

# 2026 경남글로벌게임센터 인디게임 제작 지원사업 모집 공고

(재)경남문화예술진흥원에서는 인디게임 제작 지원을 통한 도내 우수 게임기업 유치를 위한 <2026 인디게임 제작 지원사업>에 참여할 기업을 모집하오니 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

2026년 3월 16일

(재)경남문화예술진흥원

## 1 사업개요

- 사업명: 2026 인디게임 제작 지원사업
- 사업목적
  - 인디게임 제작 지원을 통한 차세대 인디게임 기업 유치
  - 유망 게임기업 발굴 및 엑셀러레이팅 지원을 통한 생태계 활성화
- 사업대상: 예비창업자 및 창업 5년 이내 게임제작업 등록기업  
※ 도외 기업 협약 후 2개월 이내 경남 지역 본사 이전 필수, 도외 창업자 경남 지역 창업 필수
- 사업기간: 협약체결일로부터 2026. 11. 30.까지
- 지원규모: 8건 / 과제당 20,000 ~ 40,000천원 이내 차등지원

## 2 지원내용

구 분	내 용															
지원기간	· 협약체결일로부터 2026년 11월까지(협약기간)															
지원대상	· 게임분야 예비창업자 ~ 창업 5년 이내 게임제작업 등록기업 ※ 동일 과제로 타 기관 및 진흥원 제작 지원사업 참여 불가 ※ 지원신청 제외 대상 참여 불가 ※ 2026 경남글로벌게임센터 인디게임 제작지원사업과 중복수혜 불가															
지원규모	· 8건 이상 게임 제작 과제 ※ 선정심사를 통해 과제별 최대 4천만원~최소 2천만원 차등 지원 예정 ※ 지원금은 선정 후 심의를 통해 조정(감액 혹은 증액)될 수 있음 - 협약기간 내 빌드 개발 완료 및 제출															
지원분야	· 인디게임 제작비용 지원 · 전 분야 게임 콘텐츠의 시제품 제작(개발)에 대한 직접비 · 게임 콘텐츠 제작(개발)에 참여하는 참여인력 인건비 등 ※ 협약 체결일로부터 3개월 이내(2026년 7월 이전) 상용화 서비스 예정 게임 지원 불가 ※ 타 기관·진흥원의 제작지원을 받은 이력이 있는 과제는 지원 불가															
지원비목	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">비목</th> <th>세부내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">인건비</td> <td>보수</td> <td>- 과제와 관련된 정규직원의 보수</td> </tr> <tr> <td>상용임금(기타직보수)</td> <td>- 과제와 관련된 계약직 직원에 대한 보수</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">운영비</td> <td>일반수용비</td> <td>- 사업추진 시 필요한 인쇄, 유인비 등</td> </tr> <tr> <td>임차료</td> <td>- 각종 기기·장비 및 S/W, 서비스 라이선스 임차료 등</td> </tr> <tr> <td>일반용역비 (외주용역비)</td> <td>- 사업추진 시 전문성이 필요한 업무를 용역계약을 통해 대행시키는 비용</td> </tr> </tbody> </table>	비목		세부내용	인건비	보수	- 과제와 관련된 정규직원의 보수	상용임금(기타직보수)	- 과제와 관련된 계약직 직원에 대한 보수	운영비	일반수용비	- 사업추진 시 필요한 인쇄, 유인비 등	임차료	- 각종 기기·장비 및 S/W, 서비스 라이선스 임차료 등	일반용역비 (외주용역비)	- 사업추진 시 전문성이 필요한 업무를 용역계약을 통해 대행시키는 비용
	비목		세부내용													
	인건비	보수	- 과제와 관련된 정규직원의 보수													
		상용임금(기타직보수)	- 과제와 관련된 계약직 직원에 대한 보수													
	운영비	일반수용비	- 사업추진 시 필요한 인쇄, 유인비 등													
임차료		- 각종 기기·장비 및 S/W, 서비스 라이선스 임차료 등														
일반용역비 (외주용역비)		- 사업추진 시 전문성이 필요한 업무를 용역계약을 통해 대행시키는 비용														
· 지원금 교부: 협약체결 후 2회 분할지급(1회 50%, 2회 50%)																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>구 분</th> <th>내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1차 지원금</td> <td>- 협약체결 및 이행보증보험증권 수령 후 50% 지급</td> </tr> <tr> <td>2차 지원금</td> <td>- 중간평가 결과에 따라 적격 시 50% 지급                      ※ 중간평가 결과 부적격인 경우 지원금 환수</td> </tr> <tr> <td>사후정산</td> <td>- 중간평가 및 결과평가 통과 과제에 한하여 사후정산</td> </tr> </tbody> </table>	구 분	내 용	1차 지원금	- 협약체결 및 이행보증보험증권 수령 후 50% 지급	2차 지원금	- 중간평가 결과에 따라 적격 시 50% 지급 ※ 중간평가 결과 부적격인 경우 지원금 환수	사후정산	- 중간평가 및 결과평가 통과 과제에 한하여 사후정산								
구 분	내 용															
1차 지원금	- 협약체결 및 이행보증보험증권 수령 후 50% 지급															
2차 지원금	- 중간평가 결과에 따라 적격 시 50% 지급 ※ 중간평가 결과 부적격인 경우 지원금 환수															
사후정산	- 중간평가 및 결과평가 통과 과제에 한하여 사후정산															
· 총 지원금의 10% 이상 자부담(현금 매칭) 필수, 자부담금 입금 후 지원금 교부 ※ 예시: 지원금액 40,000천원 + 사업자부담금 4,000천원 = 총 사업비 44,000천원 ※ 부가가치세(VAT) 및 협약 초과 금액은 지원금으로 포함할 수 없음																

### 3

## 선정기업의무사항 및 지원제외 대상

구 분	내 용	
필수 지원조건 (KPI)	빌드 개발 완료 및 제출	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사업 종료일(2026. 11. 30.) 까지 계획서상 목표대로 런칭가능한 빌드 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드 제출이 불가할 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음.</li> </ul>
	(예비창업자) 사업자 등록 (도외기업) 본사 이전	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ (예비창업자) 협약기간 내 사업자 및 게임제작업 등록 완료 필수</li> <li>▶ (도외 기업) 협약 후 2개월 이내 <b>경남 본사 이전 필수</b></li> <li>※ <b>도외기업 경남이전 후 2년간 본사유지 조항 협약 체결 예정</b></li> </ul>
	차세대 새싹 인디게임 발굴 지원사업 참여	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 인디게임 제작지원 사업 8개사 대상 엑셀러레이팅 프로그램</li> <li>▶ 컴투스홀딩스 컨설팅 및 성과공유, 네트워킹 등</li> </ul>
	자부담	▶ <b>지원금의 10% (현금) 자부담 필수</b>
선택 지원조건 (택 1 필수)	매출 KPI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사업기간 내 매출목표에 따른 달성 성과</li> <li>※ 사업기간 내 기업의 매출 성과 제출 가능</li> </ul>
	채용 KPI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사업기간 내 인력채용 성과</li> <li>※ 사업기간 내 정규직 및 기간제채용인원의 채용성과</li> </ul>
사업성과	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 협약기간(협약체결일 ~ 2026. 11. 30.) 내 개발완료</li> <li>▶ 지정일까지 결과보고서 1부, 정산보고서 1부, 성과 결과물 증빙 제출</li> <li>▶ 지정일까지 매출 혹은 채용성과 증빙 제출</li> <li>▶ 기타 사업추진에 따른 홍보, 수상등의 실적이 있을 경우 제출</li> <li>※ <b>협약 체결일로부터 3개월 이내(2026년 7월 이전) 상용화 서비스 예정(얼리엑세스포함) 게임 지원 불가</b></li> </ul>	
보증보험	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 협약 체결 시 확정된 지원금에 대하여 이행(지급) 보증보험 증권 1부를 제출 필수</li> <li>※이행보증보험증권 발급에 따른 비용 일체는 선정된 기업부담, 보험기간은 <b>협약기간+90일</b></li> </ul>	
중간평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사업기간 중간지점 중간평가 1회 실시, 평가 결과에 따른 2차 교부(50%) 결정</li> <li>▶ 중간평가 결과 미흡할 경우, 사업비 환수 조치될 수 있음</li> </ul>	
현장점검	▶ 중간평가 전후로 현장 방문 점검 실시, 사업비 집행 내역, 인건비 지원 인력 확인	
지원사업 중복 불가	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 동일과제로 타 기관 및 진흥원 제작지원사업 참여 불가</li> <li>※ <b>경남글로벌게임센터 경남게임제작지원사업 동시 수행 불가</b></li> </ul>	
사업비 집행 및 환수	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미집행 보조금 및 사용지침 미준수 해당금액은 반납</li> <li>▶ 필수 사업성과 미달 시, 사업비 전액 환수 조치될 수 있음</li> </ul>	
기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 중간 현장점검 시 진행상황 및 향후 계획에 대한 내용 공유</li> <li>▶ 각종 제작물(게임결과물, 홍보물 등) 후원 표기 필수(문체부, KOCCA, 경상남도, 창원시, 진흥원)</li> </ul>	

### 지원신청 제외 대상

- 신청일 기준 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 경남글로벌게임센터(한국콘텐츠진흥원 및 타 글로벌게임센터 등 국고로 지원되는 문체부 교부사업 모두 포함)에서 지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제가 총2개 이상인 경우 ※ 금5,000만원 이하인 과제는 과제 수에서 제외 단 **경남게임제작지원사업 선정기업 중복지원불가**
- 신청일 기준 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 사업자
- 신청일 기준 중앙정부 또는 경상도 지자체, 시군 등으로부터 동일과제(과제목표와 산출물이 동일한 경우)를 지원받아 진행 중인 사업자 ※ 동일과제 중복 지원 금지
- 진흥원 관련 협약 또는 계약 위반, 체납 사실이 있는 사업자
- 정부 및 공공기관 지원사업에서 참여 제한 중인 업체, 최근 2년 이내 정부 및 공공 지원사업에서 불량 판정을 받은 사업자
- 금융기관을 통한 계좌개설이 불가능 하거나, 본인 명의의 금융자산에 대한 압류가 진행 중인 자
- 기타 경남문화예술진흥원장이 참여 제한의 사유가 있다고 인정하는 자

## ○ 기타 선정자의 의무

- 본 사업을 통해 제작되는 결과물에는 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 경상남도, 경남문화예술진흥원, 창원시, 경남글로벌게임센터(로고)를 명시
- 완성된 결과물을 활용한 홍보 활동(SNS, 보도자료 등)에 동의
- 경남문화예술진흥원(경남글로벌게임센터)이 주관하는 홍보 활동 협조 (사진 제공, 인터뷰 참여 등)
- 경남문화예술진흥원(경남글로벌게임센터)의 사업 사후관리를 위한 협조(만족도 조사, 성과조사 등)
- 기타 원활한 사업추진을 위한 관련 자료제공
- 정산 시 회계법인을 통한 회계감사를 받은 후 정산보고서 제출
- 지원금은 협약 후 지급하며 중간평가 및 결과평가 결과에 따라 중단 또는 회수될 수 있음

## 4 추진 일정(안)

주요 추진사항	일 정	주요 내용
모집 공고 및 접수	2026. 3. 16.(월) ~ 4. 6.(월) 18:00	모집 공고(진흥원 홈페이지, e나라도움 등) ※ 접수처: e나라도움 사이트
지원신청 검토	2026. 4. 6. ~ 4. 7.	지원자 자격요건 및 제출서류 확인
발표평가	2026. 4. 10.(금) <예정>	발표평가를 통한 최종 대상자 선정
결과 공고	2026. 4. 13.(월) <예정>	최종 과제 선정기업 발표
수정사업계획서 제출	2026. 4. 15.(수) 까지 <예정>	심사 결과에 따른 지원금 및 수행계획서-예산 조정
협약체결 및 OT	2026. 4. 20.(월) <예정>	진흥원-지원기업 간 지원사업 수행 협약 체결
1차 지원금 교부	2026. 4월 말	교부신청서 확인 후 지원금(50%) 교부
사업수행	협약체결일 ~ 2026. 11. 30.	사업계획서에 따른 과제수행 <차세대 새싹 인디게임 발굴> 사업 참여
현장점검 및 중간평가	2026. 8 ~ 9월	과제수행 현황 현장점검 및 평가 ※ 평가결과에 따라 2차 지원금(50%) 교부
2차 지원금 교부	2026. 9월 중	교부신청서 확인 후 지원금(50%) 교부
결과평가	2026. 12월 중 예정	최종사업 결과 및 정산보고서 제출
지원금 정산 및 반납	2027. 1월 예정	정산 검토 결과에 따른 지원금 확정 및 반납

※ 추진 일정은 신청 규모 및 내부 사정에 따라 변경될 수 있음

## 5 선정 방법 및 평가 기준

### ○ 심사일정(안)

구분	일정	비고
적격여부확인	'26. 4. 7.~ 4. 8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>제출서류 적절성 판단</li> <li>지원조건 부합 및 지원 제외 대상 여부 확인</li> </ul>
발표심사	'26. 4. 10.(금) <예정>	<ul style="list-style-type: none"> <li>제출서류 검토 및 발표평가 진행</li> <li>심사요건에 따른 사업계획서 등 서류 검토</li> <li>사업계획 발표평가를 통한 지원기업 최종 선정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표 7분, 질의응답 8분</li> </ul> </li> </ul>
선정 발표	'26. 4. 13.(월) <예정>	<ul style="list-style-type: none"> <li>선정 통보: 홈페이지 공지 및 개별 통보</li> </ul>

### - 적정성 검토요건

연번	적정성 검토요건	비고
1	<b>1) 게임분야 예비창업자 및 초기창업 5년 미만 게임 제작 기업</b> ※ 공고일 기준 3년 미만 기업/ 경남 지역 창업 및 도외 기업 경남 본사 이전 필수  <b>2) 게임 제작업 등록기업</b>	단순 보드게임 제작 지원대상 제외 (게임물관리위원회 등급분류 규정 제4조2) 의거

○ 위원구성: 진흥원 심사위원 풀 활용 및 해당 분야 전문가 6인 이내

### ○ 심사방법

- 적정성 검토요건 부합 여부에 따라 심사 대상 기업 선정
- 심사위원 서류검토 및 발표 통합심사(100%)를 통해 최종 지원과제 선정
- 각 심사 시 심사위원 개별 점수를 합산하여 최고점수와 최저점수를 제외한 합계의 평균 점수를 산출하고 고득점 과제 순으로 선발
- 평가별 평균 점수는 소수점 둘째자리 미만 절사
- 평가별 평균 점수 70점 미만 시 부적격 탈락 처리함
- 최종 산출점수가 같은 경우, 고득점 배점 점수 순으로 순위를 선정하고, 고득점 배점 점수도 같은 경우 심사위원 협의를 통해 선발
- 과제별 국고보조금 지급 규모는 심사위원 협의를 통해 결정
- 심사회피서 제출 시 해당 기업에 대해서는 평가 참여 배제
- 최종 선정 이후 협약 포기, 해지 등을 고려한 예비순위자 선정 가능
- 결격사유가 있는 사업은 심사 대상에서 제외하며 선정 이후 결격사유 확인 시에도 사업 선정 취소
- 협약 진행 시 평가위원의 사업수행개선안(세부 예산 조정 등)을 적용한 수행계획서 수정본을 반드시 제출하여야 함

- 평가배점

평가항목	세부지표	평가요소	배점
기업수행역량 (20)	추진체계	- 사업 접근 방식 및 세부 수행 방법이 구체적이고 체계적인가?	10
	사업계획	- 개발일정 및 참여인력의 역할분담이 적절한가?	10
콘텐츠 경쟁력 (45)	시장성	- 이용자층이 명확하며 시장경쟁력이 있는 콘텐츠인가?	10
	개발역량	- 지속 가능한 개발능력 및 콘텐츠 완성도가 기대되는가?	20
	독창성	- 게임 아이디어, 세계관이 차별성과 독창성을 갖고있는가?	15
지역연계성(10)	지역 기여도	- 지역 게임산업 발전기여 및 지역인력 채용 계획이 있는가?	10
기대성과(25)	경제적성과	- 출시 및 서비스 전략이 구체적으로 설정되었는가?	15
	IP 확장	- 수익모델의 구체성과 IP의 확장성이 있는가?	10
<b>총 점</b>			<b>100</b>

**6 신청 및 접수방법**

- 접수기간: 2026. 3. 16.(월) ~ 2026. 4. 6.(월) 18:00 까지
- 제출서류

구분	작성 내용	제출형식	필수항목	비고
과제 신청서	① 과제신청서 및 과제요약서 (서식1,2)	스캔파일(pdf)	○	<b>e나라도움 제출 필수</b>
	② 과제 요약서 및 과제수행계획서(서식 2, 3, 4, 5)	스캔파일(pdf)	○	
	③ 사업자부담금확약서(서식6)	스캔파일(pdf)	○	
	④ 정부지원 수혜실적(서식7)	스캔파일(pdf)	○	
	⑤ 중복지원 여부 확인서(서식8)	스캔파일(pdf)	○	
	⑥ 참여제한체크리스트(서식9)	스캔파일(pdf)	○	
	⑦ 개인정보 수집·이용·제공 동의서(서식10)	스캔파일(pdf)	○	
발표자료	⑧ 발표평가 PPT (자유양식) ※ 발표 및 질의응답 15분내외 분량으로 자유롭게 작성	pdf/ppt	○	
첨부 서류	⑨ 사업자등록증 및 법인등기부등본	스캔파일(pdf)	○	e나라도움 제출 (단, 50MB 용량 초과시 메일 제출)
	⑩ 4대보험 가입자 명부(공고일 이후 기준)		○	
	⑪ 대표자 주민등록등본	스캔파일(pdf)	○	
	⑫ 게임IP 권리 관계 증명자료(저작권 포함 사업화 권리 확인서)	자유양식	해당시 제출	
	⑬ 기타(과제신청서에 기입한 내용을 확인할 수 있는 자료, 과제를 설명할 수 있는 이외 시청각 참고자료, 포트폴리오, 회사소개서 등 선정평가를 위해 필요하다고 판단되는 기타자료 등)			
⑭ 게임제작업자 등록증 ※미등록 기업 협약기간 내 게임제작업 등록 및 제출 필수	스캔파일(pdf)			e나라도움 제출

- 제출서류 항목을 1개의 폴더로 압축하여 업로드하여야 함
- 압축폴더명 : 2026 인디게임 제작 지원사업\_기업명.zip
- 50MB 이상일 경우 업로드가 불가능함(용량 확인)
- 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
- 제출서류는 모두 공고일 이후 발급된 것이어야 하며 필수 제출 서류 미제출 시, 접수 불인정
- 상기 제출서류 이외, 사업자 선정 및 협약 체결 시 수정 수행계획서, 인감증명서, 사용인감계, 지원금 전용 통장사본, 지방세, 국세 납부확인서, 보증보험증권 등의 제출이 요구됨
- 제출된 서류는 일체 반환하지 않음 ※ 필수 제출서류 미비 시 실격 처리

• 제출방법 예시



○ 접수방법

**[신청서 접수] e나라도움**

- 접수기간: **2026. 3. 16.(월) ~ 4. 6.(월) 18:00 까지 ※ 마감시간 이후 접수 불가**
- 접수방법: e나라도움 온라인 신청(<https://www.gosims.go.kr/>)
- 업로드 파일명: 2026 인디게임 제작 지원사업\_(회사명)\_신청서.zip
- 공모기관: 경남문화예술진흥원 / 공모명: 2026 경남글로벌게임센터 인디게임 제작지원사업
- 접수방법: e나라도움 사업신청 매뉴얼, e나라도움 보조사업자 교재 참고
- 문 의 처: e나라도움 사용자 지원센터 1670-9595

- 1) e나라도움 회원가입(회원가입을 위한 공동인증서 준비 필요)
- 2) 컴퓨터 환경: PC운영체제 윈도우 10 이상(맥os 지원x), 웹브라우저 인터넷 엣지, 크롬 최신버전
- 3) **마감시간까지 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가(시스템 오류 등에 의한 미접수 불인정)**
- 4) 업로드 문서: **과제신청서, 발표자료, 첨부서류 ※ 50MB이상일 경우 발표자료 및 첨부서류만 이메일 제출 가능**  
 ※ 국고를 통한 모든 지원사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니, 시스템과 관련된 문의는 반드시 e나라도움 사용자 지원센터로 연락하시기를 바랍니다.

**[추가서류] E-메일 접수**

- 접수기간: **2026. 4. 3.(금) ~ 4. 6.(월) 18:00 까지 ※ 마감시간 이후 접수 불가**
- 접수방법: 이메일([jinsr@gcaf.or.kr](mailto:jinsr@gcaf.or.kr))
- 메일제목: 2026 경남글로벌게임센터 인디게임 제작 지원사업 과제신청서(기업명)
- 문 의 처: 콘텐츠산업본부 게임산업팀 055-230-8871

- 1) 제출서류가 e나라도움 업로드 용량 이상(50MB)일 경우에 한하여 일부 서류만 이메일 제출 가능
- 2) **이메일 제출 가능 서류(발표자료, 기타 첨부서류)**  
 ※ **과제신청서는 e나라도움 업로드 필수(미 신청시 실격 처리)**  
 ※ **이메일 제출서류(발표자료, 기타 첨부서류도 마감시간 내 미도착시 실격 처리)**

## 7 사업수행 및 관리

### ○ 사업비 편성 및 집행

- 총사업비는 신청 예산의 적합성 검토 결과에 따라 조정(감액 혹은 증액) 될 수 있음
  - ※ 지원금 조정 기준 : 수행계획서 대비 예산 및 참여율의 적정성, 세부 산출내역의 타당성, 예산과 지원사업의 관련성 등
  - ※ 예산 조정액은 향후 인상될 수 없음
- 총사업비 운용은 반드시 e나라도움시스템을 통해 집행·관리
  - ※ e나라도움 시스템을 이용하지 않은 집행 건은 불인정함
- 과제수행기관은 국고지원금, 사업자부담금을 동일 계좌로 관리
- 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 관리하며 예산 항목 이외의 목적으로 사용 및 타 자금과 혼용이 불가함
- 선정기업은 지원금을 별도의 계정(계좌)으로 구분·관리하여야 함 (단, 기존 계좌 활용 시 통장의 잔고를 '0' 으로 만들어 놓아야 함)
- **과제수행과 관련된 모든 집행액의 부가세는 기업 부담**
- 지원금은 협약기간 내 사용분만 인정하며 소급 적용 불가
- 과제의 결과물은 결과평가 이전까지 개발을 완료하고 최종결과물을 제출해야하고 협약기간 이내 사업비 집행 실적 및 정산 증빙서류를 진흥원에 제출하여야 함
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위해 결과평가 후 참여기관은 회계법인을 통하여 집행한 사업비에 대한 회계감사를 실시하고 회계감사 결과에 따라 불인정금액 및 집행잔액 등을 반납하여야 함
- 회계정산 수수료는 사업비 편성 불필요
- 급여 등의 계좌 이체 수수료는 총사업비에서 지출 불가
- 참여기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음

### ○ 수행 관리

- 과제수행 중 관리기관의 장이 정하는 서식에 의거하여 과제 수행 계획의 일부를 변경 요청할 수 있으며, 과제책임자의 변경 등 중

대한 사항은 진흥원의 승인을 득해야 함

- 과제수행 중 1회 현장점검이 있으며 심사위원으로부터 지적받은 사항은 문제가 없는 선에서 반영·보완해야 함
- 주관기관은 과제종료 다음 연도부터 5년간 사업화성과, 특허출원 및 등록 등 콘텐츠 개발 성과에 따른 활용 실적을 매년 의무적으로 보고해야 함

○ 지식재산권 및 결과물의 귀속

- 본 사업을 통해 제작된 콘텐츠의 저작권은 선정기업에 있음
- 단, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 경상남도, 창원시, 경남문화예술진흥원 등에서 공공의 목적으로 사용할 경우, 무상으로 제공

## 8 유의사항

- 본 사업은 문화체육관광부 「문화산업진흥기본법」, 「국고보조금 통합관리지침」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 경남문화예술진흥원 「지원사업 지원금관리규정」 등에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 규정을 숙지하고 준수해야 함

- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기관, 수행기관의 책임으로 봄

※ 공고에 명시되지 않은 내용에 대해서도 관련법령, 규정, 지침 등에 따름

○ 중복지원 불가

- 타 기관 유사 프로그램을 통해 제작 진행 중인 프로젝트 참여 불가
- 본 지원사업과 동일한 프로젝트로 타 기관 유사 프로그램 참여 불가

- 제출된 신청서는 신청 업체의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며 일체의 서류는 반환하지 않음

- 심사내용은 비공개를 원칙으로 함

- 본 사업을 위해 제출된 서류의 내용에 허위사항이 확인될 경우 선정·지원취소 등의 조치를 취할 수 있음

- 심사결과에 따라 지원결정액은 변동될 수 있으며, 최종 지원결정액에 맞춰 수행계획서 및 소요예산안을 수정하여 협약을 진행하여야 함

- 협약체결 이후에 협약해지 또는 사업기간 내 결과물이 완료되지 않을 경우 지원금 환수 또는 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 선정업체에 제재사유 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재 조치를 취할 수 있으며 제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을 경남문화예술진흥원 홈페이지에 공고할 수 있음
- 제작 결과(중간 또는 최종)에 대한 평가가 “부적합” 으로 판단될 경우에는 사업비 전액 환수 및 선정기업 또는 과제책임자에 대하여 일정기간 진흥원이 시행하는 사업의 참여를 제한할 수 있음
- 지원사업 선정 후 협약을 체결하지 않을 경우 관리기관의 장은 지원사업의 선정을 취소할 수 있음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

## 9 기타사항

- 문화체육관광부 민간보조사업 성희롱·성폭력 예방 정책에 따라 성폭력 가해자 등이 보조사업자이거나 그 자가 포함된 단체가 보조사업자인 경우 국고보조금 등 모든 지원에서 배제될 수 있음(교부취소, 계약 해약 등)
- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용

\* 통합센터 대표번호 1679-5678(1번), 홈페이지 <https://bora.kocca.kr>

- 지원사업 선정업체는 협약체결시 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함

\* (21.1.6. 문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침 제10조) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함) 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과

\* 성희롱예방교육 인정범위 : 직장내성희롱예방 법정 의무교육, 민간보조사업자 성희롱 예방 교육, 성평등 주제 관련 교육 등

## 10 참고사항

- 사업수행 및 관리방법 : e-나라도움 예치형(<http://www.gosims.go.kr>)
  - 최종사업 선정 후 e-나라도움을 통한 사업비 집행



경남문화예술진흥원 국고보조금 집행은 e나라도움을 통해서 사업비를 관리하게 됩니다.

- ☞ 국고보조금 예치: 국고보조금은 '통합예약기관(한국재정정보원)'에 예치하여, 등록 통장에서만 집행하며, 집행 전 집행내역 등록
- ☞ 사업자부담금 집행: 예산집행계획의 세목별로 입력한 재원에, 사업자부담금이 존재하는 경우는 자금 집행 시 사업자부담금 비율 이상으로 사업자부담금을 집행하여야 함(세목별 비율 적용)
  - \* 사업 신청 시 세목별 집행 계획을 고려하여 예산집행계획 작성
- ☞ 사업비 계좌 관리: 보조금과 사업자부담금의 사용은 가능한 동일 계좌로 관리하여야 하며, 해당 계좌는 기업 명의의 수시 입출금이 가능하고, 원금이 보장되며, 담보설정이 되지 않는 보통예금 등의 계좌이어야 함
  - \* 보조금 지급 전 입력한 계좌의 변경이 가능하며, 협약 시 추가 설명 예정

### [보조사업자의 자부담 집행방법]

- 국고보조금운영관리지침에 의거하여 국고지원금 사용에 앞서 자부담 집행 필요
  - 제23조(보조사업자의 자기부담금 집행) ① 중앙관서의 장은 보조사업자가 자기부담금을 포함하여 보조 사업을 추진하는 경우 해당 보조사업자로 하여금 자기부담금을 우선 집행하도록 하여야 한다.
- ※ 세목이 국고지원금으로만 편성되어 있는 경우에는 지원금 집행 가능
- ※ 해당 세목 내 편성된 자부담 금액을 우선 사용 후 국고지원금 집행

\* 예산산출내역에 기재된 필요경비 중 사업비산정의 적절성 여부에 따른 사업비 감액이나 추가 프로그램 운영 등의 추가예산 산출 등의 조정이 있을 수 있음

## 11 문 의

- 사업관련: 경남문화예술진흥원 ☎ 055-230-8871/ 이메일: [jinsr@gcaf.or.kr](mailto:jinsr@gcaf.or.kr)
- e나라도움 시스템 관련: e나라도움 상담센터 ☎ 1670-9595