

---

# GameMod에 관한 국내 이용자의 인식과 경험 조사 연구 결과 보고서

---

2021. 5



용인송담대학교  
컴퓨터 게임과

# 목 차

## 1 연구 개요

1.1 조사 목적	3.p
1.2 연구 배경 설정	3.p
1.3 조사 대상 및 일시	4.p
1.4 연구 설계 및 분석방법	4.p

## 2 분석 결과

2.1 응답자의 특성 분석	6.p
2.2 모드 인식 관련 응답 결과 분석	12.p
2.3 모드 이용 관련 응답 결과 분석	17.p
2.4 모드 제작 관련 응답 결과 분석	19.p

## 3 결론 및 제언

3.1 결과 요약과 제언	21.p
3.2 참고자료	21.p

# 1. 연구 개요

## 1.1 조사 목적

- ✓ 한국 게임의 모딩 환경 조성을 위한 이용자 인식과 경험 현황 조사
- ✓ 게임 속 모딩 콘텐츠의 설계 방향과 지향점 제시

## 1.2 연구 배경 설정

- ✓ 모딩의 정의

기존에 출시된 게임의 일부를 유저들이 자발적으로 수정하여 새로운 콘텐츠를 생산하고, 부족한 부분을 보완하는 행위

유형은 다음과 같이 4 가지로 정의함. (케빈 케스퍼의 Mod 칼럼 참고)

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

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

게임플레이: 게임의 주요 규칙은 그대로 적용하되 캐릭터 성장구조, 조작 방식, 기타 특정한 메카닉을 추가하거나 인터페이스를 변경함으로써 플레이의 다양화를 시도하는 모드 (미니맵, 키매핑, 랜더마이저등)

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

- ✓ UGC 와 모딩의 구분

User Generated Contents 와 Game Modification 은 다음과 같은 이유로 구분하여 연구에 대입하였습니다.

UGC 는 UCC 의 원어로, 저작권에 관련하여 창작물을 구분하는 목적으로 만들어졌다. UGC 의 구성 소재는 기존에 있는 영상이나 사진, 캐릭터나 모델 등이며 본질적으로 2 차창작의 범주를 벗어날 수 없다. 그러나 MOD 는 기존의 게임을 소재로 변형한다는 점에서 UGC 와 비슷해 보이지만, 새로운 규칙과 소스들을 통해 완전히 새로운 콘텐츠를 생산하는 경우도 있어, 서로 구분하는 것이 마땅하다.

### 1.3 조사 대상, 방법 및 일시

- ✓ 조사 대상: 모드를 포함한 게임 16 종의 온라인 커뮤니티 이용자
- ✓ 조사 방법: 조사 대상 중심 온라인 설문조사
- ✓ 조사 일시: 2021.5.20 ~ 2021.6.2

### 1.4 연구 설계 및 분석방법

- ✓ 설문지의 구성은 1) 응답자 일반 특성, 2) 응답자 게임 이용 특성, 3) A(X/X) 유형의 이용자 질문, 4) B(Y,X) 유형 이용자 질문, 5) C(Y/Y) 유형 이용자 질문, 5-1) C+(Y/Y/Y)유형 이용자 질문 총 5 항목으로 구성됨
- ✓ 모드 인식과 경험 정도와 모드 제작 경험에 따라 응답자를 A, B, C, C+로 구분함 [표(1)을 참고]

[표(1) 설문지의 설계]

항목	문항	세부문항
응답자 일반 특성	성별	2
	나이	4
응답자 게임 이용 특성	일평균 플레이시간	9
	주 이용 플랫폼	5
	주 이용 장르	9
	모드 인식과 경험	3
A 유형 이용자 질문	향후 모드 이용 의향	3
	긍정 답변의 이유	9
	부정 답변의 이유	6
B 유형 이용자 질문	모드 정보를 접한 경로	9
	모드를 이용하지 않는 이유	7
	향후 개선된 모드의 이용 의향	3
C 유형 이용자 질문	모드 정보를 접한 경로	9
	모드를 이용한 게임	18
	이용한 모드의 종류	15
	모드가 끼친 긍정적 영향	8
	모드가 끼친 부정적 영향	8
	모드를 제작한 경험 유무	2
C+ 유형 이용자 질문	제작한 모드의 유형	15
	모드 제작에 사용한 도구	7
	모드를 공유한 방법	8
	모딩을 시작한 계기	6
	모딩을 통해 얻는 것	5

## 2. 분석 결과

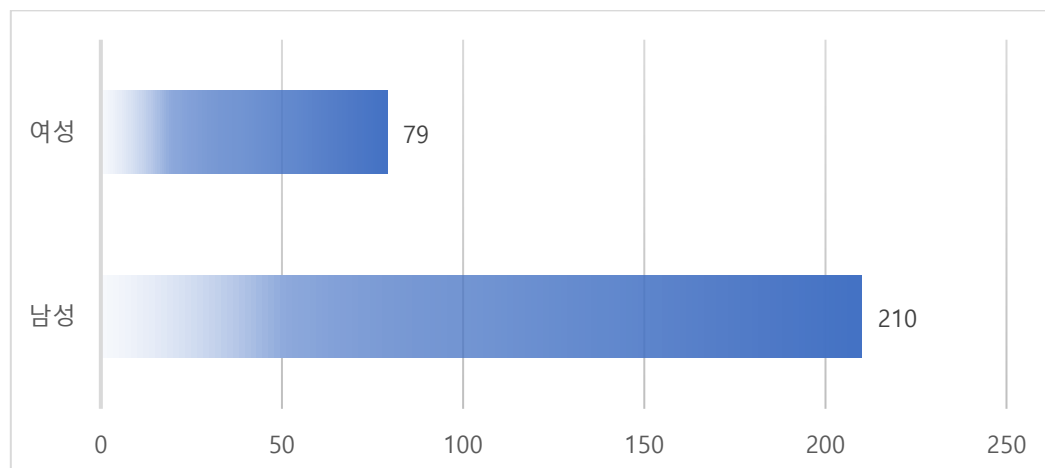
### 2.1-1 응답자 일반 특성

- 응답자 수는 총 290 명으로 남성은 72.8%, 여성은 27.2%로 집계됨
- 응답자의 연령 분포는 20 세 미만 40.3%, 20~25 세 38.6%, 26~30 세 14.5%, 31 세 이상 6.6%로 집계됨
- 자세한 내용은 [표(2)]와 [차트(1)], [차트(2)]를 참고

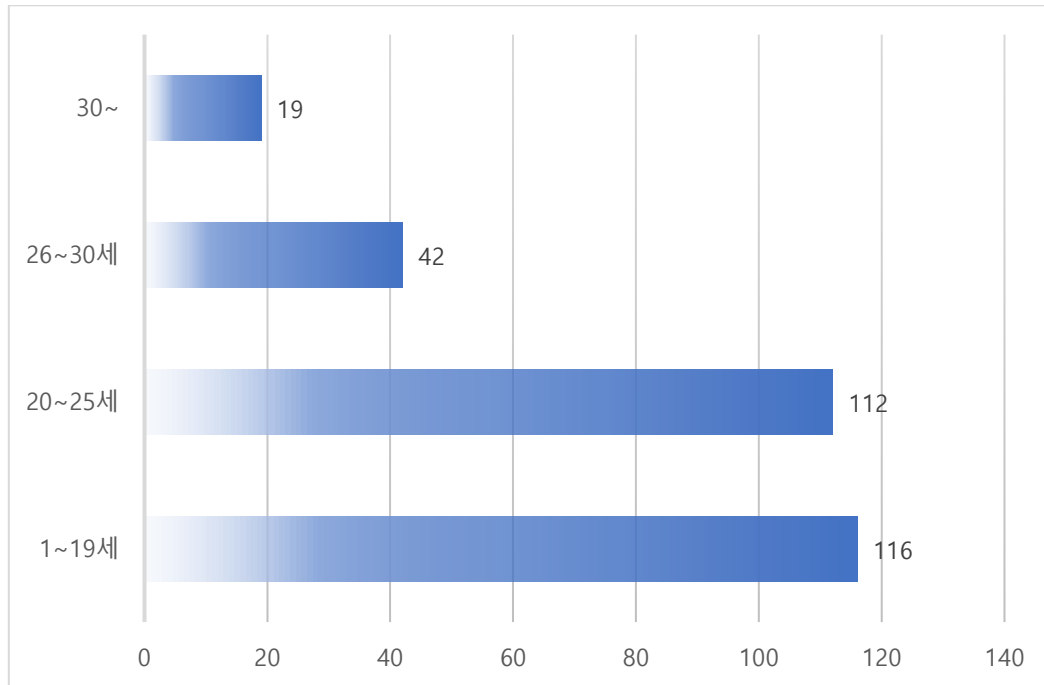
[표(2) 응답자 일반 특성 설문 결과]

구분		응답 (명)	백분율 (%)
성별	남성	211	72.8
	여성	79	27.2
	합계	<b>290</b>	<b>100</b>
연령	1~19 세	117	40.3
	20~25 세	112	38.6
	26~30 세	42	14.5
	31 세 이상	19	6.6
	합계	<b>290</b>	<b>100</b>

[차트(1) 응답자 성별 분포]



[차트(2) 응답자 연령 분포]



## 2.1-2 응답자 게임 이용 특성

모드가 포함된 게임 16 종을 중심으로, 관련 커뮤니티에서 설문 대상자를 모집함.

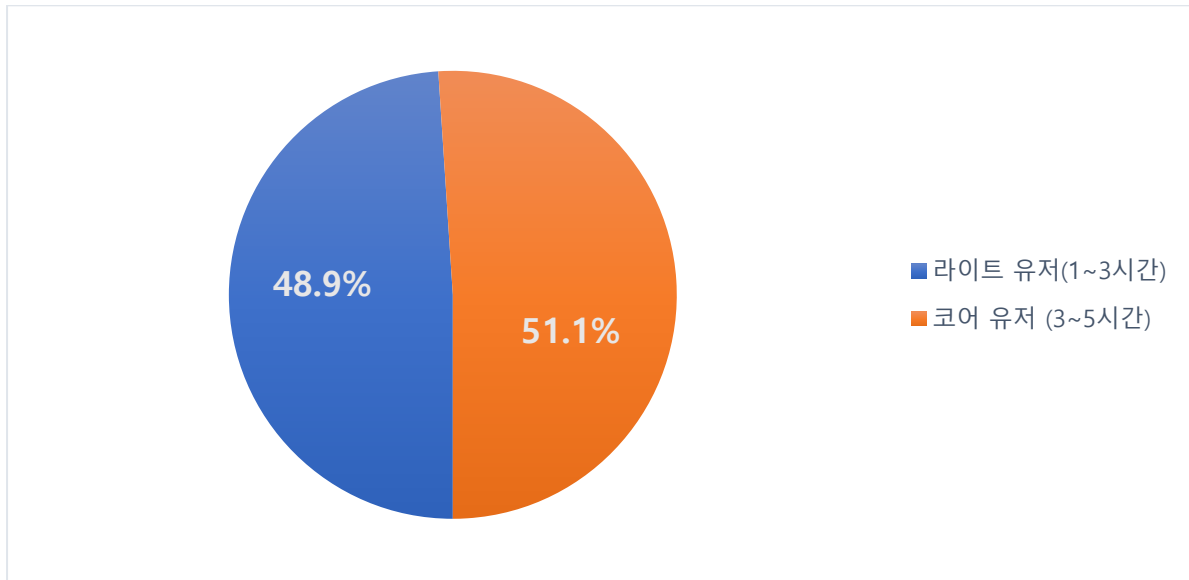
- 하루 평균 게임 이용시간, 주 이용 플랫폼, 주 이용 장르, 모드 인식과 경험 유무를 조사하였고 집계 내용은 다음과 같음. [표(3)]
- 하루 평균 게임 이용시간 [차트(3)]  
1~3 시(라이트 유저) 48.9%, 4~5 시(코어 유저) 51.1%로 집계됨
- 주 이용 플랫폼 (중복응답 포함) [차트(4)]  
PC 64.3%, 모바일 27.5%, 콘솔 6.8%, VR 0.7%, 기타 0.7%로 집계됨  
PC 의 높은 유연성 탓에 타 플랫폼에 비해 월등한 수치를 보이는 것으로 추측함
- 주 이용 장르 [차트(5)]  
MMORPG 9.6%, FPS 17.5%, 전략 14.3%, 어드벤처 26.1%, 액션 11.1%, 스포츠 2%, 퍼즐 1.2%, 시뮬레이션 10.6%, 기타 7.6%로 집계됨  
MMORPG 장르는 온라인 중심 시스템을 이루고 있어 모드이용자에게 비교적 선호도가 낮은 것으로 보이며 어드벤처 장르에 포함된 오픈월드, 샌드박스 장르가 모드 친화적인 성격을 띄기 때문에 선호도가 높은 것으로 보임.
- 모드 인식과 경험 유무 [차트(6)]  
모드에 대해 알고 있음, 모드 이용 경험 있음 (A: X/X, B: Y/X, C: Y/Y)  
A 유형 6.2%, B 유형 7.2%, C 유형 86.6%로 집계됨



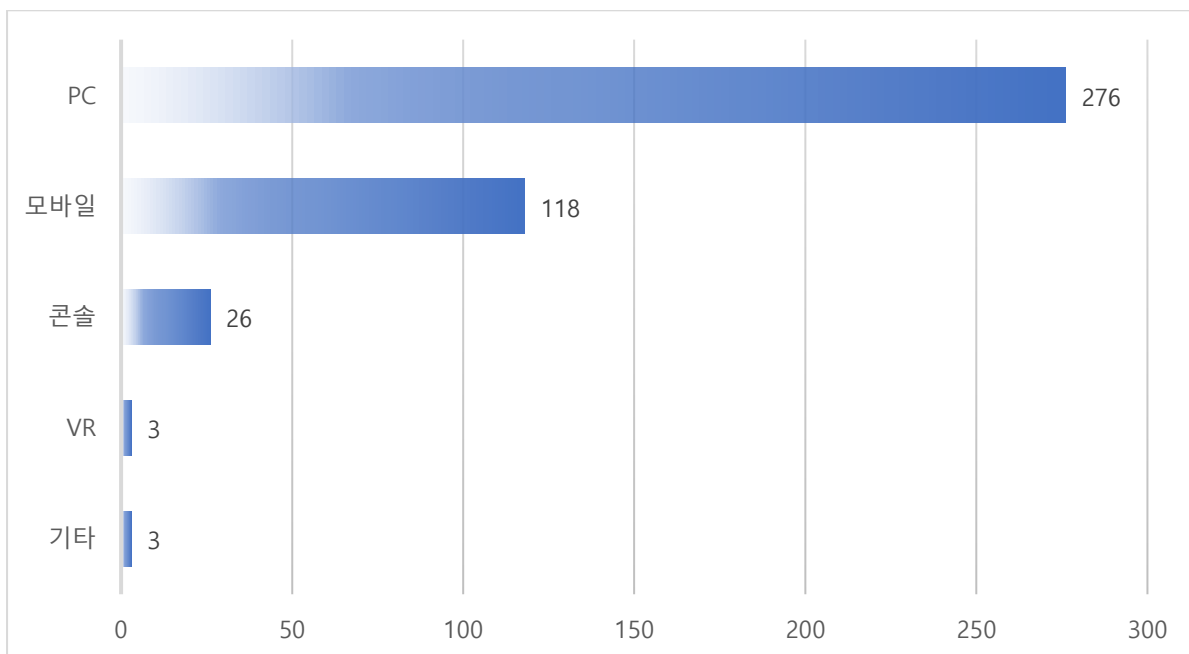
[표(3) 게임 이용 특성 설문 결과]

구분		응답 (명)	백분율 (%)
일평균 플레이시간	라이트 유저	142	48.9
	코어 유저	148	51.1
	<b>합계</b>	<b>290</b>	<b>100</b>
주 이용 플랫폼 (중복응답 가능)	PC	276	64.3
	모바일	118	27.5
	콘솔	29	6.8
	VR	3	0.7
	기타	3	0.7
	<b>합계</b>	<b>429</b>	<b>100</b>
주 이용 장르	MMORPG	48	9.56
	FPS	88	17.53
	전략	72	14.34
	어드벤처	131	26.1
	액션	56	11.16
	스포츠	10	1.99
	퍼즐	6	1.2
	시뮬레이션	53	10.56
	기타	38	7.57
	<b>합계</b>	<b>502</b>	<b>100</b>
모드 인식과 경험 유무	X / X	18	6.2
	Y / X	21	7.2
	Y / Y	251	86.6
	<b>합계</b>	<b>290</b>	<b>100</b>

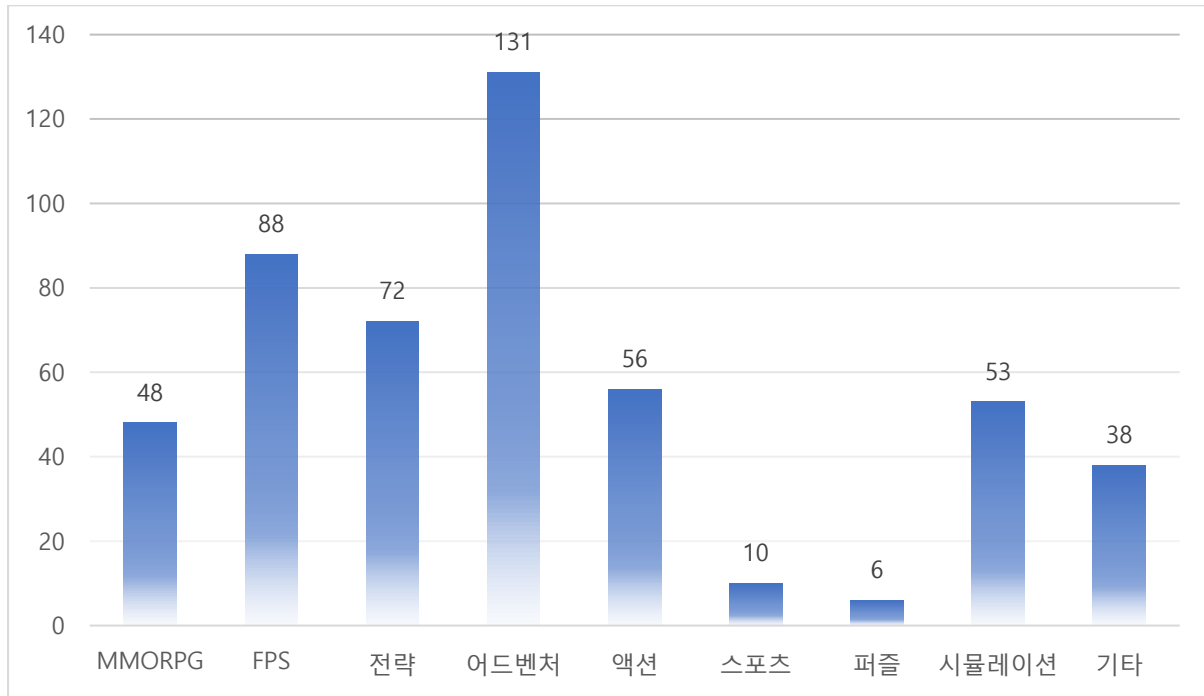
[차트(3) 하루 평균 게임 이용시간]



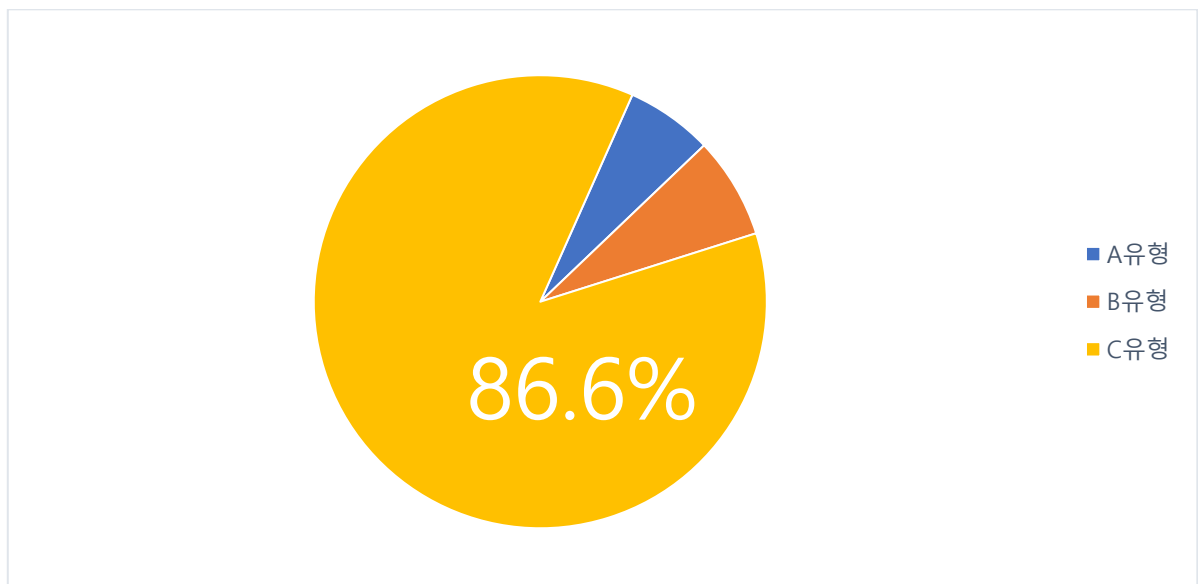
[차트(4) 주 이용 플랫폼]



[차트(5) 주 이용 장르]



[차트(6) 모드 인식과 경험 유무]



## 2.2 모드 인식 관련 응답 결과 분석

게임 이용자들의 모드를 어떻게 인식하고 있는지 설문 결과를 토대로 분석하였음

### 1. 모드에 대한 정보 유입 경로 분석

B 유형 이용자의 모드에 대한 정보를 접한 경로를 물어보는 질문 [차트(7)]에서 "온라인 커뮤니티", "인터넷 방송", "게임 내에서"의 순서로 결과가 집계되었다.  
C 유형 이용자의 모드에 대한 정보를 접한 경로를 물어보는 질문 [차트(8)]에서 "온라인 커뮤니티", "게임 내에서", 인터넷 방송"의 순서로 결과가 집계되었다.  
이 두 결과를 통해 일반 이용자가 모드 이용자로 전환시키기 좋은 매체는 "인터넷 방송" 보다 "게임 내에서" 모드가 노출되는 것이 좋은 방법이라는 것을 알 수 있다.

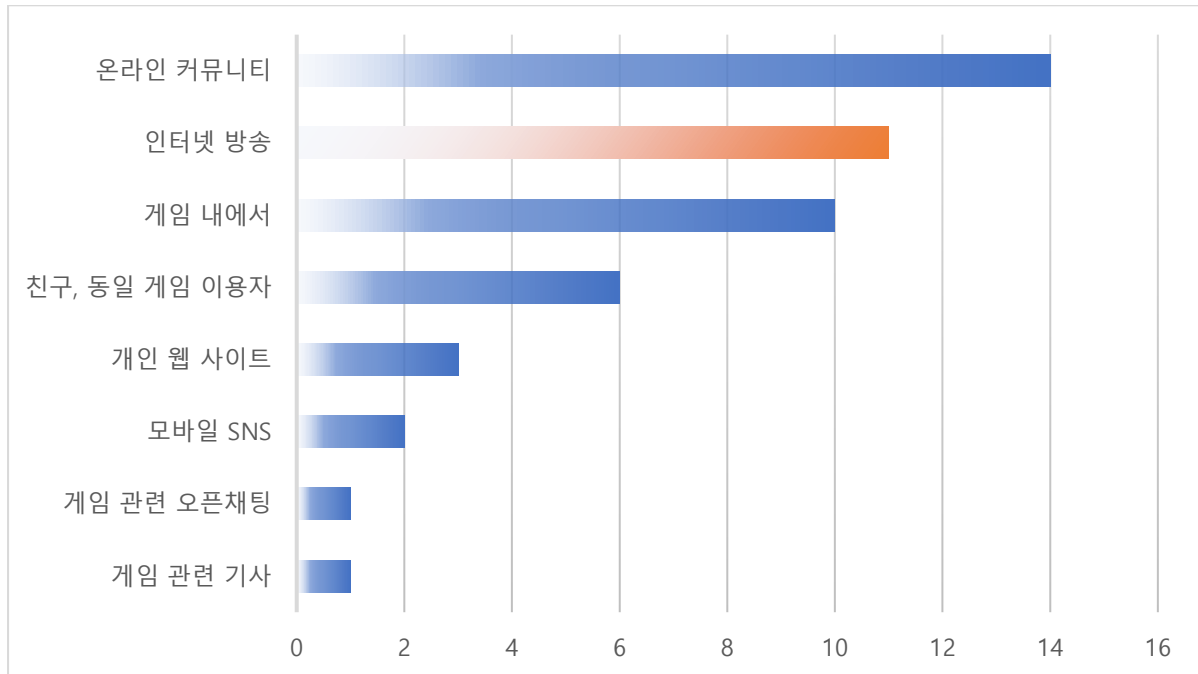
### 2. 긍정적 인식 분석

A 유형 이용자의 게임 이용 의향에 긍정 답변을 한 이유를 물어보는 질문[차트(9)]에서 "콘텐츠 확장", "스킨 변경", "버그 수정" 3 가지가 가장 높게 나왔다.  
C 유형 이용자의 모드가 끼친 긍정적인 영향을 물어보는 질문[차트(10)]에서 "재미 증가", "콘텐츠 증가", "시각적 만족감 증가" 3 가지가 가장 높게 나왔다.  
이 두 결과를 통해 "콘텐츠 계열 모드"와 "아트 계열 모드"가 이용자의 요구를 충족시키는 핵심 모드라는 것을 알 수 있다.

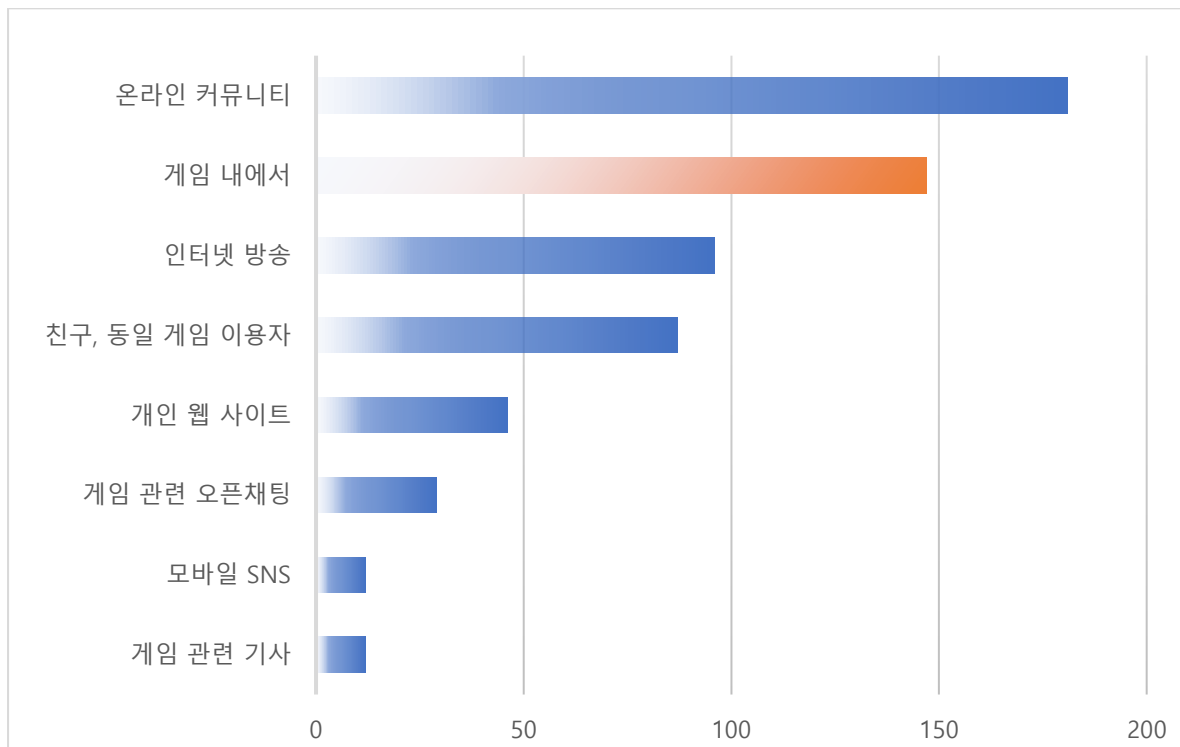
### 3. 부정적 인식 분석

A, B 유형 이용자의 게임 이용 의향에 부정 답변을 한 이유를 물어보는 질문[차트(11)(12)]에서 "높은 모드 설치 난이도", "불필요한 모드", "치트와 같은 부정행위", "안전하지 않은 소프트웨어"가 가장 높게 나왔다.  
그러나 C 유형 이용자의 모드가 끼친 부정적 영향을 물어보는 질문[차트(13)]에서는 "새로운 버그 증가", "사양과 딜레이 증가"가 가장 높게 나왔다.  
이 두 결과를 통해 모드 비 이용자들의 부정적 인식은 실제 모드의 부정적 영향과는 전혀 다르다는 것을 알 수 있다.

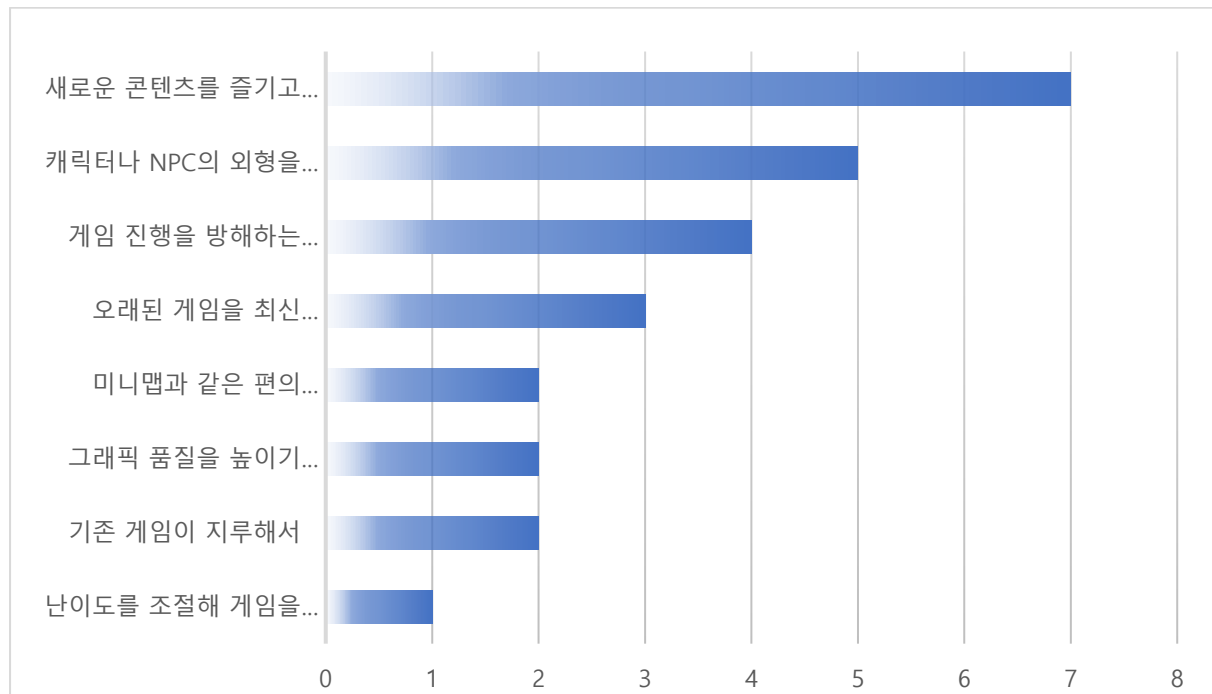
[차트(7) 모드 정보를 접한 경로 (B 유형)]



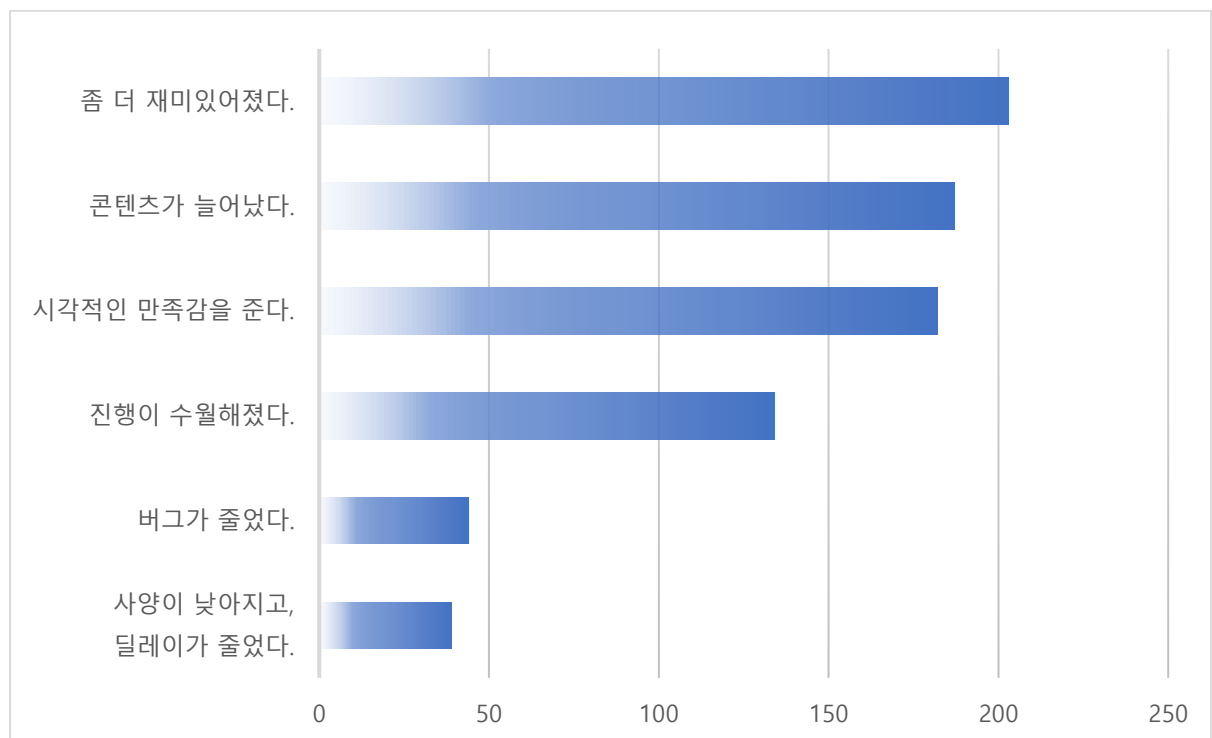
[차트(8) 모드 정보를 접한 경로 (C 유형)]



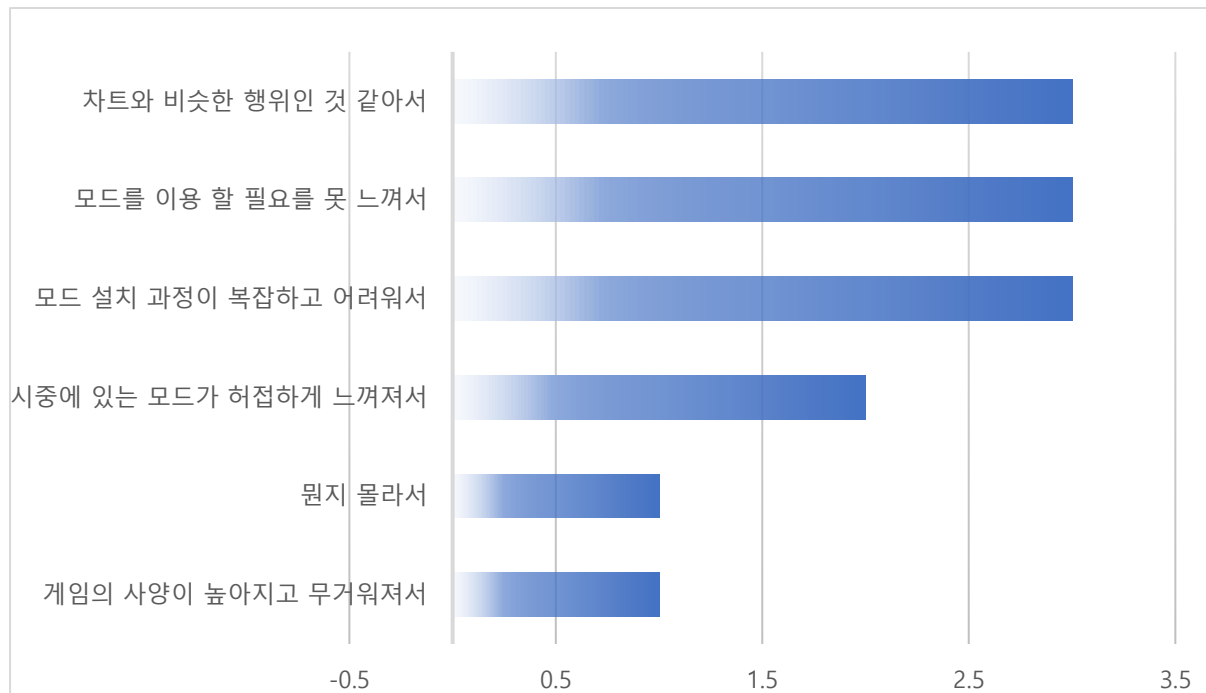
[차트(9) 모드를 이용하겠다고 답한 이유 (A 유형)]



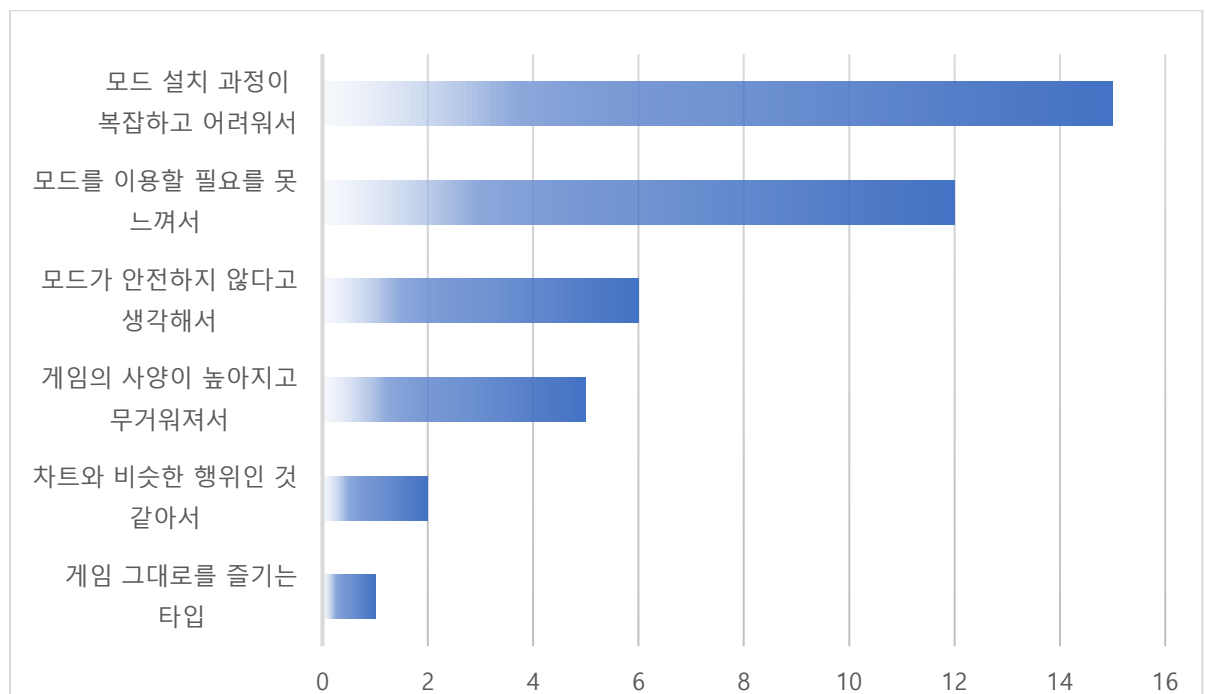
[차트(10) 모드가 끼친 긍정적인 영향 (C 유형)]



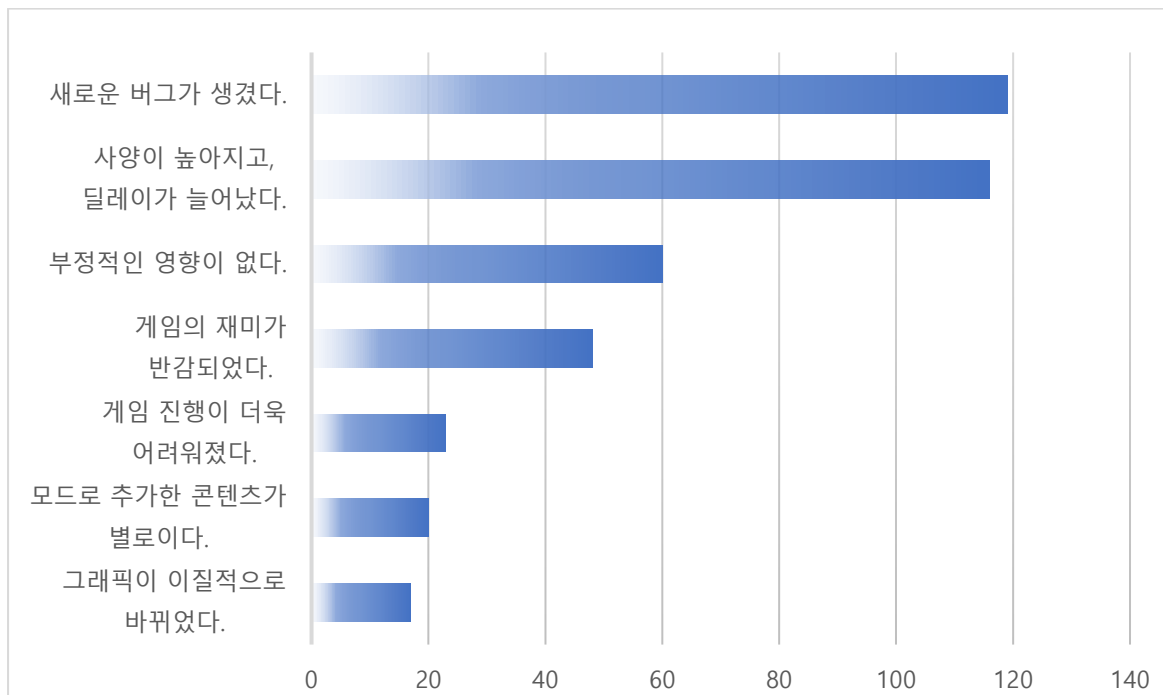
[차트(11) 모드를 이용하지 않겠다고 답한 이유 (A 유형)]



[차트(12) 모드를 알고 있음에도 이용하지 않은 이유 (B 유형)]



[차트(13) 모드가 끼친 부정적 영향 (C 유형)]





## 2.3 모드 이용 관련 응답 결과 분석

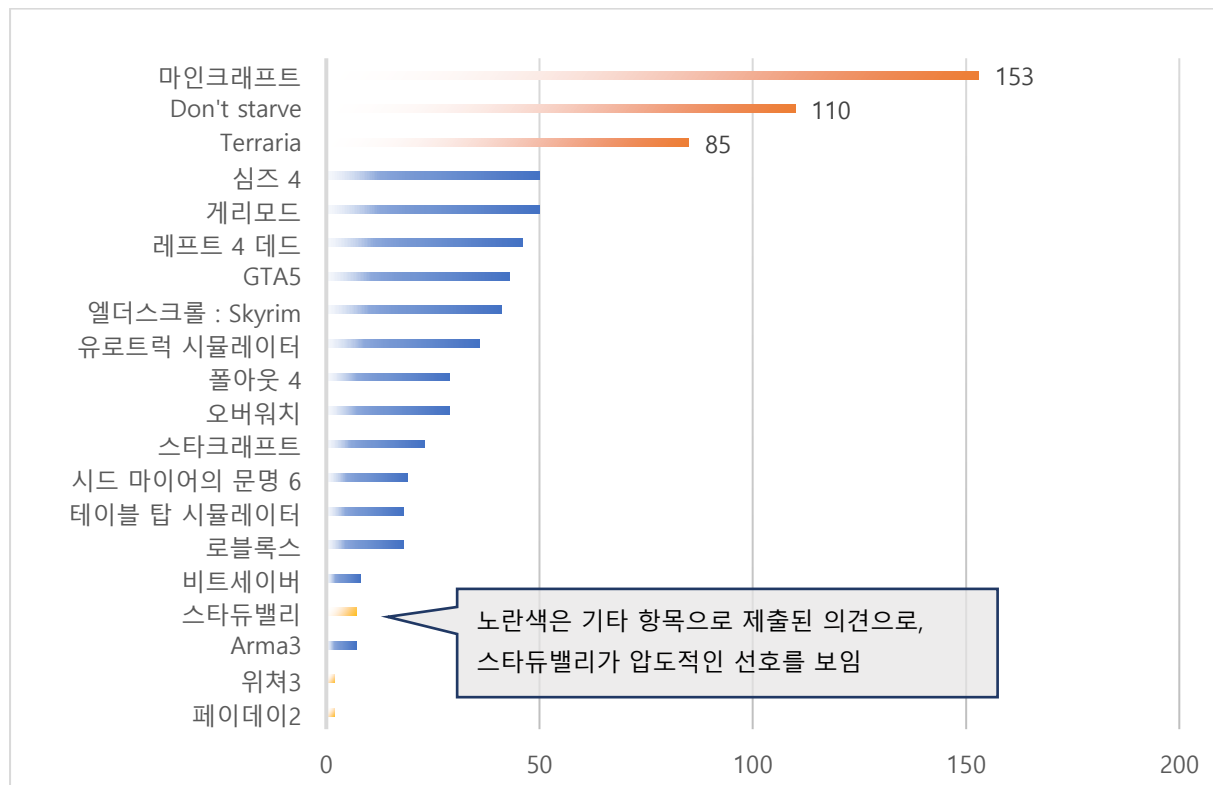
모드 이용자들은 모드를 어떻게 이용하는지 설문 결과를 토대로 분석하였음

1. C 유형 이용자의 모드를 이용한 경험이 있는 게임 질문[차트(14)]에서 "마인크래프트", "돈스타브", "테라리아" 순서로 가장 높게 나왔다. 추가 의견으로는 "스타듀밸리"가 가장 많았다. 이를 정리하였을 때, 모드 이용률이 높은 게임의 특징은 "오픈월드", "샌드박스", "시뮬레이션" 장르이며, 크래프팅# 시스템이 있는 게임일수록 선호도가 높은 것으로 보인다. 창의적인 경험을 유도하는 게임일수록 모드 활성화에 영향을 주는 것으로 추측한다.

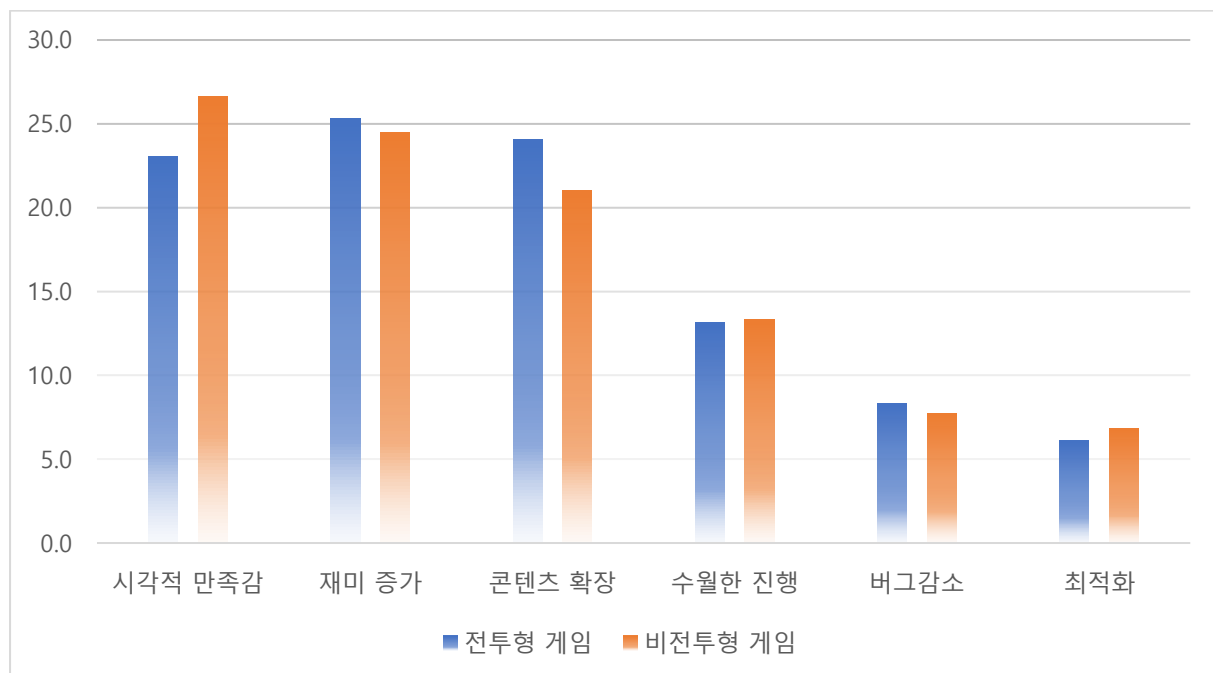
# 크래프팅 시스템: 아이템을 조합하여 다른 아이템을 만드는 게임 시스템

2. 둘 이상의 유저가 폭력적인 수단을 통해 경쟁하는 게임을 전투형 게임으로 정의한 후, 전투형 게임과 비전투형 게임의 설문 결과를 분석함. [차트(15)] 모드의 긍정적 영향 질문에서 전투형 게임은 "재미 증가"와 "콘텐츠 확장", 비전투형 게임은 "시각적 만족감 증가"가 높은 점수를 얻었다. 게임의 유형에 따라 즐기는 방식이 달라지고, 이에 따라 만족도가 높은 모드도 달라지는 것으로 보인다.

[차트(14) 모드를 이용했던 게임]



[차트(15) 전투형 게임과 비전투형 게임의 긍정적 영향 차이]

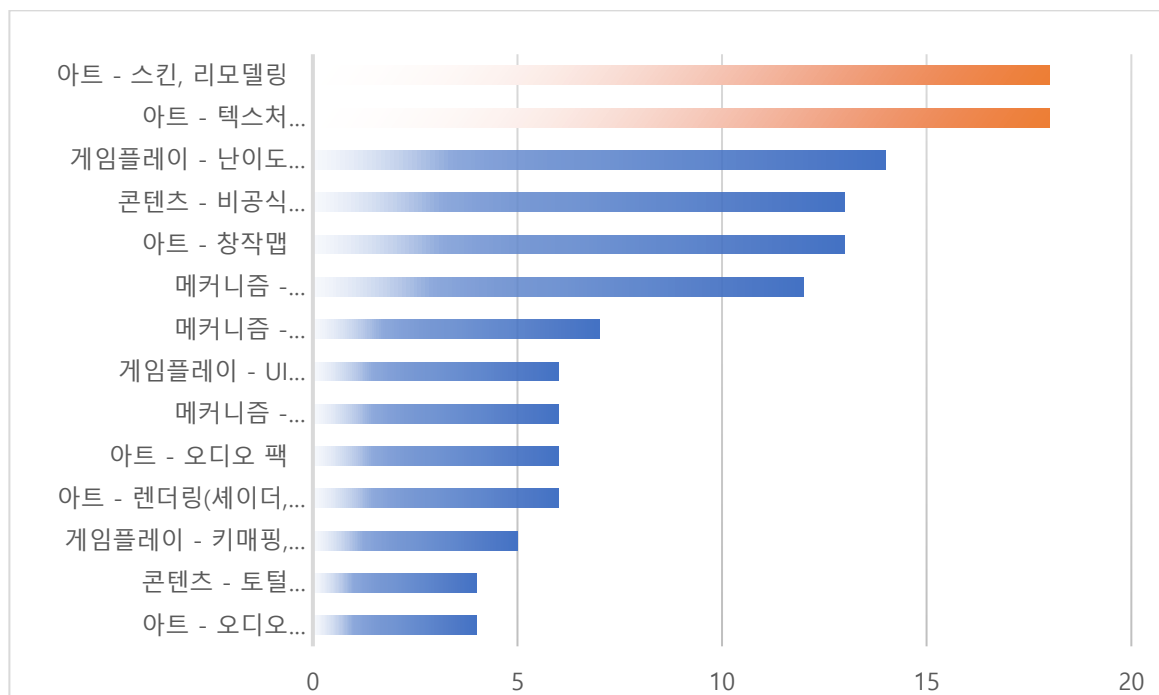


## 2.4 모드 제작 관련 응답 결과 분석

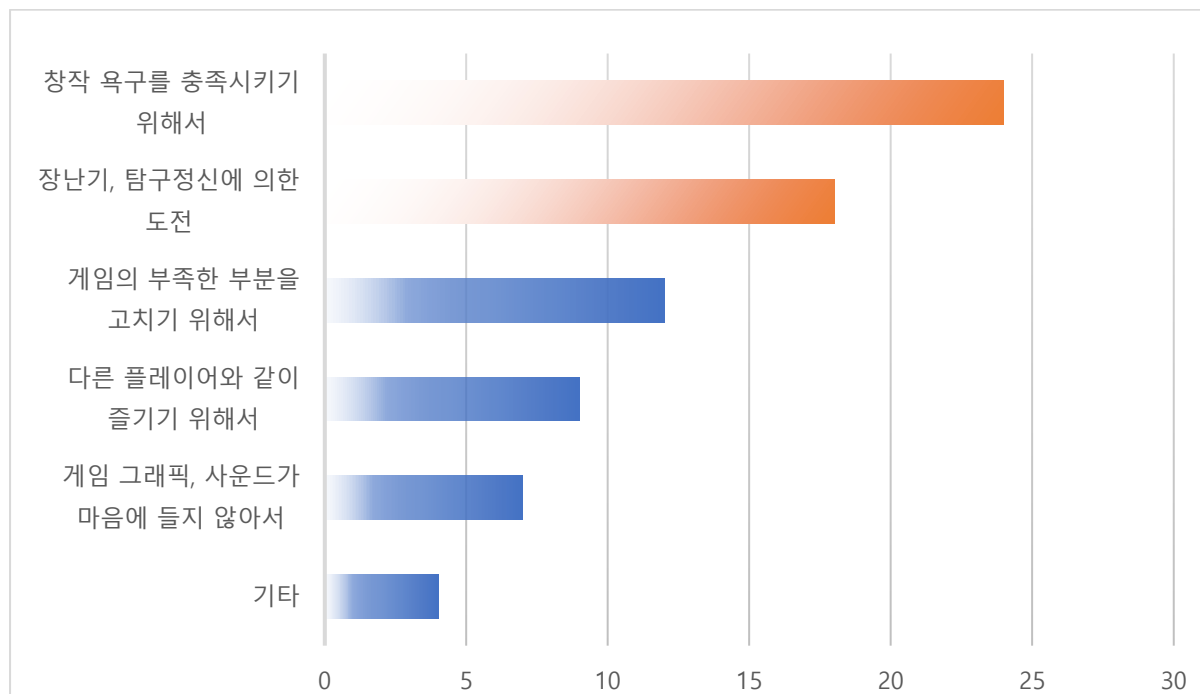
모드 이용자들은 모드를 어떻게 제작하는지 설문 결과를 토대로 분석하였음

1. C+ 유형 이용자의 제작해 본 모드의 유형을 물어보는 질문[차트(16)]에서 "아트 계열의 모드"가 가장 높게 나왔다. 더불어 C+ 유형 이용자의 모딩을 시작한 계기를 물어보는 질문[차트(17)]에서 "창작욕구를 충족시키기 위해"가 가장 높게 나온 것으로 보아, 가장 적극적인 참여를 보이는 모딩 분야는 "아트"이며 그래피티와 같이 자유로운 자기표현 예술 활동의 가치를 일부 지니고 있다.
2. C+ 유형 이용자의 모딩을 시작한 계기를 물어보는 질문[차트(18)]에서 "장난기, 탐구정신에 의한 도전"이 두번째로 높게 나왔다. 일본의 위키피디아에 따르면, "모드는 플레이어에게 유용하고 자기 표현의 수단이 될 수 있다", "온라인 내의 리믹스 문화의 일부이자 해커문화의 후계로 볼 수 있다." 라는 의견[그림(1)]이 있다. 이를 종합해 볼 때 모딩의 원동력은 게임을 해킹하여 파괴욕구를 만족시킴과 동시에 유저의 요구에 맞게 재창조하여 창작 욕구를 충족시키는 행위 자체라고도 볼 수 있다.

[차트(16) 제작한 모드의 유형]



[차트(17) 모딩을 시작하게 된 계기]



[그림(1) Japan Wikipedia <Mod (비디오 게임)> 中 “모더의 동기 부여”]

#### 모더의 동기 부여

인터넷은 사용자 제작 콘텐츠를 모드와 같이 홍보하고 배포할 수 있는 저렴한 매체를 제공합니다.>웹 2.0. 비디오 게임 모딩은 게임의 리믹스로 묘사되었으므로 Lawrence Lessig에 설명된 리믹스 문화의 일부 또는 장난기 넘치는 해커 문화의 후계자로 볼 수 있습니다. 최초의 비디오 게임을 제작했습니다.

모드는 플레이어에게 유용하고 자기 표현의 수단이 될 수 있습니다. Olli Sotamaa는 팬들이 게임을 패치하고, 자신을 표현하고, 비디오 게임 산업에 발을 들여 놓는 세 가지 동기를 확인했습니다. 그러나 인기 있는 모더조차도 전문 비디오 게임 산업으로 도약하는 것은 매우 드뭅니다. Poor는 프로페셔널이 되는 것이 모더의 주요 동기가 아니라는 점을 시사합니다. 그들은 커뮤니티에 대한 강한 감각을 가지고있는 경향이 있고 이미 경력을 쌓은 나이 든 모더는 젊은 모더보다 프로가 될 가능성이 적다는 점을 지적합니다.

### 3. 결론 및 제언

#### 3.1 분석의 주요 결과 요약

##### 세번째. 홍보와 인식에 관한 결론

일반이용자를 모드이용자로 전환시키기 위해서는 게임 내에서 모드 이용이 가능함을 노출시키고, 모드에 대한 잘못된 인식을 해소하는 노력이 필요하다. 모드를 이용하지 않은 B 유형의 질문 응답자는 인터넷 방송을 통해 정보를 접한 경우가 두번째로 많았고, 모드를 이용한 C 유형의 질문 응답자는 게임 내에서 정보를 접한 경우가 두번째로 많았기 때문이다. 이는 모드에 대한 인식과도 연관되어 있는 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.

##### 두번째. 모드 이용에 대한 결론

모드 이용에 적합한 게임을 만들기 위해서는 창작 기반 콘텐츠 중심의 시스템 기획이 필요하다. 모드 이용률이 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 보다 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.

##### 첫번째. 모드 제작에 대한 결론

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(맵에디터, 스킨메이커 등)을 통해 긍정적 예술 활동 참여를 장려하되 게임을 망치는 행위는 강력히 제제하고, 모딩 관련 커뮤니티를 통해

적극적으로 유저들과 소통하는 것이 올바른 모딩 문화 구성에 있어서 궁극적 지향점이 될 것이다.

### 3.2 참고 자료

[윤혜영, <디지털 게임의 모드 연구(2016)>, 이화여대 도서관]

<https://dspace.ewha.ac.kr/handle/2015.oak/214707>

[유보미, 유승호, <게임 제작 프로세스의 발전적 측면에서 본 모드게임 예시 연구(2009.02)>, DBpia]

<https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE07437464>

[<Mod (비디오게임)>, 재팬 위키피디아 ]

[https://ja.wikipedia.org/wiki/Mod\\_\(%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BF%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0\)#MOD%E3%81%AE%E7%A8%AE%E9%A1%9E](https://ja.wikipedia.org/wiki/Mod_(%E3%82%B3%E3%83%B3%E3%83%94%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%82%BF%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0)#MOD%E3%81%AE%E7%A8%AE%E9%A1%9E)

[이경혁, <소비자의 창작욕을 자극하는 “모딩”(2018.05)>, 동아 비즈니스 리뷰]

[https://dbr.donga.com/article/view/1206/article\\_no/8631](https://dbr.donga.com/article/view/1206/article_no/8631)

[Kevin Casper, <How to install PC game mods: A beginner's guide(2017.11)>, PCWorld]

<https://www.pcworld.com/article/3237246/how-to-install-pc-game-mods.html?page=2#toc-4>