
온라인 게임 세계 속에서 게임 사용자들은 시간이 흐름에 따라 자신의 모습에서 어떠한 변화와 성장을 경험하는가?

How Do People Experience Changes and Growths of the Self in On-line Game World?

도영임 Do, Young Yim*, 황상민, Whang, Sang Min**

요약 본 연구는 온라인 게임 세계에서 살아가는 사람들이 시간의 흐름에 따라 자신의 모습에서 어떠한 변화를 경험하는지를 탐색하기 위해 수행되었다. 온라인 게임 마비노기 사용자가 게임 세계 속의 자신의 모습에서 변화와 성장의 경험을 어떻게 구성하는지를 57개의 행동 문항을 사용하여 확인하였다. 게임 사용자들은 게임을 시작하는 초기에는 '게임 세계는 현실 세계와 다르다' 는 생각을 가지고 게임 세계의 경험과 현실 세계의 경험을 분리하여 인식한다. 그러나 게임 세계 속에서 생활하며 시간이 흐름에 따라 게임 세계도 다른 사람들과 함께 사는 세상이며, 사회적인 규칙과 질서, 신뢰와 예의를 지키면서 살아가야 하는 것으로 받아들인다. 즉, '게임 세계의 경험은 현실 세계의 경험과 동일한 의미와 가치를 지닌다' 는 인식의 전환을 경험한다. 한편, 자기 변화 인식의 하위 유형들은 '성취형 변화', '통제형 변화', '관계형 변화' 로 구분되었고, 이들은 각기 다른 방식으로 자신의 모습에서 변화를 경험하였다. 본 연구는 새로운 디지털 생태 환경인 온라인 게임 세계가 사람들이 자신의 행동 양식을 실험하고 이해하며, 자기 변화와 성장을 경험할 수 있는 하나의 행동 장면이나 발달의 맥락으로 작동할 수 있는지 그 가능성을 모색한 것이다. 또한, 게임 사용자가 자신의 게임 세계 경험을 주관적으로 받아들이고 심리적으로 통합하는 과정을 탐색하였는데 의의가 있다.

Abstract This research was conducted in an attempt to understand changes and growths of the self in on-line game world. Q methodology was used to investigate players in Mabinogi, which is an on-line game(MMORPG). Based on 57 behavior statements, Players distributed their changing experiences from when they were novices in on-line game world to the current state. In early start phase, they recognized that on-line game world was different from the reality. And they perceived their experiences in on-line game as separated from the real ones. However, as they spend more time in on-line game world, they began to realized that on-line game world is as real as the world because they function as an individual living in a society in both the game and the real world. They felt and learned that in on-line game life, they also need to follow the rules and order. In addition, trust and politeness were essential in order to live with other players. As time passed, the players realized that on-line game experiences have the same meanings and values as the real life ones. 3 types of self-changing patterns were found : Achievement change, Control change, and Relation change. The behavior patterns of the 3 types were then compared to identify similarities and differences amongst them in psychological meanings and values in the on-line game life. This result illustrates that on-line game world can be defined as new behavioral setting or developmental context established by digital technology. In this new setting, people can experiment and understand their behavior patterns and also experience changes and growths of the self.

핵심어: 온라인 게임(MMORPG), 자기 변화와 성장(Changes and Growths of the self), 발달의 맥락 (Developmental Context)

본 논문은 2008년 (사)게임산업협회 학술 연구비 지원에 의하여 연구되었음.

*주저자 : 카이스트 기능성 게임랩 선임연구원 e-mail: blueskymoonlight@kaist.ac.kr

**공동저자 : 연세대학교 심리학과 교수 e-mail: swhang@yonsei.ac.kr

***교신저자 : 카이스트 기능성 게임랩 선임연구원 e-mail: blueskymoonlight@kaist.ac.kr

1. 서론

최근 들어 사이버 공간이나 온라인 게임 세계가 현실 세계만큼이나 현대인들에게 중요한 삶의 공간으로 부각되면서 인간 행동에 대한 연구와 탐색의 장면으로 가치 있게 인식되기 시작했다. 사이버 공간이 현실 공간과 마찬가지로 사람들의 행동에 영향을 미치는 생활환경이자 행동 맥락이 됨에 따라 이 공간에서 일어나는 인간 행동의 법칙과 원리를 찾을 필요성이 제기된 것이다. 자아의 새로운 발견이나 업무 수행과 문제 해결 방식의 변화, 그리고 인간관계에서의 새로운 정서적 경험 등은 사이버 공간이 새로운 심리적 경험의 장으로 이용될 수 있다는 가능성을 보여준다.

온라인 게임 세계를 삶이 진행되는 새로운 생태 환경으로 작동한다고 가정하면 이 속에서 일어나는 다양한 현상이나 행동의 특성들을 현실이라는 환경과는 구분하여 이해할 필요가 생기게 된다. 이는 온라인 게임 세계 속에서 인간의 특정 행동이 어떻게 출현하고 변화하며, 이런 변화의 과정을 나타내는 규칙이나 질서는 무엇인가를 찾는 일이기도 하다(황상민, 2000)[1].

Shaffer, Squire, Halverson 과 Gee(2004)는 게임과 학습을 개인적으로 의미 있고, 경험적이고, 사회적이며, 인식론적으로 효과적인 활동으로 바라보았다. 게임은 게임 사용자들에게 가상의 세계를 제공하며, 그 세계는 단순히 사실이나 고립된 스킬들로 구성된 것이 아니라 특별한 사회적인 행위들을 창조할 수 있는 공간(social practices)을 제공한다는 것이다. 게임 세계는 게임 사용자들이 가치 있는 공동체에 참여할 기회를 주고 그 결과로 사고하는 방식을 발달시킨다. 또한 사람들이 사고를 통합하는 것을 학습하게 하고, 사회적 상호작용과 기술들을 배울 수 있는 기회를 준다. 이들은 게임이 제공하는 세계가 다음의 네 가지 측면에서 학습을 위한 강력한 맥락을 제공한다고 제안하였다. 첫째, 다양한 맥락에서 실제로 해결해야 할 문제와 추상적인 사고 간의 연결성을 잃어버리지 않고 복잡한 개념을 습득하고 이해할 수 있다는 측면에서 상황에 대한 이해(situated understanding)를 넓힌다. 둘째, MMORPG(Massive Multi-player Online Role Playing Game)에서는 수 천 명의 사람들이 동시에 접속하여 정치, 경제, 문화 시스템을 가진 가상의 세계에 참여하고 경쟁과 협력을 통해 공동체 활동을 하게 됨으로써 효과적으로 사회성을 훈련할 수 있다. 셋째, 게임 사용자들은 새롭고 강력한 정체성을 실험할 수 있는 다양한 맥락을 제공받으며 새로운 정체성을 경험할 기회를 가진다. 넷째, 규범적인 틀을 벗어나 새로운 시도를 하면서 공유된 가치를 개발할 기회를 가진다[2].

지금까지 심리학적 연구 대상이었던 현실 공간에서 일어나는 자기 인식과 대인 관계 형성, 그리고 공동체 형성 과정과 삶의 변화 등은 그 현상을 관찰하는데 수년에서 길게는

수십 년의 시간이 걸리는 과정이지만 사이버 공간에서의 자기 인식과 새로운 자기표현은 거의 순식간에 즉각적으로 이루어진다(황상민, 2000)[1]. 따라서 사람들의 삶이 진행되고 변화하는 시간의 흐름과 역사적인 과정을 온라인 게임 세계에서는 짧은 기간에 압축적으로 반복 재현하며 관찰할 수 있다. Chappell, Eatough, Davies와 Griffiths(2006)는 인터넷이나 게임 장면은 개인들의 생생한 경험에 관심이 있는 연구자들에게는 귀중한 가치가 있고, 지각, 신념, 감정 등과 같이 개인들의 살아있는 경험이 의미부여 되어가는 과정을 이해하는 데 유용하다고 설명하였다[3].

게임 경험이 사용자에게 어떠한 의미와 가치로 해석되는지를 탐색하는 문화적 접근이나 발달적 접근을 취하는 연구자들은 게임 사용자들이 자신과, 자신이 타인과 맺고 있는 관계와, 세계에 대한 인식을 구성하는 것과 관련하여 자기(self)에 대한 경험을 어떻게 개념화하는지를 이해하는데 기여해 왔다.

Turkle(2005) 게임은 “안다는 것이 무엇인가, 자신이란 누구인가, 무엇인가 살아있다고 할 때 뜻하는 것이 무엇인가”에 대한 질문들을 포함하는, 철학적이고 심리학적인 의문을 불러일으키는 대상으로서 마음이 작동하는 모형을 제공할 수도 있다고 주장했다[4]. 많은 연구들은 디지털 게임이 또 다른 세계에 몰입하는 경험과 또 다른 정체성을 경험할 기회를 제공하고, 새로운 정체성과 관련된 지식과 기술을 학습하는 강력한 맥락으로 작용할 수 있음을 보고하고 있다(Gee, 2003)[5].

Wallace(1999)는 정체감의 실험은 인간 발달의 중요한 부분이고, 이러한 실험과 직면은 개인의 성장에서 매우 가치 있는 일이라고 설명하였다. 정체감의 실험은 청소년기에만 국한된 것이 아니라 유예와 성취를 반복하며 성인들조차도 자신의 정체감, 삶의 가치, 삶의 목적이 무엇인지 계속해서 질문하게 된다. 인터넷에서는 개인의 가상정체성이 미묘하거나 극적으로 변화하는 것이 단순하고 쉽게 이루어질 수 있기 때문에, 정체성의 다양한 측면들을 실험해 볼 수 있는 이상적인 공간이 될 수 있다[6]. 한편, Allison, Wahlde, Shockley와 Gabbard(2006)는 롤플레이 게임의 영향력은 후기 청소년기부터 성인 초기까지의 시기에 특히 중요한데, 이는 자기에 대한 통합된 감각이 진화하는 것이 이 시기의 가장 기본적 성숙의 과제이기 때문이라고 설명했다[7].

Blinka(2008)는 개인의 정신에서 '이미지(image)'의 핵심적인 역할은 판타지와 감정을 해소하는 어떤 복합체(complex)이며, 개인의 포괄적인 정신세계 속에서 특정하고 독립적인 부분으로 경험된다고 보았다. 그는 게임 속의 아바타나 캐릭터는 '이미지'로 생각해 볼 수 있으며 게임 사용자의 삶에서 중요한 측면이나 심리적인 발달의 측면이 드러나는 것이 될 수 있다고 설명했다[8].

그동안 온라인 게임 세계에서 개인의 변화와 심리적인 경험을 포착하기 위해 제안된 복합 정체성(multiple subjectivity, multiple identity, multiplicity)개념은 현실 세계와는 또 다른 게임 세계 속에서의 인간의 변신과 또 다른 정체성 형성 과정을 이야기해 왔다(Turkle, 1997)[9]. 그리고 새로운 정체성 실험장으로서 온라인 게임이 인간 발달에 제공하게 될 기회와 가능성에 대해 낙관적인 전망을 제공했다.

한편, The daedalus project 2004 등 최근 연구들에 따르면 대부분의 게임 사용자들은 게임 세계에서도 자신이 현실 세계에 있을 때와 마찬가지로 행동하고 다른 사람들과 상호작용한다고 보고했다(Yee, 2004)[10]. 많은 사용자가 게임 장면에서 새로운 정체감이나 성격을 극적으로 실험하기 보다는 자신의 현실 존재 그대로를 반영한다는 것이다.

온라인 게임 세계에서 단기적으로는 사람들이 현실과 다른 가상의 정체성을 실험해 봄으로써 스스로의 약점을 보완하거나 판타지를 극대화하려는 노력을 기울일 수도 있으나, 장기적으로 게임 사용자들이 온라인 게임 세계에 적응해 가는 과정을 추적 관찰해 보면 현실 세계에서 보이는 삶의 패턴과 매우 유사한 행동 패턴들이 그대로 나타나기도 한다는 것을 관찰할 수 있다.

본 연구는 온라인 게임 세계 속에서 살아가는 사람들이 시간의 흐름에 따라 자신의 모습에서 어떠한 변화와 성장을 경험하고 있는지를 탐색하기 위해 수행되었다. 게임에서의 경험을 현실 세계에서의 삶과 마찬가지로의 일상적인 삶의 일부분으로 자연스럽게 받아들이는 사람들과 이 세계를 이상향으로 그리는 사람들이 심리적으로 과연 어떻게 구분되는지, 그리고 서로 다른 심리적 경험과 인식 패턴을 가진 사람들이 게임 세계에서 자신의 모습으로 드러나는 변화 경험을 각기 어떻게 주관적으로 받아들이고 의미 부여하는지를 탐색해 보고자 한다. 이는 새로운 디지털 생태 환경인 온라인 게임 세계가 사람들이 자신의 행동 양식을 실험하고 이해하고 변화할 수 있는 하나의 행동 장면(behavioral setting) 이나 발달의 맥락(developmental context)으로 작동할 수 있는지 그 가능성을 모색하고자 하는 것이다.

게임 사용자들은 온라인 게임 경험을 통해 자신에게 일어난 변화를 주관적으로 어떻게 인식하고 있는가? 온라인 게임을 통해 변화와 성장을 경험하는 사람들은 과연 누구이며, 그들은 어떠한 사전 행동 경향성을 가지고 있는가? 온라인 게임 세계 속에서 변화하는 인간에 대한 이해와 통찰을 얻었을 때 우리가 인간에 대한 이해의 폭을 확장하는 데 어떠한 시사점을 얻을 수 있을까?

2. 방법 및 절차

2.1 조사대상자

온라인 게임 마비노기 사용자 37명(남 18명, 여 19명, 연령 범위 만 20세~ 38세, 평균연령 26.59세)을 대상으로 하였다. 게임 사용자들의 자기 변화에 대해 Q 응답 받기에 앞서 온라인 게임 몰입 정도 및 현실 생활과의 균형 상태를 파악하기 위해 Young(1998)이 개발한 인터넷 중독 척도를 온라인 게임용으로 변안한 온라인 게임 몰입 척도(황상민, 이수진, 2003; 황상민, 허세진, 허미연, 2004)를 실시하였다[11][12][13]. 그 결과 일상생활에 현저하게 장애를 겪을 정도로 게임에 과몰입(100점 만점 기준으로 80점 이상)하는 응답자는 발견되지 않았다. 37명의 응답자 중 35명은 잠재적 몰입(40점-80점), 2명은 비몰입(40점 이하) 수준으로 확인되었다.

온라인 게임 마비노기는 (주)넥슨이 서비스하며 2003년 클로즈 베타 테스트 기간을 거쳐, 2004년에 일반 게임 사용자들에게 서비스 된 MMORPG 장르이다. 기존의 전투형 온라인 게임에 비교해 볼 때 생활형, 커뮤니티형 온라인 게임으로 생산, 채집, 악기연주 등 다양한 활동이 가능하다. 또한 캐릭터의 이미지와 직업, 게임 활동 등에서 사용자 선택의 자유도가 높아 게임 사용자들이 스스로 캐릭터를 성장시키면서 자기의 이미지를 표현하고, 다른 게임 사용자들과 어울려 삶의 다양한 방식을 실험하는 것이 가능하다. 3D 카툰 렌더링 방식의 동화적 영상을 제공하며, 한국, 일본, 대만, 중국, 미국 등에서 서비스되고 있다. 2005년 중국 차이나조이 우수게임 평가상, 2004년 대한민국 게임대상 최우수상, 2004년 영상물등급위원회가 선정한 게임 부문의 '올해의 좋은 영상물' 상을 수상한 바 있다.

온라인 게임 마비노기는 다양한 MMORPG 게임 중에서도 본 연구의 탐색 주제인 자기 선택을 중심으로 한 개인의 자기 정체성 변화 과정을 관찰하기에 적합한 장면으로 판단하여 연구 장면으로 선택하였고, 연구자는 2006년 4월부터 2008년 12월까지 연구 진행 기간 동안 게임 사용자이자 참여관찰자로서 온라인 게임에 직접 참여하였다.

2.2. Q 방법론의 적용

본 연구에서는 개인마다 다르게 인식할 수 있는 게임 세계의 경험을 이해하고, 개개인의 인식을 구체적인 개념으로 나타내기 위해 인간의 주관성(subjectivity)을 객관적으로 측정할 수 있는 Q 방법(Q-method)을 적용하였다.

Stephenson(1953)에 의해 창안된 Q 방법은 인문학자, 역사학자, 극작가, 소설가들이 일상 세계와 사람들을 기술하는

것과 유사한 방식으로 특정 상황 속에서 각기 다른 개인들이 경험하는 ‘구체적인 행동’을 소통할 수 있는 객관적인 측정대상으로 하며, 과학적 연구의 대상으로 다룬다. 이 때 ‘행동하는 사람 전체(The total person-in action)’, 즉 개인의 주관성이 연구의 초점이 된다[14].

Q 방법론(Q-methodology)은 구체적 현상을 관찰자의 입장이 아닌 행위자의 관점에서 파악하며, 사람들이 가진 개인적인 경험 중에서 의미 있는 것을 추출하여 상호 이해할 수 있는 형태로 표현하면서, 이것을 각기 다른 사람들 사이에 의사소통 할 수 있는 방식으로 체계적으로 검증하는 수단을 제공한다(Mckeown & Thomas, 1988)[15].

게임 사용자를 대상으로 연구를 할 때 Q 방법론을 적용하는 것에는 몇 가지 이점이 있다. 첫째는 기존의 게임 연구에서 직접적으로 다루기 힘들었던 구체적인 게임 행동이나 주관적인 경험, 혹은 변화의 세밀한 지점과 의미의 미묘한 차이들을 그 자체로 연구의 주제나 대상으로 삼을 수 있다.

둘째로, Q 방법론은 게임 사용자의 관점에서 스스로가 자신의 의견과 의미를 표현함으로써 개인의 의미 구조를 반영하고 확인하는 자기참조적(self-reference)인 특성을 갖는다(김홍규, 2008)[16]. 개인의 심리적 맥락에 따라 동일한 사건에 대해 개인의 경험이 각기 다르게 나타날 수 있으며, 이는 심리현상에 대해 불변하는 외적 기준을 탐색하기 보다는 서로 공유하고 의사소통할 수 있는 주관적인 인식의 틀을 탐색할 필요성이 있다는 것을 제기하는 것이다. Q 방법론이 적용되는 영역은 여론, 태도, 선호, 사고행동, 집단, 역할, 문화, 사회화, 의사결정, 선전, 가치, 신념, 성격, 의사소통, 문학, 이미지, 아이디어 등 자아(self)가 포함된 연구에 유용하다(Brown, 1980)[17].

셋째로, Q 방법론은 물리적인 대상을 탐색하는 것이 아니라 한 개인의 주관적인 경험을 통해 구성되는 심리적 실재(psychological reality)를 다루기 때문에 연구의 장면이 되는 게임 세계가 가상이나 현실이냐를 이분법적으로 구분하는 논란을 뛰어 넘어 게임 사용자의 입장에서 게임 경험을 어떻게 주관적으로 느끼고 인식하는가를 연구의 대상으로 삼아 의사소통할 수 있다.

넷째, Q 방법론은 주어진 가설을 검증하는 방법이 아니라 ‘가설을 발견해 가는’ 가설추론적인 특성이 있다(김홍규, 2008)[16]. 게임 세계에서 게임 사용자들의 경험이 서로 다르다는 것을 확인하고, 각자의 게임 경험이 각 개인에게 어떤 의미와 어떤 게임 형태로 나타나는 지에 대한 가설을 만들 수 있다는 측면에서 이 방법은 게임 세계 속의 게임 사용자들의 다양한 경험을 파악할 수 있는 새로운 방법을 제시한다. 게임 사용자들이 보이는 구체적인 행동이나 경험을 기준으로 게임 사용자 행동 패턴을 확인하고, 게임 사용자들의 게임 경험이나 심리적 현상 속에서 작동하는 심리적, 행

동적 특성이나 변인들에 대한 가설을 생성할 수 있다.

본 연구에서는 온라인 게임 세계에서 개인이 게임 활동을 통해 경험하는 자기 변화 인식이라는 연구 주제에 대해 선행적 이론에 근거한 표준적 의미를 가정하지 않고 한국 사회에서 마비노기라는 특정한 게임 맥락이라는 생태학적 환경을 선택하고, 게임 행동에 대한 주관적인 반응을 통해 시간의 흐름에 따라 변화하는 자기의 모습에 대해 사람들이 어떻게 서로 다른 의미의 틀을 부여하고 있는지 알아보고자 하였다.

2.3. 측정 도구 및 절차

2.3.1 게임 사용자의 주관성 측정 : Q 표본의 구성

황상민과 도영입(2008)이 연구 개발한 82개의 온라인 게임 행동 Q 문항 중에서 게임 사용자 하위 유형을 구분하는데 전형성이 높은 것으로 확인된 총 42문항의 게임행동문항을 선정하였다[18]. 그리고 온라인 게임 세계의 의미에 대한 인식 및 게임 세계 속에서 현실과 구분되거나 동일한 자신의 모습을 인식하는 것을 나타내는 행동 및 경험 문항 15개를 추가하여 총 57개의 문항으로 Q-표본을 구성하였다.

2.3.2 반응수집도구 : Q 분류

13cm x 7.5cm의 카드 한 장에 행동 문항 1개를 기록한 총 57장의 카드 세트를 도구로 사용하였다. 조사대상자는 카드에 제시된 진술문을 읽고 게임을 처음 할 때의 자신의 모습을 가장 잘 나타내는 문항은 ‘과거의 나’ (1점) 쪽으로, 현재의 나의 모습을 가장 잘 나타내는 문항은 ‘현재의 나’ (9점) 쪽으로, 잘 이해되지 않거나 애매한 문항은 중간으로 배치하도록 강제 정상 분포 방식에 따라 분류하였다. 응답은 QUANL을 이용한 요인분석 방법으로 통계 처리 하였다.

2.3.3. Q 분석 자료의 해석

일반적으로 Q 분석 자료를 해석할 때는 연구자 1인이 분석된 자료를 기반으로 작업하는 것이 상례이나 본 연구에서는 연구자 해석의 편파를 최소화하고 이해관계가 서로 다른 사람들 간에 공유된 의견 교환과 합의를 통해 해석의 타당성과 엄밀성을 증진하기 위하여 Q 응답의 조사대상자로 참여했던 게임 사용자 4명, 연구자 1명, 온라인 게임 연구를 전공으로 하는 석사 과정 1명, 교수 1명, 제 3자로 심리학 전공 석사 과정 1명과 박사 과정 2명 등 총 10명이 참여하는 공동 워크숍을 통해 자료를 해석하는 과정을 가졌다.

3. 결과

3.1. 현재 게임 세계에 대한 주관적인 시각

전체 Q 문항의 분포는 연구에 참가한 게임사용자들이 현재 자신의 경험과 과거의 게임 경험을 어떤 행동 특성으로 구분하는 지를 보여준다. 이것을 확인하기 위해 문항별 평균과 표준편차를 확인하였다. 그리고 평균을 기준으로 상위 10 문항과 하위 10문항을 선정하여 온라인 게임 세계 속에서 경험하는 자기 변화 인식을 확인하였다.

표 1은 전체 응답자들이 표현하는 현재의 게임 경험에 대한 반응과 지금은 전혀 그렇지 않은 즉 자신의 과거의 경험 패턴이라고 할 수 있는 것을 나타낸다.

표 1. 온라인 게임 세계 속의 현재의 자기와 과거의 경험

현재의 나 : 게임 세계는 현실 세계와 동일하다	평균	표준 편차
57. 대화나 행동으로 다른 캐릭터의 성격이나 행동 스타일을 파악한다.	6.57	2.02
21. 게임 세계에서도 현실처럼 다른 사람에게 피해를 주면 안 된다.	6.57	1.98
40. 게임 세계에서도 현실처럼 예의, 매너, 사회적 규칙 등을 지켜야 한다.	6.48	1.98
18. 게임 세계도 현실과 동일하게 다른 사람들과 함께 사는 세상이다.	6.40	1.98
39. 정액권이나 캐릭터카드 등 유료 결제 아이템을 구입한다.	6.24	2.71
44. 길드나 혈맹 등 공동체에 가입해서 활동 해 본 경험이 있다.	6.16	2.53
1. 내가 힘들 때 도와달라고 할 사람이 있다.	6.16	2.34
32. 해결하기 어려운 퀘스트는 홈페이지나 게임 공략집을 찾아 해결한다.	6.08	2.35
23. 다른 사람들이 인정하는 나만의 이미지나 스타일이 있다.	5.78	1.97
19. 다른 사람들과 모여서 수다를 떠다.	5.70	2.18
과거의 나 : 게임 세계는 현실 세계와 다르다	평균	표준 편차
8. 노가다성 퀘스트를 꾸준히 반복한다(아르바이트, 일일/이벤트 퀘스트 등).	3.16	1.99
26. 어려운 퀘스트를 했을 때 성취감을 느낀다.	3.92	2.40
53. 타인의 주민등록번호를 도용해서 사용한 적이 있다.	4.05	1.70
34. 현실의 나와 다른 성별의 캐릭터를 키운다.	4.05	2.09
31. 사기 당한 적이 있다.	4.16	1.46
51. 처음 만나는 사람과 친구하기 꺼려진다.	4.16	2.27
50. 유료 서비스는 돈이 아까워서 무료서비스를 즐긴다(무료 서버, 쿠폰 등).	4.22	2.79
13. 새로운 마을, 대륙, 던전 등 다양한 지역을 탐험한다.	4.24	2.08
29. 친한 사람들이 게임을 그만두면 나도 그만두고 싶다.	4.24	2.19
36. 다른 사람이 도움을 청해오면 피한다.	4.27	1.76

게임 사용자들의 자기 변화 인식의 전반적인 패턴을 살펴 보면 다음과 같다. 게임을 시작한 초기에는 ‘게임 세계는 현실 세계와 다르다’ 는 생각을 가지고 게임과 현실을 분리하여 인식한다. 성별을 바꾸거나 탐험을 하는 등 현실에서 직접 경험할 수 없는 활동들을 체험한다. 게임 세계 속에서는 무엇이든 할 수 있다는 생각을 하는 성향이 뚜렷하다. 초기에는 게임 세계에서 만난 사람들에게 신뢰를 형성하지 못한 상태이다. 따라서, 다른 사람들과 관계를 맺는 경험보다는 게임 세계에서 제공하는 퀘스트나 이벤트 등 게임 자체의 활동을 중심으로 성취감을 느낀다. 그냥 게임 자체의 활동을 하면서 시간을 보내는 편이다. 게임 초기에 게임 사용자들은 게임 활동에 현금을 지출하기 보다는 무료 서비스를 중심으로 게임 경험을 하는 편이다.

그러나 시간이 흐름에 따라 게임 세계 속에서 생활해 가는 모습을 보이기 시작한다. 게임 세계도 다른 사람들과 함께 사는 세상이며, 사회적인 규칙과 질서, 신뢰와 예의를 지키면서 살아야 하는 것으로 받아들인다. ‘게임 세계는 현실 세계와 동일하다’ 는 인식의 전환을 경험한다.

이들에게 게임 세계의 경험과 현실 세계의 경험은 연장선에 있으며, 다른 사람들과 잘 어울리면서 공동체를 이루어 살아가는 것이 된다. 따라서 게임 세계에서 시간을 보내거나 지내는 것이 현실 세계에서 사람들을 만나서 지내는 것과 심리적인 의미에서 별다른 차이가 없다. 게임 공간은 환상의 세계가 아닌 현실 공간의 의미를 지닌다. 게임 세계 안에서 사람들은 다른 사람과 구분되는 자신의 이미지를 만들고, 자신이 당면한 문제를 통제하고 해결하며, 다른 사람들과 함께 어울리고 신뢰를 나눌 수 있게 된다. 게임 세계의 경험이 현실 세계의 경험만큼 중요하게 여겨지기 때문에 게임 세계 속에서 제공되는 유료 서비스를 이용하거나 관련되는 아이템의 구매에도 기꺼이 참여하게 된다. 이런 단계의 소비행동은 현실 세계에서 생활을 위해 일상품을 구매하는 것과 게임 세계의 생활을 위해 필수 아이템을 구매하는 것 사이에 별 다른 차이가 없다.

3.2. 자기 변화 인식 Q 유형의 형성

37명의 온라인 게임 사용자들의 응답 자료에 대해 Q 분석한 결과 자료의 요인 구조는 3요인 구조가 가장 적절했다. 3요인은 전체 변량의 35.15%를 설명했다(표 2).

표 2. 요인별 요인 고유치(eigen value)와 총 변량 비율(N=37)

	요인 1	요인 2	요인 3
요인 고유치	6.05	4.03	2.92
총 변량 비율(%)	16.35	10.90	7.90
누적 변량 비율(%)	16.35	27.25	35.15

Q 요인은 개별 문항에 대해 비슷한 반응을 한 집단이 만들어 내는 결과이다. 전체 응답자 37명 가운데 요인 1에 속한 사람은 13명, 요인 2에 속하는 사람은 12명, 요인 3에 속하는 사람은 12명으로 확인되었다(표 3).

표 3. 조사대상자의 인구학적 특성 및 유형별 표준 점수

유형	성별	연령	거주 지역	직업	게임 이용횟수	요인 부하량
요인 1 (N=13)	남	30	서울	취업준비생	4	1,7710
	남	25	청주	대학생	2	.8507
	남	24	서울	대학생	3	.8067
	여	28	대전	프리랜서	4	.7868
	남	27	서울	무직	5	.7780
	여	30	부산	무직	3	.6091
	여	27	광주	주부	3	.5889
	여	20	서울	대학생	5	.5215
	남	25	부산	대학생	4	.5146
	남	27	서울	회사원	4	.4507
평균 연령 (25.83)	남	27	성남	매니저	4	.3695
	남	27	부산	무직	4	.2695
	남	23	성남	대학생	3	.1090
	여	24	서울	대학생	6	1,4641
	여	27	서울	서비스업	3	1,0849
	여	23	서울	텔레마케터	3	.7310
	여	23	평택	서비스업	5	.6541
	여	35	서울	프로그래머	4	.6512
	남	27	서울	애니메이터	3	.5756
	남	32	서울	기술직	5	.5707
평균 연령 (27.42)	여	24	서울	대학생	5	.4739
	여	22	서울	대학생	2	.3169
	남	23	서울	대학생	4	.3094
	남	36	서울	정보통신업	3	.2556
	남	33	대구	관리직	4	.2441
	여	20	서울	대학생	5	1,8884
	여	23	서울	대학생	3	1,0261
	여	26	창원	사무직	5	.6698
	여	27	서울	대학원생	4	.6389
	남	30	서울	회사원	4	.6301
요인 3 (N=12)	남	31	서울	회사원	4	.5565
	남	26	일산	대학생	1년 미만	.5082
	여	26	서울	회사원	4	.4861
	여	23	서울	대학생	1년 미만	.4651
	여	38	서울	연구원	2	.4186
	여	25	성남	대학생	5	.2963
	여	20	죽전	대학생	1	.1767

3.3. 자기 변화 인식 Q 유형 구분의 심리적 기준 구성

각 요인으로 구분되는 게임 사용자들의 주관성을 대표되는 행동 문항으로 확인하였다. 서로 다른 주관성을 가진 집단들의 특성과 차이, 그리고 다른 집단과의 유사성은 게임 사용자들이 이런 행동들을 어떤 의미로 받아들이게 되는가, 그리고 게임 사용자들이 아닌 일반 사람들이 다양한 게임 세계 속의 행동을 어떻게 이해하는가를 상호 비교하는 해석 과정을 통해 구체적으로 구분하였다.

이러한 분석 과정에는 각 요인별로 추출된 대표 진술문(Q 문항)이 활용되었다. 각 대표 Q 문항들을 바탕으로 각 요인으로 서로 다르게 구분될 수 있는 주관성 집단들이 가지는 주요 행동 특성이 무엇이며, 이들 행동의 배후에 깔려 있는 가치, 그리고 이들의 특징적인 게임 세계의 경험과 행동 방식, 인간관계의 특성이 무엇인지를 추론하는 과정이 있었다.

이 과정을 통해 각기 다른 주관성 집단이 가진 자기 변화의 인식 특성과 이것의 배경이 되는 심리적 참조점 그리고 이들이 가진 주관성과 연관된 온라인 게임의 심리적 기능, 각기 다른 게임 세계의 주관성을 가진 집단이 잠재적으로 게임 세계에서 추구하는 가치가 무엇인가를 분석 및 해석하

였다. 표 4는 이러한 해석을 간략하게 정리하여 나타내고 있다.

표 4. 온라인 게임 세계 속에서의 자기 변화 인식 유형별 특징

구분 기준	1유형(요인1)	2유형(요인2)	3유형(요인3)
자기 정체성 구성의 심리적 참조점	개인	시스템	관계
온라인 게임 공간의 심리적 기능	개인의 성장과 성취	활동과 계획	인간관계 형성 및 확장
게임 활동 의미의 초점	왜 하는가?	어떻게 하는가?	누구와 함께 하는가?
유형의 상 하위 구조			
현재의 나	개인성취형	통제전략형	관계중시형
온라인 게임이란	성장의 공간	문제 해결 공간	함께 하는 공간
추구 가치	성장	계획	함께
	↑	↑	↑
과거의 나	대세추종형	게임유희형	게임몰입형
온라인 게임이란	한탕의 공간	놀이의 공간	혼자만의 공간
추구 가치	추종	활동	혼자
자기 변화 인식 유형	성취형 변화	통제형 변화	관계형 변화

표 4를 살펴보면 온라인 게임 세계 속에서 게임을 처음 시작할 때와 현재의 게임 경험을 비교하면서 가장 크게 변화한 자신의 모습이 무엇인가라는 질문에 대해 게임 사용자들이 응답한 반응은 크게 3가지 유형으로 구분되었다. 이 때 온라인 게임 세계 속에서 게임 사용자들이 가지는 서로 다른 주관성을 구성하는 자기 변화 인식 틀은 '개인', '시스템', '관계' 라는 각기 다른 3가지 심리적 자기참조점을 가지는 것으로 해석하였다.

게임 사용자들이 보여주는 자기 변화 경험에 대한 주관성은 각기 다른 3가지 참조점을 기준으로 자연 법칙에서 음과 양이 순환하는 논리와 유사하게 '개인-집단', '계획-활동', '관계-고립' 이 대비되는 양식을 가진 서로 다른 패턴으로 분리와 통합이 순환하는 변화와 발달의 궤적(developmental trajectory)을 보여주는 것으로 확인할 수 있다.

1유형의 자기 참조점은 개인에 있으며, 이들에게 게임 활동의 의미는 개인의 성장과 성취를 달성하는데 있다. 게임 시작 초기에는 집단이나 대세에 따라 온라인 게임을 한탕의 공간으로 받아들이지만 시간이 흐름에 따라 게임하는 이유가 개인의 성장과 성취로 전환된다. 따라서 성취형 변화로 명명했다.

2유형의 자기 참조점은 시스템에 있으며, 이들에게 게임 활동의 의미는 게임 세계 속에서 활동과 계획을 경험하는데 있다. 게임 시작 초기에는 온라인 게임을 다양한 활동을 자유롭게 체험하는 놀이 공간으로 받아들이지만 시간이 흐름에 따라 게임하는 이유가 문제를 해결하고 자기 통제력을 확장하는 것으로 전환된다. 따라서 통제형 변화로 명명했다.

3유형의 자기 참조점은 관계에 있으며, 이들에게 게임 활

동의 의미는 인간관계를 형성하고 확장하는데 있다. 게임 시작 초기에는 온라인 게임을 게임에 몰입하여 자기를 성장하는 혼자만의 공간으로 받아들이지만 시간이 흐름에 따라 게임하는 이유가 새로운 인간관계를 경험하는 것으로 전환된다. 따라서 관계형 변화로 명명했다.

3.4. 자기 변화 인식 하위 유형 분석

3.4.1 변화 유형 1 : 성취형 변화

온라인 게임 세계에서 경험하는 자기 모습의 가장 큰 변화를 성취형 변화로 인식하는 사람들에게 온라인 게임 공간은 성장의 공간의 의미를 가진다.

처음 온라인 게임을 시작할 때는 주변 친구들이나 입소문 등을 통해 유행에 따라 게임을 시작하는 편이다. 그리고 게임 세계가 사회적인 공간이라는 인식이나 게임 세계 내의 행동 규칙에 대한 이해가 부족하여 약속을 지키지 않기도 하고 다른 사람들에게 함부로 대하거나 비슷한 사람들과 시끄럽게 몰려다니는 행동을 하게 된다. 새로운 서비스가 생기거나 다른 온라인 게임 서비스가 생기면 유행에 따라 이탈할 가능성도 높은 편이다.

표 5. 자기 변화 유형 1 - 성취형 변화

현재의 나 : 개인성취형	평균	표준 편차	전형성
40. 게임 세계에서도 현실처럼 예의, 매너, 사회적 규칙 등을 지켜야 한다.	7.23	1.54	2.03
21. 게임 세계에서도 현실처럼 다른 사람에게 피해를 주면 안 된다.	7.31	1.55	1.99
57. 대화나 행동으로 다른 캐릭터의 성격이나 행동 스타일을 파악한다.	7.38	1.04	1.90
39. 장액권이나 캐릭터카드 등 유료 결제 아이템을 구입한다.	6.92	2.14	1.71
7. 강해지고 성장하는 캐릭터에 자부심을 느낀다.	6.77	2.05	1.41
54. 아이템 제작이나 조항에 필요한 재료는 직접 구하는 편이다	6.31	2.29	1.35
16. 이전에 못하던 것을 해냈을 때 성취감을 느낀다.	6.77	1.24	1.31
18. 게임 세계도 현실과 동일하게 다른 사람들과 함께 사는 세상이다.	6.62	1.90	1.28
1. 내가 힘들 때 도와달라고 할 사람이 있다.	6.69	2.36	1.27
28. 짧은 시간에 집중해서 레벨을 많이 올린다(열혈 혹은 광범한다).	6.08	2.63	1.16
과거의 나 : 대세추종형	평균	표준 편차	전형성
51. 처음 만나는 사람과 친구하기 꺼려진다.	2.62	1.26	-1.76
50. 유료 서비스는 돈이 아까워서 무료서비스를 즐긴다(무료 서버, 쿠폰 등).	2.92	1.66	-1.65
53. 타인의 주민등록번호를 도용해서 사용한 적이 있다.	3.62	2.02	-1.56
46. 게임 세계에서는 다른 사람들에게 용분을 허거나 쉽게 화를 낼 수 있다.	3.38	1.33	-1.35
17. 유행을 따라한다.	3.23	1.74	-1.30
36. 다른 사람이 도움을 청해 오면 피한다.	3.46	.88	-1.18
5. 다른 캐릭터와의 약속을 잘 지키지 않는다.	3.92	1.38	-1.13
20. 초보들을 무시하거나 괴롭힌다.	4.15	1.57	-1.08
37. 게임에서는 현실과 달리 내가 하고 싶은 대로 해도 된다.	3.92	1.60	-1.08
9. 캐릭터는 나와 달리 현실에서 내가 하지 못하는 말이나 행동을 한다.	3.77	1.42	-1.08

그러나 게임 세계 속에서 시간이 흐르면서 자신이 당면한 과제나 목표를 성취하는 과정에 자신감과 자율성이 생기고, 주변 사람들과 친밀한 관계를 경험하면서 게임 세계에 대한 인식이 점차 변화한다. 게임 세계를 현실과 동등한 의미를 가진 생활공간이자 다른 사람들과 함께 어울려 사는 세상으로 인식하는 변화를 경험한다. 게임 세계에 대한 인식과 의미가 변화하면서 온라인 게임 공간을 개인의 행동 목표를 달성하는 성취와 성장의 공간으로 인식한다.

타인과의 인간관계에서는 초창기의 시행착오를 바탕으로 타인과 심리적 거리를 조절하는 법을 습득하게 되며 자기 본분과 위치를 파악하면서 게임 세상을 더 나은 세상으로 만들 수 있다는 믿음을 가지게 된다. 집단을 위해 희생하거나 공동체에 대한 인식은 강하지 않으나 반듯한 개인주의자의 모습으로 타인이나 공동체에 피해를 주지 않는다.

온라인 게임의 가장 주된 목적은 자기 변화를 통해 성장, 성취감을 느끼는 것이다. 스스로 나서서 길드를 구성하거나 활동을 제안하지는 않으나 자신의 역할에는 상당히 충실하다. 다른 변화 유형에 비교해 볼 때 성취감의 속성이 상대적으로 높게 나타나며, 규범을 준수하고, 온라인 게임 세계를 현실과 유사한 공간으로 받아들인다(표 5).

3.4.2 변화 유형 2 : 통제형 변화

온라인 게임 세계에서 경험하는 자기 모습의 가장 큰 변화를 통제형 변화로 인식하는 사람들에게 온라인 게임 공간은 문제 해결의 공간의 의미를 가진다.

게임을 시작하는 초기에는 이들에게 게임은 단순한 오락이나 놀이일 뿐이다. 게임은 게임이라는 인식을 바탕으로 여러 활동을 경험하고 즐기는 편이다. 게임하는 것에 별다른 스트레스를 겪지 않으며, 게임 세계 속의 다양한 활동에서 우연성을 즐긴다. 캐릭터를 키울 때도 그때그때 닥치는 대로 대응하면서 오락이나 여흥을 즐기는 기분으로 게임한다.

표 6. 자기 변화 유형 2 - 통제형 변화

현재의 나 : 통제전략형	평균	표준 편차	전형성
35. 다른 사람들과 어울리지 않고 술을 한다.	7.33	2.06	2.38
30. 게임 이용에 시간과 돈 쓰는 것을 스스로 절제 한다.	6.92	1.93	2.04
50. 유료 서비스는 돈이 아까워서 무료서비스를 즐긴다(무료 서버, 쿠폰 등).	6.75	2.41	1.81
32. 해결하기 어려운 퀘스트는 홈페이지나 게임공략집을 찾아 해결한다.	6.75	2.38	1.58
57. 대화나 행동으로 다른 캐릭터의 성격이나 행동 스타일을 파악한다.	6.58	2.28	1.45
33. 타인의 시선에 구애받지 않고 행동한다.	6.58	1.38	1.40
51. 처음 만나는 사람과 친구하기 꺼려진다.	6.00	1.90	1.24
40. 게임 세계에서도 현실처럼 예의, 매너, 사회적 규칙 등을 지켜야 한다.	6.42	1.93	1.11
25. 게임 세계의 행동 규칙은 내가 만든다.	5.75	2.01	1.10
12. 게임 세계에서도 일상 생활에서 느끼는 감정과 특별히 다른 것을 느끼지 않는다.	5.67	1.97	1.05
과거의 나 : 게임유리형	평균	표준 편차	전형성
11. 사람들과 어울려 사냥하려 다닌다.	1.92	.79	-2.62
8. 노가다성 퀘스트를 꾸준히 반복한다(아르바이트, 일일/이벤트 퀘스트).	3.42	2.27	-1.87
10. 캐릭터 이름에 특별한 의미를 담는다.	3.00	2.04	-1.68
26. 어려운 퀘스트를 해결했을 때 성취감을 느낀다.	2.83	1.85	-1.61
4. 아이템을 살 때 며칠 동안 조사해서 싸고 좋은 것을 산다.	3.92	2.27	-1.43
47. 현실 친구보다 게임 친구가 더 친하게 느껴진다.	3.92	1.44	-1.14
7. 강해지고 성장하는 캐릭터에 자부심을 느낀다.	4.50	2.65	-1.13
13. 새로운 마을, 대륙, 던전 등 다양한 지역을 탐험한다.	3.83	2.13	-1.07
29. 친한 사람들이 게임을 그만두면 나도 그만두고 싶다.	3.83	1.95	-1.01
39. 장액권이나 캐릭터카드 등 유료 결제 아이템을 구입한다.	4.33	3.00	-.95

게임 시작 초기에 게임을 오락으로 하던 사람들이 게임에 점차 익숙해지고 숙련되면서 게임 세계의 규칙을 습득하고 그 안에서 체계와 질서를 발견하게 된다. 게임 세계에 대한 이해가 깊어지면서 게임 공간은 문제 해결이나 도전의 공간, 과업이나 일을 처리하는 공간으로 여긴다. 매뉴얼을 만들거나 규칙을 발견하는데 치중하며 다른 변화 유형에 비해 상

대적으로 친밀감에 대한 욕구가 가장 낮다. 게임은 내가 짠 논리와 전략으로 가면 승리할 수 있다고 생각하고 퀘스트 위주의 문제 풀이 방식으로 게임한다.

게임 세계에 몰두하면서도 자신이 지나치게 몰두하게 될까 염려하는 편이며 다른 사람들이 다가오면 거절하지는 않으나 본인이 먼저 다다가는 경우는 거의 없다. 스스로 통제할 수 없거나 예측이 잘 안 되는 상황, 규칙이 자주 바뀌는 상황을 잘 견디지 못하며 게임 세계 속에서는 어려운 문제를 잘 해결하는 만물박사의 이미지를 가질 수 있다.

시간이나 에너지, 자원들을 게임 자체에 거의 투여하지 않으면서 효율성 있고 효과적으로 게임하는 것에 가치를 부여한다. 이들에게 게임은 정해진 규칙이 있고, 예측 가능한 세계 속에 들어와 스스로 세운 기준에 맞춰 계획하고 통제함으로써 안정감을 느끼는 공간의 의미를 가진다(표 6).

3.4.3 변화 유형 3 : 관계형 변화

온라인 게임 세계에서 경험하는 자기 모습의 가장 큰 변화를 관계형 변화로 인식하는 사람들에게 온라인 게임 공간은 다른 사람들과 함께 하는 공간의 의미를 가진다.

온라인 게임을 처음 시작할 때는 혼자만의 자유로움을 추구하기 위해 게임 세계로 찾아드는 경향이 있다. 혼자 있는 시간에 사람들과 어울리지 않고 게임 세계에서 제공하는 퀘스트나 게임 활동에만 몰두하며 자신의 캐릭터와만 상호작용하는 고립된 모습을 보인다. 이 시기에는 퀘스트를 해결하거나 레벨 업을 하면서 자기를 성장시키고 성취감을 경험하는 데만 집중하는 편이다.

표 7. 자기 변화 유형 3 - 관계형 변화

현재의 나 : 관계중시형	평균	표준 편차	전형성
39. 정액권이나 캐릭터카드 등 유료 결제 아이템을 구입한다.	7.42	2.02	2.32
44. 길드나 혈맹 등 공동체에 가입해서 활동 해 본 경험이 있다.	7.83	1.59	2.13
19. 다른 사람들과 모여서 수다를 떠다.	6.92	2.23	1.73
23. 다른 사람들이 인정하는 나만의 이미지나 스타일이 있다.	6.92	1.88	1.69
56. 길드원을 가족처럼 돌보고 배려한다.	7.00	1.28	1.52
11. 사람들과 어울려 사냥하러 다닌다.	6.50	2.58	1.38
1. 내가 힘들 때 도와달라고 할 사람이 있다.	6.25	2.42	1.21
57. 대화나 행동으로 다른 캐릭터의 성격이나 행동 스타일을 파악한다.	5.67	2.31	.99
12. 게임 세계에서도 일상생활에서 느끼는 감정과 특별히 다른 것을 느끼지 않는다.	5.92	2.11	.93
3. 캐릭터는 나와 비슷하며 현실의 나와 같은 것이다.	5.92	1.00	.87
과거의 나 : 게임몰입형	평균	표준 편차	전형성
8. 나가다성 퀘스트를 꾸준히 반복한다(아르바이트, 일일/이벤트 퀘스트).	2.50	1.45	-2.12
50. 유료 서비스는 돈이 아까워서 무료서비스를 즐긴다(무료 서버, 쿠폰 등).	3.08	2.50	-2.04
26. 어려운 퀘스트를 해결했을 때 성취감을 느낀다.	2.92	1.62	-1.66
35. 다른 사람들과 어울리지 않고 술을 한다.	3.08	1.62	-1.56
28. 짧은 시간에 집중해서 레벨을 많이 올린다(열병 혹은 광렘한다).	3.92	2.58	-1.43
22. 여럿이 함께 할 때 능력이 떨어지면 열등감을 느낀다.	3.67	2.57	-1.40
54. 아이템 제작이나 조립에 필요한 재료는 직접 구하는 편이다.	3.83	2.66	-1.28
16. 이전에 못하던 것을 해냈을 때 성취감을 느낀다.	4.25	2.14	-1.12
30. 게임 이용에 시간과 돈 쓰는 것을 스스로 참재 한다.	4.25	2.67	-1.07
15. 현실에 비해 영웅이나 패배자의 기분을 더 쉽게 느낀다.	3.50	1.09	-1.06

초기에 게임 활동에서 목표를 달성하거나 레벨 업을 하면서 성취감을 느끼던 사람들이 게임을 지속하면서 자연스럽게 게임 세계 사람들과 의사소통을 하게 되며 게임 세계 속에서 새로운 사람들과 인간관계를 맺고 확장해 간다.

이들은 게임 세계에서 새로운 자기 이미지를 구성해 나가는 것이 중요한 동시에 소속감이나 친밀감, 인간관계에도 많은 의미를 부여하고 타인에 대한 관심과 배려도 높다. 타인과 유대와 관계를 잘 맺기 때문에 길드나 공동체를 기반으로 활동하며, 어떤 집단에 들어가든 자기 이미지를 뚜렷하게 구축하는 편이다.

행동을 할 때 자기 기준이 비교적 뚜렷하며 자리와 역할에 따라 서로 다른 모습을 보여줄 가능성이 있다. 자기에게 맡겨진 역할을 충실하게 잘 해내며 타인에게 무례하기 보다는 유연하게 관계를 이어간다(표 7).

4. 논의

본 연구는 온라인 게임 세계에서 살아가는 사람들이 시간의 흐름에 따라 자신의 모습에서 어떠한 변화를 경험하고 있는지를 탐색하였다. 본 연구의 관점은 물리적인 대상(object)으로서의 게임 세계를 논하는 것이 아니라 게임 사용자들의 주관적이고 심리적인 경험(subjective psychological experiences)의 관점에서 각각의 개인이 자신의 게임 세계 경험을 어떻게 수용하고 통합하는지 그 과정과 방식을 탐색한 것이다. 특정한 게임 사용자들에게 온라인 게임 세계는 한 순간에 끝나는 세계가 아니라 몇 년 동안 지속되고 유지되는 세계이며, 게임 세계는 현실과 유사하거나 대등한 의미와 가치를 지니는 생활공간으로 작동할 수 있다.

한편, 온라인 게임 사용자들이 게임 세계 속의 자신의 변화의 경험을 게임 행동을 통해 추구하는 가치와 동기, 게임 세계의 인식에 따라 어떻게 서로 다르게 구성하는지를 확인함으로써 자기 변화 인식의 하위 유형을 구분하고, 각각 '성취형 변화', '관계형 변화', '통제형 변화'로 명명하였다. 각 유형의 특징을 통해 서로 다른 게임 사용자들이 보이는 게임 행동과 게임 세계를 인식하는 심리적인 의미, 온라인 게임 세계 경험에 가치를 부여하는 방식의 차이를 확인할 수 있었다.

Rodrigues(2006)는 Huizinga의 호모루덴스(1938)를 재조명하고, 놀이(the playful)와 의미(the serious, meaningfulness)의 관계에 대해 고찰하면서 컴퓨터 게임은 종종 운동 협응력, 시지각, 공간 추론들을 확장하는데 도움이 된다고 언급되지만 생물학적, 심리적 혹은 사회적인 이득이 왜 사람들이 게임을 하는지를 설명해 주는 것은 아니라고 지적하였다. 게임 수행의 기능을 기술하는 것과 사람들이 왜 게임을 하는지 기술하는 것 사이에는 차이가 있다. 그는 게임 사용자들의 경험은 놀이로부터 얻게 되는 기능적인 이득이 경험의 질에 의존하는 "1차적인 현상"이며, 만일 게임이 사용자의 자아의

통합이나 사회적 정체성을 확장할 수 있다면 그것은 게임이 몰입의 경험이기 때문이라고 설명하였다. 게임은 게임 사용자가 게임으로부터 만족을 경험할 때만 심리적으로나 사회적으로 효과적인 것이다. 이러한 이유로 내적인 가치와 놀이의 강도는 분석에서 제외되어서는 안 된다[19][20].

이러한 고찰에 비추어 볼 때 본 연구는 게임 사용자의 주관적 경험을 바탕으로 온라인 게임 세계 속에서 자기 인식이 심리적으로 구성되는 과정과 시간의 흐름에 따라 재구성되는 변화의 과정을 탐색하였고, 이를 통해 게임 사용자들이 게임 몰입 경험을 통해 충족하고 있는 심리적 의미와 가치의 형성과 변화 과정을 이해할 수 있었다는 데에서 의의를 찾을 수 있다. 또한 새로운 디지털 생태 환경인 온라인 게임 세계가 게임 사용자들이 자신의 행동 양식을 실험하고 이해하며, 자기 변화와 성장을 경험할 수 있는 행동 장면이나 발달의 맥락으로 작동할 수 있는지 그 가능성을 모색해 본 시도라는데 의의가 있다.

온라인 게임 세계 속에서 시간의 흐름에 따른 게임 사용자의 마음과 행동의 변화에 대한 본 연구 결과는 온라인 게임 세계를 사회적 학습의 공간으로 활용하고자 기획하거나 설계 할 때, 그리고 한 시기에 유행하던 온라인 게임이 다음 시기에는 사용자들로부터 외면당하는 것과 같이 변화하는 소비 현상을 포착하고자 할 때 유용한 설명의 틀로 활용될 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 황상민(2000) 사이버 공간에 또 다른 내가 있다. 서울 : 김영사.
- [2] Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R. & Gee, J. P. (2004). Video Games and the Future of Learning. University of Wisconsin-Madison and Academic Advanced Distributed Learning Co-Laboratory.
- [3] Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O. & Griffiths, M. (2006). 'EverQuest' - It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 205-216.
- [4] Turkle, S. (2005). Computer Games as Evocative Objects : From Projective Screens to Relational Artifacts. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies*(pp. 267-279). Cambridge, MA : MIT Press.
- [5] Gee, P. J. (2003) What Videogames Have to Teach Us about Learning and Literacy. London: Palgrave Macmillan.
- [6] Wallace, P. (1999). *The Psychology of Internet*. Cambridge : Cambridge University Press.
- [7] Allison, S. E., Wahlde, L., Shockley, T., & Gabbard, G. O. (2006). The Development of the Self in the Era of Internet and Role-Playing Fantasy Games. *American Journal of Psychiatry*, 163(3), 381-385.
- [8] Blinka, L. (2008). The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(1), article 5. <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008060901&article=5>
- [9] Turkle, S. (1997). Multiple Subjectivity and Virtual Community at the End of Freudian Century. *Sociological Inquiry*, 67(1), 72-84.
- [10] Yee, N. (2004). *The Daedalus Project*.
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000193.php>
- [11] Young, K. (1998). *Caught in the Net : How to Recognize the Signs of Internet Addiction and A Winning Strategy for Recovery*. New York, John Wiley & Sons.
- [12] 황상민, 이수진 (2003). 게이머의 욕구 충족에 따른 게임 중독 성향 이해 : 또 다른 세계의 심리적 경험이 만들어 내는 현실 세계의 장애. *HCI 2003 학술대회 논문 발표집*, 1, 689-694.
- [13] 황상민, 허세진, 허미연 (2004). '릭서리 신드롬' 으로서의 온라인 게임 중독 : '릭서리 디지털 상품' 의 소비행동 으로서의 디지털 세계에 대한 몰입 현상. *HCI 2004 학술대회 논문 발표집*, 2, 587-597.
- [14] Stephenson, W. (1953). *The Study of Behavior : Q-Technique and its Methodology*. Chicago and London : The University of Chicago Press.
- [15] Mckeown, B., & Thomas, D. (1988). *Q Methodology*. Sage University Paper series on Quantitative Application in the Social Sciences, series no. 07-066. Beverly Hills : Sage Pubns.
- [16] 김홍규(2008). *Q 방법론 : 과학철학, 이론, 분석 그리고 적용*. 서울 : 커뮤니케이션북스.
- [17] Brown, S. R. (1980). *Political Subjectivity*. Yale University Press.
- [18] 황상민, 도영임 (2008). 게임 세계 속의 삶의 방식과 현실 인간의 페르소나 : 같음과 다름의 배움, 차이의 미학. *주관성연구*, 16, 17-31.
- [19] Rodriques, H. (2006). The Playful and the Serious : An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *The International Journal of Computer Game Research*, 6(1), December 2006.
<http://gamestudies.org/0601/articles/rodriques>
- [20] Huizinga, J. (1955, originally published in 1938). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in*

Culture, Beacon Press, Boston. 김윤수 역. 호모 루덴 | 스 : 놀이와 문화에 관한 한 연구. 서울: 까치.