



『문화산업표준화 포럼』 구성·운영

문화서비스표준과 공업연구원 정의식
02)509-7252 esjeong@ats.go.kr

1. 포럼개최 배경

○ 문화산업 전 분야에 걸친 표준화 업무를 수행하고 있는 문화서비스표준과에서는 신성장산업으로서 중요성이 강조되고 있는 문화산업의 표준화를 통하여 동 산업의 육성 및 경쟁력 강화 지원을 위해 방안 마련을 위하여 문화산업 분야별 각계 전문가들의 협의체인 『문화산업표준화 포럼』을 구성·운영하기로 하였다.

앞으로 『문화산업표준화 포럼』을 통하여 관련 분야 전문가들의 의견 수렴 및 분야별 표준화 방

향을 설정하고 산업현장에서 필요로 하는 표준의 개발 및 보급에 노력할 계획이다

○ 『문화산업표준화 포럼』의 구성·운영을 위하여 게임, 영화, 음반, 광고, 공연, 디지털컨텐츠 등 다양한 문화산업 중 국제적으로 경쟁력이 있는 게임 산업을 선정하여 ‘게임산업 표준화 포럼’을 개최하여 게임분야의 산업 현황 및 향후 발전방향에 대한 전문가들의 의견을 취합하였고, 표준화 추진 방안 등에 대해 토론회를 개최하였다

〈게임산업 현황('04년 게임백서)〉

- 시장규모 : 해외 . 620억불, 국내 : 약 4조원(30억불)
- 표준화현황 :
 - 국내외적으로 IT를 기반으로 하는 게임은 ISO/IEC12207(Software life cycle processes)를 활용
 - ※ SW기획-설계-코딩-시험-판매-유지보수 등의 공정을 규정
 - 기타 게임제작 지원도구(제작공정, 팀원간의 의사소통 도구 등), 게임 데이터 무손실 변환기술 및 소비자과 연결되는 게임서비스기술의 표준화는 취약



2. 포럼 개최 개요

- 일 시 ' 05 5. 13(금). 15:00 - 18 30
- 장 소 우리원 본관 1층 세미나실

- 참석인원 : 문화관광부 관계 공무원 및 구문모 (한라대학교) 교수 등 28명(명단 별첨)

구 분	정부기관	학계	연구기관	단체	업계	계
참석자	1	8	10	4	5	28

- 발제자 및 발제 내용
 - 발제 1 (한국게임산업개발원 김 단규 박사) : 게임산업에서의 표준화 대상 및 추진 체계
 - 발제 2 (한국전자통신연구원 심 광현 박사) : 세계적 경쟁력을 가진 온라인게임분야의 표준화
- ※ 기타 한국게임개발자협회 정 무식 회장 등 5명 패널 토의

- 게임이 산업으로의 경쟁력을 갖기 위해서는 조기 표준화가 필요
- 게임 중에서도 게임 용어, 프로세스, 플랫폼 등의 표준화가 시급히 추진되어야 함
- ※ 플랫폼은 엔터테인먼트의 게이트 역할을 하므로 게임기술 제작자 사이에서는 플랫폼의 선점을 위한 플랫폼 전쟁이라는 용어 사용
- 표준화 이외에도 게임 산업의 발전을 위해서는 문광부, 정통부, 산자부 등 관계부처의 통합된 정책 및 집행이 필요

3. 주요 토의내용

- 포럼 내용
 - 포럼은 위와 같이 업계, 학계, 연구기관, 관련 부서 등 게임과 관련한 모든 분야의 전문가들이 참석하였으며, 게임 산업의 발전방향 및 표준화 추진에 대하여 격의 없는 토론을 통해 전문가의 의견을 조율하였다. 토의 내용을 종합해보면, 게임은 산업화의 가능성이 가장 큰 분야이므로 표준화를 통해 산업화 기반을 구축해야 한다는 의견이 많았으며, 관련 전문가들의 의견취합의 기회를 확대하여 효율적이고, 지속적인 표준화를 추진해야 한다는 의견이 다수였다. 게임 산업 분야별 전문가의 토의 내용을 간략히 정리하였다.

- 개발자, 사업자 등 게임 산업계의 의견

- 게임 및 IT관련 단체의 의견
 - 게임 산업 표준화의 대상은 개발자의 창의성을 제약하지 않고 창작을 위한 재료와 창작물의 상품화, 유통 보급 등으로 제한해야 함
 - 표준화의 확산 보급을 위해서는 게임 산업별 대표성을 나타낼 수 있는 기구의 구성이 필요
 - ※ 게임 분류 : 온라인, 아케이드, 비디오, 모바일 등
- 게임 및 IT 관련 학계, 연구계의 의견
 - 우선 게임과 관련한 IT기술의 국제표준화 현황을 정확히 파악한 다음 게임 분야의 표준화 방향을 설정하는 것이 필요
 - 산·학·연이 공동 참여하여 IT등 관련 기술의 융합을 위한 표준화 추진 전략 수립
 - 게임 관련 인력양성사업은 정부의 지원 필요



4. 향후 추진 계획

- 도출된 의견에 대한 표준화 및 지원 대책 강구
 - 게임 용어, 프로세스, 게임제작 지원도구 및 게임서비스 기술 등 일반적인 사항은 객관적인 검증을 통하여 표준화 과제로 선정하여 향후 우선적으로 표준화를 추진하고 표준의 보급을 통하여 게임 산업의 국제경쟁력 확보를 지원
 - 플랫폼 등 IT에 관련되는 사항은 우리원 정보시스템표준과 및 비즈니스표준과와 협의하여 지원 방향 결정
 - ※ 게임보급에 필요한 플랫폼 개발은 고비용이 소요되므로 영세한 게임개발 업체의 지원을 위하여 정부주도의 표준화 필요
- 차기 게임 포럼 계획

- 게임산업의 지속적 발전과 산학간 교류를 위해서는 '게임산업표준화포럼'을 상시 기구로 구성·운영하여야 하며, 차기 포럼에서는 게임을 구현하는 기기(PC, 조이스틱 등)의 제작자들을 참여시켜 표준화에 대한 공통 관심사에 대한 논의가 필요하다는 결론을 얻음

- 문화산업표준화포럼 구성 및 운영방안
 - 「문화산업 표준화 포럼」의 구성 및 운영을 위해서는 게임 뿐만 아니라, 영화, 광고, 음반, 사진, 출판·인쇄 등 문화산업 전반에 걸친 소포럼을 개최하여 문화산업 전반의 표준화 영역 발굴 및 정책 수립을 위한 각 분야의 의견을 취합해야 할 필요가 있으며, 현 시점에서는 분야별 소포럼의 활성화에 보다 많은 노력을 기울여야 할 것임

[별첨 1]

□ 참석자 명단

연번	소속	직 위	성 명	비 고
1	한라대학교	교 수	구 문 모	포럼 대표
2	전자통신연구원	센 터 장	양 광 호	게임기술총괄
3	전자통신연구원	팀 장	박 태 준	게임기술개발
4	세종대학교	교 수	김 창 환	애니메이션
5	신구대	명예교수	전 영 표	문화부회 위원장
6	코리아디지털콘텐츠	대 표	전 총 현	디지털콘텐츠
7	호서대학교	교 수	김 경 식	한국게임학회장
8	아라곤네트웍스	부 장	박 찬 응	온라인게임
9	아주대학교	교 수	김 하 진	SC 의장
10	교육소프트연구소	대 표	한 정 식	게임교육
11	문화콘텐츠진흥원	팀 장	홍 대 기	게임산업진흥
12	스코빅엔터테인먼트	연구소장	김 상 혁	플랫폼 개발
13	산업기술대학교	교 수	이 재 영	게임공학
14	성균관대학교	사무국장	오 기 성	게임기술개발지원센터
15	소프트웨어진흥원	게임산업팀장	김 정 수	게임산업
16	문화관광부	사 무 관	하 윤 진	콘텐츠진흥과
17	소프트웨어진흥원	선임연구원	서 수 연	게임소프트개발
18	전자통신연구원	팀 장	심 광 현	온라인게임기술



19	전자통신연구원	연구원	이은주	온라인게임
20	전자통신연구원	책임연구원	이범렬	온라인게임개발
21	전자통신연구원	연구원	류성현	온라인게임
22	한국게임개발자협회	회장	정무식	게임개발
23	서강대학교	부원장	이재홍	게임교육원
24	한국어뮤즈먼트협회	회장	이상현	아케이드게임
25	게임사관학교	자문위원	지현준	게임교육
26	산업연구원	연구위원	박정수	문화산업
27	아시아문화산업교류재단	연구원	인선주	문화산업조사연구
28	(주)부룩소	대표	김광수	게임업체

[별첨 2]

□ 게임산업 표준화 포럼 회의록

▶ 김민규(한국게임산업개발원 - 발제자)

○ 게임산업의 표준화 대상은 생산측면에서 용어, 내용의 질, 제작도구, 부품 등과, 소비 측면으로 e-스포츠, 공간, 패키지 포장 등이 그리고, 교육 측면으로는 기본 교육프로그램 등이 제시 될 수 있다.

▶ 심광현(한국전자통신연구원 - 발제자)

○ 가장 우선적으로 표준화가 필요한 분야는 우리나라가 세계 최고기술을 보유하고 있는 온라인 게임서버임 문화콘텐츠의 특성상 표준화가 창작성에 부정적인 영향을 줄 수 있으므로 표준화 추진전략 및 영역 도출에 이해관계자들 간의 여론 수렴이 필요하다.

▶ 이상현(한국게임어뮤즈먼트협회장 - 토론자)

○ 첫째, 아케이드 게임의 시장규모가 온라인 게임의 시장규모에 비해 그리 작은 시장이 아니다. 2004년도 성인용 아케이드 게임 시장규모를 4조원 정도로 추정하고 있다. 또한, 수출 부문에

서 아케이드 게임의 수출이 1,500만 불(2003년)과 1,800만 불(2004년)로 통계가 잡히고 있으나 시스템적으로 게임기의 통계가 잡히지 않는다. 게임 산업을 논의할 때 온라인 게임 분야에 치우치는 경향이 있다. 실제 게임 산업은 아케이드 게임이 본류라고 생각된다.

둘째, 표준화 문제로 게임기 부품의 표준화가 되어있지 않다 현재 게임기 생산업체 스스로 인증을 획득하는 실정이다 이는 게임기 상품의 회전율이 3~6개월로 빠르기 때문에 이러한 문제가 있는 것 같다 이러한 문제를 해결하기 위하여 아케이드게임의 상품화 인증, PL법 관련, NC, 하우스 등 업계 및 유관기관의 표준화 여론 수렴이 중요하리라 생각한다.

▶ 정무식(한국온라인게임개발자협회장 - 토론자)

○ 게임개발자가 보는 표준화는 공산품의 표준화와 차이가 있다. 우선적으로 무형의 콘텐츠를 유형화하는 플랫폼, 게임용어, 게임 제작과정의 표준화가 우선적으로 필요하다.

▶ 김광수(부룩소 대표-토론자)

○ 게임의 플랫폼 경쟁이 시작되고 있으며, 현재 게임에서의 플랫폼은 1) 비디오 게임기(콘솔)



및 2) PC 게임기는 소니와 마이크로소프트가 선점하고 있으며, 3) 모바일 휴대용 게임기는 소니 등 여러 게임기가 경쟁을 벌이고 있다. 우리나라는 처음 주어진 온라인게임 플랫폼에 관한 표준화 정책이 가장 시급한 사안 일. 우리나라가 유리한 입장에 있을 때 추진해야 한다

▶ 박찬웅(아라곤 네트워크 부장-토론자)

○ 게임개발자로 MS와 리눅스를 사용해 본 결과 두 시스템의 장·단점이 존재한다. MS는 고가이고, 프로그램이 무거운 단점이 있으나, 3차원 그래픽 및 네트워크 효율이 높다. 리눅스 프로그램은 접근 용이성이 나쁘고, 3차원 및 디버깅이 쉽지 않으나 가격이 싸다. 표준화 요구는 서버, 소켓 연결, 패킷구조, 해킹방지 등의 표준화가 필요하다.

▶ 그 밖의 토론자

○ 김하진(아주대 교수)

게임과 관련된 분야의 국제표준화가 진행된 것이 무엇인지를 파악하는 것이 필요하며, 게임 산업의 표준화 작업도 국제표준과 연계되지 않으면 채택되기 어렵다.

○ 김상혁(스코넥엔터테인먼트 소장)

컨텐츠 제작, 하드웨어기술, 논리적기술 등의 표준화의 구분을 명확히 하여야하며, 현재 게임분

야의 플랫폼 유형별 기술서 등의 표준화가 요구된다.

○ 김광수(부록소 대표 - 토론자)

여러 표준을 제정하는 것 보다 하나의 표준화가 중요하다.

○ 심광현(한국전자통신연구원 - 발제자)

플랫폼의 예제 즉, 기술서는 다 나온 것으로 생각된다.

○ 정무식(한국온라인게임개발자협회장-토론자)

컨텐츠 제작 표준은 어렵다고 본다. 게임의 개발자, 유통, 서비스와 관련된 가이드로 충분하다고 본다

○ 박태준(한국전자통신연구원 팀장)

온라인 표준과 플랫폼 표준이 있다. 이에 대한 업그레이드 정도면 충분하다. 일례로 위피로 표준이 결정된 경우 기존의 표준과 상충하여 피해 보는 경향이 있다

○ 홍대기(한국문화콘텐츠진흥원 팀장)

표준화가 중요하지만, 현재 우리의 표준화수준 및 현황을 점검하는 것이 중요하다. 우리의 표준화를 정리하고 대응전략을 세워야 한다. **표준**