한국게임학회논문지(2001-2011) 분석을 통해 본 게임 연구의 경향과 특징

길태숙 (상명대학교)

1. 서 론

게임학이란 게임을 연구 대상으로 하는 학문이다. 김민규 · 홍유진[1]은 한국 게임 연구의 시기별 특성을 게임 시장 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. 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[2]. 그러므로 게임 연구는 게임의 제작 및 분석과 관련된 연구뿐 아니라 여타 학문을 통해 성립된 다양한 이론을 통한 접근이 가능하며 이러한 탈분과적 접근을 통해 폭넓은 게임 연구가 진행될 수 있을 것이다.

현재 한국에서 게임 연구와 관련된 연구논문지로는 한국게임학회논문지[3], 한국컴퓨터게임학회논문지[4], 인문콘텐츠[5], 한국콘텐츠학회논문지[6], 한국디지털콘텐츠학회논문지[7], 한국문화콘텐츠기술학회논문지[8] 등이 있다. 게임 연구를 그 중심 목표로 삼아 학술 논문지를 발행하고 있는 학회는 한국게임학회와 한국컴퓨터게임학회 등이 있으며, 문화콘텐츠나 디지털콘텐츠 등 콘텐츠 연구의 한 부분으로써 게임 연구가 진행되고 있는 학회는 인문콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회, 한국디지털콘텐츠학회, 한국문화콘텐츠기술학회 등이 있다.

본 논문에서는 최근 10년 동안의 게임 연구의 추이 및 경향에 대해 살펴보기 위해 2001년부터 2011년까지의 한국게임학회 논문지에 실린 논문을 분석하고자 한다. 한국게임학회는 2001년 2월 설립되었으며, 게임에 대한 학술 연구를 그 목표로 삼고 있는 학회이다. 게임 제작 이론 및 기술에 대한 학문을 보급함으로써 국내 게임 제작 기술의 국제경쟁력 향상을 도모하고, 국내외를 통한 게임제작 기술에 대한 학술적 교류증진을 그 설립 목적으로 한다. 한국게임학회논문지는 한국게임학회에서 발행하는 등재학술지로 게임과 게임디자인에 관한 학술연구와 기술에 대한 보고를 중심으로 학회가 설립된 2001년부터 2011년 8월 현재까지 총 41권 437편의 논문이 출판되었다[3]. 10년 동안 한국게임학회논문지를 통해 다양한 게임 및 게임 환경을 대상으로 분석과 개발에 대한 학문적인 접근이 시도되었다고 볼 수 있다. 그러므로 본 논문에서는 10년간의 게임 연구의 성과와 추이에 주목하고자 한국게임학회논문지의 430여 편의 논문을 대상으로 게임 연구의 주제, 연구대상을 조사 분석하고

자 한다. 이러한 분석의 결과는 앞으로의 게임학과 게임 개발의 방향을 설정하고 전망하는데 준거로 삼을 수 있다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있을 것이다.

2. 분석 유목의 설정

본 논문에서는 2001년부터 2011년 8월 현재까지 한국게임학회논문지 총 41권의 437편 논문 중 게임과 관련이 없는 3편의 논문을 제외한 434편의 게임 논문을 대상으로 10년간의 게임 연구의 흐름을 구체적으로 살펴보고자 한다. 이를 위해 연구 주제와 연구 대상을 중심으로 분석 유목을 설정하고 연도별로 연구주제와 연구대상에 대해 고찰할 것이다.

전경란[9]은 등재후보지 이상의 학술지에 게재된 게임관련 논문을 연구 주제별로 살펴보았다. 이를 위해 한국게임 학술 연구의 연구영역을 ① 게임텍스트 ② 게임이용 ③ 게임의 영향 ④ 게임제작 ⑤ 게임산업 ⑥ 게임관련법정책 ⑦ 게임문화 ⑧ 게임연구교육방법으로 분류하고 한국 게임의 연구 경향을 분석하였다. 전경란의 연구 주제별 분석유목은 김민규 · 홍유진의 게임연구의 성과와 관련한 논문의[1]의 분석유목인 게임의 영향, 게임제작, 게임산업, 게임내용, 게임활용을 보다 더 세분화하여 살펴본 것이다. 주제별 분류 중 게임텍스트, 게임 이용, 게임 제작은 게임 분석 및 디자인 요소에 대한 연구 논문이라면 게임의 영향, 게임 산업, 게임관련 법정책, 게임 문화는 게임과 주변학문과의 학제간 연구를 통해 나타난 것이라고 할 수 있다. 특히 게임의 영향을 파악한 연구는 심리, 문화, 교육, 의료 등 다양한 주변학문과의 관계를 다루고 있다. 전경란과 김민규 · 홍유진의 게임 연구 논문에 대한 조사와 분석은 한국 게임 학술 연구 내용이 무엇인가와 연구 내용의 비중을 살펴볼 수 있는 자료를 제공하고 있다는 점에서 의의가 높다. 하지만 연구 대상인 게임을 중심으로 한 연구 경향과 주변 학문과 관련된 게임 연구의 방향을 구체적으로 살펴보기엔 어려움이 있다.

여기에서는 선행 연구자들의 이러한 분류를 참고하여 게임과 여타 학문과의 관련성에 주목하고 연구의 추이를 파악해 보고자 한다. 게임연구가 게임의 개발이나 분석에서 더 나아가 경제, 문화, 사회, 개인적 관점에서 연구되어야 하는 것은 게임이 가지고 있는 특성에 기인한 것이자 영향력 있는 매체로서의 기능이 확대되고 있기 때문이다. 그러므로 본 논문에서는 게임 분석 및 제작과 더불어 주변학문에서 출발한 이론의 접목을 통한 게임 연구가 어떻게 진행되고 있는지, 연구대상으로서 연구되는 주요 게임이 무엇인지, 또한 특정 게임별 혹은 게임 장르별 연구주제의 경향은 어떠한지 살펴보고자 한다.

그러므로 연구주제에 대한 분석유목은 크게 게임 디자인 요소와 네트워크, 게임개발, 게임콘텐츠분석, 게임인력양성 등 게임의 개발 및 분석과 관련된 것 이외에 경제, 심리, 법, 교육, 문화, 사회 등 여타 학문과의 융합에 대한 유목을 포함하였다. 게임디자인요소는 다시 코어메카닉, 스토리텔링과 내러티브, 인터랙티비티(그래픽, UI, 사운드)로 세분하였다. 게임 디자인 요소에 대한 세부적인 분석유목은 앤드류롤링스와 어니스트아담스

[10]의 게임 디자인 이론을 바탕으로 한 것으로 코어메카닉 분석유목에는 게임의 규칙에 관여하는, 게임 디자인의 과학적 영역에 해당하는 일과 관련된 논문을 포함한다. 인터랙티비티의 분석유목은 다시 그래픽과 User Interface, 사운드로 세분하였는데, 게임세계 안에서 플레이어가 인지 감각하여 행동할 수 있는 양식과 관련된 논문을 포함한다. 곧 세부적 분석유목인 코어메카닉, 스토리텔링과 내러티브, 인터랙티비티(그래픽, UI, 사운드)의 통해 게임 디자인 요소에 대한 논문의 경향과 방향을 살펴볼 것이다. 게임에 대한 분석과 개발 이외에 여타 학문과 관련된 논문의 경우에는 분석유목을 미리 설정하지 않고 논문 내용에 따라 기입하였다. 그 결과 법률, 경제, 교육, 문화, 심리, 사회, 기타의 세목이 추출되었다. [표 1]은 연구주제의 분석유목을 정리한 표이다. 16개의 분석유목을 통해 게임연구의 주제의 경향과 추이를 살펴보도록 할 것이다.

[표 1] 연구주제 분석유목

게임디자인요소		코어메카닉
		스토리텔링과 내러티브
	인터랙티비티	그래픽
		UI
		사운드
네트워크		
게임개발		
게임콘텐츠분석		
게임인력양성		
학문 융합		법률
		경제
		교육
		문화
		심리
		사회
		기타

연구대상으로서의 게임의 종류에 대해서도 분석유목을 미리 설정하지 않고 기입하였다. 연구대상으로서의 게임의 경우 컴퓨터게임 일반을 대상으로 한 연구가 많았으며 특정 게임이나 게임 장르를 밝힌 논문은 434편중 142편으로, 연구대상을 기입한 결과 장르별 23가지, 플랫폼별 5가지의 세목이 추출되었다.

3. 연구주제별 논문 분석

한국게임학회의 2001년부터 2011년까지 논문 434편의 연구주제별 논문 빈도수는 [표 2]와 같다. 게임 개발과 게임 디자인 요소에 관한 연구는 2001년부터 지금까지 높은 비중을 가지고 진행되어 왔다. 게임 디자인요소에 대한 연구의 세목을 살펴보면 게임 디자인과 관련된 기술적인 요소와 그래픽에 관련된 논문은 지속적으로 높은 비중을 차지하고 있으며, 스토리텔링과 UI관련 논문은 2005년 이후 꾸준히 나타나고 있다. 반면 소리와 관련

된 논문은 여전히 적은 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다.

게임개발과 관련된 논문은 보드게임, 격투게임, 온라인게임, 쌍방향전통문화게임, 기능성게임, 체감형게임, 게임형학습프로그램 등 다양한 게임 제작과 관련된 모델 제안이나 제작 후 그 결과를 발표한 연구 개발 논문들이다. 게임콘텐츠 분석과 관련된 논문은 2007년 이후부터 비교적 높은 비중을 차지하고 있다. 게임콘텐츠 분석과 관련된 논문은 여러 게임을 대상으로 게임적 요소를 추출하거나 추출된 요소를 바탕으로 게임을 평가할 수 있는 기준을 제안하는 것과 월드오브워크래프트나 스타크래프트와 같이 특정 게임이나 온라인게임, 체감형게임, MMORPG 등의 게임 장르에 대한 분석을 시도한 연구이다. 게임 디자인 요소에 관련된 논문이 게임 디자인의 한 요소에 대한 것을 중심 주제로 삼은 것이라면 게임 개발과 게임콘텐츠에 대한 논문은 특정 게임이나 장르의 종합적 분석과 개발에 관한 것이라고 할 수 있다.

[표 2] 연구 주제별 논문 수

주제			2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	합계
게임 디자인 요소	코어메카닉		4	7	5	11	4	7	7	7	14	7	10	83
	스토리텔링과 내러티브			2	2		2	3	3	1	9	3	5	30
	인터랙티비티	그래픽	3	5	6	3	4	3	14	9	11	15	10	83
		UI			1		3	4	3	6	9	6	1	33
		사운드	1	1					1	1				4
네트워크			1	3	1		2	3	1			1	1	13
게임개발			2	3	4	4	3		2	3	7	4	1	33
게임콘텐츠분석						1	1		2	7	5	7	5	28
게임인력양성				4						1		4	2	11
학문 융합		법률			1				1		1	1	3	7
		경제	4		1	2	4	4	3	1	9	6	7	41
		교육				1	1	3	1	4	7	6	6	29
		문화				1						2		3
		심리	1	1	1	2			3	1	11	5	2	27
		사회				1			1			4	1	7
		기타							1				1	2
합계			16	26	22	26	24	27	43	41	83	71	55	434

게임인력양성은 게임학에 대한 교육과 게임 및 게임 이론, 게임관련 프로그램을 가르치거나 진행할 수 있는 인력의 양성에 대한 논문이다. 게임 인력 양성에 관련한 논문은 최근에 나타난 연구로 많이 연구된 분야는 아니지만, 게임활용과 게임 매체의 학문적 이해에 대한 방법론을 제시한다는 점에서 게임 산업과 여타 분야와의 관련을 갖고 연구되어야 할 분야라고 할 수 있다. 또한 교육적 측면과 심리, 의학적 측면의 접근을 통한 과몰입과 같은 잘못된 게임습관을 고칠 수 있는 프로그램 진행과 관련된 인력양성에 대한 연구도 포함한다는 점에서 비중있는 연구가 진행되어야 할 분야라고 볼 수 있다.

게임의 영향력과 관련된 주제로 여타 학문과의 융합을 통한 연구는 2009년 이후부터는 그 이전과 비교하여 상대적으로 높은 비중을 나타내고 있으며 계속 증가하고 있는 추세다.

[표 3] 게임과 법률, 게임과 문화 관련 논문의 세부주제별 논문 수

분석유목	세부주제	논문수	연도										
			01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
법률(7)	저작권법	2			1								1
	게임아이템거래	2							1				1
	게임법제도	1									1		
	심의제도	2										1	1
문화(3)	게임매체분석	1				1						1	
	게임문화특징	1										1	
	문화재생산	1										1	

학문융합을 통한 연구를 세부적으로 살펴보면 게임과 법률, 문화와 관련된 논문은 [표 3]과 같다. 법률 관련 논문은 총 7편으로 저작권법과 게임 아이템거래 관련법, 게임심의 제도에 대한 논문이 각각 2편씩이며, 유기기구와 사행성, 영업장소의 규제 문제와 관련된 유기장법을 통한 게임법제의 태동에 대한 연구가 1편이 있다.

게임과 문화 관련의 논문은 2004년의 1편과 2010년에 2편 등 3편이 있다. 게임매체분석은 연극적 시각을 통해 계약적 특징을 가지고 있는 게임매체의 특징을 분석한 것이다. 문화재생산에 대한 논문은 게임 엔진을 통해 재생산되는 콘텐츠인 머시니마(Machinima)를 중심으로 게임의 환경과 문화적 특징에 대해 분석한 것이며, 게임문화특징과 관련한 논문은 게임 문화의 특징을 환경과 미디어의 조합, 놀이 문화와 융합 미디어 측면에서 조망한 것이다.

게임 산업 및 경제에 관련한 논문은 2001년 이래 비교적 꾸준히 나타났다. [표 4]에서 보이는 바와 같이 게임산업 및 경제에 관한 논문은 게임의 상품적 속성에 주목하여 게임산업환경에 대한 전망 및 개선, 광고, 온라인게임 및 게임콘텐츠의 가격 결정, 게임 이용자 분석을 바탕으로 한 서비스, 게임 콘텐츠의 수요나 구매요소, 제품 이미지 평가, 유통, 기업평가, 아이템현금거래, 게임의 상업적 성공요소, 기업운영, 가상경제와 관련한 세부주제에 대한 연구와 분석이 이루어졌다. 이 중 특히 아이템 현금거래와 이용자 분석을 통한 서비스에 대한 연구가 집중적으로 나타났다.

게임과 교육 관련 연구는 2004년 이후 다양하게 진행되었다. [표 5]에서 정리한 것과 같이 정치, 경영, 수학, 영어, 생명공학, 수화, 서사교육 등의 학습과 관련한 게임 활용 교육에 대한 연구에서부터 게임과 학습의 관련성에 대한 분석, 교육용 게임 디자인과 교육용 콘텐츠 재활용에 대한 연구, 게임과 집중력, 인지발달, 논리적 사고와의 관계에 대한 조사 및 분석에 대한 논문까지 교육과 관련된 세부 주제적 접근이 다각도로 시도되었다. 이외 학습부진아와 발달장애인과 같이 특정 그룹에 해당하는 실험군에 대한 게임의 교육적 활용에 대한 연구가

있다. 하지만 이러한 다양한 세부 주제에 대한 관심과는 달리 교육과 관련된 연구에 있어서 대부분의 피시험자는 초등학생으로, 교육과 관련된 논문에서의 피시험자군의 편재적 양상이 보인다.[1)]

[표 4] 게임과 경제 관련 논문의 세부주제별 논문 수

분석 유목	세부주제	논문수	연도										
			01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
경제(41)	게임산업환경	6	1				1				1		3
	광고	2	1					1					
	가격결정	3	1				2						
	이용자분석 및 서비스	9	1					1			4	3	
	제품구매요인 및 개발	3			1	1							1
	중국시장	3				1						1	1
	제품이미지평가	1					1						
	유통	1						1					
	게임기업(산업)평가	3						1				1	1
	아이템현금거래	6							2	1	1	1	1
	성공요소	1							1				
	기업운영	2									2		
	가상경제	1									1		

[표 5] 게임과 교육 관련 논문의 세부주제별 논문 수

분석 유목	세부주제	논문수	연도										
			01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
교육(29)	경영	2					1	1					
	수학	4						2				1	1
	영어	2								1		1	
	생명공학	1									1		
	정치	1									1		
	수화	1									1		
	서사교육	1										1	
	인지발달	2									1		1
	논리적사고	1									1		
	집중력	1											1
	발달장애인훈련	2								1	1		
	학습부진아동기유발	1								1			
	교육용게임분석	2								1			1
	게임과 학습관련성	4				1			1		1		1
	콘텐츠재이용	2										2	
	교육용게임디자인	2										1	1

1) 유아를 대상으로 한 연구는 인지발달 2편이고, 초등학생을 대상으로 한 연구는 경영(05) 1편, 수학 4편, 영어 1편, 정치 1편, 집중력 1편으로 모두 8편이며, 중학생을 대상으로 한 연구는 서사교육 1편과 논리적 사고 1편으로 모두 2편이고, 아동 · 청소년을 대상으로 한 논문은 게임과 학습관련성(11) 1편이고, 대학생을 대상으로 한 논문은 경영(05) 1편과 생명공학 1편으로 모두 2편이 있다.

[표 6] 게임과 심리 관련 논문의 세부주제별 논문 수

분석 유목	세부주제	논문수	연도										
			01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
심리(27)	과몰입	2	1								1		
	보상과 게임이용행동	7		1					1		3	1	1
	인지과정분석 및 활용	5			1						3	1	
	신체감각/신호 활용	2				1						1	
	감정(행위)인지와 표현	2				1						1	
	공간인지능력향상	1							1				
	자기효능감	3							1	1	1		
	감정경험	1									1		
	뇌파신호활용	3									2	1	
	몰입측정	1											1

[표 7] 게임과 사회 관련 논문과 기타 논문의 세부주제별 논문 수

분석 유목	세부주제	논문수	연도										
			01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
사회(7)	커뮤니티	2				1						1	
	여가활동	1							1				
	게임이용실태	1										1	
	게임형신인류	1										1	
	리더십	1										1	
	사회적자본과행복감	1										1	
기타(2)	정신장애치료	1							1				
	보안												1

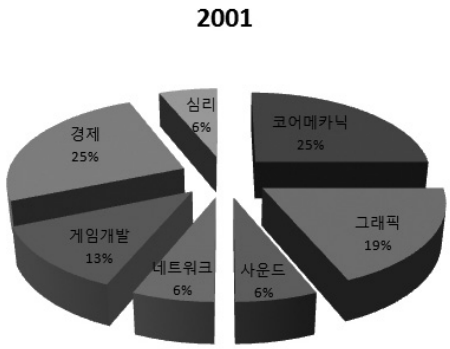
게임과 심리와 관련된 논문은 26편으로, 논문의 세부 주제는 [표 6]과 같이 과몰입, 보상과 게임 이용의 행동, 인지과정의 분석과 이에 대한 활용, 신체감각이나 생체신호의 활용을 통한 게임개발, 인간의 감정이나 행위의 표현 연구, 공간인지능력 향상, 자기효능감과 관련한 연구와 감정경험, 뇌파 신호를 활용한 게임 및 게임 인터페이스 연구, 몰입측정도구 등에 관한 연구가 있다. 과몰입 관련 논문은 과몰입의 예방에 관한 것과 청소년 욕구충족과 과몰입과의 상관관계에 대한 것이 있다. 보상과 게임 이용 행동에 대한 연구는 게임에서의 인터랙션, 쾌락요소, 심리적, 물질적 보상과 사용자의 게임에 대한 몰입이나 만족도, 호감도와의 관련성에 대한 연구이다. 인지과정에 대한 분석 및 활용은 사용자의 게임경험이 인지되는 과정에 대한 분석과 이를 바탕으로 한 사용자의 행동 패턴 유형의 분류에 관한 연구로서 그 결과를 게임 제작이나 개인화 서비스에 활용하도록 한 것이다. 자기효능감과 관련한 연구는 게임에서의 활동이나 만족감이 사용자의 사회적 자기효능감에 어떠한 영향을 주는가에 관한 연구로 비물리적인 가상세계에서의 활동과 개인의 존재와의 상관관계에 대한 이론적 체계를 세우는데 바탕이 되는 연구라고 볼 수 있다. 뇌파신호 활용과 관련한 연구는 비교적 최근 연구된 학문으로서 뇌파를 활용하여 게임을 플레이할 수 있도록 하는 연구와 뇌파를 활용한 게임을 통해 집중력을 향상시키도록 하는 연구가 있다. 감정경험은 게임 플레이를 통해 공포 등의 특정 감정을 경험할 수 있는 것과 관련된 연구이며,

감정 활용은 게임을 진행하는 동안 변화하는 사용자의 감정변화를 인지하고 이에 대해 적절하게 인터랙션을 할 수 있도록 모델을 제안하는 연구이다.

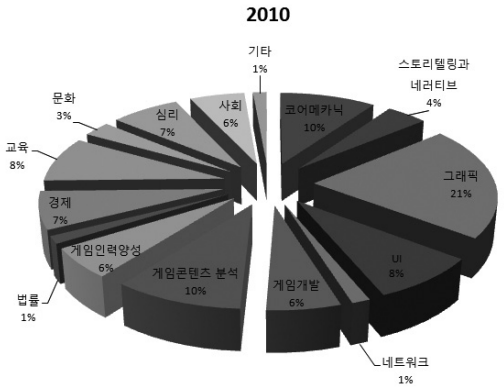
게임과 사회와 관련된 논문은 7편으로 2010년에 주로 나타났다. 세부주제는 [표 7]에 보이는 바와 같이 커뮤니티와 관련된 연구와 게임 이용의 특성을 사회통계학적 분류에 따라 분석한 연구, 게임형 신인류에 관한 고찰, 리더십 경험에 대한 온라인과 오프라인의 비교분석, 가상공간에서의 사회적 자본과 행복과의 관계를 다루고 있다. 사회 안에서 오락도구와 매체적 속성으로서의 게임의 영향과 가상사회와 현실사회에서의 인간의 사회적 활동과 인식의 변화와 특징에 주목하고 있는 논문들이다.

이외 정신장애치료에서의 게임의 유효성에 대한 고찰과 해킹에 대한 대처 방안에 관한, 의료와 보안과 관련 된 연구가 있다.

10년 간 게임연구의 변화의 가장 두드러진 특징은 2011년으로 가면서 다양한 측면에서 게임연구가 진행되고 있다는 점이다. 2001년의 경우 16가지 분석유목 중 7가지 경우와 관련된 연구가 진행되었다면 2010년에는 15가지 분야와 관련된 연구가 진행되었으며, 그 비중에 있어서도 한 분야에 치우친 것이 아니라 비교적 고른 분포를 보이고 있다. 특히 2000년대 초반에는 상대적으로 많지 않던 게임인력 양성과 다양한 학문 융합을 통한 연구가 증가하고 있음을 알 수 있다. [그림 1]과 [그림 2]는 각각 2001년과 2010년의 연구주제별 논문의 비중을 그래프로 나타낸 것인데, 연구주제의 확장과 그 분포 상황의 변화를 비교할 수 있다.



[그림 1] 2001년 연구주제별 논문 비율



[그림 2] 2010년 연구주제별 논문 비율

4. 대상별 연구 경향

한국게임학회 논문 434편에서 구체적으로 연구대상 게임을 밝히고 있는 144편의 논문 중 가장 많이 연구된 게임은 플랫폼으로는 온라인 게임이며, 장르는 MMORPG이고, 개별 게임으로는 월드오브워크래프트이다.

[표 8] 연구대상(플랫폼)별 논문 수

플랫폼	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	계
온라인게임	2	2	1	1			1	1	1	3	3	15
모바일게임	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
스마트폰게임									1	1	3	5
체감형게임							1	1		4	1	7
기타	1		1									2
합계	5	3	3	2	1	1	3	3	3	9	8	41

[표 9] 연구대상(장르)별 논문 수

장르	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	계
게임형교육시스템				1		1	1	3				6
기능성게임		1						2	5	5	3	16
대체현실게임(ARG)									1	1		2
머시니마										1		1
모드게임									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
아케이드					1			1				2
액션게임		1		1				1	1			4
어드벤처게임								1				1
전략시뮬레이션							1			1		2
e스포츠											1	1
MMOG									1			1
MMORPG			1	4	4	1	5	2	8	6	5	36
MMORTS											1	1
MMPRPG								1				1
RPG		1			1			1			1	4
SNG										2		2
합계	1	4	3	8	8	3	9	16	20	20	11	103

[표 8]은 게임의 플랫폼을 기준으로 연구대상별 논문수를 나타낸 것이다. 온라인게임과 모바일게임은 2001년부터 꾸준히 연구되었으며, 스마트폰게임과 체감형게임을 대상으로 한 연구는 각각 2009년과 2007년 이후 시작되었다. 2011년 이후 스마트폰 보급률의 상승과 더불어 스마프폰 게임에 대한 연구도 비례하여 연구되기 시작한 것으로 보인다.

[표 9]는 게임의 장르별 논문수를 살펴본 것이다. 다양한 장르의 게임이 연구되었으며, 그 중 MMORPG에 대

한 연구가 압도적으로 높은 비중을 차지하고 있다. 기능성게임과 보드게임을 대상으로 한 연구도 각각 16편, 8편의 논문이 보고되었다.

2011 대한민국 게임백서에 의하면 2011년 현재 한국인이 가장 선호하는 게임 장르는 '롤플레잉' 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[11]. 일반인들의 선호 게임과 게임 산업을 주도할 게임에 대한 전망은 RPG게임과 온라인게임으로서 연구자들의 주요 연구대상과 일치함을 보였다. 그러나 기능성 게임에 대한 일반인들의 저조한 관심과 달리 2008년 이후 기능성 게임이나 교육과 관련된 게임에 대한 연구는 점점 증가하고 있음을 알 수 있다. 이는 게임이 영향력 있는 매체로서 사회 문화 경제적 기능을 담당해가야 할 것이라는 연구자들의 이해에서 비롯된 것이라고 할 수 있다.

연구대상별로 논문의 주제를 살펴보면 [표 10]과 같다. MMORPG와 온라인게임의 경우 다양한 주제적 접근이 이루어졌음을 알 수 있다. 그럼에도 MMORPG를 대상으로는 스토리텔링과 내러티브 및 심리와 관련된 연구가 많이 나타났는데 이는 롤플레이 게임의 장르적 속성에서 비롯된 결과라고 할 수 있다.

[표 10] 주요 연구대상의 연구 주제별 논문 수

주제			MMORPG	기능성게임	온라인게임	스마트폰게임	체감형게임
게임 디자인 요소	코어메카닉		4		2		
	스토리텔링과 내러티브		8				
	인터랙티비티	그래픽	2		1		
		UI	1				2
		사운드					
네트워크			1		3	1	
게임개발			2	4		2	2
게임콘텐츠분석			3	2			3
게임인력양성							
학문 융합		법률			1		
		경제	4		3	1	
		교육	3	9		1	
		문화					
		심리	6	1	2		
		사회	2		2		
		기타			1		
합계			36	16	15	5	7

이외 다수의 사용자가 참여하는 게임의 특징에 대해서는 사회학적 경제학적 접근을 통해 연구되었다. 기능성게

임을 대상으로 한 연구에 있어서는 현재까지 교육, 의료, 군사, 환경 중에서 교육과 관련된 연구가 주를 이루고 있으며, 이외에 개발, 콘텐츠 분석, 심리와 관련된 연구가 있다. 비교적 최근에 개발된 체감형 게임이 나 스마트폰 게임을 대상으로 한 연구는 많지 않으며 현재까지 주로 게임 디자인적 요소나 네트워크를 중심으로 한 연구가 진행되었다. 체감형 게임의 경우 게임의 사회, 문화, 교육적 영향과 관련된 주제보다는 게임 콘텐츠 분석 및 개발과 관련된 주제와 User Interface와 관련된 주제를 다루고 있음을 알 수 있으며, 스마트폰 게임의 경우 개발에 관한 논문과 그 상업성 및 교육적 이용가치에 대해 논한 연구가 있다.

5. 결 론

본 논문에서는 2001년부터 2011년까지의 한국게임학회논문지에 실린 430여 편의 논문을 분석하여 연구주제와 연구대상을 중심으로 게임 연구의 경향에 대해 살펴보았다. 한국게임학회논문지를 통해 살펴본 게임에 대한 학문적인 접근은 디지털 게임의 디자인적 요소에 대한 기술적인 논의에서부터 게임 개발, 게임 콘텐츠 분석, 게임인력양성과 경제, 법률, 교육, 문화, 심리와의 융합 연구까지 다양하게 시도되었다. 이와 같은 게임에 대한 연구 시각과 그 결과의 다양성은 게임이 가진 복합성에서 기인한 것이라고 볼 수 있다. 특히 게임은 인간의 상상력을 자극하여 감각적으로 체험하게 하는, 심리적 육체적으로뿐 아니라 사회적 문화적으로 강력한 영향력을 가진 매체로 성장하고 있다. 그러므로 게임에 대한 연구는 게임 매체의 개발과 분석에 대한 연구와 더불어 타 학문과의 융합을 바탕으로 하여 그 이론 체계가 정립되어야 할 것은 물론이다.

지난 10년간의 게임에 대한 연구는 앞서 언급한 것과 같이 다각도의 측면에서 진행되어 긍정적 성과를 나타냈다. 그럼에도 게임이 가진 프로그램, 오락이나 교육 등의 도구, 상품 등의 속성이 부각되어 그 활용적, 기능적 측면, 쾌락적, 소비적 측면을 중심으로 연구가 진행되어 왔다고 할 수 있다. 가상과 현실을 매개하는 예술적 대중 매체로서 게임이 가진 특성을 부각한 미학적, 문화적, 철학적, 환경적 측면에 대한 연구는 상대적으로 아직 부족한 상태라고 말할 수 있을 것이다. 창의적인 게임 매체의 증가와 그에 대한 사회적 관심이 확대될수록 여러 측면에서의 분석과 연구는 병행되어야 할 것이다. 때문에 게임 매체와 관련하여 다양한 측면에서의 연구는 지속적으로 강화되어야 할 것이라 할 수 있다.

참고문헌

[1] 김민규, 홍유진, "한국 게임연구의 성과와 향후 방향", 게임산업저널 3, 한국콘텐츠진흥원, pp. 9-38, 2004.
[2] 이지훈, "게임학문이론에 관한 연구", 한국컴퓨터게임학회논문지 18, 한국컴퓨터게임학회, pp. 95-101, 2009.
[3] 한국게임학회 http://www.kcgs.or.kr/3s_1.html
[4] 한국컴퓨터게임학회 http://www.kscg.or.kr/introduction/i_president.asp
[5] 인문콘텐츠학회 http://www.humancontent.or.kr/sobis/hc.jsp
[6] 한국콘텐츠학회 http://www.koreacontents.or.kr/
[7] 한국디지털콘텐츠학회 http://www.dcs.or.kr/d_menu1_3.php
[8] 한국문화콘텐츠기술학회 http://www.ctkorea.or.kr/html/aboutus/regulations.php
[9] 전경란, "한국디지털게임 학술연구의 동향과 특징", 인문콘텐츠 18, 인문콘텐츠학회, pp. 197-255, 2010.
[10] 앤드류 롤링스, 어니스트 아담스(Andrew Rollings, Ernest Adams), 송기범 옮김, 게임기획개론, 제우미디어, 2004.
[11] 2011 대한민국 게임백서 http://www.kocca.kr/knowledge/report/kocca/1324268_3422.html#none

길태숙 (tsroad@smu.ac.kr)
상명대학교 일반대학원 게임학과 교수