

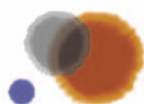
The Second Revolution

게임산업진흥 중장기계획

(2008년~2012년)



The Second Revolution



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

(2008년~2012년)

게임산업진흥 중장기계획



C · O · N · T · E · N · T · S

Chapter I	추진배경	5
-----------	------	---

Chapter II	게임산업 동향	8
------------	---------	---

1. 세계 게임시장 동향과 전망	8
2. 국내 게임시장 동향과 전망	9

Chapter III	정책추진 성과 및 문제점	13
-------------	---------------	----

1. 정책추진 성과 ('99~)	13
2. 국내 게임산업 문제점	16

Chapter IV	정책 비전 및 목표	20
------------	------------	----

1. 정책 비전	20
2. 목표	20
3. 추진방향	21

The Second Revolution

Chapter V	7대 중점추진과제	22
	1. 글로벌 시장 전략적 진출	24
	2. 차세대 게임제작 기반 조성	31
	3. 미래형 창의인력·선도기술 확보	37
	4. 게임문화 가치 창조	50
	5. 유통 환경 선진화	57
	6. 세계 e스포츠 선도	63
	7. 융합환경 제도·정책 체계화	69
Chapter VI	소요예산(안)	75
참고자료	주요 게임산업 통계	76
	1. 국내 게임산업 현황 통계	77
	2. 국가별 게임시장 동향	81

Chapter I 추진배경

첨단화·다양화·글로벌화 확대 추세

□ 국내 게임산업은 2001년부터 연평균 10% 이상의 고도 성장을 거듭, 2007년 약 5.1조원에 달하며 국내 문화콘텐츠산업의 발전을 선도하는 가장 중요한 콘텐츠산업으로 성장

- 국내 문화콘텐츠산업 중 가장 높은 비중을 차지(2006년 기준, 영화시장의 약 2배, 음악시장의 약 3배)
- 국산게임은 외국인들이 가장 많이 접하는 문화콘텐츠로서, 국가 브랜드 이미지 제고에 기여
 - 전세계 한국 온라인게임 누적 회원 수는 10억명으로 추산

□ 최근 게임환경은 융합·네트워크화 등 기술적·산업적으로 급변하는 추세

- 미들웨어의 발전(게임엔진, XNA 등)으로 인하여 일반인들도 게임개발(UCG : User Created Game) 및 퍼블리싱이 가능한 산업환경 도래(UCC, 와이브로, 방통융합, Cross Media, IPTV 등)

□ 글로벌 경쟁 가속화에 따른 한국의 선도적 위상 위협

- 세계시장 및 주요 수출국(중국 등)에서 국산 게임의 점유율 하락
 - 세계시장점유율 10.2%('05) → 3.5%('07)
 - 중국 내 점유율이 90%('03) → 40% 이하('06)
 - 국내 진출, 외국 온라인게임 및 외국 메이저 퍼블리셔 지속적 증가 추세
(외산 온라인게임 : 8개(2002년)→14개(2006년), 외국 메이저 퍼블리셔 : 9개사(2002년)→13개사(2006년))
- e스포츠 분야에서, '07년 우리나라 주도 국제대회가 2개인 반면, 중국 8개, 미주 및 유럽은 13개로 우리나라가 상대적으로 열세
- 국가간 게임관련 기업의 M&A 증가, 해외 기업의 국내 경쟁력 있는 기업의 인수·합병으로 국내 게임산업 근간 약화 우려
 - 일본 소프트뱅크의 '그라비티' 인수('05), 중국 산다의 '액토즈소프트' 인수('06) 등, 향후 지속적인 해외 대기업의 국내기업 인수 가능성 증가

주요 경쟁 국가의 게임산업 성장전략 본격 추진

▣ 일본 경제산업성은 게임산업을 콘텐츠산업 중 최대의 수출산업이며 국가브랜드화에 기여하는 산업으로 주목, '게임산업전략' 종합계획 발표(2006. 8. 24)

- '06년 8월, 일본 경제산업성이 발표한 '게임산업전략'에 따르면, '일본문화와 일본 브랜드 발산의 핵심산업'으로서 게임을 진흥시키고자 하는 미래의지 함축

▣ 대만 DCIPO, 프랑스 CNC, 영국 DMCS, 캐나다 NFBC 등 각국 정부차원의 산업 육성정책을 전개

- 주요 국가 문화콘텐츠(게임포함) 분야 지원 현황

국가명	추진내용
중국	2004년부터 '중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트' 추진
대만	대만 행정원(한국의 국무총리실) 산하 조직인 DCIPO를 2002년 5월에 설립하여 디지털게임(온라인게임, 콘솔게임, PC게임, 모바일게임, 아케이드게임) 등 디지털콘텐츠 산업육성을 추진하고 있음
일본	일본은 게임 및 영상 등의 디지털 콘텐츠의 제작, 유통, 활성화 사업을 추진하기 위해 일본 경제성의 지원을 받아 설립된 DCA를 중심으로 디지털콘텐츠 백서발간, 디지털콘텐츠 분야 연구, 포럼 및 산업 활성화 사업 등을 전개, 2006년 경제산업성 중심 '게임산업 전략' 발표
프랑스	문화통신성 산하 문화산업지원기관인 CNC에서 영상콘텐츠에 대한 기술개발 및 전문적 인력양성을 실시, 자국 게임기업의 자금지원 및 세제 대폭 감세 등 자국 게임산업 보호정책 추진
영국	문화미디어스포츠부(DMCS) 주관 하에 창작산업(Creative Industries)으로 국가의 정책과제로 선정, 육성 지원하고, 문화산업 전문인력양성 프로그램 실시(Skillset)
캐나다	정부주도의 문화콘텐츠 산업육성기관인 NFBC를 통하여 인력양성, 제작지원 등 다양한 지원사업을 추진

재도약을 위한 게임의 전략산업화 필요

▣ 뉴미디어 및 방통융합 등으로 게임의 확장 가능성이 점증하는 환경하에서 게임을 통한 새로운 부가가치의 유발로 게임산업 성장가능성 증가

- 통합 플랫폼의 개발, 유무선 통합, 게임폰, Wibro에 의한 포터블 기기의 확장, DMB, IPTV 등의 상용화, 홈네트워킹 등의 H/W 컨버전스 추세

- 게임산업은 e스포츠라는 새로운 문화적 흐름을 주도하고, e스포츠 종주국으로서의 위상을 확보

 - 국제 e스포츠 대회는 세계적으로 약 60~70여개국에서 700여명의 선수가 참가, WCG의 경우 관람객 수가 130만명, 총 상금이 약 45만달러에 달하는 규모로 발전
 - '08년 8월, e스포츠 국제 표준화 및 글로벌화를 위한 국제기구인 IeSF가 발족하고 11월 1차 총회를 한국에서 개최, 글로벌 리더십과 종주국 위상 강화

- 최근 3~4년간 한국 게임산업은 '온라인게임 강국', 'e스포츠 종주국'이라는 국제적 브랜드를 확보하는 쾌거를 이룬 바 위상 유지 및 확대를 위한 제2의 국가 게임전략 마련이 절실

- 게임의 역기능만 부각되어 사회적으로 부정적인 담론만 형성, 게임의 문화적 가치 발굴 등 새로운 사회문화적 의미 조명 필요

 - 과학적·다학문적 연구에 근거한 게임의 가치 재정립 및 문화자원화 필요
 - 해외에서는 게임의 순기능 및 사회적·교육적 활용에 대한 연구가 활발한 반면, 국내에서는 역기능 예방문제에만 치중
 - 이용자의 참여와 업계의 사회적 책임 강화 등 자발적 참여 확산을 통해 디지털문화를 선도

- 민간의 제안형식으로 치러진 '신성장동력 보고대회'에서 '제2의 온라인게임 혁명'이 콘텐츠 사업 육성의 핵심과제로 포함되는 등 게임산업의 성장동력화를 위한 보다 구체적인 국가전략이 필요한 시점

 - 2008년 9월 신성장동력기획단·콘텐츠코리아추진위원회 '신성장동력 보고대회' 온라인게임 포함

Chapter II 게임산업 동향

1. 세계 게임시장 동향과 전망

▣ 세계 게임시장은 2007년 기준 923억달러(전년 대비 22.3% 성장), 2010년에 1,178억달러 성장 예상

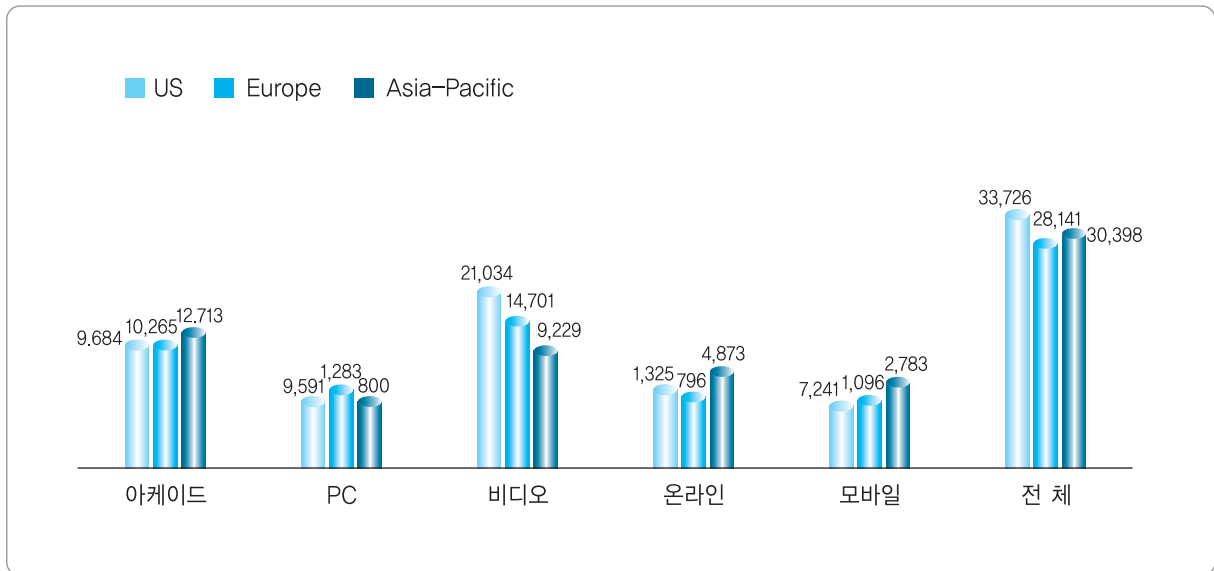
▣ 2007년 세계 게임시장의 플랫폼별 점유율은 비디오게임, 아케이드게임, 온라인게임, 모바일게임, PC게임 순

- 비디오게임 시장은 2007년 450억달러 규모로 2006년 대비 47.9%의 성장률을 기록, 아케이드 게임을 제치고 선두에 나서며 2010년경까지는 지속적으로 성장할 것으로 보임
 - Nintendo Wii 발매와 함께 차세대 콘솔이 모두 출시되면서 비디오게임 시장이 빠르게 확대되었으며 콘솔 게임기의 라이프 사이클이 절정에 이르는 2009년까지 지속적으로 성장할 것으로 예상
- 아케이드게임의 경우 2007년 기준 약 327억달러 가량의 시장을 형성, 2005년 이래 다소 침체되고 있는 경향을 보이거나 2008년부터 소폭 증가, 지속적으로 성장할 것으로 전망
- 2007년 온라인게임 시장규모는 약 70억달러이며 전년 대비 24.7%의 성장, 2008년에는 전년 대비 29% 성장한 90억달러에 이를 전망
 - 향후 2008년에서 2010년에 이르기까지 성장률은 각각 29%, 21.5%, 20.5%로 점차 완만해질 전망이나 여전히 고성장세를 유지할 것으로 예상
- 모바일게임 역시, 지속적으로 높은 성장률을 보이는 분야로, 2007년 46억달러의 시장규모에서 2010년에는 76억달러에 이를 것으로 전망
- PC게임은 다른 게임 플랫폼과 비교하여 사양화되는 추세
 - PC게임이 플랫폼으로서의 위상은 낮아졌지만, 최근 비디오게임기의 진화형태가 PC와 유사해지고, 라틴아메리카 등 신흥시장의 PC보급률이 상승할 경우, PC게임 수요 역시 상승할 것으로 기대

▣ 세계 게임시장의 권역별 점유율은 2007년 미국이 37%로 가장 높았으며, 아시아지역 32%, 유럽지역이 31%를 차지

- 2010년 권역별 게임시장 점유율은 아시아지역이 36%로 강세가 예상되며, 미국 33%, 유럽 지역 31%로 비슷한 수준을 유지할 전망
- 게임 플랫폼별 점유율은 권역별로 차이가 있음

- 아케이드게임은 아시아 지역이 가장 강세를 보이며, 유럽 시장이 다음으로 높은 비중을 차지
- 온라인게임과 모바일게임에서도 역시 아시아 지역이 가장 높은 점유율을 기록
- PC게임은 유럽 지역이 가장 강세를 보이는 반면, 비디오게임은 미국이 가장 높은 비중을 차지함
- 플랫폼별 US/Europe/Asia-pacific 권역 점유율 : 2007년(단위 : 백만달러)



※자료 : CCID 2007, CESA 2005~2007, DFC Intelligence 2006~2007, Enterbrain 2008, IDC 2007~2008, Informa 2005~2007, In-Stat 2006, iResearch 2008, Jamma 2005~2006, Screendigest 2006~2007, Wireless World Forum 2006

2. 국내 게임시장 동향과 전망

□ '06년 이후부터 아케이드게임 시장규모의 급감, 시장규모 감소 지속

- 2007년 국내 게임시장은 5조1,436억원('06년 7조4,489억원, '06년 대비 30.9% 감소)
- 2007년에 본격적인 구조조정을 거친 아케이드게임 및 아케이드게임장은 전체 게임시장에서 차지하는 비중이 1.7%(780억원)에 불과
 - 2006년의 경우 아케이드게임과 아케이드게임장을 합쳐 약 3조3,000억원
- '07년 온라인게임과 비디오게임이 크게 성장, 온라인게임의 경우 2조2,403억원(전년 대비 26% 성장), 비디오게임은 4,201억원(전년 대비 208% 성장)
 - 생산매출(5개 플랫폼)은 2조9,824억원(58%), 소비시장(게임장 및 PC방 등) 규모는 2조1, 612억원(42%)

• 2007년 국내 게임시장 전체 규모

구 분	매출액 (억원)	점유율
온 라인 게임	22,403	43.5%
모 바 일 게임	2,518	4.9%
비 디 오 게임	4,201	8.2%
PC게임	350	0.7%
아케이드게임	352	0.7%
PC방	20,801	40.4%
아케이드게임장	518	1.0%
비디오게임장	293	0.6%
합 계	51,436	100.0%

※ 출처 : 2008 대한민국 게임백서

▣ 수출액은 지속 증가하고 있으나, 수출 증가율은 둔화 추세

- 수출규모는 7.8억달러('06년 6.7억달러, '06년 대비 16.2% 증가)로 수출은 증가하나, 성장률은 둔화
 - 수출액 증가율 변화 : 124.4%('04) → 45.6%('05) → 19.0%('06) → 16.2%('07)
 - 국내 게임시장 수출입 현황과 전망(단위 : 천달러)

구 분	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년(E)	2009년(E)
수 출	130,470	140,796	172,743	387,692	564,660	671,994	781,004	898,155	1,050,841
수 입	65,340	160,962	166,454	205,108	232,923	207,556	389,549	428,504	462,784

※ 출처 : 2008 대한민국 게임백서

- 온라인게임의 수출 주도과 비디오게임의 수입 주도가 지속
 - 2007년 국내 게임 수출은 2006년에 비해 16.2%이상 증가한 7억8,100만 달러로, 수입 3억8,955만 달러의 두 배에 달하였고, 5년 연속 무역수지 흑자를 기록
- 게임산업의 수출액은 문화산업의 약 50%를 차지, 영화산업의 약 27.5배(2006년 기준)

구 분	2006년 수출액(백만불)
만 화	3.9
음 악	16.7
게 임	672.0
영 화	24.5
애니메이션	66.8

구 분	2006년 수출 비중(%)
출 판	13.5
캐릭터	13.8
게 임	48.9
영 화	1.8
애니메이션	4.9
방 송	9.8
기 타	7.3

※ 출처 : 2007 문화산업백서, 2008 대한민국 게임백서

- 세계시장 점유율('07 기준) 온라인게임 1위(34.5%), 모바일게임 4위(5.9%)

구 분	온라인게임		구 분	모바일게임	
	매출액(백만달러)	순위		매출액(백만달러)	순위
Japan	833	4	Japan	576	2
US	1,325	3	US	724	1
Europe	796	-	Europe	1,096	-
China	1,700	2	China	504	3
Korea	2,411	1	Korea	271	4

※ 출처 : 2008 대한민국 게임백서

▣ 해외 시장 진출 가속화 및 해외 업체와의 경쟁 극대화

- 한국 게임수출액은 2002년 1.4억달러에서 2007년 7.8억달러로 연평균 40% 이상 성장하였고, 수출국은 70개국을 넘어섰으며, 해외 진출 온라인게임 수는 약 220건, 한국 게임을 이용하는 전 세계 게이머는 4억명에 달함
- 2007년 게임수출은 일본과 중국 양대 시장을 주축으로 성장하였으며, 중국으로 편중되어 있던 온라인게임 수출이 일본 및 기타 지역으로 확대되어 국가별 수출 지역 편중화 현상이 점차 완화
 - 2007년 국내 게임의 해외수출 주요 국가로는 일본(31.1%)이 가장 큰 비중을 차지, 중국(30.9%), 미국(17.7%), 대만(7.7%), 동남아(5.5%), 유럽(5.3%), 기타지역(1.8%)의 순
- 세계시장에서의 한국 온라인게임 시장 점유율은 감소하는 추세이며, 외국기업의 한국 게임기업 인수 등 경쟁이 본격화되고 있음
 - 특히, 'World of Warcraft' (WOW)의 중국시장 점유율 확대에 의해 중국 내 국산게임 점유율이 대폭 감소
 - 중국 산다가 '액토즈소프트' 를 960억원에 인수(2004년), 일본 소프트뱅크사가 '그라비티' 를 4,000억원에 인수(2005년)하는 등 외국기업의 국내 온라인게임 기업 인수 증가

▣ 콘텐츠 다변화 확대 및 신규 플랫폼의 부상

- 온라인게임의 경우 MMOG 중심에서 FPS게임, 스포츠게임, 캐주얼게임 등 다양한 장르가 인기를 끌면서 콘텐츠 다변화를 주도
- 차세대 게임기는 지능발달이나 동작인식 기능 등 기존 플랫폼과 차별화된 기술 및 새로운 이용자 요구를 발굴, 게임시장의 저변을 확대하고 있음
 - 차세대 비디오 게임기의 출시(PS3 및 Xbox360, Wii)는 가상현실 콘텐츠 및 모바일콘텐츠 등에 대한 최신 기술과 콘텐츠 확보를 위한 경쟁을 심화시킴

□ e스포츠에 대한 관심 증가 및 영역의 확장

- e스포츠발전 정책비전 발표(2004. 12) 및 2기 한국e스포츠협회의 출범으로 발전 모델 정립
- 12개 프로게임단(공군게임단 포함), 400여명의 프로게이머, 1,800만명의 e스포츠 이용자를 기반으로 확산
 - WCG(World Cyber Games) 위성중계 전세계 4천만명 시청 및 곰TV 누적시청수 1억명(2007년)
- 전국e스포츠아마추어대회 개최에 따른 전국 지자체 및 관련 업계의 관심과 참여 고조
- 글로벌 e스포츠의 활성화를 위한 세계e스포츠계의 협력 모델(국제연맹) 제시

□ 사회적으로 게임에 관한 부정적 인식이 여전

- 국내 게임산업의 고성장에도 불구하고, 건전한 게임이용문화는 미정착(사행성 게임, 청소년 과몰입 문제 등), 증가 추세인 게임 역기능으로 인한 사회적 문제가 도출되고 있음
- 게임의 순기능 강화를 통한 사회문화적 효용성 확대 및 위상 제고 필요
- 적극적인 게임문화 정책 추진을 통해 국내외 게임문화 선도와 국산게임의 해외 이미지 개선 강화가 요구
 - 건전한 게임문화 환경조성 및 게임의 역기능 문제에 관한 적극적 정책추진 필요성 증대
- 사행성게임물 및 불법게임물로 인해 게임산업에 대한 부정적인 영향, 엄격한 규제와 합리적 관리를 통해 건전한 게임산업 성장환경 조성 필요

□ 「게임산업 및 게임문화 진흥에 관한 법률」로의 개정 및 게임물등급심의제도 개선 추진

Chapter III 정책추진 성과 및 문제점

1. 정책추진 성과 ('99~)

□ 게임산업 진흥을 위한 법적·제도적 기반 마련

- 「음반 비디오물및게임물에관한법률」 제정·시행('99), 「게임산업 진흥에 관한 법률」 제정('06. 4월), 시행('06. 10월), 개정('07. 1월)
- 게임물등급위원회 설립('06) 및 게임물 등급분류 체계 구축
- 게임종합지원센터 설립('99) → 한국게임산업진흥원('07~)
- 게임산업 분야 병역지정업체 추천 및 벤처기업 인증평가 실시('00~)
- 게임산업 분야 국가기술자격 제도 시행('02. 11월~)
- 민관 공동 정책자문 협의체인 「2010 게임산업 전략위원회」 출범('05. 10~), '2010 게임산업 실행전략 보고서' 발표

□ 게임산업 창작인프라 조성

- 창업지원시설을 통한 신생 게임업체 인큐베이팅(100여개 업체 배출)
- 게임콘텐츠 개발 및 마케팅 지원을 위한 투자조합 결성·운영(1~3호 350억원 규모, 148억원 투자)
- 우수게임 및 시나리오 제작지원 및 시상, 게임대상, 공모전 지원('99~)
- 정책 정보 서비스 강화를 위해, 대한민국 게임백서 게임산업저널 동향보고서 정책보고서 등 발간(200여종)
- 게임종합정보제공시스템 GITISS 서비스(www.gitiss.org) 실시('04 ~)
- 게임도서관 설립 및 운영('99~)

□ 게임 전문인력 양성¹⁾

- 게임아카데미 설립('00. 11월) 및 운영
- 2년제 정규교육과정('00. 11월~ 게임디자인, 그래픽, 프로그래밍 등 총 286명 배출, 263명 취업)

1) 게임관련 교육기관 현황('08.6월 현재) → 대학원 13개 → 4년제 대학 34개 (일반 24개, 사이버 10개) → 2년제 / 3년제 대학 3개 → 고등학교 6개 등 총 92개 기관

- 직무교육과정 운영('02~, 1,571명 이수) 및 일반인 대상 게임원격교육 시행('02~, 25만여명)
- 해외 선진 교육과정과 프로그램 체험기회 마련 및 확대('05~, 와튼스쿨 및 카네기멜론대학 연수과정 운영, 87명)
- 게임학계 연구기능 강화를 위한 GRC(Game Research Center) 운영
- 지역 게임아카데미 운영 지원('05~, 4개지역)
- 해외 게임연구인력 초청, 게임인력간 네트워크 구축('06~ 5개 국가, 16명)

▣ 해외마케팅 지원

- E3, ECTS, TGS 등 해외 유명 게임전시회 참가 지원('99~, 430개 업체)
- 해외 투자설명회 및 교류회 개최('03~)
- 해외 수출상담회 및 게임수출 로드쇼 개최('01~, 237개 업체, 22억9,449만달러 실적) 및 신흥시장 개척단 개최('06~, 8개 국가)
- 글로벌 바이어 초청상담회('04~, 해외 283개 초청, 94,000만달러 상담 실적)
- 취약플랫폼 게임콘텐츠 수출 확대 기반 강화를 위한 닌텐도 및 소니 휴대용게임기 게임 콘텐츠 개발 및 퍼블리싱 공모전 개최('05~)
- 해외 게임관련 부처 및 기관과의 협력네트워크 구축(영국 DTI, 일본 CESA 및 JAMMA, 대만 DCIPO, 태국 Software Park 등 17개국 40개사)
- 해외 게임홍보관 개원('07~, 중국, 일본, 미국 등 3개소)

▣ 핵심 게임응용기술 개발·보급 활성화

- 한국게임산업개발원 「게임연구소」 설립('00~'05) → CT전략센터 구축('05~)
- 핵심 게임응용기술 개발·보급
 - 범용 3D 게임엔진('02~, 14개사), 게임제작 프로세스 및 지원도구('02~, 100여개사), PC게임 품질향상서비스 실시('03, 8개사)
- 국내외 게임기술 세미나 개최(수시) 및 연구보고서 발간(30여종)

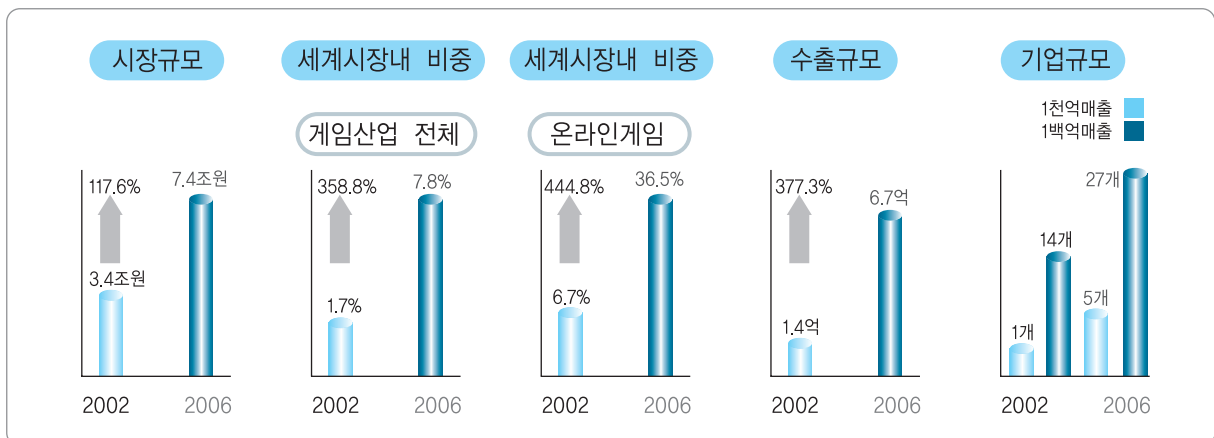
▣ 게임문화 인식제고 및 저변확대

- 게임산업 인식제고 및 건전 게임문화 조성사업 전개('02~)

- 게임문화 세미나, 가족과 함께하는 게임캠프, 건전 게임문화 및 저작권보호 캠페인, 게임문화 체험 교육프로그램 운영, 게임상담양성프로그램 마련, 게임과몰입 상담프로그램 개발 및 보급, 게임문화교재 발간 및 배포 등
- 소외계층 게임문화나눔 운동 전개('04~)
 - 게임가족 헌혈릴레이 캠페인, 학교밖 청소년 문화나눔 캠프, 실버세대 게임큰잔치, 소외청소년 및 실버세대 게임정보화 교육 등
- 건전 게임문화조성 강화대책 발표 ('05. 9월)
- 대한민국 게임문화 페스티벌('07. 8~)
- 게임과몰입상담센터 운영('07. 7~, 전국 16개 지역연계)
- 장애인 게임 여가문화체험관 구축('07. 3월~, 전국 11개 학교 등)

□ e스포츠 활성화 지원

- e스포츠 중장기 비전 발표('04. 12월)
- e스포츠 기초 인프라 조성('04~)
 - e스포츠 전문가 포럼, e스포츠 기초연구조사 및 교육프로그램 개발, e스포츠대회 개최 표준 매뉴얼 제작 및 보급 등
- 우리나라 주도 국제 게임대회 지원 및 국산 게임종목 후원
 - WCG, IEF 등 국제대회 및 국산종목화 지원(1개)
- 국제 e스포츠 심포지움 개최('06. 9~, 총 3회)
- 문화체육관광부장관배 전국 아마추어 e스포츠 대회 개최('07. 10~)
- 전국 장애인기능경기대회 e스포츠대회 운영('07. 8~)
- 국제e스포츠연맹(IeSF) 발족('08. 8월)



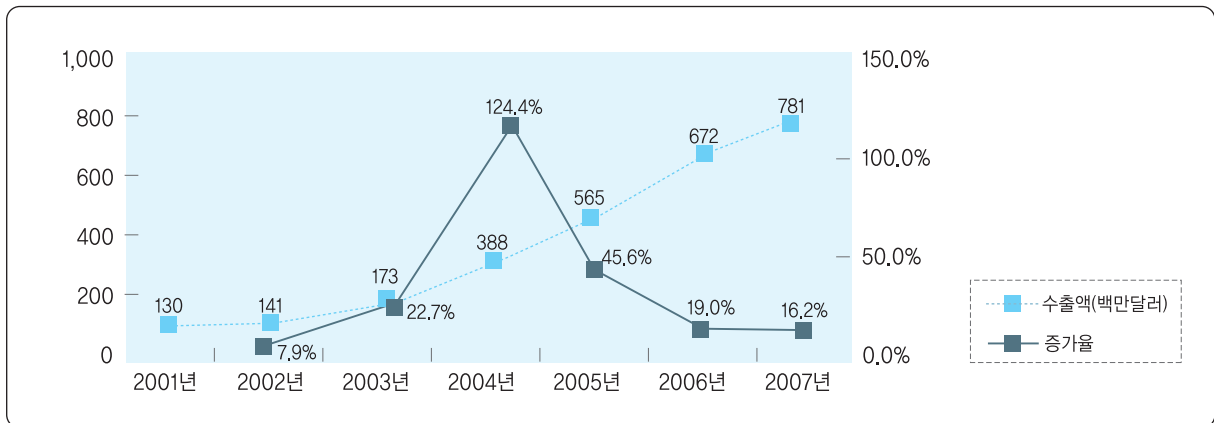
2. 국내 게임산업 문제점

▣ 산업구조 : 성장세 둔화 · 양극화 심화 · 유통체계 미흡

◇ 산업의 성장세 둔화

- 5년 연속 무역흑자 기조 유지, 지속적인 수출액 증가 등의 성과에도 수출증가율 감소, 국내 시장 정체 등 성장 모멘텀 약화
- 수출액은 1.7억 달러 ('03)에서 7.8억 달러 ('07)로 5배 가량 증가했으나, 증가율은 감소 추세, 국내 시장 규모도 7.4조원 ('06) 규모에서 5.1조원 ('07)으로 대폭 감소

〈국내 게임산업 수출액 및 증가율〉



- 온라인게임의 성장에도 불구하고 아케이드게임 산업의 붕괴에 따른 내수시장의 한계 표출
- 급속한 성장을 통해 소수의 기업들이 큰 규모를 이루었지만 세계적인 기업과 비교하면 아직까지 중소 규모에 불과
- 장기적 성장을 위한 기업 내부 인프라도 미흡
- 국내 게임산업의 성장은 글로벌 기업을 육성하는 것에 달려 있다고 할 수 있기 때문에 기업의 성장을 위한 정책적 지원은 매우 중요한 과제
- 내수시장의 한계를 극복하기 위한 새로운 콘텐츠 개발과 수출에 대한 전략적 지원 확대를 통해 신규 시장을 개척하고 해외 수출 강화하는 정책 필요

◇ 산업구조의 양극화 심화

- 국내 산업구조는 상위 소수기업에 집중된 역삼각형 구조로, 중·소기업의 역량 강화 시급

- '07년 국내 매출액 중 상위 10대 기업의 비중은 45.7%, 20대 기업 54.7%, 30대 기업까지 포함한 기업의 비중은 59.8%에 달함

※ 게임제작·배급사(2,079개) 중 100억원 이상의 매출 기업은 22개에 불과

- 산업구조 양극화는 인력과 투자 부문의 대기업 집중화를 가져와 게임산업 생태계의 악순환이 발생, 콘텐츠의 획일화 우려로 중장기적으로 경쟁력 상실

- 게임콘텐츠의 대작화(블록버스터화) 및 고급화로 개발규모의 양극화 현상 심화

- 상위 5%의 기업을 제외하고는 독자적인 해외시장 개척 능력이 취약

→ 퍼블리싱의 개념을 재정립하여 대규모 퍼블리셔와 역량있는 개발사와의 유기적 협력관계 기반 위에 유기적 협력체계의 선순환 산업구조로의 개선이 요구됨

◇ 상생 및 신규 유통체계 미흡

- 유통체계간 유기적 연계 및 공정경쟁, 상호협력 체계가 미흡하여 새로운 서비스 방식 창출을 방해하고, 수익구조의 불균형을 초래, 신규 콘텐츠 경쟁력 확보 미흡

→ 온라인게임사와 PC방, 모바일게임 제작사와 이동통신사간 등 신규 유통 서비스 창출 및 콘텐츠 개발 재투자를 위한 상생적 협력 관계 구축 필요

▣ 인프라 : 인력 수급 불균형·투자 위축·기술개발 부족

- 부문별·계층별로 업계 필요인력의 분야와 질에 대한 인력수급의 불균형이 나타나는 등 경쟁력의 핵심인 인력 인프라가 취약

- 대작화 경향에 따라 게임 개발비용의 증가, 시장경쟁 가속화에 따른 수익 불안정 등 리스크 증가로 투자 위축

- 상용화 직전 시기의 투자 집중, 특정 플랫폼·장르에 대한 투자 집중 등 협소한 투자환경은 산업성장의 한계요인으로 작용

※ 게임업체 대상으로 한 조사결과, 자사의 기업경쟁력 강화 방안으로 '자금력 강화'가 가장 높은 응답률 (21.9%), 투자 시급성을 나타냄

- 게임은 다른 문화콘텐츠와 달리 기술의 비중이 높기 때문에 첨단기술 개발(R&D)에 대한 환경 변화에 따른 소극적 대응은 경쟁력 하락을 가져옴

- 최근 유비쿼터스, 와이브로, 홈 네트워킹 등으로의 발전 전망은 게임 이용의 공간과 영역의 확장을 주도할 것으로 예상

▣ 게임문화 : 게임에 대한 부정적 인식 · e스포츠 확산 미흡

- 기성세대의 게임에 대한 부정적 인식이 확산되어 게임산업의 성장과 게임의 사회적 가치 발현에 제한적 요소가 되고 있음
- 병리적 현상이 아니라 사회적 · 문화적 현상에서 접근하고 활용 가치에 대한 적극적인 정책 추진 미흡
 - 새로운 문화소통의 수단으로서 게임의 특성을 이해하고 게임의 이용과 효과를 재인식, 사회문화적 게임문화 가치 확산을 위한 게임리터러시 강화 필요
- 게임 리터러시 : 게임을 통해 그 속성을 이해하고 이를 올바르게 사용하며 게임을 활용하여 사회적 · 문화적으로 의사표현 및 의사소통 능력 증진
- e스포츠의 보다 확장되고 다변화된 체계적인 연관산업의 경제적 · 문화적 가치 창출을 위한 적극적 활용 정책 부재

▣ 비즈니스 환경 : 세계 주류시장 진출 지원 전략 미흡

- 미국, 유럽 등 선진 글로벌 기업의 온라인시장 진출, 중국의 급성장 등 온라인게임 종주국의 위상 와해 위기
 - 세계 게임시장 내 미국의 비중 : 33.5%(2005년) → 35.6%(2006년) → 36.6%(2007년)
 - 유럽 게임시장 성장률 : 0.4%(2005년) → 7.4%(2006년) → 26.0%(2007년)
 - 중국 게임시장 성장률 : 58.7%(2004년) → 79.3%(2005년) → 71.1%(2006년)
- 세계시장의 약 80% 내외를 차지하는 아케이드 비디오게임에 대한 적극적인 정책적 지원 미흡
- 방송과 통신의 결합, 다양한 기기의 결합을 통한 새로운 플랫폼 등장 등 미래 기술 환경에 맞는 제도 부재
 - IPTV, Wibro 등 새로운 기술환경 변화에 따른 게임의 유통 · 서비스 방식의 변화 예상, 안정적인 신규 유통 서비스 체계 구축 필요

▣ 제도 : 환경 변화에 대응하는 제도 및 이용자 권익 보호 미흡

- 기존 유통체계와 산업현장과의 괴리, 신규 유통환경에 적극적으로 대응할 수 있는 제도적 기반 부재
- 성장 중심의 산업논리에 의해 핵심 주체인 게임이용자의 권익을 보장하는 정책은 상대적으로 미흡

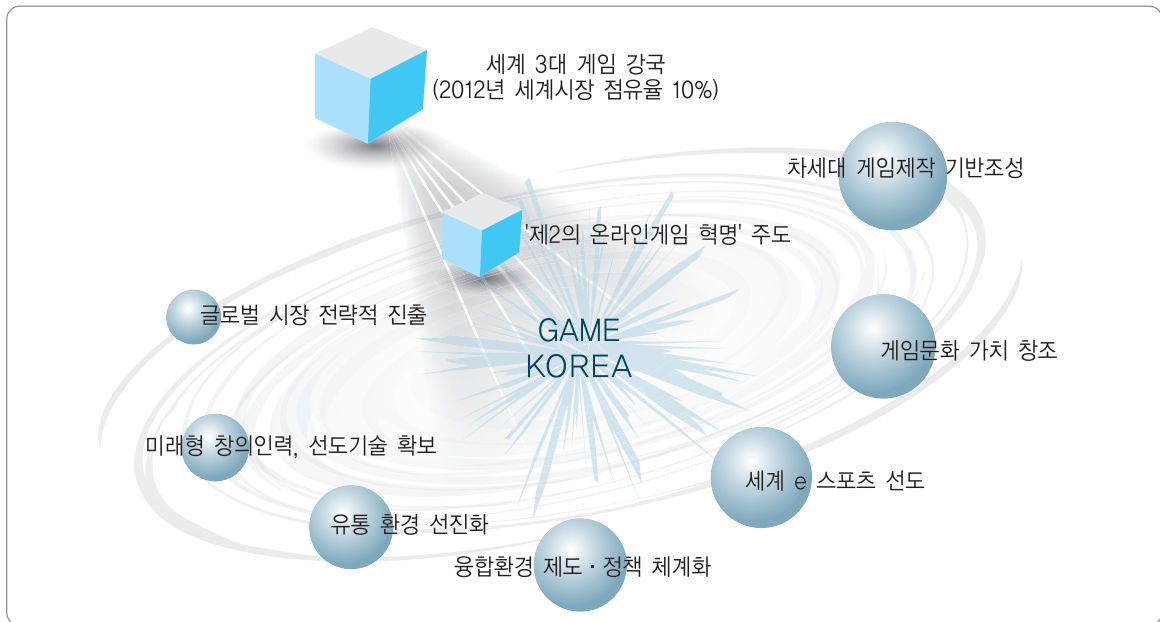
□ 국내 게임산업 SWOT 분석

강점(Strength)	약점(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크게임에 대한 운영기술·노하우 보유 • 온라인게임에 대한 국제 브랜드 확보 • e스포츠 등 새로운 게임문화 선도 • IT기반 인프라 세계최고 수준 • 국가의 정책적 관심 및 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 게임기업 부재 • 플랫폼 및 장르 다양성 취약 • 컨버전스 대비 게임관련 법제도 미비 • 인력 수급 및 숙련화 구조 불균형 • 투자 위축 및 자금력 부족 • 게임관련 사회적 인식 저조 • 게임관련 학술적 관심 및 연구 부족
기회(Opportunity)	위기(Threat)
<ul style="list-style-type: none"> • 세계적으로 게임 네트워크화 확대 • 다양한 뉴미디어 출현(IPTV, Wibro 등) • 국가별 초고속통신망 지속 확충에 따른 해외수출 기회 확대 • 게임의 산업적·문화적 가치 발굴 해외사례 증가 (Serious Game 등) 	<ul style="list-style-type: none"> • 선진국 대형 콘텐츠 생산 후발국가 추격 등 샌드위치 환경 • 수출대상국의 자국게임 보호 정책 • 경제 침체로 인한 문화여가활동에의 관심·소비 감소

Chapter IV 정책 비전 및 목표

1. 정책비전

- ◆ “모든 게임은 한국으로 통한다”
- ◆ 2012년 3대 게임 강국 진입



2. 목표

	〈2007년〉	→	〈2012년〉
시장규모(전체)	5조원	→	10조원 (연평균 13%)
생산규모(출하)	3조원	→	6조원 (연평균 15%)
고용인력	3만명	→	10만명 (연평균 25%)
해외수출	8억불	→	36억불 (연평균 35%)

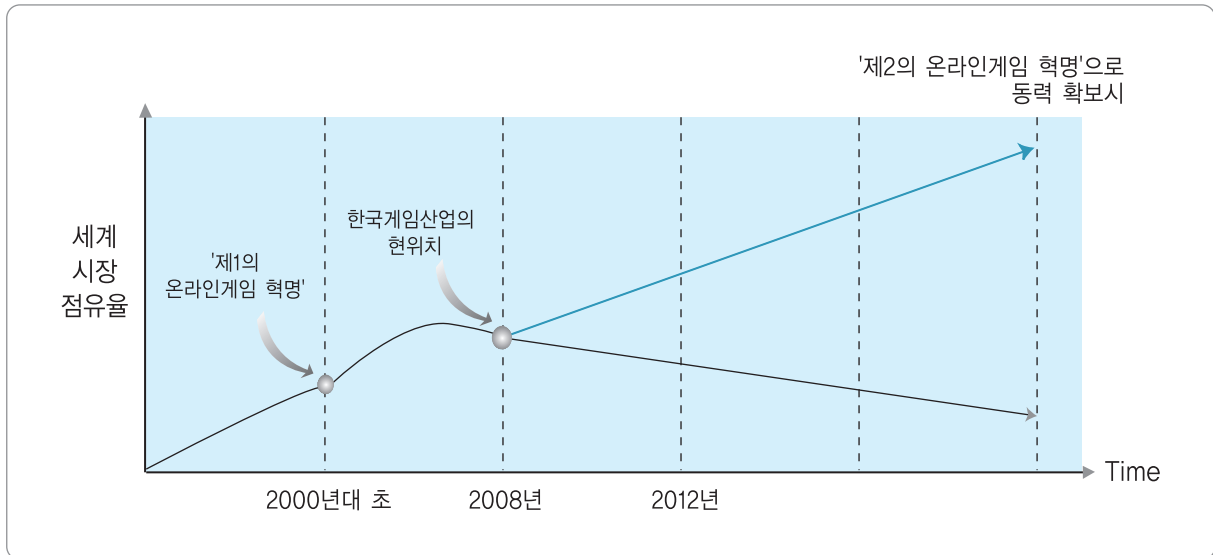
※ 2012년까지 국산게임 이용자 10억명, e스포츠를 통한 국산게임 글로벌 브랜드화 실현

3. 추진 방향

□ '제2의 게임 혁명' 주도

- 2000년대 초 '제1의 온라인게임 혁명' 을 이루었듯이, 미래형 게임콘텐츠 개발에 기반한 시장 선점을 통해 '제2의 게임 혁명' 이 필요한 시점

〈한국 게임산업의 위기와 기회〉



□ 추진 방향

- 내수 중심의 한계를 극복하기 위해 **전략적 수출 지원 대폭 강화** 및 다각화를 통해 세계 시장의 점유율 높임
- 독립 개발 스튜디오의 **육성**을 통해 선진형 산업구조 정착 및 **대규모 게임펀드 결성 지원**
- **고급 인력 중점 육성**과 차세대 게임 기술 집중 지원
- 아케이드 게임 산업의 **재도약 지원** 등 다양한 플랫폼의 글로벌 경쟁력 강화
- 게임의 문화적 가치 확산을 위한 **게임 리터러시 및 이용자의 문화적 권리 확대**
- 국민 레저로서 **e스포츠의 활성화**와 **기능성 게임의 육성**을 통해 게임의 사회적 활용 증진

Chapter V 7대 중점 추진과제

과제 1

글로벌 시장 전략적 진출

- 1-1. 해외수출 지원 거점 대폭 확대
- 1-2. 국내외 게임 비즈니스 교류 기회 확대
- 1-3. 해외 네트워크 및 글로벌 공동이슈 대응 강화

과제 2

차세대 게임제작 기반 조성

- 2-1. 미래형게임 육성으로 글로벌 게임허브 위상 확보
- 2-2. 게임산업 투자 여건 대폭 개선
- 2-3. 게임산업 경영효율화 및 플랫폼별 역량강화 지원
- 2-4. 창의적 게임콘텐츠 창작 환경조성 및 활성화

과제 3

미래형 창의인력 · 선도기술 확보

- 3-1. 게임산업 인력양성 교육과정 선진화
- 3-2. 창의적 핵심 인력양성 및 산·학 협력 강화
- 3-3. 국내외 교육기관 네트워크 구축 및 연계 확대
- 3-4. 게임인력 취업활성화를 위한 지원 체계화
- 3-5. 게임관련 기술정책 · 연구기능 강화
- 3-6. 게임기초기술 및 체감형 게임 기술개발 지원
- 3-7. 미래형 게임플랫폼 및 기술개발 지원

과제 4

게임문화 가치 창조

- 4-1. 게임리터러시 활성화 및 교육 프로그램 확대
- 4-2. 생활공감 참여문화 확대
- 4-3. 게임이용 상담 네트워크 구축 및 확대
- 4-4. 글로벌 문화교류 축제 활성화
- 4-5. 게임 학술기반 확대 및 글로벌 체계 강화

과제 5

유통 환경 선진화

- 5-1. 플랫폼별 합리적인 유통·서비스 제도 개선
- 5-2. 신규 서비스·유통구조 체계화 및 글로벌 체계 강화
- 5-3. 게임이용자 권익보호 정책 체계적 수립

과제 6

세계 e스포츠 선도

- 6-1. e스포츠 문화 Complex 조성
- 6-2. e스포츠 글로벌 브랜드화 확산
- 6-3. 국내 e스포츠 조직 선진화
- 6-4. e스포츠 정책기능 내실화

과제 7

융합환경 제도·정책 체계화

- 7-1. 게임 등급분류 제도 선진화 및 글로벌화
- 7-2. 게임 미래환경 변화 대응 법·제도 개선
- 7-3. 게임산업 정책연구 기능 재정립
- 7-4. 국가 간 게임산업 제도 협력체계 강화

과제 1

글로벌 시장 전략적 진출

추진방향

1. 핵심 해외시장 전략적 진출 지원 강화
2. 국제교류 다변화 및 활성화로 비즈니스 기회 확충
3. 국제적인 게임산업 이슈선도로 글로벌 협력 강화

>> 1-1 해외수출 지원 거점 대폭 확대

🎮 게임수출 현지 지원 기능 강화*

- ▶ 목적 : 국내외 유관기관과의 네트워크 연계를 통한 국내의 수출거점 대폭 확대로 게임업계의 해외진출 역량 강화 도모
- ▶ 주요내용
 - ◎ 국내외 유관기관 연계, 해외수출 전략 거점 확대
 - Korea Center, 글로벌콘텐츠센터 등과 연계, '12년까지 총 30개 지역거점 구축
 - '09년 5개소, '10년 10개소, '11년 10개소, '12년 5개소 등
 - ※ 현재 운영 중인 중국사무소 확대와 Korea Center, 한국문화콘텐츠진흥원의 글로벌콘텐츠센터, KOTRA와 지역별 연계 구축
 - ◎ 현장 맞춤형 수출지원 서비스 강화
 - 수출용 게임 기획단계(현지문화, 게이머 취향 등의 정보제공)부터 수출 상담, 해외 마케팅 까지 One-Stop 서비스 지원
 - 국내 중소기업 대상 취약 부분 집중 지원
 - 해외 시장제도 및 법률서비스 상담·계약 등
 - 수출전략 거점 연계, 현지화 테스트·홍보·상용화 서비스 지원
 - 해외 저작권, 특허기술 등 중소기업 맞춤 통역·번역 지원 사업 추진
 - ◎ 'Korean Game Forerunner Forum(KGFF)' 구성 지원
 - 해외진출 기업들의 지역별 네트워크 구축 및 진출예정 기업과의 정보교류 협력 체계 구축
 - ※ Korea Game Forerunner Forum(KGFF) USA, KGFF Japan, KGFF China 등 지역별로 구축
 - ◎ 지역별 '한국 게임홍보관' 운영 지원
 - '한국 게임홍보관' 구축 및 '한국문화의 날' 행사 연계, 국산게임 홍보활동 강화
 - ※ 유관기관 해외문화원, 한국관광공사 연계

🔗 글로벌 B2B 온라인 서비스 확대*

- ▶ 목적 : 국내 게임의 해외 시장성, 기술성 및 글로벌 서비스 안정성에 대한 테스트 지원 확대와 온라인 비즈매칭 시스템 구축 등을 통한 해외진출 지원업무 강화 및 수출 효율성 제고

▶ 주요내용

◎ '한국 게임 비즈매칭 시스템' 구축 및 운영

- 실시간 정보공유 및 교류강화를 위한 온라인 B2B 사이트 구축

- 국내외 주요 퍼블리셔, 관련단체, 언론 리스트(정보)를 DB화하여 사이트 구축
- 국내 홍보를 통해 국내 업체의 정보입력 및 실시간 검색 유도
- 해외바이어 정보 등록 및 국내 개발사 정보 영문자료화 구축

※ 매년 100개 기업 비즈매칭, 2012년까지 총 400개 기업 비즈매칭 지원

※ 국내외 기업 500여개사 기업 정보 Up-Date 진행 및 KOTRA 102개 해외 무역관·한국무역협회 등과 협력하여 기 확보된 자료 활용하고 최적의 파트너를 선정, 커뮤니케이션 기회를 지원해 주는 시스템 운영

◎ 글로벌 B2B 서비스 상시지원 체계 확대

- 해외진출 기술성 및 현지 시장성 평가 사전 테스트 지원

- 게임테스트용 인프라 지원 및 운영지원

- 게임테스트용 서버, 다운로드 서버, 스위치, 상면 등에 대한 인프라 제공 지원

- 국산게임 수출 현지화 지원 및 외국어버전 지원 확대 구축

- 매뉴얼, 게임소개서, 클라이언트, 웹사이트, 마케팅 관련 자료의 텍스트 번역 자금 지원

- 신규 시장에 대한 기술 동향 및 서비스 환경, 소비자(게임이용자 및 잠재 이용자) 성향 조사 추진

※ '글로벌 게임허브 센터' 사업과 연계 추진

🔗 해외진출 확대를 위한 제도 지원*

- ▶ 목적 : 국내 개별기업이 해외진출시 독자적으로 해결하기 어려운 해외제도 및 정책 분야에 관한 정부 지원 확대

▶ 주요내용

◎ 국산게임의 지재권 정보·관리 지원 체계 구축

- 국내외 게임의 지재권 관련 정보서비스를 통해 해외진출시 분쟁을 사전예방하고 국산게임의 지적재산권 보호

- ※ **피해사례** 국산 아케이드게임의 해외 수출 계약을 완료하였는데, 해당 국산게임에 대해 해외 게임 업체와의 특허권 관련 분쟁으로 인한 피해 발생(국내에서 해외 게임 특허 정보가 부족하여 해외에서 이미 특허가 난 게임과 유사한 게임을 인지하지 못하고 개발, 수출하여 발생한 사례)
- ◎ 정부간 공동협력 MOU 체결 등을 통해 정부 차원의 법·제도적 지원 강화
 - 정부간 협의를 통해 해외진출의 법·제도적 장애요소 제거 및 정책 체계 개선
 - ※ 한·중·일 문화장관회의 등 연계를 통한 공동협력 추진
- ◎ 콘텐츠·서비스 통합 수출 지원 강화
 - 게임수출 전략거점을 활용, 게임콘텐츠 및 PC방 등 서비스 인프라의 통합패키지형 수출 지원
 - ※ 콘텐츠 및 서비스 인프라의 통합 수출을 통한 수출 시너지 효과 확대
- ◎ 국내 게임결제 솔루션 확대 지원
 - 게임 이용결제 시스템의 글로벌 확대
 - 빌링시스템, 선불카드, 모바일결제 시스템 등의 해외 확대 지원

》 1-2 국내외 게임 비즈니스 교류 기회 확대

🎮 국제 게임 비즈니스·문화교류 행사 활성화

- ▶ 목적 : 국제게임전시회(G-star) 및 국제게임컨퍼런스(KGC)등 국제 교류행사의 활성화를 통한 국내 게임산업의 홍보 강화 및 국가 위상 제고
- ▶ 주요내용
 - ◎ 전시회·문화교류 행사 공동연계, 시너지 효과 극대화 추진
 - '지스타(G-star)' 를 세계 3대 게임 전시회로 육성
 - 안정화 및 활성화('08~'09) → 글로벌화('10~'11) → 세계 3대 게임 전시회 정착('12)
 - ※ 'KGC(Korea Game Conference)', 국제 e스포츠 대회 연계 등 특화 검토
 - ※ 일본의 경우, 2007년에 게임전시회 'TGS(Tokyo Game Show)' 와 '국제 콘텐츠 페스티벌' 등을 동일 기간에 개최, 양 행사 간의 시너지효과 증대
 - 국내외 기업 초청 상담회·프리마켓(Pre-Market) 개최
 - 해외 50여개국 약 100개 주요 바이어 초청을 통한 해외시장 진출 안정화 및 해외 투자자본 적극 유치 활성화
 - 국내 대·중소기업 대상 비즈매칭 지원 강화

- 'Korea Game Promotion Plan' (KGPP) 개최
 - 기획 및 알파테스트 단계 게임에 대한 공동제작 및 투자사 확보(글로벌 초청상담회 동시 개최)
 - ※ 부산국제영화제에서 개최되는 PPP(부산 프로모션 플랜)의 경우, 아시아의 유망 감독과 제작자들이 공동 제작자나 투자자를 만들 수 있는 장이며, 세계 최대의 아시아 프리마켓으로 성장
- ◎ 글로벌 온라인게임 어워드 개최 지원
 - 국제 게임전시회 '지스타(G-star)' 와 '프리마켓' 등과 연계, 글로벌 핵심 게임시상제로 위상 정립
 - ※ 대한민국 게임대상을 글로벌 어워드로 격상하여 글로벌 리더십 강화

🎮 해외전시회 · 수출상담회 지원 확대

- ▶ 목적 : 해외 신흥시장을 발굴, 수출 다각화를 실현하여 수출시장 확대 및 선점을 통한 잠재 시장의 수익 극대화 실현과 전문 수출 마케팅 지원
- ▶ 주요내용
 - ◎ 주요국 및 신흥시장 투자 · 수출상담회 지원 확대
 - 주요 시장 수출상담회 확대 및 자금 유치를 위한 IR 개최, 지원
 - 중남미 또는 유럽 등 신흥시장 투자수출상담회 개최(연1회)
 - ※ 2012년까지 연간 10회, 총 40회 지원 확대
 - ◎ 투자 · 수출상담회 사후관리 강화를 통한 지원효과 증대
 - 투자 · 수출상담회 참여 국내기업의 지속적 홍보지원 및 해외기업 상시 비즈매칭 네트워크 체계 강화
 - ◎ 핵심권역별 해외전시회 참가 확대 및 보드게임 전시회 참가
 - 해외 유명 게임 행사 (GDC, GC, 3GSM, TGS, Spiel 등)와 연계한 쇼케이스와 수출상담회 개최를 통해 국산게임 인지도의 지속적 확산 추진
 - ※ 2012년까지 연간 5회, 총 20회 이상 참가 확대
 - ◎ 글로벌 마케팅 전문 세미나 개최
 - 국 · 내외 주요 게임개발사, 퍼블리셔 초청 세미나 및 라운드 테이블 개최
 - ※ 분기별(연간 총 4회), 4/4분기 세미나는 KGC와 연계 개최
 - 포트폴리오 작성, IR작성에 교육세미나 실시
 - 마케팅 인력양성 프로그램 운영(게임아카데미와의 연계협력)
 - 해외 마케팅 교육 전문기관 발굴 및 게임아카데미 마케팅 전문과정 연계 협력

🎯 해외시장 정보제공 및 해외 네트워크 확대

- ▶ 목적 : 해외 권역별 시장 심층정보 제공의 정기화·신속화·전문화를 구축하고 해외 주요기관 및 퍼블리셔와의 네트워크 구축 및 확대
- ▶ 주요내용
 - ◎ 신흥(취약) 시장 선정, 신규 진출 국가의 동향보고서 'Game Report on Rising Nations' 정기 발간
 - ◎ 세계 게임산업 정보 집적을 주도하기 위하여 '세계 게임백서' (WorldWide Game White Paper) 발간
 - ※ GDC와 협력, '세계 게임백서 발간 추진위원회' 구성, 각국의 시장정보에 대한 수집, 분석, 발간 추진
 - ◎ 해외 고급 정보 수집 채널 확보, 해외 유관기관과의 공동 사업 발굴·업무 정례화
 - 일본 CESA, JOGA 등 게임협회, 중국 문화부와의 협력체계 구축
 - 중국, 일본, 대만 게임시장 정보 제공(동향 및 시장 통계, 정책 환경 등) 범위 및 내용 심화
 - 일본 관계기관(CESA, JOGA 등) 공동세미나 개최 및 보고서 발간
 - ※ 양국 시장 및 정책제도, 인력교류 등 주제별 공동 세미나 개최 및 보고서 공동 발간
 - ◎ 권역별, 지역별 문화코드 분석 및 글로벌 게임영역 이해 확대
 - 권역별, 지역별 문화코드 분석 및 현지 문화의 심층적 이해와 연구를 통한 글로벌 시장 이해의 체계 강화
 - ※ '국제 지역문화연구소' 연계를 통한 심층 연구 및 자료 제공
 - 해외 게임시장 및 이용문화의 체계적 정보 분석을 통한 글로벌 게임 영역의 이해 확대

🎯 전략적 공동개발 프로젝트 활성화

- ▶ 목적 : 해외기관, 업계와의 협력을 통해 취약 플랫폼 개발 노하우 습득과 현지진출 협력창구를 개설, 해외시장 및 플랫폼의 균형적 발전 도모
- ▶ 주요내용
 - ◎ 해외 메이저퍼블리셔 공동개발 및 연계 마케팅 추진
 - 전략적 공동협력 프로젝트 참여를 통한 우호적 진출 창구 확보

- 세계 선도 플랫폼(아케이드, 비디오) 게임 공동개발 및 연계 마케팅 등을 통한 세계시장 진출 활성화(글로벌 게임허브센터 연계)

※ 아케이드게임 분야 : WAGS(세계어뮤즈먼트게임서밋)를 세계아케이드게임총회로 발전 개최, 일본, 미국, 대만, 유럽업체와의 공동개발 활성화 (표준화 선행)

※ 비디오게임 분야 : 메이저 플랫폼홀더(MS, SONY, 닌텐도)와의 공동프로그램개발 추진, 차세대미디어 플랫폼(DMB, IPTV, PMP 등)에 대한 게임개발 지원

◎ 지역별 특성을 고려한 차별적 공동 프로그램 추진

- 업계 인력 상호교류 및 인턴프로그램, 교환학생 프로그램 운영
- 공동 도우미 창구개설을 통한 현지 정보제공 및 공동개발 프로젝트 수행 시 인센티브 제공 시스템 마련

 아시아 저작권 공동감시 (Asia Copyright Watch : ACW) 국가간 협력 강화

- ▶ 목적 : 아시아 시장의 불법복제 관리감독 및 감시에 대한 국가간 공동 협력강화를 바탕으로 불법복제를 근절하고 게임시장의 신뢰도 제고 및 저작권자에 대한 정당한 가치 보상으로 선순환 시장구조 환경조성

▶ 주요내용

◎ 아시아 불법복제 공동감시 협력체계 검토(저작권위원회 공동)

- 아시아 게임 3대강국(한, 중, 일) 정부 및 유관기관 연계, 불법복제 감시조직 및 협력시스템 운영 추진
 - 불법복제 신고 → 해당국 관련기관 접수 → 해결조치 수행 → 상대국 해당기관 보고 → 각국 사후결과 통보
 - ※ 해당국에서 별도 협력체계를 검토하며, 향후, 제3국에 공동연합기구 설립(각국, 문화부, 외교부 협력 추진)을 검토

◎ 아시아권 불법복제 현황 조사 및 대안 공동협력 강화

- 아시아 불법복제 현황 조사, 정보공유, 공동대응
 - ※ 국가별, 권역별 불법복제 현황 조사 및 불법복제 해당국에 대한 공동 협상 및 공동 대응 활동

추진일정

구 분		'08	'09	'10	'11	'12
1-1. 해외수출 지원 거점 대폭 확대						
	게임수출 현지 지원 기능 강화		→			
	글로벌 B2B 온라인 서비스 확대		→			
	해외진출 확대를 위한 제도 지원		→			
1-2. 국내외 게임 비즈니스 교류기회 확대						
	국제 게임 비즈니스 · 문화교류 행사 활성화		→			
	해외전시회 · 수출상담회 지원 확대		→			
1-3. 해외 네트워크 및 글로벌 공동이슈 대응 강화						
	해외시장 정보제공 및 해외 네트워크 확대		→			
	전략적 공동개발 프로젝트 활성화		→			
	아시아 저작권 공동감시(ACW) 국가간 협력 강화		→			

과제 2 차세대 게임제작 기반 조성

추진방향

1. 다양한 장르의 게임콘텐츠 창작 활성화 및 다변화 지원
2. 전문 개발 스튜디오 육성 등 산업구조 선진화
3. 투자활성화 체계 조성으로 안정적인 제작 환경 확립

» 2-1 미래형 게임 육성으로 글로벌 게임허브 위상 확보

🎮 글로벌 게임허브 프로젝트 추진 *

- ▶ 목적 : 차세대 게임 플랫폼 개발 협력을 통한 다양한 장르의 기능적인 콘텐츠 발굴과 중소기업 지원 등을 통한 시장 창출기회 확대

▶ 추진체계



▶ 주요내용

◎ 글로벌 게임허브센터를 통한 취약·신규 플랫폼 산업기반 강화

- 다중 플랫폼 게임 및 솔루션 개발 게임 기업 인큐베이션

※ '09년 50개 기업 선정(연간 20개 기업 입주시설 지원), 2012년까지 총 300개 기업 지원
(기술 및 마케팅 지원 기업 포함)

- 국산 온라인 게임 및 다중 플랫폼 게임의 글로벌서비스 인프라 제공 및 프로모션 지원 등 글로벌 서비스 기반 구축·강화(글로벌 B2B 상시지원 사업과 연계)

- ※ '2012년까지 총 50개 기업 지원을 통한 수출 2,500억원 달성 추진
- 다중플랫폼 게임 및 관련 솔루션 개발 지원
 - 2012년까지 50개 이상 과제개발 지원 및 미래형 게임플랫폼 설계, 개발 지원을 통한 기술력 확보
- 다중플랫폼 게임 전문인력 양성을 통한 청년 일자리 창출
 - 다중플랫폼 게임 교육 프로그램 개발 및 보급
 - 다중플랫폼 전문교육기관 선정 및 지원
 - ※ 교육 프로그램 개발 및 교수인력(100명이상) 양성, 2012년까지 10개 이상 교육기관, 2,000명 이상 전문 인력 양성 추진
- ◎ 다중플랫폼 게임콘텐츠의 핵심 마켓플레이스 기능 수행
 - 차세대 플랫폼 개발 및 게임영역 다변화 추진
 - 미국, 일본 중심의 세계 비디오게임 시장 진출 기반 확보
 - 차세대 글로벌 게임콘텐츠 시장 선점
- ◎ 다양한 플랫폼, 개발전문 스튜디오 중심의 선진 산업구조로 전환
 - 다중플랫폼 게임의 품질인증 및 테스트 인프라 조성
 - 플랫폼 다변화, 유통구조 개선 등 선진화된 산업구조 정착
 - 다중플랫폼 게임 기반 신규 비즈니스 모델 개발

》 2-2 게임산업 투자 여건 대폭 개선

🎮 게임산업 투·융자 환경 개선 및 대규모 게임펀드 추진

- ▶ 목적 : 게임산업의 투자환경을 개선하고 재원 확보를 통해 역량있는 게임 기업을 발굴, 국내 게임산업의 국제 경쟁력 강화
- ▶ 주요내용
 - ◎ 게임제작 환경에 부합하는 투·융자 모델 구축 및 사업추진
 - 게임산업 투자 및 평가시스템 구축
 - 게임콘텐츠 및 게임기업 가치평가 모델 개발 및 평가사업 추진
 - ※ '08년 '콘텐츠 가치평가 연구'를 진행, 게임 가치평가 및 기업 가치평가를 포괄하는 통합모델 개발 및 '게임가치평가위원회' 중심의 가치평가 사업 추진
 - '콘텐츠산업 금융활성화를 위한 업무협약' 기관 연계사업 추진

- ※ '08년 6월 30일, 한국게임산업진흥원, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 영화진흥위원회, 한국산업은행, 중소기업은행, 한국수출입은행 업무협약 연계체계 구축
- 게임개발 프로젝트 투자모형의 제도화 방안 마련(게임콘텐츠·기술신용담보제도 신설 검토)
 - ※ 기존 기술신보 등과의 연계('09, 1단계) 및 게임콘텐츠 신용담보제도(신규) 추진('10~, 2단계)
- 게임 투자 One-Stop 지원 프로그램 운영
 - 인큐베이팅지원시스템, 퍼블리싱시스템, 퍼블리셔 협의회 등을 통해 검증된 게임 대상, One-Stop 투자지원 프로그램 운영
- ◎ 게임제작관리 특수목적회사(SPC) 설립 및 게임에 특화된 완성보증보험제도 방안 연구도입 추진
 - 민간 투자의 안정적인 환경을 조성하기 위해 게임의 완성을 보증할 수 있는 전문제작관리 시스템 도입
 - ※ 투자대상기업으로 선정된 창업기업 및 중소 게임업체의 개발공정 관리, 투자자금의 안정적인 관리
- ◎ 국내 대규모 게임펀드 결성 지원 추진
 - 모태펀드 출자를 통한 게임산업 투자펀드 지속 결성(2012년까지 2,000억원의 펀드 유치 추진)
 - ※ '08년 모태펀드 출자로 560억원의 펀드 결성, 추가로 360억원 규모 추진 중
 - 업계와 공동으로 투자설명회 개최 등 민간 투자유치 활동 적극 지원
 - '게임산업 투자활성화 포럼' 구성 및 운영
- ◎ 아시아 게임펀드 및 벤처캐피탈 투자조합 결성 유도
 - 일본, 중국, 대만, 싱가포르, 홍콩 등 해외 벤처캐피탈이 참여하는 게임전문 펀드 조성
 - 투자유치 분석 전문가 POOL 구성 → 투자사 공모 → 유력 벤처캐피탈 선정 → MOU 체결 → 게임펀드 조성 → 업체선정 → 투자진행
 - 선정업체 대상, 전문 컨설팅을 통해 현지 시장이해 및 효과적인 진출 지원

» 2-3 게임산업 경영효율화 및 플랫폼별 역량강화 지원

🎮 아케이드게임 제작단지(Korea Amusement Game Complex) 조성*

- ▶ 목적 : 아케이드게임의 기획·제작·개발·생산·유통과 관련된 시설의 집적과 교통·통신·금융 등 아케이드게임 육성을 위한 최적의 산업 환경 조성 등 생태 인프라 조성

▶ 주요내용

- ◎ 아케이드게임 제작 단지 조성을 위한 타당성 조사('09~, 1단계)
 - 아케이드게임 제작 단지의 비용대비 효율 타당성 연구 추진
- ◎ 제작단지 조성 참여 지자체 및 민자 유치 본격화('10~, 2단계)
 - 아케이드게임 제작 단지 조성 추진계획 수립
 - 참여 지자체, 민간자본 유치 모집 및 부지 최종 선정
- ◎ 아케이드게임 제작 단지 본격 조성('11~, 3단계)
 - 아케이드게임 생산 단지 조성 및 운영
 - ※ 생산단지 조성을 통한 공간집적화로 아케이드게임 제작과 유통 효율성 증대
 - 게임기술 연구개발(R&D) 단지 조성 및 운영
 - 각종 게임기술, 첨단 부품기술 센터 조성 및 해외 유명 아트센터, 디자인센터 유치를 통한 연구기술 집적화 추진
 - 아케이드게임 연계, 문화체험 단지 조성 및 운영
 - 아케이드게임 체험소비 공간 조성으로 이미지 개선 및 위상 제고
 - ※ Income-Test 기반 조성, 청소년 게임체험관, 각종 전시회, 국제문화프로그램 등 운영 등으로 아시아 디지털세대의 여행 필수 코스화 추진

 중·소 게임기업 경영 효율화 지원사업 확대

- ▶ 목적 : 게임산업 생태계의 안정을 위해 중·소 게임기업에 대한 지원사업 확대로 산업발전을 위한 안정적 성장환경 기반 조성

▶ 주요내용

- ◎ '특성화 인큐베이팅 사업' 추진 및 '상설 전문컨설팅 제도' 운영
 - 기획, 시나리오, 마케팅, 제작 등 분야별 특성화 전문 게임기업 인큐베이팅 사업 추진
 - ※ 글로벌 게임허브센터 내 게임기업 인큐베이팅 사업 및 글로벌 서비스 인프라 구축·강화 연계
 - 중소 게임업체에 대한 '상설 전문컨설팅 제도' 를 운영, 기업 경영 및 사업 운영에 대한 상담 추진
- ◎ 게임기업 평가모델 및 중·소기업과 대기업의 '기업 협력지도(Road Map)' 개발
 - 게임기업 평가모델 개발을 통해 경영효율화 지원 및 건전한 M&A 활성화 환경 조성
 - 게임산업군 외 타 기업군 확장, 게임기업 M&A 활성화
 - 대·중소기업 협업체제 유도를 위한 기업협력지도(Road Map) 구축, 세제지원, 협력센터(TF) 시범 운영
 - ※ '기업협력지도 구성을 위한 TF' 구성으로 협력지도 도출 및 상생협력 체계 구축을 통한 산업구조 안정화 조성

》 2-4 창의적 게임콘텐츠 창작 환경조성 및 활성화

🔥 기능성게임 콘텐츠 창작 및 보급 지원*

▶ 목적 : 다양한 분야의 기능적인 콘텐츠 발굴 및 체계적 지원을 통해 게임콘텐츠 창작 다변화 지원과 건전 게임문화 조성

▶ 주요내용

◎ 기능성게임 개발 및 보급 확대

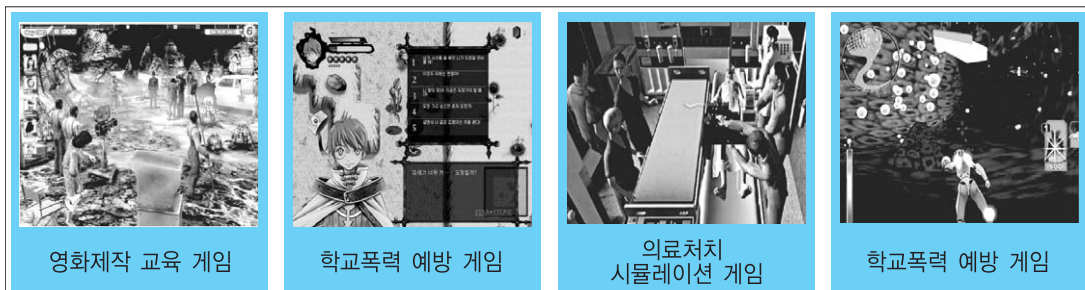
- 2012년까지 100억원을 투입, 10개 이상의 게임 개발 지원 및 보급으로 1,000억원 국내 시장 창출
- 국제기구 협력을 통한 국가별·국제적 이슈에 대한 기능성게임 개발 및 국제 기능성게임 연구·개발 네트워크 강화(국제기능성포럼 구성 검토)
- 세계 기능성게임 심포지움 개최 및 국제기구(UN, 유네스코 등) 공동 개발 및 보급 추진
 - ※ 기후변화 체험을 위한 기능성 게임인 ‘(가칭)지구를 구하자(Save The Earth)’를 개발, 국제기구와 함께 전 세계 보급 계획

◎ 기능성게임 보급 및 활성화 확대

- 지스타와 연계, ‘국제 기능성게임 전시회’ 개최
- 기능성게임 분야, 정부포상 강화
 - 국내 게임업체의 기능성게임 분야 진출 활성화를 위한 ‘기능성게임 시나리오 공모전’ 추진
 - ※ 기능성게임 제작 활성화를 통한 게임 이미지 제고 및 산업 성장 촉진 유도

◎ 다양한 분야의 기능성 게임 제작 지원(유관부처·기관 연계)

- 영어 등 교육용 게임 분야 : 교육과학기술부 연계
- 암·치매예방 등 보건의료용 게임 : 보건복지가족부 연계
- 군사훈련 및 병영체험 게임 : 국방부 연계
- 관광 활성화 기능성게임 : 한국관광공사 연계



◎ ‘게임소재 공모전’ 및 ‘소재 거래소’ 운영

- 게임이용자 및 관련 분야 전문가 참여형 게임 소재 거래사이트인 위키웹뱅크(Wiki-web Bank) 구축
- UCC, Wibro, IPTV 등 미래 기술환경에 적합한 소재 발굴 및 제공
- 게임개발 소재 공모전 확대 개최 (작가협회, 만화가협회 등 연계)
 - ※ 한국게임개발자협회(KGDA), 작가협회, 만화가협회 등 공동 추진

◎ 게임시나리오 및 독립(Indie) 게임 활성화 지원

- 게임시나리오 및 인디게임 공모전, 우수작품 시연회 등 지원 확대
 - ※ 업계(개발사 및 퍼블리셔, 협회) 공동으로 추진하여, 시나리오의 게임제작 기회 및 독립(Indie) 게임의 상용화를 위한 연계 효과 유인

추진일정

구 분	'08	'09	'10	'11	'12
2-1. 미래형 게임육성으로 글로벌 게임허브 위상 확보					
글로벌 게임허브 프로젝트 추진	→				
2-2. 게임산업 투자 여건 대폭 개선					
게임산업 투·융자 환경 개선 및 대규모 게임펀드 추진	→				
2-3. 게임산업 경영효율화 및 플랫폼별 역량강화 지원					
아케이드게임 제작단지 조성	→				
중·소 게임기업 경영 효율화 지원사업 확대	→				
2-4. 창의적 게임콘텐츠 창작 환경조성 및 활성화					
기능성게임 콘텐츠 창작 및 보급 지원	→				

과제 3

미래형 창의인력 · 선도기술 확보

추진방향

1. 글로벌 창의인력 양성 교육기반 마련 및 선도적 인력정책 기능 강화
2. 해외 네트워크 및 교류 확대를 통한 선진 기술교육 환경 도입
3. 산·학 연계를 통한 연구능력 강화 및 효율적인 기술개발 환경조성
4. 지역연계 네트워크 강화로 지역 연구능력·인력양성 활성화
5. 기술 연구기능 강화로 미래선도적 기반기술 마련

>> 3-1 게임산업 인력양성 교육과정 선진화

🎮 게임 고등인력 중점 양성*

▶ 목적 : 게임 고급 인력양성을 위한 교육과정을 지원하여 인력의 질적 증진과 확대를 위한 고등 전문인력 양성 역할 강화

▶ 주요내용

◎ 대학원 수준의 과정 편성, 대학 과정 이수(졸업)자 대상으로 고급 수준의 심도 있는 집중 교육 추진

※ 게임 고등인력 : 게임 분야에서 연구개발 또는 고도의 전문성을 발휘할 수 있는 수준의 질적 소양을 지닌자(게임업계 5년차 경력의 소유자 수준의 인력)

- 개발-마케팅-콘텐츠 분석-제도 분석 등에 대한 심화과정 추진

※ 기획(20명), 프로그램(40명), 그래픽(30명) 등 매년 90명씩 2012년까지 320명의 고등인력 집중 양성

• 국내외 현장의 개발, 마케팅, 게임콘텐츠 분석(인문학·사회과학), 게임관련 제도 분석 전문가 초빙 교육

- 해외교육기관 연계 교육과정 개발, 글로벌 핵심 인재양성 기틀 마련

◎ '게임 교육 자문협의회' 구성을 통한 게임 인력정책 자문체계 마련

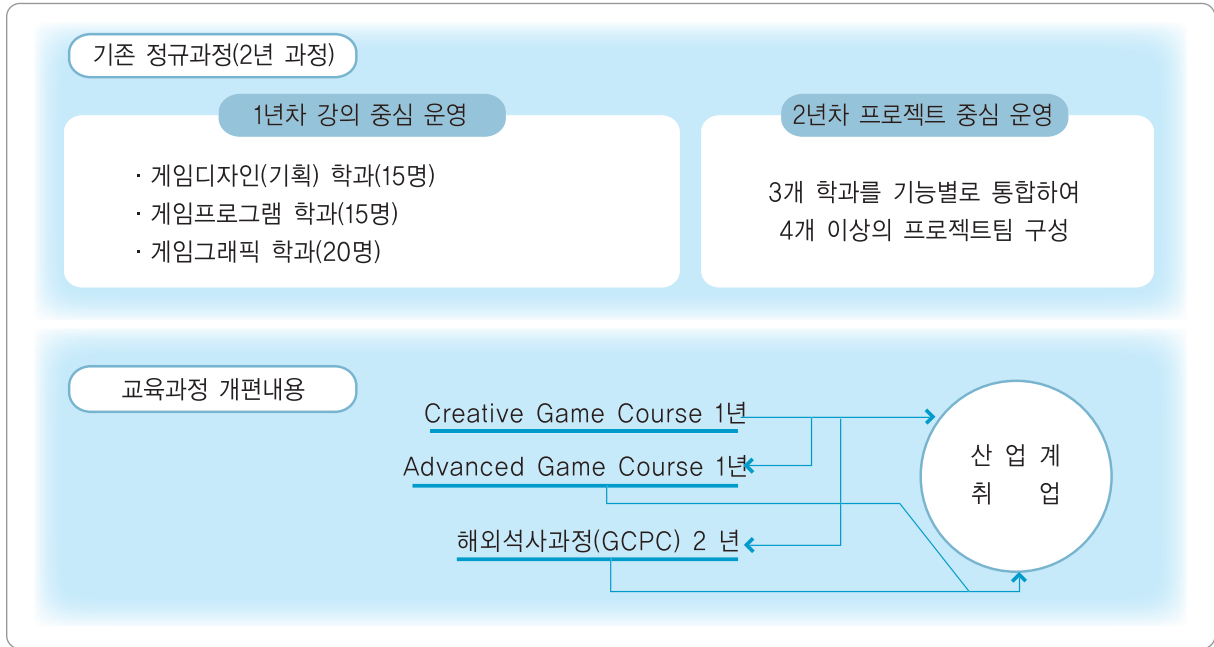
- 게임아카데미 운영 및 인력정책에 대한 지속적 자문

- 인력정책 수립을 위한 인력 관련 연구보고서 발간

- 신규제작기술 파악을 통한 교육방향 및 커리큘럼 재구성

◎ 국내외 인력양성 기관과의 협력 네트워크 구축 및 교류

- 국내 게임인력양성정책 실무위원회 구성 및 정기적 운영



※ 산업계, 학계, 비정규 교육기관 및 정부기관 담당자로 구성

🎮 게임업계 종사자 재교육 프로그램 확대

- ▶ 목적 : 게임업계 종사자 재교육을 통한 게임 제영역의 능력 제고 및 게임산업 기여
- ▶ 주요내용
 - ◎ 게임 종사자 재교육 프로그램 개발 및 교육 확대
 - 수요분석을 기반으로 인력 재교육 프로그램 개발 및 교육 확대
 - 시범실시를 통한 평가분석을 통해 단계적·점진적 확대 실시
 - ※ 시범 사업에 대한 평가 분석을 통해 재교육 프로그램 실시 분야의 확대 여부 검토 후, 기존 인력 재교육프로그램의 단계적 개발 진행
 - ◎ 탄력성 있는「전문교육과정」신설, 운영
 - 전략마케팅과정, 기획전문과정, 업계 중간관리자 재교육, CEO 교육, 콘솔게임 개발자 과정 등 단기 집중교육과정 운영
 - 게임업계 수요조사를 통한 맞춤형 재교육 프로그램 내실화
 - ※ 해외 우수기술교육 프로그램 개발 및 추진(언리얼 엔진교육, iphone 교육 등)
 - ◎ 게임 품질향상 및 서비스 전문인력 양성
 - 다중플랫폼 게임 개발 및 품질향상 서비스(QA) 전문인력 양성
 - 미래형 게임콘텐츠에 적합한 품질향상 서비스 체계 구축

◎ 일반인 대상 「게임 원격교육」 활성화

- 원격콘텐츠 개발·보급 (주요 대학 학점연계, 학점인증제 등)
- 「사이버 게임아카데미」 교육시스템 확장 및 게임원격대학 추진

◎ e스포츠 전문 교육프로그램 신설, 운영

- 프로게이머 등의 입문, 육성, 은퇴 후 진로 모색 등에 관한 e스포츠 전문 교육프로그램 개발 및 운영
- 프로게이머 및 프로게임단 종사자 대상 e스포츠 재교육 프로그램 개발 및 운영

◎ 인터넷컴퓨터시설제공업 등 경영인력 교육 프로그램 지원

- 인터넷컴퓨터시설제공업 등 경영자 대상, 경영전략·경영회계·마케팅 전략 등에 관한 전문 교육프로그램 지원

※ 인터넷PC문화협회 연계, 교육 프로그램 개발 및 지원

🎮 게임 우수 교육기관 인센티브 지원

▶ 목적 : 게임교육기관 대상 교육내용 및 교육체계 등에 대한 우수학교 인센티브 등 지원을 통해 내실있는 운영과 적절한 게임 인력 양성 도모

▶ 주요내용

◎ 게임관련 학회 연계, 우수교육기관 선정 기준 수립 및 선정 진행

- '교육기관 선정위원회' 를 구성, 기준과 방법에 대한 검토 및 우수교육기관 선정안을 마련

◎ 우수 교육기관 선정 및 인센티브 지원 정책 추진

- 우수 교육기관 사례 발표회 개최
- 선정된 우수 교육기관에 실질적인 인센티브 부여

※ 연구 및 운영 지원금의 지원, 인턴십 우선 배정 또는 해외연수 등 특전 부여

》 3-2 창의적 핵심 인력양성 및 산·학 협력 강화

🎮 창의력 증진 글로벌 과정(Global Creative Promotion Course) 운영

▶ 목적 : 국내외 우수대학 및 게임교육 학제연계 통합과정 구축을 통한 글로벌 창의 인력 양성

▶ 주요내용

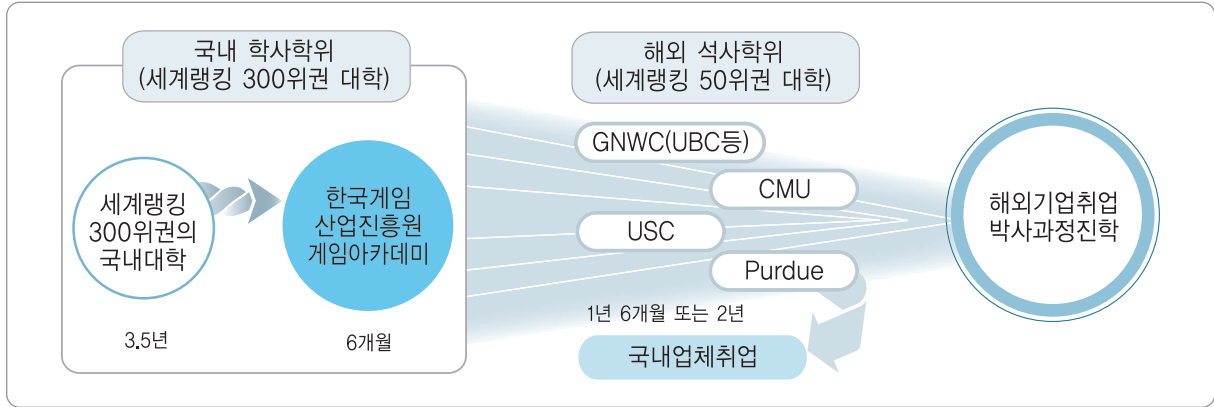
◎ 국내외 우수대학 연계 게임교육과정 개발

- 국내 세계 300위권 대학, 해외 세계 50위권 대학 연계 게임 교육과정 공동 개발 및 운영

※ 2012년까지 160명의 글로벌 창의인력 양성('09년부터 매년 40명)

- 국내대학-게임아카데미-해외대학 연계 학·석사 통합과정 개발 및 신설

※ 국내대학(3.5년) + 게임아카데미(6개월) + 해외석사(1년 6개월, 2년) 과정 개발을 통한 게임 특성화 인력양성



◎ 특성화 고교 육성 및 대학연계 과정 구축

- 교육과학기술부와외의 부처 협의를 통해 대학과 연계한 특성화 고교의 체계적 육성과 통합 과정 신설을 통한 인력양성의 제도화 마련

🎮 현장 중심의 교육과정 심화

▶ 목적 : 게임산업계 요구사항을 반영한 표준 교과과정 개발 보급 및 현장 중심형 게임전문 인력 양성

▶ 주요내용

◎ 산·학·연 표준 교과과정 개발 전문위원회 구성 및 운영

- 한국교육개발원 미개설 분야에 대한 표준교육과정 개설 및 운영 지속 추진
- 표준교육과정의 보급 및 활용을 위해 협회나 정부 차원의 게임 교육 기관 검증 및 우수 교육 기관 지원 추진

◎ 실무형 프로젝트 교육 모델 개발 및 운영

- 교육방법→커리큘럼 개발→시범운영→확산 등 단계별 추진
 - ※ 프로그래밍-그래픽-사운드-기획 등 각 업무별 최소 요구사항 등 반영
- 대학, 고등학교, 학원 등 교육 기관별 특성이 고려된 구체적인 형태의 '실무형 프로젝트 교육 과정' 개발 및 보급

◎ 수요자 중심의 현장 맞춤형 게임 전문인력 양성

- 게임디자인, 게임프로그래밍, 게임그래픽 등 3개과정 운영(2년제)
- ◎ 취약 플랫폼 분야 부분별·계층별 교육 프로그램 개발 및 운영
 - 취약 플랫폼 분야 수요조사 분석 및 교육프로그램 개발
 - ※ 아케이드게임 분야 교육과정 및 교육 프로그램 개발·지원, 비디오게임 분야는 '글로벌 게임허브센터' 연계
 - 취약 플랫폼 분야 개설 우수 교육기관 환경개선 지원 사업 추진

🔗 산·학 협력 인력양성 프로젝트 활성화

▶ 목적 : 산·학·관 협력 네트워크 기능 강화, 인력양성 인프라 강화를 통해 역량있는 인력 양성 기반 마련

▶ 주요내용

◎ 「산·학·연 협력 프로젝트」 활성화 지원

- 업계 수요 중심의 교육체제 구축·평가 (커리큘럼, 교육내용 등)
- 대학·업계간 인력교류 활성화 (재학생 인턴십, 업계 전문가 교수요원 참가, 학계 전문가 업계 Consulting 활동 등)
- '산·학 공동 연구프로젝트' 활성화 지원
- 게임업체 인턴십 제도 활성화 지원 (산·학 공동)

◎ 산·학 연계를 통한 학생 창업지원 활성화

- 프로젝트 실습 학점제 등 산학 연계를 통한 대학생 지원 및 콘텐츠 제작 활성화
- 소규모 청년 학생 창업지원 민·관·학 연계 시행
 - 우수 콘텐츠 제작 활성화를 위한 '학생 창업지원' 산학 연계 시행
 - ※ 학생 창업지원 : 초기 정부지원 → 우수 아이템 선정 → 기업투자 → 콘텐츠 완성 → 이익 발생 → 재투자

◎ 계약학과 제도를 활용한 산·학 교육과정 개설 및 지원

※ 계약학과

- 국가·지방자치단체 또는 산업체 등과의 계약에 의해 정원 외로 개설·운영할 수 있는 학위 과정
- '03년 산학협력 촉진을 위해 개정된 '산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률' 제8조에 근거함. 계약학과의 형태는 특정기업체 직원의 재교육이나 직무능력 향상을 위한 '재교육형' 이 있고, 채용을 조건으로 특별한 교육과정의 운영을 요구하는 '고용보장형' 이 있음.
- 학부 또는 대학원 모두에 신설 가능

◎ 우수인력 확보를 위한 「병역특례제도」 개선 및 대안 마련 (병무청 협조)

>> 3-3 국내외 교육기관 네트워크 구축 및 연계 확대

🔗 글로벌 인재양성 · 해외교류 확대

- ▶ 목적 : 우수 교수요원, 게임 핵심전문가의 고급 교육 · 연수기회 부여를 통해 국제적 감각과 역량을 갖춘 전문인력 양성
- ▶ 주요내용
 - ◎ 업계 및 학계 종사자를 위한 해외단기 연수프로그램 운영
 - 카네기멜론대학, 와튼스쿨 등 해외 유명 대학 단기연수
 - ※ 게임기획, 마케팅 기법, 제작기술 등 해외 선진 기법 확보에 중점('07년까지 73명 → 2012년 150여명으로 확대)
 - 동남아, 중국, 남미 등 수출 거점지역에 대한 전문가 양성 및 시장 환경 파악을 위한 단기 연수프로그램 운영
 - ◎ 게임분야 해외석학 초빙지원 사업 추진
 - ※ 존 부케닌 교수(카네기멜론대학, 최적의 게임제작 프로세스), 조지 볼슈코프 이사(EA 기술이사, 사실적 게임그래픽을 위한 기술) 석학 강연 진행('08)
 - ◎ 글로벌 인력양성을 위한 해외장기 유학프로그램 운영
 - 게임분야 교수요원 양성을 위한 석 · 박사 학위 과정 지원
 - ※ 국비장학생 제도 활용을 통한 장기적, 정기적 지원 강화
 - ◎ 현직 교수인력 장기 유학프로그램 지원
 - 게임학과 취약 전공 및 발전가능 전공 수요조사
 - 게임학과 교수 · 학생 대상 년 1회 수요조사 실시
 - 현직교수 대상, 해외 장기파견 연수과정 지원(학술진흥재단 연계)
 - 해외 분야별 유명 대학 연계, 교환교수 및 연수 프로그램 지원
 - ※ 6개월~1년 기간 연수과정을 통해 선진 문화 및 기술 습득
 - ◎ 해외 게임교육기관과의 교류협력 협의체 구성 및 운영
 - 세계 게임교육기관과의 교류협력 포럼 구성
 - 공동 컨퍼런스, 워크샵 개최 및 커리큘럼 공동 개발

🎮 대학 강사 지원 프로그램 운영

- ▶ 목적 : 게임관련 학과의 현장 적응 교육을 위해 국내 게임 업체의 개발자 등 수준 높은 강사 지원 프로그램을 통해 산학간 협력 및 중앙-지역간 균형있는 인력양성 체계 확대
- ▶ 주요내용
 - ◎ 산학 연계, 대학 강사 지원 프로그램
 - 1개교 · 1기업 자매결연을 통한 실무진 대학 강사 매칭 지원
 - ※ 대기업 실무진 강사 활용을 위한 매칭 지원 및 강사 파견
 - ◎ 게임관련 지방 소재 대학을 위한 강사 지원 프로그램
 - 강사 초빙을 위한 인력 풀 구성
 - 지방 출장을 위한 실비 지원 방안 마련

🎮 지역 게임인력 양성기반 확대

- ▶ 목적 : 지역 게임인력 양성기반 마련 및 지방 게임산업 활성화를 위한 지역 대학-아카데미-기업 간 거점 확보를 통한 유기적 연계 구축
- ▶ 주요내용
 - ◎ 지역 진흥원을 중심으로 한 지역 게임아카데미 설립, 운영지원
 - 지역별 최고의 경쟁력을 갖춘 교육기관으로 양성
 - ◎ 전국적인 게임교육 시스템 마련을 통한 인력양성체계 구축
 - ◎ 중앙 및 지역 아카데미 공동 교육과정 신설 및 운영
 - 우수개발자 및 인력 활용을 통한 수도권 · 지역아카데미간 공통 교육과정 운영 및 교육 실시로 상호교류 확대
 - ◎ 지역 게임관련 교육기관(대학 등)의 방학기간 중 게임아카데미 공간을 활용한 현장인력의 교육과정 개설
 - ※ 지역 교육기관은 수도권에 집중되어 있는 업체의 현장인력 초빙 강연이 물리적 거리상 매우 어려운 실정
 - 게임업체 인력 지역 초빙강연 프로그램 운영 · 지원
 - ※ 지역 교육기관-게임아카데미 협력을 통한 지역 교육기관 학생 대상, 게임업체 전문인력 지역 초빙강연 진행

>> 3-4 게임인력 취업 활성화를 위한 지원 체계화

🎮 게임인력 이력 인증 시스템 구축*

▶ 목적 : 합리적이고 균형적인 게임산업 인력수급 및 게임산업 우수 전문인력 확보 도모

▶ 주요내용

◎ '게임인력 이력 인증 시스템' 구축

- 국가 게임 전문인력 종합 DB 구축을 통한 이력 인증 시스템 체계적 구축 및 운영

※ 민간 리크루트 기관 등과 연계, 유료화 모델로 발전

◎ 게임관련 국가기술자격검정²⁾ 기관 수탁 및 현장 활용성 증진을 위한 지원사업 추진

- 산업인력관리공단 주관의 국가기술자격검정 수탁기관 지정('09~)

- '게임 국가기술자격검정 위원회' 구성 및 검정 체계 마련

※ '게임 국가기술자격검정 위원회'는 산업인력관리공단의 수탁을 받아 한국게임산업진흥원 관계자 및 게임 분야 전문가로 구성

- '문화산업 인력 연수' 프로그램을 구성 및 운영(국가기술 자격 검정 합격자 대상)

※ 국내외 현장 실습프로그램, 기술연구 프로그램, 시장동향 분석 프로그램, 경영교육 프로그램 등으로 구성하며 국가기술자격검정 합격자를 대상

🎮 게임인력 취업환경 개선 및 내실화

▶ 목적 : 게임분야 우수인력의 사회진출 기회 및 일자리 창출을 확대하고 지역배출 인재의 지원을 통한 지역 사회공헌 및 중앙·지방 간 산업기반 균형 성장 유도

▶ 주요내용

◎ 게임인력 자유시장(Game Job Free Market) 개최(온/오프라인 병행)

- 게임업계 홍보 Promotion, 업계 채용상담 등

- 대학 게임동아리 제작 게임 시연, 인력양성 세미나 등 병행

◎ 지역 게임아카데미 공동졸업작품전 개최 및 기업연결 지원

- 지역 순회 취업박람회(job페어) 개최 지원

※ 중앙 및 지역 '투어 박람회' 개최를 통한 취업환경 개선 지원

2) 2006년 현재 ▶ 게임프로그래밍 전문가 ▶ 게임그래픽 전문가 ▶ 게임기획 전문가 등 3개분야에 대한 자격검정 실시
(분야별 각2회/년) (한국산업인력공단 주관)

- '지스타' 연계 공동 졸업작품전 실시를 통한 취업기회 확대
 - ※ '지스타' 전시회를 활용, 지역 및 게임아카데미 인력의 우수성을 홍보를 통한 취업 체계화

》 3-5 게임관련 기술정책 · 연구기능 강화

🎮 기술개발 실행계획 도출 및 기술정책 기능 강화

- ▶ 목적 : 게임기술에 대한 현황을 지속적으로 파악하고 정책방향 설정을 통해 시의성 있는 개발 지원 및 미래 기술 선도
- ▶ 사업내용(2012년까지 500억원 R&D 투자 계획)
 - ◎ '게임기술 수요조사' 정기 실시 및 게임기술 국내 개발분야 도출
 - 국내외 게임기술 현황 파악, 향후 개발지원 대상 기술에 대한 범위 및 수요 점검
 - ◎ '게임기술 개발 실행계획' 도출 및 개발지원 사업 추진
 - 연도별 · 플랫폼별 게임기술 개발 단계를 설정, 단계별(중장기 · 단기) 기술 수요 및 개발 지원 사업 추진
 - ※ 교육과학기술부 및 지식경제부와 협력하여, 관련 예산 및 유사기술 지원사업과 연계 추진
 - ◎ 기술연구소 설립을 통한 게임기술 정책 · 학술분야 지원
 - 특허기술 지원 및 산업체 연계시스템 조성
 - 학술능력 강화를 위한 우수 논문 지원 프로그램 도입
 - GDC 등 해외 유명 컨퍼런스 발표 지원
 - 게임학회, 게임개발자 협회 연계 우수논문 공모전 실시
 - ◎ 해외석학초빙을 통해 공동연구 및 개발 지원
 - 해외개발자 · 석학 초빙을 통한 공동참여 프로젝트 지원

》 3-6 게임기초기술 및 체감형 게임 기술개발 지원

🎮 미래 체감형 게임 인터페이스 기술개발 지원

- ▶ 목적 : 게임에서 사용자의 동작과 감성을 인식하여 활용할 수 있는 미래 체감형 게임 인터페이스 기술 개발

▶ 사업내용

◎ 동작인식 인터페이스 기술 개발 및 지원

- 착용형 동작인식 인터페이스 장치 기술 개발
 - ※ 사용자의 움직임을 인식할 수 있는 착용형 인터페이스 장치 개발
- 게임을 위한 동작인식 기술 및 엔진 개발

◎ 감성인식 인터페이스 기술 개발

- 생체 신호 인터페이스 장치 기술 개발
 - ※ 사용자의 뇌파, 스킴피던스, 맥파, 표정 등 감성 추출 인터페이스 장치 개발
- 게임을 위한 감성 인식 기술 개발

◎ 햅틱 인터페이스 기술 개발

- 햅틱(반력감, 촉감) 인터페이스 장치 기술 개발
- 게임을 위한 햅틱 기술 개발
 - ※ 게임에서 사용자의 햅틱 정보를 활용하기 위한 엔진 및 저작도구 개발

🎮 게임품질 관리 자동화 지원 기술개발 지원

- ▶ 목적 : 온라인게임 제작 프로세스 효율화 증진을 위한 게임품질 관리 자동화 도구 및 자동 밸런스 관련 기술 개발

▶ 사업내용

◎ 시뮬레이션 기반 레벨 디자인 평가 기술 개발

- 다양한 장르에 대한 레벨 디자인 완성도 분석 데이터 기술 개발
- 게임 밸런스 테스트용 인공지능 NPC 생성 기술 개발

◎ 실시간 게임 서비스 지원 기술 개발

- 게임플레이 관련 데이터 DB 구축 기술 개발
- 게임플레이 감시 기술 개발 및 지원

🎮 게임관련 기초응용 기술개발 지원

- ▶ 목적 : 플랫폼이나 네트워크, 인터페이스 등의 변화에 관계없이 확보해야할 기초응용기술 연구개발 지원

▶ 사업내용

◎ 고급렌더링 기술 개발 지원

- Shader 기반 고성능 렌더링 프레임워크 고도기술 개발
- Photo-realistic rendering 요소 기술 연구 개발
- DirectX 11 등 새로운 렌더링 아키텍처 기반 렌더링 기술 개발

◎ 게임 물리 기술 개발 지원

- 강체 및 다관절체 최적화 물리 모듈 개발
- 실시간 변형체, 유체 등 고급 물리 모듈 개발

◎ 인공지능 기반 가상인간 기술 개발

- FSM, 신경망 등의 인공지능 연결 알고리즘 개발
- 인공지능 편집기 개발
- 가상인간 라이브러리 기술 개발

》 3-7 미래형 게임플랫폼 및 기술개발 지원

🎮 방통융합형 플랫폼 및 네트워크기반 게임 기술개발 지원 *

- ▶ 목적 : 방통융합형 게임 플랫폼 활용에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어 기술, 온라인게임 서비스 구현에 필요한 기술 개발

▶ 사업내용

◎ 방통융합형 게임콘텐츠 구현에 필요한 기술 개발

◎ 다중게임 접속자 처리 및 집계 기술 개발

◎ Game On Demand 기술 개발

- ※ 게임의 배포를 방송망에서 스트리밍으로 구현, 사용자의 입력에 따라 필요한 부분만 다운로드할 수 있는 기술 개발

◎ IPTV, 디지털 TV, DMB 등의 방송 네트워크를 활용하여 쌍방향 게임 서비스를 가능하게 하는 기술 개발

◎ PC, 비디오 게임기 등 다른 플랫폼과 연동되는 온라인게임 기술 개발

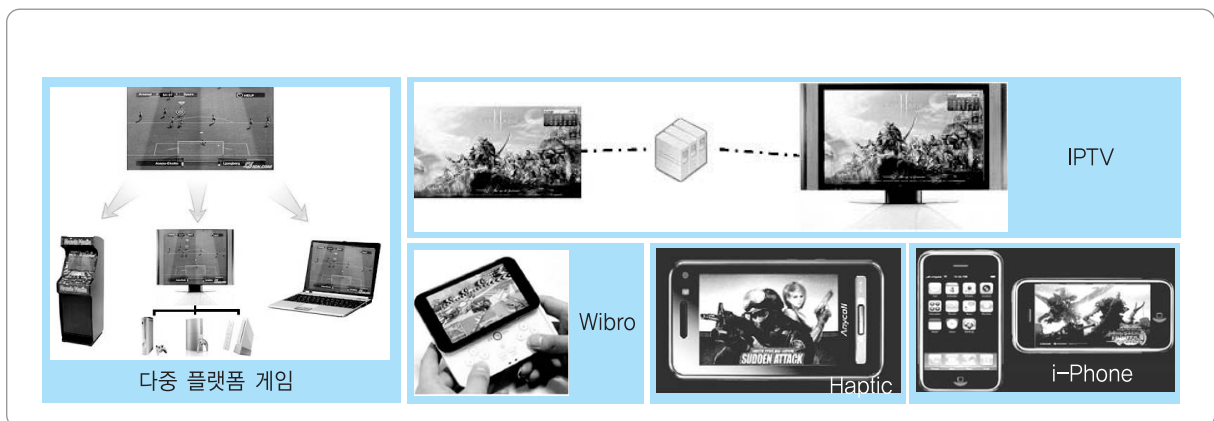
④ 매니코어(Many-Core) 기반 미래게임 병렬처리 기술개발 지원

- ▶ 목적 : 프로세서 코어 수 증가로 인한 새로운 패러다임의 게임 병렬처리 기술 개발 및 지원
- ▶ 사업내용
 - ◎ 매니코어용 병렬화 프레임워크 기술 개발
 - 매니코어 분할 기술 개발
 - 매니코어용 스트림 데이터 네트워크 구성(라우팅) 기술 개발
 - ◎ 매니코어 기반 게임 응용기술 개발
 - 매니코어 기반 고품질 영상처리 기술 개발
 - 매니코어 기반 고품질 게임 사운드 처리 기술 개발
 - ◎ 매니코어 기반 게임콘텐츠 기술 개발
 - 매니코어 기반 게임 데이터 스트림 콘텐츠 기술 개발

④ 미래형 게임콘텐츠 및 다중플랫폼 개발 지원 *

- ▶ 목적 : 플랫폼 간 융합, 온라인게임과 다중플랫폼 기술력 결합으로 미래형 게임의 글로벌 주도권 선점
- ▶ 사업내용
 - ◎ 다중 플랫폼 게임 및 IPTV, Wibro, 햅틱 (haptic), i-Phone 등 신기술에 적합한 미래형 게임콘텐츠, 플랫폼 및 솔루션 개발 지원

〈미래형 게임 사례〉



- ◎ 첨단 체감형 기술을 접목한 새로운 게임장르와 다양한 목적을 위해 개발된 특수목적성 게임의 개발 지원

◎ 시장수요 중심, 다중 플랫폼 개발 및 핵심 원천기술 개발 지원

◎ 메타버스 서버 및 저작도구 제작 기술 개발

- 메타버스 서버 구축 기술 개발

- 플레이어를 위한 저작도구 제작 기술 개발

추진일정

구 분		'08	'09	'10	'11	'12
3-1. 게임산업 인력양성 교육과정 선진화						
	게임 고등인력 중점 양성		→			
	게임업계 종사자 재교육 프로그램 확대		→			
	게임 우수 교육기관 인센티브 지원		→			
3-2. 창의적 핵심 인력양성 및 산·학 협력 강화						
	창의력 증진 글로벌 과정(Gloval Creative Promotion Course) 운영		→			
	현장 중심의 교육과정 심화		→			
	산·학 협력 인력양성 프로젝트 활성화		→			
3-3. 국내외 교육기관 네트워크 구축 및 연계 확대						
	글로벌 인재양성·해외교류 확대		→			
	대학 강사 지원 프로그램 운영		→			
	지역 게임인력 양성기반 확대		→			
3-4. 게임인력 취업 활성화를 위한 지원 체계화						
	게임인력 이력 인증 시스템 구축		→			
	게임인력 취업환경 개선 및 내실화		→			
3-5. 게임관련 기술정책·연구기능 강화						
	기술개발 실행계획 도출 및 기술정책 기능 강화		→			
3-6. 게임기초기술 및 체험형 게임 기술개발 지원						
	미래 체험형 게임 인터페이스 기술개발 지원		→			
	게임품질 관리 자동화 지원 기술개발 지원		→			
	게임관련 기초응용 기술개발 지원		→			
3-7. 미래형 게임플랫폼 및 기술개발 지원						
	방통융합형 플랫폼 및 네트워크기반 게임 기술개발 지원		→			
	매니코어(Many-Core) 기반 미래게임 병렬처리 기술개발 지원		→			
	미래형 게임콘텐츠 및 다중플랫폼 개발 지원		→			

과제 4

게임문화 가치 창조

- 추진방향**
1. 게임의 문화적 가치 확산 및 사회적 순기능 강화
 2. 게임 역기능 해소를 위한 교육 및 프로그램 확대
 3. 건전게임을 활용한 여가 증진 및 사회통합 기여
 4. 학술기반 확대 및 글로벌 교류를 통한 게임의 학술가치 증진

>> 4-1 게임리터러시 활성화 및 교육 프로그램 확대

🎮 게임리터러시 제도화 및 프로그램 보급 확대*

- ▶ 목적 : 게임에 대한 올바른 이해와 건전한 이용을 지도할 수 있는 게임리터러시 개념 확장과 활성화를 통해 게임문화 가치 실현과 게임을 통한 커뮤니케이션 및 창조 적용 능력의 배양

▶ 주요내용

◎ 게임리터러시 대상별 프로그램 및 교재 개발 추진

- 게임리터러시 교재(초등고학년용), 지침서(교사용) 총 2종 개발
 - 인정도서 신청, 승인 후 초등학교 재량활동 교재 사용 추진
- 청소년, 학부모, 교사별 특성과 필요사항에 맞는 특화된 게임문화교육
- 온라인 교육 강좌 서비스 실시 및 온라인 커뮤니티 구성

◎ 교사 연수 과목 선정 추진('08, 1개 과정 → '12, 5개 과정 확대)

- 교사들의 연수 과정에 게임리터러시를 수강 과목으로 선정할 수 있도록 추진(교육과학기술부 연수교육과의 승인 협조)

◎ 게임리터러시 정책협의체 구성 및 운영

- 게임 및 미디어교육 민관 공동의 정책협의체 구성 및 운영
 - 게임리터러시의 기본 개념, 범위, 구성 도입방안 등 논의
 - 게임리터러시 교육(안) 논의 및 마련

◎ 청소년 및 학부모 대상 '찾아가는 게임문화교실' 운영

- 학교와 지역 문화센터 등 청소년과 학부모가 모여 있는 장소에 직접 찾아가 게임문화 교육 실시('08. 280개 → '12, 1,000개 학교 확대)

- ◎ 가족과 함께 하는 게임캠프 운영 및 전국 확산(청소년 상담원 연계)
 - 지자체 및 지역 청소년센터 등과 연계, 게임체험 중심의 가족캠프로 전국적 확산, 특성화 캠프로의 발전을 위한 프로그램 개발 추진
- ◎ 다영역 연계 게임문화 가치 확산
 - 게임을 주제로 한 만화, 소설 등의 집필지원과 드라마·영화 등으로 영역을 확대하여 사회적 게임 문화 관심 유도 및 가치 확산
 - ※ 만화 '식객'의 성공사례 등을 벤치마킹하여 활용

🎮 게임리터러시 지도사 양성 및 활용

- ▶ 목적 : 올바른 여가문화로 게임을 자리매김 시키기 위한 게임 지도교육 전문가 양성을 통한 건전한 게임이용 문화정착 유도
- ▶ 주요내용
 - ◎ 게임리터러시 지도사 지침서 개발 및 보급
 - 민·관·학 게임관련 전문가로 개발팀 구성, 교육대상과 시간을 고려한 지침서 및 영상자료 제작
 - 학교, 시민단체, 청소년 수련관, 상담센터 등을 통해 배포
 - ◎ 교육대상별 게임리터러시 지도사 양성(연간 100명 규모) 및 파견 교육 실시
 - 학부모 : 유치원, 초등 저학년, 일반 학부모 대상으로 지역사회에서 활동
 - 대학생 : 초등 고학년, 중·고등학교, 청소년 수련관 등에서 활동
 - 게임관련 업종 종사자 : 소규모 대담 및 인터넷 교육 시 활동
 - ◎ 게임리터러시 지도사 양성 사후관리 체계 구축
 - 게임리터러시 지도사 인력뱅크 구축 및 운영, 지속적 재교육 실시

》 4-2 생활공감 참여문화 확대

🎮 생활공감형 게임콘텐츠 확대

- ▶ 목적 : 게임의 순기능을 강화하고 사회적으로 수용가능한 방식의 콘텐츠 확산으로 건강한 생활밀착 게임문화 조성

▶ 주요내용

◎ 실버세대 게임콘텐츠 개발 및 프로그램 운영

- '게임을 활용한 치매예방' 등 기능성 게임 개발 및 게임대회 개최
- 전국 노인종합복지관 순회 실버세대 교육프로그램 마련 및 교육실시
※ 소외된 실버세대 대상 게임이용 프로그램 마련을 통한 정보격차 해소

◎ 생활공간 - 게임 연계를 통한 게임 이해 및 체험기회 증대

- 지자체 연계 주민센터 등을 활용한 게임리터러시 및 체험 공간 구성
• 주민센터 활용, 게임문화의 이해, 교육, 체험공간 운영·지원

◎ 게임의 사회적 순기능 강화 프로젝트 추진(기능성게임 연계)

- 가족형, 공동체형 에듀테인먼트 콘텐츠 및 디바이스 개발
- 감성능력 개발용·창의성 훈련용·인지능력·신체능력 활성화를 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 및 디바이스의 상업용 개발 지원

◎ 지역 청소년센터 연계, 게임리터러시 및 체험 확대

- 지역 청소년센터를 활용한 기능성게임 보급 및 게임리터러시 교육을 통한 건전 게임문화 조성 지원

◎ Green Game Culture 캠페인 실시

- 주요 게임 커뮤니티 기반 세미나 및 교육 프로그램 활성화
※ 커뮤니티 기반인 온라인게임을 시작으로 점진적 확대

🎮 소외계층 문화나눔 운동 전국적 확대

- ▶ 목적 : 건전한 게임을 활용하여 소외계층의 여가문화 양극화 문제를 해소, 게임문화 인식 확대 및 게임의 긍정적 활용 확대

▶ 주요내용

◎ 장애인 '게임여가문화체험관' 구축 및 운영 확대('08, 11개소→'12, 30개소)

- 전국 장애인 시설 내 '게임여가문화체험관' 구축 및 운영 확대(장애인 유관기관 공동 연계)
- '전국장애인기능경기대회' 지역 훈련시설, 게임직업교육시설 이용 등 장애인 여가 및 직업교육 거점시설로 활용
- 장애우 게임여가 증진 프로그램 개발 및 보급 확대
- 한중 '게임문화관' 교류 및 운영('10~)

◎ 문화 나눔 · 게임사랑 캠페인 추진

- 장애우 대상 사회성 향상 게임개발 지원 및 게임대회 개최
- 문화적 소외지역에 찾아가는 게임대회 개최
- 이주 노동자 및 가족을 대상으로 '다문화 게임캠프' 개최

» 4-3 게임이용 상담 네트워크 구축 및 확대

🎮 게임 과몰입 상담 확대 및 게임이용진단 척도 개발 · 보급 *

- ▶ 목적 : 게임 과몰입 상담센터 운영확대 및 게임이용에 대한 다면적 진단 모델 개발 · 보급을 통해 게임과몰입 예방과 치료의 효과성 증진을 통한 게임역기능 해소

- ▶ 주요내용

- ◎ 전국 주요거점에 게임 과몰입 전문 상담센터 네트워크 구축

- 전국 상담센터를 통한 게임몰입 상담 및 교육사업 추진 확대
 - ※ 지자체, 지역진흥원 등 연계를 통한 지역 인프라 확충 ('12년까지 16개 거점 중심 허부지역 네트워크 활성화)
- 전국 초중고교 및 청소년센터, 복지센터 등에 게임 과몰입 상담 및 예방교육 실시

- ◎ 게임 과몰입 상담전문 인력교육 및 양성

- 상담 인력양성 프로그램 추진 및 학교 내 게임동아리의 또래상담사 활용방안 마련 ('08년 350명 → 1,500명 양성)

- ◎ 게임 이용인식 및 행동진단 모델 개발 및 보급

- 게임 매체에 대한 인식 및 게임이용 행동으로 구분하여 진단, 이용자의 환경 및 개인적 성격 등의 다면적 평가체계 구축
 - ※ 지자체 · 지역상담원 연계, 전국적 평가 및 보급체계 인프라 확대
- 게임 부적응 척도 개발 ('07~, 1단계)
- 게임적응/부적응 척도, 게임역기능/순기능 척도 개발 및 게임이용에 대한 인식 및 행동진단 모델 완성 ('08~, 2단계)
- 진단모델 활용 실태조사 및 개인별 맞춤 처방 프로그램 개발 ('09~, 3단계)
- 게임 이용인식 및 행동진단 모델 심화 및 글로벌화 ('10~, 4단계)

>> 4-4 글로벌 문화교류 축제 활성화

🎮 세계 게임문화 축제 개최 *

- ▶ 목적 : 게임의 문화적 가치를 범세계적으로 고양시키며 한국의 게임산업 및 문화 중심국으로의 역할 및 국가적 위상 제고
- ▶ 주요내용
 - ◎ 글로벌 게임문화의 교류를 목적으로 세계 게임문화 축제 개최
 - 게임 이용자들의 순수한 놀이마당으로서 축제 구성
 - ※ 세계적인 록 페스티벌이나 맥주 축제 등을 벤치마킹
 - 게임대회 개최, (기능성) 게임을 통한 교육, 게임소재 활용 이벤트 진행, 게임관련 관광지역 탐방 등에 대한 경험의 장 마련
 - 게임이용자 참여(제작·관람 등)를 통한 ‘게임문화제’ 개최
 - ※ ‘게임 UCC 콘테스트’ 개최, ‘게임영화제’ 운영, ‘게임코스프레 Carnival’ 개최
 - 국제 게임전시회 ‘지스타(G-star) 연계 추진 검토
 - ◎ 세계 청소년 게임문화 캠프 개최(Global Game Young Leader Program)
 - 전세계 청소년 대상의 게임문화 교류 ‘게임캠프’ 운영 지원
 - 권역별, 지역별 청소년 대상, 게임리더리시, 제작·체험, 탐방, 문화교류 등 게임을 주제로 한 캠프 구성, 운영
 - ※ 전세계적 게임 우호집단 및 미래 게임담론 오피니언 리더의 장기적 육성
 - ◎ 한·중 협력 ‘Korea-China Happy Game Project’ 사업 추진
 - 중국 문화부 교류를 통한 협력사업 체계 구축 및 추진
 - ※ 한·중 협력 게임문화 축제는 물론, 게임과몰입 척도를 통한 게임이용 현황 및 상담프로그램 공동 조사·연구 등 추진

>> 4-5 게임 학술기반 확대 및 글로벌 체계 강화

🎮 ‘국제 온라인게임학회(OGRA, Online Game Research Association) 설립 및 운영 지원

- ▶ 목적 : 국내외 연구진 및 연구성과에 대한 상호교류를 통한 국내외적 연구 네트워크 체계 강화

▶ 주요내용

- ◎ ‘국제 온라인게임학회(OGRA, Online Game Research Association)’ 설립 및 운영 지원
 - 국내외 게임 연구진 및 학계간 상호교류 강화 추진
 - ※ 학회 내 하위분과별(커뮤니티·문화·제도·산업·기술 등) 포럼 운영
 - ‘국제 온라인게임학회’ 주최, ‘국제 게임학술대회’ 개최 지원
 - ※ 개발자 중심의 컨퍼런스인 ‘Korea Game Conference’, 국제적인 게임 세미나인 ‘DiGRA(Digital Games Research Association) 세미나’와의 차별적인 전문학술대회로 운영
- ◎ OGRA 주관, ‘Online Game Review’ 발간 지원
 - 정기적인 온라인게임 연구학술지의 발간을 지원하고 ‘게임산업저널’ 등과 해외 게임관련 저널지와의 협약 체결 추진

 **국내 학술연구 지원 프로젝트 추진**

- ▶ 목적 : 국내 게임학계 및 신진학자 연구지원을 통한 게임 영역의 예술적·미학적 가치를 증진하여 게임에 관한 우호적 담론 확산 및 대국민 문화적 위상 강화

▶ 주요내용

- ◎ ‘신진학자 연구지원 프로젝트’ 를 추진, 게임 연구 네트워크의 확대
 - 게임 관련 대학원, 석박사과정에 대한 연구 및 연구회 지원을 통한 게임 우호적 학술 담론 생산 및 축적, 확산
 - ※ ex) ‘신촌벨트’(서강대, 연세대, 이화여대, 흥대, 명지대)· ‘성북벨트’(고려대, 성신여대, 국민대, 한성대) 등의 지역별 대학의 대학원 대상, 지도교수 및 대학원생 구성 연구집단 구성 및 지원
- ◎ ‘게임문화총서’ 발간 사업 지원
 - 게임문화 관련 저술 활동을 활성화하여 국내 연구 역량 강화
 - 선진 우수 연구사례의 국내 소개를 통한 국내 학술연구 담론 선도
 - ※ 게임문화총서 시리즈의 교재활용 등의 지원을 통해 게임관련 교육기관 및 연구자 집단의 연구의욕 고취 및 학문적 저변 확대 강화
- ◎ ‘게임비평 공모전’ 개최
 - 연구자, 일반시민 대상 게임비평 공모전 확대를 통한 게임에 대한 활발한 토론의 장 마련
 - ※ ‘08년 ‘네이버’ 등 포털사이트와 공동 운영으로 제1회 추진, 향후 on-line 포털사이트 외에 종합일간지 등과 공동으로 추진, 게임 담론의 대중화 본격화

- 비평문화 저변 확대를 통한 신진 평론가 집단 구축 및 활용
- 게임비평 사이트 구축을 통한 게임비평 DB화 및 '한국 게임비평학회' 구성 지원
 - ※ 한국게임비평학회는 학계 및 비평전문가를 중심으로 설립

추진일정

구 분	'08	'09	'10	'11	'12
4-1. 게임리터러시 활성화 및 교육 프로그램 확대					
게임리터러시 제도화 및 프로그램 보급 확대		→			
게임리터러시 지도사 양성 및 활용		→			
4-2. 생활공감 참여문화 확대					
생활공감형 게임콘텐츠 확대		→			
소외계층 문화나눔 운동 전국적 확대		→			
4-3. 게임이용 상담 네트워크 구축 및 확대					
게임 과몰입 상담 확대 및 게임이용진단 척도 개발·보급		→			
4-4. 글로벌 문화교류 축제 활성화					
세계 게임문화 축제 개최		→			
4-5. 게임 학술기반 확대 및 글로벌 체계 강화					
국제 온라인게임학회(OGRA) 설립 및 운영 지원		→			
국내 학술연구 지원 프로젝트 추진		→			

과제 5 유통 환경 선진화

추진방향

1. 플랫폼별 합리적인 유통·서비스 구조 및 제도 확충
2. 신규 유통·서비스 구조 안정화와 국가 간 협력체계 강화
3. 게이미용자 권익 보호 정책 체계적 수립·지원

» 5-1 플랫폼별 합리적인 유통·서비스 제도 개선

🎮 게임물 유통 환경 개선*

- ▶ 목적 : 게임 플랫폼별 특성을 고려한 공정한 게임물 유통 환경 조성을 통해 게임콘텐츠 유통·서비스 제도 개선
- ▶ 주요내용
 - ◎ 게임콘텐츠의 공정거래·상생협력 환경 조성
 - ‘모바일콘텐츠 시장 활성화를 위한 협의체’ 구성 및 운영
 - ※ 문화체육관광부, 방송통신위원회, 산하기관, 학계 전문가, 모바일 CP, 이동통신사, 단말기 제조사로 구성, 모바일콘텐츠 개선방안 논의 협의체 구성 및 운영
 - ‘온라인게임 서비스 체계 개선을 위한 협의체’ 구성 및 운영
 - ※ 문화체육관광부, 산하기관, 온라인게임 제작서비스업체(게임산업협회), PC방(인터넷PC문화협회) 중심으로 협력방안 및 개선방안 도출
 - ◎ ‘게임콘텐츠 서비스 개선방안’ 단계별 로드맵 마련
 - ◎ 게임콘텐츠 서비스 환경개선을 위한 ‘표준 가이드라인’ 마련
 - 정부·관련기관·업계 간 협의를 통해 공정거래 및 상생협력 환경조성을 위한 사회적 협의 도출

🎮 아케이드게임 유통 체계 개선

- ▶ 목적 : 아케이드게임장의 통합관리시스템 구축 및 아케이드게임의 유통망 관리체계를 선진화하여 게임의 사행적 이용에 따른 부작용을 최소화

▶ 주요내용

◎ 게임제공업소 통합관리 시스템 구축('09~, 1단계)

- 게임제공업소 현황에 대한 전산화를 통해 실시간 통합관리
 - 아케이드 게임제공업소 등록 및 허가 시 게임물의 현황을 실시간으로 등록, 불법 운영 가능성 사전 차단
- 등록·허가 현황관리 및 통계보고서 시스템을 구축 및 운영
 - 산업변화 추이 및 동향의 실시간 파악으로 게임 정책 수립 간 실질적 데이터 활용

◎ 운영정보 표시장치와 통합관리 시스템 연계('10 이후~, 2단계)

- 게임물의 운영정보를 기록·보관하는 표시장치와 통합관리시스템을 연계
 - ※ 게임제공업소 등록 및 기기 유통 현황뿐만 아니라, 게임물의 이용실태(이용금액, 시간 등)를 실시간으로 파악
- 불법 게임물 및 유사게임물의 운영현황 파악 및 사행화한 영업의 신속한 차단으로 사회적인 부작용을 최소화
- 국제청과 연동, 과학적인 세원 파악을 통해 과세지표로 활용
 - ※ 음성적인 사행영업을 방지하고 건전산업으로서 아케이드 게임산업 육성

🎮 **경품용게임기(AWP) 제도 개선 검토***

- ▶ 목적 : 세계 아케이드게임시장 진출의 국내 Test Bed 마련과 놀이로서의 국내 아케이드 게임산업의 기반 조성 및 활성화를 위해 경품용게임기(AWP)에 대한 운영 및 관리에 대한 연구

▶ 주요내용

◎ 리템션게임기(AWP) 운영 및 관리에 대한 사례조사 및 국내 도입 방안 검토

- 각국의 건전한 리템션(redemption)게임기 운영 현황에 대한 조사와 국내에서의 도입 가능성 연구
- 안정적 운영을 위한 환전방지, 운영관리 등 관련 조치 및 게임장의 시설기준에 대한 검토
 - ※ 리템션게임기 : 게임의 결과에 의해 티켓이 배출되고, 배출된 티켓으로 인형 등 경품 교환. 리템션게임기는 전 세계 아케이드게임장에서 이용되고 있음
 - ※ 시설기준(예시) : 게임장의 최소 규모, 조도 등 내부 시설, 게임장의 위치 등
 - ※ 아케이드게임 유통관리 시스템과 연계
- 제도 도입시 상시적 모니터링 및 운영 현황 분석방안 연구

🎮 도심형 게임테마 엔터테인먼트 공간 활성화 지원*

▶ 목적 : 게임의 건전한 이용 및 유통을 기반으로 하여 가족형 복합 엔터테인먼트 시설 활성화로 아케이드 산업의 새로운 활력 지원

▶ 주요내용

◎ 다양한 게임테마 엔터테인먼트 비즈니스 모델 활성화 지원

- 패밀리레스토랑, 대형 쇼핑몰, 복합상영관 중심의 여가 수요를 아케이드게임장과 결합한 대형·복합 어뮤즈먼트 시설로 다변화 추진

- 어뮤즈먼트(Amusement)를 중심으로 한 대형 복합게임장의 설치 및 운영의 안정성을 위한 제도 보완(‘우수문화 프로젝트’ 지정 등 제도적 지원 및 게임법 등 관련 법률 보완)

※ 일본(조이폴리스, 닌자타운 등), 미국(게임웍스 등) 등 도심형 집적시설 사례 참고



- 시설 및 관리 기준은 엄격하게 적용하고, 다양한 형태의 복합운영을 유도하여 건전한 가족 엔터테인먼트 공간화 유도(‘12년까지 전국 20여개 조성)

※ AWP 제도 개선과 연계 검토(운영의 활성화 측면)

◎ 수익형 비즈니스모델을 토대로 민간자본(펀드 포함)의 참여 적극 유도

※ 기금 및 금융권의 활용에 대한 적극 검토 필요

🎮 아케이드게임 부품 표준화

▶ 목적 : 차세대 종합엔터테인먼트 유통공간으로서의 게임제공업소 관련 사업을 촉진하기 위해 게임물 제작의 필수장치 등에 대한 부품규격을 표준화하여 산업기반 역량 강화

▶ 주요내용

◎ 아케이드게임의 주요 모듈 표준화 사업 ('09~2010, 1단계)

- 네트워크의 보급 및 일체화된 PC보급 확대
 - ※ 온라인게임, 모바일게임과 연동하여 차세대 엔터테인먼트 공간으로 재성장할 수 있는 기반 마련
- 표준제정을 통한 해외시장 개척 및 판로 확보 지원
 - ※ 하드웨어 및 소프트웨어 기술 및 부품을 표준화, 해외 시장 판로 확보 적극 지원
- 아케이드게임 장치의 전략적 표준화 확정
 - ※ 조작신호, 입출력 및 지폐코인 인식지 표준화 확정
- 미래 아케이드게임 분야 표준화 영역 연구 및 개발
 - ※ 네트워크 신호체계, 비접촉식 기록보관 카드, 경품배출장치 등 개발

◎ 국내 표준화 기준의 국제교류 및 확대(2011~2012, 2단계)

- 국내 아케이드 부품 및 기술 표준화 인증 기관 설립
 - ※ 해외인증기관인 GLI(미국), JAMMA(일본) 등과 유사한 기관 설립 및 지원
- 아케이드게임 부품산업 강화 및 수출산업으로 육성, 발전

》 5-2 신규 서비스 · 유통구조 체계화 및 글로벌 체계 강화

🔗 방통융합에 따른 유통 · 서비스 구조의 체계화

- ▶ 목적 : 방통융합으로 새로운 게임 유통 · 서비스 채널의 등장에 따라, 유통 · 서비스 체계를 마련하여 게임콘텐츠의 시장 창출의 다영역화

▶ 주요내용

◎ 'IPTV 유통 · 서비스 TF' 구성 및 운영

- IPTV 콘텐츠 제공 및 서비스 구조 체계화 전략 수립
 - 게임콘텐츠 제작업체 및 IPTV 서비스업체와의 콘텐츠 공급가격, 채널 서비스 계약상의 공정거래 모델 등 서비스 구조 체계화
 - ※ 문화체육관광부, 방송통신위원회, 산하기관, 게임 제작 · 서비스업체, IPTV 관련 업계 중심, IPTV 유통 · 서비스 이슈 검토 및 구조 체계화 방안 도출
 - 신규 서비스와 새로운 비즈니스 모델 개발 및 선점
 - ※ 채널링, 라이선싱, 신규형태 PC방, 비디오게임방, 아케이드게임장 등 유통구조 변화에 따른 새로운 형태의 서비스와 비즈니스 모델 개발

- IPTV 서비스 운영 진보에 따른 게임콘텐츠 기술 개발 지원 구축
 - IPTV 셋톱박스 기술진보에 따른 게임콘텐츠 개발 기술 및 서비스 기술 개발 지원
 - ※ IPTV 운영 서비스 발전에 따른 게임콘텐츠 기술 개발 지원 및 콘텐츠 질적 증진 도모

》 5-3 게이미용자 권익 보호 정책 체계적 수립

🎮 게임종합민원상담시스템 구축 및 게임분쟁조정기구로 확대

- ▶ 목적 : 민관 공동협력 게임민원에 대한 체계적인 대응체계 구축을 통해 게이미용자 권익보호 장치 마련
- ▶ 주요내용
 - ◎ ‘게임종합민원상담시스템’ 운영 및 ‘게임분쟁조정기구’ 로 확대 추진
 - 게임민원상담 Hot Line 개설, 웹기반의 게임민원상담시스템 운영, 민원 데이터베이스의 체계적 관리
 - ※ 게임분쟁조정기구 사무국 내 ‘게임민원상담콜센터’ 운영 추진
 - ◎ 게임민원 법률전문 상담위원회 운영
 - 게임민원 법률 온·오프라인 상담 및 법률자문 제공
 - ※ ‘08년 구성된 ‘게임민원법률자문위원회’ 의 상시화
 - 게임유통관련 협·단체, 게이미용자보호 협·단체 및 유관기관 등 게임민원관련 민관 전문가 자문위원회 구성 및 운영
 - ※ ‘08년 한국게임산업협회에서 자율적으로 표준약관을 제정, 자문위원회를 통해 표준약관 및 민원상담 자율유도와 연계성 확대
 - ◎ 게임언어 건전화 사업 추진
 - 게임 내 불건전언어에 대한 신고센터 운영
 - ※ 한국게임산업진흥원, 게임업계 및 국어연구원 간 협력체계 구축, 신고센터 운영

🎮 게이미용자 권익 보호 강화

- ▶ 목적 : 게이미용자의 권익 보호 강화를 통해 이용 환경의 안정성 구축

▶ 주요내용

◎ 게임업계 자율, 게임 '표준약관' 제정 및 활용 지원

- 게임 내용과 이용방식 특성을 고려한 표준약관 제정

- '게임 표준약관 TF' 운영을 통한 균형있는 표준약관 도출

※ 문화체육관광부, 산하기관, 소비자원, 공정거래위원회, 게임산업협회 중심으로 표준약관 제정 및 도출

◎ 게임업계 자율규제포럼 운영

- 자율규제 프로그램 효과분석을 통한 개선 및 다양화 추진

추진일정

구 분	'08	'09	'10	'11	'12
5-1. 플랫폼별 합리적인 유통·서비스 제도 개선					
게임물 유통 환경 개선		→			
아케이드게임 유통 체계 개선		→			
경품용게임기(AWP) 제도 개선 검토		→			
도심형 게임테마 엔터테인먼트 공간 활성화 지원		→			
아케이드게임 부품 표준화		→			
5-2. 신규 서비스·유통구조 체계화 및 글로벌 체계 강화					
방통융합에 따른 유통·서비스 구조의 체계화		→			
5-3. 게임이용자 권익 보호 정책 체계적 수립					
게임종합민원상담시스템 구축 및 게임분쟁조정기구로 확대		→			
게임이용자 권익 보호 강화		→			

과제 6 세계 e스포츠 선도

추진방향

1. e스포츠 제도 선진화 및 조직 체질 개선
2. 우리나라 e스포츠 브랜드의 글로벌화
3. e스포츠 경쟁력 강화를 통한 지속 성장 토대 구축

>> 6-1 e스포츠 문화 Complex 조성

🎮 e스포츠 문화 Complex 조성*

▶ 목적 : e스포츠 연관산업의 경제적·문화적 확장을 통해 게임산업 시장확대와 국가경제 기여 및 차세대 국민문화화 유도

▶ 주요내용

◎ 「국제 규격 e스포츠 전용시설」 조성('09~)

- 지자체 연계, 민간 공동추진을 통해 방송·관람·체험 가능한 e 스포츠 전용경기장 구축
 - e스포츠 역사관, 세계 e스포츠 명예의 전당 및 e스포츠 종목홍보관 등 부속시설 조성
- e스포츠 시설과 연계, 게임의 과거, 현재, 미래를 조망할 수 있는 「게임문화 박물관」 구축
 - 게임역사관, 게임문화정보관, 게임제작체험관, 게임미래&상상관, 게임산업홍보관 등 게임산업과 게임문화 종합인프라 조성
 - ※ 게임 영역의 철학, 예술, 문화, 역사 교육 및 게임리터러시 교육 병행 실시
 - ※ 일본의 경우, 고전문학(和歌)과 게임기가 만난 역사체험박물관 '시구라덴(時雨殿)'을 건립, 관광상품으로 각광('06년 2월 개관 이후 매년 10만명 이상 관람)

- 「e스포츠 전용관」 및 「게임문화 박물관」 표준화 모델의 전국 확대 보급 및 네트워크화
 - 「e스포츠」 및 「게임문화」 표준 규격 인증제도 도입

◎ 게임연관 상품 및 IT산업 등 e스포츠 연계산업 시장의 확대

- e스포츠 글로벌 표준화 육성 연계, 게임산업 시장 성장 유도
 - ※ 글로벌 표준화를 통한 '게임상품의 사이클 확대'로 게임산업 시장 선도
- e스포츠대회 활용, 국내외 관광프로그램 개발 및 게임전문 방송의 활성화 유도
- 방송·관광·컨벤션·건설 산업 활성화로 국가경제 기여 확대

>> 6-2 e스포츠 글로벌 브랜드화 확산

🎮 국제 e스포츠 연맹(IeSF) 활성화

- ▶ 목적 : e스포츠 종주국 및 선진국으로서 세계 e스포츠시장 선점을 위한 국제 협의체 구성으로 e스포츠의 글로벌화 선도
- ▶ 주요내용
 - ◎ 「국제 e스포츠 연맹(IeSF)」 운영 지원 확대
 - 운영 초기, 회장국으로서 분담금, 사무국 운영 등에 있어 주도적 역할 수행으로 연맹의 안정적 역할 수행 지원
 - ※ '08년 8월, e스포츠 국제 표준화 및 글로벌화를 위한 국제기구인 'IeSF 연맹체' 발족
 - e스포츠 종목, 경기방식, 규칙 등 표준화 주도 및 체계적 육성방안 수립
 - 국제e스포츠 전문 인력양성 및 국산 e스포츠 종목의 글로벌 활성화 기반 조성
 - 「국제 e스포츠 연맹(IeSF)」 중심의 국제 e스포츠대회 개최(민간대회와 협력모델 구축)
 - ◎ 「국제 e스포츠 심포지움」 정례화 및 확대
 - 국내외 민·관·학 e스포츠 관계자들이 참여하는 국제심포지움의 정례화
 - 국제e스포츠대회 조직위원회 및 e스포츠관련 정부기관, 협단체 및 국제대회 민간조직위원회 참여 유도 및 확대
 - 국제 e스포츠 심포지움의 해외 홍보 활성화

🎮 국내 e스포츠 글로벌화 *

- ▶ 목적 : e스포츠 종주국으로서 우리나라 e스포츠 브랜드의 세계시장 가치 증대 및 세계 e스포츠 시장 확대 기여
- ▶ 주요내용
 - ◎ e스포츠 분야의 글로벌 스탠더드 수립 주도
 - 국제e스포츠연맹(IeSF)를 통해 종목사와의 저작권 관련 원칙 수립, WCG 등 기존 국제대회 공인 원칙, 표준 경기규정 마련
 - ◎ 한국 주도의 국제 e스포츠대회 개최
 - 국제e스포츠연맹 회원국가 참여, 「세계e스포츠대회」 개최 및 참여국가 확대

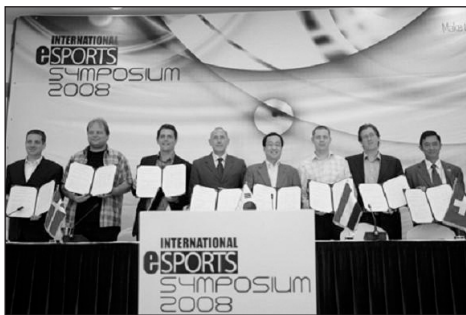
- 「아시아 e스포츠연맹」 구성 및 「아시아 e스포츠리그」 창설 주도(한·중·일 3개국 중심)
 - ※ 국산종목 주 진출지역으로 우수 국산게임 중심 대회 종목화 가능
- 「국제 장애인 학생 e스포츠대회」 개최
 - ※ '게임 페릴림픽'을 모토로 국제기구와의 연계 구축을 통한 국제행사 추진

◎ 국산게임 e스포츠 종목화 육성

- '세계장애인기능올림픽' 및 '세계장애인올림픽' 등 국제적 행사에 국산e스포츠 종목 채택 및 운영 지원
- 국산 게임을 「국제 e스포츠 연맹(IeSF)」 주최 「세계 e스포츠대회」 공식 종목으로 채택 및 운영 지원

◎ e스포츠 국제대회 간 협력체계 강화

- WCG, IEF 등 e스포츠 국제대회와 국제e스포츠연맹(IeSF)간 협력 체계 강화
- 국제 e스포츠연맹과 국제대회 간 시너지효과 창출을 위해 협력의 장 마련 및 정례화



» 6-3 국내 e스포츠 조직 선진화

🔌 e스포츠 관련 단체의 선진화 지원

- ▶ 목적 : e스포츠시장 환경변화에 대응하고, 글로벌 주도를 위한 전문화된 조직운영으로 우리나라 e스포츠의 대내외 경쟁력 강화

▶ 주요내용

◎ 「프로-아마추어-국제」간 e스포츠 조직 협력적 발전 지원

- 아마추어 중심, e스포츠 전담조직의 신설 및 운영
 - ※ 지역e스포츠 활성화, 아마추어 저변확대, 공공 e스포츠 정책 발굴 및 제도 수립, 국산e스포츠종목 발굴 및 육성 등 역할 수행(지자체, 국산게임사 및 학계, 유관기관 및 단체 중심의 운영)

- 국제e스포츠연맹 주도 및 대외 경쟁력 강화
- 민간 중심, 프로e스포츠협회 확대 발전 및 역할 강화
 - ※ 국산e스포츠 종목 프로화, 프로게이머 발굴 및 육성, e스포츠 사업모델 및 상업화, 프로e스포츠모델의 글로벌화 주도 등 역할(e스포츠게임단 중심의 운영)

◎ 「미래 e스포츠 조직위원회」 구성 및 운영

- ※ e스포츠분야, 민·관·학 전문가(10인 이내) 참여를 통한 운영
- 지속가능한 e스포츠 조직운영 선진화 방향 제시

◎ e스포츠 정식체육 종목화를 위한 영역별 전담조직화로 e스포츠시장의 확대

- ※ 대한축구협회 사례 : 국제축구연맹-대한축구협회-프로축구연맹으로 국제-아마추어-프로에 세분화된 조직체계 구축

🎮 지역 e스포츠 육성 체계 강화

- ▶ 목적 : 우리나라 e스포츠의 저변확대를 통한 아마추어 e스포츠의 안정적인 발전으로 생활 밀착형 e스포츠의 대중화 확산

▶ 주요내용

◎ 「대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회」 개최

- 전국 지자체 e스포츠대회 연계, 지역대표 선발 및 결선대회 개최(연 1회)
- 지자체 대상, 「본선 개최도시」 제도의 시행, 지역e스포츠 육성 확대

◎ 「지역e스포츠육성협의체」(가칭) 구성 및 운영

- 지역e스포츠 활성화를 위한 전문가 교류협력 네트워크 확장
 - 지역 아마추어 e스포츠게임단 운영 및 프로게임단 「지역연고제」 도입 등 지역 e스포츠 활성화 논의
 - e스포츠 지역전문가 양성 교육프로그램 기획 및 운영

🎮 사회통합형 e스포츠 문화 확산

- ▶ 목적 : 소외계층 및 세대 간 사회통합 e스포츠 확산으로 사회적 취약계층에 대한 사회적 관심제고 및 사회적 여가문화 양극화 개선

▶ 주요내용

◎ 사회 소외계층의 e스포츠 여가문화 확산

- 「전국 장애학생 e스포츠 대회」 확대 개최
 - ※ 장애학생과 일반학생, 부모, 교사 참여 부문의 신설로 장애학생 통합교육 및 교육동기부여 실현
- 「전국장애인기능경기대회」 국산 e스포츠종목 운영 및 체험 확대
 - ※ 2012년 우리나라 개최, '세계 장애인기능올림픽' 국산게임 e스포츠 종목화 추진
- 「전국장애인기능경기대회」 게임제작 분야 종목 발굴
 - ※ 게임제작 분야 직종 운영을 통한 장애인 관심제고 및 고용창출 확대
- ◎ 가족화합 및 세대통합을 위한 e스포츠 활용 강화
 - 가족화합·세대통합 및 대국민 인식제고 기여
 - 소가족·다문화가정 등의 참여를 통한 사회통합 기여
 - ※ 「1080실버세대 게임대회」, 「전국 가족e스포츠대회」 등 개최

» 6-4 e스포츠 정책기능 내실화

🎮 e스포츠 정식 체육종목화 *

- ▶ 목적 : e스포츠의 정식 체육종목화로 e스포츠시장 확대 및 미래 스포츠종목으로 글로벌 시장 선도 기반 마련
- ▶ 주요내용
 - ◎ e스포츠의 정식 체육종목화 요건 충족
 - 국내 e스포츠 시도지부 구성 등의 형식적 요건을 충족하여 대한체육회에 가맹 신청(~ '10)
 - ※ e스포츠 정식체육 종목화 요건 : ① e스포츠에서 대한민국을 대표하는 아마추어 경기단체 ② 11개 이상의 시도지부 구성 ③ 국제올림픽위원회의 국제e스포츠연맹 승인(예외 존재)
 - ◎ 「e스포츠 체육 종목화 위원회(10인 이내)」 구성 및 운영
 - 정기적인 스포츠계(공공, 학계, 민간 등)와의 교류협력으로 e스포츠 정식체육화 공감대 형성
 - e스포츠의 정식 체육화 세미나 등 정기적인 연구 및 제도 개선 성과물 발표의 장 마련
 - ※ e스포츠의 정식스포츠 종목화 잇점 : ① 학원e스포츠로 우수선수 육성 ② e스포츠의 공중파 방송
 - ③ 올림픽, 아세안게임 등 세계적인 스포츠 행사에 e스포츠 종목 운영 등

Ⓜ e스포츠 정책연구기능 강화

- ▶ 목적 : 체계적이고 통일된 e스포츠 활동 기반을 마련하기 위한 제도개선 및 정책연구 기능 지원 강화
- ▶ 주요내용
 - ◎ e스포츠 관련 제도 및 법률적 권리체계 정립
 - 중계권, 초상권, 저작권, 퍼블리시티 보호 등 e스포츠 법률체계 현황 조사·분석 및 법률적 권리 정립
 - ◎ 「세계e스포츠백서」 발간 및 연구조사 체계화
 - 「세계e스포츠백서」 및 「대한민국e스포츠백서」 발간
 - 세계 e스포츠 현황, 인식, 실태 조사를 통한 백서 발간 및 다국어 출간·보급 확대
 - e스포츠 활성화를 위한 연구과제 도출 및 연구 강화
 - e스포츠 게이머 권익보호 강화 프로그램 구축 및 활성화
 - ◎ ‘e스포츠 표준화위원회’ 구성 및 운영
 - e스포츠 관련 규정 재정비 및 표준화 주도
 - 대회운영 표준 매뉴얼 제작 및 보급
 - 분야별 표준 교육프로그램 개발 및 운영
 - ※ 경기방식, 경기종목 심판인증제 등 표준화 제도 구축 교육 프로그램 운영

추진일정

구 분	'08	'09	'10	'11	'12
6-1. e스포츠 문화 Complex 조성					
e스포츠 문화 Complex 조성		→			
6-2. e스포츠 글로벌 브랜드화 확산					
국제 e스포츠 연맹(IeSF) 활성화		→			
국내 e스포츠 글로벌화		→			
6-3. 국내 e스포츠 조직 선진화					
e스포츠 관련 단체의 선진화 지원		→			
지역 e스포츠 육성 체계 강화		→			
사회통합형 e스포츠 문화 확산		→			
6-4. e스포츠 정책기능 내실화					
e스포츠 정식 체육종목화		→			
e스포츠 정책연구기능 강화		→			

과제 7

융합환경 제도 · 정책 체계화

추진방향

1. 급변하는 게임환경에 적합한 법·제도 개선
2. 국제 게임정책 협력체계 기반 구축 및 강화
3. 게임산업 정책추진 체계 재정립

>> 7-1 게임 등급분류 제도 선진화 및 글로벌화

🎮 게임 등급분류제도 선진화 *

▶ 목적 : 글로벌 트렌드에 부합하는 게임콘텐츠의 등급분류제도를 선진화하고 신규 플랫폼에 대해 탄력적인 수용이 가능하도록 체계화

▶ 주요내용

◎ 게임등급분류 관련 절차 선진화

- 온라인 심의 원스톱(One-Stop) 시스템 구축 ('09~)
 - 등급분류 신청에서 결과통지의 전 과정을 온라인화 통합처리
 - 심의완료보증제(신청일로부터 15일 이내 완료) 도입을 통해 게임업계의 심의일정 예측 가능성 증진
- 게임 플랫폼별 전문성 강화 및 심의업무의 신속성 제고 ('09~)
 - 상근심의위원 및 분과위원회 도입으로 심의업무 신속성 강화
 - 아동용 플래시, 모바일게임 등에 대한 심의절차 간소화 추진
- 신규 연령등급 신설 추진 ('09년~)
 - 기본 법정등급(4단계), 3세, 7세 등 연령등급 세분화
 - 법정등급 외, 게임업체가 원하는 등급을 신청할 수 있도록 하여 게임 타겟이용자의 세밀한 설정이 가능하도록 함
- 신청반려 제도 신설을 통해 불필요한 등급거부 지양

◎ 게임등급분류 기준 체계화 · 과학화로 심의의 예측 가능성 제고

- 게임의 플랫폼, 장르, 신청등급별 심의기준의 구체화 및 세목화
- ※ '09년 내용기술서 현행화, 2011년 선택형 자기기술서 도입

- 민·관·학, 시민단체 공동참여 합리적인 등급분류 기준 마련(기술발전, 이용자 성향변화를 반영하여 등급기준을 변경)
- 등급분류 사례연구 기능 강화를 통한 등급기준의 과학화와 합리성 제고
- ◎ 게임기술 발전을 고려한 민간기구와의 심의교류 활성화
 - 자율심의 기구 도입(평가용게임물 확인, 내용수정 신고접수, 재분류 신청 통보 등) 시행('09~)
- ◎ 새로운 형태의 게임콘텐츠 사후심의 방안 연구('09~)
 - SNS(Social Network Service) 기반 게임물, 이용자창작 게임물(UGC, User Created Game) 등 새로운 형식의 게임물 심의 방안 심층 분석 및 연구 진행
- ◎ 게임등급분류 가이드라인 제작 및 보급 확대
 - 등급분류 관련 주요 질의 및 민원사항에 대한 해설 및 안내 지침 마련 및 보급('09~)
 - 플랫폼, 장르, 신청등급별 심의기준 해설과 필수요건, 주의사항 등이 담긴 가이드라인 제작 및 보급('10~)
 - 등급심의와 관련한 정보공개를 지속적으로 강화, 심의업무에 관한 업계의 편의성 증진

🎮 게임내용심의 국제표준 선도 및 글로벌 네트워크 구축

- ▶ 목적 : 국제적인 등급분류 협력체계의 구축과 온라인게임 강국의 위상에 기반한 국제표준을 선도하고, 게임콘텐츠 내용심의 관련 국제 네트워크 주도
- ▶ 주요내용
 - ◎ 게임등급분류기관 간 국제 협력 네트워크 구축
 - 'Global Network for Rating of Games' (GNRG) 구축 및 공동연구 추진('09, 1단계 - 일본, 미국, '11, 2단계 - 유럽 등으로 확대)
 - ※ 세계 심의기관 네트워크로서 국제 게임정책 협의회 하위 기구로 구성·운영하며 국제 게임심의 관련 공동 연구 및 세미나 개최 등
 - 산업진흥 및 공공성 측면에서 공감할 수 있는 게임물 등급심의 정책 방향 모색
 - ※ 참여국(기관) : 한국(GRB), 미국(ESRB), 일본(CERO), 호주(CB), 독일(USK), 유럽(PEGI)
 - ◎ 게임등급분류 국제 컨퍼런스 개최
 - 각국 게임 등급분류 제도의 특성 연구 및 온라인게임, SNS(Social Network Service) 등 신종 게임장르에 대한 각국별 등급심의 현황 공유 및 대처방안 공동 모색

- ◎ 신종 게임물 등급분류 기준의 표준 개발
 - 국제 표준에 부합하는 온라인게임, SNS 등 신종 게임장르에 대한 등급심의 기준 개발 ('09, 1단계 - 일본, 미국)
 - 해외 등급분류기관 간 공유를 통해 국제표준 선도
- ◎ 온라인게임 내용심의 관련 연구자료 발간
 - 세계 최초 온라인게임 내용심의 특성 및 체계 소개 ('09~)
 - 영문발간으로 온라인게임 내용심의 국제 표준화 선도 ('10~)
- ◎ 해외 게임물심의제도 현황 자료집 발간
 - 아시아, 북미, 유럽 주요국 게임물심의제도 현황 조사
 - 각국별 게임물심의제도 법제, 조직, 재원, 심의기준 등 비교 분석

》 7-2 게임 미래환경 변화 대응 법·제도 개선

🎮 변화하는 게임환경에 적합한 법·제도 개선안 마련

- ▶ 목적 : 게임의 산업 활성화 및 건전 게임문화 환경 조성을 꾀하고 변화하는 게임환경에 적합한 법·제도 개선 및 효율적인 추진방향 모색
- ▶ 주요내용
 - ◎ 미래 게임산업 변화 반영 법제도 체계적 개선
 - 투자, 세제, 수출, 저작권 등 미래환경 변화 대응 법·제도 개선
 - ※ 게임비즈니스 관련 규제 완화 방향 설정 및 개선안 단계별 로드맵 도출
 - 게임비즈니스 부문별 관련 법·제도 구축 및 개선안 연구, 추진
 - ※ 게임분야 세제지원 : 임시투자 세액 공제, R&D 세액 공제(조세특례법)
 - ※ 게임투자 활성화 : 콘텐츠가치평가, 완성보증보험 제도화, 기술신용담보제도 신설 검토
 - ※ 공정거래 환경 조성 : 공정거래 규정 및 약관 개선(공정거래법·게임회사 약관)
 - 미래 게임제작 및 유통 법체계 연구 추진
 - 방통융합형 게임물 제도, 사이버 콘텐츠 법체계 등 미래환경 변화 대비 법제도 연구 추진
 - ◎ '게임 법제도 워킹그룹' 구성 및 운영
 - 유관기관 '법제도 집행 조정회의' 구성 및 운영
 - ※ 유관부처·기관 간 게임관련 법제도 집행 의견수렴 체계 및 효율적 집행 체계 운영

- 게임업계 실무자 대상, '게임 법제도 워킹그룹' 구성 및 운영
 - 게임 관련 법제도 제·개정 시 상시 의견수렴 체계 마련
 - 게임업계 실무자 대상 법률 강좌 지원 및 정례화

◎ 게임 분쟁조정기구 구축 및 운영 지원

- 게임분쟁조정위원회를 통한 분쟁 조정 기능 강화
- 산하기관 내 사무국 설치 및 운영을 통한 효율적 통합 민원 처리
 - ※ 게임산업진흥에관한법을 개정(안) [제27조 게임분쟁조정위원회의 설치 및 구성] 신설
 - ※ 게임관련 민원의 비효율적 중복 처리구조 → 문화체육관광부 산하 통합관리

》》 7-3 게임산업 정책연구기능 재정립

🎮 게임산업 정책연구기능 강화

- ▶ 목적 : 게임산업 및 문화 등 관련 분야의 정책연구기능 강화를 통한 게임 정책·제도를 선도하는 기능 재정립
- ▶ 주요내용
 - ◎ '게임산업 전략 포럼' 구성 및 운영
 - 게임 현안이슈 중심, '게임산업 전략 포럼' 을 구성 및 운영
 - 실무자급 7인, 2개 포럼 운영(월 1회 이상, 정례적 운영), 중단기 대응전략 수립 차원의 Think Tank 운영
 - '세계 게임시장 전망 세미나' (매년 1월말) 또는 '글로벌 게임 어워드 및 프리마켓' 과 연계를 통한 현안이슈의 시의적 대응체계 효율화 구축
 - ◎ '게임 메가트렌드 및 비전(Game Mega Trend & Vision) 시리즈 발간
 - 국가의 게임산업 비전에 부응하는 게임정책의 아젠다 개발
 - 중장기적 거시 게임정책 및 분야별 연구과제 시행·정책동향 분석
 - 민·관·학 협동연구체제 구축을 통한 연구의 전문성 및 효율성 강화
 - 부문별 전문가 구성을 통한 문화콘텐츠 및 타분야 협동연구 체계 구축
 - ◎ 급변하는 게임환경 변화 대비, 동향정보 수집 및 제공 강화
 - 게임산업 동향 지표·지수 개발 및 조사 추진
 - '글로벌 게임산업 TREND' 발간

- 국가별 · 권역별 시장 동향분석 등 격주 및 분기보고서 발간
- 홈페이지 내 '정책제안 코너' 상시 설치 및 운영
- '게임산업 종합정보시스템'(GITISS)의 글로벌화 구축 및 체계화
 - ※ 영문사이트 구축과 해외 유관기관 연계 강화를 통해 국제적 수준의 온라인 게임정보제공 시스템 구축 및 확대
- ◎ 수요자 맞춤형 통계 및 동향자료 제공 확대
 - 대한민국 게임백서(국문, 영문), 한일이용자조사, 인력수급조사, 수출입조사, 정책수요조사 등의 통계분석 심화
 - 세계 게임유저 및 이용에 대한 과학적 분석 및 정보제공 체계화
 - 국가별 · 권역별 문화취향 및 게임이용(자) 등에 대한 종합적 리서치를 체계화하고, 게임 개발 및 현지화를 위한 정보 제공
 - ※ 전문성을 갖춘 학계(대학 등)와 공동 협력을 통해 추진
 - 한국 게임산업사 심층 조사 및 발간
 - 'CEO Info' 및 'Kogia Brief' 발간 · 배포
 - CEO, 퍼블리셔, 개발자, 게이머, 투자사 등 정보수요자 특성에 맞는 동향, 통계의 재가공 및 심층분석을 통한 맞춤형 정보 제공

» 7-4 국가간 게임산업 제도 협력체계 강화

🎮 게임정책 네트워크 구축 및 정책지원 체계 강화

- ▶ 목적 : 게임에 대한 중장기 비전 제시와 현안 대응 정책 마련을 위한 국내외 네트워크 구축 및 정책지원 연계 협의체 운영 · 강화
- ▶ 주요내용
 - ◎ 「게임산업 다자간 포럼」구성, 국가 간 협력체계 구축
 - '아시아 게임산업 포럼'(한·중·일 대상) 구성('09), 향후, 국제 미래게임 포럼 구성 및 운영('10~)
 - ※ 각국 정부 및 유관기관, 업계, 학계 등의 전문가로 구성, 정책(법·제도) 및 기획·개발·마케팅 등 내용에 따라 분과를 분류
 - UN 및 유네스코 등 국제기구와의 협력을 통해 공공성 있는 게임개발·보급, 게임문화 교류 등을 추진
 - ※ UN의 '미래사회 포럼' 참여 및 연계

◎ ‘국제 게임정책 협의체(IPCG, International Policy Council on Game) 구성

- 해외 기관과의 게임정책 정보 교류 및 공동연구

- 각국 법령 및 제도에 대한 검토와 공동이슈에 대한 정책교류
 - ※ ‘한중일 게임정책 교류 TF’ 구성, 향후 ‘국제 게임정책 협의체’로 확대

- ‘국제 게임정책 세미나’ 개최 및 지원

- 게임관련 정책, 법·제도 정보교류 및 공동대응 방안 마련

추진일정

구 분	'08	'09	'10	'11	'12
7-1. 게임 등급분류 제도 선진화 및 글로벌화					
게임 등급분류제도 선진화		→			
게임내용심의 국제표준 선도 및 글로벌 네트워크 구축		→			
7-2. 게임 미래환경 변화 대응 법·제도 개선					
변화하는 게임환경에 적합한 법·제도 개선안 마련		→			
7-3. 게임산업 정책연구기능 재정립					
게임산업 정책연구기능 강화		→			
7-4. 국가간 게임산업 제도 협력체계 강화					
게임정책 네트워크 구축 및 정책지원 체계 강화		→			

Chapter VI 소요예산(안)

(단위 : 억원)

구 분		2008	2009	2010	2011	2012	계
I. 글로벌 시장 전략적 진출	국 고	21	65	90	100	90	366
	기 타		10	10	20	10	50
II. 차세대 게임제작 기반 조성	국 고	20	90	135	290	275	810
	기 타		60	130	160	60	410
III. 미래형 창의인력· 선도기술 확보	국 고	25	75	110	120	155	485
	기 타		10	30	30	30	100
IV. 게임문화 가치 창조	국 고	13	20	30	45	55	163
	기 타		10	15	25	30	80
V. 유통 환경 선진화	국 고	15	20	70	85	40	230
	기 타		5	10	30	15	60
VI. 세계 e스포츠 선도	국 고	4	15	170	160	70	419
	기 타		10	140	75	10	235
VII. 융합환경 제도·정책 체계화	국 고	10	10	10	10	10	50
	기 타						
합 계	국 고	108	295	615	810	695	2,523
	기 타		105	335	340	155	935

※ 중장기 예산은 추정이며, 예산 당국과 별도 협의

※ 한국게임산업진흥원 등 관련 단체의 운영비는 제외

참고자료

주요 게임산업 통계

1. 국내 게임산업 현황 통계
2. 국가별 게임산업 동향

1. 국내 게임산업 현황 통계 (자료 : 2008 대한민국 게임백서)

〈산업계 동향〉

■ 2007년 게임산업 주요 지표

업체수(개)	종사자(명)	매출액(억원)	부가가치(억원)	수출액(천달러)	수입액(천달러)
1,300 ¹⁾	36,828	51,436	25,240 ²⁾	781,004	389,549

1) 현재 영업 중인 게임 제작 및 배급업체 수(KOGIA 추정)

2) 한국은행 기업경영분석 이용 산출

■ 국내 게임산업 시장규모 및 전망(2000년~2010년)

(단위 : 억원)

구 분		온라인 게임	모바일 게임	비디오 게임	PC게임	아케이드 게임	PC방	아케이드 게임장	비디오 게임방	합계
2000년	매출액	1,915	100	125	1,162	5,129	11,125	10,126	-	29,682
2001년	매출액	2,682	358	162	1,939	5,060	12,014	8,302	-	30,516
	성장률	40%	430%	29%	67%	-1.3%	8%	-18%	-	2.8%
2002년	매출액	4,522	1,004	1,562	1,647	3,778	14,751	6,762	-	34,026
	성장률	69%	180%	864%	-15%	-25%	23%	-19%	-	12%
2003년	매출액	7,541	1,458	2,229	937	3,118	16,912	6,542	650*	39,387
	성장률	66.8%	45.2%	42.7%	-43.1%	-17.5%	14.6%	-3.3%	N/A	15.8%
2004년	매출액	10,186	1,617	1,866	534	2,247	6,772	9,351	583	43,156
	성장률	35.1%	10.9%	-16.3%	-43.0%	-27.9%	-0.8%	42.9%	-10.3%	9.6%
2005년	매출액	14,397	1,939	2,183	377	9,655	19,923	37,966	358	86,798
	성장률	41.3%	19.9%	17.0%	-29.4%	329.7%	18.8%	306.0%	-38.6%	101.1%
2006년	매출액	17,768	2,390	1,365	264	7,009	18,647	26,770	276	74,489
	성장률	23.4%	23.3%	-37.5%	-30.0%	-27.4%	-6.4%	-29.5%	-22.9%	-14.2%
2007년	매출액	22,403	2,518	4,201	350	352	20,801	518	293	51,436
	성장률	26.1%	5.4%	207.8%	32.6%	-95.0%	11.6%	-98.1%	6.2%	-30.9%
2008년(E)	매출액	27,556	2,719	6,344	305	458	22,049	658	302	60,391
	성장률	23.0%	8.0%	51.0%	-12.9%	30.1%	6.0%	27.0%	3.1%	17.4%
2009년(E)	매출액	33,067	2,991	6,407	289	664	22,931	941	309	67,599
	성장률	20.0%	10.0%	1.0%	-5.2%	45.0%	4.0%	43.0%	2.3%	11.9%
2010년(E)	매출액	39,350	3,320	6,855	281	1,028	23,619	1,505	312	76,270
	성장률	19.0%	11.0%	7.0%	-2.8%	54.8%	3.0%	59.9%	1.0%	12.8%

■ 2007년 국내 게임시장 전체 규모

구분	매출액(억원)	점유율
온라인게임	22,403	43.5%
모바일게임	2,518	4.9%
비디오게임	4,201	8.2%
PC게임	350	0.7%
아케이드게임	352	0.7%
PC방	20,801	40.4%
아케이드게임장	518	1.0%
비디오게임장	293	0.6%
합계	51,436	100.0%

■ 2007년 국내 게임 플랫폼 단위 시장 규모

구분	매출액(억원)	점유비율
온라인게임	22,403	75.1%
모바일게임	2,518	8.4%
비디오게임	4,201	14.1%
PC게임	350	1.2%
아케이드게임	352	1.2%
합계	29,824	100.0%

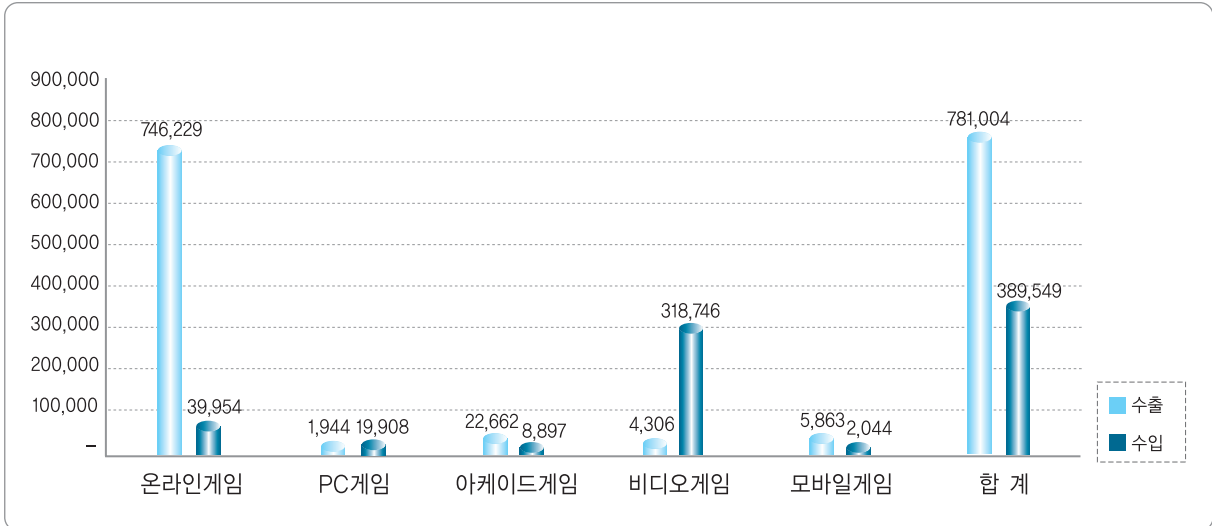
■ 연도별 수출입 현황

(단위 : 천달러)

구분		2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	6년간 연평균성장률
수출	수출액	130,470	140,796	172,743	387,692	564,660	671,994	781,004	34.7%
	증감률	-	7.9%	22.7%	124.4%	45.6%	19.0%	16.2%	
수입	수입액	65,340	160,962	166,454	205,108	232,923	207,556	389,549	34.7%
	증감률	-	146.3%	3.4%	23.2%	13.6%	-10.9%	87.7%	
무역수지		65,130	-20,166	6,289	182,584	331,737	464,438	391,455	34.8%

■ 2007년 플랫폼별 해외 수출수입액

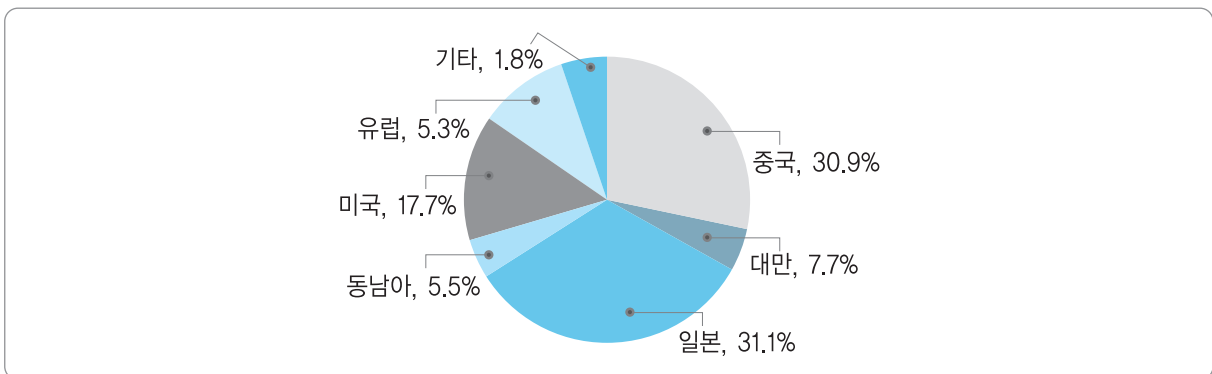
(단위 : 천달러)



■ 연도별 게임의 해외수출 국가별 비중 추이

구분	중국	대만	일본	동남아	미국	유럽	기타	합계
2003	52.4%	16.6%	6.0%	5.7%	6.5%	2.0%	10.8%	100%
2004	39.5%	17.9%	24.9%	6.1%	6.1%	3.5%	2.0%	100%
2005	20.8%	9.5%	42.6%	5.8%	15.7%	5.0%	0.6%	100%
2006	23.6%	9.4%	32.4%	7.3%	19.9%	6.3%	1.1%	100%
2007	30.9%	7.7%	31.1%	5.5%	17.7%	5.3%	1.8%	100%

■ 2007년 국내 게임의 해외수출 국가별 비중



■ 연도별 국내 게임시장의 세계시장 점유율

(단위 : 억달러)

구분	2004년	2005년	2006년	2007년
세계 시장	562.00	637.59	745.89	922.65
국내 시장	21.50	64.96	58.19	32.66
점유율	3.8%	10.2%	7.8%	3.5%

■ 2007년 국내 게임의 세계시장 점유율

(단위 : 억달러)

구분	아케이드게임	PC게임	온라인게임	비디오게임	모바일게임	전체
세계 시장	326.62	30.42	69.94	449.64	46.03	922.65
국내 시장	0.94	0.38	24.11	4.52	2.71	32.66
점유율	0.3%	1.2%	34.5%	1.0%	5.9%	3.5%

■ 연도별 게임업체 및 종사자 현황

구분	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
게임업체 수*	1,400	1,860	2,079	2,461	3,011	1,452	1,300
게임종사자	23,594	33,870	39,104	47,051	60,669	32,714**	36,828
업체당 평균 인원	17	18.2	18.9	19.1	20.1	22.5	28.7

* 제작/배급업체 중복 제외

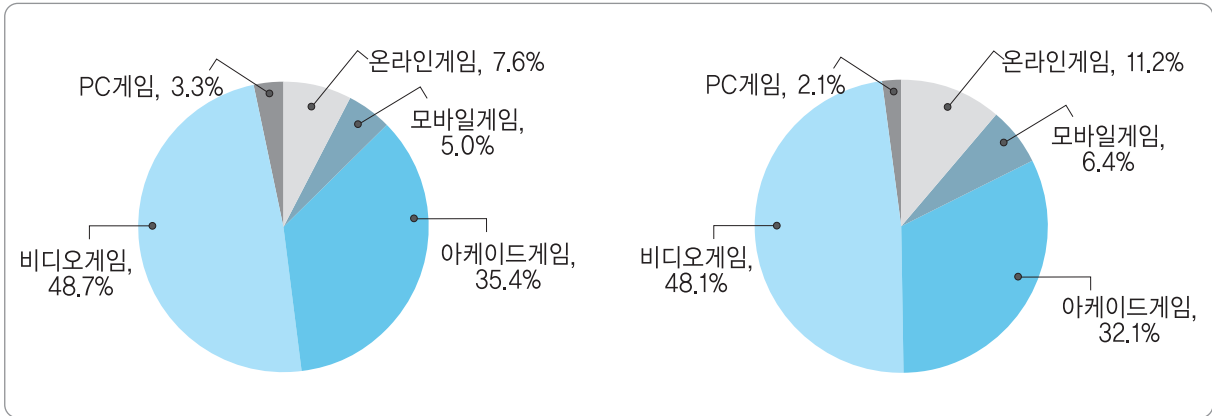
** 2006년은 바다이야기 여파로 아케이드게임산업 축소 및 M&A, 아웃소싱 증가로 게임기업 수가 줄어들면서 종사자수 급감

■ 세계 게임시장 현황 및 전망 : 2005~2010

(단위 : 백만달러)

구분		2005	2006	2007	2008	2009	2010
아케이드게임	매출액	35,076	32,705	32,662	34,732	36,207	37,820
	성장률	-	-6.8%	-0.1%	6.3%	4.2%	4.5%
PC게임	매출액	3,639	3,251	3,042	2,847	2,664	2,492
	성장률	-	-10.7%	-6.4%	-6.4%	-6.4%	-6.5%
비디오게임	매출액	24,874	30,407	44,964	54,537	59,981	56,715
	성장률	-	22.2%	47.9%	21.3%	10.0%	-5.4%
온라인게임	매출액	3,946	5,607	6,994	9,021	10,959	13,204
	성장률	-	42.1%	24.7%	29.0%	21.5%	20.5%
모바일게임	매출액	2,338	3,474	4,603	5,675	6,678	7,589
	성장률	-	48.6%	32.5%	23.3%	17.7%	13.6%
합계	매출액	69,873	75,444	92,265	106,812	116,489	117,820
	성장률	-	8.0%	22.3%	15.8%	9.1%	1.1%

■ 플랫폼별 세계 게임시장 점유율 : 2007/2010



2. 국가별 게임산업 동향 (자료 : 2008 대한민국 게임백서)

■ 미국 게임시장 동향

개 황

- 미국은 최초로 컴퓨터 게임을 개발, 최대의 소비시장 보유
- 미국은 세계에서 가장 큰 게임시장으로 2007년 기준으로 337억 달러에 달하며, 미국 인구의 63%인 약 1억 9,000만명이 게임 이용
- 미국 게임시장은 2005년까지는 다소 정체되어 있었으나, 2006년 차세대 게임기가 본격적으로 보급되기 시작하면서 두 자리 성장률을 기록
- 비디오게임 시장의 급속한 팽창과 더불어 광대역 브로드밴드가 빠르게 보급되면서, 콘솔과 PC 플랫폼으로 온라인게임의 확산이 진행 중
- 플랫폼별 게임시장 규모는, 2007년 비디오게임이 210억 달러로 가장 크고, 다음으로 아케이드게임이 약 97억 달러, 온라인게임이 13억 달러를 조금 상회하며, PC게임은 10억 달러에 조금 못미치고, 모바일게임은 약 7억 달러 규모로 나타남

〈미국 플랫폼별 게임시장 규모 및 성장률〉

(단위 : 백만달러, %)

구 분		2005	2006	2007	2008	2009	2010
아케이드게임	매출액	9,790	10,025	9,684	10,334	10,675	11,042
	성장률	-	2.4%	-3.4%	6.7%	3.3%	3.4%
PC게임	매출액	1,132	1,014	959	907	858	812
	성장률	-	-10.4%	-5.4%	-5.4%	-5.4%	-5.4%
비디오게임	매출액	11,313	13,977	21,034	24,552	26,449	23,285
	성장률	-	23.5%	50.5%	16.7%	7.7%	-12.0%
온라인게임	매출액	907	1,295	1,325	1,667	1,916	2,183
	성장률	-	42.8%	2.3%	25.8%	14.9%	13.9%
모바일게임	매출액	252	570	724	825	925	1,035
	성장률	-	126.2%	27.0%	14.0%	12.1%	11.9%
합 계	매출액	23,394	26,881	33,726	38,285	40,823	38,357
	성장률	-	14.9%	25.5%	13.5%	6.6%	-6.0%

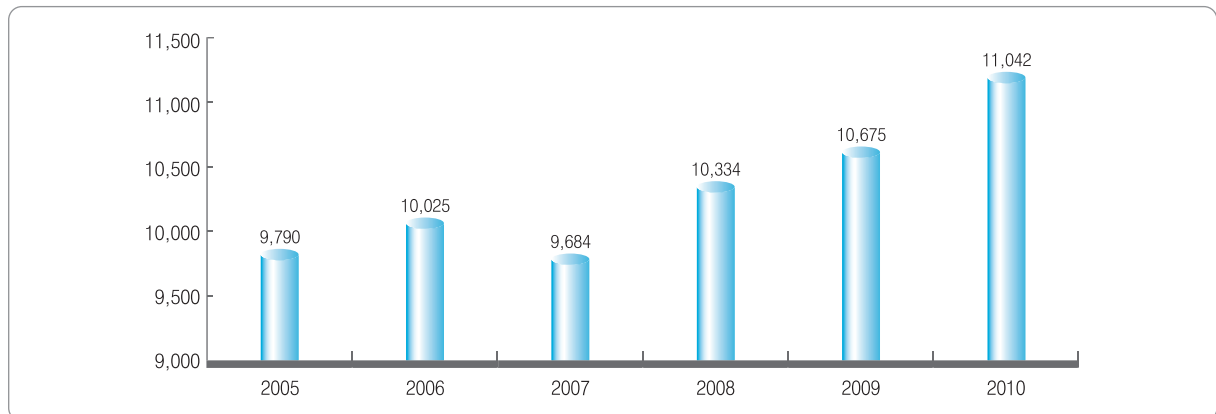
미국 게임시장 플랫폼별 동향

1) 아케이드게임

- 미국의 아케이드게임 시장은 비디오 콘솔의 보급률이 급격하게 증가한 1990년대 후반 급감한 이후, 2000년대 들어서는 완만한 증가 추세임
- 2006년 시장 규모가 소폭 증가하였다가 2007년에는 전년 대비 3.4% 감소한 97억달러 규모를 기록

〈미국 아케이드게임 시장규모 및 전망〉

(단위 : 백만달러)

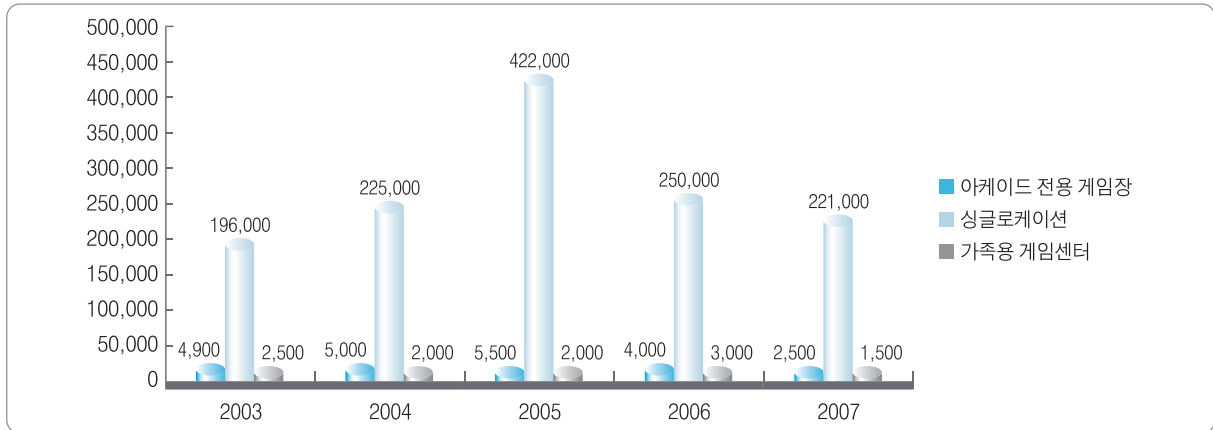


- 2008년부터는 가족용 게임센터의 발달에 힘입어 다시 증가세로 돌아서고, 2010년까지 조금씩 성장세를 이어갈 전망

- 2007년 말 기준으로 아케이드 전용 게임장이 2,500개소, 거리에서 쉽게 이용할 수 있는 싱글로케이션 형태가 221,000개, 가족용 게임센터가 1,500개가 영업 중인 것으로 나타남

〈미국 아케이드게임 서비스 형태별 업소 수〉

(단위 : 개소)



- 향후, 미국 아케이드게임 시장은 대형화를 통한 규모의 경제를 추구하면서, 점차 성인용 시장으로 전환을 통해 완만한 성장세 예상

2) PC게임

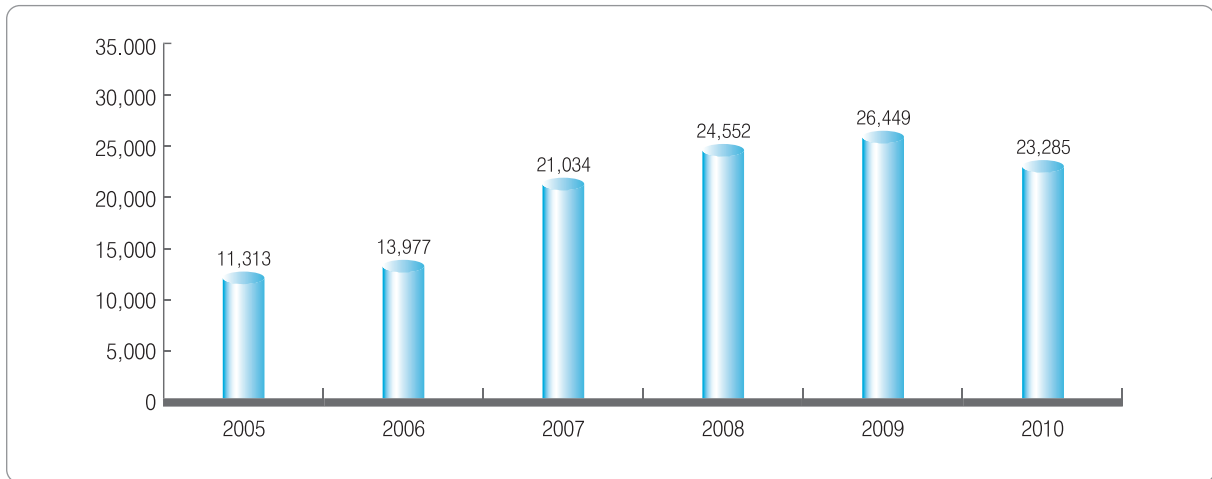
- 미국 PC게임 시장 규모는 2007년 9억 6,000만달러에서 2010년 8억 1,000만달러 규모로 감소할 것으로 예상
 - 대부분의 PC게임이 온라인게임으로 전환하는 추세에 있기 때문에 당분간 하락세는 지속될 전망
- 기존 패키지 판매 방식이 아닌 인터넷을 통한 GOD(Game on Demand) 방식에서의 유통 구조 변화를 통해 PC게임도 새로운 활로 모색 중

3) 비디오게임

- 미국의 비디오게임 시장은 전체 플랫폼에서 가장 큰 비중을 차지
- 2005년 이후 매우 높은 성장세를 기록하여 2009년에는 약 264억달러에 달할 것으로 전망
 - 2006년과 2007년의 비디오게임의 높은 성장은 2005년 말에 발매된 MS의 Xbox360을 필두로, 2006년 말에 소니의 PS3, Nintendo의 Wii가 차례로 출시되면서 하드웨어 및 소프트웨어의 판매가 급증하였기 때문임
 - 2010년에는 차세대 콘솔의 교체 주기와 맞물리면서 소폭 하락세로 돌아설 것으로 예상됨

〈미국 비디오게임 시장규모 및 전망〉

(단위 : 백만달러)



- 미국 비디오게임의 하드웨어 시장은 2007년을 정점으로 하락세에 접어드는 반면, 소프트웨어 시장은 2009년까지 꾸준히 성장, 200억달러의 시장규모를 형성할 것으로 예측됨

4) 온라인게임

- 미국의 온라인게임 시장은 브로드밴드 보급이 빠르게 확산되면서 향후 급격한 성장 예상
- WOW의 성공으로 PC 온라인게임에 대해 관심이 높아지고 있으며, 대형 퍼블리셔들이 온라인 게임 시장 진출을 적극 모색 중임
- 2006년 기준으로 미국의 브로드밴드 가입자는 약 5,000만명이며, 이후 꾸준히 증가하여 2008년에는 약 7,600만명, 2010년에는 8,900만명에 달할 것으로 전망됨

5) 모바일게임

- 2005년에 2억 5,000만달러에 불과했던 미국 모바일게임 시장은 2006년에는 5억 7,000만달러, 2007년에는 7억 2,000만달러를 기록
- 미국 이동통신 사업자별 가입자 규모는 2007년 1분기를 기준으로 AT&T Mobility가 6,200만명, Verizon Wireless가 약 6,100만명, Sprint Nextel이 5,500만명, T-Mobile이 약 2,600만명의 가입자를 보유한 것으로 나타남
- 미국 모바일게임 시장은 이동통신 가입자의 꾸준한 증가, 모바일 단말기의 기술 발전, 무선 인터넷 속도의 향상 등을 기반으로 세계 모바일게임 시장과 마찬가지로 지속적으로 성장할 것으로 전망됨

■ 유럽 게임시장 동향

개황

- 유럽은 미국, 일본과 달리 전통적으로 PC기반의 게임시장이 크게 발달
 - 비디오게임이 가장 큰 규모를 형성하고 있지만, 타 권역과 비교할 때 네트워크를 이용하지 않는(Stand alone) 형태의 PC게임들이 높은 인기를 누리고 있음
- PC게임의 인기로 힘입어 PC 온라인게임 또한 빠른 속도로 보급 확산 중임

유럽 게임시장 플랫폼별 동향

1) 아케이드게임

- 2007년 유럽의 아케이드 시장 규모는 4.4% 감소한 102억달러 규모로 집계

〈유럽 아케이드게임 시장규모 및 전망〉

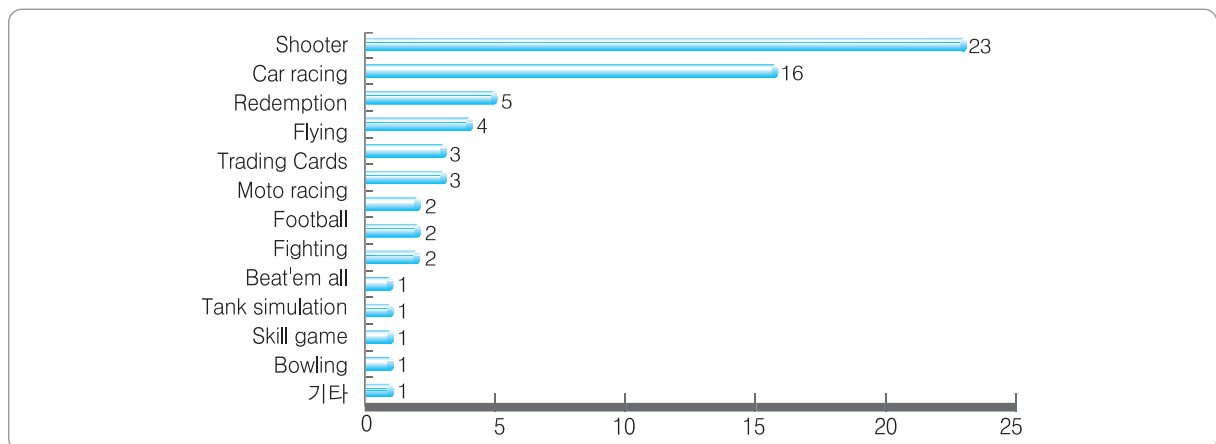
(단위 : 백만달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010
게임기 판매액	4,378	4,496	4,299	4,587	4,739	5,006
게임기 운영수익	6,077	6,241	5,966	6,367	6,577	6,699
합계	10,455	10,737	10,265	10,954	11,316	11,705
성장률	-	2.7%	-4.4%	6.7%	3.3%	3.4%

- 현재 유럽지역에 출시된 아케이드게임의 타이틀 수는 총 65종으로 장르별로 살펴보면, 슈팅 게임이 23종으로 가장 많고, 자동차 경주 게임이 16종으로 나타남

〈유럽 아케이드게임 장르별 타이틀 수(2008년 3월 기준)〉

(단위 : 종)



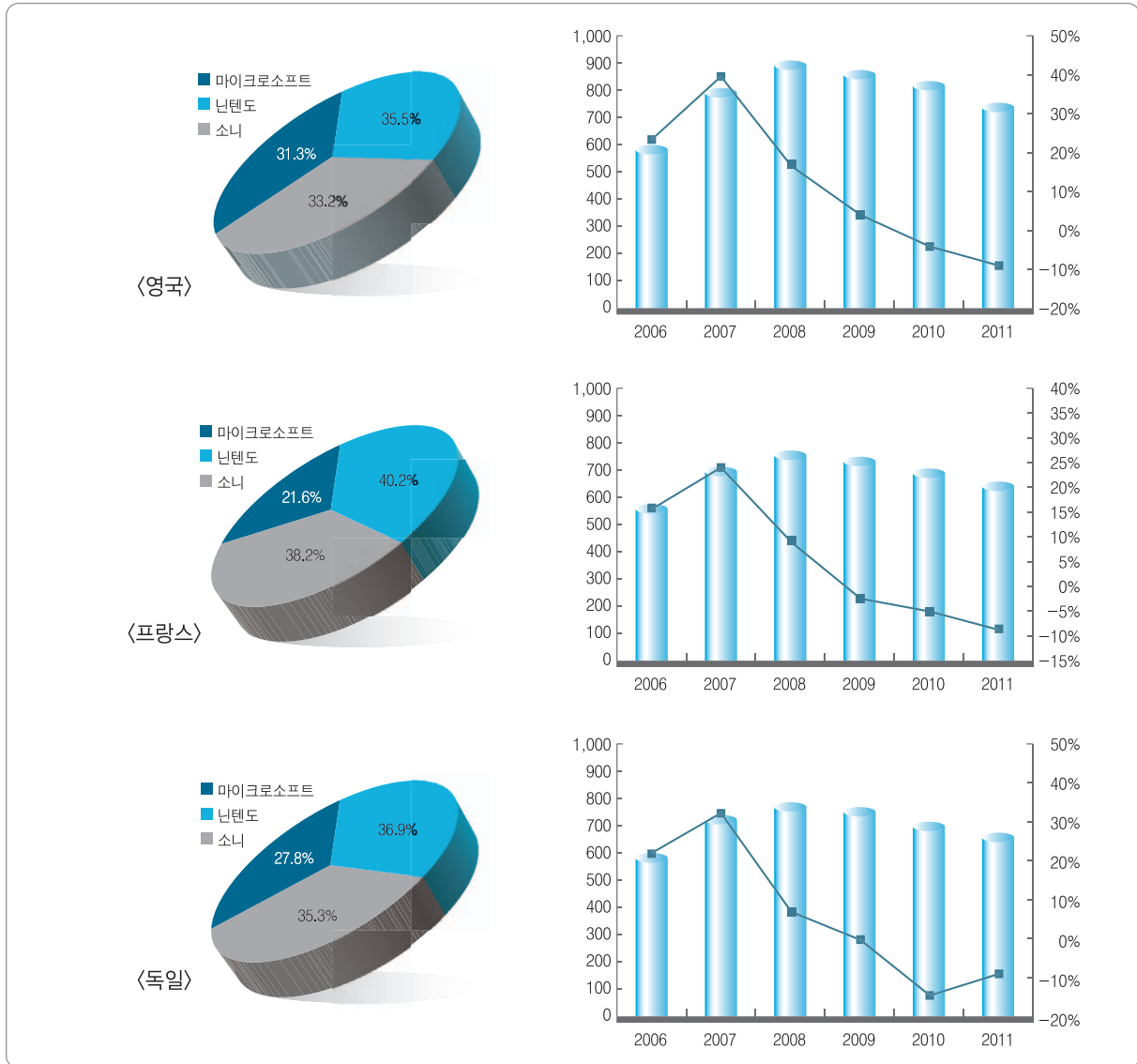
2) 비디오게임

- 차세대 게임기 Xbox 360, PS3, Wii의 유럽 시장에서 경쟁 가속화

- 시장에 가장 먼저 발표된 Xbox 360은 2007년 한 해 동안 출하량이 줄어들었으며, 그 자리를 Wii와 PS3가 메우고 있는 양상

〈영국, 프랑스, 독일의 콘솔 플랫폼별 점유율 및 성장추이〉

(단위 : 백만달러, %)

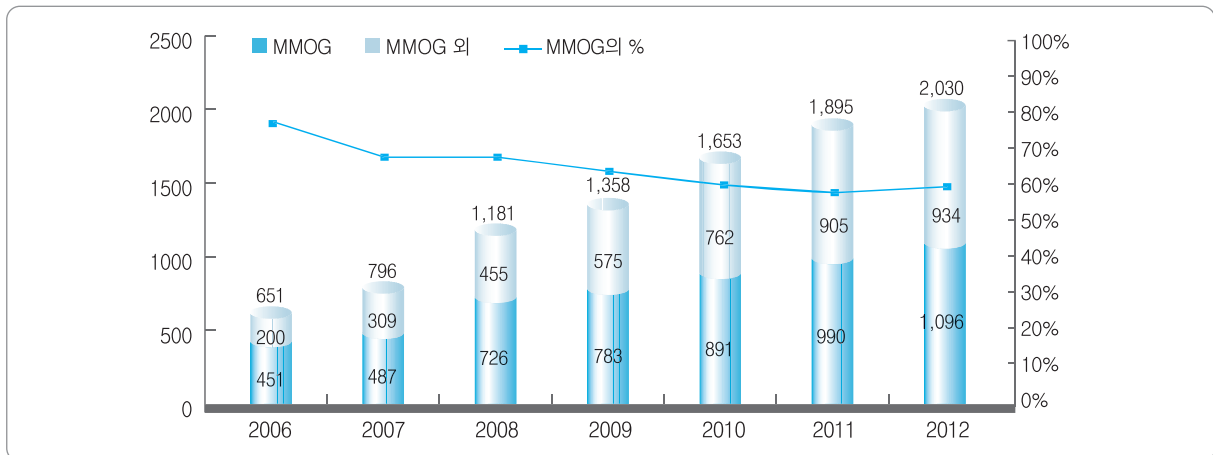


3) 온라인게임

- 유럽 온라인게임 시장규모는 2007년 7억9,600만달러로 전년대비 22.3%의 성장하였으며, 지속적인 성장률을 기록하면서 2010년에는 16억 5,300만달러 규모의 시장을 형성할 것으로 전망됨

〈유럽 온라인게임 시장규모 및 전망〉

(단위 : 백만달러)



- 장르별로는 2007년 60% 이상을 보이고 있는 MMOG의 시장 점유율이 2011년까지 지속적으로 줄어 50%대로 수렴할 것으로 전망되며, 반면 FPS/액션, 스포츠/레이싱, 전략, 어린이, 캐주얼 게임 장르의 시장은 비중이 점차 증가하면서 시장 점유율에서 MMOG와 균형을 이루어 갈 것으로 예측됨
- 영국이 유럽지역에서 가장 큰 게임시장을 형성하고 있지만, 온라인게임 시장은 독일이 가장 규모가 큼
 - 온라인게임 전체 시장규모는 국가별로 정확하게 집계되지 않으나, MMOG 규모만을 비교할 때 독일, 영국, 프랑스, 이탈리아, 스페인 순으로 나타남

〈유럽 주요 국가별 MMOG 게임 가입자 수와 시장규모 추이〉

(단위 : 천명)

국가	구분	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2006-11 CAGR
독일	가입자수	162	477	678	838	982	1,095	1,185	1,256	13.1%
영국	가입자수	113	317	435	534	630	708	773	827	13.7%
프랑스	가입자수	67	201	293	368	438	495	543	583	14.8%
이탈리아	가입자수	34	99	143	181	215	242	262	278	14.2%
스페인	가입자수	24	77	128	161	190	213	232	248	13.7%
기타	가입자수	130	368	503	611	714	796	862	915	12.7%
합계	가입자수	530	1,539	2,180	2,693	3,169	3,549	3,857	4,107	13.5%

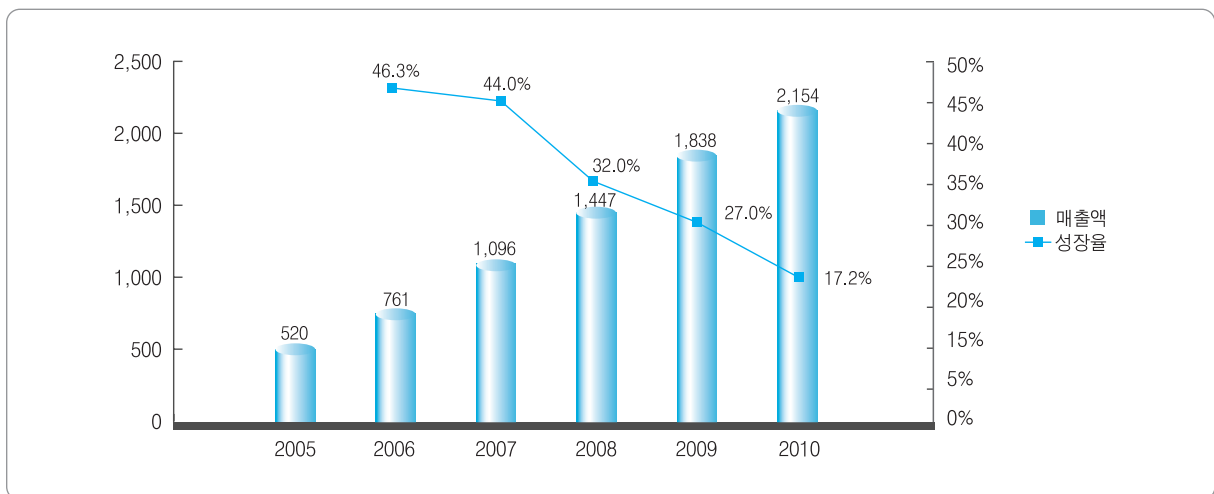
- 유럽의 온라인게임 비즈니스모델은 CD패키지 판매, 정액제, 광고기반 무료게임, 아이템 기반 게임 등이 모두 채용되고 있으며, 대부분 CD패키지에서 시작하여 정액제, 아이템 거래 순으로 비즈니스 모델이 진화하고 있음

4) 모바일게임

- 유럽은 일찍부터 이동통신 서비스가 발달하여 대부분 국가의 이동통신 보급률은 100% 이상으로 나타남
 - 서유럽 지역은 이미 2005년부터 지역 평균 보급률이 100%를 넘어섰으며, 최근 이동통신가입자가 급증하고 있는 동유럽지역은 2007년 지역 평균 보급률이 92.9%에 달함
- 모바일 인프라를 바탕으로 모바일게임 시장은 2006년 7억 6,100만달러에서 2007년 10억9,000만달러로 44%의 성장률을 기록

〈유럽 모바일게임 시장규모 및 성장률 추이〉

(단위 : 백만달러)



- 유럽 모바일게임 시장의 주요 특징은 전반적으로 완만한 성장세를 보이면서 부익부 빈익빈 현상이 더욱 심화되어 프랑스의 Gameloft, Vivendi Mobile을 제외하고는 대부분의 업체가 미국 업체에 합병됨

■ 일본 게임시장 동향

개황

- 전통적인 게임강국인 일본은 2007년 세계 게임시장의 19.8%를 차지
 - 2006년도의 21.3%보다는 약간 줄어들었지만, 2010년에도 19.6%를 차지하며, 지속적으로 게임시장의 한 축을 차지할 것으로 예상됨
- 일본의 게임시장 규모는 2007년 기준 183억달러의 시장 규모를 형성하고 있으며 2010년에는 약 230억달러에 달할 것으로 전망
 - 플랫폼별로 살펴보면, 2007년 아케이드게임은 전년도에 비해 13% 증가한 약 93억달러로 일본 게임시장에서 가장 큰 규모를 차지

- 비디오게임 역시 전년도에 비해 약 11억달러가 증가한 75억달러로 꾸준히 증가하고 있으며 2010년에는 금액 면에서는 109억달러, 103억달러에 달할 것으로 예상
- PC게임의 경우에는 2007년 1.6억 달러에서 2010년 1.3억달러로 계속 조금씩 감소할 것으로 전망
- 온라인게임의 경우 성장률이 2005년에서 2006년에 45.0% 증가한데 비해 2007년은 5.6%의 증가율을 나타냄. 온라인게임도 조금씩 증가할 것으로 예상되며, 2010년에는 10억달러의 시장 규모를 형성할 전망
- 모바일게임의 경우에는 2007년 5.8억달러에서 2010년에는 7.1억달러로 증가할 것으로 전망

〈일본의 플랫폼별 게임 시장규모〉

(단위 : 백만달러)

구 분		2005	2006	2007	2008	2009	2010
아케이드게임	매출액	7,750	8,200	9,263	9,800	10,339	10,908
	성장률	-	5.8%	13.0%	5.8%	5.5%	5.5%
PC게임	매출액	203	182	164	151	140	129
	성장률	-	-10.3%	-9.9%	-7.9%	-7.3%	-7.9%
비디오게임	매출액	4,587	6,346	7,476	9,326	9,942	10,279
	성장률	-	38.3%	17.8%	24.7%	6.6%	3.4%
온라인게임	매출액	544	789	833	917	978	1,033
	성장률	-	45.0%	5.6%	10.1%	6.7%	5.6%
모바일게임	매출액	449	522	576	654	690	709
	성장률	-	16.3%	10.3%	13.5%	5.5%	2.8%
전 체	매출액	13,533	16,039	18,312	20,848	22,089	23,058
	성장률	-	18.5%	14.2%	13.8%	6.0%	4.4%

※ 자료 : Playmeter 2004~2007, Enterbrain 2008, Informa 2005~2007, IDC 2008, DFC Intelligence 2006~2007, iResearch 2008, Wireless world forum 2006, Screendigest 2006, In-Stat 2006, CCID 2007

일본 게임시장 플랫폼별 동향

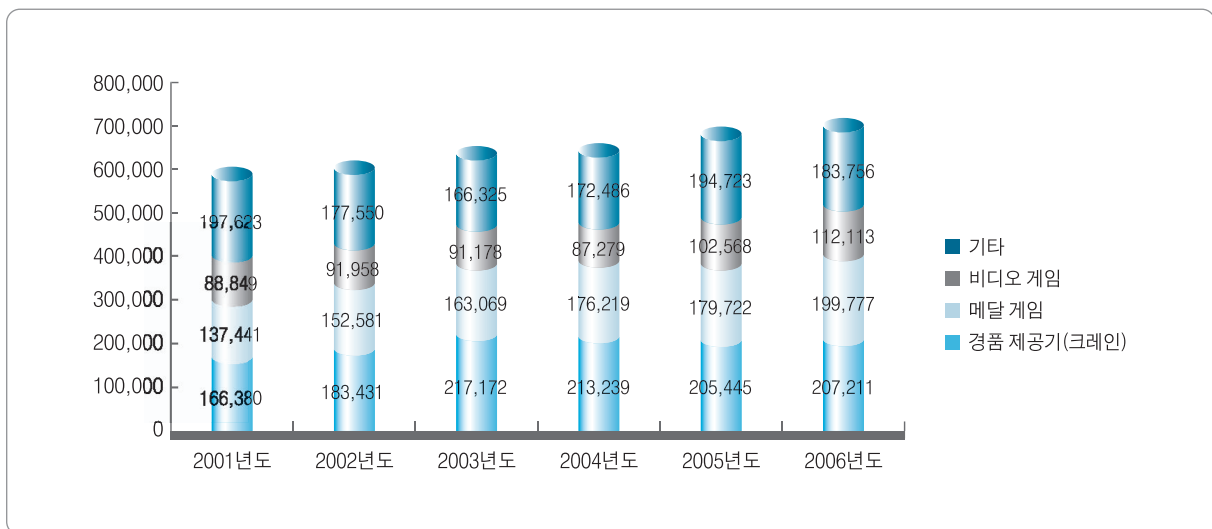
1) 아케이드게임

- 2007년 세계 아케이드게임 시장규모는 327억달러 중에서 일본 아케이드게임 시장은 28%가 넘는 93억달러에 달함
- 일본의 아케이드게임 시장은 2008년에는 증가율이 2007년에 비해 다소 감소할 것으로 예상 되지만, 꾸준히 약 5%대의 증가율을 보이며, 2010년에는 109억달러에 달하는 규모로 성장할 전망

- 2006년 아케이드 게임기 판매액은 2,234억엔이며, 일본 내수용은 2,102억엔이고, 해외 수출용은 132억엔으로 집계됨
- 2001년 이후 일본 내수용 게임기 판매액은 지속적으로 성장하여 2006년 현재, 2001년 대비 900억엔이 증가한 것에 비해 해외 수출용은 지속적으로 감소해서 2001년 대비 74억엔이 감소
- 2006년 게임업소 운영수익은 7,029억엔으로 5년 연속 증가

〈일본 게임업소 운영수익 추이〉

(단위 : 백만엔)



2) PC게임

- 일본의 PC게임 시장은 세계 PC게임 시장 감소에 따라 약 8%씩 지속적으로 성장률이 감소할 전망
- 일본의 PC게임 판매 시장은 온라인게임과 관련한 상품이 많이 발매되었는데, 온라인게임 내에 사용 가능한 이용권 첨부 아이템이나 계절용 패키지, 다양한 특전이 부가된 한정 패키지가 발매되어 인기를 끌고 있음

3) 비디오게임

- 향후 일본 비디오게임 시장은 지속적으로 증가하여 2010년에는 약 103억달러에 달할 전망
- 2007년 소프트웨어 판매량은 전년대비 1.9% 감소한 74,039,184개를 판매

〈일본 비디오게임 소프트웨어 판매량〉

(단위 : 개)

구분	2006년도	2007년도	전년대비
Nintendo DS	40,592,583	35,635,201	-12.2%
PS 포터블	6,900,729	7,118,912	3.2%
Wii	4,374,420	13,968,268	219.3%
PS3	1,138,063	3,583,159	214.8%
PS2	18,847,067	11,873,910	-37.0%
Xbox360	1,022,298	1,463,146	43.1%
GBA	2,197,561	252,793	-88.5%
PS	118,897	73,604	-38.1%
GC	270,032	-	-
드림 캐스트	24,185	2,620	-89.1%
Xbox	963	14,892	1,446.4%
기 타	-	52,679	-
합 계	75,486,798	74,039,184	-1.9%

- 2008년 3월 30일까지 각 하드웨어의 누계판매는 2004년 발매된 Nintendo DS가 2천2백만대로 가장 많이 판매됨

〈일본 콘솔 하드웨어의 누계 판매 대수〉

(단위 : 개)

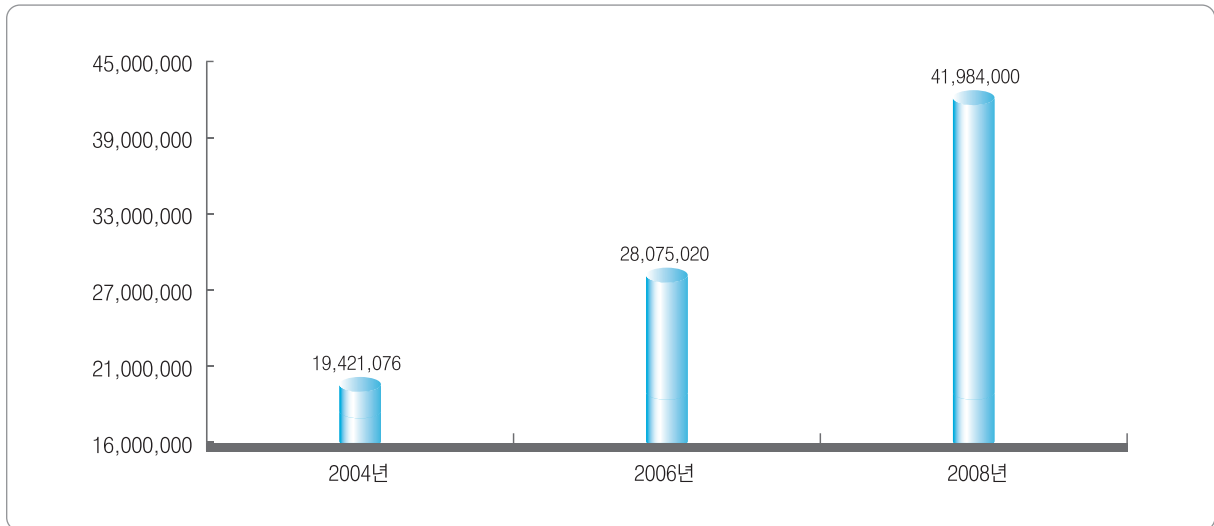
	하드웨어명	제조회사명	발매일	추정 누계판매 대수
휴대 게임기	Nintendo DS(Lite 포함)	Nintendo	2004년 12월 2일	22,169,761
	플레이스테이션 포터블	Sony 컴퓨터 엔터테인먼트 재팬	2004년 12월 12일	8,574,026
	게임 보이 어드밴스(SP, 마이크로 포함)	Nintendo	2001년 3월 21일	15,527,291
거치 게임기	Wii	Nintendo	2006년 12월 2일	5,695,579
	플레이스테이션 3	Sony 컴퓨터 엔터테인먼트 재팬	2006년 11월 11일	2,009,492
	플레이스테이션 2	Sony 컴퓨터 엔터테인먼트 재팬	2000년 3월 4일	21,226,421
	Xbox360	마이크로소프트	2005년 12월 10일	602,558

4) 온라인게임

- 2007년 세계 온라인게임 시장에서 일본 온라인게임이 차지하는 비중은 약 12%이며, 2010년 에는 약 10억달러에 이를 전망
- 2007년 일본 온라인게임 환경은 PC기반 보다는 가정용 게임 전용기로 전환
- 무료 온라인게임 및 아이템 유료 판매 형태의 비즈니스 모델은 일본에서 성공하지 못하고 있음
- 월정액 서비스를 통해 가정용 게임기와의 연계나 패키지 판매와 같이 복합적인 서비스를 제공하는 온라인 게임업체들이 성공을 거듭

〈일본 온라인게임의 등록 회원 수〉

(단위 : 명)

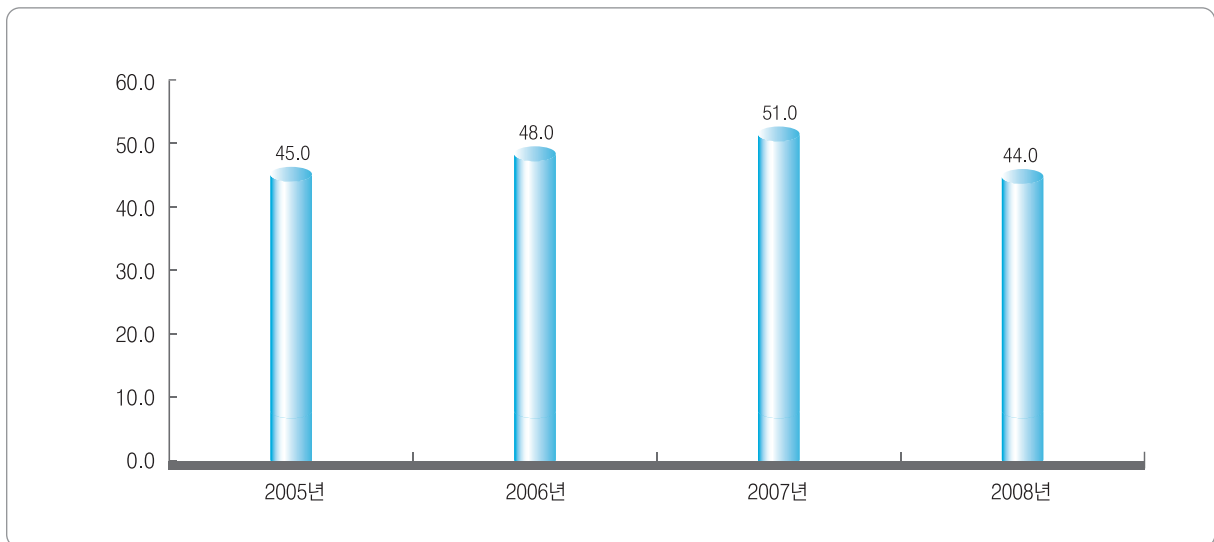


5) 모바일게임

- 2007년 일본의 휴대전화 판매 대수는 2006년 4,800만대에서 약 300만대가 증가한 5,100만 대이며, 2008년에는 약간 감소하여 약 4,400만대가 판매될 것으로 예상됨

〈일본 휴대전화 연간 판매 대수〉

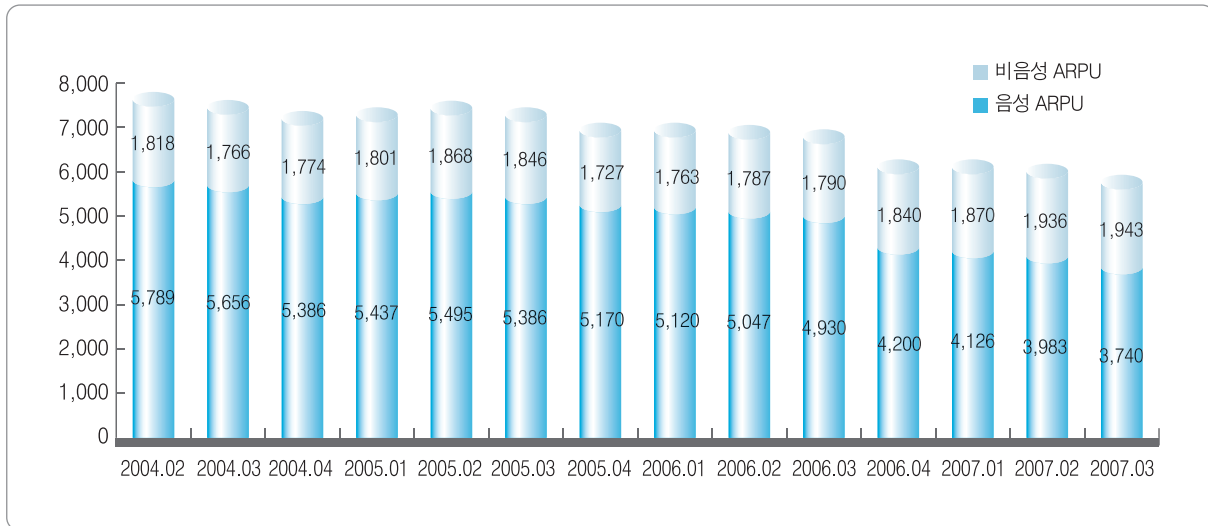
(단위 : 백만대)



- 일본의 휴대전화 가입자 1인당 수입의 추이는 조금씩 감소하고 있음

〈일본 휴대전화 가입자 1인당 수입(ARPU) 추이〉

(단위 : 엔)



■ 중국 게임시장 동향

개황

- 중국 게임시장은 온라인게임과 모바일게임을 중심으로 발달

〈중국 온라인게임 및 모바일게임 시장규모 및 전망〉

(단위 : 백만달러)

구분		2005	2006	2007	2008(E)	2009(E)	2010(E)
온라인게임	매출액	600	1,000	1,700	2,500	3,400	4,400
	성장률	-	66.7%	70.0%	47.1%	36.0%	29.4%
모바일게임	매출액	169	316	504	672	821	1,021
	성장률	-	87.0%	59.5%	33.3%	22.2%	24.4%

- 중국의 아케이드게임은 오랫동안 정부로부터 정책적인 규제를 받아왔으나 OEM 생산과 수출을 중심으로 새롭게 성장하고 있음
- 2007년 한 해 동안, 온라인게임은 전년 대비 70%라는 높은 성장률을 기록
 - 부분유료화 모델을 중심으로 한 다양한 과금체계에 대한 실험과 소재 다양화 등으로 질적인 개선 진행 중
 - 특히, 중국 정부의 문화산업에 대한 지원 의지가 확실히 드러나면서 자국 업체들이 개발한 게임의 강세가 이어져, 한국 업체들에게 중국 시장은 레드오션화되고 있음

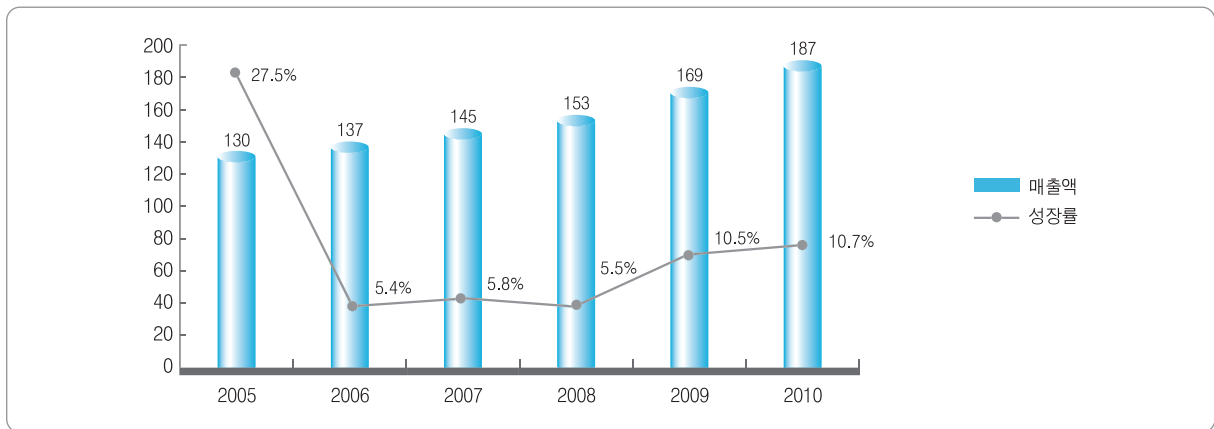
중국 게임시장 플랫폼별 동향

1) 아케이드게임

- 2000년 이전의 중국 아케이드게임 시장규모는 게임장 약 10만개, 관련업체 100여개에 이를 정도로 활황을 이루었음
 - 하지만, 불법운영과 각종 사회문제 야기로 2000년 8월부터 중국 정부는 아케이드게임 산업에 대한 포괄적인 규제에 나섰고, 이러한 정책의 영향으로 중국 내 대부분의 대규모 게임기 생산업체들은 수출로 전환, 해외업체들의 생산기지 역할을 담당하고 있음
- 특히 국가가 문화산업을 육성하는 정책을 시행하면서 아케이드게임 산업 성장에 새로운 기회를 부여하고 있으며, 아케이드게임 산업의 국제 교역 증가로 인해 외국기업의 진출이나 투자도 활성화되고 있음

〈중국 아케이드게임 시장규모 및 전망〉

(단위 : 백만달러)

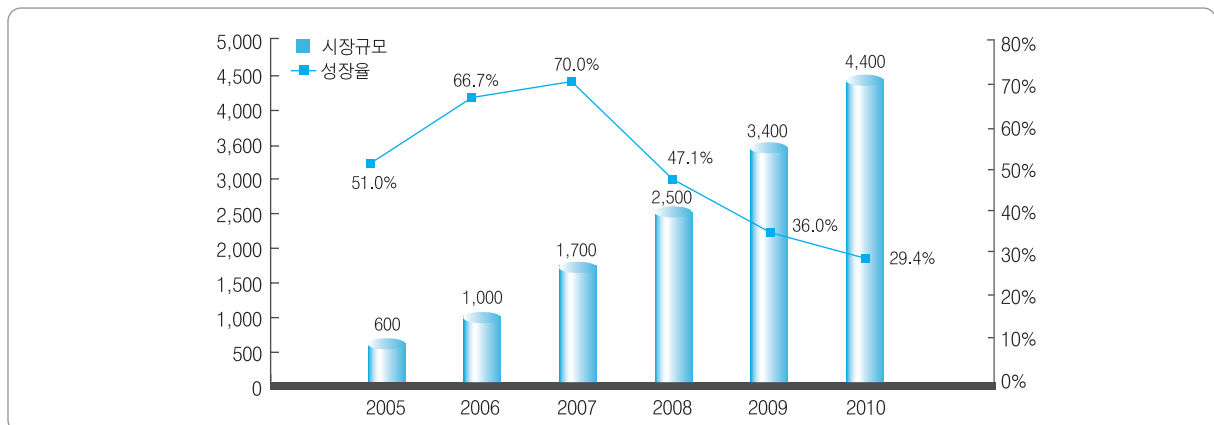


2) 온라인게임

- 2007년 중국 온라인게임 시장 규모는 약 17억달러 규모로, 2006년에 비해 70% 성장

〈중국 온라인게임 시장규모와 전망〉

(단위 : 백만달러)



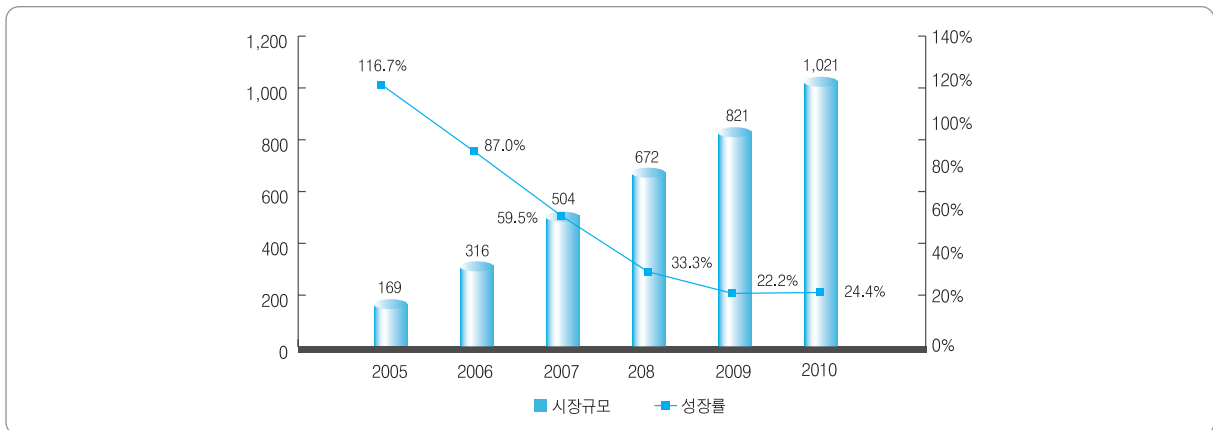
- 온라인게임의 무료화 운영이 주류로 자리잡았으며, 중국 온라인 게임 이윤창출 방식이 다양하게 변하고 있음
 - 2006년에 게임 제품은 16%에 해당하는 제품만이 유료 과금제 방식을 채택
 - 기존의 포인트카드 혹은 월정액카드 판매를 주요 매출로 하였던 방식에서 점차 사이버 아이템과 부가가치서비스 위주로 전환
- 시장점유율 측면에서 MMOG가 현재는 주도적 위치를 차지하고 있으나 점차 캐주얼 게임시장의 강세로 향후 MMOG와 주도권 다툼이 치열해질 것으로 예상
- 게임업체들 중 이윤창출에 성공한 회사들의 수가 점차 증가, 게임관련 무역격차가 축소되고 중국 온라인게임 시장은 더욱 성숙해질 전망
- 2007년 중국 네티즌의 수는 1억 6,200만명이며, 이중 47%가 온라인게임을 이용하고 있음
- 2007년 한 해 동안, 중국 내에서 100만명 이상이 이용한 온라인게임은 총 16종으로 나타났으며, 10개의 게임이 중국, 5개가 한국, 1개가 미국 업체에서 개발된 게임으로 나타남

3) 모바일게임

- 2007년 중국 모바일게임 시장의 규모는 5억400만 달러로 전년대비 59.5%가량 성장

〈중국 모바일게임 시장규모와 전망〉

(단위 : 백만달러)



- 현재 중국에는 수십 개에 달하는 휴대폰 브랜드가 존재하며 각 브랜드별로 적게는 수십 종에서 많게는 100여종에 달하는 모델들을 내놓고 있어 게임 개발비의 상승과 개발 기간의 장기화로 어려움을 겪고 있음
- 중국 모바일게임 시장은 게임 품질의 양극화가 심해지고 있으며, 저품질의 게임이 난립하는 상황이 벌어지고 있음
- 중국 모바일게임 시장의 주 고객층은 23~35세이며, 체스나 카드류와 같은 보드게임을 주로 이용
- 현재 중국 모바일게임 시장은 차이나 모바일과 차이나 유니콤, 두 회사가 시장을 양분하고 있음

게임산업진흥 2차 중장기계획 수립을 위해
게임관련 업계·학계·관련 협·단체 등 많은 분들이 도움을 주셨습니다.

'The Second Revolution'

게임산업진흥 중장기계획

발행인 : 유 인 촌

발행처 : 문화체육관광부 (www.mcst.go.kr)

발행일 : 2008. 12. 3

정책수립

문화콘텐츠산업실장	모철민
콘텐츠정책관	김재원
게임산업과장	유병채
게임산업과 사무관	최종철, 이희란, 강민아
게임산업과 담당	김덕수, 김철근, 김규영, 김정아, 유준희

정책지원

(재)한국게임산업진흥원

※ 본 보고서에 대한 문의사항은 문화체육관광부 게임산업과
(02-3704-9364~9368)로 연락해 주시기 바랍니다.

게임산업진흥 중장기계획

(2008년~2012년)