

게임산업 부문에서의 정부-기업관계 변화

최 성 략*

〈目 次〉

- I. 서 론
- II. 이론적 배경
- III. 우리나라 게임산업의 발전과정과 현황
- IV. 연구의 분석틀
- V. 게임산업에서의 정부기업관계 변화
- VI. 결 론

〈요 약〉

우리나라의 산업발전 과정은 우리나라의 민주화 과정과 그 맥락을 같이 한다. 따라서 1960년대부터 2000년대까지의 우리나라의 정부-기업관계 변화에 대한 연구는 산업발달 단계에 따른 정부기업관계에 대한 논의이기 보다는 정치적 맥락에 의한 논의가 되는 경향이 있다. 그리하여 본 연구에서는 이러한 정치적 민주화 요인에 의한 정부기업관계 논의를 회피하기 위하여 1990년대 이후에 성장, 발전하여 세계적 경쟁력을 보유하게 된 온라인 게임 산업에서의 정부기업관계를 살펴봄으로서, 산업의 발전 과정에 따른 정부기업관계 변화에 대한 시사점을 얻고자 한다.

본 연구는 Evans의 연계된 자율성 모형과 역할모델에 의하여 정부기업관계를 분석하였다. 우리나라 온라인 게임의 경우 게임산업 형성 단계에서는 정부기업관계가 긍정적으로 형성되지 못하였지만, 이후에는 게임 산업 발전과 정부기업관계에서의 자율성·연계성 강화는 서로 밀접한 관련을 가지고 있다. 정부 기업간 자율성과 연계성이 확대·강화되면서 정부는 기업에 대한 규제자 역할에서 조력자로서의 역할, 나아가 산파로서의 역할로 나아가고 있다.

【주제어 : 게임산업, 온라인게임, 정부기업관계】

* 한국정책지식센터 연구원

I. 서 론

우리나라의 산업발전은 1960년대와 1970년대로부터 시작되었다. 1970년대의 산업 수준은 초기화 단계였고, 1980년대와 1990년대를 거치면서 성숙화 되었으며, 현재는 어느정도 세계적인 경쟁력을 갖춘 기업들이 나타나게 되었다. 즉 우리나라 기업 및 산업의 성장은 1960년대와 1970년대 싹이 뿌려져서 1980년대에 성장을 하게 되고, 1990년대 이후에 성숙단계에 들어서게 되는 것이 일반적인 발전 과정이라 할 수 있다. 그런데 이러한 우리나라의 산업발전 과정은 우리나라의 민주화 과정과 그 맥락을 같이 한다. 우리나라의 민주화 과정은 1960~1970년대 독재 및 권위주의 정권, 1980년대 말 민주화 시작, 1990년대 이후 민주화가 성숙된다. 결국 1960년대부터 2000년대까지의 우리나라의 정부-기업관계는 산업발전의 관계이기도 하지만, 민주화과정에서의 관계 변천이기도 하다. 따라서 기존의 정부기업관계에 대한 연구는 산업발전 단계의 변화와 민주화 과정을 연관시켜 논의하고 있다.

이러한 우리나라의 정부기업관계의 변화는 우리나라의 독특한 역사적 경험에 기인한 것으로 타당성이 있다고 할 수 있다. 그러나 이미 민주화가 진전된 현재 사회에서, 향후 새로운 산업 영역이 세계적 경쟁력이 있는 산업으로 성장하기 위한 정부-기업관계의 시사점을 얻기 위해서는 과거의 정부기업관계를 반추하는 것은 한계가 있다. 향후 새로운 산업에서의 정부기업관계에 대한 시사점을 얻기 위해서는, 정부기업관계에서 정치적 민주화 과정의 요소를 배제하고, 순수히 산업발전 단계에 따른 정부기업관계에 대한 논의가 필요하다.

본 논문은 그러한 문제의식을 바탕으로 해서, 정치적 요소가 배제된 순수한 산업발전단계에 따른 정부기업관계의 변천을 살펴보고자 하였다. 현재 우리나라 대부분의 성숙 산업들은 정치적 민주화 전인 1980년대 초 이전에 시작되었고, 따라서 이러한 정치적 요소가 배제되기에는 한계가 있다. 그러나 온라인 게임산업 부문의 경우, 1990년대 이후에 산업이 형성되기 시작하여 현재 세계적인 온라인 게임 강국으로 성장한 분야이다. 따라서 온라인 게임 산업의 경우에는 정치적 민주화와 산업발달 단계가 연관되지 않고 순수한 산업발전 단계에 따른 정부기업관계 논의가 가능한 부문이라 할 수 있으므로, 본 연구에서는 이 온라인 게임 산업을 대상으로 정부기업관계의 변화를 살펴보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 정부기업관계에 관한 선행연구

1) 정부기업관계에 대한 주요 선행연구

우리나라의 정부-기업 관계에 대한 주요한 연구 방향으로는, ① 정부-기업 관계가 어떤 추세로 변화하고 있는가에 대한 추세 탐색 연구와 ② 정부-기업 관계의 변화를 일으키는 요인에 대한 연구 두 가지로 구분될 수 있다. 우리나라의 정부-기업 관계의 경우 1960년대에 정부의 개발독재 시스템에 의하여 정부 주도로 기업이 성장하고, 1990년대 정치의 민주화와 경제 성숙화로 인하여 기업의 자율성이 증가되는 특수한 역사적 경험으로 인한 정부-기업 관계에 대한 변화 추세 탐색에 대한 연구가 주종을 이루고 있다.

우리나라의 정부-기업 관계에 대한 주요 선행연구의 내용을 살펴보면 다음과 같다. 윤영진(1992)은 경제적 지대의 창출, 배분 및 지대 추구 활동의 관점에서 우리나라 경제성장 과정에서의 정부와 기업 관계를 분석하였다. 금융, 중화학, 외환 부분에서 기업과 정부가 지대에 관한 태도가 수동적인가 능동적인가로 정부-기업 관계를 설정하였다. 신희권(1995)은 지방자치제가 실시되면서 지방정부와 기업과의 관계가 적대적 교환관계에서 협조적 제휴관계로 변화한다고 보았으며, 김정렬(1996)은 우리나라의 산업구조가 고도화되면서 정부-기업관계가 단선적·집권적 정책네트워크 관계에서 다원적·분권적 정책 네트워크로 변화한다고 보았다. 신희권(1997)은 해외부문을 고려하여 기업이 다국적화하면서 기존의 정부 우위의 전략적 의존관계가 기업 우위의 전략적 경쟁관계로 변화한다고 보았고, 염재호(1996)는 정치가 민주화됨에도 불구하고 정부-기업관계가 변화하지 않고 있다는 문제 의식 속에서 그 원인을 신제도주의 관점에서 해석하고 있다. 김정렬(1996)은 한국의 산업구조가 고도화되면서 산업정책의 패러다임이 변화하고 있다는 전제하에 신제도주의적 시각에서 정부-기업간 거래비용을 축소할 수 있는 방안을 탐색하였으며, 김미경(1996)은 한국 자동차 산업 부문에서 정부-기업 관계가 정부주도에서 기업주도로 변화한다고 보았다. 최종원(1999)은 자원의 중요성과 대체가능성의 개념을 사용하여 우리나라 정부-기업 관계가 정부 우위의 일방적 의존관계에서 상호의존, 상호독립 관계로 전환되는 것을 설명하였으며, 김시윤(2000)은 경제적 성공을 가져올 수 있는 정부-기업 관계의 제도적 조건이 무엇인가를 탐색하였다. 류상영(2001)은 포항제철과 국가와의 관계를 연구하여 시장창조적 정부-기

업관계에서 시장순응적 정부-기업관계로의 변화를 설명하였으며, 김시윤·김정렬 (2002)은 한국의 자동차 산업과 전자 산업을 중심으로 하여 포괄성, 투명성, 신뢰성 수준을 기준으로 정부-기업관계를 분석하였다. 또한 이연호·임유진·정석규 (2002)는 정부, 대기업, 중소기업 관계를 비교적 관점에서 분석하여 정부-대기업 관계에서는 규제국가 측면이 강화되면서도 발전국가적 유산이 남겨져 있고, 정부-중소벤처기업 관계에서는 발전국가적 측면이 아직 많이 남아있음을 보이고 있다.

위에서 보듯이 우리나라의 정부-기업 관계에 대한 연구는 주로 정치 및 경제적 환경 변화에 대하여 정부-기업 관계가 어떻게 변화하였는가에 대한 변화 추세의 탐색이 주류를 이루고 있다. 정치 및 경제적 환경 변화 이외의 정부-기업 관계 변화 요인에 대한 연구로는 윤영진(1992), 염재호(1996), 최종원(1999) 등을 들 수 있으며, 이 연구들은 각각 지대추구 활동, 신제도주의, 자원의 중요성과 대체가능성을 정부-기업관계의 변화 요인으로 보고 있다.

2) 선행연구의 한계

주요 선행연구의 정부기업관계 변화 방향에 대한 결론을 보면 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1>에서 보듯이 우리나라 정부 기업관계의 변화는 기본적으로 정부 우위에서 기업우위, 집권적에서 분권적으로 변화한다는 것이 정부기업관계에 대한 기본적인 시각이다. 그리고 이러한 변화 추세의 기본적인 원인은 민주화, 다원화, 분권화 등 정치적인 요소에 근원을 두고 있다. 이러한 결론은 독재국가에서 민주국가로 이전한 우리나라의 독특한 역사적 경험에 근거한 것이라 볼 수 있다.

그러나 이러한 접근은 정부-기업 관계가 산업의 발달 내지는 산업 특유의 요인에 의한 관계 변화가 아닌 정치적 요인에 의한 정부-기업관계 설명이라는 점에 한계를 가진다. 물론 우리나라 근대의 산업발전과 기업 성장의 역사가 독재와 민주라는 정치적 역사와 떨어질 수 없는 관계를 가진다는 측면에서 정부-기업 관계가 정치적 요소를 배제할 수는 없다. 하지만 이미 정치적 민주화가 어느정도 궤도에 오른 현재 앞으로의 정부-기업 관계의 진전에 대한 시사점을 얻을 수 있기 위해서는 민주화 요소 이외에 산업발전 자체적인 요인에 의한 정부-기업관계에 대한 설명이 필요하다 하겠다.

〈표 1〉 주요선행연구의 정부기업관계 변화방향

연구자	정부기업관계 변화 방향	변화 요인
신희권(1995)	적대적 교환관계 -> 협조적 제휴관계	지방분권화
김정렬(1996)	단선적, 집권적 -> 다원적, 분권적	정책네트워크 다원화
염재호(1996)	변화 없음	민주화, 신제도주의
김미경(1996)	정부주도 -> 기업주도	
신희권(1997)	정부 우위의 전략적 의존관계 ->기업 우위의 전략적 경쟁관계	다국적화
최종원(1999)	정부 우위의 일방적 의존관계 ->상호의존, 상호독립 관계로	자원의 중요성, 대체가능성
이연호·임유진 ·정석규(2002)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정부-대기업 관계 : 발전국가->규제국가 ○ 정부-중소기업관계 : 발전국가적 측면 잔유 	민주화 등

우리나라 정부기업관계에 대한 논의에서 또 하나의 한계로 지적할 수 있는 것은 정부기업관계에 대한 사례 연구에서 대상으로 하고 있는 것이 대부분 대기업, 그중에서도 세계적인 기업으로 성장한 철강, 전자, 반도체, 자동차 산업 등을 대상으로 한다는 것이다. 이러한 산업에 대한 정부 우위적인 관계가 사업 성공에 요인이 될 수 있었을지 몰라도 정부우위적인 지원은 자동차, 조선과 같은 산업만이 아닌 여러 다른 산업에도 이루어졌으며, 절대적인 기업 수에서 이런 대기업은 극소수에 해당하기 때문에 이를 일반적인 정부-기업관계로 설정하기에는 무리가 있다.

2. 게임산업 관련 선행연구

게임산업 부문과 관련해서 기술적 측면에서는 많은 연구가 이루어졌지만, 게임산업에 대한 행정학 및 정책학적 측면에서는 거의 연구가 이루어지지 않았다.

구운모(2000)는 2000년 당시 연평균 27%이상 성장하고 있는 게임 산업이 세계적인 경쟁력을 갖출 수 있도록 하는 게임산업 육성방안을 가치사슬모형에 입각하여 제시하였다. 정연철·차준섭(2001)은 우리나라의 게임산업의 문제점과 발전 전략을 제시하였으며, 오영진·백윤기(2003)도 우리나라 게임 산업의 발전방안에 대해서 논의하였다. 이와같이 행정학 및 정책학적 측면에서의 게임산업에 대한 연구는 주로 게임산업 육성 및 발전 방안에 대한 탐구가 다수를 차지한다.

이에 대하여 김미나(2002, 2003)는 게임산업 정책을 신제도주의의 경로의존성으

로 설명하였다. 산업이 고도화됨에 따라 국가혁신체제도 같이 변화해야 하는데, 국가혁신체제가 변하지 못하거나 산업 특성의 변화 속도를 따라잡지 못해서 산업과 혁신시스템간에 격차가 발생하게 되고 이것이 게임산업 발전의 저해요인으로 작용하게 되었다고 보며, 국가혁신체제가 변하지 않는 요인을 경로의존성으로 보았다.

이러한 선행연구의 추세를 살펴보면, 우리나라의 경우 아직 게임 산업에 대한 정책학 및 행정학적 측면에서의 본격적인 연구 경향은 형성되어 있지 않으며, 김미나(2002, 2003)의 연구가 선구적이라 볼 수 있다. 그러나 김미나(2002, 2003)의 연구는 게임산업 중에서 아케이드 게임 및 비디오 게임 측면에 중점을 두고 있어, 현재 우리나라에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 온라인 게임에 대한 논의는 거의 이루어지고 있지 않다.

Ⅲ. 우리나라 게임산업의 발전과정과 현황

1. 게임 산업의 개요

게임이란 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 및 기기를 말한다(음반,비디오물및게임물에관한법률 제2조). 게임은 일반적으로 플랫폼에 따라 구분되는데, 플랫폼에 따라 구분될 경우 게임은 온라인게임, 모바일게임, 비디오게임, PC게임, 아케이드 게임 등으로 분류된다.¹⁾

게임 산업은 1973년 미국 아타리(Atari)사가 탁구 비디오 게임을 개발하면서 시작되었다. 이후 1978년 일본에서 스페이스 인베이더의 개발, 1980년대 Galaxy 아케이드 게임이 개발되면서 본격적인 성장이 이루어졌으며, 그 이후 Pacman, Dong King Kong, Bubble Bubble, Double Dragons, Street Fighter II 등의 게임 성공으로 아케이드 게임 시장이 확대되었다. 한편 비디오 게임의 경우 닌텐도사가 1980년대

1) 플랫폼은 게임이 이루어지는 기계적인 기반을 뜻한다. 온라인 게임은 유무선 등 다양한 통신네트워크 상에서 다수의 사용자가 클라이언트로서 동시에 게임서버에 접속하여 실시간으로 진행되는 게임이며(한국첨단게임산업협회), 모바일게임은 이동전화를 사용하여 이루어지는 게임이다. 비디오게임은 PS2, X-box 등의 게임기를 기반으로 하여 이루어지며, PC 게임은 컴퓨터를 기반으로 한 게임이며, 아케이드 게임은 게임장에서 직접 동전을 투입하여 이루어지는 게임을 말한다.

가정용 비디오 게임기를 출시하면서 급격히 성장하기 시작하였으며, 이후 소니의 Play Station 2, 마이크로소프트의 X-Box 등이 출시되면서 비디오게임의 전성기가 이루어졌다.

게임산업에 있어서 전통적인 산업은 아케이드 게임과 비디오 게임이며, 온라인 게임은 비교적 최근에 대두된 게임이다. 온라인 게임은 1980년대 영국의 바틀 등이 개발한 텍스트 MUD 게임이 효시로 알려지고 있으며, 1993년 국내에서 제작된 텍스트 MUD게임인 주라기공원과 단군의 땅이 세계 최초로 상용화되어 성공하였다. 1996년에는 넥슨의 바람의 나라가 그래픽 MUD 게임으로 세계 최초로 상용화되었으며, 이후 엔씨소프트사의 리니지가 성공하면서 온라인게임 시장은 급속히 확대되고 있다.

현재 세계에서 게임 산업이 형성된지 30년 정도에 지나지 않지만, 그동안 급속도로 성장하여 미국에서는 1993년도에 시장 규모가 영화 부문보다 커졌다. 1999년에는 한국에서 세계 최초로 프로 게임이 시작되어 야구, 축구, 농구 다음으로 큰 스포츠 시장을 형성하는 등 게임산업은 현재 세계적으로 새로운 e-sports 영역으로 정착되어가고 있다.

2003년도의 세계 게임 시장 규모는 약 620억불 정도이다. 세계 게임 시장 중 가장 큰 영역을 차지하고 있는 부문은 아케이드 시장과 비디오 게임으로 이 두 게임이 전체 게임 시장 중 80% 이상을 차지하고 있다. 그러나 성장률 측면으로 볼때는 아케이드 게임과 비디오 게임은 정체 및 하락세를 보이고 있으며, 현재 가장 크게 발전하는 게임 산업 부문은 온라인 게임과 모바일 게임 부문이다. 온라인 게임은 인터넷망이 보급되면서 급격히 증가하고 있고, 모바일 게임도 이동전화가 보급됨에 따라서 급격히 증가하고 있는 중이다.

아케이드 게임과 비디오 게임의 경우 게임자는 원칙적으로 기계를 대상으로 게임을 하게 된다. 따라서 어느 정도 게임에 익숙하게 되면 게임의 패턴이 이루어지게 되고, 게임에 익숙해지면 더 이상의 재미를 느끼지 못하게 되어 새로운 게임으로 넘어가게 된다. 이에 비하여 온라인 게임의 경우 다양한 다수의 사람들과 게임을 하는 것이 원칙으로서 게임의 일정한 패턴이 정해지지 않는다. 따라서 재미의 측면에서 아케이드 게임과 비디오 게임보다 온라인 게임이 우월한 것으로 여겨지고 있다. 그러나 온라인 게임이 이루어지기 위해서는 초고속 인터넷망의 기반이 갖추어지고, 컴퓨터 기기 사양의 고급화가 이루어져야 하기 때문에 현재 온라인 게임은 인터넷 기반이 잘 이루어진 몇몇 나라에서만 주도적인 게임 영역으로 정착하였다. 하지만, 향후 세계적으로 초고속인터넷망이 보급·확대되고, 컴퓨

터 기기 가격이 하락하는 등 인터넷 기반이 구축됨에 따라서 앞으로는 온라인 게임이 게임의 주류로 등장할 것으로 예측된다.

〈표 2〉 세계 게임시장 현황 및 전망

(단위 : 억불)

구분		2001	2002	2003	2004	2005
아케이드 게임	매출액	280	294	293.7	300.2	309.2
	성장률		5%	-0.1	2.2	3
PC 게임	매출액	37	35	34	33.2	33
	성장률		-4	-3.8	-2.3	-0.5
비디오 게임	매출액	186.5	215	193.8	139	160
	성장률		15.3	-9.8	-28	15.3
온라인 게임	매출액	5.3	10.9	20	32.3	46.8
	성장률		105	85	60	45
모바일 게임	매출액	2	5.8	9.2	14	20.6
	성장률		178	60	53	46
부가 매출	매출액	29	52	70	92	121
	성장률		79	35	31	32
총 계	매출액	539	613	621	611	691
	성장률		13.7	1.3	-1.6	13

자료 : 2004 게임백서.

2. 국내 게임 시장의 현황

2003년도 현재 국내 게임시장의 매출 규모는 3조 9387억원에 달한다. 이 중 게임장과 PC방 등의 소비시장을 제외한 플랫폼별 매출 규모는 다음의 〈표 3〉과 같다.

〈표 3〉 2003년 국내 게임시장 플랫폼 단위 규모

(단위 : 억원)

	온라인게임	아케이드게임	비디오 게임	모바일게임	PC 게임	합계
매출액	7541	3118	2229	1458	937	15283
비중	49.3	20.4	14.6	9.5	6.1	

자료 : 2004 게임백서.

앞의 <표 1>과 <표 2>를 비교할 때 나타나는 국내 게임시장과 세계 게임시장간의 가장 큰 차이점은, 세계 게임시장은 아케이드 게임과 비디오 게임이 가장 큰 규모를 차지하는데 비해, 우리나라의 경우 온라인 게임이 전체 게임 시장에서 약 50%를 차지하고 있다는 점이다. 즉 우리나라의 경우 세계 시장과는 달리 온라인 시장 위주로 게임 시장이 형성되어 있다.

그러나 우리나라의 경우도 이전에는 아케이드게임이 절대 우위를 차지하고 있었으며, 온라인 시장이 우위를 점하게 된건 단지 최근에 이루어진 현상이다.

<표 4> 연도별 국내 게임시장 플랫폼 단위 비중(단위 : %)

	온라인게임	아케이드게임	비디오 게임	모바일게임	PC 게임
2000	22.7	60.8	1.5	1.2	13.8
2001	26.3	49.6	1.6	3.5	19.0
2002	36.1	30.2	12.5	8.0	13.2
2003	49.3	20.4	14.6	9.5	6.1

자료 : 2004 게임백서.

<표 4>에서 나타나듯이 우리나라의 경우도 2000년 이전에는 세계시장에서와 같이 아케이드게임 시장이 전체 게임시장의 60% 이상을 차지하고 있었다. 2002년 이후로 온라인 게임 시장 규모가 아케이드 게임 시장 규모를 앞서게 되었는데, 이는 인터넷 보급의 확대로 인한 온라인 게임 성장으로 인한 것이다. 또한 우리나라의 경우 비디오 게임이 급격한 성장세를 보이고 있는데, 이는 2002년 이전에 세계 기준으로 볼때 우리나라 비디오 게임 시장의 워낙 위축되었기 때문에 나타나는 반사적인 현상으로 보인다.²⁾ 따라서 비디오 게임 시장의 성장은 일정한 한계가 있으며, 온라인 게임 시장은 해마다 20% 이상 성장하고 있으므로, 향후 우리나라의 게임시장은 온라인 게임위주로 편성될 것으로 보인다.

우리나라의 온라인 게임은 세계적인 경쟁력을 인정받고 있다. 우리나라의 경우 아케이드 게임과 비디오 게임은 외국 제품을 수입하고 있으나, 온라인 게임에서는 수출이 이루어지고 있다. 온라인게임의 수출은 2002년도에 7700만불, 2003년도

2) 비디오 게임을 하기 위해서는 PS2, X-Box, Gamecube 같은 게임기가 필요하다. 우리나라의 경우 이러한 게임기가 2002년도 이후에 정식으로 수입되기 시작하였다. 따라서 우리나라의 비디오 게임 시장은 2002년 이후에 급격한 성장세를 보이고 있는데, 이는 시장개방으로 인한 반사적인 효과로 볼 수 있다.

에는 1억 5천만불로 급속히 증가하고 있으며, 온라인 게임에서 1억 5천만불 정도의 무역흑자를 보임에 따라 그동안 항상 적자였던 전체적인 게임수지도 2003년도에 흑자가 되었다. 또한 게임 포탈 기업들의 해외진출이 계속 진행되고 있어, 일본에 40개 온라인 게임, 동남아에 14개, 미국에 6개, 유럽에 3개의 온라인 게임이 진출하여 상용 서비스를 제공하고 있다. 특히 중국과 동남아에서는 한국의 온라인 게임이 최고의 점유율을 보유하여 몇백만명이 한국의 온라인 게임을 즐기는 등 한류 보급에 가장 큰 기여를 하고 있는 문화 상품의 역할을 수행하고 있다.

IV. 연구의 분석틀

우리나라의 정부기업관계에 대한 기존 연구들은 기본적으로 자동차, 조선, 반도체, 정보통신산업과 같은 대기업을 대상으로 한다. 이러한 산업들은 1970년대 및 1980년대 권위주의 시대에 처음 산업이 태동되고, 현재 민주화 시대에 성숙단계에 도달하고 있다. 따라서 이들 기업들을 대상으로 한 정부기업관계는 기본적으로 사회의 민주화 발달과정과 맥락을 같이하게 되어, 산업발달 단계에 따른 정부기업관계에 대한 논의이기 보다는 정치적 맥락에 의한 논의가 되는 경향이 있다. 그러므로 본 연구에서는 이러한 정치적 요인에 의한 정부기업관계 논의를 회피하기 위하여 1990년대 이후, 즉 사회의 민주화가 진전된 이후에 성장, 발전하여 세계적인 경쟁력을 가지게 된 산업을 선정하여 산업발전에 따른 정부기업관계 변화에 대하여 살펴보고자 한다. 1990년대 이후에 성장, 발전하여 세계적인 경쟁력을 갖춘 산업으로 대표적인 경우가 게임 산업 부문, 특히 온라인게임 산업인바, 여기에서는 온라인 게임 산업의 발전과정을 중심으로 우리나라 정부기업 관계의 변화를 살펴본다.

경제발전과정에 따른 정부기업관계에 대한 분석으로 가장 대표적인 연구중 하나가 Evans 모형이다(김시윤, 2000). Evans는 국가가 기업에 개입할 때 중요한 것은 얼마나 많이 개입하는가(how much)가 아니라 어떤 종류의 개입인가(what kind)의 문제로 보았다. 이 어떤 종류의 개입인가에 따라 국가의 4가지의 역할 모델이 형성되는데, 규제자(custodian)로서의 역할, 생산자(demiurge)로서의 역할, 산파(midwifery)로서의 역할 및 조력자(husbandry)로서의 역할 등이다. 이 중 규제자 역할과 생산자 역할은 국가의 전통적인 산업에 대한 역할에 따른 구분이고, 산파 역할과 조력자 역할은 국가와 기업간의 관계에 초점을 맞춘 구분이다.

규제자의 역할은 전통적인 규제자로서의 국가를 가르키고, 생산자의 역할은 정부가 스스로 제품 및 서비스를 생산하는 역할이다. 산파의 역할은 정부가 스스로 생산하는 것 대신에, 새로운 기업이 창출되는 것을 지원하고 기존의 기업들에게는 새로운 사업 영역에 도전하는 것을 지원하는 역할이다. 마지막으로 조력자로서의 역할은 기업들이 새로운 변화에 도전하면서 성장하도록 고무하고 지원해주는 역할이라고 할 수 있다(노화준, 2001). 모든 국가는 이 4가지 역할을 모두 수행하지만, 어느 쪽의 역할이 중시되느냐에 따라서 약탈국가와 발전국가로 구분될 수 있다.

Evans에 의하면, 국가가 발전국가로서 역할을 할 수 있기 위해서는 자율성(autonomy)이 있어야 한다. 그러나 모든 개체가 완전히 자율적으로 활동할 때에는 각각의 능력에 한계를 보이며, 각각의 활동이 개별적으로 이루어지게 된다는 한계를 가진다. 따라서 자율성을 보완할 수 있는 관료와 기업들간의 연계성(embeddedness)이 필요하다. 즉 연계된 자율성(embedded autonomy) 하에서 국가는 발전국가로서 성공적으로 기능할 수 있다(Evans, 1995).

본 논문에서는 기본적으로 이 Evans의 분석틀을 사용하여 우리나라 온라인 산업에서의 정부기업관계를 살펴보고자 한다. 먼저 온라인 게임의 발전 단계에 따라 온라인게임이 생성되기 이전인 1993년도 이전, 온라인 게임이 형성되어 발전되는 단계인 1993~1999년, 온라인게임이 국내에서 성공하여 해외로 진출하는 단계인 1999년 이후의 3기로 시대 구분을 하고, 각 시대별로 정부와 기업간의 자율성과 연계성을 하위 변수로 하여 정부기업관계를 분석한다. 각 시대별로 정부와 기업간의 자율성과 연계성에 따라 게임산업에 대한 국가의 역할모델이 어떤 식으로 변화해 왔는가를 분석한 다음, 이를 통하여 게임산업에서의 정부기업관계를 논의하고자 한다.

V. 게임산업에서의 정부기업관계 변화

1. 게임산업에 대한 정부 정책의 변화

우리나라의 경우 1970년대 말 벽돌깨기, 인베이터, 자동차 경주 등의 게임기가 도입되면서 게임산업이 시작되었다. 이 당시 전자오락은 청소년들에게 부정적인 것으로 인식되어 전자오락장은 강력한 규제 대상이 되었다. 1980년대에는 프로그램

램 내용의 윤리성에 대해서 문체부와 복지부 등의 중복 심사가 이루어졌고, 오락 실 규모가 제한되었으며, 금융기관의 여신규제 대상으로 지정되는 등 정상적인 산업으로 인정되지 못하였다.

즉 1970~1980년대 게임정책은 산업관련 정책이라기 보다는 청소년문화정책, 여가문화정책, 전통문화정책, 영상 및 만화예술 진흥 정책 등 포괄적인 문화규제 정책의 일부로서 추진되었다. 따라서 정부의 관리와 규제정책 하에서 게임에 대한 부정적인 사회 문화가 형성되었고, 게임 산업의 음지화와 영세화가 이루어졌다(김미나, 2003).

이와같이 게임산업에 대한 규제 일변도의 정부 정책에 변화가 이루어진 것은 1990년대 중반 이후부터이다. 1990년대 말에는 국내 정보화의 진전으로 인터넷 기반이 확산되었고, 인터넷 기반이 정착되면서 온라인 게임이 급속도로 성장하게 되었다. 1996년에 온라인 게임 바람의 나라가 출시되어 성공하였고, 1997년 PC방이 등장하면서 PC방이 게임방으로서 급격히 확대되어 갔다. 또한, 1998년 리니지 출시, 1999년 프로게이머의 등장 등 게임업계의 급격한 변화가 이루어졌다.

이러한 게임의 변화는 산업적 측면에서도 많은 변화를 이끌어내었다. 게임을 즐기기 위한 목적으로 전국에 PC방이 급속도로 전파된 것은 우리나라의 전국의 인터넷화에 큰 기여를 하였고, 각 가정내에서 인터넷 망을 신청하여 구축하게 된 것도 게임이 기여한 바가 컸다. 또한 컴퓨터 게임은 항상 그 당시의 최고 컴퓨터 사양에 맞추어 개발되는바, 컴퓨터 게임을 즐기기 위해서는 컴퓨터 주변 기기의 고급화가 이루어져야 했고 따라서 게임의 발달은 컴퓨터 hardware와 software 시장을 급속히 확대시키게 되었다. 즉 게임이 단순히 아이들의 오락거리가 아니라 정보화 및 컴퓨터 산업에 많은 파급효과를 야기시키는 기반 산업이라는 측면이 부각되기 시작했고, 이러한 인식 변화에 따라 게임에 대한 정부 정책도 산업정책적인 접근이 이루어지게 되었다.

게임에 대한 법조문이 처음 이루어진 것은 1995년에 제정된 영상진흥기본법이다. 영상물의 범위에 게임이 추가되었고, 따라서 게임에 대한 진흥 정책이 실시될 수 있는 기반이 이루어지게 되었다. 1999년 2월 8일에는 음반·비디오물및게임물에 관한 법률이 제정되었다. 이는 이전의 음반비디오물에 관한 법률에 게임물에 대한 것을 추가한 것으로 게임물에 대한 일반법으로서 기능하게 된다. 그런데 이 음반비디오물및게임물에 관한 법률은 기본적으로 문화적 측면에서 규제하는 것을 목적으로 한 것으로서 게임물에 대한 체계적인 규제의 틀이 이루어지게 된다. 1999년 2월 8일에는 음비게임법과 더불어 문화산업진흥기본법이 제정되는데, 이는

문화를 산업으로 인정하여 문화산업 진흥을 위한 기본법이다. 이로부터 게임물은 음비게임에 의한 규제 대상이 됨과 동시에, 문화산업진흥기본법에 의하여 산업진흥의 대상이 된다.

게임에 대한 정책에 또 한번 변화가 이루어진 것은 2002년 1월 14일 정보통신부 주도로 제정된 온라인디지털콘텐츠산업발전법이다. 게임물은 직접적인 온라인 디지털콘텐츠로서 온라인콘텐츠산업발전법의 대상이 되고, 이는 정보통신부가 게임산업에 대해 직접적인 영향력을 미칠 수 있는 기반이 되었다.

현재는 게임산업의 중요성이 점차 증대되고 있고, 정보통신부와 문화관광부 사이의 게임에 대한 관할 문제도 계속 논의되고 있다. 현재 문화관광부는 게임산업 진흥법을 제정하고자 하는바, 이 법률의 제정 여부에 따라 향후 게임산업에 대한 정부 정책의 방향이 크게 영향받을 것으로 보인다.³⁾

2. 게임산업에서의 정부기업관계 분석

1) 산업태동단계 : 1993년 이전

1970년대 및 1980년대의 게임 부문은 산업이 아닌 문화 부문으로 인식되었다. 특히 게임은 청소년에게 유해한 영향을 미치는 사회향락적 요인이었다. 따라서 이 당시 정부는 게임에 대한 자율성을 최대한 제약하였고, 게임 산업의 자율적인 활동을 억제하였다. 게임 부문에 자율성을 보장할 경우 청소년 탈선 및 사회 건전성 저하가 유발될 수 있으므로, 게임 산업에 대한 자율성을 제한하였다.

정부와 산업 간의 연계성을 살펴보면, 이 당시 게임 기업들은 게임 개발업이나 게임기획업이 아닌 전자오락장 운영이 주된 사업 영역이었다. 당시의 아케이드 게임은 미국과 일본의 게임이 수입된 것이었고, 우리나라의 게임 산업은 그렇게 수입된 게임으로 아케이드 게임장을 만든 것이 주된 게임산업 영역이었다. 따라서 당시 게임 기업은 영세화된 사업이었으며, 그러한 전자오락장마저도 정부의 단속을 피해 지하 및 음지에서 형성되었으므로 정부와 사업자간 연계가 이루어질 수 없었다.

즉 이 당시의 게임 산업에서의 정부기업 관계는 사업자의 자율성 억제와 정부와 산업간 연계성 단절을 특징으로 한다. 이렇게 자율성과 연계성이 없는 상황에

3) 문화관광부는 2004년 10월, 게임산업의진흥에관한법률을 입법예고하였다. 이 법률안은 게임 산업 및 문화의 진흥, 게임 등급분류에 관한 내용 담고 있는데, 정보통신부는 이 법률의 제정을 반대하고 있다.

서 정부는 게임 산업에 대하여 철저한 규제자적인 역할을 수행한다. 외국의 게임 프로그램을 수입하는 것도 규제되었고, 게임 프로그램에 대해서도 문체부와 복지부에서 중복 심사가 이루어졌다. 전자오락장은 청소년 탈선의 장소로 강력한 규제 대상이었으며, 전자오락장에 출입하는 청소년은 불량청소년으로 인식하게 하였다.⁴⁾

이와같이 이 당시 게임산업에 대한 정부의 역할은 어디까지나 규제자적인 역할 모델이었다. 이러한 제한 규제 환경 하에서 게임 산업은 발전될 수 없었고, 게임 개발자들도 강력한 규제의 대상으로서 자율성이 주어지지 않는 아케이드 게임과 비디오 게임에 대해서는 개발이 이루어질 수 없었다. 따라서 게임 개발자들은 당시 규제의 대상에서 벗어나 어느 정도 자율성을 보유할 수 있었던 온라인 게임에 대한 게임 개발을 시도하게 되었다. 1990년대 초반부터 우리나라에서 급속도로 발전하게 된 Hitel, 천리안 등의 PC 통신이 정부의 규제를 받지 않고 기업측이 자율성을 가질 수 있는 새로운 게임 개발 영역을 제시해 주었고, 따라서 게임 개발자들은 PC 통신 등에서 이용할 수 있는 온라인 게임 개발을 시도하게 된다.

따라서 1993년 이전의 게임 산업에 대한 정부 기업관계에서는 게임 기업은 자율성이 없었으며, 정부와 기업간 연계가 이루어지지 않았다. 정부는 게임 기업의 자율성을 억제하는 규제자적인 역할을 수행하였으며, 기업은 정부의 규제자적인 역할에 대응하여 정부의 규제가 가장 적어 어느정도 자율성을 보장받을 수 있는 부문으로 기업의 역량을 활용하게 된다. 그러므로 우리나라에서는 일본, 미국 등의 게임 선진국에서와는 달리 아케이드 게임 프로그램이나 비디오 게임 프로그램 보다는 온라인 게임에 더 초점을 두어 산업이 태동하게 된다.

2) 산업 형성단계 : 1993~1999년

1990년대 초반까지 우리나라 정부는 아케이드 게임과 비디오 게임에 대해서는 자율성을 제약하는 규제자 역할을 수행하였지만, 새로이 등장하는 온라인 게임 부문에 대해서는 거의 인식하지 못하고 있었다. 따라서 게임 개발 기업들은 온라인 게임 부문에서 완전한 자율성을 보유하게 되고, 온라인 게임이 계속해서 개발되게 된다.

우리나라의 온라인 게임 개발은 1993년 PC 통신을 기반으로 한 텍스트 MUD 계

4) 당시 전자오락장은 정부의 단속을 피해 지하 및 읍지에서 형성되었으며, 따라서 전자오락장이 청소년 탈선의 장소로서 기능을 하게 된것도 어느정도 사실이다.

임인 쥘라기 공원으로부터 시작되었다고 할 수 있다. 쥘라기 공원은 세계 최초로 상용화되어 성공한 온라인 게임으로서, 당시 급속도로 보급된 PC 통신망을 그 배경으로 하고 있다. 정부의 게임부문에 대한 엄격한 규제 속에서 게임 개발이 이루어진 것으로서 온라인 게임 기업들은 자율성을 보유하고 있었으며, 정부와의 산업적인 연계가 전혀 없는 상태에서 온라인 게임 산업에 대한 산파적인 역할을 하였다.

1996년에는 넥슨의 바람의 나라가 만들어져 그래픽 MUD 게임으로 세계 최초로 상용화 된다. 이러한 온라인 게임의 연속적인 성공으로 말미암아 많은 기업들이 게임 개발에 뛰어들게 되었는데, 특히 1998년에 제작된 엔씨소프트의 리니지가 대성공을 하게됨에 따라 많은 소프트웨어 개발사들이 온라인 게임 개발에 뛰어들게 되고, 그리하여 온라인 게임은 급속히 성장하게 되어 산업으로서의 면모를 갖추게 된다.

이 시기의 정부는 그동안 완전한 자율성이 보장된 온라인 게임 산업 부문에 대하여 자율성을 제약하기 시작한다. 특히 1990년대 말에 폭발적으로 증가된 PC방은 실질적으로는 게임방으로서의 기능을 하면서 전국적으로 확대되었는데, PC방에 대한 규제가 이루어지면서 게임 소비 부문에 대한 자율성을 제약하는 쪽으로 정부의 역할이 확대되었다. 또한 그동안 자율성이 보장되었던 온라인 게임 부문에 자율성을 제약하기 위하여 1999년 2월 음반, 비디오물에 관한 법률에 게임물을 추가하여 음반비디오물및게임물에 관한 법률을 제정하게 된다. 즉 이 당시 정부는 그동안 규제 대상이 아니어서 자율적으로 운영되고 있던 온라인게임 부문에 대한 자율성을 제약하는 방향으로 나아가게 된다.

그러나 이 시기의 정부기업관계가 이전의 시기와 다른 점은, 이전의 시기에서는 정부가 자율성을 억제하면서, 정부 기업간 연계성이 없었던데 비해서, 이 시기에는 자율성을 억제하고자 하면서 정부 기업간 연계성을 이루기 시작하였다는 점이다. 이 시기는 정부가 그동안 문화적 측면에서 게임을 바라보던 시각에서 게임을 어느정도 산업적 측면으로 바라보게 되었다. 또한, 과거의 게임 기업들은 음성화, 영세화하였지만, 이제는 게임 기업들이 산업군을 이룰 정도로 성장하였기 때문에 정부가 상호 연계될 수 있는 기업 집단이 존재하였다. 이와같이 정부와 기업간의 연계성이 증가하면서, 정부는 온라인 게임에 대한 조력자의 역할을 담당하게 된다. 이러한 조력자의 역할에 의하여 게임물은 1995년에 제정된 영상진흥기본법의 대상중 하나로서 진흥 대상이 되었고, 1999년 2월 제정된 문화산업진흥기본법은 게임을 문화의 일종으로 인정을 하고 게임 산업 증진을 위한 정부의 노력을 의무화했다.

즉 이 시기는 정부가 온라인 게임에 대한 자율성을 어느 정도 제약하고자 하면서, 온라인 게임 기업에 대한 연계성이 증진되는 시기이다. 자율성 제약 측면에서 정부는 규제자적인 역할을 수행하면서, 연계성 증진 측면에서 정부는 조력자적인 역할을 수행하게 된다. 그러나 이러한 정부의 양 역할의 비중을 살펴보면, 온라인 게임에 대한 규제자적인 역할은 음비게임의 제정으로 확연하게 부각된데 반하여, 영상진흥기본법 및 문화산업진흥기본법은 기본적으로 문화산업 전반 및 영상 부문 전반을 대상으로 하는 것으로서 온라인 게임 조력자로서의 역할이 크게 부각될 수 없었다. 문화산업 부문에서 게임 부문은 아직 사회적으로 인정받지 못하고 경시되는 부문이었기 때문에 비록 게임 조력자로서의 역할이 규정되었다 하더라도 실질적으로 정부가 온라인 게임 산업에 대한 게임 조력자로서 역할을 수행하지는 못했다.

3) 산업발전 단계 : 1999년 이후

이 시기는 자율성 측면에서는 이전 시기와 큰 변화는 없다. PC방에 대한 규제는 게임 소비 부문에 대한 규제로서 게임 생산자인 기업에 대한 자율성은 보장되었다. 게임에 대한 등급심사가 기업의 자율성 측면에서 제약 요인으로 작용하였지만 등급심사는 자율성을 완전히 억제하는 것은 아니고 일정 부문 제한하는 것이기 때문에 게임 산업 전체의 성장에 부정적인 영향을 미치지 않았다.

연계성 측면에서는 이 시기에 많은 진전이 이루어졌다. 우리나라의 온라인 게임은 1999년 이후에 폭발적으로 성장하면서 게임 관련 기업은 대기업으로 성장하게 된다.⁵⁾ 또한 2004년 4월 현재 20개의 게임 관련 기업이 코스닥에 상장되는 등 본격적인 산업 부문으로 인정되게 된다.⁶⁾ 즉 게임 기업은 정부와 직접적으로 연계될 수 있는 산업적 기반을 갖추게 되었는데, 이 정부기업간 연계성 증진을 보여주는 가장 대표적인 것인 게임산업개발원 설립 및 게임산업협회 설립 등을 들 수 있다.

이와같이 정부기업간 연계성이 증대되면서 정부는 강력한 조력자로서의 역할

5) 대표적인 온라인 게임 기업인 엔씨소프트는 2001년 코스닥 시장에 상장하게 되는데 액면가 500원 주식이 10만원 이상으로 오르게 되어, 액면가 대비 우리나라에서 SK텔레콤에 이어 두 번째로 높은 주가를 형성하게 되었다. 엔씨소프트는 2003년 1730억의 매출에 720억의 당기순이익을 실현하여 우리나라 대표적인 우량기업으로 성장하였다.

6) 현재 프로젝트단이 10여개 형성되고 대학에 게임관련 학과가 20여개 설치되는 등 게임은 사회적으로도 인정받는 산업으로 발전하였다

모델로 등장하게 된다. 문화관광부는 게임 부문을 본격적인 성장 부문으로 삼아 게임산업개발원을 설립하여 조력자로서의 역할을 증진시키게 되고, 정보통신부도 온라인디지털콘텐츠법을 제정하면서 게임산업 개발에 대해 조력자로서의 역할을 강조한다. 또한 정부는 단순한 조력자로서의 역할만이 아니라, 새로운 게임의 개발 및 세계 시장 개척 등에도 각종 지원 방안을 마련하는 등 산파의 역할까지 담당하고자 하고 있다.⁷⁾

VI. 결 론

이상에서 온라인 산업 부문을 대상으로 정부-기업 관계를 살펴보았다. 1993년 이전의 게임산업 태동기에는 정부는 게임 부문에 대하여 강력하게 자율성을 제한하였으며, 정부기업간 연계성이 없었다. 따라서 정부는 게임 부문에 대하여 규제자로서의 역할을 수행하였고, 게임 기업들은 정부의 규제 대상이 되지 않아 자율성이 보장된 온라인 게임 개발에 중점을 두게 된다.

1993년에서 1999년까지의 게임산업 형성기에는 정부는 온라인 게임에 대한 자율성을 어느 정도 제약하고자 하였지만, 과거와 같은 엄격한 자율성 제약은 없었고, 생산 부문에 대한 자율성은 인정하였다. 그리고 이 시기는 정부와 기업간 연계성이 형성되기 시작하였다. 그리하여 정부는 온라인 게임에 대한 규제자의 역할을 수행하는 한편 조력자로서의 역할도 담당하고자 하게 된다.

1999년 이후의 게임산업 발전기에는 정부는 더 이상의 자율성 제약은 하지 않으면서 정부와 기업간 연계성이 강화되었다. 정부는 게임 산업에 대한 조력자로

7) 게임물의 산업진흥 내용은 문화관광부의 문화산업진흥기본법과 정보통신부의 온라인 콘텐츠산업발전법에 규정되어 있다. 양 법 모두 게임물을 직접적인 대상으로 하고 있지는 않고, 문화산업진흥기본법은 문화산업의 일환으로, 온라인콘텐츠산업발전법은 온라인콘텐츠의 일환으로 게임물이 지원 대상이 된다. 문화관광부의 문화산업진흥기본법은 ① 문화산업 진흥을 위한 중장기기본계획 수립, ② 창업의 지원, ③ 유통 활성화, ④ 제작 지원, ⑤ 전문인력의 양성, ⑥ 기술개발의 촉진, ⑦ 디지털문화콘텐츠 표준화의 추진, ⑧ 국제교류 및 해외시장진출지원, ⑨ 문화산업진흥시설 지정 및 문화산업단지 조성, ⑩ 세계 지원 등에 대한 산업진흥 규정을 두고 있다. 이에 대하여 정보통신부의 온라인디지털콘텐츠산업발전법에서는 ① 창업의 활성화, ② 전문인력의 양성, ③ 기술개발 촉진, ④ 표준화 추진, ⑤ 유통의 촉진, ⑥ 국제협력 및 해외진출 촉진, ⑦ 세계 지원 등에 대한 산업지원 규정을 두고 있다.

서의 역할을 강화하고자 하고, 산파로서의 기능도 담당할 수 있도록 역할을 확대하고자 하고 있다.

지금까지의 결론에서 보듯이 우리나라의 온라인 게임은 다른 게임 부문에 대한 정부 규제에 대한 반작용으로 시작된 것으로서, 산업 형성에 있어서는 정부가 역할을 담당하지 못하였다. 그러나 그 후 온라인 게임이 발전을 시작하면서 정부는 점차 게임 산업에 대한 조력자로서의 역할을 담당하고자 노력하였고, 온라인 게임이 세계적 경쟁력을 갖추게 된 현재에는 정부는 게임 산업의 해외시장 확대, 새로운 게임 개발 등에 산파적 역할까지 담당하고자 하고 있다. 즉 게임산업 형성 단계에서는 정부기업 관계가 긍정적으로 형성되지 못하였지만, 이후에는 게임 산업의 발전과 정부기업관계에서의 자율성·연계성 강화는 서로 밀접한 관련을 가지고 있다. 정부 기업간 자율성과 연계성이 확대·강화되면서 정부는 기업에 대한 규제자 역할에서 조력자로서의 역할, 나아가 산파로서의 역할로 나아가고 있다.

참 고 문 헌

- 구운모.(2000). 국내 게임산업의 발전전략. 「문화경제연구」, 3(1).
- 김남희, 이상철, 서영호.(2003). 한국 기업의 일본 인터넷 시장 진출 전략 : 멀티그룹 구조분석 (MSEM)을 이용한 한국과 일본의 온라인 게임 충성도 비교를 중심으로. 「품질경영학회지」, 31(1).
- 김미경.(1996). 반도체 산업부문에서의 정부-기업관계 : 산업정책의 방향모색. 「한국정책학회보」, 5(1).
- 김미경.(1996). 자동차산업 부문에서의 정부-기업 관계. 「사회과학연구」, 9.
- 김미나.(2002). 국가혁신체제와 경로의존성 : 게임산업과 정책, 「행정논총」, 41(1).
- 김미나.(2003). 한국 게임산업정책의 제도적 지체와 경로 의존적 변화. 「한국정책학회보」, 12(3).
- 김시윤.(2000). 정부, 기업 그리고 경제성장 : 한국 정부-기업 관계의 재조명. 「한국행정학회보」, 34(1).
- 김시윤, 김정렬.(2002). 한국 경제위기와 정부-기업관계 : 자동차 산업과 전자산업의 비교. 「한국정치학회보」, 36(2).
- 김윤명.(2002). 온라인게임의 법률 문제 -아이템 거래와 소비자 보호를 중심으로-.

- 「지적재산권법연구」, 6.
- 김정렬.(1996). 산업구조고도화와 정부·기업관계의 제도적 특성 변화 : 준내부조직의 균열과 정책네트워크의 다원화. 「한국행정학보」, 30(3).
- 김정렬.(1996). 전환기 산업정책의 쟁점과 대안-산업발전전략의 변화와 정부·기업관계의 재정립. 「노동문제논집」, 12.
- 김치훈.(2000) 게임 산업의 기술 및 시장 동향. 「한국멀티미디어학회지」, 4(3).
- 노화준.(2001). 한국정부의 전략적 발전관리의 특성. 「한국행정학보」, 35(2).
- 류상영. 포항제철 성장의 정치경제학 : 정부-기업관계, 연속논쟁, 시대추구. 「한국정치학회보」, 35(2).
- 문태훈.(1993). 한국에 있어서의 정부와 기업간의 관계. 「한국행정학보」, 27(2).
- 문화관광부·한국게임산업개발원. 2003~2004. 게임백서.
- 박원민.(1995). 국내 게임산업의 현주소와 발전방향. 「정보처리학회지」, 2(4).
- 박장근, 임란희, 한성수.(2001). 21 세기 여가문화로서의 컴퓨터 게임산업의 현황. 「한국사회체육학회지」, 15.
- 손경한.(2004). 게임사업의 법·정책적 과제. 제11회 KITAL 정기국제심포지움 발표문.
- 신희권.(1995). 지방자치와 지방정부-기업관계의 변화. 「한국행정학보」, 29(3).
- 신희권.(1997). 기업의 다국적화에 따른 정부-기업관계의 변화. 「한국행정논집」, 9(4).
- 염재호.(1996). 민주화와 경제개혁의 정치경제학 : 정부-기업관계의 신제도주의적 접근. 「노동문제논집」, 12.
- 오영진, 백윤기.(2003). 한국 게임산업의 전망 및 발전방안. 「상지대학교 생산기술연구소」, 12.
- 유승호.(2000). 디지털 시대의 콘텐츠 산업과 지역발전. 「인터넷과 우리사회」.
- 유지연.(2002). 온라인게임산업의 육성을 위한 정책방안연구. 이화여자대학교 경영대학원 석사학위논문.
- 유훈.(1990). 정부기업관계론에서 본 산업정책. 「행정논총」, 28(1).
- 윤영진.(1992). 정부-기업관계에 대한 시대추구적 접근-외환 및 금융 부문을 중심으로. 「한국행정학보」, 26(1).
- 이연호, 임유진, 정석규. 한국에서 규제국가의 등장과 정부-기업관계. 「한국정치학회보」, 36(3).
- 이상희.(1995). 컴퓨터게임 산업 육성에 관한 제언. 「정보처리학회지」, 2(4).

- 이인찬, 권남훈 외.(2000). 정보통신기술이 콘텐츠 산업에 미치는 파급효과 분석. 정보통신정책연구원.
- 이진.(2001). 서울시 게임산업의 집적과 학습지역 형성에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 임효진.(2002). 지식기반경제 하에서의 게임산업의 발전방안. 건국대학교 석사학위논문
- 전진희.(2002). 온라인게임의 분석 및 발전 방향. 건국대학교 석사학위논문.
- 정연철, 차준섭.(2001). 한국 게임 산업의 발전 전망. 「정보통신연구」, 11. 호남대학교 정보통신연구소.
- 정재성.(1994). UR 과 컴퓨터게임산업의 미래-정책부재 속에 자립한 '신도불이' PC 놀이문화. 「저널리즘비평」, 14.
- 정재진, 김태웅.(2003). 국내 온라인게임의 게이머 형태 분석을 통한 성공요인 연구. 「정보처리학회논문집」, 10(6).
- 조을래.(1995). 컴퓨터게임산업 육성 계획. 「정보처리학회지」, 2(4).
- 최문경.(2002). 디지털콘텐츠산업 육성방안. 「생산성논집」, 16(1).
- 최성.(2002). 게임 산업과 기술 전망, 「정보처리학회지」, 9(3). 한국정보처리학회.
- 최재유.(2001). 국내디지털콘텐츠 산업 활성화 정책. 지적재산권법연구 세미나 발표자료.
- 최종원.(1999). 한국의 정부-기업관계 진화과정 분석. 「행정논총」, 37(1).
- 한국첨단게임산업협회.(1998). 첨단게임산업 육성을 위한 정책연구.
- 한국첨단게임산업협회.(1999). 온라인게임의 실태분석 및 발전포럼.
- Dohler, M.(1991). "Policy Networks, Opportunity Structure and neo-Conservative Reform Strategies in Health Policy." In Marin, B. & Mayntz, R.(eds.), *Policy Networks: Empirical Evidence and Theoretical Considerations*, Boulder, Colorado: Westview Press.
- Evans, Peter.(1995). *Embedded Autonomy: State and Industrial Transformation*. Princeton University.
- Hall, Paul A.(1993). "Policy Paradigms, Social Learning, and the State: The Case of Economic Policymaking in Britain." *Comparative Politics*, Vol. 25, No. 3, pp.275~296.
- Hogwood, Brian W. and Peters, Guy B.(1983). *Policy Dynamics*, New York: St. Martin's Press.
- Jordan, A. G. & Schubert, K.(1992). "A Preliminary Ordering of Policy Network Labels." *European Journal of Political Research* 21.

- Kingdon, John W..(1984). *Agenda, Alternative and Public Policies*, Boston: Little. Brown and Co.
- Kingdon, John W..(1991). *Government and Politics in Britain*. Cambridge: Basil Blackwell Inc.
- McCool, Daniel C..(1995). *Public Policy: Theories, Models, and Concepts*, Prentice-hall.
- Olson, Mancur.(1982). *The Rise and Decline of Nations*. Yale University Press.
- Peters, B. Guy.(1972). "Public Policy, Socioeconomic Conditions & the Political System: A Note on Their Developmental Relationship." *Polity*. Vol. 5, pp.10~27.
- Rhodes, R. A. W. & Marsh, D..(1992). "Policy Networks in British Politics: A Critique of Existing Approaches." In Marsh, D. & Rhodes, R. A. W.(eds), *Policy Networks in British Government*, Oxford: Clarendon Press.
- Richardson, J..(2002). "Government, Interest Groups and Policy Change." www.nuff.ox.ac.uk.
- Rose, Richard.(1976). "Models of Change," in R. Rose(ed.). *The Dynamics of Public Policy*. Beverly Hills: Sage.
- Sabatier, P. A..(1986). "An Advocacy Coalition Framework of Policy Change and the Role of Policy-oriented Learning Therein." *Policy Sciences*. Vol. 21, pp.125~142.
- Sabatier, P. A..(1987). "Knowledge, policy oriented learning and policy change". *Knowledge: Creation, Defusion, Utilization*. Vol. 8, No. 4, pp. 649~692.
- Sabatier, P. A..(1993). "Policy Change over a decade or more". in P. Sabatier and H. Jenkins-Smith(eds.). *Policy Change and Learning*, Boulder: Westview Press.
- www.gameinfinity.or.kr(한국게임산업개발원)
- www.kocca.or.kr(한국문화콘텐츠진흥원)
- www.mct.go.kr(문화관광부)
- www.mic.go.kr(정보통신부)
- www.moleg.go.kr(법제처)
- www.software.or.kr(한국소프트웨어진흥원)

Abstract

The Government-Business relations in Game Industry

Seong-Rak Choi

In Korea, there is a close connection between the process of industry development and democratization of politics. So, the researches on the government-business relation from 1960's to 2000's mostly focus on political democracy process, not industry development process itself. Therefore, this article investigates the Online game industry. Online game industry have been growing up after 1990's and now have globally competitive power. So, the research on government-business relations of online game industry focuses on government-business relations based on industry development, not based on political process.

On conclusion, there were no positive relations between government and game industry in infant industry steps. But, the more game industry have developed, the more the government-business relations has autonomy and embeddedness. And the role of government started as 'custodian', has proceeded to 'husbandry', and has been moving to 'midwifery'.

【Key words : government-business relation, game industry, online game】