2020 · 1+2월호

ISSN 2636-0853(Print)
ISSN 2384-2881(Online)

글로벌 게임산업 트렌드

GLOBAL
GAME
INDUSTRY
TREND

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

GGIT
GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND
2020·1+2월호 | No.39

CONTENTS

GGIT

GLOBAL | GAME | INDUSTRY | TREND

게임산업 정책동향

UKIE, 영국 정부에 게임 산업 발전을 위한 10가지 제안 발표

영국인터렉티브엔터테인먼트협회(UKIE)가 자국의 총선을 앞두고, 2019년 11월 15일 게임 산업 발전을 위한 10대 정책 제안을 발표했다. 정책 제안에는 게임 산업의 활성화를 위한 자금 및 정책 지원 내용과 함께, 사회 전반의 디지털 문해력 향상과 교육 및 학습을 위한 게임의 활용성에 대한 내용도 포함되어 있다. 이를 통해 영국 게임 산업의 특수성과 현재 상황을 이해하는 한편, 게임 산업의 이익을 대변하는 협회 및 단체가 해야 할 주요 기능에 대해 살펴보고자 한다.

1. UKIE의 10가지 제안

1.1. UKIE 개요 및 10가지 제안의 배경

UKIE(UK Interactive Entertainment)는 영국의 게임 및 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 협회로서, 전국 450개 이상의 기업 및 및 조직을 대표한다. 비영리 단체로서 소규모 신생 기업부터 대규모 다국적 게임 개발업체, 퍼블리셔, 서비스 사업자에 이르기까지 다양한 규모의 기업들을 회원으로 두고 있으며, 온라인, 모바일 앱, 콘솔, PC, eSports, VR/AR 게임 분야를 포괄하고 있다.

영국이 게임과 인터랙티브 엔터테인먼트의 개발과 퍼블리싱을 위한 최적의 장소가 될 수 있도록 게임 산업을 지원 및 홍보하고 게임 산업의 성장을 도모하는 것이 UKIE의 목표이다. 즉, 게임 산업의 번창에 필요한 경제, 문화, 정치 및 사회적 환경을 보장함으로써 회원사들의 비즈니스와 영국 게임 및 대화형 엔터테인먼트 산업 전반의 성장을 뒷받침한다.

UKIE 산하에는 △평등, 다양성 및 포용성 그룹(Equality, Diversity & Inclusion, EDI Group), △e스포츠 그룹(eSports Group), △IP 그룹(IP Group), △혼합현실(Mixed Reality) 그룹, △정책그룹(Policy Group), △홍모 및 커뮤니케이션 그룹(PR & Communication group)이 활동 중이며, 영국의 게임 및 인터랙티브 엔터테인먼트 산업을 지원하기 위해 다양한 캠페인을 운영하고 있다.

1.2. 10가지 제안의 배경

UKIE는 영국 총선을 앞둔 2019년 11월 15일 차기 정부가 비디오 게임 및 인터랙티브 엔터테인먼트 산업의 성장과 번영을 어떻게 지원할 수 있는지 설명하는 선언문을 발표했다. 이는 총선을 앞둔 이익단체의 압력을 반영한 것으로, 영국을 세계 최고의 게임 산업 중심지로 만들기 위한 업계의 열망을 담고 있다.

2. 10가지 제안의 주요 내용

2.1. 게임 산업에 대한 공적자금 투입

예술위원회(Arts Council) 및 국가복권기금(National Lottery) 등을 통해 문화적 비디오 게임(cultural video games)에 대한 공적자금을 제공함으로써 여타 창조산업 분야와의 일관성을 확보할 것을 제안한다.

2.2. 게임과 디지털 문해력

차기정부가 사회 전반의 디지털 문해력(digital literacy) 향상을 위한 비디오 게임의 역할을 인지할 것을 촉구한다. 이와 관련, 모든 연령대의 사람들이 온라인 세계를 안전하게 탐색 할 수 있는 주요 디지털 문해력 도구로 게임을 사용할 수 있도록 산업계와 협력할 것을 제안한다.

2.3. 게임 축제 활성화 지원

런던 게임 페스티벌(London Games Festival)과 유사한 신규 또는 기존 지역 게임 페스티벌에 자금을 제공함으로써, 영국 지역 비디오 게임 산업의 성공 사례를 더욱 증진할 것을 제안한다. 이와 함께, 차기 정부가 업계 및 학계와 협력을 통해 소비자의 참여에 대한 연구 지원 전략을 수립할 것을 촉구한다.

2.4. 영국 게임기금의 확대

비디오 게임의 시제품 제작을 지원하는 영국 게임기금(UK Games Fund)을 확장하고 컨셉 단계의 게임을 지속 가능한 비즈니스로 전환하는 데 도움이 될 수 있는 프로젝트를 지원하기 위해 추가 기금을 확보할 것을 제안한다.

2.5. 지역 단위의 성장 지원

지역에 인터랙티브 엔터테인먼트 클러스터를 확장하기 위한 업계의 노력을 지원함으로써, 추가 일자리를 창출하고 전국에 걸친 경제 성장을 이끌어낼 것을 제안한다.

2.6. 디지털 학교 확산

전국의 모든 학교를 디지털 학교(Digital Schoolhouse)로 바꾸어 모든 어린이들에게 놀이 기반의 컴퓨팅 교육을 시키는 한편, 교실 내에서 모든 과목에 대한 학습 도구로 게임을 사용하도록 장려할 것을 제안한다.

2.7. 다양성

UKIE의 다양성 조사 결과(2020년 초 출판 예정)에 따라, 게임 사업 분야의 다양성을 강화하려는 업계의 노력에 대한 정부의 지원을 촉구한다.

2.8. 게임의 활용성에 대한 연구 및 근거 확보

정부, 학계, 산업계가 협력하여 사용자가 게임에 참여하는 방식에 대한 강력한 연구를 지원할 것을 제안한다.

2.9. 교육과 훈련

영국 교육기관의 등급을 매기는 Ofsted[1] 평가 기준을 창의성에 우선순위를 두는 방향으로 변경할 것을 제안한다.

2.10. e스포츠

e스포츠 분야의 풀뿌리 조직을 위한 공공자금을 제공하고, 세계적인 국제 e스포츠 인재가 영국에 입국할 수 있도록 보장하며, 영국 e스포츠 비즈니스가 더 많은 글로벌 고객에게 도달할 수 있도록 인프라를 구축함으로써 e스포츠 부문을 성장 시킬 것을 차기정부에 촉구한다.

3. 시사점

UKIE이 차기정부를 대상으로 촉구하거나 제안한 내용에는 영국의 창조산업 분야에서 게임 분야가 산업적인 성장은 물론 사회 전반에 걸친 디지털 확산에 기여할 것이라는 의지와 자신감이 반영되어 있다. 특히 교과 과목에서 비디오 게임을 적극적으로 활용하고 교육기관의 등급 평가 시 창의성 항목을 강화해야 한다는 제안은 학교 교육에서 게임의 긍정적 요인을 포용할 수 있는 방안을 제시한다는 점에서 주목된다.

국내 게임 산업 지원정책 제안 및 수립 시 산업 활성화와 일자리 창출 관련 내용은 물론 이 같은 사회적 · 교육적 · 문화적 역할을 강화하는 방안도 함께 추진될 수 있으며, 게임 산업 단체가 이를 위한 입법 로비 등에 나서기 위해서는 주장을 뒷받침할 수 있는 조사결과 등이 필요할 것으로 보인다.

[1] Office for Standards in Education, Children's Services and Skills. 보통 '교육기준청'으로 번역된다.

참고자료

1. MCV-Ukie outlines its 2019 general election manifesto for the UK video game industry, 2019.11.15
2. UKIE-TheNextLevel: Priorities for the Games and Interactive Entertainment Industry, 2019.11.15
3. UKIE-Ukie launches Next Level manifesto, 2019.11.15