

# 하이브리드 캐주얼 게임 장르의 이해와 향후 동향

손병혁<sup>o</sup>

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: exsbh@ck.ac.kr<sup>o</sup>

## Understanding Hybrid Casual Game Genre and Future Trends

Byung-hyuk Son<sup>o</sup>

<sup>o</sup>Dept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

### ● 요약 ●

비디오 게임 산업은 최근 몇 년 동안 폭발적인 성장을 경험했으며 글로벌 시장의 규모는 2024년까지 2,560억 달러(326조 원 이상)으로 시장규모를 예상하고 있다. 이러한 성장의 주요 요인에는 스마트폰의 발전으로 모바일 게임의 인기 증가라고 할 수 있음. 스마트폰과 태블릿의 보급이 확산되면서 사람들은 이동 중에 어디에서나 게임에 쉽게 접근하고 플레이할 수 있게 되면서 모바일 게임의 인기가 급증했다. 이러한 인기는 기존의 비디오 게임 장르에서 변형된 새로운 복합장르의 게임들을 탄생시키고 모바일 게임 시장에서 2014년부터 부각되어 온 하이퍼 캐주얼 장르의 성공사례는 이미 많은 논문이나 게임 장르에 관한 연구사례를 통하여 확인할 수 있다. 팬데믹을 계기로 급성장한 하이퍼 캐주얼 게임 시장은 최근 경쟁 심화로 수익성이 저하되면서, 그 대안으로 하이브리드 캐주얼 게임이라는 새로운 변형 장르가 주목받고 있으며 새로운 장르로 부상한 하이브리드 캐주얼 게임 장르의 정의와 이해를 돕고자 하며 향후 게임 장르의 동향 및 전망을 제시하고자 한다.

**키워드:** 캐주얼 게임(Casual Game), 하이브리드(Hybrid), 트렌드의 변화(Change of trend)

### I. Introduction

2010년부터 본격적으로 스마트폰과 태블릿의 보급이 확산되면서 사람들은 이동 중에 어디에서나 게임에 쉽게 접근하고 플레이할 수 있게 되면서 모바일 게임의 인기가 급증했다. 코로나19 기간의 장기화는 새로운 이용자들의 유입, 게임 산업의 다각화 등으로 계속해서 이어지고 있다. 사회적 거리 두기가 장기화 됨에 따라 이용자들은 실제 지인들과의 커뮤니케이션 수단으로도 활용하거나 가족들과의 엔터테인먼트 수단으로 활용하는 등 게임을 다양한 ‘미디어’ 중 하나의 소비 수단으로 생각하고 있다.[1] 3매치 퍼즐처럼 손가락으로 간단히 화면을 두드리면서 즐기는 매우 단순한 구조의 하이퍼 캐주얼(hyperCasual)게임은 코로나19 기간 중 성장세를 더하면서 모바일 게임 시장의 판도를 바꾸어놓았다. 2020년 모바일 게임 앱 설치는 2019년 동기 대비 84% 증가라는 유례없는 수치를 기록하였고[2] 간단한 조작법과 무료로 즐길 수 있는 하이퍼 캐주얼 게임의 낮은 진입 장벽이 높은 게임 다운로드 수를 견인했지만 2021년 이후 수익성 저하와 시장의 포화로 성장이 둔화되었다. 이처럼 치열한 경쟁으로 인해 수익성이 저하된 하이퍼 캐주얼 게임의 대안으로 게임 이용자에게 더욱 높은 이해도와 스킬을 요구하는 미드 코어 게임의 요소를 접목한 장르로써 하이브리드 캐주얼 게임이 대안으로 등장하였다.

하이퍼 캐주얼 장르와 하이브리드 캐주얼 게임의 장르의 등장은 비디오 게임 장르에서 캐주얼 게임의 변형된 형태로서 새로운 융복합 장르의 탄생을 의미하며 이러한 장르의 발전 방향의 개념을 이해하고 향후 게임 장르의 동향 및 전망을 제시하고자 하는 것이 본 논문의 연구 목표이다.

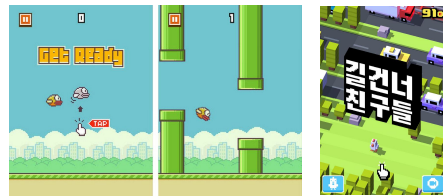


Fig. 1. Flappy Bird & Crossy Road

## II. Preliminaries

### 1. 모바일 게임 장르의 동향

#### 1.1 모바일 게임 장르의 이해

초기 모바일 게임 시장은 작은 화면과 제한된 데이터 용량, 기술 구현의 한계 때문에 매우 단순한 아케이드게임 종류의 캐주얼 게임이 장르의 주류를 이루고 있었다. 하지만 모바일 게임 시장은 스마트폰의 등장으로 하드웨어와 운영체제의 빠른 발전 속에 3차원 그래픽, 사운드와 같은 멀티미디어를 처리하는 그래픽 처리 기술과 메모리 데이터 로딩 속도를 줄여주는 각종 하드웨어 기술이 더욱 실감 있는 게임 콘텐츠를 개발을 가능하게 되었음. 따라서 스마트폰으로 개발되는 게임들은 pc와 게임 콘솔과 비슷한 연장선으로 이어지며 앞으로 개발되는 게임의 방향성은 큰 스케일의 치밀하고 복잡한 콘텐츠로 구성된 하드코어 장르의 게임들이 모바일 게임 시장을 이끌 것으로 예상했다. 하지만 터치스크린을 이용한 모바일 디바이스에서 하드코어 게임을 즐기는 것이 부적합했기 때문에 매출로 이어지지 않았으며 하드코어 장르보다 좀 더 접근성이 쉽고 전략을 요구하는 미드 코어 게임의 성공으로 모바일 게임의 메인 장르로 자리를 잡게 되었다. 모바일 게임의 특성을 극대화하기 위해 네트워크 기능을 활용하여 모바일 메신저 플랫폼을 통해 게임을 서비스하고자 하는 경우가 많았으며 이는 게임이 소셜 네트워크 서비스의 기능을 동시에 수행하게 되었음. 이에 따라 과거에는 모바일 분야에서 유저 간 사회적 상호작용에 특화된 게임, pc와 게임 콘솔 분야에서는 몰입에 따른 하드코어 장르와 같은 즐거움에 특화된 게임이 분리되어 발전하게 되었음.

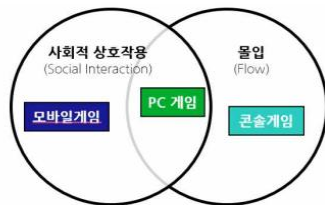


Fig. 2. Genres of games that are separated by the value they offer to users

#### 1.2 모바일 게임의 변화

먼저, 과거 모바일 게임은 매우 간단한 아케이드 게임을 모바일로 옮긴 수준에 지나지 않았으나 기술의 진보로 인하여 질적, 양적 성장을 가져왔다. SNS와 연계된 비즈니스 모델이 보편적으로 확산되었으며 기술의 진보에 힘입어 폭발적으로 성장하여 2020년 글로벌 모바일 게임 시장의 규모가 PC와 게임 콘솔 시장을 합친 것파 비슷한 수준으로 발전하게 되었음.[3] 코로나19로 인해 사회적 교류를 제공하는 게임의 인기가 높아졌으며 현실 세계에서의 사회적 활동이 제한된 상황에 맞물려 다양한 사회적 활동을 제공하는 가상 사회인 메타버스 플랫폼이 부흥하며 게임이 단순한 오락을 제공하는 콘텐츠에 그치지 않고, 일종의 플랫폼으로써 새로운 소비를 창출하게 되었음. 모바일 게임은 PC나 게임 콘솔과 다른 방향으로 변화해 온 만큼 미드 코어 장르에서도

탈피하며 최대한 단순하면서 중독성 있는 디자인으로 반복 플레이를 유도하면서 자연스럽게 무료로 게임을 설치하고 광고노출을 극대화할 수 있는 모델을 채택하게 됨. 이러한 새로운 캐주얼 게임의 등장을 전문가들은 슈퍼 캐주얼 게임 또는 하이퍼 캐주얼 게임이라는 새로운 장르로 명명하며 2014년부터 2020년을 주도하는 장르로 자리매김하게 되었음. 하이퍼 캐주얼 게임의 등장은 모바일 환경의 특성상 필연적인 현상이라고 할 수 있음. 콘솔 게임이나 PC 게임과 다르게 모바일 게임은 여성부터 노인까지 다양한 연령층이 이용하는 비율이 상당히 높은 편이며 그들 중 상당수는 비교적 가벼운 게임을 선호함. 부담 없이 플레이할 수 있다는 점에서 성별과 나이를 초월하는 소구력을 지니고 있는 게 가장 큰 특징이며 용량이 작아 보급형 디바이스나 느린 네트워크 환경에서도 원활히 즐길 수 있다는 점에서 글로벌 소비자들에게는 또 다른 매력을 지니고 있다.

### 2. 하이브리드 캐주얼 장르의 등장

#### 2.1 하이브리드 캐주얼 장르의 특징

2014년부터 2021년까지 꾸준한 성장세를 기록한 하이퍼 캐주얼 게임은 수익성 저하와 시장의 포화로 성장이 둔화되고 있는 실정이다. 이처럼 치열한 경쟁으로 인해 수익성이 저하된 하이퍼 캐주얼 게임의 대안으로 하이브리드 캐주얼 장르가 등장하게 되었다. 하이브리드 캐주얼 게임은 다양한 장르의 요소를 결합한 비디오 게임 유형으로, 일반적으로 캐주얼 게임의 게임 플레이 메커니즘과 좀 더 복잡하고 마스터하기 어려운 게임의 게임 플레이 메커니즘을 혼합한다고 볼 수 있음. 하이브리드 캐주얼 게임은 쉽게 시작하고 플레이할 수 있도록 설계되었지만 더 나아가고자 하는 플레이어들을 위해 더 깊은 수준의 전략과 도전을 제공하는 게 특징이라고 할 수 있다. 캐주얼 장르와 미드 코어 장르의 혼합(hybrid)이라고 볼 수 있으며 하이브리드 캐주얼 게임의 예로는 퍼즐 어드벤처 게임, 롤플레이 요소가 포함된 3매치 퍼즐 게임, idle 게임이나 원터치 방식의 간단한 사용자의 컨트롤을 요구하는 메커니즘이 포함된 롤플레이 전략 게임이 있다. 기존의 캐주얼 게임들의 장르를 혼합하여 탄생한 하이브리드 캐주얼 게임은 다채롭고 매력적인 그래픽과 매력적인 스토리라인 또는 플레이어를 끌어들이는 테마뿐만 아니라 다양한 게임 내 보상 및 진행 시스템을 통해 플레이어가 더 많은 것을 위해 계속해서 게임에 접속할 수 있도록 설계되어 있다. 하이브리드 캐주얼 게임은 비디오 게임을 처음 접하는 사람은 물론 빠르고 즐거운 게임 경험을 원하는 숙련된 게이머를 포함하여 다양한 사용자들의 니즈에 맞게 구성되어 있다. 즉 하이브리드 캐주얼은 하이퍼 캐주얼을 기본으로 삼되, 더욱 풍부한 게임 경험을 제공하기 위해 통상 메타 레이어(Meta layer)라고 칭하는 타 장르의 요소들을 결합하는 방식을 취한다고 할 수 있음. 하이브리드 캐주얼 게임의 또 다른 특징은 기본적으로 모바일에서 플레이가 가능하지만 태블릿, 데스크톱 컴퓨터 및 게임 콘솔에서도 접속이 가능하도록 설계되어 있는 것도 큰 특징이며 이러한 크로스 플랫폼 기술을 지원하는 하이브리드 캐주얼 게임의 수는 극히 드물지만 향후 모바일 게임의 새로운 발전 방향을 제시하는 중요 요소라고 판단됨.

## 2.2 크로스 플랫폼

크로스 플랫폼이란 게임이나 애플리케이션이 여러 가지 다른 플랫폼이나 디바이스에서 사용될 수 있는 기능을 의미함. 예를 들어 PlayStation 5 콘솔용으로 개발된 게임을 개인용 컴퓨터나 모바일 장치에서 플레이할 수 있도록 하여 플레이어가 원하는 플랫폼에서 게임에 액세스할 수 있도록 할 수 있음. 점점 더 많은 사용자들이 다양한 장치를 사용하여 게임을 플레이함에 따라 플랫폼 간 호환성이 비디오 게임 산업에서 점점 더 중요해지고 있는 시점이라고 볼 수 있음. 플레이어가 여러 플랫폼에서 자신의 게임 캐릭터에 액세스할 수 있도록 함으로써 개발사는 더 많은 사용자에게 도달하고 게임의 잠재적 고객의 기반을 늘릴 수 있다. 하나의 계정으로 언제 어디서나, 모든 기기에서 동일한 게임 경험을 제공한다는 것은 사용자에게 호환성을 제공하는 매우 중요한 기능이자 앞으로 게임 개발에 중요한 요소가 될 것이다. 이러한 크로스 플랫폼이 제공될 수 있는 이유에 대해 간단히 설명하자면 클라우드:5G와 같은 기술들의 발전을 꼽을 수 있다. 과거에는 고 사양 게임을 하기 위해 게임 전용 PC를 맞추거나 최신식 콘솔 디바이스를 구매하거나 고성능 PC가 있는 장소(PC방, 게임방)에 가서 게임을 해야 했다. 하지만 클라우드 게임 분야의 발전으로 특정 게임을 위한 최적의 게임 전용 디바이스가 무의미해지고, 이로 인해 다양한 게임에 대한 진입장벽이 낮아지게 되었음. 이러한 변화로 인해 pc, 모바일, 콘솔 게임 분야와 장르의 경계가 흐려지면서 게임 개발에 제한이 없어졌다고 볼 수 있다.



Fig. 3. Cross-platform from Fornkite

## III. The Proposed Scheme

지금까지 모바일 게임 장르의 동향을 살펴며 최근 이슈가 되고 있는 하이퍼 캐주얼과 차별화되는 새로운 장르로 부상한 하이브리드 캐주얼 게임에 대해 살펴보았다. 아직 하이브리드 캐주얼이라는 장르는 시장에서 초기 진입 단계로 다양한 장르 간 결합을 시도함으로써 여타 양산형 하이퍼 캐주얼 게임과 차별화되는 틈새시장을 개척할 여지도 충분하지만 성공을 장담할 수도 없다. 계속해서 변화해가는 게임 산업 패러다임 변화에 도태되지 않도록 새로운 시도를 지속해야만 하이브리드 캐주얼이라는 장르도 성공할 수 있을 것이다. 게임을 단순히 모바일, pc, 콘솔 디바이스에 따라 사용자를 나누거나 개발사가 스스로 플랫폼의 제약에 가두지 않아야 하며, 하이브리드 캐주얼 장르를 성공시키려면 기존의 게임 장르에서 해결법을 찾거나 장르를 국한시키지 않아야 한다고 판단됨. 게임 산업을 '종합적 플랫폼'의

시각에서 보는 다양한 시도와 연구가 진행되어야 한다고 판단됨.

## IV. Conclusions

비디오 게임 산업은 끊임없이 진화하고 새로운 트렌드와 기술이 끊임없이 등장하고 있기 때문에 하이브리드 캐주얼 게임 장르가 앞으로 나아갈 방향을 정확히 예측하기는 어렵다. 그러나 모바일 게임 시장에서 하이퍼 캐주얼의 장르의 성공을 비추어 볼 때 하이브리드 캐주얼 게임 또한 계속해서 인기를 끌고 새로운 플랫폼과 기술에 맞게 계속 진화하고 적용할 것으로 판단된다. 최근 몇 년 동안 관찰된 게임 산업의 한 가지 추세는 캐주얼 게임과 소셜 네트워킹 및 기타 온라인 기능의 통합이 증가하고 있다는 것이다. 많은 하이브리드 캐주얼 게임은 사용자가 친구나 가족과 온라인으로 연결되고 서로 경쟁할 수 있는 옵션을 제공할 뿐만 아니라 협력이나 소셜 미디어에서 진행 상황과 성과를 공유할 수도 있다. 또한 게임 개발에서 인공지능과 머신 딥 러닝의 사용이 증가하고 있으며 꾸준히 게임 개발에 활용될 수 있도록 개발사에서는 R&D가 진행 중이다. 이러한 기술을 사용하여 사용자를 위한 보다 역동적이고 개인화된 싱글게임 플레이 경험을 생성하고 게임의 전반적인 품질과 가치를 향상시킬 수 있다. 또한 모바일 데스크톱 컴퓨터, 게임 콘솔 등 다양한 플랫폼의 융합으로 또는 크로스 플랫폼으로 아직 개발되지 않은 잠재적인 새로운 플랫폼을 위한 하이브리드 캐주얼 게임이 계속해서 개발될 가능성은 매우 높다고 판단된다. 전반적으로 하이브리드 캐주얼 게임 장르의 미래는 밝고 흥미로운 개발 가능성이 높은 장르임을 확인할 수 있다. 앞으로 하이브리드 캐주얼 게임에 접목될 인공지능과의 결합, 융복합 콘텐츠의 혁신이 눈앞에 있다고 판단되어 이러한 결론은 본 연구의 큰 의의라고 할 수가 있겠다.

## REFERENCES

- [1] Games have become so common that they are considered a leisure and a means of "psychological quarantine" to maintain mental health due to prolonged social distancing during the COVID-19 crisis (Korea Information Society Agency, 2021)
- [2] According to a report by Unity Technologies, a global real-time 3D development platform maker, "The Game Industry Changes Due to COVID-19: 19 Features," the number of mobile game apps installed between January and May 20 increased by 84% compared to the previous year (Unity Technologies Report, 2020)
- [3] Newzoo (2020.05.08.) 'The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023'