

IV. 日本 게임 産業 成長의 秘訣

- (日本 게임 産業의 現況) 日本 게임 産業은 현재 그 시장 규모가 증가하고 있을 뿐만 아니라 가전, 반도체, CD ROM 등과 같은 관련 분야에까지도 그 영향력이 계속적으로 증대되고 있음
- (日本 게임 産業의 向後 展望) 日本 게임 産業은 재능있는 사람들을 흡수하고 활력감 넘치는 일을 창출하는 産業이 되어가고 있고, 그 기술이 외부 産業에까지 응용되어 成長이 계속될 전망이다
- (日本 게임 産業 成長의 秘訣)
 - 能力主義 體制: 게임 소프트웨어 분야의 경우 게임 개발부문을 독립, 세분화시켜 사내경쟁을 촉진시키는 방식을 채택하고 있음
 - 3개 會社의 競爭 體制: 게임 하드웨어 분야의 경우 3대 가정용 게임기 회사들(Nintendo, Sony Computer Entertainment, Sega Entertainment)간의 '3社 鼎立'이라는 경쟁 체제가 日本의 게임 産業을 생동감 넘치게 함
- (國內 게임 産業의 현황 및 示唆點)
 - 國內에서 게임 産業이 발전하지 못하고 있는 것은 정부의 지나친 규제, 낙후된 기술 개발, 고급 인력의 부족 등의 요인인 것으로 나타남
 - 國內 企業들은 日本 게임 産業의 成長 要因은 능력주의 체제와 경쟁주의라는 것을 인식하여 이 要因을 기업 경영에 활력을 불어 넣는 요소로 삼아야 할 것임

현재 게임 産業은 멀티미디어 기술의 진보에 따라 綜合的 오락 소프트웨어(Soft) 産業으로 급속히 進化하고 있음

○ 日本 게임 産業의 現況

- 현재 日本의 게임 産業은 멀티미디어 기술의 진보에 따라 音響과 映畫, 玩具의 핵심 요소들을 자신의 영역으로 흡수하면서 綜合的 오락 소프트웨어(Soft) 産業으로 급속히 進化하고 있음
- 日本 게임 産業은 현재 그 시장 규모가 증가하고 있을 뿐만 아니라 가전, 반도체, CD ROM 등과 같은 관련 분야에까지도 그 영향력이 계속적으로 증대되고 있음

- 또한 일본전신전화(NTT), 三菱중공업, 마이크로소프트社 등 게임과 분야가 다른 大企業들까지도 최근에는 게임 産業에 參與하기 시작함

<표1> 1995년 일본의 오락 産業의 규모¹⁾

구분	규모(단위:엔,원)
퍼스컴(하드웨어)	1조3,447억엔(9조7,491억원)
게임	1조2,640억엔(9조1,640억원)
CD, 레코드	7,297억엔(52,903억원)
영화	1,580억엔(11,455억원)

- 최근에는 반다이社가 개발한 ‘다마고치’라는 전자 애완 동물 기르기 게임은 日本의 젊은이들 사이에서 큰 인기를 끌고 있으며 청장년층에게까지 그 인기가 확산되어 젊은이들 사이에서 이것을 갖는 것이 유행이 되고 있음
 - 코나미(Konami)社가 개발한 ‘연예’라는 게임도 큰 히트를 쳐 지금까지 130萬本이나 출하했고 映畫로도 만들어져 인기를 끌어 80억엔의 副收入까지 올리게 됨
- 日本의 게임 産業은 닌텐도社(Nintendo)가 패밀리 컴퓨터(Family Computer)를 발표한 1983년부터 12년간 매년 평균 3.5%의 성장율을 보이고 있음
 - 이는 日本의 국민총생산(GDP)이 최근 1~2 %에 머무르고 있고 지금까지의 日本 경제를 이끌어 왔던 자동차, 전기와 같은 産業이 정체의 기미를 보이고 있는 것과는 큰 대조를 보이는 것임

1) 퍼스널 컴퓨터: IDC Japan, 게임·영화: 레저 白書, CD·레코드: 日本레코드 협회 자료 인용

- 1997年 10月 1日이 되면 세가 엔터테인먼트社 (Sega Entertainment)와 반다이(Bandai)社가 합병하여 매출액이 6,000억엔을 초과하는 綜合娛樂 기업이 탄생하게 됨
 - 장기적 관점에서 볼 때 이 새로운 기업의 採算性은 높게 나타날 것으로 전망되는 데 그 이유는 이 기업의 주력 사업이 게임 사업이기 때문임
- 日本의 게임 産業이 成長性을 보이고 있는 이유 중의 하나는 다른 産業과는 差別된 ‘활력소’가 존재하기 때문임

○ 日本 게임 産業의 向後 展望

- 지금까지 게임 産業은 ‘기껏해야 아이들이 가지고 노는 게임’ 정도로만 인식되어 왔음. 그러나 그 상황은 많이 바뀌었음. 日本의 게임 産業은 재능 있는 사람들을 흡수하고 생동감 넘치는 일을 창출하는 産業이 되어가고 있음. 더욱이 그 기술을 他 産業에까지 응용하여 계속적으로 成長이 지속될 전망임
- **他 産業과의 제휴 확대**
 게임에 사용하고 있는 노하우(Knowhow)를 他 産業에 응용하는 사례가 증가하면서 他 産業에 속한 大企業들이 게임 産業을 주목하기 시작함
 - 日立제작소와 NEC사가 부품 공급의 형태로서 게임 産業에 참여하기 시작하였고, 일본전기전화(NTT)와 三菱중공업, 三菱전기, 미국의 마이크로소프트社도 게임 産業에 참여하고 있음. 이것은 게임 産業이 가지고 있는 가능성이 무한하다는 것을 입증하는 것임

- 게임이 가지고 있는 국제적 認知度 또한 무시할 수 없음. 닌텐도가 개발한 ‘슈퍼마리오’는 전세계 어린이들에게 사랑을 받았고 영화로도 만들어짐. 일본어인 ‘닌텐도’는 이제는 전세계 공통어가 됨

<표2> 他 産業에 속한 大企業과 게임 産業과의 제휴 형태

세가엔터테인먼트	
회사명	형태
日本電信電話	가정용 텔레비전 전화 개발
TimeWarner, TCI	온라인 통신 게임
Rocheed Machine	업무용 게임 개발
三菱중공업	테마파크 사업의 전개
日立제작소:	32비트 CPU공동 개발, 공급
三養전기	인터넷 네트워크 게임 개발
富士通	통신서비스 전개
반다이	합병
Microsoft	정보가정용 소프트 개발
NEC	통신서비스 전개
일본 Victor	호환기 공동개발
야마하	음성 LSI 공급

소니컴퓨터엔터테인먼트	
회사명	형태
소니뮤직엔터테인먼트	CD ROM 생산 위탁
나무코	업무용게임시스템 기관 공동 개발
LSI Lotic	32비트 CPU공동 개발

닌텐도	
회사명	형태
NEC	32비트 CPU 공급
Navio Communication	정보가전용 소프트 개발
Netscape Communication	통신서비스 전개
Silicon Graphics	닌텐도64 공동 개발

젊고 유능한 사람들을 모이게 하고 이들로부터 개별적 재능을 추출하는 것이 게임 소프트웨어 산업의 활력소임

○ 日本 게임 産業 成長의 秘訣

- 能力主義 體制: 게임 소프트웨어 분야

젊고 유능한 사람들을 모이게 하고 이들로부터 개별적 재능을 추출하는 것이 게임 소프트웨어 산업의 활력소임

- 코나미社의 경우 게임 개발부문을 독립, 세분화시켜 사내경쟁을 촉진시키는 방식을 채택함

· 코나미社는 1995년부터 本社로부터 개발부문을 독립시켜 코나미컴퓨터 엔터테인먼트(KCE)라는 개발전문 子會社를 동경, 오사카, 나고야 등에 설립함

· 本社는 완성된 게임 소프트웨어의 영업, 선전, 관리만을 담당함

· 독립된 개발 子會社들은 서로 대등한 입장에서 경쟁하는 체제로 이루어져 있음. 일반적인 제조업체의 경우 복수의 유사한 프로젝트가 있는 경우 本社 차원에서 서로 조정을 거쳐 단일화시키는 경우가 많음

· 코나미社의 경우 똑같은 내용의 소프트웨어가 동시에 개발되는 경우에도 어느 한 회사의 개발을 중지시키지 않고 완성시킨 다음 각 상품을 비교 평가하여 더 우수한 쪽을 발매시킴

· 이러한 코나미社의 소프트웨어 개발 원칙은 한편으로 비효율적으로 보이나 이러한 경쟁적 환경하에서 더욱 우수한 게임 소프트웨어가 나올 수 있음

- 게임 개발 회사인 '스퀘어'社의 경우 일반적인 제조 회사와는 다른 형태인 실력주의 우선의 보수 제도를 채택하고 있음

· 게임 소프트웨어 개발자를 외부에서 스카우탈 경우 '성공보수제'라는 고용계약을 채택하고 있음

- ‘성공보수제’란 ‘수백엔 × 스퀘어社가 판매 보증하는 本數’의 형태로 제공함. 이러한 성공보수제에 따라 일류 개발자의 경우 판매량이 증가하게 되면 판매 보증 本數를 상회하는 보수를 받게 되어 1억엔을 초과하여 받을 수 있음
- 同社는 한편으로 회사내의 능력있는 개발자들을 위해 독자적인 능력 평가제와 인센티브 제도를 도입하고 있음
- 고정급의 경우 회사내의 근무 연한과 사내 위원회에서 내린 평가결과를 바탕으로 한 능력급을 합한 형태로 지불함
- 인센티브 제도에 있어서는 히트작품을 만든 팀의 경우 판매 本數가 100萬本の 경우는 2억엔, 200萬本の 경우는 5억엔, 300萬本の 경우는 9억엔의 보상금을 팀 리더에게 지급함. 팀 리더는 개인의 공헌도에 따라 이를 각 팀원들에게 분배함. 따라서 능력있는 20대의 개발자의 경우 1년 수입이 1억엔을 받을 수도 있음
- 이러한 실력주의 우선의 보수제도는 나이와 연공서열에 관계 없이 히트작을 만든 팀원들은 높은 보수를 받을 수 있게 해주기 때문에 ‘스퀘어’社에 활기를 불어넣는 요소가 되고 있음

일본의 게임 산업을 생동감이 넘치게 하는 것은 3대 가정용 게임기 회사들간의 ‘3社 鼎立’이라는 경쟁체제에 있음

- 3개 會社의 競爭 體制: 게임 하드웨어 분야

일본의 게임 산업을 생동감이 넘치게 하는 것은 3대 가정용 게임기 회사들(Nintendo, Sony Computer Entertainment, Sega Entertainment)간의 ‘3社 鼎立’이라는 경쟁체제에 있음

- 과거에는 닌텐도社가 독점하던 게임기 시장에 1994년 부터 SCE社가 ‘플레이스테이션(Playstation)’을, 세가社에서는 ‘Sega Saturn’을 발매하기 시작하여 닌텐도社와 경쟁체제에 들어감

日本の 게임 産業이 他 産業들보다 높은 성장을 보이고 있는 요인은 경쟁 체제의 도입, 성공 보수제와 능력주의 우선의 인센티브제도로 나타남

○ 國內 게임 産業의 현황 및 示唆點

- (國內 게임 産業의 현황) 國內에서 게임 産業이 발전하지 못하고 있는 것은 정부의 지나친 규제, 낙후된 기술개발, 고급 인력의 부족 등의 요인인 것으로 나타남
 - 國內 게임산업은 關係부처가 情報통신부, 通商 産業부, 재정경제원, 교육부, 建設교통부, 보건복지부 등으로 다원화되어 이에 따른 중복 심의가 발생하여 게임 업체들이 혼란을 겪고 있음
 - 國內 게임 産業은 개발보다는 유통위주로 진행됨으로써 업체가 개발을 등한시하고 있고, 유통 구조의 취약성으로 수익성이 없음

- (國內 企業에의 示唆點) 게임 産業은 日本의 버블 경제 붕괴 이후에도 꾸준히 成長이 지속되고 있으며, 21세기에서도 자동차, 철강과 같은 産業보다는 成長性이 높게 나타날 전망이다. 日本의 게임 産業이 他 産業들을 제치고 미래의 유망한 産業으로 각광을 받게된 요인은 다음과 같음
 - 소프트웨어 분야에서는 코나미社의 開發 子會社들을 경쟁시키는 경쟁 체제와 스퀘어사가 채택하고 있는 성공보수제와 능력주의 우선의 인센티브제도 임
 - 하드웨어 분야에서는 3대 게임기 회사간에 보다 높은 시장점유율을 차지하려는 치열한 경쟁 체제임
 - 國內 企業들은 日本의 게임 産業이 성장할 수 있었던 것은 능력주의 체제와 경쟁주의라는 것을 인식하여 이 要因을 기업 경영에 활력을 불어 넣는 요소로 삼아야 할 것임

(김 대 흥 : dhkim@cosmo.co.kr)