JKIICE Journal of the Korea Institute of Information and Communication Engineering

한국정보통신학회논문지 Vol. 22, No. 12: 1653~1658, Dec. 2018

VR 테마파크 규제개선방안

송승근*

VR Theme Park Regulatory Improvement Plan

Seung-Keun Song*

A Division of Digital Contents, Dongseo University, Busan 47011, Korea

요 약

본 연구의 목적은 VR 영업장에서 발생된 규제 개선을 위해 국내 VR 테마파크 규제 개선 사례를 분석하고 법적 분쟁이 된 지점을 확인하여 이에 대한 해결안을 제시하고자 한다. 분석결과, 유원시설업에서 단일공간에 VR 시뮬레이터와 VR 게임이 동시에 설치될 경우 다중이용업소법에 따라 공간을 구획해야 하는 문제가 발생한다는 것을 발견하였다. 그 해결책으로 유원시설업에 게임산업법 적용을 받는 청소년 게임장 또는 PC 방의 일정 면적에서 운영할 수 있도록 관광진흥법 시행규칙을 개정해야 하며 다중이용업소법에서도 칸막이 같은 공간 구획을 하지 않는 법령 개정도 동시에 진행해야한다. 이는 업종별 공간구획을 제거함으로써 제한된 공간 내에서 적용하던 안전기준을 통합된 안전기준으로 총괄 관리함으로써 훨씬 효율적이고 안전한 대안을 마련한 것이다. 이는 기타유원시설업과 같은 소규모의 유원시설업에도 VR 시뮬레이터와 VR 게임이 동일 영업장에서 운영될 수 있는 법률 개정이다. 본 규제개선안은 소규모의 VR 테마파크 활성화에도 도움을 줄 것으로 기대된다.

ABSTRACT

This study aims to analyze the cases of VR space to improve the regulations. The space is divided according to the multi-use business act when the VR simulator and the VR game are simultaneously installed in a single space. It is necessary to amend the rules of the Tourism Promotion Act so that it can operate at a certain area of the youth game room subject to the Game Industry Law. Amendments that do not compartmentalize a space partition in the Multi-use Business Act should be carried out simultaneously. This is safer alternative by collective management rather than by the safety applied within a limited space by eliminating the compartment by industry. This is a legal amendment that allows VR simulator and VR game to be operated in the same space even in small sized amusement facilities such as other amusement facilities. This regulatory improvement plan is expected to help the activation of small sized VR theme parks.

키워드 : VR 테마파크, 관광진흥법, 게임산업법, 다중이용업소법, 공간 구획

Key word : VR Theme Park, Tourism Promotion Act, Game Industry Act, Multi-use Business Act, Space Segment

Received 16 August 2018, **Revised** 23 August 2018, **Accepted** 16 September 2018

* **Corresponding Author** Seung-Keun Song(E-mail:songsk@gdsu.dongseo.ac.kr, Tel:+82-51-320-1703)
A Division of Digital Contents, Dongseo University, Busan 47011, Korea

Open Access http://doi.org/10.6109/jkiice.2018.22.12.1653 print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

ⓒThis is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License(http://creativecommons.org/li-censes/by-nc/3.0/) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
Copyright Ⓒ The Korea Institute of Information and Communication Engineering.

Ⅰ. 서 론

최근 ICT 기술의 발달로 인하여 시공간적 제약을 뛰어 넘는 일들이 가능해졌다. 그 대표적인 기술이 가상현실(Virtual Reality, VR)기술이다. 트랜드포스(Trend Force)에 따르면 글로벌 VR 산업 규모는 2016년도를 기준으로 67억 달러이며 연평균성장률(Compound Annual Growth Rate : CARG)은 77.8% 에 이르며 2020년도에는 약 700억 달러로 폭발적으로 성장 할 것으로 기대한다(그림 1 참조). 국내 VR 산업규모는 2016년도 기준으로 1조3,735억원, 연평균성장률은 42.9% 이며 2020년에는 5조 7,271억원 규모에 이를 것으로 전망된다(그림 2 참조). 그러나 실제 체감되는 VR 산업은 답보 상태에 머물러 있는 실정이다. 예를 들어 VR 산업의 주요 콘텐츠인 VR 게임 개발에 국내 대표 게임회사인 넷마블, 넥슨, NC 소프트 같은 곳에서 아직 VR 콘텐츠 개발에 미온적인 입장이며 삼성이나 LG 같은 대기업은 모바일 중심의 하드웨어에 집중 할뿐 콘텐츠 개발과 보급에 큰 관심을 갖지 못하는 실정이다[1].

(Unit : $ 100 million)

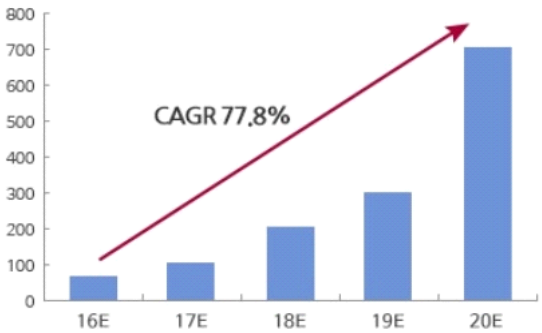

Fig. 1 Global VR Market Status and Forecast

(Unit : billion won) ■ Hardware ■ Contents

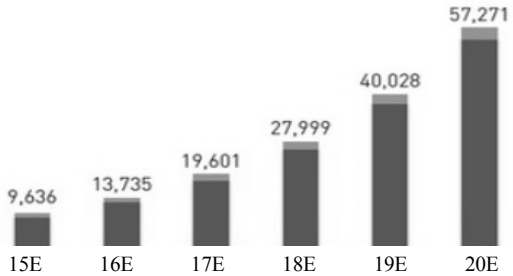

Fig. 2 Domestic VR Market Status and Forecast

VR을 4차산업혁명의 꽃이라고 할 만큼 중요한 분야임에도 불구하고 대통령 직속 1기 4차산업혁명위원회에서 조차 VR이나 게임에 대한 안건을 전혀 다루고 있지 않는 실정이다[2]. 누구든 VR이 신산업이라는 명제에 동의하지만 국내에서는 중요한 논제가 된다든가 핵심 사항으로 다루지 않는 이유는 무엇일까?

VR은 교육, 관광, 쇼핑, 의료, 군사 등 다양한 곳에 응용되고 있지만 아직은 게임분야에 집중되어 있다. 국내 게임산업의 주요 화두는 게임이용장애, 확률형아이템에 집중되어 게임의 부정적인 인식을 개선하는 데에만 초점을 맞추고 있는 실정이다. VR 게임이나 VR 시뮬레이터에 대한 관심은 아직 부족하다. VR 게임의 경우 미국 벨브사의 스팀 플랫폼에 3000~5000개의 양질의 콘텐츠를 보유하고 있을 뿐 국내에서 개발된 게임은 연 평균 10개 내외이다. 더욱이 국내에서 개발된 VR 콘텐츠의 수준이 스팀에서 개발된 콘텐츠보다 못해서 국내 VR 방에선 선호하지 않는 실정이다.

2016년 12월 관광진흥법 시행규칙 개정을 통해 기타 유원시설업내에서 VR 콘텐츠를 설치 운영할 수 있게 되었으나 작은 규모의 VR 방이 운영되는 실정이며 정상적인 콘텐츠의 부제와 불법 콘텐츠의 유통으로 사회적 문제점으로 지적 받고 있다[3]. 롯데월드 VR 스페이스와 같은 종합유원시설의 경우 VR 시뮬레이터와 VR 게임의 설치 운영은 법적인 충돌에 의해 현재로서는 비정상적인 운영을 하고 있다.

본 연구의 목적은 VR 게임 개발의 마지막 단계이며 최종 소비자에게 제공되는 영업장에서 발생된 규제를 국내 VR 테마파크 사례분석을 통해 살펴보고 그 해결 방안을 모색하고자 한다[4]. 이를 통해 VR 테마파크가 국내 정상적으로 정착되어 국내 VR 산업의 실질적인 진흥과 활성화에 도움을 줄 것으로 기대한다.

Ⅱ. VR 테마파크 산업 규제

2.1. 중복 규제 문제점

VR을 시장에 출시하기 전에 반드시 거쳐야 하는 과정은 정부의 어느 기관으로부터 승인이나 허가를 받아야 하는 절차가 있다. VR을 제품으로 바라 볼 것인가 아니면 시설물로 간주 할 것인가에 따라 관련법이 달라진다[5].

2.1.1. 게임산업법 적용

만일 VR을 제품으로 바라보고 시뮬레이터와 연동이 되면 게임산업법에 따라 아케이드 플랫폼의 형태로 등급분류를 받아야 하며 시뮬레이터와 연동되지 않은 형태로 구성된 VR의 경우 PC플랫폼과 모바일플랫폼 형태로 등급분류를 받아야 한다[6]. VR을 아케이드로 등급분류를 받게 되면 전체이용가 및 청소년이용불가 두 가지 등급만 분류가 가능한 반면 그 중간의 12세와 15세 등급분류가 불가능하다. 등급 간의 격차가 커서 창작물의 표현이 제한된다. 이는 공포물이나 호러 장르의 표현이 제한되기 때문에 잦은 분쟁의 소지를 앉고 있다[7]. 또한 아케이드 게임물은 동전투입기와 지폐투입기 형태로만 비용을 지불해야 하기 때문에 신용카드와 같은 간편한 결재가 불가능하다. 게임산업법의 아케이드 플랫폼으로 등급분류 받은 VR이 VR 방에서 신용카드를 부착해서 결제를 한다면 현행법 상 불법에 해당한다. 그에 반해 이와 동일한 VR을 관광진흥법 상의 기타유기기구로 확인 검사를 받고 이를 VR 방에 운영하며 신용카드와 같은 결제방식을 취할 경우 합법에 해당한다. 이처럼 동일한 방식도 어떠한 법에 저촉을 받느냐에 따라 합법과 불법으로 판단된다.

2.1.2. 관광진흥법 적용

만일 VR을 시설물로 간주한다면 관광진흥법에 따라 탑승높이 2m 이하, 탑승인원 5인이하로 제작된 VR은 확인검사 대상으로 기타유원시설업으로 신고해야 하며 2종근린생활시설 및 운동시설에 설치되어 주거생활권 근처까지 설치가 가능하다. 이보다 규모가 큰 미니바이킹의 경우(탑승높이 3m 이하, 탑승인원 10~18인승) 안전검사 대상으로 종합·일반유원시설업으로 허가를 받아야 하며 도심지에서 멀리 떨어진 위락시설에 설치 및 운영을 할 수 있다[8]. 유원시설업으로 허가 및 신고를 할 때 기구에 대한 안전성검사 및 확인 검사를 받는 대신 VR 콘텐츠에 대한 내용까지 관광진흥법에서 다루지 않지만 이는 게임산업법에 근거해서 전체이용가 등급의 내용만 허용하고 있다. 마찬가지로 게임산업법에서 시뮬레이터와 연동된 VR의 경우 VR 콘텐츠의 내용을 게임물관리위원회에서 검토하지만 기기의 안전성은 안전성 검사 기관에서 검사확인서를 요구하면서 기기와 내용을 상호보완하면서 진행하고 있다.

동일한 VR도 어떠한 관점에 따라 볼 것인지에 따라 게임물이 되기도 하고 유기기구가 되기도 하기 때문에 처음 VR을 국내 출시하고자 하는 개발사의 입장에서 혼란을 야기 시키는 문제가 있다[5,9]. 또한 이를 관리감독하는 시군지자체 공무원들도 VR을 게임물로 혹은 유기기구로 해석함에 따라 규제의 회색지대에 놓이게 된다.

2.2. 영업장별 공간 구획 문제점

현행법상 VR 시뮬레이터와 VR 게임은 서로 다른 영업으로 분류되기 때문에 동일한 장소에 제공 할 수 없다. 다중이용업소법에 따라 이들은 서로 다른 업종이기 때문에 이들을 구분 지울 수 있는 칸막이나 벽을 설치해야 한다. 또는 다른 영업장 간에 이동을 위해 칸막이나 벽에 출입구와 비상구를 설치할 경우 비상시 대피할 별도의 공용공간을 마련해야 한다[10]. 전자와 같이 구획을 하면 영업장 간 이동이 불편한 문제가 발생한다. 후자의 경우 영업장간 이동은 가능한 반면 불필요한 공용공간을 마련해야하는 문제가 발생한다(그림 3 참조).

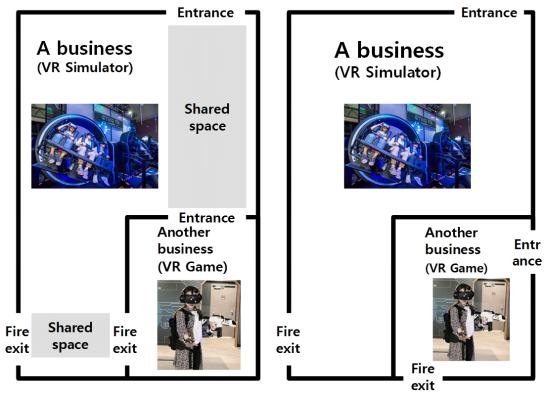

Fig. 3 Spaces by Area Issues

이러한 문제를 해결하기 위하여 게임산업법 시행규칙 별표4의 2의 가)의 1) 상의 복합유통게임제공업으로 등록하면 동일한 공간에 서로 다른 업종을 배치할 수 있다. 본 법률을 적용하면 청소년게임제공업(청소년 게임장) 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)과 유원시설업을 복합유통게임제공업으로 등록할 수 있다. 이럴 경우 2개 이상 다른 업종을 동일 장소에 제공할 수는 있지만 청소년 게임장 또는 PC방과 같은 게임업의 면적은 전체 면적의 50% 이상 운영해야하는 규정이 있다[11].

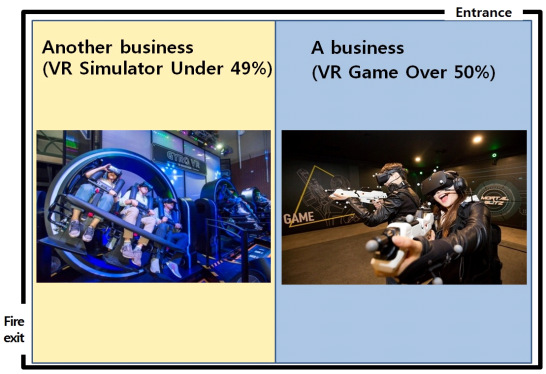

Fig. 4 Mixed Distribution Game Service

이를 통해 한 공간에 이종 업종을 구분 짓는 벽이나 칸막이 설치가 필요 없어서 공간구획에 따른 불편함을 해소한 듯 보이지만 게임업이 차지하는 50% 이상 면적에는 소방법이 적용되기 때문에 테마파크를 연출 할 수 있는 인테리어용 내장재를 사용 할 수 없다(그림 4 참조). 49% 유원시설업으로 제공되는 면적에 테마파크 같은 분위기가 연출되다가 51% 면적에서는 그러한 분위기 연출이 불가능하여 전체적으로 기이한 공간연출이 발생한다. 이는 규모가 작은 VR 방 같은 낮은 수준의 서비스만 가능 할 뿐 VR 테마파크 같은 분위기 연출이 불가능하다.

Ⅲ. 사례분석

3.1. 해외 VR 테마파크 사례

일본이나 홍콩의 VR 테마파크 사례를 살펴보면 바이브(Vive)로 작동되는 PC 게임이나 시뮬레이터를 기반으로 작동하는 VR 모두 동일한 공간에 함께 제공하고 있다. 일본 신주쿠(Shinjuku)의 VR Zone의 경우 VR 백팩 PC를 기반으로 즐기는 게임이나 PC 기반의 VR 게임, VR 시뮬레이터용 게임 모두 단일영업장에 다양한 형태의 콘텐츠를 제공하고 있다. 홍콩의 경우 도심형 테마파크의 경우 일본의 VR 테마파크와 동일한 게임이 유통되고 있다. 이는 VR 테마파크를 게임물로 간주하고 게임에 관련된 기준으로 통합하여 운영하기 때문에 VR 시뮬레이터와 VR 게임이 공존할 수 있는 것이다.

3.2. 국내 VR 테마파크 사례

국내 VR 테마파크의 경우 VR 방과 같은 낮은 수준의 서비스를 제공해야 하는 문제를 갖고 있다. 이는 VR을 게임물과 유원시설로 양분해서 판단하기 때문에 이들이 비슷한 유형임에도 불구하고 서로 다른 업종으로 구분 짓기 때문이다. 비록 복합유통게임제공업이라는 규정이 있지만 VR 방 수준에 맞추어져 있을 뿐 대규모 VR 테마파크를 연출하는데 어려움이 많은 실정이다. 법적인 쟁점이 최소화 되는 기준으로 관련 법규의 정비가 필요하다.

Ⅳ. 쟁점분석 및 개선방안

4.1. 쟁점

대규모 VR 테마파크의 쟁점으로서 첫 번째, 관광진흥법 상에 VR 기반 PC 게임을 기타유기기구에 포함시키는 것, 두 번째, VR 기반 PC 게임도 기타유기기구처럼 확인검사 대상에 포함 시키는 것, 세 번째, 복합유통게임제공업의 사업장 면적 기준을 완화하여 VR 테마파크적인 공간 연출이 가능하도록 하는 것이다.

4.2. 분석

세 가지 쟁점을 분석한 결과, 첫 번째 쟁점의 경우 VR PC 게임은 내용심의를 받아야 한다. 유기기구는 기기의 안전에 대한 부분을 검사할 뿐 내용에 대한 검토를 하지 않는다. 만일 VR PC 게임을 유기기구에 포함시키면 게임물 등급분류를 우회하는 수단으로 활용하여 사행성, 폭력성, 선정성 같은 내용을 여과할 방법이 없어진다. 2016년 하반기에 폭발적으로 팽창한 인형뽑기의 경우 상대적으로 규제가 약한 유원시설업으로 등록하려는 경향이 발생하는 사례가 있었기 때문에 법의 사각지대가 발생할 우려가 높다.

두 번째 쟁점의 경우 바이브를 기반으로 한 VR PC 게임은 기존에 모니터 출력물이 HMD(Head Mounted Display) 형태로 바뀌었을 뿐 이 또한 게임물에 해당한다. 유원시설업의 유기기구는 기계적 안전성을 대상으로 검사를 하는 것이지 VR 콘텐트를 검사하지 않는다. 이는 기계적 움직임을 중심으로 한 안전성을 검사하는 유기기구로 간주하기 적합하지 않다.

마지막으로 복합유통게임제공업은 각기 다른 업태를

여러 개 등록하는 번거로움을 해소하기 위한 만들어진 법이다. 그러나 최근 유사업종으로서 VR 게임기를 설치하고 게임업이 아닌 시간당 음료수 판매 형태로 편법 운영되는 자유업의 경우 소방 안전의 사각지대가 되고 있어 오히려 소방법을 더 강화해야 한다. 또한 게임제공업, 노래연습장, 단란주점, 유흥주점 등의 업종은 화재가 발생할 때 인명피해가 가장 높기 때문에 화재 발생 시 화염과 연기 확산을 방지하기 위하여 영업장 간에 칸막이로 구획한 것이다. 비상구 설치는 화재발생시 최소한의 안전을 확보하기 위해서 규정이다.

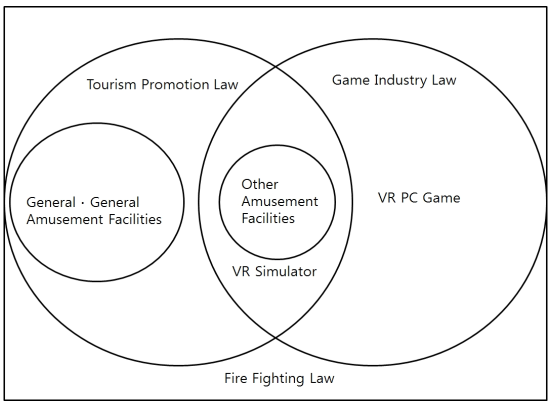

Fig. 5 VR Theme Park related Law

4.3. 개선 방안

정부는 VR방, PC방, 휴게음식점들이 다중이용시설에 동시에 입점할 경우 이들을 전체적으로 복합유통게임제공업으로 간주하고 서로 다른 영업장 사이 칸막이를 제거하고 출입구와 비상구 하나씩만 설치하도록 한다. 안건 조정의 취지는 개별적으로 운영되는 소방 안전을 통합적으로 관리함으로써 안전성의 효율성이 높다는 판단이다. 동일 장소에 여러 개의 칸막이가 설치 될 경우 화재가 발생 할 시 오히려 안전에 취약하다는 판단이다.

핵심은 VR 방 정도의 작은 규모를 넘어서 VR 테마파크와 같은 큰 규모의 영업장에서 이종 업종이 상존 할 경우 이를 구획하는 칸막이를 제거하더라도 소방 안전에 무리가 없어야 한다는 것이다. 법령을 개정 하지 않더라도 시행규칙 단계의 낮은 수준의 규정 개정만으로 VR 테마파크를 테마파크스러운 분위기를 연출하기 위해서 그림 5와 같이 관광진흥법 시행규칙과 소방법 상의 다중이용업소법 정도의 개정으로 이를 해결 할 수 있을 것으로 판단한다. 이를 위해서는 VR 테마파크 내에서 상시적인 소방 안전 교육과 훈련이 영업장 전체적으로 통합 운영되고 관리되어야 화재로 인한 대형 인명피해를 예방할 수 있을 것이다.

요약하자면 관광진흥법 시행규칙상 유원시설업의 시설 및 설비기준에 대한 개정이 필요하다. 예를 들면 본 규정과 연결되어 있는 게임산업법 상의 청소년 게임장 또는 PC 방에 대해 일정 면적 또는 일정 비율 범위 이하에서도 운영이 가능하도록 개정할 필요가 있다. 이는 다중이용업소법에 따른 칸막이 제거를 소방청 협조를 통해 진행하면 된다. 이와 연계하여 소방청에서는 관광진흥법에 유원시설업 허가 면적 내에 VR 게임이 동시에 운영될 수 있도록 법령을 개정하고 다중이용업소법도 유원시설업 내에 VR 게임 업종과 차단벽을 설치하지 않도록 법 개정을 할 필요가 있다[12]. 관광진흥법 시행규칙과 다중이용업소법 개정과 같은 최소한의 규정 개정은 VR 테마파크의 활성화에 큰 기여를 할 것으로 기대한다. 본 개정을 대형 VR 테마파크만을 대상으로 하기 보다는 중소 규모의 VR 테마파크까지 적용확대 되어 전체적으로 VR 테마파크 사업이 활성화 될 것으로 판단된다.

Ⅴ. 결 론

VR 산업 활성화를 위해 정부는 2016년 12월에 관광진흥법 시행규칙을 개정하여 기타유원시설업에 VR 시뮬레이터의 안전검사 기준을 대폭 완화하였다[8]. 그러나 시행 2년이 경과한 지금 VR방 정도, 작은 규모의 VR은 생겨 낳을 뿐 대규모 VR 테마파크는 여전히 법적인 규제로 인하여 활성화 보다는 침체일로에 놓여 있다. 단지 법 개정 하나 만으로 산업 활성화에 큰 영향을 끼치지 못한다는 것을 알 수 있다. 본 연구는 현행법을 최대한 준수하며 최소한의 개정으로 이를 해결하기 위하여 그 대안을 제시하는 실용적 기여를 하였다.

VR은 기존의 유원시설업과 게임물이 융복합된 영역에 위치하고 있기 때문에 영업장에 대한 기존 법률적인 저촉을 받을 수밖에 없는 한계를 갖고 있다. 이러한 장소 규제뿐만 아니라 VR 콘텐츠 개발에도 아직 어려움이 많다. 국내 유통 중인 콘텐츠의 대부분은 벨브사의

스팀 플랫폼에 올라온 약 5000개 콘텐츠 가운데 게임성이 높은 3000개의 콘텐츠가 유통되고 소비되고 있다. 그러나 이러한 콘텐츠 대부분이 게임물관리위원회에서 등급분류를 받지 않고 유통 중인 불법 VR 게임물이다 [3]. 왜냐하면 스팀은 등급분류를 받지 않은 게임물을 유통하는 플랫폼이며 국내 지사도 없는 해외사업자이기 때문에 현행법으로 스팀을 제재할 권한이 전혀 없다. 물론 국내 VR 콘텐츠를 VR 방에서 유통하면 되겠지만 양질의 콘텐츠는 연 10여개 수준이어서 스팀에서 다운로드 받는 게임물을 대체하기 어려운 실정이다. VR AR 산업 협회 차원에서 유통을 위해 등급분류를 신청 할 수도 있지만 각 게임들의 게임회사로부터 승인을 받아야 하는 문제도 있고 이를 전담할 여력은 아직 부족한 실정이다. 이를 해결하기 위해서는 게임물관리위원회가 벨브와 전격적인 협정을 채결하여 국내 유통될 수 있는 게임물에 대해서는 등급분류를 받도록 유도해야 할 것이며 VR 콘텐츠에 대한 저비용의 자체등급분류 사업자 운영이 가능하도록 제도 개선이 필요할 것이다.

REFERENCES

[1] VR/AR industry, 7 business opportunities[Internet].Available: http://www.insightors.com/portfolio_page/column_vr-ar.

[2] Is not game the fourth industry? 'Shouting'[Internet]. Available:http://information.inews24.com/php/news_view.php?g_serial =1131567&g_menu=020521&n_favtab=6.

[3] VR room to play illegal game and even crack down 'hush up'[Internet]. Available:http://news.wowtv.co.kr/NewsCenter/News/Read?articleId=A201810110803&t=NNv.

[4] S. K. Song, "VR theme park activation issues," in *Proceedings of the 22th Korea Information and Communication Engineering*, Jeju, pp. 122-123, 2018.

[5] Kim Dong-hyun, President, Virtual Reality Content Industry Association[Internet]. Available: http://www.cstimes.com/?mod=news&act=articleView&idxno=286376.

[6] B.S. Lee, J.H. Jung, Y.R. Son, C.Y. Back, and S.G. Chin, "Interactive Cultural Content Using Finger Motion and HMD VR," *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, vol. 6, no. 11, pp. 519-528, Nov. 2016.

[7] VR game grade, 2nd grade →4th grade[Internet]. Available: http://go.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20181019018013&wlog_tag3=naver.

[8] Virtual reality theme park in front of house. Revised Tourism Promotion Act[Internet]. Available:http://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=02899526615794112&mediaCodeNo=257.

[9] S.K. Song, "Regulatory Reform Solution of VR Contents Industry based on Simulator," *Journal of the Korea Institute of Information and Communication Engineering*, vol. 21, no. 11, pp. 2083-2088, Nov. 2017.

[10] Multi-use Business Act[Internet]. Available: http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=200189&efYd=20171226#.

[11] Enforcement Rule of the Game Industry Act[Internet]. Available:http://www.law.go.kr/LSW/lsSc.do?tabMenuId=ta b18&p1=&subMenu=1&nwYn=1&section=&tabNo=&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%EB%B2%95%EB%A5%A0%20%EC%8B%9C%ED%96%89%EA%B7%9C%EC%B9%99#J6998272.

[12] Renovation of new industry[Internet].Available: http://www.opm.go.kr/opm/news/press-release.do?mode=view&articleNo=119059&article.offset=0&articleLimit=10.

송승근 (Seung-Keun Song)

연세대학교 대학원 인지과학 공학박사
전) 게임물관리위원회, 위원
현) 동서대학교 디지털콘텐츠학부 교수
※관심분야 : 게임정책, HCI, 디지털콘텐츠