

<포켓몬스터> 게임 플레이의 이중적 특성 연구

김은정

한양대학교 미래인문학교육인증센터

voxxkim@hotmail.com

A study on the dual characteristics play of Pokémon game

Eun-Jung Kim

Center for the Education of Future Humanities, Hanyang university

요 약

전 세계인의 인기를 얻었던 증강현실 모바일 게임 포켓몬고가 출시된 지 1년이 지났다. 지난 1년간 포켓몬고 게임은 사회적 현상이 될 정도로 큰 반향을 일으켰다. 그러한 열풍 속에서 본 연구는 원작 포켓몬스터 게임이 갖고 있는 이중적 게임성을 분석하였다. 캐주얼과 하드코어, 두 특성을 모두 아우를 수 있어 보다 넓은 플레이어 층을 확보하고 20년간 인기를 꾸준히 누리고 있는 포켓몬스터 게임은 캐주얼 게임의 장점인 쉽고 편한 접근성이라는 조건을 충족한다. 또한 포켓몬스터 게임의 레이팅 배틀 시스템은 캐주얼 플레이를 하드코어한 플레이로 변화시킨다. 본 논문은 포켓몬스터와 같이 장수하는 게임이 갖고 있는 이중적 플레이 특성을 분석함으로써 경쟁이 심화되고 있는 게임시장에서 장기적으로 살아남을 수 있는 게임 개발의 전략과 방향성을 제시하고자 하였다.

ABSTRACT

It has been a year since the PokémonGo has been released. Over the past year, the PokémonGo have become a social phenomenon. This study analyzes the dual characteristics play of the original Pokémon game. The Pocket Monster game, which has both casual and hardcore capabilities, has a broader player base and enjoys popularity for 20 years, satisfying the requirement of easy and convenient access, which is an advantage of casual games. In addition, the rating battle system of Pokémon game turns casual play into hardcore play. In this paper, we analyze the dual play characteristics of longevity games such as Pocket Monsters, and propose strategies and directions for game development that can survive long term in the competitive game market.

Keywords : Pokémon game(포켓몬스터 게임), Casual(캐주얼), Hardcore(하드코어), PokémonGo(포켓몬고)

Received: Jul. 11. 2017

Revised: Aug. 10. 2017

Accepted: Aug. 16. 2017

Corresponding Author: Eun-Jung Kim(Hanyang university)

E-mail: voxxkim@hotmail.com

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

최근 한국에서 정식으로 서비스된 증강현실 게임 ‘포켓몬고(PokémonGo)’는 단순히 게임을 넘어 하나의 사회적 현상으로 인식될 만큼 우리 사회 전반에 큰 관심을 불러 일으켰다. 이러한 포켓몬고 열풍 속에서 본 연구는 원작 포켓몬스터 게임이 갖고 있는 이중적 게임성을 분석하였다. 포켓몬스터 게임(Pokémon game)은 포켓몬이라는 가상의 생물을 수집하고, 육성하며 모험하는 닌텐도의 전설적인 게임 시리즈 중의 하나이다. 본고에서는 닌텐도 포켓몬스터 게임의 속성을 캐주얼(Casual)과 하드코어(Hardcore)라는 양 측면을 기준으로 분석하였다. 캐주얼-하드코어의 분류는 크게 두 가지 의미로 쓰인다. 이는 게임 콘텐츠 속성으로서의 개념과 게임 플레이 측면의 속성으로서의 개념으로 구분된다[1]. 본고에서는 게임 콘텐츠 속성과 게임 플레이 속성을 모두 다루고자 한다. 캐주얼과 하드코어는 극과 극으로 나뉘어 조화를 이룰 수 없는 것처럼 보이지만, 캐주얼만, 혹은 하드코어만 고집하는 장르 이외에도 적절히 두 특징을 조합하여 하나의 플레이 세션을 만들어내는 게임들도 존재한다. 일본의 게임프리카(Game Freak)에서 제작한 포켓몬스터 게임이 그 중의 하나다.

포켓몬스터 게임은 1996년 일본에서 ‘포켓몬스터 적’, ‘포켓몬스터 녹’의 첫 발매 이후로 20년 가까이 전 세계적으로 꾸준히 인기를 누리고 있다. 만화책, TCG(Trading Card Game), 애니메이션 산업에까지 진출하면서 놀이 문화에 영향을 미쳤으며, 일본 언론은 2011년까지 전 세계에서 포켓몬이 올린 매출이 3.8조엔(49.4조원)을 넘는 것으로 추정하고 있다. 2014년 11월에 발매된 ‘포켓몬스터 오메가루비’와 ‘포켓몬스터 알파사파이어’는 발매 첫 삼일 동안 유럽을 제외한 전 세계에서 3백만 개 이상 판매 되었으며 스마트폰 게임 시장의 확대 속에서 여전히 인기를 누리고 있다.

그렇다면 포켓몬스터 게임이 20년 이상 장수할 수 있었던 비결은 무엇일까? 본 연구에서는 포켓

몬스터가 장수 게임으로 오랜 시간 플레이되고 있는 현상에 주목하고 게임요소를 분석함으로써 게임 개발을 위한 새로운 방향성을 제안하고자 한다.

2. 캐주얼과 하드코어의 이중성

포켓몬스터 게임은 과거에 비해 최근의 미디어 추세를 반영하여 캐주얼한 면모를 강조하게 되었다. 스마트폰의 보급 확대로 캐주얼 게임 시장의 규모가 커졌으며 각종 캐주얼 게임 어플리케이션이 무료로 배포되고 PC에서는 다운로드를 굳이 안 해도 인터넷 웹사이트에서 플래시 게임 형태로 실행이 가능해졌다. 간단한 캐주얼 게임은 복잡한 하드코어 게임보다 인기가 많기 때문에[2] 포켓몬스터 게임도 경쟁에서 살아남기 위해 캐주얼해지는 방향을 택했다.

그럼에도 포켓몬스터는 복잡하다. 포켓몬스터의 기본 진행 방식은 대전(對戰)에 있으며, 승리를 위하여 채택되는 포켓몬의 특성과 교배 방법, 그리고 상대 포켓몬과의 상성을 예측하여 팀을 꾸리는 과정은 여전히 하드코어하다. 수많은 기술과 아이템의 적절한 사용에 따라 승패가 좌우되며, 형평성을 위해 일부 포켓몬은 사용 금지 목록에 올라가기도 한다. 포켓몬 월드 토너먼트(Pokémon world Tournament: PWT)에서 전 세계 이용자들이 하드코어 승부를 벌이는 등 가장 이상적인 팀을 만들기 위한 이용자들의 노력은 계속 된다.

이렇듯, 포켓몬스터 게임은 캐주얼하다고만 할 수 없으며, 그렇다고 하드코어하다고만 할 수도 없다. 캐주얼과 하드코어의 양면성을 띠고 있고, 양 특징을 적절히 게임 내에서 조절하고 있다. 이러한 포켓몬스터 게임의 특성 연구는 게임 산업에 새로운 의미와 중요성을 시사할 것이다. 따라서 본 연구는 2013년 10월에 발매된 ‘포켓몬스터 X’ 그리고 ‘포켓몬스터 Y’를 기준으로 포켓몬스터 게임의 캐주얼과 하드코어적인 면의 특징과 그 조율을 분석하고자 한다.¹⁾

2.1 포켓몬스터 게임의 캐주얼 플레이

“캐주얼 게임은 간단한 조작으로 짧은 시간에 즐길 수 있는 게임의 총칭이다.”[3] 캐주얼 게임은 게임 방법이 쉬워 누구나 즐길 수 있기 때문에, 게이머가 레벨을 높이거나 캐릭터를 성장시키기 위해 하드코어하게 플레이하는 것만큼 노력을 기울일 필요가 없다. 장르에는 퍼즐, 카드, 액션, 스포츠 등이 포함되는 경우가 많으며 캐주얼 게임의 성장은 온라인 게임 산업의 질적 다변화와 다양한 연령층을 게이머로 흡수 시켰다는 점에서 중요한 의미를 가진다[3].

현재 모바일 게임 혹은 소셜 게임의 종류가 다양해지고 그 시장이 크지만 캐주얼 게임은 모바일 게임과 동의어가 아니다[4]. 캐주얼 게임은 크게 네 가지 특징으로 정의 내릴 수 있는데 바로 내용의 인정성, 접근성, 단순성, 그리고 유연성이다[4]. 내용에 있어 플레이어가 불쾌하게 느끼지 않고, 쉽게 사용이 가능하고, 조작이 단순하고, 게임 시간을 자유롭게 조절할 수 있는 데에 그 특징이 있는 것이다.

2.1.1 캐주얼 레볼루션 : 중단가능성

에스퍼 율(Jesper Juul)이 ‘캐주얼 레볼루션’(A Casual Revolution: reinventing video games and their players)에서 언급한 ‘중단가능성(Interruptibility)’이라는 특징은 게이머가 캐주얼 게임을 플레이하다 도중에 방해받거나 게임을 끄더라도 진행 상황에 있어 불편함 없이 다시 돌아와서 플레이할 수 있는 특성을 나타낸다[3]. 중단가능성이 높은 게임은 짧은 시간동안 게임을 플레이하고도 순간적으로 몰입할 수 있다.

포켓몬스터 게임은 첫 ‘적’, ‘녹’ 발매 때부터 항상 들고 다닐 수 있는 핸드헬드(handheld) 콘솔 하드웨어에서 플레이가 가능했다. 그 때문에 장소와 시간에 구애 받지 않고 게임하는 것이 가능하고 들고 다니는 데에도 어려움이 없다. 원할 때 언제든지 실행이 가능하다. 내장된 게임, 혹은 작은 크

기의 소프트웨어 칩 또한 휴대 및 이동의 용이성을 증가시켰고, 가장 큰 특징 중 하나는 바로 플레이어가 원하는 시점에서 저장이 가능하다는 것이다. 별도의 세이브 포인트가 존재하지 않아 마을, 도로 한 가운데, 혹은 ‘던전’ 내에서 저장 후 종료가 가능하다는 것이다. 포켓몬스터는 캐주얼 게임의 장점인 쉽고 편한 접근성이라는 조건을 충족해왔다.

2.1.2 ‘닌텐독스’와 ‘포켓파블레’: 가상 캐릭터와 의 교감 플레이

‘닌텐독스’는 강아지, 혹은 고양이 등의 애완동물을 가상으로 키우는 캐주얼 게임이다. 국내 출시는 2005년에 닌텐도 DS를 플랫폼으로 발매되었으며 이용자에게 가상 애완동물(virtual pet)을 제공하고 주인으로서 어떻게 돌봐줘야 하는지 시뮬레이션 공간을 제공했다[5]. 가상 애완동물은 인공적인 반려동물로 이용자가 기기와 상호작용하면서 책임감도 키우고 가상동물과의 교감을 통해 감정적으로 안정감을 느낄 수도 있다[5]. 닌텐도 DS의 터치 스크린을 이용하여 가상 애완동물을 쓰다듬고 먹이를 주며, 말을 걸어주면 반응을 보이는 등 실제 동물과 교감을 하는 시뮬레이션을 진행시킨다.²⁾ 이러한 가상 애완동물을 돌보는 게임 요소가 포켓몬스터 내에 도입되면서 이용자들에게 캐주얼 한 플레이에 대한 선택권을 부여해주었다. 포켓파블레는 포켓몬스터 X·Y에서 최초로 추가된 시스템으로 포켓몬을 만지고 교감하며 간식인 포플레를 줘서 포켓몬과 같이 노는 시스템이다. 포켓파블레에서는 캐주얼 게임의 특징인 지속되는 상호작용관계가 가능하며 나이에 상관없이 캐릭터를 조종할 수 있다는 점이 장점으로 꼽힌다[3]. 마찬가지로, 가상의 애완동물

1) 포켓몬스터 X, 포켓몬스터 Y에서 캐주얼 게임과 하드코어 게임의 이중성이 가장 두드러지게 나타남. 단, 일부 그림은 ‘포켓몬스터 알파사파이어’를 참고하였으며, 포켓몬스터 X 및 Y와 운영 시스템에 차이가 없다.

2) <http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendogs> 2015. 06. 10. 발췌

과의 소통과 쉬운 조작 및 상호작용에서 나타나는 교감 시뮬레이션 또한 닌텐독스와 같은 캐주얼 게임의 장점에 해당된다.

게임프릭은 포켓몬스터XY를 2013년도에 닌텐도 3DS에 출시했다. 기존 GBA, 그리고 DS 인터페이스에서 3D 기능을 이용한 하드웨어로 옮겼다. 프랑스를 배경으로 하는 칼로스 지방에서 캐릭터를 여행시키며 각 도시 혹은 도로마다 다른 카메라 각도로 배경을 보다 자세하게, 그리고 마치 캐릭터 바로 옆에서 함께 여행을 기록하는 것과 같은 느낌을 준다. 무엇보다 터치스크린의 사용을 극대화시킨 특징이 게임에서 큰 비중을 차지한다. XY에 처음 도입 되어 터치스크린의 이용을 극대화시키면서 캐주얼 한 이용을 가능하게 한 것이 바로 포켓파를레이다.

포켓파를레는 닌텐독스와 비슷한 기능을 가지며, 700마리가 넘는 포켓몬에 대한 3D 모델들과 스크린을 마주하고 교감하는 것이 가능하다. [Table 1] ①에서 보이는 것과 같이 안면인식 기능을 이용하여 포켓몬이 이용자의 표정 및 기타 행동을 흉내내는 미니게임을 조작하는 것이 가능하다. 퍼즐 맞추기 등을 통해 ‘포플레’라는 과자를 획득하여 [Table 1] ②처럼 포켓몬에게 먹여줄 수 있다. ③은 쓰다듬기를 해 주는 장면으로 포켓몬과의 다양한 상호작용을 통해 친해지는 것이 가능하다. 친해질수록 각 포켓몬의 일부 행동에도 변화가 생긴다. 가상 애완동물을 돌봐주는 것과 비슷한 맥락의 요소로 이용자들이 시공간의 제약 없이 ‘포켓몬’을 돌봐줄 수 있다.

즉, ‘포켓파를레’는 여행하며 포켓몬을 잡고, 모으고, 다른 포켓몬과 싸우지 않고도 충분히 포켓몬 게임을 즐길 수 있는 요소가 된다. 캐주얼 게임의 특성상 이용자의 접근성이 쉽고 조작이 단순하면서 즐거움을 줘야 한다는 점을 충족시키고 있다.

[Table 1] Pokémon-Amie³⁾

Communicating with Pokémon-Amie		
①	facial recognition	
②	feeding	
③	stroking	

2.2 포켓몬스터 게임의 하드코어 플레이

가상현실은 물리적으로는 지구와는 다른 체계를 갖추고 있지만 사회적으로는 다르지 않다. 인간관계, 경제 개념, 그리고 심리적 기능까지 모두 가상현실 내에서 적용된다[6]. 게임이 이루어지는 원리를 파악하고 그에 따라 게임을 진행시키는 사람들이 바로 하드코어 이용자들이다. 하드코어 이용자들을 구분하는 방법으로는 게임에 관련된 지식의 양과 깊이, 게임을 하는데 들이는 시간, 그리고 사용되는 금액의 정도에서 가른다고 말하는데[7] 하드코어 게임을 네트워크 기반에서 들여다본다면 하드코어 이용자들은 비록 소수 인원이지만 게임의 개척자들도 그 행동 양식과 게임 경험에 있어 다른 이들에게 영향을 끼친다[7]. 하드코어 이용자들은 게임 이용자 중에서 그 비율이 낮음에도 불구하고 강한 영향력을 미친다. 이들은 게임에 있어

3)

http://www.pokemonxy.com/en-us/whats_new/pokemon_amie/ 2015. 06. 24 그림 출처

들인 노력과 시간이 상대적으로 많으며 게임 네트워크의 중심이 된다[7]. 게임의 매커니즘과 경쟁적인 요소 등에 대하여 깊이 알고자 하면서 하드코어 플레이가 이루어진다.

2.2.1 하드코어 경쟁으로 포켓몬 키우기

포켓몬스터 시리즈는 오래전부터 하드코어의 특징을 갖추고 있었다. 게이머가 한 명의 트레이너가 되어 포켓몬 팀을 꾸려서 여행을 다니면서 게임 내 챔피언이 되는 것이 기본 스토리다. 그러나 게임프릭의 CEO 다지리 사토시는 게임보이의 링크 케이블 시스템을 기반으로 해서 플레이어 간의 포켓몬 교환 및 시합을 ‘적’, ‘녹’ 버전에서부터 도입하였고⁴⁾, 닌텐도 DS이후에는 인터넷 연결을 통해 주변의 플레이어들 이외에도 다른 지역 혹은 국적을 가진 플레이어들과 포켓몬 시합을 할 수 있게 되었다. 대표적으로 레이팅 배틀 시스템이 있으며, 이는 포켓몬스터 게임의 하드코어한 경쟁적인(competitive) 측면에 해당된다. 플레이어는 게임을 통해 자아를 형성하는데, 플레이어는 게임 속의 경험을 마치 자기 자신이 겪는 것으로 여기며, 자신의 아바타 혹은 주인공 캐릭터의 목적을 자기 자신의 목적으로 여겨 그들의 감정과 동기에 공감하게 된다[8].

경쟁은 게이머들에게 목적 달성을 위한 추진력을 부여해주고 성취감을 안겨준다. 게임에 능동적으로 참여하는 플레이어들은 게임의 결과를 직접 창조하며 경쟁에서의 승리는 노력의 대가로 돌아오게 된다. 예를 들어 스포츠 장르의 게임에서는 플레이어 간의 경쟁이 이루어질 때 팀 내의 협력과 승리를 위한 전략 구성 등이 이루어지고, 결과에 따라서 플레이 방법에 대한 다양한 해석들을 공유한다[8]. 경쟁적으로 게임을 했을 때 게임다운 특성이(ludic aspect) 두드러지게 나타나고 플레이어는 자신의 경쟁적인 위치에서부터 사회적 정체성을 형성한다[8]. 또 팀에 속하면서 팀원들과 유대감을 느끼고 경쟁 상대의 이용자들을 견제하고 라이벌로 여기면서 게임 속 자신의 위치를 확인한다.

경쟁은 게임에 있어서 중요한 구성 요소다[8]. 포켓몬스터에서 이용자들 간의 경쟁은 곧 포켓몬의 경쟁으로 이어지는데, 포켓몬 시합에서의 승리를 위하여 들이는 노력은 크게 두 가지가 있다. 바로 포켓몬의 개체치와 노력치를 조합하여 기술사용에 있어 더 좋은 조건을 만든다. 포켓몬의 하드코어한 면은 포켓몬 시합과 경쟁에서 비롯되며, 레이팅 배틀에서 우위를 차지하고자 하는 게이머들이 후에 자신의 팀에 필요한 조건을 충족시키는 포켓몬을 교배하는 등 시간과 노력을 들이는 점을 들 수 있다.

[Table 2]는 같은 종류의 포켓몬이 동일한 조건에서 다른 능력을 보일 수 있음을 나타낸다. 해당 그림은 레벨 30의 두 피카츄의 서로 다른 능력을 보여주고 있는데, 가장 기본적인 상태에서 추가 경험치 없이 HP(health point)에서부터 공격, 방어, 특수공격, 특수방어의 수치 등이 각각 다르게 나타났음을 알 수 있다. 이는 기본적인 개체치의 차이로 볼 수 있으며 이용자들에게 포켓몬의 기본 능력에 대한 정보를 제공하여 그 이후 포켓몬을 어떻게 키울 것인지 결정 할 수 있게 도와준다. 이는 포켓몬이 지니고 있는 유전적 정보에 해당되며, 같은 종(species)일 경우 개체값(Individual Values)에서 능력의 차이가 나타난다.

[Table 2] Different abilities Under the same conditions

Ability difference			
Level 30, Pikachu 01		Level 30, Pikachu 02	
HP	62 / 62	HP	67 / 67
공격	36	공격	38
방어	36	방어	32
특수공격	38	특수공격	41
특수방어	41	특수방어	45
스피드	61	스피드	61

개체값이 타고나는 능력이라면 후천적 경험으로

4) http://en.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Tajiri
2015. 06. 17. 발췌

능력을 보강할 수 있는 기초 포인트(Effort Values)가 있다. 이는 포켓몬이 다른 포켓몬과의 시합을 통해서, 혹은 게임에서 제공하는 슈퍼트레이닝 프로그램을 이용하여 이용자가 부족하다고 생각하거나 혹은 더 강화시키고 싶은 능력을 향상시킨다. [Table 3]에서 슈퍼트레이닝의 결과로 얻는 변화를 보여주는데, 기초 포인트 상승으로 HP, 특수공격 및 스피드의 차이를 확인 할 수 있다.

[Table 3] The effort you get with super training

Pokémon's Effort			
Before Super Training		After Super Training	
HP	67 / 67	HP	75 / 75
공격	38	공격	38
방어	32	방어	32
특수공격	41	특수공격	49
특수방어	45	특수방어	45
스피드	61	스피드	67

게임 속의 자신이 만든 포켓몬 팀을 바탕으로 시합에서 이기면서 이용자는 성취감을 느끼고 노력에 대한 보상으로 다른 이용자들과 비교하여 자신의 입지를 굳혀 트레이너로서 자신의 정체성을 형성한다. 전 세계 이용자들의 하드코어 승부 또한 포켓몬스터 게임에서 이용자들의 경쟁 심리 및 라이벌 의식 등을 키우는데, 바로 포켓몬 월드 챔피언십이라는 행사가 하드코어 플레이어의 정점에 서있다고 볼 수 있다.

2.2.2 포켓몬 월드 챔피언십

월드 챔피언십은 Pokemon Company

International에서 주최하는 연례행사로 포켓몬스터 비디오 게임 및 TCG (Trading Card Game) 등 크게 두 종목으로 나뉘서 게임 토너먼트로 진행하고 있다. 비디오 게임의 경우 2009년 캘리포니아에서 처음 개최 되었으며 그 후 각 해의 가장 최신의 포켓몬스터 게임 시리즈를 행사에 이용한다. 나이로 참가 이용자들을 구분하는데 주니어 (만 11세 이하), 시니어 (만 12세에서 만 15세), 마스터 (만 16세 이상) 그룹으로 나뉘며 대륙별로 특정 순위권에 드는 이용자들을 행사에 초청하는 식으로 진행하여 나이에 상관없이 하드코어 이용자들을 위하여 마련한 행사라고 봐도 무방하다.

게임의 몰입 요소에는 규칙에 따른 경쟁 요소, 그리고 공평한 우연성 요소가 있다[3]. 이용자의 경쟁심을 자극하여 목표 달성에 있어 성취감, 우월감 등을 높이고, 정해진 규칙에 따라 공정하게 경쟁을 하고 보상을 받을 수 있게 하는 것이 게임의 몰입 요소다. 그러나 “대부분의 게임의 규칙과 보상에는 상식적인 수준의 불확실성이 가미되어 있다.”[3] 포켓몬 월드 챔피언십에서는 게임의 규칙을 최대한 세부적으로 정하여 세계무대에서 이용자들이 공정하게 경쟁할 수 있도록 시스템을 도입하였다. 그 중 하나가 포켓몬 팀을 꾸리는 데 있어 게임 소프트웨어 이외의 다른 수단을 이용하여 포켓몬의 능력을 조작하거나 혹은 사용할 수 없는 아이템을 붙여주는 것은 규칙에 어긋난다. 공식적인 이벤트 등에서 배포한 포켓몬, 야생에서 잡은 포켓몬, 교배하여 얻은 포켓몬 등 게임을 직접 플레이하여 키운 포켓몬 이외에는 부당한 수단을 통하여 얻게 된 것으로 월드 챔피언십에서 최대한 엄격한 규율을 세워 이용자들이 공정하게 경쟁할 수 있도록 한다.

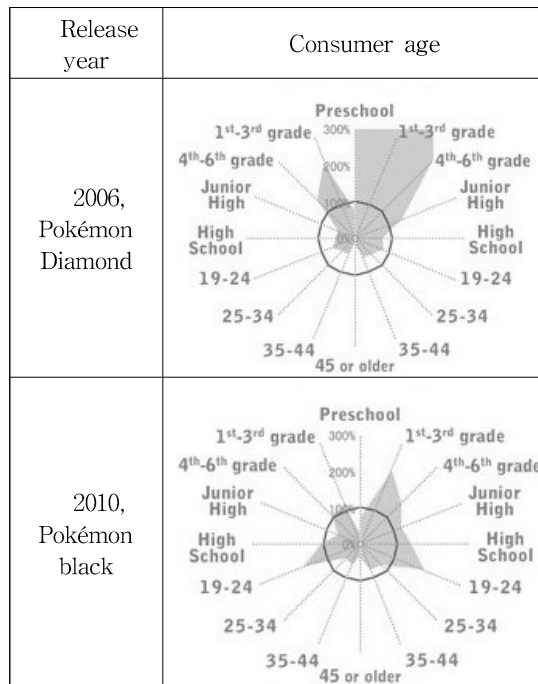
3. 결 론

“아직 게임은 유치하고 저급한 놀이, 중독자를 양산하는 콘텐츠, 심지어는 범죄와 사행성을 조장하

는 부정적인 유희문화로 인식되고 있는 것이 현실이다.” [3] 특히 포켓몬스터의 경우에는 게임 이외의 다른 문화콘텐츠 제작에 진출하여 애니메이션 등 아동이 주 이용자층이라는 인식이 강한 시리즈 중 하나다. 그러나 포켓몬스터 시리즈는 단순히 이용자층이 아동에 그치지 않는다. 일본의 ‘미디어 크리에이트’라는 소비자 분석 기관에 의하면 2014년에 발매된 ‘포켓몬스터 오메가 루비’ 그리고 ‘포켓몬스터 알파 사파이어’를 구매한 주 고객층은 20대로 나타났다.⁵⁾ 포켓몬스터는 단순히 아동을 위한 대상이 아니라고 게임의 판매 경향이 입증해주고 있다.

[Table 4]에 의하면 2006년에 주로 미취학 아동 및 초등학교 저학년 학생들이 주 구매자였다면 2010년에는 19세에서 24세 성인 구매자가 증가했음을 볼 수 있다.⁶⁾ 이는 포켓몬스터 게임 시리즈를 즐기는 세대가 20년을 아우르고 있으며, 아동 혹은 유아 시절 잠시 즐기고 잊는 게임이 아닌 20년 가까이 지속해서 어른들도 즐길 수 있는 콘텐츠라는 점을 확인할 수 있다.

[Table 4] Pokémon Consumer Change by Age



1998년도에 발매된 ‘포켓몬스터 피카츄’ 버전은 ‘포켓몬스터 적’과 비슷한 전개에 당시 한참 유행을 일으킨 애니메이션 시리즈를 바탕으로 제작 되었다. 이용자 캐릭터를 뒤에서 따라다니던 피카츄와의 상호작용을 당시의 사람들은 즐겼으며, 후에 2013년도, 그리고 2014년도의 3DS에서 포켓파를레를 통해 ‘나를 뒤따르던 피카츄’와 간접적으로 상호 작용하고 교감할 수 있게 되었다. 이는 포켓몬을 바탕으로 캐주얼 게임을 할 수 있고 동시에, 캐주얼 게임으로 인해 향수 경험이 가능해져 세대 간 소통이 이루어진다는 점을 보여주는 사례가 된다 [9].

미디어를 이용하는 사람들은 미디어 내의 캐릭터와 자기 자신 사이의 사회적 거리를 인지하는데, [10] 비디오 게임에서는 그 거리가 상대적으로 좁다. 게임 플레이어와 캐릭터 사이의 관계에서 플레이어는 게임 내로 ‘이동’하고 이미 스토리 속의 인물인 캐릭터와 동일시함으로써 능동적으로 게임 속 세상에 참여한다. 아바타 캐릭터를 바탕으로 하나의 인격체를 새로 형성하기도 한다[10].

이는 플레이어들이 게임에 몰입할 수 있는 동기가 되며 플레이어가 새롭게 자신만의 스토리를 생성하는데 기여를 한다. 스토리를 형성하는 과정은 캐주얼과 하드코어, 모두 관련되어 있다. 포켓몬스터의 캐주얼적인 특징을 바탕으로 플레이어는 포켓몬과 교감하여 마치 애완동물을 보살피는 트레이너의 스토리를 만들 수 있으며, 하드코어적 속성으로는 플레이어들이 다른 사람들과의 경쟁을 위해 포켓몬 팀원들을 훈련시키고 시험시키는 코치로서 자기 자신을 동일시 할 수 있을 것이다. 또한 하드코어 플레이를 바탕으로 월드 챔피언십을 개최하여 포켓몬스터 마케팅을 전 세계로 확대했으며, 캐주얼 플레이로 20년 동안 포켓몬을 좋아하는 팬 및

5) <http://www.siliconera.com/2014/12/01/pokemons-audience-growing-older/> 2015. 06. 24 발췌

6) <http://www.nintendo.co.jp/event/conference2010/presentation/textE/> 2015. 06. 24 발췌

새로운 플레이어층의 소통을 허용해오며 캐주얼과 하드코어적 속성, 양자 모두를 게임에 내포하였다. 결국 포켓몬스터가 캐주얼 혹은 하드코어인지 결정하는 것은 플레이어의 몫이다. 포켓몬스터 게임이 장수 게임으로 존립할 수 있었던 것은 캐주얼과 하드코어적 속성을 모두 갖고 있어 보다 넓은 플레이어층을 확보할 수 있었기 때문이다. 캐주얼과 하드코어 플레이 모두를 포용할 수 있는 능력이 앞으로 게임 시장에서 장기적으로 살아남을 수 있는 게임 개발의 전략이 될 수 있을 것이다.

REFERENCES

- [1] Woo Ran, "Study on changes of gaming behaviors according to increase of smartphone game use and expansion of casual games", Seoul National University, Graduate School of Convergence Science and Technology, Department of Digital Information Convergence, Master Thesis, 2012.
- [2] J. Juul, A casual revolution: Reinventing video games and their players, pp3-8, 2006.
- [3] Nam Hyun Woo, "An Analysis on the Success Condition of Casual Game and Social Network Game from an Immersion View", Journal of Korea Computer Game Society, Vol. 26, No. 1, pp147-154, 2013.
- [4] L. Chiapello, "Formalizing casual games: A study based on game designers' professional knowledge.", Proceedings of Digital Games Research Association (DiGRA) 2013 Conference: DeFragging Game Studies, pp5-12, 2013.
- [5] T. Chesney and S. Lawson, "Learning to care for a real pet whilst interacting with a virtual one? The educational value of games like Nintendogs.", Convention Communication, Interaction and Social Intelligence, Vol. 1, p.30, 2008.
- [6] G. Crawford, "Is it in the Game? Reconsidering Play Spaces, Game Definitions, Theming, and Sports Videogames.", Games and Culture, pp13-19, 2015.
- [7] J. A. Loporcaro, C. R. Ortega, and M. J. Egnoto, "The Hardcore Scorecard: Defining, Quantifying and Understanding "Hardcore" Video Game Culture.", Proceedings of the New York State Communication Association, Vol. 2013, No. 7, pp3-4, 2014.
- [8] R. P. Griffiths, M. S. Eastin, and V. Cicchirillo, "Competitive Video Game Play An Investigation of Identification and Competition.", Communication Research, pp2-13, 2015.
- [9] Gil Tae Sook, "The Rise of the Casual games: for the Communication beyond Nostalgia.", Journal of Korea Computer Game Society, Vol. 27, No. 3, pp193-201, 2014.
- [10] K. Cristoph, H. Dorothée and V. Peter, "The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self Perception.", Communication theory, Vol. 19, No. 4, pp351-373, 2009.



김은정(Kim, Eun Jung)

약 력 : 2013: 이화여자대학교 대학원
(문학 박사-디지털 스토리텔링)
2014-2015 중앙대학교 BK21플러스
스토리텔러 교육공동체 사업단 연구교수
2016- 한양대학교 인문과학대학
미래인문학교육인증센터 연구교수

관심분야 : 디지털 스토리텔링, 디지털 게임, 정보 스토리텔링, 인문융합콘텐츠, 미래인문학