

# 게임 모드 이용 실태에 관한 설문 조사 연구

강동오<sup>°\*</sup>, 최지훈<sup>\*</sup>, 염태호<sup>\*</sup>, 송두현<sup>\*</sup>

용인예술과학대학교<sup>\*</sup>

{kdo37162, njj06038, tommy0258}@naver.com, dsong@yasu.ac.kr

## Survey on Game Mods Usage in Korea

Dong-oh Kang<sup>°\*</sup>, Jihun Choi<sup>\*</sup>, Taeho Yeom<sup>\*</sup>, Doo Heon Song<sup>\*</sup>

Yongin Art & Science University<sup>\*</sup>

### 요 약

해외에서는 게임 소비자들이 직접 게임 내에서 사용되는 아트위크나 부분적 확장 플레이 메커니즘들을 만들어서 공유하는 게임 모딩이 활성화되어 있고 관련 연구도 다양하다. 반면, 국내의 관련 연구는 마인크래프트 활용 연구를 제외하면 미미하다. 우리는 본 논문에서 스팀, 배틀넷 등에서 한국인 사용자가 상당수 있는 모드 허용 게임 16개를 선정하고 그 게임 커뮤니티 이용자를 대상으로 게임 모드 이용 실태 및 제작 경험자의 제작 동기 등을 설문 조사를 통해 알아보았다. 288명의 응답자 중 86%가 모딩을 활용하고 있었으며 10대들의 참여가 높았다. 13% 정도에 해당하는 모더들은 아트위크를 중심으로 모드를 제작했으며 창작 욕구와 탐구 정신이 주 제작 동기였다.

### 1. 서 론

게임 모딩이란 광의로 볼 때, 게임 콘텐츠를 사용자가 부분적인 기능이나 아트위크를 추가하는 것을 말한다[1]. 게임이 모딩을 허용하는 경우, 게임 사용자는 팬으로서의 아트위크를 제공하는 수준으로부터 플레이 모드를 추가하는 공동 창작자의 영역까지 다양한 역할을 할 수 있다. [2]. Nexus Mod 플랫폼은 게임 모드를 개발하는 최대의 사이트로 1,400만 이상의 사용자가 23만 이상의 등록된 게임 모드를 수백 개의 게임에 적용하고 있다 [3]. 게임 모딩은 모드 개발자들을 통해 게임 커뮤니티를 결속, 발전시키는 홍보의 의미도 있고 [4], 컴퓨터 프로그래밍 개발자 과정을 교육하는 도구로도 유용하다는 외국의 보고가 있지만 [5] 국내에서는 관련 개발자 관련 연구뿐 아니라 어떤 사용자가 왜 사용하는지조차 거의 연구가 없으며 다만 Minecraft 등의 활용을 통한 사용자 콘텐츠 제작 관련 연구만 어느 정도 있는 실정이다 [6-8].

이에 본 논문은 우리나라 게이머들이 게임 플레이에서 게임 모드를 얼마나, 왜 활용하는지 설문

조사를 통해 알아보고자 하며 그 중 제작 경험이 있는 모딩 개발자들은 주로 어떤 모드를 개발했는지 조사하고자 한다.

### 2. 연구의 내용

#### 2.1. 피조사자와 대상 게임

조사 대상 게임은 2021년 5월 1일 기준, 스팀 플랫폼이나 배틀넷 플랫폼에서 한국 게이머의 인지도가 어느 정도 있고 조사자들이 플레이 경험이 있는 16개의 게임을 선정하였다. 이들 게임의 모드 허용 유형을 조사자들이 주관적으로 평가했는데 평가 기준과 평가 결과는 그림 1과 표 1에 있다.

[그림 1] 게임 모드 평가 기준



[표 1] 조사 대상 게임

유형	게임명	생산성	도구	모드 범위	모드 설치	평가
비전투	Roblox	4	5	5	5	19
비전투	Garry's mod	5	4	4	5	18
비전투	Civilization VI	3	5	4	5	17
비전투	Terraria	3	4	4	5	16
비전투	Sims 4	3	5	4	4	16
비전투	Don't Starve	3	4	3	4	14
비전투	Tabletop simulator	3	4	3	4	14
비전투	Euro truck 2	3	3	4	3	13
비전투	Skyrim	4	4	1	4	13
비전투	Minecraft	4	4	1	4	13
비전투	Beat saber	3	1	1	2	7
전투	Arma3	5	5	5	4	19
전투	Left 4 Dead 2	3	3	4	2	12
전투	GTA5	2	1	5	3	11
전투	Starcraft	3	1	3	2	9
전투	Overwatch	2	2	1	1	6

설문 조사는 구글 닥스를 이용했고 2021년 5월 20일부터 2주간 대상 게임 사용자 커뮤니티를 이용하여 표집했고, 응답자들을 게임 모드 인지도 및 사용 경험 여부에 따라 다음의 4개의 그룹으로 분류하였다.

- A 그룹 : 게임 모드 모르고 사용 없음
- B 그룹 : 게임 모드를 알지만 사용 안함
- C 그룹 : 게임 모드 사용자
- D 그룹 : 게임 모드 제작 경험자.

이러한 분류에 따른 설문 응답자의 분포는 표 2와 같다.

[표 2] 응답자의 성별 연령별 그룹 분포

남성	A	B	C	D	계
10대	5	12	65	15	97
20-25	1	2	61	11	75
26-30	1	0	18	5	24

30이상	1	3	9	2	15
소계	8	17	153	33	211
여성	A	B	C	D	계
10대	3	2	12	3	20
20-25	6	2	28	1	37
26-30	0	0	16	1	17
30이상	0	0	3	0	3
소계	9	4	59	5	77
계	17	21	212	38	288

조사 대상 게임이 모드 사용을 허락하고 후원하는 게이미어선지 남성의 88%, 여성의 84%가 모딩의 사용 경험이 있었다. 전체적으로는 남성 응답자 비율이 73%였다. 연령적으로는 26세 이하가 대다수지만 10대의 참여도도 매우 높았는데 이는 선행 연구의 마인크래프트 조사와도 일치한다[6].

## 2.2. 설문 결과 분석

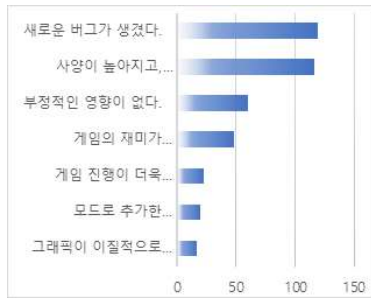
설문 결과 대다수가 CD 그룹에 속했는데 먼저 이들이 게임 모드를 알게 된 경로를 조사한바 그림 2와 같았다. B 그룹의 경우는 비슷하지만, 인터넷 방송으로 알게 된 경우가 게임 내에서 알게 된 경우보다 순위가 높았다는 것만 다르다.



[그림 2] CD 그룹의 게임 모드 인지 경로

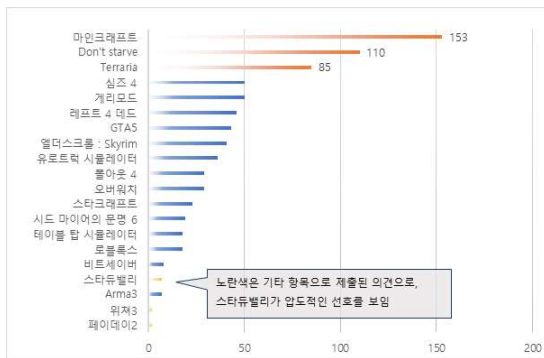


[그림 3] 모드가 끼친 긍정적인 영향(CD 그룹)



[그림 4] 모드가 끼친 부정적인 영향(CD 그룹)

게임 모드를 활용해 본 CD 그룹 이용자들은 비슷한 비율로 재미성 증가, 콘텐츠 증가, 시각적 효과 증대를 긍정적인 영향으로 본 반면 새로운 버그나 사양의 고급화를 부정적인 영향으로 보고 있다. 게임 모드가 사용자의 직접 참여로 이루어지다 보니 시스템적인 테스트를 간과하기 쉬워 완성도가 낮은 위험성이 지적되지만 콘텐츠 활용 및 아트웍 활용 측면에서 긍정적 효과가 있다.



[그림 5] 모드를 이용해 본 게임

응답자들이 모드를 활용해 본 게임은 마인크래프트, 돈스타브, 테라리아의 3개가 독보적으로 많았다. 이들 모두가 비전투형 게임이라는 점이 특이한데 이들 중 전투형 게임의 모드 사용자와 비전투형 게임 모드 사용자가 느낀 긍정적 효과가 표 3에 있다.

[표 3] 게임 유형별 모드의 긍정적 효과

항목	전투형	비율	비전투형	비율
재미 증가	79	25.3%	136	24.5%
콘텐츠 확장	75	24.0%	117	21.0%
시각적 만족감	72	23.1%	148	26.6%
수월한 진행	41	13.1%	74	13.3%
버그감소	26	8.3%	43	7.7%
최적화	19	6.1%	38	6.8%

계	312	556
---	-----	-----

대체로 비슷하지만, 전투형에서는 재미성이, 비전투형에서는 아트웍을 통한 시각적 효과 증대가 가장 높은 순위를 차지했다.

이제 직접 제작 경험을 가진 모더들의 제작 형태와 제작 동기를 알아본다. 제작된 모드의 유형은 케빈 케이스퍼의 Mod 칼럼[9]을 참고해 작성하였다.

아트: 게임의 미학적 요소를 변경하여 플레이어의 취향과 요구를 만족시키는 모드 (텍스처팩, 스킨, 렌더링, 사운드필터 등)

메커니즘: 게임의 소스코드 등을 수정하여 필요한 기능을 추가하고 버그를 제거하는 모드 (리마스터링, 언어팩, 비공식 패치 등)

게임플레이: 게임의 주요 규칙은 그대로 적용되 캐릭터 성장구조, 조작 방식, 기타 특정한 메카닉을 추가하거나 인터페이스를 변경함으로써 플레이어의 다양화를 시도하는 모드 (미니맵, 키매핑, 렌더마이저 등)

콘텐츠: 추가적인 장치와 요소, 스토리나 퀘스트 아이템 등을 추가하여 핵심 콘텐츠를 확장하는 모드 (토틸컨버전, 비공식 확장팩 등)



[그림 6] 응답자들의 모드 제작 경험 빈도

응답자들의 경우 아트웍 중심으로 모드를 제작한 것으로 나타났으나 게임 플레이의 난이도 조절이나 콘텐츠 제공도 상당수 있었다. 이들의 모드 제작 동기는 그림 7에 요약되어 있다.

[그림 7] D 그룹의 모드 제작 동기 조사



### 3. 결 론

게임 모딩은 해외에서는 매우 커다란 커뮤니티에서 게이머들이 직접 생산자의 역할을 담당하면서 게임의 홍보나 다양성 유지 차원에서 제작사의 후원을 받고 있는 것으로 알려져 있다. 국내 사용자들도 스팀 플랫폼 등을 통해 게임 모드 이용에는 익숙한 편인데도 게임 소비자들의 모드 소비나 제작 태도 등에 관한 국내 연구는 매우 적거나 단일 게임에 국한해 조사되었다.

이 논문에서 우리는 배틀넷, 스팀 플랫폼 등에서 한국 사용자들이 많은 16개의 모드 제공 게임을 대상으로 우리 게임 소비자들이 얼마나 게임 모딩을 잘 소비하는지, 또 직접 제작 경험이 있는 모더들의 제작 형태와 동기가 무엇인지 설문 조사를 통해 알아보았다. 이 조사 연구의 의의는 아래와 같이 요약될 수 있다.

첫 번째. 모드 제작과 관련하여 유저들의 긍정적인 모딩 문화를 구성하기 위해서는 모드를 만드는 행위가 자유로운 자기표현 예술 활동으로써 유저들의 창작 욕구를 충족시킨다는 것을 인지해야 한다. 더불어 장난스럽고 탐구적인 모더들의 특성을 지각하고 있어야 악영향을 끼치는 모드에 빠르게 대처해 피해를 최소화할 수 있다. 아트 계열 모딩 지원 툴 제공(맵 에디터, 스킨메이커 등)을 통해 긍정적 예술 활동 참여를 장려하되 게임을 망치는 행위는 강력히 제재하고, 모딩 관련 커뮤니티를 통해 적극적으로 유저들과 소통하는 것이 올바른 모딩 문화 구성에 있어서 궁극적 지향점이 될 것이다.

두 번째. 모드 이용 현실을 분석한 결과, 모드 이용에 적합한 게임을 만들기 위해서는 창작 기반 콘텐츠 중심의 시스템 기획이 필요하다. 모드 이용률

이 월등히 높은 게임의 특징은 샌드박스, 시뮬레이션과 같이 플레이어의 창작 욕구를 자극하는 장르이다. 또한 이용자의 요구를 충족시키는 모드의 종류는 “아트”와 “콘텐츠” 계열의 모드로 조사되었다. “아트”, “콘텐츠” 계열 모드는 스킨이나 시나리오와 같이 내용적 변화를 주는 모드 계열로, 형식적 변화를 주는 메커니즘, 게임플레이 계열 모드와는 창의적인 요소에서 더욱 대비되는 관계를 가진다. 이를 모아볼 때, 유저가 구상한 어떠한 것을 게임 내에서 구현하면서 시각적, 기능적으로 결핍을 느끼게 되고, 이를 해소하기 위해 게임 외부에서 모드를 찾아 이용하게 되는 것으로 보인다.

세 번째. 일반 이용자를 모드 이용자로 전환하기 위해서는 게임 내에서 모드 이용이 가능함을 노출하고, 모드에 대한 잘못된 인식을 해소하는 노력이 필요하다. 모드를 이용하지 않은 B 유형의 질문 응답자는 인터넷 방송을 통해 정보를 접한 경우가 두 번째로 많았고, 모드를 이용한 C 유형의 질문 응답자는 게임 내에서 정보를 접한 경우가 두 번째로 많았기 때문이다. 이는 모드에 대한 인식과도 연관된 것으로 보인다. 모드를 이용하지 않은 원인은 “불법적인 행위”, “모드 설치 과정의 어려움”이 높게 나왔는데, 게임 내에서 모드 사용을 권유하고, 편리한 설치 과정을 지원해준다면 모드에 대한 부정적 인식을 깨고 모드 이용자를 늘릴 수 있을 것이다.

### 참고문헌

- [1] Hong, R. (2013). Game modding, prosumerism and neoliberal labor practices. *International Journal of Communication*, 7, 19.
- [2] 윤혜영, 디지털 게임의 모드 연구, 이화여자대학교 박사 논문, 2016.
- [3] Lee, D., Lin, D., Bezemer, C. P., & Hassan, A. E. (2020). Building the perfect game—an empirical study of game modifications. *Empirical Software Engineering*, 25(4), 2485-2518.

- [4] Hofman-Kohlmeier, M. (2019). Players as a prosumer. Individual motives for engaging in game modding. World Scientific News, 133, 191-203.
- [5] Kynigos, C., & Yiannoutsou, N. (2018). Children challenging the design of half-baked games: Expressing values through the process of game modding. International Journal of Child-Computer Interaction, 17, 16-27.
- [6] 정문철, 송두헌, “마인크래프트를 통해 본 한국 게임 프로슈머의 사용자 제작 콘텐츠 효과,” 2019 한국게임학회 추계학술발표대회.
- [7] 박준선, 송두헌, “국내 마인크래프트 연령대별 사용 형태 차이에 대한 고찰,” 2020 한국게임학회 추계학술발표대회.
- [8] Sean Ward, Youngkyun Baek, "Exploring Minecraft as a Tool for Learning in the K-12 Classroom", Journal of the Computer Education Association, Vol/ 23, No. 5, pp 53-60, 2020.
- [9] Kevin Casper, “How to install PC game mods: A beginner's guide,” PC World, 2017.11 [Internet}  
<https://www.pcworld.com/article/3237246/how-to-install-pc-game-mods.html?page=2#toc-4>