

꿈과 상상력으로 미래를 여는 전남정보문화산업진흥원



2026. 03.

「전남지역기반게임산업육성사업」  
2026년 스타게임 다년도 제작지원 공고

# 「전남지역기반게임산업육성사업」 2026년 스타게임 다년도 제작지원 - 공고문

(재)전남정보문화산업진흥원에서는 「전남지역기반게임산업육성사업」의 일환으로 국내·외 게임시장을 개척하고 게임콘텐츠 수출 선도 및 스타게임 발굴을 위한 “2026년 스타 게임 다년도 제작지원” 사업을 시행하오니 역량 있는 기업의 많은 참여 바랍니다.

2026년 3월 16일

(재)전남정보문화산업진흥원장

## 1 사업개요

- 사업명 : 2026년 스타게임 다년도 제작지원
- 사업목적
  - 전남 지역 게임콘텐츠의 글로벌 시장개척 및 수출 선도를 목표로, 혁신적인 게임 콘텐츠 제작을 다년도 지원하여 스타 게임 발굴 및 경쟁력 강화
- 사업기간 : 2026. 1. 1. ~ 2026. 12. 31.
- 협약기간 : 1차년 2026. 5. ~ 2026. 11. / 2차년 2027. 4. ~ 2027. 10.

## 2 지원내용

- 지원대상 : 협약 종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 전남지역 및 타 지역 게임 개발·제작 기업 **※ 사업안내서 필히 참고**

<b>[주관 기업]</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 전남 소재 본사 기업으로 게임콘텐츠 개발 기업 (게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업)<ul style="list-style-type: none"><li>※ 공고일 기준 전남지역에 사업자등록 및 게임 제작업 또는 배급업을 완료한 기업</li></ul></li><li>• 전남으로 본사 이전 확약서 제출한 타 지역 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업 (선정 시 협약 체결 후 1개월 이내, 전남지역 내 본사 이전 완료 필수)</li></ul>
<b>[참여 기업]</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 전남 소재 본사/지사 및 타 지역 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업<ul style="list-style-type: none"><li>※ 타 지역 참여 기업은 주관 기업에 이전할 ‘기술 이전 확약서’ 제시 필수<ul style="list-style-type: none"><li>- 기술이란 : 「기술의 이전 및 사업화 촉진에 관한 법률」 제2조 제1호 가목 ~ 라목</li><li>- 기술이전이란 : 양도, 실시권 허락, 기술지도, 공동연구, 합작투자 또는 인수·합병 등의 방법으로 기술이 기술보유자(해당 기술을 처분할 권한이 있는 자를 포함한다)로부터 그 외의 자에게 이전되는 것을 말함</li></ul></li></ul></li><li>• 전남 소재 지사 기업은 참여 기업으로만 신청 가능하며, 공고일 기준 전남 지역 내 사업자 등록을 완료한 기업</li></ul>

**[기타 사항]**

- 주관기업 단독 또는 컨소시엄 가능
  - ※ 컨소시엄 구성 시 지원금 비율 : 주관기업(50% 초과) + 참여기업(50% 미만)
  - ※ 컨소시엄 구성 시 참여기업은 전남 본사 및 전남지사만 가능(지점 불가)
- 주관기업 및 참여기업은 게임 제작업 등록 또는 배급업 등록 증빙제출 (필수)
- **2026년 전남지역기반게임산업육성사업 게임 제작 지원사업인 스타 게임 제작지원, JNGC 게임 제작지원, 인디 게임 제작지원 중 1가지 지원사업만 선정 가능 (복수 선정 불가)**

○ 지원분야 : 전(全) 분야 전(全) 플랫폼 가능

○ 지원금: 450,000천원

○ 지원규모 : 3개사 (과제당 최대 150,000천원 내외 지원)

- 총 사업비(100%) : 지원금(90% 미만) + 기업부담금(현금 10% 초과) ※ 현물 불가

※ 총사업비(지원금+기업부담금)는 협약기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, **지원금 신청액 \* (타당성, 평가순위, 개발 진척도 등)**을 고려하여 선정평가위원회에서 지원금 확정  
 \* **지원금 신청액**은 선정평가 시 선정평가위원회에서 삭감될 수 있음

구분	지원규모	지 원 내 용
지정과제 (IP 활용)	150,000천원 × 1개사	- 장르/모든 분야의 플랫폼 구분 없이 사업기간 내 IP를 활용하여 런칭이 가능한 신규게임 제작지원 <b>※ 신청 기업 (주관 참여) 자체 IP 불가, IP 활용 계약서 증빙 서류 필수 제출</b>
자유과제	150,000천원 × 2개사	- 장르/플랫폼 제한 없이 자유 주제의 창의적 신규게임 제작지원

○ 지원내용

구분	스타게임 제작지원(2개년 다년도 지원)	
	개발형(1차년도-2026년)	출시형(2차년도-2027년)
사업목표	상용화 버전의 완성형 게임 제작지원	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA 지원
진척도	기획에서 개발 완료 전까지 진행 단계	개발 완성 단계에서 출시 전 단계
결과물	게임 상용화 버전	게임 출시 및 추가 업데이트 버전
지원금	150,000천원 × 3개사	100,000천원 × 1개사
기타	지원 시 차년도 출시형 계획까지 작성 제출	기존 개발형 과제 중 <b>결과평가 우수(계속)통과</b> 1개 과제

○ 지원조건

**[ IP활용 게임 제작지원 지원조건 ] (해당시)**

- ▶ 국내 인지도 및 시장성(매출)등 경쟁력이 높은 IP 활용하여 상용화 목적의 게임콘텐츠 개발
  - ※ IP(지식재산권)를 활용 계획인 경우 **※ 신청 기업 (주관, 참여) 자체 IP 불가, IP 활용 계약서 증빙 서류 필수 제출**
  - **지식재산권 관련 증빙서류 : IP 라이선스 계약서(계약조건 및 출시권역 포함) 제출(필수)**

**[ 과제 지원조건 ]**

- ① **과제신청서 작성 시 2년 간 제작계획을 기준으로 작성(필수)**
  - ※ 1차년(개발형) : 국내 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작지원
  - ※ 2차년(출시형) : 상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 글로벌 출시를 위한 마케팅, 번역, QA, 고도화 등 지원
- ② 사업 신청 시 국내·외 콘텐츠 출시 계획서 제출(필수)
  - ※ 구체적인 마케팅, 투자 등을 통한 매출 발생 및 출시 계획 제시
  - ※ 협약기간 내 게임제작 결과물 및 상용화 추진(또는 매출발생) 증빙자료 제출 필수
- ③ 과제별 국고 지원금은 총 사업비의 90% 미만으로 지원
- ④ **1차년도 게임제작 결과물은 상용화 버전 단계까지 완성해야 함(필수)**
- ⑤ 제안 내용에 국내외 목표시장 및 상용화 목표 제시 필수
- ⑥ 총 지원금 중 자부담을 우선하여 집행해야 함
- ⑦ 사업자부담금(10%) : 현금(10% 초과) ※ 현물 불가
  - ※ 자산취득비는 자부담으로만 사용 가능
- ⑧ **(재)전남정보문화산업진흥원 행사 및 전남콘텐츠페어 참가(필수)**

- ▶ 게임장르에 제한은 없으나, 사행성·선정성 등 사회통념을 벗어나는 게임 콘텐츠 제외(필수)
- ▶ 참여기업이 퍼블리싱 기업인 경우 과제신청 및 지원 불가
- ▶ 제작 및 개발 중인 게임 콘텐츠도 신청 가능하나 미 출시된 게임 콘텐츠 이어야함(필수)
- ▶ 신청 과제는 진흥원 및 타 기관의 미지원 콘텐츠여야 함
- ▶ 모든 성과목표는 협약기간 내 달성해야 하며, 미 달성 발생 시 과제탈락 조치 될 수 있음

### 3 접수 안내

#### ○ 접수기간

- 공고기간 : 2026. 3. 16.(월) ~ 2026. 4. 3.(금) / 19일간
- 접수기간 : 2026. 3. 16.(월) ~ 2026. 4. 3.(금) 17시까지
  - ※ e나라도움(<https://www.gosims.go.kr>) 외의 다른 경로를 통한 접수는 불가합니다.
  - ※ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생 가능성이 있으므로 접수마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.
- 원본서류제출기간 : 2026. 3. 16.(월) ~ 2026. 4. 3.(금) 17시까지 ※ e나라도움 신청기업에 한함
- 원본서류 제출방법 : e-mail 제출 ※ 접수 마감일 17시까지
- 접수처 : kjh@jcia.or.kr
- 문의처 : 콘텐츠기반팀 김재형 수석 (061-339-6990 / kjh@jcia.or.kr)

#### ○ 신청방법

- **e나라도움을 통한 접수 (<https://www.gosims.go.kr>)**
  - ※ e나라도움 신청한 파일(업로드 파일)은 별도 이메일 제출(kjh@jcia.or.kr)
- (재)전남정보문화산업진흥원 홈페이지(<https://www.jcia.or.kr>) 접속, 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 신청 서식 및 증빙 서류 e나라도움 홈페이지 통해 접수
  - 모든 파일 통합하여 1개 PDF 파일로 업로드**
- 별첨 사업안내서(e나라도움 시스템 이용 방법 참고)
  - ※ 국고를 통한 모든 지원 사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니, 시스템 관련문의는 반드시 e나라도움 고객센터로 연락바람
  - . **e나라도움** 사용자 지원센터 **문의처 : 1670-9595 (매뉴얼 및 동영상 참고)**

### 4 선정절차 및 평가기준

#### ○ 선정절차 안내(예정) ※ 선정 절차 일정은 변경 될 수 있음

① 평가(서면, 발표) 2026. 4월 2주	⇒	② 평가결과 안내 2026. 4월 3주	⇒	③ 사업계획서수정 2026. 4월 4주	⇒	④ 협약체결 2026. 5. 1.
-----------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	-----------------------

#### ○ 평가기준

- 서면평가표(안) (100+3점 / 50%)

평가항목		평가요소	배점
I	수행기관 전문성 (30점)	• 유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	10
		• 구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
		• 참여인력의 전문성	10

II	과제 기획력 (40점)	• 실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
		• 목표시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	15
		• 기획된 과제의 차별성과 참신성	15
III	과제 내용 (30점)	• 일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
		• 시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
IV	가산점	• 전남글로벌게임센터 입주기업	3
합 계			103

- 발표평가표(안) (100점 / 50%)

평가항목		평가요소	배점
I	과제 수행능력 (20점)	• 과제책임자의 과제수행 의지	10
		• 과제개발을 위한 명확성과 확고성	10
II	과제 기획력 (40점)	• 기획된 과제의 차별성과 참신성	10
		• 다년도 과제 기획안의 구체성, 현실성 확보 여부	15
		• 세부적 유통계획, 합리적 보급 계획 제시 여부	15
III	기대성과 (40점)	• 기대되는 매출 규모	10
		• 게임 상용화 등 발전 가능성	15
		• 제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부	15
합 계			100

- 접수된 과제수행계획서 및 제출서류 등을 바탕으로 서면평가, 발표평가를 통해 종합 점수 70점 이상 획득한 기업 중 고득점 기업 순으로 최종 선정
  - ※ 신청기업 수, 모집규모에 따라 서면·발표평가를 개별 추진할 수 있음
  - ※ 과제별 평가결과에 따라 적격기업이 없을 경우 선정업체가 없을 수 있음
- 지원사업 협약체결 시 협약 서류 및 협약 조건 미비로 인해 협약체결 불가 시 차 순위 기업과 협약체결을 진행할 수 있음

## 5

## 기 타

- 결과평가는 협약기간 내 11월 말에 진행 예정
- 지원금의 지급과 관련하여 관리기관의 사정에 따라 금액, 횟수, 시기 등은 변경 가능
- (재)전남정보문화산업진흥원 행사 및 전남콘텐츠페어 참가 (필수)
- 자세한 내용은 사업안내서 참조