
PC온라인게임과 스마트폰 게임의 변화에 대한 연구

강성구** · 강효순*

**예원예술대학교

Chronological change of smart phone's games by pc oline games

Sung-gu Kang · Hyo-soon Kang

Yewon University Of Arts

E-mail : kaimet@naver.com · koms119@naver.com

요 약

현재 스마트폰 게임의 발전은 과거 컴퓨터 게임의 발전과 유사한 부분이 많다. 게임의 장르에 대한 선호도와 개발되는 게임의 종류 또한 점점 닮아 가고있으며 이는 스마트폰의 기술이 컴퓨터의 능력에 다가간다는 소리이다. 이에 본 논문에서는 pc온라인게임과 모바일 게임의 그래픽 기술과 네트워크의 발전에 따라 시대적 상황에 따른 유저들의 게임 장르에 대한 선호도를 분석하고 이를 기준으로 스마트폰 게임의 장르에 대한 유저들이 선호 방향을 알아보고 여기에 대한 요인을 분석하였다.

ABSTRACT

Currently, smart phone game's advances are going to more similar to the development of a computer games. there are many similar portions between an affinity for the genre of the game and the kind of developed game, which smart-phone technology is going to reach the computer's ability. In this paper, According to the pc online games and mobile game 's graphics technology and the development of the network, there are analysis about An preference of the game by the user by the chronological situation ,and about factors of results of preferred direction by the user

키워드 : 그래픽스, 디바이스, 인터페이스

Key word : Graphics, Device, Interface

I. 서 론

현재 우리나라의 게임 산업의 큰 부분은 PC 온라인 게임이 자리 잡고 있다. 초기 우리나라의 게임은 주로 테트리스, 고스톱, 포커 등 퍼즐이나 아케이드위주의 게임이었다. 하지만 컴퓨터의 개발에 따라 1990년대에는 넥슨의 바람의 나라를 시작으로 리니지, 라그나로크 등의 온라인게임이 제작되었고 퍼시방산업이 발전하였다. 2000년대에는 PC 온라인의 전성기라 할 수 있다. 초고속 인터넷의 보급으로 팩키지 게임 사업에서 온라인 게임 사업으로 변화를 이루었으며 온라인 게임 산업 시장은 활발해졌다. 이에 온라인 게임 그래픽 또한 발전하여 2D, 셀 방식 위주의 게임에서 3D 게임 리니지2, 뮤

등이 출시되었다. 이처럼 그래픽의 기술과 컴퓨터와 네트워크의 발전에 따라 게임의 장르와 선호도는 유저들에게 시대에 따라 달라져왔다. 이에 pc 온라인게임과 스마트폰 게임의 선호도 차이와 요인을 분석한다.

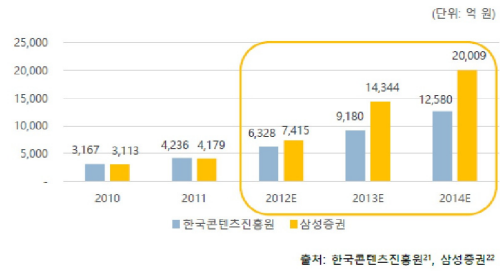
II. PC게임과 스마트폰 게임의 비교

최근 스마트폰의 보급과 발전으로 이제 컴퓨터에서 하던 작업을 스마트폰에서도 하게 되었다. 그럼으로 인해 게임 또한 언제 어디서든 스마트폰만 있다면 할 수가 있다. 하지만 현재의 스마트폰의 개발단계는 과거 90년대의 우리나라 게임 산업과 비슷한 수준이라 할 수 있다.

발전된 그래픽과 기술은 있지만 이를 스마트폰에 적용을 시키는데 많은 애로 사항이 있으며 현재 많은 스마트폰 유저들은 게임을 하는데 있어 적용이 필요한 시점이라 할 수 있다. 현재 점점 변화되는 스마트폰의 능력은 과거 컴퓨터의 발전과 마찬가지로 말 빠르게 발전하고 있으며 이에 따라 게임분야에서도 마찬가지로 발전하고 있다. 이렇게 빠르게 변화되는 현시점에 유저들의 게임에 대한 장르 기호도 점차 변화되고 있다. 이에 본 장에서는 유저들의 기호를 알아보고 그 요인을 분석하고자 한다.

2.2 스마트폰 게임

표 3. 2012년 모바일게임시장 성장추이[3]



2.1 PC게임

표 1. 디바이스 종류별 예측 출하량 (단위: 백만대)[1]



표 4. 국내스마트 콘텐츠 매출 규모[4]

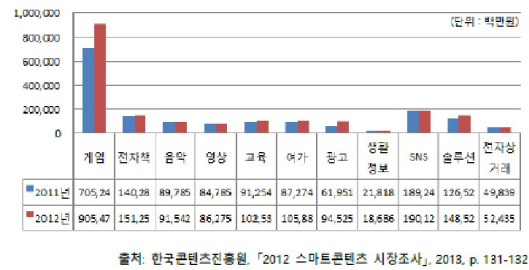
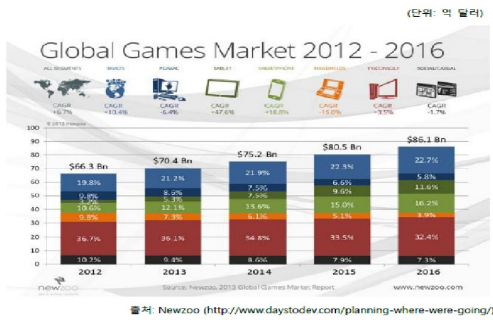


표 2. 국내 게임시장의 규모와 향후전망 (2009~2013)[2]



현재 우리나라의 게임의 주력은 pc 온라인 게임이다. 2000년대부터 급격한 성장을 해오던 온라인게임은 현재 정체기를 맞고 있다. 표 1처럼 데스크탑 pc의 출하량 같은 경우 하락을 예상하고 있으며 표 2에서 온라인게임의 경우 현재 상태를 유지하고 있다. 이처럼 우리나라의 온라인 게임시장은 현재 답보 상태를 걷고 있다.

현재 우리나라 모바일 시장을 보면 과거 pc의 성장과 비슷한 추이를 보이고 있다. 현재 스마트폰이 출시됨에 따라 급격한 성장으로 인해 1인 1스마트폰을 가지고 살고 있게 됐으며 표 4와 같이 우리나라의 스마트폰 주요 콘텐츠는 게임분야가 됐다. 그림으로 인해 표 3과 같이 모바일 게임 시장은 활성화를 이루게 되었다.

이런 점으로 볼 때 우리나라의 PC 온라인산업에서 스마트폰 게임 산업으로 게임시장의 변화가 이루어지고 있으며 스마트폰의 개발은 날이 갈수록 변화 되고 있다. 또한 플랫폼의 변화와 게임의 발전에 따라 유저들의 기호와 장르가 달라지고 있다.

2.3 두 플랫폼에 따른 장르의 선호도

빠르게 발전되는 스마트폰의 기술력에 따라 PC 온라인게임과 스마트폰게임 유저들의 선호 장르가 다르게 나타나고 있다.

표 5. 각 플랫폼별 게임 선호 장르 순위 분포

PC 온라인 게임 선호 장르	스마트폰 게임 선호 장르
롤플레이팅 (45.1%)	캐주얼 (22.4%)
전략시뮬레이션 (16.9%)	액션 (15.6%)
1인칭슈팅 (13.3%)	경영/전략/육성 시뮬레이션 (14.9%)

위의 분포도처럼 PC 온라인게임과 스마트폰의 장르가 다른 것으로 나타났다. pc에서는 롤플레이팅게임이 주를 이루었으며 스마트폰에서는 캐주얼 게임으로 나타났다. 하지만 스마트폰게임에서는 한 가지에서 주로 분포된 것이 아닌 여러 게임에 고르게 분포된 것을 볼 수 있다.[3]

2.4 장르의 선호도에 따른 요인

게임선호 장르 변화의 요인에는 6가지 요소로 분석되었다.

(시, 공간적 접근성, 조작성, 완성도, 난이도, 그래픽)

표 6. 게임 장르가 변한 응답자 대상 장르별 변화 요인

스마트폰 게임 선호 장르	변화요인(평균)					
	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위	6순위
캐주얼	공간적 접근성 (7.7)	조작성 (7.1)	시간적 접근성 (5.2)	완성도 (4.9)	난이도 (4.7)	그래픽 (4.4)
경영/전략/육성 시뮬레이션	공간적 접근성 (7.4)	조작성 (7.4)	완성도 (5.4)	난이도 (5.3)	시간적 접근성 (5.1)	그래픽 (4.6)
액션	공간적 접근성 (8.2)	조작성 (7.4)	난이도 (5.3)	시간적 접근성 (4.9)	완성도 (4.9)	그래픽 (4.5)

이 도표처럼 게임선호 장르 요인에서 가장 큰 비중을 차지한 요소는 공간적 접근성이고 두 번째는 조작성이다.

이 두 가지 요소는 현재 PC 게임보다는 스마트폰에 적용되는 요소들이다. 한곳에서 몰입하여 게임하는 PC온라인보다는 내가 원하는 장소, 원하는 시간에 간단하게 즐길 수 있는 게임은 바쁜 현대인들에게 크게 다가오는 부분 중 하나이다. 하지만 이러한 선호도의 요인들은 시대의 기술 발전에 따라 크게 영향을 받는다.[4]

III. 기술적 특징

게임의 선호도 요인은 기술적인 부분에 많은 영향을 받는다. 그 기술적인 부분은 4가지가 존재한다.

3.1 인터페이스

선호도에 따른 요인 중 가장 큰 부분중하나인 조작성에 관련되어 있다. PC에서의 인터페이스는 대표적으로 키보드와 마우스이다. 이 두 인터페이스는 많은 항목들을 소화 하게 만들며 유저들이 게임을 하는데 있어 불편함을 못 느끼고 좀 더 몰입 하게 만드는 요소이다. 반면 모바일의 인터페이스는 두 가지로 분류 된다. 스크린 터치식 조작과 키패드 조작방식이다. 키패드 조작방식은 포인팅을 한 단계씩 나아가는 방식이지만 항목이 많을 경우 더 많은 조작을 유발시키며 더욱 시간을 투자 하게 만들어 비효율성이 크다. 또한 조작항목이 키패드의 개수보다 많아 질 경우 사용하기가 힘들다는 단점이 있다. 하지만 스크린 터치식 방법은 다양한 조작방식으로 인하여 이러한 한계를 넘어섰다. DRAG, TOUCH, DROP 등 이러한 방식으로 다양하고 빠른 조작이 가능하며 조작의 자유로운 포인팅을 할 수 있다. 또한 다양함으로 인하여 조작의 재미를 느낄 수 있다. 하지만 이러한 다양함으로 인하여 복잡함을 느낄수 있으며 소형화로 인하여 화면이 작아 조작에 있어 조잡함을 느낄 수 있다.[7]

3.2 그래픽스

컴퓨터가 개발되고 그림을 그리기 시작했을 때부터 우리는 그래픽을 우리도 모르게 시작하였고 이 그래픽이 발전되어 현재는 영상, 광고, 영화, 게임 등 많은 분야에서 사용 되고 있다. 현대사회에서 그래픽은 빼 놓을 수 없는 분야가 된 것이다. 이처럼 많은 분야에서 그래픽을 사용하고 현재도 개발이 이루어지고 있다. 그래픽의 정의는 컴퓨터를 사용하여 그리는 행위를 말하며 이미지 변환 작업을 통해 제 3의 영상을 만드는 행위이며 이 그래픽에는 2D와 3D 2가지 종류가 있다

2D 그래픽은 그림을 그린 것과 같은 일종의 평면 처리 작업이다. 게임에서 2D는 주로 2D컨텐츠 게임에 사용되며 주로 캐릭터 디자인이나 맵핑, 영상 합성에 사용된다. 반면 3D는 3차원 그래픽으로서 X(높이), Y(너비), Z(깊이)의 축을 사용하여 한 공간에 원하는 물체를 만드는 것이다. 그래픽은 현재 모바일과 PC 두곳 모두 쓰이지만 모바일에서의 3D제작은 pc의 3d와 같은 방식으로 제작되긴 하지만 스마트폰 디바이스의 능력 때문에 개발에 제한되는 점이 있다. 이에 현재 많은 게임회사들이 개발에 착수 하였으며 새로운 방법들을 찾고 있다. 또한 그래픽의 발전에 2D에서 3D로 변화가 이루어졌는

데 이 변화에 따라 현재 사람들의 게임에 대한 장르의 선호도도 많이 바뀌었다. 2D 방식의 머드나 머그게임에서 아케이드 위주의 게임으로 변화하다 3d의 발전이 이루어지며 mmorpg 라는 장르로 변화되는 것을 보게 되었다 현재 우리나라 게임 업계에서는 3d게임을 빼곤 논할 수 없게 되었다.[8]

3.3 OS(운영체제)

PC OS에는 대표적으로 윈도우와 맥이 있다. 이 맥은 애플사에서 만든 PC용 OS이며 윈도우는 마이크로소프트에서 제작한 PC용 OS이다. 반면 스마트폰에서는 IOS와 안드로이드가 있다. IOS는 PC OS인 맥을 기반으로 만들어졌으며 제작사는 애플이다 이 OS의 가장 큰 특징은 폐쇄성이다. 이로 인하여 바이러스 걱정이 없으며 휴대폰 운영속도는 빠르편이다. 반면 이러한 폐쇄성으로 제작사의 제한이나 의도에 따라 사용하여야하는데 사용자는 이에 답답함을 느낄수가 있다. 이와 반대로 또 다른 OS 안드로이드는 구글에서 제작하였는데 이 운영체제의 가장 큰 장점은 개방성이다. 구글에서는 이 안드로이드를 무료로 배포하였으며 이로 인해 세계 많은 기업들이 이를 사용하고 있다. 이로 인해 USB포트만 있다면 다른 디바이스와 연결이 가능하고 네트워크의 발전에 이 OS에 따라 앱을 원하는 장소에서 다운 받을 수 있는데 이러한 앱 시장에서 ios의 앱 스토어와 안드로이드의 구글플레이 스토어로 나뉘어 다운 받을 수 있다. 또한 운영체제에 따라 서로 같은 운영체제라면 어플간의 상호 교환도 가능하다.

이 운영체제에 따라 개발사들은 게임들 제작하고 연동하는데 어려사항이 있다. 또한 이 os에 따라 유저들은 디바이스를 고르는데 고민을 하는 경우가 많다.

3.4 디바이스

디바이스란 어떤 특정 목적을 위해 구성된 기계적, 전기적, 전자적인 기기를 말한다.[9] 게임에서 대표적으로 pc와 스마트폰으로 두 가지를 나눌 수 있다. pc 디바이스의 장점은 보다 높은 용량과 정보처리능력, 높은 그래픽 사양으로 보다 높은 그래픽과 사운드를 기반으로 게임을 즐길 수 있다. 하지만 컴퓨터는 스마트폰에 비하여 시, 공간적인 제약이 많아 추세는 스마트폰으로 옮겨 가고 있는 중이다. 현재의 스마트폰은 컴퓨터에 비해 능력은 미비하지만 점차 개발되는 속도를 보면 과거 컴퓨터의 개발 속도에 뒤처지지 않을 정도이다. 현재 스마트폰의 능력은 컴퓨터에서 가볍게 할 수 있는 처리기반을 소화 할 수 있으며 게임에서도 마찬가지이다. 현재 게임은 mmorpg 보다는 캐주얼 게임이나 아케이드 위주의 게임이며 무선 랜의 발전으로 인해 사람들과 소셜을 즐기며 게임을 할 수 있어 더욱 많은 이용자가 생기는 추

세이다. 이 디바이스의 용량이나 그래픽의 개선이 이루어진다면 유저들의 게임장르에 대한 기호 또한 mmorpg로 변할 것이다.

IV. 결 론

기술의 요소들에 따라 사람들의 게임에 대한 기호와 장르가 달라진다. 하지만 현재의 스마트폰의 상황은 pc를 따라가기엔 상당히 큰 문제를 가진다. 여기에는 5가지 1. 화면의 크기, 2. 디바이스의 용량, 3. 그래픽의 제한, 4. 전용 제작엔진, 5. 각통신사마다의 제작기준안이라는 한계가 있다. 이 부분들은 현재 스마트폰이라는 디바이스로 게임 제작을 하는데 있어 현재의 기술력에 대해 고려되는 부분들이다. 이러한 5가지 문제가 있는 이상 본 논문에서는 사용자들의 선호도 변화를 자세히 알아보는데 제한이 있다. 그러므로 이 부분들에 대한 연구가 필요하다고 본다.

참고문헌

- [1] IDC(International Data Corporation), "Worldwide Quarterly Smart Connected Device Tracker, June 2013.
- [2] 한국콘텐츠진흥원, "2011 대학민국 게임백서", 2011.
- [3] 이윤희, "스마트 디바이스 발전에 따른 모바일 게임 그래픽에 관한 연구", p.20 ,Dec 2013.
- [4] 한국진흥원, "2012 스마트콘텐츠 시장조사", p. 131-132, 2013.
- [5] T. G. KIM, "An Analysis of the Changes of Smart-Phone Game Genre Preference", p. 62, June 2012.
- [6] T. G. KIM, "An Analysis of the Changes of Smart-Phone Game Genre Preference", p. 68, June 2012.
- [7] 윤진홍, "터치스크린 모바일폰 게임 구현을 위한 인터페이스 설계 및 평가",p. 9-88, Feb 2009
- [8] 吳允姬, "A STUDY ON DEVELOPMENT OF COMPUTER GRAPHICS IN KOREA, p14-30, Feb 2001.
- [9] 이윤희, "스마트 디바이스 발전에 따른 모바일 게임 그래픽에 관한 연구" p. 6,,Dec 2013.