

# 게임장르 분류를 위한 제안

게임 매체별로 게임 장르 분류에 대한 현황을 살펴 보았을 때 각각 또는 기관이나 업체, 매체 자체 내에서도 완전하게 일치한 견해는 보이고 있지 않다는 것을 알 수 있다. 이에 본 고에서는 우선 각 기관/업체/매체별로 어떻게 장르를 분류하였는지 알아 보고, 현 분류 방식을 재 정리하여 게임 장르 분류 방안을 제시하고자 한다.

이 은 아 (단국대학교 전자계산학과, ah2929@dankook.ac.kr)

박 용 범 (단국대학교 전자계산학과, ybpark@dankook.ac.kr)

## 1. 서론

모든 문화는 그 나름대로의 규칙과 분류와 표준이 존재한다. 게임문화에도 역시 그 발전속도와 규모에 부합되는, 정확한 분류와 표준안이 필요한 것은 두말할 나위가 없을 것이다. 그 결과로 범세계적, 또는 범국가적인 표준안들이 등장하게 되었다. 게임을 관장하는 정부기관이나, 제작업체 등에서 관련자들이 - 게임 제작자, 게임 판매업자, 게이머 - 어느 정도 수긍할 수 있는 분류안을 내어 놓고 있다[1] [5] [7] [8]. 그러나 기관별, 업체별, 그리고 게임 매체별로 게임 장르 분류에 대한 현황을 살펴 보았을 때 각각 또는 기관이나 업체, 매체 자체 내에서도 완전하게 일치한 견해는 보이고 있지 않다는 것을 알 수 있다. 이에 본 고에서는 우선 각 기관/업체/매체별로 어떻게 장르를 분류하였는지 알아보고, 현 분류 방식을 재 정리하여 게임 장르 분류 방안을 제시하고자 한다.

## 2 게임 장르의 일반적 정의

### 2.1 기본 게임 장르

게임의 분류는 대략 7~8종 정도의 장르를 기본적으로 사용하게 된다. 이 '기본 장르'는 게임을 다루고 있는 책자나 인터넷 사이트에서 거의 공통적으로 나

타나고 있는 장르로서 게임장르의 기초석이라고 할 수 있다. 기본장르의 종류와 정의는 다음과 같다.

- 1) 어드벤처 게임 (Adventure game) : 스토리 위주의 게임으로 1인칭, 2인칭 혹은 3인칭 화자로 구성되며 주인공이 캐릭터 상호작용 통해 목표를 달성할 수 있도록 설정된 일차원적 스토리라인으로 되어있고 대부분 Non-Real time 방식이다.
- 2) 액션게임 (Action Game or Twitch Games) : 스토리나 전략보다는 손과 눈에 의한 조작에 더 의존하며 일반적으로 진행 속도가 빠르고 반사적 행동을 지향한다.
- 3) 롤플레잉 게임 (RPGs) : 어드벤처와 유사하나 퍼즐 보다는 캐릭터의 성장, 발전, 대화 및 전략적 전투에 더 큰 비중을 두는 거대하고 서사시적 모험 여행 게임이다.
- 4) 전략게임 (Strategy Games) : 논리적 사고와 작전 계획을 강조한 게임 장르이다. 자원과 시간 관리를 빠른 동작이나 캐릭터 관련 요소 보다 우선시 된다.
- 5) 시뮬레이션 (Simulations) : 지정된 생물체나 무

생물체 또는 프로세스를 시뮬레이트하는 게임장르이다. 일반적으로 게이머를 3D 1인칭 시점에 배치하여 비행기, 탱크, 헬리콥터 및 잠수함과 같은 사물들을 다시 생성하게 된다.

- 6) 스포츠게임(Sports Games) : 전지적 또는 플레이어가 시점에서 단일 또는 팀 게임을 시뮬레이트하는 게임 장르이다. 빠른 동작 및 기술적 전략만큼 사실성도 중요시한다.
  - 7) 퍼즐 게임 (Puzzle Games) : 순수하게 문제를 푸는 지적 도전을 위해 존재한다. 퍼즐은 어드벤처 게임처럼 스토리로 이어지지 않고 그 자체로 완결이 된다.
  - 8) 대전 게임(Fighting Games) : 각 플레이어가 스크린에 있는 사람(사물)을 조종하여 상대를 공격하기 위한 움직임을 조합하고 상대방의 공격을 방어하는 2인용 게임이다.
  - 9) 캐주얼 게임(Casual Games) : Chess, Bridge, Heart, Solitaire(1인장기)와 같은 일상적 게임을 컴퓨터 게임화 한 것이다. Poker, Concentration(카드숫자맞추기 놀이)과 같이 웹상의 간단한 게임도 포함된다.
  - 10) 갓 게임(God Games) : 눈에 보이는 목적이 없다. 어떤 경우는 플레이어가 단지 무슨 일이 일어났는지 지켜보기만 하도록 하기도 한다,
  - 11) 교육 게임(Education Games) : 즐기면서 배우도록 하는 것이 목적. 가끔은 에듀테인먼트라고도 불린다. 이 게임의 디자이너는 타겟을 사로잡을 수 있도록, 내용의 주제를 잘 알고 있는 전문가 수준이 되어야 한다.
  - 12) 온라인 게임(Online Games) : 앞에서 말한 모든 장르를 포함할 수 있으나 인터넷을 통한 플레이가 다른점이다.
- 이 기본 장르는 다음에 소개하는 확대(파생) 장르

의 기초가 되는 장르로서 각각의 장르의 조합 및 신 개념의 첨가 등으로 여러 가지 장르가 새로 파생되기도 한다.

## 2.2 확대/파생 게임 장르

위에서 살펴본 기본 장르는 간단 명료하게 분류되어 있지만 하루가 다르게 출시되는 게임들을 분류하기에는 많은 문제점이 발생한다. 또한 게임 장르는 어느 시각에서 바라보는가에 따라 같은 게임도 다른 장르로 분류할 수가 있다. 이런 이유로 해서 전혀 다른 개념의 장르가 생겨나거나 두 개 이상의 기본 장르를 결합하여 새로운 장르가 파생되었다. 그 종류는 아래와 같다[3] [4] [5] [6].

- ▲ SRPG
- ▲ MMORPG
- ▲ 경영 전략 시뮬레이션
- ▲ 비행 시뮬레이션
- ▲ 보드게임
- ▲ 레이싱 게임
- ▲ 머드(Mud-Multi User Dungeon)
- ▲ 머그(Mug-Multi User Graphic game)
- ▲ 슈팅
- ▲ 아케이드 게임
- ▲ 액션 아케이드
- ▲ 전략 시뮬레이션
- ▲ 육성 시뮬레이션
- ▲ 건설 시뮬레이션
- ▲ 요리 액션 시뮬레이션
- ▲ 연애 시뮬레이션
- ▲ 연애&액션 시뮬레이션
- ▲ 실시간 전략 시뮬레이션
- ▲ 밀리터리 액션 RPG

- ▲ 온라인 RPG
- ▲ 1인칭 액션
- ▲ 온라인 액션
- ▲ 스포츠 액션
- ▲ 슈팅 액션
- ▲ 액션 RPG
- ▲ 호러 어드벤처
- ▲ 액션 어드벤처

이들의 정의는 다소 확실하지 않으며 조금은 특정 게임을 위해 기본 장르를 다수 나열하는 방식을 취

하고 있다. 이 중 점차 자리를 잡아가 일반적으로 인정을 받고 있는 장르는 다음과 같다.

- 1) SRPG(시뮬레이션 RPG 게임) : 시뮬레이션형 RPG의 약자로 일본식 RPG에서 파생된 게임의 장르로서 RPG와 비슷한 구도의 진행에서 전략적인 전투가 강조된 장르이다.
- 2) MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) : 대개 수백, 수천명이 동시에 네트워크에 접속하여 즐기는 온라인 RPG 게임이다. 국내에서는 머그라고도 하고 또는 온라인 전용

〈표 1〉 한국게임산업 개발원 발표 보고서의 게임 장르 구분

자료	장르별		플랫폼별		
2001년도 상반기 게임 개발 동향 통계 · 분석	· RPG(전략형 포함) · 전략 · 시뮬레이션 · 액션 · 기타(에듀테인먼트, 보드, 퍼즐등) · 어드벤처		· PC · 업소용 · 온라인 · 가정용 · 휴대용 · 복합		
2001 게임산업 BIS 조사 결과	· 3D 시뮬레이션 · 스포츠 · 전략 시뮬레이션 · 어드벤처 · 보드 / 테이블 · 대전 격투외의 액션	· RPG · 퍼즐 · 대전 격투 · 슈팅 · 3D 액션 · 기타	· PC · 온라인 · 비디오 · 모바일		
2001년도 게임개발 동향 분석 및 가이드	· RPG · 시뮬레이션 · 전략 시뮬레이션	· 복합/ 기타 · 어드벤처 · 액션	· 가정용 · 업소용 · 휴대용	· 복합 · 온라인 · PC	
	장르별(모바일게임)				플랫폼별
	플레이 형태별	게임의 내용별	이용방식별	프로토콜	
모바일게임 산업 동향과 발전방안 연구	· 내장형 · 1인용 · 지역/ 네트워크 · 멀티플레이어 · 지역/ 네트워크	· 보드 · 대전 · 슈팅 · 스포츠 · 어드벤처 · 아케이드 · 시뮬레이션 RPG	· 단말기 내장 · 스트리밍 방식 · 다운로드 방식	· WAP 방식 · VM 방식 - KVM - GVM	· PC 게임 · 가정용(비디오) · 온라인 · 모바일
	일본 i-모드용 게임 콘텐츠 내용	· RPG · 크레인 · 대전 격투 · 카드	· 연애 시뮬레이션 · 어드벤처 노벨 · 인터랙티브 노벨 · 라이프 시뮬레이션	· 육성 시뮬레이션 · 공룡 포획 · 육성형 RPG · 커뮤니케이션	

RPG 게임이라고도 한다.

- 3) 경영 전략 시뮬레이션 : 무력을 사용하기보다는 자신의 피조물을 키워가거나 혹은 자신의 회사를 운영하면서 경제적인 부를 쌓는 식의 방식으로 진행된다.
- 4) 비행 시뮬레이션 : 가장 시뮬레이션적인 요소를 많이 내포하고 있다고 할 수 있으며, 비행 시뮬레이션의 대표적인 판단의 기준은 바로 사실성에 있다
- 5) 보드게임 : 고스톱, 마작, 바둑, 오목, 장기, 체스, 카드게임등 보드(board)를 배경으로 하는 게임이다.
- 6) 레이싱 게임 : 자동차를 운전하면서 컴퓨터 상대와 경주를 하거나 네트워크로 연결해서 다른 플레이어와 경주를 벌이는 장르이다.
- 7) 머드(Mud-Multi User Dungeon) : 통신상에서 문자를 주고 받으며 하는 게임으로써 그래픽은 없다. 적과 만나면 타이핑을 쳐서 싸우고 이기면 적에게 돈과 경험치를 받을 수 있다.
- 8) 머그(Mug-Multi User Graphic game) : 머드게임에 그래픽을 넣은 것이 머드 그래픽 게임이다. 배틀넷과 차이가 있다면 단 몇 명이 하는 게임이 아니라 훨씬 많은 사람들이 참가한다는 점으로 사람이 많은 특성상 RPG의 성격이 강한 게임이다.

- 9) 슈팅 : 레이저, 미사일, 기관총 등의 무기를 발사하면서 진행되는 게임이다. 최근 조작성 복잡해지면서 3D 액션이 이 자리를 대신해가고 있다.
- 10) 아케이드 게임 (Acade Game) : 순발력과 민첩성이 요구되는 전자 오락 게임의 한 가지. 슈팅, 액션, 퍼즐, 스포츠 게임 등이 있다. 보통 전자 오락실이라고 불리는 게임 업소에서 흔히 접할 수 있는 격투, 슈팅, 액션 게임 등이 이에 속한다.
- 11) 액션 아케이드 : 게임센터에서 접하는 종류이다. 대부분 주인공이 가로나 세로로 움직이면서 (종스크롤, 횡스크롤이라고 표현한다) 화면에 등장하는 적이나 장애물을 극복해 나가는 방식이다.

2.3 플레이 시점에 따른 분류

앞에서 게임의 기본적인 장르와 파생 장르의 구분에 대해 살펴 보았다. 앞의 구분은 게임 내용 위주의 분류였으나 이들을 게임 플레이 시점에 따라 분류되기도 한다.

- 1) 1인칭 시점 : 게임 환경의 시점이 플레이어가 캐릭터의 시각을 통해 바라본 시점이다.
- 2) 3인칭 시점 : 오버더숄더(Over the Shoulder)라고 하며 플레이어가 화면 밖에서 실행 중인 캐릭터의 시각으로 게임을 볼 수 있다.

〈표 2〉 한국전자통신연구소 발표 보고서의 게임 장르 구분

자료 출처	장르별 분류(온라인)					플랫폼별
	기술발전별	게임방식별	통신매체별	출력방식별	게임 내용별	
온라인 게임 산업 육성 계획	· 머드게임 · 머그게임 · MMPOG · 인터넷게임 · 웹게임 · MPOG	· 사회형 · 대전형	· 유선 · 무선	· 2D · 3D	· RPG · 액션 · 슈팅 · 카드 · 보드 · 퀴즈 · 어드벤처 · 전략 시뮬레이션 · 육성 시뮬레이션	· 단독형PC게임 · 비디오 게임 · 아케이드 게임 · 온라인 게임

〈표 3〉 한국소프트웨어진흥원 발표 보고서의 게임 장르 구분

자료	플랫폼 별	오락실 게임기 장르
2001 GAME INDUSTRY	· 온라인게임 · 아케이드 게임 · 모바일 게임 · 컴퓨터 게임장	· PC 게임 · 비디오 게임 · 인터넷 PC방
		· 시뮬레이션 · 댄스 · 경품 · 액션/ 어드벤처 · 슈팅 · 기타

〈표 4〉 매체(도서)별 장르 분류

자료	장르별	플레이어시점별
GAME DESIGN : THE ART & BUSINESS OF CREATING GAMES	· 어드벤처 · RPG · 시뮬레이션 · 대전 · 갯게임 · 온라인	· 액션 · 전략 · 스포츠 · 캐주얼 · 교육게임
GAME DESIGN Secrets of the Sages II	· 액션 · 어드벤처 · 스포츠 · 퍼즐/ 클래식	· 전략 · RPG · 시뮬레이션 · 3D슈팅게임
		· 1인칭 시점 · 3인칭 시점 · 탐다운 시점 · 평면시점 · 텍스트기반 게임 - 진행에 따라 플레이어가 플레이 관점 변경

〈표 5〉 잡지의 게임 장르 분류

	장르별 분류		
HOWOW PC 게임	· 시뮬레이션 · RPG · 온라인 장기 · 온라인 액션 · 레이싱 · 퍼즐	· 전략시뮬레이션 · 온라인 RPG · 온라인아케이드 · 스포츠 · 머그게임 · 슈팅	· 어드벤처 · 온라인 당구 · 액션 · 스포츠 액션 · 비주얼고도리
MAGAZINE GAMEWORLD	· RPG · 밀리터리 액션 RPG · 액션 · 어드벤처 RPG/ 슈팅 · 요리 액션 시뮬레이션	· 온라인 RPG · 액션 RPG · 슈팅 액션 · 대전 퍼즐게임 · 연애 & 액션 시뮬레이션	· 3D 무협 RPG 온라인 · 스포츠 · 액션 어드벤처 · 전략 · 연애 시뮬레이션
V Champ	· 시뮬레이션 · 경영 시뮬레이션 · 건설 시뮬레이션 · 기타 · 슈팅 · MMORPG · 아케이드 · 아동용 액션 · 어드벤처 · 커뮤니티 온라인	· 전략 시뮬레이션 · 실시간 전략 시뮬레이션 · 연애 시뮬레이션 · 레이싱 · RPG · SRPG · 액션 · 스포츠 · 액션 어드벤처 · 타이핑	· 육성 시뮬레이션 · 비행 시뮬레이션 · 교육용 · 보드게임 · 3D RPG · 온라인 RPG · 1인칭 액션 · 아틀라스 · 호러 어드벤처

3) 탑다운(Top-down)시점 : 카메라가 게임 위를  
 자체적으로 돌고 있는 것처럼 게임이 표시된다.

4) Isometric(Quarter View) : 흔히 탑다운 시점과  
 혼동하기 쉬운 시점이다. 게임 플레이어의 측면 위

〈표 6〉 게임관련 사이트별 장르 분류

웹 사이트	장르 분류			
www.ea.com	· Action/ Adventure · Card/ Board Games · RPG/ Strategy/ Sim · Trivia	· Arcade · Casino Games · Retail Games · Word play	· Bingo/ Lottery · Puzzles · Sports	
www.scea.com	· Action/ Adventure · Music · Shooter	· Fighting · Racing · Sports	· Flight Sim · Role playing · Strategy/ Puzzle	
www.redstorm.com	· Action	· Adventure	· strategy	
www.primagames.com	· Action · Sport	· Adventure · Strategy	· RPG · Fighting	
www.microsoft.com /games	· Action · RPG · Simulation	· Family · Sports · Tactical Strategy	· Racing · Strategy	
www.softmax.co.kr	· Action · SRPG	· Action RPG · 실시간 전략 시뮬레이션 RPG	· RPG	
www.yahoo.com	· Action - Fighting Games · Adventure - Survival Horror · Puzzle · Recreation and Sports - Baseball - Card game · Role-Playing · Simulation - Submarine - Life - Racing and Driving · Strategy - Real Time	- First Person Shooters     - Basketball - Sky diving  - Tank - Song and Dance  - Turn Based	- Wrestling     - Flight Simulators - Space	
hangame.naver.com	· Action	· Arcade	· Sports	· Card · Board
심마니	· RPG · 서바이벌 · 타이틀 : 레이싱, 머드, 머그, 멀티유저, 스포츠, 시뮬레이션, 액션, 어드벤처, 전략시뮬레이션, 퍼즐/카드/ 슈팅	· 모바일 · 카드	· 보드 · 컴퓨터	· 비디오 · 퀴즈테스트
네이버	· 모바일 · RPG · 시뮬레이션	· 비디오 · 보드 · 액션	· 컴퓨터 · 슈팅 · 어드벤처	· 한게임 · 스포츠 · 음악게임

쪽으로 3/4 정도 기울여서 표시함으로써 3D 효과를 낸다.

5) 평면시점(Side-view) : 액션 게임의 기준 2차원 "평면 화면"을 말하며, 이 시점은 게임은 게임 플레이와 미적 제약으로 인해 수년에 걸쳐 그 사용이 계속 줄어들어는 추세이다[1] [2].

### 3. 게임 장르 분류의 현황

현재 게임 장르를 분류하여 제시하고 있는 기관은 정부 산하 기관을 비롯해, 도서/ 잡지등의 매체 그리고 다양한 게임제작 업체나 웹 사이트등이 있다. 우선 우리나라에서 공식 정부 산하기관 중 게임분류를 제시한 곳은 한국게임산업 개발원, 한국전자통신연구소, 한국소프트웨어 진흥원이 있다. 이들이 내어놓은 게임 분류는 각각 <표 1>, <표 2>, <표 3>에 제시되었다.

다음은 비교적 게임 분류에 관해 자세히 다룬 서적

2종과 게임 관련 전문 매체인 게임 잡지 3종의 게임 분류방식을 살펴보았다.<표 4><표 5>마지막으로 게임 장르 구분을 하고 있는 대표적 인터넷 사이트에서 구분 하는 방식을 알아 보았다. <표 6>은 그 결과를 보인다. 이 표를 살펴보면 동일 기관에서 발표한 보고서에서도 장르 구분 방식이 서로 일치하지 않음을 알 수 있다. 예를들어 <표 1>은 한국게임산업개발원에서 발표한 세 개의 보고서에서 언급한 장르별, 플랫폼별 게임 분류를 정리해 놓은 것이다. 하지만 세 개의 보고서는 동일한 기관에서 발표 했음에도 불구하고, 장르의 구분이 서로 일치하지 않음을 보이고 있다. 이 표를 다른 표들과 비교하면 상태가 더 심각함을 알 수 있다.

<표 1>과 <표 2>를 비교해 보면 <표 2>에서는 <표 1>에서 적용하지 않은 분류법을 새로 채택하고 있다. 이것은 한 가지 게임을 놓고 두 기관에 장르를 의뢰 했을 때 동일한 장르로 구분 지어줄 확률이 아주

<표 7> 제안하는 게임 장르 분류표

통신 서비스	매체	플랫폼	출력	시점	기술발전별	게임형태별	프로토콜	이용 방식	게임 방식	게임 내용	장르
Off-Line	-	업소용 가정용 소형PC용 (Stand Alone)	2D	평면	-	-	-	-	-	액션형	대전 격투 액션 스포츠 슈팅게임
			3D	1인칭 3인칭 탐다운 isometric							
On-Line I	유선	PC용	2D	평면	머드 머그 소형멀티플레이 대형멀티플레이 인터넷 웹게임	-	-	-	-	사회형	-
			3D	1인칭 3인칭 탐다운 isometric							
On-Line II	무선	모바일용	2D	평면	-	내장형	-	단말기 내 장	대전형	두뇌형	어드벤처 시뮬레이션 퍼즐 전략시물 RPG 카드
			3D	1인칭 3인칭 탐다운 isometric							
						1인용 지역/네트워크 멀티용 지역/네트워크	WAP	스트리밍			
							VM	KVM GVM	다운로드		

적다는 것을 말해준다. 실제로 포트리스 게임의 경우 어떤 매체에서는 "슈팅 게임"이라고 분류하는가 하면 어느 매체에서는 "비행 시뮬레이션"이라고 분류하는 오류를 접한 적이 있다. 게임 장르에 대한 정확한 개념이 정립되지 않는다면 이런 오류는 앞으로 계속 발생할 것이다.

#### 4. 게임 장르 분류를 위한 제안

게임의 장르에 대한 명확한 확립이 아직 없는 상태이지만 게임시장에서 통념적으로 적용되고 있는 룰은 분명히 존재하고 있다. 그 룰을 조합해 봤을 때 어느 누구나 충분히 수궁이 가는 부분도 있으며, 다른 시각에서 바라본 분류가 필요한 부분도 있을 것이다. 이에 게임 장르를 분류하기 위한 기준을 만들어 보았다.

##### 기준 1. 통신서비스별 분류

- ▲ 오프라인(Off-line)
- ▲ 온라인(On-line)

##### 기준 2. 통신매체별 분류

- ▲ 유선
- ▲ 무선

##### 기준 3. 게임 플랫폼별 분류

- ▲ 업소용 게임(아케이드)
- ▲ 게임(비디오 게임)
- ▲ 소형 휴대용 게임(게임기)
- ▲ PC용 게임(Stand Alone)
- ▲ 모바일용 게임

##### 기준 4. 출력방식별 분류

- ▲ 2차원
- ▲ 3차원

##### 기준 5. 게임 시점별 분류

- ▲ 평면 시점(Side-view) - 2차원
- ▲ 1인칭 시점
- ▲ 3인칭 시점(Over the Shoulder)
- ▲ 탑다운(Top-down) 시점
- ▲ Isometric(Quarter View)

##### 기준 6. 게임방식별 분류

- ▲ 단독형
- ▲ 사회형
- ▲ 대전형

##### 기준 7. 게임 내용별 분류

- ▲ 액션형
  - 대전격투 게임
  - 액션게임
  - 스포츠 게임
  - 슈팅게임
  - 두뇌형
  - 어드벤처 게임
  - 시뮬레이션 게임
  - 퍼즐게임
  - 전략시뮬레이션 게임
  - RPG 게임
  - 카드 게임

이상의 기준을 이용하면 대부분의 게임을 분류할 수 있다. 그러나 모바일 게임의 경우 최근 급 성장을 하여 또다른 기준을 필요로 한다. 다음은 모바일을 위한 기준이다.

##### 기준 8. 모바일 게임 형태별 분류

- ▲ 1인용 지역/네트워크



## ▲ 멀티용 지역/네트워크

### 기준 9. 모바일 프로토콜별 분류

- ▲ WAP
- ▲ VM
- KVM
- GVM

### 기준 10. 모바일 이용방식별 분류

- ▲ 단말기 내장형
- ▲ 스트리밍
- ▲ 다운로드

이 기준들을 종합하면 <표 7>과 같은 표가 된다. <표 7>은 통념적인 틀에서 크게 벗어나지는 않았지만 좀더 구체적인 분류를 위한 기준을 제시한다.

## 5. 결론

시간의 변화에 따라 초기의 간단하던 게임은 그 복잡함이 배가되었고 그에 따라 새로운 장르의 출현이 필연적으로 따르게 되었다. 하지만 그 장르의 방대함을 협의할 수 있는 공신력 있는 기관이 아직 존재하지 않는 관계로 전술한 내용처럼 장르의 구분이 산만하게 되었던 것이다. 게임 장르를 표준화 하고 그 기준에 따라 게임을 분류하는 것은 현대 사회에 게임이 미치는 문화적 영향력을 볼 때 매우 시급한 일이다. 하루 빨리 공신력 있는 기관이 세워지고 표준이 제정되어 바람직한 게임장르 분류안이 마련 되기를 기대한다.

## 참고 문헌

- [1]. 밥 베이츠, 송기범 역 GAME DESIGN: The Art & Business of Creating Games 2001

- [2]. Marc Saltzman, 박상호 역 GAME DESIGN - Secrets of the Seges
- [3]. 한국게임산업개발원, '2001년도 상반기 게임 개발 동향 통계·분석'
- [4]. 한국게임산업개발원, '2001 게임산업 BIS 조사 결과'
- [5]. 한국게임산업개발원, '2001년도 게임개발 동향 분석 및 가이드'
- [6]. 한국게임산업개발원, '모바일게임 산업 동향과 발전방안 연구'
- [7]. 한국전자통신연구원, '온라인 게임 산업 육성 계획'
- [8]. 한국소프트웨어 진흥원 '2001 GAME INDUSTRY'