

전자게임에서 플레이어군의 성향에 의한 요구 엘리먼트에 관한 연구

A study on the Requested Elements by Tendency of Player Groups in Electronic Games

강민훈, 박영목

국민대학교 테크노디자인 전문대학원 인터랙션전공

Kang, Min-Hun Park, Yeong-Mog

Graduate School of Techno Design, Kookmin Univ.

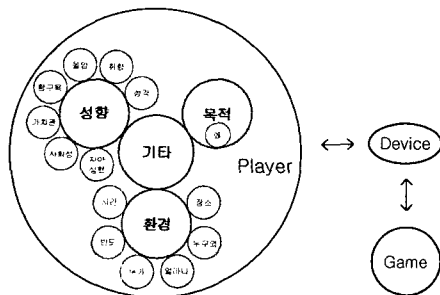
• Key words: Electronic Game, Interaction, Immersion

1. 서론

제품의 기획단계에서 타겟유저를 설정하고 이를 고려하여 디자인과정에 반영하는 것은 매우 중요한 작업이다. 그러나 타겟유저를 설정한다는 의미에서 전자게임은 기존의 전자제품, 정보통신 기기에서 다루어오던 것과는 다른 기준이 제시되어야 한다. 유희적 성향이 강한 전자게임은 불특정 다수의 유저군이 갖는 성격, 성향, 목적, 환경, 등의 사용자특성이 매우 다양하다는 특수성을 갖고 있기 때문이며, 본 연구는 이러한 특수성을 갖는 전자게임에서의 사용자분류를 형성하기 위한 플레이어군의 구분 가능요소들을 일정한 중요항목으로 분석함에 그 목적을 둔다.

2. 플레이어의 분석

전자게임은 제공되는 콘텐츠와 그를 적극적으로 수용하는 플레이어로 하나의 존재를 이루며, 가능한 많은 수의 플레이어를 보다 적극적으로 참여하게끔 유도해야 할 목적이 있는 것이다. 그러나 전자게임에서는 음반·비디오 및 게임에 관한 법률에 의한 연령별 분류를 제외하면, 그 외의 타겟유저에 대한 설정기준이 모호하다. 때문에 이러한 사용자의 분류는 전자게임의 장르, 시나리오, 그래픽, 디바이스 등의 구성요소들에 의해 플레이어 스스로가 자신에게 맞는 게임을 취하는 방향으로 형성된다. 따라서 본 연구의 내용은 [그림1]에서 보여 지듯이 전자게임의 구성요소에 상환되는 플레이어의 구분요소들을 일정한 중요항목으로 분류, 각각의 구분요소에서 고려해야 할 항목들을 분석 해 보았다.



[그림 1] 플레이어의 구분 가능요소

2-1 플레이어의 성향에 따른 구분요소

플레이어는 자신의 가치관, 취향, 성격, 등의 주관적인 성향에 따라 적절한 전자게임을 선택하게 된다. 이러한 성향요소들은 전자게임을 플레이하는 환경이나 목적, 등과 같은 플레이어의 내적요소에서부터 전자게임의 장르, 캐릭터디자인, 그래픽, 사

운드, 룰, GUI, interface, 등과 같은 콘텐츠 구성요소들에 대한 선택의 기준을 제시하는 중심적인 변별요소로 작용한다.

2-2 플레이어의 목적에 따른 구분요소

또 다른 구분요소는 플레이어가 전자게임을 통해 어떠한 목적을 달성하려 하느냐는 점이다. 플레이어는 게임 콘텐츠와 디바이스를 수단으로 전자게임의 유희적 진행을 통해 자신이 원하는 궁극적인 목적인 '감성적 체험과 즐거움, 정보와 지식의 습득, 생활로부터의 도피와 대리만족, 사회적 유대감 형성', 등을 달성할 수 있으며, 이는 게임의 몰입이라는 현상으로 나타난다.

2-3 플레이어의 환경에 따른 구분요소

마지막으로 '누가, 누구와, 언제, 어디서, 무엇으로' 등에 관한 플레이어의 환경에 따른 구분요소가 있을 수 있다. 이는 전자게임을 플레이하는 것은 플레이어의 주관적인 성격이나 목적 뿐만 아니라 게임을 함께 즐기는 파트너십, 공간적 제약, 시간적 제약, 등과 같은 플레이어의 외적인 환경에도 영향변수가 있음을 의미한다. 또한 이러한 환경적 영향변수에 적응하기 위해 플레이어는 자신에게 적절한 형태와 성격을 갖춘 게임을 선택할 것이다.

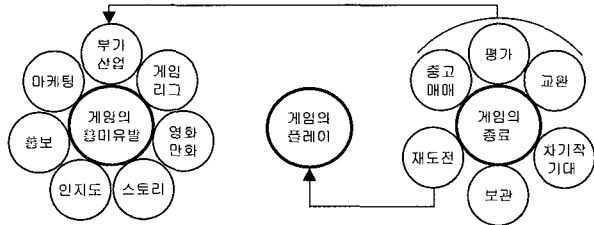
성향	목적	환경
취향-게임의 장르와 그래픽요소 등과 같은 콘텐츠와 관련	감성적 체험과 즐거움을 얻기위해서	누가-속원자/초보자와 같은 게임에 대한 유저의 상태와 관련
성격-게임을 즐기는 자세와 행태에 관련	정보와 지식의 습득을 위해	누구와-게임을 같이 즐기는 파트너십과 관련
가치관-게임의 선택에 관련된 수채성과 관련	생활로부터의 도피와 대리만족에 대한 기대	언제-게임을 즐기는 시각적 제약과 관련
탈구욕-게임의 진행의 충실성, 완성도와 관련	사회적 유대감의 형성	어디서-게임을 즐기는 장소적 제약과 관련
자아실험-게임을 통해 결과를 얻으려는 성향		얼마나-게임을 즐기는 빈도 및 시간에 관련
몰입도-게임과 자아의 일치와 성장		무엇을 통해-파트너십 및 제약적 요소와 관련
사회성-게임세계에 대한 적응력		어떠한 방법-파트너십 및 제약적 요소와 관련
사 레		
인터넷 멀티플레이를 통한 전략 시뮬레이션게임의 부흥과 길드의 형성 온라인게임의 몰입과 아이템거래 및 PK행위 유아를 대상으로하는 영어던어 학습을 위한 에듀테인먼트형 게임의 개발		
일반적 구분요소 - 성별, 나이, 학력, 직업, 소득		

[표 1] 전자게임 플레이어의 구분 가능요소

2-4 전자게임과 플레이어의 프로세스에 따른 구분요소

플레이어의 전자게임에 대한 프로세스는 크게 3단계로 나누어

진다. 첫 단계는 플레이어가 게임에 대한 욕구를 보이는 단계로 게임에 대한 정보를 취득한 후, 게임에 대한 호감 혹은 플레이하려는 욕구를 갖는 단계이다. 그 두 번째 단계는 게임을 플레이하는 유희의 단계로 직접적으로 게임 자체의 콘텐츠와 접하는 단계이다. 마지막 세 번째 단계는 게임을 클리어하거나 게임에서 흥미를 잃는 등의 이유로 게임을 그만두는 종료의 단계이다.



[그림 2] 전자게임과 플레이어의 3단계 프로세스

1) 욕구의 단계

욕구의 단계는 사람들이 전자게임을 플레이하려는 욕구가 일어나는 단계이다. 이 단계에서는 게임콘텐츠와 같은 전자게임의 내적인 요소보다는 홍보, 마케팅, 게임관련 산업의 확대, 등의 게임 외적인 주변요소들에 영향을 받는다. 또한 핸드폰의 모바일게임과 같이 기존의 시간적, 공간적 제약을 벗어나는 새로운 게임 환경을 제공함으로써 플레이어의 전자게임에 대한 욕구를 보다 자극 할 수 있다.

2) 유희의 단계

유희의 단계에서 플레이어는 자신의 목적을 달성하는 수단으로 전자게임을 플레이한다. 플레이어는 자신의 구분요소에 적합한 전자게임을 선택하여 플레이하게 되며, 그 과정에서 전

자게임의 유희적요소를 통해 점차 게임에 몰입하여 자신의 궁극적인 목적을 달성하게 된다. 플레이어의 몰입, 적응, 성장, 등의 성향요소들은 전자게임을 진행해 감에 따라 점차 성장하게 되며, 이는 외적으로는 전자게임이 보다 흥미로운 유희적 요소로 발전해야 함을 의미한다. 동시에 내적으로는 전자게임을 플레이하는 목적의 강화와 확대가 필요하다는 의미이기도 하다.

3) 종료의 단계

종료의 단계에서 플레이어는 게임의 결과에 대한 피드백을 보이며 이는 게임플레이로 다시 회귀하는 성향이나, 다른 플레이어의 욕구에 영향을 미치는 영향변수로 작용하게 된다. 전자의 경우 게임 콘텐츠와 디바이스 등의 자체적인 요소들에 의해 좌우되나 후자의 경우 게임외적인 환경적인 변수에 많은 영향을 받는다.

4. 연구의 결론

위의 분석결과에서처럼 플레이어와 전자게임 간에는 수많은 요소들이 관계하고 있으며 이는 플레이어가 하나의 전자게임을 접하고 이를 종료하기까지의 각각의 단계에서 요구되는 요소들이 매우 다양하며, 전자게임은 이러한 플레이어의 특성을 배려해야한다는 의미이다. 따라서 전자게임의 기획단계에서 플레이어의 유형에 대한 분석과 그에 따른 필요요소들의 구성을 통해 타겟유저에 대한 적절한 기준설정이 가능할 것이다.

참고문헌

- (재)한국게임산업개발원, 2002 대한민국 게임백서, 2002.4
- 최삼하, 김경식, 인간의 욕구분석을 통한 게임의 흥미요소연구, 한국게임학회 논문집, 제2권, 제2호 2002.11
- 카이호 히로유키 외 3인, 박영목·이동연 역, 인터페이스란 무엇인가, 1998.9

	욕구단계			유희단계		종료단계		
	정보취득	호감	구입/설치	플레이	클리어	종료		
플레이어	영향요소	행태, 취미, 선호 미디어	성별, 취향, 성향, 가치관	소비행태 이용행태 시간, 공간	플레이어의 성향 / 성장에 대한 고려 1탐구,미숙 -> 2적응 -> 3숙련, 능숙		목적의 달성, 만족/ 불만족, 한계 도달	능동적, 도전적, 개척정신의 성향
	원인	개개인의 특성과 욕구에 부합하는 정보 수용			감성적 체험과 즐거움, 정보와 지식의 습득, 생활로부터의 도피와 대리만족, 사회적 유대감 형성		게임을 통한 목적의 달성, 실패 / 또다른 혹은 보다 큰 목적의 설정	
	피드백	정보의 수용 - 호감 및 관심증가 - 자신의 제약을 거스르지 않는 게임 수용			게임의 몰입, 중독 / 부적응, 실패	성취감, 만족감	중고매매, 교환 유사게임에 대한 관심 플레이어의 리뷰/평가	게임으로의 회귀
게임	영향요소	게임환경, 문화			콘텐츠, 디바이스		게임환경, 문화	콘텐츠, 디바이스
	매개체	게임방송, 인터넷커뮤니티 게임잡지, 웹사이트/광고 기타 관련 미디어산업		매장/온라인 웹/모바일 다운로드	인터넷 PC, 가정용 비디오게임 아케이드센터, 휴대용 게임 핸드폰/PDA 모바일게임		전자게임관련 시장의 형성, 인터넷 동호회, 쌍방향성 정보망	On-line Multiplay Game 과 같은 유희적/자생적 콘텐츠와 네트워크 망
	사례	방송-온게임넷, MBC 게임 YG clan, VG Korea 기타-애니메이션, 영화		전자상가 한게임,리니지 모바일게임	게임의 장르, 유희, 목적 / PC, 핸드폰, 비디오 게임	목표의 달성, 구출, 제압, 탈출, 파괴, 육성, 정복, 등	전자상가, 전문매장, 인터넷커뮤니티, 광고	리니지, 바람의 나라 스타크래프트, 배틀넷 디아블로, 한게임

[표 2] 전자게임과 플레이어의 프로세스에 따른 구분 가능요소