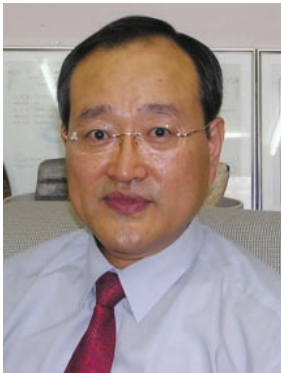


대한민국 게임산업의 새로운 도전

글 / 임동근 한국게임산업연합회장



게임이 현재와 같이 산업의 일부분으로 부각되기 시작한 것은 최근 수년간의 일이라 여겨진다. 특히 세계 게임업계에서 주목을 받기 시작한 것은 온라인게임의 확산과 직접적인 관계가 있다고 본다.

세계 게임업계는 70년대에 미국을 중심으로 상품으로서의 게임들이 출시되기 시작했으며, 80년대에 들어서면서 아케이드게임과 함께 가정용게임기를 만들어 보급하면서 새로운 게임시장을 창출한 일본은 게임기 사용자인구의 증가와 더불어 한동안 전세계 게임시장의 큰 부분을 차지하기도 했다.

90년대에 들어서서는 개인용 컴퓨터의 대량보급과 더불어 PC게임 인구의 커다란 증가에 힘입어 미국과 유럽의 게임회사들이 크게 발전해 지금은 세계 게임시장에서 가장 큰 영향력을 발휘함과 동시에 높은 시장점유율을 차지하고 있다.

중 · 장기적인 안목으로 총체적 노력 기울일 시점

이들의 변화를 주의 깊게 살펴보면 게임의 플랫폼과 환경이 변화할 때 그에 적합한 새로운 게임의 개발과 인프라의 활용 여부에 따라 성패가 가름된 것으로 판단된다.

이제 2000년대에 들어오면서 인터넷이라는 새로운 매체의 등장과 더불어 온라인게임이라는 새로운 도전이 있었고 가히 폭발적이라 할 수 있는 인터넷 인구의 증가와 이를 수용할 수 있는 인프라의 구축을 가능케 한 우리 정부의 IT정책수립과 게임업체들의 공격적인 투자 등에 의해 온라인게임에 관한 한 현재 국내 게임기업들은 세계적으로 인정받고 있다. 이 분야의 세계시장을 주도할 뿐 아니라 아시아의 주변국가들에서도 게임산업에 대한 새로운 인식과 더불어 IT산업의 꽃으로서의 변혁을 주도하고 있는 것이다.

중국의 한 온라인게임업체는 우리의 온라인게임을 중국현지에서 서비스해 불과 2년만에 세계적인 업체로 발돋움했으며 자본력과 기술력에서 우리를 위협하는 상황으로까지 전개되고 있는 실정이다. 이는 비단 중국에서 뿐 만 아니라 인접 주변국에서도 유사한 상황들이 벌어지고 있는 실정이다.

많은 온라인게임업계의 대표들과 이와 관련된 분야의 학계와 언론계 등에 종사하는 전문가들의 의견을 종합해 보면, 국내기업들의 전반적인 기술력 우위는 겨우 1년 내지 2년 정도 앞서 있다고 느끼며, 주변국들의 추격에 대해 우려를 가지고 있음을 알 수 있다.

인터넷 온라인게임이라는 새로운 게임의 영역에서 주도적인 시장을 장악하게 된 국내 게임기업들이 잠시 반짝하다가 사라지는 것이 아니라, 진정으로 새로운 영역을 개척해 나가고 발전시켜 세계 게임시장에서 보다 더 큰 영향력을 발휘함과 동시에 새로운 장르의 리더로서의 완전한 입지를 구축하기 위해서는 짧은 안목에서의 안주보다는 중·장기적인 계획에 의해 총체적인 노력이 있어야 할 시점이라고 생각한다. 또한 이 시기를 놓치는 어리석음을 범해서는 더욱 안 된다고 생각한다.

아시아시대 진정한 리더로서의 미래 도전하라

이를 실행에 옮기기 위해서 우리는 다음과 같은 일들이 선행되어야 한다고 믿는다.

첫째, 세계화를 위한 강력한 싱크탱크(Think Tank) 조직구성과 일관된 정책수립이다. 세계화가 되지 않고는 결코 세계시장에서 살아남을 수 없으므로 많은 기업들은 이미 나름대로의 정책을 가지고 접근해 개별적인 성과를 내고 있으나, 개별기업의 차원을 벗어나 거시적인 안목에서의 미래에 대한 연구고찰과 정책수립에 의한 세계화 전략의 수립, 그리고 킬러콘텐츠로서 기존의 틀을 벗어버린 강력하고 획기적인 종합육성책이 필히 요구되는 시점이다. 현재 수출산업의 핵심 반도체라는 미래산업을 육성하기 위해 얼마나 많은 투자와 노력이 있었나를 뒤돌아 볼 필요가 있으며, 이를 위해 게임산업의 첨병들인 기업과 관련 핵심인력들의 지식기반화와 부서간 갈등이 없는 일관된 정부정책의 실행조직 구성이 필수적이다.

둘째, 세계적인 게임 올림피아드의 구축이다. 이미 이 분야에서 우리는 앞서가고 있으나 한 두 업체가 주도적인 역할을 담당하는 것보다는 올림픽이나 피파(FIFA)에서 알 수 있듯이 범세계적인 구성과 조직을 구축해 갈 수 있도록 전술적, 전략적인 계획에 의한 접근이 반드시 필요하다. 기술의 발전에 따른 게임의 개발로 우리를 추격할 수는 있으나, 많은 시간과 세계인의 인식이 요구되는 올림피아드의 구축은 단기간에 쉽게 되는 것이 아니므로 우리의 이 분야에 있어서의 선점은 거대한 성벽을 구축하는 것이 될 수 있다.

셋째, 세계적인 게임밸리의 조성이다. IT산업에 종사하는 세계인들 중 실리콘밸리를 모르는 이는 없다. 실로 이곳을 중심으로 세계 IT산업 발전에 막대한 영향을 끼친 것은 주지의 사실이다. 우리의 온라인 게임에서의 성공을 구체적인 실물 형태로 표현하고, 세계인의 이목을 집중시키기 위해서는 반드시 조성돼야 하고, 우리 게임업체들의 사업환경 조성, 대한민국 온라인게임의 홍보실체, 세계게임업계 리더로서의 입지구축을 위해 세계 게임인들의 메카로서 게임밸리의 조성이 요구된다.

관련학계의 어느 교수가 언급한 것처럼 대한민국에서 만들어진 세계적인 발명품을 들라면 금속활자와 거북선과 온라인게임이라고 할 수 있다. 앞의 두 가지에 대해서는 우리는 너무도 잘 알고 있으나, 온라인 게임에 관한 한 지금 이 시대에 관련 분야에 종사하는 우리에게 주어진 가장 큰 숙제이며 새로운 미래도전의 기회인 것이다.

새로운 가상공간의 문으로서의 인터넷 온라인게임은 게임산업의 주역들이 활기차고 지금까지 볼 수 없었던 기발한 기획과 파격적인 경영으로 성공을 향한 발판의 준비에는 성공했으나, 이제 우리의 입지를 세계시장에 드러내 새 산업의 리더로서 거듭나기 위해서는 보다 체계적인 미래연구가 필요하다. 충분하고도 정확한 예측에 의한 과감한 시도들을 실행에 옮겨 향후 아시아시대를 도래시킬 진정한 리더로서의 미래도전이 있어야 한다. 