

※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

Gamasutra.com

집중분석: “캐주얼”게임이 미래의 게임시장을 장악할 것인가?

Howard Wen
2006년8월3일

http://gamasutra.com/features/20060803/wen_04.shtml



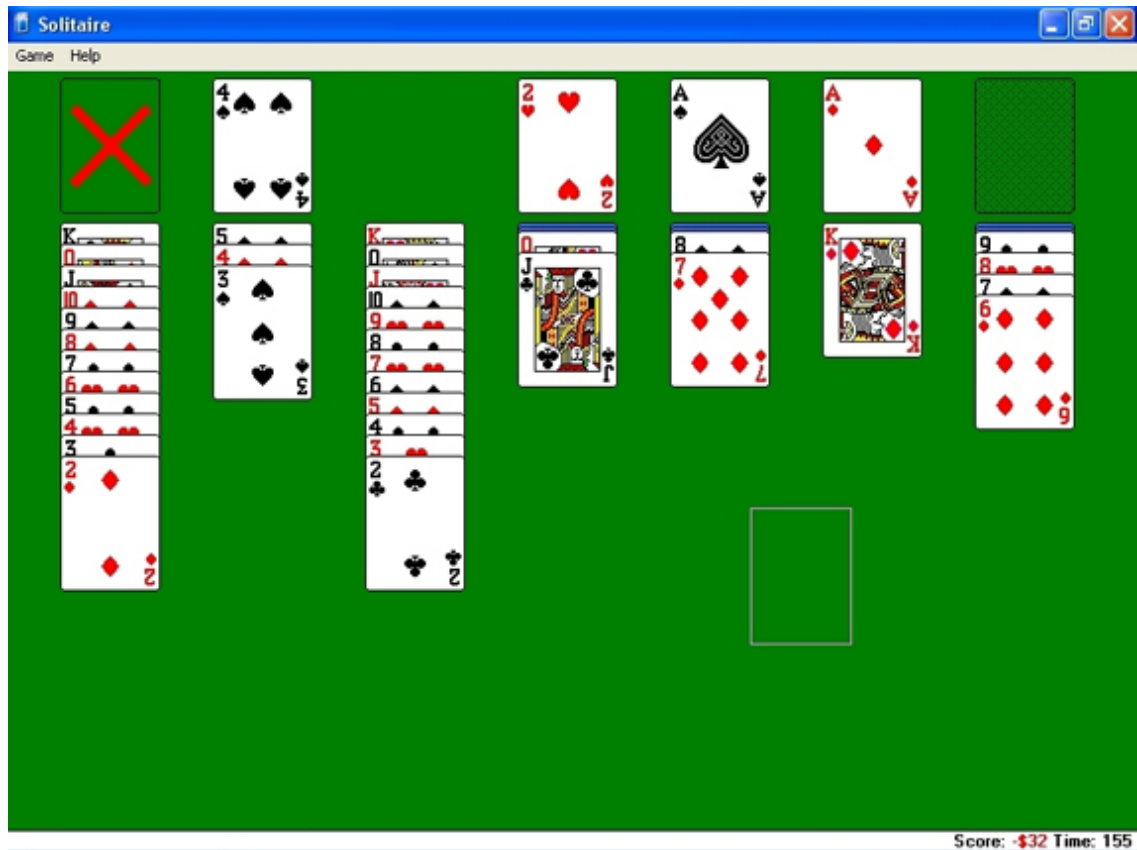
세상에는 게임산업을 연구분석하고 고객들에게 조언을 제공하고 매스컴에 의견을 내놓는 전문 분석가들이 있다. 본지의 ‘집중분석’ 코너는 거두절미하고 본론만을 제공한다. 가마수트라는 특정 주제에 대한 장황한 보고를 하거나 분석가들의 말을 인용하면서 어떤 의견에 지지/반대하는 대신, 분석가들에게 비디오 게임시장의 사업적 측면에 어울리는 시기적절한 질문들에 대한 생각을 직접 제시하도록 하였다. 그것도 곧바로 독자에게 말이다. 각 분석가의 의견은 개인의 견해일 뿐 그가 몸담고 있는 기관의 의견을 대변하지는 않는다.

질문: 닌텐도는 Wii의 “캐주얼 게임” 부분에 전력투구하고 있고 마이크로소프트는 Xbox 라이브 아케이드에서 괄찬은 성과를 올리고 있다. 닌텐도 DS에서는 “비교적 단순한” 게임들이 상당한 성공을 이뤄냈다. (PC 게임 쪽을 보면 지난 몇년간 야후의 게임서비스 같은 웹게임들이 대단한 성과를 올렸고 EA의 심스 프랜차이즈도 오랜기간 이 회사의 주요 상품이다). 그렇다면 캐주얼 게임이 전체 비디오 게임시장의 미래가 될 수 있을까?

Michael Pachter, Wedbush Morgan Securities

“젊은 남성 층이 캐주얼 게임에서 등을 돌린다는 의견이 있는데 난 이 의견에 반대한다. 캐주얼 게임시장은 보다 많은 사람들이 캐주얼 게임에 관심을 가진다는 의미에서 큰 것이지, 매출액으로는 그렇게 크지 않다.”

“다시 말해, 접수창구에서 근무하는 모든 미국인들은 근무시간 중에 PC로 솔리테어 카드 게임을 플레이할 것이다. 물론 무료로 말이다. 이 게임이 윈도우즈에 같이 끼어서 오기 때문이다. 따라서 2천만명의 플레이어가 솔리테어를 플레이할 수도 있다. 하지만 150만 카피밖에 안팔린 Grand Theft Auto: San Andreas가 매출액 면에서는 솔리테어보다 훨씬 거대한 게임일 것이다.

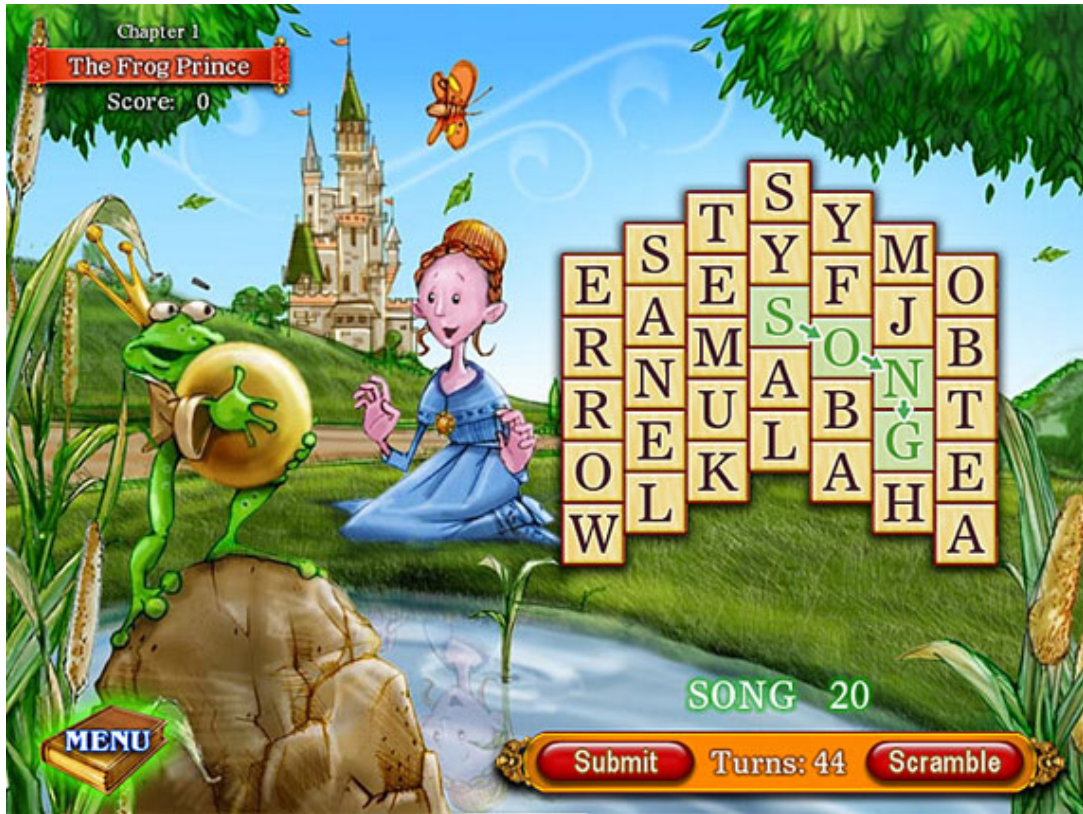


솔리테어, 점수창구원들이 좋아하는 게임이다.

“캐주얼 게임은 게임산업 성장에서 큰 부분을 차지하고 있지만 이것이 ‘미래’를 구축할 것이라곤 생각하지 않는다. 모든 하드코어 게이머들은 단순한 게임 또는 캐주얼 게임으로 게임인생을 시작했다. 따라서 캐주얼 게임은 하드코어 게이머들과 대중시장에 어필한다. 초기에 Xbox 360을 구매한 사람들은 아마도 대중적인 게이머들보다는 하드코어 게이머일 것이므로, 이것이 Xbox 라이브 아케이드의 견인력을 잘 설명한다고 생각한다.

“‘전통적인’ 게임은 스토리와 주인공 성장에 중점을 둔 보다 사실적인 게임이 되어갈 것이고, 이 분야는 게임 판매를 계속 주도해갈 것이다. 우리는 보다 많은 소비자 상호작용, 훌륭한 그래픽 및 음악을 접하게 될 것이고, 보다 복잡한 기계들이 생필품이 되면서 다른 형태의 미디어의 통합도 널리 보급될 것이다.

“그 경험이 다양해짐에 따라 콘텐츠도 보다 흥미롭게 될 것이고, 초현실적인 그래픽이 이 경험을 더욱 다양하게 만드는데 큰 영향을 미칠 것이다. 이것은 틈새시장이 아니라 기반 사업이 앞으로 진출해 가는 것이다.”



PopCap의 보니의 서점 - 과연 게임의 미래일까?

첫번째 질문에 대해 여러분의 생각은 어떠한가? 사실적인 그래픽이 중요했던 “전통” 비디오 게임의 미래가 될 수 있는 것이 무엇일까? 게임 시장이 이런 틈새시장으로 줄어들 수 있을까?

만약 캐주얼 게임을 즐기는 층의 규모가 잠재적으로 거대하다면 대부분의 개발자들이 여전히 복잡한 그래픽에 병적으로 집착하고 전체적으로 숫자가 줄어들고 있는 것처럼 보이는 젊은 남성 층을 표적으로 삼는 이유는 무엇일까?

▶Mike Wolf, ABI Research

“캐주얼 게임이 전체 게임시장의 미래라고 말하지는 못하겠지만 전체 게임시장에서 캐주얼 게임이 차지하는 정도가 점차 커지고 있는 것은 사실이다. 콘솔 디지털 판매나 핸드폰과 같은 캐주얼 게임의 새로운 유통경로가 이 게임들이 보다 널리 퍼질 수 있도록 촉진했고, 자바나 플래시 같은 표준 소프트웨어의 사용으로 인해 전통적인 게임들에 비해 손쉬운 게임조작이 가능해졌으므로 사람들이 캐주얼 게임에 쉽게 적응하고 있는게 그 이유이다.

“그러나 이런 추세를 이끄는 다른 요소는 하드코어 게이머들이 새로운 게임과 과거의 고전 아케이드 게임으로부터 캐주얼 게임의 재미를 재발견하고 있다는 것이다. 그들이 발견한 것은 캐주얼 게임이 게임플레이 측면에서 매우 흥미롭다는 것이고, 몇몇 사람들은 과거에 플레이 했던 게임들을 향한 향수에 젖어 새로운 플랫폼으로 포팅된 고전게임들을 찾는다. 유통사들이 새 플랫폼용으로 독창적인 게임을 만들려고 하고, 하드코어 게이머들은 캐주얼 게이머보다도 캐주얼 게임에 더 많은 돈을 지출할 용의를 보이고 있으므로 이것은 바람직한 사이클이다.



코나미의 개구리. 현재 Xbox 라이브 아케이드에서 Xbox 360용으로 서비스 중이며, 하드코어 게이머들을 향수에 젖게 만든다.

“게임기가 발전해 감에 따라 그래픽 현실주의가 비약하는 정도가 줄어들었으므로 게임기 제조사와 유통사들은 하드코어 게이머들을 붙잡아두고 사용자층을 늘려갈 수 있는 새로운 방법을 찾아야만 한다. 캐주얼 게임이 이 두마리 토끼를 다 잡는데 도움을 줄 수 있다.

“인디 게임 커뮤니티는 캐주얼 게임의 성장에 매우 기뻐하고 있고 이들은 진정한 창의력의 원동력이다. 새로운 캐주얼 게임 하나를 만드는 비용도 백만달러 미만이라는 점이 이것을 허락하는 또다른 이유이다. 이것은 하드코어 게이머들에게 새롭고 흥미로운 종류의 게임플레이를 제공하는데 도움이 될 것이다.

“사용자층이 증가하는 한, 캐주얼 게임은 새로운 게이머에게 보다 빠른 재미를 제공할 것이고 적은 시간투자만을 필요로 할 것이다. 이것은 게이머들이 더 많은 게임을 사도록 촉진할 것이다. 이것은 또한 하드코어 게이머들이 더욱 많은 종류의 게임기를 구매하게 만들 것이다. 이들은 여러 플랫폼을 통해서 더 많은 게임을 플레이하고 싶어하기 때문이다.”

▣ David Cole, DFC Intelligence

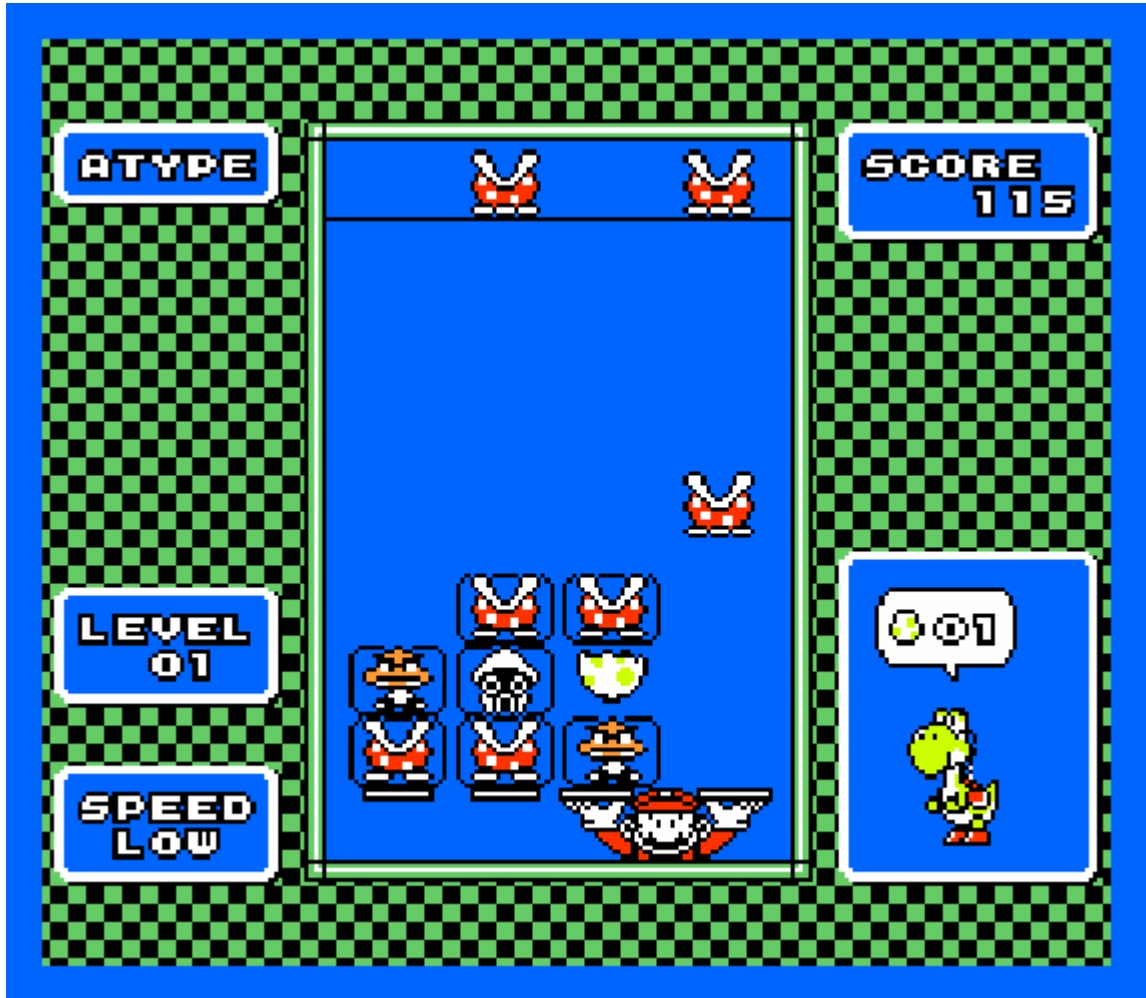
“사람들이 캐주얼 게임이 새로운 것인 마냥 이야기하는데, 사실 캐주얼 게임은 예전부터 지금까지 계속 인기가 있었다. 물론 엄청난 투자와 대량생산하는 게임들이 이 보다 많은 주목을 받고, 때로는 보다 많은 판매량을 보이긴 했지만 그것은 실제 스토리의 일부분에 지나지 않는다.

“최근 들어 많은 수의 회사들이 하드코어 게이머들에 주력을 했으나 하드코어 게이머의 수는 급격히 증가하지 않았다. 그리고 비디오 게임기를 소유하고 있는 가정을 살펴봐도 지난 10년, 심지어는 15년간 그 수는 크게 늘지 않았다. 변하고 있는 것은 사용자 한 명으로부터 얻는 수익을 높이는 것이다.

“이것이 바로 젊은층 남성이 주로 표적이 되는 이유라고 생각한다. 그들은 한 사람당 더 많은 돈을 지출하고 마케팅 캠페인을 통해 쉽게 접근할 수 있다. 캐주얼, 대중시장은 접근하기가 더 어렵고 오늘은 여기 있다가도 갑자기 내일이면 떠나가는 부류이다. 그러나 대중시장에 더욱 많은 제품들이 쏟아져 나오고 제품의 가격에 비해 소비자의 요구가 증가

함에 따라 전체적인 이익이 감소한다.

“캐주얼 게임시장의 열쇠는 다양화이다. 한 게임기가 모든 소비자들이 원하는 모든 콘텐츠를 제공해야 한다. 만약 닌텐도의 초기 8비트나 16비트 게임기를 다시 플레이 해본다면 이 게임기들이 모든 종류의 게임들을 제공했다는 사실을 발견할 것이다.



8비트 슈퍼패미콤용 요시. 옛날에는 다 큰 성인들도 캐주얼 게임을 즐겼었다.

“N64와 게임큐브에서 닌텐도는 대규모 프랜차이즈에만 주력했고 동일한 수준의 다양성을 갖추지 못했다. 그런 다양성을 갖췄던 플랫폼은 소니 PS2였다. 어떤 플랫폼이 노래방기계도 되었다가 게임기도 되었다가 그 외 수만가지 일을 할 수 있었을까? 플레이스테이션 1과 2가 각각 수억대씩 팔린 이유가 이런 다양성 때문이었다. 어떤 게임도 모든 게임머층에 어필하지 못했고, 사실 사용자층의 일부에만 판매되었다. 따라서 캐주얼 게임은 전체 게임 시장을 구성하는 여러 요소 중 하나일 뿐이다.”