

아동용 PC게임에 관한 고찰과 개선방향

신용우⁰

동아방송대학 게임제작계열

ywshin@dabc.ac.kr

Consideration about pc game for child and improvement direction

Yong-Woo Shin⁰

Dept. of Game Development, Dong-Ah Broadcasting College

요 약

90년대 초반 한국의 PC게임은 많은 발전을 이루어, PC게임제작의 붐이 조성되고 발전의 토대를 이루었다. 그러나 불법복제 및 온라인 게임의 등장으로 사양세로 접어들었다. 그러나 2000년대 초반 PC게임의 새로운 계기로 만들어진 아동용게임의 등장은 새로운 수요계층과 PC게임의 새로운 장르로서 다가왔다. 이에 현재까지의 대표적인 아동용게임들을 고찰하고 이상적인 아동용게임에 대해 살펴보고, 개선방향을 제시하고자 한다.

1. 서 론

게임을 실행가능하게 하는 플랫폼에는 여러 가지가 있다. 온라인게임, 비디오게임, 모바일게임, 아케이드게임 그리고 PC게임이 있다. 온라인게임은 현재 우리나라에서는 가장 성장한 게임산업이며, 동남아시아를 석권하고 미국시장에 진출하는 등 대한민국의 대표적인 플랫폼이라고 할 수 있다. 비디오게임은 세계적으로 커다란 시장 규모를 가지며, 일본이 대다수의 기술을 가지며 미국이 도전하는 시장을 말한다. 모바일게임은 휴대폰이 보급되면서 생겨난 시장으로 우리나라는 여러 가지 시도를 하고 있는 춘추전국시대와 같은 상황이다. 아케이드게임은 일본이 거의 석권하는 시장으로, 오락실게임을 지칭하며 우리나라가 경쟁하기 위해서는 새로운 무엇을 찾아야 할 것이다. 마지막으로 PC게임은 온라인게임과 모바일게임이 태동하기 전에 존재했던 시장으로 불법복제 및 온라인게임의 등장으로 쇠퇴한 산업이지만 아직도 그 명맥을 이어가고 있다.

본 논문에서는 여러 가지 플랫폼 중에서 PC게임에 대해서 살펴보도록 하겠다. 1990년대 초에 많은 국산게임 개발사들이 소규모로 게임을 제작하였고 또 성공적인 게임들이 다수 출현하여 PC게임 시장을 형성하게 되었다. 그러나 개발사들을 억누르는 불법복제는 개발의욕을 저지하고 좋은 작품개발을 막는 원인을 제공하게 되었다. 그런 와중에 온라인게임이 나타나게 되고, PC게임과는 달리 온라인게임은 불법복제가 쉽지 않고, 시대적인 상황으로 인터넷과 PC방이 다수 생겨나서 온라인게임은 발전하고 PC게임은 쇠퇴하게 되었다.

그러나 2000년에 등장한 '하얀마음백구' 라는 게임은 당시 국산 PC게임으로는 드물게 성공한 게임이었다. 이후로 많은 개발사들이 관심을 보이고 개발에 참여하여

PC게임시장의 별도의 분야로서 아동용 PC게임 분야가 활성화되었다.

이에 본 논문에서는 아동용 PC게임시장을 활성화하는데에 일조하고자 하는 마음으로 아동용 PC게임을 분석하고 필수적인 요소들을 산출하며, 그 개선방향을 논하고자 한다.

본 논문의 구성은 제 1장 서론에 이어 2장에서는 PC게임 시장동향에 대해 살펴보고 3장에서는 대표적인 아동용 PC게임의 내용분석과 아동용PC게임이 가져야 할 필요요소에 대해 알아보고 4장에서는 아동용 PC게임의 개선방향에 대해 알아본다. 마지막으로 5장에서는 최종 결론을 맺도록 한다.

2. PC게임 시장동향

총매출액이 약 330억원 이었던 지난 1998년부터 매년 큰 폭의 성장세를 보이던 PC게임시장은 2001년에 성장이 둔화되다가 2002년 들어 시장규모가 축소된 것으로 나타났다. 이것은 2002년의 PC게임시장의 총매출액이 2001년(1,939억원 규모) 보다 15%가량 줄어든 1,647억원으로 나타났기 때문이다. [1]

<표 1>. PC게임 매출규모 변동현황 [1]

년 도	매 출 액	성 장 율
1999 년	860 억원	-
2000 년	1,162 억원	35 %
2001 년	1,939 억원	67 %
2002 년	1,647 억원	-15 %

온라인게임이 본격적으로 서비스되던 2001년에는 본격적인 온라인게임의 중흥기로 접어들면서 PC게임에는 저조한 매출실적이 나타났다. 국내의 유명대작을 만들던 게임개발사들이 다소 주춤하고, 2000년 온라인게임의 대중화와 다양화의 새로운 역할을 한 '포트리스'가 선풍적인 인기를 끌면서 좀 단순하지만 친숙한 보드게임들이 나타나고, 또 보드게임들을 모은 게임포털들이 등장하기 시작했다. 전통적인 온라인게임에서는 3차원그래픽 기술을 이용한 3D 롤플레이팅게임이 국내에서 개발되어 현재 까지도 많은 인기를 누리고 있다.

한편 PC게임의 사양화는 또 다른 측면에서 그 명맥을 있게 되었다. 2000년 등장한 '하얀마음백구'는 원작 애니메이션과 우리에게 친숙한 진돗개라는 캐릭터와 30여 가지의 다양한 스테이지와 프로그래밍 테크닉으로 국산 아동용 PC게임으로 PC게임시장을 활성화 시켰다. 이후 '하얀마음백구'는 제작사와 유통사의 저작권 문제로 2편, 3편이 동시 제작되는 등 문제점을 보였지만 전편의 계보 및 인기 있는 우수한 작품을 선보였다. 또한 많은 개발사들이 새로운 아동용 PC게임을 제작하고자 하는 여러 가지 시도가 있었다.

지난 2002년에도 아동용게임의 발매는 꾸준히 명맥을 유지했다. 국산 아동용게임시장의 가능성을 제시했던 '하얀마음 백구'의 신작 '하얀마음 백구3'와 넥슨과 소프트맥스가 공동 개발한 '비엔비어드벤처', 손오공의 '탑블레이드5', 삼성전자디지털솔루션센터의 '짱구는 못말려6', 이소프트의 '마시마로' 등이 그 대표적인 예다. [1]

3. 아동용 PC게임 분석

3.1 대표적인 아동용 PC게임의 내용분석

2000년 등장하자마자 많은 인기를 누린 '하얀마음백구'는 침체해가는 PC게임 시장에 활력소가 될 수 있을 정도로 많은 인기를 누리고, 이후 많은 개발사들이 아동용 게임 개발에 참여하게 되는 계기가 되었다.

'하얀마음백구'는 주인을 따르는 충성스러운 진돗개를 소재로 TV CF에서도 소개되었고, 애니메이션으로도 제작된다. 통상적인 액션게임이 단순한 배경을 사용하는 것과 달리 '하얀마음백구'는 30여 가지에 달하는 스테이지의 배경과 맵이 각각 다르게 구성되어, 다양한 게임으로 구성되었다. 실제의 백구가 모험 끝에 주인에게 돌아간 것과 같이 각각의 스테이지는 기발하고 독특하게 구성되었다. 이외에도 부드럽게 동작하는 캐릭터가 있다. 또한 다양한 스테이지만큼이나 어려운 게임의 난이도는 이 게임의 또 다른 특징이라 할 수 있다.

'하얀마음백구3'은 1편에서의 시스템에서 크게 벗어나지 않았다. 역시 각각 다른 다양한 스테이지가 동물원에서의 모험으로 구성되었다. 전편보다 캐릭터를 크게 구성하였고 버디시스템을 도입하여 도우미캐릭터와 같이 모험을 할 수 있게 구성하였다. 또한 캐릭터디자인에서도 동물들의 특징을 잘 표현하였다. 하지만 역시 난이도는 저 연령층의 게임으로서는 어렵게 구성되었다.

'비엔비어드벤처'는 넥슨이 제작하여 서비스하는 '크레이지아이드'의 캐릭터들을 중심으로 오프라인 PC게임으로 소프트맥스가 만든 게임이다. '하얀마음백구'와 같은 형식의 횡 스크롤 액션게임으로서, 초당 60프레임의

속도로 제작되어 부드러운 움직임과 눈의 피로를 최소화하였다. 고난이도 스테이지에서의 2인 모드와 게임과는 별도로 할 수 있는 미니게임 등이 특징이다.

'탑블레이드5'는 역시 동일제목의 애니메이션을 게임화 한 것으로 특이한 점은 통상적인 아동용게임이 주로 횡 스크롤 액션 형태로 구성된 반면에 원작의 팽이게임을 충실하게 구현하였다는 점이다. 대전을 통하여 새로운 아이템을 구입할 수 있게 되어, 팽이를 업그레이드할 수 있게 된다. 또한 인터넷을 통한 배틀 모드가 가능하다는 점이 특징이다.

'짱구는 못말려6'은 유명만화를 소재로 게임화한 것으로 현재 6편이므로 스테디셀러이다. 원시시대에서의 모험을 5가지의 스테이지로 표현하며, 오염된 원시시대를 구하는 것이므로 교육적인 의미도 담고 있다. 짱구의 변신모드 및 흰둥이와의 2인용모드가 있다. 또한 다양한 공격방법이 있다.

'마시마로'는 유명 플래시애니메이션의 캐릭터를 게임화한 것이다. 미니게임류의 1대1게임으로 과일 먹기, 물속에서 탈출하기, 머리로 배구하기, 쓰레기 줍기 등의 게임으로 구성하였다. 그림일기도 쓸 수 있다.

이상의 대표적인 아동용 PC게임의 내용을 요약하면 <표 2>와 같다.

<표 2>. 대표적인 아동용 PC게임의 내용 요약

게 임	특 징
하얀마음 백구	다양한 스테이지의 배경
	부드럽게 동작하는 캐릭터
	어려운 난이도
하얀마음 백구 3	다양한 스테이지의 배경
	부드럽게 동작하는 캐릭터
	어려운 난이도
	버디 시스템 뛰어난 캐릭터 디자인
비엔비 어드벤처	부드러운 움직임
	2인 모드
	별도의 미니게임 탑재
탑 블레이드5	팽이대전 게임
	아이템으로 팽이 업그레이드
	인터넷을 통한 배틀 모드
짱구는 못말려6	변신 모드
	2인 모드
	다양한 공격방법
	교육적인 요소 포함
마시마로	1대1 미니게임
	그림일기 포함

3.2 아동용 PC게임이 가져야 할 필요요소

기존의 PC게임의 단순한 맵 방식은 아동의 흥미를 끌

기에 부족하다. 다양한 배경화면과 장시간 게임에 피곤해지기 쉬운 점에 착안한 부드러운 움직임이 있어야겠다. 여기에 소개된 게임들의 주인공 캐릭터들 모두가 게임이나 애니메이션, 만화 등에서 인기 있던 캐릭터들이다. 그러므로 주인공캐릭터의 경우는 흥미를 끌 수 있지만 게임에 등장하는 모든 나머지 캐릭터들도 차별화된 캐릭터디자인에 힘써야 하겠다. 또한 캐릭터의 경우 단순함을 피하기 위하여 버디시스템, 다양한 공격방법, 변신모드, 2인 모드 등이 추가되어야 하겠다.

어린이들이 주로 하는 게임이라는 점을 감안한다면 게임에 교육적인 요소 등의 기능성을 추가하는 것이 단순히 즐기는 게임의 차원을 떠나 즐기고 배우는 게임으로서의 역할을 수행할 수 있을 것이다. 기타 여러 가지의 부가기능을 가질 수 있겠다. <표 3> 에서 필요요소의 요약울 정리하였다.

<표 2>. 아동용 PC게임이 가져야 할 필요요소의 요약

항 목	내 용
배경	다양한 스테이지
	부드러운 움직임
캐릭터	부드럽게 동작하는 캐릭터
	버디 시스템
	뛰어난 캐릭터 디자인
	변신 모드
	2인 모드
	다양한 공격방법
기능성	교육적인 요소 포함
미니게임	별도의 미니게임 탑재
온라인	인터넷을 통한 게임 모드
기 타	부가기능 포함

4. 아동용 PC게임의 개선방향

4.1 온라인 또는 모바일게임으로의 전환

PC게임시장의 경우 불법복제 및 온라인게임의 활성화로 쇠퇴기에 접어들었다. PC게임의 특성상 복제가 쉬우므로 많은 매출을 이루기가 힘들다. 그러나 온라인 게임이나 모바일 게임은 복제가 불가능 한 것은 아니지만 상대적으로 어렵기 때문에 게임이 히트할 경우 안정적인 수익을 기대할 수 있다. 안정적인 수익이 생길 경우 재투자로 아동용 PC게임시장의 활성화가 가능하다.

4.2 난이도 제어

보통 아동용 PC게임에서의 난이도 조절은 사용자마다 다른 것이 아닌 게임에서 몇 가지로 정해 놓고 사용자가 그 중 하나를 골라서 게임을 하는 형태로 되어있다. 또한 대개의 경우 적 캐릭터의 숫자가 난이도에 따라 줄거나 증가하는 식이다. 그러므로 어려운 난이도의 게임의 경우 초보게이머가 게임을 하기 어렵고, 쉬운 난이도의 게임의 경우 매니아는 너무 쉬워, 쉽게 엔딩을 보는 경

우가 발생한다. 그러므로 동일게임의 경우, 각 사용자에게 적합한 난이도를 제공하는 인공지능기법의 적용으로 초보게이머나 매니아의 경우라도 게임사용자의 조작형태를 학습하여 대응하는 적 캐릭터가 나올 수 있도록 하는 것이 좋겠다. 또한 적 캐릭터의 수만이 아니라, 공격방법, 전략 등에도 적용하는 것이 좋겠다.

4.3 적 캐릭터의 움직임의 다양화

본 논문에서 언급된 게임들뿐만이 아니라 대다수의 게임에서의 적 캐릭터의 움직임은 단순한 것이 사실이다. 일반적으로 주어진 형태의 움직임만을 반복할 뿐이다. 통상적으로 패턴이라고 하는 움직임인데, 그것을 다양화 시키기 위해서는 여러 가지 인공지능기법을 도입할 필요가 있다. 적 캐릭터가 아군 캐릭터의 행위를 학습하여 다른 공격을 한다던가, 또는 적 캐릭터의 패턴 자체를 다양화시킬 수 있는 퍼지 등의 기법을 도입할 수가 있겠다.

4.4 기능적인 게임요소의 추가

단순히 재미를 가져다 줄 수 있는 게임보다는 아동들에게 적합한 교육적인 요소라든가, 건강 또는 환경친화 등의 특정한 기능을 게임에 담든다면 자라나는 2세들에게 유익한 게임이 될 수 있다.

5. 결 론

불법복제와 온라인게임 산업의 발전과 함께, 쇠퇴하던 PC게임은 아동용 PC게임이라는 새로운 계기를 찾게 되었다. 현재 활성화된 온라인게임이나 모바일게임분야와 같이 아동용 PC게임도 많은 사람들의 노력이 있다면 많은 발전을 이룰 수 있다고 생각한다. 또한 우리의 2세들이 하는 게임이라는 점에서 좀 더 소중하게 생각하고 많은 노력을 기울여야 할 것이다.

본 논문에서는 PC게임 시장을 견인하는 아동용 PC게임의 발전을 위하여, 대표적인 아동용 PC게임에 대해서 분석하였으며, 아동용 PC게임이 가져야 할 필요요소를 배경, 캐릭터, 기능성, 기타기능 등으로 분류하여 정리하였다. 또한 개선방향에 필요한 온라인게임이나 모바일 게임으로의 전환이나 난이도 제어의 인공지능 기법 도입 등의 내용을 제안하였다.

참 고 문 헌

[1] 2003 대한민국게임백서, 한국게임산업개발원, 2003
 [2] <http://www.gamemeca.com>
 [3] <http://www.gamespot.co.kr>
 [4] 키드앤키드닷컴, 하얀마음백구, 2000
 [5] 키드앤키드닷컴, 하얀마음백구3, 2002
 [6] 소프트맥스, 비엔비어드벤처, 2002
 [7] 손오공, 탑블레이드5, 2002
 [8] 삼성전자디지탈솔루션센터, 짱구는 못말려6, 2002
 [9] 이소프넷, 마시마로, 2002
 [10] 손오공, 하얀마음백구2, 2002