[제 2026-023호]

2026년 게임 상용화 지원 사업 지원기업 모집 공고

경기도와 경기콘텐츠진흥원에서 글로벌 게임시장에 진출하고자 하는
경기도 내 게임 개발사의 성공적인 직접진출을 지원합니다.
"2026년도 게임 상용화 지원 사업"을 다음과 같이 공고하니,
관련 게임 개발사의 많은 참여 바랍니다.

2026. 3. 10.
경기콘텐츠진흥원장

□ 사업개요

○ 사 업 명 : 2026년 게임 상용화 지원
○ 사업기간 : 2026. 1. ~ 2026. 12.
○ 사업대상 : 경기도 내 게임 개발사
○ 사업내용 : 도내 게임 개발사의 글로벌 게임시장 직접진출 위한 글로벌 FGT 및 마케팅 컨설팅, 마케팅 지원금 지원(마케팅 분야 한정 지원)

□ 공모개요

○ 공 모 명 : 2026년 게임 상용화 지원
○ 공고기간 : 2026. 3. 10.(화) ~ 2026. 4. 1.(수) 15:00까지
○ 접수기간 : **2026. 3. 17.(화) ~ 2026. 4. 1.(수) 15:00까지 ※ 마감이후 접수불가**
○ 접수방법 : e나라도움 보조금통합포털 접수(www.gosims.go.kr)
○ 지원대상 : 경기도 내 게임 개발사(개인/법인) 15개사

(미출시작)	**공고일 기준,** 게임 개발 완료 단계에서 해외 직접진출을 계획 중인 게임
(출 시 작)	① **공고일 기준,** 국내 서비스 진행 중이나 해외 직접진출을 준비 중인 게임
	② **공고일 기준,** 해외 서비스 진행 중이나 신규 해외 권역 추가 직접진출 준비 중인 게임

○ 지원내용 **※ 상세내용은 2~5p 지원 세부내용 참고**
1) 간접지원 : 선정 후, 출시 전 검증 글로벌 FGT 및 마케팅 컨설팅 지원
2) 직접지원 : 중간평가 결과에 따른 차등순위 마케팅 지원금(기업별 최대 35,000천원 ~ 최소 10,000천원) 지급

○ 지원절차

※ 상기 내용은 사업 상황에 따라 변동가능

모집공고		서류심사		발표심사		최종선정		협약체결
진흥원 누리집 사업공고 ※ 접수는 e나라도움	⇨	1.5배 내외 (23개사 내외) 선정	⇨	최고득점순 15개사 선정 (예비 6개사)	⇨	최종선정 결과발표	⇨	협약체결 및 OT 진행
3. 10. ~ 4. 1.		4. 6. 예정		4. 15(12개사) / 4. 16.(11개사) 예정		4. 24 예정		4. 30. 예정

□ 지원 세부내용

○ 수행기간 : 협약체결일('26. 4. 30. 예정) ~ 2026. 11. 14.

○ 협약기간 : 협약체결일('26. 4. 30. 예정) ~ 2026. 12. 31. / 단, 협약체결은 아래와 같이 2회 진행

1) 1차 협약체결(간접지원) : 협약체결일('26. 4. 30. 예정) ~ 2026. 12. 31.

2) 2차 협약체결(직접지원) : 협약체결일(중간평가 후) ~ 2026. 12. 31.

※ 사업비 집행은 2차 협약체결 후 부터 가능하며, 원활한 사업비 정산 및 환수 위해 사업비 집행은 2026.11.14. 마감

※ 직접지원은 현금지원이므로 2차 협약체결 시, 이행보증보험증권 제출 必 (이행보증보험기간은 수행기간 종료 후 3개월까지)

○ 지원자격 : 경기도 소재(지원접수일 기준, 사업자등록상 주소지) 법인 및 개인사업자 게임 개발사

※ 지사일 경우, 공고일 기준 3개월 이전 해당지역 내 사업자 등록·이전완료, 상주인력 3명 이상 必

○ 지원조건 및 신청제외

※ 한눈에 보이는 대표적인 지원제외 대상(접수 무효, 평가 제외)

1) 본 사업에 신청한 게임 개발사가 직접 개발하지 않은 게임콘텐츠

2) 본 사업에 신청한 출시 예정국가에 퍼플리싱 계약 예정 또는 퍼블리싱 계약을 체결한 게임콘텐츠

3) 본 사업에 신청한 당해연도에 경기콘텐츠진흥원, 타 정부/공공기관으로부터 제작지원 사업을 수행(지원) 중인 게임콘텐츠 (중복지원불가)

4) 본 사업에 신청한 게임콘텐츠로 경기콘텐츠진흥원, 타 정부/공공기관으로부터 유사사업(게임더하기, 상용화 등) 지원을 받은 경우

- 신청한 게임콘텐츠로 경기게임아카데미, 경기게임오디션 선정되어 '후속지원'을 받은 경우 사업 성격상 마케팅 분야로 지원받지 않았다면 중복지원으로 보지 않음(단, 동일한 해에 중복지원불가, '상용화 지원사업' 참여 시 추후 동일 게임콘텐츠로 경기게임아카데미, 경기게임오디션 '후속지원' 지원 불가)

5) 2개 이상 컨소시엄을 구성하여 신청한 게임 개발사의 게임콘텐츠

6) 국세, 지방세, 4대보험 중 어느 하나라도 체납한 게임 개발사의 게임콘텐츠

7) 신청일 현재 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반으로 인해 참여 제한 조치 중인 게임 개발사

※ 본 사업에 신청한 게임콘텐츠를 2024년 신성장 게임제작 지원(한국콘텐츠진흥원)을 받아, 해당 지원금을 상용화 목적 마케팅 관련 비용이 아닌 개발인건비에만 사용하였습니다. 이런 경우, 2026년 게임 상용화 지원에 지원해도 되는 부분인지? 답 : 네, 지원 가능합니다.

구 분	내 용
지원 조건	- 중간평가 이후('26.7.15.예정) ~ 2026. 11. 14.까지 게임 출시 必 - 지원금의 10%(중간평가 차등순위에 따라, 최대 3,500천원 ~ 최소 1,000천원) 자부담 현금 매칭 必 - 해외 국가에 게임 개발사가 직접진출(퍼블리싱) 준비 중인 게임 (미출시작) **공고일 기준**, 게임 개발 완료 단계에서 해외 직접진출을 계획 중인 게임 (출 시 작) ① **공고일 기준**, 국내 서비스 진행 중이나 해외 직접진출을 준비 중인 게임 ② **공고일 기준**, 해외 서비스 진행 중이나 신규 해외 권역 추가 직접진출 준비 중인 게임 ※ 퍼블리셔와 계약이 되어있는 경우라도, 지원사업 통해 진출하고자 하는 국가에 대해 퍼블리싱 계약이 되어있지 않다면 직접진출로 보아 지원 가능 ※ 게임에 관한 세부 기획서 보유하고 있어야 하며, 게임 개발 주체(게임 개발사)가 단독 지원하는 것을 원칙으로 함
신청 제외	- 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납 등으로 인해 각종 정부 지원 사업에 참여 제한 조치 중인 경우 ※ 체납처분유예는 미납 해당 - **신청일 현재 신청과제와 동일/유사과제로 정부, 지방자치단체, 정부사업 대행기관, 지방자치단체 대행기관, 경기콘텐츠진흥원 등으로부터 자금을 지원받아 과제를 수행하고 있거나 완료한 경우**(단, 완료한 경우는 상용화 목적으로 마케팅 비용 미집행한 경우 신청가능) - 경기콘텐츠진흥원 당해연도 지원과제수는 **최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년간(당해 지원 포함) 지원과제금액의 합계는 6억 원 이하**제한(타기관 제외) - 신청일 현재 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반으로 인해 참여 제한 조치 중인 사실이 있는 사업자 - 신청일 현재 사업자, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우. 다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기간이 이미 지난 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가기준을 충족한 것으로 봄

○ 지원방식 ※ 중간평가, 현장점검, 결과평가 有

단계	간접지원		중간평가		직접지원/간접지원		결과평가, 사업 결과보고
시기	중간평가 전까지	▶	중간평가	▶	중간평가 후 사업 종료까지	▶	사업 종료 전/후
내용	**출시 전 글로벌 FGT 및 마케팅 사전 컨설팅**		중간평가 결과에 따른 차등순위 확정		**마케팅 지원금 지급·집행/ 마케팅 사후 컨설팅 및 상시운영**		사업 수행점검 결과평가, 사업 결과보고 및 정산보고서 제출

1) 전문 운영사를 통한 기업별 1:1 글로벌 FGT 및 마케팅 컨설팅 간접지원
   - 게임 출시 성공률 제고 위한 출시 전 검증 FGT 및 마케팅 컨설팅 운영
2) 중간평가 결과에 따른 *차등순위 마케팅 지원금 현금 지급 직접지원
   - 상용화 위한 마케팅 목적, **일반수용비과 일반용역비** 한정 마케팅 지원금 집행
   ※ 중간평가 평가기준(안) : **(정량)마케팅 컨설팅[FGT 포함] 지표 70% + (정성)마케팅 활용 방안 기준으로 진행,** 상세내용은 O.T 안내 예정

*차등순위 마케팅 지원금(안) **※ 상기 내용은 모집 및 사업 상황에 따라 변동가능**

구 분	상세내용	지원금	1)자부담금	총 사업비
1순위	35,000,000원 X 1개사 = 35,000,000원	35,000,000원	3,500,000원	38,500,000원
2 ~ 3순위	20,000,000원 X 2개사 = 40,000,000원	20,000,000원	2,000,000원	22,000,000원
4 ~ 15순위	10,000,000원 X 12개사 = 120,000,000원	10,000,000원	1,000,000원	11,000,000원

○ 지원금 지급 및 준수사항

1) 지원금 **신청·지급·집행은 e나라도움 보조금통합포털 통해 진행되며 必**
2) 지원대상으로 확정통보 받은 지원기업은 중간평가 결과에 따른 지원금에 대한 과제 이행(지급)보증보험증권 등 2차 협약체결에 필요한 구비서류를 작성하여 진흥원에 제출해야 함 ※ 미제출시 지원 취소 및 협약 해지 가능
   - 지원금 이행(지급)보증보험증권 : 2차 협약체결 후 14일 이내 제출, 가입금액은 지원금의 100%, 보험기간은 수행기간 종료 후 3개월까지 설정
3) 해당 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 **사업비 전용 신규계좌 개설을 통해 별도의 통장으로 관리, e나라도움 보조금 전용카드(체크카드) 사용 및 계좌 이체를 통한 지출만 가능** ※ 계좌연결 체크카드만 사용 가능
   - 카드사용은 e나라도움 보조금 전용카드만 사용가능하므로, e나라도움시스템 전용카드 발급문의는 각 거래은행문의 필수(2차 협약체결 진행시, 은행선택 전 국고보조금 전용카드 발급가능한 은행인지 선확인 필수)
4) 지원금 사용의 투명성 확보를 위하여 지원기업은 지원사업과 관련된 자금

1) 자부담금 : 자기부담금(자부담)은 지원기업의 부담 예산

집행에 대하여 진흥원에서 지정한 회계법인 통해 회계감사 진행

5) 진흥원은 지원기업이 지원금을 당초의 목적대로 집행하지 않거나, 중단할 경우 지원금의 환수와 필요한 제재조치를 취할 수 있음

6) **해당 출시 권역에 사업 수행기간 내 과제 미출시는 지원금 집행 불인정**

7) 해외 직접진출 위한 해당 출시 해외 권역에 시행하는 상용화 관련 마케팅 비용만 집행가능, 부가세 제외한 공급가액만 인정

□ 평가절차

○ (1차)서류심사, (2차) 발표심사 통해 최종 선정기업 15개 및 예비순위 6개사

구분	내용
서류 심사	– 심사일정 : 2026.4.6.(일정 변동 가능) – 심사방법 : 업계 전문가로 구성된 심사위원단의 서류심사 – 심사기준 : 제출 서류 통해 결격사유 및 역량검토 후 발표심사 대상 선발 (1.5 배수 내외) – 심사기준 내, 합계 평균 70점 이상 대상 중 평가점수의 고득점순 선발(최고점·최저점 제외) ※ 평균점수 70점 미만일 경우, 불합격 ※ 서류심사에서 받은 배점은 발표심사와 연계되지 않음
▼	
발표심사	– 심사일정 : 2026.4.15.~ 4.16.(일정 변동 가능) – 심사방법 : 업계 전문가로 심사위원단 구성, 지원기업의 발표(PT) 심사 **※ 지원신청 시 발표자료 제출 必** – 심사장소 : 경기도 성남시 분당구 대왕판교로 645번길 12 경기창조경제혁신센터 – 심사기준 내, 합계 평균 70점 이상 대상 중 평가점수의 고득점순 선발(최고점·최저점 제외) ※ 평균점수 70점 미만일 경우, 불합격 ※ 심사 관련으로 발표심사 종료 후 추가자료 제출 요구 가능 ※ 심사대상 및 심사안내 : 서류심사 종료 후 공고 및 세부내용 개별 안내
▼	
결과발표	– 발표일정 : 2026. 4. 24. ※ 진흥원 사정으로 인해 변동 가능 – 경기콘텐츠진흥원 홈페이지(www.gcon.or.kr) 게시 및 개별 메일 통보 ※ 지원기업 평균점수 70점 미만일 경우, 추가모집 진행 가능 ※ 결과발표 후, 결격사유 발견 시 선정 취소 가능 ※ 지원대상으로 선정되면, 소정의 양식에 따라 지원사업 관련 별도의 협약(진흥원↔선정기업) 체결 완료해야 동 협약에 따라 지원이 이루어짐

○ 평가기준(안) ※ 서류·발표심사 동일, 상기 내용은 기관 사정에 따라 변동될 수 있음

구분	평가내용	배점
총 합계		100
개발 완성도	ㅇ 2026년 11월 14일 내 개발 완료가 가능한 단계의 게임인가? ㅇ 사업 기간 내 개발 완료 및 현지화를 통한 해외시장 상용화가 가능한가?	20
콘텐츠 경쟁력	ㅇ 독창성 및 재미요소가 포함되어 있는가? - 기존 PC/모바일/콘솔 콘텐츠 대비 차별화 및 재미 요소가 있는가?	20
제작 역량	ㅇ 공식 마켓에 출시까지 완료한 경험이 있는가? (예: AOS, iOS, ONE스토어, 스팀, 기타 해외 마켓 등) ㅇ 직접 제작한 게임과 관련한 가시적인 성과를 보유하고 있는가? (매출 발생 정도, 투자/퍼블리싱 계약, 어워드 수상 등)	20
해외진출 전략	ㅇ 해외 마켓에 진출할 경우, 해당 지역에 대한 사업 전략 및 방안을 보유하고 있는가? (BM, 론칭 후 운영 노하우 - 유저 응대, 업데이트 계획, 게임 내/외 이벤트 등)	20
매출 역량	ㅇ 직접 제작한 게임으로 해외에서 실제 매출이 발생한 실적이 있는가? ㅇ 매출을 발생시키기 위한 효과적인 방안이 있는가?(비즈니스 모델 등)	20

□ 지원신청 및 접수방법

※ 본 사업은 e나라도움 보조금통합포털 통해 신청 必

* 접수 마감일에는 e나라도움 시스템 오류, 동시접속으로 인한 접수지연, 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있으므로 **★마감일 전 제출 권장(마감시간 이후 접수 절대 불가)★**

○ 접수기간 : 2026. 3. 17.(화) ~ 2026. 4. 1.(수) 15:00까지 ※ 마감이후 접수불가

○ 접수방법 : e나라도움 보조금통합포털 접수(www.gosims.go.kr)

* e나라도움 로그인 후 공모사업찾기 – 공모사업찾기에서 "공모기관 : 공공기관 및 단체, 경기콘텐츠진흥원 검색 후 공모명 **'2026년 게임 상용화 지원'**을 확인하고 공모 내용 확인 후 지원

⇨ **준비사항 및 컴퓨터 환경**

- (준비사항) ① e나라도움 회원가입 및 기관등록
  ※ 매뉴얼 영상 링크 : https://youtu.be/-_YATCti7UY?si=kVvIuE5JoCixdr-G
  ② 회원가입을 위해서 **개인공인인증서** 준비 필요
  ※ 회원가입 위해 개인 공인인증서(NPKI, GPKI, EPKI) 준비 필요
- (컴퓨터환경) PC운영체제 : 윈도우7 이상
  웹브라우저 : 최신 e나라도움 시스템 권장 브라우저 확인 필요(익스플로러 엣지 미지원), 크롬 43+ 이상

○ 신청세부방법

- 공모조회

▸ **e나라도움 보조금통합포털(www.gosims.go.kr) 접속** 후, 회원가입 및 로그인
▸ **[사업수행관리 → 신청관리 → 사업신청관리 → 공모현황]**에서 경기콘텐츠진흥원 지정
▸ 공모기관에 경기콘텐츠진흥원 **지정 후 [검색]버튼**을 눌러 공모 확인
▸ 공모목록에서 "2026년 게임 상용화 지원" 선택

- 지원신청서 제출

▸ "2026년 게임 상용화 지원" 선택 후, 오른쪽 위에 **[신청서작성] 버튼 클릭**
▸ [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] **탭 순서로 작성**
▸ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후,
[신청서제출] 탭의 **[신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료**

○ 제출서류

[제출시 유의사항]

1) **모든 신청서는 원본의 스캔본(직인/날인/사인 포함 스캔본) PDF 형식(JPG 형식 불가) 제출을 원칙**으로 함
2) **사업자등록증·국세·지방세 완납증명서의 경우, 공고일 이후 발급분만 인정**하며 국세·지방세 완납증명서의 '체납처분유예'는 미납에 해당함
3) 제출서류가 누락되거나 사실과 다를 경우 심사탈락, 선정취소 등의 불이익 있음
4) 일부 파일의 경우, 인터넷에서 다운로드 받을 때 PC운영체제(윈도우/Mac) 및 브라우저(크롬/익스플로러/엣지/사파리 등) 환경에 따라 오류 발생할 수 있으므로 제출 전 반드시 확인 必

압축파일명 : 2026년 게임 상용화 지원(기업명).ZIP

▸ 하단 제출서류 항목을 **1개의 파일로 압축**하여 업로드
※ 50MB 이상일 경우 업로드 불가(용량확인), 제출서류 관련 문제에 대한 책임은 신청기관에 있음
▸ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
▸ Windows OS 환경에서 압축 처리 및 제출

제출파일명 : 모두 PDF 전환 필수 / 순서에 맞게 필수서류 빠짐없이 제출 (00~12)

00. 000기업명_게임 실행 파일 링크(필수)
01. 000기업명_발표자료(발표심사용) 링크(필수)
02. [양식1] 사업신청서(필수)
03. [첨부1] 개인정보 수집이용제공 동의서(필수)
04. [첨부2] 확약서(필수)
05. [첨부3] 지원기업 참가기준 체크리스트(필수)
06. [첨부4] 중소기업빅데이터플랫폼 기업(신용)정보 수집·이용·제공 동의서(필수)
07. 사업자등록증 1부 (공고시작일 기준 이후)(필수)
08. 국세 완납증명서 1부 (공고시작일 기준 이후) (필수)
09. 지방세 완납증명서 1부 (공고시작일 기준 이후) (필수)
10. 참고용 게임동영상 (선택, 파일형식 무관)(선택)
11. 4대보험가입자명부 1부 (수행인력, 참여인력 해당 시)(선택)
12. 법인등기부등본 1부 (법인해당 시)(필수)

○ 제출서류 상세내용

순번		제출서류	세부내역	제출형식
필수	0	게임 실행 파일	- 용량 문제로 URL 로 제출, 다운권한 제한 확인 必 - 윈도우 체제(모바일의 경우 앱 에뮬레이터 사용 예정) 및 공용 와이파이 환경에서 실행 예정	실행파일 apk
	1	발표자료(발표심사용)	- 용량 문제로 URL 로 제출, 다운권한 제한 확인 必 - 발표 8분 용량/ 평가기준(안) 바탕 자유양식 작성 PDF 권장 - 용량 이슈로 동영상 원활한 재생 확인 必	PDF 또는 PPT
	2	사업신청서	- 양식은 '사업신청서' 다운로드하여 작성 - 서명 및 직인 날인 必	PDF ※ 원본 hwp 소지 필요
	3	개인정보 수집이용 제공동의서	- 양식은 '사업신청서' 다운로드하여 작성 - 서명 및 직인 날인 必	
	4	확약서	- 양식은 '사업신청서' 다운로드하여 작성 - 서명 및 직인 날인 必	
	5	지원기업 참가기준 체크리스트	- 양식은 '사업신청서' 다운로드하여 작성 - 서명 및 직인 날인 必	
	6	중소기업빅데이터플랫폼 기업(신용)정보 수집·이용·제공 동의서	- 양식은 '사업신청서' 다운로드하여 작성 - 서명 및 직인 날인 必	
	7	사업자등록증	- 공고일 기준 이후 발급분	-
	8	국세 완납증명서	- 공고일 기준 이후 발급분	-
	9	지방세 완납증명서	- 공고일 기준 이후 발급분	-
선택	10	참고용 게임 동영상	- 용량 문제로 URL 로 제출, 다운권한 제한 확인 必	영상 파일 MP4
	11	4대보험가입자명부 (참여인력 해당시)	- 공고일 기준 이후 발급분	-
	12	법인등기부등본 (법인사업자 해당시)	- 공고일 기준 이후 발급분	-

※ 최종 선정 후, 별도 제출 예정

순번	제출서류	세부내역	제출형식
1	상근직원 지사 근무확인서 (지사 지원시)	- 대표 기명날인, 상근직원 계약서 별첨(근무지 확인용)	자유양식

□ 지원에 따른 준수사항

○ 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며 누락사항 발생 시 평가에서 제외될 수 있음

○ 본 사업은 「문화산업진흥 기본법」 및 경기콘텐츠진흥원 「지원사업 운영 관리 규정」에 의거하여 수행하며, 선정된 사업자는 관련 규정을 숙지하고 준수해야 함

○ 경기콘텐츠진흥원은 「문화산업진흥 기본법」 및 「지원사업운영관리규정」에

의거, 기술료를 징수할 수 있으며, 기술료 징수여부와 조건은 사업 특성 및 성격에 따라 협약체결 시 결정함

○ 지원사업에 선정된 업체는 협약서 및 수행계획서에 따라 사업을 이행해야 하며, 최종 결과물에 경기도·경기콘텐츠진흥원의 지원 사업임을 표기해야 함

○ 저작권이나 초상권에 대한 책임은 신청대상에게 있으며, 선정된 이후라도 관련하여 문제 발생 시 협약 해지 및 지원 취소, 지원금을 환수할 수 있음

○ 완성결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용, 저작권 분쟁 등 기타 협약의 해약여건이 발생될 경우, 해당 사업자에게 지원금 전액을 환수할 수 있으며 또한 향후 지원사업 지원 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음

□ 유의사항

○ 신청기업 1개사당 신청 지원과제 1개를 원칙으로 함

○ 제출서류 및 신청내용 일체는 접수기간 이후 수정 및 반환 불가

○ 지원대상으로 선정된 기업은 선정 이후 지원기업-경기콘텐츠진흥원 간 협약체결에 따라 1차 협약체결일로부터 2026.12.31.까지 매월 매출, DAU(Daily Active User), 다운로드 수, 재접속률, 퍼블리싱 계약 등 게임 서비스에 대한 정보를 제공해야 함. 해당 정보는 기밀이 유지되며, 성과 취합 이외의 용도로는 사용되지 않음

○ 선정된 지원과제는 경기도·경기콘텐츠진흥원의 콘텐츠산업 홍보 등 공익목적으로 활용 가능함

○ 1차 협약시작일로부터 1개월 이내 한하여 이전 포기자가 발생한 경우, 차순위 후보자(예비 합격)를 추가로 선정할 수 있음

○ 신청과제 수가 예정한 지원과제 수 또는 지원예산 범위에 미달하거나 심사기준에 적합한 지원 대상을 선정하지 못할 경우, 재공고를 실시할 수 있음

○ 본 사업에 참여하는 기업은 경기콘텐츠진흥원에서 실시하는 정부 지원에 따른 실적조사에 성실히 임할 의무가 있으며, 특별한 이유 없이 조사 거부 또는 미응답 시 불이익이 발생할 수 있음

○ 본 사업에 참여하는 프로젝트와 관련한 부정행위(표절, 부정수급 등) 발견시 즉시 지원 중단하며 협약해지, 지원금 환수 등 불이익이 발생할 수 있음

○ 협약서에 명시된 사업 수행기간 내 신청한 해외 출시 권역에 미출시일 경우, 지원금 불인정 및 환수 등 관련 조치 진행

○ 심사 과정에서 필요 시, 추가자료 제출을 요청할 수 있음 ○ 상기 공고내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있으며, 변경 시 기 신청자 대상 개별 안내함

□ **문의처 : 경기콘텐츠진흥원 게임산업팀 남서현 매니저**
(031-776-4782 / nsh2804@gcon.or.kr)