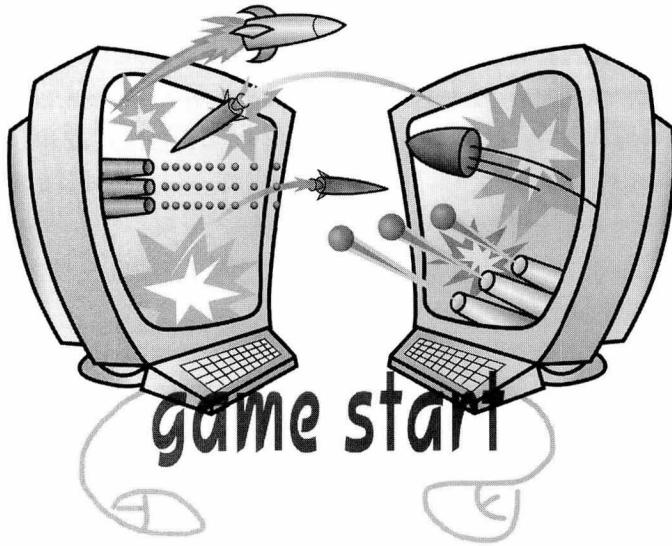


# 게임산업의 새로운 주역 온라인게임

이종오 / LG경제연구원



인터넷의 확산과 정보통신기술의 눈부신 발전으로 온라인 게임이 급속하게 성장하면서 게임 산업의 새로운 주역으로 떠오르고 있다.

'금메달 3개로 한국 종합우승', 이것은 얼마 전에 끝난 시드니 올림픽의 이야기가 아니다. 지난 10월 7일부터 15일까지 세계 사이버 올림픽이라는 가치를 내걸고 용인 에버랜드에서 열렸

던 '월드사이버게임챌린지 (WCGC)'에서 한국팀이 거둔 성적이다.

머지 않아 올림픽에 비견될 수 있는 세계 게임올림픽이 열릴 가능성이 높아지고 있다. 지난해 '스타크래프트'라는 게임에 의해 게임산업에 대한 관심이 고조되면서, 국내에서는 인터넷게임리그가 탄생하고 프로게이머라는 신종 직업이 등장하였다. 공중파 방송에서는 인터넷게임을 중개하고 게임만을 전문으로 다루는 케이블 TV가 문을 열었다. 게임은 이제 청소년들을 위한 단순한 오락의 차원을 뛰어 넘어 21세기를 주도할 하나의 산업으로 발전하고 있는 것이다.

게임은 사용되는 하드웨어 플랫폼에 따라 크게 아케이드게임, 비디오게임, PC게임, 온라인게임 등의 4 가지로 분류된다.

아케이드게임은 업소용 게임 등으로 불리기도 하는데, 흔히 오락실이라고 하는 컴퓨터 게임장에 설치된 게임을 말한다. 비디오게임은 콘솔게임(Console Game)으로도 불리우며, 텔레비전에 연결할 수 있는 장치인 게임기를 이용하는 게임이다. PC게임은 개인용 컴퓨터를 기반으로 작동하는 게임을 총칭한다. 마

지막으로 온라인 게임은 현재 서비스되고 있는 게임 중 가장 최근에 등장한 것으로써, 원격지에 떨어져 있는 서버급 컴퓨터에 통신망을 통해 접속하고 서버에 접속되어 있는 타인과 게임을 진행하는 유형의 게임을 말한다.

한편 게임은 장르에 따라 시뮬레이션게임, 롤플레잉게임(RPG게임), 어드벤쳐게임, 슈팅게임, 전투게임 그리고 스포츠게임 등으로 구분할 수도 있다. 이중에서 몇 가지만 설명하면, 시뮬레이션게임은 비행, 도시계획, 전략 시뮬레이션 등 실제 체험이 어려운 환경을 가상으로 꾸며 체험할 수 있는 게임을 말한다. 스타크래프트, 삼국지 등이 여기에 속한다. 롤플레잉게임은 가상 시나리오 내에서 각자 임무를 맡아, 하나의 스토리를 풀어 나가는 게임으로 리니지가 대표적인 게임이다. 어드벤쳐게임은 사용자가 주인공이 되어 게임을 진행시키며 문제를 해결하는 등 모험적 요소가 포함된 게임이다.

## 엔터테인먼트 산업을 주도할 게임산업

문화사학자 호이징가는 인간을 유희적 인간(Homo Ludens)이라고 규정하였다. 인류가 원천적으로 놀 이를 통해 재미를 추구해왔으며 문명이 발전할수록 재미에 대한 욕구가 커진다는 것을 표현한 말이다. 이를 반영하듯 현대 문명의 고독 속에서 영화, 음악, 게임, 애니메이션 등의 엔터테인먼트는 현대인들에게 많은 위안과 휴식을 가져다주면서, 21세기 유망 산업으로 자리잡고 있다. 그 중에서도 다른 엔터테인먼트 산업과 달리 사용자가 직접 엔터테인먼트 행위에 참여하여 결론을 이끌어내는 쌍방향 커뮤니케이션이 가능한 게임산업은 미래 엔터테인먼트 산업의 종아로 떠오르고 있다.

문화관광부의 통계자료에 의하면, 98년을 기준으로 게임산업은 주요 엔터테인먼트 산업 중 방송산업 다음으로 큰 규모의 시장을 형성하고 있는 것으로 나타나고 있다.

한국첨단게임산업협회에 따르면 98년 1,086억 달러를 기록한 세계 게임시장은 금년에 1,298억 달러에 이르고 2002년에는 2,687억 달러로 급속하게 성장할 것으로 추산된다. 국내 게임시장 역시 금년에 1조원을 돌파하고, 2002년에는 1조8천억원에 이르는 등, 연평균 30%이상의 고성장을 이룰 것으로 전망되고 있다. 이처럼 게임산업이 21세기를 이끌어 갈 유망산업으로 떠오르자 정부에서도 게임산업에 대한 대대적인 지원 정책을 마련하였다.

문화관광부는 금년 초에 발표한 '문화산업비전 21-문화산업진흥 5개년 계획'에서 2003년까지 게임수출 5억달러를 달성하여 세계 3대 게임수출강국 진입이라는 목표를 수립하였다. 이를 위해 게임종합지원센터의 대대적인 확충, 게임전문인력 양성을 위한 게임아카데미의 설립, 게임연구소와 게임산업단지의 조성, 국제게임엑스포의 개최 등을 적극 추진하기로 하였다.

## 21세기 멀티미디어 산업

게임산업은 초고속 정보통신망의 전세계적인 실현과 함께 정보산업의 주력산업으로 부상함에 따라 매년 시장규모가 급신장하고 있다. 최근에는 DVD 등을 탑재한 멀티미디어 게임기의 등장으로 게임이 영화를 능가하는 영상 및 사운드를 제공할 뿐만 아니라, 지금까지 경험하지 못한 가상현실을 체험할 수 있는 가상현실 게임기가 등장함으로써 게임산업은 단순한 어린이용 산업에서 영상문화산업의 판도를 바꾸어

놓는 21세기 멀티미디어 산업의 핵심으로 자리를 잡고 있다.

이러한 게임산업은 다음과 같은 특징을 가지고 있다.

첫째, 게임산업은 참신한 아이디어와 뉴미디어 기술, 풍부한 게임 소재 등의 결정체로 타 산업에 비해 적은 시설과 장비 투자로 고부가가치를 창출할 수 있는 지식집약형 산업이며 고부가가치 산업이다. 둘째, 게임산업은 강한 오락성과 대중성을 특징으로 하고 있다. 셋째, 게임산업은 멀티미디어 산업의 모든 핵심 기술이 요구되므로 영화, 애니메이션, 캐릭터 등 주변산업에 큰 경제적 파급효과를 유발한다. 넷째, 게임 산업은 벤처적 요소를 많이 가지고 있다. 여타 영상분야와 마찬가지로 소비수요의 불확실성이 높을 뿐 아니라, 특히 게임 콘텐츠는 라이프사이클이 짧아 사업실패의 위험도가 상대적으로 높다고 할 수 있다.

## 급성장하는 온라인게임

현재 세계 게임 시장은 아케이드게임과 비디오게임이 각각 756억 달러, 430억 달러로 전체의 약 90%를 차지하고 있다. 국내에서도 이러한 상황은 마찬가지이다. 국내 게임시장은 지난해 약 8천억원 정도로 예상되는 데, 아케이드게임과 비디오게임이 전체 시장의 약 92%에 달한 것으로 추정된다. 이처럼 게임시장은 아직까지는 아케이드게임과 비디오게임이 주도하고 있는 실정이다.

아케이드게임과 비디오게임의 세계시장은 일본의 세가, 소니, 닌텐도, SNK등 4개 사가 전세계 시장의 90%를 차지해 독점하다시피 하고 있으며, PC게임시장은 미국이 최고 우위를 차지하고 있다.

우리나라의 경우는 온라인게임에 상대적인 우위를 가지고 있는 것으로 평가받고 있다.

최근 인터넷과 정보통신기술의 눈부신 성장과 네트워크 환경을 이용한 게임의 온라인화로 온라인게임이 급속하게 성장하고 있다. 특히 미국에서는 현재 온라인게임의 인기가 폭발적이어서 인터넷 게임사이트들의 월 평균 매출액이 60만 달러를 상회하고 있다고 한다.

유럽지역에서도 온라인게임의 시장규모가 2001까지 6억 달러에 이를 것으로 전망되고 있다.

이와 같이 전세계적으로 급성장하고 있는 온라인 게임의 열풍은 국내에서도 마찬가지다.

국내 온라인게임 시장은 지난해에 228%의 초고속 성장을 기록하였고, 금년에도 500%가량 성장할 것으로 예상되어 전체 게임시장의 성장률을 훨씬 능가할 전망이다.

## PC방의 확산이 성장 밑거름

국내 최초의 온라인게임은 94년 PC통신망을 통해 상용 서비스된 텍스트 머드(MUD:Multi User Dungeon)게임인 '쥬라기 공원'이다. 그림이나 그래픽 없이 채팅을 통해 진행되는 텍스트 머드게임은 이후 퇴마요새, 단군의 땅 등이 매니아 층을 형성하면서 큰 인기를 누렸다. 96년에는 국내 게임개발 업체인 '넥슨'이 세계 최초로 캐릭터와 배경 등을 그래픽으로 구현한 '바람의 나라'를 개발하여 머그(MUG:Multi User Graphic)게임의 시대를 열었으나, 그래픽 머그게임은 많은 양의 데이터를 전송해야 하였는데 고용량, 고속의 네트워크 환경의 미비로 급속히 성장하는데 많은 어려움이 있었다.

98년 '스타크래프트'라는 PC게임이 등장하여 대중들로부터 폭발적인 인기를 얻으면서 초고속 정보통신망을 갖춘 PC방이 급속히 확산되자, 국내 온라인게임은 폭발적으로 성장하기 시작했다. 98년 초 대학

가를 중심으로 약 100여 개가 생겨나기 시작한 PC방은 98년 말에는 전국적으로 약 2,500개로 증가하였고, 지난해에도 지속적인 증가세를 보인 결과 1만개를 넘어 금년 7월 현재 약 1만 9천여개의 업소로 늘어났다.

온라인게임 개발업체는 전국의 PC방을 대상으로 게임사용에 대해 월 사용료를 받는 방식으로 안정적인 수익구조를 구축하였고, 게임 사용자는 저렴한 가격으로 게임을 즐길 수 있게 되어 온라인게임이 급속하게 성장할 수 있었던 것이다. 또한 최근 초고속 인터넷가입자가 월평균 20% 이상 증가하여 9월말 현재 가입자 수가 약 263만명에 이르는 것으로 나타나면서 온라인게임은 더욱 활성화될 전망이다.

국내 온라인게임 시장은 올해 3/4분기까지 약 748억에 이르는 것으로 나타났는데, NC소프트와 넥슨이 각각 358억원, 195억원으로 전체의 약 74%를 차지하며 시장을 이끌고 있다. NC소프트는 98년 상용서비스를 시작한 '리니지(Lineage)'의 대성공으로 유명한 업체로 금년 말까지의 매출이 500억원을 넘어설 것으로 전망된다. 리니지는 기존의 텍스트 기반의 멀티게임에서 그래픽요소를 가미하여 진화한 MPOG (Multiple Player Online Game)류의 롤플레잉게임인데, 유료 서비스를 개시한 지 불과 1년 10개월만에 약 300만명의 회원을 확보하는 등 폭발적인 성장을 거두고 있다. 리니지는 얼마 전 한 고교생이 게임에 필요한 무기를 훔쳐 다른 사람에게 팔아 '사이버 절도'로 입건되는 사건이 발생할 정도로 중독성이 강한 게임이다.

96년 세계 최초로 그래픽 멀티 게임인 바람의 나라를 개발한 넥슨은 '어둠의 전설', '퀴즈퀴즈'를 잇달아 히트시키면서 온라인 게임의 선두주자로 발돋움하고 있다. 현재 넥슨의 전체 회원 수는 400만명에 이르는 것으로 알려지고 있다. 이밖에도 위즈게이트, 태울, 액토즈소프트, JC엔터테인먼트 등이 10억원 이상의 매출을 올리며 도약을 준비 중이다.

온라인게임 시장이 괄목할만한 성장을 거두자 지난해까지 20여개에 불과하던 게임업체가 올해에는 50여개사로 급증하는 등 점차 업체간 경쟁이 치열해지는 양상이다. 새로운 업체들이 온라인게임 시장에 진입하고 있을 뿐만 아니라 기존의 PC게임업체들도 속속 온라인게임 시장에 뛰어들고 있다. 심지어는 삼성, SK, 한국통신, 쌍용 등의 대기업까지도 온라인게임 시장에 눈독을 들이고 있는 실정이다.

## 해결과제 산적

현재 '황금알을 낳는 거위'로 비유되고 있는 온라인게임이 향후에도 지속적인 성장을 거두기 위해서는 다음과 같은 문제 해결에 노력을 기울여야 한다. 우선 국내 온라인게임시장의 경우 NC소프트, 넥슨 등 소수업체가 과점을 하고 있고, 게임의 장르도 롤플레잉게임에 편중되어 있다. 따라서 자금, 인력, 기술 등이 상대적으로 열세인 영세게임업체에 대한 지원 확대를 통해 시장의 다변화를 꾀하고, 다양한 장르의 게임 개발을 통해 저변을 확대해 나가야 할 것이다.

두 번째로 수익구조의 다변화이다. 현재 온라인게임 업체들은 PC방의 매출에 지나치게 의존하고 있다. 리니지의 경우 1/4분기의 경우 전체 매출의 84%가 PC방에서 발생한 것으로 나타나고 있다. 그러나 PC방의 증가로 PC방의 수익성이 악화되면서 사용료에 대한 인하압력이 커지고, '포트리스2'와 같은 무료 온라인게임의 증가로 온라인게임 업체의 수익성이 저하될 것으로 보인다. 따라서 개인사용자에 대한 마케팅 강

화와 광고유치, 포털업체들과의 제휴 등 다양한 수익원 창출을 꾀해야 할 것으로 보인다.

세 번째로, 안정적 서비스의 제공이다. 온라인게임의 사용자가 증가하면서 서버가 다운되거나 속도가 현저히 느려지는 등 사용자들의 불만이 증가하고 있다. 따라서 서버용량의 증대와 네트워크기술의 확보가 필수적이다. 또한 고해상도와 3차원 그래픽, 뛰어난 음향을 지원하는 온라인게임에 대한 소비자의 요구에 적절히 대응할 수 있는 기술의 개발이 매우 시급하다.

마지막으로 해외시장에 대한 적극적인 진출을 통해 시장 확대를 도모해야 할 것으로 보인다.

## 새로운 변화에 적절히 대응해야

최근 디지털화의 급속한 진전과 인터넷 정보기기, 네트워크 기술의 눈부신 발달로 온라인게임은 새로운 변화에 직면하고 있다. PC게임은 네트워크 기능을 활용하여 온라인화가 급속히 진행되고 있다. 또한 비디오 게임기의 하드웨어 사양이 고급화되고 통신기능이 탑재됨에 따라 비디오 게임기가 온라인게임의 새로운 플랫폼으로 자리를 잡아갈 것으로 보인다.

대표적인 예가 소니의 '플레이스테이션2'이다. 금년 3월에 출시된 플레이스테이션2는 DVD-ROM의 탑재로 영화를 능가하는 화질과 음향을 제공하고 인터넷에 접속할 수 있는 기능을 첨가하여 단순한 게임기가 아닌 네트워크 시대의 중핵으로 떠오르고 있다.

한편 무선 인터넷의 발달에 따라 게임과 무선 인터넷이 결합한 모바일게임이 급속도로 발달하고 있다. NTT도코모에서 제공하고 있는 i-mode의 경우 전체 콘텐츠 중에서 게임을 포함한 엔터테인먼트 분야의 활용비율이 59%에 이르고 있다. 아직까지는 기술적인 제약으로 모바일게임이 활성화되고 있지는 않지만 향후 IMT-2000 서비스가 상용화될 경우에는 엄청난 성장을 이룰 수 있을 것으로 전망된다.

그동안 PC방이라는 든든한 인프라를 기반으로 빠른 속도로 성장한 국내 온라인게임 업체들은 다가올 변화를 주시하고 이에 대한 적극적인 대응으로 지속적인 성장을 이룰 수 있도록 해야 한다. 즉, PC이외의 다양한 플랫폼에 적합한 온라인게임과 이동전화기를 통해 서비스될 수 있는 모바일 게임의 개발에 힘을 쏟아야 할 것이다.



## 웅진닷컴, 일 NTT도코모 오보시코지 회장 책 출판

웅진닷컴에서는 지난 9일 일본 NTT도코모 오보시코지 회장을 초청, 'NTT도코모 급성장의 비밀-볼륨에서 밸류로'의 출판 기념회 및 기자 간담회를 가졌다.

침몰 직전의 도코모호를 전 세계적인 이동통신 기업으로 성장시킨 NTT도코모 회장 오보시 코지 회장은 이 책을 통하여 도코모의 성공 요인과 열쇠, 경영 철학 및 사업의 노하우를 비롯해 도코모의 성장 과정, I모드의 탄생 및 기적적인 대히트 상품이 되기까지의 과정, 통신 수단의 역사 등에 대하여 자세히 설명하고 있다.