
2024년 게임콘텐츠 제작지원 사업안내서

2024. 2.

목 차

1. 일반사항	1
2. 지원사업별 세부내용	7
2-1 게임콘텐츠 제작지원 총괄표	8
2-2 다년도 게임콘텐츠 제작지원 공고문	9
2-3 신성장 게임콘텐츠 제작지원 공고문	18
2-4 기능성 게임콘텐츠 제작지원 공고문	27
3. 지원사업 FAQ	36
4. e나라도움 시스템 이용방법	53

01

일반사항

1. 지원사업 관련 용어설명

용 어	설 명
지원과제	▶ 지원금의 지원대상이 되는 사무 또는 사업을 말하며 지원사업의 수행단위를 의미 - 게임제작지원 사업에서 '지원과제'란 지원받고자 하는 개별 프로젝트(게임)를 의미함
전담기관	▶ 한국콘텐츠진흥원(이하 '진흥원')
주관기관	▶ 지원과제수행에 참여하는 자 중에서 당해 지원과제를 주도적으로 수행하는 자
참여기관 (※ 컨소시엄)	▶ 지원과제수행을 위해 주관기관과 공동으로 프로젝트 예산 등을 부담하여 과제 수행에 참여하는 자 ▶ 주관기관과 함께 성실히 지원과제를 수행해야 할 의무가 있음
총사업비 (지원금, 자부담금)	▶ 총 사업비 : 지원금(국고보조금)과 자부담금(사업자부담금)을 합한 금액 ▶ 지원금(국고보조금) : 과제수행에 필요한 사업비 중 한국콘텐츠진흥원의 장이 주관기관의 장 또는 참여기관의 장에게 지급하는 금액 ▶ 자부담금(사업자부담금) : 과제수행에 필요한 총사업비중 지원금을 제외한 주관 기관 또는 참여기관이 공동으로 부담하는 금액 ▶ 총 사업비 = 지원금 + 자부담금, 자부담금 비율 = 자부담금 ÷ 총사업비
협 약	▶ 전담기관의 장과 주관기관 및 참여기관의 장 간의 계약행위
대표자 (주관기관, 참여기관)	▶ 진흥원과 협약에 있어, 대표자로서 신청 과제와 진흥원의 지원사항에 대한 관리와 책임의 의무가 있음
과 제 책 임 자	▶ 주관기관의 내부인원 또는 대표자로서 신청 과제를 진행할 수 있는 능력과 권한을 가지고 있어야 하며, 사업에 관한 진도보고서, 결과보고서 등 보고와 정산의 업무를 수행해야 함
참여인력과 참 여 율	▶ 신청과제에 참여하는 주관기관과 참여기관의 인력으로, 여러 개의 과제(프로젝트)에 참여하고 있을 경우 각 과제당 참여율의 총합이 100%를 넘어서는 안 됨
e나라도움 시스템	▶ 보조금 중복, 부정수급 방지 및 투명한 국고보조금 집행 및 관리를 위해 2017년부터 도입된 신규 시스템으로, 주관기관 • 참여기관은 해당 시스템을 활용하여 과제의 신청-변경-정산에 이르는 전 과정에 참여하게 됨 (관련 URL : www.gosims.go.kr)

2. 사업신청서 작성안내

- 과제명 작성 및 서명날인
 - 과제명은 출시게임명(가칭) 등으로 간결하고 명확하게 기재
 - ※ 한국콘텐츠진흥원의 제작지원 사업명 기재 금지
 - 잘 작성 된** 예) 달려라 코카
 - 잘못 작성 된** 예) 2024년 다년도 게임제작지원(달려라 코카)
 - 신청서는 양식에 따라 작성 후 주관기관 및 참여기관 서명란에 인감 날인 하여 PDF파일 등으로 등록 및 제출
- 사업신청서 내 빨간색 및 파란색 글씨로 기재된 작성안내 및 작성 시 주의사항을 참고하여 작성(작성 시 해당 내용 삭제)
- 글자모양 및 문단모양 등의 편집은 홈페이지에서 다운받은 양식에 따라 작성 하는 것을 원칙으로 하되, 부득이한 경우 변경(진하게, 밑줄 등 강조) 가능
- 과제신청서의 세부내용 작성 시 각 항목별 작성요령 숙지 후, 요구사항에 맞도록 충분한 정보를 포함시켜 핵심내용을 작성
- 사용된 영문약어에 대해서는 약어표(혹은 설명)를 기술
- 제출된 서류의 기재내용은 진흥원의 요청이 없는 한 수정, 삭제 및 대체할 수 없음
- 내용은 명확한 용어를 사용해서 표현하며, ~를 제공할 수도 있다, ~이 가능하다, ~을 고려하고 있다 등과 같은 모호한 표현은 평가 시 불가능한 것으로 간주

3. 사업비 예산편성 체계 및 산정기준

사업비 예산편성 체계 및 산정기준 [정산기준 포함]

※ 예산작성 유의사항을 함께 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.

보조비목	보조세목	내역
인건비 (110)	보수 (01)	<용도> 1. 정규직원에 대한 보수 2. 연봉제 직원의 경우에는 연봉 월액 ※ 과제책임자의 경우 참여율 최소 50% 이상 필수 ※ 대표이사 인건비는 최대 참여율 50%까지 책정 <산정 및 정산 기준> ○ 주관 및 참여기관에 소속된 참여인력이 당해 개발에 직접 참여하는 경우 지급되는 인건비 ○ 소속기관의 급여기준에 따른 실 지급액을 당해 과제 참여율(100%)에 따라 계상 ※ 다년도 게임콘텐츠 제작지원 개발형의 2차 연도(출시형 지원)에 한하여 마케팅, 홍보를 위한 참여인력 구성 가능
	상용임금 (03)	<용도> 1. 무기 계약직 및 상시 지속적 업무에 종사하는 계약직 2. 기타 법령에 의하여 지급되는 비정규직원에 대한 보수 <산정 및 정산 기준> ○ 주관 및 참여기관에 소속된 계약직 참여인력이 당해 개발에 직접 참여하는 경우 지급되는 인건비 ○ 소속기관의 급여기준에 따른 실 지급액을 당해 과제 참여율에 따라 계상
운영비 (210)	일반수용비 (01)	1. 전문가활용비 : 외주계약을 개인과 직접 계약하는 경우 - 제작 과정에서 전문성이 필요한 사운드, 원화 등의 전문 업무를 개인과 계약을 통해 대행시키는 비용 <산정 및 정산 기준> ○ 지원과제 및 지원사업(간접보조사업) 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원과제 및 지원사업(간접보조사업)과 직접 관련된 비용만 인정
	임차료 (07)	1. 일시적인 임차료로, 신규채용인력 업무용 PC 임차에 한함 <산정 및 정산 기준> ○ 지원과제 및 지원사업(간접보조사업) 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원과제 및 지원사업(간접보조사업)과 직접 관련된 비용만 인정 ※ 사무실 임차료, 서버 임차료 등 불인정
	재료비 (11)	1. 사업과 직접 관련된 제품생산에 소비되는 각종 재료 비용 ※ 신성장 게임콘텐츠 제작지원(신시장 창출) 사업 중 아케이드, 보드게임 부문에 한하여 편성·집행 인정 <산정 및 정산 기준> ○ 지원과제 및 지원사업(간접보조사업) 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원과제 및 지원사업(간접보조사업)과 직접 관련된 비용만 인정
	일반용역비 (14)	1. 일반용역비 : 외주계약을 외부 업체와 용역계약하는 경우 - 제작 과정에서 전문성이 필요한 애니메이션, 사운드 등의 업무를 업체와 용역계약을 통해 대행시키는 비용 <산정 및 정산 기준> ○ 지원과제 및 지원사업(간접보조사업) 수행의 일부를 외부기관(수탁기관)에게 용역을 주어 위탁 수행하는데 소요되는 경비

[참고] 예산작성 유의사항

가. 공고문 內 지원조건, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」,

「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」 필독 후 작성 (중요)

나. 사업자 부담금은 총사업비 대비 최소 10% 이상 편성해야 하며, 현금 부담으로, 보조금 관리 계좌와는 별도의 계좌를 개설해 관리해야 함. 사업자 부담금도 부가가치세를 제외한 금액이며 추후 사업비 정산 시 정산범위에 포함 됨

*지원조건 : 총사업비(100%) = 국고지원금(90% 이내) + 자부담금(10% 이상) (현금만 인정)

다. 업체가 추후에 환급받을 수 있는 관세, 부가가치세 등 사후환급이나 공제받는 금액을 제외해 작성

* 지원내용 : 참여인력 인건비, 운영비(일반수용비, 임차료, 재료비, 일반용역비)

① 인건비 :

- 인건비 편성에 대한 비율 제한은 없음
- 보수 및 상용임금 모두 직접고용 기준으로, 4대보험 가입 필수
- 대표이사 인건비는 최대 참여율 50%까지 책정 및 월급여 단기는 최대 400만원까지 편성 가능

[대표이사 산출 예시]

- o 월급여 600만원인 대표이사가 7개월간 100% 개발에 참여할 경우
 $\text{월급여 } 400\text{만원} \times \text{참여율 } 50\% \times \text{참여기간 } 7\text{개월} = 1,400\text{만원}$

※ 개인사업자의 경우, 대표자 인건비 편성 불가

- 일반 직원의 경우, 지원금 및 사업자 부담금 모두 편성 가능
- 통상임금(기본급 및 고정수당)에 대해서만 책정 및 지급 가능
 (근로계약서상에 통상임금에 초과근무수당, 상여금, 연월차수당 등이 포함된 경우에는 제외하고 작성)
- 4대보험은 근로자 개인 부담분은 인정되나, 사업자 부담분은 불인정
- 사업비조정심의 시, 사업수행 인건비 산정 기준 확인 (실급여기준 과대계상 불인정)

② 일반수용비 :

- 전문가 활용비 (내부 직원 지급 불가)

③ 임차료 :

- 신규채용인력의 업무용 PC 임차에 한함
- 사무실 임차료 등 불인정

④ 재료비 :

- 제품생산에 소비되는 각종 재료 비용 등
- 신성장 게임콘텐츠 제작지원(신시장 창출형·보드게임, 아케이드) 사업에 한하여 편성·집행 인정
- 국고지원금 및 자부담금의 최대 10%까지 편성 가능하며, 선정과제 수행에 직접적으로 필요한 실소요 비용만 인정

⑤ 일반용역비 :

- 외주 요청 등을 통한 외부 업체와 용역계약을 하는 경우
- 민간보조사업자가 물품 및 용역 구매(2천만원 초과) 계약을 체결할 경우 조달청을 통한 계약 必
 (국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령 제30조 1항)

라. 위 세목 외의 항목은 불인정함. 신청업체는 국고지원금을 본 프로젝트를 위한 용도에만 이용해야 하며, 본 사업수행과 무관한 예산항목은 인정하지 않음 (복리후생비, 특근매식비, 휴일 근무수당, 차량 유류대 및 차량 관련 소모품비 등 사업과 관련 없는 비용은 기재 불가)

마. 사업신청서의 사업비 산출내역서는 사업비 조정심의에 따라 협약 전 진흥원과 검토 및 협의를 통해 조정될 수 있음

바. 본 예산서는 평가를 위해 작성하는 것으로 지원대상 선정 시 세부 사업비 산출내역서 별도 제출 예정

전문가 수수료 지급기준

(단위 : 원)

구 분	등급 /대상	지급금액	비 고									
학술 행사비	1등급※	500,000(발표자, 사회자, 토론자)										
	2등급※	400,000(발표자, 사회자, 토론자)										
	3등급※	300,000(발표자, 사회자, 토론자)										
강사료	1등급※	300,000/시간	교육과정 운영 시 필요한 강사료는 별도 지침에 따름									
	2등급※	200,000/시간										
	3등급※	100,000/시간										
심사(평가)비		100,000/시간 ※ 1일 최대 6시간 인정	국외: 실소요액									
일반 자문비		100,000원/시간 ※ 1일 최대 3시간 인정										
법률 등 자문비		실소요금액	법률 세무, 회계 등에 관한 자문									
이사회		500,000/1회	비상임 이사 / 감사									
원고료 (외부인사)	원고료	○ 40,000원/1장(A4)	※가중치 적용 (기준액 120% 범위 내) - 원고내용,등급 , 사안의 중요성, 원고 집필자의 사회적위치 등을 고려									
		<table><tr><th>등급</th><th>대상자</th><th>적용기준</th></tr><tr><td>가등급</td><td>1. 대학원 및 대학교(전문대학 포함) 전임강사 이상 2. 서기관급 이상의 공무원 3. 언론기관, 전문기관, 정부투자기관 등 주요기관의 임원(집행간부) 및 부장급 이상 4. 기타 1호 ~ 3호에 준하는 전문성을 갖추었다고 판단되는 자</td><td>기준액</td></tr><tr><td>나등급</td><td>1. 해당분야의 학식과 지식이 있는 “가” 등급에 해당되지 않는 자</td><td>기준액의 80%</td></tr></table>		등급	대상자	적용기준	가등급	1. 대학원 및 대학교(전문대학 포함) 전임강사 이상 2. 서기관급 이상의 공무원 3. 언론기관, 전문기관, 정부투자기관 등 주요기관의 임원(집행간부) 및 부장급 이상 4. 기타 1호 ~ 3호에 준하는 전문성을 갖추었다고 판단되는 자	기준액	나등급	1. 해당분야의 학식과 지식이 있는 “가” 등급에 해당되지 않는 자	기준액의 80%
		등급		대상자	적용기준							
	가등급	1. 대학원 및 대학교(전문대학 포함) 전임강사 이상 2. 서기관급 이상의 공무원 3. 언론기관, 전문기관, 정부투자기관 등 주요기관의 임원(집행간부) 및 부장급 이상 4. 기타 1호 ~ 3호에 준하는 전문성을 갖추었다고 판단되는 자		기준액								
나등급	1. 해당분야의 학식과 지식이 있는 “가” 등급에 해당되지 않는 자	기준액의 80%										
디자인료	○ 50,000원/장 (ppt 기준)											
번역료	외부인사	○ 외국어 ⇒ 한글 : 30,000/A4 1매(25행)	외국어 번역시 1장미만 5만원/ 한국어 번역시 1장미만 10만원									
		○ 한 글 ⇒ 외국어(영,일) : 60,000/A4 1매(25행)										
		○ 외국어 ⇒ 기타외국어 : 60,000/A4 1매(25행)										
감수료		필요시 번역료의 20%반영										

※ 1등급 : 대학총·학장, 주요 기관장급

2등급 : 대학교수급이상, 주요기관 부장급이상 또는 책임급에 해당하는 자

3등급 : 대학 전임강사이상, 주요기관 과장급이상 또는 선임급에 해당하는 자

※ A4-1Page : 12Font/35Line, 신명조, 상하15mm, 머리말꼬리말 15mm, 좌우여백 20mm

※ 원고료, 강사료 등은 외부인사에 한함(내부직원 지급 불가)

※ 사업특성으로 인한 기준단가 초과 집행 시 사유 명시하여 진흥원과 사전 협의

02

지원사업별 세부내용

2-1 게임콘텐츠 제작지원 총괄표

2-2 다년도 게임콘텐츠 제작지원 공고문

2-3 신성장 게임콘텐츠 제작지원 공고문

2-4 기능성 게임콘텐츠 제작지원 공고문

2-1

게임콘텐츠 제작지원 총괄표

□ 총괄표

- 지원내용 : 게임콘텐츠 제작지원
- 지원대상 : 게임을 기획, 개발하는 법인 사업자 또는 개인 사업자
- 지원규모 : 총 221.2억원
- 지원내역(모집분야)

부 문	분 야		플랫폼	지원자격	지원규모	
다년도	PC		PC	PC 게임콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (6개 과제 내외 선정)
	콘솔		콘솔	콘솔 게임콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업(PS, XBOX, 닌텐도스위치 등)	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (9개 과제 내외 선정)
	크로스플랫폼		PC,콘솔	PC, 콘솔 게임콘텐츠를 동시 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 8억원 이내 (1개 과제 선정)
신성장	신기술 기반	가상현실	무관	가상현실(VR, AR, MR), 인공지능(AI), 클라우드와 같은 첨단기술을 활용한 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 2.5억원 이내 (10개 과제 내외 선정)	
		인공지능				
		클라우드				
	신시장 창출	모바일 (일반)	모바일	모바일 게임을 통해 해외시장 진출을 목표로 하는 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 4억원 이내 (15개 과제 내외 선정)	
		아케이드	아케이드 (오프라인)	아케이드 게임콘솔 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 2억원 이내 (4개 과제 내외 선정)	
		보드게임	보드게임 (오프라인)	보드게임을 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 0.8억원 이내 (4개 과제 내외 선정)	
기능성	지정	사회공헌	무관	기능성게임 개발이 가능한 사업자	과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	
		장애인 /실버 게임접근성 게임의 예방치료적 활용			과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	
					과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	
					과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	
	자유		과제당 최대 3억원 이내 (2개 과제 내외 선정)			

* 24 게임콘텐츠제작지원 내 1개 기업이 1개 분야를 초과하여 지원할 수 없음(세부분야 기준)

* 24년 다년도(출시형) 분야의 경우 23년 다년도(개발형) 지원과제 중 평가를 통해 선정으로 모집에서 제외함

* 24년 신성장(모바일 웹툰IP 연계) 분야는 '글로벌 웹툰 게임스' 사업으로 별도 모집공고 예정임

* 기능성 지정과제의 경우 세부 목표 명확히 제시 필수임

사업개요					
○ 사업명 : 2024년 다년도 게임콘텐츠 제작지원 사업 ○ 사업목적 - 국내·외 게임시장을 개척할 PC, 콘솔 게임콘텐츠 제작지원을 통해 우리나라 콘텐츠 수출 선도 ○ 사업기간(협약기간) : 2024. 01. 01. ~ 2024. 12. 31. (2024. 04. ~ 2024. 11.)					
지원내용					
○ 지원분야 및 지원규모 총괄표					
부 문	분 야	플랫폼	지원자격	지원규모(총 68억원)	
다년도	PC	PC	PC 게임콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (6개 과제 내외 선정)
	콘솔	콘솔	콘솔 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업 (PS, XBOX, 닌텐도스위치 등)	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (9개 과제 내외 선정)
	크로스 플랫폼	PC,콘솔	PC, 콘솔 게임콘텐츠를 함께(동시) 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 8억원 이내 (1개 과제 선정)
※ 분야별(PC,콘솔) 지원 수에 따라 선정 규모 결정(분야별로 개발형 최소 4개 이상), 분야별 적합 과제가 없을 시 전체 예산 내 분야별 지원 규모 변동 가능 ※ '24년 출시형 지원의 경우, 기존 '23년 개발형 과제 중 결과평가 등 심의를 거쳐 선정완료 ※ 크로스플랫폼의 경우 과락 점수를 상회하지 않는 경우, 사업비 조정심의를 통해서 PC 또는 콘솔 분야 후순위 업체 추가선정 예정					
○ 지원대상					
- 개발형: 협약종료일까지 PC, 콘솔 게임 콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 사업자 ※ 크로스플랫폼 분야는 PC, 콘솔에 한하며, 동시 개발이 가능해야 함					
○ 지원내용					
- 개발형: 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작 지원 ※ 개발형 선정과제 중 결과평가 우수과제는 차년도 출시형으로 연장 지원					
구분	다년도 지원(2년)				
	개발형(1차년도)		출시형(2차년도)		
사업목표	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원		상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원		
진척도	기획에서 개발 완료 전까지 진행 단계		개발 완성 단계에서 출시 전 단계		
결과물	게임 상용화 버전		게임 출시 및 추가 업데이트 버전		
지원규모	(PC, 콘솔) 과제당 최대 4억원 이내 (크로스플랫폼) 과제당 최대 8억원 이내		(PC, 콘솔) 과제당 최대 2억원 이내 (크로스플랫폼) 과제당 최대 4억원 이내		
기타	지원시 차년도 출시형 계획까지 작성 제출		기존 개발형 과제 중 결과(연장)평가 통과 과제		
○ 지원방법					
- 개발형(1차년도) • 개발형 과제는 1차년도(상용화가 가능한 게임 빌드제작), 2차년도(상용화 이후 추가 빌드제작 및 출시를 위한 마케팅, 번역, QA) 계획 평가를 통해 선정하여 지원					

- 개발형 과제는 1·2차 연도 신청액을 별도로 기재, 2년 치 제작계획을 기준으로 사업계획서 작성
 - ※ 출시형(2차년도) 지원은 PC, 콘솔 분야 과제당 2억원 이내, 크로스플랫폼 분야 과제별 4억원 이내 예정
- 개발형 과제는 1차 연도 사업종료 수행 후 결과평가 시 2차 연도 사업추진 계획을 포함하여(연장 평가 성격) 진행
- 결과(연장)평가 통과(70점) 과제 중 우수과제(80점 이상)를 대상으로 차년도 출시형 지원 규모에 따라 선정하고, 사업비 조정심의 통해 2차 연도 지원액 확정
- 별도의 공모 없이, 전년도 결과(연장)평가 합격 기업은 예산교부와 동시에 지원금 교부 및 사업 수행 지원(2차 연도 출시형 사업기간은 25. 01. ~ 25. 11.(11개월) 예정)
- 협약체결은 단년도 회계 주의 기준인 1년 단위로 체결
- 출시형(2차년도)
 - 기존 개발형 과제 중 결과(연장)평가 통과 과제 출시형 지원, 일부는 신규로 선정하여 지원
 - 수행기간 안에 출시를 목표로 하는 과제로, 출시를 위한 마케팅, 번역, QA 등 지원 가능
- 지원조건
 - ① 개발기간 관련
 - 모든 과제는 협약기간인 2024년 11월 30일까지 개발을 완료하여야 함
 - 개발형 과제는 협약이 종료되는 2024년 11월에는 정식 런칭 빌드를 개발 완료하여야 하며, 결과 평가에서 해당 빌드를 제출하지 못할 시 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
 - ※ 출시형 지원(2차년도)의 경우 협약기간 내 출시 및 추가 업데이트 빌드를 개발 완료해야 함
 - 협약 체결일로부터 3개월 이내(2024.7월 이전) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가
 - ② 사업신청 관련
 - 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능(협약체결 시 중소기업확인서(중소벤처기업부 발급) 확인 예정)
 - 주관기관 및 참여기관에 상관없이 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
 - ※ 해당사업: 다년도 게임콘텐츠 제작지원, 신성장 게임콘텐츠 제작지원, 기능성 게임콘텐츠 제작지원 중 1개만 지원 가능
 - ※ 예시: 다년도 게임콘텐츠 제작지원에 신청한 기업은 신성장 게임콘텐츠 제작지원 신청 불가
 - 사업자 간 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)
 - 이미 제작지원을 받은 과제는 지원이 불가하며, 단순 버전1, 버전2의 형태로도 지원이 불가함
 - 이미 제작지원을 받은 콘솔, PC 과제는 다년도 제작지원 사업에 같은 게임으로 지원할 수 없음
 - ③ 신용평가 관련
 - 2019년부터 업체의 부담을 경감하고자 이행보증보험 증권 제출을 폐지하고 신용평가 신설
 - 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음
 - ④ 사업비 편성 및 집행 관련
 - 과제별 국고지원금은 총사업비의 90% 미만으로 지원하고, 자부담금(10% 이상)을 우선 집행하여야 함
 - ※ 총사업비(100%) = 국고지원금(90% 미만) + 자부담금(10% 이상)
 - 총사업비는 협약기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 신청액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 종합심의를 통해 확정
 - ※ 신청액은 종합심의(사업비조정 심의위원회)에서 삭감될 수 있음
 - ※ 개인사업자의 대표자 인건비 편성 불가
 - ※ 법인사업자의 대표이사는 과제 참여율 최대 50%, 월 급여 최대 400만원 이내로 편성 가능

○ 추가 지원내용

제작지원연계보증	- 본 제작지원사업을 통한 제작지원금 외에도 선정된 기업을 대상으로 추가 평가를 통해 보증기관에 추천하여 콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원 ※ 본 제작지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용
-----------------	--

※ 제작지원사업 선정 후 협약 단계에서 별도 연계보증 신청서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

신청서 접수기간

○ 공고기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ 2024. 03. 11.(월) / 20일간

○ 접수기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ **2024. 03. 11.(월) 17:00까지**

※ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생 가능성이 있으므로 접수마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.

※ e나라도움(<https://www.gosims.go.kr>) 외의 다른 경로를 통한 접수는 불가합니다.

신청방법

○ e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)

- KOCCA 홈페이지 접속, 기업회원 가입, 로그인 후 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수

- 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조

※ 국고를 통한 모든 지원 사업은 **[한국재정정보원]**에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행 되오니, **시스템 관련문의는 반드시 e나라도움 고객센터로 연락바람**

○ 제출서류 목록

구분	제출서류	유의사항
필수	사업신청서	○ 과제별 1부 작성 및 인감을 날인 하여 PDF 및 HWP 파일로 모두제출
선택	게임 시연 동영상	○ 게임 내용을 확인할 수 있는 영상 제출 ○ 필수 제출자료는 아니며, 영상이 없을 경우 제출하지 않아도 무방 ○ 전체 제출자료의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드가 불가하오니 사전에 용량을 확인하여 주시기 바랍니다.
필수	지원사업 참가기준 체크리스트	○ 법인 대표자의 경우 법인인감을 날인하고 과제책임자는 서명 후 스캔하여 PDF 파일로 제출 ※ 개인 사업자 대표의 경우 개인인감 날인
필수	과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황	
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	○ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출 ○ 개인정보 수집이용제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	
필수	사업자등록증 사본	○ 각 기관에서 발급받은 서류를 PDF로 스캔하여 제출
선택	기타증빙	○ 필수 제출서류 외 증빙자료 제출(게임국가기술 자격검정, 게임인재원, 수상 증명서 가점 관련 증빙 해당시 제출)

※ 목록에 있는 서류를 빠짐없이 제출 바람

※ 제출하지 않은 서류가 있거나 제출한 서류의 내용이 유효하지 않을 경우에는 평가대상에서 제외 되거나 평가항목이 0점 처리될 수 있으며, 서류의 내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정 취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있음

○ 서류 제출방법

- 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 제출

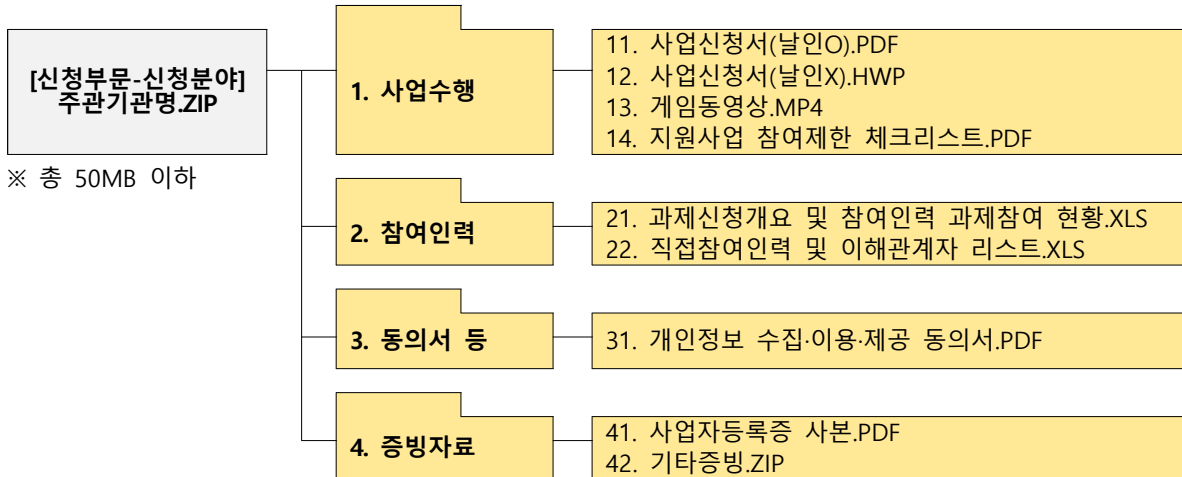
※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

- 제출 압축파일명 : [신청부문명-신청분야명]주관기관명.ZIP

※ 주관기관인 [코카기업]이 [다년도-PC개발형]분야에 지원할 경우 압축파일명 예시: [다년도-PC개발형]코카기업.ZIP

※ 압축파일은 반드시 ZIP 파일로 제출(7z, EGG, ALG, RAR 등 ZIP 외 확장자는 미제출로 간주)

- 제출서류 폴더트리



사업설명회

○ 오프라인 사업설명회 진행

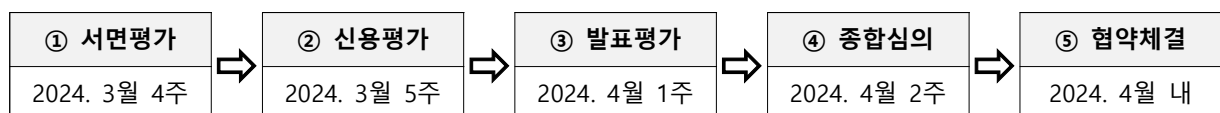
- 일시: 2024년 2월 26일(월) 14:00

- 장소: 서울특별시 중구 청계천로 40, CKL 기업지원센터 11층 컨퍼런스룸

※ 일시 및 장소는 변동될 수 있으므로 홈페이지 공지 참고

선정절차 및 평가기준

○ 선정절차 안내



① 서면평가

- 평가대상 : 접수과제 중 지원자격 및 지원조건에 부합하는 과제
- 평가방법 : 사업신청서 등 제출서류 기반 서면 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 서면평가 점수 70점 이상, 고득점순으로 발표평가 대상 선정(지원규모 2배수 이내)

② 신용평가

- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 등록한 신용조사 정보에 따라 지정 기관에서 평가
- 평가결과 : 신용평가 등급 자료는 발표평가에 활용

③ 발표평가

- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 사업신청서를 활용한 발표 및 질의응답 평가

- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 발표평가 점수 70점 이상, 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정
 - ※ 종합점수(100%) = 서면평가(30%) + 발표평가(70%)
 - ※ 종합점수 동점인 경우 발표평가 고득점순으로 순위 산정
 - ※ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비순위 지정

④ 종합심의

- 심의대상 : 선정대상 및 예비순위 과제
- 심의방법 : 사업신청서, 사업비 산출 자료(별도 요청 예정) 등을 활용한 사업비 타당성 심의
- 심의결과 : 과제별 최종 지원금 확정

⑤ 협약체결

- 체결대상 : 종합심의 완료 과제 중 사업 지원예산 범위 내 최종선정

※ 제출된 내용이 사실과 다르거나, 지원조건에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)할 경우 선정취소 등의 불이익이 있을 수 있음

※ 평가 일정은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있음

○ 평가기준

- 서면평가(100+5점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	세부지표			
수행기관 (7점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	사업계획서	7
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부 ※ 크로스플랫폼의 경우 PC-콘솔 플랫폼 개발 및 서비스 경험 여부	사업계획서 내 유사과제 수행이력	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	사업계획서	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	사업계획서	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	사업계획서	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	사업계획서	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	사업계획서	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	사업계획서	
과제 기획력 (40점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	사업계획서	10
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	30
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	사업계획서	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	사업계획서	15
ESG (3점)	지역기업 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점 ※ 참여 인력 중 50%이상 본사 상주 근무 필수	사업자등록증	3

우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2021년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업제 : 2점	별도 확인 예정	2
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점,)	게임국가자격기술 검정자격증	2
	게임인재원 채용	- 게임인재원 인력 채용 : 1점 ※ 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 게임인재원 인력 채용	게임인재원 수료증	1
	게임분야 수상	- 2021년~2023년 한국콘텐츠진흥원 게임분야 시상식에서 수상한 기업: 3점 ※ 케이놀 데모데이, 글로벌 인디 게임제작 경진대회(일반부·대학부), 이달의 우수게임, 대한민국 게임대상 수상기업 대상 3점, 최우수상 2점, 그 외 1점	상장 등 수상증명서	3

※ 우대항목의 경우 최대 5점을 넘을 수 없음

- 발표평가(100점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	세부지표			
수행기관 (10점)	재무건전성	기업신용데이터 정보조회	신용평가결과	5
	추진의지	수행책임자의 과제 수행 의지, 명확성과 확고성	발표내용	5
과제 기획력 (35점)	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	15
	기획 완성도	다년도 과제 기획안의 구체성, 현실성 확보 여부	사업계획서	10
	유통 구체성	세부적 유통계획, 합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	사업계획서	10
기대성과 (50점)	경제적 성과	기대되는 매출규모	사업계획서	15
	후속발전가능성	게임 상용화 등 발전가능성	사업계획서	15
	목표 타당성	제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부	사업계획서	20
ESG (5점)	일자리 창출	- 사업비 대비 일자리 창출 계획의 적절성 및 실현 가능성 : 2점	사업계획서 內 신규 일자리 창출 계획 항목	2
	표준계약서 (계량)	- 게임분야 표준계약서(5종) 활용 실적(최근 3년간) : 1점 ※ 제출 1점, 미제출 0점	활용 실적 증빙	1
	윤리·인권 - 종사자 권익보호 (계량)	- 자사 고용인력(정규,비정규,프리랜서 등)의 권익 보호 규정* (약관, 규정, 지침, 계약서 등) 유무 및 적용사례 제출 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 정상 제출 : 1점 ※ 일부 제출·미제출 : 0점	자체약관, 규정, 규약지침	1
		*권익보호 규정: 성적, 종교적, 사회, 도덕적 등의 가치관 차이로 인한 피해(혐오, 차별, 업무배제 등) 방지와 권익 보호를 위한 규정 수립과 준수 명시 - 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	게임 이용약관	1

지원금 지급	
○ 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급 - 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급 - 2차 지원금 : 중간점검(예산집행 및 수행현황 점검) 통과 후 나머지 지원금(총지원금의 30%) 지급 ※ 사업 운영 상황에 따라 지급시기 및 분할 비율은 조정될 수 있음	
참가기준	
○ 당해 지원과제의 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다. ※ 단, 제5호와 제6호의 지원요건은 협약일 이후에도 충족되어야 합니다. 1. 전담기관과 협약을 체결하고 당해연도에 동시에 수행하는 지원과제가 2개 이상인 자(당해연도에 수행할 수 있는 콘텐츠지원과제의 수는 최대 2개로 제한한다. 단, 개별 수행기관이 교부받은 지원금이 5,000만원 이하인 지원과제는 동시 수행 과제 수로 산정하지 않는다) 2. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업집단에 속하는 회사에 해당하는 자 3. 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 전담기관이나 다른 기관으로부터 보조금 또는 간접보조금을 교부받은 이력이 있는 자 4. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 자 5. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우(「국가연구개발혁신법」 제4장에 따른 국가연구개발사업 참여제한 등 법령에 따른 일체의 참여제한 조치 포함) 6. 전담기관의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체 7. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액 등 전담기관이 반납을 통보한 금액을 체납한 자	
문의처	
○ 사업문의 : 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀 다년도 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자 - 다년도 : 김문경 차장(☎061-900-6322, moon@kocca.kr) ○ e나라도움(시스템) 문의 : e나라도움 사용자 지원센터(☎1670-9595) - 사용자 매뉴얼(https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveManualList.do) - 동영상 매뉴얼(https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveMvpDtaList.do) ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국콘텐츠진흥원에서 답변드릴 수 없습니다.	
콘텐츠금융제도	
○ 한국콘텐츠진흥원에서는 지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 융자 유치를 지원하고 있습니다. 투·융자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문을 보시고 사전상담을 통해 신청해 주시기 바랍니다. ※ 지원사업에 신청한 콘텐츠(프로젝트)뿐만 아니라 기업에서 기획 및 제작 중인 다른 콘텐츠(프로젝트)로도 콘텐츠금융제도 신청이 가능합니다. ○ 콘텐츠금융제도(투자·융자 유치 지원) 문의 - 콘텐츠가치평가센터(☎02-6441-3658, assess@kocca.kr) - 금융상품별 공고(https://www.kocca.kr/cop/bbs/list/B0158960.do?menuNo=203897) * 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(https://www.kocca.kr) > 알림마당 > 금융지원 ※ 콘텐츠금융제도 신청 가능여부에 대해 금융상품별 담당자의 사전 유선상담 필수	

기타사항

① 관련규정 등

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금 통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시 세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」(‘24.1.) 제10조 제1항 제1호에 따라 바~아목에 해당하는 행위로 인해 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우 (다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」제37조 제2항 제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우

아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제 27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용(*통합센터 대표번호 1670-5678)
- 지원사업 선정업체는 결과보고서 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
 - * (「문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침」(‘24.1.) 제10조 제1항 제4호) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함) 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과
 - ※ 단, 1인 보조사업자·일회성 단순 용역 제공하는 경우 성희롱·성폭력 예방교육 이행 및 이수 확인서 제출 의무 제외
 - * 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

② 신청/평가

- 콘진원 지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음
 - 공고 내 제출서류 목록 중 누락(미제출)한 서류가 있는 경우, 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우, 기재된 내용 없이 제공양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환 불가
- 컨소시엄 제안 시 한 개 업체라도 문제가 있으면 접수가 무효로 처리됨(신청자격 미달 등)
- 서면평가를 통과한 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음
- 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행을 위해 해당 시 권익보호 관련 규약 및 규정, 표준계약서 적용사례 등 관련 서류를 제출하여야 함 (※ 서면평가 통과 업체에게 별도 안내 예정)
- 종합심의(사업비조정 심의위원회)를 통해 신청금액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 협약금액 최종 확정 (※ 종합심의회에서 신청액은 삭감될 수 있음)
- 평가 단계별 선정결과 및 최종선정 결과는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 또는 개별 공지 예정임
- 상기 제작지원사업에 제출한 서류를 “제작지원사업 연계 콘텐츠보증(복합금융 제작지원)” 신청 및 평가에 활용함(단, 금융지원 희망기업에 한함)

③ 협약체결

- 지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터

3일 이내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음

- 지원사업 선정된 업체는 협약 시 지원사업 참여서약서(성희롱·성폭력 방지 준수, 인권보호, 청렴서약, 코로나19 고용안정 등)를 제출하여야 함
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함.
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원과제 수행 중 제42조에 따른 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 콘진원은 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성시 감액조치를 할 수 있음
- 선정기업의 협약체결한 자부담금 전액 입금 확인 후, 1차 지원금 지급을 원칙으로 함
- 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 우리 원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인 될 경우에는 협약체결 이후에도 협약취소, 지원금 회수 등 제재조치를 취할 수 있음
- 중소기업 대상 정부 지원사업은 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」에 신청기업 및 지원기업 지원이력 정보의 수집·조회 및 활용하고 있으며, 이를 위한 동의서를 협약 시 제출하여야 함

④ 과제수행

- 지원과제 수행 중 필요한 자산(신규인력 PC 등)은 임차하는 것을 원칙으로 함
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제6조」 근거하여 주관기관과 참여기관은 다음의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음.
(의무: 1. 자기부담금의 우선 집행, 2. 사업비의 관리, 집행 및 정산, 3. 지원과제 완료에 따른 실적보고서 제출, 정보공시, 감사보고서 제출, 중요재산에 대한 관리, 4. 기타 사업비의 원활한 관리를 위하여 필요한 사항)
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 주관기관은 지원과제와 관련된 자금 집행 및 매출현황 등에 대하여 한국콘텐츠진흥원이 지정한 회계법인에 의해 정기적인 회계감사가 이루어짐
 - 전문 회계법인이 사업비 사용 적정성 검토 등 회계정산을 진행하며, 결과에 따라 지원금 회수가능
 - e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시점검 진행 예정)
- 사업수행 중 임금체불, 4대 보험료 미납, 국세/지방세 체납 발생 시 중간점검 및 결과평가에 반영될 수 있음
- 협약종료 직후 다수의 일반유저를 대상으로 과제 시연 및 일반인이 체험하는 이용자평가가 시행되며 선정기업은 필수로 참여해야 함
- 지원기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수 및 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로부터 지원금을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원사업 신청 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음

⑤ 성과관리

- 본 사업의 결과물은 우리 원 또는 우리 원과 제휴를 맺은 기관에서 활용·전시되거나, 각종 행사 등에 전시·시연될 수 있음
- 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 우리원의 지원사업을 수행한 경우 우리 원의 성과조사에 실적제출이 확인되어야 함

⑥ 기타사항

- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제50조」 등에 근거하여 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 간 접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조 제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 콘진원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 하는 등의 의무가 있음.

사업개요

- 사업명 : 2024년 신성장 게임콘텐츠 제작지원
- 사업목적
 - 신기술(VR/AR, AI, 클라우드)을 기반으로 한 게임콘텐츠 제작지원을 통해 글로벌 시장에서의 국산 게임의 경쟁력 강화 도모
 - 국내 인기 플랫폼인 PC, 모바일 게임에 비해 상대적으로 취약한 아케이드, 보드게임 제작지원을 통해 게임산업의 균형적 발전과 새로운 한류 게임의 글로벌 신시장 창출에 기여
- 사업기간(협약기간) : 2024. 01. 01. ~ 2024. 12. 31. (2024. 04. ~ 2024. 11.)

지원내용

○ 지원분야 및 지원규모

부 문	분 야		플랫폼	지원자격	지원규모(총96.2억)
신성장	신기술 기반	가상현실	무관	가상현실(VR, AR, MR), 인공지능(AI), 클라우드와 같은 첨단기술을 활용한 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 2.5억원 이내 (10개 과제 내외 선정)
		인공지능			
		클라우드			
	신시장 창출	모바일 (일반)	모바일	모바일 게임을 통해 해외시장 진출을 목표로 하는 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 4억원 이내 (15개 과제 내외 선정)
		아케이드	아케이드 (오프라인)	아케이드 게임을 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 2억원 이내 (4개 과제 내외 선정)
		보드게임	보드게임 (오프라인)	보드게임을 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 0.8억원 이내 (4개 과제 내외 선정)

- 지원내용 : 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작 지원
- 지원대상 : 협약종료일까지 게임 콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 사업자
- 지원방법
 - 신기술 기반 게임콘텐츠 제작지원
 - 신기술(가상현실, 인공지능, 클라우드)을 활용한 게임이어야 함

※ 신기술 분야 관련 참고 사항

- 1) 가상현실: 헤드 마운트 디스플레이(HMD), 모바일 기기 등을 이용하여 가상현실(VR) 기술, 증강현실(AR) 기술, 혼합현실(MR) 기술을 활용한 게임
- 2) 인공지능: 대규모 언어 모델(LLM) 등의 첨단 인공지능(AI) 기술을 이용하여 게임 개발/운영/관리 등의 효율성을 높이거나, 다양한 플레이를 제공하여 게임의 재미를 높이는 등 인공지능(AI) 기술을 활용한 게임
- 3) 클라우드: 다양한 장소와 기기에서 동일한 게임 플레이 경험을 제공하거나, 데이터 처리와 트래픽 분산 등을 위해 클라우드 컴퓨팅 기술을 활용한 게임

- 신시장 창출 게임콘텐츠 제작지원
 - 모바일, 아케이드, 보드게임 등 신시장 창출을 목표로 하는 게임이어야 함
- 지원조건
 - ① 개발기간 관련
 - 모든 과제는 협약기간인 2024년 11월 30일까지 개발을 완료하여야 함
 - 협약이 종료되는 2024년 11월에 런칭 가능 빌드를 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드를 제출하지 못하는 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
 - 협약 체결일로부터 3개월 이내(2024.7월 이전) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가
 - ② 사업신청 관련

- 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능(협약체결 시 중소기업확인서(중소벤처기업부 발급) 확인 예정)
- 주관기관 및 참여기관에 상관없이 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
 - ※ 해당사업: 다년도 게임콘텐츠 제작지원, 신성장 게임콘텐츠 제작지원, 기능성 게임콘텐츠 제작지원 중 1개만 지원 가능
 - ※ 예시: 신성장 게임콘텐츠 제작지원에 신청한 기업은 다년도 게임콘텐츠 제작지원 신청 불가
- 콘솔, PC 게임 지원 불가
- 신기술 기반 분야 중 클라우드/인공지능 분야는 기업(법인) 간 컨소시엄 구성 지원 가능, 주관기관을 포함하여 최대 2개 기업으로 구성 가능(대학, 협회, 연구소는 불가)
- 그 외 분야는 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)
- 이미 제작지원을 받은 과제는 지원이 불가하며, 단순 버전1, 버전2의 형태로도 지원이 불가함

③ 신용평가 관련

- 2019년부터 업체의 부담을 경감하고자 이행보증보험 증권 제출을 폐지하고 신용평가 신설
- 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음

④ 사업비 편성 및 집행 관련

- 과제별 국고지원금은 총사업비의 90% 미만으로 지원하고, 자부담금(10% 이상)을 우선 집행하여야 함
 - ※ 총사업비(100%) = 국고지원금(90% 미만) + 자부담금(10% 이상)
- 총사업비는 협약기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 신청액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 종합심의를 통해 확정
 - ※ 신청액은 종합심의(사업비조정 심의위원회)에서 삭감될 수 있음
 - ※ 개인사업자의 대표자 인건비 편성 불가
 - ※ 법인사업자의 대표이사는 과제 참여율 최대 50%, 월 급여 최대 400만원 이내로 편성 가능
 - ※ 컨소시엄 시 주관기관은 국고지원금 및 자부담금 비율을 각 재원별 총금액 대비 최소 50% 이상 편성 및 집행 필수

○ 추가 지원내용

제작지원연계보증	- 본 제작지원사업을 통한 제작지원금 외에도 선정된 기업을 대상으로 추가 평가를 통해 보증기관에 추천하여 콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원 ※ 본 제작지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용
-----------------	--

※ 제작지원사업 선정 후 협약 단계에서 별도 연계보증 신청서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

신청서 접수기간

- 공고기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ 2024. 03. 11.(월) / 20일간
- 접수기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ **2024. 03. 11.(월) 17:00까지**
 - ※ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생 가능성이 있으므로 접수마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.
 - ※ e나라도움(<https://www.gosims.go.kr>) 외의 다른 경로를 통한 접수는 불가합니다.
 - ※ 컨소시엄으로 접수할 경우 주관기관 및 참여기관 모두 e나라도움에 가입하여야 하며, 주관기관이 사업 신청 시 참여기관을 반드시 등록하여야 합니다. (미등록 시 컨소시엄 불인정)

신청방법

- **e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)**
 - KOCCA 홈페이지 접속 후 해당사업 신청서 양식을 내려받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
 - 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조
 - ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국재정정보원 e나라도움 고객센터로 문의하시기 바랍니다.

○ 제출서류 목록

구분	제출서류	유의사항
필수	사업신청서	○ 과제별 1부(주관/참여기관 통합작성) 작성 및 인감을 날인 하여 PDF 및 HWP 파일로 모두제출
선택	게임 시연 동영상	○ 게임 내용을 확인할 수 있는 영상 제출 ○ 필수 제출자료는 아니며, 영상이 없을 경우 제출하지 않아도 무방 ○ 전체 제출자료의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드가 불가하오니 사전에 용량을 확인하여 주시기 바랍니다.
필수	지원사업 참가기준 체크리스트	○ 법인 대표자의 경우 법인인감을 날인하고 과제책임자는 서명 후 스캔하여 PDF 파일로 제출 ※ 개인 사업자 대표의 경우 개인인감 날인
필수	과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황	○ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출 ○ 개인정보 수집·이용·제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	
필수	사업자등록증 사본	○ 각 기관에서 발급받은 서류를 PDF로 스캔하여 제출
선택	기타증빙	○ 필수 제출서류 외 증빙자료 제출(게임국가기술 자격검정, 게임인재원, 수상 증명서 가점 관련 증빙 해당 시 제출)

※ 목록에 있는 서류를 빠짐없이 제출해 주시기 바랍니다.

※ 제출하지 않은 서류가 있거나 제출한 서류의 내용이 유효하지 않을 경우에는 평가대상에서 제외되거나 평가항목이 0점 처리될 수 있으며, 서류의 내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있습니다.

○ 서류 제출방법

- 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 제출

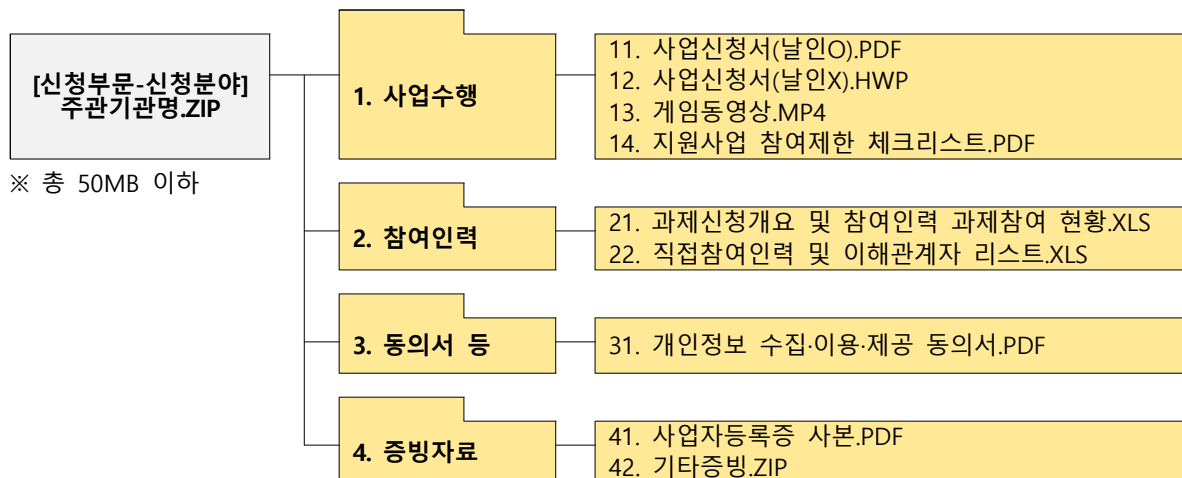
※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

- 제출 압축파일명: [신청부문명-신청분야명]주관기관명.ZIP

※ 예시: 주관기관인 '예시기업'이 '신기술' 분야에 지원할 경우, [신성장-신기술(가상현실)]예시기업.zip

※ 압축파일은 반드시 ZIP 파일로 제출(7Z, ALZ, RAR 등 다른 확장자는 미제출로 간주)

○ 제출서류 폴더 트리



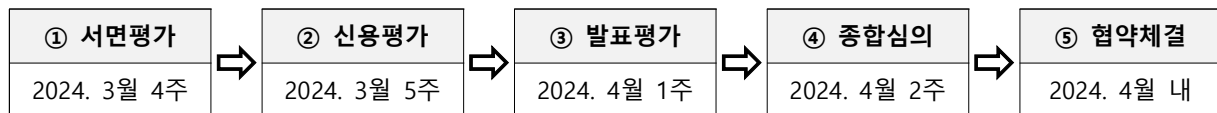
사업설명회

○ 오프라인 사업설명회 진행

- 일시: 2024년 2월 26일(월) 14:00
- 장소: 서울특별시 중구 청계천로 40, CKL 기업지원센터 11층 컨퍼런스룸
- ※ 일시 및 장소는 변동될 수 있으므로 홈페이지 공지 참고

선정절차 및 평가기준

○ 선정절차 안내



① 서면평가

- 평가대상 : 접수과제 중 지원자격 및 지원조건에 부합하는 과제
- 평가방법 : 사업신청서 등 제출서류 기반 서면 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 서면평가 점수 70점 이상, 고득점순으로 발표평가 대상 선정(지원규모 2배수 이내)

② 신용평가

- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 등록된 신용조사 정보에 따라 지정 기관에서 평가
- 평가결과 : 신용평가 등급 자료는 발표평가에 활용

③ 발표평가

- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 사업신청서를 활용한 발표 및 질의응답 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 발표평가 점수 70점 이상, 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정
- ※ 종합점수(100%) = 서면평가(30%) + 발표평가(70%)
- ※ 종합점수 동점인 경우 발표평가 고득점순으로 순위 산정
- ※ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비순위 지정

④ 종합심의

- 심의대상 : 선정대상 및 예비순위 과제
- 심의방법 : 사업신청서, 사업비 산출 자료(별도 요청 예정) 등을 활용한 사업비 타당성 심의
- 심의결과 : 과제별 최종 지원금 확정

⑤ 협약체결

- 체결대상 : 종합심의 완료 과제 중 사업 지원예산 범위 내 최종선정

- ※ 제출된 내용이 사실과 다르거나, 지원조건에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)할 경우 선정취소 등의 불이익이 있을 수 있음
- ※ 평가 일정은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있음

○ 평가기준

- 서면평가(100+5점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	세부지표			
수행기관 (7점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	사업계획서	7
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	사업계획서 內 유사과제 수행이력	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	사업계획서	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	사업계획서	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	사업계획서	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	사업계획서	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	사업계획서	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	사업계획서	
과제 기획력 (40점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	사업계획서	10
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	30
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	사업계획서	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	사업계획서	15
ESG (3점)	지역기업 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점 ※ 참여 인력 중 50%이상 본사 상주 근무 필수	사업자등록증	3
우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2021년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영 하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체 : 2점	별도 확인 예정	2
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점,)	게임국가자격기술 검정자격증	2
	게임인재원 채용	- 게임인재원 인력 채용 : 1점 ※ 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 게임인재원 인력 채용	게임인재원 수료증	1
	게임분야 수상	- 2021년~2023년 한국콘텐츠진흥원 게임분야 시상식에서 수상한 기업: 3점 ※ 케이놀 데모데이, 글로벌 인디 게임제작 경진대회(일반부·대학부), 이달의 우수게임, 대한민국 게임대상 수상기업 ※ 대상 3점, 최우수상 2점, 그 외 1점	상장 등 수상증명서	3

※ 우대항목의 경우 최대 5점을 넘을 수 없음

- 발표평가(100점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	세부지표			
수행기관 (10점)	재무건전성	기업신용데이터 정보조회	신용분석결과표	5
	추진의지	수행책임자의 추진의지는 명확하고 확고한가?	발표내용	5
과제 기획력 (35점)	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	25
	유통 구체성	합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	사업계획서	10
기대성과 (50점)	경제적 성과	기대되는 매출규모	사업계획서	15
	후속발전가능성	게임 상용화 등 발전가능성	사업계획서	15
	목표 타당성	제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부	사업계획서	20
ESG (5점)	일자리 창출	- 사업비 대비 일자리 창출 계획의 적절성 및 실현 가능성 : 2점	사업계획서 內 신규 일자리 창출 계획 항목	2
	표준계약서 (계량)	- 게임분야 표준계약서(5종) 활용 실적(최근 3년간) : 1점 ※ 제출 1점, 미제출 0점	활용 실적 증빙	1
	윤리·인권 - 종사자 권익보호 (계량)	- 자사 고용인력(정규,비정규,프리랜서 등)의 권익 보호 규정* (약관, 규정, 지침, 계약서 등) 유무 및 적용사례 제출 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 정상 제출 : 1점 ※ 일부 제출·미제출 : 0점 *권익보호 규정: 성적, 종교적, 사회, 도덕적 등의 가치관 차이 로 인한 피해(혐오, 차별, 업무배제 등) 방지와 권익 보호를 위한 규정 수립과 준수 명시	자체약관, 규정, 계약지침	1
		- 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	게임 이용약관	1

지원금 지급	
	○ 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급 - 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급 - 2차 지원금 : 중간점검(예산집행 및 수행현황 점검) 통과 후 나머지 지원금(총지원금의 30%) 지급 ※ 사업 운영 상황에 따라 지급시기 및 분할 비율은 조정될 수 있음
참가기준	
	○ 당해 지원과제의 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다. ※ 단, 제5호와 제6호의 지원요건은 협약일 이후에도 충족되어야 합니다. 1. 전담기관과 협약을 체결하고 당해연도에 동시에 수행하는 지원과제가 2개 이상인 자(당해연도에 수행할 수 있는 콘텐츠지원과제의 수는 최대 2개로 제한한다. 단, 개별 수행기관이 교부받은 지원금이 5,000만원 이하인 지원과제는 동시 수행 과제 수로 산정하지 않는다) 2. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업집단에 속하는 회사에 해당하는 자 3. 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 전담기관이나 다른 기관으로부터 보조금 또는 간접보조금을 교부받은 이력이 있는 자 4. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 자 5. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우(「국가연구개발혁신법」 제4장에 따른 국가연구개발사업 참여제한 등 법령에 따른 일체의 참여제한 조치 포함) 6. 전담기관의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체 7. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액 등 전담기관이 반납을 통보한 금액을 체납한 자
문의처	
	○ 사업문의 : 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀 신성장 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자 - 신기술기반/신시장(아케이드,보드게임) : 곽그린 주임(☎061-900-6324, tree@kocca.kr) - 신시장(모바일) : 이은성 주임(☎061-900-6326, blueberry@kocca.kr) ○ e나라도움 문의 : e나라도움 상담센터(☎1670-9595) - 사용자 매뉴얼(https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveManualList.do) - 동영상 매뉴얼(https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveMvpDtaList.do)
콘텐츠금융제도	
	○ 한국콘텐츠진흥원에서는 지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 융자 유치를 지원하고 있습니다. 투·융자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문을 보시고 사전상담을 통해 신청해 주시기 바랍니다. ※ 지원사업에 신청한 콘텐츠(프로젝트)뿐만 아니라 기업에서 기획 및 제작 중인 다른 콘텐츠(프로젝트)로도 콘텐츠금융제도 신청이 가능합니다. ○ 콘텐츠금융제도(투자·융자 유치 지원) 문의 - 콘텐츠가치평가센터(☎02-6441-3658, assess@kocca.kr) - 금융상품별 공고(https://www.kocca.kr/cop/bbs/list/B0158960.do?menuNo=203897) * 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(https://www.kocca.kr) > 알림마당 > 금융지원 ※ 콘텐츠금융제도 신청 가능여부에 대해 금융상품별 담당자의 사전 유선상담 필수

기타사항

① 관련규정 등

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금 통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시 세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」(‘24.1.) 제10조 제1항 제1호에 따라 바~아목에 해당하는 행위로 인해 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소할 수 있음

- 바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우 (다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)
- 사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」제37조 제2항 제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우
- 아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제 27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용(*통합센터 대표번호 1670-5678)
- 지원사업 선정업체는 결과보고서 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
 - * (「문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침」(‘24.1.) 제10조 제1항 제4호) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함) 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과
 - ※ 단, 1인 보조사업자·일회성 단순 용역 제공하는 경우 성희롱·성폭력 예방교육 이행 및 이수 확인서 제출 의무 제외
 - * 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

② 신청/평가

- 콘진원 지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음
 - 공고 내 제출서류 목록 중 누락(미제출)한 서류가 있는 경우, 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우, 기재된 내용 없이 제공양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환 불가
- 컨소시엄 제안 시 한 개 업체라도 문제가 있으면 접수가 무효로 처리됨(신청자격 미달 등)
- 서면평가를 통과한 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음
- 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행을 위해 해당 시 권익보호 관련 규약 및 규정, 표준계약서 적용사례 등 관련 서류를 제출하여야 함 (※ 서면평가 통과 업체에게 별도 안내 예정)
- 종합심의(사업비조정 심의위원회)를 통해 신청금액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 협약금액 최종 확정 (※ 종합심의회에서 신청액은 삭감될 수 있음)
- 평가 단계별 선정결과 및 최종선정 결과는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 또는 개별 공지 예정임
- 상기 제작지원사업에 제출한 서류를 “제작지원사업 연계 콘텐츠보증(복합금융 제작지원)” 신청 및 평가에 활용함(단, 금융지원 희망기업에 한함)

③ 협약체결

- 지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터

3일 이내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음

- 지원사업 선정된 업체는 협약 시 지원사업 참여서약서(성희롱·성폭력 방지 준수, 인권보호, 청렴서약, 코로나19 고용안정 등)를 제출하여야 함
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함.
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원과제 수행 중 제42조에 따른 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 콘진원은 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성시 감액조치를 할 수 있음
- 선정기업의 협약체결한 자부담금 전액 입금 확인 후, 1차 지원금 지급을 원칙으로 함
- 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 우리 원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인 될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수 등 제재조치를 취할 수 있음
- 중소기업 대상 정부 지원사업은 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」에 신청기업 및 지원기업 지원이력 정보의 수집·조회 및 활용하고 있으며, 이를 위한 동의서를 협약 시 제출하여야 함

④ 과제수행

- 지원과제 수행 중 필요한 자산(신규인력 PC 등)은 임차하는 것을 원칙으로 함
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제6조」 근거하여 주관기관과 참여기관은 다음의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음.
(의무: 1. 자기부담금의 우선 집행, 2. 사업비의 관리, 집행 및 정산, 3. 지원과제 완료에 따른 실적보고서 제출, 정보공시, 감사보고서 제출, 중요재산에 대한 관리, 4. 기타 사업비의 원활한 관리를 위하여 필요한 사항)
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 주관기관은 지원과제와 관련된 자금 집행 및 매출현황 등에 대하여 한국콘텐츠진흥원이 지정한 회계법인에 의해 정기적인 회계감사가 이루어짐
 - 전문 회계법인이 사업비 사용 적정성 검토 등 회계정산을 진행하며, 결과에 따라 지원금 회수가능
 - e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시점검 진행 예정)
- 사업수행 중 임금체불, 4대 보험료 미납, 국세/지방세 체납 발생 시 중간점검 및 결과평가에 반영될 수 있음
- 협약종료 직후 다수의 일반유저를 대상으로 과제 시연 및 일반인이 체험하는 이용자평가가 시행되며 선정기업은 필수로 참여해야 함
- 지원기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수 및 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로부터 지원금을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원사업 신청 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음

⑤ 성과관리

- 본 사업의 결과물은 우리 원 또는 우리 원과 제휴를 맺은 기관에서 활용·전시되거나, 각종 행사 등에 전시·시연될 수 있음
- 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 우리원의 지원사업을 수행한 경우 우리 원의 성과조사에 실적제출이 확인되어야 함

⑥ 기타사항

- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제50조」 등에 근거하여 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 간 접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조 제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 콘진원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 하는 등의 의무가 있음.

사업개요			
○ 사업명 : 2024년 기능성 게임콘텐츠 제작지원 ○ 사업목적 : 게임의 재미요소와 교육, 예방치료 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임 제작지원을 통해 게임의 순기능 확산 및 사회적 효용 증대 ○ 사업기간(협약기간) : 2024. 1. 1. ~ 2024. 12. 31. (2024. 4. ~ 2024. 11.)			
지원내용			
○ 지원분야 및 지원규모 총괄표			
분야	부문***	내용	지원규모(총 21억)
지정 *	사회공헌	UN-SDGs** 등을 활용한 사회공헌 기능성게임 (기후변화, 교육, 기술 등)	과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)
	장애인/실버 게임접근성	장애인 또는 실버세대를 위한 문화향유 확대 및 건강 증진을 위한 기능성게임	과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)
	게임의 예방치료적 활용	의료분야 질병 예방 및 치료에 도움을 줄 수 있는 기능성게임	과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)
자유		환경, 스포츠, 의료 및 건강, 국방, 공공부문 등 목적의 기능성게임	과제당 최대 3억원 이내 (2개 과제 내외 선정)
* 지정분야 신청의 경우 세부 목표 명확히 제시 필수 ** 유엔 지속가능발전목표(UN-SDGs) : 인류의 보편적인 문제(빈곤, 질병, 교육, 성평등, 난민, 분쟁 등)와 지구 환경 문제(기후변화, 에너지, 환경 오염, 물, 생물 다양성 등), 경제 사회 문제(기술, 주거, 노사, 고용, 생산 소비, 사회 구조, 법, 대내외 경제)등 17가지 목표 *** 지정 각 부문의 경우 공개된 '기능성게임콘텐츠제작 공공분야 개발수요 가이드'를 선택하여 신청할 수 있으며, 상세내용은 개발수요 가이드 별첨자료 확인 ※ 분야별(지정 각 부문, 자유 부문) 적합 과제가 없을 시, 전체 예산 내 분야별 지원규모 변동 가능			
○ 지원내용: 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작 지원			
○ 지원대상: 협약종료일까지 게임 콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 사업자			
○ 지원조건			
① 개발기간 관련			
- 모든 과제는 협약기간인 2024년 11월 30일까지 개발을 완료하여야 함 - 협약이 종료되는 2024년 11월에 정식 런칭 빌드를 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드를 제출하지 못하는 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음 - 협약 체결일로부터 3개월 이내(2024. 7월 이전) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가			
② 사업신청 관련			
- 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능(협약체결 시 중소기업확인서(중소벤처기업부 발급) 확인 예정) - 주관기관 및 참여기관에 상관없이 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음 ※ 해당사업: 다년도 게임콘텐츠 제작지원, 신성장 게임콘텐츠 제작지원, 기능성 게임콘텐츠 제작지원 중 1개만 지원 가능			

- ※ 예시: 신성장 게임콘텐츠 제작지원에 신청한 기업은 다년도 게임콘텐츠 제작지원 신청 불가
- 사업자 간 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)
- 이미 제작지원을 받은 과제는 지원이 불가하며, 단순 버전1, 버전2의 형태로도 지원이 불가함

③ 신용평가 관련

- 2019년부터 업체의 부담을 경감하고자 이행보증보험 증권 제출을 폐지하고 신용평가 신설
- 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음

④ 사업비 편성 및 집행 관련

- 과제별 국고지원금은 총사업비의 90% 미만으로 지원하고, 자부담금(10% 이상)을 우선 집행하여야 함
- ※ 총사업비(100%) = 국고지원금(90% 미만) + 자부담금(10% 이상)
- 총사업비는 협약기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 신청액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 종합심의를 통해 확정
- ※ 신청액은 종합심의(사업비조정 심의위원회)에서 삭감될 수 있음
- ※ 개인사업자의 대표자 인건비 편성 불가
- ※ 법인사업자의 대표이사는 과제 참여율 최대 50%, 월 급여 최대 400만원 이내로 편성 가능

⑤ 공공분야 개발수요 가이드

- 지정 각 분야의 경우 공개된 '기능성콘텐츠제작 공공분야 개발수요 가이드'를 선택하여 분야에 맞게 신청할 수 있으며, 해당 수요처와 기획 자문, 효과성 테스트 등을 협력 추진하여야 함
- 게임 개발 수요가이드 별첨 자료를 참조하여, 수요처에 따라 제안내용 및 협력조건을 별도 확인해야 함
- 각 부문별 공개된 개발 수요처 외, 별도 수요처를 발굴하여 과제 신청 가능함

<2024 기능성게임콘텐츠제작 공공분야 개발수요 가이드> 현황

부문	수요처	내용
사회공헌	유네스코 국제기록유산센터	청소년 대상 세계기록유산 인식 제고에 도움을 주는 교육용게임 개발
장애인/실버 게임접근성	선문대 산학협력단	발달장애인을 위한 신체·인지 이중과제 기능성 게임 콘텐츠 개발
게임의 예방치료적 활용	가톨릭관동대학교 국제성모병원	MSD(근골격계질환) 예방을 위한 ROM(운동가동범위) 및 근기능 향상 Customized Game 개발 한국 고령화시대를 대비한 노인들의 뇌 기능 향상 목적 언어/문화/예술 교육용 기능성 게임 개발
	가톨릭의과대학교 서울성모병원	심부전 환자 대상 맞춤형 운동 촉진을 위한 기능성 게임 개발

○ 추가 지원내용

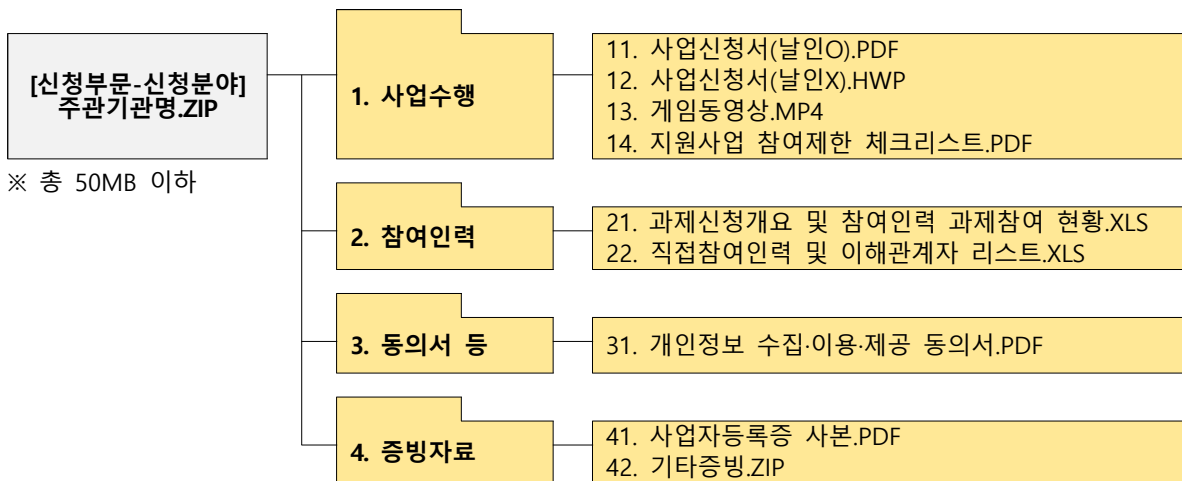
제작지원연계보증	- 본 제작지원사업을 통한 제작지원금 외에도 선정된 기업을 대상으로 추가 평가를 통해 보증기관에 추천하여 콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원 ※ 본 제작지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용
----------	---

※ 제작지원사업 선정 후 협약 단계에서 별도 연계보증 신청서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

- 기능성게임의 효과성 강화를 위해 결과평가 우수과제에 한하여 별도 선정절차를 거쳐 차년도 추가 지원 예정, 추후 상황에 따라 변경될 수 있음.

신청서 접수기간																											
○ 공고기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ 2024. 03. 11.(월) 17:00 까지 / 20일간 ○ 접수기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ 2024. 03. 11.(월) 17:00 까지 ※ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생 가능성이 있으므로 접수마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다. ※ e나라도움(https://www.gosims.go.kr) 외의 다른 경로를 통한 접수는 불가합니다.																											
신청방법																											
○ e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가) - KOCCA 홈페이지 접속, 기업회원 가입, 로그인 후 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수 - 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조 ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국재정정보원 e나라도움 고객센터로 문의하시기 바랍니다. ○ 제출서류 목록 <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>제출서류</th> <th>유의사항</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>필수</td> <td>사업신청서</td> <td>○ 과제별 1부 작성 및 인감을 날인 하여 PDF 및 HWP 파일로 모두제출</td> </tr> <tr> <td>선택</td> <td>게임 시연 동영상</td> <td>○ 게임 내용을 확인할 수 있는 영상 제출 ○ 필수 제출자료는 아니며, 영상이 없을 경우 제출하지 않아도 무방 ○ 전체 제출자료의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드가 불가하오니 사전에 용량을 확인하여 주시기 바랍니다.</td> </tr> <tr> <td>필수</td> <td>지원사업 참가기준 체크리스트</td> <td>○ 법인 대표자의 경우 법인인감을 날인하고 과제책임자는 서명 후 스캔하여 PDF 파일로 제출 ※ 개인 사업자 대표의 경우 개인인감 날인</td> </tr> <tr> <td>필수</td> <td>과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황</td> <td rowspan="3"> ○ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출 ○ 개인정보 수집·이용·제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수 </td> </tr> <tr> <td>필수</td> <td>직접참여인력 및 이해관계자 리스트</td> </tr> <tr> <td>필수</td> <td>개인정보 수집·이용·제공 동의서</td> </tr> <tr> <td>필수</td> <td>사업자등록증 사본</td> <td>○ 각 기관에서 발급받은 서류를 PDF로 스캔하여 제출</td> </tr> <tr> <td>선택</td> <td>기타증빙</td> <td>○ 필수 제출서류 외 증빙자료 제출(게임국가자격기술 자격증, 게임인재원 수료증, 상장 등 수상증명서 가점 관련 증빙 해당시 제출)</td> </tr> </tbody> </table> ※ 목록에 있는 서류를 빠짐없이 제출해 주시기 바랍니다. ※ 제출하지 않은 서류가 있거나 제출한 서류의 내용이 유효하지 않을 경우에는 평가대상에서 제외되거나 평가항목이 0점 처리될 수 있으며, 서류의 내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있습니다. ○ 서류 제출방법 - 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 제출 ※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음 - 제출 압축파일명 : [신청부문명-신청분야명]주관기관명.ZIP ※ 예시: 주관기관인 [코카기업]이 [기능성-지정분야-사회공헌]분야에 지원할 경우 압축파일명 예시: [기능성-지정(사회공헌)]코카기업.ZIP ※ 압축파일은 반드시 ZIP 파일로 제출(7z, EGG, ALG, RAR 등 ZIP 외 확장자는 미제출로 간주)			구분	제출서류	유의사항	필수	사업신청서	○ 과제별 1부 작성 및 인감을 날인 하여 PDF 및 HWP 파일로 모두제출	선택	게임 시연 동영상	○ 게임 내용을 확인할 수 있는 영상 제출 ○ 필수 제출자료는 아니며, 영상이 없을 경우 제출하지 않아도 무방 ○ 전체 제출자료의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드가 불가하오니 사전에 용량을 확인하여 주시기 바랍니다.	필수	지원사업 참가기준 체크리스트	○ 법인 대표자의 경우 법인인감을 날인하고 과제책임자는 서명 후 스캔하여 PDF 파일로 제출 ※ 개인 사업자 대표의 경우 개인인감 날인	필수	과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황	○ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출 ○ 개인정보 수집·이용·제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수	필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	필수	사업자등록증 사본	○ 각 기관에서 발급받은 서류를 PDF로 스캔하여 제출	선택	기타증빙	○ 필수 제출서류 외 증빙자료 제출(게임국가자격기술 자격증, 게임인재원 수료증, 상장 등 수상증명서 가점 관련 증빙 해당시 제출)
구분	제출서류	유의사항																									
필수	사업신청서	○ 과제별 1부 작성 및 인감을 날인 하여 PDF 및 HWP 파일로 모두제출																									
선택	게임 시연 동영상	○ 게임 내용을 확인할 수 있는 영상 제출 ○ 필수 제출자료는 아니며, 영상이 없을 경우 제출하지 않아도 무방 ○ 전체 제출자료의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드가 불가하오니 사전에 용량을 확인하여 주시기 바랍니다.																									
필수	지원사업 참가기준 체크리스트	○ 법인 대표자의 경우 법인인감을 날인하고 과제책임자는 서명 후 스캔하여 PDF 파일로 제출 ※ 개인 사업자 대표의 경우 개인인감 날인																									
필수	과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황	○ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출 ○ 개인정보 수집·이용·제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수																									
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트																										
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서																										
필수	사업자등록증 사본	○ 각 기관에서 발급받은 서류를 PDF로 스캔하여 제출																									
선택	기타증빙	○ 필수 제출서류 외 증빙자료 제출(게임국가자격기술 자격증, 게임인재원 수료증, 상장 등 수상증명서 가점 관련 증빙 해당시 제출)																									

○ 제출서류 폴더트리



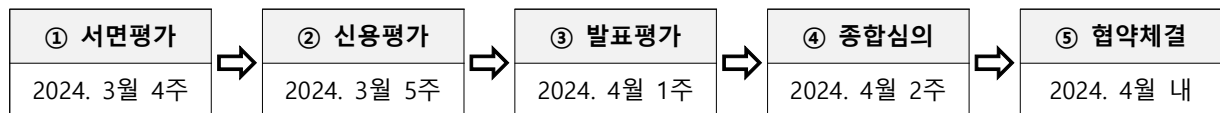
사업설명회

○ 오프라인 사업설명회 진행

- 일시: 2024년 2월 26일(월) 14:00
- 장소: 서울특별시 중구 청계천로 40, CKL 기업지원센터 11층 컨퍼런스룸
- ※ 일시 및 장소는 변동될 수 있으므로 홈페이지 공지 참고

선정절차 및 평가기준

○ 선정절차 안내



① 서면평가

- 평가대상 : 접수과제 중 지원자격 및 지원조건에 부합하는 과제
- 평가방법 : 사업신청서 등 제출서류 기반 서면 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 서면평가 점수 70점 이상, 고득점순으로 발표평가 대상 선정(지원규모 2배수 이내)

② 신용평가

- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 등록한 신용조사 정보에 따라 지정 기관에서 평가
- 평가결과 : 신용평가 등급 자료는 발표평가에 활용

③ 발표평가

- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 사업신청서를 활용한 발표 및 질의응답 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 발표평가 점수 70점 이상, 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정
- ※ 종합점수(100%) = 서면평가(30%) + 발표평가(70%)
- ※ 종합점수 동점인 경우 발표평가 고득점순으로 순위 산정
- ※ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비순위 지정

④ 종합심의

- 심의대상 : 선정대상 및 예비순위 과제

- 심의방법 : 사업신청서, 사업비 산출 자료(별도 요청 예정) 등을 활용한 사업비 타당성 심의
- 심의결과 : 과제별 최종 지원금 확정

⑤ 협약체결

- 체결대상 : 종합심의 완료 과제 중 사업 지원예산 범위 내 최종선정
- ※ 제출된 내용이 사실과 다르거나, 지원조건에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)할 경우 선정취소 등의 불이익이 있을 수 있음
- ※ 평가 일정은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있음

○ 평가기준

- 서면평가(100+5점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	세부지표			
수행기관 (7점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	사업계획서	7
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	사업계획서 內 유사과제 수행이력	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	사업계획서	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	사업계획서	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	사업계획서	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	사업계획서	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	사업계획서	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	사업계획서	
과제 기획력 (40점)	기능적 목적성	기능성 게임으로서 목적성과 필요성, 기획 자문 및 효과 검증의 전문성, 보급 계획의 우수성	사업계획서	20
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	20
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	이용대상이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	사업계획서	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	사업계획서	15
ESG (3점)	지역기업 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점 ※ 참여 인력 중 50%이상 본사 상주 근무 필수	사업자등록증	3
우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2021년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영 하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체 : 2점	별도 확인 예정	2
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점,)	게임국가자격기술 검정자격증	2
	게임인재원 채용	- 게임인재원 인력 채용 : 1점 ※ 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 게임인재원 인력 채용	게임인재원 수료증	1
	게임분야 수상	- 2021년~2023년 한국콘텐츠진흥원 게임분야 시상식에서 수상한 기업: 3점 ※ 케이녹 데모데이, 글로벌 인디 게임제작 경진대회(일반부·대학부), 이달의 우수게임, 대한민국 게임대상 수상기업 대상 3점, 최우수상 2점, 그 외 1점	상장 등 수상증명서	3

※ 우대항목의 경우 최대 5점을 넘을 수 없음

- 발표평가(100점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	세부지표			
수행기관 (10점)	재무건전성	기업신용데이터 정보조회	신용분석결과표	5
	추진의지	수행책임자의 과제 수행 의지, 명확성과 확고성	발표내용	5
과제 기획력 (35점)	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	15
	유통 구체성	합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	사업계획서	10
	과제 공익성	공공의 이익과 공익성 부합 여부	사업계획서	10
기대성과 (50점)	대중적 성과	대중들의 해당과제 소비·향유 정도	사업계획서	10
	사회적 파급효과	사회 전반에 끼치는 영향력 정도	사업계획서	20
	목표(성과)타당성	제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 계획 및 검증의 타당성 여부	사업계획서	20
ESG (5점)	일자리 창출	- 사업비 대비 일자리 창출 계획의 적절성 및 실현 가능성 : 2점	사업계획서 內 신규 일자리 창출 계획 항목	2
	표준계약서 (계약)	- 게임분야 표준계약서(5종) 활용 실적(최근 3년간) : 1점 ※ 제출 1점, 미제출 0점	활용 실적 증빙	1
	윤리·인권 - 종사자 권익보호 (계약)	- 자사 고용인력(정규, 비정규, 프리랜서 등)의 권익 보호 규정* (약관, 규정, 지침, 계약서 등) 유무 및 적용사례 제출 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 정상 제출 : 1점 ※ 일부 제출·미제출 : 0점 *권익보호 규정: 성적, 종교적, 사회, 도덕적 등의 가치관 차이로 인한 피해(혐오, 차별, 업무배제 등) 방지와 권익 보호를 위한 규정 수립과 준수 명시	자체약관, 규정, 규약지침	1
		- 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	게임 이용약관	1

지원금 지급

- 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급
 - 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급
 - 2차 지원금 : 중간점검(예산집행 및 수행현황 점검) 통과 후 나머지 지원금(총 지원금의 30%) 지급
 - ※ 사업 운영 상황에 따라 지급시기 및 분할 비율은 조정될 수 있음

참가기준

- 당해 지원과제의 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다.
 - ※ 단, 제5호와 제6호의 지원요건은 협약일 이후에도 충족되어야 합니다.
 - 1. 전담기관과 협약을 체결하고 당해연도에 동시에 수행하는 지원과제가 2개 이상인 자(당해연도에 수행할 수 있는 콘텐츠지원과제의 수는 최대 2개로 제한한다. 단, 개별 수행기관이 교부받은 지원금이 5,000만원 이하인 지원과제는 동시 수행 과제 수로 산정하지 않는다)
 - 2. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업집단에 속하는 회사에 해당하는 자

3. 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 전담기관이나 다른 기관으로부터 보조금 또는 간접보조금을 교부받은 이력이 있는 자
4. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 자
5. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우(「국가연구개발혁신법」 제4장에 따른 국가연구개발사업 참여제한 등 법령에 따른 일체의 참여제한 조치 포함)
6. 전담기관의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체
7. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액 등 전담기관이 반납을 통보한 금액을 체납한 자

문의처

- 사업문의 : 콘텐츠문화팀 이한솔 대리(☎061-900-6515, pinetree@kocca.kr)
- e나라도움(시스템) 문의 : e나라도움 사용자 지원센터(☎1670-9595)
 - 사용자 매뉴얼(<https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveManualList.do>)
 - 동영상 매뉴얼(<https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveMvpDtaList.do>)
- ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국콘텐츠진흥원에서 답변드릴 수 없습니다.

콘텐츠금융제도

- 한국콘텐츠진흥원에서는 지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 융자 유치를 지원하고 있습니다. 투·융자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문을 보시고 사전상담을 통해 신청해 주시기 바랍니다.
 - ※ 지원사업에 신청한 콘텐츠(프로젝트)뿐만 아니라 기업에서 기획 및 제작 중인 다른 콘텐츠(프로젝트)로도 콘텐츠금융제도 신청이 가능합니다.
- 콘텐츠금융제도(투자·융자 유치 지원) 문의
 - 콘텐츠가치평가센터(☎02-6441-3658, assess@kocca.kr)
 - 금융상품별 공고(<https://www.kocca.kr/cop/bbs/list/B0158960.do?menuNo=203897>)
 - * 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<https://www.kocca.kr>) > 알림마당 > 금융지원
- ※ 콘텐츠금융제도 신청 가능여부에 대해 금융상품별 담당자의 사전 유선상담 필수

기타사항

① 관련규정 등

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금 통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시 세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」(‘24.1.) 제10조 제1항 제1호에 따라 바~아목에 해당하는 행위로 인해 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우 (다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」제37조 제2항 제2호로 인해 형선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우

아. 비목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제 27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용(*통합센터 대표번호 1670-5678)
- 지원사업 선정업체는 결과보고시 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
 - * 「문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침」(‘24.1.) 제10조 제1항 제4호) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함) 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과
 - ※ 단, 1인 보조사업자·일회성 단순 용역 제공하는 경우 성희롱·성폭력 예방교육 이행 및 이수 확인서 제출 의무 제외
 - * 성희롱예방교육 인정범위 : 당해 연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

② 신청/평가

- 콘진원 지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음
 - 공고 내 제출서류 목록 중 누락(미제출)한 서류가 있는 경우, 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우, 기재된 내용 없이 제공양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환 불가
- 컨소시엄 제안 시 한 개 업체라도 문제가 있으면 접수가 무효로 처리됨(신청자격 미달 등)
- 서면평가를 통과한 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음
- 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행을 위해 해당 시 권익보호 관련 규약 및 규정, 표준계약서 적용사례 등 관련 서류를 제출하여야 함 (※ 서면평가 통과 업체에게 별도 안내 예정)
- 종합심의(사업비조정 심의위원회)를 통해 신청금액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 협약금액 최종 확정 (※ 종합심의회에서 신청액은 삭감될 수 있음)
- 평가 단계별 선정결과 및 최종선정 결과는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 또는 개별 공지 예정임
- 상기 제작지원사업에 제출한 서류를 "제작지원사업 연계 콘텐츠보증(복합금융 제작지원)" 신청 및 평가에 활용함(단, 금융지원 희망기업에 한함)

③ 협약체결

- 지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증빙서류를 제출하여야 함. **선정결과를 통보 받은 날로부터 3일 이내에** 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음
- 지원사업 선정된 업체는 협약 시 지원사업 참여서약서(성희롱·성폭력 방지 준수, 인권보호, 청렴서약, 코로나19 고용안정 등)를 제출하여야 함
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함.
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원과제 수행 중 제42조에 따른 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 콘진원은 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성시 감액조치를 할 수 있음
- 선정기업의 협약체결한 자부담금 전액 입금 확인 후, 1차 지원금 지급을 원칙으로 함
- 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 우리 원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인 될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수 등 제재조치를 취할 수 있음
- 중소기업 대상 정부 지원사업은 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」에 신청기업 및 지원기업 지원이력 정보의 수집·조회 및 활용하고 있으며, 이를 위한 동의서를 협약 시 제출하여야 함

④ 과제수행

- 지원과제 수행 중 필요한 자산(신규인력 PC 등)은 임차하는 것을 원칙으로 함
- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제6조」 근거하여 주관기관과 참여기관은 다음의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음.
(의무: 1. 자기부담금의 우선 집행, 2. 사업비의 관리, 집행 및 정산, 3. 지원과제 완료에 따른 실적보고서 제출, 정보공시, 감사보고서 제출, 중요재산에 대한 관리, 4. 기타 사업비의 원활한 관리를 위하여 필요한 사항)
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 주관기관은 지원과제와 관련된 자금 집행 및 매출현황 등에 대하여 한국콘텐츠진흥원이 지정한 회계법인에 의해 정기적인 회계감사가 이루어짐
 - 전문 회계법인이 사업비 사용 적정성 검토 등 회계정산을 진행하며, 결과에 따라 지원금 회수가능
 - e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시점검 진행 예정)
- 사업수행 중 임금체불, 4대 보험료 미납, 국세/지방세 체납 발생 시 중간점검 및 결과평가에 반영될 수 있음
- 협약종료 직후 다수의 일반유저를 대상으로 과제 시연 및 일반인이 체험하는 이용자평가가 시행되며 선정기업은 필수로 참여해야 함
- 지원기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수 및 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로부터 지원금을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원사업 신청 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음

⑤ 성과관리

- 본 사업의 결과물은 우리 원 또는 우리 원과 제휴를 맺은 기관에서 활용·전시되거나, 각종 행사 등에 전시·시연될 수 있음
- 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 우리원의 지원사업을 수행한 경우 우리 원의 성과조사에 실적제출이 확인되어야 함

⑥ 기타사항

- 「콘텐츠지원사업관리규칙 제50조」 등에 근거하여 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 간 접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조 제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 콘진원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 하는 등의 의무가 있음.

03

지원사업 FAQ

3-1 공통사항

3-2 예산편성

3-3 일자리 창출 지표 관련

3-4 신용평가제도

3-5 자기부담금(자부담)

3-6 컨소시엄

3-7 다년도 부문

3-8 신성장(신기술 분야) 부문

3-9 신성장(신시장 창출형) 부문

3-10 기능성 부문

3-11 결과평가 및 이용자평가

Q. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 지원자격 및 지원규모는?

A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 총 규모는 221.2억이며 75개 내외 과제 지원 예정이며, 분야별 지원 자격 및 규모는 아래와 같습니다.

다만, 24년 다년도 출시형 분야의 경우 23년 다년도(개발형) 지원과제 중 평가를 통해 지원으로 이번 모집에서 제외되며, 24년 신성장(모바일 웹툰IP 연계) 분야는 '글로벌 웹툰 게임스' 사업으로 별도 모집 공고 예정입니다.

부 문	분 야		플랫폼	지원자격	지원규모	
다년도	PC		PC	PC 게임콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (6개 과제 내외 선정)
	콘솔		콘솔	콘솔 게임콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업(PS, XBOX, 닌텐도스위치 등)	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (9개 과제 내외 선정)
	크로스플랫폼		PC,콘솔	PC, 콘솔 게임콘텐츠를 동시 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 8억원 이내 (1개 과제 선정)
신성장	신기술 기반	가상현실	무관	가상현실(VR, AR, MR), 인공지능(AI), 클라우드와 같은 첨단기술을 활용한 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 2.5억원 이내 (10개 과제 내외 선정)	
		인공지능				
		클라우드				
	신시장 창출	모바일 (일반)	모바일	모바일 게임을 통해 해외시장 진출을 목표로 하는 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 4억원 이내 (15개 과제 내외 선정)	
		아케이드	아케이드 (오프라인)	아케이드 게임을 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 2억원 이내 (4개 과제 내외 선정)	
		보드게임	보드게임 (오프라인)	보드게임을 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 0.8억원 이내 (4개 과제 내외 선정)	
기능성	지정	사회공헌	무관	기능성게임 개발이 가능한 사업자	과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	
		장애인 /실버 게임접근성 게임의			과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	
		예방치료적 활용			과제당 최대 2.5억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	
		자유			과제당 최대 3억원 이내 (2개 과제 내외 선정)	

* 24 게임콘텐츠제작지원 내 1개 기업이 1개 분야를 초과하여 지원할 수 없음(세부분야 기준)

* 24년 다년도(출시형) 분야의 경우 23년 다년도(개발형) 지원과제 중 평가를 통해 선정으로 모집에서 제외함

* 24년 신성장(모바일 웹툰IP 연계) 분야는 '글로벌 웹툰 게임스' 사업으로 별도 모집공고 예정임

* 기능성 지정과제의 경우 세부 목표 명확히 제시 필수임

Q. 2023년 게임콘텐츠 제작지원과 비교하여 달라진 점은?

A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 사업은 각 사업별 공고로 운영되며 [다년도], [신성장], [기능성] 등 총 3개 부문으로 접수를 받고 있습니다.

[다년도] 부문은 제작 기간이 상대적으로 긴 PC, 콘솔 분야를 위한 부문이며, 개발형과 출시형으로 구분됩니다. 개발형의 경우 4억 규모로 지원하며 출시가 가능한 빌드를 만드는 것을 목표로 지원합니다. 개발형 과제는 신청 시부터 2년 치의 계획을 작성하여야 하며, 결과평가 시 80점 이상을 획득한 개발형 과제는 차년도 출시형 과제로 선정되어 진행되는 형태입니다. (80점 이상 획득 과제 중 출시형 과제로 이어지는 비율은 당해년도 예산 및 정책에 따라 달라질 수 있습니다) 출시형 과제의 경우 2억 규모로 출시를 위한 게임의 완성을 위한 제작뿐만 아니라 출시에 필요한 마케팅, QA 등등을 지원하여 기간 내 출시를 목표로 합니다.

2024년에는 PC, 콘솔 크로스플랫폼 지원이 신설되었으며, 개발형은 최대 8억원 규모 지원하고 2차년도 출시형은 최대 4억원을 지원합니다.

[신성장-①신기술 기반형] 부문은 클라우드, 인공지능, VR/AR 분야의 신기술을 활용한 게임콘텐츠를 지원하며, 과제당 최대 2.5억원까지 지원합니다.

[신성장-②신시장 창출형] 부문은 모바일, 아케이드, 보드게임 분야의 신시장 창출을 위한 게임콘텐츠를 지원합니다. 모바일 분야는 과제 당 4억원, 아케이드 분야는 과제당 2억원, 보드게임 분야는 과제당 최대 8천만원 규모로 지원합니다.

[기능성] 부문의 경우 UN에서 지정한 SDGs(지속가능개발목표)를 연계한 사회공헌분야, 장애인 게임콘텐츠 접근권 향상, 게임의 예방치료적 활용 목적의 게임접근권분야인 **[지정]과제**와 스포츠, 의료 및 건강, 교육등 목적의 게임콘텐츠 제작을 지원하는 **[자유]과제**로 구분되어 과제당 최대 3억원까지 지원합니다.

2023년 게임콘텐츠 제작지원 사업의 모든 부문에서는 과제 목표에 맞는 성과를 낼 수 있도록 협약종료(2023.11.30.) 시점에 **이용자평가**를 할 예정입니다.

Q. 개인사업자도 지원이 가능한지?

A. 모든 사업에 개인사업자도 지원이 가능합니다.

단, 신성장-신기술 기반형(인공지능, 클라우드)분야로 컨소시움을 구성하여 지원할 시에는 기업(법인)간 구성만 가능한 점 참고 바랍니다.(컨소시움 미 구성시에는 상관없음)

Q. 중간평가를 진행하는가?

A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 사업에서는 기존 중간평가 결과에 따라 2차 지원금 지급 여부 등을 결정하는 제도를 폐지하였습니다.

다만, 예산 집행 등 중간 점검을 서면 또는 현장점검 등의 방법을 통해 진행할 예정입니다.

Q. 게임콘텐츠 제작지원 사업에 동시 지원이 가능한가?

A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 전체 분야에 1개를 초과하여 지원하실 수 없습니다.

자사의 경쟁력 있는 사업을 택1하여 지원 바랍니다.

※ 예) 신성장 제작지원에 신청한 기업은 다년도 제작지원에 신청할 수 없음

Q. 게임콘텐츠 제작지원 사업 신청 시, 과제책임자에 대한 조건이 있는가?

A. 과제책임자는 해당 과제를 총괄 담당하는 인원으로, 과제에 대한 전반적인 이해를 가지고 과제 관련 간담회, 심사/평가 등에 참여하여 해당 과제를 설명할 수 있어야 합니다.
주관기관 입사 후 3개월 이상 근무한 자로, 참여율을 최소 50% 이상 편성하여야 합니다.

Q. 글로벌게임허브센터 입주기업에 대한 가산점은 어떤 경우에 받게 되는가?

A. 2021년 1월 1일부터 접수일까지 **한국콘텐츠진흥원이 판교에서 운영하는 글로벌게임허브센터**에 입주경력이 있거나, 글로벌게임허브센터에서 운영하는 게임벤처에 입주한 경력이 있는 업체에게 서면평가에서 **가산점 2점**을 부여합니다. 별도 서류는 제출하지 않으셔도 되며, 입주경력은 진흥원 내에서 개별적으로 확인 할 예정입니다.
다만, 신성장 제작지원에서 컨소시엄으로 지원하는 기업의 경우 주관기관 기준으로 가점을 부여하니 이 점 참고하시기 바랍니다.

Q. 게임자격증 소지자에 대한 가산점은 어떤 경우에 받게 되는가?

A. 과제 참여인원 중 게임국가기술자격증을 **보유한 직원 1명당 1점씩 가산하여 최대 2점까지 서면평가에서 가산점**을 부여합니다.
사업신청서 접수 시 해당인원의 자격증 사본을 첨부하여 주시기 바랍니다.

Q. 게임인재원 수료자에 대한 가산점은 어떤 경우에 받게 되는가?

A. **과제 참여인원** 중 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 게임인재원의 수료자가 있으면 **서면평가에서 가산점 1점**을 부여합니다. (최대 1점입니다.)
사업신청서 접수 시 해당인원의 수료증 사본을 첨부하여 주시기 바랍니다.

Q. 선정절차는 어떻게 이뤄지는가 ?

A. 제안서 서류가 접수되면 자격조건에 부합하는 과제에 대해 공정성을 위해 모든 선정 평가는 외부 심사위원을 통해 진행됩니다. 서류평가에서 선정된 과제(최종 선정과제의 약 2~3배수)를 대상으로 발표평가를 진행하며, 발표평가는 회사대표자(주관기관) 또는 과제책임자의 발표 및 질의응답을 통해 최종 선정됩니다.

Q. 개발이 완료된 게임도 지원이 가능한가?

A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 사업에는 게임콘텐츠의 기획단계 또는 개발 진행인 게임을 대상으로 지원하고 있습니다.
게임이 완성되어 마켓(앱스토어, 스팀 등)에서 출시를 한 적이 있거나, 퍼블리셔 등을 통해 CBT 등을 진행한 게임은 지원 대상에서 제외가 원칙이니 이점 유의하여 지원 바랍니다.
※ 시즌1, 시즌2 등으로 지원하는 것은 불가하니 새로운 콘텐츠의 게임으로 지원하시기 바랍니다.
※ 협약 체결일로부터 3개월 이내(2024.7월 이전) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가

Q. 반드시 11월말까지 게임을 출시해야 되는가?

A. 출시가 필수 사항은 아니지만, 출시를 목표로 개발하셔야 하며 협약종료일까지 출시 전 단계인 런칭 빌드 개발 완료는 필수 사항입니다. 런칭 빌드까지 완료하지 못할 시 지원금 환수 등 제재를 받을 수 있습니다.

Q. 타기관에서 지원 받았던 프로젝트로 신청해도 되는가?

A. 타기관에서 지원 받았던 프로젝트는 신청 불가합니다.

Q. 참여인력이 대부분 서울에서 근무하고 있는데 본사가 지역인 경우 지역기업(계량) 점수를 받을 수 있나요?

A. 지역기업(계량) 점수를 받기 위해서는 참여 인력의 50% 이상이 본사(지역)에 상주해야 합니다.
사업신청서 내 기재한 실근무지와 상주여부가 일치하는지는 점검 시 추가로 확인 예정입니다.

Q. 게임의 마케팅과 운영비용 지원이 가능한가?

- A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 사업은 게임 제작에 소요되는 예산을 지원하는 것이 목적으로, 홍보를 위한 마케팅 및 회사 운영비는 사업비 내역에서 제외됩니다.
다만, 다년도 게임콘텐츠 제작지원 사업의 경우 2차년도 출시형 지원단계에 한해서는 마케팅 및 QA 비용 집행이 가능합니다. 올해 개발형 지원 과제 종료 후 우수과제에 한하여 차년도 출시형 지원이 이루어집니다.

Q. 협약 이전 발생한 제작비용에 대해 소급 적용이 가능한가?

- A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 사업의 총 사업비는 협약기간(예정기간:2024.04.~2024.11)내의 사용분만 인정되어, 협약 이전 사용된 제작비용에 대해 소급적용이 불가합니다.

Q. 사업비의 예산편성 기준은 무엇인가?

- A. 게임제작에 직접적으로 연관된 인건비와 비용으로 산정하시기 바랍니다. 총 사업비는 최종 선정된 과제를 대상으로 제출한 서류에 기재된 개발 진척도 등을 고려하여 협약 전 진행되는 사업비 심의조정 심의에서 제작과 직접적인 연관성이 적은 예산은 감액될 가능성이 높습니다.
※ 게임콘텐츠 제작과 직접적인 연관성이 적은 **회사운영비용(사무실 임대료, 통신료, 사무용품 구입비, 사무가구 구입비 등)** 등은 인정이 되지 않습니다.
※ 자산취득비는 계상할 수 없습니다.
※ 세목별 세부사항은 별도 첨부된 '**사업비 예산편성 체계 및 산정기준**'을 참조하여 주시기 바랍니다.

Q. 인건비로 초과근무수당, 상여금, 연월차수당이 지급 가능한지?

- A. 인건비는 연봉 혹은 근로 계약서상 등에 명시된 기본급(세전)에 대해서만 책정 및 지급이 가능합니다. 계약서상의 통상임금에 초과근무수당, 상여금, 연월차수당 등이 포함된 경우에는 제외하고 작성해주시기 바랍니다.
※ 4대보험 개인 부담분은 인정되며, 사업자 부담분은 인정되지 않습니다.
※ 내부직원에게는 전문가 활용비 지급이 인정되지 않습니다.

Q. 인건비는 어떤 증빙이 인정되는가?

- A. 인건비는 2023년 11월부터 2024년 1월까지의 급여대장, 이체확인증(입금증) 및 2023년 원천징수영수증이 제시되어야 합니다.
※ 실거래자(근로자) 명의의 계좌에 회사(고용주)가 직접 입금된 내역만 인정됩니다.
※ 신규채용인력에 대해서는 고용계약서를 추가로 제출하시면 됩니다.
※ 대표자와 특수관계(가족 등) 및 이중취업자의 경우 e나라도움 시스템에서 부정수급 의심자로 분류되어 감사 등이 진행될 수 있습니다.

Q. 전체 사업비 대비 일반용역비, 재료비 등의 비율이 정해져 있는가?

A. 신성장(신시장 창출형) 제작지원 중 아케이드분야와 보드게임분야의 경우, 재료비를 편성할 수 있습니다. 이 경우, 신청 국고지원금 및 자부담금의 최대 10%까지 편성 가능합니다. 이 밖의 타 예산비목은 정해져 있는 비율은 없습니다. 다만, 일반용역비 등은 신청은 가능하나 종합심의(사업비조정 심의) 중 조정을 받을 수 있습니다. (과제 관련성, 과다계상 검토 예정)

Q. 위탁용역비 2천만원 초과인 경우 수의계약이 가능한가?

A. 2천만원 초과 위탁용역의 경우 조달청을 통한 계약을 진행해야 합니다.
조달청을 통하지 않고 진행 했을시에 추후 정산시 불인정 될 수 있으니 계상하실 때 확인 하여 계상 바랍니다.
(국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령 제30조1항)

Q. 과제신청시 인건비를 대략적으로 계산하여 제출하였는데, 신청서에 기입된 급여와 인원대로 산출내역서를 작성해야 하는지?

A. 신청한 총 사업비 범위 내에서 참여인력의 숫자와 참여인력별 인건비는 조정이 가능합니다. 다만, 과제 개발과 직접 관련 있는 인력만 참여인력으로 편성이 가능합니다. 선정과제에 대해서는 협약체결 전 산출내역서를 다시 제출받을 예정입니다.

Q. 신규인력 미채용 시 다른 비용으로 활용이 가능한가?

A. 신규인력으로 예정된 비용은 신규인력 미채용 시 반납을 하셔야 하니 이 점 참고 바랍니다.

Q. 계약직 인건비 지급이 가능한가?

A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원의 경우, 정규직 및 계약직에게 인건비 지급이 가능합니다. 다만, 계약직의 경우에도 4대보험 가입이 필수이며, 예산편성 시 상용임금으로 편성하면 됩니다.

3-3

일자리 창출 지표 관련

Q. 일자리 창출 지표 관련해서는?

A. 공고 첨부자료의 붙임2_작성양식_11.사업신청서 양식 작성 시 일자리 창출 계획에 작성하셔야 지표에 반영됩니다.

3-4

신용평가제도

Q. 기업 신용도 평가는 어느 시점에서 진행되나?

A. 제작지원 신용도 평가는 서면평가에 합격한 기업을 대상으로 별도 안내를 통해 진행됩니다.

Q. 한국콘텐츠진흥원이 지정한 기관이 아닌 타기관으로부터 받은 신용도 평가를 사전에 제출하면 관련 내용이 인정되는가?

A. 인정되지 않습니다. 지원사업에 대해서는 기업의 재무상태 및 신용도의 종합적 관리를 위해 한국콘텐츠진흥원이 지정하는 기관으로부터 신용평가를 받아야 합니다.

Q. 타 지원사업에서 신용도 평가를 받은 경우에도 신용도 평가를 받아야 하는가?

A. 타 지원사업에서 신용도 평가를 진행한 경우에도, 신용도 평가를 신청해야 합니다.

Q. 참여기관의 기업신용도평가도 받아야 하나?

A. 참여기관도 기업신용도평가를 받아야 합니다. 주관기관과 참여기관의 기업 신용도평가 중 높은 등급을 발표평가에 반영할 예정입니다.

Q. 2024년 게임콘텐츠 제작지원의 자기부담금 비율은 얼마인지?

A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원의 자부담비율은 **총사업비의 10%이상**입니다.

Q. 자기부담금(자부담) 비율은 어떻게 산정하는가?

A. 자기부담금 비율은 총사업비 중 자기부담금이 차지하는 비율입니다.

※ 총사업비 = 국고지원금 + 자기부담금

※ 예) 총사업비가 1억인 경우, 정부(국고)지원금이 9천만원, 자기부담금은 1천만원일 경우 자부담금 비율은 10%

Q. 자기부담금 우선집행 원칙은 무엇인지?

A. 기획재정부의 국고보조금운영관리지침 등에 의거하여 국고지원금을 사용하기 위해서는 자기부담금을 우선 집행해야하며, 자기부담금 비율 이하로 자기부담금을 집행하거나, 자기부담금을 미집행한 경우 e나라도움에서 국고지원금의 집행이 불가합니다.

[예산집행 방법]

• 1안 : **총 자부담 금액을 모두 사용 후 국고지원금 집행**

※ 예) 총사업비 10억(지원금 9억, 자부담 1억, 자부담 비율 10%)일 경우 자부담으로 1억원을 모두 집행 한 뒤 지원금 9억원 사용 가능

• 2안 : **우선 집행한 자부담 비율만큼 지원금으로 사용 가능**

※ 예) 총사업비 10억(지원금 9억, 자부담 1억, 자부담 비율 10%)일 경우 자부담으로 2천만원을 우선 집행하였다면 자부담의 20%를 우선 집행하였으므로, 지원금의 20%인 1억 8천만원 이하로 사용 가능

※ 선정기업의 협약체결한 자부담금 전액 입금 확인 후, 1차 지원금 지급을 원칙으로 합니다.

※ 단, 자기부담금이 없는 세목의 정부지원금의 집행을 위해 별도 승인절차를 통해 집행 가능

※ **자기부담금 미집행 비율만큼 국고지원금이 환수되오니 미집행 되지 않도록 권고 드립니다.**

Q. 자부담은 꼭 현금으로 부담하여야 하나?

A. e나라도움 시스템의 자부담 집행원칙에 따라 자부담을 등록하기 위한 신규통장을 만들고 e나라도움시스템에 등록하여 자부담 금액 비율만큼 현금을 입금해서 사용해야 합니다.

Q. 모든 부문에 컨소시엄 구성이 가능한가?

- A. 2024년 게임콘텐츠 제작지원 사업 중 신성장 신기술 분야 내 클라우드 혹은 인공지능 분야에 한해 컨소시엄 구성이 가능합니다.
 ※ 기업(법인사업자) 간 컨소시엄 구성 가능.(개인사업자, 대학 및 연구소 등 불가)
 ※ 컨소시엄은 주관기관을 포함하여 최대 2개 기관까지 구성 가능합니다.
 A. 이 외 다년도, 기능성, 신성장-모바일, 신성장-신기술 분야 내 VR/AR 분야 사업은 컨소시엄 구성이 불가능합니다.

Q. 컨소시엄을 구성하여 지원할 때 신청서 내 “사업비 구성”은 주관기관과 참여기관의 금액을 어떻게 입력해야 하는가?

- A. 주관기관은 국고지원금 및 자부담금 금액을 각 재원별 총 금액 대비 최소 50% 이상 편성해야 하며, 참여기관의 경우 주관기관 금액을 제외한 차액을 입력하면 됩니다.
 ※ 예) 총사업비 100,000천원(국고 90,000천원 + 자부담 10,000천원)
 주관기관 = 총사업비 50,000천원(국고 45,000천원 + 자부담 5,000천원)
 참여기관 = 총사업비 50,000천원(국고 45,000천원 + 자부담 5,000천원)
 ※ 총사업비 기준이 아닌 **국고지원금, 자부담금 각 재원을 기준으로 판단**을 하고 있으니 이점 유의하여 작성 바랍니다.

Q. 다른 회사와 함께 컨소시엄을 구성해서 지원하려고 하는데 주관기업과 참여기업을 구성하는데 어느 기업이 주관기업이냐에 따라 평가점수가 달라지게 되는가?

- A. 평가는 하나의 컨소시엄으로 평가받게 되지만, 주관기관이 사업을 전체적으로 책임을 지는 구조이므로 **주관기관에 따라 평가점수가 달라질 수 있습니다.**

Q. 사업신청서 내 신청업체(주관기관/참여기관) 소개 항목은 주관기업과 참여기업 각각 작성해서 같이 제출하면 되는가?

- A. 사업신청서 내 신청업체(주관기관/참여기관) 소개 항목은 양식에 맞춰 각각 작성해서 제출하시면 됩니다.
 ※ 사업신청서는 1개로 제출하며, e나라도움 시스템에도 참여기관을 등록해야 하며, 참여기관 미등록시 컨소시엄이 불인정됩니다.

Q. 컨소시엄으로 구성된 회사 모두 e나라도움 시스템에 가입해야 하는가?

- A. 주관기관과 참여기관 모두 e나라도움 시스템에 가입되어 있어야 하며, e나라도움 시스템을 통한 신청은 주관기관이 진행하시면 됩니다.
 ※ 주관기관이 e나라도움 시스템의 사업신청에 참여기관을 미등록하면 컨소시엄이 불인정됩니다.
 ※ 주관기관과 컨소시엄 모두 각 부문의 제작지원 지원자격을 모두 준수해야 합니다.

Q. [다년도] 부문에서 개발형과 출시형의 차이는 무엇인가?

A. 개발형은 기존 제작지원과 동일하게, 개발 중인 과제를 지원하며 PC, 콘솔 분야는 최대 4억 규모로, 크로스플랫폼은 최대 8억원 규모로 정식 출시가 가능한 빌드를 개발하는 것을 목표로 합니다. 출시형은 개발형 과제 중 우수과제에 대해 PC, 콘솔의 경우 2억원 규모, 크로스플랫폼의 경우 4억원 규모로, 개발형에서는 지원하지 않는 마케팅 비용 및 QA 비용을 지원하여 협약 기간 내 정식 출시하는 것을 목표로 하는 사업입니다.

개발형에서 출시형으로 연장 지원되는 과제 비율은 당해년도 예산 및 정책에 따라 달라질 수 있습니다.

※ 개발형과 출시형 지원 개요

구분	개발형(1차년도)	출시형(2차년도)
사업목표	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원	상용화 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	기획에서 개발 완료 전까지 진행 단계	개발 완성 단계에서 출시 단계
결과물	게임 상용화 버전	게임 출시 및 업데이트 버전
선정	공모 및 선정평가 ※ 지원시 차년도 출시형 계획까지 제출	전년도 개발형 과제 중 결과평가 우수과제 차년도 출시형으로 연장지원
지원규모	(PC, 콘솔) 과제당 최대 4억원 이내 (크로스플랫폼) 과제당 최대 8억원 이내	(PC, 콘솔) 과제당 최대 2억원 이내 (크로스플랫폼) 과제당 최대 4억원 이내
협약기간	4월~11월	1월~11월

Q. 2024년 [다년도] 출시형 신청할 수 없는가?

A. 2024년 다년도 출시형 지원은 2023년 개발형 과제 중 평가 등 심의를 거쳐 선정이 완료되었습니다. 다년도 제작지원은 2023년에 신설되어, 2023년에 한해 출시형 분야 공모를 추진 하였습니다.

Q. [크로스플랫폼] 분야에는 PC, 콘솔 게임만 신청할 수 있는가?

A. 해당 분야는 PC와 콘솔 플랫폼만 해당되며, 두 개 플랫폼을 동시 개발 가능해야 합니다.

Q. 아케이드 게임인데 [다년도] 부문으로 접수한 경우 인정이 되는가?

A. 다년도 부문의 경우 모바일, 아케이드, 보드게임은 신청이 불가합니다. 해당 게임의 경우는 신 시장 창출형으로 지원 바랍니다.

Q. [콘솔] 분야에는 어떤 플랫폼의 게임을 신청할 수 있는가?

A. 해당 분야는 소니 플레이스테이션(PS), 마이크로소프트 엑스박스(XBOX), 닌텐도 스위치 등 콘솔 플랫폼을 지원합니다. 스팀 덱(Steam Deck)의 경우에는 콘솔 플랫폼으로 보지 않습니다.

Q. 퍼블리싱 계약이 된 게임콘텐츠가 선정에 유리한가?

A. 퍼블리싱 계약과 선정과는 관계가 없습니다. 다만 평가 항목 중 유통 구체성 항목에서 긍정적으로 평가될 수 있습니다.

Q. 다년도 개발형 지원시 예산 편성을 어떻게 해야 하는가?

A. 개발형 지원 시 신청액 아래 기준으로 예산 편성하여 작성하시면 됩니다.

(PC 분야) 4억원+출시형 2억원=총 6억원 이내

(콘솔 분야) 4억원+출시형 2억원=총 6억원 이내

(크로스플랫폼 분야) 8억원+출시형 4억원=총 12억원 이내

Q. [신기술 기반] 분야에는 어떤 플랫폼의 게임을 신청할 수 있는가?

A. 해당 분야는 플랫폼의 제약은 없으며 클라우드, 인공지능 및 VR/AR 관련 기술을 활용한 게임이면 지원 가능합니다. 다만, 신기술을 활용하는 것이 기본 지원자격에 들어가기 때문에, 본인이 지원하는 세부분야별(클라우드/인공지능/VR·AR) 신기술을 어떻게 활용했는지 사업신청서에 명확히 나타내주시는 게 좋습니다.

Q. [신기술 기반-VR/AR] 분야에서 자산취득비로 VR 기기 구매가 가능한가?

A. 자산취득비는 편성이 불가합니다. 따라서 VR 기기는 구매가 불가능합니다.

Q. 반드시 해당 기술을 보유한 업체만 지원 가능한가?

A. 해당 기술을 보유하지 않더라도 기획 단계부터 신청하고자 하는 신기술을 활용하여 게임 콘텐츠를 제작하면 되며, 해당 기술에 대한 우수성은 평가 요소에 반영될 예정입니다.

Q. 주관기관 외 컨소시엄은 필수인가?

A. 컨소시엄은 [신기술 기반-클라우드, 인공지능]만 구성 가능하며, 필수가 아닙니다. 주관기관이 신기술 기반 기술을 활용하여 게임콘텐츠를 제작할 수 있다면 단독으로 지원 가능합니다.

Q. 메타버스 콘텐츠 제작지원 등 실감형 콘텐츠 제작지원과 중복 지원이 가능한가?

A. 메타버스 콘텐츠 제작지원의 경우, 국내외 대표 메타버스 플랫폼 내 론칭해야 하는 등 메타버스용 콘텐츠를 제작해야 하는 반면, 신기술 부문 게임콘텐츠 제작지원은 신기술을 활용한 게임콘텐츠를 개발하는 것을 목표로 하고 있습니다.
두가지 사업 모두 신청 가능하지만, 동일 과제로 중복 선정 시, 중복 지원은 불가능합니다.

Q. 온라인 보드게임인데 [보드게임] 부문으로 접수한 경우 인정이 되는가?

A. 보드게임 완제품(오프라인 제품)이 포함된 경우에 신시장 창출형의 보드게임 부문에 지원 바랍니다.

Q. [보드게임] 부문으로 선정될 경우, 보드게임 양산비를 지원받을 수 있는가?

A. 보드게임 양산비는 게임콘텐츠 제작지원에서 사업비 편성 및 집행이 불가합니다.

Q. 퍼블리싱, 유통 계약이 된 게임콘텐츠가 선정에 유리한가?

A. 퍼블리싱 및 유통계약이 선정되는 데에 직접적인 관계는 없지만, 평가 항목 중 유통 구체성 항목에서 긍정적으로 평가될 수 있습니다.

Q. 기능성게임은 무엇인가?

- A. 기능성게임은 게임의 재미요소와 교육, 훈련, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 목적성 게임을 의미합니다. 게임요소를 통해 동기부여, 이입, 지속적 참여 등이 이루어지고, 이를 통해 게임 외의 효과를 얻을 수 있게 됩니다. 자세한 내용은 “기능성게임종합포털”을 참고해주시기 바랍니다. ※ 기능성게임종합포털 : seriousgame.kocca.kr

Q. 지정공모 지원 시 참고해야 하는 사항은?

- A. “SDGs(지속가능개발목표)”은 2015년 유엔(UN)에서 인류번영과 지구환경보존을 위해 의결한 전 세계 최대 공동의 17개목표입니다. 기능성게임 지정공모는 이러한 SDGs 자체 또는 세부 목표 1개 이상과 개발 게임의 목적을 연계하여 제시하는 것을 필수로 하고 있으며, 연계하는 방법은 자유롭게 제시가 가능합니다. 예를 들어 SDGs와 연관된 사회문제와 관련하여, 사람들이 잘 알지 못하거나 이해하기 어려웠던 문제를 이해하기 쉽게 인식하도록 하는 목적을 갖고 있거나, 또는 문제해결을 위해 어떠한 노력이 필요한지 알리고 참여를 유도하는 목적등 다양한 방법으로 연계가 이루어질 수 있습니다.

< UN SDGs 17개의 세부목표 >

1. 빈곤퇴치 2. 기아종식 및 식량안보 3. 보건증진 4. 양질의 교육제공 및 보편적 교육지원
5. 양성평등 및 여권신장 6. 물과 위생 7. 지속가능하며, 적절한 에너지공급 8. 고용, 노사안정 및 경제성장 9. 사회기반시설 구축 및 산업화 증진과 혁신 10. 국내외 불평등 완화 11. 지속가능한 도시개발 및 거주지 지원 12. 지속가능한 소비 및 생산 13. 기후변화 대응 14. 바다, 해양자원 보호
15. 육지 생태계보존 및 사막화 방지, 산림보존 16. 보편적이고 적절한 행정, 사법제도 구축 및 평화 정착노력 17. 글로벌 파트너십 참여

※ 각 세부목표별 자세한 내용을 반드시 확인하시길 바랍니다.

※ UNDP 홈페이지 내 SDGs 소개 등을 통해 상세내용 확인이 가능합니다.

Q. 기능성게임의 수요처란 무엇인가?

- A. 개발된 기능성게임을 보급하는 유통망을 의미합니다. 예를 들면 환자에게 예방치료효과에 대한 이해를 돕고 예방치료과정의 불안감과 공포심을 이겨낼 수 있도록 하는 기능성게임의 경우 관련 의료기관이 수요처 역할을 할 수 있습니다. 다만, 게임의 특성에 따라 일반적인 게임 퍼블리셔 또는 유저가 수요처가 될 수 있습니다.

Q. 제시된 수요처는 어떻게 모집되었나요?

A. 2024년 1월 10일 ~ 23일까지 약 2주간 한국콘텐츠진흥원 홈페이지를 통해 '2024 기능성 게임콘텐츠 제작지원' 공모 지정분야 게임개발 제안 및 자문·보급 협력처를 모집하였습니다. 공공기관의정보공개에관한법률에 의거한 공공기관 또는 학교, 병원, 박물관, 도서관, 사회복지기관 등 공공성을 띤 사무나 기능을 수행하는 기관을 대상으로 모집하여, 게임 개발사가 취약한 수요현장 리서치 및 효과검증, 보급홍보 협력 지원을 수행할 예정입니다. 위 공모를 통해 총 5개 수요처에서 '공공분야 개발수요 가이드'를 제출하였습니다.

<2024 기능성게임콘텐츠제작 공공분야 개발수요 가이드> 현황

부문	수요처	내용
사회공헌	유네스코 국제기록유산센터	청소년 대상 세계기록유산 인식 제고에 도움을 주는 교육용게임 개발
장애인/실버 게임접근성	선문대 산학협력단	발달장애인을 위한 신체·인지 이중과제 기능성 게임 콘텐츠 개발
게임의 예방치료적 활용	가톨릭관동대학교 국제성모병원	MSD(근골격계질환) 예방을 위한 ROM(운동가동범위) 및 근기능 향상 Customized Game 개발
	가톨릭의과대학교 서울성모병원	한국 고령화시대를 대비한 노인들의 뇌 기능 향상 목적 언어/문화/예술 교육용 기능성 게임 개발
	가톨릭의과대학교 서울성모병원	심부전 환자 대상 맞춤형 운동 촉진을 위한 기능성 게임 개발

Q. 제시된 공공분야 수요처와 어떻게 협업해야 하는가?

A. 게임 개발 전/개발 중의 자문, 개발 후 이용자 평가 및 임상실험, 실사용 및 홍보판로 등으로 협업할 수 있습니다. 공모 전 수요 관련 문의사항은 각 수요가이드 내 문의처로 부탁드립니다.

Q. 제시된 공공분야 수요처를 선택하지 않고 별도로 사업을 기획해도 되는가?

A. 별도 수요처 또는 수요를 발굴하여 게임 기획 및 사업신청 가능합니다.

Q. 게임의 목적과 그에 대한 효과성검증방안은 어떻게 제시해야 하는가?

A. 우선 어떠한 목적으로 게임을 기획하게 되었는지 사업계획서 양식 내 기획의도 에서 명확하게 제시해주셔야 합니다. (유엔 지속가능발전목표(UN-SDGs) 등을 연계한 사회공헌 목적의 기능성게임 및 장애인 대상 게임콘텐츠 접근권 향상을 위한 기능성게임 으로 세부 목표 명확히 제시 필수) 그리고 해당 목적을 달성하도록 (1) 기획/개발 단계에서 게임의 목적 달성에 기여할 수 있는 전문가 의견수렴과 (2) 이용대상에 맞는 FGT(Focus Group Test) 계획을 수립하고, 이를 세부 사업계획서 내 효과성 검증 방안에 구체적으로 제시해주셔야 합니다. 또한 사업비 산출내역서, 추진계획(일정) 상에도 위의 검증계획을 반영해 주시기 바랍니다.

3-11 결과평가 및 이용자평가

Q. 결과평가 및 이용자평가는 어떻게 진행되는가?

A. 2023년의 경우 결과평가와 이용자평가가 동시에 한 공간에서 진행되었고, 올해도 동일한 포맷으로 진행될 예정입니다. 결과평가의 경우 별도의 발표장에서 심사위원들의 평가로 이루어지며, 이용자평가의 경우 일반 게임 이용자를 모집하여 3일 동안 평가가 이루어집니다. 이용자평가 점수의 경우 참고용으로 쓰이며, 결과평가 점수에는 반영되지 않습니다.

Q. 이용자평가는 모든 과제가 받아야 하는가?

A. 모든 과제는 이용자평가에 필수로 참여해야 하며, 참여하지 않을 시 지원금 환수 등의 불이익이 있을 수 있습니다.

04

e나라도움 시스템 이용방법

1. 개요

□ 목표

- 국고보조금 전 처리과정을 시스템으로 관리하여 보조사업을 원활하게 수행하고 보조금 중복·부정수급을 방지하는 것을 목표로 함

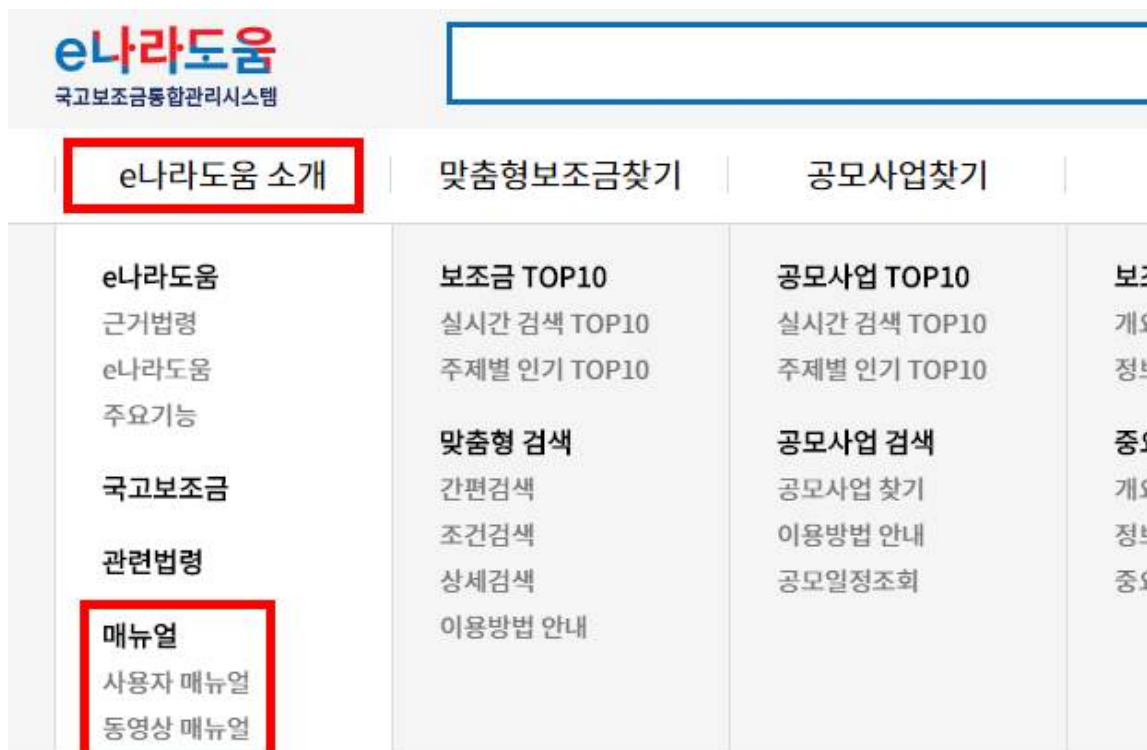
□ 법적근거

- 보조금 관리에 관한 법률(개정안) 제26조의2(보조금통합관리망의 구축 등)

② 중앙관서의 장, 지방자치단체의 장, 보조사업자, 간접사업자는 보조금통합관리망(e-나라도움)을 통하여 보조사업 또는 간접보조사업의 집행 및 사후관리 등 보조금 관리에 관한 업무를 수행하여야 한다.

□ e나라도움 매뉴얼

- e나라도움 시스템(<https://www.gosims.go.kr>) 접속
- e나라도움 시스템 상단메뉴의 [e나라도움 소개] > [매뉴얼]



2. e나라도움 공모사업 신청절차

○ (e나라도움 공모사업 신청절차)

① e나라도움 접속

- 사업공고 내 “과제신청” 클릭(e나라도움 홈페이지 자동 이동)
- e나라도움 홈페이지 직접 접속(<https://www.gosims.go.kr>)



① e나라도움 회원가입 및 로그인

- [업무시스템 바로가기] 클릭

- “이용자등록(회원가입)” 클릭

- 이용자등록(회원가입) 세부내용 매뉴얼 참조

e나라도움

대민홈페이지 로그인 페이지 아이디 찾기 비밀번호 찾기 업무대행 해제

◆ 이용자등록(회원가입)

↓ 매뉴얼 다운로드

STEP 1
이용자 동의

STEP 2
본인 인증

STEP 3
기본 정보

STEP 4
등록 완료

이용약관에 관한 동의

e나라도움 이용약관

제1장 총칙

제1조 (목적)

본 약관은 한국재정정보원에서 기획재정부로부터 위탁받아 운영하는 국고보조금통합관리시스템(이하 e나라도움이라고 한다.)에서 제공하는 모든 서비스(이하 "서비스")의 이용조건 및 절차와 기타 필요한 사항을 규정함을 목적으로 합니다.

- 회원가입 완료 후 [업무시스템 바로가기] 페이지에서 로그인 진행



② 공모 검색

- [사업수행관리] → [신청관리] → [사업신청관리] → [공모현황] 클릭
- [공모현황] 내 “2024년 게임콘텐츠 제작지원” 검색, 다년도/신성장/기능성 택1하여 공모 선택
 - (사업연도) 2024년
 - (공 모 명) 2024년 게임콘텐츠 제작지원(다년도/신성장/기능성)
 - (공모기관) 한국콘텐츠진흥원
 - (접수기간) 2024.02.21.(수) ~ 2024.03.11.(월) 17:00까지

공모현황

도움말

문의하기

신청관리

사업신청관리

공모현황

사업연도

2023

접수기간

2023-01-04 ~ 2023-02-03

1년

3개월

1개월

1주일

당일

공모기관분류

전체

공모명

공모기관

신청가능공모

소속기관공모

※ 작성중인 공모신청서는 메뉴 사업수행관리>신청관리>사업신청관리>사업신청현황에서 찾으실 수 있습니다. => 사업신청현황 바로가기

검색

Q 검색

※ 공모 신청 전에 반드시 e나라도움 교육 이수 및 매뉴얼을 숙지하신 후에 공모 신청 및 참여 바람.

공모 접수 마감 당일에는 e나라도움 사용자 접속 증가로 인한 지연, 고객센터 전화 연결 어려움 등이 발생할 수 있으므로 기급적 마감 1일전에 공모 신청 및 제출을 완료하시기 바랍니다.

마감 시간 여유가 있는 문에 대해서는 공모 접수 가능하도록 최대한 지원하고 있으나, 마감시간에 임박한 문의(사용법 미숙, 사용자 네트워크 및 PC환경 설정 등)에 대해서는 공모가 정상적으로 접수되지 않더라도 e나라도움은 책임을 지지 않습니다.

공모목록

매뉴얼

신청서작성

순번	사업명	공모명	공모내역 변경일시	신청서 작성자	공모기관	지원대상	지원액(천원)	지원내용
1					한국생산기...			
2					한국문화에...			
3					한국문화에...			
4					한국문화에...			
5					농림축산식...			
6					한국문화에...			
7					한국문화에...			
8					한국문화에...			
9					해양수산부			
10					해양수산부			

Total : 74

1 2 3 4 5 6 7 8

Page: 1/8 10개씩 보기 확인

③ 공모 선택 및 “신청서 작성” 클릭

- 검색결과 중 “2024년 게임콘텐츠 제작지원(다년도/신성장/기능성)” 중 택1
- 우측 상단 “신청서 작성” 클릭

공모현황

도움말 | 응고답하기 | 신청관리 | 사업신청관리 | 공모현황

사업연도: 2023 | 접수기간: 2023-01-04 ~ 2023-02-03 | 1년 | 3개월 | 1개월 | 1주일 | 당일

공모기관분류: 전체 | 공모기관: | 검색

공모명: | 신청가능공모 | 소속기관공모

※ 작성중인 공모신청서는 매뉴 사업수행관리> 신청관리> 사업신청현황에서 찾으실 수 있습니다. => 사업신청현황 바로가기

※ 공모 신청 전에 반드시 e나라도움 교육 이수 및 매뉴얼을 숙지하신 후에 공모 신청 및 참여 바랍니다.
공모 접수 마감 당일에는 e나라도움 사용자 접속 증가로 인한 지연, 고객센터 전화 연결 어려움 등이 발생할 수 있으므로 기급적 마감 1일전에 공모 신청 및 제출을 완료하시기 바랍니다.
마감 시간 여유가 있는 문의에 대해서는 공모 접수 가능하도록 최대한 지원하고 있으나, 마감시간에 임박한 문의(사용법 미숙, 사용자 네트워크 및 PC환경 설정 등)에 대해서는 공모가 정상적으로 접수되지 않더라도 e나라도움은 책임을 지지 않습니다.

공모목록

공모 선택

순번	사업명	공모내역 변경일시	신청서 작성자	공모기관	지원대상	지원액(천원)	지원내용
1	2024년 게임콘텐츠 제작지원(다년도)			한국생산기...			
2	2024년 게임콘텐츠 제작지원(신성장)			한국문화에...			
3	2024년 게임콘텐츠 제작지원(기능성)			한국문화에...			
4				한국문화에...			
5				농림축산식...			
6				한국문화에...			
7				한국문화에...			
8				한국문화에...			
9				해양수산부			
10				해양수산부			

Total: 174 | 1 2 3 4 5 6 7 8 | Page: 1/8 | 10개씩 보기 | 확인

④ 신청서 작성 - 신청기관 등록

- 사업명 → 사업신청서에 작성한 과제명(게임명) 작성

사업신청서작성 | 공모접수 마감(2023년 03월 31일 18시 00분)까지 56일 3시간 24분 40초 남았습니다. (현재시간: 2023년 02월 03일 14시 35분 20초)

매뉴얼 | × 신청서삭제 | 목록

사업연도: 2023 | 공모명: 생태산업개발 핵심 재자원화 설비구축 지원 | 상세 | 사업신청번호: |

STEP 1 신청기관 등록 | STEP 2 사업내용 등록 | STEP 3 신청서 제출

공모신청기관정보등록

사업명: | 공모분야 (세부분야): | 선택 | 선택 |

주사업자정보

기관명: 한국콘텐츠진흥원

대표자명: 조원래 | 전화번호: |

주소: (우) 58326 전라남도 나주시 교북길 35 (빛가람동, 한국콘텐츠진흥원) 상세주소

신청기관정보목록

순번	수행기관명	주사업자여부	지원율
1	한국콘텐츠진흥원	Y	100

- 신청기관정보목록 하단에 신청기업 기본 정보 작성
 - * 예시 이미지는 한국콘텐츠진흥원 기본 정보로, 신청기업의 정보 기재 및 확인
- “저장” 후 “다음” 클릭

신청기관정보내역

※ 주민등록번호 처리 고지 - 근거 : 「보조금 관리에 관한 법률 시행령」 제 19조(고유식별정보의 처리) - 목적 : 보조금수령자의 자격검증 및 부정수급 방지를 위한 사유

※ 컨소시엄으로 수행되는 사업의 경우 컨소시엄자도 등록해 주셔야 합니다. 컨소시엄자추가 **저장** 삭제

* 신청기관명	한국콘텐츠진흥원	* 사업수행주체	국가공공기관	* 주사업자여부	☒ 주사업자 ☐ 컨소시엄자
법인등록번호	100-00-00000	사업자등록번호	105-82-17272	경신	
대표자명	차호근	대표자주민번호		이메일	chahyo@kocca.kr
* 대표담당자	차호근	이메일	chahyo@kocca.kr	전화번호(HP)	
* 지분율	100 %	인력현황		지원금기 및 내용	
설립목적	콘텐츠산업의 육성을 통하여 국가경쟁력을 도모하고, 콘텐츠산업의 발전에 필요한 지원체계를 마련함으로써 국가경제에 기여	참여사유			
연혁	2009. 05. 한국콘텐츠진흥원 설립 2009. 06. 글로벌게임허브센터 개소(분당) → 2013. 12. 판교이전				
활동실적					

과제 책임자

저장 후 클릭

공모접수 마감(2023년 03월 31일 18시 00분)까지 56일 3시간 13분 37초 남아있습니다. (현재시간 : 2023년 02월 03일 14시 46분 23초)

다음

⑤ 신청서 작성 - 사업내용 등록

- 사업목적, 사업내용 → 과제 목적 및 내용 기재
- 사업기간 → 협약예정일인 2024.04.01. ~ 2024.11.30. 입력
- 대상자수 → “해당없음”으로 기재

사업신청서작성

공모접수 마감(2023년 03월 31일 18시 00분)까지 56일 3시간 18분 44초 남아있습니다. (현재시간 : 2023년 02월 03일 14시 41분 16초)

사업연도 2023 공모명 생태산업개발 핵심 재자원화 설비구축 지원 상세 사업신청번호 A0070203000029

STEP 1 신청기관 등록 STEP 2 **사업내용 등록** STEP 3 신청서 제출

공모사업내용등록

사업기본정보

*은 필수입력 항목입니다. 임시저장 저장

사업개요	* 사업목적	
	* 사업내용	과제 수행 목적 및 내용
	* 사업기간	2024.04.01. ~ 2024.11.30.
	대상자수	“해당없음” 기재

- 보조사업유형 → “예치형” 선택(필수사항)
- 사업대상 → 출시주요시장 및 출시타겟층 기재
- 수혜조건 → “국고보조금 90% 이하 + 자부담금 10% 이상 편성” 기재
- 국고보조금 이외의 경비 부담내용 → 자부담금 조달 계획 기재
- 수익액의 처리방법 → “해당없음” 기재
- 신청자의 자산/부채 → 신청기업 자산현황 기재
- 기대효과 → 기대효과 및 예산 성과 기재
- 사업시행 지역 → “해당사항없음” 선택
- 재원조달 계획 → 행추가 2회 후, 국고보조금 및 자부담금별 항목선택 및 금액 입력
- 파일첨부 → “[신청부문명-신청분야명]주관기관명.ZIP” 1개 제출서류 압축파일 첨부
- 각 항목별 작성완료 후 “저장”, 전체 작성완료 후 “다음” 클릭

보조사업유형 선택 ☒ 예치형 ☐ 비예치형 ※ 중요 : 자치단체 및 교육기관은 비예치형 선택 후 비예치형 선택사유를 “자치단체/교육기관” 으로 선택.

비예치형 선택사유

사업대상: 출시주요시장 및 출시타겟층

수혜조건: “국고보조금 90% 이하 + 자부담금 10% 이상 편성” 기재

국고보조금 이외의 경비 부담내용: 자부담금 조달 계획

수익액의 처리방법: “해당없음” 기재

신청자의 자산/부채: 신청기업 자산현황

기대효과: 기대효과 및 예산 성과

기타

지역구분: ☐ 특정지역 ☒ 해당사항없음

사업시행 지역: 순번, 시도, 시군구, 도로명주소, 상세주소

조화된 데이터가 없습니다.

재원조달계획 ※ [행추가]버튼 클릭하여 입력 행을 생성시킵니다. 입력 후 [저장]버튼 클릭하시면 등록됩니다.

행추가 + 행추가 - 저장 삭제

순번	*수입항목	금액(원)	비율
1	국고보조금		0 %
2	자부담금		0 %

국고 및 자부담 금액

파일첨부 ※ 파일업로드시 한번에 올릴 수 있는 총용량은 50MB 입니다.
※ 파일첨부는 1개씩 선택 저장하여야 합니다.(파일사이즈가 큰 경우 분리하여 시도)
※ 파일업로드시 pdf, hwp, jpg 등 문서 파일 위주로 등록하시고 이외 파일 업로드 필요 시 압축(zip, rar 등)하여 올려주세요. 보안정책상 일부 확장자는 파일 업로드 제한이 될 수 있습니다.

첨부파일명 (※ 첨부파일 파일추가, 삭제 후 [저장]버튼을 누르셔야 첨부파일이 저장됩니다.)

“[신청부문명-신청분야명]주관기관명.ZIP” 1개 파일만 추가 및 저장



⑥ 신청서 제출

- 자격요건 확인 및 “저장” 클릭
- 작성현황 확인 후 “신청서제출” 클릭

◆ 신청서제출

※ 자격요건 미확인 수: 10건 **저장**

○ 자격요건

순번	확인여부	자격요건	설명
1	☐	참여제한제제_비고 [조달청]	
2	☐	참여제한내역_변경이력 [조달청]	
3	☐	제납여부 [국세청]	
4	☐	상호명 [조달청]	
5	☐	참여제한내역_계재기관명 [조달청]	
6	☐	참여제한제제_일자 [조달청]	
7	☐	참여제한제제_종료일자 [조달청]	

○ 상위부주사업정보

보조사업명		생태산업개발을 통한 미세먼지 및 온실가스 감축 사업(범용기술사업화 지원)		
기관정보	기관명	한국생산기술연구원	성명	한경훈
	기관구분	공공기관 및 단체	전화번호	0221831564
		담당자정보	이메일	khhan@kncpc.re.kr

○ 작성현황

STEP1 신청기관등록	STEP2 사업기본정보	STEP2 재원조달계획	STEP2 파일첨부	STEP3 자격요건확인	STEP3 개인정보활용동의
작성완료	일시거절	미작성	미첨부	미확인	해당없음

신청서출력 **신청서제출**



⑦ 신청현황 확인

- [사업수행관리] → [신청관리] → [사업신청관리] → [사업신청현황] 클릭 및 진행상태 확인
 - 작성 : 신청기업이 공모사업 신청서를 작성중인 상태
 - 제출 : 신청기업이 공모사업 신청서를 제출한 상태(신청완료)
 - 접수 : 지원기관(한국콘텐츠진흥원)이 공모접수를 마감한 상태
 - 선정 : 지원기관(한국콘텐츠진흥원)이 공모접수를 마감한 상태

□ e나라도움 신청절차 문의

- e나라도움 상담센터(☎1670-9595)