꿈과 상상력으로 미래를 여는 전남정보문화산업진흥원

OK! NOW JEONNAM

2026. 03.

「전남지역기반게임산업육성사업」

2026년 JNGC 제작지원 공고

(재)전남정보문화산업진흥원
Jeonnam Information & Culture Industry Promotion Agency

공고 제2026-B-035-호

「전남지역기반게임산업육성사업」
2026년 JNGC 게임 제작지원 - 공고문

(재)전남정보문화산업진흥원에서는「2026년 전남지역기반게임산업육성사업」의 일환으로 최신트랜드를 반영한 유망게임 발굴 및 국내외 시장진출 기반 마련을 위한 **"2026년 JNGC 게임 제작지원"** 사업을 시행하오니 역량 있는 기업의 많은 참여 바랍니다.

2026년 3월 23일

(재)전남정보문화산업진흥원장

1 사업개요

❍ 사 업 명 : 2026년 JNGC 게임 제작지원

❍ 사업목적 : 유망게임 발굴을 통해 국내외 시장진출 기반 마련 및 지역콘텐츠 경쟁력 강화

❍ 사업기간 : 2026. 1. 1. ~ 2026. 12. 31.

❍ 협약기간 : 2026. 6. ~ 2026. 11.

2 지원내용

❍ 지원대상 : 협약 종료일까지 게임콘텐츠 상용화가 가능한 전남지역 및 타 지역 게임 개발·제작 기업 **※ 사업안내서 필히 참고**

[주관 기업]
• 전남 소재 본사 기업으로 게임콘텐츠 개발 기업 (게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업) ※ 공고일 기준 전남지역에 사업자등록 및 게임 제작업 또는 배급업을 완료한 기업 • 전남으로 본사 이전 확약서를 제출한 타 지역 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업 (선정 시 협약체결 후 1개월 이내로 전남지역 내 본사 이전 완료 필수)
[참여 기업]
• 전남 소재 본사/지사 및 타 지역 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업 ※ 타 지역 참여 기업은 주관 기업에 이전할 '기술 이전 확약서' 제시 필수 - 기술이란 : 「기술의 이전 및 사업화 촉진에 관한 법률」 제2조 제1호 가목 ~ 라목 - 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 • 전남 소재 지사 기업은 참여 기업으로만 신청 가능하며, 공고일 기준 전남 지역 내 사업자 등록을 완료한 기업
[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 전남 지사만 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 : PC온라인, 모바일, 콘솔, 아케이드, 증강현실(AR) 등을 포함한 게임 전(全) 분야

❍ 지원금: 400,000천원

❍ 지원규모 : 8개사 (과제당 최대 50,000천원 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

❍ 지원조건

[과제 지원조건]
① **과제 지원 시 국내외 상용화를 위한 퍼블리싱 계약완료 증빙자료 제출(해당기업에 한함)** 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 **게임제작 결과물은 해당 사업 지원을 받은 연도 내 출시 완료(필수)** ※ 결과평가 시 국내 상용화 출시 관련 증빙자료 제출(8개 과제 공통) ⑤ 제안 내용에 국내외 목표시장 및 상용화 목표 제시 필수 ⑥ 총 사업비(지원금+사업자부담금) 중 사업자부담금을 우선하여 집행해야 함 ⑦ 사업자부담금 : 현금(10% 초과) ※ 현물 불가 ※ 자산취득비는 사업자부담금으로만 사용 가능 ⑧ **협약기간 내 (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(필수) ▸ 모든 성과목표는 지원기간 내 미 달성 발생 시 과제탈락 조치될 수 있음

3 접수 안내

❍ 접수기간

- 공고기간 : 2026. 3. 23.(월) ~ 2026. 4. 10.(금) / 19일간
- 접수기간 : 2026. 3. 23.(월) ~ 2026. 4. 10.(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 : 3. 23.(월) ~ 2026. 4. 10.(금) 17시까지 ※ e나라도움 신청기업에 한함
- 원본서류 제출방법 : e-mail 제출 ※ 접수 마감일 17시까지
- 접 수 처 : kjh@jcia.or.kr
- 문 의 처 : 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)	⇨	② 평가결과 안내	⇨	③ 사업계획서 수정	⇨	④ 협약체결
2026. 4월 4주		2026. 5월 1주		2026. 5월 2주		2026. 6. 1.

❍ 평가기준

- 서면평가표(안) (100+3점 / 50%)

평가항목		평 가 요 소	배점
1	수행기관 전문성 (30점)	• 유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	10
		• 구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
		• 참여인력의 전문성	10
2	과제 기획력 (40점)	• 실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
		• 목표시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	15
		• 기획된 과제의 차별성과 참신성	15
3	과제 내용 (30점)	• 일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
		• 시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
4	가산점	• 전남글로벌게임센터 기업지원시설 입주기업	3
합 계			103

- 발표평가표(안) (100점 / 50%)

평가항목		평 가 요 소	배점
1	과제 수행능력 (20점)	• 과제책임자의 과제수행 의지	10
		• 과제개발을 위한 명확성과 확고성	10
2	과제 제작력 (40점)	• 게임 관련 제작·판매실적/기술보유현황/개발제작 능력/참여인력 숙련도 등 경쟁력	10
		• 과제수행을 위한 주관·참여(위탁 포함)의 수행계획 및 관리 적합성?	15
		• 사업기간 내 개발·제작 완료 가능 여부? (출시·판매 가능성 포함)	15
3	기대성과 (40점)	• 기대되는 매출 규모	10
		• 게임 상용화 등 발전 가능성	15
		• 제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부	15
합 계			100

※ 발표자 : 주관 과제책임자 또는 대표자(4대보험에 포함 되지 않는 외부인 경우 탈락조치)
- 천재지변 또는 질병으로 인해 과제책임자 및 대표자가 발표할 수 없는 경우, 참여인력 중 한 명이 발표할 수 있음

※ 상단의 각 평가표는 변경될 수 있음

- 가점 사항 (3점 / 100%)

가 점 요 소	배점
• 2025년 전남 콘텐츠 혁신대상 수상기업	3

※ 가점 사항 증빙 서류 별첨으로 필수 제출 (혁신 대상 상장 등)

❍ 가점 제한사항 : 가점은 동일 신청자(수상기업)에게 1회※만 적용되며, 선정될 경우 해당 가점 자격은 자동으로 소멸

※ 여러 사업에 동시 지원하더라도 가점은 한 개 사업에만 적용(중복 가점으로 인한 선정 결과 변동 방지 목적)

❍ 접수된 과제수행계획서 및 제출서류 등을 바탕으로 **서면평가, 발표평가**를 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