

**특 집**

## 멀티미디어산업 육성 계획

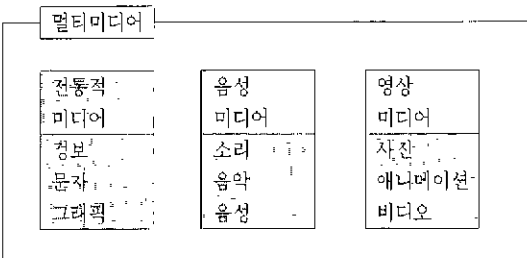
### 적 제 범<sup>†</sup>

❖ 목	차 ❖
1. 멀티미디어 개요	3. 세부시책
2. 멀티미디어 관련 동향	4. 멀티미디어 산업단지 조성계획

### 1. 멀티미디어 개요

#### 1.1 멀티미디어의 정의

멀티미디어를 일률적으로 규정하기는 어렵지만 문자, 음성, 음악, 그래픽, 사진, 애니메이션, 영상 등의 다양한 정보형태가 통합되어 생성·전달·처리되도록 하는 시스템 및 서비스라 할 수 있다.



#### 1.2 멀티미디어의 특성

이러한 멀티미디어의 특성으로는 여러가지가 있는데 먼저 문자, 음성, 영상 등 다양한 정보를 동시에 표현하는 동시성과 다양성을 들 수 있다.

또한 사용자와 기기가 상호작용(Interaction)할 수 있어 사용자가 원하는 시간에 원하는 형식으로

보고 듣고 느낄 수 있으며, 다양한 정보를 효과적으로 가공, 처리, 전달하기 위해 디지털 방식을 채택한다.

#### 1.3 멀티미디어의 영향

멀티미디어가 본격적으로 구현되면 정보통신기술을 감성화·인간화시켜 논리적 정보 뿐만 아니라 감성적 정보까지 전달하게 된다.

즉, 영상, 음성, 음악 등 다양한 매체를 이용하여 정보 이용형태가 변화하게 된다. 따라서 종래에 비하여 정보전달이 매우 효과적으로 이루어져 일반인들이 접근하기 쉽고 편리하게 되며, 이용자 요구에 적합한 정보를 제공할 수 있고, 종합매체의 사용으로 의사전달 효율이 높아진다.

또한 종래 분리되어 있던 정보처리, 통신, 방송, 언론, 예술 등이 경계가 미약해지며 상호 융합되는 경향이 있어 산업, 문화환경이 급변하게 된다.

그리고 인간과의 접속기술(Human Interface)과 이를 지원하기 위한 시스템의 고성능화에 따라 문자·음성·영상인식 및 합성, 자연어 처리기술 등 새로운 기술의 발전을 촉진하게 된다.

#### 1.4 멀티미디어 실현의 배경

멀티미디어가 실현된 것은 정보통신기술의 발전과

† 정 회 원 : 정보통신부 정보통신정책실 기술기획과 사무관

으며, 기술, 기획, 컴퓨터그래픽, 영화등의 방대한 인적자원과 아이디어 창출능력을 배경으로 게임산업에서 주도권을 만회하기 위한 총력을 기울이고 있다.

### 2.2 국내의 산업동향

70년대말 미국의 전자오락기가 일본과 한국에 동시에 상륙하였으며, 일본에서는 전자오락의 문화적·상업적 가치를 인정하고 비 교육적인 요소를 여과한 후 건전한 놀이문화로 유도함으로써 오늘의 게임왕국으로 부상한 한편, 한국에서는 전자오락이 청소년들에게 부정적인 요인으로부터 사회적으로 부각되어, 건전한 시장이 조성되지 못하고 있으며, 업체들의 개발의지 감퇴등으로 국내 게임산업발전의 수준은 상당히 허약한 수준에 머무르고 있다.

즉, 컴퓨터게임산업 자체에 대한 사회적 분위기와 관련규제체도가 미래 핵심산업의 수준을 좌우하는 결과를 초래하게 된 것이다.

국내 게임시장 규모로는 '94년 약3,500억원으로 추정되며, 오늘 '97년에는 1조원대의 시장이 전망된다.

'94년도 국내의 매출규모는 240억원 내외로 연평균 52.6%의 증가를 나타내고 있으나, 그중 30% (70억원)정도는 외국사들의 라이선싱비용에 지출되고 있다. 다행히도 최근 게임산업에 대한 인식제고와 기술개발 노력으로 점차 회복되는 추세이기는 하나, 품질 및 내용수준에서 국제경쟁력이 크게 열세에 놓여 있다.

### 3. 국내컴퓨터게임산업의 문제점

공중위생법, 음비법, 건축법등 게임산업과 관련된 법령이 다원화되어 있으며, 그 규제내용이 산업기술수준향상 및 건전한 시장발전의 근본적인 저해요인으로 작용하고 있음은 물론, 게임에 대한 사회적 인식을 오도하는 결과를 작용되고 있다. 예로써 프로그램 내용의 윤리성에 대한 중복심의(문체부, 복지부등) 오락실 규모제한(56평이하), 금융기관의 여

신규제대상 품목으로의 지정등이 대표적인 경우이다.

민간단체들의 난립으로 산업체의 역량결집이 미흡하고 산업발전 및 기술개발 협력체제가 확보되어 있지 못하다.

부처명	관련기능	관련단체
문화체육부	가정용 프로그램 심의	한국영상오락물제작자협회 한국전자영상문화협회
보건복지부	업소용 프로그램 심의 및 전자오락실 관리	한국컴퓨터게임산업증양회
과학기술처	프로그램관련 기술개발	한국어뮤즈연트S/W연구조합
통상산업부	게임기기 육성	한국전기전자유기산업협회

국내의 컴퓨터게임관련 기술수준이 크게 열세하여 국내시장의 80-90%를 외국제품이 장악하고 있는 실정이나, 중소기업체들은 영세성으로 인한 투자부담등으로 개발여건이 매우 취약하고, 국내 대기업들은 규제위주의 사회여건으로 인한 장래성이 불투명으로 선진국의 히트제품 수입선 확보를 위한 경쟁에만 치중하는등 기술개발노력이 매우 부족한 상태이다.

즉, 우리나라 컴퓨터게임산업의 경쟁력 확보를 위하여는 규제체도개선등 사회적 여건조성과 관련기술개발을 위한 정부의 체계적 지원이 시급하다.

### 4. 산업발전을 위한 추진목표 및 전략

미래의 유망산업으로 부상되고 있는 게임산업의 구조적 발전기반을 확보하고 정보화시대의 전략적 수출산업으로 육성될 수 있도록 각종규제체도의 개선등 사회적 여건이 조성되어야 하며, 관련기술개발을 위한 정부의 종합적인 지원체제가 구축되어야 할 것이다.

컴퓨터게임산업을 정보화 사회의 전략적 수출산업으로 발전시켜 초고속정보통신망 이용기술의 기반을 확보하고, 우리 고유의 정보놀이문화를 정착하는데 사업추진의 목표를 두고 있다.

사업목적달성을 위한 기본전략은 우선 게임산업의 사회적 인식을 제고하기 위한 환경여건 및 각종 법

령과 제도를 효율적으로 개선하고, 장기적으로 멀티미디어산업의 핵심기술력을 확보할 수 있도록 지원체제를 구축해 나가는 것입니다.

## 5. 사업추진내용

### 5.1 컴퓨터게임산업발전의 기반구축

컴퓨터게임산업에 사회적 구조를 개선해 나가기 위하여 프로그램 심의제도의 효율화, 관계부처 협의회 구성, 컴퓨터게임시장(오락실등)의 대화화 유도, 민간단체들의 통합, 컴퓨터게임산업종합지원체제 구축등을 추진할 방침이다.

컴퓨터게임 관련 심의제도는 현재 업소용, 가정용, 통신용등 매체별로 분리되어 있는데 기술발달로 모든 매체가 일체화되어 가고 있으므로 사용장소에 따른 부처별 별개의 심의는 산업계에 지대한 애로요인으로 작용되고 있다.

따라서 컴퓨터프로그램 관련산업이 국가차원에서 전략적으로 집중육성될 수 있도록 윤리성 심의제도를 일원화 하는 것이 산업계의 편익증대는 물론 경쟁력 강화를 위하여 필요하다. 이에 대한 구체적인 방안은 장기적으로 관계부처와 협의하여 검토해 나갈 것이다.

그리고 관련산업의 종합적 발전을 도모하고 건전한 시장질서가 확립될 수 있도록 각종 규제제도를 개선하기 위한 『관계부처 협의회』를 재경원, 통산부, 문체부, 복지부, 건교부, 내무부, 경찰청등의 관계관으로 구성하여 9월 20일 첫번째 회의를 개최하였다.

『관계부처협의회』등을 통하여, 그동안 음성적 불법운영의 대명사처럼 인식되어 왔던 전자오락실을 탁트인 공간의 건전하고 쾌적한 대형복합 오락시설로 확대·운영할 수 있도록 하여 가족단위의 오락문화의 산실이 될 수 있도록 유도해 나갈 방침이며, 게임산업체들의 상호결속을 통하여 민간스스로가 자율적으로 건전한 오락문화 서비스산업으로 게임산업을 주도해 나갈 수 있도록 현재의 난립되어 있는 민간단체가 통합된 새로운 산업협회의 결성이 추진중이

며, 지난 8월 말 발기인 대회를 마치고 곧 정식등록 절차를 끝낼 것으로 되어 있다.

이와 아울러 공통핵심기술개발, 전문기능인력양성, 산업발전등을 체계적으로 지도·관리할 수 있는 종합지원센터를 설립하여 게임소프트웨어 창작 및 기술개발 활동등 산·학·연의 적극적인 협력활동의 중심체가 되도록 하고자 한다. 종합지원센터에서는 전문기능인력양성 지원, 기술정보센터, 불법복제품 단속활동지원등의 역할도 병행하게 될 것이며, 이는 새로운 민간단체인 『한국첨단게임협회』산하에 둬으로써 산업체의 자율활동을 도모하도록 할 예정이다.

### 5.2 멀티미디어 산업기술력 향상

멀티미디어산업의 기반기술력 확보와 초고속정보통신망 이용기술의 국내자립도 제고를 위하여 공통핵심기술 개발활동지원, 전문인력의 지속적 양성체제 구축, 게임전문중소기업의 전략적육성 및 대기업과의 협력체 구축등을 장기적인 안목에서 단계적으로 추진해 나갈 것이다.

#### 5.2.1 공통핵심기술의 개발활동지원

국내기술수준의 취약성과 관련업계의 영세성등을 감안하여 멀티미디어산업전반에 파급효과가 큰 게임 소프트웨어 및 게임기기 기술개발에 집중적인 투자를 확대할 것이며, 기술개발사업의 체계적 추진 및 구체적 과제 도출등을 위하여 산업계를 중심으로 연구계, 학계가 참여한 연구기획사업단을 구성하여 마스터플랜을 작성한 후 '96년 부터 본격적으로 추진할 것이다.

#### 5.2.2 전문인력양성체제 구축

컴퓨터게임산업은 두뇌집약적, 기술집약적 산업이므로 전문인력양성이 산업발전기반확대를 위해 매우 중요한 요소이다. 국내 대학 특히, 전문대학 전산관련학과의 교과목에 컴퓨터게임 유관분야가 포함 되도록 하는 등 관계부처와 공동으로 전문인력의 지속적 양성체제를 구축하여 나갈 것이다.

### 5.2.3 게임전문 중소기업 육성

짧은 Life Cycle 등 게임산업의 특성을 감안하여 세계시장에서 기동성을 갖고 대응할 수 있도록 전문화된 중소기업체제로 유도하기 위하여 정부의 지속적인 지원을 강구해 나갈 계획이며, 아울러 대기업의 기술개발력과 마케팅능력이 충분한 경제적인 효과를 발휘할 수 있도록 대기업과 중소기업간의 원활한 협력체제를 구축하여 나갈 것이다.

## 6. 결 어

컴퓨터게임산업은 멀티미디어기술을 가장 집약시켜 사용자에게 현실감 있게 다가갈 수 있게 해주는 분야로서 초고속정보통신망의 이용기술과 직접연관되어, 정보화 시대의 주요한 산업의 하나로 부상되고 있다.

자원이 빈약한 반면, 고급인력이 풍부한 우리나라의 여건과 고부가가치인 컴퓨터게임 산업의 특성을 감안할 때 전략산업으로서 세계시장의 진출가능성이 충분하므로 국가적 차원에서 육성되어 져야 할 것이다.

컴퓨터게임산업을 육성하기 위해서는 기술개발 등에 대한 정부의 자금지원도 중요하지만, 현재 우리나라에 있어서는 민간스스로가 의욕적으로 투자할 수 있도록 하는 주변환경, 즉 법령·제도 등의 개선이 보다 시급하다고 생각한다.

본고에서 설명한 「컴퓨터게임산업육성계획」의 내용도 우선 게임산업의 사회적 인식을 제고하기 위한 환경과 각종 규제제도를 효율적으로 개선하는데 중점을 두었으며, 장기적으로 컴퓨터게임산업의 주요요소기술인 멀티미디어관련 핵심기술력을 확보해 나갈 수 있도록 지원체제를 구축해 나가는 것을 담고 있다.

이의 실행을 위해 정보통신부에서는 지난 9.20 재경원, 통산부, 건교부, 복지부, 문체부, 경찰청 등의 관계관이 참석한 「관계부처 협의」를 개최하여 전자오락실 규모제한(56평), 게임기 특별소비세, 유기장업규제완화등을 논의하였으며, 추후 실무협의를 통해서 계속추진해 나가기로 하였다

또한 게임산업발전계획을 장기적인 안목에서 단계적으로 추진할 수 있도록 마스터플랜을 마련하기 위한 「사전연구기획사업」을 '95년 11월말에 착수하였으며, 사회적 인식 제고등을 위하여 새로이 발족하는 「한국첨단게임산업협회」와 함께 대대적인 세미나 및 전시회 개최등도 계획하고 있다.

한편, 컴퓨터게임오락장을 온가족이 즐길수 있는 전진한 문화오락공간으로 성장할 수 있도록 유도하여 청소년들에게 미래 정보화시대에 자연스럽게 접근할 수 있는 기회를 마련해 주고, 아울러 폭력적이고 비윤리적인 요소는 정보통신윤리위원회의 기능강화와 함께 문화체육부등 관계부처와 협의하여 체계적으로 정비해 나갈 계획이다.

### 조 을 래



- 1974년 진주고등학교 졸업
- 1978년 육군사관학교 전자공학과 졸업
- 1992년 영국 LEEDS 대학 전자공학(석사)
- 1993년 영국 LEEDS 대학 국제정치학(석사)
- 1978년 육군통신학교 전자공학 교관
- 1984년 과학기술처 기술협력과 사무관
- 1986년 UN경제사회이사회 아·태지역(ESCAP) 근무(2년간)
- 1988년 과학기술처 기술협력총괄과
- 1993년 과학기술처 정보산업기술과
- 1995년~현재 정보통신부 정보통신진흥과