



## 온라인게임산업육성정책

한국소프트웨어진흥원 고 옥\* · 김효근

### 1. 서론

온라인 게임이 개발되어 서비스 된지 21년이 지난 오늘, 게임 종주국이라 할 수 있는 미국, 일본, 영국 등을 제치고 세계적인 위치로 자리 매김 한 것은 우리기업들의 끊임없는 노력과 온라인 게임에 대한 열정의 산물이라 할 수 있을 것이다.

우리나라는 일찍부터 전국의 초고속망 구축을 추진해옴으로써 현재 세계 최고수준의 국가적 인프라를 마련하였으며, '인터넷 PC'보급에도 앞장서므로 인프라를 활용할 수 있는 도구가 가정과 직장에 널리 보급되는 기회를 제공하였고, 2만개가 넘는 인터넷 PC망과 xDSL과 케이블모뎀 보급에 의한 초고속망 이용환경이 갖추어 지게 되었다.

한편 디지털 콘텐츠 분야에서는 정보통신부가 "한국멀티미디어콘텐츠진흥센터"(현 한국소프트웨어진흥원)를 '97년 설립하고, 온라인게임 육성을 위한 사업을 단계적으로 추진해왔다. 이미 '93년에도 온라인 게임 개발자금을 지원하고, 공모전을 통해 우수 게임을 발굴·시상하였으며, 이들 아이디어와 제품들이 산업화될 수 있도록 자금과 기업노하우가 연결될 수 있는 기회를 마련해 왔다. 이러한 기반을 바탕으로 엔씨소프트의 리니지와 같이 1200억원의 매출과 약 13만명이 동시에 접속할 수 있는 세계 최고 수준의 게임이 탄생하게 되었다. 이러한 대규모 온라인 게임(Massive Multi-player On-line Game)은 향후 교육, 산업, 군사 훈련 등 모든 IT 관련분야로 기술이 파급되어 국가 전체의 산업 경쟁력을 가지게 되는데 이바지 할 것으로 예상된다.

### 2. 산업육성을 위한 정책의지

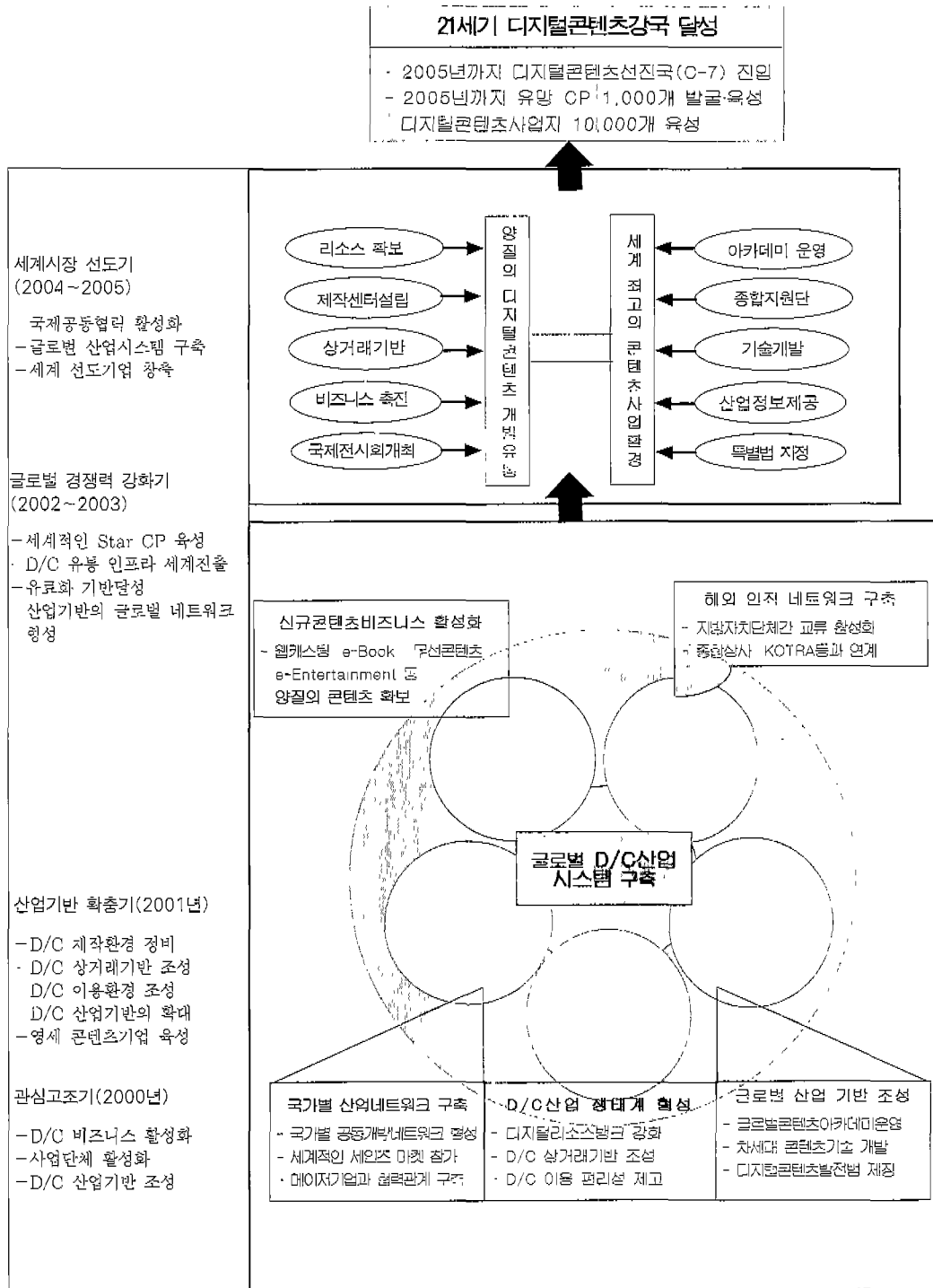
정보통신부는 이러한 산업의 중요성을 인식하고 2001년까지 1,000억원 이상을 투입하여 온라인 게임을 포함한 디지털콘텐츠산업육성을 지원하였으며, 향후 2005년까지 6,000억원 이상을 추가 투입할 예정이다. 이를 위해 올해 초 기술개발 및 표준화와 비즈니스환경개선, 전문기업육성을 골자로 하는 "Digital Contents Action Plan 2005"를 발표하고, 2005년까지 수출 14억불 달성을 목표로 단계별 사업을 추진 중에 있으며, "온라인게임산업육성방안"을 별도로 수립하고 동 산업에 대한 집중적인 지원을 펼쳐나갈 예정이다. 또한 문화관광부와 공동으로 디지털콘텐츠 산업육성을 위한 500억원을 추가로 지원하는 프로그램을 만들고 있다.

특히 올해 「온라인디지털콘텐츠산업발전법」을 제정하여 그동안 보호받지 못했던 디지털화에 대한 노력과 투자에 대해 불법적인 행위로부터 보호받을 수 있는 제도적 장치를 마련하였으며, 국무총리산하에 "온라인디지털콘텐츠산업발전위원회"를 설치하고 문화, 의료, 교육, 경제 등 각 분야별 콘텐츠산업 육성 시행계획을 각 부처에서 수립하도록 하며, 정보통신부가 종합계획 수립 및 정책 조율역할을 수행하게 하는 등 디지털콘텐츠 발전에 대한 범 정부적 체제를 구축하게 되었다. 또한, 법적으로 창업지원, 전문인력 양성, 기술개발지원, 표준화, 유통촉진, 국제교류 및 수출촉진에 관한 정부의 의무를 명시하고 있어 향후 산업을 더욱 적극적으로 육성 할 수 있는 터전을 마련하였다.

### 3. 지식정보화사회의 정책변화와 핵심요소

지난 5년간 정부정책의 방향이 디지털 콘텐츠 산업의 도입기라고 한다면 향후 5년간의 기본적인 방

\* 통신회원



〈출처 : Digital Contents Action Plan 2005 정보통신부〉

그림 1 "Digital Contents Action Plan 2005"에 따른 단계별 추진전략

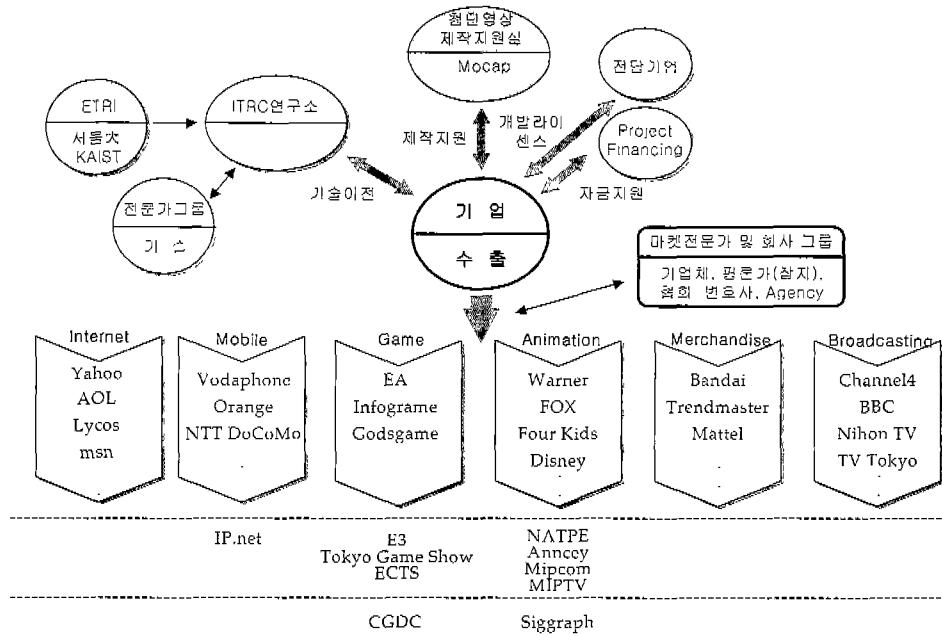


그림 2 온라인 게임 육성 개념도

향은 내수시장을 더욱 활성화하고, 자체 경쟁력확보를 바탕으로 해외시장 진출을 적극 활성화하는 것이다. 이제는 국내시장만으로는 더 이상 기업이 성장할 수 없다는 판단아래 해외에서 경쟁할 수 있는 기술력을 확보하고, 해외현지마케팅을 지원하여 글로벌 기업으로 육성한다는 것이 핵심내용이다. 이를 위한 정책적 요소들로는 기술확보지원, 수출연계지원, 우수인력양성, 정보제공, 자금확보지원으로 구분할 수 있다.

### 3.1 기술확보 지원

온라인게임 개발에 필요한 요소기술에 대해 해외 전문가들의 노하우를 이전 받을 수 있는 기회를 제공할 계획이며, 실례로 첨단영상분야에서 슈레, 파일널 판타지를 제작한 세계적인 전문가들의 기술 전수 세미나를 소프트엑스포 행사기간 동안 주최하여 많은 업체들이 참가하였다. 기반기술에 대해서는 한국전자통신연구원이 개발토록 지원하여 그 결과물을 기업들에게 이전할 수 있도록 할 예정이며, 기업들의 자체 기술개발에도 자금을 지원할 계획이다.

### 3.2 수출연계 지원

해외 거점인 i-Park라는 지사를 중심으로 미국, 일

본, 중국, 유럽 등지에 GPP(Global Publishing Post)를 운영하여 국내기업의 현지 마케팅 및 디스트리뷰터나 퍼블리셔들과의 연계를 지원함으로써 제품 판매 기회를 부여하고, 특히 직접 해외서비스를 희망하는 기업에 대해서는 현지 서버와 네트워크를 사용할 수 있도록 지원할 예정이다. 실례로 12월 4일 영국에서 한국 게임산업을 소개하는 세미나를 개최하여 유럽 게임협회장, 영국게임협회장, 모바일게임협회장과 함께 한국과 영국의 기술 및 마케팅 협력에 대해 노력하는 방안을 함께 연구하였다. 또한 세계적인 전시회 참가지원을 통해 기업홍보와 제품판매를 적극 지원할 예정이며, 국내에서도 전문전시회인 "국제 디지털콘텐츠 페어"를 개최하여 해외 바이어들에게 제품홍보의 기회를 부여하는 한편 디지털콘텐츠 신기술 체험의 장을 제공하고, 전시 참여 업체들간의 M&A, 투자유치 등 상호 교류의 기회를 마련할 예정이다.

### 3.3 우수인력양성

관련대학 학과의 장비 도입과 우수교수확보를 지원하여 최적의 환경에서 양질의 교육은 받을 수 있도록 할 예정이며, 전문교육기관인 '디지털콘텐츠아카데미'를 설립하여 현장 투입이 가능한 숙련된 기술자

를 양성하고, 기업과의 연계를 강화하여 적시적소에 인력들이 배치될 수 있는 체제를 마련할 계획이다.

### 3.4 정보제공

온라인게임 시장 및 기술동향, 기업생태, 제품동향에 관한 정보를 종합적으로 제공하여 국내기업들이 비즈니스 자료로 활용토록 하며, 마케팅 정보를 가공하여 국내기업 CEO, CMO를 대상으로 메일링 서비스를 제공하고 국내외 신제품에 대한 시연공간을 제공할 예정이다.

### 3.5 자금확보지원

해외 우수기업과의 공동프로젝트 연계를 활성화하고 대규모 이익창출 기회를 제공하기 위해, 제작뿐 아니라 퍼블리싱을 위한 대규모 자금을 마련할 수 있도록 디지털콘텐츠 전문 펀드를 운영할 계획이며, M&A나 투자 유치 시 직정한 기업가치를 인정받을 수 있도록 콘텐츠의 특성을 반영한 가치평가기준을 제시할 예정이다.

이밖에도 외국 우수기업과의 공동개발을 유치하고 X-box나 Play Station2의 라이선스를 들여오는 역할을 수행하며 기업의 해외서비스를 근접지원하기 위한 전문 에이전시를 설립하여 운영하는 방안을 수립 중에 있으며, 기업의 니드를 지속적으로 파악하여 정책에 반영하는 등 기업과 현장중심의 정책을 펼쳐나가고 있다.

## 4. 결론

정부의 역할은 기본적으로 국내 기업이 생산활동을 영위하고, 발전해 나가는데 있어 거름이 되는 것이라 생각한다. 기업들이 투자를 하고 노력한 사실에 대해 정당한 대가를 받을 수 있도록 하기위한 "온라인디지털콘텐츠산업발전법"이라는 제도적 장치 마련이나, 불법복제로부터 보호하기 위해 식별체제 도

입과 같은 유통인프라를 구축하여 산업발전에 장해요소를 제거하는 것이 바로 정부의 역할일 것이며, 다만, 세계로 진출하여 기업의 성공뿐만 아니라 국위를 선양시키는 것은 바로 기업들의 몫이라 생각된다.

우리 디지털콘텐츠기업들은 모두가 글로벌기업으로 성장해 나갈 수 있는 충분한 잠재력을 보유하고 있다고 생각되며, 정부의 정책실현의지와 기업의 부단한 노력이 증장기적으로 지속된다면 머지않아 디지털콘텐츠 분야 특히 온라인게임 분야에서는 당당한 세계 1위 국가라고 말할 수 있을 것으로 기대된다.

## 고 육



1984 서울대학교 전자공학과(학사)  
1986 University of California, Berkeley  
Dept. of Electrical Engineering  
and Computer Science(석사)  
1989. 1~1995.3 삼성전자 부장, 과장  
Software & Hardware System  
설계  
1990 University of California, Berkeley  
Dept. of Electrical Engineering  
and Computer Science(박사)  
1995. 3~1995. 9 삼성종합기술원 그래픽  
픽셀실 가상현실 팀장

1995. 9~1999. 3 이화여자대학교 부교수, 조교수, 광과대학 전자공학과 및 언론, 홍보 영상학부 겸임교수  
1997. 6~1997. 8 New York Film Academy 영화 감독과정 수료  
1990. 3~현재 아주대학교 미디어학부 교수  
1999. 8~2001. 8 나래디지털엔터테인먼트 총감독  
E-mail: wkoh@madang.ajou.ac.kr

## 김 호 근



1994 영남대학교 전기공학과(학사)  
2001 성균관대학교 정보통신대학원(석사)  
1996. 7~1997. 6 한국정보통신진흥협회 EC, EDI 관련 정책연구(뉴미디어팀) 직원  
1997. 6~1998. 9 한국멀티미디어콘텐츠진흥센터 기획, 국제협력(기획팀) 팀장  
1998. 10~현재 한국소프트웨어진흥원 사업기획(영상사료디지털화사업 등) 책임연구원

E-mail: rotc@software.or.kr