



게임산업 정책의 현재와 미래

김민규
(한국게임산업개발원)

목차

1. 서론
2. 게임산업 정책의 태동
3. 게임산업 정책의 현재
4. 게임산업 진흥 정책의 미래
5. 결론

1. 서론

2005년 현재 게임산업은 국내 문화 산업 중에서도 영화산업과 더불어 국내외적으로 가장 주목을 받고 있는 분야이다. 국내 게임산업은 매년 두 자릿수 이상의 성장을 지속하고 있으며, 특히 온라인게임의 수출은 매년 90%이상의 성장률을 보이고 있다. 몇 년 전까지만 해도 한국 게임산업에 대해 세계 게임선진국에서는 큰 반응을 보이지 않았지만, 온라인게임의 급성장을 계기로 한국 게임산업은 세계 게임 업계의 이목을 집중시키고 있다. 특히 게임산업 후발국들에게 한국 게임산업의 성장은 벤치마킹의 대상이 되고 있다.

국내 게임산업이 급성장을 한 데는 산업계의 꾸준한 노력이 있었고, 그와 함께 게임산업을 육성하고자 하는 정부의 정책이 주요한 역할을 하였다. 비록 게임산업이 여타의 산업에 비해 역사가 짧기는 하지만 이전까지 세계 게임산업

과의 격차는 매우 컸다고 하겠다. 미국, 일본, 유럽 등의 게임선진국들이 세계 게임산업을 주도하고 있는 가운데 게임산업 후발국으로서 한국이 단기간 내에 경쟁력을 갖추기 위해서는 산업계의 노력과 함께 정부의 정책적 지원이 필요했다. 이는 이전의 다른 산업들의 성장에서와 마찬가지로 하겠으며, 게임산업의 후발국들이 한국 게임산업을 벤치마킹하려는 것의 핵심중 하나는 한국 정부의 게임산업 진흥 정책의 추진 과정과 내용이다. 국내 온라인게임의 최대 수출국인 중국과 대만의 경우는 그동안의 벤치마킹의 결과로서 한국의 게임산업 지원 기관과 유사한 기관을 설립하였고, 그동안의 한국 정부의 정책을 따라하기 시작하였다. 뿐만 아니라 일본, 유럽에서도 한국 게임산업의 성장에 관심을 보이면서 정부의 정책에 주목하는 모습을 보이고 있다.

이는 짧은 기간이지만 게임산업 정책의 일정한 성과라고 하겠다. 다양한 산업 현장의 목소

리를 100%로 정책에 반영할 수는 없지만, 추진 과정에서 산업 현장과 지속적으로 의견을 교환하고 협력한 결과이다. 이에 여기서는 국내 게임산업 정책의 추이를 살펴보고 게임산업 정책의 미래를 가늠해 본다.

2. 게임산업 정책의 태동

본격적인 게임산업 정책의 수립과 추진은 1996년부터 이루어졌다고 볼 수 있다. 그렇다고 그동안 국내에서 게임을 이용할 수 없다거나 게임업체가 부재했던 것은 아니다. 현재 30대 중반 이상이면 어린 시절 동네 오락실에서 스페이스 인베이터, 벽돌깨기 등의 게임을 해 본 경험이 있을 것이다. 이미 국내에서도 70년대 중반 이후에는 전자오락게임이 청소년들에게 유행되고 있었다. 당시에는 외국 게임(주로 미국과 일본)을 수입하는 것이었기 때문에 아직 국내의 산업적 기반은 취약했다고 하겠다. 당시의 학부모들은 자신의 자녀들이 오락실에서 게임을 하는 것을 달가와 하지 않았고, 당시의 정부도 게임이 아닌 오락실이 정책의 대상이었다. 이는 현재의 보건복지부와 같은 부처에서 게임을 담당했다는 것을 통해서도 확인할 수 있듯이 당시까지 게임은 산업으로서 육성해야 할 대상이 아니라 청소년들의 탈선을 방지하기 위한 규제 대상이었다. 이러한 추세는 거의 1990년대 중반까지 이어졌다.

1990년대 중반 이후 문화산업에 대한 사회적, 정책적 관심이 높아지면서 게임은 그동안의 규제의 대상에서 미래 산업으로 적극적으로 육성해야 한다는 인식이 확산되기 시작하였다.

1996년 6월부터 새로 개정된 ‘음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 개정안’(이하 음비게임법)에 의해 게임은 새로운 영상물로서 문화체육부(현, 문화관광부)의 적극적인 진흥시책의 대상이 되었다. 개정된 음비게임법 제3조에 전자오

락게임과 관련해서 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)가 설립되어 집중적인 게임정책이 추진될 수 있는 기반을 마련하였고, 이 시기에 게임전문투자조합이 결성되었다. 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.

2.1 1998년 이전의 정책 방향

게임과 관련한 초기 정책은 게임에 대해 부정적인 인식이 확산되어 있던 시기였기 때문에, 주요 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, 유통시설의 미비, 기술 자립화를 위한 지원자금 부족, 불법 복제, 심의제도에 대한 업체의 불만, 국산게임의 열세(10~20% 정도), 게임에 대한 부정적 인식 등 시장 환경이 매우 열악하였다.

게임산업 진흥에 있어 현재에도 매우 주요한 현안 중 하나인 심의제도의 경우, 1996년 6월부

터 ‘음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 개정안’이 시행되면서 게임에도 등급별 심의제도가 적용되게 되었다. 개정 ‘음비게임’상에는 게임에 대한 직접적인 정의는 없지만, 제2조 비디오물에 관한 정의에서 ‘컴퓨터 프로그램에 의한 것’에 게임 항목이 추가됨으로써 게임이 본격적으로 심의 항목에 오르게 되었으며, 당시에는 아케이드게임이 주류를 이루고 있었기 때문에 (사)한국컴퓨터산업중앙회에서 담당하게 되었다. 이후 1997년부터 1999년까지는 공연예술진흥협의회에서, 1999년부터 현재까지는 영상물등급위원회에서 게임심의를 이루어지고 있다.)

게임에 대한 관심이 증가하면서, 정부 각 부처는 게임에 대한 정책을 수립하기 시작했으나, 각 부처 간 업무범위가 애매하고 중복심의가 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 게임산업 진흥 정책은 본격적으로 게임시장이 확대되기 시작한 1998년부터 이루어졌다고 보아야 할 것이다.

1) 국내 게임 심의는 영상물 심의제도를 근간으로 발전하였다. 영상물 심의의 근간은 일제시대부터 시작된 검열제가 3공화국과 유신시절까지 이어지다가, 이후 학령별 등급제와 연령별 등급제 등으로 변모하게 되었다. 1996년에 정부의 사전검열기관인 공연윤리위원회가 위헌판결을 받았으며, 1999년 한국공연예술진흥협의회 마저 위헌판결을 받으면서 같은 해에 영상물등급위원회가 심의기구로 출범하였다.

〈국내게임 심의의 연혁〉

시 기	기 구 명	내 용
1966.01	한국예술문화윤리위원회	- 무대작품 및 가요음반의 가사·악보 심사 - 극영화 시나리오의 사전심의(1970)
1976.05	한국공연윤리위원회 발족	- 근거 법률: 공연법 제25조 3 - 연극대본, 영화각본, 음반의 가사악보 심사 - 영화심의(1979), 비디오물 심의 수입(1981) - 외국영화 수입심의 및 예고편·광고영화 심의(1985)
1986.01	공연윤리위원회 명칭 변경	- 연극등 무대물 심의 폐지(1988), - 새영상물(CD-R, CD-I등 신매체)심의(1993) - 음반 사전심의 폐지(1995), 현재, 공연 영화사전심의 위헌 판결(1996) - 외국음반·외국비디오물 수입·반입추천업무 수입(1996)
1997.10	한국공연예술진흥협의회 발족	- 공연의 영화사전심의→상영등급부여제도 변경(1997) - 문화체육부의 외국영화수입추천권 수입(1997) - 유키기구(아케이드게임물) 심의업무 수입(1998)
1999.06	영상물등급위원회 발족	- 공연물 사전 각본심의제 폐지, 외국인에 대한 국내공연 추천(1999) - 비디오물·게임물에 사전심의제→등급분류 및 보류제도 전환(1999) - 음반에 대한 연소자 이용불가여부 결정(1999) - 위원회 설립근거변경(공연법→음비게임법 제5조)(2001.9) - 외국 비디오물·외국 게임물 수입·반입추천 폐지(2001) - 영화 등급보류제도 폐지 및 제한상영가 등급 신설(2002) - 온라인게임물에 대한 사전등급분류 강화(2002)

2.2 1998년 이후의 정책 방향

게임산업과 관련된 주무부처가 '98년 8월부터 '보건복지부'에서 '문화관광부'로 이전되면서 문화산업국 내에 게임음반과가 신설됨에 따라 본격적인 게임산업 진흥정책이 진행되었다. 특히 게임산업에 대한 구체적인 계획과 지원을 하기 위해서, 1999년 7월 (재)게임종합지원센터(현, 한국게임산업개발원)를 설립되어 게임산업 진흥정책을 일괄적으로 담당하게 되었다. 당시 게임종합지원센터에서 추진한 구체적인 사업들로는 첨단게임기술 개발 지원체계 구축사업, 게임관련 정보분석과 자료지원, 전문인력 양성사업, 국산게임 홍보사업, 입주업체 지원사업 등을 들 수 있다. 한편 게임물 심의 업무는 '한국공연예술진흥협의회'가 1999년에 '한국영상물등급위원회'(이하 영등위)로 전환되면서 영등위가 담당하게 되어 현재까지 이르고 있다.

문화부에 게임을 담당할 게임음반과가 신설된 이후에도 게임 관련 정책의 부처 간 업무 범위 문제는 해결되지 않았다. 2001년에 국무조정실에서 부처 간 업무 조정에 대한 합의가 있었지만 실질적으로는 여전히 해결이 되지 않은 채로 진행되고 있다.

게임관련 주무부처인 문화관광부의 게임관련 정책을 보다 구체적으로 살펴보면, 앞서 언급한 것처럼 1999년에 문화관광부 산하기관으로 게임정책을 집중적으로 추진할 게임종합지원센터(현, 한국게임산업개발원)를 설립하였다. 주로 게임수출 진흥, 게임창작 지원, 게임인력 양성, 게임관련 정보 제공, 게임기술 연구 등 게임관련 전 분야를 포괄하는 one-stop 지원시스템을 구축하여 국내 게임산업의 육성을 위한 각종 업무를 담당하고 있다.

우선은 법령 정비를 통해 게임에 대한 법적 지위를 마련하였다. '문화산업진흥기본법'을 제정하여 게임산업을 문화산업으로 분류하였고, '음반·비디오 및 게임물에 관한 법률'을 개정

하여 게임산업의 진흥에 대한 법적 근거를 보다 현실화하였다. 또한 게임전문투자조합의 결성과 지원 활성화를 통해 국내 창작 기반을 조성하였다. 이와 함께 한국게임산업개발원을 중심으로 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', '우수시나리오 공모, 지원' 등 우수한 게임콘텐츠의 발굴을 위해 게임 및 시나리오 지원제도를 추진했다. 또한, 1998년부터 E3, ECTS 등 해외 유명 게임 전시회의 참가를 지원함으로써 약 236개 업체의 해외 진출의 계기를 마련하였다. 특히 2000년 11월에는 (재)한국게임산업개발원 산하에 '게임 아카데미'를 설립하여 연간 250여명의 전문 인력을 배출하여 산업현장에 공급하고 있다. 이외도 매년 '대한민국 게임백서'(Korea Game White Paper) 발간 및 다양한 컨퍼런스 개최 등 통해 산업 정보를 제공하고 있으며, 2001년부터는 WCG(World Cyber Games)를 개최함으로써 매년 60여개국에서 2만여 명이 참가함으로써 명실 공히 세계적인 게임축제로 이름을 드높이고 있다.

지금까지의 게임산업 정책의 추이는 크게 3가지 시기로 구분될 수 있다. 첫째는 1980년대로 이 시기는 주로 수입에 의존하는 시기였으며, 산업으로서 게임이 아직 형성되지 않았으며 정책의 기본 방향은 윤리적 측면에서 게임에서 게임에 대한 규제를 중심으로 하고 있다. 둘째는 1990년대로 이 시기에는 국내 게임 개발을 통해 이전의 수입 의존에서 수입 대체의 시기로 접어들었고, 게임에 대한 산업적 인식이 확산되기 시작하면서 게임산업 육성의 기반을 확충하는 것이 기본방향이다. 셋째는 2000년대로 국내

〈표 1〉 1998년 이전과 이후 게임 정책 방향

시기별 구분	구분	내용	
1998년 이전	주요 정책방향	1. 포괄적인 문화정책 - 청소년문화 정책 - 여가문화 정책 - 전통문화 정책 - 영상 및 만화예술 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)게임종합지원센터(현, 한국게임산업개발원) 설립	
	정부정책	문화관광부	- 게임관련 법령·제도 개편 - 게임산업에의 투자 촉진 - 한국게임산업개발원의 게임관련 추진 사업 - 영상물등급위원회의 게임 심의
		정보통신부	- 정보화 촉진 사업 추진 - 망 고도화 사업 및 유무선 통신기술 지원
		산업자원부	- 게임산업단지 조성 - 게임관련 하드웨어 및 부품 등 기반기술 분야 지원

게임산업이 본격적으로 성장하는 시기로 산업적으로는 크게 성장하고 있으나 사회적 인식은 여전히 부정적인 시기이다. 이에 이 시기에는 게임에 대한 문화적 측면을 강조하면서 게임산업과 게임문화의 사회적 위상을 높이는 것이 기본 방향이다.

3. 게임산업 정책의 현재

2003년 11월 '게임산업 진흥 중장기계획' 발표와 12월 '게임산업 비전 대통령 보고대회'는 국내 게임산업 정책에서 주요한 기점이 된다. '게임산업 진흥 중장기계획'은 게임산업의 현황과 문제점을 근거로 하여 그동안의 게임산업 육성 정책이 산발적으로 진행되어 왔던 것을 장기적인 관점에서 보다 일관되고 체계적인 정책을 추진하기 위해 마련되었다²⁾.

'게임산업 진흥 중장기계획(이하 중장기계획)'에서는 향후 추진해야 할 과제로서 6대 중점 추진과제를 설정하였다. 게임산업 기초인프라 강

〈표 2〉 게임산업 진흥 정책의 추이

구분	1980년대	1990년대	2000년대
단계	수입단계	수입대체단계	도약단계
게임산업 정책의 기본 방향	윤리적 측면에서 게임에 대한 규제 중심	산업적 측면에서 게임산업 활성화 중심	문화적 측면에서 게임에 대한 인식 확산

화, 해외진출 역량 강화, 게임문화 인식제고 및 저변확대, 게임 전문인력 양성기반 확대, 차세대 게임응용기술 개발환경 조성, 법제도 개선이 그것이다³⁾.

‘중장기계획’에서 주요한 정책 기조는 크게 두 가지로 대별된다. 하나는 산업적 측면에서 국내외 경쟁력 강화에 초점을 맞추고 있고, 다른 하나는 문화적 측면에서 게임에 대한 사회적 인식을 제고하고 게임문화를 정착하는 것이다. 산업적 측면에서의 진흥 정책은 이전에도 추진해 왔던 내용을 체계화하여 집중할 수 있도록 재배열과 시장변화를 지원할 수 있는 것으로 구성되어 있다. 산업 진흥 정책에 문화 진흥의 내용을 함께 추진하는 것으로 설정된 것이 ‘게임

산업 진흥 중장기계획’의 특징이라고 볼 수 있으며, 타 문화산업 분야의 진흥 정책과도 차별적인 것이라고 할 수 있다.

게임문화 조성과 관련해서는 게임문화 인식제고 및 E-sports 활성화를 주요 축으로 하여 민·관 합동으로 게임문화활동 및 사회 환원 활동을 적극 추진하고 게임의 문화적·산업적 발전을 위한 환경을 조성하기 위해 추진하며, 게임의 순기능과 역기능에 대한 체계적인 실태조사와 이를 기반으로 한 게임이용문화의 건전화 를 유도하는 방향으로 진행한다. 이에 따라 2004년 12월에 ‘e-Sports 발전 정책 비전’을⁴⁾, 2005년 9월에는 ‘건전 게임문화조성 강화대책’을 발표하였다. ‘건전 게임문화 조성 강화 대책’은 건

2) 국내 게임산업 진흥을 위한 시기별 중점 정책 방향은 다음과 같다.

연도	시기	내용	비고
1999~2002	기반준비기	- 국내 게임산업 기반 조성 - 세계 시장 초기 진출	게임산업의 Boom Up
2003~2005	조정집중기	- 국내 산업 진흥 - 세계 시장 개척	전략적 집중화
2006 이후	도약확장기	- 국내 산업의 안정적 성장 - 세계 시장 주도권 확보	글로벌 브랜드화 "Game Korea"

3) 6대 중점 추진과제의 세부 내용은 다음과 같다.

과제	세부 내용
1. 게임산업 기초인프라 강화	1-1. 게임산업 정책·정보기능 내실화 1-2. 게임콘텐츠 창작역량 강화 1-3. 게임산업 창작인프라 구축
2. 해외진출 역량 강화	2-1. 체계적인 해외진출 기반 조성 2-2. 전략적인 해외시장 개척 활성화 2-3. 게임산업 국제교류 확대
3. 게임문화 인식제고 및 저변확대	3-1. 게임문화 확산 기반 조성 3-2. 게임문화 체험 및 참여 확대 3-3. 게임의 역기능에 대한 사회적 책임 강화
4. 게임 전문인력 양성기반 확대	4-1. 산학연계 게임전문인력 양성기반 구축 4-2. 고급 전문인력 양성시스템 강화
5. 차세대 게임응용기술 개발환경 조성	5-1. 핵심 게임응용기술 개발시스템 구축 5-2. 게임응용기술 개발 환경 조성
6. 법제도 개선	6-1. 산업환경 변화에 대응하는 법제도 개선 6-2. 게임 정책지원 및 평가시스템 강화

전 게임이용문화 기반조성, 게임문화 참여활동 및 교육 강화, 게임이용자 권익보호, 불건전 게임물 근절대책 강화 등 4개의 중점 과제를 설정하였고, ‘게임문화진흥기금(가칭)’, ‘게임몰입(중독) 전문클리닉’, ‘게임종합민원·상담센터’ 설치 주요한 세부 사업으로 진행된다.

‘중장기계획’의 일환으로 추진되는 진흥 정책 중에서 새로운 전기를 마련할 수 있는 사업은 법제도의 개선 과제이다. 지금까지 게임은 ‘음비게임법’에 그 법적 근거가 있었는데, 게임산업 및 게임문화의 진흥의 측면에서는 미흡하기 때문에 그동안 게임관련 법체계의 정비에 대한 필요성이 제기되었다. 이에 게임산업의 독자성과 특수성을 반영하고 핵심적인 문화산업으로 육성하기 위해 ‘게임산업진흥법(가칭)’의 제정을 추진하고 있다. 여기에는 산업 진흥뿐만 아니라 게임문화 조성의 내용이 포함되어 있어 산업과 문화의 균형적 발전을 위한 법적 근거를 마련하게 될 것이다.

국내 시장만으로는 세계 게임산업에서 큰 비중을 차지할 수 없기에 해외 진출에 대한 부문은 향후 더욱 중요성이 높아갈 과제이다. 수출

상담회를 통해 수출 시장을 확대하고, 다양한 수출지원사업을 통해 업체의 해외 진출 역량을 배가하는 것 등은 계속 확대해야 할 부문이다. 특히 그동안 산발적으로 진행되던 국내의 게임 전시회(게임쇼)를 통합하여 국내에서 개최한 ‘국제게임전시회 G스타’는 국내 게임산업의 국제적 위상을 높임으로써 해외 진출을 확대하는 좋은 자리가 되었다.

4. 게임산업 진흥 정책의 미래

국내 게임산업은 그동안 괄목할만한 성장을 하였다. 그에 따라 게임산업 진흥 정책도 해외에서 벤치마킹의 대상이 될 정도로 상당 부분 인정을 받고 있다. 이것은 현재의 모습이다. 그런데 게임산업은 매우 역동적이고 빠르게 변화하고 있으며, 그에 따라 세계 시장에서의 경쟁은 더욱 치열해지고 있다. 또한 게임의 역기능에 대한 사회적으로 부정적인 인식, 사회적 제도화의 미흡으로 인한 불안정성 등 게임산업의 급속한 성장에 따른 사회적 갈등 및 부작용은 문화지체현상으로서 게임산업의 성장에 장애요

4) ‘이·스포츠 발전 정책 비전’의 내용은 다음과 같다.

과제	세부내용
1. 이·스포츠 기초인프라 조성	1-1. 수요자 중심 정책 수립체계 구축 1-2. 이·스포츠 기초연구 활동 강화 1-3. 공인리그 및 표준화 지원 1-4. 이·스포츠 전용 경기장 건립 1-5. 이·스포츠 전용 국산게임 개발 환경 조성 1-6. 프로게이머의 활동 기반 강화
2. 이·스포츠 문화 정착	2-1. 건전한 이·스포츠 이용환경 조성 2-2. 이·스포츠 교육프로그램 확충 2-3. 대국민 이미지 제고 및 저변확대 2-4. 이·스포츠 교류 활동 강화
3. 국제 협력 강화	3-1. 정부간 이·스포츠 협력 추진 3-2. 국가간 이·스포츠 대회 활성화 3-3. 이·스포츠 국제표준화 주도 3-4. 이·스포츠 학술행사 및 교류협력 지원
4. 법제도 및 지원시스템 강화	4-1. 이·스포츠 발전을 위한 법제도적 근거 마련 4-2. 한국 이·스포츠협회의 확대 발전 방안 마련 4-3. 지역의 이·스포츠 활성화 지원 4-4. 공공분야 이·스포츠 지원시스템 강화

인으로 작용하기도 한다. 우리의 목표가 국내 게임산업이 세계 게임산업을 선도할 수 있는 경쟁력을 갖는 것이라면 이를 위해 지속적이고 안정적인 성장이 가능할 수 있는 정책이 추진되어야 함은 명확하다.

정책적 효과를 얻기 위해서는 신뢰성이 중요하다. 정책은 불확정한 미래를 현실화하기 위한 방법이자 과정이다. 그렇기 때문에 참여자들에게 신뢰성을 주지 못하는 정책은 허상이 된다. 이를 위해서 정책은 일관성을 갖고 추진되어야 한다. 그리고 일관된 정책이 효과를 발휘하기 위해서는 그 만큼의 시간이 필요하다. 특히 장기간의 전략을 통해 설정된 정책에 대해서는 더욱 그러하다. 시간이 무시된 정책은 일관성을 유지하지 못하고 신뢰성에도 훼손을 가하게 된다. 그런데 일관성의 유지가 고착화가 되어서는 안된다. 특히 게임산업과 같이 시장의 변화가 빠르게 진행되는 분야의 경우에는 일관성이 우대함의 다름이 아닐 수 있기 때문이다. 그래서 게임산업 정책에서는 탄력성을 고려하는 것이 필요하다. 조정의 여유의 폭과 사고 하에서의 탄력적인 추진을 해야 한다.

2003년 ‘중장기계획’은 게임산업 진흥 정책의 큰 틀을 마련한 것이라고 할 수 있다. ‘중장기계획’의 궁극적인 목표와 중점 추진과제는 여전히 유효한 것으로 보인다. 그러나 2005년 하반기인 현재는 그 당시와는 환경이 많이 변했다. 새로운 경쟁자의 등장, 새롭고 다양한 비즈니스 모델의 등장, 새로운 사회적 문제들의 발생 등 국내외적으로 게임산업을 둘러싼 환경이 변하고 있다. 이는 정책적으로 새로운 단계에 접어들 시기가 도래했음을 의미한다. 수시로 발생하는 현안에 대응하면서도 장기적인 전략을 새롭게 구성해야 할 때이다.

국내 게임산업이 성장을 했지만 여전히 내부적으로 취약한 부분이 많다. 내공이 강해야 외부의 충격에 맞설 수 있다. 그렇다고 수세적일

필요는 없을 것이다. 오히려 국제적으로는 더욱 공격적인 행보가 필요하다. 국제 게임산업의 담론에 적극적으로 참여하고 선도할 수 있는 입지를 확보하지 못하면 지금의 성장은 해프닝이 될 수도 있다. 국제 게임산업에서 국내 게임산업의 포지션은 주어지는 것이 아니라 만들어 가는 것이기 때문이다. 온라인게임과 온라인문화에 관해서는 해외의 어느 국가들보다 국내가 훨씬 다양한 경험들을 갖고 있다. 해외 선진국들에서도 국내의 다양한 사례와 모델들에 대한 관심이 매우 높다. 우리가 온라인게임과 온라인문화에서 앞선 경험을 갖고 있지만 이에 대한 다양하고 심층적인 연구는 해외에 비해 미흡하다고 하겠다. 가까운 시일 내에 해외에서도 우리가 유사한 경험을 할 것이고 그에 따라 나름대로의 규율을 만들어 갈 것이다. 우리가 현재 앞서 있다고 인정되는 분야에서 지금 국제 사회를 선도하지 못한다면 기회를 놓치게 될 것이다.

지금까지의 게임산업의 성장은 게임산업 내부의 동력에 기인한 바가 크다고 하겠다. 미래의 게임산업의 지속적인 성장을 위해서는 게임산업 내부의 동력뿐만 아니라 향후에는 게임산업 외부에서 진행되고 있는 다양한 영역들과의 연계 발전에 대한 고려를 해야 할 것이다. 에듀테인먼트는 하나의 시작일 뿐이다. 물론 교육과 게임의 보다 적극적인 결합이 요구되고 있기는 하지만 게임의 특성을 기반으로 사회 제 영역으로 확장할 수 있는 좋은 계기가 된다. 이러한 타 영역과의 결합에 대해 보다 능동적인 정책 방향이 필요하다. 예를 들어 의학(건강)과 게임의 연계는 게임이 단지 오락이 아니라 인간의 삶의 질을 회복하는데 중요한 역할을 할 수 있음을 보여 줄 수 있다. 게임산업의 지속적이고 안정적인 성장은 게임산업이 사회에서 마이너가 아니라 메이저 산업으로 인식되는 것이 필요하다. 이미 사회적으로 인정된 영역과의 적극적인 협력을 통해 사회생활에 깊숙이 개입하는 것

이 하나의 계기가 될 수 있다.

정부에서 미래 핵심기술로 6T(IT, NT, BT, CT, ST, ET)를 지정한 바가 있다. 각각의 영역에서 발전을 위한 로드맵을 작성하여 정책을 추진하고 있다. 우리가 미래를 맞이하면서 고려해야 할 것은 개별 테크놀로지의 로드맵이 아니라 각각의 테크놀로지의 발전에 따른 다른 영역의 테크놀로지와의 연계 발전에 대한 로드맵이다.

5. 결론

현재의 게임산업의 성장이 우연적이거나 자연발생적인 것은 아니다. 그동안의 산업계의 노력과 정부의 정책적 의지가 빚어낸 결과이다. 이는 앞으로도 마찬가지이다. 시시각각으로 변하는 환경에 대응하는 정책의 탄력성이 얼마나 일관된 흐름 속에서 지속될 수 있을 것인가가 중요할 것이다. 국내 게임산업의 위기론은 2004년 말부터 나오기 시작했다. 국내외적인 환경의 변화가 국내 게임산업의 성장을 저해할 수도 있다는 우려의 목소리가 있다. 이는 어쩌면 지금까지의 정책 방향과 추진 과제에 대해 새로운 환경에 맞게 변화해야 할 시기임을 알려주는 신호이기도 하다. 그렇다고 위기론에 위축되거나 수세적일 필요는 없을 것이다. 언제나 그렇듯이 위기는 새로운 도약이 가능할 수 있는 호기로 전환될 수도 있기 때문이다. 그 몫은 국내 게임산업의 관심을 갖고 참여하는 사람들에 남겨져 있다.

이러한 필요성으로부터 2005년 11월 ‘2010 게임산업 전략위원회’가 발족을 하였다. 그동안에 추진된 성과들을 평가하고 새로운 도약을 위한 실천 계획을 마련하기 위해서이다. ‘지금, 여기’가 바로 미래를 향한 출발점이다.

저자약력



김민규

1992년 고려대학교 문과대학 사회학과(학사)
 1995년 고려대학교 일반대학원 사회학(석사)
 1997년~현재 고려대, 연세대, 동국대, 건국대, 명지대 등 강의
 1999년~2000년 한국문화정책개발원 위촉연구원
 2002년 고려대학교 일반대학원 사회학(박사)
 2002년 한국게임산업개발원 연구위원
 2003년~현재 한국게임산업개발원 산업정책팀장
 관심분야: 문화산업 및 정책, CT, Cultural Studies, 여가문화, Media & Communication, 문화사회학 및 미래학
 e-mail : min2kimp@gameinfinity.or.kr