
한·중·일 3국의 게임산업 활성화 정책비교

이 지 원, 유 석 호, 경 병 표(공주대학교 게임디자인학과)

차 례

- I. 서론
 - II. 한·중·일 3국의 게임산업
 - III. 한·중·일 3국의 게임산업 관련정책 비교
 - IV. 결론
-

I. 서론

게임산업은 세계적으로 문화콘텐츠 산업의 핵심으로 인정받고 있으며, 현 정부도 21세기 국가 성장 동력의 핵심 영역으로서 게임을 지목하고 있다. 특히 국내 게임산업은 2008 - 2009년에는 우리나라 국내총생산(GDP)의 1%이상을 게임산업이 점유할 수 있을 것으로 볼 때, 게임산업은 다른 제조업이나 여타 콘텐츠 산업에 비해 더욱 더 높은 수익성을 보여주고 있으며 이는 정부에서 게임산업을 적극적으로 지원해야 하는 이유이다.

특히 우리나라는 이미 유무선 초고속 인프라, 경쟁력 있는 인적자원, 온라인 게임 서비스 강국, 세계 수준의 모바일기기 수출 등 우수한 서비스 기반을 갖추었으며, 세계적인 3D 그래픽 생산능력과 모바일 플랫폼 콘텐츠의 세계시장 선도 등 여러 기술력이 합쳐져 우리나라 게임산업의 경쟁력은 선두에 있음이 자명한 사실이지만, 빠른 속도로 성장하는 중국의 온라인 게임 경쟁력과 전통적인 게임강국인 일본의 온라인게임 시장 진출이 본격화 되면서 위기감이 형성되고 있다. 따라서 이러한 위기감은 게임관련 기업들의 과제만이

아니라 정부차원에서 게임산업을 미래 전략적 산업으로 육성해야할 과제이다.

현재 한국정부는 문화관광부의 게임전반에 관한 게임산업진흥정책, 정보통신부 IT기반의 게임기술관련진흥정책, 산업자원부의 아케이드게임 관련산업진흥정책, 게임사관학교 지원 운영 등을 추진하고 있으며, 이러한 정책사업은 게임산업의 발전을 위하여 향후 긍정적인 결과를 기대할 수 있을 것으로 보인다. 그러나 국내 게임산업과 상호연관성이 깊은 동북아지역 게임산업의 동향과 게임산업정책현황 및 경쟁력의 비교·분석을 통한 현 정부의 게임산업정책을 되돌아 볼 필요가 있다.

본 연구는 한·중·일 3국의 게임산업 및 게임산업 관련 정책의 특성과 현황을 바탕으로 현 정부의 게임산업 활성화 정책의 개선과제를 모색하는데 목적을 두었다.

II. 한·중·일 3국의 게임산업

1. 한국의 게임산업 동향

한국은 세계 최고 IT인프라를 갖춘 인터넷 강

국으로써 온라인게임 개발 노하우를 보유하고 있으며, 차세대 무선통신서비스 강국으로 한국의 온라인 게임과 모바일 게임은 세계게임산업에서 선두그룹에 있다. 한국의 게임산업은 21세기 국가 성장의 동력으로 2005년에는 5조원, 2006년에는 6조원을 육박할 전망이다.

그러나 온라인, 모바일 게임에서는 세계 최상위권이지만, 정작 세계게임산업에서 시장 규모가 가장 큰 비디오게임(세계시장 점유율 1%)과 아케이드게임(점유율 2.7%) 부분에서는 상대적으로 열세를 면치 못하고 있다. 또한 국내 온라인게임의 포화상태에 이르러 내수시장경쟁이 심화되어 중국, 일본, 동남아, 유럽 등으로 보다 활발한 진출이 필요하다.

2. 중국의 게임산업 동향

중국게임시장은 시장 개방과 경제 성장, 인터넷 시장의 급성장, 이동통신 시장의 성장, 정부의 지속적인 IT 산업투자, 소득증대의 영향으로 지속적으로 증가할 것으로 전망된다. 2006년 중국 게임시장의 전체 시장규모(아케이드게임 제외)는 총 17억 5,400만 달러 이러한 성장배경에는 온라인 게임과 모바일 게임 시장의 급성장과 더불어 지금까지 관례가 되어온 PC 및 비디오게임의 불법복제의 유통이 어느 정도 개선될 것으로 전망되기 때문이다.

2.1 현 중국게임시장의 주요 문제점

- 1) 발전의 불균형 즉, 온라인 게임의 위주가 되고 모바일게임 시장은 아직 제대로 운영되지 않고 있다.
- 2) 불법 복제품 및 불법 운영문제가 효과적으로 해결되지 않고 있다.

3) 자체 게임개발 능력이 부족하여 주로 한국 온라인 제품이 소비되고 있음으로써 게임간의 동질성이 강하고 기술지원이 유리되어 저작권료가 지속적으로 상승하고 있다.

4) 높은 수익성을 가진 기업의 수가 적고 어느 정도의 거품현상이 존재하여 일부 신생업체들의 경우 투기심리를 가지고 있다.

현재 중국시장에서 가장 강세를 나타내고 있는 온라인 게임은 주로 외국제품이 시장을 주도하고 있지만, 중국정부의 자국 게임산업 보호 및 육성 정책으로 질적 양적으로 자국게임의 증가로 이는 중국 게임시장을 이끌어 갈 것으로 전망된다.

3. 일본의 게임산업 동향

전통적으로 일본의 게임시장은 아케이드게임과 비디오게임이 대부분을 차지하고 있으며, 최근 세계게임시장의 네트워크와 포터블이라는 추세로 인하여 일본의 전통적인 오프라인 플랫폼 게임시장의 성장은 둔화되었다.

온라인, 모바일 게임이 성장하고 있는 이유는 일본 국내 게임회사의 과다경쟁과 연간 새로운 타이틀 수의 급증, 중고시장의 수요로 아케이드 게임과 비디오게임시장이 포화상태에 이르렀으며 이로 인하여 각 업체들은 신규 플랫폼, 즉 온라인 게임이나 모바일 게임 등으로 옮겨 들파구를 찾고 있기 때문이다.

일본은 게임산업의 성장을 이루기 위하여 I모드와 같은 휴대통신이나 인터넷 등의 새로운 기술 트렌드에 대응한 사업이 주목을 끌고 있으며, 동시에 글로벌 마케팅을 위한 브랜드 구축으로 종전보다 적극적으로 국제적인 사업을 전개하고 있다.

Ⅲ. 한·중·일 3국의 게임산업 관련정책 비교

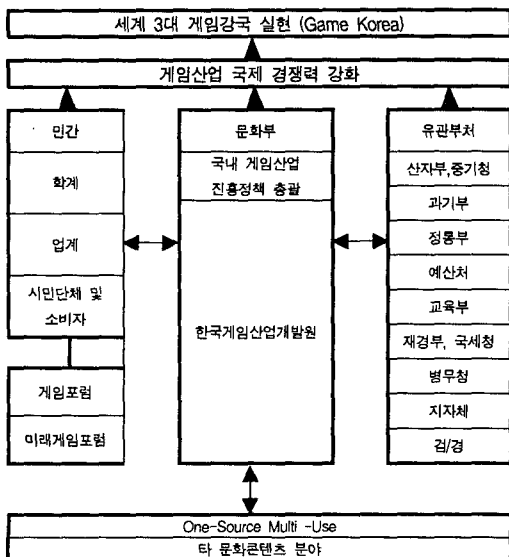
1. 3국의 게임산업 정책과 전문인력양성 체제

1.1 한국의 게임산업 정책

1990년 중반이후 국가적 차원에서 문화진흥 및 정보화 정책이 진행되면서 인터넷 이용률과 함께 게임이용률이 크게 증가되면서 게임을 중요한 미래산업이라는 인식이 확산됨에 따라 게임산업과 관련된 본격적인 정책은 1996년부터 이루어졌다.

현 정부는 국가적으로 게임산업육성을 위하여 문화관광부에서는 게임전반에 관한 정책, 정보통신부에서는 IT기반의 게임기술관련 진흥정책, 산업자원부에서는 아케이드게임 관련 산업진흥정책, 게임사관학교의 지원 운영 등 여러 정부기관에서 게임관련 정책을 추진하고 있다.

현재 게임의 주무처인 문화관광부와 유관기관, 그리고 학계와 업계가 중심인 민간단체가 공동으로 2007년 세계 3대 게임강국 (Game Korea) 실현을 위해 “게임산업 진흥 중장기 계획을 추진하고 있다.



▶▶ 그림 1. 게임산업관련 정책의 추진 체계도

특히, (재)한국게임산업개발원을 중심으로 게임관련 전 분야를 포괄하는 과제를 시행하고 있으며, 과제수행내용은 [표 1]과 같다.

표 1. 한국게임산업개발원에서 수행되고 있는 게임과제

게임산업 기초 인프라 강화	1. 게임산업정책, 정보기능 내실화 2. 게임 콘텐츠 창작역량 강화 3. 게임산업 창작인프라 구축
해외진출 역량 강화	1. 체계적인 해외진출 기반 조성 2. 전략적인 해외시장 개척 활성화 3. 게임산업 국제교류 확대
게임문화 인식 제고 및 지원 확대	1. 게임문화 확산 기반 조성 2. 게임문화 체험 및 참여 확대 3. 게임의 역기능에 대한 사회적 책임 강화
게임전문인력 양성기반 확대	1. 산·학연계 게임전문인력 양성기반 구축 2. 고급전문인력 양성시스템 강화
차세대 게임응용기술 개발환경 조성	1. 핵심 게임응용기술 개발시스템 구축 2. 게임응용기술 개발 환경 조성
법·제도 개선	1. 산업환경 변화에 대응하는 법, 제도 개선 2. 게임 정책지원 및 평가 시스템 강화
실업문제 해결	1. 게임산업분야 청년실업 문제해결

[표 1]의 내용을 살펴보면, (재)한국게임산업개발원은 국내게임산업의 발전 및 육성하기 위한 체계적인 ONE-STOP 지원시스템임을 알 수 있다.

1.2 중국의 게임산업 정책

중국 온라인 게임은 주로 해외 수입제품에 의존하고 있으며, 자체개발 기술과 연구 개발능력이 부족함을 인식하였으며 온라인 게임 산업 발전을 위해 정부지원의 중요성을 깨달아 2003년부터 온라인게임산업을 육성 및 보호하기 위하여 관련정책을 마련하고 있다.

표 2. 중국 게임시장 관련 정부 관리 및 정책 환경

정부 부문	주무 부서	주요 업무
신문출판 총서	음향영상사	1. 온라인게임 콘텐츠 심사 관리 2. 온라인게임 출판업체 자격 심사 및 관리 3. 온라인게임 관련 심사 관리
문화부	시장사	1. 온라인 게임 서비스 감독 관리 2. 전국 PC방에 대한 관리
신식산업 부	제품사, 통신관리국	인터넷 접속, 보안 등에 대한 관리
과기부	발전계획사	863계획 중 '온라인게임엔진' 및 'Human Computer Interaction' 프로젝트

현재 중국게임시장에서 온라인 게임이 주도적 위치를 차지하고 있어 게임시장관련 정부의 정책이 온라인 게임위주로 이루어지고 있다.

1.3 일본의 게임산업 정책

일본의 게임산업은 비디오게임과 아케이드게임 시장이 대부분을 차지하고 있으며 예전부터 세계적으로 경쟁력이 높은 콘텐츠 산업으로 인정받고 있다. 따라서 일본정부는 게임 산업 자체를 육성시키기 위한 정책을 가지고 있지 않다. 또한 일본 게임산업의 전반적인 정책은 일반 기업 주도형이며, 산업 자체를 육성시키는 정책이라고 할 수 있다.

일본 정부에서 게임산업의 활성화를 위하여 프로그래밍, CGI, 박람회, 이벤트 등 산업의 기본요소들을 간접지원하는 정책이 마련되어 있지만, 이러한 정책이 게임산업에 국한되어 있는 것이 아니며, 기본 육성정책이라 할지라도 산업 자체에 지원하기 보다는 시장에서 필요한 기술 및 인력을 육성하는 준비과정과 산업을 활성화할 수 있는 박람회 및 이벤트의 예산지원을 말한다.

표 3. 일본의 콘텐츠 문화 산업 정책

정부 부문	주요업무
문화청	1. 저작권 문제에 대한 연구 및 조사 2. 콘텐츠에 관한 지적재산권을 국내외 보호 3. 콘텐츠 산업의 효율화와 국제 경쟁력 강화
경제산업성	1. 콘텐츠 산업 전반에 대한 연구 2. 콘텐츠 산업의 문제점 및 정부 기관의 역할 등에 대한 확인 작업을 통한 지원산업 진흥
지적재산 전략본부(내각)	1. 인재양성을 중점 2. 자금조달과 해외진개 3. 2004년 4월 '콘텐츠 비즈니스 진흥정책 - 소프트파워 시대의 국가전략' 발표 3. 콘텐츠 비즈니스 진흥 등을 중점적으로 계획하여 관련법안 작성

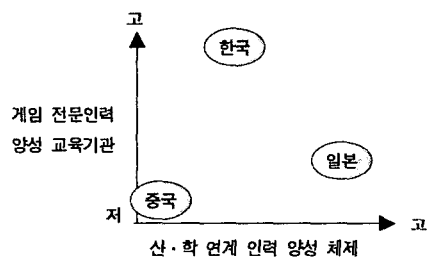
최근 온라인게임의 급속한 발전으로 인터넷을 이용한 콘텐츠 활용과 모바일 게임과 관련된 권

리처리에 관한 조정정책이(총무성, 문부과학성, 경제산업성)새로이 진행되고 있다.

1.4 3국의 게임전문 인력양성 체제 현황

미국 게임산업이 세계시장에서 현재와 같은 중요한 구심점에 도달할 수 있었던 배경에는 큰 내수시장과 치열한 시장경쟁으로 다른 국가보다 우수한 제품을 개발하고 있기 때문이다. 이처럼 세계적인 게임산업을 육성하기 위해서는 특히 내수 시장이 부족한 한국은 해외시장 개척이 무엇보다 필요하고, 치열한 세계 시장에서 경쟁력 있는 우수한 제품을 개발하기 위한 뛰어난 게임개발자 양성이 중요하다고 볼 수 있다.

균형 있는 게임산업 인력 공급 및 우수 전문인력 확보를 위해서는 산·학 연계를 통한 인력양성 체제를 구축하는 것이 중요하며, 한·중·일의 게임 전문인력 양성 체제 현황을 다음과 같이 도식화 할 수 있다.



▶▶ 그림 2. 한·중·일 3국의 게임 전문 인력 양성 체제 현황

일본의 경우는 게임인력을 양성하는 대학과 같은 교육기관은 부족하나 사설 학원에서 산·학 연계를 통해 인력이 양성되고 있다. 반면에 한국의 경우는 게임인력 양성을 위한 많은 교육기관이 있지만 산·학 연계가 아직은 저조한 실정이다. 중국은 최근 게임인력 양성 교육기관을 설립

을 고려하고 있다.

따라서 한국은 산·학 연계를 통한 게임 전문인력 양성 기반 구축이 이전보다 강화되어야 한다.

2. 게임산업 경쟁력

한국·일본의 디지털콘텐츠산업의 경쟁력을 알아보기 위하여 9-Factor Model을 도입하여 각 요인간의 팩터분석을 통계처리 한 연구보고서(조휘창, 2004)를 토대로 하여 디지털콘텐츠산업에서 한·중·일 3국의 국가간 경쟁력지수를(안수근, 2004) [표 4]와 같이 나타냈다.

표 4. 한중일 3국의 국가간 경쟁력 지수

요인 \ 국가	한국	중국	일본
생산여건	7.24	2.77	8.99
사업여건	7.75	4.98	9.46
수요조건	4.9	2.95	7.85
지원시스템	6.02	2.62	8.97
정부요인	9.32	5.13	8.17
기업요인	8.54	5.47	9.81
전문가집단	8.88	3.16	9.58

2.1 한국의 경쟁력

한국의 경쟁력지수는 대체로 중국보다는 높으며, 일본보다는 낮다. 정부요인이 가장 높은 요인은 한국의 디지털 콘텐츠산업이 성장기에 진입해 있기 때문에 정부차원의 정책과 지원이 성장기에 많이 투입되는 경과로 해석되어 진다. 같은 맥락에서 한국의 게임산업은 디지털콘텐츠 시장을 주도하고 있음을 고려할 때 현재 국내 게임산업에서도 적극적인 정부차원의 정책과 지원이 필요하다는 것을 알 수 있다. 또한 표4에서 지원시스템 6.02로 다른 요인에 비해 낮은 수치이다. 이는 게임산업의 균형적인 발전을 위해서는 적극적인 지원시스템의 구축이 강화되어야 하며, 여기서 지원시스템이란 사회적으로는 게임문화 인식제고

및 저변확대, 게임 전문인력 양성기반 확대, 게임업체의 실질적 지원, 게임산업과 관련된 법·제도 개선 등으로 게임산업에 필요한 기반을 지원하는 시스템을 말한다. 현 정부의 게임정책에서는 문화관광부 (재)한국게임산업개발원이 바로 국내 게임산업을 지원해주는 시스템이라고 볼 수 있다. 따라서 정부는 한국게임산업개발원을 통해 게임산업의 적극적인 지원을 보다 강화해야 한다. 또한 수요조건이 4.9로 시장수요가 한계를 지닌 한국으로서는 적극적인 해외시장의 개발이 절실히 요구된다.

2.2 중국의 경쟁력

중국의 디지털 콘텐츠 경쟁력 지수는 대체적으로 낮다는 것을 알 수 있다. 이는 대부분의 콘텐츠는 불법유통이 만연하였으며, 인터넷 인프라 구축으로 디지털 콘텐츠는 이제 막 시장에 도입되어 유포되는 시기이기 때문이다. 하지만, 최근 중국 사회 및 정부에서 온라인게임산업에 대한 정책 및 인식의 변화가 일어나기 시작했으며, 인터넷의 급속한 발전으로 전국적인 PC방 체인망 구축, 전자게임대회가 스포츠 경기종목으로 선정, 게임 불법서버 단속확대 등 성장의 발판이 마련되고 있기 때문에 앞으로 중국의 경쟁력은 급성장할 것으로 보인다.

2.3 일본의 경쟁력

일본의 디지털 콘텐츠 경쟁력은 대체적으로 높은 것을 알 수 있다. 이것은 일본디지털 콘텐츠의 대부분을 차지하는 비디오게임, 애니메이션 산업이 세계적인 우위에 있기 때문으로 볼 수 있다.

그러나 최근 일본 게임시장의 내수시장 포화와 게임시장의 성장 둔화로 일본시장은 현재 새로운 업계 재편이 진행되고 있다.

3. 게임산업 관련정책 비교·분석을 통한 한국정부의 게임산업정책 피드백(Feedback)

일본 정부는 게임산업 활성화를 위한 정부의 관여도가 적고 자율적으로 일반기업 주도형으로 이루어지고 있었으며, 게임산업 자체 육성하기 보다는 게임산업에 필요한 기반을 육성하고 있었다. 중국정부는 최근 국가가 게임산업을 육성하기 위해서 정부가 강력하게 관여를 하고 있지만, 게임산업에 필요한 기반의 부족으로 아직 실효성을 거두지 못하고 있었다.

한국정부는 게임산업의 활성화를 목적으로 여러 정부기관에서 분산되어 게임산업 진흥정책을 추진하고 있었으며, 3국에서 가장 체계적이며 전략적인 정책을 추진하고 있었다.

한·중·일 3국 중 한국정부의 게임산업 활성화 정책이 가장 활발히 진행되고 있었으나, 세계 시장의 크로스 플랫폼(Cross Platform) 경향과 한국정부의 내수시장의 한계로 인한 해외진출의 필요성을 감안할 때 플랫폼의 통합과 일관성 있는 정부의 정책이 필요하다는 것을 알 수 있다. 또한 한국정부는 게임산업을 활성화하기 위하여 정부의 적극적인 지원과 많은 투자가 이루어지고 있으며 이러한 정부의 정책적 지원방법과 수행결과는 한국게임산업의 미래를 결정하는 중요한 사항이므로 지원정책의 수립 및 수행은 전문가 집단에 의해 일관성 있고 체계적이며 분석적으로 이루어져야한다.

반면에 정부의 게임 기업에 대한 지나친 관여가 심의제도와 같은 제제나 압박이 가해져 기업과 마찰이증가하고 풍부한 콘텐츠의 제약을 가져올 수 있으므로, 기업에게 시사각각 변화하는 시장 환경에 적절한 대응을 주도하도록 자발적 육성책도 고려해야 한다.

IV. 결론

한국정부의 게임산업정책 개선과제로 다음과 같이 크게 두 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 통합성 있는 게임산업 지원 시스템이 강화되어야 한다.

한국 게임산업이 세계 시장에서 경쟁력을 갖기 위해서는 크로스플랫폼(CrossPlatform)에 따른 통합된 정책적 지원이 필요하며, 게임산업 지원 시스템을 강화해야 한다. 즉, 전반적인 게임을 주관하고 있는 문화관광부를 중심으로 모든 게임 플랫폼의 기술과 산업전반에 관하여 통합된 정책이 필요하며, 게임산업전반을 지원하고 있는 (재)한국게임산업개발원의 역할이 종전보다 강화되어야 한다.

둘째, 전문가 시스템에 의한 일관된 정책 수립 및 집행이다.

활발한 성장기를 맞이한 한국게임산업은 정부의 활발한 지원이 필요한 시기이며, 현 정부는 문화관광부 (재)한국게임산업개발원을 중심으로 게임산업 전반에 관하여 ONE-STOP 시스템으로 지원하고 있으며, 이는 한국게임산업의 미래를 결정하는 중대한 일이므로 게임 전문가에 의해 신중하고 합리적이며 체계적인 게임관련 정책의 수립과 집행이 필요하다.

결론적으로 앞으로 게임시장은 경쟁심화가 예측되며, 이에 따라 각국의 환경에 시기적절한 정부의 정책적 지원이 경쟁의 중요지표가 된다. 또한 한국정부는 내수시장의 한계로 활발한 해외진출이 필요하다. 연구자의 소견에 의하면 한국정부의 게임산업이 세계시장에서 우의를 확보하기 위해서는 정부의 일관성 있고, 통합된 정책적 지

원이 필요하며 이는 향후 정보통신부, 산업자원부, 문화관광부를 중심으로 게임관련 기술개발분야, 게임비즈니스분야, 게임소재발굴 및 제작 산업분야 지원등의 통합 및 조율을 원활히 수행하는 (재)한국게임산업개발원 같은 전문지원기관의 역할 확대를 통한 게임산업 전반에 관한 지원과 게임산업에 필요한 기반 및 환경조성에 힘써야 한다고 사료된다.

참고 문헌

- [1] 유석호, “미래유망산업 디지털 콘텐츠”, 부산 영상산업의 현실과 과제 포럼 자료집, pp.109-116. 2003.
- [2] 이지원·서미라·경병표, “중국 온라인게임시장 관련 자료 분석을 통한 ‘성공적인 진출 전략’에 관한 연구”, 한국게임학회 논문지, 제4권, 1호, pp.41-49. 2004.
- [3] 문화관광부 (재)한국게임산업개발원, 2004 대한민국 게임백서, pp.50-883. 2004.
- [4] 안수근, “한·일 디지털 콘텐츠 수급현황과 정책 과제”, 계간 지역사회, 통권 제 49호, pp.108-115, 2005.
- [5] 마에다 에이지, “일본의 게임산업의 현황 및 전망”, 해외 투자유치 활성화 세미나 자료집((재)한국게임산업개발원 주관), pp.58-90, 2003.
- [6] 한국게임산업개발원, “게임관련 법률의 현황·문제점 및 개선방안”, KGDI 연구보고서 03-004, pp.69-93. 2003.
- [7] 한국게임산업개발원, 일본 컴퓨터엔터테인먼트협회 (일본CESA), “2004 한·일 게이머이용자 조사 보고서” KGDI 동향 보고서 04-002, pp.58-98, 2004.
- [8] 나카니시 히로시, “애니메이션 사업을 통해 바라보는 게임 비즈니스 진화”, 제2회 일본 게임 마케팅 세미나 자료집 ((재)한국게임산업개발원 주최), pp.44-52. 2003.
- [9] 한국게임산업개발원, “중국게임시장현황 (차이나 게임 위클리 71-110호 통합본)”. GKDI 통합 보고서 05-001, pp.183-302, 2005.
- [10] 우홍빈, “급성장의 중국온라인게임 시장과 유통 경

로”, 한국 온라인 게임의 중국 진출 전략 세미나 자료집(한국게임산업개발원, 가미고 온라인 엔터테인먼트 주최), pp.1-15. 2003.

- [11] 선리밍, “2004-2005 중국게임시장 현황 및 전망”, 2005 세계 게임시장 전망 세미나자료집 ((재)한국게임산업개발원 주관), pp.13-27, 2005.
- [13] 한국게임산업개발원, “2004 미국 게임산업 보고서”, KGDI동향보고서 04-004, pp.162-236, 2004.
- [14] 브랜든 맥하혼, “성장하는 아시아시장과 디자인비즈니스 성공전략”, Emerging Asia and Design Business Strategy 세미나 자료, pp.20-29, 2003.

저자 소개

● 이지원(Ji-Won Lee)



- 2002년 2월 : 공주대학교 대기과학과 학사
- 2002년~2003년: 한국전자통신연구원 기능원
- 2003년 3월~현재 : 공주대학교 게임멀티미디어전공 석사과정 재학중(공학석사)

• 2005년 3월~현재 : 공주대학교 게임디자인센터 연구원
<관심분야> : 게임 디자인, 가상현실, 멀티미디어

● 유석호(Seuc-Ho Ryu)



- 1994년 2월 : 국민대학교 시각디자인 전공(미술학 석사)
- 1997년 2월 : 뉴욕공대 대학원 커뮤니케이션아트 졸업(공학석사)
- 2003년 3월~현재 : 공주대학교 영상보건대학 게임디자인학과 교수
- 2004년~현재 : 충청남도 산업디자인

전 운영위원

• 2004년~현재 : 산업자원부 게임디자인사관학교 운영위원
<관심분야> : 게임 디자인, 가상현실, 멀티미디어

● 경병표(Byung-Pyo Kyung)



- 1988년 2월 : 영남대학교 응용미술학과(미술학사)
- 1996년 3월 : 일본 국립큐슈예술공과대학원 정보전달전공 (공학석사)
- 1997년 4월 : 일본 국립큐슈예술공과대학원 박사과정 입학
- 1995년 1월~12월 : KAIST산업경영연구소 외부초빙연구원
- 1996년 9월~2001년 2월 : 국립 공주문화대학 만화예술과 교수 재직
- 2001년 3월~현재 : 국립 공주대학교 영상보건대학 게임디자인학과 교수
- 2002년 7월~현재 : 공주대학교 게임디자인센터(GRC)소장
<관심분야> : 게임디자인, 컴퓨터그래픽, 멀티미디어