

사업개요

- 사업명 : 2026년 일반형 게임콘텐츠 제작지원
- 사업목적 : 중소 게임기업에 대한 게임콘텐츠 제작 지원 및 컨설팅, 홍보마케팅 등 다각적인 지원을 통해 글로벌 시장에서의 국산 게임의 경쟁력 강화 및 생태계 조성
- 사업기간(협약기간) : 2026. 4. 1. ~ 2026. 11. 30.

지원내용

○ 지원분야 및 지원규모

부 분	분 야	플랫폼	지원자격	지원규모(총 144억원 내외)	
일반형	PC	PC	PC 게임콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (10개 과제 내외 선정)
				출시형	과제당 최대 2억원 이내 (2개 과제 내외 선정)
	콘솔	콘솔	콘솔 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업 (PS, XBOX, 닌텐도스위치)	개발형 (1차년도)	과제당 최대 2억원 이내 (12개 과제 내외 선정)
				출시형	과제당 최대 2억원 이내 (1개 과제 내외 선정)
				플랫폼 전환형	과제당 최대 4억원 이내 (3개 과제 내외 선정)
	모바일	모바일	모바일 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 4억원 이내 (10개 과제 내외 선정)
				출시형	과제당 최대 2억원 이내 (5개 과제 내외 선정)
	아케이드	아케이드	아케이드 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 2억원 이내 (4개 과제 내외 선정)
	보드게임	보드게임	보드게임 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 국내 기업	개발형	과제당 최대 0.8억원 이내 (5개 과제 내외 선정)

※ 분야별 적합 과제가 없거나 과제 수 미달이 발생하는 경우 전체 예산 내에서 각 분야별 지원규모 변동 가능

※ 26년 'PC 출시형', '개발형 콘솔2차년도', '콘솔 출시형' 지원과제의 경우, 25년 개발형 제작지원 결과평가 및 사업비조정 심의 결과 반영하여 선정하였고, 총 14개 과제 지원 예정(PC 출시형 3개, 콘솔 2차년도 7개, 콘솔 출시형 4개)

- PC 출시형, 콘솔 출시형은 부족한 과제 수 만큼 공모로 추가 선정 예정

※ '플랫폼 전환형'의 경우, 타 플랫폼 출시(얼리 포함) 게임의 콘솔게임으로 플랫폼 전환 제작

※ 모바일 출시형(2차년도)은 올해 신설되어 공모로 선정, 2027년부터 전년도 결과평가 우수과제 지정 선정 예정

- 지원대상 : 게임콘텐츠 개발 경험이 있거나 개발할 수 있는 능력이 있는 중소기업 지원 가능(개인 사업자 지원 불가)

구분	콘솔 개발형 1차년도	PC 개발형, 모바일 개발형, 아케이드, 보드게임, 콘솔 플랫폼 전환형	PC 출시형, 콘솔 출시형
지원대상	협약종료일(2026.11)까지 게임 데모 버전(체험판) 개발 완료 가능한 국내 사업자	협약종료일(2026.11)까지 게임 상용화 버전 개발 완료 가능한 국내 사업자	협약종료일(2026.11)까지 게임 상용화 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역 등 지원

○ 지원내용

- PC 개발형 : 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작 지원

대상	PC 개발형	
구분	다년도 지원(2년)	
	개발형(26년)	출시형(27년)
사업목표	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	개발 완료 전까지 단계	개발완성부터 출시 단계
결과물	게임 상용화 버전	게임 출시 및 업데이트 버전
지원규모	(PC) 과제당 최대 4억원 이내	(PC) 과제당 최대 2억원 이내
기타	지원시 차년도 출시형 계획까지 작성 제출	기존 개발형 과제 중 결과(연장)평가 통과 우수과제

※ 개발형 선정과제 중 결과평가 우수과제는 차년도 지원규모에 따라 출시형으로 연장 지원

- 콘솔 개발형 1차연도: 글로벌 성장가능성 우수게임의 초기 제작지원

대상	콘솔 개발형 1차연도		
구분	다년도 지원(3년)		
	개발형(26년)	개발형(27년)	출시형(28년)
사업목표	글로벌 성장가능성 우수게임의 초기 제작지원	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	초기제작 단계	개발 완료 전까지 단계	개발완성부터 출시 단계
결과물	게임 데모 버전(체험판)	게임 상용화 버전	게임 출시 및 업데이트 버전
지원규모	과제당 최대 2억원 이내	과제당 최대 5억원 이내	과제당 최대 2억원 이내
기타	지원시 3개년 출시형 계획까지 작성 제출	기존 개발형 과제 중 결과(연장)평가 통과 우수과제	기존 개발형 과제 중 결과(연장)평가 통과 우수과제

※ 개발형 선정과제 중 결과평가 우수과제는 차년도 지원규모에 따라 개발형(27년)으로 연장 지원

- 콘솔 플랫폼 전환형: 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작 지원

대상	콘솔 플랫폼 전환형
구분	단년도 지원(1년)
	개발형(26년)
사업목표	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원
진척도	개발 완료 전까지 단계
결과물	게임 상용화 버전
지원규모	(콘솔 플랫폼 전환) 과제당 최대 4억원 이내

- 모바일 개발형

대상	모바일 개발형	모바일 출시형
구분	다년도 지원(2년)	
	개발형(26년)	출시형(27년)
사업목표	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	개발 완료 전까지 단계	개발완성부터 출시 단계
결과물	게임 상용화 버전	게임 출시 및 업데이트 버전
지원규모	(모바일) 과제당 최대 4억원 이내	(모바일) 과제당 최대 2억원 이내
기타	지원시 차년도 출시형 계획까지 작성 제출	기존 개발형 과제 중 결과(연장)평가 통과 우수과제

※ 모바일 출시형(2차년도)은 올해 신설되어 공모로 선정, 2027년부터 전년도 결과평가 우수과제 지정 선정 예정

- PC 출시형 : 게임 출시 및 업데이트 버전의 제작지원

대상	PC 출시형
구분	단년도 지원(1년)
	출시형(26년)
사업목표	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	개발완성부터 출시 단계
결과물	게임 출시 및 업데이트 버전
지원규모	(PC) 과제당 최대 2억원 이내

- 콘솔 출시형 : 게임 출시 및 업데이트 버전의 제작지원

대상	콘솔 출시형
구분	단년도 지원(1년)
	출시형(26년)
사업목표	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	개발완성부터 출시 단계
결과물	게임 출시 및 업데이트 버전
지원규모	(콘솔) 과제당 최대 2억원 이내

- 모바일 출시형 : 게임 출시 및 업데이트 버전의 제작지원

대상	모바일 출시형
구분	단년도 지원(1년)
	출시형(26년)
사업목표	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	개발완성부터 출시 단계
결과물	게임 출시 및 업데이트 버전
지원규모	(모바일) 과제당 최대 2억원 이내

○ 지원방법

- 연차별 결과물 및 추진계획

구분	(개발형) 콘솔_1차년도	(개발형) 콘솔_2차년도 ※ (개발형) 플랫폼 전환 및 우수IP 활용 포함	(출시형) 콘솔_3차년도
	-	(개발형) 콘솔_플랫폼전환형	-
	-	(개발형) PC_1차년도	(출시형) PC_2차년도
	-	(개발형) 모바일_1차년도	(출시형) 모바일_2차년도(진표)
	-	(개발형) 아케이드	-
	-	(개발형) 보드게임	-
사업목표	글로벌 성장가능성 우수게임의 초기 제작지원	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원	상용화 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	초기제작 단계	개발완료 전까지 단계	개발완성부터 출시 단계
결과물	게임 데모 버전(체험판)	게임 상용화 버전	게임 출시 및 업데이트 버전

- 추진계획 및 예산 등은 최종지원 연도까지 작성
 - ※ 다년도 지원은 1:2:3차 연도 신청액을 별도로 기재, 2~3년 치 제작계획을 기준으로 사업계획서 작성
 - ※ 단년도 지원(1년)은 1차 연도 신청액을 별도로 기재, 1년 치 제작계획을 기준으로 사업계획서 작성
 - ※ 출시형 지원은 PC, 콘솔, 모바일 분야 과제당 2억원 이내 예정
- 개발형 과제는 1차 연도 사업종료 수행 후 결과평가 시 2차 연도 사업추진 계획을 포함하여(연장 평가 성격) 진행
- 결과(연장)평가 통과(70점) 과제 중 우수과제(80점 이상)를 대상으로 차년도 출시형, 개발형 콘솔 2차년도 지원 규모에 따라 선정하고, 사업비 조정심의 통해 2차 연도 지원액 확정
- 별도의 공모 없이, 전년도 결과(연장)평가 합격 기업은 예산교부와 동시에 지원금 교부 및 사업 수행 지원(출시형(27년), 개발형 콘솔 2차년도(27년) 사업기간은 27. 01. ~ 27. 11.(11개월) 예정)
- 협약체결은 단년도 회계 주의 기준인 1년 단위로 체결

- 출시형

- 기존 개발형 과제 중 결과(연장)평가 통과 과제 출시형 지원
 - ※ 올해 PC 출시형, 콘솔 출시형 지원 공모는 전년도 통과하지 못한 과제 개수만큼 공모 진행
- 수행기간 안에 출시를 목표로 하는 과제로, 출시를 위한 마케팅, 번역, QA 등 지원 가능

○ 지원조건

① 개발기간 관련

- 모든 과제는 협약기간인 2026년 11월 30일까지 개발을 완료하여야 함
- 협약이 종료되는 2026년 11월에 지원내용의 각 분야별 결과물(게임 데모 버전(체험판)/게임상용화 버전/게임출시 및 업데이트 버전)을 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 각 분야별 결과물을 제출하지 못하는 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
- (개발형에 해당) 협약 체결일로부터 3개월 이내(2026년 6월 30일) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가
- (출시형에 해당) 출시 기준

구분	기준
PC	PC게임 유통망(스팀, 에픽게임즈 스토어, 스토브인디 등)에 "앞서 해보기(얼리 액세스)" 출시 완료
콘솔	콘솔 플랫폼 사(소니, 마이크로소프트, 닌텐도)에 게임 "검수 요청" 완료
모바일	모바일게임 유통망(애플 앱스토어, 구글 플레이 등)에 "소프트 런칭" 완료

② 사업신청 관련

- 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능(협약체결 시 중소기업확인서(중소벤처기업부 발급) 확인 예정)
- 주관기관 및 참여기관에 상관없이 **게임 제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음**
 - ※ 해당사업 : 일반형 게임콘텐츠 제작지원, 기능성 게임콘텐츠 제작지원, 인공지능 게임콘텐츠 제작지원 중 1개만 지원 가능
 - ※ 예시 : 일반형 게임콘텐츠 제작지원에 신청한 기업은 기능성 게임콘텐츠 제작지원 신청 불가
- **사업자 간 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)**
- **개인사업자 지원 불가함**
- **이미 제작지원을 받은 이력이 있는 과제는 지원이 불가하며, 단순 '버전1', '버전2'의 형태로도 지원이 불가함**
 - ※ 단 '플랫폼 전환형'은 이미 제작지원 받은 이력이 있는 과제도 지원 가능

③ 사업비 편성 및 집행 관련

- 과제별 국고지원금은 총사업비의 90% 이내로 지원하고, 자부담금(10% 이상)을 우선 집행하여야 함
 - ※ 총사업비(100%) = 국고지원금(90% 이내) + 자부담금(10% 이상)
- 총사업비는 협약기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 신청액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 종합심의를 통해 확정
 - ※ 신청액은 종합심의(사업비조정 심의위원회)에서 삭감될 수 있음
 - ※ 대표이사는 과제 참여율 최대 50%, 월 급여 최대 400만원 이내로 편성 가능
 - ※ 과제책임자는 수행기관 내부 인력만 가능하며, 참여율이 50% 이상 필수로 설정되어야 함 (4대 보험 미가입자인 대표이사는 자부담 편성)

○ 추가 지원내용

제작지원연계보증	- 본 제작지원사업을 통한 제작지원금 외에도 선정된 기업을 대상으로 추가 평가를 통해 보증기관에 추천하여 콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원 ※ 본 제작지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용
-----------------	---

※ 제작지원사업 선정 후 협약 단계에서 별도 연계보증 신청서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

신청서 접수기간

- 공고기간 : 2026. 02. 10.(화) ~ 2026. 03. 03.(화) / 22일간
- **접수기간 : 2026. 02. 10.(화) ~ 2026. 03. 03.(화) 15:00:00까지**
 - ※ 접수 시간 외 접수가 불가능하오니, 접수 마감시간을 엄수하여 주시기 바랍니다.
 - ※ 접수 마감당일 지원자 접속 폭주에 따른 트래픽 발생 등으로 e나라도움 시스템에 장애가 발생할 수 있으니, 가급적 **마감기한 1일전 사업신청서 제출완료**를 권장합니다.

신청방법

- e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)
 - KOCCA 홈페이지 접속 후 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부 서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
 - 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조
 - ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국재정정보원 e나라도움 고객센터로 문의하시기 바랍니다.

○ 제출서류 목록

제출서류	제출형식	제출방법	비고
1 과제신청서	한글	주관기관 1부 제출	-
2 콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트	한글	주관기관 1부 제출	-
3 개인정보 수집·이용·제공 동의서	PDF	주관기관 1부 제출	체크 및 서명
4 과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황	엑셀	주관기관 1부 제출	-
5 직접참여인력 및 이해관계자 리스트	엑셀	주관기관 1부 제출	-
6 사업자등록증 사본	PDF	주관기관 1부 제출	-
7 (해당 시) 게임 관련 수상실적, 자격검정자격증, 게임인재원 수료증	PDF	주관기관 1부 제출	-

제출서류 1 ~ 5는 양식으로 제공되며, 작성 안내 및 예시를 확인하여 양식에 맞추어 작성 요청

※ 목록에 있는 서류를 빠짐없이 제출해 주시기 바랍니다.

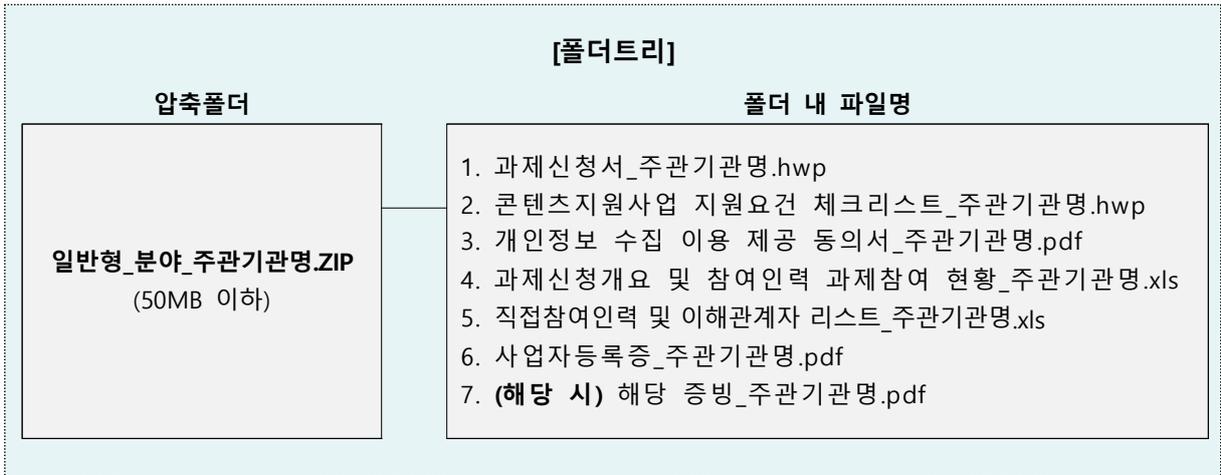
※ 제출하지 않은 서류가 있거나 제출한 서류의 내용이 유효하지 않을 경우에는 평가대상에서 제외되거나 평가항목이 0점 처리될 수 있으며, 서류의 내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약 해제와 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있습니다.

○ 서류 제출시 주의사항

- 모든 제출 서류를 번호 순으로 정리 후, 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 제출
 ※ 압축파일은 반드시 ZIP 파일로 제출(7Z, ALZ, RAR 등 다른 확장자는 미제출로 간주)
- 신청시 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출이 완료된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음
- 과제신청서의 경우 **반드시 인감 날인** 후 PDF 스캔하여 제출(한글 파일도 제출)하고, 이외 서류는 **직인 또는 서명** 후 PDF 스캔하여 제출
- **과제명** 길게 작성하거나 문장부호(" ", [], () 등) 넣을 경우 e-나라도움 시스템에서 깨지는 경우 발생하여, **15자 이내 한글과 영어**로만 작성
- MAC OS(운영체제) 사용할 경우, 업로드 및 다운 과정에서 파일 및 파일명 깨짐에 주의. 제출 이후 파일 및 파일명의 보완 불가(파일이 깨져 확인이 어려운 경우 평가대상에서 제외될 수 있음)

○ 서류 제출방법

- 제출 압축파일명: **신청부문명_신청분야명_주관기관명.ZIP**
 ※ 예시 : 일반형_콘솔 개발형 1차연도_주관기관명.zip, 일반형_PC 개발형_주관기관명.zip, 일반형_모바일 출시형_주관기관명.zip, 일반형_아케이드_주관기관명.zip

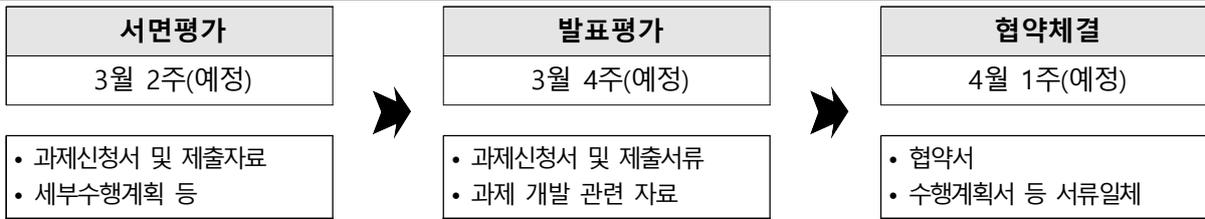


사업설명회

- 오프라인 사업설명회 진행
 - 일시: 2026. 02. 24.(화) 14:00 ~
 - 장소: 서울특별시 중구 청계천로 40, CKL 기업지원센터 16층 컨퍼런스룸
- ※ 일시 및 장소는 변동될 수 있으므로 홈페이지 공지 참고

선정절차 및 평가기준

- 선정절차 안내



- 위 일정은 내부사정 등에 의해 변동될 수 있으며, 평가 과정에서 추가자료 제출을 요청 할 수 있음
- 단계별 평가 점수는 평가위원별 점수의 최고, 최저점을 제외한 산술평균 산정
- 서면평가 점수 70점 이상인 경우 순위별로 발표평가 대상 선정(과제 수 2배수 이하)
- 발표평가 점수 70점 이상인 업체 중 서면평가 30%, 발표평가 70%를 합산하여 종합점수 고득점 순으로 지원과제 선정
 - ※ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비순위자를 선정 할 수 있음
- 협약체결 전 사업비 조정 등을 진행하여 최종 협약금액 결정
 - ※ 사업비 조정 과정에서 신청금액 삭감될 수 있으며, 잔여 제작지원비는 규모를 판단하여 예비순위자를 지원할 수 있음

구분	세부내용
점수 산정	① 서면평가 30%, 발표평가 70% 비율로 산정하여 합산하여 종합점수 산출 ② 단계별 평가 점수는 평가위원별 점수의 최고, 최저점을 제외한 산술평균 ③ 평가 점수는 소수점 둘째 자리까지, 셋째자리 이하는 절사(ex> 77.856점 -> 77.85점)
평가방식	① 서면평가 : 과제신청서 및 제출서류로 평가 진행 ② 발표평가 : 과제신청서 및 게임 개발 관련 자료 기반 발표평가
선정방식	① 서면평가 : 점수 70점 이상, 최종 선정과제 수 2배수 이내로 발표평가 대상 선정 ② 발표평가 : 종합점수 높은 지원업체 순으로 최종 선정업체 1배수 선정 ③ 종합점수 동일할 경우, 2차 발표평가 점수 높은 지원업체 우선 선정 ④ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비순위자를 선정할 수 있음
지원금 확정	① 최종선정 후 사업비 조정(심의)을 통해 지원금 확정 ② 사업비 조정(심의) 과정에서 신청금액 삭감될 수 있으며, 발생한 잔여 예산 활용하여 예비순위자 지원할 수 있음

○ 평가기준

- 서면평가 : 수행기관(10), 참여인력(10), 사업비(10), 과제기획력(40), 과제내용(30), 가산점(3)

구분지표	세부지표	내용	배점
수행기관 (10점)	수행관리체계 구축	- 구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
	기관전문성	- 유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	- 참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	10
	참여인력 참여율	- 참여인력의 참여율 적정성	
	참여인력 전문성	- 참여인력의 유사과제 수행경험 여부	
사업비 (10점)	사업비 규모	- 실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
	사업비 조달계획	- 실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	
	국고지원금 편성	- 국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	
과제기획력 (40점)	과제 이해도	- 목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	10
	기획 독창성	- 기획된 과제의 차별성과 참신성	30
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	- 일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
	경쟁력	- 시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
우대항목 (+3점)	글로벌 게임	- 2023년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서	1
	허브센터 입주	운영하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체 : 1점	
	게임국가기술 자격검정 취득	- 참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 있는 경우 : 1점	

게임인재원 채용	- 게임인재원 인력 채용 : 1점 ※ 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 게임인재원 인력 채용	1
게임분야 수상	- 2023년~2025년 한국콘텐츠진흥원 게임분야 시상식에서 수상한 기업 : 1점 ※ 케이눅 데모데이, 글로벌 인디 게임제작 경진대회(일반부대학부), 이달의 우수게임, 대한민국 게임대상 수상기업	1

※ 우대항목의 경우 최대 3점까지 인정

- 발표평가 : 수행기관(10), 과제기획력(36), 기대성과(50), ESG(4)

구분지표	세부지표	내용	배점
수행기관 (10점)	추진의지	- 수행책임자의 과제 추진의지, 명확성과 확고성, 자부담 매칭 노력	10
과제 기획력 (36점)	기획 독창성	- 기획된 과제의 차별성과 참신성	15
	기획 완성도	- 일반형 과제 기획안의 구체성, 현실성 확보 여부	10
	유통 구체성	- 세부적 유통계획, 합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	11
기대성과 (50점)	경제적 성과	- 기대되는 매출규모	15
	후속발전가능성	- 게임 상용화, 발전가능성	15
	목표 타당성	- 제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부	20
ESG (4점)	일자리 창출	- 사업비 대비 일자리 창출 계획의 적절성 및 실현 가능성 : 1점 (고용형태, 수행업무, 참여기간, 참여율, 인원 수 제시)	1
	표준계약서 (계량)	- 게임분야 표준계약서(5종) 활용 실적(최근 3년간) : 1점 ※ 제출 1점, 미제출 0점	1
	윤리인권 (계량)	- 고용인력(정규, 비정규, 프리랜서, 위탁) 권익 보호 규약 : 1점 * 성적, 종교적, 사회적, 도덕적 가치관 차이로 인한 피해(혐오, 차별, 업무 배제 등) 방지 및 권익 보호에 관한 조치 포함 ※ 제출 : 1점, 미제출: 0점	1
		- 이용자 피해 예방, 구제 등 권익 보호 규약 : 1점 * 성적, 종교적, 사회적, 도덕적 가치관 차이로 인한 피해(혐오, 차별, 업무 배제 등) 방지 및 권익 보호에 관한 조치 포함 ※ 제출 : 1점, 미제출: 0점	1

지원금 지급

- 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급
 - 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급
 - 2차 지원금 : 중간점검(예산집행 및 수행현황 점검) 통과 후 나머지 지원금(총지원금의 30%) 지급
- ※ 사업 운영 상황에 따라 지급시기 및 분할 비율은 조정될 수 있음

지원요건

- 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다.
 - ※ 지원 요건 충족 여부는 '콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트'를 통해 확인하며, 향후 협약체결 시 관련 서류를 요구할 수 있습니다.
 - ※ 제4호와 제5호의 지원요건은 협약일 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 수행 기관이 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(간접보조금 포함) 또는 지방보조금을 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

- PC 개발형, PC 출시형, 모바일 개발형 : 임형섭 차장, 박현지 주임(061-900-6322, 061-900-6328)
- 콘솔 개발형(1차연도), 콘솔 출시형, 콘솔 플랫폼 전환형 : 정승윤 과장, 박현지 주임(061-900-6325, 061-900-6328)
- 모바일 출시형, 아케이드, 보드게임 : 박현지 주임, 임형섭 차장, 정승윤 과장(061-900-6326, 061-900-6322, 061-900-6325)

○ e나라도움 문의 : e나라도움 상담센터(☎1670-9595)

- 사용자 매뉴얼(접속 URL) / 동영상 자료(접속 URL)

콘텐츠금융제도

- 한국콘텐츠진흥원에서는 콘텐츠지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 용자 유치를 지원하고 있습니다. 투·용자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문*을 보시고 신청해주시기 바랍니다.

* 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<https://www.kocca.kr>) > 알림마당 > 금융지원

- [참고] 2026년 콘텐츠지원사업에 선정된 기업에게는 보증기관에 추천 평가 시 우대조건으로 지원됩니다.

- 담당부서에서 콘텐츠지원사업 협약체결 결과 확인 후 별도 신청 서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

* 콘텐츠지원사업 연계 보증

: 2026년 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠지원사업에 선정된 기업을 대상으로 추가 기업 재무평가를 통해 보증기관에 추천하여 콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원하는 보증 제도
(콘텐츠지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용)

- 콘텐츠금융제도(투자·용자 유치 지원) 문의

- 콘텐츠가치평가센터(☎ 02-6441-3658, assess@kocca.kr)

※ 콘텐츠금융제도 신청 가능여부에 대해 금융상품별 담당자의 사전 유선상담 필수

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

- 서면평가를 통과한 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록해야 함. 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음

- 콘텐츠지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터 10일 이내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음

- 주관기관과 참여기관은 다음 각 호의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음 (관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제6조)
 - 1. 자기부담금의 우선 집행, 2. 사업비의 관리, 집행 및 정산, 3. 지원과제 완료에 따른 실적보고서 제출, 정보공시, 감사보고서 제출, 중요재산에 대한 관리, 4. 기타 사업비의 원활한 관리를 위하여 필요한 사항
- 수행기관은 문화체육관광부 소관 「국고보조금 운영관리지침」 제15조 및 제15조의2, 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제35조에 따라 보조사업 관련 계약업무를 체결·관리하여야 함
- 콘텐츠지원사업 수행 중 필요한 자산(PC 등)은 임차하는 것을 원칙으로 함
- 수행기관은 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조)
- 진흥원은 수행기관이 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성 시 감액조치를 할 수 있음(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조, 제42조)
- 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 진흥원의 콘텐츠지원사업을 수행한 경우 진흥원의 성과조사에 실적 제출이 확인되어야 함
 - * 「콘텐츠산업진흥법」 제25조에 의거 콘텐츠사업자에게 표준계약을 사용하도록 권고할 수 있음
- 일자리 창출 계획을 제출한 업체는 사업종료 전 채용 실적을 필수로 제출하여야 하며, 해당 실적은 결과평가에 반영될 수 있음. 실적은 4대 보험 가입 증명서 등으로 증빙하며, 채용 계획 및 실적 증빙 변경은 사전에 진흥원과 협의해야 함
- 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 또는 간접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 해당 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 진흥원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제50조)
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제1호 바목부터 아목까지 해당하는 경우 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소하고 반환 명령을 하는 등 필요한 조치를 취할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과 기간이 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」 제37조제2항제2호로 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 제27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 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 보조사업자이거나, 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)