



보도자료



보도일시	2024.3.1.(금) 배포 즉시		사진	o	자료	x	매수	2
담당부서	디지털혁신과 (메타버스산업팀)	과 장	김태근 (031-8008-5330)					
		팀 장	증세원 (031-8008-5325)					
		담당자	이상구 (031-8008-5328)					

해외 게임시장 진출 원하는 중소기업개발사는 주목!

경기도경기콘텐츠진흥원 마케팅 번역 기술 등 지원하는 게임 상용화 지원 사업 참여 기업 모집

- 3월 22일까지 게임 상용화 지원 기업 총 9개사 1차 모집
- 상용화 지원 사업을 통해 마케팅, QA, 번역 및 LQA 등 총 5억 원 상당의 서비스 제공

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 중소기업개발사 지원을 위한 ‘2024년 게임 상용화(셀프 퍼블리싱) 지원’ 참여 기업을 3월 22일까지 모집한다.

‘게임 상용화 지원’ 사업은 도내 게임 개발사의 해외 진출을 지원하는 사업이다. 해외 시장에 직접 진출할 수 있도록 마케팅, QA(품질개선), 번역 및 LQA(번역된 파일을 게임에 적용한 후 플레이를 하면서 수정하는 작업), 기술지원 등의 상용화 서비스를 지원한다.

도는 3월에 1차로 9개사를 모집하고 5월에 2차로 4개사(내외)를 선정해 4월부터 11월까지 약 8개월 간 총 5억원 상당의 상용화 서비스 및 맞춤형 해외 컨설팅을 제공할 예정이다.

지원 자격은 경기도 내 소재하는 게임 개발사로 오는 6월 30일까지 해외 권역 1개국 이상에 출시 가능한 단계의 게임을 개발할 수 있는 기업이다.

심사는 1차 서류심사와 2차 발표심사로 진행되며, 지원기업의 ▲개발완성도 ▲해외진출전략 ▲콘텐츠 경쟁력 ▲출시경험 등을 평가해 최종 선발할 예정이다.

그동안 도의 게임 상용화 지원으로 고양이와 스프(2021)는 컨설팅, 마케팅 등의 서비스를 통해 해외로 진출해 글로벌 누적 다운로드 3천만 회 이상을 기록했으며, 헬스장 키우기(2022), 선데이피크닉(2023) 등도 50만 이상 다운로드 성과를 기록했다.

지원 내용에 대한 자세한 설명은 경기콘텐츠진흥원 누리집(www.gcon.or.kr) 사업 공고란을 통해 확인할 수 있으며, 참가희망자는 제출서류를 갖춰 3월 22일까지 경기글로벌게임센터 누리집(<https://gnext.or.kr/>)를 통해 접수하면 된다.

한편, 국내 게임 수출규모는 86억7천만 달러(한화 9조 9천억원, 2021년 기준)로 콘텐츠 수출액의 약 70%를 차지하고 있다. 이는 한국의 주요 수출품목인 이차전지(86억7천만 달러)와 유사한 수준이다. 도는 특히 국내 게임 산업 매출액의 47%(9조 8천억 원)를 차지하는 게임 산업의 중심지로 종사자 수(2만9천 명, 전국의 35.6%), 사업체 수(2천 8백개, 전국의 25%) 모두 전국 최고를 차지하고 있다.