

[대전정보문화산업진흥원 공고 제2025-45호]

대전글로벌게임센터

## 2025년 게임콘텐츠 고도화 지원사업 모집공고

게임 상품성 강화에 따른 매출 성장과 글로벌 경쟁력 증진을 위한  
“2025년 게임콘텐츠 고도화 지원사업”을 다음과 공고하오니  
사업 수행을 희망하는 대전 게임기업의 많은 참여 바랍니다.

2025. 3. 12.

(재)대전정보문화산업진흥원장

## 1 사업개요

- 사업명 : 2025년 게임콘텐츠 고도화 지원사업
- 사업목적
  - 게임콘텐츠 업그레이드로 상품성 및 산업 경쟁력 강화
  - 게임콘텐츠 현지화 및 마케팅을 통한 신규 유저 확보 및 연계 수익 기대
- 사업예산 : 450,000천원(제작지원비)
- 협약기간 : 협약체결일로부터 7개월 / 2025. 4. ~ 2025. 10. 예정
- 사업내용 : 기존 개발 게임의 확장, 업그레이드 등 **고도화 제작 지원**  
 ➡ p.10 게임콘텐츠 신규 제작과 고도화 제작의 차이점 참고
- 사업일정(안)

사업공고 및 접수	선정평가	현장실사	협약서류 제출	협약체결
3.12.(수)~3.26.(수)	3.31.(월)	4.2(수)	~4.7.(월)	4.10.(목)

※ 상기 일정은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

## 2 지원개요

- 지원장르 및 지원규모 : 전체 장르, 총 5개 과제 내외

지원 장르	지원금액	지원과제 수
VR·콘솔, 모바일, PC, H/W 기반, 기능성 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사업장 소재지를 대전에 둔 기업</li> <li>■ 신청일 기준 게임제작업 또는 배급업 등록을 완료한 기업</li> <li>■ 상용화된 게임콘텐츠 또는 상용화(런칭) 직전의 완성도를 갖춘 게임콘텐츠 보유 기업</li> </ul> ※ 공동수급(컨소시엄) 불가
세부기준	<b>본사</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 협약일 기준 3개월 내 대전 내 사업자등록·이전을 확약한 게임기업 본사</li> </ul>
	<b>지사</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사업 공고 시작일 기준 3개월 이전에 대전 내 사업자등록을 완료한 게임기업 지사로 종사자가 대표자를 포함하여 최소 3인 이상인 기업</li> </ul>

## ○ 지원제외

- 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해하는 경우
- 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

## ○ 지원내용 : 게임콘텐츠 고도화 개발, 현지화 및 QA, 마케팅 등

지원항목	지원내용
게임콘텐츠 고도화 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 에피소드 추가 오픈/확장 등 버전업</li> <li>- 게임콘텐츠 품질향상 및 업그레이드(CG, 배경음악, 성우 녹음, 자막, 폰트, 그래픽, UI/UX 기획 개선, 사운드, 클라우드 서비스 지원 등)</li> </ul> <p>※ 콘텐츠 고도화만 지원 가능, H/W 장비 고도화는 지원 불가</p>
현지화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임콘텐츠 현지화(번역, 더빙 등), 디바이스·네트워크 최적화 등</li> </ul>
QA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임콘텐츠 QA(기능, 호환성, 업데이트, 밸런싱, FUN QA 등)</li> <li>- 전문인력 FGT 진행, 안정화, 게임 테스트 등</li> </ul>
마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 홍보영상, 웹 트레일러 등 제작</li> <li>- 사전예약 마케팅(신규게임 출시 전 매체를 통한 사전예약)</li> <li>- UA 마케팅(구글, 페이스북 등 채널 활용)</li> <li>- 바이럴 마케팅(블로그, 카페, 커뮤니티 등 활용)</li> </ul> <p>※ 개별 게임콘텐츠가 아닌 기업 일반 홍보자료 제작은 지원 불가</p>
<p>※ QA 및 마케팅 비용은 총사업비의 30%를 초과할 수 없으며, 불필요하거나 과도한 예산 편성 시 예산심의를 통해 신청 금액이 감액될 수 있음</p>	

## ○ 지원조건

- **협약기간 내 고도화 제작을 완료하고 당해연도(2025년) 상용화 가능한 과제**
  - ☞ 협약 종료일까지 목표대로 빌드 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드 제출 및 시연이 불가할 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
  - ☞ 상용화 예시 : 게임 관련 플랫폼(스팀, 플레이스토어, 앱스토어, 콘솔 플랫폼 등) 출시, 온라인 서비스 개시, 판매 계약 등
- 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 신청

- 공고기간 : 2025. 3. 12.(수) ~ 3. 26.(수) / 15일간
- 접수기간 : 2025. 3. 12.(수) ~ **3. 26.(수) 16:00**
- 접수방법 : e나라도움(www.gosims.go.kr)을 통한 온라인 접수

○ e나라도움 세부 신청 절차

구분	세부내용
회원가입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 회원가입 후 로그인</li> </ul>
공모사업 찾기	<p><b>경로 : 대민홈페이지 &gt; 공모사업찾기 &gt; 공모사업 찾기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ [공모명]에 “2025년 게임콘텐츠 고도화 제작 지원사업” 입력 후 [  검색 ] 버튼 클릭 → 아래 해당 사업 전체 클릭</li> <li>■ “2025년 게임콘텐츠 고도화 제작 지원사업” 선택 후, 오른쪽 위 [  공모신청 바로가기 ] 버튼 클릭</li> <li>■ 사업신청서 화면으로 이동하여 신청서 작성</li> </ul>
신청서 작성 및 제출	<p><b>경로 : 사업수행관리 &gt; 신청관리 &gt; 사업신청관리 &gt; 공모현황</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 오른쪽 위 [  매뉴얼 ] 내용을 참고하여 [사업신청서작성] 탭 순서대로 작성               <ol style="list-style-type: none"> <li>① STEP 1 신청기관 등록                   <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>사업명 : 지원사업명이 아닌 기업에서 제안하는 [과제명] 기업</b></li> <li>* <b>담당자등록 : 지원사업에 투입되는 참여인력 모두 등록</b></li> </ul> </li> <li>② STEP 2 사업내용 등록                   <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>보조사업유형 : 예치형</b></li> <li>* <b>파일첨부 : 제출서류 일체를 하나의 압축파일로 업로드</b></li> </ul> </li> <li>③ STEP 3 신청서 제출                   <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>자격요건 확인여부 “Y”, 개인정보활용동의 4가지 사항 체크 후 저장</b></li> </ul> </li> </ol> </li> <li>■ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 파일첨부, 저장 완료 후 [  신청서제출 ] 버튼을 눌러야 접수 완료</li> </ul>
신청서 진행상태 확인	<p><b>경로 : 사업수행관리 &gt; 신청관리 &gt; 사업신청관리 &gt; 사업신청현황</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ [사업명]에 “2025년 게임콘텐츠 고도화 제작 지원사업” 입력 후 [  검색 ] 버튼 클릭</li> <li>■ [진행상태]가 ‘제출’ 상태면 접수 완료된 상태               <ul style="list-style-type: none"> <li>* 제출한 신청 건은 [회수] 버튼을 클릭하여 회수한 후 수정 가능</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px dotted black; 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"> <li>■ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있습니다.</li> <li>■ <b>e나라도움 시스템 외에 타 경로를 통한 접수는 불가</b>하오니, 회원가입 및 등록절차 등을 고려하여 접수 마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.</li> </ul>
e나라도움 문의	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ e나라도움 사용자 매뉴얼 참고</li> <li>■ e나라도움 고객센터 문의(1670-9595 / 02-6676-5100)</li> </ul>

## ○ 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 추천표		제4호	필수
5	사업자등록증			필수
6	법인등기부등본	■ 법인사업자인 경우 제출		해당 시
7	게임제작업 또는 배급업 등록증			필수
8	국세 및 지방세 완납증명서	■ 최근 3개월 이내 발행분		필수
9	최근 2년 재무제표	■ 최근 2년(2023~2024년)		필수
10	4대보험 가입자 명부	■ 공고일 이후 발급분		필수
11	위탁용역 증빙자료	■ 용역업체 소개자료(포트폴리오 등), 견적서, 비교견적서		용역비 편성 시
12	기타 증빙자료			해당 시
13	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 : **[2025게임고도화] 기업명.zip**

#### 압축파일

**[2025게임고도화] 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. 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 발표평가 및 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
▼			
발표평가	적정성검토 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

➡ 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

## ○ 발표평가

- 평가대상 : 적정성 검토 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)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임콘텐츠 경쟁력 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임의 차별성, 재미, 몰입도, 동종게임 우위성 등 전반적 게임성</li> <li>- 출시 이력이 있는 경우 매출액, 다운로드 수 등 성과 및 실적</li> </ul> </li> </ul>	20
기획력 (30점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 고도화 기획의 적합성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고도화 기획의도 적합성</li> <li>- 유저·수요처 등 소비자 피드백 여부, 시장 분석에 따른 고도화 필요성</li> </ul> </li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 고도화 개발 추진계획 및 내용의 타당성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고도화 기획의 우수성 및 세부 추진계획의 적정성</li> <li>- 기간 내 상용화 완료 가능성 및 제시한 최종목표(성과)의 타당성</li> </ul> </li> </ul>	20
사업성 (25점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 유통 및 사업화 경쟁력 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목표시장 분석, 수익모델 구성 등 합리적인 사업화 계획 제시 여부</li> <li>- 퍼블리셔, 자체배급 등 유통 계획 구체성 및 실현 가능성</li> </ul> </li> </ul>	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 서비스·마케팅 계획의 타당성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서비스·마케팅 계획 구체성 및 예상 매출액 산출 근거의 타당성</li> </ul> </li> </ul>	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 후속 발전 가능성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 향후 관리계획 및 확장성, 상용화를 통한 성과창출 등 발전 가능성</li> </ul> </li> </ul>	5
수행능력 (15점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주관기업 역량 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 개발 이력, 유사 실적, 기술력 등 기업의 과제 수행 역량</li> </ul> </li> </ul>	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참여인력 경쟁력 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개발에 필요한 인력(기획자, 개발자, 디자이너 등) 확보 여부</li> <li>- 참여인력의 경험 및 경력사항 적정성</li> </ul> </li> </ul>	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 추진의지 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제책임자의 사업 이해도와 성과창출을 위한 의지(발표평가 시)</li> </ul> </li> </ul>	5
예산적정성 (10점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업비 산출 내역 적정성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업비 규모 및 산출내역, 예산 활용계획의 적정성 및 합리성</li> </ul> </li> </ul>	10
소 계		100
우대조건	○ 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. ~ 7.31. 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
사업장	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적격 : 사업장 보유</li> <li>○ 부적격 : 사업장 미보유</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업자등록증</li> <li>○ 사업장 임대차계약서</li> </ul>
참여인력	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 적격 : 참여인력 일치</li> <li>○ 부적격 : 참여인력 불일치</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 4대보험 가입자 명부</li> </ul>

- 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								
	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월
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 고도화 지원사업 관리지침

## 8

## 담당자 및 문의처

(재)대전정보문화산업진흥원 영상게임사업단 게임산업진흥팀(대전글로벌게임센터)

담당자 김재윤 주임 Tel 042)479-4189 E-mail k jy@dicia.or.kr

## 【일반사항】

## Q. 게임콘텐츠 신규 제작과 고도화 제작의 차이점이 무엇인가요?

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

신규 제작	고도화 제작
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 새로운 게임 기획 및 제작               <ul style="list-style-type: none"> <li>① 신규 IP 또는 새로운 플랫폼으로 게임을 제작하는 경우(기존게임의 플랫폼 변환도 해당)</li> <li>② 기존 IP·플랫폼이더라도, 새로운 리소스가 투입되며, 새로운 타이틀로 출시하는 경우</li> </ul> </li> <li>■ 정식 출시 이력이 없거나, 개발 완성도 50% 이하의 게임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 기존 게임 업그레이드 제작               <ul style="list-style-type: none"> <li>* 기존 IP·기존 플랫폼으로 웹업 확장 형태의 개발, 동일한 타이틀을 유지하는 경우</li> </ul> </li> <li>■ 출시 이력이 있거나, 출시 직전의 완성도를 보유한 게임</li> </ul>

## Q. 기존에 '게임콘텐츠 고도화 지원사업'에 지원받은 과제도 지원이 가능한가요?

A. 기존에 제작지원을 받은 과제일지라도, 개발하고자 하는 단계가 작년과 명확하게 구분되거나, 동일한 타이틀 내에서 업그레이드가 있을 경우 가능합니다.

예1) 동일 타이틀 게임 내 신규 챕터 제작 → 지원 가능(고도화 제작)

예2) 이전 게임의 후속작 출시로 타이틀 변경 및 신규 출시 → 지원 불가능(신규 제작)

## Q. 개인사업자도 지원이 가능한가요?

A. 개인사업자도 지원이 가능합니다.

## Q. 과제책임자에 대한 조건이 있나요?

A. 과제책임자는 해당 과제를 총괄 담당하는 인력으로, 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 제재조치를 취할 수 있습니다.

## Q. 반드시 당해연도 내 게임을 출시해야 하나요?

A. 2025년 게임콘텐츠 고도화 지원사업은 게임 상용화를 목표로 하는 사업으로, 당해연도(2025년) 출시가 가능한 게임을 대상으로 지원하고 있습니다.

협약종료일까지 과제목표 달성 및 당해연도 내 출시는 필수 사항입니다.

※ 상용화란 얼리엑세스부터 정규 출시 등 플랫폼에 출시 이력이 남는 것

Q. 협약 이전 발생한 제작비용에 대해 소급 적용이 가능한가요?

A. 협약기간 내의 사용분만 인정됩니다. 협약 이전 발생한 제작비용에 대해 소급 적용이 불가합니다.

Q. 우대조건의 신규채용 조건은 무엇인가요?

A. 우대조건으로 인정되는 신규인력이란 2025.1.1.~2025.7.31. 기간 내 신규채용하여 과제에 100% 참여율로 투입하는 인력을 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 편성해야 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 제외하는 것이 원칙입니다.

Q. 전체 사업비 대비 세목의 비율이 정해져 있나요?

A. 재료비, 일반용역비, 국내여비, 사업추진비, 자산취득비의 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 가능하며, 재료비, 일반용역비의 경우 자부담 우선으로 편성하여야 합니다.

**Q. 게임 QA 및 마케팅 비용 집행이 가능한가요?**

A. 예산심의를 통해 최종 확정된 금액 내에서 게임 QA 및 마케팅 비용 집행이 가능합니다. 단, **본 과제를 통해 개발하는 게임에 대해서만** 사용할 수 있으며, 단순 회사 홍보 또는 과제와 관련 없는 게임에 대한 비용은 인정되지 않습니다.

**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. 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