모바일게임의 성공요인에 대한 연구

김도관* · 남수태** · 진찬용*

*원광대학교, **한밭대학교

A Study onThe Success factors of Mobile Games

Do-Goan Kim* · Su-Tae Nam** · Chan-Yong Jin*

*Wonkwang University, **Hanbat National University

E-mail : kimdg@wku.ac.kr

요 약

모바일의 확산으로 인한 게임 산업에서의 유통구조의 변화와 패러다임의 변화가 크게 일어나고 있다. 전통적인 게임의 유통 구조를 탈피하여 앱마켓이란 새로운 보급 방법은 기존의 게임 산업에 대한 대체 또는 위협 요인으로 작용하고 있다. 모바일 게임의 이동성은 가장 큰 장점이라 할 수 있지만 모바일 게임은 컴퓨터 및 다른 디바이스를 이용한 게임에 비해 조작이 용이하고 간편하고 쉽다는 특성을 가지고 있다. 이러한 점에서 본 연구에서는 가장 인기를 모은 모바일 게임의 특성을 게임 유형별로 알아보고자 한다.

ABSTRACT

Todays, with the spread of Mobile devices, game industry has experienced the change of supply chain structure and paradigm. Breaking the traditional supply chain of game industry, mobile games of App. markets provide alternatives or threats against traditional game industry. With the mobility as a strongpoint, mobile games have their own characteristics such as convenience, easy of use and simplicity comparing PC games or other games. In this point, this study is to find success factors of mobiles games through the analysis on the highly ranked favorite games according to the types of mobile games.

키워드

Mobile, Game Industry, Success Factor, App. Market

Ⅰ. 서 론

현재의 모바일 게임은 소셜 네트워크 서비스의 특성과 스마트폰, 태블릿PC와 같은 모바일 기기의 장점을 결합한 형태로 진화하고 있다. 즉 웹기반의 게임에서 이동성을 부여한 것은 모바일 게임만이 가지는 특성이라 할 수 있다. 모바일 게임의 또 다른 차별화된 특성 중 하나는 다양한 명령과 복잡한 조작이 가능한 웹기반의 게임과는 달리 조작이 용이한 특성을 가지고 있다. 이러한 점을 고려할 때 모바일 게임의 성공요인은 웹기반의 게임과는 차별성이 존재한다고 할 수 있다.

예를 들어 아무리 흥미를 줄 수 있는 게임이라고 하더라도 모바일 기기에서 쉽게 조작하기가 어렵다면 전반적인 게임의 수요자는 줄어 들을 수 있다. 앵그리버드나 쿠키런, 애니팡 등이 게임 조작의 간편성을 대표하는 게임의 예라고 할 수 있다. 이러한 게임들이 모바일에서 인기를 끌 수 있는 요인은 바로 이동성의 보장뿐만 아니라 소셜 네트워크와의 연결 또한 중요한 요인으로 작용할 수 있다.

모바일 게임은 SNS 플랫폼과 연동된 게임 서비스로 소셜 네트워크에서 연결된 지인들과의 상호관계를 기반하고 있다. 즉 모바일 게임의 이용자들이 게임을 통해 자신을 표현하고 타인과의 연계를 통해 관계를 유지하게 함으로써 게임의 유희성과 더불어 사회적 관계 유지를 동시에 기여할 수 있는 장점을 가지고 있다.

이러한 점에서 본 연구에서는 모바일 게임이 가지고 있는 컨텐츠 요소와 소셜 네트워크 요소,

모바일 게임의 기기적 요인들을 바탕으로 모바일 게임이용자들의 이용도와 관계를 살펴보고자 한다.

II. 모바일 게임의 성공요인

본 연구에서는 모바일 게임 관련 선행 연구를 바탕으로 요인들을 토출하였는데, 그 요인들은 크게 게인 컨텐츠 요인, 소셜 네트워크 요인, 기기적 특성의 요인으로 크게 분류하였다.

컨텐츠 요인으로는 그래픽 디자인, 도전과제, 보상을 포함하고 있다. 그래픽디자인은 이용자들이 게임을 할 때 접하게 되는 시각적 및 감각적 수단이며, 이용자의 욕구충족을 시키는 시각적인 디자인으로 이용자의 게임 몰입에 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 도전과제는 게임 내에서 이용자에게 가능한 행위에 대한 기회를 주는 것으로 도전과제를 부여함으로써 게임에 더욱 몰입하게 하는 요인이다. 보상은 게임의 도전과제를 성취 했을 때 이용자가 취득할 수 있는 게임상의 보상을 의미하지만, 목표를 성취하게끔 유도하는 동기부여 요소로 작용할 수 있다[1].

소셜 네트워크 요인으로는 상호작용성과 커뮤니티가 포함되어있다. 상호작용성은 이용자가 관계를 맺고 있는 친구의 수가 많거나 친구를 게임에 초정함으로써 쉽게 레벨 상승이 가능하거나 보상을 받을 수 있게 함으로서 게임에 몰입에 영향을 줄 수 있다. 그리고 커뮤니티는 같은 게임을 하는 친구나 지인들 집단을 의미함으로써 게임의 재미를 배가 시킬 수 있는 중요한 요소로 작용할 수 있다[2].

기기적 요인으로는 모바일 기기가 가지는 주요 특성인 간편한 조작성과 접근성을 포함하고 있다. 즉 모바일 장치가 가지는 시간과 공간의 제약을 받지 않는 특성이 접근성을 나타내며, 모바일 기기 상에서 쉽게 조작이 가능한 게임 요소는 조작성을 의미한다.

III. 연구모형 및 연구가설

본 연구의 가설과 연구모형은 가설은 다음과 같다.

H1 : 모바일 게임의 그래픽요인은 게임이용자의 이용의도에 (+)의 영향을 줄 것이다.

H2 : 모바일 게임의 도전과제는 게임이용자의 이용의도에 (+)의 영향을 줄 것이다.

H3 : 모바일 게임의 보상요인은 게임이용자의 이용의도에 (+)의 영향을 줄 것이다.

H4 : 모바일 게임의 상호작용성은 게임이용자의 이용의도에 (+)의 영향을 줄 것이다.

H5 : 모바일 게임의 커뮤니티요인은 게임이용자의 이용의도에 (+)의 영향을 줄 것이다.

H6 : 모바일 게임의 간편 조작성은 게임이용자의 이용의도에 (+)의 영향을 줄 것이다.

H1 : 모바일 게임의 접근성은 게임이용자의 이용의도에 (+)의 영향을 줄 것이다.

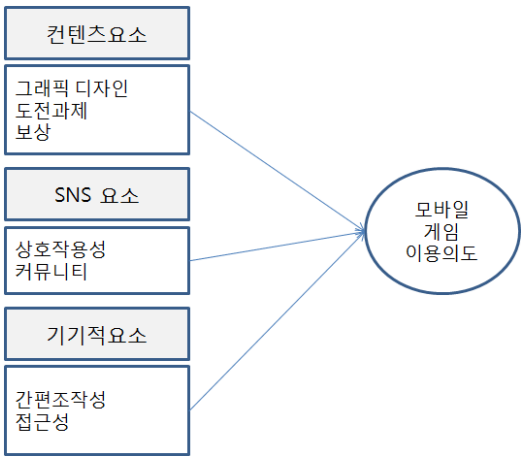

그림 1. 연구모형

본 연구에서는 모바일 게임 이용자의 이용 의도에 영향을 미칠 수 있는 요인들을 컨텐츠 요인, 소셜 네트워크 요인, 기기적 특성 요인으로 분류하고 총 7개의 요인들을 분류하였다. 이들 요인들을 독립변수로 하여 이용의도와의 관계를 보고자 한다.

자료의 수집은 총 169명에게 설문지를 배포하여 응답하게 하고 수집된 167개의 응답 중 일부 불충분한 응답을 한 12개의 응답을 제외한 155개의 응답을 분석에 활용하였다.

IV. 결과

가설 검증을 위한 분석에 앞서 각각의 독립변수에 대한 타당성과 신뢰성 검증을 위하여 요인분석과 크롬바 a 분석을 실시하였는데, 모든 요인들이 해당 구성 개념에 맞게 분류되었으며, 신뢰성은 모든 0.8이상을 보이는 것으로 나타났다.

가설 검증을 위하여 다중 회귀분석을 실시하였다. 분석결과 총 7개의 가설 중 6개의 요인들이 95% 이상의 주준에서 모바일 게임 이용자의 이용의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 커뮤니티 요인과 게임 이용의도와의 관계를 나타내는

가설 H5는 통계적 유의 수준을 벗어나 가설이 기각된 것으로 나타났다.

Ⅴ. 결 론

본 연구에서는 모바일 게임의 성공요인을 살펴보기 위하여 게임 컴텐츠 요인, 소셜 네트워크 요인, 기기적 요인으로 크게 분류하여 사용자의 이용의도에 어떠한 영향을 미치는지 실증적 분석을 통하여 알아보고자 하였다.

결과적으로 다른 인기있는 웹기반 또는 다른 형태의 게임에서도 보상, 도전과제, 그래픽 디자인 요인들은 모바일 게임에서도 그 성공을 좌우하는 중요한 요소로 작용하고 있으며[3], 게임과 소셜 네트워크 요소의 연결 또한 모바일 게임의 성공에 중요한 요인으로 나타났다. 비록 본 연구에서 모바일 게임을 통한 커뮤니티 기능에 대한 이용자의 기대는 통계적으로 유의한 수준을 벗어났지만, 단순히 게임을 하는 것보다 친구와 지인들과 게임 간 상호작용하는 요소들은 게임의 유희성을 배가 시키는 것으로 나타났다.

또한 모바일 기기만이 가지는 장점인 접근성과 모바일 장치를 통한 간편한 조작성 또한 모바일 게임의 중요한 성공요소라는 것이 입증되었다.

본 연구를 수행하기 위해 설문응답을 통하여 자료를 수집하였는데, 비록 설문응답자가 전체 이용자들을 대표하지 않고 특정 연령층을 대상으로 하고 특정 지역에서만 선정되었기 때문에 sample 선정에 제한점은 있지만, 분석 결과는 유사한 선행 연구에서의 결과를 뒷받침하는 것으로 나타났다.

참고문헌

[1] 김슬이, 정요국, 진메이천, 모바일 소셜 네트워크 게임의 몰입 요인에 관한 연구, Journal of Korea Game Society, 제13권, 제3호, pp. 55-68, 2013

[2] 정덕화, 정철호, 모바일 SNS 이용의도에 영향을 미치는 요인과 관여도의 조절역할, 경영교육연구, 제28권, 제 4호, pp21-45.

[3] 엄명용, 조성한, 김태웅, 확장된 기술수용모형을 이용한 온라인 게임 성공요인 분석 -일본 게이머를 중심으로, 무역상무학회지, 제29권, pp. 173-196, 2006