

# 디지털 게임 플레이어의 주관성 연구: 게임 분류 속성을 중심으로

## Subjectivity Study for Digital Game Players: Based on Game Classification Factors

이혜정\*, 민애홍\*\*

연세대학교 동서문제연구원\*, Indiana University Bloomington\*\*

Hyejung Lee(h.jlee@yonsei.ac.kr)\*, Aehong Min(aemin@iu.edu)\*\*

### 요약

게임을 플레이하는 사람들의 범주가 더 넓고 다양해졌고, 새로운 속성들이 게임에 반영되고 있다. 이러한 변화에 따라 지금의 플레이어들이 게임을 어떻게 인식하고 분류하는지 이해하고 파악하는 것이 필요하다. 본 연구에서는 게임 플레이어 30명을 P표본으로 선정하여 디지털 게임 분류 요소에 대한 Q표본 29개를 기반으로 Q방법론을 수행하였다. QUANL 프로그램으로 분석한 결과, 총 3개의 유형이 구분되었다. 첫 번째 유형은 외부적인 관점에서 보이는 게임 구성요소를 중요한 분류 기준으로 인식하고 있어 '물리적 환경 중심 플레이어'로 명명하였다. 두 번째 유형은 게임 내부에 존재하는 구성요소들이 게임을 분류하는 중요한 기준이라고 인식하기에 '콘텐츠 중심 플레이어'로 명명하였다. 세 번째 유형은 게임을 분류하는 데에 있어 게임 플레이어 자신의 주관적 느낌과 생각을 중요하게 인식하고 있어 '감성 경험 중심 플레이어'로 명명하였다. 본 연구는 지금의 게임 플레이어들이 실제 게임을 어떻게 인식하고 분류하는지, 그 유형과 특성을 프레임워크로 분류했다는 점에서 의의가 있다.

■ 중심어 : | 게임 | 게임 플레이어 | 게임 분류 | 플레이어 유형 | Q방법론 |

### Abstract

As game players have been more diverse and new features of digital games have been emerged in recent days, it is important to find out and understand how recent game players recognize and classify digital games. Thirty game players conducted Q-analysis of twenty-nine Q-statements extracted from previous studies on game typology. By using a QUANL program, three different types were revealed. For game classification, 'Physical Environment Centric Players' type highly values external game elements from the outside perspectives. 'Contents Centric Players' type considers internal game elements as the most important criterion. 'Emotional Experience Centric Players' type values his/her subjective feeling and thoughts. Based on this study, it is expected to make a contribution in developing a framework of game players with their perspectives on game classification.

■ keyword : | Game | Game Players | Game Classification | Player Type | Q-method |

## I. 서론

디지털 게임 플레이어들은 게임을 어떻게 인식하고

분류할까? 스마트폰의 보급으로 '애니팡'과 같은 남녀 노소 누구나 즐기는 국민 게임이 등장하면서 온라인과 모바일 게임을 하는 사람들의 범주가 더 넓고 다양해졌

접수일자 : 2019년 01월 11일

수정일자 : 2019년 02월 19일

심사완료일 : 2019년 03월 01일

교신저자 : 민애홍, e-mail : aemin@iu.edu

다. 다양한 디바이스와 네트워크 환경에서 게임의 종류도 플레이어와 함께 급성장하였다. 정보의 홍수 속에서 플레이어들의 주목을 끌기 위해서는 게임을 분류하여 제시하는 것이 중요하다. 실무적인 측면에서 타겟 플레이어를 중심으로 신규게임을 홍보, 마케팅하는 것에서부터 시작해서 게임 기획, 개발자들도 인기게임의 특성과 종류를 구별하는 것은 의미가 있다. 새로운 게임 환경에서 그 종류를 분류한 학술연구들을 살펴보면 모바일 환경, 즉 스마트폰을 사용하여 하는 게임들의 종류나 비즈니스 모델을 구별하는 것으로 제한되어 있다 [1][2].

디지털 게임 업계나 전문 영역에서 통상적으로 이용하는 게임 분류 기준들은 플랫폼 종류, 네트워크 연결의 유무, 유/무료 구매, 또는 장르별 구분 등으로 다양하다. 플랫폼(게임 구현 장비)을 기준으로 디지털 게임은 PC, 콘솔, 휴대용, 모바일, 아케이드 등으로 분류할 수 있다. 네트워크 연결 유무에 따라서 크게 온/오프라인 게임으로 분류하기도 한다. 앱스토어 등에서 가장 흔하게 볼 수 있는 장르(Genre)는 주로 문학, 미술, 영화와 같은 예술 분야에서 형식과 양식, 내용에 따라서 유형을 나누는데 쓰이는 것으로 디지털 게임의 분류에서 차용하고 있는 개념이다[3]. 이러한 게임 분류 체계와 속성들은 디지털 게임의 기술적 특성이나 내용, 마케팅 전략 등을 기반으로 하고 있어서 성별과 연령폭이 다양해진 플레이어들이 실제로 게임을 인식하고 분류하는 것과는 차이가 있다.

가장 다양한 분류체계를 보여주고 있는 장르를 중심으로 살펴보면, 디지털 게임은 슈팅, 액션, 어드벤처, 시뮬레이션, 롤플레이, 스포츠 등 수십 가지의 장르로 구분되어 있다[4]. 이들 기준은 서로 배타적이면서 포괄적(Mutually Exclusive Collectively Exhaustive)이지 못하고 서로 융복합 되는 성향을 보이고 있다. 예를 들어 소셜 네트워크 게임은 기존의 액션, 어드벤처 등의 게임에 소셜 기능이 포함된 것으로 SNG 그 자체로 명료하게 구분되지 않고 액션이나 시뮬레이션 등의 다른 장르와 겹친다. 축구와 같은 스포츠 게임을 모티브로 하면서 시뮬레이션 게임의 형식을 띄기도 하고, 액션 게임이면서 탐험적인 요소를 가지고 있는 게임은 셀 수

없이 많다.

기술이 발전하고 수많은 종류의 게임이 개발되면서 장르의 구분 체계에서도 변화를 받아들여 새로운 장르를 생성하여 분류 체계에 포함시키고 있다. 장르는 산업이나 수용자의 욕구, 발전, 역할 등에 따라 지속적으로 변화하는 속성이 있기 때문이다[5]. 예를 들어 국내에서 'AOS'라고 불리는 장르는 실시간전략이라는 장르의 게임인 '스타크래프트'로부터 파생되었다. 스타크래프트 이용자가 새롭게 만들어 낸 유즈맵 이름 'Aeon of Strife'에서 비롯된 것으로, 국내에서는 '리그 오브 레전드'같은 게임을 AOS라 칭한다. 이러한 장르명은 공식적으로 정해진 것이 아니기 때문에 해외에서는 'MOBA (Multiplayers Online Battle Arena)', 'ARTS(Action Real Time Strategy)' 등으로 부르기도 한다[6]. 여기서 주목할 점은 새로운 게임 종류 이름이 플레이어들에 의해서 생성되고 정의되기도 한다는 점이다. 게임이 어떠한 특성을 가지고 있던지 그 기술적 배경이나 모티브보다 실제 게임을 이용하는 플레이어들이 실제 게임을 수행하면서 받아들이는 인식을 중심으로 구분되고 있다.

디지털 게임 출시 전 '베타버전'을 배포하는 경우를 보더라도 게임에 있어서 플레이어의 인식과 영향력의 중요성을 쉽게 알 수 있다. 이용자의 주관적 인식에 따라 유형을 분류한다면, 그 특성에 따라 유형별 맞춤 마케팅 전략을 수립할 수 있다[7]. 최근 디지털콘솔 게임 광고에서 플레이어를 애인이 있는 남자, 애인이 없는 남자, 그리고 결혼한 남자로 구분하여 각각 다른 버전의 광고를 공개하였다. 유형을 구분하여 유형별로 맞춤 광고를 제작하여 큰 인기를 끌었다는 장점이 있다. 하지만 여성 플레이어를 고려하지 못한 점, 단순 인구통계학적/사회적 속성으로 유형을 구별했다는 한계점을 가지고 있다.

본 연구는 게임을 분류하는데 있어서 플레이어 인식의 중요성에 기인하고 있다. 플레이어를 대상으로 게임의 속성에 대한 심층 인터뷰와 가치 중심의 분석을 실시하고, 주관적 인식을 중심으로 플레이어의 유형을 구분하여 유형별 특성에 대한 이해를 높이고자 수행되었다. 게임 플레이어를 대상(P표본)으로 게임 속성들(Q표본) 중에서 게임을 인식하고 분류할 때 어떤 요소를 중

요하게 생각하는지 주관성 연구 방법(Q-method)을 이용하여 분석을 실시하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 게임 분류에 관한 연구

게임과 관련된 온라인 스토어, 웹사이트 등에서 분류하는 기준과 용어는 게임 외적 요소인 플랫폼이나 장르를 중심으로 다양한 분류 방식을 보이고 있다. 애플 앱 스토어에서는 게임을 가족, 교육 관련, 단어, 레이싱, 롤플래잉, 보드, 스포츠, 시뮬레이션, 아케이드, 액션, 어드벤처, 음악, 전략, 주사위, 카드, 퀴즈, 퍼즐로 분류한다. 구글 플레이에서는 교육, 단어, 롤플래잉, 보드, 스포츠, 시뮬레이션, 아케이드, 액션, 어드벤처, 음악, 자동차 경주, 전략, 카드, 카지노, 캐주얼 게임, 퀴즈 퍼즐로 구분되어 있다. 국내 게임 정보 제공 웹사이트 ‘게임메카(www.gamemeca.com)’에서는 플랫폼(온라인, PC, 비디오 등), 세부플랫폼(PS4, Xbox, Wii, NDS 등), 장르(MMORPG, 전략시뮬레이션, 비행액션 등), 서비스 상태(개발 중, 베타, 유/무료 등)의 총 네 가지 대분류와 세부 기준들로 정리하고 있다.

해외 웹사이트인 GameSpot(www.gamespot.com)는 게임을 액션, 어드벤처, 3D 등의 장르와 시네마, 판타지, 호러 등의 주제로 분류한다. 디지털 게임 사이트 분류 기준과 한국게임산업 개발원, 한국전자통신연구소 등 연구기관에서 제시한 프레임워크를 표집, 분석하여 통신서비스, 매체, 플랫폼, 출력, 시점, 기술발전별, 게임형태별, 프로토콜, 이용방식, 게임방식, 게임내용 등 총 11가지의 분류 기준을 제안한 연구도 있다[8].

게임의 내용, 수행 방법, 구성요소 등과 같이 게임의 내용을 중심으로 한 분류 연구들이 있다. 게임 내용 중에 등장하는 텍스트를 분석하여 게임을 구분하는 요인을 도출한 연구에서는 총 3가지 수준, 7가지 세분 기준을 제시하고 있다[9]. 분류 속성의 3가지 수준은 목표달성과 경쟁, 장애물의 유무, 장애물의 속성으로 구성되어 있고, 7가지 세부 기준은 물리적 장애물, 물리-인지적 장애물, 인지적 장애물, 인지-물리적 장애물, 운용, 대

진, 순위 등이 있다. 플레이어의 주관성을 배제하고 상대적으로 명료하게 구분하기 위해 게임의 텍스트를 통해 전달되는 상황과 조건을 기준으로 분류한 것이다.

디지털 게임은 수행하는 방법을 중심으로 규칙, 목표, 경쟁, 의사결정, 보상, 학습용이성, 상호작용 등 총 8가지 속성으로 분류될 수 있다[10]. 게임 내부의 구성 요소를 중심으로 가상공간, 물리적 공간, 외부시간, 내부시간, 플레이어 구성, 플레이어 관계, 투쟁, 게임 상태 등 총 8개의 속성 아래, 총 17개의 하위차원을 제시한 연구도 있는데, 이 체계는 기존 게임의 분류가 임의적이거나, 모순 혹은 중복되는 경향을 해소하고자 게임의 요소에 따른 프레임워크를 세운 것이다[11].

게임의 구성요소를 사용자와 기획자 관점으로 구분하여 분석을 시도한 연구도 있다[12]. 사용자 관점에서 완성도, 그래픽, 사운드, 커뮤니티, 인터페이스, 캐릭터, 아이템, 게임 환경으로 분류되고, 기획자 관점에서 기획, 프로그램, 그래픽, 사운드, 게임의 재미, 인터페이스로 분류된다. 이 연구에서는 사용자와 기획자가 서로 다른 인식을 가지고 있는 것으로 나타났는데, 사용자는 게임을 내적, 외적 요인, 지각적, 인지적 요인으로 구분하는 성향을 보였으며 게임 자체의 세부적인 요소에 민감하다. 이에 반해, 기획자는 포괄적인 성향을 보인다.

### 2. 게임 플레이어 유형에 관한 연구

온라인 게임 플레이어는 게임에서 얻고자 하는 혜택 요소에 따라 ‘커뮤니케이션 추구, 재미 추구, 성취감 추구, 현실탈피 추구’유형으로 나눌 수 있다[13]. 주관성 연구방법론을 이용해 하루 1시간 이상 온라인게임을 하는 대학생 남성 30명을 대상으로 분석한 이 연구에서는 커뮤니케이션 추구 유형은 게임 상에서 만나게 되는 타인들과의 관계를 중시하고, 재미 추구 유형은 게임의 가장 중요한 기능인 재미를, 성취감 추구 유형은 게임 속에서의 자신의 가치, 타인으로부터의 인정, 도전과 목표의식을 중요하게 여기며, 현실탈피 추구 유형은 현실의 복잡함으로부터 탈피하여 게임 속 자유로운 가상세계를 경험하길 원하고 있었다.

플레이어를 킬러, 성취자, 탐험가, 사회활동가의 4가지 영역으로 구분한 연구도 있다[14]. 게임 속에서 활동

을 혼자서 하는지, 다른 플레이어들과 함께 상호작용하면서 하는지를 기준으로 구별하는 축과 플레이어에만 집중하는지 아니면 게임 세계와 소통하는지를 구별하는 축을 제시하여 플레이어의 특성을 설명한 것이다.

게임을 플레이하는 동기(Motivation)에 따라 게임 플레이어의 유형이 다르게 나타난다. 게임 플레이어는 동기에 따라 'Story-driven gamers', 'Social gamers', 'Solo limited gamers', 'Hardcore online gamers', 'Solo control/identity gamers', 'Casual gamers'로 분류된다[15]. 이 연구에서는 40명의 게임 플레이어들을 대상으로 주관성 연구 방법을 통해 분석하였다. 또 다른 동기 관련 연구에서는 게임 플레이어는 '멀티 게이머', '커뮤니케이션 중심 게이머', '모바일 액티브게이머'라는 3가지 집단으로 구분하고 있다[16]. 이 분류는 탈출, 사회적 상호작용, 경쟁과 도전감, 환상감과 각성, 접근 용이성이라는 모바일 게임 플레이 동기 요인에 따라 구분한 것이다. 온라인 게임 플레이어를 '성취', '사회성', 그리고 '몰입'의 세가지 유형으로 분류한 연구 또한 온라인 게임 참여자의 동기 측면에서 연구를 수행하였다[17].

### III. 연구 방법 및 설계

#### 1. Q 표본

본 연구는 게임을 구분하는 속성들을 모집단으로 구성하여 총 3단계의 체계적인 방법을 통해 Q 표본을 선정하였다. Q표본 선정 방법은 비구조적 표집(Unstructured Sampling)과 구조적 표집(Structured Sampling)으로 구분할 수 있다. 비구조적 방법은 일반적으로 인터뷰를 포함하여 연구주제에 관한 모든 가능한 진술문을 확보한 다음, 무작위로 진술문을 추출하는 방법이다. 구조적 방법은 이론적으로 중요한 요인들을 중심으로 측정항목 등을 수집하여 목적에 맞는 진술문을 작성하는 방법이다[18]. 본 연구의 진술문은 구조적 방법과 비구조적 방법을 접목하여 사용하였다.

1단계에는 비구조적 방법으로 모집단을 표집하였다. 총 22명의 남녀 게임 플레이어들을 대상으로 게임을 구별하게 해주는 요인에 대한 인터뷰를 실시하였다. 인터

뷰는 레퍼토리 그리드(Repertory Grid) 분석 방법의 절차를 적용하여 수행되었는데, 응답자가 수행한 경험이 있는 게임을 10개씩 떠올리도록 한 뒤 비슷한 종류의 게임끼리 구별하도록 하고, 그룹간의 차이를 나타내는 대표적인 특성을 진술하는 순서로 진행하여 총 1,669개의 진술문이 표집되었다.

2단계는 모집단에서 Q 표본을 추출하는 작업으로, 축 코딩 방법을 이용하여 중복되거나 비슷한 내용의 진술문을 정리한 뒤, 해당 결과를 게임분야 연구자 2인, 레퍼토리 그리드 연구 방법을 수행한 경험이 있는 연구자 2인 총 4명의 전문가 집단 인터뷰(Focus Group Interview)를 실시하여 검토하였다. 마지막 3단계에는 동일한 전문가 집단에게 구조화된 진술문인 기존 연구 분석을 통해 수집한 게임 분류 속성을 제공하여 2단계 연구 결과 수집된 진술문과 통합하여 최종 Q 표본을 선정하도록 하였다. 그 결과, 총 7개 범주, 29개의 세부 지표를 Q 진술문으로 구성하였다[표 1].

#### 2. P 표본

본 연구에서는 디지털 게임을 한 경험이 있는 20-30대(평균 연령 26.5세)의 남녀 15명씩 총 30명의 P 표본을 구성하였다. Q 방법론은 일반화가 목적인 R방법론과 달리 가설의 검증과 일반화가 아니고 가설을 발견하는 것이 주목적이기 때문에 Q 분류에 참여하는 조사대상자인 P 표본의 수는 제약을 받지 않는다[19][20]. 개인 간의 차이가 아닌 한 개인 내에서의 중요성 차이를 다루는 것이기 때문에 요인을 생성하고 비교할 수 있을 정도면 충분하다.

#### 3. Q 분류

본 연구에서는 29개의 진술문 각각을 적은 카드를 응답자에게 제시한 후, 응답자가 게임을 생각할 때 가장 동의하는 게임 분류 속성과 가장 동의하지 않는 게임 분류 속성을 0을 기준으로 -4에서 +4까지 9단계로 나누어 표준정규분포에 따라 분류하도록 하였다. 카드를 분류한 뒤에는 양쪽 끝에 있는 진술문에 대해 심층 인터뷰를 통해 선정 이유를 조사하였다. 조사에 쓰인 Q 표본 분포도는 다음 [그림 1]과 같다.

표 1. Q 표본

범주	진술문
공간/환경	① 게임 플레이어가 <b>게임 공간을 전부 볼 수 있거나</b> , 일부분을 볼 수 있다.
	② 게임 내 <b>환경이 플레이어에 의해 자유롭게 변화</b> 시킬 수 있거나, 환경이 정해진 범위 내에서만 변화되거나, 환경이 전혀 변하지 않는다.
	③ 게임을 플레이하기 위한 <b>특정 장소가 필요</b> 하거나, 필요하지 않다.
	④ 게임을 <b>특정 기기</b> 로만 플레이할 수 있거나, 다른 기기로도 플레이할 수 있다.
	⑤ 게임 플레이를 위한 <b>기구나 기술의 사양</b> 의 높거나 낮다.
	⑥ 게임을 플레이하기 위해 드는 <b>금전적 비용</b> 이 많이 들거나, 적게 든다.
시간	⑦ <b>게임의 끝</b> 이 존재하거나, 존재하지 않고 영원하다.
	⑧ 게임 내 가상공간의 시간 흐름이 <b>현실의 시간 흐름을 그대로 반영</b> 하거나, 반영하지 않는다
	⑨ 시간이 흐르면서 <b>게임의 상태에 변화</b> 가 있거나, 변화가 없다.
	⑩ <b>여러 플레이어들이 동시에 움직일 수 있거나</b> , 동시에 움직이지 못한다.
	⑪ 플레이어가 <b>게임 내 시간의 흐름을 통제</b> 할 수 있거나, 통제할 수 없다.
플레이어 구성	⑫ 플레이어가 <b>개개인</b> 으로 플레이하거나, <b>팀</b> 으로 플레이한다.
	⑬ 게임 플레이하는 동안 <b>플레이어가 한 명</b> 이거나, <b>여러 명</b> 이다.
	⑭ 게임 내 플레이어들의 <b>팀이나, 상대가 서로 모르는 사람</b> 으로 랜덤하게 이루어지거나, 아는 사람 혹은 예측 가능한 사람으로 이루어진다.
게임의 진행	⑮ 게임의 결과에 대한 <b>평가 및 보상이 개인별</b> 로 이루어지거나, 팀별로 이루어진다.
	⑯ 게임 <b>플레이어 혹은 캐릭터의 성장</b> 이 없거나, 일시적인 성장이 있거나, 지속적인 성장이 있다.
	⑰ <b>게임을 저장</b> 할 수 없거나, 특정 조건에서 저장이 가능하거나, 언제든지 저장이 가능하다.
	⑱ 게임에서 <b>주어지는 도전과제</b> 가 늘 똑같거나, 정해진 틀 안에서 다양하게 변화거나, 상대에 따라 변한다.
	⑲ 게임의 <b>목표를 이루기 위한 조건</b> 이 언제나 똑같거나, 상대적으로 변한다.
	⑳ 게임을 플레이할 때의 <b>방해물이나 도전과제 등이 단순</b> 하거나, <b>복잡</b> 하다.
	㉑ 게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 <b>다양</b> 하거나, 다양하지 않다.
구성 요소	㉒ 게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 <b>게임 플레이에 영향</b> 을 크게 미치거나, 적게 미친다.
	㉓ 게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 <b>현실적</b> 이거나, 현실적이지 않다.
	㉔ <b>게임에서 느끼는 감성</b> 이 긍정적이거나, 중립적이거나, 부정적이다.
개인 경험	㉕ 어떤 게임을 플레이하기 전에, 관련된 <b>사전의 경험이나 고경관</b> 념이 있거나, 없다.
	㉖ 게임 내에서 <b>플레이어 간의 사회적 관계</b> 를 형성하는 것이 가능하거나, 가능하지 않다.
소셜	㉗ 게임 내 <b>플레이어 간의 소통 범위</b> 가 제한적이거나, 제한적이지 않고 누구와도 소통이 가능하다.
	㉘ 게임 내 길드나 클랜 같은 <b>지속적인 팀 구성</b> 이 가능하거나, 가능하지 않다.
	㉙ 게임 플레이를 하는데 있어, <b>다른 사람(친구)이나 사회적 집단(대중)으로부터 압력이나 부담</b> 이 강하거나, 약하다.

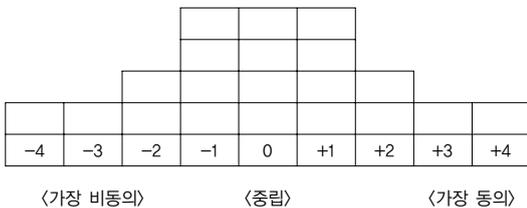


그림 1. Q 소팅 분포도

4. 자료의 분석

P 표본으로부터 수집한 29개의 Q 진술문 분류 데이터는 가장 동의하지 않는 요소(-4)에 1점, 가장 동의하는 요소(+4)에 9점까지 순차적으로 부여하였다. 부여된 점수를 진술문 번호순으로 코딩하고, 해당 자료를

QUANL 프로그램을 이용하여 주요인분석(Principal Component Analysis)을 실시하였다.

IV. 결과 해석

1. Q 유형의 구조

게임 플레이어들이 주관적으로 인식하는 게임 분류 속성에 대해 요인 분석을 한 결과, 총 3개의 유형으로 구분되었다. 제1유형의 설명변량은 14.97%, 제2유형은 9.58%, 제3유형은 9.77%로, 전체 유형이 34.32%의 설명력을 갖고 있다.

표 2. 유형별 아이겐값과 변량

	제1유형	제2유형	제3유형
아이겐 값	4.4921	2.8737	2.9322
요인별 설명변량	.1497	.0958	.0977
누적변량	.1497	.2455	.3433

3개 유형의 상관관계는 [표 3]과 같이, 제1유형과 제2유형은 .143, 제1유형과 제3유형은 .290, 제2유형과 제3유형은 .186으로 전반적으로 각 유형간의 상관관계는 비교적 낮은 것으로 나타났다.

표 3. 유형별 상관계수

	제1유형	제2유형	제3유형
제1유형	1		
제2유형	.143	1	
제3유형	.290	.186	1

총 30명의 응답자 중 제1유형에 7명, 제2유형에 11명, 제3유형에 12명으로 분포되어 있다. 구체적인 응답자의 인구통계학적 특성과 유형별 인자 가중치는 [표 4]와 같다. 인자 가중치가 높은 응답자는 해당 유형을 대표하는 전형적인 특성을 보이는 P 표본이다.

표 4. 유형별 인구학적 특성 및 인자 가중치

	No.	연령	성별	주 게임 플랫폼	주 게임 장르	인자 가중치
제1유형	2	30	M	콘솔/스마트폰	스포츠/RPG	.3509
	4	30	F	PC/스마트폰	RPG/시뮬레이션	.6382
	7	26	F	PC	슈팅/레이싱	.2801
	9	26	F	PC	AOS/RPG	.1979
	16	31	M	PC/스마트폰	RPG/리듬	<b>1.0563</b>
	17	31	M	PC/스마트폰	AOS/RPG	<b>1.3144</b>
제2유형	18	30	M	콘솔	RPG/격투	.8773
	1	30	F	스마트폰	시뮬레이션/퍼즐	.2572
	5	28	F	스마트폰	퍼즐	.9010
	6	28	F	스마트폰	러닝액션/퍼즐	.5496
	8	24	F	PC	RPG	.2262
	13	29	F	스마트폰	보드/퍼즐	<b>1.0892</b>
	19	28	M	콘솔	액션	.4943
	21	20	M	PC	액션/전략시물	.5903
	22	26	F	아케이드	스포츠/레이싱	<b>1.2511</b>
	25	21	M	휴대용 콘솔	카드	.6670
	27	26	M	PC	RPG	.7602
제3유형	29	25	M	PC	RPG	.7073
	3	29	F	스마트폰	퍼즐	<b>1.0145</b>
	10	32	M	스마트폰	퍼즐	.5518
	11	23	F	스마트폰/PC	퍼즐	.7384
	12	24	F	스마트폰	시뮬레이션	<b>1.0628</b>
	14	24	F	스마트폰	퍼즐	.0379
	15	30	F	스마트폰/PC	시뮬레이션/퍼즐	<b>1.0142</b>
	20	26	F	스마트폰/PC	RPG/퍼즐	.7075
	23	21	M	PC	AOS/스포츠	.3666
	24	27	M	PC	AOS	.4575
	26	26	M	PC	스포츠/시뮬레이션	.8097
	28	23	M	PC	AOS/스포츠	.1567
30	20	M	PC	RPG/액션	.0149	

## 2. 공통요인

모든 유형에서 공통적으로 인식하는 항목은 부정적인 진술문 1개가 도출되었다. 게임 내 가상공간의 시간 흐름이 현실 시간의 시간 흐름을 그대로 반영하거나, 반영하지 않는다(#8, 표준점수=-1.26)는 모든 유형에서 게임을 구별하는 특징적인 요인으로 인식되지 않는 속성이었다.

## 3. 유형별 특성

### 3.1 제1유형: 물리적 환경 중심 플레이어(Physical Environment Centric Players)

제1유형은 게임 기기의 종류나 사양, 플레이 장소와 같이 물리적이고 기계적인 게임 외부 환경 요소를 중요하게 인식하고 있는 유형으로, 외부(External) 요인을 중심으로 게임의 종류와 특징을 구분지어 인식하는 그룹이다. 이에 따라 해당 유형의 이름을 ‘물리적 환경 중심 플레이어(Physical Environment Centric Players)’로 명명하였다.

본 유형은 첫째, 게임 기기의 종류(#4, 표준점수=2.35), 기기의 사양(#5, 표준점수=1.62), 게임 공간 인지(#1, 표준점수=1.59) 및 게임 장소(#3, 표준점수=1.49), 플레이어의 수(#13, 표준점수=1.24)가 게임을 구별하는 중요한 요인으로 구별해 내었다. 인자가중치가 1 이상인 대표적인 응답자들의 인터뷰 내용을 살펴보면, P17(인자가중치 1.3144)은, “이 게임이 콘솔게임인지, PC 게임인지, 그리고 PC게임 안에서는 온라인 게임인지 오프라인 게임인지를 먼저 생각한다”고 진술하였다. P16(인자가중치 1.0563)는 “게임은 고사양 게임과 저사양 게임으로 나뉜다. 그에 따라서 내가 할 수 있는 게임 인지를 판단한다. 그리고 장소에 따라서 오락실에서 하는 게임, 콘솔을 이용하여 TV가 있는 거실에서 하는 게임, 또는 PC방이나 내방에서 컴퓨터로 하는 게임으로 구별된다고 생각한다. 장소에 따라서 게임의 내용이 다르게 구성되는 것 같다”고 진술하였다. 제1유형에 속한 플레이어들은 게임의 내용이나 종류가 기기나 게임 장소 등에 따라서 달라지고 구별된다고 강하게 인식하고 있다.

본 유형의 두 번째 특징은 부정적인 진술문에서 도출할 수 있는데, 시간이나 콘텐츠의 현실성, 저장가능성 등은 거의 인식하고 있지 못하거나 중요한 요인이 아니라고 응답하고 있다. 게임 내 시간 흐름의 현실성(#8, 표준점수=-1.70), 플레이어의 시간 통제가능성(#11, 표준점수=-1.19), 시간의 흐름에 따른 게임 상태 변화(#9, 표준점수=-1.06)와 같은 시간 관련 진술문은 중요하지 않은 항목으로 분류되어 있다. 게임을 저장하는 기능적 요인(#17, 표준점수=-1.51), 게임 내부 콘텐츠의 현실성 여부(#23, 표준점수=-1.31) 등은 모두 중요하지 않다고 구분하고 있다. 이러한 특성은 P17(인자가중치 1.3144)의 인터뷰에서 확실하게 드러나는데, “게임 내에서의 시간이나 캐릭터, 아이템, 스토리 같은 것들이 현실과 같다는 것은 별로 의미가 없다. 내부적인 구성 요소는 어느 게임이나 어느 정도 현실성이 있고 또 어느 정도는 허구인 것이 보편적인 것이라고 생각한다”고 응답한 것으로 보아 게임의 내부적 구성 요소나 저장기능 등은 게임을 구별하는 요인으로 인지되지 않는 것으로 판단된다.

표 5. 제1유형의 대표 진술문 및 표준 점수(±1.00 이상)

Q	진술문	표준점수
4	게임을 특정 기기만 플레이할 수 있거나, 다른 기기로도 플레이할 수 있다.	2.35
5	게임 플레이를 위한 기기나 기술의 사양이 높거나 낮다.	1.62
1	게임 플레이가 게임 공간을 전부 볼 수 있거나, 일부만 볼 수 있다.	1.59
3	게임을 플레이하기 위한 특정 장소가 필요하거나, 필요하지 않다.	1.49
13	게임 플레이하는 동안 플레이어가 한 명이거나, 여러 명이다.	1.24
9	시간이 흐르면서 게임의 상태에 변화가 있거나, 변화가 없다.	-1.06
11	플레이어가 게임 내 시간의 흐름을 통제할 수 있거나, 통제할 수 없다.	-1.19
23	게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 현실적이거나, 현실적이지 않다.	-1.31
17	게임을 저장할 수 없거나, 특정 조건에서 저장 가능하거나, 언제든지 저장 가능하다.	-1.51
8	게임 내 가상공간의 시간 흐름이 현실의 시간 흐름을 그대로 반영하거나, 반영하지 않는다.	-1.70

세 번째 특징은 제1유형이 다른 유형들과 차이를 보이는 진술문 분석을 통해서 발견할 수 있었다. 제1유형

은 기기나 사양, 장소 이외에도 게임 플레이어의 수(#13, 표준점수=1.24)를 중요한 요인으로 인식하고 있다. 이와 유사하게 길드(#28, 차이=1.530), 플레이어의 사회적 관계(#26, 차이=1.449)에 대해서 다른 유형에 비해 중요하게 인식하고 있는 것으로 보아 해당 유형은 플레이어간 소셜 요인을 중요하게 인식하고 있음을 알 수 있다.

제1유형은 다른 유형에 비해 중요하지 않다고 인식하는 진술문은 도전 과제의 복잡성(#20, 차이=-1.533), 게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)의 다양성(#21, 차이=-1.482), 보상(#15, 차이=-1.410), 금전적 비용(#6, 차이=-1.374) 순으로 나타났다. 이러한 결과는 게임의 내부적인 요인들이 중요하지 않다는 인식을 뒷받침하는 것으로, 게임 내부에 존재하는 도전들, 게임의 구성 요소나 보상, 금전적 비용과 같은 요인은 본 유형의 응답자들이 게임을 구별하거나 게임을 인식하는데 중요하지 않은 요인들이라고 해석할 수 있다.

표 6. 제1유형과 다른 유형과의 차이가 큰 진술문

Q	진술문	표준 점수	평균 표준 점수	차이
5	게임 플레이를 위한 기기나 기술의 사양이 높거나 낮다.	1,622	-,743	2,365
1	게임 플레이가 게임 공간을 전부 볼 수 있거나, 일부만을 볼 수 있다.	1,594	-,521	2,115
4	게임을 특정 기기만 플레이할 수 있거나, 다른 기기로도 플레이할 수 있다.	2,353	,565	1,788
28	게임 내 길드나 클랜 같은 지속적인 팀 구성이 가능하거나, 가능하지 않다.	-,007	-1,537	1,530
26	게임 내에서 사용자 간의 사회적 관계를 형성하는 것이 가능하거나, 가능하지 않다.	,690	-,759	1,449
13	게임 플레이하는 동안 플레이어가 한 명이거나, 여러 명이다.	1,236	,262	,975
3	게임을 플레이하기 위한 특정 장소가 필요하거나, 필요하지 않다.	1,490	,573	,916
17	게임을 저장할 수 없거나, 특정 조건에서 저장이 가능하거나, 언제든지 저장이 가능하다.	-1,507	-,233	-1,274
6	게임을 플레이하기 위해 드는 금전적 비용이 많이 들거나, 적게 든다.	-,101	1,273	-1,374
15	게임의 결과에 대한 평가 및 보상이 개인별로 이루어지거나, 팀별로 이루어진다.	-,986	,423	-1,410
21	게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 다양하거나, 다양하지 않다.	-,637	,846	-1,482
20	게임을 플레이할 때 방해물이나 도전 과제 등이 단순하거나, 복잡하다.	-,097	1,436	-1,533

3.2 제2유형: 콘텐츠 중심 플레이어(Contents

Centric Players)

제2유형은 게임 내용 중에서 도전과제, 콘텐츠 요소, 특히 캐릭터, 스토리의 엔딩, 그리고 개인전과 팀플레이 등과 같이 게임 내용을 구성하는 내부(Internal) 요소들을 매우 중요하게 인식하는 유형이다. 이는 제1유형에서 동일한 지표들을 모두 부정적인 진술문으로 구분한 것과 극명하게 대립되는 특성을 보이고 있다. 따라서 본 유형을 ‘콘텐츠 중심 플레이어(Contents Centric Players)’로 명명하였다.

구체적인 특성을 살펴보면 본 유형에서는 게임 콘텐츠, 즉 게임을 플레이하는 과정에서 나타나는 내부 게임 구성요소가 게임간의 차이를 인식하게 하는 중요한 요소라고 인식하고 있다. 특별히, 성취감을 얻을 수 있게 하는 게임 내부 구성요소를 중요하게 여긴다. 방해물이나 도전 과제(#20, 표준점수=1.52), 게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)(#22, 표준점수=1.31), 캐릭터의 성장(#16, 표준점수=1.26), 개인전/팀플레이(#12, 표준점수=1.18), 게임 엔딩 유무(#7, 표준점수=1.16) 와 같이 중요하다고 인식한 진술문은 모두 게임의 내부 구성요소나 콘텐츠 속성을 띄고 있다. 제2유형에서 가장 높은 인자 가중치(1.2511)를 보이는 P22 응답자는 “게임을 하면서 얻는 성취감이 중요하다. 그렇기 때문에 플레이어가 성장하는가에 대해서도 생각한다. 그리고 엔딩이 있어야 성취감이 있다”고 답변하였으며, “진술문 #22처럼 게임 내부의 아이템 때문에 게임 승패가 불공평하게 좌우되는 게임들이 있다”라는 의견을 제시하며, 게임 내 승리, 성취에 영향을 미치는 요소를 중요하게 인식하고 있는 것을 보여주었다. 제2유형에서 두 번째로 인자 가중치가 높은 P13 응답자(인자가중치 1.0892)는 “리니지, 바람의 나라 같이 내용이 끝이 없는 게임들을 싫어하기 때문에 끝이 있는 게임들을 선호한다”라고 응답하였다.

표 7. 제2유형의 대표 진술문 및 표준 점수(±1.00 이상)

Q	진술문	표준점수
20	게임을 플레이할 때의 방해물이나 도전과제 등이 단순하거나, 복잡하다.	1.52
22	게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 게임 플레이에 영향을 크게 미치거나, 적게 미친다.	1.31
16	게임 플레이어 혹은 캐릭터의 성장이 없거나, 일시적인 성장이 있거나, 지속적인 성장이 있다.	1.26
12	플레이어가 개개인으로 플레이하거나, 팀으로 플레이한다.	1.18
7	게임의 끝이 존재하거나, 존재하지 않고 영원하다.	1.16
24	게임에서 느끼는 감정이 긍정적이거나, 중립적이거나, 부정적이다.	-1.31
1	게임 플레이어가 게임 공간을 전부 볼 수 있거나, 일부만 볼 수 있다.	-1.33
5	게임 플레이를 위한 기기나 기술의 사양이 높거나 낮다.	-1.54
29	게임 플레이를 하는데 있어, 다른 사람(친구)이나 사회적 집단(대중)으로부터 압력이나 부담이 강하거나, 약하다.	-1.56
11	플레이어가 게임 내 시간의 흐름을 통제할 수 있거나, 통제할 수 없다.	-1.72

제2유형에서는 전반적으로 게임의 외적인 요소나 플레이어의 감정이나 경험에 대해서는 상대적으로 중요하게 인식하고 있지 않은 것으로 나타났다. 제1유형에서 중요한 요소로 나타났던 게임 기기의 사양(#5, 표준점수=-1.54)과 공간(#1, 표준점수=-1.33) 관련 진술문과 다른 유형과 정(+)의 차이를 보이고 있는 소셜 요인인 ‘게임 플레이를 하는데 있어, 다른 사람(친구)이나 사회적 집단(대중)으로부터 압력이나 부담이 강하거나, 약하다(#29, 표준점수=-1.56)’ 진술문이 제2유형에서는 중요하지 않은 요인으로 나타났다. 이는 제1유형의 중요하지 않은 요인들이 본 유형에서 중요한 요인으로 나타난 첫 번째 특성과 그 맥락을 같이한다고 볼 수 있다. 즉, 제2유형은 제1유형과 반대되는 속성을 가진 그룹으로 게임의 내부적인 요인들이 게임을 구별하고 게임 속성을 인식하는데 중요한 지표인 것이다.

본 유형의 응답자들이 중요하지 않게 인식하는 지표 중 시간 관련 진술문(#11, 표준점수=-1.72)은 모든 유형에서 시간과 관련한 진술문이 중요하지 않게 나타난 것과 같은 맥락에서 이해할 수 있으며, 플레이어의 감정 관련 진술문(#24, 표준점수=-1.31)의 경우 제3유형에서 매우 중요하게 인식하는 지표로서 제3유형과 2유형을 구분해주는 요인으로 볼 수 있다. 제2유형이 다른 유형과 부(-)의 차이를 보이는 진술문에서 플레이어의 사전

표 8. 제2유형과 다른 유형과의 차이가 큰 진술문

Q	진술문	표준 점수	평균표준점수	차이
22	게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 게임 플레이에 영향을 크게 미치거나, 적게 미친다.	1,309	-.071	1,381
15	게임의 결과에 대한 평가 및 보상이 개인별로 이루어지거나, 팀별로 이루어진다.	.832	-.486	1,318
17	게임을 저장할 수 없거나, 특정 조건에서 저장이 가능하거나, 언제든지 저장이 가능하다.	.207	-1.091	1,298
7	게임의 끝이 존재하거나, 존재하지 않고 영원하다.	1,162	-.114	1,276
19	게임의 목표를 이루기 위한 조건이 언제나 똑같거나, 상대적으로 변한다.	.540	-.485	1,025
18	게임에서 주어지는 도전과제가 늘 같거나, 정해진 틀 안에서 다양하게 변하거나 상대에 따라 변한다.	1,098	.196	.902
20	게임을 플레이할 때의 방해물이나 도전과제 등이 단순하거나, 복잡하다.	1,516	.630	.886
21	게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 다양하거나, 다양하지 않다.	.917	.068	.849
29	게임 플레이를 하는데 있어, 다른 사람(친구)이나 사회적 집단(대중)으로부터 압력이나 부담이 강하거나, 약하다.	-1,557	.127	-1,683
24	게임에서 느끼는 감정이 긍정적이거나, 중립적이거나, 부정적이다.	-1,309	.849	-2,158
25	어떤 게임을 플레이하기 전에, 관련된 사건의 경험이나 고정관념이 있거나 없다.	-.770	1,405	-2,175
1	게임 플레이어가 게임 공간을 전부 볼 수 있거나, 일부만 볼 수 있다.	-1,326	.939	-2,265
5	게임 플레이를 위한 기기나 기술의 사양이 높거나 낮다.	-1,537	.837	-2,374

경험(#25, 차이=-2.175)이 도출된 것도 이를 뒷받침하는데, 게임을 구분하고 인식하는데 있어서 게임의 내부적인 속성이외에 외부 기기, 또는 플레이어의 감정이나 경험 같은 것은 객관적으로 게임을 구분해주는 요소가 아니며 어느 게임에서든지 기기의 상태에 따라서 또는 플레이어에 따라서 각기 다른 양상을 보일 수 있는 가변적인 요인으로 인식하고 있는 것이다.

제2유형이 다른 유형과 정(+)의 차이를 보이는 진술문 중에서 대표적인 것들을 살펴보면 게임 보상(#15, 차이=1.318), 저장 기능(#17, 차이=1.298), 게임 진행에 있어서 목표 달성(#19, 차이=1.025), 도전 과제(#18, 차이=0.902), 캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리 등 게임 요소의 다양성(#21, 차이=0.849) 등이 게임을 구별하는 중요한 요인이라고 지적하고 있다. 이들은 모두 제2유형이 가장 중요한 요소라고 구별해 낸 게임의 내부적인 요인들을 뒷받침하는 결과라고 해석할 수 있다.

### 3.3 제3유형: 감성 경험 중심 플레이어(Emotional Experience Centric Players)

제3유형은 플레이어의 감성, 생각, 경험 요소를 중요하게 인식하는 것으로 분석되었으며, 제1유형의 주요특징인 소셜 요소나 제2유형에서 강조되는 게임의 내부구성 요인은 동의하지 않는 항목으로 구별되었다. 오히려 플레이어에게 집중하고 있는 것으로 나타난 본 유형의 이름을 ‘감성 경험 중심 플레이어(Emotional Experience Centric Players)’로 명명하였다.

제3유형에서는 자신의 감성과 경험을 게임을 구분하여 인식하는데 있어서 중요한 기준으로 삼고 있는 것으로 나타났다. 표준 점수 1 이상으로 동의하는 진술문을 자세히 살펴보면, 게임에서 느끼는 감정(#24, 표준점수=2.30), 사전 경험(#25, 표준점수=2.03)과 같은 진술문에서 그 특성이 잘 드러난다고 볼 수 있다. 진술문 #6(표준점수=1.66)과 #20(표준점수=1.36)은 각각 게임 비용과 게임 도전 과제의 복잡성 항목으로 제2유형의 특징인 게임의 내부적 속성이라고 볼 수 있으나, 제3유형의 대상자들은 이를 주관적인 기준으로 받아들인다.

표 9. 제3유형의 대표 진술문 및 표준 점수(±1.00 이상)

Q	진술문	표준 점수
24	게임에서 느끼는 감정이 긍정적이거나, 중립적이거나, 부정적이다.	2,30
25	어떤 게임을 플레이하기 전에, 관련된 사건의 경험이나 고정관념이 있거나 없다.	2,03
6	게임을 플레이하기 위해 드는 금전적 비용이 많이 들거나, 적게 든다.	1,66
20	게임을 플레이할 때의 방해물이나 도전과제 등이 단순하거나, 복잡하다.	1,36
27	게임 내 플레이어 간의 소통 범위가 제한적이거나, 제한적이지 않고 누구와도 소통이 가능하다.	-1,06
9	시간이 흐르면서 게임의 상태에 변화가 있거나, 변화가 없다.	-1,10
26	게임 내에서 플레이어 간의 사회적 관계를 형성하는 것이 가능하거나 가능하지 않다.	-1,23
8	게임 내 가상공간의 시간 흐름이 현실의 시간 흐름을 그대로 반영하거나, 반영하지 않는다.	-1,35
28	게임 내 길드나 클랜 같은 지속적인 팀 구성이 가능하거나, 가능하지 않다.	-2,13

1.0628로 제3유형에서 가장 인자가중치가 높은 P12 응답자는 “게임 캐릭터나 게임 전체 분위기는 색채가 밝고 긍정적인 게임과 어둡고 사실적인 게임으로 구분되

고, 어두운 느낌의 게임은 거부감이 든다”는 의견을 제시하였고, 비용(#6)에 대해서는 “앱스토어를 보면 유료, 무료인지부터 본다. 지불의사가 생길만큼 나에게 의미 있는 게임인가를 고민한다”라고 답변하고 있다. 그리고 “어릴 때 친구와 슈퍼마리오를 같이 했는데 그 친구가 너무 잘해서 맨날 졌다. 매일 졌던 경험 때문에 다른 사람과 승부를 해서 질 것 같은 게임을 보면 안 하게 된다”라고 응답하며 과거의 경험이 게임을 구분하는 중요한 기준이 됨을 나타냈다. 응답자 P3(인자가중치 1.0145)은 “게임을 봤을 때 싸우는 게임 같은 건 뭔가 피곤하고 복잡한 느낌이 들게 되고, 그런 게임은 잘 안 하게 된다. 옛날에 하다가 포기한 것과 비슷해 보이는 복잡한 게임은 다시 하지 않는다”라고 응답하였다.

반면, 제3유형은 제1유형과 반대로 게임의 소셜 측면 진술문 #28(표준점수=-2.13), #26(표준점수=-1.23), #27(표준점수=-1.06), 그리고 모든 유형에서 부정적으로 인식한 시간 관련 요소 #8(표준점수 -1.35), #9(표준점수=-1.10)는 중요하지 않은 요소로 인식하고 있다. P12는 “게임 속의 시간에 대해서는 생각해본 적이 없다. 게임을 혼자서 즐기는 편이라 길드 시스템 같은 것도 생각하지 않는다”라고 답변하였다. P3은 “같은 게임이라도 사회적 관계를 맺으면서 할 수도 있고, 그냥 혼자 할 수도 있는 것이라도 생각한다”며 게임 속에서 다른 사람들과 관계를 맺는 것에 대해서 의미 있게 여기지 않는 성향을 드러냈다.

표 10. 제3유형과 다른 유형과의 차이가 큰 진술문

Q	진술문	표준 점수	평균표 준점수	차이
24	게임에서 느끼는 감정이 긍정적이거나, 중립적이거나, 부정적이다.	2,300	-.956	3,256
25	어떤 게임을 플레이하기 전에, 관련된 사전의 경험이나 고정관념이 있거나 없다.	2,034	.003	2,031
6	게임을 플레이하기 위해 드는 금전적 비용이 많이 들거나, 적게 든다.	1,660	.393	1,267
13	게임 플레이하는 동안 플레이어가 한 명이거나, 여러 명이다.	-.061	.910	-.972
26	게임 내에서 플레이어 간의 사회적 관계를 형성하는 것이 가능하거나 불가능하지 않다.	-1,235	.203	-1,438
22	게임의 요소(캐릭터, 아이템, 스토리, 미션, 소리)가 게임 플레이에 영향을 크게 미치거나, 적게 미친다.	-.588	.877	-1,465
28	게임 내 길드나 클랜 같은 지속적인 팀 구성이 가능하거나, 가능하지 않다.	-2,128	-.477	-1,651

제3유형이 다른 유형과 정(+)의 차이를 보이는 진술문은 중요하다고 분류한 진술문과 동일하였으며, 부(-)의 차이를 보이는 진술문에서는 게임 콘텐츠 요소(#22, 차이=-1.465)와 플레이어 수(#13, 차이=-0.972)가 나타났다. 이는 제2유형에서 게임 콘텐츠와 같은 내부 요인을 중요하게 여기는 것, 그리고 제1유형에서 다른 플레이어의 유무와 같은 소셜 요인이 중요한 특성으로 인식되는 것과 반대되는 성향을 보이는 것으로 해석할 수 있다.

## V. 결론 및 시사점

본 연구는 게임 플레이어들이 실제로 어떻게 게임을 인식하고 분류하는 지 알아보고자 Q연구방법론을 활용한 탐색적 연구를 수행하였다. 기존의 게임 분류 체계 연구와 레퍼토리 그리드 기법을 활용한 플레이어 인터뷰를 통해 얻은 29개의 게임 분류 기준들을 Q표본으로 삼고, 30명의 남녀 게임 플레이어들을 P표본으로 선정해 연구를 진행하였다. 응답자들로부터 얻은 자료는 QUANL 프로그램을 통해 분석하였으며, 그 결과 총 3개의 유형이 도출되었다. 게임 분류 요소에 대한 게임 플레이어들의 유형은 ‘물리적 환경 중심 플레이어’, ‘콘텐츠 중심 플레이어’, ‘감성 경험 중심 플레이어’로 구분되었다. 모든 유형에서 현실의 시간이 게임 공간의 시간에 영향을 주는지의 여부는 게임을 분류하는 데 있어서 중요하지 않다고 인식하였다.

본 연구에서 나타난 게임 플레이어 유형들의 특징과 그에 따른 실무적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 제1유형 ‘물리적 환경 중심 플레이어(Physical Environment Centric Players)’은 기기의 종류와 플레이 장소, 게임이 보이는 시점을 게임을 분류하는 데에 있어서 중요하게 여긴다. 소셜 측면에서 다른 플레이어와의 관계와 관련된 요소들도 중요하게 인식한다. 반면에 게임 콘텐츠 내부의 요소들은 게임 분류에 있어서 중요하다고 생각하지 않는다. 이는 게임 콘텐츠가 중요하지 않다는 의미가 아니라 분류 기준으로서 중요하게 인식하지 않는다는 의미이다.

제1유형에 속한 응답자들은 PC게임, 콘솔게임, 여러 사람과 함께 하는 게임에 대한 이해나 경험이 풍부하고 다양하여 매니아적인 성향이 강했다. 이 유형에 속한 게임 플레이어들에게는 게임을 어떤 기기에서, 어떤 사양에서, 어느 장소에서 플레이할 수 있는지, 혼자 하는 것인지 여럿이 소통하고 협동해야 하는 것인지가 중요한 분류 기준이다. 게임 개발자와 기획자, 마케팅 담당자는 외부 구성요소를 중시하는 매니아 성향의 게임 플레이어들을 대상으로 하기 위해서는 기기의 종류와 사양, 시점, 플레이어들의 관계 및 구성, 소셜 시스템에 초점을 두고 어필하는 접근이 가능할 것으로 보인다.

둘째, 제2유형인 ‘콘텐츠 중심 플레이어(Contents Centric Players)’은 게임을 플레이하는 과정에서 나타나는 콘텐츠와 관련된 내부 게임 구성요소를 중요한 분류 기준으로 인식한다. 구체적으로 이 유형은 성취감에 영향을 미치는 게임 내부 요소를 중요하게 여기며, 게임 콘텐츠의 복잡성, 캐릭터나 아이템의 영향력 성장, 보상, 게임 목표를 중요하게 생각한다. 반면에 제1유형과 제3유형과 달리, 외부 구성요소나 자신의 감정과 경험에 기반한 분류 요소는 중요하게 인식하지 않는다. 이 유형에 속한 사람들은 게임 콘텐츠를 이루는 요소 자체에 대해 상대적으로 객관적인 관점에서 바라보는 경향을 보이고, 게임을 플레이하면서 무언가를 이루기 위한 게임의 특성을 중시한다. 그러므로 게임기획 및 개발, 마케팅 실무 입장에서 이러한 유형의 게임 플레이어들을 대상으로 한다면, 게임 외부 구성요소나 게임 플레이어들의 주관적 성향보다는 게임 콘텐츠 자체의 속성, 그 중에서도 성취에 연관된 속성에 초점을 두어야 한다.

셋째, 제3유형인 ‘감성 경험 중심 플레이어(Emotional Experience Centric Players)’은 플레이어 자신의 주관적인 관점을 게임을 분류하는 데에 있어서 중요하게 인식한다. 이 유형에서는 플레이어 자신이 가지고 있는 주관적인 호불호 취향에 따라 게임을 분류하거나, 과거 자신이 겪었던 경험에 따라 게임을 인식하고 분류하는 성향이 강한 것이 특징이다.

반면, 다른 게임 플레이어들과의 관계와 관련된 소셜 요소나 시간, 게임 콘텐츠 요소 등에 대해서는 중요한

분류 기준으로 인식하지 않는다. 따라서 제3유형의 게임 플레이어들은 타인과의 게임 플레이나 게임 내부의 요소에 대해 객관적으로 생각하기 보다는, 개인적인 성향을 강하게 따른다. 이러한 유형의 플레이어들은 자신의 과거 경험이 중요한 게임 분류 요소이기에 향수나 익숙한 경험을 불러올 수 있는 게임을 기획, 개발하고 마케팅하는 전략을 세울 수 있을 것이다. 주관적 성향이 강함에 따라 사전에 사용자를 조사함으로써, 그들이 어떤 캐릭터, 이미지, 느낌에 호불호를 가지는지를 파악해 정량적으로 사용자들의 취향을 분석하고 그에 맞춰 사용자 중심적인 게임을 만드는 것도 가능할 것 있을 것이다.

본 연구에서는 대상의 주관성을 확인할 수 있는 Q 연구방법론을 이용해 게임 플레이어들이 게임을 인식할 때 어떤 요소를 중요하게 생각하는지, 왜 그렇게 생각하는지를 게임 분류 특성 프레임워크 하에서 확인할 수 있었다. 또한 플레이어의 유형을 과학적 기법으로 구별하였다는 이론적 시사점이 있다. 다만, 주관성 연구방법은 일반화가 목적이 아니라는 점을 명심해야 한다. 본 연구의 결과는 주관적인 인식의 패턴과 플레이어의 특성들 간의 조합을 이해하는데 참고자료로 사용해야 한다.

게임 플레이어에 관한 연구들이 대부분 헤비유저, 즉 게임에 심취한 사람들을 대상으로 실시된 반면, 본 연구의 대상은 스마트폰 게임을 가볍게 즐기는 플레이어들까지 대상으로 포함했다는 점에서 일반적인 플레이어들의 인식을 분석하였다는 데에 학술적 의의가 있다. Yee(2006)는 성취욕, 사회적 관계욕, 몰입 등 게임을 하는 동기, 즉 왜 게임을 하는가에 초점을 맞추어 플레이어의 유형을 구별하고 있다. 본 연구에서 제시하고 있는 세가지 유형은 게임을 어떻게 구별하고 있는가에 초점을 맞추어 플레이어들이 게임에 대해서 가지는 ‘가치’를 중심으로 지표를 만들고 주관성 연구를 수행하였다는 차이점이 있다.

향후 연구들은 기존 연구들의 몇 가지 한계들을 보완하는 방향으로 진행될 필요가 있다. 기존 연구들은 플레이어의 게임 참여 동기에 관해 수행되었다. 따라서 본 연구에서 제시하고 있는 각각의 유형별로 게임 참여

동기에 관한 연구가 수행된다면, 기존에 인구통계학, 또는 헤비/라이트 유저와 같이 게임 시간이나 몰입 정도에 따라서 단순하게 분류했던 연구보다 풍부한 연구 결과를 도출할 수 있을 것으로 보인다. 두 번째로 스마트폰의 보급으로 다양해진 게임 플레이어 계층이나 새로운 게임 특성에 따른 플레이어 관점의 변화에 대한 연구도 부족한 편이다. 따라서 장기적인 관점에서 플레이어의 인식 변화를 비교 분석하는 연구를 통해 게임 산업과 환경의 변화, 그리고 플레이어의 인식 변화에 관한 연구가 필요하다. 마지막으로 본 연구 결과는 P표본 구성에 있어서 플레이어 특성을 구분하지 않은 장점과 한계를 동시에 가지고 있다. 게임을 헤비 유저와 초보자의 차이가 큰 것으로 인식되기 때문에 추후 연구에서 이를 구분하여 각각의 주관성을 연구, 비교한다면 의미 있는 결과를 도출할 수 있을 것으로 기대된다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 김창수, 오은해, “모바일 게임 비즈니스 분류 모형의 개발 및 특성 분석,” e-비즈니스연구, 제6권, 제1호, pp.27-52, 2005.
- [2] 천연비, 장성균, 우탁, “게임 메커니즘에 따른 스마트폰 게임 분류 연구,” 한국게임학회 논문지, 제12권, 제6호, pp.15-24, 2012.
- [3] 전경란, “컴퓨터 게임의 장르 요인 및 특징에 관한 연구,” 게임산업저널, 제10호, pp.84-90, 2005.
- [4] 윤형섭, 강지웅, 박수영, 오영욱, 전홍식, 조기현, *한국 게임의 역사*, 북코리아, 2012.
- [5] 주창윤, “텔레비전 프로그램 장르 분류기준에 관한 연구,” 방송연구, 겨울호, pp.105-136, 2004.
- [6] [http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=2885&contents\\_id=87038](http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=2885&contents_id=87038)
- [7] 김기범, 이해정, 이정우, “지능형 자동차에 대한 소비자의 인식 유형 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제18권, 제12호, pp.405-420, 2018.
- [8] 이은아, 박용범, “게임장르 분류를 위한 제안,” 한국게임학회지, 제2권, 제1호, pp.32-40, 2002.
- [9] 이설희, 권민석, “게임 장르의 유형화,” 한국게임학회지, 제8권, 제3호, pp.3-14, 2008.
- [10] 천연비, 장성균, 우탁, “게임 메커니즘에 따른 스마트폰 게임 분류 연구,” 한국게임학회지, 제12권, 제6호, pp.15-24, 2012.
- [11] C. Elverdam and E. Aarseth, “Game Classification and Game Design Construction Through Critical Analysis,” *Games and Culture*, Vol.2, No.1, pp.3-22, 2007.
- [12] 배혜진, 김석태, “FPS 게임 구성요소의 중요도 분석방법에 관한 연구 1,” 디자인학연구, pp.61-72, 2007.
- [13] 남수정, 황혜선, “온라인 게임의 혜택요소에 대한 소비자들의 주관적 평가,” 한국가정교육학회지, 제19권, 제4호, pp.119-135, 2007.
- [14] R. Bartle, “Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs,” *Journal of MUD research*, Vol.1, No.1, pp.1-19, 1996.
- [15] D. Westwood and M. D. Griffiths, “The Role of Structural Characteristics in Video-game Play Motivation: A Q-methodology Study,” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.13, No.5, pp.581-585, 2010.
- [16] 한광현, 이한철, 김태웅, “이용 충족관점에서의 모바일게임 플레이어 유형과 특성 분석에 관한 연구,” *Information Systems Review*, 제9권, 제2호, pp.15-39, 2007.
- [17] N. Yee, “Motivations for play in online games,” *Cyber Psychology & behavior*, Vol.9, No.6, pp.772-775, 2006.
- [18] 이해정, 김인규, 이정우, “IT 프로젝트 팀원의 리더십 인식 유형에 관한 연구,” *주관성연구*, 제30호, pp.65-88, 2015.
- [19] 김찬우, 정인영, “Q방법론을 활용한 푸드 트럭 이용고객의 주관적 인식 연구,” *한국콘텐츠학회 논문지*, 제18권, 제8호, pp.514-524, 2018.
- [20] 김홍규, “Q 방법론의 유용성 연구,” *주관성연구*, 제1호, pp.15-33, 1996.

저 자 소 개

이 혜 정(Hyejung Lee)

정회원



- 2006년 : 고려대학교 경영학과 학사
- 2006년 ~ 2009년 : 한국정보화진흥원 주임연구원
- 2012년 2월 : 연세대학교 정보대학원 Information Systems 석사

▪ 2015년 8월 : 연세대학교 정보대학원 Information Systems 박사

<관심분야> : ICT and Work, IT Service, Business Model Strategy

민 애 홍(Aehong Min)

정회원



- 2012년 2월 : 연세대학교 사회학과 학사
- 2015년 2월 : 연세대학교 정보대학원 Information Systems 석사
- 2016년 8월 ~ 현재 : Indiana University Bloomington. Informatics 박사과정

<관심분야> : Informatics, Human-computer Interaction, Health Informatics, Gaming, Social Media