



화제

게임업계 창업주 잇단 경영일선 복귀 하반기 게임시장 판도변화 '직격탄'

최근 국내 정상급 게임업체인 엔씨소프트와 넥슨이 상대방의 주력 분야인 캐주얼게임과 MMORPG 게임시장에 적극 진출한다고 선언했다. 특히 넥슨은 창업자인 김정주씨가 처음으로 대표이사직을 맡을 정도로 의욕을 보이고 있는 데다 네오위즈마저 엔씨소프트와 넥슨 게임의 핵심 개발자였던 송재경씨의 신작게임에 대한 판권을 따내 하반기 국내 게임시장은 그 어느 때보다 경쟁이 치열할 전망이다.

글 신승철 기자

기업들의 대표이사는 끊임없이 교체되지만 경영일선에서 떠난 창업자가 다시 복귀하는 일은 드문 일이다. 하지만 게임업계에서는 지난 3월 말 네오위즈 창업자인 나성균씨가 경영일선에 복귀했고, 지난달 3일에는 넥슨의 창업자인 김정주씨가 대표이사직을 다시 맡아 관심을 끌고 있다.

더구나 지난달 1일에는 넥슨이 MMORPG '제라'를 발표하면서 엔씨소프트의 주력 시장인 하드코어 게임시장 공략을 선언한 데 이어, 3일에는 엔씨소프트가 올 하반기부터 서비스할 미들코어게임을 공개하면서 넥슨의 텃밭인 캐주얼게임 공략을 선언하는 등 시장혼전을 예고하고 있다.

넥슨 오너가 전면에서 나선 뜻은?

넥슨은 지난달 3일 공동대표중 한 명인 서원일 대표가 사임함에 따라 최대주주인 김정주 이사를 새롭게 대표이사로 선임했다. 이에 따라 넥슨은 서원일-데이비드 리 공동대표 체제에서 김정주-데이비드 리 공동대표 체제로 경영구조가 변경됐다.

10년 이상 수렴청정 식으로 회사를

◀경영일선에 복귀한 김정주 넥슨 대표. 넥슨의 지난 1분기 실적은 부동의 1위였던 엔씨소프트와 불과 65억원의 차이에 불과해 김정주 사장의 행보에 관심이 모아지고 있다.



이끌면서 국내 2위의 게임업체 넥슨을 만들어낸 김정주씨. 지난 94년 한국과학기술원(KAIST) 박사 과정 재학중 넥슨을 창업한 그는 한번도 넥슨의 대표이사직을 맡지 않고 회사를 간접적으로 이끌어 온 것으로 유명하다. 그런 그가 최근 오너 경영체제를 채택하고 전면에서 나섰다. 당연히 업계에서는 그 배경에 대해 주목할 수밖에 없다.

창업 이후 넥슨은 경영체제가 5번이나 바뀌었다. 94년 김교창 대표, 99년 이민교 대표, 2001년 정상원 대표, 2004년 2월 서원일 대표가 잇따라 넥슨의 대권을 이어 받았다. 2004년 11월에는 데이비드 리가 공동대표로 취임, 처음으로 공동대표 체제를 도입했으며 이번에 김정주 사장이 공동대표의 한자리를 차지했다.

99년 이후 평균 경영체제의 지속 연한이 평균 2년이 안되는 셈이다. 회사의 경영진이 자주 교체되면 사세가 위축되는 게 보통이다. 하지만 넥슨은 잦은 경영진 교체에도 아랑곳없이 성장가도를 질주해왔다.

지난해 넥슨은 창업 이래 처음으로 매출 1,000억원을 넘기며 엔씨소프트에 이어 게임업계 2위 자리를 굳혔다. 올 1분기 실적에서는 엔씨소프트에 버금가는 실적을 올려 국내 게임업계 판도가 양강체제로 재편되는 것 아니냐는 관측까지 나오게 만들었다.

잦은 경영진 교체의 와중에서도 넥슨은 어떻게 이러한 성과를 낼 수 있었을까?

업계 관계자들에 따르면, 지금까지 넥슨의 대표이사 자리는 권한이 매우 제한적이었고 실질적인 결정권은 창업자이자 회사 지분의 50% 가까이 소유하고 있는 김정주 사장에 집중돼 있었다. 즉 김정주 사장이 실권을 장악하고 있어 대표이사의 변경으로 회사가 흔들릴 여지가 거



넥슨이 엔씨소프트의 주력 시장인 하드코어 게임시장 공략을 선언했다. 사진은 지난달 1일 넥슨의 신작 MMORPG '제라' 발표회 장면.

의 없었던 것.

그렇다면 지금까지 수렴청정식으로 회사를 정상권으로 발돋움시킨 김정주 사장이 갑작스레 대표이사가 된 배경은 무엇일까?

일단 넥슨은 서원일 전 대표가 창업을 위해 회사를 떠났기 때문에 김정주 사장이 전격적으로 복귀하게 됐다고 공식 발표했다.

실제 서원일 전 대표가 사의를 표명했을 때 김정주 사장은 상당기간 만류했던 것으로 알려졌다. 또 넥슨 관계자는 “만약 서원일 전 대표가 회사를 떠나지 않았다면 김정주 사장이 경영일선에 나서지는 않았을 것”이라고 전했다.

이같은 상황을 감안하더라도 김정주 사장이 ‘10여년의 은둔을 접고 전면’에 나선 이유는 무엇일까? 에 대한 궁금증은 쉽사리 해소되지 않는다. 이와 관련 업계에서는 김정주 사장이 직접 나설만한 큰 그림을 그리는 게 아니냐는 추측까지 나오고 있다.

한 업계 관계자는 “10년 넘게 자리에 연연지 않던 김 사장이 갑자기 자기 회사 사장 자리가 탐났을 리도 없고, 대리인으로 내세울 인물이 다 떨어지지도 않았다”며 “본인이 나서서 진두지휘 해야 할만한 대형 프로젝트를 염두에 둔 것 아니냐”고 추정했다.

엔씨·넥슨 누가 차세대 게임지존?

넥슨은 지난해 10년만에 연매출 1,000억원대 기업으로 성장한 데 이어 올해도 성장세를 지속하고 있다. 지난 1분기에 넥슨은 총 539억원에 달하는 매출을 달성했다. 전년 동기대비 159%라는 기록적인 성장이다. 특히 넥슨의 지난 1분기 실적은 업계 부동의 1위였던 엔씨소프트와 불과 65억원의 차이에 불과한 것이어서 주목된다.

지난해까지 온라인게임 시장은 엔씨소프트의 독주 속에 게임포털을 앞세운 NHN과 넥슨, 웹젠 등이 이를 추격하는 모양이었으나 이제는 넥슨과 엔씨소프트가 순위경쟁을 하는 양상으로 변모했다. 창업자가 전면’에 나설 정도로 넥슨이 중차대한 시점을 맞고 있는 것이다. 국내에선 엔씨소프트라는 벽을 넘어서는 것과 해외에선 일본시장 안착과 미

국 진출이라는 과제가 놓여있다. 매출 목표치를 보면 엔씨소프트가 올해 3,000억원으로 넥슨의 목표인 2,000억원보다 월등히 높다. 그러나 엔씨소프트 분기 매출 성장률이 마이너스로 돌아선 것과 달리 넥슨은 30% 이상 성장세를 유지하고 있다. 지금과 같은 상태라면 2006년에는 매출 순위 역전이 일어날 수 있으며, 연내 분기 매출 역전도 가능할 것이라는 전망까지 나오고 있다.

사실 엔씨소프트와 넥슨, 양사는 실적·업력면에서 국내 게임산업의 간판이라고 할 수 있다. 하지만 시장영역이 다소 달라 정면 충돌은 없었다고 해도 과언이 아니다. 엔씨소프트는 리니지 시리즈를 통해 MMORPG 분야에서 독보적인 위치를 차지한 뒤 일찌감치 해외로 눈을 돌려 가시적인 성과를 거둔 바 있다. 반면에 넥슨은 ‘바람의 나라’라는 세계 최초의 MMORPG를 제작한 이후 유·청소년 타겟의 캐주얼게임 분야에서 저력을 쌓아왔다.

굳이 평가하자면 엔씨소프트의 판정승. 넥슨도 나름대로 잘해왔지만 엔씨소프트 리니지 시리즈의 영향력이 워낙 강했기 때문이다. 리니지는 출시하자마자 바람의 나라를 압도했고, 엔씨소프트는 이를 기반으로 연매출 2,500억원의 거대기업으로 성장했다. 한두개 킬러 콘텐츠를 바탕으로 한 엔씨소프트의 성장이 워낙 빨라 일각에서는 다작 중심의 넥슨 사업 형태를 문제삼기도 했다.

그러나 최근 온라인게임 시장에 변화의 바람이 불면서 시장 재편성 조짐이 보이고 있다. 하드코어 MMORPG 위주의 온라인게임 산업에서 캐주얼게임, 혹은 캐주얼게임과 하드코어 게임의 중간형태인 미들코어 게임이 강세를 띠기 시작한 것이다. 이러한 변화의 중심에 서있는 게임이 바로 넥슨의 ‘카트라이더’. 카트라이더는 현재 1,200만명의 회원을 확보하고 있고 월 30억원 이상을 벌어들이고 있다.

넥슨은 여기에 그치지 않았다. 최근 3년동안 심혈을 기울여 만든 ‘제라’를 선보이며 엔씨소프트의 아성인 MMORPG 분야에 도전장을 내밀었다. 바야흐로 넥슨의 다작 중심 사업 형태가 빛을 발하기 시작한 것.



네오위즈는 바람의 나라, 리니지의 개발자인 송재경씨가 만든 레이싱 온라인게임 'Xtreme'의 세계 판권을 확보했다.

물론 우리의 목소리도 높다. 국내 MMORPG 시장은 엔씨소프트의 리니지 시리즈를 정점으로 블리자드의 '월드 오브 워크래프트' · 웹젠의 '뮤' · CCR의 'RF온라인' 등으로 포화상태를 이루고 있는 상태다. 더욱이 넥슨은 바람의 나라 이후 '택티컬 커맨더스' · '일랜시아' · '어둠의 전설' · '테일즈위버' · '마비노기' 등을 선보였지만 대박을 터뜨리진 못했다.

그러나 이번에는 창업자 김정주씨가 직접 나섰다. 창업 이후 처음으로 김씨는 최근 넥슨 대표이사로 취임하면서 제라를 바탕으로 책임 경영을 선언했다. 넥슨측은 "제라는 풍부한 퀘스트와 지능적인 몬스터, 독창적인 형태의 게이머간 대결 등을 통해 기존 MMORPG의 단조로움을 극복했다"며 자신감을 내비치고 있다.

엔씨소프트도 곧바로 반격에 나섰다. 넥슨이 강세를 띠고 있는 캐주얼게임 시장과 게임포털 사업진출을 공식화한 것.

엔씨소프트는 오는 10월 게임포털 사이트를 개설해 쉽게 즐길 수 있는 온라인게임 6종을 서비스할 계획이라고 밝혔다. 미국 게임전시회 E3에서 처음 공개한 '엑스텔'을 비롯해 비행 슈팅게임 '토이 스트라이커즈', 스포츠게임 '스매시 스타' 등 다양한 종류의 온라인게임으로 무장할 태세다. 김택진 엔씨소프트 사장은 "이번에 발표한 게임들은 하나 하나가 모두 최상의 품질과 재미를 갖춘 게임들로 엔씨소프트는 창의력을 지닌 개발사라면 규모를 따지지 않고 적극 지원할 예정"이라고 밝혔다.

엔씨 · 넥슨 · 네오위즈 창업자의 운명적 대결

이제 엔씨소프트와 넥슨의 게임업계 지존을 가리는 승부전이 김택진, 김정주 두 CEO간의 운명적 대결로 확정된 셈이다. 국내 게임업계 판도를 가름할 양사의 승부가 창업자이자 오너 CEO인 두 사람의 격돌로 발전하면서 어느 쪽도 물러설 수 없는 자존심의 칼날 끝 승부가 전개될 전망이다.

김택진 엔씨소프트 사장은 서울대 전자공학과 85학번으로 역시 서울대 컴퓨터공학과 86학번인 김정주 넥슨 사장의 1년 선배. 그러나 게임사업은 바람의 나라를 만든 김정주 사장이 한발 앞섰다.

두 사람의 악연은 지난 97년 김택진 사장이 엔씨소프트를 창업하면서 시작됐다. 김정주 사장과 함께 바람의 나라 개발을 주도했던 송재경씨를 김택진 사장이 스카우트해 리니지 개발에 참여시킨 것. 이후 엔씨소프트는 세계 최고의 온라인게임 기업으로 성장했다.

이제 송재경씨를 둘러싼 기이한 인연은 네오위즈로까지 이어지게 됐다. 엔씨소프트를 나와 지난 2003년 XL게임을 세운 송재경씨는 2년

여의 개발을 통해 'XL레이스'를 내놓았는데, 이 게임을 잡기 위해 대형 게임업체들 사이에 상당한 경쟁이 있었으나 결국 네오위즈의 품으로 들어갔다.

네오위즈는 이에 앞서 지난 4월 정상원 사장의 개발사인 핑소프트를 65



엔씨소프트는 오는 10월 게임포털 사이트를 개설할 예정이다. 사진은 게임포털에서 서비스할 스포츠게임 '스매시 스타'.

억원에 인수한 바 있다. 정상원 핑소프트 사장은 서울대 분자생물학과 출신으로 넥슨과 넥슨의 자회사인 엠플레이의 대표이사를 역임했으며, 넥슨 대표 시절 카트라이더를 비롯해 마비노기 등 넥슨의 대표적 인기 게임들의 개발을 총괄한 바 있다.

교보증권측은 "네오위즈가 나성균 대표 복귀 이후 회사의 모든 역량을 게임사업에 집중키로 한 후 전략적 행보를 보여왔다"며 "국내 게임업계의 대부로 인정받는 송재경씨가 설립한 XL게임즈의 첫 작품이 바로 XL레이스라는 점에서 기대감을 주고 있어, 네오위즈가 전문 게임업체로서 안착 가능성이 높아지고 있다"고 전망했다.

이에 따라 개발사로부터 게임 판권을 확보, 서비스를 대신하는 퍼블리싱 시장이 올해는 어느 때보다 치열해질 것으로 예상된다.

한편 웹젠의 창업자로 유명한 이수영 이젠 대표는 SI업체인 아이콜스와 게임회사 이젠엔터테인먼트를 오가며 바쁜 나날을 보내고 있는 것으로 알려지고 있다. 이수영 대표는 현재 자체개발작인 '건틀렛 온라인'과 퍼블리싱을 맡은 '데코 온라인'의 서비스를 준비하고 있다.

이외에도 대기업에서는 KT와 SK그룹이 게임배급 사업에 막 나서고 있고 CJ그룹은 게임포털(넷마블) 사업을 하고 있는 CJ인터넷을 통해 올해 게임배급 사업에 200억원을 쏟아 부을 예정이다. 또 게임포털 시장을 주도해 온 NHN도 반격을 준비하고 있고, 원조 게임포털 업체임은 '선택과 집중' 전략에 따라 스타 게임의 판권 확보에 총력을 쏟고 있다.

게임 퍼블리싱 업체의 한 관계자는 "이같은 추세는 게임의 대작화 경향으로 자금문제를 안고 있는 전문 개발사들에는 가뭄의 단비 역할을 해 줄 것"이라고 설명했다. 단기적으로는 국내 개발사의 역량을 강화하는 데 기여할 것이라는 평가다.

그는 이어 "하지만 투자한 만큼 결실을 맺어야 재투자가 이어진다는 점에서, 과연 그 결과가 선순환 구조를 만들 수 있을 지는 지금으로서는 단언할 수 없다"고 밝혔다. 당장은 투자 활성화를 통해 산업 외형을 키울 수 있겠지만, 자칫 '제살까기' 경쟁으로 흐르면 출혈경쟁으로 인한 투자위축의 악순환으로 이어질 수도 있다는 우려가 섞인 전망이다.

또 다른 관계자는 "국내 시장만 보고 배급 경쟁을 벌이면 투자 회수가 어려워 모두가 몰락할 수 있다"며 "이미 아시아 온라인게임 시장은 국내 시장의 3배에 달할 만큼 성장해 있기 때문에 글로벌 시장을 염두에 두어야 하는 것이 생존 과제"라고 충고했다. ●



◀엔씨소프트는 최근 게임 퍼블리싱 사업강화를 발표했다. 사진은 엔씨소프트의 김택진 사장.