

특 집

국내 게임산업의 현주소와 발전방향

박 원 민¹⁾

❖ 목

1. 게임산업에 대한 인식제고
2. 열악한 국내게임개발 환경

차 ❖

3. 대기업의 책임과 투자
4. 무한한 가능성이 있는 산업

1. 게임산업에 대한 인식제고

한두해 전부터 일기 시작한 게임에 대한 새로운 시각은 확실히 많은 것을 실감케 해준다. 우선 단순히 오락위주로써 청소년들에게 불건전한 놀이문화의 수단이라는 부정적인 시각에서 새로운 레저의 한 분야로 연령층에 관계없이 누구나 즐길수 있는 놀이문화로 자리를 잡게되었다. 뿐만 아니라 멀티미디어의 보급확산으로 게임산업이 엄청난 부가가치를 창출해내는 곧 황금알을 낳는 거위가 되어 버렸다. 또한 비단 단순히 즐기기 위한 게임뿐만 아니라 교육이나 업무용 프로그램에까지도 흥미를 제공하여 효과를 극대화하기 위하여 게임기법을 적용하지 않으면 사용자들로부터 호응을 받기가 어렵기 때문에 게임에 대한 관심은 더욱 높아지게 되었다. 게임천국이라고 할 수 있는 미국의 경우 닌텐도가 소개된 이래 청소년층을 대상으로 조사한 바에 따르면 매년 크리스마스에 가장 받고 싶어하는 선물 1호가 바로 닌텐도의 게임기와 게임팩이라는 사실만으로도 게임에 대한 인기를 짐작할 수 있다. 특히 종업원 800여명밖에 안되는 일본의 닌텐도가 일년에 벌어들인 순이익이 종업원수 18만명이 넘는 우리나라의 삼성그룹 전체가 벌어들인 것보다도 훨씬 많다는 분석이 발표된

이후 이에대한 관심은 폭발적으로 증가하였으며 새로운 시각으로 재조명할 수 있는 기회가 되었다. 이에따라 정부차원에서도 더이상 관심과 육성을 늦출수 없다는 판단하에 그에대한 적극적인 진흥책과 육성책을 연이어 발표하였다. 대표적으로 병역특례대상을 확대적용한다든가 정책자금의 지원대상에 포함시키고 정부주도의 프로젝트 추진같은 것들이 이에 포함된다.

2. 열악한 국내게임개발 환경

사실 그동안의 국내 게임산업의 실패는 모잡지에서 지적한대로 자본력 빈곤, 협소한 시장, 게임산업에 대한 사회적 인식부족등으로 빈곤의 악순환을 거듭하여 온 것이 사실이다. 그러나 여기에는 참으로 심각한 구조적인 문제가 깔려있다.

국내의 게임산업을 주도하고 있는 개발자들은 대부분이 이제 겨우 청소년기를 벗어난 젊은이들이 대부분이다. 특히 PC용 게임을 개발하는 업체들에 소속되어있는 개발자들의 평균연령은 20대를 넘지 않는다. 경우에 따라선 중.고등학생들도 적지 않다. 흔히 말하는 게임매니아들이 상당수 게임개발자로 이어지게 되는 것도 게임개발자들의 평균연령이 낮은 이유중 하나다.

프로그램속에 몰두하면서 일에대한 강한 열정과

f 정 회 원: 한국 멀티미디어 연구조합 이사장

완성했을때의 성취감 그리고 상품성을 인정받았때의 높은 부가가치로 인한 적지않은 보상 등이 모험심과 도전력이 강한 젊은이들에게는 한 없는 매력이다. 여기에 컴퓨터만 있으면 개발에 필요한 기본 요건이 충족되어 그리 많은 투자를 하지않고도 높은 수익을 갖는다 줄 수도 있다는 점이 이에대한 강한 도전의 욕구를 자극하고 있다.

뿐만 아니라 자원이 절대적으로 부족한 우리나라와 같은 환경에서 인력자원을 최대한 활용하여 국가 경쟁력 제고를 피할수 있는 가장 유망한 업종이 바로 게임산업인 것이다.

그럼에도 불구하고 현실은 이와는 정반대의 상황이라 할 정도로 국내 게임산업의 개발환경은 열악하기 그지없다. 현재 국내에는 나름대로 PC용 게임을 제작·상품화하여 출시했거나 할 수 있는 개발업체는 약 30개 안팎이다. 이들 업체로부터 국내에서 제작되는 PC게임의 대부분이 생산된다고 해도 과언이 아니다. 그러나 정작 국내 게임시장의 안방은 외국에서 제작된 수입게임들이 차지하고 있다. 주로 PC에만 의존하며 젊은 혈기를 갖고 몸으로 떼우는 식의 게임개발로는 방송장비에 비금가는 첨단 장비와 엄청난 규모의 제작비, 프로그램은 물론 그래픽, 디자인, 애니메이션, 시나리오 등 각 분야의 베테랑급 전문가들이 만들어내는 게임과는 비교자체가 무색하리만큼 근본적인 차이가 있다. 그러한 가운데서도 번득이는 아이디어와 일에 대한 강한 의욕만을 갖고 프로그램을 만들어내는 국내의 젊은 개발사들이 오히려 대견스럽기만 하다.

3. 대기업의 책임과 투자

게임분야가 황금시장이라는 것이 알려지면서 대기업들이 적극적인 참여를 시작하였다. 이들이 수입한 몇몇 게임이 한글화 과정도 거치지 않은 채 수입되자마자 대히트를 하여 기대이상의 수익을 가져다 주며 효자노릇을 톡톡히 하자 다른 업체들은 이를 계속 바라만 볼 수 없는 노릇이었다. 한 두해 전까지 만해도 외국에서 게임을 수입하여 판매하는 업체는 동서게임채널과 SKC 정도였다. 그러나 쌍용과 LG

소프트웨어가 참여했고 삼성, 현대, 미원등이 속속 참여하면서 대기업의 참여는 더욱 가속화될 전망이다. 이러한 현상은 업체간 수입경쟁을 부추키고 결국 더욱 유리한 조건으로 계약을 하려는 외국업체들에게 경쟁적으로 라이선스료를 올려주는 꼴이 되고 만 것이다. 어차피 국내의 게임산업발전에 기여한다는 차원에서 필요한 장기적인 투자보다는 당장의 수익성을 중시하는 것이 것이 우리나라 대기업들의 일반적인 성향이고 보면 당연한 일일 것이다. 더욱 기가막힌 일은 이미 개발이 완료되어 상품화된 게임을 수입판매하는 것은 그렇다치고 아예 처음부터 외국 게임제작업체에 국내에서는 상상도 못할 금액을 투자하면서 게임제작을 의뢰하는 것이다. 기술제휴라는 측면에서 긍정적인 면이 전혀 없는 것은 아니지만 좀처럼 미국이나 일본의 업체들이 기술을 쉽게 내놓지 않을 것이라는 것은 그동안의 경험으로 비추어 충분히 예견할 수가 있을 것이며 무엇보다도 우리나라의 대기업들로부터 외면당한 국내의 젊은 개발인력들의 의욕을 떨어뜨리고 사기를 저하시킨다는 점에서 이는 분명히 국내 게임산업발전에 역행하는 것이다. 개발환경만 주어진다면 국내의 젊은 개발인력들은 마음껏 자신의 능력을 발휘하여 닌텐도나 세가를 비롯하여 미국의 루카스나 맥시스등 어느 유명업체의 게임과도 당당히 겨룰수 있는 뛰어난 게임을 만들 수 있는 능력과 열정을 갖고 있다. 국내에서 가장 많이 쓰여지고 있는 2가지 소프트웨어인 '한글'과 '이야기'가 학생들이 만든 프로그램이라는 공통점을 안고 있는 것만 보아도 우리나라의 젊은 개발인들의 능력은 충분히 입증할 수가 있다. 닌텐도의 경우 채용시 학력제한을 두지 않으며 오히려 고등학교정도만을 졸업한 직원들을 대상으로 하루종일 독서를 하게 한다든가 공상과학영화 등을 관람토록 하거나 아무 주제나 정해놓고 토론을 하도록 하는 등 생산과는 직접 연관이 없는 부분에 투자를 하여 게임화 할 수 있는 아이디어를 얻어내도록 유도한다고 한다. 우리와는 너무 대조적이다.

4. 무한한 가능성이 있는 산업

최근들어 국내에서도 다각적인 방법을 모색하며

게임산업육성을 위한 발걸음이 빨라지고 있다. 그러나 앞서 지적한 구조적인 문제점에 대한 해결을 위한 노력이 없는 한 동 분야에 대한 전기를 맞기는 쉽지 않다. 요즘 국내의 개발업체들은 애써 개발하고 제작한 국산게임이 잘 팔리지 않자 심한 경우 위기의식까지 느끼고 있다. 아무리 좋은 정책과 계획을 수립하여도 정작 당사자들은 별 혜택을 느끼지 못하는 것이다. 어찌보면 국가 정책의 사각지대에서 혼신의 힘을 다하여 정열을 불태우는 젊은이들을 찾아내어 마음껏 뜻을 펼칠 수 있는 기회를 주지 못하는 것이 엄청난 국가적 손실을 가져다주고 있는 셈이다. 게임산업의 성장 가능성은 거의 무한대이다. 그러나 최근 들어 가상현실등이 소개되면서 게임산업은 새로운 국면으로 접어들기 시작했다. 영세한 개발환경으로는 더욱 경쟁력을 갖추기가 어렵게 된 것이다. 더 늦기전에 그에대한 대책을 마련하여야

한다. 개발능력과 열정을 갖고 있는 개발업체들을 모아 컨서시엄을 구성하여 개발 프로젝트를 수행케 하고 정부, 대기업등에서 지원토록 하는 것도 한 방법일 것이다.



박 원 민

1982년 부산대학교 사회학과 졸업 (학사)
 1988년 Wayne State Univ. 사회학과 졸업(석사)
 1986년~87년 웨인주립대 선임연구원 (P.O.S. System 개발)
 1987년~89년 SUN Electronics (P.O.S. System)
 1989년~91년 SUN Electronics(Computer 및 전자기 판매)
 1992년~현재 코리아실렉트웨어 대표이사
 1995년~현재 한국멀티미디어 연구조합 이사장

'95년 추계학술대회 튜토리얼 비디오테이프 발매

튜토리얼 내용

- 1 기업환경에서의 분산처리 : 그룹웨어의 기술현황 및 전망 ... 안영경 사장(핸디 소프트)
 분산처리 기술과 사이모 김명준 박사(ETRI)
- 2 WWW에의 도전 : 사용자 위주의 WWW설계 이재용 사장(다음 커뮤니케이션)
 CGI기술 이석로 과장(Internet Korea)
- 3 소프트웨어 생산기술 : 소프트웨어 자사용 이남용 박사(IDIS)
 객체지향 기술의 도입과 활용 김수동 교수(숭실대)

방문사 : 5천원(분야당) / 우편발송시 : 1만원
 우편물 발송시에는 당학회 입금계좌로 입금후 전화요망
 입금계좌 외환은행 : 232-13-01249-5
 우 체 국 : 012559-0025588
 예 금 주 : 한국정보처리학회
 TEL : 593-2894 FAX : 593-2896