

## 서평

## 『게임기 전쟁』

유형오 · 이준혁 著, 진한도서, 2002

최항섭 / 정보통신정책연구원 디지털미래연구실 책임연구원\*

21세기에 들어선 현재, 전 세계의 산업 트렌드는 명확하다. 바로 사람들을 즐겁게 해주는 엔터테인먼트 산업이 주류를 이룰 것이라는 것이다. 20세 말부터 사람들은 호모 파비엔스의 효율과 이성의 뒤에 숨어있던 호모 루덴스, 즉 유희적 인간으로의 본성을 여지없이 드러내고 있다. 이에 따라 21세기에는 보고 듣고 느끼는 감각의 유희를 제공해주는 엔터테인먼트 산업이 지금과 비교가 되지 않을 정도로 폭발적 성장을 할 것이다. 그리고 이 중심에 게임산업이 있다.

『게임기 전쟁』은 게임산업이 지금까지 어떠한 과정을 거쳐서 현재의 커다란 산업구도를 형성하게 되었는지, 앞으로는 어떠한 발전을 해 나갈 것인지에 대해 단순, 명료하게 정리한 교과서적인 입문서이다. 이미 전쟁의 한 복판에 있는 영화산업과 더불어 게임산업 역시 그 전쟁이 본격적으로 시작되었다. 이 전쟁은 향후 적어도 10~20년간은 그 승자를 명확히 알 수 없는, 승자가 나타나도 그것은 일시적인 승리이며 항상 새로운 도전자가 나타나는 끝없는 전쟁이다. 이 책에서는 우선 최초의 전자 게임인 ‘Tennis for two’에서 시작하여 80년대 닌텐도의 패권장악과 세가와 소니의 도전, 그리고 90년대 소니의 승리, 2000년대 마이크로소프트의 도전을 상세히 서술하여 게임산업의 구도를 연대기적으로 잘 정리해주고 있다.

게임산업에 대해 알고자 하는 이들은 이 책을 통해서 전 세계 게임산업에 대한 큰 그림을 머리 속에 그릴 수 있을 것이다. 특히 저자는 독자들이 읽기 쉬운 문체를 선별하여 사용하였으며, 때로는 과감한 은유구를 이용하여 이 책의 교과서적인 면을 보완해주고 있다. 특히 PS사업을 둘러싼 소니의 은밀한 전략, 그리고 성공, 이에 따른 세가왕국의 몰락에 대한 부분은 한 편의 재벌 드라마를 보는

\* 최항섭은 서울대 사회학과를 졸업한 후, 프랑스 파리 소르본 5대학에서 사회학 박사학위를 받았으며, 서울대 사회발전연구소를 거쳐 현재 정보통신정책연구원에서 책임연구원으로 재직 중이다. 주요 전공은 문화사회학과 정보사회학이며, 주요 논문으로는 ‘한국사회의 과시적 소비’, ‘모방적 소비의 일상화’, ‘인터넷 학연 연결망’(공저), 「한국사회의 연결망 연구」(공저) 등이 있다. jesuishs@kisci.re.kr

듯 하다. 서평자 역시 과거에 게임산업에 대한 특강을 준비하는 과정에서 이들 기업들간의 생존경쟁이 드라마틱하다고 느낀 바가 있었다. 이러한 느낌이 이 책을 통해서 다시 그대로 전달되었다.

이 책에서는 먼저 닌텐도의 게임시장 독점이 콘텐츠와 소비자 취향을 반영하는 데 있어서 대단히 까다로운 경영전략 덕택이었다고 분석하고 있다. 반면 이러한 특성이 시장경쟁이 치열해진 시기에 오 히려 닌텐도의 발목을 잡았다고 보고 있다. 즉, 까다로운 소프트 선택 절차가 닌텐도의 경쟁력을 떨어뜨렸다는 것이다. 세가는 메가드라이브의 대성공과 아케이드 시장의 석권을 바탕으로 무궁히 고공비행을 할 줄 알았다. 그러나 게임기전쟁에서 영원한 승자는 없다. 가전회사 소니가 게임시장의 파이가 커짐을 알고 이 시장에 뛰어들게 되면서 닌텐도와 세가의 二國志는 三國志로 바뀌게 된다. 三國志에서 가장 뒤늦게 세력을 규합한 소니는 철저한 산업관리와 시장전략을 통해 일약 주도세력으로 부상하게 된다. 플레이스테이션의 등장은 게이머들에게는 커다란 센세이션이었으며, 그로부터 5년 후 등장한 플레이스테이션 2는 이제 게임이 단순히 게이머들만의 유희가 아니라 일반인들의 일상 속 삶의 양식 중 하나가 되었다. 즉 일반명사화된 것이다. 게임을 잘 모르는 사람들도라도 비디오 게임 하면 이제 플레이스테이션을 떠올린다.

이렇게 三國의 세력구도에 세가는 드림캐스트라는 대표선수를 내세워 대항하였으나 곧 참혹한 굴복을 하게 되며, 닌텐도 역시 게임큐브라는 대표선수에 온 기대를 걸었으나 어린이들과 일본인들에게만 어필하는 ‘국내용’ 선수로만 머물게 되었다. 이 중 아직까지 닌텐도는 세가보다는 형편이 나은 편이다. GBA라는 들고 다니는 게임기가 아직 인기가 높기 때문이다. 그러나 이 GBA라는 라이트급 대표선수는 곧 PSP라는 소니패밀리 출신 라이트급 선수에게 패하게 될 것이다. 그것도 참혹한 모습으로. 그렇게 되면 三國의 패권은 이제 완전히 소니가 장악하게 되는 것이다. 이 중 세가는 얼마전부터 아예 소니에게 자신들의 대표선수급 소프트웨어들을 내주어주는 댓가를 받아 근근이 생존해 나가고 있다.

이러한 일본의 챔피언이 세계 챔피언이 되는 三國志 구도는 2000년대에 들어 四國志 구도로 바뀌게 된다. 돈 되는 사업을 미리 찾아 준비하여 항상 성공해온 세기의 경영천재 빌 게이츠가 뒤늦게야 게임산업에 관심을 갖게 된 것이다. 이 책에서는 빌 게이츠의 도전과 기존의 패권제국인 소니의 독주전략이 어떻게 이루어지고 있는가를 ‘PS2 VS Xbox : 숙명의 대결 시작되다’ 라는 제목하에 자세히 기술해주고 있다. 여기서 중요한 것은 이 대결이 ‘숙명적’이라는 것이다. 과거 워크맨과 가전사업으로 전 세계 전자산업의 군주로 군림했던 소니, 20세기 전 세계 컴퓨터 산업의 최강자로 우리들을 자신들의 소프트웨어 없이는 살지 못하게 만들어버린 마이크로소프트, 이 두 지존이 바로 게임산업을 그들 간의 진검승부의 격전장으로 택한 것이다. 하지만 아직 빌 게이츠의 도전은 큰 가능성이 보이는 하지만 패권장악에는 시간이 많이 걸릴 듯 하다. 이미 소니에 의한, 소니를 통한 지배에 모두

들 익숙해져 있기 때문이다. ‘소니 것이 더 재미있다’라는 통념은 게임산업계에서 어떠한 무기보다도 강력한 무기이다. 현재의 四國志는 여전히 소니제국이 지배하는 스토리로 진행되고 있다. 물론 10년 후에도 스토리가 이대로 진행되리라고는 아무도 쉽게 예측할 수 없다.

이 책은 단순히 연대기식으로 과거와 현재의 게임산업에 대해서만 이야기하지 않는다. 책 7장에서는 앞으로 다가올 미래에서의 게임산업에 대한 예측과 과감한 전망을 제시하고 있다. 특히 현재 여러 전문가들이 예측하고 있는 것처럼, 유비쿼터스 사회로의 진입이 가시화될 것이라면, 이 책의 저자들이 선택한 제 7장의 제목 ‘플레이스테이션’에서 ‘워크스테이션’이라는 제목은 대단히 타당한 제목이라고 생각된다.

최근 부산에서 열린 ITU 전시회에서는 들고 다니면서 문화콘텐츠를 향유할 수 있는 기기들이 미래를 주도할 것이라는 것이 명백하게 드러났다. 영화나 음악을 언제 어디서나 즐길 수 있게 해주는 핸드폰, 또는 아예 미디어콘텐츠 향유에만 특화된 PMP(portable media player)가 이 기술들의 핵심에 있었다. 이제 향후 게임산업 역시 같은 트렌드로 갈 것이다. 과거 32비트의 조악한 그래픽의 게임보이는 곧 사장되고 128비트의 PSP의 등장으로 말미암아 들고 다니면서 할 수 있는 게임기에 대한 수요가 폭발적으로 증가할 것이다. 특히 현대인들의 여가시간 활용에 대한 관심이 증대됨에 따라, 소위 ‘짜투리 시간’을 이용한 여가활동에 대한 욕구가 크게 늘어나고 있다. 이에 부합한 것이 핸드폰에 제공되고 있는 모바일게임이다. 그러나 단순한 화투 게임 등 수준이 아닌 화려한 그래픽 수준을 자랑하는 PSP의 등장은 향후 게임산업계 최대의 화두가 될 것이다. PSP를 내놓을 소니는 이를 기점으로 四國志구도에 중지부를 찍을 심산이다. 다른 삼국은 예전부터 경합을 하였든, 최근에 경합을 시작하였든 간에, 이러한 ‘움직이는 게임’ 산업에 뒤처지게 되면 견잡을 수 없는 속도로 몰락할 수 있다.

이 책에서 아쉬운 것은 전체 7개의 각각의 장에서의 세부 목차가 너무 세밀하게 쪼개져 있다는 점이다. 어떤 목차는 분량이 반 페이지 정도도 되지 않는다. 또한 세밀하게 쪼개져 있는 부분들이 서로 유기적으로 연결되어 있기보다는 단순한 연대기별 수준에서 나누어져 있다는 것 역시 책의 완성도를 떨어뜨리고 있다. 그럼에도 불구하고 ‘게임기전쟁’은 게임산업의 과거-현재-미래를 조목조목 짚어본 체계적인 책이다. 또한 전문용어를 최대한 풀어쓰으로써 가독성을 높여 일반 독자들 역시 쉽게 접할 수 있게 한 의미있는 책이기도 하다.