

제 3 장

게임 전시회 및 게임 컨퍼런스 현황

제 1 절 국내 게임 전시회 및 게임 컨퍼런스 현황

1. 지스타(G★)

2005년 국내 게임 전시회를 통합하여 국제 규모의 게임 전시회로서 처음 통합 개최된 지스타(G★)는 현재 아시아 최대의 게임 전시회로 성장하였다. “게임을 즐겨라, 비즈니스를 즐

겨라”라는 슬로건으로 3회째 개최된 지스타 2007은 전 세계 14개국 150개의 게임업체가 부스로 참여하였으며, 30개국 15만명 이상의 바이어와 퍼블리셔, 미디어와 참관단이 방문하는 등 대한민국을 중심으로 아시아권 최고 네트워크 전문 게임 전시회로서 꾸준히 주목을

〈표 3-3-1-01〉 지스타 2008

구분	주요내용
명칭	지스타 2008(G★, G Star)
전시일자	2008. 11. 13 ~ 16
전시장소	경기 KINTEX
주최	문화체육관광부, 경기도
주관	한국게임산업진흥원, 경기디지털콘텐츠진흥원
전시회 구성	전시회(B2C 및 B2B), 이스포츠 게임리그, 문화축제
전시규모	150개 기업
전시품목	- PC/온라인게임, 무선/모바일/PDA 게임, 비디오게임, 아케이드게임 - 게임관련 주변기기, 게임관련 소프트웨어 및 기술 - 엔터테인먼트 및 교육용 게임 소프트웨어 - 멀티미디어, 멀티플랫폼 콘텐츠 - 인터랙티브 엔터테인먼트 콘텐츠 전문 직업 교육 등
전시성격	아시아 최대 규모의 게임전문 전시회
웹사이트	www.gstar.or.kr

받고 있다. 행사는 전체적으로 메인 행사인 게임 전시회를 중심으로 국제 게임 컨퍼런스(KGC), 게임리그전, 지스타 어워드, 게이머스 파티 등 게임문화 부대행사가 함께 열리는 국내 최대의 게임 전시회이다. 지스타 2007 기간 중 개최된 해외 바이어 초청 상담회에서는 582건 상담을 통해 3억 3,000만달러의 수출상담 실적을 보였고, 같은 기간 해외 10개 투자사가 참여한 투자 상담회를 통해서도 2억달러의 투자 상담 결과를 달성하였다.

지스타 2007은 B2B 및 B2C를 아우르는 게임산업의 유기적 마켓플레이스 역할을 수행하는 전시회로 성장하였으며, 지속적인 전시회 및 게임문화 행사를 통해 게임이 일반 대중의 건전한 문화코드로 게임 인구 저변 확대에 기여했음을 확인할 수 있는 자리였다.

2005년 6월 독립법인으로 출발한 지스타조직위원회는 2008년 실용정부 출범 이후 정부 산하기관 유사기능 통합방침에 따라 3년 만에 전격 해체되었으며, 관련 업무는 한국게임산업진흥원으로 이관되어 추진될 예정이다. 올해 쇄신되어 새롭게 출발할 지스타 2008은 11월 13일부터 16일까지 경기도 KINTEX에서 개최될 예정이며, 대대적인 e스포츠 게임리그 및 문화 축제를 통해 한국의 대표적인 문화행사로 개최할 예정이다.

2. 한국 국제 게임 컨퍼런스 (KGC, Korea Games Conference)

한국게임개발자협회는 국내 최초로 게임 개발자를 위한 전문 컨퍼런스 KGDC(Korea Game

Developers Conference)를 2001년도에 마케팅, 기획, 프로그래밍, 사운드 등 4개 트랙, 16개 세션으로 진행하였다. 그 당시 참가자들의 뜨거운 호응 속에 국내 최초의 독립 개발자 컨퍼런스로서 성공적으로 출발하였다. 2002년에는 한국게임산업진흥원과 공동으로 4개 트랙, 74개 세션으로 전년도보다 전문적이고 체계적인 시스템을 갖추기 시작하였으며, 국내 개발자들의 정보 교환의 자리가 되었다.

2003년에는 국내 최대의 마케팅포럼인 게임 마케팅포럼(GMF)과 함께 국제 규모의 컨퍼런스 개최를 위해 에릭 베스키, 스티브 그레이, 키요시 신 등 해외 유명 개발자들을 초청하였으며, 총 1,000명이 참관하는 최초의 국제 게임 컨퍼런스로 개최되었다. 2004년도에는 한국 국제 게임 컨퍼런스(KGC, Korea Games Conference)라는 새로운 타이틀 아래, 제시카 물리건(터바인 엔터테인먼트) 및 마사유키 차타니(소니컴퓨터엔터테인먼트) 등 세계적인 개발자 30명과 김학규 대표(IMC게임즈) 등 한국 대표 개발자 40명이 참가하여 총 1,500명이 참관하였으며, 명실공히 한국을 대표하는 국제 게임 컨퍼런스로 자리매김하기 시작하였다.

2005년도에는 트랙을 8개로 확장하고, 국내 최대 게임전시회인 지스타 기간에 동시에 개최함으로써 한국을 넘어 세계적으로 주목받는 국제 게임 컨퍼런스로 성장을 시도하였다. 2005년에는 빌로퍼 대표(플래그십 스튜디오), 라프 코스터 개발이사(소니온라인엔터테인먼트), 김정주 대표(넥슨) 등 77명의 강연자와 3,000여명의 관람객이 참가하였다. 아시아 최대 규모로 성장한 KGC 2006에는 한국을 비롯해 미국,

일본, 중국, 독일, 스웨덴 등 8개국에서 64명의 강연자가 참가하였으며 호주, 인도, 러시아, 미국, 중국 등 총 10여개국에서 3,500여명의 관람객이 참가하여 국제화 기반을 확립하게 되었다.

2007년에는 “Beyond Illusion”(환상을 넘어 현실로)이라는 슬로건으로 글로벌 컨퍼런스 지향을 위한 양적·질적 구현을 시도하였으며, 총 11개 트랙, 74개 강연을 진행하였다. KGC 2007의 주제는, 게임의 미래가 주는 달콤한 환상뿐만이 아닌, 현실적인 기술, 실무적인 정보를 추구하는 현업 개발자들의 욕구를 충족시키기 위해 전제적인 강연 내용면에서 내실을 기하였다. 또 실무적이며 현실적인 문제를 논하고자, 이틀간의 행사를 ‘Day of Technology’, ‘Day of Vision’으로 나누고, 강연의 편성을 특성화하여, 개발기술에 관련된 부분을 보다 강화하면서도, 게임의 미래와 비전 역시 보다 심도있게 기획되었다. 결과적으로 총 4,000명이라는 최대 관람객이 참여하였으며, 꾸준히 해외 홍보활동을 통해 해외에서도 200명이 참

관하여 성공적으로 행사를 마쳤다.

이처럼 KGC는 한국게임개발자협회가 주최하던 KGDC라는 이름의 작은 컨퍼런스로 출발한지 7년, 개발자들만의 컨퍼런스에서 KGC라는 현재의 게임산업 전반을 아우르는 이름으로 확장한지 4년만에, 아시아 최대의 게임 컨퍼런스로 성장하였고, 이제 17개국 200명이 넘는 해외 참관객이 참여하는 등 한국과 아시아를 대표하는 컨퍼런스로 성장하였다.

국제 게임 컨퍼런스는 한국을 넘어 아시아로, 아시아를 넘어 세계로, 해가 갈수록 그 위상을 드높여가고 있다.

2008년 8회째 개최되는 KGC는 11월 13일부터 15일까지 3일에 걸쳐 지스타2008과 함께 경기 킨텍스에서 개최되며, 강연일을 1일 확대하여 개최한다. 올해는 해외 및 국내의 우수한 강연을 담은 세션으로 구성하고, 개발자와 함께 체험하면서 신기술을 배울 수 있는 워크숍 강연을 새로이 선보일 예정이다.

〈표 3-3-1-02〉 KGC 2008

구분	주요내용
명칭	한국국제 게임 컨퍼런스 2008(KGC, Korea Games Conference)
일자	2008. 11. 13 ~ 15
장소	경기 KINTEX 회의장
주최	한국게임산업진흥원, 한국게임개발자협회
후원	문화체육관광부
구성	총 10개 트랙, 65개 강연(국내 35개, 해외 30개 세션/ 일반강연 및 워크숍강연)
규모	4,000명 참가 예상
성격	아시아 최대 규모의 국제 게임 컨퍼런스
웹사이트	www.kgconf.com

제2절 해외 게임 전시회 및 게임 컨퍼런스 현황

1. 해외 게임 전시회 현황

■ E3 Media & Business Summit

구분	주요내용
명칭	E3 (Electronic Entertainment Expo) Media & Business Summit
전시일자	2008. 7. 15 ~17
전시장소	미국 로스앤젤로스 컨벤션센터(Los Angeles Convention Center Concours Hall)
주관사	ESA (Electronic Software Association)
전시회구성	기자회견, ESA 회원사 위주 전시회
전시규모	40개사 참가 예정
전시품목	각종 게임 개발사(콘솔중심, PC, 모바일) 및 게임 주변기기 개발사 등
전시성격	<ul style="list-style-type: none"> - ESA 회원사 중심의 초청 위주의 행사 - 주변 호텔의 객실이나 회의장에서 언론, 소매상, 게임 개발 파트너 외 기타 산업의 주요 종사자들을 개별적으로 만나서 진행 - ESA 회원사들은 대부분이 메이저 기업들로 구성되어 있음 (Nintendo, Sony, Microsoft, Vivendi, Activision, Atari 등) - 2008년 전시회 참가사 1UP Network, Akella, Atari Inc., Bethesda Softworks, Capcom USA Inc., Crave Entertainment, Codemasters, D3Publisher of America, Deep Silver, Disney Interactive Studios, Electronic Arts, Eidos Interactive, IGN.com, Indie Games, Jagex, Konami Digital Entertainment, LucasArts, Majesco Entertainment Company, Microsoft Corporation, Midway Games, MTV Games, Namco Bandai Games America, Natsume, Nintendo of America, Novint Technologies, Nyko Technologies, Powered by Game Spy, Rebellion, SEGA of America, Serious Games Initiative, Sony Computer Entertainment America, Sony Online Entertainment Inc, Southpeak Games, Square Enix USA, Take-Two Interactive, Tecmo, THQ Inc, Toshiba America Information Systems, Ubisoft Entertainment Inc, Valve Software, Warner Brothers Interactive Entertainment
웹사이트	www.e3summit08.com

■ China Joy

구분	주요내용
명칭	China Joy (China Digital Entertainment Expo & Conference)
전시일자	2008. 7. 17 ~ 19
전시장소	상해 New International Expo Center
주관사	중국출판공작자협회 게임공작위원회, 상해시신문출판국, 북경 한위국제전람유한공사
전시회구성	전시회, 컨퍼런스
전시규모	35,000평, 50개국 190개사 참가 예정, 135,000명 참관 예정
전시품목	게임기기 및 주변기기, 온라인 콘텐츠 제품, 모바일 · PDA · MP3 소프트웨어, 키튼 및 애니메이션 관련 제품 등
전시성격	<ul style="list-style-type: none"> - 6번째 개최 - TGS 다음으로 아시아 최대 규모의 전시회 목표 - B2C 위주로 온라인게임 콘텐츠가 대부분을 차지 - B2B 비즈니스협상구역 기능 강화를 통한 산업의 기술개발과 비즈니스 교류 확대 - 차이나조이 시리즈 코스튬플레이(C3슈퍼리조트, 장강컵 2008 차이나조이 e스포츠대회) 등 이벤트 개최 - 차이나 디지털 엔터테인먼트 포럼, 웹게임개발 포럼, 게임내광고 포럼, 게임투자포럼, 모바일 엔터테인먼트 개발 포럼, 게임 유통 및 프로모션 포럼 등 컨퍼런스 개최
웹사이트	www.chinajoy.net



■ GC

구분	주요내용
명칭	GC (Game Convention)
전시일자	2008. 8. 20 ~ 24
전시장소	독일 라이프찌히
주관사	라이프찌히 메세(Leipziger Messe)
전시회구성	전시회, 컨퍼런스(GCDC, GC Developer Conferene)
전시규모	90,000sqm(27,200평), 25개국 380개사 참가 예정, 200,000명 참관 예정
전시품목	엔터테인먼트 게임 소프트웨어 및 하드웨어, 텔레커뮤니케이션 및 인터넷, 미디어 출판물, 교육/서비스 등
전시성격	- 6회째 개최, 유럽 최대 게임엔터테인먼트 전시회로 부상 - 쌍방향 엔터테인먼트, 인포테인먼트, 에듀테인먼트산업을 위한 유럽최초 종합 박람회로 게임(비디오, 온라인, 모바일), 교육용 소프트웨어 - 정보소프트웨어, 하드웨어, 가정용네트워크 시스템 등이 전시되는 B2B, B2C성격이 가미된 전시 - MicroSoft, SONY, NOKIA, NITENDO 등의 세계 유명 게임업체 전시 참가 - 유럽 전 지역 바이어 및 일반인 참관
웹사이트	www.gc-germany.com

■ TGS

구분	주요내용
명칭	TGS (Tokyo Game Show)
전시일자	2008. 10. 9 ~ 12
전시장소	일본 컨벤션센터 (Makuhari Messe)
주관사	사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어협회(CESA), Nikkei Business Publications
전시회구성	전시회, TGS 포럼
전시규모	200개사, 180,000명 참관 예정
전시품목	비디오게임, 온라인게임, PC게임, 모바일게임 등 아케이드 제외한 전 게임플랫폼
전시성격	- 아시아 최대 규모의 게임쇼 - B2B, B2C 동시 진행 - 게임과 관련하여 게임소프트웨어 개발사뿐만 아니라 게임기 주변기기, 게임개발 툴 관련사, 게임 배급 및 유통사, 게임 하드웨어 개발사 등 게임과 관련한 모든 관련 단체가 참가하는 전시회 - 미발매 작품을 중심으로 한 최신 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어가 출전하였으며, 새로운 게임기 및 차세대 휴대폰 등장 등 미래의 컴퓨터 엔터테인먼트를 전망할 수 있는 전시회
웹사이트	tgs.cesa.or.jp

■ E for All Expo

구분	주요내용
명칭	E for All Expo
전시일자	2008. 10. 3 ~ 5
전시장소	LA 컨벤션센터
주관사	IDG World Expo
전시회구성	전시회
전시품목	비디오게임, PC, 온라인 및 모바일게임, 하드웨어, 디지털 엔터테인먼트, 디지털 뮤직, 브로드밴드 콘텐츠, 모바일 엔터테인먼트, 컴퓨터 주변장치, 관련 기술
전시성격	- 2회째 개최 - 기존 'E3' 가 회원제 비공개로 전시회 성격을 변경함으로 인해, 대체 전시회로서 개최함
웹사이트	www.eforallexpo.com

■ Fantasy China (구 C&G Fare)

구분	주요내용
명칭	Fantasy China
전시일자	2008. 6. 27 ~ 7. 1
전시장소	상해전람센터
주관사	상해시문화방송영상관리국, 국가동만유희산업진흥기지
전시회구성	전시회, 컨퍼런스
전시규모	20,000㎡, 관람객 150,000명
전시품목	카툰, 게임(아케이드 위주), 애니메이션
전시성격	- 2007년 3회 행사까지는 C&G(Cartoon&Game) Fair, 2008년부터 명칭 변경 - 애니메이션, 카툰, 아케이드게임기 전시 및 코스프레, 게임대회 등의 행사로 구성 - B2C와 B2B 모두 진행되며 '07년 기준 25,000RMB의 거래 실적을 보임 - Asia Graph Conference 2008 개최
웹사이트	www.intl-cg.com

■ Dubai World Game Expo

구분	주요내용
명칭	두바이 세계게임엑스포(Dubai World Game Expo)
전시일자	2008. 10. 28 ~ 30
전시장소	두바이 국제전시컨벤션
주관사	INDEX Conference & Exhibitions Organization Est 후원 에미레이트과학클럽, 에미레이트문화과학협회, 두바이 컨벤션뷰로 독일상공회의소
전시회구성	전시회, 워크샵
전시품목	비디오게임, 온라인게임, 모바일게임, 게임관련 하드웨어 및 차세대 플랫폼
전시성격	- 중동 및 걸프지역 최초의 게임 전시회 (두바이 국제 캐릭터 및 라이선싱페어와 공동 개최) - 아랍에미리트 정부 공식 후원 전시회 - 중동 및 걸프지역, 북아프리카를 아우르는 바이어들과 인적 네트워크 구성 가능, 중동 및 걸프지역 내 기업 이미지 제고
웹사이트	www.gameexpo.ae

2. 아케이드게임 관련 해외 게임전시회 현황

■ ATEI

구분	주요내용
명칭	ATEI(Amusement Trades Exhibition International) & ICE (International Casino Expo)
전시일자	2008. 1. 22 ~ 24(2009. 1. 27 ~ 29)
전시장소	영국 런던 Earls Court
전시규모	89개국(ATEI), 110개국(ICE)
전시품목	아케이드게임, 비디오게임, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, Ride 시설물, 시뮬레이션
웹사이트	www.ateonline.co.uk/104/

■ AOU

구분	주요내용
명칭	AOU 어뮤즈먼트 엑스포
전시일자	2008. 2. 15 ~ 16
전시장소	일본 마쿠하리메세
주최사	(사)일본어뮤즈먼트영업자협회
전시규모	약 50여 업체 참가, 38,000명 참관
전시품목	아케이드게임, 코인오락기, Ride 시설물, 시뮬레이션, 캠블게임, 카드시스템 게임, UFO 게임 등 세계 어뮤즈먼트 업체를 리드하는 기기, 부품, 경품 등 전시
전시성격	아케이드게임기 관련 전문 전시회
웹사이트	www.aou.or.jp

■ Amusement Machine Show

구분	주요내용
명칭	어뮤즈먼트 머신쇼 (Amusement Machine Show)
전시일자	2008. 9. 18 ~ 20
전시장소	일본 마쿠하리메세
주최사	사단법인 일본 어뮤즈먼트머신 공업협회(JAMMA), 전일본 유원시설협회(JAPEA)
후원	경제산업성, 국토교통성, 일본경제신문사(예정)
전시회구성	전시회
전시규모	약 50여 업체 참가, 47,000명 참관
전시품목	아케이드게임기, 메달게임기, 프라이즈게임 및 경품소프트, 어뮤즈먼트 자판기, 승합물 및 유원시설 기구 등 전시
전시성격	아케이드게임기 관련 전문 전시회
웹사이트	www.am-show.jp

■ IAAPA

구분	주요내용
명칭	IAAPA(International Association of Amusement Parks and Attractions)
전시일자	2008. 11. 18 ~ 21
전시장소	미국 올랜도 오렌지 카운티 컨벤션센터
전시회구성	전시회, 시상식, 컨퍼런스
전시규모	556,000sqft, 89개국, 22,000명 관람 예정
전시품목	아케이드게임, 비디오게임, 테마파크용 게임기, 코인오락기, 테마파크 설비, Ride 시설물, 시뮬레이션 등 세계 최고/ 최대의 위락기기 전시회
웹사이트	www.iaapa.org

■ ENADA

구분	주요내용
명칭	ENADA(Coin/OP Amusement Machine Show)
전시일자	매년 봄과 가을 2회 개최 (2008. 10. 8 ~ 10)
전시장소	이탈리아 로마 엑스포센터
주관	SAPAR(이탈리아 아케이드게임협회), AAMS(이탈리아 재경부 산하 게임관련 산업 담당기관), EUROMAT(유럽 경품용 게임협회), RiminiFiera(행사조직위원회)
전시회구성	전시회
전시규모	20,000 m ² , 200개사 참가, 약 10,000여명 관람
전시품목	게임기기 및 주변기기, 경품용 게임기, 당구장용 게임기, 경품 배출기, 인식기, 핀볼게임, 슈크박스, 경품용 게임기 및 슬롯머신, 비디오게임류 등
웹사이트	www.enada.it

■ GTI(GTI Asia Taipei Expo)

구분	주요내용
명칭	GTI Asia Taipei Expo
전시일자	2008,5,8~10 / 2009,5,7~9
전시장소	대만 타이페이 World Trade Center
주관	GTI EXPO 조직위원회
전시규모	약 50여개국 참가, 1천개 이상 상품 전시
전시품목	게임기기 및 주변기기, 경품용 게임기, 경품 배출기, 인식기, 아케이드게임기 부품
웹사이트	www.gtiexpo.com.tw

3. 테이블보드 게임 관련 해외 게임 전시회 현황

■ Spiewarenmesse Internaitonal Toy Fair

구분	주요내용
명칭	Spiewarenmesse Internaitonal Toy Fair Nuremberg
전시일자	2008. 2. 7 ~ 12
전시장소	독일 뉘른베르크
주관사	Spiewarenmesse
전시회구성	9개 분야 17개 전시관
전시규모	60개국 2,700개 업체
전시품목	전동완구, 목재 완구, 보드게임, 봉재 완구 등
전시성격	- 세계 최대의 완구 및 레저 용품 박람회 - 매년 약 7만 가지 이상의 신상품이 소개되는 세계 완구산업의 트렌드를 읽을 수 있는 박람회 - B2B 박람회
웹사이트	www.toyfair.de

■ Game Market

구분	주요내용
명칭	Game Market
전시일자	2008. 4. 27
전시장소	일본 동경
주관사	Game Market 조직위원회
전시회구성	2개관 업체관 및 아마추어관
전시규모	일본 및 해외 60개 업체
전시품목	보드게임
전시성격	- 일본 최대 보드게임 박람회 - 매니아 중심의 박람회 - 아마추어 보드게임 발표장
웹사이트	www.gamemarket.jp

■ GENCON Indy

구분	주요내용
명칭	GENCON Indy
전시일자	2008. 8. 14 ~ 17
전시장소	미국 인디애나 컨벤션센터
주관사	GENCON LLC
전시회구성	전작 게임, 가족 게임, 아트쇼, 작가의 거리 등으로 구성
전시규모	27,000명 참관
전시품목	보드게임, TCG, TRPG, 전자 게임
전시성격	- 1968년에 시작된 북미지역 최대 보드게임 관련 박람회 - 프랑스, 영국, 호주에서도 GENCON 개최
웹사이트	www.gencon.com

■ SPIEL

구분	주요내용
명칭	SPIEL ESSEN
전시일자	2008. 10. 23 ~ 26
전시장소	독일 에센
주관사	Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co.
전시회구성	보드게임 및 만화 9관
전시규모	750 참가업체, 15만명 관람객
전시품목	보드게임, 만화
전시성격	- 세계 최대 보드게임 박람회(B2C) - 다음 해의 보드게임 경향을 예측할 수 있음
웹사이트	www.merz-verlag.com

■ World Boardgaming Championship

구분	주요내용
명칭	World Boardgaming Championship(WBC)
전시일자	2008. 8. 5 ~10
전시장소	미국 펜실베이니아 랜카스터
주관사	Boardgame Players Association
전시회구성	약 70여종목 보드게임 대회, 약 20여개 세미나, 보드게임 경매
전시성격	- 미국 최대 규모의 보드게임 대회 - 인터넷을 통해 팬 투표로 게임 종목을 선정
웹사이트	www.boardgamers.org

■ UK Game Expo

구분	주요내용
명칭	UK Game Expo
전시일자	2008. 5. 30 ~ 6. 1
전시장소	영국 버밍햄
주관사	UK Game Expo
전시회구성	신작게임 발표, 미니어쳐 게임, 어린이 게임대회(학교대항전), 보드게임 관련 세미나
전시규모	92개 업체 참가
전시품목	보드게임, 컴퓨터게임, 미니어쳐 게임
전시성격	영국의 대표적인 보드게임 박람회
웹사이트	www.ukgamesexpo.co.uk

4. 해외 게임 컨퍼런스 현황

■ GDC

구분	주요내용
명칭	GDC(Game Developers Conference)
전시일자	- 2009. 2. 18 ~ 22
전시장소	미국 샌프란시스코 모스콘 센터
주관사	CMP Media LLC
전시규모	연간 1만 6천명 정도
전시회구성	- 400개 이상의 강연 및 패널 등의 컨퍼런스 - 게임산업 관련 직업 및 전시부스를 통한 홍보관 - 각종 전시회 기간 중 개최하는 기업 혹은 GDC 후원행사
전시성격	- 세계 최대 게임컨퍼런스 - GDC Expo, IGF Mobile Awards, Career Pavilion, 10th Annual Independent Games Festival & Awards Ceremony, Game Connection, F2P Forum 등 다양한 부대행사 구성 - GDC 이벤트 파리 GDC(Paris Game Developers Conference) : 2008. 6. 23 ~ 24 텍사스 오스틴 GDC(Austin Game Developers Conference) : 2008. 9. 15 ~ 17
웹사이트	www.gdconf.com

■ ION Game Conference

구분	주요내용
명칭	ION Game Conference
전시일자	2008. 5. 13 ~ 15
전시장소	미국 시애틀
전시회구성	컨퍼런스
전시성격	- 2회째 개최 - 온라인게임산업에 초점을 맞춘 국제 컨퍼런스 - 1회째는 OGDG(Online Game Developer Conference) → ION Game Conference로 변경
웹사이트	www.ionconference.com

■ CEDEC

구분	주요내용
명칭	CEDEC(Cesa Developers Conference)
전시일자	2008. 9. 9 ~ 11
전시장소	쇼와여자대학
주관사	(사)컴퓨터엔터테인먼트협회
전시회구성	강연 세션 100개
전시성격	- 개발자 및 학생을 위한 10회째 게임전문 컨퍼런스 - 부대행사로 CEDEC AWARDS 개최
웹사이트	cedec.cesa.or.jp