

# 벤처기업의 새로운 도약과 게임산업



정영수 \_ 한국게임산업개발원장

한국의 벤처기업 모델은 1990년대 중반 IMF 시련극복의 해법을 제시하였으며, 한국의 산업을 대기업 위주의 제조업 중심에서 IT와 CT, BT 등 미래형 고부가치 산업으로 이동시키는 견인차 역할을 해왔다.

또한 정부의 국가정보화 정책과 벤처기업의 결합으로 한국은 OECD 국가 가운데 최고의 정보 인프라를 구축하였으며, 세계 최고의 인프라를 바탕으로 우리 고유의 문화를 근간으로 한 창작 콘텐츠가 그 꽃을 피우고 있다.

특히, 게임산업분야에서는 세계 최고의 기술력을 바탕으로 동북아 온라인 게임시장을 장악했으며, 지금은 미국, 유럽 등지로 그 세력을 확대하고 있다.

많은 사람들이 머지않은 미래에 게임산업이 반도체 등 하드웨어 시장을 추월할 것이며, 국가의 중심산업으로 자리잡을 것으로 예측하고 있다.

이러한 예측은 현실로 다가와 게임산업은 매년 두 자리수의 성장을 지속하고 있으며, 이 수치는 GDP 성장율의 2배에 육박하고 있다.

국내 게임산업 발전의 저변에는 140여 개의 게임벤처기업을 포함한 2500여 중소규모의 게임업체들이 자리잡고 있다. 이들 기업 직원 대부분은 우수한 게임개발을 위해 밤낮을 가리지 않고, 열심히 일하고 있다. 최근에 세계각국에서 인기있는 국산게임의 근간에는 성공을 위한 개발자들의 땀과 열정이 숨어 있는 것이다.

우리는 몇 년 전 일부 벤처기업들의 허황된 꿈도 보았고, 언론에서는 인터넷 거품이니, 벤처 거품이니 하며 문제시했던 적도 있다.

필자는 과거에 나타난 일부 문제는 우리나라의 벤처기업들이 한 단계 나아가기 위한 통행세를 지불한 것으로 보며, 국가성장을 위해 우리의 벤처기업들은 과거를 거울삼아 더욱 큰 역할을 해야 한다고 생각한다.

21세기는 지식정보화 사회이며, 무형의 재화가 유형 재화보다 더 큰 가치를 평가 받고 있다. 최근 국내의 많은 기업들이 제조업 생산기지를 중국 등 제3국가로 이동하고 있으며, 국내에서는 하이테크 중심의 고부가가치 상품을 생산하고 있다.

게임산업의 경우, 모기업은 매출의 절반이 이익일 정도로 큰 부가가치를 창출하고 있다. 따라서 교육력이 뛰어나고, 우수한 인력을 많이 보유한 우리나라에 알맞은 산업이라 말할 수 있다.

또한 대기업보다는 젊은 열정과 정신력으로 무장한 벤처기업에 적합한 산업이라 할 수 있다.

우리는 지금까지 수많은 유명 게임을 만들어 왔으며, 해외시장에 수출해 왔다. 앞으로의 과제는 많은 우리의 게임 벤처기업들이 세계인이 즐기는 대작 게임을 만들어 다시 한번 세계인들에게 한국 벤처기업의 위상을 높이는 일이다. 게임 벤처기업들이 앞장서서 “제2의 벤처 중흥의 봄”을 만들어 나가야 할 것이다.