

게임사용량이 증가하는 큰 요인 중 하나가 바로 기간적 요인이다. 즉, 방학이나 주말과 같은 특정기간이나 계절에는 게임사용량이 증가한다는 것. 그중에서도 실내 활동 시간이 많아지는 겨울방학은 유저들의 게임 사용시간을 최대한 이끌어 내야 하는, 그야말로 게임업체들의 대목이다. 2005년 12월의 끝자락에서 2006년 새해 첫 달을 관통하는 겨울방학 황금기 동안 게임사용량의 어떤 변화가 있었는지 살펴보았다.

자료: 게임트릭스

〈게임 장르별 기상도〉

조사기간: 2005년 12월 24일~2006년 1월 23일



가장 많은 게임사용량을 보이고 있는 게임순위 1위부터 5위까지 게임들은 자신들만의 확고한 영역을 구축한 채 긴장 속의 정전사태를 유지하고 있다. 워낙 충성도 높은 유저들이 포진해 있는 게임들이기 때문에 기간이나 계절적 요인에 상관없이 꾸준한 사용량을 보이고 있다. 소위 5대 천왕이라 불리는 〈스페셜포스〉, 〈스타크래프트〉, 〈카트라이더〉, 〈리니지〉, 〈리니지2〉는 전체 게임사용량의 절반이 넘는, 점유율 51.25%를 기록하며 게임시장을 주도하고 있다.

겨울방학의 시작을 알리듯, 순위가 상승한 게임들을 살펴보았다. RPG장르의 경우, 같은 장르라 할지라도 게임 성향에 따라 순위상승의 명암이 엇갈리고 있다. 주목할만한 게임은 대

표적 캐주얼 RPG인 〈메이플스토리〉로서 이번 달 순위가 큰 폭으로 상승했다. 전례가 증명하듯, 〈메이플스토리〉 역시 방학이 시작되자마자 게임사용량이 크게 증가하며 5단계 상승한 12위에 랭크 되었다. 이는 청소년층의 게임사용량 증가가 순위상승을 견인하고 있는 것으로 보인다. 한편, 리듬을 강조한 신개념 레이싱 게임인 〈알투비트〉 역시 6단계 상승한 19위에 랭크되며 20위권에 진입했다. 〈알투비트〉의 경우, 특히 여성 유저를 중심으로 청소년층에게 큰 인기를 얻고 있다. 과거 오락실에서 큰 인기를 끌었던, 리듬을 강조했던 비슷한 게임들이 온라인 상에서 레이싱과 접목되어 한층 발전한 형태로 진화되었기 때문이다.

한편 순위가 하락한 게임들을 살펴보면 한

가지 흥미로운 사실을 알 수 있다. 〈카발〉과 〈오디션〉을 제외하고는 대부분 1~2단계 정도로 소폭 하락했으며, 주로 게임사용량의 절대적인 하락보다는 경쟁 게임의 상승으로 인한 상대적 하락세가 두드러졌다. 〈워록〉의 경우 순위가 하락하긴 했지만, FPS 장르내의 경쟁 구도를 생각해 봤을 때, 위험신호가 반영된 하락세라고 보기에는 힘들다. 오히려, 〈스페셜포스〉와 〈서든어택〉의 양대구도 속에서 나름대로 선전하고 있기 때문이다. 그러나, 〈카발〉의 경우에는 유료화 이후 급감한 게임사용량의 추세가 그대로 이어지고 있어 〈워록〉의 경우와는 사뭇 다른 양상을 보이고 있다. 🎮