

온라인 게임 한류 열풍

미국시장에서의 청신호

게임산업의 수출입 현황을 보면, 2003년 게임분야 수출은 온라인게임 등의 중국 및 동남아 진출로 인해 전년대비 증가한 1억 8천여불이었으나, 수익은 소폭 증가하여 166,454억 원으로 흑자기조이다. 게임의 수출입 전망은 국내 온라인 게임 및 모바일 게임의 경쟁력이 매우 높기 때문에 해외수출이 지속적으로 증가할 전망이며, 해외 게임업체들이 한국시장을 온라인게임을 처음 출시하여 시장반응을 확인하는 시장으로 인식하고 있으며 대작게임들의 출시를 계획하고 있어 수입 또한 증가할 전망이다.

수출 · 입 현황 및 전망 (단위 : 천불)

연도	2001	2002	2003	2004	2005
수출	130,470	140,796	181,543	254,160	343,116
수입	65,340	160,962	166,454	199,745	229,707

특히 고무적인 사실은 세계최고의 IT기술 보유국인 미국에서 한국산 온라인게임이 통하기 시작한 것이다.

미국에서의 온라인게임 성공가능성은 '시티오브히어로' 부터 확인됐다. '시티오브히어로'는 지난해 4월 상용서비스를 시작한 이래, 불과 5개월만에 25만장의 패키지가 팔려나가는 대박을 일궈냈다. 이후 3개월마다 5만장씩을 추가하며, 지난 3월 현재 총 35만장이 팔려나갔다.

미국은 한국과 달리 온라인게임도 다운로드 방식이 아니라 패키지를 구매한 뒤 온라인으로 접속하는 방식이다. 때문에 한국에서 동시접속자수 만큼 패키지 판매량이 성공여부를 결정 짓는다.

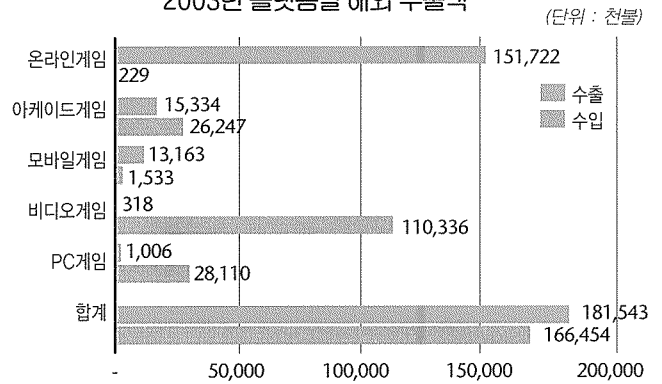
김택진 엔씨소프트 사장은 "이러한 추세대로라면 내년 하반기쯤, 북미를 중심으로한 해외매출이 한국내 매출을 앞지를 것으로 본다"고 말할 정도로 자신감이 넘친다. 많은 사람들이 한국 온라인게임의 미국 진출 시초가 엔씨소프트의 '리니지'로 알고 있지만, 이보다 훨씬 이전인 98년 이미 넥슨의 '바람의 나라'가 상용화됐다.

이를 플랫폼별 수출현황을 보면 주로 온라인 게임이었으며 모바일게임도 수입대비 월등하게 높은 비율로 수출함을 알 수 있다. 하지만, 콘솔게임과 PC 패키지 게임의 경우에는 외국산 대작게임들의 수입이 월등히 많고 수출이 미미한 것으로 나타나고 있다.

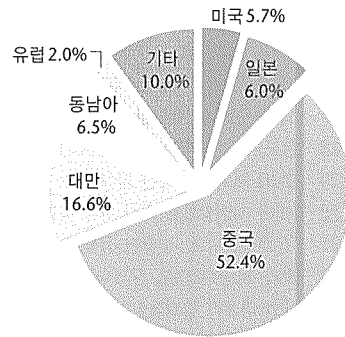
주요 수출국가를 보면, 주로 중국으로 수출하는 것으로 나타나고 있고 이는 온라인게임 장르가 대부분으로 알려지고 있다. 한편 같은 중화권인 대만에 대한 수출이 그 뒤를 잇고

있으며 동남아와 일본에 대한 수출도 낮지 않은 비율을 차지하고 있다.

2003년 플랫폼별 해외 수출액



2003년 해외수출 국가별 비중



게임산업 중 우리나라가 큰 경쟁력을 확보하고 있는 온라인 게임의 경우도 역시 주력 수출국가는 중국, 대만의 중화권으로서 게임산업에서 주력 수출품목은 온라인 게임임을 알 수 있다.

세계 게임시장 규모 및 전망

세계 게임시장은 2003년 321억불로 전년 대비 소폭(1.3%) 상승하였으며 정보기기(PC, PDA) 및 초고속인터넷의 확산, 게임 신작 출시 등으로 해서 향후 10% 이상의 성장세를 보일 전망이다. 게임 플랫폼별로 보면 온라인게임, 모바일게임은 전년대비 85%, 60% 성장하였으나, 아케이드게임과 PC 패키지 게임, 비디오 콘솔 게임은 -0.1%, -3.8%, -9.8%로 감소하였으며 비디오 콘솔 게임은 네트워크화의 진전 및 게임 콘

솔의 발달에 따른 실감게임 지원 등으로 해서 향후 큰 폭으로 성장하겠지만, 아케이드게임과 PC 패키지 게임은 소폭 성장하는 수준에 그칠 전망이다.

세계 게임시장에서 한국게임의 현황을 보면 온라인게임에 있어서는 6억 2,800만불 규모로 세계 1위의 시장규모를 보이고 있어 초고속인터넷 국가임을 증명하고 있으며 모바일게임은 일본에 이어 2위인 1억 2,200만불 규모이고 PC 패키지 게임과 콘솔게임, 아케이드 게임은 20위권 이내일 것으로 추정하고 있다.

세계 게임시장 규모 및 전망

(단위 : 억불)

구분		2001	2002	2003	2004	2005	2006
아케이드 게임	금액	280	294	293.7	300.2	309.2	321.5
	성장률	-	5%	-0.1%	2.2%	3%	4%
PC 패키지 게임	금액	37	35	34	33.2	33	33.6
	성장률	-	-4%	-3.8%	-2.3%	-0.5%	1.6%
비디오 콘솔 게임	금액	186.5	215	193.8	139	160	232
	성장률	-	15.3%	-9.8%	-28%	15.3%	45%
온라인게임	금액	5.3	10.9	20	32.3	46.8	62
	성장률	-	105%	85%	60%	45%	33%
모바일게임	금액	2	5.8	9.2	14	20.6	28.6
	성장률	-	178%	60%	53%	46%	39%
부가 매출	금액	29	52	70	92	121	150
	성장률	-	79%	35%	31%	32%	24%
총계	금액	539	613	621	611	691	828
	성장률	-	13.7%	1.3%	-1.6%	13%	19.8%

출처: 대한민국게임백서, 2004.06.

세계 게임시장에서 우리나라의 시장 점유율을 보면 온라인 게임의 경우 6.28억불로 31.4%에 달하고 있으며 모바일게임도 1.22억불로 13.3%의 시장 점유율을 보이고 있으나, PC 패키지 게임과 아케이드게임, 콘솔게임 등은 매우 낮은 시장 점유율을 보이고 있다.

최초의 컴퓨터 게임이 출현한 이후 게임은 단순히 어린이들의 오락수단으로 치부되어 왔으나, 한 나라의 문화적 역량

을 보여주는 문화산업의 요소를 갖고 있으면서 멀티미디어 기술, 디지털 기술, 통신 기술 등 여러 첨단기술, 그리고 엔터테인먼트 요소가 부가되어 복합적인 산업분야로서 급속하게 성장을 하고 있다.

2003년 국내 게임의 세계시장 점유비율

(단위 : 억불)

구분	아케이드 게임	PC 게임	온라인 게임	비디오 콘솔 게임	모바일 게임	기타매출	전체
세계시장	293.7	34	20	193.8	9.2	70	620.7
국내시장	8.05	0.78	6.28	1.86	1.22	14.63	32.82
점유율	2.7%	2.3%	31.4%	1.0%	13.3%	20.9%	5.3%

현재 게임은 네트워크화되고 온라인화되며 유·무선 통합과 통신·방송융합을 지원하는 방향으로 발전을 거듭하고 있으며 이에 빠르게 게임을 개발할 수 있도록 지원하는 게임엔진 개발, 가상현실 기술의 게임에 대한 적용, 그리고 어떤 네트워크 환경이던 간에 게임을 이식가능하고 연동가능한 멀티 플랫폼 연동기술 등이 현재 연구개발이 필요한 분야이다.

세계 게임시장은 2003년 321억불로 전년 대비 소폭(1.3%) 상승하였으며 정보기기(PC, PDA) 및 초고속인터넷의 확산, 게임 신작 출시 등으로 해서 향후 10% 이상의 성장세를 보일 전망이다. 한편 국내 게임시장은 2003년 약 3조 9,387억원의 규모로 전년대비 15.8% 성장하였으며 2004년에는 15% 성장하여 약 4조 5,351억원 규모에 이를 것으로 전망되고 있으며 2005년에는 약 13% 성장하여 5조 1,432억원에 이르는 등 성장세를 이어갈 전망이다. 하지만, 국내시장규모의 한계로 해서 수출이 아니면 그 성장률은 둔화될 것이다.

한편, 현재 국내게임시장은 온라인게임(특히, RPG)에 대한 집중도가 과도하여 장기적으로는 우리나라 게임산업의 경쟁력을 약화시킬 우려가 있으며 이에 다양한 장르 및 플랫폼의 게임과 기술 개발이 필요하다.

