



즉시 사용

담당

국무조정실 교육문화여성정책관실

과장 이선주, 사무관 차단비
(044-200-2328, 2330)

이낙연 국무총리, 게임업계 관계자 격려 오찬 간담회 개최

- 이낙연 국무총리는 11월 28일(수) 12시, 게임업계 관계자를 서울 삼청동 총리공관으로 초청해 오찬을 함께하며 격려의 시간을 가졌습니다.
- 이번 초청은 게임산업 발전에 기여한 공로를 인정받아 '2018 대한민국 게임대상'을 수상한 업체와 수상자를 격려하고, 게임업계 현안을 청취하기 위해 마련됐습니다.
 - * (참석) ▲게임업계 : 정경인(필어비스 대표), 이은석(넥슨코리아 총괄 프로듀서), 김건(넷마블몬스터 대표), 한성진(네시삼십삼분 대표) 등 16명
 - ▲게임협회 : 강신철(게임산업협회 협회장)
 - ▲정부 : 나종민 문체부 제1차관, 안경덕 고용부 노동정책실장
- 현재 우리나라 게임산업은 지난 10년간 연평균 8.7%의 성장률을 유지하며 우리 경제를 이끌고 있고, 양질의 청년 일자리를 창출하고 있습니다.
- 또한 게임은 국민들에게 일상의 스트레스를 해소하는 여가활동으로 자리잡았으며, 최근에는 이(e)스포츠를 통해 국민의 사랑을 받는 스포츠 종목으로 자리잡고 있습니다.

- 이 총리는 우리나라 게임산업이 발전한 것은 뛰어난 창의성과 기술력을 활용해 우수한 게임콘텐츠를 개발하고 보급한 게임업계 관계자들의 노력이 있었기 때문이라고 감사의 인사를 전했습니다.
- 또한 게임이 콘텐츠 수출의 절반 이상을 담당하는 만큼 게임산업이 커졌지만 각종 규제, 업계 내부의 양극화, 게임에 대한 사회의 부정적 인식 등 해결해야 할 과제가 많다고 밝혔습니다.
- 간담회에 참석한 수상자들은 게임 제작·홍보와 젊고 우수한 인력 충원 등에 대한 정부 지원을 요청했고, 게임업계에 대한 일부 규제 완화 및 합리화와 관련한 의견을 제시했습니다.
- 이 총리는 이날 제시된 의견들에 대해서는 관계부처에서 업계 등 현장의 의견을 반영해 연구·검토할 것을 당부했습니다.
- 아울러, 기성 게임기업들이 정부와 소통뿐만 아니라 신생·후발 게임기업들과의 협력 네트워크를 구축·활성화하고, 분야를 뛰어넘는 산·학·연 협력 네트워크를 통해 권역별·업종별로 지속 소통할 것을 강조했습니다.

※ (붙임) 1. '2018 대한민국 게임대상' 개요
 2. 게임산업 시장규모 및 수출 현황

붙임 1 2018 대한민국 게임대상 개요

□ 추진목적

- 한해 국내 게임업계 전반의 성과를 돌아보고 게임산업 관계자들의 노고를 격려하는 시상식 개최('96년~현재, 제23회 행사)

□ 행사개요

- 일시/장소 : '18.11.14.(수) / 부산 '신세계백화점 센텀시티점 문화홀'
- 주최/주관 : 문체부, 전자신문, 스포츠조선 / 한국게임산업협회

부 문		훈격 / 부상	수상작/자	
본상	대 상	대통령상 (상금 1천만원)	검은사막 모바일(㈜필어비스)	
	최우수상	국무총리상 (상금 500만원)	야생의 땅 : 듀랑고(㈜넥슨코리아)	
	우수상	모바일(공동수상)	문체부장관상	나이츠크로니클(넷마블 몬스터)
				복싱스타(㈜네시삼십삼분)
				에픽세븐(슈퍼크리에이티브)
				아이언쓰론(㈜포플렛)
	기술창작상	기획/시나리오	스포츠조선 사장상	야생의 땅 : 듀랑고(㈜넥슨코리아)
		사운드		검은사막 모바일(㈜필어비스)
		그래픽	전자신문사장상	야생의 땅 : 듀랑고(㈜넥슨코리아)
		캐릭터		검은사막 모바일(㈜필어비스)
사회공헌우수상		문체부장관상	NHN 엔터테인먼트	
우수개발자상	프로그래밍	문체부장관상	지희환(㈜필어비스)	
	기획·디자인		조용민(㈜필어비스)	
차세대 게임 콘텐츠상		문체부장관상	홍가 VR(㈜에이아이엑스랩)	
게임콘텐츠 크리에이터상		문체부장관상	김성태(BJ김성태)	
인기게임상	국내	한국게임산업 협회장상	검은사막 모바일(㈜필어비스)	
	해외		콜 오브 듀티:블랙옵스4(블리자드엔터테인먼트)	
게임 비즈니스 혁신상		콘진위원장상	박현정(㈜네오위즈)	
스타트업 기업상		콘진위원장상 (상금 200만원)	(주)버프스튜디오	
인디 게임상		콘진위원장상	MazM : 지킬 앤 하이드(㈜자라나는 씨앗)	
굿 게임상		게임문화재단 이사장상	동물의 정원(파더메이드)	

붙임 2 게임산업 시장규모 및 수출 현황

□ 게임산업 시장 규모

(단위 : 억 원)

구 분	2015		2016		2017(추정)	
	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인게임	52,804	-4.7	46,464	-12.0	47,207	1.6
모바일게임	34,833	19.6	43,301	24.3	48,800	12.7
비디오게임	1,661	3.9	2,627	58.1	2,711	3.2
PC게임	379	12.5	323	-14.8	337	4.3
아케이드게임	474	-10.3	814	71.5	792	-2.7
PC방	16,604	35.2	14,668	-11.7	15,137	3.2
아케이드게임장	457	13	750	63.8	718	-4.3
합 계	107,223	7.5	108,947	1.6	115,703	6.2

* 출처 : 2017 대한민국 게임백서

□ 게임산업 수출 규모

(단위 : 천 달러)

구 분	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
수출	1,606,102	2,378,078	2,638,916	2,715,400	2,973,834	3,214,627	3,277,346
증감율	29.4%	48.1%	11.0%	2.9%	9.5%	8.1%	2.0%

* 출처 : 2017 대한민국 게임백서

□ 콘텐츠 장르별 매출·수출 현황('16년 기준)

구 분	매출액 (백만원)		수출액 (천달러)	
	금 액	비 중	금 액	비 중
출 판	20,765,878	20%	187,388	3%
만 화	976,257	1%	32,482	1%
음 악	5,308,240	5%	442,566	7%
게 임	10,894,508	10%	3,277,346	55%
영 화	5,256,081	5%	43,894	1%
애 니	676,960	1%	135,622	2%
방 송	17,331,138	16%	411,212	7%
광 고	15,189,680	14%	109,804	2%
캐릭터	11,066,197	10%	612,842	10%
지식정보	13,462,258	13%	566,412	9%
콘텐츠솔루션	4,583,549	4%	188,495	3%
합 계	105,510,746	100%	6,008,063	100%

* 출처 : 2017년도 콘텐츠 산업 통계조사