

제3장

게임산업 정책 현황

■ 제1절 게임산업 관련 정책 동향

1999년 이전에는 게임산업이 큰 성장을 보이지 않았고 별도의 독립적인 문화산업으로서 인식이 확산되기 전이었다. 이 때문에 청소년문화 정책과 여가문화 정책, 영상 및 만화예술 진흥 정책 등과 함께 포괄적인 문화정책 중 일부로 추진되었다. 1998년 말부터 PC게임 및 온라인 게임·모바일게임의 성장과 함께 이전부터 존재했던 아케이드게임이 독립적인 산업분야로 인지되었고, 1998년 8월부터 게임산업 주무부처가 '보건복지부'에서 '문화관광부'로 변경되면서, 게임산업 정책의 주무부처인 문화관광부를 중심으로 산업자원부, 정보통신부 등 각 부처와의 상호협력을 통해 지원정책을 펴고 있다.

또한 게임산업의 정책적 기반이 되는 관련 법은 1999년2월에 제정된 '음반비디오물 및 게임물에 관한 법률'에 의해 그 초석이 마련되었고, 같은 해 게임종합지원센터(현 한국게임산업진흥원)가 설립되면서 정책적 지원이 본격적으로 이뤄지게 되었다. 이후 1990년대 말부터 지속적인 높은 산업 성장률을 유지하면서 2006년에 이르러 게임산업을 독립적인 영역으로 인식하

고 타 문화콘텐츠와의 차별적인 특성을 고려한 특별법으로서 '게임산업진흥에 관한 법률'이 제정(2006년4월)되었고, 2007년1월 개정되면서 게임산업의 진흥과 규제 등 관련 정책에 대한 법적 근거와 다양한 정책이 지속적으로 추진되고 있다.

특히 게임산업진흥에 관한 법률의 제정 및 개정을 통해 게임산업진흥 종합계획의 수립·시행과 함께 창업 활성화, 전문인력 양성, 기술개발 추진, 협동개발 및 연구, 표준화 추진, 유통질서 확립, 국제협력, 해외진출 지원 및 신타조사 등 종합적인 정부 지원에 대한 법적 근거를 갖게 되었다. 또한 게임산업진흥법에는 게임문화의 기반 조성 and e스포츠의 활성화, 게임물등급위원회의 설치 등에 관한 조항을 포함시켜 게임문화 환경 조성은 물론, 게임물 등급분류의 전문성과 객관성도 확보할 수 있게 되었다.

2007년1월 개정된 게임산업진흥에 관한 법률에는 2006년 큰 사회적 관심을 불러일으켰던 바다이야기 사태로 인한 사행성 기기와 게임물을 엄격히 구분하고 사행성기기 및 도박은 게임

이 아닌 별도의 법(사행행위 등 규제 및 처벌 특별법) 등에서 다루도록 분리하였다. 또한 게임 제공업소의 허가제 및 경품제공 게임물의 범위 및 경품의 종류 등을 규정하였고, 게임의 결과물을 환전하거나 환전 알선을 업으로 하는 행위를 금지하는 조항 등 사행성에 대한 규제조항을 포함하고 있다. 그 외에 게임이 가지는 특성을 보다 다각적으로 반영하여 시험용 게임물의 등급유예 기준을 마련하고, 게임물 내용수정(패치 등)에 관한 별도의 심의 규정을 신설하는 등 보다 현실을 반영한 법률로서 자리매김하고 있다.

게임산업에 대한 본격적인 정책사업은 1999년 설립된 게임종합지원센터(현 한국게임산업진흥원)로부터 시작되었다. 한국게임산업진흥원은 게임창작을 위한 인프라 지원, 게임수출 촉진, 게임인력 양성, 종합정보서비스(GITISS) 및 게임도서관 운영, 기술개발, 정책연구 등 다각적인 지원사업을 추진 중이다.

우선 게임관련 정보 제공 및 정책연구와 관련한 지원사업으로는 매년 '대한민국 게임백서'를 발간하고 분기별로 게임산업 동향보고서인 '게임산업 Trend'를, 반기별로 게임산업 학술연구지인 '게임산업저널'을 발간하고 있다. 또한 게임산업의 최근 이슈 및 현안을 주제로 하는 정책보고서를 연간 10종 이상 발간하고 미주, 유럽, 중국, 일본 등 외국의 게임관련 동향정보를 정기적으로 제공하는 등 다양한 게임산업 정보 및 시장분석 자료를 제공하고 있다. 모든 동향자료 및 보고서들은 2003년 오픈한 게임산업종합정보시스템인 GITISS(www.gitiss.org) 사이트 및 게임도서관을 통해 온라인과 오프라인으로 제공되고 있다. 또한 게임분쟁사례집 및 게임산업진흥

에 관한 법률 개정에 대한 연구를 비롯, 방통융합과 국제통상에 대응하는 게임산업의 전략 마련을 위한 연구와 포럼을 운영하고 있으며, 주요 현안에 대해서는 관련 세미나 및 토론회를 개최하여 다양한 의견 수렴의 장을 마련하고 있다.

또한 1999년부터 2006년까지 창업지원시설을 통해 신생 게임업체의 인큐베이팅을 추진해 왔으며, 게임콘텐츠 개발 및 마케팅을 지원하기 위해 투·용자 지원제도를 도입하였다. 이 외에 기획력이 우수한 게임콘텐츠를 조기에 발굴하고 게임의 창의적인 개발을 촉진하고 창의성에 대한 경쟁력 강화를 위해 매달 혹은 분기별로 '이달의 우수게임', '대한민국 게임대상', '우수게임 사전제작지원', '게임시나리오 및 인디 게임 공모전', '특수목적형 기능성게임 공모전' 등을 추진 중이다. 또한 게임산업 구조개선과 양극화 해소를 위한 대·중소기업 협력사업을 지원하고 있다.

1998년부터 E3, ECTS, TGS, GC 등 해외 유명 게임전시회에 국내 게임업체 참가를 지원함으로써 약 300개 업체에 해외 진출의 장을 마련하였으며, 해외시장 개척을 위해 유관기관과 공조하여 미국, 일본, 동남아시아, 남미, 동유럽 등에 시장개척단을 파견하고 국산게임의 수출 지역 확대를 위해 다양한 국가들을 대상으로 수출상담회 및 투자설명회를 개최하고 있다. 또한 보다 국제적인 시장 감각을 익히고, 외국 게임 전문인력과의 정보교류를 위해 2004년부터 국제게임컨퍼런스인 KGC(Korea Game Conference)를 운영하고 있다. 2005년부터는 매년 11월에 국내에서 개최하는 국제 게임전시회 '지스타(G-Star : Game Show & Trade, All-



Round)를 개최하여 국내 우수 게임업체를 비롯하여 외국 대형 게임업체가 한자리에 만나 비즈니스 교류 및 차세대 게임 시연의 장을 펼치는 행사를 추진하고 있다. 또한 2001년부터 개최하고 있는 WCG(World Cyber Games)는 매년 50~70개국에서 2만명 이상이 참가함으로써 명실공히 세계적인 게임축제로 자리잡았다.

2000년11월에 한국게임산업진흥원 산하에 '게임아카데미'를 설립하면서, 2년제의 정규과정과 현업 종사자 재교육을 위한 단기 특수과정 운영을 통해 매년 250여명의 전문인력을 배출하는 등 게임개발 및 마케팅 관련 교육을 추진하고 있으며, 게임관련 교재를 개발·보급하는 동시에 국내 게임 전문가의 해외 연수를 지원하는 등 게임산업의 우수인력을 양성하고 확보하기 위한 교육 지원사업을 펼치고 있다. 또한 지역 게임아카데미의 운영 지원(4개지역)과 대학을 대상으로 게임연구센터(GRC : Game Research Center)를 지정하여 지원(10개 대학)함으로써 지역의 게임인력 양성과 학계의 게임연구 기능 강화를 위한 정책사업도 추진하고 있다.

한국게임산업진흥원을 중심으로 추진하고 있는 '게임문화진흥사업'은 2002년부터 게임문화진흥협의회를 구성하면서 시작되었다. 게임 캠프와 게임음악회, 게임문화 캠페인 등을 통해 게임을 온가족이 함께 즐기는 건전한 오락문화로 정착시키는 계기를 마련하였고, 최근 사회문제로 떠오르고 있는 게임과몰입을 예방하기 위한 상담시스템 개발 및 전문상담사 양성, 소외계층 게임문화 체험 기회 확대, 게임종합민원상담 시스템 구축, 게임이용문화 실태 연구 등을 지속적으로 추진하고 있다. 2006년부터는

업체와 관련 기관 간의 연계를 통해 게임문화진흥사업의 내용과 범위를 보다 다각화하여 각계의 관심을 불러일으키고 게임에 대한 사회적 인식을 변화시키고 있다.

그리고 e스포츠 활성화를 지원하기 위해 스포츠 발전전략 수립, 프로그래머 및 프로그래밍 단 제도 운영 내실화 방안 마련 등 기초연구를 진행하였고, e스포츠 중주국으로서 위상 정립을 위해 2006년부터 매년 국제 e스포츠 심포지움을 개최하고 있으며, e스포츠 문화 확산을 위한 다양한 프로그램을 적극 추진하고 있다.

이러한 게임산업을 대상으로 한 지원사업은 정책적인 중장기적 추진 전략을 기반으로 진행되고 있는데, 2003년에는 '게임산업 중장기계획(2003~2007)'을 발표하여 게임산업 정책 추진의 정책적 밑그림을 그림으로써 국가 전략산업으로서 정책방향과 세부추진 전략의 기반을 마련하였다. 이후 게임문화에 대한 관심이 증가하고 e스포츠 등 게임을 통한 새로운 문화에 대한 정책방향을 마련하기 위해 2004년 'E-sports 발전 정책 비전(2005~2007년)'과 2005년 '건전 게임문화조성 강화대책'을 발표, e스포츠 활성화 사업 및 게임문화 진흥정책을 활발하게 진행하고 있다. 또한 2005년10월 발족한 '2010 게임산업 전략위원회'는 학계·업계·시민단체·유관기관·정부가 공동 참여하여 각계의 전문가 100여명으로 총 8개 분과(비전총괄, 산업진흥, 인력양성, 해외협력, 게임문화, e스포츠, 게임기술, 법제도)와 3개 특별 소위원회로 구성하였다. 본 위원회를 통해 게임산업 진흥과 세계 3대 게임강국 실현을 위한 정책 및 진흥사업 아이디어를 도출하여 2006년5월 '2010 게임산업 실행

전략 보고서'를 발표하였다.

최근 게임산업을 둘러싼 각 국가의 관심과 전략산업으로서의 육성 정책이 보다 강화되면서 게임산업에 대한 국제적인 경쟁이 본격화되고 있다. 또한 관련 기술의 발전과 새로운 게임문화 현상 및 창의적인 신개념의 게임콘텐츠의 개발 필요성이 증가하면서, 한국의 게임산업이 다시 한번 도약할 수 있는 기회를 맞게 되었으며, 구체적인 정책 전략이 요구되고 있다. 문화관광

부는 게임산업의 주무부처로서 2007년 6월 게임산업의 재도약을 위한 과제를 도출하고 2003년에 발표했던 게임산업 중장기계획(2003~2007)에 이은 2008~2012년 '게임산업 중장기계획'을 발표할 계획이며, 앞으로도 게임산업의 변화를 반영하고 국제적인 경쟁력을 확보하는 동시에 세계적인 게임산업 리더로서 한국 게임의 역량을 갖추기 위한 정책방향을 제시하고, 지원전략을 지속적으로 추진할 예정이다.

2007년 한국게임산업진흥원 정책방향 및 주요 추진과제

▶ 3대 추진 방향

- 게임의 사회적·문화적 가치 제고 → 문화화
- 국내 게임산업의 글로벌화 → 세계화
- 산업의 지속 성장 토대 마련 → 가치화

▶ 5대 중점 과제

- 건전한 게임문화 환경 조성 및 산업이미지 개선
- 유관기관 간 협조 통한 게임업계 다각적 수출지원 확대
- 환경변화에 대응한 차세대 게임콘텐츠 개발환경 조성
- 게임산업 양극화 해소 및 산업구조 혁신 기반 마련
- 게이미용자 및 유통 건전화 시스템 구축

▶ 세부 추진과제

1. 게임콘텐츠 창작역량강화

1) 게임산업 정책·정보기능 내실화

- 게임산업 전략 및 현안 협의체 운영
 - 게임산업전략위원회 2기 운영
 - 게임산업 전략 포럼 운영
 - 게임산업 전망세미나 개최
- 실효성 있는 게임산업 정책정보 제공
 - 게임백서 및 한·일이용자보고서 발간, 인력수급조사
 - 게임산업 동향보고서 발간
 - 수출입 및 정책수요 조사 보고서 발간
 - 게임산업저널 발간 및 학술세미나 개최
 - 게임산업 정책연구 추진

2) 우수 게임콘텐츠 발굴을 통한 게임콘텐츠 창작 환경 조성

- 우수 게임콘텐츠 창작 역량 강화
 - 우수게임사전제작지원 공모 대상 개최



■ 국내 게임산업의 활성화 지원

- 모바일게임 관련 해외 우수 바이어를 초청하여 수출다각화를 위한 상담회 개최
- 국내 우량 자본 게임사업 유입을 위한 게임전문 투자설명회 개최

2. 국제교류협력 및 수출활성화

■ 해외시장 정보 제공 및 해외네트워크 구축

- 중국·대만 게임시장 정보의 정기적인 제공
- 일본 게임시장 정보 제공
- 신흥 게임시장 보고서 발간을 통한 신규 시장 정보 제공
- 중국 시장 정책(법률) 환경 분석 및 법률 정보 제공
- 해외 게임산업 관련 네트워크 구축
- 국산 게임의 해외 저작권 피해 사례 신고 및 상담 데스크 운영

■ 투자·수출상담회 개최

- 주요 시장인 미주, 동아시아(베트남, 인도), 중국(상하이), 일본 수출 상담회 개최
- 선진 시장인 일본 지역 투자 상담회 개최
- 신흥 시장인 유럽, 중남미 지역 시장개척단 파견
- 전세계 주요 바이어를 국내로 초청하여 수출상담회 개최

■ 신규 게임플랫폼 활성화 지원

- 일본 SCE/닌텐도와 업무 협력을 통한 휴대용 게임기(PSP/NDS) 플랫폼 게임콘텐츠 개발 지원 공모전 개최

3. 게임산업 지원인프라 강화

1) IDC(Internet Data Center) 운영

■ 게임제작 기반 IT인프라 환경 지원 및 운영

- 게임제작 활성화를 위한 Co-Location 서비스 운영
- 상암동 DMC 내 IDC 이전 및 안정화 운영
- 대내외 IT인프라 통합 관리 및 유지보수
- 전사적 기간시스템 운영 및 개선(TIP, ERP, 보조사업비카드시스템 등)

■ IDC 신규장비 도입 및 확충

- C3 이전에 따른 IDC 신규 구축을 위한 장비 도입 및 확충

2) GITISS 운영

- 게임산업 관련 국내외 시장동향, 정책 및 수출정보, 업체정보, 경영지원, 해외발간물 등 종합적인 지식정보서비스 제공
- 국내외 우수 콘텐츠 정보제휴 및 해외 우수지식 번역서비스 제공

3) 게임도서관 운영

- 수요자 중심의 게임자료 확충 및 정보 서비스
- 게임 시연 시설 확대

4. 게임분야 핵심전문인력 양성

1) 게임아카데미 운영

■ 정규교육과정을 통한 현장 실무형 인력양성

- 게임디자인, 게임프로그래밍, 게임그래픽 등 3개 과정 운영
- 내·외부 전문가 운영을 통한 커리큘럼 및 교육체계 보완

■ 게임업계 종사자 재교육 프로그램 등 확대

- 게임업계 종사자 직무교육(8개 과정)과정 운영
- 게임관련 연수교육(2개 과정) 실시(실업계 고교 교사 및 공무원 교육 과정)



2) 산·학연계 인력양성 프로그램 확대

- 지역 게임아카데미 운영 지원
 - 지역의 게임인력 양성 기반 마련 및 지방 게임산업 활성화를 위한 전국 4개 지역(강릉, 대전, 대구, 부산) 게임아카데미 운영 지원
- 게임연구센터(GRC) 운영 지원
 - 게임연구센터(GRC, Game Research Center) 10개소 운영 지원
- 게임전문인력 해외연수 프로그램 운영
 - 와튼 및 카네기멜론대학교와 해외연수 과정 추진

3) 게임원격교육시스템 운영

- 원격교육용 콘텐츠 개발
 - 게임디자인, 게임프로그래밍, 게임그래픽 등 15과목 원격교육용 콘텐츠 개발
- 원격교육시스템 학사관리 운영
 - 학점은행제 도입 추진 등 학사운영 체제 개편을 통한 교육 운영 내실화
 - 전문가과정 및 B/L과정, 사내교육과정 등 개발을 통한 학사운영 다변화
 - 게임관련 대학 등과 학점연계를 통한 학사운영 질적 제고 및 교육만족도 증대

5. 게임 건전화 및 게임문화나눔 프로젝트

- 찾아가는 게임문화 교실 운영
 - 교사, 학부모, 청소년 대상 게임문화 교육·체험프로그램 운영 지원
 - 게임문화 영상교재 개발 및 보급
- 대한민국 게임문화 페스티벌
 - 대한민국 게임문화 페스티벌 개최
 - 국제 게임문화 심포지움 개최
- 건전 게임을 활용한 소외계층 여가문화 개선
 - 전국 장애인 '게임여가문화체험관' 구축 및 운영
 - 제24회 전국장애인기능경기대회 'e스포츠 대회' 운영
- 건강한 게임이용문화 홍보 프로그램 제작
 - 건전게임문화 다큐멘터리 제작 및 방영
- 게임역기능 종합 진단 프로그램 개발
 - 게임역기능 요인, 행태 등에 대한 종합 연구 분석
 - 다학문적 접근을 통한 종합 진단 프로그램 개발
- 사회공익형 기능성게임 활성화 지원
 - 기능성게임의 시장성 강화 및 장르 다양화를 위한 공모전 개최
 - 학교폭력예방게임 및 소방훈련교육게임 등 기능성게임 보급 및 전파를 통한 건전게임문화 조성
- 게임문화 전문가포럼 구성 및 운영
- 게임 건전화 지원
 - 게임종합민원시스템 운영
 - 전국 주요 거점별 게임과몰입 상담센터 운영 지원

6. e스포츠 활성화 및 대회 지원

- 제2회 국제 e스포츠 심포지움 개최
 - 국제 e스포츠 심포지움의 정례화 및 성공적 추진으로 국가간 e스포츠 정보제공 및 교류협력 논의의 장 제공
 - 우리나라 e스포츠 우수사례 현장 체험 및 시찰 프로그램 운영
- 제3회 전국 장애학생 e스포츠 대회 개최
 - 전국 특수(장애)학교 및 학급 교사 및 학생뿐만 아니라, 일반학생과 장애학생이 함께하는 종목 확대
 - e스포츠를 활용한 장애학생 교육 및 여가활용 대안 제시 및 21세기 정보사회에 맞는 여가문화 수단 제공
- e스포츠 전문가 포럼 구성 및 운영



제 2 절 게임관련 지원제도 현황

1. 벤처기업 확인제도

벤처기업 확인제도는 1997년 벤처기업육성에 관한 특별조치법이 제정된 이후 몇 번의 개정을 거쳐 2006년 6월 4일 전면적인 제도 개편을 단행하여, 실제 자금시장에서 벤처자금을 운영하고 있는 기업을 벤처기업으로 인증해 주는 기술평가보증(대출)기업을 벤처 확인요건으로 추가하고, 기존의 신기술기업에 의한 벤처 확인요건을 폐지하였다. 벤처기업은 벤처기업육성

에 관한 특별조치법 제2조의2항에 의해 크게 4가지로 구분되는데, 창투사나 벤처투자조합 등에서 투자를 받은 벤처투자기업, 기업부설연구소를 통한 연구개발비로 인정받는 연구개발기업, 기술보증기금(이하 기보)과 중소기업진흥공단(이하 중진공)으로부터 각각 보증 및 대출을 받은 기업, 마지막으로 창업 후 6개월 이내의 예비벤처기업으로서 기술 및 사업계획이 기보, 중진공으로부터 우수한 것으로 평가받은 기업 등이다.

〈표 6-3-2-01〉 벤처기업의 유형별 요건

벤처유형	기준 요건(각 항목 모두 충족 요함)	확인기관
벤처투자기업	1. 벤처투자기관으로부터 투자받은 금액이 자본금의 10% 이상일 것 (단, 문화상품제작자의 경우 자본금의 7% 이상일 것) ※ 벤처투자기관 : 창업투자회사(조합), 신기술금융사(조합), 한국벤처투자조합, 한국벤처투자(주), 기업은행, 산업은행 2. 투자금액이 5,000만원 이상일 것 3. 상기 1, 2의 투자내역을 벤처확인요청일의 직전 연속하여 6개월 이상 유지할 것 ※ 벤처투자 유지기간의 기산점 : 산업은행, 기업은행 - 법 시행일(2006.6.4), 은행법상 금융기관, 사모투자전문회사, 개인투자조합 - 법 시행령 개정일(2007.4.27)	한국벤처캐피탈협회
연구개발기업	1. 기술개발촉진법 제7조 규정에 의한 기업부설연구소 보유(필수) 2. 업력에 따라 아래기준에 부합할 것 ① 창업 3년 이상 기업 : 확인요청일이 속하는 분기의 직전 4분기 연구개발비가 5,000만원 이상이고, 매출액대비 연구개발비 비율이 일정 수준 이상일 것 ※ 업종별 연구개발 투자비율 참조 ② 창업 3년 미만 기업 : 확인요청일이 속하는 분기의 직전 4분기 연구개발비가 5,000만원 이상일 것 (연구개발비율 적용제외) ※ 연구개발비 산정표 참조 ③ 연구개발기업 사업성평가기관으로부터 사업성이 우수한 것으로 평가받은 기관 ※ 평가기관 : 기술보증기금, 중소기업진흥공단, 한국기술거래소, 정보통신연구진흥원, 한국발명진흥회, 한국에너지기술연구원, 한국과학기술정보연구원, 한국보건산업진흥원, 산업은행	기술보증기금 중소기업진흥공단
기술평가보증기업 기술평가대출기업	1. 기보의 보증 또는 중진공의 대출을 순수 신용으로 받을 것 - 기 보 : 기술평가보증에 한함 - 중진공 : 개발 및 특허기술사업화지원자금, 중소벤처창업자금 및 경영혁신자금 중 시설개선자금과 지식기반서비스융성자금을 한함 ※ 기보, 중진공 공통 : 개정법 시행일(2006.6.4)이후 보증 및 대출에 한함 2. 상기 1의 보증 또는 대출금액 각각 또는 합산금액이 8,000만원 이상이고, 당해기업의 총자산에 대한 보증 또는 대출금액 비율이 5% 이상일 것 (단, 10억 이상 보증(대출)시 비율 적용 배제) ※ 창업후 1년 미만 기업 : 보증 또는 대출금액 4,000만원 이상(총자산대비 비율은 적용 배제) 3. 기보 또는 중진공으로부터 기술성이 우수한 것으로 평가	기술보증기금 중소기업진흥공단
예비벤처기업	1. 벤처기업의 창업을 위해 법인설립, 사업자등록을 준비 중인 자 또는 창업 후 6개월 이내인 자 2. 상기 1의 준비 중인 기술 및 사업계획이 기보, 중진공으로부터 우수한 것으로 평가	기술보증기금 중소기업진흥공단



〈표 6-3-2-02〉 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(50~52)	6% 이상
통신업(64)	7% 이상
사업서비스업	
- 정보처리 및 기타컴퓨터 운용관련업(72) (인터넷산업)	10% 이상 (5% 이상)
기타산업	5% 이상

〈표 6-3-2-03〉 연구개발비 산정표

비 용	장부금액	조정금액	소 계
1. 기술개발			
가. 자체기술개발			
① 기업부설연구소에서 근무하는 직원으로서 과학기술분야의 연구업무에 종사하는 연구요원 및 이들의 연구업무를 직접적으로 지원하는 자(다음 각호의 1에 해당하는 자는 제외)의 인건비			
② 부여받은 주식매수선택권을 모두 행사하는 경우 당해 법인의 총발행주식의 100분의 10을 초과하여 소유하게 되는 자			
③ 당해 법인의 주주로서 「법인세법 시행령」 제87조제3항의 규정에 의한 지배주주 및 당해 법인의 총발행주식의 100분의 10을 초과하여 소유하는 주주			
④ 제2호에 해당하는 자(법인을 포함한다)와 「소득세법 시행령」 제98조제1항 또는 「법인세법 시행령」 제87조제1항의 규정에 의한 특수관계에 있는 자, 이 경우 「법인세법 시행령」 제87조제1항제6호의 규정을 적용함에 있어서 동호 중 100분의 50은 각각 100분의 30으로 보며, 「법인세법 시행령」 제87조제1항제7호에 해당하는 자가 당해 법인의 임원인 경우를 제외한다.			
⑤ 기업부설연구소에서 연구용으로 사용하는 견본품·부품·원재료와 시약류구입비(시범제작에 소요되는 외주가공비를 포함한다)			
⑥ 기업부설연구소에서 직접 사용하기 위한 연구·시험용 시설(조세특례제한법시행령 제10조제1항의 규정에 의한 시설을 말한다. 이하 같다)의 임차 또는 나목①에 규정된 기관의 연구·시험용 시설의 이용에 필요한 비용			
나. 위탁 및 공동기술개발			
① 다음의 기관에게 기술개발용역을 위탁함에 따른 비용 및 이들 기관과의 공동기술개발을 수행함에 따른 비용			



비 용	장부금액	조정금액	소 계
㉗ 고등교육법에 의한 대학 또는 전문대학 ㉘ 국·공립연구기관 ㉙ 정부출연연구기관 ㉚ 과학기술분야를 연구하는 국내외의 비영리법인(비영리법인에 부설된 연구기관을 포함한다)			
㉛ 국내외 기업의 연구기관(과학기술분야를 연구하는 경우에 한한다) 또는 전담부서 ㉜ 산업기술연구조합육성법에 의한 산업기술연구조합 ㉝ 산업디자인진흥법에 의한 한국디자인진흥원 ㉞ 「국가과학기술 경쟁력강화를 위한 이공계지원특별법」에 의한 연구개발업을 영위하는 기업 ㉟ 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」에 의한 산학협력단 ㊱ 한국표준산업분류표상 기술시험·검사 및 분석업을 영위하는 기업 ② 고등교육법에 의한 대학 또는 전문대학에 소속된 개인(조교수 이상에 한한다)에게 기술개발용역을 위탁함에 따른 비용 다. <삭제> 라. 당해 기업이 그 종업원에게 직무발명 보상금으로 지출한 금액 마. 기술개발촉진법시행령에 의한 기술정보비(기술자문비를 포함한다) 또는 도입기술의 소화개발비로서 다음 어느 하나에 해당하는 자로부터 산업기술에 관한 지문을 받고 지급하는 기술자문료 ① 과학기술분야를 연구하는 국·공립연구기관, 정부출연연구기관, 국내외 비영리법인(부설 연구기관을 포함한다)이나 국내외 기업의 연구기관 또는 전담부서에서 연구업무에 직접 종사하는 연구원 ② 「고등교육법」에 의한 대학(교육대학 및 사범대학을 포함한다) 또는 전문대학에 근무하는 과학기술분야의 교수(조교수 이상인 자에 한한다) ③ 외국에서 영 제16조제1항제3호 각목의 1에 해당하는 산업분야에 5년 이상 종사하였거나 학사학위 이상의 학력을 가지고 당해분야에 3년 이상 종사한 외국인기술자 바. 중소기업이 과학기술분야 정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률에 의하여 설립된 한국생산기술연구원과 산업기술기반조성에 관한 법률에 의하여 설립된 전문생산기술연구소의 기술지도 또는 중소기업진흥 및 제품구매촉진에 관한 법률에 의한 기술지도를 받고 지출한 비용 사. 고유상표(공동상표를 포함한다) 및 고유디자인의 개발을 위한 비용 아. 중소기업이 품질경영 및 공산품안전관리법에 의한 품질경영체제인증을 획득하기 위하여 지출한 비용 자. 중소기업(조세특례제한법 제10조제1항의 사업을 영위하는 자에 한한다. 이하 같다)에 대한 품질경영 및 공산품안전관리법에 의한 품질경영체제인증획득지도를 위하여 지출한 비용 차. 중소기업에 대한 공업 및 상품디자인 개발지도를 위하여 지출한 비용 카. 중소기업에 대한 환경친화적 산업구조로의 전환촉진에 관한 법률에 의한 환경경영체제인증 획득지도를 위하여 지출한 비용 타. 중소기업이 환경친화적 산업구조로의 전환촉진에 관한 법률에 의한 환경경영체제인증을 획득하기 위하여 새로이 지출한 비용 파. 중소기업이 부품·소재전문기업 등의 육성에 관한 특별조치법에 의한 신뢰성인증을 획득하기 위하여 「부품·소재전문기업 등의 육성에 관한 특별조치법 시행령」 제48조의 규정에 의한 비용 및 수수료 하. 기술이전촉진법 제8조의 규정에 의한 기술평가전문기관에 기술의 평가를 위하여 지출하는 비용 거. 중소기업이 중소기업기술혁신촉진법에 의한 통합정보화경영체제인증을 획득하기 위하여 직접 소요되는 비용			
사. 고유상표(공동상표를 포함한다) 및 고유디자인의 개발을 위한 비용 아. 중소기업이 품질경영 및 공산품안전관리법에 의한 품질경영체제인증을 획득하기 위하여 지출한 비용 자. 중소기업(조세특례제한법 제10조제1항의 사업을 영위하는 자에 한한다. 이하 같다)에 대한 품질경영 및 공산품안전관리법에 의한 품질경영체제인증획득지도를 위하여 지출한 비용 차. 중소기업에 대한 공업 및 상품디자인 개발지도를 위하여 지출한 비용 카. 중소기업에 대한 환경친화적 산업구조로의 전환촉진에 관한 법률에 의한 환경경영체제인증 획득지도를 위하여 지출한 비용 타. 중소기업이 환경친화적 산업구조로의 전환촉진에 관한 법률에 의한 환경경영체제인증을 획득하기 위하여 새로이 지출한 비용 파. 중소기업이 부품·소재전문기업 등의 육성에 관한 특별조치법에 의한 신뢰성인증을 획득하기 위하여 「부품·소재전문기업 등의 육성에 관한 특별조치법 시행령」 제48조의 규정에 의한 비용 및 수수료 하. 기술이전촉진법 제8조의 규정에 의한 기술평가전문기관에 기술의 평가를 위하여 지출하는 비용 거. 중소기업이 중소기업기술혁신촉진법에 의한 통합정보화경영체제인증을 획득하기 위하여 직접 소요되는 비용			



비 용	장부금액	조정금액	소 계
<p>2. 인력개발</p> <p>가. 위탁훈련비</p> <p>① 국내외의 전문연구기관 또는 대학에의 위탁교육훈련비</p> <p>② 근로자직업훈련촉진법에 의한 직업훈련기관에의 위탁훈련비</p> <p>③ 근로자직업훈련촉진법에 의하여 노동부장관의 승인을 얻어 위탁훈련하는 경우의 위탁훈련비</p> <p>④ 중소기업진흥 및 제품구매촉진에 관한 법률에 의한 기술연수를 받기 위하여 중소기업이 지출한 비용</p> <p>⑤ 기타 자체 기술능력 향상을 목적으로 한 국내외 위탁훈련비로서 기업부설연구소에 근무하거나 생산업무에 직접 종사하는 직원의 과학기술분야 훈련을 목적으로 지출하는 다음 각 호의 비용</p> <p>㉞ 국내외기업(국내기업의 경우에는 전담부서를 보유한 기업에 한한다)에의 위탁훈련비</p> <p>㉟ 「산업발전법」에 의하여 설립된 한국생산성본부에의 위탁훈련비</p> <p>나. 근로자직업훈련촉진법 또는 고용보험법에 의한 사내직업능력개발훈련 실시 및 직업능력개발훈련 관련사업 실시에 소요되는 비용으로서 다음 각호의 비용</p> <p>① 사업주가 단독 또는 다른 사업주와 공동으로 「근로자직업능력 개발법」 제2조제1호의 규정에 의한 직업능력개발훈련(이하 직업능력개발훈련이라 한다)을 실시하는 경우의 실습재료(당해기업이 생산 또는 제조하는 물품의 제조원가 중 직접 재료비를 구성하지 아니하는 것에 한한다)</p> <p>② 「근로자직업능력 개발법」 제20조제1항제2호의 규정에 의한 기술자격검정의 지원을 위한 필요경비</p> <p>③ 「근로자직업능력 개발법」 제8조의 규정에 의한 직업능력개발훈련의 훈련교재비</p> <p>④ 「근로자직업능력 개발법」 제33조의 규정에 의한 직업능력개발훈련 교사의 급여</p> <p>⑤ 사업주가 단독 또는 다른 사업주와 공동으로 실시하는 직업능력개발훈련으로서 「근로자직업능력 개발법」 제24조의 규정에 의하여 노동부장관의 인정을 받은 훈련과정의 직업능력개발훈련을 받는 훈련생에게 지급하는 훈련수당·식비 및 직업훈련용품비</p> <p>다. 국가기술자격법에 의한 국가기술자격검정 응시경비</p> <p>라. 중소기업에 대한 인력개발 및 기술지도를 위하여 지출하는 비용으로서 다음 각호의 비용</p> <p>① 지도요원의 인건비 및 지도관련경비</p> <p>② 직업능력개발훈련의 훈련교재비 및 실습재료비</p> <p>③ 직업능력개발훈련시설의 임차비용</p> <p>④ 전담부서의 직원 또는 생산직에 종사하는 직원의 국내외 전문연구기관·기업(국내기업의 경우에는 전담부서를 보유한 기업에 한한다) 또는 대학(이공계에 한한다)에의 과학기술분야에 관한 위탁교육비 및 기술자문료</p> <p>⑤ 내국인이 사용하지 아니하는 자기의 특허권 및 실용신안권을 중소기업(「법인세법」 제52조 및 「소득세법」 제41조의 규정에 의한 특수관계자가 아닌 경우에 한한다)에 무상으로 이전하는 경우 그 특허권 및 실용신안권의 장부상 가액</p> <p>마. 생산성향상을 위한 인력개발비로서 다음 각호의 비용</p> <p>① 품질관리·생산관리·설비관리·물류관리(이하 이 항에서 품질관리등이라 한다)에 관한 회사내 자체교육비로서 다음 각목의 비용에 준하는 것</p> <p>㉞ 교육훈련용교재비·실험실습비 및 교육용품비</p> <p>㉟ 강사에게 지급하는 강사료</p> <p>㊱ 사내기술대학 등에서 직접 사용하기 위한 실험실습용 물품·자재·장비 또는 시설의 임차비</p> <p>㊲ 사내기술대학등의 교육훈련생에게 교육훈련기간 중 지급한 교육훈련수당 및 식비</p> <p>② 다음 각목의 기관에 품질관리 등에 관한 훈련을 위탁하는 경우의 그 위탁훈련비. 다만, 「근로자직업능력 개발법」에 의한 위탁훈련비와 제7항제2호의 규정에 의한 위탁훈련비를 제외한다.</p>			



비 용	장부금액	조정금액	소 계
㉔ 국가전문행정연수원(국제특허연수부에서 훈련받는 경우에 한한다) ㉕ 「산업표준화법」에 의하여 설립된 한국표준협회 ㉖ 「산업발전법」에 의하여 설립된 한국생산성본부 ㉗ 「산업디자인진흥법」에 의하여 설립된 한국디자인진흥원 ㉘ 품질관리 등에 관한 교육훈련을 목적으로 「민법」 제32조의 규정에 의하여 설립된 사단법인 한국능률협회 ㉙ 「상공회의소법」에 의하여 설립된 부산상공회의소의 연수원 바. 재정경제부령이 정하는 사내기술대학(대학원을 포함한다) 및 사내대학의 운영에 필요한 비용으로서 다음 각호의 재정경제부령이 정하는 비용 ① 교육훈련용교재비·실험실습비 및 교육용품비 ② 강사에게 지급하는 강사료 ③ 사내기술대학 등에서 직접 사용하기 위한 실험실습용 물품·자재·장비 또는 시설의 임차비 ④ 사내기술대학 등의 교육훈련생에게 교육훈련기간 중 지급한 교육훈련수당 및 식비			

벤처투자기업의 경우 해당요건에 대한 충족 여부를 한국벤처캐피탈협회를 통해 확인받을 수 있으며, 연구개발기업은 사업성 평가기관으로부터 사업성이 우수한 것으로 평가를 받은 후에 기술보증기금 또는 중소기업진흥공단을 통해 확인받을 수 있다. 또한 기술평가보증기업 및 기술평가대출기업의 경우 기보나 중진공으로부터 각각 보증 또는 신용 대출을 받아야 벤

처 확인을 받을 수 있다. 예비벤처기업 역시 기보 또는 중진공으로부터 기술 및 사업계획 평가를 거쳐야만 벤처 확인을 받을 수 있다. 그리고 기존에 벤처기업으로 확인받은 기업을 위한 별도의 유효기간 연장절차는 없으며, 유효기간이 만료되어 벤처확인서를 연장하고자 할 경우에는 신규 벤처기업과 동일한 신청 및 평가절차를 다시 거쳐야 한다.

〈표 6-3-2-04〉 연구개발기업 사업성 평가기관

평가기관	평가분야	홈페이지	담당부서	전화번호(fax)
기술보증기금	전분야	www.kibo.or.kr	벤처이노비즈팀	051-460-2584 (051-469-9871)
중소기업진흥공단	전분야	www.sbc.or.kr	융자사업처 창업벤처팀	02-769-6882 (02-769-6899)
한국기술거래소	연구개발기업 사업성평가	www.ktcc.or.kr	기술평가본부	02-6009-4385 (02-6009-4343)
정보통신연구진흥원	연구개발기업 사업성평가	www.iita.re.kr	기술가치평가팀	042-710-1735 (042-710-1729)
한국발명진흥회	연구개발기업 사업성평가	www.kipa.org	특허기술평가팀	02-3459-2882 (02-3459-2880)
한국에너지기술연구원	연구개발기업 사업성평가	www.kier.re.kr	산학협력센터	042-860-3710 (042-860-3374)
한국과학기술정보연구원	연구개발기업 사업성평가	www.kisti.re.kr	NTIS사업단	02-3299-6054 (02-3299-6041)
한국보건산업진흥원	연구개발기업 사업성평가	www.khidi.or.kr	벤처지원팀	02-2194-7418 (02-824-1763)
산업은행	연구개발기업 사업성평가	www.kdb.co.kr	산은기술평가원	02-787-6723 (02-787-6791)



〈표 6-3-2-05〉 벤처기업 우대제도

구분	주요지원	내용근거	
창업	법인설립	• 설립자본금 5백만원 이상('05.7.29 개정) *일반기업은 5,000만원 이상	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제10조2
	교수·연구원 창업	• 교수·연구원(교육공무원 등)이 벤처기업을 창업하거나 근무하기 위해 휴직 가능 (3년 이내) • 교수·연구원(교육공무원 등)이 벤처기업의 대표 또는 임직원 겸임·겸직 가능	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제16조, 16조2
	산업재산권 출자	• 벤처기업에 대한 현물출자 대상에 특허권, 실용신안권, 의장권 등의 권리 포함	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제6조
세제	법인세, 소득세 50% 감면	• 창업후 2년 이내 벤처기업 확인을 받은 기업(창업벤처중소기업)의 경우 50% 감면* 창업 중소기업의 경우 과밀억제권역 이외의 지역에서 창업한 경우만 해당	조세특례제한법 제6조
	등록세 면제	• 창업벤처중소기업이 벤처확인일로부터 2년 이내에 취득하는 사업용 재산의 등기에 대한 등록세 면제	조세특례제한법 제 119조3항
	취득세 면제	• 창업벤처중소기업이 창업일로부터 2년 이내에 취득하는 사업용 재산에 대해 취득세 면제	조세특례제한법 제 120조3항
	재산세, 종토세 50% 감면	• 창업벤처중소기업이 당해사업을 영위하기 위해 소유하는 사업용 재산에 대해 창업일로부터 5년간 재산세, 종합토지세의 50% 감면	조세특례제한법 제121조
금융	코스닥 등록	• 등록 심사시 우대 (자본금 및 자기자본기준 하향 적용, 설립연수, 부채비율 등 적용 면제)	유가증권협회등록규정 (증권업협회)
	정책자금	• 중소기업정책자금 심사시 우대	중진공 규정(융자사업체)
	신용보증	• 신용보증 심사시 우대 (보증한도 확대, 보증료율 0.2% 감면 등) • 기술력 및 신용도 우수 기업에 대한 연대보증 기준 완화	기술보증기금 기술보증 규정
	투자지원	• 창업투자회사의 투자대상에 업력제한 없음 * 일반기업은 창업후 7년 이내 기업만 해당	창업지원법제7조
인력	스톡옵션 (주식매수 선택권)	• 부여대상 확대(외부전문인력과 외부기관) • 행사이익에 대해 소득공제(연간 3천만원 한도)	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제16조3조 세특례제한법 제15조
	병역특례	• 병역특례 연구기관으로 지정받을 수 있는 신청기회를 년 2회 부여(일반기업은 1회) • 전문연구요원이 벤처기업 부설연구소로 옮겨 근무시 전직제한기간 2년 적용 제외 특례 • 산업기능요원 추천심사시 가점 부여	병역법시행령 제73조 병역법시행령 제85조 중소기업청 요령 (인력지원과)
입지	실험실 공장	• 교수·연구원의 실험실 공장설치 허용 (500㎡ 이하)	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제18조2
	창업보육센터 입주기업에 대한 도시형 공장등록 특례	• 창업보육센터 입주 벤처기업의 경우 건축법 14조, 대덕연구단지관리법 6조의 규정에 불구하고 도시형 공장을 설치할 수 있는 특례 인정	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제18조3
	벤처기업전용 단지의 건축 금지에 대한 특례	• 건축법에서 건축 제한하는 규정에도 불구하고 벤처기업 전용단지내에서는 건축물을 건축할 수 있는 특례 인정	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제21조
	집적시설임주 벤처기업특례	• 과밀억제권역내에서의 취득세, 등록세, 재산세 증과세율 적용 면제	지방세법 제280조
해외진출 지원	• 벤처기업의 해외진출 촉진을 위한 지원 (박람회·전시회, 컨설팅, 시장조사 등) • 해외진출 중소기업 법률지원 (지역별 전문변호사 연계, 자문료 보조금지원)	중기청 추진사업 (해외시장과)	
특허	우선심사	• 벤처기업이 출원한 경우 우선심사 대상	특허법시행령 제9조
마케팅	방송광고	• 벤처기업에 대해 TV, 라디오 광고지원(광고비 70% 감면)	한국방송광고공사 내부지침
기타	유한회사	• 벤처기업인 유한회사의 경우 사원총수를 300인까지 가능 (일반기업은 50인 이하)	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제16조5
	주식교환	• 벤처기업의 경우 주식교환 가능(전략적 제휴 및 신주발행을 통한 주식교환)	벤처기업육성에 관한 특별조치법 제15조



게임업체로서 연구개발기업은 업체의 성격에 따라 차이가 있겠지만 아케이드게임 제조(36-943)의 경우 연구개발투자비율이 5.0%, 기타 온라인게임 등(72-201)의 경우 사업서비스업으로서 10.0%의 요건을 충족시켜야 한다. 기타 벤처투자나 연구개발기업에 해당되지 않는다면, 게임업체 역시 기보의 보증이나 중진공의 대출을 받거나, 기술 및 사업계획이 기보나 중진공으로부터 우수한 것으로 평가를 받아야 벤처기업으로 인증받을 수 있다.

벤처기업 신청 및 결과조회 등은 2006년6월 이후 개정법률이 시행되면서 벤처인 웹사이트(www.venturein.or.kr)를 통해 이뤄진다. 벤처인에 회원으로 가입하고, 벤처확인 신청서를

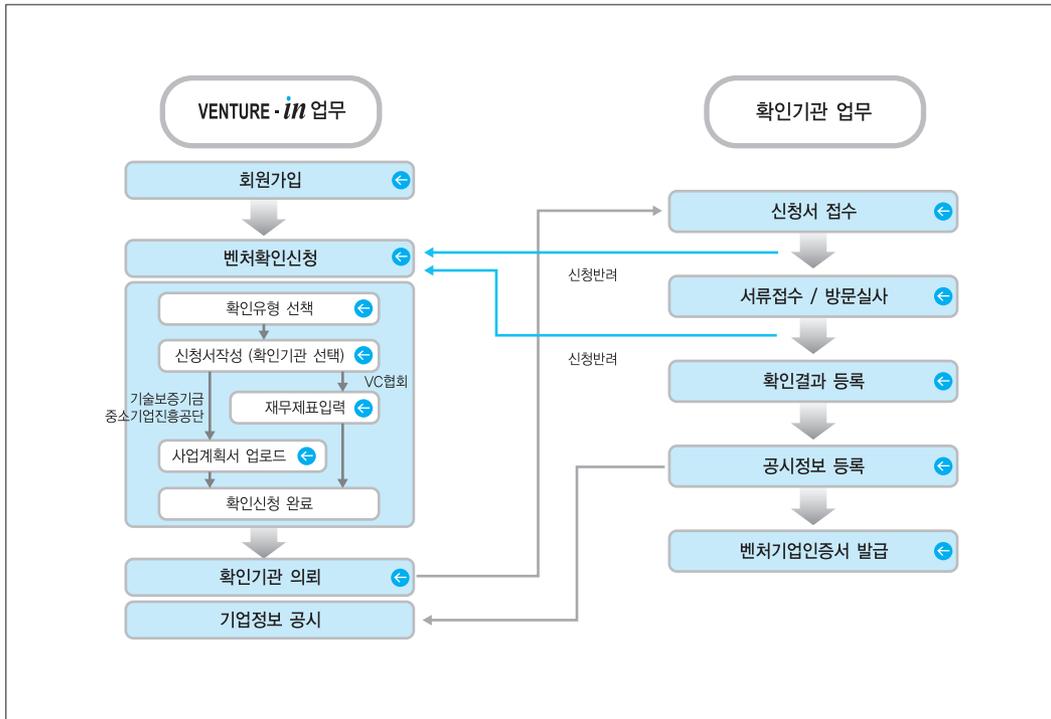
작성 제출하면, 확인기관의 실사를 통하여 벤처기업인증서를 발급받게 된다. 자세한 벤처확인 진행절차는 아래 <그림 6-3-2-01>과 같다.

2. 산업기능요원제도(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 근무케 하여 군 복무를 대체하는 제도를 말한다.

게임관련업종은 2000년부터 문화관광부에

<그림 6-3-2-01> 벤처확인 진행절차



서 추천하고 있는데, 대상 업종은 영상게임기 제조업(36943)과 게임소프트웨어 제작업(72201) 등 2개 분야이다. 영상게임기 제조업은 비디오게임기, 포켓게임기 등 가정용게임기와 업소용게임기 제조업체를 모두 통칭하며, 게임 소프트웨어 제작업은 PC게임, 온라인게임 등 개발업체를 모두 포함하는 의미이다. 따라서 계

임과 관련한 제작업체는 모두 해당되는데, 상시 근로자수가 15인 이상인 법인기업에 한해 신청 자격이 주어지며, 병무청 예규에 의해 게임 소프트웨어제작이 주가 아닌 업체와 주된 사업이라도 그 매출액이 전체 매출액의 30% 미만인 경우는 제외된다.

〈표 6-3-2-06〉 게임분야 산업기능요원 선정 절차

신청(해당 업체)	- 2007년6월30일까지 한국게임산업진흥원에 접수 (www.kogia.or.kr 참조)
지정업체 추천(문화관광부)	- 7월31일까지 병무청에 추천
지정업체 선정(병무청)	- 병무청의 심사를 통해 지정업체 선정
지정업체 통보(병무청)	- 11월중 선정결과 및 배정인원 통보

〈표 6-3-2-07〉 산업체 추천권자 및 접수기관

분야	추천권자	접수기관
게임소프트웨어 제작업 영상게임기제조업	문화관광부장관	한국게임산업진흥원
공업·광업·에너지산업	중소기업청장	지방상공회의소 중소기업조합중앙회 및 각 시·도지회 (지정된 지방조합 포함) 한국산업단지공단 및 각 지역 공단
통신기기제조업 정보처리분야	정보통신부장관	한국IT벤처기업연합회(KOIVA) 지방체신청
의약품·의료용구 식품제조업	보건복지부장관	한국의료기기공업협동조합 한국제약협회 한국식품공업협회 한국화학제품공업협동조합
농산물가공업 동물의약품제조업	농림부장관	시·도 동물약품협회
수산물가공업 해운업분야 수산업분야	해양수산부장관	수협중앙회 선주협회 선박관리협회 해운조합 원양어업협회
임산물가공업	산림청장	산림청
건설업분야	건설교통부장관	대한건설협회 대한전문건설협회 대한설비건설협회
방위산업분야	한국방위산업진흥회장	방위산업진흥회



〈표 6-3-2-08〉 선정제의 대상(병역법 제36조 및 동법 시행령 제72조제2항 내지 제4항, 병무청 예규 제4-25호의 제11조)

- 공업분야 산업체로서 상시근로자수 15인 미만 업체(2006.11.1개정)
- 공업·에너지산업·건설업·광업분야 대기업(중소기업기본법 제2조 제3항에 해당하는 업체를 포함)
- 공업분야 업체로서 제조·매출실적이 없는 업체
- 정보처리 관련업체로서 소프트웨어개발·게임소프트웨어 제작이 주가 아닌 업체(중소기업기본법시행령 제4조의 주된 사업의 기준에 의한다)와 주된 사업이라도 그 매출액이 전체 매출액의 30% 미만인 업체
- 당해 업체의 부설연구기관이 지정업체로 선정된 정보처리산업체
- 재단법인 또는 병역법 시행령 제47조의2에 규정한 공공단체
- 복귀관리 부실사유 등으로 고발되거나 업체의 요청으로 지정업체 선정이 취소된 후 5년이 경과되지 아니한 산업체
- 추천권자의 추천등급이 병무청 선정기준보다 낮은 산업체
- 공업분야 산업체 중 동일법인내 다른 업체가 지정업체로 선정되어 있는 산업체

병역지정업체 신청은 신규신청과 기존업체의 신청으로 구분되며, 구비서류도 약간 차이가 난다. 그리고 구체적인 평가항목을 살펴보면 벤처기업과 유망중소기업은 증빙서류와 함께 10점씩 가산되며, KT, NT, IT 등의 마크와 산업재

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

〈표 6-3-2-09〉 병역지정업체 신청 서류(신규업체용)

번호	구 비 서 류	영상게임기 제조업	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(2006.7~2007.6월분) 사본	1부	1부
8	(결산연도)재무제표	1부	1부
9	(기타)추천기준(배점기준)을 증빙하는 서류	각 1부	각 1부

〈표 6-3-2-10〉 병역지정업체 신청 서류(기존업체용)

번호	구 비 서 류	영상게임기 제조업	게임소프트웨어 제작업
1	2008년도 산업기능요원 소요인원 신청서	1부	1부
2	병역지정업체 추천 심의서(기존)	1부	1부
3	사업자등록증 사본	1부	1부
4	공장등록증명서	1부	-
5	원천징수이행상황신고서(본사, 공장 등으로 분리될 경우만 해당) 및 신청업체 임금대장(2006.7~2007.6월분) 사본	1부	1부
6	(결산연도)재무제표	1부	1부
7	(기타)추천기준(배점기준)을 증빙하는 서류	각 1부	각 1부



〈표 6-3-2-11〉 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"> • 우수기술인력 보유기업 <ul style="list-style-type: none"> - 5년 이상 개발경력자 5명 이상 : 5점 - 5년 이상 개발경력자 3명 이상~5명 미만, 3년 이상 개발경력자 5명 이상 : 3점 • KT, NT, IT마크 : 각 5점 • 최근 2년 이내 컴퓨터프로그램 등록 : 5점 • 기술특허 : 각 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 경력증명서 및 재직증명서 원본제출 • 각 인증서류 사본
4. 수출기업	10	<ul style="list-style-type: none"> • 영상게임기 제조업 <ul style="list-style-type: none"> - 100만달러 이상 : 10점 - 75만달러 이상~100만달러 미만 : 8점 - 50만달러 이상~75만달러 미만 : 6점 - 25만달러 이상~50만달러 미만 : 4점 - 10만달러 이상~25만달러 미만 : 2점 - 5만달러이상~10만달러 미만 : 1점 • 게임소프트웨어 제작업 <ul style="list-style-type: none"> - 50만달러 이상 : 10점 - 40만달러 이상~50만달러 미만 : 8점 - 30만달러 이상~40만달러 미만 : 6점 - 20만달러 이상~30만달러 미만 : 4점 - 10만달러 이상~20만달러 미만 : 2점 - 5만달러이상~10만달러 미만 : 1점 	<ul style="list-style-type: none"> • 무역협회, 관할세무서장, 주거래은행 등이 발급하는 전년도 수출실적 증빙서류 등 게임매출임을 증명할 수 있는 서류 (예:수출실적 확인 및 증명발급신청서) (수출실적은 실제 입금기준임)
5. 게임 매출액	10	<ul style="list-style-type: none"> • 영상게임기 제조업 <ul style="list-style-type: none"> - 50억 이상 : 10점 - 30억 이상~50억원 미만 : 8점 - 10억 이상~30억원 미만 : 6점 - 5억 이상~10억원 미만 : 4점 - 1억 이상~5억원 미만 : 2점 - 5천만 이상~1억원 미만 : 1점 • 게임소프트웨어제작업 <ul style="list-style-type: none"> - 10억 이상 : 10점 - 8억 이상~10억원 미만 : 8점 - 4억 이상~8억원 미만 : 6점 - 1억 이상~4억원 미만 : 4점 - 5천만 이상~1억원 미만 : 2점 - 1천만 이상~5천만원 미만 : 1점 	<ul style="list-style-type: none"> • 세무사, 회계사 확인필 전년도 재무제표 <ul style="list-style-type: none"> - 단, 2004년도 창업업체의 경우 추경재무제표로 대체(세무사, 회계사 확인필) • 매출액확인서 <ul style="list-style-type: none"> - 게임/유통/기타 등 세부항목으로 분류 • 필요시, 계약서 사본/세금계산서/ 매출원장/통장사본 등 게임 매출임을 증명할 수 있는 서류 제출
6. 정부의 기술개발지원 사업 참여기업	10	<ul style="list-style-type: none"> • 문화관광부 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> - 우수게임사전제작지원 : 10점 • 기타 기관지원사업 : 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 해당기관장과 체결한 협약(계약서) 사본 또는 해당기관의 확인서류(용자 제외)
7. 기업의 수상경력	15	<ul style="list-style-type: none"> • 문화관광부 시행사업 <ul style="list-style-type: none"> - 이달의 우수게임 : 15점 - 대한민국 게임대상 (본상: 15점, 특별상 10점) • 기타 수상경력 : 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 장관급 이상(도지사, 광역시장 포함)의 수상증서 사본
8. 산업재산권 보유기업	5	<ul style="list-style-type: none"> • BM·일반특허(기술특허 제외), 실용신안, 의장, 상표권 : 5점 	<ul style="list-style-type: none"> • 각 인증 서류 사본
9. 벤처캐피탈기관 투자기업	10	• 10점	<ul style="list-style-type: none"> • 벤처캐피탈투자기관의 투자확인서 (창투사(조합), 신기술금융업자(조합) 등)