

## 다양한 게임콘텐츠 요구현황에 따른 효율적 개발방향 연구

### A Study on Efficient Development Plan For Various Game Contents Demand Status

오현주

청강문화산업대학교, 컴퓨터게임과 교수

Oh Hyun-Ju

Chungkang college of Cultural Industries,  
Computer Game Professor

#### 요약

콘텐츠 융합을 통한 오락과 커뮤니케이션의 대표적인 매체이자 사회적 구성물로 발전해 온 게임산업은 다양한 주체와 다양한 시각의 접근으로 폭넓은 연령층과 여성유저의 참여 확대 현황을 보이고, 이러한 현황은 캐주얼게임과 여성선호게임의 성장을 가져왔다. 이에 따라 유저들의 요구사항은 더욱 다양해지고 있고 이러한 게임개발을 위해 시각적 표현은 더욱 중요한 자리를 차지하게 된다. 캐주얼게임과 여성선호게임들의 성공요인들을 통해 그 중에서 시각적인 표현요소들의 중요성과 영향력, 그리고 앞으로의 개발방향에 대하여 제시한다.

## I. 서론

디지털 테크놀로지의 발달과 함께 사회적 논의의 대상으로, 그리고 구성물로 발전해온 게임 산업은 이제 단순히 기술발전에 의한 미디어 정보의 발달이 아닌 콘텐츠의 융합을 통한 오락과 커뮤니케이션의 대표적인 매체로 자리 잡고 있다.

이러한 큰 관심과 변화에 맞춰 게임을 바라보는 시각과 접근이 많이 다양해지고 있고, 이에 따라 게임을 플레이어들의 요구 또한 기술의 발전과 맞물려 상당 수준 높아지고 있다.

따라서 본문에서는 최근 게임산업 성장의 특징적인 현황과 플레이어의 요구를 살펴보고, 이를 고려한 개발과정에서 필요한 요소들을 분석해 보고자 한다.

## II. 게임시장 현황

### 1. 캐주얼 게임의 성장

#### 1.1. 캐주얼게임의 정의와 현황

캐주얼 게임이란 웹보드 게임 또는 미니 게임처럼

게임이 쉽고 누구나 쉽게 즐길 수 있으면서도 레벨업이나 캐릭터 성장에 많은 노력을 기울일 필요가 없는 게임<sup>1)</sup>을 통틀어 말한다.

이렇게 누구나 쉽게 짧은 시간 게임을 즐길 수 있는 만큼 MMORPG에 비하여 캐주얼 게임에 대한 충성도는 낮다고 할 수 있다. 또한 연령층이 낮은 어린 아이들의 짧은 시간 플레이로 인하여 수익부분에서는 낮게 나타났으나, 다양한 장르로의 개발과 함께 부분 유료화 정책 등의 아이디어로 게임유저 연령층과 소재의 다양화 다변화 등, 온라인 게임시장에서의 의미 있는 변화가 나타나고 있다.

즉, 그 동안 국내의 게임시장의 고성장을 이끌었던 게임이 MMORPG였다면, 레이싱, FPS, 스포츠, 무협 등 다양한 장르의 게임이 잇따라 등장하고 있는 것이다. 게임 장르의 확대는 게임포털의 다양한 서비스를 강화시켰는데, 이는 게임 이용자층의 분화에도 영향을 끼치고 있다.<sup>2)</sup>

온라인 게임이용자는 지속적으로 증가하고 있고, 사용 연령층도 확대되면서 여성 유저 층도 크게 확장

이 되고 있다. 이는 웹보드게임을 중심으로 하는 여성 또는 30대 이상의 연령층의 게임플레이 확대가 국내 게임시장의 다변화에 크게 기인한 바라 할 수 있다.

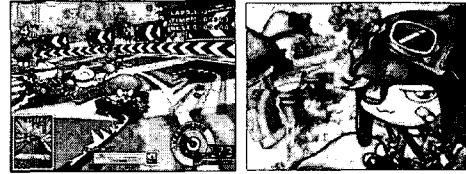
1.2. 캐주얼게임의 성공요인

[표 1]은 최근 대표적인 캐주얼게임을 중심으로 장르와 그 특징들의 비교이다.

[표 1] 대표적인 캐주얼게임의 비교

게임	장르	특징
카트라이더	스포츠	레이싱게임으로 간편하여 쉽게 배울 수 있음 3D카툰렌더링, 귀여운 스타일의 친근한 캐릭터 사용 사용기간의 제한적인 소모성 아이템 판매
메이플스토리	MMORPG	2D의 귀여운 캐릭터 사용 다양한 직업과 개성 쉽고 단순, 발랄한 분위기로 10대 유저와 여성유저를 크게 흡수 소모성 치장 아이템 사용
팡야	스포츠	3D의 귀엽고 아기자기한 그래픽 골프게임의 선점 쉽고 조작 용이
갯앳프트	액션 어드벤처	2.5등신의 3D캐릭터와 배경 개성 있는 아바타시스템 다양하고도 쉬운 조작감과 액션성, 코믹요소
스페셜포스	FPS	3D사실적인 스타일 그래픽 FPS의 선두위치
테트리스	아케이드	2D배경으로 친숙함 여성게이머의 비중 높음

캐주얼게임이 지속적인 성장세를 보이고 있는 요인을 정리하면 가장 대표적인 것이 바로 게임에서 가장 중요한 게임성, 즉 재미요소이다. 그것을 받쳐주는 요소는 바로 쉽고 단순해서 언제든지 접근이 용이하다는 것과, 귀엽거나 친숙한 그래픽을 사용함으로써 기존의 게이머 층과 다양한 연령층 그리고 여성 유저 층의 증가가 있겠다. 또한 이러한 다양한 유저 층을 통한 수익증가는 바로 기간제한이 있는 소모성 아이템의 소비와 부분 유료화가 수익성을 낳아 캐주얼게임의 성장을 가져오게 되었다.



▶▶ 그림 1. '카트라이더' 게임화면

▶▶ 그림 2. '메이플스토리' 게임화면

2. 여성 플레이어 수의 증가

2.1 여성 선호 게임 분석

여성들이 선호하는 게임에는 크레이드 아케이드, 카트라이더, 로즈온라인, 마비노기, 오투캡, 라그나로크 등등이 있다. 2004년 게임백서의 여성 게이머들의 장르 선호 비교결과를 보아도 여성의 경우에는 웹보드 게임(29.6%), 전략시뮬레이션게임(12.2%), 롤플레이게임(12.1%)의 순서로 웹보드게임이 가장 많은 결과를 보이고 있다.

이러한 게임들의 공통점을 보면 캐릭터가 귀엽고 예쁘거나, 그래픽적 요소들이 아기자기함을 보이는 것이 가장 두드러지며, 조작이 쉽고 긴 시간 투자가 없이도 즐길 수 있는 캐주얼 게임이 상당수 이다.

2.2 여성 타겟 게임 분석

캐주얼게임의 성장과 함께 이를 선호하는 여성 플레이어의 게임진입이 지속적으로 성장하고 있고, 이 또한 게임시장의 변화와 발전에 크게 기인하고 있다.

따라서, 여성 게이머를 타겟으로 설정하여 게임을 개발하는 시도가 상당히 이루어지고 있는 현실이다.

[표 1] 대표적인 여성 타겟 게임

게임	소재	특징
코코록 (나비아)	웃가게 경영	PC게임 온라인게임으로도 개발
세니하우스 (나비아)	인테리어	PC게임 동화풍의 예쁘고 귀여운 그래픽
바닐라켓 (나비아)	패션	온라인 플레이의 웹 게임 귀엽고 아기자기한 그래픽
러브1.2 (메가폴리)	화장	PC게임 커뮤니티의 강화
루벤시아 (막고야)	MMORPG	아기자기한 동화풍 그래픽

여성을 타겟으로 한 게임들은 소재의 선정과 시각적인 표현에서 명확하게 목표가 드러나는 추세이다. 패션이나 요리 또는 화장 등으로 여성에게 친숙한 소재를 가지고 여성의 감성을 유도 하고 있다.

이러한 대표적인 게임으로는 코코룩, 써니하우스, 바닐라 캣, 러브 1,2, 루넨시아 등이 있는데 특정 업체에 편중되어 있고 PC게임에 치중되어 있지만, 점차적으로 온라인, 웹 등으로 제작되고 있다.

### 2.3 여성유저를 고려한 게임개발 요소

캐주얼게임의 성장과 함께 게임시장의 의미 있는 성장 변화에는 여성유저의 흡수가 큰 역할을 기인했다. 여성들이 선호하는 게임들의 성향을 보면 공통된 특징이 바로 그래픽이 아기자기하고 귀엽고 친숙한 스타일이 있다. 장르가 어떠한 것이라도 대부분 시각적인 그래픽요소들의 공통된 점과, 조작이 쉬운 것, 그리고 최근 두드러지는 특징은 소재의 친숙함도 큰 역할을 하고 있다. 시대를 불문하고 여성의 관심사인 패션, 미용, 연애와 요리, 인테리어 같은 부분이 바로 여성유저를 게임시장으로 끌어들이는 요소이다.



그림 3. '코코룩' 게임화면



▶▶ 그림 4. '러브2' 게임화면

## Ⅲ. 게임개발의 시각표현 요소

게임에서 시각표현의 요소는 게임에서 그래픽으로 보여지는 모든 것이라 할 수 있다. 그 중에 대표적으로 크게 분류하면 캐릭터, 배경, 인터페이스 정도로 나누어 볼 수가 있다.

## 1. 캐릭터

일반적으로 게임그래픽을 대표하는 것이 바로 게임 캐릭터인데, 게임에서 보여 지는 캐릭터는 일반적인 캐릭터의 정의와는 뜻을 달리한다.

게임 캐릭터란 넓게 보면 게임 상에서 보여 지는 특성화된 인물들, 의인화된 동식물, 움직이는 기계장치 등도 포함하여 게임의 진행을 이루어 나가는데 보여 지는 동적 이미지들은 대부분 캐릭터로 지칭되어 진다. 게임 안에서는 게임 진행자의 입장에서 생명력을 부여받는 주인공격의 인물과 이 주인공격의 인물 주변의 게임진행을 도와주는 인물들, 그리고 이 주인공에게 피해를 입히는 모든 개체들도 캐릭터로 지칭되어진다.<sup>3)</sup>

즉 게임 유저들은 게임을 플레이 하며 화면에 디스플레이 되는 캐릭터와 자신을 동일시하게 되는데, 이것은 어떠한 매체보다 강력하다.

## 2. 배경

게임의 캐릭터가 게임을 대표하는 주인공이라 한다면, 배경은 게임의 전체적인 이미지를 설정하는 부분으로서, 캐릭터를 뺀 모든 부분이 배경에 속한다 할 정도로 배경의 역할은 굉장히 중요한 부분이다.

게임의 배경은 게임전체의 컨셉을 정하는 것과 다름이 없을 정도로 게임전체 컨셉 방향에 따라 배경이 게임의 분위기를 그에 맞게 잘 표현해 줘야 한다. 또한 시대적 배경, 연대, 지리적 위치, 생활환경, 날씨, 거주주민 등에 의해 정해지며 이러한 내용은 반드시 게임전체가 갖는 목적성을 부여해야한다.

게임 유저들은 게임을 풀어나가기 위해서 가상현실을 경험 하는 것으로 게임을 플레이 한다. 대부분의 게임 유저들은 게임이 진행되는 동안에 현실과는 다른 새로운 환경을 경험하며 게임은 특수한 합리적 현실로서 순간마다 플레이어의 수행성에 기초해서 진행되는 가상 현실적 특성을 보여 준다.

### 3. 인터페이스

게임 인터페이스는 플레이어에 있어 게임의 공간에 진입하고, 그 공간을 여행하고, 그 공간 속에서 행동하는 상호작용의 참여를 즐길 수 있는 도구이다.<sup>4)</sup> 또한 게임유저로 하여금 자유롭게 게임을 이용하게 하는 기술이라 할 수 있다.

게임 유저의 의지에 따라 자유롭게 게임공간에 드나들 수 있지만, 게임인터페이스는 게임에 플레이어를 몰입시킬 수 있는 일차적인 역할을 한다. 그렇기 때문에 화면의 구성과 디스플레이의 특징, 그리고 조작방법에 따라 플레이어의 게임 참여는 달라지며 게임의 방식에 따라 인터페이스도 각기 다른 형태를 갖고 있다. 인터페이스는 이렇게 게임공간과 플레이어를 연결시켜 주는 도구이면서 게임 속으로 몰입하게 하여 캐릭터와의 동일 시 효과를 일으키는 가장 일차적인 관문이 된다.

## IV. 결론 ; 현황을 고려한 시각표현 방법

캐릭터, 배경, 인터페이스 등의 시각적인 게임의 요소들은 앞의 현황에서도 볼 수 있듯이 어떠한 장르에서건 게임을 처음 접하고 플레이하게 되는 첫 번째 동기로 작용하게 된다.

게임시장의 여러 현황을 살펴보았듯, 기술의 발전과 더불어 게임시장의 발전은 게임유저의 다양한 층급, 확대된 연령층과 성별 참여가 큰 역할을 하였으며, 이는 다시 게임간의 차별성을 더욱 요구하게 된다.

이전까지 게임개발은 하드웨어적인 요소가 많았고, 기술 또한 과도기적인 성향이 커서 게임캐릭터를 비롯한 그래픽 디자이너의 테크니션으로의 역할이 강조되어, 극 사실주의에 빠져 틀에 박힌 형태의 어려운 게임의 개발에 긴 시간을 투자하는 경우가 많았다. 하지만 현재에는 게임유저 연령층의 폭이 상당히 넓어졌고, 여성유저들의 참여도가 크게 높아지면서 다양한 장르의 캐주얼게임 성장은 게임시장의 발전에

크게 기인하였고 이들의 성공요인은 게임산업의 발전에 의미 있는 요소로 작용되고 있다.

다양한 유저의 취향과 선호도의 반영을 위해서는 게임의 플레이를 위한 학습이 필요한 게임이나 내용적 또는 시각적으로 정형화된 게임으로의 완성도에서 벗어나, 쉽고 재밌는 다양한 주제의 접근으로 개별적인 욕구를 만족시킬 수 있는 게임개발이 필요하다.

기술적으로도 얼마나 극도로 사실적인 표현이 가능한가에 긴 시간을 투자하기보다 다양한 주제에 부합하는 개성 있고 독창적인 캐릭터와 배경 그리고 사용자의 편의성 위주의 인터페이스 등의 시각적 표현을 통해 미디어 속에서 플레이어의 새로운 문화수용 경험을 확대하는 것이 게임산업 발전에 큰 영향을 가져올 것이다.

### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 게임백서 2004, 게임 산업 개발원
- [2] 게임백서 2004, 게임 산업 개발원
- [3] 오현주, "게임캐릭터의 조형성에 관한 연구" 한국콘텐츠학회 2004추계종합학술대회논문집, p.110
- [4] 이대용 외, 2005, "게임인터페이스 현황분석 및 중장기 추진계획", 상명대학교 게임기술문화연구소, p.3