[대전정보문화산업진흥원 공고 제 2025 - 71호]

대전글로벌게임센터

2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업 모집공고

대전 게임 기업의 게임콘텐츠 제작 활성화 및 경쟁력 강화를 위한
“2024년 게임콘텐츠 제작 지원사업” 을 다음과 공고하오니
사업 수행을 희망하는 대전 게임 기업의 많은 참여 바랍니다.

2025. 4. 1.

(재)대전정보문화산업진흥원장

1 사업개요

○ 사 업 명 : 2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업

○ 사업목적

- 지역 게임산업 활성화를 위한 경쟁력 있는 게임콘텐츠 제작 지원
- 우수 게임 개발을 통한 기업 성장과 매출 확대 및 글로벌 시장 진출 촉진

○ 사업예산 : 450,000천원(제작지원비)

○ 협약기간 : 협약체결일로부터 7개월 / 2025. 5. ~ 2025. 11.

○ 사업내용 : 우수 신규 게임콘텐츠 제작 지원

○ 사업일정(안)

사업공고 및 접수	서류평가	발표평가	예산심의	현장실사	협약체결
4.1.(화)~4.15.(화)	4.18.(금)	4.22.(화)	4.24.(목)	~4.25.(금)	5.1.(목)

※ 상기 일정은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

2 지원개요

○ 지원장르 및 지원규모 : 자유공모, 총 5개 과제 내외

지원 장르	지원금액	지원과제 수
VR·콘솔, 모바일, PC, H/W 기반, 기능성 게임, AI 기반 게임 등	**① 선정평가 1등: 120,000천원** (기본지원금 + 인센티브 45,000천원)	**1개 과제** 내외
	② 선정평가 2·3등: 90,000천원 (기본지원금 + 인센티브 15,000천원)	**2개 과제** 내외
	③ 선정평가 4·5등: 75,000천원(기본지원금)	**2개 과제** 내외

➲ **지원 시 75,000천원(기본지원금) 기준으로 작성, 추후 선정평가를 통해 인센티브 지급**

○ 지원대상 : 아래 지원자격을 충족하는 기업

구 분		지원자격
공통기준		■ 사업장 소재지를 대전에 둔 기업 ■ 신청일 기준 게임제작업 또는 배급업 등록을 완료한 기업 ※ 공동수급(컨소시엄) 불가
세부기준	**본사**	■ 협약일 기준 3개월 내 대전 내 사업자등록·이전을 확약한 게임기업 본사
	지사	■ 사업 공고 시작일 기준 3개월 이전에 대전 내 사업자등록을 완료한 게임기업 지사로 종사자가 대표자를 포함하여 최소 3인 이상인 기업

○ 지원대상 : 아래 지원자격을 충족하는 기업

구 분		지원자격
공통기준		■ 사업장 소재지를 대전에 둔 기업 ■ 신청일 기준 게임제작업 또는 배급업 등록을 완료한 기업 ※ 공동수급(컨소시엄) 불가
세부기준	본사	■ 협약일 기준 3개월 내 대전 내 사업자등록·이전을 확약한 게임기업 본사
	지사	■ 사업 공고 시작일 기준 3개월 이전에 대전 내 사업자등록을 완료한 게임기업 지사로 종사자가 대표자를 포함하여 최소 3인 이상인 기업

○ 지원제외

- 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해하는 경우
- 장르의 제한은 없으나, 선정성・폭력성・범죄 및 약물・부적절한 언어・사행성(NFT/P2E 포함) 등 **사회통념을 벗어난 게임콘텐츠는 제외함**
- 협약체결일로부터 3개월 이내 상용화 서비스 예정 게임
- 타 업체 콘텐츠 위탁생산(OEM) 형태의 과제
- 아래 지원사업 참여 제한사항에 해당하는 경우

【지원사업 참여 제한사항】

- 신청일 현재 동일한 과제(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)로 정부, 지방자치단체, 정부사업대행기관, 진흥원 등으로부터 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받은 경우. 현 지원사업 국고보조금을 지원받은 이후 타 지원사업을 통해 해당 과제에 대해 국고보조금을 지원받은 경우 현 지원사업의 국고보조금은 반납해야 함
- 신청일 현재 주관기업이 동 지원사업 및 타 지원사업의 국고보조금을 교부받아 추진 중인 과제가 2개 과제 이상인 경우(연구개발사업 제외). 단, 당해연도에 동시에 수행할 수 있는 지원사업은 최대 2개로 제한하며, 5,000만원 이하인 과제는 과제 수에서 제외함
- 신청일 현재 주관기업에서 최근 3개년간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적금액과 신규신청금액(연구개발사업 포함)의 합계액이 25억원을 초과하는 경우
- 과거 동 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 있거나 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 있는 경우
- 신청일 기준 부도기업, 국세, 지방세, 4대보험 중 어느 하나라도 체납 중인 기업
- 신청일 현재 국가연구개발(또는 지원)사업에 참여제한 조치 중인 기업(대표) 및 사업책임자
- 우리 원 및 정부 관련 기관(국가 및 지방자치단체 등) 수행사업의 정산 잔액 미납, 기술료 미납, 부정수급으로 제재조치를 받은 기업(대표) 및 사업책임자
- 신청일 현재 주관기업, 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 지나 그 형이 실효된 경우에는 자격기준을 충족한 것으로 본다.)
- 지원사업 선정 유무에 따라 설립, 폐업하는 기업의 경우 지원사업 배제 대상임

※ **해당 조건에 대한 증명은 신청자의 서약서 제출에 의함**

※ **허위사실 확인 시 선정취소 및 지원금 전액 환수, 향후 사업 관련 제재 조치함**

○ 지원내용 : 게임콘텐츠 제작비 지원(인건비, 전문가활용비 등)

○ 지원조건

- 협약기간 내 게임 출시 또는 베타테스트 이상 완성 가능한 과제

➲ **협약 종료일까지 목표대로 빌드 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드 제출 및 시연이 불가할 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음**

- 총사업비의 10% 이상 수행기업의 자부담금(현금) 매칭 필수

➲ **총사업비(100%) = 지원금(최대 90%) + 자부담금(10%이상)**

➲ **자부담금 = (지원금×10)÷90 / 십만원 단위 절상**

➲ **예산심의를 통해 신청액 타당성 및 산출근거를 고려하여 지원금이 조정될 수 있음**

- 과제종료 후 3개년간 매출액, 고용창출 등 실적조사 협조 의무

- 지원금에 대한 보증보험증권 제출

구 분	제출시기	보험금액	보험기간
지원금 이행(지급) 보증보험증권	1차 지원금 신청 시	총지원금의 100%	협약기간+60일

○ 지원금 및 자부담금 사용관리

- 협약 기간 중 1회 회계 및 e나라도움 집행 교육을 통한 사용관리

- 총사업비(지원금+자부담금)에는 부가가치세가 포함되지 않음

- e나라도움을 통해 예산을 집행해야 하며, 자부담금 우선집행 원칙 준수

- 지원금은 다른 용도의 자금과 분리하여 별도 통장으로 관리하여야 함

- 자부담금은 사업비 전용 통장에 입금, 확인 후 지원금 교부

- 지원금 교부 : 협약체결 후 e나라도움을 통해 2회 분할지급

1차 지원금	2차 지원금
협약체결 및 보증보험증권 제출 후 총지원금의 70% 지급	중간평가 결과 '계속'일 경우 잔여 지원금(30%) 지급

3 공고 및 접수

○ 공고기간 : 2025. 4. 1.(화) ~ 4. 15.(화) / 15일간

○ 접수기간 : 2025. 4. 1.(화) ~ 4. 15.(화) 15:00 까지

○ 접수방법 : e나라도움(www.gosims.go.kr)을 통한 온라인 접수

○ e나라도움 세부 신청 절차

구분	세부내용
회원가입	■ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 회원가입 후 로그인
공모사업 찾기	**경로 : 대민홈페이지 > 공모사업찾기 > 공모사업 찾기** ■ [공모명]에 "2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업" 입력 후 [검색] 버튼 클릭 → 아래 해당 사업 전체 클릭 ■ "2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업" 선택 후, 오른쪽 위 [공모신청 바로가기] 버튼 클릭 ■ 사업신청서 화면으로 이동하여 신청서 작성
신청서 작성 및 제출	**경로 : 사업수행관리 > 신청관리 > 사업신청관리 > 공모현황** ■ 오른쪽 위 [매뉴얼] 내용을 참고하여 [사업신청서작성] 탭 순서대로 작성 ① STEP 1 신청기관 등록 * **사업명 : 지원사업명이 아닌 기업에서 제안하는 [과제명] 기입** * **담당자등록 : 지원사업에 투입되는 참여인력 모두 등록** ② STEP 2 사업내용 등록 * **보조사업유형 : 예치형** * **파일첨부 : 제출서류 일체를 하나의 압축파일로 업로드** ③ STEP 3 신청서 제출 * **자격요건 확인여부 "Y", 개인정보활용동의 4가지 사항 체크 후 저장** ■ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 파일첨부, 저장 완료 후 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수 완료
신청서 진행상태 확인	**경로 : 사업수행관리 > 신청관리 > 사업신청관리 > 사업신청현황** ■ [사업명]에 "2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업" 입력 후 [검색] 버튼 클릭 ■ [진행상태]가 '제출' 상태면 접수 완료된 상태 * 제출한 신청 건은 [회수] 버튼을 클릭하여 회수한 후 수정 가능 [진행상태] 작성 : 신청서를 작성 중인 상태 제출 : 신청서를 제출한 상태 접수 : 진흥원에서 공모 접수를 마감한 상태
유의사항	■ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있습니다. ■ **e나라도움 시스템 외에 타 경로를 통한 접수는 불가**하오니, 회원가입 및 등록절차 등을 고려하여 접수 마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.
e나라도움 문의	■ e나라도움 사용자 매뉴얼 참고 ■ e나라도움 고객센터 문의(1670-9595 / 02-6676-5100)

○ 제출서류

구분	제출서류	유의사항	서식	비고
1	지원사업 신청서	■ PDF(인감날인O) 및 HWP(인감날인X) 파일 모두 제출	제1호	필수
2	중소기업 지원사업 통합관리 시스템 정보 활용 동의서		제2호	필수
3	지원사업 참여제한 체크리스트		제3호	필수
4	평가위원 추첨표		제4호	필수
5	기업 이전 확약서	■ 대전 지역의 기업이 아닌 경우 제출	제5호	해당 시
6	사업자등록증			필수
7	법인등기부등본	■ 법인사업자인 경우 제출		해당 시
8	게임제작업 또는 배급업 등록증			필수
9	국세 및 지방세 완납증명서	■ 최근 3개월 이내 발행분		필수
10	최근 2년 재무제표	■ 최근 2년(2023~2024년)		필수
11	4대보험 가입자 명부	■ 공고일 이후 발급분		필수
12	위탁용역 증빙자료	■ 용역업체 소개자료(포트폴리오 등), 견적서, 비교견적서		용역비 편성 시
13	기타 증빙자료			해당 시
14	발표자료(PPT, 동영상)	■ 자유양식, 발표시간 15분 내외 ■ 발표자료(PPT)는 필수, 게임 시연 동영상의 경우 선택사항		필수

【 제출방법 】

▶ 제출서류 일체를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 업로드
- 압축파일명 : **[2025게임제작] 기업명.zip**

압축파일

[2025게임제작] 기업명.zip

세부파일

1. 지원사업 신청서 **(※PDF 및 HWP 파일 모두 제출)**
2. 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의서.pdf
3. 지원사업 참가제한 체크리스트.pdf
4. 평가위원 추첨표.pdf
5. 기업 이전 확약서.pdf

...

14. 발표자료.ppt

▶ 유의사항

※ **압축파일 용량이 50MB 이상일 경우 시스템 업로드 불가**, 사전 용량 확인 필수

※ 제출하지 않은 서류가 있거나 제출서류의 내용이 유효하지 않을 경우 평가대상에서 제외되거나 평가항목이 0점 처리될 수 있으며, 서류의 내용이 추후 허위·과장으로 판명될 경우 선정취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있음

※ 제출서류는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

4 선정방법

○ 선정절차

- 접수과제는 서류평가 및 발표평가, 예산심의, 현장실사를 통해 지원과제로 선정
- 발표평가 종합점수 60점 이상을 대상으로 고득점 순 선정

구 분	평가대상	평가주체	평가내용
적 정 성 검 토	접수기업 전 체	사업담당자	· 제출서류 확인 및 적정성 검토 · 자격미달 및 서류 부적격 시 평가대상에서 제외
▼			
서면평가 (생략가능)	적정성검토 통과기업	외부심사위원 7인 내외	· 제출서류를 바탕으로 한 사업 수행능력 평가
▼			
발표평가	서면평가 통과기업	외부심사위원 7인 내외	· 발표 및 질의응답에 따른 수행능력 종합평가 · 평점 60점 이상 고득점 순 지원기업 선정
▼			
예산심의	발표평가 통과기업	외부심사위원 3인 내외	· 우선순위 기업의 예산편성 적정성 심의 · 사업비 산출내역 검토를 통한 예산 조정 및 지원금액 결정
▼			
현장실사	발표평가 통과기업	외부심사위원 1인	· 우선순위 기업의 제안내용 일치여부 확인 · 사업장 및 참여인력 현황 점검 · 불일치 또는 부적격사항 발생 시 탈락
▼			
협약서류 제출	선정기업	-	· 수정사업계획서(사업·예산 관련 보완사항 반영) 및 협약 제반 서류 제출
▼			
협약체결	선정기업	-	· 최종사업계획서 제출 후 협약체결

○ 적정성 검토

- 검토대상 : 접수기업 전체
- 검토방법 : 서면 검토(사업담당자)
- 검토내용 : 제출서류 구비 여부 및 지원조건 부합 여부 등 서류 일체

○ 서면평가

- 평가대상 : 적정성검토 통과 기업
- 평가방법 : 제출서류 평가(외부심사위원 7인 내외)
- 평가내용 : 평가항목에 의거 서류작성 충실도, 경쟁력, 기획력 등 종합평가
- 심사기준(안)

평가항목	평가요소	배점
서류작성 충실도 (10점)	o **수행계획 등 서류 작성의 충실도** - 제출 제반 서류에 대한 내용 및 관련 자료의 충실성	10
경쟁력 (25점)	o **게임콘텐츠 경쟁력** - 게임의 차별성, 재미, 몰입도, 동종게임 우위성 등 전반적 게임성	25
기획력 (30점)	o **신규 게임콘텐츠 프로토타입의 준비성** - 신규 게임콘텐츠 개발을 위한 초기 개발단계의 준비성	10
	o **신규 게임콘텐츠 개발 추진계획 및 내용의 타당성** - 신규 게임콘텐츠 기획의 우수성 및 세부 추진계획의 적정성 - 기간 내 상용화 완료 가능성 및 제시한 최종목표(성과)의 타당성	20
사업성 (25점)	o **유통 및 사업화 경쟁력** - 목표시장 분석, 수익모델 구성 등 합리적인 사업화 계획 제시 여부 - 퍼블리셔, 자체배급 등 유통 계획 구체성 및 실현 가능성	15
	o **서비스·마케팅 계획의 타당성** - 서비스·마케팅 계획 구체성 및 예상 매출액 산출 근거의 타당성	5
	o **후속 발전 가능성** - 향후 관리계획 및 확장성, 상용화를 통한 성과창출 등 발전 가능성	5
수행능력 (10점)	o **주관기업 역량** - 게임 개발 이력, 유사 실적, 기술력 등 기업의 과제 수행 역량	5
	o **참여인력 경쟁력** - 개발에 필요한 인력(기획자, 개발자, 디자이너 등) 확보 여부 - 참여인력의 경험 및 경력사항 적정성	5
소 계		**100**
우대조건	o **신규인력 채용** : 1명(1점), 2명 이상(2점)	2
합 계		**100+2**

* 평가항목은 일부 변경될 수 있음

- 우대조건 : 신규채용 1명(1점), 2명 이상(2점)

※ 2025.1.1. ~ 8.31. 기간 내 신규채용 및 본 과제 참여율 100% 투입 인력에 한함

※ 협약기간 내 3개월 이상 고용 유지, 퇴사 시 대체인력 채용

○ 발표평가

- 평가대상 : 서류평가 통과 기업 ※ 서면평가 진행 시, 서면평가 통과 기업
- 평가방법 : 발표 및 질의응답(외부심사위원 7인 내외)
- 평가내용 : 평가항목에 의거 개발력, 경쟁력, 기획력, 사업성 등 종합평가
- 심사기준(안)

평가항목	평가요소	배점
경쟁력 (20점)	o **게임콘텐츠 경쟁력** - 게임의 차별성, 재미, 몰입도, 동종게임 우위성 등 전반적 게임성	20
기획력 (30점)	o **신규 게임콘텐츠 프로토타입의 준비성** - 신규 게임콘텐츠 개발을 위한 초기 개발단계의 준비성	10
	o **신규 게임콘텐츠 개발 추진계획 및 내용의 타당성** - 신규 게임콘텐츠 기획의 우수성 및 세부 추진계획의 적정성 - 기간 내 상용화 완료 가능성 및 제시한 최종목표(성과)의 타당성	20
사업성 (20점)	o **유통 및 사업화 경쟁력** - 목표시장 분석, 수익모델 구성 등 합리적인 사업화 계획 제시 여부 - 퍼블리셔, 자체배급 등 유통 계획 구체성 및 실현 가능성	10
	o **서비스·마케팅 계획의 타당성** - 서비스·마케팅 계획 구체성 및 예상 매출액 산출 근거의 타당성	5
	o **후속 발전 가능성** - 향후 관리계획 및 확장성, 상용화를 통한 성과창출 등 발전 가능성	5
수행능력 (20점)	o **주관기업 역량** - 게임 개발 이력, 유사 실적, 기술력 등 기업의 과제 수행 역량	10
	o **참여인력 경쟁력** - 개발에 필요한 인력(기획자, 개발자, 디자이너 등) 확보 여부 - 참여인력의 경험 및 경력사항 적정성	5
	o **추진의지** - 과제책임자의 사업 이해도와 성과창출을 위한 의지(발표평가 시)	5
예산적정성 (10점)	o **사업비 산출 내역 적정성** - 사업비 규모 및 산출내역, 예산 활용계획의 적정성 및 합리성	10
소 계		**100**
우대조건	o **신규인력 채용** : 1명(1점), 2명 이상(2점)	2
합 계		**100+2**

* 평가항목은 일부 변경될 수 있음

- 우대조건 : 신규채용 1명(1점), 2명 이상(2점)

※ 2025.1.1. ~ 8.31. 기간 내 신규채용 및 본 과제 참여율 100% 투입 인력에 한함

※ 협약기간 내 3개월 이상 고용 유지, 퇴사 시 대체인력 채용

○ 예산심의

- 심의대상 : 발표평가 통과 기업(우선순위 기업)
- 심의방법 : 서면심의(외부심사위원 3인 내외) / 발표평가 후 진행
- 심의내용 : 사업비 산출내역 등 예산 편성 적정성 심의 및 예산 조정
- 예산심의 결과에 따라 최종 지원금 확정

○ 현장실사

- 실사대상 : 발표평가 통과 기업(우선순위 기업)
- 실사방법 : 사업장 방문 및 대면 면담(외부심사위원 1인)
- 실사기준(안)

평가항목	실사내용	증빙자료
사 업 장	ㅇ 적 격 : 사업장 보유 ㅇ 부적격 : 사업장 미보유	ㅇ 사업자등록증 ㅇ 사업장 임대차계약서
참여인력	ㅇ 적 격 : 참여인력 일치 ㅇ 부적격 : 참여인력 불일치	ㅇ 4대보험 가입자 명부

- 평가항목 중 한 개 이상 ‘부적격’ 일 경우 탈락
- 탈락 기업 발생 시 차순위 기업에 대한 현장실사 추가 실시

5 과제 관리계획

○ 상시점검

- 추진현황, 사업비 적정집행 여부 상시점검 및 필요 시 현장조사 실시

○ 현장점검(협약기간 중)

- 과제별 진도율 및 사업 수행현황 점검, 부정수급 예방 및 인식 제고
- 신규인력 채용 현황 및 참여인력 정상 근무 여부 모니터링

○ 중간평가(협약기간 중)

- 평가대상 : 사업 수행기업 전체
- 평가방법 : 발표 및 시연, 질의응답(외부심사위원 5인 내외)
- 평가내용 : 사업계획 대비 진도율, 예산집행률, 중간산출물 적정성 평가
- 평가결과 ‘계속’ 일 경우 2차 지원금 지급, ‘실패’ 일 경우 지원금 환수

○ 결과평가(협약종료 후)

- 평가대상 : 사업 수행기업 전체
- 평가방법 : 발표 및 시연, 질의응답(외부심사위원 5인 내외)

- 평가내용 : 사업계획 대비 목표달성도, 예산집행률, 최종산출물 완성도 평가
- 평가결과 ‘성공’일 경우 정산 및 사업종료, ‘실패’일 경우 지원금 환수

6 추진일정(안)

구 분	추진일정								
	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
공고 및 접수									
선정평가 및 현장실사									
협약체결 및 1차 지원금 지급									
선정기업 사업수행									
중간점검 및 2차 지원금 지급									
회계 검증 및 결과평가									
정산 및 사업종료									

* 사업수행 경과에 따라 세부일정은 변경될 수 있음

7 유의사항

○ 공고 내용 중 일부는 사정에 의해 변경될 수 있음

○ 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업, 수행기업의 책임임

○ 본 공고에 포함되지 않은 사항은 아래 관련법령, 지침 등을 준용함

- 보조금 관리에 관한 법률(이하 “보조금법”) 및 동법 시행령
- 기획재정부 ‘국고보조금 통합관리지침’
- 문화체육관광부 ‘국고보조금 운영관리지침’
- 한국콘텐츠진흥원 ‘콘텐츠지원사업관리규칙’
- 2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업 관리지침

8 담당자 및 문의처

(재)대전정보문화산업진흥원 영상게임사업단 게임산업진흥팀(대전글로벌게임센터)
Tel 042)479-4194 **E-mail** sbh@dicia.or.kr

참고 **지원사업 FAQ**

【일반사항】

Q. 게임콘텐츠 신규 제작과 고도화 제작의 차이점이 무엇인가요?

A. 아래의 내용을 참고하여 신규 제작에 적합한 과제로 신청 바랍니다.

신규 제작	고도화 제작
■ **새로운 게임 기획 및 제작** ① 신규 IP 또는 새로운 플랫폼으로 게임을 제작 하는 경우(기존게임의 플랫폼 변환도 해당) ② 기존 IP·플랫폼이더라도, 새로운 리소스가 투입되며, 새로운 타이틀로 출시하는 경우	■ **기존 게임 업그레이드 제작** * 기존 IP·기존 플랫폼으로 퀄업·확장 형태의 개발, 동일한 타이틀을 유지하는 경우
■ 정식 출시 이력이 없거나, 개발 완성도 50% 이하의 게임	■ 출시 이력이 있거나, 출시 직전의 완성도를 보유한 게임

Q. 기존에 출시한 게임을 새로운 플랫폼으로 제작하는 경우 지원이 가능한가요?

A. 기존 출시한 게임을 **새로운 플랫폼으로 제작 및 출시하는 경우 가능**합니다.
예1) 이전 게임을 PC 플랫폼 출시 후 콘솔 플랫폼 신규 출시 → 지원 가능(신규 제작)
예2) 이전 게임의 후속작 출시로 타이틀 변경 및 신규 출시 → 지원 가능(신규 제작)
예3) 동일 타이틀 게임 내 신규 챕터 제작 → 지원 불가능(고도화 제작)

Q. 개인사업자도 지원이 가능한가요?

A. **개인사업자도 지원이 가능**합니다.

Q. 과제책임자에 대한 조건이 있나요?

A. **과제책임자는 해당 과제를 총괄 담당하는 인력**으로, 개발내용과 사업관리에 대한 전반적인 이해도를 가지고 과제 관련 간담회, 심사/평가 등에 참여하여 과제를 상세히 설명할 수 있어야 합니다. 참여율 50% 이상(대표자가 과제책임자인 경우 최대 50%) 편성하여야 합니다.

Q. 참여인력 투입 시 유의할 점이 있나요?

A. 허위인력(근무하지 않는 인력), 대표자와 특수관계(가족 등), 이중 취업인력의 경우 e나라도움 시스템에서 부정수급 의심자로 분류되어 점검이 진행될 수 있으며, **부정수급으로 적발될 경우 선정취소, 협약해약, 지원금 환수, 사업 참여제한 등의 제재조치**를 취할 수 있습니다.

Q. 반드시 당해연도 내 게임을 출시해야 하나요?

A. 2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업은 게임 상용화를 목표로 하는 사업으로, 당해연도(2025년) 출시가 가능한 게임을 대상으로 지원하고 있습니다.
협약종료일까지 과제목표 달성 및 당해연도 내 출시는 필수 사항입니다.
※ 상용화란 얼리액세스부터 정규 출시 등 플랫폼에 출시 이력이 남는 것

Q. 협약 이전 발생한 제작비용에 대해 소급 적용이 가능한가요?

A. **협약기간 내의 사용분만 인정**됩니다. 협약 이전 발생한 제작비용에 대해 소급 적용이 불가합니다.

Q. 우대조건의 신규채용 조건은 무엇인가요?

A. **우대조건으로 인정되는 신규인력이란 2025.1.1.~2025.8.31. 기간 내 신규채용하여 과제에 100% 참여율로 투입하는 인력**을 말합니다. 신청 시점에 이미 채용되어 근무하고 있는 인력도 인정 가능합니다. 과제 선정 시 가산점이 부여되는 항목이기 때문에 신청서 상 계획한 인력 수만큼 채용하고 3개월 이상 고용 유지 조건을 반드시 준수해 주시기 바랍니다.

【사업비 편성 및 집행】

Q. 사업비의 예산편성 기준은 무엇인가요?

A. **게임 제작에 직접적으로 관련된 인건비와 비용으로 적정 금액을 편성**해야 합니다. 사업비 예산심의를 통해 과제와 연관성이 적거나 과다 계상된 예산은 감액될 가능성이 높습니다. 세목별 세부사항은 본 사업 관리지침의 '사업비 산정 및 정산 기준'을 참고하여 용도와 정산기준에 적합하게 편성하시기 바랍니다.

※ 게임 제작과 연관성이 없는 회사운영비용(사무실 임대료, 통신료, 사무용품 구입비 등)은 일체 인정되지 않습니다.

Q. 자부담금(사업자부담금) 매칭 금액이 어떻게 되나요?

A. 총사업비(100%) 대비 10% 이상을 자부담금(현금)으로 매칭해야 합니다.

➲ **자부담금 = (지원금×10)÷90 / 십만원 단위 절상**

예1) 지원금이 120,000천원일 경우, 자부담금 13,400천원(총사업비 133,400천원)

예2) 지원금이 90,000천원일 경우, 자부담금 10,000천원(총사업비 100,000천원)

예3) 지원금이 75,000천원일 경우, 자부담금 8,400천원(총사업비 83,400천원)

Q. 부가가치세가 사업비로 인정되나요?

A. 인정되지 않습니다. 부가가치세, 관세 등 **사후 환급이나 공제받는 금액은 사업비 집행금액에서 제외**하는 것이 원칙입니다.

Q. 전체 사업비 대비 세목의 비율이 정해져 있나요?

A. **재료비, 일반용역비, 국내여비, 사업추진비, 자산취득비**의 경우 총사업비 대비 편성 가능한 비율이 정해져 있습니다. 본 사업 관리지침의 '사업비 산정 및 정산기준'을 참고하여 비율을 준수해 주시기 바랍니다.

Q. 지원금으로 편성할 수 없는 세목이 있나요?

A. **자산취득비는 자부담으로만 편성 가능**하며, 재료비, 일반용역비의 경우 자부담 우선으로 편성하여야 합니다.

Q. 인건비로 초과근무수당, 상여금, 각종 수당이 지급 가능한가요?

A. 인건비는 **정기적, 고정적, 일률적으로 지급되는 통상임금(세전)**에 대해서만 지급이 가능합니다. 유동적, 비정기적 임금의 계상은 불가합니다. 초과근무수당, 상여금, 연월차수당 등 각종 수당을 제외하고 편성해 주시기 바랍니다.

※ 4대보험 개인 부담분은 인정되며, 사업자 부담분은 인정되지 않습니다.

Q. 인건비 산정 시 필요한 증빙자료가 있나요?

A. 과제 선정 시 인건비 산정에 대한 적정 증빙자료를 필수 제출해야 합니다. 최근 3개월 **급여대장, 이체확인증(입금증) 및 원천징수영수부** 등이 필요합니다.

※ 실거래자(근로자) 명의의 계좌에 회사(고용주)가 직접 입금한 내역만 인정됩니다.

※ 개인사업자 대표의 경우 월 급여액 기준금액이 400만원을 초과할 수 없습니다.

Q. 일반용역비 산정 시 유의할 점이 있나요?

A. 일반용역비는 건별 최대 2천만원 이내 편성 가능합니다. 또한, 일반용역비를 편성할 경우, 과제 신청 시 위탁용역 증빙자료를 반드시 제출해야 합니다. 신청서에 기재된 위탁내용을 수행할 수 있는 적정 업체임을 객관적으로 확인할 수 있도록 **용역업체 소개자료(포트폴리오 등)와 과업내용에 따른 세부 산출내역이 기재된 견적서 및 비교견적서** 등이 필요합니다.

Q. 개발을 위해 필요한 장비를 자산취득비로 구매할 수 있나요?

A. 과제에 100% 투입하는 신규인력 채용 시에 한하여 PC 및 주변기기를 구매할 수 있습니다. 수행 과제와 직접 관련이 있는 HMD(VR 게임 개발 시), 개발자 키트 등은 예산심의를 통해 적정성이 인정되는 범위 내에서 구매 가능합니다. 이외 과제와 **직접 관련되지 않은 범용 장비(스마트폰, 태블릿PC 등) 및 각종 가구, 집기 등은 사업비로 구매 불가**합니다.

Q. 자부담금(사업자부담금) 우선집행 원칙이 무엇인가요?

A. 기획재정부의 <국고보조금 운영관리지침> 등에 의거하여 지원금을 사용하기 위해서는 **자부담금을 우선하여 집행**해야 합니다. 지원금을 집행한 비율 이하로 자부담금을 집행하거나, 자부담금을 미집행한 경우 e나라도움에서 지원금의 집행과 정산이 불가합니다.

예) 총사업비 10억원(지원금 9억원, 자부담금 1억원)일 경우 자부담금 2천만원을 우선집행하였다면 자부담금의 20%를 집행하였으므로, 지원금의 20%인 1억8천만원까지 사용 가능