

‘대한민국게임포럼’의 방향성 연구

이재홍
송실대학교 문예창작학과
munsarang@ssu.ac.kr

A Study on the Direction of ‘Korea Game Forum’

Jae-Hong Lee
Dept. of Creative Writing, Soongsil University

요 약

대한민국게임포럼의 방향성은 게임의 본질을 점검하여 게임산업의 긍정적인 생태계를 조성하는 것이다. 그리고 게임의 문화적 가치와 예술적 가치에 대한 대중적인 이해를 도모하여, 게임의 순기능적인 이미지를 드높이고, 정부의 지원정책을 유도하여 게임산업의 글로벌 경쟁력을 강화시키는 것이다. 그러므로써 포럼은 정부의 게임산업 정책수립에 기여하게 될 것이고, 순기능적인 게임 제작풍토를 선도하여 산업계의 굿게임 운동이 확산되도록 유도하는 것이다.

ABSTRACT

The direction of the Korea Game Forum is to check on the nature of games and to create a positive ecosystem of the game industry. And it would also be to promote the public understanding of the cultural and artistic values of games so as to promote the good effects image, and to induce supporting policies of the government, which will strengthen the global competitiveness of the game industry. Thereby the Forum would contribute to the establishment of the government policies on game industry, and lead the positive game manufacturing climate, which will induce the spreading of good game movement in the industry.

Keywords : Korea Game Forum(대한민국게임포럼), the game industry(게임산업), Game(게임)

Received: Sept. 05, 2014 Accepted: Oct. 01, 2014
Corresponding Author: Jae-Hong Lee(Soongsil University)
E-mail: munsarang@ssu.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

대한민국이 온라인게임의 강국이라는 화려한 포장과 달리, 2006년에 사행성 및 중독성 문제로 큰 파장을 일으킨 <바다이야기> 사태[1] 이후부터 게임산업에는 역기능적인 이미지가 하나하나 덧씌워지기 시작하였다. 정부 각 부처에서는 꾸준히 게임의 규제를 반복해 왔으며, 정치권의 일부 국회의원들은 규제 법안을 상정하고 있으며, 사회적 분위기를 이끌어가는 일부 언론들마저도 게임문화를 하급문화로 비하하여 부정적인 인식 확산에 크게 일조하고 있다. 그러한 영향으로 인하여 게임업계는 점차 쇠락현상을 보이고 있다. 그나마 다행이라고 할 수 있는 것은 스마트 디바이스의 성장과 함께 모바일게임시장이 급성장하고, 온라인 게임의 해외 수출이 꾸준히 성장해 온 덕분에, 게임시장은 10조원대의 매출을 기록하고 있다.

그동안 이러한 현상들을 조용하게 지켜 봐 오던 게임관련 학자들은 더 이상 게임산업의 붕괴 현상을 방치할 수가 없다는 의견들을 돌출시키기에 이르렀다. 한국게임학회는 게임과 그 산업에 관련된 전반적인 문제를 전문가가 발제하고 대중과 토론하여 종합문화예술로서의 게임산업 시대를 부흥시켜 보자는 취지하에 ‘대한민국게임포럼(Korea Game Forum)’을 구성하였다. 그리고 지난 6월에 ‘제1회 대한민국게임포럼’을 개최하였다.

1996년에 최초의 온라인 게임인 <바람의 나라>가 태동된 이후, 근 20여년의 세월이 흐르고 있는 대한민국 게임산업의 역사 속에 다양한 게임관련 심포지엄이나 포럼이 개최되어 왔다. 그러나 그동안 게임산업의 발자취 속에 존재하는 거시적인 관점에서의 게임관련 포럼들은 거의 찾아 볼 수 없었다고 해도 과언이 아니다. 늘 그래왔듯이 대부분의 포럼은 일반적인 컨퍼런스 성격에 머물며 일회성 행사로 마무리 되는 경향이 많았다. 그러한 만큼, 대한민국게임포럼은 게임산업의 생태계가 안정될 때까지 꾸준히 정기적인

포럼을 계획하고 있다. 포럼에서는 게임의 원론적인 문제를 들추어 게임의 본질을 점검하고, 다양한 규제법 및 정책 등과 같은 현안적인 문제들을 토론하고, 게임의 순기능을 확산시키기 위한 방법론을 연구하여, 게임산업을 가치 높은 문화예술산업으로 도약시키는 것이 금번 제1회 대한민국게임포럼에서 드러난 포럼의 목표[2]다.

문화융성시대를 표방하고 있는 정부도 이러한 포럼의 분위기에 편승하여, 창조경제 차원에서 게임산업을 적극 지원해야 할 때라고 생각한다. <바다이야기> 이후 집요하게 전개되고 있는 사행성, 폭력성, 선정성, 중독성 등과 같은 부정적인 인식만을 지속적으로 게임에 덧씌워 나간다면, 게임산업의 미래는 어두울 수밖에 없게 된다. 따라서 정부는 인류에게 휴식을 취할 수 있게 해주는 놀이문화차원에서의 게임, 예술적 차원에서의 게임의 순기능성을 재평가해야 된다는 연구자들의 목소리에 귀를 기울여야 한다. 이 논문을 통해 언급하고자 하는 것은 우선, 게임산업의 시장 동향과 제1차 포럼을 통해 어떤 문제들이 거론되었는지 파악한 후, 향후 포럼의 필요성과 방향성을 살펴보는 것이다.

2. 대한민국 게임산업의 현재

한국콘텐츠진흥원에서 전망한 2014년의 콘텐츠산업의 규모를 살펴보면, 신흥국들의 대외불안요인에도 불구하고, 국내 경기는 회복될 것이라는 긍정적 자료를 내 놓고 있다. 콘텐츠산업의 매출액은 전년보다 7.0% 증가한 97조930억원으로 예상하고 있다. 그에 따라 게임산업은 2013년도 매출인 10조8,800억원보다 11.2% 증가한 12조1,028억원을 예상하고 있다[3].

대한민국 게임산업 역사상 처음으로 매출 10조원대의 꿈을 꾸기 시작한 것은 게임산업이 8조6,800억원의 연 매출을 올렸던 2005년을 전후로 한 시기다. 그러나 아케이드게임 <바다이야기>

의 사행성과 중독성이 사회적 문제로 비화되자, 정부는 사행성 우려가 있는 게임들을 사전에 차단하고 규제하기에 급급했다. 그 여파로 인하여 게임산업의 10조원 시대 진입은 기약 없이 늦춰졌으며, 고공 행진하던 게임산업의 날개는 여지 없이 꺾이고 말았다[4]. <바다이야기>의 여파는 2007년도 게임산업 매출액을 급기야 5조1,400억 원으로까지 곤두박질치게 만들었다.

셋다운제가 단행된 2009년 이후, 청소년 보호 차원에서 게임에 집중되고 있는 중복 규제, 불법 환전과 과도한 사행성을 규제한다는 취지로 만들어진 웹보드게임 규제 등은 게임산업의 수익구조를 크게 위축시키고 있다. 게임사들의 매출 1%를 중독 치료에 사용해야 한다는 손인춘의원의 법안 발의와 게임을 마약, 술과 같은 중독 물질로 두고 예방, 관리, 치료해야 한다는 신의진의원의 입법 발의는 게임개발사들의 사업에 대한 의욕을 크게 떨어트릴 만큼, 그 위력이 만만치 않은 상황이다. 이런 불협화음이 지속되고 있는 게임업계에는 수익성에만 급급한 경영자[5]들이 설치고 있다.

‘놀이하는 인류[6]’ ‘게임하는 인류’의 기본권을 제한하는 일은 게임의 본질을 이해하지 못하는 정책에서 비롯된다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 발간한 ‘2014년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서’에 따르면, 2014년 1분기 게임산업 매출액은 지난해 같은 기간보다 23% 늘어난 2조 9,800억원, 수출액 역시 전년 동기대비 10.6% 증가한 8,506억원을 기록[7]하고 있다. 이 수치는 게임산업이 콘텐츠산업 수출의 60% 이상을 차지하고 있다는 것을 보여주고 있다. 이러한 사실로 미루어 볼 때, 게임이 국가경제의 핵심 산업이라는 사실은 의심할 여지가 없다.

따라서 게임산업을 국가차원에서 지원하고 장려하게 된다면, 글로벌시장에서 경쟁력이 큰 산업으로 성장할 것이라는 사실을 확신하게 된다. 이와 같은 근거는 다음과 같은 이유 때문이다. 첫째, 스마트미디어시대에 인류의 놀이로서 정착

되고 있는 게임의 문화적 가치와 예술적 가치에 대한 인식이 긍정적인 측면으로 정착해 가고 있기 때문이다. 둘째, 게임산업을 향해 집요하게 이어지고 있는 정부의 이중삼중 규제에도 불구하고 게임산업의 매출이 지속적으로 향상되고 있기 때문이다. 셋째, 한류의 핵심콘텐츠로서 글로벌 시장을 장악해 나갈 가능성이 높은 산업이기 때문이다.

3. 제1회 대한민국게임포럼의 발제 내용

대한민국게임포럼의 방향성은 지난 6월 26일에 개최되었던 ‘제 1회 대한민국 게임포럼’의 내용에서 어느 정도 드러나고 있다. ‘스마트 시대의 게임 이슈’라는 주제로 열린 첫 포럼은 게임산업의 현안과 발전 방향에 초점이 맞춰졌다. 포럼의 기대효과는 게임의 문화, 산업, 기술, 법제도의 미래 전략을 도모하고, 포럼 활동 결과물을 활용한 정부 정책수립의 기반을 마련하는 계기를 마련하는 것이었다. 포럼에는 문화체육관광부장관을 비롯한 문화관계 인사들이 대거 참여하였다. 게임포럼에 대한 기대감이 그만큼 컸다고 사료된다.

첫 번째 주제발표를 하였던 한국게임학회 이재홍회장은 “대한민국 게임포럼 추진 방향”이라는 제목으로 포럼의 추진 개요를 밝혔다. 이재홍회장의 발표는 다음과 같이 요약[17]된다.

- ① 한국게임학회의 연혁, 비전, 목표 등 소개.
- ② 게임산업에 대한 부정적 인식과 규제 정책으로 인하여 산업 위축 현상 발생, 문화예술산업로서의 게임산업을 으뜸 한류콘텐츠로 연계할 필요성.
- ③ 포럼을 통해 게임의 본질 및 현안 문제에 대하여 의견을 수렴하고 다양한 네트워킹을 통한 게임산업 정책을 도출하는 창구로 활용.
- ④ 게임계가 소통하고 단합하여 새로운 방향을 모색하고, 산, 학, 정, 관, 협, 연, 협, 언론 등, 공동 전선 구축의 필요성.
- ⑤ 게임산업의 제도약을 위한 교두보 역할 수행.

각계 전문가들이 총 5가지의 화두를 발표하는

형식의 포럼 구성은 발표자(8명), 패널(16명), 사회자(5명) 등으로 이루어졌다. 두 번의 주제(Keynote)발표와 세 번의 세션(Session)으로 이어지면서, 각 세션마다 3,4명의 패널들이 토론을 벌이는 짝짝한 일정이었다. 매우 다양한 인적구성에서 중적인 전문성보다 횡적인 전문성을 중시하는 포럼의 방향을 엿볼 수 있다. 그리고 후반부의 마무리는 청중들과 패널들이 토론하는 공개식 토의(forum discussion)[25]로 이루어졌다. 이렇듯이 창조적인 융합이 활성화되고 있는 최근의 산업현장 분위기에 맞추어, 게임에 관련된 다양한 분야의 전문가들이 발표자와 패널로 참여하였다. 20여년의 기간을 두고 변화를 거듭해 온 게임을 종합예술이라는 범주에서 바라볼 때, 인문학, 공학, 예술학 등의 학제간의 다양한 융합은 필연적으로 나타나고 있다. 그럼에도 불구하고 지금까지는 공학적인 상상력이 게임학문과 게임산업을 이끌어 가는 주도적 역할을 해왔다. 지금 공학적인 상상력의 한계점에 다다른 게임산업은 우리가 상상하지 못하는 산업 간 융합이 활발해지면서 우리의 삶에 혁신적인 변화[26]를 가져오고 있다. 그런 의미에서 포럼은 공학적인 상상력과 인문학적인 상상력을 융합하는 차원에서 게임의 본질의 문제를 해결해 나가고자 하는 강한 의지를 시사하고 있다. 그렇기 때문에 제1회 대한민국게임포럼은 산업적, 학문적, 정책적인 내용으로 짜임새 있는 구성을 보이고 있다. 그 내용들을 살펴보기로 한다.

3.1 산업적 내용

포럼의 두 번째 주제발표와 세 번째 세션은 게임의 산업적인 이슈를 제시하고 있다. 두 번째 주제발표는 “모바일 게임의 미래와 준비”라는 제목으로 경기콘텐츠진흥원 서병문이사장이 발표하였다. 서병문이사장의 발표는 다음과 같이 요약[18]된다.

- ①국내외 모바일 게임의 현황 소개와 모바일게임 시장의 정책 점검. ②대중으로부터 푸대접 받았던

영화산업이 문화산업으로 거듭나며, 예술 장르로까지 인정받았듯이 미래에 대한 기대감이 큰 게임산업. ③스마트폰 이용자의 급증에 따른 시장의 성장 속도 예측. ④규제 일변도의 게임산업정책 검토. ⑤클라우드와 같은 새로운 스마트모바일기술의 산업적 융합과 크로스 마케팅 등으로 인한 새로운 비즈니스 모델의 등장과 새로운 시장 창출 전망.

“대한민국 게임산업의 미래 설계”를 주제로 다루고 있는 세션3의 첫번째는 “한국 게임산업이 나아갈 길”이라는 제목으로 한국콘텐츠진흥원 권택민부원장이 발표하였다. 권택민부원장의 발표는 다음과 같이 요약[23]된다.

- ①국내 게임산업과 해외 게임산업의 현황 분석. ②SNS플랫폼 기반의 카카오와 오픈 플랫폼 ‘밴드’를 중심으로 한 모바일 콘텐츠 시장의 현황 분석. ②모바일게임의 급성장과 관련 산업의 대형화에 따른 시장의 변화와 그 대응 방법. ③온라인 게임분야 중견기업의 감소와 신규 온라인게임의 개발 시도 약화 현상. ④모바일 게임시장의 미들코어게임의 성장 가능성과 RPG의 급성장. ⑤과도기적인 현상을 뛰어넘기 위해, 앱(App)다음을 준비하고, 차기 공략지를 선점하고, 소비자에게 새로운 경험을 제공하고, 게이미피케이션을 통한 행복지향 전략 필요성.

세션3의 두번째는 “스마트시대의 지역 게임산업”이라는 제목으로 부산정보산업진흥원 서태건원장이 발표하였다. 서태건원장의 발표는 다음과 같이 요약[24]된다.

- ①창조경제시대의 일자리 창출을 위한 비수도권의 게임산업 육성. ②스마트시대의 지역게임산업의 변화와 지역 게임산업 진흥책에 대한 가치와 전망. ③게임산업의 모바일 중심 재편현상과 지역의 소규모 창업 증가 현상. ④게임소비시장으로서의 비수도권을 게임생산기지로 전환할 필요성. ⑤지역대상 지원 예산을 신설하고, 지역기업 전용펀드를 조성하여 지역 게임산업의 활성화를 확대.

3.2 학문적 내용

“게임의 본질”을 다룬 세션1은 학문적 이슈를 제시하고 있다. 세션1의 첫번째는 “게임학의 정

럼”이라는 제목으로 경희대학교 우탁교수가 발표하였다. 우탁교수의 발표는 다음과 같이 요약[19]된다.

- ①제자리 걸음마 단계인 게임학의 정립과 관련된 연구현황. ②게임의 학문적 연구와 게임학 정립의 필요성. ③게임학 성립의 당위성과 가능성 타진. ④시급한 게임학의 학문적 영역 설정. ⑤게임학 정립을 위해 이론적 토대 개발, 게임의 학문 분류 체계화 등, 다양한 게임연구를 포괄할 수 있는 범주화 작업 필요.

세션1의 두번째는 “미디어로서의 게임”이라는 제목으로 동양대학교 진중권교수가 발표하였다. 진중권교수의 발표는 다음과 같이 요약[20]된다.

- ①사회 전반에 걸쳐 인류는 디지털 테크놀로지를 통해 공진화 중이며, 게이미피케이션을 통해 가상과 현실을 중첩해 사용하는 파타피지컬한 종(Pataphysical species)으로 진화. ②산업사회가 ‘호모사피엔스’를 요구했다면, ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’를 요구하는 정보사회. ③미디어는 의식을 재구조화(윌터 옹)하고 있으며, 대중은 현실을 놀이와 중첩. ④21세기는 컴퓨터게임이 시각 문화를 지배하고, 게임이 인간의 모든 활동을 관통. ⑤새로운 미디어에 대한 불신은 해묵은 편견에 불과하며 미디어로서의 게임은 21세기의 패러다임.

3.3 정책적 내용

“스마트폰 시대의 핫이슈”라는 주제를 다룬 세션2는 정책적인 이슈를 제시하고 있다. 세션2의 첫번째는 “게임중독과 규제”라는 제목으로 한국정보화진흥원 전중수전문위원이 발표하였다. 전중수전문위원의 발표는 다음과 같이 요약[21]된다.

- ①게임중독의 원인과 규제관련 법률. ②중독과 인터넷 게임간의 인과 관계(causation)와 상관관계(correlation). ③게임의 중복규제와 실효성. ④인터넷 게임중독에 대한 다학제적 연구의 필요성. ⑤게임 과몰입 상담 전문기관 및 상담자 양성 시급.

세션2의 두번째는 “게임중독법”이라는 제목으

로 한국예술종합학교 이동연교수가 발표하였다. 이동연교수의 발표는 다음과 같이 요약[22]된다.

- ①게임중독법 발의안 검토 자료에 제시된 인터넷 게임 중독자의 수와 중독물질 및 중독행위에 대한 허위성. ②중독물질 및 행위가 아닌 창의적인 문화콘텐츠인 게임. ③게임중독법은 문화콘텐츠산업에 심각한 물질적, 정신적 피해를 초래하는 규제법. ④게임중독법은 중독치료 확장을 위한 정신의학계의 과도한 요구. ⑤일부 게임중독 현상은 현행법과 제도로 충분히 해결 가능. ⑥게임중독 현상은 무리한 법제정이 아닌 장기적인 사회적 설득과 교육으로 해결.

4. 대한민국게임포럼의 필요성

지금 대한민국 게임산업의 가장 큰 문제점은 게임의 본질을 제대로 인식하지 못하고 있다는 사실이다. 이 장에서는 게임산업에 드리워진 위기의 원인을 점검하여 포럼이 필요한 이유를 언급해 보고자 한다. 포럼의 필요성에 대해서는 미리 살펴 본 제1회 대한민국게임포럼의 내용에 나타나고 있듯이, 산업적인 측면, 학문적인 측면, 정책적 측면으로 나누어 살펴보고자 한다.

4.1 정책적 필요성

대한민국의 본격적인 게임규제는 2010년부터 청소년보호차원에서 강화되어 왔다. 최근에 게임산업에 내려진 정책적인 규제들에 대하여 해외에서도 재점검의 필요성을 거론하기도 하였다. 셋다운제, 인터넷게임 중독 치유지원에 관한 법률안, 중독 예방관리 및 치료를 위한 법률안 등에 대하여, 영국, 스페인 등의 유럽지역과 ESA(미국 게임산업협회)를 비롯한 북미지역 13개 게임관련 협회들이 게임규제 반대 성명서를 서신으로 전해왔다. 그들은 한국의 게임규제를 시대착오적인 발상[8]이라고 비판하고 있다. 셋다운제가 시행된 이후에 하드코어 게임을 즐기는 40-50대 여성들이 늘어났다는 게임업계의 통계는 부모의 계정을

사용한 아이들이 많아졌다[9]는 의미라고 한다. 규제는 되레 청소년들이 합법적으로 성인물에 노출되게 만들고, 타인의 명의를 도용하는 범죄로 까지 노출되게 하는 부작용을 일으키고 있다. 그래서 결국에는 2014년 7월 7일에 김상민의원은 “강제적 섯다운제 폐지를 위한 청소년보호법 일부 개정안“을 발의하기에 이르렀다.

이러한 시점에서 시급한 사안은 정부의 게임산업 관련 정책 도출 창구가 필요하다는 것이다. 게임산업의 주무 관청은 문화체육관광부다. 그러나 게임은 어느새 범부처 소관이 되고 말았다. 특히, 앞에서 언급된 섯다운제도와 게임규제법안의 뒤에는 의례히 여성가족부가 개입되고 있다. 또한 폭력성을 유발하고 중독을 예방하는 차원에서 게임의 폐해를 막겠다는 교육부 역시 게임산업에 깊게 개입하고 있다. 물론, 청소년을 게임의 과몰입으로부터 보호하자는 취지는 충분히 이해할 수 있지만, 보건복지부마저 게임 규제 법안에 동참하면서 게임산업이 받는 이중규제에 대한 고통은 한계에 도달해 있다고 보아야 한다.

급기야 문화연대에서는 2013년 10월 11일에 ‘정부와 여당은 게임에 대한 마녀 사냥식 규제를 중단하라’는 제목으로 성명을 발표하기도 하였다. 정부나 정치권에서 내놓는 정책이나 법안을 보면, 게임에 대한 산업적 가치나 문화적 가치에 대해서 고려하지 않고 있는 실정이다. 어쨌든 미래창조과학부가 ‘인터넷, 게임 디톡스 공동 연구개발사업’을 제시하여, 문화체육관광부, 여성가족부, 보건복지부, 산업통상자원부 등 5개 부처가 참여하는 연계 사업을 진행한다고 한다. 그러고 보면, 정부도 게임산업의 위기를 외면할 수 없는 상황이라는 것을 인지하고 있는 듯하다. 그러나 게임산업 쪽에서는 범부처의 통제권에 들어가게 된다면, 지원보다는 규제가 더 강화될 것이라고 우려하고 있다. 어쨌든 가장 현명한 방법은 장려와 규제가 하나의 창구에서 이루어질 수 있도록 주관 부처를 일원화해야 한다는 사실이다.

4.2 산업적 필요성

게임의 역기능적 요인의 순기능화 추진과 글로벌 게임으로서의 위치를 재확인 할 필요가 있다. 최근에 스마트콘텐츠의 확산과 함께 그 어느 때보다 게임의 비중이 확대되고 있기 때문에, 정부를 비롯한 사회 각층에서는 착하고 좋은 게임에 대한 필요성을 매우 비중 있게 언급하고 있다. 이는 착하고 좋은 게임을 만들고자 하는 기업의 마인드컨트롤이 섯행되어야 할 부분이다. 최근에 개발되고 있는 한국 MMORPG들이 스토리텔링을 강화시키고 있는 현상은 순기능적인 게임을 지향하는 매우 긍정적인 개발 자세다. 그동안 우리 한국형 온라인게임이 안고 있던 스토리의 부족현상은 아이템의 현실문제와 반복적인 아바타사냥으로 인한 폭력성과 과몰입 문제 등으로부터 자유로울 수가 없었다. 신체 훼손이 없는 캐릭터, 몬스터를 구해주거나 보호하는 퀘스트, 굳이 보상이 없어도 즐거움이 넘치는 게임을 플레이하는 플레이어들의 평화스러운 미소야말로 착하고 좋은 순기능게임[16]이라고 할 수 있다. 이처럼 게임의 순기능화 추진은 게임 산업계의 자정 노력이 요구되는 부분이다. 순기능 게임개발 노력은 글로벌 게임계에서 확고한 위치를 다지는 계기가 될 것이다.

4.3 학문적 필요성

우선, 문화콘텐츠로서의 가치 재인식과 이미지 변화가 필요하다. 구체적으로는 게임의 본질 및 문화적 위치와 예술성에 대한 규명이 필요한 시점이라는 의미다. 규제로 인하여 침체일로에 있던 게임업계에 조금씩 화색이 돌기 시작한 것은 최근에 게임의 문화적 가치와 예술적 가치에 대한 연구와 논의가 섯행되면서 부터다. 낱알이 발 전하는 게임기술의 과학적인 구조 속에서 미디어적인 현상들이 상호작용을 일으키는 과정을 예술적인 관점에서 보려는 경향이 조직적으로 나타나고 있다. 학계에서는 현대 예술, 뉴미디어 아트,

게임 아트 등과 같은 화두를 책으로 엮어내는 사례[10]가 이어지고 있다. 현대 미술의 메카라고 할 수 있는 뉴욕의 현대미술관(Museum of Modern Art)은 2013년 3월에 <테트리스>, <팩맨>, <미스트>, <심시티 2000> 등과 같은 게임을 전시하기 시작하였다. 대중적 요소가 강한 미디어 예술을 전시하기 위해 예술계의 찬반논란을 잠재운 것은 MoMA의 큐레이터인 파올라 안토넬리다. 그는 현대 디자인의 독창성을 잘 표현한 비디오 게임은 '예술'이라고 주장[11]하며, 게임예술 시대의 서막을 알리고 있다. 그리고 국내에서는 게임 마약 법안 저지를 위한 '게임인 연대[12]' 그룹에서 게임의 예술성에 대하여 꾸준한 연구와 토론을 거듭하고 있다. 게임인연대는 지난 6월 16일에 국회 도서관 대강당에서 김광진 의원 등과 '게임, 중독인가? 예술인가?'를 주제로 게임을 비롯하여 미디어콘텐츠 대토론회를 열었다. 김광진 의원은 '문화예술진흥법 일부개정법률안'(2014년 7월 16일)을 발의하며, 게임도 영화나 만화처럼 충분히 예술로 인정할 수 있기 때문에 게임에 대한 인식 제고가 필요하다고 주장하고 있다.

다음으로, 청소년의 폭력문제와 과몰입 현상을 게임으로 전가시키려는 시각을 학문적으로 개선해야 할 필요가 있다. 청소년을 보호하기 위해 가정의 따뜻한 역할과 사회복지차원에서의 역할이 우선되어야 한다는 여론[13]도 작지 않다는 사실을 인지하며, 그 원인과 대책을 심도 있게 논의할 수 있는 토론회의 필요성도 지적되고 있다. 가족생활 및 대인 관계가 게임 습관보다 아이에게 더 큰 영향을 미칠 수 있다[14]는 사실을 조사 연구한 앤드류 쉘스키(Andrew Przybylski)박사 연구팀과, 컴퓨터 게임이 약물치료보다 노년층 우울증 감소에 좋은 효과를 보였다[15]는 연구결과를 발표한 웨일 코넬 메디컬 칼리지 신경 심리학 연구진처럼 설득력 있는 연구 데이터가 우리에게서 적극 필요한 부분이다.

5. 대한민국게임포럼의 운영 방향

대한민국게임포럼은 게임산업이 대중의 적극적인 지지를 획득할 수 있는 문화예술산업으로 정착할 때까지 매년 4회씩 지속적으로 개최될 예정이다. 알맹이 없는 화두로 즉흥적인 개최보다는 체계적인 개최를 위해 게임의 본질적인 문제와 게임산업의 현안적인 문제의 해결 방법론 획득이라는 차원에서, 총 4개 그룹 16개 분과라는 다양한 연구분야를 한국게임학회의 분과활동[17]에 구성해 놓고 있다. 포럼의 참여 구성원은 학회계, 학계, 정관계, 산업계, 연구계, 협회계, 언론계 등의 집단이 적극적으로 참여하여 단합하고 소통하는 것을 전제로 하고 있다.

포럼의 방향은 게임의 본질을 논하고, 게임산업의 현안 및 방향성을 제시하고, 정부의 게임산업 육성정책 및 전략을 제안하고, 게임의 문화적 가치와 예술적 가치를 드높이고, 순기능적인 게임문화를 창출하고, 상생의 게임산업 풍토를 조성하고, 게임의 융합 및 진화의 길을 모색하는 것이다. 그리고 형식적인 면에서는 공개토론(forum discussion) 방식을 주로 활용하며 패널과 청중간의 토론이 유도된다. 포럼(forum)이란 고대 로마에서 이루어지던 일종의 토의방법이다. 토론은 전원토의법(buzz session), 대표토의법(panel discussion), 대중참가법(forum discussion), 전문가 배석법(colloquy), 전문가 토의법(symposium) 등[29,30]이 있다. 일반적으로 포럼의 장점은 공식적인 발표를 한 전문가와 학습자간 질의응답을 통해 상호작용이 활발하게 이루어지는 것[31]인만큼, 사회자와 발제자와 학습자들의 질의응답을 조절하여 주제와 관련된 내용으로 화두의 방향을 이끌기 위해서 때로는 대표토의(panel discussion)방식도 활용하게 되리라고 생각된다.

포럼의 분위기는 학문적인 딱딱함보다는 부드럽고, 유쾌하고, 축제 같은 퍼포먼스를 기획하는 것 또한 필요하다고 생각한다. 때로는 청소년의 과몰입 현상을 논의하기 위해, 복지 전문가, 정신

및 심리 전문가, 법률 전문가, 게임학 전문가, 예술학 전문가 등이 발제를 하거나 패널로 참여하여 난상토론을 벌이는 적극적인 포럼도 필요하다고 생각한다. 그뿐만 아니라 대중적으로 게임의 문화적 가치와 종합 예술적[27,28] 가치를 인식시키기 위해서는 다양한 분야의 산업이나 콘텐츠와의 융합도 적극 필요하다. 따라서 구체적인 포럼의 방향은 제1회 대한민국게임포럼의 내용에서 살펴보았듯이, 크게 세 가지의 논제(論題)를 가지고 있다. 첫 번째는 산업적 논제, 두 번째는 학문적 논제, 세 번째는 정책적 논제다.

산업적인 논제는 산업의 방향성을 예측하고 정책을 제안하기 위하여 게임의 미래를 논의하는 장을 마련해야 하고, 학문적 논제는 게임 학문적 완성도를 높이기 위해 게임의 본질을 논의하는 장을 마련해야 하고, 정책적인 논제는 게임산업을 와해시키고 있는 규제문제나 역기능성과 같은 현안적인 문제를 논의하는 장을 마련해야 한다.

게임은 인류 휴식의 한 부분을 담당하는 놀이 문화이기 때문에 대중이 재미있게 즐길 수 있는 콘텐츠이어야 한다. 그러하듯이, 포럼은 대한민국의 게임산업의 미래를 리드해 나가는 입장에서 대중과의 친숙한 토론을 유도하며 재미있는 토의 장을 만들 필요가 있다. 포럼이 성공적으로 정착된다면 산업계의 순기능적인 게임 제작풍토도 정착될 것이다. 무엇보다도 포럼은 게임적인 지식, 정보 전달 및 정책 제안 창구로 활용되어야 한다. 그리고 포럼 활동의 결과물들은 정부의 정책 수립에 크게 기여하고, 한류에 대한 관심이 증폭되는 분위기에 편승[32]하여 게임의 글로벌 경쟁력 강화에 많은 기여를 해야 한다.

6. 결 론

게임이 인류에게 미치는 상관관계를 엄밀하게 따져보고, 문화적인 측면에서 혹은 예술적인 측면에서 게임의 속살을 들여다 볼 수 있는 대 국민적

토론회가 필요한 시점이다. 이에 한국게임학회는 게임에 드리워진 잘못된 시각을 원점으로 되돌려, 산업을 재도약하게 만들고, 게임이 인류에게 순기능적으로 작용되는 문화예술콘텐츠라는 사실을 인식할 수 있는 기회를 만들기 위해 ‘대한민국게임포럼’이 시작된 것이다.

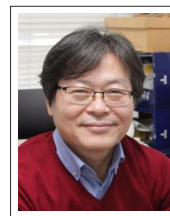
제1회 대한민국게임포럼을 통해 확인한 포럼의 방향성은 산업적 논제, 학문적 논제, 정책적 논제로 설정되고 있다. 그에 따라 포럼의 필요성을 정리할 수 있었다. 장려와 규제가 하나의 창구에서 이루어질 수 있도록 주관 부처를 일원화시키는 정책적 필요성, 게임의 순기능화 추진을 위한 게임 산업계의 자정 노력이 요구되는 산업적 필요성, 게임의 본질을 연구하고 증명하기 위한 학문적 필요성 등에 의해 포럼은 추진되었다. 그에 따른 포럼의 추진 방안은 ①게임의 본질의 문제를 점검하고 산업의 긍정적인 생태계 조성. ②게임의 문화적 가치와 예술적 가치에 대한 대중적인 이해 유도. ③정부의 규제정책을 약화시키고, 지원정책 수립하여 글로벌 경쟁력 강화. ④게임적인 지식, 정보 전달 및 정책 제안 창구로 활용. ⑤순기능적인 게임 제작풍토를 선도하여 굿게임 운동 확산 등으로 정리할 수 있다.

이와 같은 작업들을 추진하기 위해 그동안 조용하게 학문적 연구에만 매진해왔던 학자들이 팔을 걷고 나선만큼, 정부와 산업계의 많은 지원과 격려가 필요한 시점이다.

REFERENCES

- [1] Bong-Suk Son, "I want to change the Assembly", Central Books, p.61, 2008
- [2] "Korea Game Forum propulsion direction", 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, 2014
- [3] Korea Creative Content Agency, "Content Industry Outlook 2014", Korea Creative Content Agency, 2014
- [4] Jae-Hong Lee, "[Monday Forum]Over the

- barrier of 10 trillion won”, etnews, 2014.07.07
- [5] Jae-Hong Lee, “[Monday Forum]Dreaming of a leap in the game industry”, etnews, 2014.03.17
- [6] In-Ho Kim, “Cultural History of the department”, Salim, p.77, 2006
- [7] Korea Creative Content Agency, “2014 first quarter Content Industry Trends Analysis report”, Korea Creative Content Agency, 2014
- [8] Reporter Yeon-jin Choi, “Tighten or loosen? Another crash in Game Shutdown policy”, hankook ilbo, 2014.07.08
- [9] Reporter Ok-Jin Bae, “Eight-year-long regulation of games which has kept tightening since ‘Sea Story’”, etnews, 2014.03.20
- [10] Won-Jun Yu, “New media art and game art”, Communication Books, 2014
- [11] Reporter You-Mi Lee, “Tetris is also art..This game differs”, edaily, 2014.07.18
- [12] Game Human Solidarity (<https://www.facebook.com/groups/game365>)
- [13] Reporter Hyo-Chan Choe, “Save the lonely rural children! No friends to play with”, Newsmaker 750호, 2007.11.20
- [14] Reporter So-Yeon Park, “Children are happier when they play games”, ZDNet Korea, 2014.08.05
- [15] Reporter, Woo-Sang Cho “Computer games have better effect on depression than antidepressant medicine ↑” <Cornell University>, Seoul Newspaper, 2014.08.06
- [16] Jae-Hong Lee, “Consideration for the good and great games”, Game Culture No. 7, Game Culture Foundation, 2012.07
- [17] Jae-Hong Lee, “Korea Game Forum propulsion direction”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.3-9, 2014
- [18] Byeong-Mun Seo, “The future and prepare of mobile game”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.17-23, 2014
- [19] Tak Woo, “Present and future of game studies established”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.37-44, 2014
- [20] Jung-Gwon Jin, “Games as a media”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.45-52, 2014
- [21] Jong-Su Jeon, “Game Addiction and regulations”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.61-68, 2014
- [22] Dong-Yeon Lee, “Game Addiction Act”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.69-76, 2014
- [23] Taek-Min Gwon, “To move the way of the Korea Game Industry”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.87-95, 2014
- [24] Tae-Geon Seo, “The Local Game Industry of Smart Age”, 1st Korea Game Forum, Korea Game Society, pp.97-105, 2014
- [25] Jang-Oh Bae, “Introduction to Continuing Education”, Seohyun Company, p.176, 2009
- [26] Samjeong KPMG Economic Research, “Republic of Korea Ltd. talks about the next ten years”, Wonaenwon Books, p.208, 2011
- [27] Jae-Hong Lee, “Game Storytelling”, senggaknamu, p.30, 2011
- [28] Young-Deok Song, Tae-Young Yoo, “Game Technology”, Daelim, p.243, 2004
- [29] Seung-Jin Seo, “Convention Industry Introduction”, YoungJin.com, 2002, p.44
- [30] Chul-Soo Lee, “Social Welfare Science Dictionary”, Blue Fish, 2009
- [31] Hyeon-Hui Park, “Debate Class”, Nice school, p.172, 2011
- [32] Lee, Jae Hong, “Study on Game Expandability Pursuant to the Spread of the Korean Wave”, Journal of Korea Game Society Vol. 14, No.4, pp.75-86, 2014



이재홍 (Lee, Jae Hong)

1984.2 숭실대학교 전자공학과(학사)
1987.2 숭실대학교 국어국문학과 (석사)
1990.3 東京대학교 종합문화연구과(연구)
1992.3 東京대학교 종합문화연구과(석사)
1998.3 東京대학교 종합문화연구과(박사수료)
2010.2 숭실대학교 국어국문학과(문학박사)
2014.9-현재 숭실대학교 문예창작학과 교수
한국게임학회 회장
콘텐츠분쟁조정위원회 조정위원

관심분야 : 디지털스토리텔링, 게임스토리텔링, 게임기획

