

게임 테마의 특성에 대한 연구 : 미국과 일본의 RPG를 중심으로

남기덕*, 윤형섭**

상명대학교 일반대학원 게임학과*, 상명대학교 게임학과**

dkkamui@gmail.com, quesera21@smu.ac.kr

A Study on The Characteristics of Game Theme : Focusing RPGs in USA and Japan

Ki-Teok Nam*, Hyung-Sup Yoon**

Dept. of Game, Graduate School, Sangmyung University*, Dept. of Game, Sangmyung University**

요 약

게임을 포함한 모든 미디어에서 테마는 작품의 핵심이다. 성공적인 게임을 개발하기 위해서는 게임의 테마를 효과적으로 표현해야 한다. 이를 위하여 게임 테마의 특성을 이해하고 잘 활용할 수 있어야 한다. 본 연구에서는 선행 문헌 연구를 통하여 게임 테마의 11가지 특성을 추출하고 정리하였으며, 학계와 업계 전문가 인터뷰를 통하여 게임 테마의 4가지 핵심 특성인 공감성, 방향성, 일관성, 통합성을 도출하였다. 미국과 일본의 대표적인 RPG 게임에서 공통적으로 게임 테마의 4가지 핵심 특성이 잘 표현되고 있음을 설문조사를 통하여 정량적으로 검증하였다. 미국과 일본의 RPG는 공통적으로 4가지 핵심 특성에서 5점 만점에 3.45~4.59를 받아 높게 평가받았다. 미국과 일본의 성공적인 RPG 게임에서 게임 테마의 4가지 핵심 특성을 정량적으로 분석하였고 이는 다른 게임에서 테마에 대한 가이드라인이 될 것이다. 게임 테마의 특성을 효과적으로 활용하여 성공적인 게임 디자인과 개발을 하는데 기여하고자 한다.

ABSTRACT

The theme is the core of the work in all media including the games. In order to develop successful games, it must effectively express the game theme. In order to express the game theme, it must be able to understand and to utilize the characteristics of the game theme. This Study extracted 11 characteristics of the game theme through the precedent literature research and found 4 core characteristics of the game theme through interviews with 11 experts. This Study conducted a survey about 4 core characteristics of the game theme in Final Fantasy X of Japan and Skyrim of USA. As a result, degree of an expression about 4 core characteristics of the game theme received high-rated in common(3.45~4.59 / 5). It may become guidelines for the theme studies in the other games. I will contribute to develop successful games through understanding and utilizing the 4 core characteristics of the game theme.

Keyword : Game Theme(게임 테마), Characteristics(특성), RPG(롤플레이팅게임)

* 본 논문은 남기덕의 석사학위논문을 바탕으로 수정 보완하여 작성되었습니다.

Received: Nov, 16, 2016 Revised: Dec, 26, 2016

Accepted: Feb, 09, 2017

Corresponding Author: Hyung-Sup Yoon (Sangmyung Univ.)

E-mail: quesera21@smu.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved.

This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서 론

1.1 연구 배경 및 목적

21세기는 문화콘텐츠 경쟁의 시대이다. 문화콘텐츠는 국가 경쟁력을 좌지우지할 중요한 기준이 되었다[1]. 문화콘텐츠 중에서 게임은 중요한 문화형식이자 기존의 주된 대중매체를 대체하게 되었으며 [2] 가장 중요한 예술형식 중에 하나가 되었다[3].

융합미디어인 게임에서 중요한 것은 원본콘텐츠의 질이며[4] 원본콘텐츠의 핵심은 테마이다. 테마는 작품에 들어난 의미이며 작가의 중심사상이다 [5]. “위대한 작품을 쓰려면 위대한 테마를 잡아야 한다[6].”

게임의 테마는 플레이어에게 전달하고자 하는 메시지이다[7]. 동일한 테마를 선정하였다고 해서 모든 게임이 성공하는 것은 아니다. 게임의 테마를 효과적으로 표현할 수 있어야 한다. 이를 위하여 게임 테마의 특성을 이해하고 활용하기 위한 연구가 필요하다.

7개의 기네스북을 경신한 GTA5나 역대 게임에서 중에 세계 2번째의 판매량을 보여주고 있는 포켓몬 시리즈는 게임에서 테마를 잘 표현하는 것의 중요성을 보여준 대표적인 게임의 사례이다. 포켓몬GO는 AR기술을 뒤늦게 도입한 경우였지만 튼튼한 원본콘텐츠를 기반으로 최근 전 세계적으로 인기를 얻고 있으며, 그 핵심에는 포켓볼이라는 테마가 있다.

전 세계 게임시장의 점유율 1위인 미국(19.0%)과 2위인 일본(14.1%)[8]의 게임은 기반 미디어, 선호 장르, 주된 콘솔기기 등의 많은 차이점이 있지만, 테마를 중시하며 수십 년을 바라보는 장기적인 전략을 세워 성공적인 게임을 다수 배출해 오고 있다는 공통점이 있다. 반면 한국의 게임은 지금까지 세계에서 장기적으로 성공한 게임을 찾아보기 힘들다. 한국 게임의 발전을 위해 게임 산업에서 앞서고 있는 미국과 일본의 게임에서 본받아야 할 점을 찾아야 하며 집중적으로 비교분석할 필요가 있다.

본 연구는 미국과 일본의 대표적인 게임들이 게임 테마의 특성을 효과적으로 활용하고 있음을 정량적으로 확인하고자 한다.

본 연구의 목적은 한국 게임 산업도 미국과 일본과 같이 게임 테마의 특성을 이해하고 활용하여 장기적인 전략을 세우고 글로벌 게임시장에서 성공적인 게임을 개발하는데 기여하는 것이다.

1.2 연구 방법

본 연구는 선행 문헌 연구와 실증적인 연구를 병행하였으며 다음 순서를 통하여 진행되었다.

첫째, 테마를 하나의 캡터로 중요하게 다룬 선행 문헌 연구를 통하여 게임 테마의 특성을 추출하여 11가지로 정리하였다.

이 과정은 선행 연구를 통해 MMORPG의 재미관련 키워드를 도출했던 Jongsoo Jeon(2010)[9]의 연구방법론과 K. Salen(2010)[10]이 게임의 정의를 재정의 한 연구방법론을 가져와서 이루어졌다.

둘째, 전문가 인터뷰를 통하여 게임 테마의 11가지 특성을 게임 테마의 핵심 특성 4가지로 압축하였다.

셋째, 미국과 일본의 대표적인 RPG 게임을 선정하여 설문조사를 통한 게임 테마의 4가지 핵심 특성에 대한 실증적인 비교 연구를 실시하였다.

1.3 연구 범위

본 연구는 연구 범위가 다음과 같이 한정되어 이루어졌다.

첫째, 미국과 일본에서 개발된 비디오게임으로 한정하였다. 미국과 일본의 게임시장은 세계 게임시장의 점유율 1,2위로 게임시장을 선도하고 있으며, 비디오게임은 전 세계 게임시장의 플랫폼별 점유율 1위(2014년 기준 36.6%)이기 때문이다[8].

둘째, 게임의 장르를 RPG(롤플레이어게임)로 한정하였다. RPG 장르는 복합장르로 게임의 여러 요소에 테마를 잘 표현해야 하며 긴 플레이타임으로 테마가 다른 장르보다 부각되기 때문이다.

2. 이론적 배경

2.1 테마

테마와 주제는 같은 뜻으로 영어로 Theme 또는 Subject이며 작품의 사상 또는 의미를 뜻한다[11].

문학에서 주제라는 용어가 처음 사용되었으나 영상 미디어인 영화에서 테마로 사용되고 있다[12]. 게임 또한 영화와 같이 영상 미디어이므로 본 연구에서는 테마라는 용어를 사용할 것이다.

테마의 사전적 정의는 다음과 같다.

- “작품의 중심이 되는 사상내용이다[13].”
- “작품의 으뜸이 되는 제재나 중심사상이다[14].”
- “작품에서 전달하고자 하는 핵심 생각 또는 메시지가 다[15].”

모든 미디어에서 테마는 작품의 근본적인 의도나 전체적 의의로 매우 중요하다[16].

2.2 게임의 테마

게임의 테마에 대한 사전적 정의는 다른 미디어와 크게 다르지 않다.

- 게임의 테마는 게임 디자인 과정의 중추다[17].
- 게임의 테마는 일정한 방향성을 이끌어 내는 열쇠다[18].
- 게임의 테마는 작품을 통하여 표현하고자 하는 궁극적인 목표이며 여러 구성요소를 통합하여 하나의 방향으로 이끌어가는 구심점이다[12].

2.3 게임 테마의 특성

테마의 사전적 정의는 미디어별로 크게 다르지 않지만 테마의 특성에 대한 기술은 다양하기 때문에 게임 테마의 특성을 정리할 필요가 있다.

테마를 하나의 챗터로 중요하게 다루고 있는 선행 연구는 다음과 같다.

1) 게임에서 통합된 테마와 공명하는 테마가 중요하다. 통합된 테마는 게임의 모든 요소들이 하나

의 목표를 가지고 서로 밀접하게 연관되어 서로를 강화하는 것이다. 공명하는 테마는 진리 기반의 테마로 플레이어의 깊은 감성을 자극하여 공명하는 최고의 테마다[19].

2) 테마가 유용하려면 구체적이고 그 목표가 명확해야 한다. 반대로 어울리지 않는 테마를 섞어서 사용한다면 혼란을 주거나 불쾌함을 줄 수 있다. 강력한 테마는 디자이너에게는 명확한 지침이 되며 플레이어에게는 재미와 더불어 인간의 가치를 부여할 것이다[17].

3) 테마는 게임에 일정한 방향성을 이끌어내는 열쇠이며 테마와 게임의 목적이 결부되어야 한다. 테마를 보다 구체적으로 설정할수록 스토리가 강화되지만 테마를 시나리오에 직접적으로 드러내서는 안 된다. 테마는 캐릭터의 선택과 행동 또는 스토리 전개에 따라 묘사하는 방법으로 자연스럽게 느낄 수 있도록 전달되어야 한다[20].

4) 게임의 테마는 작가의 인생관과 정체성이 담겨 있으므로 갑자기 떠오르는 아이디어가 아니다. 그러므로 인생을 살면서 추구하는 삶과 철학이 테마로 만들어져 참여하는 대부분의 게임에 일관성을 가지고 드러나게 된다[21].

5) 테마는 여러 구성요소를 통합하여 하나의 방향으로 이끄는 구심점으로 게임을 개발하는 내내 한결같이 통일성 있게 표현되어야 한다. 테마는 플레이어에게 게임의 목적을 달성하도록 인도하는 등대이자 최종 목표이다. 게임에서 전달하고자 하는 메시지를 압축한 하나의 단어로써, 이 메시지에 따라 플레이어는 감동을 느끼기도 하며 게임을 끝낸 다음의 총체적인 감정으로 표출되기도 한다[12].

6) 공감되는 테마는 게임 디자이너의 사상과 철학에서부터 나온다. 게임 산업은 특히 개성이 중요하며 개성으로부터 독창성이 나오기 때문에 자신만의 사상이 없다면 결코 좋은 테마를 선정하지 못하며, 좋은 테마를 선정하지 못하면 좋은 게임을 만들기 어렵다[22].

7) 테마는 작품의 내용을 단축하는 것이 아니라 핵심을 농축하는 것이며 간단히 말이나 문장으로

설명할 수 있는 것이 아니므로 작품을 통해서만 느낄 수 있다. 따라서 테마를 표현하고자 하는 사상으로 정의내리기에는 부족하며 가장 중요한 것은 테마에 비판과 방향제시가 포함되어야 한다. 즉 인생에 대한 날카로운 시각을 스토리를 통하여 방향제시하는 것이야말로 플레이어에게 감동을 줄 수 있는 테마라 할 수 있다[23].

8) 테마는 작품의 총화이며 전체 스토리에 포함되어 있는 단일화되어 있는 인생관이다[24].

9) 테마는 작가의 인생에 대한 궁극적인 해석이므로 갑자기 돌출되는 것이 아니며 처음부터 끝까지 작품에 녹여져있는 것이다[25].

10) 작품에서 개성에 대한 평가는 테마에 의해 결정된다고 해도 과언이 아니다[16].

11) 테마는 작품이 독자에게 전달하고자 하는 메시지와 독자가 작품에서 도출해 내는 정보를 합친 것이다[26].

12) 작품의 목적이 담겨 있는 테마를 플레이어에게 제대로 전달하기 위해서 게임의 여러 요소의 배합하고 조화를 이루는 것이 중요하다[27].

13) 테마는 게임의 여러 구성요소를 통합시켜주는 이상적 에너지로서 게임의 구심점이다[28].

3. 연구 내용

3.1 게임 테마의 11가지 특성 추출

앞의 선행연구에서 게임 테마의 특성에 대한 키워드를 국립국어원 표준국어대사전¹⁾(2016.04.19.기준)을 기준으로 하여 추출하였다.

Jongsoo Jeon(2010)[9]와 K. Salen(2010)[10]의 연구방법론을 가져와서 게임 테마의 11가지 특성을 가나다순으로 정리하면 [Table 1]과 같다.

[Table 1] 11 Characteristics of Game Theme

No	Characteristics of Game Theme	Precedent Study
1	Emotionality (감동성)	Jaehong Lee(2011), 鳥海 盡三(2001)
2	Sympathy (공감성)	Jaehong Lee(2011), Deokho Kim(2011), Schell, Jesse(2014), 佐々木 智廣(2007), 鳥海 盡三(2001)
3	Concreteness (구체성)	Despain, Wendy(2014), 佐々木 智廣(2007)
4	Unicity (단일성)	Despain, Wendy(2014), Jaehong Lee(2011), Changho Song(2015), Schell, Jesse(2014), Brooks & Warren(1959)
5	Originality (독창성)	Deokho Kim(2011), Eungbaek Lee(1998)
6	Clarity (명확성)	Despain, Wendy(2014), Jaehong Lee(2011)
7	Directionality (방향성)	Despain, Wendy(2014), Jaehong Lee(2011), Schell, Jesse(2014), 佐々木 智廣(2007), 鳥海 盡三(2001)
8	Consistency (일관성)	Jeongnam Kim(2013), Jaehong Lee(2011), Euncheol Kim(1998)
9	Concentration (집약성)	Jaehong Lee(2011), 鳥海 盡三(2001)
10	Philosophy (철학성)	Despain, Wendy(2014), Jeongnam Kim(2013), Deokho Kim(2011), Euncheol Kim(1998), 鳥海 盡三(2001)
11	Integrity (통합성)	Jaehong Lee(2011), Chaesu Kim(2014), Changho Song(2015), Myeonggu Yoon(2003), Schell, Jesse(2014), Brooks & Warren(1959), 佐々木 智廣(2007)

1) 국립국어원 표준국어대사전(Web 2016.04.19. 기준) http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp

3.2. 게임 테마의 4가지 핵심 특성 도출

게임 테마의 특성 11가지 중에 중요도가 높은 특성으로 압축하기 위하여 테마에 대한 지식이 있는 전문가를 선정하여 인터뷰를 실시하였다. 학계에서는 스토리텔링 및 게임 관련 교수 직책 및 다수의 강의 경험자 6명과 업계에서는 다양한 실무를 경험한 경력 10년 안팎의 게임 개발자 5명을 선정하였다.

총 11명의 전문가에게 게임 테마의 11가지 특성 중에 중요도가 높은 5개(50%미만의 정수)로 1차적으로 압축하기 위하여 우선순위를 1~5를 지정하도록 요청한 결과는 [Table 2]와 같다.

[Table 2] Analysis about the Characteristics of Game Theme in order of importance

Characteristics of Game Theme	Experts of academic circles						Experts of game industry					tot.
	1	2	3	4	5	6avg.	1	2	3	4	5avg.	
Emotionality						0.0	4	1	3	2	2.0	2.0
Sympathy	4	3	1	4	4	2.7	5	5	5	5	34.6	7.3
Concreteness		2	2	5		1.5					10.2	1.7
Unicity	3	1				0.7					0.0	0.7
Originality			1			0.2					40.8	1.0
Clarity	5	3	5	4		2.8	3	2			1.0	3.8
Directionality	1	5			3	52.3	4	4	4	5	34.5	5.7
Consistency		4		3	2	32.0	2	3	1		1.2	3.2
Concentration						10.2			2		0.4	0.6
Philosophy	2		4	1		1.2	1				0.2	1.4
Integrity				2	5	21.5	1	3	2		1.2	2.7

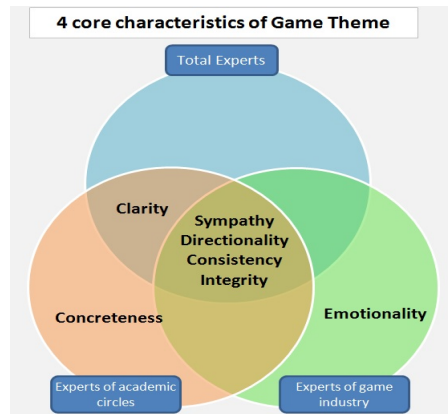
총 11명의 전문가에게 게임 테마의 특성에 대한 우선순위와 별도로 본 연구에서 언급되지 않은 특성이 있다면 별도의란에 작성을 요청했으나 1건도 없었으며 총 합계에서 0.0인 특성도 나오지 않았다. 즉 추가로 필요한 게임 테마의 특성도 없었으며 필요 없는 특성도 없었다고 할 수 있다.

게임 테마의 특성에 대한 우선순위를 1~5로 정리하면 [Table 3]과 같다. 학계 전문가, 업계 전문가, 전문가 전체인 3가지 분류로 정리하였다.

[Table 3] Priority about the Characteristics of Game Theme in order of importance

	Priority about the Characteristics of Game Theme	
	Rank	Characteristic
Experts of academic circles	1	Clarity
	2	Sympathy
	3	Directionality
	4	Consistency
	5	Concreteness, Integrity
Experts of game industry	1	Sympathy
	2	Directionality
	3	Emotionality
	4	Consistency
Total Experts	1	Sympathy
	2	Directionality
	3	Clarity
	4	Consistency
	5	Integrity

단순히 전문가 전체의 총합 평가가 높다는 이유로 게임 테마의 핵심 특성으로 판단하기에 부족함이 있다. 보다 정밀하게 분석하기 위해 집합 형태로 [Fig. 1]과 같이 표현하였다.



[Fig. 1] Comparison about the Characteristics of Game Theme in order of importance

본 연구에서는 학계와 업계를 떠나서 동일하게 중요한 게임 테마의 특성으로 평가된 공감성 (Sympathy), 방향성(Directionality), 일관성 (Consistency), 통합성(Integrity)을 게임 테마의 핵심 특성 4가지라고 정의 내린다.

3.3 게임 테마의 특성에 대한 설문조사 (미국과 일본의 RPG를 중심으로)

미국과 일본의 대표적인 RPG 게임 작품을 연구 대상으로 선정하여 게임 테마의 핵심 특성 4가지가 잘 표현되고 있는지 정량적으로 확인하기 위하여 설문조사를 실시하였다.

단, 게임이라는 범위를 단순히 게임 작품 자체로만 볼 것이 아니라 게임 외적인 영역으로도 확장해서 분석해야 한다[29]. 트레일러 같은 게임의 영상광고 또한 게임의 테마를 집약적으로 표현하고 있기 때문에 게임의 범위로 포함하므로 본 연구의 대상으로 추가하였다.

3.3.1 연구 대상 선정

미국과 일본을 대표하는 RPG 게임 작품 1개씩과 그 게임 작품의 게임 영상광고 1개씩을 [Table 4]처럼 연구 대상으로 선정하였다.

[Table 4] Selection of subjects for study

Subjects for study		
USA RPG Game	Game	(The Elder Scrolls V) Skyrim
	Advertisement	The Elder Scrolls V: Skyrim - Official Trailer[30]
Japan RPG Game	Game	Final Fantasy X
	Advertisement	ファイナルファンタジ-X PS2 PV[31]

연구 대상 선정 기준은 다음과 같다.

1) 게임 작품 선정 기준

미국과 일본을 대표하는 게임 어워드 GOTY[32], Japan Game Awards[33]에서 최근 10년 동안 대상 수상작이 가장 많은 RPG 시리즈 게임 중 최신 게임 작품을 선정하였다. (재출시 된 게임 작품도 최신작으로 포함한다.)

2) 게임 영상광고 선정 기준

선정된 게임 작품의 공식 YouTube 채널에서 초창기에 공개된 게임 영상광고를 우선하였다.

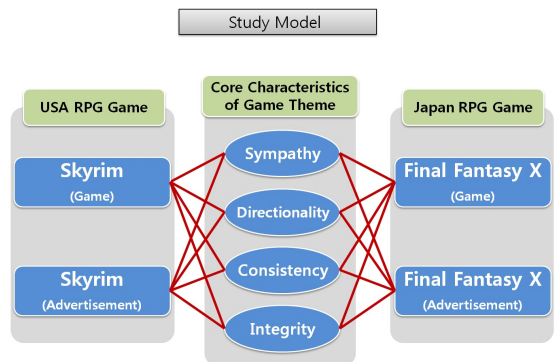
3.3.2 연구 가설 및 모형

[연구문제 1] 공감성, 방향성, 일관성, 통합성이 게임 테마의 핵심 특성일 것이다.

[연구문제 2] 연구 문제 1에서 게임 테마의 핵심 특성이 성립하면, 미국과 일본의 대표적인 RPG 게임 작품은 게임 테마의 핵심 특성을 공통적으로 잘 표현하고 있을 것이다. (가설 설정)

[연구문제 3] 연구 문제 1에서 게임 테마의 핵심 특성이 성립하면, 미국과 일본의 대표적인 RPG 게임 영상광고는 게임 테마의 핵심 특성을 공통적으로 잘 표현하고 있을 것이다. (가설 설정)

앞의 연구 문제와 가설을 통하여 연구 모형을 만들면 [Fig. 2]와 같다.



[Fig. 2] A Study Model about the 4 Core Characteristics of Game Theme

3.3.3 연구 설계

게임 작품과 게임 영상광고에서 게임 테마의 4가지 핵심 특성에 대한 설문조사는 목적과 대상이 다르므로 나누어서 설문(1인 1응답)을 실시하였다.

게임 작품과 게임 영상광고에 대한 설문조사에서 각각 연구 대상으로 선정된 일본(Final Fantasy X), 미국(Skyrim) 그리고 더미문화인 한국(레이븐을 대표적인 예로 제시)의 게임에 각각 게임 테마의 4가지 핵심 특성이 얼마나 잘 표현되어있는지를 묻는 형태로 설문 문항(5점 척도)이 설계되었다.

한국 게임의 경우 미국과 일본의 비디오게임과 플랫폼이 다르기 때문에, 대한민국 게임대상(2015년)의 대상수상작인 레이븐(모바일 게임, RPG)을 예로 제시하되 연구 대상으로 선정하지 않고 한국 게임 전반에 대한 더미문화으로써 추가하였다.

게이머들이 많이 모이는 게임 커뮤니티(루리웹, 인벤)를 중심으로 총 3일간(2016.05.12~14) 설문조사를 실시하였다.

3.3.4 연구 결과

게임 작품에서 게임 테마의 특성에 대한 설문조사 샘플 수는 Final Fantasy X 32명, Skyrim 32명, 더미 문화인 한국게임(레이븐) 43명이었다.

게임 영상광고에서 게임 테마의 특성에 대한 설문조사 샘플 수는 Final Fantasy X 40명, Skyrim 40명, 더미 문화인 한국게임(레이븐) 40명이었다.

게임 테마의 4가지 핵심 특성을 얼마나 잘 표현하고 있는지에 대한 정도(소수점 2자리, 반올림, 1~5점)에 대한 설문조사 결과는 [Table 5] 와 같다.

[Table 5] Comparative Analysis about the 4 Core Characteristics of Game Theme

	Core Characteristics of Game Theme	Total	
		Game	Advertisement
Final Fantasy X	Sympathy	4.41	3.70
	Directionality	4.59	3.58

(Japan)	Consistency	4.34	3.45
	Integrity	4.34	4.00
Skyrim (USA)	Sympathy	4.31	4.03
	Directionality	4.13	3.98
	Consistency	4.19	3.83
Raven (Korea)	Integrity	4.03	4.23
	Sympathy	2.21	1.83
	Directionality	2.19	1.68
	Consistency	1.74	2.20
	Integrity	2.09	2.10

게임 작품에서 일본 게임 Final Fantasy X은 게임 테마의 특성인 방향성에 대한 표현 정도가 높았고 미국 게임 Skyrim은 게임 테마의 특성인 공감성에 대한 표현 정도가 높게 나왔다.

게임 영상광고에서 일본 게임 Final Fantasy X과 미국 게임 Skyrim은 게임 테마의 특성인 통합성에 대한 표현 정도가 공통적으로 높게 평가 받았으며 게임 테마의 특성인 일관성에 대한 표현 정도가 낮게 평가 받았다.

본 연구에서는 게임 테마의 핵심 특성이 5점 만점에 60%인 3점 이상이면 잘 표현되고 있다고 하였다.

연구 대상으로 선정된 일본 게임 Final Fantasy X과 미국 게임 Skyrim은 공통적으로 게임 작품과 게임 영상광고 모두에서 게임 테마의 4가지 핵심 특성(공감성, 방향성, 일관성, 통합성)이 매우 잘 표현되고 있다는 가설을 검증하였다.

반면 플랫폼이 다르다는 한계로 인하여 연구 대상으로 직접 비교하지 않고 더미문화으로써 비교했지만 한국 게임은 게임 테마의 핵심 특성을 잘 표현되고 있지 못하다는 것을 간접적으로 확인할 수 있었다.

4. 결 론

4.1 연구 결과 및 의의

모든 미디어에서 테마는 핵심 중에 핵심이라고 할

수 있다. 복합미디어인 게임에서 테마가 더욱 부각된다. 그러나 게임 연구에서 테마에 대한 연구는 많이 이루어지고 있지 않다. 게임의 테마를 잘 표현하기 위해서는 게임 테마의 특성을 이해하고 효과적으로 활용할 수 있어야 한다.

본 연구에서는 선행 문헌 연구를 통하여 구체적으로 게임 테마의 특성 11가지를 추출하고 정리하였으며, 학계와 업계의 전문가 인터뷰를 통하여 게임 테마의 핵심 특성 4가지인 공감성, 방향성, 일관성, 통합성을 도출하였다.

설문조사를 통하여 미국과 일본의 대표적인 RPG 게임에서 공통적으로 게임 테마의 핵심 특성 4가지가 잘 표현되고 있음을 정량적으로 검증하였다.

본 연구의 의의는 구체적으로 게임 테마의 특성 11가지를 정리하였고, 게임에서 테마를 효과적으로 표현할 수 있게 하는 게임 테마의 핵심 특성 4가지를 제시한 점에 있다.

미국과 일본의 성공적인 RPG 게임에서 게임 테마의 핵심 특성 4가지를 정량적으로 분석하였고 이는 다른 게임에서 테마를 기획하고 게임에 적용할 때 가이드라인이 될 것이다. 게임 테마의 특성을 효과적으로 활용하여 성공적인 게임 디자인과 개발을 하는데 기여하고자 한다.

4.2 연구의 한계점

시간과 자원의 제한으로 미국과 일본 게임 각각 1개씩으로 한정하였으며, 플랫폼은 비디오게임으로, 장르는 RPG로 한정하였다.

보다 다양한 게임과 장르, 플랫폼을 고려하여 추후 연구가 진행된다면 게임 테마의 특성을 이해하고 활용할 수 있는 정밀한 가이드라인이 될 것이다.

문헌 조사, 인터뷰, 설문조사의 샘플 수와 조사방법에 따라 편차가 예상되나 언어학, 사회학 분야와의 협력을 통해서 추후 개선될 수 있다.

REFERENCES

- [1] Yeongsun Kim, Munmo Gu, Seongmyeon Cho, Minjeong Lee, & Janggeun Oh, "Culture contents and culture industry", Book Korea, pp.28-30, 2010.
- [2] Shuker, R. G, "Game far from over: The video game phenomenon", originally in SCRIP, T, 1995.
- [3] Jenkins, Henry, "Art form for the digital age", TECHNOLOGY REVIEW-MANCHESTER NH- 103.5: 117-120, 2000.
- [4] Jenkins, Henry, translated by Huiwon Kimjeong, & Dongsin Kim, "Convergence culture", Vizandbiz, 2008.
- [5] Hansuk Jung, "Modern novel writing", Jangrak, 1994.
- [6] Melville, Herman, translated by Seokhui Kim, "Moby-dick", Jakkajungsin, Chapter 104, 2010.
- [7] Youngjin Kim, "The Analyze of the Psychological Game Characteristic Type : Around the Adventure Game", Master's Theses, Inje University, 2015.
- [8] KOCCA, "White paper on korean games 2015", pp.29, 75, 2015.
- [9] Jongsoo Jeon, "A Study on the Influence of the Game Addiction by Fun Factors in MMOROG", Doctoral Dissertation, Hanyang University, 2010.
- [10] K. Salen, E. & Zimmerman, translated by Hyungsup Yoon & Yonnman Gwon, "Rules of Plya : Game design fundamentals 1", GCO Science, pp. 155-176, 2010.
- [11] Huesil Choi, "Culture Industry and storytelling", Dahal Media, pp.451, 2007.
- [12] Jaehong Lee, "Game storytelling", Itreebook, pp.55-58, 2011.
- [13] Hwiseung Lee, "Korean unabridged dictionary", Minjungdic, 1991.
- [14] The Korean Language Society, "Korean big dictionary", Omungak, 1992.
- [15] Shin, Nelson, "Nelson Shin's multimedia encyclopedia", Hanulbooks, pp.455, 2006.
- [16] Eungbaek Lee, Wongyeong Kim, & Seonpung Kim, "Korean language &

literature data dictionary”, Han Guksajeonyeongusa, 1998.

[17] Despain, Wendy, translated by Jeongtae Kim Seokhui Oh, HyungSup Yoon, Dongsung Han, & Hoseong Han, “100 principles of game design”, Acorn Press, pp. 142, 2014.

[18] 佐々木 智廣(Sasaki Tomohiro), translated by Sujin Bang, “Game Scenario no kakikata”, Vizandbiz pp. 26-27, 30-36, 2007.

[19] Schell, Jesse, “The Art of Game Design: A book of lenses”, CRC Press, pp. 51-55, 58-67, 2014.

[20] 佐々木 智廣(Sasaki Tomohiro), translated by Sujin Bang, “Game Scenario no kakikata”, Vizandbiz, pp. 26-27, 30-36, 2007.

[21] Jeongnam Kim, Ungnam Kim, & Jeonghyeon Kim, “Design and scenario to determine fate of game”, ebizbooks, pp.427-429, 2013.

[22] Deokho Kim, “Let’s plan and design the game like this”, Comspace, pp.68-74, 2011.

[23] 鳥海 盡三(Toriumi Jinzo), translated by Mira Cho & Jaeun Ko, “ANIME shinario nyumon”, Mosek, pp. 12-77, 2001.

[24] C.Brooks & R.P.Warren, “Understanding Fiction”, New York, pp.272-273, 1959.

[25] Euncheol Kim, & Unbok Baek, “Understanding the new literature”, Woorimuhaksa, pp. 174-175, 1998.

[26] Chaesu Kim, “Study of literary theory”, Pjbook, pp.192, 2014.

[27] Changho Song, “Films and literatures”, Donginbook, pp.20-21, 2015.

[28] Myeonggu Yoon, “Theory of the novel”, Inha University Press, 2003.

[29] Kiteok Nam, & Hyungsup Yoon, “A Study on the Game Analysis Methods : Focusing on the Analysis of Game Components”, Journal of Korea Game Society, vol.15, no.10, pp. 19-28, 2015.

[30] YouTube(Bethesda Softworks), The Elder Scrolls V: Skyrim - Official Trailer, https://www.youtube.com/watch?v=JSRtYpNRoN0&list=PL7139983F41BCED20&index=16&oref=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DJSRtYpNRoN0%26list%3DPL7139983F41BCED20%26index%3D16&has_verified=1

[31] YouTube(スクウェアエニックス), ファイナル

ファンタジ-X (PS2) PV,
https://www.youtube.com/watch?v=tGVISl6v_7c

[32] GOTY(Game of the Year)
<http://gotypicks.blogspot.kr/>

[33] Japan Game Awards <http://awards.cesa.or.jp/>



남 기 덕(KiTeok, Nam)

2005 홍익대학교 컴퓨터공학전공 (졸업)
 2013 (주)조이시티 PM, PD, 프로그래머
 현재 상명대학교 대학원 게임학과 (박사과정)

관심분야 : 게임 디자인, 게임 분석, 게임 비평
 (Game Design, Game Analysis,
 Game Criticism)



윤 형 섭(Hyungsup Yoon)

1990 한국외국어대학교 스페인어과 졸업(문학사)
 1992 한국외국어대학교 중남미지역학과 졸업
 2009 상명대학교 대학원 컴퓨터학과 졸업(게임학박사)
 한국게임산업개발원, 게임아카데미팀장
 워자드소프트 온라인사업부장
 네오리진 개발이사, 프로그래머
 부록소 연구소장, 부사장
 상명대 대학원 게임학과 교수

관심분야 : 게임 디자인, 게임 분석, 재미이론,
 기능성 게임, 게이미피케이션 등

