

[재공고] 2025년 인디게임 개발공모(스타트업-개인) 공고

사업개요

- 사업명 : [재공고] 2025년 인디게임 개발공모(스타트업-개인)
- 사업기간(지원기간) : (기본지원) 2025.05.01.~2025.06.30. / (추가지원) 2025.07.01.~2025.11.30.

지원개요

- 지원대상 : 창의적인 아이디어(기획)을 보유한 창업 3년 미만의 인디게임 개발 개인사업자
 - ※ 공고일 기준 사업자등록증 상 개업일로부터 만 3년 미만의 개인사업자 신청 가능
(공고일 2025.04.08. 기준으로 2022.04.09. 이후에 설립된 국내 개인사업자 신청 가능)
 - ※ 출시완료 또는 2025.07.31. 내 출시(얼리액세스 포함) 예정 게임 프로젝트 신청 불가
 - ※ 동일한 프로젝트로 한국콘텐츠진흥원 및 타기관 제작지원사업 동시 수행 불가
(동일한 프로젝트로 차년도 스타트업-법인 분야, 한국콘텐츠진흥원 및 타기관 제작지원사업 수행 가능)
 - ※ 컨소시엄 구성 불가
- 지원분야 및 규모 : 총 4개사 내외/과제당 2천만원(포상금) + 추가지원공모 선정 시 추가 2천만원(포상금)

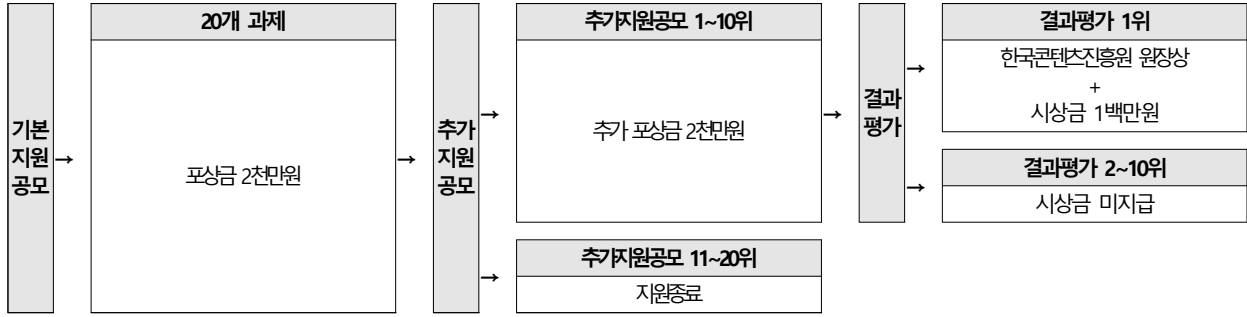
구분	기본지원공모	추가지원공모(선정사)
콘솔	20백만원x 4개	20백만원

지원내용

구분	내용									
인디게임 프로젝트 개발 자금	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인디게임 프로젝트 개발 자금 지원(포상금) - 인디게임 선정과제 개발 관련 인건비(정규직/계약직), 일반수용비(전문기활용비), 수수료및사용료, 일반용역비 등 									
선배기업 멘토링	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인디게임-선배기업 멘토링 지원 - 경영/개발/사업화 관련 선배기업 전담 멘토링 지원 									
선도기업 파트너십 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인디게임-선도기업 파트너십 구축 - 인디게임-선도기업 간 파트너 매칭, 네트워크 구축 및 잠재적 협업 기회 제공 * 선도기업별 선택 기반 파트너십 대상 인디게임 지정 * 선도기업간 선택 인디게임 중복 발생 시 인디게임 수요에 따라 배정 * 선도기업 미선택 인디게임 발생 시 인디게임 수요에 따라 배정 									
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인디게임 개발 분야 공동 세미나 지원(전체 인디게임 대상) - 인디게임 수요 기반 선도기업 참여 개발 역량강화 세미나 개최 									
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인디게임 사업화 분야 특화 프로그램 지원(선도기업별 인디게임 파트너 대상) - 인디게임 파트너십 기반 선도기업별 사업화 역량강화 프로그램 지원 * 선도기업 외 타 기업과 퍼블리싱 계약을 체결한 경우 지원대상에서 자동 제외 									
	구분	내용	 네오위즈	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인디게임 프로젝트 런칭 지원 - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준 내러티브, 게임성, 디자인 등 - 지원내용: 런칭 노하우 공유 및 QA/홍보/마케팅 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인디게임 개발팀 컨설팅 지원 - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준 작품성, 개발력, 성장성 등 - 지원내용: 창업 및 IR/투자유치 컨설팅 지원 	 스마일게이트	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스토브인디 사업 프로그램 참여 최우선 우대 혜택 지원 - 지원대상: 스마일게이트 파트너 인디게임(PC) - 지원내용: 스토브인디 개발QA워크샵 등 및 사업화(펀딩/마케팅 등) 프로그램 신청 시 우대 혜택 제공 및 가산점 부여 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스토브인디 활동 기반 사업화 및 인프라 지원 - 지원대상: 스마일게이트 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(PC) * 심사기준: 글로벌 경쟁력, 사업 방향성 등 - 지원내용: 사업화(퍼블리싱/마케팅/MG) 및 인프라(공간/투자) 지원 	 펄어비스	<ul style="list-style-type: none"> ■ 국내 인디게임 전시회 참가 지원 - 지원대상: 펄어비스 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(6개) * 심사기준: 전시 출품 완성도 등 - 지원내용: BIC 개별부스 참가비용 전액 지원
구분	내용									
 네오위즈	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인디게임 프로젝트 런칭 지원 - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준 내러티브, 게임성, 디자인 등 - 지원내용: 런칭 노하우 공유 및 QA/홍보/마케팅 지원 									
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인디게임 개발팀 컨설팅 지원 - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준 작품성, 개발력, 성장성 등 - 지원내용: 창업 및 IR/투자유치 컨설팅 지원 									
 스마일게이트	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스토브인디 사업 프로그램 참여 최우선 우대 혜택 지원 - 지원대상: 스마일게이트 파트너 인디게임(PC) - 지원내용: 스토브인디 개발QA워크샵 등 및 사업화(펀딩/마케팅 등) 프로그램 신청 시 우대 혜택 제공 및 가산점 부여 									
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스토브인디 활동 기반 사업화 및 인프라 지원 - 지원대상: 스마일게이트 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(PC) * 심사기준: 글로벌 경쟁력, 사업 방향성 등 - 지원내용: 사업화(퍼블리싱/마케팅/MG) 및 인프라(공간/투자) 지원 									
 펄어비스	<ul style="list-style-type: none"> ■ 국내 인디게임 전시회 참가 지원 - 지원대상: 펄어비스 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(6개) * 심사기준: 전시 출품 완성도 등 - 지원내용: BIC 개별부스 참가비용 전액 지원 									
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 해외 인디게임 전시회 참가 지원 - 지원대상: 국내 인디게임 전시회 참가 지원에 선정된 인디게임(6개) - 지원내용: 글로벌 인디게임 전시회 참가 지원 사업(BIGEM) 최종후보군 자동 포함 									
국내외 전시회 참가 (별도 선발)	<ul style="list-style-type: none"> ■ BitSummit 공동관 참가지원(일본 교토/7월/6개 내외) ■ BIC 공동관 참가지원(대한민국 부산/8월/6개 내외) * 각 전시회별 전년도 우수과제(결과평가 80점 이상) 포함한 별도 신청접수 및 선정평가 진행 예정 									
게임 레벨업 쇼케이스	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 레벨업 쇼케이스 개최(2025.12월 1주 예정) - 일반인/퍼블리셔/투자사/언론 등 대상 시연, 유저평가, 공개피칭, 밋업 진행 									

지원금 지급

○ 지원금 지급(기존 공고 선정과제 포함)



- 기본지원공모(2025.5월) 선정과제 20개(재공고 4개 포함)에 대해 포상금 지급
- 추가지원공모(2025.7월) 선정과제 10개에 대한 추가 포상금 지급
- 결과평가(2025.12월/쇼케이스 연계) 우수과제 1개에 대한 시상금 지급
- 추가지원공모(2025.7월) 및 결과평가(2025.12월/쇼케이스 연계) 시 15분 이상 플레이 가능한 프로토타입 이상 빌드로 시연 필수
- 결과평가(2025.12월) 종료 후 포상금 집행내역에 대한 회계정산 필수

신청서 접수기간

- 공고기간 : 2025.04.08.(화) ~ 2025.04.22.(화)
- 접수기간 : 2025.04.08.(화) ~ 2025.04.22.(목) 15:00까지

신청방법

○ KOCCA 사업관리시스템을 통한 온라인 접수(우편 및 방문 접수 불가)

- ① KOCCA 사업관리시스템(<https://www.kocca.kr>) 회원가입 및 로그인
 - ② 지원사업 신청/접수 메뉴 중 '인디게임 개발공모(스타트업-개인)' 검색 및 선택
 - ③ 신청서 다운로드 및 작성
 - ④ 신청서 업로드 및 신청서 정보 저장(제출 전 수정 가능)
 - ⑤ 신청서 제출
- ※ 접수마감 시간 후 접수/수정/삭제 불가

○ 제출서류 목록

구분	제출서류	제출형식
필수	사업신청서	PDF 파일
필수	사업신청개요 및 사업참여현황	엑셀 파일
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	PDF 파일
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	엑셀 파일
필수	사업자등록증(회사설립일로부터 만 3년 미만 확인)	PDF 파일
선택	참고영상(신청과제 및 게임의 이해를 돕는 자료)	MP4 또는 WVM 파일
선택	게임분야 수상 증명자료	PDF 파일

※ 제출서류 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.

○ 제출방법 : 모든 제출서류를 지정된 제출파일명에 따라 1개의 파일로 압축하여 제출(50MB 이하)

압축파일명	제출파일명
25인디게임개발공모(스타트업-개인)_주관기관명.ZIP (50MB 이하)	01. 사업신청서.PDF 02. 사업신청개요 및 사업참여현황.XLS 03. 개인정보 수집·이용·제공 동의서.PDF 04. 직접참여인력 및 이해관계자 리스트.XLS 05. 사업자등록증.PDF 06. 참고영상.MP4(또는 WVM) 07. (해당사) 게임분야 수상 증명자료

※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없습니다.

**선정절차 및
평가기준**

○ 선정절차 안내

① 서면평가	→	② 발표평가	→	③ 참가확약
2025.4월 말		2025.5월 초		2025.5월 초

① 서면평가

- 평가대상 신청과제 중 지원조건에 부합하는 과제
- (평가방법) 사업신청서 제출자료 등 기반 서면 평가
- (평가점수) 최고·최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 서면평가 점수 70점 이상 과제에 한해 고득점순으로 발표평가 대상 선정 (지원규모 2배수 이내)
- * 접수과제 규모에 따라 통합평가(서면+발표) 진행 가능
- * 서면평가 점수가 동점인 경우 배점이 높은 평가지표의 점수가 높은 과제에 우선순위 부여

② 발표평가

- (평가대상) 서면평가 통과 과제
- (평가방법) 사업신청서 발표자료(별도 요청 예정) 등 기반 발표 및 질의응답 평가
- (평가점수) 최고·최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 발표평가 점수 70점 이상 과제에 한해 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정
- * 종합점수(100%)는 서면평가(30%) 및 발표평가(70%)으로 구성
- * 종합점수가 동점인 경우 발표평가 점수가 높은 과제에 우선순위 부여
- * 선정 포기 또는 취소 등을 고려하여 예비순위 지정

③ 참가확약

- 사업 참가확약서 제출
- * 제출된 내용이 사실과 다르거나 지원대상에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)될 경우, 선정 취소 등의 불이익이 있을 수 있음
- * 선정 일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있음

○ 평가기준

- 서면평가

평가지표		평가내용	배점
구분	세부지표		
수행기관	수행관리체계	수행관리체계(일정/인력/예산 등)의 구체성, 실효성 마련 여부	20
과제기획	기획안성도	과제의 개발 가능 수준의 구체성, 현실성 확보 여부	20
과제내용	작품성	과제의 예술적 가치 확보 여부	30
	독창성	과제의 차별성, 참신성 확보 여부	30
소계			100
가점	게임분야 수상	2022~2024년 게임분야 시상식 수상 경력 3점 * 글로벌인디게임제작경진대회, 대한민국게임대상, 이달의우수게임 중 1개 이상	3
총계			103

- 발표평가

평가지표		평가내용	배점
구분	세부지표		
과제내용	작품성	과제의 예술적 가치 확보 여부	30
	독창성	과제의 차별성, 참신성 확보 여부	30
가대성과	후속발전가능성	과제의 지속 개발, 상용화 등 발전가능성 여부	15
	투자매력도	과제의 퍼블리싱 계약, 투자유치 등 가능성 여부	15
	수상성과	과제의 국내외 공모전 등 수상 가능성 여부	10
총계			100

사업비 편성기준

○ 사업비 편성 : 지원금(포상금/100%)

※ 지원금(포상금)은 대표자 명의의 사업비 전용 입출금계좌 내 지급받아 관리해야 함

○ 사업비 인정범위: 인건비, 전문가활용비, 수수료및사용료, 일반용역비

※ 신청기업은 본 지원과제를 위한 용도에만 이용해야 하며, 본 지원과제 수행과 무관한 항목은 불인정

※ 사업비 산출 내역의 합계는 사업비 산출 세부내역의 합계와 동일해야 하며, 각 세부내역별 산출내역에 단가, 횟수, 인원, 기간 등 상세히 기재

① 인건비 : 인건비 편성에 대한 비율 제한은 없음

※ '대표자' 인건비의 경우 월 200만원 이내 편성 가능

② 전문가활용비 : 개인 외주 관련 비용(내부 직원 지급 불가)

③ 수수료및사용료 : 개발 엔진, 솔루션 등 사용료

④ 일반용역비 : 기업 외주 관련 비용

참가기준

- 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다.
 - ※ 지원 요건 충족 여부는 '콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트'를 통해 확인하며, 향후 최종선정 시 관련 서류를 요구할 수 있습니다.
 - ※ 제4호와 제5호의 지원요건은 최종선정일 이후에도 충족되어야 합니다.

1. 한국콘텐츠진흥원(이하 진흥원)과 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 진흥원이나 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
6. 진흥원의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체
7. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액, 환수금 등 진흥원이 반납을 통보한 금액을 체납한 자

문의처

- 사업문의 : 게임산업팀 김선이 주임(☎061-900-6324, ksi@kocca.kr)
- 온라인 접수 시스템 문의 : IDC 담당자(☎061-900-6080)

기타사항

- 진흥원 콘텐츠지원사업 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 제공 양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등**
- 콘텐츠지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터 7일 이내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음
- 선정 이후 참여서약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관)가 과거 3년내에 진흥원의 콘텐츠지원사업을 수행한 경우 진흥원의 성과조사에 실적 제출이 확인되어야 함
 - * 「콘텐츠산업진흥법」 제25조에 의거 콘텐츠사업자에게 표준계약서를 사용하도록 권고할 수 있음
- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터 이용(통합센터 대표번호 1670-5678)
- 콘텐츠지원사업 수행업체는 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
 - * 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제3호에 따라 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함)는 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 관련 서약서, 이수 확인서 제출 의무화(단, 1인 사업자이거나, 일회성 단순 용역을 제공하는 경우는 이수 확인서 제출 제외)
 - * 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)