



콘텐츠@창조산업 동향과 이슈 : 지역 동향

+ 경기도 지역문화 동향과 이슈



| 최 동 욱 (경기콘텐츠진흥원장) |

현재 경기도 부천시에 위치한 경기콘텐츠진흥원은 경기도 문화산업육성 실행계획에 따라 2001년 설립된 지자체 최초의 콘텐츠 전문 육성 기관이다. 경기도는 위치적으로 한반도의 중심에 자리 잡아 대륙과 해양 진출의 교두보 역할을 해 왔으며, 문화적으로는 31개 시군을 기반으로한 다양한 문화 콘텐츠 원형이 잘 보존되어 있어 문화 콘텐츠 산업 육성의 최적의 입지를 갖추고 있다. 경기도 콘텐츠 산업을 언급할 때 가장 중심이 되는 것은 자생적으로 조성된 4대 콘텐츠 클러스터라 할 수 있다. 성남의 게임 클러스터, 고양의 영상 산업 클러스터, 파주의 출판단지를 중심으로 한 출판 클러스터, 진흥원 사옥이 위치한 부천의 만화□애니메이션 클러스터가 바로 그 것이다. 아울러 경기도는 최근 안양시, 중앙정부와 함께 안양 스마트콘텐츠밸리를 제 5의 콘텐츠 클러스터로 성공리에 구축 중에 있다. 경기도의 콘텐츠 산업은 4대 클러스터 및 안양 스마트콘텐츠밸리를 중심으로 2,184개 기업이 2011년 10조 3,640억 원의 매출을 기록하는 성장세를 나타내고 있으며, 이에 힘입어 경기도 콘텐츠 산업은 국내 콘텐츠 산업의 19.7%를 점유하고 있는 것으로 추산되고 있다.

경기도 콘텐츠 산업의 중심으로는 국내 콘텐츠 산업을 이끌고 있는 게임 분야를 언급하지 않을 수 없다. 과거 온라인 게임에 강세를 보여온 게임 산업은 최근 급속한 성장세를 보이는 스마트콘텐츠 시장에서도 게임의 비중이 47%에 육박하고 있어 그 발전 가능성을 짐작케 한다. 그 중 성남시는 국내 5대 게임사 중 상위 4개 게임사(한게임, 넥슨, NC소프트, 네오위즈게임스)가 밀집하여 약 2조원에 달하는 매출을 기록하고 있으며, 글로벌게임 허브센터, 모바일게임 센터, 게임상용화 지원센터 등의 지원 시설을 중심으로 계



임 기업의 성남 집적은 날로 가속화되고 있는 상황이다.

그러나 게임에 대한 사회적 인식은 게임 중독과 연계된 뉴스들이 언론에 종종 보도되고 있는 것처럼 그리 낙관한 상황은 아니다. 정부도 이에 대응하여 지나친 중독에 대한 청소년 보호 장치로 쿨링오프, 섯다운제와 같은 제도를 만들어 시행하고 있는 중인데, 일선 현장에서는 이러한 제도가 자칫 산업의 성장 지체로 이어지지 않을까하는 우려의 목소리가 나오고 있는 상황이다. 경기도는 이와 같은 상황에서 게임 산업의 새로운 돌파구로 기능성게임을 주목했다. 기능성게임이란, 단순히 오락성만을 추구한 것이 아니라 특별한 목적을 담아 설계된 게임을 뜻한다.

2011년 기준 기능성게임의 세계 시장 규모는 30억 달러 수준이다. 이러한 시장 상황에 정부는 2009년 총 800억 원의 예산을 투자하여 2012년까지 5천억 원 규모의 시장으로 키우겠다는 계획을 수립했지만 실현되지 못하였고, 주요 게임기업의 기능성게임 시장 참여도 미진한 것이 현 상황이다. 하지만 현재 매년 20억 원 규모의 기능성게임 개발 자금 지원과 시장 확산을 이끌기 위한 기능성게임 컨퍼런스 등을 개최함으로써 지속적인 노력을 기울이고 있다. 경기도에서도 기능성게임 개발지원사업, 굿게임쇼 코리아 개최 등을 통해 기능성게임시장의 확산을 위해 노력하고 있으며, 기능성게임을 활용한 비즈니스, 의료, 교육 콘텐츠 개발이 활성화되는데 일조하고 있다.

게임 산업의 블루오션, 기능성게임

우리나라의 기능성게임 시장은 유치산업 (Infant industry) 단계에 머무르고 있다. 그만큼 시장 선점에 따른 막대한 부가 가치를 창출할 수 있는 분야가 바로 기능성게임이라 할 수 있다. 문화체육관광부가 게임기업 대상으로 한 설문조사 결과에 따르면 다양한 게임 장르 중 기능성게임과 교육용게임이 향후 발전 가능성에서 합산 26.1%를 차지하며 가장 높은 수치를 기록하고 있다. 우리나라 사람 10명 중 6명이 향후 기능성 게임 이용 의향을 밝힐 정도로 가능성이 높은 게임 산업의 차세대 성장동력이다.

향후 성장 및 투자 가능성이 큰 게임 장르(전체)

(단위 : %, n=172)



※출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2012



이러한 기능성게임의 가능성을 어떻게 발전시켜 나갈 수 있을지, 아래 경기도가 주목하고 있는 기능성게임과 ‘굿게임쇼 코리아’에 대한 설명이 그 해법의 단초가 되었으면 한다.

지난 10년간 페이스북과 트위터 등의 소셜 레이어가 삶을 변화시켰다면 앞으로 10년은 게임 레이어의 시대가 될 것이다

- Seth Priebatsch(2010 TED)

목적이 있는 콘텐츠 - 기능성게임의 정의

기능성게임(Serious Game)은 1977년 <Serious Game>을 저술한 클라크 앵트(Clark Abt)에 의해서 처음 언급되고 정의되었다. 앵트는 기능성 게임을 명명하면서, 건강, 홍보, 교육, 경영, 의료, 광고, 복지 등 게임이 다양한 범위에 확대되어 활용될 수 있다고 주장하였다. 그러나 사실 기능성 게임은 최초로 언급된 1970년대 이전부터 활용되고 있었다. 대표적 사례는 군사훈련을 위한 게임이다. 17세기 서구사회에서는 이미 체스를 발전시킨 워게임(War game)이 모의전투를 위해 사용하였고, 20세기의 기술 발전은 모의전투를 좀 더 현실적으로 가능하도록 하였으며, 위험한 상황을 대비하여 유사상황을 재현하는 모의실험, 소위 시뮬레이션은 현재에도 현실과 가장 유사한 형태의 체험을 제공하는 기능성 게임의 가장 중요한 요소로 자리매김하고 있다.

경기도의 자원을 활용한 기능성게임

기능성 게임은 경제적 가치가 최대 2조 1,561억 원에 달하는 것으로 추산되는 블루오션 시장이며, 다양한 문화와 자연 자원, 사회, 공공, 의료 기반 등을 갖춘 경기도의 특성상, 콘텐츠 브랜드와 산업적 가치를 고양할 수 있는 최적의 산업분야라고 판단된다. 따라서 경기도는 2009년 <기능성 게임 국내외 시장조사 및 향후과제> 연구를 시작으로 기능성 게임 개발을 시작하였고, DMZ 관련 기능성 게임을 2011년도까지 3건을 개발하였으며, 그중 하나인 ‘나누별 이야기’가 2011년 대한민국 게임대상 기능성 게임 부문(문화체육관광부 장관상)에서 수상하였다. 또한 2012년 한국콘텐츠진흥원과 공동으로, 초·중·고 학생 교과 학습용 기능성 게임 개발 등 공익목적과 교육요소를 결합한 수업자료 개발을 통해 기능성 게임의 경쟁력 강화 및 게임의 순기능 홍보를 지원하고 있다.

전문가 네트워크 - 기능성 게임 개발위원회

기능성 게임이 산업으로 성장하기 위해서는 산·학·연 등 다양한 분야의 도움이 필요하다. 경기도는 기능성 게임 개발위원회를 구성하고 기능성 게임 개발과 산업 활성화 목적 달성을 위해 협력하고 있는데, 삼성전자, (사)한국 게임 산업 협회, (사)차세대 융합 콘텐츠 산업 협회, 청강문화 산업 대학, 매일경제TV와 함께 제작, 유통, 개발, 테스트 등의 업무를 분담하여 원활한 게임 개발이 진행되도록 힘쓰고 있다. 이외에도 별도의 분야별

전문가(유네스코, G4C, 카이스트, 서강대 게임교육원 등)로 구성된 자문위원단을 조직하여 산업육성을 위한 네트워크를 강화하고 있다. 한편 2012년 한국콘텐츠진흥원과 공동개발 중인 교과학습용 기능성게임 제작지원사업도 전달기관뿐만 아니라 각계의 전문가(교육, 게임)가 운영위원회에 참여하고 있는데, 교육청 장학사, 교육연구원 연구사, 초등학교 교사, 학계 교수, 게임개발사 슈퍼바이저와 함께 사업전반을 모니터링하고 사업 관련 진행의 평가·심의를 통해 사업을 관리하고 있다.

교육현장과 기능성게임의 만남 - 기능성게임 보급

경기도는 기능성게임을 통해 도내 학교의 하위권 학생들이 학습의욕을 되살리고 학력 격차를 극복할 수 있도록 시범수업을 추진하였다. 영어교육용 기능성게임을 통해 2개 학교(용호초 5학년, 군포중 1학년)에서 수업을 진행하였고, 온·오프라인 교사 연수 등 기능성게임 활용의 성공 사례를 만들어내기 위해 다양한 노력을 기울였다. 만족도 조사에서 참여 학생 68%가 긍정적으로 응답하고, 학부모 평가 또한 69%로 시범학교 운영은 성공적이라고 판단되며, 교육용 기능성게임의 현장 도입 전망 또한 밝지 않을까 한다.

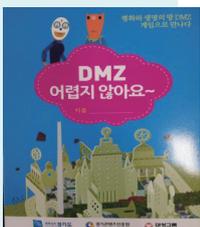
현재는 과학융합탐구학습을 위한 스마트러닝 기반 네트워크 게임(5학년 대상 과학)과 멀티플랫폼 기반의 기능성게임 '수학의 왕'(3학년대상 수학)을 개발 진행 중에 있으며, 2013년 올해 가을 6개 학교(스마트학교, 혁신학교 등)에서의 시범수업을 통해 선보일 예정이다. 시범수업을 통해 학습효과와 동기화를 분석하고 학교수업에 도움이 될 수 있도록 보완하여 2014년에는 경기도 내 각급 학교에 무상으로 보급할 계획이다.



기능성게임 개발위원회



스마트러닝 기반 네트워크 게임



나누별 이야기

공익 목적의 G-러닝 교재 개발 - 나누별 이야기

경기도의 특성을 담은 <나누별 이야기>는 북한과 대치하고 있는 DMZ의 역사적, 사회적 의미를 가르치기 위한 공익목적의 기능성게임이며, '역사, 생태, 평화'를 다룬 우리나라 최초의 게임이라고 할 수 있다. 2011, 12년 도내의 3개 초등학교 4~6학년(군포 둔전초, 안산 중앙초, 파주 두일초)을 대상으로 진행한 <나누별 이야기> 활용 수업에서도 이 게임의 공익적 효과를 검증할 수 있었는데, 경기도 교육청, 교사, 교육 전문가가 참여한 협의회와 함께 진행한 시범수업에서, 16개 학급 학생들의 만족도 75%에 이르렀다. 게임이 지닌 유익한 기능에 대한 인식에서 73%의 긍정적 답변을 얻어냈고, 수업의 이해도 측면에서도 77%가 긍정적이라고 판단함에 따라, 경기도와 경기콘텐츠진흥원은 콘텐츠 나눔사업(상상버스+상상교실)을 통해 일반인에게도 소개하고, DMZ 인근지역 학교에 배포함으로써 기능성게임의 공익적 효과를 전파하였다.

세계 유일의 좋은 게임 축제 <굿게임쇼 코리아>

게임에 대한 부정적 인식을 개선하고, 기능성게임의 산업적 가치를 제고하기 위해 2009

년부터 성남시에서 개최되어 온 경기기능성게임페스티벌이 <굿게임쇼 코리아(이하 굿게임쇼)>(주최:경기도, 주관:경기콘텐츠진흥원)로 이름을 바꾸고 개최장소를 킨텍스로 옮겨 5월 24일부터 26일까지 3일간 개최되었다. 올해로 5회째를 맞이한 <굿게임쇼 2013>에는 총 268개사가 참가하고 51, 860명의 관람객이 참관하여 성황을 이루었는데, 올해의 특징은, 기능성게임 중심의 행사가 모바일게임, 스마트콘텐츠, 증강현실, 로봇교육 등 연관 산업을 포괄하는 규모로 확장되었다는 점이다.

2013년 굿게임쇼는 ‘굿게임, 세상을 바꾸다’를 주제로 ‘온가족이 함께하는 게임 축제의 장’을 표방하였다. 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 체험 콘텐츠들을 전시하여 가족 관객의 이목을 집중시켰는데, 자동차 시뮬레이터, 동작인식게임, 레이저미로 체험, 가상야구 체험 등은 관람객 대부분이 오랜 시간을 기다려야 할 정도로 큰 인기를 끌었다. 이외에도 다채로운 스마트 콘텐츠와 임상실험을 거친 노인성 치매 예방용 아케이드 게임 등 공공복지 분야 콘텐츠도 관람객들의 좋은 반응을 이끌어 냈다.



‘굿게임쇼 2013’에는 전시회, 수출상담회 등의 섹션에 총268개 기업이 참여하였다. 이는 전년 대비 36% 성장한 수치이다. 행사 규모가 커지고, 참여 가능한 아이템의 범위가 확대되면서 기업들의 참여 의지도 높아진 것으로 해석된다. 해외 바이어는 19개국, 79개사, 총 102명이 참가하였는데, 국내 게임 업체들은 이들과의 비즈니스 미팅을 통해 전년 대비 30% 이상 성장한 1,603만 달러의 수출 성과를 이끌어냈다.

전시회 기간 중 비즈니스 성과도 줄을 이었다. 경기콘텐츠진흥원(GCA)은 브라질 최대 인터넷 기업 UOL 계열의 결제업체 보아콤프라와 국내 게임 콘텐츠의 남미 진출을 위한 협약을 체결하였고, (주)다에리소프트는 Aiyao, Miaobo 등 중화권 게임사와 유통 협약을 체결하는 등 풍성한 비즈니스 이벤트가 펼쳐졌다.



GCA-보아콤프라 협약식



전시장 전경



수출상담회

‘굿게임쇼 2013’의 전시회에 참가한 콘텐츠는 5가지 분야로 구분되었다. 교육을 시작으로 하여, 의료/건강, 체험(스포츠), 비즈니스, 기업 공동관이었다. 이외에도 특정 연령층

을 겨냥한 특별기획관으로 굿게임 유치원, 굿게임 노인복지관이 구성되었고, 부대시설로 지진체험/연기미로와 무선조종 자동차 경기장이 마련되었다. 전시 기간 중 관람객들의 눈길을 사로잡은 콘텐츠들을 몇 가지 살펴보면 다음과 같다.



‘굿게임’은 포화 상태에 이른 기존 게임시장의 블루오션이자 일자리 창출에 결정적 역할을 할 수 있는 분야이며, 국가적 관심과 육성을 통해 창조 경제의 핵심 동력으로 성장시킬 수 있는 유망한 산업이다. 올해의 굿게임쇼를 통해 다양한 응용영역에서의 활용 가능성을 확인하는 소득을 얻었다면, 남은 과제는 이러한 가능성을 빨리 현실화시키고 이를 통해 고성장하고 있는 세계시장을 선점하는 교두보를 마련하는 일이다. 개발과제의 발굴과 지원에 경기도만이 아닌 대한민국 정부가 적극 나서으로써 공공부문이 초기 시장이 되어 주는 것이 가장 현실적이고 효과적인 지원이 아닐까 생각한다. 오늘날 세계 시장을 주도하는 우리 대표 사업이 그러했듯이 이러한 사례가 바로 세계 시장의 문을 여는 열쇠가 되어 주지 않을까? 여섯 번째 <굿게임쇼 코리아>는 2014년 5월 23~25일 고양 킨텍스에서 개최될 예정이다.