

MMORPG 길드 시스템의 커뮤니티 효과 연구 -사회적 지원을 바탕으로-

위정현*, 송인수**

중앙대학교 경영학과 부교수*, 중앙대학교 대학원 경영학과 석사**

jhwi@cau.ac.kr, is1996and1999@hanmail.net

An Empirical Study on Community Effect of MMORPG Guild

Jong H. Wi*, In-Su Song**

Dept of Business Administration, Chung-Ang University*,

Dept of Business Administration, Graduate School, Chung-Ang University**

요 약

본 논문의 목적은 MMORPG의 길드 시스템이 사용자 커뮤니티 활성화에 영향을 미치는가를 실증분석하는 것이다. 이를 위해 본 논문은 온라인 게임 '군주'의 사용자 2,876명을 대상으로 설문조사를 실시, 이를 분석하였다. 연구 결과 MMORPG의 길드에 소속되어 있는 사용자는 소속되지 않은 사용자에 비해 사회적 지원이 더 활발하게 이루어지고 있음을 확인 할 수 있었다. 특히 길드 내적 사회적 지원이 길드 외적 사회적 지원보다 더 커뮤니티 활성화에 기여하는 것으로 드러났다.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to analyze the effect of users guild system on game community activation. For the analysis, the paper used 2,876 users data of online game 'Gunju(Monarch)'. Social support between gamers who belong to guilds was more influential to community activation than that of gamers who doesn't belong to guilds. Especially, the fact was found that social support between guild members (internal social support) plays more important role on community activation than that between guild members and non guild members (external social support)

Keywords : 온라인게임, 길드 시스템, 커뮤니티 활성화, 사회적 지원

1. 서론

이 논문의 목적은 MMORPG 내의 길드 시스템이 미치는 커뮤니티 활성화 효과를 실증 분석하는 것이다.

온라인 게임은 외형적으로 비디오 게임과 유사한 형태를 보이고 있으나 비디오 게임 고유의 게임성에 ‘커뮤니티성’이라는 속성이 추가된 일종의 게임 아키텍처의 변화에 의해 탄생한 제품이다[1]. 온라인 게임이 가진 ‘커뮤니티성’은 신규 참가자의 게임 진행을 도와주며 신규 게이머를 온라인 게임에 진입 또는 잔류 시키며 아울러 기존 참가자들의 결속을 강화하는 역할을 해 사용자들이 보다 장기간 게임에 체류하는데 중요한 역할을 수행한다 [1,2,3].

이와 관련된 연구를 보면 위정현과 오나라[4]의 연구에서 온라인 게임의 만족도는 게임 커뮤니티에서의 인간관계 및 사회적 상호 작용의 질에 의해 상당 부분 결정되는 것으로 나타났다. 아울러 인터넷 커뮤니케이션에 대한 연구를 보면 온라인 커뮤니티에 가입하여 지속적으로 상호작용 하는 사람들은 온라인 커뮤니티에서 받는 사회적 지원이 높을수록 커뮤니티에 대한 몰입과 동일시가 높아지는 것으로 나타났다[5].

이외에도 Sørensen and Holm[6]은 온라인 게임 게이머는 게이머 간의 채팅 활동 등을 통해 게임에 시간을 더욱 투자하게 된다고 하였으며 북미에서 Everquest의 사용자들을 대상으로 한 연구에 따르면, 온라인 게임 게이머들이 온라인 게임을 플레이하는 가장 중요한 이유는 다른 사람들과의 함께 플레이하는 즐거움인 것으로 나타났다[7]. 또한 한국 온라인 게임 리니지 사용자들을 대상으로 한 연구에 의하면, 사용자들의 분포 가운데 가장 많은 라이프스타일의 형태는 게임에서 친구사귀기를 가장 중시하는 사회 지향적 라이프스타일인 것으로 나타났다[8].

이러한 온라인 게임 내 커뮤니티는 온라인 게임이 보급되고 사용자 문화가 발달함으로써 이루어지

게 되는데[9] 대다수의 온라인 게임은 자연 발생적인 커뮤니티를 더욱 활성화시키기 위해 다양한 시스템을 도입 하고 있다. 그중 길드 시스템은 가장 대표적인 커뮤니티 시스템으로 대부분의 MMORPG에서는 길드에 소속되어 있는 사용자 간의 활동을 촉진하기 위해 길드 채팅 서비스나 메신저(Guild Instant Messenger) 등을 제공하고 있다[10]. 그러나 10년 남짓의 온라인 게임 산업 경험을 통해 길드 시스템의 커뮤니티 효과는 경험적으로 증명되고 있는데 반해 이에 대한 실증적 연구는 거의 없다.

이에 본 연구는 MMORPG에 도입하고 있는 길드 시스템이 실제적으로 게임 커뮤니티 활성화에 영향을 미치는 지를 실증 분석 하고자 한다.

2. 이론적 배경 및 선행 연구

2.1 온라인 게임 만족도

기존의 온라인 게임에 대한 만족도 연구는 크게 온라인게임이 가지는 게임성에 대한 만족도와 온라인 게임에서 네트워크를 통해 가상세계를 간접 체험하거나 목표를 도달함으로써 얻는 만족도로 구별될 수 있다. 게임 자체에 대한 만족도는 게임의 그래픽, 사운드, 시나리오, 디자인, 회사의 운영 및 서비스 등 기존 비디오 게임에 대한 만족도와 유사한 속성이다. 온라인 게임 체험 만족도는 크게 성취 만족도와 커뮤니티 구성원들과의 관계에 대한 만족도로 구분된다[9]. 이와 관련하여 Bandura[11]는 성공적 경험은 개인의 능력과 노력만으로 가능하지 않으며 타인의 협력이 필수적임을 주장하였다. 따라서 온라인 게임에서의 즐거움은 다른 사람의 도움을 얼마나 잘 얻어내느냐가 중요한 관건이라고 할 수 있다.

또한 엄명용 외[12]의 연구에 의하면, 온라인상의 채팅 등을 통한 다른 게이머들과의 의사소통 경험이 많을수록 게이머들과의 친밀감이 증가하는 것으로 나타났다. 이는 채팅이라는 커뮤니티 활동

이 온라인 게임의 사회적 재미를 제공해 준다는 것을 의미하는데 여기서 매우 흥미로운 점은 온라인 게임에서의 사회적 재미가 게임 자체에 대한 호감도와 만족도를 증가시킨다는 것이다[12].

이와 같은 연구들을 종합해 보면 온라인 게임에 있어서 체험 만족도는 온라인 게임에 대한 만족에 큰 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 특히 이러한 체험 만족도의 핵심은 커뮤니티를 기반으로 하는 게이머 간의 상호작용 즉 사회적 지원이다.

이와 관련된 선행 연구로 위정현과 오나라[4]의 연구 결과에 따르면, 온라인 게임 커뮤니티에서 지각된 사회적 지원은 커뮤니티에서 다른 사람들과의 관계에 만족하는 정도를 직접적으로 증가시키는 동시에 게이머의 사회적 효능감을 높이는 것으로 나타났다.

2.2 온라인 게임의 사회적 지원

사회적 지원은 사회에 포함되어 있는 한 개인이 그가 가진 대인관계로부터 얻을 수 있는 유형과 무형의 모든 긍정적 지원이다. 이는 정서적 지원, 정보적 지원, 직접적 지원을 포함하고 있는데 정서적 지원은 개인 간의 커뮤니케이션을 통하여 개인이 위로받고 외로움을 해소함으로써 가지는 정서적 안정이다. 정보적 지원은 커뮤니케이션을 통해 생활에 필요한 정보 습득을 지칭하며 직접적 지원은 물질적인 도움을 통해 개인이 사회에서 안정적으로 생활할 수 있도록 하는 지원을 말한다.

개인이 건강한 삶을 영위해 나가는데 사회적 지원[13]이 중요하다는 사실은 많은 연구에서 지적되어 왔다. 온라인 게임은 비디오 게임 고유의 게임성에 ‘커뮤니티성’이라는 속성을 추가하여 사회적 게임에 참여하는 사용자 간의 상호 작용을 가능하게 했다. 즉 온라인 게임은 컴퓨터와 네트워크를 매개로 인간과 인간이 직접 상호작용을 하는 것이 가능하도록 만들어진 게임으로서 게이머는 게임 그 자체에서 느끼게 되는 미적 기능적 만족감 이외에, 게임에 참여하는 사람들 사이에서 이루어지는 커뮤니케이션을 통해 연대감, 동류의식, 만족감 등을

느낀다[14].

또한 온라인 게임은 사용자들이 게임 세계 속의 공동체에 참여하고 교류 하는 과정이 필수적이다. 현실세계의 공동체가 자신의 지역성에 기반하는 것과 마찬가지로, 자기가 활동하는 서버를 근거로 공동체를 형성하며, 자기 공동체만의 규칙과 특성을 형성한다[15,16]. 이와 같이 공동체의 참여를 통해 만들어지는 우호적인 사회적 환경은 사회적 지원이라는, 온라인 게임 커뮤니티의 핵심요소이다.

이러한 사회적 지원에 대해 온라인 게임 커뮤니티에서 받는 지원에는 정서적, 정보적, 행동적 지원의 차원이 있다는 것이 선행연구를 통해 확인되었는데[9] 여기서 행동적 지원은 사회적 지원의 기존연구에서 제시된 문제 해결적 지원과 유사한 개념으로 볼 수 있다.

온라인 게임은 매우 복잡한 체계를 갖추고 있기 때문에, 온라인 게임을 진행하기 위해서 숙지해야 할 정보량이 매우 많다. 또한 온라인 게임은 다수의 참여를 통해 형성되는 세계로 불확실성을 가지고 있어 매일 매일 새로운 정보들이 생성되고, 게이머는 게임을 진행하는데 있어 뒤처지지 않기 위해 새롭게 생성되는 정보를 습득할 수 있어야 한다. 온라인 게임 게이머들은 이러한 정보의 상당 부분을 다른 게이머로부터 얻고 있다. 즉 게이머 간에 사회적 지원으로 정보적 지원이 활발하게 진행되고 있는 것이다. 이러한 이유로 온라인 게임에는 활발한 정보적 지원 활동을 위한 시스템이 구현되어 있을 뿐만 아니라, ‘플레이포럼’과 같은 게임커뮤니티 사이트를 통해서도 게이머들 간의 정보 교류가 활발하다.

온라인 게임에서 사람들은 정서적, 정보적 지원뿐만 아니라 직접 행동함으로써 지원을 주고받는다. 퀘스트를 도와주거나 레벨 업을 직접 도와주는 것은 물론 친한 사람에게는 아이템이나 게임머니를 주기도 한다. 이러한 지원은 직접적으로 도움을 준다는 점에서 사회적 지원의 하위 차원인 행동적 지원이라 이야기 할 수 있다.

여기서 행동적 지원은 온라인 게임을 진행하는

데 있어 아이টে을 직접 전달하거나 레벨 업을 직접 지원하는 형태로 나타나는데 이러한 지원의 형태에 따라 용어의 사용을 직접적 지원으로 하는 것이 그 의미를 파악하고 이해하는데 더 용이하다. 이에 따라 온라인 게임의 사회적 지원은 정서적 지원, 정보적 지원, 직접적 지원의 차원으로 구성할 수 있다.

2.3 선행 연구

온라인게임 커뮤니티에 대한 연구 중 온라인 게임의 사회적 지원에 관련한 연구에서 위정현과 오나라[4]는 온라인 게임의 사회적 지원을 매개 변수로 하여 사회적 효능감이 관계 만족도와 성취 만족도에 미치는 영향에 대한 부분 매개 모형과 완전 매개 모형을 검증했다. 이 연구의 결과 온라인 게임 커뮤니티에서 지각된 사회적 지원은 커뮤니티에서의 다른 사람들과의 관계에 만족하는 정도를 직접적으로 증가시키는 동시에 게이머의 사회적 효능감을 높임으로써 만족스러운 관계를 지각하게 하는 것으로 나타났다. 이 연구에서 제안된 모형은 게이머의 온라인 게임 커뮤니티 관계 만족도의 약 40%를 설명하는 강력한 모형이었다. 연구를 통해 온라인 게임 커뮤니티에서의 사회적 효능감은 온라인 게임 커뮤니티에서 지각된 사회적 지원이 온라인 게임 커뮤니티에서의 관계 만족도를 증진시키는 과정에서 중요한 매개 변인이라는 점을 확인했다.

그리고 온라인 게임에서 지각된 사회적 지원에 대한 연구에서 오나라 외[17]는 개방형 질문지를 이용하여 온라인 게임 사용경험이 있는 중학생과 대학생 570명을 대상으로 온라인 게임에서 받은 정서적, 정보적, 경제적 지원과 온라인 게임에서 만족스러웠던 경험 사례들을 조사하였는데 연구 결과를 요약하면 정서적 지원은 '사람들과의 친밀감', '스트레스 해소', '재미', '정서적 안정감', '대인관계에 대한 자신감', '온라인 집단에 대한 소속감'으로 나타났다. 정보적 지원은 '게임 정보', '오프라인 관련 정보', '아이템 정보', '컴퓨터 관련 정보', '온라인 집단 관련 정보', '게임 이벤트 정보'인 것으로

나타났다. 물질적 지원은 '온라인 아이템 지원', '온라인 게임머니 지원', '오프라인에서의 지원', '온라인 직접 지원'으로 나타났다. 이와 같은 연구는 기존의 사회적 지원 변수를 더 세분화 하여 정서적 지원, 정보적 지원, 직접 지원으로 구분함으로써 온라인 게임의 사회적 지원에 대한 구체적인 연구의 기반을 마련해 주었다.

오나라와 위정현[9]의 온라인 게임에서 지각된 사회적 지원이 온라인 게임 만족도에 미치는 영향에 대한 연구에는 온라인 게임에서 지각된 사회적 지원을 구성하는 3가지 변수 요인이 정서적 지원, 정보적 지원, 직접적 지원으로 구성되어 있음을 확인적 요인 분석을 통해 검증하였다. 검증된 척도를 바탕으로 분석한 결과 온라인게임을 이용하는 유저는 온라인 게임에서 다른 게이머들의 정서적 지원과 정보적 지원 및 직접적 지원을 높게 지각할수록 온라인 게임에서의 성취와 승리 및 다른 사람들과의 관계에 대해 더 만족하는 것으로 나타났다. 이 연구를 통해 온라인 게임에서 지각된 사회적 지원이 만족스러운 게임 경험에 중요한 원인이 된다는 것이 경험적으로 밝혀졌으며 이 연구는 사회적 지원의 하위 세 요인을 확인적 요인 분석을 통해 검증함으로써 본 연구의 기반을 마련해 주었다.

지금까지의 선행 연구를 통해 온라인게임 커뮤니티를 구성하는 사회적 지원의 하위 변수가 확인되었으며 커뮤니티가 온라인 게임 만족도에 중요한 영향을 미치고 있음이 확인 되었다. 그러나 온라인 게임에서 커뮤니티의 활성화를 목적으로 도입하고 있는 길드시스템에 대한 직접적인 연구는 거의 없다. 이러한 이유로 본 연구에서는 온라인게임의 길드시스템이 가지는 커뮤니티 활성화 효과를 실증 분석 하고자 하였다.

3. 연구 설계 및 분석 방법

3.1 자료의 수집

본 연구의 설문 조사는 엔도어즈사의 온라인 게

임 <군주>를 이용하는 게이머들을 대상으로 2007년도에 진행 되었으며, 본 연구의 자료 수집은 게임에 로그인한 게이머들이 웹을 바탕으로 설문을 진행 할 수 있는 웹페이지를 제작하여 <군주>의 홈페이지에 링크하여 응답하도록 하였다.

설문은 하나의 계정에서 한 번만 진행 가능하도록 시스템을 구축하였으며 웹페이지로 구성된 설문지의 상단에는 본 설문의 데이터를 연구의 목적으로만 사용한다는 설명을 첨부했다.

이와 같은 과정을 통해 수집된 자료는 웹의 데이터베이스에 저장되어 엑셀 파일형태로 수취하였다.

3.2 표본의 구성

홈페이지를 통해 설문을 진행하여 수집된 전체 표본 중 동일한 IP로 설문을 진행한 표본과 불성실 응답자를 삭제하였다. 또한 길드의 소속 여부를 표기하지 않은 52표본을 삭제하고 최종적으로 2,876표본을 이용하여 분석을 진행하였다.

표본의 구성에 대한 인구 통계적 특성은 다음 [표 1]와 같다.

[표 1] 표본의 인구 통계적 특성

특성	분류	빈도	비율(%)
성별	남자	2328	80.90
	여자	541	18.80
	결측 값	7	0.20
직업	학생	1958	68.08
	회사원(사무직)	382	13.28
	회사원(생산직)	171	5.95
	전문직	67	2.33
	자영업	153	5.32
	공무원	22	0.76
	기타	123	4.29
연령	유아	28	0.97
	10대	1218	42.35
	20대	566	19.68
	30대	749	26.04
	40대	220	7.64
	50대	87	3.02
	60대	8	0.27

3.3 집단 구분

본 연구는 길드의 소속 여부와 커뮤니티 형태에 따른 커뮤니티 활성화 차이를 확인하기 위해 첫째 기준인 길드의 소속 여부와 두 번째 기준인 커뮤니티 형태에 따라 집단을 구분하였다.

두 번째 기준인 커뮤니티 형태는 길드 내적 사회적 지원과 길드 외적 사회적 지원으로 나뉘는데, 길드 내적 사회적 지원은 길드 내에서 길드원간에 진행되는 지원을 의미하며 길드 외적 사회적 지원은 길드에 소속된 유저가 길드원이 아닌 유저에게 지원하는 것을 의미한다.

첫 번째 기준에 따라 집단을 구분한 결과 길드에 소속된 집단 1은 빈도수 1,674, 비율 약 58.20%로 나타났고 길드에 소속되지 않은 집단 2는 빈도수는 1,202, 비율 약 41.79%로 상대적으로 길드에 소속된 집단의 표본 수가 더 많은 것으로 나타났다.

두 번째 집단 구분은 집단 1에 소속되어 있는 게임 이용자를 대상으로 구분하였으며 길드 외 지원을 집단 1로 유지시키고 길드 내 지원을 집단 3으로 구분하였다.

이와 같은 과정을 통하여 전체 표본 집단을 길드에 소속되어 있고 길드 외 지원이 측정된 집단 1, 길드에 소속되어 있지 않고 길드 외 지원이 측정된 집단 2, 길드에 소속되어 있고 길드 내에서의 지원이 측정된 집단 3으로 구분하여 총 3집단으로 구성 하였다. 이를 정리하면 아래 [표 2]와 같다.

[표 2] 길드 소속 여부와 지원 형태에 따른 집단 구분

소속 여부	지원 형태	집단 구분	빈도
길드 소속	길드 외부 지원	1집단	1674
무소속	외부 지원	2집단	1202
길드 소속	길드 내부 지원	3집단	1674

3.4 설문지의 구성

설문지는 자기 보고(Self-reporting)식으로 구성되어 있으며, 응답에 소요되는 시간은 15~20분이다. 본 연구의 사회적 지원에 대한 측정 문항은 사회적 지원과 관련된 연구를 기반으로 작성 되었는

데 김의철과 박영신[18]의 사회적 지원에 대한 연구에서 부모의 지원은 정서적 지원, 정보적 지원, 경제적 지원의 하위 변인으로 구성 되었고 친구 및 교사 지원은 정서적 지원과 정보적 지원으로 구성 되었으며 이와 같은 변인은 김의철과 박영신[19]의 연구에서도 동일하게 사용 되었다.

오나라와 위정현[9]의 사회적 지원에 대한 연구에서는 온라인 게임 커뮤니티에서 지각된 사회적 지원 척도가 12개 문항, 3개 요인(정서적 지원, 정보적 지원, 행동적 지원)으로 구성되어 있는데 정서적 지원에는 ‘친밀하게 대해 준다’, ‘고민을 들어 준다’ 등의 문항이 포함되어 있고 정보적 지원은 예를 들어 ‘게임에 필요한 정보를 알려 준다’ 등 온라인 게임을 진행함에 있어서 필요한 정보들을 제공받는 정도에 대한 질문들로 이루어져 있다. 행동적 지원은 ‘아이템을 지원해준다’, ‘게임에서 레벨 업하는 것을 직접 도와준다’ 등 온라인 게임 상에서 물질적 또는 직접적 도움을 받는 정도를 묻고 있다.

이외에도 오나라 외[17]의 연구, 위정현과 오나라[4]의 연구, 조수란 외[20]의 연구를 바탕으로 사회적 지원에 대한 문항이 구성되었다.

3.5 연구 가설

온라인 게임의 이용자에게 만족감을 제공해 주는데 있어 게이머 간 커뮤니티의 활성화의 중요성은 박유진과 김재휘[5], 위정현과 오나라[4], 위정현[1], Wi[2], Wi[3], Sørensen and Holm[6], Steinkuehler and Williams[21], Whang and Chang[8]의 연구를 통해 확인 되었다.

본 연구는 온라인 게임 길드 시스템의 커뮤니티 효과에 대해 실증 분석을 목적으로 커뮤니티 활성화 정도에 대한 측정 변수를 사회적 지원 활성화 정도로 연구 설계하였다.

그리고 길드 시스템의 커뮤니티 효과를 확인하기 위해 온라인 게임의 길드의 소속 여부에 따라 온라인 게임의 사회적 지원의 활성화 정도가 차이가 있는지 실증 분석하였다.

아울러 본 논문의 가설은 온라인게임 커뮤니티의 활성화 효과에 대한 선행 연구를 바탕으로 길드에 소속되어 있는 집단이 길드에 소속되지 않은 집단에 비해 커뮤니티 활성화 정도가 더 높을 것으로 추론하였다.

이에 따라 본 연구는 다음의 가설 1, 가설 2, 가설 3을 설정 하였다.

가설 1. 길드 시스템에 소속되어 있는 게이머는 길드에 소속되어 있지 않은 게이머보다 게이머 간 정보적 지원 활성화 정도가 더 높을 것이다.

가설 1-1. 길드 시스템에 소속된 게이머의 내부 정보적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속된 게이머의 외부 정보적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

가설 1-2. 길드 시스템에 소속된 게이머의 내부 정보적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속되지 않은 게이머의 외부 정보적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

가설 1-3. 길드 시스템에 소속된 게이머의 외부 정보적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속되지 않은 게이머의 외부 정보적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

가설 2. 길드 시스템에 소속되어 있는 게이머는 길드에 소속되어 있지 않은 게이머보다 게이머 간 정신적 지원 활성화 정도가 더 높을 것이다.

가설 2-1. 길드 시스템에 소속된 게이머의 내부 정신적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속된 게이머의 외부 정신적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

가설 2-2. 길드 시스템에 소속된 게이머의 내부 정신적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속되지 않은 게이머의 외부 정신적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

가설 2-3. 길드 시스템에 소속된 게이머의 외부 정신적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속되지 않은 게이머의 외부 정신적 지원 활성화

정도보다 높을 것이다.

가설 3. 길드 시스템에 소속되어 있는 게이머는 길드에 소속되어 있지 않은 게이머보다 게이머 간 직접적 지원 활성화 정도가 더 높을 것이다.

가설 3-1. 길드 시스템에 소속된 게이머의 내부 직접적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속된 게이머의 외부 직접적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

가설 3-2. 길드 시스템에 소속된 게이머의 내부 직접적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속되지 않은 게이머의 외부 직접적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

가설 3-3. 길드 시스템에 소속된 게이머의 외부 직접적 지원 활성화 정도는 길드 시스템에 소속되지 않은 게이머의 외부 직접적 지원 활성화 정도보다 높을 것이다.

3.6 연구 모형

길드 소속 여부에 따른 집단 간 비교 모형은 다음과 같다.

[표 3] 길드 소속 여부에 따른 정보적 지원 비교 모형

정보적 지원		
집단 구분	M(SD)	f
1집단	3.27(.68)	
2집단	3.07(.58)	
3집단	3.46(.70)	119.252

정보적 커뮤니케이션에서 설문 응답 값의 평균 큰 순서는 3집단, 1집단, 2집단 순으로 나타났다.

[표 4] 길드 소속 여부에 따른 정신적 지원 비교 모형

정신적 지원		
집단 구분	M(SD)	f
1집단	3.09(.73)	
2집단	2.98(.64)	
3집단	3.31(.67)	89.881

정신적 커뮤니케이션에서 설문 응답 값의 평균 큰 순서는 3집단, 1집단, 2집단 순으로 나타났다.

[표 5] 길드 소속 여부에 따른 직접적 지원 비교 모형

직접적 지원		
집단 구분	M(SD)	f
1집단	2.86(.77)	
2집단	2.86(.68)	
3집단	2.97(.73)	12.164

직접적 커뮤니케이션에서 설문 응답 값의 평균은 3집단이 가장 큰 것으로 나타났고 1집단과 2집단은 소수점 아래 2자리까지 평균값이 같은 것으로 나타났다.

3.7 자료의 분석 방법

본 연구의 자료 분석은 윈도우용 SPSS 12.0을 사용하였다.

분석 과정은 본 연구의 표본에 대한 특성을 분석하기 위해 기술통계와 빈도 분석을 사용하였으며 문항의 신뢰도를 확인하기 위해 척도화 분석의 신뢰도 분석을 사용하여 Cronbach's alpha 계수를 산출하였다.

신뢰도 분석을 통해 확인된 문항 신뢰도를 바탕으로 본 연구에 사용될 정보적 지원, 정신적 지원, 직접적 지원 변수를 추출하기 위해 요인분석을 실시 하였으며 이때 요인 추출은 주성분 분석을 사용 하였고 요인 회전 방법으로 Varimax rotation 기법을 사용하였다.

요인분석을 통해 추출된 변수는 집단 구분에 따른 차이를 확인하기 위한 목적으로 일원배치 분산 분석이 사용 되었으며 3개 집단 간의 비교에 따른 사후 분석을 위해 다중 비교 방법으로 Tukey HSD를 사용하여 집단 간의 구체적인 차이를 확인 하였다.

4. 실증 분석

시한 결과는 다음 [표 6]과 같다.

4.1 신뢰도 분석

본 연구에서는 설문문항들로 구성된 항목 간에 내적 일관성이 존재하는지를 확인하기 위하여 Cronbach's alpha 계수를 이용하여 신뢰성을 측정하였다. 일반적으로 탐험적 연구에서 Cronbach's alpha 계수의 값은 0.60이상, 기초연구분야에서는 0.80, 응용연구 분야에서는 0.90이상이 되어야 한다 [22].

본 연구에서 사용된 단체 내부의 사회적 지원에 대한 각 설문 문항의 신뢰성을 검토하기 위하여 Cronbach's alpha 계수를 산출하였다. 신뢰도 분석 결과 단체 내부의 사회적 지원에 대한 각 설문 문항 신뢰도 계수는 0.907로 일반적으로 요구되는 신뢰도 계수 값 '0.6~0.9 이상' 보다 높게 나타나 설문 의 응답 값이 정확하고 일관되게 측정되었음이 확인 되었다.

본 연구에서 사용된 단체 외부의 사회적 지원에 대한 각 설문문항의 신뢰성을 검토하기 위하여 Cronbach's alpha 계수를 산출하였다. 신뢰도 분석 결과 단체 외부의 사회적 지원에 대한 각 설문 문항 신뢰도 계수는 0.926로 일반적으로 요구되는 신뢰도 계수 값 '0.6~0.9 이상' 보다 높게 나타나 설문 의 응답 값이 정확하고 일관되게 측정되었음이 확인 되었다.

4.2 요인 분석

본 연구에서는 설계된 측정도구가 해당 속성을 명확하게 나타내고 있는지를 알아보기 위하여 주성분분석(principle component analysis)방법을 이용한 요인분석(factor analysis)을 실시하였다. 요인의 회전방식으로는 직각회전 방식 중에서 베리맥스 회전(varimax rotation)방식을 이용하여 요인의 판별력을 높였다. 일반적으로 요인 적재량(load factor)이 0.5이상이면 유의한 변수로 간주한다[23].

집단 내부의 사회적 지원에 대한 요인분석을 실

[표 6] 집단 내부 사회적 지원 요인 분석

회전된 성분행렬(a)

	성분(Cronbach's alpha=0.907)		
	정보적	정신적	직접적
단체지원2	0.858	0.245	0.030
단체지원5	0.834	0.260	0.204
단체지원8	0.777	0.322	0.112
단체지원12	0.203	0.872	0.160
단체지원11	0.355	0.825	0.108
단체지원10	0.362	0.747	0.221
단체지원6	0.154	0.069	0.863
단체지원9	0.061	0.243	0.818

a. 5 반복계산에서 요인회전이 수렴되었습니다.

적재치 0.5 이상이 되지 않거나 군집을 이루지 못하는 문항을 제거하여 최종적으로 8개의 문항이 총 3개의 요인으로 모이게 되었다. 각 문항에 대한 적재치는 모두 0.5이상을 보여 각 변수의 타당성이 확보되었다.

결과를 바탕으로 성분 1의 '집단 내부의 정보적 지원' 요인은 단체 지원 2번, 5번, 8번의 3개 문항으로 구성되었으며 성분 2의 '집단 내부의 정신적 지원' 요인 또한 단체 지원 12번, 11번, 10번의 3개 문항으로 구성되었다. 성분 3의 '집단 내부의 직접적 지원' 요인은 단체지원 6번, 9번의 2개 문항으로 구성 되었다.

집단 외부의 사회적 지원에 대한 요인분석을 실시한 결과는 다음 [표 7]과 같다.

[표 7] 집단 외부 사회적 지원 요인 분석

회전된 성분행렬(a)			
	성분(Cronbach's alpha=0.926)		
	정신적	정보적	직접적
외부지원12	0.863	0.232	0.225
외부지원11	0.846	0.317	0.200
외부지원10	0.757	0.325	0.320
외부지원2	0.240	0.827	0.067
외부지원5	0.250	0.801	0.242
외부지원8	0.270	0.783	0.199
외부지원6	0.195	0.212	0.849
외부지원9	0.288	0.138	0.822

a. 5 반복계산에서 요인회전이 수렴되었습니다.

적재치 0.5 이상이 되지 않거나 문항 간에 균질을 이루지 못하는 문항을 제거하여 최종적으로 8개의 문항이 총 3개의 요인으로 모이게 되었다. 각각의 문항에 대한 적재치는 모두 0.5이상을 보여 각 변수의 타당성이 확보되었다.

결과를 바탕으로 성분 1의 '집단 외부의 정신적 지원' 요인은 외부 지원 12번, 11번, 10번의 3개 문항으로 구성되었으며 성분 2의 '집단 외부의 정보적 지원' 요인 또한 외부 지원 2번, 5번, 8번의 3개 문항으로 구성되었다. 성분 3의 '집단 외부의 직접적 지원' 요인은 외부지원 6번, 9번의 2개 문항으로 구성되었다.

이와 같은 결과는 앞서 분석된 집단 내부의 지원에 대한 요인 분석에서도 동일한 성분이 동일한 문항으로 구성되었다.

4.3 길드 소속 여부에 따른 집단 간 분산분석

길드 소속 여부에 따른 개별 집단 간 사회적 지원 활성화 평균값의 차이에 대한 가설의 실증 분석을 위한 분산분석을 진행하였고 그 결과는 다음과 같다.

[표 8] 가설 1, 2, 3에 대한 분산분석 결과

		분산분석		
		자유도	평균 제곱	F
정보적	집단-간	2.000	53.535	119.252***
	집단-내 합계	4538.000 4540.000	0.449	
정신적	집단-간	2.000	42.588	89.881***
	집단-내 합계	4538.000 4540.000	0.474	
직접적	집단-간	2.000	6.631	12.164***
	집단-내 합계	4538.000 4540.000	0.545	

가설 1, 가설 2, 가설 3의 검증을 위해 3개 집단 간 분산분석 결과 정보적 지원, 정신적 지원, 직접적 지원 세 개 변수 모두에서 유의수준 0.001 이하로 집단 간 차이가 있는 것으로 나타났다.

이와 같은 결과를 바탕으로 각각의 가설에 대한 검증을 목적으로 분산분석 결과에 대한 사후 검정을 진행하였으며 사후 검정의 방법은 Tukey HSD를 사용 하였다.

4.3.1 길드 시스템 소속 여부에 따른 집단 간 정보적 지원 활성화 차이

가설 1의 검증을 위한 사후 분석 결과는 다음과 같다.

[표 9] 가설 1에 대한 사후 분석 결과

		정보적 지원			
	소속	N	유의수준 = .05에 대한 부집단		
			1	2	3
Tukey HSD(a,b)	2	1196	3.075		
	1	1671		3.272	
	3	1674			3.465
	유의 확률		1.000	1.000	1.000

사후 분석 결과 정보적 지원의 활성화 정도는 집단 3, 집단 1, 집단 2의 순으로 나타났으며 집단 1과 집단 2, 집단 1과 집단 3, 집단 2와 집단 3 모두 차이가 있는 것으로 나타나 가설 1-1, 가설 1-2, 가설 1-3 모두 채택 되었다. 이에 따라 가설 1이 채택되었다.

이와 같은 결과를 정리하면 정보적 지원에 있어서 길드에 속한 집단이 길드에 속하지 않은 집단과 비교하여 정보적 지원이 더 활발하게 나타나며 이중 길드 내에서의 정보적 지원이 길드 외에서의 정보적 지원보다 더 활발하게 나타나는 것을 알 수 있다.

4.3.2 길드 시스템 소속 여부에 따른 집단 간 정신적 지원 활성화 차이

가설 2의 검증을 위한 사후 분석 결과는 다음과 같다.

[표 10] 가설 2에 대한 사후 분석 결과

정신적 지원					
	소속	N	유의수준 = .05에 대한 부집단		
			1	2	3
Tukey HSD(a,b)	2	1196	2.981		
	1	1671		3.096	
	3	1674			3.316
	유의 확률		1.000	1.000	1.000

사후 분석 결과 정신적 지원의 활성화 정도는 집단 3, 집단 1, 집단 2의 순으로 나타났으며 집단 1과 집단 2, 집단 1과 집단 3, 집단 2와 집단 3 모두 차이가 있는 것으로 나타나 가설 2-1, 가설 2-2, 가설 2-3 모두 채택 되었다. 이에 가설 2가 채택되었다.

이와 같은 결과를 정리 하면 정신적 지원에 있어서 길드에 속한 집단이 길드에 속하지 않은 집단에 비교하여 정신적 지원이 더 활발하게 나타나며 이중 길드 내에서의 정신적 지원이 길드 외에

서의 정신적 지원보다 더 활발하게 나타나는 것을 알 수 있다.

4.3.3 길드 시스템 소속 여부에 따른 집단 간 정신적 지원 활성화 차이

가설 3의 검증을 위한 사후 분석 결과는 다음과 같다.

[표 11] 가설 3에 대한 사후 분석 결과

직접적 지원				
	소속	N	유의수준 = .05에 대한 부집단	
			1	2
Tukey HSD(a,b)	2	1196	2.863	
	1	1671	2.864	
	3	1674		2.976
	유의 확률		0.998	1.000

사후 분석 결과 정신적 지원의 활성화 정도는 집단 3, 집단 1, 집단 2의 순으로 나타났다.

그러나 집단 1과 집단 3, 집단 2과 집단 3은 집단 간의 차이가 있는 것으로 나타난 반면 집단 1과 집단 2는 집단 간의 차이가 없는 것으로 나타나 가설 3-1, 가설 3-2는 채택 되었고 가설 3-3은 기각되었다.

이에 따라 가설 2는 부분 채택 되었다.

이와 같은 결과를 정리하면 길드 시스템의 소속을 통한 직접적 지원은 길드에 소속되어 있으며 길드 내적으로 나타나는 직접적인 지원만 다른 조건의 집단과 비교하여 더 활발한 것으로 정리 할 수 있다.

5. 결론

5.1 결론

본 연구의 결과는 다음과 같다.

[표 12] 길드 시스템 커뮤니티 효과 실증 분석 결과

집단 구분		사후 분석		
사회적 지원	표본	집단1-집단2	집단3-집단1	집단3-집단2
정보적 지원	표본 전체	0.197 ¹⁾	0.193 ²⁾	0.390 ³⁾
정신적 지원		0.115	0.220	0.335
직접적 지원		4)	0.112	0.113

연구의 결과를 구체적으로 분석하면 사회적 지원의 하위 요인인 정보적 지원, 정신적 지원, 직접적 지원에 대한 길드 시스템의 사회적 활성화 차이는 하위요인에 따라 다른 결과가 확인되었는데 정보적 지원과 정신적 지원의 경우 길드의 소속 여부와 집단 내외적 지원 구분에 따른 집단 1과 집단 2, 집단 1과 집단 3, 집단 2와 집단 3이 모두 차이를 보이는 것으로 나타났으나 직접적 지원의 경우는 집단 1과 집단 3, 집단 2와 집단 3은 차이를 보이지만 집단 1과 집단 2는 차이가 없는 것으로 나타났다.

이러한 결과를 바탕으로 본 연구의 가설 1과 가설 2가 채택되어 길드 시스템을 통한 정신적 지원과 정보적 지원의 활성화 정도는 차이를 보인다는 결론을 얻었다. 가설 3은 부분 채택 되어 길드 시스템을 통한 직접적 지원의 차이는 길드에 소속되어 있고 길드 내의 직접적 지원의 경우만 활성화 정도에 있어 차이를 보인다는 결과를 얻었다.

이와 같은 연구의 결과가 의미하는 바는 MMORPG의 길드에 소속되어 있는 게이머는 소속되어 있지 않은 게이머에 비교하여 사회적 지원이 더 활발하게 이루어지고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 길드 내적 사회적 지원이 길드 외적 사회적 지원에 비교하여 더 활성화 되어 있어 길드 시스템을 통한 사회적 지원의 활성화 차이 여부는 실증 분석을 통해 증명 되었다.

본 연구의 결과는 경험적인 수준에서 머물러있

던 길드 시스템의 온라인게임 커뮤니티 활성화 효과에 대한 검증을 실증 연구를 통해 확인했다는 점에서 의미를 가지고 있다. 특히 온라인게임의 커뮤니티와 만족감과의 인과관계를 검증한 선행 연구 결과와 연결하여 길드 시스템을 통해 게이머의 만족도를 높일 수 있음이 확인되었다. 또한 길드 소속 여부, 내적 커뮤니티와 외적 커뮤니티에 따른 온라인게임 길드 시스템의 커뮤니티 활성화 효과 차이를 실증 분석하여 유의미한 결과를 얻어 냈다.

5.2 연구의 한계점 및 향후 연구 방향

본 연구는 온라인 게임 중 MMORPG 길드 시스템의 효과를 실증 분석하였다. 온라인 게임의 길드 시스템에 대한 실증 분석이 부족한 현재의 상황에서 본 연구의 결과는 후속 연구를 통해 일반화 가능하며 본 연구가 가지는 다음과 같은 한계점은 추가 연구를 통해 보완 되어야 한다.

첫째, 본 연구는 MMORPG 게임 중 ‘군주’ 하나만을 대상으로 연구를 진행했다. 온라인 게임은 게임의 형태에 따라 다양한 장르로 구분 되어 있으며 각 장르 내에도 여러 종류의 게임이 개발되어 서비스 되고 있다. 이러한 이유로 인해 본 연구의 결과를 일반화하기 위해서는 더 다양한 온라인 게임을 대상으로 하는 연구가 시도될 필요가 있다.

둘째, 본 연구의 커뮤니케이션은 게이머 간의 긍정적 커뮤니케이션의 변수만을 다루었다. 그러나 실제 온라인게임의 커뮤니케이션에는 욕설, PK, 거짓 정보, 사기 등 부정적 커뮤니케이션 또한 존재한다. 아울러 길드에 소속되어 있는 게이머들 간의 결속력이 견고해 짐에 따라 신규 유저에 배타적이거나 다른 길드에 대해 배타적인 사례 또한 확인할 수 있다. 이에 향후 연구에서는 온라인 게임의 부정적 커뮤니케이션 요인을 확인하는 연구와 더불어 길드로 인해 배타적인 커뮤니케이션이 발생하는 과정과 영향에 대한 연구가 필요하다.

1) 집단 2의 평균값에 집단 1의 평균값을 뺀 값

2) 집단 3의 평균값에 집단 1의 평균값을 뺀 값

3) 집단 3의 평균값에 집단 2의 평균값을 뺀 값

4) 집단 간 평균값의 차이가 없음(유의수준 0.05에서 유의하지 않음)

참고문헌

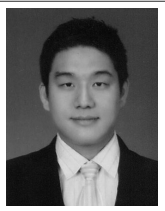
- [1] 위정현 (2006), 「온라인 게임 비즈니스 전략」, 서울: 제우미디어.
- [2] Wi, Jong H. (2008), *Industrial Strategy of Online Games*, Beijing : TsuingHua University Press.
- [3] Wi, Jong H. (2009), *Innovation & Strategy of Online Games*, London : Imperial College Press.
- [4] 위정현, 오나라 (2007), "온라인 게이머의 사회적 효능감이 게임 이용 만족도에 미치는 영향", 「한국게임학회논문지」, 제 7권 3호, pp.69~77.
- [5] 박유진, 김재휘 (2005), "인터넷 커뮤니티의 사회적 지지가 커뮤니티 몰입과 동일시 및 개인의 자아존중감에 미치는 영향", 「한국심리학회지: 사회 및 성격」, 제 19권 1호, pp.13-25.
- [6] Sørensen., and B. Holm. (2003), *Online Games: Scenario for Community and Manifestation of Masculinity*, Nora: Nordic Journal of Women's Studies, vol. 11 No 3, pp.15-20.
- [7] Griffithes, M. D., Davies, M. N. O., and Chappell, D. (2004), "Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 7, pp.479-487.
- [8] Whang, L. S., and Chang, G. (2004), "Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game Lineage", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 7, pp.592-600.
- [9] 오나라, 위정현 (2006), "온라인 게임에서 지각된 사회적 지원이 온라인 게임 만족도에 미치는 영향: 정서적, 정보적, 직접적 지원을 중심으로", 「2006년 한국전략경영학회 하계통합학술대회 발표논문집」, pp.129-143.
- [10] Brignall, T. W., and T. L. V. Valey. (2007), "An Online Community as a new tribalism: The World of Warcraft", in *Proceedings of the 40th Hawaii International Conference on System science*.
- [11] Bandura, A. (1997), *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman and Company.
- [12] 엄명용, 이우현, 오준환 (2006), "청소년들의 온라인 게임 몰입요인에 관한 실증연구 - 개인적 재미와 사회적 재미를 중심으로", 「한국기업경영학회」, 제 22권.
- [13] House, J. S., Landis, K. R., and Umverson, D. (1988), "Social relationships and health", *Science*, Vol. 241, pp.540~545.
- [14] 위정현, 노지마 미호 (2003), "온라인 게임 사용자 속성의 한일 비교 -경로의존성에 의한 사용자군의 속성 차이 분석-", 「한국전략경영학회 2003 하계통합학술대회 발표논문집」, pp.125-142.
- [15] 위정현 (2004), "The comparative study of user's attribute through path dependency : Thecomparison of Korean and Japanese user's attribute in the online game 'Lineage'", 「Akamon Management Review」, 제 3권 2호, pp.47-62.
- [16] 위정현, 오나라, 김양은 (2005), "온라인 게임 커뮤니티에 의한 학습 효과 분석 -Learning in the Online Game Community", 「한국게임학회 2005년 하계 학술대회 발표논문집」
- [17] 오나라, 김의철, 위정현 (2006), "사회문제 심리학회 구두발표-온라인 게임에서 지각된 사회적 지원과 만족스러운 경험 토착 심리학적 분석", 「한국심리학회 연차학술발표대회 논문집」
- [18] 김의철, 박영신 (1999), "한국 청소년의 심리, 행동 특성의 형성: 가정, 학교, 친구, 사회 영향을 중심으로", 한국교육심리학회, 「교육심리연구」, 제 13권 1호, pp.99-142.
- [19] 김의철, 박영신 (2001), "IMF 시대 한국 학생과 부모의 스트레스와 대처양식 및 생활만족도에 대한 연구", 「한국심리학회지 건강」 제 6권 1호, pp.77-105.
- [20] 조수란, 문정훈, 김치경, 김용진 (2007), "온라인 게임 플레이어의 사회적 정체성이 지속적인 게임 행동에 미치는 영향", 「한국경영정보학회 학술대회 발표 논문집」, 2007년 제 1호, pp.634-639.
- [21] Steinkuehler, C. A., and Williams, D. (2006), "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places"", *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 11, pp.885-909.
- [22] 노형진 (2005), 「SPSS 12.0에 의한 조사방법 및 통계분석」, 서울: 형설출판사.
- [23] 김계수 (2004), 「(AMOS)구조방정식 모형분석 = Analysis structural equation modeling」, 서울: 데이터솔루션.



위 정 현 (Wi, Jong H.)

중앙대 경영학과 교수
(사)콘텐츠경영연구소 소장

관심분야 : 온라인게임, 경영전략, 기술혁신



송 인 수 (Song In-su)

중앙대 일반대학원 경영학과 석사
(사)콘텐츠경영연구소 팀장

관심분야 : 온라인게임, 경영전략, 기획
