

엔터테인먼트 분야에 있어서 소프트웨어의 중요성

세종대학교 | 김원일

1. 엔터테인먼트 산업 시대

농·공업 시대로 대표되는 1·2차 산업, 서비스 및 금융 중심의 3차 산업, 정보와 지식산업으로 불리는 4차 산업의 심화과정을 거쳐서, 유망 분야로 떠오르고 있는 게임 등 엔터테인먼트 분야를 묶어 5차 산업으로 부르기도 한다.

상품보다는 즐거움과 재미를 파는 21세기 산업양상은 이제 엔터테인먼트 산업시대로 들어서서 대중에게 정보와 오락과 즐거움으로 막대한 부가가치를 생산한다.

전세계적으로 산업이 지식 경제화 됨에 따라 SW의 비중 및 중요성이 전 산업에 걸쳐 급격히 증가하고 있으며, SW산업은 산업경쟁력과 국가 발전의 핵심으로 대두되고 있다.

특히, 관광문화대국을 지향하는 우리나라로서는 엔터테인먼트 시대는 국운을 좌우할 만큼 중요하다고 보인다.

엔터테인먼트 시대의 핵심을 면밀히 들여다보면 소프트웨어가 자리하고 있으며, 소프트웨어는 지식집약형 산업인 4차 산업에 가까우나 모든 산업의 경쟁력을 높여주고 가치를 창출하는 엔진으로서의 역할을 부정할 수 없다.

엔터테인먼트란

‘사람들에게 영상, 음악, 시나리오 등의 정보로 즐겁고 만족할 만한 경험을 제공하는 것’이며, 재미나 기분 전환 등의 요소가 필수적으로 포함되어야 하므로 레저(Leisure)와 레크레이션과는 구분되며, 여기에는 소프트웨어의 기여가 필수적이다.

소비자의 심리인 희로애락을 통해 엄청난 고부가가치를 창출하는 엔터테인먼트 산업은 21세기 최고의 성장 산업으로 주목받고 있지만 한국의 현실은 그렇지 못하여 안타깝다.

엔터테인먼트 분야에서 대표적인 게임 산업은 소프트웨어의 결정체이며, 이 분야의 성장 통계를 보면 우리나라의 현실이 적나라하게 드러난다.

예를 들어, 2007년 한국의 게임시장은 전년에 비해 30.9% 감소한 5조 1436억원(표1참조)이다. 시장이 급격히 축소된 이유는 이른바 바다이야기 사태로 대변되는 규제강화 이후로 아케이드 게임 시장이 붕괴되었기 때문이다.

엔터테인먼트와 소프트웨어의 집합체인 게임산업은 상상력과 창의력의 결과물이기 때문에 선부른 규제가 산업기반 자체를 죽이는 결과가 되며, 아케이드 게임장 매출이 지난해에 비해 98% 이상 규모가 감소된 것이다.

표 1 2007년 국내 게임시장 규모와 전망

(단위: 억원)

규모	온라인게임	모바일게임	비디오게임	pc게임	아케이드게임	PC방	아케이드게임장	비디오게임장	합계
2006년	매출액 17768	2390	1365	264	7009	18647	26770	276	74489
2007년	매출액 22403	2518	4201	350	352	20801	518	293	51436
	성장률 26.1	5.4	207.8	32.6	-95.0	11.6	-98.1	6.2	-30.9
2008년	매출액 27556	2719	6344	305	458	22049	658	302	60391
	성장률 23.0	8.0	51.0	-12.9	30.1	6.0	27.0	3.1	17.4
2009년	매출액 33067	2991	6407	289	664	22931	941	309	67599
	성장률 20.0	10.0	1.0	-5.2	45.0	4.0	43.0	2.3	11.9
2010년	매출액 39350	3320	6855	281	1028	23619	1505	312	76270
	성장률 19.0	11.0	7.0	-2.8	54.8	3.0	59.9	1.0	12.8

[출처 : 2008 대한민국 게임백서]

2. 엔터테인먼트 산업의 외국사례로 본 특성

해리포터 1편으로 삼성반도체 1년 영업이익을 뛰어넘는 수익을 영국에 가져다 준 사례나, ‘포켓 몬스터’와 ‘반지의 제왕’ 사례는 엔터테인먼트 산업의 중요성과 소프트웨어의 기여도를 잘 보여준다.

먼저, 영국의 해리포터 사례를 보자.

2002년까지 전세계에 2억 3,000만부가 팔린 이 책은 작가인 조앤 롤링을 영국 고소득자 랭킹 5위에 올려놓았고, 영화, 게임, 캐릭터상품 등으로 재창조되며 20억 달러(2조 6,000억원)에 달하는 천문학적 부가가치를 생산한 것으로 알려져 있다. 2006년도에는 삼성반도체의 1년간 영업이익 금액을 상회한 수치이며, 조앤롤링은 영국여왕과 재산순위가 바뀌기도 하였다.

여기서 우리가 읽을 수 있는 것은 삼성반도체에서 메모리를 열심히 생산한 결과, 그 메모리에 실려 돌아다니는 해리포터라는 콘텐츠가 우리의 국부를 다 건어 간다는 사실일 것이다. 소프트웨어 없는 메모리는 국부유출의 매개체 역할 밖에 할 수 없다는 사실에 절망하지 않을 수 없는 현실을 목격한다.

다음으로, 게임으로 시작해 캐릭터, 애니메이션으로 전 세계적인 인기를 끌었던 포켓몬스터 사례를 보자.

‘포켓 몬스터’는 1999년 한 해 동안 개발사인 일본 닌텐도사에게 60억 달러를 벌게 해주었으며, 영화 ‘반지의 제왕’ 시리즈는 세계적으로 28억 달러가 넘는 극장 흥행수익을 올렸다. 단적인 예로 영화를 보고 뉴질랜드의 촬영지를 방문한 관광객들만 400만 명에 이르며 뉴질랜드가 이로 인해 거둔 관광수익은 주력 수출 상품인 농산물의 연간 수출액과 맞먹는 38억 달러에 이르는 것으로 추정되고 있기도 하다.

이처럼, 엔터테인먼트 산업이 주목받고 있는 상황에서 그 핵심엔진인 소프트웨어의 특성을 정리해 본다면 다음과 같다.

첫째, 고부가가치 산업이다.

소프트웨어는 한번 만들어지고 나면 끊임없이 재창조되면서 또 다른 가치를 파생시킨다.

둘째, 시장규모가 크고 빠르게 성장하는 산업이다.

기존의 제조업과는 비교가 되지 않을 정도로 큰 잠재시장이라 할 수 있다.

셋째, 다른 어떤 분야보다도 빠르게 성장한다.

우리나라의 경우 2000년부터 2004년까지 경제가 4.6% 성장할 때 거의 두배 이상 성장해 왔다. 다른 주요 선진국의 경우도 2~3배의 성장속도를 보이고 있다.

넷째, 주요 선진국들의 전략산업이기도 하다.

미국은 군수산업과 함께 소프트웨어산업이 병행해

서 발전해 왔다. 즉, 철강으로 만든 배는 고철이지만, 고철덩어리에 생명력을 불어넣는 것은 다름 아닌 소프트웨어로서 미국의 세계패권의 원동력으로 작용한다. 소프트웨어 없는 미국의 세계패권은 상상할 수조차 없다.

일본 또한 육성 전담기구를 두고 있는 형편이고, 영국도 창조산업으로 전담기구가 있다.

중국도 폭발적 경제성장과 함께 소프트웨어 강국으로 발돋움하고 있으며, 인도는 이미 소프트웨어 강국이다.

산업으로 정착된 엔터테인먼트 분야 핵심인 소프트웨어의 발전성은, 앞으로 그 어떤 산업보다 유망하기도 하거니와 21세기를 이끌어 가는 산업이라고까지 언급될 정도이다. 이와 같이 엔터테인먼트와 소프트웨어 산업은 동반 급성장하면서 개인 투자자 및 기업들에게 유망 투자 분야로 각광 받고 있다.

엔터테인먼트와 떼려야 뗄 수 없는 소프트웨어에 대한 수요는 문화적, 국가적 경계를 초월하는 보편성이 있어 전 세계적인 시장성을 가지기 때문에 글로벌화의 진전으로 산업의 성장이 더욱 가속될 것으로 전망됨에도 불구하고, 특성과 중요성에 비춰본 우리의 현실은 아직도 척박하기만 하다.

3. 엔터테인먼트 산업 현실과 S/W 중요성

엔터테인먼트 산업 현장에는 가수, 매니저, 작곡가, 스튜디오 엔지니어, 게임 프로그래머, 연출가, 프로듀서, 영화감독, 촬영감독, 애니메이션 에디터 등에 이르는 다양한 분야의 종사자들이 활동하고 있지만, 해외 선진국과 우리나라의 산업을 비교해 볼라치면 IT 인프라와 소프트웨어의 취약으로 연구개발 및 전문인력 양성 전략 수립이 절실하다.

2008년 한국소프트웨어진흥원의 조사에 의하면 우리나라의 소프트웨어 전문인력은 10만명에도 못미친다.

표 2 한국 미국 일본의 아케이드게임 산업규모

(단위: 백만불,%)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	
미국	매출액	9790	10025	9684	10334	10675	11042
	성장률	-	2.4	-3.4	6.7	3.3	3.4
일본	매출액	7750	8200	9263	9800	10339	10908
	성장률	-	5.8	13	5.8	5.5	5.5
한국	매출액	?	33779	870	1116	1605	2533
	성장률	-	-	-97.4	28.3	43.8	57.8
세계	매출액	35076	32705	37662	34732	36207	37800
	성장률	-	-6.8	15.2	-8.8	4.2	4.5

<출처 : 2008년 대한민국 게임백서 인용, 재편집>

표 3 국내게임업체 현황

(단위: 개소)

구분	연도별 현황(누적)									
	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	
일반업체	제작업체	416	952	1381	1774	2059	2567	2839	2786	2792
	배급업체	278	547	736	859	921	1001	958	845	952
소계(제작, 배급)		694	1499	2117	2633	2980	3568	3797	3631	3744
PC방		15150	21460	22548	21123	20846	20893	22171	20986	20607
아케이드게임장		18516	25415	20755	13265	13821	14133	15094	15747	10182
소계(소비유통)		33666	46875	43303	34388	34667	35026	37265	36733	30789
총업체수		34360	48374	45420	37021	37647	38594	41062	40364	34533

*2004년 이전 : 게임제작협회로 등록된 업체 수, 2005년 이후 : 전국 광역시·도청에 등록된 업체 누적수 기준(12월말), 2005년 하반기부터 게임제작·배급 업체 등록 업무 지자체로 이관

*아케이드 게임장의 경우 휴업·폐업업체 수가 포함되어 있는 수치(10,182개소)로 실제 운영중인 업체는 약 1800개소로 추정 [출처 : 2008 대한민국 게임백서]

바다이야기 사태의 틈새를 밀고 들어온 닌텐도의 사태는 우리의 각성을 요구한다. 예를 들어, 미국과 일본에 우리나라의 아케이드게임을 비교해 보면 극명하게 드러난다. 2007년 세계시장에서의 한국게임 산업은 3%대 점유하고 있고, 아케이드 게임은 세계 25위권(미국 1, 일본 2위)으로 추정된다(표 2 참조).

바다이야기 사태이후 규제 강화로 인해 시장의 급격이 축소된 가운데 닌텐도는 단기간에 수백만대 판매고를 올리고 있고, 성인용 아케이드 게임몰에 대한 등급분류 문제로 성인용 게임장들은 폐업하거나 업종 전환, 개발 및 유통사들은 대부분 도산하는 현실에 놓여 있다(표 3 참조).

청소년게임장을 중심으로 대형화, 복합화를 통해 불황을 타개하고자 시도하고 있지만, 신규소프트웨어를 탑재한 게임기들이 원만하게 공급되지 않으면서 청소년게임장의 수익성도 개선되지 않을 것 같다. 소프트웨어 산업의 장기 투자 소요성격으로 단시일에 극복되지 않을 것으로 보이기 때문이다.

인간의 사고와 행동이 뇌의 지배를 받아 이루어지듯이 제품 및 서비스가 SW의 역할에 따라 기능과 품질이 좌우되고 있으며, 이러한 현상은 IT의 활용이 일상화됨에 따라 점차 모든 산업 분야로 확산되고 있다.

예를 들어, 대표적인 정밀기계제품이었던 손목시계가 SW의 통합체인 휴대폰 속으로 들어갔고, SW의 비중이 점점 높아지고 있는 자동차도 전자제품으로 분류되는 현실이다.

그뿐만 아니라 F-22 전투기 1대 가격 중 SW 비중이 1960년 7%에서 2000년에는 무려 78%로 증가하였다. 선박가격의 1/3이 소프트웨어인 시대다.¹⁾

1) 박근혜 전 한나라당 대표가 2009년 5월 7일 오전 구글(GOOLE) 본사를 방문, 창업자/관계자들과 면담한 자리에서

즉, SW가 1차부터 5차까지 모든 산업의 생산성과 효율성을 극대화해 발전시켜 주고 있는 것이다.

앞으로 이러한 현상은 점점 심화돼 어떠한 시대가 오든 SW는 모든 차원의 산업을 아우르는 가장 미래 지향의 산업이라고 부를 수 있을 것이다.

SW산업이 모든 산업의 근간이 되고 기존 산업을 고도화하는데 핵심이 되는 분야인 것만은 틀림이 없고, SW산업은 원자재가 필요 없이 모든 것이 사람의 머릿속에서 나오는 지식집약적인 산업 특성을 갖고 있다.

즉, 일반 제조산업이 자동화로 계속 인력수요가 줄어드는데 비해 SW산업은 작은 규모라도 인력을 중심으로 이루어지고 있어 이를 잘 살리면 수많은 일자리를 창출할 수도 있다. 국가 차원에서 SW산업의 중요성은 여기에서도 잘 나타난다.

위의 예처럼, 우리나라의 아케이드 게임산업의 붕괴상태에 스며든 닌텐도의 단기간 100만대 판매사레에서 보듯이, 미국과 일본의 안정적인 공급력과 자국내 경쟁 및 기술력을 감안할 때, 우리나라는 정책자원을 동원하는 동시에 업계의 역량을 결집한 대응이 시급하다. 국제경쟁의 전략산업인 소프트웨어를 소홀히 함으로써 소프트웨어 식민지 국가로 전락한다면 모든 산업에 미치는 파급영향 또한 불 보듯 뻔해 보인다.

모든 산업의 경쟁력 향상에 중추적 역할을 하는 SW 산업의 중요성과 파급력을 인지하여, 실질적이고 다각적인 소프트웨어 발전정책을 펴야 할 것이다.

정부와 업계 모두 국내 SW산업 수준을 한 단계 끌어올려서 가치창출의 기반이라는 의미를 다시금 느끼고, 체계적으로 소프트웨어 생태계 기반을 조성하도록 투자를 아끼지 말아야 할 것이다. 산업부흥의 핵심인 소프트웨어는 일자리 창출의 핵심이기도 하다.

참고문헌

- [1] 2008년 대한민국 게임백서, 문화체육관광부 & 한국 게임산업진흥원
- [2] 디지털콘텐츠 산업백서, 2006~2007, 한국소프트웨어진흥원, 진한M&B, 2006
- [3] 소프트웨어 융합에 관하여, 박근혜(<http://video.aol.de/video-detail/-/763870574>)
- [4] 디지털시대와 문화콘텐츠, 유승호, 전자신문사, 2002
- [5] ARNEWS, 2009.5 p. 15, 2009.3,4 p. 13, 기타웹사이트:다음, 구글



김원일

1982년 한양 대학교에서 B.E를 수여
1981년부터 1985년까지 시스템 디자이너와 프로그래머로 대한항공에서 근무

1988년 Southern Illinois 대학교 컴퓨터 공학과 학사 수여 1990년 동일 대학 석사를 수여 받았다. 2000년도 Syracuse 대학교 컴퓨터 정보

학과에서 박사 학위를 수여 2000년도부터 2001년도까지 Bhasha INC에서 기술 연구원으로 근무하였다.

2002년도에서 2003년도까지 아주대학교 정보통신전문대학원에서 근무 하였으며 2003년 이래로 세종대학교 전자정보공학대학 디지털 콘텐츠학과에 재직중이다. 주요 연구 분야는 인공지능, 정보 보안, 멀티미디어 콘텐츠이다.

E-mail : wikim@sejong.ac.kr

정보통신 심진연구자 워크숍

- 일 자 : 2009년 7월 1일
- 장 소 : 제주대학교
- 주 관 : 정보통신소사이어티
- 주 최 : 한국정보과학회, 개방형컴퓨터통신연구회
- 문 의 : 소사이어티 회장 최종원 교수 02-710-9445

사용자 인터페이스 국제 표준화 활동 워크숍

- 일 자 : 2009년 7월 1일
- 장 소 : 제주대학교
- 주 관 : 인간과컴퓨터상호작용연구회
- 문 의 : 조직위원장 김지인 교수 02-450-3540