

한국 게임 연구의 동향

1. 서론

2010년 국내 게임시장의 규모는 7조 4,312억 원으로 추산된다. 2009년 6조 5,806억 원 대비 12.9% 성장한 결과이며, 2009년 보다 약 1조 원 정도 증가하여 7조 원 시대로 접어들었다. 2011년 국내 게임시장은 2010년보다 13.8% 성장한 8조 4,549억 원의 시장규모를 기록할 것으로 전망되며 향후 지속적인 성장이 기대되는 시점이다. 게임 인구의 증가도 괄목상대할 만하다. 만9세에서 49세의 일반 국민 1700명을 대상으로 한 조사에서 여가활동 1순위로 게임이 차지했다. 설문 응답자의 67.1%가 게임을 한 경험이 있다고 대답했으며 이들의 하루 게임 이용 평균시간은 71.2분이었다.¹⁾

이와 같은 게임 산업 및 게임 인구의 성장과 비교하여 게임 연구의 방향은 어떠한 질적 변화를 보이며 진행되고 있는가를 고찰하는 것이 이 글의 목적이다.

현재 한국에서 게임 연구를 그 중심 목표로 삼은 학회는 한국게임학회와 한국컴퓨터게임학회 등이 있으며, 게임 연구와 비교적 관련이 높은 학회로는 인문콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회, 한국디지털콘텐츠학회, 한국문화콘텐츠기술학회 등이 있다. 한국게임학회는 2001년 2월 설립된 학회로 게임제작의 이론 및 기술의 학문적인 연구 보급으로 국내 게임제작 기술의 국제경쟁력 향상을 도모하고, 게임제작기술의 국내외 학술적 교류증진을 위함을 그 설립 목적으로 하고 있다. 한국게임학회논문지는 게임에 관한 학술 연구와 기술, 그리고 디자인에 관련 있는 논문 및 기술보고를 중심으로 2001년부터 2011년 8월 현재까지 총 41권의 437건의 논문이 출판되었다.²⁾

한국컴퓨터게임학회는 1998년 8월 설립되었고, 게임산업을 활성화하고, 게임기술과 기술 인력을 양산할 수 있도록 교육기관의 교과과정을 개발하고, 관련기술에 대한 연구발표회, 강연회, 강습회 등을 개최하며, 학회지, 논문지 및 관련 문헌을 발간하고, 게임 기술 개발을 위한 국제화, 표준화 등을 지원하고, 산·학·연·관이 협동할 수 있는 국제적 학술교류 및 협력을 지원하고, 회원 상호간의 공동 이익과 친목을 증진시키는 것을 슬로로 하고 있다. 2002년 이후 학회 논문지가 발행되었으며, 이후 23호의 400여편이 발간되었다.³⁾

1) 2011 대한민국 게임백서 http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1324268_3422.html#none

2) 한국게임학회 사이트 http://www.kcgs.or.kr/3s_1.html

3) 한국컴퓨터게임학회 사이트 http://www.kscg.or.kr/introduction/i_president.asp

4) 인문콘텐츠학회 사이트 <http://www.humancontent.or.kr/sobis/hc.jsp>

5) 한국콘텐츠학회 사이트 <http://www.koreacontents.or.kr/>

6) 한국디지털콘텐츠학회 사이트 http://www.dcs.or.kr/d_menu1_3.php

7) 한국문화콘텐츠기술학회 사이트 <http://www.ckorea.or.kr/html/aboutus/regulations.php>

8) 김민규, 홍유진, 한국 게임연구의 성과와 향후 방향, 게임산업저널 3, 2004, 9-38.

인문콘텐츠학회⁴⁾는 2002년 ‘콘텐츠’ 분야의 성과물에 있어서, 인문학적 성찰 · 인문학 관련 자료 · 인문학적 가치관이 중요하다는 것에 동의하는 연구자 袁泰旻 孫瑛伴 정책담당자들이 결성한 학회이다. 문화콘텐츠 관련 연구, 문화콘텐츠 관련 교육, 문화콘텐츠 관련 정책 자문 및 개발, 문화콘텐츠 관련 연구 및 개발 성과의 출판, 문화콘텐츠 관련 각종 학술회의 개최, 문화콘텐츠 관련 사업의 기획, 개발, 자문 등의 사업을 진행한다. 인문콘텐츠 학회지를 연 4회 발행하고 있다.

한국콘텐츠학회⁵⁾는 2000년 설립되었다. 콘텐츠(출판, 영상, 애니메이션, 게임 및 멀티미디어 콘텐츠 등)와 관련된 제반 학술 연구 및 교육 활동 등을 수행하고, 국내 및 해외 산학연 관련 기관과 협력하여 한국 콘텐츠 산업의 발전과 바람직한 지식정보화 사회의 발전에 기여함을 목적으로 한다. 한국콘텐츠학회 논문지와 한국콘텐츠학회 영문논문을 발행하고 있다.

한국디지털콘텐츠학회⁶⁾는 디지털콘텐츠 및 그 관련 분야에 관한 학술 및 기술의 진흥과 발전에 공헌하기 위하여 필요한 사업을 행함을 목적으로 한 학회이다. 교육용 디지털 콘텐츠, 디지털 영상물 콘텐츠(애니메이션, 게임, 그래픽, 저작물 등), 디지털 음향물 콘텐츠, 비즈니스지원 콘텐츠(전자상거래, 웹, 광고홍보 등), 디지털콘텐츠 시스템(인터넷, 통신, VOD, 영상/음향처리기술), 디지털 콘텐츠 창작, 비즈니스, 마케팅, 관리, 디지털 콘텐츠 방송기술, 컴퓨터 및 정보통신, 기타 디지털 콘텐츠 분야와 연관 있는 모든 분야에 대한 연구 논문을 연 4회 발행한다.

한국문화콘텐츠기술학회⁷⁾는 2005년 설립되었으며, 문화콘텐츠(출판, 영상, 애니메이션, 게임 및 멀티미디어 콘텐츠 등) 기술 관련된 제반 학술 연구 및 교육 활동 등을 수행하고, 국내 및 해외 산학연 관련 기관과 협력하여 한국 문화콘텐츠 기술 산업의 발전과 바람직한 지식정보화 사회의 발전에 기여하고, 회원 상호간의 공동 이익과 친목을 도모함을 목적으로 한다. 논문지는 문화콘텐츠기술(CT) 분야의 연구 논문을 중심으로 발행한다.

이 글에서는 기존의 게임학에 대한 논의를 살펴보고, 학회의 논문지에 실린 게임 관련 연구 논문들을 대상으로 연구주제를 분석하여 그 경향과 앞으로 게임학의 연구 방향에 대해 고찰하고자 한다.



2. 게임학이란?

게임학이란 게임을 연구 대상으로 하는 학문이다. 김민규 · 홍유진⁸⁾은 한국게임연구의 시기별 특성을 게임시장 기반 형성 준비기(1990년대 이전), 게임 시장 초기(1990년 - 1995년), 게임의 본격 성장 및 법·제도 마련기(1996년-1998년), PC게임의 확산기(1999년 - 2000년), 온라인 게임의 성장기(2001년-2002년), 게임 문화 형성기(2003년 - 2004년 현재)로 나누어 설명하고 있다. 게임기반 형성 준비기에는 게임에 대한 사회적 인식이 매우 낮았고, 경제적인 측면에서의 게임산업에 대한 조망의 시기도 부재한 시기였다. 1990년대 초반은 아케이드게임 및 PC 게임을 중심으로 게임시장이 형성된 시기로 게임의 유행성에 대한 논문과 국내 게임을 촉진할 수 있는 측면에서의 전자공학 및 컴퓨터공학에서의 관련 기술을 검토하는 내용이 주를 이루었다. 1996년에서 1998까지는 게임관련 법 제도가 수립되었으며, 산업으로서의 게임의

가능성을 진단하고, 게임의 요소 및 내용적 측면에 관심을 갖기 시작하였다. 1999년에서 2000년까지는 PC게임이 폭발적으로 확산되기 시작한 시기로 교육학, 심리학, 신문방송학 분야에서의 게임의 영향력에 대한 연구가 증가하였다. 이와 더불어 기술에 대한 연구는 게임 분야에 특화된 기술을 중점적으로 다루는 연구가 등장하였고, 문화연구의 틀 안에서 게임을 분석하는 연구도 나타났다. 2001년에서 2002년은 온라인 게임 개발이 가속화되고 온라인 게임이라는 세부 게임 플랫폼을 연구대상으로 하여 진행된 연구논문들이 등장하였고, 게임 연구의 양적 증가가 두드러지게 나타났다. 한국게임학회 및 한국컴퓨터게임학회 등 게임 관련 학회에서의 논문이 출판되었다. 2003년 이후에는 게임 제작 및 게임 문화에 대한 다양한 사회적 시가이 등장하고 연구의 주제나 분석 시가이 세분화되어 다양한 측면에서의 게임 연구가 진행되었다. 게임과 관련된 연구는 1990년대 이후 컴퓨터 공학 기술을 연구하는 과정에서 게임 제작 및 개발과 관련된 분야에서부터 시행되기 시작하여 현재 다양한 분야에서의 접근이 시도되고 있다. 곧, 게임학에 대한 개념은 작게는 실제적인 게임 제작 및 산업에 미치는 연구와 관련된 학문이란 개념에서부터 크게는 게임문화 발전의 방향성에 관한 연구와 게임을 이용하는 사람과 사회의 구성요소를 아우르는 커뮤니티 통합에 관한 연구 및 인문, 사회, 문화, 경제, 교육 등과의 접목 및 융합을 통해 나타난 결과라는 데에 이르기까지 그 폭이 매우 넓다.⁹⁾ 복잡성을 내재한 것이 게임 매체의 특징이라 할 수 있으며 이러한 매체적 특징에 대한 이해를 바탕으로 게임 연구 및 게임 연구에 대한 분석이 이루어져야 할 것이다.

3. 게임 논문의 연구 주제

‘팩맨’의 개발자인 이와타니 토오루는 게임이 제 학문의 집합체라고 말한다. 게임은 공학-하드웨어, 수학-프로그래밍, 미학-비주얼캐릭터, 문학-시나리오, 음악-음향, BGM, 심리학-게임을 하는 대상 연구, 잡학-문화, 놀이, 유행의 7가지 학문으로 이루어졌다고 하였다.¹⁰⁾ 이와타니 토오루가 언급한 바와 같이 게임이란 매체는 다양한 속성을 가지고 있기 때문에 게임과 관련된 연구도 게임 매체에 대한 기술적 콘텐츠 분석과 개발뿐 아니라 산업적인 측면, 기능적인 측면, 사회문화적인 측면, 심리적인 측면 등 다양한 측면에서의 접근이 이루어졌다.

전경란¹¹⁾은 등재후보지 이상의 학술지에 게재된 게임관련 논문 601편을 연구 주제별로 살펴보았다. 이를 위해 한국 게임 학술 연구의 연구영역을 ① 게임텍스트 ② 게임이용 ③ 게임의 영향 ④ 게임제작 ⑤ 게임산업 ⑥ 게임관련법정책 ⑦ 게임문화 ⑧ 게임연구교육방법으로 구분하고 한국 게임의 연구 경향을 분석하였다. ‘게임텍스트’는 게임의 텍스트적 특징과 요소 스토리텔링 루돌로지 및 의미 등 게임텍스트 그 자체를 연구 대상으로 한 것이다. ‘게임이용’은 게임의 이용 실태 및 이용 동기 등을 연구한 것이고, ‘게임의 영향’은 게임의 학습적 효과 및 순기능과 폭력 중독 등 심리적 사회문화적 역기능을 다룬 것이다. ‘게임제작’은 게임 시스템, 알고리즘, 컴퓨터 그래픽 등 관련 기술 및 제작 요소 등을 연구한 것이다. ‘게임산업’은 게임 산업 현황 및 전략 등을 분석한 것이고, ‘게임관련법정책’은 관련 법리 해석 제도 및 정책 등을 연구 대상으로 한 것이다. ‘게임문화’는 게임현상의 사회문화적 의의에 대한 연구 및 게임현상에 대한 탐구한 것이다.

‘게임연구교육방법’은 게임연구 방법과 교육방법에 관한 것으로 연구과 교육의 방법론을 구분하였다. 그 결과 게임제작과 관련한 연구가 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것으로 조사되었으며 이어서 다양한 게임의 영향을 파악하고자 한 연구, 게임텍스트를 탐구하는 순으로 연구가 이루어졌다고 밝히고 있다. 게임을 학습과 관련시켜 살펴보는 연구는 2000년대 후반에야 등장했을 뿐만 아니라 그 수도 매우 적었다고 하였으며 그 이유에 대해서는 게임에 대한 사회적 우려가 반영된 것임을 알 수 있다고 하였다.

전경란의 게임 연구 논문에 대한 조사와 분석은 한국 게임 학술 연구 내용이 무엇인가와 연구 내용의 비중을 살펴볼 수 있는 자료를 제공하고 있다는 점에서 의의가 있다. 주제별 분류 중 게임텍스트, 게임 이용, 게임 제작은 게임 자체 요소에 대한 연구 논문이라면 게임의 영향, 게임 산업, 게임관련 법정책, 게임 문화, 게임연구 교육방법은 게임과 주변학문과의 융합적 연구를 통해 나타난 것이라고 할 수 있다. 특히 게임의 영향을 파악한 연구는 심리, 문화, 교육, 의료 등 다양한 주변학문과의 관계를 다루고 있다.

여기에서는 이러한 분류를 참고하여 게임과 여타 학문과의 관련성에 주목하고 연구의 추이를 파악해 보고자 한다. 이를 위해 한국게임학회 논문¹²⁾을 대상으로 연구주제의 분석 항목을 게임자체 요소에 대한 것과 여타 학문과의 관계를 바탕으로 한 논문으로 나누고 이를 다시 세분화하였다. 게임 매체 자체 요소와 관련된 주제에 대해서는 ① 게임의 세부 디자인 요소, ② 게임 콘텐츠 개발 ③ 게임 콘텐츠와 사용자의 종합적 분석과 ④ 게임 교육 및 게임교육인력 양성으로 나누고, 게임과 여타 학문과의 유기적 관계를 통해 나타난 연구 결과는 ⑤ 법 ⑥ 산업 및 경제 ⑦ 교육 ⑧ 문화 ⑨ 심리 및 심리공학 ⑩ 사회 ⑪ 기타로 나누어 살펴보았다. [표 1]은 한국게임학회의 2001년부터 2011년까지 연구주제별 논문의 수를 나타낸 것이다.

[표 1] 한국게임학회 논문지의 연구주제별 논문

주제 \ 연도	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	합계	
게임 디자인	9	18	14	14	15	20	29	24	43	32	27	246	
게임개발	2	3	4	3	3		2	3	7	4	1	32	
게임콘텐츠분석				1	1		2	7	5	7	5	28	
게임인력양성		4						1		4	2	11	
주변 학문 연관	법률			1				1		1	1	7	
	경제	4		1	2	4	3	3	1	8	5	38	
	교육				1	1	3	1	4	7	6	29	
	문화									2		2	
	심리	1	1	1	2		1	3	1	11	5	28	
	사회				1			1			4	1	7
	기타				2			1		1	1	1	6
합계	16	26	22	26	24	27	43	41	83	71	55	434	

[표 1]에서 살펴본 바와 같이 게임 프로그램이나 디자인, 인터페이스, 시나리오, 네트워크와 관련을 가진 게임 디자인에 관한 연구는 2001년부터 지금까지 높은 비중을 가지고 진행되어 왔다.

9) 이지훈, 게임학문이론에 관한 연구, 한국컴퓨터게임학회논문지 18, 한국컴퓨터게임학회, 2009, 95-101.
 10) 이와타니 토오루, The secret of PAC-MAN's success, DICON 2007 문화콘텐츠국제컨퍼런스, 문화관광부, 2007.
 11) 전경란, 한국디지털게임 학술연구의 동향과 특징, 인문콘텐츠 18, 인문콘텐츠학회, 2010, 197-255.
 12) 한국게임학회논문지 http://ocean.kisti.re.kr/IS_mvpopo001P.do?method=multMain



게임 개발이나 게임 산업 및 경제에 관련한 연구도 비교적 꾸준히 연구되어 왔다. 그동안 적은 비중을 차지하고 있던 게임과 주변학문과의 연계를 통한 연구는 2009년 이후로 그 이전과 비교하여 상대적으로 높은 비중을 가지고 진행되고 있으며 계속 증가하고 있는 추세이다.

4. 게임 논문의 주요 연구 대상

2011년 현재 한국인이 가장 선호하는 게임 장르는 '롤플레이' 장르로 30.4%를 차지하였으며 다음으로 '웹보드게임' (12.7%), '전략시뮬레이션' (9.1%), 'FPS' (8.6%) 등의 순으로 나타났다. 국내 게임 시장을 주도할 게임 분야로 가장 유망하다고 생각하는 플랫폼으로는 '온라인게임' 이 65.9%로 가장 높았고 다음으로 '모바일게임' (23.0%), '휴대용게임' (5.9%) 등의 순으로 나타났다. 게임 이용자들은 향후 게임시장을 주도할 장르에 대해 1순위 및 복수응답을 반영한 종합 순위에서도 '롤플레이' (각각46.3%, 29.2%)의 응답 비율이 가장 높게 나타났으며 그 이외의 장르는 큰 차이를 보이지 않았다.

한국게임학회 논문 434편에서 구체적으로 연구대상 게임을 밝히고 있는 논문 중에서 가장 많이 연구된 게임은 플랫폼으로는 온라인 게임이며, 장르는 MMORPG이고, 개별 게임으로는 월드오브워크래프트이다. [표 2]는 2001년부터 2011년까지 한국게임학회 논문지에서 밝힌 연구대상으로서 연구된 게임을 장르별로 살펴본 것이다.

[표 2] 한국게임학회 논문지의 장르별 연구 대상 게임

장르 \ 연도	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	계
게임형교육시스템				1		1	1	3				6
기능성게임								2	5	4	3	14
대체현실게임(ARG)									1	1		2
머시니아										1		1
보드게임									1			1
보드게임	1		2		1		1	1	1	1		8
사행성게임							1					1
슈팅게임				1		1			1	1		4
스트레스이완용게임		1										1
스포츠게임					1							1
시뮬레이션				1				2	1	2		6
쌍방향전통문화게임								1				1
이케이드					1			1				2
액션게임		1		1				1	1			4
어드벤처게임								1				1
전략시뮬레이션							1			1		2
체험형게임							1	1		4	1	7
e스포츠											1	1
MMOG									1			1
MMORPG			1	4	4	1	5	2	8	6	5	36
MMORTS											1	1
MMFRPG								1				1
RPG		1			1			1			1	4
SNG										2		2
합계	1	3	3	8	8	3	10	17	20	23	12	108

한국인이 가장 선호하는 게임 장르가 ‘롤플레이’ 장르이고 다음이 ‘웹보드게임’으로 조사된 것이 반영된 것이라고 볼 수는 없지만 연구 논문에서도 MMORPG를 포함하여 RPG게임에 대한 연구가 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 기능성 게임, 보드게임의 순으로 연구가 진행되었다. 기능성 게임과 체험형 게임은 2007년 이후 본격적인 연구가 나타나고 있는데, 인간의 감정 및 감각을 바탕으로 한 기술의 변화와 게임의 긍정적인 영향에 대한 탐구를 반영한 연구라고 볼 수 있다.

5. 결론 : 게임학의 방향

게임에 대한 학문적인 접근은 디지털 게임을 기술적인 차원에서 논의하는 것에서부터 비롯되었다고 할 수 있으며 현재에도 기술적인 연구의 비중은 높게 나타난다. 디지털 게임이 기술의 발달에 힘입어 출발하였다는 점에서 기술개발에 대한 관심과 이러한 연구의 경향은 당연한 것이라고도 할 수 있다. 게임을 기술적 측면에서 살펴본 연구들은 게임의 서버와 엔진과 관련된 기술에 대한 분석과 개발뿐 아니라 그래픽, 인터페이스, 사운드 및 네트워크와 관련된 연구들이 있다.

게임이 상품으로서의 가치가 높아지고 게임을 하는 인구의 증가에 따라 게임을 산업적인 측면에서 접근한 연구도 비교적 높은 비중을 차지한다. 시장에서 성공한 게임의 성공요인에 대한 분석, 게임수요, 게임의 산업적 가치 등 게임 콘텐츠의 경제적 요인 분석과 더불어 중국, 일본, 미국 시장 분석, 소비자로서의 플레이어의 성향분석을 포함한다.

게임의 심리적 사회문화적 기능적 측면에 대한 연구는 게임 과몰입과 관련된 것으로 게임으로 인한 개인의 병리적 현상에 대해 주목한 것이 있다. 그러나 게임의 부정적인 측면을 조명한 연구와 반대로 게임을 통한 커뮤니티 형성 등 사회적인 관계 형성에 대한 분석이 있으며 게임의 기능에 주목하여 게임이 교육, 의료, 군사등과 같은 분야에 긍정적인 기능을 한다는 연구도 있다. 게임은 게이머들의 신체적 정신적 사회적 기술과 능력을 키울 수 있는 기회를 제공하는 매체가 될 수 있다고 보는 주장과 심각한 병리 현상을 유발하여 사회적 문제를 초래할 수 있다는 주장이 공존하고 있는 것이다.

이외 게임 콘텐츠에 대한 인문학적 철학적 문화적 관점에서 분석한 논문들이 있다. 이러한 논문의 수는 2000년 초에는 많지 않았으나 최근에 들어 점차 증가하고 있는 추세이다. 게임에 대한 연구 시각과 결과의 다양성은 게임 매체가 가진 복합성에 기인한 것이라고 볼 수 있다. 창의적인 게임 매체의 증가와 그에 대한 사회적 관심이 확대될수록 다양한 측면에서의 분석과 연구는 병행되어야 할 것이다. 때문에 게임 매체와 관련된 교육, 심리, 사회, 문화, 철학 등 주변 학문과의 융합적 연구는 더욱더 강화되어야 할 분야라고 볼 수 있다.

