

■ 연구과제요약문2.

과제명(기간)	게임과몰입 정책변화에 따른 게임산업의 경제적 효과 추정연구 위탁용역 (2018-05-16~ 2018-08-31)
연구책임자	이 덕 주
개요	<p>질병코드화는 국제질병분류 기준인 ICD 또는 정신질환 진단 및 통계 편람인 DSM에서 기존에는 질병으로 인정받지 못하던 질병이 정식 질병으로 인정받아 해당 질병을 구분하는 질병 코드가 부여되고 구체적 진단 기준이 제시되는 것을 의미함. WHO에서는 2015년 공개한 ICD의 제 11차 개정 초안에 정신질환의 일종으로 게임 장애 (Gaming Disorder)를 추가하였으며 2019년 5월에 열리는 세계보건총회에서 승인되면 2022년 효력이 발생함</p> <p>본 과제는 이러한 배경하에 게임과몰입 질병코드화가 게임산업에 미치는 경제적 효과를 체계적으로 추정하고 이에 따른 정책적 함의를 도출하기 위하여 수행되었음</p> <p>경제적 효과를 추정하기 위하여, 먼저 게임과몰입 질병코드화가 게임산업에 영향을 미치는 메커니즘을 도출하고, 세 가지 접근방법을 통하여 계량적으로 경제적 효과를 도출하였음. 이를 위하여 게임업계 의견을 설문조사법을 통하여 수렴하였으며, 실제 주요 게임 이용자를 대상으로 그룹 인터뷰를 시행하여 연구에 반영하였음</p>
연구개발 결과	<p>게임과몰입 질병코드화가 게임산업에 미치는 경제적 효과를 추정하기 위하여 세 가지 접근법을 사용하였음.</p> <p>유사산업 비교유추법은 질병코드화가 되지 않았던 산업이 질병코드화가 되어 경제적 영향을 받은 유사산업인 미국 담배산업을 기반으로 비교유추법을 통하여 경제적 효과를 추정하는 방법이며, 유사영향요인 비교유추법은 질병코드화만큼 게임산업에 주요한 영향을 미쳤던 섯다운제와의 비교를 통하여 경제적 효과를 추정한 방법임. 마지막 게임업계 의견 기반 직접 추정법은 게임업계에서 추정하는 질병코드화의 영향을 각 응답기업의 게임시장 비중으로 가중평균하여 도출하는 방법임.</p> <p>세 접근법 모두 향후 3년간 부정적인 경제적 효과가 발생할 것으로 분석되었음. 특히, 가장 큰 영향을 미쳤던 섯다운제와 비교하여 약 4배 이상의 부정적 경제적 효과가 발생할 것으로 도출되었음</p>
활용분야 및 기대효과	<p>게임산업은 우리나라 경제에서 큰 축을 담당하는 산업이며 동시에 대표적인 수출 산업 중 하나임. 이러한 게임산업에 주요한 영향을 미칠 것으로 예상되는 게임과몰입 질병코드화가 시행된다면, 국제 게임산업 나아가 국가 경제에도 영향을 미칠 것으로 분석됨</p> <p>본 과제에서는 게임과몰입 질병코드화가 실제 게임산업에 어느정도 영향을 미칠지 체계적으로 분석해봄으로써 잠재적인 경제적 효과를 도출하는 것을 목표로 하였음. 또한 게임업계 및 게임이용자의 의견을 취합하여 정책적 함의를 도출함으로써 게임과몰입 질병코드화에 따른 정부 및 기업의 정책적 대응을 논의하였음</p> <p>본 연구의 결과는 게임과몰입 질병코드화의 수용여부에 대한 논의부터 나아가 게임 산업을 발전하는데 이바지할 수 있을 것으로 기대됨</p>