



매니아층 확보를 위한 플로우 경험 기반 게임 콘텐츠 요소 분석

「문화콘텐츠 연구세미나」와 「영화와 사회심리」 강의페어링

이진희 교수님 지도

연구 목적

FPS 장르에서 매니아층을 확보하기 위해 어떤 콘텐츠를 제공해야 하는지, '배틀그라운드'라는 특정한 게임을 플로우 경험을 기준으로 분석해 연구해보고자 했다.

특히, 매니아층을 확보하고 있는 '배틀그라운드'라는 게임을 게임의 내적 부분인 콘텐츠에 집중해 연구를 진행했으며, 이를 통해 FPS 장르의 콘텐츠 요소 측면의 시사점을 제공한다.

매니아층

매니아층은 게임에 대한 충성도를 가진 유저를 의미한다. 충성도는 크게 태도적 충성도와 행동적 충성도로 나뉜다.

• 태도적 충성도란?

: 다른 경쟁사 게임이 등장하더라도 기존 게임을 즐기며, 선호 및 애착, 추천의도, 몰입이 나타나는 사용자의 심리적인 의향이다. 게임이라는 특성상, 유저가 한 개의 게임이 아닌 다수의 게임을 즐길 수 있다는 점을 고려해, 다른 게임을 하면서도 기존의 게임을 지속적으로 플레이하는 유저도 매니아층에 포함한다.

• 행동적 충성도란?

: 특정 게임의 지속적 구매 행위를 통해 느끼는 호의적인 태도이다. 게임의 경우, 비용을 지불하지 않고 게임을 이용하는 경우도 존재해, 게임 내 아이템 구매행위도 호의적인 태도로 포함해 정의한다.

매니아층의 지속적인 게임 플레이 유도

• 상업적으로 매니아층을 형성하는 것이 도움이 되는가?

: 매니아층의 경우, 게임에 대한 애정으로 소비를 정당화하는 모습을 보인다. 또한, 매니아층이 새로운 유저를 끌어올 수 있다. 요즘, 스트리밍 방송이 인기를 끌며 이를 시청하는 사람들도 늘어나고 있다. 대부분, 게임 분야 방송인은 게임에 대한 충성도가 높은 경향을 보인다. 이러한 방송인이 게임을 재미있게 플레이하는 모습을 보고 새로운 유저의 유입도 가능하기에 상업적으로 도움이 되는 모습을 보인다.

• 매니아층이 콘텐츠 발전에 영향을 주는가?

: 게임을 지속적으로 깊이 있게 플레이한 사용자들이다 보니 어떤 경우, 개발자가 생각하지 못한 제안도 가능하며 게임의 부족한 부분을 정확하게 인지하고 있기에 콘텐츠 발전에 기여하는 모습을 보인다.

-> 게임을 깊이 있게 플레이해 본, 게임에 대한 애정을 가진 매니아층 확보가 중요하다.



플로우 경험 기반 분석

플로우 경험은 궁극적으로 '몰입'이라는 단어로 표현할 수 있다. 충성도 형성을 위해서는 기본적으로 몰입이 필수이다. 이러한 몰입을 유발하는 게임 콘텐츠 요소에는 숙련도, 도전감, 디자인이 존재하며, 이 3가지의 기준으로 분석을 진행했다.

분석 기준

숙련도

FPS 장르의 특성상, 타 장르에 비해 숙련도의 중요도가 높다. 게임 조작의 친숙도는 게임 성적과 직결되기에 게임 숙련도가 높은 사용자의 흥미도가 높아지는 경향을 보인다. 이러한 흥미의 상승은 게임 친밀도 상승 및 몰입을 유발하며 이는 충성도와 연결된다.

-> 매니아 층 중에서도 승부욕이 있는 유저의 경우, 조작의 친숙도가 더욱 몰입을 유도하며 이는 충성도와 연결된다.

디자인

• 새로운 디자인의 맵 제공

: 새로운 맵 업데이트를 통해, 1차적으로 맵 디자인을 구경하는 재미를 제공한다.

• 세계관을 바탕으로 한 스토리와 연계된 맵 디자인

: 세계관을 설정한 후, 스토리, 관련 영상을 제작하고 이와 관련된 요소를 맵 디자인에 반영한다.

• 캐릭터의 댄스 모션

: 모션 캡처를 이용해 만들어진, 사실적이며 흥미를 자극하는 댄스 모션이 존재한다. 매니아층 중, 즐겁게 게임을 하는 것이 중요한 유저들에게 큰 재미를 선사하며 몰입을 강화한다.

-> 게임 내부 캐릭터를 자신과 동일시하는 경향으로, 캐릭터의 세부적 디자인이 중요하다.

-> 게임 내 유저가 상호작용하는 공간의 맵 디자인과 같은 부차적인 디테일 또한 중요하다.

도전감

• 보상 : 랭크 티어

: 랭크 자체가 사용자의 숙련도에 대한 증명이며 사용자의 개인적 만족감 증폭시킨다. 이는 랭크 유지를 위해 지속적으로 플레이하도록 도전하는 계기를 제공한다.

• 사용자 환기를 통한 참신함 제공

: 맵의 구조나 생존 방법은 유사하나 파밍 종류와 장애물인 자기장 지역 위치가 매번 변화해, 신선함과 새로운 느낌을 제공한다. 또한, 사용자의 새로운 측면의 흥미 유발을 위해, 일정 기간 동안의 새로운 테스트 모드 제공한다. 고정된 무기 데미지 또한 주기적으로 업데이트해, 고정된 무기 사용에 변화를 주어 사용자의 새로운 경험을 유발하고 새로운 아이템을 업데이트해 제공한다.

-> 지속적인 게임 접속 계기 마련이 중요하기에 게임 자체의 총체적 변화는 아니지만, 새로운 모드 제공과 같은 변화로 도전감 유지가 중요하다.

결론

매니아층이 지속적인 흥미를 갖도록 하기 위해서는 반복되는 게임 환경 속, 낯설을 느낄 수 있도록 해야 한다. 사소하며 기본적인 콘텐츠적 변화도 유저에게 낯설고 신선함을 제공할 수 있다는 점을 시사한다. 다양한 FPS 장르의 게임을 분석하지 않아 일반화에는 어려움이 있지만, 점유율이 가장 높고 인기있던 게임인만큼 매니아층을 이끌었던 요소를 고려해볼 필요성을 제시한다.