

## 반복 플레이로 몰입감을 끌어내는 액션게임

Action game that draws immersion through repeated play

김동근, 문진호, 임승완  
동명대학교 게임공학과

지도교수: 이승욱

## 요 약

본 연구는 게임에서 반복성 플레이를 주요 콘텐츠로 사용해 사용자의 몰입도를 높이고 플레이 시간을 늘리는 방법을 통해서 인디 게임과 같은 소규모 게임에서 활용할 방안을 찾는 것이 목적이다. 이를 위해 다양한 사용자층의 호응과 접근을 유도할 수 있는 반복적 플레이에 관한 실험을 진행하고자 한다. 사용자의 몰입도를 높이고 플레이 시간을 늘리는 콘텐츠를 제작하였다. 이를 통해 반복성 콘텐츠를 이용한 사용자의 몰입도 상승에 관한 연구하는 과정을 거쳤으며 이외에도 다양한 방법에 관한 연구가 필요하다.

**Keywords** : 게임, 액션, 몰입

## 반복 플레이를 통한 액션 게임 몰입성 강화 기법

Immersion Enhancement Techniques for Action Games with Play Repetition

김동근, 문진호, 임승완  
동명대학교 게임공학과

지도교수: 이승욱

## 요 약

본 연구는 반복성 플레이를 게임의 주요 콘텐츠로 적용해 사용자의 몰입도를 높이고 플레이 시간을 늘리는 방법을 살펴보고자 한다. 이러한 연구의 목적은 인디 게임과 같은 소규모 게임에 사용자 유입과 일정 규모 이상의 플레이 시간을 확보할 수 있는 도구를 실증적으로 찾는 것이다. 연구의 목적을 달성하기 위해 반복적 플레이를 정의하고, 그 반복성을 정량적으로 측정할 수 있는 기준을 제시하였다. 이러한 기준에 따라 반복 플레이에 따른 사용자 반응을 분석하는 실험을 진행하였다. 실험을 위해서 다양한 사용자 그룹을 확보하고, 각각의 그룹에 대해 반복 플레이가 미치는 영향을 사용자의 호응과 플레이 시간 측면에서 측정하고 분석하였다. 이러한 분석을 통해 이를 통해 반복성 콘텐츠를 이용한 사용자의 몰입도 상승이 가능함을 확인하였으며, 이를 활용하는 다양한 연구를 통해 게임 콘텐츠의 몰입도를 강화하고 게임 사용자의 유입과 플레이 지속 시간을 제고할 수 있다는 결론을 내릴 수 있었다.

**Keywords** : 게임, 액션, 몰입