

# 게임 환경 특성에 기반 한 분류방안

황신희\*, 박영호\*

\*숙명여자대학교 멀티미디어학과

e-mail: 2step\_garage@naver.com

## A Classification Method for Environment-based Games

Shin-Hee Hwang\*, Young-Ho Park\*

\*Dept of Multimedia Science, Sookmyung University

### 요 약

최근, 게임시장의 활성화가 가속화 되면서 게임을 이용하는 유저들이 매우 늘어났다. 이에 따라 게임은 하나의 문화로 정립되었다. 그러나 게임문화에 맞는 정확한 분류와 표준안이 존재하지 않아 새로운 게임의 장르 구분을 명확히 하지 못하는 문제점이 생겨났다. 본 논문에서는 기존연구의 분류법으로는 구분할 수 없는 장르의 분류를 위해 기존의 게임장르 분류법을 기반으로 체계적인 분류를 더한 게임장르 분류법을 소개한다.

### 1. 서론

어떤 생활현상이 문화로서 정립되기 위해서는 그 현상에 맞는 규칙과 분류 및 표준이 존재한다[4]. 현재 네트워크의 향상과 게임 소프트웨어를 구동할 수 있는 많은 플랫폼으로 게임시장이 예전보다 활발해졌다. 그 결과 게임 사용자의 급격한 증가로 게임이 하나의 문화가 되었으며 다른 문화와 마찬가지로 현상에 맞는 규칙 및 분류 표준이 필요하게 됐다. 이미 여러 기관과 제작업체를 통해 게임의 장르가 분류되고 있으나 그 기준이 각각 다르기 때문에 분류 표준이 통합되지 못하고 있다. 그러나 이러한 분류 체계로는 기존 게임과는 다른 새로운 시도의 게임을 분류할 수 없으며 새로운 게임 개발 아이디어를 이끌어 낼 수 없다. 또한 사용자가 원하는 게임 데이터를 검색 할 때 쉽고 빠르게 찾아낼 수 없으므로 기존 분류와는 구별된 분류기준이 필요하다. 본 논문에서는 기존의 게임분류 연구의 취약점을 문제로 삼아 기존연구를 바탕으로 게임 환경 특성을 기반으로 새로운 분류법을 제시한다.

### 2. 관련연구

#### 2.1 관련연구이슈

서론에서 언급한 바와 같이 기존 게임 장르의 기초적이라 할 수 있는 게임장르 분류는 게임의 내용형식만을 장르로 고집하는 경향이 있어 Adventure 게임, 액션게임, RPG(Role Playing Game), 전략게임, 시뮬레이션, 스포츠 게임, 퍼즐게임, 대전게임, 캐주얼 게임[2][3][6] 등으로 분류가 되어있다. 이와 같은 형식의 분류는 가장 대중적이고 보편적이기는 하지만, 개발되어 있는 게임의 분류를 내용

형식만으로 구분하기에는 분류하는 이의 주관적인부분이 크게 적용되거나 서로 다른 입장을 표방 할 우려가 있다. 본 논문의 기초가 된 게임장르 분류를 위한 제안연구도 이런 문제점을 해결하기 위해 등장했다.

#### 2.2 게임장르 분류를 위한 제안[1][2]

본 논문에서 기초가 된 게임 장르에 관한 연구는 다음과 같이 크게 7가지로 분류된다.

##### ● 통신 서비스별 분류

통신 서비스별 기준은 ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line), 광통신등 네트워크의 활발한 보급 이후 분류의 필요성이 생긴 기준으로 네트워크의 연결 없이 실행되는 오프라인(Off-line)과 네트워크를 연결하여 실행하는 온라인(On-line)으로 분류된다.

##### ● 통신 매체별 분류

통신 서비스별 기준에서 On-line에 해당되는 기준으로 아직 우리나라는 유선 네트워크 게임을 사용자들이 더 선호하는 상황이지만 무선 네트워크게임도 해를 거듭 할 수록 증가하고 있다. 통신 매체별 분류는 원거리통신인 Mobile과 근거리통신인 WIFI(Wireless-Fidelity)로 분류된다.

##### ● 플랫폼 별 분류

게임 소프트웨어를 실행할 수 있는 플랫폼을 기준으로 게임의 대명사로 불리던 전자오락실과 (아케이드게임) 전자오락실의 게임을 가정으로 보급한 비디오게임, 비디오 게임을 소형화 한 휴대용게임에서 핸드폰과 PC로 분류된다.

- 그래픽 출력 방식별 분류

단순한 평면2차원 그래픽을 이용한 게임(2D)과 입체적인 3차원 그래픽을 지원하는 게임(3D)으로 분류된다.

- 게임시점별 분류

게임 시점별 기준은 그래픽 출력 방식별 기준과 다르게 단순히 사용자가 객관적으로 보는 출력 그래픽의 분류가 아니라 실행화면에서 게이머의 이입 상태를 기준으로 나눈 분류이다.

- 1인칭 시점(Back view) : 게이머가 캐릭터가 된 시점으로 실제 자신의 캐릭터는 보이지 않는다.
- 평면시점(Side view) : 캐릭터가 옆으로 움직이는 느낌을 주는 시점으로 배경이 좌우로 움직이는 횡 스크롤과 배경이 위아래로 움직이는 종 스크롤, 두 스크롤을 모두 이용하는 다중 스크롤 시점이 있다.
- 3인칭시점 : 게임화면에 캐릭터의 뒷모습이 보여 캐릭터의 행동체크와 주변상황 판단을 쉽게 할 수 있으며 게이머가 캐릭터를 인형처럼 조종하는 느낌의 시점으로 3D 게임에서 많이 쓰인다.
- Top-Down view - 카메라가 화면의 전체 맵 자체를 따라다니듯 이동하며 게이머가 짧은 시간 내에 맵 전체를 파악할 수 있도록 하는 시점이다.

- 게임 방식별 분류

게임을 단독으로 수행하는지 실제 사회처럼 여러 사용자와 함께 진행하는지 등의 여부를 가리는 기준으로 사용자 혼자 게임을 진행하는 단독형 게임과 여러 사용자와 서로 도우며 게임을 진행하는 사회형, 둘 이상의 사용자, 혹은 컴퓨터와 겨루어 승패를 가리는 대전형이었다.

- 게임 내용별 분류

게임의 내용이 캐릭터의 액션에 의존하여 진행 하는 액션형 게임과 사용자의 두뇌에 의존하여 진행 하는 두뇌형 게임 두 가지로 크게 분류하고 세부 사항으로 자세히 구분했다.

- 액션형 : 게이머가 자신의 캐릭터를 조종하여 상대 캐릭터를 공격, 방어하는 게임인 격투게임과 하나의 캐릭터로 총, 미사일등의 무기를 발사하는 FPS(First Person Shooting)와 실제의 스포츠를 게임에 접목한 스포츠 게임, 자동차나 탈것을 이용하여 경주를 하는 레이싱게임, 음악과 게임의 결합으로 박자 감각을 이용하여 타이밍을 맞추는 리듬게임이 있다.
- 전략형 : 주인공이 게임 속 다른 상호작용을 통해 스토리에 맞게 이야기를 풀어나가는 Adventure 게임과 캐릭터의 성장과 전략적 전투에 비중을 둔 RPG(Role Playing Game), 실제상황을 컴퓨터로 구현하여 게이머가 간접체험을 할 수 있는 시뮬레이션 게임, 간단한 조작으로 주어진 문제를 푸는 퍼즐 게임, 일정한 Board(게임 판)을 두고 정해진 규칙에 따라 진행되는 Board 게임 등으로 분류 된다.

### 3. 본론

기존의 정리된 게임장르 분류연구를 소개했다. 그러나 전자의 분류 역시 게임 장르의 통합된 표준이 될 수 없는 문제점이 있다. 본 절에서는 기존연구를 기반으로 한 새로운 분류를 제안하며 기존연구와 다른 점을 제안한다.

#### 3.1 환경 특성에 기반 한 게임장르 분류

본 절에서는 2절에서 정리한 기존 연구에서 확장된 새로운 분류법을 5가지로 분류한다.

- 다중시점 변환 분류

게임시점별 분류에서 확대된 개념으로 3D 그래픽의 발달이 사용자 중심의 구성과 영화 같은 화면구성의 연출 기법을 이용하게 되었다. 이와 같은 게임이 개발되어 기존의 시점만으로는 분류가 표현되기에 부족하다고 생각한다. 그러므로 다중시점 변환 분류를 제안한다.

- 자동변환시점 : 기획자가 이미 완성된 각본에 맞추어 영화의 화면처럼 카메라가 자동으로 이동하여 각 화면마다 여러 시점으로 변화하도록 하는 방식의 게임
- 사용자 임의변환 시점 : 게이머가 기획자처럼 게임 도중 원하는 대로 시점을 변환할 수 있도록 하는 방식의 게임

- 디자인 방식별 분류

그래픽이 발달하면서 디자인 방식에 대한 감각도 여러 형태로 나타낼 수 있다. 현재는 초기의 만화적인 느낌에서 사실적인 형태로 변화하고 있는 추세이며 사용자에 따라 디자인 방식에 대한 선호도가 다르다.

- 카툰형 : 캐릭터와 배경 등이 실제의 비율에서 어긋나 만화와 같은 느낌을 주는 게임
- 현실형 : 캐릭터와 배경 등이 실제 현실세계와 흡사하거나 혹은 그런 느낌을 주는 게임

- 이용 연령별 분류

게임의 종류가 다양해지고 PC를 다룰 줄 아는 연령층도 넓어지자 청소년에게 유해한 게임을 분류할 등급이 필요하게 되었다.

- 성인용 게임 : 글자 그대로 성인만 이용가능한 게임
- 전체이용가 게임 : 나이에 상관없이 이용가능한 게임
- 연령등급가 게임 : 아동에게는 부적합하지만 청소년 에겐 허용할 수 있는 범위를 나타내주는 형식으로 12세, 15세, 18세 등으로 분류한다.

- 구현언어에 따른 분류

UCC(User Created Contents)의 발달로 웹 언어와 여러 가지 프로그램 언어에 대해 관심을 갖는 사람이 증가했다. 그 만큼 게임구현 언어도 많은 관심을 보이고 있으며 게임을 어떤 언어(C/C++언어, JSP, Java, Flash)로 구현하기에 따라 다른 차이를 보인다.

게임	네트워크별	유선	
		무선	mobile(원거리)
	WIFI(근거리)		
	플랫폼별	pc	온라인
			오프라인
		비디오게임	콘솔게임기
			휴대용게임기
		업소용게임	
		핸드폰	모바일접속형
	다운로드형		
	그래픽출력	2차원	
	방식별	3차원	
	디자인	카툰형	
		현실형	
	시점별	1인칭시점	
		평면시점	횡스크롤
			종스크롤
			다중스크롤
		3인칭시점	
		top-down	
		Isometric	
		다중시점변환	자동시점변환
	사용자임의변환		
	게임방식별	단독형	
		사회형	
		대전형	
	게임내용별	액션형	격투게임
FPS			
스포츠게임			
레이싱게임			
리듬게임			
전략형		어드벤처	기본
			어드벤처 호러
		RPG	MMORPG
			SRPG
		시뮬레이션	경영
			전략
			연애
			건설
			육성
	퍼즐		
보드			
이용연령별	성인용게임		
	전체이용가		
	연령등급가		
교육성	교육성		
	비교육성		
구현언어별	C언어		
	Java		
	JSP		
	Flash		

● 교육성에 대한 분류

현재 컴퓨터를 사용하는 연령층은 점점 낮아지고 있으며 어린이들도 다양한 종류의 게임을 쉽게 접근할 수 있으므로 게임을 통한 교육이 이슈가 되었다. 교육성을 통한 분류는 유희만을 위한 목적의 게임과 유희만이 아닌 게임을 통해 공부와 수업을 쉽게 접근하도록 하려는 교육적인 게임이 있다.

4. 기대효과

본 논문에 기반이 된 게임분류법과 본 논문이 제안한 다중시점변환 구조로 고급스런 연출력과 사용자에게 편의를 줄 수 있으며, 디자인 형식구조와 이용 연령별 구조를 통해 게임 사용자의 연령대가 원하는 디자인으로 게임을 개발할 수 있다. 또한 구현언어별 구조로 구현언어가 지원하는 형식을 이용하여 게임데이터 이벤트를 여러 방식으로 제작[5] 할 수 있으며 교육성 구조를 통해 다른 구조와 융합하여 새로운 내용별 장르의 교육게임을 개발할 수 있다.

5. 결론

기존의 분류법과 우리가 제안하는 분류법을 <표1>로 도식화 해보았다. 앞으로 시간이 변화하면서 새로운 장르의 출현이 필연적으로 따르게 될 것이다. 그러나 이와 같이 게임문화에 부합되는 표준을 제안함으로써 새로운 게임이 개발 되었을 때 장르의 부정확성을 막아 사용자들의 원하는 게임검색을 도울 수 있으며 기존의 게임 분류법과는 차별된 게임기획을 도모할 수 있을 것이다.

참고문헌

[1] 이은아, 박용범, “게임장르 분류를 위한 제안,” 단국대학교 신소재 연구논문집, vol.12, pp.67-76, 2004.  
 [2] 김진용, 이성환, 황치정, “컴퓨터 게임의 분류기법에 관한 연구,” 한국 정보과학회 학술발표 논문집, Vol.28, No.1, pp.679-681, 2001.  
 [3] Bob Bates, Game Design : The Art & Business of Creating Game, 2001.  
 [4] Marc Saltzman, Game Design : Secrets of The Seges, 2001.  
 [5] 홍은실, 백상현, 박일규, 김종성, 고통일, 최양희, “게임 이벤트 전송 프로토콜,”통신정보합동학술정보대회, JCCI, pp.1-2 , 2002.  
 [6] 산업정책팀, “2006년 온라인게임 이용자현황,” 한국게임산업개발원, <http://www.gitiss.org/>

<표1> 제안하는 게임 환경 특성 기반 분류표