



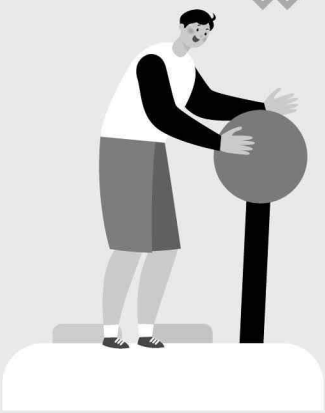
# K-컬처 수출 50조 달성을 위한 정부의 역할

게임산업 진흥을 위한 법제도 개선 및
수출 활성화 방안을 중심으로

**26. 11. 11.** (수) 오후 **2**시
**국회의원회관 제8간담회의실**



주관 | 한국인터넷기업협회, 한국정책학회
주최 | **조승래** 국회의원



# 목 차


**개 회 사**

**조승래** 국회의원 ····· 06

**환 영 사**

**박성호** 한국인터넷기업협회 회장 ····· 10

**이석환** 한국정책학회 회장 ····· 12

**발 표** **좌장 : 한승준** 서울여자대학교 행정학과 교수

**고대유** 대진대학교 행정정보학과 교수 ····· 16

**김진선** 한국행정연구원 박사 ····· 32

**김민한** 한국해양대학교 해양행정학과 교수 ····· 48

**김영곤** 한국국방연구원 연구위원 ····· 64

**토 론**

**김영재** 명지대학교 행정학과 교수 ····· 72

**정일환** 성균관대학교 행정학과·국정전문대학원 교수 ····· 76

**최원석** 문화체육관광부 게임콘텐츠산업과 과장 ····· 80

# 개회사



## 조승래 국회의원

(더불어민주당 대전 유성구갑)

안녕하십니까, 국회 재정경제기획위원장이자 국회게임정책포럼 공동대표를 맡고 있는 국회의원 조승래입니다.

「K-컬처 수출 50조 달성을 위한 정부의 역할」 세미나를 개최하게 된 것을 매우 뜻깊게 생각합니다. 행사를 함께 준비해 주신 한국인터넷기업협회와 한국정책학회 관계자 여러분, 고맙습니다. 아울러 좌장을 맡아주신 한승준 교수님, 발제와 토론으로 고견을 나눠 주실 전문가 여러분께도 진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

게임은 전체 콘텐츠 수출의 60% 이상을 차지하는 대표 수출산업입니다. 수출 50조 원 달성의 성패가 게임산업에 달려 있다고 해도 과언이 아닐 것입니다. 이재명 정부도 K-콘텐츠를 국가전략산업으로 육성하고, 2030년까지 문화 수출 50조 원을 달성하겠다는 목표를 국정과제로 제시했습니다.

게임은 세계인이 함께 즐기고 소통하는 문화이자, 우리의 창의성과 기술력을 널리 알리는 매개체이기도 합니다. 게임을 통해 더 많은 세계인이 한국의 문화와 콘텐츠를 접할 수 있는 만큼, 게임산업의 성장은 K-컬처의 저변을 넓히는 데에도 중요한 역할을 할 것입니다.

문화이자 성장산업인 게임을 우리 법과 제도는 오랫동안 규제의 대상으로 바라봐 왔습니다. 이러한 문제의식에서 저는 지난해 9월 「게임산업진흥에 관한 법률」 전부개정안을 대표발의했습니다. 법률의 명칭을 「게임문화 및 산업 진흥에 관한 법률」로 바꾸고, 게임을 하나의 문화로 인정하는 동시에 규제 중심의 법체계를 진흥 중심으로 전환하자는 취지입니다.

특히 디지털게임과 아케이드게임의 특성을 고려해 규제체계를 합리적으로 개편하고, 게임산업 진흥을 위한 전담기관 설립과 중소 게임사 지원, 세제지원의 법적 근거를 마련하는 내용 등을 담았습니다. 게임산업의 자율성과 창의성을 존중하면서 지속적인 성장을 뒷받침할 제도적 기반을 갖추려는 것입니다.

그러나 법체계를 바꾸는 것만으로 산업의 지속적인 성장을 담보하기는 어렵습니다. 법체계 개편과 함께 실효성 있는 정책지원이 뒷받침되어야 합니다. 게임산업의 특성을 고려한 세제지원과 투자 기반을 마련하고, 중소·인디게임 개발사가 제작부터 해외시장 진출까지 끊김 없이 지원받을 수 있는 체계를 갖춰야 합니다.

오늘 세미나는 K-컬처 수출 50조 원이라는 국가적 목표를 실현하기 위해, 게임산업의 성장과 수출 확대를 뒷받침할 정부의 역할을 종합적으로 모색하는 자리입니다. 변화한 산업환경에 맞는 규제체계 개편부터 세제·투자지원, 해외시장 진출을 위한 정책적 뒷받침까지 폭넓은 논의가 이루어질 것으로 기대합니다.

오늘 제시되는 전문가 여러분의 고견이 게임산업의 새로운 도약을 위한 실질적인 정책과 입법으로 이어지는 소중한 밑거름이 되기를 바랍니다. 저 역시 게임을 즐기고 게임산업을 아끼는 국회의원으로서 제언을 귀담아듣고, 게임이 문화로서 존중받고 산업으로서 더욱 성장할 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

다시 한번 함께해 주신 모든 분께 깊이 감사드리며, 오늘 세미나가 K-컬처 수출 50조 시대를 여는 출발점이 되기를 바랍니다.

감사합니다.

# 환영사



## 박성호 한국인터넷기업협회 회장

안녕하십니까, 한국인터넷기업협회 회장 박성호입니다.

바쁘신 일정 중에도 오늘 'K-컬처 수출 50조 달성을 위한 정부의 역할' 세미나에 참석해 주신 귀빈 여러분께 진심으로 감사드립니다.

특히, 바쁘신 국정 활동 중에도 우리나라 콘텐츠 산업의 발전을 위해 이번 행사를 주최해 주신 조승래 의원님과 이번 행사를 공동으로 주관하며 튼튼한 학술적 배경을 마련해 주신 한국정책학회 관계자 여러분께도 감사드립니다.

아울러 좌장을 맡아주신 서울여대 한승준 교수님, 발제를 준비해 주신 대진대 고대유 교수님, 한국행정연구원 김진선 박사님, 한국해양대 김민한 교수님, 한국국방연구원 김영곤 연구위원님과 토론을 맡아주신 문체부 최원석 과장님, 성균관대 정일환 교수님, 명지대 김영재 교수님께도 진심으로 감사드립니다.

대한민국의 K-컬처는 이제 전 세계가 집중하는 글로벌 핵심 콘텐츠로 굳건히 자리 잡았습니다. 그중에서도 특히 '게임 산업'은 콘텐츠 수출의 아주 큰 비중을 차지하며 국가 경제 성장을 견인하는 핵심 동력이자 우리의 미래 먹거리입니다.

글로벌 경쟁이 치열해지고 있는 지금, 우리 콘텐츠 산업이 한 단계 더 도약하고 수출 경쟁력을 강화하기 위해서는 산업 진흥을 이끌어갈 제도적 뒷받침이 절실한 시점입니다.

오늘 이 자리를 통해 게임을 포함한 콘텐츠 산업 진흥과 수출 활성화를 위해 현장과 학계, 정책 실무자들의 지혜가 하나로 모이기를 기대합니다.

한국인터넷기업협회 역시 오늘 논의되는 소중한 고견들을 경청하여 협회 회원사들과 함께 든든한 조력자 역할을 다하겠습니다.

다시 한번 귀한 시간을 내어 참석해 주신 여러분께 감사드리며, 오늘 함께하신 모든 분들의 건강과 행복을 기원합니다. 감사합니다.



## 이석환 한국정책학회 회장

안녕하십니까. 한국정책학회 회장 이석환입니다.
먼저 바쁘신 가운데 오늘 「K-컬처 수출 50조 달성을 위한 정부의 역할」 세미나에 참석해 주신 여러분께 진심으로 감사드립니다. 뜻깊은 자리를 마련해 주신 조승래 의원님과 한국인터넷기업협회 관계자 여러분께도 감사의 말씀을 드립니다.

최근 K-컬처는 음악, 영상, 웹툰을 넘어 게임과 디지털 콘텐츠를 중심으로 새로운 성장단계에 진입하고 있습니다. 특히 게임산업은 우리나라 콘텐츠 수출을 견인하는 핵심 산업이자, 인공지능·플랫폼·IP 산업과 결합하며 성장 가능성이 더욱 확대되고 있는 분야입니다.

그러나 산업환경은 빠르게 변화하고 있는 반면, 이를 뒷받침하는 법과 제도는 여전히 과거의 규제체계와 정책환경에 머물러 있다는 지적도 지속적으로 제기되고 있습니다. 이제 게임정책 역시 규제와 관리의 관점만이 아니라, 산업진흥과 이용자 보호, 혁신과 공공성을 어떻게 조화시킬 것인가라는 보다 종합적인 관점에서 접근할 필요가 있습니다.

그런 의미에서 현재 논의되고 있는 「게임산업진흥에 관한 법률」 전부개정은 단순한 법률 정비를 넘어, 우리나라 게임산업 정책의 방향을 새롭게 설정하는 중요한 계기가 될 수 있다고 생각합니다. 또한 법률 개정과 함께 세제지원, 규제 개선, 해외시장 진출, 중소 개발사 지원 등 실질적인 산업진흥 정책이 함께 논의되어야 할 것입니다.

한국정책학회는 이번 연구를 통해 특정한 입장이나 이해관계를 대변하기보다는, 변화된 산업환경과 국내외 정책사례를 객관적으로 검토하고, 게임산업의 지속가능한 발전과 K-컬처 수출 확대를 위해 정부와 국회가 어떤 역할을 해야 하는지 정책적 대안을 제시하고자 합니다.

오늘 간담회가 정부, 국회, 산업계, 학계가 함께 현실적인 문제를 공유하고, 게임산업의 경쟁력을 높일 수 있는 구체적인 제도개선 방향을 모색하는 자리가 되기를 기대합니다. 오늘 제시되는 다양한 의견들이 향후 법제도 개선과 정책 수립에 충실히 반영될 수 있도록 한국정책학회도 적극적으로 역할을 하겠습니다.

다시 한번 참석해 주신 모든 분들께 감사드리며, 오늘 간담회의 성공적인 개최를 기원합니다. 감사합니다.

# 발표

## 게임산업 진흥을 위한
## 맞춤형 세제지원 및 법령체계 개선방안

고대유 대진대학교 행정정보학과 교수







# 게임산업 진흥을 위한 맞춤형 세제지원 및 법령체계 개선 방안

## -세제지원 제도화와 관련 법령 정비를 중심으로



발표자 | 대진대학교 고대유

1. 서 론

## 연구질문

전부개정의 필요성·시점·실행수단을 하나의 흐름으로 검토

**게임산업진흥법 전부개정은 왜 필요하고,
왜 지금 추진해야 하며, 무엇으로 실행할 것인가?**

| 01 필요성 | 02 적기성 | 03 실행성 |
|---|---|---|
| 산업환경과 법체계의 불일치 | 정책창과 입법 지연비용 | 집행 준비와 맞춤형 세제 |

**핵심 관점: 규제의 증감이 아니라 정책목표와 정책수단의 정합성**

02

1. 서 론

## 게임은 이미 수출 주력산업이다

국가 목표와 산업 현실이 법제도 정비를 요구

2030 글로벌 문화 수출 목표

**50조 원**

문화 수출을 국가 성장축으로 확대

콘텐츠산업 수출에서 게임의 비중

**60.4%**

게임은 문화콘텐츠 수출의 핵심 축

산업의 전략적 위상에 맞는 규제체계와 산업진흥 수단이 필요



1. 서 론

## 산업은 바뀌었지만 법의 출발점은 그대로

디지털·글로벌 산업환경과 오프라인 위험관리 체계의 간극

**산업환경**

디지털 유통
글로벌 플랫폼
AI·클라우드 기반 제작

불일치

**현행 규제의 출발점**

오프라인 영업장
사행성 위험 대응
사전통제 중심 행정

정책대상은 달라졌지만 정책수단은 과거의 문제구조에 머물러 있음

1. 서 론

## 부분개정만으로는 한계

정책목표·규율대상·행정방식의 동시 재설계가 필요

| | | |
|---|---|---|
| 부분개정 | 개별 조항의 결함을 보완 | 기존 정책목표와 집행방식은 유지 |
| 전부개정 | 정책체계를 다시 설계 | 정책목표 / 규율대상 / 행정방식 |

전부개정의 필요성은 조문 수가 아니라 전환해야 할 범위에서 비롯

05

1. 서 론

## 전부개정안의 변화는 세 가지로 요약

대상·방식·목표를 함께 조정하는 규제 현대화

| 01 대상 | 02 방식 | 03 목표 |
|---|---|---|
| 게임물 포괄 규율 | 사전통제 중심 | 위험관리 중심 |
| 위험별 차등 규율 | 자율 + 사후책임 | 진흥 + 보호 + 공정 |

핵심은 행정기능의 축소가 아니라 위험에 비례한 기능 재배치

06

1. 서 론

## 판단 기준은 정책 정합성

타당성·적기성·실행성을 순서대로 검토

전부개정은 규제완화가 아니라

**변화한 정책문제에 맞춰**
**정책목표와 정책수단을 다시 맞추는 일**

01 **정합성**
문제와 수단이 맞는가

02 **적기성**
지금 추진해야 하는가

03 **실행성**
효과를 구현할 수 있는가

**변화한 정책문제와 현행 규제체계의 불일치**

07

2. 정책적 타당성

## 1) 정책문제와 규제체계 간 불일치의 해소

변화한 산업현실에 맞추어 규율대상·규제방식·정책목표를 함께 조정

**정책문제의 변화**

모바일·플랫폼 중심 유통
AI·클라우드 기반 제작
국경 간 서비스의 일상화

**현행 체계의 잔존**

오프라인 영업장
사행성 위험
사전통제 중심

**전부개정의 역할**

대상별 차등 규율
사후관리 강화
진흥·보호의 결합

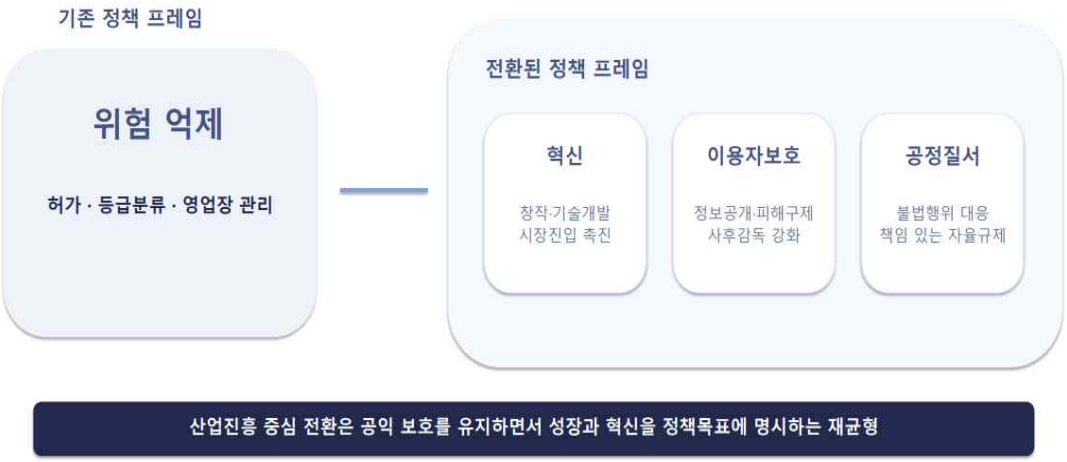
**정책적 타당성의 기준은 규제의 증감이 아니라 변화한 문제와 규율체계의 적합성**

08

2. 정책적 타당성

## 2) 규제 중심에서 산업진흥 중심으로의 정책 전환

진흥은 규제의 폐지가 아니라 혁신·보호·공정질서를 함께 설계하는 정책목표의 확장




**산업진흥 중심 전환은 공익 보호를 유지하면서 성장과 혁신을 정책목표에 명시하는 재균형**

09

2. 정책적 타당성

## 3) 규제의 양보다 목적·대상·시점의 적합성이 중요

일률적 사전통제에서 위험기반 차등규율과 사후책임으로 전환




**규제 현대화의 기준은 '얼마나 줄였는가'가 아니라 '어디에 어떻게 배치했는가'**

10

2. 정책적 타당성

## 4) 정책혼합은 효율성을 높이고 미이행 비용을 저감

단일 규제수단의 한계를 보완하고 정책목표별로 적합한 수단을 결합




**정책 미이행 비용**

| 투자 위축 | 혁신 지연 | 경쟁력 손실 |
|---|---|---|
| 불확실성 확대 | 신기술·서비스 출시 지체 | 글로벌 선점 기회 상실 |

**규제·지원·자율·정보·유인을 결합할수록 동일한 정책목표를 더 낮은 사회적 비용으로 달성할 수 있음**



2. 정책적 타당성

## 5) 글로벌 규율은 민간 분류와 정부의 사후책임을 결합

국경 간 디지털 유통에 대응하는 원칙 중심·최소필요 규제의 확산

**비교대상**

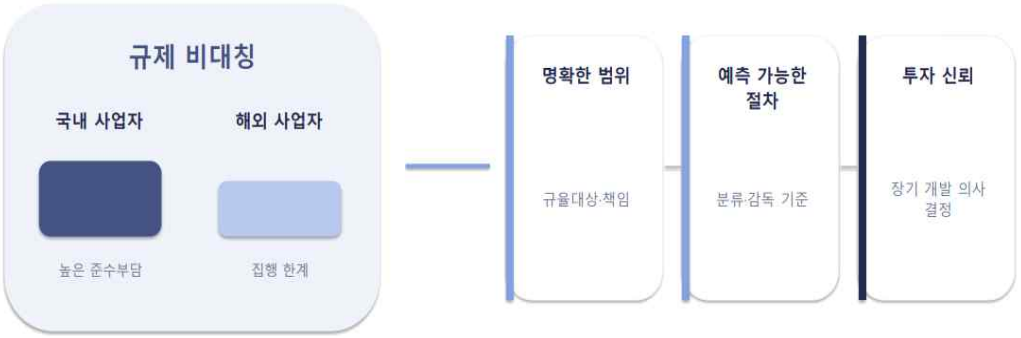
| 미국 | 유럽 | 일본 | 공통 원리 |
|---|---|---|---|
| ESRB | PEGI | CERO | 민간 역할 + 정부의 기준·감독 + 이용자 보호 |
| 민간 등급분류 시장규범 중심 | 범유럽 자율분류 공통 정보 제공 | 민간 심사체계 업계 자율규율 | |

**국내 제도도 자율등급분류 확대와 책임 있는 사후감독을 함께 설계할 필요가 있음**

2. 정책적 타당성

## 6) 규제 형평성과 정책 예측가능성이 글로벌 경쟁의 기반

국내외 사업자 간 규율 격차를 줄이고 장기 프로젝트의 제도위험을 완화




**전부개정은 동일시장에 참여하는 사업자에게 적용 가능한 규칙과 책임을 명확히 하는 기반**

13

2. 정책적 타당성

## 7) 규제 사각지대 해소가 혁신 생태계의 예측가능성을 제고

신기술을 사후적 유권해석에만 의존하지 않고 법체계 안에서 포섭




**법적 명확성은 대기업보다 규제 대응역량이 취약한 중소·인디 개발사에 더 중요한 공공재**

14

3. 조속한 입법 필요성

## 1) 세 흐름의 결합이 입법의 정책창을 형성(Kingdon의 다중흐름모형)

문제·대안·정치의 흐름이 결합된 시점은 제한적이며 자동적으로 지속되지 않음




**정책창: 입법 적기**

**현재의 합의와 관심이 유지되는 동안 법률·하위법령·집행체계 준비를 병행해야 함**

15

3. 조속한 입법 필요성

## 2) 입법 지연 비용은 시간의 경과에 따라 누적

정책 미이행 비용은 '왜 바꿀 것인가', 지연 비용은 '왜 지금인가'를 설명

**정책 미이행 비용** — 개편하지 않을 때 발생 → 왜 변화해야 하는가

**입법 지연 비용** — 결정을 늦출수록 증가 → 왜 지금 해야 하는가




**지연은 현상 유지가 아니라 불확실성과 기회비용을 매년 추가하는 정책선택**

16

3. 조속한 입법 필요성

## 3) 글로벌 게임산업의 경쟁단위는 자본뿐 아니라 시간이다

기술·IP·플랫폼을 선점하기 위한 국가 간 제도 정비와 투자 경쟁

| 미국 | 일본 | 중국 | 사우디 | 경쟁의 핵심 |
|---|---|---|---|---|
| 민간 자율규율<br>AI·플랫폼 생태계 | 콘텐츠 IP<br>확장 생태계 | 이용자보호와<br>산업전략의 병행 | 국가자본 기반<br>산업거점 투자 | 시장 진입 속도<br>+<br>제도 정비 속도 |

기술개발 → 출시 → 이용자 확보 → IP 확장 → 글로벌 시장 선점

**산업정책의 최대 위험은 강한 규제만이 아니라 필요한 제도 전환이 늦어지는 것**

17

3. 조속한 입법 필요성

## 4) 조속한 통과와 집행 준비는 동시에 추진

입법 속도와 집행 품질을 함께 확보하는 국회·정부·산업·학계의 역할분담

| 국회 | 정부 | 산업계 | 학계·전문가 |
|---|---|---|---|
| 정책방향 합의<br>쟁점 중심 심사<br>신속한 입법 | 하위법령 선제 준비<br>부처 간 협업<br>전환기 공백 최소화 | 자율규제 역량<br>이용자보호 체계<br>내부통제 강화 | 정책효과 분석<br>집행 모니터링<br>환류체계 지원 |

정책창이 열려 있는 동안 입법·하위법령·조직·예산을 병렬적으로 준비

18

4. 제언-맞춤형 세제

## 1) 산업진흥 목표와 조세지원 수단 간 공백을 해소

게임 제작의 창작·기술·수출 특성과 중소기업의 자금제약을 반영한 보완수단




**맞춤형 세제는 보편적 감세가 아니라 제작 단계의 시장실패와 정책수단 공백을 교정하는 장치**

19

4. 제언-맞춤형 세제

## 2) 문화콘텐츠 제작 세액공제에서 게임은 독립 범주가 아님

영상·웹툰은 제작비 공제가 있으나 게임은 일반 R&D·투자·고용 공제에 의존

| 지원대상 | 제작비 공제 | 일반 공제 | 제도적 특징 |
|---|---|---|---|
| 영상콘텐츠 | 적용 | 병행 가능 | 제작비 중심의 별도 조세지원 |
| 웹툰 | 적용 | 병행 가능 | 창작·제작비 중심 지원 |
| **게임** | **독립 공제 없음** | **R&D·투자·고용** | **제작 특성이 일반 공제요건에 부분적으로만 반영** |

**산업진흥 정책의 형평성을 위해 게임 제작의 독립적 비용구조를 조세체계에 반영하는 것이 필요함**

20

4. 제언-맞춤형 세제

## 3) 일반 세액공제는 게임 제작의 핵심 비용을 충분히 포착하지 못함

창작비·무형자산·장기 프로젝트·협업구조가 기존 공제의 판단단위와 불일치

| R&D 공제 | 투자 공제 | 고용 공제 | 판단 시점 |
|---|---|---|---|
| 포착: 신규 기술개발 | 포착: 설비·자산 취득 | 포착: 고용 증가 | 포착: 단년도 기준 |
| 누락: 스토리·캐릭터·아트·음악 QA·현지화 등 창작·제작비 | 누락: 인력과 IP 중심의 무형 제작구조 | 누락: 프로젝트·외주·프리랜서 협업구조 | 누락: 다년 개발·출시·운영의 비용 경계 |

**지원 공백의 원인은 혜택 규모만이 아니라 공제요건과 실제 제작과정의 구조적 불일치**

21

4. 제언-맞춤형 세제

## 4) 제작비 공제는 대상·비용·추가요건을 명확히 설계해야 함

합법적 디지털게임의 실제 제작주체와 검증 가능한 국내 제작비를 중심으로 적용

**공제율 제안**

일반·중견

10% + 10%

중소기업

15% + 15%

※ 기본 + 추가공제 상한 모델

**적격 제작비**

인건비 · 시나리오·IP·아트·음악
게임설계 · 적격 외주 · 엔진·도구
QA·보안·접근성 · 출시 전 현지화
개발·시험용 서버와 클라우드

**추가공제 요건**

국내 제작비 · 국내 인력
신규 IP · 해외 출시·수출
중소기업 협업·공정배분
이용자보호·접근성 중 선택

**수출만을 필수요건으로 두기보다 국내 제작·고용·IP·협업 등 정책성과를 복수요건으로 평가**

22

4. 제언-맞춤형 세제

## 5) 기업규모·개발기간을 반영하되 중복지원과 도덕적 해이 통제

연차별 잠정공제–출시 후 확정–사후검증의 단계적 집행




지원의 정밀성은 공제대상 확대와 검증·환수·일몰 장치를 함께 설계할 때 확보



4. 제언-맞춤형 세제

## 6) 게임산업진흥법은 정책근거, 조세특례제한법은 공제규칙을 담당

두 법률의 기능을 분리하되 대상·비용·절차가 단절되지 않도록 연계




정책법과 세법의 연계는 선언적 진흥조항을 집행 가능한 산업정책으로 전환

4. 제언 - 맞춤형 세제

## 7) 기관 간 역할분담과 단계별 로드맵으로 집행가능성을 확보

정책설계·재정관리·세무집행·사업검증을 하나의 절차로 연결

| 문체부 | 전문기관 | 기재부 | 국세청 | 외부감사 |
|---|---|---|---|---|
| 정책·대상 정의 | 사업 적격성 검증 | 공제율·조세지출 | 신청·중복·추징 | 대형사업 비용검증 |

단계별 로드맵

1. 법적 근거·범위
2. 하위기준·인증
3. 중소기업 환급 시범
4. 통합 콘텐츠 공제

**법률 통과 직후 적용할 수 있도록 세부기준·인증체계·정보연계를 입법 단계부터 공동 설계해야 함**

25

4. 제언 - 맞춤형 세제

## 8) 하위법령으로 지원대상과 게임 제작자 요건을 구체화

법률은 지원근거와 공제구조, 시행령은 실체요건, 시행규칙은 절차·증빙을 규정

### 법령 간 역할 분담

| | |
|---|---|
| 법률 | 지원근거 · 공제율·한도 · 이월·환급·추징 근거 |
| 시행령 | 적격 게임·제작자·제작비·적용시점 등 실체요건 |
| 시행규칙 | 신청서식·비용명세·증빙방법 등 집행절차 |

**공동제작 확인자료** 제작계획·의사결정 내역 · 계약서·지출증빙 · IP·유통권 귀속

### 적격 게임

적법하게 제작·유통되는 디지털게임을 중심으로 설정

사행 행위·불법활동은 지원대상에서 제외 (헌재 2022. 2. 24. 2017헌바438 결정의 이원적 체계 반영)

### 게임 제작자 요건 · 시행령 제22조의10 ⑦·⑧ 신설안

기획·개발과 제작비 집행·관리의 주요 의사결정을 담당하고 제작비용을 실제로 부담하는 내국인

공동제작은 실제 부담액 기준으로 구분하고 동일 비용의 중복산입 금지

**기본공제·추가공제·환급은 새로운 조세특례이므로 시행령·고시가 아닌 법률상 근거가 먼저 필요**

26

4. 제언 - 맞춤형 세제

## 9) 적격 제작비는 게임의 제작·완성에 직접 연결된 비용으로 한정

현지화·포팅·출시 전 검증은 포함하고 광고·전시회는 별도 지원수단으로 분리

**포함 게임 제작비 · 별표 8의9 제4호 신설안**

- 가. 개발인력 인건비
- 나. 창작비 (시나리오·캐릭터·음악 등)
- 다. 외주개발비 (계약·검수 확인)
- 라. 게임엔진·개발도구 사용료
- 마. 개발·시험용 클라우드 비용
- 바. 현지화(번역·더빙)·포팅 비용
- 사. 출시 전 품질·보안 검증비

※ 공통 인력·설비·클라우드: 작업시간·실제 사용량 기준으로 프로젝트별 배분

**제외 · 별도 지원수단으로 분리**

일반관리비 · 고객지원비
상시 서버운영비
광고·판촉비
해외 광고 · 국제전시회 참가비
→ **수출바우처 · 직접지원 · 시장진입 지원**

**현지화는 제작비, 판촉은 시장진입 지원으로 구분해야 보조금과 세액공제의 중복을 막을 수 있음**

27

4. 제언 - 맞춤형 세제

## 10) 다년 개발·업데이트를 반영하고 중복지원과 이월·환급을 관리

개발 중 연도별 공제 후 정산하고, 실제 기업 부담액을 기준으로 공제기초를 산정

연도별 공제 — 1 연도별 비용 신청 — 2 과세연도별 공제 — 3 완료·변경·중단 — 4 누적 vs 실제 정산

**업데이트 구분**

**포함** 독립된 계획·예산·비용명세를 갖춘 대규모 확장 (신규 시나리오·캐릭터·맵·모드)

**제외** 오류 수정 · 유지보수 · 상시 운영

**중복지원 조정 · 시행령 ⑫**

R&D 공제와 활동별로 비용 구분

정부 출연금 충당액은 공제기초에서 차감

출자공제는 병행 허용범위·조정원칙을 법률에 명시

**중소·창업 개발사 · 시행령 ⑬**

발생연도별 공제·사용·환급·이월잔액 관리

환급은 별도 법률 근거와 비율·한도 명시

환급받은 공제액의 재이월 방지

**추징은 흥행 부진·불가피한 출시 지연이 아니라 허위계상·불법활동·요건 위반 등 법정 사유에 한정**

28

4. 제언-맞춤형 세제

## 11) 표준 신청·검증절차와 성과평가로 제도의 실효성 확보

산업심사와 과세심사를 분담하고, 모법의 위임범위 안에서 하위법령을 운영

**통합서식 · 별지 제116호 신설안**

게임 제작비용 세액공제 계산·명세·정산서

1 신청정보
2 제작활동 · 비용부담자
3 당기 비용 · 제외액
4 공제세액 계산
5 공제액 관리 (이월·환급)
6 정산 (완료·변경·중단)
7 첨부자료

**집행체계 · 준수비용**

**문체부** 산업적 적격 기준

**조세당국** 세액산정·중복검증·추징

**소규모** 간소화된 표준원장

**대규모** 외부 회계검증

**경과조치** 시행 전후 비용·R&D 공제와의 관계

**성과평가 · 정책환류**

활용률 · 추가 제작투자 · 고용

신규 IP · 시장·플랫폼 다변화

조세지출 규모 · 부정수급

**무지원 대비 추가성 중심 평가**

**→ 공제율·한도·적용기한 조정**

**하위법령은 위임범위 안에서 전부개정안의 산업진흥을 실제 정책으로 구현하는 핵심 수단**

29

5 결 론

## 전부개정과 세제지원을 하나의 정책 패키지로 추진

**01 입법**

정책문제와 규율체계의 불일치를 해소하는 전부개정안의 조속한 심사·통과

**02 집행**

하위법령·조직·예산·자율규제 역량을 법률 시행 전에 병렬적으로 준비

**03 세제**

제작단계 시장실패를 교정하는 맞춤형 공제와 검증·환수 장치의 동시 설계

**핵심 명제 | 규제 현대화 × 입법 적기성 × 실행수단의 결합이 게임산업 진흥의 실효성을 결정**

발표

# 게임산업 수출 활성화를 위한 제도적 진단과 정책과제

김진선 한국행정연구원 박사







게임산업 수출현황 및 규제·지원체계 진단

# 게임산업 수출 활성화를 위한
# 제도적 진단과 정책과제

: 수출현황 및 규제·지원체계를 중심으로

산업·수출 진단 | 규제체계 검토 | 지원체계 제시

발표 김진선(한국행정연구원)



## CONTENTS

게임산업 수출 활성화를 위한
제도적 진단과 정책과제

수출현황 및 규제·지원체계를 중심으로

목차


Ⅰ 서론
연구배경과 게임산업 진흥 필요성 · 연구범위와 분석틀 03 – 08

Ⅱ 수출·성장구조 변화와 성장 조건
시장·플랫폼·기업의 변화를 통한 다음 성장경로 진단 09 – 16

Ⅲ 현행 규제체계의 쟁점과 개선 방향
규제의 대상·절차·집행이 실제 위험과 산업 특성에 부합하는지 검토 17 – 22

Ⅳ 정책조정과 범정부 지원체계 강화
관계부처 협업 · 성장단계별 패키지 지원 · 산업계 소통으로 수출성과 연계 23 – 28

PART I

# 서론.

01
INTRODUCTION

- K-컬처 수출 확대에서 게임산업이 갖는 역할 확인
- 산업 진흥과 제도 개선을 함께 검토해야 하는 이유 점검

Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ





Ⅰ-1 연구배경

## 연구배경과 게임산업 진흥 필요성

K-컬처 수출 목표 실현을 위한 게임산업 현 주소 진단

01
**정책 목표**

**50조 원**

정부 제시 K-컬처 수출 목표 (*연구수행 시점)

- 세계적 관심 → 지속적 산업 성과
- 문화적 파급력 및 수출 창출 산업기반 진단

02
**게임산업의 특성**

- 지식·소프트웨어·IP 기반의 부가가치 창출
- 디지털 유통으로 해외 이용자 직접 접근
- 콘텐츠 수출 내 비중이 커 전체 수출 확대에 중요한 영향

03
**연구 방향**

1. 게임산업의 경제적 위상 확인
2. 수출·산업구조의 변화 진단
3. 현행 제도가 개발·유통 환경을 뒷받침하는지 검토

K-컬처의 세계적 관심을 **지속적인 수출 성과**로 연결하기 위해, 수출을 견인하는 게임산업의 **위상·구조·제도 여건**을 함께 **진단**

I-2 연구범위

## 연구범위와 분석틀

**STEP 01 산업 진단**
- 콘텐츠산업 내 위상 — 매출 · 수출 · 부가가치
- 산업 내부 구조 변화 — 사업체 · 고용 · 플랫폼 · 권역
- 글로벌 진출 사례 — 새로운 성장 조건 도출

**STEP 02 규제체계 검토**
- 등급분류 — 접근성 · 예측가능성
- 게임 유형별 규율 — 디지털 · 특정장소형
- 사업자 간 형평성 — 국내·외 사업자
- 청소년 보호 절차 — 범위 · 실효성

**STEP 03 지원체계 제시**
- 관계부처 정책조정 — 범부처 공동 기획 · 협업
- 성장단계별 패키지 지원 — 기획 → 제작 → 출시 → 해외진출
- 산업계 소통 · 성과 환류 — 상시 소통 채널 · 성과관리

분석 자료 **통계** 비교 가능한 2024년 실적 중심





I-3 매출 규모

## 게임산업의 매출 규모

콘텐츠산업 11개 분야 중 매출 4위, 안정적인 1/7 비중

**23.9 조 원**
2024년 게임산업 매출
(23조 8,515억 원)

**15.2 %**
콘텐츠산업 전체 매출
(157조 4,021억 원) 중 비중

**4 위**
11개 분야 중 매출 순위
방송·지식정보·출판 다음

**+3.9 %**
2024년 전년 대비 성장률
콘텐츠산업 전체 +2.1%




**게임산업의 성장 기반을 유지·확대**하는 것은 개별 업종 지원을 넘어 **콘텐츠산업 전체의 경쟁력**과 **수출 기반**을 **강화**하는 과제

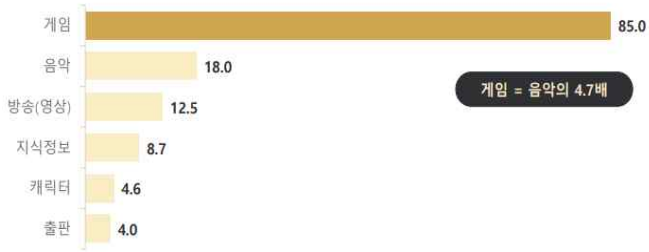
I-4 수출 기여도

## 게임산업의 수출 기여도

매출 비중 15.2%의 산업이 콘텐츠 수출의 60.4%를 담당




| | |
|---|---|
| 콘텐츠산업 수출액 | 140.8억 달러 |
| 게임 수출액 | 85.0억 달러 |




게임 성장세 둔화는 콘텐츠 수출 전체에 부담 - **기존 수출 유지 + 추가 성장경로 확보**가 K-컬처 수출전략의 핵심 과제





I-5 부가가치

## 게임산업의 부가가치 창출

지식·기술·IP를 활용해 높은 경제적 가치를 만드는 콘텐츠 분야

**10.2** 조 원
2024년 부가가치액 (10조 2,450억 원)

**43** %
부가가치율 · 콘텐츠솔루션과 공동 1위

**34.8** %
부가가치 대비 경상이익 비중




게임산업 진흥은 단순한 고용 확대보다 **수출 증대, 기술혁신 및 고부가가치 창출**의 관점에서 접근 필요

PART Ⅱ

# 수출·성장구조 변화와 성장 조건.

02
DIAGNOSIS

- 수출 규모와 지속 성장 가능성을 구분해 진단
- 시장·플랫폼·기업 변화로 다음 성장경로 탐색

Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ

09



Ⅱ-1 수출 추이

## 게임 수출 추이와 성장 둔화

2022년 정점 이후 감소·소폭 반등 — 콘텐츠 전체 대비 낮은 증가세




**-6.5%**
2023년 전년 대비 수출 감소

**3.8% vs 18.0%**
2020~2024 누적 수출 증가율 (게임 vs 콘텐츠 전체)

**68.7 → 60.4%**
콘텐츠 수출 중 게임 비중 변화

경쟁력 약화로 단정하기보다 기저효과를 고려하되, **어떤 요인**이 **추가 성장을 제약**하는지 **점검** 필요

10

Ⅱ-2 수출 권역

# 권역별 수출구조와 시장 다변화

중화권 비중은 여전히 최대, 북미·동남아가 새로운 성장 축으로 부상

**2024년 권역별 게임 수출 비중**



| | |
|---|---|
| 중화권 | 40.4% |
| 동남아 | 20.6% |
| 북미 | 19.5% |
| 일본 | 8.3% |
| 유럽 | 7.7% |
| 기타 | 3.6% |

※ 중화권 40.4%는 중국 단일 국가 비중(29.7%)과 구분

**북미**
2024년 수출 16.6억 달러, 성장 폭 최대 **+26.8%**

**동남아**
비중 20.6%로 2위 시장 **+17.0%**

**중화권**
장기 감소세 · 2024년은 전년 대비 +0.8% **-7.7%**

기존 주력 시장 기반 관리 + **북미·동남아 진출경로 확대** - 국가별 규제·현지화·유통망 접근을 위한 공공 지원 중요

11

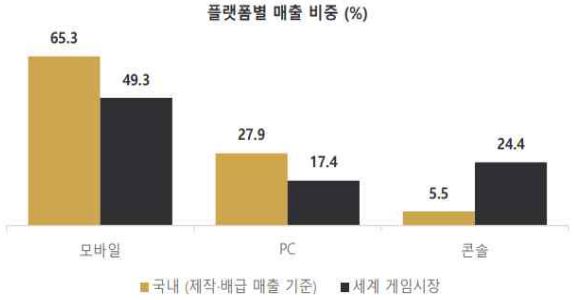


Ⅱ-3 플랫폼 구조

# 국내외 플랫폼 구성 비교

국내는 모바일·PC 집중, 세계 대비 콘솔 비중은 약 1/4 수준

**플랫폼별 매출 비중 (%)**




**24.4% vs 5.5%**
콘솔 비중: 세계 vs 국내(제작·배급)
- 한국 콘솔 세계 10위(1.6%)

**5.6%**
세계 콘솔시장 연평균 성장 전망(2024~2027)
· 모바일 3.1%, PC 2.9%

기존 모바일·PC 역량 유지 + **콘솔을 포함한 글로벌 멀티플랫폼** 개발·유통 지원 필요

12

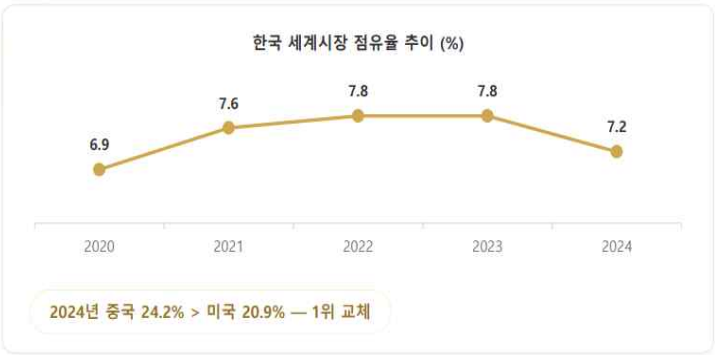
II-4 세계시장 위상

## 세계시장 내 위상과 경쟁 여건

5년 연속 세계 4위 — 2024년 점유율은 소폭 하락

**2,200.7** 억 달러
2024년 세계 게임시장 규모

**7.2% · 4** 위
한국 시장점유율 (중국·미국·일본 다음)




2024년 중국 24.2% > 미국 20.9% — 1위 교체

현재 순위 유지를 넘어 **해외시장에 맞는 개발·투자·유통 역량** 확대 필요 - 기업 생태계 변화와 함께 점검

13



II-5 산업구조 변화

## 제작·배급 중심의 산업구조 변화

장소형 영업에서 콘텐츠 제작·유통으로 핵심 생산주체 이동

게임산업 전체 사업체 **10,272개 → 9,156개** (2022 → 2024) | 제작·배급 종사자 비중 **62.0%** (2024)

**게임 제작·배급업** ▲ 증가

| | | |
|---|---|---|
| 사업체 수 | 1,287개 | **1,398개** |
| 종사자 수 | 48,514명 | **54,285명** |

VS

**컴퓨터 게임방(PC방) 운영업** ▼ 감소

| | | |
|---|---|---|
| 사업체 수 | 8,485개 | **7,243개** |
| 종사자 수 | 34,715명 | **32,136명** |

사업체 수 감소 ≠ 산업 위축 - 장소형 영업과 제작·유통은 성장경로가 달라 **진흥·규제 설계에 업종별 차이 반영** 필요

14

II-6 글로벌 진출 사례

## PC·콘솔 분야의 글로벌 진출 사례

모바일 중심 성장경로를 넘어 PC·콘솔·글로벌 동시 출시로 확장

| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 |
|---|---|---|---|---|
| 붉은사막 | P의 거짓 | 스텔라 블레이드 | 데이브 더 다이버 | 아크 레이더스 |
| 펄어비스 | 네오위즈 | 시프트업 | 넥슨 민트로켓 | 엠바크 스튜디오(넥슨) |
| PC · PS5 · Xbox | PC · PS5 · Xbox | 신규 IP | 약 30명 개발팀 | PC · PS5 · Xbox |
| 자체 엔진 기반, 기획 단계부터 멀티플랫폼 동시 출시 · 출시 28일 만에 500만 장 | 신규 IP · 언리얼 엔진 활용, 출시 한 달 만에 손익분기점 · 글로벌 누적 400만 장 이상(2026.7) | 언리얼 엔진을 활용해 높은 기술적 완성도 구현 | 독창적 기획·완성도로 글로벌 흥행 · BAFTA 게임 어워즈 게임 디자인 부문 수상 | 해외 개발거점 활용 · 멀티플랫폼 전략 |

※ 개별 성공사례를 산업 전체의 보편적 성과로 일반화하지 않고, 성공 조건을 살펴보는 근거로 활용

최근 사례는 국내 게임산업이 모바일 중심의 기존 성장경로를 넘어 **PC·콘솔·글로벌 동시 출시로의 확장 가능성**

15



II-7 성장 조건

## 기술·투자와 서비스 운영 역량

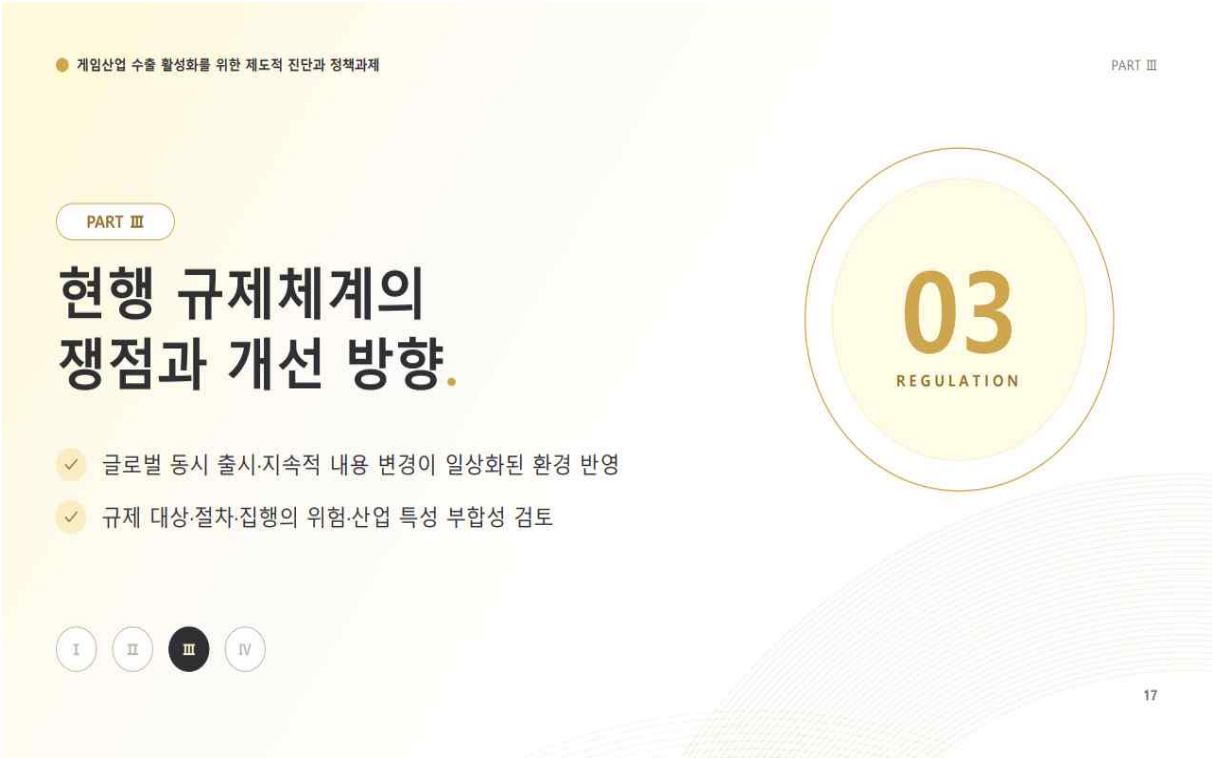
개발부터 출시 이후 운영, 이용자 참여까지 이어지는 경쟁력

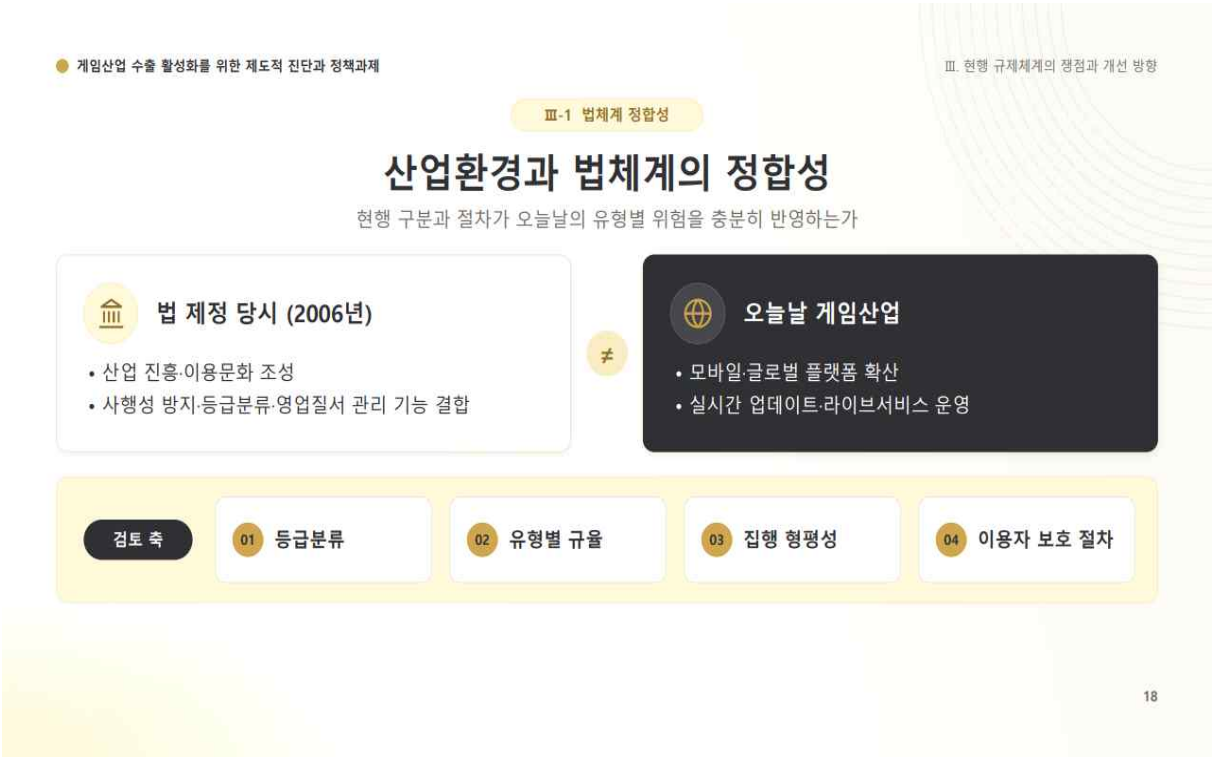
| PHASE 01 | PHASE 02 | PHASE 03 |
|---|---|---|
| 기획·개발 | 출시 이후 운영 | 이용자 참여 확산 |
| • 해외 이용자·플랫폼 요구 반영<br>• 엔진·그래픽·최적화 역량<br>• 장기 제작비·전문인력 확보 | • 패치·확장 콘텐츠·현지화<br>• 라이브서비스 운영·업데이트<br>• 운영이 매출 지속성 좌우 | • 스트리밍 시청 콘텐츠화<br>• 이용자 제작 콘텐츠(UGC) 확산<br>• 소비자 → 확산·창작 참여자 |

**진흥정책 과제**
단기 제작비 지원 → 기술개발·IP·후속투자·글로벌 유통 연결

**규제체계 과제**
출시 전 심사·내용 변경 관리 방식에 새로운 과제 제기

16


게임산업 수출 활성화를 위한 제도적 진단과 정책과제
PART Ⅲ
PART Ⅲ
현행 규제체계의
쟁점과 개선 방향.
03
REGULATION
글로벌 동시 출시·지속적 내용 변경이 일상화된 환경 반영
규제 대상·절차·집행의 위험·산업 특성 부합성 검토
Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ
17


게임산업 수출 활성화를 위한 제도적 진단과 정책과제
Ⅲ. 현행 규제체계의 쟁점과 개선 방향
Ⅲ-1 법체계 정합성
산업환경과 법체계의 정합성
현행 구분과 절차가 오늘날의 유형별 위험을 충분히 반영하는가
법 제정 당시 (2006년)
• 산업 진흥·이용문화 조성
• 사행성 방지·등급분류·영업질서 관리 기능 결합
≠
오늘날 게임산업
• 모바일·글로벌 플랫폼 확산
• 실시간 업데이트·라이브서비스 운영
검토 축
01 등급분류
02 유형별 규율
03 집행 형평성
04 이용자 보호 절차
18

Ⅲ-2 등급분류

## 등급분류의 접근성과 예측가능성

민간이양은 확대 중 — 접근성과 변경기준의 예측가능성은 과제

### 현행 등급분류 경로

1. **공적 등급분류** — 게임물관리위원회
2. **민간 위탁** — 게임콘텐츠등급분류위원회(GCRB)
3. **자체등급분류** — 요건을 갖춘 지정사업자

### 등급분류 민간이양 확대 흐름

- **2014** — GCRB 위탁 개시
- **2025** — PC·온라인·콘솔 전체·12·15세 심사
- **2026.10.** — 모바일·청소년이용불가 확대

**0.14%**
2025년 자체등급분류 30만 4,410건 중 PC게임 446건 (언론보도 기준)

- **접근성** — 자체등급분류 이용이 지정사업자·모바일 앱마켓 중심
- **예측가능성** — 경미한 변경의 신고면제 기준이 하위법령에 위임

등급분류의 민간이양 확대는 심의 신속성 제고에 기여하고 있으나,
자율등급분류의 접근성과 예측가능성을 함께 높이는 **지속적인 제도 정비 필요**

19



Ⅲ-3 유형별 규율

## 게임 유형별 위험과 규율체계

디지털게임과 특정장소형게임은 운영방식과 위험 특성이 다름

### 디지털게임

모바일 · PC · 콘솔

- **운영 방식** — 온라인 유통 · 실시간 서비스 · 잦은 내용 변경
- **관리 대상** — 내용 변경, 이용자 정보·결제 보호
- **주요 수단** — 등급분류 · 내용수정 신고 · 확률형 아이템 표시

VS

### 특정장소형게임

아케이드 · 게임제공업소

- **운영 방식** — 영업장 기반 오락 제공
- **관리 대상** — 영업장 관리, 경품 제공·환전 방지
- **주요 수단** — 영업장 등록·허가 · 영업질서 · 사행성 통제

전자게임장 매출 최근 3년 연평균 +13.1% — 독자적 성장경로

산업유형별 성장 가능성과 위험 특성을 함께 반영하여,
디지털게임과 특정장소형게임에 대한 규율체계를 **유형별로 차등화** 필요

20

Ⅲ-4 규제 형평성

## 국내외 사업자 간 규제 형평성

국내대리인 '지정'에서 실제 '대응·시정'으로 정책 초점 확대

**98.7 %**
해외사업자 국내대리인 지정률
의무 81개사 중 80개사 (언론보도 기준)

**114 건**
확률정보 표시 위반 (언론보도 기준)
확률 미표시 40% · 개별 확률 미표시 27%

**시정 지연이 생기는 구조**

1. 국내대리인 지정 (국내 창구)
2. 해외 본사 의사결정·권한 분리 (언어·시차)
3. 자료 확보·시정조치 지연
4. 국내외 준수비용·집행 수준 격차 점검

**개선 방향**

- 지정 여부 → 실제 대응·시정 성과로 관리
- 자료 제출·피해구제 절차 명확화
- 처리기간·반복 위반 여부 관리

이용자 보호와 **공정한 경쟁 여건**을 함께 확보하는 집행 실효성 강화

21



Ⅲ-5 청소년 보호

## 청소년 보호 절차의 범위와 실효성

제도 목적은 유지하되, 적용 범위와 효과를 실제 기준으로 평가

**현행 절차**
법 제12조의3 · 시행령 제8조의3

- 회원가입 시 실명·연령 확인, 본인인증
- 청소년 법정대리인 동의
- 대상 기기·게임 범위와 중소기업·무료 게임 예외는 시행령에서 구체화

**제기되는 쟁점**

- 2021년 셧다운제 폐지 후에도 절차 존치
- 이용률: 모바일 89.1% vs PC 온라인 58.1% - 플랫폼별 적용 차이
- 타 매체(유튜브·웹툰 등)는 만 14세 미만에 동의 요구
- 전체이용가 게임까지 일률 적용 – 절차 실익 대비 산업 부담이 크다는 지적

**검토 원칙**

- 실제 기기·서비스 방식·법정 예외 기준으로 판단
- 과몰입 예방조치는 강제적 셧다운제와 목적이 다름
- 보호 효과와 이용 불편·우회 가능성을 함께 평가

규제의 실익과 산업 진흥 저해 비용을 종합적으로 고려하여,
전체이용가 게임 등 **절차 실익이 낮은 영역부터 규제 형평성과 실효성을 재검토**하는 근본적 제도개선 필요

22

PART IV

# 정책조정과 범정부 지원체계 강화.

04
POLICY

- 산업 진단과 규제 쟁점을 제도 개선 경로로 연결
- 수출성과를 위한 지원·협업·평가체계 제시

Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ





Ⅳ-1 기여 경로

## 제도 개선의 수출 기여 경로

제도·지원·해외진출 대응이 맞물려 수출 확대 기반으로 연결

| | | |
|---|---|---|
| 유형별 규율 · 예측가능한 등급분류 | 국내 유통 절차 계획 용이 → 동시 출시 일정 조정·운영 부담 완화 | 수출 확대 기반<br>새로운 시장·플랫폼으로의 진출 가능성 확대 |
| 중소 게임사업자 개발·제작·유통 지원 | 유망 IP가 출시·해외 진출 단계까지 이어지는 기반 보완 | |
| 현지화 · 마케팅 · 해외 규제 대응 연계 | 새로운 시장과 플랫폼에 진입할 가능성 제고 | |

Ⅳ-2 범정부 지원체계

## 범정부 지원체계와 정책조정

산업 전 주기를 포괄하는 정책수단의 범부처 연계

| 정책수단 | 주관 | 협업 | 조정·협업 방향 |
|---|---|---|---|
| 세제지원 | 재정경제부 | 문화체육관광부, 국세청 | 제작비 세액공제 등 사전협의 채널 상시화 · 근거자료 공동 축적 |
| R&D·기술혁신 | 문화체육관광부, 과학기술정보통신부 | 산업통상자원부, 중소벤처기업부 등 | AI·게임엔진 등 신기술 R&D와 제작·사업화 연계 · 유사·중복 사업 조정 |
| 창업·투자·정책금융 | 문화체육관광부, 중소벤처기업부 | 산업통상자원부, 재정경제부 등 | 창업 → 제작 → 투자유치 → 성장 단계별 지원 연계 |
| 해외진출·통상 | 문화체육관광부 | 산업통상자원부, 외교부 등 | 현지화·마케팅 지원 · 통상·수출지원 · 해외 규제 애로 해소 |
| 규제·이용자 보호 | 문화체육관광부 | 성평등가족부 등 관계부처 | 진흥 저해 규제의 합리적 개선 · 부처 간 제도조정 강화 |

**협업 방향** | 1 공동 정책기획·조정 | 2 현안 공동 대응 | 3 공동 성과관리·환류

5년 단위 종합계획과 직전 계획 평가를 **부처 간 협업 도구**로 활용 - 실제 협의 절차와 책임은 별도 설계

25



Ⅳ-3 성장단계별 지원

## 기업 성장단계별 지원체계

단계별 지원을 끊김 없이 연결하는 패키지형 지원

| 01. 기획·개발 | 02. 제작·사업화 | 03. 출시 | 04. 출시 이후 |
|---|---|---|---|
| • 기술 검증·R&D<br>• 전문인력 확보 | • 제작자금·정책금융<br>• 세제지원·투자 연계 | • 플랫폼 입점·품질 검증<br>• 현지화·해외 마케팅 | • 업데이트·운영<br>• 후속 콘텐츠·IP 활용 |

**중소·인디 개발사**
개발역량에 더해 유통·사업화 역량 연결 — 글로벌 플랫폼 진입·현지화·해외 마케팅

**성과 기준**
선정 실적보다 다음 단계 진입 · 민간 후속투자 · 실제 해외매출

참고: 중소벤처기업부 TIPS의 단계별 패키지 → **게임산업 특화형 단계 연계 지원**으로 유망 프로젝트의 해외시장 도달 가능성 제고

26

Ⅳ-4 소통과 환류

## 산업계 소통과 성과 환류

일회성 의견 청취를 정책 설계·집행·평가의 근거로 전환

**01 수집**
상시 소통창구 · 기업 규모·사업모델별 애로

**02 검토**
객관적 산업·성과 자료와 함께 검토

**03 공유**
관계기관 공유 · 대응수단 검토

**04 회신**
검토 결과·반영 여부를 현장에 피드백

**기업 유형별 정책 수요**

| | |
|---|---|
| 중소·인디 개발사 | 투자 유치 · 글로벌 플랫폼 진입 · 현지화 |
| 글로벌 서비스 기업 | 규제·통상 환경 대응 |

**성과관리 지표 (연구자 제언)**

- 권역·플랫폼별 수출
- 신규 수출기업·후속투자
- 등급분류 처리기간
- 이용자 피해·시정조치 이행

산업 진흥과 이용자 보호가 **함께 개선되는지**를 동시에 점검하는 성과 환류 체계

27



Ⅳ-5 결론

## K-컬처 수출 50조 원과 게임산업의 역할

게임의 성장 잠재력이 해외매출로 이어질 조건을 보완

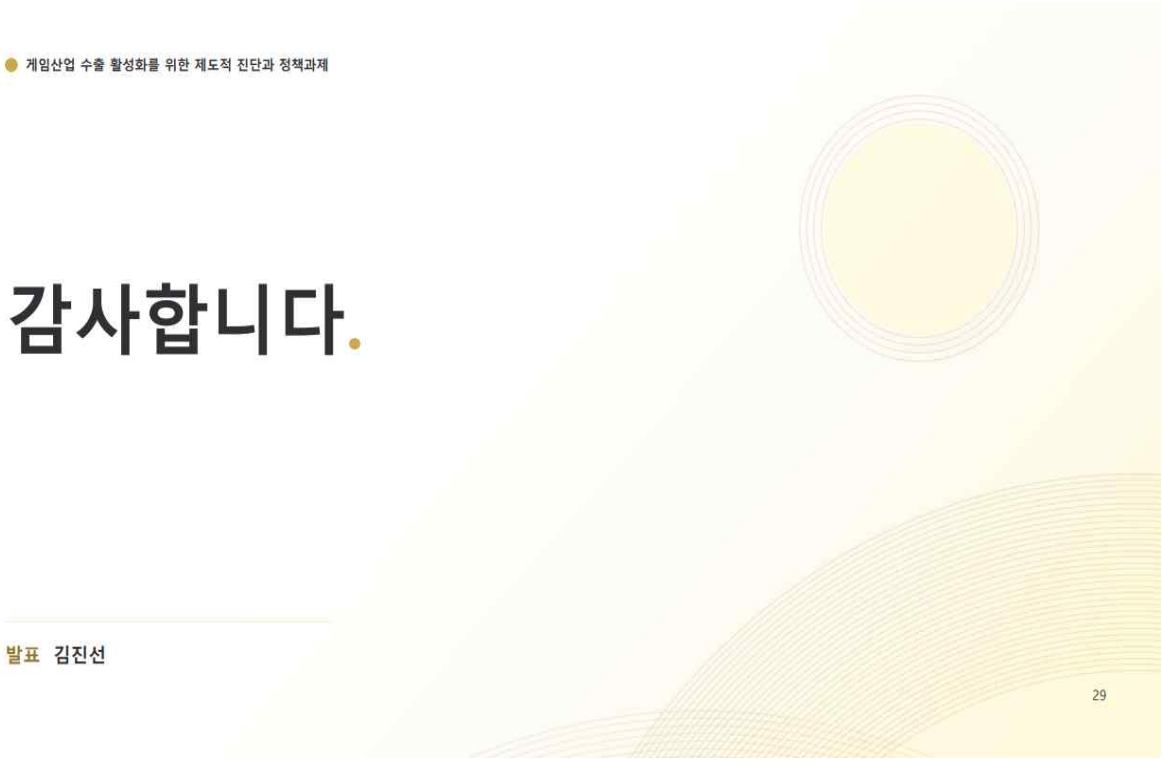
**01 현황**
- 콘텐츠 수출의 약 60.4% 담당
- 수출 증가세 둔화
- 권역·플랫폼 편중

**02 해법**
- 유형별 규율·자율등급분류와 사후관리
- 중소 게임사업자 지원
- 장기투자 · 현지화 · 범정부 협업 결합

**03 의미**
- 기존 경쟁력 유지
- 새로운 기업·IP의 성장시장 진입 여건 확대
- 잠재력 → 실제 수출성과로 전환

게임산업의 수출 기반 확대는 **K-컬처 수출 50조 원 달성의 핵심 실행조건**

28


게임산업 수출 활성화를 위한 제도적 진단과 정책과제
감사합니다.
발표 김진선
29

# 발표

## 주요국 문화산업 육성정책 비교와 K-컬처 수출 50조 전략의 실현 조건

김민한 한국해양대학교 해양행정학과 교수










PRESENTATION CONTENTS

# 목차

주요국 정책수단 비교로
수출 50조 목표의 실현 조건을
도출하고, 전부개정안과
세제·규제·정책조정·해외진출
과제의 국내 적용 가능성을
검토합니다

01 문제제기와 분석틀
왜 게임인가 — 수출 60.4%의 전제와 정책도구 분석틀

02 글로벌 패러다임 변화
시장·기술·규범 세 층위의 동시 전환

03 주요국 정책수단 비교
주요국의 세제·재정·등급분류 유형화와 공통 문법

04 국내 적용 가능성
현행법의 한계, 전부개정안의 대응과 정책적 타당성

05 실현 조건과 결론
세제·규제·정책조정·해외진출 네 갈래 제언과 로드맵

KAPS 韓國政策學會

PART I · PROBLEM

# 왜 게임인가: 수출 50조의 전제

콘텐츠 수출 중 게임 비중

**60.4%**

- 2024년 콘텐츠 수출 140.8억 달러 중 85.0억 달러가 게임
- **게임 수출의 정체는 콘텐츠 수출 확대 전체를 제약**

게임 수출액 (2024년)

**85.0억 달러**

- 2022년 89.8억 달러 정점 후 2023년 −6.5%
- **2024년 +1.3% 소폭 회복, 정점은 미회복**

정부 문화 수출 목표

**50조 원**

- 2025년 국정과제: 2030년 K-컬처 시장 300조·수출 50조
- **수출의 6할인 게임의 재도약이 전제**

게임 수출 목표 (2028년)

**120억 달러**

- 게임산업 진흥 종합계획 (2024~2028)의 목표
- **2024~2028년 연평균 약 9% 성장 필요**

03

FRAMEWORK · HOOD(1983) · HOWLETT(2011)

# 연구 개요와 분석틀

범위: 게임산업을 중심으로 주요국 문화산업 정책수단을 비교 — ①산업 위상 진단 ②패러다임·구조 변화 ③현행법·전부개정안의 타당성 ④정부 역할·정책과제
방법: 문헌·법제·조문 비교, 해외 비교정책 분석, 전문가 자문 | 분석틀: 정책도구의 네 자원 — 각국은 네 도구의 조합(policy mix)을 다른 비율로 구사

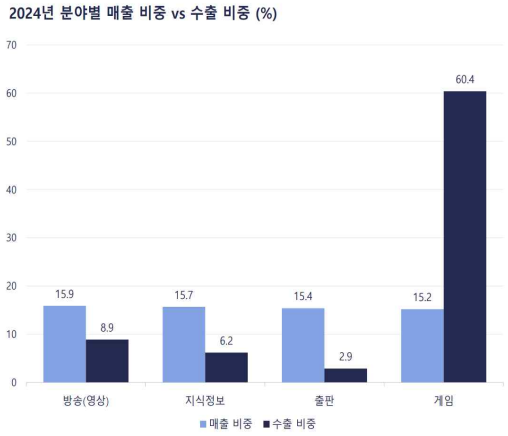



| 조직 | 권위 | 재정 | 정보 |
|---|---|---|---|
| 전담 기구·거버넌스 설계 (게임진흥원·게임관리위원회) | 등급분류·인허가 권한의 행사 또는 민간 위임 | 세액공제·보조금·기금·투자 위험을 분담하는 투자자 | 시장정보·국가 브랜드 민간 의사결정을 돕는 도구 |

04

PART I · POSITION OF GAMES

# K-컬처 수출구조와 게임의 위상




자료: 문화체육관광부 「2025년 콘텐츠산업조사」, 보고서 표1·표4 재구성

- **매출** — 23.9조 원 — 11개 분야 중 4위(비중 15.2%), 연평균 6.06% 성장
- **수출** — 85.0억 달러 — 콘텐츠 수출의 60.4%, 2위 음악의 4.7배: '수출형' 산업
- **부가가치** — 부가가치율 43%(공동 1위) · 부가가치액 대비 경상이익 34.8%
- **생산성** — 1인당 부가가치 1억 1,699만 원 — 전 분야 1위, 출판의 2배 단, 종사자 비중 12.7%: 성과가 고용으로 자동 연결되진 않음 → 기술·IP 중심 진흥

05

PART I · TRIPLE CHALLENGE

# 삼중 도전: 정체·편중·경쟁

## 게임 수출액 추이

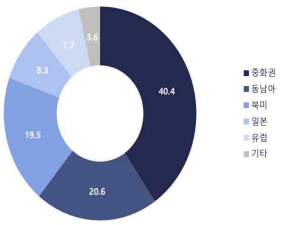
단위: 억 달러 (표16)




2022년 정점 후 정체 — 2028년 120억 달러엔 연평균 약 9% 성장 필요

## 권역별 수출 비중 (2024)

단위: % (표11)




중화권 40.4%: 2022~24년 연평균 −7.7%(2024 +0.8% 반등) · 북미 +26.8%·동남아 +17.0%(연평균)

## 콘솔 비중: 세계 vs 한국

별도 지표 · 분모 상이 (그림9·표8)

세계시장 콘솔 비중 **28%** Newzoo 2024

한국 산업 매출 중 콘솔 **5.0%** 2024, 표8

모바일 59.0%·PC 25.2% 편중, 세계 콘솔 점유율 1.5% — 고부가가치 시장의 구조적 상한

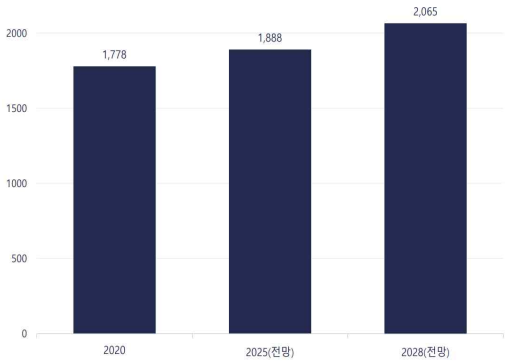
**경쟁 격화: 중국 자국게임 해외매출 204.6억 달러(2025)는 한국 게임 수출 85.0억 달러(2024)의 2.4배, 그중 9.2%는 한국 시장 · 사우디 등 국가자본의 시장 진입 (표31, 4-4-1)**

06

PART II · MARKET SHIFT

# 글로벌 시장: 성숙기와 성장축 이동

세계 게임시장 규모 추이 (억 달러, Newzoo)



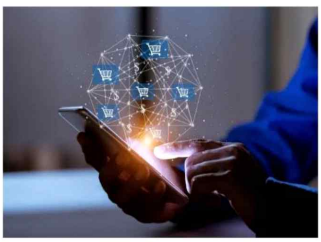

자료: Newzoo Global Games Market Report 각 연도판, 보고서 그림7-2-2-2(1) 재구성 (2025-2028년은 보고서 수록 전망치)

- **시장 규모** — 1,888억 달러(2025, 보고서 수록 전망치) → 2028년 2,065억 — 연 2~3% 성장의 성숙기, 점유율 경쟁
- **이용자** — 36억 명(2025 전망) — 아태 53%; 중동·아프리카 +8.9%, 중남미 +6.2%(2024) 등 신흥시장이 성장 중심
- **국가 위상** — 중국 498억·미국 496억 달러(2025) 양강 · 한국 세계 4위, 점유율 7.8%(2023) → 7.2%(2024)
- **성장축** — 콘솔 2025년 +5.5%로 최고 성장 전망 — 북미·유럽 고부가가치 시장은 콘솔·PC 주도
  신흥시장: 인도 10.4억 달러(+14.8%), 동남아 55억, MENA-3 22억 달러(기관별 상이)
  주요 기업 해외매출 비중(2024 실적): 크래프톤 92.8%, 펄어비스 82%, 넷마블 79%

07

PART II · TECHNOLOGY & NORMS

# 기술·수익모델·규범의 전환



SHIFT 1

## 서비스화

구독(게임패스 3,400만·PS플러스 4,740만), 디지털 유통(PS 풀게임 85%), 복수 기기 이용(미국 61%) — '물건'에서 국경 없는 '서비스'로




SHIFT 2

## F2P·라이브서비스

부분유료화 매출 1,177억 달러(2024, 전체의 60% 이상), 유료 이용자 약 16억 명 — 결제 구조의 투명성이 이용자 보호의 핵심 쟁점




SHIFT 3

## 규범의 수렴

확률형 아이템: 벨기에 등 예외를 빼면 '정보공개+사후책임' 중심(보고서 평가) · 한국은 확률 공개(2024.3)와 고의적 표시의무 위반 시 3배 이내 징벌배상(2025.8) 기시행

생성형 AI(GDC 2025 응답자 소속사 52% 도입)·수시로 변하는 라이브서비스는 '고정된 내용물' 전제의 사전심사와 충돌 → 규율의 중심이 출시 후 모니터링·사후관리로 이동 (2-2-3-2-2-7)

08

PART III · POLICY MAP

# 비교 대상과 정책 지형

## 주요국 정책 유형

비교 축: 누가(주체) · 무엇으로(정책도구) · 무엇을 위해(목표)
주요국 정책 조합에서 '권위'(내용 규제)의 비중은 대체로 축소되고 '재정'·'조직·정보'가 확대 (보고서의 평가)




민간 자율+재정 인센티브 — 미·캐·영·프·독·일·폴·핀

국가 주도 — 中 판호 사전허가, 사우디 PIF, UAE 비자·허브

한국 — 게임 제작비 독립 공제·전담 진흥기구 법적 기반의 공백

09

PART III · NORTH AMERICA

# 북미: 미국 · 캐나다

| | 미국 | 캐나다 |
|---|---|---|
| 등급분류 | 민간 ESRB 전담(1994~) — FTC '가장 강력한 자율규제'; 연방 규제법 없음 | 민간(ESRB 준용) — 개별 게임의 정부 사전심사 없음 |
| 재정 도구 | 州 세액공제: 조지아 20%+조건부 10%, 루이지애나 인건비 25%·제작비 18% / 텍사스 현금보조 최대 31%, 10년 15억 달러 기금 | 환급형 세액공제: 퀘벡 최대 37.5%, 온타리오 40%, BC 25% / 연방 CMF 프로젝트당 최대 150만 CAD |
| 산업 성과 | 소비지출 607억 달러 · 지원 일자리 25만+ · 평균 보수 21.8만 달러(2025) | GDP 기여 51억 CAD · 3.4만 명 고용 · 매출의 88%가 수출 |
| 시사점 | 규제는 민간에, 주정부는 투자 유치 경쟁의 행위자로 | 30년 유지된 제도 일관성이 유치 경쟁력 — 퀘벡 공제 축소 뒤 약 500개 일자리 감소(보고서 해석) |

10

PART III · EUROPE

# 유럽: 영국 · 프랑스 · 독일

| 영국 | 프랑스 | 독일 |
|---|---|---|
| **VGEC 34% + 성장단계별 기금** | **CIJV 30% + CNC 게임기금** | **재정 투입 확대 + 세제 도입 추진** |
| 핵심 설계 | 핵심 설계 | 교훈 |
| 크레딧 34%(세후 실효 약 25.5%), BFI 문화테스트 연계 · UK 게임즈 펀드 총 2,850만 파운드(2만→10만→25만 파운드 사다리) · 패키지 PEGI 등급 법적 효력 | 제작비 30% 세액공제(연 600만 유로 한도), 2031년까지 연장 · 영화 지원기구 CNC가 FAJV로 기획·프로토타입·제작 지원 | 연방 지원 연 1억 2,500만 유로(2026, +50%), 프로젝트당 최대 800만 유로 · 신청 3회 중단 → 예측가능성의 교훈, 연정협정에 세제 명문화 |

세액공제는 10년 이상 검증된 표준 도구 — 정부 역할은 '심사자'에서 '투자자'로 · 등급분류는 PEGI·USK 민간 운영이되 법적 효력·공동규제 병존



PART III · IP & R&D MODELS

# 일본 · 폴란드 · 핀란드

| 일본 | 폴란드 | 핀란드 |
|---|---|---|
| **IP 융합·수출의 국가목표화** | **게임을 국가 R&D 대상으로** | **공공 초기금융과 민간투자 결합** |
| 위상·전략 | 성과 | 성과 |
| 콘텐츠 해외매출 5.8조 엔(2023, 반도체·철강 상회); 게임 비중 약 59%(2022) · 2033년 20조 엔 목표, 보정예산 3배 이상 확대, '작품 내용 불관여' 원칙 · JETRO·J-STARX 인디 유럽 진출 지원 | NCBR GameINN 총 3억 즈워티 이상(2016~) · CD 프로젝트 1차 3,000만 즈워티로 기술 고도화 → 위쳐 3 6,500만 장 · 824개 스튜디오, 매출의 96~97%가 해외 | Tekes 'Skene' 2,800만 유로가 민간투자 5,300만 유로 견인, 매출 2.5억→18억 유로 · 슈퍼셀: 초기 대출 40만 유로 → 지분 84.3%를 86억 달러에 매각 · 외국인 인력 37% |

공공 지원과 기술 고도화·민간투자가 결합한 사례 — 게임을 기술산업으로 정의하고 R&D 지원에 편입: 전부개정안 제8조(기술개발)·제9조(협동개발·연구)의 준거

PART III · STATE-DRIVEN MODELS

# 중국 · 사우디·UAE: 국가의 개입

| | 중국 | 사우디·UAE |
|---|---|---|
| 규제·개입 | 판호 사전허가 — 2022년 512건까지 급감(263일 중단), 18세 미만 주 3시간 제한 | 내용 규제보다 국가자본·인프라·비자로 기업·인재 흡수 — UAE 두바이 게임 비자, 2033 프로그램 |
| 전환점 | 2023년 규제 초안에 하루 약 800억 달러 시총 증발 → 철회; 판호 2025년 1,771건으로 확대 | 사우디 PIF, 새비게임즈에 투자권한 약 380억 달러(2021); 2030년 GDP 133억 달러·일자리 3.9만 목표 |
| 수출·투자 | 자국게임 해외매출 204.6억 달러(2025) — 한국 수출(2024)의 2.4배; '검은 신화: 오공' 국가 홍보 | ESL·FACEIT 15억, 스코퓰리 49억 달러 인수; PIF 참여 컨소시엄의 EA 인수 계약 약 550억 달러(2025, 추진 중) |
| 시사점 | 사전허가 불확실성 비용의 반면교사이자 가장 위협적인 경쟁국 | 경쟁의 단위가 기업에서 국가로 — 제도 정비 지연은 보유 경쟁력의 잠식 |



PART III · POLICY MATRIX

# 주요국 정책수단 비교 매트릭스

국가 × 정책수단 (표33을 본문 기준으로 보정)

보고서 수록 제도 기준 · '미제시'=보고서가 확인하지 않음

| 국가 | 정책 기조 | 세제 | 재정·기금·투자 | 등급분류 | 근거 |
|---|---|---|---|---|---|
| 미국 | 민간 자율·州 유치 경쟁 | 조지아 20%+조건부 10%, 루이지애나 25%·18%, 일반 R&D | 텍사스 현금보조 최대 31%, 기금 15억 USD(2026~35) | ESRB 민간 자율 | 2-2-5(1) 표24·34 |
| 캐나다 | 세제 기반 스튜디오 유치 | 퀘벡 최대 37.5%, 온타리오 40%, BC 25% | CMF 프로젝트당 최대 150만 CAD | ESRB 준용 | 2-2-5(2) 표25·62 |
| 영국 | 창조산업·문화인증 연계 | VGEC 34%(실효 약 25.5%), 문화테스트 | UK 게임즈 펀드 총 2,850만 GBP, 단계별 그랜트 | PEGI/GRA, 패키지 법적 효력 | 2-2-5(3) 표26~28 |
| 프랑스 | 문화정책으로 제작 지원 | CIJV 30%(연 600만 EUR), 2031년까지 | CNC FAJV: 기획·프로토타입·제작 | PEGI(민간) | 2-2-5(4) 표28·34 |
| 독일 | 재정 확대·안정성 보완 | 세제 인센티브 도입 추진 | 연방 연 1.25억 EUR(2026), 최대 800만 EUR/건 | USK 공동규제, 법적 구속력 | 2-2-5(4) 표28·34 |
| 일본 | IP 융합·수출 국가전략 | 일반 R&D 세제 | IP360·창풍, 보정예산 101억→350억 JPY | CERO 민간 NPO | 2-2-5(5) 표29·33 |
| 폴란드·핀란드 | 게임 R&D·초기 공공금융 | 구체 요율 미제시 | GameINN 3억 PLN+ / Tekes Skene 2,800만 EUR | PEGI | 2-2-5(6) 표30·62 |
| 중국 | 내수 통제·수출 진흥 병행 | 구체 세제 미제시 | 지방 보조금(항저우 연 1억 CNY 등), 출해 지원 | NPPA 판호(국가 사전허가) | 2-2-5(7) 표31·34 |
| 사우디·UAE | 국가자본 투자·허브 유치 | 프리존 혜택(요율 미제시) | PIF 투자권한 약 380억 USD, EA 인수계약 550억 USD / UAE 게임 비자 | 수입 심의(상세 미제시) | 2-2-5(8) 표32·33 |
| 한국 (현행) | 국가 중심→민간 위탁 확대 | 게임 제작비 독립 공제 없음(일반 R&D 등 활용) | 게임산업 지원 679억 원(2024), 기존 제작·진흥·금융 지원 | 국가+민간 위탁·자체등급분류, 사전 분류 의무 | 2-2-6, 4-1-2 표54·60 |

주석: 지원율은 적용비용·요건·세후 효과가 달라 직접 순위 비교에 유의 · 펀드 총액·연간 예산·투자권한·인수 거래금액은 서로 다른 지표

PART III · RATING SYSTEMS

# 등급분류: 세계 표준과 한국의 이행

주요국 등급분류 체계 비교 (표34·35)

보고서 기준시점 2026년 7월

| 구분 | 운영 주체 | 법적 성격 | 온라인·앱 대응 | 최근 동향·비고 |
|---|---|---|---|---|
| 미국 ESRB | 민간(산업협회, 1994~) | 완전 자율 | IARC 참여 | FTC '가장 강력한 자율규제' 평가 |
| 유럽 PEGI | 민간(범유럽, 39개국) | 자율, 일부국 법적 효력(영국 패키지) | IARC 참여 | IARC 자동 등급분류 확산 |
| 독일 USK | 민간+주정부 공동규제 | 법적 구속력 | IARC 법적 인정(2025) | 자율과 공적 책임의 결합 |
| 일본 CERO | 민간 NPO(2002~) | 자율 | IARC 병존 논의 | A~Z 5단계 |
| 중국 판호 | 국가(NPPA) | 사전허가(등급제 아님) | 판호 필수 | 2025년 1,771건으로 확대 |
| 한국(현행) | 국가(게임물관리위)+민간 위탁 | 사전 등급분류 의무 | 자체등급분류(일부; 2025년 PC 약 0.1%대) | 2025.3 개정·10월 시행(청불까지 위탁); 보고서 수록 계획: 2026.10 모바일·청불 확대 예정 |
| 전부개정안 | 자율등급분류사업자+게임진흥원 사후감독 | 민간 분류+공적 감독(재분류·조정·취소); 특정장소형은 게임관리위 직접 | IARC 호환 설계가 과제 | 위탁을 법률상 완결된 자율분류 체계로 |

결론

민간 이양은 '작은 정부'가 아니라 '역할의 재배치' — 성공 조건: ①기구의 독립성·전문성 ②확실한 사후 제재 ③플랫폼의 등급 준수
2025년 개정으로 민간 이양은 입법이 관철된 방향; 남은 관건은 공적 감독 역량의 축적 (2-2-6(3))

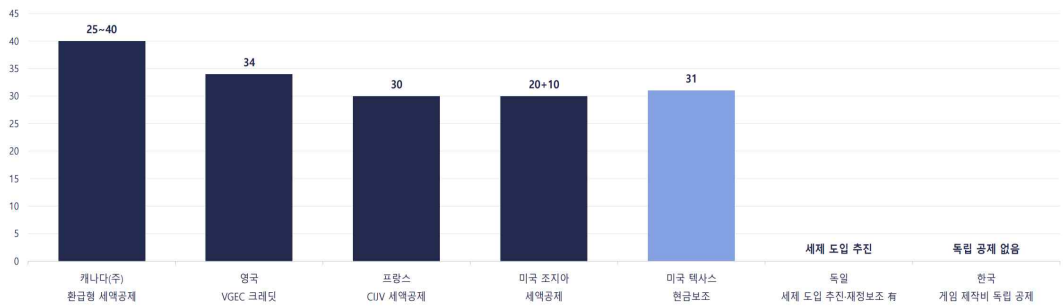
15

PART III · MISSING TOOL

# 게임 제작비 세액공제의 국내 공백

주요국 게임 제작 지원율 비교

제도별 명목 지원율(%) — 적용비용·요건 상이 (그림11·표24·28·54)




현행 조특법(표54) — 영상: 기본 10·15% + 조건부 추가공제 / 웹툰: 기본 10·15%, 추가공제 없음 / 게임: 독립 제작비 공제 없음(일부 기술개발비만 R&D 공제)
2025년 세제개편에서 정부는 '한류 이미지·관광 효과'를 들어 반대, 웹툰만 포함 — 수출 60.4%(85억 달러) 산업과의 형평성 재검토 필요; 박성훈(2026.5)·조승래(2026.6) 의원안 발의 중

16

PART III · COMMON GRAMMAR

# 비교의 결론: 네 가지 공통 문법

① 자율규제 | ② 재정지원 | ③ 전략격상 | ④ 국가경쟁



등급분류의 세계 표준은 민간 자율(ESRB·PEGI·CERO) — 법적 효력·공적 감독 수준은 나라마다 다름; 정부 사전심사는 중국 등 극소수



표준 도구는 세액공제·크레딧(20~40%)과 성장단계별 기금 — 미국 일부 주·캐나다·영·프가 제도화한 가운데 한국엔 독립 제작비 공제가 없음



게임은 문화정책이자 수출전략으로 격상 — 일본 20조 엔 목표, 영·프는 영화와 같은 지원 틀, 중국은 문화 확산 도구



경쟁의 단위가 국가로 이동 — 국부펀드·주정부·지방정부의 유치 경쟁; 법제 정비의 지연은 그 자체로 경쟁력 손실

공통 교훈(캐나다·독일): 지원액보다 제도의 예측가능성·지속성이 경쟁력 · 한국의 과제는 세계 4위 산업에 걸맞은 '제도의 옷'(자율분류 완결·제작비 공제·전담 진흥기구)을 입히는 일 (2-2-5(9))

17

PART IV · CURRENT LAW

# 현행법의 한계: 2006년 패러다임의 간극

## 규율 구조

- '바다이야기'(2006) 이후 사행성 차단 중심 체계가 디지털게임(매출 약 90%)에도 단일 '게임물' 개념으로 적용
- 자체등급분류 접근성이 플랫폼·지정사업자에 편중(PC 약 0.1%대); 내용수정 신고의 '경미성' 기준 불명확 — AI·라이브서비스와 충돌
- 위험·성장경로가 다른 디지털게임과 특정장소형게임을 하나의 틀로 규율(전자게임장 운영업 매출 연평균 +13.1%)

## 형평·보호

- 국내대리인 지정률 98.7%에도 해외 게임사 확률표시 위반 114건(조사대상·시점상이) — 형식적 이행과 실효성의 간극
- 셧다운제 폐지(2022) 후에도 PC 온라인게임에만 본인인증·법정대리인 동의(주요 게임사 가입절차 사례 12단계) — 모바일 이용률 89.1% vs PC 58.1%
- 개인정보 처리의 법정대리인 동의 기준은 14세 미만 — 게임에만 넓은 연령 범위의 중첩 의무; 전체이용가 게임의 절차 실익 낮음

정책문제는 복합화됐으나 정책수단은 2006년의 해법에 머문 '정책 정합성(policy coherence)' 약화 (3-2-1)

18

PART IV · THE BILL

# 전부개정안: 패러다임 변화와의 대응

글로벌 패러다임 변화 ↔ 전부개정안 조항 (표36)

조승래 의원 대표발의(2025.9.)

| 패러다임 변화(본 연구의 분석) | 대응하는 전부개정안 내용 | 성격 |
|---|---|---|
| 게임의 서비스화·초국경화 | 게임을 '디지털 콘텐츠'로 재정의, 디지털게임·특정장소형게임 분리 규율(제2조) | 신설 |
| 민간 자율분류의 세계 표준화 | 자율등급분류사업자+게임진흥원 공적 사후감독(제37·39·44~46조); 특정장소형은 게임관리위 직접 분류 유지(제52조) | 2025년 개정의 완결 |
| 자율규제·정부 개입 최소화 | 국가·지자체의 개입 최소화 책무, 자율규약 지원(제3·23조) | 신설 |
| 확률형 아이템 규율의 국제 수렴 | 확률정보 표시의무, 고의 위반 시 3배 이내 징벌배상, 피해구제센터(제24·25조) | 현행 제도 승계·체계화 |
| 역외 사업자 규율(규제 형평성) | 국내대리인 지정 의무와 시정명령·과태료(제63·67·78조) | 현행 제도 승계·보완 |
| 이용자 보호의 위험비례화 | 과몰입 예방조치를 전체이용가 외 게임으로 한정(제21조) | 조정 |
| 진흥 도구의 표준화 | 세제·금융 지원 근거, 중소사업자·기술개발·인력양성(제6~14조) | 지원체계 강화·재편 |
| 국가 간 수출·유치 경쟁 | 국제협력·해외진출 지원 근거(제12·29조) | 기존 근거 보완·전담기구 신설 |

의의

법률명을 「게임문화 및 산업 진흥에 관한 법률」로 변경 — 게임물관리위원회 폐지, 게임진흥원(디지털게임 사후감독)+산하 게임관리위원회(특정장소형 직접 규제) 신설 (3-1, 그림13)
자의적 규제 완화가 아닌 국제 표준에의 정합화: 확률형 아이템 사후제재·국내대리인은 국제 수준 이상의 이용자 보호 (2-2-7)

19

PART IV · VALIDITY & TIMING

# 정책적 타당성과 입법의 시점




기준 1

**스마트 규제**
**규제의 재설계**

불필요한 규제는 줄이고 필요한 규제는 정교하게 — '규제를 줄이는 법'이 아니라 '다시 설계하는 법'

기준 2

**규제국가**
**사후관리 중심**

사전 통제에서 사후 감독·이용자 권익 보호로 행정 기능 재배치 — 국가 역할의 축소가 아닌 전환

기준 3

**정책혼합**
**진흥+보호 균형**

자율등급분류·진흥 기반과 확률정보 공개·피해구제를 상호 보완적으로 결합

기준 4

**지연비용**
**시간 경쟁**

미이행 비용+지연 비용: 투자 위축·규제 갈등·선점우위 상실 — '가장 위험한 규제는 늦은 규제'(보고서 평가)

정책창(Kingdon 1984): 문제·대안·정치의 세 흐름이 결합된 드문 시기 — 연구진의 평가
(게임산업협회 반대 철회 2026.1, 50조 국정목표, 여야 공감)

20

PART V · TAX

# 실현 조건 ① 세제: 맞춤형 세제지원 모델

게임 제작비 세액공제 — 연구진 제안(현행 제도 아님)

표55~57·80

| 구분 | 제안 내용(4-1) | 핵심 설계(5-3) | 규정 수준 |
|---|---|---|---|
| 공제율 | 일반·중견 10% / 중소 15% 기본공제 + 국내제작·고용·신규IP·수출 등 선택요건 충족 시 추가공제(최대 20·30%) | 단기: 조특법 제25조의6·7 대상을 게임으로 확대 → 중장기: 문화콘텐츠 제작비 공제로 통합 | 법률(조특법) |
| 대상·주체 | 적법한 디지털게임; 제작 의사결정을 담당하고 제작비를 실제 부담한 개발사·공동제작사 | 공동제작은 실제 부담액 기준 배분, 동일 비용 중복 산입 금지 | 법률·시행령 |
| 적격 비용 | 인건비·창작비·외주비·엔진 사용료·개발용 클라우드 + 현지화·포팅·출시 전 검증 | 광고·판촉·상시 운영비 제외; R&D 공제·보조금과 중복 조정 | 시행령·시행규칙 |
| 시점·업데이트 | 개발기간 중 연도별 잠정공제 → 출시 후 최종확인·정산 | 대규모 콘텐츠 확장은 제작, 단순 유지보수는 제외 | 법률·시행령 |
| 중소·창업 | 10년 이월공제 + 미사용 공제액 50% 이내 환급 시범 | 기업규모별 증빙·회계검증 부담 차등화 | 법률·시행령 |
| 투자·집행 | 게임 문화산업전문회사 출자공제 3%(중소 신규 IP 5% 검토) | 문체부(기준)·게임진흥원(적격확인)·조세정책 부처(공제율)·국세청(산정·추징) 분담 | 법률·시행령 |

전제

공제·환급은 조특법상 근거가 필요(게임산업법 시행령만으로 도입 불가) — 전부개정과 제작비 공제 법안은 '패키지 입법'으로 (4-1·4·5-3)
효과평가는 지원기업 매출이 아니라 추가 제작투자·고용·신규 IP 창출 기준으로 (5-3·4)

21

PART V · REGULATION

# 실현 조건 ② 규제: 위험비례 규율과 하위법령

① 판단기준 | ② 자율분류 | ③ 서비스화 | ④ 형평·보호

디지털게임·특정장소형게임·게임/비게임 혼재 서비스의 판단기준을 기술이 아닌 서비스 실질 중심으로 시행령·고시 등 위임형식에 따라 구체화 — 법률의 위임범위 준수

자율등급분류사업자의 지정·평가·감독 기준, 등급 상이 시 조정 절차, 국제 등급체계(IARC) 호환 — 자율 확대에 상응하는 사후감독

라이브서비스의 '경미한 변경' 기준 명확화; 플랫폼 변경 시 등급변경을 요하지 않는 범위에서 기존 등급 효력 유지; AI는 일반법·가이드라인 연계

국내대리인 지정기준·업무관리내역과 국제협력으로 역외 사업자 규율의 실효성 확보; 확률정보 표준전자표·피해구제센터 처리절차 구체화

네거티브 규제 = 완화가 아니라 '혁신은 허용하되 필요한 최소만 규율' — 저위험 디지털게임은 자율·사후관리, 고위험 영역은 공적 규제 유지 · 표81~85의 조문은 연구진의 개정 예시 (4-2, 5-4)

22

PART V · COORDINATION

# 실현 조건 ③ 정책조정: 범정부 지원체계

정책수단별 범부처 협업체계 (표58)

5년 주기 종합계획(제4조)을 조정 도구로

| 정책수단 | 주관 | 협업 | 조정·협업 방향 |
|---|---|---|---|
| 세제지원 | 조세정책 담당 부처 | 문체부·국세청 | 게임 제작비 공제 설계 시 사전협의 채널 상시화, 산업 기여도 근거자료 공동 축적 |
| R&D·기술혁신 | 문체부·과기정통부 | 산업부·중기부 등 | AI·게임엔진 등 신기술 R&D와 제작·사업화 연계, 유사·중복 사업 조정 |
| 창업·투자·정책금융 | 문체부·중기부 | 산업부·조세정책 부처 | 창업→제작→투자유치→성장 단계별 패키지형 연계(TIPS 참조) |
| 해외진출·통상 | 문체부 | 산업부·외교부 등 | 현지화·마케팅, 통상·수출지원·해외 네트워크, 해외 규제 애로 해소 |
| 규제·이용자 보호 | 문체부 | 성평등가족부 등 | 진흥을 저해하는 규제의 합리적 개선, 관계부처 간 제도조정 |

방향

①공동 정책기획·조정 ②현안 공동대응 ③공동 성과관리·환류 — 종합계획의 주기·평가 의무가 단년도·분절 추진을 중장기 전략으로 묶는 기반
중앙–지방 협업, 중소·인디 개발사까지 포함한 상시 의견수렴 → 관계부처 검토 → 결과 통보 채널 (4-3-2~4-3-4, 5-2-4)

23

PART V · GLOBAL EXPANSION

# 실현 조건 ④ 해외진출·생태계: 네 제언

① 전주기 통합

원스톱 창구(K-게임 글로벌 데스크)
다년도 동반성장형 — 단계별 성과평가로 지원 지속
비즈니스센터 30개소 게임 특화 (제12·29조)

② 다변화

콘솔 전용 트랙·플랫폼 홀더 협력 상설화
신흥시장 권역별 전략·문화화 지원
중국은 '관리된 재진입' (제8·9·12조)

③ 정책금융

게임 전용 펀드·콘솔/IP 자펀드
완성보증·수출보험 게임 맞춤화
민관 매칭 투자 — '위험의 단계별 분담' ( 제14조)

④ 생태계

IP 트랜스미디어·장르 간 라이선싱 중개
인디 소액·다건 트랙, 쇼케이스·퍼블리셔 매칭
수출 실무인력·AI 재교육, 판교·부산 거점 연결 (제6·10·13조)

현행 체계의 한계: 기존 지원의 분절성, 안정적 전달체계·재원의 한계(2024년 게임산업 지원 679억 원), 단년도 구조 — 주요국은 성장단계 연속 설계·R&D 결합·수출 통계 관리(일본 JETRO·J-STARX, 캐나다 CMF, 영국 UK 게임즈 펀드) (표60~62)

24

PART V · EVIDENCE

## 해외진출 제언의 근거: 콘솔 기회와 투자 위축

| | 콘솔·신흥시장 | 정책금융·투자 |
|---|---|---|
| 현황 | 세계 콘솔 비중 28%(Newzoo 2024), 2025년 최고 성장 부문 전망; 한국 매출 중 콘솔 5.0%, 세계 콘솔 점유율 1.5%(별도 지표) | 게임 분야 벤처투자 2023년 1,578억 원(−50%) → 2024년 1,319억 원, 10년래 최저 |
| 기회·위험 | 붉은사막 83일 600만 장(PC·콘솔 합산), 배틀그라운드 7,500만 장 등 연쇄 성공 — 선투자·유통 인증·마케팅의 3대 장벽 | 콘텐츠 전체 대상 정책자금은 확대(모태펀드 문화계정 6,500억 자펀드, 정책펀드 7,318억 원 등)되나 게임 전용 재원은 아님 |
| 정책 연결 | 콘솔 트랙(2025년 155억 원) 단계적 증액, 플랫폼 협력 채널, AAA 기반기술 R&D(제8·9조); 신흥시장은 문화화·현지 규제 대응 | 개발 위험 → 전용 펀드·완성보증(최대 50억, 제작비 70% 이내) / 수출대금 위험 → 무역보험(2025년 콘텐츠 146개사 1,858억 원) / 투자 여력 → 세액공제 |
| 유의 | 중국: 판호 상시 체제로 기회 확대(2025년 8월까지 13종), 허가제 리스크 상존 — 의존도 임계치(예: 30%)는 보고서의 제안 예시 | 넥슨 2,500억+민관 1,200억 펀드 등 민관 매칭 모델 확산; 국부펀드 자본 유입엔 개방과 전략산업 보호의 균형 |



PART V · ROADMAP & KPI

## 실행 로드맵과 성과지표

**3단계 로드맵 (표70) — 통계·성과평가·환류는 전 단계 공통**

**단기 · 법 통과 직후**
원스톱 창구 구축, 기존 사업 통합 재설계
콘솔 전용 트랙·신흥시장 거점 강화(현행 예산 범위)

**중기 · 1~3년(제도 안착기)**
게임 전용 펀드, 완성보증·수출보험 게임 맞춤화
다년도 동반성장형 지원 본격화, 제작비 세액공제 도입(조특법)

**장기 · 3년 이후(구조 전환기)**
IP 트랜스미디어 생태계, e스포츠 수출 모델
국제 규범 형성자 역할

전 단계 공통: 분기 단위 수출·플랫폼·시장 통계 관리와 성과평가·환류(실태조사·통계 근거 제5조·제29조) — 평가 기준은 추가 제작투자·고용·신규 IP 창출

| 공통 성과지표 (표69) | 보고서상 현황 | 2028년 목표 |
|---|---|---|
| 게임 수출액 | 85.0억 달러(2024) | 120억 달러 — 종합계획 목표 |
| 국내 산업 콘솔 매출 비중 | 5.0%(2024) | 10% 이상 — 연구진 제안 |
| 중화권 수출 비중 | 40.4%(2024, 표11로 재구성) | 30% 이하 — 연구진 제안 |
| 신흥시장 수출 비중 | 약 25%(보고서 제시값) | 35% 이상 — 연구진 제안 |
| 게임 분야 벤처투자 | 1,319억 원(2024) | 5,000억 원 이상 — 연구진 제안 |

120억 달러는 「게임산업 진흥 종합계획(2024~2028)」의 목표, 나머지 네 지표는 연구진의 2028년 제안(표69). 중화권 현황은 표69의 35.9%(2023, 게임백서) 대신 표11(2024, 콘텐츠산업조사)로 재구성.

CONCLUSION

# 결론: 제도의 옷, 그리고 시간

**산업의 자산은 이미 세계 수준 —**
**남은 것은 제도의 자산과 그것을 갖추는 속도**

전부개정안은 자의적 규제 완화가 아닌 국제 표준에의 정합화. 민간 자율분류의 완결에는 공적 감독 역량이,
진흥의 근거에는 조특법 연계 개정·예산·집행기준·성과평가의 병행이 필요하다.
방향은 정해져 있고, 남는 과제는 속도와 구체화다.

발표

# 게임산업 진흥을 위한 네거티브 규제 전환

김영곤 한국국방연구원 연구위원







[ 2026. 11. 11. ]

# 게임산업 진흥을 위한 네거티브 규제 전환

법령체계 개선 방향과 세부 정비과제

발표자: 김영곤(한국국방연구원)

## 01 추진 배경

### 산업환경 변화 및 게임유형 다양화에 따라 규제의 전제 또한 변화

고정된 게임물 중심 규제에서 디지털 서비스 중심 규제로의 전환

| 산업환경 변화 | 전부개정안의 지향점 |
|---|---|
| ● 클라우드 기반 게임서비스 | ● 게임산업의 전략산업화 |
| ● 생성형 AI 등 가변적 콘텐츠 | ● 민간 자율규제와 자율등급분류 확대 |
| ● 라이브서비스의 상시 변경 | ● 디지털게임과 특정장소형게임 구분 |
| ● PC · 콘솔 · 모바일 동시 유통 | ● 산업진흥 기능 강화 |

기술 변화의 속도에 맞는 법 적용기준과 유연한 운영체계가 필요

## 02 기본방향

### 네거티브 규제 전환의 핵심원칙

원칙적 혁신 허용과 필요한 최소한의 규율을 결합

**시장 진입의 유연성과 위험 관리의 강화**

**01 위험비례적 규제**

저위험 서비스는 자율규제 중심으로 운영

사회적 위험이 큰 영역에는 필요한 직접규제 유지

+

**02 기술중립적 규제**

특정 기술 종류보다 서비스 기능, 이용방식, 규제 목적에 따른 법 적용 여부 판단

## 03 운영체계

### 시장진입 · 실증 · 사후보완의 규제운영

새로운 서비스를 사전에 일률적으로 규율하는 방식의 한계 보완

**01 시장 진입의 유연화**

이용자 보호기준 충족을 전제로 새로운 서비스 제공을 허용하고 운영 중 위험요인을 지속 확인

→

**02 실증에 기반한 제도 개선**

규제영향평가, 실증사업, 시범사업 결과를 하위법령 · 운영기준 개선에 반영

→

**03 정기평가와 정보공개**

자율규약 · 자율등급분류 운영기준과 사후관리 절차를 구체화하고 정기평가 및 투명성 확보

새로운 서비스 허용 후 실증결과와 운영정보를 제도 개선에 지속 반영

## 04 위험기반 규제

### 게임 유형별 차등관리의 필요성

민간 자율성을 확대하되 사행성 위험영역의 공적 관리는 유지

상대적 저위험: 자율규제 · 사후관리 중심 | 고위험: 필요한 직접규제 유지

| 구분 | 상대적 저위험 디지털게임 | 고위험 특정장소형게임 |
|---|---|---|
| 규제 원칙 | 자율규제 및 사후관리 중심 | 필요한 직접규제 유지 |
| 등급분류 | 민간 자율등급분류 확대 | 별도 공적 등급분류 및 관리체계 |
| 정부 감독 | 모니터링, 재분류 · 조정, 시정 | 사행성 예방과 직접 관리 |

어느 영역에서도 확률정보 공개와 피해구제 등 핵심 보호장치는 유지

## 05 신기술 · AI

### 신기술과 게임 · 비게임 혼합서비스의 판단기준

서비스의 실제 특성과 위험을 기준으로 규제를 적용

**제공방식 · 이용형태 · 위험수준을 종합 판단**

**01 게임 유형 · 혼합서비스 판단기준 명확화**

디지털게임 · 특정장소형게임 및 게임 · 비게임 혼합서비스는 제공방식 · 이용형태 · 위험수준을 종합 판단

**02 생성형 AI의 가변적 콘텐츠 고려**

AI 활용 자체에 별도 사전규제를 추가하기보다 출시 이후 모니터링과 필요한 사후관리 강화

**03 일반법령 및 하위기준의 정합성**

저작권 · 표시 · 책임은 관련 일반법령과 연계하고 위임사항은 하위법령, 기타 사항은 가이드라인 보완

## 06 자율등급분류

### 자율등급분류의 확대와 신뢰성 확보

민간 수행의 자율성에 대응하는 객관적 기준 확보와 공적 사후감독의 균형

**01 사업자 지정 · 운영 · 평가기준 구체화**

지정요건, 준수사항, 정기평가 및 감독 기준을 명확화하고 기제출 자료의 반복 제출을 최소화

**02 상이한 등급결과의 정합성 확보**

동일 게임의 등급이 사업자별로 다른 경우 통보 · 등급조정 · 조치이행 · 이행확인 절차 마련

**03 국제적 기준과 제도 연계**

글로벌 유통에 활용되는 등급 기준과의 호환성을 높일 수 있도록 제도적 연계 강화

사업자 지정 · 평가부터 등급 정합성, 국제적 호환성까지 연계

## 07 중복규제 개선

### 라이브서비스 · 크로스플랫폼 규제 합리화

동일한 보호수준을 유지하면서 반복적 절차 부담을 완화

**게임 업데이트 및 플랫폼 간 호환**

**경미한 내용변경의 기준 정비**

이용등급 · 내용정보 · 이용자 보호에 실질적 영향을 주지 않는 수정은 경미한 변경으로 판단할 수 있도록 기준 명확화

**플랫폼 간 기존 등급분류 효력 인정**

동일 게임의 PC · 모바일 · 콘솔 호환을 위한 해상도 · 화면비 · 입력방식 변경 등은 등급 변경을 요하지 않는 범위에서 기존 등급 분류의 효력을 유지

기업 부담 완화는 등급의 실질과 이용자 보호에 영향을 주지 않는 범위에서 추진

## 08 규제 형평성

### 해외사업자 규제의 실효성 확보를 통한 국내사업자 역차별 완화

해외 사업자의 국내 이용자 대상 서비스에도 실질적으로 규제가 작동할 수 있도록 보완

**국내대리인 제도 구체화**

- 지정대상 산정기준과 확인자료 마련
- 본사와 국내대리인 연락 · 자료전달 절차
- 업무수행 · 관리감독 등 기준 설정

균형

**국내외 동등한 규제 체계 확보**

- 해외 규제기관 · 등급분류기관 · 플랫폼 협력
- 규제정보 교류 및 국제적 호환성 강화
- 국내 기업에 집중되는 부담 재검토

해외 규제의 집행 공백과 국내사업자 역차별을 함께 줄이는 방향으로의 접근이 필요

## 09 사후감독 · 보호

### 민간 자율성 확대와 이용자 보호의 병행

정부는 등급조정 · 분류 취소, 모니터링, 피해확인 및 시정 등 공적 사후감독 체계를 지속 유지

| | |
|---|---|
| 01 공적 사후감독 역량 강화 | 등급 재분류 · 조정 · 취소, 서비스 모니터링, 위반행위 시정의 기준과 절차 구체화 |
| 02 정보공개와 게임 과몰입 예방 | 확률형 아이템의 표시기준과 운영정보 제공, 게임 과몰입 예방 등 핵심 이용자 보호조치 유지 · 보완 |
| 03 실효성 있는 피해구제 | 신고 접수 · 자료보완 · 처리지연 · 처리결과 안내를 피해구제 절차에 명확히 규정 |

민간 자율성 확대에 대응하여 공적 사후감독과 이용자 보호를 체계화

# 10 규제·제도 개선과제 종합

## 15개 정비과제의 핵심 방향과 적용 규정 수준

### 규제 원칙·신기술

**규제 기본원칙 · 위험비례적 규율체계 확립** — 법률·시행령
저위험 디지털게임은 자율규제·사후관리 중심으로 전환하고 고위험 영역은 필요한 공적 규제 유지

**게임 정의 · 신기술·신서비스 적용기준 구체화** — 시행령·고시
디지털게임·특정장소형게임 및 게임·비게임 혼재 서비스의 판단기준 마련

**AI 규율 · AI 활용과 일반법 간 정합성 확보** — 시행령·고시·가이드라인
게임 특화 사전규제보다 관련 일반법령과 연계하고 법률상 위임범위 내 하위법령 및 가이드라인 정비

### 등급분류·서비스 운영

**자율등급분류 · 지정·운영·감독기준 구체화** — 시행령·시행규칙
자율등급분류사업자의 지정·평가·감독 및 정부·민간 역할 명확화

**등급 정합성 · 상이한 등급의 세부 운영절차 구체화** — 시행령·시행규칙
법률상 등급처리·조정 원칙에 따른 통보·조정·이행확인 절차 마련

**국제 연계 · 글로벌 등급체계와 호환성 강화** — 시행령·고시
국제적으로 활용되는 등급분류 기준과의 연계 및 글로벌 유통 편의 제고

**내용 변경 · 라이브서비스에 맞는 관리방식 구체화** — 시행령·시행규칙
법률상 경미한 변경의 판단기준을 명확히 하여 이용자 보호와 행정부담 간 균형 확보

**크로스플랫폼 · 기존 등급분류 효력 인정** — 법률·시행령
플랫폼 변경 시 법률이 인정한 범위에서 반복적 등급분류·규제부담 최소화

### 역외 규율·자율규제

**역외 사업자 · 국내대리인 제도 구체화** — 시행령·시행규칙
지정대상 규모기준과 법률상 업무의 실질적 수행을 위한 세부 운영기준 마련

**규제 형평성 · 국내외 사업자 간 규율의 실효성 확보** — 법률·시행령
해외 사업자의 규제 사각지대를 축소하고 국내 기업에 대한 역차별 방지

**국제협력 · 해외 규제기관·플랫폼 협력 강화** — 시행령·사업지침
등급분류·규제정보 교류 및 해외 사업자의 규제준수 기반 강화

**자율규제 · 자율규약 운영기반 구체화** — 시행령·고시
민간 자율규제와 정부 지원·감독 간 역할과 절차 구체화

### 사후관리·이용자 보호

**사후관리 · 공적 감독기능 정교화** — 법률·시행령
모니터링, 등급재분류·조정, 시정 및 이용자 피해 대응 등 사후관리 강화

**이용자 보호 · 정보공개·사후책임 구체화** — 시행령·시행규칙
확률정보 표시, 과몰입 예방, 피해구제 등 세부 준수기준 마련

**지속적 정비 · 기술·시장 변화에 따른 제도보완** — 시행령·고시
신기술·서비스 및 글로벌 규제환경 변화에 맞추어 하위법령·기준 지속 개선

# 11 법령체계 역할 분담

## 법률 · 하위법령 · 민간 자율규제의 역할

**기본원칙은 법률로, 변화에 필요한 세부기준은 하위법령과 운영지침으로**

| | |
|---|---|
| 01 법률 | 산업진흥 · 이용자 보호의 기본원칙<br>공적 감독 · 사후규제의 법적 근거 등 |
| 02 시행령 · 시행규칙 | 게임유형 판단 및 자율등급분류<br>국내대리인 · 내용변경 · 이용자 보호기준 등 |
| 03 민간 자율규제 | 자율규약 시행과 전문성 활용<br>운영 책임 · 정기평가 · 정보공개 등 |

**규제기준을 정기적으로 재검토하고 실증사업 · 글로벌 환경 변화의 결과를 지속 반영**

## 12 기대효과 · 결론

### 산업혁신과 이용자 보호를 함께 높이는 규제체계

기업의 혁신 · 사업화 및 공정경쟁 기반을 뒷받침

**01 규제 합리화**

불필요한 사전 · 중복절차 완화
기업의 신기술 사업화 촉진

**02 공정경쟁 · 보호**

국내외 규제형평성 제고
이용자 보호의 실효성 유지

**03 글로벌 경쟁력**

제작투자 · 해외진출 지원과 연계
K-컬처 수출 확대에 기여

규제의 방식과 정부의 역할을 산업환경에 맞게 재설계

# 토론

김영재 명지대학교 행정학과 교수







MEMO

MEMO

MEMO

# 토론

**정일환** 성균관대학교 행정학과·국정전문대학원 교수







MEMO

MEMO

MEMO

# 토론

**최원석** 문화체육관광부 게임콘텐츠산업과 과장







# MEMO

MEMO

MEMO