
게임관련 정책 현황 및 전망

홍 유 진(한국게임산업개발원)

차 례

- I. 게임관련 정책의 추이와 현황
 - 1. 1998년 이전의 게임관련 정책
 - 2. 1998년 이후의 게임관련 정책
 - II. 문화관광부의 게임관련 정책 추진 현황
 - III. 2005년도 게임관련 정책 추진 방향
-

현재 게임산업은 문화콘텐츠산업 가운데 성장을 및 가능성 측면에서 가장 핵심적인 분야로 주목받고 있다. IT혁명이라는 새로운 변혁의 시대에, 많은 전문가들은 콘텐츠와 첨단기술이 접목된 게임산업을 가리켜 IT혁명을 완결시킬 핵심 산업으로 전망하고 있다. 이러한 추세를 반영하듯, 세계 각국은 게임산업에 대한 전폭적인 지원을 추진하고 관련 체제를 정비하였고, 온라인 네트워크 기술 개발 및 콘텐츠 다변화 등을 통해 시장 선점에 주력하고 있다.

이제 게임은 관련 기업들의 과제로 국한되는 것이 아니라 정부차원에서 미래 전략산업으로 육성해야 할 필요성을 절감하고 있으며, 실제로 국가적 차원에서 진흥 및 육성 정책이 본격적으로 진행되고 있다.

I. 게임관련 정책의 추이와 현황

게임산업과 관련된 정책은 1996년부터 이루어졌다고 볼 수 있다. 1996년 6월부터 새로 개정된 '음반 및 비디오물에 관한 법률 개정안'(이하 음비게임법)에 의해 새영상물로서 문화체육부(현, 문

화관광부)의 적극적인 진흥시책의 대상이 되었다. 개정 음비게임법 제3조에 전자오락게임과 관련하여 문화체육부의 주요한 업무 중의 하나로 게임내용에 관한 개발이라는 부분이 언급되어 있다. 이러한 법률적 근거 하에 문화체육부 내의 문화산업국이 주관이 되어 게임내용에 대한 개발, 제작지원, 전문인력 양성 등을 중심으로 하는 진흥시책을 수립하였다.

1999년에는 게임종합지원센터(현, 한국게임산업개발원)의 설립 및 투자조합 결성 등의 정책이 마련되었고, 2000년 들어와서는 게임기술 개발에 대한 지원정책 수립 및 해외 마케팅 지원 등 보다 포괄적인 지원정책이 추진되었다.

이러한 정책변화과정은 정책방향 및 내용에 따라 크게 두 시기로 구분하여 살펴볼 수 있다. 게임시장이 본격적으로 성장하기 시작한 1990년대 말(1998년)을 기준으로, 게임에 대한 보다 적극적이고 집중적인 정책이 추진되기 이전과 이후로 나눌 수 있다.

1. 1998년 이전의 게임관련 정책

게임과 관련한 초기 정책은 게임에 대해 부정적인 인식이 확산되어 있던 시기였기 때문에, 주

요 정책방향은 청소년문화정책, 여가문화정책, 전통문화정책, 영상 및 만화예술진흥정책 등과 관련된 포괄적인 문화정책의 맥락 속에 위치하면서, 청소년 보호를 위한 규제 위주의 정책이었다.

또한 이 시기에는 게임개발업체의 수적 부족과 영세성, 게임개발을 위한 전문인력 양성기관 부재, 기자재 구입을 위한 재원확보의 어려움, 유통 시설의 미비, 기술 자립화를 위한 지원기금 부족, 불법 복제, 심의제도에 대한 업체의 불만, 국산게임의 열세(10~20% 정도), 게임에 대한 부정적 인식 등 시장환경이 매우 열악하였다.

심의제도의 경우, 1996년 6월부터 '음반 및 비디오물에 관한 법률 개정안'이 시행되면서 게임에도 등급별 심의제도가 적용되게 되었다. 개정 '음비법'상에는 게임에 대한 직접적인 정의는 없지만, 제2조 비디오물에 관한 정의에서 '컴퓨터 프로그램에 의한 것'에 게임 항목이 추가됨으로써 게임이 본격적으로 심의 항목에 오르게 되었으며, (사)한국컴퓨터산업중앙회에서 담당하게 되었다. 이후 1997년부터 1999년까지는 공연예술진흥협의회에서, 1999년부터 현재까지는 영상물등급위원회에서 게임심의가 이루어지고 있다.

게임에 대한 관심이 증가하면서, 정부 각 부처는 게임에 대한 정책을 수립하기 시작했으나 각 부처간 업무범위가 애매하고 중복심의를 이루어지는 등 실질적인 역할 분담이 이루어졌다고 보기는 어려운 상황이었다. 그 당시 문화체육부에서는 게임업계 육성책의 일환으로 게임제작에 관한 양성기관 설립, 우수학원에 대한 인증제 도입, 초·중·고교생을 대상으로 한 방학 중 게임스쿨 설치, S/W 시나리오 아마추어 공모전, 국제수준의 게임쇼 개최, 게임업체 지원금을 위한 재정확보 등을 계획했고, 통상산업부는 프로그래머 육성을 위한 교육을 실시했으며, 정보통신부는

IBM-PC용 부문에 개발지원금을 마련, 일부 개발업체들에게 금융지원을 실시하는 등 게임산업을 활성화하기 위한 많은 시도들이 이루어졌다. 그러나 관련부처들의 협력이 제대로 이루어지지 않아, 체계적인 게임활성화 정책은 본격적으로 게임시장이 확대되기 시작한 1998년부터 이루어졌다고 보아야 할 것이다.

시기별 구분	구분	내용	
1998년 이전	주요 정책방향	1. 포괄적인 문화정책 - 청소년문화 정책 - 여가문화 정책 - 전통문화 정책 - 영상 및 만화·예술 진흥정책 2. 청소년 보호 차원에서의 정책 추진 3. 게임에 대한 관심 증가로 정부 각 부처의 게임관련 정책 수립 시작 - 각 부처간 업무 범위 및 실질적인 역할 분담 부재	
	정부정책	문화체육부	게임제작 양성기관 설립, 우수학원 인증제 도입, 초·중·고교생 대상 방학 중 게임스쿨 설치, S/W 시나리오 아마추어 공모전, 국제 게임쇼 개최
		통상산업부	프로그래머 육성 교육 실시
정보통신부		IBM-PC용 부문 개발 촉진	
1998년 이후	주요 정책방향	1. 본격적인 게임산업 진흥정책 추진 2. 게임산업 주무부처가 1998년 8월부터 '보건복지부'에서 '문화관광부'로 이전 3. 1999년 (재)한국게임산업개발원 설립	
	정부정책	문화관광부	- 게임관련 법령·제도 개편 - 게임산업에의 투자 촉진 - 한국게임산업개발원의 게임관련 추진 사업 - 영상물등급위원회의 게임 심의
		정보통신부	- 정보화 촉진 사업 추진 - 당 고도화 사업 및 유무선 통신 기술 지원
산업자원부		- 게임산업단지 조성 - 게임관련 하드웨어 및 부품 등 기반기술 분야 지원	

2. 1998년 이후의 게임관련 정책

관련된 주무부처가 '98년 8월부터 '보건복지부'에서 '문화관광부'로 이전되면서, 본격적인 게임산업 진흥정책이 진행되었다. 특히 게임산업에 대한 구체적인 계획과 지원을 하기 위해서, 1999년 7월 (재)한국게임산업개발원을 설립하여 게임

과 관련된 사업을 일괄적으로 담당하고 있다. (재)한국게임산업개발원의 구체적인 사업으로는, 첨단게임기술 개발 지원체계 구축사업 및 게임관련 정보분석과 자료지원, 전문인력 양성사업, 국산게임 홍보사업, 입주업체 지원사업 등을 들 수 있다.

그 외 게임관련 업무 가운데, 게임관련 심의는 영상물등급위원회에서 수행하고 있고, 게임장에 대한 관리 및 평가는 과거 '(사)한국컴퓨터산업중앙회'에서 '한국공연예술진흥협의회'로 이전(1998년 8월)되어 공정성과 객관성을 높이고 있다.

게임관련 주무부처인 문화관광부에서는 게임관련 법령·제도 개편 및 게임산업에의 투자, 한국게임산업개발원을 통한 지원사업 운영, 영상물등급위원회를 통한 게임심의 등을 담당하고 있다. 정보통신부의 경우에는 소프트웨어진흥원 첨단게임산업협회를 통한 정보화촉진기금을 지원하고 있으며, 향후 게임관련 기반기술 중 일부인 망고도화사업과 유무선통신기술로 집중할 예정이다. 산업자원부의 경우, 게임산업단지 조성과 게임 관련 하드웨어 혹은 부품 등의 기반기술 분야를 추진할 예정이다. 재정경제부는 게임기 특별소비세에 대한 세율 인하정책을 추진 중이다.

II. 문화관광부의 게임관련 정책 추진 현황

게임관련 주무부처인 문화관광부의 게임관련 정책은 1999년에 문화관광부 산하기관인 게임종합지원센터(현, 한국게임산업개발원)가 설립되면서 본격화되었다. 주로 게임수출 진흥, 게임창작 지원, 게임인력 양성, 게임관련 정보 제공, 게임기술 연구 등 게임관련 전 분야를 포괄하는

one-stop 지원시스템을 구축하여 국내 게임산업의 성장을 위한 각종 업무를 담당해왔다.

현재까지 추진되어 온 주요 게임관련 정책을 부문별로 살펴보면, 우선 '게임관련 법령·제도 개편'이 이루어졌다는 점이다. '문화산업진흥기본법'을 제정하여 게임산업을 문화산업으로 분류하였고, '음반·비디오및게임물에관한법률'을 개정하여 게임산업의 진흥에 대한 법적 근거를 보다 현실화하였다. 또한 게임전문 투자조합의 결성과 지원 활성화를 촉진하였으며, 지역별 게임관련 특화단지를 지정하여 지방 게임산업의 성장거점을 확보하였다.

이와 함께, 한국게임산업개발원을 중심으로 2000년 들어와서는 게임기술 개발과 관련한 각종 인프라 지원(공동장비 운영 등) 및 해외 마케팅을 위한 각종 정보 등의 제공이 추진되었다. 또한 창업지원시설을 통한 신생 게임업체 인큐베이팅을 추진해왔으며, 게임콘텐츠 개발 및 마케팅 지원을 위한 투·융자를 촉진하기 위한 지원제도를 실시해왔다. 그 외에 '이달의 우수게임', '대한민국 게임대상', '우수게임 사전제작지원', '우수 시나리오 공모, 지원' 등 우수한 게임콘텐츠의 발굴을 위해 게임 및 시나리오 지원제도를 추진했고, 2000년 11월 (재)한국게임산업개발원 산하에 '게임아카데미'를 설립하여 연간 250여명의 전문인력을 배출하는 등 다방면에서 게임산업을 지원하는 정책사업을 진행하였다.

또한, 1998년부터 E3, ECTS 등 해외 유명 게임전시회의 참가를 지원함으로써 약 236개 업체의 해외 진출의 계기를 마련하였고, 특히 매년 '대한민국 게임백서'(Korea Game White Paper), '게임산업저널' 및 정책보고서를 출간하는 등 새로운 정보 및 분석자료 발간을 확대하고

있으며, 2003년에는 게임산업에 대한 종합정보시스템인 'GITISS(www.gitiss.org)'를 구축하여 국내외 관련 정보를 제공하고 있다. 보다 국제적인 시장감각을 익히고 해외 게임 전문인력과의 정보교류를 위해, 2004년에는 국제 게임컨퍼런스인 'Korea Game Conference 2004(KGC 2004)'를 개최하였고, 2001년부터는 WCG(World Cyber Games)를 개최함으로써 매년 40~50여 개 국에서 2만여 명이 참가함으로써 명실공히 세계적인 게임축제로 이름을 드높이고 있다.

III. 2005년도 게임관련 정책 추진 방향

2005년 한국 게임관련 정책 추진 방향은 이전에 진행되어 온 지원사업과의 연결선 상에서 향후 세계 속의 한국 게임을 보다 부상시킬 수 있는 방향으로 확대 추진 될 예정이다. 구체적으로는 게임문화 인식 제고 및 E-sports 활성화, 게임콘텐츠 창작역량 강화, 국제 교류 협력 및 수출 활성화, 게임산업 인프라 강화, 핵심 전문인력 강화, 법·제도 개선 등이다.

우선, 게임문화 인식 제고 및 E-sports 활성화는 민·관 합동으로 게임문화활동 및 사회환원 활동을 적극 추진하여 게임의 문화적·산업적 발전을 위한 환경을 조성하기 위해 추진하며, 게임의 순기능과 역기능에 대한 체계적인 실태조사와 이를 기반으로 한 게임이용문화의 건전화를 유도하는 방향으로 진행한다. 한편, 2004년 마련된 'E-sports 발전 정책 비전(2005년~2007년)'을 토대로 하여, 게임리그 개최, 이스포츠 인프라 구축 및 교육프로그램 개발 등 E-sports 활성화 사업을 본격적으로 추진할 계획이다.

게임콘텐츠 창작역량 강화를 위해서는, 게임 중소기업의 전문화와 협력화를 유도함으로써 산

업구조를 개선하고 게임산업 생태계의 안정성을 제고하며, 경영관리 교육 및 경영 컨설팅 지원을 통해 건실한 게임제작 환경을 조성한다. 또한 학계 및 업계 전문가의 정책과정 참여를 유도하여 실효성있는 정책 대안을 모색하기 위한 '정책자문협의회'를 본격적으로 구성·운영할 계획이다. 또한, 『대한민국 게임백서』 및 『Journal of Game Industry & Culture』, 『동향 분석 보고서』, 『게임산업 통계집』 및 게임관련 이슈에 대한 연구보고서 등 게임업체의 경영마케팅 전략 수립을 위한 국내외 동향 및 전망을 분석한 자료를 제공하며, 해외 관련 기관과의 연구협력 활성화를 통해 정보 교류를 확대한다.

국제 교류 협력 및 수출 활성화는 핵심 권력별 정보 확보 및 관련 기관과의 협력을 통해 다각적인 수출 기회를 제공하고, 게임관련 국제 행사에 참여 및 개최를 통해 한국 게임의 대회 홍보 및 다양한 수출 기반을 마련하는 방향으로 추진할 계획이다. 특히 2005년에는 국제 규모의 게임전시회인 'G☆(지스타)'를 한국 내에서 개최함으로써 게임산업의 국제 교류를 더욱 활성화할 계획이다.

한편, 게임산업의 인프라 강화 사업은 국내외 최신 게임정보 및 자료를 적시성있게 체계적으로 서비스함으로써 업계의 역량 강화를 꾀하는 방향으로 추진된다. 이는 GITISS(www.gitiss.org)를 통해 제공되는 지식 콘텐츠의 질을 향상시키고, 국내 최대의 전문 게임도서관의 위상 확립과 고객 수요조사 및 해외 관련 자료 제공 부문의 확대를 통해 이루어나갈 계획이다.

게임분야의 핵심 전문인력 양성을 위해서는 산·학·연 협력체계 구축을 통한 실무형 전문인력을 양성하고 게임인력 해외 교류 활성화를 통한 국내 개발 능력 제고 및 교수요원 양성을 꾀

할 예정이다. 이와 함께 대학과 공공 게임아카데미의 교육 커리큘럼 표준화 및 전문화를 유도하고 현업 종사자들의 재교육 및 전환교육 등 게임 원격교육을 확대 운영하고자 한다.

또한, 게임산업의 진흥과 건전한 게임문화의 조성을 위한 법체계 정비의 필요성에 대한 인식에서, '게임산업진흥법' 제정을 추진 중에 있다. 현행 음반·비디오물및게임물에관한법률은 게임

산업과 관련된 기본법으로서의 그 기능을 수행하고는 있으나, 게임산업의 독자성과 특수성을 반영하고 핵심적인 문화산업으로 육성하기 위한 균형있는 법령을 정비하기 위해 게임산업진흥법의 관련 내용들을 검토 중이다. 또한 정책평가 시스템 구축을 통해 게임관련 정책 및 사업의 효율성을 점검할 계획이다.

<2005년 한국게임산업개발원 주요 추진과제>

- △ 게임문화 인식제고 및 아스포츠 활성화
 - 게임중독예방 상담시스템 구축
 - 게임중독 치료 시범클리닉 및 전문상담소 개설
 - 게임이용문화 실태조사 및 연구
 - 이·스포츠 인프라조성 및 교육프로그램 개발
 - 국내 게임리그 개최 및 WCG 운영지원
 - 이·스포츠 전용경기장 타당성 조사 외
- △ 게임콘텐츠 창작역량 강화
 - 게임콘텐츠 창작 활성화 및 콘텐츠 다양화
 - 게임산업 구조개선 및 지역균형발전
 - 게임산업 재정 및 금융지원
 - 우수 게임콘텐츠 시상활성화
 - 게임산업 정책자문협의회 운영
 - 게임산업 현안 연구 및 정기간행물 발간(백서, 저널, 동향보고서 등)
- △ 국제교류협력 및 수출활성화
 - 게임 수출 종합지원 서비스 체제 구축
 - 국내 게임산업 홍보 강화
 - 해외 마케팅 네트워크 확대(수출주력시장 중심)
 - 신시장 개척 해외 투자 수출상담회 개최
 - 국산게임 수출확대를 위한 전시마케팅 강화(E3)
 - 국내 국제회의 연계 게임홍보관 운영
 - 국제게임전시회 지스타(G★) 및 국제게임컨퍼런스(KGC) 개최
 - 아케이드 게임 해외 수출 기반 구축
 - 모바일게임, 비디오게임의 수출 경쟁력 강화
- △ 게임산업지원 지원인프라 강화
 - 지식콘텐츠 확보 및 게임커뮤니티 활성화
 - GITISS 기능개선 및 시스템 성능향상
 - 게임도서관 자료 확충 및 정보제공, 자료DB구축
 - 게임전문 인터넷데이터센터(IDC) 위탁운영 및 인터넷망, 시스템 기능 향상
- △ 게임산업 핵심인력 양성
 - 게임특수교육과정 및 정규교육과정 운영
 - 게임연구 활성화를 위한 게임연구센터(GRC)지정 및 관련 연구 확대
 - 게임교육 표준화를 위한 교육교재 개발
 - 게임분야 우수인력 조기 육성 및 게임교수인력 교류활성화
 - 청년실업자 교육확대
 - 게임인력 해외교류 활성화 및 산·학 공동협력기반 조성
 - 게임핵심인력 이력관리 및 인증시스템 운영
 - 게임원격교육 콘텐츠 개발 및 교육시스템 확대 운영
- △ 법제도 개선 및 개발원 운영지원
 - 게임산업진흥법 제정 지원
 - 게임산업의 특성을 반영한 법체계 연구 강화
 - 게임산업 정책평가시스템 강화

참고문헌

- [1] 김민규, 박태순, 김문경, 김진석, 국내 게임물 심의제도 현황 및 개선방안, 한국게임산업개발원, 2004.
- [2] 김윤명, 김민규, 박태순, 게임관련 법률의 현황·문제점 및 개선방안, 한국게임산업개발원, 2004.
- [3] 문화관광부, 2003 문화정책백서, 2003.
- [4] 문화관광부, 2003 문화산업백서, 2004
- [5] 문화관광부, 게임산업진흥 중장기계획(2003년~2007년), 문화관광부, 2003.
- [6] 한국게임산업개발원, 2003 대한민국 게임백서, 문화관광부 한국게임산업개발원, 2003.
- [7] 한국게임산업개발원, The Rise of Korean Games, 2003.
- [8] 한국게임산업개발원, 2004 대한민국 게임백서, 문화관광부 한국게임산업개발원, 2004.

저자소개

● 홍유진(Yu-Jin Hong)



- 1994년 2월 : 이화여자대학교 인문대학 사회학과 졸업(문학사)
- 1997년 2월 : 이화여자대학교 대학원 사회학과 졸업(문학석사)
- 2000년 8월 : 이화여자대학교 대학원 사회학과박사과정 수료

• 1999년~2000년 : 한국문화관광정책연구원 객원연구원

• 2001년~현재 : 한국게임산업개발원 선임연구원

<관심분야> : 문화산업, CT, 문화인력, 문화커뮤니케이션