

트로트 같은 온라인게임 없을까

글 / 오해석 강원대학교 부총장



10월은 천고 마비의 계절이라 하여 날씨 좋고 밥맛이 있어 일년 중 살기에 가장 좋은 시기다. 책 읽기에도 좋고, 야유회 가기도 좋고, 등산, 골프에는 더할 나위 없이 연중 최고의 날씨를

래프트를 포함한 인기게임 종목을 겨루도록 했고, 개인전, 단체전, CC(Campus Couple)전으로 나눠 각각에 맞는 게임대전을 실시했다.

400여팀이 출전해 3일간 아침부터 밤까지 진행했으며, 결승전에는 운동장에 임시로 대회 무대를 설치, 수백명 관객이 지켜보는 가운데 프로해설자의 해설 속에서 인터넷 생중계도 병행 실시했다. 출전 선수 400팀, 약 600명에 결승전 참관 인원 500여명이라는 규모는 과히 놀랄만하지 않은가.

이번 대회 사후평가에서 내년에는 교수팀, 교직원팀, 동문팀도 출전할 수 있는 종목을 증설하기로 했다. 아이디어는 좋으나 30대 교수, 직원, 동문들 중 일부를 제외하고 과연 40대나 50대에서 게임이라는 신세대 체육대회에 관심을 보일 분이 얼마나 있을까 하는 의구심이 든다.

연일 무료로 제공해주곤 한다.

또한 10월은 대학축제의 시즌이기도 하다. 축제 중에는 체육대회가 단골 메뉴로 등장한다. 우리가 대학 다닐 때나 지금이나 체육대회의 모양은 큰 차이가 없다. 몸으로 하는 운동에는 세월이 흘러도 변화를 주지 못함을 새삼 느끼게 한다. 축구, 농구, 릴레이, 그리고 줄다리기. 체육대회의 핵심 종목이다. 20년 전에도 그러했고 지금도 그렇다.

다만 지금 우리가 주창하고 있는 디지털시대에 크게 달라진 한 가지가 있다. 이름하여 '사이버 올림픽'이다.

지난 10월 초에 개최된 강원대학의 축제에서 '사이버 올림픽'이라는 제목으로 개최된 게임 경진대회는 예상을 초월한 대성황을 이뤘다. 대한민국 대학생이면 누구나 즐기는 스타크

4050 세대는 왜 PC방을 멀리 하는가

요즘 젊은이들이 즐기고 있는 인기게임을 열거해 특징을 알아보기로 하자.

현재 온라인게임은 보드게임(고스톱, 포커), 캐주얼게임(틀린그림찾기, 벽돌깨기), 교육게임(토익넷, 브레인 보글러), 전술전략게임(스타크래프트, 리니지), 스포츠게임(골프, 축구)을 비롯해 플레이스테이션, X박스 등과 같이 여러 분야에 걸쳐 다양하게 개발·보급돼 인기리에 이용되고 있다.

이러한 온라인게임은 인터넷의 급속한 발전과 더불어 고급 사양을 갖춘 저가격 컴퓨터의 보급으로 인해 빠르게 확산됐으며 더욱이 다른 나라에서 찾아보기 힘든 PC방이라는 신종 사업 아이템으로 인해 온라인게임은 절정에 이르게 됐다.

자극적이고 선정적인 인터페이스와 다양한 아이템을 조작하기 위한 다양한 키보드 조작과 게임의 복잡성, 게임을 하면서 사용하는 정형화되지 않은 언어, 사용 편리성 부재로 인해 40·50대 중년층을 온라인게임에서 멀어지게 하는 양면의 결과를 가져오게 됐다.

초기 온라인게임은 퀴즈퀴즈, 한게임 등으로 잘 알려진 교육게임이나 보드게임이 주를 이루었으며 간단한 게임 규칙과 사람들이 일상생활에서 모여서 하는 게임을 온라인화 했다는 점에서 쉽게 사용자들이 게임에 참여할 수 있었다. 하지만 단순한 인터페이스와 한정된 아이템은 사용자들의 흥미를 오래도록 붙잡아 놓기에는 다소 한계가 있기도 했다.

하지만 미국 블리자드사에서 제작한 스타크래프트와 국내 엔씨소프트에서 제작한 리니지의 출현으로 인해 이러한 온라인게임은 새로운 양상을 맞이하게 됐다. 더욱이 화려한 게임 인터페이스와 다양한 아이템, 그리고 팀플레이(여러명이 팀을 이뤄 게임을 수행)가 가능하다는 점에서 그리고 게임에 참여하는 참여자 개개인이 전략과 전술을 세우고 게임을 운영해야 한다는 점에서 기존의 게임과 차별성이 있었다.

특히 화려한 게임 인터페이스와 다양한 아이템과 더불어 게임을 더욱 재미있게 할 수 있는 게임 내 주요 시스템과 캐릭터, 아이템, 맵 정보 등을 수록한 공략집의 발간으로 인해 20·30대의 젊은층을 온라인게임으로 빠져들게 하기에 충분했다.

하지만 자극적이고 선정적인 인터페이스와 다양한 아이템을 조작하기 위한 다양한 키보드 조작과 게임의 복잡성, 게임을 하면서 사용하는 정형화되지 않은 언어, 사용 편리성 부재로 인해 40·50대 중년층을 온라인게임에서 멀어지게 하는 양면의 결과를 가져오게 됐다.

예를 들어 블리자드사의 스타크래프트 같은 경우 게임을 하기 위해 팀전술, 개인 전술을 필요로 하는데 중년층의 경우 이러한 전술을 달성하기가 쉽지 않으며, 더욱이 게임을 효과적으로 운영하기 위해 단축키를 사용해야 하는데 단축키를 익히고

사용하는데 있어서 많은 시간과 노력이 필요하다는 점에서 어려움이 있다.

또한 엔씨소프트의 리니지 같은 경우 레벨이라는 개념을 도입하고, 다양한 아이템이 존재하는데 이러한 아이템은 게임을 하는데 있어서 필수요소다. 하지만 일정수준에 달하는 레벨까지 올라가고 아이템을 획득하기 위해서는 오랜 시간 게임을 꾸준히 해야 하는데 장시간 게임에 시간을 투자하기가 현실적으로 불가능하다. 이와 더불어 '온라인에서의 아이템은 곧 돈'이라는 청년층과의 의식 차이 또한 중년층을 온라인게임에서 멀어지게 하는 원인이라고 할 수 있다.

그밖에 간단한 게임(고스톱, 테트리스)이라 할 지라도 온라인 회원가입 절차가 너무 번거로우며, 단순로운 게임 시나리오로 인해 게임에 대한 흥미를 줄 수 없다는 점에서 40·50대 중년층이 온라인게임에서 멀어지게 되는 원인이라고 할 수 있다.

이제 게임이 세대를 구분하는 바로 메터(Meter)가 되어 버렸다. 나이에 관계없이 게임을 즐기는 중년층은 신세대 감을 가지는 반면에 대다수 40·50대는 '강건너 불구경' 정도가 아닌 '배타적 이질감'을 느끼는 사람들도 적지 않은 실정이다.

정보격차 해소가 현안중의 큰 과제로 인식되는 현실에서 비교적 인터넷을 잘 활용한다는 중년세대들도 게임에서만은 소외계층임을 부정하지 못한다.

40대 50대들이 재미있게 즐길 수 있는 게임은 없을까? 노래에도 랩과 같은 신세대 노래와 중년층이 즐기는 트로트가 있듯이 말이다. 40대 이후 세대도 더이상 게임으로부터 소외되는 일이 없도록 해야겠다. 노래방을 꼭 매운 중년층이 PC방도 채울 수 있도록. 🇰🇷