

# 플레이어의 현실과 게임내의 교류패턴

## Transaction Pattern between Real Life and Games Centered on Players

현혜정, 고일주  
숭실대학교 미디어학부

Hye-Jung Hyun(systers@nate.com), Il-Ju Ko(andy@ssu.ac.kr)

### 요약

타인과의 교류 능력은 사회생활의 핵심적인 요인이다. 하지만 현실에서는 교류가 제대로 이루어지지 않아 의사소통의 어려움을 겪으면서도 게임이라는 인위적으로 만들어진 가상공간에서 가상의 캐릭터와 상호작용을 하는 사람들이 적지 않다. 이러한 의사소통의 부재 문제를 플레이어를 통해서 해결하려면 먼저 플레이어가 적극적으로 현실에서 교류를 할 수 있는 방안을 모색하던가, 또는 게임세계의 장점을 살려 게임 공간을 새로운 교류 장소로 만드는 것이다. 그러기 위해서는 플레이어가 현실과 게임세계에서 타인과의 교류에 어떤 특성을 가지고 있는지에 대한 연구가 선행되어야 할 것이다. 따라서 본 논문에서는 현실과 가상공간에서 플레이어의 교류패턴을 제시하고자 한다. 이러한 목적을 수행하기 위해서 현장중심적인 접근 방법인 교류분석 도구인 자아상태 패턴을 나타내는 이고그램을 채택하여 연구를 수행하였다. 분석결과에 따르면 플레이어는 두 공간에서 교류패턴의 차이를 보였으며 그러한 차이의 해석을 위하여 요인분석을 적용하여 유의미적 관계를 해석하였다.

■ 중심어 : | 교류패턴 | 이고그램 | 플레이어 중심 | 요인분석 |

### Abstract

Communication skill to maintain personal relationships is a crucial factor in our social life. However, even though a number of people are experiencing difficulty in communication owing to their poor interpersonal interchanges in real life, they are interacting with virtual characters in artificially created virtual space. In order to remedy such a lack of communication among game players, first, they need to search appropriate ways to communicate each other in real life, but not in virtual space, or to create a game space as a new place for interaction among them by utilizing advantages of the game world. To accomplish such an aim, it is necessary to precede the research on what kind of relations or characteristics for game players' interaction to others in the real life and game world. For the reason, in this paper, we investigate interaction patterns of game players in real life and in the virtual space. In order to perform this investigation, an ego-gram, which demonstrates the pattern of the ego states as a field-oriented approach is used as the research method. The result shows that there are differences between patterns in each spaces. so, we apply a factor analysis and analyse the relationship between the transaction pattern of players in two spaces using the ego-gram.

■ keyword : | Transaction Pattern | Ego-gram | Centered-player | Factor Analysis |

## I. 서론

인간은 타인과의 교류를 통하여 관계를 시작, 유지, 발전 시키나가며 종결시키기도 한다[1]. 따라서 타인과의 교류능력은 가정이나 사회에서의 성공을 결정하는 핵심요인이다. 일반적으로 교류능력이 뛰어난 사람은 그렇지 못한 사람보다 지위를 획득하고 직업적 성공을 위한 관계형성을 잘 해나간다[2]. 대부분의 사람들이 교류능력에 대한 중요성을 인식하고 있지만 가정이나 사회에서의 의사소통이나 감정적 교류가 제대로 이루어지지 않아 세대 간 이웃 간의 관계형성에 어려움을 겪고 있다.

이렇듯 현실에서는 의사소통 부재가 문제가 되고 있는데도 불구하고 게임이라는 인위적으로 만들어진 가상공간에서 가상의 캐릭터와 상호작용을 하는 사람들이 적지 않다. 게임플레이어가 매년 증가하는 이유는 게임세계가 각박해지고 정신적인 소통이 부재한 현실로부터의 도피처이기 때문이다. 그러한 게임세계는 현실에 비해서 실패와 같이 예상치 못한 위험에 대한 부담이 매우 적다. 또한 플레이어는 게임 내 대인관계의 심적 스트레스도 현실보다 매우 낮은 이유로 플레이어의 게임세계에 대한 충실도는 점점 증가하고 있다.

이러한 교류의 부재를 플레이어를 통해서 해결하려면 먼저 게임플레이어가 현실에서 교류를 할 수 있도록 방안을 모색하던가, 또는 게임세계의 장점을 살려 게임 공간을 새로운 교류 장소로 만드는 것이다. 그러기 위해서는 플레이어가 현실과 게임세계의 공간을 어떤 의미로 받아 드리고 있는지, 두 공간에서 플레이어 간에 교류과정에는 어떤 특성을 가지고 있는지에 대한 연구가 선행되어야 할 것이다. 따라서 본 논문에서는 현실과 가상공간에서 플레이어의 교류패턴을 찾아 플레이어간의 교류특성을 이해하고자 한다.

게임 공간 안에서 플레이어의 자아와 플레이어 캐릭터의 자아가 얼마나 일치되고 있는지, 차이점은 무엇이 있는지에 대한 질문으로부터 본 논문을 시작한다. 여기서 자아라 함은 개인적인 특징을 나타내는 성격을 의미한다. 그러한 성격의 특성 중 상호작용을 배경으로 얻어지는 결과로 현실에서의 나와 가상세계인 게임에서

의 나와의 차이 및 공통점을 무엇인지 확인하고자 한다.

연구목적을 위해서는 플레이어의 성격을 파악하고 이해 할 수 있는 이론과 도구를 이용하여 플레이어에 대한 유형을 찾아야 할 것이다. 성격유형모델을 찾기 위해서 정신분석적 관점에서 인간을 이해하려는 대표적인 성격이론으로 융의 분석적 심리학과 변의 교류분석이론을 살펴보았다. 융의 분석심리학은 이론체계가 매우 강하나 실천면에서 주관적이고 형이상학적인 요소가 다소 많기 때문에 입상에 쉽게 적용하기 어려운 점이 있다. 반면에 변의 교류분석은 구체적인 실체를 제시하고 문제 현장 중심의 연구로 임상방법론을 지니고 있다[3].

따라서 본 논문에서는 변의 교류분석을 이용하여 플레이어가 두 공간에 어떤 교류패턴을 보이고 있는지 분석하고자 한다. 먼저 변의 교류분석이론을 살펴보도록 하겠다.

## II. 교류분석의 이해

교류분석은 인간관계교류를 분석하는 것으로 인간관계가 존재하는 모든 장면에 적용할 수 있는 이론이며 기법이다. 이 이론은 미국의 정신의학자 에릭 번 (Eric Berne : 1910-1970)에 의해 개발된 임상심리학에 기초를 둔 인간행동에 관한 분석체계 또는 이론체계로서 정신분석학의 구어판이라고 불리 운다. 최초의 이론체계는 에릭 번이 발표한 새로운 효과적 집단치료법[4]으로부터 출발하였다. 특히 변의 교류분석이론의 철학적 맥락[5]을 살펴보면 인간관계를 통해서 끊임없이 변화하고 주체적으로 선택할 수 있는 존엄한 존재라는 가정을 가지고 있다. 첫째 사람은 누구나 OK 라는 관점은 인간은 누구나 동등하고 존엄한 존재라는 가정을 가지고 있다. 따라서 대인관계에서 발생하는 교류과정에서 있는 그대로 서로를 수용한다면 나와 상대방을 가지 있는 존재로 만들어 갈 수 있다는 내용을 포함하고 있다. 두 번째 '누구나 사고할 능력을 가지고 있다'라는 가정은 우리의 인생에서 자신이 원하는 것을 선택하는 것은 우리의 책임이고 각 개인은 자신이 한 결정에 책임을 져야

표 1. 자아상태의 특성

자아상태	특징	장점	단점
CP	자기 주관적 가치관으로 자신 및 타인을 통제 비판	정사, 선악의 구별 판단. 예의범절의 기준 제공	비판 명령 비난강요 위협 설교 규제 지배
통제적 아버지			
NP	자기 주관적인 가치관으로 자신 및 타인을 양육 보호	양육적 보호적 염려 걱정 배려	동정 과보호 과양육 역성들이 동조적 완성
양육적 아버지			
A	객관적으로 정보를 수집 분석 처리하는 이성적인 사고 체계	사실 자료중시 논리적 이성적 사고 문제해결적 정확함	자기중심적 물질만능주의
어른			
FC	주관적인 감정 생각을 그대로 표현하며 행동함	자연스럽고 자유로운 행동 자발적 직관적	충동적, 무책임
자유로운 어린이			
AC	외부 상황에 맞게 감정 생각을 표현하며 행동함	신중하고 순진한 모습 예의바름	소극적 자기 속박 의존적
순응하는 어린이			

한다는 의미를 가지고 있다. 마지막으로 '사람은 자기 운명을 자기가 결정하며, 이러한 결정을 의지대로 변화시킬 수 있다'는 가정으로 우리는 과거에 내렸던 결정이 원하지 않거나 바람직하지 않은 방향의 결과를 초래한다면 원하는 대로 수정하고 적절한 결정으로 변경할 수 있다. 따라서 개인의 성격유형은 적극적인 결정을 통해서 변화시킬 수 있다. 이러한 철학적 맥락은 본 논문에서 현실과 가상세계 간에 교류패턴을 비교할 수 있는 근간이 되고 있다.

다음은 교류패턴을 검사하는 도구인 이고그램을 살펴보고자 한다. 이고그램(ego-gram)이론은 교류분석 중에서 구조분석에 속하는 번의 수제자인 두제이(Hohn Dusay)가 고안한 것이다. 이고그램은 자아상태를 기능적으로 파악하고 세 가지 자아 상태 사이(아버지, 어른, 어린이 자아상태)[그림 1]의 흐르고 있는 심적 에너지를 양을 막대 그래프 혹은 격은 그래프로 나타낸 것이다 [5]. 사람마다 각기 독특한 프로필이 있는 것을 이해할 수 있다. 이고그램을 올바르게 해석하기 위해서는 자아상태의 특징을 이해할 수 있어야 한다.

자아상태는 개인의 과거에 경험했던 모든 것들-가족(특히 부모)과의 관계, 사건의 인식과 이에 관련된 감정 등은 뇌와 신경조직에 기록된다. 그리고 비슷한 사건들이 다시 발생하게 되면 과거의 상황과 감정을 재 경험한다. 이러한 기억과 경험을 담고 있는 저장소를 자아상태라고 한다.

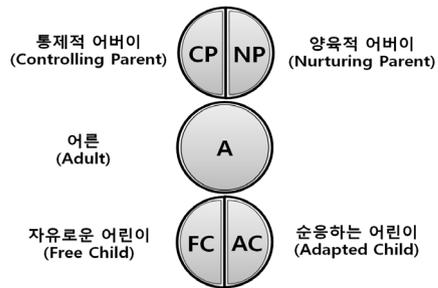


그림 1. 감정의 자아 상태 모델 (번, 1958)

우리는 바라는 것을 얻기 위해서 어떤 자아상태에서 반응을 나타내야 하는가를 유아기부터 알고 있었다. 정서적으로 건강한 사람은 자신이 원하는 자아상태를 자유롭게 선택할 수 있다. 자유로이 자아상태를 선택할 수 있는 사람은 결정을 객관적으로 내리고 수행할 수 있다. 자아상태는 각각 반삼투성의 막과 같은 경계를 갖고 있어서 심적 에너지는 사소한 자극에도 반응하여 자아 사이를 통과하면서 상황에 따라 역할을 수행하게 만든다.

두제이는 [표 1]의 자아상태의 특성을 기반으로 개인의 자아상태 패턴을 심적 에너지의 양으로 표시하고 있는데 에너지의 양에 따른 자아의 특성을 설명하고 있다 [6-9]. 5가지 자아 상태에 대한 강도에 따라 상반된 특성을 나타낸다. CP가 강하면 지배적이고 엄격하고 CP가 약하면 관용적이며, NP가 강하면 현신적이고 NP가 약하면 무관심하거나 방위적인 태도를 보인다. A가 강하면 객관적인 시각으로 현실적이고 합리적인 태도를

보이며 A가 약하면 현실을 무시하고 즉흥적인 태도를 보인다. FC가 강하면 자유분방하고 개방적이며 반면에 FC가 낮으면 패쇄적이고 위축된 태도를 나타낸다. 마지막으로 AC가 높으면 의존적이고 예의가 바른 태도를 보이며 AC가 낮으면 독단적이고 방종하기 쉬운 태도를 취한다. [6-10] 이고그램에서는 이러한 심적 에너지의 강약에 대한 상반된 태도를 그래프의 상하축의 나타내고 그래프의 모양으로 유형을 설명한다.

표 2. 대표적인 이고그램패턴

	패턴	특성
기본형	원만형(^)	대인관계가 문제가 적고 긍정적인 사람
	한신형(N)	배려와 온정이 많으나 하고 싶은 말을 잘하지 못하는 스타일
	자기주장형(역N)	자기중심적 사람으로 자기 주장형
	갈등형(V)	타인과 갈등과 후회를 반복하는 사람
기타	고뇌형(W)	자포자기나 침울한 상태가 되기 쉬운 사람
	명랑형(M)	분위기를 주도하고 유쾌한 사람
	완고형(∩)	타인의 의견에 귀를 기울이지 않은 사람

이고그램의 패턴은 그 사람의 삶의 방식에 대한 습관과 같은 것이다. 이고그램 패턴에 의해 그 사람의 대인관계에 있어서의 기본적인 태도를 이해할 수 있다. 이고그램의 패턴에는 [표 2]와 같이 기본형 4가지와 추가적으로 3가지유형을 더하여 7가지 대표적인 유형으로 구성되어 있다[6-10].

다음은 이고그램을 이용하여 현실과 게임 내에서 교류패턴을 이해하기 위한 방법을 제시하고자 한다.

### III. 연구방법

#### 1. 연구설계

현실과 게임세계에서의 플레이어 간의 교류과정을 비교하기 위해서는 먼저 현실에서의 교류패턴을 분석해주는 도구인 이고그램을 게임세계에 적용하기 위하여 게임세계를 초점으로 이고그램의 세부항목을 수정 보완 하였다. 따라서 본 논문에서는 기존의 이고그램(REGO: Real Ego-gram)과와 게임세계를 위한 이고그

램(VEGO: Viretual Ego-gram)을 이용하여 각 참여자에게 두 공간의 자아상태 패턴을 측정하였다. 이러한 패턴을 분류할 수 있는 범주형 변수로 플레이어 역할을 채택하고 해당 플레이어 유형에 따라 자아상태 패턴을 분석하였다. 플레이어유형은 선행연구를 통해 체계화한 결과로서 4가지 역할로 구분하였다. 플레이어의 역할은 딜러(공격형), 탱커(방어형), 하이브리드(만능형), 힐러(지원형)으로 구성되어 있다. 해당 역할의 특성은 결과 분석시 설명하도록 한다.

#### 2. 연구대상

참여자는 게임세계에 대한 관여도가 높은 플레이어로서 이고그램 측정 시점에서 1년 이상 서비스 중인 온라인게임을 90%이상의 상위레벨 까지 플레이한 경험이 있는 대상자 100명을 선정하였다.

참여자는 각자 자신의 게임세계에서 자신의 플레이어 역할을 선택하고 두 공간을 위한 이고그램 평가를 각각 수행하였다. 조사결과 참여자의 플레이어 유형 비율은 딜러 30%, 탱커 25%, 하이브리드 20%, 힐러 25%로 구성되어 있었다.

#### 3. 분석방법

본 논문에서는 현실과 게임세계의 이고그램에 대한 관계분석을 통해서 이고그램의 패턴을 이해하고 하위 변수들 간의 관계를 유추할 수 있는 분석 방법을 채택하였다. 이고그램은 비모수적측정치이므로 채택된 분석기법은 비모수적 통계방법에 초점을 두고 있다. 첫 번째는 비모수적 평균의 유의성 검정을 위하여 K-S검정(Kolmogorov-Smirnov test)[11]를 사용하였고, 두 번째는 두 공간의 대응비교를 위한 차이분석에는 t-검증보다 비모수적 측정치의 효율이 높은 윌콕슨 기호 순위 검정법(Wilcoxon signed-ranks test)[12]를 이용하였다. 세 번째는 플레이어 유형별 이고그램을 비교하기 위해서 3개 이상의 독립표본에 대한 변화 또는 처리효과와의 차이 등을 분석하기 위한 크루스칼-왈리스 검정(Kruskal Wallis test)실시하여 플레이어 유형별 차이를 확인하여 유의미한 변수를 선정하였다. 선별된 변수 즉 채택된 자아상태항목을 이용하여 요인분석을 실시하고

각각 변수들의 상관관계(공분산 행렬이나 상관관계 행렬)를 이용하여 변수의 차원을 축약하고 그룹 하였다. 마지막으로 얻어진 주요성분을 해석하기 위해서 선형 결합식을 이용하여 3차원 산점도를 그리고 요인의 주요성분을 이용하여 구조도를 구성하였다.

#### IV. 결과 및 분석

##### 1. 전체개요

이코그램 측정 결과인 자아상태를 두 공간에서 각각 구별하기 위해서 현실에서의 자아상태는 약어 앞에 'R'를 붙이고 게임세계에서는 약어 앞에 'V'를 붙여서 각각의 자아상태를 구분하였다. 해당 자아 상태를 통합해서 지칭할 때는 자아상태 약어만을 사용한다. 아래 [표 3]은 REGO와 VEGO의 자아상태의 평균을 나타낸 것이다. 제시된 결과는 K-S검증을 실시한 결과 모든 항목이 유의수준 0.05보다 크므로 이코그램 테스트 결과가 정규분포를 따를 것이라는 귀무가설을 기각하지 못한다. 즉 해당 플레이어의 이코그램 결과는 정규분포를 따르지 않는다고 할 수 없다. 따라서 이코그램 측정 결과로 제시된 평균은 대푯값으로 추정할 수 있다.

표 3. REGO와 VEGO 플레이어유형별 결과

구분	공격형	방어형	만능형	지원형	평균	
REGO	RCP	11.90	13.36	15.70	11.56	12.95
	RNP	17.45	16.80	18.65	16.84	17.37
	RA	17.45	16.56	21.10	18.72	18.28
	RFC	15.14	18.64	17.10	20.04	17.66
	RAC	17.28	17.08	20.55	16.80	17.77
	평균	15.84	16.49	18.62	16.79	16.81
VEGO	VCP	12.48	18.96	16.80	15.76	15.82
	VNP	16.62	16.92	14.40	19.84	17.06
	VA	18.69	20.04	22.60	19.24	19.96
	VFC	15.52	20.36	15.10	16.20	16.83
	VAC	16.03	14.68	14.85	17.40	15.80
	평균	15.87	18.19	16.75	17.69	17.09

전체적인 이코그램 결과를 살펴보면 VA가 가장 높은 평균치를 나타내고 RCP가 가장 낮은 평균을 보여주고 있다. 전체 이코그램의 평균을 살펴보면 하이브리드, 힐러, 탱커보다 딜러가 약간 낮은 평균치를 가지고 있

다. 반면에 딜러는 현실과 가상세계의 이코그램 평균이 거의 유사하다. 또한 하이브리드를 제외한 나머지 세계의 플레이어유형의 경우는 가상세계의 이코그램 평균치가 현실세계의 평균치보다 높은 반면에 하이브리드는 가상세계의 이코그램 평균치가 현실세계의 평균치보다 낮게 나타났다.

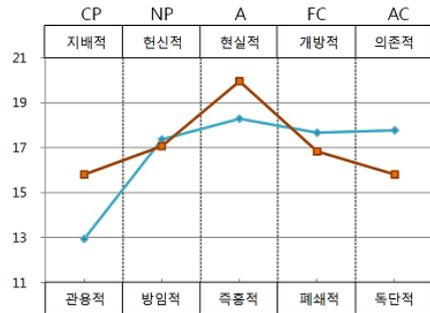


그림 2. 현실과 가상 이코그램

[그림 2]는 현실과 게임세계에서의 이코그램 패턴을 나타낸 것이다. REGO 유형은 원만형 패턴으로 관용적이고 예의바른 자아상태 특성을 가지고 있다. 반면에 VEGO형은 REGO유형과 비교했을 때 좀 더 지배적이고 독단적으로 행동하는 패턴을 나타내고 있다. 실제로 각 자아상태 항목이 두 공간 안에서 차이가 유의미한지 판단하기 위해서 윌콕슨기호순위검정을 실시하였다[표 4].

표 4. 윌콕슨기호순위검정

구분	Test S	Prob> S	Prob>S	Prob<S
VCP-RCP	1244.0	<.0001*	<.0001*	1
VNP-RNP	-51.5	0.848	0.577	0.424
VA-RA	915.0	0.0002*	0.0001*	0.999
VFC-RFC	-378.0	0.168	0.916	0.084
VAC-RAC	-1002.5	<.0001*	1	<.0001*

[표 4]의 검정 결과에 따르면 CP, A, AC의 유의수준 Prob>|S|는 두 레벨을 가지고 있으며 그 값이 0.05보다 작으므로 두 공간에서 차이가 있음을 나타내고 있다. VCP, VA, RAC 좀 더 높게 나타난 결과가 유의미함을

확인할 수 있었다.

## 2. 플레이어유형별 이고그램

플레이어 유형별 이고그램 패턴은 다음과 같다. 전 단락에서와 같이 월콥슨기호순위검정을 통해서 플레이어 유형별 세부 자아상태 5가지 영역에 대하여 두 공간의 차이 유무를 각각 확인하였다.

### 2.1 딜러

딜러는 게임세계에서 가장 많은 비율을 차지하는 역할로서 많은 수 또는 공격력이 매우 강력한 네임드형 몬스터를 잡고 버티고 방어형의 체력을 지원형이 치유하는 동안 딜러는 몬스터에게 데미지를 입혀서 몬스터를 죽이는 역할을 수행한다. 이러한 역할 가진 딜러의 두 공간에서 이고그램 패턴을 살펴보고자 한다.

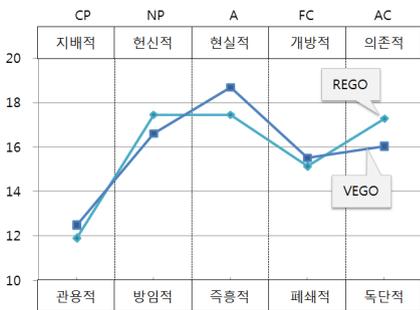


그림 3. 딜러 유형의 이고그램

딜러의 경우, 이고그램 패턴은 현신형 패턴을 따르고 있으며 또한 REGO와 VEGO의 패턴이 매우 유사하다.

월콥슨기호순위검정에 따르면 딜러 유형의 경우는 A의 유의수준  $Prob > S$ 에 값이 0.0397로 0.05보다 작으므로 두 공간에서 차이가 있음을 나타내고 있다. 따라서 딜러 유형의 경우는 VEGO의 패턴이 VA 자아의 심적 에너지가 약간 강해지므로 조금 더 현실적이고 논리적인 태도를 보이는 것으로 나타났다. 게임 플레이 시점에는 전략적 접근이 필요하기 때문에 현실에서 보다 합리적인 태도가 요구되는 점을 감안할 때 딜러 유형의 플레이어는 현실과 게임세계에서 매우 유사한 자아상태 패턴을 가지고 있다고 판단할 수 있다. 즉 딜러의 경

우는 현실과 가상세계에의 자아상태 패턴의 변화가 미미하다. 딜러의 경우는 일반적인 현신형과 비교했을 경우 FC가 그리 낮지 않아 어느 정도 개방적인 특성을 보이므로 현신형의 단점인 위축되어 다른 사람에게 자신의 의사를 표현하지 못하는 점을 보완한 타입으로 판단된다.

### 2.2 탱커

탱커는 전장의 선봉에 위치하여 적의 아군에 대한 공격을 대신 막아주는 역할로서 이에 방어력이 높은 판금, 강철 등의 단단한 방어구와, 방패를 착용하여 물리 공격에 대응하고, 마법공격에 방어할 수 있는 특수한 능력(마법반사, 보호막) 등을 가지고 있다. 이러한 역할을 수행하는 탱커의 두 공간에서 이고그램 패턴을 살펴보고자 한다.

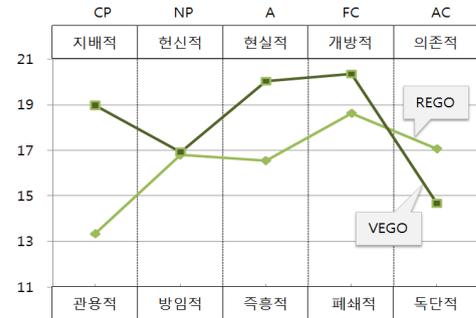


그림 4. 탱커 유형의 이고그램

탱커의 경우, REGO의 패턴은 명랑형이고 VEGO의 패턴은 자기주장형의 스타일을 따르고 있다. 명랑형은 타인에 대한 배려가 있고 즐거운 것을 좋아 하는 타입인 반면 자기주장형은 자기 주장이 강하여 대부분 자신이 옳다고 주장하는 타입이다. 월콥슨기호순위검정에 따르면 CP, A, AC의 유의수준  $Prob > |S|$ 에 값이 0.05보다 작으므로 두 공간에서 차이가 있음을 나타내고 있다. 따라서 탱커유형은 게임세계에선 지배적이고 논리적이고 자기위주의 형태로 변화한 자아상태 패턴을 보이고 있다고 판단할 있다.

게임 플레이시 선봉에 위치에 방어하기 위해서는 기술적으로나 체력적으로 강하고 전장을 몸소 느낄 수 있

는 위치에 있어 주도적 역할이 주어짐에 따라 자아상태의 패턴이 명랑형에서 자기주장형으로 변화가 필요한 것으로 간주 된다.

### 2.3 하이브리드

하이브리드는 특성의 변경에 따라서 2가지 이상의 직업을 수행 하는 타입이다. 제1특성으로 탱커를 하고, 제2특성으로 데미지 딜러를 수행하거나 또는 지원을 한다. 어떤 하이브리드 캐릭터는 오로지 한 가지 직업에만 강화를 수행하는 직업은 'Pure' 라고 한다. 딜러에만 특화되어 있다면, 다른 만능형의 데미지 딜링 능력보다 월등한 경우가 많다. 이는 실제 게임세계에서 플레이어의 다양한 욕구를 충족시켜 주기 위한 배려라고도 할 수 있다.

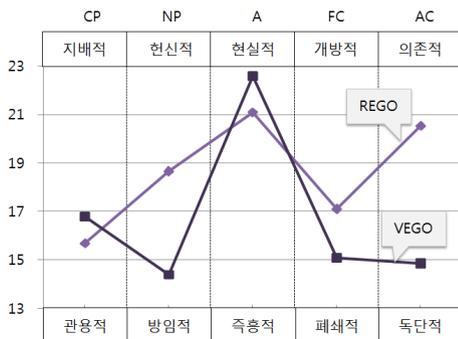


그림 5. 하이브리드 유형의 이고그램

하이브리드의 경우, REGO의 패턴은 헌신형이고 VEGO의 패턴은 고뇌형 스타일을 따르고 있다. 헌신형은 RNP가 높는데 반면에 하이브리드의 경우 RA가 좀 더 높은 것은 타인에 대한 배려를 합리적 판단근거에서 이루기 있기 때문이다. 그러나 헌신형의 단점인 RAC가 높으므로 자신의 의사를 다른 사람에게 제대로 전달하지 못하는 단점을 포함하고 있다. VEGO패턴은 REGO와 다르게 타인에 대하여 방임적이며 무관심하고 독단적인 면을 나타내고 있다.

월록순기호순위검정이에 따르면 NP, A, AC의 유의수준 Prob>|S|에 값이 0.05보다 작으므로 두 공간에서 차이가 있음을 나타내고 있다. 따라서 탱커유형은 현실

의 헌신형 유형에서 게임세계에선 지배적이고 논리적이고 자기위주의 형태로 변화가 유의미함을 확인할 수 있었다.

### 2.4 힐러

힐러는 후방에서 아군의 지원을 담당하는 역할이다. 주로 최전방에서 적의 피해를 받고 있는 아군을 치유하는 역할이다. 방어형 캐릭터를 치유하는 메인 힐러로부터 공격형 캐릭터들의 광역피해를 빠르게 치유하는 보조힐러로 나뉜다. 지원형은 대부분 경량의 천계열의 방어구를 착용하며, 직접적인 적의 공격에 매우 취약하므로, 공격형 및 방어형의 보호가 필요한 타입이다.



그림 6. 하이브리드 유형의 이고그램

힐러의 경우, REGO의 패턴은 좌경사형으로 7가지 패턴에 속하지는 않지만 대표적인 패턴 중의 하나인 우경사형의 반대로 무조건 관대하고 낙관적인 태도를 가진 유형이고 VEGO의 패턴은 헌신형을 따르고 있다. 힐러의 역할이 다른 플레이어를 보좌해 주고 도와주는 것으로 헌신형과 일맥상통하는 점이 있다. 그리고 힐러의 경우는 자신의 체력이나 힘이 약하므로 후방에 위치하는 경우가 많은데 그렇게 되면 전장에서 선봉에 위치에 있는 역할을 수행하는 캐릭터 보다는 적극적으로 자기를 나타내기 어려운 점이 있으므로 RFC에 비해 상대적으로 VFC가 낮게 표현되는 이유를 유추할 수 있다.

월록순기호순위검정이에 따르면 CP, A, FC의 유의수준 Prob>|S|에 값이 0.05보다 작으므로 두 공간에서 차이가 있음을 나타내고 있다. 따라서 힐러유형은 현실

에서는 매우 유쾌하고 명랑하면서 도를 넘지 않은 유형인 반면에 게임세계에선 현신적이고 차분하한 형태로 변화가 유의함을 확인할 수 있었다.

각각의 플레이유형별 패턴은 다소차이하고 있고 또한 두 공간에 따라 패턴의 변화가 유의함을 확인할 수 있었다.

다음에는 플레이어별 REGO와 VEGO사이의 관계를 알아보고자 한다.

### 3. 플레이어 별 REGO와 VEGO관계분석

플레이별 REGO와 VEGO의 관계를 분석하기 하기 위해서 먼저 플레이별 각각의 자아상태에 대한 비교를 크러스칼왈리스검정을 실시하여 플레이어 유형별 차이를 확인하였다.

표 5. 플레이유형별 크러스칼왈리스검정 검정 통계량

구분	카이제곱	자유도	근사유의확률	
Real	RCP	18.164	3	.000*
	RNP	5.47	3	0.14
	RA	5.824	3	0.12
	RFC	27.4	3	.000*
	RAC	8.252	3	.041*
Vitual	VCP	16.47	3	.001*
	VNP	7.353	3	0.061
	VA	8.506	3	.037*
	VFC	11.092	3	.011*
	VAC	2.547	3	0.467

[표 5] 플레이별 자아상태에 따른 프로파일로 모두 동일할 것이라는 귀무가설을 검증한 결과다. 검증결과  $\chi^2$ 에 대한 근사유의확률 0.05 보다 작은 6개의 항목(RCP, RFC, RAC, VCP, VA, VFC)은 플레이어유형별 각각의 결과가 모두 동일하다고 볼 수 없다. 따라서 플레이어 유형별 차이를 가지고 있는 6개 항목은 플레이어별 관계를 탐색할 때 의미 있는 변수로 사용될 수 있다.

언어진 변수 6개를 이용하여 플레이어별 변수간의 관계를 이해하기 위해서 요인 분석을 실시하였다.

특히 요인분석에는 요인수를 결정하는 일은 분석에 있어서 각 변수들 간에 그룹을 정하고 변수들을 축약하고 해석하는데 중요한 단계이다. 아래 [그림 7]은 달러

유형의 스크리도표를 나타낸 것이다.

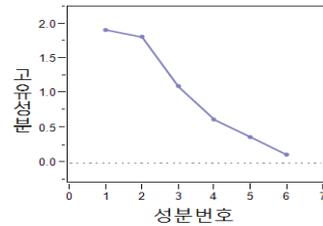


그림 7. 달러의 스크리 도표

요인수는 보통 분산누적이 80%이상 되는 요인이나 고유성분이 1보다 큰 고유치에 해당되는 성분번호를 요인수로 결정한다. 따라서 달러의 요인수는 스크리 도표에서 고유성분이 1이 되는 지점의 성분번호 3으로 결정하였다. 해당 요인수로 분석을 실시한 결과 요인의 분산누적%가 81.087%로 일반적인 설명력 구간인 80% 이상이므로 요인수로 적절하다고 판단된다.

달러 뿐만 아니라 나머지 플레이어 유형의 스크리 도표와 분산누적 %결과를 살펴본 결과, 고유성분이 1인 경우의 성분번호가 모두 3으로 해당 요인 수로 분석을 실시한 분산누적%결과는 탱커는 96.661%, 하이브리드는 95.891%, 힐러는 91.782%로 모두 80%이상으로 3이라는 요인수는 모든 플레이별 그룹수로서 설명력을 가지고 있음을 확인하였다. 따라서 플레이유형별 이고그램 분석과정의 요인분석에서는 모든 플레이어 유형의 요인분석에서 요인수를 3으로 하여 분석을 실시하였다.

표 6. 플레이어별 요인의 공통성

	달러	탱커	힐러	하이브리드
RCP	0.849	0.982	0.952	0.930
RFC	0.825	0.977	0.962	0.904
RAC	0.717	0.983	0.960	0.811
VCP	0.833	0.969	0.957	0.947
VA	0.894	0.929	0.978	0.981
VFC	0.747	0.900	0.945	0.935

[표 6]는 추출된 요인들에 의해서 각 변수가 얼마나 설명되는지를 나타내는 공통성을 나타낸 것이다. 공통성 값이 0.6보다 작을 경우는 해당 변수를 무시하거나 다른 한 가지는 그 변수를 제거하고 요인분석을 다시

실시한다. [표 6]에 의하면 추출된 요인들에 의해서 6개 변수의 공통성은 모두 0.7보다 크므로 분석에 변수로 사용하는데 문제가 없었다.

요인수가 결정되면 각 변수와 요인간의 상관관계를 나타내는 요인적재량을 얻을 수 있는데 기본적인 요인적재량은 요인간의 영향관계를 확인하기 어렵기 때문에 요인을 회전시켜 요인관계를 명확히 한다. 본 논문에서는 요인 간에 독립성을 유지하면서 요인구조를 확인할 수 있는 방법 중에서 열과 행의 분산을 절충하는 EQUIMAX를 이용하여 회전하여 성분적재량과 계수를 얻었다. 얻어진 성분 계수를 이용하여 각 플레이어 유형별 선형결합식을 이용하여 3차원 산점도를 그리고 해당 요인에 중요 변수를 활용하여 의미구조를 파악하고자 하였다.

다음은 선정된 6개의 변수를 이용하여 각 플레이어 유형별 요인분석을 실시하였다.

### 3.1 달러

설명한 바와 같이 회전성분분석결과는 Kaiser 정규화가 EQUAMAX가 있는 이 방식으로 10회 반복 회전하여 얻어진 결과로서 성분구조가 매우 뚜렷하게 나타나고 있다[표 7].

표 7. 달러의 회전성분분석결과

	요인성분1	요인성분2	요인성분3	공통성
RCP	-0.057	0.026	<u>0.919</u>	0.849
RFC	-0.423	<u>0.777</u>	0.209	0.825
RAC	0.259	<u>0.701</u>	-0.398	0.717
VCP	<u>0.858</u>	0.227	0.213	0.833
VA	<u>0.869</u>	-0.152	-0.340	0.894
VFC	0.325	<u>0.649</u>	0.469	0.747
고유치	1.929	1.826	1.111	
%분산누적	32.153	62.577	81.087	

이 때 각 성분에 높게 적재된 변수들을 중심으로 성분의 명칭이나 의미를 부여한다. 요인의 명칭을 부여하기 위해서는 각 성분에 높게 적재된 해당변수들과 부호를 면밀히 검토해야 한다. 같은 성분에 높게 적재된 변수들은 모두 그 성분과의 상관관계가 높으므로 당연히 그 변수들 간의 상관관계도 높은 것으로 기대된다. 그러므로 해당변수들의 공통적인 특성으로부터 주관적으

로 성분의 명칭을 정한다. 성분 1은 VCP, VA이, 성분2는 RFC, RAC, VFC이 성분 3은 RCP으로 높게 나타났다.

다음은 성분행렬결과를 통해 6개의 변수들에 대한 각 요인성분의 선형결합식을 도출한다.

$$\begin{aligned}
 PC_1(\text{성분1}) &= 0.052(CP) - 0.264(FC) + 0.064(AC) \\
 &\quad + 0.483(VCP) + 0.461(VA) + 0.184(VFC) \\
 PC_2(\text{성분2}) &= -0.120(CP) + 0.510(FC) + 0.510(AC) \\
 &\quad + 0.065(VCP) - 0.103(VA) + 0.338(VFC) \quad (1) \\
 PC_3(\text{성분3}) &= 0.667(CP) - 0.003(FC) - 0.381(AC) \\
 &\quad + 0.204(VCP) - 0.150(VA) + 0.281(VFC)
 \end{aligned}$$

제1주성분, 제2주성분, 제3주성분의 선형결합식(1)은 위의 성분 행렬의 수치를 이용하여 3차원 산점도[그림 8]를 나타낸 것이다.

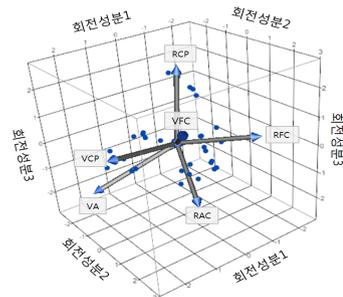


그림 8. 달러의 3차원 요인 산점도

[그림 8]의 산점도는 요인성분의 관계를 시각적으로 확인할 수 있고 [그림 9]는 핵심요인별 요인적재량과 요인별 상관관계정도를 나타낸 구조도로써 요인간의 관계를 구조적으로 파악할 수 있다.

달러의 요인구조를 살펴보면 요인성분1(F1)은 게임 속에서 지배적이고 현실적인 부분을 묶어 놓은 것이고 요인성분2(F2)는 현실과 게임내 아이속성 영역을 포함하는 것으로 의존적이고 개방적인 특성을 나타낸 축이다. 요인성분3(F3)는 현실속의 어머이속성을 나타낸 것이다. 3차원 산점도를 살펴봐도 구조 유형의 방향과 각 변수의 화살표 방향이 유사함을 알 수 있다.

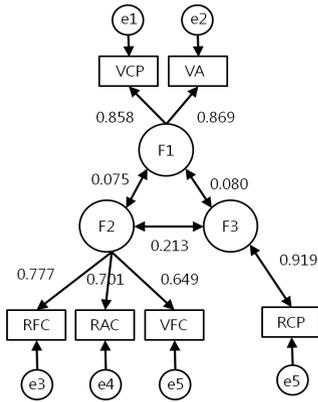


그림 9. 딜러의 요인구조

따라서 요인성분1은 게임 내 지배적인어른으로 명명하고 요인성분2는 아이속성, 요인성분3은 현실에서 지배적인 어버이로 칭하여 딜러의 요인의 속성을 이해다.

### 3.2 탱커

탱커 또한 회전성분분석결과는 Kaiser 정규화가 EQUAMAX가 있는 이 방식으로 5회 반복 회전하여 얻어진 결과로 선형결합식을 도출하여 3차원 산점도를 구성하였다.

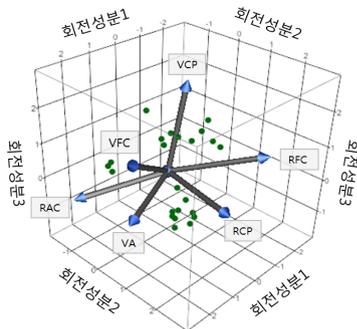


그림 10. 탱커의 3차원 요인 산점도

[그림 10]의 산점도는 탱커의 요인성분의 관계를 시각적으로 확인할 수 있고 [그림 11]는 탱커의 중요 변수별 요인적재량과 요인별 상관관계정도를 나타낸 구조도로서 요인간의 관계를 구조적으로 파악할 수 있다.

요인구조와 3차원 산점도를 비교하여 살펴보면 VFC,

RAC, VA가 유사한 방향으로 화살표가 가리키고 있고, 또 RCP, RFC가 유사한 방향을 가리키고 있다. 마지막으로 VCP 다소 차이가 나는 방향을 가리키고 있다.

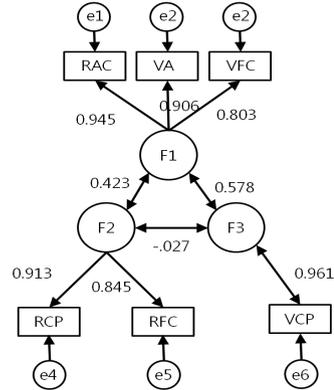


그림 11. 탱커의 요인구조

각 성분의 변수들의 구성을 살펴보면 요인성분 1의 하위 변수들은 개방적, 의존적, 현실적인 심적 에너지를 나타내고 이러한 의미를 이해타산적인 경향으로 명명한다. 요인성분2의 하위 변수들은 관용적, 폐쇄적인 내용을 담고 있으므로 이타적인 속성을 나타내고 있다. 마지막으로 요인 성분3은 지배적인 속성을 나타내고 있다. 따라서 탱커의 경우, 특히 요인2가 이타성을 나타내고 요인3이 지배적인 속성을 설명하므로 두 요인과의 관계가 [그림 11]에서 요인1과 요인3의 상관관계가 -0.27로 부의 상관관계를 나타내고 있음을 유의미하게 확인할 수 있었다.

### 3.3 하이브리드

하이브리드 또한 회전성분분석결과는 Kaiser 정규화가 EQUAMAX가 있는 이 방식으로 3회 반복 회전하여 얻어진 결과로 선형결합식을 도출하여 아래와 같이 3차원 산점도를 구성하였다.

[그림 12]의 산점도는 하이브리드의 요인성분의 관계를 시각적으로 확인할 수 있고 [그림 13]는 하이브리드의 핵심 변수별 요인적재량과 요인별 상관관계정도를 나타낸 것으로 요인간의 관계를 구조적으로 파악할 수 있다.

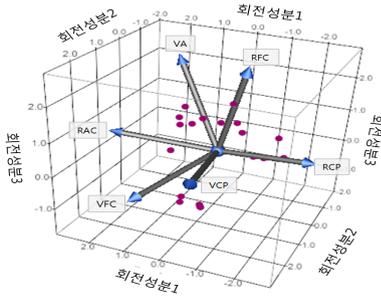


그림 12. 하이브리드의 3차원 요인 산점도

요인구조와 3차원 산점도를 비교하여 살펴보면 RCP, RAC가 요인성분1을 기준으로 반대방향을 가리키고 있고 VFC, VCP가 유사한 방향으로 화살표가 가리키고 있고 마지막으로 VA, RFC가 유사한 방향을 가리키고 있다.

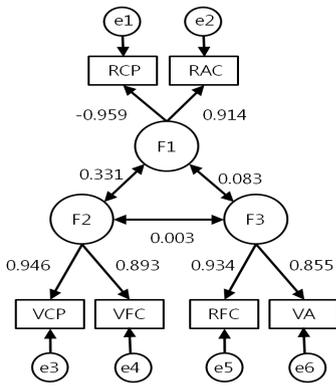


그림 13. 하이브리드의 요인구조

각 성분의 변수들의 구성을 살펴보면 요인성분 1의 하위 변수들은 다른 변수들 간 상대적 비교 평가를 하던 관용적, 의존적 경향으로 타자중심적 경향을 나타내고 있으며 요인성분2의 하위 변수는 지배적, 독단적 내용을 담고 있으므로 자기중심적 속성을 나타내고 있다. 마지막으로 요인 성분3은 현실 속박형으로 표현할 수 있다.

### 3.4 힐러

힐러는 회전성분분석결과는 Kaiser 정규화가

EQUAMAX가 있는 이 방식으로 10회 반복 회전하여 얻어진 결과로 선형결합식을 도출하여 아래와 같이 3차원 산점도를 구성하였다.

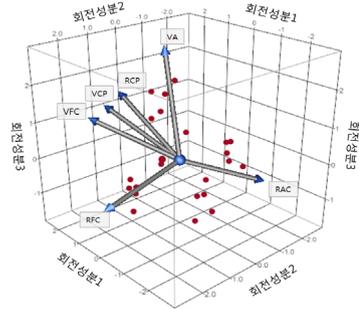


그림 14. 힐러의 3차원 요인 산점도

[그림 14]의 산점도는 힐러의 요인성분의 관계를 시각적으로 확인할 수 있고 [그림 15]는 힐러의 핵심요인별 요인적재량과 요인별 상관관계정도를 나타낸 구조도로서 요인간의 관계를 구조적으로 파악할 수 있다.

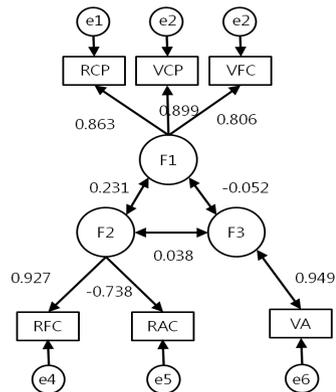


그림 15. 힐러의 요인구조

요인구조와 3차원 산점도를 비교하여 살펴보면 RCP, VCP, VFC는 유사한 방향을 가리키고 있고 RFC, VAC는 요인성분 2를 기준으로 반대방향을 가리키고 마지막으로 VA다소 차이가 나는 방향을 가리키고 있다. 각 성분의 변수들의 구성을 살펴보면 요인성분 1의 하위 변수들은 다른 변수들 간 상대적 비교하면 관용적, 패

쇄적 경향으로 내재적 경향을 나타내고 요인성분2의 하위 변수들 현실에서의 아이속성을 담고 있고. 마지막으로 요인 성분3은 가상의 어른 속성을 담고 있다. 특히, 힐러의 경우는 요인성분2의 아이속성과 요인3의 어른 속성이 상반된 부의 관계를 나타내고 있다.

## V. 결론

플레이어는 역할 유형에 따라서 현실과 게임세계에서의 교류과정에서의 자아상태 패턴이 다소 차이가 있음을 확인할 수 있었다. 또한 플레이어는 역할 유형에 따라서 두공간의 자아상태 패턴을 확인한 후 플레이어 별 REGO와 VEGO의 관계분석을 실시한 결과 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다. 두 공간의 자아상태중에서 플레이어별 의미 있는 변화를 가지는 6가지 항목을 선정하여 요인분석을 실시하여 얻어진 핵심요인을 구조한 결과는 다음과 같다.

첫째, 딜러의 경우는 공격형 캐릭터로서 게임 플레이에서 가장 핵심적인 역할을 가지고 있다. 따라서 해당 플레이어 유형을 즐기는 플레이어 자아상태 패턴은 현신행 유형을 나타내고 있고 현실과 게임세계에서의 패턴의 변화가 거의 없었다. 따라서 딜러 유형의 플레이어는 자아상태 패턴을 바라볼 때 공간에 변화에 관계없이 자신 자아 패턴을 유지하고 있다는 것을 확인할 수 있었다.

딜러의 요인 구조는 아이속성, 어른 속성, 현실 속 지배적 어버이 속성으로 구성되어 있다. 일반적인 교류분석에서 자아 상태 모델을 따르고 있는 이유는 게임과 현실내의 자아상태 모델의 변화가 없는 타입으로 내재된 자아 감춰져 있지 않기 때문이다.

둘째, 탱커의 경우는 방어형 캐릭터로서 전장에 맨앞에서 강력한 체력 소유하고 있는 육체적으로 강건한 타입으로서 현실에서는 긍정적이고 명량한 타입인 반면에 게임 내에서는 자기주장형의 지배적이 타입으로 변화를 보이고 있다. 즉 탱커유형의 플레이어는 지배적인 자아상태를 현실에서는 표출을 자제하고 있다. 이러한 강한 역할을 담당함으로써 자신의 내재된

자아를 표출할 수 있는 기회로 게임을 활용하고 있다는 판단을 하게 된다.

탱커의 요인구조는 이해타산적 속성, 이타적인 속성, 지배적인 속성으로 구성되어 있다. 탱커의 경우는 내재된 자아포함 하고 있다. 다른 사람과의 관계에서 논리적이고 합리적으로 판단하여 자아상태를 결정하면서 게임 내에서는 다른 사람을 위해서 희생하고 주도적인 역할을 수행하려는 태도의 관계를 요인구조가 잘 설명하고 있다.

셋째, 하이브리드는 특성의 변경에 따라서 2가지 이상의 직업을 수행 하는 타입이다. 현실에서는 현신행이고 게임내의 패턴은 고뇌형 스타일이지만 반면에 독단적인 면이 강하게 부각되는 점이 일반적인 고뇌형과 차이를 나타내고 있다 따라서 하이브리드 형은 현실에서는 타인을 배려하는 타입인 반면에 게임 내에서는 자신이 가지고 있는 다양한 능력을 발휘하면서 타인과 무관하게 자유롭게 플레이하는 타입으로 변화한다. 즉 내재된 자유로운 자아를 게임 내 표출하는 것으로 판단된다.

하이브리드의 요인 구조는 타자중심, 자기중심적, 현실 속박형으로 구성되어 있다. 각 구조는 현실에서는 현신행인 하이브리드가 게임 내에서 자유로운 고립을 선택하는 타입으로 변화를 잘 드러내고 있다.

넷째, 힐러는 후방에서 아군의 지원을 담당하는 역할이다. 현실에서의 패턴은 좌경사형으로 무조건 관대하고 낙관적인 태도를 가진 유형이고 게임내의 패턴은 현신행을 따르고 있다. 힐러는 게임 내의 역할 상 다른 플레이어를 도와주고 지원하는 역할을 수행하므로 방임적인 태도보다는 현신행인 자아상태로의 변화를 나타내고 있다.

힐러의 요인 구조는 내재적, 아이, 어른 속성으로 구성되어 있다. 이러한 속성들은 힐러가 현실에서 낙관적이고 방임적인 태도를 하다가 게임 내에서는 현신행으로 변화를 가지는 요소를 핵심요인이 잘 드러내고 있다.

이렇듯 각 플레이어 유형별 자아상태 유형이 현실과 게임 내에 차이를 보이고 있고 성격모형인 이고그램의 유형도 변화가 있음을 확인할 수 있었다. 즉 자아상태 유형은 환경에 따라서 변화할 수 있다는 결론을 내릴 수 있다. 따라서 우리가 플레이어와의 관계를 이해하려

면 각 플레이어의 내재된 자아상태를 이해해야 한다. 우리는 플레이어와 어떤 영역에서 어떻게 교류를 할 것이며 어떻게 관계를 성공적으로 이끌어 갈 수 있을 까라는 문제를 해결하기 위해서 해당 영역에 따라 교류하는 과정 중 상대방의 자아를 이해함으로써 좀 더 효과적으로 관계를 형성할 수 있을 것으로 사려 된다.

본 논문에서 제시한 교류패턴의 특성을 고려하여 플레이어 간 상호작용을 디자인한다면 게임 세계를 새로운 교류의 영역을 확대할 수 있을 것이다. 우리는 현실에서의 관계형성의 부담감을 줄이면서 대인관계 부재 문제를 해결할 수 있는 대안으로 게임을 활용 할 수 있을 것이다. 따라서 새로운 차원의 교류 영역으로 게임이 활용되길 기대한다.

**참 고 문 헌**

[1] J. L. Applegate and G. B. Leichy, Managing interpersonal relationships: Social cognitive and strategic determinants of competence. In R. N. Bostrom, *Competence in communication: A multidisciplinary approach*, pp.35-56, 1984.

[2] B. H. Spitzberg and W. R. Cupach, Interpersonal skills. In M. L. Knapp, & J. A. Daly (Eds.) *Handbook of Interpersonal communication*, SAGE, pp.564-611, 2002.

[3] 박종삼, 심리유형(MBTI)과 교류분석(TA)의 심리치료적 접목을 위한 이론적 고찰, 한국심리유형학회지, 제4권, pp.29-51, 1997.

[4] E. Berne, "Transactional Analysis: A New and Effective Method of Group Therapy," *American Journal of Psychotherapy*, Vol.3, pp.735-743, 1958.

[5] E. Berne, *Transctional Analysis in Psychotherapy*. Groupe Press, 1961.

[6] J. M. Dusay, "Egograms and the constancy hypothesis," *Transactional analysis Journal*, Vol.2, pp.37-42, 1972.

[7] J. M. Dusay, *EGOGRAMS- How I See You*

*and You See Me*, Harper & Row Publishers, 1997.

[8] 이영호, "대학생의 자아상태 활성화와 인간관계 능력 향상을 위한 교류분석적 집단프로그램에 관한 연구", *인간환경복지연구*, 제2호, pp.109-147, 2002.

[9] 김경화, "상호교류분석이론에 기초한 부모교육이 어머니의 심리적 자세·자아 개념 및 유아의 자아 개념에 미치는 영향", *중앙대학교 대학원 박사학위논문*, 2003.

[10] www.ta.or.kr

[11] W. J. Conover, *Practical Nonparametric Statistics*. Wiley, 1999.

[12] R. L. Iman, "Use of a t-statistic as an Approximation to the Exact Distribution of Wilcoxon Signed Ranks Test Statistic," *Communications in Statistics-Simulation and Computation*, Vol. pp.796-806, 1974.

**저 자 소 개**

**현 혜 정(Hye-Jung Hyun)**

**정회원**



- 2003년 : 상명대학교 이학석사
- 2009년 ~ 현재 : 숭실대학교 박사과정
- 2010년 ~ 현재 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 초빙교수

<관심분야> : 인공감성, 감성공학, HCI

**고 일 주(Il-Ju Ko)**

**정회원**



- 1994년 : 숭실대학교 공학석사
- 1997년 : 숭실대학교 공학박사
- 2003년 ~ 현재 : 숭실대학교 미디어학과교수

<관심분야> : 인공감정, 인공지능