

온라인게임 연구를 위한 현상학적 연구의 논리와 방법

김기석*, 심선애*, 정형원**
광운대학교 일반대학원 훌로그래피3D콘텐츠학과*
광운대학교 정보콘텐츠대학원 게임학과**

Logic and Method of Phenomenological Research for Online Games

Ki-Suk Kim*, Sun-Ae Shim*, Hyung-Won Jong **
Dept. of Holography 3D Contents, Kwangwoon Graduate School*
Dept. of Game Studies, Kwangwoon Graduate School of Information Contents**

요약 본 연구는 온라인게임 연구를 위한 현상학적 연구의 논리와 방법을 통해 게임의 문화적 특성을 이해하고 게임이용자들의 특성, 중독, 문화, 성격, 특징, 유형 등 다양한 연구를 하게 되는 많은 연구자에게 현상학적 연구방법을 제안함을 목적으로 하고 있다. 특히 현상학적 연구의 논리와 방법을 통해 게임문화를 연구하는 방법을 조명하였다. 현상학적 연구방법은 게이머의 경험과 인간 현실의 구체적이고 생생한 삶의 맥락을 이해하는 방법으로 게임문화를 이해하는 데 도움이 될 것이다. 본 연구를 통해 게임에 대한 관심과 새로운 연구방법에 관심 있는 많은 연구자가 더욱 흥미롭고 끈기 있는 현상학적 연구가 이어가길 바란다.

주제어 : 온라인게임, 게임문화 연구, 연구방법, 질적연구, 현상학적 연구

Abstract The purpose of the present study is to understand the cultural aspects of the games through the logic and methods of phenomenological study for online games and to propose phenomenological research methods to many researchers performing various studies on the characteristics, addiction, culture, nature, features and types of the players. In particular, the way was investigated to study the game culture through the logic and methods of phenomenological study. Phenomenological research methods will help how to understand the game as a way to understand the cultural context of the specific and vivid life of gamers experience and human reality. This study is expected to inspire continuously more interesting and persistent phenomenological studies of many researchers with interests in the new research methods.

Key Words : Online games, game culture study, research methods, qualitative research, phenomenological study

1. 서론

초고속 인터넷망의 보급과 더불어 온라인 게임은 새

로운 부가가치의 원천으로 꾸준히 성장하고 있다. 온라인게임에 대한 인식은 불량 청소년들이 즐기는 중독성 강한 중독성 오락물이라는 인식으로 인하여 게임에 대한

Received 25 September 2015, Revised 25 October 2015

Accepted 20 November 2015

Corresponding Author: Hyung-Won Jong

(Dept. of Game Studies, Kwangwoon Graduate School of Information Contents)

Email: hwjung@kw.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

연구는 궁정적인 연구보다는 몰입, 폭력, 윤리 등의 문제 가 탐구되는 등 게임이 부정적인 논의의 대상이었다[1].

21세기의 게임은 과거 20세기의 라디오나 텔레비전만큼 중요한 문화적 현상이며[2], 디지털 시대를 대표하는 예술형식이다[3]. 하지만 게임은 그 가치를 인정받지 못하고 있으며 학계에서도 게임과 게임 현상에 대한 연구 가 소극적으로 이루어지고 있으며 게임이용자의 인식변화 등에 대한 고려가 충분히 감안되지 못하고 있다[4].

한국 게임연구는 크게 게임시장 기반 형성 준비기(1990년대 이전), 게임시장 초기(1990년~1995년), 게임의 본격 성장 및 법·제도 마련기(1996년~1998년), PC 게임의 확산기(1999년~2000년), 온라인 게임의 성장기(2001년~2002년), 게임문화 형성기(2003년~2004년 현재)를 거치면서, 시기별로 다른 모습을 보이며 발전해왔다[5].

전경란(2010)은 2000년대 후반에야 비로소 게임을 학습과 관련된 연구가 등장했을 뿐 그 수는 매우 적으며, 게임의 영향을 다루는 연구는 게임에 대한 사회적 우려가 반영되었다고 볼 수 있다고 하였다[6].

전경란(2010)의 디지털 게임 학술연구의 동향과 특징 연구에서 1988년부터 2010년 동안 게임 학술연구의 학문 분야별 추이를 보면 연구논문 총601건 중 인문분야 6.2%, 사회분야 40.1%, 자연분야 3%, 공학분야 34.3%, 의약학 분야 1.3%, 예술·체육분야 12.1%, 기타분야 3%로 연구되었으며, 게임 학술연구의 세부 학문분야별 추이로는 어문학 4.7% 철학·사학 0.3%, 문화·인간 2.3% 교육 8.8% 심리 4%, 커뮤니케이션 5.7%, 경영·경제·무역 5.5%, 어린이·청소년 6% 사회·복지 1.3%, 법 6.3%로, 행정·정책 1.3%, 자연과학 0.2%, 가정·가정관리 1.7%, IT 9.5%, 기술·산업 0.8%, 건축·공간 0.5%, 상담 1.2%, 의학 1.3%, 디자인 11%, 스포츠·체육 0.7%, 콘텐츠 11%, 게임 15.8%, 기타 0.3%로 연구되었다[7].

이러한 연구는 대부분 양적연구(Quantitative research)로 연구자가 질문한 문항들을 사전에 제시한 후 설문 참여자들로부터 그 중요도를 평가하는 방식이다. 또한, 기존 양적 연구는 게임 사용자라는 특수한 문화를 가진 집단에 대해 깊은 이해보다는 중독 등과 같이 선험적 판단을 재확인하는 데 그칠 수 있다. 특수한 문화집단인 게임 사용자들이 실제 게임을 통해 중독 이외에 무엇을 경험하는지를 심층적으로 이해하자면 질적 연구가 요구된다.

질적 연구(Qualitative research)는 현상을 개념화하거나 범주화 또는 계량화, 이론화 이전의 자연 상태로 환원하여 최대한 ‘있는 그대로’ 또는 ‘그 본래 입장’에서 접근하여 연구 결과를 생성하는 방법이다.¹⁾ 양적연구에서는 특정 처치를 하면 어떤 것이 일어나는가를 연구하지만, 질적 연구는 사람들은 어떻게 행동하며, 그런 일들이 어떻게 일어나고, 사람들은 어떻게 묘사되는가? 등에 대하여 관심을 둔다. 즉, 자료의 양보다는 질에 더 많은 의미를 부여한다.

이러한 질적 연구에는 여러 가지 유형이 있으나 교육 연구에서는 흔히 참여관찰과 비참여 관찰 그리고 민속학적 연구 등이 있으며 연구 내용, 연구 대상, 연구 시기에 따라 연구가 다양하게 진행되므로 연구자의 능력이 우선되어야 한다.

기계적인 접근 방법의 한계를 지적하며 다양한 연구 방법의 사용을 주장하는 질적 연구는 연구 방법, 연구 절차, 자료 수집 등이 주관적이기 때문에 연구자의 주관적인 판단이 연구 결과에 영향을 준다는 점이 단점으로 지적되고 있다. 질적 연구는 주관적인 접근, 예술적 접근, 문화 기술적²⁾ 접근이라고도 한다. 이에 본 연구는 질적 연구 유형 중 하나인 현상학적 연구의 논리와 방법을 통해 온라인게임 연구를 위한 방법을 제안하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 온라인게임과 문화

21세기의 가장 주목받는 문화산업 중 하나는 게임 산업으로 인터넷 네트워크의 보급과 더불어 성장하였다. 인터넷이 게임의 역사에 미친 가장 큰 영향은 인터넷 기반 게임의 등장이며 게임을 즐기는 방식을 변화시켜 집단으로 게임을 즐기는 방식으로 변하였다.

온라인게임(Online Games)이란 LAN(Local Area Network), 인터넷(Internet) 혹은 다른 통신 수단을 통해

1) 특수교육학 용어사전, 2009, 국립특수교육원

2) 문화기술지에서 사용하는 참여관찰 방식이나 정보제공자 면접방식을 동원하여서 한 문화를 서술하는 연구방법이다. 문화 기술적 연구는 현지인 혹은 관찰대상의 관점에서 그들의 생활방식을 이해하는 데 목표를 두는 연구이다. (교육심리학 용어사전, 2000, 학지사)

웹에 접속하여 즐기는 게임이라고 정의하고 있다. 네트워크에 접속하여 게임을 즐기는 방식으로 온라인 게임은 다른 유형의 게임인 비디오 게임(Video game) 혹은 컴퓨터 게임(PC game)과 구별된다. 이러한 온라인 게임에 접속하기 위해서 가장 필수적인 세 가지 조건은 ①웹 브라우저가 존재해야 하고 ②클라이언트 소프트웨어를 설치해야 하며, ③네트워크 접속이 가능해야 한다[8].

온라인을 통해 게이머(gamer)³⁾들의 공동체 문화, 자신들의 게임 속 삶, 게이머들의 활동을 표현하는 공간으로 새로운 문화적 활동 공간으로 자리매김하였다.

게임문화는 단순히 게임을 즐기는 방식에서 벗어나 수많은 사이버 커뮤니티들을 통해 사회적·경제적 변화를 불러일으켰다. 게임을 즐기는 게이머들의 방식이 인터넷 시대의 게임을 둘러싸고 다양한 환경을 만들었고 새로운 문화를 형성시켰다.

다양한 환경 중 PC방의 등장이 있으며 새로운 문화로는 프로게이머(Progamer)⁴⁾의 등장으로 프로게임리그(Pro Game League)⁵⁾가 PC방을 중심으로 형성되어 게임문화가 하나의 산업적인 형태로 변화되었다. 즉, 온라인 게임이라는 놀이에서 게임 경험이 하나의 노동으로 변화해 가는 과정을 통해 게임을 즐기는 또 다른 변화가 생겼다고 볼 수 있다. 이러한 측면에서 온라인 게임은 단순히 놀이의 형태가 아닌 문화적 측면에서 영향을 미치게 되었다.

2.2 양적 연구와 질적 연구와의 비교

Ragin에 의하면 과학적 연구방법에는 질적 연구와 양적 연구가 있다. 질적 연구는 역사적으로 해석적이며, 인과적으로 분석적이다. 질적 연구는 역사적 일반화를 제공하고 역사적으로 중요한 사실을 설명하려 한다는 것을

의미하다. 또한, 인과분석적인 작업은 일련의 사례에 대하여 일반 이론적으로 정의된 경험적 현상의 원인에 관한 제한된 일반화를 도출한다는 것이다.

양적연구는 변수 지향적이며 이론 중심적이다. 즉 특정한 결과를 이해하는 데보다 많은 속성들 사이의 상응성을 평가하는 데 관심을 둔다. 검증될 가설을 상술하고 적절한 관측을 통해 폭넓은 모집단을 묘사하고, 변수들과 그들이 상호연관성을 토대로 연구하는 것이 전형적인 방식이다[9].

양적연구는 몇 가지 문제점들이 있다. 첫째, 연구를 반복할 수 있는가? 둘째, 독립 변수를 확인할 수 있는가? 셋째, 적절한 수준의 모집단을 대상으로 일반화할 수 있는가? 넷째, 많은 변인이 확실하게 정의되고 있는가? 다섯째, 신뢰도와 타당도 검사가 제대로 이루어지고 있는가? 여섯째, 내적 타당도를 위협하는 요소들이 통제되지 않는가 등이 있다[10].

양적 연구의 궁정적인 측면은 중요한 주제를 정하고 정교한 연구 설계를 통하여 결과에 대한 의미 있고 통찰력 있는 해석을 제공한다. 양적 연구는 이론적 기초에 더 많은 주의를 기울이며, 연구 분야에 방향성과 초점을 제공해준다. 따라서 개별 연구의 중요성을 확보하는 데 도움을 준다.

양적 연구와 질적 연구는 6가지 측면에서 차이가 있다.

첫째, 철학적 토대 면에서 볼 때 양적 연구의 전통은 실증주의의 철학적 가정에 기반을 두며, 질적 연구는 현상학이라는 철학적 전통에 바탕을 둔다.

둘째, 양적 연구는 그들의 작업을 인간 경험을 특정 영역에 대한 일반화의 도출과 정련과 그리고 증명에 활용하는 반면에, 질적 연구는 이미 존재하는 설명을 확정하는 일보다 이론의 생성에 더 관련되어 있다.

셋째, 양적 연구는 연구 대상자들과 거리를 유지하여 연구 보조자들도 대신 수행할 수 있도록 설계된 지필 검사 도구⁶⁾를 사용한다. 이에 질적 연구는 자료 수집방법

- 3) 게이머(gamer)라는 용어는 전통적으로 롤플레잉 게임이나 전쟁 게임을 즐기는 사람을 보통 일컫는다. 그러나 최근에 이 용어는 비디오 게임을 포함하여 게임으로 분류되는 것을 즐기는 사람이라는 의미가 있다. 이 용어는 게임에 대해 배우거나 즐기는 여가를 보내는 사람이 누구인지 알아내는 데에도 쓰인다. (인터넷 위키백과, 2013)
- 4) 프로게이머는 PC 게임 또는 온라인 게임 등의 게임 플레이를 직업으로 하는 사람을 뜻한다. (인터넷 위키백과, 2015)
- 5) 1998년도 국내 최초의 게임리그라고 할 수 있는 KPGL(Korea PRO Game League)이 등장하였다. (송해룡. (2005). e-스포츠의 성장과 기업커뮤니케이션 전략. 게임산업저널, 여름호, 58-81)

- 6) 피검사자(被検査者)에게 문제지를 나누어 주고 연필이나펜으로 답을 쓰게 하는 방법의 검사. 이 방법은 여러 가지 문제점을 내포하고 있으나 간편하고도 경제적인 방법이기 때문에 가장 널리 사용되고 있다. 여러 가지 내용과 형태의 검사를 측정에 사용된 도구의 성질에 따라 나누어 보면 각종 검사는 지필검사 외에도 면접검사·동작검사·기계검사·영화검사 등으로 분류된다. (교육학용어사전, 1995, 하우동설)

에서 양적연구와 다르다. 단순해 보이는 행동이라도 보고, 듣고, 질문하고, 그리고 사물을 모아 수집한다.

넷째, 양적 자료 분석은 대부분 자료가 수집된 이후에 이루어지지만, 질적 자료 분석은 질문에 관한 자료 수집과 동시에 분석이 이루어진다. 이는 질적 분석 과정은 융통성 있고 진화하는 성격을 가진 점에서 고정되고 선형적인 단계를 밟아가는 양적 연구와 대비된다고 할 수 있다.

다섯째, 질적 연구에서 주관적인 것과 객관적인 것 사이의 구분은 양적 연구보다 더 애매하며, 맥락 의존적이고, 상대적이다.

여섯째, 질적 연구는 양적 연구에 비해 소수의 사람을 조사하지만, 심층적으로 연구한다. 그러므로 질적 연구의 결과는 장면, 상황, 시간, 기타 변인들을 넘어서서 발생하는 개인들의 행동, 신념, 지식의 유형, 그들의 문화를 추적할 수 있다[11].

현재까지 진행된 온라인 게임에 관한 선행연구들은 주로 게임중독의 실태조사와 관련 변인 분석, 게임의 영향에 관한 연구, 게임중독 측정도구 개발, 게임중독 치료 및 예방프로그램 개발에 관한 연구 등 양적 연구들이 주로 이루어져 왔으며, 질적 연구들도 꾸준히 시도되고 있다[12,13,14,15,16].

2.3 현상학적 연구

현상학적 연구가 인간의 경험과 의미라는 극히 주관적인 의식 차원에 관한 탐구라는 점에서, 상담학이나 교육학, 복지학, 간호학 등과 같이 인간의 내밀한 의미 차원을 중시하는 분야에서 선호되고 있다[17].

지오르기(Giorgi)는 현상학의 핵심 개념들로서 ‘의식(consciousness)’, ‘직관(intuition)’, ‘현상(phenomenon)’, ‘지향성(intentionality)’, ‘본질(essence)’ 등을 제시하고 있다.

① ‘의식(consciousness)’은 모든 현상이나 지식에 접근하는 유일한 매체로서 인간은 의식을 통해서 모든 현상에 접근한다고 보았다.

② ‘직관(intuition)’은 의식에 대한 실재로서 의식의 행위적인 의미이자 의식이 구체화한 것을 뜻한다.

③ ‘현상(phenomenon)’은 ‘그대로 의식 속에서 존재하는 것’으로서 무엇이 더해지거나 삭제되지 않은 것이다.

④ ‘지향성(intentionality)’이란 그 대상이 지향하는 것으로 의식의 ‘지향성’은 우리에게 인간의 마음이 의식하

고 있는 대상들의 내부로, 외부로 뻗어 간다는 개념이므로 체험된 존재 속에서만 발견될 수 있는 인간의 상황이나 실제 사건에 대해 견해를 밝히는 어떤 방법이다.

⑤ ‘본질(essence)’은 ‘어떤 것이 그것 이도록 하는 이유’로서 이 본질적인 부분이 제거되었을 때 그 현상은 붕괴된다. 즉 연구자의 자유롭고 창조적인 사고를 통해 발견해야 한다[18].

Colaizzi(1978)는 인간을 다루는 심리학은 자연과학 방법과는 구별되어야 하고, 인간 과학에서는 생활세계에서 일상의 체험을 통해 인간을 보다 종체적으로 이해하는 것이 가능하다고 하였다.

Colaizzi가 제시한 현상학적 연구 방법은 심리적인 경험을 직접 관찰할 수는 없지만 경험은 인식하에 있기 때문에 지각적으로 기술할 수 있다는 것에 근거를 두고 있으며 이는 연구 참여자가 진술한 내용 가운데 개인적인 진술보다 공통적인 진술을 끌어서 단계적으로 추상화시켜 나가는 방법이다.

또한, 참여자로부터 확인을 통해 연구자가 분석한 의미가 왜곡되지 않았는지에 관한 검증의 과정을 거치므로 연구자의 선입견을 여과시킬 수 있다는 장점이 있으며 [19], 개인적인 속성보다 전체 연구 참여자의 공통적인 속성을 도출해 낸다는 특성이 있다[20].

3. 현상학적 연구와 논리

경험이란 현상학적 연구의 출발이자 종착점이라고 표현했다[21]. 이는 오직 경험을 통해 우리가 사는 세계를 알 수 있다는 의미이며 경험을 연구대상으로 한다는 것은 곧 세계와 인간 존재 사이의 본디 전반적인 관계를 직접적 규명하고자 하는 의도를 천명하는 것이라 할 수 있다[22].

현상학적인 연구는 인간 행동을 예측하거나 통제하기 위한 이론을 빌달시키거나 모든 경우에 적용 가능한 일반화 할 수 있는 이론을 연구 형성하려는 것이 아니며 연구하고자 하는 어떤 현상의 의미에 대한 의문에서 시작하며 그 현상과 관련된 타인의 경험을 더 넓고 깊게 탐색함으로써 현상의 본질을 이해하는 데 도움을 준다[23]. 즉 현상학은 우리 인간들 의식 속에 나타나는 그대로의 경험을 중시하는 것인데 무엇인가에 대해 사람들이 겪은

경험의 의미가 일상세계와 관련지어 어떻게 설명될 수 있는가를 이해하고 해석하려는 것이다[24].

게임 속에서 발생하는 다양한 게임 활동과 게이머들의 문화적 다양성은 연구자가 예측할 수 없으며 게임 속에서 어떤 변화가 일어났고 일어나고 있는지와 게임이용자들의 게임을 통한 경험, 문화적 활동 그 자체가 중요한 연구의 대상이 된다. 그러므로 본 연구에서는 온라인게임의 연구방법 중 하나로 현상학적 연구 방법을 활용하여 온라인게임을 이용하는 게이머들의 문화 와 그들의 상황, 경험들의 본질적 측면들을 상호주관적으로 연구할 수 있는 방법을 제시하려한다.

이러한 상황에 의해 규정 받기도 하는 인간의 경험을 전체적으로 이해하기 위해 질적, 자연주의적 접근을 하려는 연구방법 중 하나인 현상학적 연구이다. 이와 같은 연구 대상의 특징에 따라 다양한 변화를 포용할 수 있으며 실제 일어나고 있는 자연스러운 상황과 새로운 문화를 연구하기에 적합한 연구방법을 선택해야만 한다.

현상학적 연구는 연구대상의 언어와 의식(ritual)과 상징적인 형태들을 알아가며 이에 대한 ‘이해’를 제공하고자 하는 데 적합한 방법론이다[25]. 이는 보편적 법칙을 얻고자 하는 것이 아니라 사례들을 통해서 일반적인 패턴을 발견하고자 하는 귀납적(inductive)인 분석을 한다.

온라인 게임은 기호를 이용한 수많은 플레이어의 상징적 상호작용을 바탕으로 이루어지며, 게임 세계는 지속적이고, 게임의 설정은 언제나 변화 가능한 역동성을 지닌다는 특징을 가지고 있다[26].

현상학적인 연구는 인간 행동을 예측하거나 통제하기 위한 이론을 발달시키거나 모든 경우에 적용 가능한 일반화 할 수 있는 이론을 연구 형성하려는 것이 아니라 연구하고자 하는 어떤 현상의 의미에 대한 의문에서 시작하며 그 현상과 관련된 타인의 경험을 더욱 넓고 깊게 탐색함으로써 현상의 본질을 이해하는 데 도움이 된다[23].

또한, 잘 알려지지 않는 주제에 관한 탐색적인 연구, 정서적으로 민감한 주제에 대한 연구, 수량화하기 힘든 연구 주제일 때 현상학적 연구는 유용하다[27]. 그러므로 온라인 게임 이용자들의 심층에 있는 의식적인 행위의 동기와 사회현상의 의미를 이해하기 위한 연구로서 질적 연구방법 중 현상학적인 연구방법이 필요하다 판단한다.

4. 현상학적 연구의 방법

4.1 방법론적 배경

현상학은 살아 있는 인간 경험을 기술하는 데에 초점을 두며, 대상자의 양적 측면에 주목하는 양적 연구와는 다르게 실제에 접촉하는 총체적인 접근을 요구한다.

현상학의 목적은 인간적인 이해의 증진으로 명상적인 사고를 기초로 행동의 본질을 설명하며[28], 각자의 삶의 경험과 자신의 생활 세계 내의 목적을 이해하려고 노력한다. 현상학은 사물의 현상과 외양에 대한 연구이고, 그들의 본질을 발견하는 것이 연구의 궁극적인 목적이다[29].

현상학적인 방법은 몇 개의 학파가 있는 철학이며 연구 방법으로, 그 방법은 철학에 기인한다. 연구자로는 후설(Edmund Husserl), 하이데거(Martin Heidegger), 사르트르(Jean-Paul Sartre), 그리고 메를로퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 연구를 이용한다[30].

온라인 게임을 통한 게이머의 주관적 경험이 중요함을 인지하고, 다양한 문화적 생활과 게이머의 또 다른 세계와 밀접한 관련을 맺고 있다. 그러므로 인간 과학 철학에 근거한 질적 연구방법의 필요성이 강조되고 있다[31].

따라서 현상학적인 접근은 온라인게임을 이용하는 게이머를 연구하기 위한 맥락과 일치하며 다양한 인간에 대한 문화적 개념을 파악하는데 가치가 있다고 판단된다. 현상학적인 방법은 대상자의 기술에 대한 분석을 통해 인간이 경험하는 현상의 의미를 밝히는 것으로, 귀납적(inductive)이고 기술적(descriptive)인 연구 방법이다.

4.2 현상학 글쓰기 방법

현상학적 글쓰기 방법에서 가장 중요한 부분은 ‘현상’이란 개념이 어떠한 것인가이다. 다른 질적 연구가 경험적 자료를 중시하고 거기에 나타난 의미를 분석하지만, 현상학적 연구를 논할 때는 경험적 자료에서 ‘현상’ 부분이 무엇을 말하는지 분명히 이해하고 이를 기준으로 분석과 해석을 진행해야 한다.

4.2.1 현상 기술

현상에 대한 기술은 경험에 대하여 어떠한 개념적, 논리적 분석이 이루어지기 전의 전(前)반성적인 표현들로 이루어진다. van Manen 은 특히 일화를 담은 면담이나

관찰 자료, 자기 보고식 저널이 경험의 가장 핵심적인 의미에 접근하게 한다고 주장한다[32]. 가장 생생하고 구체적인 의미를 환기하는 것이기 때문이다. 훌륭한 기술은 세계의 경험 현상이 지닌 깊고 놀라운 의미를 표현하는 것이다.

현상학 기술에서 상세한 기술이 필요하다. 상세한 기술을 있다고 하여 모든 일상적 부분을 세밀하게 표현할 필요는 없으며, 연구자는 현상의 핵심적인 의미 영역들을 직관적으로 포착하고 그 부분에 대한 치밀하고 농도짙은 기술을 하여야 한다.

4.2.2 해석적 기술

Bollnow는 대상적으로 미리 주어져 있지 않은 의미들이 언어의 해명 안에서 비로소 일정한 의미로 규정되어 드러내 지게 되며, 이렇게 드러내진 이해 안에서 하나하나의 개별적인 지각, 즉 삶의 태도를 이루는 의미 지평이 주어지게 된다고 보았다[33]. 이는 현상 기술이라는 작업 자체가 해석과 무관한 기계적 작업일 수 없음을 나타낸다.

van Manen은 현상학적 텍스트는 어떤 것을 가리키며 그 어떤 것이 자신을 스스로 드러내게끔 한다는 점에서 ‘기술적’이나, 표현된 의미와 대상 사이를 ‘중재(interpret)’한다는 점에서 ‘해석적’인 것이라고 보았다[21]. 또한, 현상학적 연구는 바로 “글쓰기와 다시 쓰기” 작업 자체라고 할 만큼 언어적 성찰에 의존하고 있다.

4.2.3 체험된 의미

Merleau-Ponty는 현상학적 질적 연구결과, 즉 의미해석 부분을 체험된 시간과 공간, 체험된 몸, 체험된 관계 등의 네 가지 실존적 의미 축을 중심으로 전개하였다[35]. 그 뒤 Edmund Husserl, Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre로 발전되어 왔다.

Merleau-Ponty는 구체적인 몸에 근거한 세계 지각의 체험이 곧 자신의 실존을 구성한다는 내용으로, 시간과 공간, 관계, 사물 등에 대한 구체적인 지각작용 속에서 세계가 어떻게 구성되며 의미화 되는지를 탐구하였다.

4.3 온라인 게임 현상학적 연구방법

현상학적 연구방법은 인간의 주관적 경험의 중요함을 인지하고, 인간의 생활세계와 밀접한 관련을 맺고 있는

인간 과학 철학에 근거한 질적 연구방법이 더욱 요구된다. 이에 현상학적 연구방법이 온라인 게임이용자의 경험을 이해하는 데 필요하며 게임 경험의 본질적 의미를 탐색하고자 하는 목적을 둔다.

현상학적 연구방법을 통해 온라인 게임 경험을 탐색하기 위해서 van Manen이 제시한 체험연구 방법 중 핵심 부분만 발췌하였으며 연구방법을 다음과 같이 제시한다.

가. 연구 설계

나. 연구 참여자 선정

다. 윤리적 고려

- 1) 연구 참여자에 대한 윤리적 고려를 위해 먼저 연구 참여자에게 연구의 필요성과 목적, 연구과정에 대해 설명문을 제공해야 한다.

- 2) 연구 참여자가 미성년자일 경우 법적대리인의 서면동의(consent)가 필요하다.

- 3) 개인적인 정보와 녹음된 면담내용은 연구목적 외에는 사용하지 않을 것과 익명성, 비밀유지, 연구 참여 철회가능성 등 윤리적 고려사항을 사전에 제공한 후 연구 참여에 대해 참여자의 서면동의(assent)를 얻어야 한다.

라. 자료수집

심층면담은 질적 연구의 대표적인 연구방법 중의 하나이며, 게임이용자들의 세계를 기술하고 이해하는데 심층 면담 방법만큼 효과적인 방법은 없으며 심층면담종류는 1) 심층면담 2) 구조화된 면담 가이드에 의한 방법 3) 반구조화된 면담 가이드에 의한 면담 4) 비구조화된 면담 5) 대화로서 면담 6) 집단면담 7) 포커스 그룹 면담 8) 전화면담 9) 인터넷 면담 등 다양한 방법을 통해 자료를 얻을 수 있으며 면담 시 필요에 따라 녹취, 녹화, 메모 등 다양한 기기를 활용하여 생생한 체험의 내용을 기록하여 보관하고, 녹음된 파일은 전사를 통해 기록한다. 또한 면담 시 연구 참여자의 얼굴표정이나 심리적 변화를 기록하며 연구 자료로 활용한다.

마. 자료 분석

- 1) 체험의 본성으로 돌아간다.

- a. 현상에 대해 지향한다.

- b. 현상학적 질문을 형성한다.

- c. 가정과 선 이해를 설명한다.

- 2) 경험을 겪은 대로 탐구한다.

- a. 개인적 경험을 출발점으로 한다.
 - b. 어원, 관용어구, 타인들의 경험, 문화적 기술, 예술적 표현을 수집하고 현상학적 문헌을 참고한다.
 - c. 체험 기술, 면담, 관찰, 전기, 일기 등의 자료를 수집한다.
- 3) 해석학적 현상학적인 반성
- a. 의미를 밟굴한다.
 - b. 주제적 측면을 드러낸다.
 - c. 언어적 변형을 구성한다.
 - d. 대화 및 공동 연구 모임을 통한 지속적인 협의를 한다.
 - e. 생활세계 실존 체들을 해석의 길잡이로 적용한다.
 - f. 우연적인 주제와 본질적인 주제를 결정한다.
- 4) 해석학적 현상학적인 글쓰기
- a. 참여자의 일상 언어에 집중한다.
 - b. 다양한 예를 제시한다.
 - c. 사고의 깊이를 나타내는 글쓰기를 한다.
 - d. 지속적인 고쳐 쓰기를 통해 해석을 심화한다.

5. 결론

본 연구는 온라인게임을 대상으로 게임을 이용하는 게이머들의 특성, 중독, 문화, 성격, 특징, 유형 등 다양한 연구를 하게 되는 많은 연구자에게 질적 연구 방법 중 현상학적 연구방법을 제안함을 목적으로 하고 있다. 즉 게임이용자들의 문화적 특성을 이해하고 그들을 둘러싼 세계에 관한 연구에 적합하다고 판단한다.

현상학적 질적 연구는 연구의 초점을 무엇보다 ‘현상’에 두는 것이다. 또한, 현상학적 연구라 하면서 문제 사태의 발전과정과 행위 양식, 집단 역동, 관련 변인 간의 인과관계에 초점을 두는 연구방법이다.

이러한 ‘현상’을 이해함으로써 게임문화연구의 미래를 설정하는데 하나의 토대가 될 것이다. 또한, 게임 이용자들의 새로운 게임문화로 인식하고 연구 이전에 하나의 문화라는 측면에서 새로운 연구의 윤곽과 전통적인 문화연구가 가능할 것이다.

현상학적 연구에서는 무엇보다 구체적인 현상이 연구 주제로 명료하게 선정되어야 하고, 그 현상이 의식 속에 주어짐과 나타남의 양상, 그러한 의식의 구조에 대한 분

석을 중심으로 진행해야 한다. 그러므로 게임 속 일화나 에피소드, 사건 등의 구체적이고 생생한 일상의 생활세계로부터 연구 주제가 발견되어야 하고 현상 이해가 이루어져야 할 것이다.

게임이 우리 시대의 중요한 문화형식이라면 그것이지닌 특징은 무엇이며, 어떻게 이용되고 있으며, 어떤 사회문화적 가치를 내포하고 있는지 당연히 연구해볼 필요가 있다. 본 연구는 이러한 의미를 지닌 게임을 질적 연구방법인 현상학을 통해 연구하는 방법을 제안하므로, 양적 연구가 갖는 액면적 일반화 효과와는 전혀 다른 차원에서의 연구를 기대해본다.

마지막으로 현상학적 질적 연구는 이미 실천현상학이며, ‘의미와 이해의 공명학’이다. 게임에 대한 관심과 새로운 연구방법에 관심 있는 많은 연구자가 보다 흥미롭고 끈기 있는 현상학적 연구가 이어가길 바란다.

REFERENCES

- [1] Jang, Y. Kim, S. “The impact of computer use on adolescents' social relationship and school adjustment: An analysis of Korean Youth Panel Survey data. Journal of communication research”, Vol. 45 No. 1, pp. 67-96, 2008.
- [2] Yoon, T. “Game as a text, gamer as a participant: A cultural studies' approach to digital games, Media and society”, Vol 15, No. 3, pp. 96-130, 2007.
- [3] Park, S. “The Role of Cultural Contents in the History of Art. Humanities Contens”, pp177-197, 2003.
- [4] Griffiths, M. “Does Internet and computer” addiction” exist? Some case study evidence. CyberPsychology and Behavior”, Vol. 3, No. 2, pp. 211-218, 2000.
- [5] Kim, M., Hong, Y. “Achievement and Future Direction of Researching Korean Computer Game. Journal of Game Industry”, No. 3, pp.9-38, 2004.
- [6] Jeon, G. “Studies in the Field of Humanities and Social Science. Journal of Cybercommunication Academic Society”, Vol. 27, No. 3, pp. 127-176, 2010.
- [7] Jeon, G. “Analysis on the Trends and Characteristics of the Game Studies in Korea . Korea Humanities Content Society”, No. 18, pp.

- 197–255, 2010.
- [8] Chen, Y., Chen, P., Hwang, J., Korba, L., Song, R., Yee, G. "An analysis of online gaming crime characteristics. Internet Research", Vol. 15, No. 3, pp. 246–261, 2005.
- [9] Ragin, C. C.: "The Comparative Method: Moving Beyond Qualitative and Quantitative Strategies. Los Angeles: Berkeley", 1987
- [10] Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. "Quantitative research in social studies education. Handbook of research on social studies teaching and learning. New York: Macmillan Publishing Company", 1991.
- [11] Goetz, J. P. & LeCompte, M. D. "Qualitative research in social studies education. Handbook of research on social studies teaching and learning, a project of the National Council for the Social Studies. New York: MacMillan Publishing Co", pp 56–67, 1991.
- [12] Kwon, K., Ryu, H., & Seo, E. A "study on emersion experiences of internet pc game heavy users: focusing on college students. Journal of Ewha Nursing Research", No. 33, pp. 138–167, 2000.
- [13] Suh, H. A "study on the immersion experience through digital media: Focused online game players. Unpublished master's thesis, Ewha Women's University", 2003.
- [14] Sung, Y. An "ethnographic study on the process of onlinegame indulgence among adolescents. Korea Journal of Youth Counse", No. 11, pp. 96–115, 2003.
- [15] Kwon, J. A "Qualitative Case Study about Effect of Game-Type Substitution Therapy on Adolescent's Game Addiction Treatment. Korean journal of youth studies", Vol. 11 No. 3, pp. 93–114, 2004.
- [16] Kim, C. A "Qualitative study on experience of using PC room elementary students. Unpublished master's thesis, Jinju University", 2008
- [17] Yoo, H. "Logic and methods of phenomenological research: Max van Manen's perspectives of hermeneutic phenomenological research methodology, family&counseling", Vol. 5, No. 1, pp. 1–20, 2005.
- [18] Lee, H. "A Study on the caregiving Experience of the husband Who are caring for spouses with Alzheimer in an Elderly Couple Household: With Gioggi's Phenomenological Research Method, doctorate thesis, Seoul: Ewha Womans University", 2005.
- [19] Jung, R. "Qualitative Study on the Parenting Experience of Parents with Down Syndrome Children. master's thesis, Chungcheongbuk-do: Korea National University of Education", 2009.
- [20] Jung H. "Experiences of spouses taking care of their early demented husband : a phenomenological research, master's thesis, Seoul: Hanyang University", 2010.
- [21] Van Manen, M. "Researching lived experience : human science for an action sensitive pedagogy", (Ahn, K. K. Shin, Trans.). Seoul: Dongnyok Press, 1994.
- [22] Lee, G. "Phenomenology and the curriculum reconceptualization movement. Curriculum Research", Vol. 24, No. 2, pp. 1–25, 2006.
- [23] Lee, J. "Focusing on Middle Class, Unemployed Housewives's Experiences = Phenomenological Study of Mothers' Experiences with their 12th Grade Child in Korea . The Educational Research for Tomorrow", No. 7, pp. 95–120, 2004.
- [24] Lee, N. "Phenomenology and Hermeneutics-Husserl, Heidegger, Gadamer", 1995.
- [25] Patton, M. Q. "Qualitative evaluation and research methods . SAGE Publications, inc", 1990.
- [26] Jun, G., Park D. "Digital. Media. Culture. Seoul: Communication Books", 2005.
- [27] Byung, C., Kyung, H. A "Qualitative Study on Sexual Minority Youths' Formation Processes of Sexual Identity. Studies on Korean Youth", No. 19, pp. 99–128, 2012.
- [28] Omery, A. "Phenomenology: A Method for Nursing Research, Advanced in Nursing Science", Vol. 5, No. 2, pp. 49–63, 1983.
- [29] Van Manen, M. "Researching Lived Experience, Human Science for an Action Sensitive Pedagogy. London, Ontario: Althouse", 1990.
- [30] Cohen, M. Z. "A historical overview of the

- phenomenologic movement. *Image: The Journal of Nursing Scholarship*”, Vol. 19, No. 1, pp. 31–34, 1987.
- [31] Shin, G. “Criteria for Critique of Qualitative Nursing Research. *Journal of Korean Academy of Nursing*”, Vol. 26, No. 2, pp. 497– 506, 1996.
- [32] van Manen, Max. “Phenomenology of practice: meaning-giving methods in phenomenological research and writing. Walnut Creek: Left Coast Press”, 2014.
- [33] Bollnow, O. F. “Padagogische Anthropologie”. (H. Jung, I, Oh, Trans, 1999), Seoul: Moonumsa.(Original publication date 1971).
- [34] Merleau-Ponty, M. “Phenomenologie de la Perception (I. Ryu, Trans.). Seoul: Moonji Publishing”, 2004.

김 기 석(Kim, Ki Suk)



- 2010년 8월 : 광운대학교 정보콘텐츠대학원 e-러닝 콘텐츠전공 (공학석사)
- 2014년 8월 : 광운대학교 일반대학원 홀로그래피3D콘텐츠학과 (박사수료)
- 1999년 4월 ~ 현재 : 삼육대학교 근무
- 2012년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 정보콘텐츠대학원 출강
- 2015년 9월 ~ 현재 : 광운대학교 자연과학대학 출강
- 관심분야 : 게임사운드, 게임심리, 3D콘텐츠, 게임소재론
- E-Mail : delict75@syu.ac.kr

심 선 애(Shim, Sun Ae)



- 2014년 2월 : 광운대학교 정보콘텐츠대학원 e-러닝 콘텐츠전공 (e-러닝콘텐츠석사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 일반 대학원 홀로그래피3D콘텐츠학과 (박사과정)
- 2014년 9월 ~ 현재 : 광운대학교 자연과학대학 출강
- 관심분야 : 교육용게임, 어려닝 콘텐츠, 3D콘텐츠
- E-Mail : sunae1466@naver.com

정 혁 원(Jeong, Hyung Won)



- 2009년 2월 상명대학교 대학원 게임학 박사
- 2005년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 정보콘텐츠대학원 게임학과 주임교수
- 2010년 1월 ~ 현재 : 게임물관리위원회 재분류 자문위원
- 관심분야 : 게임법률 정책, 교육용게임, 게임학 이론
- E-Mail : hwjung@kw.ac.kr