

Ⅱ. 기획좌담 / 디지털콘텐츠 산업현황과 발전과제

캐시카우를 잡아라... DC산업이 국가경제 향후 10년을 좌우

“산·학·연 협력 아래 글로벌 경쟁력 지속적으로 높여야”

애니메이션 시장이 대표적인 제조업인 조선시장보다 크고, 게임시장도 최근 반도체 시장을 앞질렀다는 통계가 나왔다. 해리포터, 포켓몬, 아기공룡 둘리, 마시마로 등은 소설이나 만화원작에서 출발해 애니메이션과 영화, 게임, 캐릭터 등으로 재창조되며 어마어마한 수익을 만들어내고 있다. 세계경제는 현재 제조업 중심에서 서비스업 중심으로 체질개선이 빠르게 진행되고 있으며, 그 중에서도 지식기반 서비스산업이 핵심적인 분야로 부상하고 있다. 특히 디지털기술이 빠르게 확산되면서 ‘콘텐츠 기반경제’로 이행하고 있다는 전망도 나오고 있다. 이러한 변화에 어떻게 대응하는지에 따라 우리나라의 장래는 달라질 것이다. 이에 <디지털콘텐츠>는 국내 디지털콘텐츠 산업현황과 발전과제를 점검하는 시간을 가졌다. 이날 좌담회에 참석한 김근태 한국콘텐츠산업연합회장, 김주혁 한국무선인터넷솔루션협회장, 이용규 중앙대학교 교수, 임동근 한국게임산업연합회장(가나다순) 등 참석자들은 특히 게임 산업에 대해 목소리를 높였고 정부의 정책적 지원이 적절히 이뤄져야 한다는데 의견을 모았다.

정리 신승철 기자 / 사진 이혜성 기자



일시 : 2003년 12월 24일
장소 : 소공동 롯데호텔
참석자 : 김근태 한국콘텐츠산업연합회장
김주혁 한국무선인터넷솔루션협회장
이용규 중앙대학교 교수
임동근 한국게임산업연합회장

<디지털콘텐츠>: 바쁜 연말에 이렇게 참석해 주셔서 감사합니다. <디지털콘텐츠>가 마련한 이번 좌담회의 주제는 ‘디지털콘텐츠 산업현황과 발전과제’입니다. 한해를 마감하는 시점에서 디지털콘텐츠 산업의 현황을 짚어보고 산업발전을 위한 과제는 무엇인지 지적해보는 시간을 갖고자 합니다. 먼저 임 회장님부터 말씀을 해 주시고, 이후 자유롭게 토론하는 방식으로 진행하겠습니다

임동근: 지나고 나면 그러하듯 다사다난한 한해였습니다. 특히 온라인게임 부문에 있어서는 해외수출이 늘었고, 국내 시장규모도 확대됐습니다. 그렇지만 영등위(영상물등급위원회)의 온라인게임 등급분류 문제점을 지적하지 않을 수 없습니다. ‘전체 이용가’ 등급이었던 게임이 하루아침에 ‘18세 이용가’로 바뀌는 등 납득할 수 없는 사례가 속출했습니다. 상근직도 아니고 다른 직업을 가진 7명이 1주일에 한번씩 모여서 수많은 게임을 심의하겠다는 발상부터 이해가 되지 않습니다. 이와 관련 12월 17일 대통령께도 건의를 드렸으나, 대통령은 국민적 공감대가 가능한 방향으로 결정하겠다고 답변을 하셨습니다. 영등위의 심의 과정에 문제가 있다는 것은 게이머도 알고, 업계도 알며, 심지어 정책 실무자들도 수긍하는 사실이 아닙니까?

김근태: 음비계법(음반·비디오물및 게임물에관한법률)은 아직 개선할 여지가 많다는데 동의합니다. 다만 영등위와 방송위는 원칙적으로 대통령의 영향력이 미치지 않는 조직이라는 점을 간과해서는 안 됩니다.

이용규: 80년대 말에서 90년대 초반



김근태 한국콘텐츠산업연합회장

“
유비쿼터스 시대에 오프라인적 구조로 산업을 규제하는 것은 어불성설
”

게임산업 수준과 노래방기기 수준을 일본과 비교한 적이 있습니다. 당시 한국은 일본과 비슷한 수준에 도달해 있었습니다. 당시 게임에 대해서는 유해물이라는 인식이 강했는데, 이는 관료들의 입장에서 그렇게 해석된 것으로 추측됩니다. 노래방기기는 관료들조차 즐기는 것이기 때문에 별다른 규제가 없었고, 규제의 중심은 게임기기로 맞춰졌습니다. 이에 따라 노래방 수나 시설은 세계 1류 수준으로 올라갔지만, 아케이드 오락실은 그 수가 현격하게 줄어들게 되었습니다.

임동근: 게임이라고 모두 같은 게임이 아닙니다. 오락실 게임과 지금의 게임은

전혀 틀립니다. 유무선 네트워크 게임은 5년 정도 됐으며, 그나마 산업으로 인정 받은 것은 3년 정도에 불과합니다. 국내에서 네트워크게임의 시초는 마리텔레콤의 ‘단군의 땅’이라 할 수 있습니다. 그 다음에 머그게임의 시초라 할 수 있는 넥슨의 ‘바람의 나라’가 나왔고, 엔씨소프트의 ‘리니지’가 등장하면서 온라인 게임이 돈이 되는 산업으로 본격 인식되기 시작했습니다. 문제는 산업의 업력이 짧다 보니 규제에 있어서도 기존 아케이드게임, 비디오게임 등과 같은 잣대로 평가하고 있다는 것입니다.

김근태: 당시 음비계법을 만들 때 주된 규제대상은 PC방이었습니다. PC방은 사실 우리나라 게임산업 성장의 견인차 역할을 했으나 결국은 규제의 대상이 되기도 한 셈입니다. 참으로 아이러니라 아니할 수 없습니다.

이용규: 온라인게임 산업에 있어 주도권을 놓고 정통부와 문광부 사이에 충돌이 있었습니다. 때문에 청와대에서 조정하기도 했던 것으로 기억됩니다. 사실 유비쿼터스라는 말이 통용되는 시점에서 오프라인적 구조로 산업을 규제한다는 게 어불성설이라 할 수 있습니다. 게임산업의 가치관은 엄청난 속도로 변화하는데 법으로 공포되는 속도는 이를 도저히 따라갈 수 없는 실정입니다.

김근태: 한국콘텐츠산업연합회는 자율규제를 택하고 있습니다. 자율심의위원회에는 현대원 서강대 교수, 아이뉴스24, 소비자보호단체협회, 저희 협회 등이 참여하고 있습니다. 자율적으로 규제한 후 사후모니터링으로 이를 보완하는 방식이죠. 게임부문도 이러한 자율심의



김주혁 한국무선인터넷솔루션협회장

위원회를 만들어 보는 것은 어떻습니까?

임동근: 협회에서는 이미 해외의 자율 규제시스템인 ESRB, ICRA 등을 검토해 자율심의안을 마련한 상태입니다. 사실 해당 게임은 개발자가 가장 잘 안다고 할 수 있습니다. 개발자 스스로 웹상에서 '피가 튀느냐', '돈부가 노출되느냐' 등 몇백개의 항목을 기입하면 자동으로 등급이 매겨지도록 시스템을 개발했습니다. 영등위가 하든, 협회가 하든 사후모니터링을 통해 사실과 틀리게 기재가 됐는지 여부만 판단, 사후에 규제 하면 되는 것이죠.

김근태: 이 문제는 게임업계에서 공감대가 형성된 것으로 보입니다. 스스로 자율규제시스템이 합당하다고 생각한다면 업계의 뜻을 모아 널리 알릴 필요가 있습니다. 실행행사를 통해 쟁취하는 것도 하나의 방법이 될 수 있습니다.

임동근: 일전에 게임업체 50여개사가 모여서 성명을 발표하기도 했습니다. 업계에서 액션이 부족했다는 데에는 공감대가 있습니다. 하지만 사업하는 입장에서는

'혹시나 불이익을 당하지 않을까' 하는 우려로 움츠릴 수밖에 없는 게 현실입니다.

이용규: 게임의 자율규제와 관련된 주장은 타당성이 충분하고, 이에 따라 정책 담당자들을 설득할 수 있을 것으로 보입니다. 다만 방법론 측면에서 어려움이 있었던 것 같습니다. 이 부문에 있어서는 토론자들끼리 의견이 모아진 만큼 자율규제 도입을 위한 접근법은 추후 다른 자리를 마련, 논의하는 것이 좋겠습니다. 게임등급심사 외에도 이야기할 게 많습니다.

김주혁: 초창기라 할 수 있는 무선인터넷 솔루션에도 내부적인 문제는 많습니다. 그러나 어찌보면 우리나라가 가장 앞서있는 산업이라 할 수 있습니다. 오히려 유럽은 우리보다 2~3년 뒤쳐졌다고 판단됩니다. 통신업체, 단말기 제조업체, 솔루션업체, 콘텐츠 개발업체가 서로 협력해 발전시킬 수 있는 대안을 마련해야 합니다. 정말 중요한 시기이기 때문입니다.

김근태: 현재 무선인터넷 솔루션 분야의 가장 큰 문제점은 시장규모에 한계가 있다는 점입니다. 시장규모가 적다보니 제살깎기가 될 수 있습니다. 이럴 때 기술력도 높이고 수익력도 향상시킬 수 있다는 점에서 인수합병도 좋은 방법이 될 수 있습니다. 서로간의 장단점을 파악해 가능성이 높은 기업을 밀어주는 해안이 필요합니다.

김주혁: 옳으신 말씀입니다. 하지만 배고픈 것은 참지만 배아픈 것은 못참는다는 말이 있습니다. M&A의 현재 문제점은 기준이 애매하다는 점입니다. 기준

이 명확하면 문제의 소지가 적습니다. 흡수식 인수가 아닌 서로 윈윈할 수 있는 모델이 돼야 합니다. 우리는 그러한 풍토가 부족합니다.

임동근: 우리 민족은 '냄비근성'을 갖고 있다는 말이 있습니다. 사실 저는 이를 '축계근성'이라고 표현하고 싶습니다. 산업에서도 마찬가지입니다. 너나없이 달려들었다 포기하지 말고 장기적인 관점에서 접근해야 됩니다. 한국은 사실 세계 최고의 테스트베드입니다. 국내시장에서 기술력을 높인다는 자세로 개발에 매진, 해외시장을 공략해야 합니다. 중국시장에 대해서는 더이상 가능성을 말할 필요가 없을 것입니다. 12억 인구중에 25%만 인터넷을 사용한다 쳐도 3억명입니다. 그 시장이 바로 옆에 있습니다.

김주혁: 해외수출을 하는 이유는 아까 얘기했듯이 국내시장의 여건이 좋지 않기 때문입니다. 해외시장으로 나가야만 하기 때문에 나가는 것입니다. 목숨을 걸고 나가는 것이죠. 삼성이나 현대의 수출과는 다릅니다. 그들 역시 절박한 심정이 있었겠지만 이쪽 업체들만큼은



이용규 중앙대학교 교수

아닙니다. 특히 차기 IT산업의 주도권은 무선인터넷의 OS시장을 누가 선점하느냐가 좌우할 공산이 큼니다. 휴대폰 OS시장을 주도하는 업체가 MS를 능가하는 기업이 되지 않으리라는 보장이 없습니다. 그만큼 정부의 투명한 지원이 절실합니다.

임동근: 정부의 지원에 있어 가장 중요한 것은 디지털 문화의 조성입니다. 이는 단순한 자금지원보다 더욱 중요한 사안입니다. 인터넷 사업에 있어서 지금은 30대가 주류로 등장했습니다. 이제 40대는 왕고참이 됐습니다. 실무진은 20대가 됐고 연령대가 10년은 젊어졌습니다. '사회문제가 심각하니 온라인게임은 하지 말라'고 할 게 아니라 '여가로 적당히 즐기든지 아니면, 정말로 장래를 투자해서 집중하라'고 조언해야 할 때가 됐습니다. 엔씨소프트의 김택진 사장은 온라인게임으로 4,000억원을 벌었습니다. 빌게이츠 같은 사람이 우리나라에도 나올 수 있다는 사실을 정부가 나서서 홍보해야 됩니다.

김근태: 콘텐츠는 기술의 싸움이 아니라, 기획력, 창의력, 마케팅의 싸움이라고 봐야 합니다. 이러한 상황에서 인력을 양성한다는 것 자체가 조금은 동떨어진 것이 아닌가 싶습니다. 창의력은 가르쳐서 되는 것에 비해서는 동기를 부여해 줘야 합니다. 규제를 없애주고 자율적으로 성장할 수 있는 환경을 만들어줘야 합니다.

임동근: 인력양성 문제가 나온 김에 수요처가 부족하다는 문제점을 지적하고 싶습니다. 고급인력을 양성하면 무엇입니까. 적절히 배치하는 것이 중요합니

다. 지금도 고급인력은 넘쳐납니다. 기존 인력을 유효 적절하게 활용할 수 있도록 해야 할 것입니다.

이용규: 디지털콘텐츠 관련학파가 많이 생겨났지만 실제로 제대로 가르칠 수 있는 대학은 없습니다. 예를 들어 시나리오 쓰는 국문과 교수가, 경영은 경영과 교수가 나눠서 가르치고 있습니다. 정부가 지원한다 하니 학과는 만들었지만 전문 교수진이 부족한 게 사실입니다. 더구나 이쪽 산업은 창의성이 중요시되는 만큼 이론만 가르친다고 능사가 아닙니다.

“
콘텐츠는 기술의 싸움이 아니라, 기획력, 창의력, 마케팅의 싸움
”

임동근: 디지털콘텐츠 산업이 급속히 성장하다보니 부익부빈익빈 현상이 심각하다는 지적도 나오고 있지만 이는 어쩔 수 없는 것 같습니다. 다만 기술력을 갖추고도 해외시장 공략에 애를 먹는 경우가 많기 때문에 정부 차원에서 이에 대한 해결방안을 모색해야 합니다. 이와 관련, 저희 연합회는 게임수출입은행을 만들자고 제안한 바 있습니다. 게임수출에 대해 전문은행을 만들어 전문가 집단이 수출계약 등을 대행할 수 있도록 해야 합니다.

이용규: 지금 있는 기관을 활용하는 것은 어떻습니까. 대한무역투자진흥공



임동근 한국게임산업연합회장

사(KOTRA) 등을 활용하는 것도 좋은 방법일 것 같습니다.

임동근: 물론 KOTRA를 이용할 때도 있습니다. 하지만 온라인게임은 게이머들이 스스로 룰을 만들어가면서 문화가 정착됩니다. 같은 재료로 수많은 맛을 만들어내는 '대장금'이라 할 수 있습니다. 이에 따라 전문 조직이 필요합니다.

이용규: 조직의 필요성에 대해서는 공감합니다. 하지만 게임산업 발전이 워낙 빠르게 진행되기 때문에 조직구성에 일정 시간을 소비하다 보면 시기를 놓칠 수도 있을 수 있다는 우려 때문에 언급을 했습니다.

<디지털콘텐츠>: 음원 저작권문제, 유통인문제, 자율규제, 소액결제, 지상파 DMB 등 시간이 부족해 언급되지 못한 부문도 있지만 이는 추후 기회를 마련토록 하겠습니다. 장시간 열띤 토론에 응해 주셔서 감사합니다. 여러분께서 지적 해주신 발전과제는 저희 매체가 일년동안 기획취재에 반영토록 하겠습니다. 이것으로 좌담회를 마치겠습니다.