

‘포켓몬고’ 인기는 캐릭터와 디지털 마케팅 ‘융합’의 힘



국내를 포함해 전세계적으로 돌풍을 일으키고 있는 증강현실 모바일 게임 ‘포켓몬고’의 인기 요인은 무엇일까.

특히 국내에서 정상 서비스가 이뤄지지 않고 있는 상황임에도 불구하고 게임 접속이 가능한 강원도 속초 등지에 게이머들이 대거 몰려드는 기현상까지 초래하는 포켓몬고에 관심이 집중되고 있다.

14일 게임업계 등에 따르면 이 게임의 인기는 실제 상황처럼 게임을 즐기는 참신한 증강현실 장르, ▲디지털 시대 소비자 심리를 마케팅에 정교하게 활용한 전략 ▲포켓몬이란 장수 인기 지적재산권(IP) 등이 융합해 이뤄진 것이라는 평가가 나오고 있다.

여기에도 지리정보(GPS) 문제로 분단 국가인 우리나라에서는 접속하기 어려운 희소성 때문에 국내 게이머들에게 더 큰 관심을 야기하고 있다는 분석도 나오고 있다.

‘증강현실 게임 장르’에 IP 영향력·디지털 시대 소비심리 파고든 전략 국내서는 GPS 문제로 공식서비스 안되는데 따른 희소성도 반영된 듯

업계에서는 2019년까지 글로벌 증강현실 시장이 약 700억 달러(한화 약 80조원)에 이를 것으로 전망하고 있다. 드래곤볼라이 등을 비롯한 국내 게임 개발사들도 증강현실 게임 개발에 뛰어들만큼 포켓몬고 신드롬은 국내 게임업계에 시사하는 바가 크다.

먼저 본질적으로는 포켓몬이 사람들의 디지털 문화 심리를 정교하게 파고들었다는 점이 주목된다.

포켓몬고 인기 현상은 ▲소셜네트워크(SNS)를 통한 사람들의 경쟁·자극심 채 축 ▲온오프라인 경계를 무너뜨린 참여형 이벤트 ▲정교한 ‘게이미피케이션(Gamification)’ 전략의 성공으로 풀이된다. 게이미피케이션은 게임이 아닌 분야에서 게임적 사고와 게임 기법을 활용해 문제를 해결하고 사용자의 흥미를 이끄는 과정을 일컫는다.

포켓몬고가 세계적으로 인기를 끈 데에는 SNS의 힘이 컸다. 포켓몬을 잡은 장면을 사진으로 찍어 SNS에 올리는 사람들이 늘면서 급속도로 게임이 태평양 건너 우리나라에게까지 상륙한 것이다.

증강현실 게임 특성상 이용자가 위치한

실제 장면이 사진에 함께 찍히는만큼 일부러 바닷가, 계곡, 휴양지 등에서 포켓몬고를 이용하는 경우가 많다. 지인들에게 ‘나는 이런 데서 포켓몬고를 플레이했다’ ‘내가 더 많은 포켓몬고를 잡았다’고 자랑하고 과시하는 소비 심리를 파고든 것이다.

특히 우리나라는 포켓몬고가 정식 서비스 되지 않고 있는 국가이고, 포켓몬고 해외 버전이 제주도·속초 같은 일부 지역에서만 서비스된다는 희소성으로 포켓몬 플레이는 지인에게 과시할 만한 요소가 충분하다.

디지털 문화 심리학자 이승운 건국대 경영학과 교수(‘구글처럼 생각하라’ 저자)는 “디지털 시대 소비자들은 본인이 관심있어하는 것에 적극적으로 참여하는 경향이 크다. 포켓몬고는 이를 게임적인 요소로 100% 발휘해서 참여형 콘텐츠로 동기부여했다”며 “누구나 스마트폰을 갖고 다니는 시대에서 모바일 앱과 오프라인 미션을 결합시키는 콘텐츠가 인기를 끄는데 포켓몬고 인기도 그의 일환”이라고 평했다.

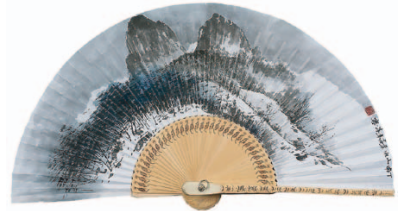
이어 “온라인과 오프라인의 경계를 허문 게임 마케팅은 다른 회사들도 많이 생각

했을텐데 포켓몬이 먼저 정교하게 실행한 것으로 보인다”며 “게이미피케이션의 등기 부여 방식 중 대표적인 것이 ‘경쟁 심리’다. 포켓몬고는 희귀 아이템 등을 획득했을 때 느낄 수 있는 자긍심 심리를 은연중에 다른 사람들이 알 수 있게 드러내게 해주는 SNS 전략을 구사했다”고 설명했다.

한편 포켓몬 IP의 영향력도 이번에 입증됐다. 포켓몬고 개발사는 기존에도 포켓몬과 똑같은 형식의 증강현실 게임을 내놓았지만 주목받지 못했다. 하지만 같은 게임에 캐릭터를 포켓몬으로 바꾸면서 폭발적인 반응을 얻었다.

게임업계 관계자는 “증강현실 게임은 기존에도 있어왔고, 포켓몬고보다 더 정교하고 스케일이 큰 게임이 이미 존재한다”며 “세상에 나온 지 20년이 넘은 친숙하고 귀여운 포켓몬 캐릭터에 사람들이 더욱 열광한 것으로 보인다”고 평했다.

또다른 게임업계 관계자는 “포켓몬고는 콘텐츠의 힘이 새로운 기술과 접목됐을때 얼마나 파괴력이 세지는지를 입증한 사례”라며 “지금껏 PC게임, 모바일게임 시대를 넘어 다가를 가상현실(VR), 증강현실 시대에 승기를 거머쥘수 있는 기업은 콘텐츠 파워가 강한 IP를 많이 보유한 기업이 될 것이다. 이를 위해 콘텐츠 파워를 계속 길러 가는것이 콘텐츠 사업자들의 역할”이라고 말했다. /김민근 기자



전주부채문화관 최순녕 초대전 19일까지 ‘부채수묵놀이’ 전시

(사)문화연구원 전주부채문화관은 최순녕 기획 초대전 ‘부채수묵놀이’를 오는 19일까지 연다. 이번 초대전에는 한국화가 최순녕의 부채선면과 수묵화 작품이 전시된다.

최순녕 작가는 수묵 작업 뒤 이를 스캐닝 하고 컴퓨터에서 보정작업을 한다. 이후 이것을 다시 디지털 프린팅 하는 작업을 거친다. 작가의 작품은 화선지와 먹이라는 근본적인 수묵화 재료에서 시작해 디지털 출력으로 완성된다. 그는 수묵의 현대적 변화를 통한 새로운 방향을 모색한다.

최순녕 작가는 홍익대 동양학과 및 동대학원을 졸업하고 미술학과 박사과정을 마치고 수묵조형 연구소를 운영하고 있다.

1997년 뉴욕에서의 첫 번째 개인전을 시작으로 한국과 중국, 일본을 중심으로 20회 가량의 개인전을 열었다. 그는 기존의 수묵화를 공공미술, 디지털, 영상 작업 등으로 확대하는 작업을 지속하고 있다. 전주부채문화관 231-1774 /정해은 기자



전북메세나 청소년 문화예술인재육성 후원금 전달

하림·도 문화관광재단

(재)전라북도문화관광재단의 첫 번째 메세나 사업인 청소년문화예술인재육성 프로그램에 (주)하림이 동참하고, 고교 댄스팀 ‘소리질러(Su Wa Li Zilla)’에게 후원금을 전달했다.

14일 재단회의실에서 열린 행사에는 (재)전라북도문화관광재단 이병천 대표이사, (주)하림 이문용 대표이사, ‘소리질러’의 리더 장한나 학생과 최선국 지도교사가 참석했다.

2014년 결성된 소리질러는 성심여고 장한나 학생을 비롯 18명의 전북 지역 청소년들로 구성된 댄스팀으로 팝핀, 비보잉, 힙합 등의 다양한 스트리트 공연을 펼치며 활동하고 있다. /정해은 기자

이들은 지난 5월 21일 개최된 WOD(World of Dance)한국 예선에서 우승하며 세계대회 출전 기회가 주어졌지만, 미국으로 가는 경비를 마련하는 데에 어려움을 겪고 있었던 것. 이에 (주)하림은 소리질러 팀에게 문화예술 지원을 하기로 결정했다.

(재)전라북도문화관광재단 관계자는 “재단은 기업과 문화예술단체 간의 지속적·안정적인 교류와 협력을 이끄는 메세나의 핵심 주체이자 플랫폼으로서, 향후 전북 메세나 사업과 관련한 컨트롤 타워의 역할을 수행할 계획이다.”라고 말했다.

WOD(World of Dance)는 세계 최고인 댄스 대회로 오는 25일~31일 미국 LA에서 열리며, 세계 27여 개국에서 81여 개의 댄스팀, 10만여 명의 댄서들이 참가해 경연을 펼치게 된다. /정해은 기자



정읍시립박물관 ‘박물관 주간’ 운영

26-31일까지 한지부채 꾸미기 등 체험 다채

정읍시립박물관이 개관 4주년을 기념하여 오는 26일부터 31일까지 ‘박물관주간(museum week)’을 운영한다.

박물관은 “지역주민과 관람객에게 다양한 문화향유의 기회를 제공하기 위해 재미있는 체험 프로그램으로 진행되는 박물관 주간을 운영한다.”고 밝혔다.

기획프로그램으로는 한지를 이용하여 창의적 내용을 담아 꾸미는 ‘한지부채 꾸미기’와 흙이 주는 느낌을 여과 없이 느낄 수 있는 ‘흙 드로잉’, 흥미진진한 ‘선사시대의 토기 만들기’와 손바느질의 진수를 체험할 수 있는 ‘바느질 공예품 만들기’, 나무조각을 이용한 ‘목공예 공예작품 만들기’ 톱가죽으로 멋스러움을 표현하는 ‘톱가죽 키홀더’ 체험이 진행된다.

또 다문화가족지원센터에서는 각국의 다양한 음식을 체험할 수 있는 프로그램을 진행한다. 특히 27일 수요일 오후 2시 어린이에게 꿈과 희망을 주는 ‘미술쇼 공연’을 운영한다.

상설프로그램도 준비돼 있다. 박물관에 비치된 편지를 이용하여 한 여류의 추억을 담아 겨울에 받아 보는 ‘겨울에 받아보는 편지’와 무더운 여름 불 풍선을 던지며 즐거운 시간을 보낼 수 있는 ‘시원한 불 풍선 던지기 게임’이 진행된다.

한편 정읍시립박물관은 지난 2012년 6월 개관 이후 8차례의 기획특별전을 개최한 바 있고, ‘토요박물관 체험학교’와 ‘문화가 있는 날’, ‘박물관 해설사 양성교육’ 등을 운영하고 있다. /정해은 기자

전주 발달장애 청소년 음악재능 발굴 챔버 오케스트라 위더스 정기공연

전주교육지원청이 주관하는 청소년 챔버 오케스트라 위더스(WITH US) 정기 공연이 14일 전주전통문화관 한벽극장에서 진행됐다.

청소년 챔버 오케스트라 위더스는 장애 청소년의 음악적 재능을 발굴하고, 장애인에 대한 긍정적 인식 확산과 사회 통합의 기회를 부여하고자 전주교육지원청이 창단했다. 위더스는 도내에 거주하고 있는 발달장애 청소년 10명으로 구성되었다.

‘꿈·도전·사랑’이라는 주제로 열린 이번 공연에서 이들은 ‘천개의 바람이 되어’ 등의 연주로 세월호 희생자를 추모했다. 이날 공연에는 김승환 전라북도교육감을 비롯하여 교육관계자, 학생 등이 참석해 음악으로 교감했다. /정해은 기자

넥슨 신작 ‘서든어택2’ 선정적 여성 캐릭터 삭제

넥슨의 신작 충격게임 ‘서든어택2’의 일부 여성 캐릭터가 선정성 논란 끝에 삭제된다.

서든어택2 개발사 넥슨지티 관계자는 “여성 캐릭터 ‘미야’와 ‘김지운’ 캐릭터를 게임 내에서 삭제하는 작업을 진행하고 있다”며 “게임뿐 아니라 광고에서도 선보이지 않기로 했다”고 13일 밝혔다.

지난 6일 출시된 서든어택2는 인기 장수 게임 ‘서든어택’의 후속작이다. 넥슨이 야심차게 선보인 게임이지만 출시 직후부터 노출이 심한 여성 캐릭터의 선정성이 도마 위에 올랐다.

여성 게임 캐릭터의 선정성 논란은 게임업계의 오래된 이슈다. 서든어택2의 경우 텔레비전 광고 등에 가슴이 부각된 여성 캐릭터를 전면내내 내세우면서 비판 여론이 크게 들끓었고 넥슨은 결국 캐릭터를 삭제하는 결정을 내렸다. /김민근 기자

홍주미 백운철학연구소 소장 H.P: 010-6890-1468, 홈페이지: http://www.philsilab.com/ <2016년 7월 15일>

<p>▷쥐띠 46년생: 지출은 줄이고 투지나 투기는 삼가야. 60년생: 어려운 일이 있어도 도와주는 사람이 생기는 운. 72년생: 건강에 주의를 기울여야 한다. 84년생: 잠깐 금전적이 돌아오나 욕심을 부리면 오히려 난관이 발생하니 주의하라.</p>	<p>▷소띠 49년생: 타인의 말에 귀를 기울여라. 61년생: 뒷사람과 함께 일을 도모하라. 73년생: 구설수와 시비가 따르는 운이다. 85년생: 하고자 하는 일에 공과 사를 잘 구별해야.</p>	<p>▷호랑이띠 50년생: 경쟁자로 인해 고민할 일이 생기는 운. 62년생: 일시적인 감정으로 행동하지 마라. 74년생: 정신적으로 편안하지 않은 운이기 때문에 사소한 일에도 과민반응할 수 있으니 주의하라. 86년생: 적극적으로 활동하면 좋은 일이 있을 것이다.</p>	<p>▷토끼띠 51년생: 자신만의 생각에 몰두해 상황을 판단하지 못할 수 있다. 63년생: 어려움이 있다면 손윗사람의 도움을 받아라. 75년생: 다른 사람과 화합하거나 모임에 참석하기 좋은 운. 87년생: 하고자 하는 일에서 인정을 받을 수 있는 좋은 운.</p>
<p>▷용띠 52년생: 원하는 것이 있다면 일찍 움직여라. 64년생: 다른 사람과 의견이 다르고 시비가 발생. 76년생: 급하게 행동하지 말고 자신을 돌아보고 상황을 주시하면서 조심스럽게 나아가야 한다. 88년생: 자신보다 어렵다고 무시하는 인행은 삼가라.</p>	<p>▷뱀띠 53년생: 변동이나 변화를 가져온 흉한일이 생기는 운. 65년생: 긴장을 늦추지 말아야 한다. 77년생: 생각했던 것을 구체화 시켜서 조심스럽게 행동으로 옮겨보아라. 89년생: 무심코 했던 행동으로 구설수 발생.</p>	<p>▷말띠 54년생: 여성은 남성과의 트러블을 피해야 한다. 66년생: 적극적으로 활동하면 좋은 결과를 얻을 수 있다. 78년생: 인덕이 있는 운이다. 90년생: 동기간에 화합하면 좋은 일이 있으나 적대감을 갖게 되면 경쟁자로 돌변한다.</p>	<p>▷양띠 55년생: 우울감에 빠질 수 있는 운. 67년생: 작은 것을 얻었다고 더 큰 것을 욕심내는 실수를 범하지 마라. 79년생: 기본 상할 일이 발생하나 일시적인 것이니 마음에 두지 마라. 91년생: 금전적으로 손해가 발생하고 지출이 많아지는 운.</p>
<p>▷원숭이띠 56년생: 믿고 있던 것에 대한 실망을 하게 되는 운. 68년생: 최악의 상황을 예측하며 행동하라. 80년생: 가장 가까운 사람을 오히려 소중하게 여겨야 할 것이다. 92년생: 도와주는 사람이 나타나지 않으니 혼자서 해결해 나가야 하는 운이다.</p>	<p>▷닭띠 57년생: 다른 사람에게 원망을 들을 일이 생긴다. 69년생: 먼저 손해를 보면 후에 이익이 있을 운. 81년생: 계약을 하거나 문서를 주고받기 좋은 운. 93년생: 어려움이 있다면 이성의 도움을 받아라.</p>	<p>▷개띠 46년생: 식욕이 따르고 인덕이 있는 운. 58년생: 하고자 하는 모든일을 약간 모자르게 해라. 70년생: 뒷사람과의 화합에 신경써라. 82년생: 건강에 좋지 않은 운이니 섭생에 주의가 필요.</p>	<p>▷돼지띠 47년생: 하고자 하는 일에 방해자가 나타나니 주의하라. 59년생: 금전적인 손실이 따르는 운이다. 71년생: 순간적인 상황에 휘둘리지 마라. 83년생: 두 번, 세 번 봐도 놓치는 것이 생기는 운이니 매사를 세밀하게 보고 검토하라.</p>