

재미있는 게임의 몰입요소 연구

안선민*, 윤선정°

°동서대학교 디지털콘텐츠학부

e-mail:an_daon@naver.com*, ysj0827@gdsu.dongseo.ac.kr°

Research of immersive elements for Fun Game

Seon-Min Ahn*, Seon-Jeong Yoon°

°Dept. of Digital Contents, Dongseo University

● 요약 ●

‘재미있는 게임은 성공한다.’는 가정 아래 본 논문에서는 재미있는 게임이 가지고 있는 몰입 요소들을 연구한다. 연구의 목적은 성공한 게임들을 분석하여 어떤 몰입 요소들을 제공하는지를 파악함으로써 개발할 게임의 성공 가능성을 더 높이는 것이다. 본 연구에서는 Nicole Lazzaro이 제시한 ‘4 Keys to Fun’을 활용하여 성공한 게임들을 분석함으로써 재미있는 게임이 제공하는 몰입요소를 찾아보았다.

키워드: 몰입(immersive), 재미있는 게임(Fun Game), 4가지 재미요소(4 Keys to Fun)

I. 서론

Nicole Lazzaro는 XEODesign 설립자이자 사장이며 High Tech 분야의 가장 영향력 있는 100인 중 한사람으로 비디오게임 시장의 중요 여성 인사이다. 그는 엔터테인먼트 시장의 플레이어 경험 디자인에 대한 20여년간의 연구를 통하여 게임의 재미요소에 대한 심리학적 접근으로 '4 Keys to Fun'이란 이론을 제시하였다[1].



그림 1. 게임의 4가지 재미요소
Fig. 1. 4 Keys to Fun for Game

여기서 4가지 재미요소는 'Hard fun', 'Easy fun', 'People fun', 'Serious fun'으로 구분하고 이는 게임의 내부요소와 외부 요소로 연결된다고 하였다. [그림 1참고] 게임의 내부 요소는 시스템의 구조, 순환구조의 콘텐츠, 목표의 달성 등을 통해 제공되는 재미요소이며 외부 요소는 Social, Rank, Community 등과 연계되어 제공되는 재미요소이다. 'Hard fun'은 목표와 도전, 전략을 통해 유저가 느끼는

재미로 게임 플레이 동안 불안, 좌절, 쾌감, 성취감 등을 느끼면서 몰입하게 된다. 'Easy fun'은 탐험, 창의 등을 통해 호기심, 공금증, 참신함 등을 느끼게 된다. 'People fun'은 협력과 경쟁을 통해 과시, 부러움, 존경을 경험하게 된다. 'Serious fun'은 반복과 수집 등을 통해 컬렉션에 대한 완성, 의미있는 보상에 대한 뿌듯함을 느끼면서 몰입하게 된다[2][3].

본 연구에서는 성공한 게임들이 어떤 재미요소를 제공하였는지 Nicole Lazzaro의 '4 Keys to Fun'을 적용하여 분석하고 이를 통해 새로운 게임 개발을 위한 가이드 자료로 활용하고자 한다. 본 연구에서 분석한 게임들은 '스타그래프트', '냥코대전쟁', '팔라독', '지켜줘!동물특공대', '우파루사카', '식물&좀비' 등이다.[4][5][6][7][8][9]

II. 몰입 요소별 특징과 관련 사례

1. Hard fun을 통한 몰입 요소

'Hard fun'은 목표달성을 통하여 재미를 제공하는 것으로 플레이 과정의 적절한 시점에 목표를 노출시켜 도전을 하도록 유도하고 전략을 설계하여 목표에 달성하면 성취감을 갖도록 하고 달성하지 못하면 좌절하게 만들고 불만을 가질 수 있도록 유도한다. 예를 들어 스테이지를 클리어 하거나 신규 유닛이나 스킬을 얻어 다음 단계의 게임 플레이에 적용할 수 있게 하고 새로운 게임 모드를 제시하거나 적절한 전략을 설계할 수 있도록 유닛을 추천함으로써 유저에게 계속하여 게임에 몰입할 수 있게 유도한다.



그림 2. 'Hard fun' 적용 사례
Fig. 2. case of 'Hard fun'

2. Easy fun을 통한 몰입 요소

'Easy fun'은 게임 월드를 탐험하면서 그래픽이나 스토리의 참신함, 궁극증 등을 제공함으로써 유저가 몰입하게 만드는 재미요소이다. 예를 들어 유닛, 스킬, 아이템, 미션등을 활성화된 콘텐츠로 제시함으로써 궁극증을 유도하고 적절시점에 다양한 캐릭터를 사용할 수 있게 한다. 또 기본적인 재미요소로 배경음, 사운드와 그래픽 이펙트, 애니메이션 등을 사용하는 방법이다.

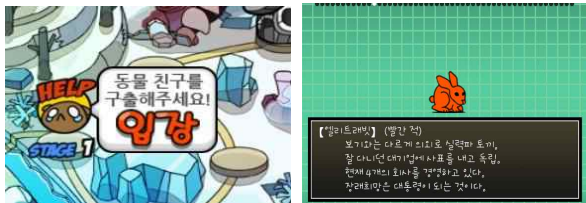


그림 3. 'Easy fun' 적용 사례
Fig. 3. case of 'Easy fun'

3. Serious fun을 통한 몰입 요소

'Serious fun'은 이슬이슬 한 환경제공, 또는 이용자들의 오기를 발생시켜 반복적인 플레이를 하고 이를 완성했을 때의 대가로 트로피나 골드 등을 보상으로 제공하여 뿌듯함을 느끼게 한다. 이는 미션 클리어를 통한 콜렉션의 완성, 의미있는 보상에 대한 뿌듯함이 재미요소이다.

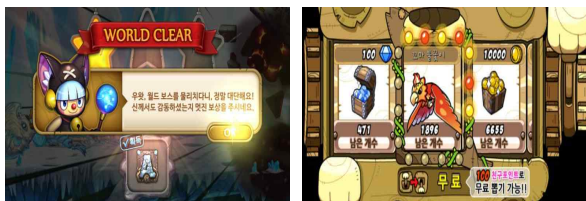


그림 4. 'Serious fun' 적용 사례
Fig. 4. case of 'Serious fun'

4. People fun을 통한 몰입 요소

'People fun'은 멋진 캐릭터를 소유한 것을 과시하거나 상대의 부러움을 통해 재미를 느껴 몰입하게 하는 것으로서 주로 순위와 경쟁을 통한 방법을 사용한다. 이는 친구들의 유닛이나 포인트를 사용하거나 지원군 소환 등의 협업을 통하여 게임을 클리어하기도 한다.



그림 5. 'People fun' 적용 사례
Fig. 5. case of 'People fun'

III. 결론

본 연구를 통해서 성공한 게임들의 재미요소를 Nicole Lazzro의 '4 Keys to Fun' 관점에서 분석해 보았다. 사용자들에게 사랑받는 성공한 게임들이 4가지 재미요소들을 적절히 조합하여 사용하고 있음을 알 수 있으며 이는 '4 Keys to Fun' 가 개발과 비 개발간의 소통의 도구로서 활용될 수 있음을 보여준다. 따라서 다자인한 게임이 어떤 재미요소를 제공하는지 본격적인 개발이 시작되기 전에 검토할 수 있는 가이드로 참고할 만하다.

참고문헌

- [1] <http://www.nicolelazzaro.com/the4-keys-to-fun/>
- [2] <http://irez.me/2012/09/09/gamification3gamethinking/>
- [3] Nicole Lazzaro, 'Games and the Four Keys to Fun: Using Emotions to Create Engaging Design', AIGA Design Conference, 2013
- [4] <http://cafe.daum.net/starcraft100down/>
- [5] <http://bc01.ponos.net/web/ko/battlecats.html>
- [6] <http://fazecat.com/>
- [7] <http://www.netmarble.com/studio/blue>
- [8] <http://plants-v-zombies.ko.softonic.com/>
- [9] <http://www.toast.com/mobile.nhn?gameNo=10278>