

온라인 게임산업의 글로벌협업시스템의 진화 : 한국과 중국을 중심으로

이재학*,박철**

*고려대학교 대학원 디지털경영학과, **고려대학교 경영학부

The evolution of a global collaborative system in online game industry: A focus on Korea and China

Lee, Jae Hak, Park, Cheol

Department of Digital Management, Korea University, Graduate School
School of Business Administration, Korea University

E-mail : ivdear@korea.ac.kr, cpark@korea.ac.kr

요 약

온라인게임에서 협업시스템은 유저와 기업, 기업과 기업, 기업과 유통, 기업과 정부, 유저와 유저 간 등에서 활발하게 작동된다. 이와 같은 협업시스템은 온라인게임의 개발과 시장진입과정에서 주도적인 역할을 한다. 온라인게임이 해외수출이라는 새로운 계기를 맞게 되면서, 한정된 공간에서 운용되던 로컬 협업시스템은 글로벌이라는 새로운 환경변화에 따라 변화하게 되었다. 각 국가별로 구조화된 협업시스템은 네트워크를 통해 확장되고 정교화되며, 글로벌과정을 통해 최적화된다. 본 논문에서는 한국과 중국의 온라인게임 산업의 글로벌 협업시스템이 각 산업 내부에서 어떻게 구조화되고 최적화하며, 해외진출 과정에서 어떻게 변화하고 진화하는 지 살펴봄으로써 한국 온라인게임 기업의 해외진출에 새로운 대안을 제시하고자 했다.

1. 서론

온라인게임은 1993년 한국에서 최초로 상용 Text MUD(multi user dungeon)게임인 마리텔레콤의 '단군의 땅'이 나우누리를 통해 서비스되면서 시작되었다. 이후 1996년 2D기반 온라인게임인 넥슨의 '바람의 나라', 1998년 엔씨소프트의 '리니지1'이 출시되면서 서서히 산업의 형태를 갖추기 시작한다. 그리고 IMF와 김대중 정부를 거치며 PC방과 초고속정보통신망 구축사업이 진행되면서 온라인게임은 초고속 인터넷망을 기반으로 한 핵심 디지털 콘텐츠 산업으로 성장한다.

온라인게임은 성장은 하드웨어와 소프트웨어가 상호간에 서로 공진화하면서 다음 세대로 진화하는 특성을 갖는다. 때문에 아무리 그래픽 기술의 발전 속도가 빠르더라도 막대한 정보량을 주고받을 수 있는 네트워크 속도와 기술이 함께 발전하

지 않거나 해당 게임을 구현할 수 있는 콘텐츠 정보와 용량이 지원되지 않으면 다음 단계로 발전하기 어렵다. 하지만 온라인게임을 구성하고 있는 각 모듈형태의 모든 구성단위들이 동시에 공진화하지 않으므로, 온라인게임 기업들은 각 구성단위들의 개별적인 진화 속도에 따라 환경에 최적화된 게임 서비스를 제공한다. 온라인게임산업이 발전함에 따라 내부 시스템을 구성하는 각 가치사슬(Value Chain)들은 처해진 환경에 따라 창의적인 협업시스템(Collaborative System)을 작동시킨다. 협업시스템은 온라인게임 산업 생태계를 기반으로 온라인게임 기업들, 게임 유저, 온라인게임 유통망, 정부 등 핵심 플레이어(Key Player)를 중심으로 작동된다. 한국 온라인게임은 2000년대를 전후해 국내 시장의 한계를 극복하고 새로운 시장을 개척하기 위해 해외 시장 공략에 적극적으로 나서게 된

다. 한국 온라인게임기업의 중국시장진출은 2001년 액토즈소프트가 ‘미르의 전설2’을 온라인게임 퍼블리셔인 산다(盛大)를 통해 출시하면서 시작되었다. 현재 중국의 온라인게임산업은 온라인게임 중주국인 한국을 위협할 정도로 급성장하고 있다. 처음 단순한 모방수준에 그치던 산업경쟁력은 몇 년 새 중국 정부의 글로벌 콘텐츠 진흥 정책 속에서 급격하게 높아졌다. 또, 무협콘텐츠를 디지털화해 온라인게임에 접목한 중국형 판타지 온라인게임은 이미 한국 온라인게임 시장에 역으로 진출해 서비스하고 있다. 2005년을 전후해 중국 온라인게임시장에서 한국 기업들의 지배력은 지속적으로 하락하고 있다. 본 논문에서는 온라인게임산업을 구성하는 4가지 주요 핵심요소가 어떻게 협업적인 관계를 이루고, 글로벌 시장 진출을 통해서 확장되고 전문화되어 가는지를 살펴볼 것이다. 한국과 중국의 온라인게임산업을 비교함으로써, 각 국의 로컬(Local)협업 시스템이 어떻게 글로벌(Global)하게 변화하는 지 알아볼 것이다.

2. 본론

1) 온라인기업

오늘날 온라인 게임기업은 단순히 게임을 개발하고 서비스하는 제한된 형태가 아닌 게임콘텐츠를 기반으로 탄생하거나 등장한 새롭고 다양한 형태의 보다 확장된 개념으로 이해해야 한다.

온라인게임을 개발, 유통, 중개하는 각각의 기업들은 산업 자체가 정교화 되면서 이전에 한 기업에서 운영하던 분야들이 전문분야로 특화하기 시작했다. 또, 각각의 전문분야들이 독립적으로 세분화되고 하나의 분야로 존재하기 위해서는 상호간에 유기적으로 결합하는 협업시스템이 반드시 구축되어야 전체 온라인게임 생태계가 가동될 수 있다. 온라인 게임 기술은 모듈(Module)형태로 구성되어 있으며, 개발방향과 목적에 따라 해당 기술을 자유롭게 수정할 수 있다. 이 과정에서 대부분의 온라인게임 기업들은 게임을 구성하는 각각의 엔진들을 모두 개발하는 것이 아니라 게임 기업간의 협업시스템을 통해 게임에 가장 적합한 엔진들을 선택해 게임을 개발하게 된다. 한국 온라인게임업체의 개발공정을 비롯한 전 분야는 글로벌 네트워크를 통해 통합되고, 한국에서 이미 확인된 시스템

이 글로벌 협업과정을 통해 그대로 중국시장에 이식된다. 한국 온라인게임 기업들의 경영 노하우(Know-how)는 수년에 걸쳐 쌓인 시행착오의 학습을 통해 만들어 진 것으로, 중국 온라인게임 기업들이 시장 초기에 겪을 실패와 불확실성을 감소시키는 데 기여한다

<표 1> 온라인게임기업의 로컬-글로벌협업시스템

	Local Collaborative system	Global Collaborative system
진화방향	전체 → 부분전문화	정교화된 각 부분들이 모여 전체로 확장
진화형태	온라인게임개발사 → 게임엔진개발사, 게임콘텐츠제작사, 원형콘텐츠생산자, 플랫폼개발사, 게임 퍼블리셔, 게임아이템중개자 etc.	전체 온라인게임기업 시스템, 검증된 시스템 및 가치사슬체계 이식 → 개별 시장 환경에 따른 적용
진화특징	상호 유기적 결합	상호 보완적 결합

한국 기업 입장에서도 중국 파트너의 성공적인 시장 안착은 매우 이익이다. 공통적인 기반을 중심으로 각 지역의 특성을 고려한 글로벌 협업시스템은 중국 온라인게임 기업의 자체 게임개발 속도에도 영향을 미쳐, 초기 단순한 모방위주에서 기술학습과 습득과정을 통해 게임을 독자적으로 개발하기까지 시간을 단축하는 데 큰 역할을 한다. 여기서 주목할 점은 온라인 게임의 경우, 일정 수준의 기술개발력 확보한 후에는 스스로 콘텐츠 개발하면서, 독자발전시스템을 강화한다는 것이다. 단순 모방형태의 기술학습과정에서 자기조직화한 산업적응력은 창의적인 콘텐츠 발굴과 개발을 통해 긍정적 선순환과정을 유도하며 독자적인 경쟁력을 보유하게 된다. 온라인게임기업 성장에서 기술전문화와 선행학습을 매개로한 모듈식 협업시스템은 글로벌화를 통해 유기적으로 확산되는 경향을 보인다. 온라인게임 산업의 기술발전과 확산속도는 점차 빠르게 변화하고 있기 때문에 그러한 기술개발 속도를 이미 하나의 기업에서 감당하기에는 한계가 있다.

<표 2> 온라인게임기업의 미래 글로벌협업시스템

	미래 글로벌협업시스템
진화방향	부분이 합쳐진 전체가 하나의 모듈(Module) 또는 플랫폼(Platform) 형태로 발전 → 선택적 응용을 통한 변형 → 새로운 형태의 협업시스템 도출
진화특징	상황에 따른 창조적 조정 및 변형 가능 총체적경험지식의 DB화

2) 정부

한국의 경우, 기존에 존재하지 않았던 온라인게임이라는 산업이 등장하면서 산업의 발전과 함께 많은 시행착오를 겪어왔다. 그러다 보니 한국이라는 지역만을 한정해 보았을 때, 정부를 중심으로 한 협업시스템의 내생적 구축은 어려울 수밖에 없었다. 비로소 2006년에 되어서야 한국정부는 게임산업진흥법을 제정, 공포했으며 그 이전까지 일관된 게임산업에 대한 법규조차 마련되지 못했었다. 현재, 이 법은 2007년 게임머니 등과 같은 아이템 거래 규제를 포함하는 개정안을 거쳐 2009년 온라인게임 내의 오토프로그램을 규제하고 산업경쟁력 강화를 골자로 하는 개정안이 국회에 계류 중인 상태다. 이와는 다르게 중국은 한국을 비롯한 해외 온라인게임업체들의 진출을 통해 온라인게임의 잠재력을 확인한 후 적극적인 정책제안과 규제를 통해 자국의 온라인 게임산업의 경쟁력을 강화시키고 있다. 온라인게임을 서비스하기 위해 해외 기업이 반드시 취득해야 하는 판호(판권)관리는 자국의 산업경쟁력을 저해하지 않는 방향으로 매우 까다롭게 관리되고 있다. 그리고 한국에서조차 시행되지 않고 있는 청소년에 대한 온라인게임 이용시간 규제방안이 이미 2007년에 시행되었으며, 2008년 사이버머니 거래에 대한 세금부과를 집행했다. 이러한 움직임은 중국정부가 온라인게임이 발전한 한국의 사례를 선행 학습함으로써 청소년들의 온라인게임이용에 대한 부작용을 미리 인식했을 뿐만 아니라 사이버머니 등과 같은 아이템거래의 잠재력을 파악했음을 알 수 있다. 특정한 지역의 정부정책과 집행은 다른 지역의 해당 산업의 발전과 성장에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 확인할 수 있다.

<표3> 온라인게임의 정부정책 로컬-글로벌협업시스템

	Local Collaborative system	Global Collaborative system
주요특징	수비적/불확실성 창발적	공격적/예측가능 계획적
협업속도	느림	빠름
정책방향	규제, 조정중심	지원, 보호중심
정책범위	제한적	전체 산업시스템과 가치사슬구조 접근

3) 온라인유통망

온라인게임과 같은 Digital상품의 유통은 시간의 흐름에 따라 전문화되고 집중해가는 경향을 보인다. 글로벌 네트워크(Global Network)구조에서 경제적 효율성은 이 변화에 핵심적인 유인으로 작동한다. 온라인게임 유통망은 주요 거래망(Hub)과 연결된 다양한 연결망(Spoke)을 경유해 발전한다. 온라인게임 유통에서 글로벌네트워크는 유기적 시스템 전체를 그대로 이식하면서 시작된다. 새로운 영역에 이식된 유통시스템은 빠르게 확장(Enlarge)하면서 조직화한다. 확장단계를 통해 빠르게 확산된 유통망은 정교화(Sophistication)과정을 통해 새로운 형태의 거래형태와 망이 생성된다. 아이템거래상과 같은 디지털 재화를 전문적으로 유통하는 네트워크의 등장, 국내와 해외를 아우르는 거대 온라인게임 퍼블리셔, 사이버문화와 융합한 전혀 새로운 형태의 PC방들은 이와 같은 확장과 정교화의 반복을 통해 자기조직화에 성공한 유통형태다.

각 유통망들은 상호학습작용을 통해 성장하지만 각 지역과 나라의 고유한 스타일에 따라 독립적으로 발전한다. 또, 경제적 효율성(환율, 게임선호도, 게임선호장르 등)에 따라 글로벌 아이템거래 생산기지화 거대 디지털재화의 유통창구 역할을 동시에 수행하는 복합 유통네트워크의 형태를 지향해가고 있다. 중국에서는 하나의 거대 온라인게임 퍼블리셔의 단일화된 유통카드, 즉 해당 퍼블리셔의 선불카드를 통해 다양한 게임을 즐길 수 있는 시스템이 이미 작동하고 있다. 한국의 PC방 시스템이 중국에 이식되고 현지 시스템과 결합되면서 오히려 상해와 청도, 북경같은 도시에는 한국보다 발전된 형태의 PC방 게임유통망이 새롭게 등장했다.

<표4> 온라인게임 유통망의 로컬-글로벌협업시스템

	Local Collaborative system	Global Collaborative system
구조	창발적으로 만들어진 주요거래망(Hub)과 연결망(Spoke)	전체 유통 네트워크의 이식을 통한 확장조직화/정교화
변화형태	전문화/효율성	다음 세대 진화를 위한 새로운 유통망형태 창출

4) 온라인게임 유저(User)

온라인게임 유저들은 이미 온라인을 통해 결합되어 있으며 언제 어느 곳에서 접속할 수 있는 유연성과 신속성을 가지고 있다. 네트워크 시스템(Network System)을 통해 전 세계가 실시간으로 연결된 상황에서 각 온라인게임 유저들은 동시적으로 상호작용이 가능한 체제에 살고 있다. 네트워크를 매개로 한 협업적 기능은 상호간의 이점과 약점을 실시간으로 보완, 발전할 수 있게 만든다. 유저중심의 글로벌협업시스템은 유저를 기반으로 하여 실시간으로 상호협업적 시스템을 유기적으로 가동시키면서 효과성이 증대된다. 중국과 한국의 아이템거래에서 나타나는 유저들 간의 협업적 상황은 글로벌 협업시스템의 하나의 진화된 형태로 볼 수 있다. 또, 한 지역에 대한 게임 서비스는 곧, 다른 지역에 대한 Test-bed 역할을 동시에 수행한다. 기업들에게 이 과정을 통해 습득한 서비스는 다른 지역의 진출과 다른 게임의 개발에서 시행착오와 부작용을 줄일 수 있도록 한다.

<표5> 온라인게임 유저들의 로컬-글로벌협업시스템

	Local Collaborative system	Global Collaborative system
시간/공간	실시간+한정된 공간	실시간+공간제한 극복
네트워크 형태	제한적 협업이 가능한 Intranet	확장된 협업이 가능한 Internet
주요특징	우연/창발적/전문화	예측가능/다양성/보완적/산업규모확장

유저를 중심에 둔 협업적 시스템은 새로운 기업과 유통형태를 파생시켰다. 유저간 사이버머니 거

래(Real Money Trade)를 중개하거나, 게임캐릭터를 유저들의 요구에 따라 키워주는 캐릭터 육성(Power leveling, 副主), 온라인게임 이용자들의 플레이를 돕는 플레이포럼 또는 인벤(Inventory의 약자, 일반적으로 게임 내에서 아이템을 모아두는 창을 일컫음)형태의 커뮤니티들이다. 최초에는 유저들 간의 합의에 바탕을 둔 우호적인 협업적 거래에서 출발해, 현재는 전문성을 갖춘 기업형태로 발전하고 있다.

3. 결론

본 논문에서 한국과 중국의 온라인게임산업을 비교함으로써 내생적으로 구축된 협업시스템이 글로벌화하면서 어떻게 변화하는지를 온라인게임 기업, 정부, 온라인게임 유통망, 온라인게임 유저들을 중심으로 각각 살펴보았다. 각 협업시스템들은 환경에 따라 초반에는 내생적으로 발생하기는 하지만 글로벌화라는 과정을 거치면서 보다 확장되고 전문화되어 가는 모습을 보인다.

<표3> 온라인게임의 정부정책 로컬-글로벌협업시스템

	Local Collaborative system	Global Collaborative system
네트워크 형태	Intranet	Internet
협업시스템의 작동방법	시행착오를 통한 창발적 작동	기본 플랫폼을 기반으로 한 선택적 구성
진화패턴	효율성 → 전문화 전체 → 부분	확장/시간단축/불확실성 감소 → 시장환경 변화에 따른 선택적 구성과 조정
진화특징	기본 협업시스템이 탄생하기 위한 최적화	글로벌 네트워크를 활용한 선택적 협업시스템(학습)

학습과 기술을, 경제적 유인과 효율성 등을 유인으로 작동하는 온라인게임의 글로벌 협업시스템의 성패는 지역을 중심으로 글로벌 협업을 차별적으로 적용하고, 나아가 네트워크를 기반으로 전체 협업 시스템의 모방을 뛰어넘는 혁신적인 형태의 협업 시스템을 생산해내는 데 있음을 확인할 수 있었다.

[참고문헌] * 저자에게 문의바람