



## 2022 신규게임 제작지원 사전공고

(재)충남정보문화산업진흥원은 새로운 글로벌 트렌드에 맞는 지역 게임 콘텐츠 확보로 글로벌 시장 진출 발판을 마련하고자 다음과 같이 ‘2022 신규게임 제작 지원’ 사업을 시행하오니 역량 있는 게임 제작사의 적극적인 관심과 참여를 바랍니다. (※ 2월 말 정식 공고 예정)

2022. 2. 16.

(재)충남정보문화산업진흥원장

### ☐ 사업목적

- 글로벌 게임시장 진출 성공 가능성이 보이는 게임콘텐츠 제작지원을 통해 지역 콘텐츠 수출 선도
- 지역 게임기업 경쟁력 강화 및 시장진출 발판 마련
- 신규 기업 발굴을 통한 지역 게임산업 생태계 조성 및 기반 확장

### ☐ 사업개요

- 사 업 명 : 2022 신규게임 제작지원
- 협약(개발)기간 : 2022. 3.(예정) ~ 2022. 11. 30.
- 지원규모 : 8개 과제 내외(최소 80백만원 ~ 최대 200백만원)
  - 다년도 지원과제 2개 / 단년도 지원과제 6개 선정 예정

## □ 지원내용

○ 지원분야 : 일부 플랫폼을 제외한 장르 구분 없는 게임콘텐츠 제작 지원

구분	내용	비고
플랫폼	VR, AR, 클라우드, PC패키지, PC온라인, 콘솔, 모바일 플랫폼 등 지원 (*오프라인 보드게임 제외)	
개발과제	준미드코어 이상의 단일 게임콘텐츠로서 작품성이나 글로벌 매출 성과가 기대되는 게임콘텐츠	
지원제외	선정성이 높거나 사행성을 조장하는 콘텐츠 제외	

○ 지원내용 : 게임 콘텐츠 제작비 지원

- 인건비 100% 편성 가능
- 그래픽, 사운드 제작 등 외주 용역비
- 신규인력 PC 구매를 위한 자산취득비(자부담 편성만 인정)

구분		지원규모	과제당 지원금액	총 지원금액	자부담 비율
단 년 도	중·소형 빌드	2건 내외	과제당 100백만원 이내	8.5억원	지원금의 10% 이상
		2건 내외	과제당 150백만원 이내		
		2건 내외	과제당 180백만원 이내		
다 년 도	대형 빌드	2개 내외	최대 200백만원 * `22년 연차평가 통과시 차년도 계속지원 (`23년 최대 100백만원 지원) * `23년 예산규모에 따라 변동될 수 있음 * `23년(2차년도) 내 정식 상용화 필수	4억원	

○ 지원대상

- 현재 충남글로벌게임센터 입주 중인 게임기업
- 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 도내외 입주희망 게임기업  
(개인사업자 또는 법인사업자)

## ○ 지원조건

- 모든 과제는 협약기간 내 개발 및 상용화(글로벌마켓 소프트 런칭)을 완료하거나 수요처 확약 증빙 제출 시 완료 인정
  - － 과제 지원 시, 상용화를 위한 국내·외 퍼블리싱 확보 기업 우대
- 컨소시엄 구성 가능
  - － 도외기업일 경우, 지원금 30% 이내로 편성
- 이미 완성된 게임 콘텐츠로 사업 신청 불가 및 협약 체결일로부터 3개월 이내 상용화 진행 시 지원금 환수 조치
- 입주 희망기업일 경우, 선정 후 2개월 이내 본사가 충남글로벌게임센터 內 입주 및 사업자등록증 상 주소이전 완료 必
- 지원금의 10%이상 기업 현금 부담 필수
  - － 현물 자부담 불인정
  - － 총 사업비 중 자부담금을 우선하여 집행해야 함
  - － 사업비는 협약기간내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가
- 지원금 1억 당 1명 이상 신규고용 필수

$$\text{신규고용창출인력} = \frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{1\text{억원}}$$

※ (예시) 지원금이 160,000천원인 경우 [2억원(천만원 자리에서 반올림) / 1억원 = 2명]

※ 해당인력에 대해선 우리원 타 지원사업과 중복 불가(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수 조치)

## ○ 지원방법 : 지원금 분할 지급(1,2차) 및 사후정산

구분	내용	비고
1차	협약체결 및 이행(지급)보증보험증권* 수령 후, 지원금 70% 지급	
2차	중간평가 통과 시, 지원금 30% 지급	
정산	결과평가 통과 과제 대상 회계검토 및 정산확정	

### \* 이행보증보험 제출 [이행보증기간: 사업종료일(11월) 기준 + 6개월 가산]

- － 확정된 지원금에 대하여 이행(지급)보증보험 제출 시 지원금이 지급
  - 이행(지급)보증보험 발급시 수수료(보증료 혹은 보험료)와 별도로 신용등급에 따라 현금 담보가 발생할 수 있음
  - 사업비로 보증보험 수수료 지급 불가
- － 최종 선정 발표 이후 주관기관이 정한 기간 내 이행(지급)보증보험을 제출하지 못할 경우 선정이 취소될 수 있음

## □ 신청서 접수

○ 공고 및 접수 기간 : 2022. 2. 16.(수) ~ 본 공고일까지

- 사전공고(홈페이지) : 2022. 2. 16.(수) ~ 본 공고일까지

※ 원활한 사업 운영을 위한 진흥원 홈페이지 사전공고 추진

(e나라도움 사업등록 완료 후 본 공고 및 접수 예정)

- 본 공고 및 접수 : 사업등록일(2월 말) ~ 15일간

※ 「국고보조금 통합관리 지침」에 따라 공고시작일로부터 15일 접수기간 부여

○ 공 고 처 : 진흥원 홈페이지 및 e나라도움 시스템

○ 접수방법 : e나라도움 시스템 온라인 접수(우편 및 e-mail 신청 불가)

- 충남정보문화산업진흥원 홈페이지 접속, 해당사업 신청서 양식 다운로드 및 작성

- e나라도움 시스템(<http://www.gosims.go.kr>) 접속 후, 회원가입 또는 로그인

- [사업수행관리]-[신청관리]-[사업신청관리]-[공모현황] 순으로 접속,

공모기관에 충남정보문화산업진흥원 지정 후, [검색]버튼을 눌러 공모 확인

- 공모목록에서 “충남글로벌게임센터 신규게임 제작지원” 선택

- [사업기본정보]-[수행기관정보]-[재원조달계획]-[자격요건확인]-

[파일첨부] 탭 순서로 작성

- 모든 제출 서류를 e나라도움을 통해 1개의 zip 압축 파일(50MB 이하)로 첨부

→ 제출 압축파일명 : [신규게임제작지원]주관기관명.ZIP

- 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후, [신청서 제출]

버튼을 눌러 접수완료

※ 세부내용은 [별첨] ‘e나라도움 사용설명서’ 참고 및 e나라도움 고객센터(1670-9595) 문의

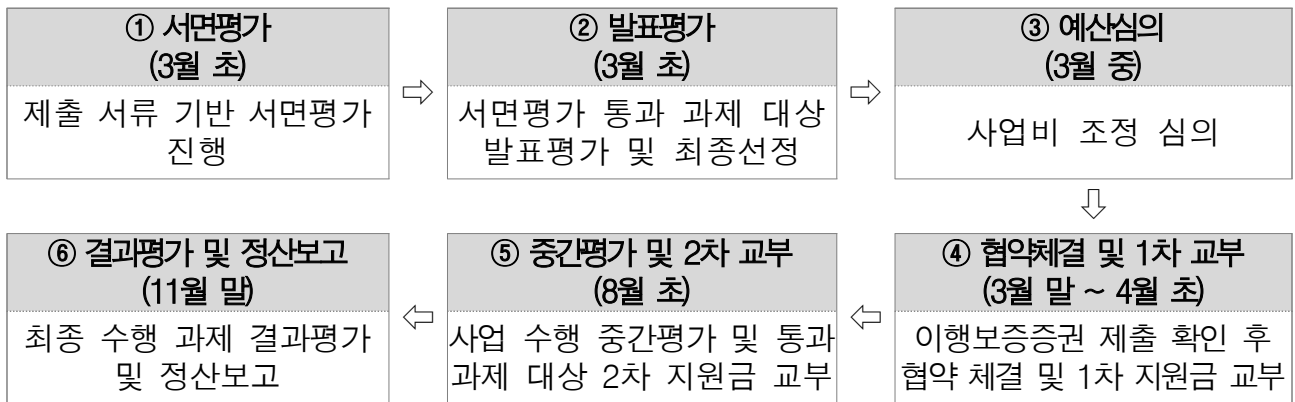
※ e나라도움을 통한 신청서 작성 및 제출은 본 공고기간 동안만 가능

※ 마감시간 내 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가

## ○ 제출서류 목록

구분	제출서류	파일 형식	유의사항	비고
사업 수행	<b>과제신청서</b>	스캔 파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> <li>퍼블리싱 계약서, 확약서 등 증빙자료 제출               <ul style="list-style-type: none"> <li>가계약(MOU, NDA 등)은 인정하지 않으며, 복수의 게임에 대하여 1건의 계약을 체결한 경우, 해당 건만 작성</li> </ul> </li> <li>장애인기업, 여성기업, 가족친화인증기업 등 사회적·윤리적 가치반영 경영</li> <li>해당 시, 인증 증빙 제출</li> </ul>	양식1 ~ 양식5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제신청서 및 수행계획서</li> <li>수행기관 소개서</li> <li>참여인력 현황</li> <li>사업비 산출내역서</li> <li>유관기관 수혜실적 및 개발 프로젝트 내역</li> </ul>			
	상용화 추진 증빙자료(※해당시)			양식6
	ESG 경영 인증 증빙자료(※해당시)			양식7
동의 서	지원사업 참여제한 체크리스트	스캔 파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인감 날인 필수</li> </ul>	양식8
	중복지원 여부 확인서		<ul style="list-style-type: none"> <li>인감 날인 필수</li> </ul>	양식9
	개인용정보 수집·이용·제공 동의서		<ul style="list-style-type: none"> <li>참여인력의 자필서명 필수</li> </ul>	양식10
	성희롱·성폭력 방지 등에 관한 서약서		<ul style="list-style-type: none"> <li>인감 날인 필수</li> </ul>	양식11
증빙 자료	사업자등록증	스캔 파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> <li>최근 3개월 이내의 것</li> </ul>	
	사업장가입자명부		<ul style="list-style-type: none"> <li>국민건강보험공단 발행</li> <li>자격취득일과 자격상실일이 나타난 것</li> <li>최근 3개월 이내의 것</li> </ul>	
	3개년 표준재무제표		<ul style="list-style-type: none"> <li>19~21년도 표준재무제표               <ul style="list-style-type: none"> <li>21년도 표준재무제표 없을 시, 20년도 부가가치세표준증명원 제출</li> </ul> </li> <li>※ 단 법적 결산신고 기간을 자르지 않아 표준재무제표 없는 경우 불인정/전문 회계사 섭외를 통한 회계검토 진행 시 확인 예정</li> <li>개인사업자의 경우, 「19~21년도 소득금액증명원 또는 부가가치세표준증명원」 제출</li> </ul>	
	법인등기부등본		<ul style="list-style-type: none"> <li>개인사업자의 경우, 해당사항 없음</li> <li>최근 3개월 이내의 것</li> </ul>	
	국세 및 지방세 납세증명서		<ul style="list-style-type: none"> <li>증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것</li> </ul>	

## □ 평가 및 지원절차



### ○ 선정방법

- 접수 완료 신청과제 대상 서면 및 발표평가 진행
- 평가위원장 1인을 포함한 7인 이내 외부전문가를 섭외하여 평가위원회 구성

### ○ 평가기준

- 서면평가(신청과제 2배수 내외 선정, 최고최저점 제외 70점 이상 합격)

구분	평가지표	평가내용	배점
재무 안정성 (5점)	재무제표	재무제표를 통한 기업의 재무안정성(기본 2점 부여)	5
		유동비율	
		부채비율	
참여인력 (20점)	참여인력 확보	해당 과제 총량 및 수행역할 따른 참여인력 확보 여부	10
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 보유여부	10
사업비 (15점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모 및 산출내역의 적정성	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	5
기획력 (30점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	15
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	15
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 흥미를 느낄 수 있는 재미요소	15
	경쟁력	시장의 타 게임 대비 경쟁력 보유 여부	15
합 계			100

\* ESG경영-Social 장애인기업, 여성기업, 가족친화인증기업 등 사회적·윤리적 가치반영 경영 인증 증빙 제출 시, **가산점 3점 부여**

- 대면평가(서면평가 합격과제 대상 최종 선정, 최고최저점 제외 70점 이상 합격)

구분	평가지표	평가내용	배점
수행능력 (25점)	수행관리체계	과제 수행을 위한 수행계획 및 관리체계 적절성	10
	추진의지	수행책임자의 사업 추진의지의 명확성 및 확고성	5
	사업수행능력	게임 개발·제작·판매 실적을 통한 사업 수행능력 보유	5
		사업기간 내 제작 완료 및 상용화 완료 가능성	5
콘텐츠 우수성 (35점)	재미요소	콘텐츠 구현시 게임의 재미와 플레이 유도 여부	15
	운영요소	조작법, 장르 등의 적합성 및 참신성	10
	몰입요소	게임의 몰입도, 지속성 및 보상시스템 여부	10
기대성과 (40점)	매출 성과	기대되는 매출 규모	10
	투자매력도	투자유치 가능성	10
	대중적 성과	대중들의 해당과제 소비·향유 예상 정도	10
	글로벌 진출성과	기대되는 해외진출(해외판매, 해외서비스 등) 실적	10
합 계			100

### ○ 예산심의

- (선정평가 결과 반영) 선정평가 종합점수 및 순위에 따라 예산 편성 반영
- (소요예산 적절성) 과제 비목별 소요예산이 지원사업과의 적절성 여부
- (사업 관련성) 참여인력, 위탁내용, 자산취득 등 사업과의 관련성 여부
- 과제 결과물 도출 타당성 검토를 통한 총 사업비 확정

- ※ 상기 일정은 변경될 수 있으며, 사업특성에 따라 다른 평가절차를 거칠 수 있음
- ※ 평가 과정에서 필요시 추가자료 제출을 요청할 수 있음
- ※ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비 순위를 선정할 수 있음
- ※ 선정평가 평가의견을 예산심의 시 기초자료로 활용 예정
- ※ 세부산출내역서, 각종 예산항목 사용 계획서 등 예산심의 제출서류 별도 요청 예정

## □ 신청 유의사항

- 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 콘텐츠지원사업에서 지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제가 총 2개 과제 미만(연구개발사업 제외)인 경우. 단, 당해 연도에 동시에 수행할 수 있는 콘텐츠지원사업은 최대 2개로 제한하며, 5,000만 원 이하인 과제는 과제 수에서 제외함
- 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업인 경우 신청 가능함
- 신청일 현재 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 전담기관의 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받지 않은 경우에 신청 가능함
- 신청일 현재 전담기관에서 최근 3개년 간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적금액과 신규신청금액(연구개발사업 포함)의 합계액이 25억원 이하인 경우에 신청 가능함
- 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받지 않은 경우 신청 가능함. 다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기간이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가기준을 충족한 것으로 봄

## □ 기타사항

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산 보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시세부기준」, 에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음



- 동일한 내용으로 우리원이나 타지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약 취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재 조치를 취할 수 있음
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 주관기관은 지원과제와 관련된 자금집행 및 매출현황 등에 대하여 진흥원이 지정한 회계법인에 의해 정기적인 회계감사가 이루어짐
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용, 저작권 분쟁 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자에게 지원금 전액을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원 사업 지원 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음
- 문화산업진흥기본법과 콘텐츠지원사업관리규칙에 의거, 지원사업의 주관기관 및 참여기관으로부터 기술료를 징수할 수 있음. 기술료 징수여부와 조건은 사업 특성과 기관의 성격에 따라 협약체결 시 결정함
- 지원사업에 선정된 업체는 사업종료 전 성희롱 예방교육 이수 확인서를 필수로 제출하여야 하며, 미제출시 중간점검 및 결과평가지 불이익을 받을 수 있음
  - \* 남녀고용평등법 및 일 가정 양립 지원에 관한 법률 제13조 및 제39조에 근거, 사업장 내 성희롱 예방 교육 의무 부과 및 미실시시 과태료가 부과됨
  - \* 문체부 문화예술계 성희롱·성폭력 근절 대책(' 18.3) 공모사업 등 지원 시 성희롱 예방교육 이수 확인서 및 성범죄 예방 노력을 담은 서약서 제출 의무화 추진 중

## □ 문의처

- 사업문의 : 충남정보문화산업진흥원 글로벌게임센터 사업담당자
  - 손지현 선임(041-620-6474, sonjh28@ctia.kr)