

광주글로벌게임센터

통합형 게임 콘텐츠 제작 지원 공고

광주 게임 산업의 성장과 활성화를 위한 국내외 시장 경쟁력을 갖춘 게임 콘텐츠 제작을 지원하고자 다음과 같이 공고합니다.

2024년 3월

(재)광주정보문화산업진흥원장

담당자	전화번호	E-mail
게임산업팀 노경국 책임	062-610-2954	nohkuk@gicon.or.kr
게임산업팀 이동주 책임	062-610-2955	ldj8912@gicon.or.kr

I. 사업개요

1 사업목적

- 지역 게임 산업의 불균형을 해소하고 광주 게임 산업의 성장 지원과 생태계를 구축함으로써 국내외 시장 경쟁력을 갖춘 게임 콘텐츠 제작 지원
- 게임이 아닌 분야에 대한 지식 전달, 행동 및 관심 유도 등의 게임의 요소를 접목시키는 게이미피케이션 제작지원을 통해 게임의 순기능 확산

2 지원대상

구분		지원자격
공통기준		· 사업장 소재지를 광주광역시에 두고 게임을 개발하는 기업 또는 광주 게임 기업을 주관 기업으로 수도권 등 기업을 참여기업으로 구성하여 컨소시엄으로 참여 가능 · 협약 종료 후 2년 이상 광주광역시 사업장 유지 필수 ※ 컨소시엄 참여기업의 경우 업종 제한 없고, 법인사업자에 한함 (개인사업자 지원 불가) - 인건비 산정 등 예산책정을 위함
세부기준	본사	· 협약일 기준 3개월 이내 광주광역시 사업자등록·이전을 확약한 게임기업 본사
	지사	· 사업 공고 시작일 기준 3개월 이전에 해당지역 내 사업자등록을 완료한 게임기업 지사로 종사자가 대표자를 포함하여 최소 3인 이상인 기업

※ 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없음

1. 당해연도에 수행하는 지원사업은 최대 2개까지만 동시 수행가능 하며 2개를 초과하여 수행중인 기업은제외 (단, 5,000만원 이하인 과제, 외부공모사업에 진흥원과 함께 참여하여 수행중인 과제, 아시아문화중심도시 펀드에 의해 선정되어 수행중인 과제는 제외)
2. 다른 기관으로부터 정부지원금을 받아 개발 중이거나 개발 완료한 과제(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)를 중복 신청한 경우. 현 지원사업 국고보조금을 지원받은 이후 타 지원사업을 통해 해당 과제에 대해 국고보조금을 지원받은 경우 현 지원사업의 국고보조금은 반납해야함
3. 사업신청일 기준 부도기업, 국세, 지방세, 4대보험 중 어느 하나라도 체납 중인 기업
4. 신청일 현재 국가연구개발(또는 지원)사업에 참여제한 조치 중인 기업(대표) 및 사업책임자
5. 신청일 현재 게임기업(주관 또는 참여), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우. 다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기간이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가기준을 충족한 것으로 본다.
6. 우리 원 및 정부 관련 기관(국가 및 지방자치단체 등) 수행사업의 정산잔액, 기술료 미납 기업
7. 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 사용한 경우
8. 과거 동 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 있거나 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 있는 경우
9. 지원 사업 유무에 따라 설립, 폐업하는 기업의 경우 지원 사업 배제 대상임
10. 신청일 현재 주관기관에서 최근 3개년 간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적금액과 신규 신청금액(연구개발사업 포함)의 합계액이 25억원 초과인 경우

※ 해당 조건에 대한 증명은 신청자의 서약서 제출에 의함

※ 허위사실 확인 시 선정취소 및 지원금 전액 환수 조치, 향후 사업 관련 제재 조치함

3

지원규모 : 총 9억 원 / 총 8개사

○ 지원분야 및 지원규모 총괄표

유형	지원자격	지원규모
초기창업	창업 후 3년 이내 초기창업기업으로 게임 플랫폼, 장르 관계 없이 게임 콘텐츠 개발 및 출시 가능한 사업자	과제당 3천 ~ 4천만원 자율지원 (2개 과제 내외 선정)
시장진출형	게임 플랫폼, 장르 관계 없이 게임 콘텐츠 개발 및 출시 가능한 사업자	과제당 8천만원 ~ 2억원 자율지원 (5개 과제 내외 선정)
게이미피케이션	게임 플랫폼, 장르 관계 없이 게임 콘텐츠 개발 및 출시 가능한 사업자	과제당 2억원 이내 (1개 과제 선정)

- 주관기관 및 참여기관은 지원유형 내 1개만 선택하여 지원하여야 함

예) 게이미피케이션에 신청한 기업은 시장진출형에 신청 불가

- 초기창업의 신청가능 업력 : 2021년 3월 27일 ~ 2024년 3월 26일

- 게이미피케이션은 게임과 타 산업의 융복합 과제를 자유롭게 신청

예) 디지털치료제, 장애인 실버 게임, 사회공헌, 관광, 국방 등과 게임이 결합된 기능성 콘텐츠

○ 기업 부담금 : 총사업비의 10% 이상 (현금만 가능)

○ 총사업비 구성 예시

(단위 : 원)

지원금액 (총사업비의 90% 이내)		기업부담금 (총사업비의 10% 이상)		총사업비 (지원금액+기업부담금)		허용여부
100,000,000	95%	5,000,000	5%	105,000,000	100%	불가
100,000,000	90%	11,120,000	10%	111,120,000	100%	가능

※ (1안) 단독 참여 시 총 사업비 및 기업 현금 부담 산출(예시) : 지원금액이 1억원인 경우

- 총사업비는 ₩111,120,000원(=100,000,000원(지원금)) 입니다.
- 귀사가 부담해야하는 현금은 ₩11,120,000원(=111,120,000원*10%) 입니다.

※ (2안) 컨소시엄으로 참여 시 총 사업비 및 기업 현금 부담 산출(예시) : 지원금액이 1억원인 경우

- 총사업비는 ₩111,120,000원 = 지원금 100,000,000원(90%), 기업부담금 11,120,000원(10%) 입니다.
- 주관기관은 ₩66,670,000원 = 지원금 60,000,000원(60%), 기업부담금 6,670,000원(60%) 입니다.
- 참여기관은 ₩44,450,000원 = 지원금 40,000,000원(40%), 기업부담금 4,450,000원(40%) 입니다.

※ 컨소시엄으로 참여 시 주관기관은 사업비 60% 이상, 참여기업은 40% 이하로 사업비를 구성하여 작성

※ 지원금액 : 통합형 게임 프로젝트 제작 지원에서 선정되어 e나라도움으로 교부받는 금액

※ 기업부담금 : 본 프로젝트에 선정된 기업에서 조달해야 하는 부담금. 협약조건이며, 조달이 어려울 경우 협약이 취소될 수 있음.

※ 총사업비 : 본 프로젝트에 소요되는 총금액으로, 지원금액과 기업부담금의 합계

- 지원금은 협약체결 후 2회 분할 지급(1차 지원금의 60%, 2차 40% 지급)하며, 협약과 지원금 지급을 위한 보증보험증권 발급이 가능하여야 함

※ 보증보험 발급이 불가능한 경우 협약 취소

구분	제출시기	보험금액	보험기간	비고
1차	협약체결 후 14일 이내	지원금액의 60%	협약체결일~2025.2.28.	협약종료일로부터 3개월까지
2차	중간평가 후 14일 이내	지원금액의 40%	2차 지급일~2025.2.28	

4 지원기간 및 지원내용

- 지원기간 : 협약일 ~ 2024. 11. 30.
- 지원내용 : 통합형 게임 콘텐츠 제작을 위한 제작비 및 컨설팅 지원
- 지원금액 : 제작 지원 신청 시 지원규모 내 필요 지원금액 작성하여 제출
※ 선정평가 시 지원금 조정 및 선정 이후 사업계획서 보완 후 지원금 최종 확정
- 플랫폼 : 제한없음
- 게임장르 : 자유공모
 - 장르의 제한은 없으나, 선정성 · 폭력성 · 범죄 및 약물 · 부적절한 언어 · 사행성 (NFT/P2E 포함) 등 사회통념을 벗어난 게임 콘텐츠는 제외함.
- 사업목표 및 내용

종 류	상세내용	실적근거
정량적 목표	· (공통) 협약종료일 2024년 11월까지 정식 런칭 빌드 개발 완료 및 결과평가지 게임 빌드 제출 ※ 출시 배포용 빌드	· 결과평가지 콘텐츠 시연
	· (시장진출형) 2024년 12월까지 정식 출시 또는 유통계약 확보 완료 · (시장진출형) 2024년 12월까지 정식 출시 또는 수요처 유통계약서 등 증빙 필수	· 최종 결과보고서 (출시 관련 증빙 필수)
	· (초기창업) 정규직 신규 채용 1인 이상 · (시장진출형/게이미피케이션) - 지원금 1억2천만원 이하 2명이상 정규직 신규 채용 - 지원금 1억2천만원 초과 3명이상 정규직 신규 채용 ※ 사업기간 내 유지 필수 ※ 시장진출형/게이미피케이션 신규채용 정량목표는 사업비 규모에 따라 변경될 수 있음(최소 2인)	· 4대보험 가입증명

※ 위의 정량적 목표를 달성하지 못한 경우 광주글로벌게임센터 운영규칙 제25조 (협약의 해약)에 근거하여 협약 해지 및 지원금 환수

지원 조건	사업완료 조 건	· 협약종료일(2024.11.30.)까지 게임 콘텐츠 결과물 완성 · 신규고용창출 필수 - 과제선정 후 이행 여부 수시점검을 통해 중간평가 및 결과평가에 반영함. - 신규채용은 사업기간 내 유지되어야 하며, 정규직이어야 함. · 시장진출형의 경우 2024년 12월까지 정식출시 또는 유통계약이 완료되어야 함
	결과평가 조 건	· 결과평가 시 게임 빌드를 제출해야 하며, 출시 배포용 빌드여야 함. · 개발 미완성, 최종 결과평가 실패판정, 기타 기업 사정에 의한 협약 해약 시 지원금 전액을 환수함 ※ 환수절차에 따르지 않는 경우 보증보험증권 청구
	지원불가 조 건	· 협약체결일(2024. 5. 예정)로부터 3개월 이내 (2024. 8. 이전) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가 · 1개사 1개 과제지원 ※ 한국콘텐츠진흥원 및 타 글로벌게임센터 제작지원 사업 포함 당해연도에 동시에 수행할 수 있는 지원사업은 최대 2개로 제한. 단, 5,000만원 이하인 과제, 외부공모사업에 진흥원과 함께 참여하여 수행중인 과제, 아시아문화중심도시 펀드에 의해 선정되어 수행중인 과제는 과제 수에서 제외
	기타사항	· 본 사업 선정기업은 광주광역시 게임개발자 커뮤니티에 자동등록 - (재)광주정보문화산업진흥원 홈페이지(https://www.gicon.or.kr) 기업 등록 필수 · 선정 후 불시에 협약 기간 내에 현장평가가 진행되며, 사업선정 및 협약 시 제출한 서류와 일치하여야 함.(참여인력 미확인 등 위반사항 적발시 협약이 해약될 수 있음) · 협약체결 후 담당자에게 매월 진도보고서를 제출하여야 함.(익월 10일까지) · 과제 종료 이후 3개년 간 매출액, 고용창출 등 진흥원의 자료 요청 및 실적 조사에 협조 필수 · 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의 필수 · 협약체결 후 매월 진도보고서 제출 필수

6

추진절차 및 일정

준비 단계	지원기업 모집 공고	2024. 3. 27.	진흥원 홈페이지
접수 및 선정	↓ 사업신청서 접수	2024. 4. 1. ~ 4. 18. 17:00까지	기업 → e나라도움(온라인 접수)
	↓ 선정평가	2024. 4. 26.(예정)	진흥원(평가위원회) ※ 서류, 발표평가 및 사업비 심의
	↓ 선정 평가 통보	2024. 4. 30.(예정)	진흥원 → 기업 ※ 진흥원 홈페이지 게재
	↓ 현장평가	2024. 5. 7. ~ 5. 8.(예정)	진흥원 → 기업
사업 수행	↓ 협약 체결	2024. 5. 13.(예정)	진흥원 ↔ 수행기업
	↓ 사업수행(수행기업 관리)	협약일 ~ 2024.11.30.	수행기업(진흥원)
	↓ 중간 평가	2024. 8월(예정)	진흥원(평가위원회) → 수행기업
	↓ 사업 최종 결과 및 정산 보고	2024. 11월 말	수행기업 → 진흥원
	↓ 최종 평가 및 시연	2024. 12월 초	진흥원(평가위원회) → 수행기업
	↓ 성과 관리	-	진흥원 ↔ 수행기업 (지원성과, 실적증빙 요청 및 제출必)

※ 상기 일정은 진흥원의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

※ 각 분야별 신청규모가 3배수 이상일시 서면평가를 진행할 수 있습니다.

7

관련규정

- 문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침 (2024.01.15.)
- 광주정보문화산업진흥원 정관규정규칙지침(2024.02.29.)
- 광주정보문화산업진흥원 광주글로벌게임센터 운영규칙 (2023.02.16.)
- 지역글로벌게임센터 관리운영지침 (2022.11.30.)
- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠지원사업관리규칙 (2023.12.28.)
- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠지원사업평가 및 심의지침 (2023.06.15.)

II. 선정평가

1 선정방법 및 기준

- 지원기업 신청과제는 주관적평가(서류 및 발표평가)를 통해 선정함
 - ※ 선정 후 현장평가를 실시하며, 사업장 운영은 제출한 서류와 일치하여야 함.
- 평가위원장 1인을 포함한 7인 이내 외부전문가를 섭외하여 평가위원회 구성
- 해당 신청분야 기획능력, 과제 수행능력, 상용화 및 기대효과 등을 각 기업 발표 및 서류를 계량평가 하여 선정
- 최고·최저점을 제외한 평가위원 평균점수가 70점 이상인 과제 중에서 고득점 순으로 선정, 심사 평가에 따라 지원금 조정 예정
- 동점자 발생 시 기획능력(40점), 과제수행능력(40점) 순으로 배점이 높은 순서로 선정
- 최근 5년 동안 진흥원 지원사업을 3개이상 수행¹⁾한 경우, [기업 성장률^{2\)} 평가제도](#) 추가
- 선정(발표)평가지 주관기관 대표이사 또는 총괄PM 발표 필수
 - ※정당한 사유에 의해 대표이사 또는 총괄PM 발표 불가능시 사전 공문 득하여 진행 가능

2 평가기준

- 서면평가(100)
 - 서면평가의 경우 분야별 신청규모가 3배수 이상일시 진행 가능함

평가항목	평 가 내 용	배점
세부수행내용(30)	○ 과제 개발 목적 및 필요성	30점
	○ 기획의도의 참신성	
	○ 정량 및 정성 목표의 달성 가능성	
사업화계획 및 기대효과(30)	○ 상용화 마케팅 계획의 구체성	30점
	○ 기술적, 경제적, 산업적, 사회적 측면의 기대효과	
사업비(20)	○ 산출내역의 적정성	20점
	○ 실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	
사업관리방안(20)	○ 추진일정의 구체성과 현실성	20점
	○ 과제 기획에 적합한 연구시설/장비 보유여부	
	○ 참여인력 확보 여부, 참여율 적정성, 개발경력 등	
합 계		100점

- 1) 수행 과제수에서 제외되는 항목 : 5,000만원 이하 과제, 외부 공모사업에 진흥원과 함께 참여하여 수행한 과제, 아시아문화중심도시 펀드에 의해 선정되어 수행한 과제 등
- 2) 매출·고용 성장률과 지원 사업결과 평가내역(중간, 최종), 펀드를 받은 경우 그 수행결과 등

○ 발표평가(100)

구분	평가항목	평 가 내 용	배점
정성 평가 (100)	기획능력 (40)	○ 목표시장과 과제내용의 사업목적 부합여부	40점
		○ 기획된 과제의 차별성과 참신성	
		○ 산출된 사업비 규모의 적정성과 편성내역의 사업목적 부합여부	
		○ 과제수행을 위한 사업관리방안(추진일정, 업무분장 등)의 적정성	
		○ 게임성, 사업모델 및 예상수익의 적절성	
	과제 수행능력 (40)	○ 참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	40점
		○ 참여인력의 참여율 적정성	
		○ 참여인력의 개발경력(또는 학위) 및 우수성	
		○ 과제 수행을 위한 기술(특허), 개발환경(인프라) 역량 - 기술(특허) 및 시설/장비 보유현황 등	
	상용화 및 기대효과 (20)	○ 진출시장의 경쟁력(유통사 확보여부 등) 및 상용화 콘텐츠 IP 인지도	20점
○ 마케팅 계획의 실현 가능성 (계획의 구체성 및 전시회 참가 등)			
합 계			100점

III. 신청서 작성 및 제출

1 신청서 작성 및 제출방법

- 신청서 양식
 - 진흥원 홈페이지(www.gicon.or.kr) 공고 및 국고보조금통합관리시스템(e나라도움) (<http://www.gosims.go.kr>) 게시판에서 다운로드
- 공고기간 : 2024. 3. 27. ~ 4. 18.
- 신청기간 : 2024. 4. 1. ~ 2024. 4. 18. 17시까지(*마감시간 이후 신청불가)
- 신청방법 : e나라도움 홈페이지(<http://www.gosims.go.kr>)를 통한 온라인 신청
 - ※ 내부사정에 따라 e나라도움 신청이 늦어질 수 있음. 별도 문의 바람.

① 과제조회

- ▶ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입
- ▶ e나라도움 우측 상단 [보조사업자업무] 버튼 클릭 후, 로그인
- ▶ [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황]에서 광주정보문화산업진흥원 지정
- ▶ 공모기관에 광주정보문화산업진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- ▶ 공모목록에서 "광주글로벌게임센터 통합형 게임 콘텐츠 제작 지원" 선택

② 과제신청서 제출

- ▶ “광주글로벌게임센터 통합형 게임 콘텐츠 제작 지원” 선택 후 오른쪽 위 [신청서작성] 버튼 클릭
- ▶ [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
 - ※ 사업명 입력시 '**통합형기업명 - 과제명**' 으로 입력
- ▶ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출] 탭의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료

③ 파일 업로드 예시

- 압축파일명 : [기업명] 게임명.zip
 - 세부파일명(압축파일 내)
- 01. [기업명]사업신청서 및 계획서.pdf
- 02. [기업명]사업자등록증명.pdf
- 03. [기업명]게임제작업자 등록증.pdf
- ...
- 11. [기업명]발표평가 자료.pdf

- ※ [제출서류]의 1~11번 서류를 순서대로 하나의 파일로 압축하여 업로드
- ※ IP관련서류가 있을 경우 12번으로 작성
- ※ 파일 용량이 50MB 이상일 경우 업로드 불가하므로, 용량이 클 경우 별도 문의바람.
- ※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 서류는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음
- ※ **날인 및 서명 필요서류 확인 必**

○ 사업설명회 : 2024. 4. 4. 14시~17시(예정) / GCC 3층 MX스튜디오

○ 문의처

기관명	담당자	연락처	이메일	비고
(재)광주정보문화산업진흥원	노경국책임	062-610-2954	nohkuk@gicon.or.kr	지원사업 관련
	이동주책임	062-610-2955	ldj8912@gicon.or.kr	
기획재정부(e-나라도움 상담센터)	-	1670-9595	gukgobojohelp@korea.kr	온라인 시스템 관련

2

제출서류

○ 제출서류는 아래와 같고 제출서류 모두 스캔하여 업로드

구분	법인사업자	주의!!	비 고
1	· 사업신청서(사업계획서) 1부 · 첨부1. 개인정보이용동의서 · 첨부2. 서약서	· 신청서에 인감날인 및 첨부서류에 자필 서명 필수 · 첨부서류를 포함하여 PDF로 제출	주관/참여 기업 제출
2	· 사업자등록증명	· 국세청 홈택스 발급분 · 사업자등록증이 아님	주관/참여 기업 제출
3	· 게임제작업자 등록증	· 사업장 소재지 구청에서 발급 · 신규창업 또는 이전기업의 경우 협약 전까지 제출	주관/참여 기업 제출
4	· 법인등기부등본	· 공고일 이후 인터넷등기소 발급분	주관/참여 기업 제출
5	· 법인인감증명서	· 공고일 이후 인터넷등기소 발급분	주관/참여 기업 제출
6	· 표준재무제표증명	· 공고일 이후 국세청 홈택스 발급분 · 2020~2022년 각 1부	주관/참여 기업 제출
7	· 국세 납입증명서	· 공고일 이후 국세청 홈택스 발급분	주관/참여 기업 제출
8	· 지방세 납입증명서	· 공고일 이후 발급분	주관/참여 기업 제출
9	· 4대보험 사업장 가입자 명부	· 공고일 이후 4대사회보험 정보연계센터 발급 · 현재 직원 현황 및 향후 신규 채용 확인을 위함 · 4대보험 사업장 가입확인서 아님	주관/참여 기업 제출
10	· 국민연금가입자명부	· 상실자 포함(최근3년)	주관/참여 기업 제출
11	· 중소기업 정보활용 동의서	· 작성 후 스캔하여 제출	주관/참여 기업 제출
12	· (재)광주정보문화산업진흥원 홈페이지 기업등록	· 지원 사업 접수 시 확인	주관/참여 기업 제출
13	· 발표평가 자료	· PPT, 동영상 등 발표평가에 필요한 자료를 제출 (PPT는 PDF로 변환하여 제출)	주관기업 제출
14	· 재무제표(최근3년)	· 기업 성장률 평가제도 해당 기업만 제출	해당기업 제출

※ 1~12번까지 공통사항, 13~14번의 경우 컨소시엄 구성 시 주관기업만 제출

※ 모든 서류는 필수서류로써 제출하지 않을 경우 선정평가 시 불이익이 발생함.

※ 상용화 IP활용 시 'IP 이용허락 계약서' 등 관련 서류 제출 필수. 미제출 시 인정하지 않음.

3

사업관리 및 유의사항

○ 일반사항

- 본 사업은 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 및 (재)광주정보산업진흥원의 「광주글로벌게임센터 운영규칙」에 의거하여 관리하며, 선정된 사업자는 관련 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 우리 원의 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기관, 수행기관의 책임임
- 수행 기업에 제재 사유 발생(완성된 결과물 미제출, 제작지원금 부당사용, 기타 해약 사유) 시 지원금 환수, 참여 제한 등의 제재 조치를 취할 수 있으며, 제재 조치 내용(수행기업명, 사유, 제재내용 등)을 우리원 홈페이지에 게재할 수 있음
- 제출된 신청서류는 신청업체의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 동일한 내용으로 우리 원이나 타 지원기관(정부, 지자체 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여 제한 등의 제재 조치를 취할 수 있음

○ 사업비 사용 및 관리

- 사업비(지원금+기업부담금)는 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 집행하여야 하며, 과제책임자의 책임하에 관리되어야 함
- 협약통장은 다른 용도의 자금과 분리되어 집행·관리하여야 하며, 협약된 용도 외에는 사용할 수 없음
- 지원 사업비 집행 내역은 e나라도움 시스템을 통하여 우리원으로부터 상시집행점검을 받으며, 보완사항 발생 시 즉시 집행 내역을 보완하여야 함(사업관리지침에 따라 불인정 금액 분류 시 환수조치)
- 지원 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여 과제수행 기업별 정산보고서 제출 후 회계법인을 통하여 회계감사를 실시하며, 회계검사 결과에 따라 불인정금액 및 집행잔액을 반납하여야 함
- 협약체결일 이전에 사용한 개발비를 과제사업비로 충당할 수 없으며, 과제사업비 사용 결과 부당사용기타 협약의 해약 사유가 발생될 경우 진흥원은 해당 제작사에게 지원금 전액을 환수할 수 있으며, 또한 향후 진흥원의 지원사업 참여 제한 등의 제재 조치를 가할 수 있음

○ 기업부담금 편성 및 관리

- 협약통장에 예치된 기업 부담금은 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 집행하여야 하며, e나라도움 시스템을 이용하지 않은 집행 건은 불인정 함
- 국고지침상 자부담(기업부담금) 우선집행 기준에 따라 자기부담금을 우선 집행해야 함 (기업부담금 100% 사용 권고)
- 신청자는 기업 부담금을 우선 집행할 수 있게 예산을 편성하여야 하며, 예산 비목별 집행 기준에 근거한 일자별 집행 계획을 수립하여야 함
- e나라도움 시스템을 이용한 기업 부담금 예산 편성 및 사용 시, 예산 비목별 지원금과 함께 집행토록 편성 가능하며 지원금 단독 혹은 기업부담금 단독으로도 집행이 가능함
- 본 사업 관련 이행(지급)보증보험 증권 발급 수수료의 경우 사업비 편성 불가

IV. 사업비 산정요령

1 사업비 산정 개요

- 게임개발수행에 직접 관련된 실 소요경비로 광주글로벌게임센터 운영규칙(2023.02.)을 참조하되 해당 사항이 없는 경우 광주정보문화산업진흥원 정관규정규칙지침(2023.02.16.)을 참고하여 사업 예산서를 작성하여야 함
- 위 규정에 없는 사항은 위 공고문 내용을 참조할 것
- 인건비는 본 프로젝트에 실제 투입되는 인력으로 4대보험에 가입되었거나 가입예정(신규채용)인 경우 산정 가능하며, 정규직만 편성 가능
 - ※ 참여인력의 경우 직전 1년 급여 대비 10% 이상 증액 산정 불가(전년도 원천징수영수증 첨부)
 - ※ 법인기업의 대표자는 참여율을 최대 50%까지 인정함.
 - ※ 인건비 편성 시 최저임금을 준수하여야 함
- 사업비의 집행은 e나라도움을 통해 거래처에 직접 이체해야 하며, 회사법인 또는 대표의 통장 등으로 이체 후 거래처 이체는 불인정 됨
- 아래 ‘목.세목의 용도 및 집행방법’에 명시되었더라도, 게임개발수행에 직접 관련된 실 소요경비가 아닐 경우 산정에서 제외됨
- 사업비(지원금+기업부담금) 집행에 따른 증명서류는 추가될 수 있음
- 사업비는 선정 후 조정될 수 있으며, 원안대로 승인되지 않을 수 있음
- 상용화 IP 활용에 따른 관련 비용은 본 사업비에 편성 불가
 - ※ 본 사업을 수행하는 모든 지원금 및 자부담의 부가가치세는 불인정

2

목.세목의 용도 및 집행방법 [산정 및 정산기준 포함]

○ () 목.세목번호

목	세목	용 도 [산정 및 정산기준]	집행방법	증빙방법
인건비 (110)	보수 (01)	< 용 도 > 1. 정규직원에 대한 보수 2. 연봉제 직원의 경우에는 연봉 월액 < 산정 및 정산 기준 > ○ 주관 및 참여기관에 소속된 참여인력이 당해 개발에 직접 참여하는 경우 지급되는 인건비(업체부담 4대 보험료 제외) ○ 소속기업의 급여기준에 따른 실 지급액을 당해 과제 참여율(100퍼센트)에 따라 계상 ○ 시간외 수당, 성과급 등 수당성 급여 제외한 고정 급여 ○ 동일인이 다수의 과제에 참여하는 경우 참여율 합계는 100%를 초과할 수 없음 ○ 참여 인력에 대한 직전 1년의 급여 대비 10%이상 증액 불가 (직전 1년의 원천징수영수증 확인) ○ 법인기업의 대표자는 참여율을 최대 50%까지 인정함 ○ 개인사업자의 대표자는 인건비 산정 불가	계좌이체 원칙	①참여인력 개인별 계좌이체내역(또는 소득자별 근로소득 원천징수 영수증) ②고용보험가입자료 ③월별 급여대장 ※ 신규채용 시 채용계획품 의서 포함
	일용 임금 (04)	< 용 도 > 1. 수개월 또는 수일동안 일용으로 고용하는 임시직에 대한 보수 - 단기 아르바이트 인력		①계좌이체 증빙서류
	기타 인건비 (05)	< 용 도 > 1. 단순인건비 - 용역 계약에 따른 프리랜서 인건비 등		①계좌이체 증빙서류 ②외주계약서
운영비 (210)	일반 수용비 (01)	< 용 도 > 1. 안내.홍보물 등 제작비 - 현수막, 간판 등 행사 안내 및 홍보용 물품의 제작비 2. 재료구입비 - 사무용품 구입비: 필기용구, 각종용지 등 사무용품 구입비 - 소모성 물품 구입비 3. 수수료 및 사용료 - 물품관리위탁수수료, 업무대행수수료, 외국환 관리규정에 의한 외국환대체송금, 전 송금, 우편송금수수료 - 등기 및 소송료(인지대 및 법정수수료) 등 - 검정료, 감정료, 시험료, 회계검사수수료 - 물품의 보관.운송료, 고속도로통행료, 주차 및 차고료, 물품의 운송을 위한 포장비, 상하차비, 선적.하역비 4. 전문가 활용비 - 국내 전문가 자문료, 강사료, 원고료, 각종위원회 수당 < 산정 및 정산 기준 > ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 지원사업에 편성 불가 ○ 전문가 활용비의 경우 광주정보문화산업진흥원 수수료 지급규칙을 따르며, 자문보 고서 등 증빙 서류 제출	카드사용 원칙 계좌이체 가능	①카드거래명세표 (또는 계좌이체내역) ②견적서 ③계약서(계약사항 시) ④비용지출 기안 및 결과 보고(증빙사진포함)
	임차료 (07)	< 용 도 > 1. 임대차 계약에 의한 토지, 건물, 시설, 장비, 물품 등의 임차료 2. 장소, 건물 등의 일시 임차료 3. 각종 시설 및 장비의 리스료	카드사용 원칙 계좌이체	①카드거래명세표 (또는 계좌이체내역) ②견적서 ③계약서(계약사항 시)

		4. 물건 보관을 위한 간단한 창고 이용료 5. 버스.승용차 등의 차량 임차료 6. ASP 서비스 이용에 따른 임차료 - ASP : 구매비용이 높은 소프트웨어(교육용, 특수목적용 소프트웨어 등)를 연간 임차 계약을 통해 별도의 유지보수 비용이나 관리인력 없이 사용하는 것 - 공용 소프트웨어 구입 시 사용(이용)기간이 5년 미만인 경우 수수료 및 사용료에 편성하고 5년 이상인 경우 자산취득비(430-01)에 편성 < 산정 및 정산 기준 > ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 지원사업에 편성 불가 ○ 사무실 임차료는 기업부담금에서만 편성 가능 ○ 정주 공간 임차료는 기업부담금에서만 편성 가능	가능	④비용지출 기안 및 결과 보고 ⑤정주 공간 임차료 집행시 임대차계약서,월세영수증, 거주 직원 인적사항 확인 자료 제출 필수
	재료비 (11)	< 용 도 > 1. 사업용 및 시험연구, 실험.실습 등에 소요되는 소모성재료비 - 실험.실습기자재, 시약, 시료 구입비 - 직접제작 또는 시공하는 기계.기구, 선박, 기타 공작물 및 건물에 소요되는 재료비 2. 제품생산에 소비되는 각종 재료비용(재료 소비에 의하여 주요 재료비, 보조 재료비, 매입부품비, 소모공기구비품비로 구분) 3. 광물 및 기타 특수한 물건의 구입비 < 산정 및 정산 기준 > ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 지원사업에 편성 불가	카드사용 원칙 계좌이체 가능	①카드거래명세표 (또는 계좌이체내역) ②견적서 ③계약서(계약사항 시) ④비용지출 기안 및 결과 보고(납품사진必)
	일반 용역비 (14)	< 용 도 > 1. 제작 과정에서 전문성이 필요한 애니메이션, 사운드 등의 전문성이 필요한 업무를 업체와 용역계약을 통해 대행시키는 비용 - 위탁사업비 : 외부 업체에 외주 요청 등 업체와 계약을 하는 경우 < 산정 및 정산 기준 > ○ 지원사업 수행의 일부를 외부기업(수탁기업)에게 용역을 주어 위탁 수행하는데 소요되는 경비 ○ 계약금액이 2천만원을 초과하는 경우 조달청을 통한 계약 필수(국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령 제30조 1항) ○ 총사업비의 30%를 초과할 수 없음.	계좌이체	①위탁사업계약서 (수행계획서 포함) ②견적서 ③계산서 (계좌이체내역증비포함) ④위탁과제결과보고서 ⑤비용지출 기안 및 결과 보고
여비 (220)	국외 여비 (02)	< 용 도 > 1. <u>국외 전시회 참가 및 글로벌시장진출 지원사업 선정시</u> 출장경비로서 각 기업이 정한 기준에 따른 실 소요 경비 < 산정 및 정산 기준 > ○ 각 기업이 정한 기준에 따른 실 소요경비 ○ 기업이 정한 기준이 없는 경우 광주정보문화산업진흥원 여비규정을 따름 ○ 기업부담금에서만 편성 가능. ○ 해외 마켓 참가 및 글로벌시장진출 지원사업 선정시만 인정 ○ 과제 참여인력만 가능	카드사용 원칙 계좌이체 가능	①출장신청서 (일시, 목적, 장소, 비용, 출장자, 수령확인 등 필수) ②여비지급기준 ③영수증(항공권, 기차표등) ④카드거래명세표 (또는 계좌이체내역) ⑤출장결과보고서

유형 자산 (430)	자산 취득비 (01)	< 용 도 > 1. 건물 및 공작물(토지를 포함하여 취득하는 경우에 토지매입비가 구분되지 않은 경우는 이를 포함) 대규모 기계, 기구, 차량, 및 임목축 등의 취득비 2. 차량, 운반구 및 공구.기구 비품 3. 물건의 성질 및 형상이 변하지 않고 비교적 장기간 사용할 수 있는 기계기구(부속품 포함) 및 사무집기류 4. 도서관용 등 자본형성적 도서 구입비 5. 서류함, 책상, 의자, 전화기 등 사무용 집기류의 구입비 문화 예술품 취득 경비 6. 자산취득에 직접 소요되는 제세, 수수료 등 부대경비 < 산정 및 정산 기준 > ○ 지원사업 수행에 소요되는 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 지원사업에 편성 불가 ○ 신규채용인력에 대한 자산취득만 인정(PC,노트북,아이패드,태블릿)/그 외 불인정 ○ 기업부담금에서만 편성 가능	카드사용 원칙	①카드거래명세표 ②견적서 ③계약서 ④검수조서(사진포함) ⑤자산관리대장 ⑥비용지출 기안 및 결과보고
-------------------	-------------------	---	------------	---

3 카드 사용제한 업종

○ 공통적용 제한업종 (21개 업종)

- 룸살롱, 스탠드바, 나이트클럽, 카바레, 단란주점, 맥주홀, 유흥주점, 노래방
- 성인용품판매점, 안마시술소, 이용·미용실, 헬스 사우나탕, 실내골프장, 실외골프장
- 당구장, 비디오방, 전화방, 카지노, 전자오락실, 게임방, 복권방

○ 자율적용 제한업종

- | | | |
|---------------------|----------------|-----------------|
| 1. 주류판매(유통) | 2. 상품권판매 | 3. 복권판매 |
| 4. 레저 스포츠 | 5. 운동경기, 레저용품 | 6. 극장식당 |
| 7. 산후조리원 | 8. 총포류 판매 | 9. 남·여 기성복 |
| 10. 양품점 | 11. 골동품, 예술품 | 12. 학습지 |
| 13. 회원제 | 14. 방문판매 | 15. 다단계판매 |
| 16. 화랑, 표구사 | 17. 관광민예, 선물용품 | 18. 헬스클럽, 테니스장 |
| 22. 볼링장 | 23. 스키장 | 24. 수영장 |
| 25. 인형 및 완구 아동용 자전거 | 26. 악세사리 | 27. 종합레저타운/놀이동산 |
| 28. 수제용품점 | 29. 음식점 | 30. 결혼(가례)서비스 |
| 31. 혼수전문점 | 32. 장의사 | 33. 이벤트 |
| 34. 상담실(결혼 등) | 35. 장례식장 | 36. 묘지(납골공원 등) |
| 37. 레포츠(스포츠)클럽 | 38. 온천장 | 39. 화방 |
| 40. 공연장, 극장 | 41. 운동경기관람 | 42. 유선TV |
| 43. 주차장 | 44. 피아노 대리점 | 45. PC 게임방 |
| 46. 종교상품점 | 47. 피부미용실 | 48. 자석요 |
| 49. 악기 | 50. 스포츠마사지 | 51. 체형관리 |
| 52. 대중목욕탕 | 53. 학교등록금 | 54. 유치원 |
| 55. 종교단체 | 56. 무속, 철학관 | 57. 메리야쓰 |
| 58. 아동복 | | |

V. FAQ

1 FAQ

- Q. 개인사업자도 지원이 가능한가요?
A. 개인사업자도 지원이 가능합니다. 단, 개인사업자 대표는 인건비 산정이 불가능합니다.
- Q. 게임 출시가 필수사항인가요?
A. 시장진출형 선정 기업의 경우 24년 12월까지 정식출시 및 유통계약이 완료 되어야 합니다. 출시 및 유통계약이 이루어지지 못할 경우 사업완료하지 못한 것으로 협약의 해지 및 지원금 환수 등 제재를 받을 수 있습니다.
- Q. 국외여비 편성 기준은 무엇인가요?
A. 국외여비의 경우 해외 전시회 참가 및 글로벌 시장진출 지원사업 관련 출장경비만 인정되며, 기업부담금에서만 편성 가능합니다. 따라서 해외 마켓 참가 증빙이 필수입니다. 또한 과제 참여인력만 사용 가능합니다.
- Q. 게이미피케이션이란 무엇인가요?
A. 지식 전달, 행동 및 관심 유도 혹은 마케팅 등에 게임의 메커니즘, 사고방식과 같은 게임의 요소를 접목시키는 것으로 의학적인 치료를 목적으로 하는 게임, 사회공헌, 관광, 국방 등의 분야와 결합된 게임입니다. 이번 게이미피케이션은 분야나 특정 과제에 한정하지 않았습니다.
- Q. 지원금액은 어떻게 결정되나요?
A. 제작 지원 신청 시 지원규모 내 필요 지원금액 작성하여 제출하고, 선정평가 시 사업비 심의 단계를 거쳐 지원금 조정이 이루어지며, 현장평가를 통과한 기업에 한하여 사업계획서 보완 후 지원금이 최종 확정됩니다.

유형	지원규모
초기창업	과제당 3천 ~ 4천만원 자율지원
시장진출형	과제당 8천만원 ~ 2억원 자율지원
게이미피케이션	과제당 2억원 이내

○ Q. 기업 부담금은 현금만 인정되나?

A. 네, 자부담은 총사업비의 10%이상 현금만 가능하며, 현물은 불가능합니다.
또한 국고지침상 자부담(기업부담금) 우선집행 기준에 따라 자기부담금
선 집행해야합니다. (기업부담금 100% 사용 권고)

ex) 총사업비 구성 예시

(단위 : 원)

지원금액 (총사업비의 90% 이내)		기업부담금 (총사업비의 10% 이상)		총사업비 (지원금액+기업부담금)		허용여부
100,000,000	95%	5,000,000	5%	105,000,000	100%	불가
100,000,000	90%	11,120,000	10%	111,120,000	100%	가능

○ Q. 일반수용비 내 회계검토 수수료 편성을 안해도 되나요?

A. 광주글로벌게임센터 예산으로 기업 회계검토 수수료 부담할 예정이므로 기
업에서는 회계검토 수수료 편성하지 않아도 됩니다.