



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

2008 년 캐주얼 게임 산업의 현황

(The State of the Casual Games Industry in 2008)

매튜 카무르(Mathew Kumar)

가마수트라 등록일(2008. 8. 12.)

http://www.gamasutra.com/view/feature/3757/the_state_of_the_casual_games_.php

[주류 게임 산업이 게임의 복잡성을 시험하고 있는 가운데 캐주얼 게임 산업 역시 더욱 복잡해지고 있다. - 오늘날 게임 산업은 어디로 가고 있을까? PopCap, PlayFirst, Reflexive 의 명사들이 다운로드블 PC 캐주얼 게임 공간의 현황에 대해 설명했다.]

그간 리테일 콘솔 및 PC 게임 등 이른바 “주류” 게임 산업의 일부로 여겨지지 않았고 무엇보다 게이머 중심의 다운로드블 타이틀을 이야기할 때에도 제외되는 경우가 많았던 캐주얼 게임들이 이제는 더 이상 게임 산업 전반을 이야기할 때 무시될 수 없는 시점에 도달했다.

이것이 지난해 말 대두됐던 캐주얼 게임 산업 자체만의 시장 규모가 22 억 5 천만 달러에 달하고 매년 20%씩 성장하고 있다는 주장에서 비롯된 것이든 캐주얼 게임 산업이 성장하고 있는 만큼 캐주얼 게임 개발자들 역시 이를 받아들여야 한다고 주장하는 업계 관련인사들의 견해에서 비롯된 것이든 간에 캐주얼 게임이 게임 개발업자들이 주목해야 할 중요한 산업으로 부각되고 있다는 많은 조짐들이 보이고 있다.

캐주얼 게임은 이제 더 이상 가정주부들이나 사무직 직원들이 남는 시간을 때우기 위해 즐기는 게임이 아니다 - it's your competition.

다운로드블 PC 캐주얼 게임 공간에서 세련되고 정교한 면을 더욱 많이 찾아볼 수 있게 되었다는 사실보다 이를 더욱 명확히 설명해 주는 것은 없다. 게임산업을 소수의 매치-3 과 복고적 아케이드 게임의 복제품들로 만들어진, 하룻밤이면 사라질 으리으리한 성문들의 모임이라고 특징짓는 것은 쉬우나, 이들의 성공만큼은 부인할 여지가 없다.

캐주얼 게임 산업에 대해 더욱 자세히 알아보기 위해, 가마수트라는 3 명의 업계 전문가들과 함께 이야기를 나누었다: PlayFirst (Diner Dash)의 CEO 인 존 웰치, PopCap (Peggle, Bejeweled)의 CCO 인 제이슨 카팔카, Reflexive Entertainment (Wik and the Fable of Souls) 개발부서 및 (Reflexive Arcade 를 통해) 캐주얼 게임 배급부서의 마케팅 이사인 러셀 캐롤을 만나 캐주얼 게

임 산업의 중요성 - 게임 산업이 어디로 가고 있는지 또 그것이 의미하는 바가 무엇인지 - 에 대한 각자의 의견을 들어봤다.

캐주얼 게임 산업은 현재 어디쯤에 와 있는가?

이들 전문가들이 모두 동의하는 한 가지가 있다면, 그것은 캐주얼 게임 산업이 현재 전환기에 있다는 것이다. “사람들은 캐주얼 게임이 초기 단계에 있다고 말하지만, 저는 캐주얼 게임산업 대학교 신입생에 더욱 가깝다고 봅니다.”라고 러셀 캐롤은 말문을 열었다. “캐주얼 게임은 아직 성장하고 나면 무엇이 되고 싶은지에 대한 확신이 없습니다. 그러나 꼭 선택을 해야만 한다면, ‘모두’를 선택할 것입니다.”

캐롤의 표현을 빌리자면, 게임 산업은 보통의 대학교 신입생들과 다를 바 없이 “정체성을 찾기 위해 분투하고 있는 중”이라고 할 수 있다. 제이슨 카팔카도 이에 동의했다: “오늘날 ‘캐주얼 게임’이라는 꼬리표는 Wii, DS 에서 플래쉬 게임, 다운로드블 게임, 모바일 게임, Rock Band 와 Guitar Hero 에 이르기까지 너무나도 많은 곳에서 찾아볼 수 있습니다. 덕분에 ‘캐주얼 게임 산업’이 무척 인상적으로 보일 수는 있겠지만, 실제로 이들 게임들이 모두 ‘캐주얼 게임’으로 분류될 수 있는지는 분명치 않습니다. ‘캐주얼’ 무리가 너무 혼잡해지거나 혼란스러워지면 빠른 시일 내에 이를 대체할 수 있는 더욱 전문적인 용어를 찾아내야 할 것입니다.”

물론 이 같은 전환기에서도 일부 전통적 견해들이 적용되고 있다. 캐롤은 “저희가 가진 통계에 따르면 여전히 캐주얼 게임 다운로드들 중 가장 큰 부분을 차지하는 것은 불법 복제자들입니다. 그리고, 캐주얼 게임의 구매자와 관련해서는 많은 이들이 여전히 구매자들의 대부분이 35 세 이상의 여성이라고 지적하고 있습니다. - 저희가 실시한 내부 설문조사 역시 이를 부정할 수 없었습니다.”

"매치-3 은 결코 죽지 않을 것"

그러나, 구매자들의 취향은 진화하고 있다. “매치-3 은 결코 죽지 않을 것입니다.”라고 존 웰치는 말한다. 캐롤과 카팔카 역시 이에 동의했다. “그러나, 캐주얼 게임 구매자들의 취향이 더욱 복잡해지고 있습니다. 단순한 매치-3 게임은 여러분이 다른 일들을 하는 사이에 몇 분간의 즐거움을 찾는 휴대폰 상에서의 게임으로는 제격이겠지만, ‘나만의 시간’을 위해 다운로드하려 할만한 게임은 아닙니다.”

“이는 바로 오늘날 클릭-관리, 숨은 그림 찾기, 시뮬레이션, 모험 게임들이 특히 큰 인기를 끌고 있는 이유입니다. 이들은 잠깐의 즐거운 오락이 아니라 몰입할 수 있는 경험을 제공합니다.”



PopCap 의 *Bejeweled 2*

캐를 역시 "오늘날 캐주얼 게임 시장의 동인은 숨은 그림 찾기와 시간 관리임이 분명합니다."라며 동의했다. 그러나, 그는 아마도 게임 산업 자체가 현재의 인기 장르들에 대해 피로를 느끼기 시작한 것 같다고 말했다."

"솔직히 말해 저는 업계 내 많은 사람들이, 소비자들은 아닌 것 같지만, 숨은 그림 찾기, 패션/음식 클릭-관리 게임들에 점차 싫증을 느끼기 시작했으며 다른 무언가가 그 인기를 대체할 것으로 기대하고 있다고 생각합니다. 아직까지는 이들을 대체할 만한 인기 게임이 나오지 않고 있습니다."

그렇다면 캐주얼 게임의 다음 단계는 무엇일까? 웰치는 숨은 그림 찾기와 클릭-관리 타이틀들의 인기를 가져왔던 캐주얼 게임 개발이 향후 더욱 진전될 수 밖에 없다고 주장한다. "저희 PlayFirst는 게임에 캐릭터와 내러티브를 도입했습니다. - PlayFirst는 추상적인 매치-3 게임들은 대답해 줄 수 없었던 "내가 왜 이걸 하고 있는 거지?"라는 플레이어들의 질문에 대답하기 위해 스토리 개발 등 메타 구조적 장치는 물론 지도 스크린, 전문가 단계 등과 같은 단순하게만 들리는 장치들에도 주목하고 있습니다."

그는 "예를 들어 고객들은 '오, 내가 이 단계를 통과함으로써 Flo가 그녀의 레스토랑을 고쳐주고 그녀가 성공한 사업가로 만들어 주도록 도울 수 있을거야'라고 말할 수 있을 것입니다. 플레이어들과 캐릭터간의 관계를 확립해주고 플레이어들에게 스토리 라인을 통해 분명한 목표의식을 제공하는 능력의 영향은 매우 강력한 것으로 나타났습니다."라고 덧붙여 설명했다.

"저는 다음 단계가 '내가 어제 저녁에 왜 이걸 한 거지?'에 대한 질문에 대답할 수 있는 유사한 메타 구조를 만들어 내는 것이라고 생각합니다. 우리는 플레이어들이 더욱 실제적인 어떤 것 또는 어떤 장소, 아마도 또 다른 지위에 도달하거나, 전리품을 모으거나, 친구를 돕거나, 혹은 다른 방식으로 이야기할 만한 가치가 있는 어떤 것을 성취하도록 도울 필요가 있습니다. 그러나, 한편으로는 단순함을 유지해야 합니다. 그렇지 않으면, 대중들에게 어필하지 못할 것입니다."

캐를 역시 “과거와 달리 오늘날에는 상당수 게임의 초점이 스토리에 맞춰져 있습니다.”라며 이에 동의했다. 그러나, 그는 “Bejeweled 가 여전히 가장 매출성적이 좋은 캐주얼 게임들 중 하나인 것은 사실”이라고 덧붙였다. 그의 주장은 캐주얼 게임 산업의 성장세는 “게임을 단순화하고 즉각 이해하기 쉽도록 만듦”으로써 지속될 수 있다는 것이었다. 이 같은 주장은 당초 스토리의 중요성이 증대되면서 캐주얼 게임의 복잡성 역시 증대될 것으로 기대했던 이들에게는 놀라운 결과일 것이다.

“이는 더욱 많은 이들에게 시장의 문을 열어주는 셈이 될 것”이라고 그는 설명했다. “게임을 더욱 복잡하게 만드는 것은 기존 고객들을 상대로 판매를 이어가는 방법일 뿐, 신규 고객들을 유치하는 데 있어서는 좋은 방법이 아닙니다. 캐주얼 게임은 더욱 복잡해지는 대신, 지속적으로 고객의 관심을 끌기 위해 이들이 즐길 수 있는 콘텐츠들의 수를 늘려가야만 합니다. 여러분들은, 적어도 다운로드할 게임 부문 내에서는, 게임이 덜 복잡할수록 매출은 증가하는 강한 역의 상관관계가 존재하는 것을 목격할 수 있을 것입니다.”

“예를 들어, 숨은 그림 찾기 게임은 아마도 게임 역사상 가장 덜 복잡한 게임 플레이를 제공하는 게임일 겁니다. 시작 단계에서 여러분이 하는 일이라고는 사물을 물체를 찾고 클릭을 하는 것뿐입니다. 여기에 실질적인 상호 작용이라고는 전혀 없습니다. 매치-3 게임 같은 경우, 점수를 고려하여 조각들을 이동시켜야만 합니다. 그러나, 숨은 그림 찾기 게임의 경우, 하나의 조각을 찾아내서, 그것에 클릭을 하면 끝입니다.”

이어서 그는 “비록 캐주얼 게임의 게임 플레이가 더욱 쉬워지고, (스토리 등이) 더욱 정교해졌으며, 훨씬 더 열중할 수 있게 되었다고 생각하고 있긴 하지만, 사실 가벼운 모험 게임들뿐만 아니라 숨은 그림 찾기 게임 역시 캐주얼 게임의 스토리 형성에 상당히 기여하고 있으며, 이들 모두 약간의 모험을 해 왔습니다.”라고 지적했다.

“그러나, 캐주얼 게임 플레이어들이 원하는 것 역시 마찬가지로 보입니다. 이는 TV 쇼를 보는 것과 같습니다. 쇼가 끝나고 난 후, 쇼가 마음에 들었다면 또 다른 에피소드를 보고 싶어하게 되죠. 캐주얼 게임 플레이어들은 친근한 프레임 워크 내에서 또 다른 즐거운 경험을 제공할 수 있는 또 다른 에피소드를 기대하고 있습니다. 시장은 새로운 타입의 게임을 시도해 보길 원하면서도 현재 인기 있는 것들을 고수하는 경향이 있습니다.”



PlayFirst 의 *Diner Dash: Hometown Hero*

웰치 역시 이에 전적으로 동의했다. “현재 우리가 고객들을 지속적으로 만족시키기 위해 하고 있는 가장 큰 일은 매달마다 *Diner Dash: Hometown Hero* 의 새로운 에피소드를 추가하는 것입니다. Flo 만으로는 만족하지 못하는 고객들이 있기 마련이며, 우리가 PlayFirst 의 *Dash* 에피소드 목록을 늘려갈수록 플레이어들은 기뻐하게 되며 - 이는 다음 편에서는 어느 곳에서 자신이 아끼는 캐릭터를 찾아볼 수 있을 지 전혀 짐작할 수 없다는 점에서 *Lost* 의 새로운 에피소드와 같습니다 - 여러분은 그 어떤 에피소드도 놓치고 싶지 않게 될 것입니다.”

웰치는 이들 *Dash* 게임 플레이어들을 위해 게임 세계를 “공격적으로 확장시키기로 결정하게 되었다고 전했다”: “Flo 와 관계를 맺고 있는 플레이어들은 *Wedding Dash*, *Doggie Dash*, *Dairy Dash* 등에서 배웠던 기술들을 이용하여 그 관계를 이어갈 수 있습니다. 시장에 다양한 패션 및 의류 스토어 게임들도 나와있는 만큼, *Dash* 게임의 플레이어들 역시 *Fashion Dash* 가 나온다면 그들이 원하는 스토리를 확장시켜 나가기 위해 이를 구입하려 들 것입니다.”

한편, PopCap 은 다소 다른 견해를 갖고 있었다. “우리는 사실 현 추세에 맞추려고 노력하고 있지 않습니다. 우리는 스스로가 재미있다고 생각되는 게임을 만들 뿐입니다.”라고 카팔카는 말했다. “*Bejeweled* 가 나오기 이전에는 아무도 특별히 똑같은 모양의 보석 3 개가 연결되도록 하기 위해 보석의 위치를 바꾸는 게임 같은 것을 요구하지 않았습니다. *Peggle* 역시 마찬가지입니다. -- 심지어 우리도 *Peggle* 이 나오기 전에는 ‘파칭코와 핀볼의 요소가 혼합된’ 게임 같은 것을 기대하고 있지 않았습니다!”

고객기반이 확고한 시장을 위해 복잡성을 증대시키는 것과 신규 플레이어들을 유치하기 위해 캐주얼적인 면을 유지하는 것 사이에서 어떤 것을 선택해야만 하는지에 대해 카팔카는 “양쪽간 균형을 지키기가 까다롭다”는 것을 인정했다.

그는 “만약 게임이 더욱 복잡해지기를 기대하는 정교한 캐주얼 게임 플레이어들에 지나치게 초점을 둔다면, ‘신규’ 캐주얼 플레이어들을 멀어지게 하거나 주류 게임 산업의 발자취를 따라가는 셈으로 끝나고 말 것입니다.”라고 경고했다.

“오늘날 우리가 과거에 비해 더욱 정교해진 게임을 만들고 있다는 사실에는 틀림이 없습니다. 그러나, 우리는 기존 PopCap 의 게임들에 친숙한 사람들뿐만 아니라 평생 한 번도 게임을 해 본 적이 없는 사람들 역시 즐길 수 있는 게임을 만들기 위해 무척 노력하고 있습니다.”

캐주얼 게임 산업 VS 게임 산업

캐주얼 게임 산업과 주류 게임 산업간의 비교가 유용할까?

“그렇습니다. 저는 두 산업이 유사하다고 생각합니다”라고 웰치는 전했다. “캐주얼 게임은 점점 복잡해지고 있는 반면, 하드코어 게임들은 점점 캐주얼해지고 있습니다. Wii 를 보십시오 - 전 Wii 가 ‘캐주얼’ 플랫폼이라고는 생각하지 않습니다. 그 어떤 폐쇄적 전용 게임기도 ‘캐주얼’해질 수 없다고 생각하기 때문입니다. 그렇지만, 이 같은 현상이 콘솔 게임 산업의 캐주얼화를 대변한다고는 생각하고 있습니다. 캐주얼 플레이어들은 더욱 정교해지고 더욱 많은 교육을 받은 만큼 더 많은 것을 원하고 있습니다.”

“며칠 전 게시판을 읽다가 Wedding Dash 2 가 1 편보다 어렵다고 이야기하는 스레드를 발견하였습니다. 한 사용자는 ‘물론 그렇습니다 - 우리는 이미 Wedding Dash 의 게임 방법을 알고 있습니다.’ 이는 전적으로 맞는 말입니다 - 만약 우리가 조금씩 조금씩 게임을 업그레이드하지 않으면, 우리의 가장 소중한 팬들을 잃게 될 것입니다 - 그러나, 동시에 처음으로 속편을 접하게 되는 신규 사용자들도 있을 것입니다. 따라서, 우리는 이들을 문 밖에서 잃어버리는 일이 없도록 확실히 해야만 합니다.”

“이는 콘솔 개발자들이 직면하고 있는 것과 같은 문제입니다. 차이점은 사람들이 일반적으로 게임을 플레이하기에 앞서 콘솔 게임을 구입한다는 점입니다. 더불어 이들은 처음부터 덜 ‘캐주얼’한 플레이어들이기 때문에 문제를 해결하기에 앞서 10 번이나 죽음을 맞이해야 한다는 사실을 좀 더 편안하게 받아들인다는 점입니다.”라고 웰치는 덧붙였다. “캐주얼 게이머들은 사실 그렇게 관대하지 않기 때문에 어느 정도는 더욱 분별력 있는 게이머들이라고 할 수 있습니다.”

캐롤은 이 같은 비교에 대해 비판적인 의견을 갖고 있었다. “한 번에 한 Tetris 라운드에서 사라진 삼촌에 대한 단서를 찾기 위해 온 세상을 여행한다는 스토리가 없었다면 오늘날 캐주얼 게임 공간에서 Tetris 를 찾을 수 없었을 것입니다,”라며 그는 비꼬듯이 말했다. “슬프게도 저는 캐주얼 게임들이 기존 게임들의 팽창을 일부 느끼기 시작했다고 생각합니다; 슬프게도 저는 캐주얼 게임들이 기존 게임들의 팽창을 일부 느끼기 시작했다고 생각합니다; 핵심 게임 플레이를 덮어버릴 정도로 많은 특징과 자잘한 장식들을 더하는 것들이 바로 그것입니다.”



Reflexive Entertainment'의 *Wik: Fable of Souls*

“게임 콘솔들이 좀 더 캐주얼해질 수 있는 기회에 눈을 뜬 것과 마찬가지로 우리는 이들이 게임을 너무 복잡하게 만들어서 고객들을 잃고 말았던 바로 그 함정에 빠지지 않을 것임을 확실히 해야만 합니다.”라고 웰치는 결론을 지었다.