

# 사이버 공간에서의 생존행태 분석<sup>1</sup>

- 인터넷 서바이벌 게임 참가자에 대한 기초 연구 -

연세대학교

휴먼 인터페이스 연구실

서진원, 김진수, 김진우

[jinwoo@base.yonsei.ac.kr](mailto:jinwoo@base.yonsei.ac.kr)

## 1. 서론

앞으로 인터넷이 일반 사람들이 영위하는 생활 공간의 중심이 될 것이다라는 예측이 많이 나오고 있다. 그런 의미에서 인터넷 만으로 생존이 가능할까 라는 의문에서 진행된 인터넷 서바이벌 게임(Internet survival game)은 현재의 사이버 공간을 평가, 개선하고 미래의 인터넷 환경을 예견할 수 있다는 점에서 매우 흥미로운 행사라고 하겠다. 본 연구는 최근에 국내에서 진행된 인터넷 서바이벌 게임에 참여한 참가자들의 향해 자료를 분석함으로써 과연 국내의 인터넷 비즈니스가 사람들의 기본적인 생존 문제를 해결해 줄 수 있는지 알아보고 총괄적인 향해 행태와 성별, 그리고 연령별로 차이를 예시함으로써 현재의 인터넷 환경이 일상의 업무와 생활에 어떤 영향을 주는지에 대해서 분석 하고자 한다. 나아가 이를 통하여 좀더 과학적인 연구를 위한 조사계획과 인터넷 비즈니스의 개선을 위한 연구 아이디어의 원천으로 활용하고자 한다

---

<sup>1</sup> 본 연구는 조선일보사와 넷츠고가 공동 주최한 제 1회 인터넷 서바이벌 게임을 바탕으로 진행되었다. 이 연구를 위해 귀중한 자료를 제공해주신 서바이벌 게임 참가자들과, 조선일보 석종훈 기자 및 넷츠고 김원식 팀장께 감사한다.