

온라인 게임의 문제점과 개선방안

Problem and Improvement Method of Online Game

김종훈*, 김종진**, 이면재**

Jong-Hoon Kim, Jong-Jin Kim, Myoun-Jae Lee

목 차

- I. 서론
- II. 온라인 게임의 분류와 특징
 - 1. 장르별 분류와 특징
 - 2. 형태별 분류와 특징
- III. 온라인 게임의 시장 현황
- IV. 온라인 게임의 문제점
 - 1. 산업적 문제점
 - 2. 소비자 문제점
- V. 온라인 게임의 개선 방안
- VI. 결론 및 추후 연구 방향
- * 참고 문헌

* 제주교육대학교 컴퓨터교육과 조교수

** 홍익대학교 대학원 컴퓨터공학과 박사과정

요 약

초고속 인터넷망의 빠른 보급으로 인해 인터넷의 사용이 대중화됨에 따라 현재 국내 온라인 게임 시장은 게임 시장의 고도성장을 주도하고 있다. 그러나 지금까지 온라인 게임 시장은 몇몇 업체들에 의해 독점화 되어 이용자가 지불하는 서비스 가격이 높고, 매출 구조가 PC방에 집중되어 있는 문제점을 안고 있으며, 영세 업체의 자금력 부족으로 인해 서버 서비스가 불안정한 측면도 보이고 있는 것이 현실이다. 이에 따라 통신 장애에 의한 피해, 아이템의 현물 거래 등에 따른 PK문제, 불안정한 결제 시스템 등의 여러 소비자 문제들이 도출되고 있지만, 전반적으로 게임 운영사의 소비자 센터에 이용자의 불만사항과 의견이 적극 수렴되지 않고 있다. 따라서 이와 같이 발생되고 있는 온라인 게임 관련 문제점을 바탕으로 온라인 게임 이용에 대한 기초 자료를 보여 주고자 한다.

ABSTRACT

As high speed internet technology had been appeared and internet's usability had widely been spread, market of online game have lead to game market. But so far, market of online game have been monopolize a market by some game company. In result, it caused to high cost of game service, biased profit of game service, unstable game service because of poor funds. And it should be responsible for failure of communication service, PK (Player Killing) problem when game player sell and buy the item, unstable approval system. But all of these problem had not accommodated in service center. This paper shows basic data for online game that is based on problem of online game.

I. 서 론

최근 게임 산업은 세계 미디어 시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 21세기형 산업의 대표적인 고부가가치 산업으로 부상하고 있고, 이미 영화 상영, 비디오 대여 및

판매 시장 보다 영상 산업에서 가장 큰 매출을 올리는 산업이 되었다. 2001년 국내 게임 시장 규모는 출하 규모 기준으로 총 9,985억 원, 최종 소비자 매출 규모로는 3조 4,712억 원을 형성하여 2000년도에 비해 각각 19%와 14%가량 증가한 것으로 전년 대비 40% 증가한 온라인 게임의 성장이 중요한 원동력이었다[1].

산업적인 측면에서 중요한 인터넷 콘텐츠 산업으로 부상하고 있는 온라인 게임 산업이 위와 같이 급속히 팽창할 수 있었던 가장 큰 원인은 국내에서 초고속 인터넷망이 빠르게 보급되어 PC방과 같은 인터넷 전용 공간이 마련되고, 각 가정에도 전용선이 급속히 보급되어 인터넷 사용이 일반화된 것이라 볼 수 있다. 외국 통계 조사에서 인터넷 이용자들이 다른 어떤 사이트보다도 온라인 게임 사이트에 더 자주 방문하고 머물며, 인터넷 이용자의 19%가 규칙적으로 온라인 게임을 이용하고 있다고 밝히고 있다[1]. 이에 따른 국내 온라인 게임 이용자 수도 1999년 371만 명이었으나 2000년에는 721만 명, 2002년에는 약 2,682만 명으로 기하급수적인 증가 추세이며, 이용자 연령층도 고 연령층 이용자가 크게 증가하고 있어 점차 저 연령층에 걸쳐 지속적인 증가 추세를 보일 것이다. 또한 정보통신 기술의 꾸준한 발전과 창의적인 게임 콘텐츠 개발 등으로 온라인 게임의 성장은 더욱 가속화될 것이라 예측되고 있기 때문에 앞으로 보다 큰 규모의 시장으로 성장할 것이다. 그러나 이처럼 단기간에 크게 성장한 국내 온라인 게임 시장이 예상과 같이 지속적인 성장 속도를 유지하려면 몇 가지 장애가 되는 문제점을 해결해야 한다.

먼저 산업적인 측면에서는 이용자들이 인기 있는 게임에 몰리면서 소수 업체들에 의한 과점 구조가 형성되고 이에 따라 고가의 이용료가 책정되는 문제, PC방에서 발생하는 수익에 매출의 대부분을 의존하는 온라인 게임 개발사 및 운영사의 수익 구조 편중 문제, 대다수 영세 온라인 게임사의 서버 서비스 불안정 문제 등의 문제점들을 들 수 있다.

이러한 산업적인 측면에서의 문제와 관련되어 이용자 측면의 문제점을 파악해 보면, 지나친 편중 제작으로 인한 소비자 선택권의 제한 문제, 통신 장애 등에 따른 소비자 피해 문제, 게임 내 아이템의 현물 거래에 따른 PK²⁾의 문제, 불안정한 결제 시스템으로 인해 이용자가 취소하거나 승인을 하지 않은 비용들이 청구되는 문제 등의 문제점들이 지적될 수 있다.

2) Player Killing의 약어로 게임 상에서 다른 캐릭터가 소유한 아이템을 강탈하기 위해서 혹은 재미로 다른 이용자의 캐릭터를 죽이는 행위를 말한다.

이에 따라 이용자들은 온라인 게임의 지명도와는 달리 불안정한 게임서비스와 잦은 업그래이드, 요금의 과중함과 잦은 렉(Lag) 등으로 인해 게임 운영회사에 대한 불만이 증가하고 있어 이용자의 만족도 또한 상당히 낮아지고 있다[1]. 또한 대부분의 온라인 게임 개발사는 영세한 업체들이기 때문에 이용자의 불만사항이나 의견이 적극 수렴되고 반영되지 않고 있어 소비자 센터의 운영에도 문제가 있다.

이러한 온라인 게임 산업의 실태조사와 문제점에 대한 몇 가지 연구조사가 진행되었지만, 최근에 부상한 분야이기 때문에 수량적으로 다른 영역에 비해 미비하며, 현황 파악 및 문제점에 대한 대략적인 대안 제시할 뿐 온라인 게임 이용자 측면에서 조사한 연구는 현재 거의 없는 실정이다.

본 논문은 이러한 온라인 게임의 실태 조사와 문제점을 분석하여 추후 온라인 게임을 개발하려는 게임업체에 좋은 지침이 될 수 있다. 본 논문의 구성은 2절에서 게임을 장르별 형태별로 분류하고 이에 따른 특징을 설명하고, 3절에서는 온라인 게임의 시장 현황을 4절에서는 온라인 게임의 문제점을 각각 기술하였다. 그리고 5절에서는 결론 및 추후 연구 방향을 기술하였다.

II. 온라인 게임의 분류와 특징

게임(game)이라는 단어의 어원은 인도 유태어인 계통의 ghem에서 유래되었고 흥겹게 뛰는 뜻을 가지고 있어 유희적 행위로 해석 가능하며 다양한 놀이 문화를 지칭한다. 여기에서는 여러 가지 의미의 놀이 문화 중 컴퓨터의 연산과 제어 및 기억 능력을 이용하여 개발되고 이를 통해 실행되는 컴퓨터게임, 그 중에서도 네트워크로 연결되어 운영되는 온라인 게임에 대해 설명한다.

1. 장르별 분류와 특징

최초의 컴퓨터게임은 원자폭탄 개발 프로젝트인 맨하탄 계획에 참여했던 윌리엄 히긴보텀(William A. Higinbotham) 박사가 1958년에 핵 연구소를 방문하는 일반인들의 흥미를 끌기 위해 아날로그 컴퓨터로 마치 테니스를 연상케 하는 움직임을 만든 것이었다. 게임이 본격적으로 상업화의 길로 접어든 것은 1972년 놀란 부쉬넬(Nolan

Bushnell)이 최초의 게임개발사인 아타리사를 세워 1973년에 출시한 최초의 상업용 게임 풍(pong) 이후이다.

1951년 랄프 베어(Ralph Bear)가 최초로 게임의 종류를 액션(action), 퍼즐(puzzle), 교육(instructional), 스포츠(sports)로 나누었으며, 이는 현재까지도 게임 분류 체계의 기초가 되고 있다. 최근의 게임은 2~3가지 장르가 복합되어 출시되는 경향이 높지만 기본적으로 게임의 장르별 분류는 다음의 <표 1>과 같이 나눌 수 있으며 각 게임들은 최근 거의 모든 장르에서 네트워크로 연결되면서 온라인 게임의 장르 분류로 편입되는 경향이 강하다[2].

<표 1> 게임의 장르별 분류와 특징

분 류	특 징
아케이드 게임	· 속전속결 형. 키의 조작이 단순, · 스테이지별 단편적인 플롯 구성.
시뮬레이션 게임	· 특수한 상황을 실제 체험처럼 재현, · 모의된 실제감을 느낄 수 있게 구성.
물플레잉 게임	· 상상의 세계를 바탕으로 주어진 임무를 완수하여 특정 목적을 달성하도록 구성.
어드벤처 게임	· 수수께끼 풀이나 주변 환경 탐험을 통해 많은 등장인물과의 상호작용하며 특정 목적을 달성하도록 설계
스포츠 게임	· 축구, 농구, 야구 등 실제 생활 속의 스포츠를 게임화, 실제 게임의 선수 데이터, 전략 등을 활용 가능.
액션 게임	· 신체 혹은 무기 등을 활용, 격투 상황에 임하도록 제작.
보드 게임	· 체스나 바둑 장기 등 하나의 판에서 벌어지는 오락거리를 게임화.

온라인 게임은 컴퓨터와 전용망을 기반으로 발전했기 때문에 역사가 비교적 짧다. 1980년 영국의 바틀과 그룹 쇼가 텍스트로 개발한 머드(MUD)³⁾가 온라인 게임의 효시로 알려졌지만, 국내의 경우 영화로 인기를 끌었던 쥘라기 공원이 1993년도에 머드로 출시된 것을 시초로 하여, 1995년에 넥슨에서 바람의 나라를 출시하여 머그(MUG)⁴⁾ 게임의 시대를 열었다.

3) MUD는 Multi User Dungeon의 약자로 그래픽 적인 요소 없이 문자만 이용하여 진행되는 최초의 온라인 게임 형태를 말한다.

4) MUG는 Multi User Graphic의 약자로 기존 머드 게임에 그래픽 요소를 첨가하여 생동감을 살린 게임 장르이다. 네트워크의 발전으로 대용량의 그래픽과 배경 음악 등을 삽입하여 최근 새로운 게임 장르로 부상했다.

2. 온라인 게임의 형태별 분류와 특징

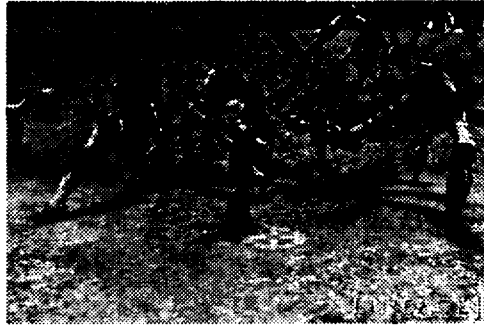
최근의 게임들은 거의 모든 장르에서 네트워크를 지원함으로써 대부분 온라인 특징을 가지므로, 게임 연구소(2002)는 이를 형태별로 웹 기반 온라인 게임, 모바일 네트워크게임, PC 네트워크게임 등으로 재분류하였다[3]. <표 2>는 형태별 분류와 특징이다.

<표 2> 온라인 게임의 형태별 분류와 특징

분 류	특 징
웹 기반 온라인 게임	좁은 의미의 온라인 게임. PC 네트워크 게임과 구별하여 게임 전용의 서버가 있으며, 여러 클라이언트들과 동시에 서버에 접속하여 서버에 종속적으로 게임을 하는 게임.(Flash나 JAVA 등으로 구현된 미니 웹 게임 포함)
모바일 네트워크 게임	모바일기기(휴대폰, PDA, 휴대용 게임기 등)에서 이용하도록 제작된 게임으로서 네트워크 플레이가 가능한 게임.
PC 네트워크게임	CD 등 매체에 게임 프로그램을 수록하여 PC에서 이용하도록 제작된 게임으로서 네트워크 플레이가 가능한 게임.

Ⅲ. 온라인 게임의 시장 현황

1998년을 기점으로 계속되고 있는 온라인 게임의 호황으로 많은 개발사와 유통사가 온라인 게임 시장에 진입하고 있다. 이것은 리니지(LINEAGE II) 게임을 서비스하고 있는 엔씨 소프트가 기업 운영 1년 여 만에 총매출 65억원, 순이익 35억 원을 올린 사실이 기폭제가 되어 많은 신생 업체들이 온라인 게임 쪽으로 진출했기 때문이다. 이와 같은 관심으로 인해 온라인 게임은 최근의 전반적인 경기 침체에도 불구하고 폭발적인 성장세를 유지하고 있다. 2001년 국내 온라인 게임 시장은 게임 출하 규모 기준으로 볼 때 전년 대비 40% 증가한 2,682억 원으로 전체 게임 시장 9,985억 원의 26.9%를 차지했고, 2004년까지 연평균 22%의 고속 성장으로 매출액 기준으로 4,634억 원의 시장을 형성할 것으로 전망되고 있다. 또한 온라인 게임 이용자는 1999년 371만 명이었으나 2000년 721만 명, 2002년 약 2,682만 명으로 폭발적으로 늘고 있다. <그림 1>은 리니지 게임의 전투화면이고, <표 3>은 국내 게임 시장 규모이다[4].



〈그림 1〉 리니지

〈표 3〉 국내 게임 시장 규모 전망(출하규모 기준)

구 분		아케이드 게임	PC 게임	온라인 게 임	비디오 게 임	모바일 게 임
2000	금 액	5,129	1,162	1,915	125	27
2001	금 액	5,060	1,939	2,682	162	143
	성장률	-1.3%	67%	40%	29%	430%
2002	금 액	5,465	2,230	3,218	2,200	429
	성장률	8%	15%	20%	1,261%	200%
2003	금 액	5,738	2,453	3,862	2,530	1,073
	성장률	5%	10%	20%	15%	150%
2004	금 액	5,910	2,698	4,634	2,404	1,716
	성장률	3%	10%	20%	-5%	60%

IV. 온라인 게임의 문제점

온라인 게임의 문제점을 산업적 문제점과 소비자 문제점으로 분류하였다.

1. 산업적 문제점

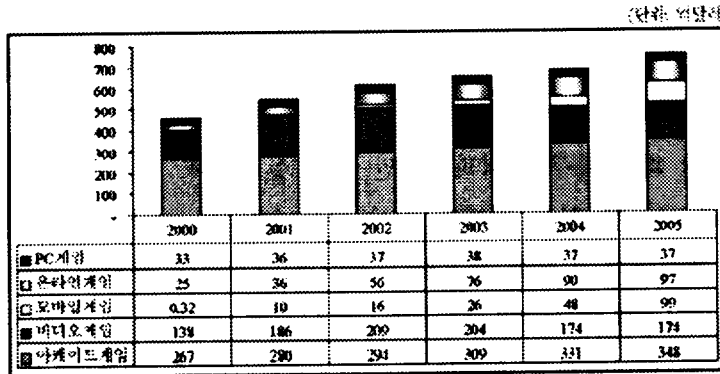
폭발적으로 성장하는 온라인 게임은 향후 지속적인 성장세를 유지하기 위해 해결해야 할 몇 가지 산업적인 문제점도 지니고 있다.

첫째, 이용자들이 인기 있는 몇몇 게임에 몰리면서 야기된 온라인 게임 회사들의 과점 구조 형성과 지나치게 비싸게 책정되어 있는 이용료 문제이다. 최근 게임 개발사가 조금씩 다양화되고 있는 추세이긴 하지만 여전히 엔씨 소프트와 넥슨 등 몇몇 선두 업체에 의해 시장이 형성되어 있다. 이러한 과점 구조는 고가 이용료 책정으로 연결되고 있어 국내에서 서비스되고 있는 대표적인 롤플레이팅 온라인 게임인 리니지의 경우, 한 달 국내 이용 요금이 29,700원인 반면 미국에서는 한 달 15\$(약 19,000원)로 서비스되고 있다. 택티컬 커맨더스도 마찬가지로 국내요금이 29,700원이지만, 미국에서는 갤럭시라는 이름으로 무료 서비스되고 있다[6].

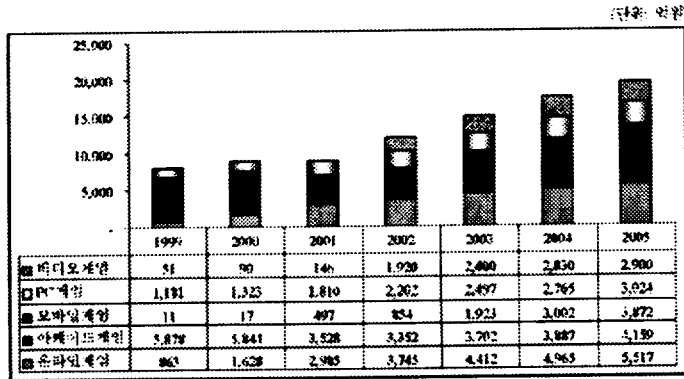
둘째, 지나치게 PC방 매출에 의존하고 있는 온라인 게임 회사들의 수익 구조 편중 문제이다. 정보통신부 통계 자료에 따르면 2001년 한 해 동안 발생한 온라인 게임 회사 매출 중 PC방에서의 수익이 80%에 이르고 있고, 한국인터넷 PC문화협회가 조사한 결과 2001년 전국의 PC방수는 총 22,548개로 2000년 21,460개에 비해 5.1% 증가했다. 그러나 이 같은 증가율은 전년의 41.7%에 비해 크게 감소한 것으로 예년에 비해 큰 폭으로 성장 둔화를 보이고 있어 전국적으로 PC방이 거의 정점에 이르렀다는 것을 보여주고 있으며, 서울, 부산, 전북, 전남 등은 오히려 마이너스 성장률을 보이고 있다[1]. 또한 1~2년이면 시대에 뒤떨어져 노화현상을 보이는 PC의 특성으로 인해 2~3년 주기로 PC 업그레이드를 해야 하는 PC방의 경영상 어려움도 겹치고 있기 때문에, PC방 매출에 주로 의존하는 온라인 게임사의 매출 구조는 매출이 언제 불안정해질지 모르는 구조적인 문제점을 안고 있는 상황이다.

셋째, 게임 서버 서비스의 불안정 문제이다. 온라인 게임사의 서버 불안정 문제는 계속 제기되고 있는데 안정적인 서버 및 전용선 운영을 위해서는 대규모 자금이 필요하지만, 온라인 게임 시장의 부익부 빈익빈 현상과 대부분 개발 및 운영사의 영세성으로 인해 필요한 운영자금 수급이 원활치 못하기 때문이다.

넷째, 온라인 게임의 편중화 현상이다. <그림 2>는 세계 게임 시장의 현황이고, <그림 3>은 국내 게임시장의 현황이다[8]. 세계 시장은 아케이드 게임과 비디오 게임의 비중은 높으나 온라인 게임의 비중이 낮은 반면에 국내 게임 시장은 온라인 게임의 비중이 세계 시장에 비해 높다. 이러한 것은 현재 온라인 게임만으로 세계 게임시장의 우위를 차지 할 수 없다는 것을 의미한다.



〈그림 2〉 세계 게임시장 현황



〈그림 3〉 국내 게임시장 현황

2. 소비자 문제점

온라인 게임 산업의 초고속 성장과 더불어, 앞서 기술했던 산업적인 문제점들과 연관된 온라인 게임 소비자인 이용자문제도 다수 지적되고 있다[1, 4].

첫째, 현재 온라인 게임은 기존에 인기 있던 몇몇 장르의 게임으로 지나치게 편중 제작되어 있으므로 소비자의 다양하고 자유로운 선택권을 침해하고 있다. 이는 수익성 확보를 위해서 이미 검증된 장르와 형식에 안주하려는 게임 개발 업체의 행동에 기인한다.

둘째, 통신 장애 등에 따른 피해사례를 들 수 있다. 서버 컴퓨터가 과부하로 인해 작동이 중지되는 이른바 서버다운(Server Down)으로 이용자의 데이터가 손실되거나

일시적으로 게임 속도가 느려지는 등 전송상태가 불량한 랙(Lag)이 발생하기도 한다. 특히, 경험치가 누적되는 성장형 게임에서 이와 같은 현상들은 이용자에게 정신적 물질적 손해를 치명적으로 입히는 경우가 많지만, 대부분의 운영회사는 약관상의 면책 조항을 들어 피해 복구를 회피하고만 있는 실정이다.

셋째, 게임 내 아이템 현물 거래와 이에 따른 PK(Player Killing)의 문제를 들 수 있다. 게임 내 캐릭터가 소지한 무기류나 사이버머니 등을 채팅을 통해 거래를 결정한 후 실제 오프라인에서 현금으로 거래하게 되는데, 적게는 수 천원에서 많게는 수 백만 원에 이르는 아이템들을 용돈벌이 수단으로 이용하여 거래 과정 사기 및 폭행 행위로까지 연결됨에 따라 사회에 심각한 문제를 일으키고 있다.

넷째, 결제 시스템의 불안정과 방법에 따른 문제이다. 소비자 보호원에 접수된 내용 중에서는 게임 이용료를 승인한 후 취소했는데도 비용이 청구되었다는 사례들도 많았고, 집 전화번호 입력이나 핸드폰으로 전송되는 승인번호만 입력하면 되는 간단한 절차로 과금(課金)이 이루어지는 유선 전화나 핸드폰 결제 등 손쉬운 결제 시스템 때문에 아직 판단력이 명확하지 않은 청소년들에 의해 수십만 원의 정보이용료가 전화요금에 포함되어 청구되는 사례가 많았다.

최근 들어 게임 중독으로 인해 학업 의욕 저하, 지나친 게임 몰두로 인한 심신 장애, 게임 이용 중 과로사 등 여러 가지 부작용이 나타나고 있는 청소년층의 게임 중독증도 새로운 사회적 관심사가 되어가고 있다. 이러한 부정적 인식이 확산되면 이제까지 조성된 게임 시장 자체가 위축될 가능성이 높다는 점에서 큰 문제점으로 지적될 수 있다 따라서 위와 같은 여러 문제점들을 보완하기 위해서는 온라인 게임 프로그램 내용 및 결제 시스템의 보완 등의 서비스 이용 환경을 바람직한 방향으로 개선하는 게임 개발사와 운영사의 노력이 이뤄져야 할 것이다.

다섯째, 채팅 창에서 언어폭력으로 인한 정신적인 피해이다. 언어폭력 및 게임 도중 자신에게 피해를 입힌 당사자를 찾는 행위 등은 사업자의 인적 감시로만으로는 부족하다. 이러한 불건전한 언어폭력은 게이머들에게 불만의 요소가 된다.

V. 온라인 게임의 개선방안

온라인 게임의 문제점과 개선 방안을 정리한 것이 <표 4>이고[5, 7, 8], 이들에 대해 항목별로 살펴보자.

〈표 4〉 온라인 게임의 문제점과 개선 방안

문 제 점	개 선 방 안
장르의 편중	영세 게임업체에 대한 지원확대와 다양한 게임장르 개발
온라인 게임 편중화	1) 세계 시장을 목표로 한 다양한 플랫폼 개발 2) one-source 멀티플랫폼 구현
수익 구조의 편중화	수익구조의 다변화 1) 일반 가정 시장 공략 2) 해외 진출
게임내 현물 교환과 PK문제	기존 사용료 지불방식의 개선
통신 장애	안정적 서비스의 제공과 기술개발
결제시스템의 불안정과 방법	패키지 방식
언어 폭력	육설 데이터 베이스를 통한 필터링 시스템 구축

● 장르의 편중

국내 온라인 게임 시장은 소수업체가 과점하고 있고, 게임의 장르도 RPG에 편중되어 있다. 따라서 자금, 인력, 기술 등이 상대적으로 열세인 영세 게임업체에 대한 지원 확대를 통해 시장의 다변화를 꾀하고, 다양한 장르의 게임 개발을 통해 저변을 확대해 나가야 할 것이다. 국내 최초의 온라인 게임 <바람의 나라>를 비롯, <리니지>, <영웅문>, <레드문> 등 인기 온라인 게임은 모두 RPG 범주를 벗어나지 못하고 있다. 온라인 게임의 사용자층을 더욱 확대하기 위해서는 액션, 시뮬레이션, 보드 게임 등 다양한 온라인 게임을 제공하여야 한다.

● 온라인 게임의 편중화

다양한 플랫폼에 적합한 게임 개발이 필요하다. 소니의 PS2 출시나 마이크로 소프트의 Xbox등 국내에 출시되고 있는 비디오 게임기가 네트워크화 되어 출시되고 있다. 그리고 최근 디지털화의 급속한 진전과 인터넷 정보기기, 네트워크 기술의 눈부신 발달로 온라인 게임은 새로운 변화에 직면하고 있다. PC 게임은 네트워크 기능을 활용하여 온라인화가 급속히 진행되고 있다. 그 동안 PC방이라는 든든한 인프라를

기반으로 빠른 속도로 성장한 국내 온라인 게임업체들은 다가올 변화를 주시하고 이에 대한 적극적인 대응으로 지속적인 성장을 이룰 수 있도록 해야 한다. 즉, PC 이외의 다양한 플랫폼에 적합한 온라인 게임과 휴대폰을 통해 서비스될 수 있는 모바일 게임의 개발에 힘을 쏟아야 할 것이다. 그리고 비디오, 아케이드 게임도 네트워크 기능을 탑재하고 있고, 모바일 게임의 수요도 증가되므로 특정한 플랫폼에서 성공한 게임을 다른 플랫폼으로 쉽게 이식할 수 있도록 멀티 플랫폼 구현 기술을 개발하거나 향상시켜야 한다.

● 수익 구조의 편중화

1) 앞으로는 PC방에서 게임을 즐기는 이용자보다 집에서 온라인 게임을 즐기려는 사람이 더욱 늘어날 것이다. 이에 따라 PC방에서 고수익을 올리는 온라인 게임사업자들은 PC방 일변도에서 벗어나 일반 가정시장을 공략하는 영업방식의 변화를 고려해야 한다. 즉, PC방보다는 개인사용자들을 대상으로 한 영업활동을 강화하도록 하여야 한다. 최근 일부 온라인 게임사업자들이 이러한 노력의 일환으로, ADSL 등 초고속인터넷망과 연계한 마케팅을 통해 특정 초고속인터넷망 가입자에 대해서 게임료를 할인해주고 있다. 즉, 게임사업자들과 인터넷망 서비스 사업자들간의 제휴⁵⁾가 이루어지고 있는 것이다. 또한 온라인 게임사업자는 광고유치, 포털업체들과의 제휴 등 다양한 수익원 창출을 꾀해야 한다.

2) 시장확대를 위한 해외진출 : 우리나라의 온라인 게임 기술은 미국에 견줄 수 있는 세계 2위 수준으로 세계에서 높이 평가받고 있으며, 국내 온라인 게임업체들의 해외진출 의지와 노력⁶⁾이 뛰어나다. 다만 온라인 게임을 소비할 수 있는 시장성을 갖춘 국가가 아직은 많지 않다. 그러나 게임산업의 발전이 온라인 게임을 주축으로 이루어지고 있고, 세계 시장의 규모도 점차 확대될 것으로 전망됨에 따라 세계 시장으로의 진출이 활성화되어야 한다.

5) 넥슨과 NC소프트가 각각 하나로 통신과, 태율이 한국통신과, JC엔터테인먼트가 한국통신 및 두루넷과 제휴함

6) 최근 온라인 게임사업자들이 시장확대를 위해 해외진출을 서두르고 있다. 넥슨이 1997년 미국시장 진출에 이어, 1998년에는 프랑스와 일본, 2000년에는 싱가포르 등 동남아시아 공략에 나서고 있다. NC소프트도 1999년 대만 진출을 시작으로 2000년 내에 미국과 중국 시장에 진출한다는 계획이다. 이밖에도 JC엔터테인먼트가 미국 시장, 태율/아이닉스소프트/위즈게이트/액토즈소프트 등이 대만시장 진출을 서두르고 있다.

● **결제 시스템의 불안정과 방법 개선**

기존 사용료 지불방식의 개선 : PC방에 대한 기존의 사용료 지불방식을 획기적으로 개선시킬 필요가 있다. 무료 게임이 쏟아져 나오고 일단 패키지로 판매한 뒤 약간의 사용료를 사용자로부터 받는 방식 등이 주류를 이룰 전망이다. 비슷한 수준이라면 PC방 업주들은 이런 게임을 선호하기 마련이다.

● **통신 장애**

안정적 서비스의 제공과 기술 개발 : 온라인 게임의 사용자가 증가하면서 서버가 다운되거나 속도가 현저히 느려지는 등 사용자들의 불만이 증가하고 있다. 따라서 서버용량의 증대와 네트워크 기술의 확보가 필수적이다. 또한 고해상도와 3차원 그래픽, 뛰어난 음향을 지원하는 온라인 게임에 대한 소비자의 욕구에 적절히 대응할 수 있는 기술의 개발이 매우 시급하다.

● **언어 폭력**

인터넷 게임을 플레이하는 게이머들의 불만요소 중에 채팅중 욕설이나 비난에 대한 불만이 높다. 그러므로 건전한 게임 문화 형성을 위해 욕설 및 비난 관련 자료를 데이터 베이스로 구축해 이를 필터링 할수 있는 시스템이 필요하다.

VI. 결론 및 추후 연구방향

본 논문에서는 온라인 게임을 장르별, 형태로 분류하고 국내 온라인 게임 시장 현황을 분석하였다. 이를 통해 세계 게임시장은 비디오와 아케이드 게임이 우위를 차지하고 있는데 국내 게임시장은 세계 게임 시장과 비교했을 때 인터넷 게임이 우위를 차지하고 있음을 살펴보았다. 그래서 본 논문에서는 세계 시장에서 우위를 차지하고 있는 온라인 게임의 문제점을 살펴보고 온라인 게임을 통해 세계 게임 시장을 석권하기 위해 온라인 게임의 개선 방안을 보여준다. 본 논문은 온라인 게임의 문제점과 개선방안을 바탕으로 보다 나은 온라인 게임을 개발하려는 게임 업체에게 유용한 자료가 될 수 있다.

참고문헌

- [1] 이경형, 게임, 정보통신산업동향, 2001. 8. p.130.
- [2] 한국첨단게임산업협회, 한국 게임산업의 현황과 전망, 1999.
- [3] 게임 연구소, 온라인 게임의 현황과 등급분류제도, 워크게임 2002.
- [4] 한국 산업개발원, 2002 대한민국 게임백서, 2002. pp.28~34.
- [5] 정동영, 온라인 게임 서비스 제공 및 이용실태 조사결과, 한국소비자보호원, 2000. 7.
- [6] 이해경, 국내 온라인 게임산업의 현황과 문제점, 「정보 통신 정책」 제13권 5호, 2001. 3.
- [7] 한국 문화 정책 연구원, 인터넷 이용확산이 문화컨텐츠 제작·유통구조에 미치는 영향 분석을 통한 문화컨텐츠산업 진흥방안, 2000.
- [8] 유선실, 온라인 게임 현황, 정보통신 산업 동향, 2002.