



2012. 05. 04.

게임문화 가치 증진을 위한 지원정책 제안

- I. 게임산업 현황과 위상
- II. 사회적 인식과 문화로서의 게임
- III. 게임문화 지원정책의 변화상
- IV. 게임문화 가치 증진을 위한 지원정책 제안

KOCCA
FOCUS

작성 : 권오태 / 한국콘텐츠진흥원 책임연구원(kot@kocca.kr)



요약

1. 게임산업 현황과 위상

- 국내 콘텐츠산업 내 게임산업의 위상
 - 게임산업은 초고속 통신망의 빠른 확산과 혁신적인 IT기술의 발달로 새로운 플랫폼의 국제적 경쟁력을 형성, 콘텐츠산업의 핵심동력으로 자리매김
 - <2011 콘텐츠 산업통계>에 따르면, 게임산업은 부가가치율 50.71%, 해외 수출액 16억 600만 달러로 영화 등 기타 콘텐츠 산업을 크게 앞선 1위를 유지하면서 콘텐츠산업 내 차지하는 위상은 매우 높음
- 세계시장 내 국내 게임의 점유율과 위상
 - 국내 게임산업은 치열한 경쟁이 이루어지고 있는 글로벌 환경 속에서 선전을 거듭하고 있으며 해를 거듭할수록 국내 게임의 글로벌 위상이 매우 높음
 - 2010년 기준, 한국의 점유율은 5.8%로 주요 국가별 비교에 따르면, 미국, 일본, 영국, 중국, 프랑스에 이어 6위를 차지하고 있으며, 온라인게임의 경우, 세계시장에서 25.9%를 차지하여 중국에 이어 세계 2위로 온라인게임 강국임을 재입증

2. 사회적 인식과 문화로서의 게임

- 게임의 경제적·산업적 위상에 비해 사회적 인식 부정적
 - <2011 한일 이용자 조사보고서>에 따르면, 게임에 대한 인식은 '부정적 이미지'가 50.6%(매우 부정적 7.1%, 다소 부정적 43.5%)로 '긍정적 이미지'(매우 긍정적 3.7%, 다소 긍정적 17.2%) 보다 2배 가량 높음
 - 게임에 대한 부정적인 사회인식은 문화로서의 게임이 자리매김하는데 걸림돌로 작용
- 산업경제적 긍정론과 교육적 무용론
 - 게임에 대한 기성세대의 인식은 산업적으로는 필요하지만, 교육적으로는 해를 끼친다는 산업경제론과 교육무용론의 이분법에 사로잡힘
 - 이는 게임이 그 문화적 지위를 인정받지 못한 채 게임의 예술적 가치와 문화적 의미에서 홀대받고 있는 현실을 반영

3. 게임 문화 지원정책의 변화상

- '게임산업진흥에 관한 법률'의 제개정과 내용
 - '게임문화의 진흥' 조항은 여전히 과몰입 및 중독 예방 등 방어적·수세적 조항들로 구성되어 있어 문화적 기능을 보편적으로 인정하는 의미를 담지 못하는 한계에 직면
- 게임산업진흥 중장기 계획 내 문화 지원정책 평가
 - 대부분의 과제들이 산업 활성화와 연계된 한계를 보이고 있으며, 통합적이고 적극적인 문화 확산을 위한 지원보다는 파편적이고 분절적인 문화 지원정책에 그치고 있음
- 건전 게임문화 조성 대책의 변화와 한계



- 게임 과몰입 상담과 예방·치료, 청소년 이용시간 제한 등 매우 방어적·수세적 대책 중심으로, 건전 게임 문화 조성 대책 역시 게임산업의 선순환을 위한 도구로 전략
- 이스포츠(e-sports) 발전 전략의 수립과 불완전성
 - 이스포츠는 여러 문화현상들과 생활문화 체육으로 발전 가능성이 높았으나 관전형 게임 플레이어라는 상업화 되고 객체화된 형식으로 문화적 관점에서 여전히 불완전

4. 게임문화 가치 증진을 위한 지원정책 제안

- '게임산업진흥에 관한 법률'의 진흥과 규제의 '틀깨기'
 - '게임산업진흥에 관한 법률'은 "육성과 보호, 진흥과 규제"라는 틀에 가두어져 있어 게임의 문화적 기능을 보편적으로 인정하는 의미를 담아내는 방향으로 정비 필요
 - 게임의 문화적 가치를 확산시킬 수 있는 게임 문화연구, 게임문화를 향유할 환경조성, 게임 리더러시의 확대, 게임을 활용한 창의적 능력개발 등을 반영할 필요
- 게임 문화연구의 강화와 게임문화 담론의 확산
 - 게임과 관련한 사회적 문제가 대두되었을 때 문화적 관점에서 별다른 설득기제가 없었던 것은 게임에 대한 문화적 접근의 연구가 미흡했기 때문
 - 게임의 문화적 위상을 공고히 할 '학술적 진지(陣地)'를 구축할 필요가 있으며 게임문화 연구는 '게임-인간 관계-일상-문화를 총체적으로 관찰하는 방향에서 이루어져야 함. 이에 대한 장기적이고 지속적인 지원정책이 활성화될 필요성 대두
- 게임의 문화적 가치 확산을 위한 지원정책의 지형 확장
 - 게임을 하나의 새로운 미디어로 인식하고 새로운 미디어를 통해 보다 자기를 잘 드러내고 표현하는 사람들이 늘어나는 것이라는 문화적 관점을 고려했을 때, 전시·공연·음악·영화 등의 예술적·미학적 영역으로의 지원 확대가 매우 중요
 - 게임 음악을 활용한 '게임 음악제', 게임을 영화화한 영화들을 중심으로 '게임 영화제', 역으로 게임을 활용하여 음악을 연주하거나 기존 영화 게임화하기 등에 장기적인 지원이 필요
- 게임 문화교육의 패러다임 전환
 - 게임을 문화적 표현수단이자 소통체로 바라보고, 일방적으로 교육받는 형식에서 벗어나 게임을 활용한 창작 교육으로의 패러다임 전환이 필요
 - 게임 미디어를 통해 소통하는 방법에 대한 교육과 참여하고 스스로 상황을 만드는, 자신의 생각을 표현할 수 있는 창작 교육은 창발적 교육의 한 방법
- 지역 문화공간 활성화를 통한 게임문화 가치 확산
 - 주민센터, 청소년수련관, 지역 복지관 등을 문화적, 교육적 공간으로 재배치하여 '지역 문화의 허브'로 자리매김, 그 한 축에 게임에 대한 지원정책 연계
 - '게임창작센터' 등을 지원하여 게임을 활용한 창작 접근권을 확대, 지역민들의 문화적 욕망을 고취시키고 참여를 통해 지역문화 다양성을 확보하는 등 적극적인 문화복지 실현



I. 게임산업 현황과 위상

1. 국내 게임산업의 위상

□ 콘텐츠산업 내 게임산업의 위상

○ 게임산업 해외수출액 · 부가가치율 1위

- 국내 게임산업은 미국, 일본, 유럽 등 오랜 게임산업과 문화의 역사를 자랑하는 나라들에 비해 상대적으로 역사가 짧음
- 그러나 초고속 통신망의 빠른 확산과 혁신적인 IT기술의 발달로 다른 국가에서는 찾아보기 힘든 새로운 플랫폼의 국제적 경쟁력을 형성, 콘텐츠산업의 핵심동력으로 자리매김하고 있음
- <2011 콘텐츠 산업통계>에 따르면, 게임산업의 부가가치율은 50.71%로 영화 32.68%보다 높으며, 수출액은 16억 600만 달러로 영화 수출액인 1,350만 달러를 크게 앞서고 있어 게임산업이 차지하는 콘텐츠산업 내 위상은 매우 높음

표 1 | 2010 콘텐츠 산업통계 요약

구 분	매출액(백만원)	부가가치율(%)	수출액(천달러)	종사자(명)
만 화	741,947	40.11	8,153	10,779
음 악	2,959,143	38.62	83,262	76,654
게 임	7,431,118	50.71	1,606,102	94,973
영 화	3,432,871	32.68	13,583	30,561
애니메이션	514,399	42.20	96,827	4,349
캐릭터	5,896,897	41.98	276,328	25,102

* 자료: 한국콘텐츠진흥원(2012), <2011 콘텐츠 산업통계>

2. 세계 속 국내 게임산업의 위상

□ 세계시장 내 국내 게임의 점유율과 위상

○ 2010년 기준 점유율 5.8%로 세계 6위, 온라인게임 25.9%로 세계 2위

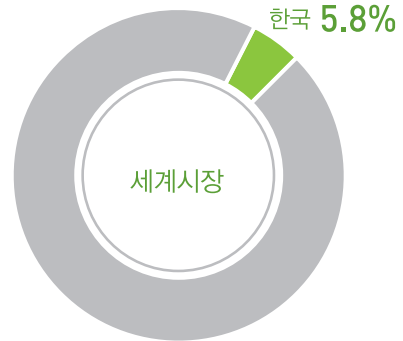
- 국내에서 게임산업은 미래 성장동력의 핵심산업으로 규정. 해외 국가들도 마찬가지로 자국의 게임산업 경쟁력을 높이기 위해 다양하고 치열하게 노력 중
- 국내 게임산업은 치열한 경쟁이 이루어지고 있는 글로벌 환경 속에서 선전을 거듭하고 있으며 해를 거듭할수록 국내 게임의 글로벌 위상은 점증할 것으로 기대



표 2 | 전세계 게임시장에서 한국의 점유율과 위상

(단위 : 백만달러)

순위	국가	시장규모	비중
1	미국	17,404	20.5
2	일본	15,210	17.9
3	영국	6,420	7.6
4	중국	6,212	7.3
5	프랑스	5,576	6.6
6	한국	4,905	5.8
7	독일	4,515	5.3
8	스페인	2,372	2.8
9	이탈리아	2,286	2.7
10	캐나다	2,017	2.4



* 자료 : DFC 2011; Enterbrain 2011; DC 2011; Informa 2005~2007; In-Stat 2006; iResearch 2011; Jamma 2007~2010; JOGA 2011; Playmeter 2011; PWC 2011

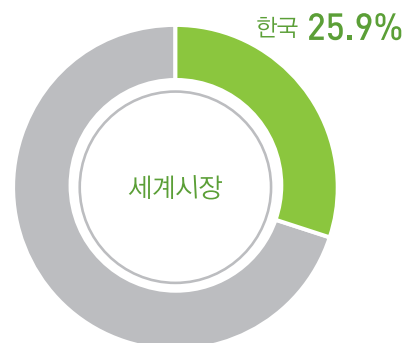
* 자료: 한국콘텐츠진흥원(2011), <2011 대한민국 게임백서>

- 주요 국가별 비교를 통해 전세계 게임시장에서의 한국의 점유율을 살펴보면, 2010년 기준으로 5.8%의 점유율을 차지하고 있어 미국, 일본, 영국, 중국, 프랑스에 이어 6위를 차지하고 있는 것으로 나타남

표 3 | 전세계 온라인 게임시장에서 한국의 점유율과 위상

(단위 : 백만달러)

순위	국가	시장규모	비중
1	중국	4,839	30.4%
2	한국	4,123	25.9%
3	미국	1,793	11.3%
4	일본	1,108	7.0%
5	프랑스	379	2.4%
6	영국	558	3.5%
7	이탈리아	236	1.5%
8	캐나다	386	2.4%
9	스페인	175	1.1%
10	독일	223	1.4%



* 자료 : DFC 2011; Enterbrain 2011; DC 2011; Informa 2005~2007; In-Stat 2006; iResearch 2011; Jamma 2007~2010; JOGA 2011; Playmeter 2011; PWC 2011

* 자료: 한국콘텐츠진흥원(2011), <2011 대한민국 게임백서>



- 온라인게임의 경우, 세계시장에서 25.9%를 차지하여 중국(30.4%)에 이어 세계 2위로 온라인게임 강국임을 재입증. 눈여겨 볼 대목은 한국의 경우, 전년대비 2.9% 상승한 반면, 중국은 0.9% 하락한 수치로 2008년 이후 중국의 폭발적인 성장으로 세계 1위를 내준 뒤 한국의 추격이 다시 시작된 것으로 보임

II. 사회적 인식과 문화로서의 게임

1. 게임에 대한 사회적 인식

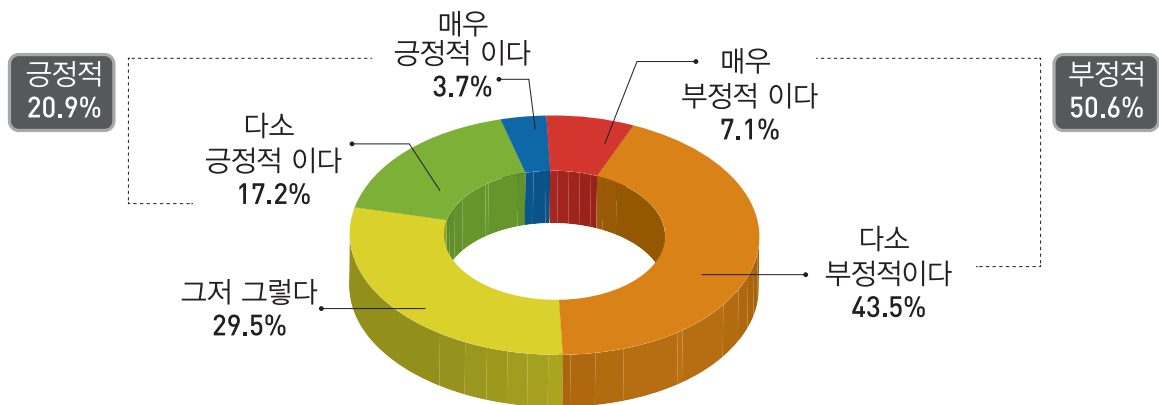
□ 게임의 경제적·산업적 위상에 비해 사회적 인식 부정적

○ 부정적 이미지가 긍정적 이미지의 2배

- <2011년 한일 이용자 조사보고서>에 따르면, 게임에 대한 사회적 인식은 '부정적 이미지'가 50.6%(매우 부정적 7.1%, 다소 부정적 43.5%)로 '긍정적 이미지'(매우 긍정적 3.7%, 다소 긍정적 17.2%)보다 2배 가량 높음

그림 1¹ 게임에 대한 인식 : 한국

(단위 : %, n = 997)



* 자료: 한국콘텐츠진흥원(2011), <2011 한일 게임이용자 조사보고서>

- 게임에 대한 사회적 인식이 성숙하다고 평가받는 일본 역시 게임의 영향 및 효과에 대한 설문에서 부정적인 이미지를 가진 응답자(54.5%)가 긍정적인 이미지를 가진 응답자(45.5%)보다 10% 가량 많음
- 한일 양국 모두 부정적 시각이 긍정적인 평가보다 높으나 게임을 대하는 긍정적 이미지의 비율과 문화적 인식·태도는 사뭇 다르다는 평가

* 게임에 대한 부정적인 사회인식은 문화로서의 게임이 자리매김하는데 걸림돌로 작용



2. 게임의 문화적 위상

□ 게임의 문화적 가치와 위상의 현재

- 기성세대와 주류문화에서 차지하는 게임문화
 - 게임문화를 정의하기란 어렵고도 험난한 여정, 문화를 연구하는 사람들 사이에서도 강조하는 연구의 쟁점에 따라 정의의 지점도 상이
 - 게임의 문화적 위상을 논한다는 것 자체가 분명하지도 쉽지도 않은 일이나 게임문화라는 용어가 일상적으로 많이 사용되어 공통의 의미망은 형성되어 있음
 - 게임의 문화적 위상은 사회적 담론이 긍정적인가 혹은 부정적인가에 따라 그 크기를 가늠해 볼 수 있는데 기성 담론이나 언론 등은 게임에 대한 부정적 인식이 강함

□ 게임산업과 교육의 이분법

- 산업경제적 긍정론과 교육적 무용론
 - 게임의 경제적 위상은 여타 콘텐츠산업을 능가하는 고부가가치 미래전략 산업으로 '21세기 가장 경쟁력 있는 산업'으로 높이 평가
 - 어느 정부에서나 게임산업은 핵심 성장동력으로 산업·경제적으로 우대를 받아옴
 - 이에 비해, 일부 교육계와 학부모 단체들은 게임업계가 경제적 이익만을 중요시하고 청소년 교육에는 등한시 한다는 입장
 - 기성세대의 게임문화에 대한 일반적인 시각은 또래문화, PC방 문화, 과몰입(중독) 문화, 폐인 문화 등의 하위문화와 동일시
 - 산업적으로는 필요하지만, 교육적으로는 해를 끼친다는 산업경제론과 교육무용론의 이분법¹⁾에 휩싸임
 - 이는 게임이 그 문화적 지위를 인정받지 못한 채 게임의 예술적 가치와 문화적 의미에서 홀대받고 있는 현실을 반영

1) 이동연(2011), "게임, 학교, 교육 : 생산적 소통을 위한 게임교육 해외연구 사례 소개", 나는 게임이다 심포지움 자료집, p.44



Ⅲ. 게임 문화 지원정책의 변화상

- ❖ 게임문화 진흥을 위한 정책 제안을 하기 위해서는 그간 정부차원에서 추진해온 게임 문화정책을 검토해 볼 필요가 있음. 정부차원의 게임 문화정책의 흐름을 파악하기 위해 ‘게임산업진흥에 관한 법률’, ‘게임산업진흥 중장기 계획’, ‘건전 게임문화 조성 대책’, ‘이스포츠 발전 정책’을 위주로 변화상을 살펴보고자 함.

1. ‘게임산업진흥에 관한 법률’의 제·개정

□ 게임산업 진흥과 건전 게임이용문화 조성 중심

- 게임의 산업적 진흥에 무게, 산업진흥 중심으로 법체계 구축
 - ‘게임산업진흥에 관한 법률’의 제정 당시 이유의 핵심은 “게임산업 환경에 적극적으로 대처하고 게임산업의 진흥을 위한 다양하고 체계적인 정책을 추진할 수 있도록 기반을 조성”하는 것으로 게임의 경제적·산업적 가치에 주목
 - 더불어 “이스포츠 산업의 활성화와 국제협력 및 교류 등의 사업을 추진”하도록 하였는데 이스포츠의 문화적 현상보다는 산업적 활성화를 통해 게임산업을 진흥하는 도구적 관점에서 접근
- 산업진흥 뒷받침 위한 건전 게임 이용문화 조성
 - 제정 당시 “게임문화의 기반을 조성하고, 건전한 게임 이용문화 조성 및 피해의 예방과 구제 등을 위한 이용자 권익을 보호하는 시책 추진”이라는 게임문화 기반을 조성하기 위한 포괄적 추진 정책 제시
 - 그러나 여전히 게임산업을 진흥하기 위하여 법체계를 정비하고 단독법안을 제정하는데 더 많은 의미를 두고 있으며, 문화전반에 대한 포괄적 정책 제시는 산업진흥을 위한 기반 혹은 도구적 의미에 그침

□ 게임문화 진흥과 관계있는 조항들의 변화

- 과몰입 조항 신설을 통한 예방 정책 수립
 - 게임산업진흥에 관한 법률’은 문화진흥 관련 조항의 일부개정 시도, 2007년 일부개정에서는 제12조의2(게임의 과몰입 예방 등)가 신설되어 게임물의 사행성, 선정성, 폭력성 등의 예방을 위한 정책 수립과 시행의 기초를 마련
 - 이는 게임문화 진흥의 독립적이고 체계적인 정비보다 사행성 게임물을 근절하고 건전한 산업활성화를 위해 게임문화 기반을 조성하기 위한 것으로 보임
- 게임 이용교육 지원 신설로 진일보, 구체적 실행방안 미흡
 - 2011년 일부개정안에서는 제12조의3(게임과몰입, 중독 예방조치 등)과 제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)가 신설되는 변화
 - 개정 이유는 “청소년의 게임 과몰입과 중독 현상이 사회적으로 대두되고 있어 중독 예방을 위한 게임물 관련

게임문화 가치 증진을 위한 지원정책 제언

코카포커스
2012-03호 (통권 51호)



- 사업자와 정부의 의무를 명확하게 규정하고, 게임물의 올바른 이용에 관한 교육 지원 근거를 마련하는 등”의 내용이 중심
- 게임물의 올바른 이용을 위한 교육 지원 등의 근거 마련은 문화교육을 통한 문화확산과 진흥을 위해 눈여겨 볼 변화이지만 구체적 실행방안이 미흡한 상태
 - 여전히 과몰입 및 중독예방 등 방어적·수세적 조항들이 제3장 게임문화의 진흥 부문에 더욱 많아 문화적 기능을 보편적으로 인정하는 의미를 담지 못하고 있다는 비판에 직면

표4¹ '게임산업진흥에 관한 법률' 제·개정 현황

게임산업진흥에 관한 법률		
2006.4.28. 제정 2006.10.29. 시행	2007.1.19. 일부개정 2007.4.20. 시행	2011.7.21. 일부개정 2012.1.22. 시행
제3장 게임문화의 진흥 제12조(게임문화의 기반조성)	제3장 게임문화의 진흥 제12조(게임문화의 기반조성)	제3장 게임문화의 진흥 제12조(게임문화의 기반조성)
제13조(지적재산권의 보호) 제14조(이용자의 권익보호) 제15조(이스포츠의 활성화)	제12조의2(게임과몰입의 예방 등) 제13조(지적재산권의 보호) 제14조(이용자의 권익보호) 제15조(이스포츠의 활성화)	제12조의2(게임과몰입의 예방 등) 제12조의3(게임과몰입, 중독 예방조치 등) 제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등)

* 자료: 법제처, 국가법령정보센터

2. 게임산업진흥 중장기 계획의 문화 지원정책

□ 게임문화 진흥을 위한 중점 추진과제 확대

○ '게임산업진흥 중장기계획' 연차별 비교

- 1차년도 '게임산업진흥 중장기계획(2003~2007)'의 추진방향은 “게임문화 인식제고 및 저변확대를 위한 자율 참여를 확대하고, 청소년·학부모 참여 체험활동과 교육 프로그램을 적극적으로 확충하며, 게임의 역기능 최소화를 위한 상담 및 정책적·제도적 수단을 강화”하는 것이 핵심

표5¹ '게임산업진흥 중장기 계획'의 문화 지원정책 및 사업

제1차 게임산업진흥 중장기계획(2003~2007)	제2차 게임산업진흥 중장기계획(2008~2012)
중점 추진과제 (과제3 : 게임문화 인식제고 및 저변확대)	중점 추진과제 (과제4 : 게임문화 가치 창조)
- 게임문화 확산 기반조성 * 대국민 이미지 제고	게임 리터러시 활성화 및 교육 프로그램 확대 * 게임 리터러시 제도화 및 프로그램 보급 확대



<ul style="list-style-type: none"> * 게임 이용문화 홍보활동 강화게임문화 체험 및 참여확대 * 청소년/가족 참여 프로그램 개발, 보급 * 건전 게임문화 환경 조성 * 이스포츠 활성화 게임 역기능에 대한 사회적 책임 강화 * 게임업계 자율 참여 유도 * 건전한 게임물 제작/유통환경 조성 	<ul style="list-style-type: none"> * 게임 리터러시 지도사 양성 및 활용 - 생활공감 참여문화 확대 * 생활공감형 게임콘텐츠 확대 * 소외계층 문화나눔 운동 전국적 확대 - 게이미용 상담 네트워크 구축 및 확대 * 게임과몰입 상담확대 및 게이미용진단 척도 개발, 보급 - 글로벌 문화교류 축제 활성화 * 세계 게임문화 축제 개최 - 게임학술기반 확대 및 글로벌 체계 강화 * 국제 온라인게임학회 설립 및 운영지원 * 국내 학술연구 지원 프로젝트 추진
---	--

* 자료: 제1차 게임산업진흥 중장기계획(2003~2008), 제2차 게임산업진흥 중장기계획(2008~2012)

- 2차년도 ‘게임산업진흥 중장기계획(2008~2012)’의 주요 추진방향은 “게임의 문화적 가치 확산 및 사회적 순기능 강화, 게임 역기능 해소를 위한 교육 및 프로그램 확대, 건전게임을 활용한 여가 증진 및 사회통합 기여, 학술기반 확대 및 글로벌 교류를 통한 게임의 학술가치를 증진”하는 것에 주안점

□ 게임산업진흥 중장기 계획의 문화 지원정책 평가

- 통합적 · 적극적 문화 지원정책 미흡
 - ‘게임산업진흥 중장기 계획’의 중점과제와 세부 사업들을 살펴보면, 게임문화 확산을 위한 정책과 지원체계를 통합적 시각에서 정비하려는 노력이 보임
 - 그러나 그 실행과정에 있어 역기능 해소를 위한 교육 프로그램의 확대, 순기능 강화를 위한 기능성 게임 활성화, 이스포츠 산업 활성화 등이 주요하게 추진되는 한계를 보임
 - 다만, 게임 리터러시에 대한 교육 프로그램 강화, 게임문화총서 발간 및 게임비평상 공모전 추진 등 인문 사회적 시각의 문화진흥 지원정책들이 추진된 것은 성과
 - 일부 통합적 시각에서 적극적인 사업들이 전개되었음에도 불구하고 문화 지원정책의 범주 안에 들어가는 과제들 역시 산업 활성화와 연계하고 있는 한계를 보이고 있고, 통합적이고 적극적인 문화 확산을 위한 지원 보다는 파편적이고 분절적인 문화 지원정책에 그치고 있다는 평가

3. 건전 게임문화 조성 대책 현황

□ 게임산업 선순환을 위한 건전 게임문화

- 게임 과몰입 예방과 해소 중심의 대책
 - 게임산업의 고성장과 높은 고용창출에 비해 건전한 게임 이용문화는 미정착되고 있다는 판단과 게임 역기능으로 인한 사회적 문제점 등이 지적되면서 게임문화 조성 및 역기능 해소를 위한 정책 강화가 시급하였음
 - 2005년 ‘건전 게임문화 조성 강화대책(게임의 역기능 예방 · 근절대책)’, 2010년 ‘게임산업 선순환 기반 강화를 위한 게임 과몰입 예방 및 해소 대책’, 2012년 ‘건강한 게임문화 확산을 위한 게임 과몰입 예방 및 해소 대책’ 등이 발표



표6¹ '건전 게임문화 조성 대책' 현황

2005년	2010년	2012년
건전 게임문화조성 강화대책 (게임의 역기능 예방·근절대책)	게임산업 선순환 기반 강화를 위한 게임 과몰입 예방 및 해소 대책	건강한 게임문화 확산을 위한 게임 과몰입 예방 및 해소 대책
건전 게임이용문화 기반 조성 게임문화 참여활동 및 교육 강화 게임이용자 권익 보호 불건전 게임물 근절대책 강화	안전 게임이용 환경 구축 체계적 실태조사 및 진단 게임 과몰입 상담/치료 기반 강화 게임문화 교육 강화 범사회적 협력 시스템 구축	이용시간 제한 게임 과몰입 진단 및 맞춤형 사후 대책 지원 현장 상담 기능 강화 및 전문 치료 지원 건전 게임문화교실 확대

* 자료: 건전 게임문화 조성 대책: 게임의 역기능 예방·근절 대책(2005), 게임산업 선순환 기반강화를 위한 게임 과몰입 예방 및 해소 대책(2010), 건강한 게임문화 확산을 위한 게임 과몰입 예방 및 해소 대책(2012)

- 청소년 중심의 과몰입 대응 위주에서 성인 대상까지 과몰입 업무를 확대하고 차별화하는 대책 수립, 게임 과몰입 예방교육 및 상담·치료의 접근성 향상, 게임문화교실의 확대, 민관학 협력사업의 확대는 매우 의미 있는 변화
- 그러나 건전한 게임문화 조성이 게임 과몰입 상담과 예방·치료, 게임문화 교육강화, 청소년 이용시간 제한 등 매우 방어적·수세적 대책 중심이며, 무엇보다 건전 게임문화 조성 대책 역시 게임산업 선순환을 위한 도구로 전략

4. 이스포츠(e-sports) 발전 계획과 게임문화

□ 새로운 청소년 문화와 문화적 불완전성

○ 스스로 참여하는 문화기획 미비

- 이스포츠는 젊은 세대를 중심으로 관심이 높고 활성화되어 청소년의 새로운 문화로 정착, 정부는 이스포츠의 가능성을 엿보고 위상을 부각시키는데 높은 관심

표7¹ '이스포츠 발전 계획'의 중점 추진과제

이스포츠 발전 정책비전(2005~2007)	이스포츠 중장기 발전계획(2010~2014)
4대 중점 추진과제	5대 중점 추진전략
이스포츠 기초 인프라 조성 이스포츠 문화 정착 국제협력 강화 법제도 및 지원시스템 강화	국민레저로서 이스포츠의 확대 이스포츠&게임산업 연계 이스포츠의 글로벌 리더십 강화 이스포츠의 지속성장 환경 조성 이스포츠 혁신모델 KEG의 국가 브랜드화

* 자료: 이스포츠 발전 정책비전(2005~2007), 이스포츠 중장기 발전계획(2010~2014)



- 2005년 발표된 '이스포츠 발전 정책비전'은 이스포츠의 체계화, 대중화, 국제화를 통한 건전한 게임문화를 조성하고자 했으며, 가족문화, 공동체문화, 팬클럽문화 등을 포괄한 여가문화 정책 일환으로 추진
- 2010년의 '이스포츠 중장기 발전 계획'은 세대와 사회간 통합을 위한 국민 생활문화 확산이라는 방향성을 중심으로 프로 위주에서 아마추어 중심으로 변화를 꾀하여 생활공감형 이스포츠로서의 위상을 재정립 하려는 노력
- 이스포츠는 주목할 만한 여러 문화현상들과 생활문화체육으로의 발전 가능성이 높았으나, 이스포츠 그 자체가 관전형 게임 플레이라는 상업화되고 객체화된 형식으로 대중이 스스로 즐기고 참여하는 문화적 형태와는 거리가 있어 문화기획과 지평 확대의 측면에서는 여전히 불완전한 측면

IV. 게임문화 가치 증진을 위한 문화 지원정책 제안

□ 게임 문화정책의 아포리아

- 게임 문화정책과 게임 문화산업정책의 동일시
 - 세계 각국은 문화산업이 핵심산업으로 성장하여 '활기찬 시장경제'의 한 축이 되길 바라고 거대한 문화자본으로 성숙해 나가길 바라고 있음
 - 신자유주의 레짐 속에서 문화의 기능들, 즉 가치체계를 확립하고 의미생산과 소비를 위한 각종의 문화적 실천 모두가 산업적 테두리 안에서 도구로 전락
 - 이런 흐름 속에서 게임의 문화정책이란 명목이었을 뿐, 문화적이라 할 수 없었다고 말할 수 있을 것이며, 문화의 형식을 빌어 시행되었던 지원정책들도 문화가 없었다는 것이 주요 비판의 대상
 - 이는 문화정책을 문화산업정책과 동일시하고 문화 활성화를 상업적 목적에 복속시키려는 치우친 관점에서 비롯된 것으로 보임
- 단편적 · 파편적이거나 일부 문화적 관점에서 통합적 시도들은 주목
 - 지난 세월 모든 게임 문화정책이 산업적 활성화와 효과 극대화를 위한 도구로 사용된 것은 아니며, 모두 실패했다고도 볼 수는 없음
 - '게임산업진흥 중장기 계획', '게임산업진흥에 관한 법률', '이스포츠 발전 계획' 등의 변화과정을 보면 통합적 시각의 정책 수립이 있었으며 의미있는 문화정책들도 있었음을 인정해야 할 것
 - 그럼에도 단편적이고 파편적 수준에서 이루어졌으며 그간의 게임 문화정책이 문화가 중심이 되는 정책은 아니었다는 일부의 평가

□ 대안적인 문화 지원정책으로의 전환 방향

- 다양한 층위와의 '관계 맺기'에서부터 출발
 - 게임문화는 삶의 의미와 가치가 표현된 문화적 실천이며 게임은 인간적 삶과 문화의 외부에 있는 것이



- 아니라, 우리의 삶과 문화 그 자체임
- 문화는 다층적 연계이자 결합이며 상대적으로 자율성을 가지면서 여러 층위들과 관계를 맺는 것으로 게임 문화 역시 다층적 '관계 맺기'가 중요
- 게임문화 가치 확산을 위한 지원정책들도 다양한 층위들과의 '관계 맺기'에서 어떤 '방향'과 '아젠다' 그리고 이것을 가능하게 하는 '프레임'을 어떻게 구축할 것인가에서부터 되새겨 보아야 할 것
- 통합창조적 인식으로의 패러다임 전환
 - 게임문화는 더 이상 거부할 수 없는 삶의 양식의 하나이며 이에 따라 삶과 연계된 통합적이고 창조적인 차원에서의 게임문화 접근이 필요
 - 우리의 삶은 모든 영역을 가로지르는 '통합적 판'이자 '창조적 잠재력'이 숨어있는 '미지의 세계로 교육, 환경, 노동, 복지, 경제 등 제 영역과의 통합적이고 창조적인 연계를 통해 문화적 실천이 풍성해지고 창조적 문화 실천이 극대화되어 게임문화의 지평을 확대해야 할 것임

그림 2¹ 통합창조적 다층위 연계로의 패러다임 전환



- 문화다양성을 지원하기 위한 체계 구축
 - 문화다양성을 지원하는 체계를 만든다는 것은 한편으로는 산업주의적 중심의 가치관과 '거리두기'를 한다는 것을 의미할 수도 있음
 - '차이'와 '다양성'이 문화 본연의 존재 가치라고 보았을 때, 공공적 가치를 실현하여 보다 다양하고 차이있는 게임의 문화적 실천 활동들을 지원함으로써 사회 구성원들의 문화향유 영역을 확대할 필요성 대두
- 'legal populism'의 통합적 조정
 - 문화활동과 향유에 대한 과도한 규제는 오히려 문화를 음식의 세계에 가두는 역할로 작동되어 왔음



- 여성가족부, 교육과학기술부 등 게임의 건전한 이용을 위한 규제들을 경쟁적으로 인기리에 쏟아내고 있는 현실

표 8¹ 게임 과몰입 예방·해소 관련 규제 현황 비교²⁾

구분	선택적 섣다운제	강제적 섣다운제	쿨링오프제
관련법률	게임산업진흥에 관한 법률 (문화체육관광부)	청소년보호법 (여성가족부)	초·중·고등학교 학생의 인터넷 게임 중독 예방 및 해소에 관한 특별법 (교육과학기술부)
개요	친권자의 요청 시, 특정시간대에 게임물 이용을 차단하는 제도	자정(0시)부터 6시까지 청소년은 게임에 접속할 수 없음	학생에게 연속해서 2시간을 초과하거나 하루에 4시간을 초과해서 게임물 제공을 제한
방식	가정의 자율권 부여	국가 일률적 강제, 가정의 자율권 침해	국가 일률적 강제, 가정의 자율권 침해
성격	이용자 맞춤형 규제	이용자 포괄적 규제	이용자 포괄적 규제
제한범위	청소년 전체	청소년 전체	학생에 한정

- ‘과도한 통제가 문화를 황폐화’ 하는 오랜 경험을 비추어 볼 때, 규제 중심의 건전 게임문화 제고는 역설적
으로 문화의 황폐화를 빠르게 할지도 모른다는 사실을 한번쯤 되새김질해야 할 필요

1. 통합적 의사결정 조정 체계 구축

□ 통합적 시각에서 예측가능한 정책 조정 필요

○ 정책기조의 일관성과 규제의 예측가능성

- 게임을 둘러싸고 여성가족부, 교육과학기술부, 문화체육관광부에서 각기 다른 목소리와 방식으로 중복된
규제를 경쟁적으로 양산
- 청소년 대상 규제가 주를 이루어 전체적인 산업에 미치는 영향이 적을 것이라는 판단 하에 규제가 미치는
영향이 청소년에 한정된다고 판단
- 그러나 이러한 규제와 심의의 강화는 성인과 일반인으로 하여금 자기검열의 범위를 자연스럽게 확대할 수
있으며, 게임 콘텐츠 생산자나 이용자의 창작과 소비 다양성이 위축될 수 있어 장기적으로 게임 생태계를
위축되게 할 수 있음
- 정부 정책기조에 있어 게임산업은 최우선 육성 산업이자 신성장 동력으로 어느 정부에서나 주목받아 왔으나
최근 학교폭력과 연계하여 ‘공해’로 취급받으며 하루 아침에 규제 중심의 정책이 중심
- 부처 간 입장과 부정적 사회현상들이 맞물려 정책기조의 변화가 있을 수는 있으나, 규제나 심의 강화를 통해
일어나는 영향에 대해 치밀한 파악과 정책 기조의 일관성 유지로 산업적 육성이든, 문화적 권리 보장이든
앞을 내다볼 수 있는 예측가능성이 담보되어야 할 것임

2) 박주민(201), “게임관련 법적 합리화를 위한 통합의 필요성과 방법”, 게임의 사회적·문화적 위상 제고를 위한 심포지엄2 자료집, p.9



- 게임산업과 관계된 규제정책 수립 등은 주무부처인 문화체육관광부 중심의 일원화가 필요하고, 필요에 따라 실무적 차원에서 정부·학계·시민단체·업계 등을 포함한 통합적 시각과 관점에서 게임과 관련한 규제가 실질적으로 조정되는 실무체계(예를 들면, 민관학 실무 공동위원회) 구축·운영 필요

그림 3' 민관학 실무 공동위원회 구성 운영



2. 문화를 포함한 '게임산업진흥에 관한 법률' 체계 확대

□ 진흥과 규제의 '틀깨기'

○ 문화적 권리 확대로의 인식 전환

- '게임산업진흥에 관한 법률' 체계는 기반조성 등 하드웨어를 갖추기 위한 근거를 만드는 것과 일반 대중들이 이용하는 게임 콘텐츠를 일정하게 규제하는 것에 방점
- 2008년 공청회에서 제안된 '게임산업 및 게임문화 진흥에 관한 법률'은 게임의 문화적 의미를 강화하고 게임의 산업과 문화적 지위를 동시에 고려하여 추진되어 취지를 높이 살만 하지만 게임의 할 권리, 사회적 책임 등에 대한 그 구체적 사안이나 집행체계가 명시되지 않음
- '게임산업진흥에 관한 법률'은 "육성과 보호, 진흥과 규제"라는 틀에 가두어져 있는 것으로 판단되는데 법체계는 게임의 문화적 기능을 보편적으로 인정하는 의미를 담아내는 방향으로 정비되어야 할 것임
- 게임 이용자들이 일상에서 행복하게 게임문화를 향유하고 놀이할 수 있도록 환경을 만들어 개개인이 무엇을 할 문화적 권리가 확대되는 방향으로의 '틀깨기'가 시급한 실정
- 게임문화의 진흥 조항은 게임의 문화적 가치를 확산시킬 수 있는 게임 문화연구, 게임문화 가치 확산을 위한 환경조성, 게임 리터러시 확대, 게임을 활용한 창의적 능력 개발에 관한 것들이 반영되어야 할 것임



3. 게임 문화연구의 강화와 게임문화 담론의 확산

□ 게임 담론 : 산업경제적 담론에서 문화 담론으로

- 산업경제적 담론으로 위기를 돌파해온 게임계
 - 게임계는 여러 사회적 문제가 대두되고 산업적으로 어려움에 직면해 있을 때 산업경제적 논리로 여론을 환기
 - 콘텐츠산업 내에서의 게임이 차지하는 산업적 규모와 독보적인 해외수출 능력, 그리고 고부가가치와 높은 고용창출 지표 등을 앞세워 '게임산업이 무너지면 고용도 미래도 어렵다'는 전략을 고수
 - 모든 산업은 태동 → 성장 → 성숙 → 정체 → 소멸의 시기를 거치게 마련이며, 게임산업 역시 언젠가는 성숙기에 접어들어 정체기가 도래할 가능성
 - 세계 경제의 불황으로 해외수출 지표가 낮아지고 고용지표 역시 정체기를 맞이할 때 게임과 관련한 새로운 사회적 문제가 대두된다면 새로운 길을 모색해야 할 것이며, 게임의 문화적 가치에 대한 논리가 대안이 될 수 있음
- 일상의 총체적 관찰을 통한 문화연구와 문화담론 생산·확산
 - 게임과 관련한 사회적 문제가 대두되었을 때 게임계가 문화적 관점에서 별다른 설득기제가 없었던 것은 게임에 대한 문화적 접근의 꾸준한 연구들이 없었기 때문
 - 국내 게임연구는 기술공학, 심리학, 의학, 교육학 중심에서 출발, 예술과 문화 등과 거리가 있었으며, 인문 사회학적 주목을 뒤늦게 받고 있는 실정
 - 게임이 우리들 삶과 문화에 거침없이 침투해 들어와 새로운 문화를 형성할 때 게임에 얽힌 문화현상을 통합적으로 살핀 학문적 뒷받침은 충분하지 못했고, 게임의 문화적 위상을 공고히 해 줄 '학술적 진지(陣地)'가 구축되지도 않았음
 - 대중들의 일상 속에서 게임이 어떻게 이용되고 어떤 의미를 갖는가에 대한 게임문화 현상분석, 게임 텍스트 연구, 게임 문화학, 게임비평 등의 세부 지원은 물론, '게임-인간관계-일상-문화³⁾'를 총체적으로 관찰하는 게임 문화연구에 대한 장기적이고 지속적인 지원정책이 더욱 활성화될 필요

4. 게임문화 지원정책의 지형 확장

□ 예술과 미학 영역으로의 지평 확대

- 전시·공연·음악·영화 연계 프로그램 지원
 - 게임을 이용한 혹은 체험하는 문화적 활동을 지원하는 정책은 주로 이스포츠가 중심. 이스포츠는 새로운 형태의 관련 문화와 참여 문화를 이끌었다는 긍정적 평가와 더불어 관전형 게임 플레이어라는 상업화되고 객체화된 형식의 한계를 함께 노출
 - 게임은 새로운 표현의 수단이며 동시에 현재 그리고 미래의 우리를 가장 잘 드러낼 수 있는 미디어이기 때문에 확산되어야 하고 그 지평 역시 확대되어야 함
 - 새로운 미디어를 통해 보다 자기를 잘 드러내고 표현하는 사람들이 늘어나는 것이라는 문화적 관점을 고려

3) 윤태진(2012), "나는 게임이다. 게임의 사회적 문화적 위상 제고를 위한 심포지엄" 토론문, p.20



할 때 전시, 공연, 음악, 영화 등의 예술적, 미학적 영역으로의 지원 확대가 매우 중요

○ 공공성이 강화된 문화 지원정책 확대

- 최근 미국의 스미소니언 박물관은 “비디오게임 전시전(The Art of Video Games)”을 2012년 3월 16일부터 9월 30일까지 진행
- 박물관측은 “비디오게임은 전통적인 예술형식으로는 불가능했던 예술 표현방법을 예술가들에게 제공하고 있으며 이번 전시는 비디오게임을 예술 형식 중 하나로 보는 최초의 전시들 중 하나라 할 수 있다”⁴⁾라고 소개
- 박물관측은 “게임은 서사, 음악, 미술 등 기존 예술 장르를 모두 포함하고 있으며, ‘상호작용’이라는 기능을 통해 기존 예술에서는 불가능한 새로운 현대적 표현이 가능”하다는 입장을 표명

그림 4¹ 비디오게임 예술전 소개



* 자료 : Smithsonian American Art Museum

- 게임을 활용하여 문화적으로 향유할 수 있는 영역은 생각보다 다양. 현대미술관, 국립중앙박물관, 국립중앙도서관 등을 활용하여 게임과 연계된 전시, 공연, 미디어아트 등을 지원하여 창작활동 지원과 게임문화의 가치 증진을 동시에 고려
- ‘게임 음악을 활용한 ‘게임 음악제’, 게임을 영화화한 영화들을 중심으로 ‘게임 영화제’, 역으로 게임을 활용하여 음악을 연주⁵⁾할 수 있고, 기존 영화를 게임화하는데 지원하는 체계들도 장기적으로 실행할 필요성 대두

4) 글로벌 게임산업 트렌드(2012), 4월 1호 격주보고서, p.11

5) 시청각 퍼포먼스 집단 ‘태식그룹’이 게임을 인터페이스로 차용하는 작품 <게임오버>를 선보였으며, 테트리스의 벽돌에 일정한 음을 부여해 벽돌을 맞출 때마다 음악이 연주되는 작품



5. 게임 문화교육의 패러다임 전환

□ 일방향 교육에서 창작 교육으로의 전환

- 참여하고 스스로 상황을 만드는 창작 교육
 - 게임 문화교육의 핵심은 학생·학부모 대상, 과몰입 예방 교육과 상담·치료 등에 관한 교육으로 대부분 대상자를 중심으로 교육시키는 일방향적이지 네거티브 중심의 교육
 - 게임은 문화적 텍스트이자 동시에 그것을 담는 그릇이며 형식으로, 자기를 표현하는 소통체. 이는 게임을 문화적 표현 수단으로 파악하고 이를 통해 소통하는 다양한 활동을 지원해야 하는 근거
 - 일방적으로 교육받는 형식에서 벗어나 게임을 만들고 창작하는 교육으로 패러다임을 전환하는 것이 새로운 미디어의 흐름에 부합
 - 인터랙티브한 미디어를 통해 소통하는 방법에 대한 교육과 단순한 규칙과 인터페이스를 가지고 자신의 생각을 표현할 수 있는 교육은 게임 이용자들의 잠재력을 최대한 끌어올리고 새로운 창조를 이끌어내는 창발적 교육의 하나
 - “전통적인 리터러시가 개인이 언어(영어, 국민문학)를 읽고 쓰고 말하는 능력이라면 뉴미디어와 같은 새로운 형태의 리터러시는 참여하고 스스로 상황을 만드는 능력”⁶⁾이라 할 수 있음

6. 게임문화 진흥을 위한 지역 문화공간 활성화

□ 게임을 활용한 창작 접근권의 확대

- 지역 문화공간의 ‘문화 허브화’와 게임 연계

그림 5¹ 지역 문화허브의 구축과 체계



6) New London Group, “pedagogy of multiliteracies: Design the Social Future”, Harvard Educational Review: Spring 1996;66, p.64

게임문화 가치 증진을 위한 지원정책 제언

코카포커스

2012-03호 (통권 51호)



- 게임과 관련한 지역 문화정책은 각 지역의 문화산업, 콘텐츠산업, 영상산업 중심의 지역 진흥원에 예산을 지원하거나 지역 클러스터 조성을 위한 하드웨어적인 기반 조성이 우선
- 지역 주민센터를 문화적, 교육적 공간으로 재배치하는 지원정책들은 오래 전부터 추진 · 집행되어 왔으나 확산되지 못하고 정체되거나 단절된 상황
- 주민센터, 청소년수련관이나 지역 복지관 등을 '지역 문화의 허브'로 자리매김하고 그 한 축에 게임에 대한 지원정책을 펼치는 것도 게임문화 가치 확산을 위한 하나의 방법
- 주민센터를 거점으로 게임을 창작할 수 있는 '게임창작센터' 등을 지원하여 게임을 활용한 창작 접근권을 확대 · 제공하는 방안을 적극 검토할 필요
- 청소년들이 게임이라는 미디어와 직접 상호작용할 수 있도록 게임과 예술, 게임과 뉴미디어 등을 접목, 새로운 형태의 게임체험 기회를 넓히는 새로운 형태의 놀이체험 공간의 구축 고려
- 이를 통해, 지역문화를 활용한 게임콘텐츠 창작이나 게임 리터러시 교육 등을 추진함으로써 지역민들의 문화적 욕망을 고취시키고 차별적인 지역문화 다양성을 확보하는 등 적극적인 문화 복지를 실현 가능



참고문헌

- 강지용 · 권오태 외(2008), <게임과 문화연구>, 커뮤니케이션북스
- 박근서(2009), <게임하기>, 커뮤니케이션북스
- 이동연(2010), <문화자본의 시대>, 문화과학사
- 임학순 외(2007), <디지털 콘텐츠와 문화정책>, 북코리아
- 게임문화재단(2012), 『나는 게임이다』, “게임의 사회적 문화적 위상 제고를 위한 심포지엄1 자료집”
- 게임문화재단(2012), 『새로운 게임문화 정책을 제안한다』, “게임의 사회적 문화적 위상 제고를 위한 심포지엄2 자료집”
- 문화체육관광부(2003), 『게임산업진흥 중장기계획(2003년~2007년)』
- 문화체육관광부(2008), 『게임산업진흥 중장기계획(2008~2012년)』
- 문화체육관광부(2005), 『건전 게임문화조성 강화대책 : 게임의 역기능 예방 · 근절 대책』
- 문화체육관광부(2010), 『게임산업 선순환 기반강화를 위한 게임 과몰입 예방 및 해소 대책』
- 문화체육관광부(2012), 『건강한 게임문화 확산을 위한 게임과몰입 예방 및 해소 대책』
- 문화체육관광부(2005), 『이스포츠 발전 정책비전(2005년~2007년)』
- 문화체육관광부(2010), 『이스포츠 중장기 발전계획(2010년~2014년)』
- 문화체육관광부(2012), 『<2011 콘텐츠 산업통계>』
- 한국콘텐츠진흥원(2011), 『2011 대한민국 게임백서』
- 한국콘텐츠진흥원(2011), 『2011 글로벌 게임산업 트렌드』
- New London Group(1996), 『pedagogy of multiliteracies: Design the Social Future』, Harvard Educational Review; Spring