

# 「전남 지역기반 게임산업육성사업」 2025년 IP 활용 게임 제작지원 공고문

(재)전남정보문화산업진흥원에서는 「전남 지역기반 게임산업육성사업」의 일환으로 우수 게임콘텐츠 개발 및 국내외 시장진출 촉진을 위한 “2025년 IP 활용 게임 제작지원” 사업을 시행하오니 역량 있는 기업의 많은 참여 바랍니다.

2025년 4월 1일

(재)전남정보문화산업진흥원장

## 1 사업 개요

- 사업명 : IP 활용 게임 제작지원
- 사업목적 : 국내외 IP활용 제작지원을 통한 지역 게임기업의 경쟁력 강화 및 시장 진출 발판 마련
- 사업기간(협약기간) : 2025. 01. 01. ~ 2025. 12. 31.(2025. 05. ~ 2025. 11.)

## 2 지원 대상 및 분야

- 지원 대상 : 전남본사소재 게임 콘텐츠기업 및 타 지역의 경우 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업 ※ 사업안내서 필히 참고

### [주관 기업]

- 전남 소재 본사 기업으로 게임콘텐츠 개발 기업  
※ 공고일 기준 전남지역에 사업자등록을 완료한 기업
- 전남으로 본사 이전 확약서 제출한 타 지역 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업 (선정 시 협약 체결 후 1개월 이내로 전남지역 내 본사 이전 완료 필수)

### [참여 기업]

- 전남 소재 본사/지사 (게임 제작업 등록 또는 배급업 등록 기업 (필수))  
※ 타 지역 참여 기업은 주관 기업에 이전할 ‘기술 이전 확약서’ 제시 필수
  - 기술이란 : 「기술의 이전 및 사업화 촉진에 관한 법률」 제2조 제1호 가목 ~ 라목
  - 기술이전이란 : 양도, 실시권 허락, 기술지도, 공동연구, 합작투자 또는 인수·합병 등의 방법으로 기술이 기술보유자(해당 기술을 처분할 권한이 있는 자를 포함한다)로부터 그 외의 자에게 이전되는 것을 말함
- 전남 소재 지사기업은 참여기업으로만 신청 가능하며, 공고일 기준 전남 지역 내 사업자 등록을 완료한 기업

### [기타사항]

- 주관 기업 단독 또는 컨소시엄 가능  
※ 컨소시엄 구성 시 지원금 비율 : 주관기업 (50% 초과) + 참여기업(50% 이하)  
※ 컨소시엄 구성 시 참여기업은 지사만 가능(지점 불가)
- 타지역 주관기업은 게임 제작업 등록 또는 배급업 등록 증빙제출 (필수)
- 참여기업은 게임 제작업 등록 또는 배급업 등록 증빙제출 (필수)
- 2025 전남지역기반게임산업육성사업 게임 제작 지원사업인 스타 게임 제작지원, IP 활용 게임 제작지원, JNGC 게임 제작지원, 베타버전 게임 제작지원 중 1개 만 협약 가능(복수 선정 불가)

- 지원분야 : 협약 종료일까지 게임콘텐츠 개발 및 상용화 등 시장진출이 가능한 게임
  - IP활용 : 웹툰, 애니메이션, 게임 등 콘텐츠 IP를 활용한 게임 제작지원
- 지원과제 : 총 2개 과제
- 지원내용

구분	다년도 지원(2년)	
	1차년도(개발형)	2차년도(출시형)
사업목표	국내 상용화 버전 게임빌드 개발 제작지원	상용화 버전 이후 추가 게임고도화 및 글로벌 시장진출을 위한 현지화 지원
결과물	국내출시 게임 상용화 버전	글로벌 출시 및 추가 업데이트 버전
지원규모	2개사 / 과제당 최대 1억원 내외 차등지원	1개사 / 과제당 최대 1억원 이내 ※ 사업비는 최대 1억원이나 당해연도 상황에 따라 조정될 수 있음
기타	지원 시 2차년도 계획까지 작성 제출	-

**※ 다년도 우수과제 선정 시 과제별 90점 미만인 경우 후속지원이 안될 수 있음**

- 지원기간 : 협약체결 ~ '25. 11. 30. (최대 7개월 예정) ※ 사정에 따라 변경될 수 있음
- 지원금 : 총 200백만원 (국비) / 과제당 최대 100백만원 내외 차등지원
  - 총 사업비 : (과제당 지원금 70%) + (기업부담금 10%)
  - 기업부담금 : 현금(10%)
- ※ 선정평가 결과에 따라 **지원금 조정 가능** (필요 시 별도 종합심의위원회 구성)
- 지원방식 : 협약체결 후 **2차**에 걸쳐 분할지급
  - 1차 : 협약체결이행(지급)보증보험증권 수령 후 지원금 **60%** 지급
  - 2차 : 중간평가 결과에 따라 지원금 **40%** 지급
    - ※ 2차 중간평가 결과 계속 미만 판정 시 재평가 진행 후 잔금 40%는 결과평가 이후 지급
    - ※ 중간·결과평가 시 평균점수 60점 이상인 경우 지원금 지급, 60점 미만인 경우 **지원금 환수**
- 협약체결은 단년도 회계 주의 기준인 1년 단위로 체결

○ 성과목표

- 최종 산출물 1식 ※ 협약기간 내 게임제작 결과물 완성 및 정식 런칭 빌드를 개발 완료
- 신규 인력채용(계약직 포함) 3명 이상(필수)
  - ※ 협약체결 후 2개월 이내 채용 완료해야 하며, 3개월 이상 근무 시 인정됨
  - ※ 미이행 시 해당 인건비 불인정되며, 이행여부는 수시 점검을 통하여 중간·최종평가에 반영
  - ※ 인력충원이 이행되지 않았을 경우 미충원된 예산만큼 반납(신규인력 채용 인건비는 예산변경 불가)
- 지식재산권 확보 6건 이상(필수) ※ 주관기업(필수), 참여기업(선택)

○ 지원조건

- 게임 장르에는 제한이 없으나, 사행성, 선정성 등 사회적 통념에 어긋나는 콘텐츠는 제외
- 게임제작 결과물은 해당 사업 지원을 받은 연도 내 출시 완료(필수)
- 제작 및 개발 중인 게임도 신청 가능하나, 미 출시된 게임콘텐츠여야 함(필수)

[ IP활용 게임 제작지원 지원조건 ]

- ▶ 국내 인지도 및 시장성(매출)등 경쟁력이 높은 IP활용하여 상용화 목적의 게임콘텐츠 개발
- ※ 보유한 IP(지식재산권)를 활용 계획인 경우
  - 지식재산권 관련 증빙서류 : IP라이선스 계약서(계약조건 및 출시권역 포함) 제출(필수)

[ 지원조건 ]

- ▶ 게임 장르에 제한은 없으나, 사행성·선정성 등 사회통념을 벗어나는 게임 콘텐츠 제외
- ▶ **과제신청서 작성 시 2년 치 제작계획을 기준으로 작성(필수)**
  - ※ 1차년(국내 상용화) : 국내 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작지원
  - ※ 2차년(글로벌 출시) : 상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 글로벌 출시를 위한 마케팅, 번역, QA, 고도화 등 지원
- ※ 2개 지원과제에 대한 결과평가 시 90점 이상 일때 최상위 순으로 1개 과제 지원
- ※ 2차년 1개 선정 과제에 한하여 '26년 협약 시 과제신청서를 세부적으로 작성하여 제출
- ▶ **게임제작 결과물은 해당 사업 지원을 받은 연도 내 출시 완료(필수)**
  - ※ 결과평가 시 국내 상용화 출시 관련 증빙자료 제출(2개 과제 공통) ※결과평가는 사업기간 내 실시
  - ※ IP 활용 게임 제작지원 과제는 글로벌 출시형 게임콘텐츠 개발 및 추후 완료된 게임에 대한 국내·외 시장진출 성과공유 및 시연회 참가(필수)
- ▶ 제작 및 개발 중인 게임 콘텐츠도 신청 가능하나 미 출시된 게임 콘텐츠 이어야함(필수)
  - ※ 신청 과제는 진흥원 및 타 기관의 미 지원 콘텐츠이어야 함
  - ※ 현재 개발 진행 중인 프로젝트도 지원 가능하나, 협약기간 내 사업화(출시 등)를 완료하여야 하며 사업비는 협약기간 내 집행되는 내역만 인정됨
  - ※ 모든 성과목표는 지원기간 내 미달성 발생 시 과제탈락 조치될 수 있음
- ▶ 협약기간 내 게임제작 결과물 완성 및 정식 런칭 빌드를 개발 완료, 결과평가 시 해당 빌드 제출
  - ※ 구체적인 마케팅, 투자 등을 통한 매출 발생 및 출시 계획 제시
- ▶ 과제별 국고 지원금은 총 사업비의 90% 이내로 지원
- ▶ 제작지원 회계감사비 지원 ※ 한국콘텐츠진흥원에서 선정한 전문업체 진행 예정
- ▶ 참여기업이 퍼블리싱 계약 기업인 경우 과제신청 및 지원 불가
- ▶ 총 지원금 중 자부담을 우선하여 집행해야 함
- ▶ 기업부담금 : 자부담 별도 ※ 자산취득은 자부담으로만 가능
- ▶ 협약기간 내 국내외 전시회 1회 이상 참가하여야 함(G-Star, 진흥원 자체 행사 등)

3

접수 안내

○ 접수기간

- 공고기간 : 2025. 04. 01.(화) ~ 2025. 04. 18.(금) / 18일간
- 접수기간 : 2025. 04. 07.(월) ~ 2025. 04. 18.(금) 17시까지
  - ※ e나라도움(<https://www.gosims.go.kr>) 외의 다른 경로를 통한 접수는 불가합니다.
  - ※ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생 가능성이 있으므로 접수마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.
- 문의처 : 콘텐츠산업팀 김재형 수석 (061-339-6928 / [kjh@jcia.or.kr](mailto:kjh@jcia.or.kr))

○ 신청방법

- e나라도움을 통한 접수
- (재)전남정보문화산업진흥원 홈페이지(<https://www.jcia.or.kr>) 접속, 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
- 별첨한 사업안내서(e나라도움 시스템 이용 방법 참조)
  - ※ 국고를 통한 모든 지원 사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니, 시스템 관련문의는 반드시 e나라도움 고객센터로 연락바람
  - **e나라도움** 사용자 지원센터 문의처 : **1670-9595** (매뉴얼 및 동영상 참고)

## 4

## 선정 방법

### ○ 선정절차 안내

① 평가(서면 발표) 2025. 4월 4주	⇒	② 종합심의 2025. 4월 4주	⇒	③ 사업계획서 수정 2025. 4월 5주	⇒	④ 협약체결 2025. 5월 내
----------------------------	---	-----------------------	---	---------------------------	---	----------------------

※ 상기일정은 진행 상황에 따라 변경될 수 있음

### ○ 평가기준

- IP 활용 서면 및 발표평가표

서면평가표(안) (100점+3점 / 50%)

평가항목		평가요소	배점
I	사업계획 및 적합성 (50점)	• 사업목표 달성 방안 및 취지를 반영한 과제의 적합성?	10
		• 사업 규모/내용에 따른 신청 예산의 적정성?	10
		• IP활용 게임콘텐츠 사업계획의 구체성 및 실현 가능성?	10
		• IP활용 과제수행 추진전략 및 일정의 구체성 및 체계성?	10
		• 프로젝트 추진 시 IP활용도 비중 여부 및 차별성, 참신성?	10
II	수행 역량 (30점)	• 참여인력 확보 및 참여율 적정성?	10
		• 개발 전문성 및 실질적인 수행관리 체계 여부?	10
		• 추진전략 및 추진체계, 추진일정의 실현 가능 여부?	10
III	성장성 (20점)	• 사업추진 의지 및 기간 내 완료, 상용화 가능 여부?	10
		• 게임콘텐츠 최종 결과물의 기대효과?	10
IV	가산점 (3점)	• 전남글로벌게임센터 기업지원시설 입주기업	3
합 계			103

※ 상단의 각 평가표는 변경될 수 있음 / 전남글로벌게임센터 입주기업은 가산점 3점 부여

발표평가표(안) (50%)

평가항목		평가요소	배점
I	사업 이해력 (25점)	• 신청기관의 본 제작지원 사업 요구사항, 사업의 이해력?	10
		• IP활용 게임콘텐츠 성공 가능성 및 신청기업의 목표?	10
		• 사업비 규모 및 산출내역의 적절성?	5
II	수행능력 및 개발력 (30점)	• 게임 관련 제작·판매실적/기술보유현황/개발·제작 능력/참여인력 숙련도, 경쟁력?	8
		◦ 주요 실적 및 성과, 프로젝트 내역을 통한 사업수행능력 및 개발력? - 게임콘텐츠 개발 주요 실적 및 성과를 기반으로 사업 수행능력 및 개발은 충분한지 - 타 IP를 활용한 게임콘텐츠 개발 실적은 있는지, 그 성과는 우수했는지	7
		• 과제수행 위한 주관·참여(위탁 포함)의 추진의지 및 관리 적합성?	5
		• 사업기간 내 개발·제작 완료 및 출시·판매 가능 여부?	10
		• 성공적 출시 및 서비스 위한 국내외 상용화 계획의 현실성 및 구체성?	20
III	상용화 (45점)	• 예상 매출 산출근거의 적합성 및 현실성?	15
		• 국내외 상용화를 위한 네트워크(마케팅 등) 역량?	10
		합 계	100

※ 상단의 각 평가표는 변경될 수 있음

※ 발표자 : 주관 과제책임자 또는 대표자 (외부인 경우 탈락조치)

- 천재지변 또는 질병으로 인해 과제책임자 및 대표자가 발표할 수 없는 경우, 참여인력 중 한 명이 발표할 수 있음

- 접수된 과제수행계획서 및 제출서류 등을 바탕으로 **서면평가**, **발표평가**를 통해 종합 점수 **70점 이상** 획득한 기업 중 고득점 기업 순으로 최종 선정
  - ※ 신청기업 수가 모집규모의 **5배수 이상인 경우 서면·발표평가를 개별 추진하여 최종 선정 할 수 있음**
  - ※ **과제별 평가결과에 따라 적격기업이 없을 경우 선정업체가 없을 수 있음**
- 지원사업 협약체결 시 협약 서류 및 협약 조건 미비로 인해 협약체결 불가 시 차 순위 기업과 협약체결을 진행할 수 있음
  - ※ **다년도 우수과제 선정 시 과제별 90점 미만인 경우 후속지원이 안될 수 있음**

## 6 기 타

- 결과평가는 협약기간 내 11월 말에 진행 예정
- 지원금의 지급과 관련하여 관리기관의 사정에 따라 금액, 횟수, 시기 등은 변경 가능
- 전남콘텐츠페어 필수 참가
- 자세한 내용은 사업안내서 참조