

# 제3장

## 게임산업 정책 현황

### 제1절 게임산업 관련 정책 동향

1999년 이전까지 국내 게임산업은 태동을 준비하는 단계로 큰 성장을 보이지 못했으며, 게임은 별도의 독립적인 문화산업 영역으로 받아들여지지 않았다. 이로 인해, 청소년 문화정책과 여가문화 정책, 영상 및 만화예술 진흥정책 등과 함께 포괄적인 문화정책 중 일부로 게임정책이 추진되었다. 1998년 말부터 PC게임 및 온라인게임·모바일게임의 성장과 함께 이전부터 존재했던 아케이드게임이 독립적인 산업분야로 주목받기 시작하였다. 특히 1998년 8월부터 게임산업이 '보건복지부'에서 '문화관광부(현 문화체육관광부)'로 업무가 이관되면서, 게임산업 정책의 주무부처인 문화체육관광부를 중심으로 각 부처와 상호협력을 통해 게임산업 지원정책이 본격적으로 추진되기에 이르렀다.

더불어, 게임산업의 법률적, 정책적 기반이 되는 '음반·비디오물및게임물에관한법률'이 1999년 2월에 제정되었고, 같은 해 게임종합지원센터(현 한국게임산업진흥원)가 설립되면서

게임산업에 대한 정부의 정책적 지원이 시작되었다. 이후, 1990년대 말부터 높은 성장률과 고부가가치 산업으로 게임 콘텐츠가 주목받게 되자, 2006년에 이르러 게임산업을 독립적인 영역으로 인식하고 타 문화콘텐츠와의 차별적인 특성을 고려한 특별법으로서 '게임산업진흥에 관한 법률'이 제정(2006년 4월)되었고, 2007년 1월 개정되면서 게임산업의 진흥과 규제 등 관련 정책에 대한 법적 근거와 다양한 정책이 지속적으로 추진되고 있다.

특히, 게임산업진흥에관한법률의 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 실태조사 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 등급분류

의 전문성과 객관성도 확보할 수 있게 되었다.

2007년 1월 개정된 게임산업진흥에관한법률에는 2006년 큰 사회적 관심을 불러일으켰던 바다이야기 사태의 여파로 사행성 기기와 게임물을 엄격히 구분하고 사행성 기기 및 도박은 게임이 아닌 별도의 법(사행행위 등 규제 및 처벌 특례법)으로 다루도록 분리하였다. 또한 게임제공업소의 허가제 및 경품제공 게임물의 범위 및 경품의 종류 등을 규정하였고, 게임의 결과물을 환전하거나 환전알선을 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 현실을 보다 충실하게 반영한 법률로서 자리매김하였다. 2008년에 접어들면서 산업에 대한 각종 규제를 완화하려는 정부의 노력이 다방면으로 진행되면서 게임 관련법에 대한 개정을 현재 준비 중에 있다.

게임산업에 대한 정책사업 지원을 위해 설립된 한국게임산업진흥원은 게임창작을 위한 인프라지원, 게임수출촉진, 게임인력양성, 종합정보서비스(GITISS) 및 게임도서관 운영, 정책연구 및 게임문화진흥 등 다각적인 지원사업을 추진하고 있다.

우선, 게임관련 정보 제공 및 정책연구와 관련한 지원사업으로 매년 '대한민국 게임백서'와 함께 게임산업 동향보고서인 '글로벌 게임산업 동향보고서'를 정기적으로 발간하고 있다. 또한, 게임산업의 최근 이슈 및 현안을 주제로 하는 정책보고서를 연간 10여종 이상 발

간하고 미주, 유럽, 중국, 일본 등 해외의 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 체계적으로 제공하고 있다. 또한, 게임분쟁사례집 및 게임산업진흥에 관한 법률 개정에 대한 연구를 비롯하여 방통융합과 국제통상, 미래 게임플랫폼 등 게임산업의 중장기적 전략 수립을 위한 연구와 포럼을 운영하고 있으며 주요 현안에 대해서는 관련 세미나 및 토론회를 개최하여 다양한 의견 수립의 장을 마련하고 있다.

또한, 1999년부터 2006년까지 창업지원시설을 통해 신생 게임업체의 인큐베이팅을 지원하였고 게임 콘텐츠 개발 및 마케팅을 지원하기 위해 투·용자 지원제도를 도입하였다. 이외에도 기획력이 우수한 게임 콘텐츠를 조기에 발굴하고 창의적이고 경쟁력 있는 게임 개발을 촉진하기 위해 '이달의 우수게임', '대한민국 게임대상', '우수게임 사전제작지원', '게임시나리오 및 인디게임 공모전', '특수목적형 기능성 게임 공모전' 등을 추진하고 있다. 게임에 대한 전문적인 평가를 통해 상시 투자 지원체계를 구축 중에 있으며, 게임기업 커뮤니케이션 활성화를 위한 업체 방문과 정기적인 교류회 개최를 통한 네트워크 강화에 힘쓰고 있다.

1998년부터 E3, ECTS, TGS, GC 등 해외 유명 게임 전시회에 국내 게임업체 참가를 지원함으로써 350여개 업체의 해외시장 진출을 지원하였으며, 해외시장 개척을 위해 유관기관

과 공조하여 미국, 일본, 동남아시아, 남미, 동유럽 등에 시장개척단을 파견하고 국산게임의 수출지역 확대를 위해 다양한 국가들을 대상으로 수출상담회 및 투자설명회를 개최하고 있다. 또한, 보다 국제적인 시장 감각을 익히고 해외 게임 전문인력과의 정보교류를 위해 2004년부터 국제게임컨퍼런스인 KGC(Korea Game Conference)를 운영하고 있다. 2005년부터는 매년 11월에 국제 게임 전시회인 '지스타(G☆)'를 개최하여 국내 우수 게임업체를 비롯하여 해외 대형 게임업체가 한자리에 만나 비즈니스 교류 및 차세대 게임 시연의 장을 펼치는 행사를 추진하고 있다. 2001년부터 개최하고 있는 WCG(World Cyber Games)는 70여개 국가에서 2만명 이상이 참가함으로써 명실공히 세계적인 게임축제로 자리잡았다.

2000년 11월에 한국게임산업진흥원 산하에 '게임아카데미'를 설립하면서, 2년제의 정규과정과 현업 종사자 재교육을 위한 단기과정 운영을 통해 매년 250여명의 전문 인력을 배출하는 등 게임개발 및 마케팅 교육을 추진하고 있으며, 게임관련 교재를 개발·보급하는 동시에 국내 게임 전문가의 해외 연수를 지원하는 등 게임산업의 우수인력을 양성하고 확보하기 위한 교육 지원사업을 펼치고 있다. 더불어, 지역 게임아카데미에 대한 운영 지원(4개지역)과 함께 대학을 대상으로 게임연구센터(GRC, Game Research Center)를 지정하여 지원(10개 대학)함으로써 지역의 게임인력 양성과 학계의 게임 연구 기능 강화를 위한 정책사업도 추진하고 있다.

2002년부터 게임문화진흥협의회를 구성하

여 한국게임산업진흥원을 중심으로 게임문화 진흥사업을 추진해 오고 있으며, 게임캠프와 게임음악회, 게임문화 캠페인 등을 통해 게임을 온가족이 함께 즐기는 건전한 오락문화로 정착시키는 계기를 마련하게 되었다. 특히, 최근 사회문제로 떠오르고 있는 게임 과몰입을 예방하기 위해 상담시스템 개발 및 전문상담사 양성, 소외계층 게임문화 체험기회 확대, 게임 종합민원상담시스템 구축, 게임이용문화 실태 연구 등을 지속적으로 추진하고 있다. 아울러 올해 초 게임문화재단을 설립하여 민간 주도의 게임문화 진흥사업을 위한 토대를 마련하였으며, 현재 게임업계를 주축으로 게임에 대한 사회적 인식 변화는 물론, 다양한 사회공헌활동을 추진 중에 있다.

이와 더불어 e스포츠 활성화를 지원하기 위해 e스포츠 발전전략 수립, 프로그래머 및 프로그래머 제도 운영 내실화 방안 마련 등 기초 연구를 진행하였고, e스포츠 중추국으로서의 위상 정립을 위해 2006년부터 매년 국제 e스포츠 심포지움을 개최하고 있으며, e스포츠 문화 확산을 위한 다양한 프로그램을 적극 추진하고 있다.

게임산업을 대상으로 한 지원사업은 중장기적인 전략을 기반으로 진행되고 있는데, 2003년에는 '게임산업 중장기계획(2003~2007)'을 발표하여 게임산업 정책의 큰 밑그림을 그렸고, 국가 전략산업으로서 정책방향과 세부추진 전략 기반을 마련하였다. 이후 게임 문화에 대한 관심이 증가하고 e스포츠 등 게임을 통한 새로운 문화에 대한 정책방향을 마련하기 위해 2004년 'E-sports 발전 정책 비전(2005년

~2007년) 과 2005년 '건전 게임문화조성 강화대책'을 발표, e스포츠 활성화 사업 및 게임 문화 진흥정책을 활발하게 진행하고 있다. 또한, 2005년 10월 발족한 '2010 게임산업 전략 위원회'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 소위원회를 구성하였다. 전략위원회를 통해 게임산업 진흥과 세계 3대 게임강국 실현을 위한 정책 및 진흥사업 아이টে을 도출하여 2006년 5월 '2010 게임산업 세부 실행전략 보고서'를 발표하였다.

최근 게임산업이 지속적인 고성장을 기록하면서 세계 각국의 관심이 높아지고 있으며, 계

임산업에 대한 국제적인 경쟁이 갈수록 심화되고 있다. 기술 발달과 함께 새로운 게임 문화현상이 출현하고 창의적인 신개념의 게임콘텐츠의 개발 필요성이 증가하면서, 한국의 게임산업은 다시 한번 도약할 수 있는 기회를 맞게 되었으며, 이에 보다 구체적인 정책전략이 요구되고 있다. 문화체육관광부는 게임산업의 주무부처로서 2003년에 발표했던 게임산업 중장기 계획(2003~2007)에 이은 2008~2012년 '게임산업 중장기계획'을 연내에 발표할 예정이다. 나아가 급변하는 게임산업 환경에 적극 대처하고, 국제적인 경쟁력을 확보함과 동시에, 글로벌 리더로서 한국 게임의 역량을 강화하기 위한 정책방향을 제시하고, 지원전략을 지속적으로 추진할 계획이다.

## 2008년 한국게임산업진흥원 주요 추진사업

### 1. 게임콘텐츠 창작역량 강화

- 창의적인 게임콘텐츠 창작환경 조성
  - 게임평가 및 투자 지원체계 구축
  - 게임산업 혁신 역량 강화
  - 우수 게임콘텐츠 홍보 강화
  - 보드게임 창작 및 수출 활성화 지원
- 게임산업 정책·정보기능 내실화
  - 게임산업 전략 및 정책협의체 운영
    - 게임산업진흥 중장기계획 수립, 게임산업 미래전략 정책 검토 및 지원
    - 정책협의체 운영을 통한 실효적 정책수립과 현실적 대안 마련
  - 실효성 있는 게임산업 정책정보 제공
    - 게임산업 현황조사 및 분석
    - 세계 게임시장 전망세미나 개최
    - 글로벌 게임산업 동향보고서 발간
    - 게임비평 공모전 및 게임산업저널 발간
    - 정책 현안 연구보고서 발간

### 2. 게임분야 국제교류협력 및 수출활성화

- 전략적 핵심 해외시장 진출 지원
  - 핵심시장 및 신규시장 수출 활성화
    - 핵심시장 수출상담회 개최
    - 신흥시장 시장개척단 파견 및 세미나 개최
  - 해외 벤처캐피탈 투자유치 지원
  - 글로벌 비즈매칭 및 해외홍보 강화
    - 글로벌 비즈매칭 지원체계 구축
    - 국내기업 해외홍보 대행
  - 중국사무소(상해 및 북경) 운영
    - 한국 게임홍보관 운영
    - 한중 게임업체 교류회 개최
    - 중국게임시장 관련 법률자문 서비스 및 동향정보 제공
  - 해외 협력네트워크 확대
    - 세계 시장동향 및 이슈리포트 정보 제공
    - 게임관련 주요 국제전시회 및 컨퍼런스 참가
    - 해외주요 퍼블리셔, 공공기관과의 MOU 체결 및 네트워크 확대
  - 아케이드 전시회 참가업체 지원



- 게임산업 국제교류 활성화
  - 국제게임컨퍼런스(KGC) 개최
  - 지스타(G☆) 전시회 개최
  - 독일 Game Convention 한국홍보관 운영

### 3. 게임산업 지원인프라 강화

- 게임산업종합정보시스템(GITISS) 운영
  - GITISS 운영을 통한 종합적인 지식정보서비스 제공
- IDC(Internet Data Center) 운영
  - 게임제작 기반 IT인프라 환경 지원 및 운영
  - 서버호스팅 및 코로케이션 서비스 확충 장비 도입
- 게임도서관 운영
  - 수요자 중심의 게임자료 확충 및 정보서비스
  - 편의성 증진을 통한 고객 서비스 확대 및 홍보 강화

### 4. 게임분야 핵심 전문인력 양성

- 게임아카데미 운영
  - 정규교육과정을 통한 현장 실무형 인력양성
    - 게임디자인, 게임프로그래밍, 게임그래픽 등 3개 과정 운영(2년제)
    - 교육과정의 표준화 및 체계화를 통한 표준 게임교육 모델 제시
    - 국내외 게임 전문 교육프로그램과 연계체제 강화 및 교육과정 개선
  - 게임업계 종사자 재교육 프로그램 등 확대
    - 게임업계 종사자 직무교육(17개 과정) 운영
    - 게임관련 연수교육(3개 과정) 실시
    - 수요자 중심의 과정개발을 위한 수요조사 실시 및 전문가 의견 수렴
- 산·학 연계 인력양성 프로그램 확대
  - 지역 '게임아카데미' 운영 지원
    - 교육운영 지원을 통해 지방의 게임인력 양성체제 강화를 위한 지역 게임아카데미 교육운영 지원(4개 기관)
    - 지역 게임아카데미 공동 워크숍, 공동발표 등 개최
  - 게임전문인력 해외연수 프로그램 운영
    - 게임개발자 대상 단기 해외연수프로그램 개설
    - 연수 종료 후 연수 발표회 등을 통한 연수 내용 확산
  - 글로벌 창의력증진 교육과정 설계
    - 글로벌 시각을 갖춘 창의적인 게임인재 육성
    - 국내에서 학사학위를 수여하고 해외에서 석사학위를 수여하는 글로벌교육과정 개발
  - 산학연계 공동협력 프로젝트
    - 게임분야 신기술 및 연구과제 산학연계 추진
    - 산업계에서 실질적으로 필요로 하는 기술에 대한 개발
- 게임원격교육시스템 운영
  - 원격교육 콘텐츠 개발
    - 게임원격교육 콘텐츠 신규 및 보완 5과목 개발 및 다

국어 5과목 개발

- 원격교육시스템 학사관리 운영
  - 학점은행제 도입 추진 및 게임관련 대학과의 학점연계 추진
  - 기업 및 대학, 연수교육 등 맞춤형 교육과정 개설 확대
  - 튜터 및 교육생 관리 강화를 통한 교육만족도 증대

### 5. 게임 건전화 지원

- 게임 건전화 지원
  - 게임 민원시스템 운영
    - 게임민원시스템 운영 및 게임 이용자 권익증진 연구
  - 게임과몰입 상담센터 운영지원
    - 게임과몰입 상담센터 운영지원
    - 게임과몰입 예방·치료프로그램 성능 개선

### 6. 이·스포츠 활성화 지원

- 이·스포츠 활성화 지원
  - 전국 장애학생 e스포츠 대회 개최
    - 제4회 전국 장애학생 이·스포츠 대회 개최
  - 전국 특수교사 대상 '게임문화세미나' 개최
  - 전국 아마추어 e스포츠대회 개최
    - 문화관광부장관배 제2회 전국 아마추어 e스포츠대회 개최

### 7. 함께하는 게임문화나눔 프로젝트

- 함께하는 게임문화나눔 프로젝트
  - 찾아가는 게임문화교실 운영
    - 게임문화 대중 교육 프로그램 운영
    - 게임리터러시 교재 개발
  - 대한민국 게임문화 페스티벌
    - 제2회 대한민국 게임문화 페스티벌 개최
    - 제2회 세계 게임문화 컨퍼런스 개최
  - 건전 게임을 활용한 소외계층 여가문화 개선
    - 전국 장애인특수학교 대상 '게임여가문화체험관' 구축 및 운영
    - 전국장애인기능경기대회 이·스포츠 및 게임기능 종목운영
  - 게임역기능 종합 진단 프로그램 개발
    - 게임역기능 진단 척도 검증 및 개선
    - 게임역기능 진단 척도에 따른 처방 프로그램 개발

### 8. 국산게임의 글로벌 리더십 강화

- 국산게임의 글로벌 리더십 강화
  - 글로벌 온라인게임 어워드
    - 글로벌 온라인게임 어워드 시상식 개최
  - 글로벌 온라인게임 프리마켓
    - 글로벌 온라인게임 프리마켓 행사 개최

## 제 2 절 게임관련 지원제도 : 벤처기업확인제도, 산업기능요원제도

### 1. 벤처기업 확인제도

벤처기업 확인제도는 1997년 벤처기업육성  
에관한특별조치법이 제정된 이후 몇 번의 개정  
을 거쳐 2006년 6월 4일 전면적인 제도 개편

을 단행하여, 실제 자금시장에서 벤처자금을  
운영하고 있는 기업을 벤처기업으로 인증해 주  
는 기술평가보증(대출)기업을 벤처 확인요건으  
로 추가하고, 기존의 신기술기업에 의한 벤처  
확인요건을 폐지하였다. 벤처기업은 벤처기업

〈표 6-3-2-01〉 벤처 확인 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, 한국벤처투자주(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('06.6.4), 은행법상 금융기관, 사모투자전문회사, 개인투자조합 - 법 시행령 개정일('07.4.27)	한국벤처캐피탈협회
연구개발기업	1. 기술개발촉진법 제7조 규정에 의한 기업부설연구소 보유(필수) 2. 업력에 따라 아래기준에 부합할 것 ① 창업 3년이상 기업 : 확인요청일이 속하는 분기의 직전 4분기 연구개발비가 5,000만원 이상이고, 매출액대비 연구개발비 비율이 일정 수준 이상일 것 ※업종별 연구개발 투자비율 참조 ② 창업 3년미만 기업 : 확인요청일이 속하는 분기의 직전 4분기 연구개발비가 5,000만원 이상일 것 (연구개발비비율 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 - 기보 : 기술평가보증에 한함 - 중진공 : 개발및특허기술사업화지원자금, 중소벤처창업자금 및 경영혁신자금중 시설개선자금과 지식기반서비스육성자금을 한함 ※ 기보, 중진공 공통 : 개정법 시행일('06.6.4)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, 10억이상 보증(대출)시 비율 적용 배제) ※ 창업후 1년미만 기업 : 보증 또는 대출금액 4,000만원 이상(총자산대비 비율은 적용배제) 3. 기보 또는 중진공으로부터 기술성이 우수한 것으로 평가	기술보증기금 중소기업진흥공단
예비벤처기업	1. 벤처기업의 창업을 위해 법인설립, 사업지등록을 준비 중인 자 또는 창업후 6개월 이내인 자 2. 상기 1의 준비중인 기술 및 사업계획이 기보, 중진공으로부터 우수한 것으로 평가	기술보증기금 중소기업진흥공단



〈표 6-3-2-02〉 업종별 연구개발 투자비율 (창업 3년이상 기업에 적용)

업종(산업분류코드)	연구개발투자비율
제조업(10~33)	
- 의약품(21)	6%이상
- 기계 및 장비제조업(29) <단, 사무용기계 및 장비(2918)제외>	7%이상
- 컴퓨터 및 사무용기기(263)	
- 사무용기계 및 장비(2918)	6%이상
- 전기장비(28)	6%이상
- 반도체 및 전자부품(261,262)	6%이상
- 의료, 정밀, 광학기기 및 시계(27)	8%이상
- 기타제조업	5%이상
도매 및 소매업(45~47)	6%이상
통신업(61)	7%이상
사업서비스업	
- 소프트웨어 개발 및 공급업(582)	10%이상
- 컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합 및 관리업(62)	
- 정보서비스업(63) (인터넷산업)	(5%이상)
기타산업	5%이상

육성에관한특별조치법 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.

벤처투자기업의 경우 해당요건에 대한 충족 여부를 한국벤처캐피탈협회를 통해 확인받을 수 있으며, 연구개발기업은 사업성 평가기관으

로부터 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 벤처 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 6-3-2-03〉 연구개발비 산정표

비용	장부 금액	조정 금액	소계
<p>1. 기술개발</p> <p>가. 자체기술개발</p> <p>① 기업부설연구소에서 근무하는 직원으로서 과학기술분야의 연구업무에 종사하는 연구요원 및 이들의 연구업무를 직접적으로 지원하는 자(다음각호의 1에 해당하는 자는 제외)의 인건비</p> <p>㉔ 부여받은 주식매수선택권을 모두 행사하는 경우 당해 법인의 총발행주식의 100분의 10을 초과하여 소유하게 되는 자</p> <p>㉕ 당해 법인의 주주로서 「법인세법 시행령」 제87조제3항의 규정에 의한 지배주주 및 당해 법인의 총발행주식의 100분의 10을 초과하여 소유하는 주주</p> <p>㉖ 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 동호중 “100분의 50”은 각각 “100분의 30”으로 보며, 「법인세법 시행령」 제87조제1항제7호에 해당하는 자가 당해 법인의 임원인 경우를 제외한다.</p> <p>② 기업부설연구소에서 연구용으로 사용하는 견본품·부품·원재료와 시약류구입비(시범제작에 소요되는 외주가공비를 포함한다)</p> <p>③ 기업부설연구소에서 직접 사용하기 위한 연구·시험용 시설(조세특례제한법시행령 제10조제1항의 규정에 의한 시설을 말한다. 이하 같다)의 임차 또는 나목㉑에 규정된 기관의 연구·시험용 시설의 이용에 필요한 비용</p> <p>나. 위탁 및 공동기술개발</p> <p>① 다음의 기관에게 기술개발용역을 위탁함에 따른 비용 및 이들 기관과의 공동기술개발을 수행함에 따른 비용</p> <p>㉔ 고등교육법에 의한 대학 또는 전문대학</p> <p>㉕ 국·공립연구기관</p> <p>㉖ 정부출연연구기관</p> <p>㉗ 과학기술분야를 연구하는 국내외의 비영리법인(비영리법인에 부설된 연구기관을 포함한다)</p> <p>㉘ 국내외 기업의 연구기관(과학기술분야를 연구하는 경우에 한한다) 또는 전담부서</p> <p>㉙ 산업기술연구조합육성법에 의한 산업기술연구조합</p> <p>㉚ 산업디자인진흥법에 의한 한국디자인진흥원</p> <p>㉛ 「국가과학기술 경쟁력강화를 위한 이공계지원특별법」에 의한 연구개발업을 영위하는 기업</p> <p>㉜ 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」에 의한 산학협력단</p> <p>㉝ 한국표준산업분류표상 기술시험·검사 및 분석업을 영위하는 기업</p> <p>② 고등교육법에 의한 대학 또는 전문대학에 소속된 개인(조교수 이상에 한한다)에게 기술개발용역을 위탁함에 따른 비용</p> <p>다. 〈삭제〉</p> <p>라. 당해 기업이 그 종업원에게 직무발명 보상금으로 지출한 금액</p> <p>마. 기술개발촉진법시행령에 의한 기술정보비(기술지문비를 포함한다) 또는 도입기술의 소화개발비로서 다음어느 하나에 해당하는 자로부터 산업기술에 관한 지문을 받고 지급하는 기술지문료</p> <p>① 과학기술분야를 연구하는 국·공립연구기관, 정부출연연구기관, 국내외 비영리법인(부설 연구기관을 포함한다)이나 국내외 기업의 연구기관 또는 전담부서에서 연구업무에 직접 종사하는 연구원</p>			



비용	장부 금액	조정 금액	소계
<p>② 「고등교육법」에 의한 대학(교육대학 및 사범대학을 포함한다) 또는 전문대학에 근무하는 과학기술분야의 교수(조교수이상인 자에 한한다)</p> <p>③ 외국에서 영 제16조제1항제3호 각목의 1에 해당하는 산업분야에 5년이상 종사하였거나 학사학위이상의 학력을 가지고 당해분야에 3년이상 종사한 외국인기술자</p> <p>바. 중소기업이 과학기술분야정부출연연구기관등의설립·운영및육성에관한법률에 의하여 설립된 한국생산기술연구원과 산업기술기초조성에관한법률에 의하여 설립된 전문생산기술연구소의 기술지도 또는 중소기업진흥및제품구매촉진에관한법률에 의한 기술지도를 받고 지출한 비용</p> <p>사. 고유상표(공동상표를 포함한다) 및 고유디자인의 개발을 위한 비용</p> <p>아. 중소기업이 품질경영및공산품안전관리법에 의한 품질경영체제인증을 획득하기 위하여 지출한 비용</p> <p>자. 중소기업(조세특례제한법 제10조제1항의 사업을 영위하는 자에 한한다. 이하 같다)에 대한 품질경영및공산품안전관리법에 의한 품질경영체제인증획득지도를 위하여 지출한 비용</p> <p>차. 중소기업에 대한 공업 및 상품디자인 개발지도를 위하여 지출한 비용</p> <p>카. 중소기업에 대한 환경친화적산업구조로의전환촉진에관한법률에 의한 환경경영체제인증획득지도를 위하여 지출한 비용</p> <p>타. 중소기업이 환경친화적산업구조로의전환촉진에관한법률에 의한 환경경영체제인증을 획득하기 위하여 새로이 지출한 비용</p> <p>파. 중소기업이 부품·소재전문기업등의 육성에 관한 특별조치법에 의한 신뢰성인증을 획득하기 위하여 「부품·소재전문기업 등의 육성에 관한 특별조치법 시행령」 제48조의 규정에 의한 비용 및 수수료</p> <p>하. 기술이전촉진법 제8조의 규정에 의한 기술평가전문기관에 기술의 평가를 위하여 지출하는 비용</p> <p>거. 중소기업이 중소기업기술혁신촉진법에 의한 통합정보화경영체제인증을 획득하기 위하여 직접 소요되는 비용</p> <p>2. 인력개발</p> <p>가. 위탁훈련비</p> <p>① 국내외의 전문연구기관 또는 대학에의 위탁교육훈련비</p> <p>② 근로자직업훈련촉진법에 의한 직업훈련기관에 위탁훈련비</p> <p>③ 근로자직업훈련촉진법에 의하여 노동부장관의 승인을 얻어 위탁훈련하는 경우의 위탁훈련비</p> <p>④ 중소기업진흥및제품구매촉진에관한법률에 의한 기술연수를 받기 위하여 중소기업이 지출한 비용</p> <p>⑤ 기타 자체기술능력향상을 목적으로 한 국내외의 위탁훈련비로서 기업부설연구소에 근무하거나 생산업무에 직접 종사하는 직원의 과학기술분야훈련을 목적으로 지출하는 다음 각호의 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 "직업능력개발훈련"이라 한다)을 실시하는 경우의 실습재료비(당해기업이 생산 또는 제조하는 물품의 제조원가중 직접 재료비를 구성하지 아니하는 것에 한한다)</p>			

비용	장부 금액	조정 금액	소계
<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 직업능력개발훈련교사의 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 국가기술자격검정응시 경비</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 국내의 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)에게 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 “품질관리등”이라 한다)에 관한 회사내 자체교육비로서 다음각목의 비용에 준하는 것</p> <p>㉠ 교육훈련용교재비·실험실습비 및 교육용품비</p> <p>㉡ 강사에게 지급하는 강사료</p> <p>㉢ 사내기술대학등에서 직접 사용하기 위한 실험실습용 물품·자재·장비 또는 시설의 임차비</p> <p>㉣ 사내기술대학등의 교육훈련생에게 교육훈련기간중 지급한 교육훈련수당 및 식비</p> <p>② 다음 각목의 기관에 품질관리등에 관한 훈련을 위탁하는 경우의 그 위탁훈련비. 다만, 「근로자직업능력 개발법」에 의한 위탁훈련비와 제7항제2호의 규정에 의한 위탁훈련비를 제외한다.</p> <p>㉤ 국가전문행정연수원(국제특허연수부에서 훈련받는 경우에 한한다)</p> <p>㉥ 「산업표준화법」에 의하여 설립된 한국표준협회</p> <p>㉦ 「산업발전법」에 의하여 설립된 한국생산성본부</p> <p>㉧ 「산업디자인진흥법」에 의하여 설립된 한국디자인진흥원</p> <p>㉨ 품질관리등에 관한 교육훈련을 목적으로 「민법」 제32조의 규정에 의하여 설립된 사단법인 한국능률협회</p> <p>㉩ 「상공회의소법」에 의하여 설립된 부산상공회의소의 연수원</p> <p>바. 재정경제부령이 정하는 사내기술대학(대학원을 포함한다) 및 사내대학의 운영에 필요한 비용으로서 다음 각호의 비용(재정경제부령이 정하는 것)</p> <p>① 교육훈련용교재비·실험실습비 및 교육용품비</p> <p>② 강사에게 지급하는 강사료</p> <p>③ 사내기술대학등에서 직접 사용하기 위한 실험실습용 물품·자재·장비 또는 시설의 임차비</p> <p>④ 사내기술대학등의 교육훈련생에게 교육훈련기간중 지급한 교육훈련수당 및 식비</p>			



〈표 6-3-2-04〉 연구개발기업 사업성 평가기관

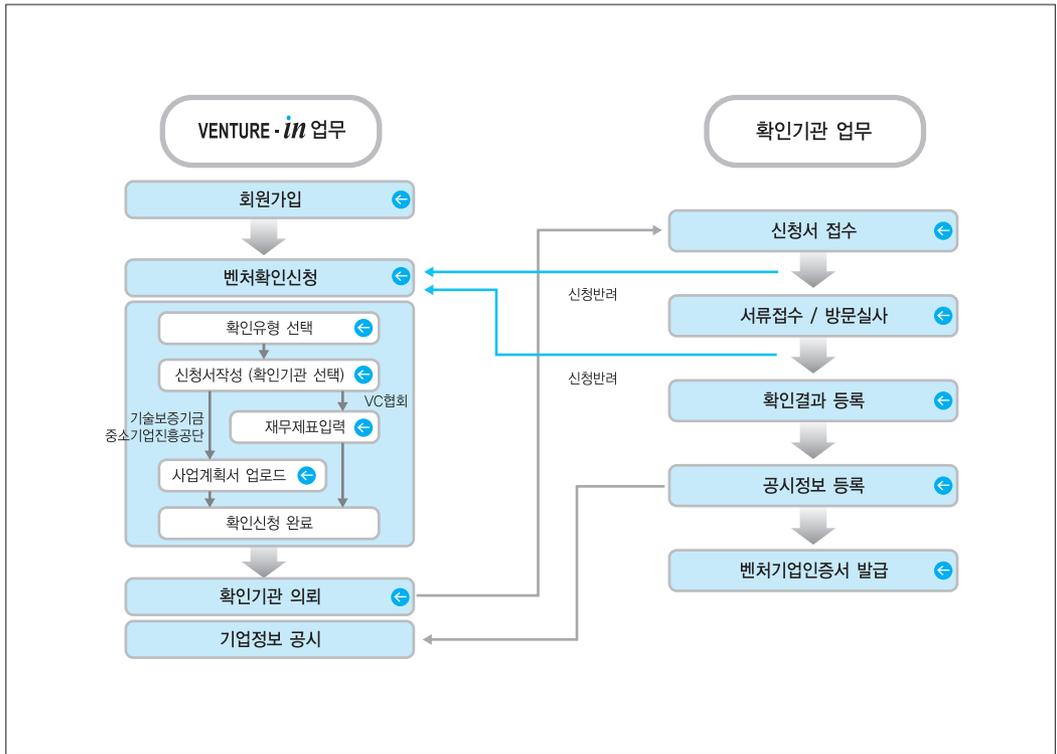
평가기관	평가분야	홈페이지	담당부서	전화번호(fax)
기술보증기금	전분야	www.kibo.or.kr	벤처이노비즈팀	051-460-2584 (051-469-9871)
중소기업진흥공단	전분야	www.sbc.or.kr	융자사업처 창업벤처팀	02-769-6882 (02-769-6899)
한국기술거래소	연구개발기업 사업성평가	www.kttc.or.kr	기술평가본부	02-6009-4385 (02-6009-4343)
정보통신연구진흥원	연구개발기업 사업성평가	www.iita.re.kr	기술가치평가팀	042-710-1735 (042-710-1729)
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)
한국산업은행	연구개발기업 사업성평가	www.kdb.co.kr	산은기술평가원	02-787-6723 (02-787-6791)

게임업체로서 연구개발기업은 업체의 성격에 따라 차이가 있겠지만 아케이드게임 제조(36-943)의 경우 연구개발투자비율이 5%, 기타 온라인게임 등(72-201)의 경우, 사업 서비스업으로서 10%의 요건을 충족시켜야 한다. 기타 벤처투자나 연구개발기업에 해당되지 않는다면, 게임업체 역시 기보의 보증이나 중진공의 대출을 받거나, 기술 및 사업계획이 기보나 중진공으로부터 우수한 것으로 평가를 받아

야 벤처기업으로 인증받을 수 있다.

벤처기업 신청 및 결과조회 등은 2006년 6월 이후 개정 법률이 시행되면서 벤처인 웹사이트(www.venturein.or.kr)를 통해 이루어진다. 벤처인에 회원으로 가입하고, 벤처확인 신청서를 작성 제출하면, 확인기관의 실사를 통하여 벤처기업인증서를 발급받게 된다. 자세한 벤처확인 진행절차는 아래 〈그림 6-3-2-01〉과 같다.

〈그림 6-3-2-01〉 벤처확인 진행절차



〈표 6-3-2-05〉 벤처기업 우대제도

구분		주요지원내용	근거
창업	법인설립	• 설립자본금 500만원 이상('05.7.29개정) *일반기업은 5,000만원 이상	벤처기업육성에관한 특별조치법 제10조2
	교수·연구원창업	• 교수·연구원(교육공무원등)이 벤처기업을 창업하거나 근무하기 위해 휴직 가능(3년이내) • 교수·연구원(교육공무원등)이 벤처기업의 대표 또는 임직원 겸임·겸직 가능	벤처기업육성에관한 특별조치법 제16조, 16조2
	산업재산권출자	• 벤처기업에 대한 현물출자 대상에 특허권, 실용신안권, 의장권 등의 권리 포함	벤처기업육성에관한 특별조치법 제6조
세제	법인세, 소득세 50% 감면	• 창업후 2년이내 벤처기업 확인을 받은 기업(창업벤처중소기업)의 경우 50% 감면 * 창업 중소기업의 경우 과밀억제권역이외의 지역에서 창업한 경우만 해당	조세특례제한법제6조
	등록세 면제	• 창업벤처중소기업이 벤처확인일로부터 2년 이내에 취득하는 사업용 재산의 등기에 대한 등록세 면제	조세특례제한법제 119조 3항
	취득세 면제	• 창업벤처중소기업이 창업일로부터 2년 이내에 취득하는 사업용 재산에 대해 취득세 면제	조세특례제한법제 120조 3항
	재산세, 종토세 50% 감면	• 창업벤처중소기업이 당해사업을 영위하기 위해 소유하는 사업용 재산에 대해 창업일로부터 5년간 재산세, 종합토지세의 50% 감면	조세특례제한법제 121조
금융	코스닥 등록	• 등록 심사시 우대(자본금 및 자기자본기준 하향 적용, 설립연수, 부채비율 등 적용 면제)	유가증권협회등록규정(증권업협회)
	정책자금	• 중소기업정책자금 심사시 우대	중진공 규정(용자사업체)
	신용보증	• 신용보증 심사시 우대 (보증한도 확대, 보증료율 0.2% 감면 등) • 기술력 및 신용도 우수 기업에 대한 연대보증 기준 완화	기술보증기금기술보증 규정
	투자지원	• 창업투자회사의 투자대상에 업력제한 없음 * 일반기업은 창업후 7년이내 기업만 해당	창업지원법제7조
인력	스톡옵션 (주식매수선택권)	• 부여대상 확대 (외부전문인력과 외부기관) • 행사이익에 대해 소득공제(연간 3,000만원한도)	벤처기업육성에관한특별조치법제16조3조세 특례제한법제15조
	병역특례	• 병역특례 연구기관으로 지정받을 수 있는 신청기회를 년 2회 부여(일반기업은 1회) • 전문연구원인 벤처기업 부설연구소로 옮겨 근무시 전직제한기간 2년 적용 제외 특례 • 산업기능요원 추천심사시 가점 부여	병역법시행령제73조 병역법시행령제85조 중소기업청 요령(인력 지원과)
입지	실험실 공장	• 교수·연구원의 실험실 공장설치 허용 (500㎡ 이하)	벤처기업육성에관한 특별조치법제18조2
	창업보육센터입주기업에 대한 도시형공장등록 특례	• 창업보육센터 입주 벤처기업의 경우 건축법 14조, 대덕연구단지관리법 6조의 규정에 불구하고 도시형 공장을 설치할 수 있는 특례 인정	벤처기업육성에관한 특별조치법제18조3
	벤처기업전용단지의 건축금지에 대한 특례	• 건축법에서 건축 제한하는 규정에도 불구하고 벤처기업 전용단지내에서는 건축물을 건축할 수 있는 특례 인정	벤처기업육성에관한 특별조치법제21조
	집적시설입주벤처기업특례	• 과밀억제권역내에서의 취득세, 등록세, 재산세 증가세를 적용 면제	지방세법 제280조
해외진출 지원	해외진출지원	• 벤처기업의 해외진출 촉진을 위한 지원 (박람회·전시회, 컨설팅, 시장조사 등) • 해외진출 중소기업 법률지원 (지역별 전문번호사 연계, 저문료 보조금지원)	중기청 추진사업(해외 시장과)
특허	우선심사	• 벤처기업이 출원한 경우 우선심사 대상	특허법시행령제9조
마케팅	방송광고	• 벤처기업에 대해 TV, 라디오 광고지원 (광고비 70% 감면)	한국방송광고공사내 부지침
기타	유한회사	• 벤처기업인 유한회사의 경우 사원총수를 300인까지 가능 (일반기업은 50인 이하)	벤처기업육성에관한 특별조치법제16조5
	주식교환	• 벤처기업의 경우 주식교환 가능 (전략적 제휴 및 신주 발행을 통한 주식교환)	벤처기업육성에관한 특별조치법제15조

## 2. 산업기능요원 제도 (병역지정업체 추천제도)

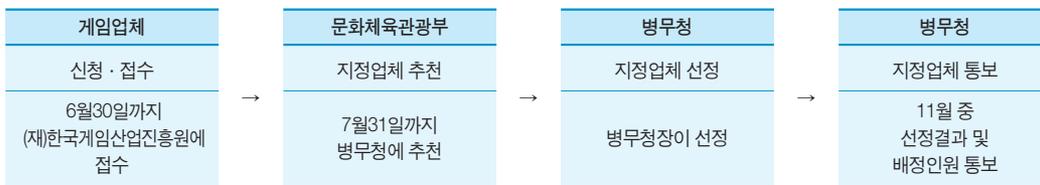
산업기능요원제도는 병역법 제36조에 따라 산업을 육성·지원할 목적으로 군소요인원의 충원에 결격사항이 없는 범위 내에서 현역병 입영대상자 또는 공익근무요원 소집대상 보충역 중 산업체 근무를 원하는 자를 지정업체로 선정된 업체에 근무토록 하여 군 복무를 대체하는 제도를 말한다.

게임관련 업종은 2000년부터 문화체육관광부에서 추천하고 있는데, 대상 업종은 영상게임기 제조업(33402)과 온라인·모바일게임 소프트웨어 개발 및 공급업(58211) 등 2개 분야이다. 영상 게임기 제조업은 비디오게임기, 휴대용 게임기 등 가정용 게임기와 업소용 게임기 제조업체를 모두 통칭하며, 게임 소프트웨어 제작업은 PC게임, 온라인게임 등 개발업체

를 모두 포함하되, 제작한 게임 소프트웨어를 인터넷으로 제공하는 업체(포털업체)는 제외한다. 따라서, 게임과 관련한 제작업체는 모두 해당되는데, 상시 종업원 수가 15인 이상인 법인 기업(사업자등록 및 공장등록을 필한 업체)에 한해 신청자격이 주어진다. 병무청 예규(제11조)에 의거 게임 S/W제작이 주가 아닌 업체와 주된 사업이라도 그 매출액이 전체 매출액의 30% 미만인 경우는 선정에서 제외된다.

병역특례 지정업체 신청은 신규신청과 기존업체의 신청으로 구분되며, 구비서류도 약간 차이가 난다. 구체적인 평가항목을 살펴보면 벤처기업 10점, 유망중소기업 역시 10점이 가산되며 KT, NT, IT 등의 마크와 산업재산권을 보유한 기업도 가점을 받게 된다. 기타 수출과 매출실적, 우수게임공모전 등 정부의 기술개발지원사업에 참여한 기업, 이달의 우수게임 등 수상경력이 많은 기업이 유리하다.

〈표 6-3-2-06〉 게임분야 산업기능요원 선정 절차



〈표 6-3-2-07〉 선정제외 대상 (병무청 예규 제11조)

병무청 예규 제11조에 의거, 다음 항목에 해당하는 업체는 지정업체(선정·배정요구) 추천에서 제외

- 공업분야(게임업체 해당) 업체로서 제조·매출실적이 없는 업체
- 정보처리 관련업체로서 주된 사업(중소기업기본법시행령 제4조의 주된 사업의 기준에 의함)이 30%미만인 S/W개발·게임S/W제작 업체
- 당해업체의 부설기업연구기관이 정보처리 지정업체로 선정된 정보처리업체 또는 2008년도 연구기관으로 지정업체 선정 신청업체
- 재단법인
- 병역법 시행령 제47조의2에 규정한 공공단체
- 복무관리 부실, 선정최소 요구 등으로 지정업체 선정이 취소된 후 5년이 경과하지 아니한 업체
- 중소기업으로서 종업원 수(상시근로자) 15인 미만인 업체

〈표 6-3-2-08〉 신규지정 신청업체(2008년 신규지정업체 신청 서류)

번호	제출서류	영상게임기 제조업	게임소프트웨어 제작업
1	병역지정업체 선정 신청서	1부	1부
2	병역지정업체 추천심의서(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 및 신청업체 임금대장('07.6~08.5월분) 사본	1부	1부
8	(결산연도)재무제표	1부	1부
9	주력업종확인서(세무, 회계사 확인필)	1부	1부
10	(기타)추천기준(배점)을 증빙하는 서류	각 1부	각 1부

〈표 6-3-2-09〉 기존 지정업체(기존지정업체 2009년 소요신청 서류)

번호	제출서류	영상게임기 제조업	게임소프트웨어 제작업
1	2009년도 산업기능요원 소요인원 신청서	1부	1부
2	병역지정업체 추천심의서(기존)	1부	1부
3	사업자등록증 사본	1부	1부
4	공장등록증명서	1부	-
5	원천징수이행상황신고서 및 신청업체 임금대장('07.6~08.5월분) 사본	1부	1부
6	(결산연도)재무제표	1부	1부
7	주력업종확인서(세무, 회계사 확인필)	1부	1부
8	(기타)추천기준(배점)을 증빙하는 서류	각 1부	각 1부

〈표 6-3-2-10〉 영역지정업체 배점기준 및 증빙서류(신규 및 기존업체 동시적용)

평가순위	배점	배점기준	증빙서류
1. 기술력 인증기업	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 유망중소기업 : 10점</li> <li>② 이노비즈기업 : 10점</li> <li>③ 벤처기업 : 10점</li> <li>④ 수출유망중소기업 : 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유망중소기업인증서 / 수출유망중소기업인증서 / 벤처기업인증서 / 이노비즈기업 확인서</li> </ul>
2. 기술력 보유기업	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우수기술인력 보유기업 : 3~5점</li> <li>• KT, NT, IT마크 : 각 5점(10점한도)</li> <li>• NEP · NET · GS 보유업체 : 각5점(10점한도)</li> <li>• ISO9000 · ISO14000 : 각5점(10점한도)</li> <li>• 최근 2년 이내 컴퓨터 프로그램 등록 : 5점</li> <li>• 기술특허 : 각5점(10점한도)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경력증명서 및 재직증명서 원본 · 각 인증서류 사본</li> </ul>
3. 수출기업	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매출액 대비 수출비중</li> <li>① 0% : 0점</li> <li>② 1~9% : 2점</li> <li>③ 10~19% : 4점</li> <li>④ 20~29% : 6점</li> <li>⑤ 30~39% : 8점</li> <li>⑥ 40% 이상 : 10점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무역협회, 관할세무서장, 주거래은행등 이 발급하는 전년도 수출실적 증빙서류 등 게임 매출임을 증명할 수 있는 서류 ※ 예 : 수출실적 확인 및 증명발급신청서) ※ 수출실적은 실제 입금기준임</li> </ul>
4. 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 재무재표 - 단, 2008년도 창업업체의 경우 추정 재무재표로 대체(세무사 및 회계사 확인필)</li> <li>• 매출액 확인서                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임/유통/기타 등 세부항목으로 분류</li> </ul> </li> <li>• 필요시 계약서사본/세금계산서/매출원장/통장사본 등 게임매출임을 증명할 수 있는 서류제출</li> </ul>
5. 정부의 기술개발지원 사업 참여기업	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화체육관광부 지원사업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우수게임공모전(기능성 게임공모전 포함) : 10점</li> </ul> </li> <li>• 게임산업진흥원 사업참여 : 수출상담회, 시장 개척단, 투자상담회, 초청상담회 : 5점 / CEO 교류회 참석, 해외연수 프로그램 : 3점</li> <li>• 기타기관 지원사업 : 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해당기관장과 체결한 협약(계약서) 사본 또는 해당기관의 확인서류(용자제외)</li> <li>• 해외연수 프로그램의 경우 현재 재직중 이어야 함</li> </ul>
6. 기업의 수상경력	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화체육관광부 시행사업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이달의 우수게임 : 15점</li> <li>- 대한민국게임대상 (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>
7. 산업재산권 보유기업	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BM · 일반특허(기술특허 제외), 실용신안, 의장, 상표권 : 각 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 인증서류 사본</li> </ul>
8. 벤처캐피탈기관 투자기업	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 벤처캐피탈 투자기관의 투자확인서 (창투사(조합), 신기술금융업자(조합)등)</li> </ul>
9. 가산점	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장애인 고용기업 : 5점</li> <li>• 여성대표자 고용기업 : 5점</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해당 증빙서류 제출(설명 참조)</li> </ul>

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

