

〈MMORPG 체류시간분석〉

무엇이 MMORPG 유저들을 붙드는가?

다른 게임 장르에 비해 RPG란 장르는 상대적으로 유저의 평균체류시간이 길다. 이는 RPG의 특성상 FPS나 RTS장르처럼 단판 위주의 게임이 아니라 광활한 맵을 이동하면서 사냥과 퀘스트가 끊임없이 반복되기 때문이다. 그러나 같은 RPG라 할지라도 게임마다 특성이 다르기 때문에 평균체류시간은 다르게 나타나고 있다. 현재까지 게임마다 평균체류시간이 다르게 나타난다는 것은 잘 알려진 사실이다. 그러나 이에 대한 원인분석이나 체계적인 연구가 부족했던 것 또한 사실. 이는 RPG 장르 내 어떤 요인들이 평균체류시간에 영향을 미치는가에 대한 실증분석이 전무한 상태에서 막연한 '감'에 의한 평가가 대부분이었기 때문이다. 여기서는 지난 5월 30일을 기준으로 게임트릭스에 등록된 86개의 MMORPG 중에서 이미 서비스가 종료됐거나 과거 1년 동안 갑작스런 패치, 업그레이드 등으로 데이터 손실이 많았던 게임, 그리고 데이터를 구할 수 없었던 게임들을 제외한 총 51개의 MMORPG를 대상으로 평균체류시간을 분석했다.

글 윤성현 게임트릭스 대리

선정된 51개의 표본을 대상으로 평균 체류시간에 영향을 주는 요인을 디스플레이 요소와 콘텐츠 요소로 구분하고 각각의 변수에 대해 더미변수를 이용한 다중회귀분석(Multiple Regression Analysis)을 실시했다. 디스플레이요소란 유저가 직접 게임을 해 보지 않아도 알 수 있는 요소이고, 콘텐츠 요소란 유저가 직접 게임을 해 보아야 알 수 있는 요소를 말하는 것으로 각각의 요소는 아래와 같다.

위와 같은 연구모형을 토대로 각각의 독립변수들은 평균체류시간에 영향을 준다는 가정을 검증한 결과, 다음과 같은 결과가 도출됐다.

디스플레이 요소

가정 1-1 이용 등급이 높은 게임일수록 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다. 이용등급 중, 18세 이용가 게임의 평균체류시간이 긴 것으로 분석됐다. 이용등급이 높다는 것은 해당 MMORPG를 이용하는 소비자의 연령대가 높다는 것을 의미하며 이는 저 연령층에 비해 집중도와 몰입도가 더 크기 때문이다.

가정 1-2 정액요금 제도는 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

오픈 베타 테스트와 같은 무료 서비스와 부분 유료 또는 정액요금제와 같은 상용화 서비스는 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 분석되었다. 이는 서비

스 상태가 평균체류시간의 증감에 영향을 주기 보다는 게임을 지속적으로 이용하거나 이탈하느냐에 더 큰 영향을 주기 때문인 것으로 추측된다.

가정 1-3 특정 게임장르는 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

장르적 특성은 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 분석되었다. 이는 MMORPG의 장르 특성 자체가 독립된 장르로서 존재하기 보다는 여러 가지 장르가 혼합된 특성을 가지고 있기 때문이다.

가정 1-4 3D 그래픽은 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

평면적인 2D 그래픽보다 입체적인 3D 그래픽이 평균체류시간에 영향을 주는 것으로 분석됐다. 이는 3D 그래픽이 2D 그래픽에 비해 실제 활동성이나 타격감을 풍부하게 느낄 수 있기 때문에 이용자의 집중도가 더욱 높은 것으로 나타났다.

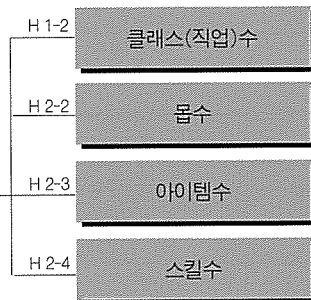
가정 1-5 실사 그래픽은 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

사실적으로 묘사한 실사 그래픽과 만화 영화와 같은 카툰 렌더링 그래픽 모두 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 분석되었다. 이는 최근 성인 대상 온라인 게임에서도 카툰 렌더링 방식이 많이 도

독립변수(디스플레이 요소)



독립변수(콘텐츠 요소)



종속변수
평균 체류 시간

입되고 있는 것을 볼 때, 표현 방식 보다는 이용자의 취향에 따라 선호하는 표현 방식이 다르게 나타나기 때문에 사실적 표현 자체가 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 추측된다.

콘텐츠 요소

가정 2-1 직업 수가 많을수록 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

직업 개수는 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 분석되었다. 직업의 수가 많다는 것은 게임 이용자 선택의 폭이 넓다는 것을 의미할 뿐 평균체류시간과는 직접적인 연관이 없는 것으로 나타났다.

가정 2-2 몹 수가 많을수록 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

몹 수는 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 분석되었다. 몹 수가 많다는 것은 콘텐츠가 다양하다는 것을 의미하지만, 사냥할 수 있는 몹은 이용자 레벨에 따라 한정되어 있기 때문에 평균체류시간과는 직접적인 연관이 없는 것으로 나타났다.

가정 2-3 아이템 수가 많을수록 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

아이템 수는 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 분석됐다. 대부분의 아이템은 퀘스트 수행이나 사냥을 통해 획득하지만, 레벨에 따라 수행할 수 있는 퀘스트나 몹 사냥이 한정되어 있기 때문에 평균체류시간과는 직접적인 연관이 없는 것으로 나타났다.

가정 2-4 스킬 수가 많을수록 평균체류시간에 正(+)의 영향을 가질 것이다.

스킬 수는 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 분석되었다. 스킬은 이용자 레벨에 따라 취득할 수 있는 스킬이 한정되어 있기 때문에 스킬 수 자체가 평균체류시간에 영향을 주지 못하는 것으로 나타났다.

MMORPG 평균체류시간(평균체류시간이 높은 순서)

게임명	평균 체류시간	게임명	평균 체류시간
칼 온라인	113.81	미르의전설 3	67.62
실크로드	112.49	다크에덴	65.74
카발 온라인	107.18	레드문	61.96
로한	103.37	프리스톤데일	61.45
니다 온라인	102.19	코롬 온라인	59.77
대항해시대 온라인	102.19	카르페디엠	59.68
A3	100.2	엠게임 귀혼	59.57
십이지천	98.75	썰 온라인	59.23
디오 온라인	96.57	릴	58.77
영웅 온라인	91.84	아스카르드	55.52
RF 온라인	87.87	시아	54.96
데카론	85.41	라그나로크	54.79
탄트라 온라인	85.34	가약스	54.55
그라나도 에스파다	83.23	아크로드	54.53
루니아전기	82.63	라키아	54.23
라펠즈	82.19	라그하임	53.65
칸 온라인	80.76	로즈 온라인	53.57
큐링	78.26	천상의 문	53.35
묵향온라인	77.16	프리프	52.25
나이트 온라인	76.33	프로젝트신루	46.48
천상비	75.38	드로이안	45.57
열혈강호	72.63	드래곤라이저	42.47
아레스	70.84	메이플 스토리	39.07
트라비아	69.34	파천일검	22.63
크로노스	68.95	엔에이지	16.59
라스트 카오스	68.52		

디스플레이 요소에서 <18세 이용가>와 <3D 그래픽>이 평균체류시간에 유의한 요소로 나타난 것과 달리, 직업 수, 몹 수, 아이템 수, 스킬 수와 같은 모든 콘텐츠 요소는 평균체류시간에 유의하지 않은 것으로 나타났다. 이 같은 결과는 다음과 같은 원인에 기인한 것으로 보인다.

첫째, 콘텐츠 요소가 풍부하다는 것은 MMORPG 이용자가 게임 내에서 자유도를 극대화 시킬 수 있다는 것을 의미하지만, 리니지류의 레벨업 게임진행 방식을 선호하는 한국 이용자에게는 자유도 자체가 게임 몰입에 큰 영향을 미치지 않았다. 표본으로 선정된 게임들 역시 이용자의 자유도를 극대화시키는 게임이라기보다는 사냥을 통한 레벨업 위주의 게임이기 때문에 자유도에

영향을 주는 콘텐츠 요소는 평균체류시간에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.

둘째, 콘텐츠 요소로 분류된 몹 수, 아이템 수, 스킬 수는 모두 이용자 레벨에 따라 사냥 또는 획득할 수 있는 종류가 한정되어 있다. 이는 각 요소의 갯수 자체보다는 게임 이용자가 얼마나 레벨업을 용이하게 달성해 가느냐가 오히려 평균체류시간에 영향을 줄 것으로 예상된다.

셋째, 게임 개발 초기부터 상용화 단계에 이르기까지 큰 변화가 없는 디스플레이 요소와 달리, 콘텐츠 요소는 시간 흐름에 따라 업데이트와 패치를 통해 끊임없이 생성과 소멸을 반복한다. 🌀