

비상경제장관회의

24-8-3

(공개)

게임산업 제2의 도약을 위한 '24~'28 게임산업 진흥 종합계획

2024. 5. 1.

관 계 부 처 합 동

'24~'28 게임산업 진흥 종합계획(요약)

I 게임산업 동향 및 추진배경

◇ 온라인 PC게임, 모바일게임 통한 눈부신 성장 이후 게임산업 제2의 도약 필요

① '22년 게임산업 매출액 22조 원(세계 4위)으로 역대 최고, 콘텐츠 수출액의 70% 차지

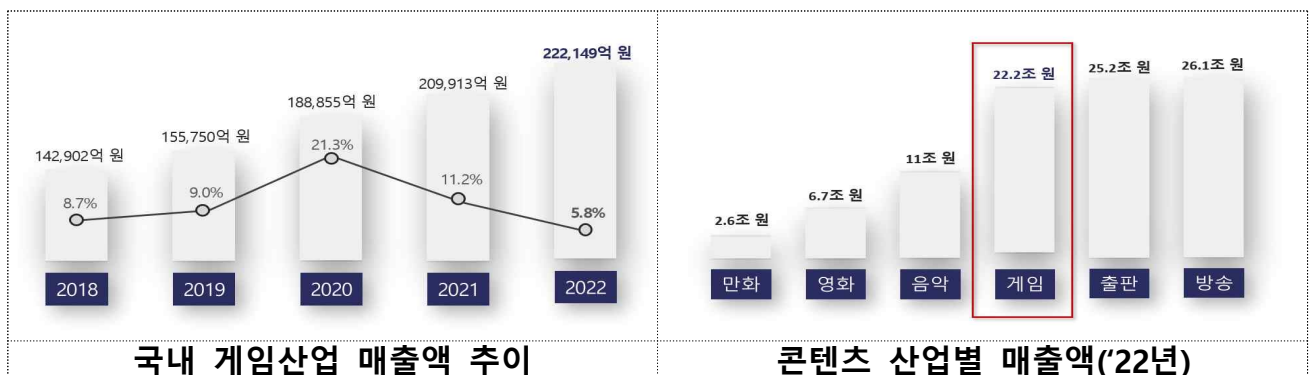
② 세계인구의 43%, 국내 인구의 63%가 즐기는 대중 여가로 지속적 발전 가능

☞ 다만, 특정 장르 위주의 게임 양산, 중국 게임의 경쟁력 향상 등으로 게임 산업 성장 둔화 예상, 게임산업의 재도약을 위한 진흥책 필요

□ 국내 게임산업의 눈부신 성장

○ '22년 기준 국내 게임산업 매출액 22.2조 원(세계 4위), 전년 대비 5.8% 성장('22년), 해외 시장 대비 6배 높은 성장률(세계 평균 0.9%)

- 콘텐츠 산업별 매출액 비교 시 출판, 방송과 비슷한 수준



○ '22년 게임 수출액은 약 90억 달러로, 전체 콘텐츠 수출액의 70%*차지, 정부 30대 수출 유망품목**으로 지정('23.6)

* 콘텐츠산업 수출액 132.4억 달러(약 18조 원) 중 게임 수출액 89.8억 달러(약 12조 원)

** 전기차, 고성능 메모리 반도체, 투명 OLED 등과 함께 수출 유망품목 지정

□ 게임은 세계적 여가문화로 지속적 성장 가능

○ '22년 세계 게임이용자는 33억 명*으로 세계인구의 43% 차지

- 국내 게임 이용률* 63%로, 국민대표 여가 생활 중 하나

⇒ 다만, 특정 장르(MMORPG) 일변도의 PC·모바일 게임 양산 및 중국 게임 경쟁력 강화로 인해 '23년 매출액 11% 감소 전망

Ⅱ 추진전략 (3개 전략, 12개 과제)

- ◆ 콘솔게임 육성, 창의적 인디게임 지원 등으로 K-게임 재도약 기반 마련
- ◆ 규제 혁신으로 자율적인 토대 위에 공정한 게임의 룰 마련
- ◆ 게임강국 대한민국 위상에 맞는 게임산업 저변 확대

비전

2028년, 게임산업 제2의 도약 원년

목표

K-게임 매출

('22) 22.2조 원

→ ('28) 30조 원

* 연평균 5.0% 성장

K-게임 수출

('22) 89.8억 달러

→ ('28) 120억 달러

* 연평균 5.0% 성장

K-게임 일자리

('22) 8.4만 명

→ ('28) 9.5만 명

* 연평균 2.0% 성장

전략

게임산업
글로벌
경쟁력
강화

규제 혁신 및
공정게임
환경조성

게임산업
저변 확대

추진
과제

1. 콘솔게임 산업 생태계 집중 조성

2. 다양하고 창의적인 인디게임 지원

3. 주요 시장별 수출 지원 전략 마련

4. 게임산업 혁신성장 동력 마련

5. 온라인 게임 과몰입 예방조치 자율성 확대

6. 게임물 등급분류 관련 제도 개선

7. 아케이드·게임제공업 영업환경 개선

8. 공정한 게임의 룰 마련

9. 이스포츠 활성화 추진

10. 게임 전문인력 양성 및 취업 지원

11. 모두가 즐기는 건전 게임 문화 조성

12. 게임 종주국 위상 확립 기반 확충

Ⅲ 과제별 세부내용

① 게임산업 글로벌 경쟁력 강화

콘솔 집중 육성	① 콘솔 플랫폼사(MS, 소니, 닌텐도) 연계 우수 게임 발굴 ② 콘솔게임 맞춤형 맞춤형 제작 지원 ③ 제작 단계부터 집중 홍보하는 'K-게임 얼리액세스' 추진
인디게임 지원	① 선도기업과 연계한 상생 협력형 창업 지원 ② 창업 인재 교육 및 게임허브센터 입주 지원 ③ 게임 기획·제작 및 해외 판로개척 확대
시장별 수출 전략	① 중국 시장 진출 위한 통상협력 강화(판호 발급 확대 노력) ② 한국 게임에 대한 관심이 많은 사우디, UAE 등 중동시장 공략 ③ 세계 시장의 절반 이상을 차지하는 북미·유럽시장의 콘솔시장 개척
혁신성장 동력	① AI, AR·VR 활용한 신기술 활용 지원 ② 게임 투·융자 확대 및 제작비 부담 완화 위한 정책적 지원 ③ 게임 저작권 침해 및 불법 프로그램 대응

② 규제 혁신 및 공정게임 환경 조성

규제 혁신	① 온라인게임 본인인증 및 게임시간선택제 개선 ② 게임물 등급분류 민간이양 및 내용 수정 신고 등 관련 규정 변경 ③ 아케이드 산업 규제 완화 및 악의적 행위로 인한 행정처분 면제
공정한 게임의 룰	① 게임이용자 권익보호센터 설치 ② 소송 특례 등 집단적·분산적 피해구제 방안 마련 ③ 확률형 아이템 감시 시스템 구축

③ 게임산업 저변 확대

이스포츠 활성화	① 이스포츠 지역 연고제 및 학생 이스포츠 활성화 ② 코치, 방송 기획 등 이스포츠 전문인력 양성 ③ 관광 등 타 산업과 연계한 부가가치 창출
전문 인력 양성	① 게임인재원 분원 검토 및 게임 인재 양성 위한 프로그램 강화 ② 인턴십 등 게임 인재 취업 지원 및 복지기반 조성
건전 게임 문화	① 시니어·장애인 등 취약계층 게임 활성화 및 디지털 치료 확대 ② 청소년 게임 과몰입 예방 위한 리터러시 및 사회적 인식 개선 ③ 게임 문화 축제, 캠프 등 가족이 함께 즐기는 문화 조성
종주국 위상 확립	① 국내 게임 역사보존·수집 관련 복합 문화 공간 구축 ② 국내 최대 게임쇼 '지스타'의 세계적 게임 행사로의 성장지원

순 서

I. 추진배경	1
II. 게임산업 현황 분석	4
III. 정책추진 성과 및 한계	6
IV. 추진전략	5
V. 추진과제	10
1. 게임산업 글로벌 경쟁력 강화	10
2. 규제 혁신 및 공정게임 환경조성	19
3. 게임산업 저변 확대	28
VI. 추진계획	37

I. 추진배경

수립 근거 '게임산업진흥에 관한 법률' 제3조 및 '이스포츠진흥에 관한 법률' 제6조에 따라 게임산업 및 이스포츠 진흥 종합계획 수립

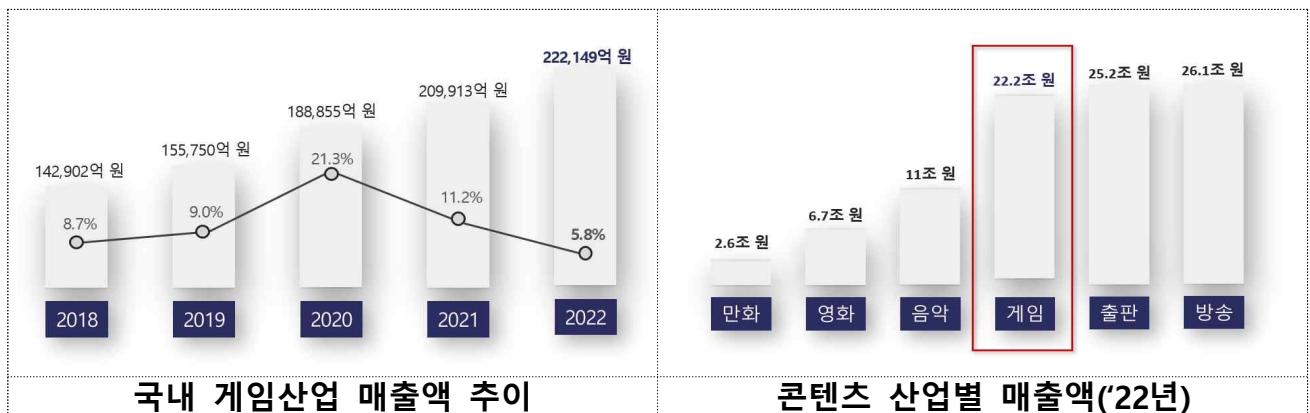
◇ 게임산업 최고 매출액·수출액 달성, 국가 핵심 산업으로 성장

□ 국내 게임산업의 눈부신 성장

- 국내 게임산업 매출액 22.2조 원*, 전년 대비 5.8% 성장('22년), 큰 폭으로 둔화된 해외 게임시장 대비 6배 높은 성장률(세계 평균 0.9%)

* '18년 전체 게임산업 14.3조 원 → '22년 22.2조 원 (연평균 11.8% 성장)

- 콘텐츠 산업별 매출액 비교 시 출판, 방송산업과 비슷한 수준



□ 글로벌 시장을 선도하는 K-게임

- 한국 게임산업 시장규모 전 세계 4위*(7.8%, 세계 시장 규모 약 282조 원)

* 미국(22.8%), 중국(22.4%), 일본(9.6%), 한국(7.8%), 영국(5.6%), 독일(3.9%) 순

- '22년 게임 수출액은 약 90억 달러로, 전체 콘텐츠 수출액의 67.8%*차지, 정부 30대 수출 유망품목**으로 지정('23.6)

* 콘텐츠산업 수출액 132.4억 달러(약 18조 원) 중 게임 수출액 89.8억 달러(약 12조 원)

** 전기차, 고성능 메모리 반도체, 투명 OLED 등과 함께 수출 유망품목 지정

- 'P의 거짓' 세계 3대 게임쇼(독일 게임스컴)에서 3관왕 등극 등 국내 게임의 질적 성장을 통한 글로벌 경쟁력 상승

◇ 게임은 창의성과 기술력이 융합된 최적의 성장산업

□ 글로벌 선도기업으로의 성장 가능성이 높은 산업

○ '22년 발표된 성공적인 유니콘 기업* 11개 중 게임기업이 절반 가량 포함되는 등 글로벌 선도기업으로 성장 가능성이 높은 산업

- 기업공개와 인수합병을 통해 엑시트**에 성공한 유니콘 기업 중 게임 기업이 총 5개(크래프톤, 카카오게임즈, 넷마블, 더블유게임즈, 펠어비스)

* 기업 가치가 10억 달러(1조 원) 이상이고 창업한 지 10년 이하인 비상장 스타트업 기업

** 스타트업이 인수합병, 기업 공개, 매각 등으로 투자한 자금을 회수하는 것을 지칭

□ 첨단기술 및 다른 분야와의 뛰어난 연계성 보유

○ 인공지능, 증강·가상현실 등 첨단기술과의 결합성이 높아, 이를 활용한 새로운 형태의 게임 제작으로 최신 기술의 발전을 선도

인공지능(AI)	증강·가상현실(AR·VR)	클라우드 컴퓨팅
		
인월드AI / AI NPC	애플 / 비전 프로	XBOX / 클라우드 게이밍

○ 하나의 IP를 여러 분야에 활용하는 OSMU(One Source Multi Use)가 활발히 이루어지는 산업으로 영화, 소설, 웹툰 등과 동반성장 가능

소설	드라마	웹툰
		
호그와트 레거시	아스달연대기	신의 탑

◇ 게임은 세계적으로 즐기는 대표적인 여가 문화

□ 게임은 세계적 대중 여가 문화로 자리매김

- '22년 기준 글로벌 게임 이용자는 약 33.4억 명*으로 세계 인구 (약 80억 명)의 42.5%에 달해 세계적인 대중 여가로 성장

* 아시아 18억 명, 중동아프리카 5.7억 명, 유럽 4.5억 명, 남미 3.4억 명, 북미 2.4억 명

- 국내도 게임 이용률* 62.9%로, 국민대표 여가 생활 중 하나

* (국민 게임 이용률) ('21) 71.3%, ('22) 74.4%, ('23) 62.9% ('23년 게임이용자 실태조사)

- 여성 이용자 비율*(미국 40%대, 유럽은 50%대)이 확대되었으며, 장년층**의 경우 스마트폰 보급 이후 게임 접근성 향상

* 국내 여성 게임 이용률 53.9% (남성 게임 이용률 71.5%)

** 미국, 50대 이상 인구의 78%가 스마트폰 보유, 그 중 64% 게임 이용 ('20년)
국내 50대 45.7%, 60~64세 29.9%가 게임 이용 ('23년 게임이용자 실태조사)

□ MZ세대의 대표적인 축제로의 게임

- 소비문화 트렌드 선도하는 MZ세대, 롤드컵(리그 오브 레전드 월드 챔피언십) 등으로 대표되는 이스포츠에 열광

* '23년 롤드컵 결승전 동시 접속자 1억 명, 누적 시청자 4억 명

- 이에 금융, 자동차 등 타 업계에서 MZ세대에 대한 전략적 마케팅 위해 이스포츠 관련 게임사와 후원·파트너십 체결

* 우리은행 어플의 경우, 리그 오브 레전드 대회 우승팀 맞추기 이벤트 등을 통해 월간 활성 사용자 수(MAU)가 168만 명(30%) 증가하여 732만 명 달성

- MZ세대는 게임을 단순히 플레이하는 것에서 나아가 하나의 문화로 인식하여 코스프레, 게임 음악회 등 다양한 영역에 대한 관심으로 확장



게임 캐릭터 코스프레



게임 OST 음악회



게임 일러스트

Ⅱ. 게임산업 현황 분석

◇ 세계 게임시장 동향

□ 엔데믹 이후 급격한 성장세 둔화

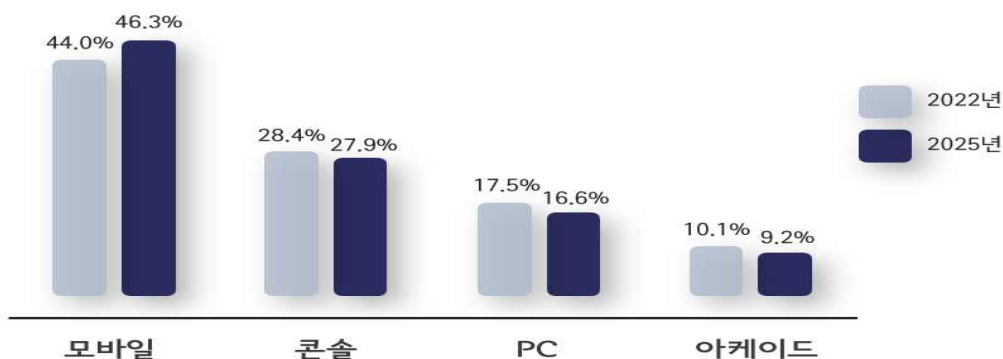
- '22년 게임시장 규모 전년 대비 0.9% 성장한 2,082억 달러 (약 274조 원)로 '21년 성장률 5.9% 대비 5%p 감소

* 글로벌 게임산업 성장률 : ('20년) 9.5% → ('21년) 5.9% → ('22년) 0.9%



□ 게임시장 분야별 비중은 유지 전망

- '22년 기준 모바일(44%), 콘솔(28.4%), PC 게임(17.5%) 순으로 시장 점유, 향후에도 비슷한 수준으로 점유율 유지 전망



- 콘솔게임은 유럽(45%), 북미(40.6%), 남미(36.6%), 아시아(12.9%) 순으로 비중이 높고, 아시아만 유일하게 온라인 PC게임 비중*이 20% 이상

* 온라인 PC게임 비중 남미(14%), 유럽(13%), 북미(11.6%)로 모두 10%대

◇ 국내 게임시장 동향

□ '22년 최고 실적 불구, '23년 매출 감소 전망

- '23년 국내 시장 규모는 '22년 대비 10.9% 감소한 19.7조 원 전망



- MMORPG 장르 일변도의 게임 양산에 따른 이용자의 기대 감소 및 중국 게임 부상 등 글로벌 경쟁 격화로 인한 매출 축소*

* ▲구글 매출 순위 기준 10위 이내 국산 게임은 대부분 MMORPG(리니지 M/W, 오딘 등)이며, ▲중국 게임이 매출 10위 이내 3개(버섯커키우기 등) 차지

□ 게임 이용자, 게임산업 생태계의 중요 구성원으로 부상

- 게임사의 소통 부재, 이용자 기만 등에 대해 집단 시위뿐만 아니라 소송제기 등 게임 이용자의 적극적 행동 증가

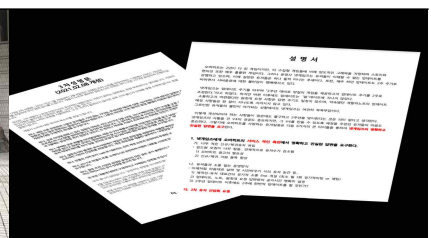
* 일부 게임에 대해 확률형 아이템 관련 기만행위 등으로 공정위 최대 과징금 부과('24.1월), 해당 게임 관련 이용자들 집단 소송 제기(500여 명)



트럭·마차시위



소송제기



커뮤니티 성명서



- 게임사-이용자 간 정보 비대칭을 바로 잡고 공정한 환경을 조성하기 위한 정부의 역할론 대두

Ⅲ. 정책추진 성과 및 한계

1 성과

◇ 게임산업 단계별(창업·제작·수출) 지원 통한 체계적 육성

- (창업·기획) 창업 초기부터 안정적인 성장을 할 수 있도록 글로벌게임허브센터 입주 및 우수 아이디어를 개발할 수 있는 기획지원
 - * 글로벌게임허브센터 '20(51개), '21(61개), '22(54개), '23(55개) 총 221개 기업 입주 지원
 - ** 게임 기획지원 '21(30개, 신규), '22(34개), '23(50개) 총 114개 기업 지원
- (제작·수출) PC/콘솔/모바일/AR·VR(증강·가상현실) 등 분야별 제작 및 독일 게임스컴 등 유력 해외 게임 행사 참가 지원
 - * 게임 제작 지원 '20(40개), '21(68개), '22(72개), '23(84개) 총 264개 기업 지원
 - ** '20~'23년 127개 사 해외마켓 참가 지원, 상담건 수 1,285건, 상담금액 3.7억 달러

산나비		<ul style="list-style-type: none"> ■ 원더포션 제작, 조선 사이버펑크 컨셉 액션게임으로 정식 출시 전 2022 대한민국 게임대상 인디게임상 수상 ■ STEAM 정식 출시('23.11) 및 매출 약 750만 달러
이터널리턴		<ul style="list-style-type: none"> ■ 님블뉴런 제작, 전략기반 서바이벌 게임으로 게임선택 자율지원 통해 매출 약 16.8억 원, 210만 다운로드 달성 ■ 2021 대한민국 게임대상 인기게임상 수상

◇ 문화예술로서의 게임, 공정한 게임의 기반 마련

- (문화적 가치) 문화예술진흥법상 '문화예술*' 정의에 게임이 포함됨에 따라, 게임의 문화적 가치를 기반으로 사회적 인식 개선
 - * 문화예술진흥법 개정('22.9월)으로 '게임'이 문화예술로 인정
- (공정한 룰) 확률형 아이템 정보공개 의무화, 표준약관 개정 등 게임 이용자 권리 구제를 위한 법·제도 개선
 - * ▲확률형 아이템 정보공개 의무화('24.3.22.~) ▲'먹튀 게임' 방지 등을 위한 온라인·모바일 게임 표준약관 개정('24.2.27., 공정위)

◇ 게임산업 성장 둔화 및 편중된 장르 · 수익모델 일변도

- (장르 편중) 성장세 둔화에 따른 새로운 수익모델 필요성에도 불구하고, 전략적 도전보다는 MMORPG, 확률형 아이템에 의존*한 수익구조
 - 콘솔시장 개척 등 게임산업 전반에 새로운 성장동력 발굴**이 필요하지만, 국내 게임산업의 세계 콘솔 플랫폼 점유율은 1.5%에 불과
- * 확률형 아이템 매출 비중: (PC 게임) 76.2%, (모바일 게임) 75%
- ** 세계 콘솔게임 시장규모는 591.4억 달러로, 모바일 게임(44%)에 이어 2위 규모(28.4%)

◇ 과도한 규제로 업계 부담 가중 및 게임 이용환경 개선 필요

- (낮은 규제 실효성) 환경 변화를 고려하지 않은 공급자 중심의 규제로 업계와 이용자 부담 초래, 산업 성장에 제약
- (이용자 보호 체계 미흡) 확률형 아이템 정보 조작 등 불공정 피해 사례가 증가하고 있으나 이용자 보호 방안 부재

◇ 이스포츠 지속가능한 생태계 조성 및 건강한 게임문화 확산 필요

- (이스포츠 위기론) 수익모델 부재, 특정 종목사 중심의 생태계*로 지속 가능한 성장을 위한 전략적 방안 부재
 - * '23년 총 18개 종목 중 상위 4개 게임에서 이스포츠팀 80개 중 45개 운영 (56%) 및 프로선수 398명 중 247명(62%) 활동
- (부정적 인식 상존) 게임에 대한 인식이 개선되고 있으나 WHO의 질병코드 도입 논의* 등 부정적 시각과 편견 상존
 - * 2019년 5월 WHO 게임 이용 장애 질병코드 통과 이후, 민·관 협의체(문체부, 복지부, 의료계, 게임계, 법조계 등으로 구성) 통해 국내 도입 여부 논의 중

【국가별 게임 동향】

미국		<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임콘텐츠에 대한 자율규제 및 사회적 책임 강조 <ul style="list-style-type: none"> - 미국게임기업협회(ESA), 사회적책임 지침 및 자율규제 도입('24.4월) ■ 게임산업 관련 중요 정책 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 안전하고 신뢰할 수 있는 AI에 대한 행정 명령 발령('23.10월)
중국		<ul style="list-style-type: none"> ■ <인터넷 게임 관리 방법> 초안에 게임 규제 신설 및 삭제 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 몰입과 미성년자 게임 규제 위주로 강화 또는 유지 가능성 ■ 첨단기술 활용한 게임기업에 대한 세금 감면 혜택 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 법인세, 해외소득세, 부가가치세 등 혜택
일본		<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 개발·행사 및 지역 창업 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 보조금 약 1500만~3천만엔(보조비율 1/2~1/3) ■ 해외 시장 진출 위한 마케팅, 파트너십 구축 등 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 상한 5,000만엔/사 수준
독일		<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임산업 투자 지속 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 총 98억 유로('23년, 전년대비 1% 증가), 35개 개발 프로젝트 - 게임 개발(모바일, 인공지능 기반, 클라우드 등), 개발자 교육, 해외 시장 진출 지원 집중
프랑스		<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 제작 세액공제 혜택 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 최대 30%, 해외시장진출 마케팅 및 홍보의 경우 최대 50% ■ 스타트업 집중 육성 (French Tech Rise) <ul style="list-style-type: none"> - 해외 시장 진출, 정부기관 간 네트워킹 기회 제공
사우디		<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 글로벌 허브 도약 비전 수립(vision 2030) <ul style="list-style-type: none"> - 일자리창출(39천 개), 국내 총생산 기여(약 18조 원) 목표 - 글로벌 이스포츠대회 개최 및 프로선수 집중 육성(세계 3대) 목표 ■ 창업 및 스타트업 기업 지원 강화
말레이시아		<ul style="list-style-type: none"> ■ 자금 지원, 해외 시장 진출 중심 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 고부가가치 디지털 수출을 촉진, 보조금 30~50% - 디지털 게임 기획-개발-마케팅 보조금 지급(최대 500,000RM)

IV. 추진전략

- ◆ 콘솔게임 육성, 창의적 인디게임 지원 등으로 K-게임 재도약 기반 마련
- ◆ 규제 혁신으로 자율적인 토대 위에 공정한 게임의 룰 마련
- ◆ 게임강국 대한민국 위상에 맞는 게임산업 저변 확대

비전

2028년, 게임산업 제2의 도약 원년

목표

K-게임 매출

(²²) 22.2조 원

→ (²⁸) 30조 원

* 연평균 5.0% 성장

K-게임 수출

(²²) 89.8억 달러

→ (²⁸) 120억 달러

* 연평균 5.0% 성장

K-게임 일자리

(²²) 8.4만 명

→ (²⁸) 9.5만 명

* 연평균 2.0% 성장

전략

게임산업
글로벌
경쟁력
강화

규제 혁신
및
공정게임
환경조성

게임산업
저변 확대

추진
과제

1. 콘솔게임 산업 생태계 집중 조성
2. 다양하고 창의적인 인디게임 지원
3. 주요 시장별 수출 지원 전략 마련
4. 게임산업 혁신성장 동력 마련

5. 온라인 게임 과몰입 예방조치 자율성 확대
6. 게임물 등급분류 관련 제도 개선
7. 아케이드·게임제공업 영업환경 개선
8. 공정한 게임의 룰 마련

9. 이스포츠 활성화 추진
10. 게임 전문인력 양성 및 취업 지원
11. 모두가 즐기는 건전 게임 문화 조성
12. 게임 종주국 위상 확립 기반 확충

V. 추진과제

1 게임산업 글로벌 경쟁력 강화

1 콘솔게임 산업 생태계 집중 조성

- ◇ 플랫폼사 연계 지원 체계, 선도기업 멘토링 등을 통한 산업 기초역량 강화
- ◇ 콘솔게임 특성에 맞는 맞춤형 제작 지원 통해 집중 육성
- ◇ 콘솔게임 제작에만 집중할 수 있도록 유통·홍보 지원 추진

① 콘솔게임 역량 강화 기반 조성

- (글로벌 플랫폼사 연계) 콘솔 플랫폼사(MS, 소니, 닌텐도 등)와 연계하여 우수게임 발굴에서 홍보까지 체계적 지원
 - (1단계: 우수 기획안 선정) 국내 콘솔게임 제작사의 신청을 받아 콘솔 플랫폼사 등과 협력하여 우수게임 기획안을 선정
 - (2단계: 제작 지원 및 컨설팅) 콘솔게임 맞춤형 지원 및 플랫폼사 컨설팅 등을 통해 게임 제작
 - (3단계: 플랫폼사 입점 및 홍보) 최종 평가 거쳐 플랫폼사 입점 및 스토어 내 별도 카테고리(이달의 우수게임 등)로 집중 홍보

【(참고) 창구 프로그램(중기부-구글플레이 협업)】



2019년부터 진행된 글로벌 기업 협업 프로그램 중 하나로, 한국 모바일 서비스 분야 창업기업이 글로벌 시장에 성공적으로 진출할 수 있도록 중기부는 최대 2억 원의 사업화자금, 구글은 사업개발 컨설팅, 마케팅, 네트워킹 등을 지원. 5기까지('19~'23년) 국내 창업기업 400개 사 참여, 투자 유치 규모 1,476억 원 달성

- **(선도기업 멘토링)** 콘솔게임 퍼블리싱 성과를 낸 게임사 초청, 경험·방법 등을 공유하는 행사 개최(연 2회)
 - (주요 행사 연계) 지스타(G-STAR), 게임컬처×제너레이션(GXG) 등 주요 게임 행사와 연계, 선도기업의 경험을 전수받을 수 있는 멘토링 프로그램 마련
- **(콘솔 전문 교육)** 게임 인력의 콘솔게임 전문성 향상을 위해 게임인재원 내 콘솔 교육 프로그램(기획, 제작 등) 도입
 - (교육과정) ▲콘솔게임 분석, ▲콘솔 사용자 인터페이스 기획, ▲콘솔 개발툴 교육, ▲해외 콘솔게임 전문가 초청 강연 등 추진

② 콘솔게임 맞춤형 제작 지원

- **(맞춤형 지원)** 콘솔게임 평균 제작 기간(29.5개월)과 비용(33.6억 원) 고려하여 맞춤형 집중 지원
- **(유명 IP 활용)** 웹툰·드라마·고전 게임 등 대한민국 주요 IP를 활용한 게임 제작을 위해 IP를 제공할 협력사(웹툰, 드라마 등 IP 보유사)를 발굴하여 콘솔게임 제작사와 연계
 - * (지원규모) '25~'28년까지 IP 활용 게임 최대 50개 제작 지원 계획

【국내 IP 활용 게임 제작 사례】



나혼자만 레벨업(웹툰)



킹덤(드라마)



아스달연대기(드라마)

- **(투·융자 연계)** 모태펀드 문화계정*, 완성보증·이자 지원**과

연계를 통해 콘솔게임 제작비 등 조달 경로 다각화

* (모태펀드) IP펀드 2,000억원, 수출펀드 1,500억원 등 '24년 총 6,300억 원 조성 목표

** (완성보증) '24년 예산 250억 원 / (이자지원) '24년 예산 50억 원

③ 콘솔게임 유통 및 마케팅 지원

○ (유망게임 유통) 초기 제작 단계에서부터 글로벌 성장 가능성 있는 유망게임을 선정(30개 내외), 컨설팅(법률 등)·홍보·유통 등을 전담하는 운용사와(5개 내외) 매칭하여 다년(2년 이상) 지원

○ (K-게임 얼리액세스) 제작 단계의 게임을 미리 체험해볼 수 있는 'K-게임 얼리액세스*(Early Access)' 구축, 판매 전인 효과 유도

* 얼리액세스 : 개발 중인 게임을 후원함과 동시에 게임이 완성되기 전에 미리 플레이해보며 피드백을 줄 수 있는 시스템 (XBOX, 스팀 등 플랫폼에서 시행 중)

- (지원방식) 초기 제작 게임당 30명 이내의 이용자(주요 인플루언서 등)에게 게임 출시 전에 체험 기회 부여, 마케팅 확산

【얼리액세스 성공사례(배틀그라운드, 하데스)】



<PUBG : 배틀그라운드>는 스팀을 통해 2017년 3월 얼리액세스에 돌입하여 약 2달 만에 전 세계 판매량 200만 장을 돌파하고, 3달째 동시 접속자 수 20만 명을 달성.

79일 만에 1억 달러의 매출을 올리며 가장 빠르게 1억 달러의 매출을 올린 스팀 얼리액세스 게임 등극

2020년 출시된 <하데스>는 2018년 12월 에픽게임즈 스토어, 2019년 12월 스팀에서 얼리액세스를 진행하여 무기 밸런싱, 레벨 디자인 등에 유저 피드백을 반영하였음. 이에 20명 남짓의 작은 규모로도 개발 가능하였고, 정식 출시한 이후 더 게임 어워드, 바프타 등에서 최고의 게임 선정

2

다양하고 창의적인 인디게임 육성

- ◇ 상생 협력형 창업 지원 통한 실제 창업 경험 전수 기회 마련
- ◇ 기획·제작·유통 단계별 지원 통한 인디게임 체계적 육성

① 선도기업과 연계한 기업 창업 지원

- (상생 협력형 창업 지원) 국내 선도 게임기업*과 게임업계 창업 희망자를 연계하여 멘토링, 사업 컨설팅, 시제품 개발 협력 지원

* 개인 창업을 통해 게임 제작·유통 경험이 있는 업력 5년 이상 기업

- (선도기업 협력혜택) 선도기업에게는 협력에 상응하는 게임 제작·유통비 지원을 통해 적극적인 멘토링, 컨설팅 유인 제공

【상생 협력형 창업 지원 프로세스】



<1단계> 선도 기업 선정	<2단계> 창업 희망자 선정 및 매칭	<3단계> 상생협력 지원
게임 개발 및 판매 실적, 컨설팅 능력 등 고려	▶ 게임 기획안, 제작 경험 등 창업 성공 가능성 고려	▶ 선도기업의 협력 수준을 판단하여 3~5천만원까지 선도기업의 제작유통비 지원

- (창업 교육) 게임인재원에 창업 관련 교과 프로그램 편성 (기초 경영 지식, IR(투자제안서) 교육 등), 창업 성공사례 특강, 멘토링 등 창업 교육 확대
- (입주지원) 게임벤처4.0을 게임벤처5.0으로 개편하고, 글로벌 게임허브센터와 지역 글로벌 게임센터 간 연계 강화
 - (게임벤처5.0) 공동 공간에 입주하던 기존의 게임벤처4.0(30개사)을 개편하여 독립공간 입주를 지원하는 게임벤처5.0(50개사)로 확대
 - (글로벌게임허브센터) 글로벌게임허브센터·지역 글로벌 게임센터 (경기, 부산 등 12개) 간 연계 통해 인적·물적 자원교류, 교육, 컨설팅 등을 공동 추진하여 중앙 역량을 지역으로도 확산

② 기획·제작 지원

- **(게임기획)** 우수 기획 아이디어를 보유한 게임사를 선정하여
 - ▲ 시제품 제작, ▲ 쇼케이스 참가, ▲ 멘토링 등 맞춤형 지원 추진
- **(게임제작)** 콘솔/PC, 모바일, AR·VR(증강·가상현실) 등 분야별로 구분하여 기획된 게임을 실제 상용화할 수 있도록 제작 지원
 - 국내 게임 관련 대학과도 연계하여 학생들의 우수 기획 프로젝트를 실제 게임으로 제작할 수 있도록 지원 (12개 내외)

【인디게임 기획·제작 우수 지원 사례】

래토피아		<ul style="list-style-type: none"> ■ 카셀게임즈 제작, 도시건설·경영 시뮬레이션 게임으로 STEAM 출시('23.11) 다운로드 6.7만, 매출 100만 달러 달성 ■ G-Eight 최고 인기상, Justdan 인디 어워즈 1위 등
Wall Crawler		<ul style="list-style-type: none"> ■ 하이스코어게임즈 제작, 하이퍼캐주얼 게임으로 구글 및 애플 글로벌 다운로드 1,100만 이상 달성 ■ 스마일게이트 인베스트먼트 등으로부터 20억 원 투자 유치

③ 해외진출 지원

- **(해외진출)** 국내 게임 해외 직접 진출, 해외 주요 마켓 참가 지원, 상시 수출 지원을 통한 해외 판로개척 및 인지도 확산
 - (자율 선택지원) 컨설팅, 마케팅, 번역 등 기업이 해외 진출 시 필요한 사항을 자율적으로 선택하여 지원받을 수 있도록 마련
 - (해외진출 지원) 해외 유명 게임쇼(독일 게임스컴, 도쿄게임쇼, 중국 차이나조이 등) 한국 공동관 운영 및 게임사별 직접 참가 지원

- ◇ 중국 시장 판호 발급 확대 위한 협의 기구 및 상시 소통 채널 구축
- ◇ 사우디, UAE 등 K-게임에 대한 관심이 높은 중동시장 공략
- ◇ 북미·유럽시장 진출 위한 국내 콘솔게임 홍보 집중 지원

□ 중국 시장 진출을 위한 통상협력 강화

- **(현황)** 중국 시장은 국내 게임 최대 수출국(30.1%)이나, 게임 유통 허가증인 판호 발급의 불확실성 등 외산 게임에 대한 엄격한 규제*로 중국 시장 진출에 한계

* ▲'21.7월 판호 발급을 전면 중단, '22.12월 이후 일부 한국 게임을 포함한 외자 판호 발급 개시 ▲판호를 발급받아도 중국회사를 통해 판매해야 하므로 한국 게임은 로열티(총 매출 대비 약20% 추정)를 받는 구조 등

- **(정부 간 협력체계 구축)** 중국 정부와의 고위급 회담 확대 등 네트워킹 강화를 통해 국가적 대응 시스템 마련

- **(협의 기구)** ^(1단계)중국 국가신문출판국·문화여유국과의 한-중국장급 회담 추진, 현재 국장급인 ^(2단계)한·중·일 문화콘텐츠산업 포럼을 장관급으로 격상, 판호 문제 등 공정경쟁환경 논의
- **(상시 소통 채널 구축)** 주중 한국문화원-해외 콘텐츠 비즈니스센터 연계, 중국시장 정보 공유 및 상시적 현지 소통 강화

□ 성장 잠재력이 높은 중동시장 공략

- **(현황)** 중동은 높은 청년 인구 비중(30세 이하 53%)과 디지털 활용률로 타 권역 대비 한국 게임에 대한 이용 시간과 소비 비용이 많음*

* (한국 PC/온라인 게임 평균 지출 금액) 사우디(55.23\$) 중국, 미국 이어 3위
(한국 모바일 게임 평균 지출 금액) UAE(73.42\$) 중국 제치고 1위

- 최근 UAE, 사우디아라비아 등은 국가 차원에서 게임 산업에 적극 투자*하면서 국내 게임사들의 중동 진출 활발

* '22년 사우디 국부펀드(PIF, Public Investment Fund) 넥슨 및 엔씨소프트에 3조 원 이상 지분 투자 통해 넥슨 4대 주주, 엔씨소프트 2대 주주 등극

- **(현지 진출 지원)** 중동 진출 추진 게임사 대상 현지화(번역, 컨설팅 등) 지원 및 해외 투자설명회 개최 통한 K-게임 진출 교두보 마련

- (현지화) 아랍어 번역, 서버 속도 개선* 등 현지 진출을 위한 개선사항 검토 및 전략적 대응계획 수립 지원

* UAE 조사 결과 국내 게임에 대해 '지역어 지원 안됨' 및 '서버 속도 느림' 응답 모두 25% 이상

- (투자설명회) 사우디, UAE 현지 투자설명회 개최* 통한 B2B 협력 및 투자 유치 기회 제공 노력 지속

* (사례) UAE 국부펀드 투자유치설명회 개최('23.7), UAE K-게임 로드쇼('23.11)

□ 북미·유럽 선진시장 개척

- **(현황)** 북미(24.8%)·유럽(25.7%)은 세계시장의 50% 이상을 차지하는 선진지역으로 PC·모바일 게임보다 콘솔게임 점유율이 높은* 특징

* (플랫폼별 시장규모 비중) ▲(북미) PC 11.6% / 모바일 37.5% / 콘솔 40.6%,
▲(유럽) PC 13% / 모바일 34.6% / 콘솔 44.9%

- **(콘솔 중심 전략)** 해외 콘텐츠 비즈니스센터*를 K-콘솔게임의 북미·유럽 진출의 거점으로 활용, 시장정보 제공 등 현지 진출 지원

* 북미 3개소(LA, 뉴욕, 토론토), 유럽 5개소(파리, 런던, 프랑크푸르트, 로마, 마드리드)

- (시장정보 제공) 시장별 플랫폼 분석 및 선택, 이용자 성향 및 니즈 파악, 게임시장 동향 등 국가별 콘솔시장 정보 제공
- (시연·홍보 기회 확대) 주요 게임전시회(독일 게임스컴, 파리 게임 위크 등) 출품 지원, 비즈니스센터 행사와 연계한 현지인 대상 콘솔게임 시연·홍보 기회 제공

- ◇ 인공지능(AI), 증강·가상현실(AR·VR) 게임 등 신성장 지원 확대
- ◇ 게임 투·융자 확대 및 제작비 부담 완화 위한 정책적 지원 마련
- ◇ 지속적 산업 발전을 위한 게임 저작권 침해 및 불법 프로그램 대응 강화

□ 신기술(AI, AR·VR 등) 게임 지원

- **(신성장 지원)** 기술 변화에 대응하여 인공지능(AI) 활용 게임, 증강·가상현실(AR·VR) 게임 등 새로운 도전에 대한 지원 확대

【 해외 생성형 AI 활용사례 】



<중국 역수한 모바일 AI NPC>

중국 넷이즈가 출시한 '역수한'은 세계적으로 AI NPC를 적용한 첫 번째 사례로, AI NPC는 사용자와 대화한 것을 기억하고 행동하며 NPC끼리 서로 영향을 주고받는 등 실제 사람의 역할을 수행하여 이용자에게 높은 몰입감 제공

- **(게임콘텐츠 R&D)** ▲AI 활용한 제작·검증 기술 개발('24~), ▲자율주행 등 미래 모빌리티 관련 게임콘텐츠 연계 기술 개발('25~)

【 R&D 예시 과제 】



<AI 제작·검증 기술>



<모빌리티 게임>

- 기계학습 기반 AI 엔진 통해 다양한 종류의 인게임 요소들이 복합적으로 연동되는 게임콘텐츠를 자동으로 생성하고, 인게임 시뮬레이션 상황을 분석하여 최적의 검증 시나리오를 추천하는 AI 제작·검증 자동화 플랫폼 기술 개발

- 카메라/시선/터치·제스처 센서, 위치측정 기술 등 미래 모빌리티 내 다양한 센싱 정보를 활용한 탑승자 및 상황(운행 전·중·후) 맞춤형 신기술 융합 콘텐츠 생성 및 제공 기술 개발

□ 게임 투·융자 확대 및 제작비 부담 완화

- **(모태펀드 문화계정)** 모태펀드 문화계정*을 통해 우수 IP 보유·활용 게임 및 해외 수출 게임 등에 투자 확대

* IP펀드 2,000억원, 수출펀드 1,500억원 등 '24년 총 6,300억원 조성 목표

- **(완성보증·이자지원)** 제작 완료 후 판매대금으로 대출금을 상환하는 '先판매계약 보증' 공급 확대 및 중소제작사의 대출 이자 완화 위한 이자 일부(2.5%p) 지원

* **(완성보증)** '24년 예산 250억 원 / **(이자지원)** '24년 예산 50억 원

- **(제작비 부담 완화)** 게임제작사의 제작비 부담 완화를 위한 정책적 지원 방안 마련
 - (연구용역) 제작비 부담 완화 정책의 경제적 효과, 범위 등에 대한 연구용역을 통해 근거 마련('24~)

□ 게임 저작권 침해 및 불법 프로그램 대응

- **(저작권 보호)** 해외에서의 저작권 침해에 대한 모니터링 강화 (게임물관리위원회 및 한국저작권보호원) 및 협업체계 마련
 - (협업체계) 한국저작권보호원, 한국저작권위원회, 한국콘텐츠진흥원 간의 협조 통해 저작권 침해 방지 및 게임 업계 등 저작권 보호 소통 강화
- **(불법 프로그램 대응)** 게임산업의 지속적인 발전을 저해하는 불법 프로그램(오토, 핵) 등에 대한 사후관리 강화

2 규제 혁신 및 공정게임 환경조성

1 온라인게임 과몰입 예방조치 자율성 확대

- ◇ 전체이용가 온라인게임 본인 인증 폐지 통한 편리한 이용환경 조성
- ◇ 게임시간선택제 의무조항 삭제 및 게임사 자율규제 전환

□ 온라인게임 본인 인증 제도 개선

- **(현행)** 온라인게임 가입 시 과몰입 예방을 위해 ①**모든 이용자** 본인 인증 및 ②**만 18세 미만 청소년의 법정 대리인 동의 필요***

* **(방법)** 휴대전화, 신용카드, 금융인증, 아이핀 등(게임사마다 상이)

- 본인 인증수단이 없는 청소년의 경우 등급 분류상 전체이용가 게임임에도 온라인게임을 할 수 없는 문제 발생

- **(본인 인증 개선)** 전체이용가 게임의 본인 인증을 이용자의 선택사항으로 하되, 본인 인증 미실시 회원은 청소년으로 간주하여 법정 대리인 동의를 받도록 개선

* 본인 인증을 할 수 있는 청소년도 청소년보호법상 법정 대리인의 동의 필요

- 이에 따라 본인 인증수단이 없는 청소년이라도 전체이용가 게임에 대해서는 법정 대리인 동의만 있으면 게임 이용 가능
- 게임산업진흥법 제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) 등 개정 추진

※ 12·15세 이용가 및 청소년 이용 불가 게임은 종전 본인 인증제 유지

【해외 게임 본인 인증 사례】

- (미국·일본) 청소년이용불가 게임에 한하여 이용자의 성인 여부 선택 필요
- (독일) 청소년이용불가 게임에 한하여 신용카드, 신분증 등을 통한 성인 확인
- (중국) 모든 게임이용자의 본인 인증 필요

□ 게임시간선택제(선택적 섯다운제) 자율규제 전환

- **(현행)** 온라인게임 이용 시 청소년 본인 또는 법정 대리인 요청하는 경우 게임 이용 시간제한 의무화
 - 모바일게임 등과의 역차별 문제 및 실질적으로 이용자 수가 저조(약 3,000건, 전체의 0.05% 미만)하여 실효성 논란
 - **(게임시간 자율규제)** 게임물 이용 시간제한 관련 의무조항을 폐지하고 게임사가 자체적으로 운영할 수 있도록 개선
 - 게임산업진흥법 제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) 제1항 제3호(이용방법, 이용시간 등 제한) 등 개정 추진
- ※ 게임문화재단이 운영하고 있는 既구축된 **게임시간선택제 시스템** 및 일원화 서비스는 **게임사가 자율적으로 운영**할 수 있도록 협의

【해외 및 게임사 자율규제 사례】

- **(해외 사례)** 중국 및 베트남은 섯다운제를 운영 중이며, 그 외 국가는 청소년의 게임시간 관리를 가정의 관리 영역으로 판단·자율적으로 운영
- **(게임사 자율규제 사례)** 닌텐도 Parental Control, 플레이스테이션 자녀 보호 기능 등 일부 게임사들은 자체적으로 청소년에 대한 부모의 관리 시스템을 운영

 <p>Google Play Set Parental Controls</p>	 <p>PS4 Family Management</p>
구글플레이 자녀 보호 기능	플레이스테이션 자녀 보호 기능

2

게임물 등급분류 관련 제도 개선

- ◇ 등급분류 권한 이양, 내용수정 신고 개선 등 민간 권한 및 자율성 확대
- ◇ 내용수정 신고 및 자체등급분류사업자 지정 요건 완화 추진

□ 게임물 등급분류 민간이양

- **(현행)** 대부분 자체등급분류사업자(구글, 애플 등, 99.9%) 통해 등급분류가 이뤄지고 있고, 청소년이용불가 게임 등은 게임물관리위원회에서 담당

【(참고) '23년 기관별 등급분류 영역 및 처리 현황】

영역	구분	등급분류 영역	처리 수
공공	게임물관리위원회	· 청소년이용불가, 게임제공업소용 게임물	555건 (0.06%)
민간	자체등급분류사업자	· PC, 모바일, 콘솔 기반 게임물 * 구글, 애플 등 10개 사업자	893,368건 (99.9%)
	게임콘텐츠등급 분류위원회(GCRB)	· PC, 콘솔 기반 게임물	304건 (0.04%)

- **(단계적 민간 이양)** 게임물 등급분류를 민간에 단계적으로 이양하여 게임콘텐츠에 대한 공공 관여를 축소하고 민간부문 자율성 확대

【단계별 등급분류 민간이양 추진계획】

1단계	2단계	3단계 ('27년 이후)
모바일 게임 등급분류 위탁 (2단계와 연계 추진)	청소년이용불가 게임 등급분류 위탁 (사행성모사, 아케이드 제외)	민간 완전 자율화 (사행성모사, 아케이드 제외)
법 개정 불필요	게임산업진흥법 개정	게임산업진흥법 개정

□ 게임물 등급분류 기준 개선

- **(현황)** 사행성·선정성 게임물 유통 확대에 대한 우려 등으로 인해 일부 게임물(아케이드, 청소년이용불가)에 대한 엄격한 기준 적용

* **(예시)** A사 B게임의 경우 우리나라에서는 청소년이용불가 게임이나 유통은 16세 이상, 일본은 7세 이상으로 등급분류

- **(보편적 기준 수립)** 변화된 사회 인식과 글로벌 기준을 반영하여 국민이 공감하는 선진화된 등급분류 기준 마련 추진('24.12월)
- **(국제 협력)** 등급분류 기준 개선 시 국제등급분류연합(IARC)와 협력하고 동남아 등 전략 국가와의 등급분류 제도 관련 교류를 통해 국내 기업의 해외 진출 활성화에 기여

□ 내용수정 신고 완화

- **(현황)** 게임사업자가 등급분류를 받은 게임물의 내용수정 시 24시간 내 게임물관리위원회에 신고하도록 규정
 - 신고 범위는 게임물의 기술적 보완·개선 외 모든 사항으로, 아이템 추가·캐릭터 수정 등 단순한 경우도 신고 대상
- **(사전신고제 및 신고의무 완화)** 게임산업진흥법 제21조(등급분류) 제5항 개정을 통해 내용수정 신고를 사전에도 할 수 있게 하고, 기존 등급의 변경이 없는 경미한 경우* 신고 의무면제

* (예시) 게임아이템, 게임디자인 등 기존 등급분류에 영향을 미치지 않는 내용 수정

□ 자체등급분류사업자 지정 요건 완화

- **(현황)** 게임산업진흥법 제21조의2(자체등급분류사업자의 지정) 제1항에 따라 3년 이내 기간으로 지정되며, 매출액 조건 및 '게임산업 발전 등 계획'이 심사요건에 포함
- **(기간 확대·요건 완화)** ▲ 자체등급분류사업자 지정기간을 3→5년으로 확대, ▲ 매출액 조건을 매출액 및 자본금으로 변경, ▲ '게임산업 발전 등 계획' 요건을 삭제하여 지정 부담 완화

- ◇ 점수보상형·이동식 VR 등 새로운 유형의 아케이드게임 시범운영 확대
- ◇ 청소년게임제공업의 경품을 네거티브 방식으로 전환하여 자율성 증대
- ◇ 오락실·PC방 청소년 유해업소 제외 및 악의적 행위로 인한 행정처분 면제

□ 신유형 아케이드게임 시범 운영

- **(점수보상형 게임)** 점수보상형(리템션) 게임* 시범사업 통해 아케이드 게임장이 가족 친화형 복합게임장**으로 정착될 수 있는 기반 마련

* 점수 또는 점수가 기록된 티켓을 모아서 원하는 상품을 교환하는 방식의 게임

** 미국·유럽 등을 중심으로 아케이드 게임장이 대형화되고 있고, 극장·대형 쇼핑몰·대학가 등과의 연계를 통해 가족 단위 놀이공간 또는 파티 공간으로 활용

- (시범사업 확대) 경품 관련 규제가 완화된 점수보상형 게임 시범 운영자를 현행 4개 사 → '28년 8개 사까지 확대하여 새로운 아케이드 게임문화 정착 유도

- **(이동형 VR 서비스)** 버스 또는 화물차의 구조를 변경하고 VR(가상현실) 모션 시뮬레이터 등을 설치해 운영하는 이동식 VR 서비스 시범사업 추진

- (법령 정비) 사행성 게임 운영 등 불법 방지 위해 국가, 지자체 등과 계약을 체결한 경우에만 예외적으로 가능하도록 법령 정비

【신유형 아케이드 게임】



점수보상형(리템션) 게임장



이동형 VR 서비스

□ 네거티브 방식의 경품 제도

- **(현황)** 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 한정하여 1만 원 이하의 완구류·문구류 등의 경품을 허용(게임산업진흥법 제28조)
- **(네거티브 방식 도입)** 청소년게임제공업에 원칙적 경품제공 허용, 사행성 우려가 큰 경우에만 금지하는 방식*으로 전환

* 포지티브 방식(완구류, 문구류, 문화상품류, 스포츠용품류)에서 네거티브 방식으로 전환(위험물품, 청소년 유해물품, 음식물 등 제외)

□ 게임제공업 청소년 유해업소 제외

- **(현황)** 청소년게임제공업 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업이 '청소년 유해업소'로 규정되어 오락실 및 PC방에 대한 대국민 이미지 하락(청소년보호법 제2조 제5호)
- **(유해업소 제외)** 청소년게임제공업 및 인터넷컴퓨터게임시설 제공업을 청소년 유해업소(청소년 고용금지업소)에서 제외 **여가부**

※ 청소년 유해요소가 있는 일반게임제공업, 여가부 고시(청소년 출입·고용금지 업소 결정고시)에 따른 성인PC방의 경우 유해업소 유지

□ 게임물 관련 사업자에 대한 행정처분 면제

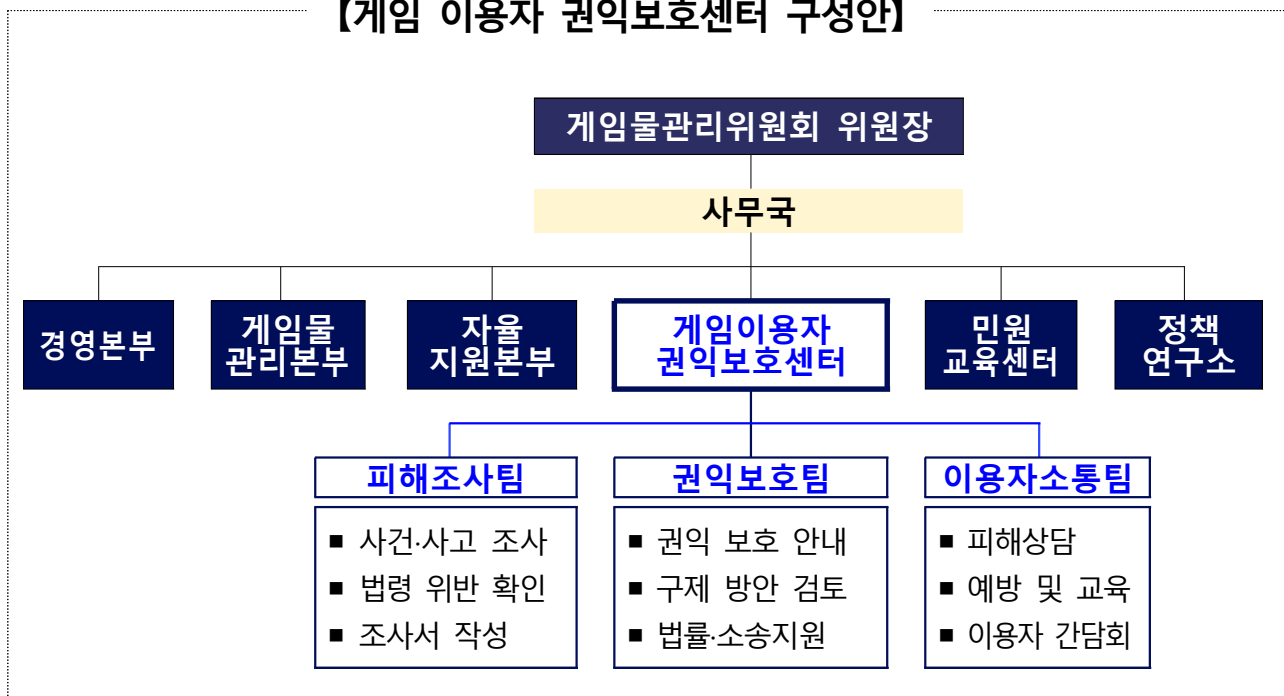
- **(현황)** 게임물 관련 사업자가 청소년을 출입 제한 구역·시간 위반하여 출입시킬 시, 영업정지 등 행정처분 대상 해당 (게임산업진흥법 제35조 제2항)
- **(행정처분 면제 대상 확대)** 청소년의 신분증 위·변조 등으로 연령을 확인하지 못한 경우에 대한 행정처분 면제 규정 마련

- ◇ 게임 이용자의 피해구제를 전담하는 '게임 이용자 권익보호센터' 설치
- ◇ 소송 특례, 동의의결제 도입 통한 집단적·분산적 피해구제 방안 마련
- ◇ 확률형 아이템 공개정보 제도 정착을 위한 감시 시스템 구축

□ 게임물관리위원회 내 「게임 이용자 권익보호센터」 설치

- **(권익보호센터)** 게임과 관련하여 발생하는 사건·사고로 인한 피해구제를 전담하는 '게임 이용자 권익보호센터'(가칭)를 설치
 - **(피해 조사)** 게임과 관련하여 발생하는 사건·사고에 대해 조사하고 관련 법 규정 위반 여부 확인 및 사건조사서 작성
 - **(권익 보호)** 피해 조사 결과에 따라 법률상담·소송지원·분쟁 조정 이관 등 게임 이용자의 권익을 보호할 수 있는 수단 안내 및 지원
 - **(이용자 소통)** 게임 이용 관련 피해상담 및 예방 활동 외에 이용자와의 주기적인 간담회 통한 게임업계 개선사항 전달

【게임 이용자 권익보호센터 구성안】



□ 집단적 · 분산적 피해구제 방안 마련

- **(소송 특례)** 확률형 아이템에 따른 게임 이용자의 피해를 효과적으로 구제하기 위해 소송 특례 도입(게임산업진흥법)
 - ① 고의·과실로 인한 확률표시 위반에 대해 게임사의 손해배상 책임 규정, ② 고의·과실 없음을 게임사가 입증, ③ 고의의 경우 징벌적 손해배상 도입

【게임산업진흥법상 소송 특례 주요내용】

기존	개정안
확률형 아이템 확률 정보공개 위반으로 손해배상 책임이 바로 인정되지 않음	확률형 아이템 확률 정보공개 위반 시 게임사에게 손해배상 책임 인정
게임사의 확률 조작 등에 대해 이용자가 입증해야 하는 실질적 어려움 존재	확률 미표기, 조작 등에 대해 고의·과실이 아님을 게임사가 입증
최대 2배 이내 배상 규정 없음	최대 2배까지 배상할 수 있도록 규정

- **(집단분쟁조정 도입)** 이용자 피해의 신속한 구제를 위해 콘텐츠분쟁조정위원회 내 비슷한 유형의 피해를 받은 경우 집단분쟁조정 제도 신설(재판상 화해의 효력)

【집단분쟁조정 주요 내용】

- **(의뢰권자)** 국가 및 지자체·콘진원 / **(신청권자)** 이용자·콘텐츠사업자
- **(절차 개시공고)** 절차 개시 전 공고, 당사자 추가 신청
- **(대표당사자)** 공동 이익 대표하기 적합한 1인 대표당사자로 선임

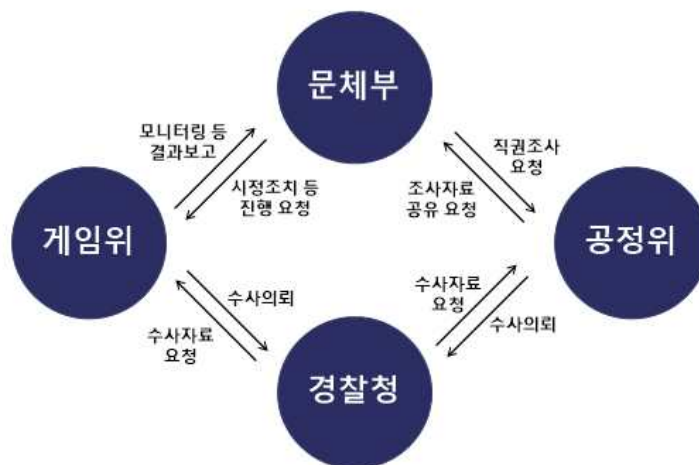
- **(동의의결제)** 게임사의 기만행위로 인한 게임 이용자의 피해를 신속히 구제하기 위해 전자상거래법상 동의의결제* 도입 공정위

* 사업자 스스로 시정방안을 제안하고 공정위가 그 타당성을 인정하면, 행위의 위법성을 따지지 않고 시정방안대로 이행할 것을 의결함으로써 사건을 신속히 종결시키는 제도

□ 「확률형 아이템 정보공개」 감시 시스템 구축

- (감시 역량 강화) 게임 외에 홈페이지, 광고·선전물까지 확률
아이템 표시 의무 감시하기 위한 실질적 인력 확대 및 시스템 구축
 - (모니터링) 비정규 모니터링단 일부를 정규직화하여 전문성을
강화하고 감시 수준에 맞는 인력 증원 추진(24명→ 50여 명 확대)
 - (전문가 검증) 단순 미표시가 아닌 거짓 확률 의심 시 게임·
통계·법률 등 관련 분야 전문가 자문단을 구성, 검증진행
 - (직권 조사) 거짓 확률 등으로 인한 뚜렷한 게임 이용자
기만혐의 포착 시 공정위 조사 추진 공정위
- (해외 게임사 역차별 해소) ▲ 자체등급분류사업자(구글, 애플 등 총
10개) 플랫폼에서 해당 게임 삭제 ▲ 국내대리인제도 도입 추진* 공정위
 - * 국내 서비스하는 일정 규모 이상의 해외 게임사에 대해 국내법 준수를 대행
하기 위한 국내 대리인 지정(게임산업진흥법, 전자상거래법)
- (TF 구성 및 제도 내실화) 「확률형 아이템 정보공개 TF」 구성*,
제도 운영현황, 세부 기준 등에 대한 주기적 점검·개선
 - * 문체부, 게임위, 게임업계, 이용자, 학계 등으로 구성

【확률형 아이템 관련 유관기관 협업 체계】



3

게임산업 저변 확대

1

이스포츠 활성화 추진

- ◇ 지역 연고제, 학생 이스포츠 통한 이스포츠 저변 확대 추진
- ◇ 이스포츠 양성기관, 직업 체험 프로그램 통해 이스포츠 전문인력 양성
- ◇ 이스포츠 산업 범위 명확화 및 관광 등 타 산업 연계 부가가치 확대

□ 이스포츠 저변 확대

- (지역 연고제) 이스포츠 지역 연고제 실현을 위한 상설경기장 등 인프라 구축 및 지역 연고 실업팀 창단 통한 리그 운영 지원
 - (상설경기장) 지역 이스포츠의 구심점이 될 수 있는 지역 상설경기장 구축 추진('25년까지 전국 5개소 구축 완료 예정)

【지역 이스포츠 상설경기장 현황('25년 기준)】

구분	부산 (‘20.11월 개관)	광주 (‘20.12월 개관)	대전 (‘21.9월 개관)	경남(진주) (‘24. 개관 예정)	충남(아산) (‘25. 개관 예정)
규모	2,739m ² (주경기장 330석, 보조경기장 144석)	4,290m ² (주경기장 1,005석, 보조경기장 160석)	4,595.7m ² (주경기장 500석, 보조경기장 50석)	4,933m ² (주경기장 700석, 보조경기장 84석)	5,675m ² (주경기장 500석, 보조경기장 100석)

- (실업리그) 실업팀 활동 환경조성 및 전략 종목 경쟁력 강화를 위한 전국 이스포츠 실업리그 창설 및 한국형 이스포츠 리그 시스템 구축

【단계별 이스포츠 지역 연고제 활성화 계획】

<1단계> 2025년 지역 연고 기반 마련	<2단계> 2027년 프로-아마추어 연계 추진	<3단계> 2030년 이스포츠 지역 연고 활성화
지역 연고팀 창단 및 지역 실업리그 운영	▶ 학교·실업팀·프로 연계 지역 연고 실현	▶ 지역 연고 기반 프로 리그 출범

- **(학생 이스포츠)** 중·고등학생들이 이스포츠 선수 활동, 콘텐츠 제작, 코치 경험을 체험할 수 있도록 학생 이스포츠 활동 지원
 - (중·고교 리그 신설) 청소년들이 학교 대표로 출전해 스포츠 정신을 함양하고, 건전한 여가 문화가 정착될 수 있도록 전국 중·고교 리그 신설
 - (동호회 지원) 이스포츠 활동을 체험할 수 있도록 학생 동호회를 지원하고 게임 리터러시와 연계해 건전 청소년 이스포츠 문화 정립

□ 이스포츠 전문인력 양성

- **(양성기관)** 이스포츠 산업 현장에 맞는 지도자, 기획자, 제작자, 심판 등의 양성을 위한 전문인력 양성기관 지정·지원
 - (신규선정) '24년 전문인력 양성기관 2개소 지정

【인력양성 및 직무역량향상지원 기관 주요내용】

구 분	주요 내용	참여 대상
인력양성기관	2~4년제 학제 교육을 통한 분야별 이스포츠 전문인력 양성 지원	고등교육기관 (대학교)
직무역량향상 지원기관	이스포츠 지도자, 기획자, 심판 등 현장 인력들의 직무역량 향상 교육 지원	이스포츠 진흥 비영리법인 등

- **(직업 체험)** 학생들이 직접 ①기획(PD, 이벤트 기획 등), ②운영(코치, 스태프 등), ③방송(해설, 리포터 등)에 참여하는 현장 중심 교육 확대
 - (리그 제작) 현장 설비 갖춘 상설경기장 활용하여 중·고교 리그, 대학리그의 경기를 학생들이 직접 제작·송출(학생 이스포츠 연계)

【이스포츠 직업 체험 분야】

		
중계·운영 스태프	코치·전력분석관	해설·캐스터

□ 이스포츠 산업 기반 마련

- **(기반 조성)** '산업'으로서 이스포츠를 재정의하고, 관련 통계를 구축하여 산업 성장을 위한 기초 발판 마련
 - **(문화산업 포함 명시)** 정부 모태펀드 투자 활성화 위해 문화산업진흥 기본법 제2조 문화산업 정의에 이스포츠 명시
 - * 문화산업진흥 기본법상 문화산업 정의에 '게임과 관련된 산업'이 포함되어 있으나 이스포츠가 구체적으로 명시되어 있지 않아 실제 투자사들 혼란 유발
 - **(산업분류)** 한국표준산업분류와 연계된 '콘텐츠 산업분류' 내 게임 산업과 별도로 구분되는 이스포츠 산업 카테고리 구축
 - * 이스포츠 산업의 카테고리가 별도 지정되지 않아, 어디까지를 이스포츠 산업의 범위로 볼 것인지 통계 측정 시마다 재확인하는 문제 발생
- **(부가 산업 육성)** 이스포츠 연계 콘텐츠 제작, 관광상품 마련 등 이스포츠를 활용한 국내 산업 부가가치 창출 유도
 - **(콘텐츠 제작 지원)** 이스포츠 활용한 우수 콘텐츠 선정·지원 하여 이스포츠 IP 활용한 부가 콘텐츠* 산업 활성화 유도
 - * 중국 스마일 게이트社 크로스 파이어 IP를 활용한 드라마 <천월화선> 제작. 방영하였으며, 광저우 내 <천월화선: 화선전장> 종합 레저 테마파크 오픈
 - **(이스포츠 관광)** 국내 이스포츠 IP(배틀그라운드 등)와 인프라(PC방, 게임아카데미), 게임 행사(지스타 등)를 활용한 관광 코스 마련

【(예시) 이스포츠 연계 관광상품】

-
- **(단기) (1일차)** 이스포츠 경기관람 및 팬미팅 진행 → **(2일차)** 이스포츠 선수 및 코치와 함께하는 원포인트 레슨 진행 및 PC방 문화 체험 → **(3일차)** 주요 게임 행사 참여 및 K-게임 시연 기회 제공 → **(4일차)** 이스포츠 관련 굿즈 스토어 방문
 - **(장기)** 구단 운영 게임아카데미 프로그램 연계 장기체류(1달~1년) 관광상품 개발
-

- ◇ 게임인재원 분원 통한 지역인재 양성 및 게임 특성화고 연계형 지원사업 마련
- ◇ 현업인 재교육, AI·콘솔 교육, 글로벌 교류 통해 게임 인재 역량 강화
- ◇ 게임 인재 취업 및 복지 사각지대 해소를 위한 기반 조성

□ 게임 인재 육성 인프라

- **(게임인재원 분원)** 게임 기업의 수도권 편중*으로 인한 게임 산업 불균형 해소를 위한 지역 거점 인력 양성기관 설립 검토
 - * 국내 게임 제작·배급 업체의 약 80% 이상(서울(54.5%), 경기(26%)) 수도권 집중
 - (사전 연구용역) 교육수요 조사 및 분원 설립 연구용역('24년)
- **(지역 게임센터 연계 인재 육성)** 지역 게임센터 인력을 게임인재원 분원 교수로 활용 및 지역 게임센터 입주기업 대상 현장 인턴십 추진
- **(게임 특성화고)** 게임 관련 학과 운영 중인 특성화고 대상(12개), 게임개발용 실무 교재 개발 및 산학겸임 교사 등 지원사업 추진

□ 게임 인재 양성 교육 프로그램

- **(현업인 재교육)** 최신 기술 습득 등 현업인(프리랜서 포함)의 업무역량 강화를 위한 직무재교육 단기(3개월 내외) 교육 과정 운영
- **(AI·콘솔 교육)** AI(인공지능) 활용을 위한 생성형 AI 등 교육 및 콘솔게임 개발 관련 인터페이스 기획 등 교육 제공
- **(글로벌 교류 강화)** 게임인재원 우수 프로젝트 해외 출품* 및 글로벌 게임 기업·교육기관과 교류 협력 추진
 - * 게임개발자컨퍼런스(GDC) <인디게임페스티벌> 및 도쿄게임쇼(TGS) <셀렉티드 인디80> 등 글로벌 인디게임 행사에 우수 프로젝트 출품 지원

□ 게임 인재 취업 지원

- **(취업 프로그램)** 취업 노하우 전달을 위한 특강 개최, 맞춤형 취업 상담 및 포트폴리오 지도 등 취업 코칭 프로그램 운영
- **(인턴십 지원)** 기업초청 채용설명회 개최 및 게임인재원 2년차 학생 대상 국내·외 게임사 인턴십 프로그램 운영
- **(게임 제작 프로젝트)** 게임업계 취직을 희망하는 대학생 등을 대상으로 실제 게임을 제작할 수 있는 프로젝트 기회 부여
 - (방식) 프로그래밍, 아트, 기획 등 분야별 지원자를 선정하여 팀을 구성하고, 게임업계 전문가의 컨설팅 등을 통해 실제 게임 구현

【게임 제작 프로젝트 진행 과정】

<1단계> 분야별 지원자 선정	<2단계> 프로젝트팀 구성 및 컨설팅	<3단계> 출품 및 제작경력 인정
프로그래밍, 아트, 기획 등 교육, 업무 경력이 있는 지원자 접수 및 선정	분야별 인원으로 구성된 프로젝트팀으로 전문가의 컨설팅 통해 실제 게임 제작	제작된 게임 중 우수작 판매 지원 및 프로젝트 참여 경력 확인서 발급

□ 게임 인재 복지기반 조성

- **(현황)** 문화예술진흥법상 ‘문화예술’ 정의에 게임이 포함되어 게임 일러스트 및 음악제작 등의 경우에도 예술인복지법상 예술활동증명 신청 가능
- **(게임 분야 홍보 강화)** 게임 분야 종사자 중 예술 활동에 포함되는 대상자에게 예술활동증명 신청 및 혜택* 홍보 강화**
 - * 예술활동증명 시 예술활동준비금, 생활안정자금(융자)등 지원 가능
 - ** 예술활동증명 안내서, 누리집 등에 게임 분야 인정 사례 등을 포함·안내

- ◇ 시니어 이스포츠 대회, 장애인 종목 육성 통한 취약계층 게임 저변 확대
- ◇ 게임 리터러시, 질병 코드 대응 통해 게임의 긍정적 인식 확산
- ◇ 가족이 함께 즐길 수 있는 게임문화로 가족 간 이해의 장 마련

□ 취약계층 게임 이용 활성화 지원

- **(시니어 게임)** 고령 사회에 맞춰 노인계층이 게임이용 활성화 위해 시니어 게임 동호회, 시니어 이스포츠 대회* 등 추진
 - * 2017년도 스웨덴에서 세계 최초 시니어 이스포츠팀 창단, 이후 북유럽, 미국 확대
- **(장애인 게임)** 올림픽-패럴림픽처럼 이스포츠 대회의 장애인 부문 종목화를 통해 선수 육성을 지원
- **(기능성 게임)** 의료·교육·건강 등의 기능성 게임 제작 및 임상 지원 확대 및 국립 도서관 등 주요 공공시설 기능성 게임 시범 보급
 - (디지털 치료제) 치료 목적으로 제작된 기능성 게임이 실제 의료에 이용될 수 있도록 임상실험을 지원하는 다년도 지원 체계 구축
 - (보급지원) 국공립 도서관, 주민센터 등 공공시설 유허 공간 활용한 기능성 게임 체험존 구축 및 보급

【게임 디지털치료제 인정 사례】



인데버RX

- 미국 식품의약국(FDA)가 최초로 승인한 ADHD 치료용 게임(2020)
- 7년간의 임상 결과 일주일에 5일, 하루에 25분씩 게임을 한 어린이의 1/3, 4주 뒤 개선 효과

□ 게임의 긍정적 가치 확산

- **(리터러시)** 건전한 게임 이용 방법을 교육하는 ‘게임 리터러시 사업’ 확대 통해 청소년들의 게임 과몰입 예방 지원

- (맞춤형 콘텐츠 개발·보급) 장애 학생 대상 특수 교육용 콘텐츠·학년별 콘텐츠 개발 및 게임 리터러시 사업 국내·외 보급 확대
- (늘봄학교 연계) 건전 게임문화 교육프로그램 및 게임 활용 코딩교육을 방과 후까지 확대



건전 게임문화 교육



게임 활용 코딩교육

- (인식 개선) 게임을 질병 및 범죄의 원인으로 정의하는 부정적 사회 인식에 적극 대응하고, 게임의 문화적 가치 확산 노력
- (질병코드 대응) 질병코드 관련 민관협의체 내 협의 지속 및 게임의 긍정적 가치를 환기할 수 있는 기초연구자료 확보*

* 임상의학 코호트 연구, 패널 연구, 청소년 실태조사 등

□ 가족이 함께 즐기는 게임문화 환경조성

- (게임문화 축제) 모든 세대가 참여하고 소통할 수 있는 게임 문화행사*를 통해 게임의 문화적 가치 확산

* 게임OST 음악회 및 전시회, 코스프레, 일러스트 전시 등 게임 관련 문화행사 확대

- (게임문화 가족 캠프) 초·중·고교 학생 가족 대상 게임 가족 캠프 개최로 게임을 활용한 가족 간 소통과 이해의 장 조성



게임문화 축제



게임문화 가족 캠프

- ◇ 국내 게임 역사를 보존하고 새로운 가치를 창출할 수 있는 라키비움 구축
- ◇ 게임 관련 문화·산업 융합 통해 지스타를 세계적 게임쇼로 성장

□ 국내 게임 복합문화공간 구축

- **(구축)** 온라인게임과 이스포츠 종주국으로서 한국 게임의 역사를 집대성하고 미래의 가치를 찾을 수 있는 복합문화공간 구축 검토
 - 게임 및 이스포츠 관련 자료를 수집·보관·전시 등 통합형*으로 구축하고, 게임 보존·연구 및 문화 확산

* **라키비움(Larchiveum)** : 도서관(Library) + 기록관(Archive) + 박물관(Museum)

- **(조성)** 일반대중 외에 게임 전문가 등도 활용 가능한 공간
 - 게임도서관, 콘텐츠 체험 공간 등 일반 대중을 위한 문화공간과, 고전 게임을 통해 게임 제작의 **영감***을 제공받을 수 있는 공간 등 조성

* **(사례)** 고전 아케이드게임 「프로거(Frogger, 1981, 일본)」를 바탕으로 모바일 게임에 맞게 변형시킨 「길 건너 친구들(Crossy Road, 2014, 호주)」제작

【게임 역사 보존·수집 관련 해외사례】

미국 국립게임 박물관	뉴욕 (’06년 개관)	<ul style="list-style-type: none"> · 비디오 게임 뿐만 아니라 장난감, 인형, 보드게임, 놀이와 게임 관련 문헌과 서적 보유 (PC게임 12,000여종, 콘솔 27,000여종 등) · 비디오게임 수집, 게임관련 전문 자료와 잡지, 논문 등을 열람할 수 있는 ‘브라이어 서튼 스미스 도서관’ 운영
독일 컴퓨터 슈필레 박물관	베를린 (’97년 개관)	<ul style="list-style-type: none"> · 독일 최초로 디지털 오락이라는 주제로 상설 전시회를 개최, 2만 4,000여 개의 게임과 PC 게임, 300여개 이상의 콘솔과 컴퓨터, 1만 권 이상의 게임 관련 저널을 보유

□ 지스타의 세계적 게임쇼 도약

- **(비전)** 국내 게임 중심·게임 전시 위주의 한계를 뛰어넘어, 지스타를 전세계에서 찾아오는 아시아 최대 게임쇼로 확대
 - 게임·이스포츠·공연이 어울어진 **K-콘텐츠 축제化** 및 게임·디바이스·연관산업을 함께 즐길 수 있는 **융·복합 전시회**로 확대 개편

프로그램 강화 게임 전시 외 이스포츠·공연 등 지스타 연계 프로그램 확대	인프라 확대 벙스코 제3전시장 신축 등 지스타 행사 규모 확대	세계 3대 게임쇼 도약 하드웨어·OTT 등 게임 연관산업 전시회로 확장
---	--	---

- (연계 프로그램 강화) 이스포츠 대회 및 게임콘텐츠 활용 전시·공연 등
연계 프로그램 강화*를 통해 지스타를 종합 게임문화 축제로 확장
- 해외 참가 기업 확대를 위해 해외 게임쇼와의 연계·글로벌
네트워크 강화**·해외 명사 초청 등 글로벌 인지도 향상 추진

* 이스포츠 대회(부산이스포츠경기장), 게임 관련 예술 전시 등

※ 바이어 리셉션, 게임 및 IT기업 글로벌 비즈니스 네트워킹 파티 등 교류행사 확대

- (전시 분야 확대) 지스타 개최장소인 벅스코 전시장 확장계획*과 연계, 지스타 전시 규모 및 전시 분야 다양화 추진
 - 게임 제작업체뿐만 아니라, 디바이스(모바일, 콘솔 등 하드웨어) 및 미디어 플랫폼 등의 연관산업** 전시 통한 콘텐츠 융·복합 전시회 추진

* 부산시 '28년까지 벅스코 제3전시장 신축 계획(약 17,770㎡ 규모 예정)

** 세계 최대게임쇼 중 하나인 **獨 게임스컴**의 경우, 게임전시의 한계를 벗어나, 디바이스(삼성전자 등)·OTT 기업(넷플릭스 등)을 **콘텐츠의 게임化** 트렌드 반영

VI. 추진계획

추진전략 및 세부추진과제	소관부처	추진일정				
		'24	'25	'26	'27	'28
① 게임산업 글로벌 경쟁력 강화						
1-1 콘솔게임 산업 생태계 집중 조성						
• 콘솔게임 역량 강화 기반 조성	문체부					
• 콘솔게임 맞춤형 제작 지원	문체부					
• 콘솔게임 유통 및 마케팅 지원	문체부					
1-2 다양하고 창의적인 인디게임 육성						
• 선도기업과 연계한 기업 창업 지원	문체부					
• 인디게임 기획·제작 지원	문체부					
• 인디게임 해외진출 지원	문체부					
1-3 주요 시장별 수출 지원 전략 마련						
• 중국 시장 진출을 위한 통상협력 강화	문체부					
• 중동 게임시장 공략	문체부					
• 북미·유럽 게임시장 개척	문체부					
1-4 게임산업 혁신성장 동력 마련						
• 신기술 게임 지원	문체부					
• 게임 투·융자 확대 및 제작비 부담 완화 방안 마련	문체부					
• 게임 저작권 침해 및 불법 프로그램 대응	문체부					
② 규제 혁신 및 공정게임 환경조성						
2-1 온라인 게임 과몰입 예방조치 자율성 확대						
• 온라인 게임 본인 인증 제도 개선	문체부					
• 게임시간선택제 자율규제 전환	문체부					
2-2 게임물 등급분류 관련 제도 개선						
• 게임물 등급분류 민간이양	문체부					
• 게임물 등급분류 기준 개선	문체부					
• 내용수정 신고 완화	문체부					
• 자체등급분류사업자 지정 요건 완화	문체부					
2-3 아케이드게임 및 게임제공업 영업환경 개선						
• 신유형 아케이드 게임 시범 운영	문체부					
• 네거티브 방식의 경품 제도	문체부					
• 게임제공업 청소년 유해업소 제외	문체부·여가부					
• 게임물 관련 사업자에 대한 행정처분 면제	문체부					
2-4 공정한 게임의 룰 마련						
• 게임이용자 권익보호센터 설치	문체부					
• 집단적·분산적 피해구제 방안 마련	문체부·공정위					
• 확률형 아이템 정보공개 감시 시스템 구축	문체부·공정위					

추진전략 및 세부추진과제	소관부처	추진일정				
		'24	'25	'26	'27	'28
㉓ 게임산업 저변 확대						
3-1 이스포츠 활성화 추진						
• 이스포츠 지역 연고제	문체부					
• 학생 이스포츠 활성화	문체부					
• 이스포츠 전문인력 양성	문체부					
• 이스포츠 산업 기반 마련	문체부					
• 이스포츠 부가 산업 육성	문체부					
3-2 게임 전문인력 양성 및 취업 지원						
• 게임인재원 분원 설립 검토	문체부					
• 게임 특성화고 대상 지원사업 신설	문체부					
• 게임 인재 양성 교육프로그램	문체부					
• 게임 인재 취업 지원	문체부					
• 게임 인재 복지기반 조성	문체부					
3-3 모두가 즐기는 건전 게임 문화 조성						
• 취약계층 게임 이용 활성화 지원	문체부					
• 게임 리터러시 확대	문체부					
• 가족이 함께 즐기는 게임문화 환경조성	문체부					
3-4 게임 종주국 위상 확립 기반 확충						
• 게임 복합문화공간 구축 검토	문체부					
• 지스타의 세계적 게임쇼 도약	문체부					