및 우편접수 불가
  - 제출기한 이후에 접수된 신청서는 무효 처리됨(시간엄수)
  - 접수마감일에는 접속자 수가 증가하여 접수에 차질이 생길 수 있으므로, 접수 마감일 이전에 여유롭게 접수
  - 직인 날인이 없는 신청서는 무효 처리 됨(제출기한 이후 신청서 수정 불가)
  - 온라인 접수 미완료 시 무효 처리됨(‘작성완료’ 건만 인정)
- 제출서류 ※ 해당문서 압축(zip) 파일로 Welcon 시스템 내 필수 첨부

구분		세부내용	파일형식
필수	WelCon 참가신청	<ul style="list-style-type: none"> <li>WelCon 가입 및 참가신청</li> <li>상기 기입내용으로 평가를 진행하므로 정확하고 상세하게 작성</li> <li>기존 가입 기업의 경우 행사 성격에 맞게 기업정보 업데이트 필수</li> <li>참가콘텐츠는 &lt;마이페이지-기본정보관리-콘텐츠정보&gt;에서 등록</li> </ul>	-
	참가 추가신청서 (붙임1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>첨부 양식 작성 후 날인, 스캔하여 첨부</li> <li>상기 기입내용으로 평가를 진행하므로 정확하고 상세하게 작성</li> <li>직인 날인이 없는 신청서는 무효 처리</li> </ul>	한글, PDF
	개인정보 수집/이용 /제공 동의서 (붙임2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>첨부 양식 작성 후 서명 또는 날인, 스캔(PDF)하여 제출</li> <li>서명 또는 날인이 없는 신청서는 무효 처리</li> </ul>	PDF, zip
	직접참여인력 및 이해관계자 리스트 (붙임3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>첨부 양식 작성 후 제출</li> <li>개인정보 수집/이용/제공 동의서 작성 동일한 인력 기재 필수</li> <li>기업 대표자 기재 필수</li> <li>최종학력이 대학원인 경우 지도교수 기재 요망</li> <li>붉은 별표(*) 표기 칸 필수 작성</li> <li><b>엑셀 파일(확장자 .xls) 제출 필수, 확장자 변환(PDF, numbers 등) 금지</b></li> </ul>	엑셀
	사업자등록증, 국세 및 지방세 납세증명서	<ul style="list-style-type: none"> <li>국세 및 지방세 납세증명서의 경우 <b>접수 마감일 기준 유효기간 내 발급분이어야 함</b></li> </ul>	PDF, zip
	공동관 참여 계획서	<ul style="list-style-type: none"> <li>회사 및 주요 IP(게임, 확장 IP) 포트폴리오 소개</li> <li>주요 작품 및 트레일러 영상을 첨부할 경우 20MB 이하 (또는 계획서 내 URL 표기)</li> <li>공동관 운영계획 및 참가 시 주요 사업목표, 사업계획 제시</li> <li>공동관 운영계획(전시/체험공간 등 운영계획), 사업계획(비즈니스 매칭 시 원하는 바이어/VC/기타 유형, 희망하는 B2B 결과, 기타 네트워킹 목표 제시 등)</li> </ul>	-
선택	실적 증명 자료 (우대사항 해당 시 필수 제출)	<ul style="list-style-type: none"> <li>해외 수출 실적 증명서 (수출계약서, 송장 등)</li> <li>해외 공동 제작 또는 배급 관련 MOU/계약서 사본</li> <li>해외 수상 실적 증명서</li> </ul>	PDF, zip

## 5. 선정절차

- 선정절차: 신청 서류 접수 후 선정평가(서면평가)를 통해 참가사 선정  
 ※ 평가는 서면평가로 진행되며 고득점 순으로 우선 선정됨



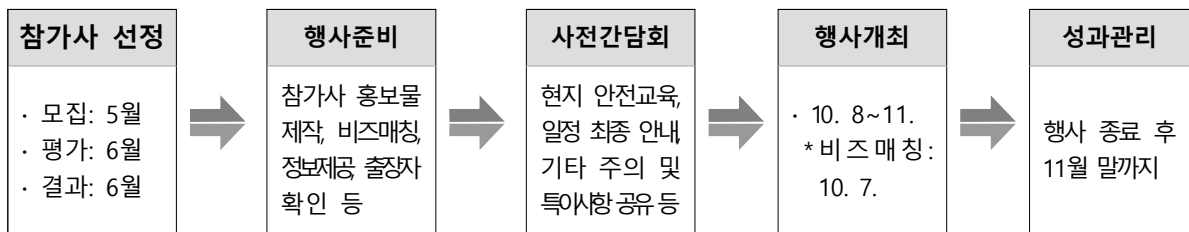
- 평가방법: WelCon 참가신청 내역 및 제출 서류를 통한 서면평가
  - 해당 분야 전문가(5-7인 내외)의 서면평가를 통해 위원별 점수 총합의 평균(최고, 최저 제외) 산출, 70점 이상 획득 기업 중 모집규모 이내 상위기업 우선 선정

- 동점일 경우 배점이 큰 항목 점수가 높은 순으로 결정

○ 평가기준(안)

평가항목	세부평가내용	배점
콘텐츠 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참가기업 게임 콘텐츠의 매력도 및 해외진출 경쟁력               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 콘텐츠/확장 IP의 우수성·완성도(내용적 측면, 기술적 측면)</li> <li>- 게임 콘텐츠/확장 IP의 미국 현지 콘텐츠 시장 트렌드 부합도 및 수출 가능성</li> </ul> </li> <li>○ 게임 IP 외 이를 활용한 확장 IP 보유 여부 및 실제 판매, 수출 등 비즈니스 활동 내역</li> <li>○ 참가 게임 콘텐츠의 제작지원 수혜현황 및 수상경력 등</li> </ul>	20점
해외진출 역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참가기업의 기업현황 및 해외진출 관련 활동               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가기업 게임 IP/확장 IP 매출 및 수출 규모</li> <li>- 북미 진출을 위한 노력 및 기타 활동(홍보마케팅 등) 역량</li> <li>- 북미 해외마켓 대상 전문인력 구성 유무                   <ul style="list-style-type: none"> <li>*영어구사 가능인력 보유 유무/해외 유사 행사 행사 등 참여, 진행 경력</li> </ul> </li> <li>- 참가 게임 및 확장 IP 콘텐츠의 현지화 현황(현지어 번역 여부 등)</li> <li>- 해외행사 참가 및 해외 비즈니스 이해도</li> </ul> </li> </ul>	25점
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우대사항               <ul style="list-style-type: none"> <li>- '24~25 해외수출 계약실적(3점)</li> <li>- '24~25 해외수상 실적(2점)</li> </ul> </li> </ul>	5점
참가목표의 설정과 구체성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 행사 참가(해외진출) 목적 및 목표의 타당성/합리성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가목표 달성을 위한 개최국에 대한 시장정보 수집 및 비즈니스 진행 현황 등</li> <li>- 설정된 참가목적 및 목표(정성적/정량적)와 기업역량의 부합도</li> </ul> </li> <li>○ 신청자료(참가신청서) 내용의 충실도(성실성) 및 명확성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국 공동관 운영 계획의 방향성 제시(게임 IP 홍보, 전시·체험 공간 구성 등)</li> <li>- 참가목표 달성을 위한 사전 마케팅/현장 비즈니스 미팅 계획</li> <li>- 참가목표 달성을 위한 사후 비즈니스 계획</li> </ul> </li> </ul>	30점
한국 공동관 참여 적합도	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 뉴욕 코믹콘 마켓에 대한 이해도(B2C/B2B 활동에 대한 이해)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단순 게임 IP 전시가 아니라 확장 IP를 활용한 뉴욕 코믹콘 방문객과의 접촉(B2C)에 대한 준비되어 있는지</li> <li>- 미국 진출을 위해 필요한 바이어/투자자(VC) 유형에 대한 이해 및 구체적인 비즈매칭 목표가 제시되어 있는지</li> </ul> </li> </ul>	20점
<b>합 계</b>		<b>100점</b>

○ 선정 절차 및 향후일정(안) ※ 세부사항은 상황에 따라 추후 변동가능



## 6. 문의처

- (사업관련)
  - 뉴욕센터 이양환 센터장(+1-201-518-6706 / kneon3@kocca.kr)
- (신청서접수관련)
  - 수출전략팀 박현수 과장 (☎ 061-900-6021 / hsu@kocca.kr)
  - 수출전략팀 임수현 주임 (☎ 061-900-6025 / sue@kocca.kr)
- (웰콘관련) WelCon Help Desk (☎ 1566-9984 / welcon@kocca.kr)

## 7. 기타

- 신청서 접수는 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon)을 통해서만 가능하며, 신청 완료 이후에는 신청서 수정이 불가합니다.
- 신청서 제출은 <행사 상세화면 ‘참가신청’ 클릭 → 신청 정보 작성 및 하단 ‘신청서 파일 첨부’ 항목 내 제출 파일 업로드 → 행사 수정화면 ‘최종제출’ 클릭> 과정이 완료되어야 최종 제출한 것으로 등록됩니다.
- 마감시간 경과 후에는 신청이 불가하오니 공고문 첨부파일의 ‘WelCon 행사참가신청 매뉴얼’ 을 사전에 숙지하시어, 마감시간 초과로 인한 불이익이 없도록 주의하여 주시기 바랍니다.
- 행사 참가사는 행사 이후 시행되는 마켓 참가실적 조사에 반드시 협조해 주셔야 합니다. (행사 직후, 연말 중 최소 2회 조사 예정)
- 본 행사(마켓)의 참가신청, 실적 등록은 웰콘(welcon.kocca.kr) 시스템을 통해 운영됩니다. 참가기업은 행사(마켓) 종료 후 해당 시스템에서 성과\*를 직접 등록해주셔야 합니다.
  - \* 등록대상: 바이어명, 바이어 중요도, 국가, 상담액, 계약액, 상담내용
- 행사 참가 이후에도 비즈니스 성과 발생 시 진흥원에 알려주시기 바랍니다.
- 선정결과 통보 후 참가 취소 시 향후 유사 사업에 참여제한 등의 불이익이 있을 수 있습니다.
- 참여인력이 신청일 기준 성폭력 범죄 이력 또는 관련 판결을 받은 사실이 있는 경우(수사가 진행 중이거나 기소 중인 경우도 포함) 지원이 불가합니다. (단, 선정이후 판결을 받은 경우 해당 참여인력 배제)
- 신청서에 허위사실이나 거짓을 기재하는 경우 신청이 취소될 수 있으며,

평가 후 선정이 되었더라도 선정이 취소될 수 있습니다.

- 한국콘텐츠진흥원의 참가 확정 통보 후 참가사가 취소하는 경우 또는 참가 지원을 받은 이후 실적제출 등 협조가 이루어지지 않는 경우, 향후 2년간 본원이 지원하는 마켓에 참가 제한을 받을 수 있습니다.
- 자회사를 통한 중복지원은 불가하오니 유의하시기 바랍니다.
- 타기관 지원사업과 동일 마켓의 중복수혜 불가합니다.
- 가점대상 표기 누락으로 발생하는 불이익은 신청자에게 있습니다.
- 평가과정에서 필요시 추가 자료 제출을 요청할 수 있습니다.
- 제출된 개인·기업 정보를 포함한 전체 자료는 한국콘텐츠진흥원 및 참가바이어가 열람 및 활용할 수 있습니다.
- 그 외 원활한 행사 운영을 위해 한국콘텐츠진흥원의 요청 및 자료 제출 등에 협조해야 합니다.
  - \* 타당한 사유 없이 위 의무사항을 준수하지 못한 참가사는 이후 한국 콘텐츠진흥원 사업 선정시 불이익이 있을 수 있음
- 상기 공고내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.