

게임 리그 오브 레전드가 아직까지 인기 있는 이유에 대한 분석

15110195 노태훈

동명대학교 게임공학과

지도 교수 : 배재환 교수님

제 1 장. 서론

올해 2023년에는 롤드컵이라 하는 리그 오브 레전드 국제대회가 한국에서 열리며 전세계의 리그 오브 레전드 팬들이 한국으로 방문해서 롤드컵을 즐긴다. 리그 오브 레전드는 2009년 출시된 이래 현재까지 한국에서는 PC방 점유율 40%를 넘기고 있는 독보적인 1위 게임이다. 장장 15년 가까이 1위를 지키고 있는 리그 오브 레전드의 인기 요인은 무엇인지에 대해서 분석하고 장수게임이 오랫동안 대중들에게 사랑을 받으려면 게임회사 측에서는 어떠한 노력을 하는지에 대해서도 분석하는 연구를 목표로 한다.

제 2 장. 본론

제 1 절. 리그 오브 레전드의 장르

제 1 항. AOS(Aeon of Strife) 장르

Aos 장르의 게임은 스타크래프트 유즈의 약자다. 도타라는 게임이 출시되고 나서 유사한 게임들을 도타라이크 장르라고 해외에서는 인식을 많이 했지만 한국에서는 도타의 유입이 늦어지고 워크래프트 유즈맵 카오스,파이터오브캐릭터즈가 유행을 했던 시기에 플레이어들이 리그 오브 레전드로 많이 넘어갔고 AoS라는 장르의 게임의 명칭으로 사용했다.

제 2 항. MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 장르

리그 오브 레전드의 대성공 이후 도타의 아류라는 이미지 틀을 벗어나기 위해서 MOBA장르라고 새 장르를 제시했고 이에 대부분의 팬덤들도 호응을 하면서 해외에서는 MOBA장르로 대부분 불린다. 하지만 한국에서는 아직까지도 AOS장르로 구분 짓는 경우가 대부분이다.

제 3 항. 장르의 인기요인

앞서 설명한 위의 장르의 게임들은 각자의 캐릭터(챔피언)들로 맵에 있는 자원들로 성장을 한 뒤 팀원들과 게임 내 마무리 콘텐츠를 하거나 상대팀의 최종방어막을 부수는 등의 형식으로 진행된다. 리그 오브 레전드로 설명할 시 자신의 챔피언으로 탑,정글,미드,원딜,서폿이라는 포지션별로 플레이를 할 수 있으며 상대팀의 넥서스를 파괴하는 게 목표다. 이 과정에서 개인기량 외에도 팀플레이라는 것이 존재하고 다양한 챔피언들이 존재하므로 다양성을 가지고 플레이 할 수 있는 것도 사람들의 인기를 끈 요인이다.

제 2 절. 한국에서의 흥행

제 1 항. AOS장르의 참신함

위 1절에서 장르에 대한 설명처럼 AOS장르의 게임들은 워크래프트3의 유즈맵 형식으로만 대중들에게 알려져 있었고 접근성이 높지 않았는데 AOS장르의 게임이 다른 플랫폼으로 출시가 되니 색다른 장르에 한국 게임 유저들의 흥미를 이끌었다.

제 2 항. 한국의 PC방 문화

한국에서는 인터넷 문화가 굉장히 발달해있으며 특히 pc방이 굉장히 성행했기 때문에 친구들과 게임하는 문화가 발달된 한국에서 리그오브레전드의 팀 게임 형식이 한국에서 성행하는 데에도 기여했다.

제 3 항. e스포츠

스타크래프트가 e스포츠를 종료한 시점 뒤 사람들의 흥미를 끌만한 새로운 게임인 리그 오브 레전드가 출시되고 바로 e스포츠리그를 열었고 한국인들에게 새로운 볼거리를 자극하고 프로게임을 보면서 플레이어들은 솔로랭크를 더욱 열심히 하게 되는 영향을 끼쳤다.

제 4 항. 무료 게임

이전 가장 인기 있던 게임인 스타크래프트도 무료게임이고 한국인들은 순수 실력으로만 하는 게임형식에 익숙해져 있었지만 스타크래프트가 인기가 줄어들고 당시 한국에서 성행하던 다른 MMORPG게임류나 넥슨류 게임들과는 다르게 무료로 게임을 즐겨도 차이점이 없다는 게 굉장히 큰 메리트로 작용했다. 다른 게임들은 현금으로 게임 아이템을 사서 다른 사람들과의 차이가 벌

려지기 때문에 무과금 유저들과의 격차가 벌어졌지만 리그 오브 레전드 내의 현금 요소들은 게임 내에 영향을 미치지 않기 때문에 부분 유료화 정책이 굉장히 잘 된 케이스이다.

제 5 항. 다양한 챔피언들과 세계관 확장

지금 리그 오브 레전드에선 160개의 챔피언이 존재하며 각 캐릭터마다 스토리라인이 존재한다.

160개라는 챔피언의 숫자만 봐도 굉장히 다양하게 플레이를 할 수 있고 매번 새로운 챔피언들이 출시되서 사람들의 흥미를 끌기 때문에 다양성이 있다는 점이 리그 오브 레전드가 아직까지도 인기 있는 이유 중 하나인 것 같다.

제 6 항. 랭크 게임의 존재

한국은 굉장한 경쟁사회이다. 이러한 모습이 게임을 하는 사람들도 게임 내에서도 경쟁을 하려는 모습이 반영이 된다고 본다. 리그 오브 레전드에는 현재 총 10가지 티어가 존재하는 데 이 티어들을 더욱 높게 만들기 위해서 사람들은 지속적으로 게임을 한다. 실력의 편차를 나타내는 이 티어제도가 사람들의 경쟁심을 유발하는 좋은 동기유발 요소긴 하지만 너무 경쟁심을 유발시키는 것인지 게임 내 문제점도 발생은 하고 있다.

제 3 절. 게임에 대한 인식변화

제 1 항. 게임의 대중화

한국은 게임 강국이라고 불릴 정도이지만 국민정서적으로 게임은 질병이다 라는 인식이 부모세대에서는 성행하다. 하지만 리그 오브 레전드가 성행하면서 게임에 대한 부정적인 인식보다는 게임으로 성공을 할 수도 있고 나쁜 영향만 미치는 건 아니라는 걸 조금씩은 증명하고 있다. 리그 오브 레전드는 남녀 상관없이 게임을 즐기는 사람들이 많고 온라인에서 사람들끼리 소통의 장으로 사용도 가능하다.

제 2 항. 아시안게임

위 1항의 인식변화의 정점을 찍은것은 이번 항저우 아시안게임이다. 리그 오브 레전드는 다른 몇몇 게임들과 함께 아시안게임 정식종목으로 채택됐는데 금메달을 차지하면서 국가대표로서 게임으로도 할 수 있다는 걸 보여준 사례이다. 아시안게임, 올림픽 등 메달이 걸린 국가대항전 같은 경우에는 남녀노소 세대 상관없이 TV를 통해서 시청을 하고 응원을 하는 분위기인데 게임에 대한 인식이 좋지 않은 윗세대분들도 한국이 금메달을 따는 모습을 보고 응원을 하게되는 좋은 방향으로 나아가는 시작점이라고 생각이 든다.

제 3 장. 결론

리그 오브 레전드라는 게임이 15년이 가까이 지난 지금까지 인기있는 이유에 대해서 게임사의 노력, 대중들의 관심, 세계적인 트렌드 변화 등 다양한 이유가 있다. 하지만 가장 중요한 것은 시대적인 변화가 가장 크다고 생각한다. 한국에서 게임이란 것에 대한 인식이 점차 변화되고 있고 게임을 취미생활로 생각할 수 있게되고 그 중 가장 인기있는 게임인 리그 오브 레전드라는 게임이기 때문에 리그 오브 레전드의 인기는 지속되고 있다고 생각된다. 리그 오브 레전드라는 게임이 대체제가 생성이 되면 인기가 밀릴 수도 있겠지만 지금보다 더욱 발전하고 노력한다면 리그 오브 레전드라는 게임을 넘는 게임은 향후 몇년간에는 나오지 않을 정도로 굉장히 역사적인 게임이 되고 있다는 생각이 든다.