



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

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

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 IPO관련 사항)	12
II. 게임업계의 현황 및 이슈사항	17
1 게임업종 Overview	18
2 게임업계 시장의 동향	23
3 게임업계의 회계적 이슈	30
4 게임업계의 세무적 이슈	37
Appendix	43
1. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 회계 사항	44
2. 게임 스타트업이 알아야 하는 기초 세무 사항	49



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 스마트폰 활성화에 따른 모바일게임 산업의 부흥으로 인해 넷마블(주), (주)펄어비스, (주)넷게임즈 등이 잇달아 IPO에 성공하며 게임 스타트업이 점점 증가하고 있는 추세이다. 이에 게임 스타트업의 Set-up, Funding, Exit의 일련의 절차 안에서 어떠한 주요 고려사항이 있는지 살펴해보도록 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 스타트업 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.

용어의 정리

개인사업자

개인사업자는 개인이 사업주체이므로 사업 자체가 개인과 분리되지 않는다. 손실이든 이익이든 모든 사업의 성과는 개인에게 귀속되며, 해당 성과는 사업소득이란 이름으로 개인명의로 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 법인명의로 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. - 주주출자 - 대표자확정 - 설립등기 - 사업자등록 * 진행과정에서 설립 비용 소요
설립 자본금	별도의 법정자본금 불필요함.	법정 최저자본금은 폐지되었으나, 통상적으로 100만원~5,000만원 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 개인명의로의 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 소득세법상 사업소득이며, 6~42%의 소득세율을 적용하여 사업소득을 부과	법인의 소득에 대해서 법인세 부과(10%, 20%, 22%, 25%) * 개인 자금화에 대한 세금은 별도 고려 대상
기타 이슈	회계 및 세무처리가 간편하여 소규모 사업자 형태에 적합	회계 및 세무처리가 복잡하며 일정 규모 이상의 사업자나 회사의 지속성장이 목표인 경우에 적합

개인사업자와 법인기업의 등록 절차

개인사업자

개인사업자 등록 시 절차는 하기와 같다.

- 업태와 종목 코드를 확인: 국세청 홈택스 조회/발급 코너에서 확인
- 임대차 계약서 준비: 사업장이 임대인 경우 임대차 계약서를 준비하여야 함.
- 개인사업자 등록신청서 작성
- 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)

발기인 구성

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

상호결정

상호는 한글 표기를 원칙으로 하며, 상호에 주식회사라는 명칭이 반드시 들어가야 한다. 상호는 같은 관할구역 내에서 동일한 상호를 사용할 수 없으므로, 상호의 유사성에 대하여 본점 소재지 관할 등기소에서 검색을 하여야 한다.

정관작성

주식회사 설립을 위해 발기인은 정관을 작성하여야 한다. 정관은 공증인의 인증이 있어야 하나, 자본금이 10억 미만인 경우 발기인의 기명날인으로 효력이 발생한다. 정관에는 ① 사업목적, ② 상호, ③ 회사가 발행할 주식의 총수, ④ 1주의 금액(액면주식 발행의 경우), ⑤ 회사가 설립 시 발행하는 주식의 총수, ⑥ 본점 소재지, ⑦ 회사의 공고방법, ⑧ 발기인의 성명, 주소 및 주민등록번호를 반드시 기재하여야 한다.

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 동의에 따라 주식의 종류와 수 그리고 액면 이상으로 발행하는 경우에는 그 수와 금액을 정하여야 한다. 발기인은 회사 설립 시에 발행하는 주식 중 최소 1주 이상의 주식을 서면으로 인수해야 한다.

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.

주금납입

발행하는 주식의 총수가 인수되면 발기인은 주식청약서에 기재된 은행 등 금융기관에 주금을 납입 시켜야 한다. 주금의 납입이 끝나면 은행에서는 설립등기가 완료될 때까지 주금을 보관하게 되고 「주금납입보관증명서」를 발기인에게 교부하여 준다. 주금의 납입이 완료되면 회사에서는 주주의 성명, 주소, 주민등록번호, 인수주식수, 취득연월일 등이 기재된 「주주명부」를 작성해 놓아야 한다. 10억 미만 발기 설립 시 잔고 증명서로 대체 가능하다.

발기인 총회

창립총회 소집은 상법상 창립총회일 2주 전에 주주에게 서면으로 통지하여야 한다. 주식을 인수한 발기인이 본점의 위치를 확정하고 이사/감사를 선출해야 한다. 선출된 이사/감사는 정관 및 주식 발행 사항 등 일련의 절차를 확인, 조사 후 발기인에게 보고한다.

이사회 개최

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

등록세 납부

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

사업자 등록

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

등기 신청

법인설립등기신청서, 인감, 개인신고서, 인감카드 발급 신청서, 정관, 발기인 총회 의사록, 이사/감사 조사보고서, 주식 발행사항 동의서, 주식인수증, 주주명부, 잔고증명서, 법인등록면허세 영수증, 주민등록증(초)본, 인감증명을 준비하여 등기 신청을 한다



2. 게임 스타트업 펀딩

벤처 캐피탈 (Venture Capital: VC) 펀딩 및 엔젤 펀딩 (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.

벤처 캐피탈 투자현황 및 주요 투자사례

중소기업청 중소기업창업투자회사 전자공시시스템에 따르면 2019년 상반기 벤처캐피탈의 게임 산업에 대한 투자 금액은 615억¹⁾이며 전기 동일 기간 투자액인 734억²⁾에 비해 약 16% 감소하였다²⁾. 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.

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

2. 출처: 한국벤처캐피탈협회 Venture Capital Market Brief, 2019년 6월

R사

- 투자일: 2019년 7월
- 투자자: 엘비인베스트먼트(주), (주)디티앤인베스트먼트
- 투자형태: 유상증자
- 특이사항: R사는 T사의 자회사로, 뛰어난 온라인 FPS 게임 개발 전문가들을 필두로 설립된 개발전문 회사임. 특히 대표의 경우 국내 온라인FPS게임을 수차례 흥행시킨 경험을 보유하고, 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 아포타는 게임 퍼블리싱사업으로 시작해 모바일 광고, 핀테크, 이스포츠 등 다양한 서비스를 제공하고 있음. 최근 서비스 가입자 수가 6000만 명을 넘어섰고, 지난해 매출은 350억원을 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.

B사

- 투자일: 2018년 8월
- 투자자: 아이엠엠인베스트먼트(주), (주)파트너스인베스트먼트, 스마일게이트인베스트먼트(주) 등
- 투자형태: 구주 인수
- 특이사항: 모바일 게임회사 B사는 (주)파트너스인베스트먼트, 아이엠엠인베스트먼트(주) 등에 380억 규모의 C게임에 대한 투자를 유치함. B사는 카이스트, 포항공대 출신 개발자들이 주축이 되어 소셜 카지노게임을 주로 개발하는 회사로 자사 게임인 C게임 및 E게임의 누적 다운로드 수는 500만건을 넘었으며, 특히 C게임은 매월 20%의 성장률을 기록 중임. B사는 이번 투자를 통해 핵심 글로벌 인재들을 적극적으로 영입하여 본격적인 성장의 발판으로 마련할 예정이라고 밝힘.

L사

- 투자일: 2018년 7월
- 투자자: 포스코기술투자(주), (주)디티앤인베스트먼트, 서울투자파트너스(주) 등
- 투자형태: 클럽딜³
- 특이사항: L사는 온라인게임 전문 개발사로, 국내에서 S사를 통하여 회사의 게임을 2017년 3월부터 서비스 중에 있음. 해당 게임은 출시 이후 반응이 낮아 서비스 종료 가능성까지 점쳐졌으나, 2018년 3월부터 반등하기 시작하여 PC방 점유율 순위 20위권 이내로 진입에 성공함. 이로 인하여 회사의 재무상태가 반전하여, 클럽딜에 참여한 벤처캐피탈들은 동 회사의 가치를 600억원에 육박한다고 평가하고 있음.

H사

- 투자일: 2018년 5월
- 투자자: 스톰벤처스, 텐센트, 본엔젤스, 넷마블-코나 펀드, 데브시스터즈
- 투자형태: 알려지지 않음.
- 특이사항: 컴투스 공동창업자 출신이 수장으로 있는 게임 스타트업 H사가 미국과 중국 VC로부터 80억 규모 투자를 유치하였음. 투자를 리드한 스톰벤처스는 컴투스가 코스닥 상장하기 전에도 투자하였음. H사는 게임성에 집중한 3~4종의 타이틀을 개발 중이며, 국내보다 해외에 먼저 게임을 출시 및 서비스할 예정임.

3. 4~5곳의 PEF(Private Equity Fund, 사모펀드) 운용사가 모여서 투자를 주도하는 방식으로 대규모 사모투자자의 전형적인 구조

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 불특정다수로부터 자금을 모으는 것을 말한다. 소셜 네트워크 서비스(SNS)를 통해 참여하는 경우가 많아 소셜 펀딩이라고도 하며, 크라우드 펀딩은 크게 대출형, 투자형, 후원형, 기부형으로 구분할 수 있다.

대출형

대출형은 개인과 개인 사이에서 이루어지는 P2P 금융(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 돈을 조달이 가능하다.

투자형

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

후원형

후원형은 금전적 보상을 기대하지 않는 펀딩방식이다. 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 댄 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 투자한도가 종전 500만원에서 1,000만원으로 확대되었는데, 이전에는 1년간 동일기업당 200만원, 총 500만원을 투자할 수 있었으나 그 한도가 동일기업당 500만원, 총 1,000만원으로 확대된 것이다.

3.

게임 스타트업의 성장 (M&A 및 IPO 관련 사항)

M&A를 통한 확장

게임 스타트업의 경우 개발력을 인정 받아 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 전기부터 분기마다 발표하기로 했다.

세무상 고려사항

양도소득세

현행 소득세법 제94조 제3항에 의하면 상장주식의 대주주 및 비상장주식의 양도차익에 대하여 양도소득 과세표준의 일정비율을 곱하여 양도소득세를 부과한다. 한편, 최근 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	지분율	양도시기별 시가총액기준			
	기준	~18/03/31	18/04/01 ~20/03/31	20/04/01 ~21/03/31	21/04/01~
유가증권시장	1% 이상	25억원 이상	15억원 이상	10억원 이상	3억원 이상
코스닥시장	2% 이상	20억원 이상	15억원 이상	10억원 이상	3억원 이상
코넥스시장	4% 이상	10억원 이상	좌 동	좌 동	3억원 이상
비상장	4% 이상	25억원 이상	15억원 이상	10억원 이상	3억원 이상

주식 양도소득세율

분류		양도소득세율
중소기업	대주주 외	10% ⁴
	대주주	20% ⁵
중소기업 외	대주주 외	20%
	대주주	과세표준 3억원 이하: 20%, 과세표준 3억원 초과: 25% (단, 1년 미만 보유주식은 30%)

증권거래세

양도소득세와 별도로, 지분 매각에 대하여 증권거래세도 납부하여야 한다. 증권거래세법 제7조에 의하면 증권거래세의 과세표준은 당해 주권 등의 양도가액이며 양도가액을 알 수 없거나 그 가액이 부당하게 낮은 경우에는 대통령령이 정하는 방법에 의하여 그 주권을 평가한 가액을 과세표준으로 하도록 규정하고 있다. 또한 제 8조 제1항에서는 증권거래세의 세율을 유가증권시장 1.5/1,000, 코스닥상장시장 3/1,000, 장외거래 5/1,000으로 규정하고 있다. 증권거래세는 주권 등의 양도일이 속하는 반기의 말일부터 2개월 이내에 양도자의 관할세무서장에 신고 및 납부하여야 한다(2018년 개정전 분기별로 신고했던 것을 반기별로 개정하여 납세자 신고부담 완화함).

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)

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 데브시스터즈(주), (주)펄어비스, (주)에스엔케이 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. (주)카카오게임즈, (주)스마일게이트알피지, (주)티쓰리엔터테인먼트 등 역시 2020년을 목표로 기업공개를 추진 중에 있다.

4. 대주주가 아닌 자가 양도하는 주권상장법인 주식의 경우 비과

5. 2020. 1. 1. 이후 양도분부터는 과표 3억 이하 20% / 3억 초과 25%

코스닥 상장요건

코스닥시장 상장요건(2019.4.17 개정규준 기준)

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% 미만시 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			
	다음 요건 중 택일			
경영성과 및 시장평가 등 (택일)	1. 법인세차감전계속사업이익 20억원(벤처: 10억원) 이상, 시가총액 90억원 이상 2. 법인세차감전계속사업이익 20억원(벤처: 10억원) 이상, 자기자본 30억원(벤처: 15억원) 이상 3. 법인세차감전계속사업 이익이 존재하며, 시가총액 200억원 이상, 매출액 100억원(벤처: 50억원) 이상 4. 법인세차감전계속사업이익 50억원 이상	1. 시가총액 500억원 이상, 매출액 30억원 이상, 최근 2사업연도 평균 매출증가율 20% 이상 2. 시가총액 300억원 이상, 매출액 100억원 (벤처: 50억원) 이상 3. 시가총액 500억원 이상, PBR 200% 4. 시가총액 1,000억원 이상 5. 자기자본 250억원 이상	1. 자기자본 10억원 이상 2. 시가총액 90억원 이상 전문평가기관 의 기술 등에 대한 평가를 받고 평가결과 가 A등급 이상 일 것	상장주선인이 성장성을 평가하여 추천한 중소 기업일 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

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, 증권 시장의 자유로운 유통과 재무정보의 신뢰성 확보를 위한 최소한의 요건만 적용하도록 하였다.

구 분	내 용	비 고
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

코넥스시장 상장법인의 코스닥시장 이전상장시 심사요건의 특례

- 신속이전상장제도를 통해 코스닥시장 이전상장 하는 경우
 - 이익미실현 기업도 신속이전상장을 허용
 - 경영구조가 안정적인 기업은 기업 투명성 심사만으로 신속이전상장 허용
 - 자기자본요건 완화(30억원 → 10억원)
 - 설립 후 경과연수 요건(3년) 배제
 - 질적심사 중 기업계속성 심사 면제
 - 심사기간 단축 (45영업일 → 30영업일)
- 코넥스에서 주식을 공모한 경우 기공모실적을 의무공모 비율에 산입

코넥스시장에서 코스닥시장 이전상장 요건 개선

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.

구분	공통요건	트랙 별 요건
Track 1	<ul style="list-style-type: none"> - 코넥스 상장 후 1년 경과 - 지정자문인 (상장주선인) 추천 - 기업경영의 건전성 충족 	<ul style="list-style-type: none"> - 최근 사업연도 영업이익이 존재함 - 최근 사업연도 매출액 100억원 이상 - 기준 시가총액 300억원 이상
Track 2		<ul style="list-style-type: none"> - (직전 사업연도) ROE 10% 이상 - (최근 사업연도) ROE 10% 이상, 계속사업이익 20억원 이상
Track 3		<ul style="list-style-type: none"> - 최근 사업연도 계속사업이익 20억원 & ROE 20% 이상
Track 4		<ul style="list-style-type: none"> - 매출액 증가율 20% 이상 - 최근 사업연도 매출액 200억원 이상 - 영업이익 10억원 이상
Track 5		<ul style="list-style-type: none"> - 소액주주 10% - 코넥스시총 2,000억원 이상, 자본금 초과 - 기준 시가총액 3,000억원
신속 합병 상장		<ul style="list-style-type: none"> - (최근 2 사업연도) 당기순이익 10억원 이상 - (최근 2 사업연도) 영업이익 有

Source: 한국거래소 홈페이지



II. 게임업계의 현황 및 이슈사항

인터넷 기반기술의 발전과 인터넷 사용자들의 증가로 인한 인터넷 확대는 인터넷을 새로운 채널로 받아들이는 온라인 게임을 등장시켰고, 이로 인하여 과거 오락실, 콘솔, PC게임의 영역을 확장시켰다. 더욱이 스마트폰의 등장과 발전은 게임의 접근성 및 대중화를 불러왔다. 다양한 채널의 등장에 따라 점점 더 다양해지고 복잡해지는 게임업종과 이에 따라 발생하는 이슈사항에 대해 살펴보기로 한다.

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

1.

게임업종 Overview

산업의 분류 및 정의

대분류	중분류	소분류	분류체계의 정의
게임산업	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업	게임을 기획, 제작, 배급하는 사업체
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업	인터넷 또는 시디롬 등에 의한 컴퓨터 게임을 주로 제공하는 시설을 운영하는 사업체(PC방)
		전자 게임장 운영업	컴퓨터가 아닌 전자게임기를 갖춘 시설을 운영하는 사업체(싱글로케이션 포함)

Source: 한국표준산업분류(KSIC)

국내의 게임산업은 기본적으로 게임산업진흥에 관한 법률(이하 “게임법”)이 참조하는 그 외 법률(자원법, 보호법, 규제법)의 적용을 받고 있다. 게임법 제2조 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 및개발, 제작 분야가 될 것임.

E&M 산업의 일부로서의 게임산업

PwC Global에서 매년 발간하는 Global Entertainment and Media(이하 “E&M”) Outlook 2019–2023에 따르면 게임산업은 E&M 산업의 일부로 분류되고 있다. 이 보고서에서 E&M 산업은 VR, OTT, 인터넷광고, 비디오 게임 및 E-spots, 영화, 음악 등 13개 항목으로 구분하고 있으며, 비디오 게임 및 E-spots 시장의 향후 5년 연평균성장률(CAGR)은 약 6%로 예상하고 있다. 이는 VR, OTT, 인터넷광고에 이은 네 번째로 높은 성장률이다.



게임산업 분류

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, PC등의 시장으로 구분할 수 있다. 또한, 최근에는 애플레이어가 모바일 게임시장에 새로운 돌풍을 일으키고 있다. 스마트폰의 작은 화면에 답답함을 느낀 이용자들이 애플레이어를 통해 PC에서 모바일게임을 즐기게 시작했기 때문이다. 전문가들은 국내 애플레이어 시장이 아직 형성 초기 단계지만 향후 빠르게 성장할 것으로 예측하고 있다. 애플레이어란 윈도우(Windows), 맥(Mac) 등의 운영체제에서 안드로이드(Android) 모바일게임을 작동시켜 주는 시뮬레이터를 의미한다. 현재 국내 게임시장은 모바일게임으로 재편된 지 오래다. 모바일게임은 편리한 접근성과 이동하면서 게임을 즐길 수 있다는 장점을 내세우며 빠르게 주류 게임에 등극할 수 있었다. 그러나 최근에는 이러한 장점을 포기하고, 모바일게임을 애플레이어를 통해 PC에서 즐기는 이용자들이 늘어나고 있다. 또한 최근 VR게임 산업 성장세에 힘입어, 아케이드 게임이 높은 성장률을 보이고 있다.

구 분	정 의
아케이드 게임	오락실에 설치되어 게임장 전용 게임기로 구현되는 게임
콘솔 게임	TV에 연결된 전용게임기에 CD 혹은 DVD를 넣어 구현하는 게임
PC 게임	개인용 컴퓨터를 사용하여 컴퓨터에 내장된 프로그램과 대전하는 Stand-Alone Game
온라인 게임	많은 사용자들이 서버급 컴퓨터의 통신망을 통해 동시에 진행되는 게임
모바일 게임	휴대폰이나 개인휴대단말기로 인터넷에 접속하여 서비스를 제공받는 게임

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 오버워치, 배틀그라운드가 강세를 보이고 있으며, MMORPG장르 역시 모바일 플랫폼(리니지 2레볼루션, 리니지M, 무오리진 등)과 온라인 플랫폼을 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.

장 르	설명 및 예시
보드게임	바둑, 체스, 퍼즐 등 한정된 공간에서 즐기는 말판 놀이형 게임
RPG (Role Playing Game)	다양한 특징의 캐릭터를 선택하여 레벨을 상승시키면서 역할을 수행하는 게임 (리지니, 월드오브워크래프트) * MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)를 포괄하는 개념임
FPS (First Person Shooting)	유저가 가상공간과 현실 속에서 게임을 즐기는 형태로 게임하는 자신이 보이지 않은 방식의 게임(오버워치, 서든어택, 배틀그라운드) * 시뮬레이션 장르로 분류하기도 함
AOS (Aeon of Strife)	대전액션과 공성전이 결합된 게임으로 상대방의 건물을 공략해 무너뜨리는 것이 목적인 게임(리그 오브 레전드, DOTA2)
스포츠	실제 스포츠를 게임화하여 즐기는 게임(FIFA)
슈팅	플레이어가 총알 공격을 피하며 적을 제거해가는 유형의 게임(1942)
어드벤처	주인공 캐릭터가 사건을 해결해 가는 형태의 게임(바이오해저드, 이코)
RTS (전략시뮬레이션)	비행, 도시계획, 집단전투 등 체험하기 어려운 환경을 가상으로 경험하는 게임 (스타크래프트2)
비주얼노벨 (Visual Novel)	소설게임. 그림과 글 위주로 구성된 게임(투하트, 월희)

Source: 한국콘텐츠진흥원(2017) 및 삼일PwC Analysis

게임산업 특성

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 높게 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.

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.

수요가변성으로 인한 불확실성

최종 소비층인 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.

경기방어적 특성

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

수출산업

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

게임산업 수익구조

원가율이 매우 낮은 대표적인 High-risk, High-return 사업으로 진입장벽이 매우 낮으며 경쟁이 치열한 분야임. 한국신용평가정보(KISLINE) 산업정보(2018년 기준)에 따르면 게임산업의 평균 원가율은 24%에 불과하며 영업이익률 30%, EBITDA ratio 32%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 소요 된다. 통상 베타테스트 단계에서 어느 정도 사업성과의 추정이 가능하며, 베타테스트 이후 1년~1.5년 이내에 게임의 성패가 갈리게 된다.



2. 게임업계 시장의 동향

온라인 게임 분야

온라인게임의 성장 자체 속 <포트나이트(Fortnite)>의 성장

최근 온라인게임의 성장 둔화가 뚜렷하다. 대다수 게임업체의 매출 성장세가 사실상 한계점에 도달했다. 최근 출시된 온라인게임 신작들은 대부분 흥행에서 부진했고, 기존에 인기를 누리던 작품들도 <리그 오브 레전드> 등의 영향으로 인해 이용자 트래픽이 감소하는 추세가 유지되어왔다. 이 같은 상황에서 에픽게임즈의 배틀로얄 멀티플랫폼 게임 <포트나이트(Fortnite)>가 기록적인 성장을 하며 시장에서의 점유율을 늘려가고 있다. 지난 2019년 3월 기준 등록이용자 수 2억 5,000만 명을 돌파해 반년 이후인 8월까지 1억 명이 증가하였다. 게임업계 내에서는 포트나이트로 이용자 쏠림 현상으로 인해 중견 개발사는 물론이고 액티비전 블리자드와 같은 메이저 퍼블리셔마저 실적악화를 피할 수 없다는 진단이 나오고 있다. 심지어 최근에는 비디오 엔터테인먼트 시장의 최대 사업자인 넷플릭스 역시 CEO 차원에서 포트나이트에 대한 경계심을 드러냈다. 포트나이트의 특이점으로는 여타 엔터테인먼트 부문과의 협업 시도이다. <어벤져스>등 화재성이 높은 영화에 대한 콘텐츠 마련 등의 움직임을 보이기도 하고, 유명 DJ의 미니콘서트가 게임 내에서 개최되어 10분간의 콘서트가 1,000만 뷰를 기록하기도 했다. 이처럼 젊은 소비자를 공략함과 더불어 새로운 문화플랫폼을 만들어 나가는 것이 포트나이트의 성공요인 중 하나로 손꼽힌다.

탈온라인화 가속

온라인게임시장의 성장 둔화, 모바일 게임의 강세, <리그 오브 레전드> 및 <배틀그라운드> 등으로의 이용자 집중 등으로 대변되는 시장 환경은 필연적으로 온라인게임 중심의 사업구조를 가진 국내 게임업체들에게 변화를 강요했다. 이에 온라인게임 기업들의 '탈온라인화'가 빠르게 진행되고 있다.

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)엠게임, (주)웹젠 등 비교적 모바일 게임시장에 관심이 크지 않았던 기업들도 신작 모바일게임을 선보이고 있다.

국내 주요 게임업체 모바일게임 발매 현황

업체명	주요 게임
넥슨	트라하, 스피릿위시 등
넥슨지티	AxE
엔씨소프트	리니지M, 파이널 블레이드
펄어비스	검은사막 모바일
넷마블	더 킹오브 파이터즈 올스타, 모두의 마블, 세븐나이츠, 리니지2:레볼루션 등
웹젠	뮤 오리진2
그라비티	라그나로크M

Source: 삼일PwC Analysis

해외 시장에 대한 관심 증가

국내 온라인게임시장 환경의 악화는 필연적으로 해외 시장으로의 진출을 큰 화두로 만들었다. 중국음악지디털위원회 등이 공동 집필한 '2017년 중국 게임 산업보고서'에 따르면 2017년 중국의 게임시장 규모가 309억 달러로 미국을 제치고 1위를 기록하는 등 중국이 세계 최대의 온라인 게임 시장으로 떠오름에 따라 중국 진출에 국내 업체들도 많은 관심을 보이고 있다.

2019년 10월 기준으로, 중국 온라인 게임 순위 10위권 중 〈던전앤파이터〉, 〈몽환서유〉, 〈리그오브 레전드〉 등이 차례로 순위권을 차지하고 있다. 하지만 높은 마케팅 비용과 치열한 경쟁 및 중국정부의 제재 등으로 인하여 중국시장 진입 및 성공 여부에 게임업계의 관심이 높아지고 있다. 특히 사드(THAAD: 고고도 미사일 방어체계)배치 여파로 중단되었던 판호 발급은 지난 2019년 4월 재개하였으나, 재개 이후 한국 게임은 아직 발급받지 못하고 있는 상황으로 중국 게임 시장으로의 진출은 여전히 불확실한 상태이다. 오히려 한국은 중국 게임 업계의 주요 수출 대상이 되었고, 중국 수출 중단 이후 수출선 다변화 노력을 하지 못했던 국내 게임업계는 중국 업계에 국내 시장마저 내어주어야 할 위기에 처해있다.

모바일 게임 분야

모바일 게임 시장은 2017년 기준으로 6.2조원을 달성하여 2016년 대비 43.4%의 성장세를 보였다⁶. 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 가속화 되고 있다.

6. 2018대한민국게임백서, 한국콘텐츠진흥원, 2018

부분 유료화 모델로의 전환

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

글로벌 시장의 하이퍼캐주얼 열풍

하이퍼캐주얼 게임들이 글로벌 모바일 게임 시장의 새로운 주류로 부상하고 있다. 하이퍼캐주얼 게임이란, 문자 그대로 기존 캐주얼 게임보다 가볍고 단순한 '미니게임'을 지칭한다. 하이퍼캐주얼의 입지는 2018년을 기점으로 게임시장 내에서 상당히 커지고 있다. 모바일 무료 게임 다운로드 20위권 내에 하이퍼캐주얼 게임들이 차지하는 비중은 2018년 9월 미국 기준 60%에 달해 2017 동월 대비 세 배가 증가했다. 하이퍼캐주얼 게임은 용량이 작아 보급형 단말에서 이용이 가능하다는 점과 느린 네트워크 환경에서도 원활히 돌릴 수 있다는 점에서 신흥국 소비자들까지 포용할 수 있다는 또다른 매력을 지닌다. 이에 따라 하이퍼캐주얼의 글로벌 확산은 앞으로도 한동안 이어질 전망이다. 중국은 모든 나라를 통틀어 이 분야에서 최대의 시장으로 성장할 것이라 예측된다.

국내 모바일 게임의 트렌드

앞서 언급된 하이퍼캐주얼 열풍에도 불구하고 국내업체는 이 같은 변화에 민감하게 반응하고 있지 않다. 이는 국내시장과 글로벌시장의 유사도가 20%에 불과하다는 사실과 관련되어 있다. 국내 모바일 게임의 트렌드가 MMORPG 장르의 하드코어 장르의 게임에 몰리고 있기 때문이다. 2018년부터 지속되어 온 이 같은 트렌드는 국내 게임업체가 MMORPG 하드코어 장르에 역점을 두도록 유인하였으며, 자연스럽게 국내 게임시장 점유율도 국내기업의 비중이 높았다. 하지만 MMORPG는 하드코어 장르 내에서도 글로벌 시장의 주류라고 보기 어렵고 국내시장의 트렌드도 언제까지 이 장르에 머물러 있을 지 알 수 없다. 따라서 미래 생존 기반 확보와 글로벌 시장 공략의 관점에서 국내 기업의 포트폴리오 확대 노력이 필요한 시점이라고 보인다.

높은 매출과 낮은 수익의 문제 지속

시장 규모가 커지면서 주요 모바일게임의 매출이 늘어났지만, 개발사 입장에서는 매출에 비해 상대적으로 영업 이익은 줄어들었고, 심지어 적자를 보는 기업들도 생겨났다. 이는 국내 모바일 게임 시장이 여러 단계를 거쳐 수익이 분배되도록 구조화되어 있었기 때문에 발생한 현상으로, 결국 이러한 구조가 게임사들의 성장을 저해하는 요인이 되었다. 또한 최근 스마트폰의 해상도가 높아지고 그래픽 처리 성능의 향상은 더욱 더 하드코어게임들의 개발 및 수요를 촉진시킬 것으로 판단되며, 이에 따른 모바일게임의 개발비 또한 증가하여 수익성이 악화될 수도 있을 것으로 판단된다.

확률형 아이템 자율규제 개선 이슈

리니지M에서 다시 한 번 재조명된 확률형 아이템은 모바일 및 PC용 게임 아이템 중 구입 후 열어보기 전까지 내용을 알 수 없는 상품으로, 이용자들에게 과금을 유도하고 사행성을 조장한다는 비판을 받고 있다. 이에 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회는 확률형 아이템 자율규제 개선안 마련을 위해 확률형 아이템 정보공개 개선방안 도출, 자율규제 모니터링 및 사후관리 강화 방안 마련, 자율규제 준수여부에 따른 인센티브와 페널티 부여 방안 등을 보완하여 2017년부터 개선된 자율규제를 실시하고 있다. 그 결과, 한국콘텐츠진흥원이 최근 발표한 '2018 게임이용자 실태조사 보고서'에 따르면 아이템 자율규제 시행 방식에 대해 과반수 이상이 만족한 것으로 나타났다.

웹툰, 예능, 드라마와 게임의 '크로스 마케팅' 인기

웹툰, 예능, 드라마의 지적 재산권(IP)을 기반으로 한 모바일 게임들이 인기를 얻고 있으며, '가우스전자', '열렘전사', '외모지상주의', '도시어부M' 등 타 콘텐츠가 게임으로 변신한 사례이다. 이는 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.

VR (Virtual Reality) 및 AR (Augmented Reality) 게임의 흥행

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. 특히 최근 국내에서는 VR방, 전문 카페, 테마파크 등 오프라인 대형 매장을 중심으로 활성화되고 있다. 과학기술정보통신부는 국내 VR시장 규모가 2020년까지 5조 7271억 원을 달성할 것으로 예상하며 지속적인 성장세를 전망하기도 했다.

모바일 e스포츠의 성장과 전망

글로벌 e스포츠 성장에 따라 모바일 e스포츠가 새로운 산업으로 주목받고 있다. 널리 확산된 스마트폰으로 인한 큰 잠재 이용자 규모, PC온라인 게임에 비해 간단한 게임성과 낮은 접근 장벽이 모바일 e스포츠의 가능성을 긍정적으로 평가하는 원인이 되고 있다. pay-to-win이 주요 비즈니스

모델로 활용되는 모바일게임 산업, 기존 PC온라인 기반 e스포츠에 비해 낮은 시청률과 중계기술 부족이 모바일 e스포츠 발전의 방해요인으로 지적되고 있으나 스마트폰 하드웨어 발전으로 인한 그래픽 향상, 제작사의 e스포츠 중계를 위한 관전 모드 삽입 등 모바일 e스포츠를 위한 환경이 개선되고 있다. 특히 고가의 PC를 구매할 여력이 부족한 신흥시장을 중심으로 모바일 e스포츠 토너먼트 개최 사례가 증가하고 있어 향후 시장 성장 가능성이 높은 것으로 평가되고 있다.

캐릭터 산업과의 시너지

게임IP란 게임과 지식재산권을 뜻하는 합성어이며, 지식재산권(IP, Intellectual property rights)이란 표현물이나 발명품 등 '지식재산'에 대한 권리를 뜻한다. 게임IP 사업이라 하면 게임사가 무형자산인 지식재산권을 이용하여 라이선스를 통해 로열티를 받는 사업이나 굿즈(악세서리, 티셔츠 등), 애니메이션, 웹툰 등의 2차 창작물을 직접 제작하는 사업을 말한다.

일본과 미국에서는 오래전부터 게임IP와 관련한 시장이 형성되어 왔다. 유명 인기게임 IP를 이용한 소설, 애니메이션, 카페, 레스토랑, 영화 등이 팬덤을 이용하여 거대한 시장을 이루고 있으며 일부 게임캐릭터를 이용한 굿즈나 엔터테인먼트 산업도 인기가 높아지고 있다. 국내에서도 대형 게임사들이 자체 유명 게임IP를 통해 팝업스토어, 오프라인 매장, 이벤트, 소셜화, 웹툰화, 영화화, 콘텐츠화 등의 원소스멀티유즈(OSMU) 사업 확장으로 본격적인 IP사업을 추진하고 있다.

더 나아가 게임 내 캐릭터가 그 자체로 인기를 얻으며 게임캐릭터를 통한 브랜드강화 및 팬덤문화를 형성, 게임 홍보 등 다방면으로 활용하려는 움직임이 확산되고있다. 2017년 전 세계 캐릭터산업 규모가 약 1,215억 달러(한화 136조)에 달하는 등, 캐릭터의 영향력이 커짐에 따라 게임산업에는 게임캐릭터를 통한 매출증대, 게임수명 연장 등 여러 긍정적 효과가 기대된다.

게임업계, '콘솔 게임' 개발 경쟁

국내 게임사들이 글로벌 게임 시장 공략을 위해 콘솔(console) 게임 개발에 적극 나서고 있다. 모바일 및 PC 게임 분야 국내 시장이 포화된 상황에서, 해외에서 상대적으로 인기가 높은 콘솔 시장을 공략하려는 포석으로 풀이된다. 콘솔 게임은 전용 게임기를 TV나 모니터 화면에 연결해 작동시키는 게임을 말한다. 보통 비디오 게임이라고도 부르며, 마이크로소프트의 '엑스박스'나 소니의 '플레이스테이션' 등이 대표적이다. 게임업계에 따르면, (주)빅스코리아, (주)엔씨소프트, (주)넷마블 등 '게임 빅3'는 물론 (주)크래프톤(구, (주)블루홀), (주)펄어비스 등 다수의 게임사들이 콘솔 시장 진출에 적극 나서고 있는 것으로 나타났다.

게임과 암호화폐의 연동

최근 몇 년간 암호화폐의 거래량 증가 등으로 인해, 게임업체들이 가상화폐 시장에 적극적으로 진출하고 있다. 그 대표적인 2017년 넥슨이 암호화폐거래소 코빗의 인수 및 해외 암호화폐거래소 Bitstamp의 인수 건 등이 있다. 게임회사들이 암호화폐와 블록체인에 관심을 보이는 이유 중 하나는 게임 내 재화를 암호화폐와 연동시킬 수 있는 가능성이 무궁무진하기 때문이다. 이에 블록체인 게임 산업에 대한 관심이 크게 증가하고 있는데, 블록체인 게임은 암호화폐를 내세워 모객을 할 수 있어 게임회사의 새로운 마케팅 수단을 제공하고 있다. 기존 게임의 아이템이 게임사 소유였다면 암호화폐는 개인 자산으로 분류되므로 게임 속 재화에 대해 이용자가 재산권을 행사할 수 있을 뿐 아니라 현실 재화로까지 그 영업을 넓힐 수 있다. 즉, 이용자는 게임 플레이에 대한 보상을 얻을 수 있고 게임을 그만둘 때 이득을 취할 수 있어 새로운 확률형아이템을 대신할 비즈니스모델로 부상하고 있다. 이에 최근 카카오, 엠게임, 한빛소프트 등이 잇달아 블록체인 기반 게임을 출시하고 있다.

블록체인과 게임 산업 동향

2017년 이더리움 기반의 블록체인 게임 “크립토 키티”는 블록체인을 통해서 유저들 간 거래의 즐거움을 극대화하면서, 게임이 블록체인 dApp⁷의 킬러 콘텐츠로 자리잡을 수 있는 가능성을 보여주었다. 하지만 게임이 너무 단순하다보니 유저들이 쉽게 질리는 단점이 있었고, 유저들이 몰릴 때 네트워크 트래픽이 적절하게 처리되지 못해서 서비스가 불안정하기도 했다. 기술적인 장벽과 한계 등의 이유로 아직까지 발전이 더디지만, 블록체인과 게임 산업이 시너지를 낼 수 있는 여러가지 가능성이 분명히 존재한다. 현재까지 확인된 블록체인과 게임 산업 간 긍정적인 영향을 다음과 같다.

게임 데이터 투명성 확보

게임업계에서는 자율적으로 확률형 아이템을 규제하고 있지만, 확률형 아이템에 대한 유저들의 의문은 쉽게 풀리지 않는다. 한국게임산업협회의 자율규제안에 따라 아이템 획득 확률을 공개하고 있지만, 실제로 유저들은 그 확률이 맞는지 확인할 방법이 존재하지 않기 때문이다. 블록체인을 활용하면 데이터 투명성을 확보하여 유저들에게 객관적이고 검증 가능한 사용자 환경을 제공해 줄 수 있다. 이를 통해 유저들도 아이템 획득 확률을 투명하고 객관적으로 볼 수 있도록 할 수 있다.

7. 블록체인을 활용한 분산 애플리케이션을 dApp(Decentralized Application)이라고 칭한다.

게임 자산 거래 활성화

현재의 게임 서비스는 게임회사의 환경에 종속되어 있다. 유저 입장에서는 게임 속 자산인 아이템의 가치가 게임 내에만 국한되는 한계가 존재한다. 게임 내에서 획득하거나 구매한 자산은 통상 실물경제와 단절되어 있기 때문에, 유저가 게임을 하면서 획득하는 게임 자산을 거래하기 위해서는 아이템매니아 같은 3자 중개업체를 통하여 거래하는 경우가 일반적이다. 하지만 이러한 중개업체를 통한 거래구조는 사기나 위법 등의 문제로 유저 간의 게임 자산 소유권을 완전하게 이전하는 것에 대한 제약이 존재한다. 게임 자산들을 블록체인을 통해 관리하게 된다면, 유저가 게임에서 획득하는 자산들을 게임사의 서버가 아닌 개인 지갑에 소유하게 할 수 있다. 이를 통해 중개업체 없이도 유저가 개인의 자산 소유권을 증명하고, 자산에 대하여 다른 유저와 자유롭게 거래할 수 있도록 만들 수 있다.

게임 유통 구조 개선

주로 PC 게임은 스팀, 모바일 게임은 구글의 플레이스토어와 애플의 앱스토어를 통해 유통되고 있다. 이러한 플랫폼 사업자들이 독점력을 기반으로 많게는 게임사 매출의 30%까지 수수료를 부과하고 있다. 과도하게 늘어나는 플랫폼 사용료 이슈가 게임사에 부담으로 작용하게 되면서, 유통 구조 변화에 따른 수익성 강화에 대한 목소리가 높아지고 있다. 인터넷은행의 등장으로 기존 시중 은행의 대출 금리가 내려가는 현상이 발생한 것처럼, 블록체인 게임 dApp 플랫폼들이 등장하게 되면 새로운 패러다임이 도래하게 될 것이다.

국내외 여러 업체들에서도 다양한 시도가 이루어지고 있는데, 그중에서도 플랫폼과 관련된 논의가 활발하다. 탈 중앙화에 기반을 둔 블록체인 기술은 그동안 시장을 독점적으로 장악해온 중앙 집중형 거대 플랫폼 중심의 시장 생태계의 판을 새롭게 재편 가능하게 될 것이다. 글로벌 아이템거래 사업자 OPSkins는 WAX 플랫폼에서 게임 내의 자산과 암호화폐를 교환할 수 있는 비즈니스 모델을 구축했고, 국내에서는 한빛소프트가 블록체인 게임 dApp 플랫폼 구축을 목표로 브릴라이트(Brylite)라는 블록체인 플랫폼을 출시했다. 또한 카카오는 자회사 그라운드X를 통해 클레이튼(Klaytn)이라는 자체 메인넷을 출시하면서 여러 게임사들과 파트너십을 추진하기도 했다.

현재 블록체인 게임 자체보다 플랫폼에 관련된 논의가 활발한 이유는 아직 국내에서는 제도적인 지원이 받쳐주지 않고 있기 때문이다. 게임산업진흥에 관한 법률에 따르면 국내에서 서비스되는 모든 게임은 게임물등급분류제도 상 게임물관리위원회(게임위)에서 등급 분류를 받아야 서비스가 가능하다. 게임위는 정부의 명확한 입장이 나오기 전까지는 블록체인 게임 등급 기준 등을 마련하기 어렵다는 입장이다.

블록체인과 게임 산업이 성공적으로 융합되기 위해 해결해야하는 과제가 아직 많이 있지만, 발전 가능성 또한 무궁무진하다. 앞으로의 블록체인 기술이 게임 산업과 함께 만들어 낼 새로운 혁신들을 기대해본다.

3.

게임업계의 회계적 이슈

게임 개발비의 자산화

Key 회계처리 이슈

내부적으로 개발한 게임 개발비에 대한 자산화 시점

관련회계기준 내역

구 분	K-IFRS	일반기업회계기준
관련회계기준서	K-IFRS 1038호 무형자산 문단 51~67	일반기업회계기준 제11장 무형자산 문단 17~22
자산화 가능 단계	연구단계: 당기비용 개발단계: 자산화	연구단계: 당기비용 개발단계: 자산화
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. US GAAP, IFRS 및 일반기업 회계기준 모두 기술적 실현가능성이 충족되고 미래 경제적 효익의 유입가능성이 높을 경우 자산화가 가능함.</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 a 나 b와 같은 활동들을 완료하여야 한다.</p> <p>a. Computer software product를 창출하는 활동이 세부적인 프로그램의 설계를 포함하고 있다면 다음의 모든 사항들이 완료되어야 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제품의 설계와 세부적인 프로그램 설계가 완료되고, 필요한 기술, 하드웨어, 그리고 소프트웨어 기술이 제품을 생산하는데 활용 가능함. • 세부적인 프로그램 설계의 완전성과 프로그램 제품간의 정합성 확보에 대한 상호 대사와 문서화 • 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> <ul style="list-style-type: none"> • 제품의 설계와 소프트웨어의 working model이 완료되고, • Working model 과 제품의 설계 간의 완전성과 정합성이 test를 통하여 확보되어야 한다. 	



개발비 자산화 인식 시점 관련 업계의 Trend

대규모의 연구개발비가 소요되는 MMORPG의 경우, 기술적 실현가능성이 충족되고 미래경제적 효익의 실현가능성을 판단할 수 있는 시점을 통상적으로 Closed beta test("CBT")가 종료되고 Open beta test("OBT") 이후 시점으로 보고 있다. 다만, 일반적으로 상장사들의 경우 OBT 이후부터 상용화까지 기간이 길지 않고 대부분의 비용이 OBT 이전에 발생하므로 개발비 대상 금액이 중요하지 않고 관련 근거의 문서화가 쉽지 않아 개발비를 계상하는 회사가 많지 않다.

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
관련회계기준서	K-IFRS 1115호 고객과의 계약에서 생기는 수익	일반기업회계기준 제16장 수익인식
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>실현요건</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재화, 용역 및 기타자산이 교환되어 현금 또는 그 청구권이 실현되었을 때 - 재화, 용역의 대가로 수령한 자산이 현금 또는 그 청구권으로 변환할 수 있어 실현 가능할 때 <p>가득요건</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수익 창출을 위한 과정이 실질적으로 완료 되었을 때(관련 의무의 제공이 완료 되었을 때)

아이템 매출 수익 인식 방법

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.

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.

사용 소모성 아이템: 소모되는 아이템량에 비례하여 수익 인식

사용소모성 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.

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.

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

관련 회계기준 내역

구 분	K-IFRS/US-GAAP	일반기업회계기준
관련 회계기준서	<ul style="list-style-type: none"> - K-IFRS 제 1115호 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)으로 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> <ul style="list-style-type: none"> - 재화, 용역 및 기타자산이 교환되어 현금 또는 그 청구권이 실현되었을 때 - 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

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.

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 수익인식 방법 고려 • 상용화 이전에 수취한 Initial Fee에 대해서는 선수수익인식
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 현지 서비스를 위해 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 지급방식	<ul style="list-style-type: none"> • Initial 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

게임이용자 매출채권에 대한 대손 위험 부담

PG(Payment Gate)사와의 계약 형태

게임이용자는 통상적으로 PG사를 통하여 대금을 결제하므로 게임회사는 PG사와 결제대행계약을 체결하고 게임회사는 PG사로부터 대금을 회수한다. 게임회사와 PG사의 결제대행계약은 게임이용자 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 게임이용자 매출채권에 대하여 대손위험을 부담하는 경우	<ul style="list-style-type: none"> • 게임이용자가 PG사에 대금을 지급하는지 여부와 관계없이, 게임회사는 PG사로부터 대금 회수 • 게임회사는 대손위험 전가에 따른 높은 PG사 수수료 부담 	게임회사는 PG사로부터의 채권 회수 risk만 부담 ➡ 상대적으로 대손 risk 낮음. 이는 PG사와 일반적으로 월정산을 하므로 관련 위험이 낮음.
게임회사가 게임이용자 매출채권에 대하여 대손위험을 부담하는 경우	<ul style="list-style-type: none"> • 게임이용자가 PG사에 대금을 지급하지 아니할 경우, 게임회사는 대금 회수 불가능 • PG사는 단순 결제대행 영역만 제공하므로 낮은 PG사 수수료를 부담 	게임회사는 개별 게임이용자로부터 발생할 수 있는 신용 risk 부담 ➡ 상대적으로 대손 risk가 존재할. 다른 업종에 비해 대손 risk는 크지는 않지만 게임이용자가 신용카드/핸드폰 등을 통하여 결제하는 경우 사후채권 미회수 위험이 존재하므로 회수기일에 따른 roll-rate 방법 등 적절한 평가방법을 적용하여 대손 risk를 평가하여야 함.

PG사와의 계약과 관련된 업계의 Trend

최근 게임 업계의 trend는 대손위험을 PG사가 부담하는 형식으로 계약을 체결한다. 게임회사가 게임이용자 매출채권에 대한 대손 risk 부담 시, 회계상 대손 risk 측정에 있어서의 어려움이 예상된다.

Mobile Game에 대한 Special Consideration

모바일 게임 현황

최근 카카오톡 및 라인 platform을 활용한 모바일게임 출시가 급증하고 있으며 많은 게임사들이 모바일 게임에 대한 투자를 늘리고 있는 상황이다.

국내의 경우, 결제대행 등의 역할을 수행하는 구글이나 애플 등 market에 대한 수수료가 약 30%이고 남은 수익에 대해 카카오톡 등의 platform 회사에 약 30% 정도를 수수료로 지급하는 것이 일반적이다. 또한 해외의 경우는 온라인게임과 유사하게 publisher와의 계약을 통해 일정 결제액 등의 기준에 따른 수수료를 모바일게임 회사는 수령하는 것이 일반적인 추세이다.

모바일 게임 내역 및 이에 따른 회계 검토사항

기존의 온라인게임과 마찬가지로 기간제아이템·소모성아이템·영구성아이템 등의 성격을 지닌 아이템들이 있으며 이에 따른 이연수익에 대한 회계처리가 중요한 항목으로 대두되고 있다.

이는 게임머니 미사용분에 대한 이연부분과 기간제·영구성아이템에 대한 이연부분으로 구분될 수 있으며 회사의 아이템의 성격, 게임의 성격 및 계약·약정에 따른 실질을 고려하여 이연수익을 계상하여야 한다.

기존 온라인게임에 비해 모바일게임 아이템의 효익제공기간은 빨리 줄어드는 경향이 있으며, 이는 모바일게임의 특성상 단기간 사용자가 많고 게임의 실질적인 유지기간 즉, 게임 주기도 많은 경쟁들로 인해 온라인게임에 비해 짧은 경향이 있다.

기존 온라인게임과 동일하게 계약 및 실질에 따른 총액/순액인식, 이연수익의 계상이 모바일게임과 관련한 중요 회계 검토사항으로 판단된다.

기타

조건부대가 지급 시 회계처리

조건부대가는 사업결합 시 특정 미래 사건이 발생하거나 특정 조건이 충족되는 경우에, 피취득자에 대한 지배력과의 교환의 일부로 피취득자의 이전 소유주에게 추가로 자산이나 지분을 이전하여야 하는 취득자의 의무를 의미한다. 이 때, 임원 및 종업원인 매도주주에 대한 조건부 지급 약정을 사업결합의 조건부 대가로 회계처리 해야할지 또는 사업결합 이후의 별도의 근로제공에 대한 대가로 회계처리해야 할지에 대한 판단에 있어 매도주주인 임원 및 종업원의 의무근로조건이 주요한 판단의 근거가 된다.

손상 이슈

게임을 유저에게 공급 시 흔히 사용하는 방법은 퍼블리셔가 게임개발사로부터 게임 판권을 매입하는 것이다. 이에 퍼블리셔는 매입한 판권에 대하여 선급금으로 계상하고 상용화 시 무형자산으로 대체하는 회계처리를 한다. 한편, 해당 판권으로부터 발생하는 매출액이 당초 기대 수준에 미치지 못하는 경우 판권 관련 자산 손상을 인식해야 할 경우도 있다.

4.

게임업계의 세무적 이슈

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

기업회계기준

Initial Fee와 Minimum Guarantee는 판권(라이선스)의 사용에 대한 대가이므로 계약기간의 경과에 따라 인식한다(금감원2007-14, 2007.12.31., 금감원2006-022, 2006.12.31).

현행 법인세법

판권(라이선스)계약의 손익귀속시기에 관하여 구체적으로 규정화되어 있지 않다. 다만, 관련 유권해석에서는 이니셜피(Initial Fee)가 게임판권 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

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

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).

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).

게임회사의 외국납부세액공제 이슈

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

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

* 계약과 함께 미니멈개런티를 외국으로부터 수령함에 따라 대가를 받는 시점에서 외국납부세액은 발생하였으나, 실제 법인세 과세표준에는 계약기간의 경과에 따라 안분하여 산입하게 되는 경우가 발생할 수 있기 때문이다.

참고: 외국납부세액이 발생하는 경우에 따른 처리 방법

Case	처리 방법
과세표준에는 포함되었으나 원천징수세액이 발생하지 않은 경우	납부할 세액이 확정된 경우가 아니라면 실제 원천징수가 이루어지게 되는 시점에서 3개월 이내에 증빙서류를 첨부하여 제출가능(법령 제94조4항)
과세표준에 포함되지 않았으나 원천징수세액이 발생한 경우	비망계정으로 관리하여 실제 과세표준에 포함되는 시점에서 외국납부세액공제를 받아야 함.

게임업계 관련 부가세 세무이슈

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

관련 예규: 재부가-388, 2010.06.10

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.

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 사용 대가가 확정되는 때의 환율에 의하여 환산한다(부가세법 시행령 제51조).
- **영세율 증빙서류:** 부가가치세 영세율 신고 시 외화확득명세서와 영세율 적용대상임이 확인되는 증빙서류 등을 제출해야 한다.

게임회사의 게임머니 관련 부가세 처리방법

관련 법규

• 법규부가2008-19, 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, 게임이용자가 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 간주한다.

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, 기술낙후로 인하여 그 자산성이 완전히 상실된 경우에만 즉시 손금인식이 가능하다.

관련 법규

- 법인 46012-196, 2003.3.21.

개발비와 관련한 제품개발이 성공함에 따라 개발비의 감가상각 개시 후에 관련제품의 판매·사용이 중지되는 경우의 미상각개발비는 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.

- 법인-87, 2011.01.31.

개발비를 감가상각자산으로 계상하였으나 개발완료 전에 관련제품의 개발이 취소된 경우의 미상각개발비는 개발이 취소된 사업연도의 손금에 산입한다.

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 open 후 MG 손상이 발생하는 경우가 있다.

MG에 대한 손상에 대하여 법인세법상 처리문제가 이슈가 된다.

유통서비스 개시 후 MG 손상

MG는 정산시점에 법인세법상 수익비용을 인식하여야 한다(법인-360, 2011.05.23.). 따라서, 잔여계약기간동안 안분하여 MG를 손금인식하여야 할 것으로 판단된다.

유통서비스 개시 전 MG 손상

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

관련 법규(법인-360, 2011.05.23.)

게임개발회사가 게임유통회사와 일정기간 판권제공 계약을 체결하면서 선 지급받은 미니멈개런티를 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 정산기준일이 속한 사업연도에 익금산입한다.

R&D 세액공제 세무처리

게임회사의 경우 연구전담부서가 존재하는 경우 해당 R&D 비용에 대하여 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

「연구개발」의 정의(조특법 제9조 ⑤)

과학적 또는 기술적 진전을 이루기 위한 활동과 새로운 서비스 및 서비스 전달체계를 개발하기 위한 활동을 일컫는다.

연구소의 업무가 신성장동력산업분야 해당 여부

「신성장 동력산업분야의 연구비」에 해당할 경우 (조특법 제10조 ①)

세액공제율

분 류	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]

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

4. 콘텐츠	나. 문화콘텐츠	1) 게임 콘텐츠 제작기술:	게임 콘텐츠의 기획·제작 및 서비스를 위한 게임엔진, 게임저작도구, 게임 UI(User Interface), 게임 운영환경, 기능성 게임 모델 개발 등의 게임 콘텐츠 기술
--------	----------	-----------------	---

창업(벤처)중소기업에 대한 세액감면 제도

창업(벤처)중소기업에 대한 세액감면 개요

창업(벤처)기업은 창업 이후 해당 사업에서 최초로 소득이 발생한 과세연도(창업벤처중소기업은 벤처기업으로 확인 받은 날 이후 최초로 소득이 발생한 과세연도)와 그 다음 과세연도의 개시일부터 4년 이내에 끝나는 과세연도까지 해당 사업에서 발생한 소득에 대한 법인세 50%(청년창업기업이 수도권 과밀억제권역 밖에서 창업하는 경우 100%⁸⁾)에 상당하는 세액을 감면한다(조세특례제한법 제6조).

창업중소기업의 요건

- 수도권과밀억제권역에서 창업(합병, 분할, 현물출자 등 실질적인 창업이 아닌 경우 제외)한 중소기업
- 조특법 제6조 제3항에 따른 업종을 영위할 것

창업벤처중소기업의 요건(법 제6조 제2항 및 영 제5조 제4항)

- 세액감면대상 창업벤처중소기업은 벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조 제1항 규정에 따른 벤처기업 중 아래에 해당하는 벤처기업으로서 창업 후 3년 이내 벤처기업으로 확인받은 기업을 말한다.
 - 벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조의 2의 요건을 갖춘 중소기업(같은 조 제1항 제2호 나목에 해당하는 중소기업은 제외)
 - 연구인력개발비 지출비용 중 조특법 시행령 별표6에서 정하는 연구개발비가 당해 사업연도 수입금액의 5% 이상인 중소기업
- 연구개발비 기준비율(수입금액의 5%)은 벤처기업 확인을 받은 날이 속하는 사업연도부터 기준을 계속 유지하는 경우에 한하여 적용(영 제5조 제5항)
 - 중소기업청으로부터 벤처기업으로 확인받은 경우에도 벤처기업육성에 관한 특별조치법과 별도로 조특법시행령 규정에 따라 연구개발비 지출요건(수입금액의 5%)을 충족하여야 한다.
 - 감면기간 중 벤처기업요건을 계속 유지하지 못하는 등의 사유로 벤처기업 확인이 취소(유효기간 만료)된 경우에는 취소일(유효기간 만료일)이 속하는 사업연도부터 세액감면이 적용되지 않음.
- 벤처기업육성에 관한 특별조치법상 벤처기업은 벤처캐피탈 투자기업, 연구개발투자기업, 기술우수 평가기업을 말하며, 현재 벤처기업 확인기관은 기술신용보증기금, 중소기업진흥공단, 한국벤처캐피탈협회가 있음(벤처기업육성에 관한 특별조치법 제25조 및 영 제18조의 3).

8. 2016년 12월 31일 이전에 창업한 청년창업중소기업의 경우 50%, 2017년 1월 1일 내지 2018년 5월 28일까지의 기간 중 창업한 청년창업중소기업의 경우 75%의 감면율이 적용됨.



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

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

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.

재무제표의 작성 책임과 공정한 표시

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

재무제표 항목의 구분과 통합표시

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

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.

재무제표항목의 표시와 분류의 계속성

작성시 동일성의 원칙에 따라 일정 형식을 유지하도록 되어있으며, 이를 통해 기간별 비교가 가능하다. 예외적으로, (i) 일반기업회계 기준에서 변경을 요구하거나 (ii) 사업결합이나 중단으로 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.

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, BS 상에 주기를 적고 주석에 보유현금과 요구불예금 등 자세한 사항을 기입한다.

재무상태표

재무상태표의 의의 (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

- 자산, 부채의 장부가치가 시장가치와 일치하지 않는다. 역사적 원가로 장부를 기록하는 유형자산 등의 존재 때문이다. 이를 보완하기 위해 여러 지표를 사용한다.
- 주관적 측정이 개입될 수 있다.
 - 매출채권 회수가능성의 평가에 대해, 업체에 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.
- 비계량정보를 나타낼 수 없으며 이를 위해 주석을 공시한다.

재무상태표의 구성

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 단기매매목적인 경우도 유동으로 본다.

자 산	유동	당좌자산	현금및현금성자산, 단기투자자산, 매출채권, 이연법인세자산, 선급비용, 선급금, 미수수익, 미수금
		재고자산	상품, 제품, 반제품(판매가능), 재공품, 원재료, 저장품
	비유동	투자자산	투자부동산, 장기투자증권, 지분법적용투자주식, 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)

부채

유동/비유동으로 구분되며, 보고기간종료일로부터 1년 이내 결제 가능하거나 정상영업주기 내에 결제되면 유동으로 본다.

부 채	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

자본

자 본	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	매도가능증권평가손익, 해외사업환산손익, 현금흐름위험회피 파생상품손익

손익계산서

손익계산서의 의의(손익계산서의 유용성)

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

손익계산서의 한계

숫자로만 표기하므로 심리적 이익을 무시하며, 주관이 개입될 수 있고(대손상각비), 대체적인 회계 처리로 인해 손익이 변동될 수 있으며, 수익은 현행원가로 비용은 역사적 원가로 측정하므로 수익과대측정의 경향이 있다.

손익측정방법

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

현금흐름표

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

자본변동표

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

주석

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

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 2018년 10월 23일 개정된 외감법 시행령에 따르면 외부감사 대상 기업은 아래와 같으며, 개정된 외감법 시행령은 2019년 11월 1일 이후 시작되는 사업연도부터 적용한다.

1. 주식회사	
현 행	개정안
1) 자산이 120억원 이상이거나 2) 자산이 70억원이면서 부채(70억원) 또는 종업원 수(300명)가 일정규모 이상	4개 요건(자산 120억원 미만, 매출액 100억원 미만, 부채 70억원 미만, 종업원 수 100인 미만) 중 3개 충족 시 외부감사 대상에서 제외
2. 유한회사	
1) 원칙상 "모든 회사"는 외부감사 대상이며, 주식회사의 4가지 요건에 "사원 수 50명 미만" 기준을 추가하여 총 5개 요건 중 3개 이상을 충족하면 예외를 인정 2) 법 시행일('19년 11월 1일 이후) 주식회사에서 유한회사로 변경한 경우에는 5년간 주식회사와 동일한 기준을 적용	
3. 대규모 회사: 주식회사 및 유한회사 중 자산 또는 매출액 500억원 이상인 경우	

2.

게임 스타트업이 알아야 하는 기초 세무 사항

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.

세율

각 사업연도 소득		
과세표준	세율	누진공제
2억 이하	10%	-
2억 초과 200억 이하	20%	20,000,000 원
200억 초과 3,000억 이하	22%	420,000,000 원
3,000억 초과	25%	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%
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 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%
② 부정과소신고 수입금액 × 0.14%)

일반 과소신고 과소신고납부세액 × 일반과소 신고금액/과세표준 × 10%

부당공제감면 가산세

부정행위로 세액감면 또는 세액공제를 신청 (부정 세액감면 또는 세액공제 금액 \times 40%)

납부·환급 불성실 가산세

$$\text{미납 미달납부세액(초과환급세액)} \times \text{미납기간} \times 3/10,000$$

(미납기간: 납부기한(환금받은 날) 다음날-자진납부일)

원천징수납부 불성실 가산세

[①+②](미납 미달납부세액 × 10% 한도)

① 미납·미달납부세액 × 미납기간 × 3/10,000

② 미납·미달납부세액 × 3%

지출증명 미수취(허위수취)가산세

변정증비서류를 수취하지 않은 금액 또는 사실과 다른 증빙 수취금액 × 2%

지급명세서제출 불성실 가산세

미제출, 누락제출, 불분명 제출금액 $\times 1\%$ ⁹ (제출기한 경과 3월내 제출시 0.5%¹⁰)

계산서 교부 불성실 가산세

매입·매출처별 계산서 합계표 미제출, 불분명 공급가액 $\times 1\%$

세금계산서 합계표제출 불성실 가산세

매입처별 세금계산서 합계표 미제출, 불분명 공급가액 $\times 0.5\%$

현금영수증 가입 및 발급 불성실 가산세

- ii) 발급불성실: 발급거부 및 사실과 다르게 발급한 금액 $\times 5\%$ (건별 계산금액 5천원 미만은 5천원)

9. 2018년 1월 1일 전 제출기한이 도래하는 분: 2%

10. 2018년 1월 1일 전 제출기한이 도래하는 분: 1%

법인세 신고 절차

세무조정

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

기업회계와 세무회계 차이

기업회계와 세무회계의 차이는 법인의 결산상 당기순손익과 법인세를 계산하는 각 사업연도 소득간의 차이를 말하는 것으로써 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

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)
 - * 조특법 부칙§4(제10068호, 2010.3.12.) 적용자산의 경우 신고조정 가능 ('04.1.1. 이후 신고분부터)
- 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, 2외의 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 충당한 금액(법§18·8호)
- 퇴직보험료·퇴직연금 부담금 등(영§44의2)
- 공사부담금·보험차익·국고보조금으로 취득한 고정자산가액의 손금산입(영§36① 등)
- 자산의 평가손실의 손금불산입(법§22)
- 제 총당금·준비금 등 한도초과액의 손금불산입
- 감가상각비 손금불산입(법§23)
- 건설자금이자의손금불산입(과다하게장부계상한 경우의 손금산입)(법§28 ①)

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 세무조정계산서를 작성하여야 하는 법인의 범위는 법인세법 시행령 제97조2에서 규정하고 있다. (다만, 「조세특례제한법」 제72조에 따른 당기순이익 과세를 적용받는 법인은 제외)

- 직전 사업연도의 수입금액이 70억원 이상인 법인 및 「주식회사의 외부감사에 관한 법률」 제2조에 따라 외부의 감사인에 의한 회계감사를 받아야 하는 법인
- 직전 사업연도의 수입금액이 3억원 이상인 법인으로서 법 제29조·제30조·제45조 또는 「조세특례제한법」에 따른 조세특례(같은 법 제104조의 5 및 제104조의 8에 따른 조세특례는 제외한다)를 적용 받는 법인
- 직전 사업연도의 수입금액이 3억원 이상인 법인으로서 해당 사업연도 종료일 현재 법 및 「조세특례제한법」에 따른 준비금 잔액이 3억원 이상인 법인
- 해당 사업연도 종료일부터 2년 이내에 설립된 법인으로서 해당 사업연도 수입금액이 3억원 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 조세제한법상 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 과세연도분부터 농업·제조업·건설업 등 49개 업종(Positive 방식)에서 소비성 서비스업¹¹⁾을 제외한 모든 업종(Negative 방식으로 변경됨)으로서, 매출액이 중소기업 기본법의 기준을 충족하고, 자산총액 5,000억원 이내로서, 실질적인 독립성이 중소기업기본법 시행령 제3조 제1항 제2호의 규정에 적합한 경우 중소기업으로서 세무상 많은 혜택이 주어진다.

중소기업에 한하여 적용되는 지원제도

구 분	내 용
세액감면 및 공제	<ul style="list-style-type: none"> 중소기업 투자 세액공제(3%) 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
손금산입	<ul style="list-style-type: none"> 정보화지원금 손금산입(중소기업기본법상 중소기업) 중소기업지원 설비 수증이익 손금산입 등 고용유지중소기업 등에 대한 과세특례(중소기업기본법상 중소기업)
기타 조세지원	<ul style="list-style-type: none"> 최저한세율 적용 우대(중소기업 7%, 일반기업* 10~17%) <ul style="list-style-type: none"> * 중소기업 졸업 유예기간 이후 3년간 8%, 그 이후 2년간 9% * 과세표준 1천억원 초과 일반기업의 최저한세율 인상: 14년부터 16%→17% 접대비 한도액 우대 중소기업 통합시 양도소득세 이월과세 적용 결손금 소급공제에 의한 환급 수도권과밀억제권역의 대체투자자에 대한 감면허용 원천징수세액 반납부(직전년도 상시 고용인원이 20인이하로 반납부 승인 또는 지정된 기업, 금융보험업을 영위하는 법인 제외) 법인세 분납기한 우대 등

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.

11. 소비성 서비스업(조특령 §29③ 준용)

－ 유흥주점업 및 단란주점업(관광유흥음식점업 및 외국인 전용유흥음식점업 제외)
－ 호텔업 및 여관업(관광숙박업 제외)

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

중간예납 신고·납부

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

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

부가가치세

기업이 재화나 용역을 공급할 때 구매자로부터 징수한 부가가치세에서 원재료나 상품 등을 공급받을 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
일반	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
간이	1.1~12.31 사업실적			다음해 1.1~1.25

납부세액의 계산

매출세액 - 매입세액 = 납부/환급세액

매출세액	매출액×10%
매입세액	발급받은 세금계산서상 매입세액 신용카드매출전표 등에 의한 매입세액 의제 매입세액, 변제대손세액 재활용폐자원 등 매입세액 매입자발행 세금계산서상 매입세액 등 (-) 공통매입 면세분 (-) 공제받지 못할 매입세액

세금계산서

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.

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.

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(건네주는 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.

법인사업자 전자계산서 발급·전송

• 전자계산서 발급

소득세법 제163조제1항에 따른 전자계산서는 「전자문서 및 전자거래 기본법」 제24조제1항에 따른 제정된 전자계산서의 표준에 따라 생성·발급·전송되어야 한다.

• 전자계산서 발급시기

재화나 용역을 공급받는 자가 지정하는 수신함에 입력되거나 국세청 전자계산서 발급 시스템에 입력된 때에 공급 받는 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.

구 분	내 용	가산세율
지연전송	제출기한 경과 후 전송하는 경우로서 공급시기가 속하는 사업연도 말의 다음달 11일까지 전송하는 경우	공급가액의 0.5%
미전송	제출기한 경과 후 공급시기가 속하는 사업연도 말의 다음달 11일까지 전송하지 아니한 경우	공급가액의 1%

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 구매 하고 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 1%에 상당하는 매입처별 세금계산서합계표 불성실가산세와 함께 과소 납부금액에 대한 납부불성실가산세가 부과된다.

재화 및 용역의 공급시기

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 전력 기타 공급단위를 구획할 수 없는 재화를 계속적으로 공급하는 경우 대가의 각 부분을 받기로 한 때

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 이내 이다.

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.

부가세 예정신고를 안할 경우 가산세

법인사업자가 예정신고를 하지 않을경우 신고불성실 가산세 및 납부불성실가산세가 적용된다.

- 신고불성실가산세(무신고가산세): 납부세액 × 20%(일반 무신고인 경우)
- 납부불성실가산세: 납부세액 × 0.03% × 미납일수

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 이하 사업장(금융보험업 제외)은 6월 단위 신고가능

원천징수 방법

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.

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: 1911A-BR-024

© 2019 Samil PwC. All rights reserved. PwC refers to the PwC network and/or one or more of its member firms, each of which is a separate legal entity. Please see www.pwc.com/structure for further details.