

온라인 게임산업의 매력과 인기

남서울대학교/컴퓨터학과 교수 최 성

인터넷 보급이 전세계로 확산되면서 온라인 게임산업 시장이 급성장하고 있다.

온라인게임 시장은 태동 이래 급속한 변화를 거듭하고 있다. 그 동안 온라인 게임업계는 주로 게임매니아층(Hard-core segment)을 표적 시장으로 삼아왔으나, 이제 온라인게임 시장의 성장에 실질적으로 기여하는 소비자층은 게임매니아 층이 아닌 일반 게이머들(casual gamer)이다. 일반 온라인 게임시장이 이토록 급성장 할 수 있었던 원인과 그 파급효과를 구체적으로 연구 할 때가 되었다.

온라인게임이 이토록 인기를 끄는 이유는 무엇인가? 에 대하여 질문을 많이 받고 있다. 온라인 게임산업을 분석해 보면, 1. 온라인게임의 매력 2. 온라인게임산업의 가치사슬(Value Chain) 3. 온라인게임의 비즈니스 모델 4. 온라인게임 시장의 세분화(market segmentation) 5. 온라인게임산업의 가격구조 6. 온라인게임에 영향을 미치는 제반 기술 등을 들 수 있다.

새로운 차원의 게임을 제공해 주는 온라인게임에 대하여 게이머들이 온라인게임에 매료되는 원인으로서는 다음과 같은 특징들이 있다.

첫째는, 게임을 계속 즐길 수 있게 해주는 지속성을 갖는다. (Replay factor)

둘째는, 컴퓨터를 상대로 게임을 하는 것이 아니라 사람을 상대로 게임을 하기 때문에 도전의 욕구가 높아진다.

셋째는, 원하는 게이머들을 상대방으로 고를 수 있다는 측면에서 선택의 폭을 넓혀 준다.

넷째는, 게이머들로 하여금 '게임 커뮤니티'에 속한다는 일종의 소속감을 준다.

다섯째는 몰입도가 강하여 한번 빠지면 akdg은 시간을 통하여 결과를 보아야 한다.

여섯째로 랭킹을 매길 수 있으므로 각종 경연대회를 개최 할 수 있다는 등의 특징이 있다.

이러한 이유로 온라인게임 개발자들은 항상 인공지능(Artificial Intelligence)의 수준을 높이려고 노력한다. 예컨대 온라인게임 상대방이 컴퓨터일 때는 이 컴퓨터의 두뇌, 즉 지적능력을 향상시키려고 노력한다. 그러나, 게임이 일단 사용자에게 의해 정복되거나 패배를 당하면 사용자는 컴퓨터 두뇌(AI)가 다음에는 어떤 행동을 취할지 예측 가능성이 높아지기 때문에 그 게임에 대한 흥미를 잃어버리기 십상이다. 게임의 지속성 내지는 연속성(Replay factor)이

사라지게 되는 것이다.

이에 반하여 온라인 게임에는 예측불가라는 요소가 있다. 즉 상대방이 컴퓨터 두뇌가 아닌 바로 사람인 것이다. 모든 게이머들은 각자 게임하는 방식이 서로 다르기 때문에 무제한의 지속성(Replay factor)이 가능하다. 이 같은 replay factor 외에도, 게임 상대방이 사람이기 때문에 AI를 상대로 하는 것보다 도전의 욕구가 훨씬 높아진다. 또 다수가 참여하는 멀티플레이어 기능 때문에 게이머들은 승리를 장담 할 수 없고 이는 게임에 대한 흥미를 더욱 고취시키게 된다.

인간사회에 존재하는 경쟁심리로 인하여 온라인게임은 더욱 인기를 끌 수 있게 되었다. 컴퓨터 두뇌를 상대로 승리를 거두었을 때에도 분명 성취감은 있다. 그러나, 이럴 경우 게이머는 자신의 동료들과 실력을 비교하여 볼 수 있는 방법이 없다. 반면 온라인 게임에서는 게이머가 다른 동료들과 직접 경쟁해 볼 수 있고, 이렇게 되면 동료들 사이에서 순위가 정해진다. 소위 경쟁을 통하여 랭킹이 정해지는데 게이머들은 자신의 랭킹수준을 올리기 위해 게임을 즐기는 경우가 많다. 이 같은 경쟁심리 이외에도 게이머들은 온라인 게임을 통하여 서로간의 사회적 교류(Social Intraction)을 나눌 수 있다. 이 역시 온라인게임이기에 가능하다. 예컨대 게이머들은 온라인 게임을 즐기는 동안 또는 게임을 즐기기 전후에도 서로 대화를 나누는 등 지속적인 커뮤니케이션이 가능하다.

이러한 다양한 매력으로 온라인 게임산업의 인기는 지속적으로 성장할 것이며, 앞으로 모든 산업의 중심 산업으로 발전 할 것이다.