

# C제너레이션과 '배틀그라운드'의 흥행

글 이경혁 칼럼니스트(grolmarsh@gmail.com)

## 2017년 '배틀그라운드'가 가리키는 지점

2017년 하반기부터 한국 온라인 게임 순위에서 새로운 이름이 매주 급격하게 치고 올라오는 모습을 볼 수 있다. 한국의 블루홀 스튜디오가 제작하고 스팀을 통해 글로벌 유통을 진행하고 있는 이 게임의 이름은 '플레이어언노운즈 배틀그라운드'(이하 '배틀그라운드')다.

'배틀그라운드'의 흥행은 여러 모로 흥미롭다. 국내 게임사들이 주력하던 모바일 네트워크 게임의 틀에서 한참 거리가 먼 PC 기반의 TPS(3인칭 관찰자 시점) 액션 게임이 국내에서 개발돼 전 세계적 흥행 바람을 불러일으켰다는 사실만으로도 이미 게임 콘텐츠 업계에는 빅뉴스다. 하지만 그보다 주목할 점은 흥행의 배경에 플레이어들의 적극적인 지지와 호응, 그리고 문화코드로의 활용이 있었다는 점이다.

보통의 게임들이 홍보를 위해 광고, 사전예약 이벤트 등을 펼치는 방식과 달리 '배틀그라운드'는 트위치 등 방송플랫폼을 통해 게임 플레이를 보여주는 방식을 택했다. 게이머들은 함께 방송을 보며 게임의 긴장감에 공감했고, 열리 역세종인 게임에 가까이 지갑을 열었다. 게임 스트리밍 중에 발생하는 독특하고 재미있는 상황들은 이른바 '웁짤' 화 돼 커뮤니티에 돌며 게임을 알리는데 일조했다. '배틀그라운드'의 흥행은 동시대 게이머들이 '배틀그라운드'가 제시한 무언가에 매료됐다는 것을 시사한다. 그리고 그 지점이 어디인지를 찾는 것은 비단 '배틀그라운드의 흥행 배경'을 찾는 것에 머물지 않고 'C



제너레이션' 게이머들의 지향이 어디를 향하는지 발견할 수 있는 작업이 될 것이다.

### 배틀로얄-새 장르의 도래

'배틀그라운드'의 인기는 단독 게임의 인기라기보다는 게임이 표방하는 '배틀로얄'이라는 장르의 인기로 보는 편이 타당할 것이다. '스타크래프트'가 RTS(Real-Time Strategy)를, '리그 오브 레전드'가 AOS(Aeon of Strife)를 대표했듯이 게임 콘텐츠의 유행은 단독 게임이라기보다는 장르의 유행이다.

따라서 '배틀그라운드'의 흥행 또한 '배틀로얄'이라는 일본 소설로부터 비롯돼 슈팅게임 '아르마(ARMA)' 모드에서 출발해 'H1Z1'과 '배틀그라운드' 등에까지 이른 장르의 유행을 살펴봐야 한다.

당대의 온라인 게임 인기 구도를 양분하다시피 하는 '리그 오브 레전드'와 '오버워치'는 각기 AOS와 FPS(First Person Shooting)로 서로 다른 장르를 보이지만, 게이머들의 피드백 중에는 두 게임에서 공통적으로 나타나는



'배틀그라운드'는 가상의 섬에 공중강하한 100명의 플레이어가 최후의 1인이 남을 때까지 펼쳐지는 서바이벌형 밀리터리 액션 게임이다. 정식 오픈 전에 이미 스팀 동시접속자 세계 2위를 차지하는 선전을 펼치고 있다.

현상이 존재한다. 게임은 무척 재미있지만, 게이머들 때문에 지치고 힘들다는 이야기가 게시판과 SNS를 뒤덮고 있다는 점이다.

실제로 두 게임 속 게이머 간 갈등은 운영사도 심각하게 다룰 정도다. '리그 오브 레전드'는 5:5의 팀 배틀로 펼쳐지는 게임이지만 농담처럼 '1:9로 싸우는 게임'이라는 별칭을 달기도 한다. 모르는 사람들이 비대면 상태에서 팀플레이를 펼치다 보니 욕설과 트롤링이 난무하기 때문이다. '오버워치'와 같이 음성 채팅을 지원하는 게임에선 채팅이 아닌 욕설로 욕설이 오가면서 더욱 심한 불편함을 만들어내기도 한다.

각기 5:5, 6:6으로 고정된 팀을 필요로 하는 두 게임은 참여하는 플레이어를 자동으로 팀에 넣어 게임 매칭을 이뤄낸다. 게임을 하기 위해 반드시 모르는 사람과 팀플레이를 펼쳐야 한다는 점은 앞 세대 장르였던 RTS의 대표 게임 '스타크래프트' 시대에는 두드러지지 않던 현상이었다.

'스타크래프트'에서의 팀은 오프라인상의 지인들을

중심으로 구성되곤 했다. 두 시대의 차이가 드러나는 지점은 게임 인원이 5,6명 이하일 때 뚜렷하게 드러난다. 3명이 모여서 '리그 오브 레전드'를 플레이하면 5:5의 규칙을 맞추기 위해 반드시 모르는 두 사람이 팀 안에 포함되지만, '스타크래프트'는 그냥 3:3 공개방을 만들어 플레이하는 방식이었기 때문이다.

고정된 팀 매칭은 보다 명확한 전략과 팀플레이를 요구하며 재미와 몰입도를 높일 수 있었지만 그로 인해 발생하는 욕설과 트롤링이라는 부작용은 대세 게임의 발목을 잡는 걸림돌이 됐다. 그 걸림돌이 점점 크게 느껴진다 고 여겨지는 시점에 등장한 것이 '배틀그라운드'다.

1:100의 구도를 중심으로 펼쳐지는 '배틀그라운드'에서는 강제 팀 매칭으로 인한 부작용이 사라진다. 2인, 4인의 팀 플레이도 존재하지만, 대체로 오프라인 지인을



최근 '배틀그라운드'가 카카오킴을 통해 국내 퍼블리싱을 진행할 것임을 알리자, 게임 커뮤니티들은 갖가지 패러디를 양산해 냈다. 광고와 결제유도로 가득찬 UI로 패러디한 이미지의 유행은 현재 한국 게임사가 게이머들로부터 어떻게 받아들여지는 지를 보여주는 사례다.

중심으로 팀을 꾸리고 있기 때문에 팀 게임에서도 '리그 오브 레전드'와 같은 문제는 발생하지 않는 편이다. '배틀그라운드'의 인기 배경에는 전 대의 주류 게임인 팀 매칭 방식이 품고 있는 부작용과 그로부터 비롯된 플레이어들의 피로감이 존재하고 있다.

**1대100의 공정한 시작**

팀 게임 구조에서 벗어난 플레이어 간의 불화가 주는 피로감이 '배틀그라운드' 흥행 배경의 한 축이었다면, 또 하나의 축 또한 플레이어들의 반응으로부터 유추해볼 수 있다. 2017년 8월 '배틀그라운드' 제작사 블루홀 스튜디오는 한국 공식 퍼블리셔로 카카오킴과의 협업을 발표했는데, 게이머 커뮤니티를 중심으로 펼쳐진 반응은 매우 인상적이었다. 한 문장으로 요약하자면, '배틀그라운드'도 현실 게임을 만들 것이라는 비난들이었다.

국내 개발사들이 출시한 많은 게임들은 주로 공정한 경쟁보다는 경쟁을 붙이되 보다 많은 결제자가 게임 안에서 우세를 점할 수 있는 구조를 갖추고 있다. '배틀그라운드'는 경쟁의 형평성 면에서는 상당히 만점에 가까운 게임 구조를 갖추고 있다. 한 판에 모인 100명의 플

레이어들은 수송기에서 뛰어내릴 때 모두 맨몸이며, 무기와 장비는 착지한 이후 지상에서 주위 해결해야 한다. 게임 내 결제를 통해 얻을 수 있는 의류들에는 별다른 능력치가 붙어있지 않다는 점 또한 공정한 게임의 룰을 지키고자 하는 제작사의 의도가 반영된 것이었다.

게이머 커뮤니티로부터 폭발한 비난은 간만에 등장한 공정한 경쟁의 국산 게임 또한 한국적 환경에 의해 현금결제 능력치가 강화되는 구조로 변하지 않을까 하는 우려로부터 나왔다. 그리고 이 점은 다시 생각해 보면 '배틀그라운드'가 받는 인기와 기대를 정확히 가리킨다. 간만의 국산 게임이 공정한 경쟁을 보장하는 구조로 나타났다는 점이다.

팀 중심 경쟁 게임은 공정한 경쟁의 장을 열어 주었지만 강제 팀 매칭에서 발생하는 욕설과 트롤링이라는 부작용을 극복하지 못했고, RPG 형태의 경쟁 게임들은 팀으로부터는 자유로웠지만 대체로 현금결제를 통한 능력치 강화가 중심이 돼 공정한 경쟁의 재미를 보장받지 못했다. 플레이어를 지치고 피곤하게 만드는 두 요소가 동시에 사라질 수 있는 지점 '배틀그라운드'는 배틀로얄이라는 장르를 순수하고 공정한 경쟁의 게임으로 다듬



어 선보였고, 기존 게임 유형들이 미처 채워주지 못했던 지점에서 만족을 얻은 게이머들이 호응하면서 스팀 기준 세계 동시접속자 수 2위까지 치고 올라가는 힘을 얻은 것이다.

**공정하고 자유로운 '경쟁'의 Compete**

C제너레이션이라는 말에는 연결(Connect)과 콘텐츠(Contents)가 포함된다. 놀라운 성취를 이룬 디지털 네트워크 기술의 영향 아래 자란 이들은 온라인 게임 콘텐츠가 생소한 무엇이라기보다는 그들의 일상에서 한 자리를 차지하는 보편적인 콘텐츠 중 하나로 여겨질 것이다. 그렇기에 과거 세대들처럼 게임에 대해 무조건 부정적인 시각만을 견지하거나 또 그 역으로 무조건 새로운 콘텐츠에 대한 열망과 찬양만을 보내지도 않는다. 일상이 된

디지털 네트워크 세계를 자연스럽게 받아들이고, 자신이 원하는 것을 선택하며 원하지 않는 것을 배제할 줄 아는, 전 세대보다 더 게임 콘텐츠에 대한 선입견이 사라진 세대가 C제너레이션일 것이다.

그렇기에 그들은 새로운 유행과 트렌드를 게임 안에서 계속 만들어 갈 것이다. 팀 게임의 부작용을 피하고, 보다 공정한 경쟁을 제공하는 게임이 있다면 서슴없이 다음 게임으로 넘어갈 수 있는 C제너레이션에게 C는 한 단어를 더 포함한다. 경쟁(Compete). 그러나 이 경쟁은 보다 공정하고 자유로울 수 있는 의미로 존재한다. 그들의 눈높이에 맞출 수 있는 게임을 생각한다면 마찬가지로 공정하고 자유로운 경쟁 요소를 담아낼 수 있는 게임을 찾아야 할 것이다. ①