

“네트워크 시스템, 국내를 넘어 세계로”

텔레니엄 시대가 되면서 더욱 강화된 개념이 바로 ‘네트워크’ 일 것이다. 지구촌, 글로벌 시대의 확실한 패러다임의 진보라고 할 수 있는 개념이다.

전체적으로 통칭하는 개념인 네트워크는 최근의 트렌드인 유비쿼터스와 디지털 컨버전스를 낳은 모체라고도 할 수 있다. 이미 20세기 말부터 미래사회의 핵심을 네트워크라고 명시했으나, 본격적인 네트워크의 시대를 알리고 널리 확산하는 데는 국내 IT산업의 눈부신 발전이 기반이 됐다.

이는 해외 유수의 전문가들이 불가능하다고 여겼던 세계 메모리 반도체 산업, 온라인 게임 등에서 괄목할만한 성과를 올리면서 그들에게 대한민국의 투지와 혼을 깊게 새겨주게 된 계기가 됐다.

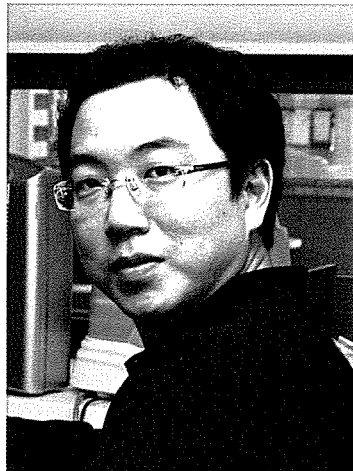
세계 시장에 한국을 알리게 된 좋은 본보기를 통해 우리는 앞으로 보다 많은 업적들을 쌓아갈 것이다.

이를 자신 있게 말할 수 있는 근거는 네트워크 시스템과 기술, 그리고 추진력이 절묘한 조화 속에서 이뤄지고 있기 때문이다. 특히, 올해 네트워크에 대한 개념은 국내에서뿐 아니라 세계에서 더욱 촉각을 곤두세우는 최대 관심사가 됐다.

네트워크의 급속한 진보라 할 수 있는 와이브로는 인터넷을 넘어선 유비쿼터스의 정착으로 이어질 전망이다. 앞으로 더욱 활기를 띠 것으로 예상된다.

세계의 IT관련 전문가들 또한 놀라고 있는 것은 거대 세계 시장에 당당히 도전장을 내민 한국의 네트워크 산업이다. 전문가들은 올해와 내년, 네트워크 산업에 대한 한국의 위상이 더욱 높아질 것을 미리 예견하기도 했다. 매우 조심스러운 견해이기는 하지만, 한편으로 강한 자신감의 표현이다.

단순했던 일방향 커뮤니케이션에서 공급자와 수요자가 공감하고 교류할 수 있는 양방향 커뮤니케이션으로의 정착을 유도하



송병준 게임빌 대표

는 좋은 방법이기도 한 네트워크 시스템, 이미 양방향 커뮤니케이션이 가능한 커뮤니티, 블로그, 모바일 네트워크게임 등의 콘텐츠가 세계에서 인정받기 위한 준비를 완료했다. 전혀 예상하고 기대하지 않았던 부분에서 항상 놀라운 결과를 보여준 한국의 힘을 막강하게 굳힐 수 있는 절호의 기회가 찾아 온 것이다.

네트워크 시스템으로서 두각을 나타낼 수 있는 가장 유망한 분야는 단연 게임이다. 이미 온라인게임은 전세계 게이머들이 열광할 정도로 막강한 파워를 자랑하며 그 힘을 분명히 보여주고 있다. 게다가 국내 온라인게

임은 일본과 미국 등 세계 게임 강대국을 제치고 1위를 고수하고 있다.

이는 단순히 1위를 석권했다는 것에서 끝나는 것이 아니라 세계 게임시장의 흐름이 우리나라를 중심으로 흘러간다는 증거라고 할 수 있다. 과학기술과 대중문화는 유럽과 미국이 중심이었다는 고정관념을 과감히 타파했다는 방증이기도 하다.

특히, 전세계 대중산업의 핵심인 할리우드의 영화산업 못지 않게 게임산업이 급격히 발전하고 있으며, 여기에 네트워크의 중요도가 매우 높아지고 있다는 것은 고무적이다.

이것이 강력한 네트워크의 힘이다. 고속화, 정보화가 자리 잡고 있는 사회에서 네트워크 인식에 대한 변화는 필수불가결한 요소이며, 대중들 또한 자연스럽게 받아들이고 있는 추세다. 현재는 게임관련 사업이 네트워크 문화를 형성하는 시발점이라고 할 수 있지만, 여기에 커뮤니티 기능과 다양한 의사소통 기능까지 결합되고 있어 통합적인 서비스를 실현하게 될 것이다. 앞으로 세계가 인정하는 한국만의 토종 네트워크 시스템의 활발한 선전과 위상을 기대해 본다. ●