

2005年度
國政監査

文化觀光委員會會議錄

國會事務處

被監査機關 韓國게임産業開發院・韓國文化콘텐츠振興院

日 時 2005年9月28日(水)

場 所 文化觀光委員會會議室

(10시15분 감사개시)

○위원장 이미경 좌석을 정돈하여 주시기 바랍니다.

지금부터 헌법 제61조, 국회법 제127조와 국정감사 및 조사에 관한 법률에 의하여 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업개발원에 대한 2005년도 국정감사 실시를 선언합니다.

먼저 국정감사에 들어가기 전에 위원장으로서 한 말씀 드리겠습니다.

한국문화콘텐츠진흥원은 문화콘텐츠산업 발전기반을 구축하고 문화콘텐츠 국내외 마케팅 및 해외수출 활성화를 통해 국가 경쟁력을 도모하는 한편 전문인력 양성, 핵심기술 개발, 정책수립 및 투융자 지원 등 문화콘텐츠를 제작 공급하는 지원체계를 마련함으로써 공익기관으로서 앞으로 우리나라 문화산업 발전을 위해 많은 역할을 수행할 것으로 기대되고 있습니다.

한국게임산업개발원은 세계시장을 무대로 한 게임산업의 수출산업화를 촉진하고 게임산업의 기반구축을 위한 인력양성은 물론 e스포츠 활성화사업 지원 및 게임제품의 국제경쟁력 제고를 위한 우수게임 사전제작을 지원하는 등의 업무를 통하여 새롭게 부상하고 있는 국제 게임산업 시장에서 한국게임산업의 기반을 굳건히 하고 세계적 진출을 도모하는 노력을 아끼지 말아야 할 것입니다.

오늘 감사하는 이 두 기관은 문화산업을 발전시키는 데 중요한 역할을 하는 기관으로서 본연의 업무를 충실히 수행하고 있는지에 대해 위원님들께서 확인·점검을 통해서 비판과 정책대안을 제시하게 될 것입니다.

문화콘텐츠진흥원과 게임산업개발원에서는 이

러한 점을 유념하셔서 감사에 임해주시기 바랍니다.

그러면 국정감사를 시작하겠습니다.

증인선서가 있겠습니다.

○안민석 위원 위원장님, 의사진행발언하겠습니다.

○위원장 이미경 예.

○안민석 위원 오늘하고는 상관이 없는데 어제 우리가 축구협회의 증인을 불러서 이야기를 했는데 어젯밤에 그리고 오늘 아침 조간에 많은 언론에서 이 문제를 보도했습니다. 그런데 어제 저희들이 많은 의혹만 제기했고 축구협회 측에서는 알아보겠다, 오해가 없도록 최대한 앞으로 협력하겠다 그런 정도만 위원들하고 이야기했지 사실 밝혀진 게 없습니다.

그런데 지금 국민들은 어찌 축구협회가 이럴 수가 있었던 말이나 하면서 굉장히 놀라워하고 있습니다. 일은 이미 저질러진 것 같습니다. 그리고 우리 국회가 치고 빠지는 그런 성격의 상임위가 되는 것은 어느 누구도 원하지 않으실 것이고요. 그렇다면 이미 엮질러진 물은 어차피 수습을 해야 된다고 생각을 합니다.

그래서 본 위원이 어제 진상조사위원회를 제안했고 우리 위원장님께서도 양 간사와 협의를 해 보겠다고 하셨는데 진상조사위원회도 검토해 보시고, 아니면 어제 오후에 주위의 반응을 보니까 저희들이 느끼는 것보다 국민들은 더 심각하게 느끼고 있고 아마 앞으로 이것을 제대로 수습하지 못하면 저희들이 오히려 국민들에게 실망을 줄 것 같습니다.

그래서 저는 필요하다면 제기된 각종 의혹에 대해서 검찰수사라도 의뢰할 수 있는, 일단 이것

이 마무리는 되어야 될 것 같습니다. 그 부분에 대해서 위원장님께서 좀 적극적으로 검토를 해주시기 바라겠습니다.

○정종복 위원 저도 의사진행발언 좀 하겠습니다.

○위원장 이미경 정종복 위원님 말씀하십시오.

○정종복 위원 어제 한겨레신문을 비롯한 여러 신문에서 2002년 대선 당시 국정원이 언론사 사장과 정치인들의 통화 내용을 도청한 것을 보도하면서 그 일부 내용을 소개했습니다.

그에 따르면 김대중 정부 시절의 핵심 인사였던 현 여당의 이강래 의원이 그 당시에 KBS 사장인 박권상을 만나서 노무현 후보가 PK지역에서 반DJ 정서만 극복한다면 대선 승리 가능성이 크기 때문에 노무현 후보를 지원해 달라는 그런 내용하고, 그랬더니 박권상 사장이 하는 얘기가…… 제가 신문을 그대로 읽어 보겠습니다.

‘한국 정치사에서는 좌파가 우파를 이긴 전례가 없을 뿐만 아니라 국민이 노무현 후보의 돌출 언행에 대해서 불안해하는 만큼 노무현 후보가 가장 말을 잘 듣는 김원기를 통해서 노무현을 중도 내지는 우파로 돌려야 한다’는 내용을 보도하고 있습니다.

이것을 보면 그 당시 정권 핵심인사가 국영방송 사장을 은밀히 만나서 대통령선거 승리를 위해 도와 달라고 했고, 또 대선 당시에 가이드라인까지 만들어서 중립을 외쳤던 KBS 사장은 여당 후보의 승리를 위해서 혼수까지 두는 등 권력과 그 당시 KBS가 어떠한 유착관계에 있었다는 것을 저희들이 알 수 있습니다.

제가 알기로는 그 당시에 우리 한나라당에서도 김영일·이부영 의원 등이 이런 내용을 입수하고 폭로를 했습니다. 그랬더니 그 당시 이강래 의원은 물론이고 여당, 청와대, 노무현 대통령후보까지 나서서 ‘그것은 새빨간 거짓말이다’, ‘정치공작이다’ 이라고 오리발을 내밀었습니다.

특히 이강래 의원은 2002년 11월에 정형근 의원을 명예훼손죄로 서울지검에 고소하면서 기자회견을 가졌습니다.

‘지난 3월 국민경선 당시에 민주당 당직을 맡아서 엄정중립 위치에 있었는데 내가 어떻게 박권상 KBS 사장에게 노무현 후보 지지를 요청하겠느냐’, ‘한나라당 논리는 맞지 않다’, ‘그것은 새빨간 거짓말이다’ 이렇게 고소 취지를 얘기했고, 또 이어서 이 의원은 ‘그동안 청와대와 좋지 않

은 관계를 유지했던 김원기 고문이 박지원 특보에게 노무현 후보 지원을 부탁했다는 것은 터무니없는 얘기다’……

○위원장 이미경 정종복 위원님, 축소해 주십시오.

○정종복 위원 이제 다 되었습니다.

‘시중 루머를 도청자료인 것처럼 가공한 한나라당의 전형적인 공작정치를 비난한다’ 이렇게 주장을 했습니다.

이것 말고도 2002년 당시의 대선과 관련해서 광범위하게 언론에 대한 압력, 아니면 정치와 언론과의 유착관계가 많이 나타나고 있는데요. 이 부분에 대해서 저희들이 방송위원회 확인감사 대상본인인 이강래 의원하고 박권상 전 KBS 사장을 불러서 그런 관계를 한번 확인해 봐야 할 필요를 느끼고 있습니다. 이 자리에서 저는 두 사람을 증인으로 출석시켜서 물어볼 것을 정식으로 동의합니다.

○위원장 이미경 우상호 위원님 말씀하십시오.

○우상호 위원 정종복 위원님 말씀 잘 들었습니다.

이야기를 들으면서 좀 유감스럽습니다. 사실은 국정감사 초기에 증인 채택 문제를 놓고 여러 논란이 있을 때 저 스스로 문화관광위원회가 다른 상임위하고는 다르게 정치공방의 장이 되는 것이 바람직스럽지 않다는 판단하에, 한나라당 박근혜 대표에 대한 증인 신청과 이명박 서울시장의 증인 신청 문제를 우리당 위원들이 끈질기게 주장하고 저를 압박했음에도 불구하고 이것은 원만한 회의의 진행을 위해서 바람직하지 않다는 판단하에서 사실상 채택하지 않도록 진행해 왔습니다.

그런데 국정감사가 진행 중인 이 마당에 갑자기 소속 상임위원회와 상관없는 이러한 문제로, 특히 17대 동료 의원의 이름을 실명으로 거론하면서 확인되지 않은 의혹을 부풀리는 발언을 하는 것은 우리 문광위원회의 원만한 진행에 도움이 되지 않는다 이렇게 판단을 하고, 이 문제는 물론 증인 신청을 하셨기 때문에 여야 간사 간에 협의를 할 사항이지만 적어도 이러한 큰 기조로 운영되어 왔던 문화관광위원회 운영의 큰 틀을 벗어나지 않도록 협조해 주십사 이렇게 말씀을 드리고 싶습니다.

○위원장 이미경 심재철 위원님 말씀하십시오.

○심재철 위원 증인 채택 문제는 간사 간에 협의를 하겠습니다.

그런데 우상호 간사께서 말씀하시는 도중에

‘확인되지 않은 의혹에 대해서 얘기를 하는 것이 유감스럽다’고 말씀을 하셨는데, 말씀하셨던 내용은 의혹이 아니고 즉 감청되어서 나왔던 내용들을 그대로 얘기했던 사실에 관한 것이니까 그런 얘기까지를 의혹이라고 말씀하시는 것은 조금 적절치 않으셨던 표현이고, 그리고 이것을 채택할 것이냐 말 것이냐는 다시 한번 간사들 간에 협의를 하도록 하겠습니다.

○**李在五 委員** 의사진행발언하겠습니다.

○**위원장 이미경** 같은 얘기입니까? 이 얘기면 이제 여기서 마무리를 좀 지었으면 좋겠습니다.

○**李在五 委員** 길게 안 하겠습니다.

○**위원장 이미경** 예, 말씀하십시오.

○**李在五 委員** 지금 우상호 위원 말씀도 일리는 있습니다.

그러나 정종복 위원이 문제 제기한 것이 특정 개인에 대한 것도 물론 포함되겠지만 당시에 언론도청에 대해서 일관되게 부인해 왔기 때문에 언론도청이 현실로 드러난 이상 언론 관계자들을 문광위에서 증인으로 불러서 들어 보는 것은 일면 일리가 있다고 보기 때문에 양 간사들끼리 협의를 해 주시기 바랍니다.

○**위원장 이미경** 김충환 위원님 말씀하십시오.

○**김충환 위원** 박권상 사장은 문광위로서는 아주 중요한 위치에 있었던 분이고 또 그분이 당시에 여당의 중요한 인사와 더불어 그런 대화를 나눈 것이 진실이냐 아니냐 하는 문제가 거론된 것이기 때문에 이것을 문광위와 관계가 없는 사안이다 이렇게 보기는 좀 어렵지 않겠습니까?

그래서 이 문제를 문광위와 관계없다거나 또는 진실하지 않은 의혹에 불과하다거나 이렇게 하기 보다는 이 문제가 거론된 만큼 양 간사께서는 진지하게 검토를 해 보고 그 적정성을 판단해 주시기 바랍니다.

○**위원장 이미경** 민병두 위원님 말씀하십시오.

○**민병두 위원** 지난 22일 문광위 국정감사가 시작된 첫날 제가 의사진행발언을 통해서 ‘문화관광위원회가 언론을 보호하고 언론의 발전을 지원해야 한다, 그런데 공운영이라고 하는 미림팀장이 SBS 인터뷰에서 한 얘기를 보면 기자들의 컴퓨터를 해킹했고 그래서 자기들이 정보보고를 감청했고 전화도청까지 했다, 그래서 미림팀의 팀장이 직접 이런 인터뷰를 한 만큼 미림팀, 당시 YS 정부하에서의 도청공작팀과 그 배후에 대해서 증인 신청을 하자’고 했을 때 존경하는 한나

라당 위원님들이 아무도 동의를 안 하시다가 오늘 그 문제를 제기하는 것을 보고 상당히…… 사실은 어떻게 보면 고맙다는 생각도 듭니다, 이왕 쟁점화가 되었으니까.

그렇다고 한다면 미림팀과 그 미림팀을 배후에서 지휘했던 YS 정부 당시의 안기부 고위 관리들, 그다음에 청와대 핵심 관계자들도 아울러 다시 한번 증인으로 신청하겠습니다.

○**위원장 이미경** 정청래 위원님 말씀하십시오.

○**정청래 위원** 진심으로 정종복 위원에게 감사드립니다.

사실 이런 문제는 숨기고 말 것도 할 것 없이 국민 앞에 낱알이 공개되어야 된다고 이렇게 생각을 합니다.

그리고 저도 첫날 많은 문제가 되었던 X파일의 일단을 공개한 적이 있습니다. 거기에서 우리나라에 매우 지대한 영향을 끼치고 있는 중앙일보 홍석현 사장의 비윤리적이고 반언론적인 언행에 대해서, 그리고 삼성 비자금을 이회창 총재에게 전달하는 과정, 주차장에서 만나자는 등 15억은 운반하는 데 괜찮고 30억은 좀 무겁다는 등 이런 발언들을 공개한 바 있고, 그리고 홍석현 사장의 말을 빌려 조선일보가 김대중 당시 후보에 대한 패사증을 집중 부각하여 폭로할 예정이라는 것과 실제로 97년 12월호 ‘월간조선’을 통해서 당시 김대중 후보의 건강을 문제 삼은 반언론적인, 범죄행위에 가까운 그런 것을 제가 X파일을 통해서 일단은 보여 드린 바도 있습니다.

그런데 그 X파일 중에는 현재 한나라당 재선 의원의 이름도 거명됩니다. 저는 그 실명을 공개하지 않았습시다. 18억을 주고받았다는 감청 내용, X파일 내용이 나옵니다. 저는 동료 의원의 명예와 이런 것을 생각해서, 그리고 많은 언론에 실지로 의혹으로 제기된 상태였기 때문에 굳이 제가 이야기하지 않아도 되겠다고 생각해서 공개를 하지 않았습시다, 그 부분은.

그런데 그 문제를 포함해서 실제로 그런 일이 있었는지, 차제에 이런 문제가 나왔으니까 그런 문제를 총체적으로 다루었으면 좋겠고, 특히 이런 문제가 계속 의혹으로 될 때는 우리 국민 어느 누구에게도, 국회에게도, 당사자에게도 도움이 되지 않습니다.

차제에 민병두 위원께서 제기하신 그런 부분도 증인으로 채택되었으면 좋겠고, 저 또한 그 X파일에 언급된 현재 한나라당 재선 의원의 증인 채

택 여부도 우리당 위원들과 신중히 검토해서 사실인지를 확인할 수 있었으면 좋겠다는 생각이 듭니다.

○위원장 이미경 위원님들의 생각을 충분히 잘 알았습니다. 그것을 잘 감안하면서 양 간사들이 의논해서 결정하도록 하겠습니다.

그러면 국정감사를 시작하겠습니다.

증인선서가 있겠습니다.

선서를 하기에 앞서 선서의 취지와 처벌규정 등에 대하여 말씀드리겠습니다.

선서를 하는 이유는 이번에 국회가 2005년도 국정감사를 실시함에 있어서 증인으로부터 양심에 따라 숨김없이 사실대로 증언하겠다는 서약을 받기 위한 것입니다.

만약에 증인이 정당한 이유 없이 선서를 거부하거나 허위의 증언을 한 때, 또는 증언을 함에 있어서 국회의 권위를 훼손한 때에는 국회에서의 증언·감정 등에 관한 법률의 관계 규정에 의하여 고발될 수 있음을 알려 드립니다.

선서방식은 증인을 대표하여 한국문화콘텐츠진흥원장께서 선서서를 낭독해 주시고 다른 증인들께서는 자리에서 일어나 오른손을 들어 주시기 바랍니다. 그리고 선서가 끝나면 서명 날인한 선서서를 위원장에게 제출해 주시기 바랍니다.

한국문화콘텐츠진흥원장 선서하여 주시기 바랍니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 “선서, 본인은 국회가 헌법 제61조, 국회법 제127조, 국정감사및조사에관한법률 제10조의 규정에 의하여 소관 업무에 대한 2005년도 국정감사를 실시함에 있어 기관장으로서 성실하게 감사를 받을 것이며 또한 증인으로서 증언을 함에 있어서는 국회에서의 증언·감정등에관한법률 제7조의 규정에 의하여 양심에 따라 숨김과 보탬이 없이 사실 그대로 말하고 만일 거짓이 있으면 위증의 벌을 받기로 서약하고 이에 선서합니다.”

2005년 9월 28일

한국문화콘텐츠진흥원

원 장 서병문

전략기획본부장 최영호

인력기술본부장 설기환

산업진흥본부장 이상길

한국게임산업개발원

원 장 우종식

경영지원본부장 김용관

산업진흥본부장 서태건

게임아카데미본부장 서병대

○위원장 이미경 증인들께서는 자리에 앉아 주시기 바랍니다.

오늘 국정감사 진행은 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업개발원에 대한 업무현황 보고를 차례로 모두 듣고 그다음에 위원님들께서 질의하는 순서로 진행하고자 합니다.

먼저 한국문화콘텐츠진흥원장 나오셔서 인사하시고 업무현황을 보고해 주시기 바랍니다.

○노웅래 위원 의사진행발언 잠깐 하겠습니다.

○위원장 이미경 노웅래 위원님 말씀하십시오.

○노웅래 위원 조금 전에 동료 위원이 증인 채택 문제와 관련해서 명확한 사실로 드러난 것이 아닌데도 불구하고 동료 의원의 이름을 적시해서 증인 신청을 한 것은 좀 부적합하다고 생각을 하고요.

그것이 정확하게 사실로 확인되었다면 모르지만 뭐를 보더라도 동료 의원의 명예가 걸린 문제인 만큼 저는 동료 의원의 이름은 속기록에서 삭제하는 것이 바람직하지 않나 생각을 합니다.

○정종복 위원 그 실명을 거론한 것은, 한겨레신문에 그대로 실명이 보도가 되었습니다. 그것을 제가 인용했습니다.

○민병두 위원 신문기사가 다 맞는 것도 아니잖아요?

○위원장 이미경 잠깐만요, 노웅래 위원님 말씀 잘 알겠고요.

또 예의상 동료위원에 대해서 실명을 거론하는 문제에 대해서는 좀 삼가해 왔던 것이 국회의 관례이기도 했습니다. 그러니까 속기록에서 삭제하는 문제나 이런 문제는 나중에 다시 한번 의논하면서 정리해 보도록 하겠습니다.

○이재웅 위원 위원장님!

○위원장 이미경 그 문제 가지고는 그만 하십시오.

○이재웅 위원 박근혜 의원도 동료의원입니다.

○위원장 이미경 알겠습니다.

보고해 주십시오.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 한국문화콘텐츠진흥원 원장 서병문입니다.

존경하는 이미경 위원장님과 여러 위원님들을 모시고 한국문화콘텐츠진흥원 업무 전반에 대해

국정감사를 받게 된 것을 매우 뜻 깊게 생각합니다.

한국문화콘텐츠진흥원은 문화산업진흥기본법에 근거해 2001년 8월에 문을 연 이후 지금까지 문화콘텐츠산업을 우리나라 경제를 이끌어 갈 핵심 전략산업으로 육성하기 위하여 다양한 사업을 펼치고 있습니다. 다행히 업계의 노력과 정부의 지원이 차츰 결실을 맺으면서 우리 문화콘텐츠에 대한 세계의 인식이 크게 높아지고 있습니다. 즉, 우리 문화콘텐츠가 이제 아시아를 넘어 유럽과 미국 등으로 확산되고 있고 그 내용도 드라마, 음악, 영화 중심에서 만화, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 모바일 등으로 콘텐츠의 폭이 넓어지고 있습니다.

이에 저희 원은 지난해 2기 출범과 함께 문화콘텐츠산업 전반을 지원하는 중추역할 수행을 혁신의 기본 방향으로 정립하고 산업장르 위주의 지원 방식에서 수출 진흥, 기술 개발, 인력 양성 등 문화콘텐츠산업 전반을 아우르는 전략 수립과 인프라 구축에 초점을 맞추고 있습니다.

저희 원은 우리나라가 2010년까지 세계 문화산업 5대 강국에 진입하는 것을 목표로 열심히 노력하고 있습니다. 이 목표를 달성하기 위해서는 위원님들의 관심과 애정이 꼭 필요합니다.

그동안 저희 원이 부족했던 점과 개선해야 할 사항을 오늘 이 자리에서 지적해 주시면 사업 추진 과정에서 적극 반영하도록 하겠습니다.

아울러 국민의 세금으로 이루어지는 예산을 보다 철저하고 효과적으로 집행하여 우리 문화콘텐츠산업이 건강하게 발전할 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

한국문화콘텐츠진흥원 업무보고에 앞서 이 자리에 배석한 저희 원 간부를 소개하겠습니다.

먼저 전략기획본부를 맡고 있는 최영호 본부장입니다.

다음은 인력기술본부를 맡고 있는 설기환 본부장입니다.

끝으로 산업진흥본부를 맡고 있는 이상길 본부장입니다.

(간부 인사)

○李在五 委員 산업진흥본부장 성명이 누구라고요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 산업진흥본부장은 이상길 본부장입니다.

○李在五 委員 직책이 양 원이 똑같아요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 ‘산업진흥본부’라는 말이 양쪽 기관에 다 있습니다.

○위원장 이미경 업무현황보고는 위원님들께서 양해하시면 서면으로 받고자 하는데 괜찮으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

들어가 주시면 되겠습니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 감사합니다.

○위원장 이미경 다음은 한국게임산업개발원장 나오셔서 인사하시고 업무현황을 보고해 주시기 바랍니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 안녕하십니까?

한국게임산업개발원 원장 우종식입니다.

먼저, 존경하는 문화관광위원회 이미경 위원장님과 여러 위원님들을 모시고 2005년 국정감사업무보고를 드리게 된 것을 매우 영광스럽게 생각합니다.

아울러 한국게임산업이 지금까지 급성장할 수 있도록 물심양면으로 숨은 노력을 아끼지 않아 주신 여러 위원님들께 이 자리를 빌려 다시 한번 감사를 드립니다. 한국의 게임산업은 2004년 기준 국내 GDP의 0.5%인 4조 원대의 시장을 형성하고 있습니다. 이는 한국 게임산업의 기술력에 기인한 것도 있지만 10% 이상의 고도성장을 지속하고 있는 전 세계 게임산업 성장과도 일맥상통하고 있습니다.

이미 세계적인 대기업인 미국의 마이크로소프트, 일본의 소니 등은 기업의 사활을 걸고 게임 분야에 투자하고 있습니다. 그 외에 중국 러시아 프랑스 영국 등 여러 국가들도 게임산업의 발전을 위하여 적극적인 노력을 펼치고 있습니다. 특히, 우리나라의 게임산업 지원 정책은 동남아시아, 유럽 등에서 벤치마킹의 사례로 활용되고 있을 정도로 좋은 본보기가 되고 있다고 생각합니다.

따라서 저희 원의 정책비전과 목표는 현재 세계 10위 수준인 한국 게임산업을 2010년까지 시장규모 10조 원, 수출 10억 불의 세계 3대 게임강국으로 성장할 수 있는 초석을 강화하는 데 있습니다. 이러한 목표를 달성하기 위해서는 이제까지 보여주신 위원님들의 많은 지도편달이 앞으로 끊임없이 필요하다고 생각합니다. 금일 이 자리에서 위원님들께서 지적하고 권고해 주시는 사항에 대해서는 적극적으로 정책 및 사업에 반영하여 한국의 게임산업이 한층 더 발전할 수 있

는 시금석으로 삼도록 하겠습니다.

다시 한번 위원님들께서 그동안 게임산업 발전을 위한 관심과 애정을 가져 주신 것에 대해서 이 자리를 빌려 감사드립니다.

그러면 이어서 이 자리에 배석한 저희 원 간부들을 소개해 드리겠습니다.

먼저 경영 기획을 총괄하는 김용관 경영기획본부장입니다.

다음은 산업 진흥을 총괄하는 서태건 산업진흥본부장입니다.

끝으로 게임 인력 양성을 총괄하고 있는 서병대 게임아카데미본부장입니다.

(간부 인사)

이상 마치겠습니다.

○위원장 이미경 마찬가지로 업무현황보고는 서면으로 받고자 하는데 괜찮으십니까?

(「예」 하는 위원 있음)

수고하셨습니다.

다음은 위원님들께서 질의하실 순서입니다.

질의는 일문일답 방식으로 하겠습니다. 그리고 질의하시는 위원이 여러 분 계시기 때문에 질의 시간은 답변시간을 포함해서 6분으로 하겠습니다.

그러면 먼저 최구식 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○최구식 위원 안녕하십니까?

경남 진주갑 출신 최구식입니다.

게임산업개발원장께 묻습니다.

지금 아이템 현금거래 시장규모가 어느 정도 됩니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 현재 저희들이 파악한 것으로는 7000억 정도 되는 것으로 알고 있습니다.

○최구식 위원 장외거래, 그러니까 아이템베이나 말하자면 중개소를 통하지 않고 자기들이 직접 거래하는 것도 상당히 있지 않습니까? 그것까지 포함해서 얘기하시는 것입니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다. 그것이 약 40% 되는 것으로 파악하고 있습니다.

○최구식 위원 일부에서는 1조가 될 것이라는 얘기도 있는데 어차피 우리나라 예측이라는 것이 정부기관에서 하는 것도 다 틀리니까 그것을 가지고 뭐라고 그럴 수는 없겠습니까마는 하여튼 엄청나게 커지고 있습니다.

2001년에 얼마 정도 되었습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 2001년도에는 아이템 거래시장을 미처 파악하지 못한 시절이었습니다. 그런데 그때도 일부 일어나고 있어서.....

○최구식 위원 한 100억 정도 되었답니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 소규모였습니다.

○최구식 위원 올해 1조라고 주장하는 분에 따르면 4년 만에 100배 정도가 된 것입니다.

그 실태는 소상하게 파악하고 계십니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 현재 파악하고 있습니다.

○최구식 위원 고가의 물품들이 어떤 것이 있고 그것이 얼마까지 있는지 혹시 아십니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 세부적으로는 잘 모르고 있습니다. 그러나 고가의 아이템들이 다수 있다는 것은 알고 있습니다.

○최구식 위원 200만 원짜리 차가 있고, 1000만 원짜리 지팡이가 있고, 1700만 원어치의 게임머니가 한꺼번에 거래가 되고, 리니지입니다마는 5000만 원짜리 성이 매물로 나온다고 합니다. 또 확인되지 않은 것입니다마는 1억 5000만 원짜리 캐릭터가 나왔다는 설도 있다고 합니다. 지금 제 말씀드리는 돈들은 사이버 머니가 아니고 현금이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○최구식 위원 그리고 이것이 장사가 되니까 전문적으로 아이템을 거래하기 위해서 생산하는 작업장도 있다고 들었습니다. 혹시 그 내용은 파악되어 있습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 정확히 전수조사는 안 되어 있지만 이미 2년 전부터 그런 작업장이 있는 것으로 파악하고 있습니다.

○최구식 위원 그런 것에 대해서 게임산업개발원에서는 어떤 대책이 있습니까? 그대로 놔두는 겁니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇지는 않습니다. 현재 사회적으로 문제가 되고 있고 또 아이템 거래에 대해서는 아이템 소유자가 개발사냐, 개인이냐도 학자들 간에 양분되어 있고, 이것을 규제를 해야 된다, 양성화해야 된다는 것도 또 양분이 되어 있습니다. 따라서 현재 저희가 아이템 거래에 대한 법·제도적인 문제에 대해서 연구를 진행하고 있습니다. 연구가 완료되는 대로 위원님들께 다시 소상히 보고를 드리겠습니다.

다.

○최구식 위원 작년 11월에 저작권 관련 세미나에서 소니 미주법인 변호사 측에서 참석을 했는데 한국 게임업계 관계자가…… 지금 소송이 제기된 것도 많이 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○최구식 위원 소송 결과는 어떻게 나왔습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 현재 저작권 문제와 관련해서 여러 건의 소송이 진행되고 있고 소송을 준비 중인 것도 있는 것으로 알고 있습니다. 주로 불법복제 내지는 카피 그런 류가 많습니니다. 그래서 그것은 아직까지 정확히 판결로 결론이 난 사항은 아직 없고 진행 중으로 알고 있습니다.

○최구식 위원 관련 법 제정에 대해서 개발원에서는 어떤 입장을 가지고 있습니까? 현재 법이 없어 가지고 거래 자체가 법 외의 행위가 되는 것이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○최구식 위원 그래서 그것을 처벌할 수 없는 것이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 현재 상태는 그렇습니다.

○최구식 위원 그렇지만 시장 자체가 엄청나게 커지고 있고 이것 때문에 강도 또 원조교제 이런 일까지 많이 벌어지고 있는데 법 안으로 포섭시켜야 될 것 아닌가요?

○한국게임산업개발원장 우종식 위원님 말씀하신 것에 전적으로 동의합니다.

○최구식 위원 조치를 취하게 되면 언제쯤 취하게 될 것 같습니까? 마냥 하세월 기다릴 수는 없을 것 같은데요.

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다. 저희가 즉각적으로 그것에 대해 연구를 하고 공청회, 포럼, 세미나를 해서 전체적으로 윤곽을 잡은 다음에 입법하는 문제에 대해서 별도로 보고드리 는 방향으로 하겠습니다.

○최구식 위원 나머지 몇 가지 더 준비된 질의는 서면으로 하겠습니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○최구식 위원 문화콘텐츠진흥원 원장께 묻겠습니다.

문화원형 복원 사업이 있지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 문화원형 디지털화 사업입니다.

○최구식 위원 2002년부터 시작했지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 그렇습니다.

○최구식 위원 올해까지 돈이 얼마나 들었습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 올해까지 약 400억 들어갔습니다.

○최구식 위원 430억이 들어갔네요.

활용을 어떻게 하고 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 지금 결과 나온 것은 2002년도와 2003년도 2개가 나왔습니다. 2004년도 것은 올해 나올 예정이고요. 현재 투입된 것은 한 200억 정도 됩니다. 그래서 한 60개 과제가 됩니다마는 올해부터는 60개 과제에 대한 활성화사업에 대해서 프로젝트를 진행 중에 있습니다.

○최구식 위원 알겠습니다.

질의를 했는지도 모르게 지나버렸네요. 나머지는 역시 서면으로 질의하겠습니다.

○위원장 이미경 수고하셨습니다.

이광철 위원님 질의해 주십시오.

○이광철 위원 게임산업개발원장님!

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이광철 위원 우리나라 게임산업 수출은 온라인 게임을 중심으로 지속적으로 상승하고 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇습니다.

○이광철 위원 매년 1000억 불씩 상승하고 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이광철 위원 그런데 국가별로 보면 수출이 전부 아시아 3개 국가에 집중되어 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇습니다.

○이광철 위원 중국이 39.5%, 일본 24.9%, 대만이 17.9%로 3개국 합치면 82.3%입니다. 오히려 최대 소비시장이라는 미국은 6.1%, 유럽은 3.5%로 너무 수출이 집중되어 있는데 사실 상당히 우려되는 부분이지 않습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 위원님 지적하시는 사항이 맞습니다.

○이광철 위원 수출을 다변화하지 않으면 위기가 옵니다. 그렇지 않아도 중국이나 대만에서는 여러 가지로 외국 게임산업에 대해서 규제가 시작됐지 않아요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○**이광철 위원** 여기에 대한 대안이 무엇입니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 사실 방금 위원님께서 지적하신 대로 우리나라 게임들은 수출지역도 한정돼 있고 집중돼 있고 또 수출하기 위한 콘텐츠의 장르도 편중돼 있습니다. 그것이 우리나라가 세계화되는 데 걸림돌이 되고 있습니다. 따라서……

○**이광철 위원** 시간이 없으니까, 이러한 해외 진출 전략의 심각성을 고려하지 않으면 한국 게임시장이 위기에 봉착된다고 보고요. 그리고 지금 아시아 각국들이 펼치는 자국 게임산업 보호 정책들에 대해서 적극적으로 대응을 하지 않으면 위기가 온다는 것입니다.

두 번째로 각국의 규제강화로 인한 시장 변동사항을 미리 분석하고 대책을 마련할 필요가 있습니다.

마지막으로 아시아 3개 국가 중심의 수출 의존도를 탈피해서 미주·유럽으로의 다변화를 시도하지 않으면 한국게임은 위기다라는 부분에 대해서, 이 세 가지에 대한 대안을 적극적으로 마련해서 서면으로 제출해 주시기 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 잘 알겠습니다.

○**이광철 위원** 콘텐츠진흥원장님!

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이광철 위원** 제가 작년 국감에서 지적했던 사항 하나 지적하고 확인하고 넘어가십시오.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이광철 위원** 소위 지방문화산업 클러스터 사업과 연계해서 지방업체의 불편과 부담을 줄이고 지방문화콘텐츠 기업의 발굴 및 육성을 위해서 지방사무소의 설립이 필요하다, 그리고 찾아가는 서비스를 실시했으면 좋겠다고 했는데 지방사무소 설립 어떻게 되고 있습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 지방사무소는 한 10개 센터가 설립됐고 그때 저한테 그것을 할 수 있는 전담팀을 설립해 보라고 지시하셨습니다. 그래서 올 1월에 지역산업팀을 신설했습니다.

○**이광철 위원** 지역문화산업팀 인력이 몇 명이나 되지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 부끄럽지만 세 사람밖에 안 됩니다.

○**이광철 위원** 세 사람이 지방문화산업 클러스터와 충분한 연계망을 갖추고 있습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 최대한 노력은 합니다마는 저희 인력 정원에 한계가 있어

서……

○**이광철 위원** 지금 지역문화산업 정책수립·지표개발·평가, 지역문화산업 정책포럼 및 커뮤니티 운영, 지역문화산업연구센터 운영, 클러스터지형도 작성, 이런 어마어마한 일들을 지역문화산업팀의 3명이 한다는 것 자체가 실제적인 내용으로 진전되지 못하는, 인력을 보강하고 여기에 대한 궁극적인 고민이 있어야 한다고 보는데요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 맞습니다만 금방 지적하신 대로 3명이 그 많은 업무를 하는 데는 한계가 있는데……

○**이광철 위원** 그 부분 더 보강해 주시고요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다.

○**이광철 위원** 금방 최구식 위원이 질의하다 말았는데요, 문화원형 콘텐츠 사업에 수백억이 들었고 거기에 또 다른 사업을 연계해서 서비스하는 사업이 문화콘텐츠 닷컴……

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 문화콘텐츠 닷컴입니다.

○**이광철 위원** 이 사이트를 만드는 데 예산이 얼마나 들었습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 27억이 들었습니다.

○**이광철 위원** 그렇지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이광철 위원** 27억 300만 원이면 적은 돈이 아니고 큰 돈이고, 문화원형 콘텐츠 사업에도 한 400억 들었습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**이광철 위원** 어마어마한 돈이 들었는데 이거 지금 유료화하고 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**이광철 위원** 유료화했는데 어떻습니까, 지금? 총 매출이 몇 건에 얼마나 됩니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 아까 얘기했는데 실제 400억 들었지만 결과 나온 것은 200억에 60건입니다. 2003년도와 2004년도 것은 아직 안 나왔습니다.

○**이광철 위원** 제가 볼 때는 404건에 618만 원인데?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 지금 건수가…… 돈이 문제가 아니라 서로 활용되도록 하는 게 있고 금액은 이제 시작되는 것으로 저는 생각하고 있습니다.

○**이광철 위원** 최초로 유료화했고……

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 맞습니다.

○**이광철 위원** 그다음에 실제적으로 유료화했음에도 불구하고 이것을 전부 다 활용하고 서비스를 받는 게 극히 부진하고, 27억 들어서 618만 원 벌어들였어요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저는 돈을 벌려고, 매출하려고 한 게 아니라 많이 활용하도록 하기 위해서 한 것이거든요.

○**이광철 위원** 물론 콘텐츠 산업의 진흥을 위해서 만들어낸 것인데 결국 유료사업으로 들어갔단 말입니다. 유료사업 안 돼서 부분적으로 무료로 하고 있는데 무료화 사업도 건수를 보면 323건밖에 활용이 안 되고 있습니다.

그래서 어마어마한 돈을 들어서 했지만 실질적으로 활용이 안 되고 있지 않습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그 지적 백번 맞습니다마는 앞으로 활용을 극대화하는 데 최대한 노력을 해야 될 것 같습니다.

○**이광철 위원** 더 중요한 것은, 지금 콘텐츠진흥원이 해야 할 일은 이런 서비스의 유료화 사업이 아니라 외국에서의 저작권 보호 사업들 같은 것 아닙니까? 저작권에 대한 보호 내지 정보를 제공해 주는 것 아닙니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저도 그렇게 생각합니다.

○**이광철 위원** 그런데 그런 중심적 사업은 안 하고 유료화사업이 엄청난 돈이 들었는데도 불구하고 전혀, 이것 근본적으로 다시 재고해야 하는 것 아닌가요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저는 콘텐츠 닷컴 만들어서 저희 것 60건 올리는 것뿐만 아니라 문화부 산하에 있는 많은 좋은 콘텐츠를 올리는 작업을 올해 다 마치려고 합니다.

(이미경 위원장, 우상호 간사와 사회교대)

○**이광철 위원** 그런데 콘텐츠 사업자들에게 여러 가지 정보를 주고 저작권을 보호해 주는 것이 아니라 결국은 콘텐츠진흥원이 실질적으로 사업자로서 저작권을 갖고 그것을 활용하는 것 아니냐는……

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 수익사업을 할 생각은 전혀 없습니다. 콘텐츠업체들이 많이 활용하도록 더 노력하겠습니다.

○**이광철 위원** 협회가 25%의 저작권 갖고 있는 것은 사실이잖아요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 우리가 정부

자금을 지원해 줬으니까 일부 권리를 가지고 있는 것이고 유도를 하기 위해서 가지고 있는 것입니다.

○**이광철 위원** 물론 이 사업도 중요하지만 제가 볼 때 콘텐츠진흥원의 가장 중요한 사업은 이게 아니라 콘텐츠 사업자들을 보호해 주는 것에 중점을 뒀야 되는데, 그런데 실제로 투자한 비용을 봤을 때 여러 가지 새로운 방안들을 모색하지 않으면 안 됩니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다.

○**이광철 위원** 이상입니다.

나머지는 서면으로 제출하겠습니다.

○**위원장대리 우상호** 수고하셨습니다.

다음은 정종복 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○**정종복 위원** 정종복 위원입니다.

지금까지의 중국에서의 한류 흐름을 살펴보면 한류와 관련된 한국의 문화콘텐츠가 지속적으로 공급되는 것이 아니라 일순간에 인기가 급방 올랐다가 차가워지는 냄비와 같은 그런 것이 아니냐는 생각이 듭니다.

현재 중국 사회의 법이라든가 체제상 외국기업이 중국의 콘텐츠 유통법인을 직접 소유하지는 못하고 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**정종복 위원** 또 기존의 유통체계에서는 정보가 부족하다든가 언어의 소통이 잘 안 된다든가 법적 지식이 부족하다든가 해서 중국의 유통법인과 충분한 협상력을 가지지 못한 것도 사실이지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**정종복 위원** 아직까지 중국의 콘텐츠 유통질서는 낙후되어 있지만 앞으로 중국이 WTO 가입이라든가 2008년도 북경올림픽, 엑스포 등을 계기로 글로벌 스탠더드에 가깝도록 바뀌어 가고 있다고 판단됩니다.

그런 상황에서 우리에게 절실한 문제는 어떻게 하면 중국 대륙 내의 콘텐츠 유통질서 속에 한류 콘텐츠가 안착할 수 있을까 하는 것인데요. 지금 문화콘텐츠진흥원이 북경사무소에도 해외홍보관을 두고 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 나가 있습니다.

○**정종복 위원** 북경사무소를 통해서 중국 내에 한류가 안착될 수 있도록 중국과의 자본이라든가

콘텐츠, 기술협력 등 다각적인 노력을 하고 있는 것으로 봅니다마는 더욱더 잘하기 위해서는 한국 콘텐츠의 정확한 정보라든가 최신 콘텐츠를 지속적으로 안정되게 중국에 소개한다든가 해서 우리 문화에 대한 이해도, 관심도가 꾸준히 지속되도록 해 줘야 한다고 생각하는데 원장님의 견해는 어떠신지 묻고 싶고요.

그다음에 중국 내 한류 안착의 핵심은 한류콘텐츠 저작권 보호입니다. 저작권 보호를 위해서 문화원은 어떤 생각을 하고 있으신지 얘기해 주시기 바랍니다.

게임산업개발원에 묻겠습니다.

문광부는 경품용 상품권 지정제도를 개선 발표한다든가 경품고시를 개정 권고한다든가 해서 기존의 상품권인증제를 지정제로 변경했지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○정종복 위원 이것은 지급보증기관의 지급보증을 받는 상품권 중에서 일정한 지정요건을 갖춘 상품권을 한국게임산업개발원장이 지정해서 게임제공업소에서 제공하게 되는 것으로서 개발원은 다시 상품권 지정기관이 되고…… 이렇게 돼 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○정종복 위원 지금까지 개발원이 총 9개 상품권을 지정했지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○정종복 위원 문제는 뭐냐 하면 우여곡절 끝에 지정되어 유통되고 있는 경품용 상품권이 여전히 불법 환전되고 있고 또 며칠 전에 문화관광부 국감에서 존경하는 박형준 위원께서 지적한 것처럼 가짜 상품권 유통이 상당히 많다는 것입니다.

원장께서는 이제까지 수차례 경품고시 개정과 제도 보완에도 여전히 불법 환전되고 가짜 상품권이 유통되는 이유가 뭐라고 생각하는지 또 그 문제에 대한 해결방법이 뭔지 말씀해 주시고요.

제가 개인적으로 말씀을 드리면 이 문제는 영등위에서 게임심사가 좀 잘못되고 있다, 게임심의제도의 개선이 있어야 되겠다 이렇게 생각을 합니다. 그런데 이것은 개발원 업무 밖의 일이라 개발원이 할 수 없는 방안이라고 생각합니다.

그렇다면 앞으로 성인용 아케이드게임이 출시될 시에, 지난번 문광부 국정감사에서도 말씀을 드렸습시다마는 게임의 모든 기록이 남도록 블랙박스과 같은 장치, 쉽게 말하면 칩을 의무적으로 장착해서 성인오락실이 투명하고 깨끗하게 운영

되어야 한다고 생각하는데 그 점에 대한 원장님의 견해를 말씀해 주십시오.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 아까 두 가지 말씀을 하셨는데요. 중국사무소 적극 홍보되도록 하겠습니다.

두 번째……

○정종복 위원 그것은 서면답변으로 해 주시고요.

그다음에 청소년 게임중독 실태를 보니까 중학생이 약 50%, 고등학생이 42%, 문제가 심각하다고 그러합니다. 국내에 약 1만 4000여 개의 게임장 중 13%에 해당하는 1800개의 게임장만 청소년 전용게임장이고 나머지 대다수는 일반 게임장으로 등록돼서 주로 성인들이 즐기고 있다고 그러합니다.

이런 것을 봤을 때 게임의 역기능 등을 예방하고 건전화하는 것과 동시에 가족이 함께 즐길 수 있는 가족 중심의 복합엔터테인먼트 센터가 많이 생겨야 한다고 보거든요.

그렇게 되기 위해서는 플레이를 실제 상황처럼 느낄 수 있는 가상현실 게임이라든가 몸으로 직접 느낄 수 있는 체감형 게임 등의 개발이 필수적으로 이루어져야 된다고 봅니다.

이러한 게임기를 개발할 수 있는 뛰어난 인적자원 확보는 물론 말할 것도 없고, 이 부분에 대한 원장님의 견해를 말씀해 주시기 바랍니다.

마치겠습니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 첫 번째 말씀하신 상품권과 관련해서 말씀드리겠습니다.

현재 가짜 상품권이 일부 유통되고 있는 것은 확인되고 있습니다. 그 이유는 현재 저희가 지정 한 상품권은 지정된 발행사와 총판 또 게임장에서 정상적으로 유통이 되고 있는데 비정상적으로 유통되는 것은 게임장 중에 비허가 게임장들이 있기 때문입니다. 그래서 아직도 그런 일들이 벌어지고 있는데 이 문제는 경찰청하고 사후단속반하고 같이 8월 16일부터 사후단속을 강화하고 있습니다.

그리고 만약에 발행사 중에서 아직도 불량 상품권을 취급할 경우에는 저희가 지정을 즉각 철회할 수 있도록 되어 있습니다. 이 문제에 대한 자세한 사항은 서면으로 보고드리겠습니다.

두 번째 지적하신 청소년 게임중독을 해소할 수 있는 방안에 대해 위원님께서 여러 가지 좋은 대안을 말씀해 주셨는데 현재 개발원도 패밀리형

게임을, 특히 보드게임류는 가족형 게임으로서 좋습니다. 그래서 일반 온라인게임도 가족이 같이 즐길 수 있는, 가족으로 보다 확대돼서 청소년이 보호되는 그런 방향으로 집중 지원하도록 처리하겠습니다.

○정종복 위원 잘 알겠습니다.

○위원장대리 우상호 수고하셨습니다.

다음은 이경숙 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○이경숙 위원 게임산업개발원장님께 질의하겠습니다.

온라인게임 사이트 회원 가입과 결제 때는 미성년자의 경우 부모의 동의가 필요하지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○이경숙 위원 그러면 만 13세의 청소년이 게임 사이트에 가입하는 과정에서 부모님 동의 절차를 화면을 통해서 보시겠습니까.

(영상자료를 보며)

청소년이 부모의 주민번호를 입력하고 자신의 이메일 주소를 입력합니다. 바로 아랫줄에 있는 동의란에 체크하는 것으로 동의절차는 완료되는 데요, 이때 부모의 이메일 동의서 발송과정이 생략되어 있습니다.

개인정보 입력 페이지입니다. 청소년 개인 이메일 입력란에 부모님 이메일로 입력했던 자신의 이메일을 다시 입력하고 확인을 클릭합니다. 중복 체크가 없지요? 문제없이 가입과정이 완료된 것을 볼 수 있습니다.

다음은 게임 이용료 결제의 부모 동의 절차입니다.

다시 청소년의 이메일을 입력하고 확인을 클릭합니다. 청소년의 이메일로 도착한 동의서입니다. 미성년자 스스로 동의를 클릭한 것입니다. 그리고 정상적으로 결제 동의를 이루어졌다는 문구가 보입니다.

지금 보신 바와 같이 가입과 결제의 과정에서 부모의 참여는 필요하지 않습니다. 그래서 저희가 국내에서 서비스되고 있는 1위에서 50위까지의 게임 제공 기업 중에서 게임산업개발원의 각종 지원 혜택을 받고 있는 기업에 대해 부모 동의 절차를 준수했는가를 조사했습니다.

자료 11페이지하고 13페이지에 있습니다. 자세하게 나와 있으니 참고해 주시고요.

각종 지원을 받은 9개의 기업 가운데에서 7개의 기업이 가입 및 결제과정에서 형식적인 부모

동의 절차만을 시행하고 있는 것으로 나타났습니다. 그런데 이 기업들이 정부로부터 받은 지원금은 10억 3890만 원으로 되어 있습니다. 법도 안 지킨 기업들한테 왜 지원을 합니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 ……

○이경숙 위원 이 중 4개 기업이 어디 어디인가는 자료집에 다 나와 있습니다. 2002년에서 2004년 사이에 통신위원회의 시정조치와 과징금을 받았습시다. 그런 데도 이런 기업들에게 왜 지원을 하는지, 그것에 대해서 알고 계십니까? 이 기업들은 부모의 동의 절차를 받아야 되는 것도 지키지 않았고 그다음에 정부로부터 시정조치와 과징금을 받은 기업인데 이렇게 지원을 해도 됩니까?

제가 작년에 게임산업개발원 원장님께 이런 게임 역기능에 대해서 어떻게 할 거냐고 질의를 했는데 원장님께서서는 기업의 자율규제 환경을 조성하겠다고 답변했습니다. 자율규제를 했는데 이렇게 되고 있거든요. 이런 것에 대한 대책들 세웠습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이경숙 위원 자율규제를 한다고 해도 되지 않았는데 이런 부분에 대한 철저한 조사와 특히 정부의 지원을 받고 있는 데는 모범적인 기업이어야 되잖아요, 그렇지요? 유념해 주시고요.

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이경숙 위원 그다음에 부모 동의 절차와, 또 정상적으로 진행하고 있는 훌륭한 기업들도 있습니다. 이런 훌륭한 기업들한테는 더 많은 지원을 해야지만 청소년을 보호할 수 있는 분위기가 정착된다고 생각을 합니다. 그렇게 하시겠지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇게 하겠습니다.

○이경숙 위원 그 결과를 나중에 보고해 주시고요.

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이경숙 위원 그다음에 미성년자 이용가 아이템 거래가 상당히 심각한 문제를 갖고 있습니다. 여기에서도 가입과 결제시스템이 허술한 것은 잘 알고 계시지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이경숙 위원 파워포인트를 준비했는데 시간이 없어서 생략을 하겠습니다. 이 자료집에 잘 나와 있는데, 결국은 이 청소년들이 대부업자들을 통해서 사이버머니 등 돈을 구입합니다. 그렇지만 절반은 대부업자들이 갖게 되고 청소년들은 받을

갖게 됩니다. 그런데 부모는 모르는 상태에서 이런 것들이 이루어지고 부모님들은 사이버경찰수사대가 알려 주어야만 알게 됩니다. 그것이 6개월 후입니다.

이런 피해가 상당히 많고 이런 아이템 거래시장이 7000억이라고 하지만 1조 원이 넘는다 그리고 거기에서 청소년들이 피해를 보고 있는데, 이것은 피해 정도가 아니고 사기입니다, 사기. 청소년에 대한 사기라는 생각이 듭니다. 그래서 이런 부분에 대해서도 여러 가지 대책이 이루어져야 한다고 생각합니다.

지금 우리 법안이 이런 게임산업을 진흥하는 것과 규제하는 것을 일원화하는 것으로 되어 있는데 이런 상태에서 일원화가 되겠습니까, 어떻게 생각하십니까? 이렇게 자율규제가 안 되고 이것을 담당하는 기관에서도 체크가 안 돼 있는 상태에서 규제와 진흥 일원화가 되겠습니까, 어떻게 생각하세요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 적극적으로 검토하겠습니다. 그리고 아까 말씀하신 불법 기업에 대해서는 향후에, 아까 위원님이 말씀하신 공공기관이 수행하는 모든 사업에 있어서 모두 제재조치를 가하도록 그렇게 하겠습니다.

○**이경숙 위원** 그렇게 해 주십시오.

시간이 없는데, 콘텐츠진흥원장님께 말씀드리겠습니다.

진흥원이 여러 가지 할 일이 있지만 그중에서 전문인력 양성이 상당히 중요하지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이경숙 위원** CEO 과정과 중간관리자 과정이 있는데 매년 1인당 비용이 줄어 들고 있습니다. 그 이유가 무엇인지 서면으로 답변을 해 주시고, 그다음에 내용을 보니까 이게 중소기업들을 위해서 해외 마케팅이나 여러 가지 경영기법을 배우기 위한 것인데 참석자 중에는 대기업이 많아요. 그리고 방송사 직원들도 많고. 왜 그렇습니까? 특히 삼성 직원들도 많은데 이유를 물어봤더니 이게 네트워킹에서 필요한 거라고 그래요. 네트워킹도 중요하지만 중소기업들의 연수가 중요한 거잖아요, 그렇지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이경숙 위원** 그래서 설문조사를 해 봤는데 이 사람들이 이렇게 말하고 있어요. 교육받는 게 아니고, 대기업이나 방송사 직원들은 그냥 쉬는 거다 이런 반응들이 나왔습니다. 그래서 연수과정

이 적절한 사람들에게 실질적인 도움이 될 수 있도록 노력을 해야 될 거라고 생각하는데 어떻습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다. 이유가 몇 가지 있겠습니다마는 일단 그런 것에 대해서 다시 한번 분석을 해 보겠습니다.

○**이경숙 위원** 그다음에 나머지, 마케팅 우수인력 양성사업에 유학생들 하고 있잖아요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이경숙 위원** 그 부분은 서면질의를 하겠고요.

마지막으로 부탁드립니다 싶은 것은 제가 이번 국감에서 우리 문화관광부 산하 모든 기관들의 양성평등정책을 데이터로 냈습니다. 그런데 게임산업개발원과 문화콘텐츠진흥원은 여성 참여율이 11%, 12%입니다. 이 부분도 앞으로 유념을 해 주시고 개선되기를 바랍니다.

나머지는 서면질의하겠습니다.

○**위원장대리 이상호** 수고하셨습니다.

다음은 손봉숙 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○**손봉숙 위원** 손봉숙입니다.

먼저 게임산업개발원에 묻겠습니다.

게임산업이 새로운 산업의 성장동력으로 주목을 받고 있는데 문제는 부수적으로 사행성이 점점 늘어나고 있는 것을 어떻게 해야 할까 하는 심각한 사회적인 문제를 수반하는 것 같습니다.

작년 자료를 제가 비교를 좀 해 봤습니다.

최근 3년간의 아케이드게임기 제작현황을 봤더니 2002년에는 청소년게임기 20.8%, 성인게임기 79.2%였던 것이 2004년에는 청소년게임기 13.5%, 성인게임기 86.5%로 압도적으로 성인게임기 출시율이 높습니다. 그리고 2004년도 아케이드게임장 수를 봤더니 총 1만 4133개 장 중에서 1만 2320개가 일반게임장으로 87.2%를 점하고 청소년용은 1813개로 11.8%에 불과했습니다.

이렇게 청소년게임장이 성인게임장에 밀려나고 있는 실태입니다. 이러면 자연스럽게 청소년들이 성인게임장에서 게임을 할 수밖에 없는데 이런 문제를 어떻게 풀어야 될지 고민입니다. 이 점에 대해서 생각을 좀 해 주시기 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**손봉숙 위원** 시간이 워낙 없어서 진흥원으로 넘어갑니다.

진흥원이 하는 여러 가지 중요한 일 중에서도 저작권보호 프로그램 지원이 굉장히 중요한 일

중의 하나라고 생각합니다. 그래서 저희가 출판과 관련해서, 아시겠습니까마는 ‘만화로 보는 그리스 로마 신화’의 저작권 문제를 알고 있지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 알고 있습니다.

○손봉숙 위원 그래서 진흥원의 해당 과에 문의를 해 봤습니다. 그랬더니 진흥원 대답이 문화관광부와 만화연대에서 직접 하는 사업이라고 답변을 했습니다. 그래서 재차 확인을 했더니 진흥원 홈페이지에서 이 부분을 딱 삭제해 버렸습니다. 저희가 문의하고 바로 뒤에, 여기에 대해서 보고를 받으신 적이 있으십니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 사실 없습니다.

○손봉숙 위원 그러니까 홈페이지에 있었는데 우리가 해당 과에 문의하고 나서 확인을 했더니 그다음날 없어졌습니다. 그래서 이 사업은 진흥원이 하지 않는 사업으로 얘기를 하고 있는데 사실입니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저작권 관련해서는 문화관광부 산하의 저작권심의위원회에서 하고 있는데 이 업계의 저작권이 워낙 중요하기 때문에 저희들이 일부 사업을 사실 같이 하고 있습니다.

○손봉숙 위원 같이 해야 된다고 생각하지 않습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 당연히 같이 해야 됩니다.

○손봉숙 위원 그리고 진흥원이 민간기구화돼야 된다는 논의가 일부에서 있는 것 알고 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 알고 있습니다.

○손봉숙 위원 문화예술진흥원이 문화예술위원회로 옮겨지면서 이런 논의가 자연스럽게 일어나고 있는 것 같습니다. 거기에 대해서 원장님 의견을 듣고 싶지만 시간이 없어서 서면으로, 실제 이걸 민간기구화해야 된다는 사람들의 주장은 현장의 목소리를 담아 내지 못하고 있다, 진흥원이 너무 관료화되어 있는 게 아닌가 이런 얘기를 하는데 실제로 원장님께서도 현장에서 뛰어 보셨고 또 진흥원을 맡고 계시는 입장에서 이것이 어떻게 가는 것이 바람직한 것인지 의견을 서면으로 주시겠습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 의견을 올리겠습니다.

○손봉숙 위원 그리고 문광부가 게임산업을 국가 기간산업으로 육성한다는 취지에서 상암동에 460억의 막대한 돈을 들여 문화콘텐츠산업복합공간을 건설하고 있지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 그렇습니다.

○손봉숙 위원 내년이면 완료되니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 2007년 3월에……

○손봉숙 위원 2007년 3월에 입주하려고 꿈에 부풀어 계시는데 지방으로 이전하게 됐지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 지방이전 대상기관이 됐습니다.

○손봉숙 위원 그런데 문화콘텐츠 관련 산업은 어떻게 보면 지금 태동기 단계라고 볼 수 있는데, 성장을 위한 준비단계가 아니겠습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 그렇습니다.

○손봉숙 위원 그리고 인력이나 기술, 관련업체, 자본네트워크 같은 것이 90% 이상 서울을 비롯한 수도권에 집중되어 있다고 알고 있는데 맞습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 맞습니다.

○손봉숙 위원 현재 서울에는 애니메이션, 캐릭터, 만화, 게임, 음악 등 콘텐츠와 관련한 약 1438개 업체와 5만 3000여 명의 종사자가 이 분야에서 일하고 있는 것으로 알고 있습니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 맞습니다.

○손봉숙 위원 이들이 연간 약 6조 원이 넘는 매출규모를 형성하고 있고 수출규모도 2억 4000만 달러에 이르고 있습니다.

이런 환경에서 문화콘텐츠진흥원만 지방으로 달랑 내려가면 관련 업체, 전문인력, 이런 네트워크가 되겠습니까? 어떻게 생각하십니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 사실 초기에는 어려움이 있을 것으로 저희들도 예상이 됩니다.

그러나 장기적으로 봐서 지방 이전해서 거기서 잘하면 오히려 문화콘텐츠산업의 메카 역할도 할 수 있지 않겠나 생각합니다.

○손봉숙 위원 그렇습니까?

문화콘텐츠진흥원 지방 이전의 실효성이 의문시되는 것이, 문광부가 지역문화산업지원센터라고 해서 열 가지 지방 문화 클러스터를 만든 것 알고 계시지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○손봉숙 위원 그러면 이것과 지방 이전이 중복

되지 않겠습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 단지 광주지역만 중복이 될 수 있습니다마는 광주는 그 지역이……

○**손봉숙 위원** 진흥원 안에서 관련 업체를 대상으로 여론조사를 한번 해 봤다고 들었습니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**손봉숙 위원** 관련 업체에게 진흥원이 지방으로 내려가면 같이 갈 수 있는가를 물어봤는데 90% 이상이 못 간다고 대답을 했다면서요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 초기에는 그렇게 나왔는데 실제 저희들이 움직이면 결과가 어떻게 나올까, 사실 예측이 좀 불가능합니다.

○**손봉숙 위원** 그러니까 출장거리 증가, 또 업무의 비효율성을 불러올 가능성이 아주 확연히 눈에 보이는데도 불구하고 지역 균형 발전이라는 이름으로 이것이 강행된다면 결국은 서울에 별도의 지사를 설립하지 않을까 하는 생각이 드는데, 서울지사가 필요하겠지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그때 가서 판단해야 되겠습니다마는 때에 따라서 필요하다면 그때 설립도 검토해 보겠습니다.

○**손봉숙 위원** 그러니까 지방으로 명목상 이전하고 서울에 또 출장소를 두고, 아마 이런 상황이 벌어질 것 같습니다.

나머지는 서면으로 질의하겠습니다.

감사합니다.

○**위원장대리 우상호** 수고하셨습니다.

다음은 이재오 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○**李在五 委員** 게임산업개발원 원장님!

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**李在五 委員** 한국 온라인게임 시장이 2001년에서 2003년까지는 한 60% 이상의 성장률을 보였지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 그렇습니다.

○**李在五 委員** 지난해에 1조 원을 넘겼지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**李在五 委員** 그런데 이대로 가면 앞으로는 점점 이것이 약 20%에서 30%로 떨어질 전망이 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 현재 저희 바람은 좀 올라갔으면 싶은데 외국에서도 온라인게임에 집중하기 때문에 그럴 수 있겠다고 봅니다.

○**李在五 委員** 간략간략하게요.

중국 관련 업계에 따르면 2003년도만 해도 중국 시장의 약 68% 이상을 차지했는데 한국산 온라인게임이 지난해 38%로 중국 시장에서 급락했지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 그렇습니다.

○**李在五 委員** 중국 시장의 68% 정도를 우리 게임산업이 차지했는데 이렇게 급락한 이유가 있습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 중국산 게임도 저희에 못지않은 게임들이 지금 다소 나오고 있고요. 최근에 중국에 진출한 국산 게임의 대작들이 좀 주춤한 상태, 그 두 가지가 엮여져서 그렇습니다.

○**李在五 委員** 그리고 일본도 지금 우리의 게임산업을 추월해 오고 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**李在五 委員** 아직까지 추월은 안 했지만 1, 2년 내에 일본이 우리 게임산업을 앞지를 수가 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 온라인게임 분야에 대해서 추격하고 있습니다.

○**李在五 委員** 그라비티주식회사가 일본 기업에 매각되었지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**李在五 委員** 진흥원이 그라비티를 문화콘텐츠 기업 해외 진출 성공사례의 하나로 발표한 적이 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**李在五 委員** 또 한국의 액토즈소프트가 ‘미르의 전설’이라는 게임을 개발해 가지고 ‘성대’라는 기업이 중국 시장에 ‘미르의 전설’을 수입해 갔지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 맞습니다.

○**李在五 委員** 그래서 중국 시장 전체를 석권했지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**李在五 委員** 그런데 거꾸로 이것이 오히려 성대에 팔려 버렸지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**李在五 委員** 온라인게임 시장에서 한국의 위치가 중국과 일본을 앞섰는데 지금 이대로 가면 1, 2년 안에 중국과 일본에 떨어지게 되어 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그런 일이……

○**李在五 委員** 그런 전망이 예상되지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇습니다.

○李在五 委員 여기에 대한 대책이 무엇입니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 현재 위원님께서 지적하신 부분은 거의 외국 기업이 한국 기업을 M&A하는 형태를 말씀하고 계십니다.

따라서 저희는 국내 우량기업 간의 M&A를 현재 유도 중에 있습니다. 그래서 저희만 하는 것이 아니고 한국기술거래소와 같이 국내 우량기업 간의 MOU를 통해서 해외 기업에 M&A가 되는 그런 것을 다소 준비하고 있습니다.

○李在五 委員 그래서 제가 볼 때는 게임산업개발원에서 글로벌 마케팅 전략과 장기적인 마스터플랜을 세워서 적어도 중국과 일본에 온라인게임 산업이 추월당하지 않도록 특별한 대책을 세워야 된다고 봅니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알겠습니다.

○李在五 委員 그러지 않으면 이 온라인게임이 곧 밀려나게 될 것입니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○李在五 委員 다음에 비디오게임의 중독도 심각하지만 지금 게임중독이 상당히 심각하다는 것 알고 계시지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알고 있습니다.

○李在五 委員 그 이유가 어디에 있다고 보니까? 게임중독이 자꾸 늘어나는 이유가……

○한국게임산업개발원장 우종식 여러 가지 원인이 있습니다.

○李在五 委員 여러 가지 이유가 있겠지만 제가 진단해 보면 현실생활이 게임보다 별로 재미가 없이 느껴지고, 게임에 열중하게 되면 학생들이…… 또 청년실업인들에게는 현실생활을 열심히 하고자 하지만 현실생활을 할 기회가 없단 말이지요. 그러니까 게임중독에 빠지게 되는 것이고, 또 일반 성인들은 특별히 재미나거나 하고 싶은 일이 별로 없으니까 무기력증에 빠지는 것이지요. 이렇게 하니까 자꾸 게임에 중독이 되는 데, 게임에 중독되는 이 현상을 게임개발원 자체에서 해결하려고 그러면 어렵지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○李在五 委員 이것이 일종의 사회 전반적인 현상이니까……

○한국게임산업개발원장 우종식 맞습니다.

○李在五 委員 사회 전반적인 병리현상에다가 사회·경제적 배경이라든지 이런 모든 환경이 점

차적으로 게임중독 현상을 늘어나게 만들지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇습니다.

○李在五 委員 그러면 게임산업개발원에서 기술적으로 이것을 극복하겠다고 하는 것은 좀 한계가 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○李在五 委員 최근에 ‘게임종량제’라는 말 들어 보셨지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알고 있습니다.

○李在五 委員 그러니까 결국은 한계가 있는 것이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○李在五 委員 그러니까 게임산업개발원에서 중독을 치유할 수 있는 사회 전반적인 병리현상에 대한 해결책을 게임산업개발원 나름대로 연구해 가지고 이것을 정부 관계 기관, 관계 국무회의에 제안을 해야 합니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○李在五 委員 게임산업개발원 하나로만 이 중독현상을 극복하기 어려우니까 범정부적 차원에서 게임중독을 극복할 수 있는 방안을 당사자들이…… 업무 당사자가 게임산업개발원이잖아요? 거기에서 연구를 해 봐야 된다, 용역을 주더라도…… 이것에 대해 어떻게 생각하십니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇게 하겠습니다.

○李在五 委員 필요가 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 필요가 있습니다.

○李在五 委員 다음, 문화콘텐츠진흥원……

6분이 진짜 너무 짧네요. 추가질의 있습니까?

○위원장대리 우상호 없습니다.

○李在五 委員 추가질의도 없어요?

○위원장대리 우상호 1분만 쓰십시오.

○李在五 委員 나머지는 제가 서면으로 하지만, 디지털 콘텐츠 기술개발사업이 해마다 갈수록…… 우수사업 비율이 2002년에는 39.7%였는데 2003년에는 11.5%, 2004년에는 8%로 매년 감소하고 있지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○李在五 委員 감소하고 있는 것은 알고 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 알고 있습니다.

○**李在五 委員** 완료 과제도 보면 2002년에는 68, 2003년에는 26, 2004년에는 25, 2005년에는 아예 하나도 없어요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그것은 결과가 아직 안 끝났습니다.

○**李在五 委員** 지금 9월 28일인데 아직까지는 하나도 없다 이 말입니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 올해 것은 내년도에……

○**李在五 委員** (자료를 들어 보이며)

이 자료 콘텐츠진흥원에서 준 거예요. 제가 만든 자료 아닙니다.

그러면 점차적으로 해마다 이것이 줄어드는 이유가 어디에 있다고 봅니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** ……

○**李在五 委員** 그것이 문화콘텐츠진흥원 자체의 무능력에서 오는 거예요, 아니면 한계에 부딪친 거예요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 위원님 질의 내용은 기술개발사업인데, 다시 알아보겠습니다. 마는 지금 기술개발 건수가 줄어드는 것이 아니라 기간 문제이고 성공률이 떨어지는 것은 데이터가 잘못된 것 같은데 사실은 그렇지 않습니다. 다시 한번 보겠습니다.

○**李在五 委員** 저희한테 제출한 자료를 보면 평가결과도 기술개발사업의 ‘우수’가 2002년에는 27개인데 2003년에는 3개, 2004년에는 2개, 2005년에는 아직 심의 안 끝났다니까 지금까지 하나도 없고, ‘보통’이 2002년도에는 38개, 2003년에는 21개, 2005년도는 아직까지 평가 안 했다니까 지금 하나도 없고요.

이 자료를 보면 기술개발사업에서…… 물론 자유공모, 지정공모 이런 것이 있는데 점차적으로 우수 개발, 우수 기술들이 줄어드는 말이지요. 그러니까 이런 것들에 대한 대책을 세워야 될 것이고……

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다.

○**위원장대리 우상호** 정리해 주시기 바랍니다.

○**李在五 委員** 예, 정리하겠습니다.

그다음에 캐릭터산업의 유통구조 있지 않습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 문제가 있습니다.

○**李在五 委員** 문제가 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**李在五 委員** 이것이 지금 보통 문제가 있는 것이 아니에요.

캐릭터산업도 점차적으로 점유율이 2003년도에는 38.3%였는데 작년에는 3.3%밖에 안 되고 있어요, 그렇지요?

○**위원장대리 우상호** 이 위원님!

○**李在五 委員** 캐릭터산업의 전문매장을 설치할 용의는 없습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저희들이 전문매장을 직접 설립하는 것보다는 업체들이 할 수 있도록 검토를 한번 해 보겠습니다.

○**李在五 委員** 검토 한번 해 보십시오.

나머지는 서면으로 하겠습니다.

○**위원장대리 우상호** 질의시간이 다소 짧은 것 같은데 다루는 기관이 너무 많고 또 오후에 문화재청으로 이동해야 하는 시간이 있기 때문에 양해해 주시고요.

이제오 위원님은 특별히 3선 의원이시기 때문에 특별히 3분을 더 드린 것입니다. 늘 하는 말 씀이지만 3선 의원님이 너무 열심히 하시는 것도 상당히 불만이 많습니다.

다음은 안민석 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○**안민석 위원** 조금 전에 이제오 위원님께서 지적하셨던 게임산업의 M&A 문제, 그리고 게임산업의 부작용 문제하고 관련된 질의를 드려 보겠습니다.

저는 평소에 게임산업을 주도하는 원장님하고 토론을 하고 싶었던 내용을 지금 일단 간단하게 해 보겠습니다.

호이징가라는 유명한 인류학자가 있습니다. 이 인류학자가 인간의 특성을 표현하기를 ‘인간은 놀이하는 인간’이라고 표현을 했습니다.

인간은 놀아야 합니다. 일도 어떻게 보면 여가와 놀기 위해서 한다는 것이 그분의 주장이었습니다. 그만큼 놀이는 인간에게 중요하고요. 특히 우리 아이들에게 뛰어놀게 하는 것은 굉장히 중요하고 이것은 제도적으로도 많이 뒷받침되고 그것을 학교에서는 소위 말해서 체육이라는 교과목으로, 그리고 교육철학에서는 지·덕·체라는 철학으로 우리들에게 인식되어 있습니다.

그런데 지금으로부터 한 3, 4년 전의 일인데요, 제가 지역에서 어린 초등학생들하고 환경탐사를 간 적이 있습니다. 그래서 차에서 내려서 해변까지 경운기로 아이들하고 10분 정도를 이동하다가

제가 개들한테 그랬어요. “야, 그 해변가 가면 한번 잘 놀자” 그랬더니 아이들이 하는 얘기가 “해변가에 컴퓨터가 있어요?”…… 그것이 한 3, 4년 전이었던 것 같습니다. 저는 굉장히 충격을 받았습니다.

우리의 개념으로 ‘렛츠 플레이’, ‘플레이하자’고 하면 뛰어노는 것인데 지금 청소년들의 개념으로 ‘렛츠 플레이’ 하면 ‘게임하자’는 것으로 그렇게 인식이 되었습니다.

이것이 저는 IT 강국이 초래한 또 하나의 부작용이 아닌가 하는 생각을 합니다. 그렇다고 그래 가지고 아이들의 그런 새로운 문화적 트렌트를 무작정 막을 수는 없고……

그러나 이 게임문화가 아이들을 지배하면 지배할수록 저는 신체적인 놀이문화에 할애되는 시간은 상대적으로 줄 수밖에 없다고 생각을 하거든요. 그리고 아마도 아이를 키우는 각 가정마다 집에서 부모들하고 아이들하고 사이에 게임시간을 두고 아주 전쟁이 치열한 것으로 알고 있습니다. 대부분의 가정이 다 그럴 것입니다.

그런 것을 볼 때 게임산업을 주도하시는 원장님께서 이러한 현상에 대해서 평소에 고민을 하거나 게임문화가 지배함으로써 아이들이 정말 많이 뛰어 놀아야 하는데 그런 시간을 못 가진다는 것에 대해서 우려라든지 고민을 해 보신 적은 없으신가요?

○한국게임산업개발원장 우종식 고민하고 있습니다. 그러나 고민으로 끝나면 안 되고 피상적인 것보다는 몸에 와 닿는 것을 해야 되기 때문에 저희가 금년에 게임문화진흥센터를 설립했습니다. 그래서 지금 위원님이 지적하신 대로 이런 사회적인 환경이나 부모님들이 바빠서 아이와 같이 신체적인 접촉이나 이런 것을 못하는 부분에 있어서는 게임문화 진흥사업을 통해서 아이들을 밖으로 끌어내서 지금 지적하신 대로 그런 게임몰입증에 관한 문제도 일정 부분 신체적인 운동을 통해서 풀려고 준비하고 있습니다.

○안민석 위원 그것이 궁여지책일 수가 있는데 저는 그렇게 생각합니다. 우리가 IT 강국이라고 하면서 자라나는 청소년들은 점점 IT문화, 게임문화 속으로 빠져들면서 신체적인 활동시간은 줄어들고 그 결과 지금 우리 10대 청소년들의 체력이 40대 아저씨들보다 못하고, 일본이나 중국하고 우리나라 아이들의 체력을 비교했는데 우리가 꼴찌라는 것입니다. 이런 것들 역시 이런 트렌드

하고 관련되어 있지 않은가 싶고요. 이 두 문제를 어떻게 잘 조화롭게 풀어나갈 것인가는 국가적으로 처방이 필요하다고 생각합니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 맞습니다.

○안민석 위원 질의 내용이 죽 있는데 아까 이재오 위원님이 말씀하셨던 우리나라 우량 게임업체 M&A 문제입니다.

우리 게임산업이 그만큼 발달하다 보니까 이러한 현상에 맞닥뜨리고 있는데 아까 ‘엑토즈 소프트’나 ‘그라비티’ 이런 M&A 우량기업 외에 현재 M&A를 추진하거나 추진하려는 의사가 있는 게임업체가 어느 정도 되나요?

○한국게임산업개발원장 우종식 저희가 전수조사는 못 했는데 많은 부분 현재 시장구조 개편이 일어나고 있습니다. 그중에 가장 큰 것이 M&A입니다.

○안민석 위원 지금 추진 중이거나 추진 의사가 있는 업체를 파악해서 그 자료를 저에게 보내주시기 바랍니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 알겠습니다.

○안민석 위원 그리고 게임업체의 대외 합작이 주로 보면 중국이나 대만, 일본 등 아시아권 중심으로만 이루어지고 있는데 이것이 유럽이나 미국으로 확대되어야 될 필요가 있지 않습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 필요성이 있습니다.

○안민석 위원 그 부분에 대해서 적극적으로 대처를 해 주시고요.

그다음에 어제 방송 보셨나요? 온라인 게임상의 아이템 현금거래, 그리고 중국에서 조직적으로 개입해 가지고…… 이 문제는 자칫하면 외교적인 문제로까지 비화할 가능성이 있다고 보고 앞으로 언제든지 이런 문제가 나타날 수 있다고 저는 생각합니다. 지금 개발원에서 파악하고 있는 아이템 거래 시장규모나 현황이 파악되어 있나요?

○한국게임산업개발원장 우종식 개략적인 수치는 파악하고 있습니다.

○안민석 위원 지금 2005년 아이템 현금거래 시장규모가 약 1조 원 정도로 추산이 되는데요. 이렇게 방대한 현실을 무조건 규제만 할 수도 없고 일정 정도 무엇인가 제도적으로 완화할 수 있는, 그리고 별 무리 없는 수준에서 대안을 만들어야 될 것 같은데 이 대안에 대해서 개발원이 지금 어느 정도로 검토를 하고 있습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 현재 연구가 추진 중에 있습니다. 그래서 연구보고서가 완료되면 위원님께 보고서를 가지고 다시 보고를 드리겠습니다.

○**안민석 위원** 나머지 질의하고 콘텐츠진흥원에 대한 질의는 서면으로 질의하겠습니다.

○**위원장대리 우상호** 수고하셨습니다.

다음은 정병국 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○**정병국 위원** 개발원장님, 게임시장을 보면 아케이드 게임과 비디오 게임이 세계시장을 주도하고 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**정병국 위원** 지난해에도 제가 이것을 지적했는데 전혀 이것에 대한 노력이 없는 것 같아요. 현재 우리나라 시장이 온라인 게임과 모바일 게임 중심으로 이루어져 있는데 세계 게임시장을 보면 아케이드 게임이 307억 불, 비디오 게임이 170억 불의 시장을 형성하고 있지요. 약 85%를 차지하고 있는데, 역으로 우리나라를 보면 온라인 게임이 62%를 차지하고 있고 모바일 게임이 9.8%를 차지하고 있습니다. 우리는 온라인 중심으로 가고 세계 시장은 다른 차원으로 가고 그러면 우리가 우물 안의 개구리식으로 갈 수도 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**정병국 위원** 그래서 아케이드 게임이나 비디오 게임을 주도할 수 있게끔 집중적으로 지원했으면 좋겠다는 지적을 했는데 하겠다고 해 놓고 지난해 한 것을 보니까 우수게임 사전제작 지원 사업을 보면 전체 지원건수가 33건인데 온라인 게임이 14건, 모바일 게임이 14건으로 두 분야가 차지하고 있는 것이 전체의 85%입니다. 반면에 아케이드 게임 지원은 1건도 없고 비디오 게임이 3건이 있을 뿐입니다. 또 2005년도 경우에도 1회차 우수게임 사전제작 지원사업을 보면 총 17건 중에서 온라인 게임이 8건, 모바일 게임이 6건 등으로 82%를 차지하고 있고 아케이드 게임과 비디오 게임은 각각 1편에 불과합니다. 노력하고 있지 않은 것 아니에요?

그런데다가 우리나라의 강점이라면 온라인 게임이 세계 1위지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**정병국 위원** 그런데 우리나라에서 가장 큰 시장 어디입니까? 중국이지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**정병국 위원** 그런데 중국 시장이 앞에서 이제 오 위원님께서 지적했다시피 급격히 줄어들고 있어요. 2002년도에 중국시장의 68%를 차지하고 있던 것이 2004년도에는 38%, 2005년도 올해는 20%로 떨어지고 있단 말이지요. 이런 상황으로 본다면 게임산업개발원이 존속할 필요성이 있는냐는 얘기가 나오지요. 전체적으로 보면 게임산업개발원이 탄생한 이후 현상 유지는 못할 망정 계속 줄어들어요. 어디에 문제가 있습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 수치상으로 중국 시장 점유율은 떨어지지만 저희 산업 전체 규모는 아까 위원님이 말씀하신 대로 현재 4조 5000억을 육박하고 있습니다.

○**정병국 위원** 그것은 당연하지요. 그것은 우리나라만 캐파가 커지는 것이 아니라 전체적으로 커지는 것이지요. 그런 상황 속에서 우리나라가 차지하고 있는 점유율이 중요한 것이지요. 게임 시장에서 한국이 주도하느냐 안 하느냐의 문제이지 그 캐파가 커지는 거야 당연히 커지는 것이지요. 그래서 우리나라의 게임산업의 정책이 좀 문제가 있는 것이 아니냐는 것을 지적을 하고 싶습니다.

우선 온라인 게임 제작사에 대해서 완성경비 일부만을 지원하는 나눠주기 방식이어서는 안 된다는 것이지요. 세계시장에서 통할 수 있는 온라인 게임업체를 선정해서 집중투자할 수 있는 방법이라든지, 게임 하나만 제대로 개발해도 시장을 석권할 수 있는 것 아니에요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**정병국 위원** 그런 차원에서 접근해야지 나눠주기 식으로 해서는 안 된다는 것입니다.

또 앞에서도 많은 위원님들이 지적을 했습니다. 마는 게임중독과 관련해서 올해 들어서 인터넷 게임을 하다가 사망한 사망자가 몇 명이지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 정확한 집계는……

○**정병국 위원** 지금 언론에 난 것만 보더라도 5명이나 됩니다. 심각한 문제 아닙니까? 청소년들을 상대로 여론조사를 해 봐도 심각한 게임중독 중에 걸려 있다는 것이 나타나는데 이런 것을 근본적으로 해결할 수 있는 것으로 섰다운제도 얘기가 나오는데 이것에 대해서 원장님은 동의하세요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 섰다운제도도

검토해 보고 그 외에 아까 이경숙 위원님이 지적하신 부모 동의 절차에 대한 다른 수단도 강구해 보고 해서 일단 저희……

○정병국 위원 여러 가지를 강구해서 자료로 정리하셔서 제출해 주시고요.

그리고 콘텐츠진흥원장님, 앞서 손봉숙 위원님께서 지적했지만 지금 현재 동북아중심국가 추진사업의 일환으로 DMC, 디지털 미디어 씨티 내에다가 문화콘텐츠산업 복합공간을 짓고 있지 않습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 그렇습니다.

○정병국 위원 지방 이전을 하게 되면 어떻게 활용합니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저희 기관만 들어가는 것이 아니라 방송영상산업진흥원, 게임개발원하고 3개 기관이 들어갑니다.

○정병국 위원 콘텐츠진흥원에서는 더 이상 활용하지 않습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 공동제작 장비하고 자료실하고 이런 공통장비만 들어가고 저희들은 지방으로 내려가야 될 것 같습니다.

○정병국 위원 결국은 이런 식으로 된다면 교육 및 제작기능이 모두 서울에 남는 것인데 그렇다면 공공기관 지방 이전 효과가 있을까요? 또 효율적인 측면에서 이원적인 운영이 되어서 문화콘텐츠산업 진흥이라고 하는 차원에서 효과가 있을까요? 원장님, 어떻게 생각하세요? 솔직하게 말씀하세요.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 이원화되면 아무래도 조금 효율이 떨어질 수도 있겠습니다.

○정병국 위원 이것이 단적인 예인데 저는 무조건 공공기관을 지방으로 이전한다고 해서 지역 균형발전이 된다고 보지 않습니다. 실질적으로 우리가 전략적으로 육성을 해야 될 산업이 무엇이고 어떤 산업이 어디에 있어야지 그것이 육성이 되고 또 실질적으로 지방 이전을 했을 때 효과가 무엇이 나오는가, 저는 이것이 정부가 쓰고 있는 국가균형발전의 맹점이라고 보는데요. 이런 부분에 대해서도 재고해야 되지 않을까라는 생각이 들고요.

지금 현재 우리나라 문화콘텐츠진흥원이 진행하고 있는 것이 여러 가지 문제점이 있어요. 진흥원에 문제가 있다기보다는 문화산업 전반에 대한 정책에 문제가 있다고 생각이 되는데 우선 문화산업기금 투자가 다른 기관과 중복됐다고 하는

데 문제가 있고, 또 현장에 직접적으로 도움이 되는 지원책이 절대 부족하다는 데 문제점이 있고, 지금 현재 스타프로젝트 사업 선정에도 여러 가지 문제가 있어 사업 변경이 잦다는 것도 지적하지 않을 수 없습니다. 그리고 문화산업에서 가장 중요한 시나리오 및 스토리 분야의 지원이 거의 없다는 것입니다. 동의하십니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 동의합니다.

○정병국 위원 집중 지원을 해야 됩니다. 기획이 안 되면 아무리 노력해도 좋은 작품이 나올 수가 없지요.

또 기초예술과의 연계가 부족하다고 하는 지적도 할 수가 있습니다. 또 지금 현재 이사회 이사 중에서 업체 관계 이사에 대해서 집중 지원을 하고 있다, 편중 지원을 하고 있다는 지적도 있어요. 시간이 없어서 구체적으로 지적을 못해서 서면으로 제가 지적을 할 테니까 이것도 구체적으로 답을 주시고요.

따라서 이것에 대한 대책으로서는 민간 중심의 문화산업위원회를 구축하는 것이 좋지 않겠는가 하는 의견들이 있습니다. 이것에 대해서 검토의견을 주십시오.

이상입니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 알겠습니다.

○위원장대리 우상호 수고하셨습니다.

다음은 윤원호 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○윤원호 위원 윤원호입니다.

운영위원회가 같이 있어서 운영위원회에 다녀오느라고 자리를 잠깐 비웠습니다.

시간이 부족해서 짧게 질의하겠습니다.

공공종합정보시스템에 약 90만 개의 콘텐츠를 보유하고 있다고 알고 있는데요.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 문화콘텐츠닷컴에 정부의 공공 문화콘텐츠를 같이 집어넣었습니다.

○윤원호 위원 그렇게 되어 있는 콘텐츠가 활용이 잘 안 되는 것 같습니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 올해 10월에 완료됩니다.

○윤원호 위원 문화산업에도 활용을 할 수 있도록……

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 내년부터 활용화하는 데 저희들이 적극 노력하겠습니다.

○윤원호 위원 보유하고 있는 것이 최선이 아니

라고 생각합니다.

그다음 장애우를 위한 콘텐츠 개발이 필요하다고 생각을 합니다. 우리나라 국민의 10분의 1이 장애우입니다. 장애우들을 위한 특별한 정책이 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저희가 기술 개발 과제가 여러 가지 있는데 제작년부터 장애우를 위한 과제에 예산을 배분하기 시작했습니다. 그래서 지금 장애우를 위한 특별과제 연구결과가 나와서 서울시 교육청하고 협의해서 거기에 활용하도록 며칠 전에 계약도 맺고 기증하였습니다.

○윤원호 위원 시각장애인들의 컴퓨터 사용을 위한 음성인식 프로그램을 개발하는 데 10년이 걸렸다고 합니다. 그것을 개발한 '이트랙'이라는 회사 아십니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 알고 있습니다.

○윤원호 위원 지금 장애우들의 반발에 의해서 이 회사가 부도가 났다고 그러더라고요. 콘텐츠진흥원이 이런 기술을 사들여서 장애우들에게 배려를 하는 것이 어떻겠습니까?이것보다 더 나은 기술력이 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저희들도 이 과제를 다른 기업체에다 개발을 시켜서 개발한 것을 지금 서울시와 함께 활용할 수 있도록 보급하고 있는데 그 기술에 대해서는 좀 더 검토해 보겠습니다.

○윤원호 위원 제가 정회원 의원님이나 시각장애우들한테 여러 번 여쭙보고 자문을 받았는데 이만한 기술력이 없다고 그러더라고요. 저는 콘텐츠진흥원에서 이 콘텐츠를 사서 장애우들한테 보급하는 것이 장애우를 위한 정책의 일환이 아닌가 생각합니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 검토해 보겠습니다.

○윤원호 위원 검토해 보시기 바랍니다. 그렇다고 이트랙이 제가 아는 회사는 아닙니다. 전혀 모릅니다.

완성보증제를 적극적으로 도입할 의지가 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 완성보증제를 검토한 지가 꽤 오래되었습니다마는, 좋은 제도입니다.

○윤원호 위원 또 중간에 안 되었습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 왜 그러냐 하면 업체의 이해관계가 있습니다. 업체가 찬성하는 쪽도 있고 반대하는 쪽도 있고, 또 보증보험 회사가 이 제도 도입에 대해서 아직도 동의를 못하고 있기 때문에 좀 더 검토와 협조가 필요할 것 같습니다.

○윤원호 위원 어떤 검토가 필요합니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저희들은 필요하다고 제안을 했는데 대기업 쪽은 보증보험이 필요 없다고 하고 중소기업은 필요하다고 하고 그런 이해관계 때문에 아직도 완전히 합의를 못 보았습니다. 더 검토를 해 보겠습니다.

○윤원호 위원 적극적으로 검토해 주시기 바랍니다.

그다음에 모태펀드 관리기관 지정이 재검토되어야 하지 않나 생각합니다. 문화산업 투자의 경험도 없고 중소기업 투자만 하던 모태펀드에 문화산업 투자를 맡길만한 능력이 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 오히려 제가 위원님한테 모태펀드에 대해서 도움을 받고 싶습니다. 문화부에서 노력을 해서 모태펀드를 만드는데 중소기업청 안의 제조업 모태펀드로 넣으면 우리 업계에 이 펀드 자금이 안 들어올 것 같아서 별도로 관리기관을 만들자고 문화부에 제안을 해 놓고 그것을 건의하고 있는 중인데 위원님들이 도와 주셨으면 좋겠습니다.

○윤원호 위원 그렇게 해야 된다고 생각합니다. 이것이 아주 근시안적인, 일반기업적인 마인드를 가지고 문화산업 모태펀드를 담당한다는 것은 역할이 맞지 않다고 생각합니다.

문화부에 건의를 하셨습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 문화부에서 아마 그것 때문에 적극적으로 뛰고 있고 노력을 하고 있는 것으로 알고 있습니다.

○윤원호 위원 다행입니다. 문화산업 모태펀드를 별도로 조성하는 것을 문화부와 협의를 하시기 바랍니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 그렇게 돼야 합니다.

○윤원호 위원 이상입니다.

○위원장대리 우상호 수고하셨습니다.

다음은 천영세 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○천영세 위원 게임산업개발원장님께 질의하겠습니다.

먼저 지난 국정감사에서 제가 게임산업에 종사하는 종사자들, 노동자들의 고용 형태를 비롯해서 노동조건이 워낙 열악하기 때문에 실태조사를 한번 해 볼 필요가 없느냐는 제안을 했는데 그 뒤에 내가 확인해 보니까 실제 조사를 하셨더라고요.

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○천영세 위원 고맙습니다.

그럼에도 불구하고 모든 게임산업의 정책이나 경영전략 수립을 위한 기본정보가 되는 것이 역시 통계가 아니겠습니까? 그래서 문화부하고 같이 게임개발원에서 ‘게임백서’라는 훌륭한 조사서를 제출하셨는데 내용에 들어가서 보면 신뢰하기 어려운 부분들이 많이 눈에 띄더라고요.

우선 개발원에서 내놓고 있는 게임백서하고 달리 문광부에서 기획해서 콘텐츠진흥원에서 별도로 문화산업 통계조사를 하고 있는데 그런 부분하고 차이가 많이 나타납니다. 똑같은 국가통계인데 어느 통계가 맞는 것인지, 예를 들면 이런 부분입니다. 이것은 어떻게 보면 오타일 수도 있는데 조사는 2004년도에 이루어졌는데 나와 있는 통계수치는 2005년 1월 현재로 나와 있기도 하고, 또 중요한 부분이 콘텐츠진흥원에서 수행하고 문화부에서 내놓은 문화산업 통계조사는 음악 영화 애니메이션 등 여러 개의 분야를 지역이라든지 업종이라든지 또는 규모로 표본추출을 해서 내놓았더라고요. 그런데 이런 구분이 게임백서 속에는 거의 없습니다. 임의추출, 표본추출이라고 되어 있는데 실제 표본추출이라고 볼 수 없는 것입니다. 가령 실제로 등록된 게임기업이 3500여 개로 나와 있는데 접촉이 가능한 것은 1000여 개, 그다음에 질문에 응한…… 이런 식입니다. 통계라는 것이 그렇게 해 가지고는 객관적인 과학성을 잡기가 굉장히 어려운 것이 아니냐 하는 것입니다. 적어도 아까 문화산업 통계조사와 같이 업종이라든지 지역이라든지 규모라든지 등등의 조건과 객관적인 기준에 따라서 표본추출되어야 하지 않을까 생각합니다.

그와 관련된 부분들이 많이 있습니다. 이를테면 똑같은 2001년 게임제작업체 수가 통계청이 전수조사한 것은 489개로 나오는데 게임백서에 나와 있는 것은 똑같은 2001년도인데 1381개로 3배 이상 차이가 납니다. 똑같은 국가기관에서 내놓는 통계가 이렇게 차이가 많이 납니다.

내년부터는 콘텐츠진흥원에서도 게임산업에 대

한 조사도 하겠다고 방침을 밝히고 있는데 이런 것은 개발원에서 하든지 진흥원에서 하든지 일원화되어야 하지 않습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 각 기관이 조사를 해서 콘텐츠진흥원이 종합하는 기능을 수행할 것입니다.

○천영세 위원 콘텐츠진흥원도 상위 20% 업체는 전수조사하고 하위 80% 업체는 표본조사를 했는데 이것은 상식이 아닙니까? 그런 식으로 통계가 나와서는 안 되겠지요.

그다음에 아까 이경숙 위원께서 미성년자에 대한 게임과 관련해서 중독이나 여러 가지 문제점에 대해서 얘기를 하셨는데 유료 결제와 관련해서 보면 주로 아동들이 사용하는 유료 결제액이 월 15만 원에서 5만 원이 나오더라고요. 그런데 이 위원님 지적하셨듯이 이것이 부모 동의인데 동의는 거의 없고 대개는 대리 신청, 심지어는 PC방 업주들이 대리해 해서 동의해 주고 넘어가는 경우도 있습니다. 그래서 미성년자의 경우 유료 결제 상한선을 정한다든지 해서 상한선이 확실하게 지켜질 수 있는 방책이 나와야 하지 않을까 생각합니다. 게임중독이라든지 이런 것도 중요하지만 이에 대한 대책이 강구되어야 한다고 생각합니다.

나머지는 서면으로 질의하도록 하겠습니다.

○위원장대리 우상호 수고하셨습니다.

다음은 김충환 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○김충환 위원 문화콘텐츠 수출과 관련해서 수출지원체계가 굉장히 분산되어 있고 체계화되어 있지 못하다는 느낌이 듭니다. 말하자면 영화는 영화진흥위원회, 드라마는 방송영상산업진흥원, 게임은 게임산업개발원, 수출입 전담기구는 KOTRA, 이렇게 되어 있다 보니까 이 기구들이 서로 협력이 되고 체계화될 수 있는 방법이 필요하다고 생각되는데요.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저희뿐만 아니라 문화관광부도 똑같이 느껴서 지난 4월에 7개 기관을 모아서 수출기관협의회를 구성해서 현재는 하나로 같이 추진하고 있습니다.

○김충환 위원 적극적으로 추진해 주시기 바랍니다.

그다음에 해외 마케팅 전문 에이전시가 필요하다는 주장을 들어보셨지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○**김충환 위원** 적극적으로 잘 좀 해 주십시오.

그다음에 현지화 지원사업에 파트너십이 부재하다는 얘기가 있는데 지금 문화콘텐츠기업들이 겪고 있는 애로를 보면 개발하는 것도 힘들지만 현지에 배급망을 확보하거나 판매 유지하는 데 제일 큰 어려움을 겪고 있는 것 같습니다. 그런데 어떤 방법이 있겠습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 금방 위원님 지적하신 대로 문화콘텐츠 전문트레이딩 에이전시 같은 게 필요하다는 얘기와 같습니다. 그래서 현재 저희 기관하고 문화부하고 사업 타당성, 기관 설립 타당성을 검토하고 있는 중입니다.

○**김충환 위원** 공공문화콘텐츠를 활용할 수 있는 방법을 적극적으로 해야 될 것 같습니다.

예를 들면 박물관이라든지 또 국내의 여러 문화재를 디지털화해서 활용할 수 있도록 하는 노력이 필요한데 그 노력을 좀 하고 있습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 공공문화콘텐츠 작업은 올해 10월까지 1단계를 먼저 마치겠습니다.

○**김충환 위원** 현재까지는 1.8%밖에 안 되니까……

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**김충환 위원** 문화콘텐츠라는 것이 결국은…… 샘플로 말한다면 근원에서 많이 흘러나와야 하는데 그 근원이 되는 것은 결국 우리의 문화자원 아니겠습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**김충환 위원** 적극적으로 해 주시기를 바랍니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다.

○**김충환 위원** 한국게임산업개발원에 대해 몇 가지 묻겠습니다.

게임산업의 장기적인 발전전략을 세워야 될 것 같습니다. 수출액은 증가하고 있지만 지금 보면 최근에 개발된 것은 수출이 안 되고 2, 3, 4년 전의 것들이 잘 되고 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 지금 그렇습니다.

○**김충환 위원** 그 원인이 뭡니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 국내에서의 검증은 거친 다음에 해외로 수출되기 때문에 그런 시차가 조금 있는 것 같습니다.

○**김충환 위원** 그런데 최근에 나온 것도 국내에서 인기가 없다지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 생산되는 모든 게임이 인기가 있으면 좋겠습니다만 경우에 따라서는 성공 가능성이 그렇게 높지는 않습니다.

○**김충환 위원** 지금 인터넷 중독이 심각한 것 같은데 원인은 돈을 많이 주는 말하자면 보상을 주는 게임이 많기 때문 아닐까요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그런 것도 있습니다. 그리고 아까 위원님들이 지적해 주셨듯이 사회적인 놀이문화 형성 과정에도 좀 문제가 있다고 봅니다.

○**김충환 위원** 그래서 상품권을 주는 게임기에 대한 통제가 필요할 것 같습니다. 현재 보면 9999배 고배당 이런 게 있는데 이렇게 되면 상품권 유통하는 것을 아무리 제한한다 하더라도 결국은 게임이 노름장으로 전락할 우려가 있기 때문에 여기에 대한 적절한 수준이, 선진국에서 어떤 수준인가 또 우리의 경우는 어느 정도로 해야 되는가를 검토해서 반영해 주시기 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 알겠습니다.

○**김충환 위원** 청소년들이 게임에 중독되는 것은, 또 부모님들이 게임에 대한 인식이 나쁜 것은 게임을 하면 할수록 공부하는 데 지장이 된다고 보기 때문인 것 같습니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**김충환 위원** 그래서 상상력과 지식이 늘어날 수 있는 게임을 개발할 수 있도록 지도를 해 주시기 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 적극 노력하겠습니다.

○**김충환 위원** 예를 들자면 지난번에 존경하는 윤원호 위원님이 설명하시는 것을 보니까 엉터리 내용들, 우리의 역사지식과 맞지 않는 거짓말 게임이 많은 것 같은데 오히려 게임을 많이 하면 역사에 대한 지식이 풍부해지고 또 우리나라 지도나 세계지리에 대한 인식이 깊어지고 이런 식으로 내용이 정확하고 근거가 있는 게임들이 개발될 수 있도록 잘 지도해 주시기 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 엔터테인먼트게임 쪽에 노력하겠습니다.

○**김충환 위원** 아케이드게임의 발전을 위해서 지금 싱글로케이션 제도를 도입하고 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**김충환 위원** 그게 잘 안 되고 있다는 평가를 들었습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 알고 있습니다.

니다.

○**김충환 위원** 그래서 그것이 노름 위주로 되지 말고 즐거운 게임, 지금 말씀드린 대로 상식을 넓혀 주고 상상력을 키워 주는 게임기들을 개발해서 아주 광범위하게 쉽게 말하자면 도서관이나 학교 같은 데에도 놓을 수 있는 게임을 개발해서 그것이 잘 활용될 수 있도록 해 주시기를 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 잘 알겠습니다.

○**김충환 위원** 마치겠습니다.

○**위원장대리 우상호** 수고하셨습니다.

다음은 민병두 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○**정청래 위원** 잠깐 의사진행발언 좀 하겠습니다.

○**위원장대리 우상호** 예.

○**정청래 위원** 원래는 제 순서인데요, 기계적 음모인지 뭔지 동영상 준비했는데 지금 작동이 잘 안 되고 있어요. 그래서 이것이 작동하는 대로 순서를 배치해 주셨으면 고맙겠습니다.

(우상호 간사, 이미경 위원장과 사회교대)

○**민병두 위원** 제가 질의하는 동안 준비하시면 되니까 일단 제가 하지요.

이어령 선생이 ‘우리가 뚫어야 할 것은 석유 시추공이 아니라 청년들의 가슴과 머리에 있는 상상력의 시추공을 뚫어야 한다’는 얘기를 한 적이 있어요. 또 ‘과거 우리 시대에는 베스트가 되려고 했다. 우리는 그런 시대에 살았는데 이제 우리의 청년들이 살아가는 시대는 온리 원(Only One)이 되어야 하는 시대다. 유일무이한 사람이 되어야 한다. 그래야만 국제사회의 경쟁에서 이겨 낼 수가 있다’는 얘기를 한 적이 있습니다. 가슴에 와닿는 말인데.

그렇다고 한다면 문화인력이 상상력을 가질 수 있도록, 상상력을 발휘할 수 있도록 제대로 인력정책을 구사해야 한다고 생각합니다. 이탈리아의 파브리카(Fabrica), 영국의 치브닝 스컬러십(Chevening Scholarship), 캐나다의 핫하우스(Hothouse)에 대해서 콘텐츠진흥원장님 아시지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알고 있습니다.

○**민병두 위원** 그리고 문화콘텐츠 인력 양성 중 합계획에도 소개가 돼 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**민병두 위원** 그런데 실제로 가서 교육과정을

확인해 보지는 않았다고 하더라고요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**민병두 위원** 파브리카 이런 데는 베네통사가 운영하는 것인데 전원이 기숙사에 들어가서 프로젝트를 만드는 작업을 주로 하지요. 대개의 나라들이, 캐나다에서 운영하는 핫하우스도 마찬가지로 프로젝트 중심으로 교육을 시키고 있습니다.

그런데 우리 콘텐츠진흥원에서 운영하는 교육 내용들을 보면 프로젝트를 만들면서 상상력을 키워 가고 팀워크를 키워 가는 것이 아니고 내용이 좀 빈약한 것이 아닌가 하는 생각이 들어요. CEO 과정 커리큘럼을 보면 첫 주에 입학식 하고 둘째 주에 명사 초청 특강 듣고 3주차에 남양주종합촬영소·영구아트무비 현장답사 하고, 매월 월례 석찬 모임 가지고 수료식 하고 끝나더군요.

그다음에 매년 18억씩 투입하는 사이버아카데미의 경우도 강의 내용이 문화산업의 발전 추세에 비해서는 지나치게 낙후된, 1년 전 것을 갖고 한다든지 쌍방향과정이 전혀 없다든지 하는 문제점들이 많이 발견되고 있습니다.

그래서 앞으로 이런 부분에 대해서, 고위과정이나 사이버아카데미 같은 경우 그 필요성이 전혀 없는 것은 아니지만 일본의 경우는 디지털콘텐츠재팬이라고 해서 유력 인사들 사이의 포럼형태로 운영하는데 이와 같이 포럼으로 운영을 전환하든지 하고 다른 것은 선택과 집중을 통해서 제대로 발전시켰으면 하는 바람입니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다.

○**민병두 위원** 문화원형 사업에 대해서 질의하겠습니다.

문화원형 사업에 500억을 투자했는데 현재까지 팔린 것은 7억이지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**민병두 위원** 1982년 프랑스에서 만들어진 영화 마틴 기어의 귀향은 16세기 프랑스의 법정 사료를 토대로 해서 만들어졌고 이것이 나중에 미국에서 서머스비라는 제목으로 리메이크된 적이 있지요. 인어공주, 미녀와 야수, 물란 등 디즈니 작품의 95% 역시 유럽·중동·아시아 등의 설화나 동화의 원형을 차용한 것입니다.

콘텐츠진흥원이 460억 원의 예산을 들여서 총 127개의 과제를 개발했습니다. 그간 혈의 누, 별순검 이런 것들이 조선시대 검안기록을 기초로 해서 만들어졌는데 실제로 투자 대비 효과가 많이 떨어지는 것이 아닌가 하는 생각이 듭니다.

이렇게 된 원인에는 심의하는 과정에도 약간 문제가 있고, 디지털콘텐츠사업 자유공모 종료 평가 총괄표를 보면 대개의 것에 대해서 ‘성공’, ‘성공’, ‘성공’ 하고 최종평가를 했지만 실제로는 평가결과 종합이 좀 형식적인 것이 아닌가?

평가의견에 보면 개발단계에서의 감리가 강화될 필요가 있다, 분야별 전문인력이 검증되어야 한다, 이용자 중심의 노력을 경주할 것이 필요하다, 고증을 더 해야 한다, 이용자를 위해서 현대화된 해석이 필요하다 등등 실제로는 유보적 의견을 많이 달고 있습니다.

그와 같이 유보적 의견을 달고 있음에도 불구하고 최종평가는 ‘성공’으로 나오는 것이 지나치게 형식적인 것이 아닌가 하는 생각이 드는데 애초에 로드맵을 안 만들고 사업을 시행하다 보니 이런 문제가 생긴 것이 아닌가 하는 느낌이 듭니다.

오늘 게임산업개발원이 비판을 많이 받는데 사실은 존경하는 정청래 위원님과 우리당의 재경위원들 또 어느 위원회이던가? 정부위원회인가 거기에서는 한국의 대표적인 게임업자를 다 모시고 게임산업 개발을 위해서 함께 게임산업 진흥방안에 대해 토론한 적이 있습니다.

그 당시 거기에 모였던 우리나라의 대표적인 게임산업자들이 국회에 직접 찾아와서 게임산업 발전에 대해 논의하게 된 것을 너무 고맙다고, 처음 있는 일이라고 얘기를 했습니다.

실제로 우리나라 자동차 180만 대를 수출하는 것 이상의 돈을 게임업체에서 수출하고 있는데 그분들이 제일 많이 얘기하는 것이 게임에 대한 사회의 부정적 인식, 홍보의 부재, 등급 심사에 문제가 있다는 것입니다.

잠깐 한번 볼까요?

안 나오나요?

(장내 웃음)

그동안 정비해 왔더니, 어제도 제가 1분 30초를 덜 쓰고……

간단하게 마무리 짓겠습니다.

문화관광부에서 보급한 우리나라 문화산업에 대한 홍보프로그램을 보여드리려고 했는데요. 거기에 보면 ‘당신이 산 영화표가 올드보이를 만들었습니다’라고 하면서 소비자가 구매한 영화표가 올드보이 포스터로 변하는 장면이 보여집니다.

두 번째는 ‘당신이 산 음악 CD가 보아를 만들었습니다’ 하면서 소비자가 구매한 음반이 가수

보아로 변화되는 모습을 보여 줍니다.

원래 예정돼 있던 것은 ‘당신이 산 게임 CD가 우리나라 게임산업을 키웁니다’ 이렇게 돼 있었어요. 그런데 이것을 바꿔서 ‘당신이 산 정품이 우리 문화산업을 키웁니다’ 그러면서 거기에 게임 CD를 살짝 집어넣어 게임에 대해서 굉장히 부정적으로 보이게 하는, 여기 문화관광부 산업국장님 계시지요?

○문화관광부문화산업국장 박양우 예.

○민병두 위원 그래서 문화관광부에서 게임을 홍보하는 것은 좋지 않다, 실제로 우리나라의 가장 효자산업인 게임산업을 관리하고 지도하고 해야 할 문화관광부에서 오히려 게임에 대해 부정적인 인식을 가지고 문화산업 홍보 자체를 이런 식으로 변질 왜곡시켰다는 것에 대해서 상당히 불만이 아닐 수 없습니다.

그리고 지금 미국이 가장 보수적인 나라인데요. 미국으로 가면 ‘13세 이상 이용가’ 등급이 나오는데 한국에는 18세가 나온단지 이렇게 등급에 있어서 지나친 보수성 같은 것이……

○위원장 이미경 이제 나오네요.

○민병두 위원 이것만 보여 드릴게요.

(동영상 상영)

질의는 계속하고 싶은데 그만두겠습니다.

○위원장 이미경 수고하셨습니다.

○이재웅 위원 위원장님, 기기가 제대로 작동 안 해 가지고 위원들이 질의하는 데 아주 방해를 받고 있는데 문화관광위원회가 예산을 들여서라도 제대로 장비를 갖추 수 있게 해 주십시오.

(장내 웃음)

○위원장 이미경 이제진 위원님 질의해 주십시오.

○이계진 위원 우 원장님!

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이계진 위원 중국의 한국산 게임 베끼기 얘기 나왔고 게임물의 사행성 얘기 나왔지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○이계진 위원 그다음에 서 원장님!

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이계진 위원 진흥원 진짜 지방 갈 수 있는지 이런 질의도 나왔지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이계진 위원 그다음에 인터넷 세계 1위인 한국이 불법복제 천국이라는 것, 중국 타하지만 사실 사돈 남말 하고 있네 이거지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이계진 위원** 문화콘텐츠 분쟁 해결에 좀 적극 나서 달라는 거, 이게 아마 비슷할 겁니다. 한국 표준 메타데이터베이스 구축의 필요성에 대한 얘기를 하려고 제가 준비를 했거든요. 다들 아실 것이고, 그래서 서면답변도 충실하게 해 주실 것이지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 알겠습니다.

○**이계진 위원** 그러면 제가 서면질의로 대신하고, 여기서 질의에 답변하느라고…… 하고 싶은 얘기가 있을 거예요. 그래서 남은 시간을 두 분께 똑같이 나누어 드릴 테니까 원장님이 하셔도 좋지만 실무자가 나와서 했으면 좋겠어요. 2분 30초 정도 내지는, 위원장님이 주시면 한 3분씩은 주실 거예요. 그래서 정말 국회의원들에게 하고 싶은 얘기, 진흥원부터 하실까요?

제가 그렇게 대신하겠습니다. 질의해 봐야 그게 그거고. 그래서 답답하다, 하급 실무자라도 좋습니다. 누구부터 하실까요? 진흥원은 원장님이 하시겠어요?

하십시오. 2분 30초 동안 할 말 다 하십시오.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 제가 문광위에 올해 네 번째로 출석합니다. 이계진 위원님이 이런 시간을 주니까 제 몸에 답살이 짝 오릅니다. 이런 것을 처음 받아 봅니다.

○**이계진 위원** 아주 소원대로 하세요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저는 진짜, 여기 우 원장도 그렇지만 문화산업이 우리나라의 중요한 산업이 될 수 있다는 확신을 가지고 여기 들어와 하고 있습니다. 그런데 현실은 보면 때에 따라서는 그렇지 못하다고 참 많이 느낍니다. 이야기하시라고 하니까 얘기하지만 문화산업이 차세대 성장산업으로, 이번 정부 들어와 10개 중에 하나로 뽑혔습니다.

위원님들도 아시다시피 예산이 얼마입니까? 이걸 중요한 산업으로 키우시겠다고 해 놓고 과연 정말 이 산업을 우리나라 차세대 성장동력으로 키울, 위원님들이 진짜 의지가 있는지 거꾸로 묻고 싶습니다.

볼까요? 물론 저희 문화진흥원이 잘못하는 것은 지적받고 매번 수정하고 하는데, 지금 이 산업 전체를 맡고 있는데 정원이 41명입니다. 실제로는 한 80명 있는데, 며칠 전에 추석선물 나눠 주는데 40명의 예산 가지고 80명 하려니까 인건비

도 모자라고.

그런데 아까 위원님들은 야, 지역문화산업팀에 3명이 왜 왔느냐? 아까 민병두 위원님이 질타했는데 만화 맡고 있는 사람 2명입니다. 애니메이션 2명이 합니다. 캐릭터 담당자 둘 가지고 그 많은 예산 나눠서 하고 있습니다. 음악산업팀 3명이 합니다. 3명이 우리나라 음악산업정책도 수립하고 작업도 지원해 주고 육성도 해 주고 그러면서 왜 업계의 현황을 잘 모르느냐고 하면…… 둘이 앉아서 업계 현황 쫓아다닐 시간도 없습니다.

그러면서 저희들은 오만 질타를 다 받는데 때에 따라서는 물론 잘못하는 것도 많지만 저희들 직원 전부 다 연봉제합니다. 제가 1 대 1로 올해 계획·목표 놓고 A, B, C, D, E해 가지고 A하면 10% 더 주고 B하면 5% 더 주고 E하면 마이너스 10% 까고 D하는데 이리 열심히 하는데도 진짜 욕들을 먹습니다.

○**이계진 위원** 알겠습니다. 지금 거의 울고 싶은 심정이지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 정말 그렇습니다. 그만하겠습니다.

○**이계진 위원** 시간제한이 있어서, 또 개발원의 누구 실무자라도 좋습니다.

빠하더라도 1분 더 하시면 됩니다.

○**한국게임산업개발원산업정책팀장 김민규** 한국 게임산업개발원 산업정책팀장 김민규입니다.

위원님께서 이렇게 귀한 시간을 주셔서 감사드리고요.

게임에 관련해서는 효자산업이다, 문화산업 중에서 가장 선도적인 산업이라고 많이들 얘기를 하고 있습니다. 그와 함께 문제점들이나 이슈들도, 현안도 상당히 많습니다. 문화콘텐츠진흥원장님께서 말씀하신 부분들은 사실 저희 게임산업개발원에서도 동일하게 적용되는 부분들이기도 합니다. 그래서 중복되기 때문에 그 얘기는 빼고요, 저는 딱 두 가지 정도만 말씀드리도록 하겠습니다.

첫 번째 하나는 게임에 대해서 사회적으로 좀 균형적인 시각을 가질 수 있도록 국회에서 많이 도와주셨으면 합니다. 물론 게임의 역기능 부분들이 분명히 나타나고 있기 때문에 개발원 이하 문화관광부에서는 이 부분을 대처하기 위해서 여러 가지 노력들을 하고 있고 이 부분에 대해서는 향후에도 지속적인 관심을 가지고 대처할 예정입

니다.

그렇지만 게임은 역기능만 있는 게 아니라 많은 연구자료에서도 나오듯이 순기능의 부분도 상당히 크고 우리가 게임산업이 향후의 미래산업이다, 문화적 가치다라고 얘기하는 것은 바로 그러한 순기능을 어떻게 활용하고 더 확장시키느냐에 달려 있다고 생각합니다. 이러한 부분에 대해서 사회적 인식이 한쪽으로 편향되지 않도록 많은 도움을 주셨으면 합니다.

두 번째는 지금 국회에 게임산업과 관련된 진흥법이 계류 중에 있습니다. 올해 안에 심의가 될 것으로 예상이 되고 있기는 합니다. 그러나 그 전에 게임과 관련된 법은 음비게임이라고 해가지고 실지로 게임산업에 대한 진흥이라는 부분이 아니라 게임산업을 주지하는 쪽에 초점이 맞춰져 있습니다. 게임산업이라는 것이 매우 중요한 산업이라고 얘기되면서……

○이계진 위원 그 법이 지금 어디에 머물러 있는 거예요?

○한국게임산업개발원산업정책팀장 김민규 지금 국회 안에……

○이계진 위원 법사위원회?

○한국게임산업개발원산업정책팀장 김민규 상임위원회 쪽에 있는 것으로 알고 있습니다.

이제사 드디어 게임산업을 본격적으로 진흥하기 위한 법이 만들어졌습니다. 게임산업과 관련된 법 문제는 사실 진흥법 하나만 가지고 해결될 수는 없습니다. 그동안 많이 질의하고 질책을 해주신 IT문제라든가 온라인·여러 가지 사이버상에서의 거래문제라든가 중독문제 등이 사실은 법적인 부분에 있어서의 여러 가지 미비로 인해 해결되지 못하는 부분들이 상당히 많기 때문에, 실지로 이번에 게임산업진흥에 관련된 법률이 제정됨을 계기로 해서 여러 가지 법적인 정비들이 지속적으로 추진될 수 있도록 위원님들께서 많은 도움을 주셨으면 합니다.

이상입니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 위원님, 형평성 차원에서 저도 기회를 줘 주십시오.

○이계진 위원 기획예산처에 할 말이 있으면 한번 하십시오.

○한국게임산업개발원장 우종식 기획예산처에 하고 싶은 말은 아까 서병문 원장이 얘기하셨기 때문에……

○이계진 위원 알겠습니다.

그러면 제 시간이 다 됐으니까 짧막하게 하십시오.

○한국게임산업개발원장 우종식 정말로 질책과 칭찬을 섞어서 이렇게 국감을 진행해 주셔서 직원들 대표해서……

○이계진 위원 그 시간에 빨리……

○한국게임산업개발원장 우종식 자랑 한 가지 하겠습니다.

위원님들이 현재 감사를 하고 있는 게임산업개발원은 국가 고객 서비스 만족도 87개 기관 중에 2등을 한 기관입니다. 그리고 혁신 수준은 200개 기관 중에 10위 안에 들어가 있습니다. 그리고 경영평가도 상위를 받았습니다. 그래서 제가 많지는 않지만 인센티브도 직원들과 지난 추석 때 나눠 가진 바 있습니다.

이상입니다.

○이계진 위원 고맙습니다.

이상 마치겠습니다.

○위원장 이미경 수고하셨습니다.

노웅래 위원님 질의해 주십시오.

○노웅래 위원 콘텐츠진흥원장님과 게임개발원장님, 더 할 얘기 있어요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 됐습니다.

○노웅래 위원 필요해요, 안 필요해요?

○한국게임산업개발원장 우종식 됐습니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 다음에 개인적으로 하겠습니다.

○노웅래 위원 필요하시더라도 지금은 나한테 주어진 시간이기 때문에 내가 얘기할 것이고, 지금 말씀하신 것을 저한테만 주시지 말고 골고루 미리 국정감사 전에 주셔서 법적인 보완이 필요하면 입법을 하도록 요구를 하시고 나머지는 우리가 예산에 반영할 수 있도록 미리미리, 우는 아이한테 떡 더 주지 않습니까? 적극적으로 해주십시오. 고생하시는 거 잘 알겠습니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저희들 불찰입니다.

○노웅래 위원 그런 뜻으로 얘기한 것은 아니고요.

게임개발원장님께 먼저 여쭙 볼게요.

디지털콘텐츠산업 수출액 4조 3000억 달러 중에 절반 이상이 게임이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 맞습니다.

○노웅래 위원 수출 효과 좋목인데요.

그런데 지금 이 게임업체들이 해외로 매각되고

또 정보가 유출되고 이게 참 문제인데요, 유망 게임 업체인 액토즈소프트가 1000억의 지분 20%가 팔려 나갔지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 맞습니다.

○노웅래 위원 그리고 라그나로크라는 게임으로 미국 나스닥에 상장돼 있던 온라인 게임업체 그라비티 이것은 4000억에 일본 업체에 팔려 나갔고요?

○한국게임산업개발원장 우종식 맞습니다.

○노웅래 위원 우리나라 온라인게임은 독보적인 입지를 구축하고 있는데 지금은 흔들리고 있는 상태이고 더 문제는 핵심기술이 유출되고 있다는 것인데요. 이거 개인 업체 거니까 어떻게 할 수 없다 그러지만 핵심기술 이것은 사실 국가적인 자산이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그렇습니다.

○노웅래 위원 그러면 핵심기술이 유출되지 않도록 그리고 이런 핵심업체들이 팔려 나가지 않도록 하는 대책이 필요하지 않아요?

○한국게임산업개발원장 우종식 필요합니다.

○노웅래 위원 어떻게 하면 됩니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 핵심기술 유출 관련해서는 사실 첨단핵심기술유출방지법 내에 게임의 핵심기술을 포함시킬 수도 있고요. 그다음에 해외로 매각되는 것들은 국내 기업들이, 아까 지적하신 그런 회사들은 사실 국내 S사, K사들이 M&A를 시도하려다 조건이 안 좋아서 외국으로 매각된 것으로 알고 있습니다. 그래서 저희는 국내에서 M&A가 될 수 있도록 거기에 적극 노력하겠습니다.

○노웅래 위원 그냥 단순히 권고하거나 이러지 마시고 더 적극적으로 노력을 좀 해 주시고요.

이것이 외국 기업에 직접 매각 안 되더라도 핵심기술 유출되는 것은 지금 핵심 소스 프로그램을 회사 직원들이 갖고 나가서 파는 것도 있고요.

○한국게임산업개발원장 우종식 그런 경우도 있습니다.

○노웅래 위원 또 해커들이 해킹하는 경우도 있지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 있습니다.

○노웅래 위원 그래서 구체적인 예도 있는데, 지금 이런 유출 관련해서 정부의 대책을 여쭙 보니까 ‘정신교육’, ‘권고사항’ 이런 식으로 되어 있는데 이런 식으로 해 가지고는 실효성이 별로 없

지 않습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇습니다.

○노웅래 위원 좀 강제적으로…… 강제적이라는 표현이 맞는지 의무화라고 하는 표현이 맞는지, 하여튼 이렇게 권고만 해 가지고는 안 될 것 같은 생각이 들고요. 구체적인 대처를 좀 해 주시기를 부탁드립니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알겠습니다.

○노웅래 위원 지금 게임 불법 복제도 굉장히 심각하지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○노웅래 위원 용산 가면 불법 복제 막 할 수 있는 것은 아시지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알고 있습니다.

○노웅래 위원 비디오게임 같은 경우에 10만 원만 주면 게임 CD 10개 주고 방지장치 해제하는 칩까지 주지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○노웅래 위원 이런 불법 복제 피해만 하더라도 5000억 이상이 되는 것으로 추산되고 있고요.

온라인게임도 불법 복제 되지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○노웅래 위원 또 요즘은 게임서버 자체가 통째로 복제가 되고 있고요. 청소년들의 인기를 끌고 있는 모바일 게임도 해킹당하기가 일쑤이고……

이 불법 복제에 대한 정부 대책은 어떤 것이 있습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 사실 위원님이 지적하신 대로 불법 복제에 대한 부당성, 잘못된 것에 대해서 교육시키는 차원으로는 아마 전체가 해결될 것 같지는 않고요. 아까 말씀드린 그런 핵심기술 유출에 대한 법 제도 개선이 필요하다고 생각합니다.

○노웅래 위원 그래서 이것이 단순히 단속하고 이렇게 해서 해결될 문제는 아닐 것 같고요. 저가 유료화 정책을 한 대안으로 생각하는데 어떻게 보세요?

○한국게임산업개발원장 우종식 그것도 좋은 의견이신 것 같습니다.

○노웅래 위원 불법 복제로 몸살을 앓았던 음반 산업 같은 경우에 관련 업체의 협조체제를 구축해 가지고 저가 유료화 정책을 한 뒤에 안정을 찾았지요? 가능하면 그것을 벤치마킹하는 것도 한 방법일 것 같고요.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 고려해 보겠습니다.

○**노웅래 위원** 그렇게 한번 해 주십시오.

콘텐츠진흥원장님께 하나 여쭙 볼게요.

문화콘텐츠 수출을 지원하기 위한 것이 오래전부터 나온 얘기지만 정부의 여러 가지 지원 시스템이 복잡하지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 그렇습니다.

○**노웅래 위원** 보니까 수출과 관련한 지원 업무는 영화진흥위원회도 있고 영상산업진흥원, 아리랑TV도 하고 콘텐츠진흥원도 있고 해외문화원, 관광공사도 있고…… 이래 가지고는 종합적인, 통합적인 수출전략이 안 되지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**노웅래 위원** 지금 일원화 추진 쪽으로 하고 있습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그래서 문광부가 해외수출진흥협의회라는 것을 이미 구성해 가지고 각 기관의 의견을 모으는데, 단 하나 안 되는 데는 KOTRA가 있는데 KOTRA는 정부 산하지만 거기에는 제품 위주이고 우리는 저작권 위주의 문화콘텐츠산업이니까 협조가 잘 안 되고 있습니다.

○**노웅래 위원** 지금 이것이 효율적으로……

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 앞으로 해결해야 될 문제입니다.

○**노웅래 위원** 지금 큰 문제 없습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 해결을 하겠습니다.

○**노웅래 위원** 바로 해결되도록 해 주시기를 부탁드립니다.

이상입니다.

○**위원장 이미경** 수고하셨습니다.

다음은 이재웅 위원님 질의해 주십시오.

○**이재웅 위원** 문화콘텐츠진흥원장께서 아까 상당히 서운한 말씀을 하셨는데, “국회의원들 도대체 문화산업 발전시킬 의지가 있느냐 되묻고 싶다”…… 문광위 위원들 깊이 반성하셔야 될 것입니다, 저를 비롯해서.

그러나 정부기관의 사업을 추진하고 발전을 도와주는 것은 법 체계와 예산입니다. 법 체계는 국회의원들이 소홀히 했는지 모르겠지만 예산은 정부에서 집행합니다.

아까 이제진 위원께서 “기획예산처에 얘기하고

싶은 것 있으면 해 봐라” 했을 때 안 하시는데 다음에 꼭 하시기 바랍니다. 성명서라도 하나 내십시오.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이재웅 위원** 지금 예산이 모자란다고, 결국 돈이 없어서 사람도 못 구하고 일을 못 하는 것이지요?

제가 예결산심사소위 위원장입니다. 이번에 불요불급한 예산들은 철저히 깎을 것입니다. 밤을 새워서라도 불요불급한 것들은 깎고 필요한 데 예산을 돌릴 수 있도록, 다만 1억이라도 그렇게 노력을 하겠습니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 정말 그렇게 해 주시기 바랍니다.

○**이재웅 위원** 우리 위원들께 그 다짐도 나중에 기회 있으면 받아 주십시오. ‘예결산심사소위에서 철저히 예결산 심사를 해서 불요불급한 것을 꼭 깎고 우리 필요한 데 좀 돌려 주십시오’라고……

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 반영하겠습니다.

○**이재웅 위원** 어쨌든 원장께서 국민의 세금으로 이루어진 예산을 제대로 집행하겠다고 다짐을 하셨는데, 지금 문화관광부가 한국문화콘텐츠진흥원으로 하여금 문화분야의 디지털 콘텐츠 관리를 위해서 문화콘텐츠 식별체계, 즉 COI(Content Object Identifier)입니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이재웅 위원** 이것을 지금 추진하고 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 하고 있습니다.

○**이재웅 위원** 정통부에서는 UCI를 추진하고 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 하고 있습니다.

○**이재웅 위원** COI, UCI, 이것이 다 결국 표준화 문제지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 표준화도 있고 연계 문제도 있습니다.

○**이재웅 위원** 표준화 문제, 연계 문제라는 것은 결국 누가 이 콘텐츠를 장악하느냐 하는 문제와 관련되어 있지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 사실은 그래서 안 되는데 그런 문제가 내포되어 있습니다.

○**이재웅 위원** 엘빈 토플러도 역시 ‘표준화는 바로 주도권 싸움이다’……

그러면 국가끼리의 경쟁에서 표준화 문제는 누가 표준화를 하느냐에 따라서, 주도권이 어디로 가느냐에 달려 있지 않아요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이재웅 위원 누가 관리하느냐…… 그렇지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이재웅 위원 왜 주도권 싸움을 하는지 나는 잘 모르겠지만 국무조정실에서 2005년도부터 계속해서 조정회의를 하고 있지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예, 하고 있습니다.

○이재웅 위원 실제로 2001년에는 이미 정통부와 문광부에서 정통부의 안을 따라가기로 합의를 봤단 말이에요. 그것이 시대상황에 따라 달라져서 지금 문광부에서, 즉 콘텐츠진흥원에서 COI를 해야 되겠다, 그런 주장이잖아요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 위원님, 한마디만 하면 주도권 문제도 있지만 제가 생각하기에 우리가 COI를 하는 것은 업계의 저작권 관리…… 정통부가 하는 것은 모든 우리나라 제품에 대해서 표준화하는 것이고, 저희들은 콘텐츠의 특성이 저작권에 관계되니까 저작권을 업체들이 좀더 효율적으로 하기 위해서 COI를 주장하는 것이…… 그 이면에는 주도권이 있을 수 있습니다마는 업체의 효율성을 위해서 이런 안을 제안했을 뿐입니다.

○이재웅 위원 좋습니다.

제가 얘기하고 싶은 것은 주도권 싸움의 문제가 아니고, 주도권 싸움도 문제지만 이런 것들이 진행되는 과정을 봤을 때 정부가 하는 일이 도대체 국민들의 세금을 써 가면서 이렇게 시간을 끌고 이 중요한 일들을 제대로 결정도 안 하고……

지금 벌써 국무조정실 조정 경과가 2005년 8월 24일부터 시작해서 9월 9일까지 3차 회의를 했어요. 여기서 아직 결말을 못 내고 있습니다.

이것 중요한 사업이지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이재웅 위원 그러니까 지금 콘텐츠진흥원에서 무려 13억 가까이 되는 돈을 써 가면서 이것을 만들려고 하는 것 아닙니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이재웅 위원 13억이 적은 돈입니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 아닙니다. 큰 돈이고 중요한 사업입니다.

○이재웅 위원 그렇지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이재웅 위원 그런데 국무조정실이 왜 있습니까? 지금 4차 회의를 해 가지고 양 기관의 말대로 전문가들을 불러 가지고 어느 쪽이 옳은지, 어느 쪽으로 택하는 것이 좋은지를 조정해 보겠다…… 3차 회의 때까지 전문가들 한 번도 안 불렀어요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 제가 알기로는 국무조정실에서도 양쪽의 의견이 일리가 있기 때문에 아마 고민하는 것으로 알고 있고 좀더 협의를 해야 될 것 같습니다. 지금 제 생각으로는 별로 양보할 생각이 없습니다. 기업체를 위해서 이것을 하는 것이지 주도권하고는 관계없습니다.

○이재웅 위원 문화관광위원으로서 꼭 이기시기 바랍니다.

문제는 이기고 지는 것이 아니라 지금 이렇게 양쪽……

정통부는 정통부대로 UCI가 지금 개발 다 되었지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○이재웅 위원 그것 가지고 다 할 수 있다는데 콘텐츠진흥원에서는 또 13억을 들여서 COI를 만든단 말이에요. 정통부는 다 할 수 있답니다. 문화관광부가 요구하는 것 다 할 수 있다고 그래요.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 그쪽 의견입니다.

○이재웅 위원 이렇게 정부기관들이 서로 협조가 안 되고 업무 조정이 안 되고 시간을 끌고 하면 결국 손해 보는 것은 국민들이란 말이에요.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 그 점은 백번 인정합니다.

○이재웅 위원 방송·통신 융합과 똑같은 차원에서, 비록 작은 사업인지는 모르겠지만 똑같은 차원의 경쟁 혹은 싸움을 벌이고 있다는 거예요. 이렇게 국민들이 손해 보는 것들을 왜 정부기관에서 자꾸 이러고 있는냐는 얘기예요. 이것이 2001년도부터 제기된 것인데……

그리고 또 하나, 진흥원에서는 지금 조정회의를 계속 하고 있는데 이미 계약을 탈령 해 버렸어요. 9월 9일에 3차 조정회의를 했는데 9월 2일에 이미 12억 원 가까이 되는 계약을 체결해 버렸어요, KTH와. 왜 그랬어요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 제가 아까 답변드렸습니다.

이것은 업계에 필요한 것이기 때문에 우리 업계에 필요한 것은 해야 되겠다는 것이고 그것하고 연계시키는 것은 계속 하고 예산은 낭비되지 않도록 조정을 하겠습니다.

그러나 이 사업은 별도 사업입니다.

○**이재웅 위원** 제 얘기는 조정회의를 해서, 어떻게든지 중복사업을 안 하도록 하든지 예산의 낭비를 막든지 빠른 시간 내에 이 사업들을 추진할 수 있게 하든지 하는 것이 국무조정회의잖아요? 그 회의가 아직 남아 있는데도, 결정이 되지 않았는데도 왜 12억 가까이 되는 계약 체결을 덜렁 해 버리느냐는 얘기에요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그것도 답변했습니다.

그것은 조정이 되더라도 이 작업은 저희들이 콘텐츠 데이터베이스 만드는 작업으로 하는 것이니까 큰 지장이 없어서 결정해서 한 것입니다. 한 번 더 내부적으로 검토를 해 보겠습니다.

○**이재웅 위원** COI 만드는 작업만이 아니라는 얘기입니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**이재웅 위원** 하여튼 정부기관들이 서로 양보할 것은 양보하더라도 국민들의 입장에 서서 기관의, 부처의 이기주의가 아니라 국민들을 생각하는 그런 행정을 좀 하시기 바랍니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다.

○**위원장 이미경** 수고하셨습니다.

다음은 정청래 위원님 질의해 주십시오.

○**정청래 위원** 잠깐 동영상 자료를 보고 시작하도록 하겠습니다.

동영상이 왜 안 나오지요?

그러면 동영상은 순서를 바꿔서 다시 하겠습니다.

(자료화면을 제시하며)

이것은 콘텐츠진흥원과 게임산업개발원 자료를 제가 조금 인용한 것입니다. ‘지금 세계는 주요 제조업에서 주요 문화콘텐츠산업으로 이동하고 있다, 그런데 중국이 GDP 대비해서 25.6%로 급속도로 성장하고 있다’는 것을 보여 주는 자료입니다.

이것은 주요 제조업과 주요 문화콘텐츠산업을 비교한 것입니다. 보시다시피 반도체산업이 1607억 달러로 우리가 세계시장의 7.9%를 점유하고 있고, 조선산업이 596억 달러인데 41.2%로 우리가 1위를 하고 있는 것입니다. 게임이 621억 달

러, 이것은 지난 통계이기 때문에 올해는 휴대전화와 게임산업이 동등하든지 게임이 높아질 것이다 이렇게 생각하고 있고요. 애니메이션이 750억 달러, 이렇게 세계시장을 점유하고 있습니다.

그런데 이런 게임산업이 고부가가치산업인 것이, 영업이익이 NHN 같은 경우 32.6%, 엔씨소프트 44.1% 이렇게 나오고 있습니다. 저는 잡힌 통계보다도 더 많을 것이라고 생각합니다. 1000억 매출이면 500억 이상이 순수익으로 날 것이다 이렇게 생각하고 있습니다.

아시다시피 우리가 지금 온라인게임 세계 1위를 하고 있습니다. 그래서 실제로 우리가 10대 문화강국 중에서 10위로 턱걸이를 하고 있고, 현재 미국이 1등을 하고 있는데 40%를 점유하고 있습니다.

그런데 2위를 하고 있는 일본이 고작 7.8% 점유로 2위를 하고 있습니다. 이것의 주요한 이유는 일본이 세계 만화시장의 62%를 점유하고 있기 때문에 일본이 이렇게 문화강국으로 부상할 수 있었다……

그러면 우리가 문화산업 중에서 강한 것이 뭐냐, 저는 게임산업이고 그중에서도 온라인게임이다…… 온라인게임을 활성화할 수 있는 여러 가지 대책 중에서 저는 이런 게임을 대한체육회가 e스포츠 정식 체육종목으로 채택하는 것, 그것으로서 여러 가지 복합적인 의미를 해결할 수 있고 담고 있다 이렇게 생각하고 있습니다.

동영상 좀 보지요.

안 나오니까?

그러면 제가 동영상은 포기하겠습니다.

제가 준비했던 동영상은 실제로 축구경기처럼 체육관에서 열광하는 관중들, 그리고 눈물 흘리는 관중들, 그리고 프로게이머의 팬클럽 회원들의 열화와 같은 지지 이런 것들을 보여 주려고 했습니다. 이미 e스포츠는 프로축구와 같은 형태의 리그도 있고, 팬클럽도 있고, 프로게임 구단이 있고, 대기업이 스폰서도 하고 있습니다. 하나 차이는 것은 프로축구는 지상파에서 중계하지만 게임경기는 지상파에서 중계를 하지 못합니다. 정식 체육종목이 아니기 때문에 케이블에서만 지금 방영을 하고 있는 상황입니다.

저는 어제 대한체육회에서도 체육회, 게임산업개발원, 국회, e스포츠협회가 참여하는 e스포츠 정식 체육종목 채택을 위한 공동 TF를 구성할 것을 제안했고 대한체육회가 기꺼이 동참하겠다

는 의사를 밝혔습니다. 게임산업개발원도 하시겠지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○정청래 위원 실제로 게임에 대한 부정적인 요소만 너무 많이 부각되고 긍정적인 요소는 많이 부각되고 있지 않습니다. 이런 모든 것을 다 해야 됩니다. e스포츠가 정식 체육종목으로 채택되기 위해서는 해결해야 할 일들이 워낙 하면 이것이 체육이나 하는 학문적인 논란, 조직의 구비조건, 그리고 세계 조직을 어떻게 가져갈 것이냐, 우리가 그 위상을 어떻게 가져갈 것이냐, 게임중독 등 국민의 우려를 불식시킬 수 있는 공익활동, 이런 부분을 우리가 지속적으로 추진해야 된다, 그것이 국회에서 해야 할 정책대안이라는 생각을 가지고 있습니다.

게임산업은 실제로 일반화의 오류로 몇몇 부정적인 요소만 너무 부각되고 있는 현실이 저는 굉장히 안타깝습니다. 그래서 이런 부분에 대한 활동도 병행되어야 된다고 생각하고 있습니다.

우리가 만화를 볼 때 우리 부모님들이 만화 보지 말라고 많이 혼을 냈습니다. 그런데 만화를 많이 봐서 특별하게 잘못된 사람도 없습니다. 그리고 만화에 매우 관심을 가지고 있는 훌륭한 민병두 어린이는 지금 국회의원이 되어 있습니다. 마치 그런 현상과 같은 것입니다. 게임 같은 경우는 규제만 해서 될 문제도 아닙니다. 이것은 세대 차이를 넘어 세대 분리로 가고 있다, 이것은 중국도 또한 마찬가지입니다. 문화적 가치로 보나 산업적 가치로 보나 저는 이 부분을 육성·진흥시키고 부정적인 요소는 제거해야 된다, 그것을 법제도로 정비하기 위해서 게임진흥법이 지금 발의되어 있습니다.

실제로 게임을 통한 학습효과는 3배가 높다고 합니다. 그래서 그런 에듀 게임이나 치매노인을 치료할 수 있는 게임 프로그램도 개발해야 되겠다는 생각을 가지고 있습니다. 그래서 저도 열심히 게임에 대해서 관심을 갖고 임하고 있습니다.

시간을 조금만 더 쓰겠습니다.

○위원장 이미경 아니, 위원님들이 협조해 주셔야 될 것이 우리가 오후에는 문화재청 감사가 있습니다. 그래서 이제 더 이상 시간을 안 드리겠습니다.

마무리하십시오.

○정청래 위원 마무리하겠습니다.

제가 이런 글을 읽어 드릴 테니까 무슨 말인지

한번 생각해 보시기 바랍니다.

‘드랍쉽(Dropship)에 벌쳐(Vulture)와 마린(Marine)을 싣고 상대방 멀티(Multi)에 내려 에스시브이(SCV)를 몰살시키고 커맨드 센터(Command Center)까지 부수고 그 자리에 벙커(Bunker)와 터렛(Turret)을 짓고 오히려 그 자리에 멀티를 확장했다. 그 충분한 미네랄(Mineral) 물량을 확보해 골리앗(Goliath)과 배틀크루저(Battlecruiser), 사이언스 베슬(Science Vessel)을 충분히 뽑아 본진을 완전히 제압했다. 상대방이 지지(GG: Good Game)를 치더라’

이것이 실제로 스타크래프트에 나오는 전략입니다. 그리고 그 용어들입니다. 그런데 이것은 이미 우리 1000만 명에 육박한 청소년들에게 일상화된 용어들입니다. 오히려 이들이 사용하는 용어를 우리가 못 알아듣는 것이 아닌가 이런 생각이 들고 우리가 무릎을 낮추어서 그들의 눈높이에 맞추어서 건전한 게임 육성과 그리고 이것에 대한 고부가가치 창출, 그리고 중국 등의 시장에 진출해서 미래의 우리 효자산업, 효녀산업이 될 수 있는 이 산업을 진흥시켜야 되겠다는 생각을 갖고 있습니다.

한 가지만 더 하겠습니다.

○위원장 이미경 수고하셨습니다.

정리해 주십시오.

○정청래 위원 알겠습니다.

○위원장 이미경 박찬숙 위원님 질의해 주십시오.

○박찬숙 위원 박찬숙입니다.

서병문 원장님의 걱정 어린 토로를 들으면서 질의할 의지를 잃었습니다.

간단히 콘텐츠진흥원에 먼저 질의하겠습니다.

문화콘텐츠산업은 사람이 경쟁력인데요. 인간의 창의력이나 감수성, 개인 역량 발휘가 큰 파급력을 지니게 되는 산업이기 때문에 상당히 중요합니다.

그런데 이 산업의 인력 수급에 있어 제작 중심의 인력이 한 30% 차지하고 있는데 산업계에서 요구하고 있는 중추 인력, 그러니까 기획이나 창작 인력이 13~14%에 머물고 있다고 들었습니다. 지금 여기에서 아카데미 운영하고 계시지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○박찬숙 위원 그런데 한 3~4개월 가지고는 핵심인력을 키우기가 어려울 것 같아요. 아까 이경숙 위원님께서도 질의하셨는데 여기에 관심을 가지셨으면 좋겠다 이런 말씀을 드리고요.

- 한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.
- 박찬숙 위원** 문화원형사업과 관련해서 북한의 고구려 고분벽화라든가 이런 유적들 복원의 중요성도 있는데 진흥원에서 북한 지역의 우리 문화원형 기초연구를 2003년에 하지 않았습니까?
- 한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 했습니다.
- 박찬숙 위원** 실제적으로 활용 가능한 콘텐츠화가 되고 있는지, 그것이 어떻게 돼 가고 있습니까?
- 한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저희들이 직접 북한 콘텐츠를 개발하지는 못하고 간접적 콘텐츠를 개발하고 있었습니다.
- 박찬숙 위원** 적극적으로 나서야겠습니다.
- 한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저는 기회만 준다면 내년에 꼭 하겠습니다마는 남북경협 차원에서 문화콘텐츠산업도 얼마든지 협력 가능한 분야로 생각을 하고 있습니다. 그래서 내년에는 꼭 성사가 되도록 노력하겠습니다.
- 박찬숙 위원** 게임산업개발원장님께 질의하겠습니다.
- 이 문제는 상임위에서 끈질기게 제기하고 있는 것을 알고 계실 것입니다.
- 게임제공업소의 경품용 상품권 지정의 대가로 신청발행사로부터 수수료를 건넸다는 아이디어를 내신 것 있지요?
- 한국게임산업개발원장 우종식** 예.
- 박찬숙 위원** 그렇게 되어 가는 것입니까?
- 한국게임산업개발원장 우종식** 저희가 아이디어를 낸 것이 아니라 발행사 협의회가 있습니다.
- 박찬숙 위원** 5000원권 상품권 한 장당 0.1%니까 5원을 건넸다는 결정이 된 것입니까?
- 한국게임산업개발원장 우종식** 예, 초기에는 5원이고 누적물량에 따라서 0.04%로 하향 조정이 됩니다.
- 박찬숙 위원** 이 기관의 성격이 비영리재단법인이지요?
- 한국게임산업개발원장 우종식** 예, 그렇습니다.
- 박찬숙 위원** 그런데 여기에서 스스로 자체 운영규정을 만들어서 상품권 지정기관임을 자청하고, 그리고 1년에 수십 억에 달하는 수수료를 징수할 권한이 있나요?
- 한국게임산업개발원장 우종식** 그것은 저희가 임의로 징수하는 것은 아니고 협의회와 협의를 해서……
- 박찬숙 위원** 협의를 해서 정하면 어디에서 그

것을 인정하는 것인가요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 발행사 협의회에서 사회에 수익금의 일부를 환원해서 그것을 건전게임문화 조성사업에 쓰는 것이 좋겠다는 합의하에 저희가 기금조성위원회를 구성을 해서 0.1%에 해당하는 수수료를 자진……

○**박찬숙 위원** 문광부하고 정확히 협의하신 것입니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 그렇습니다.

○**박찬숙 위원** 재고하셔야 될 필요성이 있다는 것을 나중에 지적하고요.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**박찬숙 위원** 기기가 제대로 작동하지 않을 것 같은 예감이 들어서 저는 판을 만들어 왔습니다.

(자료를 들어 보이며)

뭔지 아시지요? ‘리니지2’에 나오는 것입니다.

이것 가지고 아직 놀라지 마십시오. 뒤를 봐주시기 바랍니다.

정말로 아슬아슬하다고 말해야 좋을지, 이 시간에 이것을 보여줘야 좋을지 모르겠습니다. 대한민국 게임대상에서 대통령상을 받은 작품의 캐릭터들인데 여기에서 표현되고 있는 여성의 모습을 보십시오. 여성 캐릭터 모습에서 아주 심각하게 왜곡되어 있는 것을 볼 수 있습니다. 아슬아슬하게 다 노출되어 있습니다. 단순한 선정성의 문제가 아니고 이것을 접하는 청소년들에게 어떤 영향이 갈 것인지 생각해 보셨는지, 특히 이것이 대한민국 게임대상에서 대통령상까지 받은 작품이라는 것을 말씀드립니다. 가장 대중적으로 인기 있는 게임이어야 되는 것보다는 완성도와 예술성이 가장 높은 게임이 대상이 되어야 한다는 말씀을 드립니다.

심사 기준을 보니까 게임의 교육성, 사회적 건전성이 10점밖에 되지 않습니다. 이쪽을 높여야 되지 않습니까? 어떻게 생각합니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 검토하겠습니다.

○**박찬숙 위원** 이 행사에 있어서도 생색내기 일회용 행사를 치렀어요. 예를 들어서 2004년에 행사비가 1억 4100만 원이 들었는데 대상, 최우수상, 우수상, 공로상에는 500만 원, 300만 원, 100만 원 이렇게밖에 안 줬습니다. 행사 치르느라고, 잔치 벌이느라고 식대로 1억 몇천만 원 쓴 거예요. 좋은 작품 하기 위해서는 개발하는 데 큰 상금을 주고 파티 열어서 알리는 데 돈 적게 쓰시

기 바랍니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 잘 알겠습니다.

○박찬숙 위원 게임과 관련해서 경찰관 여러 명하고 문광부 직원하고 해서 한 4000만 원 들여서 일본에서는 어떻게 단속하는지 가 봤는데 하코네 국립공원에서 온천욕하고, 시내관광하고 경찰관 만나지도 않고 돌아왔어요. 이래도 되는 것입니까? 이렇게 국고를 맘대로 써도 되는 것입니까?

또 하나, 1월 29일 청와대 인터넷 신문고에 접수된 민원입니다.

‘제발 도와주세요. 저희 네 식구는 저희 남편이 게임을 알기 2년 전까지는 정말 행복했습니다. 그동안 푼돈이라도 저금하면서 부지런히 살아왔는데 남편이 게임을 하면서 완전히 다른 사람이 되었습니다……’ 너무도 심각합니다. 중국이 우리나라를 추월할 것이라고 여러 위원님들께서 질의했습니다. 8월 중순에 중국은 온라인게임 중독 방지 시스템을 발표했습니다. 알고 계십니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○박찬숙 위원 이 내용 아시지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알고 있습니다.

○박찬숙 위원 3시간 정도 하게 하고, 3시간 넘으면 캐릭터에게 점수 줄이고, 5시간을 초과하면 15분 간격으로 쉬게 하고, 아시지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알고 있습니다.

○박찬숙 위원 이렇게 해야 한다고 생각하지 않습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 맞습니다.

○박찬숙 위원 이렇게 하시겠습니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○박찬숙 위원 그리고 상품권 선정에 있어서는 여러 번 지적을 했는데요.

○위원장 이미경 박찬숙 위원님 서면으로 해 주시지요.

○박찬숙 위원 끝으로 한 가지만 하겠습니다.

인증에서 지정으로 바뀐 문제는 문광부장관에게 여러 번 질의했는데 지난번에 제가 질의한 것에 대한 답변까지 자료로 제출해 주시기 바랍니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○박찬숙 위원 가장 중요한 것은 경품용 상품권이 엄청난 수익을 보장하게 되니까 공룡 통신사

라는 KT에서 이것 만들겠다고 신청했지요? 그리고 정부 30.5%, KBS 8% 즉, 정부 지원으로 운영되는 서울신문이 출자한 서울신문컴엔텍의 경우 상품권 만들어서 지정 신청을 했는데 이것 어떻게 봐야 됩니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 현재 거론된 2개의 기업은 서울보증보험에서 일단 지급보증을 받은 것으로 알고 있습니다.

위원님이 지적하신 부분은 충분히 이해가 됩니다. 그러나 개발원장 입장에서는 그런 대기업들이 들어올 수 있다, 없다 하는 시장 진입 장벽이 또 거론됩니다마는 금융권도 마찬가지이고 발행사도 마찬가지이고 시장 상거래에 있어서 진입장벽을 만들어 놓지 않는 것이 저희 기본 원칙입니다.

○박찬숙 위원 어쩔 수 없다는 것입니까? 들어오면 받을 수밖에 없다는 말입니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 그것은 고민해 보겠습니다.

○박찬숙 위원 정부출자기관입니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○위원장 이미경 강혜숙 위원님 질의해 주십시오.

○강혜숙 위원 강혜숙입니다.

간단간단하게 질의드리겠습니다.

콘텐츠진흥원의 사업을 보면 해외 마케팅 부분은 활발한데 북한과의 교류 부분이 없습니다. 이미 많은 분야에서 남북교류가 진행되고 있고 문화 부분은 비정치적인 분야라는 점에서 적극적으로 해야 한다고 봅니다. 진흥원이 독자적으로 추진하기 어렵다면 문광부의 협조를 얻어서 북한 문화성과 협력·연계가 가능하다고 봅니다. 그리고 북한 애니메이션은 제작기술 면에서 수준이 상당히 높은 것으로 알고 있습니다. 프랑스와 합작 애니메이션인 ‘호동왕자와 낙랑공주’도 있고 프랑스 만화영화 ‘빌리 더 캣’에 등장하는 대부분의 그림은 북한에서 그려진 것입니다.

원장님, 남북교류 하시겠습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 지금 문화부의 문화산업국장이 얘기했지만 약속을 하겠습니다. 내년에는 남북 문화산업 교류를 할 시점이 되었다고 생각하고 반드시 하겠습니다.

○강혜숙 위원 고맙습니다.

전통문화는 우리의 정체성이자 세계로 뻗어가는 민족의 인프라라고 할 수 있습니다. 진흥원에

서 다루고 있는 소재에서 우리 전통문화에 좀 더 신경을 써 주셔서 차츰 전통문화의 비율을 높여 가야 한다고 생각하는데 그 부분은 어떻게 생각하십니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그의 일환으로 우리가 문화원형 디지털 콘텐츠 사업을 하는 것으로 알고 있습니다.

○**강혜숙 위원** 그 부분도 질의하려고 하다가 시간이 모자라서 서면으로 하려고 했는데 그것도 보니까 2006년까지 마감하게 되어 있는데 활발하지 못하고 서서히 줄어드는 것으로, 사장되는 부분들도 있고 그렇습니다. 그래서 그 부분도 보다 더 적극적인 홍보를 해야 한다는 것이 제 질의 요지인데 서면으로 답변해 주시기 바랍니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 알겠습니다.

○**강혜숙 위원** 그다음에 문화콘텐츠진흥원이 전남으로 이전하기로 결정되었는데 이전을 하면 신축 건물에 한국 전통양식을 담아야 한다고 생각합니다. 이 점에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그것은 검토를 해 봐야 될 것 같습니다. 새로운 건물을 짓는 것인데 그것을 어떻게 할 것인가를 지금 시점에서 답변할 문제가 아니고 그 시점이 되면 위원님 지적대로 한국문양을 담을 것인가를 검토를 충분히 해 보도록 하겠습니다.

○**강혜숙 위원** 그렇게 해 가지고는 국적불명의 건물이 될 가능성도 많습니다. 그래서 설계공모 단계부터 전통양식 그대로는 아니더라도 그것을 원용해서, 어제도 제가 중앙박물관에 똑같은 것을 주문했습니다마는 지붕만이라도 기와와 단청을 올리면 다른 내부구조를 다 서양식으로 하더라도 한국적인 느낌이 확 살아납니다. 여기에 국내외의 많은 사람들이 드나들 텐데 그런 것을 고려하는 것은 커다란 돈이 드는 것도 아니고 발상의 문제라고 생각합니다. 그렇게 해 주시겠습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그것은 혁신 도시를 건설할 때 전체 도시설계하고 같이 검토해 볼 문제라고 생각합니다.

○**강혜숙 위원** 하여튼 적극적으로 그렇게 해 주시기 바랍니다.

다음에 게임산업개발원 원장님께 여쭙겠습니다.

마찬가지 주문인데요. 우리는 앞으로 모든 분야에서 남과 북이 함께 해야 합니다. 민간부문에

서는 금년 8월 금강산에서 고구려를 지키자는 주제로 남북 청소년이 게임 대결을 펼친 바가 있습니다. 그리고 ‘독도를 지켜라’ 이런 모바일 게임이 2개의 이동통신사를 통해서 국내에 서비스되고 있습니다. 민간부문에서 물꼬를 텄는데 이제 공공부문에서 적극적인 지원이 뒤따라야 한다고 생각하는데 어떻게 생각하십니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 위원님 생각에 전적으로 동의합니다.

○**강혜숙 위원** 고맙습니다. 그렇게 적극 노력해 주시고요.

그리고 내년에도 그렇지만 2006년쯤에는 남북 게임교류 이런 독자 항목으로도, 지금 현재는 독자 항목이 없거든요. 적극 반영해 주시고요. 그리고 민간부문에서 그동안의 노하우를 가지고 있기 때문에 함께 TF를 구성해서 노력해 주시기 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 잘 알겠습니다.

○**강혜숙 위원** 이상입니다.

나머지는 서면으로 질의하겠습니다.

○**위원장 이미경** 수고하셨습니다.

다음은 박형준 위원님 질의해 주십시오.

○**박형준 위원** 박형준입니다.

제가 지난 9월 22일 문광부 국감에서 상품권의 비정상적인, 불법적인 유통에 대해서 지적을 했고 그에 대해서 문광부장관이 새로운 대안을 준비하겠다고 약속을 했는데 제가 9월 26일에 문광부에 확인해 보니까 성인오락실을 가맹점화하겠다는 것이 대안이라고 그래요. 들어보신 적이 있습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 아직 확인 안 되었습니다.

○**박형준 위원** 어제 저희 방에서 확인한 바로는 게임산업개발원에서 알고 있는 것으로 되어 있습니다.

문화산업국장님, 성인오락실을 가맹점화하는 방안을 검토 중이지요?

○**문화관광부문화산업국장 박양우** 아닙니다. 아직 저희들이 검토 안 하고 있습니다.

○**박형준 위원** 그런데 저희가 확인한 것으로는 문광부 내에서 검토 중인 것으로 알고 있고, 만약에 이렇게 된다면 전 국토의 상품권 가맹점화를 하는 것입니다. 그리고 1회에 한해서 상품권 재사용을 허용하는 규정을 포함한다고 밝히고 있지만 사실상 게임장이 환전소가 되는 것입니다.

이렇게 되면 불에 기름 붓는 격이고 잡초 뽑으라고 했더니 잡초를 뽑는 것이 아니라 아예 잡초밭을 만드는 것이 됩니다. 잡초가 본초가 되는 거예요.

○문화관광부문화산업국장 박양우 검토하지 않고 있습니다.

○박형준 위원 절대 이런 방식으로 대안을 준비하지 마시고, 확인국감 때 상품권의 유통구조에 대해서 합리적인 대안을 내놓겠습니다. 같이 검토를 해 주시기 바랍니다.

아까 존경하는 민병두 위원께서도 말씀하셨고 안민석 위원이 아주 좋은 말씀을 하셨는데 저는 게임에 대한 우리 사회의 부정적 시각을 극복하는 것이 대단히 중요하다고 생각합니다. 물론 역기능이 있지만 아까 호이징어의 ‘호모 루텐스’에 대한 이야기를 했습니다. ‘놀이하는 인간’이라는 얘기를 했는데 사실 우리 문광위원회에서도 게임에 대한 논의를 하다 보면 자꾸 놀이를 일과 분리하고 놀이라고 하는 것, 게임이라고 하는 것을 비생산적인 것으로 간주해 놓고 논의를 출발하는 경우가 굉장히 많은데 사실 많은 사회학자들의 연구에 의하면 이미 놀이라는 것은 사회생활의 규칙을 만드는, 또 그 안에 내재되어 있는 것이기 때문에 놀이 자체의 생산적 기능을 절대 과소평가할 수 없습니다. 그러니까 게임이라고 하면 무조건 사행적이다, 중독된다 이런 논리를 갖게 되는데 게임산업개발원에서 새로운 홍보논리를 만들 필요가 있습니다. 그리고 게임에 대한 새로운 사회적 인식을 할 수 있는 이론체계와 그것을 홍보할 수 있는 체계를 수립하는 것이 대단히 중요하다고 생각하는데 동의하십니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 동의합니다.

○박형준 위원 오늘 보시면 저를 비롯해서 정청래 위원, 김재홍 위원께서 게임산업에 대한 새로운 대안, 정책자료집을 내놓으셨는데 제가 내용을 검토해 보니까 상당부분 현상에 대한 인식이 비슷하고 대안도 비슷하게 얘기하고 있습니다. 실제로 이것은 많은 전문가들이 공통으로 얘기하는 것이기 때문에 반드시 되어야 합니다.

이런 사실 알고 계세요? 지금 전 세계의 게임업체들이 우리나라를 주목하고 있습니다. 왜 그러냐 하면 우리나라가 특히 온라인 게임 부문에서 앞서가는 나라이기 때문에 우리나라 제도가 어떻게 만들어지느냐 하는 것을 보고 있는 것입니다. 그 제도를 오히려 자기 나라에 가지고 가

서, 예를 들어 중국 같은 경우에는 우리나라 영등위에서 만든 규제제도를 그대로 도입해서 우리나라 기업들에 대해서 그 제도를 적용하고 자국 기업에 대해서는 그 제도를 적용하지 않음으로써 실질적으로 우리나라 내에서 규제를 위해 만든 제도가 외국에 나가면 우리나라 기업들의 수출을 막는 규제제도로 활용되고 있다는 사실입니다. 이 사실 알고 계십니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 알고 있습니다.

○박형준 위원 그러면 우리나라에서 앞으로 규제제도를 만들 때도 이것이 우리 게임산업 수출시장에 어떤 영향을 미칠 것인가를 충분히 고려하고 만들어야 되겠지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 그렇습니다.

○박형준 위원 그러니까 이 부분에 대해서도 조사를 하십시오. 전 세계적으로 지금 규제제도가 어떤 식으로 적용되고 있는지 또 앞으로 우리나라 규제제도가 어떤 방향으로 정책적으로 만들어져야 되는지 조사하시고 그 대안을 내놓으시기 바랍니다.

○한국게임산업개발원장 우종식 예.

○박형준 위원 디지털 콘텐츠와 관련해서 시간이 없기 때문에 한 가지만 말씀드리겠습니다.

남북교류와 관련해서 내년에 디지털 콘텐츠 교류를 하신다고 했는데 제가 볼 때 이것이 굉장히 중요한 분야인 것 같습니다. 우리나라가 앞서 있는 분야이기도 하지만 실질적으로 비정치적인 분야에서의 교류 그리고 남북 간에 서로 문화적 동질성이라든지 또 앞으로 새로운 창작물을 만들어내는 데 있어서 상당히 중요한 역할인데 실질적으로 이것을 하기 위해서는 통로가 있어야 하거든요. 남북 간에 이런 디지털 콘텐츠를 논의할 수 있는 장이 있어야 하는데 그 부분에 대한 대안을 가지고 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저는 2000년도에 문화콘텐츠를 구입하러 평양을 열흘간 갔다 왔습니다. 그래서 저도 그쪽에 어느 정도 라인을 가지고 있습니다라는 지금은 정부 차원에서 문화부의 협조를 받아서 내년쯤에는 이것을 반드시 성사시키도록 하겠습니다.

○박형준 위원 그러니까 공식적으로 아예 협의체 구성을 제안할 수도 있지 않습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 하겠습니다. 이제는 할 시점이 됐다고 생각합니다.

○박형준 위원 그런 차원으로 협의체를 만들어 봐야 그 다음 일이 진행될 수 있겠지요.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○박형준 위원 그다음 문화산업 투자와 관련해서 보면 게임, 애니메이션, 영화에 투자액의 78.7%가 집중되어 있습니다. 물론 이게 중요한 분야입니다. 그러나 이 분야뿐만 아니라, 문화산업 영역이 굉장히 많기 때문에 앞으로는 투자의 영역을 다양화하는 방법을 모색해 주시기 바랍니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 타 분야도 다양화하도록 유도하겠습니다.

○박형준 위원 이상입니다.

나머지는 서면질의하겠습니다.

○위원장 이미경 수고하셨습니다.

다음은 김재윤 위원님 질의해 주십시오.

○김재윤 위원 김재윤입니다.

서병문 원장님!

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○김재윤 위원 저희가 장애인 고용현황 자료를 요청했는데 천영세 위원님이 요청한 자료에는 1명을 고용하고 있는 것으로 돼 있고 제가 요청한 자료에는 현재 채용된 장애인 인력 없습니다라고 돼 있는데 어느 자료가 맞습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 1명이 맞는데 정규직이 아니라 계약직이라서 우리 쪽에서 카운트를 하고 안 하고의 차이가 있었습니다.

○김재윤 위원 계약직 1명을 채용하신 겁니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 계약직에 1명의 장애인이 있는데……

○김재윤 위원 정직은 없다는 말씀이지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○김재윤 위원 문화콘텐츠산업이야말로 장애인을 잘 활용하고 또 장애인들이 제 역할을 할 수 있는 분야라고 생각합니다. 콘텐츠진흥원이 모범을 보여 주시기 바라겠습니다.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 알겠습니다.

○김재윤 위원 아까 서병문 원장님 구구절절 얘기했듯이 우리 대한민국의 성장동력 산업을 문화산업으로 보고 있지 않습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○김재윤 위원 그런데 이게 얼마나 허구인가를 보여 주는 게, 국가과학기술위원회가 조사를 했습니다. IT산업을 담당하는 정보통신부의 IT예산은 정보통신부의 12%인 6800억 원입니다. 그리

고 BT산업을 하는 보건복지부와 식품의약품안전청의 경우 보건복지부는 전체 예산의 2%인 1371억 원, 식약청은 전체 예산의 1%인 332억 원.

그러면 CT산업을 하는 문화관광부는 얼마나? 문화관광부 전체 예산의 0.1%인 147억 원입니다. 이 예산은 농림부 600억 원, 산림청 200억 원보다도 적습니다.

이러한 예산을 가지고 CT산업 제대로 육성될 수 있다고 생각하십니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저도 같은 뜻을 위원님한테 부탁드립니다.

○김재윤 위원 그리고 연구개발이 굉장히 중요한데 IT산업을 연구하는 한국전자통신연구원 1775명이 연구하고 있습니다. BT산업을 연구하는 한국생명공학연구원 290명, ST라고 하는 한국항공산업도 503명인데 CT산업을 본격적으로 연구하는 인력은 1명도 없습니다. 물론 다른 분야에 있지만 이렇게 연구원으로는.

그래서 이 부분에 대한 획기적인 전환 없이는 CT산업은 앞으로도 계속 어려울 것이다, 우리가 말로는 신성장동력 산업이라고 얘기하고 차세대 성장동력 산업으로 국가가 하고 있지만 그렇지 않다는 것을 보여 주고 있고요.

그럼에도 불구하고 민간에서 이 부분을 주도적으로 해 나가고 있습니다. 대표적으로는 캐릭터 산업을 보고 싶은데요.

(사진을 들어 보이며)

혹시 여기 프랑스 여인이 든 가방의 캐릭터가 어느 나라에서 만든 캐릭터인지 아십니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 떨어져 잘 안 보이는데, 혹시 뽀까인가요? 뽀까로 보이는데요.

○김재윤 위원 혹시 뽀까라고 들어 보셨습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 뽀까, 우리나라 캐릭터입니다.

○김재윤 위원 이것들이 전부 다 뽀까입니다. 더욱더 기쁜 것은 우리말로 ‘뽀까 뽀까’ 이렇게 적혀 있어요. 그리고 여기 보면 ‘내 사랑’, 우리말 까지도 이렇게 잘 알리면서 프랑스 또 세계 곳곳에서 이 캐릭터 상품이 아주 인기를 끌고 있는데요.

2002년 160억 원, 2003년 230억 원, 2004년 400억 원, 그리고 올해에는 1000억 원 이상의 매출액을 예상하고 있습니다. 이게 뽀까 캐릭터 하나로 말입니다. 하나의 캐릭터가 엄청난 고부가가치를 창출하고 있는 것입니다.

그런데 캐릭터를 개발하는 데 드는 비용이 얼마나 하면 평균 캐릭터 개발비는 1억 원 이하가 59.3%입니다. 1억 원에서 5억 원이 34%, 5억 원 이상이 7% 결국 5억 원 이하의 자본을 가지고 이런 캐릭터를 개발하고 있습니다. 그리고 평균 개발기간도 6개월 이하가 54.8%, 7개월에서 2년이 20% 그러니까 대부분이 1년 미만의 기간에 이런 훌륭한 캐릭터를 개발하고 있습니다. 그런데에 비해 캐릭터 개발을 위해 책정된 전체 예산은 1년 총액이 19억 원에 불과합니다.

이런 중요한 캐릭터산업에 대한 지원이 부족하다는 생각을 갖지 않습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저보고 물어보시면 저는 당연히 부족하다고 말씀드립니다.

(장내 웃음)

○**김재윤 위원** 그런 데다가 문화관광부의 스타 프로젝트 사업에도 캐릭터사업은 빠져 있습니다. 기획·제작 단계에서 적은 예산을 지원해서 단기간에 엄청난 수익을 올릴 수 있는 캐릭터산업에 집중적으로 투자해야 한다고 생각하는데, 주무기관의 대표이십니다. 거기에 대해서 어떻게 생각하십니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 2000년도에 마스크맨이라는 캐릭터를 뽑아서 하고 있고 작년, 금년에는 신청이 없어서 뽑히지 않았습니다. 좀더 유도하도록 하겠습니다.

○**김재윤 위원** 캐릭터산업에 중점적으로 투자해서 이 사업을 진행할 의향은 있으신 것이지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 당연히 있습니다.

○**김재윤 위원** 그리고 캐릭터산업 진흥을 위해서는 배용준·최지우·장동건·이영애 등 인지도가 높은 한류스타를 홍보대사로 위촉해서 활용하는 방안, 그리고 이런 마케팅 전략, 그리고 한류스타들을 캐릭터 상품으로 개발하는 방안 이런 것들은 어떻게 생각하십니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 당장 답변은 못 하지만 충분히 검토하고 도움이 된다면 해 보겠습니다.

○**김재윤 위원** 그리고 뿌까의 성공 비결 중 하나가 모바일과 웹 등 디지털과 최적화한 것이었습니다. 앞으로 디지털화, 컨버전스, 개인 맞춤형 콘텐츠 활성화 시대가 열리면 이런 특징에 맞는 콘텐츠 개발·지원 정책도 필요하다고 보는데 어떻게 생각하십니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 종합적으로 추진하고 있고 또 하겠습니다.

○**김재윤 위원** 구체적인 지원 계획을 가지고 있습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 가지고 있습니다, 당연히.

○**김재윤 위원** 마무리하겠습니다.

문화콘텐츠의 해외시장 진출을 위한 홍보, 마케팅, 상담 그리고 국가 간 공동 박람회, 투자설명회, 세미나 이런 문화콘텐츠산업의 교류 활성화를 위한 지원이 중요한데 집행예산을 보면 운영비 명목뿐이고 자체적으로 추진하는 사업비는 전혀 없습니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 일부 사업비가 있습니다마는 금방 지적하신 대로 그렇게 많지 않은 게 사실입니다.

○**김재윤 위원** 이 부분에 대해서도 구체적으로 대책을 세워서서 캐릭터산업, 문화콘텐츠 산업이 활성화될 수 있도록 대책을 마련하셔야 되겠지요.

또 하나 제가 제안을 하면 해외 공관에 나가 있는 경제담당 영사라든가 산업관, KOTRA 등과 연계해서 콘텐츠진흥원의 해외사업본부가 문화콘텐츠 마케팅에 진력해야 한다고 생각합니다. 여기에 대한 견해와 대책을 말씀해 주시기 바랍니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 저희 사업에서 제일 주력하는 게 인력양성, 기술개발, 수출진흥입니다. 그쪽에 좀더 매진하도록 노력하겠습니다.

○**김재윤 위원** 나머지 부분은 서면질의하겠고, 이상 마치겠습니다.

○**위원장 이미경** 심재철 위원님 질의해 주십시오.

○**심재철 위원** 게임개발원, 처음에 상품권 인증할 때 22개 선정됐다가 실사해 보니까 허위사실로 나타나서 다 취소하고 그랬지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**심재철 위원** 그래서 9개를 다시 지정하게 되었지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**심재철 위원** 그런데 허위사실이 밝혀지면 2년간 할 수 없게 되어 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**심재철 위원** 그런데 최초의 22개에서 허위사

실이 밝혀져서 취소됐는데 그다음에 9개로 될 때 똑같이 9개가 들어갔거든요? 허위사실이면 2년 동안 안 되게 돼 있는데 됐거든요. 문제 있는 것이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 인증제나 지정제는 문화부 고시에 의해서 실시했습니다. 그런데 인증제 할 때 허위사실이 밝혀지면 개발원이 2년 동안 서류제출을 제한한다고 했습니다. 그래서 지정제도로 고시내용이 바뀌었고 그것에 대해서 저희가 법무법인을 통해서 법적 지위를……

○심재철 위원 그러니까 인증할 당시에는 문제가 됐지만 지정할 때는 그런 요건이 없었으니까 괜찮다?

○한국게임산업개발원장 우종식 인증할 때 2년간 제한한다는 요건을 저희 개발원이 제시했었던 것입니다.

○심재철 위원 그러면 법무법인의 결과에 따라서 그랬는데 그렇다면 완전히 눈 가리고 아웅입니다. 발주하는 쪽의 의도를 알기 때문에 거기다가 법의 논리를 꿰맞춘 것입니다. 그 자료 제출해 주십시오.

○한국게임산업개발원장 우종식 제출하겠습니다.

○심재철 위원 이 부분은 2년 동안 못 하도록 돼 있는 것이 됐기 때문에 당연히 전면 백지화되어야 한다고 생각합니다.

그리고 앞으로도 계속 상품권 인증제도 신청하면, 요건에 맞으면 지정해 주실 겁니까?

○한국게임산업개발원장 우종식 예, 현재는 시장개방에 따라서 시장 진입 장벽은 없습니다.

○심재철 위원 따라서 현재 지정되어 있는 KT와 서울신문도 해 주겠다 이런 얘기이지요?

○한국게임산업개발원장 우종식 저희가 해 주는 것은 아니고요, 지정요건에 맞으면 지정이 되도록 지금 현재의 규정이……

○심재철 위원 대한민국 온 천지를 상품권으로 뒤덮겠다는 얘기인데요, 그 부분에 대해서는 굉장히 심각한 문제를 발생시킬 것입니다.

조금 이따 다시 또 하겠습니다.

그다음 콘텐츠진흥원에서 지금 800억 정도 들여서 지원을 했는데, 그래서 성과 측정을 한 번 했었지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 했습니다.

○심재철 위원 그런데 측정결과가 그렇게 만족스럽지는 못했었죠?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○심재철 위원 그래서 직접적으로 매출 향상에 기여한다든지 이런 것들이 별로, 800억을 들여서 했던 사업이 썩 그렇게 좋은 성과를 나타내지 못했다고 나왔거든요. 그렇다면 왜 그랬는지 원인 분석을 해야 될 것이고 앞으로는 어떻게 해야 될 것인지 대책을 강구해야 되겠지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○심재철 위원 그 점에 대해서 자료를 제출해 주십시오.

그리고 지금처럼 소액다건 주의로 할 것인지 아니면 바꿔서 소건다액, 선택과 집중 방식으로 해 가지고 세계무대를 주름잡는 품 나는 것으로 하나를 만들어 내는 식으로 투자방침을 바꿀 것인지? 그 점에 대해서도 서면으로 제출해 주십시오.

그다음 국산 애니 건과 관련해서 현재 애니메이션 총량제 시행하고 있지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 그렇습니다.

○심재철 위원 그러면 국산 애니메이션에 관해서도 무슨 시스템이 적용되고 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 국산 애니메이션 총량제라는 것은 지상파의 총량제를 얘기하는 것입니다.

○심재철 위원 그러니까요, 전체적으로만 되어 있는데 그중에서 국산 애니 신작에 대해서 혹시 하고 있습니까?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 신작에 대해서는 별도로 없고 전체 총량제로만 돼 있습니다.

○심재철 위원 그렇지요?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 예.

○심재철 위원 그래서 이 부분에 대해서는 전체 총량제만 되어 있었는데 국산 신작을 개발하기 위해서 국산 신작 애니에 대한 제도를 도입할 필요성은 없는지 이 부분도 검토를 해 주십시오.

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 아직까지 생각은 안 했는데 검토를 해 보겠습니다.

○심재철 위원 그리고 지상파에 대해서만 대책을……

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 지상파만 되어 있습니다.

○심재철 위원 케이블하고 전문채널에 이것을 도입을 할 것인지 말 것인지?

○한국문화콘텐츠진흥원장 서병문 저 개인에게 질문하신 것이면 거기에도 도입되어야 한다고 생

각합니다.

○**심재철 위원** 그렇습니다. 바로 그런 부분이 시스템 미비인 것 같은데 그렇다면 어린이방송이나 전문채널에도 이 부분을 도입해야 하는데 어떻게 도입할 것인지 검토해서 답변해 주시고요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 준비해서 올리면 국회에서 좀 통과시켜 주시기를 바랍니다.

○**심재철 위원** 준비해서 저한테 서면으로 답변해 주시고요.

그다음에 게임개발원이요.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**심재철 위원** 현재 초·중·고생들이 부모의 주민등록번호로 그냥 가입해서 들어가고 있는 것 잘 알고 계시지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**심재철 위원** 그렇다면 이 부분에 대한 결제 시스템을 어떻게 바꿀 것이냐? 옵트인(opt-in) 방식을 적용할 것이냐 아니면 좀더 복잡하게 만들어서 부모의 확인을 다시 어떻게 받을 것이냐 하는 부분을 검토해야 된다고 생각합니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**심재철 위원** 지금은 초·중·고생들이 엄청나게 부모님의 주민등록번호로 살그머니 들어가서 하고 있는데 이 부분에 대해서는 결제시스템 자체를 개선할 필요를 느끼시지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다. 주민등록번호는 청소년들이 금방 알 수 있고요. 저희가 통상으로 하고 있는 본인 확인 절차가, 부모인지 아닌지에 대한 확인 절차가 지금 없습니다.

○**심재철 위원** 이 부분 분명히 문제 있다고 인정을 하셨는데 그러면 어떤 식으로 바꾸어서 어떤 식으로 시스템을 개선할 것인지도 저한테 서면으로 답변을 해 주십시오.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 알겠습니다.

○**심재철 위원** 그러면 인증과 지정으로 다시 넘어가서, 지금 지정된 9개를 취소할 용의는 없으십니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 상품권이라는 제도 자체에 대해서 초기에는 혼란이 상당히 많았습니다. 그런데 현재는 100여개 업체가, 가짜 상품권들이 정비가 되면서……

○**심재철 위원** 상품권제도 자체는 정비가 돼 가고 있는데 당국에서 인증 때 냈던, 잘못된 허위 사실이 발견되면 2년 동안 앞으로는 안 된다고

했는데 거기에 걸렸던 업체가 지정에서 인증될 때 다시 지정이 됐거든요? 그래서 그것이 문제라는 거예요. 따라서 잘못된 행정행위이니까 취소를 당연히 해야 된다는 얘기입니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 전면적으로 취소하는 것은 시장에 혼란이 가중될 수도 있다고 판단됩니다. 그리고 현재보다 안정화돼 가고 있고 상품권시장에 대해서는 발행해 주는 것이나 보증해 주는 것에 대해서는 이미 시장이 전면적으로 개방돼 있습니다.

○**심재철 위원** 일단 행정당국의 잘못은 인정을 합니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 추진상의 절차가 미흡했던 부분은 인정을 하고 있습니다.

○**심재철 위원** 이상입니다.

○**위원장 이미경** 수고하셨습니다.

김재홍 위원님 질의해 주십시오.

○**김재홍 위원** 김재홍입니다.

점심시간도 지났는데 서면으로 대처하고 싶지만 골자만이라도 안 할 수 없는 심경을 양해해 주시기 바랍니다.

게임개발원장님, 게임중독·게임몰입 현상 문제에 대해서 조사한 자료가 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 있습니다.

○**김재홍 위원** 금단현상, 내성, 조절능력 상실, 강박적 의존증상 다 심리적인 불안정 상태에 대해서 조사를 했습니다. 게임산업개발원에서는 약 10% 내지 18%가 심리적인 불안 현상을 보이고 있다고 얘기하지만 그러나 본 위원은 25% 이상 43%까지 문제가 있다고 생각합니다.

왜 그러느냐 하면 ‘보통이다’, 그러니까 ‘매우 그렇다, 조금 그렇다, 보통이다’가 있고 ‘별로 그렇지 않다’는 항목이 있기 때문에 그렇습니다. 보통이다까지 포함시켜야 문제의 증상으로 통계를 잡을 수 있지 않겠습니까?

지금 게임중독 구제사업에 드는 예산이 총 얼마 됩니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 얼마 되지 않고 있습니다.

○**김재홍 위원** 100억을 넘습니까, 안 넘습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 중독예방을 위한 예산은 지금 10억 미만입니다.

○**김재홍 위원** 10억 미만입니까? 100억 원도 아니고요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**김재홍 위원** 나는 한 100억 원 정도 되는 것으로 짐작을 했는데……

○**한국게임산업개발원장 우종식** 아닙니다. 저희 개발원 전체 예산이 100억 원 정도 됩니다.

○**김재홍 위원** 개발원 말고 문광부나 다른 데서는 하는 데 없습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 정통부에 인터넷중독치료센터 운영비가 있습니다.

○**김재홍 위원** 치료에 어느 정도 효과가 있습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 일부 효과는 있다고 봅니다.

○**김재홍 위원** 내가 파악하기로 20% 미만 정도에서 증상을 완화시켰다는 보고가 있습니다. 매우 낮은 수치이지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**김재홍 위원** 좀더 예산을 투입해서라도 이런 병리현상을, 이거 사회병리현상입니다. 정부에 건의해서라도 이 문제에 대해 대책을 세울 어떤 방안이 있습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 다각도로 검토해서 대책을 세우도록 하겠습니다.

○**김재홍 위원** 문제는 이런데 그렇다고 그래서 게임은 무조건 곤란하다, 안 된다, 게임은 병이라고 볼 수도 없는 것 같습니다. 국가 전략산업화할 필요가 있다고 생각합니다.

최근에 KOTRA가 중국 시장을 대상으로 조사한 보고에 따르면 우리 게임의 중국시장 점유율이 2002년에는 68%였지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**김재홍 위원** 잘 알겠지요. 2004년에는 38%로 떨어졌습니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**김재홍 위원** 2005년도인 금년도는 어느 정도 일 것 같습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그것보다는 조금 낮은 수치로 내려갈 것 같습니다.

○**김재홍 위원** KOTRA에서는 20% 수준에 머물 것으로 분석하고 있습니다. 이것은 굉장한 국익손실이라고 생각합니다. 왜 이런 현상이 일어나지요? 물론 중국이 방어하는 것도 있을 것입니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**김재홍 위원** 그것 말고 다른 것은? 제가 보기에는 관심이 적으신 것 같은데 엔씨소프트의 리

니지2라는 게임 상품이 있지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**김재홍 위원** 그런데 국내에서는 심의기관인 영등위와 정통부의 심사결과가 다르더라고요.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그렇습니다.

○**김재홍 위원** 영등위는 18세 등급으로 정했는데 정통부는 19세 이용자 판정을 했어요. 이거 미국에서는 몇 세 이상이 가능한 게임이지요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 13세로 알고 있습니다.

○**김재홍 위원** 미국에서는 13세입니다. 일본도 아마 비슷할 것입니다. 물론 우리가 아시아문화권, 유교문화권이기에 때문에 사회윤리적인 가치관이 다를 것입니다. 기준이 높을 수밖에 없습니다. 그렇다 하더라도 게임산업을 국가 전략산업으로 하려면, 글로벌 스탠더드라는 것도 있는데 어느 정도는 통일시켜야 되지 않겠습니까?

게임개발원장으로서 어떻게 생각합니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 그래서 현재 등급심의 문제는 선진국형인 민간자율형으로 가야 된다는 것이 저희들 생각입니다.

○**김재홍 위원** 병리현상은 있지만 그렇다고 해서 또 도외시할 수도 없고 무조건 미운 오리새끼로 만들어 버릴 수도 없는 측면이 있다고 생각합니다. 그래서 저는 게임산업이야말로 규제와 함께 진흥을 조화롭게 조절해야 된다고 생각합니다. 그래서 정부가 있는 것이고 국가 전략산업의 존재 의미가 있는 것 아니겠습니까?

게임산업개발원에서 정부에 아주 강력하게 요구해서라도 병리현상을 치유하는 데에는 예산을 더 요구하고 국가 전략산업화하는 데에는 투자를 더 하도록 양쪽을 잘 조화시켜서 지혜롭게 대처하기 바랍니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 위원님께서 많이 도와주시면 고맙겠습니다.

○**김재홍 위원** 마치겠습니다.

○**위원장 이미경** 수고하셨습니다.

우상호 위원님 질의해 주시기 바랍니다.

○**우상호 위원** 제가 마지막 질의자입니다.

작년에도 말씀드렸습니다마는 마지막 질의자의 설움이 늘 앞서 하신 내용들 하나씩 빼다 보면……

○**위원장 이미경** 몇 개 없죠.

○**우상호 위원** 예, 곤진에 먼저 질의하겠습니다. 스타프로젝트가 지금 4회째이지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예, 그렇습니다.

○**우상호 위원** 지금까지 누계로 보면 약 122억 정도가 지원됐는데 성공사례가 있다면 어떤 걸 들 수 있을까요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 아까 ‘마스크 맨’도 들었고 사실 ‘원더풀 데이즈’는 잘 만들었는데 마케팅이 좀 문제 있어서 성공을 못 했습니다. 아까 예를 든 ‘뿌까’ 같은 걸 성공사례로 들 수 있을 것 같습니다. ‘스타프로젝트’, ‘뿌까’ 같은 걸 들 수 있겠습니다.

○**우상호 위원** 올해는 4건으로 압축하셨지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**우상호 위원** 그래서 지금 보니까 애니메이션 분야에서 ‘선물공룡 디보’가 12억 정도하고 나머지가 4억, 8억 이렇게 배치됐는데 저는 선택과 집중이라는 측면에서 이렇게 집중해서 지원하는 것이 굉장히 잘하는 거라고 봅니다.

특히 애니메이션 같은 경우는 상당히 고비용이 들어가는데 이것을 나눠 먹기 식으로 지원하는 것보다 더군다나 프로젝트 자체가 스타프로젝트이기 때문에 잘하셨다고 보는데 앞으로도 이런 기조를 계속 유지하시는 게 좋을 것 같고요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 예.

○**우상호 위원** 그런데 원더풀 데이즈를 굉장히 잘 만든 거라고 말씀하셨는데 저는 작년도에 이게 참담한 실패를, 그러면 참담한 실패를 거둔 예가 단순히 마케팅 능력 부족인가요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 시나리오 부족입니다.

○**우상호 위원** 그렇지요. 제가 볼 때는 결국 스토리 문제이거든요.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 스토리 문제입니다.

○**우상호 위원** 간단한 예를 들어 보면 ‘반지의 제왕’의 스미골 같은 캐릭터요. 지금 우리나라 애니메이션에서 그런 캐릭터 창조를 못 하거든요. 나쁜 놈은 아주 나쁜 놈이고 아직도 홍길동 만들듯이 만든단 말이지요. 그래서 나쁜 놈은 아주 나쁜 놈이고 좋은 사람은 그냥 다 착하고.

그런데 이미 애니메이션이 거의 실사에 가까운 3D체제로 변화하면서 캐릭터가 이제는 만화적 캐릭터로 머물러 있으면 되지 않습니다. 결국 이것은, 전문적인 캐릭터 창작 능력은 결국 스토리 작가와 결합했을 때 가능하거든요. 소설적 구조

가 훨씬 더 강화되고 있는데 국내에 있는 애니메이션 제작하는 회사들 가 보면 그런 마인드가 매우 부족합니다.

올해 시나리오 부문에 지원하시는 계획이 있습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 스타프로젝트의 시나리오는 없었고 제작이나 창작 또 수출 위주였는데 시나리오에 대해서는 별도로 사업을 벌여야 되겠다고 생각하고 있습니다.

○**우상호 위원** 제가 작년부터 이 문제에 대해서 말씀을 드렸어요. 사실은 우리나라 애니메이션 제작 능력이 기본적인 제작 능력에서 떨어지는 게 아니지 않습니까? 상당히 우수하지 않습니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**우상호 위원** 지금 3D 구현 능력도 세계적인 수준에 와 있단 말이지요. 그런데 왜 극장용 영화들이 다 망하느냐? 우리나라가 극장용 시장이 없다 이렇게 얘기하지만 사실은 ‘하울의 움직이는 성’ 300만 들었지요, ‘슈렉2’ 300만 들었지요. 300만씩 될 수 있거든요. 시장은 있는데 우리나라 게 안 되는 겁니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 재미입니다.

○**우상호 위원** 예, 그게 바로 기획·창작 능력의 부재인데 제가 계속 인력양성 얘기하지만 콘진에서…… 요새 잘 만들어야 해외 마케팅하지, 해외에 지사만 많이 내면 뭐 합니까? 팔 애니메이션이 없는데.

이 문제에 대해서 다시 근본부터 출발하시는 정신으로 돌아가 주시기 바랍니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 더 고민하겠습니다.

○**우상호 위원** 마찬가지로입니다. 보면 애니메이션 부문에서 지금 국산 애니메이션 PP들이 고시를 어기고 있는 이유가 국내의 이런 애니메이션 창작이, 선택할 만한 작품 수가 많지 않다 이런 얘기를 많이 해요.

그런데 제가 말씀드리는 것은 이렇습니다. 지금 애니메이션 스튜디오 설립 추진하시지요?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 그렇습니다.

○**우상호 위원** 저는 이 스튜디오가 과연 애초에 말했던 기획·창작 능력을 갖춘 실무자 양성에 도움이 되겠는가, 어떻습니까? 이것은 좀 다른 것 아닙니까?

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 애니메이션 스튜디오는 조금 다른 의미인데 아까 ‘원더풀 데

이즈'도 그랬지만 전체를, 우리 쪽이 기획·제작하고 시나리오·대본 능력에 비해서 근력을 좀 키워 보자고 만든 게 애니메이션 스튜디오가 되겠습니다.

○**이상호 위원** 제 말씀은 아까 어떤 위원님도 말씀하셨지만 상당히 많은 예산을 애니메이션에 투자하고 있지만 실효성을 거두고 있지 못한 이유는 바로 이런 형태의, 투자의 우선순위가 바뀌었기 때문이라고 보고요. 이참에 다시 한번 근본적으로 재검토해 주시기 바랍니다.

○**한국문화콘텐츠진흥원장 서병문** 10월까지 애니메이션 발전전략을 다시 수립하겠습니다.

○**이상호 위원** 한번 해 보시고요, 게임산업개발원!

다른 것들은 다 서면질의하겠습니다.

지금 중국과 관련해서 계속 얘기가 나옵니다만 초기에는 우리 게임들을 복제해서 팔다가 M&A하는 형태로 전환하고 있지 않습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예.

○**이상호 위원** 그러면서 우리 산업의 진출을 막는데, 게임산업 관련해서 중국에서의 불공정 사례들 혹시 조사된 게 있습니까?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 일부 조사된 것이 있습니다.

○**이상호 위원** 제가 볼 때는 이것을 좀 전면적으로 검사해서 가지고…… 이것은 게임산업개발원만의 차원이 아니고 제가 볼 때는 정부 차원에서든 움직이고, 사실 여기 동료 위원들도 계시지만 우리 의원들도 의원외교 차원에서 중국에 가서 이런 불공정한 사례에 대해서는 의원외교를 통해서도 압박을 가해야 된다고 보거든요.

사실 국내 게임산업들이 의욕적으로 추진했다가 지금 이렇게 여러 가지로 점유율이 떨어지고 어려움을 겪는 데는 단순히 이런 문제를 산업부문의 개별 회사들의 대응에만 맡겼던 정부 대응의 문제도 있다고 봅니다. 그 문제는 우리 국회 의원들도 공히 책임을 느껴야 된다고 생각하고요.

문제는 이러한 것을 움직이려면 게임산업개발원이나 문광부에서 이와 관련해서 조사된 내용을 가지고 제도를 어떻게 바꿀 것인가, 그리고 우리가 중국 가서는 뭐라고 얘기할 것인가, 이렇게 서로 협조체제가 이루어져야 가능합니다. 이런 일을 하셔야 됩니다, 게임산업개발원에서. 중국 시장에서 일어나고 있는 게임산업에 있어서의 불

공정 행위들을 광범위하게 조사해서 가지고 유형별로 알려 주시면 저희가 한번 움직여 보겠습니다.

○**한국게임산업개발원장 우종식** 예, 실태조사를 하겠습니다.

○**이상호 위원** 또 같은 문제인데요, 제가 게임 시나리오 작가를 한번 점검해 보겠습니다.

2004년 기준으로 게임산업 종사자 중 게임 시나리오 작가가 차지하는 비율이 업체당 0.2명으로 단 1%에 그치고 있습니다.

온라인게임이 초반에 확 나가다가 지금 주춤하고 있는 데는 바로 이것이 근본적인 원인입니다. 우리나라 프로그래머들, IT 기반 좋습니다. 문제는 이 문제입니다. 게임의 경쟁력에서 빼놓을 수 없는 것이 시나리오의 완성도에 달려 있음에도 불구하고 5개 회사에 1명의 게임 시나리오 작가가 있는 지금의 인력구조로는 게임산업의 미래를 낙관할 수 없다고 저는 판단하고 있습니다. 그래서 게임분야의 시나리오 인력을 보강하고 시나리오 창작을 활성화할 수 있는 대책이 필요하다고 보는데 원장님 견해는 어떠세요?

○**한국게임산업개발원장 우종식** 지금 지적하신 대로 기획·시나리오 쪽의 전문가가 태부족입니다. 그래서 사실 저희가 그쪽에 좀 집중하고, 아까 지적하셨던 창의력 증진을 위한 별도의 센터 같은 것, 그런 것을 통해서 저희가 해외 선진문물을 많이 배워 오고 있습니다.

전반적으로 저희가 창의력이 떨어지는 것이 해외 진출하는 데 문제가 있다고 봅니다. 그래서 그 부분에 대해서 인력 양성도 중점적으로 하도록 하겠습니다.

○**이상호 위원** 이 문제는 제가 지속적으로 점검을 해 보겠습니다.

이상입니다.

○**위원장 이미경** 수고하셨습니다.

이상으로 위원님들의 질의가 모두 끝났습니다.

오늘 여러 위원님들께서 한국문화콘텐츠진흥원과 한국게임산업개발원에 대해 많은 지적과 함께 발전방향에 대한 제언을 해 주셨습니다. 한국문화콘텐츠진흥원과 한국게임산업개발원에서는 오늘 위원님들이 지적하신 사항들을 각별히 유념해서 시정·개선할 사항들을 업무에 적극 반영해 주시기 바랍니다.

이상으로 한국문화콘텐츠진흥원과 한국게임산업개발원에 대한 질의와 답변을 마치겠습니다.

질의 도중에 최구식 위원, 이광철 위원, 이경숙 위원, 손봉숙 위원, 이재오 위원, 안민석 위원, 천영세 위원, 김충환 위원, 윤원호 위원, 이계진 위원, 노웅래 위원, 박찬숙 위원, 강혜숙 위원, 박형준 위원, 이재웅 위원, 김재운 위원, 심재철 위원, 김재홍 위원, 우상호 위원으로부터 서면답변 요구 또는 서면질의가 있었습니다.

한국문화콘텐츠진흥원과 한국게임산업개발원에 서는 이에 대한 답변서를 작성해서 질의하신 위원들에게 제출해 주시기 바라고, 아울러 서면질의·답변 내용은 함께 오늘 회의록에 게재하도록 하겠습니다.

위원님들 수고가 대단히 많으셨습니다.

또한 문화콘텐츠진흥원장님과 게임산업개발원장님, 그리고 관계직원 여러분 모두 노고가 많으셨습니다.

그러면 이상으로 한국문화콘텐츠진흥원과 한국게임산업개발원에 대한 2005년도 국정감사를 모두 마치겠습니다.

이 시간 이후에는 오찬을 마친 후에 위원님들께서 국회 본관 전면 광장 국기게양대 앞에서 버스에 탑승하시고 광화문에 있는 고궁박물관으로 이동하셔서 문화재청과 그 소속기관에 대한 국정감사를 계속 실시하도록 하겠습니다.

그러면 오늘의 국정감사 종료를 선언합니다.

(13시29분 감사종료)

○출석 감사위원(24인)

강 혜 숙	김 재 윤	김 재 홍	김 충 환
노 웅 래	민 병 두	박 찬 숙	박 형 준
손 봉 숙	심 재 철	안 민 석	우 상 호
윤 원 호	이 경 숙	이 계 진	이 광 철
이 미 경	이 재 오	이 재 웅	정 병 국
정 종 복	정 청 래	천 영 세	최 구 식

○출석 전문위원

수 석 전 문 위 원	김 문 희
전 문 위 원	최 민 수

○피감사기관 참석자

한국문화콘텐츠진흥원

원 장	서 병 문
전략기획본부장	최 영 호
인력기술본부장	설 기 환
산업진흥본부장	이 상 길
한국게임산업개발원	
원 장	우 중 식

경영지원본부장	김 용 관
산업진흥본부장	서 태 건
게임아카데미본부장	서 병 대
산업정책팀장	김 민 규
○기타 참석자	
문화관광부장	박 양 우
문화산업국장	