

포용적 제도가 경제발전에 미치는 영향 : 한국과 독일의 게임산업 제도화를 중심으로

석승혜*, 유승호**

강원대 SSK사업단*, 강원대 영상문화학과**

sukmozzi@gmail.com*, shryu@kangwon.ac.kr**

Effect of Inclusive Institution on Economic Development
: Focus on the institutionalization of the game industry in Korea and Germany

Seung-Hye Seok*, Seung-Hoo Shryu**

Dept. of SSK Research Group, National Kangwon University**,

Dept. of Visual Culture, National Kangwon University**

요 약

본 연구는 일국의 경제 발전에서 포용적 제도가 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 이에 미래 경제성장을 견인할 수 있는 인덱스로 게임산업에 주목하고, 독일과 한국의 게임의 제도화 과정과 제도의 차이가 게임산업 발전에 미치는 영향을 비교하였다. 여기서 한국과 독일의 게임제도를 비교하는 이유는 양국에서 게임은 국가주도에 의해 육성되기 시작하였지만, 현 시점에서 한국과 독일의 게임제도는 첨예하게 대립되고 있다는 점에서, 이러한 차이가 발생하는 주요 지점으로 제도에 주목할 수 있기 때문이다. 본 연구의 결과, 첫째, 게임의 제도화 과정에서 개방적/폐쇄적 연결망은 게임의 사회적 위상에 영향을 준다. 이로 인해 둘째, 법제도에서 게임 인력은 독일의 경우 아티스트로, 한국의 경우 잠정적으로 중독자(중독생산자)로 분류되며, 인센티브 제도에서도 독일은 게임산업의 수익이 재투자되는 창작자 보호로, 한국은 그 수익이 중독치료를 위한 집단으로 이전되는 징벌적 수탈로 이어지게 된다. 셋째, 이러한 제도적 포용성의 차이는 게임시장 규모의 성장과 창조기업 및 인력의 지역적 유입에 영향을 미치고 있었다. 이같이 유망 산업인 게임산업에 대한 포용성의 상실은 한국사회가 경제발전의 기회로부터 멀어지는 결과를 가져올 수 있음을 시사한다.

ABSTRACT

This Study is the effect of the inclusive institution on a nation's economic development. Therefore, we focused on the gaming industry as an index that can drive the economic growth in the future. The reason to compare the game institution in South Korea and Germany is that both countries began to develop the game by the State, but the game institution in South Korea and Germany at the present time are sharply opposed, because the institutions can focus on the main points that are experiencing this difference. The results of this study, first, open/closed network in institutionalized aspect affects the social status of the game. This second, game workers in the legal institution has been classified as artists in Germany, as addicts in South Korea. And, Germany has incentives to creators protected profits reinvested in the gaming industry, Korea leads to punitive exploitation is being transferred to the group for addiction treatment that revenue. Third, this exclusive and inclusive institutional system could affect the stable growth of the game market. As a result, South Korea's state institutions will notice that you get a result away from opportunities for economic development due to the loss of inclusiveness.

Keywords: Game(게임), Inclusive institution(포용적 제도), network(연결망), Creativity(창조성)

Received: Sep, 09, 2015 Accepted: Oct, 16, 2015
Corresponding Author: Seung-Hoo Shryu(National Kangwon Univ.)
E-mail: shryu@kangwon.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. 문제 제기 : 게임이 한 국가의 경제 발전과 관련이 있는가?

게임산업이 우리나라 경제에서 차지하는 비중은 그리 크지 않다. 문화산업 내에서 차지하는 위치는 거대지만, 문화산업 자체의 매출이나 고용창출은 자동차, 철강 등의 전통산업에 비해 미미한 것이 사실이다. 그럼에도 불구하고 각 국가들이 문화산업의 중요성을 말하는 이유는 차세대 산업을 견인하고 최종소비자의 수요욕구창출이나 국가이미지 격상 등과 깊이 연관되어 있기 때문이다.

문화산업에서 특히 게임산업의 중요성을 강조하는 것은 국가 전체의 경제발전을 견인하고 지속하는 중요한 지표(Index)가 될 수 있다는 점에 서이다. 현재 한국사회가 당면한 문제는 경제성장의 정체이며, 이러한 정체를 뚫지 못하고 있는 가장 큰 요인은 지금껏 쌓아온 경제 성장의 방식이 새로운 창조분야를 키우고 진척시키는데 방해가 되고 있다. 게임산업은 기존의 전통산업을 성장시켰던 ‘효율성의 논리’와는 완전히 다른 ‘창조적 감성’으로 움직이는 산업이며, 이러한 게임산업에 대한 시각은 향후 경제 발전을 지속화할 수 있는 자원을 어떻게 관리할 것인가를 잘 대변한다고 할 수 있다.

지난 세기동안 많은 학자들은 거시적 수준과 미시적 수준에서 국가의 경제발전을 결정하는 요인들에 대해 논의해왔다. 기술결정론적 시각에서는 과학기술의 진보가 산업구조의 혁신과 생산성의 향상을 가져왔다고 보며, 먼저 산업혁명이 일어난 유럽 공업국들이 경제적 부국으로 자리잡을 수 있었다고 주장한다[1,2] 또한 월러스틴(Wallerstein)은 세계 체제론에서 세계의 국가들은 중심부, 반주변부, 주변부의 국가군으로 구성되며, 불균등한 교환관계를 통해서 잉여가 주변부에서 중심부로 이전되면서 국가 간 불평등은 심화되는 것으로 보았다[3]. 이러한 거시적 수준에서는 서구 유럽 중심의 부의 편중 현상과 유지에 대해서는 잘 설명하고 있지만, 1960~70년대를 거쳐 한국, 중국 등의 아시아 국가들이 신흥 선진국으로 도약하고 있는 현상에 대해

서는 설명을 제공하지 못한다. 한편, 미시적 차원의 연구들은 국민성, 인적자본(교육열), 정부의 리더십 등이 경제발전을 결정한다고 설명하고 있으나, 일국의 경제 성장에 대한 부분적인 이해를 제공할 뿐 인종, 문화가 유사한 국가들에서 경제 발전의 차이를 설명하는데 한계를 가진다[4,5,6,7].

이와 같이 경제발전에 대한 거시적 시각은 현실에서의 구체적인 작동 형식에 대한 설명이 불충분한 반면, 미시적 시각은 국가 간 차이에 대한 분석의 틀로 적용하는데 미약하다는 인식 아래, 다수의 학자들은 미시적인 행위와 거시적 구조가 결합되는 지점인 ‘제도’에 주목하였다. 제도란 한 사회를 구성하는 개인이나 집단의 행동을 규정하는 일종의 규칙으로, 사람들의 정치, 사회, 경제적 교환행위의 유인 체계를 결정짓는 것이다[8]. 지난 수 년 동안 어떠한 제도가 국가의 경제발전을 촉진하는지에 대한 연구들이 이루어져왔는데, 가령 재산권 제도나 경쟁을 촉진하는 자유시장 제도는 경제성장에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 검증되었다[9,10]. 또한 소득 재분배와 관련된 제도들은 부분적으로 경제성장에 정적인 영향을 미치고 있음이 밝혀졌다[11,12]. 그러나 이러한 연구들에서는 특정 제도가 어떤 국가에서는 채택되어 지속되고, 또 다른 국가에서는 이루어지지 않는지에 대한 차이를 설명하는데 미약했다. 다시 말해, 국가마다 특정한 제도가 선택되는 과정이 서로 상이하하며, 이러한 제도화 과정은 다양한 주체들의 행위의 결과라는 점에 주목할 필요가 있다는 것이다.

이에 다수의 학자들은 제도화 과정에 주목하며, 국가 간 경제발전의 차이는 정책결정자들이 선진적 제도를 몰라서가 아님을 지적한다. 즉, 제도실패의 중요한 요인은 집행기구(enforcement mechanism)의 부실이라는 것이다[13]. 국가에서 제도의 형성은 이를 둘러싼 다양한 주체들이 장 내에서 우위를 점하기 위한 투쟁의 과정이며, 이때 집행기구가 특정 집단의 이익을 대변하고 이에 편중될 때, 해당 산업을 운택하게 해 줄 다양한 집단들은 배제되고 만다[1,14,15]. 다시 말해, 제도는 여러 주체들

의 다원성을 인정하고 자생적인 혁신을 유도할 수 있는 ‘포용성’이야말로 경제성장과 연결되는 가장 중요한 지점인 것이다.

이제 우리나라도 산업화와 정보화로 성공한 경제세력들이 정치의 거대한 세력으로 자리를 굳힌 시기로 진입하였다. 많은 국회의원과 정관계 고위 인사들이 직간접적으로 전통적 산업군의 경제세력들과 연결되어 세력을 형성하고 있기 때문이다 [16,17,18,19]. 이러한 정치세력이 혁신에 개방적인 세력이 되어간다면 국가 및 경제발전이 지속적으로 기여를 하겠지만, 그렇지 않고 기득권과 독점권 제도를 확대해 간다면 경제적 쇠퇴로 이어질 수 있다 [20,21,22,23]. 특히, 게임을 포함한 문화산업은 다양성을 인정하는 개방적 환경 하에서 창조성이 확산되며 우수한 인재들이 집적하게 된다.

국가 간 경쟁은 이제 제도의 경쟁이 되고 있다. 그리고, 국가마다 게임산업에 대한 포용적 제도는 첨예하게 차이가 나며, 이러한 지점에서 게임에 대한 제도는 하나의 문화산업을 넘어 국가의 경제발전을 담보할 수 있는 포용적 제도의 지표가 될 수 있을 것이다. 이에 본 연구는 독일과 한국의 게임산업을 비교함으로써 포용적 제도의 형성과 확장을 살펴보고, 이를 통해 포용적 제도가 게임산업의 성장에 미치는 영향을 분석하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 2장은 포용적 제도의 등장배경과 개념을 설명하였다. 그런 다음, 문화산업에서 포용적 제도가 산업성장에 미치는 영향을 알아보고, 특히 포용적 제도의 형성에 문화산업 주체들의 연결망이 중요한 역할을 하고 있음을 제시하였다. 3장은 독일과 한국의 게임산업에서 산업주체들의 연결망에 따른 제도의 형성과정과 그 결과에 따른 차이를 비교하였다. 4장은 포용적(배제적) 제도에 따른 독일과 한국의 게임산업의 성과를 논의하고, 결론에서는 이상의 연구를 종합하여 한국사회의 경제발전과의 관련성 및 함의를 제시하고자 하였다.

2. 포용적 제도에 대한 이론적 논의

2.1 포용적 제도의 개념과 등장배경

지난 세기동안 제도가 경제적 성과에 미치는 영향에 대해서는 조직 연구나 비교국가연구 등에서 활발히 이루어져왔다 [24,25,26,27,28,29]. 이들 연구는 기업이나 국가에 배태되어 있는 사회문화적 특성에 따라 가장 적합한 제도가 채택되어지기 때문에 경제적 효율화가 이루어지는 것으로 설명한다. 대표적으로 존슨(Johnson)은 한국과 일본의 경제발전 사례에서 서구와 구별되는 독특한 제도적 배열과 국가의 경제개입을 발견하고 이를 개념화하며 발전국가 논의를 주도하였다 [30,31]. 발전국가론에 따르면, 아시아 국가의 고도성장 원인은 정부와 시장이 긴밀히 연계된 제도적으로 내재화한 통치된 시장(governed market)이라는 것이다 [32,33]. 그러나, 서구에 비해 상대적으로 독특한 제도적 특성이 경제 발전과 긴밀히 연관된다는 발견은 결국 정치나 사회적 특수성이 해체되면 국가의 경제발전이 지속화될 수 없다는 것을 의미한다. 이는 제도의 선택을 효율적인 해결의 결과로 간주하는 기능주의적 설명에 머무르는 것으로, 효율적인 조직이나 국가를 보장하는 선택과정의 명확하게 묘사되지 못한다는 한계를 지닌다 [34].

이에 뷰캐넌과 툴록(Buchanan & Tullock)은 정치제도 역시 자신의 이익에 움직이는 정치가나 관료들을 가정하고, 이들에 의한 제도의 선택이 정치나 경제발전에 중요한 요인임을 밝히고 있다. 이들은 정치제도를 ‘시장’ ‘효율’ ‘특혜’ 등의 경제적 언어로 대체하며, 정책결정의 무대를 유리한 결정을 찾아 해매는 ‘매수자’와 정책결정의 결과물을 제공하는 ‘매도자’의 욕구들이 드러나는 시장으로 간주한다 [35]. 신제도주의로 대표되는 마치와 올슨(March & Olson) 역시 정치제도와 경제제도가 밀접히 관련되어 있음을 주장하였다. 정치제도가 경제자원의 배분에 영향을 미치고, 이는 다시 정책결정자의 권력에도 그 영향을 행사하는 메커니즘을 가진다는 것이다. 따라서, 이러한 메커니즘을 인지한 정책결정자들도 자신의 이해관계를 효과적으로

대변할 수 있도록 정치제도를 계속해서 변형하려 한다고 보았다[36]. 이는 정치제도가 단순히 공공의 이익을 위한 선택을 하지 않는다는 점에서 국가들마다 다양한 제도가 성립하는 것으로 본다.

이같이 경제발전엔 대해 정치학적으로 접근하는 학자들은 정치제도가 경제제도를 결정한다는 ‘제도의 위계성’을 주장한다[37]. 즉, 게임의 규칙을 정하고 집행하는 정치권력이 경제적 성과를 결정하는 일차적 원천이라는 것이다[38,39]. 여기서 게임의 규칙으로 치칭되는 제도는 개인이나 집단의 행위에 영향을 미치는 구조적 제약요인으로서 규칙이나 법률과 같은 공식적 제도뿐만 아니라, 규범이나 관습, 가치체계, 담론, 문화와 같은 비공식 제도까지도 포괄하는 광범위한 개념이다. 본 연구에서 분석 대상으로 하는 게임제도 역시 공식적으로 강제적 집행력을 가진 법제도뿐만 아니라 개인 및 기업의 행위에 제약을 가하는 정책, 그리고 비공식적으로 개인의 행위를 평가하고 압력으로 작용하는 사회적 인식 및 담론을 포함한다. 결국, 제도의 위계성에 대한 강조는 경제제도가 권력과의 관계에 의해 다양한 방식으로 영향을 받는다는 것으로, 경제발전엔 영향을 주는 정치적 과정에 대한 분석이 중요하다는 것을 말한다.

이러한 맥락에서 최근 애쓰모글루와 로빈슨(Acemoglu & Robinson)은 국가들의 경제적 성공과 실패의 요인이 정치제도와 경제제도의 관계에 의해 결정된다고 주장한다. 특히, 제도의 구성에서 가장 핵심적인 역할을 하는 것은 정책결정 집단으로 대표되는 정치제도이며, 이들의 선택에 따라 포용적 제도는 발전과 변형을 가져오고, 소수의 집단에겐 기회만 주어지는 배제적 제도는 빈곤을 낳는다는 것이다[40]. 이와 유사하게 시오노 나나미(Nanami)도 도시국가 베네치아의 성공을 다룬 <바다의 도시 이야기>에서 베네치아의 성공을 높은 관용성에 두었다[41]. 예컨대, 유연하면서도 위험을 공유하는 계약(코넬도 계약), 유대인의 집단 거주 허용(게토), 아렌티노 등의 포르노그래피(애정 소설)의 허용 등 포용적 제도를 통해 1천년의 변형을 이어갔다는 것이다. 베네치아는 포용성 덕분에

신흥 세력들이 부상할 수 있었지만, 이들 세력들이 자신들의 기득권을 주장하면서 타 세력들의 부상을 막는 제도를 강화해가면서 쇠퇴하기 시작했다. 이는 베네치아뿐 아니라 러시아, 헝가리, 로마 등과 같이 역사적으로 번영했다가 쇠퇴한 많은 국가와 도시들은 이와 유사한 과정을 겪었다. 경제발전으로 성공한 세력들이 정치 세력화했고 그 정치세력이 기득권과 독점권을 내세우며 포용적 태도를 버렸을 때 경제적으로 쇠락을 맞이한다는 것이다[1].

이상과 같이 최근의 경제발전엔 대한 제도적 접근은 포용성, 개방성, 관용 등의 중요성을 강조하는데, 그러면 ‘포용적 제도(inclusive institution)’와 그에 반대되는 ‘배제적 제도(extractive institution)’란 무엇인가? 포용적 제도는 권력이 사회 내에 광범위하게 분산되어 특정 집단에 의한 자의적인 권력 행사가 제한되며, 이에 따라 개인이나 집단이 자신의 재능을 발휘하여 그에 따른 인센티브를 제공받을 수 있도록 공정한 경기장을 제공하는 것을 말한다. 포용적 제도에서 경제제도는 안전한 사적 재산, 공정한 법체계, 누구나 교환 및 계약이 가능한 환경을 제공하는 공공 서비스가 존재한다. 이러한 포용적 제도에서 가장 중요한 것은 사적 재산권인데, 왜냐하면 자신의 노력에 대한 정당한 인센티브를 보장하는 것은 주체에게 지속적인 경제 활동의 동기를 부여하여 생산성의 향상으로 이어지기 때문이다.

반면, 배제적 제도는 소수의 집단에겐 권력이 집중되고, 개인과 집단의 소득과 부가 다른 일부의 집단에겐 이득을 주도록 고안된 제도를 말한다. 이러한 제도는 특정 집단의 지위와 자본이 지속적으로 재생산되며, 그들의 정치적 지배를 공고히 하는데 기여한다. 여기서 경제제도는 정치영역으로부터 상대적인 독립성이 낮으며, 이에 따라 경제제도는 시장의 접근에 진입장벽이 높고, 현저히 많은 특권과 지대 창출에 종속되는 특성을 가진다[39,42].

1) 애쓰모글루와 로빈슨(2012)에 따르면 원래 배제적 제도는 ‘extractive institution’이다. 원어에 충실한다면, 이를 ‘착취적 제도’라고 번역해야 하지만, 여기서는 연결망을 강조하는 입장에서 그 의미를 부각시키기 위해 ‘배제적’이라는 표현을 사용하였다.

결국, 시장에서의 진입과 경쟁의 개방, 개인의 기회 추구에 포용적인 제도는 창조적 능력을 배가하고 지속적인 경제활동이 고무되는 반면, 배제적 제도는 정치권력의 안정적인 지속에는 기여할지라도 경제침체와 빈곤을 촉진한다는 것이다.

이와 같이 포용적 성장론은 최근 경제의 양적 성장이 더 이상 국가발전을 담보할 수 없다는 인식 아래 대안적 성장이론으로 급부상하고 있다[14]. 포용적 성장론에서는 빈부격차를 ‘개인의 능력격차’와 ‘정치사회적 권리의 격차’로 구분하고, 오늘날 빈곤의 문제는 후자인 특정 계층에 대한 구조적 배제가 근본 원인이라는 것이다. 다시 말해, 환경적 요소나 정부의 정책 실패로 초래된 빈곤의 문제는 경제성장의 정당성의 약화로 사회적 균열과 성장 잠재력의 약화를 초래하게 된다는 것이다. 오늘날 자본주의 체제가 심화됨에 따라 관용, 포용, 다양성 등 다원주의 가치에 대한 중요성이 커지고 있는데, 이는 타인을 인정하는 일상적 관계의 차원을 넘어서 국가의 발전과 깊이 관련되어 있기 때문이다. 특히, 문화산업에서 다양성에 대한 포용적 제도는 실제 창조성과 밀접히 관련되어 있다는 점에서 더욱 중요성이 높아지고 있다.

2.2 문화산업에서 포용적 제도의 영향

제도와 경제적 성과에 대한 연구는 문화예술이나 지식정보와 같은 창조산업에서 활발히 이루어졌다. 왜냐하면, 이들 산업은 단순히 생산 수단의 공급이나 특정 기업에 대한 투자로 인해 급속히 성장한다기보다 그를 둘러싼 제도적 환경이 창조적 생산에 중요한 영향을 미치기 때문이다[22, 23]. 플로리다(Florida)에 따르면, 개방적, 관용적 제도는 창조 인력의 공간적 유입으로 지역 발전에 긍정적 영향을 주고, 나아가 이들 인력들의 창발성에 영향을 미친다고 보았다. 플로리다는 관용성을 게이지수, 보헤미안지수와 같은 지표로 제시하였는데, 게이지수는 지역 내 게이들의 밀집도를 나타내며, 보헤미안 지수는 작가, 디자이너, 음악가, 배우, 감독 등의 인구비율을 말한다. 미국 50개 대도시에 대한

분석 결과, 이들 지수가 높은 지역은 하이테크 산업이 밀집한 지역과 매우 높은 상관관계를 보이고 있었다. 즉, 관용성이 높은 지역은 제도적으로 다양한 인종과 취향에 대한 차별이 없는 제도를 시행하고 있으며, 그러한 제도적 환경은 다양한 생활양식이 공존하도록 함으로써 상호교류가 조장되며 창조적 인력이 유인된다는 것이다.

이러한 지역 환경과 창조적 인력의 유입 간의 상관관계에 대해 보슈마와 프리체(Boschma & Fritsch)는 유럽 6개 국가의 450지역을 대상으로 검증하였는데, 창조인력의 유입은 도시화 정도보다 관용성과 개방성이 더 중요한 요소로 밝혀졌다[43]. 이러한 창조 인력의 지역적 유입이 중요한 이유는 그들이 집적이 지역경제 활성화와 직결되기 때문이다. 우잔과 그의 동료들(Wojan et al.) 역시 미국에서 지역 내 예술가의 증가가 지역 경제의 활성화에 정적 영향을 미치고 있음을 확인하였으며[44], 루쉬톤(Rushton)은 특정 지역이 부상하는 곳에는 창조인력을 유인하며, 자유롭게 아이디어를 교환할 수 있는 특징이 있음을 밝혔다[45].

최근 글로벌 경제가 등장하면서 국가 간 인력의 이동성이 증가는 포용적 제도의 중요성은 더욱 커진다. 모레티(Moretti)는 아이폰의 글로벌 네트워크 사례를 통해 부품산업이 개도국의 성장을 가져오는 것은 맞지만, 혁신 부문을 담당하는 선진국이 훨씬 높은 부가가치를 창출하고 있음을 지적한다[46]. 혁신 부문은 직접적으로 정보기술, 소프트웨어, 인터넷서비스, 나노기술, 생명공학 분야들이 새로운 일자리를 창출한다. 이는 단지 컴퓨터와 소프트웨어에 국한된 것이 아니라 문화엔터테인먼트, 환경, 마케팅, 금융부문 등의 방대한 일자리 집단을 아울러 활성화하게 된다. 그는 <직업의 지리학>에서 미국의 대도시 지역 320곳과 근로자 110만 명을 통해, 전통적인 제조업과 비교하여 혁신산업이 인력 유인 및 고용 창출에 미치는 영향을 분석하였다. 대도시 지역 한곳에 혁신기술 일자리가 1개 늘어날 때마다 장기적으로 5개의 추가적인 일자리가 첨단기술 분야 밖에서 창출됨을 밝혔다.

이러한 추가적 일자리 중 2개는 전문직, 나머지 3개는 비전문직 일자리이다. 따라서 혁신 부문의 성장은 첨단기술에 종사하던 그렇지 않은 새로운 인력의 유입을 촉진한다. 즉, 창조적 인력은 탈영도적이고 세계주의적인 개방성, 사람과 문화, 사상의 혼종성을 수용하는 제도적 환경에 이끌리고 이동해 간다는 것이다[47]. 나아가, 창조산업은 직접적으로 부를 창출하는 효과가 있는데, 벵클러(Benkler, 2015)는 <네트워크의 부>에서 앞으로 산업을 선도하는 상품은 협력에 기반한 ‘비시장적 자유재’이며, 대외적인 사례로 세컨드라이프나 MMORPG를 들고 있다[48].

그런데, 앞서 보았듯이 제도는 흔히 생각하듯이 객관적이고 가장 효율적인 해결책이 아니라 오랜 기간 동안 사회적으로 구성되고 견고해진 사회적 구성물이다[49,50]. 사회제도가 단순히 진화론적으로 가장 효율적인 것이 적용을 통해 나타난(emerge) 것이 아니라 행위 주체 간의 정치력과 국가의 힘이 행사된 결과로써 만들어진(constructed) 것이다[51]. 즉, 정책집행자들의 특정 정책이나 제도에 대한 선택이 완벽한 공공의 이익을 추구하지 않는다고 하더라도 정당성을 인정받아야 하고, 이러한 점에서 다양한 집단간 투쟁의 영역이 된다. 나아가, 특정 집단이 대중을 설득하고 강제함으로써 특수한 관점을 보편화하고, 그 결과로 입법화가 성립된다. 결국, 제도의 형태는 역사적 상황에서 다양한 계층과 이해 집단들의 연결망을 통해 포용적 혹은 배제적 제도로 방향이 결정되어 진다. 예컨대, 무어(Moore)는 영국과 러시아의 사회체계는 혁명의 주체들이 어떠한 세력과 결합하여 주도했는지에 따라 상이한 발전 경로를 이루고 있음을 보여준다[52]. 또한 콜린스(Collins)는 전문직의 형성과정엔 대한 역사적 연구에서 집단이익 보호를 위한 연결망을 가진 직업 부문이 독점화라는 제도를 성립시켜 전문 직업으로 형성되었음을 밝혔다[53]. 결국, 제도는 장기간에 걸친 특정 이익을 둘러싼 의사결정과정이란 점에서, 국가마다 제도를 둘러싼 이해 집단들과 제도화과정엔 대해 우선적으로 검토할 필요성이 제기된다.

2.3 문화산업 주체와 포용적 제도화 사례

문화산업에서 제도화 과정이 가장 잘 나타나는 지점은 새로운 매체의 등장에서이다. 즉, 새롭게 등장한 매체는 기존의 매체와의 관계에서 자신의 위치를 인정받기 위한 투쟁을 벌인다는 것이다. 사진이 회화로부터, 영화가 연극으로부터 독립된 지위를 부여받기 위해 투쟁을 한 것과 마찬가지로, 게임 역시 그러하다. 그런데, 이러한 투쟁의 본질은 단순히 예술적 양식에 대한 것이 아니라 다양한 계층과 지위를 점유한 행위자들 간에 일련의 규칙과 정당성을 독점하기 위해 벌어지는 것이다[54, 55, 56]. 다시 말해, 게임이라는 매체를 둘러싸고 상이한 자본과 권력을 가진 주체들이 그에 대한 인식과 사회적 지위를 둘러싼 일종의 힘겨루기의 공간이며, 그 구체적인 결과가 법제도라고 하겠다. 이러한 투쟁의 결과로 사진이나 영화와 같은 매체는 예술적 지위를 부여받기도 하며, 그렇지 못한 매체는 주변부로 밀려나 쇠락을 맞기도 한다.

현재 사진이 예술이라는 것에 누구나 동의하지 않지만, 과거에는 예술작품이 가지는 유일무이함(진품성)과는 달리 기술에 의해 무한히 복제가능하다는 점에서 예술로 인정받지 못했다. 사진은 기술적 도움으로 사실성은 획득하였지만, 순수 회화와 같은 상상력과 환상과 같은 정신세계를 반영할 수 없기 때문에 예술적 속성이 결핍되었다는 것이다[57, 58, 59]. 그러한 상황에서 1896년 스티글리츠를 중심으로 조직된 ‘사진분리파’는 예술의 장에서 사진을 독립적인 장르로 인정받고자 하는 운동을 전개하였다. 사진분리파는 사진의 예술화 운동의 효과적 전개를 위해 전문 잡지인 ‘카메라 워크(Camera Work)’를 창간하고, 대외적인 활동 공간으로 뉴욕에 ‘291화랑’을 열었다. 291화랑은 자신들의 발표 무대를 넘어서 전위적 미술가들을 개방적으로 수용하고, 신인의 발굴과 육성에 투자함으로써 사진의 사회적 가치를 지속적인 확장시키고자 하였다[60,61,62]. 이같이 사진은 기존 매체와는 대립 속에서 독자적인 가치를 발견하고, 내부적인 조직화와 함께 대외적으로 개방적 연결망을 구축함으로써

예술의 위치를 얻게 된 것이다. 이러한 사진분리과 운동의 본질은 그것이 얼마나 미학적인지를 증명하고자 한 것이 아니라 사진을 기존 예술과 동등한 반열에 위치짓고자 한 것이었으며, 그 결과로 사진은 국가의 예술제도에 편입과 자율적인 활동이 보장된 것이다.

한편, 만화의 경우 한국에서는 매우 낮은 사회적 위치를 차지하고 있지만, 프랑스에서는 문화예술의 중요한 영역으로 간주된다. 본래 프랑스에서도 만화는 청소년들의 전유물이라거나 혹은 체제에 저항하는 사회적 성격이 강하다는 이유로 대중적인 인지도를 가지지 못했다. 그러나, 현재 프랑스의 만화는 국제적인 만화 축제인 ‘앙굴렘 국제만화페스티벌’을 개최하며, 미국과 함께 만화 중주국의 위상을 지키고 있다. 그 배경에는 만화에 열성적인 몇몇 인물들이 1972년 앙굴렘 지역을 중심으로 출판업자, 삽화가, 만화작가들을 조직화한 노력이 있었다. 당시 앙굴렘 지역은 농업 중심으로 쇠락해가는 중소도시에 불과했으며, 지리적인 경쟁력을 갖추지 못했다. 이러한 상황에서 만화의 대중적 기반을 확대하기 위한 성공적인 전시회의 개최는 지역민의 적극적인 참여가 필요했다. 이들은 평소 만화에 무관심했던 지역민과 지역 관료들을 설득하여 페스티벌 조직위원회를 구성하고, 외부적으로는 언론 단체와 만화의 열성팬들과 광범위한 연결망을 형성하였다. 이는 운영주체인 축제조직위원회나 대규모 출판사에만 한정된 것이 아니라 창작자, 중소출판사, 유통사 및 판매서점, 도서관, 만화연구자, 그리고 실험적인 만화를 선호하는 독자 등을 포함하였다. 이러한 노력의 결과, 인구 4만의 시골마을은 20만 명의 페스티벌 관람객이 방문하는 ‘만화의 중심지’가 되었다. 또한, 만화는 ‘디지털 문화발전정책’에서 핵심 분야로 포함되며, 지역과 결합된 문화산업의 성공 모델로 꼽히게 되었다[63,64,65,66].

이러한 사례는 한국에서도 찾아볼 수 있는데, 영화산업이 그러하다. 한국 영화산업은 1900년대에 시작되어 1980년대 말에 할리우드 영화사의 직배 시장개방으로 가장 큰 존폐의 위기를 맞이하였다.

이때 형성된 대립의 축은 미국과 한국 간이나 아니라 한국 내에서 외교통상부/수입자본과 제작자/영화인 간이었다[67]. 전자의 경우 자유무역협정을 통해 더 큰 국가 경제의 이익이 창출될 수 있다는 입장에서 한국영화시장의 개방을 주장한 것이라고 한다면, 후자의 경우는 보호적 제도 아래 한국영화의 자생력을 키우자는 것이었다. 이에 영화인들은 영화시장 개방을 ‘문화주권’의 문제로 공론화하고, 신자유주의 무역체제를 반대하는 시민단체와 세계 문화 다양성을 지키기 위한 국제 문화 단체들(NGO)과 광범위한 연결망의 형성하였다. 그 결과 한국영화산업 보호를 위한 ‘스크린쿼터’라는 제도를 이끌어내게 되며, 일반 대중들에게는 영화가 문화 예술인 동시에 산업의 영역에서 중요한 위치에 있다는 담론적 지위를 굳히게 되었다.

이상의 사례들에서 문화산업을 둘러싼 제도는 국가에 의해 일방적으로 결정되는 것이 아니라 해당 산업 주체들과의 교섭 과정을 통해 이루어지는 것임을 보았다. 특히, 포용적 제도의 형성을 위해서는 열성적인 주체들의 자발적인 조직화와 함께, 산업 외부의 다양한 집단들과 개방적 연결망이 중요하다는 것이다. 왜냐하면, 문화산업의 가치와 제도화는 집단 내에서 이루어지는 것이 아니라 다양한 계층과 권력의 관계에서 중층적으로 결정되는 것이기 때문이다[54, 68, 69]. 따라서, 본 연구의 게임제도에 대한 분석은 주체들에 의한 제도화 과정과 그 결과로 형성된 제도의 형태(포용적/배제적)를 포괄하여 이루어져야 함을 말한다. 나아가, 이러한 제도에 대한 단계적인 접근은 게임산업의 성과에 대한 개선 방안을 찾는 데 구체적인 출발점을 찾을 수 있다는 점에서 유용성이 있다.

3. 독일과 한국의 게임제도 비교

앞서 문화산업 사례들에서 포용적 제도가 산업 주체들의 조직화와 개방적 연결망을 통해 이루어지며, 이러한 제도는 경제발전과 밀접히 관련되어 있

음을 보았다. 그러면, 게임 제도를 통해서도 미래의 경제발전엔 대해 전망해 볼 수 있지 않을까? 이를 알아보기 위해 한국과 독일의 게임 제도와 그로 인한 경제적 성과에 대해 비교하도록 하였다. 왜냐하면, 최근 한국은 게임을 중독물로 분류하며 배제적인 제도를 확장하고 있는데 반해, 독일은 게임을 비롯한 창조산업을 자국 내 적극적으로 유치하기 위한 포용적 제도를 마련하고 있기 때문이다. 물론, 한국과 독일의 게임제도를 비교하는데 있어, 각국의 게임산업이 지속되어온 기간이나 주요 플랫폼 등에서 차이가 있다. 그럼에도 불구하고 한국과 독일이 서로 비교 대상이 될 수 있는 이유는, 양국은 얼마 전까지 제조업 중심으로 경제적 번영을 이루어왔으며, 그러한 가운데 게임은 국가에 의해 성장산업으로 주목받으며 본격적으로 육성되기 시작하였다. 그러나 일정 시간이 흐른 현 시점에서 한국과 독일의 게임산업은 국가 정책이나 대중들의 인식에서 큰 차이를 나타내고 있으며, 이러한 차이가 발생하는 주요 지점으로 ‘제도’에 주목할 수 있기 때문이다.

3.1 게임의 제도화 과정 : 개방적 연결망 & 폐쇄적 연결망

게임 역시 유럽 및 미국에서는 꽤 오랜 동안 인디개발자와 뉴미디어 아티스트 등을 중심으로 자생적으로 조직적 활동을 쌓아왔다. 예컨대, 1970년대부터 시작된 ‘뉴게임 운동(New Game Movement)’, ‘비디오게임 아트 운동(Video Game Art Movement)’ 등이 그것이다²⁾. 이는 예술적 형식으로서의 게임이 인정받을 수 있는가에 대한 포괄적인 질문을 바탕으로 둔다. 이에 게임에 대한 학문적 논의와 함께 게임 매체가 새로운 경험을 창조할 수 있는가에 대한 시도들이 이루어졌다[70, 71, 72]. 앞서 지적하였듯이, 게임의 예술화 운동이 중요한 것은 그 자체의 미학적 양식을 검증받기 위한 것이라기보다 그것의 창작성과 사회적 가치를 인정받음으로써 문화산업 장 내에서 창작의 자유와 활동을 보장받고자 하는 것이다[73].

이러한 게임 운동(movement)의 결과, 2006년 프랑스 문화부에서는 비디오게임을 문화적 생산물이며, 예술적인 표현의 형식으로서 최초로 공식화하였다[74]. 또한, 미국 연방 제7항소법원은 비디오게임을 예술의 한 형태로 인정하고, 연방 수정헌법 제1조에 보호대상임을 명시하였다[75,76,77]. 이같이 게임이 예술 표현의 한 양식으로 수용됨에 따라, 2011년 5월 미국 국립예술기금은 2012년도에 예술 프로젝트 보조금을 받을 수 있는 분야에 ‘상호작용 게임’을 포함시켰다[70]. 여기서 국립예술기금을 지원받기 위한 조건은 창작성, 사회참여, 학습, 거주성 등을 인정받아야 하는 것으로, 이는 미적 양식보다는 사회적인 역할을 강조하는 것이다.

독일에서 게임의 역사 역시 미국과 유럽 국가들의 흐름과 마찬가지로, 2005년부터 게임을 비롯한 뉴미디어 종사자들이 사회복지법의 ‘예술인사회보험제도(KSVG)’ 내에 포함되었다[77,78,79]. 게임에 대한 사회적 인정은 그에 종사하는 주체들의 지속적인 운동의 결과였으며, 이는 제조업 중심의 독일 경제에서 첨단산업을 통해 부양하겠다는 정부의 의지와도 잘 결합되는 것이었다. 독일 정부는 ‘게임스컴(Gamescom)’을 국제적인 게임페스티벌로 개최하기 위해 적극적으로 지원하고, 개최 도시인 쾰른 내의 각종 이벤트들과 결합하여 대중적 기반을 공고히 하고 있다. 이같이 국가차원에서 국가발전의 견인해갈 중요한 산업 중 하나로 게임을 채택하고 대중적인 확산에 개입할 수 있었던 것은 게임산업 주체들이 게임의 사회적 가치를 지속적으로 확산시켜온 결과였다고 할 수 있다.

반면, 한국에서 게임은 2000년대 초반부터 정부 주도에 의해 급격히 성장하였다. 해외에서 게임은 비디오게임 형태로 가정 내에 주로 보급되었던 것

2) 게임과 관련된 학계나 개발자, 아티스트들은 엄밀히 예술적 게임(Artistic Game)과 아트 게임(Art Game)을 구분하는데, 예술적 게임이 상업적 게임 중에서 예술성이 뛰어난 게임을 가리키며, 아트 게임은 예술적인 표현기법의 하나로써 게임을 이용한다는 점에서 차이가 있다고 한다. 그러나, 최근 개인에 의한 게임 개발과 유통이 순위위 집에 따라 본래 상업적 목적이 없이 제작된 게임들이 상업적으로 성공하는 경우가 증가하면서, 사실상 예술적 게임과 아트 게임의 구분은 모호하다.

과는 달리, 한국에서는 온라인게임을 중심으로 PC 방을 통한 이용이 활발히 이루어졌다. 특히, 한국에서 게임산업이 온라인을 중심으로 확산되었던 것은 그동안 불법복제와 같은 지적재산권 보호의 토대가 열악했던 환경에서 부분 유료화라는 과금모델이 정착됨으로써 게임 제작자들이 자신들의 수익을 제대로 환수할 수 있는 구조가 마련되었기 때문이다. 온라인게임을 중심으로한 게임산업의 성장에 따라 정부에서는 게임을 독립적인 산업분야로 주목하고 적극적인 육성정책을 펼쳤다[80]. 게임 육성정책의 대부분은 게임제작 지원과 스타 프로젝트 지원과 같은 성장 중심의 지원에 초점이 맞추어졌고, 몇몇 성공한 기업들이 등장하여 엄청난 수익을 창출함에 따라 벤처캐피털의 투자가 활성화되었다[81]. 또한 많은 젊은 인력들은 일명 대박 신화를 꿈꾸며 게임산업 뛰어들었다. 즉, 한국의 게임시장은 게임의 사회적 가치나 위상 정립도 되기 전에 급격히 성장한 것이다. 다시 말해, 게임은 기성의 문화예술이나 게임산업 주체들 간의 관계를 정립되지 못한 채, 개별 기업 단위의 경쟁 속에서 성장해왔다.

그러한 가운데 대형 퍼블리셔들이 등장함에 따라 수직적 산업구조가 형성되었다. 대형 퍼블리셔들을 통해 서비스되는 게임은 전체 게임시장 매출액의 90%에 달하는 비중을 차지하며, 이들은 절대적인 시장 장악력을 가지게 되었다[82,83]. 대형 퍼블리셔들이 서비스할 게임을 선정하는 기준은 ‘수익성’이며, 이러한 과정에서 새로운 형식의 실험적 작품들은 배제되고 만다. 이때, 수익성은 재미를 기준으로 평가되는 것을 말하며, 국내 게임업체들이 게임의 가치를 재미에만 천착함으로써 게임 매체를 새롭게 이용하려는 창작 역량을 억제하였다. 또한, 기존에 퍼블리셔와 개발사 간에 형성된 폐쇄적 연결망으로 인해 신규 개발사들의 시장진입에는 높은 장벽이 존재하였다[82,83]. 게임 매체의 실험적 시도는 이를 포용하는 제도적 환경 속에서 이루어질 수 있음에도 불구하고, 한국 게임시장의 수직적 산업구조와 폐쇄적 연결망은 기회 제공에 인색하며 스스로 매체의 가능성을 축소하게 된 것이다.

이같이 게임산업의 형성 과정에서 독일과 한국은 서로 차이가 있으며, 이에 따라 양국에서 구체화된 법제도의 형태와 발전 경로는 상이하게 나타난다.

3.2 게임의 법제도적 분류 : 아티스트 & 종독자

독일에서 게임을 포함한 콘텐츠산업이 국가적 육성산업으로 주목받기 시작한 것은 전통적인 제조업 중심의 산업구조 하에서 경기 침체와 고실업의 문제가 장기화되면서이다. 독일은 주변의 영국, 프랑스 등에 비해 예술이나 문화 산업이 뒤떨어져 있었고, 게임자체에 대한 인식도 크게 부각되지는 못했다. 그러나, 하르츠(Hartz) 위원회는 창조산업을 통해 경제구조를 개혁하기 위하여 ‘하르츠법안 IV’를 제정하였다[77,79]. 여기서 창조산업은 음악, 출판, 미술, 영상, 방송, 공연, 디자인, 건축, 언론, 광고, 소프트웨어, 게임의 12개 영역이며, 게임 역시 예술적인 표현의 한 양식으로써 문화적 생산물이 공식적으로 인정받게 된 것이다. 이러한 배경에는 독일 정부가 뉴미디어의 출현에 주목한 것도 있지만, 게임산업 주체들이 문화예술로서 게임을 부각해온 기반이 있었기 때문이다.

이러한 게임 정책은 게임 인력의 창작 역량과 직결된다는 점에서 중요하다. 1990년대 초반까지 문화예술인은 특정 기관에 소속되어 안정된 생활이 가능하였던 것에 반해, 뉴미디어 종사자들은 그 수의 급격한 증가에도 불구하고 일정한 수입이나 고용이 보장되지 않는 프리랜서 형태로 존재했다. 이에 독일 정부는 사회복지법 내에 ‘예술인사회보험제도(KSVG)’ 내에 뉴미디어 종사자들을 포용하는 정책을 펼쳤다. 예술인사회보험제도는 강제적인 보험의 성격으로 소득의 규모가 기준에 미달할 경우 최대한 보호해 주는 장치이다. 예컨대, 특정 기관에 소속되지 못한 인력의 경우 자녀양육이나 징집 등의 사유로 활동을 하지 못하더라도 3년간 최소한의 생활을 보장하거나, 예술인들의 불안정한 직업 특성을 고려하여 연금이나 의료 보험의 절반을 정부 보조금에서 부담하는 것이다[84]. 이는 게임

을 비롯한 영세한 문화예술 인력의 안정적인 삶을 보장함으로써 자율적인 창작 활동을 촉진한다. 그리고, 지원정책은 게임을 비롯한 예술가들을 단순히 보호의 대상으로 취급하는 것이 아니라 미래의 국가발전을 위한 투자의 대상으로 보며, 장기적으로 사회안전망의 구축이라는 측면에서 접근한다.

한편, 한국에서 게임은 1999년 이전까지 보건복지부의 청소년 문화 정책의 일부로 존재했지만, 정부의 적극적인 육성 의지에 따라 주무부처를 문화관광부로 이전하여 「음반·비디오·게임물에 관한 법률」 내에 위치하게 되었다. 이후, 2006년 4월부터 타 문화산업과 차별적인 특성을 고려한 「게임산업진흥에 관한 법률(이하 게임산업진흥법)」이 제정되었다[85]. 이러한 사실은 게임이 독립적인 문화산업 영역으로 인식될 만큼 규모가 성장했음을 의미하는 동시에 그에 따른 사행성이나 중독과 같은 게임의 역기능에 대한 자체적인 규율을 마련하고자 한 것이다[80].

이러한 노력에도 불구하고, 게임의 역기능을 강조하는 게임중독에 대한 논의 역시 확대되었다. 게임중독은 2000년도 초반까지만 해도 일부 시민영역에서 문제가 제기되었을 뿐, 대중들의 관심은 낮았다. 그러나, 2006년 게임산업진흥법이 제정 시기 전후로 게임중독 문제는 본격적인 입법 의제로 다루어졌으며, 최종적으로 2011년 설타운제가 법률로 제정되었다. 이때, ‘설타운제’라는 법제도의 시행은 2000년도 초반부터 시민영역을 중심으로 게임중독에 대한 문제제기로부터 2006년~2010년까지는 입법화를 둘러싼 공방을 거쳐 법률안 채택까지 찬반의 진영간 치열한 투쟁의 결과였다. 그리고 이는 지배담론을 장악하기 위한 양 진영 간의 연결망을 통해 구체화된 제도라는 점에서 의미가 있다.

좀 더 구체적으로 설타운제의 제도화 과정에 대해 살펴보면, 2006년부터 본격화된 게임중독에 대한 입법화 움직임은 게임산업 주체들이 아니라 학부모, 종교단체 등을 중심으로 이루어졌다. 대표적으로 2007년 3월에는 설타운제 도입을 찬성하는 시민단체 연대 조직으로 ‘아이들 건강을 위한 국민

연대(이하 아이건강국민연대)’가 등장했다. 이들 단체는 게임중독의 문제뿐만 아니라 유해매체, 식생활 유해환경, 경쟁중심의 사회 환경의 문제에 대한 다양한 이슈를 다루고 있었는데, 이를 통해 학부모, 교사, 환경, 기독교, 천도교, 체육, 농업 경영, 생태, 건강, 보건의료, 한의학 분야의 광범위한 시민단체를 포섭할 수 있었다[80].

이들의 설타운제 정당성에 대한 주장은 청소년에 대한 보호주의적 입장에서 성인들이 무엇을 해주어야 하는가하는 도덕적 담론의 영역으로 펼쳐졌다. 이는 청소년 스스로가 무엇이 자신에게 가장 최선인가를 스스로 결정할 수 있다는 자기결정론적 입장과는 상반된 주장이다[86]. 또한, 게임중독의 심각성에 대한 주장은 게임이 정신적으로 미치는 직접적인 영향보다는 청소년의 학습시간과 집중력의 분산에 더 집중되어 있다. 이는 중산층 이상의 부모들에게 게임은 곧 학력자본을 통한 계층의 유지 혹은 상승을 저해할 수 있다는 위험성의 인식과 일치한다[87]. 이같은 주장은 대중들에게 게임중독의 심각성에 대한 관심과 지지를 얻으며, 사회적 담론을 주도할 수 있었다.

반면, 설타운제에 대해 반대하는 입장은 자율적 규제를 주장하는 ‘문화연대’가 등장하였지만, 이들이 주장했던 청소년들의 문화권리의 문제는 대중들을 설득력하기에 미약했다. 또한, 게임업계의 이해를 대변하는 이익단체인 ‘한국게임산업협회’는 설타운제에 대해 적극적으로 방어하는 행동을 보일 것으로 예상하였으나, 실제 공식적인 저지활동은 국회 본회의 심의 직전의 ‘성명서’발표가 유일했다[80.88].

이러한 가운데 설타운제의 입법 공방은 여성가족부와 문화체육관광부의 부처 간 대립지형으로 확장된다. 이들 간의 대립은 법제사법위원회의 설타운제 심의 과정에서 법률의 소관 부처, 적용 범위에 대한 치열한 공방에서 잘 드러난다. 설타운제 찬성입장인 국회 여성가족위원회는 여성가족부 소관의 청소년 보호법 하에서 관할하며, 18세 이하 연령에 적용할 것을 주장하였다. 반면, 설타운제 반대입장인 국회 문화체육관광방송통신위원회는 문

화체육관광부의 게임산업진흥에 관한 법률 하에 관할하며, 14세 이하 연령에 적용할 것을 주장하였다[89]. 최종적으로 섰다운제는 게임산업진흥법과 청소년보호법 내에서 합의 조항을 두고, 16세 이하 연령에 적용하는 것으로 마무리되었지만, 여기서 중요한 것은 대중적 담론은 시민단체의 광범위한 연결망 속에서 게임에 대한 부정적 입장으로 주도되어 법제도로 정착되었다는 것이다.

독일에서도 역시 게임은 어린이·청소년 보호법의 보호 아래 있으며, 유럽 내에서 가장 엄격한 미디어 콘텐츠에 관한 규율을 가지고 있다. 독일 청소년 보호 규정에 따라 청소년의 성장에 유익하지 못한 게임은 철저히 차단된다. 여기서 청소년에게 유익하지 못하다는 것은 과도한 성적 코드나 폭력, 범죄, 인종주의 등을 선동하는 내용이 포함된 콘텐츠를 의미하며, 심각성의 정도에 따라 형법에 따라 처벌이 이루어진다[90]. 그럼에도 불구하고, 이러한 문제와 새롭게 등장한 매체의 미래적 가치에 대한 실험과 평가는 별도로 보고 있다.

여기서 한국과 독일의 가장 큰 차이점은 누가 게임에 대한 담론을 이끌어 가는가이다. 즉, 한국이 게임의 위험성을 강조하는 학부모, 종교, 의료 집단이 조직화하여 담론을 주도해 가는 반면, 독일은 게임 종사자를 중심으로 뉴미디어 작가, 예술인, 소비자 등이 중심이 된다. 한국의 게임담론에서 게임산업 주체들이 배제되어 있다는 것을 결국 게임의 사회적 지위를 말해준다.

3.3 인센티브 제도 : 창작자 보호 & 징벌적 수탈

앞서 보았듯이 경제발전과 관련하여 포용적 제도의 핵심 요소는 인센티브제도이다. 인센티브제도는 개인의 노력에 대한 보상을 보장하는 제도로, 이러한 보상의 공정성은 개인의 동기를 유발함으로써 행위를 지속하도록 하는 점에서 중요하다. 자본주의 경제에서 가장 기본적인 인센티브제도는 사유재산제이며, 오늘날 문화산업을 비롯한 지식산업의 발달에 따라 저작권, 특허권과 같은 지적재산권 보

호에 관한 법제도가 창작의 활성화와 직결된다고 하겠다. 일찍이 독일에서는 콘텐츠와 관련된 저작권법(Urheberrechtsgesetz)은 콘텐츠 창작자를 보호하는 장치로 발달되어 있었으며, 2008년, 2012년의 개정을 통해 더욱 강화되었다. 개정안의 주요 내용은 저작자와 저작권 소유자의 권한 강화와 이용자의 권리축소로 집약된다. 즉, 저작자는 저작물에 대한 법적인 소유자가 되고 이용권으로 자신의 작품에 대한 권한을 제한받지 않고 자유롭게 이전시킬 수 있는 권리를 가지게 된다[84,90]. 이러한 저작권법 강화는 생산자에 대한 인센티브의 보장을 통해 보다 적극적인 창작 활동으로 동기화할 수 있다는 것이다.

게임산업 자체의 시장 규모는 여타 제조업 분야에 비해 낮지만, 콘텐츠 산업 생태계의 차원에서는 다르다. 게임이 출시되면 애니메이션, 영화, 게임, 캐릭터, 완구, 테마파크 등에까지 모두 이어져 있다[91,92,93]. 예컨대, 로비오는 게임(앵그리버드)으로, 디즈니는 애니메이션(미키마우스, 겨울 왕국 등)으로 콘텐츠 시장에 진출했으나, 완구나 캐릭터, 영화 등의 타 산업에서 벌어들이는 수익이 본 산업 영역을 넘어선다. 독일이 게임을 문화예술 영역으로 포용하는 것은 결국 콘텐츠 산업 전체 생태계의 활성화를 의미하는 것이다.

산업저작권은 저작권으로 보호되기는 하지만 저작자의 정신적 기여를 보호하는 것을 목적으로 하는 전통적인 저작권의 보호 대상과는 그 특성이 다르며, 과학기술의 발달에 따라 새롭게 등장한, 저작권을 일컫는 신조어로 컴퓨터프로그램이 대표적이다. 게임에서 저작권권제도를 인정하려고 할 때 제기되는 핵심 쟁점 중의 하나는 다수의 개발자 중 누구에게 저작자 지위를 부여할 것인가의 문제이다. 독일과 같은 대륙법계에서는 저작자를 정신적 창작을 한 자연인에 한정된다는 입장으로 저작권을 자연법상의 '창작의 권리(author's right)'로 보고 있는 반면, 영미법계에서는 저작자는 창작을 한 자연인에 한정되지 않고 창작을 기획한 제작자도 저작자에 포함된다는 입장을 취하면서 저작권을 일반 공중에 저작물을 공개한 대가로 취득하는 '복제할 수 있는 권리(copyright)'로 간주하기

때문이다[90]. 컴퓨터프로그램은 저작물이기는 하지만 산업 저작권으로 볼릴 만큼 전통적인 인격권 중심의 저작물과는 다른 기능성저작물의 속성을 가진 것으로 평가된다. 하지만 그것이 온라인게임과 같은 감성제(emotional products)에 관한 문제가 될 때, 논의는 또 다른 국면으로 전개된다. 게임은 컴퓨터프로그램으로 만들어지지만 그것으로 구현되는 콘텐츠에는 개발자의 예술적 감정과 사상 그리고 창의성이 표현되어 있기 때문이다. 그러므로 저작물로서 게임을 바라볼 때, 게임이 가지는 복합콘텐츠로서의 특성에 비추어 다양한 특성에 대한 검토가 필요하다. 게임을 영화와 같은 영상저작물로 인정할 것인가는 학설이 대립되는 영역이었으며 해외에서는 비디오게임을 중심으로 이에 대한 판례가 축적되었다. 미국과 영국의 주요 판례를 통해서도 게임(주로 비디오게임)의 영상저작물(cinematograph films) 또는 시청각 저작물성(audiovisual works)은 인정되었다. 독일과 프랑스 등 저작자를 충실히 보호하려고 하는 대륙법계와는 달리, 한국에서는 영미법을 근거로 저작재산권을 중심으로 저작권법을 따르고 있다[90]. 이는 한국에서 문화의 산업적 기능이 강조되면서 기업의 관점에서 지식재산을 바라보는 시각이 확대되어 온 것과 맥락을 같이한다. 예술적 가치보다는 기능적 가치가 중요시되는 일부 현대적 저작물들이 등장하면서 이러한 시각은 더욱 강화되었고, 저작권의 경제적 가치에 대한 강조는 저작인격권의 배제로 이어지는 근거로 활용되었다.

한국에서 게임과 관련된 인센티브제도의 또 다른 쟁점은 2011년 섯다운제의 제정 이후에 ‘부담금’ 혹은 ‘기금’에 대해서이다. 부담금에 대한 논의는 섯다운제와 관련한 논란이 진행 중이던 시기부터 등장하였는데, ‘아동·청소년의 인터넷 게임중독 현황과 대책 토론회3)’에서는 게임중독을 주제로 ‘인터넷중독은 알콜중독이나 도박중독에 버금가는 심각한 사회적 현상이 되었으므로 치료와 예방을 위한 기금마련은 꼭 필요한 시점이며, 업체들의 부담금을 의무화하여 기금을 지속적으로 마련해야 한다’고 주장하고 있다[94].

최근 섯다운제를 근거로 게임중독관리 및 부담

금에 대한 법제화 움직임은 아래 표와 같이 지속되고 있다. 이는 아직까지 법률로 제정된 것은 아니지만, 앞서 제도가 사회적 인식 및 담론 등을 포괄한다고 지적하였듯이 현재 진행되고 있는 이들 법안은 게임에 대한 지배적 담론을 잘 대변한다고 볼 수 있다.

[Table 1] A legislative bill for Game Addiction in Korea

committee	legislative bill	main contents
Gender Equality and Family Committee (2013. 01)	Internet game addiction prevention and healing regarding support for a proposition	<ul style="list-style-type: none"> • The establishment of the Healing Center • internet games addiction prevention committee under prime minister • Addictions to index measurements • Collecting of Fund (1% of the annual sales)
Health and Welfare Committee (2013. 04)	Addiction prevention management and treatment for the proposition	<ul style="list-style-type: none"> • Four addictive material: Gambling, Drugs, Alcohol and Games • The establishment of the addiction management Center under prime minister
Education, Culture and Tourism Committee (2013. 06)	Content Industry Promotion Act, revised bill	<ul style="list-style-type: none"> • Collecting of Fund to content industry development (5% of sales content distribution)

* resource :likms.assembly.go.kr[95]

이상의 법안을 좀 더 구체적으로 살펴보면, 여성가족위원회와 보건복지위원회는 게임을 중독물질로 규정하고 적극적인 예방과 치료를 위한 부담금 징수를 주장하고 있다. 게임업체로부터의 부담금은 그 목적이 중독 예방과 치료에 있기 때문에, 해당 산업의 발전을 위한 재투자가 아닌 의료나 관련 업계의 운영 비용으로 이전된다는 것을 말한다. 이에 대응하여 교육문화체육관광위원회는 콘텐츠 기금의 형태로 부담금을 징수하되, 이를 게임을 포함한 콘텐츠 산업의 연구기반의 확장과 영세한 개발 및 유통업체 지원, 고용창출을 위해 사용할 것을 제안하였다. 이는 영화산업의 ‘영화발전기금’과 같이 해당산업으로부터 징수된 기금은 그 산업의 발전을 위해 재투자

3) 본 토론회는 ‘한국 아동·인구·환경의원연맹(CPE)’의 연속 정책 포럼 중 하나로, 2010년 4월 6일 한국 아동·인구·환경의원연맹이 주최하고 국회 아동청소년 미래포럼이 주관하였다.

되어야 함을 말한다. 그러나, 게임업체의 부담금(기금)에 대한 법안은 게임의 역기능을 전제로 하고, 부담금의 활용에 대한 논쟁이라고 할 수 있다.

정리하자면, 게임에 대한 사회적 담론 형성에서 산업 주체들의 연결망이 미약했던데 반해, 시민단체들은 광범위한 연결망을 통해 게임중독에 대한 대중의 인식과 지지를 획득하는데 성공했고, 그 결과로 게임 관련 제도는 문화산업으로서 지원보다는 사회적 책임에 대해 쟁점이 더 우세하게 나타나고 있다. 이에 따라 게임산업의 인센티브제도는 부담금이라는 일종의 징벌적 형태로 가시화된다고 볼 수 있다.

4. 독일과 한국의 게임산업 성과 비교

4.1 게임 시장규모 및 기업가치의 변화

독일의 게임시장은 2014년 기준, 한국 게임시장의 1/4 수준에 불과하지만, 문화예술로의 포용적 보호 제도 내에서 지속적인 성장을 보이고 있다. 2004년 기준 기준, 독일의 게임시장 규모는 약 34억 달러, 연평균 평균 성장률 5% 이상으로, 음악, 방송 등의 콘텐츠시장 성장률이 1~2% 수준인데 비해 가장 높은 성장률을 보인다고 할 수 있다 [96]. 한편, 한국 게임시장은 2014년 1020억 달러 규모를 형성하고 있는데, 2008년 50억 달러 규모에서 2011년 11월 셋다운제가 본격적으로 시행되면서 2012년부터 성장률은 지속적으로 하락하고 있다 [97]. 전체 시장규모에서 한국 게임시장은 지속적으로 성장하고 있는 것으로 보이지만, 규제적 제도의 영향력이 적은 모바일 플랫폼이나 해외 시장으로 경로를 전환하고 있다. 특히, 한국 게임에서 가장 큰 규모를 차지하고 있는 온라인게임은 PC방을 중심으로 유통되고 있지만, 그 규모는 급격히 하락하는 추세이다. 그러나, 게임과 같은 콘텐츠 산업은 민감한 소비자 요구나 빠른 제품주기의 변화를 감지하고 대응해야 한다는 점은 충분히 내수 시장이 형성되지 않고는 해외로의 수출도 한계가 있다. 실제 한국 게임 수출은 지속적으로 성장하여

2011년에 성장률 48.1%로 최고치를 기록했던 것에 비해, 2012년 이후 수출 역시 급격히 감소하고 있다는 것은 이를 반증한다고 하겠다.

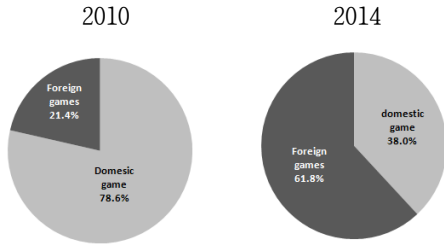
[Table 2] Game Market Growing : German/Korea (Million dollar)

구분	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
독일	2,486	2,473	2,637	2,777	2,924	3,156	3,378
		-0.5%	6.6%	5.3%	5.3%	7.9%	7.0%
한국	5,027	5,922	6,688	8,005	8,777	9,646	102,010
		17.8%	12.9%	19.7%	9.6%	9.9%	5.7%
한국 PC방	1,735	1,741	1,584	1,544	1,614	1,675	1,589
		0.3%	-9.0%	-2.5%	4.5%	3.8%	-5.1%

* resource : PwC, 2013; KOCCA, 2007 ~ 2013

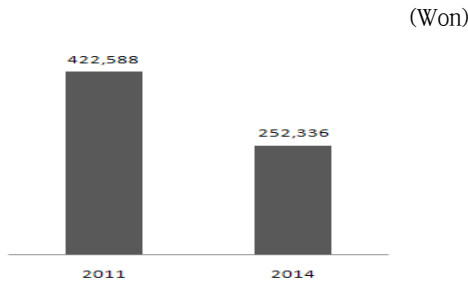
지난 동안 한국 게임산업은 생산과 소비에서 주도적인 위치를 차지하고 있었으나, 최근에는 소비 시장으로 역할이 전환되고 있다 [98]. 게임산업 사업 체수를 살펴보면, 2010년 29,293개에서 2012년 16,189개로 축소되었다. 신생업체와 폐업업체를 감안하더라도 5년 동안 1만 3천개 가량의 업체가 사라진 셈이다 [99]. 반면, 셋다운제가 시행되기 이전인 2010년도와 그 이후인 2014년도 온라인게임의 PC방 점유율을 비교해보면, 국산 게임의 점유율은 2010년 78.56%에서 2014년 38.03%로 대폭적으로 하락하였다. 온라인게임 뿐만 아니라 모바일게임 소비에서도 핀란드의 슈퍼셀(클래쉬 오브 클랜)이나 일본의 킹(캔디크러시사)과 같은 해외 게임업체가 높은 점유율을 차지하고 있는 것으로 나타났다 [100].

이와 같이 규제적 제도 속에서 한국 게임업체는 장기적인 개발 전략보다는 단기적인 대응으로 전환하고 있다. 연간 게임물 제작 건수는 전체 게임물 등급 분류 신청은 2013년에 비해 34.4% 하락했으며, 특히 온라인게임은 43.1% 급감했다. 그 대신 중국에서 개발된 게임 판권을 사와서, 국내 환경에 맞추어 현지화하여 유통하는 것이다. 다시 말해, 창조적 역량의 축적보다는 단기간 내에 판매하여 수익을 얻을 수 있는 전략으로 전환되고 있는 것이다.



*resource : Gametrics, 2010/12/19, 2014/7/6
[Fig, 1] Market share in PC Game Center

한국에서 게임에 대한 규제적 제도는 미래에 대한 불확실성을 높이며, 게임업체의 주가에 직접적으로 영향을 미친다. 국내 상위 5개 게임사의 주식 가치는 2011년 42만원 수준에서 2014년 25만원 수준으로 50% 이상이 하락하였다[101].



Company title	2011. 12	2014. 6
NC Soft	304,000	182,500
Nexon	19,288	9,646
Neowize	46,550	16,450
WeMade	38,250	37,850
WebZen	14,500	5,890
Total	422,588	252,336

[Fig, 2] Top Game Company's Stock Price

이상에서 게임에 대한 제도의 차이는 게임시장 규모에 직접적인 영향을 미치고 있음을 보았다. 이러한 단기적인 적응전략과는 달리, 장기적으로 게임업체는 새로운 방향을 모색하고 있다.

4.2 기업의 국제적 이전과 집적

독일의 게임시장은 2014년 기준으로, 영국과 프랑스를 앞질렀다[102]. 이는 정부의 적극적인 육성

정책으로 자국의 창작 역량이 배가된 것도 있지만, 세계 각국에서 게임을 비롯한 창조기업을 유치함으로써 양적 성장을 이루어 온 것이다. 독일은 해외의 창조기업 및 인력을 유인하기 위해, 다양한 지원프로그램을 제공한다. 대표적으로 독일에서 경제 규모가 가장 큰 노드라인베스트팔렌(이하 NRW) 연방주는 디지털 문화예술 기업이 집적할 수 있는 공간 정책을 추진하고 있다. 세부적으로, NRW 연방주는 이전한 업체에 대해 3천 유로(약 417만 원)를 지원고, 프로토타입을 만들 때에 10만 유로(약 1억 4천만 원)를 지원하고 있다. 또한 장기적인 안목에서 공간 활성화를 위해 가족 단위의 정착을 유도하고 있는데, 개발자의 가족들에게 언어교육 프로그램의 제공과 자녀들에게 국제학교에서 학업을 할 수 있도록 지원한다. 현재 NRW 연방주에는 일렉트로닉아트(EA), 유비소프트(Ubisoft) 등 게임과 관련된 200여 개의 회사가 위치해 있다. 또한, 한국의 LG, POSCO와 같은 대기업이 진출해 있으며, 현재는 게임을 비롯한 창조기업들에 대한 유치가 활발히 이루어지고 있다. 나아가, 독일 전체에는 55,000개 이상의 외국 기업이 진출해 있으며, 총 300만개 이상의 일자리를 창출하고 있다[103].

이와 대조적으로, 현재 한국에서는 섣다운제와 같은 규제 제도가 공식화되었고, 게임업체들의 부담금 징수와 같은 법률안이 발의된 상황에서 시장의 불확실성은 더욱 커지고 있다. 생태학적 관점에서 게임을 포함한 문화산업의 발전은 다양한 산업주체와 내수시장 활성화의 중요성이 강조되지만, 시장의 불확실성은 게임산업 주체들의 활동을 위축시키며 새로운 대안을 모색하게 한다[104,105]. 최근 게임업체의 변화의 방향은 크게 두 가지로 요약할 수 있는데, 첫째는, 상대적으로 제도적인 규제가 자유로운 모바일 게임으로 사업 방향의 전환이다. 물론, 스마트폰의 확장으로 모바일은 새로운 플랫폼으로 부상하고 있다는 점도 있지만, 아직까지 모바일게임의 대다수 이용자들은 캐주얼 유저로 충성도가 낮으며, 시장규모도 상대적으로 작다. 그럼에도 불구하고, 모바일게임은 온라인게임보다 개발비용 부담

이 적다는 장점 이외에도, 자유로운 창작과 경쟁이 이루어질 수 있는 오픈마켓의 제도적 환경이 제공된다는 점에서 매력적으로 작용한다[106].

둘째는 해외로의 이전이다. 정부의 게임규제와 지속적인 매출 저하의 돌파구를 마련하기 위해 해외이전을 고민하는 게임사들의 수가 점차 늘어가고 있다. 2012년에 한국무역협회와 한국인터넷디지털 엔터테인먼트협회가 공동으로 국내 90여개 게임업체를 대상으로 설문조사하였다. 그 결과 게임업체의 30.5%가 섣다운제 합헌 판결 이후 ‘해외로 판로를 변경했다’고 응답했다. 특히, 응답 업체 중 80.5%는 외국 정부로부터 정착금 지원, 세제 감면 등 혜택이 주어지면 ‘해외이전을 진지하게 고려하겠다’고 밝혔다. 또한 국내 게임산업의 이전을 고려하는 요인에 대해 ‘정부의 규제일변도 정책으로 인한 산업이미지 하락(43.1%)을 가장 크게 꼽고 있었으며, 다음으로 ‘구글, 애플 등 글로벌 사업자나 통신사에 종속된 구조(25.3%)’, ‘게임산업 자체의 경쟁력 저하(23.0%)’ 등으로 보고하였다[107]. 이같이 정부의 각종 게임규제 정책에 반감을 가진 업체들은 해외 이전에 대해 호의적인 입장이다. 다시 말해, 한국에서 게임에 종사하는 창조인력이나 기업이 해외로 이전을 고려하는 것은 배제적 제도의 영향이 중요한 요인 중 하나라는 것이다.

과거 한국의 제조업체들이 해외로 이전한 이유가 값싼 노동력과 지대라고 한다면, 최근 게임 업체들의 이전에 대한 모색은 국내의 제도적 환경으로 인한 불확실성이라고 할 수 있다. 전자가 최대한 창출을 위한 노동력 착취라는 오명 속에서 기업의 자발적 선택이었다면, 후자는 배제적 제도에 의해 불가피하게 선택된 생존 전략이라는 점에서 서로 다른 현상이라고 볼 수 있다.

이상에서 게임을 둘러싼 제도의 차이가 게임산업 성장에 미치는 영향을 알아보았다. 요약하자면, 게임에 대한 포용적 제도는 창작의 활성화와 해외업체들의 유입이 촉진되어 산업적 번영을 가져오지만, 배제적 제도는 그 반대로 작용한다. 한국에서 이러한 게임에 대한 배제적 제도의 영향은 단순히 게임

산업에만 국한된 문제가 아니라, 새롭게 등장하는 문화나 예술 등에 대한 국가의 태도를 잘 대변한다는 점에서 의미가 있다. 이때, 국가는 정책결정집단을 중심으로한 기득권을 지칭하며, 이들이 포용성을 잃어갈 때 창조적 자원들은 새로운 지역으로의 이전과 탈주는 가속화 될 수 있음을 시사한다.

5. 결 론

국가들은 경제성장의 정체라는 문제에 당면해 있으며, 이에 전통산업을 이끌었던 효율성의 원리가 아닌 창조성의 원리를 통해 경제를 부양하려는 정책들이 이루어지고 있다. 즉, 게임을 비롯한 문화산업을 경제발전의 중요한 동력으로 인식한 것이다. 문화산업은 창조적 감성을 자원으로 하며, 이에 대한 포용적 제도는 창조적 역량을 배가할 뿐만 아니라 외부로부터 창조인력의 유입에 핵심적인 역할을 한다. 이러한 지점에서 국가의 포용적 제도는 문화산업의 성장을 넘어서 지소적인 경제발전을 가능하게 한다는 것이다. 이에 본 연구는 국가 전체의 경제발전을 견인하고 지속하는 중요한 인텔스로 ‘게임’을 상정하고, 한국과 독일의 게임산업을 비교함으로써 포용적 제도와 게임산업 성장과의 관계를 검토하고, 나아가 경제발전에 대한 시사점을 제공하고자 하였다. 이에 대한 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 문화산업에서 포용적 제도의 형성은 문화산업을 둘러싼 다양한 세력들과의 관계 속에서 주체들의 조직화된 노력과 연결망에 의해 이루어진다. 사진, 만화, 영화의 사례에서 보듯이, 새롭게 등장한 매체에 대한 예술성 논쟁은 그 자체의 미학적 가치에 대한 것이 아니라 독립된 형식에 대한 정당성의 인정에 있다. 여기서, 주체들의 개방적인 네트워크는 매체의 사회적 가치를 인정받고 대중적 기반을 확장한다는 점에서 중요하다.

이와 관련하여 둘째, 한국과 독일에서 게임의 제도화 과정을 살펴보면, 독일의 경우는 앞선 게임 기업들은 신규게임 창작자와 예술게임들이 대중들과

소통할 수 있도록 투자하고 유통망의 일정 부분을 할애하였다. 즉, 놀이와 영상이라는 혼종적 매체가 새로운 사회적 기회를 창출할 수 있는 도구가 될 수 있음을 실험하고 탐색하는 것이다. 이와 대조적으로, 한국의 경우는 개별 기업 단위의 폐쇄적 구조와 함께, 선발 게임기업들은 산업 내 독점적 위치를 강화하기 위해 새롭게 시도되는 실험적 게임의 형태들을 배제해 나갔다. 그 결과로 형성된 게임 관련 법제도를 비교하면, 독일의 경우 게임이 예술산업으로 분류되고, 게임산업 종사자들은 예술인보호법의 범위 내에 위치할 수 있게 되었다. 반면, 한국의 경우 게임은 중독과 같은 역기능을 가지고 있으며, 이에 따라 청소년들의 게임 이용을 강제적으로 제한하는 ‘셋다운제’가 시행된다.

셋째, 게임에 대한 포용적 혹은 배제적 제도는 게임산업의 성장 혹은 쇠퇴의 결과로 나타나고 있다. 포용적 제도 하에서 독일의 게임산업은 영국과 프랑스를 앞질러 꾸준히 성장하고 있다. 그리고, 해외로부터 게임을 비롯한 창조산업 및 인력의 유입이 지속됨으로써 양적인 성장이 배가되고 있다. 반면, 한국에서 게임에 대한 배제적 제도는 게임업체의 규모의 감소를 가져오고 있으며, 소비시장 내에서도 국산게임의 점유율이 축소되면서 해외게임에게 그 자리를 넘겨주고 있다. 게다가 국내 게임기업들은 그 가치가 하락하고 있으며, 해외로의 이전을 고려하는 경우도 늘고 있다. 이와 같이 우리가 게임을 셋다운제, 중독법으로 규제하고 버리려는 순간, 독일을 비롯한 유럽의 선진국들은 게임을 미래의 창조산업으로 인정하며 자신들의 국가로 오라고 권유한다.

이상과 같이 국가의 포용적 제도, 포용적 정책은 계속 번영하는 나라를 만들며, 국가 간 경쟁은 이제 제도의 경쟁이 되고 있다. 이러한 상황에서 게임산업에 대한 두 국가 간의 비교는 단순히 게임의 영역을 넘어서 창조산업 자체에 대한 시각의 차이임을 보여준다. 즉, 국가가 유망 산업인 게임산업에 대해 어떠한 포용적 제도를 적용하고 있는가는 과거 효율성이 아닌 새로운 창조적 논리를 어떻게 수용하고 있는가를 침체하게 드러내고 있는 장면이라

고 할 수 있을 것이다. 물론, 이러한 포용적 제도화는 수동적으로 국가에 의해 결정되는 것이 아니라 는 점에서 게임에 열정적인 주체들의 자발적인 조직화와 연대의 형성이 필수적이라고 하겠다.

마지막으로 덧붙이자면, 일반적으로 특정한 제도가 경제나 산업 성장에 미치는 영향에 대한 연구는 비교적 오랜 기간을 두고 이루어진다. 이러한 제도 연구들에 비추어 본 연구는 비교적 짧은 기간 동안의 게임 제도화 과정과 산업의 성장과의 관련성을 보고 있다는 점에서 일정 부분 한계가 있다고 하겠다. 이에 향후 게임제도에 연구는 좀 더 장기적인 시각에서 제도의 변화와 산업성장과의 관련성을 검토하는 연구로 확장되어야 할 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This Work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2014S1A3A2044729)

REFERENCES

- [1] Acemoglu, D., Robinson, J. A., & Woren, D. trans. Wan-Gyu, Choi. “Why nations fail: the origins of power, prosperity and poverty”, SiGongSa, 2014.
- [2] Seong-wook Hong. “Technological Determinism and Its Critics : Studies in the Historiography of the Relationship between Technology and Social Changes during the 20th Century”, The Journal of Western History, Vol. 49, pp. 7-39, 2013.
- [3] Wallerstein, I. “World-systems analysis” Social theory today, pp. 309-324, 1987.
- [4] Leipziger, Danny M.(ed.), Lessons from East Asia. The University of Michigan Prss, 1997.
- [5] Vogel, Ezra F. 1990. The Four Little Dragons: The Spread of Internationalization

- in East Asia. Harvard University Press, 1990.
- [6] Deyo, Frederic C, *Beneath the Miracle: Labor Subordination in the New Asia Industrialism*, University of California Press, 1989.
- [7] Min-ho Gung. "A Comparative Study of East Asian newly industrializing the industrial structure," *Comparative Society*, Vol. 2, pp.89-147, 1998
- [8] North, D. C. "Institutions, institutional change and economic performance", Cambridge university press, 1990.
- [9] Knack, S. and P. Keefer, "Institutions and Economic Performance : Cross-Country Tests Using Alternative Institutional Measures," *Economics and Politics*, 제7권, 제3호, pp.207-227, 1995.
- [10] Seung-hee Jwaha, "Evolutionary theory conglomerates," *BiBong*, 1998.
- [11] Gu-muk Chae, Cheol-ju Kim. "Redistributive policies and economic growth: the level of income redistribution and economic growth and relationship analysis of the OECD 17 countries," *Korean Journal of Sociology*, Vol. 42, No. 5, pp.1-30, 2008.
- [12] Chil-Woo Lee, "South Korea's social welfare policies and economic growth: the efficiency with respect to the essential achievements of the social welfare system," *Peace Studies*, Vol. 11, No. 4, pp.5-45, 2003.
- [13] Seung-hee Jwaha, Seung-joon Park, Sang-ho Kim, Jung-sik Shryu, Jong-chan Lee, Soon-whon Jung, "Instititunal Revolution and Direction in Korea", Korea Economic Research Institute, 2001.
- [14] Al i Ifzal, J. Z., "Inclusive Growth toward a Prosperous Asia: Policy Implications." *Economics and Research Development*, Working Paper Series 97, 2007.
- [15] Il-Young Lee, "A Research Note on Theories of Institutional Environment in New Institutional Economics ." *Journal of Korean Social Trend and Perspective*, Vol. 73, pp.265-293.
- [16] Hyun-Woo Gu, "Developing countries, the gestation autonomy, and institutional ontological implications." *Korean Society and Public Administration*, Vol. 20, No. 1, pp.145-178, 2009.
- [17] Min-ho Gung. "Korean Economic Crisis and Developmental State Model ." *Society and Theory*, Vol. 13, pp.213-249, 2008.
- [18] Yong-Ok Sin. "Conglomerates, dark past hidden in the growing myth." *History opens tomorrow*, Vol. 31, pp.29-42, 2008.
- [19] Deongn-yul Hong. "Jaebeol's Power. Past, Present and Future." *Critical Review of History*, Vol. 77, pp.95-117, 2006.
- [20] Moon-Jo Kim. *Confusion civilization Theory*. NaNam, 2013.
- [21] Do-Sam La, Yeon-Sil Park, Min-Geun O, Youn-Seok Woo. "Significance and practice of creative cities." *Studies of City*, Vol. 317, pp.2-18, 2008.
- [22] Florida, R., *Cities and the Creative Class*, New York: Routledge, 2005.
- [23] Florida, R. trans. Gil-Tae Lee, *Creative Class: Those who led the creative changes*, Electronic Newspaper, 2002.
- [24] DiMaggio, P. J., & Powell, W. W. "The new institutionalism in organizational analysis", Vol. 17. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1991.
- [25] Covalleski, M. A., & Dirsmith, M. W. "An institutional perspective on the rise, social transformation, and fall of a university budget category", *Administrative Science Quarterly*, pp. 562-587. 1988.
- [26] Meyer, J. W., & Rowan, B. "Institutionalized organizations: Formal structure as myth and ceremony", *American journal of sociology*, pp. 340-363. 1977.
- [27] Hyun-Chul Park. "Economic Calculation of Government Action : The Root Cause of Government Failure". *Journal of institution & Economy*. Vol. 3, Issue 1, pp. 93-111, 2009.
- [28] Kyu-Jeong Hham, Wi-Seok Yun, kyeong-hwan Kim, Eun-Hwan Kim. "The Effects of an Institutional Environment and a Technical Environment on Decision Process Rationality," *Korean Journal of Human Resources Development*, Vol. 6, No. 1, 2004.
- [29] Mun-gyo Seo, Seon-hae Hyeon. "The Influences of Institutional Environments and Strategy Resources on Organizational Performance : Mediated by Organizational Legitimacy", *Korean Review of*

- Organizational Studies, Vol. 8, No. 1, pp. 131-160, 2011.
- [30] Johnson, C. "Political institutions and economic performance: the government-business relationship in Japan, South Korea, and Taiwan," *The political economy of the new Asian industrialism*, Vol.136, 1987.
- [31] Kyue-jeong Hahm, Wi-seok Yun, Kyong-wan Kim, Eun-hwan Kim. "The Effects of an Institutional Environment and a Technical Environment on Decision Process Rationality", *Journal of Korean HRD Research*, Vol. 6, No. 1, pp. 27-63, 2004.
- [32] Wade, R. *Governing the market: Economic theory and the role of government in East Asian industrialization*, Princeton University Press, 1990.
- [33] Amsden, A. H. *Asia's next giant: South Korea and late industrialization*, Oxford University Press, 1992.
- [34] Granovetter, M. "Economic action and social structure: the problem of embeddedness," *American journal of sociology*, Vol. 91, No. 3, pp. 481-510, 1985.
- [35] Buchanan, J. M., & Tullock, G., *The calculus of consent*, Vol. 3. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1962.
- [36] March, J. and Olson, J. "The New Institutionalism: Organizational Factors in Political Life," *American Political Science Review*, Vol. 78, pp.734-749, 1984.
- [37] Acemoglu, D., Johnson, S., & Robinson, J. A., "Institutions as a fundamental cause of long-run growth." *Handbook of economic growth*, Vol. 1, pp.385-472, 2005.
- [38] North, D. C., "Understanding the process of economic change," In *Forum Series on the Role of Institutions in Promoting Economic Growth*, pp.1-21, 2003.
- [39] Hyeong-jung Park. "Towards a Political Analysis of Markets in North Korea," *Korean Political Science Review*, Vol. 46, No. 5, pp.207-224, 2012.
- [40] Acemoglu, D., & Robinson, J. A. "Persistence of power, elites and institutions," No. w12108, National Bureau of Economic Research, 2006.
- [41] Nanami. Siono. Trans. Dow-young Chang. "The story of city on the ocean", Hanguilsa, 2002.
- [42] North, D. C., Wallis, J. J., & Weingast, B. R., "Violence and the rise of open-access orders," *Journal of Democracy*, Vol. 20, No. 1, pp.55-68, 2009.
- [43] Boschma, R. A., & Fritsch, M. "Creative class and regional growth: Empirical evidence from seven European countries," *Economic Geography*, Vol. 85, No. 4, pp.391-423, 2009.
- [44] Wojan, T. R., Lambert, D. M., & McGranahan, D. A., "Emoting with their feet: Bohemian attraction to creative milieu," *Journal of Economic Geography*, Vol. 7, No. 6, pp.711-736, 2007.
- [45] Rushton, M. "The Creative Class and Urban Economic Growth Revisited," Paper Prepared for the 14th International Conference of the Association for Cultural Economics International, Vienna, Austria, pp.6-9, 2006.
- [46] Moretti, E., Trans. Chol-bok Song. "The New Geography of Jobs", Kimyoungsa. 2014.
- [47] Hae-Ok Choi, Man-Hyung Lee. "Dynamic Relationship in Creative Manpower, R&D Technology Level, and Tolerance in the Culture Industry", *Korean System Dynamics Review*. Vol. 10 No. 2, pp. 81-103, 2009.
- [48] Benkler, Y. Eun-Chang Choi trans. "The Wealth of Network: How Social Production Transforms Markets and Freedom", CommunicationBooks, 2015.
- [49] Hong-jun Rhryu, In-tae Jeong. "New Economic sociology", Sungkyunkwan University Press, 2011.
- [50] Berger, P. & Luckmann, T. "The social construction of knowledge: A treatise in the sociology of knowledge", Open Road Media: Soho, NY, USA, 1966.
- [51] Friedland, R. O., & Robertson, A. F. "Beyond the marketplace: rethinking economy and society", Transaction Publishers, 1990.
- [52] Moore, B. "Social origins of democracy and dictatorship", Boston: Beacon, 1966.
- [53] Collins, R. "Functional and conflict theories of educational stratification", *American Sociological Review*, pp. 1002-1019, 1971.

- [54] Bourdieu, P., trans. Tea-Wan Ha. *Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*, DongMoonSun, 1999.
- [55] Dong-il, Kim. “Danto vs. Bourdieu: Two Different Gazes on Artworld”, *KJCS*. Vol .6, pp.107-159, 2009.
- [56] O-Hyun Gwon. “Detective Fiction As Literature Outside of the Boundary and the Appearance of ‘Legendary’ Blogger .” *Korean Journal of Cultural Sociology*, Vol. 17, pp.119-164, 2014.
- [57] Benjamin, W., trans. Sung-Man Choi, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction: A small history of photography,” Gil Publisher, 2007.
- [58] Baudelaire. C., trans. Woo-Ryong Kim, “Photos and text: from the invention of photos to digital pictures,” NoonBit Publisher. 2006.
- [59] Newhall, B., trans. Jin-Kook Jung. *A History of Photos*, Youlhwadang Publisher, 2003.
- [60] Young-Beak Kim, “Issues on Photography in Art History : Debates on Photographic Identity in Relation to ‘Art’.” *Studies of Art History*, Vol. 20, pp.311-342, 2006.
- [61] Kesting, Marianne., trans. Young-Joon Lee, “Photos of dictatorship: ranging from those overwhelmed in imitation of art.” NoonBit Publisher, 1994.
- [62] Freund, Gisèle. trans. Wan-Kyung Sung, *Photos and Society*. NoonBit Publisher, 2006.
- [63] Sang-jung Han, “Les conditions préalables pour l’activation de la région à travers le festival international de la bande dessinée: autour d’analyse comparative du festival régional en Corée et en France.” *Revue d’Etudes francaises*, Vol. 83, pp.441-457, 2013.
- [64] Soo-Jin Lee. “Etude sur les projets artistiques et culturels du festival international de la bande dessinée à Angoulême.” *Etudes de la Culture Francaise et de Arts en France*, Vol. 9, No. 2, pp.179-199, 2007.
- [65] Wan-Kyung Seung, “Introduction à la bande dessinée francophone et son réception en Corée.” *Etudes de la Culture Francaise et de Arts en France*, Vol. 6, No. 1, pp.143-176, 2004.
- [66] Kyu-Sik. Lee. “Etude sur l’industrie de la B.D. a Angouleme et son renouvellement urbain, *Revue D’etudes Franco-Coreennes*”, Vol. 41. pp. 249-271, 2007.
- [67] Jun-Hyoung Cho. “An Overview of the Screen Quota Debate”, *The Journal of Image & Film Studies*. Vol. 9, pp. 51-82, 2006.
- [68] Shiner, L., trans. Joung-Ran Kim. *The Birth of Art*, Dulnyouk Publishing House, 2007.
- [69] Schmidt, S. J., trans. Yeo-Seong Park, 『Constructivist systems theory literature』, Book World Publisher. 2004
- [70] KOCCA, 2013, CT Issue Paper II: Artification of the game? Gamification of art? Now even the arts world game, Vol. 32, 2013.
- [71] Pratt, Charles J. *The Art History of Games? Games As Art May Be A Lost Cause*. Gamasutra. February 2010.
- [72] Jenkins, H. “Games, the new lively art.” *Handbook of computer game studies*, pp.175-189, 2005.
- [73] Sin-Gyu Kwang, Bo-ra Na, Keun-seo park, Sang-woo Park, Dong-yeon Lee, Tae-jin Yoon, Seol-hui Lee, Eun-ha Cho, Jae-won Joo, Joon-seok Heo. “Game of phobia”, Communicationbooks. 2013.
- [74] Crampton, Thomas. “For France, Video Games Are as Artful as Cinema.” *New York Times*. 2 November 2006.
- [75] Jong-Hyun Park, “Violent Video Game and Freedom of Arts and Expression in the U.S. Supreme Court.” *Public Law Journal*, Vol. 15, No. 2, pp.144-162, 2014.
- [76] Jong-Hyun Park, “The History of Judicial Review of the U.S. Federal Courts on Violent Video Game Regulation Acts ”, *Dankook Law Riview*, Vol. 36, No. 1, pp.256-257, 2012.
- [77] Interactive Digital Software Association, *The first Amendment and the media*, <http://www.mediainstitute.org/ONLINE/FAM2003/6-a.htm>, 2002.
- [78] Sa-Hyok Kim, Hye-kung Yim, Jin-Hyoung Joo. *German IT Vision 2015: “Living Tomorrow”*, *Korean Telecommunications Policy Review*, Vol. 17, No. 21, pp.1-23. 2005.

- [79] www.gegen-hartz.de
- [80] You-Jin Hong, “study on establishment of socio-political legitimacy in legislative process of the cultural industry : based on dynamics of parties involved and resource mobilization strategy in the regulative legislation of game industry,” Ewha University, 2013.
- [81] KOCCA, Activate the game industry investment forum: Korea Game Industry Investment Status and Outlook, KOCCA, 2007.
- [82] Dong-Yeon Lee, Gi-Hoo Han, Youn-Jong Lee. Who dominates the cultural capital: an exclusive structure of the Korea Cultural Industry, Culture and Science Publisher, 2015.
- [83] Seung-Nam Cho, Saet-pyeol Choi, Seung-Hye Seok, Gi-young Lee, Min-Soo Choi, Analysis of Korean game industry platform-specific distribution channels and billing systems, KOCCA, 2006.
- [84] Young-yoo Kim. “A Study on the Contents Policy in German for the Human Resources development system : Focus on the design Industry”, KOCCA Research Report, pp. 12-33, 2012.
- [85] <http://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=162410&efYd=20141119#0000>
- [86] Jong-Sun Choi. “A study on review of media product harmful to juveniles between S. Korea and Germany”, Journal of hongik law review, Vol. 15, No. 1, pp. 303-334. 2014.
- [87] Ye-bit Jang, Hye-rim Lee, Min-chul Kim, Seung-Hoo Shryu, Ui-jun Jeong. “Effects of Parenting Attitude and Youth’s Subjective Class Identification on Game Addiction”, Vol. 13, No. 6, pp. 53-64, 2013.
- [88] <http://www.comworld.co.kr/news/articleView.?html?idxno=44915>
- [89] the Legislation and Judiciary Committee, <http://legislation.na.go.kr/site>
- [90] Ji-sun Choi. “Protecting Game Developers Under the Works-for-hire Clause of Copyright Law”, Journal of Korea Game Society, Vol. 11. No. 4, pp. 73-91, 2011.
- [91] Yong-Ho Jang, Won-Jo Jeong. “Knowledge Ecological Approach to Emergence of Korean Online-game Industry,” Journal of Korea Game Society, Vol. 11, No. 1, pp.79-91, 2011.
- [92] Jung-Min Go, Moon-Mo Gu, Si-Bom Kim, Young-Jae Kim. “Discussion For Virtuous Circle Structure of Content Industry,” Humanities Contents, Vol. 27, pp.27-52, 2012.
- [93] Yeon-Jeong Lee, “The Inter Industrial Competency Analysis of Game Industry and Character Industry,” Journal of Korea Technology Innovation Society. Vol. 16, pp.1187-1204, 2013.
- [94] <http://newslibrary.naver.com/viewer/index.nhn?articleId=1996061400209104008&edtNo=45&printCount=1&publishDate=1996-06-14&officeId=00020&pageNo=4&printNo=23224&publishType=00010>
- [95] <http://likms.assembly.go.kr/bill/>
- [96] PWC. “Business model background paper”, PWC, 2013.
- [98] KOCCA. “Korea Game Industry White Paper”, KOCCA. 2008~2013.
- [99] Ministry of Culture, Sports and Tourism, Korean game industry related companies can and Workforce, 2006. 10. 27.
- [100] <http://www.gametrics.com/pcbangingtrics/Pcbangingtrics.aspx>
- [101] <http://www.moneyweek.co.kr/news/mwView.php?type=1&no=2013111417538031913&outlink=1>
- [102] Germany Trade & Investment(GTAI), Freiburg to Berlin Brandenburg federal state attracts businesses session, G-Star, 2014. <http://www.gtai.de/GTAI/Navigation/EN/invest.html>
- [103] KOCCA, European content industry Guides : Germany, France, United Kingdom, KOCCA, 2013.
- [104] Young-Chol You, Joon-Hyeong Yim, In-Young Hwang, Joo-Kyung Kim, Eun-Jong Jeong, Content Industry Policy Study for the creation economy, Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2013.
- [105] Ministry of Strategy and Finance, 2008~2012 State financial management planning: cultural tourism sector 2008. 6. 23. Ministry of Strategy and Finance Forum.
- [106] Min-Gyu Kim, “The Impact on the Cultural Contents Market of the Legal Issue in Korea - Focusing ‘Open Market’ &

‘Shut-down’ in Game Industry,” Journal of
Korea Game Society, Vol. 12, No. 2, pp
63-74, 2012.

[107] <http://www.econovill.com/archives/200036>



석 승 혜(Seok, Seung Hye)

2001-2002 한국게임산업진흥원(현 KOCCA) 연구원
2004-2005 영상물등급위원회, 심의위원
2005-2009 카이스트 기능성게임랩, 연구원
2009- (주)SNA교육 대표이사
2013 이화여자대학교 사회학 박사
2014- 강원대학교 SSK사업단, 전임 연구원
관심분야 : 문화산업, 소셜미디어, 연결망



유 승 호(Shryu, Seung Ho)

1996 고려대학교 사회학 박사
2001-2004 한국게임산업진흥원 (현 KOCCA)
산업진흥본부장
2004- 강원대학교 영상문화학과 교수
관심분야 : 문화산업, 문화정책, 컴퓨터공학, HCI

— 포용적 제도가 경제발전애 미치는 영향: 한국과 독일의 게임산업 제도화를 중심으로 —