

한국 게임 콘텐츠 산업의 현황 및 평가 : 경제, 사회, 문화적 관점에서

The Current Status and Assesment of The Korean Game Industry: from
Economical and Socio-cultural Perspectives

류성일^a, 이계수^b

KT 경제경영연구소 과장^a, 상무^b

Sungil Ryu, Kaesoo Lee

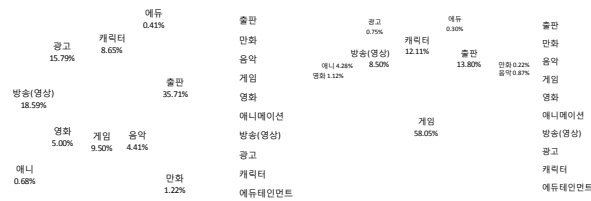
Economics & Management Research Lab., KT

I. 서론

우리나라가 양적인 측면에서 게임 산업을 선도해 가고 있는 현실의 또 다른 면으로, 게임의 역기능과 그로 인한 사회 문제 이슈가 거론되기도 한다. 이와 관련하여 게임 산업에 대한 규제를 강화해야 한다는 여론이 있는 반면, 지나친 정책적 규제로 한국 게임 산업의 성장 동력이 저해될 것이라는 반론도 만만치 않다. 본 연구에서는 오늘날 게임 산업을 둘러싼 현안과 이슈에 대하여 고찰해 보았다.

II. 게임 산업의 현황

2003년 3조 9387억 원이었던 국내 게임 시장 규모는 2010년 현재 7조 7837억 원으로 늘어났다. 특히 국내 게임 콘텐츠의 수출입 성과는 아주 고무적이다. 2010년의 게임 부문 무역흑자액은 11조 6898만 달러로 집계되었는데, 이는 그 해 우리나라 전체 경상수지 흑자액의 4.14%에 달하는 규모였다.



a) 문화콘텐츠 산업별 시장 비중 b) 문화콘텐츠 산업별 수출 비중

▶▶ 그림 1 - 문화콘텐츠 산업별 현황 (2008년 기준)

2008년 기준으로, 국내 게임 산업의 시장 규모는 약 5조 6000억 원으로써 전체 문화 콘텐츠 시장에서 9.5%를 차지한 것으로 확인되었다. 또한 그해 게임 산업의 수출 실적은 10억 9387만 달러로써 전체 문화 콘텐츠들의 수출 총액 중 58.05%를 점유하였다. 이를 통해, 출판과 방송(영상) 및 영화 산업들은 상대적으로 국내용 수준에 머물고 있는 반면, 국산 게임 콘텐츠는 세계적으로도 인정받는 우수한 수준에 도달해 있음을 확인할 수 있다.

III. 게임의 역기능

1. 폭력성

폭력성 문제는 대표적으로 지적되었던 게임 콘텐츠의 역기능 중의 하나였다. Anderson 등(2003, 2004)과 Carnagey 등(2007), 최부건(2006)은 모두 폭력적인 게임의 해악에 대해 경고하였다.

한편 게임의 폭력성 지적에 대한 반론의 목소리도 있었다. 스티븐 존슨(2006)은 미디어 콘텐츠의 유익성을 폭력성 유무와 같은 도덕적인 잣대만으로 평가해서는 안 된다는 주장을 하였고, 허준석(2006)은 만일 뉴미디어의 트렌드가 폭력적인 것이라면 그 중 게임 콘텐츠만 비난 받아야 할 특별한 이유는 없다는 논리를 제시하였다.

2. 사행성

2005년을 전후하여 발발했던 '바다이야기 사태'는 이미 막을 내렸지만, 당시 대두된 사행성 게임의 수요는 인터넷 포커 게임 또는 오프라인 카지노 측으로 옮겨가게 되었다. 그리고 조직 폭력 단체나 전문 도박업자들이 개입하면서 현금 환전을 불법적으로 지원하고 수수료 등의 이권을 챙기는 등, 변칙적인 형식으로 운영되는 사업장이 등장하게 되었다.

결국 오프라인 사행성 게임장을 원천 봉쇄함으로 인하여, 오히려 청소년을 비롯한 대부분의 일반인들도 불법 도박의 유혹에서 자유로울 수 없는 환경이 만들어지고 만 것이다. 만약 이들 전문 도박 업자 또는 조직폭력 단체를 막을 수 없다면, 일본의 사례처럼 법률이 정하는 바에 따라 오프라인 슬롯머신 사업장 영업을 할 수 있게 하는 등 더 합리적인 방향으로 제도를 마련하는 것이 바람직한 것이 아닌지, 논의가 필요해 보인다.

3. 중독성

최근 게임 중독과 관련된 사건, 사고 문제가 이슈화 되면서, 게임 중독으로부터 청소년을 보호하려는 취지의

제도 강화가 이루어졌다(2011년 5월 현재). ‘청소년 보호법’의 이름으로 마련된 이 법의 주요 내용은 바로 게임 섯다운제(청소년의 심야 시간 게임 접속 제한)에 관한 것이었다.

그러나, 문화체육관광방송통신위원회 소속의 한 의원은, 여성가족부가 주장하고 있는 섯다운제는 해외에서도 위헌여부 논란이 제기되는 등 법적 정당성을 인정받지 못하고 있음을 경고하였다.

한편 게임 중독에 대한 근본적인 원인에 대한 의학적 발견도 있었다. Emes(1997)는 게임에 중독된 사람들은 일반적으로 마약이나 알코올과 같은 다른 영역에서도 중독되기 쉬운 성향을 보인다는 연구 결과를 발표하였다. 국내에서도 분당 서울대병원 김상은 교수팀이, 양전자방출단층촬영(PET) 기법으로 인터넷 게임 중독자 11명의 대뇌 포도당 대사 등을 측정해 결과, 약물 남용, 도박 중독 및 충동조절장애를 겪는 환자들과 유사한 증상을 보였다고 밝혔다. 즉, 게임 중독자는 근본적으로 중독성 혹은 충동조절장애를 보이는 환자로 이해되어야 한다는 것이다.

그렇다면, 게임중독 이슈와 관련하여 주목되는 일련의 중범죄 사건에 있어서, 범인의 게임 중독이 원인이 되어 강력 사건을 일으켰다기보다는, 충동조절장애 성향을 보이는 범인이 게임에도 중독되어 있었다는 결론이 더 합리적인 해석일지도 모른다.

IV. 게임 산업의 평가

1. 게임 산업에 대한 부정적인 시각

1980년대까지만 해도 교사와 부모들은 아이들이 컴퓨터 게임을 즐기는 것을 대개 허용하지 않았다. 당시 오락실로 불리던 아케이드 게임장은 그저 청소년의 탈선의 장소로만 여겨졌다. 게임을 부정적인 시각으로만 보았던 과거의 가치관은 지금도 완전히 사라진 것은 아니다.

새로운 엔터테인먼트 양식이 나타난 직후에는 많은 사회적 갈등 양상이 나타나기 마련이다. 이와 같은 사례는 미국의 음반산업 혹은 영화산업의 태동기에서도 공통적으로 찾을 수 있다.

2. 미국의 음반 및 영화 산업의 사례

에디슨은, 자신의 발명품인 축음기를 이용한 주크박스가 인기를 얻기 시작하자, 그는 사무실 내에서 사용되어야 할 축음기의 용도가 왜곡되었다고 생각하였다. 그리고 주크박스 사업가들을 비난하기에 급급했다.

이후에는, 자신의 개발품 영사기를 사들인 ‘5센트 극장’ 사업가들이 엔터테인먼트 영화를 만들기 위해, 스타를 키우는 일이나 화면을 화려하고 스펙터클하게 하는 일에 과감히 투자하기 시작했다.¹⁾ 반면, 에디슨은 교육과 관련된 영화를 제작하기만을 고집했고, ‘5센트 극장’에서 상영되는 영화에 대해서는 선정적이고 폭력적이라고 비판하면서 검열 제도를 적극적으로 지지하였다.

이처럼 에디슨은 음반 산업과 영화 산업 등 대중문화

를 선도할 발명품을 개발했음에도 불구하고 그것을 배경으로 나타날 새로운 문화를 전혀 예측하지 못하는 역설적인 삶을 살았다.

3. 국내 만화 및 애니메이션 산업의 사례

엔터테인먼트 콘텐츠를 경시하여 문화콘텐츠의 산업적 기회를 놓치게 된 사례는 국내에서도 찾을 수 있다. 바로 만화 혹은 애니메이션 콘텐츠의 도입 초창기의 경우가 그랬다.

우리나라는 예전부터 높은 교육열의 문화를 가지고 있었다. 그로 인해 생겨난 교육 우선주의는 청소년의 공부에 방해가 될 수 있다고 보이는 요소에 대해 사회적으로 배격하는 분위기를 만들었다. 부모들은 아이들이 만화를 보는 것을 허락하지 않았고, 매년 어린이날에 만화를 추방해야 한다는 구호를 외치며 만화책 불태우기 운동을 하는 등, 전 국민적으로 만화를 추방하기 위해 노력하였다. 결국 한국 사회에서 만화는 살아남지 못했고 만화 산업은 사장되었다. 그 참담한 결과는 현재 국내 문화콘텐츠 시장에서 만화와 애니메이션 분야의 비중이 각각 1.22%와 0.68%에 불과한 수준에 머무르고 있다는 점에서 잘 드러나고 있다(그림5-a).

4. 게임 산업의 재평가

오늘날 대중들이 게임 산업을 대하는 태도는, 음반 및 영화 산업 태동기, 그리고 만화 산업에서 한국사회가 가졌던 콘텐츠 경시 풍조의 선례를 아주 유사하게 따르고 있음을 알 수 있다.

MIT 대학의 미디어학자 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는, 재즈 음악, 영화와 같이 20세기 초에 등장한 엔터테인먼트 양식은 한결같이 발생 초기에 기존 예술계로부터 제대로 된 대우를 받지 못했다고 평가했다. 그러나 결국 문화 수준을 진일보시키는 역할 한 주역은 바로 그러한 신조류의 콘텐츠였음을 뒤늦게야 깨달을 수 있었던 것처럼, 지금의 게임 산업도 마찬가지로 길을 걷게 될 것이라고 전망하였다.²⁾

다행스러운 것은, 현재 한국의 게임 산업은 세계적인 경쟁력을 갖춘 수준으로 발전해왔다는 점이다. 교육 우선주의와 콘텐츠 경시풍조를 가진 열악한 환경 속에서도 한국의 게임 산업이 이처럼 자생력을 갖추고 성장한 것은, 사실 놀라운 일이다. 그러나 앞으로가 문제이다. 과연 정말 게임 산업이 천박하고 부정적인 엔터테인먼트 양식에 불과한 것인지, 모든 국민이 한번쯤 고민해 보아야 할 이슈이다.

※ 참고문헌 - 별도문의

1) 이것은 이후 할리우드 영화 산업의 시초가 되었다.

2) 허준석(2006) ‘재미의 비즈니스 - 경제학으로 본 게임 산업’에서 재인용.