



Game Start-up Guide Book

게임 스타트업의 설립부터 성장에 이르기까지 고려해야 할 사항과 게임업계의 현황 및 회계·세무 이슈, 그리고 게임 스타트업이 알아야 할 기초적인 회계·세무 관련 내용을 담았습니다.



삼일회계법인

Game Start-up Guide Book

December 2023

Contents

I. 게임 스타트업 관련 주요 고려사항	3
1. 게임 스타트업 설립	4
2. 게임 스타트업 펀딩	8
3. 게임 스타트업의 성장(M&A 및 IPO 관련 사항)	12
II. 게임업계의 현황 및 이슈사항	19
1. 게임업종 Overview	20
2. 게임업계 시장의 동향	26
3. 게임업계의 회계적 이슈	33
4. 게임업계의 세무적 이슈	43
Appendix	51
1. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 회계 사항	52
2. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 세무 사항	57

I 게임 스타트업 관련 주요 고려사항

스타트업(Start-up)은 단어 그 자체로 설립한 지 오래되지 않은 신생 기업을 의미한다. 이 용어는 미국의 실리콘밸리에서 발생하였으며, 혁신적 기술과 아이디어를 보유한 설립된 지 얼마 되지 않은 창업 기업을 뜻하는 의미로 사용된다. 게임산업의 경우 스마트폰의 활성화에 따른 모바일게임 산업의 부흥으로 인해 넷마블(주), (주)펄어비스, (주)넷게임즈, (주)카카오게임즈 등이 잇달아 IPO에 성공하며 게임 스타트업이 점점 증가하고 있는 추세이다. 이에 게임 스타트업의 Set-up, Funding, Exit의 일련의 절차 안에서 어떠한 주요 고려사항이 있는지 살펴보도록 한다.

1. 게임 스타트업 설립
2. 게임 스타트업 펀딩
3. 게임 스타트업의 성장(M&A 및 IPO 관련 사항)



1. 게임 스타트업 설립

처음 게임 스타트업을 설립 시, 일반 스타트업 설립 방법과 동일하게 개인사업자로서 사업을 시작하거나 법인기업을 설립하여 사업을 시작하는 두 가지 방법이 있다.

관련 정의 및 설립 절차는 다음과 같다.

1) 용어의 정리

개인사업자

개인사업자는 개인이 사업주체이므로 사업 자체가 개인과 분리되지 않는다. 손실이든 이익이든 모든 사업의 성과는 개인에게 귀속되며, 해당 성과는 사업소득이란 이름으로 개인명의의 세금이 부과된다. 또한 사업과 관련된 모든 채무는 개인채무로 무한책임을 지게 된다.

법인기업

법인기업은 단어 그대로 법인이 사업주체이며, 출자자인 주주는 본인이 출자한 출자금액 한도 내에서만 유한책임을 지게 된다. 또한 사업성과는 법인계좌에 귀속되며, 법인세란 이름으로 법인명의의 세금이 부과된다. 법인의 이익은 주주에게는 배당으로, 대표자에게는 급여의 형태로 지급되며, 이에 각각 배당은 배당소득세, 급여는 근로소득세가 부과된다.

개인사업자와 법인기업의 비교

개요	개인사업자	법인기업
설립절차 및 비용	세무서에 사업자등록을 수행함. (인허가가 필요한 업종의 경우 관할 관청 인허가를 우선적으로 득해야 함.) * 별도의 설립비용 없음.	하기와 같은 절차를 거침. 1. 주주출자 2. 대표자확정 3. 설립등기 4. 사업자등록 * 진행과정에서 설립 비용 소요
설립자본금	별도의 법정자본금 불필요함.	법정 최저자본금은 폐지되었으나, 통상적으로 100만 원~5,000만 원 수준으로 설정함.
계속성	대표자 변경 시 기존 사업자 폐업 후 다시 사업자 등록	대표자 변경 시에도 법인은 그대로 존속

소득의 귀속	개인이 사업주체이므로 개인 대표에게 귀속	법인의 귀속으로 주주나 대표자의 소득이 아님.
자금의 인출	개인의 소득이므로 개인명의의 통장에서 자유롭게 인출 가능	법인의 계좌에서 인출불가 (임의 인출 시 가지급금으로 횡령). 이에 따라 대표자는 급여, 주주는 배당으로 이익을 개인 자금화 함.
세금 문제	사업자 개인의 소득이므로 소득세법 상 사업소득이며, 6~45%의 소득세율을 적용하여 사업소득을 부과(지방소득세 제외한 세율)	법인의 소득에 대해서 법인세 부과 (9%, 19%, 21%, 24%) (법인지방소득세 제외한 세율) * 개인 자금화에 대한 세금은 별도 고려 대상
기타 이슈	회계 및 세무처리가 간편하여 소규모 사업자형태에 적합	회계 및 세무처리가 복잡하며 일정 규모 이상의 사업자나 회사의 지속성장이 목표인 경우에 적합

2) 개인사업자와 법인기업의 등록절차

개인사업자

개인사업자 등록 시 절차는 하기와 같다.

- ① 업태와 종목 코드를 확인: 국세청 홈택스 조회/발급 코너에서 확인
- ② 임대차 계약서 준비: 사업장이 임대인 경우 임대차 계약서를 준비하여야 함.
- ③ 개인사업자 등록신청서 작성
- ④ 국세청 홈택스에서 인터넷 신고 혹은 관할세무서 방문
 - 국세청 홈택스 인터넷 신고: 국세청 홈택스 신청/제출 코너지에서 사업자등록신청/정정 등 탭을 클릭하여 관련 서류 작성 후 신청 가능
 - 관할세무서 방문: 개인사업자 등록신청서, 주민등록등본, 신분증, 도장을 지참하여 방문

법인기업(주식회사)

① 발기인 구성

발기인은 회사 설립 시 발행하는 주식에 대해 반드시 1주 이상을 인수하여야 한다. 발기인의 자격에는 특별한 제한이 없으므로 내국인은 물론 외국인이나 법인도 가능하며, 미성년자의 경우에도 법정대리인의 동의가 있으면 발기인이 될 수 있다.

② 상호결정

상호는 한글 표기를 원칙으로 하며, 상호에 주식회사라는 명칭이 반드시 들어가야 한다. 타인이 등기한 상호는 동일한 시, 군에서 동종영업의 상호로 등기하지 못하므로, 인터넷등기소에서 검색하여 확인한다.

③ 정관작성

주식회사 설립을 위해 발기인은 정관을 작성하여야 한다. 정관은 공증인의 인증이 있어야 하나, 자본금이 10억 미만인 경우 발기인의 기명날인으로 효력이 발생한다. 정관에는 i) 사업목적, ii) 상호, iii) 회사가 발행할 주식의 총수, iv) 1주의 금액(액면주식 발행의 경우), v) 회사가 설립 시 발행하는 주식의 총수, vi) 본점 소재지, vii) 회사의 공고방법, viii) 발기인의 성명, 주소 및 주민등록번호를 반드시 기재하여야 한다.

④ 주식발행사항의 결정 및 주식의 인수

회사가 설립 시 발행하는 주식의 총수 및 1주의 금액은 정관에 의해 정하지만, 그 외의 주식발행사항과 관련하여 정관에 특별히 규정되지 않는 경우에는 발기인 전원의 동의로 주식의 종류와 수, 그리고 액면 이상으로 발행하는 경우에는 그 액면주식의 수와 금액을 정하여야 한다. 발기인은 회사 설립 시에 발행하는 주식 중 최소 1주 이상의 주식을 서면으로 인수해야 한다.

⑤ 주주의 모집, 청약, 배정

회사 설립 시에 발행하는 주식 중 발기인이 인수하고 남은 주식에 대하여는 발기인이 주주를 모집해야 한다. 모집주주인 주식 청약인은 1인 이상이면 가능하고, 모집주주가 인수하는 주식 수도 1주 이상이면 된다. 주식청약은 「주식청약서」에 의하여 서면으로 하여야 하고, 발기인은 청약인에게 주식인수 여부와 인수할 주식 수를 결정하여 통지해야 한다.

⑥ 주금납입

발행하는 주식의 총수가 인수되면 발기인은 주식인수인에 대하여 주식청약서에 기재된 은행 등 금융기관에 주금을 납입시켜야 한다. 주금의 납입 완료 후 은행은 설립등기가 완료될 때까지 주금을 보관하며, 발기인의 청구에 따라 「주금납입보관증명서」를 발기인에게 교부해야 한다. 10억 미만의 자본금으로 발기 설립하는 경우에는 잔고증명서로 대체 가능하다. 또한 주금의 납입 완료 후 회사는 주주의 성명과 주소, 인수주식의 종류와 수, 취득년월일 등이 기재된 「주주명부」를 작성해야 한다.

⑦ 창립 총회

발기설립시 발기인은 납입이 완료된 후 지체없이 의결권의 과반수로 이사와 감사를 선임한다. 모집설립시 발기인은 납입 완료 시 창립총회 2주 전에 각 주식인수인에게 서면으로 통지하여 창립총회를 소집하고 창립총회에서는 이사와 감사를 선임한다. 선임된 이사와 감사는 회사의 설립에 관한 모든 사항이 법령 또는 정관의 규정에 위반되지 않는지 여부를 조사하여 발기설립시에 발기인에게, 모집설립시에는 창립총회에 보고한다.

⑧ 이사회 개최

이사회를 개최하여 대표이사를 선임하고 이사회 의사록을 작성하여 이사 및 감사가 날인한 다음 공증인의 인증을 받는다.

⑨ 등록세 납부

본점 소재지 관할 시, 군, 구청 세무과에 등기 신청서 사본 1부 제출 및 등록 면허세를 납부한다.

⑩ 사업자 등록

등기 신청서 1부와 첨부서류를 구비하여 본점 소재지 관할 등기소 법인 등기 담당자에게 접수한다.

⑪ 등기 신청

법인은 사업장마다 해당 사업 개시일로부터 20일 이내 법인설립신고 및 사업자등록신청서, 정관, 임대차계약서 사본(사업장을 임차한 경우에 준비하며 추가로 상가건물 임대차보호법을 적용받는 상가건물 일부 임차시 해당 부분의 도면을 포함한다), 주주 또는 출자자명세서, 사업허가/등록/신고필증사본 혹은 설립허가증사본(비영리법인인 경우), 현물출자명세서(현물출자법인의 경우), 자금출처소명서(금지금 도소매업 및 과세유흥장소 영업영위시), 본점 등의 등기에 관한 서류와 국내사업장의 사업영위내용을 입증할 수 있는 서류(외국법인의 경우) 등을 납세지 관할 세무서장에게 제출하여 법인설립신고 및 사업자등록을 해야 한다.

2. 게임 스타트업 펀딩

1) 벤처캐피탈(Venture Capital: VC) 펀딩 및 엔젤펀딩(Angel Funding)

게임 스타트업의 경우 일반적인 스타트업과 마찬가지로 기계장치 등 유형자산의 가치보다 게임 개발력과 같은 무형자산의 가치가 기업가치의 대부분을 차지하고 있어 미래 손익 예측이 어려운 관계로 제도권 금융기관으로부터의 차입 등이 용이하지 않다. 이에 개인투자자 중심의 엔젤펀딩이나 고위험을 부담할 수 있는 벤처캐피탈의 투자를 유치하는 것이 일반적인 펀딩 방법이다.

벤처캐피탈 투자현황 및 주요 투자사례

중소기업청 중소기업창업투자회사 전자공시시스템에 따르면 2020년 상반기 벤처캐피탈의 게임 산업에 대한 투자 금액은 402억 원이며 전기 동일 기간 투자액인 615억 원에 비해 약 35% 감소하였다. 이는 대형 게임사 중심의 게임 개발 생태계 개편, 벤처 게임사 형태의 변화 등으로 인하여 게임업계에 대한 벤처캐피탈의 투자 금액이 감소한 것으로 보인다. 언론에 보도되어 공개된 주요 투자유치 사례에서 파악할 수 있는 투자 대상 회사의 공통점은 대형 게임사에서 수년간 경력을 쌓은 핵심 소규모 인력으로 구성되었고, 회사가 투자한 금액으로 주로 국내 확장보다는 해외 진출을 노리고 있다는 점이다.

- T사**
- 투자일: 2020년 10월
 - 투자자: 한국산업은행, 에스지프라이빗에쿼티(주) 등
 - 투자형태: 알려지지 않음
 - 특이사항: 2016년 설립한 T사는 시네마틱 게임 전문 개발사임. 지난해 아이돌 그룹을 소재로 하는 실사 인터랙티브 콘텐츠 기반 게임 B를 출시하고 K-POP 아이돌 IP 게임 사상 최고의 매출을 기록함. 이 같은 성장을 발판 삼아 T사는 지난 7월 기술보증기금이 주관하는 '예비유니콘' 특별보증 기업으로 선정됨. 최근 자체 IP(지식재산권)를 바탕으로 한 차세대 콘텐츠 산업의 성장성을 높게 평가받아 한국산업은행의 투자를 유치함.

1. 벤처캐피탈이 보유한 투자조합을 통해 투자된 것을 합한 금액으로 벤처캐피탈 고유계정으로 투자한 금액은 제외한 금액임.

2. Source: 한국벤처캐피탈협회 Venture Capital Market Brief, 2020년 6월

L사

- 투자일: 2020년 7월
- 투자자: (주)카카오벤처스, (유)스퀘어벤처스, (주)씨티케이인베스트먼트, 신한캐피탈(주), 팁스
- 투자형태: 알려지지 않음
- 특이사항: 프리미엄 PC 게임 디지털 유통 플랫폼 L를 운영하는 L사는 유통이 어려웠던 글로벌 시장의 다양한 PC 게임을 PC방 유통망에 공급하고 있음. 개발사에는 시간제 과금 모델로 신규 매출원 확보에 도움을 주고, PC방에는 매년 8,000개 이상 출시하는 고퀄리티 PC 게임을 제공해 수익 확대에 기여하는 등 관련 업계에 새로운 유통 모델을 제시함. 현재 8개 직영 지사를 두고 PC방 점주들과 두터운 관계를 유지하며 시장을 늘리고 있음.

E사

- 투자일: 2020년 1월
- 투자자: 새한창업투자(주), 알토스벤처스
- 투자형태: 전환우선주(CPS) 인수
- 특이사항: E사는 한국과 대만, 홍콩, 동남아 지역에서 모바일 게임 매출 1위를 기록한 히트작 S게임 개발진이 설립한 게임 스타트업임. 국내 게임사 시리즈 A 투자 중 역대 최대 규모로 투자를 유치했으며 수천억 원의 기업가치를 인정받은 흔치 않은 사례임. E사는 짜임새 있는 서사와 화려한 전투 장면 연출에 특징점이 있는 것으로 평가받고 있으며 운영 노하우도 보유하고 있음.

R사

- 투자일: 2019년 7월
- 투자자: 엘비인베스트먼트(주), (주)디티앤인베스트먼트
- 투자형태: 유상증자
- 특이사항: R사는 T사의 자회사로, 뛰어난 온라인 FPS(First-Person Shooter)게임 개발 전문가들을 필두로 설립된 개발전문 회사임. 특히 대표의 경우 국내 온라인 FPS게임을 수차례 흥행시킨 경험을 보유하여, 뛰어난 개발력과 성공가능성을 높게 평가받고 있음.

A사

- 투자일: 2019년 7월
 - 투자자: 한국투자파트너스(주), 미래에셋벤처투자(주), 키움인베스트먼트(주), 서울투자파트너스(주)
 - 투자형태: 유상증자
 - 특이사항: A사는 베트남 게임 퍼블리싱 스타트업으로, 2011년 설립된 A사는 게임 퍼블리싱 사업으로 시작해 모바일 광고, 핀테크, e스포츠 등 다양한 서비스를 제공하고 있음. 최근 서비스 가입자 수가 6,000만 명을 넘어섰고, 지난해 매출은 350억 원을 웃돌았음. 현지에서 비슷한 사업 구조를 갖춘 기업 가운데 세번째로 규모가 큼. 베트남 내 모바일 게임 유저들의 성향을 빠르게 파악하고 편리한 결제 서비스를 제공해 성공적으로 안착했다는 평가임.
-

2) 크라우드 펀딩(Crowd Funding)

게임 스타트업은 대부분 소규모이고 새로운 아이디어를 가지고 시작하기 때문에 투자를 받기가 어렵다. 이에 따라 최근 많은 게임 스타트업이 자금을 모으기 위해 일반 개인들로부터 투자를 유치하는 크라우드 펀딩을 많이 이용한다.

정의 및 종류

크라우드 펀딩이란 군중(Crowd)으로부터 자금조달(Funding)을 받는다는 의미로, 자금이 필요한 개인, 단체, 기업이 웹이나 모바일 네트워크 등을 이용해 불특정 다수로부터 자금을 모으는 것을 말한다. 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service; SNS)를 통해 참여하는 경우가 많아 소셜 펀딩이라고도 하며, 크라우드 펀딩은 크게 대출형, 투자형, 후원형, 기부형으로 구분할 수 있다.

① 대출형

대출형은 개인과 개인 사이에서 이루어지는 P2P 금융(Peer to Peer, 개인간 직거래 방식 금융 서비스)의 일종을 의미한다. 자금 여유가 있는 개인은 돈을 빌려주고 원리금회수를 통해 수익을 올릴 수 있고, 돈을 빌리는 개인 또는 법인은 까다롭고 복잡한 절차를 거쳐야 하는 금융권을 통하지 않고도 쉽고 간단하게 자금 조달이 가능하다.

② 투자형

투자형은 신생기업이나 벤처기업, 개발프로젝트 등에 투자하는 방식으로, 대출형과 마찬가지로 자금수요자는 은행을 통하지 않고도 쉽게 투자금 조달이 가능하다. 투자자는 투자에 따른 지분 획득 등을 통해 수익을 낼 수 있다.

③ 후원형

후원형은 금전적 보상을 기대하지 않는 펀딩 방식이다. 후원형은 주로 창작활동, 문화예술상품, 사회공익활동 등을 지원하는 데 이용된다. 영화·연극·음반 제작, 전시회, 콘서트 등의 공연, 스포츠 행사, 그리고 다양한 사회공익 프로젝트 등에 자금을 후원하고 공연티켓, 시제품, 기념품을 받거나 기여자 명단에 이름을 올리는 식의 보답을 받게 된다.

크라우드 펀딩 방법 및 기타 사항

크라우드 펀딩은 주로 인터넷의 중개사이트를 통해 이루어진다. 모금자가 모금취지, 목표금액, 모금기간, 투자보상내용 등을 게시하고 이를 홍보하는 동영상 등을 올리면 다수의 개인들이 마음에 드는 프로젝트를 골라 중개사이트 계좌로 돈을 보내고, 모금이 성공하면 중개사이트는 일정의 수수료를 떼 다음 모금자에게 돈을 전달해주는 식으로 운영된다. 만약 모금기간 내에 목표액이 채워지지 않으면 모금참여자의 돈은 모두 돌려주는 것이 특징이다.

크라우드 펀딩은 2000년대 이후 출현하였으며 대표적 업체로는 후원형 펀딩 사이트로 가장 유명한 미국의 킥스타터(Kickstarter)와 인디고고(Indiegogo), 영국의 비영리(공익기부형) 펀딩 사이트인 저스트기빙(Just Giving), P2P 금융서비스를 제공하는 영국의 조파(Zopa)와 미국의 프로스퍼(Prosper) 등을 들 수 있다. 국내의 경우 와디즈플랫폼(주), 텀블벅(주), (주)크라우드 등의 크라우드 펀딩 플랫폼이 성행하고 있다.

현재 국내에서 크라우드 펀딩 법안은 2016년 1월 25일부터 개정안이 국회를 통과하여, 대중이 소액을 투자하는 증권형 크라우드 펀딩 제도가 시행되고 있다. 또한, 2018년 4월 3일 자본시장법 개정안이 통과됐고, 4월 10일부터 일반투자자의 크라우드 펀딩 투자 한도가 종전 500만 원에서 1,000만 원으로 확대되었다. 세부적으로 이전에는 1년간 동일 기업당 200만 원, 총 500만 원을 투자할 수 있었으나, 그 한도가 동일 기업당 500만 원, 총 1,000만 원으로 확대된 것이다.

3. 게임 스타트업의 성장 (M&A 및 IPO 관련 사항)

1) M&A를 통한 확장

게임 스타트업의 경우 개발력을 인정받아 대형 게임회사 또는 해외 퍼블리셔에 지분 매각을 통해 투자자본을 회수하는 것이 가장 빠른 Exit 방법이다. 최근 (주)넥슨코리아, (주)엔씨소프트 등 대형 퍼블리셔들이 국내 모바일 개발사 인수를 통해 모바일 비즈니스를 강화하고 있다. 한편, 공정거래위원회 역시 기술혁신과 중소벤처기업 지원을 위한 M&A는 오히려 활성화할 필요가 있다고 판단하고, 대기업의 스타트업 M&A에 걸림돌로 작용하던 대기업 계열사 현황 발표를 2018년부터 분기마다 발표하기로 했다.

세무상 고려사항

① 양도소득세

현행 소득세법 제104조 제1항 제11호에 의하면 상장주식의 대주주 및 비상장주식의 양도차익에 대하여 양도소득 과세표준의 일정비율을 곱하여 양도소득세를 부과한다. 한편, 2017년 및 2018년 소득세법 개정으로 인해 대주주의 주식 양도 관련 양도소득세가 대폭 개정됨에 따라 게임 스타트업이 지분 매각을 통해 투자자본을 회수하고자 할 때 양도소득세 관련 이슈가 발생할 수 있다. 양도소득세법 내용은 다음과 같다.

대주주 범위 (지분을 또는 시가총액 기준 충족)

분류	지분을 기준	~18/03/31	18/04/01 ~20/03/31	20/04/01 ~21/03/31
유가증권시장	1% 이상	25억원 이상	15억원 이상	10억원 이상
코스닥시장	2% 이상	20억원 이상	15억원 이상	10억원 이상
코넥스시장	4% 이상	10억원 이상	10억원 이상	10억원 이상
비상장	4% 이상	25억원 이상	15억원 이상	10억원 이상

주식 양도소득세율

분류		양도소득세율
중소기업	대주주 외	10%
	대주주	과세표준 3억 원 이하: 20%, 과세표준 3억 원 초과: 25%
중소기업 외	대주주 외	20%
	대주주	과세표준 3억 원 이하: 20%, 과세표준 3억 원 초과: 25% (단, 1년 미만 보유주식은 30%)

② 증권거래세

양도소득세와 별도로, 지분 매각에 대하여 증권거래세도 납부하여야 한다. 증권거래세법 제7조에 의하면 증권거래세의 과세표준은 당해 주권 등의 양도가액이며, 그 가액이 부당행위에 의하여 시가보다 낮은 가액으로 양도된 것으로 인정되는 경우에는 시가액을, 정상가격보다 낮은 가액으로 양도된 것으로 인정되는 경우에는 정상가격을, 양도가액을 알 수 없는 경우에는 대통령령이 정하는 방법에 의하여 그 주권을 평가한 가액을 과세표준으로 하도록 규정하고 있다. 또한 제8조 제1항에서는 증권거래세의 세율을 35/10,000 (단, 2021년 1월 1일부터 2022년 12월 31일까지는 43/10000)으로 규정하고 있다. 증권거래세는 ① 증권시장에서 양도되는 주권, ② 증권시장 밖에서 대통령령으로 정하는 방법 (금융투자업자를 통해 주권을 양도하는 등)에 따라 양도되는 주권 또는 ③ 금융투자업자를 통해 양도하는 주권의 경우 매월분의 과세표준과 세액을 다음달 10일까지 신고하고, 그 외의 방법으로 주권을 양도하는 경우에는 매 반기분의 과세표준과 세액을 양도일이 속하는 반기의 말일부터 2개월 이내에 신고하여야 한다.

증권거래세율

구 분	2023년	2024년	2025년
유가증권시장(*)	0.20%	0.18%	0.15%
코스닥시장	0.20%	0.18%	0.15%
코넥스시장	0.10%	0.10%	0.10%
기 타	0.35%	0.35%	0.35%

(*) 농어촌특별세 0.15% 포함

③ 금융투자소득 과세체계 도입

정부는 2020년 6월 26일 소액투자자를 포함한 모든 투자자들에 양도차익을 부과하기로 하는 증권거래세제를 발표하였으며, 이를 2020년 7월 22일에 기획재정부가 발표한 2020년 세법 개정안에 반영하여 금융투자소득을 종합소득과 별도로 분류하여 과세하기로 소득세법을 개정하였다. 주식, 채권, 펀드 등 금융투자 상품에서 얻은 소득에 부과하는 세금을 과세하는 것으로, 금융투자소득세가 도입되면 주식 투자로 일정 수익 이상을 얻은 모든 투자자로 과세 대상이 확대된다. 정부는 주식시장 여건과 투자자 보호 제도 정비 등을 위해 금융투자세의 시행을 2025년 까지 2년간 유예하기로 하였다. 금융투자소득세의 세율은 금융투자소득 과세표준 기준 3억원 이하는 20%, 초과분에 대해서는 25%를 적용한다.

Earn-out 방식의 M&A 시 고려사항

게임 스타트업의 경우 사업결합 시 일정 조건의 충족 시 피취득자의 이전 주주에게 추가로 자산 혹은 지분을 이전하는 조건부대가를 많이 이용한다. 이 때, 임원 및 종업원인 매도주주에 대한 의무고용조건이 존재할 경우 인수 기업 입장에서 Earn-out 금액에 대해 지분 매입이 아니라 근로에 대한 보상으로 볼 수 있는 바 매각자의 입장에서 세무상 높은 세율의 근로소득세가

부과될 수 있다(참고: Chapter 2의 (3) 게임업계의 회계적 이슈).

2) IPO를 통한 기업공개

안정적인 성장을 바탕으로 경영권을 유지하면서 코스닥 또는 코넥스 상장 및 이미 상장되어 있는 SPAC과의 합병을 통해 주식시장에서 새로운 도약을 위한 투자자금을 유치하고 일정부분 투자수익을 실현할 수 있다. 스타트업으로 출발한 데브시스템즈(주), (주)펄어비스, (주)에스엔케이, (주)카카오게임즈 등의 경우 코스닥 직상장을 통해, (주)선데이토즈, (주)넷게임즈 등의 경우 SPAC과의 합병으로 통해 성공적으로 주식시장에 진출하였다.

2018년 4월 4일 금융위원회는 코스닥 시장 활성화를 통한 자본시장 혁신방안 후속조치로 한국거래소 상장규정을 개정하여 세전이익 시가총액 자기자본만 충족하더라도 상장이 가능하도록 하는 등 단독 상장요건을 별도로 신설하여 진입 요건을 다변화했다. 이번 개정으로 스타트업 시장에도 상장 바람이 부는 등 코스닥 진입이 수월해졌다. 시프트업, 스마일게이트RPG, 블루포션 게임즈 등이 IPO를 위한 내부 준비 작업을 진행중에 있다.

구 분	일반기업(벤처 포함)		기술성장기업(*)	
	수익성·매출액 기준	시장평가·성장성 기준	기술평가 특례	성장성 추천
주식분산 (택일)	다음 요건 중 택일			
	1. 소액주주 500명이고 전체 주식의 25% 이상, 청구 후 공모 주식이 5% 이상 (소액주주 25% 미만 시 공모 10% 이상) 2. 자기자본 500억 이상, 소액주주 500명 이상, 청구 후 공모 주식이 10% 이상, 규모별 일정주식수 이상 3. 공모 주식이 25% 이상, 소액주주 500명 이상			
경영성과 및 시장평가 등 (택일)	다음 요건 중 택일 1. 법인세차감전계속사업이익 20억 원(벤처: 10억 원) 이상, 시가총액 90억 원 이상 2. 법인세차감전계속사업이익 20억 원(벤처: 10억 원) 이상, 자기자본 30억 원 (벤처: 15억 원) 이상 3. 법인세차감전계속사업이익이 존재하며, 시가총액 200억 원 이상, 매출액 100억 원(벤처: 50억 원) 이상 4. 법인세차감전계속사업이익 50억 원 이상	다음 요건 중 택일 1. 시가총액 500억 원 이상이고 매출액 30억 원 이상이고 최근 2사업연도 평균 매출 증가율 20% 이상 2. 시가총액 300억 원 이상이고 매출액 100억 원(벤처: 50억 원) 이상 3. 시가총액 500억 원 이상이고 PBR 200% 이상 4. 시가총액 1,000억 원 이상 5. 자기자본 250억 원 이상	다음 요건 중 택일 1. 자기자본 10억 원 이상 2. 시가총액 90억 원 이상 전문평가기관의 기술 등에 대한 평가를 받고 평가결과가 A등급 이상 일 것 성장주선인이 성장성을 평가하여 추천한 중소기업 일 것	
감사의견	최근사업연도 적정			
경영투명성 (지배구조)	사외이사, 상근감사 요건 충족			
기타 요건	주식양도 제한이 없을 것 등			
질적요건	기업의 성장성, 계속성 경영의 투명성 및 안정성, 기타 투자자보호, 코스닥시장의 건전한 발전, 업종별 특성, 고용창출효과 및 국민경제적 기여도 등을 종합 고려			

(*) 기술성장기업: 전문가관 기술평가(복수) 결과 A&BBB 등급 이상인 기업

Source: 한국거래소 홈페이지

코넥스시장 상장요건

① 외형요건 심사

코넥스시장은 아직 실적이 가시화되지 않은 성장 초기 중소·벤처기업이 원활하게 코넥스시장에 상장할 수 있도록 매출액·순이익 등의 재무요건을 적용하지 않고 있다.

그 밖에 초기 중소·벤처기업 실정에 부합하지 않는 요건은 폐지하거나 완화하고, 증권의 자유로운 유통과 재무정보의 신뢰성 확보를 위한 최소한의 요건만 적용하도록 하였다.

구분	내용	비고
주권의 양도제한	주식의 양도제한이 없을 것 * 다만, 타법령에 의해 제한되는 경우로서 그 제한이 코넥스시장에서의 매매거래를 저해하지 않는다고 인정되는 경우에는 예외	
감사의견	최근 사업연도 감사의견이 적정일 것	
지정자문인	지정자문인 1사와 선임계약을 체결할 것	특례상장은 제외
중소기업 여부	중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업에 해당될 것	
액면가액	100원, 200원, 500원, 1,000원, 2,500원, 5,000원 중 하나일 것	액면주식에 한함

Source: 한국거래소 홈페이지

② 질적요건 심사

코넥스시장은 지정자문인이 신규상장신청기업의 상장적격성을 심사하고 있으며 한국거래소에서는 해당 기업의 상장이 공익과 투자자보호에 적합한지 여부를 위주로 심사하고 있다. 이와 관련하여 한국거래소는 지정자문인이 제출한 상장적격성보고서를 토대로 경영진의 시장건전성 저해행위 여부, 경영투명성, 회계정보 투명성, 투자위험 등을 종합적으로 검토하여 공익과 투자자 보호에 부적합한 사유가 없는지에 대해 심사하고 있다.

③ 기술특례상장

창업초기기업의 코넥스시장 상장지원을 위하여 '15년 7월 상장규정 개정을 통해 기술특례 상장 제도를 마련하였다.

· 외형요건

중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업으로서 기술신용평가기관 등으로부터 BB이상의 기술평가등급을 받고 지정기관투자자(VC 등)의 상장 동의를 받은 기업은 지정자문인 선임계약 없이 코넥스시장에 상장할 수 있다.

구분	내용	비고
투자유치	거래소가 지정하는 기관투자자(지정기관투자자)가 10% 이상 지분 보유 또는 투자금액이 30억원 이상(6개월 이상)	주1) 주2)
기술력	기술신용평가기관(TCB) 또는 기술전문평가기관으로부터 일정 수준 (BB) 이상 기술등급 확보	주3)
투자자동의	지정기관투자자의 특례상장 및 지분 매각 제한 동의	

주1) 지정기관투자자(2022년 4월 현재 24개사)

주2) 주식 이외에 주식관련사채권 투자 포함(잔존만기 2년 이상인 경우에 한함)

주3) 기술신용평가기관(TCB) 및 기술전문평가기관

· 질적요건(공익·투자자보호 관련 부적적 사유 등)

지정자문인이 없는 기술특례 상장기업은 한국거래소가 지정자문인을 대신하여 질적 심사과정에서 기업 전반을 심사한다. 특히, 기술특례상장의 경우 기술성, 공시능력 및 경영투명성을 토대로 공익과 투자자보호 여부를 심사하고 있다.

④ 크라우드 펀딩 특례상장

정부의 크라우드 펀딩 발전방안('16.11.7)에 따라 투자형 크라우드 펀딩(온라인소액공모)를 통해 일정규모 이상 자금조달에 성공한 스타트업 기업의 코넥스시장 상장을 통한 지속성장을 지원하기 위해 신설하였다.

· 외형요건

크라우드 펀딩에 성공한 기업과 한국거래소의 스타트업 기업 전용 장외시장인 KSM(KRX Startup Market, '16.11.14 개설) 시장 등록 전후로 크라우드 펀딩에 성공하여 KSM 등록기간이 일정 기간 이상인 기업에 대해 외형요건을 차등화하고 있다. 또한 정책금융기관 등이 추천한 기업의 경우 외형요건 중 펀딩 규모 요건을 완화하였다.

구분	일반 크라우드 펀딩기업	KSM등록 크라우드 펀딩 기업 ^(*)
펀딩규모	3억 원 이상 (추천기업: 1억 원 이상)	1.5억 원 이상 (추천기업: 0.75억 원 이상)
참여 투자자수	50인 이상 (전문투자자 2인 포함)	20인 이상 (전문투자자 2인 포함)

(*) KSM 등록 후 6개월 경과 및 한국거래소가 정하는 일정요건 충족 기업

· 질적요건

지정자문인이 없는 클라우드 펀딩 특례상장의 경우 기술특례상장시와 마찬가지로 한국거래소가 지정자문인을 대신하여 질적 심사과정에서 기업전반을 심사한다. 이 경우 신생 창업기업의 특성을 감안하여 상장심사는 최소화하되 정기·수시공시 등의 공시업무 능력과 경영투명성 등에 초점을 맞춰 심사하게 된다.

⑤ 코넥스시장에서 코스닥시장 신속이전 상장

금융위원회는 2019년 4월 코스닥 이전상장 요건 내 시장성 수익성 요건 이외 성장성 요건을 추가하여 성장성 있는 코넥스 기업의 성장을 지원할 수 있도록 이전상장 요건을 개선하였다.

구 분	공통요건	트랙별 요건
Track 1	① 코넥스 상장 후 1년 경과 ② 지정자문인(상장주선인) 추천 ③ 기업경영의 건전성 충족	① 최근 사업연도 영업이익이 존재함 ② 최근 사업연도 매출액 100억 원 이상 ③ 기준 시가총액 300억 원 이상
Track 2		① (직전 사업연도) ROE 10% 이상 ② (최근 사업연도) ROE 10% 이상 & 계속사업이익 20억 원 이상
Track 3		① 최근 사업연도 계속사업이익 20억 원 & ROE 20% 이상
Track 4		① 매출액 증가율 20% 이상 ② 최근 사업연도 매출액 200억 원 이상 ③ 영업이익 10억 원 이상
Track 5		① 소액주주 10% ② 코넥스 시가총액 2,000억 원 이상, 자본금 초과 ③ 기준 시가총액 3,000억 원
Track 5		① 소액주주 20% 이상 ② 코넥스 시가총액 1,500억 원 이상일 것 ③ 코넥스 일평균 거래대금이 상장예비심사 신청일 기준 최근 1년간 10억 원 이상 ④ 상장주선인이 기업 계속성 보고서를 제출
신속 합병 상장		① (최근 2 사업연도) 당기순이익 10억 원 이상 ② (최근 2 사업연도) 영업이익 有

Source: 한국거래소 홈페이지

Ⅱ 게임업계의 현황 및 이슈사항

1. 게임업종 Overview
2. 게임업계 시장의 동향
3. 게임업계의 회계적 이슈
4. 게임업계의 세무적 이슈



1. 게임업종 Overview

1) 산업의 분류 및 정의

대분류	중분류	소분류	분류체계의 정의
J 정보통신업 - 출판업	소프트웨어 개발 및 공급업 - 게임소프트웨어 개발 및 공급업	유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	유선 통신시설을 이용한 온라인 게임 소프트웨어를 개발하는 산업활동을 말한다. 이들 게임 소프트웨어에 대한 저작권을 보유하고 공급하는 산업활동도 포함한다.
		블록체인 기반 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	블록체인 기술을 적용하고 유선 통신시설을 이용한 온라인 게임 소프트웨어를 개발하는 산업활동을 말한다. 게임 소프트웨어에 대한 저작권을 보유하고 공급하는 산업활동을 포함한다.
		모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	휴대 전화, PDA 등 이동성 기기를 통하여 제공하는 온라인 게임 소프트웨어를 개발하는 산업활동을 말한다. 이들 게임 소프트웨어에 대한 저작권을 보유하고 공급하는 산업활동도 포함한다.
		블록체인 기반 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	블록체인 기술에 기반하고 휴대전화, PDA 등 이동성 기기를 통하여 제공하는 온라인 모바일 게임 소프트웨어를 개발하는 산업활동을 말한다. 게임 소프트웨어에 대한 저작권을 보유하고 공급하는 산업활동을 포함한다.
		기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업	컴퓨터 패키지 게임, 아케이드 게임 및 비디오 게임용의 소프트웨어를 개발·공급하는 산업활동을 말한다. 휴대용 게임 기기에 이용되는 게임 소프트웨어를 개발·공급하는 산업활동을 포함한다.
R 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 - 스포츠 및 오락관련 서비스업	유원지 및 기타 오락관련 서비스업 - 오락장운영업	전자 게임장 운영업	컴퓨터가 아닌 각종 전자 게임기를 갖춘 시설을 운영하는 산업활동을 말한다.
		컴퓨터 게임방 운영업	인터넷 또는 시디롬(CD-ROM) 등에 의한 컴퓨터 게임을 주로 제공하는 시설을 운영하는 산업활동을 말한다.

Source: 한국표준산업분류(KSIC)

국내의 게임산업은 기본적으로 게임산업진흥에 관한 법률(이하 “게임법”)이 참조하는 그 외 법률(지원법, 보호법, 규제법)의 적용을 받고 있다. 게임법 제 2조 3항에서 정의하는 바에 따르면, 게임산업은 게임물 또는 게임상품(게임물을 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유·무형의 재화·서비스 및 그의 복합체를 말함)의 제작·유통·이용제공 및 이에 관한 서비스와 관련된 산업을 말한다. 또한 동조 4항, 5항 및 6항에 따르면 게임산업에 게임제작업, 게임배급업, 게임제공업을 명시하고 있다.

(*) 게임산업은 게임 제작, 배급 및 유통업으로 구분되나, Start-up으로서 속하게 되는 게임산업은 게임 기획 및 개발, 제작 분야가 될 것임.

2) E&M 산업의 일부로서의 게임산업



PwC Global에서 매년 발간하는 Global Entertainment and media(이하 “E&M”) outlook 2023-2027에 따르면 게임산업은 E&M 산업의 일부로 분류되고 있다. 이 보고서에서 E&M 산업은 가상현실, OTT, 인터넷광고, 비디오게임 및 e-spots, 영화, 음악 등 16개 항목으로 구분하고 있으며 2022년 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어의 총 매출은 5.4% 증가한 2조 3,200억 달러이다. 이는 Covid-19 팬데믹의 영향으로 2021년에 기록한 성장률 10.6%에 비해 급격히 둔화된 추세이며, 향후 5년마다의 성장률은 순차적으로 감소하여 2027년까지 수익은 2026년보다 2.8% 증가하는데 그칠 것으로 예상된다. 한편 게임부문의 경우 전체 E&M 산업의 추세와는 다르게 총게임수익이 2023년 2,270억 달러에서 2027년 3,120억 달러로 연평균 성장률(CAGR) 7.9%로 증가할 것으로 예상된다.

3) 게임산업 분류

① 플랫폼별 게임 분류

게임 소프트웨어(S/W)를 구동하기 위한 하드웨어(H/W)가 필요하다. 게임 역시 콘텐츠(S/W)를 이용하기 위해서 플랫폼(H/W)이 구비되어 있어야 한다. 이 플랫폼에 따라 모바일, 온라인, PC 등의 시장으로 구분할 수 있다. 스마트폰의 대중화에 힘입어 모바일 게임 시장의 규모는 지속적으로 증가하고 있으며, 모바일게임은 편리한 접근성과 이동하면서 게임을 즐길 수 있다는 장점을 내세우며 빠르게 주류 게임에 등극할 수 있었다. 그러나 최근에는 이러한 장점을 포기하고, 모바일 게임을 애플레이어를 통해 PC에서 즐기는 이용자들이 늘어나고 있다. 또한 최근 VR게임 산업 성장 및 엔데믹 효과로 아케이드 게임이 높은 성장률을 보이고 있다.

구분	정의
아케이드 게임	기존의 오락실과 같은 게임장에서 제공되는 게임의 형태. 특정 게임을 위한 전용 기기가 제작되며 조이스틱이나 체감형 장치(총, 자동차 핸들 등)를 통해 게임을 진행함.
콘솔 게임	전 세계 게임 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 플랫폼으로 가정 내 TV나 모니터에 게임 전용 기기(콘솔)를 연결하여 이용하는 게임. 콘솔은 게임기 본체와 고유의 조작 기기(컨트롤러)로 구성됨. 전통적으로 게임패드라고 불리는 형태의 컨트롤러가 일반적이었으나, 최근에는 사용자의 움직임을 통해 조작할 수 있는 모션 컨트롤러의 사용이 확산되고 있음.
PC 게임	PC에서 구동되는 형태의 게임. 인터넷 등 네트워크를 통해 서버에 접속해서 진행하는 게임(기존의 온라인 게임) 또는 전통적으로 CD나 DVD의 저장장치를 통해 유통되는 PC패키지 게임을 모두 통칭하는 용어.
모바일 게임	스마트폰 등의 휴대용 단말기를 통해 제공되는 게임. 휴대폰, PDA에 기본적으로 내장되어 있는 게임은 물론이고 인터넷에 접속해서 다운로드 이용하는 게임을 포함함.

② 내용적 특성에 따른 게임 분류

게임은 일정한 형태를 가지고 있다. 가령 유저가 가상공간 속에서 1인칭 시점으로 게임을 진행하는 FPS, 게임 상 사건을 해결해 가는 어드벤처와 같이 게임을 진행하는 방식 혹은 주요 내용에 따라 게임을 구분할 수 있다. 또한 보드게임, RPG, FPS, AOS, 스포츠, 어드벤처, 슈팅 등으로 구분할 수 있으며 온라인 게임의 경우 AOS장르의 리그오브레전드와 FPS장르의 발로란트, 서든어택, 스포츠 장르의 FC 온라인 등이 강세를 보이고 있으며, MMORPG장르 역시 모바일 플랫폼(리니지M, 리니지W 등)과 온라인 플랫폼(로스트아크, 메이플스토리 등)을 가리지 않고 꾸준히 인기를 얻고 있다. 이러한 장르의 구분에 따라 이용하는 대상이 다르며, 이전의 경우에는 하나의 제작사에서 하나의 장르를 위주로 개발하여 이에 따른 강점/노하우를 가지고 있는 경우가 대부분이었으나, 최근에는 제작사나 배급사 모두 M&A 등을 통해 수평다각화가 많이 이루어지고 있다.

장르	설명 및 예시
RPG	<p>게임 이용자가 게임상에서 특정한 역할을 맡아 주어진 목표를 달성하는 형태의 게임. 이용자가 조작하는 캐릭터가 게임 세계 내의 다양한 문제들을 해결하면서 '성장'한다는 점이 주된 특징 (ex) 리니지).</p> <ul style="list-style-type: none"> • RPG(Role Playing Game): 역할수행게임 • MORPG(Multiplayer Online Role Playing Game): 다중사용자 온라인 역할 수행 게임 • MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game): 대규모 다중 사용자 온라인 역할 수행게임

<p>액션(Action) 게임</p>	<p>상대방과 격투를 벌이는 등의 내용을 담고 있는 게임. 두뇌 플레이보다는 눈과 손의 순간적인 반사신경이 게임을 진행하는 핵심 역량임. 폭력성이 큰 장르이며 순간적인 몰입과 긴박감 유지가 게임 수행에서 가장 중요하다고 할 수 있음.</p> <ul style="list-style-type: none"> • FPS(First Person Shooter, 1인칭 슈팅게임) / TPS(Third Person Shooter, 3인칭 슈팅게임): 총 등의 도구를 활용하여 적과 교전하는 게임 (ex. 서든어택) • 슈팅(Shooting): 오락실 등에서 흔히 볼 수 있는 비행기 게임. • 대전: 상대 캐릭터와 일대일 격투상황을 표현한 게임 (ex. 철권, 스트리트파이터)
<p>스포츠(Sports) 게임</p>	<p>실제 운동 종목을 게임을 통해 즐길 수 있도록 구현한 형태 (ex. FC온라인)</p>
<p>AOS 게임</p>	<p>플레이어가 영웅 캐릭터를 조작해 상대방 진영을 함락시키는 전략 시뮬레이션 게임에 캐릭터를 성장시키고 다양한 아이템을 조합하는 롤플레이팅 게임 요소가 가미된 형태. (Aeon Of Strife, 실시간 액션 공성 게임) (ex. 리그오브레전드)</p>
<p>전략(Strategy) 게임</p>	<p>논리적 사고를 바탕으로 전투와 같은 모의 상황에서 나름의 전략을 가지고 겨루는 게임.</p> <ul style="list-style-type: none"> • TBS(Turn-Based Strategy, 턴제 전략 게임): 턴마다 자신의 유닛을 활용해 명령을 내리는 방식으로 진행되는 게임 (ex. 삼국지) • RTS(Real-Time Strategy, 실시간 전략 게임): 건물과 유닛의 생산 제어 및 파괴가 주된 내용 (ex. 스타크래프트)
<p>시뮬레이션 (Simulation) 게임</p>	<p>현존하거나 존재할 가능성이 높은 사물 및 사건을 대상으로 하여 이를 가상 체험하는 내용을 담고 있는 게임. 세부적으로 시뮬레이션하는 대상에 따라 건설, 경영, 교통, 육성 등의 다양한 하위 장르 보유 (ex. 심시티 시리즈)</p>
<p>어드벤처 (Adventure) 게임</p>	<p>미리 완성되어 있는 게임 시나리오를 따라 주인공의 모험을 그리는 게임 형태. 주인공은 가상세계 속에서 여러 사건과 퍼즐들을 만나게 되고 이를 해결하는 과정을 통해 최종 목표에 도달 (ex. 마인크래프트)</p>
<p>캐주얼(Casual) 게임</p>	<p>난이도가 쉽고, 비교적 간단하게 플레이할 수 있는 형태의 게임을 통칭하는 용어로 사용됨. 앞서 언급된 모든 장르의 내용을 소재로 할 수 있으며, 일반적으로 저연령층과 여성들을 중심으로 인기 (ex. 앵그리버드).</p>
<p>웹(Web) 게임</p>	<p>웹브라우저로 즐기는 게임이며 편의상 웹게임이라고 줄여서 부름. 웹게임은 인터넷만 연결되어 있으면 웹 브라우저를 통해서 쉽게 이용할 수 있고, 게임의 구조도 일반적인 PC 게임 소프트웨어에 비해 간단해서 컴퓨터 사양의 제약을 크게 받지 않음.</p>

Source: 대한민국 게임백서(2022), 게임문화재단

4) 게임산업 특성

① 양극화 심화

낮은 초기 투자비용으로 인해 시장진입이 용이하여 표면적으로는 완전 경쟁 상태를 이루고 있다. 하지만, 실질적으로는 대형 게임업체들이 선점 효과에 기반하여 시장지배력을 강화하고 있어 양극화 현상이 심화되고 있다. 특히 온라인게임의 경우 선점효과가 높기 나타난다. 그 이유로는 첫째, 기존에 축적된 데이터 및 이용패턴으로 인해 소비습관을 쉽게 바꾸지 않으려는 이용패턴 고착화 현상이며 둘째, 부분 유료화 수익모델에 따른 전환비용 증가 등이 있다.

② 흥행산업

게임산업은 대표적인 흥행산업으로 콘텐츠의 흥행 여부에 따라 개별 업체의 실적이 크게 좌우된다. 게임 개발 이후 추가 변동비가 차지하는 비중이 낮기 때문에 하나의 게임이 흥행할 경우 수익성이 급격히 개선된다.

③ 수요 가변성으로 인한 불확실성

최종 소비자인 게임 유저들의 기호를 파악하기 어려워 게임의 흥행 가능성과 수명주기에 대한 미래 예측이 어렵다. 한번 흥행에 성공한 게임은 수년간 우수한 영업실적을 달성하고 있으나, 게임의 종류, 이용자의 기호에 따라 게임 수명 주기가 큰 차이를 보인다. 신규 대작이 출시됨에 따라 급격하게 게임 순위의 변동이 일어나기도 하며, 이는 게임업체들이 가진 근본적인 사업위험이다.

④ 경기방어적 특성

게임산업은 경기변동과는 다소 낮은 연관성을 보인다. 우리나라 게임시장의 성장률 추이를 경제 성장률과 대비하면 변동 방향성이 다소 상반되는 모습을 보인다.

⑤ 수출산업

게임산업은 타 콘텐츠 산업 대비 언어적, 문화적 장벽이 낮고 유통과정이 복잡하지 않아 해외 수출이 용이하다. 이를 바탕으로 국내 게임업체들은 중국, 일본 등 아시아 지역을 비롯하여 미국, 유럽 등 전세계로 사업영역을 확장하는 추세이다.

5) 게임산업 수익구조

원가율이 매우 낮은 대표적인 High-risk, High-return 사업으로 진입장벽이 매우 낮으며 경쟁이 치열한 분야임. 2022년 기준 NICE BizLINE 산업정보에 따르면 게임산업(외부감사 대상 104개사를 모집단으로 함)의 평균 원가율은 15.81%에 불과하며, 매출액 대비 영업이익률 22.38%로 매우 높은 수치를 보이고 있다. 그러나 게임이라는 무형자산의 가치가 기업가치의 대부분을 차지하고 있음을 고려할 때 재무성과만으로 회사의 건전성을 평가하기에 무리가 있다.

게임산업은 매우 단순한 현금흐름을 보이며, 통상 end-user가 과금시스템에 선요청을 하고 요금을 지불하는 체계이기 때문에 매출채권이 거의 발생하지 않는 cash-based revenue가 대부분이다. 비용 역시 초기 개발비 투자 이후 런칭 단계가 지나면 서버 관리비, 임대료, 인건비 외의 특별한 비용이 발생하지 않는다.

최근 스타트업에 대한 게임투자가 대부분 PF(Project Financing) 성격을 띠고 있음을 고려할 때, 상용화 이후 투자금 회수주기는 일반 제조업, 또는 기타 프로젝트 대비 매우 짧은 편이다. “기획 - 개발 - 데모 - 알파테스트 - 베타테스트 - 상용화”의 단계로 게임개발이 이루어지며, 개발 또는 데모 단계에서 퍼블리셔나 전문투자기관으로부터 투자를 받거나 라이선스 계약을 체결한다. 보드게임 및 캐주얼 게임의 경우 개발부터 베타테스트까지 3개월~1년이 소요되며, RPG 및 RTS 등 코어게임의 경우 평균적으로 1년에서 3년이 소요된다. 통상 베타테스트 단계에서 어느 정도 사업성과의 추정이 가능하며, 베타테스트 이후 1년~1.5년 이내에 게임의 성패가 갈리게 된다.

2. 게임업계 시장의 동향

1) 온라인게임 분야

탈온라인화 가속

전반적으로 온라인 게임산업은 성숙기에 접어들었으며, 성장률도 대다수 게임업체의 매출 성장세가 사실상 한계점에 도달했다. COVID19 발생에 따른 2020년 이후 실외활동 비중의 증가로 인해 온라인게임매출은 최근까지 지속적으로 성장하는 추세를 보이기는 했으나, 전반적으로 소수의 게임 중심으로 점유율이 상승하고 대작 PC 게임들의 출시 지연으로 인해 모바일 게임과 비교해 일부 멀티 플랫폼 게임을 제외한 순수 PC 게임 개발은 향후에 규모가 축소될 것으로 전망된다. 평균 5년 이상 소요되는 게임 개발기간과 높은 개발비용을 감당할 수 있는 국내 게임사가 많지 않으며, 특히 PC게임 개발을 주도해왔던 대형 게임사들마저 모바일 게임 개발에 집중하고 있기 때문이다.

이에 온라인게임 기업들의 '탈온라인화'가 빠르게 진행되고 있다. 특히 중견 업체들의 경우 모바일 게임으로의 전환은 더욱 필수적인 것이 되었다. 이들은 대부분 기존 온라인게임들의 매출이 감소하면서 경영상의 어려움에 처했다. 그러면서 동시에 대형 온라인게임의 개발이 트렌드가 되면서 신작 게임 개발에 소요되는 비용은 급격히 증가했다. 이를 타계하기 위한 대안이 바로 모바일 게임이었다. 이에 (주)엔씨소프트, (주)웹젠 등 비교적 모바일 게임시장에 관심이 크지 않았던 기업들도 신작 모바일 게임을 선보이고 있으며, 국내 주요 게임업체들의 모바일게임 발매 현황은 아래와 같다.

국내 주요 게임업체 모바일게임 발매 현황 (2023년 10월 기준)

업체명	주요 게임
엔씨소프트	리니지M, 리니지2M, 리니지W
라이언하트 스튜디오	오단: 발할라라이징
위메이드	나이트크로우
넷마블	세븐나이츠 키우기, 프로야구 2023, 신의탑:새로운 세계
넥슨	프라시아전기, FC모바일, 블루아카이브
펄어비스	검은사막 모바일

Source: 삼일PwC Analysis

멀티플랫폼 및 메타버스 게임 개발

최근 몇 년간 PC 온라인 게임을 주력으로 개발해왔던 게임사들이, 기존에 흥행한 인기 IP를 활용하여 모바일 게임에 집중해왔는데, 한편으로는 신규 IP를 활용하여 멀티플랫폼 게임 및 메타버스 게임 등을 개발하여 기존 작과의 차별화된 모습을 보여주고 있다. 국내 게임사가 개발한 게임 중 글로벌 확장에 성공한 <검은사막>을 개발한 펠어비스는 신작 <도깨비(DokeV)>의 게임 트레일러를 공개했다. 검은사막 개발력을 바탕으로 실감나는 그래픽으로 구현된 메타버스 세계를 바탕으로 PC 플랫폼 및 콘솔로 제공될 예정이다.

2) 모바일 게임 분야

국내 모바일 게임 시장의 2021년 국내 매출액은 전기 대비 12.2% 성장한 12조 1,483억원으로 지속적인 성장세를 보이고 있으며 특히 국내 게임시장 전체에서 모바일 게임의 점유 비율은 2021년 57.9%로 전체 게임 플랫폼의 절반 이상을 차지하고 있다. 기존까지의 모바일 시장은 통신사를 중심으로 발전하였으나 스마트폰의 등장 이후 게임개발업체가 직접 커뮤니케이션을 진행할 수 있는 여건이 마련되면서 진입비용 감소, 수수료율 개선 등의 효과를 가져와 모바일 시장에서의 성장성을 개선하였다. 하지만 이에 따라 수많은 중소기업의 출현 및 마케팅의 심화로 인하여 경쟁이 가속화되고 있다.

P&E(Play and Earn) 시스템의 도입

전세계적으로 블록체인에 기반한 가상화폐가 범용성을 띠게 됨에 따라 게임 산업 역시 가상화폐를 접목한 P&E 시스템을 도입하고 있다. 2021년에는 베트남의 한 인디게임사가 개발한 <엑시 인피니티>가 흥행하였고, 특히 국내 개발사인 위메이드에서 P&E시스템을 적용한 <미르4>의 글로벌 버전을 흥행시켰다. 다만, 국내에서는 게임산업법에 따라 P&E 게임의 출시가 불가능한 상태로, 사형성에 대한 우려나 이용자 피해에 대한 대비가 온전하지 못한 상태임에 따라 게임업계 역시 P2E 게임의 장단점을 고려하여 신중한 투자를 결정할 것으로 예상된다.

부분 유료화 모델로의 전환

최근 기존 모바일게임의 다운로드 시 일정 금액에 설치권한을 제공하는 방식에서 유료아이템의 판매를 통해 수익을 창출하는 방식으로 시장이 재편되고 있다.

엔데믹 효과

2020년부터 COVID19에 따라 실외대비 실내활동의 비중이 늘면서 게임 이용자수도 증가하였으나, 2022년 엔데믹에 접어들며 글로벌 모바일 게임시장 규모는 전년 대비 6.4%가량 감소했다. 엔데믹에 따른 방역조치 완화와 더불어 경기불황의 여파인한 가처분 소득 감소, 그리고 이용자 정보 보호 강화로 인한 효과로 해석된다. 이는 타 플랫폼 대비 모바일게임의 낮은 진입장벽이 이탈 역시 쉽게 이루어진 것으로 보인다.

서브컬처 게임 열풍

일본애니메이션풍 게임을 의미하는 서브컬처(Sub-culture) 게임이 최근 들어 일부 마니아층의 문화에서 주류장르로 발돋움하고 있다. 대표적인 국내 서브컬처 게임으로는 넥슨게임스가 2021년에 출시한 RPG <블루아카이브>가 존재하며, 서브컬처 게임의 본격적인 흥행을 주도한 게임으로는 2022년 6월에 출시된 <우마무스메 프리티 더비>가 존재한다. <블루아카이브>의 경우에는 2021년 2월부터 2023년 1월까지 전 세계에서 2억 4천만달러 이상의 매출액이 발생하였고 이중 75% 이상은 일본에서 나온 것으로 나타난다. 서브컬처 게임의 본고장 일본에서는 2023년 초에 TV 애니메이션이 제작될 정도로 높은 인기를 얻고 있다. 서브컬처 게임의 주요 소비자층은 2-30대 젊은 게이머들로 투자 시간이나 비용 대비 일정한 성취가 보장됨에 따라 진입 장벽이 낮아지고, 색다른 스토리와 캐릭터가 존재하는 게임의 수요가 증가함에 따라 향후에도 인기는 지속될 것으로 예상된다.

3) 게임과 암호화폐의 연동

암호화폐의 활성화에 발맞춰 암호화폐와 게임을 연동시킨 블록체인 기반 게임이 지속적으로 출시되고 있다. 카카오의 블록체인 클레이튼(Klaytn), 위메이드의 위믹스(WEMIX), 넷마블의 마브렉스(MBX) 등은 현재 가상화폐 거래소에서 상장하여 거래가 이루어지고 있다. 위믹스의 경우 2022년 11월 유통량 위반등의 사유로 상장 폐지되었다가 2023년 11월부터 다시 국내 가상화폐거래소 '고팍스'에 신규 상장되었으며, 마브렉스의 경우 2023년 11월 중 한국산 블록체인 게임 프로젝트 최초로 일본 가상화폐 거래소 '자이프'에 상장되었다.

블록체인기반 게임의 경우 게임 내 개인자산으로 분류되었던 재화가 암호화폐를 통해 현실 재화로까지 영역이 넓어지며 이용자의 재산권이 확장되어 신규 비즈니스 모델로서 각광받고 있다. 그에 따라 대형게임사들은 자체 암호화폐 개발과 더불어 자사 게임과의 시너지 효과를 기대하여 지속적으로 블록체인기반 게임을 출시하고 있으며, 자사 게임 외에도 타사 개발사들과의 협업을 통해 가상자산의 범용성을 넓혀가고 있다. 대표적인 예로 위메이드의 경우 캐나다 게임사에서 제작한 <오일워>, 싱가포르 개발사의 <더 킬박스> 등과 온보딩 계약을 체결하며 자사 가상화폐의 사용처를 확대하고 있다.

4) 게임 스토어 Steam

스팀을 게임을 판매하고 지원하는 종합유통사인 게임 ESD(Electronic Software Distribution; 전자 소프트웨어 유통망)로 전세계에서 가장 큰 게임 온라인 유통 플랫폼이다. 2017년에 스팀을 통해 출시된 게임 수는 6,952건으로 이후로 지속적인 증가 추세를 보여 2022년에는 12,649건으로 1만건을 돌파했다. 스팀은 2014년 기준 활동 이용자 1억명을 돌파해 현재 독과점수준의 시장 점유율을 보이고 있는데, 독보적으로 많은 게임 수와 할인행사를 기반으로 다양한 커뮤니티를 통한 이용자 수를 확보한 것으로 파악된다. 간편한 결제 방법과 높은 할인 정책으로 이용자 편의성을 중시하는 플랫폼으로 기존 고객들의 타 플랫폼으로의 이전 유인 역시 낮고, 더욱

이 스팀 라이브러리는 이용자 간의 소통창구 역할을 수행하여 타 플랫폼과의 격차는 점차 증가하는 것으로 나타난다.

한편 개발자 입장에서도 공식 가이드를 통해 상세 퍼블리싱 방법을 제공하여 대기업뿐만 아니라 소규모 인디게임 개발사까지 수월한 게임 출시를 지원하고 있다.

국내 게임사 역시 스팀을 통해 글로벌 서비스를 확대하고 있는데 크래프톤의 <배틀그라운드> 관련 2023년 3월에 공개된 출시 이후 6년간의 기록에 따르면 <배틀그라운드>는 6년 연속 스팀 최다 플레이 및 최다 세일즈 게임으로 선정되었고, 스팀 역대 최대 동시 접속자수를 기록하기도 했다. 스팀에 얼리 액세스로 출시하여 전세계 이용자들의 주목을 끌었던 후 공식 출시함에 따라 홍보 효과를 본 것으로 분석된다.

5) 타장르와 게임의 ‘크로스마케팅’ 그리고 ‘크로스 플랫폼’

웹툰, 예능, 드라마의 지적 재산권(IP)를 활용한 게임개발과 기존 게임 지적 재산권을 활용한 영화와 드라마 제작이 성행하고 있다. ‘신의탑’, ‘연애혁명’, ‘나혼자만 레벨업’ 등 네이버와 카카오 웹툰 IP를 기반으로 개발된 게임이 출시 혹은 출시 예정이며, 전세계적으로 흥행한 <리그오브레전드>를 기반으로 만들어진 애니메이션 ‘아케인’이 공개되며 게임IP내 유니버스가 타 장르로의 확장을 꾀하고 있다. 인기 웹툰, 예능, 드라마라는 검증된 지적재산권으로 게임을 제작하고, 게임의 홍보수단으로도 많이 활용되어 왔던 웹툰을 통한 ‘크로스 마케팅’ 방법이 시너지 효과를 발휘하고 있어, 게임업계에서는 지속적으로 타 콘텐츠와의 협업을 시도할 전망이다. 웹툰 기반 게임은 웹툰으로 쌓은 인지도와 친숙함을 바탕으로 신규 출시게임보다 다양한 연령층에 어필 가능한 장점이 있다.

게임 IP의 확대는 장르에 머무르지 않고 다양한 브랜드와의 콜라보를 통해 시너지효과를 발휘하고 있다. <검은사막X왕뚜껍>, <카트라이더 러쉬플러스 X 카카오T>, <블루아카이브 X 프랭크버거>, <배틀그라운드 X CJ프레시웨이> 등 대중에 친숙한 브랜드와 협업을 통해 신규 소비자를 유입시키고 기존 유저들에게는 새로운 이벤트를 제공하여 일석이조의 효과를 누리고 있다.

한편 최근 모바일이나 PC 게임 출시시에 콘솔게임도 함께 지원하는 크로스 플랫폼(Cross Platform)이 흥행하고 있다. 크로스 플랫폼 게임이란 2개 이상의 플랫폼에서 플레이 가능한 게임으로 Newzoo의 2022년 조사에 따르면 게임 이용자47%가 최고 2개 이상의 플랫폼을 통해 게임을 즐길 것으로 나타난다. 크로스 플랫폼은 폭 넓은 이용자 확보가 용이하며 개발사 입장에서 플랫폼 별로 별개의 게임을 개발, 유지하는 것보다 훨씬 높은 경제성을 보여 높은 매력을 가진다.

6) VR^{Virtual Reality} 및 AR^{Augmented Reality} 게임 확대

닌텐도의 <Pokemon GO>가 2016년 7월 출시 후 불과 14시간 만에 북미 애플 앱스토어 매출 1위에 등극하는 등 열풍을 일으킨 이후, VR(가상현실) 및 AR(증강현실) 게임에 대한 국내외 관심과 투자가 크게 증가해왔다. 이후 이와 같은 전 세계적 추세에 따라, 국내 업체들도 관련 게임에 대한 개발을 활발하게 진행 중이다. 게임 제작 및 배급 업체들의 신기술 도입 비율 및 인력을 조사한 결과, VR 및 AR 이 16.5%, 메타버스와 AI(인공지능)이 각각 7.4%와 4.7%를 차지하여 게임에 접목될 신기술 중 VR 및 AR이 여전히 주목받고 있는 것으로 나타났다.

7) 콘솔 게임의 성장

글로벌 게임시장과 다르게 국내 게임산업은 그동안 모바일게임에 주력하였으나, 최근 게임업체의 지속적인 경기 침체로 인해 신규 시장인 콘솔게임시장의 진출에 나서고 있다. PwC에 따르면 국내 콘솔게임시장규모는 2018년 약 6,724억원에 불과하였으나 2022년 약 10억달러까지 성장하여 2027년까지 연 평균 성장률(CAGR) 11.3%를 기록하여 약 12억 5,480만 달러까지 성장할 것으로 전망된다. 2023년에는 2022년에 발매가 연기되었던 AAA 게임들이 출시되었는데 상반기에는 <호그와트 레거시>, <젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드>, <파이널판타지16> 등이 주목 받았으며 하반기에는 <마블: 스파이더맨 2> 등의 대형 게임이 출시 예정되어 있다. 국내 기업 엔씨소프트는 2023년 12월 중 <쓰론 앤 리버티>를 공개할 예정이며 펠어비스는 <붉은사막>의 콘솔 버전을 출시예정에 있다.

8) Covid-19 팬데믹 그리고 엔데믹에 따른 게임산업 변화

2022년 초 전세계적으로 퍼진 COVID-19는 사회적 격리로 안전하게 즐길 수 있는 실내 여가활동으로 게임이 급부상하여 게임업계에 호황을 가져다주었다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 국내 게임시장 규모는 2020년 18조8,855억원에서 2023년 24조 1,170억원으로 성장하였다. 플랫폼 별 이용자수 변화를 보면 모바일 게임 이용자 수가 가장 크게 증가했는데, 2019년부터 2021년간 연평균 15.2%의 성장률을 기록하였으며, 동기간 전체 게임 이용자가 12.9% 증가한 것에 비해 약 2.3%p 높은 수준이다. 호황기를 맞이하여 신작의 출시가 이어졌는데 동기간의 홍보비와 인건비 지출 역시 증가하여 2022년에는 기존 게임의 업데이트와 신작 출시가 연기되었다. 그러나 2022년부터 엔데믹에 접어들며 게임 이용율은 2021년 대비 2022년에 4.8%p 하락한 49.4%를 기록했다. 빠르게 증가한 모바일 게임 이용자수는 엔데믹에 따라 감소하는 폭도 컸는데, 2022년 모바일 게임 이용자수는 2021년의 95.6% 수준인 17억 5,000만명으로 집계되었다. COVID19 이후 전 세계적으로 게임 이용자수는 감소하는 추세이나, 전세계 대비 한국의 게임 이용자 수 감소 폭은 작은 편이다. 높은 인터넷 속도와 스마트폰 보급률에 기반한 인프라 차이로 인해 감소 효과가 다소 낮게 나타난 것이다.

그럼에도 불구하고 중국 게임시장의 재개방과, 한국 게임 개발사들의 적극적인 콘솔게임, 서브컬처 게임 개발에 힘입어 다양한 장르와 플랫폼을 통한 게임업계 성장이 촉진될 것으로 전망된다.

9) 클라우드 게임의 활성화

이용자 기기에 별도 저장 없이 게임 플레이가 가능한 클라우드 게임은 Statista에 따르면 2018년부터 2027년까지 약 47.1% 성장하여 2027년에 26조 1,800억원의 규모에 이를 것으로 예측된다. 전세계적인 인터넷 인프라의 향상에 따라 소니 인터랙티브 엔터테인먼트(SIE)의 '플레이스테이션 플러스', 마이크로소프트사(MS)의 '엑스박스 클라우드 게이밍', 아마존의 '루나' 등 클라우드 게임 서비스 역시 지속적인 확대가 예상된다. 클라우드게임은 다양한 종류의 기기를 통해 즐길 수 있는데 이를 통해 게임을 구매하여 소유하는 전통적인 방식에서 구독을 통해 이용하는 방식으로 게임의 소비행태를 변모시키는데 주요한 역할을 한다. 또한 이용자가 게임을 플레이하면서 다양한 데이터가 개인 기기가 아닌 클라우드 서버에 저장됨에 따라 기존대비 더 많은 데이터 처리가 필요하여 데이터 처리 방식 역시 변화하게 되었다. SIE 서비스 이용자들은 온라인 멀티플레이 이용 가능성과 무료 게임을 클라우드 게임의 주요한 매력으로 꼽았다. 이에 따라 기존 게임 개발업체뿐만 아닌 OTT 서비스 업체들 역시 클라우드 게임산업으로의 호가장을 피하고 있다. OTT 서비스 강자 넷플릭스는 2023년 현재 50개의 모바일 게임을 제공하고 있으며, 서드파티 컨트롤러 없이 휴대전화만으로 즐길 수 있는 게임을 개발하는 등 확장에 박차를 가하고 있다.

10) 게임산업에 대한 규제 이슈

국내 게임 산업 수출 규모는 국내 전체 문화콘텐츠 산업 중 가장 높은 비중을 차지하고 있을 정도로 주요한 국가 산업군이나, 게임을 사회악으로 바라보는 부정적인 인식으로 인해 게임 산업에 대한 국가 차원의 규제는 많으나 지원은 미미한 편이라는 의견이 지배적이다.

게임물의 내용에 관한 등급 규제

「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 게임법) 제2조 제1호와 제21조에 규정되어 있는 바와 같이 “컴퓨터프로그램 등 정보처리기술이나 기계장치를 이용하여 오락, 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물과 관계된 기기 및 장치”는 모두 게임물관리위원회(이하 게임위)의 등급분류를 받아야 한다. 즉, 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하고자 하는 사람은 당해 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 게임위로부터 등급분류를 받아야 한다. 게임의 등급은 폭력성, 선정성, 사행성, 공포, 언어, 약물, 범죄 등 구분에 따른 등급을 기준으로 전체 이용가, 12세이용가, 15세 이용가, 청소년이용불가(18세) 등 4가지로 구분된다.

게임 이용에 관한 규제

게임 이용에 관한 규제로 10년간 운영되던 게임 섯다운제는 도입 10년만인 2021년에 폐지되었고, 대신 게임시간 섯제가 도입되었다. 해당 규제에 대한 주요 내용은 다음과 같다. 게임법 <제12조의 3 게임과몰입 예방조치현황>에 따라 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이

용방법과 게임물 이용시간 등을 제한하는 방안으로, 기존의 만 16세 미만 대상 심야시간(00시~06시)까지의 인터넷 게임 제공을 금지하는 섯다운제가 폐지되며 청소년 게임이용에 관한 규제는 다소 완화되었다.

확률형 아이템 규제

2023년 1월중 게임법의 일부 개정법률안이 국회 문화체육관광위원회를 통과했다. 개정안의 주요 내용은 “확률형 아이템”의 정의 및 정보공개, 표시 의무 부과 조항 신설 등으로 “확률형 아이템”에 대한 구체적인 정의 조항을 신설하여 의미와 범위를 명확히 하는 것을 주요 골자로 한다. 또한 기존 게임산업법에서 게임물을 제작 또는 배급하는 자에게 상호, 게임물의 등급 및 내용정보를 표시할 의무만을 부과하던 것을, 이번 개정안에서는 표시의무의 대상이 되는 정보에 “확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보”등을 추가하고, 표시의무의 주체에도 “제공사”를 추가하여 범위를 넓혔다. 한편, “확률형 아이템”의 확률정보 등에 관한 표시의무 이행을 위해 확률정보 미표시 혹은 거짓으로 게임물을 유통시키거나 제공한 자에 대해서는 문화체육관광부 장관이 시정권고 또는 시정명령을 내릴 수 있도록 하는 조항을 신설하여 소비자의 권리 보호를 보다 강화한 것으로 확인된다.

3. 게임업계의 회계적 이슈

1) 게임 개발비의 자산화

Key 회계처리 이슈

내부적으로 개발한 게임 개발비에 대한 자산화 시점

관련회계기준 내역

구 분	K-IFRS	일반기업회계기준	US-GAAP
관련회계기준서	K-IFRS 1038호 무형자산 문단 51~67	일반기업회계기준 제11장 무형자산 문단 17~22	ASC 985-20. Cost of Software to Be Sold, Leased, or Marketed
자산화 가능 단계	연구단계: 당기비용 개발단계: 자산화	연구단계: 당기비용 개발단계: 자산화	기술적 실현 가능성 충족
자산화 가능 단계에 대한 실무적 판단 기준	<p>K-IFRS("IFRS") 및 일반기업 회계기준에서는 게임 산업에서의 자산화 가능 시점인 개발단계의 구체적인 판단기준 및 예를 제공하고 있지 아니하여 US GAAP 기준의 판단기준을 적용하여 자산화 가능 단계를 판단하고 있음.</p> <p>US GAAP 기준의 게임 산업에 적용 가능한 판단기준(기술적 실현가능성의 충족)은 다음과 같음.</p> <p>기술적 실현가능성을 입증하는 증거로 회사는 최소한 다음의 a나 b와 같은 활동들을 완료하여야 한다.</p> <p>a. Computer software product를 창출하는 활동이 세부적인 프로그램의 설계를 포함하고 있다면 다음의 모든 사항들이 완료되어야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제품의 설계와 세부적인 프로그램 설계가 완료되고, 필요한 기술, 하드웨어, 그리고 소프트웨어 기술이 제품을 생산하는데 활용 가능함. 2. 세부적인 프로그램 설계의 완전성과 프로그램 제품 간의 정합성 확보에 대한 상호 대사와 문서화 3. 세부적인 프로그램의 설계상의 High risk 개발 이슈들이 검토되고 코딩 및 test 과정에서 high risk개발 이슈들과 관련된 불확실성이 해소되어야 함. <p>b. Computer software product를 창출하는 활동이 상기 a에서 기술하고 있는 세부적인 프로그램 설계를 포함하고 있지 아니한다면, 다음 두 가지를 모두 충족하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 제품의 설계와 소프트웨어의 Working model이 완료되고, 2. Working model과 제품의 설계 간의 완전성과 정합성이 test를 통하여 확보되어야 한다. 		

개발비 자산화 인식 시점 관련 업계의 Trend

대규모의 연구개발비가 소요되는 MMORPG 게임의 경우 기술적 실현가능성이 완료되는 시점을 통상적으로 Closed Beta Test(이하 “CBT”)가 종료되고 Open Beta Test(이하 “OBT”) 이후 시점으로 보고 있다. 다만, 일반적으로 상장사들의 경우 OBT이후부터 상용화까지의 기간이 길지 않고 발생비용의 대부분은 OBT 이전에 발생하므로 개발비 대상 금액이 중요하지 않고 관련 근거의 문서화가 쉽지 않아 개발비로 계상하는 회사가 많지 않다.

최근 게임의 제작비 규모가 증가하고(대작 게임들의 출현), 게임 제작기간이 증가됨에 따라 최초 OBT 수행 이후, 추가적인 시장성 확보, 빠르게 변화하는 게임 Trend 추적을 위하여, 2차 및 3차 OBT를 수행하는 경우가 발생하고 있다. 이러한 경우 자산화된 개발비의 손상 여부에 대한 세밀한 검토가 필요하다.

기존에 다른 게임개발사에 외주개발의 성격으로 지급한 거액의 선급금을 개발비 혹은 선급금(비용)의 계정으로 지급하였으나 외주 게임개발사의 부도 혹은 게임 개발 포기 등으로 인한 감액(자산손상)의 인식한 사례가 있다. 특히 해외 게임개발업체에 지급한 금액에 대해서는 진행 경과에 대한 자료 등을 받지 못하는 경우가 종종 있어 왔으며 이에 따라 개발비 혹은 선급금에 대한 자산성 검토 등에 어려운 부분이 존재하여 왔다. 따라서, 이러한 거래에 대해서는 계약서 등에 면밀한 검토와 외주개발사의 개발 진척도 및 성공가능성(기술적 실현가능성 포함)에 대한 세밀한 검토가 필요하다.

2) 아이템 매출 수익인식

Key 회계처리 이슈

아이템 종류에 따른 수익인식 방법이 이슈가 될 수 있다.

- 영구 아이템: 사용기간 및 사용횟수에 제한 받지 않고 영구적으로 사용 가능한 아이템
- 기간 소모성 아이템: 특정 기간 동안 사용이 제한되는 아이템
- 사용 소모성 아이템: 특정 사용량만큼 사용할 수 있는 아이템

관련회계기준 내역

구 분	K-IFRS	일반기업회계기준
관련 회계기준서	K-IFRS 1115호 고객과의 계약에서 생기는 수익	일반기업회계기준 제16장 수익인식

수익의 인식요건	계약을 아래의 5단계에 따라 분석하여 인식함 1. 고객과의 계약의 식별 2. 수행의무를 식별 3. 거래가격을 산정 4. 거래가격을 수행의무에 배분 5. 수행의무를 이행할 때 수익인식	실현요건 (realized or realizable) 1 재화, 용역 및 기타자산이 교환되어 현금 또는 그 청구권이 실현되었을 때 2 재화, 용역의 대가가 수령한 자산이 현금 또는 그 청구권으로 변환할 수 있어 실현 가능할 때 가득요건 (earned) 수익 창출을 위한 과정이 실질적으로 완료되었을 때 (관련된 의무의 제공이 완료되었을 때)
-----------------	--	--

아이템 매출 수익 인식 방법

① 영구 아이템: 게임 유저의 평균사용기간에 따라 안분하여 수익 인식

- 영구 아이템의 경우 회사가 영구적으로 게임 서비스를 제공하여야 하고, 게임이용자가 구매한 아이템을 영구적으로 사용할 수 있도록 서비스를 제공할 의무를 부담하므로, 영구 아이템 판매 시점에 수익을 일시에 인식할 수 없다.
- 영구 아이템의 사용기간이 무한하지만, 실질적으로는 게임의 업그레이드, 신규 아이템 출현 등으로 게임이용자가 동 아이템을 사용하는 기간이 영구적이지 아니하므로, 실무적으로 영구 아이템의 사용기간을 추정하여 예상 사용기간 동안 안분하여 인식하는 것이 일반적이다. 따라서 수익 인식을 위한 사용기간 추정이 회계처리에 있어서 난해한 이슈가 되고 있다.

② 기간 소모성 아이템: 약정 기간동안 안분하여 수익 인식

- 기간 소모성 아이템의 경우 회사가 게임이용자에게 약정된 기간 동안 판매한 아이템을 사용할 수 있는 권리를 부여하며, 회사는 이러한 권리의 반대급부로 약정기간 동안의 의무를 부담하고 있으므로, 약정기간 동안 수익을 안분하여 인식하는 것이 일반적이다.

③ 사용 소모성 아이템: 소모되는 아이템량에 비례하여 수익 인식

- 사용 소모성 아이템의 경우 해당 아이템을 게임이용자가 사용할 수 있도록 횟수를 부여하는 것이므로, 게임이용자가 해당 아이템을 사용한 부분에 대해서는 회사의 의무 이행이 완료된다. 따라서 사용한 아이템의 소모량에 따라 수익을 인식하는 것이 일반적이다.

④ 소모성 아이템의 대가의 구분

- 부분 유료화 하에서 소모성 아이템에 대한 대가를 소모성 아이템에 대한 대가와 게임사용에 대가의 2개의 복합매출상품으로 보아 이에 따라 대가를 구분해야 하지 않아야 하는 지에 대한 이슈가 존재한다. 즉, 부분 유료화(게임은 무료, 아이템은 유료)인 경우에 아이템 사용분에 대한 대가를 아이템 사용에 대한 대가와 게임 제공에 대한 대가로 구분해야 하는가에 대한 이슈가 있다.

- 결국, 소모성 아이템을 하나의 단일매출상품으로 보는 것이 맞지만 만약, 2개의 복합매출상품으로 보더라도 게임을 사용하는 대가는 그 공정가액이 0이므로 결국에는 그 결과가 같다. 이에 따라 US GAAP상에서는 소모성 아이템을 그 사용가능기간에 따라 인식하는 회계처리가 적절하다. 이는 결국 K-IFRS에서도 동일하게 적용될 수 있다고 판단된다.

3) Initial Payment Fee의 수익인식

Key 회계처리 이슈

국내 게임개발업체가 개발한 게임을 해외 지역에 판매할 때, 일반적으로 해당 지역의 Licensee에게 독점적 판매권을 부여하고 개발한 게임을 License하는 것이 일반적인 거래 형태이며, 현재 국내 Publisher와의 국내 판권계약도 유사한 형태로 진행되고 있는 추세이다.

동 거래에서 게임 License를 보유한 게임개발업체는 해외 Licensee로부터 게임 License의 대가로 수취하며, 대가의 일반적인 형태는 다음의 두 가지로 분류된다.

- ① Initial Payment Fee: 해당 지역의 Localizing에 대한 기술지원, 계약기간 동안의 독점적 판매권의 제공에 따른 일시금을 수취
- ② Running Royalty: 해당 지역의 기간 매출액의 일정 %를 Royalty로 수취

관련 회계기준 내역

구분	K-IFRS · US-GAAP	일반기업회계기준
관련 회계기준서	K-IFRS 제1115호 고객과의 계약에서 생기는 수익인식 ASC 605 Revenue	일반기업회계기준 제16장 수익
수익의 인식요건	<p>계약을 아래의 5단계에 따라 분석하여 인식함.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 고객과의 계약의 식별 2. 수행의무를 식별 3. 거래가격을 산정 4. 거래가격을 수행의무에 배분 5. 수행의무를 이행할 때 수익인식 <p>라이선스의 경우 접근권(right to access)과 사용권(right to use)로 분류하며 이에 따라 수익인식 시점이 상이함.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 접근권: 라이선스 기간에 걸쳐 존재하는 기업의 지적재산에 접근할 권리 → 기간에 걸쳐 이행하는 수행의무로 회계처리 2. 사용권: 라이선스를 부여하는 시점에 존재하는 지적재산을 사용할 권리 → 한 시점에 이행하는 수행의무로 회계처리 	<p>실현요건(realized or realizable)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 재화, 용역 및 기타자산이 교환되어 현금 또는 그 청구권이 실현되었을 때 2 재화, 용역의 대가로 수령한 자산이 현금 또는 그 청구권으로 변환할 수 있어 실현 가능할 때 <p>가득요건(earned)</p> <p>수익 창출을 위한 과정이 실질적으로 완료되었을 때 (관련된 의무의 제공이 완료되었을 때)</p>

수익인식 방법

① Initial Payment Fee

- 계약에 따라 판권자가 퍼블리셔에게 게임의 판권을 제공하고 추가적인 의무(유지보수, 업데이트, 버그수정, 검수활동)을 부담하는지 여부에 따라 접근권, 사용권에 대한 판단이 달라진다.
 - 접근권은 아래의 조건을 모두 만족하여야 함.
 - 고객이 권리를 갖는 지적재산에 유의적인 영향을 미치는 활동(*)을 기업이 할 것을 계약에서 요구하거나 고객이 합리적으로 예상
 - 고객은 기업활동이 미치는 긍정적 또는 부정적 영향에 직접 노출
- (*) 활동들이 행해짐에 따라 재화나 용역을 고객에게 이전하는 결과를 가져오지 않음, 즉, 별도의 수행 의무가 아님.
- License 계약은 통상적으로 2년~4년 정도의 기간 동안 특정 지역에서의 게임의 지적재산권을 이용할 수 있는 권한을 부여하며, Initial Payment Fee는 이러한 계약기간 동안 사용할 수 있는 권리의 부여 대가로 수취하는 것이다. 통상적으로 개발사는 퍼블리셔가 유저에 제공하는 게임 서비스에 대한 지속적인 개발, 업데이트 등을 계약상 제공하고 있으므로 접근권을 갖고 있는 경우가 많음. 접근권으로 판단 시, 기간에 걸쳐 이행하는 수행의무로 회계처리 하여야 함.

② Running Royalty: 해당 Royalty가 발생하는 시점에 발생기준으로 Royalty 수익 인식한다.

Running Royalty에 대한 Licensor의 청구권이 발생하는 시점은 해당 지역에서의 게임 매출이 발생하는 시점으로 발생기준으로 수익을 인식하는 것이 일반적이며, 실무적으로 계약조건에 따라 월 또는 분기 단위로 License와의 정산을 통하여 금액을 확정하고 Royalty를 회수한다.

License 계약의 내용 (예시)

계약조항	계약내용	회계상 고려사항(Licensor)
1조. 본게임의 내용, 개발일정, 계약기간, 대가 및 수익배분	<ul style="list-style-type: none"> • License 계약 대상 게임의 내용 • License 부여 대상 지역 • 해당 지역의 상용화 버전 개발일정 및 서비스 일정 • 퍼블리싱 대가: Initial fee, Running Royalty(Minimum guarantee 포함) • 대가의 지급방법(계약금/중도금/잔금) 	<ul style="list-style-type: none"> • Initial fee, Running royalty, Minimum guarantee에 대한 수익 인식 방법 고려 • 상용화 이전에 수취한 Initial fee에 대해서는 선수수익 인식

2조. 지적재산권의 귀속	<ul style="list-style-type: none"> • 게임서버 및 클라이언트 프로그래밍 코드 및 소스: 통상적으로 Licensor • 캐릭터, 배경 등 그래픽 관련 소스: 통상적으로 개발사 • 상표권: 통상적으로 상표권 출원 당사자 • 기타 지적재산권: 통상적으로 Licensee 	N/A
3조. 서비스 비용의 부담	게임의 현지서비스를 위하여 발생하는 비용은 통상적으로 Licensee가 부담	N/A
6조. 용어의 정의	<ul style="list-style-type: none"> • 계약상의 각종 용어 정의 • Royalty 산정 시 기준이 되는 매출액에 대한 산정 기준 	Royalty가 총매출액 기준인지 순매출액 기준(총매출액-관련 비용)인지에 대한 확인 필요.
7조. 대가의 지급 방식	<ul style="list-style-type: none"> • Initial Payment Fee 지급 일정: 계약금/중도금/잔금 • Running Royalty 지급 일정 	채권의 회수 일정 확인
10조. Licensor의 권한과 책임	해당 지역 게임 서비스를 위한 제반의 활동 수행	N/A
11조. Licensee의 권한과 책임	게임과 관련된 지적재산권 제공 및 기술적 사항에 대한 서포팅	N/A

③ Minimum Guarantee + Running Royalty

접근권인 라이선스 제공에서 미니멈 로열티와 러닝 로열티가 있는 경우, 상황에 따라 아래 3가지 View를 인정하며, 다른 합리적인 방법을 배제하는 것은 아니다.

MG + Running Royalty

	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5	Total
Running Royalty	750	1,500	2,000	1,000	3,000	8,250
누적	750	2,250	4,250	5,250	8,250	
MG/5	1,000	1,000	1,000	1,000	1,000	5,000
누적	1,000	2,000	3,000	4,000	5,000	

- View A: 총로열티수익이 MG를 초과할 것으로 예상되는 경우, 실제 로열티 발생액만큼 수익인식. 총로열티수익이 MG에 미달할 경우 MG금액까지 인식
- View B: 총로열티수익(MG+초과 로열티)을 진행률(시간의 경과 등)에 따라 수익인식, 로열티계약 적용. MG 초과 후에는 실제 누적 로열티를 한도로 수익 인식

- View C: MG를 진행률(시간의 경과 등)에 따라 수익 인식하고, 누적로열티가 MG총액 초과 시 추가 수익 인식

View A	750	1,500	2,000	1,000	3,000	8,250
View B	1,650	1,650	1,650	300	3,000	8,250
View C	1,000	1,000	1,000	1,250	4,000	8,250

4) 게이미용자 매출채권에 대한 대손 위험 부담

PG(Payment Gate)사와의 계약 형태

게이미용자는 통상적으로 PG사를 통하여 대금을 결제하므로 게임회사는 PG사와 결제대행 계약을 체결하고 게임회사는 PG사로부터 대금을 회수한다. 게임회사와 PG사의 결제대행계약은 게이미용자 매출채권에 대한 대손 위험을 누가 부담하느냐에 따라 다음의 두 가지의 형태가 있다.

- PG사가 대손위험을 부담하는 경우
- 게임회사가 대손위험을 부담하는 경우

계약형태별 회계상 대손 이슈

계약형태	계약조건	회계상 고려사항
PG사가 게이미용자 매출채권에 대하여 대손위험을 부담하는 경우	<ul style="list-style-type: none"> • 게이미용자가 PG사에 대금을 지급하는지 여부와 관계없이, 게임회사는 PG사로부터 대금 회수 • 게임회사는 대손위험 전가에 따른 높은 PG사 수수료 부담 	<p>게임회사는 PG사로부터의 채권 회수 Risk만 부담 ➔ 상대적으로 대손 Risk 낮음. 이는 PG사와 일반적으로 월정산을 하므로 관련 위험이 낮음.</p>
게임회사가 게이미용자 매출채권에 대하여 대손위험을 부담하는 경우	<ul style="list-style-type: none"> • 게이미용자가 PG사에 대금을 지급하지 아닐 경우, 게임회사는 대금 회수 불가능 • PG사는 단순 결제대행 용역만 제공하므로 낮은 PG사 수수료를 부담 	<p>게임회사는 개별 게이미용자로부터 발생할 수 있는 신용 Risk 부담 ➔ 상대적으로 대손 Risk가 존재함. 다른 업종에 비해 대손 Risk는 크지는 않지만 게이미용자가 신용카드/핸드폰 등을 통하여 결제하는 경우 사후채권 미회수 위험이 존재하므로 회수기일에 따른 roll-rate 방법 등 적절한 평가방법을 적용하여 대손 Risk를 평가하여야 함.</p>

PG사와의 계약과 관련된 업계의 Trend

최근 게임업계의 trend는 대손위험을 PG사가 부담하는 형식으로 계약을 체결한다. 게임회사가 게임이용자 매출채권에 대한 대손 Risk부담 시, 회계상 대손 Risk 측정에 있어서의 어려움이 예상된다.

5) 콘솔 게임의 수익인식

Key 회계처리 이슈

게임 개발사가 개발한 게임을 콘솔 형태로 출시할 때, 일반적으로 콘솔사에게 판매권을 부여하고 개발한 게임을 License하는 것이 일반적인 거래 형태이다.

동 거래에서 게임 개발사가 본인인지 혹은 대리인인지에 따라 수익 인식 방법이 상이하다.

관련 회계기준 내역

구분	K-IFRS · 일반기업회계기준 · US-GAAP
관련 회계기준서	K-IFRS 1115호 고객과의 계약에서 생기는 수익 일반기업회계기준 제16장 수익 ASC 606 Revenue from Contracts with Customers
본인-대리인의 판단	기업은 고객에게 약속한 정해진 각 재화나 용역에 대하여 본인인지 아니면 대리인인지를 판단 1. 정해진 재화나 용역을 제공하기로 하는 약속을 이행할 주된 책임이 기업에 있음 2. 정해진 재화나 용역이 고객에게 이전되기 전이나, 고객에게 통제가 이전된 후에 재고위험이 기업에 있음 3. 정해진 재화나 용역의 가격을 결정할 재량이 기업에 있음

수익인식 방법

기준서에서는 본인-대리인의 주요 판단 지표로 1) 약속을 이행할 주된 책임, 2) 재고위험, 3) 가격결정권을 삼고 있다. 다만 게임업의 특성상 재고자산이 존재하지 않으므로 본인-대리인 판단 시에 약속 이행의 책임 및 가격결정권을 위주로 검토할 필요가 있다. 검토 결과 본인일 경우에는 총액으로, 대리인일 경우에는 순액으로 수익을 인식한다.

① 약속을 이행할 주된 책임

다양한 관점에서 약속의 이행을 해석할 수 있으며, 개발사와 콘솔사가 복합적으로 책임을 보유하는 경우가 다수이다.

콘솔사와의 일반적인 계약구조는 아래와 같으며, 이에 한정되지는 않는다.

계약조항	계약내용
고객 계약주체	콘솔사가 End-User와 계약을 체결함
콘텐츠 통제주체	개발사가 콘텐츠를 개발하되, 콘솔사가 배포 전 콘솔사 가이드라인 준수여부를 테스트함. 배포 이후에도 콘솔사의 재량으로 가이드라인을 준수하지 않는 콘텐츠를 정지 및 삭제할 수 있음
배포 및 운영주체	콘솔사가 콘텐츠를 배포, 호스팅, 공개, 재생, 스트리밍, 저장하되, 개발사가 고객지원업무를 수행함
환불 부담주체	판매대금 정산 시 개발사가 환불을 부담함

② 가격결정권

콘솔사와의 계약에 따라서 가격결정권 보유주체가 상이하다.

6) P&E 게임에 대한 Special Consideration

P&E 게임 현황

P&E는 Play and Earn의 약어로, 게임을 하면서 돈을 번다는 개념이다. 유저는 게임 플레이를 통해 아이템을 획득하며, 일정 기준 이상이 되면 아이템을 게임 내에서 사용할 수 있는 토큰으로 교환할 수 있는 권리를 획득한다. 아이템과 교환한 게임 토큰은 개인의 전자지갑과 연동시켜 탈중앙화 가상자산 거래소(DEX)에서 다른 게임 토큰이나 퍼블릭 토큰으로 교환할 수 있으며, 최종적으로는 현금화까지 가능하다. 반대로 퍼블릭 토큰을 게임 토큰으로 교환하여 게임 내에서 아이템을 구매하는 방식도 가능하다. 다만 국내의 경우 “게임산업진흥에 관한 법률”에 따라 게임 내 재화의 환금이 금지되어 있는 상황이다.

(*) 게임 토큰: 게임별로 존재하는 토큰으로, 일반적으로 게임 플레이를 통해 아이템을 획득하면 게임 토큰으로 교환이 가능하다. / 퍼블릭 토큰: 블록체인 생태계별로 존재하는 토큰으로, 생태계 전체의 기축통화 역할을 하는 토큰이다.

최근 서머너즈워: 크로니클, 나이트크로우 등 P&E 게임이 출시되었으며, 많은 게임사들이 P&E 게임에 대한 투자를 늘리고 있는 상황이다. 대형 게임사는 직접 구축한 블록체인 메인넷에 게임을 온보딩하고, 중소형 게임사는 퍼블리싱 계약의 형태로 타사의 메인넷에 게임을 온보딩하는 경우가 다수이다.

① 아이템 - 게임 토큰 간 교환거래

기존의 온라인·모바일게임에서는 회사가 유저에게 아이템을 지급하는 대가로 현금을 수취하였으며 해당 거래에 대하여 수익을 인식하고 있다. P&E 게임 또한 회사가 유저에게 아이템을 지급하고 게임 토큰을 수취할 수 있는데, 해당 거래시에 수취하는 게임 토큰에 대한 무형자산 및 수익 인식 가능성이 중요한 항목으로 대두되고 있다.

무형자산을 인식하기 위해서는 자산에서 발생하는 미래 경제적 효익이 기업에 유입될 가능성이 높아야 한다. 게임 토큰에서 유입되는 미래 경제적 효익은 일반적으로 회사가 게임 토큰을 처분하여 현금화할 때 발생한다. 그러나 가상자산거래소에서의 게임 토큰 거래량은 한정적인 경우가 다수이다. 또한 타사의 메인넷에 게임을 온보딩하는 형태일 경우에는 퍼블리싱 계약상 메인넷 운영사의 동의 하에 현금화가 가능한 경우가 많다. 따라서 게임 토큰에 대한 충분한 통제권을 보유하지 못하며, 확보가능한 미래 경제적 효익이 매우 유동적이며 실현가능성이 낮아 무형자산으로 인식하지 않는 것이 일반적인 추세이다. 더불어 회계기간 동안 경제적 효익을 증가시키지 못하므로 수익으로 인식하지 않는다.

② 게임 토큰 - 퍼블릭 토큰 간 교환거래

일부 게임사의 경우 블록체인 메인넷을 직접 구축하여 게임을 온보딩할 뿐만 아니라 탈중앙화 가상자산 거래소(DEX) 플랫폼 서비스를 지원하는 경우가 존재한다. 이러한 회사는 거래소에서 유저가 게임 토큰을 다른 게임 토큰 혹은 퍼블릭 토큰으로 교환할 때 거래소 서비스 이용 대가로 일정 금액의 수수료를 퍼블릭 토큰으로 수취한다. 수수료 명목으로 수취한 퍼블릭 토큰에 대해서는 수익을 인식하는 경우가 다수이다.

4. 게임업계의 세무적 이슈

1) 게임회사의 판권 판매 관련 세무이슈

게임을 이용자에게 공급할 때 주로 사용하는 방법은 게임개발사와 게임유통회사(퍼블리셔) 간의 판권계약을 통하여 퍼블리셔가 이용자에게 공급하는 퍼블리싱이 있다. 이 때 게임 개발사는 게임유통회사로부터 Initial Fee, Minimum Guarantee, Running Royalty 등을 수령하게 된다. 이에 따른 세무적 이슈는 하기와 같다.

Initial Fee와 Minimum Guarantee의 수익인식시기

① 기업회계기준

Initial Fee와 Minimum Guarantee는 판권(라이선스)의 사용에 대한 대가이므로 계약기간의 경과에 따라 인식한다(금감원2007-014, 2007.12.31., 금감원2006-022, 2006.12.31).

② 현행 법인세법

판권(라이선스)계약의 손익귀속시기에 관하여 구체적으로 규정되어 있지 않다. 다만, 관련 유권 해석에서는 이니셜피(Initial Fee)가 게임 판권 부여대가로 지급받은 경우에는 판권계약 체결일이 속한 사업연도의 익금에 산입하고, 미니멈개런티(Minimum Guarantee)가 게임 상용화 후 매출액의 일정 비율로 지급받게 되는 런닝로열티(Running Royalty)의 최소보장 성격인 경우에는 계약기간별로 안분하여 익금에 산입하고 있다(법인-725, 2009.02.20).

법인세법상 판권매출의 수익인식시기 요약

- ① Initial Fee: 판권계약 체결일이 속하는 사업연도(반환의무 없음)
- ② Minimum Guarantee: 런닝로열티의 정산기준일이 속한 사업연도에 익금 산입
- ③ Running Royalty: 정산일이 속하는 사업연도에 익금 산입

2) 게임회사의 게임머니 판매 수익인식시기

인터넷 및 모바일 게임용역을 제공하는 내국법인이 자체 플랫폼을 개발하여 자사에서 개발한 게임과 타사에서 개발한 게임을 제공하기 위해 게임이용자에게 해당게임을 이용하는데 필요한 게임머니를 판매하거나 경품당첨자에게 게임머니를 무상으로 지급하는 경우, 손익귀속시기는 이용자가 그 게임머니를 사용한 날이 속하는 사업연도로 하고 있음(서면법인-1902, 2016.03.24).

3) 게임유통사의 판권료 지급액에 대한 손금 귀속시기

게임회사와 동일한 논리로 반환의무 여부에 따라 손금 귀속시기가 정해짐. 관련 유권해석에서는 모바일게임 퍼블리싱 계약에 따라 지급하는 판권수수료가 반환의무가 없는 권리취득대가에 해당하고 법인세법상 무형고정자산의 취득에 해당되지 않는 경우, 지급의무가 확정되는 계약일이 속하는 사업연도에 손금산입하고 있음(서면법령법인-4219, 2017.06.13)

4) 게임회사의 외국납부세액공제 이슈

외국납부세액은 국외원천소득이 법인세 과세표준금액에 산입되어 있는 사업연도의 법인세액에서 공제해야 한다(법인세법 제57조).

해외로부터 수령하는 수익의 법인세 과세표준 산입시기와 실제 외국납부세액이 발생 시점이 상이한 경우가 발생할 수 있다(*).

(*) 계약과 함께 미니멈게런티를 외국으로부터 수령함에 따라 대가를 받는 시점에서 외국납부세액을 납부하였으나, 실제 법인세 과세표준에는 계약기간의 경과에 따라 안분하여 산입하게 되는 경우가 발생할 수 있기 때문이다.

참고: 외국납부세액이 발생하는 경우에 따른 처리 방법

Case	처리 방법
국외원천소득이 과세표준에는 포함되었으나 원천징수세액이 발생하지 않은 경우	납부할 세액이 확정된 경우가 아니라면 외국정부의 국외원천소득에 대한 법인세 결정통지를 받은 날부터 3개월 이내에 증빙서류를 첨부하여 제출가능(법인세법 시행령 제94조 제4항)
국외원천소득이 과세표준에 포함되지 않았으나 원천징수세액이 발생한 경우	비망계정으로 관리하여 실제 과세표준에 포함되는 시점에서 외국납부세액공제를 받아야 함

법인지방소득세의 과세표준은 법인세법에 따라 계산한 법인세의 과세표준과 동일한 금액으로 하되, 그 법인세의 과세표준에 국외원천소득이 포함되어 있고 외국납부세액공제를 적용하는 경우에는 그 외국법인세액을 차감한 금액을 과세표준으로 한다(지방세법 제103조의19 제1항, 제2항).

5) 게임업계 관련 부가가치세 등 세무이슈

국내게임회사가 해외 앱스토어를 통하여 애플리케이션을 판매할 경우 부가가치세 신고를 해야 한다.

① 관련 예규

국내 사업자가 개발한 스마트폰용 응용프로그램(애플리케이션)을 인터넷상의 오픈마켓에 등재하고 국내·외 소비자가 유상으로 다운로드 받는 경우 부가가치세 과세대상에 해당하나, 국외 소비자가 다운로드 받는 분에 대하여는 영세율을 적용한다(재부가-388, 2010.06.10).

소비자가 게임머니로 대가를 지급하여 오픈마켓이 사업자에게 월별로 게임머니를 정산하여 지급하는 경우에는 그 공급가액이 확정되는 때를 공급시기로 한다(서면-2017-부가-2713, 2018.01.31).

② 국내사업자가 개발하여 공급한 애플리케이션 거래에 대한 부가세 처리 요약

- 세율: 국내사업자가 개발하여 공급한 애플리케이션 거래에 대해서는 개발자가 부가가치세를 징수 납부한다(소비지 과세원칙).
 - 국내 사용자가 다운로드 받은 분은 기본세율(10%) 적용
 - 국외 사용자가 다운로드 받은 분은 국외에서 제공된 용역으로서 영세율(0%) 적용
- 적용환율: 애플리케이션 사용대가를 외화로 받는 경우, 오픈마켓 운영자와 정산시점 등 사용대가가 확정되는 때의 환율에 의하여 환산한다(부가가치세법 시행령 제59조).
- 영세율 증빙서류: 부가가치세 영세율 신고 시 외화획득명세서와 영세율 적용대상임이 확인 되는 증빙서류 등을 제출해야 한다(부가가치세법 시행령 제101조).

게임회사의 게임머니 관련 부가세 처리방법

① 관련 예규

- 법규부가2008-0019, 2008.11.20

각종 게임소프트웨어를 다운로드 받을 때 대금결제 수단으로 사용되는 point 판매는 부가가치세 과세대상이 아니며, 동 point 충전카드의 제조·판매는 별도의 사업을 영위하는 것으로 볼 수 없으나, point 충전카드는 인지세 과세문서에 해당한다.

- 서면법규-823, 2014.08.06

인터넷 및 모바일용 게임용역을 제공하는 사업자가 자체 플랫폼을 개발하여 자사에서 개발한 게임과 타사에서 개발한 게임을 제공하고자 게임이용자에게 게임머니를 판매하는 경우, 게임이용

자가 게임머니를 결제한 때를 공급시기로 하여 그 결제금액(부가가치세액 제외)을 공급가액으로 세금계산서 또는 영수증을 발급하는 것이며, 게임이용자가 타사 게임을 이용하고 지급한 게임머니에 대하여는 그 대가를 정산하는 때에 타사로부터 세금계산서를 발급받아야 하는 것이다. 또한 해당 사업자가 경품행사를 통하여 당첨자에게 무상으로 지급하는 게임머니에 대하여는 「부가가치세법」 제4조에 따른 과세대상에 해당하지 아니하는 것이다.

- 사전법령부가-276, 2018.05.28

모바일용 게임플랫폼을 개발하여 온라인 게임용역을 제공하는 사업자가 자사 사이트에서 제공하는 게임용역대가로 결제할 수 있는 게임머니를 판매하고 그 받은 대가에 대하여 「부가가치세법」 제32조에 따른 세금계산서 또는 제36조에 따른 영수증을 발급한 경우 같은 법 제17조제1항에 따라 그 세금계산서 등을 발급한 때를 공급시기로 보는 것임.

모바일 상품권 관련 인지세

① 관련 법규

- 인지세 과세대상 - 모바일 상품권(인지세법 제3조 제1항 제8의2)

모바일상품권은 권면금액이 5만원 초과 10만원 이하인 경우 400원, 10만원을 초과하는 경우 800원의 인지세 납세의무를 부담한다. 다만 판매일로부터 7일 이내 판매가 취소되어 전액 환불되고 폐기되는 모바일상품권은 인지세 과세대상에서 제외한다.

- 사전-2020-법령해석부가-0235, 2020.04.08

상품권 형태의 모바일쿠폰(일명 “***상품권”)을 발행하는 사업자가 다른 사업자와의 제휴계약에 따라 ***상품권을 발행하는 경우로서 전자금융거래법에 따른 선불전자지급수단(***포인트)으로 적립 또는 충전할 수 있는 상품권 형태의 모바일쿠폰은 「인지세법」 제3조제1항 제8호의2에 따른 모바일상품권에 해당하지 아니하는 것임.

6) 게임 개발비용 감액에 대한 세무처리

개발비 손상 이슈

게임회사가 자체 게임을 개발하는 경우 개발비가 발생하며, 게임 개발 중 개발포기 등의 사유로 손상을 인식하는 경우가 있다.

개발사업이 취소된 경우 건설중인 자산의 즉시 손금인식은 법인세법상 인정되나, 자본화 되어 상각이 개시된 개발비의 경우 감가상각방법에 의하여 손금산입하며, 기술 낙후로 인하여 그 자산성이 완전히 상실된 경우에만 폐기일이 속하는 사업연도에 즉시 손금인식이 가능하다.

① 관련 법규

- 법인 46012-196, 2003. 3. 21

개발비와 관련한 제품개발이 성공함에 따라 개발비의 감가상각 개시 후에 관련제품의 판매·사용이 중지되는 경우의 미상각 개발비는 그 자산성이 완전히 상실된 것이 아니므로 감가상각방법을 통하여 손금에 산입하여야 한다. 다만, 기술의 낙후로 인하여 자산성이 완전히 상실되어 시행령 제31조 제7항의 규정에 해당되는 경우에는 장부가액에서 1천원을 공제한 금액을 폐기일이 속하는 사업연도의 손금에 산입할 수 있다.

- 법인세법 시행령 제71조 제5항

개발비로 계상하였으나 해당 제품의 판매 또는 사용이 가능한 시점이 도래하기 전에 개발을 취소한 경우에는 다음 각 호의 요건을 모두 충족하는 날이 속하는 사업연도의 손금에 산입한다.

1. 해당 개발로부터 상업적인 생산 또는 사용을 위한 해당 재료·장치·제품·공정·시스템 또는 용역을 개선한 결과를 식별할 수 없을 것
2. 해당 개발비를 전액 손비로 계상하였을 것

선급비용(MG)의 손상 이슈

MG는 게임개발단계에서 게임유통사가 게임개발사에 선급하며, 향후 게임을 통하여 Running Royalty가 MG에 미달하게 되는 경우 정산하게 되는 구조를 갖고 있다. 이때 게임개발 단계 혹은 게임 open후 MG 손상이 발생하는 경우가 있다

MG에 대한 손상에 대하여 법인세법상 처리문제가 이슈가 된다.

① 유료서비스 개시 후 MG 손상

MG를 게임유통회사 매출액에 따라 지급받게 될 런닝로열티(Running Royalty)와 우선 상계하되 런닝로열티가 미니멈게런티에 미달하더라도 미달액을 별도로 반환하지 않을 경우 정산시점에 법인세법상 수익비용을 인식하여야 한다(법인-360, 2011.05.23.). 따라서, 잔여계약기간동안 안분하여 MG를 손금인식하여야 할 것으로 판단된다.

② 유료서비스 개시 전 MG 손상

일반적인 개발비와 마찬가지로 게임개발이 사실상 중단된 시점에 손금인식이 가능할 것으로 판단된다. 따라서 게임개발이 사실상 중단되었음에 대한 사실판단이 필요하다.

③ 관련 법규

- 법인-360, 2011.05.23

게임개발회사가 게임유통회사와 일정기간 판권제공 계약을 체결하면서 선 지급받은 미니멈 개런티를 게임유통회사 매출액에 따라 지급받게 될 런닝로열티(Running Royalty)와 우선 상계하되, 런닝로열티가 미니멈개런티에 미달하더라도 미달액을 별도로 반환하지 않을 경우 게임개발회사가 선 지급받은 미니멈개런티는 게임유통회사 매출액에 대한 런닝로열티의 정 산기준일이 속한 사업연도에 익금산입한다.

7) R&D 세액공제 세무처리

게임회사의 경우 연구전담부서가 존재하는 경우 해당 R&D 비용에 대하여 조세특례제한법(이하 "조특법") 제10조【연구·인력개발비에 대한 세액공제】를 적용할 수 있으며, 신성장동력 R&D 비용은 일반 R&D 비용보다 많은 세액공제가 가능하다.

게임회사 연구소가 R&D 세액공제 대상 여부

① 「연구개발」의 정의(조특법 제2조 제1항 제11호, 동법 시행령 제1조의2)

과학적 또는 기술적 진전을 이루기 위한 활동과 새로운 서비스 및 서비스 전달체계를 개발하기 위한 활동을 말하며, 일반적인 관리 및 지원활동, 시장조사 및 판촉활동, 반복적인 정보수집 활동 등은 제외한다.

연구소의 업무가 신성장동력산업분야 해당 여부

① 「신성장 동력산업분야의 연구비」에 해당할 경우(조특법 제10조 ①, 동법 시행령 제9조 제5항)

세액공제율

분류	세액공제율
대·중견기업	20~30%* *20% + 최대10%{(신성장 R&D 비용/매출액) x 3}
코스닥 상장 중견기업	25~40%* *25% + 최대15%{(신성장 R&D 비용/매출액) x 3}
중소기업	최대 40%* *30% + 최대10%{(신성장 R&D 비용/매출액) x 3}

② 「신성장 동력산업분야의 연구비」중 회사와 관련 있을 수 있는 내용(조특법 시행령 별표7)

4. 콘텐츠	나. 문화콘텐츠	1) 게임 콘텐츠 제작기술:	게임엔진·게임저작도구·게임 UI(User Interface)·게임 운영환경 등의 개발 또는 기능 개선을 통해 게임 콘텐츠를 기획·제작하거나 서비스를 제공하는 기술, 실시간 데이터를 활용한 시·청각화 관련 기술, 유저와의 상호작용을 위한 데이터 처리 및 시나리오 구현 기술, 학습·의료 등 분야의 가능성 게임 모델 개발 등 게임 콘텐츠 응용 기술

8) 창업(벤처)중소기업에 대한 세액감면 제도

창업(벤처)중소기업에 대한 세액감면 개요

- ① 창업중소기업: 해당 사업에서 최초로 소득이 발생한 과세연도를 포함하여 5년간 법인세 감면
 - 수도권과밀억제권역 외의 지역에서 창업한 창업중소기업: 50%
 - * 게임업은 소프트웨어 개발 및 공급업으로서 최초 세액감면을 받은 후 3년간은 75%, 그 이후 2년간은 50% 감면(조특법 제6조 제5항, 동법 시행령 제2조 제12항).
 - * 수입금액이 연간 8천만원 이하인 경우: 100%(조특법 제6조 제6항 제1호)
 - 수도권과밀억제권역에서 창업한 창업중소기업으로 수입금액이 연간 8천만원 이하: 50% (조특법 제6조 제6항 제2호)
 - 수도권과밀억제권역에서 창업한 청년창업중소기업: 50%
 - 수도권과밀억제권역 밖에서 창업한 청년창업중소기업: 100%
- ② 창업벤처중소기업: 창업 후 3년 이내에 벤처기업으로 확인받은 경우 법인세 50% 감면
 - 확인 후 최초로 소득이 발생한 경우 그 발생한 날부터 5년간 감면
 - 확인 후 소득이 발생하지 않은 경우에는 5년이 되는 날부터 5년간 감면
 - 다만 감면기간 중 벤처기업요건을 계속 유지하지 못하는 등의 사유로 벤처기업 확인이 취소(유효기간 만료)된 경우에는 취소일(유효기간 만료일)이 속하는 사업연도부터 세액감면 적용배제(조특법 제6조 제2항 단서)
- ③ 인원 관련

업종별최소고용인원 이상을 고용하는 수도권과밀억제권역 외의 지역에서 창업한 창업중소기업(청년창업중소기업은 제외)은 해당 과세연도의 상시근로자 수가 직전 과세연도의 상시근로자수보다 큰 경우 법인세 100% 감면율을 적용받을 때를 제외하고 법인세의 최대 50%까지 추가감면된다(조특법 제6조 제7항).

창업중소기업의 요건(조특법 제6조 제3항 및 제10항)

- ① 수도권과밀억제권역에서 창업(합병, 분할, 현물출자 등 실질적인 창업이 아닌 경우 제외)한 중소기업
- ② 업종기준(게임회사는 게임 소프트웨어 개발 및 공급업으로 정보통신업에 해당)

창업벤처중소기업의 요건(조특법 제6조 제2항 및 동법 시행령 제5조 제4항)

① 벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조의 2의 요건을 갖춘 중소기업

- 벤처기업은 벤처캐피탈 투자기업, 연구개발투자기업, 기술우수 평가기업을 의미함.

세액감면대상 연구인력개발비(조특법 시행령 별표6)가 당해 사업연도 수입금액의 5% 이상이고 벤처기업 확인을 받은 날이 속하는 사업연도부터 기준을 계속 충족하는 중소기업(조특법 시행령 제5조 제5항)

Appendix

1. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 회계 사항
2. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 세무 사항

1. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 회계 사항

1) 재무제표의 의미

재무제표의 구성

재무제표는 재무상태표(BS), 손익계산서(IS), 현금흐름표(CF), 자본변동표(CE), 주석으로 구성되어 있다. 재무보고의 주요 수단이다. 기초 BS에서 기중 변화가 누적적으로 기록되는 IS를 통해 기말 BS를 구할 수 있고, 기초 BS와 기말 BS에서 자본의 변동만을 나타낸 것이 CE이다. 한편 CF는 현금주의로 표시하며, IS와 CF를 비교하여 유용한 정보를 얻어낼 수 있다.

재무제표작성과 표시의 일반원칙

① 계속기업

만약 경영활동의 중단의도가 없다면 계속기업을 전제로 재무제표를 작성하면 되고, 중단의도가 있을 경우, 사실, 작성기준, 이유를 주석에 기재한다. 계속기업의 가정은 역사적 원가나 감가상각의 근본이 된다.

② 재무제표의 작성 책임과 공정한 표시

재무제표의 작성 책임은 회사 경영자에게 있으며, 공정한 표시는 국제회계기준(K-IFRS) 또는 일반기업회계기준을 말한다. 동 내용은 재무제표 주석에 기재하게 되어있다.

③ 재무제표 항목의 구분과 통합표시

중요성을 통해 구분 표시할지, 통합 표시할지 결정한다. 중요성은 일반적으로 의사결정에 영향을 미치는가의 여부를 말한다.

④ 비교재무제표의 작성

계량정보의 경우 일반적으로 당기와 전기를 함께 공시하여 비교할 수 있도록 하고 있으며, 이를 통해 정보이용자는 유용한 정보를 얻을 수 있다. 비계량정보의 경우 주석을 통해 설명하도록 되어 있으며, 서술적이고 연도별 비교를 하지 않는다.

⑤ 재무제표항목의 표시와 분류의 계속성

작성 시 동일성의 원칙에 따라 일정 형식을 유지하도록 되어있으며, 이를 통해 기간별 비교가

가능하다. 예외적으로 i) 일반기업회계 기준에서 변경을 요구하거나 ii) 사업결합이나 증단으로 영업의 내용이 유의적으로 변경되었거나 iii) 기업재무정보를 더욱 적절하게 전달할 수 있는 경우 형식을 바꿔서 공시할 수 있으며, 이런 경우에는 내용, 금액, 이유를 주석에 포함해야 한다.

⑥ 재무제표의 보고양식

IS와 CF, CE는 flow개념으로 기간표시를 하고 BS는 stock개념으로 시점표시를 한다. 주석은 중요성에 따라 자세한 내용을 기술한다. 예를 들어 BS의 현금 및 현금성자산에 대해 설명이 필요하다면, BS상에 주기를 적고 주석에 보유현금과 요구불예금 등 자세한 사항을 기입한다.

2) 재무상태표

재무상태표의 의의

① 재무상태표의 유용성

- 유동성정보: 자산 및 부채를 유동성이 큰 순으로 배열하므로 유동성 정보를 얻을 수 있다.
- 재무탄력성: 부채의 비중을 통해 탄력성을 알 수 있다.
- 기업의 투자 및 재무활동에 관한 정보: 공장을 늘린다면 유형자산이 증가하고, 타사주식을 구매하면 투자자산이 늘어나므로, 어떻게 성장하고 있는지 알 수 있다.

재무상태표의 한계

- ① 자산, 부채의 장부가치가 시장가치와 일치하지 않는다. 역사적 원가로 장부를 기록하는 유형자산 등의 존재 때문이다. 이를 보완하기 위해 여러 지표를 사용한다.
- ② 주관적 측정이 개입될 수 있다.
 - 매출채권 회수가능성의 평가에 대해, 업태에 따라 정상채권을 가리는 기간이 다르기 때문에 대손설정 판단에 있어 주관이 개입될 수 있다.
 - 재고자산 판매가능성은 평가손실여부에 주관이 개입되므로 영향을 받을 수 있다.
 - 유형자산의 내용연수의 경우 감가상각방법에 따라 주관이 개입될 수 있다.
- ③ 비계량정보를 나타낼 수 없으며 이를 위해 주석을 공시한다.

재무상태표의 구성

① 자산

유동·비유동으로 구분되며, 일반적으로 보고기간 종료일로부터 1년 이내 현금화 가능하고 사용에 제한이 없는 자산은 유동으로 본다. 1년이 아니더라도 정상영업주기 내에 실현 가능하면 유동으로 볼 수 있고 단기매매목적의 경우도 유동으로 본다.

자산	유동	당좌자산	현금및현금성자산, 단기투자자산, 매출채권, 이연법인세자산, 선급비용, 선급금, 미수수익, 미수금
		재고자산	상품, 제품, 반제품(판매가능), 재공품, 원재료, 저장품
	비유동	투자자산	투자부동산, 장기투자증권, 지배법적용투자주식, 장기대여금
		유형자산	토지, 건물, 구축물, 기계장치, 차량운반구, 건설중인자산
		무형자산	소프트웨어, 개발비 등
기타비유동자산	이연법인세자산, 임차보증금, 장기매출채권, 장기미수금		

* 임차보증금, 임차료는 차변, 임대보증금, 임대료는 대변(자산, 비용, 부채, 수익)

② 부채

유동·비유동으로 구분되며, 보고기간 종료일로부터 1년 이내 결제 가능하거나 정상영업주기 내에 결제되면 유동으로 본다.

부채	유동	단기차입금, 매입채무, 당기법인세부채, 미지급비용, 이연법인세부채, 예수금, 선수수익, 선수금
	비유동	사채, 장기차입금, 퇴직급여충당부채, 장기제품보증충당부채, 이연법인세부채

* 비유동부채의 상환일이 1년 이내로 돌아온 경우: (차) 장기차입금 (대) 유동성장기차입금

* 차입약정 위반으로 상환을 요구할 수 있는 경우: 기간에 관계없이 유동부채로 취급

③ 자본

자본	자본금	보통주 자본금, 우선주 자본금 (우선주는 배당을 우선 받지만 지분에 대한 권한은 없음)
	자본잉여금	주식발행초과금, 기타자본잉여금(감자차익, 자기주식처분이익): 자본의 (+)항목
	자본조정	자기주식, 기타자본조정(감자차손, 주식할인발행차금, 자기주식처분손실, 주식선택권, 출자전환채무): 자본의 (-)항목
	이익잉여금	법정적립금, 임의적립금, 미처분이익잉여금
	기타포괄손익누계액	기타포괄손익-공정가치 측정 금융상품평가손익, 해외사업환산손익, 현금흐름위험회피 파생상품손익

3) 손익계산서

손익계산서의 의의

① 손익계산서의 유용성

발생주의를 택하기 때문에 현금주의에는 없는 미수수익, 미지급비용 등이 나타난다. 발생주의는 미래 현금흐름에 관한 정보를 제공하고, 기업의 경영성과를 정확하게 평가할 수 있으며, 과세 소득 산정의 기초자료를 제공한다.

손익계산서의 한계

숫자로만 표기하므로 심리적 이익을 무시하며, 주관이 개입될 수 있고(대손상각비), 대체적인 회계처리로 인해 손익이 변동될 수 있으며, 수익은 현행원가로 비용은 역사적 원가로 측정하므로 수익이 과대 측정되는 경향이 있다.

손익측정방법

매출액	순 매출액으로, 예누리, 환입, 할인을 제외한 값
매출원가	상품(또는 제품)계정 상, 판매가능액에서 기말재고를 차감한 금액
매출총이익	매출액-매출원가
판매비	주된 사업 목적에 관련된 비용으로 급여, 접대비 등
영업이익	매출총이익-판매비
영업외수익(+)	금융업이 아닌 이상 이자수익은 영업외수익으로 처리
영업외비용(-)	이자비용, 기부금, 기타의대손상각비, 잡손실 등
당기순이익	영업이익+영업외수익-영업외비용-법인세비용

4) 현금흐름표

미래 현금흐름을 예측하고, 배당지급능력이나 부채상환능력을 나타내는 등의 역할을 한다. 또, 매출채권 대비 매출액을 파악하여 분식 등 부정위험에 대한 검토를 할 수 있다.

5) 자본변동표

자본 항목인 자본금, 자본잉여금, 이익잉여금, 자본조정, 기타포괄손익누계액의 변동을 나타낸다. 이익잉여금은 당기순이익으로부터 도출된다.

6) 주식

비계량정보를 서술하거나 회계정책, 방법, 특징 등이 서술된다. 우발채무, 약정, 이익잉여금처분 계산서 등이 포함된다. 재무제표에 표시되지 않은 상세정보를 제공한다.

7) 외부감사제도

주식회사로부터 독립된 외부의 감사인이 하는 주식회사의 회계감사를 말한다. 회계감사란 재무제표에 표시된 경제행위와 사건에 관한 주장에 대하여 이 주장이 설정된 기준을 어느 정도 따르고 있는가를 판정하기 위하여 객관적으로 증거를 수집하고 그 결과를 이해관계자에게 전달하기 위한 체계적 과정이다. 현재 2020년 10월 13일 개정된 외감법 시행령에 따르면 외부감사 대상 기업은 아래와 같다.

1. 주식회사
하단의 4개 요건 중 2개 이상에 해당하는 회사 가. 직전 사업연도 말의 자산총액이 120억원 이상 나. 직전 사업연도 말의 부채총액이 70억원 이상 다. 직전 사업연도의 매출액이 100억원 이상 라. 직전 사업연도 말의 종업원이 100명 이상
2. 유한회사
하단의 5개 요건 중 3개 이상에 해당하는 회사 가. 직전 사업연도 말의 자산총액이 120억원 이상 나. 직전 사업연도 말의 부채총액이 70억원 이상 다. 직전 사업연도의 매출액이 100억원 이상 라. 직전 사업연도 말의 종업원이 100명 이상 마. 직전 사업연도 말의 사원이 50명 이상
3. 대규모 회사: 주식회사 및 유한회사 중 직전 사업연도의 자산 또는 매출액 500억원 이상인 경우

2. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 세무사항

1) 법인세

주식회사와 같이 법인 형태로 사업을 하는 경우 그 사업에서 생긴 소득에 대하여 부과하는 세금으로, 기업소득세라 할 수 있다. 개인이 소득세를 납부하는 것과 같이 법인은 소득세법의 적용을 받지 않고 법인세법에 의하여 법인세를 부담하게 된다.

법인세 신고납부대상

법인은 각 사업연도의 소득에 대한 법인세 납세의무가 있으며, 국내에 본점이나 주사무소 또는 사업의 실질적 관리장소를 둔 법인(내국법인)은 국내/외에서 발생하는 모든 소득에 대하여 법인세 납부의무가 있다. 외국에 본점이나 주사무소를 둔 단체(외국법인)은 국내에서 발생하는 소득 중 법에서 정한 것(국내원천소득)에 한하여 법인세 납부의무가 있다.

법인세 신고기간

신고·납부기한은 사업연도 종료일이 속하는 달의 말일부터 3개월 이내이다. 12월에 사업연도가 종료되는 법인은 3월 31일까지 법인세를 신고 납부해야 한다(일정 요건*)을 충족하여 법인세법 제60조의2의 성실신고 대상 법인은 성실신고 확인서를 제출하는 경우 사업연도 종료일이 속하는 달의 말일로부터 4개월 이내 신고).

(*) 지배주주 50% 이상(특수관계인 포함), 부동산 임대업이 주된 사업이거나 매출액 중 이자, 배당, 임대수입금액이 70% 이상인 경우, 상시근로자 5명 이하 등

세율

각 사업연도 소득		
과세표준	세율	누진공제
2억 원 이하	9%	-
2억 원 초과 200억 원 이하	19%	20,000,000 원
200억 원 초과 3,000억 원 이하	21%	420,000,000 원
3,000억 원 초과	24%	9,420,000,000 원

가산세

세법에 규정하는 의무의 성실한 이행을 확보할 목적으로 그 의무를 위반한 경우에 당해 세법에 의하여 산출한 세액에 가산하여 징수하는 금액을 말한다.

무신고가산세: 무기장가산세와 중복되는 경우 그 중 큰 금액 적용	
부당한 방법으로 무신고	MAX ① 산출세액 × 부당무신고 과세표준/과세표준 × 40%(역외거래 60%) ② 일반무신고 수입금액 × 0.14%
일반 무신고	MAX ① 산출세액 × 일반무신고 과세표준/과세표준 × 20% ② 일반무신고 수입금액 × 0.07%
무기장가산세: 토지 등 양도소득에 대한 법인세 제외	
장부 비치, 기장의무 불이행 산출세액이 없는 경우에 도 적용	MAX ① 산출세액 × 20%, ② 수입금액 × 0.07%
과소신고 가산세: 무기장 가산세와 중복되는 경우 그 중 큰 금액 적용	
부정행위로 인한 과소신고	MAX ① 과소신고납부세액 × 부정과소 신고과세표준/과세표준 × 40% (역외거래 60%). ② 부정과소신고 수입금액 × 0.14%
일반 과소신고	과소신고납부세액 × 일반과소 신고금액/과세표준 × 10%
부당공제감면 가산세	
부정행위로 세액감면 또는 세액공제를 신청	부정 세액감면 또는 세액공제 금액 × 40%
납부·환급불성실 가산세	
미납·미달납부세액(초과환급세액) × 미납기간 × 25/10,000 (미납기간: 납부기한(환급받은 날) 다음날-자진납부일) (가산세율: 2019.2.12 전일까지는 3/10000 적용)	
원천징수납부불성실 가산세	
[①+②] (미납·미달납부세액 × 10% 한도) ① 미납·미달납부세액 × 미납기간 × 25/100,000, ② 미납·미달납부세액 × 3% (가산세율: 2019.2.12 전일까지는 3/10000 적용)	
지출증명 미수취(허위수취)가산세	
법정증빙서류를 수취하지 않은 금액 또는 사실과 다른 증빙 수취금액 × 2%	

지급명세서제출 불성실 가산세
미제출, 누락제출, 불분명 제출금액 × 1% ⁵ (제출기한 경과 3월내 제출시 0.5% ⁶)
계산서 교부 불성실 가산세
매입·매출처별 계산서 합계표 미제출, 불분명 공급가액 × 1%
세금계산서 합계표제출 불성실 가산세
매입처별 세금계산서 합계표 미제출, 불분명 공급가액 × 0.5%
현금영수증 가입 및 발급 불성실 가산세
미가입: 미가입한 사업연도 수입금액 × 1% × 미가맹기간 / 해당 사업연도 일수
발급불성실: 발급거부 및 사실과 다르게 발급한 금액 × 5% (건별 계산금액 5천원 미만은 5천원)

5. 2018년 1월 1일 전 제출기한이 도래하는 분: 2%

6. 2018년 1월 1일 전 제출기한이 도래하는 분: 1%

법인세 신고 절차

① 세무조정

기업이 일반적으로 공정·타당하다고 인정되는 기업회계기준에 의하여 작성한 재무제표상의 당기순손익을 기초로 하여 세법의 규정에 따라 익금과 손금을 조정함으로써 정확한 과세소득을 계산하기 위한 일련의 절차를 말한다.

② 기업회계와 세무회계 차이

기업회계와 세무회계의 차이는 법인의 결산상 당기순손익과 법인세를 계산하는 각 사업연도 소득간의 차이를 말하는 것으로서 다음 항목들을 가감하여 조정하게 된다.

- 익금산입: 기업회계상 수익이 아니나 세무회계상 익금으로 인정하는 것
- 익금불산입: 기업회계상 수익이나 세무회계상 익금으로 보지 않는 것
- 손금산입: 기업회계상 비용이 아니나 세무회계상 손금으로 인정하는 것
- 손금불산입: 기업회계상 비용이나 세무회계상 손금으로 보지 않는 것

③ 세무조정 구분

세무조정은 사업연도 말의 결산서에 손비로 계상한 경우에만 세법에서 인정하는 「결산조정사항」과 법인세 신고서에만 계상해도 되는 「신고조정사항」으로 나누어진다.

결산조정항목 (예시)

- 감가상각비(즉시상각액 포함)(법§23)
 - * 중소, 중견기업이 사업에 사용하기 위해 설비투자자산을 2017년 6월 30일까지 취득하여 일정 요건을 충족하는 경우 해당 설비투자자산에 대한 감가상각비를 손금으로 계상하였는 지와 관계없이 감가상각 한도내 범위에서 손금으로 산입 가능함(조특법 제28조의2)
- 고유목적사업준비금(법§29)
 - * 외부감사를 받는 비영리법인의 경우 신고조정 가능
- 퇴직급여충당금(법§33)
- 대손충당금(법§34)
- 구상채권상각충당금(법§35)
- 법인세법시행령 제19조의2 제1항 제8호 내지 제13호의 사유에 해당하는 대손금(영§19의2 ③ 2호)
- 파손·부패 등의 사유로 인하여 정상가격으로 판매할 수 없는 재고자산의 평가손(법§42 ③ 1호)
- 천재·지변 등에 의한 고정자산평가손(법§42 ③ 2호)
- 다음 주식으로서 발행법인이 부도발생, 회생계획인가결정 또는 부실징후기업이 된 경우 당해 주식 등의 평가손(법§42 ③ 3호)
 - ㄱ. 창업자·신기술사업자가 발행한 주식 등으로서 각각 보유하는 주식
 - ㄴ. 주권상장·코스닥상장 법인이 발행한 주식
 - ㄷ. 1, 2 외의 법인 중 특수관계 없는 법인이 발행한 주식
- 주식을 발행한 법인이 파산한 경우의 그 주식평가손(법§42 ③ 4호)
- 생산설비의 폐기손(영§31 ⑦)

신고조정항목 (예시)

- 무상으로 받은 자산의 가액과 채무의 면제 또는 소멸로 인한 부채의 감소액 중 이월결손금의 보전에 총당한 금액(법§18·6호)
- 퇴직보험료·퇴직연금 부담금 등(영§44의2)
- 공사부담금·보험차익·국고보조금으로 취득한 고정자산가액의 손금산입(영§36① 등)
- 자산의 평가손실의 손금불산입(법§22)
- 제 충당금·준비금 등 한도초과액의 손금불산입
- 감가상각비 손금불산입(법§23)
- 건설자금이자의손금불산입(과다하게 장부계상한 경우의 손금산입)(법§28 ①)

③ 외부조정 신고

조세감면을 받는 법인 등과 외부회계감사 대상법인 등은 기업회계와 세무회계의 차이가 많이 발생하므로 정확한 과세소득을 자체적으로 계산하기가 쉽지 않다. 이러한 법인이 정확하고 성실한 납세의무 이행을 위하여 법인세를 신고·납부함에 있어 세무사(공인회계사 및 변호사 포함)

로부터 세무조정계산을 받아 신고하도록 하는 제도가 「외부조정 신고」이다. 세무사가 세무조정 계산서를 작성하여야 하는 법인의 범위는 법인세법 시행령 제97조2에서 규정하고 있다. (다만, 「조세특례제한법」 제72조에 따른 당기순이익 과세를 적용 받는 법인은 제외)

- 직전 사업연도의 수입금액이 70억 원 이상인 법인 및 「주식회사의 외부감사에 관한 법률」 제4조에 따라 외부의 감사인에 의한 회계감사를 받아야 하는 법인
- 직전 사업연도의 수입금액이 3억 원 이상인 법인으로서 법 제29조부터 제31조까지, 제45조 또는 「조세특례제한법」에 따른 조세특례(같은 법 제104조의 5 및 제104조의 8에 따른 조세특례는 제외한다)를 적용 받는 법인
- 직전 사업연도의 수입금액이 3억 원 이상인 법인으로서 해당 사업연도 종료일 현재 법 및 「조세특례제한법」에 따른 준비금 잔액이 3억 원 이상인 법인
- 해당 사업연도 종료일부터 2년 이내에 설립된 법인으로서 해당 사업연도 수입금액이 3억 원 이상인 법인
- 직전 사업연도의 법인세 과세표준과 세액에 대하여 법 제66조 제3항 단서에 따라 결정 또는 경정 받은 법인
- 해당 사업연도 종료일부터 소급하여 3년 이내에 합병 또는 분할한 합병법인, 분할법인, 분할 신설법인 및 분할합병의 상대방법인
- 국외에 사업장을 가지고 있거나 법 제57조 제5항에 따른 외국자회사를 가지고 있는 법인
- 정확한 세무조정을 위하여 세무사가 작성한 세무조정계산서를 첨부하려는 법인

법인세 공제 감면

법인세 및 조세특례제한법 상 세액공제·감면 등 조세지원 제도는 중소기업에게만 적용되는 제도와 중소기업 및 일반기업 모두에게 적용되는 제도가 있다. 세금 감면은 사업의 종류, 규모 등에 따라 그 크기가 달라진다. 세법상 중소기업 업종(2017. 1. 1. 이후 개시하는 과세연도 분부터 농업·제조업·건설업 등 49개 업종(Positive 방식)에서 소비성 서비스업⁷을 제외한 모든 업종(Negative 방식)으로 변경됨)으로서, 매출액이 중소기업기본법의 기준을 충족하고, 자산총액 5,000억 원 이내로서, 실질적인 독립성이 중소기업기본법 시행령 제3조 제1항 제2호의 규정에 적합한 경우 중소기업으로서 세무상 많은 혜택이 주어진다.

7. 소비성 서비스업(조특령 §29③ 준용)
 - 유희주점업 및 단란주점업(관광유희음식점업 및 외국인 전용유희음식점업 제외)
 - 호텔업 및 여관업(관광숙박업 제외)

① 중소기업에 한하여 적용되는 지원제도

구분	내용
세액감면 및 공제	<ul style="list-style-type: none"> • 창업중소·벤처기업에 대한 세액감면(50%~100%) • 중소기업에 대한 특별세액감면(5~30%) • 수도권과밀억제권역 외 지역 이전시 세액감면(50~100%) • 고용증가인원에 대한 사회보험료세액공제 • 경력단절여성 재고용 중소기업 세액공제 • 근로소득을 증대시킨 기업에 대한 세액공제 • 고용을 증대시킨 기업에 대한 세액공제 • 중소기업 취업자에 대한 소득세 감면 • 고용유지중소기업 등에 대한 과세특례(중소기업기본법상 중소기업)
손금산입	<ul style="list-style-type: none"> • 정보화지원금 손금산입(중소기업기본법상 중소기업) • 중소기업지원 설비 수증이의 손금산입 등 • 고용유지중소기업 등에 대한 과세특례(중소기업기본법상 중소기업)
기타 조세지원	<ul style="list-style-type: none"> • 최저한세를 적용 우대(중소기업 7%, 일반기업* 10~17%) * 중소기업 졸업 유예기간 이후 3년간 8%, 그 이후 2년간 9% • 과세표준 1천억 원 초과 일반기업의 최저한세를 인상: 14년부터 16%→17% • 접대비 한도액 우대 • 중소기업 통합시 양도소득세 이월과세 적용 • 이월결손금 공제 시 한도 미적용 • 결손금 소급공제에 의한 환급 • 수도권과밀억제권역의 대체투자에 대한 감면허용 • 원천징수세액 반기납부(직전년도 상시 고용인원이 20인이하로 반기납부 승인 또는 지정된 기업, 금융보험업을 영위하는 법인 제외) • 법인세 분납기한 우대 등 • 미환류소득에 대한 법인세 신고 제외 • 영세중소기업의 경우 중간예납 신고의무 면제

② 모든 기업에 적용되는 지원제도

상생협력에 대한 조세지원, 연구·인력 개발에 대한 과세이연 및 세액공제, M&A 활성화 지원, 시설투자 등에 세액공제, 영농조합법인 등에 대한 감면, 감면연구개발특구 입주 기업에 대한 감면, 공장(본사) 등 지방이전 세액감면 등이 있다.

법인세 중간예납 신고·납부대상

각 사업연도의 기간이 6개월을 초과하는 법인은 중간예납세액을 신고 및 납부하여야 한다. 다만, 아래 법인은 중간예납 의무가 없다.

- 신설법인의 최초사업연도(합병 또는 분할에 의한 신설법인은 제외)
- 중간예납기간에 휴업 등의 사유로 사업수입금액이 없는 법인
- 청산법인
- 국내사업장이 없는 외국법인
- 직전사업연도 법인세액이 없는 유동화전문회사, 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」에 따른 투자회사 및 투자목적회사, 기업구조조정투자회사, 문화산업전문회사
- 각 사업연도의 기간이 6개월 이하인 법인
- 조특법 121의 2에 의해 법인세가 전액 면제되는 외국인 투자기업
- 「고등교육법」 제3조에 따른 사립학교를 경영하는 학교법인, 「산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률」에 따른 산학협력단, 국립대학법인(서울대학교, 인천대학교)
- 영세 중소기업: 직전 사업연도의 중소기업으로서 직전 사업연도 산출세액을 기준으로 계산한 중간예납세액이 30만 원 미만인 내국법인

① 중간예납 신고·납부

1월 1일부터 6월 30일까지를 중간예납 기간으로 하여, 2개월 이내인 8월 31일까지 신고·납부하여야 한다.

② 중간예납의 분납

납부할 세액이 1천만 원을 초과할 경우에는 다음의 금액을 납부기한이 경과한 날로부터 1개월(중소기업은 2개월) 이내에 분납 가능하다.

- 1,000만 원 초과 2,000만 원 이하일 때 → 1,000만 원을 초과한 금액
- 2,000만 원 초과할 때 → 납부할 세액의 50/100 이하의 금액

2) 부가가치세

기업이 재화나 용역을 공급할 때 구매자로부터 징수한 부가가치세에서 원재료나 상품 등을 공급 받을 때 이미 징수당한 부가가치세를 뺀 차액을 납부하는 것으로 재화나 용역이 생산·제공되거나 유통될 때에 각 단계마다 기업이 창출하는 부가가치에 대하여 부과하는 세금이다.

부가가치세 신고·납부기간

부가가치세는 6월을 과세기간으로 하여, 각 과세기간을 다시 3개월로 나누어 1년에 4번 신고 납부한다.

신고대상				신고/납부기간
일 반	1기	예정신고	1.1~3.31 사업실적	4.1~4.25
		확정신고	4.1~6.30 사업실적	7.1~7.25
	2기	예정신고	7.1~9.30 사업실적	10.1~10.25
		확정신고	10.1~12.31 사업실적	다음해 1.1~1.25
간 이	1.1~12.31 사업실적			다음해 1.1~1.25

납부세액의 계산

매출세액 - 매입세액 = 납부/환급세액

매출세액	매출액×10%
매입세액	<ul style="list-style-type: none"> • 발급받은 세금계산서상 매입세액 • 신용카드매출전표 등에 의한 매입세액 • 의제 매입세액, 변제대손세액 • 재활용폐자원 등 매입세액 • 매입자발행 세금계산서상 매입세액 등 • (-) 공통매입 면세분 • (-) 공제받지 못할 매입세액

세금계산서

① 세금계산서 발급의무자 대상

납세의무자로 등록한 사업자(일반과세자)가 재화 또는 용역을 공급(부가가치세가 면제되는 재화 또는 용역의 공급은 제외)하는 경우에는 부가가치세법이 정하는 발급시기에 세금계산서를

그 공급을 받는 자에게 발급하여야 한다.

② 세금계산서의 기능

세금계산서를 발급하는 자나 발급받는 자는 과세당국에 제출해야 하고 제출된 세금계산서는 집계, 분류, 분석되어 상호대사 하는데 활용된다.

이러한 세금계산서는 과세재화 및 용역을 공급하는 사업자 측면에서 보면 자기의 공급가액을 표시하는 증거자료가 되는 동시에 공급받는 자에 대하여는 원가를 구성하는 매입자료로써 매출액 측정의 기준이 된다.

③ 세금계산서 발급의 의미

세금계산서의 발급은 공급자가 재화나 용역을 공급하고 해당 공급사실에 대하여 공급내용을 기재한 세금계산서를 작성하고 이를 공급받는 자에게 발급하는 것을 말한다. 그렇기 때문에 세금계산서를 작성은 하였으나 이를 발급하지 않은 상태에서는 발급(건네 주는 행위, 즉 직접 전달 및 우편발송 등)이 없으므로 세금계산서로서의 효력이 없는 것이며, 공급받는 자의 동의 없이 일방적으로 세금계산서를 작성하여 작성자만이 정부에 제출하거나 우편발송 하였으나 공급받는 자가 수취를 거부한 때에는 정당하게 세금계산서를 발급한 것으로 보지 아니한다.

④ 법인사업자 전자계산서 발급·전송

• 전자계산서 발급

소득세법 제163조 제1항에 따른 전자계산서는 「전자문서 및 전자거래 기본법」 제24조 제1항에 따른 제정된 전자계산서의 표준에 따라 생성·발급·전송되어야 한다.

• 전자계산서 발급시기

재화나 용역을 공급받는 자가 지정하는 수신함에 입력되거나 국세청 전자계산서 발급 시스템에 입력된 때에 공급받는 자가 그 전자계산서를 수신한 것으로 본다.

원칙적으로 계산서도 부가가치세법상의 공급시기에 발급하여야 하나, 월합계산서의 경우 예외적으로 공급시기가 속하는 달의 다음달 10일까지 발급할 수 있다.

부가가치세 면세사업자는 전자계산서를 발급하거나 국세청에 전송할 수 있으나, 전자계산서 발급과 국세청 전송이 의무화되어 있지 아니하여 거래의 투명성을 높이는 데에 한계가 있어 2015년 7월 1일부터 법인사업자에 대하여 전자계산서 발급과 국세청 전송을 의무화하고, 이를 불이행하는 경우 2016년 1월 1일부터 가산세를 부과될 예정이다.

구분	내용	가산세율
지연전송	제출기한 경과 후 전송하는 경우로서 공급시기가 속하는 사업연도 말의 다음달 11일까지 전송하는 경우	공급가액의 0.3%

미전송	제출기한 경과 후 공급시기가 속하는 사업연도 말의 다음달 11일까지 전송하지 아니한 경우	공급가액의 0.5%
------------	---	------------

⑤ 주요 가산세

- 공급시기가 속한 과세기간 내에 발급받는 경우
예를 들어 4월에 물품을 구매하고 세금계산서는 6월에 받는 경우, 이런 경우에는 판매자나 매입자 모두에게 공급가액의 1%의 가산세가 부과된다.
- 공급시기를 지나서 다른 과세기간에 발급받는 경우
예를 들어 4월에 물품을 구매하고 세금계산서는 과세기간(1~6월)을 지나 8월에 발급받는 경우, 이런 경우에는 판매자에게는 공급가액의 2%의 가산세가 부과되고 매입자에게는 매입세액을 공제해 주지 않는다.
만약 매입자가 매입세액을 공제 받을 수 없는 데도 매입세액을 공제하여 신고하면, 매입세액의 10%에 해당하는 신고불성실 가산세 및 공급가액의 0.5%에 상당하는 매입처별 세금계산서합계표 불성실가산세와 함께 과소 납부금액에 대한 납부불성실가산세가 부과된다.

재화 및 용역의 공급시기

① 재화의 공급시기

- 현금판매, 외상판매, 할부판매 재화가 인도되거나 이용가능하게 되는 때
- 1년 이상 장기할부판매 대가의 각 부분을 받기로 한 때
- 반환조건부판매, 동의조건부판매, 기타 조건부 및 기한부판매 조건이 성취되거나 기한이 경과되어 판매가 확정되는 때
- 완성도기준지급 또는 중간지급조건부로 재화를 공급하거나 전액 기타 공급단위를 구획할 수 없는 재화를 계속적으로 공급하는 경우 대가의 각 부분을 받기로 한 때

② 용역의 공급시기

- 통상적인 경우 역무가 제공되거나 재화·시설물 또는 권리가 사용되는 때
- 완성도기준지급, 중간지급, 1년 이상 장기할부, 기타 조건부로 용역을 공급하거나 그 공급단위를 구획할 수 없는 용역을 계속적으로 공급하는 경우 대가의 각 부분을 받기로 한 때
- 위의 공급시기 도래 전에 세금계산서를 발급하고 그 세금계산서 발급일로부터 7일 이내에 대가를 지급받는 경우에는 세금계산서를 발급하는 때를 공급시기로 본다.

부가세 예정신고

부가세 신고기간은 1기(1.1~6.30)와 2기(7.1~12.31)로 나누어져 있다. 하지만 법인의 경우에는 1기와 2기의 중간기간에 한번 더 신고를 하도록 하고 있는데, 이를 '예정신고'라고 한다.

신고 방법은 확정신고와 예정신고가 큰 차이가 없기 때문에, 실질적으로 법인 사업자의 경우는 1년에 4번 부가세 신고를 한다고 보면 된다. 예정신고 기간은 각 예정신고기간 종료일로부터 25일 이내이다.

① 부가세 예정신고 시 필요한 서류

- 매출자료
 - 종이로 발급된 매출 세금계산서/계산서(전자/수기)
 - 신용카드/현금영수증 매출내역
 - 순수 현금매출 내역 자료(소매매출) 및 기타 수수료 매출: 세금계산서나 카드, 현금영수증 발급이 안된 순수 현금매출 내역은 따로 정리해 두어야 한다.
 - 업종별 추가 서류
 - 수출입 무역업체: 수출실적 명세서 및 신고필증, 인보이스, 수출입계약서, 내국신용장/구매확인서 등의 영세율 관련서류
 - 부동산 임대업: 부동산임대현황 및 임대내용 변경 시 변경된 임대차 계약서
 - 전자상거래업체: 인터넷 쇼핑 사이트 매출내역
 - 매입자료
 - 종이로 발급된 매출 세금계산서/계산서(전자/수기)
 - 신용카드/현금영수증 매출내역
 - 업종별 추가 서류
 - 수출입 무역업체: 수입신고 내역 등
 - 음식점업: 면세농산물 등에 대한 매입관련 계산서나 신용카드 및 현금영수증 전표
- ※ 증빙서류를 갖춰놓지 않으면 실제 지출한 비용을 세법상 비용으로 인정받지 못한다.

② 부가세 예정신고를 안할 경우 가산세

법인사업자가 예정신고를 하지 않을경우 신고불성실 가산세 및 납부불성실가산세가 적용된다.

- 신고불성실가산세(무신고가산세): 납부세액 × 20% (일반 무신고인 경우)
 - 납부불성실가산세: 납부세액 × 0.025% × 미납일수
- 가산세율: 2019.2.12 전일까지는 3/10,000 적용

3) 원천징수세

원천징수 대상 소득금액을 지급할 때(원천징수의무자) 이를 받는 사람(납세의무자)이 내야 할 세금을 미리 떼어서 국가에 대신 납부하는 제도로 직원들의 급여나 상여금, 퇴직금이 지급될 때 원천징수하는 근로소득세를 말한다.

원천징수	신고납부
<ul style="list-style-type: none"> 원천징수 대상소득을 지급할 때 원천징수함 납세의무자에게 “원천징수영수증” 교부 	<ul style="list-style-type: none"> 원천징수한 달의 다음달 10일까지 세무서에 '원천세' 신고·납부 상시고용인 20명 이하인 원천징수의무자(금융보험업 제외)은 6월단위 신고가능

원천징수 방법

① 근로소득

매월 급여(상여금 포함)를 지급할 때마다 '간이세액표'에 의해 원천징수한 후 다음연도 2월분 급여지급 시 근로소득자의 각종 공제내역을 제출받아 정산한다.

국세청에서는 매년 연말정산 신고가 끝나면 소득·세액공제 내용의 적정성을 전산분석을 통해 검증하고 있으므로 실수로 과다하게 공제받아 가산세를 부담하지 않는 것이 더 중요한 절세전략이다.

② 퇴직·이자·배당·기타·사업소득

대상 소득금액 또는 수입금액을 지급하는 때에 해당 소득의 원천징수세율에 의해 원천징수한다.

*법인이 원천징수당한 세금은 각 사업연도 소득에 대한 법인세 납부 시 '기납부세액'으로 공제받는다.

Contact

삼일회계법인 게임 스타트업 지원팀의 전문가들은
오늘도 최고의 서비스로 고객 기업의 성장을 돕기 위해
노력하고 있습니다.

이 재 혁 Partner

02-709-8882

jae-hyuk.lee@pwc.com

www.samil.com

S/N: 2311A-BR-057

© 2023 Samil PricewaterhouseCoopers. All rights reserved. "PricewaterhouseCoopers" refers to Samil PricewaterhouseCoopers or, as the context requires, the PricewaterhouseCoopers global network or other member firms of the network, each of which is a separate and independent legal entity.