

한국 여성향 게임의 성공 전략에 관한 연구

이성현*, 김다인*, 마정아*, 김효남^o

청강문화산업대학교 게임콘텐츠^o*

e-mail: Adqa1541@gmail.com*, {veseony_ch, dot_051328}@naver.com*, hnkim@ck.ac.kr^o

A Study on the Success Strategies of Korean Women's Games

Seong-Hyeon Lee*, Da-in Kim*, Jeong-Ah Ma*, Hyo-Nam Kim^o

Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries^o*

● 요 약 ●

국내 모바일 게임 시장에서 여성 유저가 차지하고 있는 비율 및 소비 규모는 점점 증가하고 있는 추세이다. 그러나 국내 게임 시장에는 이러한 여성 유저의 마음을 잡을 수 있는 게임의 폭이 좁을 뿐만 아니라 그에 대한 분석이 제대로 이루어지지 않고 있다. 본 논문에서는 국내 여성향 게임 시장의 확대 가능성이 있다는 가정 하에 한국보다 앞서 큰 시장을 이루고 있는 일본 여성향 게임의 특징을 분석하고 그를 토대로 한국 여성향 게임에 적용할 수 있는 성공 전략을 제시하고자 한다.

키워드: 여성향 게임(Otome-Game), 게임 캐릭터(Game Character), 성공전략(Success Strategy)

I. Introduction

2018 게임 이용자 실태조사의 게임 이용자의 모바일 게임 이용률 통계[1]에 따르면 게임을 즐긴다고 답하는 여성 유저 중 92.9%는 모바일 게임을 이용한다고 나와 있다. 2017년도 게임 이용자 실태조사 [1]의 통계 조사 결과인 60.3%보다 30%가량 증가한 것이다. 이를 통해 국내 모바일 게임 시장에서 여성 유저의 소비 규모는 점점 커지고 있는 추세이며 모바일 게임의 주요 소비층으로 확실하게 자리 잡았음을 알 수 있다.

그러나 현재 국내 여성향 게임의 시장은 큰 규모라고 볼 수 없는 실정이다. 대부분의 게임이 SNG 장르 및 시뮬레이션 장르에 국한되어 있으며, 몇몇 게임을 제외하고는 매출 순위의 상위권에 들지 못 하고 있는 상태이기 때문이다.

따라서 본 논문에서는 한국보다 앞서 큰 시장을 이루고 있는 일본 여성향 게임의 특징을 분석하고 그를 토대로 한국 여성향 게임에 적용할 수 있는 성공 전략을 제시하고자 한다.

다. 이 과정에서 ‘소녀(=오토메, 乙女)’라는 접두사의 의미는 사전 그대로의 ‘어린 소녀’라는 의미에서 확대되어 ‘소녀의 마음을 가진 사람’ 혹은 ‘이성에 중심의 장르를 즐기는 여성’을 함께 지칭하는 단어로 변화하였다. 그러나 이러한 장르를 처음 접하는 사람의 경우 ‘소녀’라는 단어를 사전 그대로의 의미로만 판단할 수 있다는 가능성이 제기되어 본 논문에서는 보다 확실하게 대상층을 정의하는 ‘여성향’이라는 명칭을 사용하기로 한다.

여성향 장르의 가장 대표적인 특징은 여성간의 친밀함과 애정 등의 감정적 교류 다루는 ‘백합’장르와 남성간의 연애 감정을 다루는 ‘보이즈 러브(ボーイズラブ, 이하 ‘BL’)' 등의 다양한 형태 또한 존재하고 있으나 일반적으로는 이성애를 다루고 있다는 점이다. 또한 주로 여성 작가에 의해 창작되고, 여성을 위한 스토리라는 공통점을 가지고 있다.

그를 바탕으로 하는 여성향 게임의 본격적 시초는 1994년 <안젤리 크앤젤리크>이다. <안젤리크>를 포함하여 이후 출현하기 시작한 여성향 게임 또한 장르 도식을 따르고 있다. 작 중 시스템을 통한 패러렐 세계를 구현하고 플레이어가 몰입할 수 있도록 하며, 그 과정에서 캐릭터에게 친근한 애정 즉 ‘모에’를 느끼게 하여 이성애의 성취를 궁극적 목표로 여기게 하는 것이다.

거기서 나아가 2013년 이후 스마트폰 게임 시장으로 진입하기 시작한 여성향 게임의 궁극적 목표는 다소 변화를 맞는다. ‘스토리를 따라가며 선택지를 통해 공략 대상 캐릭터와의 연애를 성취함’에서 ‘특정 포지션에서 캐릭터와 상호 작용을 통해 연애, 즉 이성애의 성취를 포함하고 있는 여러 다양한 관계를 형성하기’로 바뀐 것이다

II. The Main Subject

2.1 여성향 게임의 역사와 정의

여성향 게임 장르의 시작은 일본 메이지 시대 소녀 잡지를 통해 형성되기 시작한 ‘소녀 문화(=오토메 문화)’로 거슬러 올라간다[2]. 소녀 문화는 1980년대를 전후하여 독자의 기호와 연령대에 맞추어 분화되기 시작했고, 그 후 90년대부터는 대상 연령층의 확대 뿐 아니라 서브컬처와의 상호 영향을 통하여 다양한 형태로 발전해나갔

따라서 연애를 목적으로 두는 게임만을 대상으로 하기엔 그 범위가 좁다는 의견이 제시되었다. 그렇기에 본 논문에서 정의하는 여성향 게임은 그 범위를 확장하여 ①여성 유저를 타겟으로 하였고 ②플레이어블 캐릭터가 주로 여성으로 인식되며 ③게임 내 남성 캐릭터의 비율이 높다는 세 가지의 조건을 따른다.

2.2 일본 여성향 게임의 특징

위에서 제시된 세 가지 조건에 부합하는 게임들의 공통적인 특징을 찾기 위해 일본 앱스토어 매출 순위를 기준으로 ‘양상블 스타즈(이하 앙스타)’와 ‘아이돌마스터 sideM live on stage!(이하 엠스테)’를 대상으로 선정하여 분석을 진행하였다.

가장 먼저 발견할 수 있는 특징은 개성이 겹치지 않는 다수의 캐릭터가 등장한다는 점이다.

앙스타에는 전체 45명의 캐릭터가 등장한다. 이 중 플레이어블 캐릭터를 제외한 44명의 캐릭터는 각각의 개성을 지니고 있다. 이 캐릭터들은 학년, 반, 유닛, 동아리, 직업, 스킬 구성원 등의 집단으로 분류되지만 같은 집단이라 해서 비슷한 캐릭터성을 지닌 것은 아니다.

엠스테에서도 비슷한 수인 전체 48명의 캐릭터가 등장한다. 그 중 46명의 아이돌 캐릭터는 유닛과 속성으로 분류할 수 있으나 마찬가지로 특성은 모두 다르다. 또한 대부분의 캐릭터가 아이들이 되기 전 전(前) 직업이 있었다는 설정을 가지고 있고, 그 중에는 전문직종도 포함되어 있어 아이들을 하기엔 고연령이라고 할 수 있는 캐릭터도 위화감 없이 등장시킬 수 있었다. 같은 게임 취향을 가진 플레이어라도 캐릭터를 고르는 취향은 천차만별로 갈라기에 다수의 캐릭터를 등장시키는 것으로 다양한 취향의 유저들을 폭넓게 영입시키는 것이 가능하다.

두 번째 특징은 이 다수의 등장 캐릭터 간의 여러 상호 작용이 존재한다는 것이다. 앙스타에서는 스토리를 통해 캐릭터들의 관계에 대한 정보를 제공한다. 기본적으로 스토리는 하나의 유닛, 반, 혹은 동아리를 중심으로 돌아간다. 또한 캐릭터 개인 스토리에서는 캐릭터의 내면을 보다 자세하게 묘사하며, 그 과정에서 다른 캐릭터와의 관계를 엿볼 수 있다. 그 외에도 라이브 때의 스킬을 통해 캐릭터가 어떤 속성을 가지고 있으며 그와 같은 속성을 가진 다른 캐릭터는 누가 있는지 알 수 있다. 또한 다양한 캐릭터 간의 상호작용이 존재한다. 스토리를 통해 확인할 수 있는 내용 뿐 아니라 메인 화면에 특정 캐릭터 조합을 배치했을 때 캐릭터 간의 대화를 들을 수 있으며, 영업 중인 캐릭터끼리의 인연 포인트를 올려 인연 퍼포먼스를 볼 수도 있다. 캐릭터 간의 상호 작용은 이벤트 및 스카우트를 통한 추가 스토리 업데이트를 통해 지속적으로 확인할 수 있다. 이를 통해 이전까지 보이지 않았던 개성을 드러나게 하거나 가지고 있던 개성을 보다 뚜렷하게 보여주어 플레이어가 캐릭터에게 애정을 더 느낄 수 있게 하고, 다른 캐릭터에게도 새로운 애정을 품게 할 수 있다.

마지막 특징은 플레이어 캐릭터와 등장 캐릭터의 관계가 연애에 국한되지 않는다는 점이다. 앙스타의 경우 플레이어블 캐릭터는 ‘전학 온 유일한 여학생이자 프로듀서’이다. 그러므로 게임 스토리상의 목표는 ‘캐릭터와의 연애’가 아닌 ‘학교의 아이들과 함께하는 성장’이 된다. 플레이어는 게임 시스템을 통해 캐릭터와의 친밀도를 올릴

수 있으며, 추가 스토리를 해금해 플레이어와 캐릭터 사이를 보다 가깝게 만들 수 있다. 엠스테에서는 ‘아이들을 담당하는 프로듀서’로 스토리 상의 목적은 ‘담당 아이들의 성장’이다. 시스템을 통해 스토리를 해금하여 플레이어와 캐릭터 사이의 간극이 줄어들고 신뢰 관계에 접어드는 과정을 볼 수 있으나 엠스테에서 또한 플레이어블 캐릭터와 등장 캐릭터와의 직접적인 연애 요소는 등장하지 않는다.

두 게임 모두 비즈니스적인 관계에서 시작하여 점차 캐릭터가 마음을 열고 친근함을 표시하게 되는 모습을 스토리에서 보여줌으로써, 플레이어에게 ‘스토리에서 등장하지 않은 부분’을 상상할 여지를 준다. 때문에 ‘캐릭터와의 연애’를 원하는 플레이어와 ‘캐릭터와의 다양한 관계’를 원하는 플레이어 양 측을 만족시킬 수 있다.

III. Survey and Results

설문조사의 결과를 분석해 일본 여성향 게임의 특징이 한국 유저들에게 얼마나 긍정적으로 받아들여질지를 조사하였다.

3.1 설문조사

한국 여성향 게임의 특징과 일본 여성향 게임의 특징을 분석한 내용을 포함하여 객관식 11문항, 주관식 1문항, 총 12문항으로 구성된 설문 조사를 총 213명에게 실시하였다.

① 여성향 게임의 재미를 저하시키는 요소

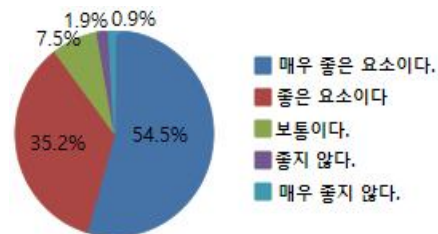


Fig. 1. A debilitating factor in the Women's game

213명 중 64명이 ‘무조건적인 연애 지향의 스토리라인’을 재미 저하 요소로 꼽았으며, 52명이 ‘매력적이지 않은 캐릭터’를 꼽았다. 각각 30.0%와 24.4%, 도합 54.4%를 차지하고 있는 것이다. 이를 통해 여성향 게임에서 플레이어에게 재미를 주기 위해서는 다양한 내용이 담긴 스토리와 매력적인 캐릭터가 필요하다는 결론을 낼 수 있다.

② 결말이 있는 여성향 게임에 대한 생각

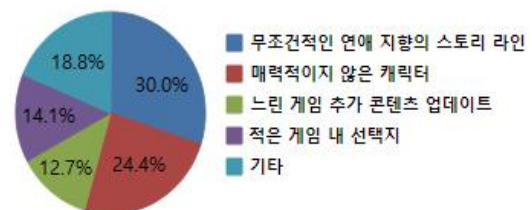


Fig. 2. Evaluation of Women's games with endings

또한 한국 여성향 게임의 대부분을 차지하고 있는 ‘결말이 존재하는 스토리 위주의 여성향 게임’에 대한 유저의 생각을 알아보는 설문을 진행하였다. 답변으로는 213명 중 197명이 긍정적이라고 응답했으나 그 중 반복 플레이를 고민하는 사람이 135명으로 63.4%를 차지하고 있었다. 이는 아무리 긍정적인 평가를 받는 스토리라도 결말이 존재하는 이상 유저의 꾸준한 플레이를 기대할 수 없음을 보여준다.

이러한 점을 해결하기 위해 일본 여성향 게임에서 도출했던 특징이 유효할 것인지 설문을 진행하였다.

③ 캐릭터 위주 여성향 게임에 대한 생각

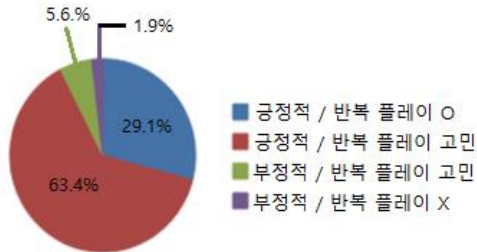


Fig. 3. Evaluation of Character-Oriented Women's games

먼저 캐릭터 위주의 여성향 게임에 대한 유저의 반응을 알아보았다. 매우 긍정적으로 생각하며 반복 플레이를 하겠다는 사람이 72명으로 33.8%를 차지하였고, 긍정적으로 생각하며 반복 플레이를 고민하겠다는 사람이 78명으로 36.6%를 차지하였다. 또한 보통이라고 생각하나 반복 플레이를 할 의향이 있다는 사람은 49명으로 23.3%를 차지하였다. 즉 긍정적이라고 생각하는 사람이 전체의 70.4%를, 반복 플레이의 의향이 있는 사람은 57.1%를 차지하는 것이다. 이를 통해 캐릭터 위주의 여성향 게임에 대한 유저의 평가가 대체로 긍정적이라는 사실을 알 수 있었다.

④ 캐릭터 상호작용에 대한 생각

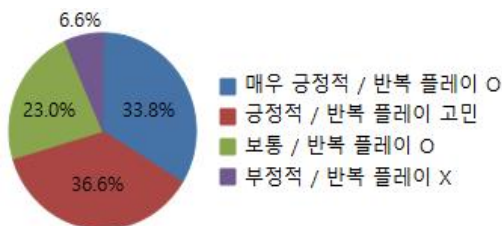


Fig. 4. Evaluation of Character Interaction

그 다음 문항인 캐릭터 상호 작용에 대한 설문에서는 매우 좋은 요소라고 대답한 사람이 116명, 좋은 요소라고 대답한 사람이 75명으로, 도합 89.7%가 긍정적이라는 답변을 내놓았음을 알 수 있다.

⑤ 캐릭터 상호작용 시스템 도입에 대한 생각

캐릭터 상호 작용 시스템에 대한 생각을 조사한 설문에서도 긍정적으로 생각하며 한 번쯤 해보거나 자주 반복 플레이를 할 것이라고 답한 사람이 72명으로 33.8%를, 긍정적으로 생각하며 가끔 반복

플레이를 해볼 것이라고 답한 사람이 123명으로 57.7%를 차지하였다. 비슷한 내용의 설문 두 개에서 모두 과반수의 유저가 긍정적으로 생각하고 있음을 볼 수 있었다.



Fig. 5. Evaluation of application of character interaction

⑥ 연애 요소에 대한 생각

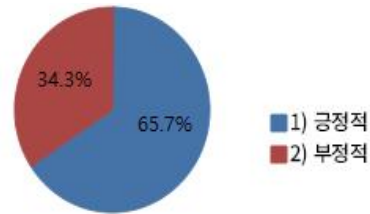
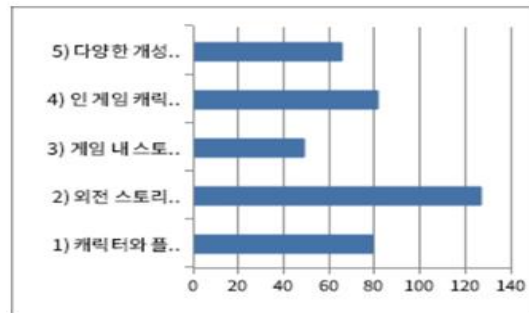


Fig. 6. Evaluation of romantic factors

연애 요소에 대한 설문에서는 긍정적이라고 평가한 사람이 140명으로 65.7%를 차지하였다. 이를 통해 한국에서는 여성향 게임의 연애 요소가 하나의 장점이 될 수 있다는 결론을 도출하였다.

⑦ 추가되길 바라는 요소 (2항목까지 복수응답 가능)



1) 캐릭터와 플레이어(유저)간의 호감도 콘텐츠 및 시스템	79	37.1%
2) 외전 스토리 혹은 결말 이후의 스토리 추가	127	59.6%
3) 게임 내 스토리 퍼즐 요소 추가	49	23.0%
4) 인 게임 캐릭터간의 상호 작용 시스템	81	38.0%
5) 다양한 개성의 캐릭터 추가	65	30.5%

Fig. 7. What users want to add(two item selection)

마지막으로 유저들에게 여성향 게임에 추가되길 바라는 요소를 묻는 설문에서는 외전 혹은 결말 이후의 스토리가 59.6%를 차지하였다. 그 다음으로는 인 게임 캐릭터간의 상호 작용 시스템으로 38.8%를 차지하였으며, 캐릭터와 유저간의 호감도 콘텐츠 및 시스템이 37.1%로 그 뒤를 따랐다.

그 외 추가를 바라는 요소를 묻는 12번 항목에서는 구시대적 여성성 강요 및 범죄 미화 요소의 제거, 캐릭터 및 스토리의 다양성, 다양한 콘텐츠 추가 혹은 장르 시도의 세 가지 의견이 가장 많은 비중을 차지하였다.

3.2 결과 분석

일본 여성향 게임의 특징인 다수의 캐릭터와 그 캐릭터간의 상호 작용 요소는 한국 여성향 게임 시장에서 충분히 가능성이 있는 요소임이 설문을 통해 확인되었다. 또한 단순히 스토리 위주의 게임에서 벗어나 다양한 시스템에 도전해야 여성 유저들의 흥미를 끌 수 있을 것으로 보인다.

IV. Conclusions

국내 모바일 게임 시장은 매년 규모가 증가해 왔으며, 여성 모바일 게임 유저 비율 또한 꾸준히 상승하고 있는 추세이다. 그러나 국내 여성향 모바일 게임을 살펴보면 대부분 SNG 장르 혹은 시뮬레이션 장르에 몰려 있다는 사실을 알 수 있다. 콘텐츠가 빈약하고, 결말이 존재하는 스토리 위주의 게임의 경우 매력적인 캐릭터로 흥미를 끌어 유저를 유입시킨다 해도 일직선적인 구도로 꾸준한 반복 플레이를 유도하기는 힘들어지고 이후 이탈을 막기 어렵다는 단점이 있다.

본 논문에서는 분석한 일본 여성향 게임의 특징 중 설문에서 긍정적인 반응을 얻었던 다수의 매력적인 캐릭터의 등장 및 캐릭터간의 상호 작용과 객관식 및 주관식 설문에서 많은 표를 얻었던 외전 및 결말 이후 스토리의 추가, 캐릭터와 유저간의 호감도 콘텐츠 및 시스템 추가, 그리고 구시대적 여성성 강요 및 범죄 미화 요소의 제거 및 범죄 미화 요소의 제거, 캐릭터 및 스토리의 다양성, 다양한 콘텐츠 추가 혹은 장르 시도를 국내 여성향 게임의 성공 전략으로 제시한다.

REFERENCES

- [1] <http://www.kocca.kr>
- [2] <http://www.riss.kr/link?id=T13837169>