

게임 산업의 성장과 저작권 보호 기술의 진화

한국저작권위원회

정보기술팀

문수연

2026. 06. 29.

보고서 요약

게임 산업은 전 세계적으로 지속적인 성장세를 보이고 있으며, 디지털 유통 환경의 확대와 생성형 인공지능(AI), 대규모 언어모델(LLM), 게임 엔진 기술 등 신기술의 발전에 따라 제작·서비스 환경 또한 빠르게 변화하고 있다. 이에 따라 게임 콘텐츠의 경제적 가치가 높아지면서 저작권 보호와 권리 관리의 중요성도 함께 확대되고 있다.

게임은 프로그램, 그래픽, 캐릭터, 음악, 영상, 스토리 등이 결합된 복합 저작물로서 다양한 권리 보호 이슈를 포함한다. 특히 불법 복제, 사설 서버 운영, 게임 자산 무단 이용, 해킹(Hack)·치트(Cheat) 프로그램, 기술적 보호조치 우회 등 침해 유형이 다양화되면서 효과적인 저작권 보호 체계의 필요성이 커지고 있다.

이에 대응하기 위해 게임 산업에서는 게임 DRM(Digital Rights Management) 기반 보호 기술, 포렌식 워터마킹 기반 유출 추적 기술, 안티치트(Anti-Cheat) 기반 게임 보호 기술 등 다양한 기술적 보호수단이 활용되고 있다. 이러한 기술은 게임 콘텐츠의 제작·유통·서비스 전 과정에서 불법 복제 방지, 유출 경로 추적, 공정한 이용 환경 조성을 지원하는 핵심 수단으로 활용되고 있다.

넥슨, 엔씨소프트, 로블록스 사례는 게임 산업의 저작권 보호가 개발 자료와 영업비밀 보호, 게임 IP 관리, 이용자 제작 콘텐츠(UGC) 플랫폼 운영 등으로 확대되고 있음을 보여준다. 향후 게임 산업에서는 기술적 보호조치와 권리 보호 체계를 고도화하면서, 창작 생태계와 이용 환경을 함께 고려한 균형 있는 대응이 요구된다.

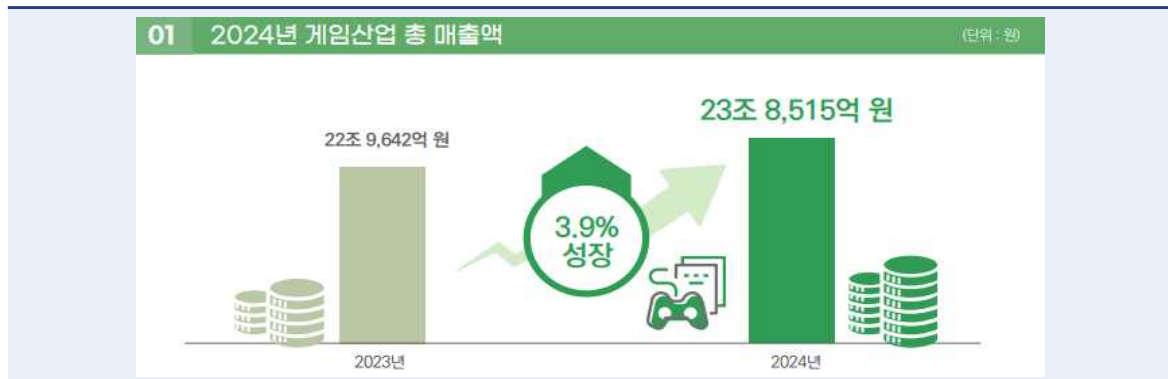
1. 게임 산업의 성장과 시장 동향

최근 게임 산업은 **생성형 인공지능(AI)**, **대규모 언어모델(LLM)**, **게임 엔진 기술** 등 디지털 신기술과의 융합이 가속화되면서 새로운 성장 국면에 진입하고 있다. “2025 대한민국 게임백서”에 따르면 게임업계는 생성형 AI를 활용한 콘텐츠 제작, NPC(Non-Player Character) 대화 시스템, 게임 운영 및 개발 자동화 등 다양한 분야에서 AI 기술을 적극 도입하고 있으며, 이를 통해 개발 효율성과 이용자 경험을 동시에 향상시키고 있다. 이러한 기술 혁신은 게임 산업의 경쟁력을 높이는 동시에 시장 확대를 견인하는 주요 요인으로 작용하고 있다.¹⁾

가. 국내 게임 산업 현황

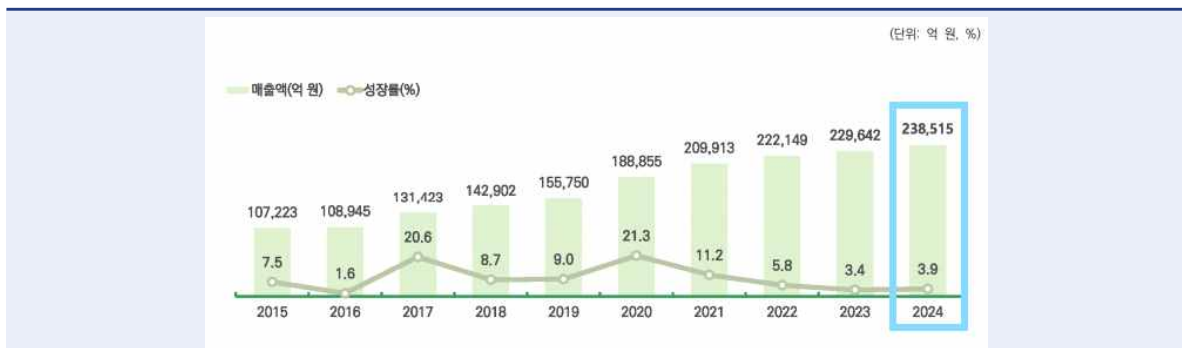
게임 산업은 국내 콘텐츠 산업 가운데 가장 높은 수출 경쟁력을 보유한 분야 중 하나로 평가받고 있다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 “2025 대한민국 게임백서”에 따르면 **최근 10년간** 국내 게임 산업은 **지속적인 성장세**를 이어왔으며, 2024년 국내 게임 산업 매출액은 23조 8,515억 원으로 **전년 대비 3.9% 증가**한 것으로 나타났다.

| 2024년 게임 산업 총 매출액



※ 출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2025 대한민국 게임백서”, 2026.03.25.

| 국내 게임시장 전체 규모 및 성장률(2015~2024)



※ 출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2025 대한민국 게임백서”, 2026.03.25.

1) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2025 대한민국 게임백서”, 2026.03.25.

이와 함께 2024년 국내 게임 산업 수출액은 전년 대비 1.3% 증가한 85억 346만 6천 달러 (원화 약 11조 5,986억 원)²⁾를 기록하였다. 게임은 국내 콘텐츠 수출액의 상당 부분을 차지하며, 한국 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력을 견인하는 핵심 분야로 자리매김하고 있다.

| 국내 게임 산업 수출 현황(2018~2024)

표 1-1-1-2 국내 게임산업의 수출 현황(최근 7개년)		(단위: 천 달러, %)						
구분		2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
수출	수출액	6,411,491	6,657,777	8,193,562	8,672,865	8,981,751	8,394,003	8,503,466
	증감률	8.2	3.8	23.1	5.8	3.6	-6.5	1.3

※ 출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2025 대한민국 게임백서”, 2026.03.25.

산업 규모 확대는 고용 증가로도 이어지고 있다. 2024년 국내 게임 산업 종사자 수는 87,576명으로 전년 대비 3.1% 증가한 것으로 집계되었으며, 이는 게임 산업이 국내 디지털 콘텐츠 산업의 핵심 성장 동력으로 기능하고 있음을 보여준다.

| 고용 증가로 이어진 게임 산업 종사자 수

구분		2021년	2022년	2023년	2024년	2024년 구성비	2023년 대비 증감률
게임 제작 및 배급업체	PC 게임	13,124	15,024	15,604	16,104	18.4%	3.2%
	모바일 게임	29,015	30,113	32,818	34,479	39.4%	5.1%
	콘솔 게임	1,204	2,075	2,224	2,634	3.0%	18.4%
	아케이드 게임	1,919	1,301	1,137	1,068	1.2%	-6.1%
	소계	45,262	48,514	51,783	54,285	62.0%	4.8%
게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영업 (PC방)	35,738	34,715	32,064	32,136	36.7%	0.2%
	전자 게임장 운영업 (아케이드 게임장)	856	1,118	1,123	1,155	1.3%	2.9%
	소계	36,594	35,833	33,187	33,291	38.0%	0.3%
합계		81,856	84,347	84,970	87,576	100.0%	3.1%

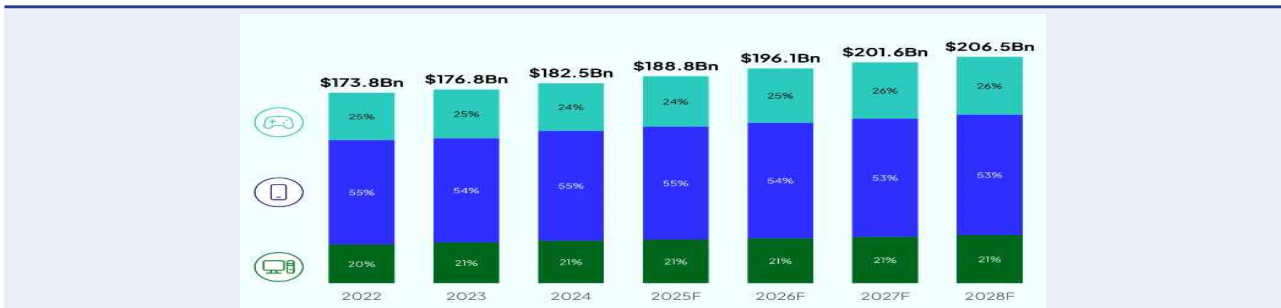
※ 출처: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2025 대한민국 게임백서”, 2026.03.25.

2) “2025 대한민국 게임백서” 기준, 한국은행 2024년 연평균 매매기준율 1,363.98원 적용

나. 글로벌 게임 산업 현황

게임 산업은 전 세계적으로도 지속적인 성장세를 이어가고 있다. 글로벌 게임 시장 분석기관 Newzoo에 따르면 전 세계 게임 시장은 2028년 2,065억 달러(원화 약 316조 9,775억 원)³⁾ 규모로 성장할 것으로 전망되며, 연평균 3.0%의 성장률을 기록할 것으로 예상된다. 또한 전 세계 게임 이용자 수는 2028년 약 40억 명에 이를 것으로 전망되며, 모바일 게임이 전체 시장의 절반 이상을 차지하며 성장을 주도하고 있다. 아시아·태평양 지역 역시 글로벌 게임 시장의 핵심 소비 시장으로 자리매김하며 시장 확대를 견인하고 있다.⁴⁾

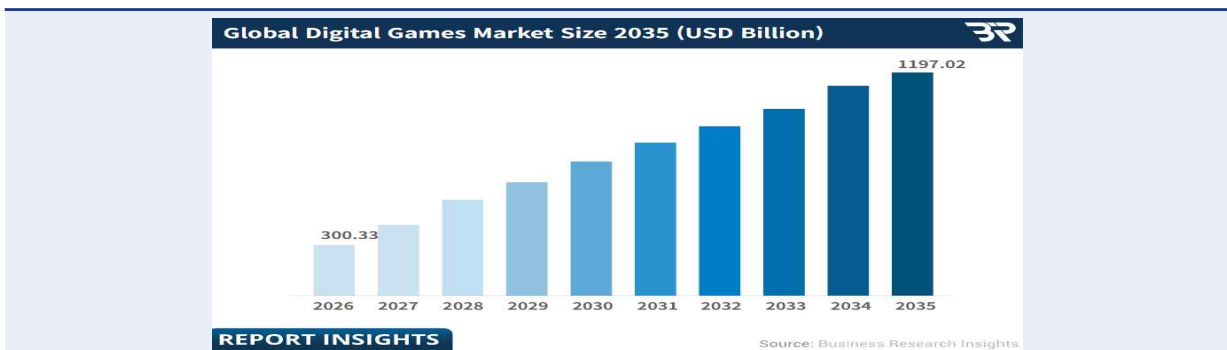
| 2022년부터 2028년까지의 매출 예측



※ 출처: Newzoo, "Global Games Market Report", 2025.03.25.

한편 디지털 유통 환경의 확산과 게임 이용 증가에 힘입어 디지털 게임 시장의 성장세도 지속될 것으로 전망된다. Business Research Insights에 따르면 글로벌 디지털 게임 시장은 2026년 3,003억 달러(원화 약 406조 9,605억 원) 규모에서 2035년 1조 1,970억 달러(원화 약 1,837조 3,950억 원) 규모로 성장할 것으로 예상되며, 연평균 성장률(CAGR)⁵⁾은 16.4%에 이를 것으로 전망된다. 특히 **코로나19 이후 비대면 여가활동과 온라인 기반 엔터테인먼트 소비가 확대되면서 디지털 게임에 대한 수요가 크게 증가하였으며**, 이는 게임 콘텐츠의 디지털 유통과 플랫폼 중심 생태계 성장에도 긍정적인 영향을 미친 것으로 분석된다.⁶⁾

| 전 세계 디지털 게임 시장 성장궤도 (2026-2035)⁷⁾



※ 출처: Business Research Insights, "디지털 콘텐츠 시장 규모, 점유율, 성장 및 산업 분석", 2026.06.18. 조회

3) 해당 보고서 작성일 2026.06.22. 기준의 하나은행 환율 최초 매매 기준율을 적용. 해당 목차 이하 동일.

4) Newzoo, "Global Games Market Report", 2025.03.25.

5) CAGR(Compound Annual Growth Rate, 연평균 성장률): 여러 해에 걸친 투자 수익이나 매출 성장 등을 매년 일정한 복리 비율로 꾸준히 성장했다고 가정했을 때의 연간 성장률

6) Business Research Insights, "디지털 콘텐츠 시장 규모, 점유율, 성장 및 산업 분석", 2026.06.18. 조회

7) 디지털 게임: 온라인이나 오프라인에서 플레이할 수 있는 대화형 게임.

다. 게임 산업의 기술 환경 변화

2024년 게임 산업에 있어 생성형 AI의 적용은 단순한 NPC 대사 생성 단계를 넘어 행동·감정·상호작용 설계 전반으로 확장되었다. 기존에는 AI가 플레이어의 행동에 반응하거나 행동을 예측하는 수준에 머물렀다면, 이제는 인간과 AI가 함께 플레이하는 것이 가능한 단계로 발전하고 있다.

이처럼 AI는 게이머의 보조자이자 협업 파트너로 진화하고 있으며, LLM은 게임 내 ❶ 명령 해석(Command Parsing), ❷ 콘텐츠 및 퀘스트 생성(Game/Quest Generation), ❸ 내러티브 및 대화 생성(Narrative Generation), ❹ 상호작용 플레이 설계(Interactive Design) 등 다양한 역할로 활용되고 있다.

게임 개발 과정에서도 AI 기술이 스토리 구성, 캐릭터 설정, 아트 제작, 품질관리(QA) 등에 적용되면서 개발 효율성과 콘텐츠 품질 향상에 기여하고 있으며, AI 기반 게임 엔진의 등장으로 게임 제작 환경 또한 빠르게 변화하고 있다.⁸⁾

이처럼 게임 산업은 기술 혁신을 바탕으로 지속적인 성장을 이어가고 있으며, 게임 콘텐츠와 지식재산(IP)의 경제적 가치도 함께 확대되고 있다. 이에 따라 **게임 콘텐츠의 권리 보호와 저작권 보호 기술의 중요성** 또한 높아지고 있다.

8) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2025 대한민국 게임백서”, 2026.03.25.

2. 게임 콘텐츠와 저작권 이슈

게임 산업의 성장과 디지털 유통 환경의 확대에 따라 게임 콘텐츠의 경제적 가치도 함께 높아지고 있다. 이에 따라 게임 저작물의 특성과 주요 저작권 이슈를 중심으로 게임 산업의 저작권 보호 필요성을 살펴본다.

가. 게임 저작물의 특성

게임은 프로그램, 그래픽, 캐릭터, 음악, 영상, 스토리 등이 결합된 복합 저작물이다. WIPO는 게임을 소프트웨어와 시청각 요소가 결합된 복합 콘텐츠로 설명하고 있으며,⁹⁾ 국내에서도 게임 저작물의 복합적 성격은 판례를 통해 확인된다. 대법원은 2019년 '포레스트매니아' 사건에서 게임물이 어문·음악·미술·영상·컴퓨터프로그램 저작물 등이 결합된 복합적 성격의 저작물이라고 판단한 바 있다.¹⁰⁾ 이처럼 게임은 다양한 저작권 보호 대상이 결합된 콘텐츠로서 프로그램 뿐 아니라 캐릭터, 이미지, 음악, 영상 등 여러 요소에 대한 권리 보호가 중요하다.

나. 게임 산업의 주요 저작권 침해 유형

게임 산업에서는 불법 복제, 사설 서버 운영, 게임 자산 무단 이용, 해크(Hack)·치트(Cheat) 프로그램 배포 등 다양한 저작권 침해가 발생하고 있다. 최근에는 디지털 유통 환경의 확대와 함께 게임 에셋(Asset) 무단 활용, 기술적 보호조치 우회, 치트 프로그램 제작 등 새로운 형태의 저작권 침해도 지속적으로 등장하고 있다.¹¹⁾

| 게임 산업의 주요 저작권 침해 유형

침해 유형	주요 내용
불법 복제	게임 실행 파일·콘텐츠 무단 복제 및 배포
사설 서버	권한 없이 게임 서버를 운영하거나 서비스 제공
게임 자산 무단 이용	캐릭터, 이미지, 사운드 등 게임 에셋 무단 활용
해·치트 프로그램	게임 프로그램 변조 또는 비정상적 이용 유도
기술적 보호조치 우회	DRM 등 보호조치 우회

※ 출처: 참고문헌 자료를 바탕으로 재구성

9) WIPO, "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches", 2013.

10) 대법원, "저작권침해금지등청구의소", 2019.06.27.

11) WIPO, "Copyright Infringement in the Video Game Industry", 2022.

다. 게임 산업과 저작권 보호의 필요성

게임 콘텐츠는 높은 개발 비용과 다양한 지식재산(IP)이 결합된 산업 자산으로, 저작권 침해는 기업의 수익 감소뿐 아니라 콘텐츠 개발 의욕 저하로 이어질 수 있다. 이에 따라 게임 산업에서는 저작권 보호를 위한 기술적·관리적 대응의 중요성이 더욱 커지고 있다.¹²⁾

| 게임 산업 성장에 따른 저작권 보호의 필요성



※ 출처: 참고문헌 자료를 바탕으로 재구성

12) 한국저작권위원회, "저작권 이슈 트렌드(2025-1-1호)", 2025.01.15

3. 게임 저작권 보호 기술의 진화

게임 산업의 성장과 디지털 유통 환경의 확대에 따라 게임 콘텐츠를 보호하기 위한 저작권 보호 기술의 중요성이 높아지고 있다. 현재 게임 산업에서는 DRM, 포렌식 워터마킹, 안티치트 기술 등이 주요 저작권 보호 기술로 활용되고 있다.

가. 게임 DRM 기반 보호 기술

게임 산업에서는 불법 복제와 무단 이용을 방지하기 위해 **디지털 권리 관리**(Digital Rights Management, 이하 DRM)와 **기술적 보호조치**(Technological Protection Measures, 이하 TPM)가 활용되고 있다. 저작권법은 TPM을 무력화하거나 우회하는 행위를 제한하고 있으며, 이는 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위한 주요 수단으로 기능하고 있다.¹³⁾

DRM은 디지털 콘텐츠에 대한 접근과 이용을 통제함으로써 저작권자의 권리를 보호하는 기술로, 게임 산업에서는 게임 실행 파일의 무단 복제, 변조 및 리버스 엔지니어링을 방지하는 방향으로 발전하였다. 대표적인 사례인 Denuvo Anti-Tamper는 게임 클라이언트의 무단 수정과 분석을 어렵게 하여 불법 복제와 변조 위험을 낮추는 기술로 활용되고 있다.¹⁴⁾

또한 게임 보안 분야에서는 DRM과 안티탐퍼(Anti-Tamper) 기술을 결합하여 게임 유출(leak), 불법 복제(piracy), 치트(cheat) 행위에 대응하는 통합 보호 체계가 확대되고 있다. Irdeto는 게임 보안 솔루션을 통해 게임 출시 전 유출 방지와 출시 이후의 불법 복제 및 치트 대응 기능을 제공하고 있다고 설명한다.¹⁵⁾

| DRM과 게임 DRM의 차이

구분	일반 DRM	게임 DRM
보호 대상	음악·영상·전자책	게임 실행 파일
목적	이용권한 관리	실행 통제 및 변조 방지
주요 기술	암호화·라이선스 관리	DRM + Anti-Tamper
대표 사례	Widevine, PlayReady	Denuvo

※ 출처: 참고문헌 자료를 바탕으로 재구성

13) 국가법령정보센터, "저작권법 제104조의2 및 관련 법령 안내", 2026.06.19. 조회

14) Irdeto, "Anti-Tamper", 2026.06.19. 조회

15) Irdeto, "Video game security solutions", 2026.06.19. 조회

나. 포렌식 워터마킹 기반 유출 추적 기술

포렌식 워터마킹은 게임 빌드나 사전 공개 콘텐츠에 식별 정보를 삽입하여 유출 발생 시 출처를 추적하는 기술이다. 콘텐츠의 무단 유출을 직접 차단하기보다는 **유출 이후 배포 경로와 유출 주체를 식별함으로써** 저작권 침해에 대응하기 위한 추적 기술로 활용된다.¹⁶⁾

Irdeto는 2024년 GDC(Game Developers Conference)에서 TraceMark for Gaming을 공개하며 게임 산업을 위한 포렌식 워터마킹 솔루션이라고 소개하였다.¹⁷⁾ 해당 기술은 게임 빌드와 사전 공개 콘텐츠에 비가시 워터마크를 삽입하여 유출 발생 시 출처와 유출 경로를 추적할 수 있도록 설계되었으며, 리뷰용·테스트용 빌드 등 출시 전 콘텐츠의 유출 위험 관리에 활용되고 있다. 포렌식 워터마킹은 디지털 환경에서 게임 콘텐츠의 유출 경로를 식별하기 위한 대표적인 저작권 보호 기술로 활용되고 있다.¹⁸⁾

| 일반 워터마킹과 포렌식 워터마킹의 차이

구분	일반 워터마킹	포렌식 워터마킹
주요 목적	저작권 표시	유출자 식별
워터마크 형태	가시·비가시	주로 비가시
활용 방식	저작권 고지	유출 경로 추적
게임 적용 사례	콘텐츠 표시	테스트 빌드·리뷰 빌드 추적

※ 출처: 참고문헌 자료를 바탕으로 재구성

다. 안티치트(Anti-Cheat) 기반 게임 보호 기술

안티치트 기술은 게임 내 핵과 치트 프로그램으로 인한 위협에 대응하기 위해 활용되는 게임 보안 기술이다. 게임핵은 게임의 메모리나 파일에 접근하거나 게임 프로세스 내부에서 코드를 실행하는 방식으로 동작하며, 게임 서비스의 공정성과 안정성을 저해할 수 있다.¹⁹⁾

최근 온라인 게임과 e스포츠 산업의 성장에 따라 안티치트 기술도 고도화되고 있다. 초기에는 핵 툴 탐지, 코드 무결성 검사 등 이용자 모드(Ring 3) 중심의 대응 방식이 활용되었으나, 최근에는 운영체제 커널 단계(Ring 0)에서 동작하는 드라이버 기반 안티치트 솔루션이

16) Irdeto, "Forensic Game Watermarking", 2026.06.19. 조회,

Doverunner, "포렌식 워터마킹, 도입이 끝이 아니다 - 운영으로 완성하는 OTT 보안 전략", 2025.11.05.

17) Irdeto, "Denuvo by Irdeto Unveils TraceMark™ for gaming at GDC", 2026.06.19. 조회

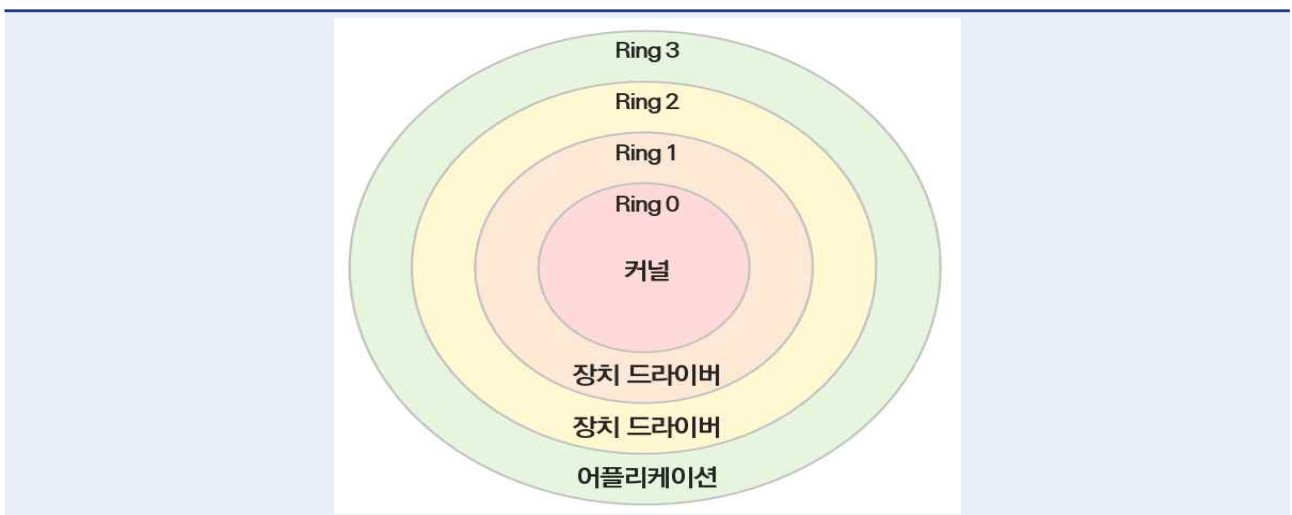
18) Irdeto, "Forensic Game Watermarking", 2026.06.19. 조회

19) Theori, "게임핵의 원리(5)- Anti Cheat", 2025.03.10.

확산되고 있다. 한국콘텐츠진흥원은 라이엇 게임즈의 ‘뱅크드(Vanguard)’, 배틀아이(BattlEye), 이지 안티치트(Easy Anti-Cheat) 등을 대표적인 사례로 소개하고 있다.²⁰⁾

상용 사례로 Activision의 ‘RICOCHET Anti-Cheat’는 커널 레벨 드라이버를 활용해 게임과 상호작용하는 프로그램을 모니터링하는 방식으로 운영되고 있다. 이처럼 안티치트 기술은 핵·치트 프로그램의 탐지와 차단을 통해 게임 프로그램의 무단 변조를 방지하고, 공정한 게임 이용 환경을 유지하기 위한 핵심 보호 기술로 활용되고 있다.²¹⁾

| 운영체제 권한 계층(Protection Ring) 구조²²⁾



※ 출처: 한국콘텐츠진흥원, "[기술] 차세대 안티치트 기술, 게임 공정성과 사용자 권리 사이의 딜레마", 2025.10.21.

이처럼 DRM, 포렌식 워터마킹, 안티치트 기술은 각각 불법 복제 방지, 유출 추적, 공정한 이용 환경 조성을 지원하며 게임 저작권 보호의 주요 기술 수단으로 활용되고 있다.

20) 한국콘텐츠진흥원, "[기술] 차세대 안티치트 기술, 게임 공정성과 사용자 권리 사이의 딜레마", 2025.10.21.

21) Activision, "RICOCHET Anti-Cheat", 2026.06.19. 조회

22) Applications (응용 프로그램): 게임, 웹브라우저, 메신저 등 일반 사용자가 실행하는 프로그램
Device Drivers (장치 드라이버): 그래픽카드, 키보드, 마우스 등 하드웨어를 제어하는 소프트웨어

4. 게임 산업의 저작권 보호 사례

게임 산업에서는 저작권 침해에 대응하기 위해 다양한 보호 기술과 권리 보호 체계를 구축하고 있다. 다음에서는 넥슨, 엔씨소프트, 로블록스 사례를 통해 게임 산업에서 이루어지고 있는 저작권 보호 사례를 살펴본다.

가. 넥슨

넥슨과 아이언메이스의 ‘다크앤다커’ 분쟁은 게임 개발 과정에서 축적된 기획 자료, 소스코드, 데이터 등 개발 성과물의 보호가 쟁점이 된 사례이다. 해당 사건은 게임 산업에서 개발 자료와 영업비밀 보호가 저작권 보호만큼 중요한 과제로 부상하고 있음을 보여주는 사례로 평가된다.²³⁾

나. 엔씨소프트

엔씨소프트와 웹젠의 ‘리니지M-R2M’ 분쟁은 게임의 개별 요소뿐 아니라 게임 시스템과 구성요소의 선택·배열·조합이 쟁점이 된 사례이다. 이 사례는 게임 IP 보호 과정에서 저작권법과 부정경쟁방지법 등 다양한 법적 보호 수단이 활용될 수 있음을 보여준다.²⁴⁾

한국저작권위원회는 소스코드, 그래픽, 음악, 캐릭터, 시나리오 등이 게임 산업의 주요 저작권 보호 대상이라고 설명하고 있으며, 게임 IP 보호가 산업 경쟁력 확보의 핵심 요소라고 분석하고 있다.²⁵⁾

다. 로블록스

로블록스는 이용자가 직접 게임과 콘텐츠를 제작·공유하는 대표적인 사용자 생성 콘텐츠(User Generated Content, 이하 UGC) 기반 플랫폼이다. 로블록스는 창작자 지원 프로그램인 DevEx를 운영하며 창작자 경제 생태계를 구축하고 있다.²⁶⁾ 다만 UGC 플랫폼은 이용자가 직접 콘텐츠를 제작하는 구조인 만큼 저작권 침해 가능성도 존재한다. 이에 따라 로블록스는 라이선스 협력과 콘텐츠 관리 체계를 강화하고 있으며, 이는 플랫폼 기반 게임 서비스에서 저작권 보호의 중요성을 보여주는 사례로 평가된다.²⁷⁾

| 게임 산업의 저작권 보호 사례

기업	주요 사례	시사점
넥슨	다크앤다커 분쟁	개발 자료·영업비밀 보호
엔씨소프트	리니지M - R2M 분쟁	게임 IP 보호
로블록스	UGC 플랫폼 운영	플랫폼 기반 저작권 관리

※ 출처: 참고문헌 자료를 바탕으로 재구성

23) 한국금융신문, “‘다크앤다커 분쟁’ 넥슨 vs 아이언메이스, 2심 쟁점 ‘영업비밀·손해배상액’”, 2025.07.17.

24) 국민일보, “법원 ‘웹젠 ‘R2M’ 서비스 금지…엔씨에 169억 배상해야’”, 2025.03.27.

25) 한국저작권위원회, “저작권 이슈 트렌드(2025-1-1호)”, 2025.01.15.

26) Roblox, “Roblox Annual Economic Impact Report”, 2025.09.09.

27) NMPA, “NMPA and Roblox Settle Copyright Suit, Launch Music Licensing Talks”, 2021.09.27.

5. 시사점

게임 산업은 생성형 AI와 디지털 유통 환경의 확산으로 콘텐츠의 경제적 가치가 지속적으로 확대되고 있다. 이에 따라 불법 복제, 콘텐츠 유출, 핵·치트 프로그램 등 다양한 저작권 침해에 대응하기 위한 기술적 보호조치(Technological Protection Measures, TPM)의 중요성도 높아지고 있다.

DRM, 포렌식 워터마킹, 안티치트 기술은 **게임 콘텐츠의 권리 보호와 공정한 이용 환경 조성**을 위한 핵심 수단으로 활용되고 있으며, 게임 산업의 성장과 함께 **저작권 보호 기술의 역할**도 더욱 확대될 것으로 전망된다.

다만 게임 산업의 저작권 보호는 기술적 보호조치만으로 해결되기 어려우며, 개발 자료와 영업비밀 보호, 게임 IP 관리, 이용자 제작 콘텐츠(UGC) 관리 등 다양한 영역을 포괄하는 종합적인 보호 체계가 요구된다. 향후에는 기술 발전과 이용 환경 변화에 대응하면서도 창작 생태계와 이용자 권익을 함께 고려한 **균형 있는 저작권 보호 방안 마련**이 필요할 것으로 전망된다.

| 참고자료

- 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, “2025 대한민국 게임백서”, 2026.03.25.,
<https://www.kocca.kr/shortUrl/9ECq>
- Newzoo, “Global Games Market Report”, 2025.03.25.,
https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf
- Business Research Insights, “디지털 콘텐츠 시장 규모, 점유율, 성장 및 산업 분석”, 2026.06.18. 조회,
<https://www.businessresearchinsights.com/ko/market-reports/digital-games-market-117464>
- WIPO, “The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches”, 2013.,
<https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130>
- 대법원, “저작권침해금지청구의소”, 2019.06.27.,
<https://www.scourt.go.kr>
- WIPO, “Copyright Infringement in the Video Game Industry”, 2022.,
https://www.wipo.int/meetings/en/doc_details.jsp?doc_id=576652
- Fortinet, “디지털 권리 관리(DRM)란?”, 2026.06.19. 조회,
<https://www.fortinet.com/kr/resources/cyberglossary/digital-rights-management-drm>
- 한국저작권위원회, “저작권 이슈 트렌드(2025-1-1호)”, 2025.01.15.,
<https://www.copyright.or.kr/information-materials/trend/tmis/view.do?brdctsn=53828>
- 국가법령정보센터, “저작권법 제104조의2 및 관련 법령 안내”, 2026.06.19. 조회,
<https://www.law.go.kr/법령/저작권법>
- Irdeto, “Anti-Tamper”, 2026.06.19. 조회,
<https://irdeto.com/video-games/denuvo-anti-cheat/anti-tamper>
- Irdeto, “Video game security solutions”, 2026.06.19. 조회,
<https://irdeto.com/video-games>
- Irdeto, “Forensic Game Watermarking”, 2026.06.19. 조회,
<https://irdeto.com/video-games/denuvo-anti-leak/forensic-game-watermarking>
- Doverrunner, “포렌식 워터마킹, 도입이 끝이 아니다 - 운영으로 완성하는 OTT 보안 전략”, 2025.11.05.,
<https://doverrunner.com/kr/blogs/forensic-watermarking-ott-security-operation/>

| 참고자료

- Theori, "게임해킹의 원리(5)- Anti Cheat", 2025.03.10.,
<https://theori.io/ko/blog/game-hacking-5>
- 한국콘텐츠진흥원, "[기술] 차세대 안티치트 기술, 게임 공정성과 사용자 권리 사이의 딜레마", 2025.10.21.,
https://www.kocca.kr/global/2025_9+10/sub02_06.html
- Activision, "RICOCHET Anti-Cheat", 2026.06.19. 조회,
<https://www.callofduty.com/ricochet>
- 한국금융신문, "'다크앤다커 분쟁' 넥슨 vs 아이언메이스, 2심 재판 '영업비밀 • 손해배상액'", 2025.07.17.,
https://www.fntimes.com/html/view.php?ud=2025071713585137347fd637f543_18
- 국민일보, "법원 '웹젠 'R2M' 서비스 금지...엔씨에 169억 배상해야'", 2025.03.27.,
<https://www.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0027908841>
- Roblox, "Roblox Annual Economic Impact Report", 2025.09.09.,
<https://about.roblox.com/newsroom/2025/09/roblox-annual-economic-impact-report>
- NMPA, "NMPA and Roblox Settle Copyright Suit, Launch Music Licensing Talks", 2021.09.27.,
<https://www.nmpa.org/nmpa-and-roblox-settle-copyright-suit-launch-music-licensing-talks/>