

2026 충북글로벌게임센터 게임 콘텐츠 제작 지원사업 모집 공고

(재)청주시문화산업진흥재단에서는 국내외 시장에서 경쟁력을 갖춘 게임 콘텐츠 발굴과 충북 게임기업의 제작 역량 강화를 위한 「2026 충북글로벌게임센터 게임 콘텐츠 제작 지원사업」을 아래와 같이 공고하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

2026. 3. 9.

(재)청주시문화산업진흥재단 대표이사

1 사업개요

- 사업명: 2026년 충북글로벌게임센터 게임콘텐츠 제작지원 사업
- 사업목적
 - 글로벌 시장 경쟁력을 갖춘 게임콘텐츠 발굴 및 육성
 - 충북 게임기업의 제작 역량 및 사업화 역량 강화
 - 지속 가능한 지역 게임산업 생태계 구축
- 사업기간: 협약일(4월 예정)~2026. 11. 30.

2 지원내용

- 지원내용: PC, 모바일, 콘솔, VR, AI 기반 게임 등 자유 공모
- 지원규모: 총 12개사 내외 지원

구분	지원금	지원내용	기업 수	비고
신규	110,000천원~ 60,000천원	신규 게임제작 지원, 베타테스트 이상 결과물 도출	10개사 내외	자부담 매칭 총 사업비의 10% 이상, 고용 1명 이상 필수 (국비지원금 1억 이상은 고용 2명 이상)
후속 (고도화)	70,000천원~ 60,000천원	출시 직전 또는 출시 후 게임 빌드업 및 마케팅 등 지원(마케팅만은 지원불가)	2개사 내외	
합계			12개사 내외	

※ 신규와 후속의 기업 수는 평가 시 우수 과제 선정을 위해 유동적으로 변경가능, 후속에 적격자 없을 시 신규 12개사 선정 가능

※ 선정된 과제에 대해 고득점순으로 사업비 배정, 사업비 심의 진행

○ 지원요건

구분	신규	후속(고도화)
지원대상	-프로젝트 진행률 30% 이상 정식 출시 이력이 없는 신규 게임	-출시 직전 또는 출시 후 업그레이드가 필요한 게임
사업 결과물	-협약기간 내 베타테스트 이상 완성 (2027. 3. 이내 출시)	-협약 기간 내 상용화(플랫폼 출시, 판매 계약 등), 기존 대비 업그레이드 된 부분 결과물
지원 내용	-신규게임 개발에 필요한 인건비, 용역비 등	-게임콘텐츠 고도화(★필수) : 에피소드 추가, 확장, 품질향상 등 콘텐츠 업그레이드 -마케팅(선택) : 홍보영상, 웹 트레일러, 사전예약 마케팅 등 선정 게임 홍보에 필요한 마케팅 비용 -QA, 현지화(선택)
지원 플랫폼	-PC, 모바일, 콘솔, VR, AR, 시뮬레이터 등 (예외: 메타버스, 오프라인 보드게임)	
지원 조건	-1개사 1개 과제 지원(2026 총북 인디 스타트업 제작 지원과 중복 불가, 신규게임과 고도화 중복 불가) -사업비의 10% 자부담금 편성 필수(현물 불가) ※사업비 편성기준 참조 -협약기간 내 신규채용 1명 이상(지원금 1억 이상은 2명) 채용 필수로 총북 소재 사무실에서 상근직으로 3개월 이상 고용 유지 필수 -협약 종료일까지 기업이 제시한 결과물 완성 및 제출 필수 ※미완성, 결과평가 시 과제 탈락, 기업사정에 의한 협약해지 시 지원금 전액 환수 (환수절차에 부응 시 지급보증보험증권으로 청구) -과제 종료 후 3년 동안 매출액, 고용창출 등 실적조사 협조 의무 -선정 시 지원금 이행(지급)보증보험증권 발급 필수	

○ 지원자격: 다음 요건 중 한 가지 내용에 해당하는 중소 법인 기업

- 1) 사업장 소재지를 충청북도에 두고 게임을 개발하고 있는 법인
- 2) (역외 기업인 경우) 선정 후 충북지역 내 사업자등록·이전을 완료하였거나, 협약일 기준 3개월 내 사업자등록·이전을 확약한 게임기업 본사
- 3) 지사인 경우 공고일 이전 충북 도내 설립 후 3개월, 상근 근로자 최소 3명 이상 유지중인 기업(거주 증빙 필요)

※ 지원 제외대상

- 아래와 같은 콘텐츠 요소가 포함된 경우
 - 장 르: 선정성 · 폭력성 · 사행성 등 사회 통념을 벗어난 게임 콘텐츠
 - 플랫폼: 오프라인 보드게임 및 메타버스 플랫폼
 - 콘텐츠: NFT 연계 콘텐츠
- 타사의 게임 모방 소지가 있거나, 저작권 무단 침해의 경우 ※기존 출시 및 선정 게임 중 표절 의혹 및 표절 확인 시 선정취소, 지원금 회수 조치 가능
- 개인사업자 지원 불가 / 컨소시엄 구성 불가

- 충북글로벌게임센터 [2026 인디 스타트업 제작지원]과 중복 지원불가
- 신규게임의 경우 상용화 이력이 있는 게임 콘텐츠 지원 불가
- 신규게임의 경우 **협약 체결일로부터 3개월 이내 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원불가**
- 기타 한국콘텐츠진흥원 지역기반 게임 산업육성 지침 내 지원사업 참여 제한사항 참조

[한국콘텐츠진흥원 지원사업 참여 제한사항]

- 신청일 현재 동일한 과제(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)로 정부, 지방자치단체, 정부 사업대행기관, 재단 등으로부터 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받은 경우
- 전담기관과 협약을 체결하고 당해연도에 동시에 수행하는 지원과제가 2개 이상인 자(당해연도에 수행할 수 있는 콘텐츠지원과제의 수는 최대 2개로 제한한다. 단, 개별 수행기관이 교부받은 지원금이 5,000만원 이하인 지원과제는 동시 수행 과제 수로 산정하지 않음)
- 과거 동 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 있거나 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 있는 경우
- 신청일 기준 부도기업, 국세, 지방세, 4대보험 중 어느 하나라도 체납 중인 기업
- 신청일 현재 국가연구개발(또는 지원)사업에 참여제한 조치 중인 기업(대표) 및 사업책임자
- 재단 및 정부 관련 기관(국가 및 지방자치단체 등) 수행사업의 정산 잔액 미납, 기술료 미납, 부정수급으로 제재조치를 받은 기업(대표) 및 사업책임자
- 신청일 현재 주관기업, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우
- 지원사업 선정 유무에 따라 설립, 폐업하는 기업의 경우 지원사업 배제 대상임
- ※ 해당 조건에 대한 증명은 신청자의 서약서 제출에 의함
- ※ 허위사실 확인 시 선정취소 및 지원금 전액 환수, 향후 사업 관련 제재 조치함
- ※ 기타사항은 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠 지원사업 관리규칙에 따름

○ 사업비 사용 및 지원금 지급

구분	세부사항								
사업비의 사용	<ul style="list-style-type: none"> - 사업비는 ‘e나라도움’ 을 통해 교부(예치)하며, 집행관리/정산/정보공시 등 모든 과정 이행 ※참여 기업의 통장으로 지원금이 직접 입금되지 않음 - 사업비(지원금+자부담금)는 공급가액으로만 집행 가능, 부가가치세는 사업비 외 별도 집행 - 자부담금은 사업비 전용 통장에 입금, 확인 후 지원금 교부 - e나라도움을 통해 예산 집행을 해야 하며, 자부담금 우선집행 - 사업비는 협약기간 내 해당분만 인정 ※협약 전 집행액 소급 및 협약기간 종료 후 집행 불가 - 사업종료 후, 정산 시 부정적 집행으로 확인될 시 집행여부와 관계없이 환수 - 사업비는 사업비 산정기준(별첨)에 따라 증빙 필수 								
지원금 지급	<ul style="list-style-type: none"> - 1차 지원금: 협약체결 후 이행(지급)보증보험증권 제출 완료 시 지원금의 70% 지급 ※국고보조금 교부 상황에 따라 변동가능성 있음 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">구분</th> <th style="text-align: center;">제출시기</th> <th style="text-align: center;">보험금액</th> <th style="text-align: center;">보험기간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">이행(지급)보증보험증권</td> <td style="text-align: center;">1차 지원금 신청시</td> <td style="text-align: center;">지원금100%</td> <td style="text-align: center;">협약기간 + 60일</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※이행(지급)보증보험증권 미제출시 협약 취소, 타 서류로 대체 불가, 사업비로 수수료 편성 불가 - 2차 지원금: 중간평가 “통과” 기업에게 30% 지급 	구분	제출시기	보험금액	보험기간	이행(지급)보증보험증권	1차 지원금 신청시	지원금100%	협약기간 + 60일
구분	제출시기	보험금액	보험기간						
이행(지급)보증보험증권	1차 지원금 신청시	지원금100%	협약기간 + 60일						

3 공고 및 접수

- 공고기간: 2026. 3. 9.(예정)~4. 2.(목) ※홈페이지를 통한 사전공고(3. 9.~3. 15.)
- 접수기간: 2026. 3. 16.(월)~4. 2.(목) 15:00 ※e나라도움 공고 및 접수
- 신청방법: e나라도움 공고의 사업 신청 양식 작성 후 온라인 접수
- e나라도움 신청 절차

구분	세부내용
회원가입	<ul style="list-style-type: none"> ■ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 회원가입 후 로그인
공모사업 찾기	<ul style="list-style-type: none"> ★경로: 대민홈페이지 > 공모사업찾기 > 공모사업 찾기 ■ [공모명]에 “2026년 게임콘텐츠 제작 지원사업” 입력 후 [검색] 버튼 클릭 → 아래 해당 사업 전체 클릭 ■ “2026년 게임콘텐츠 제작 지원사업” 선택 후, 오른쪽 위 [공모신청 바로가기] 버튼 클릭 ■ 사업신청서 화면으로 이동하여 신청서 작성
신청서 작성 및 제출	<ul style="list-style-type: none"> ★경로: 사업수행관리 > 신청관리 > 사업신청관리 > 공모현황 ■ 오른쪽 위 [매뉴얼] 내용을 참고하여 [사업신청서작성] 탭 순서대로 작성 <ul style="list-style-type: none"> ① STEP 1 신청기관 등록 <ul style="list-style-type: none"> * 사업명: 지원사업명이 아닌 기업에서 제안하는 [과제명] 기입 * 담당자등록: 지원사업에 투입되는 참여인력 모두 등록 ② STEP 2 사업내용 등록 <ul style="list-style-type: none"> * 보조사업유형: 예치형 * 파일첨부: 제출서류를 하나의 압축파일로 업로드, 폴더명은 “신규/후속_기업명” * 사업기간: 협약예정일인 2026.04.24. ~ 2026.11.30. 입력 * 대상자수: “해당없음” 으로 기재 * 사업대상: 출시주요시장 및 출시타겟층 기재 * 수혜조건: “국고보조금 90% 이하 + 자부담금 10% 이상 편성” 기재 * 국고보조금 이외의 경비 부담내용: 자부담금 조달 계획 기재 * 수익액의 처리방법: “해당없음” 기재 * 신청자의 자산/부채: 신청기업 자산현황 기재 * 재원조달 계획: 행추가 2회 후, 국고보조금/자부담금별 항목선택 및 금액 입력 * 각 항목별 작성완료 후 “저장”, 전체 작성완료 후 “다음” 클릭 ③ STEP 3 신청서 제출 <ul style="list-style-type: none"> * 자격요건 확인여부 “Y”, 개인정보활용동의 4가지 사항 체크 후 저장 ■ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 파일첨부, 저장 완료 후 [신청서 제출] 버튼을 눌러야 접수 완료
신청서 진행상태 확인	<ul style="list-style-type: none"> ★경로: 사업수행관리 > 신청관리 > 사업신청관리 > 사업신청현황 ■ [사업명]에 “2026년 게임콘텐츠 제작 지원사업” 입력 후 [검색] 버튼 클릭 ■ [진행상태]가 ‘제출’ 상태면 접수 완료된 상태 <ul style="list-style-type: none"> * 제출한 신청 건은 [회수] 버튼을 클릭하여 회수한 후 수정 가능
유의사항	<ul style="list-style-type: none"> ■ e나라도움 시스템 외에 타 경로를 통한 접수는 불가하오니, 회원가입 및 등록절차 등을 고려하여 접수 마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.
e나라도움 문의	<ul style="list-style-type: none"> ■ e나라도움 사용자 매뉴얼 참고 ■ e나라도움 고객센터 문의(1670-9595)

○ 제출서류: 폴더명 “신규/후속_기업명” ※신규, 후속 중 선택

구분	신청서류 내역	유의사항	제출형식
사업 수행	1. 사업 신청서 / 과제 수행 계획서		HWP, PDF 모두
발표 자료	2. PT발표자료 [선택사항] 게임동영상(.MP4)	*고화질 동영상 별도제출 가능 (제출기간 동일), 기업명 명시 cbgame_center@naver.com	PDF 파일, MP4 파일
동의서	3. 개인정보 수집·이용·제공 동의서 4. 성희롱·성폭력 방지 등에 관한 서약서 5. 지원사업 참여제한 체크리스트 6. 위탁사업 계획서(용역) *사업 편성시	참여인력 자필서명 필수 인감 날인 필수	PDF 파일
증빙 자료 (번호 순으로 첨부)	7. 사업자등록증명원 8. 게임제작업자등록증 9. 법인등기부등본, 사용인감계 10. 최근 2개년 표준재무제표 11. 국세/지방세 완납 증명서 12. 사업장 4대 사회보험 완납증명서 13. 고용보험명부	공고일 이후 발급분 구청 발급분 공고일 이후 발급분 *설립 1년 미만 기업의 경우 미제출 공고일 기준까지 증명서 유효기간이 남아있어야 함 공고일 이후 발급분 4대보험 사업장 가입자 명부	PDF 파일

4 선정방법

○ 선정절차

구분	평가자	평가내용
서류검토	사업담당자	-제출서류 확인, 자격미달 및 서류 부적격 시 탈락
		↓
발표평가	외부심사위원 7명 내외	-PT 발표평가(과제당 20분/발표 10분, 질의응답 10분) -평점 70점 이상 과제 중 고득점 순으로 선정, 협약 포기를 대비하여 예비순위 선정 -예산심의, 고득점 순으로 사업비 규모 결정
		↓
수정사업계획서 및 협약서류 제출	-	-사업 및 조정된 예산 반영하여 수정 계획서 제출 -이행지급보증보험 증권 등 제출
		↓
협약체결	-	-최종 협약 체결(4월 말)

○ 평가항목
- 신규 게임

평가 항목		세부 평가기준	배점
사업전략 (10)	추진 의지	-제작지원 필요성, 추진 목표 및 방향의 구체성	5
	사업 현실성	-목적에 부합하는 사업비 편성 및 산출내역의 적정성	5
과제 수행능력 (15)	수행기관 역량	-사업규모 대비 참여인력 확보 및 참여율 적정성	5
	수행관리 체계	-사업기간 내 제작 완료 및 출시 가능성 검토	5
	유사과제 경험	-수행경험, 제작 및 판매실적, 기술보유현황, 수상내역 등	5
콘텐츠 우수성 (40)	기획력	-신규 게임콘텐츠 개발을 위한 단계별 준비성, 기획의 우수성	20
	대중성(상업성)	-신규 게임콘텐츠의 차별성, 재미, 몰입도 등 유저 대상 매력 요소 -타 게임 대비 경쟁력	20
기대성과 (35)	수익화 가능성	-사업화 수익을 위한 비즈니스 모델 구성 및 사업화 전략	20
	시장진출 가능성	-목표 시장분석 및 해외진출(해외판매, 서비스 등) 가능성 ※ 해외 퍼블리싱 계약, 자체서비스 계획 등	15
합 계			100

※청주시문화산업진흥재단 올해의 로크, 우수 로크 수상 시 가산점 1점

- 후속(고도화)

평가 항목		세부 평가기준	배점
사업전략 (10)	추진 의지	-고도화 지원 필요성, 추진 목표 및 방향의 구체성	5
	사업 현실성	-목적에 부합하는 사업비 편성 및 산출내역의 적정성	5
과제 수행능력 (15)	수행기관 역량	-사업규모 대비 참여인력 확보 및 참여율 적정성	5
	수행관리 체계	-사업기간 내 고도화 완료 및 출시 가능성 검토	5
	유사과제 경험	-수행경험, 제작 및 판매실적, 기술보유현황, 수상내역 등	5
콘텐츠 우수성 (45)	기획력	-고도화 기획의도 적합성, 시장분석 등 필요성에 따른 콘텐츠 업그레이드 -고도화 기획의 우수성 및 기간 내 목표성과의 타당성	20
	대중성(상업성)	-게임콘텐츠의 차별성, 재미, 몰입도 등 유저 대상 매력 요소 -타 게임 대비 경쟁력	20
	발전 가능성	-고도화를 통한 발전 가능성	5
기대성과 (30)	수익화 가능성	-사업화 수익을 위한 비즈니스 모델 구성 및 사업화 전략	15
	시장진출 가능성	-목표 시장분석 및 해외진출(해외판매, 서비스 등) 가능성 ※ 해외 퍼블리싱 계약, 자체서비스 계획 등	15
합 계			100

※청주시문화산업진흥재단 올해의 로크, 우수 로크 수상 시 가산점 1점

5 과제수행

○ 진도 점검

- 점검내용: 담당자, 외부 전문가와 역할 분담하여 확인
- 점검방법: 외부 전문가와 동행하여 선정과제 진척도 점검, 개발 자문 제공

○ 중간 평가

- 일정: 26년 8월 예정
- 평가내용: 과제 추진내용 및 사업비 적정 집행여부 평가
- 평가방법: 발표 평가 / 중간 결과물에 대한 영상 및 테스트빌드 제출 필수

○ 최종 평가

- 일정(안): 26년 11월말 ~ 12월 초
- 평가내용: 수행계획서 기반 수행결과 및 성과물 평가, 사업비 집행 검토
- 평가방법: 발표 평가, 개발 콘텐츠 시연(빌드제출)

○ 사업비 회계검증/정산

- 회계사무소(재단 지정)를 통해 사업비 회계검증 진행
- 집행 잔액, 불인정액, 지원금 이자수익은 반납 대상액으로 산정
- 사업기간 종료 후 20일 이내 사업비 집행실적 제출 및 정산완료

○ 정보공시

- 과제 종료 후 '27년 4월까지 e나라도움 시스템 내 정보공시 진행 필수

6 사업관리 및 유의사항

○ 사업비 사용 및 관리

- 사업비 구성

총 사업비	지원금	기업 자부담 (현금)
지원금 + 자부담 = 100%	총 사업비의 90%	총 사업비의 10% 이상

※ 총사업비: 본 프로젝트에 소요되는 총금액으로 지원금과 기업부담금의 합계

※ 지원금: 본 사업에 선정되어 e나라도움으로 교부받는 금액

※ 기업부담금: 선정된 기업에서 조달해야하는 부담금

- 사업비(지원금+기업자부담금)는 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 집행해야 하며, 과제책임자의 책임 하에 관리되어야 함
- 사업비는 공급가액으로만 집행되어야 함
- 수행기관은 지원금을 지급 받을 별도의 신규계좌를 개설해 관리하여야 함
- 협약통장은 다른 용도의 자금과 분리되어 집행·관리되어야 하며, 협약한 용도 외에는 사용할 수 없음

- 사업비는 협약기간 내 해당분만 인정
- 사업비는 **사업비 산정기준(별첨)**에 따라 증빙자료를 모두 첨부 필수
- 협약기간 내 인건비 인상에 의한 예산 변경불가
- 일반용역비 전적의 경우, 해당용역과 연관된 업종 및 업태 등록자와의 계약 필수(사업자로 등록하지 않은 개인과의 계약은 불가)
- 사업 관련 지급보증보험 증권발급수수료의 경우 사업비로 편성불가

○ 기업부담금 편성 및 관리

- 지원금의 10% 자기부담금을 편성해야하며 국고보조금지침 상 자기부담금 우선 집행의 원칙에 따라 자기부담금을 우선 집행해야함(기업부담금 100% 사용)
- 자산취득비로 구매하는 개발 PC의 경우, 신규고용자에 한해서 구매가 가능함

○ 기타 유의사항

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」, 「국고보조금 통합관리지침」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」, 「청주시문화산업진흥재단 내부 규정」에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련규정을 숙지하고 준수해야 함

※공고에 명시되지 않은 내용에 대해서도 관련법령, 규정, 지침에 따름

- 동일한 내용으로 재단이나 타 기관으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후라도 협약취소, 지원금 환수 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 수행 기관에 제재사유 발생 시 지원금 환수 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 지원과제와 관련된 자금집행 및 매출 현황 등에 대하여 재단이 지정한 회계법인에 의해 회계검토가 이루어짐
- 수행기관이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 사업을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 결과물을 완성하지 못하거나, 지원금의 부당 사용, 저작권 분쟁 등 기타 협약의 취소 여건이 발생 될 경우, 해당 사업자에게 지원금 전액을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원사업 지원 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음
- 상기 공고내용은 재단 사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- 지원사업에 선정된 업체는 협약체결 시, 정부와 지자체 중소기업 지원사업의 효율적 수행을 위해 운영하는 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」의 지원이력 정보 등의 수집·조회를 위한 ‘중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보활용을 위한 동의서’를 제출해야 함.
- 또한 선정된 업체는 사업종료 전 성희롱 예방교육 이수확인서를 필수로 제출하여야 하며, 미제출시 중간점검 및 결과 평가시 불이익을 받을 수 있음

7 추진일정

구분	추진내용	2026년											
		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월		
사전준비	모집 공고, 지원사업 설명회 개최	■											
	심사 및 협약 체결	■	■										
사업수행	1차 지원금 지급			■									
	진도점검 1차				■	■							
	중간평가						■						
	2차 지원금 지급							■					
	진도점검 2차									■			
	최종 평가											■	
사후관리	사업비 정산, 콘텐츠 홍보											■	

※ 상기일정은 재단 상황에 따라 일부 변동될 수 있음

8 문의처

문의) 청주시문화산업진흥재단 충북글로벌게임센터
 “게임콘텐츠 제작 지원” 사업 담당자
 043-219-1219, ykkim@cjculture.org