

2025 IP융합 게임제작지원 기업 모집 공고

경기콘텐츠진흥원에서는 경기도 게임기업의 경쟁력 확보와 게임 산업 발전을 위해
게임제작지원 사업을 운영하고 있습니다.

「2025년도 IP융합 게임제작지원」 사업을 다음과 같이 공고하니, 관련 기업들의 많은 관심과 지원바랍니다.

2025. 3. 17.

경기콘텐츠진흥원장

□ 사업 추진배경

“경기도와 경기콘텐츠진흥원에서 「대중소 상생 브릿지」 정책을 통해
경기도 콘텐츠기업과 「상생 협력」 하고 싶은 대기업을 찾습니다.”

○ ‘경기도’와 ‘경기콘텐츠진흥원’ 「대중소 상생 브릿지」정책 지향 가치의 틀

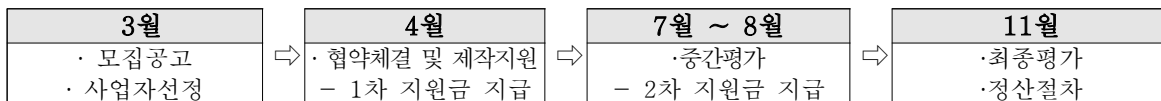
구분	대기업의 역할	GCA 역할	
		상생 매칭 프로그램 운영	
		④자금지원, ⑥공모를 통한 경기도 콘텐츠 기업매칭	
상생 협력 분야	I. IP 제공 분야 제안	-대중소 IP상생제작지원 (16억원, 총 8개 과제 지원)	-프로젝트당 최대 4억원 지원 -융복합 콘텐츠
		- IP융합 경기게임 제작지원 (4.1억원, 6개사 지원)	-프로젝트당 약 6천~8천만원 지원 -게임

상생 가치 창출			
공동의 활동 축진			
구분	①신시장 혁신(수익공유)	②생산성 향상(비용절감)	③중소기업 기술보호
I.대기업	-중소기업제작 IP 등 활용 새로운 서비스 창출	-중소기업제작 TOOL 활용 비용 절감	-중소기업 기술보호를 통한 동반성장 가치 창출
II.중소기업	-대기업 IP 등 활용 새로운 시장 창출	-대기업 TOOL 활용 빠르게 싸게 만들고 유통시킴	-기술임치제도 등 활용
III.경기도 경기콘텐츠 진흥원	-대기업과 중소기업 NEEDS를 잘 매칭 -대중소 상생 협력 사업비 지원		-기술임치제도 활용 지원 -표준계약서 활용 지원

□ 모집개요

- 지원대상 : 경기도 소재(사업자등록상 주소지) 개발사 (법인/개인사업자)
- 지원내용 : 6개사 (업체별 지원금 최대 8천만원 ~ 6천만원) 게임 제작지원
※ 세부 지원내용 및 절차는 안내서 및 하단 사업내용 참조

○ 지원절차



○ IP 활용 지원목록 (지원 시 「 IP 명 」 1개 선택하여 신청)

협력사 구분	IP 명	매칭 희망 장르(안)	참고 링크
1 [CJ ENM] (주)씨제이 이엔엠	· 방송 IP : 벌거벗은 세계사 / 벌거벗은 한국사 / 대탈출 - 더스토리 · 애니메이션 IP : 신비아파트 / 홈 앤 버튼 / 히어로 인사이드 ※ 출시일은 최대 2026년 1분기 내에 개발/출시가 가능하여야함 ※ 실사콘텐츠 IP의 경우, 초상권의 사용은 별도 협의 필요하여 사용이 어려울 수 있으며 기획시참고 ※ 기획한 게임성에 적합한 IP가 아닐 경우, IP의 변경 요청될 수 있음	· 제한없음	링크
2 [카카오엔터] (주)카카오 엔터테인먼트	· GO라니와 DA람쥐 ※ 출시일은 최대 2026년 1월 내에 개발/출시가 가능하여야함.	· RPG/어드벤처 등	링크
3 [EBS] 한국교육 방송공사	· 방송 IP : 한글용사 아이야 / 꿈까와 처음 수학 / 건축탐구 집 / 취미는 과학 / 최고다! 호기심딱지 / 덩동쟁 덩동쟁 · 캐릭터 IP : 번개맨 ※ 출시일은 최대 2026년 1분기 내에 개발/출시가 가능하여야함. ※ 추후 출시 시 EBS 메타버스플랫폼 '우주버스'상에도 출시를 권고함 세부적인 플랫폼 규격 및 절차 등은 선정 이후에 별도 안내/협의 예정	· 제한없음	링크
4 [롯데월드] (주)호텔롯데 롯데월드	· 로티프렌즈 / 오키키 ※ 출시일은 최대 로티프렌즈(2026년 1분기), 오키키(2025년 12월)이며, 위 일정에 맞게 개발/출시가 가능하여야함.	· (로티)퍼즐게임 아케이드 게임 등 · (오키키)힐링 방치형 등	링크

※ IP 목록은 제공사 사정에 의해 변동될 수 있으며, 변동 시 별도 안내 예정 / '매칭 희망 장르' 외 지원 제안 가능
※ 본 게임 프로젝트는 최대 26년 1분기내에 정식출시 목표로 제작이 완료되어야 함 / IP 별 상이함

□ 모집 지원조건 및 내용

○ 지원조건

구분	내용
모집 및 지원규모	<ul style="list-style-type: none"> · 게임 개발 기술을 보유한 경기도 내 개발사 6개사 · 총 예산 4.1억 원 이내 (6개사 차등지원)
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ● 2025년 11월까지 상용버전, 2026년 1분기 내 정식 출시가 가능한 업체 ● 최종결과평가('25.11.) 내 상용버전 수준으로 개발이 완료 되어야함 ※ 상용버전 : OBT, 소프트런칭 등 개발단계/현황 확인이 가능해야하며, 정상적으로 구동해야함. ● 경기도 소재(사업자 등록상 주소지)의 개발사 (법인/개인사업자) (지사일 경우, 설립 후 경기도 소재 6개월 이상, 상주인력 3명 이상 필수) ● 지원금의 10% 이상 현금 자부담 필수 ● IP협력사와 지원기업 간 IP 라이선스 계약 시 별도 MG(Minimum Guarantee) 금액 지불 필요(※ 양사 간 향후 협의)
지원방법	<ul style="list-style-type: none"> · 첨부된 “안내서”를 참조해서 e나라도움(www.gosims.go.kr)을 통한 지원 신청
신청제외대상	<ul style="list-style-type: none"> ● 진흥원/국비 지원사업 참여제한 기업 및 동일(유사) 프로젝트 불가 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1) 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납 등으로 인해 각종 정부 지원 사업에 참여 제한 조치중인 사업자 2) 신청일 현재 신청과제와 동일/유사과제로 정부, 지방자치단체, 정부사업 대행기관, 경기콘텐츠진흥원 등으로부터 자금을 지원받아 과제를 수행하고 있거나 완료한 경우 3) 과거 동 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 없고, 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 없는 경우 4) 기존에 개발 완료되어 런칭했던 콘텐츠 또는 그러한 콘텐츠의 단순 변경으로 독창성이 떨어지는 프로젝트 </div>

	<p>• 경기콘텐츠진흥원 중복지원기업제한 운영지침 관리 지침상 제한 업체 불가</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>1) 당해연도 기준 기업별 지원과제수는 최대 2개로 제한함. 단, 2,500만원 이하의 과제는 과제수에서 제외함</p> <p>2) 최근 3년간(당해연도 지원금액 포함) 기업별 지원과제금액의 합계는 6억 이하로 제한함. 단, 타 기관사업은 제외</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 출시완료 또는 중간평가 이전(2025.07.예정.)내 출시예정 게임 프로젝트 신청불가 • 타 기업/기관과의 컨소시엄 참여 불가 • 개발사 자체 역량으로 수행하지 않는 기업 불가 (전체 과업 외부 용역 발주 등) • 사업 취지에 맞지 않거나 최종평가지('24. 11월) 상용화 버전(OBT, 소프트런칭 등) 이상 개발이 어려운 기업·프로젝트 불가 • 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 대·중소기업상생협력촉진에 관한 법률 제2조 제2호의 대기업과 그 계열사(「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제2조 제3호에 따른 계열 회사를 말한다)인 경우 불가 • 신청일 현재 게임기업(주관 또는 참여), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우 불가 (다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기관이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가 기준을 충족)
--	---

○ 지원규모 : 총 4.1억원 내외, 6개사 내외 지원

협력사 구분	평가순위	지원금 (천원)		
		1차 (일괄 지급)	2차 (중간평가 결과)	총 지원금
CJ ENM 카카오엔터테인먼트 EBS 롯데월드	1위	40,000	40,000	80,000
	2위	40,000	30,000	70,000
	3위	40,000	30,000	70,000
	4위	40,000	30,000	70,000
	5위	40,000	20,000	60,000
	6위	40,000	20,000	60,000
합 계		240,000	170,000	410,000

- 자부담금 지원금의 10% 이상 현금 구성 필수

※ 자기부담금은 지원협약체결일부터 지원기간 종료 시까지 발생한 과업수행자의 부담 예산을 말하며, 사업비 산정/정산 기준 및 과업과의 직접적인 연계성에 따라 인정되지 않는 항목이 있을 수 있음 (협약시 별도 안내)

※ 자부담 구성 예시

① 지원금	② 자기부담금(지원금 10% 이상)	①+ ② 총 사업비
8천만원	8백만원 이상	8천 8백만원 이상
7천만원	7백만원 이상	7천 7백만원 이상
6천만원	6백만원 이상	6천 6백만원 이상

○ 평가기준

구분	평가항목	평가기준	배점
적합성	적합성	- 본 사업의 취지를 반영한 과제의 적합성	30
	IP융합도	- 프로젝트 추진시 IP융합도 여부	
사업추진 역량	수행기관	- 개발 전문성 및 실질적인 수행관리체계 여부	30
	참여인력	- 참여인력 확보 및 참여율 적정성	
	사업추진력	- 사업 추진 의지 및 기간 내 완료 가능 여부	
사업계획	사업계획 적정성	- 사업목표 달성 방안의 적정성 - 사업 규모/내용에 따른 신청예산의 적정성 - 사업 계획의 구체성 및 실현 가능성	25
	사업추진 준비도	- 프로젝트 개발 및 추진의 적정성과 준비도 - 사후관리 체계 및 향후 발전방안	
시장성	경제성	- 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 구축의 우수성	15
	상용화 전략의 우수성	- 상용화를 위한 마케팅 및 퍼블리싱 계획의 우수성	
	유통 및 마케팅	- 유통 및 마케팅 역량	
합 계			100
(+) 가점항목		- 모집공고일 기준 '경기글로벌게임센터' 입주기업	1
		- 신규채용 진행여부 및 계획 (2025.1.1. ~ 2025.7.31.) (기준 1명당 1점, 최대 3점) ※ 중간평가시 점검 예정이며 계획인원 미 충족시 가점만큼 중간평가 감점	3
		- 게임분야 표준계약서 활용 실적 (최근 3년간 / 2점) ※ 실적 증빙자료 제출 필수	2

※ 가점항목은 서류(서면)평가에 한해 적용함 / 발표평가 해당없음
 ※ 평가항목 및 배점은 내부절차에 따라 추후 변경 가능

□ 사업 일정 및 선정 절차

○ 추진일정 (기관 사정에 따른 일정 변경 가능)

구분	내용	일정
사업공고	사업공고	3. 17.(월) ~ 4. 07.(월)
사업자선정	지원과제 접수	3. 17.(월) ~ 4. 07.(월)
	선정평가 (서류 평가)	4. 10.(목) (※변동가능)
	선정평가 (발표 평가)	4. 15.(화) (※변동가능)
	1차 협약 체결	4월 4주 예정
	1차 제작지원금 지급	5월 2주 예정
사업수행/개발	중간평가	8월 4주 예정
	2차 협약체결 및 제작지원금 지급	9월 2주 예정
	사업비 집행 및 제작 수행 완료	11. 14.(금) 이내
사업관리	최종 결과평가	11. 20.(목)
	지원금 정산	12. 5.(금) 이내

- 협약기간 : 협약체결일 ~ 2026. 12. 31. 이내
- 제작수행 및 사업비 집행기간 : 협약체결일 ~ 2025. 11. 14. 이내
(※상용화 버전 개발완료 必)
- 정산기간 : 협약체결일 ~ 2025. 12. 5. 이내 (회계감사/ 정산 필수)

○ 선정(지원) 절차

- 선정절차 : (1차) 서류심사 → (2차) 발표 심사 → 최종 선정
※ 심사위원회에서 필요시 추가 증빙자료 제출 요구 가능
- 결과발표 : 경기콘텐츠진흥원(www.gcon.or.kr) 홈페이지 → '공지사항' 게시 및 선정업체에 한하여 개별통보
- 지원절차
 - ① 지원대상으로 선정되면 소정의 양식에 따라 지원사업 관련 별도의 협약(진흥원↔선정기업)을 체결하고 동 협약에 따라 지원이 이루어짐
 - ② 지원되는 IP에 따라 추가 협약(IP보유사↔선정기업)이 진행될 수 있음

□ 지원신청 및 접수방법

※ 본 사업은 e나라도움을 통해서 신청 필수

○ 접수방법

- e 나라도움 신청 : e나라도움 홈페이지(<http://www.gosims.go.kr>) 내 지원사업 신청
- e 나라도움 신청 기간 : 공고 시 ~ 4. 07.(월), 11:00 까지
- * e나라도움 로그인 후 공모사업찾기 - 공모사업찾기에서 "공모기관 : 공공기관 및 단체, 경기콘텐츠진흥원 검색 후 공모명 '2025 IP융합 게임제작지원'을 확인하고 경기콘텐츠진흥원 제작지원 공모 내용 확인 후 지원

⇒ 준비사항 및 컴퓨터 환경

- (준비사항) ① e나라도움 회원가입
② 회원가입을 위해서 **개인공인인증서** 준비 필요
※ **회원가입을 위해 개인 공인인증서(NPKI, GPKI, EPKI) 준비 필요**
- (컴퓨터환경) PC운영체제 : 윈도우7 이상
웹브라우저 : 인터넷익스플로러10(익스플로러 옛지 미지원), 크롬 43+ 이상

○ 신청 세부방법

- 과제조회

- ▶ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입
- ▶ e나라도움 우측 상단 [보조사업자업무] 버튼 클릭 후, 로그인
- ▶ [사업수행관리 → 신청관리 → 사업신청관리 → 공모현황]에서 경기콘텐츠진흥원 지정
- ▶ 공모기관에 경기콘텐츠진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- ▶ 공모목록에서 "2025년 IP융합 게임제작지원" 선택

- 과제신청서 제출

- ▶ "2025년 IP융합 게임제작지원" 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

압축파일명 : IP융합게임제작지원(기업명).ZIP

- ▶ 하단 제출서류 항목을 1개의 파일로 압축하여 업로드
 - ※ 50MB 이상일 경우 업로드 불가(용량확인)
- ▶ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출

제출파일명 : 모두 PDF 전환 / 순서에 맞게 제출 (01~10)

01. 사업신청서(기관 기본사항 / 사업계획서 포함) (필수)
 - '계획서' 內 스플래시 화면 / 메인화면 스틸이미지/ 게임플레이 화면 스틸이미지 / 주요 UI 레이아웃 / 유사게임 영상 내역 기입
 - ※IP를 활용한 기획, 유사장르의 게임대비 IP 차별 포인트 등 명시 必
 - 수행인력, 참여인력
 - 사업비 총괄표, 소요 사업비예산서
02. 개인정보 수집이용제공 동의서(필수)
03. 약약서(필수)
04. 지원사업 참가기준 체크리스트(필수)
05. 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서(필수)
06. 사업자등록증 사본 1부 (공고시작일 기준 이후)(필수)
07. 법인등기부등본 1부 (법인해당 시)(필수)
08. 국세 완납증명서 1부 (공고시작일 기준 이후) (필수)
09. 지방세 완납증명서 1부 (공고시작일 기준 이후) (필수)
10. 4대보험가입자명부 1부 (수행인력,참여인력 해당 시)(선택)
11. 참고용 게임동영상 (선택, 파일형식 무관)(선택)
12. 기타 증빙서류(선택, 채용계획서 및 표준계획서 활용 실적등 가점사항 증빙)(선택)

□ 기타 안내사항

○ 사업비(지원금, 자부담금) 집행

- 지원 대상으로 확정통보 받은 수행기관의 장은 이행(지급)보증보험증권 등 협약체결에 필요한 서류를 작성하여 관리기관에 제출

[미제출 시 지원 취소 및 협약 해지 가능]

구분	제출시기	보험금액	보험기간
지원금이행 보증 보험증권	협약체결 후 14일 이내	지원금의 100%	협약기간 내

- ※ 진흥원과 협의 후 차수별 지원금 규모에 따른 보증보험 분할제출 가능
- 해당 과제의 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 **사업비 전용 신규 계좌 개설**을 통해 별도의 통장을 관리하여야 하며, 카드사용(e나라도움 전용카드) 및 계좌이체를 원칙으로 함

- 제작비 사용의 투명성 확보를 위하여, 수행기관은 지원사업과 관련된 자금집행 및 매출현황 등에 대하여 회계법인을 통하여 회계감사를 이행하여야 함(협약 시 안내)
- 관리기관은 지원업체가 제작비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나, 임의로 제작을 중단할 경우, 제작비의 환수와 필요한 제재조치를 취할 수 있음
- 관리기관은 지원업체 측의 자부담금 집행이 당초 협약액 내 자부담금보다 감소할 경우, 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠지원사업협약 및 수행관리지침 제22조의2(사업자부담금(자부담금) 이행 조치 강화)에 의거하여 감소율만큼 지원금을 환수할 수 있음

<사업자부담금(자부담금) 미집행에 따른 정당 환수식 산식>
 지원금 x (1 - 자부담금 집행액 / 자부담금 협약액)
 ※자부담금 미집행에 따른 정당 환수액 산식

- 제작비 집행에 따른 기타 상세 내용은 협약 시 별도 협의 예정
- **수행관리**
 - 본 사업은 (재)경기콘텐츠진흥원 「지원사업운영관리규정」 및 동 사업과 관련된 지침에 의거 수행하며, 세부 지침은 “안내서” 참조
- **결과물 활용**
 - 관리기관은 지원사업의 결과물에 대해 비영리적 목적으로 활용 가능
- **지원성과조사**
 - 협약완료 후 차기년도부터 최소 2년, 최대 5년 간 관리기관에서 요청 시, 요구하는 양식에 의거 지원성과조사서 의무 제출

□ 문의처

주 소 : 경기도 성남시 분당구 대왕판교로645번길 12 경기창조혁신센터 6층
 담당자 : 게임산업팀 유영하 책임매니저(angha002@gcon.or.kr / 031-776-4784)