

# 2026 게임콘텐츠 사업화 지원사업 참가기업 모집

서울 소재 중소 게임기업의 유망 게임콘텐츠를 발굴하여 제작 지원과 국내외 마케팅 지원을 통해 글로벌 성공사례 창출과 산업 활성화에 기여하고자 하오니 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

2026년 2월

(재)서울경제진흥원 대표이사

## 1 사업 개요

### □ 사업목적

- AI 기반 제작 환경 도입으로 개발 효율성과 콘텐츠 완성도 제고
- 서울 중소 게임기업의 게임콘텐츠 개발 역량 강화
- 국내외 마케팅 지원을 통한 우수 게임콘텐츠의 글로벌 진출 확대

### □ 사업개요

- 사업명: 2026 게임콘텐츠 사업화 지원
- 모집기간: 2026. 2. 27.(금) ~ 2026. 3. 26.(목) 17:00까지
- 지원대상: 서울 소재 중소게임 기업이 개발 또는 국내외 마케팅 진행 중인 게임콘텐츠

부 문	지 원 요 건
① AI 활용 제작 지원	- AI 기술을 게임 개발에 적극 활용하고자 하는 서울 소재 중소 게임기업 - 아트 에셋, 사운드, 시나리오, 코드 생성 등 AI 활용 게임 제작 계획이 구체적인 기업
② 일반 제작 지원	- 사업 협약 완료일 이전에 출시 예정인 게임을 개발 중이며 출시 전후 로드맵을 갖춘 게임사의 게임콘텐츠 - 협약기간 내 개발을 완료하고, 완성 심사 시 출시 목표 플랫폼에 론칭 가능한 게임 빌드를 제출해야 함 - 협약 체결일로부터 3개월 이내 출시를 예정하는 게임은 지원 불가
③ 마케팅 지원	- 마감일 기준 2년 이내(2024년 3월 이후) 출시되어 현재 서비스 중이며, 국내외 게임시장 진출 의지와 계획을 갖춘 게임사의 게임콘텐츠

※ 모집기간 마감일 기준 사업자등록증 등을 통해 서울 소재임을 확인할 수 있어야 함

※ 기업의 설립년도 및 개발 형태(모바일, PC, 콘솔 등)에 대한 제한 없음

- 지원규모: 13편(13개 사) 내외, 사업지원금 총 3.3억 원

부 문	AI 활용 제작 지원	일반 제작 지원	마케팅 지원
규모	기업당 1,000만 원 * 5편	기업당 3,000만 원 * 4편	기업당 4,000만 원 * 4편

## ○ 지원 프로세스

절차	모집 공고/진단 및 심사/협약	게임콘텐츠 맞춤형 지원	완성심사 및 정산
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업 공고 및 기업 모집</li> <li>- 1차: 진단 키트 활용 서면 심사</li> <li>- 2차: 발표심사</li> <li>- 선정기업 협약 체결</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 선택 항목별 맞춤지원(AI/제작/마케팅)</li> <li>- 기업별 사업지원금 지급</li> <li>- 사업 추진 현황, 성과 등 점검</li> <li>- 투자, 사업화 등 대내외 연계 후속 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 최종 목표 달성도 및 정량·정성 성과 심사</li> <li>- 기업별 사업비 정산</li> </ul>
일정	2월 ~ 4월	4월 ~ 11월	11월

※ 상기 일정은 향후 사업추진 현황에 따라 변경될 수 있음

### [지원제한 및 결격사유]

- 기업 소재지가 서울이 아닌 기업
- 기획 초기 단계로서 게임콘텐츠의 게임성 등에 대한 진단 및 심사가 불가능한 경우
- 공동 제작(컨소시엄)의 경우 지원 불가
- SBA 및 타 기관에서 진행했던 동일 부문의 지원 사업에 참여한 이력이 있는 게임의 경우 ※ **별첨 사업 리스트 참조** (예시: 2024~2025 '게임콘텐츠 맞춤형 지원' 게임 등 해당 사업과 유사한 성격의 지원 내역이 포함된 지원 사업에 참여한 이력이 있는 게임은 '마케팅' 지원 불가)
- SBA에서 시행했던 **게임콘텐츠 지원 사업에 최근 2년간 연속으로 참여한 기업**의 경우 ※ **별첨 사업 리스트 참조**
- ※ 예시
  - 2024년 게임콘텐츠 맞춤형 지원 선정 기업
  - 2025년 게임콘텐츠 맞춤형 지원 선정 기업
- 타 기관의 게임콘텐츠 지원을 받고 있거나 해외 기업의 창작물일 경우
- ※ 타 지원사업의 오프라인 마케팅, 해외 전시 참가 지원사업 등 본 사업에서 지원하지 않는 항목에 대해서는 신청 가능
- **국제 혹은 지방세 체납 중, 금융기관의 채무불이행 상태, 휴폐업 상태, 부도·화의·법정관리 중인 경우**
- **개인의 파산·회생절차·개인회생절차의 개시 신청이 이루어진 경우**
- SBA 혹은 유사 전문기관으로부터 **참여제한조치를 받고 있는 사업자(대표자 포함)**인 경우
- 최근 결산기준 **전액자본잠식(완전자본잠식)** 기업인 경우
- 최근 결산기준 **부채비율 500% 이상**인 경우

※ 결격사유를 확인하지 않음으로 인해 발생하는 문제에 대한 책임은 전적으로 지원자에게 있음

## 2 지원개요

### □ 세부 지원내용

- 신청기업 전체 게임콘텐츠 사전 진단 결과 제공
  - 게임 개발 및 글로벌 진출을 위한 타겟 시장 분석, 목표 달성 전략, 실행 전략, 지표 수립 전략을 종합적으로 진단하여 전문가 피드백을 포함한 결과 제공
- 최종 선정 게임(13편 내외) 대상 사업지원금 총 3.3억 원

지원 부문	AI 활용 제작 지원	일반 제작 지원	마케팅 지원
지원 규모	기업당 1,000만 원 * 5편	기업당 3,000만 원 * 4편	기업당 4,000만 원 * 4편

- 지원 기업 역량 강화를 위한 개발, 사업 전략 세미나 운영
- 투자, 비즈니스, 홍보, 입주 공간 등 내외부 자원 활용 기회 제공

- 지원금 사용 항목: 각 항목 내에서 기업수요에 맞게 선택

부문	사용 항목	세부 내용
AI 활용 제작 지원	AI 툴 라이선스	- ChatGPT, Midjourney, Hunyuan 3D, ElevenLabs 등 생성형 AI 도구 구독료 (기획/이미지/영상 생성/3D 모델링/음악/효과음/현지화 등)
	기술 컨설팅 (20% 이내)	- 기업별 개발 프로세스 분석 및 AI 통합 전략 수립 - 프롬프트 엔지니어링, AI 파이프라인 구축 교육 등 ※ 총 지원금의 20% 이내 사용, 외주 용역비는 불인정
일반 제작 지원	인건비	- 게임 개발/제작 인력에 대한 내부 인건비
마케팅 지원	고객/시장 분석	- 앱 인텔리전스 프로그램 활용 마켓 동향 및 경쟁앱 분석 - 온라인 사전예약 및 베타서비스를 통한 출시 전 유저 풀 분석 - 마케팅 전략 개선을 위한 분석 및 컨설팅(이후 관련 내용 반영 증명 필요) - MMP 사용 비용(※ 총 지원금의 20% 이내 사용) - 기타 마케팅 시행을 위한 분석 활동으로 인정될 수 있는 사항
	온라인플랫폼/SNS 마케팅	- 구글 애즈, 페이스북, 인스타그램, 유니티 애즈 등 플랫폼 연계 광고 - 레딧(Reddit) 등 글로벌 게임 커뮤니티, 매거진 등 배너 광고 - 유튜브, 페이스북, 트위터 등 SNS 커뮤니티 운영을 통한 프로모션
	크리에이터 홍보	- 유튜브, 틱톡, 인스타그램 등 인플루언서 활용 홍보
	해외 마켓 참가 현지화	- 온라인 해외마켓 참가비 및 배너 노출 등 홍보 활동 - 게임콘텐츠 번역/LQA

- 대내외 파트너사 연계 크리에이터 홍보, 인프라, 솔루션, 투자 연계 지원 등

구분	주요내용
홍보	▶ 크리에이티브 포스 연계 크리에이터 홍보영상 제작 시 연계 ▶ 보도자료 배포 및 인터뷰, 유관협회 연계 온-오프라인 홍보채널 활용 홍보지원
고도화	▶ QA, 번역/LQA, 개발 S/W 등 게임 개발 및 고도화 연계 지원
인프라	▶ 사운드 스튜디오 이용료 등 할인 지원(서울경제진흥원 미디어콘텐츠센터 연계)
솔루션	▶ 국내외 클라우드 플랫폼 및 솔루션 기업 협력 솔루션 지원 및 기술 컨설팅
투자 연계	▶ SPP 2026, 서울 콘텐츠 투자 협의체 연계 투자 유치, 컨설팅 지원 등

○ 입주 공간 및 테스트베드 지원

※ 제작 → 마케팅 부문 순으로 우선 배정하며, 부문별 고득점 순으로 우선 선택권 부여

<서울게임콘텐츠센터 입주 공간 개요>

- 위 치: 에스플렉스센터 시너지룸 8~10층 (마포구 매봉산로 31)
- 공간구성: 스튜디오(기업별 사무실 공간), 회의실, 휴게공간
- 지원내용: 사무공간 인프라 제공, 게임 개발을 위한 모바일 테스트기기 대여 지원

구분	게임 스타트업 스튜디오
지원규모	2개실(78.91, 59.52㎡)
관리비	월m²당(전용+공용) 고정관리비 6,365원(VAT 포함), 변동관리비(실비 부과)
월 임대료	SBA 100% 지원
입주기간	기본 2년(1회 1년 연장 가능, 최대 3년 입주 가능)



<공간 현황> ※ 총 면적은 입주 시 별도 안내

연번	호실	전용면적(㎡)	입주시기(예정)	계약기간	시설사진
1	803호	78.91	입주 희망 즉시	기본 2년+1년 (심사를 통해 최대 1년 입주기간 연장 가능)	
2	1013호	59.52	2026. 7. 30. 이후		

※ 2026년 하반기 <서울게임콘텐츠센터> 스튜디오형 입주 공간 추가 모집 예정

- 주요 파트너사 및 협력 지원내용

구분	파트너사	지원내용
투자/ 퍼블리싱/ 펀딩 지원	네오위즈	▶ 중소 게임기업 투자유치 역량 강화를 위한 IR 컨설팅 지원
	컴투스 홀딩스	▶ 우수 게임 발굴 및 글로벌 퍼블리싱 지원 ▶ 투자 IR 멘토링 지원
	텀블벅	▶ 심층컨설팅을 통한 펀딩 노하우 교육 및 홍보 지원 ▶ 우수 게임 대상 마케팅 지원(내부 검토에 따라 지원)
개발/ 제작 지원	스마일게이트 스토브	▶ STOVE INDIE Alliance와 연계 - 사업 프로그램 우대 혜택 제공 ① 국내 유일의 게임 유통 플랫폼(ESD)인 STOVE INDIE 내 사업 프로그램 참여 및 활동에 대한 최우선 배네피트 제공 · 게임 개발: 유저 참여형 QA 프로그램 등 · 사업화: 크라우드펀딩 프로그램, 런칭 마케팅 및 홍보 등 * 일부 프로그램과 활동은 스마일게이트 자체 심사에 따라 선정되며 신청 시, 가산점 부여 ② 플랫폼 내 활동 기반, 스마일게이트 자체 심사를 통해 우수 게임의 글로벌 동반 성공을 위한 사업화, 인프라 지원 제공 · 게임 글로벌 경쟁력 검증+사업 방향성 일치하는 경우 퍼블리싱, 마케팅, MG 등 사업화 지원 * 퍼블리싱 채널: 타 ESD, 유통 등 3rd Party 플랫폼 + 콘솔 플랫폼(포팅) 확장 등 · 글로벌 시장 규모가 더 큰 장르 도전하는 경우, 스마일게이트 그룹사와 연계한 인프라 (공간, 투자 등) 지원
	네이버 클라우드	▶ 네이버 클라우드 서비스 크레딧 1년간 총 360만 원 제공
	큐로드	▶ QA 계약 시 호환성 QA 추가 제공 (AOS/iOS 각 5종)
	뒤끝	▶ 가입 축하 크레딧 \$100 ▶ 첫 출시 기념 크레딧 \$900 (매월 \$ 150 x 6개월, 이월 불가능) ▶ 재출시 기념 크레딧 \$200 <b>&lt;총 \$1,200 규모&gt;</b> ※ 이용 요금은 달러로 계량, 이용 요금에 환율 적용 → 원화로 청구/AWS, GCP 방식
	CFK	▶ 기존 플랫폼 포함 플랫폼 컨설팅 및 콘솔 플랫폼 포팅 지원 (PC/모바일→닌텐도 스위치, Playstation, Xbox 중 1개 플랫폼) ▶ 변환 플랫폼 진출 퍼블리싱 계약 시 우대 적용
국내외 마케팅 지원	더플레이 (TapTap)	▶ 개발 게임의 게임성, 중국시장 분석, BM 등 지원 ▶ 게임 현지화, 판호 신청, 운영 및 마케팅 지원
	갤럭시 엔터테인먼트	▶ 전 언어 공통 번역 서비스 단가 10% 할인 ▶ 원어민 인게임 플레이 LQA 무상 지원(언어별 규모에 따라 5시간~20시간)
	원스토어	▶ '원스토어 사전예약 Plus 피쳐드' 지원 ▶ '원스토어 인디게임존' 지원 * 타 안드로이드 마켓 동시 출시, 26년 내 출시 및 출시일 기준 부분 유료인 게임에 제공
	에이비일팔공 (AB180)	▶ 모바일 광고 성과 분석 솔루션(MMP) '에어브릿지' 이용 크레딧 1년간 총 설치 60,000건 무상 제공 ▶ 에이비일팔공(AB180) 주최 세미나 참여 혜택, 유상 도입 문의 시 추가 혜택 및 할인 제공
	엑솔라	▶ 다양한 맞춤형 솔루션을 통해, 글로벌 출시를 위한 컨설팅 및 마케팅 지원 제공
	티앤케이 팩토리	▶ 국내외 리워드 광고를 통한 퍼포먼스 최적화 및 마케팅 무상 컨설팅 제공 ▶ 리워드 멀티액션 캠페인의 레벨 및 단가 최적화와 ROAS 목표 달성 컨설팅 지원 ▶ 유상 캠페인 집행시 첫 캠페인은 예산 30% 금액을 추가 크레딧으로 제공 (ex. 500만원 집행시 650만원 물량 집행) ▶ 모바일 게임머플랫폼 어플리케이션 캠퍼의 사전예약 무상등록 제공

※ 파트너사의 서비스 이용 시 **지원사업 선정 기업에 한해 혜택을 제공**하며, 필수 이용 사항은 아님

## □ 신청서 접수방법

- 접수기간: 2026. 2. 27.(금) ~ 2026. 3. 26.(목) 17:00까지
- 접수방법: 서울경제진흥원(SBA) 홈페이지를 통한 온라인 접수
  - ※ 서울경제진흥원 홈페이지(<https://www.sba.seoul.kr/>) → 사업신청 → 접수중인 사업 → 해당사업 검색 및 신청(회원가입 필수)
  - ※ 신청서 접수 후, 신청서가 제대로 제출 완료되었는지 확인해야 하며 신청서 제출 오류에 따른 책임은 신청자 본인에게 있음
- 문의처: 게임팀 tel. 02-2124-2902 / e-mail: [gamecenter@sba.seoul.kr](mailto:gamecenter@sba.seoul.kr)
- 제출서류

구 분	제출물 내역	작성방법
① 사업신청서 소정양식(필수)	[서식 1] 사업 신청서 (제작/마케팅 부문) [서식 2] 사업 추진 계획서 (제작/마케팅 부문) [서식 3] 개인정보 수집 및 이용 동의서 [서식 4] 사업안내 및 홍보활용 동의서 [서식 5] 선정 심사위원 구성 추천표 각 1부 ※ 첨부된 신청서 작성 및 접수 안내 참조 ※ 마케팅 지원 부문: 게임의 스토어 링크, 게임 플레이 영상/링크 첨부	첨부양식 작성 (한글파일)
② 게임 및 기업소개서	- 게임 기획 및 제작 개요, 사업 전략 등 게임소개서 - 개발사의 이전 작품 및 주요 성과(포트폴리오)	필요시 제출 (자유양식)
③ 증빙서류 (필수)	- 국세·지방세 납입증명서(신청 월 기준) - 최근 3년간 결산재무제표(※ 표준재무제표증명원으로 제출 가능) - 사업자등록증 - 법인등기부등본(법인사업자의 경우) - 대표자 주민등록등본(개인사업자의 경우)	스캔 후 PDF 파일로 제출
④ 발표자료	- 발표심사자료(서면심사 완료 후 발표심사 시 제출)	심사대상 기업 별도 안내 예정

## 【분량 및 제출 요령】

- ① 소정양식을 이용하여 작성 후 PDF 파일로 제출
  - 파일명은 '(제작지원 신청서)회사명\_게임명'으로 통일 (예. (제작지원 신청서)진흥원게임즈\_SBA RPG)
  - '(마케팅지원 신청서)회사명\_게임명'으로 통일 (예. (마케팅지원 신청서)진흥원게임즈\_SBA RPG)
  - 1개의 파일 혹은 1개의 폴더에 압축하여 제출
- ② 사업신청 시스템 오류 등으로 파일 업로드가 어려울 경우 PDF파일을  
이메일([gamecenter@sba.seoul.kr](mailto:gamecenter@sba.seoul.kr))로 제출
- ※ 증빙자료는 신청접수 시에는 사본으로 제출 가능하나, 발표 심사 시에는 원본 제출 필수

## □ 심사방법

### ○ 진단 및 선정 절차

절차	서면진단(1차)	진단결과 안내	발표심사(2차)	최종 선정 및 협약
내용	사업신청서, 계획서 등 서류심사	신청기업 대상 진단키트 활용 결과 안내 및 진단 피드백 제공	1차 서면심사 통과작 대상 질의응답 방식의 대면 발표심사	지원작 최종 선정 및 협약 체결
일정	4월 1주	4월 2주	4월 3주	4월 4주

※ 상기 일정은 향후 사업추진 현황에 따라 변경될 수 있음

### ○ 심사일정: 모집 완료 후 신청기업 대상 별도 안내

### ○ 1차 심사(서면진단)

- 심사방법: 게임 개발사, 퍼블리셔, 투자자 등 분야별 전문가 진단위원회(7인)를 구성하여, 사업신청서 검토 등 서류 심사를 통해 1.5배수 내외 선정
- 심사기준: 진단 키트를 활용한 100점 만점의 정성 평가 추진
- 심사항목

#### ① 제작 지원(공통)

구분	평가항목	배점	
게임성 (56점)	기획 (15점)	게임 형태, 컨셉 등이 경쟁력이 있는가?	5
		개발사의 수행 인력 및 기술을 고려할 때 적절한 규모의 프로젝트인가?	5
		현재의 게임시장에 통찰만한 기획인가?	5
	콘텐츠 (16점)	기존의 유사 장르의 게임들과 다른 매력적인 차별성을 가지고 있는가?	5
		시나리오 및 캐릭터는 유저들에게 소구력을 가질 수 있을 만큼 매력적인가?	4
		pvp 및 랭킹 등 유저들의 리텐션을 고취 유도하는 콘텐츠를 갖췄는가?	4
		게임의 난이도는 목표 타겟층에 적절하게 설정되었는가?	3
	Pre-Production (그래픽 및 컨트롤 등) (13점)	인물, 배경 등의 콘티가 게임의 컨셉과 어울리는가?	5
		UI/UX에 대해서 고려하였는가?	5
	대중성 (12점)	시나리오 및 예상 플레이 타임이 과도하거나 부실하지 않은가?	3
		장르 및 플랫폼 등을 고려하여 목표 타겟층은 적절하게 설정되었는가?	3
		게임플레이를 위한 과도한 지식이 요구 되지 않는가?(진입장벽이 낮을수록 높은 점수)	3
적합성 및 잠재력 (44점)	사업성 (14점)	지나치게 잔인한 콘텐츠는 없는가?	2
		지나친 과금을 유도하거나 사행성을 조장하지 않는가?	2
		보기 불편한 선정적 콘텐츠는 없는가?	2
	마케팅 (11점)	경쟁 게임들과 비교해 성공가능성이 있는가?	5
		수익 모델(인앱결제, 광고수익 등)은 합리적이고 실현가능성 있게 마련되어 있는가?	4
		시장의 규모에 대한 예측 및 시장 진입가능성과 위험요소 분석 및 대응 전략이 마련되어 있는가?	5
완성도 (11점)	핵심 타겟층에 맞는 홍보전략을 가지고 있는가?	5	
	게임의 제목이 게임과 잘 어울리거나 눈에 띄는가?	3	
	OSMU 활용이 가능한 요소 또는 계획이 있는가?	3	
지원 적합성 (8점)	게임 빌드의 현재 완성도는 어떠한가?(사업기간 내 출시 가능한 상태인가)	6	
	향후 게임 개발 예정 일정은 합리적이고 가능하게 계획되었는가?	5	
	참여 인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	2	
합계	지원금에 대한 집행 계획이 적절히 마련되어 있는가?	4	
	기획인력, 혹은 개발인력의 제작경험과 수행역량은 뛰어난가?	2	
합계		100	

※ 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

## ② 마케팅 지원

구분		심사항목	배점	
게임성 (55점)	기획 (15점)	게임 형태, 컨셉 등이 경쟁력이 있는가?	5	
		개발사의 수행 인력 및 기술을 고려할 때 적절한 규모의 프로젝트인가?	5	
		현재의 게임시장에 통할만한 기획인가?	5	
	콘텐츠 (20점)	기존의 유사 장르의 게임들과 다른 매력적인 차별성을 가지고 있는가?	5	
		시나리오 및 캐릭터는 유저에게 소구력을 가질 수 있을 만큼 매력적인가?	5	
		pvp, 랭킹 등 유저들의 리텐션을 고취 유도하는 콘텐츠를 갖췄는가?	5	
		게임의 난이도는 목표 타겟층에 적절하게 설정되었는가?	2	
		시나리오 및 예상 플레이 타임이 과도하거나 부실하지 않은가?	3	
	확장성 (8점)	게임 내 IP, 스토리, 아트 등 매력적인 확장 요소를 갖췄는가?	4	
		글로벌 진출 등 사업 확장을 위한 역량을 갖췄는가?	4	
	대중성 (12점)	장르 및 플랫폼 등을 고려하여 목표 타겟층은 적절하게 설정되었는가?	3	
		게임플레이를 위한 과도한 지식이 요구되지 않는가?(진입장벽이 낮을수록 높은 점수)	3	
		지나치게 잔인한 콘텐츠는 없는가?	2	
		지나친 과금을 유도하거나 사행성을 조장하지 않는가?	2	
		보기 불편한 선정적 콘텐츠는 없는가?	2	
적합성 및 잠재력 (45점)	사업성 (14점)	경쟁 게임들과 비교해 성공가능성이 있는가?	5	
		수익 모델(인앱결제, 광고수익 등)은 합리적이고 실현가능성 있게 마련되어 있는가?	4	
		시장의 규모에 대한 예측 및 시장 진입가능성과 위험요소 분석 및 대응 전략이 마련되어 있는가?	5	
	마케팅 (11점)	핵심 타겟층에 맞는 홍보전략을 가지고 있는가?	5	
		게임의 제목이 게임과 잘 어울리거나 눈에 띄는가?	3	
		OSMU 활용이 가능한 요소 또는 계획이 있는가?	3	
	집행 적합성 (10점)	제시한 지원금 집행 계획 및 목적이 적정한가?	5	
		지원금에 대한 집행 계획이 적절히 마련되어 있는가?	5	
	지원 적합성 (10점)	참여 인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	2	
		기획인력, 혹은 개발인력의 제작경험과 수행역량은 뛰어난가?	2	
		사업 전략 및 수행 계획이 구체적이며 현실적인가?	3	
		사업 수행에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	3	
	<b>합 계</b>			<b>100</b>

※ 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

### ○ 발표심사 방법 및 기준

- 심사방법: 게임 개발, 마케팅, 퍼블리싱, 투자 등 관련 분야별 전문가 심사위원회(7인) 구성
- 심사대상: 1차 서면 심사결과 평점 70점 이상, 선정 규모 1.5배수 내외 게임콘텐츠
- 심사항목: 게임의 우수성(40%), 사업 계획의 적정성(60%) 심사

### ① AI 활용 제작 지원

구분	심사항목	배점
게임의 우수성 (40)	콘텐츠(서비스)의 우수성 및 기능성, 시장 경쟁력을 갖추었는가?	20
	사업을 위한 콘텐츠(서비스)의 완성도가 높은가?	10
	콘텐츠(서비스)의 발전 가능성 및 확장성이 높은가?	10
사업 계획의 적정성 (60)	<b>AI 활용 계획의 구체성 및 실현 가능성</b> (어떤 공정에 어떤 AI 툴을 적용할 것인가)	20
	<b>AI 도입으로 인한 개발 효율 개선 기대효과</b> 가 근거 있게 제시되었는가?	20
	수행기관의 역량(사업수행 역량, 인력운영, 실적 등)은 충분한가?	10
	<b>지원금(AI 툴 라이선스) 집행 계획의 적절성</b>	10
	<b>합 계</b>	<b>100</b>

## ② 일반 제작 지원

구분	심사항목	배점
게임의 우수성 (40)	콘텐츠(서비스)의 우수성 및 기능성, 시장 경쟁력을 갖추었는가?	20
	사업을 위한 콘텐츠(서비스)의 완성도가 높은가?	10
	콘텐츠(서비스)의 발전 가능성이 높은가?	10
사업 계획의 적정성 (60)	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 구체적이며 도전적인가?	15
	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 근거에 기반하여 제시되었는가?	10
	수행기관의 역량(사업수행 역량, 인력운영, 실적 등)은 충분한가?	15
	사업 수행에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	20
합 계		100

## ③ 마케팅 지원

구분	심사항목	배점
게임의 우수성 (40)	콘텐츠(서비스)의 우수성 및 기능성, 시장 경쟁력을 갖추었는가?	20
	사업을 위한 콘텐츠(서비스)의 완성도가 높은가?	20
사업 계획의 적정성 (60)	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 구체적이며 현실적인가?	15
	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 근거에 기반하여 제시되었는가?	10
	계획에 대한 수행기관의 역량(기존 프로젝트 실적 등)은 충분한가?	15
	사업 수행에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	20
합 계		100

# 4 유의사항

### □ 중복 신청 및 선정 기준

- 동일 기업이 다른 게임콘텐츠로 AI 활용 제작, 일반 제작, 마케팅 부문 간 중복 신청은 가능하되, 최종 선정은 기업당 1개 부문에 한하여 가능
- 동일 기업이 2개 이상 부문에 중복 선정될 경우, 해당 기업에 지원부문 선택(우선권)을 부여하며, SBA에서 지정한 기간까지 선택하고, 포기한 타 부문은 예비 후순위 기업을 선정

### □ 일반사항

- 마감 시한까지 신청이 완료되지 않을 경우 접수 처리되지 않으며, 마감 당일은 접속 폭주가 발생할 수 있으므로 사전 제출 필수
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출 서류 일체는 반환되지 않음
- 사업신청 시 사업 참여자는 개인/기업 정보 수집 및 이용에 동의하여야 하며, 동의를 거부할 경우 신청 및 선정심사 제외 등 불이익을 받을 수 있음
- 제작 지원의 경우 선정 콘텐츠(서비스)에 서울시와 서울경제진흥원(SBA) 지원 사실을 반드시 표기하여야 함
- 제출된 신청서류 내용에 대한 증빙을 요청할 수 있으며, 증빙자료 미제출 시 선정이 취소될 수 있음
- 각 항목에 대한 중복 지원은 불가하며, 동일한 게임으로 같은 성격의 지원(지원금 등 현금성 지원을 받은 경우)을 받은 사실이 확인될 경우, 최종 선정된 이후에라도 관련 사항 취소 및 지원금 회수, 참여제한 등의 제재 조치가 취해질 수 있음

- 선정결과 통보 후 특별한 사유 없이 사업수행을 취소하거나 자료제출 등의 협조를 취하지 않는 경우 향후 진흥원 유사사업 참여제한 등의 조치를 받을 수 있음
- 선정된 기업이 사업지원금을 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 사업을 중단할 경우, 지원금 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 선정된 기업이 협약기간 중에 사업자 소재지가 서울 소재가 아닌게 된 경우, 지원금 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 선정 후 사업지원금 지급을 위한 지급보증보험증권 제출 필수
- 상기 공고 내용은 향후 상황에 따라 일부 변경될 수 있음
- 제출된 서류가 허위, 위·변조, 그 밖의 방법으로 부정하게 작성된 경우 관련 규정에 의거 선정 취소 및 협약 해약·제재할 수 있음

붙임문서: 신청서 양식 각 1부

[별첨 1] SBA 성격별 게임 지원사업 리스트