

LIONBRIDGE

GAMES

누구나 즐길 수 있는 게임:
전 세계 여성 게이머의 마음을
사로잡을 기회

게임 회사를 위한 5가지 팁 - 세계 인구
절반을 공략하는 법

LIONBRIDGE GAMES 제작

'게이머'라고 하면 어떤 이미지가 떠오르시나요?

덥수룩하고 안경 쓴 젊은 남자를 상상하셨나요? 네, 다른 분들도 거의 그렇게 생각하셨을 겁니다. 수년 동안 사람들의 머릿속에는 소위 말하는 '덕후'스러운 남성 게이머에 관한 고정관념이 존재해 왔습니다.

또한 이러한 고정관념은, 게임 산업을 이루는 인구 통계학적 구성뿐만 아니라, 업계에서 제작하는 콘텐츠와 메시지에도 지대한 영향을 끼쳤습니다.

실제로 전 세계 게임 시장에서 여성이 차지하는 비중은 지속적으로 증가해 왔습니다. 그리고 오늘날, 열정적으로 플레이하는 여성 하드코어 게이머 수가 그 어느 때보다도 많은 실정입니다. 그러나 지금까지 게임 업계 인력의 성비는 거의 남성에 편중돼 있고 여성의 취향은 게임 개발 과정에서 적극적으로 반영되지 않는 경우가 많았으며, 여성이 게임 커뮤니티에서 적극적인 역할을 맡지 않는 것이 당연하게 받아들여지곤 했습니다. 이러한 여러 부정적인 인식에도 불구하고 여성 고객층이 게임에 관해 갖는 관심은 급격히 증가하고 있습니다.

즉, 게임 업계는 지금까지 여성 게이머를 간과해 온 탓에 막대한 이익을 창출할 기회를 놓치고 있던 셈입니다. 이렇게 과소평가되어 온 여성 인구는 거대한 블루 오션이나 다름없습니다. 수익 창출은 물론, 게임 역사가 새로운 국면을 맞는 이 중요한 순간에 긍정적인 영향을 줄 기회이기도 합니다. 전 세계 여성이 보다 적극적으로 게임 플레이에 뛰어드는 것을 목표로 삼고 있는 게임 개발자, 혹은 퍼블리셔라면 다음 내용을 읽어보시기 바랍니다.

해당 페이지에서 다룰 내용:

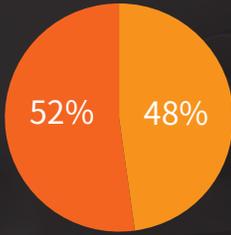
전 세계 게임 시장에서의 여성 게이머 분포 현황

여성 게이머의 동기 유발 요인

현재 여성이 선택할 수 있는 게임 옵션

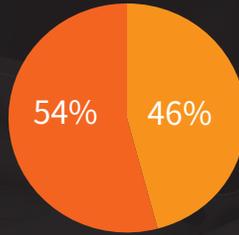
여성을 고려한 게임 제작 팁 5가지

최근 수년 동안 전 세계 여성 인구 중에서 게임을 즐겨 하는 게이머의 비중이 비약적으로 높아졌습니다. 미국에서는 전체 게이머의 절반에 가까운 수가 여성이며, 다른 지역도 비슷한 수준으로 증가하는 추세입니다.



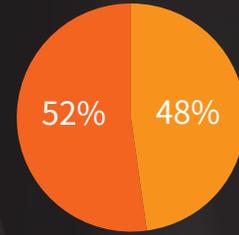
미국

48% 여성 | 52% 남성 [출처]



중국

46% 여성 | 54% 남성 [출처]



유럽

48% 여성 | 52% 남성 [출처]

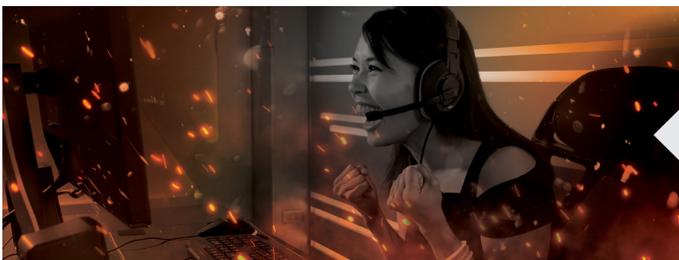
여성들은 어디 있는 걸까요?

전 세계 시장에서 여성 게이머는 매력적인 고객입니다. 게임 쪽에서 점점 활발하게 활동하고 있으며, 핸드폰 사용량도 급격하게 늘었고, 마음에 드는 게임에 이미 소비를 아끼지 않고 있기 때문입니다.



여성 게이머는 남성 게이머보다 모바일 게임을 선호하는 경향이 있습니다. 이러한 선호도는 물론, 플레이 빈도도 훨씬 높습니다. 32%에 달하는 여성이 최소 주 5일 모바일 게임을 한다고 밝힌 반면, 남성은 28%에 불과했습니다. [출처]

그리고 평균적으로 봤을 때 여성 게이머가 남성 게이머보다 게임 콘솔, DLC, 게임 액세서리에 더 큰 지출을 하는 것으로 나타났습니다. 이런 아이템에 남성 게이머가 1달러를 쓴다고 했을 때, 여성 게이머는 평균 1.07달러를 쓴다는 의미입니다. [출처]



폴란드에서 이루어진 한 연구에 따르면 매일 플레이하는 게이머의 42%가 여성이고, 주 4회에서 6회 플레이를 하는 게이머의 경우에도 여성의 비중이 53%에 달한다고 합니다. [출처]

2021년 아시아 게임 시장에서 여성 게이머는 전년 대비 7.6% 상승했는데, 이는 전체 성장률인 5%보다 한층 높은 수치입니다. [출처]



이렇듯 통계상으로는 전망이 매우 좋아 보입니다. 하지만 게임이 본질적으로 남성의 전유물이라는 선입견은 여전히 굳건합니다. 이 때문에 게임 산업의 많은 부문이 영향을 받고 있기도 합니다. 여성의 77%는 **성별로 인한 괴롭힘**을 주기적으로 당해본 적 있는 것으로 나타났습니다. 심지어 가장 인기를 끌었던 150개의 게임 중에서 고작 6%만이 **여성 주인공**을 내세웠다고 합니다. 또한 **여성 게임 개발자** 수는 남성 개발자의 절반 수준에 그치는 실정입니다.

이렇게 된 이유가 무엇일까요? 비디오 게임 분야의 성비 불균형에는 다양한 원인이 존재합니다. 그렇지만 이에 대한 근본적인 발단을 찾자면 1983년에 벌어진 비디오 게임 산업의 붕괴 사건까지 거슬러 올라가게 됩니다. 이 붕괴 사건으로 인해 시장이 무너지게 되고, 게임 회사 임원진들은 18세 미만 남성을 비디오 게임 콘텐츠의 타겟으로 삼고 공략하기 시작합니다.

그렇게 30년이 넘는 세월 동안 게임 회사들은 정형화된 게임 페르소나에만 집착하게 된 것입니다. 이어서 게임 회사들은 젊은 남성 게이머의 취향과 동기를 부여하기에 최적화된 게임을 위주로만 개발을 지속해 나갔습니다. 그리고 이러한 현상은 대담하고 강인한 남성 주인공에 초점을 둔 풍부한 내러티브로 이어졌습니다. 반면 여성 캐릭터는 성적 매력이 부각되고, 남성 캐릭터의 액션과 문제 해결을 위해 보조적인 역할로 소모되는 데 그치게 됩니다.

즉, 여성 취향에 맞춘 게임을 개발할 필요 자체가 없었던 셈입니다. 그러니 제작 자체도 이뤄지지 않았던 거고요. 그러나 최근 들어서는 이러한 기초가 서서히 변하고 있습니다. 하지만 이렇게 시간이 지나면서 전반적인 수치가 호조를 보임에도, 여성형 게임 개발은 이러한 추세를 따라가지 못하고 있습니다.

현재 여성이 선택할 수 있는 게임 옵션에는 어떤 것들이 있을까요?

오늘날 인기 있는 멀티플레이어 게임 대부분은 여성 게이머의 취향과 괴리가 있습니다. 그리고 전 세계 게이머들을 보면 게임을 선택할 때 눈에 띄는 기준이 몇 가지 존재합니다. 뭔가 부수는 걸 좋아하는 게이머도 있고, 경쟁하면서 느끼는 스릴을 추구하는 게이머도 있습니다. 판타지 세계로 이동하는 걸 좋아하는 사람도 있고, 연이은 퀘스트를 깨면서 서서히 캐릭터의 파워를 높여 가는 데 의욕을 느끼는 사람도 있습니다.

여성은 디자인, 퀘스트 완료, 판타지 게임에 **플레이 욕구가 생기는** 경향이 있는 반면, 남성은 경쟁, 파괴, 챌린지형 게임이 동기 부여가 되는 경향이 강합니다. 콜 오브 듀티, NBA, GTA, 매든 NFL 등은 엄청난 마케팅 공세를 퍼붓고 큰 성공을 거둔 게임입니다. 하지만 여성층은 이러한 게임에 그다지 큰 매력을 느끼지 못한다고 합니다. 실제로, 스포츠 게임 플레이어 중 여성 게이머는 2%밖에 되지 않는 것이 사실입니다.

게다가 상대적으로 여성 플레이어 비중이 높은 게임 장르에서도 게임 주인공은 대부분 남성입니다. **가장 높은 판매고를 기록한 게임들을 분석한 결과**, 인기 게임 주인공 중 80%가 남성이고, 플레이 가능한 캐릭터가 전부 남성인 게임도 무려 32%에 달하는 것으로 나타났습니다.

이런 격차가 여성 게이머에게 별로 중요한 문제가 아닌 것 같아 보여도, 사실은 그렇지 않습니다. **Newzoo에서 진행한 연구**에 따르면, 미국 여성 게이머의 48%와 영국 여성 게이머의 39%만이 비디오 게임을 플레이할 때 소속감을 느낀다고 했습니다. 그리고 비디오 게임에서 동질감을 느낄 수 있는 여성 캐릭터가 잘 표현됐다고 느끼는 비중은 미국의 경우 49%, 영국의 경우 43%에 불과했습니다.

이렇듯, 점점 더 많은 여성 고객이 게임을 하고 싶어 하거나 이미 하고 있는데도 불구하고 이들이 누릴 수 있는 선택권은 아직도 제한적입니다. 따라서 게임 회사 입장에서는 막대한 수익을 창출할 수 있는 미개척지가 남아 있는 셈입니다. 게임에 여성으로서의 존재감을 투영하고 자신의 관심사도 반영되기를 바라는 여성 고객층이 바로 그 블루 오션입니다.

물론 그렇다고 해서 여성에게 선택권이 아예 없다는 뜻은 아닙니다. 업계의 형세가 느리게 바뀌고 있기는 해도, 일부 프랜차이즈에서 여성을 대표하는 캐릭터를 적절하게 내세운 모범 사례들이 존재합니다. 톰레이더와 메트로이드는 강인한 여주인공을 내세워 오랫동안 많은 사랑을 받아 온 작품들입니다. 비교적 최근에 출시된 니어:오토마타, 호라이즌 제로 던은 여성 게이머들에게 가장 사랑받는 인기 상품으로 떠올랐습니다.

지금으로서는 게임 산업에서 여성성을 보다 전면에 내세우는 트렌드가 긍정적인 방향으로 나아가고 있습니다. 그러나 앞으로도 성별을 떠나 여러 고객층을 수용하고, 일관되게 모멘텀을 유지하는 것이 중요합니다.

게임 산업의 판도를 바꾸려면 어떻게 해야 할까요?

1. 모든 게이머에게 어필할 수 있는 내러티브 개발

작가와 개발자는 내러티브 디자인을 비판적인 시각으로 살펴보고, 게임에서 여성이 어떻게 묘사되는지 검토하는 것이 중요합니다. 그래야만 여성 게이머의 관심을 끌 수 있기 때문입니다.

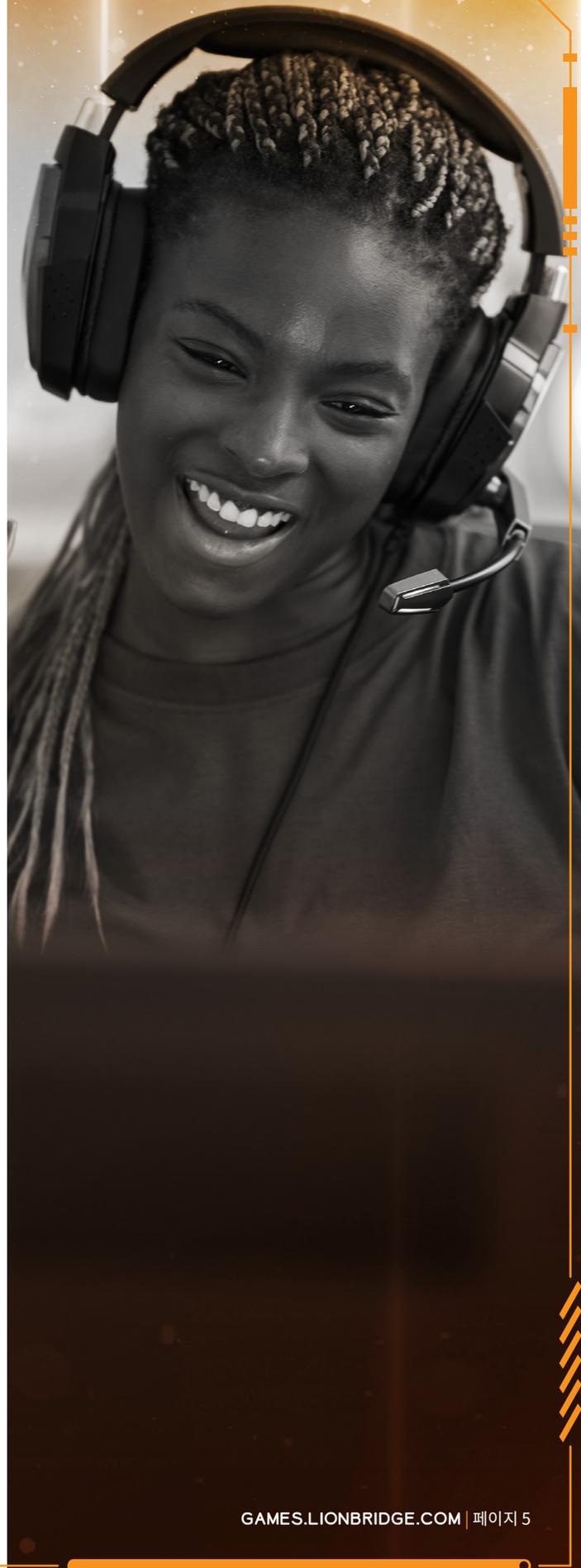
여성 특유의 감성과 경험이 내러티브에서 어떻게 묘사되는가? 게임 스토리에서 여성 캐릭터가 어떤 역할을 하는가? 여성 캐릭터의 주요 특성, 테마, 활동은 어떤가? 애초에 게임에 여성 캐릭터가 등장하긴 하는가? 여러분은 어떤 답변을 하셨습니까? 이러한 질문에 대한 답변과 그 방식은 여성 게이머가 내러티브를 받아들이는 방식에 가장 큰 영향을 미칩니다.

2. 여성 게이머를 끌어들이기 위한 마케팅 전략 재설계

남성과 여성이 내러티브를 받아들이는 방식에 차이가 있는 것처럼, 정보를 찾고 관계를 형성하는 방식에도 차이가 있습니다. 귀사의 게임이 고객층을 확실하게 공략할 수 있도록, 여성이 새로운 게임을 탐색하고 찾는 방식을 파악해야 합니다.

Newzoo에서 실시한 소비자 연구 결과에 따르면 여성 게이머가 새로운 게임을 접하는 과정 중 소셜 네트워크가 가장 필수적인 역할을 하는 것으로 나타났습니다. 여성의 39%는 친구나 가족을 통해, 20%는 소셜 네트워크를 통해 새로운 게임을 접합니다. 이와 반대로 남성의 경우에는 친구나 가족을 통해 게임을 접하는 비율이 27%에 불과합니다. 남성은 주로 게임 리뷰 사이트와 온라인 동영상 채널을 보면서 새로운 게임을 찾기 때문입니다.

즉, 마케팅을 효과적으로 수행하기 위해서는 타겟 고객을 정확하게 이해하는 것이 중요합니다. 그러므로 여성 게이머가 원하는 게임은 무엇이고, 그러한 게임을 어디서 찾는지 정확히 파악한다면 경쟁에서 우위를 차지할 수 있습니다.



3. 성장세에 있는 여성 e스포츠 커뮤니티 공략

최근 몇 년 사이 여성 e스포츠 플레이어는 치열한 경쟁이 벌어지는 게임 세계에 없어서는 안 될 핵심적인 요소로 부상했습니다. 하지만 이러한 여성 선수의 증가에도 불구하고, e스포츠 커뮤니티에서는 여전히 여성이 과소평가되고 있습니다.

즉, 이러한 업계의 고정관념을 깨고 경쟁 게임의 환경을 변화시키려면 여성 게이머 쪽에 힘을 실어주는 작업이 반드시 필요합니다. 일부 앞선 기업은 e스포츠에서 성평등을 실현하기 위해 탄탄한 토대를 마련해 놓았지만, 그래도 여성 게이머와 남성 게이머가 받는 지원과 자원에는 여전히 큰 격차가 존재하기 때문입니다.

e스포츠에서 여성이 가진 잠재력은 지금까지 과소평가되어 왔지만 가능성이 무궁무진한 시장이라 할 수 있습니다. 따라서 여성 e스포츠 플레이어와 긴밀한 협업 관계를 구축하는 것이 중요합니다. 이들에게 필요한 자원을 적절하게 지원하고, 대중에 노출하고, 전반적인 매니지먼트와 코칭을 제공함은 물론 정당한 보수를 지급해야 합니다.

4. 여성 인력을 활용한 게임 제작 및 분석

여러 업계 전반에서 진행된 다수의 연구 결과에 따르면, 기업 리더십이 다양할수록 업체가 제공하는 제품과 서비스의 다양성이 향상되는 것으로 나타났습니다. 이는 역사적으로 남성 인력에 편중된 채용 관행을 이어 온 게임 업계에서도 사실로 판명되고 있습니다.

몬트리올의 게임 개발자인 Tanya Short는 IGN과의 인터뷰에서 게임 업계에서의 여성 임원 부족에 대한 우려를 표명했습니다. "한 마디로, 악순환의 연속입니다. 회사에서 특정 인구 집단을 주된 타겟으로 하는 상품을 만들었고 그 상품이 아주 훌륭하게 잘 나왔다고 가정해 볼까요? 그럼 이 게임을 플레이하는 사람들 역시 비슷한 상품을 더 많이 만들고 싶어 할 겁니다." "남성 개발자가 남성 게이머를 위한 게임을 만들고, 이 게임을 해본 남성 게이머는 또 게임 개발자가 되고 싶어 하고요. 네, 이런 식입니다. 물론 이런 악순환을 끊는 것은 쉽지 않겠죠. 그래도 여성 게이머가 원하는 포인트를 잘 반영한 게임을 꼭 만들어야 합니다. 그래야 이들이 게임을 플레이하고 싶어 하고, 또 구매로 연결될 테니까요."

일단 불균형을 인정하는 것만으로 이미 첫 단추를 잘 끼웠다고 볼 수 있습니다. 그렇다면 여기서 더 나아가, 게임 회사에서 여성의 비중을 높이려면 어떻게 해야 할까요? 첫째, 포용적이고 서로 존중하며, 다양한 관점과 의견을 독려하는 기업 문화를 구축해야 합니다.

5. 모바일 게임 투자

다음 수치를 참고해 주시기 바랍니다. 보시면, 여성 인구가 모바일 게임에 몰려들고 있을 뿐만 아니라 남성보다 더 많은 시간과 돈을 쏟아붓고 있다는 사실을 알 수 있습니다. 이와 같이 여성의 64%가 다른 플랫폼보다 모바일을 선호한다고 답했고, 32%는 일주일에 최소 5일 이상 게임을 한다고 밝혔습니다.

전체적으로 모바일 게임의 인기는 상승세에 있으며 일부 퍼블리셔는 이미 발 빠르게 시류에 편승하고 있습니다. 과거에는 AAA급 게임 출시는 당연히 콘솔과 PC 위주였습니다. 하지만 최근 몇 년 사이, 앱스토어와 구글 플레이 스토어에도 많은 제작비를 투입한 여러 가지의 대작 게임이 출시되었고, 또 인기를 끌었습니다. 특히 원신, 포트나이트, 로블록스는 모바일에서 괄목할 만한 성공을 거두었습니다. 이제 모바일 게임 개발로 시선을 돌리는 것이 훌륭한 투자가 된다고 볼 수 있습니다.

여성 게이머를 공략 고객층에 포함하면 성공 가능성은 더욱 높아지게 됩니다. 모바일 게임을 개발하면 트렌드를 효과적으로 활용할 수 있을 뿐만 아니라 플레이어가 위치에 관계없이 게임을 즐길 수 있도록 할 수 있습니다. 여성 고객을 유치하고 싶으신가요? 그렇다면 여성 고객이 몰리는 분야를 공략해야 합니다. 모바일에 투자하세요. 여성을 주축으로 하는 내러티브를 내세우고 표적 마케팅 전략을 세워보세요. 투자한 만큼 훌륭한 수익을 올릴 수 있을 것입니다.

Lionbridge Games는 대규모의 새로운 소비층을 유입시켜 이를 고정 고객으로 연결시키는 방법을 정확하게 파악하고 있습니다. 그리고 이러한 노하우를 통해 수많은 시장의 수백만 명의 게이머에게 게임 서비스를 제공할 수 있도록 끊임없이 지원 중입니다. 또한, 유저와 더욱 밀접한 관계를 구축하도록 지원함으로써 그들의 충성도를 높여 추가 구매로 이어지도록 하고 있습니다.

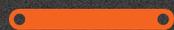
지금 차세대 대작을 준비하고 계신 개발자, 퍼블리셔, 테스터이신가요? 그렇다면 Lionbridge Games가 도와드릴 수 있습니다. 당사와의 파트너십을 통해 여성 게이머는 물론 전 세계 모든 게이머와 더 깊은 공감대를 형성할 수 있는 방법을 찾아 보시기 바랍니다.





Lionbridge Games 소개

Lionbridge Games는 전 세계 고객에게 이상적인 게임 경험을 제공합니다. Lionbridge의 열정 가득한 글로벌 게이머들이 게임의 모든 요소를 문제 없이 구현할 수 있도록 지원합니다. Lionbridge Games 서비스에는 내러티브 설계, 보이스오버 녹음, 게임 로컬라이제이션, 자막 작업, 품질 보증 테스트, 플레이어 경험 서비스가 포함됩니다. Lionbridge는 귀사가 개발하는 모든 게임에 최고의 품질을 제공하여 전 세계인이 즐길 수 있는 게임이 되도록 지원합니다.



더 자세한 내용은

GAMES.LIONBRIDGE.COM에서 확인해 주세요



LIONBRIDGE

© 2023 Lionbridge. All Rights Reserved.

