

2021년 한국게임학회 추계학술발표대회

게임 모드 이용 실태에 관한 설문 조사 연구

(Survey on Game Mods Usage in Korea)

용인예술과학대학교

강동오, 염태호, 최지훈, 송두헌

목차 Contents

I. 서론

- A. 연구 배경 및 목적
- B. 연구 방법
 - 설문 조사 설명
 - 대상 선정 및 모드 평가
 - 응답자 유형별 구분
 - 모드의 종류

II. 연구 결과

- A. 응답 결과 요약
- B. 모드 활성화에 효과적인 유입 경로 조사
- C. 모드가 끼치는 긍정적, 부정적 영향 분석
- D. 모드 사용률이 높은 게임의 특징 분석
- E. 전투 유무가 게임별 모드가 끼치는 긍정적 영향 차이
- F. 모더들의 주요 모드 제작 분야, 동기 조사

III. 결론

- A. 긍정적인 모딩 문화 구성
- B. 모드 이용 활성화를 위한 방향
- C. 올바른 모드 홍보와 인식 개선 방법

Game MODification

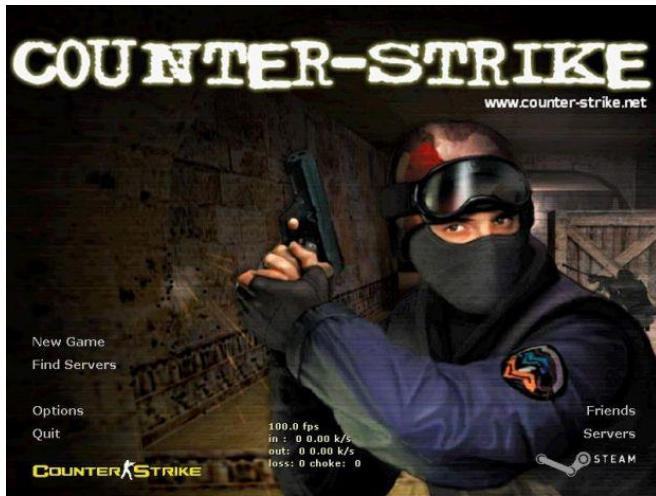
▶ Game mod : [명사]

게임 이용자가 직접 게임 콘텐츠에 부분적인 기능이나 아트워크를 추가하는 것.

연구 배경 및 목적



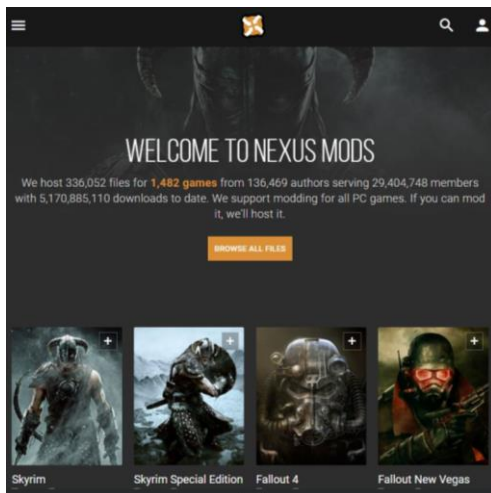
연구 배경 및 목적



- 'Harf Life MOD'에서 개발된 'Counter Strike' -



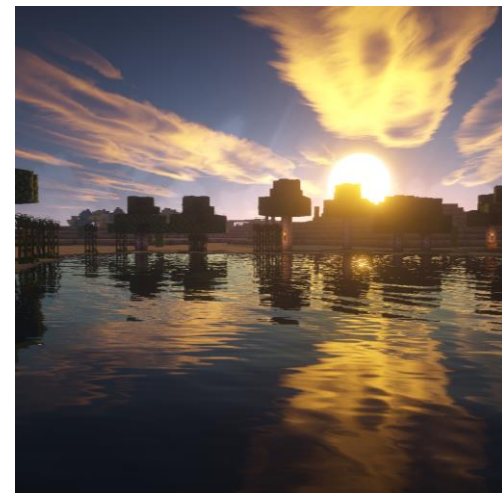
- 국내 인기게임 'Battlegrounds'의 전신인 Arma의 'Battle Royale MOD' -



- 게임모드 커뮤니티 'Nexus MODS' -



- 'Witcher 3'의 공식 MODkit-



- 'Shader MOD'를 적용한 'Minecraft' -

모딩 게임에 관한 이용자 실태 조사

유저들의 모딩 콘텐츠 소비 현황 분석

모드가 게임 콘텐츠에 끼치는 영향력 파악

연구 방법 - 설문조사 설명

대상 선정

- 국내에 인지도가 있는 비디오 게임 플랫폼인 스팀, 배틀넷을 기준으로 모드 사용이 가능하고, 조사자가 플레이한 경험이 있는 게임 중 16종 선정
- 모딩 세부 유형별 지표를 참고하여 각 게임별 모딩 정도를 평가

조사 진행

- 게임 각각의 활성화된 커뮤니티를 조사하여 2주간 설문지를 배포
- 모드 경험 정도에 따라 A, B, C, D 그룹으로 응답자를 나누고, 응답 결과를 비교

조사 결과

	-19	20-25	26-30	30-	총계
응답	117	112	41	18	288
백분율	40.63	38.39	14.24	6.25	

연구 방법 - 대상 게임 선정 및 모드 평가

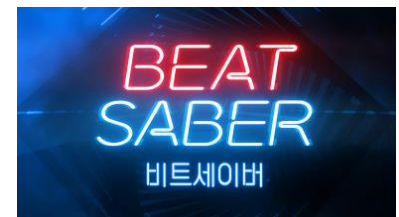
모딩 세부 유형별 구분 지표

중복 선택 문항 (*)

	매우 높음 (5)	높음 (4)	중간 (3)	낮음 (2)	매우 낮음 (1)
생산성 인정 여부	상품화	수익창출	전면 허용	조건부 허용	사용 불허
Tool 제공 여부	소프트웨어 개발 키트	오픈소스	에디터	서버 도구	제공 안함
* 모드 적용 범위	메커니즘(1)	이벤트(1)	오브젝트(1)	아트(1)	기타(1)
모드 설치 방법	게임 내 탐색 가능	다운로드 사이트 제공	공식 커뮤니티 활성화	개발자 개인 공유	공유 금지



연구 방법 - 대상 게임 선정 및 모드 평가

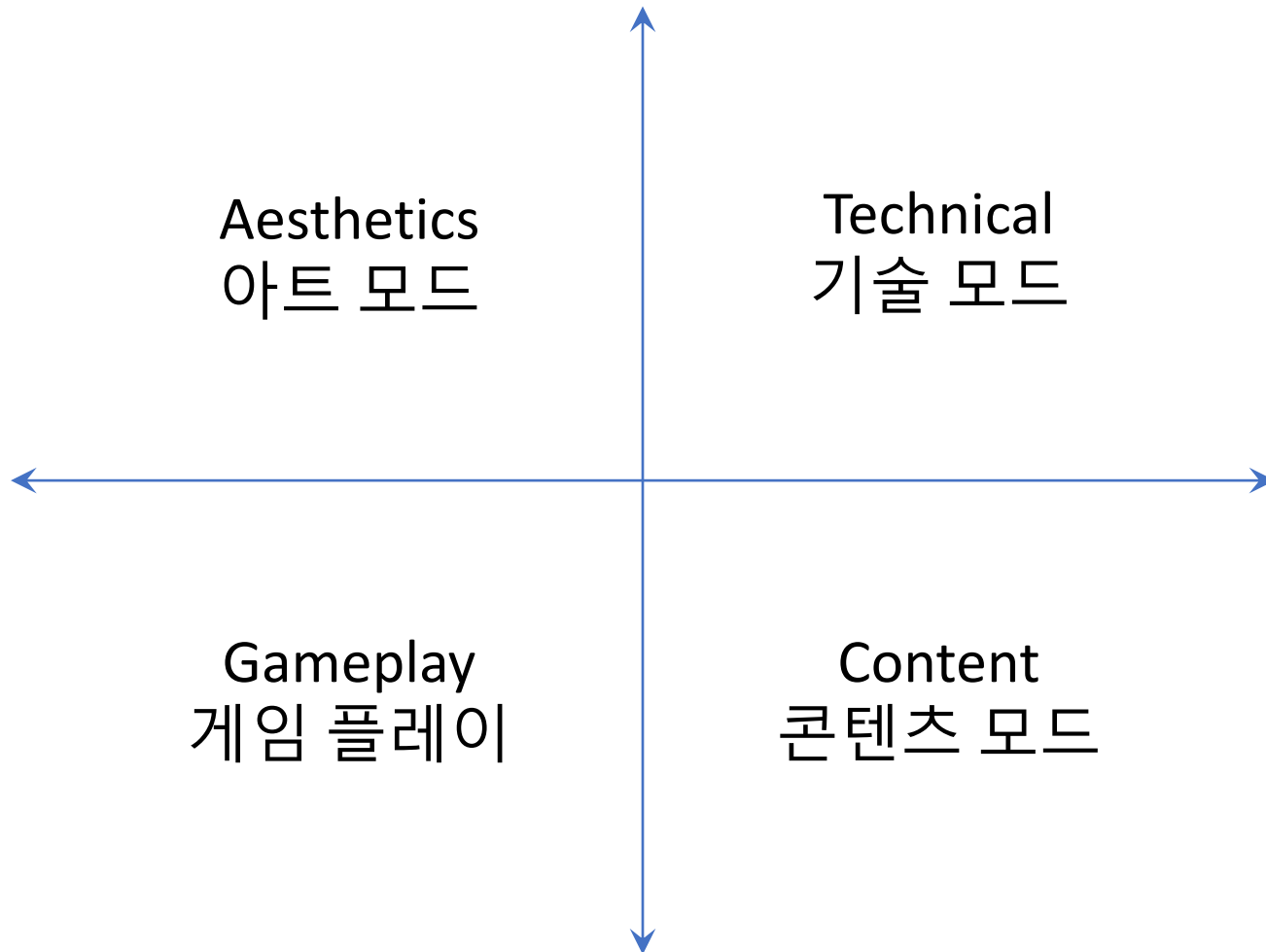


연구 방법 - 대상 게임 선정 및 모드 평가

유형	게임명	생산성	도구	모드범위	모드설치	평가
비전투	Roblox	4	5	5	5	19
전투	Arma3	5	5	5	4	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
전투	Left 4 Dead 2	3	3	4	2	12
전투	GTA5	2	1	5	3	11
전투	Starcraft	3	1	3	2	9
비전투	Beat saber	3	1	1	2	7
전투	Overwatch	2	2	1	1	6

연구 방법 - 응답자 유형별 구분

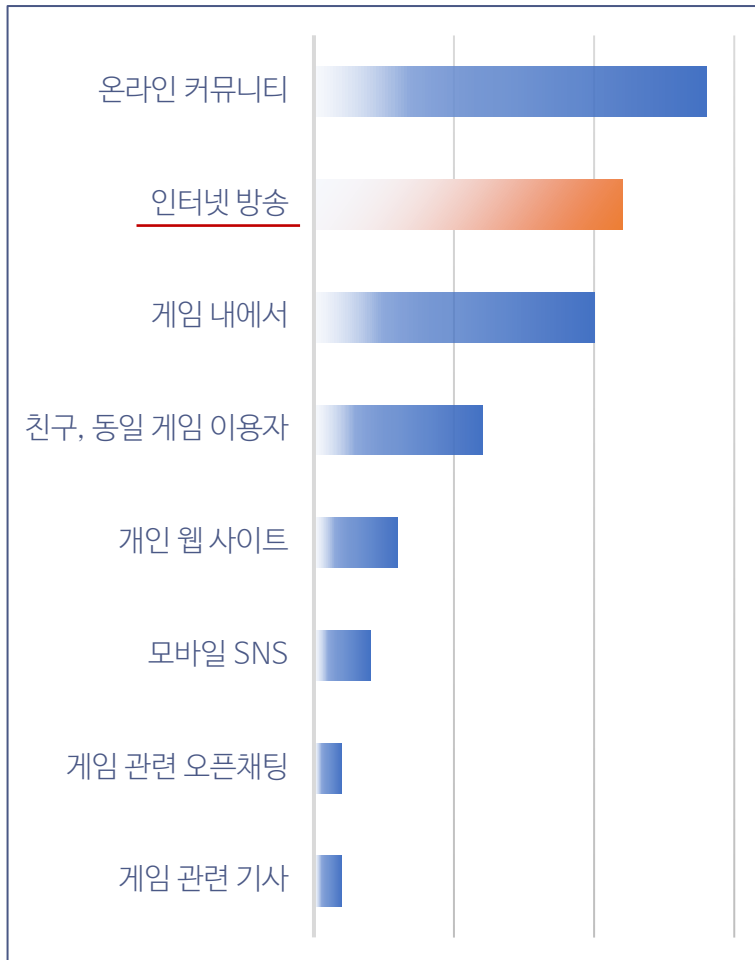
	모드 인지	모드 사용	모드 제작	
A				게임 모드 모르고 사용 없음
B	✓			게임 모드를 알지만 사용 안함
C	✓	✓		게임 모드 사용자
D	✓	✓	✓	게임 모드 제작 경험자



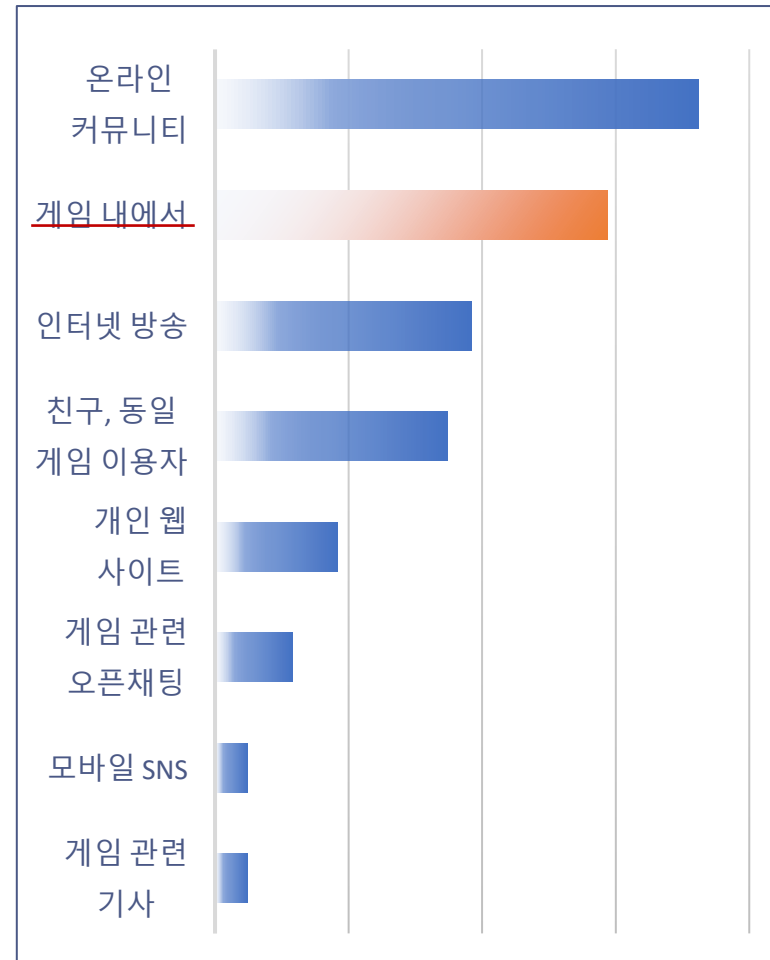
- 1) 모드 활성화에 효과적인 유입 경로 조사
- 2) 그룹별 모드에 대한 부정적 인식 차이 분석
- 3) 모드가 끼치는 긍정적, 부정적 영향 분석
- 4) 모드 사용률이 높은 게임의 특징 분석
- 5) 전투유무가 모드에 끼치는 긍정적 영향 차이
- 6) 모더들의 주요 모드 제작 분야, 동기 조사

연구 결과 - 모드 활성화에 효과적인 유입 경로 조사

B 그룹 유입 경로



C, D 그룹 유입 경로

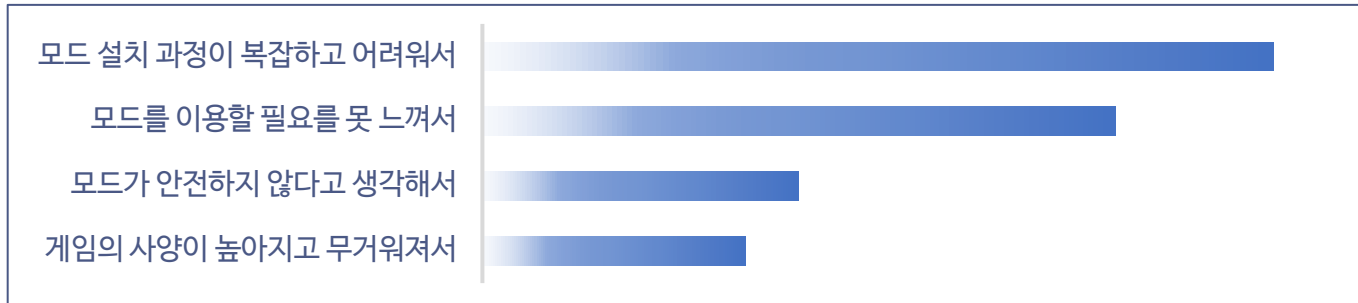


연구 결과 - 그룹별 모드에 대한 부정적 인식 차이 분석

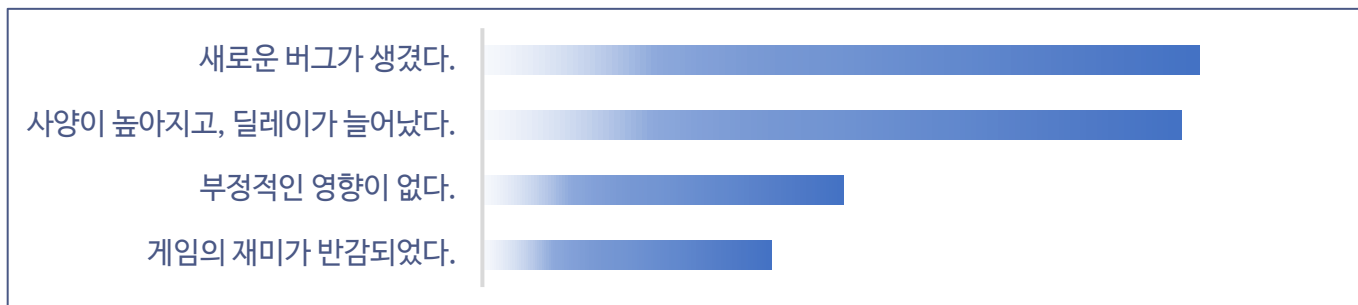
A 그룹의 모드를 이용하지 않는 이유



B 그룹의 모드를 이용하지 않는 이유

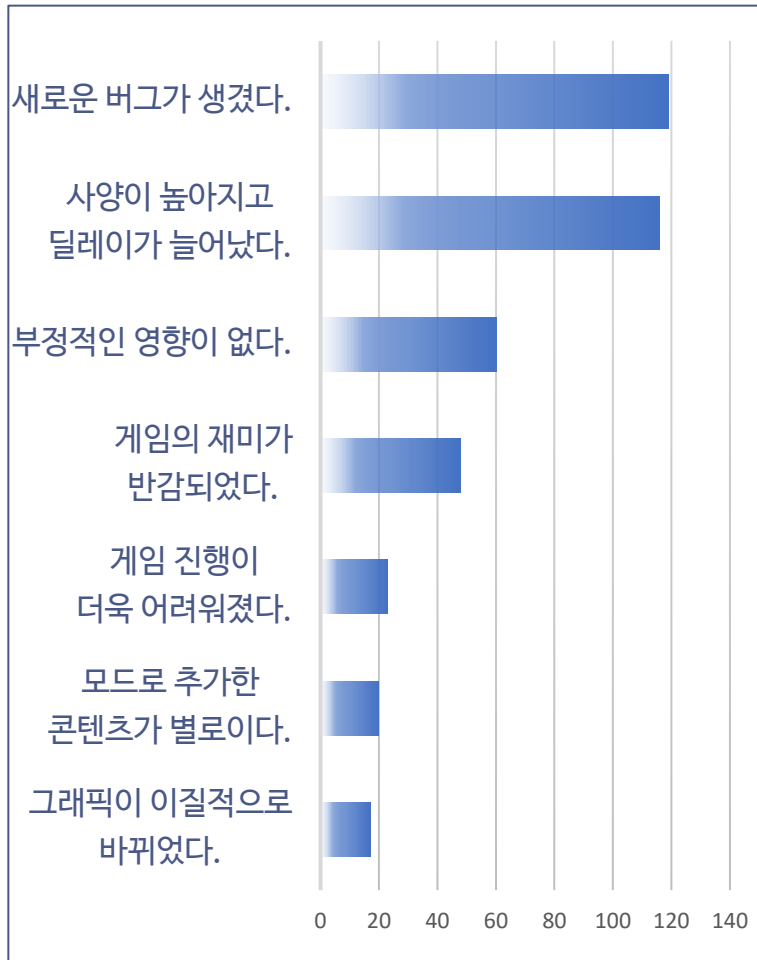


C, D 그룹의 모드가 끼친 부정적 영향

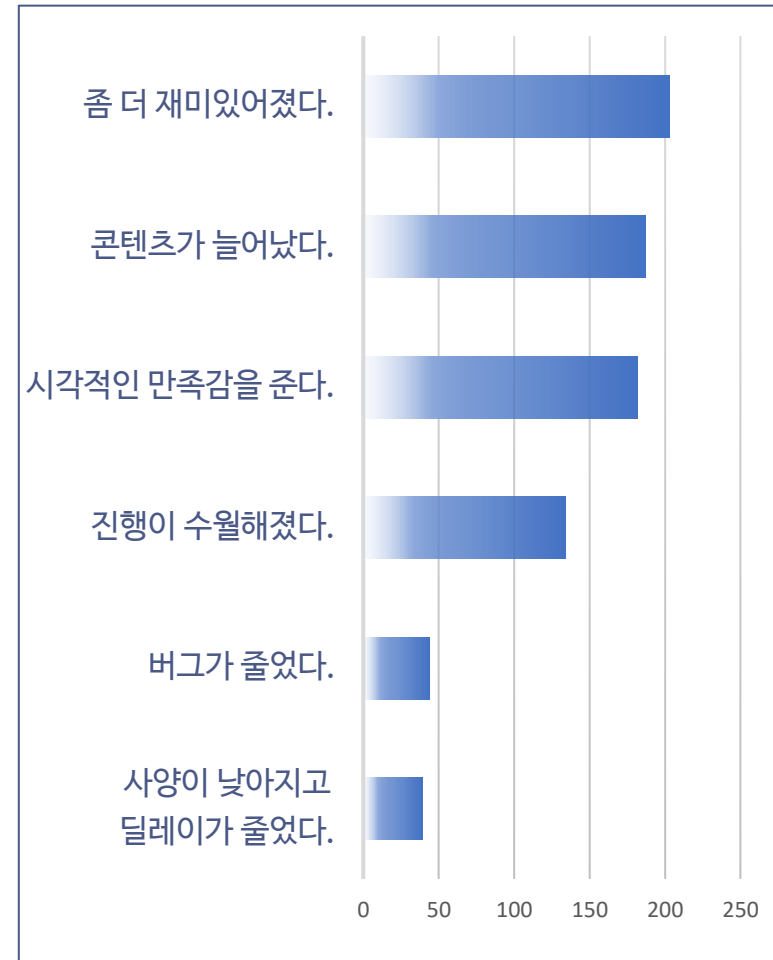


연구 결과 - 모드가 끼치는 긍정적, 부정적 영향 분석

C, D 그룹의 부정적 영향

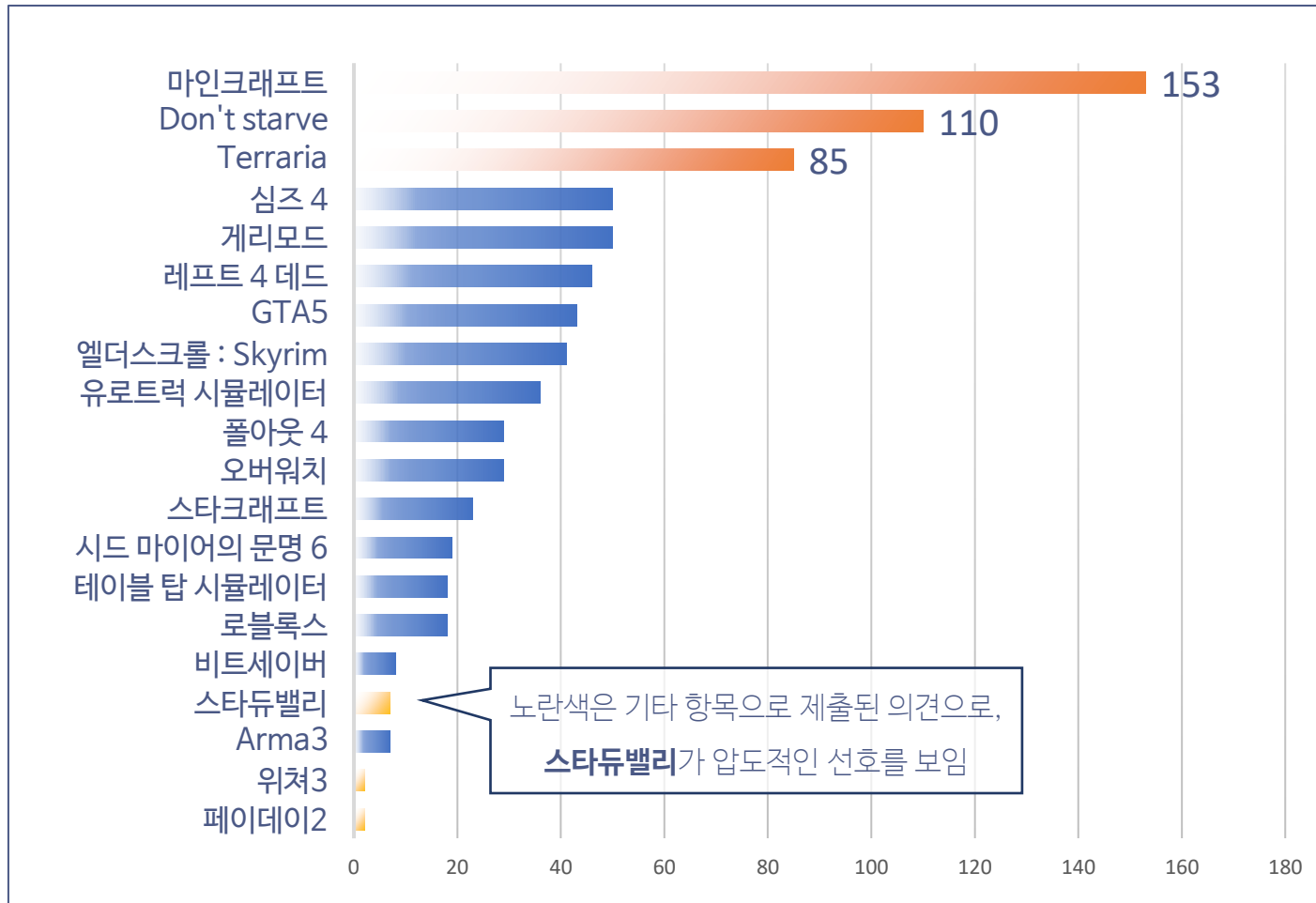


C, D 그룹의 긍정적 영향



연구 결과 - 모드 사용률이 높은 게임의 특징 분석

C, D 그룹의 모드를 사용해 본 게임



연구 결과 - 모드 사용률이 높은 게임의 특징 분석



Sandbox
샌드박스



Crafting
크래프팅



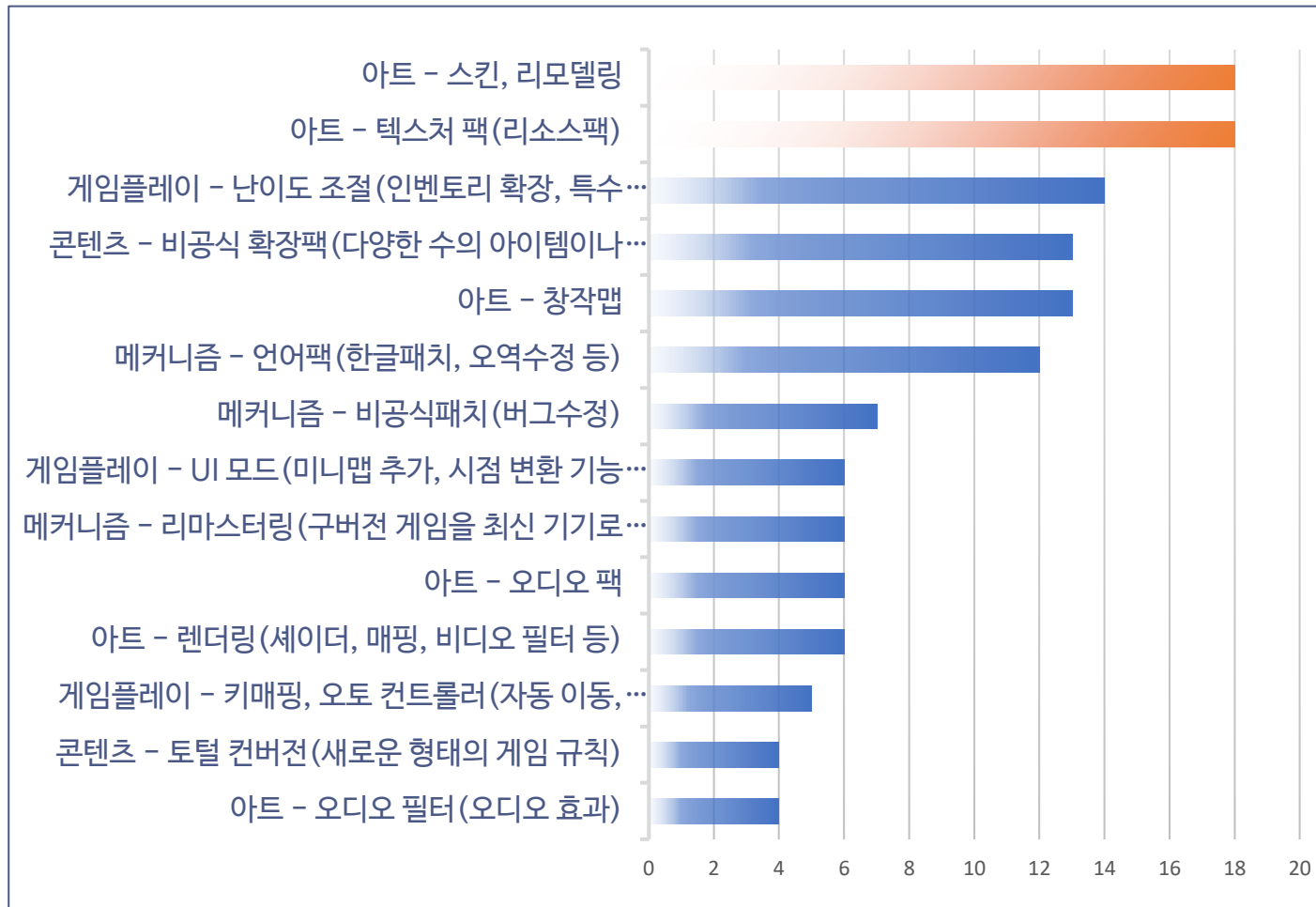
creative experience
창의적인 경험

연구 결과 - 전투형, 비전투형 게임별 모드가 끼치는 긍정적 영향 차이

	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	

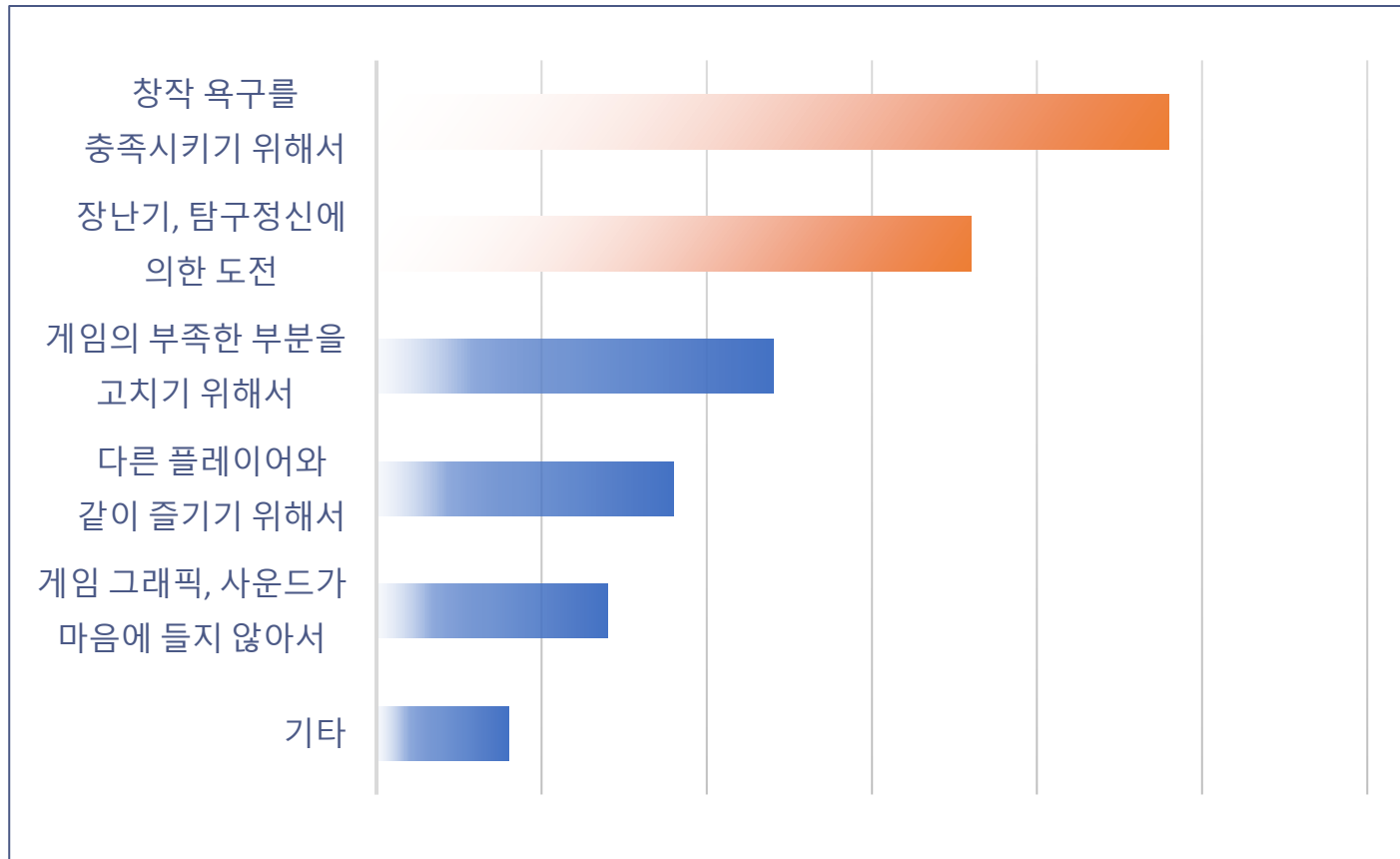
연구 결과 - 모더들의 주요 모드 제작 분야 조사

D 그룹의 제작해본 모드의 종류



연구 결과 - 모더들의 주요 모드 제작 동기 조사

D 그룹의 모드를 제작한 계기



1. 창의적이고 자유로운 자기 표현 예술 활동의 모드

- 가장 많이 이용하는 모드는 “스킨, 리모델링”, “텍스처팩”
- 모드를 개발하는 계기는 “창작 욕구 충족”과 “장난, 탐구정신에 의한 도전
- 국내 이용자들의 모드 활용 방향이 자기 표현 예술 활동임을 시사함

2. 모드에 적합한 게임의 특징은 “창작 기반 콘텐츠”

- 가장 많이 이용한 게임은 “샌드박스”, “크래프팅” 장르로 집계됨
- 유저의 상상이 게임 내 구현되지 못했을 때 시각적, 기능적인 결핍을 느낌
- 이를 해소하기 위해 게임 외부에서 모드를 찾아 이용하는 것으로 보임

3. 부정적인 인식이 모드 이용을 저해함

- 모드를 이용하지 않은 원인은 “불법적인 행위”, “모드 설치 과정의 어려움”
- 모드 이용률 증가를 위해서는 부정적 인식 해소를 위한 노력 필요

감사합니다.