

# 제3장 게임산업 정책 현황

## 제1절 게임산업 관련 정책 동향

게임산업은 미래 성장동력으로 빠르게 부상하고 있는 문화산업 중에서도 최근 몇 년 동안 급격한 성장으로 가장 주목받고 있는 분야이다. 국내 게임산업 시장규모는 방송을 제외하고 문화산업에서 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 게임산업은 매년 두 자리 성장률을 기록하면서 청소년의 전유물에서 여성과 중년층까지 소비층이 확대되고 있으며, 오늘날 국내 게임시장이 세계에서 차지하는 비중은 온라인게임 세계 1위, 모바일게임 세계 3위의 위상을 갖게 되었다.

게임산업에 대한 정부의 지원은 ‘음반및비디오물에관한법률’을 대체하여 1999년 2월에 제정된 ‘음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률’에 의해 그 근거가 마련되었고, 같은 해 게임종합지원센터(현 한국게임산업개발원)가 설립되면서 정책적 지원이 본격적으로 이뤄지게 되었다. 이후 게임산업의 산업적 외형 확대와 더불어 사회문화적 파급효과가 날로 커지면서 문화관광부의 문화산업국을 중심으로 국내 게임산업의 육성 및 게임문화 확립을 위한 다양한 정책이 추진되고 있다. 지난 4월 28일에는 ‘게임산업진흥에 관한 법률’이 공포되면서, 게임이 지니는 특성을 감안한 산업진흥 및 문화진흥과 등급분류 등에 대한 보다 전문적인 정책적 기틀을 마련하였다.

### 1. 게임관련 기 추진 정책

1999년 이전에는 게임관련 정책이 청소년문화 정책과 여가문화 정책, 영상 및 만화예술 진흥정책 등과 함께 포괄적인 문화정책의 일부로 추진되었다. 더불어 게임콘텐츠 고유의 산업적 특성이나 타 문화콘텐츠 산업과의 차별적인 정책의 필요성이 충분히 인식되지 않은 상황에서, 게임 심의제도 및 게임제작 지원을 위한 일회성 행사 위주로 지원되었다. 이후 1998년 8월부터 게임산업 주무부처가 ‘보건복지부’에서 ‘문화관광부’로 변경되면서, 주무부처인 문화관광부를 중심으로 산업자원부, 정보통신부 등 각 부처와의 상호협력을 통해 게임산업에 대한 지원 정책을 펴고 있다.

게임종합지원센터(현, 한국게임산업개발원)가 1999년에 설립되어 현재까지 게임산업 정책 사업 추진의 거점 역할을 담당해 왔으며, 특히 게임창작을 위한 인프라 지원, 게임수출 촉진, 게임인력 양성, 종합정보서비스, 기술개발, 정책연구 등 입체적인 One-Stop 지원을 지향하고 있다. 지금까지 추진된 게임산업 진흥정책을 살펴보면 다음과 같다.

먼저, 게임산업 진흥을 위한 법·제도 정비가 이루어졌다. ‘문화산업진흥기본법’을 제정하여 게임산업을 문화산업으로 분류하였고, 2006년 4월에 ‘게임산업진흥에 관한 법률’이 국회를



통과함으로써 게임산업 육성을 위한 명실상부한 법적 토대가 마련되었다. 특히 동법을 통해 게임산업 진흥종합계획의 수립·시행과 함께 창업 활성화, 전문인력 양성, 기술개발 추진, 협동개발 및 연구, 표준화 추진, 유통질서 확립, 국제협력, 해외진출 지원 및 실태조사 등 종합적인 정부 지원에 대한 법적 근거를 갖게 되었다. 또한 게임산업진흥에 관한 법률에는 게임문화의 기반 조성 및 e스포츠의 활성화, 게임물등급위원회의 설치 등에 관한 조항을 포함시켜 게임문화 환경 조성은 물론, 게임물 등급분류의 전문성과 객관성도 확보할 수 있게 되었다.

또한, 2000년 이후 한국게임산업개발원을 통해 게임기술 개발과 관련한 각종 인프라 지원 및 중소기업 지원을 위한 IDC 운영, 게임도서관을 통한 게임전문 정보들을 제공해 왔다. 특히 2003년에는 게임산업종합정보시스템인 GITISS(www.gitiss.org)를 오픈하여 게임산업에 관련된 다양한 지식정보를 체계적으로 서비스하고 있다. 그리고 매년 ‘대한민국 게임백서’, ‘게임산업저널’, ‘동향보고서’ 및 ‘정책보고서’ 등 다양한 게임산업 정보 및 시장분석 자료를 발간하고 있다.

이와 함께 창업지원시설을 통해 신생 게임업체의 인큐베이팅을 추진해왔으며, 게임콘텐츠 개발 및 마케팅을 지원하기 위해 투·융자 지원 제도를 도입하였다. 이 외에 ‘이달의 우수게임’, ‘대한민국 게임대상’, ‘우수게임 사전제작 지원’, ‘게임시나리오 및 인디게임 공모전’ 등을 통해 기획력이 우수한 게임콘텐츠를 조기 발굴하고, 게임창작 경쟁력을 강화하기 위한 노력을 기울여왔다. 또, 2000년 11월에 한국게임산업개발원 산하에 ‘게임아카데미’를 설립하고,

2년제의 정규과정과 현업 종사자 재교육을 위한 단기 특수과정 운영을 통해 매년 250여명의 전문인력을 배출해 내고 있다.

다음으로, 1998년부터 E3, ECTS 등 해외 유명 게임전시회의 참가를 지원함으로써 약 250개 업체에 해외 진출의 장을 마련하였으며, 보다 국제적인 시장 감각을 익히고, 해외 게임 전문인력과의 정보교류를 위해 2004년부터 국제 게임 컨퍼런스인 KGC(Korea Game Conference)를 운영하고 있다. 또 2001년부터 개최하고 있는 WCG(World Cyber Games)는 매년 50 ~ 60여개국에서 2만명 이상이 참가함으로써 명실공히 세계적인 게임축제로 자리잡았다. 그리고 미주 유럽과 중국, 일본, 동남아시아 등에서 해외 투자설명회 및 교류회를 지속적으로 개최하여 해외시장 개척에도 앞장서고 있다.

한편, 2002년부터 한국게임산업개발원을 중심으로 게임문화진흥협의회를 구성하여 ‘게임문화진흥사업’을 본격 추진하였다. 특히, 게임캠프와 게임음악회, 게임문화 캠페인 등을 통해 게임을 온가족이 함께 즐기는 건전한 오락문화로 정착시키는 계기를 마련하였고, 최근 사회문제로 떠오르고 있는 게임 과몰입을 예방하기 위해 상담시스템 개발 및 전문상담사 양성, 게임 이용문화 실태 연구 등을 지속적으로 추진해 왔다.

또한, 2003년에는 ‘게임산업 중장기계획(2003 ~ 2007)’을 발표하여 게임산업 정책 추진의 새로운 도약 기반을 마련하였을 뿐 아니라, 보다 중장기적 관점에서 지원사업을 떠나가고 있다. 이와 함께 2004년에 마련된 ‘E-sports 발전 정책 비전(2005년 ~ 2007년)’과

2005년 '건전 게임문화조성 강화대책'을 토대로 e스포츠 활성화 사업 및 게임문화 진흥정책을 보다 강력하게 추진하고 있다. 그리고 2005년에는 국제 규모의 게임전시회인 'G☆(지스타)'를 우리나라에서 최초로 개최하는 등 게임산업의 국제 교류를 통해 게임 한국의 위상을 드높이고 있다.

## 2. 2006년도 게임관련 정책 추진 방향

국내 게임산업 육성을 위한 정부의 중장기 정책목표는 2010년 세계 3대 게임강국을 실현하는데 있다. 이를 위해 2006년 주요 정책 추진 방향은 민간과 정부 공동의 정책추진시스템 강화, 게임산업 생태분석 및 산업구조 혁신 기반 마련, 환경변화에 대응한 차세대 게임콘텐츠 개발환경 조성, 국산게임의 해외진출 확대를 위한 지원시스템 강화, 창의적인 전문인력 양성 및 산·학 연계체제 내실화 등 다섯 가지로 요약할 수 있다. 더불어 구체적인 실행과제는 게임산업 정책·정보기능 내실화, 창의적인 게임콘텐츠 창작환경 조성, 게임분야 국제 교류협력 및 수출 활성화, 게임산업 핵심 전문인력 양성, e스포츠 활성화 지원, 건전 게임문화 조성, 게임산업 법·제도 개선 등이다.

우선 효과적인 정책·정보 지원을 위해 게임관련 각계 전문가들로 게임산업 전략위원회를 구성하고, 이를 통해 지난 5월 3일 '2010 게임산업 세부실행전략(Action Plan)'을 발표하였다.(세부 실행전략의 내용은 부록 참조) 또한, 산업 위상에 걸맞게 게임산업 관련 자료를 체계

적으로 정리, 분석하여 '게임산업 30년사'를 발간할 예정이다. 또한, '대한민국 게임백서' 및 '게임산업저널', '게임산업 동향보고서', '게임산업 수출입정보' 등을 발간하고, 플랫폼별 게이미용자 조사 및 게임산업 통계체제를 정비함으로써 실효성있는 게임산업 정책정보를 제공할 계획이다. 더불어 급변하는 게임산업 환경에 적극 대처하기 위해 게임산업 전망세미나를 개최하고, 중장기 정책대안을 제시하기 위한 연구 활동을 강화할 계획이다.

창의적인 게임콘텐츠 창작환경을 조성하기 위해서는 우선, 게임산업 구조개선과 양극화 해소를 위한 대·중소기업 협력모델 개발을 통해 게임기업의 전문화와 분업화를 유도하고자 한다. 이와 함께 아케이드 게임산업의 활성화를 위해 민·관 공동의 '아케이드 게임산업 발전포럼' 운영을 정례화하고, 부품 및 기술표준화 등 아케이드게임 유통구조 개선방안을 마련하기 위한 노력도 꾸준히 추진할 계획이다. 그리고 특수목적형 기능성게임 공모전, 게임시나리오 및 인디게임 공모전, 대한민국 게임대상 및 이달의 우수게임 시상상을 통해 창의적인 게임콘텐츠를 지속적으로 발굴하고, 지원한다. 또한 GITISS(www.gitiss.org)를 통해 게임산업과 관련된 양질의 지식정보를 온라인으로 제공함은 물론, 국내 유일의 게임전문 도서관을 통해 다양한 정보를 오프라인으로도 서비스한다.

다음으로 게임분야의 국제 교류협력 및 수출 활성화를 위해서 전략적인 해외시장 개척 및 국내 게임산업의 국제적 위상 제고, 아시아 게임산업의 허브 기반을 구축할 계획이다. 특히, 해외시장 개척을 위해 유관기관과 공조하여 미국, 일본, 동남아시아, 남미, 동유럽 등에 시장개척



단을 파견하고 투자상담회 및 컨퍼런스를 개최한다. 또 한국 게임산업의 국제적인 위상을 높이고자 주요 게임전시회인 E3와 GC에 한국공동관 운영을 지원한다. 더불어 아시아의 게임산업 허브로 도약하기 위해 'G☆(지스타)'를 국내외 200여개 업체가 참가하는 아시아 최대의 게임전시회로 발전시킬 계획이다.

게임산업 핵심 전문인력 양성을 위해서는 산·학·연 협력체계 구축을 통해 현장 실무형 인력을 양성하고, 현업 종사자를 위한 재교육 프로그램을 확대하며, 게임원격교육 서비스를 통해 전문 분야별 평생교육을 적극 지원한다. 더불어 지역 게임아카데미 운영을 지원함으로써 지역 균형발전을 도모하고, 게임전문연구센터 지정·운영을 통해 게임학계의 연구기능을 강화하며, 해외 선진 교육과정 및 프로그램 체험기회를 확대하여 우수 개발자 및 교수요원 양성에도 앞장서고자 한다.

그리고 e스포츠 활성화를 지원하기 위해 기

존 스포츠와의 비교분석 및 발전전략 수립, 프로그래머 및 프로그래밍 제도 운영 내실화 방안 마련 등 기초연구를 강화하고, e스포츠 종주국으로서 위상 정립을 위해 국제 심포지움을 개최하며, e스포츠 문화 확산을 위한 다양한 프로그램을 적극 추진한다. 또한, 게임중합민원시스템과 게임중독 전문 클리닉 운영을 통해 게임이용자의 권익을 보호하고, 교사와 학부모를 대상으로 게임문화 교육을 확대함으로써 건전한 게임문화 환경 조성에 앞장서고자 한다.

마지막으로, '게임산업진흥에 관한 법률' 시행에 맞춰 게임물 내용정보 표시장치 부착 의무화 및 게임제공업소 시설기준 마련 등 건전한 게임 유통질서 확립을 위한 다양한 대책을 법령에 포함시킬 계획이다. 이를 통해, 성인 게임장을 밝고 건전한 여가공간으로 만들어 나감은 물론, 게임에 대한 사회의 부정적 인식 해소를 위한 정책지원을 추진할 예정이다.

### 2006년 게임산업 정책방향 및 주요 추진과제

#### ▶ 4대 정책 방향

- 게임한류의 전지구적 확산 → 세계화
- 산업의 지속 성장 토대 마련 → 체계화
- 게임의 사회문화적 가치 제고 → 문화화
- 게임 개발 및 이용 환경의 재정립 → 건전화

#### ▶ 5대 중점 과제

- 민간·정부 공동의 정책추진시스템 강화
- 게임산업 생태분석 및 산업구조 혁신 기반 마련
- 환경변화에 대응한 차세대 게임콘텐츠 개발환경 조성
- 국산게임의 해외진출 확대를 위한 지원시스템 강화
- 창의성있는 전문인력 양성 및 산·학 연계체제 내실화

▶ 세부 추진과제

① 게임산업 정책·정보기능 내실화

■ 2010 게임산업 세부실행전략(Action Plan) 수립·시행

- 「2010 게임산업 전략위원회」 운영
- 산업위상 제고를 위한 '게임산업 30년사' 발간

■ 실효성있는 게임산업 정책정보 제공

- 게임산업 동향분석 및 실효성있는 시장정보 제공
- 게임콘텐츠 모니터링활동 및 정보제공 서비스
- 급변하는 게임산업 환경에 대응하는 정책연구 확대

■ 사업별 사후관리 및 평가체제 강화

- 단위사업별 사후관리 및 평가체제 강화를 위한 체제 구축
- 「2010 게임산업 전략위원회」를 통한 사업성과분석·평가 병행

② 창의적인 게임콘텐츠 창작환경 조성

■ 게임산업 생태분석 및 산업구조개선 지원

- 양극화 해소를 위한 대·중소기업 협력모델 개발
- 아케이드 게임산업 구조개선 방안 추진
- 게임기업 경쟁력 강화를 위한 지원시스템 구축

■ 창의적인 게임콘텐츠 발굴, 지원

- 특수목적형 기능성게임 공모전 개최
- 게임시나리오 및 인디게임 공모전 개최
- 2006 대한민국 게임대상 및 이달의 우수게임 개최
- 미래 게임시장 비전확산을 위한 혁신프로그램 운영

■ 게임산업 지원인프라 구축

- 게임산업종합정보시스템 운영 내실화
- IDC(Internet Data Center) 운영 내실화
- 국내 유일의 '게임전문도서관' 운영 내실화

■ 게임제공업소 등 유통간선화 지원

- 민간 자율 합동자율지도위원회 활동 지원
- 게임제공업소 대상 '상설단속반' 운영 지원
- PC방 대상 우수 '음란물 차단프로그램' 선정, 보급 등

③ 국제 교류협력 및 수출 활성화

■ 전략적 해외시장 개척 기반 조성

- 실효성있는 해외시장 정보제공 적극 확대
- 취약플랫폼 게임콘텐츠 수출확대 기반 강화
- 신규시장 개척을 위한 '게임산업 시장개척단' 파견

■ 국내 게임산업의 국제적 위상 제고

- E3 한국공동관 운영 지원
- GC 한국공동관 운영 지원
- 게임산업 홍보확대를 위한 국제게임대회(WCG) 지원

■ 아시아 게임산업 '핵심국가(Hub)' 기반 구축

- 국제게임전시회 지스타(G☆) 및 국제게임컨퍼런스(KGC) 개최
- 해외 바이어 초청 투자수출상담회 개최

④ 핵심 전문인력 양성체계 구축

- 창의성있는 인력양성을 위한 게임아카데미 운영
  - 정규교육과정을 통한 현장 실무형 인력 양성
  - 게임업계 종사자 재교육 프로그램 확대
  - 게임산업 인력양성을 위한 표준 교육교재 개발 및 보급
- 게임 원격교육시스템 운영 내실화
  - 콘텐츠 개발 및 교육시스템 운영
  - 내실있는 원격교육시스템 개선방안 마련
- 산·학 연계 인력양성 프로그램 확대
  - 지역 게임아카데미 운영 지원
  - 해외 선진 교육과정 및 프로그램 체험기회 확대
  - 게임학계의 연구기능 강화

⑤ e스포츠 활성화

- e스포츠 기초 연구(대국민 인식조사 등)
- e스포츠의 국제화 지원 확대(국제 심포지움 개최 등)
- e스포츠 문화 확산을 위한 참여프로그램 전개(장애학생 e스포츠 페스티벌 개최 등)

⑥ 건전 게임문화 조성

- 게임종합상담시스템 및 게임 과몰입 상담네트워크 구축
- 교사·학부모 게임문화 교육 및 게임문화 대국민 인식제고
- 게임이용문화 실태조사 및 연구

⑦ 게임산업 법·제도 개선

- '게임산업진흥에관한법률' 시행령 및 시행규칙 제정
- 사행성 게임장 근절대책 추진

## 제2절 게임관련 정책 현황

### 1. 벤처기업평가 제도

국내 벤처기업은 ‘벤처기업육성에관한특별조치법’에 의해 분류되고 있는데, 2006년 3월 3일 일부 개정 법률이 새롭게 공포되어 2006년 6월 4일부터 시행되고 있다. 벤처평가 대상기업은 크게 3가지로 구분되는데, 창투자나 벤처투자조합 등에서 투자를 받은 벤처투자기업, 기업부설연구소를 통한 연구개발비로 인정받는

연구개발기업, 기타 특허권, 산업지원서비스업 등으로 벤처기업 평가기관으로부터 기술성과 사업성이 우수하다고 인정받은 신기술기업 등이다.

벤처투자기업과 연구개발기업은 해당요건에 대한 충족여부를 각각 중소기업진흥공단과 기술신용보증기금으로부터 평가를 받아야 하는데, 기본적인 신청요건은 신기술기업과 동일하다. 신기술기업은 위의 두 가지에 해당하지 않

〈표 6-3-2-01〉 국내 벤처기업 대상기업 및 유형별 요건

대상기업	유형별 요건
벤처투자기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창업투자회사(조합), 한국벤처투자조합, 신기술사업금융업자(조합)의 주식(신주에 한함) 인수총액 또는 출자총액이 자본금의 10% 이상이고, 그 비율을 벤처기업확인 요청일 직전 6월 이상(연속하여) 유지한 기업</li> </ul>
연구개발기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 확인 요청일이 속하는 분기의 직전 4분기의 연구개발비가 5천만원 이상이고, 매출액 대비 연구개발비율이 일정 수준(별도 지정) 이상인 기업</li> <li>- 3년미만 기업은 연구개발비율 적용을 제외</li> <li>- 창업 1년 미만 기업의 연구개발비는 직전2분기 2,500만원 이상으로 적용</li> <li>* 연구개발비는 한국산업기술진흥협회에 신고된 기업부설연구소(연구개발전담부서는 제외)를 통해 지출된 비용에 한함</li> </ul>
신기술기업 (창업기업 포함)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 특허권(특허출원을 한 기술로서 특허청장이 인정하는 기술포함)을 이용하여 사업화하는 기업으로서 평가기관으로부터 기술성·사업성에 대한 우수 평가 기업</li> <li>• 산업지원서비스업 및 고도기술수반사업과 관련된 기술 또는 외국인과의 기술도입계약의 체결에 따라 신고한 기술을 이용하여 사업화하는 기업으로서 평가기관으로부터 기술성·사업성이 우수하다고 평가받은 기업</li> <li>• 공공연구기관, 한국기술거래소를 통하여 이전(양도·양수에 의한 이전)받은 기술을 이용하여 사업화하는 기업으로서 평가기관으로부터 기술성·사업성이 우수하다고 평가받은 기업</li> <li>* ‘공공연구기관’은 기술이전촉진법 제2조제5호의 규정에 의한 기관·학교·법인 또는 단체를 말한다.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다음 각목의 1에 해당하는 사업에 의해 개발된 기술(개발원료일부부터 5년 이내)을 이용하여 사업화하는 기업으로, 평가기관으로부터 기술성·사업성이 우수하다고 평가받은 기업</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>가. 산업기반기술개발사업, 부품·소재기술개발사업, 대체에너지연구개발사업, 에너지기술개발사업, 청정생산기술개발사업, 신기술창업보육사업(산업자원부)</li> <li>나. 기술혁신개발사업, 국내 조달시장 연계 신제품 개발사업(중기청)</li> <li>다. 정보통신산업 기술개발사업, 정보통신 선도기반 기술개발사업, 온라인디지털콘텐츠기술개발사업, 우수신기술지정·지원사업(정통부)</li> <li>라. 원자력연구개발사업, 특정연구개발사업, 연구성과지원사업(과학기술부)</li> <li>마. 문화콘텐츠응용기술개발사업(문화관광부)</li> <li>바. 환경기술개발사업(환경부)</li> <li>사. 건설기술연구·개발사업(건설교통부)</li> <li>아. 농업기술개발사업(농림부)</li> <li>자. 보건의료기술연구개발사업(보건복지부)</li> <li>차. 해양수산기술개발사업, 수산특정연구개발사업(해양수산부)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다음 각목의 1에 해당하는 사업에 의해 개발된 기술(개발원료일부부터 5년 이내)을 이용하여 사업화하는 기업으로, 평가기관으로부터 기술성·사업성이 우수하다고 평가받은 기업</li> </ul>



〈표 6-3-2-02〉 벤처기업 평가기관

평가기관	주 평가분야	담당부서	연락처
한국과학기술원	메카트로닉기술, 신소재기술, 생명공학기술, 정밀화학·공정기술, 신에너지기술, 항공·우주·해양기술, 교통기술, 환경·주택기술, 원천요소기술, 농업기술, 식품가공기술 등	창업지원실	042)869-4781
한국과학기술평가원	기계·설비기술, 원자력·자원·에너지기술, 대형복합기술, 생명공학기술, 소재·물질·공정기술, 공공복지기술, 원천요소기술 등	기술이전팀	02)589-2853
한국디자인진흥원	산업디자인 분야	디자인경영팀	031)780-2098
한국산업기술평가원	철강재료·비철금속·주조기술, 요업기술, 열·표면처리기술, 용접·금형기술, 산업기계기술, 계측·제어기기, 유·무선통신기술, 기초화학, 직물·염색가공기술, 환경제품기술, 섬유제품기술, 고분자재료 및 제품기술, 광응용기기기술, 조선 및 기자재기술, 열·유체기계기술 등	중기사업실	02)6009-8214
한국보건산업진흥원	의약, 의료용구, 화장품, 식품 등 보건산업 및 의료분야	벤처기업 육성팀	02)6009-8214
정보통신연구진흥원	정보통신분야	기술이전센터	02)580-0853
한국과학기술연구원	금속·고분자·세라믹 재료 및 부품, 컴퓨터 H/W·S/W 및 응용, 제어계측 및 자동화, 기계 요소, 환경 및 오염방지, 생체·인공촉매, 정밀 화학, 생물자원·유전자 등	기술사업단	02)958-6046
한국과학기술정보연구원	화학·신소재, 생명과학, 금속·재료, 환경·에너지, 전기·전자, 기계 등	기술정보 분석실	02)3299-6054
한국관광연구원	관광	관광정책연구실	02)669-6951
한국게임산업개발원	게임	산업진흥팀	02)3424-4138
한국전자거래진흥원	전자상거래 및 e-비즈니스 관련 분야	기술개발팀	02)528-5021
한국식품개발연구원	생명과학, 식품가공	연구관리과	031)780-9165
국방품질관리소	무기, 군사장비 등 군수품 분야	사업총괄팀	02)961-1465
한국문화콘텐츠진흥원	문화콘텐츠제작, 유통 및 서비스 분야 (애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 모바일, 인터넷콘텐츠, 방송, 영상, 가상현실, 3D그래픽, 공연 등)	콘텐츠기술팀	02)2166-2138
중소기업진흥공단	전 분야	벤처창업팀	02) 769-6654
기술신용보증기금	전 분야	기술평가센터	02)789-9445

는 업체로서 특허권을 소유한 기업, 산업지원서비스업 또는 고도기술수반사업을 운영하는 기업, 공공연구기관 등을 통한 기술이전 사업화 기업, 기타 신기술사업에 해당하는 기업 등에 해당한다.

게임업체로서 연구개발기업은 업체의 성격에 따라 차이가 있겠지만 아케이드게임 제조(36-943)의 경우 연구개발 투자비율이 5%, 기타 온라인게임(72-201) 등의 경우 사업서비스업으

로서 10%의 요건을 충족시켜야 한다. 기타 신기술기업으로서는 특허권과 공공연구기관, 한국기술거래소를 통한 기술이전 사업화 기업에 해당할 수 있으나, 그 외의 경우 산업지원서비스업 또는 문화관광부 CT 분야로서 문화콘텐츠 응용기술개발사업에 해당한다. 따라서 게임업체는 게임관련 기술개발과 콘텐츠개발 등 전문야가 벤처기업 자격요건에 해당하는 것이다.

〈표 6-3-2-03〉 업종별 연구개발 투자비율

업종(산업분류코드)	연구개발투자비율
제조업(15 ~ 37)	
- 의약품(242)	6%이상
- 기계 및 장비제조업(29)	7%이상
- 컴퓨터 및 사무용기기(30)	6%이상
- 전기기계(31)	6%이상
- 반도체 및 전자부품(321)	6%이상
- 의료, 정밀, 광학기기 및 시계(33)	8%이상
- 기타제조업	5%이상
도매 및 소매업(60 ~ 52)	6%이상
통신업(64)	7%이상
사업서비스업	
- 정보처리 및 기타컴퓨터 운용관련업(72) (인터넷산업)	10%이상 (5%이상)
기타산업	5%이상

〈표 6-3-2-04〉 산업지원서비스업의 게임부문

〈산업지원서비스업〉
1. 전자·정보 및 전기분야
1-2. 소프트웨어(S/W)의 개발 및 제작기술
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 응용소프트웨어(주문형 소프트웨어, 프리젠테이션 소프트웨어, 패키지기술, 게임·영상·음향 등 멀티미디어 소프트웨어, 과학계산기술, 자연어 대화처리기술, 기계어 번역기술, 자기진단·복구기술, Human Interface(음성/문자/화상인식), 해석용S/W)</li> </ul>

벤처기업 인증을 신청하기 위해서는 벤처넷(www.venturenet.co.kr)에서 평가신청을 하여야 한다. 2002년 11월 1일부터 시행되는 온라인신청은 회원가입과 함께 혁신능력평가 자가진단이 신설되었는데, 여기서는 인적자원, 기술성, 사업성, 유망성 등 4가지 항목에 걸쳐 90여가지의 질문에 응답하게 된다. 혁신능력평가는 제조업용과 비제조업용으로 구분되어 있는데, 게임업체의 경우 비제조업용에 작성하게 된다.

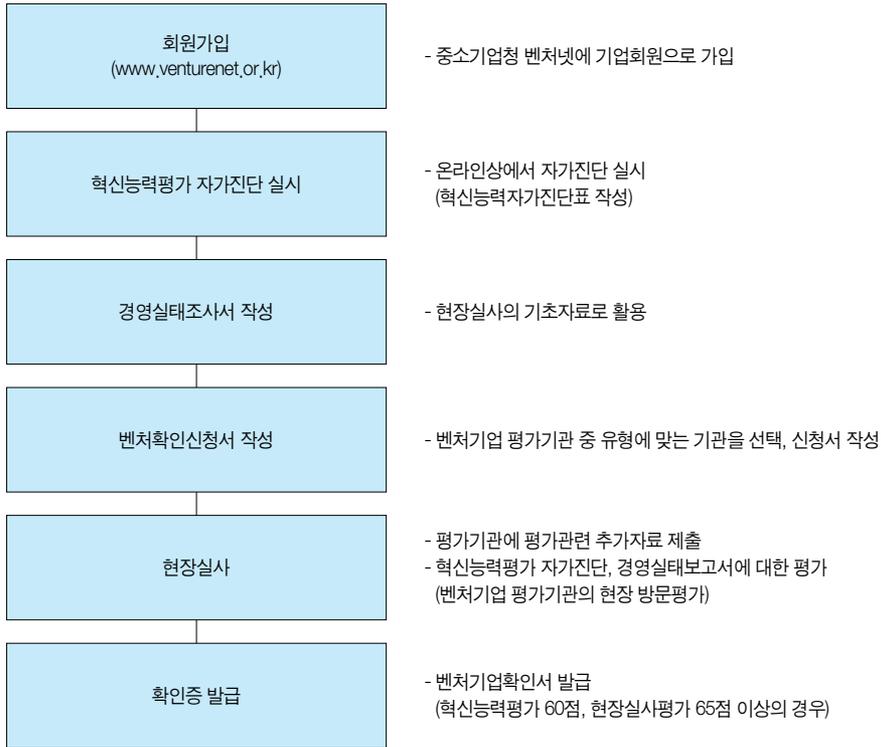
혁신능력평가 실시 후 경영실태조사서를 작

성한다. 경영실태조사서는 경영/자금, 기술력/해외진출, 조직정보, 재무, 기업경영 등 경영 전반에 걸친 정보를 요구하고 있는데, 이를 통해 벤처기업으로서의 자질과 향후 전망에 대해 종합적으로 평가하는 근거로 사용하게 된다.

개정법률이 시행되면서 벤처인(www.venturein.or.kr)을 통하여 신청을 하여 기술보증기금, 중소기업진흥공단, 한국벤처캐피탈협회등을 통하여 벤처기업 평가를 받게된다.



〈표 6-3-2-05〉 벤처기업평가 과정



〈표 6-3-2-06〉 벤처기업 혁신능력평가 항목(비제조업용)

부 분	대 항 목	문항수	배점
I. 인적자원	1. 최고경영자(지질, 능력)	12	13.0
	2. 경영팀 구성 능력	6	7.0
	계	18	20.0
II. 기술성	1. 기술혁신 능력	8	8.0
	2. 기술사업화 능력	9	10.0
	3. 기술우수성	9	9.0
	4. 기술집약성	8	8.0
	계	34	35.0
III. 사업성	1. 시장전망(시장성)	9	12.0
	2. 제품·서비스 특성	7	9.0
	3. 마케팅·판매 능력	7	9.0
	계	23	30.0
IV. 유망성	1. 투자수익성	5	5.0
	2. 위험요인 및 대응능력	4	4.0
	3. 기업 경영특성	6	6.0
	계	15	15.0
총 계		90	100.0

〈표 6-3-2-07〉 벤처기업 경영실태조사서 작성분야

분야	주요 내용
경영/자금	창업자의 주요 특성, 자금 및 투자, 벤처기업 인증의 효과 등에 대한 정보인력이 요구되며, 특히 자금에 대해서는 기업 내 담당자의 전문지식이 필수
기술력/해외진출	현재 기업이 보유하고 있는 기술력 및 기술인력과 해외진출 계획이나 수출현황 파악을 위한 항목으로 기업내 기술책임자나 영업책임자의 전문지식이 필수
조직정보	기업의 인력구성에 대한 조직정보와 전략적 제휴, 기업공개, 특허 및 지적재산권 보유현황 파악을 위한 항목으로 사업담당자나 재무담당자의 전문지식이 필수
재무	기업의 자산, 부채, 이익 등 재무에 관련된 항목으로 재무담당자의 작성을 요함
기업경영	경영조직 및 주요 사업내용과 비용 현황, 자산에 대한 항목으로 재무담당자나 경영지원부에서 작성을 요함

온라인을 통해 벤처확인신청서를 작성하고, 여기에 각 업종별로 구분되어 지정되어 있는 벤처기업 평가기관을 선택하여 신청한다. 벤처기업 평가기관은 총 16개 기관이 업종별로 지정되어 있는데, 게임업체는 한국게임산업개발원을 선택하면 된다. 선정된 기관은 업체와 적당한 일정을 잡아 현장실사평가를 실시하게 된다. 현장실사평가는 혁신능력평가 자가진단을 경영실태조사서를 참고로 세부정밀평가하게 되며, 업종별 특성에 맞는 사업성, 경영성, 기술성 평가를 별도로 실시한다.

게임벤처기업 평가의 경우, 사업추진능력 및 인적자원, 기술성, 콘텐츠 및 시장성 등 3개 항

목에 걸쳐 평가를 하는데, 게임의 콘텐츠적 특성에 따라 기술성과 게임의 콘텐츠 경쟁력 및 콘텐츠 개발 능력에 대한 비중을 크게 하고 있다. 게임 벤처기업 평가는 각 항목별로 전문가 1인과 혁신능력평가 1인 등 총 4인이 현장실사평가를 수행하며, 총 65점 이상의 점수를 얻은 기업에 대해 벤처기업평가 확인서 발급이 가능하다. 평가기간은 30일 이내에 완료되며, 벤처기업평가 유효기간은 확인서 발급일로부터 2년이다. 불가피하게 개정법률 시행일 이후에 벤처기업으로 확인받는 경우에는 2006.6.3(토)을 벤처기업 확인서 유효기간의 기산점으로 한다.

〈표 6-3-2-08〉 게임벤처기업 현장실사 평가항목

구분	평가항목	평가기준 및 내용
사업추진능력 및 인적자원 (30)	경영진 경험수준 (3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동업계 경력은 현 게임업종의 업종 경력으로 함</li> </ul>
	경영자 자질 (10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경영전략의 수립 및 이해</li> <li>• 기술개발의지</li> <li>• 대외연수 및 수상실적</li> <li>• 재무상황 인지도</li> </ul>
	경영·관리능력 (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생산관리 상태</li> <li>• 마케팅 모델 보유</li> <li>• 종업원의 복지 후생</li> <li>• 거래선/유통망의 적정성</li> </ul>



구분	평가항목	평가기준 및 내용
	인적자산 (8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 개발인력의 능력</li> <li>인력수급계획</li> <li>교육 투자의 적정성</li> <li>분야별 전문인력의 적정성</li> <li>연구개발인력의 적정성</li> </ul>
	자금조달 능력 (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 관련 기준을 검토 중이며, 2004년도 평가기준은 다음과 같음</li> <li>자기자본율 = (자기자본/총자본) × 100</li> <li>자산보유율 = (대표자 보유자산/총자본) × 100로 산정함</li> <li>평가기준 중 평가가 높은 쪽으로 함</li> </ul>
기술성 (30)	기술개발환경 (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>기술개발 전담부서(사규에 의한 조직을 포함) 운영</li> <li>기술개발 투자의 적정성</li> <li>기술개발 장비 보유의 적정성</li> <li>기술개발 실적(직접 개발한 신청기술을 포함)</li> </ul>
	기술의 우수성 (10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>보유기술의 독창성</li> <li>기술 개발 가능성</li> <li>국내 경쟁업체에 대한 기술비교 우위성</li> <li>기술의 응용 및 확장 가능성(기술파급력)</li> <li>제품의 핵심기술 보유</li> <li>보유기술의 수준(모방의 용이성)</li> </ul>
	콘텐츠와의 적합성 (기술활용도) (10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 장르와 기술의 조화</li> <li>당해 기술의 제품화 실적</li> <li>생산공정에서의 기술의 효용성</li> <li>기술의 사업화 전망</li> <li>콘텐츠 개발자의 기술이해도</li> </ul>
	콘텐츠의 시각적 표현 부분 (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽 표현 부문</li> <li>그래픽의 안정성(오동장 유무 등)</li> <li>인공지능 부문</li> </ul>
콘텐츠 및 시장성 (40)	콘텐츠 경쟁력 (10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>제품 콘텐츠의 독창성</li> <li>타 콘텐츠에 대한 비교 우위</li> <li>콘텐츠 개발 능력</li> </ul>
	시장전망 (10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>현 시장규모의 적정성(사업화 가능한 규모)</li> <li>국내시장의 확대 가능성</li> <li>향후 성장 유망품목</li> <li>시장의 안정성</li> <li>수출시장의 개척 가능성</li> </ul>
	판매실적 및 계획의 적정성 (10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>총 매출액에 대한 기술개발 제품의 판매실적</li> <li>매출비중 = (당해 제품의 매출액/총 매출액) × 100</li> <li>수출비율 = (당해 제품의 수출액/총 매출액) × 100</li> <li>매출계획 규모의 적정성</li> <li>거래선의 안정성</li> <li>수익모델 보유</li> <li>판매계획의 실현가능성</li> <li>콘텐츠 홍보전략</li> </ul>
	제품의 경쟁력 (10)	<ul style="list-style-type: none"> <li>특허권 등 독점적 지위 확보</li> <li>유사제품 또는 동종 제품에 대한 경쟁력 보유(제품생산)</li> <li>제품 조작의 용이성</li> <li>수출증대 효과</li> <li>가격경쟁력 보유(제품생산)</li> <li>제품 완성도(버그 기능성 제거)</li> </ul>

## 2. 산업기능요원 제도(병역지정업체 추천제도)

산업기능요원제도는 병역법 제36조에 따라 산업을 육성·지원할 목적으로 군 소요인원의 충원에 지장없는 범위 내에서 현역병 입영대상자 또는 공익근무요원 소집대상 보충역 중 산업체 근무를 원하는 자를 지정업체로 선정된 업체에 근무케하여 군 복무를 대체하는 제도를 말한다.

게임관련업종은 2000년부터 문화관광부에서 추천하고 있는데, 대상업종은 영상게임기 제

조업(36943)과 게임소프트웨어 제작업(72201) 등 2개 분야이다. 영상게임기 제조업은 비디오 게임기, 포켓게임기 등 가정용게임기와 업소용 게임기 제조업체를 모두 통칭하며, 게임소프트웨어제작업은 PC게임, 온라인게임 등 개발업체를 모두 포함하는 의미이다. 따라서 게임과 관련한 제작업체는 모두 해당되는데, 종업원수가 30인 이상인 법인기업에 한해 신청자격이 주어지며, 병무청 예규에 의해 게임업체 중 제조 및 매출실적이 없는 업체나 게임 분야의 매출이 전체의 50% 미만인 경우는 제외하게 된다.

〈표 6-3-2-09〉 게임분야 산업기능요원 선정 절차

신청(해당 업체)	- 2006년 6월 30일까지 한국게임산업개발원에 접수 (www.gameinfinity.or.kr 참조)
지정업체 추천(문화관광부)	- 7월 31일까지 병무청에 추천
지정업체 선정(병무청)	- 병무청의 심사를 통해 지정업체 선정
지정업체 통보(병무청)	- 11월중 선정결과 및 배정인원 통보

〈표 6-3-2-10〉 기간산업체 추천권자

분 야	추천권자
게임 S/W개발 및 영상게임기 제작업	문화관광부 장관
정보통신기기제조업 및 정보처리관련업	정보통신부 장관
공업·광업 및 에너지 산업 분야	중소기업청장
의약품, 화장품, 의료용구, 식품, 식품첨가물 및 기구용기포장제조업	보건복지부 장관
농산물가공산업육성에 의해 농림부 장관의 지원을 받는 농산물가공업 및 동물의약품 제조업	농림부 장관
수산물품질관리법에 의해 해양수산부 장관의 지원을 받는 수산물 가공업 및 해운·수산분야	해양수산부 장관
임산물 가공업	산림청장
건설 분야	건설교통부 장관



### 추천제외 업체(병무청 예규 제11조에 의거)

- 공업·에너지산업·건설업·광업분야 대기업  
(중소기업기본법 제2조 제3항에 해당하는 업체 포함)
- 공업분야(게임업체 해당) 업체로서 제조·매출실적이 없는 업체
- 정보처리 관련업체로서 주된 사업이 30% 미만인 S/W개발·게임S/W 제작업체  
(중소기업기본법시행령 제4조의 주된 사업의 기준에 의함)
- 당해업체의 부설연구기관이 정보처리 지정업체로 선정된 정보처리업체, 또는 2002년도 연구기관으로 지정업체 선정 신청업체
- 재단법인
- 병역법 시행령 제47조의2에 규정한 공공단체
- 복무관리 부실, 선정취소 요구 등으로 '01.4.26이후 지정업체 선정이 취소된 후 5년이 경과하지 아니한 업체
- 중소기업으로서 종업원 수(상시근로자) 30인 미만인 업체

병역지정업체 신청은 신규신청과 기존업체의 신청이 구분되며, 구비서류와 평가항목간 점수 비중도 차별되고 있다. 구체적인 평가항목을 살펴보면 벤처기업과 유망중소기업은 증빙서류와 함께 10점씩 가산되며, KT, NT, IT 등의 마크

와 산업재산권을 보유한 기업도 가점을 받게 된다. 기타 수출과 매출실적, 우수게임사전제작 등 기술개발지원사업에 참여한 기업, 수상경력이 많은 기업이 유리한 점수를 받을 수 있다.

〈표 6-3-2-11〉 병역지정업체 신청 서류(신규업체용)

번호	구비서류명	영상게임기제조업	게임소프트웨어 제작업
1	병역지정업체 선정 신청서	1부	1부
2	병역지정업체 추천 심의서(신규)	2부	2부
3	법인등기부등본 원본	2부	2부
4	사업자등록증 사본	2부	2부
5	공장등록증명서	2부	-
6	게임물 제작업자 등록증 사본	1부	1부
7	원천징수이행상황신고서(본사, 공장 등으로 분리될 경우만 해당) 및 신청업체 임금대장(2005.7~2006.6월분) 사본	1부	1부
8	(결산연도)재무제표	1부	1부
9	(기타)추천기준(배점기준)을 증빙하는 서류	각1부	각1부

〈표 6-3-2-12〉 병역지정업체 신청 서류(기존업체용)

번호	구비서류명	영상게임기제조업	게임소프트웨어 제작업
1	2007년도 산업기능요원 소요인원 신청서	1부	1부
2	병역지정업체 추천심의서(기존)	1부	1부
3	사업자등록증 사본	1부	1부
4	공장등록증명서	1부	-
5	원천징수이행상황신고서(본사, 공장 등으로 분리될 경우만 해당) 및 신청업체 임금대장(2005.7~2006.6월분) 사본	1부	1부
6	(결산연도) 재무제표	1부	1부
7	(기타) 추천기준(배점)을 증빙하는 서류	각 1부	각 1부

〈표 6-3-2-13〉 병역지정업체 배점기준(신규 및 기존업체 동시적용)

평가항목	배점	배점기준	증빙서류
1. 벤처기업	10	• 10점	• 벤처기업확인서 사본
2. 유망중소기업	10	• 10점	• 유망중소기업 선정증서 사본
3. 기술력 보유기업	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우수기술인력 보유기업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5년이상 개발경력자 5명 이상 : 5점</li> <li>- 5년이상 개발경력자 3명 이상 ~ 5명미만, 3년이상 개발경력자 5명 이상 : 3점</li> </ul> </li> <li>• KT, NT, IT마크 : 각 5점</li> <li>• 최근 2년이내 컴퓨터프로그램 등록 : 5점</li> <li>• 기술특허 : 각 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경력증명서 및 재직증명서 원본제출</li> <li>• 각 인증서류 사본</li> </ul>
4. 수출기업	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상게임기 제조업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 100만불이상 : 10점</li> <li>- 75만불이상-100만불미만 : 8점</li> <li>- 50만불이상-75만불 미만 : 6점</li> <li>- 25만불이상-50만불미만 : 4점</li> <li>- 10만불이상-25만불미만 : 2점</li> <li>- 5만불이상-10만불미만 : 1점</li> </ul> </li> <li>• 게임소프트웨어 제작업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 50만불 이상 : 10점</li> <li>- 40만불 이상-50만불미만 : 8점</li> <li>- 30만불 이상-40만불 미만 : 6점</li> <li>- 20만불이상-30만불 미만 : 4점</li> <li>- 10만불이상-20만불미만 : 2점</li> <li>- 5만불이상-10만불미만 : 1점</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무역협회, 관할세무서장, 주거래은행 등이 발급하는 전년도 수출실적 증빙 서류 등 게임매출임을 증명할 수 있는 서류 (예:수출실적 확인 및 증명발급신청서) (수출실적은 실제 입금기준임)</li> </ul>
5. 게임 매출액	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상게임기 제조업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 50억원 이상 : 10점</li> <li>- 30억원이상-50억원미만 : 8점</li> <li>- 10억원이상-30억원미만 : 6점</li> <li>- 5억원이상-10억원미만 : 4점</li> <li>- 1억원이상-5억원미만 : 2점</li> <li>- 5000천만이상-1억원미만 : 1점</li> </ul> </li> <li>• 게임소프트웨어제작업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 10억원 이상 : 10점</li> <li>- 8억원이상-10억원미만 : 8점</li> <li>- 4억원이상-8억원미만 : 6점</li> <li>- 1억원이상-4억원미만 : 4점</li> <li>- 5천만원이상-1억원미만 : 2점</li> <li>- 1천만원이상-5천만원미만 : 1점</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세무사, 회계사 확인필 전년도 재무제표 - 단, 2004년도 창업업체의 경우 추정 재무제표로 대체 (세무사, 회계사 확인필)</li> <li>• 매출액확인서 - 게임/유통/기타 등 세무항목으로 분류</li> <li>• 필요시, 계약서 사본/세금계산서/매출원장/통장사본 등 게임 매출임을 증명할 수 있는 서류 제출</li> </ul>
6. 정부의 기술개발지원 사업 참여기업	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화관광부 지원사업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우수게임사전제작지원 : 10점</li> </ul> </li> <li>• 기타 기관지원사업 : 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해당기관장과 체결한 협약(계약서) 사본 또는 해당기관의 확인서류 (용자 제외)</li> </ul>
7. 기업의 수상경력	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화관광부 시행사업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이달의 우수게임 : 15점</li> <li>- 대한민국 게임대상 (본상: 15점, 특별상 10점)</li> </ul> </li> <li>• 기타 수상경력 : 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장관급 이상(도지사, 광역시장 포함)의 수상증서 사본</li> </ul>
8. 산업재산권 보유기업	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BM • 일반특허(기술특허 제외), 실용신안, 의장, 상표권 : 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 인증 서류 사본</li> </ul>
9. 벤처캐피탈기관 투자기업	10	• 10점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 벤처캐피탈투자기관의 투자확인서 (창투자(조합), 신기술금융업자(조합) 등)</li> </ul>

※ 평가항목 별 점수가 각 배점기준을, 평가항목별 점수의 합계가 “배점기준”의 총점을 초과할 수 없음



