

# 육아에 대한 관점의 변화를 위한 육성 시뮬레이션 게임 개발

최윤아\*, 송윤아\*, 장은비\*\*  
\*동명대학교 소프트웨어융합대학  
게임공학과\*  
e-mail : chldbsdk8025@gmail.com

## Development of a nurturing simulation game for changing perspectives on parenting

Yoon-A Choi, Yoon-A Song\*, Eun-Bi Jang\*\*  
\*University Software Convergence Department game engineering,  
Tongmyong University

### 요 약

바쁜 현대인들에게 소소한 즐거움과 스트레스를 풀 수 있는 환경을 조성하고, 감성을 주는 것 그리고 현대 사회에서 또한 이슈가 되고있는 저출산 문제와 육아의 문제를 기준으로 잡아 실제로 아이들을 키우는 것에 거부감이 많은 사람들을 위해 간접적이라도 육아에 대한 거부감을 완화시키고자하는 목적을 가지고 누구든 쉽게 접할 수 있는 게임이라는 매개체를 이용하여 전하고자한다.

### 1. 서론

‘노키즈존’, ‘맘충’ 많이 들어본 단어일 것이다. 이 두 단어는 ‘육아 혐오’ 및 ‘여성 혐오’에 대한 대표적인 단어이다. ‘노키즈존’은 아동의 출입을 제한하는 곳을 말하고, ‘맘충’이라는 단어는 본래 ‘맘’이라는 칭호는 아이 엄마들이 자신을 칭하는 말이었지만, 상술된 무개념 맘들이 저지르는 온갖 막장 행태에 공감대를 형성한 네티즌들이 이들에 대한 혐오감을 담아 ‘맘충’이라고 부르기 시작했고 이제는 육아하는 여성 전체를 ‘맘충’이라고 비하하는 용례도 생기고 있다.[1] 이러한 단어가 왜 생겨났을까. ‘육아’에 대한 사람들의 태도가 이러한 단어를 만들었다고 생각한다.

우리는 이러한 문제점들을 바탕으로 인식을 방향을 바꿀 수 있는 콘텐츠를 개발하였다. 쉽게 접할 수 있는 게임이라는 매개체로 육아에 대한 인식을 긍정적으로나마 바꾸고자 한다.

### 2. 관련 게임의 한계

아이를 키우는 게임은 여러 가지가 있는데 그 중에 대표적인 육성 게임으로는 ‘프린세스 메이커’라는 게임이 있으며, 많이 알려져있지는 않지만 ‘롱 리브 더 퀸’이라는 게임도 있다. 이중 ‘프린세스 메이커’라는 게임은 인기가 많아 시리즈로도 개발이 되었으며,

최근에는 모바일으로도 개발이 되었다.

이러한 게임들의 문제점은 게임성만 너무 질다는 점이다. ‘미성년자’는 왜 ‘미성년자’인 것인가. 아직 성숙하지 못한 상태이기에 보살핌이 필요하다는 뜻이다. 그런데 이러한 게임들은 키우는 ‘캐릭터’가 직접 돈을 벌고 자신이 번 돈으로 자신을 가르침을 받아 자신을 가꾼다. 플레이어는 스케줄만 작성하고 정작 그 안의 ‘캐릭터’만 바쁘게 살아가는 것이다. 또한 육성 게임의 대부분의 캐릭터들은 ‘여성’으로 육성게임에도 불구하고 ‘성적 어필’이 포함된다는 것이다. 특히 ‘프린세스 메이커’의 초기작에서는 캐릭터가 창녀가 되는 엔딩과 자신을 키워준 아버지와 이어지는 엔딩이 존재하며, 캐릭터의 가슴을 키우는 아이템도 존재한다. 이러한 점에서 이 게임들은 ‘육아적 요소’의 한계가 드러난다.



<프린세스 메이커>[2]



<프린세스 메이커 모바일>[3]

그림 1. 대표적인 육성 게임

### 3. 게임 기획 및 설계

우리는 위의 II. 육성게임의 ‘육아적 요소’의 한계점에서 논의한 문제점들을 토대로 게임 기획을 진행했다.

첫 번째 문제점인 육성 게임의 대부분의 캐릭터가 ‘여성’인 점이다. 이러한 관점을 가지고 논의한 결과 육성을 하는 캐릭터가 꼭 사람이어야 하는 생각을 하였다. 그 과정에서 ‘키운다’라는 키워드를 연상시킬 만한 것으로 ‘식물’을 선택했다. 하지만 게임의 목적은 육아에 대한 인식이기 때문에 플레이어가 인간형과 식물형으로 캐릭터를 설정할 수 있게 하였다.

두 번째 문제점은 캐릭터가 스스로 돈을 벌고 가꾸는 시스템이다. 우리는 이러한 문제점을 플레이어가 미니게임을 통해 게임의 재화를 벌 수 있는 시스템으로 기획했다. 그 외의 시스템은 기본적으로 육성 시뮬레이션과 같이 스케줄을 통해 캐릭터의 능력치를 높여 엔딩을 보는 방식이다.

### 4. 게임 구현

게임 플레이 시 플레이어가 육성하게 될 캐릭터는 그림 2와 같이 설계하였다. 캐릭터는 두가지 버전으로 식물형 캐릭터와 인간형 캐릭터로 나누게 된다. 캐릭터의 본체는 식물형이기 때문에 캐릭터는 성별이 없는 설정이며, 인간형 일 때는 중의적으로 디자인을 하였다. 또한 머리의 잎사귀가 큰 특징으로 성장을 하면 열매가 맺힌다.



그림2. 육성 캐릭터 디자인

또한 게임 스토리 중심 대화형 게임으로 스토리를 진행 시 각 대사에 맞는 덩장인물의 캐릭터와 스토리의 상황을 보여주는 일러스트, 그리고 음향 효과를 보여주거나 들려줌으로써 이해도와 몰입도가 높아지며, 게임의 완성도를 높였다.

메인 화면은 그림3에 나타나 있다. 그림 2의 캐릭터를 메인으로 놓아두었다. 왼쪽 UI창은 캐릭터가 설정한 기본 상태창이며, 그 아래로 게임을 실행 시 필요한 UI인 상태 버튼, 미니게임 버튼, 상점 버튼, 스케줄 버튼, 아이템 창 버튼, 캐릭터 변환 버튼 2개, 설정 버튼을 설계했다.

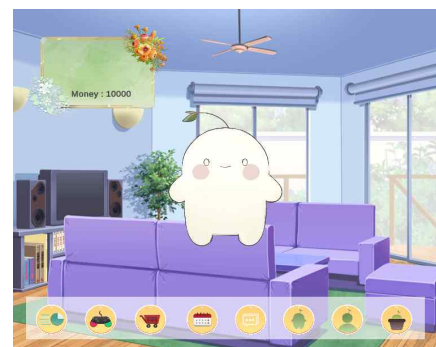


그림 3. 메인 화면

### 5. 결론

‘육아’에 대한 문제점은 다양한 매체를 통해 알려지고 있다. 하지만 정작 ‘육아 혐오’에 대한 문제의 심각성을 많은 사람들이 느끼지 못한다. 이러한 문제를 본 연구에서 육아에 대한 인식을 긍정적인 방향으로 바꾸기 위한 노력을 누구든 쉽게 접할 수 있고 간단하게 즐길 수 있는 게임이라는 매개체를 이용하였다. 가장 차이점을 둔 것은 게임을 플레이 할 시 필요로 하는 재화를 플레이어가 스스로 벌 수 있는 시스템을 채용한 것이다.

본 연구를 함으로써 육성 게임에 대한 한계점을 또한 많

은 사람들이 게임을 통해 육아에 대한 인식이 긍정적으로  
변화할 가능성을 볼 수 있다고 본다.

### **ACKNOWLEDGEMENT**

본 연구는 과학기술정통신부 및 정보통신기획평가원의  
SW중심대학지원사업의 연구결과로 수행되었음 (No.  
1711102971)

### **참고문헌**

[1]‘맘충’의 뜻 1.개요, <https://namu.wiki/w/맘충>

[2]‘によきにょき, ‘ 블로그,  
[http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=lollipop623  
&logNo=50169527089](http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=lollipop623&logNo=50169527089)

[3] 중앙일보 ‘딸‘바보 체험 게임, ‘프린세스메이커 for  
Kakao’ 미리보기‘  
<https://news.joins.com/article/13115717>