

컴퓨터게임산업의 육성을 위한 정책방향

李正源¹⁾

1. 서언

1. 컴퓨터게임산업의 개요

컴퓨터게임이란 컴퓨터의 기능을 활용하여 영상과 음향을 입체적으로 제공함으로써 사용자 하여금 상호 작용에 의한 즐거움을 갖도록 하는 컴퓨터의 종합예술이라 할 수 있으며, 컴퓨터게임산업이란 이러한 컴퓨터게임과 관련된 일련의 소프트웨어 및 하드웨어를 연구개발, 제작, 유통하는 사업을 말한다. 일반적으로 컴퓨터 게임시장은 구성요소에 의해서는 하드웨어와 소프트웨어로 구분할 수 있고 사용형태에 의해서는 아케이드게임, 비디오게임 및 PC게임으로

<표 1> 컴퓨터게임 시장의 구분

분류기준	구분	내 용
구성요소	하드웨어	영업용: 아케이드게임기, 전자식게임기 등 가정용: 비디오게임기, 휴대용게임기, PC 등
	소프트웨어	PCB 보드, 롬팩, 플로피디스크, CD 등에 저장
사용형태	아케이드게임	업소용 게임기를 이용한 게임
	비디오 게임	가정용 게임기를 TV에 연결하여 이용하는 게임
	PC 게임	PC용 게임소프트웨어를 이용하는 게임
	PC통신게임	PC 통신망을 이용하는 게임
게임내용	슈팅게임	적을 쏘아서 맞추는 형식의 게임
	액션게임	인물의 동작을 위주로 적과 싸우는 형식의 게임
	RPG	가상의 세계상에서 자신의 캐릭터를 성장시켜가면서 모험을 즐기는 형식의 게임
	어드벤처게임	지적 모험을 즐기는 일종의 추리형식의 게임
	퍼즐게임	제시된 문제의 답을 찾아가는 지능형 게임
	시뮬레이션게임	항공기 조종과 같이 실제를 흉내내는 게임

산업연구실, 선임연구원

로 구분할 수 있으며, 최근에는 PC통신망을 이용한 게임이 새로운 형태로 등장하고 있다. 또한 게임의 내용에 따라서는 슈팅게임, 액션게임, RPG(Role Playing Game), 어드벤처게임, 퍼즐게임, 시뮬레이션게임 등으로 구분되기도 한다(<표 1> 참조).

2. 특성 및 중요성

컴퓨터게임산업은 타산업에 비해 부가가치율이 매우 높은(60% 이상) 고부가가치산업으로 에너지 소모가 적고

환경오염이 없는 미래형 산업이라 할 수 있다. 또한 정보화 사회의 진전과 함께 매년 30%이상씩 성장하는 고성장산업으로 앞으로 다가올 정보시대에 있어 핵심산업으로 발전할 수 있는 가능성을 가진 두뇌집약형 산업이다.

이렇듯 정보화와 밀접한 관련을 가진 컴퓨터게임 산업은 최신 정보기술, 특히 멀티미디어 기술을 포괄적으로 활용하기 때문에 전반적인 기술혁신속도가 광장히 빠르며 이로 인해 제품의 수명주기 또한 매우 짧은 편이다. 이러한 기술집약적 특성으로 인해 이 산업은 대규모의 생산설비에 대한 투자보다는 인적 자원에 대한 투자가 가장 중요한 전략변수로 작용하고 있다.

이러한 특성과 천연자원이 부족하나 고급인력이 많은 우리나라의 현실을 감안할 때 컴퓨터게임산업은 치열한 국제경쟁환경내에서 미래국가전략산업으로 육성될 필요가 있으며 잠재적 가능성도 있는 것으로 생각된다. 또한 세계컴퓨터게임시장이 빠른 속도로 성장하고 있고 수익률도 타산업에 비해 매우 높다는 점도 컴퓨터게임산업의 또다른 유인요소라 할 수 있다. 실제로 세계적으로 대표적인 게임업체인 일본 Nintendo사의 '93년 매출액은 627억엔이며 1인당 매출은 6억 엔(종업원수 943명)에 달하고 있다. 반면에 국내의 대표적 제조업체 중의 하나인 삼성전자의 '93년 매출액은 8조 1천억 원이며 1인당 매출액은 1억 7천만 원(종업원수 4만 7천여명) 수준으로 Nintendo사는 삼성전자에 비해 1인당 매출액에 있어 거의 30배에 가까운 생산성을 보이고 있다.

국내의 컴퓨터게임 산업을 전략적으로 육성해야 하는 또다른 필요성은 우리나라 고유 문화의 보존 및 건전한 오락문화의 창조라는 측면에서 찾을 수 있다. 컴퓨터게임은 영상과 음향 및 스토리가 포함되어 있는 하나의 영상제작물로 게임 사용자의 사고방식 및 문화적 관습에 영향을 미칠 수 있다. 따라서 국내 게임시장이 외국업체의 수입품에 의해 장악될 경우 우리 고유의 민족적 문화정체성의 손상과 잘못된 외국문화의 침투라는 문제를 야기시키게 되며 이는 결국 외국문화에 대한 종속현상으로까지 이어질 가능성도 충분히 있다. 특히 컴퓨터 게임 사용자의 대부분이 청소년층이라는 점을 감안할 때 이러한 문제점은 더욱 심각하다. 결국 무분별한 문화의 수용을 방지하고 민족 고유문화의 보존을 위해서는 국내 컴퓨터게임산업의 발전을 지원 육성하고 관련업체들이 한국적 정서에 적합한 제품을 개발하도록 유도하는 것이 필요하다. 이를 통해 다가올 정보화 시대에 적합한 건전한 오락문화의 창조를 기대할 수 있을 것이다.

컴퓨터게임산업의 발전은 정보기술의 개발능력 향상을 통한 국제경쟁력 제고라는 측면에서도 중요한 의의를 가진다. 컴퓨터게임은 앞서서도 언급되었듯이 정보산업에서의 핵심기술을 필요로 하므로 관련 타산업에 대한 기술파급효과 및 시장확대효과가 매우 크다. 구체적으로는 PCB 산업, 반도체산업, 영상산업, Multimedia산업 등과 기술개발 유도 및 기술이전, 인력양성 및 수급증대 측면에서 밀접한 관련을 가지고 있다. 특히 최근 급성장하고 있는 멀티미디어시장에서 edutainment S/W(교육적 요소를 가미한 컴퓨터 오락 소프트웨어)가 주역으로 급부상하고 있고 심지어는 의학분야에 있어서도 정신질환 치료에서의 컴퓨터게임을 활용하고 있다.

II. 컴퓨터게임산업의 현황

1. 세계시장의 현황

컴퓨터게임과 관련된 세계시장의 규모는 '93년 약 300억 달러에 이르렀으며 이는 '88년 이후 연평균 32%의 성장을 지속한 것이다. 또한 이러한 성장률은 계속되어 '96년에는 450억 달러이상의 방대한 시장을 이룰 것으로 예상하고 있다(<표 2> 참조).

<표 2> 세계 컴퓨터게임 시장 규모

(단위: 억 달러)

년도	'88	'90	'93(추정)	'96(전망)
시장규모	75	195	300	450

현재 세계시장에서 업소용 및 게임기시장은 일본이 그리고 PC용 게임S/W에 있어서는 미국이 주도권을 잡고 있으나 전체 시장규모면에서 볼 때 일본이 80% 이상을 점유하고 있는 것으로 파악되고 있다. 특히 일본은 금융, 세제지원 및 전문기술인력 양성 등 정부의 지원과 육성정책을 바탕으로 '80년대 이후 지속적으로 성장하여 Nintendo, Sega사를 주축으로 한 세계 최고의 전자게임 산업국의 위치를 확보하고 있다.

이러한 방대한 잠재시장 규모와 정보기술의 발전 및 고부가가치적 특성으로 인해 최근에는 기존의 컴퓨터게임 업체들외에도 소니, 마쓰시다, 도시바 등의 전자업체, 월트디즈니, 파라마운트, MCA 등의 영화업체, AT&T, 벨 아틀랜틱 등의 전화통신업체들도 앞을 다투어 게임시장에 진출하고 있다. 특히 이들 기업들은 서로간의 전략적 제휴를 통해 각 분야의 기술을 결합한 고급형 미래 게임시장의 확보를 노리고 있으며 이는 결국 미래 멀티미디어 시장의 주도권을 확보하기 위한 노력으로 판단된다.

특히 미국의 게임소프트웨어 제조업체인 일렉트로닉 아트사와 영상미디어업체인 타임 워너, MCA사, 통신업체인 AT&T사 등이 공동출자해 설립한 3DO사는 게임시장에서 새로운 차세대 선발업체로 주목을 받고 있는데 지난해에는 일본의 마쓰시다사와 제휴관계를 맺고 하드웨어는 마쓰시다, 게임 소프트웨어는 3DO사 공급하기로 업무분담을 한 바도 있다.

2. 국내시장의 현황

국내 컴퓨터게임 시장의 규모에 대해서는 정확한 통계가 나와 있지 않지만 지난 11월 상공자원부 자료에 따르면 '93년의 경우 약 2,500억 원으로 추정되며 '97년에 가면 약 9,000억 원대의 시장이 될 것으로 전망하고 있다(<표 3> 참조). 이 통계에 따르면 국내 게임시장은 '90년에서 '93년 사이에 연평균 32.5%의 고도성장을 기록한 것으로 추정되며 앞으로도 이러한 고도성장은 지속될 것으로 예상된다.

<표 3> 국내 컴퓨터게임 시장규모

(단위: 억 원)

년도	'90	'91	'92	'93(추정)	'94(전망)	'97(전망)
시장규모	1,075	1,397	1,852	2,500	3,250	9,000

국내시장의 구성을 보면 70% 이상을 업소용 게임 S/W가 차지하고 있으며, 미국, 일본 등 외국업체에 의해 전체시장의 80~90%가 잠식당해 있는 실정이다. 이러한 외국제품의 범람현상은 수출입 추세를 통해서도 파악될 수 있는데, '90년 이후 수출은 제자리를 맴도는 반면 수입액은 눈에 띄게 증가하여 '93년의 경우 1억 4천3백만 달러의 게임이 수입된 것으로 나타났다(<표 4> 참조).

<표 4> 컴퓨터게임의 수출입 규모

(단위: 백만 달러, %)

년도	'90	'93	연평균성장률
수출	49	56	4.6
수입	31	143	66.9

분야별 동향을 보면, 업소용 게임의 경우 아직 가장 많은 비중을 차지하고 있으나 최근 가정용 게임기와 PC용

게임S/W의 성능 향상 및 보급확대로 인해 점차 그 비중이 줄어 들고 있는 실정이다. 한편 가정용 게임기의 경우 하드웨어는 대부분 일본기업과 제휴관계에 있는 국내 대기업에서 생산하여 판매하고 있으나 소프트웨어(롬팩)는 대부분 일본으로부터 수입하여 사용하고 있다. PC용 게임의 경우 최근 PC의 급속한 확대 및 CD롬 드라이브의 확산으로 인해 그 시장규모가 급속히 성장하고 있으나 게임 소프트웨어의 상당량을 수입에 의존하고 있으며 일부 중소기업체를 중심으로 국산 게임소프트웨어가 개발되고 있을 뿐이다.

'94년 현재 컴퓨터게임과 관련된 국내 제작업체수는 150여개로 추정되고 있으나 대부분 중소기업체이며 대기업의 경우에는 외국기업과의 제휴관계를 통해 제품을 생산하는데 치중하고 있어 선진국에 비해 기술개발능력은 매우 낙후되어 있는 것으로 지적되고 있다. 한편, 업소용 게임기가 설치되어 있는 게임업소는 전국에 걸쳐 약 15,000여개로 추정되고 있으며, 가정용 비디오게임기의 보급율은 23.1%로 전체적으로 볼 때 4가구 중 1가구에서 보유하고 있는 것으로 추정되어 컴퓨터게임 시장의 잠재적 발전 가능성을 보여 주고 있다.

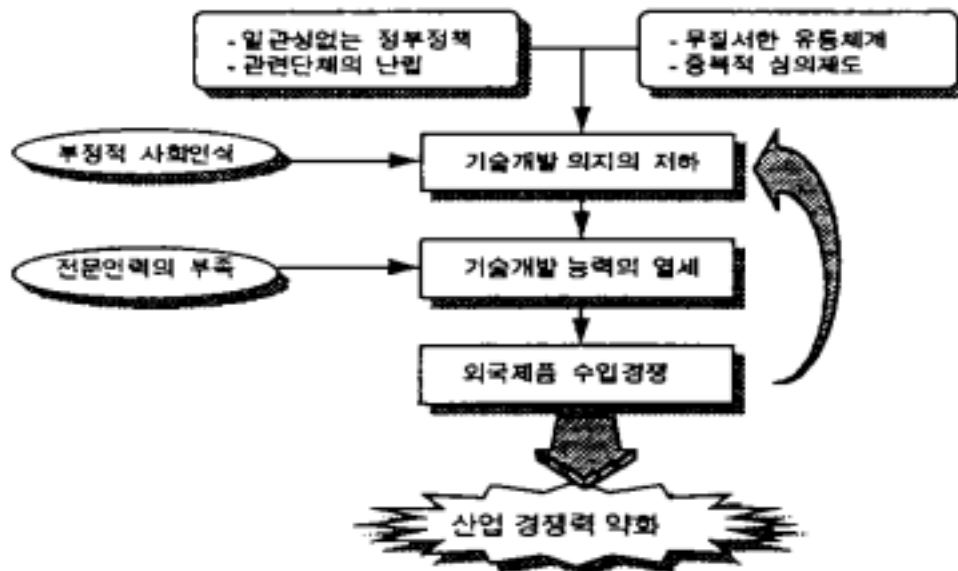
3. 국내 컴퓨터게임산업의 문제점

1) 외국기업의 국내시장 잠식과 무분별한 외국제품의 수입

현재 국내 컴퓨터게임 시장의 80~90%를 외국제품들이 차지하고 있으며 수입액도 매년 60%이상씩 증가하고 있어 앞으로 이러한 사태가 지속된다면 국내시장 전체를 외국기업이 장악하는 상황까지 이르게 될지도 모를 일이다. 이러한 상황이 일어나게 된 것은 국내기업의 기술개발능력이 아직까지 선진외국에 비해 열세인 것이 가장 주된 원인으로 분석된다.

반면에 국내기업들은 기술개발을 통한 경쟁력 강화로써 시장을 보호하기 보다는 외국제품의 수입판매를 통한 이익 확보에만 관심을 두고 있어 기술력 부족과 수입확대의 악순환은 계속되고 있는 실정이다(<그림 1> 참조).

<그림 1> 국내 컴퓨터게임산업의 문제점



특히 게임산업의 발전에 기반역할을 해야 할 대기업들이 자체적인 기술개발 노력보다는 수입선을 확보하는데만 경쟁적으로 혈안이 되어 있어 상황을 더욱 악화시키고 있다. 이러한 게임 라이센스 확보경쟁으로 인해 외국기업에 지불하는 로열티만 상승하는 부작용이 발생하고 기술도입계약 체결후에도 기술이전은 제대로 이루어지지 않고 단순한 외국업체의 대리점 기능에 그치고 있다.

최근에는 일본의 PC게임업체 및 외국영화 직배사들까지도 국내기업과의 제휴를 통해 국내 게임 소프트웨어 시

장 진출을 적극 추진하고 있어 국내 제작업체들을 육성하기 위한 구체적 방안의 확보가 시급한 것으로 지적되고 있다.

2) 관련 정부부처간 정책의 일관성 결여 및 관련 단체의 난립

현재 컴퓨터게임산업과 관련하여서는 문화체육부, 보건사회부, 과학기술처, 상공자원부, 체신부 등에서 각기 관련 업무를 수행하고 있으나 각 부처간 게임산업에 대한 시각 차이로 인해 부처간 정책에 일관성이 없으며 부처이기주의로 인해 부처간 협력을 통한 산업발전안의 제시 및 정책입안은 기대하기 어려운 실정이다.

이 중 상공자원부의 경우, 국내 게임산업의 선진화와 대외경쟁력 강화를 위해 기술개발사업에 400억 원을 투자하고(정부 230억 원, 민간 170억 원), 전문인력의 양성, 유통구조개선 등을 주요 내용으로 하는 「전자게임산업 종합발전방안」('94. 11)을 제시한 바 있다. 이는 컴퓨터게임산업에 대한 정부인식의 변화라는 측면에서 중요한 의의를 가지며, 총체적인 부문에 걸쳐 다양한 육성방안이 제시되고 있어 다소 낮은 감이 있지만 일단 환영할 만한 일로 평가된다.

그러나 그 구체적인 내용에 있어서는 업체의 현실을 반영한 실질적인 지원방안이 부족한 것으로 평가되고 있으며 특히 기술개발사업의 지원에 있어 민간부담 170억 원은 대부분이 영세제작업체인 업계의 사정을 무시한 것으로 받아들여지고 있다. 그리고 기술개발지원을 위한 자금지원 대상의 선정에 있어서는 공정하고 객관적인 선정기준의 마련이 우선되어야 우수한 제작업체의 기술개발노력을 지원할 수 있으며 형식적인 자금지원을 방지할 수 있을 것이다.

또한 사업 추진의 주체 선정에 있어서도 기존에 난립되어 있는 각 부처의 관련단체들에 대한 기능조정 혹은 역할 정립이 선행된 후에 업계의 의견을 수렴하여 결정되어야 할 것으로 생각된다. 아울러 심의제도의 중복성과 같은 산업발전을 지연시키고 있는 제도적 문제점에 대한 실제적 해결방안이 부족하며, 인력양성부문에 있어서는 기존의 교육기관 혹은 시설에 대한 지원 및 투자를 통해 전문기술인력을 확보하기 위한 구체적 대안의 제시가 없는 것이 아쉬운 점이라 할 수 있다.

한편, 문화체육부 산하의 영상산업발전 민간협의회에서도 「차세대 선도산업으로서의 영상산업의 획기적 발전을 위한 건의」에서 영상산업에 대한 정부 및 국민의 인식 전환과 전략적 선도부문으로서의 게임 소프트웨어 산업에 대한 육성을 건의한 바 있다. 그러나 이 건의내용도 미래 청사진의 제시에 그치고 그 실천은 아직까지 미온적이며 특히 게임 소프트웨어의 중요성은 강조하고 있으나 건의안 작성에 있어 게임산업체들의 의견이 제대로 반영되지 않은 것으로 지적되고 있다.

이러한 정부 부처간 정책의 일관성 결여는 산하 관련단체들의 난립현상으로 이어지고 있는데 이들 관련단체들에 속한 회원사들이 중복되는 경우가 많아 그 특성구분이 뚜렷하지 않으며 각 단체의 사업성격도 유사한 부분이 많다(<표 5> 참조). 이들 중에는 구체적인 사업실적이 없이 유명무실한 단체도 있으며 각 단체가 속한 정부부처의 정책방향이 일치되지 않은 상황에서 게임산업의 발전을 위한 이들 단체간의 원활한 협조관계의 유지를 기대하기는 어려운 현실이다.

<표 5> 컴퓨터게임 관련 정부부처 및 단체

정부 부처	관 련 단 계
문화체육부	한국영상산업협회 한국전지영상문화협회
과학기술부	한국어무선전송소프트웨어 연구조합
상공부	한국전기전자유기산업협회
보건사회부	한국컴퓨터게임산업협회

3) 전문기술인력의 부족

컴퓨터게임은 전문인력의 두뇌에 의존하는 지식집약적 산업이라 할 수 있는데 현재 국내에는 이와 관련된 전문인력이 매우 부족하여 전반적인 기술력 열세의 주요 원인이 되고 있으며 특히 기획, 그래픽, 사운드 등 전문분야의 **고급인력이 절대적으로 부족하다**. 컴퓨터게임의 선두주자인 일본에서는 정부의 지원아래 이미 오래 전에 전문교육기관이 설립되어 운영되고 있는 반면에 우리나라에는 컴퓨터게임과 관련된 전문교육기관이 없으며, 일반 교육기관의 전산관련 교육에서도 이와 관련된 부문은 제대로 이루어지지 않고 있다.

특히 컴퓨터게임 분야의 전문인력 부족현상은 게임산업에 대한 전반적인 사회인식과도 관련이 있다. 즉, 컴퓨터게임에 대한 부정적 사회분위기로 인해 젊은 기술인력들이 직업으로 결정하기를 다소 꺼려하는 경향이 있어 인력 부족현상을 심화시키고 있는 실정이다.

4) 게임산업에 대한 부정적인 사회 인식

'93년 초에 있었던 광과민성 발작사건을 비롯하여 사행심 조장, 사고의 기계화 및 단순화 등 컴퓨터게임의 폐해에 대한 부정적 인식이 사회 전반에 널리 퍼져 있는 것이 사실이다. 또한 컴퓨터게임 오락장도 대부분 영세업자일뿐 아니라 각종 규제로 인해 시설투자를 외면함으로써 열악한 환경을 유지하게 되어 청소년 유해환경으로 인식되고 있다.

결국 이러한 인식은 게임산업의 침체를 가져왔으며 정부정책에 있어서도 제한 혹은 규제일변도로 이어지게 되었다. 최근 컴퓨터게임산업의 중요성이 부각되면서 정부의 시각도 변화되어 일부 부처에서 산업육성책이 마련되고 있지만 아직까지 전반적인 인식의 변화는 미흡하다고 할 수 있다.

5) 무질서한 유통체계

현재 국내 컴퓨터게임시장에는 1,000여 개의 유통업체가 있으나 대부분 영세업체로서 전반적인 유통질서가 문란하여 밀수입된 제품이나 불법복제품이 시중에 유통되고 있으며 이 중에는 불건전한 내용이 포함된 부분이 많아 컴퓨터게임에 대한 나쁜 인식을 심어주고 있다. 이들 불법유통제품들로 인해 정품의 유통질서가 문란해지고 있으며 순수제작업체들의 개발의지를 저하시키고 있는 것이다. 또한 정품 유통체계에서 있어서도 영세 개발업체들이 대부분 자체적인 유통망을 갖지 못하여 유통업체와 불리한 계약을 체결하는 경우가 많은 것으로 알려져 있다.

6) 심의제도의 중복으로 인한 업계의 혼란 야기

현재 컴퓨터게임 업계에서는 제도적으로 가장 시급히 개선될 필요가 있는 부분으로 심의제도를 들고 있다. 현행 컴퓨터게임 심의제도는 문화체육부와 보건사회부로 이원화되어 있어 효율적인 심의가 이루어지지 않고 있으며 심의 내용에도 모순점이 있는 것으로 지적하고 있다. 현재 문화체육부에서는 음반 및 비디오물에 관한 법률에 근거하여 가정용 게임에 대한 심의를 공연윤리위원회에서 하고 있으며, 그리고 보건사회부는 공중위생법에 근거하여 업소용 게임에 대한 심의를 맡고 있는데 이를 산하단체인 한국컴퓨터게임산업협회에 위임하여

처리하고 있다.

이와는 별도로 과학기술처에서는 컴퓨터프로그램 보호법에 의해 게임소프트웨어의 등록을 심의하고 있으며 체신부에서는 PC통신망을 이용하는 게임에 대한 규제를 담당하고 있다.

이러한 다원화된 심의과정의 문제로 인해 심의의 일관성이 결여되어 있으며, 일부에서는 공정성에 대한 의혹도 제기되고 있을 뿐 아니라 심의 미필제품이 버젓이 유통되고 있어도 이에 대한 규제 및 처벌규정이 제대로 마련되어 있지 않고 있다.

III. 게임산업의 발전을 위한 제도적 개선방안

1. 산업발전을 위한 infra 구축측면

1) 전문인력의 양성

컴퓨터 게임산업은 그 특성상 생산자원 중 인적자원의 중요성이 가장 강조되는 지식집약적, 기술집약적 산업으로 산업발전을 위해서는 전문인력의 양성이 매우 중요하며 최근의 기술발전 경향을 볼 때 양적인 증가보다는 질적인 향상이 우선되어야 할 것으로 생각된다.

이를 위해서는 우선 현행 교육기관을 활용한 인력양성 촉진 방안을 생각할 수 있다. 구체적으로는 각 대학의 전산관련학과 교과목에 컴퓨터 게임과 관련된 기술부문(컴퓨터 그래픽, 애니메이션, 컴퓨터 음악 등)을 포함시키고 이에 대한 교육에 있어 업계의 전문가를 최대한 활용함으로써 보다 실질적인 학습이 이루어지게 하는 것이다. 또한 전공이 관련학과는 아니더라도 창의력이 뛰어나고 풍부한 아이디어를 가진 학생들에 대해 관련 분야의 교육기회를 제공함으로써 전문인력을 양성할 수 있을 것이다. 예를 들면, 시나리오 구성이나 그래픽디자인 분야에서는 인문계 혹은 예능계 전공자들의 뛰어난 감각을 활용할 수 있으므로 이러한 인력에 대한 재교육을 통해 전문인력으로 키워나갈 수 있을 것으로 본다.

컴퓨터게임산업은 기술의 진보속도가 매우 빠르기 때문에 주기적인 재교육 및 훈련기회를 제공하는 것이 필수적이므로 실무종사자들을 위한 전문교육기관을 설립하여 운영하는 것이 바람직하다. 이 기관은 정부주도하에 산업내 관련단체와의 협의 및 업계 의견수렴을 통해 설립되어야 하며, 여기에서는 각 업체사원들에 대해 실제 개발과정에 필요한 기술(기획, 시나리오, 그래픽, 애니메이션, 음악, 프로그래밍 등)을 전문적으로 교육하고 업체의 애로기술에 대한 상담 및 지원, 관련분야의 기술동향 제공 등의 기능을 담당하여야 할 것이다.

또한 산·학·연 협동체제를 통한 활발한 인력교류도 추진되어야 하는데 이를 위해서는 산·학·연 간에 인력 교류 프로그램을 개발하여 이론 및 실무교육이 병행될 수 있는 제도적 장치를 마련하여야 한다. 특히 컴퓨터 게임의 경우 젊은 인력의 뛰어난 창의력과 감각을 활용하는 것이 바람직하므로 대학내 관련 학생들에 대해 게임개발을 지원함으로써 우수인력을 양성하고 동시에 양질의 제품도 개발하는 일석이조의 효과를 얻을 수 있을 것으로 기대된다.

다른 한편으로 국가 전반에 걸친 인식전환을 통해 인력양성을 위한 저변을 확대할 필요가 있는데, 구체적으로는 초·중·고등학생들에 대한 컴퓨터 교육을 강화함으로써 미래 정보산업의 인력기반을 확대하고 특히 이들이 건전한 게임문화를 즐길 수 있도록 유도하는 교육이 필요하며, 관련 전공의 학생들에 대해서는 컴퓨터게임산업의 중요성과 미래 발전가능성 등 긍정적 측면의 홍보를 강화하여 직업으로서의 인식을 제고하여야 한다.

2) 건전한 유통체계의 확립

건전한 산업경쟁 및 안정적인 성장을 위해서는 불법유통품의 근절과 효율적 유통체계를 확립하는 것이 중요하며 이를 위한 정부의 제도적 지원이 필요한 것으로 생각된다. 구체적인 방안으로는 업계 중심의 자율적 운영 기구를 통해 불법 유통제품에 대한 단속을 강화할 수 있는 제도적 근거를 마련함과 동시에, 정부차원에서 사

용자들에게 정품사용을 권장하고 준법정신을 함양하는 정책이 필요하다.

또한 첨단 외국제품의 홍수에 대응하여 경쟁력을 확보하기 위해서는 기존의 재래 유통구조에서 벗어나 최단의 유통망을 구축하는 것이 필요하며, 경영기반이 약한 중소기업체들이 불합리한 유통체계에 의해 피해를 보지 않도록 정부의 노력이 요구되고 있다.

3) 게임산업에 대한 사회 인식의 전환

게임산업의 발전을 위해서는 사회전반에 퍼져 있는 게임산업에 대한 부정적 이미지를 극복하는 것이 산업발전을 위한 기반이 되며 이를 위한 정부의 인식전환을 통한 정책의지의 표명이 우선되어야 한다.

구체적인 방안으로는 컴퓨터게임의 긍정적효과(두뇌발달, 상상력 개발, 순발력, 인내력, 창의력 향상 등)와 국가 전략산업으로서의 중요성을 일반 국민에게 널리 알릴 수 있는 프로그램을 개발하는 것을 들 수 있다. 예를 들면, 매년 우수프로그램에 대한 시상 및 우수업체에 대한 자금을 지원하는 방법 혹은, 우리 문화(전래동화, 민담, 역사인물 등)를 소재로 한 교육성과 오락성을 갖춘 게임 소프트웨어를 개발하여 교육기관의 컴퓨터 교육시 활용하고 첨단문화상품으로 발전시키는 것 등이다.

아울러 교육기관에서의 홍보 및 언론을 통해 게임산업 종사자의 직업인으로서의 의식을 고취하며, 청소년 유해환경으로 인식되고 있는 게임업소를 건전한 놀이공간으로 발전시킴으로써 국민들이 가족적 대중오락으로 즐길 수 있게 하여야 할 것이다. 여기에는 업소의 환경개선 및 현대화가 필요하며 이를 위해서는 게임업소에 대한 평수제한의 철폐, 금융제재조치의 완화, 영업시간의 조정 등 각종 규제의 완화 혹은 조정이 요구된다.

4) 시설 장비의 현대화

컴퓨터게임과 관련하여 국내업체의 제품개발 관련장비가 외국에 비해 낙후되어 기술개발에 어려움을 겪고 있는 것으로 알려져 있다. 최신기술을 이용한 고급 제품을 개발하기 위해서 관련업체에서는 기술개발 시설 및 장비에 대한 보다 과감한 투자가 필요하며, 정부에서는 업체에서 필요한 첨단장비를 수입할 때 제도상의 불합리한 점을 개선할 필요가 있다.

또한 업계 전반에 걸쳐 공동으로 필요한 기반시설 혹은 설비의 경우(예:디지털 녹음실) 관련 단체의 주도로 업계의 공동출자 및 정부지원을 통해 설치 운영할 수 있는 방안을 강구하여야 할 것이다.

2. 기술개발지원

국내시장보호 및 해외경쟁력 강화를 위한 실질적인 기술개발 지원제도의 마련이 컴퓨터게임 산업의 발전에 있어 가장 중요한 요소로 생각되며 이를 위해서는 정부 및 업계 모두의 지속적인 노력과 투자가 필요하다. 그러나 자금력 및 기술개발능력이 부족한 중소 제작업체들이 대부분인 국내 컴퓨터게임산업의 현실을 감안할 때 공통기반기술 및 핵심기술에 대해서는 국가차원의 연구개발사업 추진이 필요한 것으로 파악된다. 보다 구체적으로는 핵심 소프트웨어 기술개발사업, 공업기반기술개발사업 등 정부주도의 국가연구개발사업에 컴퓨터게임과 관련된 기반기술 개발사업을 포함시켜 추진하여야 하며, 관련 분야의 정부출연연구소(시스템공학연구소, 전자통신연구소 등)에서 기반 기술 및 업계의 애로기술을 개발하고 지원할 수 있는 정책적 배려가 필요하다. 그리고 우수한 아이디어와 기술잠재력을 보유하고 있으나 재정적 이유로 기술개발을 통한 상업화에 이르지 못하고 있는 중소기업을 발굴 선정하여 개발자금을 지원하게 하여야 할 것이다.

한편, 컴퓨터게임 산업은 최신정보기술의 획득이 경쟁의 주요 전략변수로서 급속한 기술변화에 능동적으로 대처하기 위해서는 관련 기술정보의 습득이 매우 중요하다. 이를 위해서는 업체를 포함한 관련기관들이 국내의 기술동향 및 시장정보를 공유할 수 있는 정보망의 구축이 필요하며 이 기능의 중심적 역할을 수행할 전문기구가 관련 단체를 중심으로 조직되어야 한다. 이 전문기구는 기존의 단체들간의 기능 재조정 혹은 역할 정립후 그 중 적합한 단체내에 설치하거나 혹은 업계의 의견을 반영하여 새로운 조직으로 구성할 수도 있을 것이다.

3. 수요창출을 위한 제도적 지원

국가 전략적으로 중요한 산업의 경우에 정부가 국내시장의 활성화 및 산업육성에 위해 제도적으로 시장수요의 창출 및 증대에 도움을 줄 수도 있다. 국내 컴퓨터게임 시장의 대부분을 외국기업이 차지하는 현상을 막고 외국문화의 무분별한 도입에 따른 문화왜곡 방지 및 국내 제작업체의 성장을 지원하기 위해서는 게임업소에 대한 일정비율의 국산게임 할당제(머신쿼터제)를 도입할 필요가 있다.

또한 밀수입품, 불법복제품 등의 시장유통을 철저히 단속하여 정품위주의 시장구조를 확립함으로써 안정적인 시장 성장을 유도하고 게임업소에 대한 각종 규제를 현실에 맞게 조정하여 게임업소가 건전한 놀이공간으로 발전할 수 있도록 환경개선을 유도함으로써 신규 수요의 창출을 지원하여야 한다.

4. 산업발전을 지연시키는 제도적 문제점의 개선

1) 심의제도를 통합 및 개선

앞에서 이미 지적되었듯이 현행의 다원화된 심의제도의 모순점을 극복하고 세계시장변화 및 기술발전에 능동적으로 대처하기 위해서는 일원화된 능률적 심의제도의 도입이 반드시 필요하다. 외국의 경우를 보더라도 미국과 일본은 업체의 자율적 심의 및 규제에 위임하고 있으며 유럽은 단일 심의기구에 의해 엄격한 심의과정을 거치는 것으로 알려져 있다.

컴퓨터게임의 영상물적 특성을 감안할 때 문화체육부의 공연윤리위원회에서 일괄적으로 심의하는 것이 바람직하며 등급제의 도입, 심의 미필제품에 대한 규제조치 강화 등 심의내용 및 방법에 대한 개선이 이루어져야 할 것이다. 그러나 장기적으로는 산업계 스스로의 자율규제를 통한 건전한 산업환경이 형성될 수 있도록 유도하는 것이 바람직하다.

2) 제조업 차원의 지원 육성

컴퓨터게임산업은 그 성격상 제조업과 서비스업의 중간형태인 2.5차 산업으로 볼 수 있으나 미래 전략산업으로 발전하기 위해서는 제조업과 동등하게 지원, 육성되어야 하며, 제조업차원의 지원내용에는 산업금융지원자금, 금융기관 대출, 전기료 적용 등이 포함되어야 하고 제조업 지원세제에 있어서 컴퓨터게임업을 추가로 포함시키는 것이 바람직하다.

3) 일관성있는 정부정책의 수립 및 집행

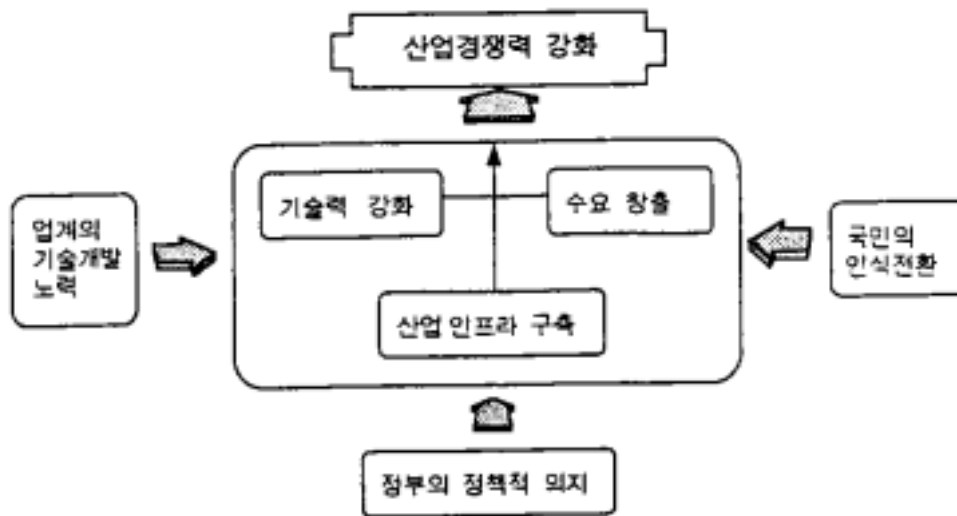
기존의 과학기술처, 상공자원부, 보건사회부, 문화체육부, 체신부 등에서 수행되어온 컴퓨터게임 관련 사업을 신설된 정보통신부에서 통합하여 일관성있는 정책방향의 제시가 이루어져야 한다. 단, 컴퓨터게임에 대한 심의는 문화체육부의 공연윤리위원회에서 일괄적으로 이루어지도록 조정하는 것이 바람직할 것이다.

장기적으로는 신 정부조직의 개편방향에 맞추어 정부의 관련 행정업무들을 점차적으로 민간기구에 위탁하거나 업체의 자율적 규제에 맡기는 작은 정부를 실현함으로써 산업의 발전을 유도하는 것이 바람직하다고 생각된다.

IV. 결론

컴퓨터게임산업은 정보화사회에서 미래 국가전략산업으로서 천연자원이 부족하나 인적자원이 풍부한 우리나라의 조건에 적합한 산업이며 발전잠재력이 큰 유망산업이다. 그러나 국내기업들이 이미 우리보다 앞서 있는 선진외국기업들과 나란히 경쟁하기 위해서는 정부, 관련업체 및 국민(사용자)의 적극적인 노력이 일치되어 추진되어야 할 것이다(<그림 2>).

<그림 2> 컴퓨터게임산업의 발전방향



특히 게임산업의 육성을 위한 제도적인 측면에 있어서는, 전문인력 양성, 유통체계 확립, 전반적인 사회인식의 변화 및 시설장비의 현대화를 통한 산업 인프라의 구축, 국가차원의 연구개발사업 추진 및 산·학·연 협동체제를 이용한 기술개발과 정보망 구축, 시장활성화 및 국내기업 육성을 위한 수요창출, 그리고 산업발전을 저해하는 각종 제도의 정비에 주력하여야 한다.

주석1) 산업혁신연구실, 선임연구원