

[재공고] 2025년 게임더하기 지원 공고

한국콘텐츠진흥원에서는
해외 직접진출을 희망하는 중소기업사의 수출역량 강화를 위해
「2025년 게임더하기 지원」 사업의 지원게임을 다음과 모집하오니
많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

□ 지원대상

- 국내 중소기업사에서 개발되어 해외 직접진출을 희망하는 게임 프로젝트
- 게임 개발 주체(개발사)가 직접 개발하여 개발사명 혹은 임원명으로 런칭 가능한 게임

※ 지원제외대상(접수 무효, 평가 제외)

1. 게임더하기 사업에 신청한 게임사가 직접 개발하지 않은 게임 프로젝트
2. 게임더하기 사업에 신청한 출시(예정)국가에 퍼블리싱 계약 또는 글로벌 퍼블리싱 계약을 체결한 게임 프로젝트
3. 게임더하기 사업에 신청한 당해연도에 한국콘텐츠진흥원 제작지원사업을 신청/수행 중인 게임 프로젝트
4. 2개 이상의 컨소시엄을 구성하여 신청한 게임사의 게임 프로젝트
5. 2020~2025년 게임더하기 사업 지원을 받은 게임 프로젝트
6. 2020~2024년 게임더하기 사업 수행 중 중도포기한 게임사의 게임 프로젝트
(퍼블리싱 계약에 따른 중도포기는 제외)
7. 공고일 기준, 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조 제1항에 따른 공시대상기업집단에 속하는 게임사의 게임 프로젝트
8. 공고일 기준, 외국계 기업 국내지사의 게임 프로젝트
9. 공고일 기준, 정부 또는 지방자치단체 출연 기관의 게임 프로젝트
10. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 게임사의 게임 프로젝트
11. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받는 게임사의 게임 프로젝트(국가연구개발사업 참여제한 등 법령에 따른 일체의 참여제한 조치 포함)
12. 한국콘텐츠진흥원 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 게임사의 게임 프로젝트
13. 한국콘텐츠진흥원 지원사업에 따른 정산잔액 등 반납대상 금액을 체납한 게임사의 게임 프로젝트

□ 지원기간

- 협약체결일로부터 2025.12.31.까지
- * 지원기간 내 서비스 이용 및 산출물 검수 필수, 이후 포인트 사용 불가

□ 지원내용

○ 지원분야 및 지원규모

지원분야	플랫폼	지원규모	지원기준
성과창출형	PC/VR	70백만 포인트 × 3개	공고일 기준 해외 직접진출(정식출시)를 완료한 게임 대상으로 기존 출시 권역을 포함하여 해외 직접진출을 희망하는 게임 프로젝트 * 공고일 기준 미출시 프로젝트 신청 불가
	콘솔	70백만 포인트 × 7개	
초기진입형	콘솔	90백만 포인트 × 7개	공고일 기준 기존 해외출시 이력이 없으며, 해외국가(1개 이상)에 해외 직접진출(정식출시)를 희망하는 게임 프로젝트 * 공고일 기준 해외 출시완료 프로젝트 신청 불가

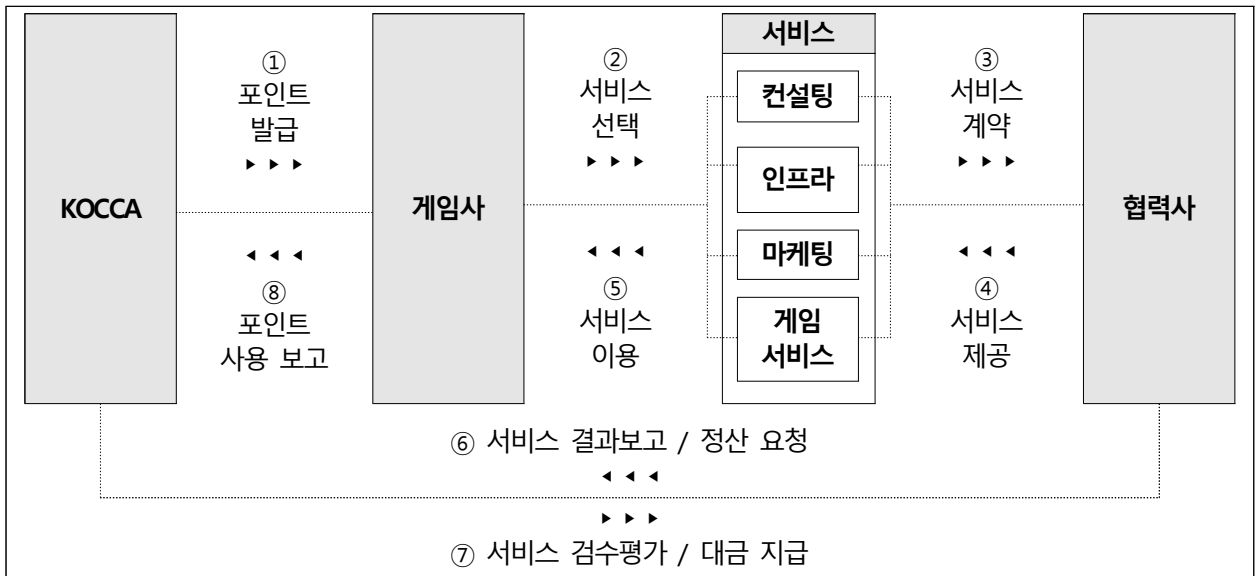
※ 중복신청 불가

※ 2025 게임더하기 지원에 선정된 게임사 신청 불가

※ 모바일 해당없음

○ 지원방식

- 게임더하기 서비스 플랫폼 내 포인트(기본 포인트+사업자부담금) 지급 ※1 point = 1원
- 게임더하기 포인트 한도 내 서비스 자율선택 및 이용
- 게임더하기 서비스 검수완료 시 포인트 차감



○ 지원내용

- 게임별 해외 직접진출 전략 컨설팅 및 교육 지원
- 게임더하기 서비스 자율선택 포인트 관리 및 이용 지원
- 게임더하기 서비스 산출물 및 검수 관리 지원
- 게임별 해외 직접진출 성과 관리 및 확산 지원

○ 지원조건

구분	내용
출시 기한	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2025.07.31.까지 정식 출시 필수(초기진입형) ※ 정식출시기준 <ul style="list-style-type: none"> - PC : 스팀 에픽스토어 스토브 중 1개 이상 마켓에서 상품(얼리엑세스 제외) 또는 DLC(추가콘텐츠) 판매 인게임 결제를 시작한 상태 - VR : 스팀 META 오프라인 중 1개 이상 마켓에서 상품 또는 DLC(추가콘텐츠) 판매 인게임 결제를 시작한 상태 - 콘솔 : PS스토어 XBOX스토어 닌텐도스토어 오프라인 중 1개 이상 마켓에서 상품 또는 DLC(추가콘텐츠) 판매 인게임 결제를 시작한 상태 ○ 정식 출시 지연 시 사전 신청 및 심의 후 1개월까지 연기 가능 <ul style="list-style-type: none"> * 기한(변경 포함) 내 정식 출시 불가 시 포인트 전액 회수 (기 사용 포인트의 경우, 별도 심의를 거쳐 회수 여부 결정)
출시 국가	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사전 진단 컨설팅 및 협의 후 타겟국가 확정 ○ 타겟국가 외 서비스 및 포인트 사용 금지 ○ 타겟국가 변경 시 사전 신청 및 심의 진행 후 변경 확정
포인트 사용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사전 진단 컨설팅 및 협의 후 포인트 사용계획 확정 ○ 게임 프로젝트별 기본 포인트는 총 포인트의 85% 이내로 지원하고, 자부담금(15% 이상)을 우선 집행하여야 함 <ul style="list-style-type: none"> * 기본 포인트(85% 이내) + 자부담금(15% 이상/현금/우선집행 원칙 적용) ○ 포인트 사용계획 외 서비스 및 포인트 사용 금지 ○ 포인트 사용계획 변경 시 사전 신청 및 심의 진행 후 변경 확정 <ul style="list-style-type: none"> * 1개 서비스 부문에 포인트 70% 초과 사용 불가 * 마케팅 서비스 사용 시 사전검증(잔존율, 게임성 테스트 등) 진행, 마케팅 서비스 진행 중 ROAS 50% 이상 미달성 시 마케팅 중단 가능 * 인프라 서비스 사용 시 지원게임 내 적용 여부 증빙 필수

○ 포인트 지급

구분	기본	인센티브 1차(7월)	인센티브 2차(8월)	인센티브 3차(9월)
성과창출형	협약체결 → 기본 포인트	1차 실적점검 → 상위 10개 추가 포인트 (각 1억)	2차 실적점검 → 상위 10개 추가 포인트 (각 1억)	3차 실적점검 → 상위 5개 추가 포인트 (각 1억)
초기진입형	협약체결 → 기본 포인트	1차 실적점검 → 상위 10개 추가 포인트 (각 1억)	2차 실적점검 → 상위 10개 추가 포인트 (각 1억)	3차 실적점검 → 상위 5개 추가 포인트 (각 1억)

- 협약체결(5월 예정) 후 기본 포인트(100%) 지급
- 실적점검(7~9월 예정) 후 실적 상위 게임에 대해 추가 포인트 지급
- * 실적점검 측정 1개월 전, 성과측정 지표 및 절차 안내 예정

□ **공고 및 접수기간**

○ 2025.04.02.(수) ~ 2025.04.18.(금) 15:00까지

□ **신청방법**

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

온라인 접수 방법	
①	KOCCA 사업관리시스템(https://www.kocca.kr) 회원가입 및 로그인
②	지원사업 신청/접수 메뉴 중 '2025년 게임더하기 지원(재공고)' 검색 및 선택
③	지원분야 성과창출형, 초기진입형 中 선택
④	신청서 다운로드 및 작성
⑤	신청서 업로드 및 신청서 정보 저장(제출 전 수정 가능)
⑥	신청서 제출
※ 접수마감 시간 후 접수/수정/삭제 불가	
* 접수 마감일에는 동시접속으로 인한 접수지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있으므로 마감일 전 제출 권장(마감시간 이후 접수 절대 불가)	

○ **제출서류 목록**

구분	제출서류 파일명	파일형식
필수	01_사업신청서	PDF 파일
	02_사업 참가기준 체크리스트	PDF 파일
	03_개인정보 수집·이용·제공 동의서	PDF 파일
	04_직접참여인력 및 이해관계자 리스트	엑셀 파일
	05_사업자등록증	PDF 파일
	06_게임영상(신청과제 및 게임의 이해를 돕는 자료)	MP4(또는 WVM) 파일
	07_게임실행파일	APK(또는 EXE) 파일

* '게임영상'의 경우 메모장 내 다운로드 링크 기재하여 제출 가능

* '게임실행파일'의 경우 메모장 내 다운로드 링크 기재

○ **제출방법**

- 모든 제출서류를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 제출

- 압축파일명 : 지원분야_플랫폼_신청기업명_게임명.zip

* 압축파일은 반드시 zip 형식 파일로 제출해주시기 바랍니다.

* 누락된 파일 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 추가 또는 보완 불가합니다.

압축파일명
지원분야_플랫폼_신청기업명_게임명.zip (50MB 이하)

제출파일명
01_사업신청서.PDF
02_사업 참가기준 체크리스트.PDF
03_개인정보 수집이용제공 동의서.PDF
04_직접참여인력 및 이해관계자 리스트.XLS
05_사업자등록증.PDF
06_게임영상.MP4(또는 WMV)
07_게임실행파일.TXT

□ 선정절차 및 평가기준

○ 선정절차

① 서면평가	→	② 발표평가	→	③ 최종선정
2025.4월 말		2025.5월 초		2025.5월 중

<p>① 서면평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - (평가대상) 신청과제 중 지원조건에 부합하는 과제 - (평가방법) 사업신청서, 제출자료 등 기반 서면 평가 - (평가점수) 최고최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균 - (평가결과) 서면평가 점수 70점 이상 과제에 한해 플랫폼별 고득점순으로 발표평가 대상 선정 (지원규모 1.5배수 내외) * 서면평가 점수가 동점인 경우 배점이 높은 평가지표의 점수가 높은 과제에 우선순위 부여 <p>② 발표평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - (평가대상) 서면평가 통과 과제 - (평가방법) 사업신청서, 제출자료 등 기반 발표 및 질의응답 평가 - (평가점수) 최고최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균 - (평가결과) 발표평가 점수 70점 이상 과제에 한해 플랫폼별 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정 * 종합점수(100%)는 서면평가(30%) 및 발표평가(70%)로 구성 * 종합점수가 동점인 경우 발표평가 점수가 높은 과제에 우선순위 부여 * 종합점수 및 발표점수가 동점인 경우 발표평가 평가지표에서 배점이 높은 평가지표의 점수가 높은 과제에 우선순위 부여 * 선정 포기 또는 취소 등을 고려하여 예비순위 지정 <p>③ 최종선정</p> <ul style="list-style-type: none"> - (선정결과) 사전 진단 컨설팅 완료 과제에 한해 최종선정 완료 및 협약체결 진행 * 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	전문성	해외 직접진출을 위한 개발/출시 관련 수행관리체계의 적정성 및 참여인력의 개발/출시 경험 여부	10
	과제내용	완성도	해외 직접진출을 위한 게임의 질적으로 완성된 정도
대중성 (상업성)		해외 시장 내 일반대중이 소비할 수 있는 정도	20
경쟁력		해외 시장 내 타 게임과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	20
기대성과	글로벌 진출성과	기대되는 해외 직접진출 실적(매출, 다운로드 등)	30
총계			100

- 발표평가

평가지표		평가내용	배점
구분	세부지표		
수행기관	전문성	해외 직접진출을 위한 개발/출시 관련 전문성(전략 등) 보유 여부	20
과제내용	대중성 (상업성)	해외 시장 내 일반대중이 소비할 수 있는 정도	25
	경쟁력	해외 시장 내 타 게임과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	25
기대성과	글로벌 진출성과	기대되는 해외 직접진출 실적(매출, 다운로드 등)	30
총계			100

□ 유의사항

- 콘진원 지원사업 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 제공양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용으로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등
- 제출된 서류내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있음
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」개정(21.4.)에 따라 동 지침 제10조 제1항 제1호 바~아목에 해당하는 행위로 인해 지원 결정을 취소할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」제37조 제2항 제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우

아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제 27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 지원게임 선정 후 한국콘텐츠진흥원에 월간 매출, 다운로드, DAU, 리텐션, 퍼블리싱 계약 등 게임 서비스에 대한 정보를 필수적으로 제공해야 함(해당 정보는 사업 내부 성과 취합 이외의 용도로는 사용되지 않으며, 보안 관리를 통해 기밀이 유지됨)

□ 문의처

- 사업 문의 : 게임산업팀 임형섭 차장(061-900-6322), 차효근 대리(061-900-6323)
- 온라인 접수 시스템 문의 : IDC 담당자(061-900-6080)

□ (참고) 2024년 기준 게임더하기 제공 서비스 목록

부문	분야	주요내용
컨설팅	게임성 컨설팅	· 게임서비스 및 비즈니스 컨설팅 지원
	교육	· 게임사 교육 전반 지원
	진단/분석 리포트	· 게임사 역량 진단 및 전략 수립 지원
	법률 컨설팅	· 게임 법률, 특허, 지식재산권, 상표권 자문 지원
	현지업체 매칭/영업	· PR 기사 제공 등 직접적인 해외영업 지원
마케팅	글로벌 마케팅(매체사)	· 마케팅 직접 집행 지원
	글로벌 마케팅(광고대행)	· 마케팅 전략 수립 및 광고 지원
인프라	게임 데이터 분석툴	· 게임 마케팅 데이터 전문 분석 지원
	게임 서버구축/기술	· 서버 비용, 서버 컨설팅 및 기술 지원
	게임결제/빌링	· 빌링 솔루션(아이템, 결제, 통계 등) 지원 및 해외 결제 지원
	빅데이터/AI	· 인게임 대용량 로그 분석, 게임 빅데이터 코호트 분석 등
	솔루션 구매	· 게임 고도화에 필요한 클라우드 솔루션 구매 지원
	클라이언트 기술/보안	· 엔진, 코드 최적화, 보안 솔루션 등 클라이언트 기술 지원
게임서비스	더빙(외국어)	· 게임 내 외국어 성우 더빙 지원
	영상, 홈페이지 제작	· 게임 프로모션 영상물 제작 지원
	번역/LQA	· 게임 콘텐츠 내 언어(텍스트) 번역 지원
	운영(GM, CS)	· 게임 운영 (GM, CS, 모니터링 관리) 지원
	테스트 지원(QA)	· 게임 품질관리를 위한 테스트 지원