게임 시장의 현재와 미래

1조1백30억원의 매머드 시장

더 이상 게임은 코흘리개 꼬마들이나 빠져드는 장난감이 아니다. 산업이라는 말이 어색하지 않을 만큼 무궁무진한 성장 가능성을 갖고 있는 게임. 몇몇 마니아들 사이에서나 유행하던 게임 이 그들만의 리그를 벗어나 요즘 대중 곁에 성큼 다가서 있다. 놀라운 게임 세상, 그 속내를 들여다보았다.

인터넷 시대의 황제 산업 게임 시장의 현재와 미래

어린 아이들의 코 묻은 돈으로 만족해야 했던 게임이 어느 덧 1조원이 넘는 천문학적 규모의 시장으로 확대되었다. 인터넷 인프라와 관련 기술의 발전에 힘입어 21세기 가장 주목받는 알토란 산업으로 떠오르고 있는 게임의 잠재성에 주목해 보자. 거리를 걷다보면 20미터도 못미처 PC방 간판을 발견하게 되고, 신문에서는 연일 게임 관련 뉴스와 특집들이 기재된다. '프로 게임리그'라는 대규모 게임 대회가 만들어지고, 이들 게임만을 전문으로 방송하는 케이블TV, 위성채널, 인터넷 방송국들이 설립되었다. 얼마 전부터는 공중파 TV에서도 게임 전문 프로그램이 신설되어 방영중이다.

유명한 프로게이머가 연예인 못지않은 인기를 누리는 현상도 이젠 낯설지 않다. 초등학생들이 선망하는 최고의 직업으로 당당히 게이머가 꼽힐 정도로 요즘 게이머의 인기는 상종가를 얻고 있다. 세계 최대의 기업이라는 마이크로소프트, 소니 등은 게임 시장의 패권을 놓고 일대 쟁패를 벌이고 있는 중이다. 퀴퀴한 오락실에 앉아 50원짜리 동전을 집어넣고 '갤러그'나 '제비우스'같은 고전 게임을 즐겼던 시절이 불과 엊그제 같은데, 어느새 게임은 우리들의 생활 한가운데로 깊숙이 자리잡고 있다.

스타크래프트와 PC방 게임 붐의 시발점 되다

세계에서 유례가 없는 특이한 업태, 그것이 바로 PC방이다. 대한민국의 PC방 산업은 가히 전 세계적인 네트워크망을 구축하고 있다해도 과언이 아니다. 원래 PC방은 96, 97년경 인터넷 붐을 타고 서서히 등장하던 '인터넷 카페'에서 출발했다. 그런데 의외로 별다른 반향 없이 수익도 얻지 못하는 상황이 계속되던 중 IMF라는 국가적 위기상황이 PC방의 탄생 배경이 되었다. 때마침 '스타크래프트'라는 희대의 히트 게임이 출현하면서 PC방은 전국적 현

상으로 발전했다.

'단기간의 반짝 유행'으로 그칠 것이라는 많은 분석에도 불구하고, PC방의 돌풍은 몇 년 째 지속되고 있다. 오히려 놀이 문화가 부족한 한국사회의 새로운 문화공간으로 인정받기에 이르렀으며, 동남아, 일본, 중국 등지로 확산되고 있다. PC방의 출현으로 인해 한국은 세계 어느 나라보다 뛰어난 초고속 인터넷 인프라를 가장 짧은 시간에 갖추게 되었으며, 현재도 PC방은 PC 산업과 게임 산업의 확실한 견인차로 자리매김하고 있다.

스타크래프트와 리니지, 디아블로, 포트리스 ...

요즘 PC방에서 가장 인기있는 게임들은 바로 위에 열거한 4가지 게임들이다. 10대, 20대 중 이들 게임을 모르는 사람들을 찾기란 쉽지 않다. 거리를 걷다보면 위 게임과 관련된 이야기를 나누는 청소년들을 흔히 만날 수 있으며, 이들 게임을 잘 모르는 학생은 친구들 사이에서 왕따를 당할 정도이다. 스타크래프트의 경우 PC방의 최대 히트 게임이지만, 반면 PC방이 스타크래프트의 수명을 연장시킨 점도 있다. 해외의 경우 이미 스타크래프트의 인기가 한물간지 오래지만, 국내에서는 여전히 스타크래프트가 판매순위 5위 이내에 꾸준히 들고 있는데, 이는 PC방과 프로게임리그, 게임방송 등이 있었기에 가능한 현상이다.

리니지는 국내는 물론 세계 최대의 회원 규모를 가진 온라인 게임으로, 누적회원이 1천만명을 넘어섰으며, 동시접속자가 12만명에 달한다. 해외의 유명 온라인 게임들도 회원 규모가 30만 정도인 것을 감안하면 리니지의 성공은 상상을 초월하는 규모인 것이다. 이러한 리니지의 놀라운 인기는 아이템 현금거래, 게임 내에서 상대방의 캐릭터를 고의로 죽이는 PK(Player Killing) 등과 같은 다양한 사회 문제를 낳기도 했지만, 리니지의 인기를 식을 기미가 보이지 않고 있다.

디아블로2는 스타크래프트와 마찬가지로 블리자드가 제작한 롤 플레잉 게임으로, 역시 국내 게이머들에게 최고의 인기를 누리고 있다. 한국 게이머들이 주로 접속하는 배틀넷 아시아 서버의 규모가 나머지 유럽, 미국 서버를 모두 합친 것의 3배 이상이라는 사실을 비교하면 우리나라에서 디아블로2의 인기가 얼마나 높은 지 쉽게 짐작할 수 있다.

포트리스는 국내 게임 업체인 CCR에서 개발한 온라인 게임으로 여성층을 위시한 많은 매니아층을 확보하고 있으며, 최근에는 일본과 대만 등지로 수출되기도 했다. 온라인 게임의 경우 그 특성상 사용자의 연령이나 성별에 따라 뚜렷히 구분되는 것이 특징이다. 일반적으로 20~30대 남성의 경우는 롤플레잉 장르를 선호하는 반면, 귀여운 캐릭터가 매력적인 아바타형 게임이나 단순한 대전 형태의 온라인 게임들은 여성 사용자들이 많은 편이다. 디아

블로 2는 남성, 포트리스는 여성들이 많은 비중을 차지하는 이유다.

새로운 스타 시스템의 산실, 프로 게이머와 게임 리그

'1등 상금 1억!'
무슨 복권이나 선발 대회 요강이 아니다. 바로 지난 1일부터 열린 '어트크래프트 왕중왕전' 게임 대회의 최고 상금 액수다. 오는 24일 마이크로소프트사 주최로 열리는 '에이지오브엠파이어 게임대회'의 우승 상금 역시 5만 달러(우리 돈으로 약 6,500만원)로 책정돼 사람들의 관심을 모은 바 있다. 게임 산업의 활성화를 가장 눈에 띄게 증명하는 것이 '프로 게임 리그'의 출현이다. 대회 규모나 참가자 수가 갈수록 많아지고, 우승 상금 또한 천문학적 수준까지 높아지고 있다. 기업이나 게임 전문 방송에서 개최하는 다양한 게임 대회는 게임의 대중화라는 측면에서 기여한 점이 적지 않다.

세계에서 유례를 찾기 힘든 이들 게임리그는 '프로게이머'라는 새로운 스타도 낳았다. 대표적인 스타들인 신주영, 쌈장 이기석, 기욤 패트리 등은 팬클럽이 등장할 정도로 높은 인기를 모았으며, TV CF에 출현하거나 단행본 집필 등 다양한 활동을 전개했다. 특히 최근 들어 '테란의 황제'라는 별칭을 들을 정도로 높은 인기를 구가하고 있는 임요환의 경우 경기마다 1만 여명이 넘는 유료 입장객을 동원할 정도. 그의 이름만 보고 팬클럽 회원을 자청한 사람들도 5만 명. 조성모나 김건모같은 인기 연예인의 팬 수보다 훨씬 많은 수준이다. 경기장에서 색색 플랭카드와 풍선을 들고 나와 선수들을 응원하는 중·고등학생들 모습을 보고 있노라면 프로게이머가 연예 스타 못지 않은 대중성을 인정받고 있음을 짐작할 수 있다.

그러나 이런 추세에도 불구하고 프로게이머는 아직 안정된 직업으로 자리잡지 못하고 있다. 현재 국내 게임 협회에 등록된 프로게이머 수는 300여명. 이 중에 게임만으로 생계를 꾸려가는 게이머는 정상급 선수 10여명에 불과한 실정이다. 나머지 선수들은 대부분 PC방을 전전하는 열악한 상황을 벗어나지 못하고 있다. 프로게이머 홍진호 선수의 매니저 송호창 씨는 “기업은 게이머가 모 회사의 광고가 부착된 옷만 입고 대회에 나가면 된다는 생각이 고작이다. 심지어는 게이머의 대회 상금을 착복해 구단의 운영자금으로 사용하는 기업도 있을 정도다.”라며 게임 구단의 현실을 강도있게 비판했다.

현업 게이머나 그들을 관리 감독하는 매니저들은 대부분 전속 계약을 통한 매니지먼트 형태의 활동을 원하고 있다. 잠재력있는 게이머들에게는 게임 대회뿐만 아니라 음반 취입이나 TV 프로그램 출연 등의 시도를 통해 스타 마케팅 차원에서 접근해야 한다는 것. 당당한 프로직업인으로서 명예와 수입을 기대할 수 있기 때문이다.

엔터테인먼트와 첨단 IT의 만남으로 게임 세상 열다

이렇게 게임이 점점 우리 생활에서 중요한 존재로 자리매김하는 것은 무슨 이유일까? 이는 게임이 21세기형 오락을 대표하기 때문이다. 굳이 '유희의 인간(호모 루덴스)'라는 호이징거의 명제를 빌리지 않아도, '노는 것'이 인간에게 극히 소중한 일이라는 것을 부정할 사람은 없을 것이다. 대부분의 사람들은 공부나 노동이 아닌 유희와 휴식에서 즐거움을 찾는다. 과학기술 발전의 역사는 노동의 고통에서 탈출하고자 하는 인류의 끊임없는 시도에서 상당부분 기인한다. '노는 것'과 관계된 산업을 우리는 '엔터테인먼트 산업'이라고 부른다. 영화와 음악, 스포츠, 예술, 유흥, 여행 등의 산업이 여기에 포함된다. 그리고 '게임'은 엔터테인먼트 산업의 최첨단에 자리잡고 있다.

20세기 들어 급속도로 발전한 과학 기술, 특히 컴퓨터 관련 기술의 발전은 IT 산업이라는 새로운 산업을 만들어냈고, 이 산업과 엔터테인먼트가 만나서 형성된 새로운 결과물이 바로 '게임'이다. 컴퓨터와 인터넷은 사실 전쟁에 쓰이기 위해 개발되었다. 그리고 비즈니스에서 유용한 역할을 하는 것이 확인되자 하나의 산업으로 성장했다. 하지만 현재 대다수의 사람들이 컴퓨터와 인터넷으로 가장 많은 시간을 보내고 있는 것은 다름아닌 오락이고, 게임이다. 컴퓨터와 인터넷이 지식과 정보의 도구가 아닌 재미를 제공하는 도구로 사용되고 있는 것이다.

인간이 재미를 추구하는 한, 과학 기술의 발전은 게임 또한 계속 발전시킬 것이고, 노동보다는 게임을 위시한 유희에 투자하는 시간이 길어질 것이다. 결국 게임의 발전은 인류의 역사 발전과 그 궤를 같이 한다는 얘기다.

국내외 게임 시장 현황은?

게임종합지원센터(소장 성제환)에서 지난 6월 25일 발간한 '2001 대한민국 게임백서'에 따르면, 올해 국내 게임시장의 규모는 총 1조1백13억원에 달할 예정이다. 이는 지난해의 8천3백58억원보다 21% 성장한 수치다. 세계 게임 시장의 플랫폼별 분포를 살펴보면, 국내와는 많이 다른 면을 볼 수 있다. 대표적인 것은 비디오 게임 규모로, 국내에서는 비디오 게임 규모가 아예 집계조차 되지 않고 있지만, 세계적으로는 비디오 게임의 규모가 PC 게임의 5배를 넘어서고 있는 것이다. 게임 시장의 수치가 다소 둔화된 가운데 온라인 게임과 모바일 게임의 꾸준한 성장세가 눈에 띈다. 지금까지 게임 시장을 주도했던 PC게임이나 비디오 게임 성장률이 10% 정도에 그친 반면, 온라인 게임은 25% 증가한 것으로 나타났다. 모바일 게임은 525%라는 폭발적인 신장세를 기록하고 있다.

[매일경제]
정의식 기자 (게임조선기자)