

## MMORPG 내 리더십 관련 경험과 오프라인 리더십의 상관관계 연구\*

장예빛\*, 유승호\*\*

KAIST 문화기술대학원\*, 강원대학교 영상문화학과\*\*  
yebeet123@kaist.ac.kr, shryu@kangwon.ac.kr

The Relationship Between MMORPG Players' Leadership-related Game  
Experience and Offline Leadership

Yei-Beech Jang\*, Seoung-Ho Ryu\*\*

GSCT, KAIST\*, Dept. of Visual Culture\*, Kangwon National University\*\*

### 요 약

본 탐색적 연구에서는 MMORPG 이용자들의 게임 내 리더십 관련 경험과 오프라인 리더십의 관계를 온라인 서베이(N=664)를 통해 살펴보고자 하였다. 상관관계 분석 결과, MMORPG 이용자들의 게임 내 리더십 관련 경험, 연령, 게임이용시간과 오프라인 리더십 간에 정적 상관관계가 존재함을 확인하였다. 이중에서 특히, 게임 내에서 리더십을 증진할 수 있는 관련 활동들을 많이 경험할수록, 오프라인에서의 리더십 점수가 높아지는 경향을 확인할 수 있었다. 온라인 공간에서의 MMORPG 이용이 오프라인 공간으로 넘어와 긍정적인 영향을 미치게 되는 스피로버효과(spillover effect) 측면에서, 게임 이용의 순기능적 활용 가능성을 결론에 함께 제시하였다.

### ABSTRACT

This research investigated the relationship between MMORPG players' leadership-related game experience and offline leadership using online survey samples(N=664). According to the correlation results, MMORPG players' leadership-related game experience, age, game usage time and offline leadership exhibited a significantly positive relationship. When players had more leadership-related game experience, they reported higher offline leadership scores. In terms of "spillover effect", more valuable implications of using MMORPGs are discussed in conclusion.

**Keywords** : MMORPGs, Game Experiences, Offline Leadership, Spillover effect

접수일자 : 07월 20일 심사완료 : 2010년 08월 16일

교신저자(Corresponding Author) : 유승호

\* 본 논문은 한국콘텐츠진흥원의 "5차년도 게임의 효과성 연구(2009년)"의 연구비 지원을 받아 연구되었음.

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경

온라인게임은 영화, 방송콘텐츠와 더불어 주요한 엔터테인먼트 콘텐츠로, 젊은 층의 주요 여가활동으로 기능하고 있다. 2009년의 온라인게임 시장은 작년어 이어 두 자리 수 성장을 거듭하며 전체 게임 산업의 50% 이상을 차지하고 있는데, 2009 대한민국 게임백서에 따르면, 그 중 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games)는 국내 온라인게임 이용자들이 가장 선호하는 게임 장르로 널리 이용되고 있음을 확인할 수 있다[1].

북미를 비롯한 유럽의 경우, MMORPG의 상호작용성과 게임 내 커뮤니케이션 양식에 대한 연구를 통해, 게임플레이에 따른 효과분석과 더불어 게임의 다양한 기능적 이용에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다. 국내 MMORPG 관련 연구들을 살펴보면, 크게 RPG에 관한 텍스트와 내용분석을 중심으로 한 연구가 한 축을 이루고 있음을 볼 수 있으며, 과몰입과 중독을 논하는 역기능 연구가 다른 한 축을 이루고 있는 것을 살펴볼 수 있다.

그러나 MMORPG라는 특정 장르에 초점을 맞추어 순기능의 효과성을 논한 연구가 상대적으로 적은 편인데, 그 중 게임이용 자체가 가지는 효과로서 리더십에 관한 연구로는 이용 동기와 오프라인 리더십 연구(임소혜 외, 2007)가 유일하다 할 수 있다[2]. 국내 이용자들을 대상으로 한 MMORPG의 효과성에 관한 연구가 제한적이므로, 리더십의 차원에서 게임이용이 가지는 순기능을 탐색해보는 것도 하나의 의미 있는 시도라 할 수 있다.

### 1.2 연구의 목적

MMORPG 이용자들은 게임 내에서 현실 사회의 관계 양상에 따라 행동하며, 특정한 행동의 규범과 위계적 질서를 가진 사회관계 속에서 하나의

새로운 사회를 만들어낸다[3]. MMORPG 내에서 이용자들은 자연스럽게 길드를 형성하거나 혈맹과 같은 크고 작은 규모의 팀을 형성하여 활동하게 된다. 이 과정에서 리더는 실제상황에서와 마찬가지로 팀원을 모집하고 역할과 임무를 분담하고, 전리품을 나누는 등의 일련의 리더십을 경험하게 되는 것이다[2]. 이러한 맥락에서 MMORPG는 이용자들에게 리더십 기술을 습득하고 발현해 볼 수 있는 매력적인 가상공간을 제공한다고 볼 수 있다.

MMORPG는 게임이지만 동시에 학습과 훈련의 도구로 사용될 수 있으며, 현실 세계에서의 활동에 까지 영향력을 가질 수 있기에 이러한 게임이용에 따른 효과성 혹은 사회·심리학적 영향력이 무엇 인지를 밝히는 연구가 거듭 필요한 시점이다[4].

본 연구에서는 MMORPG 이용자들의 게임 내 경험 중 리더십과 관련된 경험들이 오프라인 리더십에 어떠한 영향을 미치는지를 온라인 서베이를 통해 살펴보고자 하였다. 결론에서 상관관계 분석 결과를 토대로 한 MMORPG 이용의 순기능적 활용방안을 함께 제시하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 E-leadership과 변혁적 리더십

리더십에 관한 많은 연구에도 불구하고 여전히 리더십의 개념은 다소 모호한 것이 사실이며, 리더십이란 하나로 명확히 정의내리기 어려운 복잡한 개념이다. 이는 리더와 리더십 이론이 개별 연구자, 연구기관, 연구 상황별 특성 혹은 접근 방법론에 따라 다르며, 통일된 형식으로 발전되고 있지 않기 때문이다[5]. 그러나 오늘날 널리 공유되는 리더십의 개념 중 핵심사항을 정리해보면, 리더십은 하나의 프로세스로서 단지 리더 혼자만의 개인적 특성이나 행위를 통해 발현되는 것이 아니라, 리더와 구성원 간의 상호작용이 벌어지는 가운데 일어난다는 점이다.

오늘날의 리더는 네트워크라는 기술적 맥락 속

에서 다양한 정보기기를 사용해 원 거리에 있는 구성원들과 정보를 공유하고, 조직을 관리해나간다. 넓은 의미에서 이메일, 채팅, 화상 회의 등 다양한 활동이 이러한 리더십 발현의 영역에 속하게 되는 것이다. 따라서 네트워크로 이루어진 팀을 이끄는 리더의 e-leadership이 더욱 중요해지고 있다[6]. 네트워크를 통한 상호작용이 폭발적으로 늘어남에 따라, 이미 e-leadership 관련 분야에서는 온라인 상황에서의 리더십 발현의 문제에 대한 연구를 쉽게 찾아볼 수 있다. 변혁적 리더십은 조직 변화라는 측면에서 자주 언급되고 있는데 특히 변혁적 리더십을 주로 연구해온 Avolio를 중심으로 e-leadership과 관련하여 변혁적 리더십과 팀 영향력에 관한 연구가 주로 행해졌다[7,8].

본 연구에서는 리더십 이론 가운데 e-leadership과 연결되어 주요한 리더십으로 논의되는 “변혁적 리더십(Transformational Leadership)”의 개념에 주목하였다. 변혁적 리더십은 조직 혁신 관련 연구 중 가장 자주 언급되는 리더십 이론 중 하나이다. Bass(1999)에 따르면 변혁적 리더십은 이상적인 영향력(카리스마), 영감, 지적인 자극 혹은 개인에 대한 고려 등을 통해 구성원으로 하여금 개인의 관심을 추구하는 영역에서 보다 더 높은 차원으로 이끌어내는 리더십을 의미한다. 변혁적 리더십은 구성원 개개인의 성취와 만족을 고려함으로써 개인의 성취를 조직의 성취의 연장선상으로 넓혀가는 것을 의미한다고 할 수 있다[9]. 본 연구에서는 변혁적 리더십 측정하는 MLQ 척도의 문항을 바탕으로 게임 상황에서 발생할 수 있는 리더십과 관련한 경험들을 추출하여 게임 내 리더십 관련 경험 문항을 개발해 사용하였다[10].

## 2.2 MMORPG와 리더십

MMORPG 속에서 이용자들은 길드를 비롯한 크고 작은 팀을 조직하여, 레이드를 수행해나간다. 이러한 레이드를 성공적으로 수행해 나가기 위해 길드 리더들은 조직원을 리크루팅하고, 스케줄을 조정하고, 조직원 개개인의 역량을 고려하여 지시

를 내리고, 성공적인 레이드 수행 후에는 적절한 보상을 내린다. 이러한 일련의 활동 속에서 사람들은 관계를 맺고, 각자의 역할 속에서 다양한 사회적 경험을 하게 된다[11]. MMORPG의 효과성 관련 연구들을 살펴보면 주로 학습과 관련한 연구가 대부분을 차지하고 있으며, 게임을 통한 리더십 향상을 논의한 연구는 상대적으로 적은 편이라 볼 수 있다. MMORPG와 리더십에 관한 대표적 연구로는 게임 이용자들의 ‘사회적 관계성’과 ‘몰입/도파’의 이용 동기 요인이 이용자들의 현실 세계 리더십에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 것을 밝혀낸 국내 연구를 들 수 있다[2].

한편 Byron Reeves는 12명의 게임 길드 리더에 대한 질적 조사를 통해 게임리더의 활동과 특성을 밝혀내, 게임에서의 리더 경험이 성공적 리더로서의 훈련 경험이 될 수 있음을 논의하기도 했다[12]. Yee(2006)는 MMORPG 연구에서 온라인 서버이를 통해 게임 이용자들이 MMORPG를 통해 실제 리더십이 증진되었다고 지각하는지를 간단한 질문을 통해 확인해내기도 했다[13]. 따라서 이러한 맥락에서 실제 게임 내의 리더십과 관련한 경험이나 활동들이 오프라인 리더십 증진에 영향을 주는지를 알아보는 연구가 필요한 시점이라 하겠다. 본 연구에서는 MMORPG 이용자의 연령, 게임이용시간, 게임이용기간, 게임 내 리더십 관련 경험과 오프라인 리더십 간의 상관관계를 살펴보고자 하였다.

## 3. 연구방법론

### 3.1 연구 설계

MMORPG 이용자들의 게임플레이 경험과 이에 따른 사회심리학적 효과성을 측정하기 위해, 수도권(서울, 인천, 경기)에 거주하는 만 19세~27세 사이의 대학생 MMORPG 게임이용자들을 대상으로 2009년 4월, 약 2주간에 걸친 온라인 서버이를 실시하였다. 온라인 서버이를 마치는데 걸리는 시간

은 약 20분 내외로 총 679명의 샘플 중 664명이 최종 분석 대상으로 선정되었으며, 서베이에 참여한 조사대상자들에게는 일정비용의 조사 참여비를 제공하였다.

질문지의 내용은 크게 세 부분으로 분류될 수 있는데 우선 조사대상자의 간단한 인구통계학적 변인, MMORPG 이용 기본 정보(이용시간, 기간, 횟수, 이용동기), 커뮤니티 관련 정보(길드활동여부 및 활동 내용), 아바타 관련 정보 등을 살펴보는 부분과 두 번째로 게임 내에서의 이용경험 척도(자기효능감, 리더십, 창의성, 학습태도, 규범성 관련 경험 척도), 마지막으로 오프라인에서의 자기효능감, 리더십, 창의성, 학습태도, 규범성을 알아보는 척도로 구성되었다. 본 연구에서는 이 중 한 부분인 게임 내 리더십과 관련한 경험이 오프라인 리더십에 미치는 영향을 중심으로 논의하고자 하였다. 모든 분석은 SPSS 12.0을 사용하여 이루어졌다.

### 3.2 사용 척도

#### 3.2.1 게임 내 리더십 관련 경험

게임 내 리더십 관련 경험을 알아보기 위해, MMORPG 내에서 리더십을 증진시킬 수 있는 활동들에 대한 조사를 바탕으로 총 10점 척도의 10개 문항을 개발하였다. 개별문항들은 [표 1]에 정리되어 있으며, 전체 문항에 대한 신뢰도 분석 결과 Cronbach 알파 값이 .947로 높은 신뢰도를 나타냈다. 따라서 간단히 게임 내 리더십 경험을 조사할 수 있는 척도로 사용가능함을 확인하였다.

#### 3.2.2 오프라인 리더십

오프라인 리더십 측정 척도로는 워렌 베니스와 Linkage가 함께 공동 개발한 Leadership Assessment Instrument(LAI)를 사용하였다. 총 50 문항으로 구성된 LAI는 리더십 능력을 5가지 세부 능력으로 구분하는데, 추진력의 집중, 감성적 능력,

신뢰받는 영향력, 개념적 사고, 체계적 사고의 영역에 각각 10문항씩이 배분되어 있다. 본 연구에서는 5개의 영역에서 각 10개의 문항 중 대표성을 띄는 2개의 문항을 선택하여, 축약된 형태의 척도로 만들어 사용하였다[14,15,16].<sup>1)</sup>

[표 1] 게임 내 리더십 관련 경험 측정 문항

| 번호 | 문항  |
|----|---|
| 1  | 취득한 아이টে임을 공평하게 분배해야 한다고 주장해본 적이 있다.                        |
| 2  | 게임을 하는 팀원들이 예의 없는 행동을 할 때, 서로를 존중하자고 이야기 한 적이 있다.           |
| 3  | 성취할 목표에 대해 다른 팀원들을 설득해 함께 대전이나 퀘스트 수행에 나서본 적이 있다.           |
| 4  | 대전에 앞서, 다른 팀원들에게 이길 수 있다는 긍정적인 이야기를 먼저 한다.                  |
| 5  | 색다른 방식으로 미션을 풀어보자고 건의한 적이 있다.                               |
| 6  | 다른 팀원들에게 새로운 공략 법을 제시한 적이 있다.                               |
| 7  | 스킬이 부족한 팀원에게 공략 법을 가르쳐준 적이 있다.                              |
| 8  | 다른 팀원이 좋은 아이টে임을 얻을 수 있도록 도와준 일이 있다.                        |
| 9  | 미션이 생기면, 다른 팀원들을 대표해 앞장서서 나간다.                              |
| 10 | 미션수행이나 다른 팀과의 대전에서 팀을 위해 나의 것(캐릭터, 아이টে임, 역할 등)을 희생한 적이 있다. |

1) 2008년도 게임의 효과성 연구 온라인 서베이의 50문항에 대한 결과 중 가장 점수가 높은 2개씩의 문항을 선정하였음. 전체 문항은 4차년도 보고서를 참조.

## 4. 연구결과

[표 2] 오프라인 리더십 측정 문항

### 4.1 조사대상자 분석

최종 분석에 이용된 조사대상자는 총 664명으로 남자는 369명(55.6%), 여자는 295명(44.4%)이었고, 응답자의 평균 연령은 22.15(SD=2.12)로 나타났다. 1회 평균게임이용시간이 10시간을 넘는다고 응답한 고이용자들을 제외한 664명의 응답자들의 1회 평균 게임시간은 2.45시간(SD=1.41)시간으로 나타났다, 1주일에 평균적으로 게임을 3.5회 정도 이용하는 것으로 나타났다.

응답자들이 가장 자주 이용하는 MMORPG의 타이틀을 조사한 결과, 무응답 및 기타응답을 제외한 총 658명의 응답자 가운데, 월드오브워크래프트의 이용률이 20.4%를 나타내 가장 높은 것으로 조사되었고, 그 다음으로 리니지, I·II(11.0%), 마비노기(10.0%), 메이플스토리(9.1%), 던전앤파이터(8.5%), 아이온(7.3%), 바람의 나라(4.1%), 대항해시대(3.0%), 테일즈위버(2.4%) 등을 즐겨 이용하고 있는 것으로 나타났다. 가장 자주 이용하는 MMORPG에 대한 이용기간을 질문한 결과, 평균 이용 기간은 32.3개월(약 2년 8개월)로 조사되었다.

### 4.2 분석 결과

본 연구에서는 큰 틀에서 게임 내 리더십을 증진시킬만한 경험을 하는 것과 오프라인 리더십 간에 어떠한 상관관계가 존재하는지를 살펴보는데 초점을 맞추었다. 이를 알아보기 위해, MMORPG 이용자의 연령, 일주일 평균 게임이용시간, 게임 내 리더십 관련 경험, 오프라인 리더십 변수에 대한 상관관계 분석을 실시하였다. 상관관계분석 결과, [표 3]에서 알 수 있듯이, 연령, 게임이용시간, 게임 내 리더십 관련 경험 변수들이 오프라인 리더십과 정적 상관관계를 가지고 있음을 확인할 수 있었다. 이 중 게임 내 리더십 관련 경험 변수가 오프라인 리더십과 가장 높은 정적 상관관계를 보이고 있음을 확인할 수 있었다.

| 요인       | 문항  |
|----------|---|
| 추진력의 집중  | 나는 높은 수준의 성과를 내기 위해 끈기와 에너지 그리고 집중력을 보여준다.                |
|          | 나는 목표를 달성하기 위해 열정을 갖고 단호하게 행동한다.                          |
| 감성적 능력   | 팀 멤버들을 격려하며 긍정적인 환경을 만든다.                                 |
|          | 팀 혹은 다른 사람들이 장애나 좌절에 맞닥뜨렸을 때 설득력 있고 효과적으로 용기를 북돋우는 편이다.   |
| 신뢰받는 영향력 | 목표 수행에 있어 각 팀원의 기여도를 파악하고 그들이 성취감을 깨닫게 도와준다.              |
|          | 나는 팀원들을 의사 결정과 핵심 업무의 분담에 참여시킴으로써 팀 구성원들과 책임을 공유한다.       |
| 개념적 사고   | 틀에 박힌 사고를 벗어나므로써 실행 가능한 새로운 아이디어를 구상해낸다.                  |
|          | 나는 "만약?"이라는 질문을 던지고 새로운 아이디어에 대한 시나리오를 그려봄으로써 현 상태에 도전한다. |
| 체계적 사고   | 서로 "관련되어 있지 않은" 정보나 사건들을 관련 지어 보려고 노력하는 편이다.              |
|          | 핵심주제, 문제, 혹은 기회를 도출해내기 위해 정보와 사건들 사이의 연결고리를 만들어낸다.        |

[표 3] 변수별 상관관계 분석 결과 (N=664)

|                | 연령     | 게임이용시간 | 게임 내 리더십 관련 경험 | 오프라인 리더십 |
|----------------|--------|--------|----------------|----------|
| 연령             | 1.000  |        |                |          |
| 게임이용시간         | .095*  | 1.000  |                |          |
| 게임 내 리더십 관련 경험 | .202*  | .245** | 1.000          |          |
| 오프라인 리더십       | .107** | .103** | .522**         | 1.000    |

\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001.

## 5. 결 론

연구결과를 정리해보면 우선 게임 내 리더십 관련 경험 변수와 오프라인 리더십 변수 간의 높은 정적 상관관계를 나타냈으며, 이를 통해 이용자가 게임 내에서 리더십과 관련된 활동경험의 정도가 높을수록 오프라인 리더십 점수가 높아지는 경향을 확인할 수 있었다. 더불어 기타 변인들인 연령, 게임이용시간 역시 오프라인 리더십과 상관관계를 가진다는 점을 확인할 수 있었는데, 이는 나이가 많을수록 선행하여 학습되거나 개발된 리더십이 존재할 수 있다는 것을 의미하는 결과라 볼 수 있다. 또한 게임이용시간에 따라 오프라인 리더십과 정적 관계를 보이는 결과의 경우, MMORPG라는 게임의 장르적 특성상 일정 시간 이상을 꾸준히 게임에 투자해야만 한다는 점을 고려해 볼 때, 리더십 증진을 위해서는 어느 정도의 시간투자가 필수적임은 Byron의 연구에서도 논의된 바 있다[12]. 본 연구는 MMORPG와 리더십의 관계에 대한 선행연구들이 많지 않은 현 상황에서, 하나의 탐색적 연구로서의 의미를 가진다고 볼 수 있다.

MMORPG는 이용자들과의 관계맺음을 통해 게임 내에서 다양한 사회적 상호작용을 촉발하는 구조를 가지며, 이것은 실제 세계에서의 활동과 매우 흡사한 모습을 나타낸다[17]. 이러한 환경은 이용자들로 하여금 게임 세계 내에서 갈등을 조정하고,

문제해결 능력을 향상시키는 능력을 기를 수 있는 기회를 제공한다[18]. 온라인의 경험이 오프라인으로 전이되는 스피로버효과(spillover effect) 관점에서, MMORPG를 이용한 교육, 리더십 트레이닝에 대한 가능성을 생각해 볼 수 있다. 이미 군사 분야에서는 게임을 통한 리더십 증진에 대한 연구가 이루어진 바 있으며, IBM은 이미 이러한 가능성을 인지하고, 미래의 직무환경과 리더십에 관한 시사점을 얻기 위해 MMORPG에 대한 조사를 바탕으로 gaming leadership을 어떻게 직무현장에 연결시킬 수 있는지에 관해 기업차원에서 탐색하기도 했다[19,20]. 따라서 향후 보다 다양한 분야에 MMORPG의 경험을 활용할 수 있는 방안을 찾아보아야 할 것이다.

본 연구가 가지는 한계점으로는 서베이를 통해 게임 경험과 오프라인 리더십의 관계를 밝히고자 했다는 점으로, 향후 이에 관한 명확한 인과관계를 밝히기 위해서는 장기적인 기간에 걸친 실험이 추가적으로 이루어져야 할 것이다. 또한 리더십을 측정함에 있어, 본 연구에서는 self-report를 사용하고 있으나, 향후 보다 정교한 실험 세팅 내에서 구성원이 리더의 리더십을 평가하는 방식 등을 추가함으로써 보다 객관적인 리더십 측정이 가능할 것으로 생각된다. MMORPG 이용의 순기능적 모색이라는 측면에서 게임이용이 게임이용자들에게 미치는 영향력에 관한 활발한 후속 연구들이 진행되기를 기대한다.

## 참고문헌

- [1] 한국콘텐츠진흥원, “2009 대한민국 게임백서”, pp337, 2009.
- [2] 임소혜, 박노일, “다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG) 이용 동기와 오프라인 리더십 영향 연구”, 한국언론학보, 51권, 5호, pp322-345, 2007.
- [3] 전경란, “상호작용 텍스트의 구체화 과정 연구: 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG)을 중심으로”, 한국언론학보, 48권 5호, pp188-213, 2004.
- [4] S. D. Freitas and M. Griffiths, “Online gaming as an educational tool in learning and training”, British Journal of Educational Technology, Vol. 38, No. 3, pp535-537, 2007.
- [5] G. Yukl and D. D. Van Fleet, “Theory and research on leadership in organizations”, Handbook of industrial and organizational psychology, Vol. 3, pp147-192, 1992.
- [6] B. J. Avolio and S. S. Kahai, “Adding the ‘E’ to e-leadership: how it may impact your leadership”, Organizational Dynamics, Vol. 31, No. 4, pp325-338, 2003.
- [7] J. J. Sosik, S. S. Kahai, and B. J. Avolio, “Transformational leadership and dimensions of creativity: Motivating idea generation in computer-mediated groups”, Creativity Research Journal, Vol. 11, No. 2, pp111-121, 1998.
- [8] J. J. Sosik, B. J. Avolio, S. S. Kahai, and D. I. Jung, “Computer-supported work group potency and effectiveness: the role of transformational leadership, anonymity, and task interdependence”, Computers in Human Behavior, Vol 14, No. 3, pp491-511, 1998.
- [9] B. M. Bass, “Two decades of research and development in transformational leadership”, European Journal of Work and Organizational Psychology, Vol. 8, No. 1, pp9-32, 1999.
- [10] B. J. Avolio and B. M. Bass, B. M., “Multifactor Leadership Questionnaire. Manual and sampler set(3rd ed.)”, Redwood City, CA: Mind Garden, 2004.
- [11] N. Yee, “The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage”, Avatars at Work and Play, Springer, pp187-207, 2006.
- [12] B. Revees, T. W. Malone and T. O'Driscoll, “Leadership's online labs. Harvard Business Review”, Vol. 86, No. 5, pp58-66, 2008.
- [13] N. Yee, “The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments”, Presence, Vol. 15, No. 3, pp309-329, 2006.
- [14] D. Giver, L. Carter and M. Goldsmith, “Linkage Inc.'s Best Practices In Leadership Development Handbook”, Jossey-Bass/Pfeiffer, San Francisco, CA, 2000.
- [15] 필 하킨스, 최상모 역, “파워풀 컨버세이션: 강력한 리더들의 의사소통 비법”, 거름, pp302-304, 2002.
- [16] 한국게임산업진흥원, “게임의 효과성 연구 4차년도 보고서: 게임과 리더십 향상의 관계를 중심으로”, 연구보고서 08-003, 2008.
- [17] E. Chan and P. Vorderer, “Massively multiplayer online games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds), Playing computer games: motives, responses, and consequences”, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2006.
- [18] M. D. Childress and R. Braswell, “Using massively multiplayer online role-playing games for online learning”, Distance Education, Vol. 27, No. 2, pp187-196, 2006.
- [19] D. P. Twitchell, D.P. K. Wiers, M. Adkins, J. K. Burgoon and J. F. Nunamaker, “StrikeCOM: A multi-player online strategy game for researching and teaching group dynamics”, Proceedings of the 38th Annual Hawaii International Conference on System Sciences, pp45b, 2005.
- [20] M. DeMarco, E. Lesser and T. O'Driscoll, “IBM Institute for Business Value study: Leadership in a distributed world: Lessons from online gaming”, IBM Global Business Services, 2007.



장예빛 (Jang, Yei Beech)

2007-현 KAIST 문화기술대학원 박사과정  
2005-2007 KAIST 문화기술대학원 석사  
2002-2005 한양대학교 광고홍보학 학사

관심분야 : Media Effects, HCI, 문화산업 및 정책 등

---



유승호 (Ryu, Seung Ho)

2006-현 한국게임학회 편집위원 · 자문위원  
2006-현 문화콘텐츠기술학회 이사  
2005-현 KAIST 문화기술대학원 겸직교수  
2004-현 강원대학교 영상문화학과 조교수  
1996 고려대학교 사회학과 (문학박사)

관심분야 : 문화산업 및 정책, 문화사회학, HCI 등

---