

대전정보문화산업진흥원 공고 제2025-133호

대전글로벌게임센터

2025년 게임 스타트 랩 제작 지원사업 참여기업 모집공고

우수 아이디어를 보유한 신규 게임기업 발굴 및 육성을 위한 「2025년 게임 스타트 랩 제작 지원사업」을 다음과 같이 공고하오니 사업 수행을 희망하는 대전 게임 관련 기업의 많은 참여 바랍니다.

2025. 5. 12.

(재)대전정보문화산업진흥원장

1 사업개요

- 사업명 : 2025년 게임 스타트 랩 제작 지원사업
- 사업목적
 - 예비창업 지원을 통한 창업 확대, 창업기업 대상 초기 개발 지원으로 우수 스타트업 성장 도모
 - 지역 게임 창업기업의 개발역량 강화 및 포트폴리오 구성 기여와 지역 기업 생존율 제고
- 사업예산 : 190,000천원(제작지원비)
- 지원규모 : 총 7개사 내외(트랙1 2개사, 트랙2 5개사)
- 협약기간 : 협약체결일로부터 5개월 / 2025. 6. ~ 2025. 11. 예정
- 사업내용 : 창의적인 아이디어 기반의 신규 게임 프로토타입 및 알파버전* 제작 및 사업화 지원

지원 대상		지원 과제 제작단계	지원규모	사업지원금
트랙1	예비창업자	게임 프로토타입 버전*	2개사	20,000천원
트랙2	창업기업	게임 알파버전*	5개사	30,000천원

- ➡ 프로토타입 : 플레이에 필요한 핵심 기능 구현이 가능한 기획 초기 게임의 재미를 판단하기 위한 샘플 버전
알파버전 : 플레이에 필요한 대부분의 기능 구현이 가능한 게임 상용화 구조까지 동작하는 버전

- 사업일정(안)

사업공고 및 접수	서면평가	선정평가	협약서류 제출	협약체결
5.12.(월) ~ 5.27.(화)	5.30.(금)	6.5.(목)	~6.12.(목)	6.16.(월) 기준

※ 상기 일정은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

2 지원개요

- 지원규모
 - [트랙1] 예비창업자 : 과제당 20,000천원 이내 / 총 2개 과제 내외
 - [트랙2] 창업기업 : 과제당 30,000천원 이내 / 총 5개 과제 내외

○ 지원대상 : 아래 지원자격을 모두 충족하는 개인/기업

구 분	지원자격	
예비창업자	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공고일 기준 사업자등록 이력이 없는 자 혹은 사업자등록 이력이 있는 경우 게임 분야 창업 희망자 ■ 최종 선정 후 협약일 기준 1개월 내 대전지역 내 사업자등록이전 완료를 약속한 게임 개발 사업자 	
창업기업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사업장 소재지를 대전에 둔 기업 ■ 신청일 기준 게임제작업 또는 배급업 등록을 완료한 기업 ■ 사업 공고 시작일 기준 창업 7년 이내인 기업(2018.5.12. 이후 창업 기업) 	
	본사	<ul style="list-style-type: none"> ■ 협약일 기준 1개월 내 대전 내 사업자등록이전을 약속한 게임기업 본사
	지사	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사업 공고 시작일 기준 1개월 이전에 대전 내 사업자등록을 완료한 게임기업 지사로 종사자가 대표자를 포함하여 최소 3인 이상인 기업

※ 공동수급(컨소시엄) 불가

※ 출시완료 또는 협약체결일로부터 3개월 이내(2025년 9월 이내) 출시 예정 게임 프로젝트 신청 불가

○ 지원장르 : 게임 전체 장르 (모바일, PC, VR, 콘솔, H/W 기반 게임)

○ 지원내용 : 게임 프로토타입, 알파버전 제작 비용 지원(인건비, 위탁사업비 등)
스타트업 성장을 위한 게임 기획·개발 멘토링 및 네트워킹 지원

- 지원가능 자세한 사항은 [붙임2. 관리지침]의 별표2. 사업비 산정 및 정산기준 참고

구 분	내용
게임 개발 제작 비용 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 개발 제작 및 사업화·마케팅 관련 비용 지원 - 지원사업 선정과제 개발 관련 인건비(정규직/계약직), 운영비(전문가활용비, 임차료, 재료비, 위탁사업비 등), 국내여비, 자산취득비 등
멘토링 및 네트워킹	<ul style="list-style-type: none"> ■ 예비창업·창업기업-선도기업 멘토링 지원 - 개발/사업화/경영 관련 선배기업 전담 멘토링 지원 ■ 예비창업·창업기업-선도기업 파트너십 구축 - 예비창업·창업기업-선도기업 간 파트너 매칭, 네트워크 구축 ■ 과제 참여기업 대상 세미나 지원 - 참여기업 수요 기반 선도기업 참여 개발 역량강화 세미나 개최·운영

※ 외부 위탁 시 개발 위탁 불가(그래픽, 디자인, 사운드, 언어 번역 등 위탁 가능)

○ 지원제외

- 우리원 '2025년 게임콘텐츠 제작 지원사업' 또는 '2025년 게임콘텐츠 고도화 지원사업'에 선정되어 수행 중인 기업
- 동일한 과제로 타 기관 제작 지원사업에 선정되어 수행 중인 기업·예비창업자
- 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해하는 경우
 - ※ 저작권 문제 발생 시 책임은 해당기업에 있음
- 협약체결일로부터 3개월 이내(2025년 9월 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 현재 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 경우
- 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.)
 - ※ 해당 조건에 대한 증명은 신청자의 서약서 제출에 의함
 - ※ 허위사실 확인 시 선정취소 및 지원금 전액 환수, 향후 사업 관련 제재조치

○ 지원조건

- 협약기간 내 구동 가능한 프로토타입 또는 알파버전 이상 완성 가능한 과제
 - ☞ 협약 종료일까지 계획서상 목표대로 빌드 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드 제출 및 시연이 불가할 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
- [트랙1]예비창업자 지원시 협약 후 1개월 이내에 대전 내 사업자등록이전 완료
- 총사업비의 10% 이상 수행기업의 자부담금(현금) 매칭 필수
 - ☞ 총사업비(100%) = 지원금(최대 90%) + 자부담금(10%이상)

☞ 자부담금 = (지원금×10)÷90 / 십만원 단위 절상

* 지원금이 20,000천원일 경우 자부담금 2,300천원(총사업비 22,300천원)

* 지원금이 30,000천원일 경우 자부담금 3,400천원(총사업비 33,400천원)

☞ 예산심의를 통해 신청액 타당성 및 산출근거를 고려하여 지원금이 조정될 수 있음

- 과제종료 후 3개년간 매출액, 고용창출 등 실적조사 협조 의무
- 협약체결일로부터 3개월 이내(2025년 9월 이전) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가
- 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

- 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 신청

- 공고기간 : 2025. 5. 12.(월) ~ 5. 27.(화)
- 신청기간 : 2025. 5. 12.(월) 10:00 ~ 5. 27.(화) 15:00 (오후 3시)
- 신청방법 : e나라도움(www.gosims.go.kr)을 통한 온라인 접수
- e나라도움 세부 신청 절차

구분	세부내용
회원가입	<ul style="list-style-type: none"> ■ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 회원가입 후 로그인
공모사업 찾기	<p>경로 : 대민홈페이지 > 공모사업찾기 > 공모사업 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ [공모명]에 “2025년 게임 스타트 제작 랩 지원사업” 입력 후 [🔍 검색] 버튼 클릭 → 아래 해당 사업 전체 클릭 ■ “2025년 게임 스타트 랩 제작 지원사업” 선택 후, 오른쪽 위 [공모신청 바로가기] 버튼 클릭 ■ 사업신청서 화면으로 이동하여 신청서 작성
신청서 작성 및 제출	<p>경로 : 사업수행관리 > 신청관리 > 사업신청관리 > 공모현황</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 오른쪽 위 [매뉴얼] 내용을 참고하여 [사업신청서작성] 탭 순서대로 작성 <ul style="list-style-type: none"> ① STEP 1 신청기관 등록 <ul style="list-style-type: none"> * 사업명 : 지원사업명이 아닌 기업에서 제안하는 [과제명] 기입 * 담당자등록 : 지원사업에 투입되는 참여인력 모두 등록 ※ (예비창업자 지원시) 사업수행주체 ‘개인’ (개인사업자 지원시) 사업수행주체 ‘개인사업자’ (법인사업자 지원시) 사업수행주체 ‘법인사업자(영리법인 등)’로 선택 ② STEP 2 사업내용 등록 <ul style="list-style-type: none"> * 보조사업유형 : 예치형 * 파일첨부 : 제출서류 일체를 하나의 압축파일로 업로드 ③ STEP 3 신청서 제출 <ul style="list-style-type: none"> * 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	<p>경로 : 사업수행관리 > 신청관리 > 사업신청관리 > 사업신청현황</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ [사업명]에 “2025년 게임 스타트 랩 제작 지원사업” 입력 후 [🔍 검색] 버튼 클릭 ■ [진행상태]가 ‘제출’ 상태면 접수 완료된 상태 <ul style="list-style-type: none"> * 제출한 신청 건은 [회수] 버튼을 클릭하여 회수한 후 수정 가능 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>[진행상태]</p> <p>작성 : 신청서를 작성 중인 상태</p> <p>제출 : 신청서를 제출한 상태</p> <p>접수 : 진흥원에서 공모 접수를 마감한 상태</p> </div>
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> ■ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있습니다. ■ e나라도움 시스템 외에 타 경로를 통한 접수는 불가하오니, 회원가입 및 등록절차 등을 고려하여 접수 마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.
e나라도움 문의	<ul style="list-style-type: none"> ■ e나라도움 사용자 매뉴얼 참고 ■ e나라도움 고객센터 문의(1670-9595 / 02-6676-5100)

○ 제출서류

지원대상	구분	제출서류	유의사항	서식	비고
예비 창업자	1	지원사업 신청서	<ul style="list-style-type: none"> PDF(인감날인O) 및 HWP(인감날인X) 파일 모두 제출 	제1호	필수
	2	지원사업 참여제한 체크리스트		제2호	필수
	3	평가위원 추천표		제3호	필수
	4	사실증명(총사업자등록내역)	<ul style="list-style-type: none"> 공고일 기준 2개월 이내 발급 서류 		필수
	5	위탁용역 증빙자료	<ul style="list-style-type: none"> 용역업체 소개자료(포트폴리오 등), 견적서, 비교견적서 		용역비 편성 시
	6	기타 증빙자료			해당 시
	7	발표자료(PPT, 동영상)	<ul style="list-style-type: none"> 자유양식, 발표시간 15분 내외 발표자료(PPT)는 필수, 게임 시연 동영상의 경우 선택사항 		필수
창업기업	1	지원사업 신청서	<ul style="list-style-type: none"> 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 추천표		제4호	필수
	5	기업 이전 협약서		제5호	해당 시
	6	사업자등록증			필수
	7	법인등기부등본	<ul style="list-style-type: none"> 법인사업자인 경우 제출 		해당 시
	8	게임제작업 또는 배급업 등록증			필수
	9	국세 및 지방세 완납증명서	<ul style="list-style-type: none"> 최근 3개월 이내 발행분 		필수
	10	4대보험 가입자 명부	<ul style="list-style-type: none"> 공고일 이후 발급분 		필수
	11	위탁용역 증빙자료	<ul style="list-style-type: none"> 용역업체 소개자료(포트폴리오 등), 견적서, 비교견적서 		용역비 편성 시
	12	기타 증빙자료			해당 시
	13	발표자료(PPT, 동영상)	<ul style="list-style-type: none"> 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 : [2025게임스타트랩_트랙1]신청자명.zip 혹은 [2025게임스타트랩_트랙2]기업명.zip

<트랙1 : 예비창업자>

압축파일

[2025게임스타트랩_트랙1]신청자명.zip

세부파일

1. 지원사업 신청서 (※PDF 및 HWP 파일 모두 제출)
2. 지원사업 참가제한 체크리스트.pdf
3. 평가위원 추천표.pdf
4. 사실증명(총사업자등록내역).pdf
- ...
7. 발표자료.ppt

<트랙2 : 창업기업>

압축파일

[2025게임스타트랩_트랙2]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 추천표.pdf
5. 기업 이전 협약서.pdf (※해당시 제출)
6. 사업자등록증.pdf
- ...
13. 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 발표평가를 통해 평점 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
▼			
발표평가	적정성검토 통과기업	외부심사위원 7인 내외	· 발표 및 질의응답에 따른 수행능력 종합평가 · 평점 60점 이상 고득점 순 지원기업 선정
▼			
협약서류 제출	선정기업	-	· 수정사업계획서(사업·예산 관련 보완사항 반영) 및 협약 제반 서류 제출
▼			
협약체결	선정기업	-	· 최종사업계획서 제출 후 협약체결

➡ 접수과제가 지원규모의 2배수 초과 시 서면평가를 통해 발표평가 대상자를 선발할 수 있음

○ 적정성 검토

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

○ 서면평가

- 접수과제가 지원규모의 2배수 초과시 서면평가 진행
- 사업계획서 등의 제출 신청서류에 따라 평가하여 발표평가 대상 선발

○ 발표평가

- 평가대상 : 적정성 검토 통과 기업 ※ 서면평가 진행 시, 서면평가 통과 기업
- 평가방법 : 발표 및 질의응답(외부심사위원 7인 내외)
- 평가내용 : 평가항목에 의거 기획 우수성, 성장 가능성, 수행능력 등 종합평가
- 심사기준(안)

① 트랙1_예비창업자

평가항목	평가요소	배점
기획 우수성 (35점)	○ 개발 게임콘텐츠의 제작 필요성, 목적 및 기획 준비도 - 게임콘텐츠 제작 목적, 필요성, 준비도 등의 기획성	20
	○ 게임 경쟁력 및 차별성 - 아이디어 차별성, 재미, 몰입도, 동종게임 우위성 등 전반적 게임성	15
실행 가능성 (35점)	○ 개발 게임콘텐츠의 제작 방법 및 실현 가능성 - 게임콘텐츠 제작 계획의 타당성 및 구현 가능성	20
	○ 향후 활용 계획 및 발전 가능성 - 향후 게임의 지속 관리계획, 확장성, 게임기업으로의 성장 비전	15
성장전략 (25점)	○ 추진체계 및 사업화계획 - 수요처 확보, 마케팅, 홍보, 유통 등	15
	○ 대표자 역량 및 경영계획 - 자금조달, 사업장, 인력채용 등의 경영계획	10
예산 적정성 (5점)	○ 사업비 산출 내역 적정성 - 사업비 규모 및 산출내역, 예산 활용계획의 적정성 및 합리성	5
소 계		100

※ 평가항목은 일부 변경될 수 있음

② 트랙2_창업기업

평가항목	평가요소	배점
기획 우수성 (35점)	○ 게임 경쟁력 및 차별성 - 아이디어 차별성, 재미, 몰입도, 동종게임 우위성 등 전반적 게임성	10
	○ 초기 기획 준비도 - 초기 기획 및 개발단계 준비성, 프로토타입 보유 여부	15
	○ 개발 추진계획 및 내용의 타당성 - 게임 기획의 구체성 및 세부 추진계획의 적정성 - 기간 내 제시한 개발 목표의 실현 가능성	10
성장 가능성 (35점)	○ 목표시장 분석 및 서비스 계획의 타당성 - 목표시장 및 타깃 분석의 적정성, 합리적인 서비스 계획 제시 여부	15
	○ 향후 활용 계획 및 발전 가능성 - 향후 게임의 지속 관리계획 및 확장성 - 상용화를 통한 성과 창출 등 발전 가능성, 게임기업으로의 성장 비전	20
수행역량 (20점)	○ 사업 관리 및 추진체계 - 추진일정, 위탁사업 및 전문가 활용 계획 등 사업 관리 체계의 적정성	5
	○ 주관기업 역량 및 참여인력 적정성 - 게임 개발 이력, 유사 실적, 기술력 등 기업의 과제 수행 역량 - 개발에 필요한 인력(기획자, 개발자, 디자이너 등) 확보 여부	10
	○ 추진의지 - 과제책임자의 사업 이해도와 성과창출을 위한 의지(발표평가 시)	5
예산 적정성 (10점)	○ 사업비 산출 내역 적정성 - 사업비 규모 및 산출내역, 예산 활용계획의 적정성 및 합리성	10
소 계		100

※ 평가항목은 일부 변경될 수 있음

5 과제 관리계획

- 상시점검
 - 추진현황, 사업비 적정집행 여부 상시점검 및 필요 시 현장조사 실시
 - 현장점검 (협약기간 중)
 - 과제별 진도율 및 사업 수행현황 점검
 - 신규인력 채용 현황 및 참여인력 정상 근무 여부 모니터링
 - 부정수급 예방 및 인식 제고
 - 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		■								
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
 1. 보조금 관리에 관한 법률(이하 "보조금법") 및 같은 법 시행령
 2. 기획재정부 '국고보조금 통합관리지침'
 3. 문화체육관광부 '국고보조금 운영관리지침'
 4. 한국콘텐츠진흥원 '콘텐츠지원사업관리규칙'
 5. 2025년 게임 스타트 랩 제작 지원사업 관리지침

8 담당자 및 문의처

(재)대전정보문화산업진흥원 영상게임사업단 게임산업진흥팀(대전글로벌게임센터)
담당자 진윤서 대리 Tel 042)479-4196 E-mail ysjin28@dicia.or.kr

참고1

창업여부 기준표

구분	상세 구분		창업여부	
개인기업	창업(사업을 개시한 날부터) 7년 이내		창업 기본요건	
	타인으로부터 상속/증여	기존 사업과 동종의 사업 개시	창업아님	
		이종	창 업	
	기존 개인사업자 유지	-	창업아님	
	기존 개인사업자 폐업	이종창업	-	창 업
			폐업 3년 초과	창 업
동종창업		폐업 3년 까지	창업아님	
		부도/파산 - 2년 초과	창 업	
부도/파산 - 2년 까지	창업아님			
기존 법인사업자 유지 또는 폐업	-	창 업		
법인기업	창업(사업을 개시한 날부터) 7년 이내		창업 기본요건	
	기존 개인사업자 폐업	이종창업	-	창 업
			폐업 3년 초과	창 업
		동종창업	폐업 3년 까지	창업아님
			부도/파산 - 2년 초과	창 업
			부도/파산 - 2년 까지	창업아님
	동종전환	포괄양수도 계약에 의한 법인전환	개인사업자의 창업자 지위승계	
	기존 개인사업자 유지	이종창업	-	창 업
			단독 또는 친족과 합하여 의결권 있는 발행주식 총수의 50% 초과 또는 최대주주	창업아님
		동종창업	단독 또는 친족과 합하여 의결권 있는 발행주식 총수의 50% 이하이면서 최대주주 아님	창 업
자회사 여부	법인주주(임원 포함)가 의결권 있는 발행주식 총수의 50% 초과 소유	창업아님		
과점주주 여부	다른 법인의 과점주주가 발행주식 총수 또는 출자총액의 50% 초과 소유	창업아님		
회사형태 변경	동종유지	창업아님		
	이종	창 업		

- ※ 포괄양수도 계약에 의한 법인전환 : 양도기업(기존 개인사업자) 개시일로부터 7년 이내인 창업기업(창업여부 기준표에 따라 창업여부 판단)이고, 양도-양수기업 간 대표자 동일, 동종 업종, 양도기업(기존 개인사업자) 폐업 완료, 양도기업의 권리·의무의 전부를 포괄적으로 양도하여야 함
- ※ 동종의 범위 : '한국표준산업분류(제10차)'를 기준으로 세세분류(코드번호 5자리)가 모두 일치하면 "동종"
- ※ 과점주주 : 국세기본법 제39조제2호에 따른 해당 법인의 발행주식 총수 또는 출자총액의 100분의 50을 초과하면서 그 법인의 경영에 대하여 지배적인 영향력을 행사하는 자들
- ※ 창업지원법 시행령 부칙 제2조(창업 범위의 변경에 따른 종전 창업자에 관한 경과조치) : ①2020.10.8. 이전에 종전의 규정에 따라 창업하여 사업을 개시한 창업자로서 시행령 제31108호 제2조제1항 및 제2항의 개정규정에 따른 창업에 해당하지 않게 되는 자는 같은 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 따라 창업하여 사업을 개시한 날부터 7년이 지나지 않을 때까지는 창업자로 인정
 - "개인사업자 설립일이 '20.10.8. 이전이면서, 다른 장소에서 이업종의 개인사업자를 설립"한 경우 "창업"으로 판단
 ②영 시행(2022.6.29.) 이전에 종전의 규정에 따라 창업하여 사업을 개시한 창업자로서 영 제2조 개정규정에 따른 창업에 해당하지 않게 되는 자는 같은 개정규정에도 불구하고 종전의 규정에 따라 창업하여 사업을 개시한 날부터 7년이 지나지 않을 때까지는 창업자로 인정

□ **중소기업창업 지원법에 따른 창업 대상 해당 여부**

[중소기업창업 지원법 시행령] 제2조(창업의범위)

- ① 「중소기업창업 지원법」(이하 “법”이라 한다) 제2조제2호의 창업은 중소기업을 새로 설립하여 사업을 개시하는 것으로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하지 않는 것으로 한다. <개정 2024. 2. 27.>
1. 타인으로부터 사업을 상속 또는 증여받은 개인이 기존 사업과 같은 종류의 사업을 개인인 중소기업 자로서 개시하는 것
 2. 개인인 중소기업자가 기존 사업을 계속 영위하면서 중소기업을 새로 설립하는 것으로서 다음 각 목에 해당하는 것
 - 가. 개인인 중소기업자로 사업을 개시하는 것
 - 나. 개인인 중소기업자가 단독으로 또는 「중소기업기본법 시행령」에 따른 친족과 합하여 의결권 있는 발행주식(출자지분을 포함한다. 이하 같다) 총수의 100분의 50을 초과하여 소유하거나 의결권 있는 발행주식 총수를 기준으로 가장 많은 주식의 지분을 소유하는 법인인 중소기업을 설립하여 기존 사업과 같은 종류의 사업을 개시하는 것
 3. 개인인 중소기업자가 기존 사업을 폐업한 후 중소기업을 새로 설립하여 기존 사업과 같은 종류의 사업을 개시하는 것. 다만, 사업을 폐업한 날부터 3년(부도 또는 파산으로 폐업한 경우에는 2년을 말한다) 이상 지난 후에 기존 사업과 같은 종류의 사업을 개시하는 경우는 제외한다.
 4. 법인인 기업이 의결권 있는 발행주식 총수의 100분의 50을 초과하여 소유하는 다른 법인인 중소기업을 새로 설립하여 사업을 개시하는 것. 이 경우 소유비율은 법인인 기업과 그 소속 임원이 소유하고 있는 주식을 합산하여 계산한다.
 5. 법인의 과점주주(「국세기본법」 제39조제2호에 따른 과점주주를 말한다. 이하 이 조에서 같다)가 새로 설립되는 법인인 중소기업자의 과점주주가 되어 사업을 개시하는 것
 6. 「상법」에 따른 법인인 중소기업자가 회사의 형태를 변경하여 변경 전의 사업과 같은 종류의 사업을 계속하는 것
- ② 창업기업에 해당하는 개인인 중소기업자가 본인이 대표자가 되어 새로 설립하는 법인인 중소기업에 기존 사업에 관한 모든 권리와 의무를 포괄적으로 이전시킨 경우에는 그 법인은 기존 창업기업으로서의 지위를 승계한다.
- ③ 제1항제1호, 제2호나목, 제3호 및 제6호에 따른 같은 종류의 사업의 범위는 「통계법」 제22조제1항에 따라 통계청장이 작성·고시하는 한국표준산업분류(이하 “한국표준산업분류”라 한다)상의 세세분류 기준에 따른다.
- ④ 제1항 각 호의 기준에 관한 세부기준은 중소벤처기업부장관이 정하여 고시한다.

※ 아래 표에 해당하는 경우는 모두 창업의 경우임 (신규 사업자 발급 포함)

구분		사업장	폐업여부	업종
기존	신규			
개인	개인	타 사업장	○	이종업종
개인	법인	동일 사업장	○	이종업종
			X	이종업종
		타 사업장	○	이종업종
			X	이종업종
법인	법인	동일 사업장	○	이종업종
			X	이종업종
		타 사업장	○	이종업종
			X	이종업종

- (예시1) 현재 '갑'사업장에서 개인 사업을 운영 중인 A, 기존 사업을 유지하고 '을'사업장에서 신규 법인 설립 예정
 - ➔ **업종 상관없이** 신규 법인은 **창업에 해당**
- (예시2) 현재 '병'사업장에서 비영리법인을 운영 중인 B, 기존 사업을 폐업하고 동일 사업장에 신규 법인 설립 기존에 운영하던 업종과 동일한 업종으로 창업예정
 - ➔ **창업에 해당하지 않음, 이종업종으로** 신규 법인 사업자등록 시 **창업에 해당**

창업기업 해당여부 확인요령

- 중소벤처기업부 창업기업확인시스템을 통한 창업기업 자가진단으로 창업기업 해당여부 판단
- (링크) <https://cert.k-startup.go.kr/idndc/self/selfDgnssStep1View.do?tempValue=0202>

업종확인

- 업종구분은 한국표준산업분류 코드의 세세분류(5자리)를 기준으로 함
- 세세분류(5가지) 일치 시 동종업종, 세세분류(5가지) 불일치 시 이종업종으로 판단
- ※ 통계청 통계분류포털(kssc.kostat.go.kr) ➔ 한국표준산업분류(KSIC) ➔ 자료실 ➔ 최신 개정 ➔ 제10차 한국표준산업분류표 참조

사업장

- 사업장이 기존사업장과 접하고 있더라도 별도의 경계(담, 출입문, 도로 등)를 두고 있어 공정의 연속성이 없는 경우는 신규사업장에 해당

【일반사항】

Q. 개인사업자도 지원이 가능한가요?

A. 개인사업자도 지원이 가능합니다.

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. 협약 이전 발생한 제작비용에 대해 소급 적용이 가능한가요?

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

【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 / 백만원 단위 절상**

* **지원금이 20,000천원일 경우 자부담금 2,300천원(총사업비 22,300천원)**

지원금이 30,000천원일 경우 자부담금 3,400천원(총사업비 33,400천원)입니다.

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.

Q. 예비창업자 트랙으로 지원시 대표자의 인건비 책정은 어떻게 하나요?

A. 예비창업자 트랙으로 지원시, 대표자의 인건비는 최저임금 기준으로 책정합니다. **(창업 후 기간에 대해 인정 가능)**
※ 2025년 최저시급 10,030원의 한달 (209시간) 기준 근무시 월 2,096,270원 집행 가능
단, 지원사업 과제에 참여하는 인력의 인건비는 적절한 증빙자료를 통해 집행 가능합니다.
※ 실거래자(근로자) 명의의 계좌에 회사(고용주)가 직접 입금한 내역만 인정됩니다.

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 불가합니다.

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