

플랫폼 변화에 따른 게임 형식 변화와 사용자 반응에 대한 연구

A Study on the Change of Game Form and the Reaction of User according to the Change of Platform

홍성은, 김효용
한성대학교

Hong Sung-eun, Kim Hyo-yong
Hansung University

요약

게임 플랫폼은 패러다임의 변화에 맞추어 변화해왔으며, 앞으로도 계속하여 변화할 것이다. 초기에 나타난 게임은 사업자들이 운영하는 아케이드에서만 향유할 수 있었던 것이 대부분이었으나, 가정용 비디오 게임기의 보급과 퍼스널 컴퓨터의 보급을 통해 각 가정에서도 향유할 수 있게 되었다. 현재 기술의 발달로 등장한 스마트폰은 휴대성을 지닌 게임 플랫폼으로 각광받고 있다. 기술의 발전에 의해 새로운 플랫폼이 등장할 때마다 게임 콘텐츠는 어떻게 변화해 왔으며, 사용자들은 어떻게 반응하고 있는지 비교 분석하고자 한다. 이를 통해 향후 나타날 새로운 플랫폼에 적합한 형식의 게임 방향을 예측하고자 한다.

I. 서론

1.1 연구의 배경

게임 산업은 시대별로 핵심 플랫폼이 등장하여 아케이드게임→콘솔(비디오)게임→PC온라인게임→모바일게임→멀티플랫폼 게임으로 변화·혁신을 이루어왔다.[1] 이 논문에서 게임은 놀이라는 거시적인 범주가 아닌, 디지털화 된 전자오락으로 범위를 한정하고자 한다.

디지털 게임의 기원은 맨하탄 프로젝트의 부산물¹⁾에서 그 이후에 나타난 스페이스 워, 최초로 상품화 된 아타리사(社)의 ‘퐁’을 대표적인 예로 들 수 있으며, 초기 발생한 형태의 게임 플랫폼은 점수에 의해 점내에 비치된 게임 머신이었다. 이러한 플랫폼을 아케이드라고 부른다.²⁾ 아타리사의 ‘퐁’ 역시 아케이드 플랫폼으로 등장하여 다른 제작사들에 의해 비디오 게임 플랫폼과, 별도의 게임기로 컨버전 되기도 했다.

초기의 멀티 플랫폼은 다양한 플랫폼을 통합하는 개념이 아닌 특정 단일 플랫폼 안에서 다양한 단말을 지원하는 것으로 시작되었다.[1]

이런 현상은 최근에 등장한 소셜 네트워크 서비스(이하 SNS)플랫폼에서 서비스되는 게임(이하 SNG³⁾)이 SNS 플랫폼의 종속적 영향력에 위기를 느끼고 플랫폼 다각화를 시도하는 현상³⁾과 유사하다.

- 1) 원자폭탄을 개발하기 위해 만들어진 ‘맨하탄 프로젝트’의 비건보섬 박사가 연구를 위해 만들어낸 부산물이라는 것이 일반적인 정설이다.[2]
- 2) 게임 장르로 구분되는 아케이드는 아케이드 플랫폼으로 출시된 게임들을 콘솔 등으로 컨버전 한 것에서 유래되었다.
- 3) 소셜 네트워크 게임(SNG)의 범주를 ‘SNS플랫폼에서 서비스되고 있는 게임’으로 볼 것인지, 그것을 비롯하여 자신이 가진 인맥을 이용하여 게임의 특정 목표를 달성해나가는 게임으로 볼 것인지 정확히 확립되어 있지 않아 조명이 필요하다. 이 문장에서는 SNS플랫폼에서 서비스 되고 있는 게임을 일컫는다.

1.2 연구의 목적

게임 플랫폼은 계속 변화하여 현재에는 휴대 단말의 네트워크 서비스를 이용한 소셜 네트워크기반의 게임들이 많이 출시되고 있으며, 클라우드 서비스를 기반으로 하는 크로스 플랫폼, 멀티 플랫폼 게임에 대한 연구가 이루어지고 있다. 게임 플랫폼의 변화를 가져오는 패러다임의 변화 이전에도 과도기적인 양상이 나타나는데, 현재 서비스 되고 있는 게임들 중 멀티플랫폼에서 서비스되고 있는 게임 중 일부를 플랫폼 별로 살펴보고 신 기술요소가 들어간 새로운 플랫폼을 예측하고, 그에 맞는 형식의 게임은 어떤 형태가 될 것인지 예측하고자 한다.

II. 플랫폼 변화에 따른 게임 형식의 변화

2.1 플랫폼별 게임 형태

아케이드 플랫폼의 경우, 해당 게임의 조작에 적합한 패널로 제작되어 1기기에 1종류의 게임을 설치하게 되어 있다. 가정에 보급된 콘솔의 경우, 해당 콘솔용으로 제작된 다양한 소프트웨어의 게임을 즐길 수 있고, 기본적인 조작은 해당 콘솔의 컨트롤러로 조작하게 되어있다. 일부 게임은 게임의 특색에 맞추어 전용 컨트롤러도 제작하여 같이 판매하기도 한다.

온라인 네트워크의 보급이라는 패러다임의 변화에 맞추어 등장한 온라인 게임의 경우는 홈페이지에서 다운로드 하여 설치할 수 있게 되어있으며, PC 키보드를 이용하여 조작할 수 있도록 되어있다. 대부분 조작키를 개인의 기호에 맞추어 설정을 변경할 수 있도록 개발되어있다.

스마트 태블릿 및 스마트폰의 보급, 데이터 전송량의 증가와 코스트 다운으로 나타난 모바일 플랫폼은 스마트폰 등장 이전의 싱글 다운로드형 콘텐츠에 온라인 요소를 추가하거나 SNS플랫폼과 결합한 형식의 게임인 SNG가 대세를 이루고 있다. 싱글 다운로드형 콘텐츠를 스마트폰 대응으로 컨버전한 게임들은 조작 방식을 싱글 다운로드 콘텐츠 시절의 모바일 기기의 숫자패널 기관을

바탕으로 한 조각계에서 스마트폰의 특성에 맞춘 터치스크린 방식으로 재구성하고 있는 모습을 보인다.

SNG의 경우 페이스북, 카카오톡, 라인 등의 많은 이용자를 보유하고 있는 소셜네트워크 플랫폼과 계약하여 서비스를 제공하고 있는 게임들이 많은데, 최근에는 일부 기업들이 SNS 플랫폼의 중속적인 영향력에 위기를 느끼고 회원가입을 통해 자사의 게임을 이용하고, 자사의 다른 게임에서도 그 인맥을 활용할 수 있도록 게임 네트워크를 제공하고 있다.⁴⁾

2.2 멀티플랫폼 게임

플랫폼별 게임 형식이 다른 양상을 보이고 있지만, 그 중에는 동일한 게임을 다른 플랫폼에서도 출시하는 멀티플랫폼 게임도 있다. 단일 플랫폼 안에서 다양한 단말을 지원하던 차원의 초기 멀티플랫폼적 측면으로는 플레이스테이션과 XBOX360이라는 두 가지 콘솔에 컨버전되어 출시된 게임들과 현재 애플의 앱스토어와 안드로이드 마켓의 양쪽에서 서비스 하고 있는 게임들을 예로 들 수 있다.⁵⁾

좀 더 넓은 의미의 멀티플랫폼, 즉 다른 플랫폼에서 같은 게임을 컨버전하거나 크로스 플랫폼으로 사용하고 있는 사례들을 살펴보면 아케이드로 출시된 게임을 PC, 콘솔 등의 플랫폼으로 컨버전하여 출시한 철권이나 버추어 파이터와 같은 대전 격투 테마의 액션게임과, 건버드와 같은 비행타입 게임, 하우스 오브 더 데드와 같은 슈팅 액션게임, 비트매니아와 같은 리듬액션 게임 등이 있다. 코나미의 리듬액션게임인 유비트(jubeat)와 리플레이트등은 스마트 태블릿인 아이패드용으로 컨버전되었다.

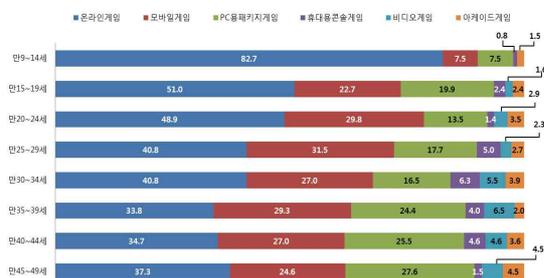
2.3 크로스플랫폼 게임

크로스 플랫폼은 이용자의 데이터를 제작사(혹은 유통사)의 서버와 복수의 플랫폼에서 주고받으며 이용하는 방식이다. 대표적인 사례로는 PC와 스마트 태블릿(혹은 스마트폰)의 연동 서비스를 하고 있는 넥슨의 '삼국지를 푼다'가 있다.

Ⅲ. 플랫폼 변화와 게임형식의 변화에 대한 사용자의 반응

게임 산업은 아케이드게임에서 비롯하여 콘솔(비디오) 게임, PC온라인게임, 모바일게임으로 플랫폼의 확장이 이루어졌다.

표 1. 연령별 주로 이용하는 게임 플랫폼 [4]



- 4) 컴투스의 컴투스 허브, 게임빌의 게임빌 라이브 등이 대표적인 예이다
- 5) 전자는 테일즈 오브 베스페리아, 후자는 확산성 밀리언 아서, 카카오톡 게임들, 머나먼 왕국, 킹덤로얄, 매직트리 등을 예로 들 수 있다.

모든 연령층에서 온라인 게임이 높게 나타나고 있지만, 그 안에서도 고연령층일수록 온라인 게임의 비중이 상대적으로 낮아지고 PC용 패키지 게임등의 비중이 높게 나타나는 경향을 보인다.⁴⁾

고연령층의 이용자는 PC게임이 주력 플랫폼이었던 시대를 경험한 적이 있고, 당시의 킬러콘텐츠였던 몇몇 게임들이 현재에도 차기 시리즈를 PC용 패키지 게임으로도 판매하고 있기 때문이다. 휴대용 콘솔, 비디오게임, 모바일게임에서 만30~34세, 만35~39세의 이용자들이 상대적으로 높은 퍼센테이지가 나타나는 이유는, 만9세~14세에 비해 경제적으로 독립되어있기 때문에 모바일 기기, 콘솔 및 휴대용 콘솔과 게임 소프트웨어의 구입 비용을 부담할 수 있기 때문으로 사료된다.

표 2. 게임산업의 주력 플랫폼 현황(2011)[6]

<표 4-38> 게임산업 주력 플랫폼 현황 (N=487, 단위: %)

연도	온라인게임	모바일게임	아케이드게임	휴대용게임	비디오게임	PC게임	합계
2008년 (N=409)	50.4	22.1	18.9	2.0	5.0	1.7	100.0
2009년 (N=400)	47.2	27.7	16.3	3.0	4.0	1.8	100.0
2010년 (N=437)	43.5	30.7	19.0	1.4	3.0	2.5	100.0
연평균	47.0	26.8	18.1	2.1	4.0	2.0	-

* 플랫폼별 분포 비율은 반올림한 값임

게임산업의 주력 플랫폼은 온라인이 가장 높고 그 다음이 모바일 게임으로 조사되었다. 하지만 연도별로는 온라인게임은 비중이 점차 줄어들고 있으며, 모바일게임은 점점 증가하는 추세를 보이고 있다. 사용자 조사에서도 향후 게임시장을 주도할 플랫폼으로 온라인게임과 모바일게임이 각47.5%, 42.3%로 가장 응답이 많았다.⁶⁾

Ⅳ. 결론 및 향후 진행 방향

이번 연구에서는 패러다임 시프트가 일어나기 전 후의 핵심 플랫폼의 특징을 연구하고 사용자들의 주력 게임플랫폼이 어떻게 변화해 왔는지 연구하였다. 그리고 이를 바탕으로 현 시점의 핵심 플랫폼과 향후에 게임시장을 주도할 플랫폼으로 기대되고 있는 플랫폼에 대해 조사해 보았다.

향후에는 패러다임 시프트에 따른 플랫폼 변화와 그 과도기적 특징을 보이는 플랫폼 및 게임들과 근래에 나타나고 있는 멀티플랫폼, 크로스플랫폼을 비롯한 신 기술요소가 도입된 플랫폼의 비교연구를 통해 발전방향을 예측하고, 그 결과에 대해 기존 플랫폼 사용자들의 반응을 조사해보고자 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 권오대 “멀티 플랫폼 게임의 동향과 전망”, 한국 콘텐츠진흥원, KOCCA포커스, 2011-17호(통권 45호), pp.2, 2011.
- [2] 최유찬 “게임의 장르와 역사”. pp.221
- [3] 최성욱, 박요한 “Zynga 사례를 통해 본 양면시장에서의 플랫폼 활용의 전략적 시사점 고찰”
- [4] 한국 콘텐츠진흥원 “2012 콘텐츠 산업 통계 제 4부 게임산업”, pp.33, 2012.
- [5] 한국 콘텐츠진흥원 “2011 콘텐츠 산업 통계 제 4부 게임산업” pp.31, 2011.
- [6] 2012 콘텐츠산업통계 제 4부 게임산업. pp.107 그림 2-2-12 향후 게임시장을 주도할 플랫폼-한국