

# 2000~2005 디지털콘텐츠 略史

2000

## 국내 최초 콘텐츠 도용 소송

2000년 6월 도메인 등록 업체인 후이즈와 인터넷프라이자 저작권법 위반혐의로 각각 벌금 100만원에 약식기소되는 국내 최초의 인터넷 관련 지적 재산권 분쟁이 일어났다.

이는 인터넷상에서 남의 글을 무단 복제해 게시한 행위에 대해 검찰이 처음으로 저작권법 위반 혐의를 인정해 기소함으로써 업계에 적지 않은 파장을 불러 일으켰다.

사건의 발단은 인터넷 프라이자의 직원이 경쟁업체인 후이즈 홈페이지에서 후이즈측에서 작성해 게시한 '도메인이란 무엇인가'라는 제목의 글을 무단 복제해 자사의 홈페이지에 게재하면서 시작됐다. 이에 후이즈는 증거확보 차원으로 인터넷프라이자의 홈페이지 전부를 다운받아 자사 컴퓨터에 저장한 뒤 인터넷에 올려 게시한 후 소송을 제기했다. 이에 인터넷프라이자측도 자사 홈페이지 도용이라는 이유로 맞고소하기에 이른 것.

검찰에서는 이들 두 업체에 대해 저작권법 위반혐의를 들어 약식기소하고, 후이즈 대표를 출판물에 대한 명예훼손혐의로 불구속 기소했다. 이 사건은 온라인상의 콘텐츠 저작권 분쟁의 첫 사례라는 점에서 그 의미를 남겼다.

## 소리바다 서비스 개시

소리바다가 5월 18일 첫 선을 보였다. 사용자끼리 서로의 MP3 파일을 검색하고 다운로드받을 수 있는 P2P 프로그램을 개발, 서비스에 들어간 소리바다는 세상에 등장하자마자 네티즌들로부터 폭발적인 반응을 이끌어 냈다.

그러나 소리바다의 이 같은 승승장구 한 편에는 오프라인 음악 시장의 위축이라는 결과를 이끌어내 음반제작업체들과의 갈등을 야기시켰다. 한국음반산업협회의 고소로 결국 2002년 7월 31일 검색서비스가 저작권 침해 소지가 있다는 법원의 서비스 중지 가처분 결정으로 중단되기도 했다. 소리바다를 둘러싼 이러한 논란으로 더 심각해진 것은 바로 네티즌들의 의식이다. P2P 사이트를 통해 무료 다운로드에 익숙해진 사용자들 이 음악을 자유롭게 공유해도 된다는 생각이 뿌리깊게 각인되었다는 것.

최근에는 이러한 의식이 많이 개선되어 온라인음악 시장도 유료화가 진행되고 있지만, 소리바다를 통해 본격화된 P2P 논쟁은 지금도 현재진행형이다.

## 모바일게임의 본격화

WAP 기반의 서비스를 국내 이동통신사업자들이 선보이면서 본격적인 모바일게임 시장이 형성되기 시작했다.

이와 함께 신지소프트가 GVM 솔루션 기반의 게임을 개발하며 상용화를 성공적으로 시행하게 된 것도 모바일게임에 활력을 불어 넣었다. SK텔레콤의 '엔탑', KTF '매직엔', LG텔레콤의 '이지아이' 등 무선 인터넷 서비스가 본격적으로 선보이기 시작했고, 이후 GVM이 탑재된 폰이 시장에 선보이기 시작했다.

이 당시 컴퓨터 · 포켓스페이스 · 오픈타운 · 매타미디어 등을 비롯한 20여개 정도의 개발사들이 모바일게임 시장의 1세대 업체로 자리매김하기 시작했다. 이들이 선보이는 게임은 대체로 육성장르의 텍스트와 이미지 등이 주류를 이뤘다.

## 2001

### 사이버 세상의 유료화 열풍

2001년은 콘텐츠 유료화가 확산되기 시작한 '유료화 원년'이었다. 포털·인터넷 방송·게임 등 많은 닷컴기업들이 네티즌들의 반대를 무릅쓰고 유료화를 단행하기 시작했다.

그러나 유료화 도입을 통해 성공을 거뒀다고 말 할 수 있는 비즈니스 모델은 극히 드물었다. 이런 가운데서 의외로 '아바타'가 유료화에 대 성공하며 콘텐츠 유료화의 기틀을 다졌다.

아바타는 2000년 말 네오위즈의 세이클럽이 아바타 캐릭터 서비스를 유료화하기 시작한 것이 분기점이 됐다. 일종의 프리미엄 서비스로 시작한 이 아바타는 이 후 1년 동안 유료화 매출만 100억원을 넘는 성과를 거두기도 했다. 프리챌도 개인 홈페이지 서비스의 아이템을 유료화하는 등 아바타 서비스 영역을 확대해 나가기 시작했다.

당시 네티즌들도 유료화 초기에는 '무조건 반대'의 성격이 강했지만 '값어치 있는 콘텐츠'에는 적당한 대가를 지불하고 이용할 수 있다는 의식이 확산되기 시작했다.

### Full 3D 온라인게임 무 첫선

2000년 4월 조그만 사무실에서 게임개발업체로 첫발을 내디딘 웹젠은 이듬해 풀 3D 온라인게임인 <뮤>를 선보이면서 무명게임업체에서 단숨에 국내 대표 게임개발업체로 성장하기에 이르렀다. 웹젠은 기존의 2D 게임 일색인 시장에서 최초로 3D 온라인게임인 뮤를 선보이며 3D 온라인 게임 열풍을 이끌어 냈다.

뮤는 게이머들의 열렬한 지지를 받으며 오픈베타 3개월만에 회원수 60만명, 동시접속자수 3만명을 돌파하는 기록을 수립하기도 했다. 뮤는 유료 전환 2개월 만에 손익분기점을 넘어섰으며 중국·대만·일본·태국·필리핀 등 아시아 전역에서 뮤 열풍을 일으켰다.

웹젠은 뮤의 성공에 힘입어 게임업체로는 드물게 코스닥 예비심사를 단번에 통과한 데 이어 나스닥 등록까지 성공하며 글로벌 온라인 게임전문 기업으로 성장했다.

### 큐빅스, 미국 공중파TV 첫 방송

시네픽스와 대원씨엔에이홀딩스가 공동 제작한 국산 애니메이션 <큐빅스>가 2001년 8월 미국 워너브라더스의 지상파 채널에서 방송됐다. 국산 애니메이션이 미국의 공중파TV에 방영되는 것은 큐빅스가 처음이었다.

큐빅스는 미국 방영 당시 세계적인 히트작인 일본의 <포켓 몬스터>시리즈에 이어 시청률 2위를 기록했으며, 남자 어린이들을 대상으로 한 시청률 조사에서는 1위를 차지하는 등 선풍적인 인기를 끌었다.

3D 애니메이션 <큐빅스>는 미래 도시 '버블타운'을 배경으로 주인공 '하늘'과 주사위 모양의 로봇 '큐빅스'의 모험과 우정을 다룬 애니메이션으로 로봇 액션 만화의 새로운 가능성을 제시하기도 했다.

## 2 0 0 2

### 온라인게임 사전심의 파동

2002년 온라인게임 업계가 가장 민감하게 반응한 부분은 바로 영상물등급위원회(이하 영등위)의 '온라인게임 사전심의제'였다. 영등위는 온라인게임 시장이 대폭 확대되면서 이에 따른 역기능들이 계속 불거지자 청소년들을 유해 환경으로부터 보호한다는 취지로 사전심의 제를 추진했다.

영등위의 움직임에 맞서 총 170여개의 게임업체들이 참가한 한국게임산업연합회를 구성하고 '업계 자율심'을 추진하겠다고 나서며 대립각을 세우기도 했다. 온라인게임 업체들은 매일매일 변하는 온라인게임에 사전심의제가 무슨 소용이 있느냐며 강렬히 반발했지만 사전심의제는 예정대로 진행됐다.

특히 국내 최대의 온라인게임인 <리니지>에 대해 영등위가 '18세 이상가'라고 판정한 것을 둘러싸고 펼쳐진 영등위와 엔씨소프트간 공방은 한때 게임업계 전체의 관심사로 떠오르기도 했다.

결국 이 문제는 엔씨소프트가 리니지 시스템의 일부를 수정해 PK가 가능한 서버의 경우 '15세 이상가', PK가 불가능한 서버의 경우 '12세 이상가'라는 판정을 얻어내며 일단락됐다.

### 비디오게임 시장 본격화

마이크로소프트의 Xbox가 2002년 12월23일 공식 발매되면서 이미 연초 발매됐던 소니의 플레이스테이션 2와 함께 본격적인 비디오게임 시대를 열었다.

비디오게임 시장에서 소니의 독주를 막기 위해 MS는 Xbox에 다양한 기능들을 탑재하여 소비자들의 구매 욕구를 자극했다. Xbox는 홈서버적인 성격이 강하다. DVD롬뿐 아니라 네트워크 기능을 지원하면서 PS2와 차별화를 꾀했다.

여기에 닌텐도의 게임큐브까지 가세해 비디오게임 시장을 둘러싼 별들의 전쟁이 시작된 한해였다.

### 음악파일 다운로드 유료서비스 개시

2002년 9월 온라인 MP3 서비스업체인 위즈맥스가 향후 온라인음악 시장의 성패를 좌우할 중요한 일을 단행했다. 그 동안 무료로만 제공돼 왔던 MP3파일을 한곡당 최저 200원을 받는 유료서비스를 개시한 것.

이 회사는 자사가 운영하는 MP3 사이트 엠피캣닷컴을 통해 음반 출시 1년이 지난 가요 및 외국 팝송의 경우 한곡당 200원, 6개월 이내의 신곡은 한곡당 400원을 받기로 하는 MP3 음악파일 유료화를 시작했다. 뮤직비디오는 출시 시점과 상관없이 고품질 파일은 2,000원, 일반 화질은 800원으로 책정했다.

그러나 위즈맥스의 과감한 유료화 정책은 그리 성공적이지 못했다. 특히 서비스 개시 시점이 소리바다가 <소리바다 2>라는 새로운 서비스를 시작한 이후 나온 것도 악재로 작용했다.

네티즌들은 소리바다를 통해 무료로 원하는 곡을 다운받을 수 있기 때문에 굳이 위즈맥스의 서비스를 이용할 필요성을 못 느꼈다. 게다가 위즈맥스의 가격정책에 대해서도 매우 비싸다는 의견이 대부분으로 대다수의 네티즌들은 구매 의향이 전무했다.

하지만 그간 무료 콘텐츠라는 인식이 팽배했던 온라인음악 파일에 대해 처음으로 유료화를 시도했다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다. 게다가 위즈맥스의 이런 시도를 통해 유료화를 준비 중인 많은 온라인음악 업체들의 마케팅 방향에 일정정도 영향을 끼쳤다.

## 2003

### 애니메이션 총량제 입법 추진 투쟁

지상파 방송사의 국산 애니메이션 방송시간 축소에 국내 애니메이션계가 반발하고 나섰다.

애니메이션제작자협회·학회·예술인협회를 비롯해 우리만화연대·만화가협회·만화출판협회 등으로 이뤄진 '방송용 애니메이션 발전전략' 촉구 및 방송법 개정을 위한 범만화애니메이션계 공동 대책위원회'는 서울 안국동 느티나무 카페에서 기자회견을 열고 한국방송의 애니메이션 관련 정책을 집중 성토했다.

또한 KBS 본관 앞에서 공영방송의 국산 창작 애니메이션 방송과 투자 확대를 요구하는 집회를 열기도 했는데, 국내 애니메이션계가 단일한 이슈를 갖고 투쟁을 시도한 것은 이때가 처음이었다.

애니메이션 총량제는 지난 1998년에 시행된 제도. 통합방송법으로 방송법이 개정되지 않았다면 지상파 방송사들은 의무적으로 채널 당 100분 이상의 국산 애니메이션을 방영해야 했다. 그러나 2000년에 통합방송법으로 개정된 이후, 방송사들은 상대적 비율만 맞추면 되는 점을 이용해 전체 애니메이션의 방영을 지속적으로 줄여 왔다.

### 정보 검색 시대 '활짝'

인터넷업계에서는 단순한 정보검색에서 지식검색으로의 진화가 두드러졌다. 지식검색은 수많은 정보원으로부터 정보를 수집,분석해 이용자가 원하는 지식의 형태로 가공하여 쉽고 빠르게 제공하는 검색 서비스를 말한다.

네이버(지식iN), 엠파스(지식거래스), 야후(야후! 지식검색) 등 주요 포털이 다양한 지식검색 서비스를 도입해 질의-답변 방식의 지식 공유 커뮤니티가 확산됐다.

당시 네이버의 경우 총 지식건수가 230만개에 이르며, 일일 등록건수가 1만개를 넘기도 했다. 90년대가 단순하게 데이터베이스에 있는 정보를 찾아내는 '정보검색시대'였다면 2003년을 기점으로 '지식검색 시대'가 활짝 열린 것이다.

### 1.25 인터넷 대란

2003년 새해 벽두부터 우리나라 인터넷 역사 상 전무후무한 사건이 발생했다. 바로 1.25 인터넷 대란. 1월 25일 오후 2시부터 유무선 인터넷 접속이 9시간 가량 마비되는 사상 초유의 사태가 발생하자 전국은 고요 속에 아수라장이 됐다. 설 연휴를 코앞에 둔 상황에서 터진 인터넷 사고로 전국 2,500여 개의 인터넷쇼핑몰들은 접속지연에 따른 예약취소 등 크고 작은 혼란과 소비자 불만에 홍역을 치러야 했다.

사태 당일인 토요일 평균 판매가 뚝 떨어지는데다 온라인으로 연계된 배송이나 협력업체와의 상품등록에 따른 간접 손실액까지 따지면 피해액이 수백억원에 달했다는 후문.

온라인게임업체들의 피해도 잇따랐다. 인터넷 마비에 따라 온라인게임 접속이 일제히 중단되자 게이머들의 항의전화가 빗발쳤으며 이들 업체의 시스템 운영자들은 시스템 복구를 위해 밤을 지새우는 등 비상근무에 돌입해야 했다. 특히 게임데이터가 순식간에 날아가 버리는 등 여러 가지 경우가 복합적으로 발생해 접속중단에 따른 데이터 손실, 접속불가 시간보상 등에 대해서도 책임져야 했다.

반면 인터넷대란을 계기로 정보보호에 대한 소비자들의 관심이 높아지면서 반사이익을 취하며 '특수'를 누린 업체도 있었다. 방화벽(Firewall)이나 침입탐지시스템(IDS)과 같은 해킹방지 솔루션에 대한 판매가 증가했고, MS와 DBMS 시장에서 치열한 경쟁을 벌여오던 오라클, IBM 등도 자사 솔루션의 우수성을 홍보하느라 분주했다.

## 2 0 0 4

### 정통부 · 문광부 콘텐츠 업무협력

게임, 디지털콘텐츠 업무를 놓고 갈등했던 정보통신부와 문화관광부가 업무영역을 명확히 하고 상호협력기로 하는 '문화콘텐츠 · 디지털콘텐츠 업무협력합의서'를 체결했다.

합의서에 따르면 문광부는 문화산업, 정통부는 IT산업의 주무부처로서 역할을 수행하되, 모든 현안을 국민과 기업 관점에서 적극 협력해 해결기로 했다. 또 이를 제도화하기 위한 실효성 있는 정책협의체를 가동하고, 산하기관 간에도 별도의 협의체를 구성하기로 했다.

이와 함께 문광부가 문화콘텐츠 분야를, 정통부가 디지털콘텐츠기술 분야를 담당하기로 하는 등 업무구분을 명확히 했다. 또 온라인디지털콘텐츠 산업발전 기본계획 및 시행계획 수립에 적극 협력하고, 공동노력이 필요한 정책현안별 세부협력방안을 마련해 추진하기로 했다.

이외에도 ▲정통부의 디지털콘텐츠분야 기술기획시 문광부의 문화콘텐츠 기술수요가 반영될 수 있도록 노력 ▲문광부 장관이 추천하는 인사를 정보화촉진기금운용심의회 및 디지털콘텐츠 기술기획에 참여 ▲2007년 오픈예정인 문화콘텐츠 콤플렉스와 IT콤플렉스를 기능적으로 적극 연계 ▲디지털콘텐츠 유통 등 공동사업 발굴 및 인사교류 추진 등에 합의했다.

### MP3업계, PMP시장 두고 격돌

MP3플레이어 시장이 상위권 업체를 중심으로 시장판도가 굳자, 차세대 MP3플레이어로 주목받고 있는 휴대용멀티미디어플레이어(Portable Multimedia Player, PMP)시장을 선점하기 위한 업체간 경쟁이 치열하게 펼쳐졌다.

PMP는 MP3플레이어와 비슷하지만 음악 재생 기능 외에 동영상 재생할 수 있고, 제품에 따라서는 디지털카메라 기능까지 갖춘 것도 있다. PMP시장의 규모가 거대할 것으로 전망됨에 따라 중소 MP3플레이어 및 전자제품 제조업체들이 PMP시장을 선점하기 위해 잇따라 시장에 뛰어들었다.

레인콤 · 디지털큐브 · 이레전자산업 · 제이스텍 외에도 20여개 중소업체들이 PMP 제품을 시장에 출시하며 과열 양상을 나타내기도 했다.

### 휴대인터넷 와이브로, 사업자 3개로 확정

달리는 차 속에서도 인터넷을 할 수 있는 2.3GHz 휴대인터넷, 와이브로 사업자가 3개로 확정됐다. 정통부는 이와 함께 와이브로 및 연관서비스(초고속인터넷, 이동전화)의 유효경쟁환경 조성을 위해 제한적인 가상이동망 사업자(MVNO) 제도를 도입하기로 했다. 기본적으로 서비스 개시 3년인 시점에 도입한다는 계획이지만, 만약 그 전이라도 가입자가 500만명을 넘어서면 도입하기로 했다. 반면 3년이 넘어도 가입자가 500만명에 못 미칠 경우에는 시장상황 등을 감안해 도입여부를 판단하기로 했다.

MVNO 제도에서 망을 개방해야 하는 의무는 기존의 시장지배적 사업자, 즉 KT와 SK텔레콤이 와이브로 사업자로 선정됐을 경우에만 해당된다. 또 MVNO로 와이브로 사업에 진출할 수 있는 사업자는 와이브로 사업권을 확보하지 못해 기존 시장의 경쟁력 약화가 우려되는 초고속인터넷과 이동통신시장의 기간통신사업자에게만 허용된다.

## 2005

### DMB 시대 개막

휴대전화를 이용한 세계 최초의 이동방송 서비스인 위성 DMB가 첫 전파를 쓰면서 본격적인 '손안의 TV' 시대가 열렸다. 위성DMB 서비스 사업자인 TU미디어는 5월 1일 서울 성수동 방송센터에서 전파 송출식을 열고 우주전송용 13GHz 대역의 50MHz와 지구전송용인 12GHz대역의 25MHz, 2.6GHz대역의 25MHz 주파수를 이용한 상용 DMB위성서비스에 들어갔다. 첫 위성 DMB 서비스가 이뤄질 당시에는 음악·뉴스·영화·게임 등 비디오채널 7개, 오디오채널 20개로 시작했지만 현재는 비디오채널 11개, 오디오채널 26개 등 총 38개의 채널로 확대됐다. DMB서비스는 단순히 통신사업자의 부가서비스에 머물러 있지 않고 통신·콘텐츠·단말기·장비 등 전방위 파급 효과가 막강할 것으로 기대되는 서비스.

TU미디어는 위성DMB사업과 함께 방송영상산업의 육성을 위해 향후 5년에 걸쳐 모두 7,052억원에 이르는 막대한 자금을 투입할 방침이라고 밝히기도 했다.

### 게임업계 대형 M&A 돌풍

국내 게임업계에 대형 M&A 돌풍이 휘몰아쳤던 한 해였다. 게임 퍼블리싱 업체인 산대(盛大)가 액토즈소프트를 인수한데 이어 온라인게임의 전설로 일컬어지는 그라비티가 일본 소프트뱅크 계열사인 경호온라인으로 넘어갔다. 그라비티 대주주였던 김정률 전회장은 2005년 8월말 보유지분 52.4%를 일본소프트뱅크계열 투자펀드에 총 4,000억원에 매각했던것.

그라비티 해외매각으로 김 전회장은 그라비티를 설립한지 5년여 만에 국내 벤처업계의 최고 갑부로 떠올랐으나 온라인게임 중주국임을 자임하는 국내 게임업계는 적지 않은 타격을 입게 됐다. 특히 국내 게임시장 성장률이 주춤한 가운데 중국과 일본의 게임업계의 본격적인 '한국 따라잡기'에 나온 시기에 접한 사건이라 이번 M&A의 충격은 더했다.

더욱이 세계 최고 수준의 국내 게임 기술이 해외로 유출되는 결과를 초래해 중국, 일본 등 경쟁국과의 격차는 더욱 줄어들게 됐다는 것이 게임업계의 설명이다.

한편, 호사다마라고 했던가. 대박신화의 주인공인 김 전 회장은 회사공금 유용혐의를 받는등 구설수에 오르기도 했다.

### E3 비켜, 지스타 납신다

국내 최초의 국제게임전시회인 '지스타(G★)2005'가 11월 10일부터 나흘간 경기도 고양시 한국국제종합전시장(KINTEX)에서 개최됐다.

지스타2005는 정보통신부와 문화관광부가 차세대 성장 동력인 디지털콘텐츠와 문화콘텐츠 산업의 공동 육성을 위한 업무 협력사업의 첫 번째 결실로 개최 전부터 관련 업계의 주목을 받았다. 2005년 4월부터 양 부처 장관을 공동위원장으로 하는 조직위원회를 발족해 전시회 개최를 준비해 왔다.

엔씨소프트·웹젠·넥슨·손오공·소니·코나미 등 국내외 150여개 게임업체가 총 출동한 지스타2005는 온라인·모바일·오락실 등 여러 게임분야에서 다양한 신작 게임을 선보였다. 조직위원회에 따르면 행사기간동안 약 15만명의 관람객이 행사장을 찾아 당초 목표였던 10만명을 넘겼다고 밝혔다.

일반 관람객들의 호응도 뜨거웠다. 관람객들은 각 부스에서 업체들이 아낌하게 준비한 신작 게임을 직접 체험하고 각종 이벤트 행사, 게임대회를 즐기는 등 폐막 때까지 열기가 지속됐다.