

# 유비쿼터스게임 시대를 대비하자

온라인게임을 중심으로 고도성장을 이룬 한국 게임 산업은 현재 새로운 성장동력 마련을 위한 발상의 전환이 필요한 시점에 와있다. 미국, 일본 등의 선진 게임시장에서 온라인게임 분야가 빠른 속도로 확대되고 있고, 중국의 강한 추격이 시작되어 전세계 게임시장은 치열한 생존경쟁이 시작됐다.

그러나 국내 게임 상황은 어떤가. 국내 온라인게임은 몇몇 장르에 편중되어 있고, 전체 게임 산업은 온라인게임 중심으로 포화되어 다른 게임 영역의 성장세가 둔화되어 있다. 더구나 올해 들어서는 기존 온라인게임 시장을 주도하던 게임들마저도 수익성이 눈에 띄게 줄어들고 있다. 이런 현실 외에도 한국 게임산업이 새로운 게임의 등장으로 시장의 규모가 유지, 확대되는 것이 아니라, 게임 아이템의 거래나 사행성 게임 개발 등에 기대어 게임시장의 규모를 감당해내고 있다.

하지만 게임 시장의 갑작스런 침체를 막기 위해서는 이러한 현실을 비판만 할 수 없다는 논리가 바로 게임산업 자체의 성장 동력을 잠식시키고 있다. 세계 최초의 그래픽 온라인게임이라는 새로운 발상으로 세계 시장에서 국가 경쟁력을 확보했듯이, 갈수록 경쟁이 치열해지는 글로벌 게임시장에서 경쟁력을 유지하고 강화하기 위해서는, 현 시점에서 다시 한번 새로운 시장 개척을 위해 새로운 발상에 대한 기술 개발과 투자가 절실한 상황이다.

## 새로운 게임 문법 발굴에 힘써야

우리 회사에서는 한때 대안적 게임 분야를 찾기 위한 노력 중 하나로, 특히 유럽에서 그리고 한때 국내에서도 유행했던 테이블 보드게임에 주목했다. 전 세계에 3만여 가지의 게임이 있고, 매년 수백개의 게임이 새로 등장하는 테이블 보드게임은 게임 문법 자체로 사람들에게 재미를 선사해야 한다. 우리는 보드게임에서 치열한 게임 문법 연구의 가능성을 발견하기도 했지만, 새로운 것을 창조한다는 것이 단 몇 년간의 노력으로 이루어지는 것이 아니라는 열등감에 사로잡혔고, 단지 그들이 만든 게임을 디지털화하는 것이 우리의 강점이라는 결과에 직면했을 때, 한때 패배감에 휩싸이기도 했다.

그러나 이에 대한 해법은 바로 한국 게임산업이 이루어낸 성과 안에서 찾을 수 있었다. RPG라는 게임은 이미 그 원형이 해외에서 만들어진 것이지만 MMO라는 요소는 우리나라가 만들어낸 새로운 게임 방식이다. 한국 게임산업에서 주목해야 할 핵심 게임 요소는 IT 환



김기열 놀이존 대표이사

경 변화의 역동성을 게임으로 융합시키는 것이며, 바로 이것이 세계적인 경쟁 우위를 점할 수 있는 핵심 요소라는 사실이다.

그렇다면 현재 IT 환경 변화의 역동성은 어디를 향하고 있는가. 그것은 바로 유비쿼터스며, 그래서 한국 게임산업이 주목해야 할 것은 바로 이 유비쿼터스 컴퓨팅 환경과 이에 걸맞은 새로운 게임 문법의 발굴에 모아져야 한다.

‘유비쿼터스 컴퓨팅’은 지난 10년 간의 IT 부흥기를 뒤이을 새로운 패러다임으로 자리매김하고 있다. 하지

만 유비쿼터스 컴퓨팅 응용기술은 미국, 일본 등 선진국과 비교해 볼 때 2년 이상 뒤져 있는 것으로 평가되고 있다. 그러나 급성장한 인터넷 인프라와 게임 산업의 유기적인 결합으로 변방에 머물러 있었던 한국의 게임 산업을 세계 시장의 중심부로 옮겨 놓은 선례를 창출한 바 있듯이, 유비쿼터스 사회로 진입하는 현 시점에서, 유비쿼터스 컴퓨팅 기술과 게임 산업의 유기적인 결합을 통해 새로운 엔터테인먼트 산업 발전 모델을 제시하는 것이 결코 늦지 않았으며, 다시 한번 도약할 수 있는 새로운 출발점이라고 확신한다.

## 디지로그 게임에 주목

유비쿼터스 기술은 게임 연구 측면에서 새로운 인터페이스 방식, 새로운 접속 방식의 아이디어를 제공함으로써 새로운 재미, 새로운 게임 문법의 창작을 가능하게 할 것이다. 우리는 새로운 게임 문법의 창작 일환으로 차세대 유비쿼터스 기술에 기반 한 디지털콘텐츠와 아날로그 놀이가 결합된 디지로그 게임에 주목하고 있다. 이는 가상공간과 실제 공간을 통합한 유비쿼터스 환경에서 가능한 콘텐츠로, 아날로그적인 행위와 결합되는 디지털 놀이는 유비쿼터스 사회로 급격히 발전하고 있는 IT 시장 환경에서 새로운 게임 산업의 성장동력이 될 수 있다. 친근한 인터페이스에 기반한 흥미 유발 콘텐츠를 통해 유비쿼터스 신기술의 대중화에 기여하여 IT 소비의 견인차 역할을 동시에 할 수 있는 것이다.

오프라인에서 이뤄졌던 가족 놀이·학습·광고·쇼핑·정보 획득 등 다양한 영역에 차세대 IT 기술이 접합되어, 새로운 차원의 서비스를 탄생시킬 뿐 아니라 게임과의 결합을 통해 재미라는 요소가 첨가되어 새로운 게임 장르와 பு진 게임 시장을 창출할 수 있을 것으로 기대해 본다. ●