

# 모바일게임에서 수익창출을 위한 게임요소에 관한 연구

박우성\*, 이종원<sup>o</sup>

\*청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨,

<sup>o</sup>청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: wldk1004akf@gmail.com\*, jw@ac.kr<sup>o</sup>

## A Study on the Game Elements for Profit Generation in Mobile Games

Woo-Seong Park\*, Jong-Won Lee<sup>o</sup>

\*School of Game, ChungKang College of Cultural Industries,

<sup>o</sup>School of Game, ChungKang College of Cultural Industries

### ● 요약 ●

2022년을 기점으로 점점 더 커지는 모바일게임 시장에서 수익 창출을 위한 요소를 찾기 위해 참고 문헌과 함께 조사하였다. 기존 연구인 민동현의 논문에서는 13가지(자기 표현, 허영심, 스토리, 게임진행, 즐거움, 기회 제공, 실세계 반영, 경쟁심, 조작보정, 능력치 상승, 랜덤성, 광고활용, 현실 상품 판매 촉진)항목을 제시했으나 시기적, 상황적 차이에 의해 새로운 제안이 필요하다. 따라서 본 논문에서는 기존 연구를 바탕으로 10년 전과 달리 새로이 도출해야 할 요소를 3가지를 찾아 수익 창출을 위한 새로운 모델을 제시한다.

**키워드:** Mobile Game(모바일게임), Game Elements(게임요소), Game Profit Generation (게임수익창출)

## I. Introduction

모바일 게임 시장이 시간이 지날수록 규모가 커지므로 현시점에서 수익 창출을 위한 게임 요소를 추가하는 것에 대한 필요성을 느꼈으며 그를 뒷받침할 자료로 기존 연구 민동현의 논문을 기반으로 모바일 소셜 게임에서 수익 창출을 위한 게임 요소 도출을 검토하여 2022년에 다르게 변한 점들을 반영해보았다.

기존 연구와의 시간 차이가 10년 정도 나기에 많은 변화가 있었다. 대표적으로 팬데믹 상황이 있으며 팬데믹 이후 사람들의 실내에서 즐기는 활동들이 매우 증가하였고 그중에서 하나인 게임 산업의 발전과 성장에 대한 조사를 해보았다.

기존 연구에서는 자기 표현 등 13가지의 제시를 했으나 본 논문에서는 양대 모바일 게임 마켓에서의 인기와 최고 매출 10위 안에 들었던 게임들을 선정하여 게임요소를 살펴보았다. 이를 분석하여 새로운 게임요소를 제안한다.

간략하게 살펴보면 다음과 같다.

- ① 자기표현: 자신을 표현하는 수단으로 사용되는 요소
- ② 허영심: 게임 내에서 자신을 과시할 수 있는 요소
- ③ 즐거움: 지루함을 완화 시키는 요소
- ④ 경쟁심: 우위에 서기 위한 수단으로 사용되는 요소
- ⑤ 사회활동: 커뮤니티를 위해 사용되는 게임 요소
- ⑥ 랜덤성: 매우 높은 값어치를 가지는 보상을 획득할 수 있는 수단으로 사용되는 요소

자기표현	허영심	즐거움	경쟁심	사회활동
랜덤성	능력치 상승	게임진행	기회제공	실세계 반영
조작보정	현실상품 판매촉진	광고활용		

Fig. 1. Game Elements from Previous Studies

## II. The Main Subject

### 2.1 기존 연구에서의 게임 요소

그림 1과 같이 기존 연구인 민동현의 연구에서는 모바일 게임의 요소로 자기표현, 허영심, 즐거움 등 13가지를 제시했다[1]. 각 요소를

- ⑦ 능력치 상승:플레이어의 성장을 촉진 시키는 요소
- ⑧ 게임 진행: 게임 진행을 위해 요구되는 요소
- ⑨ 기회 제공: 게임 플레이 자체를 하기 위한 수단 요소
- ⑩ 실세계 반영: 현실 세계 환경에 영향받게 되는 요소
- ⑪ 조작 보정: 조작 방식으로 게임을 이끌어 가는 요소
- ⑫ 현실 상품 판매 촉진: 상품 판매를 촉진 시키는 요소
- ⑬ 광고 활용:가상상품을 광고에 활용하는 요소

## 2.2 변화된 상황에 따른 새로운 게임 요소 도출

팬데믹이라는 초유의 사태에서 외출이 어려워진 사람들이 살에서 즐기는 활동들이 매우 증가하였다. 이런 상황을 반영하여 기존 연구에서 다루지 않은 새로운 게임 요소가 있는지 확인하였다.

게임 요소 도출을 위하여 2016년도 1월 이후 모바일 게임 중앙대 마켓(구글 플레이 스토어, 앱스토어) 최고 매출 또는 인기순의 10위안에 들었던 게임으로 선정했다. 선정된 게임은 [쿠기런 킹덤], [오딘 발할라 라이징], [포켓몬 GO], [배틀그라운드 모바일], [펜타스 톰]이다.

선정된 게임을 대상으로 게임 요소를 도출 하였고 이를 분석하여 기존 연구와 비교분석을 해서 그림2와 같이 5가지의 게임 요소를 제안한다. 이중 능력치 상승과 랜덤성은 기존 연구에도 반영된 항목이며 새로 제안한 게임요소는 캐릭터성, 편의성, 스포츠화 등 3가지이다.

능력치상승	랜덤성	스�포츠화
캐릭터성	편의성	

Fig. 2. Proposal of New Game Elements

첫째는 능력치 상승 요소이다. 플레이어가 성장을 느낄 수 있는 요소이다. 플레이어는 자신의 성장을 위해서는 큰 투자를 할 수 있기에 수익 창출을 위해 크게 필요한 부분이라고 할 수 있다.

두 번째는 랜덤성 요소이다. 지불한 가치에 비해 더 높은 값어치의 가치는 아이템과 서비스를 경험할 수 있는 기회 제공은 소비자의 소비를 촉진 시킨다. 기존 연구에서도 이 2가지의 요소를 제시하였고 현실적에서도 의미가 있는 게임요소라고 할 수 있다.

새로 도출한 게임 요소 3가지는 첫째는 캐릭터 성이다. 매력적인 캐릭터는 장시간 인기를 끌 수 있다. 이를 뒷받침할 자료를 조사하였다. 귀여운 캐릭터로 장시간 인기를 끌었던 쿠기런 시리즈 중 [쿠기런: 킹덤]은 최근 글로벌 누적 매출 3000억 원을 달성했고, 누적 이용자는 4000만 명을 넘었다. 월간 활성 이용자 수(MAU)는 700만~800만 명을 유지하고 있다. 4분기는 매출 1011억 원, 영업이익 54억 원, 당기순이익 70억 원을 기록했다는 게 회사 설명이다. 지난해 10월 [쿠기런: 킹덤]의 해외 이용자 유입 증대에 따라 매출은 전년 4분기 대비 482.5% 증가했고, 영업이익과 당기순이익은 흑자 전환했다[2]. 그리고 [포켓몬GO]도 기존에 있던 캐릭터들을 모바일 플랫폼으로 이식하여 AR 기술과 접목시켜 연간 수익 10억달러 누적 매출 6조원을 기록하는 쾌거를 이루었다[3]. 이상으로 알 수 있듯이 게임에

서의 캐릭터성은 중요한 요소라 할 수 있다.

두 번째는 편의성이다. 게임의 가장 기본적인 요소이며 플레이어에게 좀 더 편하거나 좋은 방향을 제시하는 것이 편의성이다. 이를 뒷받침할 자료를 조사하였다.

카카오게임즈의 [오딘: 발할라 라이징]은 평균 DAU(일간 활성 이용자 수)가 30-40만인 많은 사람들이 즐기는 게임이다[4]. 대기열과 편의성을 2021년도 7월에 업데이트 개선을 했으며 2022년도 4월에도 각종 편의성 개선 업데이트를 시행했다. 자동으로 세공하는 기능, 목표 단계 달성까지 스킬을 자동으로 강화하는 기능, ‘거점 점령전’ 관련 UI 개선으로 더 높아진 가시성으로 원활한 게임플레이를 즐길 수 있다는 견해를 내놓았다. 또한 앞으로도 ‘오딘’ 유저들의 의견을 적극적인 수렴하고, 원활한 플레이를 위해 시스템 및 콘텐츠를 개선해 나가겠다는 방침을 내놓았다[5]. 이에서도 알 수 있듯이 흥행을 하는 게임에서 편의성은 중요한 요소라고 볼 수 있다.

세 번째는 스포츠화이다. 게임이 스포츠화가 진행되면서 모바일 게임 또한 스포츠화가 진행되었다 볼 수 있다. 스포츠로써 게임을 즐기게 된다면 사람들의 경쟁심을 유발하며 이는 곧 게임에 대한 발전으로 볼 수 있다. 이를 뒷받침할 자료를 조사하였다.

2018년도부터 아시안 게임에서 모바일 게임이 시범종목으로 선정되었고 2022년부터는 정식 종목화가 되었으며 종목은 펜타스톰, 배틀그라운드 모바일이 있다. 아시안 게임에 종목으로 선정된 것을 보면 게임은 충분히 스포츠로 즐길 수 있으며 이는 사람들로부터 재미를 유발한다.

이상과 같이 5가지의 게임 요소를 도출했다. 이들 요소를 게임 운영에 반영한다면 모바일 플랫폼에서 모바일 게임의 수익 창출을 위한 도움이 예상된다.

## III. Conclusions

모바일 게임 시장이 시간이 지날수록 규모가 커지고 있으며 수익 창출을 위한 게임 요소가 필요하다고 판단하였다. 기존 연구를 참고하고 최근의 대표 게임들을 분석하여 본 논문에서는 능력치 상승, 랜덤성, 캐릭터 성, 편의성, 스포츠화 총 5가지를 제안하였다.

팬데믹 등 변화하는 상황에서 모바일 게임의 수익 창출을 위해 본 논문에서 제안한 게임요소들을 고려하는 것이 필요하다. 특히 기존 연구에서 언급하지 않은 새로운 게임요소인 캐릭터성, 편의성, 스포츠화를 게임운영에 반영한다면 모바일 게임의 수익 창출에 도움이 될 것으로 예상된다.

## REFERENCES

- [1] D.H Min, G.H Oh, “A Characterization of Game Elements for Monetization in Mobile Social Game”, Journal of KSCG, Vol. 26, No. 1, pp.87-98, 2013
- [2] <https://www.techm.kr/news/articleView.html?idxno=94149>

- [3] <https://www.mobiinside.co.kr/2021/07/08/pokemongo/>
- [4] <https://www.mobileindex.com/mi-chart/realtime-rank?pkg=com.kakaogames.odin&route=app-detail%2Fusage-info%2Fusage-analysis>
- [5] <https://n.news.naver.com/mnews/article/030/0003009856?sid=001>