
성별 및 게임장르별 게임 이용방식과 선호요인 비교 분석

↓

An Analysis of the Patterns and Preferences on Online Games by Gender and Genres

↓

김민규, Minkyu Kim*, 홍유진, Yujin Hong**, 이지영, Jiyoung Lee***
*한국게임산업개발원, **한국게임산업개발원, ***한국과학기술원 문화기술대학원

↓

요약 ~ 게임 개발 방향은 주로 많은 비중을 차지하는 10대 및 20대의 남성을 대상으로 이루어져왔다. 그러나 최근 여성게이머의 증가와 여성을 대상으로 하는 게임의 등장 등 게임소비자의 구성이 다변화되어가고 있다. 이러한 상황에 비해, 게임이용자에 대한 연구나 실태조사는 성별간의 차이를 감안하여 분석한 사례가 매우 드물고, 이와 함께 세로이 유입되어 증가 추세에 있는 여성 게이머들이 선호하는 게임 개발은 여전히 활성화되지 못하고 있다. 본 연구는 게임장르별 게임이용 방식 및 선호에 대한 견해를 남성과 여성으로 구분하여 살펴보고, 더 나아가 남성과 여성 각각의 주요 게임장르별 이용방식 및 견해의 차이를 분석함으로써, 게임콘텐츠의 개발 방향이 타겟이 되는 소비자의 성별에 차별적인 요인을 감안하는 것이 필요함을 보여주고자 하였다. 특히 각 장르별로 선호하는 게임 요소에도 차이를 보이고 있어 보다 세분화된 콘텐츠 구성방식에 대한 고민이 요구된다.

핵심어: Online game, Gender difference, Game genre, Game play

↓

1. 서론

전통적으로 남녀의 성별 차이에 따른 사회적 인식 및 문화적 공감대 차이에 대한 연구가 수행되면서, 태생적인 성별의 차이가 사회적 활동에 영향을 주고 있음을 밝혔다. 이는 성별에 따라 사회화되는 과정이 다르고, 암묵적으로 사회가 바라는 성역할이 있다는 것을 설명하고 있으며 정형화된 성역할에 따른 문화 활동이 규명됨을 보여주고 있다[1].

마찬가지로 문화활동의 하나로서 온라인게임의 경우에도 남성 중심적 여가 문화 향유의 한 방식이 되어 왔고, 여성은 온라인게임의 주된 이용자 그룹에서 배제되는 경향을 보였다. 그러나 온라인게임의 확산에 따라 점차 여성 이용자가 꾸준히 증가하고 있는 추세이며, 육성 시뮬레이션 장르나 모바일게임의 특정 장르는 여성의 이용 비율이 더 높게 나타나기도 하여, 게임이 더 이상 남성적 영역에 속한 문화 활동이라고 할 수 없게 되었다.

최근 ‘카트라이더’의 전 국민적인 열풍은 온라인게임이 여성과 어린이를 대상으로 하여 성공할 수 있다는 가능성을 보여준 성공사례로 인식되고 있다. ‘카트라이더’ 이전까지 국내 온라인게임은 MMORPG를 중심으로 한 롤플레이팅 장르가 발전하고 있던 반면, 게임포털과 ‘카트라이더’의 성공으로 인해 웹보드게임 및 캐주얼게임 시장이 개척되었다. 이

러한 게임이용자의 트렌드 변화는 여성 게임이용자가 유입되기 시작하면서 더욱 가속화되었다.

한편, 사이버 공간과 관련한 성별 논의에서도 사이버 공간의 인프라가 기존 미디어처럼 남성 중심으로 구성되어 있으며, 컴퓨터 교육이나 기술 습득에서 여성이 배제되고 있다는 논의가 이루어졌다. 컴퓨터라는 매체와의 친숙도가 떨어졌던 90년대 후반에는 남성의 컴퓨터 활용도와 기술 습득이 여성보다 높았고 이러한 영향으로 온라인게임의 개발과 이용이 대부분 남성을 타겟으로 진행되었다.

그러나 컴퓨터 보급률이 90%를 상회하고, 컴퓨터 활용능력이 보편화됨에 따라 여성의 온라인게임 이용이 증가하기 시작하였고, 특히 웹보드게임 및 캐주얼게임은 이러한 여성의 증가한 컴퓨터 활용능력에 부합할 수 있는 게임으로서, 여성게이머의 확산 가능성을 보여주는 사례라고 볼 수 있다.

그러나 남성과 여성이 모두 게임이용자로서 참여하고 있다 하더라도 게임을 이용해온 기간이나 주로 남성을 타겟으로 하는 게임콘텐츠가 주류를 이루는 현 게임산업에서 남녀의 게임플레이 형태는 차이가 나타날 것으로 보인다.

본 연구는 이러한 관심에서 시작하며, 성별에 따른 온라인게임 이용 목적과 게임 플레이 형태의 차이를 검토함으로써

써 이용자 확산을 위한 발전적 지향점을 제시하고자 한다.



2. 연구문제 및 연구방법



2.1 연구문제

성별에 따라 온라인게임 이용 동기와 이용방식에 차이가 있는지 알아보려고 한다. 특히 게임장르별로 성별의 차이가 어떻게 나타나는지를 검토하여 온라인게임 이용 동기와 이용방식에 성별과 게임장르간의 차이에 대한 비교를 하고자 한다. 이를 통해 제시하는 연구 문제는 다음과 같다.

연구문제 1 : 주요 게임장르(MMORPG, 웹보드게임, 캐주얼게임)별 남녀의 게임 이용 동기 및 이용 방식의 차이가 있을 것이다.

연구문제 2 : 남성의 장르(MMORPG, 웹보드게임, 캐주얼게임)별 이용행태는 차이를 보일 것이다.

연구문제 3 : 여성의 장르(MMORPG, 웹보드게임, 캐주얼게임)별 이용행태는 차이를 보일 것이다.

2.2 연구방법

본 연구는 2006년 2월~3월에 걸쳐 전국 5대 광역시를 중심으로 1,700명의 일반인(만 9세~49세)을 대상으로 조사한 한국게임산업개발원의 조사결과를 활용하였다. 조사결과 데이터 가운데, 가장 선호하는 게임장르로 롤플래잉, 캐주얼, 웹보드게임을 응답한 남녀 게이머 ****명을 대상으로 게임을 이용하는 시간, 게임이용시 함께 하는 사람, 게임 이용 장소, 게임의 내용(그래픽, 동영상, 배경, 캐릭터 등)에 대한 견해, 게임중독 정도에 대한 조사결과를 분석하였다.

3. 온라인게임 장르별 남녀 이용의 차이

온라인게임의 주요 장르인 MMORPG, 웹보드게임, 캐주얼게임에서 각각의 장르를 이용하는 남성과 여성 게이머의 차이를 살펴봄으로써, 동일한 게임장르를 이용하는 경우라 하더라도 남녀간 어떤 차이가 나타나는지를 검토하고자 한다.

우선 MMORPG의 경우, 게임을 할 때 함께 게임을 하는 사람이 누구인지를 ‘혼자한다’, ‘친구’, ‘형제/자매’, ‘부모님’, ‘기타’, ‘에인/배우자’로 구분하여 응답결과를 살펴보면, 남성은 ‘혼자 한다’가 가장 높게 나타났고 그 다음으로 ‘친구’, ‘형제/자매’로 나타난 반면 여성은 ‘혼자 한다’와 ‘친구’라는 응답율이 유사한 비중으로 가장 높게 나타나고 있다. 즉, 남성은 과반수 이상이 혼자

게임을 즐기고 있고, 여성의 경우에는 혼자 하는 경우 외에 친구와 함께 하는 비중도 높다는 것을 알 수 있다.

표 1. MMORPG게이머의 성별에 따른 함께 게임을 이용하는 대상(단위:%)

성별	혼자	친구	형제/자매	부모님	에인/배우자	기타	합계
남성	55.0	40.2	3.4	0.5	0.0	0.9	100.0
여성	43.8	41.2	2.7	0.0	2.7	9.6	100.0

$\chi^2 = 24.146$, $df=6$, $*p<.001$

또한 MMORPG를 이용하는 남녀 게이머가 게임의 구성요소(그래픽, 시나리오, 접근성, 게임속도, 사운드, 동영상, 게임분위기 등)에 대해서 어떻게 생각하는지를 질문한 결과에서는 ‘동영상’에서 여성이 남성보다 더 관심이 높은 것으로 나타났다.

표 2. MMORPG게이머의 성별 게임구성요소 선호도

게임 구성요소	성별	N	평균값	표준편차	t값	유의확률
동영상	남성	204	4.08	2.04	2.644	.009*
	여성	73	4.81	1.91		

* $p<.01$

웹보드게임을 이용하는 남녀 게이머는 게임의 구성요소 가운데 ‘게임 분위기 1(응장함-아기자기함)’을 양 끝점으로 하는 7점 척도의 질문에서 성별 차이를 보였다. 남성의 경우에는 ‘응장함’을, 여성은 ‘아기자기함’을 더 선호하는 것으로 나타났다.

표 3. 웹보드게이머의 성별 게임구성요소 선호도

게임 구성요소	성별	N	평균값	표준편차	t값	유의확률
게임분위기 (응장함-아기자기함)	남성	58	3.97	1.79	2.045	.043*
	여성	104	4.54	1.67		

* $p<.05$

캐주얼게임을 선호하는 남성과 여성은 게임의 구성요소 가운데 ‘접근성’과 ‘게임분위기 3’, ‘난이도’에서 차이를 보였다. ‘접근성’은 배우기 쉽고 익숙한 게임과 ‘처음부터 배워야하는 새로운 게임’으로, ‘게임분위기 3’은 ‘진지하고 무거운 게임’과 ‘밝고 명량한 게임’으로, ‘난이도’는 ‘쉬운 게임’과 ‘어려운 게임’으로 양 끝 점으로 하는 7점 척도로 구분하여 질문한 문항이다.

캐주얼게이머 중 남성은 ‘접근성’에서 ‘처음부터 배워야 하는 게임’을 선호하였고, 여성은 ‘배우기 쉽고 익숙한 게임’을 선호하였다. ‘게임분위기 3’은 남성의 경우 ‘진지하고 무거운 게임’을, 여성은 ‘밝고 명랑한 게임’을 선호하는 것으로 나타났다. ‘난이도’에서는 남성은 ‘어려운 게임’을, 여성은 ‘쉬운 게임’을 선호하고 있음을 알 수 있었다.

표 4. 캐주얼게이머의 성별 게임구성요소 선호도

게임 구성요소	성별	N	평균값	표준편차	t값	유의확률
접근성	남성	40	4.78	2.07	2.634	.010*
	여성	65	3.68	2.08		
게임분위기3	남성	40	4.00	2.09	2.377	.019*
	여성	65	4.95	1.94		
난이도	남성	40	4.40	1.69	2.290	.024*
	여성	65	3.65	1.60		

* p<.05

이러한 결과를 통해, 게임의 시각적 효과 및 난이도, 게임 내용의 분위기 등에서 남녀 간 선호도의 차이를 보일 수 있다. 다음 장에서는 남성과 여성의 이러한 차이점을 보다 세분화하여 검토하고자 한다. 각 장르별 남성들의 게임이용 방식과 선호도의 차이를 비교하고, 마찬가지로 각 장르별 여성들의 게임이용 방식과 선호도의 차이를 검토하여, 장르별로 남성을 타겟으로 하는 게임의 특성과 여성을 타겟으로 하는 게임의 개발 방향에 대한 시사점을 제시하려 한다.

4. 성별 온라인게임 장르에 따른 이용의 차이

남성 게이머의 경우 3가지 주요 게임장르(MMORPG, 웹보드게임, 캐주얼게임)별로 게임이용의 차이를 보일지를 살펴보았다. 우선 여가활동 중 게임을 이용하는 비율에서 장르별로 차이를 보이고 있는데, 그 값이 MMORPG 게이머의 경우에는 3.63, 웹보드게임 이용자는 2.29, 캐주얼게임 이용자는 3.63으로 웹보드게임을 선호하는 남성 게이머의 여가활동 중 게임이용 비율이 다른 2개의 게임장르 이용자에 비해 가장 낮은 것으로 나타났다.

표 5. 남성 게이머의 선호 게임장르별 여가활동 중 게임 이용 비율

게임 장르	N	평균값	표준편차	F	유의확률
MMORPG	204	3.63	1.91	12.336	.000*
웹보드게임	58	2.29	1.60		
캐주얼게임	40	3.63	1.85		

* p<.001

그 다음으로 남성 게이머가 게임의 구성요소(그래픽, 시나리오, 접근성, 게임속도, 사운드, 동영상, 게임분위기 등)에 대해서 어떻게 생각하는지를 질문한 결과에서는, ‘그래픽’, ‘시나리오’, ‘접근성’, ‘게임속도’ 등에서 게임장르간 차이를 보였다. ‘그래픽’의 경우에는 ‘단순한 그래픽’과 ‘화려한 그래픽’을 기준으로 양 끝점을 1~7점으로 한 7점 척도로 구성하였고, ‘시나리오’의 경우에는 ‘단순한 시나리오’와 ‘복잡한 시나리오’를, ‘접근성’은 ‘배우기 쉽고 익숙한 게임’과 ‘처음부터 배워야 하는 새로운 게임’으로, ‘게임속도’는 ‘차분히 즐기는 게임’과 ‘긴박감있고 빠른 게임’을 7점 척도로 나누어 선택하도록 하였다.

그 결과, ‘그래픽’과 ‘시나리오’의 경우, 롤플레이게임, 캐주얼게임, 웹보드게임 이용자 순으로 ‘화려한 그래픽’과 ‘복잡한 시나리오’를 선호하는 것으로 나타났다. 또한 ‘접근성’도 롤플레이게임, 캐주얼게임, 웹보드게임 이용자 순으로 ‘처음부터 배워야 하는 새로운 게임’을 선호하는 결과를 보였다. ‘게임 속도’는 캐주얼게임, 롤플레이게임, 웹보드게임 이용자 순으로 ‘긴박감있고 빠른 게임’을 선호하는 것으로 나타났다.

표 6. 남성 게이머의 선호 게임장르별 게임구성요소 선호도

게임 구성요소	게임 장르	N	평균값	표준편차	F	유의확률
그래픽	MMORPG	204	5.45	1.71	8.126	.000**
	웹보드게임	58	4.43	1.83		
	캐주얼게임	40	4.95	1.84		
시나리오	MMORPG	204	4.97	1.80	10.298	.000**
	웹보드게임	58	3.86	1.58		
	캐주얼게임	40	4.22	1.75		
접근성	MMORPG	204	4.44	1.91	5.090	.007*
	웹보드게임	58	3.63	1.94		
	캐주얼게임	40	4.78	2.07		
게임속도	MMORPG	204	4.77	1.77	4.878	.008*
	웹보드게임	58	4.02	1.94		
	캐주얼게임	40	5.03	1.80		

* p<.01 ** p<.001

남성게이머가 게임을 할 때 함께 하는 사람에 대한 설문 결과에서는 전반적으로 ‘혼자 한다’는 응답율이 3개 장르 모두 가장 높은 비중으로 보였고 그 다음으로 ‘친구’의 응답율이 높게 나타났다. 특히 웹보드게이머의 경우 무려 87.9%가 ‘혼자 한다’고 응답하여 타 게임장르 이용자와 비교할 때 차이를 보인다.

표 1. 남성게이머의 선호 게임장르별 함께 게임을 이용하는 대상(단위:%)

게임장르	혼자	친구	형제/자매	부모님	기타	합계
MMORPG	54.9	40.2	3.4	0.5	1.0	100.0
웹보드게임	87.9	8.6	3.5	0.0	0.0	100.0
캐주얼게임	52.5	35.0	2.5	0.0	10.0	100.0

$\chi^2 = 39.016$, $df=10$, $*p<.001$

그리고 남성게이머가 게임을 이용할 때 가장 관심있게 보는 요소에 대한 조사결과, 전반적으로 ‘스토리’에 대한 응답율이 3개 장르 모두에서 가장 높은 비중을 보였으나, 그 다음 순위 응답율은 롤플레이어게이머와 웹보드게이머의 경우 ‘CG’가, 캐주얼게이머는 ‘기획’이 높게 나타나 차이를 보였다.

표 1. 남성게이머의 선호 게임장르별 가장 관심있는 게임요소(단위:%)

게임요소	MMORPG	웹보드게임	캐주얼게임
스토리	38.7	29.4	35.0
기획	17.6	12.1	22.5
사운드	1.5	1.7	2.5
CG	23.0	15.5	20.0
동영상	2.9	13.8	5.0
프로그래밍	2.5	3.4	0.0
연출력	6.4	5.2	2.5
홍보/마케팅	0.0	1.7	0.0
가격 경쟁력	2.0	1.7	0.0
서비스 수준	2.9	6.9	7.5
기타	1.5	0.0	0.0
없음	1.0	8.6	5.0
합계	100.0	100.0	100.0

$\chi^2 = 35.005$, $df=22$, $*p<.05$

이상과 같이 남성의 경우에는 MMORPG와 캐주얼게임을 이용하는 남성게이머가 여가활동의 대상으로 게임을 활용하는 경우가 가장 높았고, 이에 비해 웹보드게임을 이용하는 남성게이머는 여가시간에 게임 외 다른 활동을 이용하는 비중이 MMORPG 및 캐주얼게이머보다 높게 나타났다. 이는

각 게임장르를 이용하는 남성의 연령대와 관련이 있기 때문으로 풀이된다. 즉, 웹보드게이머의 경우에는 고스톱 및 포커류 등의 하위 장르를 이용하는 고연령층의 비중이 높기 때문에, 상대적으로 저연령층의 비중이 높은 MMORPG 및 캐주얼게임에 비해 여가활동으로 게임을 이용하는 비중이 낮은 것으로 해석할 수 있을 것이다.

또한, 게임의 구성요소에 대한 장르별 게이머의 선호도 차이에서 보듯이, 화려한 그래픽과 서사적인 측면이 강조되어 있는 MMORPG를 이용하는 게이머가 ‘그래픽’과 ‘시나리오’에서 각각 ‘화려한 그래픽’과 ‘복잡한 시나리오’를 선호하고 있음을 알 수 있다. 이에 비해, 캐주얼게이머의 경우 대표적인 캐주얼게임인 카트라이더의 사례에서 알 수 있듯이 플레이 속도가 빠르고 1회 게임플레이 시간이 짧은 게임을 선호하는 경향이 타 게임장르 이용자에 비해 높게 나타나고 있다.

그리고 각 게임장르에 대해 남성게이머가 관심있게 보는 요소에 대해서도 차이를 보이는 바, MMORPG와 캐주얼게임은 스토리와 기획 및 CG에 대한 요소가 중요함을 보이고 있다.

한편, 여성 게이머의 경우에는 여가활동 중 게임이용 비율이 가장 높은 게이머가 롤플레이어 게이머, 캐주얼게이머, 웹보드게이머의 순으로 나타나 남성 게이머와 차이를 보였다.

표 7. 여성 게이머의 선호 게임장르별 여가활동 중 게임 이용 비율

게임 장르	N	평균값	표준편차	F	유의확률
MMORPG	73	3.52	1.71	5.736	.004*
웹보드게임	104	2.63	1.67		
캐주얼게임	65	2.91	1.82		

* $p<.01$

여성게이머의 게임 구성요인에 대한 견해의 조사결과, ‘동영상’, ‘그래픽’, ‘시나리오’, ‘게임분위기 1(웅장함-아기자기함)’, ‘게임분위기 2(환상적임-현실적임)’, ‘목표 설정’, ‘난이도’에서 선호게임장르간 차이가 나타났다. ‘게임분위기 1’은 ‘웅장함’과 ‘아기자기함’을 양 끝점으로 하는 7점 척도로 구성되어 질문하였고, ‘게임분위기 2’는 ‘환상적임’과 ‘현실적임’을, ‘목표 설정’은 ‘한가지 목표만 설정한 게임’과 ‘새로운 목표가 연속적으로 제시되는 게임’을, ‘난이도’는 ‘쉬운 게임’과 ‘어려운 게임’을 7점 척도로 구성되어 조사하였다.

우선, ‘동영상’은 롤플레이어게이머, 웹보드게이머, 캐주얼게이머 순으로 동영상에 관심이 많은 것으로 나타났고,

‘그래픽’은 롤플레이게이머, 캐주얼게이머, 웹보드게이머 순으로 ‘화려한 그래픽’을 선호하는 것으로 나타났다.

‘시나리오’는 롤플레이게이머, 캐주얼게이머, 웹보드게이머의 순으로 ‘복잡한 시나리오’를 선호하였고, ‘게임분위기 1(웅장함-아기자기함)’과 ‘게임분위기 2(환상적임-현실적임)’은 캐주얼게이머, 웹보드게이머, 롤플레이게이머의 순으로 높은 점수를 보였다.

‘목표 설정’은 롤플레이게이머, 캐주얼게이머, 웹보드게이머 순으로 ‘새로운 목표가 연속적으로 제시되는 게임’을 선호하고, ‘난이도’는 롤플레이게이머, 웹보드게이머, 캐주얼게이머 순으로 ‘어려운 게임’을 선호하고 있음을 알 수 있었다.

표 8. 여성 게이머의 선호 게임장르별 게임구성요소 선호도

게임 구성요소	게임 장르	N	평균값	표준편차	F	유의확률
동영상	MMORPG	73	4.81	1.91	8.401	.000**
	웹보드게임	104	3.88	1.57		
	캐주얼게임	65	3.74	1.76		
그래픽	MMORPG	73	5.85	1.42	29.079	.000**
	웹보드게임	104	3.99	1.61		
	캐주얼게임	65	4.72	1.75		
시나리오	MMORPG	73	4.81	1.56	7.793	.001*
	웹보드게임	104	3.84	1.60		
	캐주얼게임	65	4.12	1.73		
게임분위기 1	MMORPG	73	4.22	1.94	3.059	.049*
	웹보드게임	104	4.54	1.67		
	캐주얼게임	65	4.97	1.78		
게임분위기 2	MMORPG	73	3.58	1.87	3.139	.045*
	웹보드게임	104	4.13	1.69		
	캐주얼게임	65	4.31	2.01		
목표 설정	MMORPG	73	5.21	1.79	3.865	.022*
	웹보드게임	104	4.45	1.71		
	캐주얼게임	65	4.77	1.86		
난이도	MMORPG	73	4.30	1.45	4.167	.017*
	웹보드게임	104	3.68	1.62		
	캐주얼게임	65	3.65	1.60		

* p<.05 ** p<.001

여성게이머가 게임을 할 때 함께 하는 사람에 대한 설문 결과에서는 전반적으로 ‘혼자 한다’는 응답율이 3개 장르 모두 가장 높은 비중으로 보이고 있으나, 롤플레이게이머의 경우에는 ‘친구’와 함께 게임을 한다는 응답율이 웹보드 게임이나 캐주얼게임에 비해 높게 나타나고 있어 차이를 보인다.

표 1. 여성게이머의 선호 게임장르별 함께 게임을 이용하는 대상(단위:%)

게임장르	혼자	친구	형제/자매	부모님	애인/배우자	기타	합계
MMORPG	43.8	41.1	2.7	1.4	9.6	1.4	100.0
웹보드게임	85.7	8.7	3.8	0.9	0.9	0.0	100.0
캐주얼게임	58.6	29.2	9.2	0	1.5	1.5	100.0

$\chi^2 = 47.385$, $df=10$, * $p<.001$

한편, 여성게이머가 게임을 이용할 때 가장 관심있게 보는 요소에 대한 조사결과, 전반적으로 ‘스토리’에 대한 응답율이 3개 장르 모두에서 가장 높은 비중을 보였으나, 그 다음 순위 응답율은 롤플레이게이머와 캐주얼게이머의 경우 ‘CG’가, 웹보드게이머는 ‘기획’이 높게 나타나 차이를 보였다.

표 1. 여성게이머의 선호 게임장르별 가장 관심있는 게임요소(단위:%)

게임요소	MMORPG	웹보드게임	캐주얼게임
스토리	35.6	45.3	49.3
기획	12.3	16.3	13.8
사운드	0.0	2.9	3.1
CG	28.8	10.6	16.9
동영상	2.7	8.7	1.5
프로그래밍	0.0	1.9	3.1
연출력	11.0	3.8	1.5
가격 경쟁력	4.1	1.9	3.1
서비스 수준	2.7	4.8	3.1
기타	1.4	0.0	3.1
없음	1.4	3.8	1.5
합계	100.0	100.0	100.0

$\chi^2 = 31.699$, $df=20$, * $p<.05$

결론적으로 여성게이머의 경우에는 남성게이머에 비해 게임의 구성요소에 대한 장르간 선호도 차이가 더 많은 항목에서 차이를 보이고 있음을 알 수 있다. 즉, 남성은 ‘그래픽’, ‘시나리오’, ‘접근성’, ‘게임속도’에서 각 장르별로 차이를 보인 반면, 여성은 ‘동영상’, ‘그래픽’, ‘시나리오’, ‘게임 분위기 1’, ‘게임분위기 2’, ‘목표 달성’ 및 ‘난이도’ 등 보다 다양한 항목에서 장르별 선호도 차이를 보이고 있다. 이는 여성을 타겟으로 하는 각 게임장르별로 게임 구성요소들에 보다 세부적으로 차별화할 필요가 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다.

5. 결론

현재까지 게임의 개발방향은 주된 게이머가 10대~20대의 남성이라는 점을 감안하여 이들의 취향과 특성을 반영한 게임이 주류를 이루었다고 볼 수 있다. 그러나 새로운 게임 장르의 등장과 다양한 게임콘텐츠의 개발이 활성화되기 시작하면서 여성들이 게임소비자로서 유입되는 비율이 증가하고 있다.

본 연구는 이러한 트렌드에 맞춰 여성게이머가 남성게이머와 게임이용 방식 및 게임에 대한 견해에서 차이가 나는지, 그리고 차이가 나타난다면 어떠한 측면에서 차이를 보이고 있는지를 살펴보고자 하였다. 더 나아가 각 장르별로 남성과 여성의 선호도와 이용방식을 검토함으로써 기존 장르를 바탕으로 남성과 여성을 각각 타겟으로 하는 게임콘텐츠 개발시 어떠한 측면이 고려되어야 하는지의 기본 방향을 제시하고자 하였다.

분석결과에서 보듯이, 각 장르별로 남성과 여성은 차별적인 선호도를 보이고 있으며 특히 여성의 경우에는 보다 세분화된 선호도를 보이고 있음을 알 수 있었다. 게임의 장르는 시간이 지남에 따라, 그리고 게임 기술의 발달 및 게임 구성력에 따라 보다 분화되어 나갈 것이고, 새로운 게임 장르의 개발과 함께 성별의 차별적인 요소들이 고려된다면 시장 내에서 실패요소를 줄이고 성공가능성을 높일 수 있을 것이다.

본 연구는 게임의 외적인 이용방식 및 간단한 선호도를 성별로 분석한 것으로, 남성과 여성의 게임 선호도를 살펴보

는 시론적인 연구로서의 의의를 가진다고 볼 수 있을 것이다. 향후에는 여성과 남성의 라이프스타일과 전반적인 여가 생활 및 문화적 취향 등과 연계한 보다 종합적인 분석이 추진되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] Crawford, C., *The Art of Computer Game Design*, Berkeley: Osborne McGraw-Hill, 1982
- [2] 2005 대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원, 2005
- [3] 2006 대한민국 게임백서, 한국게임산업개발원, 2006
- [4] 한일 게이미용자 실태조사보고서, 한국게임산업개발원, 2006
- [5] 김덕호, 이천일, *게임기획과 디자인*, 서울 PC북, 2001
- [6] 김민경, *사이버 여성문화로서 팬픽(fanfic) 연구-환타지(fantasy와 성적체성의 연관성을 중심으로, 이화여자대학교 석사학위논문*, 2003
- [7] 김종혁, *게임 시나리오 개론*, 사이버출판사, 2002
- [8] 김창배, *21세기 게임 패러다임*, 지원미디어, 1999
- [9] 박종민, 장석재, "LOV를 이용한 한국인의 라이프스타일과 인터넷, TV 이용패턴", *광고연구*, 제52호, 한국방송광고공사, pp. 167~197, 2001.
- [10] 최동성, 김호영, 김진우, "인간의 인지 및 감성을 고려한 게임 디자인 전략", *경영정보학 연구*, 제 10호, 정보경영학회, pp. 165~187, 2000