



2025 BIPA 디지털 브리프

BIPA Digital Brief

2025 Vol.2

Content

- 1. 부산, 글로벌 해양 AI · 사이버보안 허브로의 도약** 1
(이민우 교수, 국립한국해양대학교)
- 2. 지역 디지털기술 공급기업(중소SW기업) 품질관리 방안** 10
(나성주 이사, (주)티큐)
- 3. Gamenomics: In-Game에 Web3를 더하다** 14
(김민성 대표, 피지랩스)
- 4. 부산 이스포츠의 위상과 나아갈 미래** 20
(권오영 과장, 이스포츠문화팀)
- 5. Gamescom 2025 현장 리포트** 25
(손민지 선임, 게임산업팀)
- 6. 부산정보산업진흥원 지원사업 안내** 31

본 내용은 내부 참고 목적으로 작성된 자료와 작성자 개인의 의견이며, BIPA의 공식적인 입장이 아님을 참고하시기 바랍니다.

부산, 글로벌 해양 AI·사이버보안 허브로의 도약

2025.08.22 이민우, 국립한국해양대학교 해사인공지능·보안학부 교수(iminu@kmou.ac.kr)

1. 부산, AI 메가시티 구상과 산업적 비전

- 최근 정부와 전문가들은 부산·울산·경남(부울경) 지역을 AI 기반 글로벌 메가시티로 육성하자는 구상을 제시하고 있다. 이는 단순한 도시 발전 전략을 넘어, 전통 제조업 강점 위에 인공지능 기술을 접목하여 지역 경쟁력을 도약시키려는 국가 차원의 미래 비전이다.
- 부산은 세계 5위 컨테이너 항만과 세계 최고 수준의 조선산업 역량을 갖춘 도시다. 진해·창원·사천에 걸친 방위산업 클러스터, 부산국제영화제(BIFF)와 G-STAR 같은 문화콘텐츠 자산도 보유해 산업과 문화가 집적된 복합 생태계를 형성하고 있다. 이러한 기반 위에 AI가 융합되면, 부산은 해양·산업·문화가 어우러진 글로벌 AI 메가시티로 성장할 잠재력이 충분하다.

AI 메가시티 비전

문화 AI 융합

AI 기술을 부산국제영화제와 G-STAR에 접목하여 스마트 문화도시로 발전시키고, 글로벌 메가시티 모델을 실현



AI 해양 전환

AI 기반 스마트 항만 운영, 자율운항 선박 및 고도화된 조선 설계를 추진하여 글로벌 해양산업 리더십을 확보

해양 AI 인프라

해양 및 항만 특화 AI R&D 센터와 AI 데이터센터를 설립하여 부산을 아시아 해양 AI 연구 및 개발 허브로 육성



국방 AI 전환

기존 하드웨어 중심의 방산업을 AI 및 데이터 기반의 스마트 방산업으로 전환하여 국방 AI 산업 생태계를 조성

- 구체적으로, 부산·부울경의 AI 전환 전략은 네 가지 축으로 제시된다.
 - 첫째, 해운·항만·조선 분야에 AI를 접목하여 스마트 항만 운영, 자율운항 선박, 고도화된 설계 혁신을 이루는 것이다.
 - 둘째, 방위산업의 AI 전환을 통해 하드웨어 중심의 산업을 AI·데이터 기반의 스마트 방산으로 발전시키는 것이다.
 - 셋째, 해양 특화 AI 인프라 구축으로, 해양·항만 AI 연구개발 센터와 데이터센터를 설립하여 아시아 연구 거점으로 도약하는 전략이다.
 - 넷째, 문화콘텐츠와 AI의 융합이다. BIFF와 G-STAR 같은 문화적 자산에 AI 기술을 접목해 콘텐츠 산업 혁신을 이루는 것이다.

- 이처럼 부산의 AI 메가시티 전략은 전통 산업 기반의 디지털 전환을 통해 차별화된 경쟁력을 확보하려는 지역 특화형 모델이다. 나아가 이는 부산을 단순한 국내 제2 도시가 아니라, 글로벌 해양 AI 허브 도시로 도약시킬 수 있는 비전이자, 대한민국이 AI 강국으로 도약하는 과정에서 중요한 초석이 될 것이다.

2. AI 메가시티 실현과 사이버보안의 전략적 중요성

□ 사이버보안은 AI 메가시티의 생존 조건

- AI 메가시티 구상이 본격화될수록 가장 중요한 전제조건은 사이버보안 확보다. 항만 물류 시스템이 랜섬웨어에 감염되면 수출입이 마비되고, 자율운항 선박이 해킹당하면 대형 해상사고로 이어진다. 군의 무인 체계가 사이버 침투로 제어권을 잃으면 국가 안보가 심각한 위기에 직면한다. 결국 보안 없는 AI 인프라는 취약성의 증폭일 뿐이다.

□ 해사 사이버보안의 특수성

- 해사 산업은 광역 통신망 의존성, 사이버-물리 융합성, 국제 규범 환경이라는 특수성을 가진다. 위성·VDES(VHF Data Exchange System)·5G 등 광역 통신망은 전 세계 공격자에게 노출되어 있으며, 선박의 항해·추진 시스템은 사이버 공격이 물리 사고로 직결된다. IMO(국제해사기구)와 IACS(국제선급협회) 등 국제 기구도 이미 사이버 보안을 필수 안전요소로 규정하고 있어, 부산은 이를 선도적으로 충족해야 한다.

□ 무인체계 시대의 보안 패러다임

- AI 기반 무인 선박과 무인 해양체계는 부산이 주도할 핵심 산업이지만, 인간 개입이 적은 만큼 사이버 위협에 취약하다. 해킹으로 제어권이 탈취되면 곧바로 작전 실패와 대형사고로 이어질 수 있다. 따라서 보안은 사후 대응이 아니라 설계 단계에서부터 내재화(Security by Design) 되어야 한다.

AI 메가시티의 사이버보안 전략

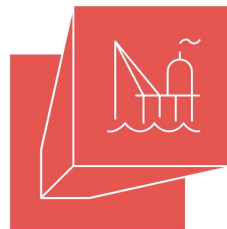
자율운항 선박 보안

자율운항 선박 보안은 해상 안전에 필수적이다.



스마트 항만 보안

스마트 항만 보안은 경제 안보의 핵심 요소이다.



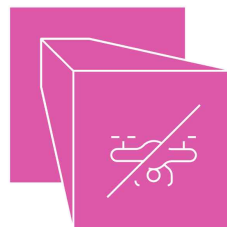
기본 네트워크 보호

기본 네트워크 보호는 기본적인 기술적 보호 조치이다.



무인 방위체계 보안

무인 방위체계 보안은 국가 안보에 중요한 역할을 한다.



3. 부산의 글로벌 허브 도약을 보여주는 사례들

□ 인프라 구축

- 2024년 부산 해운대에 문을 연 동남 정보보호클러스터는 지역 보안 생태계의 상징적 출발점이라 할 수 있다.
- 이곳은 실전형 사이버 훈련장(Security-Gym), 보안 테스트베드, 기업 입주 공간을 갖춘 최초의 지역 보안 거점으로, 개소 첫 해에만 585명의 전문 인력을 양성하고 110개의 일자리를 창출했으며, 70여 개 기업이 테스트베드를 활용하는 성과를 거두었다.
- 이러한 실적은 부산이 수도권 의존을 넘어, 지역 주도의 보안 실증 허브로 자리매김할 수 있음을 분명히 보여준다.

□ 연구 활동

- 연구 영역에서도 성과가 이어지고 있다. 한국선급(KR)은 디지털 트윈 기술을 기반으로 선박의 사이버보안을 시뮬레이션하는 연구를 진행 중이다.
- GPS 스푸핑, 항해 데이터 변조, 엔진 제어 교란 등 실제 위협 시나리오를 반복 실험하면서, 국제 표준에 부합하는 인증 및 보호 모델 개발을 추진하고 있다.
- 이는 부산이 스마트선박·AI·사이버보안이 결합된 새로운 융합 모델을 선도할 수 있음을 잘 보여준다.

□ 인재 육성

- 인재 육성 차원에서 부산의 가치가 입증되고 있다. 본 저자가 멘토로 참여 중인 KITRI(한국정보기술연구원) 화이트햇스쿨 멘티 8명은 2025년 선박 사이버보안을 주제로 팀 프로젝트를 수행하였다. 이 과정에서 멘티들은 부산을 직접 방문하여 선박 사이버 보안 환경을 체험하고, 현장 장비와 자료를 기반으로 연구 데이터를 수집하였다. 수도권을 기반으로 활동하던 청년 인재들이 부산에서만 접할 수 있는 실증 환경을 경험한 것은, 부산이 해양 사이버 보안 연구와 학습의 최적지임을 확인시킨 중요한 사례라 할 수 있다.

※ 한국정보기술연구원(KITRI)에서 해양 사이버보안 관련 프로젝트를 수행하는 화이트햇스쿨 3기 멘티의 동남정보보호클러스터 방문(25년 5월)



□ 청년 보안 인재 육성 프로그램

- 동남권 정보보호 대학 동아리 지원 프로그램은 과기정통부·KISA가 추진하는 '지역거점 정보보호 클러스터 구축사업'의 일환으로, 부산·울산·경남 소재 대학 동아리를 지원한다.

□ 국제 협력 및 규제 대응

- 국제적 협력과 규제 대응의 측면에서도 부산의 위상은 확대되고 있다. 2024년 부산에서 열린 CIRM(국제해사무선통신위원회) 국제 회의는 아시아 최초 개최라는 의미를 가지며, 부산을 해양 ICT 국제표준 논의의 핵심 무대로 부각시켰다. 또한 현재 추진 중인 IHO(국제수로기구) S-100 서비스 인프라센터유치는, 성공할 경우 부산을 해양 디지털 표준화의 글로벌 거점으로 도약시킬 수 있는 중요한 전환점이 될 것이다.
- 여기에 2024년 11월에는 KISA(한국인터넷진흥원) 주관, 동남 정보 보호클러스터 협력으로 IACS UR E26/E27 국제 규제 대응 교육 과정이 개최되었다. 교육은 온·오프라인 병행으로 진행되었으며, 선박·항만 보안 분야 종사자와 전공자를 대상으로 국제 규제 준수 역량을 강화하는 데 목적을 두었다. 인증·접근제어·데이터 보호, 선박용 UTM/NAC 실습, IEC 62443 기반 요구사항 실습 등이 포함된 이번 교육은 부산이 단순히 연구와 인프라 구축을 넘어, 국제 규제 대응 훈련의 실제 무대로 자리매김하고 있음을 보여주는 대표적 사례라 할 수 있다.



4. 부산의 미래 전략과 실행 과제

□ 해양 AI 인프라 확충

- 부산이 AI 메가시티로 자리잡기 위해서는 해양 특화 AI 인프라 확충이 무엇보다 중요하다. 현재 추진 중인 AI 데이터센터 건립과 연계해, 해양·항만 분야에 특화된 R&D 센터를 조성하고 민·군·학이 함께 활용할 수 있는 개방형 연구 거점으로 발전시킬 필요가 있다. 이러한 인프라는 지역 내 산업뿐만 아니라 국제 공동연구의 기반이 될 수 있다.

□ 사이버보안 내재화

- 모든 디지털 전환 사업에서 사이버보안의 내재화를 의무화해야 한다. 스마트 항만, 자율운항 선박, 방산 무인체계 등은 보안이 설계 단계에서부터 반영되지 않으면 잠재적 위협에 쉽게 노출된다.
- 따라서 부산은 국제 규범(IMO, IACS UR E26/E27, IEC 62443 등)에 맞춘 보안 요구사항을 표준화하고, 지역 실증 사업에 이를 적용하는 체계를 마련해야 한다.

□ 해사·무인체계 보안 R&D 강화

- 자율운항 선박과 무인 해양체계의 확산은 부산의 중요한 미래 먹거리이지만, 동시에 가장 높은 수준의 보안 요구를 수반한다.
- 부산은 디지털 트윈 기반 시뮬레이션, 위협 탐지·대응 알고리즘, 인공지능을 활용한 이상 행위 탐지 등 차세대 해사 사이버보안 R&D를 강화해야 한다.
- 특히 방산 무인체계와 연계된 연구를 병행함으로써, 부산을 K-방산 무인체계 개발의 협업 허브로 육성할 필요가 있다.

□ 인재 양성과 정주 지원

- 지역의 청년 인재들이 부산에서 성장하고 머무를 수 있도록 교육-연구-창업-취업으로 이어지는 선순환 구조를 구축해야 한다. 대학과 연구기관, 기업이 연계된 공동 교육과정을 운영하고, 화이트햇스쿨과 같은 청년 보안 프로그램을 부산형으로 확대·정착시켜야 한다.
- 또한 우수 인재들이 지역에 정착할 수 있도록 창업 지원과 정주 여건 개선이 함께 병행되어야 한다.

□ 국제 협력 확대

- 부산은 이미 CIRM, IHO, IMO 등 국제 기구와의 협력 경험을 쌓아왔다. 앞으로는 이를 기반으로 국제 공동연구 프로젝트를 유치하고, 부산을 해양 사이버보안 국제 표준 논의의 중심지로 발전시켜야 한다. 국제 규제 대응 교육을 정례화하고, 글로벌 기업과 연구기관을 적극적으로 유치하는 전략도 필요하다.

□ 산업 생태계 강화

- 동남 정보보호클러스터를 중심으로 한 지역 산업 생태계 강화도 필수적이다. 스타트업 육성, 보안기업 유치, 기술 사업화 지원을 확대해 부산에서 시작된 기업들이 글로벌 시장으로 나갈 수 있는 길을 열어야 한다.
- 나아가 지역 조선·해양 기업들이 사이버보안을 경쟁력의 핵심 요소로 인식할 수 있도록, 맞춤형 보안 컨설팅과 인증 지원을 제공해야 한다.

5. 맺음말

- 부산은 세계 5위 항만도시이자 글로벌 조선산업의 중심지라는 강력한 기반을 갖추고 있다. AI 메가시티 구상은 이를 한 단계 도약시킬 전략적 기회다. 그러나 부산이 진정한 글로벌 허브로 자리잡기 위해 반드시 전제되어야 할 것은 사이버보안, 특히 해사 사이버보안이다.
- AI와 데이터는 도시와 산업을 연결하는 동력이다. 그러나 보안이 결여된 AI 인프라는 곧 취약성이 되어 도시 전체의 안전을 위협한다. 자율운항 선박, 스마트 항만, 방산 무인체계가 모두 네트워크와 알고리즘에 의존하는 오늘날, 사이버보안은 선택이 아닌 생존 조건이다.
- 부산은 동남 정보보호클러스터, 디지털 트윈 연구, 화이트햇스쿨 사례, S-100 센터 추진, IACS UR E26/E27 교육 등을 통해 이미 가능성을 보여주었다. 이는 부산이 단순한 국내 거점을 넘어, 국제 규제 대응과 글로벌 표준 형성의 무대가 될 수 있음을 입증한다.
- 앞으로 부산은 해양 AI 인프라 확충, 사이버보안 내재화, 무인체계 보안 R&D 강화, 인재 양성 및 정주 지원, 국제 협력 확대, 산업 생태계 강화라는 여섯 가지 축을 통해 AI 메가시티와 해사 사이버보안 허브라는 두 비전을 동시에 달성해야 한다.
- “보안 없는 혁신은 없다.” 이 원칙을 바탕으로, 부산은 AI 시대의 혁신과 안전을 동시에 선도하는 도시로 도약할 것이다. 이는 단지 지역 발전을 넘어, 대한민국이 AI 강국이자 글로벌 해양안전 표준을 주도하는 국가로 성장하는 데 결정적으로 기여할 것이다.

지역 디지털기술 공급기업(중소SW기업) 품질관리 방안

2025.08.16. (주)티큐 나성주 이사, sjna@tqconsulting.co.kr

1. 지역 중소기업의 품질관리 현실

□ 지역 중소기업 한계

- 중소기업, 스타트업은 “프로젝트 단위 외주” 또는 “납품 기반 단기 매출”에 의존하는 경우가 많고, 이러한 현실 때문에 정부지원 R&D사업을 선택하는 경우가 많다. 품질관리는 모든 프로젝트에서 필요하지만 우선 단기성과를 위해 기술 구현 중심의 사업수행을 진행한다.
- 품질관리를 위해서는 테스트 자동화 도구, 보안 검증, 사용자 경험(UX) 테스트, 표준 인증 등 장기적 비용 투자가 필요하지만, 이는 개발 투자와 달리 당장 매출과 계약 이행에 직결되지 않아 “투자 대비 단기 수익성이 낮다”는 이유로 축소되는 경향이 많다.

□ 정부지원 R&D사업 한계

- 정부지원 R&D사업의 구조적 한계로 인해 성과평가는 여전히 보고서, 산출물 제출, 기능 구현 여부에 초점이 맞춰져 있다. 시범 구현만으로도 “성과”를 인정받는 경우가 많아, 기업 입장에서는 ‘시연’ 중심의 개발을 마무리 하는 경향이 많다.
- 중소기업은 평가 점수와 후속 자금 연계가 중요한데, 현재 성과물 평가제도에서 품질관리, 품질수준 평가는 핵심 평가 요소로 자리잡고 있지 않다.

□ 인공지능(AI)기술의 확대

- 요즘 인공지능(AI)의 사회적 파급력이 크게 부각되면서 데이터 사이언티스트, 머신러닝 엔지니어, AI 개발자에 대한 수요가 폭증하고 있다. 이는 수도권 대기업·글로벌 기업과 인재 유치 경쟁을 벌여야 하는 지역 중소 SW기업 입장에서는 품질관리(QA, 테스트 엔지니어) 직군 확보가 상대적으로 뒷전으로 밀리는 경우가 많다.
- 품질관리 경험자가 부족하다 보니, 결국 개발자가 직접 품질검증까지 병행하는 구조가 되고, 이는 체계적 관리 부재 및 개발 결과물의 품질수준 저하로 이어지게 된다.

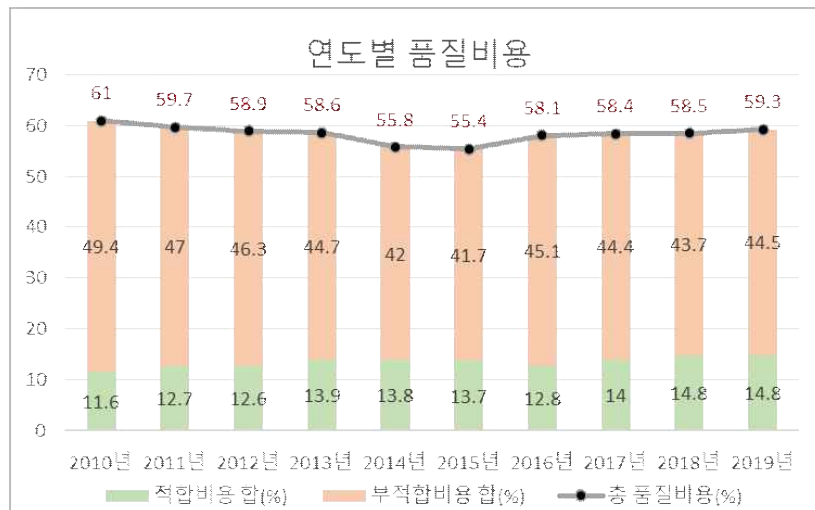
2. 개발비용 절감을 위한 품질관리 필요성

□ 개발비용의 증가 요인

- 많은 개발 프로젝트에서 발생하는 개발비용의 증가 원인 중 하나는, 이슈나 문제해결을 위해 인력과 시간이 다시 투입되는 경우이다. 이를 실패비용이라고 할 수 있는데, 내부에서 이슈를 발견하고 조치하는 경우(내부실패비용)와, 외부로부터 이슈가 발생해 이에 대응(조치)하는 경우(외부실패비용)로 구분할 수 있다. 이러한 실패비용은 품질관리를 통해 최소화해야 할 비용이며 부적합 비용에 해당한다. 많은 기업들이 실패비용을 절감하기 위해 품질관리를 강화하고 프로세스를 개선한다.



- 예방비용: 결함 발생을 방지하기 위해 수행하는 활동비용
- 평가비용: 결함을 찾는데 투입되는 비용
- 내부실패비용: 내부적으로 결함을 수정하기 위한 재작업 비용
- 외부실패비용: 외부에서 발생한 결함을 수정하기 위한 비용
(오픈이후 결함 조치나 납기지연, 제품 제작 등)



2019 SW공학수준 조사보고서, NIPA(정보통신산업진흥원)

구성요소	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년
총 품질비용(%)	61	59.7	58.9	58.6	55.8	55.4	58.1	58.4	58.5	59.3
예방비용(%)	3.2	3.8	3.7	4.4	4.3	4.3	3.8	3.6	4.3	4.5
평가비용(%)	8.4	8.9	8.9	9.5	9.5	9.4	9	10.4	10.5	10.3
예방&평가 비용 합(%)	11.6	12.7	12.6	13.9	13.8	13.7	12.8	14	14.8	14.8
내부 실패비용(%)	28.1	27.3	27.2	26.1	24.1	24.1	26.1	26.3	25.9	26.3
외부 실패비용(%)	21.3	19.7	19.1	18.6	17.9	17.6	19	18.1	17.8	18.2
실패비용 합(%)	49.4	47	46.3	44.7	42	41.7	45.1	44.4	43.7	44.5

3. 제언 및 개선 방안

- 결론적으로 지역 중소 SW기업이 갖고 있는 내·외부적 상황을 고려할 때 품질관리 역량을 스스로 확보하기는 현실적으로 어렵다.
- 점진적으로 자체 품질관리 역량을 갖추도록 지원하되, 성장과정 속에서 기능적으로 작용할 수 있도록 지원기관의 역할 증대, 외부 전문기관의 활용, 협업 생태계 강화 방안을 마련하는 것이 현실적 대안일 것이다.

□ 지역 지원기관 역할 확대

- 지역 기관의 품질관리 환경 지원 테스트 장비, 테스트랩, 테스트 실행 및 리포팅 제공 및 확대 → 기업 품질비용 절감, 기업-지원기관 간 연계 활성화
- 기업 품질관리 지원 역량 확대(분야별 전문성 고려) → 기업의 다양한 품질관리 지원 수요 충족 (기술, 프로세스, 지식) → 필요시 외부 전문기관 전문가 활용
- 기업 밀착형 품질관리 지원 프로그램(예. 프로젝트 전주기 품질관리 인력 지원, 개발 시스템 전수 테스트 지원 등)

□ 외부 전문기관 활용

- 전문 품질(QA) 기업, SW테스트, SW품질인증기관과 협력 → 중소기업이 자체 인력 없이도 개발 프로젝트(정부지원사업 포함)내 품질관리, 품질테스트 및 검증자의 역할 수행
- KTL(한국산업기술시험원), TTA(한국정보통신기술협회) 등의 시험·인증 기관 품질지원

□ 산·학·연·관 협력 강화

- 지역 대학과 연계한 품질관리 인재 양성 및 인력 지원 프로그램 운영
- 정부 과제·지자체 지원사업에서 품질관리 예산을 필수 항목화하여 기업의 지원범위 확대.

Gamenomics: In-Game에 Web3를 더하다

2025.08.28 피지랩스 김민성 대표, leo.kim@pglabs.co

1. 변화의 시작

□ 기존 게임 경제의 구조와 한계

○ 기존 게임 경제 구조

20여 년간 게임 경제는 개발사와 퍼블리셔의 중앙집중형 구조로 운영되었습니다. 플레이어는 캐릭터와 아이템을 모아도, 서버가 닫히면 모든 자산은 사라졌습니다. 이용자가 가진 것은 게임 경험뿐이었고, 경제적 가치는 운영사에 귀속되었습니다.

□ 디지털 자산 소유 · 거래 불가능 문제

○ 아이템 소유권 부재와 환금성 논란

이 구조는 환금성 논란을 낳았고, 한국에서는 ‘사행성 · P2E’ 인식이 굳어졌습니다. 규제로 안전성은 높아졌지만, 이용자는 여전히 경제적 주체로 인정받지 못했습니다.

□ Web3 기술이 가져온 전환의 기회

○ Web3 도입 배경과 산업의 전환

블록체인 기반 소유권, NFT 거래, 토큰 보상은 기존 게임 경제가 제공하지 못했던 가치를 가능하게 합니다. 단순한 ‘P2E’가 아니라, 이용자가 자산과 경제 활동에 직접 참여하는 Gamenomics의 시대가 열리고 있습니다.

○ 산업 전환

Web3는 인게임 경제 구조를 바꾸고 있으며, 이를 통해 산업 지형을 재편되고 있습니다. 한국은 ‘P2E 논란’을 넘어 참여형 · 소유형 게임 경제로 도약하기 위한 전략을 마련해야 합니다.

2. Gamenomics의 정의와 핵심 개념

□ Gamenomics란 무엇인가?

- ‘Gamenomics’ 는 게임(Game)과 경제(Economics)의 합성어로, 게임 내 경제 활동을 다루는 개념입니다. 기존 운영사 중심의 폐쇄형 구조였다면, Web3 기반 Gamenomics는 이용자가 자산의 소유와 경제 참여권을 갖는 개방형 구조로 진화합니다.

구분	기존 게임 경제	Web3 기반 Gamenomics
소유권	운영사에 귀속	이용자에 귀속
거래 범위	게임 내 한정, 외부 거래 차단	온·오프체인 연동 거래
경제 설계	운영사 중심, 폐쇄형	커뮤니티 참여형, 개방형
참여 보상	게임 플레이 경험 중심	콘텐츠·기여·참여 보상
지속 가능성	서비스 종료 시 자산 소멸	네트워크 유지 시 존속

□ 핵심 기술 요소

- 블록체인
 - 자산의 영구성·투명성 보장, 아이템·캐릭터 등 고유성 부여
 - 서버 종료 시에도 자산이 사라지지 않음
 - 거래 이력과 소유권이 온체인에 기록
- 토큰 이코노미 (Token Economy)
 - P2O (Play-to-Own): 플레이를 통해 자산 소유
 - P2C (Play-to-Contribute): 콘텐츠 제작·커뮤니티 활동 기여 보상
 - 게임 업데이트·정책 결정에 커뮤니티 참여

□ P2E와의 차이점: ‘벌기’ 에서 ‘소유·참여’ 로

- Web3 기반 Gamenomics는 ‘돈 버는 게임’ 이라는 P2E의 협소한 틀에서 벗어나,
 - 소유권 중심: 자산의 법적·기술적 귀속이 이용자에게 있음
 - 참여 가치 중심: 기여 활동에 따른 인센티브 설계
 - 장기 경제 모델: 현금화보다 지속 가능한 경제 순환 설계

□ 기존 게임 경제의 문제적 본질과 대안

○ 하수구 콘텐츠(Sink Content)

- 장비 강화, 코스튬 뽑기, 소모성 재료 등으로 재화를 ‘소각’
- 인플레이션 방지 위해 필수, 유저 입장은 ‘의무적 소모’ 로 체감
- 반복적 소모 루프가 ‘콘텐츠 소모 속도’ 높여서 피로감 가중

○ 카운터 재화(Counter Currency)

- 특정 재화 가치를 억제하기 위해 새로운 재화를 도입
- 재화 체계가 복잡, 진입 장벽 상승, 경제 구조 불투명 초래

○ 구조적 문제

- 플레이어는 소비자 역할, 생산·운영 주체로 참여하지 못함
- 그 결과, 게임 경제는 불균형하고 폐쇄적으로 유지됨

○ Web3 Gamenomics에서의 대안

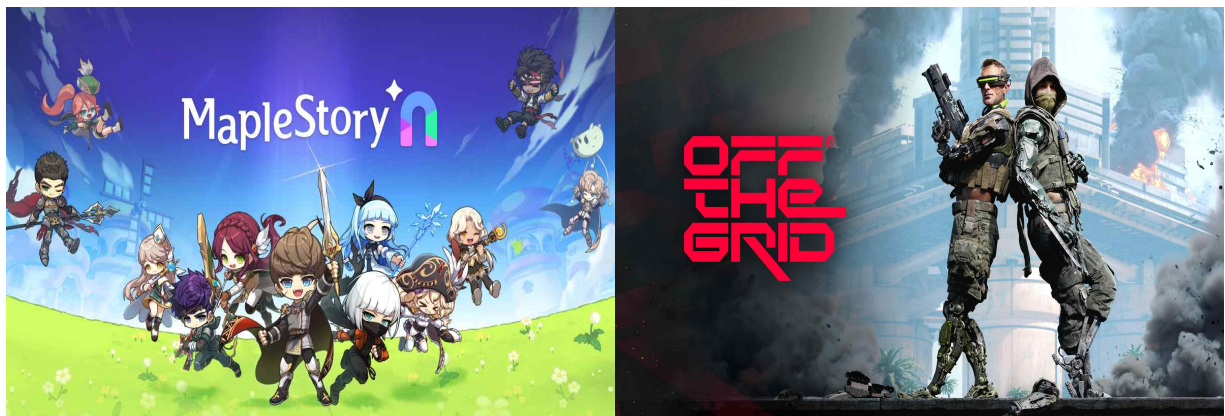
- 자산 가치의 외부 확장성: 인게임 자산을 온체인화하여, 게임 외부에서도 가치·용도를 가짐
- 커뮤니티 주도 공급·수요 설계: DAO나 UGC 기반으로, 플레이어가 경제 규칙·아이템 공급량 설계에 참여
- 유연한 재화 전환: 여러 게임·플랫폼 간 호환되는 자산·재화 구조로 단일 게임 내 인플레이션 부담 완화

Web3 개념	기존 게임 용어	설명
Web3 Wallet	인벤토리 / 창고	플레이어가 보유한 모든 자산을 저장하는 공간. 기존 인벤토리와 달리, 게임 외부에서도 사용 가능하고 보관은 블록체인 상에서 이루어짐
Web3 Marketplace	경매장 / 거래소	아이템·장비·스킨 등을 다른 플레이어와 사고팔 수 있는 공간. 온체인 거래로 투명성·소유권 보장
Token Economy	게임 머니·재화 시스템	골드, 크리스탈 등과 유사하나, 온체인 기록으로 게임 외부 가치와 연결 가능

3. 변화를 만드는 기술들

- 블록체인 · NFT = DB의 분산화, 아이템의 고유성과 소유권 보장
 - 게임 자산과 거래를 블록체인에 기록해 위변조 불가 · 영구 보존을 실현, NFT로 아이템의 고유성과 소유권을 보장합니다.
- Token Economy · DAO
 - Play-to-Own(소유), Play-to-Contribute(기여) 모델의 보상 경제 구조를 지향하며, DAO를 통해 패치 · 콘텐츠 도입 등 의사결정에 유저가 직접 참여합니다.
- 메타버스 연계
 - 아바타, 아이템, 건축물 등이 여러 플랫폼을 넘나들 수 있습니다. UGC(User Generated Content)와 결합해 크리에이터 경제로 확장됩니다.

4. 성공과 실패의 사례



- 국내 사례: Nexon Maplestory N (넥슨 + Avalanche Subnet)
 - 개요: 넥슨이 인기 IP MapleStory를 Web3로 확장 Avalanche Subnet을 활용해 NFT 아이템과 토큰 이코노미 실험
 - 장점
 - IP 팬덤 활용: 기존 충성 이용자를 Web3 환경으로 유도
 - 안정적 인프라: 적합한 블록체인 사용으로 저비용의 빠른 트랜잭션 구현

○ 제약

- 규제 리스크: 환금성 제한, 미성년자 접근 규제 등으로 자유로운 경제 설계 어려움
- 퍼블리셔 중심 구조: 이용자 참여 주체성 강화가 제한적

□ 글로벌 사례: Off the Grid (Gunzilla Games)

- 개요: 네일 블롭캠프 감독 참여. Avalanche 기반 블록체인과 GUN 토큰 NFT 마켓을 결합한 AAA 스타일 배틀로얄 게임. 총 3,000만 달러 수준의 투자 유치

○ 강점

- AAA-급 기술력: 영화적 연출과 사이버펑크 세계관.
- 탈중앙 자산 소유: NFT화된 무기·사이버렘 활용, GUNZ 토큰으로 거래 가능

○ 제약

- 밈 콘텐츠 과열: 정치 풍자 스킨으로 비판 확대
- 서버 불안정: 성능 저하로 사용자 경험 악화
- NFT-클라이언트 분리: 정책 회피 시도로 신뢰 하락

□ 사례 학습

- IP와 AAA급 그래픽은 여전히 중요한 경쟁력이지만, 충분하지 않으며 경제 구조 설계와 규제 리스크 관리가 필요합니다.
- NFT와 토큰 이코노미는 선택이 아닌 필수, 단순히 기존 게임에 덧붙이는 방식이 아니라 초기 단계부터 재미와 경제 구조를 함께 설계해야 지속 가능합니다.
- 커뮤니티 중심 구조가 장기적인 안정성을 만들지만, 반대로 과도한 밈 마케팅이나 단기 과열 전략은 오히려 신뢰를 훼손할 수 있습니다.

5. Web3 게임 산업에서의 제언

□ Web3에서 레거시에게 제언

- 부산은 G-Star라는 세계적 게임쇼와 블록체인 규제자유특구의 경험을 바탕으로, Web3 게임 산업의 실증과 글로벌 진출을 선도할 수 있는 거점으로 성장할 잠재력이 큼니다. 이를 위해 무엇보다 중요한 것은 실증 환경 구축, 신뢰 확보, 교육 강화, 글로벌 연결 네 가지 축입니다.
- 우선 Web3 게임 실험존을 운영하여 게임 내 자산 발행, 거래, 보상 구조 등을 실제로 검증할 수 있는 실증형 샌드박스 모델을 마련해야 합니다. 단순한 기능 제한이 아닌, 게임 경제 전체를 실험할 수 있는 통합적 환경이 필요합니다.
- 아울러 지역 게임사와 인디 개발자들을 위한 Web3 아카데미를 통해 토크노믹스와 블록체인 기술을 교육하고, 글로벌 퍼블리싱 역량을 키우는 것도 필요합니다. 이는 기존 전통 게임사가 Web3로 전환하는 데에도 도움을 주며, 부산의 게임 생태계 전반의 역량을 끌어올리는 기반이 될 것입니다.
- 마지막으로, 부산은 글로벌 진출의 게이트웨이로서 역할을 강화해야 합니다. ‘Global Busan Web3 Game Audition’ 과 같은 프로그램을 통해 전 세계 Web3 게임 스타트업을 발굴하고, 글로벌 인프라 기업과 지역 게임사를 연결한다면, 부산을 거점으로 한 글로벌 Web3 게임 배출이 현실화될 수 있습니다.
- 이를 통해 부산은 실증과 신뢰, 교육과 글로벌 네트워크를 결합하여, Web3 게임 산업의 선도 모델을 만들수 있습니다. 이는 단순히 산업 육성을 넘어, 게임 산업의 미래와 차세대 디지털 경제의 성장을 이끌어가는 전략적 발판이 될 것입니다.

부산 이스포츠의 위상과 나아갈 미래

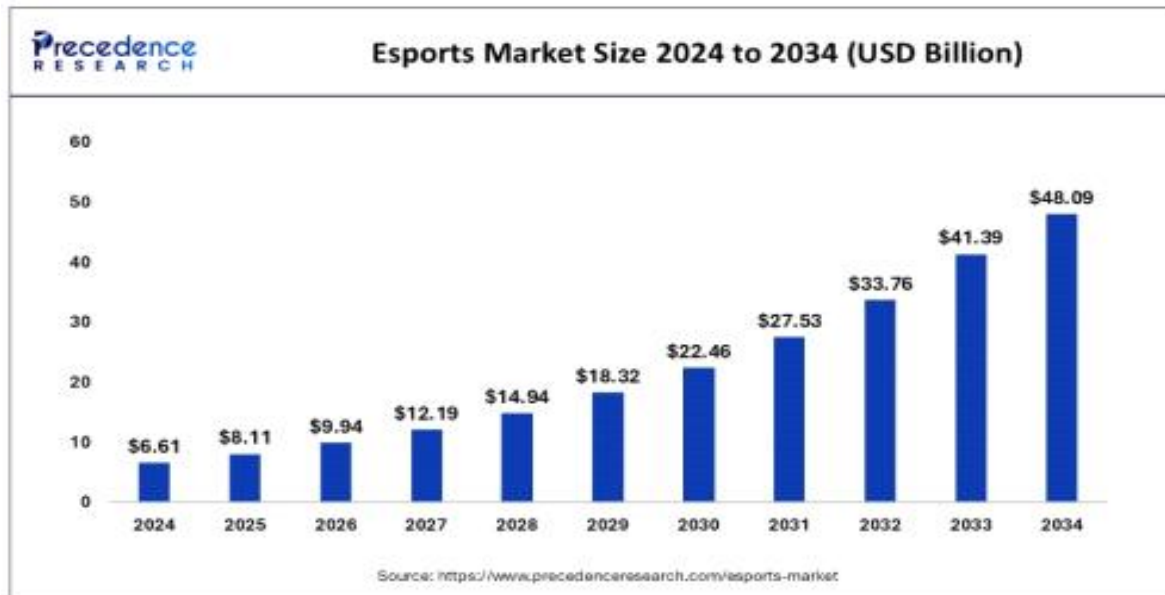
2025.08.28. 권오영 과장, koy86@bipa.kr

1. 글로벌 e스포츠 산업

□ 글로벌 e스포츠 시장 전망

- 글로벌 e스포츠 산업은 폭발적인 성장세를 이어가고 있다.
시장조사기관 Precedence Research에 따르면, 글로벌 시장은 2025년 약 81억 달러에서 2034년 480억 달러 규모로 확대될 전망이며, 연평균 성장률(CAGR)은 약 21.9%에 달한다.

[출처 : Precedence Research, 2025. 7. 7. 보고서]



- 중국·사우디아라비아는 국가 차원의 대규모 투자를 바탕으로 산업 육성을 가속화하고 있으며, 일본과 동남아는 콘솔 및 모바일 중심의 e스포츠 확산이 두드러진다.

□ 시장 성장 요인

- 모바일 e스포츠 확산, 메타버스·VR·AI 기반 신종목 등장이 성장의 핵심 동력으로 작용하고 있다.
- 단순한 게임 대회를 넘어, 공연·콘서트·관광과 결합한 복합 엔터테인먼트 산업으로 진화하고 있다.

□ 주요 국가 동향

- 중국 : e스포츠 산업 발전 계획(2021~2025)을 통해 e스포츠를 국가 전략산업으로 육성, 프로리그 제도화와 교육 확대를 추진 중이다.
- 사우디아라비아 : Vision 2030 전략에 따라 리야드에 초대형 e스포츠 단지를 조성하고, 세계 최고 수준의 국제대회 유치에 집중하고 있다.
- 일본 : 일본e스포츠연맹(JESU)을 중심으로 제도 개선과 아시안게임 국가대표 파견 등 산업 기반을 다지고 있다.
- 동남아 : 인도네시아·태국 등을 중심으로 모바일 기반 대회가 폭발적으로 성장하며, 지역 리그를 통해 글로벌 시장 진출을 확대하고 있다.

2. 부산 e스포츠의 위상

□ 부산 e스포츠의 성장 과정

- 부산은 대한민국 e스포츠 역사와 함께 성장했다. 2000년대 초반 **광안리 스타크래프트 프로리그**에는 수십만 명이 운집해 세계 최대 규모의 야외 e스포츠 이벤트가 되었고, “**부산이 e스포츠 성지**” 라는 인식을 전 세계 팬들에게 각인시켰다.
- 2009년부터는 국제게임전시회 지스타(G-STAR)를 매년 개최하며 글로벌 e스포츠 허브로 자리매김했다.
- 2019년에는 국내 최초의 e스포츠 전용 경기장 **BRENA 개관**을 (부산이스포츠경기장) 통해 단순 행사 유치를 넘어 **상설 인프라 기반의 전문 e스포츠 도시**로 도약했다.
- 또한, 오버워치 런칭 페스티벌, 리그오브레전드 MSI 등 글로벌 대회를 유치하며 국제적 위상을 확고히 했다. 이러한 과정은 부산이 **한국 e스포츠 발전사를 대표하는 도시**로 자리잡는 토대가 되었다.

□ BRENA(부산이스포츠경기장)

- BRENA는 프로 경기, 아마추어 리그, 이벤트, 교육 프로그램이 모두 가능한 복합 공간으로 부산 e스포츠 산업의 중심 거점이다.
- 이를 기반으로 전국아마추어대회(KeG), 지역 리그, 청년 교육 프로그램이 상시 운영되며 지역 산업 생태계가 활성화되었다.

□ 글로벌 e스포츠 이벤트

- 부산은 글로벌 이벤트를 꾸준히 개최하며 국내외 e스포츠 대표 무대로 자리 잡았다.

글로벌 이벤트	주요내용	게임사
오버워치 런칭 페스티벌	글로벌 신작 공개 행사 개최	블리자드
리그오브레전드 MSI	세계 최고 수준 국제대회 개최	라이엇게임즈
이터널리턴 글로벌 교류전	국내 정식종목 글로벌 교류전 개최	닐블뉴런
발로란트 팬 페스트	발로란트 팬들을 위한 축제 개최	라이엇게임즈
SWC(서머너즈워 아시아퍼시픽 컵)	국내 최장수게임의 글로벌 대회 개최	컴투스



□ e스포츠 산업 · 문화 확산

- 경기장 내 Blue Space와 같은 훈련 · 체험 공간 운영과 전문 인력 양성 프로그램 확대 등을 통해 e스포츠를 시민 생활 속 문화로 확산시키고 있다.
- 또한, 시민 참여형 프로그램과 관광 연계 체험 콘텐츠를 통해 e스포츠의 대중화와 산업 연계성을 강화했다.

3. 부산 e스포츠가 나아갈 미래

□ 복합공연장 메모리움 구축

- 글로벌 허브 도약을 위해서는 2만석 규모 복합공연장과 e스포츠 메모리움 설립이 필수적이다.
- e스포츠 메모리움은 기록·체험·교육 기능을 모두 담은 공간으로, 매년 수십만 명의 방문객을 유치하며 부산을 글로벌 e스포츠 거점 도시로 만들 수 있다.

□ 글로벌 허브로의 도약

- 국제대회의 상설화 및 글로벌 팀 초청 훈련 프로그램 정례화가 필요하다.
- 오버워치, 리그오브레전드 등 글로벌 IP를 활용한 장기 체류형 부트캠프와 글로벌 쇼케이스 대회를 유치한다면, “글로벌 e스포츠 거점 도시”로 도약할 수 있다.

□ 융합 산업의 확장

- e스포츠는 AI 데이터 분석, 방송 미디어, XR 등과 결합해 새로운 부가가치를 창출할 수 있다.
- 부산은 특히 ICT·해양·관광 자원을 접목하여 e스포츠 + 관광·MICE·문화·해양 융합 모델을 개발해 굿즈 산업과 체험형 콘텐츠로 확장할 수 있다.

□ 인재와 창업 생태계 조성

- AI 기반 전략 분석, 해설, 이벤트 기획 등 신직무 중심 교육 과정을 확대하고 글로벌 아카데미 협력을 강화해야 한다.
- 민관 공동 투자 모델 개발을 통해 정책 파급효과를 높이고, 국가 전략산업으로 자리매김할 수 있는 근거를 마련해야 한다.

4. 부산의 상황과 결론

□ 결론 및 제언

- 부산은 이미 경기장 인프라, 글로벌 대회 운영, 전문 인력 양성 등에서 대한민국 e스포츠 1번지로 자리매김했다.
- 앞으로 글로벌화, 융합 산업 확장, 인재 육성을 통해 “글로벌 e스포츠 허브 도시”로 성장해야 한다.
- 단순한 산업 성장에 그치지 않고, 도시 브랜드 제고와 청년 일자리 창출로 이어져 부산의 미래 성장 동력을 강화해야 한다.
- 부산은 지스타 20년 개최 경험, 영화제·게임·관광산업과의 시너지, 동남아 시장과의 접근성을 바탕으로 글로벌 메카로 도약할 최적의 조건을 갖추고 있다.
- 글로벌 흐름에 맞춰 올림픽 연계, 모바일 중심 콘텐츠, 정책 연계 등 전략적 보완을 통해 글로벌 e스포츠 허브 도시로 도약할 수 있는 잠재력을 보유하고 있다.
- 이는, 2000년대 광안리를 메운 10만 관중의 함성이 이제 세계 무대에서 다시 울려 퍼질 준비가 되어 있음을 시사하고 있다.

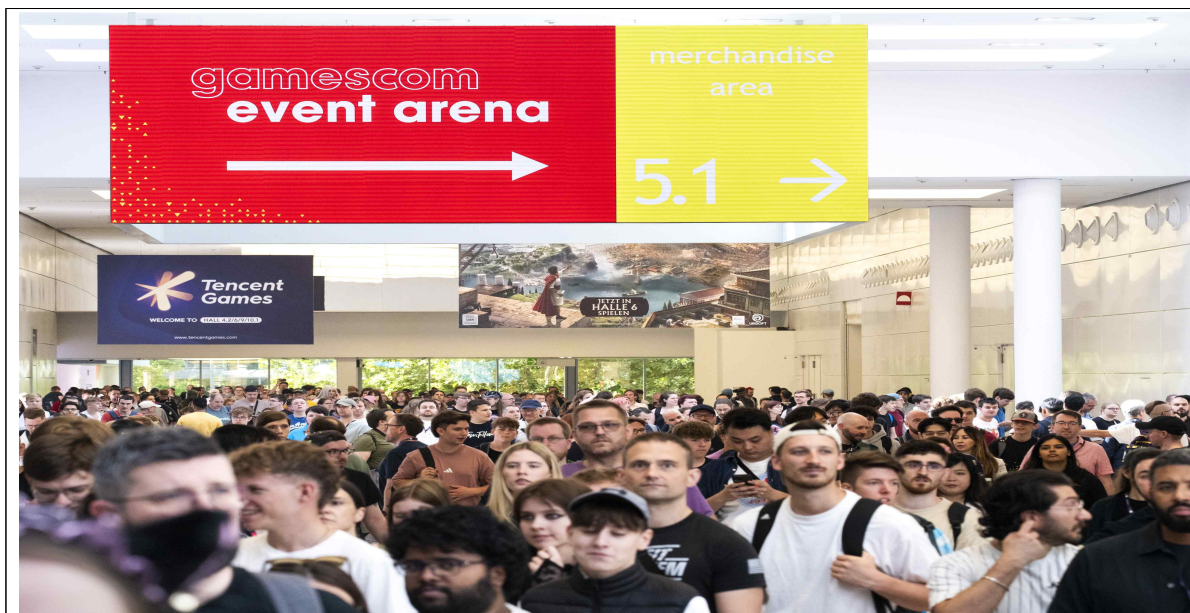
Gamescom 2025 현장 리포트

2025.08.28. 손민지 선임, minz@bipa.kr

1. 쾰른에서 만난 게임스컴

□ 독일 프랑크푸르트 공항 입국 심사에서 목적지를

“쾰른” 이라고 하자, 심사관은 미소 지으며 “게임스컴에 가나요? 환영합니다!” 라고 말했다. 그 짧은 인사 속에서 이미 쾰른과 게임스컴이 하나로 인식되고 있음을 느낄 수 있었다. 게임스컴은 유럽 최대 규모의 게임 전시회로, 매년 30만 명이 넘는 개발자와 유저, 업계 관계자들이 최신 게임과 기술을 경험하기 위해 쾰른을 찾는다. 특히 2025년에는 72개국에서 1,568개사가 참가하였고, 128개국 357,000명이 방문하여 역대 최대 규모를 기록하였다. 기차로 이동해 도착한 쾰른 중앙역은 웅장한 대성당이 있었고 그 아래 광장은 게임스컴을 찾은 관광객들로 가득하였다. 일부는 라인강 위의 호엔츨른 다리를 건너 전시장으로 향하였고, 다른 이들은 쾰른메쎄역에 내려 전시장으로 들어섰다. 서로 다른 길을 택하였지만, 모두 목적지는 게임스컴으로 같았다.



※ Gamescom 공식 홈페이지 제공

2. Opening Night Live : 글로벌 쇼케이스

□ 게임스컴의 전야제인 Opening Night Live(ONL)은 전 세계 신작 발표와 함께 본격적인 개막을 알렸다. 5,000석 규모의 홀은 예매 시작과 동시에 매진되었고, 온라인으로는 수백만 명이 시청하였다. 프리쇼에서는 인디게임과 짧은 트레일러가 공개되며 분위기를 달궜고, 이어진 메인쇼에서는 AAA大作, 출시일 공개, 개발자 인터뷰가 이어지며 관객의 환호를 이끌었다. 특히 펠어비스의 붉은 사막이 Best Visuals, Most Epic, Best PlayStation Game, Best Xbox Game 등 4개 부문에 노미네이트되며 한국 게임의 존재감을 전 세계에 각인시켰다. ONL은 단순한 쇼케이스가 아니라, 게임이 세계를 이어주는 축제임을 보여주는 상징적 무대였다.

※ ONL 주요 게임 : Call of Duty: Black Ops 7(액티비전 블리자드), Batman: Legacy of the Dark Knight(레고), Island Getaway(크라프트온), Resident Evil 9(캡콤), Silent Hill f(코나미) 등



※ Gamescom 공식 홈페이지 제공

3. Congress : 산업이 전한 책임과 미래

□ 컨퍼런스에는 1,000명 이상의 청중과 180명의 전문가가 참여하였다. 유니티 창업자 David Helgason는 Play for Tomorrow세션에서 “게임은 이제 단순한 취미가 아니라 사회적 책임을 지는 매체” 라고 강조하며 청중들에게 깊은 울림을 주었다. 독일게임산업협회장 Felix Falk는 게임이 교육, 의료, 과학 등 다양한 사회 분야에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 도구라고 말하였고, 게임 UX 전략가 Celia Hodent는 개발 과정에서 윤리적 기준의 필요성과 산업 전반의 책임 있는 개발 문화를 제안하였다. 이번 컨퍼런스는 Games and Well-Being, The Next Level of Immersion, Games and Responsibility라는 주제를 중심으로 진행되었으며 게임이 건강, 기술, 사회적 책임 등 여러 측면에서 미래 사회 발전에 기여할 수 있는 가능성을 보여주었다.



※ Gamescom 공식 홈페이지 제공

4. BTB : 글로벌 협력의 장

- 2~4홀로 구성된 Business Area(BTB)는 개발사와 퍼블리셔가 만나 협력 기회를 모색하는 장이었으며, 약 35개국을 대표하는 40개 국가관이 구성되어 글로벌 게임산업을 보여주었다. 국가관에서는 각국의 게임산업과 네트워크가 소개되었고, 한국콘텐츠진흥원은 Korea Game Road show라는 이름으로 16개 게임 기업을 지원하며 한국 게임의 잠재력을 알렸다. 특히 태국은 공식 파트너 국가로서 처음 국가관을 마련해 15개 게임 기업을 선보이며 주목받았고, 두바이는 중동 최초의 정부 주도 국가관을 통해 ‘Gaming 2033’ 전략을 발표하였다. 또한 네덜란드 국가관은 인디게임, 교육 등 자국 게임산업의 폭넓은 역량을 강조하였다. 현장에서 즉각적인 계약은 많지 않았지만, 국가관들은 글로벌 퍼블리셔들에게 각국 게임산업의 가능성을 보여주며 향후 협력의 중요한 발판이 되었다.



※ Gamescom 공식 홈페이지 제공

5. BTC : 다양한 체험과 참여의 공간

- 5~10홀로 이어지는 공간에는 Entertainment Area, Signing Area, Indie Area 등 총 10개 구역이 마련되었고, 전시장 내부는 열기로 가득하였다. 부스 앞에는 긴 대기줄이 이어졌고, 짧은 시연 시간이었지만 강렬한 인상을 남겼다. 플레이 직후 QR코드를 통해 스팀 위시리스트와 디스코드 참여로 자연스럽게 이어지는 홍보 방식도 눈에 띄었다. 이번 전시에는 부산 게임기업 썬게임즈(라이트 오디세이)가 참여하였고 캡콤, 닌텐도, 유비소프트, 스퀘어닉스, 반다이남코, 에픽게임즈, 블리자드 등 전 세계 대표 게임기업들이 참여하며 전시의 무게감을 더했다.



※ Gamescom 공식 홈페이지 제공

- BTC 공간은 구역별 특색이 뚜렷하였다. Cosplay Village에서는 화려한 코스프레가 관람객의 시선을 사로잡았고, 일부 부스에서는 제작 과정을 보여주는 특별한 체험도 있었다. Retro&Family Area에서는 가족이 함께 옛날 게임기를 작동하며 추억을 나누거나 RC카 경기를 즐겼다. Indie Area는 창의적인 게임들로 가득하였으며, Cards&Boards Area에서는 다양한

국적의 참가자들이 마주 앉아 보드게임을 즐기며 서로의 문화를 공유하였다. Artist Area에서는 게임에서 받은 영감을 바탕으로 한 작품들이 전시되었고, Campus Area에서는 교육 정보와 상담이 제공되어 꿈을 현실로 이어주는 다리 역할을 하였다.



※ Gamescom 공식 홈페이지 제공

6. 지스타에서 이어지는 글로벌 축제

□ 게임스컴은 게임이 산업과 문화, 도시와 사람을 연결하는 축제를 다시 확인시켜주었다. 그러나 이러한 경험은 독일 쾰른에서만 가능한 것이 아니다. 매년 11월 부산에서 열리는 지스타(G-STAR) 역시 게임을 사랑하는 이들의 축제로 자리 잡았으며, 2024년에는 21만 명이 방문한 역대 최대 규모로 개최되었다. 또한 함께 열린 G-CON은 전문가들의 인사이트를 공유하며 “세계 최고의 게임 컨퍼런스”라는 평가를 받았다. 부산이라는 개성 있는 도시와 젊은 에너지는 지스타를 더욱 특별하게 만들며, 앞으로 글로벌 네트워크를 확장하고 도시 전체가 함께하는 프로그램을 더한다면, 지스타는 머지않아 게임스컴을 넘어서는 세계적 게임 축제로 성장할 수 있을 것이다.

부산정보산업진흥원 지원사업 안내

고성능컴퓨터 사용 지원사업 참여기업 모집

부산AI실증지원센터에서는 지역 기업에 AI 학습 환경을 제공하고 다양한 AI 모델 개발과 AI 제품·서비스 상용화를 촉진하기 위해 고성능컴퓨터 사용 지원사업 참여기업을 모집합니다.

지원대상

부산 소재 AI 솔루션 보유 기업, AI 개발자, 대학원생 등

신청방법

홈페이지 신청 (bai.or.kr)

문의처 : AI·AX산업팀 051-749-9454 / samgak@bipa.kr

부산 웹3 게임 커넥트 2025

Web2 게임사의 Web3 전환 촉진과 글로벌 협력 네트워크 확대를 통한 부산의 Web3 게임 허브 도시 이미지 제고를 위해 ‘부산 웹3 게임 커넥트 2025’를 개최합니다.

행사기간 / 장소

2025. 9. 21.(일) / 부산이스포츠경기장

참가대상

게임사, 블록체인 기업, VC, 관련 학과 학생 등

신청방법

공식 사전신청 링크를 통한 접수

공식 홈페이지 : busanweb3gameconnect.com | 접수 홈페이지 : <https://luma.com/adetp9a8>

문의처 : 게임산업팀 051-749-9194

「국제게임전시회 지스타 2025」 BTB/BTC 부산공동관 참가기업 모집

지역 게임콘텐츠 관련 기업의 글로벌 시장 진출 활성화를 위해 ‘지스타 2025 BTB/BTC 부산공동관’ 참가기업을 모집합니다.

지원대상

사업공고일 기준 부산에 소재한 게임콘텐츠 관련 기업

신청방법

2025. 9. 18.(목)까지 담당자 이메일 접수 (접수처 : hhlee@busanit.or.kr)

※ 신청양식은 (재)부산정보산업진흥원 대표 홈페이지(<https://www.busanit.or.kr>) 사업공고에서 다운로드
문의처 : 게임산업팀 051-749-9181 / hhlee@busanit.or.kr

2025 부산콘텐츠아카데미 일자리 지원사업

지역 게임 기업의 채용과 전문 인력 양성을 지원하는 ‘2025 부산콘텐츠아카데미 일자리 지원사업’을 추진합니다

지원대상

게임 프로젝트를 개발 중인 부산 소재 기업

신청방법

2025. 9. 12.(금)까지 담당자 이메일 접수 (접수처 : jhj0813@bipa.kr)

※ 신청양식은 (재)부산정보산업진흥원 대표 홈페이지(<https://www.busanit.or.kr>) 사업공고에서 다운로드
문의처 : 게임산업팀 051-749-9140 / jhj0813@bipa.kr

2025 부산콘텐츠아카데미 포트폴리오 컨설팅 프로그램

실무 중심 교육을 통한 부산 게임 인재 발굴 및 육성을 위해 게임 전문가가 직접 코칭하는 포트폴리오 컨설팅 프로그램을 운영합니다.

지원대상

전국 게임분야 취업준비생 ※ 대학 재학생의 경우 4학년 이상 신청

신청방법

온라인 신청 (<https://bchallenger.kr/>)

문의처 : 글로벌게임산업진흥센터 담당자 051-749-9140 / jhj0813@bipa.kr

BGC 예비 개발자 점프업 지원(UGC 창작 엑셀러레이팅)

창의적인 아마추어 개발자(팀)를 발굴하고, 인디게임 개발 멘토링 및 UGC 창작 지도를 통해 게임콘텐츠 개발자로의 성장을 지원합니다.

지원대상

부산 소재 UGC 창작에 관심 있는 대학생, 예비창업자, 중·고등학생

신청방법

이메일 접수 (접수처 : hhlee@busanit.or.kr)

문의처 : 게임산업팀 051-749-9181 / hhlee@busanit.or.kr

부산 글로벌게임센터(BGC) 오렌지플래닛 입주모집

지역 게임기업의 안정적 정착 기반 조성 및 기업 특화 게임산업 발굴·육성을 위해 「부산 글로벌게임센터(BGC)」에 입주할 예비창업팀 및 기업을 모집합니다.

지원대상

게임 개발 및 게임 콘텐츠 관련 창의적인 아이디어, 기술, 전문지식 등을 활용한 사업이 가능한 기업, 예비창업팀

신청방법

온라인 접수 (<https://orangeplanet.or.kr/main> > 지원하기)

문의처 : 글로벌게임산업진흥센터 담당자 051-749-9154 / organix@bipa.kr

2025 부산 청년 게임개발자 정착지원사업

2025 부산 청년 게임개발자 정착지원사업을 통해 부산 청년 게임개발자들의 주거와 정착을 지원합니다.

지원대상

부산시 소재 게임산업 청년 종사자

신청방법

신청방법 : 이메일 접수 (접수처 : sh3134@bipa.kr)

문의처 : 051-749-9183 / sh3134@bipa.kr

2025 부산 1인 미디어 영상콘텐츠 공모전

부산 도시문화 및 도시정체성 확립을 위하여 지역특화 및 AI 분야 1인 미디어 영상콘텐츠 공모전을 개최합니다.

참여대상

부산 거주 1인 크리에이터 창작자 및 영상콘텐츠 제작에 관심있는 부산 시민

신청방법

이메일 접수 (접수처 : lee@bipa.kr)

※ 신청양식은 (재)부산정보산업진흥원 대표 홈페이지(<https://www.busanit.or.kr>) 사업공고에서 다운로드
문의처 : 콘텐츠창작지원팀 051-749-9161 / lee@bipa.kr

2025년도 동남정보보호클러스터 입주기업 모집

정보보호 분야 관련 기업 발굴 및 육성을 위해 동남정보보호클러스터 내 입주실 운영을 추진합니다.

모집대상

정보보호 분야와 관련된 예비창업자, 법인(개인)사업자, 기업부설연구소 및 협회 등

신청방법

신청방법 : 이메일 접수 (접수처 : dncluster@busanit.or.kr)

문의처 : 051-959-9976 / hyeon@busanit.or.kr

2025 디지털 원스톱 지원사업

센텀지구 내 디지털 산업 인프라, 전문가 연계/매칭을 통한 애로사항 해소 및 기업 성과 확산을 재고하기 위해 기업 맞춤형 컨설팅을 지원합니다.

지원대상

부산지역 디지털 기업, 대학, 연구소 등

신청방법

홈페이지 신청 : <https://cdic.or.kr/>

문의처 : 글로벌거점조성팀 051-749-9303 / wyseol83@bipa.kr

시민이 행복한 글로벌 디지털 매력 도시 부산

부산정보산업진흥원이 함께 열어나갑니다.

Thank you for your watching



부산정보산업진흥원
Busan IT Industry Promotion Agency