

미래사회와 게임산업의 중요성



과거 우리나라 산업은 농업에서 제조업으로, 제조업에서 중화학산업과 하이테크산업으로 고도화 되어 왔다. 최근에 기술혁신이 주도하는 산업성장의 사이클은 매우 짧아지고 있으며, 인터넷이 주도하던 디지털산업이 스마트폰으로 이어지는 새로운 패러다임으로 시장을 이끌고 있다. 그렇다면 다음 세대를 이끌 산업은 무엇일까?

몇몇 기사에서 근시일 내의 차세대 스마트기기로 '웨어러블 PC'를 언급하였고 대표적인 것으로 '구글 글라스'나 '스마트 와치'를 말하고 있다. 또한 개개의 사물과 통신을 하는 '사물형 인터넷' 도 곧 등장할 것이라 한다. 이러한 변화의 특징은 과거 수십 년이 걸리던 것을 최근에는 2~3년 내에 이루어 내고 있다는 것이다. 이처럼 우리생활이 편리해지고 사람들이 스마트기기에 익숙해짐에 따라 게임산업의 성장가능성은 매우 높아질 것이다. 하드웨어의 고도화는 필연적으로 게임과 같은 콘텐츠를 필요로 하기 때문이다.

미래학자들의 연구모임인 유엔미래포럼의 보고서에 의하면, 다가오는 미래사회에 교육, 국방, 사회문화적으로 게임의 중요성을 역설하고 있다. 예를 들어, 미래의 교육은 현재의 암기위주의 교육이 아닌, 여러 가지 정보를 분석하고 판단하는 형식으로 바뀌게 되는데, 이때 게임의 재미요소가 교육콘텐츠와 결합하여 미래교육의 혁신을 이끈다고 한다. 또한, '세계시민'들의 생각(집단지성)을 게임으로 만들



어 지구촌이 가진 여러 가지 문제들—환경, 식량, 전쟁—을 해결하는데 도움을 준 사례들도 있다. 이렇듯 현재의 ‘엔터테인먼트형 게임’이 우리사회 곳곳에 게임의 재미를 부가하여 새로운 가치를 창출하는 ‘가치창출형 게임’으로 영역을 확대할 것으로 기대한다.

지금까지 우리나라 게임산업은 서비스산업의 특성상, 시대와 환경에 따라 굴곡을 가지고 성장해 왔다. 2000년대 초반에는 ‘스타크노믹스’라는 말이 나올 정도로 게임산업에 대한 진흥책들이 많았고, 중소벤처기업 육성차원에서 국가적인 관심도 높았다. 하지만 게임산업이 점점 성장하고 규모가 확대됨에 따라, 새로운 변화와 혁신보다는 게임이용자의 이용행태와 사회적 문제에 게임 생태계 사람들의 관심이 모아져 왔다.

우리나라 게임산업의 100년 뒤의 모습은 어떠할까? 필자가 미래의 세상을 본다면 현재의 상황을 가볍게 넘어갈 수 있는 것으로 치부할 수 있을 것이다. 하지만, 현재 게임산업 생태계를 만들어 가는 사람들은 혼돈의 시대를 살아가고 있다. 미래 사회에 대한 준비를 하고 있는 세계 각국의 논의를 보았을 때, 우리나라도 게임에 대한 단편적인 시각보다는 미래지향적이고 합리적인 사고를 가지고 게임산업을 바라보았으면 한다.

네오위즈인터넷 대표 **최관호**

미래지향적이고 합리적인 사고의 게임산업

