

온라인 라이프스타일에 따른 공동체 활동과 게임 몰입에 대한 탐색

황상민¹, 김지연²
연세대학교 심리학과^{1, 2}
{swhang¹, tokkiapni²}@yonsei.ac.kr

Lifestyles, community experiences, and immersion in online game world

Leo Sang-Min Whang¹, Jee Yeon Kim²
Dept. of Psychology, Yonsei University^{1, 2}

요약

한국 사회에서 사이버 공간, 특히 온라인 게임 세계가 사용자들에게 단순한 게임이나 가상 공간이 아닌 다양한 활동을 통해 현실과는 다른 방식의 또 다른 인생을 살아가는 새로운 생활공간으로 기능하고 있다. 본 연구에서는 온라인 게임 공간에서의 라이프스타일 유형을 확인하고, 리니지 2 와 메이플스토리라는 두 가지 MMORPG 게임에서 이 유형이 어떻게 나타나는지를 확인하였다. 온라인 게임 ‘리니지’에서 구분된 온라인 라이프스타일은 ‘싱글 플레이어’, ‘공동체지향 게이머’, ‘탈사회적 게이머’였다. ‘리니지 2’를 대상으로 연구 결과, 온라인 게임 공간에서의 공동체 활동은 크게 공동목표, 집단유대감, 집단존중감, 집단영향력의 요인들로 구성되어있는 것으로 확인되었다. 온라인 게임 사용자들은 온라인 게임에서 현실감, 조작용이성, 성취감, 친밀감, 소속감, 일탈적 행위를 통한 카타르시스를 통해 재미를 느끼는 것으로 확인되었다. 하지만, 이런 성향은 메이플스토리라는 저 연령층의 게임에서는 비교적 다르게 나타났다. 혈맹 또는 길드의 가입 비율은 비슷한 수준이었지만, 활동 방식은 라이프스타일에 따라 다르게 나타났다. 게임세계에서의 라이프스타일은 연령이나 게임 사용기간에서는 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 공동체 활동과 온라인 게임에서 얻는 재미의 하위 요인들에서는 분명한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 공동체 활동과 재미를 느끼는 측면에서의 차이로 인해 결국 온라인 게임에 몰입하는 정도도 차이가 있는 것으로 나타났다. 본 연구는 사이버 공간에서의 사람들의 심리적, 행동적 특성, 특히 온라인 게임에서의 사람들의 공동체 활동과 재미의 요소들을 탐색하였다는 측면에서 의의가 있다. 사람들이 온라인 게임 세계에 몰입하도록 만드는 요인들을 구체적으로 확인할 수 있었다는 측면에서 향후 사이버 공간을 기획하는 사람들에게 구체적인 시사점을 제시할 것이다.

Keyword : 온라인 라이프스타일, 공동체 경험, 게임의 재미, 게임 몰입

1. 서론

인터넷 보급과 활용범위가 확장되면서 인터넷에서 할 수 있는 활동의 범위도 기하급수적으로 늘어났다. 이제 인터넷은 단순히 어떤 용도로 사용되는 도구가 아니라 매일의 생활을 영위하는 일상적인 공간이자 공동체를 형성하고 자기 정체성을 표현하는 사회활동의 공간이 되어가고 있음은 많

은 학자들에 의해 지적되어 왔다(Baym, 1995; 황상민, 2004). 사이버 공간과 관련하여 한국에서 나타나고 있는 현상들은 ‘사이버 스페이스의 마거릿 미드’라 불리는 Turkle(1995)이나 Murray(1997)가 묘사했던 사이버 생활과 유사하다. 그들에 따르면, 사이버 공간은 점점 더 현실공간과 대등한 또는

유사한 의미와 가치를 가진 공간으로 성장해간다. 사람들은 그 속에서 다양한 활동들과 관계들을 통해 자신의 새로운 모습들을 발견하며 현실 세계와는 다른 방식으로 또 다른 자신의 삶을 살아가게 될 것이다. 이들이 묘사하고 꿈꾸었던 사이버 생활은 현재 한국 사회에서 현실이 되었다. 이러한 현상은 정량적인 자료에서도 확인이 된다. KISDI의 연구보고서(2004)에 따르면, 2004년 한국의 인터넷 사용자들의 평균 인터넷 사용시간은 하루 2.7시간이다. 하루에 4시간 이상 사용하는 인구도 27.9%이다. 직업별 사용 시간을 보았을 때, ‘학생’이라 응답한 사람들의 하루 평균 인터넷 사용시간은 3.1시간이다. 그리고 이러한 인터넷 사용은 게임이나 기타 오락 활동에 집중되고 있다. 온라인 게임은 한국에서 대표적인 사이버 활동이 되었다. 온라인 게임 사용자들의 경우, 하루 평균 4.5시간을 게임 세계에 몰입하고 있다(한국게임산업개발원, 2004). 이렇게 많은 사람들이 많은 시간을 사이버 공간에서 보내며, 그 속에서 자신을 표현하고 다양한 인간관계를 맺고, 또 공동체 활동을 포함한 다양한 활동을 하고 있다는 것은 사이버 공간에서도 현실공간과 마찬가지로 개개인의 가치관과 라이프스타일이 드러날 수 있음을 의미한다(Whang & Chang, 2004). 더구나 모든 행동이 측정, 기록될 수 있는 사이버 공간은 개개인의 라이프스타일과 그에 관련된 행동들을 구체적이고 정확하게 드러내어 줄 수 있다는 장점을 가지고 있다. 이러한 사이버 공간의 특성이 가장 특징적으로 드러나는 환경 중의 하나가 온라인 게임 공간이다.

온라인 게임 공간에서 드러나는 게임 사용자들의 가치관과 라이프스타일에 대해서는 한국의 대표적인 온라인 게임인 ‘리니지’를 통해 탐색이 되었다(Whang & Chang, 2004; 장근영, 2003). 사전연구에 따르면 ‘리니지’에서 구분된 라이프스타일은 ‘싱글플레이어’, ‘공동체지향 게이머’, ‘탈사회적 게이머’였다. 라이프스타일에 따라 공동체활동의 참여수준과 소속감 수준, 그리고 공동체에 대한 의미부여 방식이 달랐으며, 자기를 표현하고 타인을 인식하는 기준에서도 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 한국과 일본의 게이머들을 비교한 결과,

일본에서도 유사한 패턴의 라이프스타일이 발견되었고, 라이프스타일에 따른 행동패턴의 차이도 일관적으로 나타나고 있음이 확인되었다(장근영, 2003). 결국 온라인 게임 라이프스타일은 게임 속에서 나타나는 게이머들의 행동특성과 욕구의 차이를 보여주는데 유의미한 기준임이 확인되었다.

이러한 사전 연구들의 연장선상에서 본 연구는 2005년 현재 한국에서 가장 인기 있는 MMORPG인 ‘리니지 2’와 저 연령층 게임 사용자들을 가장 많이 보유하고 있는 인기 MMORPG 게임인 메이플스토리를 대상으로 하여, 온라인 게임 공간에서의 라이프스타일 유형과 그 특성을 확인하고자 한다. 다음은 구체적인 연구문제이다.

1. 리니지 2와 메이플스토리, 각각의 사이버 세상에서 게임 사용자들의 가치와 라이프스타일은 어떻게 구분되는가?
2. 각 라이프스타일 유형별 특성(구체적인 활동)은 어떠한 차이가 있는가?
3. 각 라이프스타일 유형별로 공동체 활동과 온라인 게임에서 얻는 재미에 있어서 어떠한 차이가 있는가?
4. 각 라이프스타일 유형별로 게임 몰입 정도는 어떠한 차이가 있는가?

2. 본 론

2-1. 연구방법

연구참여자

리니지 2 사용자들의 특성과 활동에 관한 자료는 2005년 6월에 실시된 온라인 설문조사를 통해 수집되었다. 설문에서 수집된 유효데이터수는 1494명이었다. 설문참여자들의 대부분은 20대 미혼의 성인 남자로, 전체 설문참여자 중 남성이 1251명(83.7%), 여성이 243명(16.3%)였다. 대부분 고졸 이상의 학력을 지니고 있는 것으로 나타났다. 하루 평균 리니지 2 이용시간은 5.12시간, 평균 레벨은 58.9, 리니지 2 평균 이용 기간은 17.53개월로 확인되었다.

메이플스토리 사용자들의 특성과 활동에 관한 자료는 2005년 11월에 실시된 온라인 설문조사를

통해 수집되었다. 자료분석에 포함된 유효데이터 수는 3999 명이었다. 61%의 사용자가 초등학교생인 것으로 확인되었고, 전체 중 초등학교 고학년 남학생이 가장 많은 사용자 비율로 나타났다(43.4%). 남자가 3161 명(79%)였고, 여자가 838(21.0%)로 나타나 리니지 2 에 비해 여성 사용자가 많긴 했지만, 여전히 남성 사용자가 지배적인 것으로 나타났다. 50% 정도의 사용자들이 하루 평균 1-3 시간 정도 게임을 즐기는 것으로 나타났고, 3 시간 이상 메이플스토리를 하는 사용자는 35.6%인 것으로 확인되었다. 그 중 약 16%의 사용자들은 5 시간 이상 메이플스토리를 하는 것으로 확인되었다. 평균 레벨은 37.14 로 중간 레벨의 게임 사용자가 다수였으며, 약 80% 정도의 사용자들이 메이플스토리를 이용한 지 1 년 이상 되어, 사용자들 대부분이 메이플스토리에 대한 충성도가 높은 것으로 확인되었다.

측정도구

사용자들의 온라인 라이프스타일 척도는 리니지 2 와 메이플스토리, 각각의 초급, 중급, 고급 사용자들에 대한 심층 인터뷰와 실제 게임 활동에 대한 관찰을 통해 추출된 게임 행동 샘플로 구성되었다. 각 사이버 공간에서의 주요 활동 범주에서 각 게임 별로 빈번히 일어나는 행동 샘플을 추출한 뒤, 행동 샘플의 타당성과 발생빈도, 변별성 등의 기준과 실제 사용자들에 대한 pilot 설문을 통해 행동 샘플을 최종적으로 정리하였다. 리니지 2 와 메이플스토리 모두 최종적으로 정리된 온라인 라이프스타일 문항은 25 문항이었다.

사이버 공간에서의 공동체 활동은 사전연구에서 사용된 온라인 게임 공동체 척도(황상민, 임정화, 김지연, 2005)를 사용하였다. 이 척도는 온라인 게임 안에서 이루어지는 다양한 사회적 관계 활동과 공동체(리니지 2 의 혈맹과 메이플스토리의 길드) 활동 내용으로 이루어져있다.

온라인 게임에서 얻게 되는 재미는 사전연구들을 통해 확인된 게임 활동을 통한 다양한 재미 요소들로 측정되었다(허미연, 2005). 이러한 재미 요소는 크게 게임의 지각적 속성(현실감이나 게임

조작의 용이성)에 따른 재미인 1 차적 재미 요소와 게임 활동에서의 문제해결과정을 통한 인지적 재미(도전감 등)의 측면인 2 차적 재미 요소, 마지막으로 게임 세계 속에서 다른 사람들과의 관계를 통해 얻게 되는 재미(소속감 등)와 판타지적인 재미(일탈 행동 등)의 측면인 3 차적 재미 요소로 구분되었다.

마지막으로 온라인 게임 세계 속에서의 구체적인 활동은 각 게임 세계에 대한 인식과 혈맹이나 길드와 같은 공동체 활동 정도, 질서와 도덕 규범에 대한 문항들을 통해 탐색되었다.

2-2. 결과

라이프스타일 유형 구분

리니지 2 와 메이플스토리 모두 설문에 사용된 행동 샘플은 각각 25 문항이었으나, 요인분석 결과 리니지 2 는 총 17 문항의 행동 샘플과 5 개의 요인이 추출되었고, 메이플스토리는 총 16 문항의 행동 샘플과 5 개의 요인이 추출되었다. 리니지 2 와 메이플스토리에서 분석된 요인구조는 세부 문항과 요인값에서 약간 차이가 있었으나, 그 요인의 내용과 패턴은 매우 유사하였다. 따라서 요인명은 두 게임 세계에 동일하게 명명하였다.

리니지 2 와 메이플스토리 행동 문항에서 추출된 첫 번째 요인은 게임 내에서 도덕개념이 없이, 남에게 피해를 주어도 정서적 가책을 느끼지 않는 자기중심적 태도였다. 이 특성은 게임과 현실의 판단 기준을 완전히 분리시켜, 게임이니까 수단과 방법을 가리지 않아도 된다는 식의 태도였다. 따라서 반사회적 게임성향이라 명명하였다. 제 2 요인은 주변 사람들에 대한 관심과 공동체 지향적인 성향을 나타내는 문항들로 이루어졌다. 이 특성은 게임 세계 안에서 사람들과 긍정적인 사회적 관계를 맺으려는 특성이었다. 따라서 사회 지향 성향이라 명명하였다. 제 3 요인은 게임 내에서 위계 질서와 상명하복을 바탕으로 한 집단 공동체를 지향하는 공동체적 성향을 나타내는 문항들로 이루어졌다. 따라서 수직적 집합주의라 명명하였다. 제 4 요인은 게임 안에서의 삶과 성공의 기준을 아이템이나 게임 속 화폐의 획득에 두고, 이를 중

시하는 특성이었다. 따라서 물질/ 개인 성취 지향적 성향이라 명명하였다. 마지막으로 제 5 요인은 게임 안에서조차 남녀와 노소를 구분하려는 유교적 가치관과 태도를 나타내는 특성이었다. 이러한 특성은 편견 혹은 차별적 태도로 표현되는 문항들로 구성되었다. 따라서 성, 연령차별 주의라 명명하였다. 추출된 5 개 요인을 기준으로 군집분석을 실시하여 라이프스타일 유형을 구분하였다. 그 결과, 리니지' 를 대상으로 한 사전 연구와 유사한 패턴으로 리니지 2 와 메이플스토리에서도 세 가지 유형의 온라인 라이프스타일 유형이 구분되었다. 다음은 각 유형의 프로파일과 특성을 설명한 것이다.

제 1 유형은 게임 세계에서의 다양한 활동들에 큰 가치를 두지 않는 집단으로, 이들은 공동체에 소속될 필요도 느끼지 않으며, 타인에게 무관심하지만 피해도 주지 않고, 간섭 받기도 싫어하며, 단지 게임 속에서 개인주의적인 생활을 영위하고자 하는 게임 사용자들인 것으로 추정된다. 따라서 이들을 싱글 플레이어로 명명하였다. 전체 설문 응답자 중 리니지 2 에서는 이 유형이 55.6%의 비율로 나타났고, 메이플스토리에서는 44.1%의 비율로 나타났다. 리니지 2 와 메이플스토리의 싱글 플레이어 유형은 대체적으로 게임 활동에서 뚜렷한 성향을 보이지 않는다는 유사점을 가지고 있다. 다만 메이플스토리의 싱글 플레이어들은 물질/개인 성취 지향적 특성이 비교적 높게 나타나, 리니지 2 의 싱글플레이어보다 개인주의적이고 목표지향적인 성향이 더 뚜렷하게 나타남이 확인되었다.

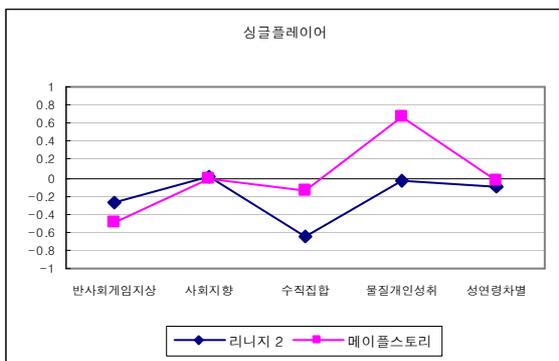


그림 1 싱글플레이어의 프로파일

제 2 유형은 반사회적 게임성향이 뚜렷하게 높게 나타나고 성, 연령차별 성향도 높은 유형이다. 이들은 게임 속에서는 현실과는 달리 남에게 피해를 입혀도 괜찮다는 식의 상대주의적 가치관과 자신의 성공을 위해 수단과 방법을 가리지 않으려는 태도를 가지고 있을 것으로 추정된다. 따라서 이들은 탈사회적 게이머로 명명하였다. 리니지 2 에서 이 유형은 13.6%로 나타났고, 메이플스토리에서는 29.8%의 비율로 나타났다.

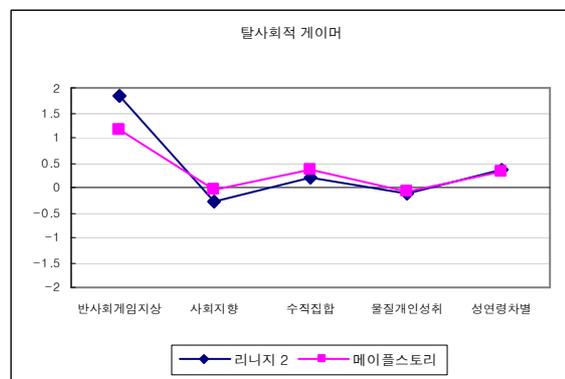


그림 2 탈사회적 게이머의 프로파일

제 3 유형은 반사회적 게임성향이 낮고, 리니지 2 에서는 수직집합이 낮고, 메이플스토리에서는 물질/개인 성취지향 성향이 낮은 집단이다. 공동체 시스템이 잘 갖추어진 리니지 2 의 경우 집합주의적 성향이 강하기 때문에, 이들은 공동체를 적극적으로 구성하고 공동체 내의 위계질서와 동질주의적 유대감을 추구하며 높은 사회성을 발휘하는 유형일 것으로 추정된다. 메이플스토리의 경우 이 유형은 다른 유형에 비해 물질/개인 성취지향 성향이 낮고 성, 연령차별 주의가 낮기 때문에, 개인주의적 성향이 약하고 다른 사람들에게 피해를 주거나 차별하는 등의 행동을 하지 않아 다른 유형에 비해 사회적인 관계를 형성하는 성향이 비교적 높은 유형일 것으로 추정되었다. 따라서 이 유형은 공동체 지향 게이머로 명명되었다. 리니지 2 와 메이플스토리의 공동체 지향 게이머들은 비슷한 행동적 특성을 보임에도 불구하고, 약간 다

른 프로파일을 보이는 이유는 리니지 2 와 메이플 스토리의 시스템 상의 문제인 것으로 파악되었다. 리니지 2 의 경우, 사회적 관계나 공동체를 쉽게 형성, 유지할 수 있는 시스템과 문화가 정착되어 있는 반면, 메이플스토리는 ‘길드’ 라는 공동체 시스템이 도입된 지 두 달여밖에 되지 않아 공동체 지향 게이머들이 뚜렷한 공동체적 특성을 표현하고 있지 못한 것으로 추정된다. 리니지 2 에서 이 유형은 30.9%의 비율로 나타났고, 메이플스토리에서는 26.1%의 비율로 나타났다.

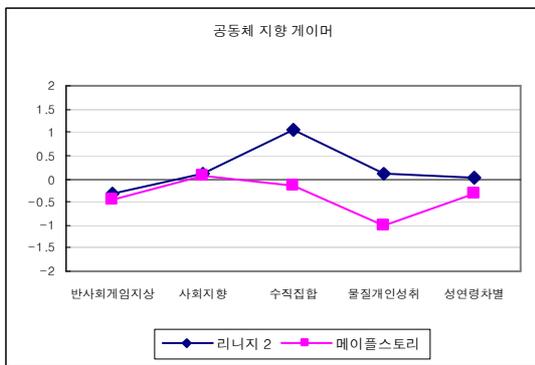


그림 3 공동체 지향 게이머의 프로파일

라이프스타일별 특성분석

각 라이프스타일별 사회인구학적 특성을 탐색한 결과, 온라인 라이프스타일은 연령이나 게임사용기간 등의 사회인구학적 특성에 의해 크게 영향을 받지 않는 것으로 확인되었다. 다만 리니지 2 와 메이플스토리 모두에서 탈사회적 게이머들이 다소 연령과 레벨이 낮으며 남성의 비율이 높은 것으로 확인되었다.

각 라이프스타일별로 리니지 2 와 메이플스토리, 각각의 게임 세계에 대한 인식을 알아본 결과, 리니지 2 사용자들은 세 유형 모두 리니지 2 세계를 ‘함께 할 수 있는 사람들이 있어 좋은 세계’로 인식하는 비율이 높아 매우 현실적이고 사회적인 공간으로 리니지 2 세계를 인식하고 있었다. 다만 탈사회적 게이머의 경우 ‘공성전이나 전투를 즐길 수 있는 세계’, 즉 전쟁과 사냥 위주의 판타지 세계로 인식하는 비율이 특이하게 높았다. 또한 리니지 2 의 탈사회적 게이머와 싱글 플레이어는 공동체 지향 게이머에 비해 리니지 2 세계를 부정적

으로 인식하는 비율이 다소 높은 것으로 확인되었다. 메이플스토리의 경우, 리니지 2 사용자들과는 다르게 메이플스토리를 ‘꿈과 모험의 세계’, 즉 판타지 세계로 인식하는 비율이 세 유형 모두에서 높았고, 메이플스토리 세계를 판타지 세계로 인식하는 비율은 특히 탈사회적 게이머에게서 뚜렷하게 나타났다.

리니지 2 와 메이플스토리에서 한 경험을 어떻게 평가하는지 물어본 결과, 두 게임의 사용자들 모든 유형이 ‘재미있는 경험’이고 ‘실생활에 도움이 되는 경험’이라고 응답하여, 게임 세계에서의 경험이 단순한 오락 행위가 아닌 의미 있는 경험이 확인되었다.

리니지 2 세계에서의 공동체인 혈맹 활동에서의 라이프스타일 유형별 차이를 확인해본 결과, 공동체지향 게이머가 혈맹 가입비율이 가장 높았으며, 가입자 수가 많은 큰 혈맹에 소속되어있는 경우가 많으며, 혈맹원들에 대한 신뢰도도 가장 높았고, 게임 속에서 겪게 되는 다양한 문제 상황에서 다른 혈맹원들과 함께 활동하면서 느끼는 소속감도 가장 큰 것으로 확인되었다.

표 1 리니지 2 유형별 혈맹원수와 신뢰도

	싱글 플레이어	탈사회적 게이머	공동체 지향 게이머
혈맹원 수	65.06	73.04	85.36
신뢰도*	3.22	2.99	3.32

* 신뢰도는 5점 척도

반면, 메이플스토리에서의 공동체인 길드 활동에서의 라이프스타일 유형별 차이를 확인해본 결과, 길드에 가장 많이 가입한 유형은 싱글 플레이어였고, 가장 적게 가입한 유형은 탈사회적 게이머였다. 그러나 탈사회적 게이머가 가입 비율은 낮으나, 가입자 수가 많은 큰 길드에 소속되어있는 경우가 많았으며, 길드 활동에 참여하는 빈도도 가장 큰 것으로 확인되었다. 그러나 길드원들에 대한 신뢰도는 공동체 지향 게이머들이 가장 높은 것으로 확인되었다.

표 2 메이플스토리 유형별 길드원 수와 신뢰도

	싱글 플레이어	탈사회적 게이머	공동체 지향 게이머
길드원 수	16.60	18.54	17.05
신뢰도*	3.18	3.18	3.32
길드활동 참여빈도**	6.99	10.80	9.33

* 신뢰도는 5점 척도/

** 길드활동 참여빈도는 한 달간 길드활동에 참여한 횟수임

라이프스타일 유형별 공동체활동과 게임에서 얻는 재미 측면에서의 차이

사이버 공간에서의 공동체 활동을 측정하는 온라인 게임 공동체 척도 14 문항에 대해 리니지 2 와 메이플스토리 설문조사결과를 각각 요인분석한 결과, 요인값에서는 차이가 있었지만 동일한 패턴의 4 요인구조가 확인되었다. 따라서 리니지 2 와 메이플스토리에서 추출된 요인들은 동일하게 명명되었다.

리니지 2 와 메이플스토리에서의 공동체 활동의 첫 번째 요인은 소속된 공동체 내부 구성원과 동질성을 느끼고 공유된 활동을 하는 것을 표현하는 행동 문항들이었다. 따라서 공동목표라 명명하였다. 두 번째 요인은 공동체 구성원과의 활발한 상호작용을 통해 친밀한 느낌을 갖게 되는 것을 표현하는 행동 문항들이었다. 따라서 집단유대감이라 명명하였다. 세 번째 요인은 구성원들간의 관계에서 만족감을 느끼고, 자신을 표현하며, 주어진 역할을 수행하거나 자신의 자리를 만들어가면서 긍정적인 느낌을 갖게 되는 것을 표현하는 행동 문항들이었다. 따라서 집단존중감이라 명명하였다. 마지막 요인은 집단의 압력과 영향력에 의해 행동에 영향을 받게 되는 것을 표현하는 행동 문항들이었다. 따라서 집단영향력이라 명명하였다.

리니지 2 와 메이플스토리에서 확인된 각각의 라이프스타일 유형별로 공동체 활동에서의 차이를 확인해본 결과, 라이프스타일 유형간에 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 리니지 2 의 경우, 공동목표, 집단유대감, 집단존중감 요인에서는 모두 공동체지향 게이머들이 가장 높은 공동체 경험을 하는 것으로 확인되었고, 집

단영향력은 싱글 플레이어가 가장 높게 나타났다. 탈사회적 게이머의 경우, 분석 결과 실제 공동체 활동에는 많이 참여하는 것으로 나타났으나, 공동 목표 요인을 제외한 모든 요인에서 가장 낮은 수준의 공동체 경험을 보여주고 있어 공동체 활동을 통해 긍정적인 공동체 경험이나 소속감 등을 크게 느끼지 못하고 있는 것으로 확인되었다.

표 3 리니지 2 유형별 공동체 경험 점수의 평균과 표준편차

	싱글 플레이어	탈사회적 게이머	공동체 지향 게이머
공동목표	2.86 (.95)	3.02 (.87)	3.20 (.92)
집단유대감	3.13 (.98)	3.03 (.98)	3.33 (.95)
집단존중감	3.46 (.92)	3.26 (.82)	3.71 (.85)
집단영향력	3.67 (.67)	3.39 (.78)	3.59 (.70)

메이플스토리의 경우, 리니지 2 사용자들과는 다르게 공동체 지향 게이머들이 집단영향력 요인을 제외한 공동목표, 집단유대감, 집단존중감에서 가장 낮은 공동체 경험 수준을 보여주었다. 이러한 결과는 현재 메이플스토리 내에서의 공동체 활동, 즉 길드 시스템이 완전히 정착되지 못하여 사람들간의 관계를 통한 공동체 활동이 아닌, 게임 활동 위주의 공동체 활동이 이루어지고 있기 때문인 것으로 판단된다. 즉 게임 내에서의 사냥, 전투, 퀘스트와 같은 게임 활동 자체에 공동체 활동이 집중되어, 그 속에서 심리적인 소속감이나 유대감과 같은 공동체 경험이 활발히 이루어지고 있지 않은 것으로 추정된다.

표 4 메이플스토리 유형별 공동체 경험 점수의 평균과 표준편차

	싱글 플레이어	탈사회적 게이머	공동체 지향 게이머
공동목표	3.01 (.88)	3.09 (1.01)	2.76 (1.02)
집단유대감	3.38 (1.03)	3.38 (1.07)	3.20 (1.21)
집단존중감	3.34	3.33	3.08

	(.92)	(1.00)	(1.13)
집단영향력	3.36 (.82)	3.00 (1.03)	3.56 (.94)

다음으로, 온라인 게임에서 얻는 재미의 측면을 측정하는 20 문항을 요인분석한 결과, 요인값에서는 차이가 있었지만 동일한 패턴으로, 6 요인구조가 확인되었다. 따라서 리니지 2 와 메이플스토리에서 추출된 요인들은 동일하게 명명되었다. 제 1 요인은 게임이 현실과 같은 생생한 느낌을 주고, 마치 자신이 게임 안에서 활동한다는 느낌을 받는 현상을 표현한 문항들이었다. 따라서 현실감으로 명명하였다. 제 2 요인은 게임을 위한 키보드나 마우스의 조작의 숙련도와 게임 활동을 용이하게 하는 게임 시스템의 지원을 표현한 문항들이었는데, 이는 조작용이성으로 명명하였다. 이 두 요인은 설문지 작성 시 게임의 물리적 측면인 1 차적 재미 문항에 해당되었던 문항들로 이루어져있어, 이 두 요인이 게임의 대표적인 물리적 재미 측면임이 확인되었다.

제 3 요인은 게임 활동 중에 어렵거나 곤란한 문제를 해결하거나 임무를 수행함으로써 갖게 되는 뿌듯한 느낌을 표현한 문항들로 이루어져있었다. 따라서 성취감이라 명명하였다. 이 요인에 해당되는 문항들은 기존에 2 차적 재미 문항으로 선정된 문항들이어서, 이 요인이 게임의 대표적인 인지적 재미 측면임이 확인되었다.

제 4 요인은 게임 속에서 사람들과 관계를 맺고, 그 관계 속에서 유대감을 갖게 되는 것을 표현한 문항들로 이루어져있어, 친밀감으로 명명하였다. 제 5 요인은 게임 속 공동체나 집단에 소속됨으로써 갖게 되는 안정된 느낌을 표현한 문항들이어서, 소속감으로 명명하였다. 마지막으로 제 6 요인은 현실 세계에서 하기 힘든 판타지 경험과 일탈 행동을 통해 얻게 되는 재미를 설명하는 문항들이어서, 일탈 행동을 통한 카타르시스로 명명하였다. 이 세 요인은 기존에 게임 자체보다는 게임 속 사람들과의 사회적 관계나 게임 개발자가 설정한 게임 활동 이외의 부수적인 게임 활동을 통해 얻게 되는 3 차적 재미 문항에 해당되는 문항들이었다.

리니지 2 라이프스타일 유형별로 각 재미 요소

들에서의 차이를 확인해본 결과, 공동체 지향 게이머들이 일탈적 행동을 통한 카타르시스적인 재미를 제외한 모든 재미 요인에서 가장 높은 재미 경험을 하고 있는 것으로 확인되었다. 이는 사람들과의 관계 속에서 사람들과 함께 게임을 즐기는 사람들이 리니지 2 에서 더 큰 재미를 경험한다는 것을 시사한다. 일탈적 행동을 통한 카타르시스적인 재미는 탈사회적 게이머들이 가장 많이 경험하는 것으로 나타났다.

표 5 리니지 2 유형별 재미 경험 점수의 평균과 표준편차

	싱글 플레이어	탈사회적 게이머	공동체 지향 게이머
현실감	3.54 (.83)	3.50 (.91)	3.72 (.81)
조작용이감	3.56 (.76)	3.40 (.75)	3.65 (.74)
성취감	2.93 (.87)	3.08 (.81)	3.27 (.80)
친밀감	3.50 (.97)	3.25 (.89)	3.75 (.91)
소속감	2.82 (1.00)	2.99 (.92)	3.16 (.97)
카타르시스	1.21 (.32)	2.77 (.63)	1.20 (.332)

메이플스토리 라이프스타일 유형별로 각 재미 요소들에서의 차이를 확인해본 결과, 현실감, 조작용이감, 성취감의 1 차적, 2 차적 재미 경험에서는 싱글 플레이어들이 가장 큰 재미를 느끼고 있음이 확인되었다. 친밀감과 소속감에서는 각각 싱글 플레이어와 탈사회적 게이머의 재미 경험이 가장 큰 것으로 나타나, 현재 메이플스토리 내에는 공동체 지향 게이머들을 몰입시킬 만한 재미 요소가 부족함이 확인되었다. 일탈 행동을 통한 카타르시스적인 재미는 탈사회적 게이머가 압도적으로 높은 것으로 나타나, 리니지 2 에서와 마찬가지로 이들이 게임 세계 내에서의 무법자 또는 위험 집단임이 확인되었다.

표 6 메이플스토리 유형별 재미 경험 점수의 평균과 표준편차

	싱글 플레이어	탈사회적 게이머	공동체 지향 게이머
현실감	3.32 (1.18)	3.10 (1.23)	2.91 (1.37)
조작용이감	3.72 (.94)	3.35 (1.04)	3.27 (1.32)
성취감	3.81 (.94)	3.37 (1.06)	3.25 (1.30)
친밀감	3.91 (1.03)	3.60 (1.14)	3.61 (1.31)
소속감	2.93 (.94)	3.06 (1.05)	2.66 (1.04)
카타르시스	1.53 (.56)	3.47 (.82)	1.35 (.52)

라이프스타일 유형별 게임 몰입 정도의 차이

리니지 2 라이프스타일 유형별 게임 몰입 정도를 확인한 결과, 싱글 플레이어의 몰입점수 평균은 58.10 점(표준편차 14.83)으로 세 유형 중 가장 낮은 몰입 수준을 나타냈다. 탈사회적 게이머가 65.77(표준편차 12.77)로 가장 높은 몰입 수준을 나타냈으며, 공동체 지향 게이머가 61.08 점(표준편차 15.16)로 나타났다(몰입 점수의 범위는 20-100 점).

메이플스토리 라이프스타일 유형별 게임 몰입 정도를 확인한 결과, 싱글 플레이어의 몰입점수 평균은 59.05 점(표준편차 16.04), 탈사회적 게이머가 64.48 점(표준편차 17.53), 공동체 지향 게이머가 49.44 점(표준편차 18.12)으로 나타났다. 메이플스토리의 공동체 지향 게이머들의 경우, 예상했던 것과 같이 메이플스토리에서는 현재 공동체 활동이나 사회적 관계를 통한 재미 요소가 충족되지 못하고 있기 때문에 메이플스토리에 몰입하는 정도가 매우 낮은 것으로 확인되었다. 또한 리니지 2 와 메이플스토리, 두 게임의 탈사회적 게이머들은 다른 유형에 비해 몰입 정도가 매우 높고, 다양한 사전 연구에 의해 반복 측정된 몰입 점수 평균(60 점 정도)을 상회하는 것으로 나타나, 이들은 긍정적인 몰입 경험을 넘어 중독의 위험이 있는 집단인 것으로 추정된다.

3. 결론 및 논의

본 연구에서는 온라인 게임 공간에서의 라이프스타일 유형을 확인하고, 리니지 2 와 메이플스토리라는 서로 다른 시스템과 사용자 층을 가지고 있는 두 가지 MMORPG 게임에서 이 유형이 어떻게 나타나는지를 확인하였다. 그 결과, 게임의 구체적인 특성과 주된 사용자 층이 상이함에도 불구하고, 두 개의 서로 다른 사이버 공간에서 동일한 패턴의 세 유형의 라이프스타일이 발견되었다. 그 세 유형은 개인주의적인 성향이 강하고, 온라인 게임을 마치 혼자 플레이하는 콘솔게임이나 PC 처럼 즐기는 싱글 플레이어와 현실에서의 룰과 도덕 기준과는 완전히 다른 룰을 적용하면서, 뭐든지 마음대로 할 수 있는 판타지 세계로서 게임 세계를 살아가는 탈사회적 게이머, 그리고 게임 세계 속에서 사람들과 사회적 관계를 맺고 공동체를 형성, 유지하면서 사회적 공간으로 게임 세계를 영위하는 공동체 지향 게이머로 구분되었다. 이 세 유형은 게임 세계 속에서 행동을 구성하는, 또는 행동과 태도에 있어서 차이의 기준이 되는 5 가지 가치-반사회적 게임성향, 사회지향적 성향, 물질/개인 성취지향 성향, 수직집합주의, 성, 연령차별주의-로 구분되었다.

연령이나 학력, 게임사용기간 등의 사회인구학적 측면에서는 라이프스타일 유형별 차이가 없었던 것에 반해, 구체적인 게임 활동(주로 공동체 활동)과 게임 세계에 대한 인식에서는 라이프스타일 유형별로 차이가 있는 것으로 확인되었다. 특히 공동체 지향 게이머는 게임 세계를 다른 유형에 비해 현실적이고 사회적인 공간으로 인식하고 있는 반면, 탈사회적 게이머는 판타지 세계로 인식함이 확인되었고, 이러한 인식의 차이와 함께 구체적인 활동에서도 차이가 있는 것으로 확인되었다.

각 라이프스타일 유형별로 게임 세계에서의 공동체 경험과 재미 경험에서의 차이를 확인해본 결과, 각 유형별로 공동체 경험과 재미 경험의 각 요소에서 차이가 있는 것으로 확인되었다. 공동체 경험과 재미 경험에 대한 라이프스타일 유형별 차이에 있어서는 리니지 2 와 메이플스토리 간에 차

이가 있었는데, 메이플스토리의 공동체 지향 게이머들은 리니지 2의 공동체 지향 게이머에 비해 낮은 수준의 공동체 경험과 재미 경험을 하고 있음이 확인되었다. 그리고 이러한 현상은 현재 메이플스토리 내의 사회적 관계 지원 시스템이나 공동체 시스템이 미흡하기 때문인 것으로 추정되었다. 이러한 공동체 경험과 재미 경험은 결국 게임 사용자들이 게임에 몰입하도록 하는 몰입 요소로 작용하여, 각 라이프스타일 유형별로 게임에 대한 몰입 수준의 차이를 발생시키고 있는 것으로 확인되었다. 몰입 수준이 가장 높은 유형은 두 게임 모두 탈사회적 게이머인 것으로 확인되었는데, 탈사회적 게이머의 몰입 수준은 중독으로 판단될 정도의 높은 수준인 것으로 확인되었다. 공동체 지향 게이머의 게임 몰입 수준은 두 게임 간에 차이가 있었는데, 리니지 2에서는 공동체 지향 게이머가 공동체 경험과 재미 경험 둘 다에서 높은 수준을 경험하고 있고, 그에 따라 게임 세계에 대한 몰입도 높은 편인 것으로 확인되었다. 반면, 메이플스토리에서의 공동체 지향 게이머는 공동체 활동에 대한 욕구는 큰데 이러한 욕구가 게임 안에서 충분히 충족되고 있지 못하기 때문에, 낮은 공동체 경험과 낮은 재미 경험을 하고 있는 상황이며, 그에 따라 게임 몰입도 평균과 비교하여 매우 낮은 수준의 몰입을 보이고 있는 것으로 확인되었다.

본 연구는 사이버 공간에서의 사람들의 심리적, 행동적 특성, 특히 온라인 게임에서의 사람들의 공동체 활동과 재미의 요소들을 탐색하였다는 측면에서 의의가 있다. 특히 서로 다른 게임의 특성과 시스템, 그리고 서로 다른 사용자 층을 보유한 온라인 게임 세계에서 동일한 유형의 라이프스타일과 동일한 패턴의 공동체 활동과 재미의 요소가 발견되었다는 것은 사이버 공간이라는 것이 단순히 시스템에 의해 좌우되는 것이 아니라, 사용자들의 활동에 의해 어느 정도 보편적인 사회와 문화, 삶이 만들어질 수 있음을 보여주었다. 그리고 동일한 사이버 공간에서 각기 다른 특성을 가진 세 유형의 라이프스타일이 존재한다는 것은 특정 온라인 게임이나 사이버 공간에 절대적인 특성이

존재하는 것이 아니라 그것을 사용하는 사람에 따라 각기 다른 특성을 가진 다른 세상으로 기능할 수 있음을 확인시켜주었다는 의의가 있다. 또한 사람들이 온라인 게임 세계에 몰입하도록 만드는 요인들을 구체적으로 확인할 수 있었다는 측면에서 본 연구는 향후 사이버 공간을 기획하는 사람들에게 구체적인 시사점을 제시할 것이다.

참 고 문 헌

- 장근영 (2003). 온라인 게임에서 발현되는 라이프스타일의 탐색연구: 한국과 일본의 문화맥락에 따른 온라인 게임세계에서의 행동특성 비교. 연세대학교 박사학위 논문.
- 정보통신정책연구원 (2004). 초고속인터넷 환경에서의 미디어간 소비대체에 관한 실증연구. 연구보고 03-04, 57-59.
- 한국게임산업개발원 (2004). 온라인 게임의 사회적 영향 분석: 한국과 일본 리니지 게임 이용자의 행동양식과 공동체 활동 패턴 비교를 중심으로. 한국게임산업개발원 연구보고서.
- 허미연 (2005). 다중 역할 놀이 온라인 게임에 나타난 '재미 경험'의 심리적 분석: 리니지 세상의 경험을 중심으로. 연세대학교 석사학위 논문.
- 황상민 (2004). 대한민국 사이버 신인류. 21세기 북스.
- 황상민, 임정화, 김지연 (2005). 온라인 게임에서의 공동체 경험과 몰입에 관한 연구. 정보와 사회, 7, 69-81.
- Baym, N. K. (1995). The emergence of community in computer-mediated communication. In G. Jones (Ed.), *Cybersociety: computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications. pp. 138-163.
- Murray, J. H. (1997). 사이버 서사의 미래, 인터랙티브 스토리텔링. 한용환, 변지연 공역, 안그라픽스.
- Turkle, S. (1995). 스크린 위의 삶: 인터넷과 컴퓨터 시대의 인간. 최유식 역, 민음사.

Whang, L. S.- M. & Chang, G. (2004).
Lifestyles of virtual world residents:
Living in the on-line game "Lineage" .
CyberPsychology & Behavior, 7(5), 592-600.