

<2025 게임스컴(gamescom) 한국공동관> 참가기업 모집 과제에 B2B 분야로 총 10개 기업, B2C 분야로 총 19개(평가 불참 기업 포함)이 지원하였고, 해당 분야에 대해 7명의 심사위원이 기업 및 게임의 경쟁력에 대한 3개 부문으로 해외진출 성과 & 실적, 수행 관리 및 운영 체계 그리고 게임의 완성도에 대한 기준으로 평가하고, 추가로 글로벌 비즈니스 역량과 마켓 참가 전략 및 성과 목표에 대한 기대 성과와 추진 의지 측면에 대한 평가 기준으로 객관적이고 공정한 평가를 진행하여 선정하였습니다.

최근 게임산업이 매우 힘든 시기에 있습니다. 선정된 기업들이 이번 과제를 통해서 글로벌 게임쇼에 참가하여, B2B적으로는 많은 사업 파트너 및 투자 기회를 B2C적으로는 많은 글로벌 유저의 긍정적인 반응을 얻어 글로벌 게임시장에서 좋은 성과를 거둘수 있는 계기를 마련할 수 있기를 기대합니다.