

## 모바일게임 ‘애니팡’의 성공과 쇠퇴의 원인분석

### Cause Analysis of Success and Decline in Mobile game ‘Anipang’

장 상 미

안동대학교 한국문화산업전문대학원 창조산업연구소

Jang sang-mi

Andong Univ., Research Center for Creative Industry

#### 요약

기존의 게임들이 젊은 연령대가 주를 이뤘다면, 2012년 출시된 ‘애니팡’은 게임을 부정적으로 바라보던 중장년층까지 흡수하면서 모바일게임의 대중화를 이뤄냈다. 하지만 그 인기가 현재까지 지속되지는 않는다. 그 이유로는 세 가지 정도로 요약되는데, 첫 번째는 쉽게 질려 버릴 수 있는 단순한 게임방법이며, 둘째는 지인과의 순위경쟁의 긴장감을 지인이 떠나버리면서 잃어버렸기 때문이다. 마지막으로 세 번째는 게임의 불안정성과 더불어 스캠‘하트’메시지의 스트레스이다. 반면에 성공요인으로는 첫 번째는 진입장벽의 용이성, 둘째는 친근감과 현대인들의 생활패턴에 접근 가능한 게임 환경, 셋째는 생활정서에 밀착된 ‘적절한 긴장감’이라고 할 수 있다.

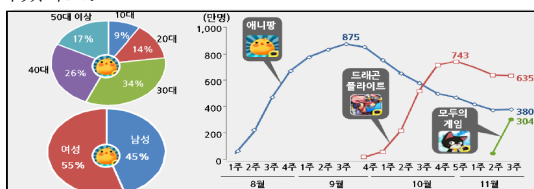
## I. 서론

2012년 7월말 출시된 ‘애니팡’은 젊은 연령대가 주를 이루던 기존의 게임들과 달리 중장년층까지 흡수하면서 모바일게임의 대중화를 이뤄냈으며, 그들의 게임에 대한 인식 또한 변화시켰다. 보통 2개월을 넘기기 힘든 모바일게임 시장에서 1년 이상 꾸준히 실적을 내고 있는 ‘애니팡’이지만, 그 파급력은 예전만 못하다. 그 이전에도 많은 모바일게임이 있었지만 특히 ‘애니팡’이 전 국민적인 성공을 거둘 수 있었던 원인과 그 성공을 장기간 지속시키지 못하고 쇠퇴하게 된 원인을 분석해 봄으로써 앞으로 모바일게임이 나아가 할 방향을 알아보는 데 목적이 있다.

## II. 본론

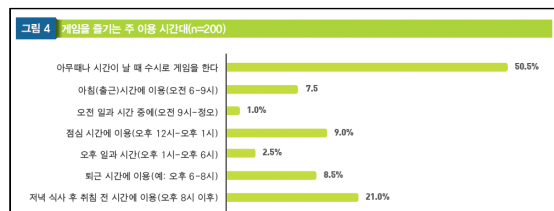
### 1. 하드웨어적 측면에서 분석

‘애니팡’은 같은 종류의 동물을 3개 이상 맞춰 터뜨리는 퍼즐게임으로 출시 후 3개월 만에 다운로드 2천 만 명을 달성했으며, 2014년 7월에는 누적다운로드 3천만을 돌파했다[1].



▶▶ 그림 1. 2012 애니팡 이용자 특성 및 DAU(Daily Active User)추이

모바일게임이 ‘애니팡’ 이전에도 무수히 많았지만, ‘애니팡’은 국내 스마트폰의 대중화와 카카오톡이라는 모바일 메신저가 등장함으로써 SNG(Social Network Game)의 확장이 이루어질 수 있는 환경이 만들어졌다[5]. 특히 ‘애니팡’은 이미 나와 있었던 퍼즐게임의 형태로 친근하면서 조작이 단순하다는 큰 장점이 있다. 여기에 1분이라는 게임제한시간은 현대 생활 패턴에 적합한 최적의 설정이다. 한국방송통신전파진흥원에서 조사한, 모바일 게임을 즐기는 시간대를 묻는 설문에서 시간 날 때 수시로 한다는 대답이 50.5%로 나왔으며, 이외의 일과 후 시간, 점심시간, 출퇴근시간이 뒤를 잇는다[3]. 기존의 게임들이 장소·시간이 제한적이었다면, 모바일게임은 늘 우리생활에 밀접하게 쓰이는 핸드폰을 이용한 게임이기 때문에 시간과 장소의 제약 없이 사용할 수 있다는 장점이 있다[1]. 즉, 모바일게임으로의 낮은 진입장벽이 ‘애니팡’의 저변을 확장시킨 것이다[3].



▶▶ 그림 2. 모바일게임 이용형태 및 유료결제현황 조사

### 2. 소프트웨어 및 사용자 경험측면에서 분석

게임은 아무리 환경적인 요소들이 최적화 되어 있어도 ‘재미’가 없지 않으면 외면을 받는다. 2010년 미국 SNG

유저의 이용 동기를 조사한 표를 살펴보면 게임을 하는 이유의 가장 첫 번째는 재미와 즐거움을 얻기 위함이다. 즉, 게임을 하는 가장 큰 이유는 결국 재미있기 때문이다 [4]. 그럼 ‘애니팡’의 재미있고 즐거운 요소는 무엇일까?

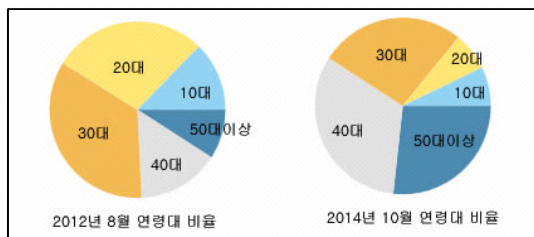
표 1. 미국 SNG유저의 이용 동기 재구성

SNG이용동기	%(중복응답)
재미와 즐거움을 얻기 위해	53
스트레스를 해소하기 위해	47
경쟁심을 즐기기 위해	43
정신적 운동을 하기 위해	33
다른 사람들과 사교적 접촉을 하기위해	28
미션수행의 즐거움을 위해	18
신체의 조정을능력을 향상시키기 위해	10
자신의 개성을 표출하기 위해	8

‘애니팡’은 기존의 게임처럼 불특정 다수와의 게임경쟁이 아니라 지인과의 경쟁이다. 이것은 같은 게임을 하고 있다는 동질감과 경쟁심의 자극으로 더 몰입할 수 있고, 즐거움을 느낄 수 있다[1]. 거기다 1분이라는 제한된 시간은 그 경쟁의 긴장감을 배가 시킨다. 또한 게임을 하기 위한 필수 아이템인 ‘하트’를 얻기 위해 지인들에게 보내는 메시지에서는 바이럴 효과를 기대할 수 있다.

### 3. 쇠퇴의 요인

2013년 10월 기준 ‘애니팡’의 DAU는 약 200만 명으로 다른 게임에 비해서 낮은 편은 아니지만 출시연도의 DAU와 비교하면 현격하게 감소추세를 보인다. 이는 유행의 변화에 둔감한 중장년층(43%)의 힘이라고 생각된다. 유저의 연령대 변화 그래프를 보면 그 양상이 잘 보이는데, 출시 초기에 젊은 층의 비율이 큰 반면에 최근에는 40대 이상의 장년층이 유저의 대부분을 차지하고 있다.



▶▶ 그림 3. 애니팡 연령대별 비율 비교 그래프

이 같은 양상의 이유는 유행에 민감한 젊은 층들에게 단순한 게임은 금방 질려버리기 때문이다. 모바일게임의 특성상 단순하고 쉽게 만들면 접근의 용이성이 좋아지기 때문에 많은 유저들이 쉽게 접속해 올 수 있다. 하지만, 오히려 뒤로 갈수록 불리함으로 작용될 수 있다. 또한 지인들과의 순위경쟁도 나중에는 불리함으로 나타날 수 있는데, 주변의 사람들이 더 이상 게임을 하지 않게 되면

경쟁의 재미가 없어져 버리기 때문이다. 이런 점을 보완하기 위해서 개발사는 ‘리그’나 ‘도전’을 만들어 불특정 다수 또는 지인과의 1:1대결을 할 수 있도록 업데이트 하였다. 그리고 ‘애니팡’ 초기부터 가장 문제시된 ‘하트’메시지는 ‘애니팡’의 포털 연관검색어로 ‘하트차단하기’가 뜰 정도로 많은 사람들에게 스트레스 요인이었다. 이것은 현재 게임사의 업데이트로 차단하기 기능이 추가되기는 했지만, 오히려 많은 사람들에게 모바일게임에 대한 부정적인 시각을 주었다. 마지막은 게임 완성도의 문제이다. 게임의 접속이 지연되거나 다운되는 등 기술적인 문제가 유저들로부터 꾸준히 제기되고 있다.

## II. 결론

모바일게임 ‘애니팡’의 성공은 세 가지의 요인으로 정리될 수 있다. 첫째는 ‘카카오톡’이라는 메신저와의 결합으로 유저와 게임의 접촉이 손쉽다는 진입장벽의 용이성에 있다. 둘째는 대부분의 사람들이 일찍이 경험해본 바가 있는 친근한 게임방식인 퍼즐게임 형식이라는 점과 바쁜 현대인들의 생활 패턴에서 접근이 가능한 1분짜리 짧은 게임방식이라는 최적의 게임 환경을 제공했다는 점이다. 셋째는 ‘애니팡’이 비록 인물·배경·사건의 형식을 취하지는 않지만 스토리텔링의 기본 감정인 긴장감을 다루고 있다는 측면에서 상징적 스토리텔링을 경험하는 것과 같다는 점이다. 다시 말해 ‘애니팡’이 주는 과도하지 않으면서도 안전이 보장되는 ‘적절한 긴장감의 체험’은 비대면적이고 승패결정적인 것이 아니므로 과도한 긴장에서 오는 스트레스를 피할 수 있지만, 순위경쟁이라는 장치를 통해서 적절한 긴장을 제공한다. 결국 ‘애니팡’은 성공의 핵심이라고 할 수 있는 ‘적절한 긴장감’에 주변 환경적 요인들이 결합되면서 이루어진 것이다. 앞으로 모바일게임은 ‘애니팡’의 성공과 쇠퇴의 요인을 되새겨야 할 것이며, 특히 ‘적절한 긴장감’을 어떻게 다뤄야 할 것인가에 대해서 더 깊이 생각해 보아야 할 것이라 생각된다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 서민수 외, “2012년 10대 히트상품”, 삼성경제연구소 CEO Information, 제876호, pp. 7-8, 2012
- [2] 한국콘텐츠진흥원, “2013 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)”, pp.2-5, 2013
- [3] 정책연구본부 방송통신연구부, “동향과 전망 : 방송·통신·전파·모바일게임 이용행태 및 유료결제 현황”, 통권 제70호”, pp.82-88, 한국방송통신전파진흥원, 2014
- [4] 이혜지, “소셜네트워크게임의 디지털스토리텔링에 대한 인지주의적 연구 : 카카오톡을 중심으로”, p.6, 인하대학교대학원 석사논문, 2013
- [5] 이민형, “모바일 인스턴트 메신저 기반 소셜 네트워크 게임 발전 가능성 연구”, pp.65-67 한양대학교대학원 석사논문, 2013