

제 3 장

게임산업 정책 현황

제1절 게임산업 관련 정책 동향

게임산업은 일시적인 유행과 같은 놀이의 하나라는 소극적인 역할에서 벗어나, 이제 새로운 콘텐츠와 첨단기술의 접목으로 세부 하위 분야가 다양해지고 시장규모도 꾸준히 성장을 지속하면서 미래의 첨단산업으로서 크게 주목받고 있는 분야로 자리매김하고 있다. 한국 게임산업은 1990년대 후반 PC를 기반으로 한 PC게임과 온라인게임이 PC방의 확산과 함께 커다란 시장을 형성하면서 시장 성장률이 급격히 증가하게 되었다.

게임산업에 대한 국가 정책의 차원에서는 1996년부터 ‘음반및비디오물에관한법률’(이하 음비계법)에 의해 새로운 영상물로서 문화체육부의 진흥시책 대상이 됨으로써 본격적인 정책이 추진되었다. 이후 90년대 후반의 게임시장의 확산과 함께 게임의 문화적 파급효과 및 미래산업으로서의 인식이 확산되면서 문화관광부의 문화산업국을 중심으로 보다 본격적인 진흥정책이 마련되었다.

1. 게임관련 기 추진 정책

1999년 이전에는 게임관련 정책이 청소년 문화 정책과 여가문화 정책 및 전통문화 정책, 영상 및 만화예술 진흥정책 등과 통합된 포괄적인 문화정책의 일부로 추진되었다. 따라서 게임산

업의 독특한 산업적 특성이나 타 문화콘텐츠산업과의 차별적인 정책의 필요성이 충분히 인식되지 않은 상황에서, 게임심의제도 및 게임제작 지원을 위한 행사 위주의 정책이 이루어졌다. 이후 1998년 8월부터 게임산업 주무부처가 ‘보건복지부’에서 ‘문화관광부’로 이전하고, 주무부처인 문화관광부를 중심으로 하여 정보통신부, 산업자원부 등 각 부처에서 상호 협력하여 추진 중에 있다.

특히 게임관련 정책은 1999년에 게임종합지원센터(현, 한국게임산업개발원)가 설립되면서 본격화되었는데, 주로 게임수출 진흥, 게임창작 지원, 게임인력 양성, 게임관련 정보 제공, 게임기술 연구 등 게임관련 전 분야를 포괄하는 one-stop 지원시스템을 구축하여 국내 게임산업의 성장을 위한 각종 업무를 담당해왔다.

현재까지 추진되어 온 주요 게임관련 정책을 살펴보면, 우선 ‘게임관련 법령·제도 개편’이 이루어졌다는 점이다. ‘문화산업진흥기본법’을 제정하여 게임산업을 문화산업으로 분류하였고, ‘음반·비디오및게임물에관한법률’을 개정하여 게임산업의 진흥에 대한 법적 근거를 보다 현실화하였다. 또한 게임전문 투자조합의 결성과 지원 활성화를 촉진하였으며, 지역별 게임관련 특화단지를 지정하여 지방 게임산업의 성장 거점을 확보하였다.

〈표 6-3-1-01〉 1998년 이전/이후의 게임관련 정책

시기별 구분	1998년	내 용	
1998년 이전	주요 정책방향	1. 포괄적인 문화정책 - 청소년문화 정책 - 여가문화 정책 - 전통문화 정책 - 영상 및 만화·예술 진흥정책 2. 청소년 보호 차원에서의 정책 추진 3. 게임에 대한 관심 증가로 정부 각 부처의 게임관련 정책 수립 시작 - 각 부처간 업무 범위 및 실질적인 역할 분담 부재	
	정부정책	문화체육부	게임제작 양성기관 설립, 우수학원 인증제 도입, 초·중·고교생 대상 방학 중 게임스쿨 설치, S/W 시나리오 아마추어 공모전, 국제 게임쇼 개최
		통상산업부	프로그래머 육성 교육 실시
		정보통신부	IBM-PC용 부문 개발 촉진
1998년 이후	주요 정책방향	1. 본격적인 게임산업 진흥정책 추진 2. 게임산업 주무부처가 1998년 8월부터 '보건복지부' 에서 '문화관광부' 로 이전 3. 1999년 (재)한국게임산업개발원 설립	
	정부정책	문화관광부	- 게임관련 법령·제도 개편 - 게임산업에의 투자 촉진 - 한국게임산업개발원의 게임관련 추진 사업 - 영상물등급위원회의 게임 심의
		정보통신부	- 정보화 촉진 사업 추진 - 망 고도화 사업 및 유무선 통신기술 지원
		산업자원부	- 게임산업단지 조성 - 게임관련 하드웨어 및 부품 등 기반기술 분야 지원

이와 함께, 한국게임산업개발원을 중심으로 2000년 들어와서는 게임기술 개발과 관련한 각종 인프라 지원(공동장비 운영 등) 및 해외 마케팅을 위한 각종 정보 등의 제공이 추진되었다. 또한 창업지원시설을 통한 신생 게임업체 인큐베이팅을 추진해왔으며, 게임콘텐츠 개발 및 마케팅 지원을 위한 투·융자를 촉진하기 위한 지원제도를 실시해왔다. 그 외에 '이달의 우수게임', '대한민국 게임대상', '우수게임 사전 제작지원', '우수시나리오 공모, 지원' 등 우수한 게임콘텐츠의 발굴을 위해 게임 및 시나리오 지원제도를 추진했고, 2000년 11월 (재)한국게임산업개발원 산하에 '게임아카데미'를 설립하여 연간 250여명의 전문인력을 배출하는 등 다방면에서 게임산업을 지원하는 정책사업을 진행하였다.

또한, 1998년부터 E3, ECTS 등 해외 유명

게임전시회의 참가를 지원함으로써 약 236개 업체의 해외 진출의 계기를 마련하였고, 특히 매년 '대한민국 게임백서'(Korea Game White Paper), '게임산업저널' 및 '정책보고서'를 출간하는 등 새로운 정보 및 분석자료 발간을 확대하고 있으며, 2003년에는 게임산업에 대한 종합정보시스템인 'GITISS(www.gitiss.org)'를 구축하여 국내외의 관련 정보를 제공하고 있다. 보다 국제적인 시장 감각을 익히고 해외 게임 전문인력과 정보교류를 위해, 2004년에는 국제 게임컨퍼런스인 'Korea Game Conference 2004(KGC 2004)'를 개최하였고, 2001년부터는 WCG(World Cyber Games)를 개최함으로써 매년 40~50여개국에서 2만여명이 참가함으로써 명실공히 세계적인 게임축제로 이름을 드높이고 있다.



2. 2005년도 게임관련 정책 추진 방향

2005년 한국 게임관련 정책 추진 방향은 이전에 진행되어 온 지원사업과의 연결선 상에서 향후 세계 속의 한국 게임을 보다 부상시킬 수 있는 방향으로 확대 추진 될 예정이다. 구체적으로는 게임문화 인식 제고 및 E-sports 활성화, 게임콘텐츠 창작역량 강화, 국제 교류 협력 및 수출 활성화, 게임산업 인프라 강화, 핵심 전문인력 강화, 법·제도 개선 등이다.

우선, 게임문화 인식 제고 및 E-sports 활성화는 민·관 합동으로 게임문화활동 및 사회환원 활동을 적극 추진하여 게임의 문화적·산업적 발전을 위한 환경을 조성하기 위해 추진하며, 게임의 순기능과 역기능에 대한 체계적인 실태조사와 이를 기반으로 한 게임이용문화의 건전화를 유도하는 방향으로 진행한다. 한편, 2004년 마련된 'E-sports 발전 정책 비전(2005년~2007년)'을 토대로 하여, 게임리그 개최, 이스포츠 인프라 구축 및 교육프로그램 개발 등 E-sports 활성화 사업을 본격적으로 추진할 계획이다.

게임콘텐츠 창작역량 강화를 위해서는, 게임 중소기업의 전문화와 협력화를 유도함으로써 산업구조를 개선하고 게임산업 생태계의 안정성을 제고하며, 경영관리 교육 및 경영 컨설팅 지원을 통해 건실한 게임제작 환경을 조성한다. 또한 학계 및 업계 전문가의 정책과정 참여를 유도하여 실효성있는 정책 대안을 모색하기 위한 '정책자문협의회'를 본격적으로 구성·운영할 계획이다. 또한, 『대한민국 게임백서』 및 『Journal of Game Industry & Culture』, 『동향 분석 보고

서』, 『게임산업 통계집』 및 게임관련 이슈에 대한 연구보고서 등 게임업체의 경영마케팅 전략 수립을 위한 국내외 동향 및 전망을 분석한 자료를 제공하며, 해외 관련 기관과의 연구협력 활성화를 통해 정보 교류를 확대한다.

국제 교류 협력 및 수출 활성화는 핵심 권력별 정보 확보 및 관련 기관과의 협력을 통해 다각적인 수출 기회를 제공하고, 게임관련 국제행사의 참여 및 개최를 통해 한국 게임의 대회 홍보 및 다양한 수출 기반을 마련하는 방향으로 추진할 계획이다. 특히 2005년에는 국제 규모의 게임전시회인 'G☆(지스타)'를 한국 내에서 개최함으로써 게임산업의 국제 교류를 더욱 활성화 할 계획이다.

한편, 게임산업의 인프라 강화 사업은 국내외 최신 게임정보 및 자료를 적시성있게 체계적으로 서비스함으로써 업계의 역량 강화를 꾀하는 방향으로 추진된다. 이는 GITISS(www.gitiss.org)를 통해 제공되는 지식 콘텐츠의 질을 향상시키고, 국내 최대의 전문 게임도서관의 위상 확립과 고객 수요조사 및 해외 관련 자료 제공 부문의 확대를 통해 이루어나갈 계획이다.

게임분야의 핵심 전문인력 양성을 위해서는 산·학·연 협력체계 구축을 통한 실무형 전문인력을 양성하고 게임인력 해외 교류 활성화를 통한 국내 개발 능력 제고 및 교수요원 양성을 꾀할 예정이다. 이와 함께 대학과 공공 게임아카데미의 교육 커리큘럼 표준화 및 전문화를 유도하고 현업 종사자들의 재교육 및 전환교육 등 게임원격교육을 확대 운영하고자 한다.

또한, 게임산업의 진흥과 건전한 게임문화의 조성을 위한 법체계 정비의 필요성에 대한 인식에서, '게임산업진흥법' 제정을 추진 중에 있

다. 현행 음반·비디오물및게임물에관한법률은 게임산업과 관련된 기본법으로서의 그 기능을 수행하고는 있으나, 게임산업의 독자성과 특수성을 반영하고 핵심적인 문화산업으로 육성하

기 위한 균형있는 법령을 정비하기 위해 게임산업진흥법의 관련 내용들을 검토 중이다. 또한 정책평가 시스템 구축을 통해 게임관련 정책 및 사업의 효율성을 점검할 계획이다.

2005년 한국게임산업개발원 주요 추진과제

① 게임문화 인식제고 및 이·스포츠 활성화

- 게임중독예방 상담시스템 구축
- 게임이용문화 실태조사 및 연구
- 국내 게임리그 개최 및 WCG 운영지원
- 게임중독 치료 시범클리닉 및 전문상담소 개설
- 이·스포츠 인프라조성 및 교육프로그램 개발
- 이·스포츠 전용경기장 타당성 조사 외

② 게임콘텐츠 창작역량 강화

- 게임콘텐츠 창작 활성화 및 콘텐츠 다양화
- 게임산업 재정 및 금융지원
- 게임산업 정책자문회의 운영
- 게임산업 구조개선 및 지역균형발전
- 우수 게임콘텐츠 시상활성화
- 게임산업 현안 연구 및 정기간행물 발간(백서, 저널, 동향보고서 등)

③ 국제교류협력 및 수출활성화

- 게임 수출 종합지원 서비스 체제 구축
- 해외 마케팅 네트워크 확대(수출주력시장 중심)
- 국산게임 수출확대를 위한 전시마케팅 강화(E3)
- 국제게임전시회 지스타(G★) 및 국제게임컨퍼런스(KGC) 개최
- 모바일게임, 비디오게임의 수출 경쟁력 강화
- 국내 게임산업 홍보 강화
- 신시장 개척 해외 투자 수출상담회 개최
- 국내 국제회의 연계 게임홍보관 운영
- 아케이드 게임 해외 수출 기반 구축

④ 게임산업지원 지원인프라 강화

- 지식콘텐츠 확보 및 게임커뮤니티 활성화
- 게임도서관 자료 확충 및 정보제공, 자료DB구축
- GITSS 기능개선 및 시스템 성능향상
- 게임전문 인터넷데이터센터(IDC) 위탁운영 및 인터넷망, 시스템 기능 향상

⑤ 게임산업 핵심인력 양성

- 게임특수교육과정 및 정규교육과정 운영
- 게임교육 표준화를 위한 교육교재 개발
- 청년실업자 교육확대
- 게임핵심인력 이력관리 및 인증시스템 운영
- 게임연구 활성화를 위한 게임연구센터(GRC)지정 및 관련 연구 확대
- 게임분야 우수인력 조기 육성 및 게임교수인력 교류활성화
- 게임인력 해외교류 활성화 및 산·학 공동협력기반 조성
- 게임원격교육 콘텐츠 개발 및 교육시스템 확대 운영

⑥ 법·제도 개선 및 개발원 운영지원

- 게임산업진흥법 제정 지원
- 게임산업 정책평가시스템 강화
- 게임산업의 특성을 반영한 법체계 연구 강화

제2절 ■ 게임관련 정책 현황

1. 벤처기업평가 제도

국내 벤처기업은 벤처기업육성에관한특별조치법에 의해 분류되고 있는데, 2002년 12월 10일부터는 새롭게 개정되어 시행되고 있다. 벤처평가 대상기업은 크게 3가지로 구분되는데, 창투자나 벤처투자조합 등에서 투자를 받은 벤처투자기업, 기업부설연구소를 통한 연구개발비

로 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 동일하

〈표 6-3-2-01〉 국내 벤처기업 대상기업 및 유형별 요건

대상기업	유형별 요건
벤처투자기업	<ul style="list-style-type: none"> 창업투자회사(조합), 한국벤처투자조합, 신기술사업금융업자(조합)의 주식(신주에 한함) 인수총액 또는 출자총액이 자본금의 10% 이상이고, 그 비율을 벤처기업확인 요청일의 직전 6월 이상(연속하여) 유지한 기업
연구개발기업	<ul style="list-style-type: none"> 확인 요청일이 속하는 분기의 직전4분기의 연구개발비가 5천만원 이상이고, 매출액 대비 연구개발비율이 일정 수준(별도 지정) 이상인 기업 -3년미만 기업은 연구개발비율 적용을 제외 -창업 1년 미만 기업의 연구개발비는 직전2분기 2,500만원 이상으로 적용 ※ 연구개발비는 한국산업기술진흥협회에 신고된 기업부설연구소(연구개발전담부서는 제외)를 통해 지출된 비용에 한함
신기술기업 (창업기업포함)	<ul style="list-style-type: none"> 특허권(특허출원을 한 기술로서 특허청장이 인정하는 기술포함)을 이용하여 사업화하는 기업으로서 평가기관으로부터 기술성·사업성에 대한 우수 평가 기업 산업지원서비스업 및 고도기술수반사업과 관련된 기술 또는 외국인과의 기술도입계약의 체결에 따라 신고한 기술을 이용하여 사업화하는 기업으로서 평가기관으로부터 기술성·사업성이 우수하다고 평가받은 기업 공공연구기관, 한국기술거래소를 통하여 이전(양도·양수에 의한 이전)받은 기술을 이용하여 사업화하는 기업으로서 평가기관으로부터 기술성·사업성이 우수하다고 평가받은 기업 ※ '공공연구기관' 은 기술이전촉진법 제2조제5호의 규정에 의한 기관·학교·법인 또는 단체를 말한다. 다음 각목의 1에 해당하는 사업에 의해 개발된 기술(개발완료일부 5년 이내)을 이용하여 사업화하는 기업으로, 평가기관으로부터 기술성·사업성이 우수하다고 평가받은 기업 <ul style="list-style-type: none"> 가. 산업기반기술개발사업, 부품·소재기술개발사업, 대체에너지연구개발사업, 에너지기술개발사업, 청정생산기술개발사업, 신기술창업보육사업(산업자원부) 나. 기술혁신개발사업, 국내조달시장연계신제품개발사업(중기청) 다. 정보통신산업기술개발사업, 정보통신선도기반기술개발사업, 온라인디지털콘텐츠기술개발사업, 우수신기술지정·지원사업(정통부) 라. 원자력연구개발사업, 특정연구개발사업, 연구성과지원사업(과학기술부) 마. 문화콘텐츠응용기술개발사업(문화관광부) 바. 환경기술개발사업(환경부) 사. 건설기술연구·개발사업(건설교통부) 아. 농업기술개발사업(농림부) 자. 보건의료기술연구개발사업(보건복지부) 차. 해양수산기술개발사업, 수산특정연구개발사업(해양수산부)

〈표 6-3-2-02〉 벤처기업 평가기관

평가기관	주 평가 분야	담당부서	연락처
한국과학기술원	메카트로닉기술, 신소재기술, 생명공학기술, 정밀화학·공정기술, 신에너지기술, 항공·우주·해양기술, 교통기술, 환경·주택기술, 원천요소기술, 농업기술, 식품가공기술 등	창업지원실	042)869-4781
한국과학기술연구원	기계·설비기술, 원자력·자원·에너지기술, 대형복합기술, 생명공학기술, 소재·물질·공정기술, 공공복지기술, 원천요소기술 등	기술이전팀	02)589-2853
한국디자인진흥원	산업디자인분야	디자인경영팀	031)780-2098
한국산업기술연구원	철강재료·비철금속·주조기술, 유압기술, 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	항공·신소재, 생명과학, 금속·재료, 환경·에너지, 전기·전자, 기계 등	기술정보 분석실	02)3299-6054
한국관광연구원	관광	관광정책연구실	02)669-6951
한국게임산업개발원	게임	산학지원팀	02)3424-4138
한국전자거래진흥원	전자상거래 및 e-비즈니스 관련 분야	기술개발팀	02)528-5021
한국식품개발연구원	생명공학, 식품가공	연구관리과	031)780-9165
국방품질관리소	무기, 군사장비 등 군수품분야	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

〈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(50~52)	6%이상
통신업(64)	7%이상
사업서비스업	
- 정보처리 및 기타컴퓨터 운용관련업(72)	10%이상
(인터넷산업)	(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
• 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)

다. 신기술기업은 위의 두 가지에 해당하지 않는 업체로서 특허권을 소유한 기업, 산업지원 서비스업 또는 고도기술수반사업을 운영하는 기업, 공공연구기관 등을 통한 기술이전 사업화 기업, 기타 신기술사업에 해당하는 기업 등에 해당한다.



〈표 6-3-2-05〉 벤처기업평가 과정

회원가입(www.venturenet.or.kr)	- 중소기업청 벤처넷에 기업회원으로 가입
혁신능력평가 자기진단 실시	- 온라인상에서 자기진단 실시 (혁신능력자기진단표 작성)
경영실태조사서 작성	- 현장실사의 기초자료로 활용
벤처확인신청서 작성	- 벤처기업 평가기관 중 유형에 맞는 기관을 선택, 신청서 작성
현장실사	- 평가기관에 평가관련 추가자료 제출
현장실사	- 혁신능력평가 자기진단, 경영실태보고서에 대한 평가(벤처기업 평가기관의 현장 방문평가)
확인증 발급	- 벤처기업확인서 발급(혁신능력평가 60점, 현장실사평가 65점 이상의 경우)

〈표 6-3-2-06〉 벤처기업 혁신능력평가 항목(비제조업용)

부 문	대 항 목	문항수	배 점	자기진단	평가결과
I. 인적자원	1. 최고경영자(자질, 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		

게임업체로서 연구개발기업은 업체의 성격에 따라 차이가 있겠지만 아케이드게임 제조(36-943)의 경우 연구개발투자비율이 5%, 기타 온라인게임 등(72-201)의 경우 사업서비스업으로서 10%의 요건을 충족시켜야 한다. 기타 신기술기업으로서는 특허권과 공공연구기관, 한국기술거래소를 통한 기술이전 사업화 기업에 해당할 수 있으나, 그 외의 경우 산업지원서비

사업 또는 문화관광부 CT 분야로서 문화콘텐츠 응용기술개발사업에 해당한다. 따라서 게임업체는 게임관련 기술개발과 콘텐츠개발 등 전분야가 벤처기업 자격요건에 해당하는 것이다.

벤처기업 인증을 신청하기 위해서는 중소기업청 벤처넷(www.venturenet.go.kr)에서 평가신청을 하여야 한다. 2002년 11월 1일부터 시행되는 온라인신청은 회원가입과 함께 혁신

〈표 6-3-2-07〉 벤처기업 경영실태조사서 작성분야

분 야	주 평가 분야
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

능력평가 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 작성한다. 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.

온라인을 통해 벤처확인신청서를 작성하고, 여기에 각 업종별로 구분되어 지정되어 있는 벤처기업평가기관을 선택하여 신청한다. 벤처기업평가기관은 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. 게임벤처기업 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.

2. 산업기능요원 제도 (병역지정업체 추천제도)

산업기능요원제도는 병역법 제36조에 따라 산업을 육성, 지원할 목적으로 군소요인원의 충원에 지장없는 범위 내에서 현역병 임영대상자 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 제조업(36943)과 게임소프트웨어 제작업(72201) 등 2개 분야이다. 영상게임기 제조업은 비디오 게임기, 포켓게임기 등 가정용게임기와 업소용 게임기 제조업체를 모두 통칭하며, 게임소프트



〈표 6-3-2-08〉 게임벤처기업 현장실사 평가항목

구분	구분	평가기준 및 내용
사업추진 능력 및 인적자원(30)	경영진 경험수준(3)	• 동업계 경력은 현 게임업종의 업종 경력으로 함
	경영자 · 자질(10)	• 경영전략의 수립 및 이해 • 기술개발의지 • 대외연수 및 수상실적 • 재무상황 인지도
	경영 · 관리능력(5)	• 노사관리 상태 • 마케팅모델 보유 • 종업원의 복지 후생 • 거래선/유통망의 적정성
	인적자산(8)	• 콘텐츠 개발인력의 능력 • 인력수급계획 • 교육 투자의 적정성
	자금조달 · 능력(4)	• 관련 기준을 검토 중이며, 2004년도 평가기준은 다음과 같음 • 자기자본율 = (자기자본/총 자본) × 100 • 자산보유율 = (대표자 보유자산/총 자본) × 100로 산정함 • 평가기준 중 평가 높은 쪽으로 함
기술성(30)	기술개발환경(5)	• 기술개발 전담부서(사규에 의한 조직을 포함) 운영 • 기술개발 투자의 적정성 · 연구개발 장비 보유의 적정성 • 기술개발 실적(직접 개발한 신청기술을 포함)
	기술의 우수성(10)	• 보유기술의 독창성 • 기술 개발 가능성 • 국내 경쟁업체에 대한 기술비교 우위성 • 기술의 응용 및 확장 가능성(기술파급력)
	콘텐츠와의 적합성 (기술활용도)(10)	• 콘텐츠 장르와 기술의 조화 • 당해 기술의 제품화 실적 • 생산공정에서의 기술의 효용성
	콘텐츠의 시각적 표현 부분(5)	• 그래픽 표현 부문 • 인공지능 부문
콘텐츠 및 시장성(40)	콘텐츠 · 경쟁력(10)	• 제품 콘텐츠의 독창성 • 콘텐츠 개발 능력
	시장전망(10)	• 현 시장규모의 적정성(사업화 가능한 규모) • 국내시장의 확대 가능성 • 수출시장의 개척 가능성
	판매실적 및 계획의 적정성(10)	• 총 매출액에 대한 기술개발 제품의 판매실적 • 매출비중 = (당해 제품의 매출액/총 매출액) × 100 • 수출비율 = (당해 제품의 수출액/총 매출액) × 100 • 매출계획 규모의 적정성 • 거래선의 안정성 • 수익모델 보유
	제품의 경쟁력(10)	• 특허권 등 독점적 지위 확보 • 유사제품 또는 동종 제품에 대한 경쟁력 보유(제품생산) • 제품 조작의 용이성 • 수출증대 효과

〈표 6-3-2-09〉 게임분야 산업기능요원 선정 절차

신청(해당 업체)	- 매년 7월 31일까지 한국게임산업개발원에 접수(www.gameinfinity.or.kr 참조)
지정업체 추천(문화관광부)	- 8월 31일까지 병무청에 추천
지정업체 선정(병무청)	- 병무청의 심사를 통해 지정업체 선정
지정업체 통보(병무청)	- 12월중 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 동물약품 제조업	농림부 장관
수산물품질관리법에 의해 해양수산부 장관의 지원을 받는 수산물가공업 및 해운·수산분야	해양수산부 장관
임산물 가공업	산림청장
건설 분야	건설교통부 장관

〈표 6-3-2-11〉 추천제의 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 규정된 공공단체
- 복무관리 부실, 선정취소 요구 등으로 '01.4.26이후 지정업체 선정이 취소된 후 5년이 경과하지 아니한 업체
- 중소기업으로서 종업원 수(상시근로자) 30인 미만인 업체

〈표 6-3-2-12〉 병역지정업체 신청 서류(신규업체용)

번호	구비서류명	영상게임기제조업	게임소프트웨어 제작업
1	병역지정업체(신규) 신청서	1부	1부
2	지정업체선정신청서	2부	2부
3	법인등기부등본 원본	2부	2부
4	사업자등록증 사본	2부	2부
5	공장등록증명서	2부	-
6	게임물 제작업자 등록증 사본	1부	1부
7	원천징수이행상황신고서(2002. 6월분)	1부	1부
8	(결산연도)재무제표	1부	1부
9	(기타)추천기준(배점기준)을 증빙하는 서류	각1부	각1부

웨어제작업은 PC게임, 온라인게임 등 개발업체를 모두 포함하는 의미이다. 따라서 게임과 관

련한 제작업체는 모두 해당되는데, 종업원수가 30인 이상인 법인기업에 한해 신청자격이 주어



〈표 6-3-2-13〉 병역지정업체 신청 서류(기준업체용)

번호	구비서류명	영상게임기제조업	게임소프트웨어 제작업
1	병역지정업체(기준) 신청서	1부	1부
2	2006년도 산업기능요원 소요인원 신청서	1부	1부
3	원천징수이행상황신고서(2002. 6월분)	1부	1부
4	(결산연도) 재무제표	1부	1부
5	(기타)추천기준(배점기준)을 증빙하는 서류	각1부	각1부

〈표 6-3-2-14〉 병역지정업체 배점기준(신규 및 기존업체 동시적용)

평가항목	배 점	배점기준	증빙서류
1. 벤처기업	10	<ul style="list-style-type: none"> • 10점 	<ul style="list-style-type: none"> • 벤처기업확인서 사본
2. 유망중소기업	10	<ul style="list-style-type: none"> • 10점 	<ul style="list-style-type: none"> • 유망중소기업 선정증서 사본
3. 기술력 보유기업	20	<ul style="list-style-type: none"> • 우수기술인력 보유기업 <ul style="list-style-type: none"> - 5년이상 개발경험자 5명 이상 : 5점 - 5년이상 개발경험자 3명 이상 ~ 5명미만, 3년이상 개발경험자 5명 이상 : 3점 • KT, NT, IT마크 : 각 5점 • 최근 2년내 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"> - 100만불이상 : 10점 - 75만불이상-100만불미만 : 8점 - 50만불이상-75만불 미만 : 6점 - 25만불이상-50만불미만 : 4점 - 10만불이상-25만불미만 : 2점 - 5만불이상-10만불미만 : 1점 • 게임소프트웨어 제작업 <ul style="list-style-type: none"> - 50만불 이상 : 10점 - 40만불 이상-50만불미만 : 8점 - 30만불 이상-40만불 미만 : 6점 - 20만불이상-30만불 미만 : 4점 - 10만불이상-20만불미만 : 2점 - 5만불이상-10만불미만 : 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"> - 50억원 이상 : 10점 - 30억원이상-50억원미만 : 8점 - 10억원이상-30억원미만 : 6점 - 5억원이상-10억원미만 : 4점 - 1억원이상-5억원미만 : 2점 - 5000천만원이상-1억원미만 : 1점 • 게임소프트웨어제작업 <ul style="list-style-type: none"> - 10억원 이상 : 10점 - 8억원이상-10억원미만 : 8점 - 4억원이상-8억원미만 : 6점 - 1억원이상-4억원미만 : 4점 - 5천만원이상-1억원미만 : 2점 - 1천만원이상-5천만원미만 : 1점 	<ul style="list-style-type: none"> • 세무사, 회계사 확인필 전년도 재무제표 <ul style="list-style-type: none"> - 단, 2004년도 창업업체의 경우 추정재무제표로 대체(세무사, 회계사 확인필) • 매출액확인서 <ul style="list-style-type: none"> - 게임/유통/기타 등 세무항목으로 분류 • 필요시, 계약서 사본/세금계산서/ 매출원장/통장 사본 등 게임 매출임을 증명할 수 있는 서류 제출

평가항목	배 점	배점기준	증빙서류
6. 정부의 기술 개발지원 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	<ul style="list-style-type: none"> • 10점 	<ul style="list-style-type: none"> • 벤처캐피탈투자기관의 투자확인서(창투서(조합), 신기술금융업자(조합) 등)

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

지며, 병무청 예규에 의해 게임업체 중 제조 및 매출실적이 없는 업체나 게임 분야의 매출이 전체의 50% 미만인 경우는 제외하게 된다.

병역지정업체 신청은 신규신청과 기존업체의 신청이 구분되며, 구비서류와 평가항목간 점수 비중도 차별되고 있다. 구체적인 평가항목을 살

펴보면 벤처기업과 유망중소기업은 증빙서류와 함께 10점씩 가산되며, KT, NT, IT 등의 마크와 산업재산권을 보유한 기업도 가점을 받게 된다. 기타 수출과 매출실적, 우수게임사전제작 등 기술개발지원사업에 참여한 기업, 수상경력이 많은 기업이 유리한 점수를 받을 수 있다.

