

건전한 온라인게임 산업육성 종합대책

2002. 4.

정 보 통 신 부

< 목 차 >

I. 국내 온라인게임산업 및 규제 현황	1
1. 검토 배경	1
2. 온라인게임산업 현황 및 문제점	2
3. 온라인게임의 특성과 규제체계	2
II. 건전한 온라인게임산업 육성대책	4
1. 핵심기술개발 지원	4
2. 전문인력 양성 지원	5
3. 건전한 온라인게임 이용환경 조성	6
가. 민간부문의 자율규제 활성화	6
나. 합리적이고, 효율적인 온라인 게임 규제체제 구축	7
다. 온라인게임 중독 예방 및 치유헌동 강화	7

I.

국내 온라인게임산업 및 규제 현황

1. 검토 배경

- 세계적으로 앞선 초고속정보통신망 구축, 인터넷 이용인구의 급속한 증가와 더불어 국내 온라인 게임이 급속 확산
 - 온라인 게임은 청소년층을 위주로 많은 국민이 즐기는 대표적인 사이버 라이프의 한 형태로 자리잡아 가고 있으며,
 - 산업적인 측면에서도 창의력에 기초한 고부가가치 지식기반 산업으로서 우리나라의 가장 유망한 분야로 기대
 - ※ 서적, 음반, 영화산업을 능가하여 가장 빠른 성장률 유지
- 그러나, 국내 온라인게임산업은 이제 성장 초기단계로 선진 외국의 기업들과 경쟁하여 세계시장 진출을 모색하기에는 많은 어려움을 겪고 있으며,
 - 또한, 게임의 폭력성, 게임 중독, 아이템 거래 등을 둘러싼 사기행위 등 온라인게임과 관련된 부정적인 측면이 최근 사회 문제화되고 있음
- 이러한 어려움을 극복하고 우리나라 온라인게임산업이 세계적인 경쟁력을 갖추어 정보화사회의 핵심전략산업으로 성장할 수 있도록
 - 핵심기술개발, 전문인력양성 지원 등 종합적인 지원체제를 구축하는 동시에
 - 온라인게임산업 발전의 근간인 창의력을 손상시키지 않는 합리적인 규제체계를 마련하여 건전하게 온라인게임을 육성 발전시키고자 함

2. 온라인게임산업의 현황 및 문제점

- 세계적으로도 전체 게임시장 규모는 2001년도에 500억 달러에 이르며, 이중 온라인게임은 20억 달러 규모로 매년 47% 이상 고성장하고 있음
 - 2001년 국내 시장규모는 3,000억원대로 성장하였고, 2005년까지 7,000억원에 이를 전망으로 매년 48%이상 고성장
- 높은 성장률에도 불구하고, 현재 국내 온라인게임산업은 업체의 영세성과 산업기반의 취약성으로 핵심기술 확보 및 전문인력부족 등의 곤란을 겪고 있음
 - 특히 게임엔진 등 핵심원천기술에 대한 대외의존도가 크고 핵심엔지니어 및 교수요원 등 게임관련 고급인력이 크게 부족한 실정임
- 또한, 온라인게임이 확산되면서 게임의 폭력성, 게임중독, 아이템 거래 등을 둘러싼 사기행위 등 부작용이 온라인게임 성장에 장애가 되고 있음

3. 온라인게임의 특성과 규제체계

- 온라인게임은 다른 게임과는 달리 서버를 통해 연결된 다수의 게이머간의 실시간 상호작용을 통해 게임의 내용이 형성·변화해 가는 역동적인 구조를 갖고 있어
 - 게임의 사회적 영향을 평가하기 위해서는 게임콘텐츠 자체 보다는 아이템거래, 채팅 등 플레이어간의 상호작용 등에 더 주의할 필요가 있으며
 - 또한, 온라인게임서버에서 실시간으로 이루어지는 패치에 의해 게임환경이 수시로 변화하고 있어, 게임의 내용과 진행 상황을 사전에 정의하는 것이 곤란함

- 이러한 온라인게임의 특징에 따라 세계적으로 온라인게임은 사업자에 의한 자율규제를 위주로 하고, 공권력에 의한 규제는 필요 최소한으로 한정하고 있음

※ 온라인게임의 역기능에 대하여 미국에서는 권장연령제시 등 자율규제를 실시하고 있으나, 국내의 경우 2002.3월 25개 온라인게임업체가 참여한 온라인게임산업협의회가 구성되어 이를 본격적으로 논의중에 있음

- 우리의 경우 '98년부터 정보통신윤리위원회가 수시로 변화·형성되는 게임내용을 모니터링하여 위반행위에 대해서는 시정요구 또는 청소년 유해 매체물 결정 등 사후적 규제를 담당

※ 최근 문광부에서 사전심의 추진 움직임이 있으나 온라인게임의 특성상 사전심의의 실효성이 없으며, 현행 법제도와 국무조정실 조정('99.4.22) 등을 근거로 볼 때 정보통신윤리위원회의 사후심의를 통한 온라인게임의 심의에는 큰 무리가 없음(붙임)

<정보통신윤리위원회 온라인게임 심의현황>

구 분	'98	'99	2000	2001	2002.2	합계
심의대상	63	503	696	441	53	1,756
시정요구	62	437	661	318	48	1,526
청소년유해매체물결정	-	-	-	64	-	64

※ 국내 온라인게임에 대하여 공권력에 의한 사전심의 등 과도한 규제를 부과하는 것은 기술적·정책적으로 바람직하지 않음

- 사전심의를 한다 하더라도 온라인게임의 특성상 미리 게임내용을 파악할 수 없을 뿐만 아니라, 게이머 상호간의 상호작용을 통해 형성되는 파생적인 문제점을 효과적으로 규율할 수 없어 **규제의 실효성이 없음**
- 과도한 규제로 **창의성을 위축시켜** 우리 스스로 온라인게임 산업의 경쟁력의 발목을 잡는 결과를 가져올 우려가 있음
- 사전심의 등 규제를 받지 않는 **해외 온라인 게임과 역차별** 문제가 제기되며, **국내 온라인게임 업체들을 해외로 내쫓는 결과**를 초래할 수 있음

II.

건전한 온라인게임산업 육성대책

- IT기술과 창의력이 결합된 온라인게임산업을 輸出戰略産業化하고, 온라인게임 관련핵심기술개발, 전문인력양성 등의 지원을 통해 世界最高水準의 온라인게임산업 競爭力 확보
- 自律規制와 公的規制가 調和된 인터넷의 특성에 부합하는 건전한 온라인게임 이용환경 조성 추진
 - 가급적 민간의 自律規制를 활성화 하고, 공적규제는 필요 최소한의 분야에 한정 대하여 정보통신윤리위원회 등을 통한 강력한 公的規制를 실시
- 온라인게임 중독 등 새로운 사회적 병리현상에 대한 積極적인 대책을 강구

1. 핵심기술개발 지원

- ETRI를 중심으로 산·학·연 공동으로 온라인 3D게임엔진 등 핵심기반기술을 개발하여 산업체에 이전(104억원)
 - 렌더링, 애니메이션, 서버, 사운드 등 국내업체가 해외기술에 의존적인 핵심기술을 개발하여 국내업체에 기술이전 실시

※ 온라인 3D게임엔진 개발 : ETRI, 2년간('01.3~'03.2), 79억원

온라인 VR게임엔진 개발 : ETRI, 2년간('01.11~'03.10), 25억원

- 첨단게임산업협회에 모션·사운드·캐릭터DB 등 게임재료 DB를 구축하여 국내업체의 게임제작에 제공(14억원)
 - 게임과 애니메이션의 제작에 사용되는 장르별 모션 6,000여 종류를 데이터베이스화
 - 기존사업(정보화근로사업, '99~2000)에서 기 구축된 각종 영상 자료 등을 캐릭터 및 사운드 DB로 재활용 추진
 - ※ 현재 한국첨단게임산업협회에서 스포츠, 격투 등 35장르에 3,566개 모션DB를 구축·서비스 중이며, 2002년에는 모션 및 캐릭터DB 2000여건을 구축예정
- 『게임기술지원센터』을 통해 온라인 Testbed를 구축하여 개발 완료된 게임의 베타서비스를 제공(20억원)
 - 게임개발과정 및 초기서비스 중에 드러나는 기술적 애로 사항을 해결하기 위하여 기술지원 등
 - ※ 2002. 3월말 현재 게임기술지원센터(KT IDC센터)에 11개업체 입주

2. 게임전문인력 양성 추진

- 고급 게임전문인력을 양성하기 위하여 게임디자이너 및 게임 프로그래머 과정을 ICU 부설 정보통신교육원에 개설하여 고급게임 엔지니어와 교수요원 양성 추진(25억원)
- 국내 대학, 민간교육기관에서 사용할 수 있도록 국내실정에 적합한 온라인게임 관련 교재 및 코스웨어 개발·보급(4억원)
- 3D, 인공지능게임 등 기술발전 추세에 맞춰 급속히 등장하는 고급 신기술에 대한 단기 교육 추진(7억원)
- 20여개 대학 게임동아리 등에 게임개발 지원 등을 통하여 게임관련 잠재인력 발굴(4억원)

3. 건전한 온라인게임 이용환경 조성

가. 민간부문의 자율규제 활성화

- 온라인게임업계의 공동협력증진, 건전한 게임문화 선도 등을 목적으로 발족한 '온라인게임산업협회'를 중심으로

- 사업자 스스로 게임내용의 자율심의, 모니터링, 자율규제 행동강령 제정, 협의회 소속 사업자들에 대한 감독이 이루어 질 수 있도록 유도하여 자율정화 활성화 도모
- 고객센터를 설치하여 개인정보 누출 등 이용자의 권리침해를 적극적으로 방지하도록 유도

※ 온라인게임산업협회에서 권장이용연령 제시 등 자율심의 준비중

- 학부모·청소년단체, 온라인감시단체 등 민간단체들의 온라인 게임의 건전화를 위한 자율감시활동 활성화 추진

- '사이버패트롤네티즌(Cyber Patrol Netizen)'의 온라인게임 감시활동을 지원하여 네티즌에 의한 온라인게임 정화활동 촉진

※사이버패트롤네티즌은 건강한 온라인을 지키기 위해 자발적으로 참여한 100명의 시민들로 구성되어 있고, 정보통신윤리위원회에서는 이들에게 월 3만원의 통신비를 지원(2002.4.10일 선발)

- 금년 상반기중 '인터넷파랑새'를 개발·보급하고, 특수전화 번호 '1357'을 설치 운영하여 정보이용자가 쉽게 불건전정보를 신고할 수 있도록 지원

※인터넷파랑새는 모니터에 상시 표시되어 이를 클릭하면 신고센터로 직접 연결시켜주고, 처리결과를 자동으로 회신해 주는 프로그램임

- 네티즌과 업체들이 함께 온라인게임이용시 네티즌들이 실천해야 할 ‘네티즌 온라인 게임 윤리강령’을 제정하여 네티즌 스스로 건전한 온라인 게임 이용문화의 확산 유도

나. 합리적이고, 효율적인 온라인 게임 규제체제 구축

- 정보통신윤리위원회에 온라인게임 전담 모니터링팀 설치하고 심의기준의 지속적인 보완·개정 추진하며
 - 온라인게임상의 불법행위 등에 대해 신속한 대응을 위해 ‘Hot-Line(인터넷119)’를 금년 상반기중으로 구축
 - 온라인 아이템 거래 사기, 음란·폭력정보 등 온라인게임 불법행위 적발 시 즉각적 시정요구 및 수사기관에 통보 조치

다. 온라인게임 중독 예방 및 치유헌동 강화

- 「인터넷중독예방및상담센터」, 「사이버중독정보센터」를 통해, 금년중 온라인게임중독 예방 및 상담프로그램 등을 개발하며,
 - 2002년 중반기중 ‘한국형 사이버중독 진단척도’를 개발하고, 초·중·고등학교 정보통신윤리교육에 사이버중독 예방교육을 포함시키고,
 - 상담전문인력을 각급 학교에 파견하여 학생과 학부모들에게 게임중독, 인터넷 오·남용문제 등을 교육 실시