

한국 온라인 게임 산업의 기원 : '나비들'의 네트워크[†]

남 영*

이 논문은 한국 온라인게임 산업의 시스템 구축가들과 그들의 인적 네트워크를 분석하였다. 1990년대 중반까지 한국에서는 텍스트 머드 게임의 개발을 통해 온라인게임 개발인력이 형성되었다. 이 시기의 한국 게임 개발자들의 게임개발 경험은 이 후 2000년대 온라인 게임 산업의 기술과 인력의 기초적 자산이 됐다. 1990년대 말 이 인력들에 의해 MMORPG로 대표되는 새로운 유형의 한국적 온라인게임이 만들어졌다. 이 기술적 발전은 때마침 초고속 통신망의 보급과 PC방의 확산이라는 IT 산업 전반의 변화와 <스타크래프트> 열풍 등이 연계되면서 산업적 성장으로 연결되었다. 그 결과 2000년대 초 한국은 세계 최대의 온라인 게임 산업 대국으로 변모했다.

이 시기 한국 게임 산업의 형성과정에서 강조되어야 할 중요한 요소는 소수의 시스템 구축가들의 존재와 그들의 견고한 인적 네트워크다. 온라인게임 산업 발전의 돌파구를 만든 소수의 혁신가들은 대학과 IT기업에서 인적 네트워크를 형성했다. 이들은 이 과정에서 최신 정보를 습득하면서 기업환경에 적응했고 유사한 문화를 공유하며 성장했다. 이들의 업적을 놓고 판단해 볼 때 10여 년 전 이들 사이에 이미 완성되어 있었던 인적 네트워크는 주목할 만한 것이다.

이 시기의 게임 산업에 대한 역사적 분석은 한국 온라인 게임 산업의 성공요인을 온라인 게임이 유행할 당시의 시대 상황에서 원인을 찾는 기존연구의 한계들을 보완해 줄 수 있을 것이다.

【주제어】 게임 산업, 온라인게임, PC방, 머드(MUD), 시스템 구축가, 혁신가

[†] 이 논문은 2010년 한양대학교 교내연구비 지원으로 연구되었음(HY-2010-N).

* 한양대학교 교양교육원 조교수

전자우편: guderian@hanyang.ac.kr

1. 들어가는 글

‘에디슨과 같은 혁신가들이 없었다면’ 미국에 전기시대는 왔을 것인가? 만약 미국에 전기시대가 필연적으로 도래했다라도 그 형태는 다른 모습이었거나 특정한 과정은 더 지체되지 않았을까? 이런 유형의 질문 - ‘만약 A가 없었더라면’ - 은 재연 불가능한 역사의 특성으로 인해 정확히 답하기는 힘든 우문이 될 수도 있다. 하지만 이 질문은 성공적인 기술혁신에 중심적 역할을 수행했던 혁신가들이 실제로 한 역할 - 시대상황과 구분되는 그들만의 역할 - 과 시대적 보편 특성을 구분하고자 시도한다는 의미에서 중요한 STS적 질문이다. 이런 의문을 계속 연구해 나갈 때 기술혁신의 핵심과정이 어떻게 일어나는지에 대해 중요한 단서를 얻을 수 있을 것이다.

그러나 문제는 막상 그런 유형의 질문에 대해 제시되는 대부분의 결론은 ‘창의적인 소수’와 ‘아무도 막을 수 없는 새롭게 도래한 시대성’의 결합이라는 도식이 되는 경우가 많다는 것이다. 그래서 그 창의적 인재들은 몇몇 몇진 일화와 함께 블랙박스화 되고 일반인이 흉내 내기 힘든 ‘뭔가 달랐던’ 영웅의 모습으로 포장된다. - 사실 대부분의 과학기술 위인전기들의 서술방식은 명시적이지는 않지만 이런 질문을 전제한 상태에서 논의를 전개한다. 결국 이런 접근의 결론은 ‘일반인과 차별화되는’ 혁신가의 개인 역량강조, 불모지에서의 기적 같은 도식으로 단순화할 확률이 높아지게 되고 대중은 그저 영웅을 기다릴 수밖에 없는 존재가 된다.

물론 이런 결론이 딱딱치 않은 전문가들은 기술혁신의 과정을 사회학적 방법론으로 도식화해서 일반화하고자 시도하기도 한다. 하지만 그 연구의 초점은 대부분 해당 기술이 충분한 규모로 성장하거나 새로운 기술이 성공을 눈앞에 둔 시점에 맞춰지기 마련이고 시대적 배경에 대한 설명이 이루어지더라도 바로 이 성공의 토양이 되는 해당시기의 정치·경제·사회·문화적 환경에 대한 도식적인 분석으로 귀결되는 것이 일반적이다. 사회구성주의 논의의 대부분이 그 대표적 경우라고 할 수 있다. 사회구성주의는 기술 발전의 궤적이 기술 내부에 결정

되어 있지 않고 기술이 효율성에 의해 선택되지 않음을 보여주는 큰 성과를 보여 주었지만, 사회의 기술에 대한 영향을 강조하는 과정에서 개별 기술의 특성과 기술자들의 역사적 정체성을 상대적으로 소홀히 다룬 측면이 있다. 기술의 사회적 구성론(social construction of technology, SCOT)의 대표적 사례인 Pinch & Bijker(1987)의 자전거 형태 변화 과정에 대한 연구를 보아도 기술이 ‘사회적으로 구성되는 기간’에 주목함을 알 수 있다. 이런 접근들은 이미 비판의 대상이 되어 Winner(1993)는 ‘상상력이 부족한 대학원생’에게 적합한 방법론이라고 혹평했고, Clayton(2002)은 연구자의 관점에 따라 자의적인 개념화가 이루어지고, 특정 개념에 맞추기 위해 역사적 사실이 왜곡되거나 엄밀히 사용되지 않는 상황을 초래할 수 있다는 점을 언급한 바 있다.

이러한 전반적 상황은 멋진 나무가 성장한 과정에 대해 설명하기 위해 나무의 성장 과정 사진을 나열하거나, 나무가 현재 살고 있는 토양을 분석하다가 최종적으로는 그 나무의 씨앗 자체가 우수했다는 설명을 덧붙이며 마무리하는 것에 비유해 볼 수 있을 것이다. 이런 분석은 물론 의미가 있지만 자칫 중요한 요인 하나를 놓쳐 버릴 수 있다. 동일한 토양 속에서 성장한 많은 유사한 씨앗들 중 그 씨앗에 특수성을 부여한 요인은 무엇일까? 본래 그 씨앗이 우수했기 때문일까? 아니면 그 나무에만 물을 잘 주었기 때문일까? 씨앗의 특성과 나무를 키우는 방법론의 문제와 더불어 나무의 모양과 크기를 결정하는 결정적 시점은 씨앗이 발아해서 땅을 뚫고 올라오기까지의 과정이라는 사실을 생각해야 한다. 눈에 보이지 않는 시기이기 때문에 주목받기 힘들지만 이 과정에 대한 분석이 덧붙여진다면 그 나무가 성장하는 과정에 대한 설명은 중요한 고리가 연결 되는 것이고, 혁신가의 특수성이라는 블랙박스를 해제하는 작업으로 연결될 수 있는 것이다. 따라서 우리는 거대한 폭풍을 몰고 왔던 그 ‘나비들’¹⁾의 처음 날개 짓에 집중해 볼 필요가 있다. 이런 과정을 통해 우리는

1) 나비는 곧 핵심적인 혁신가들을 의미한다. 필자는 주목받지 못하던 시기 ‘나비에 불과하던’ 존재들의 날개 짓들이 연결되어 결국 한국 온라인 게임 산업의 발전이라는 거대한 폭풍을 만들어냈음을 표현하는 의미로서 나비효과(Butterfly Effect)의

시대적 특성과 개인의 역량에 대한 균형 잡힌 시각을 가질 수 있다.)

이런 전제하에 이 연구에서는 한국 온라인 게임 산업의 성공 사례를 분석해 보면서 특히 한국 온라인 게임 산업의 성공을 가져온 핵심 인력들의 초기 활동과 네트워크 형성과정에 초점을 맞추어 살펴보고자 한다. 한국 온라인게임의 산업화에 대한 1차 사료는 바다에 비유할 수 있을 정도로 방대하다. 개발자들의 블로그, 주요 게임 기업관계자들의 인터뷰, 신문자료, 성공한 한국 IT 기업의 성공사례를 소개한 책 등 다양한 자료가 있으나 1차 사료의 과잉으로 옥석을 가리기 쉽지 않다는 난점이 있다. STS적 시각이 개입된 선행 연구가 사실상 전무한 현 단계에서 한국 게임 산업에 대한 분석은 직접적인 인터뷰나 1차 사료가 아닌 상당한 분량으로 축적된 통계자료와 경영학적 관점의 분석서들을 기초로 한 재구성 작업으로 시작하는 것이 옳을 것이다. 온라인 게임이 산업화한 2000년 이후부터는 『대한민국 게임백서』가 매년 발간되어 각종 통계자료를 포함한 게임 산업 전반의 흐름을 파악하는 기초적 자료가 되고 있다. 초기 한국 온라인 게임 산업에 대한 연구로 기업경영사적 관점에서 분석한 위정현의 연구(위정현, 2006; 노상규·위정현, 2007)가 대표적이며 이 연구결과는 초기 한국 온라인게임 산업에 대한 대표성 있는 기존 시각의 종합적 연구 결과물로 판단해도 무리가 없을 것이다. 이외에 정책과 산업적 측면에서 접근한 연구들이 있다(최지선 외, 2007; 김미나, 2006). 그 외에 현재까지 한국온라인게임에 대해 다룬 국내 연구는 유·소년층에 게임이 미치는 심리학적, 교육학적 논문들이 대부분이고, 성공적인 산업이라는 시각으로 특정 게임사들을 비교분석한 경영학 논문들을 찾아볼 수 있으나 게임 산업 전반의 규모에 비해 STS적 맥락에서의 연구는 극히 희박하다고 할 수 있다. 본 연구에서는 이런 기존 분석들의 한계를 극복하고 STS적 시사점을 설명하는 과정

은유를 사용하였다.

- 2) 물론 개인의 역량도 당연히 시대 특성의 영향을 받는다. 하지만 해당 사건의 발생 시점이 아니라 주요인물의 유년기와 같은 훨씬 과거의 시대 특성의 영향을 받게 된다는 점을 강조해 두고자 한다.

에서 미시사적 접근법과 함께 토마스 휴즈(Thomas P. Hughes)의 기술시스템(Technological System) 이론을 일부 차용한다(Hughes, 1983; 송성수, 1995: 123-172; 송성수, 1999: 237-257; 이상욱 외, 2009: 121-131; 이상규·홍성욱, 2006: 109-123). 특히 시스템 구축가(system builder), 역돌출(reverse salients)의 개념과 더불어 기술적 시스템(technical system)과 기술시스템(technological system)의 구분 틀을 주목하여 사용할 것이다(Hughes, 1987; 1989).

다음 장들에서는 기존 논의들을 바탕으로 한국 게임 산업의 ‘산업적 형성과정’을 요약한 뒤, 한국 게임 산업의 초기 성장 과정에서 다양한 우연과 개인의 적극적인 의도들이 맞물리며 인적 네트워크가 형성되고, 그 ‘네트워크 자체’가 최종적인 폭풍의 핵으로 성장해 간 과정이 설명될 것이다. 이 과정을 살펴보면서 우리는 STS적 연구 활동에 미시사적 접근의 중요성을 새롭게 일깨워 볼 수 있을 것이다.

2. 한국 온라인 게임³⁾의 산업적 발전 과정(1998-2000년)

지난 10여년에 걸쳐 온라인 게임 산업을 중심으로 한 한국 게임 산업의

3) 본 논문에는 몇 가지 전제와 연구범위의 한계 설정이 필요하다. 제일 먼저 정리되어야 할 부분은 용어의 정의에 관한 것이다. 예를 들어 2011년 현재 우리가 관용적으로 온라인게임이라고 부르는 것을 엄밀히 정의한다면 ‘윈도(windows)를 OS로 사용하는 PC를 클라이언트 플랫폼으로 하여 인터넷망을 통해 서버와 연결되어 진행되는 온라인게임’을 일컫는다. 이 관용적인 의미는 본 논문에서도 그대로 적용될 것이다. 하지만 빠른 기술발달의 결과로 온라인게임의 ‘관용적 의미’는 앞으로 얼마든지 바뀌게 될 가능성이 있다. 혼란을 줄이기 위해 본 논문은 여러 가지 용어가 일반적으로 혼용되는 경우가 많을 경우 어느 정도의 한계를 감안하고자도 『대한민국게임백서』의 용어를 기준으로 표기할 것이다. 이 분류법의 선택은 국내 게임 산업에 대해 가장 방대한 통계자료를 제공하고 있는 『대한민국게임백서』의 수치 자료를 활용하기 위해서는 불가피한 선택이기도 하다. 특히 이미 모바일 기기의 증가로 인해 관용적 의미에서도 온라인게임에서 PC가 차지하는 의미는 축소되었으나 본 논문에서 다루는 기간에 대해서는 위에서 정의한 관용적 의미의 사용에 큰 무리가 없을 것이라고 본다.

성장은 괄목할만하다. 1990년대 중반까지만 해도 한국 게임 산업은 규모를 논하기 힘들만큼의 수준이었고 한국 언론은 부정적 시선으로 게임을 바라보았으며 정부 정책도 게임 산업 규제에 초점이 맞추어져 있었다(김미나, 2006). 그럼에도 2000년대가 되었을 때 한국 게임 산업은 엄청난 수익을 거두는 거대 산업으로 ‘갑자기’ 변모했다. 1999년 이후 지난 10여 년간 한국 게임 산업은 매년 평균 20% 이상의 시장 성장을 통해 한국은 2007년까지 세계 최고의 온라인게임 산업대국이었고(한국게임산업진흥원, 2008: 618-619), 2011년 현재는 중국 시장의 성장으로 규모면에서 2위로 이동했으나 여전히 최고의 온라인게임 개발력을 갖춘 국가로 평가받고 있다(한국게임산업진흥원, 2010: 51). 이 상황은 불과 10여 년 전만 해도 전혀 상상 불가능한 놀라운 것이었다. 1990년대 중반까지만 해도 일본과 미국은 세계 게임시장을 사실상 양분하고 있었고 한국 게임 회사들은 불법복제와 유통혼란의 그늘 속에서 영세 산업의 명맥을 간신히 유지하고 있었다(한국게임산업진흥원, 2009: 53-56; 남영, 2009). 이렇게 분명한 후발주자로 악조건 속에 있었던 한국의 게임 산업은 짧은 기간 동안 최소한 온라인 게임 분야에 있어서는 세계 최고의 기술풍력과 세계 최대의 시장을 보유하게 되었다(한국게임산업진흥원, 각년도).

1) 1998-2000년의 급격한 한국 IT환경의 변화: 초고속통신망, PC방, <스타크래프트>

이 변화의 결정적 과정은 1998-2000년의 짧은 시기에 이루어졌던 한국 온라인게임의 불연속적이고 폭발적인 시장 성장이었다. 많은 한국인들이 기억하고 있는 것처럼 이 시기 ‘스타크래프트 신드롬’과 함께 급속도로 늘어난 PC방은 한국 젊은이들의 놀이 문화를 네트워크 게임⁴⁾ 위주로 완전히 바꿔

4) <스타크래프트>는 게임 회사의 서버에 구축된 가상세계에 접속하여 게임을 진행하는 엄밀한 의미의 온라인게임은 아니기 때문에 네트워크 게임이라는 용어를 사용한다.

놓았고, 이 과정을 매개삼아 뒤이어 <바람의 나라>와 <리니지(Lineage)> 같은 국산 온라인게임이 히트하며 국내 게임 산업은 온라인 게임 시장으로 재편되며 엄청난 수익을 올리는 산업분야로 급변하게 되었다.

게임 산업을 둘러싼 기류 변화는 한국 게임 산업 종사자들 사이에서도 갑작스럽고 전혀 예측되지 못한 형태로 일어났다. 다음은 1998년 여름 당시 개발자의 직접적인 기억이다.

제이씨 엔터테인먼트의 첫 번째 온라인 게임 위바이블의 경우 게임의 동시 접속자 수가 보통 15명 내외였는데 이중에 대부분은 게임회사 직원이었다. 게임 내에 사람이 없으면 손님 떨어진다고 사원들은 회사를 퇴근해서까지 게임에 억지로 접속하고 있어야 할 정도였다. 이러한 결과에 대해서 회사직원들도 힘이 빠지고 좌절의 시기를 겪어야만 했다. 그런데 바로 그 순간에 실로 놀라운 기적이 일어났다. 어느 날 갑자기 순수 고객 동시 접속자가 200명을 돌파하더니 게임이 수익을 내기 시작하였다. 1998년 8월 단 한 달 만에 이루어진 기적 같은 사건이었다(김정남·김정현, 2008: 10-11).

이런 온라인 게임 개발자들의 기억은 결코 실제 발생했던 상황을 과대해석하고 있는 것이 아니다. PC방 증가, 초고속 통신망의 보급, 스타크래프트 판매량, 출시 온라인 게임의 증가, 온라인 게임 동시 접속자수의 증가 등의 통계적 수치들은 당시 상황을 정확히 대변해주고 있다. PC방은 1998년 초 100여개에 불과했던 것이 IMF와 1998년 4월의 <스타크래프트> 출시가 겹치면서 1998년 말 3500개가 넘었고, 1999년 8월 10000개, 1999년 말 15000개로 늘어났다(김태홍·라도삼·장후석, 2000: 71). 초고속 인터넷 가입자 수는 1999년 37만 명이던 것이 2000년 400만 명, 2001년 800만 명에 육박해서 2002년에 1000만 명이 넘었다(위정현, 2006: 70). <스타크래프트> 판매량은 1998년 4월에 출시된 이래 1998년 말까지도 10만장이던 것이 1999년 3월 40만장, 1999년 10월 100만장으로 늘어났다. 최종적으로 400만장 이상이 판매됐다(김태홍·라도삼·장후석, 2000: 71). <리니지>의 동시접속자수는 1998년 9월 200

명이던 것이 1998년 12월 1000명 돌파, 1999년 11월 10000명 돌파, 2000년 12월 10만 명을 돌파하며 매년 10배씩 늘어났고 이는 엔씨소프트의 수익증가와 정비례했다. 모든 수치의 기하급수적 증가는 1998-2000년 사이에 집중되었다. 이 인상적인 일치는 각 사건들 간의 밀접한 연관성을 잘 보여 주고 있다.

이론의 여지없이 정책으로서의 초고속통신망의 보급, 새로운 산업모델로서의 PC방의 확산, 문화아이콘으로서의 <스타크래프트> 열풍은 서로가 되먹임 구조를 가지고 있었다. 각각의 사건이 그렇게 절묘한 시점에 중첩되기는 쉽지 않다. 어느 하나가 결여되었을 경우 나머지 산업의 확장은 큰 타격을 받거나 심각한 지체가 일어났을 것이다. 모든 조건들이 유기적으로 결합해서 서로의 규모를 확장시키는 선순환이 이어질 수 있었다.

이 시기의 온라인 게임 산업 발전을 촉진한 초기조건은 기존의 경영학적 분석 연구에서 소규모 게임전용기 시장, 잠재적 유저의 존재, 불법복제로 인한 소프트웨어 개발기업의 이동, ADSL(초고속통신망)의 보급, 스타크래프트의 유행과 PC방의 보급, 휴대전화 소액결제 등으로 온라인게임 산업에 유리했던 한국적 특징을 비교적 상세하게 정리한 바 있다(노상규·위정현, 2007: 12). 이 분석을 요약해 보면, 먼저 한국은 미국이나 일본과 같은 가정용 비디오 게임 시장이 거의 존재하지 않았기 때문에 온라인게임은 경쟁대상이 되는 게임 산업 분야가 없어 쉽게 성장했다고 볼 수 있다는 것이다. 또 비록 비디오 게임 시장은 부진했지만, 아케이드 게임과 PC게임은 일정한 사용자를 확보하고 있었기 때문에 이들은 온라인게임을 즐길 수 있는 잠재 고객이 될 수 있었다는 점이다. 여기에 불법복제가 만연해서 PC게임은 상당한 인기를 끌고 있었음에도 게임개발사의 수익으로 연결되지 못했고 이로 인해 온라인게임이 유행하자 대부분의 기존 PC게임 개발업체는 온라인게임 개발업체로 전업했다는 것도 한국적인 특징이었다. 그리고 휴대전화 소액결제 기술이 적절한 시점에 도입됨에 따라 신용카드가 없는 청소년층이 소액의 게임 사용료나 아이템 비용을 결제할 수 있게 되어 온라인게임의 수익 창출에 도

움이 될 수 있었다는 점 등이 제시되었다.

이런 분석은 한국 온라인 게임 시장 성장 과정의 핵심을 잘 요약하고 있다. 하지만 좀 더 엄밀히 검토해 볼 때 소규모 게임 전용기 시장, 잠재 유저 존재, ADSL의 보급, <스타크래프트> 유행, PC방 확산, 휴대전화 소액결제 등의 조건은 한국 온라인 게임 산업이 발전한 이유가 아니라 한국에서 온라인 게임 '시장'이 성장한 이유일 뿐이다. 또한 불법복제로 인한 PC게임 개발 기업의 온라인 게임 이동은 원인이라기보다는 결과에 해당한다. 온라인 게임은 1996년 최초의 머그게임인 <바람의 나라>가 출시된 이래 1997년 3개, 1998년 7개, 1999년 9개가 출시되었을 뿐이다. 하지만 <리니지>의 성공을 확인한 2000년에는 100개 이상의 온라인 게임이 출시되었다(위정현, 2006: 102). <리니지>라는 한국적 온라인게임의 성공을 보고난 뒤에야 많은 게임 개발사들이 온라인게임 개발로 전환한 것이다.

결국 한국의 온라인게임 시장이 한국 온라인 게임 개발사들 위주로 편성될 수 있었던 핵심적인 이유는 <바람의 나라>라는 그래픽 기반의 온라인게임이 세계 최초로 한국에서 개발되었고, <리니지>라는 킬러 소프트웨어가 뒤이어 나타났기 때문이다. 시기를 좀 더 면밀히 나누어 생각해 볼 때 국내 온라인게임의 시장진입이 1-2년만 늦었다면 상황은 전혀 다르게 진행될 수도 있었다. 1998년에 <리니지> 등의 한국 온라인게임들이 적절한 타이밍에 나오지 않았다면 <울티마 온라인> 등의 외국산 게임들이 결국 빈자리를 채웠을 것이고, 결국 세계 최대 규모로 성장한 한국 온라인 게임 시장은 외국산 콘텐츠로 채워지게 되었을 확률이 높다. <바람의 나라>가 한국적 온라인 게임의 유형을 처음 제시하고 <리니지>가 온라인 게임의 지배적 디자인(dominant design)으로서 등극한 것은 한국 온라인게임 산업의 형성에 결정적인 역할을 했다(Schilling, 2006: 65; 최지선 외, 2007: 337).

2) 한국 온라인 게임 시장의 산업적 공고화: 지배적 디자인으로서 <리니지>

<스타크래프트>의 대유행이 지나가고 있을 때 때맞춰 <리니지>가 등장한 셈이었기에 어쩌면 손쉽게 운이 따라준 성공으로 보일 수 있다. 하지만 <리니지>는 외국 게임에 비교해도 충분한 품질과 시스템안정성이 담보되지 못했다면 결코 성공할 수 없었을 것이다. 1년 정도의 선순환 과정이 지나간 1999년 PC방은 전국에 15000개가 넘게 만들어졌고 매일 수많은 사람들이 PC방을 찾는 것이 일상화되었다. <스타크래프트>를 즐기며 네트워크 게임에 익숙해진 사용자들은 좀 더 많은 사람들과 상호작용할 수 있는 다음 단계의 온라인 게임을 자연스럽게 기대하게 되었다. 이 과정에서 <리니지>는 선택되었다.

처음 <리니지>가 인기를 끌 수 있었던 이유는 간단하다. 경쟁할 수 있는 유사 게임이 없었기 때문이다. <리니지>의 ‘혈맹’과 ‘공성전’의 개념은 커뮤니티 성을 극대화해서 그나마 몇 개 존재하던 경쟁 온라인 게임들과 차별화를 이루었다. 하지만 일정한 시간이 지나고 난 뒤 지속적 인기를 유지하는 데에는 <리니지> 자체의 기술적 안정성이 중요한 역할을 했다. 수 천 명이 동시 접속하며 상호작용하는 MMORPG⁵⁾의 경우 서버 시스템의 안정성은 대단히 중요한 변수다. 많은 온라인 게임들이 동시접속자수가 일정한 수를 넘어가면 속도가 급격히 늦어지거나 심할 경우 서버 다운이 빈발했지만 <리니지>는 이런 유형의 문제가 10년이 넘는 서비스 기간 동안 거의 발생하지 않았고 간혹 문제가 발생해도 빠르게 해결되었다. 이렇게 동일한 월드(World) 안에 동시접속자 수가 적절한 규모로 증가하자 사용자간 상호작용이 강화될 수 있었다. 결국 내용면에서 개발회사의 개입 없이 <리니지>는 더욱더 재미있는 게임으로 진화할 수 있는 요인으로 작용했다(이인화, 2005; 김정남·김정현, 2008; 남영, 2009).

5) Massively Multi-player Online Role Playing Game의 약어.

이렇게 2000년이 지나게 되면 <리니지>는 온라인 게임 시장의 사실상의 표준으로 자리 잡는다. 새로운 온라인 게임을 개발할 때 투자자들은 <리니지>와 얼마나 비슷한가를 물었고 사용자들은 <리니지>와 비슷한 게임이 나오면 표절이라고 혹평했다. 시장 선점효과는 완벽해서 일정 기간 새로 개발된 어떤 게임도 <리니지>의 시장점유율을 잠식하기는 힘들었다. 엔씨소프트의 <리니지>와 같은 시기 시장을 개척한 넥슨과 한게임(현 NHN 게임 부문)정도만이 장르의 차별화를 통해 엔씨소프트와 시장을 어느 정도 분점하는 것이 가능했다. 1998-2000년과 같은 기회는 지금까지 다시 오지 않았다. 다른 후발경쟁자들이 대응 불가능한 짧은 시간 동안 넥슨, 엔씨소프트, NHN 등의 몇몇 회사들은 시스템을 선점해서 스스로 표준이 되어 버렸다.

이렇게 2000년이 지나게 되면 온라인 게임 산업은 국내에서 충분한 규모의 산업으로 자리매김한 뒤 이후는 전형적 마태효과가 발생하며 산업의 공고화가 이루어졌다. 1998-2000년 사이 게임 산업의 주도권을 쥐 회사들은 기본적인 순위 변동 없이 현재에 이르고 있으며⁶⁾ 이후 게임 산업의 외연이 확장되면서 주변 환경을 시스템에 흡수해 나가며 더욱 강력한 모멘텀을 형성하고 있다. 돌이켜 볼 때 결정적이었던 것은 1998년 <리니지>가 출시되었다는 상징적 사실로 요약된다. 그렇다면 어떻게 이렇게 적절한 수준의 게임이 적절한 시기에 개발될 수 있었던 것일까? 이 간발의 차이에 의한 성공은 1990년대 초부터 형성되기 시작했던 인적 네트워크가 존재했기에 가능했다. 이들의 네트워크 형성과정은 머드 게임의 시대였던 1990년대의 정황에 대한 이해를 필요로 한다.

6) 현재 NHN 게임 부문, 엔씨소프트, 넥슨의 상위 3개 게임개발사의 주식가치는 각각 수 조원 대에 이른다. 세 회사 모두 직원은 2000-3000명 선에 달한다(전자신문, 2009. 1. 13).

3. 1990년대 한국 머드(MUD) 게임 산업과 온라인 게임 개발인력의 네트워크 형성

1996년 세계 최초의 머그(MUG)게임인 <바람의 나라>가 등장할 때까지 한국 온라인게임은 머드(MUD)게임이라고 불리는 텍스트 위주의 게임이었다. 머드게임은 비록 텍스트 위주로 게임이 실행되었지만 수십, 수백 명이 참여할 수 있는 커뮤니티 게임의 성격이 짙었고 개발사의 서버와 연결되어 동작한다는 측면에서 오늘날의 온라인게임의 원형이 되었다. 텍스트 기반의 온라인게임인 머드게임은 1990년대 초 한국 뿐 아니라 세계적으로도 그 시장 규모가 극히 제한적이었다. 사실상 소수 매니아들의 전유물로서 산업적 규모를 논하기는 어려웠다. 하지만 산업외적인 측면에서 높은 중요성을 가진다. 한국 머드게임은 한국 온라인게임 산업의 기술적 기원이 되었고 이 때 형성된 극소수의 인력은 온라인게임 산업이 고속 성장할 때 핵심인력이 되었다.

1) 네트워크의 시작: 1990년대 초 KAIST

1990년 서울대학교 컴퓨터공학과 86학번으로 4년의 대학생활을 함께했던 송재경⁸⁾, 김정주⁹⁾, 이해진¹⁰⁾ 3인은 KAIST 대학원 전자계산학과에 나란히

7) 머드(MUD)는 일반적으로 Multi User Dungeon의 약어로 해석되나 때에 따라 Multi User Dimension, Multi User Dialogue로 해석되기도 한다. 머드 게임은 이 세 가지 의미를 모두 포함한다고 할 수 있다. 즉 다수 사용자가 일정한 미로나 공간을 이동하면서 대화하고 사용자들 사이의 상호작용, 협동, 경쟁이라는 요소가 가미된 게임을 의미한다. 하지만 일반적으로 머드 게임은 텍스트 기반의 머드 게임을 의미하고 게임이 그래픽으로 표현될 경우는 머그(MUG : Multi User Game) 게임이라고 부른다. 이 역시 실제의미는 그래픽 기반의 멀티유저 게임(Graphic based Multi User Game)을 의미한다. 따라서 이 논문에서는 일반적인 표기법을 따라 텍스트 기반의 다사용자 온라인게임을 머드(MUD) 게임으로, 그래픽 기반의 다사용자 온라인게임을 머그(MUG) 게임으로 표기한다.

입학했고 기숙사도 함께 썼다. 1990년 KAIST 전자계산학과 대학원생으로 기숙사에 함께 들어 온 이 세 사람이 개입한 회사들이 넥슨, 엔씨소프트, NHN의 한국 3대 IT 전문기업이 되었다. 1990년 당시 KAIST는 특이한 조건에 있었다. 그 때 한국에서는 KAIST와 서울대학교만이 교육기관 중 유일하게 인터넷에 접속할 수 있었다. 또 KAIST는 그해에 서울 홍릉에서 대전으로 이사를 해서 신입생들은 대전 기숙사에 들어가야 했지만 교수와 대학원 선배들은 서울에 남아 있었다. 따라서 1990년에 KAIST 석사 과정에 들어간 학생들은 전통적이고 위계적인 연구실 분위기에 적응할 필요가 없었다. 교수들은 강의 시간에 맞춰 대전에 왔다가 서울로 갔고, 연구실에 선배들은 아무도 없었으며, 신입생들은 대부분의 시간은 별관에 세워진 기숙사 건물에서 늘 동기들과 함께 시간을 보내게 되었다. 특히 이 시기 KAIST 주변에는 유흥시설도 전무했고, 시내로 나가기도 힘들어 학생들은 자연스럽게 반강제적으로 고립된 기숙사 생활을 했다. 1990년 KAIST 대학원 신입생들은 일반적 기준으로 보아 비정상적 대학원 환경에서 생활했다. 그들은 대전에 마련된 기숙사에서 PC에서 인터넷을 가지고 이것저것 시도할 수 있는 최초 학번의 행운을 누릴 수 있었고, 역량 있는 신입생들은 시간이 상대적으로 남아도는 생활을 하게 되자 여러 가지 개인적 아이디어들을 실험해 볼 수 있었다.¹¹⁾

이 시기 KAIST 일부 학부생을 중심으로 인터넷망에 올라와 있던 디쿠 머드(Diku MUD) 소스코드 개량을 통해 머드 게임이 개발되었다(노상규·위정현, 2007: 25). 초창기에는 머드 게임의 소스코드를 자유롭게 공유했기 때문에 아이디어만 있으면 소스코드에 약간의 변형을 가하여 다양한 작품을 개발할 수 있었다. 3학년 학부생이었던 김지호¹²⁾를 중심으로 한 5인은 이 디쿠 머

8) 한국 최초의 머드 게임 <쥬라기 공원>, 최초의 머그게임 <바람의 나라>, MMORPG의 지배적 디자인이 된 <리니지>의 개발자.

9) 넥슨의 창업주.

10) 네이버(현 NHN) 창업주.

11) http://cafe.chosun.com/club.menu.bbs.read.screen?p_club_id=young&p_menu_id=2&message_id=338958

드를 개량하여 키트머드(KIT MUD)를 개발해서 KAIST 내부 통신망에 접속한 학생들에게 서비스를 제공했다. 아직까지 영어로만 명령어를 입력하는 형식의 머드 게임이었지만 막 KAIST 석사과정에 입학한 송재경은 이 키트 머드를 보고 강한 인상을 받았다. 그래서 송재경은 스스로 인터넷을 통해 다양한 MUD 게임 소스코드를 수집하고 개량하면서 다수의 접속자가 있을 경우 서버의 효율을 최적화하는 방법을 연구해 나갔다.¹³⁾ 이후 대부분의 상용 머드 게임 개발은 사실상 이 때의 KAIST 인력에 의해 이루어졌다.

2) 상업용 머드게임 시대: 송재경의 이동과 네트워크의 확장

1994년에 최초의 상업용 TEXT MUD게임인 <슈라기 공원>과 <단군의 땅>¹⁴⁾이 PC통신을 통해 서비스 되었다. 이후 이런 유형의 머드게임들이 천리안과 하이텔 등의 대형 BBS를 통해 서비스되자 엄청난 반향을 불러일으켰고 적지 않은 수의 사람들이 5-6년에 걸쳐 지속적인 열광을 보여주었다(노상규·위정현, 2007: 28). 하지만 시장의 폭발적 성장에도 불구하고 PC통신사 위주의 수익구조로 인해 당시의 텍스트 머드게임 개발사는 별다른 수익을 얻지 못했다(노상규·위정현, 2007: 37). 머드게임 개발은 개발사에는 실익을 주지 못한 실패한 분야였지만 이 시기는 주요 인력들의 인적 네트워크를 확장하고 공고히 해주는 역할을 했다.

한국 최초의 상업용 머드게임으로 기록된 <슈라기 공원>의 개발은 송재경에 의해 이루어졌다. 삼정데이터시스템의 오충용 사장은 1994년 당시 KAIST 박사과정에 재학 중이던 송재경을 불러들여 함께 한글지원이 가능한

12) 90년대 머드게임 중 가장 큰 인기를 끌었던 마리텔레콤의 머드게임 <단군의 땅> 개발자.

13) <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=030&aid=0000065928>.

14) <단군의 땅>은 앞서 키트머드를 개발한 김지호의 작품이다. (아이뉴스, 2000. 6. 12; PC월드, 1994. 6)

머드게임을 개발하고자 했다. 송재경은 개발을 시작해서 불과 7일 정도 만에 완성을 보았다. <쥬라기 공원>은 텍스트 머드였기에 음악도 그래픽도 필요 없었고, 당연히 기획자도 없이 사실상 한 명의 프로그래머에 의해 만들어졌다(노상규·위정현, 2007: 35-36).

이후 송재경은 KAIST 박사과정을 1년 반 만에 과정을 자퇴하고 ‘한글과 컴퓨터’(이하 한컴)에 병역특례연구원으로 입사한다. 이 시기 송재경은 한컴에 파견연구원으로 와 있던 김택진을 만나게 됨으로써 중요한 연결이 이루어진다(본문 김택진 편 참조). 게임 개발의 열망이 강했음에도 게임과 무관한 프로젝트를 계속해야 했던 송재경은 회사 측에 끈질기게 게임개발을 주장해서 1개월 정도의 기간을 허락받고 온라인게임 개발을 시도하기도 했다. 하지만 송재경이 1994년말에 퇴직함으로써 이 프로젝트는 무산되었다(노상규·위정현, 2007: 92-93). 송재경이 한컴을 퇴직한 것은 김정주와 공동으로 1994년 12월 넥슨이라는 회사를 창업했기 때문이다. 그리고 그 때까지의 경험을 바탕으로 송재경의 주도로 세계 최초의 그래픽 기반 MMORPG로 평가받는 <바람의 나라>가 개발되기 시작했다. 그러나 <바람의 나라> 완성을 앞두고 1995년 10월에 송재경은 김정주와 의견차로 다시 넥슨을 사직했다.

짧은 시간 동안 <바람의 나라>를 개발하는 과정에서 송재경은 프로그래머 이상의 활동을 수행했음이 관찰된다. 송재경은 자신들이 이공계열 출신이라 시나리오 기획력이 약하다고 생각하고 시나리오를 찾았다. 게임의 스토리는 자신들이 만들어내기에는 무리가 있다고 판단해서 동명의 만화에서 <바람의 나라> 제목과 스토리가 나왔다(노상규·위정현, 2007: 95-96). 이렇게 송재경은 처음 MUD 게임을 만들 때와는 다르게 게임 개발 과정에서 시스템적인 접근을 보였다. 게임의 성공을 위한 요소들을 전체적으로 조망하고 프로그래머 출신인 자신들이 취약한 게임 기획 쪽을 보강할 방법을 찾아낸 것이다. 이런 식으로 새로운 형태의 MMORPG에 맞는 콘텐츠를 찾아냈고, 클라이언트 기술은 기존의 PC게임 기술을 사용했고, PC게임 개발의 경험을 갖춘 그래픽 인력을 활용하고, 서버 프로그래밍에 있어서는 자신들의 프로그래

밍 역량을 활용하는 등 전 방위적인 접근을 시도했다.

넥슨을 퇴사한 이후 송재경은 아이네트(I-Net)로 회사를 옮기고 1996년 9월부터 <리니지>의 개발에 착수했다. 아이네트는 1년의 개발기간을 정하고 프로젝트를 진행시켰지만 1997년 재정적으로 어려운 상태에 빠지자 송재경의 온라인게임 개발 프로젝트를 정리해 버린다. 이로써 송재경은 또다시 회사를 옮길 수밖에 없게 되었고 이때까지 송재경을 눈여겨 봐둔 엔씨소프트의 김택진이 송재경을 영입하면서 <리니지> 개발은 본 궤도에 오르게 된다. 송재경은 1997년 말 엔씨소프트에 입사 후 <리니지>개발을 계속해서 1998년 9월에 무료서비스를 시작한 뒤 이후 불과 20개월 만에 <리니지> 회원 수는 300만 명을 넘게 되었다. 이후의 상황은 전술된 것처럼 한국 온라인게임 시장을 전혀 다른 차원의 산업으로 진화시켰다. 송재경이 만들었던 넥슨의 <바람의 나라> 덕택에 넥슨 역시 거대 IT기업으로 성장할 수 있었던 점까지 감안한다면, 초기 한국 온라인 게임 발전사는 송재경의 이동과정과 맥락을 같이 한다. 2000년 경 한국 최대의 온라인게임업체 두 곳과 한국형 MMORPG의 대표로 일컬어지는 두 게임은 이렇게 모두 송재경의 손을 거쳐서 시작되었으며, 송재경은 삼정데이터시스템, 한컴, 넥슨, 아이네트, 엔씨소프트를 옮겨 다니며 본인이 의식 못하는 과정을 통해 네트워크를 확장하고 머그게임 개발 기술을 초기에 확산시키는 중요한 역할을 수행하였다.

3) 온라인 게임 산업의 시작: 인터넷 시대와 김정주, 김택진의 대응

온라인게임 산업에서 송재경의 역할은 매우 중요했지만, 최종적인 산업적 성공을 보장한 것은 김정주와 김택진의 역량이었다고 볼 수 있다. 송재경은 여러 회사를 옮겨 다니고 스스로 새로운 회사(XL 게임즈)를 만들기도 했지만 게임 산업에서 주목할 만한 성공을 이뤄낸 곳은 현재까지 넥슨과 엔씨소프트 뿐이라는 사실도 이를 뒷받침 해준다. 이들의 차이를 선명하게 살펴보는 데는 휴즈(Thomas P. Hughes)가 기술시스템 이론에서 주장했던 기술적 시스템

(technical system)과 기술시스템(technological system)의 구분이 도움을 줄 수 있다. 휴즈는 자신의 기술 시스템 이론에서 기술적 시스템과 기술시스템을 분명하게 구분하는데, 이 중 후자가 시스템의 정치·경제적 측면까지 포괄하는 것이라면 전자는 후자의 기술적 측면만을 지칭하는 말로 사용한다(Hughes, 1989: 249-294). 송재경이 <쥬라기 공원>, <바람의 나라>, <리니지>의 개발자를 거치면서 온라인 게임 산업의 기술적 시스템의 구축가의 역할을 수행했다고 정의해 본다면, 김정주와 김택진은 온라인 게임 산업의 기술시스템의 구축가로 분류해 볼 수 있을 것이다.

(1) 김정주와 넥슨

김정주는 <바람의 나라> 개발 시 전체 시스템의 관리자 역할을 수행했다. 송재경의 온라인게임 개발 능력을 알아볼 수 있었고, 송재경의 <바람의 나라> 개발 시 회사를 다양한 방법으로 유지했으며, 송재경의 퇴사 후에도 훌륭하게 개발의 뒷마무리와 서비스 체계 수립 및 수익모델의 확립을 이끌어냈다.

1994년 12월 김정주는 부친에게 얻은 돈으로 오피스텔을 얻었고, 송재경은 한컴을 퇴사하며 단둘이 넥슨을 시작했다. 송재경의 퇴사 후 <바람의 나라>는 1996년 천리안을 통해 서비스가 제공되었지만 PC통신사를 통한 서비스는 적절한 수익이 보장되지 못하던 시기라 자금이 고갈되는 위기에 처하게 된다. <바람의 나라> 자체의 기술적 완성도와 무관한 문제가 발목을 잡고 있었다. 이 시기 김정주는 SI(시스템 통합) 개발 용역을 병행하면서 살아남기 전략을 선택했다. 게임 개발에서 전혀 합리적인 수익이 발생하지 않고 있었음에도 업종을 전환하지 않았던 것은 게임 개발에 대한 열정이 유일한 동기였다. 1999년이 될 때까지 3년 동안 <바람의 나라>는 김정주 개인의 의지에 의해 서비스가 계속된 셈이다. 김정주는 게임개발의 꿈을 포기한 적은 없었고 동시에 언제나 후자를 유지할 수 있는 정도의 다른 수익모델을 동작

시키는 데도 게을리 하지 않았다.¹⁵⁾

이후 사용자 수 증가에 적절히 대응하며 최종적으로 넥슨의 성공을 이끌어낸 것도 김정주로 대표되는 넥슨 자체의 역량이었다. 넥슨은 최초로 다양한 요금제를 개발해서 게임을 서비스하며 온라인게임의 유료 비즈니스 모델을 최초로 적절히 제시했다. 이후 넥슨은 매년 한 두 개의 게임을 빼놓지 않고 선보이는 다작 전략을 구사했고, 이후 <메이플 스토리>, <크레이지 아케이드> 등 어린이나 여성 사용자 층을 겨냥한 게임을 히트시키며 차별화 전략을 폈다. 한 두 게임에 회사의 사활이 걸린 비즈니스 모델로부터도 일찍 탈피해서 개발 게임의 다양화를 시도하며 한국 온라인 게임 산업의 주도 세력으로 자리 잡았다. 기술적 열정을 유지하면서 개발의 지속 가능성과 상업적 측면을 함께 염두에 두는 시스템 구축가로서의 특징이 김정주의 행동에서 잘 드러난다.

(2) 김택진과 엔씨소프트

온라인게임 사상 최대의 히트작인 <리니지>는 1998년 김택진의 엔씨소프트에서 서비스되었다. 김택진은 앞서 언급된 인적 네트워크에서 비교적 독립적으로 존재하던 인물이었다. 김택진은 서울대 전자공학과 85학번으로 '훈글' 개발자 중의 한명이다. 김택진은 1990년에 현대전자에 병역특례 전문연구요원으로 입사해서 곧바로 현대전자 미국 보스턴 연구소 파견 생활을 했다. 1년 6개월간 미국 생활을 하는 사이 막 태동하고 있던 TCP/IP 프로토콜을 꼼꼼하게 분석할 수 있는 기회를 가졌고 PC에서 인터넷으로 IT 기술의 패러다임이 이동하고 있는 상황을 직접 지켜볼 수 있었다. 이는 S/W 엔지니어로서의 김택진에게는 큰 행운으로서 국내 기술진으로서는 누구보다 먼저 인터넷과

15) 『김정주 인터뷰』,

(http://column.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=049102&g_serial=101297)

통신이 중요성을 깨달을 수 있는 위치를 선점한 셈이었다. 1991년 입국해서 현대전자 내에서 신임을 받으며 다양한 개발을 주도했다. 특히 1993년 세계 최초의 인터넷 기반 PC통신 프로그램인 아미넷(현 신비로)을 개발했다. 이렇게 김택진은 1990년대 최고 수준의 S/W 개발자였다(김택진·서울대 기초교육원, 2008).

이런 김택진의 중요한 인적 네트워크 중 하나가 1995년에 형성됐다. 당시 한컴에서는 윈도우버전의 ‘한글’ 프로그램을 개발하기 위해 시도하다 여러 가지 문제에 직면해서 고전하게 되자 전 개발자인 김택진에게 이 문제를 해결해 달라는 요청을 했다. 김택진은 현대전자 사원 신분으로 한컴에 파견근무를 하게 됐는데 김택진은 이 때 송재경과 이희상¹⁶⁾을 처음 만났다. 상당한 기술 수준의 보유자인 김택진이 보기에도 출중한 프로그래밍 능력을 가지고 있었으며 - 오히려 그랬기에 송재경을 인상적으로 기억할 수 있었을 것이다 - 처음부터 게임 개발에 대한 분명한 열정을 가지고 있었던 송재경과는 바로 친해질 수 있었다. 이 인연은 서로가 따로 활동하는 몇 년 동안 아슬아슬하게 이어져서 최종적으로 <리니지> 개발로 연결됐다.

이후 김택진은 1997년 3월 자신과 일하던 직원 10 여명과 함께 현대전자를 동반 퇴사해서 엔씨소프트를 창업한다. 엔씨소프트는 창업시 그룹웨어 및 IT 솔루션을 취급하는 기업으로 출발했으나 치열한 경쟁으로 온라인게임분야로 사업 방향 전환을 검토했다. 자연스럽게 김택진은 <쥬라기 공원>과 <바람의 나라>의 핵심개발자이자 자신과 친분이 있는 송재경을 영입하고자 했다. 송재경이 1996년 아이네트에서 게임개발팀장을 맡고 있을 때부터 김택진은 송재경의 영입을 시도했다. 후일 IMF로 아이네트가 게임사업 방출을 결정하자 1998년 초 김택진은 기회를 놓치지 않고 송재경을 영입하는데 극적으로 성공했다.

16) NC소프트 개발이사가 되었고 XL게임즈로 옮긴 송재경의 뒤를 이어 <리니지 2> 최종 개발을 완료.

“옛날에 현대에 있을 당시 한글과 컴퓨터에서 윈도우 버전의 아래아한글 개발에 실패했어요. 그래서 한글과컴퓨터에서 내게 윈도우 버전을 만들어달라고 요청하였고 그래서 현대와 한글과컴퓨터가 계약해서 아래아한글 윈도우 버전 개발에 참여하게 됐어요. (중략) 이때 마침 송재경 사장이 한글과컴퓨터에서 일하고 있었는데 (중략) 매일 밤 게임 소스보면서 (중략) 나중에 같이 게임 만들자고 약속까지 했지요. 언젠가는 송재경 사장이 넥슨의 김정주 전 사장과 함께 나를 찾아와서는 회사를 창업 할테니 같이 하자고 했는데 그때 내가 병역특례중이라서 현대에서 계속 근무할 수밖에 없었어요. (중략) 그래서 넥슨과 합병할 생각까지 했습니다. 그런데 막상 넥슨을 방문했더니 송재경 사장이 넥슨을 그만둔 후였어요. 결국 넥슨과의 합병은 취소하고 송재경 사장을 수소문 해보니 송재경 사장은 아이네트에서 근무 중이더군요. 그런데 아이네트 허진호 사장은 또 내가 잘 아는 사이였고 사람을 빼간다는 건 도의에 어긋난다고 생각했기 때문에 그냥 가만히 있었습시다. 그러다가 IMF의 영향으로 아이네트에서 게임사업팀이 없어지게 되었고 그래서 직접 허진호 사장을 만났더니 마침 잘 됐다면서 송재경 사장을 엔씨소프트로 데려가라고 했던 겁니다.”¹⁷⁾

<리니지>가 엔씨소프트에서 개발될 수 있었던 것은 김택진의 적극적인 인력유치 작업의 결과물이었다. 이후 엔씨소프트가 국제적인 회사로 성장하자 아레나 넷(Arena.net)¹⁸⁾과 리처드 게리엇(Richard Garriott)¹⁹⁾을 영입하는 등 김택진은 집요하게 인력유치 작업을 반복했고 그 때마다 상당한 효과를 얻어냈다(이정엽, 2005: 31-32). 소문에 의해서만 인력을 영입했다면 이런 결과가 발생하기는 힘들었을 것이다. 이것은 출중한 프로그래머를 찾아낼 수 있는 엔지니어로서의 역량과 대기업 근무 경험을 통해 배양한 사업적 수완 등 김택진의 역량들이 종합적으로 상호작용한 결과였다. 송재경 영입당시 어느

17) 「김택진 사장과 인터뷰」, <http://multiwriter.tistory.com/144>.

18) <스타크래프트(Starcraft)>, <월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)> 제작사인 블리자드(Blizzard)의 핵심 프로그래머 3인이 만든 회사.

19) <울티마(Ultima)>, <던전앤드래곤스(Dungeon & Dragons)>, <마이트앤매직(Might and Magic)>은 미국식 RPG의 3대 대표게임 시리즈이며 리처드 게리엇은 이 중 <울티마>시리즈의 창시자.

정도 개발이 진행되어 있던 <리니지>를 처음부터 인터넷을 통해 서비스하기로 결정하고 소스코드부터 뜯어고치는 작업을 추진한 것도 김택진이었다.

“아이네트에서 리니지가 개발되었고 엔씨는 그걸 가져와서 그냥 운이 좋아서 됐다고 하는데 그건 어불성설이라고 생각합니다. 리니지를 처음 가져와서 다 뜯어 고쳤어요. (중략) 서버의 아키텍처를 제가 담당했어요. 서버에 올리는 파라미터 수정하면 100명 받을 것을 1000명으로 받아들일 수 있었어요. 그리고 당시는 PC통신이었지 인터넷 게임이 아니었어요. 근데 우리 같은 경우는 돈 더 벌 생각이었다면 PC통신이 유일한 비즈니스 모델이었기 때문에 PC통신으로 만들었을 거예요. 하지만 우리는 인터넷 게임을 개발한다는 생각으로 PC통신은 만들지 않았어요. 그래서 인터넷 전용으로 만들어진 유일한 게임이었죠. 근데 다행히도 (중략) 사실 우리는 팔 수 없을 거라고 생각했는데 마침 PC방이 활성화 되어서 (중략) 그건 우리가 예측한 게 아니었어요.”²⁰⁾

그 결과로 발생한 <리니지>의 폭발적 성공은 어느 누구도 예상할 수 없었던 일이었다. <리니지>의 성공으로 비로소 온라인게임이 고부가가치 산업이라는 인식이 확산되어 인력과 자금의 게임업계 유입계기가 됐다(연합뉴스, 2002. 3. 29; 김택진·서울대 기초교육원, 2008: 105). <리니지>의 개발과 서비스, 그 이후의 발전 과정 동안 김택진은 중요한 시스템구축가의 역할을 수행하면서 시의적절한 대응을 통해 2011년 현재 한국에서 가장 성공한 벤처기업인 중 한 사람이 되었다.²¹⁾

20) 『김택진 사장과 인터뷰』, <http://multiwriter.tistory.com/144>.

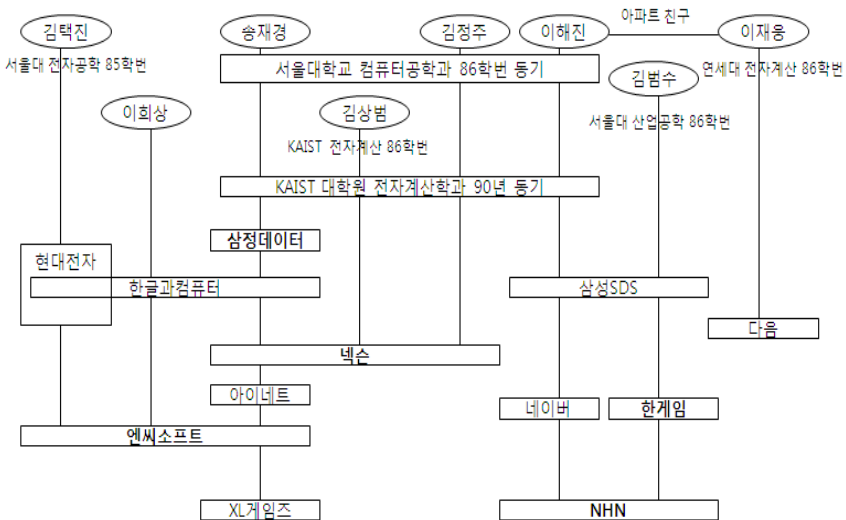
21) 『엔씨소프트 김택진, 상장사 최초 '2조원' 벤처 거부 탄생』, <http://eto.co.kr/news/view.asp?Code=20111018092416923>.

4) 온라인게임 핵심 개발인력의 인적 네트워크

살펴본 바대로 온라인게임 산업의 결정적인 돌파구를 연 소수의 혁신가들은 대부분 1980년대 후반에서 1990년대 초반 사이 대학과 대학원에서 수학할 당시 서로 친분을 쌓았다. 이들은 IT업체들에서 또 한 번의 인적 네트워크를 쌓으며 IT산업 전반을 이해하는 기회를 가졌다. 최신의 산업정보를 공유하고 IT산업과 기업의 생리를 이해하며 성장해 나갔고 유사한 문화를 공유했다. 개발자 출신이었기에 기술의 중요성을 정확히 간파했으면서도 다년간의 대기업 근무 경험은 기술만으로 사업이 성공할 수 없다는 것을 숙지하고 있었다. 머드 게임은 산업으로서는 실패했지만 온라인게임의 핵심 개발인력들을 성장시키고 연결시키는 중요한 연결고리의 역할을 했다.

지금까지 설명된 온라인 게임 산업의 핵심적인 역할을 수행한 인력들의 인적 네트워크는 <그림 1>과 같이 정리해 볼 수 있다.

<그림 1> 한국 온라인 게임 주요 개발인력의 네트워크²²⁾



4. 초기 온라인게임 개발자들의 특성

이상의 분석을 통해 초기 온라인게임 산업의 혁신가들이 성장하고 그들이 네트워크가 형성되는 과정의 시사점을 다음과 같이 요약해 볼 수 있을 것이다.

첫째, 이 혁신가들의 성공은 신생기술의 특성 때문에 나타나는 잔 다르크 신드롬(Joan of Arc Syndrome)의 전형으로서 설명될 수 있다(제임스 E. 매클렐란·헤럴드 도런, 2006: 300). 잔 다르크 신드롬은 신기술이 등장하면 과거의 경험이 별다른 쓸모가 없어지기 때문에 젊은이가 성공할 확률이 높아지게 되는 경우를 일컫는다. 이전 기술에 대한 경험이 오히려 고정관념으로 작용하기 때문에 처음부터 새로운 기술에 노출되고 이전 산업에 이해관계를 가지지 않은 초보자가 성공할 확률이 높아진다. 온라인게임 산업 혁신과정의 특징은 신기술이 갑작스럽게 대두되었다는 것이다. 클라이언트/서버 프로그램(Client/Server Program)이라는 새로운 기술의 대두는 게임 유형과 개발자 집단의 교체를 가져왔다. 온라인게임을 성공시킨 혁신가들은 1990년대 게임 산업의 주류에 있던 PC게임의 개발자들이 아니었고, 새로운 네트워크 컴퓨팅 환경을 접하며 제도권 교육을 받은 인력이었다. 1990년대의 PC게임 개발자들은 네트워크 환경, 특히 인터넷 환경에 대한 기술적 이해가 약할 수밖에 없었다. 청계천과 용산에서 프로그래밍을 독학하던 세대들 중 전설적인 프로

-
- 22) 본 논문에서 다루는 시기와 차이가 있어 본문에서 언급되지 않았지만 후발주자로서 이 네트워크의 도움을 가장 많이 받은 인물은 사실상 이해진이라고 할 수 있을 것이다. 이해진은 또한 다음커뮤니케이션 창업주 이재웅(연세대 전자계산학과 86학번)과 아파트 아래위층에 살며 20년간 알아온 절친한 친구사이이기도 했다. 한국 최대 포털업체 두 곳의 CEO는 이렇게 창업 전부터 절친한 사이였고, 이해진이 삼성SDS에서 근무할 때, 이재웅이 사업을 시작하자 많은 자력과 참고를 받으며 이해진이 네이버를 만드는 데 참고가 되었다. 뒤이어 이해진은 룸메이트였던 김정주가 넥슨을 운영하는 과정을 보며 게임 산업의 잠재성을 충분히 파악할 수 있었고, 네이버의 성공 뒤 김범수(서울대 산업공학과 86학번)의 한게임과 합병해서 NHN을 출범시키게 된다. 결국 NHN은 국내 인터넷/게임 업체 중 최대 규모의 회사로 발전한다. 이들의 인적 네트워크는 네이버의 성공 과정에 대해 다룬 책들에 많이 설명되어 있다. (윤선영, 2007; 임원기, 2007) 등을 참고할 것.

그래밍 실력과 박식한 H/W지식을 자랑하던 인력은 꽤 있었다. 하지만 이들의 지식은 PC를 넘어설 수 없었다. 워크스테이션(Work Station)은 용산에서 팔리는 종류의 상품이 아니었기 때문이다. 따라서 1990년대 후반 인터넷 환경에서 온라인게임 개발이 가능한 수준의 기술을 습득할 수 있었던 사람은 1990년대 초중반부터 관련 기술에 종사한 경험이 있는 대학출신자들로 제한되었다. 인터넷 환경에서의 네트워크 프로그래밍에 숙달되기 위해서는 어느 정도(대체로 2-5년)의 시간 정도가 필요했기 때문에 갑작스럽게 인터넷이 대두되고, 클라이언트/서버 프로그램이 등장하자 결국 청계천·용산에서 독학으로 IT 기술을 익힌 세대는 종말을 고했다. PC게임 위주로 편성되어 있던 한국 게임 업계에 생소한 서버 프로그래밍 기술은 중요한 기술적 역돌출(reverse salients)로 작용한 것이다. 게임 산업 종사자 중 온라인게임 서버를 구축할 수 있는 인력은 극소수였고 이중에서 한국 PC게임 문화 등의 게임 전반을 이해하면서 시스템적 접근이 가능한 사람은 더더욱 없었다고 볼 수 있다.²³⁾ 송재경과 같은 경우는 이 조건을 만족시키는 대단히 드문 유형의 인력이었다.

둘째, 이들은 유년기부터 PC문화와 게임문화를 향유할 수 있었던 최초 세대였다. 온라인 게임 산업의 혁신가들은 대부분 1980년대 중반 학번들이다. APPLE과 MSX 같은 8bit PC가 1970년대 말과 1980년대 초반에 보급되었기 때문에 1960년대 중반에 태어난 이들은 중고등학교 시절에 PC에 심취할 수 있었다. 컴퓨터를 떠올릴 때 엄청난 데이터를 처리하고 천문학적 계산을 수행하는 거대한 기계를 떠올리는 앞 세대와 달리 이들은 컴퓨터를 자연스럽게 게임의 도구로서 인식하며 성장했다. 청소년기가 PC가 처음 보급되던 시기와 맞물려 있었기 때문에 PC를 친숙하게 느낄 수 있었고 충분한 프로그래밍 실력을 갖추게 되자 그들은 자연스럽게 게임을 만들고자 시도했다. 이들은 잔 다르크

23) <쥬라기공원>을 서비스했던 삼정데이터시스템의 사장이었던 오충용은 1990년대 말에 적절한 수준의 온라인게임 개발 가능자가 5명 정도라고 언급하기도 했다(노상규·위정현, 2007: 38).

신드롬이 문화적으로도 기술적으로도 발생하는 교집합에 해당한 셈이다.

셋째, 이들은 이공계열 전공자의 한계를 스스로 진단할 수 있는 경험을 획득할 수 있었다. 이들은 대부분 병역특례제도를 통해 병역의무를 수행했으며, 30대 초반이던 외환위기 시절 대기업을 박차고 나와 성공한 벤처기업인으로 변신했다는 공통점을 가진다. 따라서 ‘자신의 의사와 무관하게’ 대학이나 대학원을 졸업한 이후 3-5년의 기간 동안 비교적 규모가 큰 기업에서 근무하며 경영환경을 경험할 수 있었고, 게임 문화 이외의 정황을 이해할 수 있었으며, 학교에서 알고 지내던 사람들과 다른 유형의 인맥을 쌓을 수 있었다. 이것은 PC게임 개발자 세대가 거의 경험할 수 없었던 부분이다. 그 결과 이들은 온라인 게임이 탄생하는데 필요한 대부분의 기술적 문제를 체계적으로 해결했을 뿐만 아니라 게임 개발 전반에 대해 시스템적 접근을 시도할 수 있었다. 자신의 한계를 일찍 인식하고 기술에 대한 자긍심만으로 사업을 시작하지 않은 것이다. 자신들과 같은 공대 출신들은 게임의 기획력이 약하다는 점을 일찍 인정하고 적극적으로 게임의 내용을 만화가들 등으로부터 아웃소싱 했으며, 본격적인 사업화를 위해서는 마케팅과 경영에 전문적인 인력이 필요함을 간파했다. 무엇보다 이들은 PC게임 개발자들이 자주 범했던 실수 - 게임이 상품이라는 사실을 인식하지 않고 자신만이 만족하는 ‘예술품’을 만들려고 하는 아마추어적 태도 - 로부터 자유로웠다.

넷째, 앞서 강조된 대로 온라인게임 혁신가들의 가장 중요한 특징은 놀라울 정도로 좁고 견고한 인적 네트워크다. 온라인 게임의 핵심 개발자 그룹은 처음 머드 게임이 개발될 당시부터 있었고, 그들의 네트워크는 시간이 지날수록 견고해졌다. 이 강력한 네트워크는 유용한 정보를 공유했고 이 중 한 명이 일정한 단계에 진입했을 경우 나머지도 빠르게 그 물결에 쉽게 가세할 수 있는 환경을 사전에 만들어 주었다. 그리고 결국 이 네트워크가 개입한 게임들이 1990년대 후반의 상황변화와 함께 극적인 온라인게임 산업의 성공에 핵심적인 영향 - 이들이 모든 상황을 주도했다고 과장되어서는 안 되겠지만 - 을 미친 것이다.

5. 나가는 글

온라인게임 위주의 한국 게임 산업의 빠른 발전은 1990년대 말의 IT 산업 전반의 환경 변화가 중요한 요인이었음은 물론이다. 초고속통신망 보급, PC방 증가, 스타크래프트 신드롬이 겹치면서 컴퓨터 사용자 수가 자연증가하고, 컴퓨터 사용 용도가 게임에 편향되고, 수익을 창출할 수 있는 기술과 비즈니스 모델이 성립되었다. 그러나 그것은 충분조건이 아니다. 2000년대의 상황을 올바르게 이해하기 위해서는 잘 드러나지 않는 게임 산업의 급성장 이전과정에 대한 관찰이 필요하다. 한국 온라인 게임 산업이 성장하고 대규모 투자가 막 시작될 무렵 이미 국내에는 '극소수의, 높은 수준을 갖춘, 단기간에 대체 불가능한' 온라인게임 개발자 그룹이 형성되어 있었고 그들이 연결되어 있었다는 사실이 주목되어야만 한다. 수많은 조건들에도 불구하고 소수의 혁신가들이 한국 온라인게임 산업에 나타나지 않았다면 온라인게임 산업은 시작되기 힘들었을 것이다. 그들이 어떤 식으로 성장해서 온라인게임 산업과 인연을 맺었고 어떤 방법으로 온라인게임 산업을 부흥시켰는지 각각의 경우를 살펴보면 한국의 온라인게임 산업의 부흥은 결코 짧은 기간에 가능해진 것이 아니며 한국의 사회 상황의 변화에 의해 당연하게 이루어진 것도 아님을 알 수 있다. 그들의 업적과 현재 게임 산업 내 위치를 놓고 판단해 볼 때 10여 년 전 이들 사이에 이미 완성되어 있었던 인적 네트워크는 주목할 만한 것이다. 거대 산업이 되어버린 온라인게임 산업의 형성과정에서도 소수 혁신가들의 역할은 핵심적이었다. 한국 온라인 게임 산업의 성공과정은 기술혁신에 있어 작고 사소한 것들의 중요성과 더 큰 시간의 범주에서 미시사적 접근의 필요성을 잘 보여주는 사례이기도 하다. 특정한 과학기술의 산업적 혁신이 발생하려면 시대적 상황과 함께 결코 몇몇 수식에 의해 정의하기 힘든 우연의 결합과 혁신가들의 창의성이 개입된다. 때에 따라 그 중심역할을 수행했던 사람들의 작은 선택에 따라 최종적인 모습은 전혀 다른 모습을 띄게 될 수도 있다. 다루어야 할 시스템의 규모가 커질수록 역설적으로 강조되는 것은 인간의 역할일지도 모른다.

□ 참고 문헌 □

- 김미나 (2006), 『정책과 제도의 구조적 경쟁력: 게임산업, 정책 그리고 국가 혁신시스템』, 한국학술정보.
- 김상배 (2007), 『정보화시대의 표준경쟁』, 한울아카데미.
- 김영한·웹젠 (2003), 『성공의 방정식』, 넥서스BOOKS.
- 김용준 외 (2004), 『나는 프로그래머다』, 한빛미디어.
- 김정남·김정현 (2006), 『세계최고의 게임 크리에이터 9인의 이야기』, 대림.
- _____ (2008), 『한국 게임계의 산타클로스, 빌 로퍼』, 지앤선.
- 김창배 (2004), 『게임개론』, 진한도서.
- 김태홍·라도삼·장후석 (2000), 『스타크노믹스』, 소프트뱅크미디어.
- 김택진·서울대 기초교육원 (2008), 『공학도에서 게임산업 CEO까지』, 생각의 나무.
- 남영 (2009), 「한국 온라인게임 산업의 형성: 밀레니엄의 Punctuated Equilibrium」, 『제 52회 전국역사학대회 발표요지』, 전국역사학대회 조직위원회, pp. 260-266.
- 노상규·위정현 (2007), 『한국 온라인게임산업의 발전과정과 향후 과제』, 서울대학교 출판부.
- 데이비드 셰프, 김성균·권희정 역 (2009), 『닌텐도의 비밀: 닌텐도는 어떻게 아이들의 마음을 사로잡았나』, 이레미디어.
- 러셀 드마리아·조니 L. 윌슨, 송기범 역 (2002), 『게임의 역사』, 제우미디어.
- 박상우 (2000), 『게임, 세계를 혁명하는 힘』, 씨엔씨미디어.
- 박선영 (2007), 「한국 온라인 콘텐츠 기업의 성공요인에 관한 연구: 온라인게임 산업을 중심으로」, 석사학위논문, 한양대학교 대학원 경영학과.
- 박정규 (2007), 『넥슨만의 상상력을 흠뻑』, 비전코리아.
- 송성수 (1995), 『우리에게 기술이란 무엇인가』, 녹두.

- 송성수 (1999), 『과학기술은 사회적으로 어떻게 구성 되는가』, 새물결.
- 스티브 켄트, 이무연 역 (2002), 『게임의 시대』, 파스칼북스.
- 위정현 (2006), 『온라인게임 비즈니스 전략』, 제우미디어.
- 유형오·이준혁 (2002), 『게임기 전쟁』, 진한도서.
- 유형오 (2001), 『게임 비즈니스 엔진』, 테크북.
- 윤선영 (2007), 『이것이 네이버다』, SYNC.
- 이상욱 외 (2009), 『육망하는 테크놀로지』, 동아시아.
- 이수인 (2005), 『게임회사 이야기』, 에이콘.
- 이인화 (2005), 『한국형 디지털 스토리텔링 : [리니지2] 바즈 해방 전쟁 이야기』, 살림.
- 이정엽 (2005), 『디지털 게임, 상상력의 새로운 영토』, 살림.
- 이장규·홍성욱 (2006), 『공학기술과 사회』, 지호.
- 임원기 (2007), 『네이버 성공 신화의 비밀』, 황금부엉이.
- 정홍식 (2007), 『한국 IT정책 20년』, 전자신문사.
- 제임스 뉴먼, 박근서 외 4인 역 (2008), 『비디오 게임』, 커뮤니케이션북스.
- 제임스 E. 매클렐란, 헤럴드 도런 공저, 전대호 역 (2006), 『과학과 기술로 본 세계사 강의』, 모티브.
- 최유찬 (2002), 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사.
- 최지선·이지영·이승훈·하태정·홍유진·이영희·정진영 (2007), 『[정책연구 2007-10] 기술기반 문화콘텐츠 서비스업의 혁신특성과 R&D 전략: 온라인 게임 산업을 사례로』, 과학기술정책연구원.
- 한국게임산업진흥원 (각년도), 『대한민국 게임 백서』, 한국게임산업진흥원, 문화관광부.
- 한기용 외 9인 (2003), 『프로그래머 그들만의 이야기』, (주)영진닷컴.
- 허준석 (2006), 『재미의 비즈니스 - 경제학으로 본 게임 산업』, 책세상.
- Winner, L. (1993), "Upon Opening the Black Box and Finding It Empty: Social Constructivism and the Philosophy of Technology", *Science*,

Technology and Human Values, Vol. 18, pp. 362-378.

- Clayton, N. (2002), "SCOT: Does It Answer?", *Technology and Culture*, Vol. 43, pp.351-360.
- Schilling, M. A. (2006), *Strategic Management of Technological Innovation (2nd ed.)*, New York: McGraw-Hill/Irwin.
- Hughes, T. P. (1983), *Networks of Power: Electrification in Western Society, 1880~1930*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- _____ (1987), "The Evolution of Large Technological Systems", Bijker, W. E., Hughes, T. P. and Pinch, T. J. eds., *The Social Construction of Technological Systems*, pp. 51-82, Cambridge, MA: MIT Press.
- _____ (1989), "TAYLORISMUS + FORDISMUS = AMERIKANISMUS", *American Genesis: A Century of Invention and Technological Enthusiasm*, pp.249-294, New York: Penguin.
- Pinch, T. F. and Bijker, W. E. (1987), "The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science the Sociology of Technology Might Benefit Each Other", Bijker, W. E., Hughes, T. P. and Pinch, T. F. eds., *The Social Construction of Technological Systems*, pp.17-50, Cambridge, MA: MIT Press.

<신문, 잡지>

- 아이뉴스(2000. 6. 12), 「김광일의 릴레이인터뷰: 장인경 마리텔레콤 사장」.
- 전자신문(2009. 1. 13), 「온라인 게임 5개 선두 기업 매출 2조 시대 연다」.
- P C월드(1994. 6), 「네트워크 게임 '단군의 땅」.

<인터넷 문헌>

「김정주 인터뷰」,

http://column.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=049102&g_serial=101297

- 『김택진 사장과 인터뷰』, <http://multiwriter.tistory.com/144>
- 『엔씨소프트 김택진, 상장사 최초 '2조원' 벤처 거부 탄생』,
<http://eto.co.kr/news/view.asp?Code=20111018092416923>
- 『김광일의 릴레이인터뷰: 김정주 넥슨 창업자』,
[http://column.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=049102
&g_serial=101297](http://column.inews24.com/php/news_view.php?g_menu=049102&g_serial=101297)
- 『세상을 바꾼 룸메이트들, 수천억을 벌었지만』,
[http://cafe.chosun.com/club.menu.bbs.read.screen?p_club_id=youn
g&p_menu_id=2&message_id=338958](http://cafe.chosun.com/club.menu.bbs.read.screen?p_club_id=youn
g&p_menu_id=2&message_id=338958)
- 『[21세기 장인을 찾아서] (13) XL게임즈 송재경 사장』,
[http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1
=105&oid=030&aid=0000065928](http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1
=105&oid=030&aid=0000065928)
- 넥슨 홈페이지, <http://www.nexon.com>
- 엔씨소프트 홈페이지, <http://www.ncsoft.net>
- 한국게임산업진흥원 홈페이지, <http://www.kogia.or.kr>
- 한국게임산업협회 홈페이지, <http://www.gamek.or.kr>
- NHN 홈페이지, <http://www.nhncorp.com>

논문 투고일 2011년 07월 21일
논문 수정일 2011년 10월 05일
논문 게재 확정일 2011년 11월 24일

□ ENGLISH ABSTRACT □

The Origin of Korean Online Game Industry : Networks of 'Butterflies'

Nam, Young

ABSTRACT

This paper analyzes system builders and their human networks of the Korean online game industry. By the early 2000s, Korea became one of the major online gaming countries in the world.

In this period, important factors included the existence of system builders and their solid human networks. The few innovators who assisted the breakthrough of the development of the online gaming industry formed a human network in universities and IT companies. They shared innovations in information and collectively learned the conventions of the industry. In their achievement, the human networks which had already fully formed in the late 1990s became more noticeable.

This paper, with its historical approach, will complement the limits shown by existing researches that, in their effort to find the causes for the success of the Korean online game industry, focus rather narrowly on the conditions of the period during which online games were becoming popular.

Key terms

Game Industry, Online Game, PC-bang, MUD, System Builder, Innovator