



## ‘웹젠효과’ 돌풍 일으킨

## 온라인 게임 정복자 - 웹젠 김남주 대표 -

‘웹젠효과’라는 신조어가 있다. 지난 중반기 웹젠이 공모에 나서자마자 인터넷관련 업종들의 주가가 연일 상한가로 ‘동반상승현상’을 보인 걸 일컫던 말이다. 지분을 소유했던 ‘한솔창투’ 등 투자회사가 각광받았던 것도 웹젠효과와 하나로 설명되곤 했다.

웹젠효과는 이미 온라인 게임 ‘뮤’가 출시되었을 때부터 예견되었다. 이 최초의 3차원 온라인 게임은 국내 게이머들의 폭발적인 호응을 얻으며 단숨에 업계의 지존으로 올라섰다. 김남주 대표(33)를 비롯한 게임광 개발자 3인에 의해, 그것도 단 10개월 만에 만들어진 게

임이었다는 점에서 ‘뮤’는 아직도 업계의 ‘전설’로 통한다.

### 최초의 3D 온라인 게임 ‘뮤’로 단숨에 정상 정복

“주말 빼고는 매일 회사에서 침식을 해결했죠. 좁은 서초동 사무실에서 아이스크림으로 점심을 때우며 기술적인 문제를 토론하던 때가 생각납니다.”

게임개발이야 좋아하던 일이었으니 고생이랄 수 없었다. 문제는 어렵게 만든 게임들이 시장을 만나지 못하고 기껏해야 ‘번들’ 형태로,

또는 잡지의 부록으로 헐값에 팔리는 현실이었다. 그러나 무엇보다도 힘들었던 점은 자본을 조달하는 일이었다. 게임시장의 현황과 발전가능성에 대해 주의를 기울이는 사람이 아무도 없었고, 투자자들은 2D니 3D니 하는 기술을 아무리 설명해도 가웃거리기만 했다.

“당시만 해도 인프라가 부족한 것도 있었지만, 우선 시장에서의 ‘전략’이 없었던 게지요. 그렇지만 당시에 제가 만나서 설득하던 초기 투자자분들이 지금은 웬만한 게임매체 종사자들보다 더 전문적이네요.”

김 대표는 ‘교통경찰론’이라는 자신의 경영철학을 밝혀 왔다. CEO의 역할은 비전을 제시하고 길을 안내 해주는 ‘교통경찰’일 뿐이라는 것이다. 이는 ‘부서간 이견 조율을 통한 조직효율 극대화’로 요약되는 것이지만 그 뚜렷한 윤곽을 잡으려면 모든 경영사안을 철저히 토론에 부치고, 신중에 신중을 기해 기업일정을 잡아가는 김 대표의 실행력을 고려해야 한다.

이 인터뷰 직전까지, 김 대표는 공동개발자였던 임원들과 격론을 벌이던 중이었다. “직원들 하나하나가 기업의 목표를 올바르게 이해하고, 이를 위해 자신이 얼마나 중요한 일을 담당하는지를 제대로 깨닫게 하는 게 경영자의 역할”이라고 김 대표는 덧붙인다.

## 제2, 제3의 웹젠효과는 계속된다

웹젠은 최근 중국시장에서의 매출액 상승으로 언론의 집중적인 조명을 받았다. 상반기 전체 해외 매출 49억8000만원 가운데 18%를 차지하며 중국 게임시장의 ‘빅 3’로 안착한 것이다. 중국 합작법인 나인웹젠의 지분법평가액은 이미 25억이 넘었다.

회사의 규모도 덩달아 커졌다. 개발자 3인으로 시작한 웹젠은 도곡동 아크로타운의 한 층 전체를 서버로 채웠고 직원도 169명으로 불어났다. 수익률이 매우 높은 게임산업의 특성도 가파른 성장의 한 요인이었다.

김 대표 자신도 이렇게까지 성공할 줄은 몰랐다고 말한다. 그렇지만 과거 고생하던 시절 못 받았던 것을 몰아서 보상받겠다고 생각했다. 단, 그러한 보상 역시 끈끈한 신뢰 속에서 투명하게 이루어져야 했다. 웹젠의 성공은 개발자들의 열정을 높이 평가해준 수많은 투자자들과 기관 단체들이 없었던들 불가능했을 것이기 때문이다.

“대표이사 취임 후 처음 한 일이 창립멤버들과 저의 연봉을 동일하게 책정한 것입니다. 대표이사로서 열심히 일하는 모습을 보여주고, 서로 신뢰할 수 있는 풍토를 만들겠다는 게 제 소신입니다.”

웹젠의 성공비결에 대한 단행본이 출간될 정도로, 제2, 제3의 웹젠효과는 계속되고 있는 듯하다. 김 대표는 마라톤 경주를 예로 들며, 조금 일찍 출발했을 뿐인 기업에게 너무 많은 기대가 물리는 것 같다고 말한다.

인터뷰를 하는 동안 그가 비록 젊은 나이임에도 불구하고 십년을 넘게 한 길만 걸어온 사람다운 현실에 대한 확신과 미래에 대한 신념을 확연히 느낄 수 있었다.

“시장 환경이 변한 만큼 회사환경도 변해야 하겠죠. 그렇지만 변화를 성장으로 이어주는 무언가가 꼭 있어야 해요. 그건 아마도, 이 때까지의 경험을 반추하며 목표를 향해 끊임없이 속도를 조절하는 신중성일 겁니다.” **KOVN**



우리나라의 게임개발자들은 일세대만 해도 30대 중반을 넘지 않는다. 이에 비해 초창기 피시기반의 게임을 개발해 온 미국의 경우 50대가 넘는 개발자들이 수두룩하다. 김 대표가 처음으로 게임그래픽에 뛰어 들었던 1993년만 해도 미국의 아성은 아득하기만 했다. 그러나 계

임산업 판도를 바꾼 온라인게임의 경우는 다르다. 이제 7년이 지난 걸음마 단계지만 한국의 온라인 게임역사는 세계 온라인게임의 역사와 같다. 한국이 세계 최초의 그래픽 온라인 게임을 만든 나라이기 때문이다.

1996년 최초의 그래픽 머드 게임인 ‘바람의 나라’가 출시된 이후 ‘리니지’ 등 2D 온라인 게임이 상용화되었다. 그리고 3D 다중접속롤플레이팅게임(MMORPG) ‘뮤’가 잇따라 출시되었다. 그러나 당시만 해도 게임산업이 이토록 황금알을 낳는 산업으로 성장할 줄은 아무도 몰랐다.

## ● ‘뮤’와 온라인게임 story ●