

**심리학적 도구 ‘5요인 성격 특성’에 의한 소셜 게임 연구;****<심즈 소셜> 게임의 분석사례를 중심으로**

- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. 조사방법론
- IV. 조사결과
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이동엽

**초 록**

최근 페이스북이 오픈 플랫폼을 통해 다면시장을 형성함으로써 게임 분야에 소셜이 본격적으로 등장하기 시작하였다. 그중 가장 크게 주목을 받고 있는 분야는 소셜 네트워크를 기반으로 발전한 SNG 분야이다. SNG란 Social Network Game으로 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service)의 인맥 관계를 기반으로 제작한 게임을 말한다. SNG의 가장 큰 특징은 게임 실력보다는 네트워크를 통해 이루어진 이웃간의 교류가 게임의 가장 큰 요소로 작용하는 것이다. 이러한 소셜 네트워크 게임의 빠른 성장과 함께 연구되어야 할 분야는 인간과 인간, 인간과 게임, 게임과 게임 간의 소통이라 볼 수 있다. 본 연구는 SNG를 플레이하는 유저들의 심리가 소셜을 기반으로 하는 게임 속 캐릭터에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 것을 알아보고자 한다. 연구방식은 성격 특성의 상관관계를 검증하는 방식으로 심리학적 성격 5요인 특성(Big Five Factor Model)과 리커트(likert) 척도를 사용하여 유저가 생성한 캐릭터와 성격 5요인 특성을 대입하는 방식을 사용 하였다. 본 논문을 통해 게임을 플레이하는 유저들의 심리상태를 파악하는 방식이 연구되어짐으로써 미래의 소셜 네트워크 게임이 어떠한 방향으로 발전해 나갈 것인지에 대한 준거점 역할을 할 수 있을 것으로 기대한다.

주제어 : 소셜 네트워크 게임, 심즈 소셜, 성격5요인 요소, 페이스북 게임

## I. 서론

최근 디지털 미디어의 발달과 함께 소셜 네트워크 서비스는 게임의 중요한 요소로 자리 잡았다. 이러한 소셜 네트워크 서비스 중에서도 가장 주목할 부분은 커뮤니케이션 문화를 새롭게 변화시켜 나가고 있는 소셜 네트워크 게임 분야이다. 기존의 온라인 게임은 혼자서 즐기거나 주위 친구들과 길드를 만들어 플레이 하는 형태이다. 반면에 소셜 네트워크 게임은 불특정 타인과 관계를 맺을 수 있는 서비스로, 소셜 네트워크 서비스를 통하여 새로운 인맥을 만들거나 기존에 형성된 인간관계를 강화 시킬 수 있는 게임을 말한다. 소셜 네트워크 게임의 가장 큰 특징은 게임 실력이 아니라 소셜 이웃과의 교류를 통해 얼마나 많은 관계를 맺고 있는가이다.

소셜 네트워크 서비스의 발달은 시공간의 제약을 넘어 다양한 형식과 내용을 통해 이뤄지고 있다. 바야흐로 세계가 ‘커뮤니케이션적 도달 가능성의 테두리’에 이른 것이다.<sup>1)</sup> 소셜 네트워크 게임의 가장 큰 특징은 다른 유저와 함께 상호 작용하여 유저의 정체성을 투영(Projective identity)하여 게임을 경험하고 “몰입”과 “재미”를 습득 할 수 있다는 것이다.<sup>2)</sup> 게임을 플레이하는 유저는 능동적으로 게임을 수행함에 따라 캐릭터 속에 유저의 정체성을 수용한다. 기존의 게임과 가장 큰 차이점은 소셜 네트워크 게임의 경우 인공지능을 가진 캐릭터와의 상호작용이 아닌 친구들과의 소통을 통해 게임 속 문제를 서로 소통하고 경쟁하며 풀어나가는 방식이다.

소셜 네트워크 게임이 발전한 가장 큰 이유 중에 하나는 사회적 소통이 필요한 사람들에게 가장 손쉬운 접근 소통 방식을 제공한다는 것이다. 접근성이 쉬운 소통 방식은 소셜 네트워크 게임에서 현대인들이 원하는 만큼 자유롭게 상상하고 소통하며 즐

1) 노르베르트 볼츠, 윤종석 역, 『세계를 만드는 커뮤니케이션』, 한울, 2009, p.71.

2) Gee, J. P., *What video games have to teach us about learning and literacy*, Palgrave Macmillan, 2nd Ed(2007), pp.24-33.

길 수 있게 되었다. 게임에서 주어진 콘텐츠를 이용하는 것에 그치지 않고 게임 유저가 직접 친구들과 게임 콘텐츠를 공유하는 적극적인 행태가 드러난다는 것이다.

본 논문은 게임 분석의 심리학적 요소를 파악하기 위해 첫째, 페이스북의 대표적인 소셜 네트워크 게임 <심즈 소셜>를 통해 유저들의 심리적 행동을 분석하고 성격요소들을 구체적으로 고찰하고자 하였다. 둘째, 성격 특성의 핵심 요소인 “외향성(Extraversion), 성실성(Conscientiousness), 정서적 안정성(Emotional Stability), 창의적 사고(Openness to experience), 유순성(Agreeableness)을 조사하여 게임 유저가 생성한 캐릭터의 성격과 부합하는지를 확인하였다.<sup>3)</sup> 끝으로 유저가 소셜 네트워크 게임에 접근하는데 사용한 아이템을 살펴보고, 이를 기반으로 게임 콘텐츠의 선택 경향은 유저의 성격을 간접적으로 표현하는지 탐색해 봄으로써 소셜 네트워크 게임 속의 플레이 방식이 게임을 플레이하는 유저의 캐릭터에 어떠한 방식으로 정체성을 투영하는지 알아보려고 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 소셜 네트워크 게임(Social Network Game)의 정의

소셜 네트워크 게임은 페이스북(Facebook), 싸이월드와 같은 소셜 네트워크 서비스의 ‘관계’를 맺고 형성해가는 과정을 ‘게임’으로 풀어낸 서비스를 말한다. 기존 온라인 게임처럼 ‘관계’를 맺는다는 비슷한 측면을 가지고 있지만 온라인 게임은 다량의 인원이 동시에 서버에 접속해 플레이하는 것을 말하고 소셜 네트워크 게임은 타인과의 상호 관계성을 핵심 요소로 이용하여 친목을 바탕으로 즐기는 게임을 말한다. 소셜 네트워크 게임의 경우는 게임의 목적보다는 사람사이의 관계가 더 부각되는 특징

3) 이인석, 「Big 5 모델의 성격요인 및 윤리적 가치관과 조직성과간의 관계」, 『경영학 연구』, 제32권6호(2003.12), pp.1593-1621.

적 요소를 가지고 있다. 게임을 플레이하는 실력보다는 소셜 네트워크상에서의 교류가 게임의 가장 큰 요소이다. 소셜 네트워크 게임이 온라인 게임과 다른 특징으로 권보연은 소셜 네트워크 게임의 구조가 현실의 인간관계와 친밀함의 정서를 추구하는 시공간적 특성을 전재함으로 소셜 네트워크 게임은 사회적 플레이로 규정하였다.<sup>4)</sup>

분 류	소셜네트워크 성격	사례
기존 SNS + 신규 게임 서비스 결합	기존 SNS에 게임을 접목 사회성이 게임성보다 크다	팝빌, 캐슬빌, 패션시티, 아쿠아 스토리, 버블사파리 젠가 포카 등
기존 온라인 게임 + 신규 SNS 결합	기존 게임에 SNS 연계를 추가하여 게임성이 사회성보다 크다.	블러드 & 소울 샌드박스, 불멸온라인, 넥슨포털 아틀란티카 등
신규 SNS + 신규 게임 서비스 결합	새로운 결합형태	카카오톡 애니팡, 아이러브 커피, 컴투스 타이니팝 등

그림 1. SNS와 결합유형에 따른 소셜 네트워크 게임 분류

## 2. <심즈 소셜> 게임

2000년 EA(Electronic Art)사가 PC용으로 처음 출시한 <심즈>는 인생을 대신 경험해보게 해주는 최초의 생활 시뮬레이션 게임이다. 심5)을 만들고 이용자가 만든 캐릭터는 인공지능으로 만들어진 이웃들을 만나고 관계 맺기하며 현실생활에서처럼 게임에서 다양한 활동을 할 수 있다. <심즈>는 게임을 실행하는 유저에게 정체성을 투영하여 높은 자유도를 부여하고, 함께 능동적인 선택

4) 권보연, 「소셜 네트워크 게임(Social Network Games)의 사회적 플레이에 관한 연구」, 『한국 컴퓨터게임학회 논문지』, 제24권1호(2011.03), pp.21-33.

5) 심(Sim)은 심즈 게임속에 살고있는 모든 캐릭터를 지칭한다.

권이 부여했기 때문에 게임을 하는 유저들에게 죄책감을 들게 만드는 미디어라 칭하기도 하였다.<sup>6)</sup>

PC용 <심즈> 게임은 확장팩을 이용하여 게임유저의 사회성에 더욱 깊은 관여를 하는 게임으로 발전하였으나 미리 제공되는 캐릭터의 특징으로 인하여 인간 대 인간의 플레이 방식이 아닌 컴퓨터와 인공지능을 통한 소통이 주된 목적이었다.<sup>7)</sup> 페이스북의 등장과 함께 인공지능 컴퓨터와의 소통에서 벗어나 보다 완벽한 모습의 게임 콘텐츠가 되었다. 기존의 다른 게임들이 아바타를 가지고 단지 남에게 보여주는 수단에 그쳤다면 <심즈 소셜>은 직접 유저의 집에서 친구를 초대하여 취미 생활을 공유하면서 이로 인해 페이스북 속 친구들과 친분을 쌓아가는 형식으로 발전되었다. 페이스북 친구들을 게임 이웃으로 만들면 <심즈 소셜> 속에서 좀 더 많은 즐거움을 가질 수 있다. 플레이어들의 자유도는 여러 가지 실험들을 이끌어 낼 수 있고 능동적이며 반복적인 재생산을 이끌어 주는 방향을 제공한다.



그림 2. <심즈 소셜>의 캐릭터 생성 모습



그림 3. 캐릭터 성격 결정 이미지

지금까지의 소셜은 단지 문자, 사진 등으로 서로간의 안부를

6) 헨리 제킨스, 정현진 역, 『팬, 블러거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』, 비즈앤비즈, 2008, p.208.

7) PC용 심즈의 확장팩: 별난 세상(Living' Large), 신나는 파티(House Party), 두근두근 데이트(Hot Date), 지금은 휴가중(Vacation), 멍멍이와 야옹이(Unleashed), 슈퍼스타(Superstar), 수리수리마수리(Makin' Magic)

묻는 것에서 시작을 했다면 소셜 네트워크 게임의 경우 캐릭터간의 상호 인터랙션을 가능하게 해준다. 인터페이스 또한 캐릭터를 중심으로 상황에 대한 대상과 소통하는 방식에 대하여 직관적으로 표현 되어 있다.

게임을 처음 시작하면 본인이 원하는 성별과 성격, 외모, 직업 등을 설정할 수 있는 자유도가 주어진다. 플레이어의 자유 의지에 따라 아바타의 성향을 정해주어 유저의 내적/외적 캐릭터를 컴퓨터를 통하여 투영 시킬 수 있다. 이러한 접근은 Gee, J.P이 언급한 가상의 공간 안에 “몰입”과 “재미”의 요소를 적용시켜 유저의 투영된 정체성을 만드는 것과 맥락을 같이한다.<sup>8)</sup>

과거의 컴퓨터용 심즈 게임은 각각의 캐릭터에 플레이어가 거부감을 느끼지 않을 정도의 인공지능(A.I - Artificial Intelligence)을 통해 자유 의지를 가지고 움직이도록 되어있었으나 <심즈>가 페이스북의 소셜 서비스 안으로 들어오게 되면서 친구들과 다양한 관계가 형성 될 수 있는 형태로 발전, 변형 되었다.



그림 4. 페이스북 친구들과의 소셜적 요소가 결합된 형태의 인터페이스

<심즈 소셜>의 인터페이스는 캐릭터를 중심으로 그 상황에 대한 대상과의 관계를 어떻게 갈 것인지에 대하여 직관적으로 표현 되어 있다. 유저가 생성한 아바타는 각자의 자유의지를 가지고 움직이도록 정해져 있고 페이스북 친구들과의 교류를 통해 각자에게 주어진 목적에 방향을 정해주는 것으로 게임은 구성되어 있다. <심즈 소셜>의 특징은 다양한 소셜 친구들과의 관계가 더욱 돈독해지는 시스템으로 기존의 PC용 <심즈>와 차별점을 가지고 있다. 그 만큼 각자의 역할을 도와주는 행위를 통해 다양한 삶을

8) Gee, J. P., 앞의 책, pp.24-33.

꾸러 나갈 수 있다.

게임 아바타의 성격이 정해지면 서로간의 경험을 체험하며 상호 친화적 유대감을 표현하는 소통수단으로 발전하게 되었다. 유저들이 스스로 경험하고 공유하는 실천적 경험이 소셜 네트워크 게임이라는 인터넷을 통한 공간 안에서 서로간의 가상 커뮤니케이션을 통해 서로의 소통에 밀거름이 되는데 초점을 두고 있다.

## 2. 성격의 5요인 모형(Five Factors Sim-Personality Traits)

성격의 정의에는 성격의 역동적 조직화, 신체와 정신의 통합, 환경에 적응하려는 노력에서의 개인의 적극성과 고유성 등이 강조되고 있다.<sup>9)</sup> 이러한 성격의 주요 특성을 바탕으로 최근에는 많은 연구자들이 개인의 성격특성 차원이 크게 5가지 요인으로 구성되어 있는 성격의 ‘5요인 모형’에 동의하고 있다.<sup>10)</sup> 성격 5요인 모형은 성격의 기본 단위를 발견하는 방법으로 성격을 기술하기 위해 사람들이 사용하는 어휘를 분석하는 것이다. 일상생활에서 중요한 인간의 성격이 일상어 속에 수록되어 있으므로, 성격을 나타내는 언어 구조를 찾음으로써 인간 성격을 확인할 수 있다고 생각하는 것이다. Costa와 McCrae의 연구에 의하면 개인의 심리적 잠재성은 기본적인 성격 경향에 의해 영향을 받는다는 점을 경험적으로 확인하여 왔다.<sup>11)</sup> 성격 5요인 이론에 의하면 개인의 타고난 기본적 성향은 시간이 지남에 따라 습관, 태도, 능력, 역할, 관계 같은 형식으로 개인의 독특한 적응 양식에 영향을 준다고 설명하고 있다. 성격의 5요인 모형이라 일컫는 성격

9) Pelvin, L. A., *A brief history of modern personality theory*, Handbook of personality, 1990, pp.3-18.

10) Goldberg, L. R., “An alternative description of personality: The big-five factor structure”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.59, Issue 6(1990), pp.1216-1229.

11) Costa, P. T. & McCrae, R. R., “Influence of extraversion and neuroticism on subjective well-being: Happy and unhappy people”, *Jourunal of Personality and Social Psychology*, Vol. 38(1980), pp. 668-678.

구조 모델은 창의적 사고성(Openness), 성실성(Conscientiousness), 외향성(Extraversion), 정서적 안정성(Agreeableness), 신경성(Neuroticism)으로 이루어져 있다.<sup>12)</sup> 신경성(Neuroticism)은 유저가 정서적으로 얼마나 안정되어 있고, 세상을 얼마나 통제할 수 있으며 세상을 위협적이지 않다고 생각하는 정도를 나타내며, 외향성(Extraversion)은 타인과의 교제나 상호작용을 원하고 타인의 관심을 끌고자 하는 정도를 나타낸다. 개방성(Openness)은 지적 자극, 변화, 다양성을 좋아하는 정도이며, 성실성(Conscientiousness)은 사회적 규칙, 규범, 원칙들을 기꺼이 지키려는 정도를 나타내고, 친화성(Agreeableness)은 타인과 편안하고 조화로운 관계를 유지하는 정도를 나타낸다고 본다.

### 3. 외적 존재론적 상호 작용성

심즈 게임이 기존의 게임과의 가장 큰 차이점은 외적 존재론적 상호 작용성이다. 영화나 책, 애니메이션 등의 경우, 창작자가 제시한 내용을 수동적으로 받아들일 뿐 게임 속 이야기에 능동적으로 참여하는 경우는 거의 없다. 그러나 네트워크 기술이 발달하면서 상호 작용성은 디지털 콘텐츠의 가장 차별화되는 특징이 되었다. 게임 유저들이 참여하는 기본 틀 안에서 새로운 이야기를 만들어 가는 상호작용성이라는 특징은 끊임없이 유저들의 참여를 이끌어 내고 있다. 기존의 게임들은 단순한 게임들을 디지털화하는 정도의 상호 작용성으로 구성되어있다.

게임은 플레이어가 허구적 세계 속에서 유저를 구성원으로 인식하는 것이 하나의 요소이다. 게임의 경우, 유저가 유저의 캐릭터를 선택하고 게임 내에서 주어지는 아이템을 통해 캐릭터를 꾸미고 레벨이 상승할 때마다 얻어지는 능력치를 통해 스스로를 계

---

12) Norman, W. T., "Toward an adequate taxonomy of personality attributes : Replicated factor structure in peer nomination personality rating", *Journal of Abnormal and Social Psychology*, Vol. 66 Issue 6(1963), pp. 574-583.



임 속 캐릭터와 동일시하는 경향이 있다. 외적 존재론적 상호 작용성은 가상공간을 창출하고 현실과 유사한 시뮬레이션 경험을 하도록 유도하는 게임이다. 전투기 시뮬레이션이나 가상의 미션을 수행하는 교육적 경험을 필요로 하는 곳에서 사용이 되었다. 이러한 특징적 요소는 <심즈 소셜>에서 가상의 목적을 수행하는 것과 맥락을 같이 한다. 유저와 캐릭터를 동일시함으로써 기술 습득에 유용한 상호작용성이라고 할 수 있다.

### Ⅲ. 조사방법론

본 연구에서 이론적 배경을 통해 설정한 연구 가설은 다음과 같다. <심즈 소셜>의 가장 큰 특징은 개방성과 상호 작용성을 이용하여 현실 세계의 대안적 공간으로 나타날 수 있다는 것이다. 게임을 플레이하는 유저에게 소셜 네트워크 게임이라는 상호작용에 대한 전반적인 경험이 즐거운 경험이었고 몰입상태를 높게 경험했을 때 유저의 캐릭터에 표현되는 감정적 표현 지수는 높아질 것이라는 것을 전제로 하였다. <심즈 소셜>을 통해 유저의 객관적인 삶의 상황에 대한 주관적 경험이 게임 캐릭터를 통해 투영되어 나타날 것이다. 이렇게 표현되는 게임 속 정체성은 개방성과 친화성을 결합한 형태로서 게임 속에서 더욱 사실적으로 유저의 모습으로 표현될 것이다.

#### 1. 연구대상

본 연구를 위해 서울 K대 인근 PC방에서 <심즈 소셜>을 경험한 일반인(20대: 남자 2명 여자2명, 30대: 남자 2명)과 대전 J대학교 만화애니메이션학과 대학생(20대: 남자 4명, 여자4명, 30대: 남자 3명, 여자3) 중 <심즈 소셜>을 경험한 20명을 대상으로 5요인 성격 특성 - BFI(Big Five Inventory)의 설문을 실시하였다. 심즈 소셜의 5요인 성격 특성을 측정하기 위해 John과 Srivastava(1999)이 개발한 Big Five Inventory<sup>13)</sup>를 바탕으로 김

지현, 김복환, 하문선이 간편화한 5요인 성격 특성 검사<sup>14)</sup>를 기반으로 사용하였다. 검사는 창의적 사고, 성실성, 외향성, 정서적 안정성, 신경성의 5요인과 26개의 하위 척도로 구성되어 있으며 신뢰도 측정문항 두 개를 포함하여 모두 210문항으로 구성하였다. 리커트 5점 척도를 사용하여 학생들이 각 문항의 내용에 대해 “매우 그렇다” 4점, “그렇다” 3점, “보통이다” 2점, “그렇지 않다” 1점, “전혀 그렇지 않다” 0점 중 하나를 선택하게 하였다. 각 하위 척도의 문항 수는 8개로 구성되어있고 하위척도의 점수 분포는 0~32점 범위 안에 있다.

## 2. 조사방법

조사방법으로 예비조사를 통해 실험에 적합한 일반인 및 학생을 선별하였다. 선별된 인원의 면접이 우선 진행되었고, 이때 진행된 사항을 토대로 심층 면접에서의 질문들이 구성되었다. <심즈소셜>의 경우 대중화된 게임이 아니기에 K대학교와 J대학교 주변의 PC방을 탐문하여 일반인 및 학생을 대상으로 경험자를 선별하는 예비조사가 선행되었다. 선별된 조사자를 대상으로 2012년 6월 7일부터 2012년 6월 16일까지의 기간 동안 면접조사 참여자가 편하게 느낄 수 있는 장소(커피숍, 학생식당)에서 각 1 ~ 2회 실시되었고 회당 약 1시간에서 1시간 30분 정도 개별 진행되었다. 이들 면접조사 참여자는 총 20명으로 조사 이전부터 페이스북을 통한 소셜 활동에 익숙하고 <심즈 소셜>을 1개월 이상 이용하고 있는 20대 초반에서 30대 초반의 남성, 여성이용자들로 구성되어 있다. 본 연구에서는 면접조사 참여자 모집 시 다양한 이용자의 경험을 드러내기 위해서 제약을 두지 않았으나 아쉽게도

13) John, O. P. & Srivastava, S., “The Big Five trait taxonomy: History, measurement and theoretical perspectives” . In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research*. Guilford, 1999, pp.102-138

14) 김지현·김복환·하문선, 「간편형 한국어 BFI(Big Five Inventory) 타당화 연구」, 『인간이해』, 제32권1호(2011), pp.47-65.

40대 이상의 연령 이용자들은 만나볼 수가 없었다. 이는 페이스북에 대한 선호도가 젊은 층에 집중되어있고 <심즈 소셜>이란 게임이 아직은 보편화 되어있는 게임이 아니기에 40대 이상의 연령 층에게는 큰 의미로 작용하지 못했다고 분석되어진다. 연구를 진행하기에 앞서 연구자가 이용자에게 강요된 대답을 이끌어내는 방법론적인 오류를 범하지 않기 위해서 심층면접에 참여한 참여자의 페이스북 게시물을 분석한 후 면접이 진행하였다. 이러한 면접 조사를 통하여 본 연구자는 <심즈 소셜>을 장기간 이용하고 있는 이용자들이 어떠한 갈등상황과 변화를 만나는지와 이들의 의식하거나 의식하지 않은 상태에서 어떠한 감정적 변화 일어나고 있는지 살펴볼 수 있었다. 성격 5요인 분석을 위해 사용된 <심즈 소셜>의 아이템과 감성표현 획득을 위한 게임 속 아이템은 다음과 같다.

<심즈 소셜> 안에서 작동되는 5가지 감성 측정의 도구는 '상태바'의 형태로서 작용 한다. 욕구의 종류는 허기, 사고, 용변, 위생, 에너지, 재미 총 6가지이며 대략 80가지 타입의 성격들이 준비되어 다양한 인간관계를 만들어 나갈 수 있다. 각각 캐릭터의 선호도는 캐릭터의 외적/내적으로 자동화되어 표현되어진다. 이러한 욕구를 통한 개별적 선호도의 요인은 결과적으로 유저의 행동 패턴에 맞게 변화되어진다. 80가지 타입의 성격 중 총 다섯가지를 선택할 수 있으며 이러한 특성들은 심들의 상호작용과 기분에 영향을 주게 되어 유저만의 캐릭터를 창조할 수 있다. 어떤 것이 부족해지면, 그걸 채우는 형태로 움직이게 되고 이러한 방식으로 게임을 플레이하는 개인의 특유의 성격이 정의되는 것이다. 친구들과의 상호 작용으로 사건이 일어나면 심들의 기분에 영향을 주고 사건의 영향에 따라서 포인트를 더하거나 빼는데, 이를 모아서 스킬을 올려 플레이에 이점을 가져다준다. 심들의 욕구는 아이콘을 클릭하는 것으로 해결해 줄 수 있고 개인의 특성과 현재 기분 상태에 따라서 상호작용은 달라진다.






심리적 분류	<심즈 소셜> 행동 패턴 분류 예시	아이템
외향성	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자발적인 대인 행동</li> <li>● 신체적 접촉 시도</li> <li>● 대인 활동의 시도</li> </ul>	
장난스러움	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 사물로부터 “재미” 요소 획득 능력</li> <li>● “재미” 행동 저하에 대한 반응</li> <li>● 코믹한 활동을 통한 사교성 증가</li> </ul>	
활동성	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자발적인 시도 횟수 증가 행동</li> <li>● 행동 저하에 따른 둔감함</li> <li>● 각종 엔터테인먼트 활동 증가</li> </ul>	
친절함	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 사교를 전제로 한 식사 준비</li> <li>● 사교적 활동 제안</li> <li>● 인간관계 회복 능력</li> </ul>	
깔끔함	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 반복적 청소를 통한 “재미” 활동증가</li> <li>● 물건을 고장 내지 않는 능력</li> <li>● 효율적 생존력</li> </ul>	

그림 5. 아이템별 행동 패턴



그림 6. <심즈 소셜>의 상태바 - 감정에 따라 상태바의 색상과 형태가 변형된다.

게임 플레이어들의 5요인 성격 특성의 변별되는지 확인한 후, 성격 특성이 집단 판별에 기여하는 정도를 알아보았다. 이를 위해 먼저, 수집된 자료의 신뢰도를 확인하고 크론바하 알파 (Cronbach  $\alpha$ )<sup>15)</sup>를 구하였다. 또한 간편형 한국어 BFI의 하위요인들과 <심즈 소셜>간의 상관분석을 실시하였다. 이러한 5요인

성격 특성이 유의하게 판별할 수 있는지, 판별한다면 상대적 영향력은 어떠한지 알아보기 위하여 판별분석을 실시하였다.

### 3. 심즈<Sims>속에서 보여주는 성격의 5요인

성격의 5요인 모형은 게임 안에서도 직접적으로 구분 적용된다. 5가지 성격 분석 요소들은 보통 50%를 기준으로 측정된다. <심즈 소설> 게임 안에서 외향적 수치가 낮다면 유저가 키우는 캐릭터의 타인과의 교류보다는 내성적 성향을 가진 캐릭터로 발전될 수 있을 확률이 높다는 것을 나타낸다. 만약, 성실성 수치가 상대적으로 높다면 다른 사람들보다 책임감을 중시 여긴다는 뜻이다.

<심즈 소설> 게임에 적용되는 각 요인들은 개인의 성격에 기반을 두어서 성격의 5요인 모형을 모두 가지고 있고, 특정 요인의 더 강하고 약한 것은 이미 정해졌지만 게임을 통해 친구들과의 소통을 하면서 개인적 차이가 생긴다는 전제를 가지고 이 연구는 진행되었다.

<심즈 소설> 게임 안에서 성실성은 직업 수행능력 예측에 큰 기여를 할 수 있다. 추구하는 목표가 적지만 그 목표를 일관되고 책임감 있게, 믿을 수 있게 추구하는 아바타는 직업 수행 능력이 뛰어난 형태로 표현된다. 외향성은 세일즈나 관리직의 직무 수행 능력을 예측해 볼 수 있는 단서가 될 수 있고, 창의적 사고성은 작업을 얼마나 잘 배울 수 있는가를 예측하는 데 도움을 줄 수 있다. 정서적 안정성은 사회적 상황이나 대인관계에서 기본성향으로 사회적 적응성에 영향을 미친다. 신경성은 추구하는 사회적 환경의 자극강도의 질을 결정하는 요인이며 적성과 관련이 높은

---

15) 크론바하 알파(Cronbach  $\alpha$ )는 통계학에서 신뢰성을 검증하는데 있어서 내적 일관성을 측정하는 도구로  $\alpha$  값을 내적 타당성을 측정하는데 적용하여 변수간의 신뢰성을 알아보는 데 사용한다. 원인변수와 결과 변수와의 인과관계가 어떠한지 알아보는 측정지표이다.  $\alpha$  값의 의미는 몇 개의 변수들의 합을 새로운 변수로 활용하기 위하여 표본으로부터 추출된 변수들의 합이 모집단의 참값의 추정치로 신뢰도를 나타내는 척도가 된다.

특성으로 나타난다.

<심즈 소셜>게임 안에서 캐릭터 이미지로 표현되어지는 5가지 성격 요소와 설명은 아래와 같다.

심리적 분류	외형적 분류	성격	특징
창의적 사고		상상력과 호기심, 모험심, 예술적 감각 등으로 자유스러운 캐릭터 형성	개인의 심리 및 경험의 다양성과 관련된 것으로, 지능, 상상력, 고정관념의 타파, 심미적인 것에 대한 관심, 다양성에 대한 욕구, 품위 등과 관련된 특징을 포함
성실성		목표를 성취하기 위해 성실하게 노력하고 심즈에서 주어진 임무에 대한 완수율로 평가	과제 및 목적지향성을 촉진하는 속성과 관련된 것으로, 심사숙고, 규준이나 규칙의 준수, 계획 세우기, 조직화, 과제의 준비 등과 같은 특질을 포함
외향성		페이스북 소셜 친구와의 사교성 추구, 자극과 활력을 추구하는 성향	사회와 현실 세계에 대해 의욕적으로 접근하는 속성과 관련된 것으로, 사회성, 활동성, 적극성과 같은 특질을 포함
정서적 안정성		타인에게 반항적이지 않은 협조적인 태도를 보이며 안정적 균형을 중시하는 성향	적응성과 타인에 대한 공동체적 속성을 나타내는 것으로, 이타심, 애정, 신뢰, 배려, 겸손 등과 같은 특질을 포함
신경성		분노, 우울함, 불안감과 같은 불쾌한 정서를 쉽게 느끼며 괴팍한 캐릭터를 구축	정, 부정적 감정 등과 같은 바람직하지 못한 행동과 관계된 것으로, 걱정, 두려움, 슬픔, 긴장 등과 같은 특질을 포함

그림 7. <심즈 소셜> 소셜의 캐릭터를 바탕으로 한 성격 5요인 요소

이상과 같은 선행연구를 바탕으로 본 구체적인 연구문제는 <심

즈 소셜>이란 게임 속 가상 공간 안에서 유저들의 개별적 성격 특성이 게임 속 캐릭터와의 유사성을 주는가이다

#### IV. 조사결과

이 연구를 통해 성격 5요인에서 보인 게임 유저의 성격과 게임 속 캐릭터의 성격과의 유사성 검사를 실시하여 서로간의 상관계수를 찾는 것이 목적이었다. 실험에서는 참가자의 주관적 경험을 주시하기 위해 설문지와 실제 게임에서 만들어진 캐릭터와의 유사성을 비교하였다. 기존의 방식은 설문지 등을 통한 결과를 유추하였으나 <소셜 심즈>를 통해서 유저의 행동 패턴이 게임 캐릭터에도 간접적인 영향을 미칠 수 있다는 것을 의미한다. 이는 다른 사람들이 내리는 성격에 대한 평판이 소셜에서 만들어진 게임 캐릭터에게도 동일하게 적용될 수 있다는 것이다.

##### 1. 신뢰도

각 요인별 Cronbach  $\alpha$ 는 신경증이 .75, 외향성이 .73, 개방성이 .80, 성실성이 .75, 친화성이 .79를 기준으로 잡았다. 개념을 측정하는데 척도항목이 신뢰성 있게 구성되었는지 알 수 있는 Cronbach  $\alpha$  계수가 모두 .70이상으로 비교적 양호한 신뢰성을 보여주었다.

유형	심즈 소셜 Cronbach $\alpha$	실제 성격 Cronbach $\alpha$
창의적 사고	.87	.91
성실성	.90	.91
외향성	.94	.95
정서적 안정성	.91	.88
신경성	.80	.95

그림 8. <심즈 소셜>과 실제 성격 5요인 항목의 유형별 Cronbach  $\alpha$

## 2. 실험결과

성격 5요인 실험의 조사로 얻어진 개인별 BMI의 결과는 아래 표와 같다. 설문을 통한 결과로 얻어지는 개인별 성격과 게임 속에서 주어진 아이템을 선택하는 선호도는 비교적 유사한 결과를 보여준다.

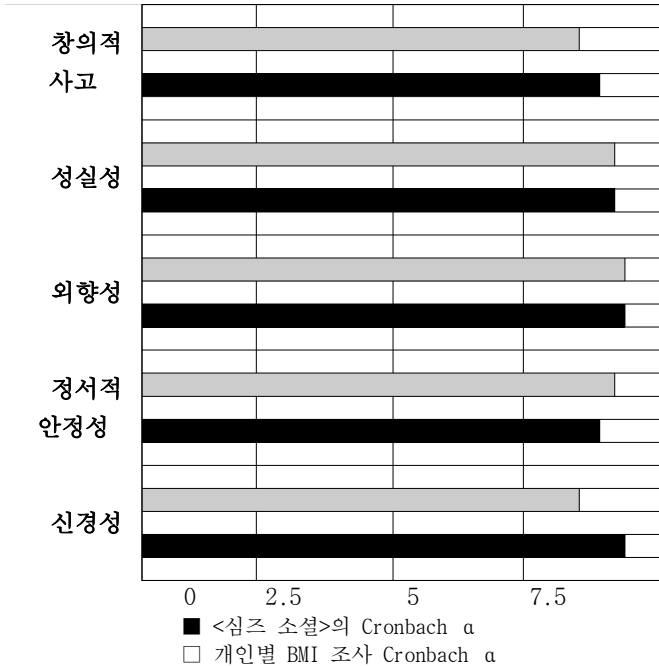


그림 9. 두 성격 검사의 유사성 비교

<심즈 소셜>과 실제 게임을 플레이하는 유저와의 성격검사로 측정된 5요인의 척도점수와 상관계수가 제시되었다. 두 성격 검사에서 측정된 성실성과 창의적사고, 외향성, 정서적 안정성은 유저의 성격과 유의한 정적 상관을 나타내었다. 대부분의 실험 대상자는 창의적 사고성, 성실성, 외향성, 정서적 안정성과는 매우 유의한 정적상관을 나타내었다. 마지막으로 신경성은 게임을



통한 부정적 정서로 인하여 부적 상관을 나타내고 있다. 이러한 결과는 측정이 동일한 성격요인이 수행 예측하는 정도가 서로 다를 수 있다는 것을 시사한다. 하지만 이 연구에서의 사례수가 비교적 적고, 게임 속 성격을 파악하기 위한 아이템의 추가 및 발전이 꾸준히 진행됨으로 앞으로 추가 연구가 요구된다.

유형	심즈 소셜	실제 성격
창의적 사고	.21 .01 - .02. 19	.31** - .14 . 14 .30**
성실성	.26* .05 .14 . 25*	.32** .11 . 33** .31**
외향성	.21 .01 - .02. 19	.31** - .14 . 14 .30**
정서적 안정성	.10 - .06 - .11 .08	.00 - .16 - .14 - .02
신경성	.24* .11 .33** .24*	.04 .05 .13 - .03

\* p<.10, \*\*p<.05

그림 10. <심즈 소셜>과 실제 성격 5요인 항목의 척도 점수와 상관계수

## V. 결론

본 연구는 페이스북의 대표적인 게임인 <심즈 소셜>을 통해서 소셜 네트워크 게임을 통해 만들어진 캐릭터 성향이 일치하는지를 알아보았다. 이러한 방식을 통해 게임 속 무의식적 행위 속에 유저의 욕구를 캐릭터 속에 대변하고 있다고 보았다.

성격 5요인 특성은 소셜 네트워크 게임의 친구들과의 관계에 영향을 미침으로써 게임을 통해 간접적으로 개인의 잠재적인 요소를 파악할 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 개인의 성격을 예측하는데 게임 속 캐릭터에 유저의 정체성을 넣는다는 결론을 만들 수 있다.

<심즈 소셜>은 게임유저의 특징을 게임 속 캐릭터 속에 담는데 매우 적절하게 사용되었다. 유저의 가상 캐릭터를 소셜 친구들에게 알리고 이야기하고자 할 때 호기심과 실험적인 행위들을 단순한 불거리로 보는 것이 아니라 공유하고 같이 느끼고 싶어 한다

는 것이다. 물론 <심즈 소셜>라는 게임 콘텐츠 하나만을 가지고 소셜 네트워크 게임이 가지는 의미를 모두 해석하는 것은 불가능하다. 그러나 빠른 속도로 변화하고 있는 게임 분야에서 유저가 생성한 캐릭터에 본인의 성격을 무의식적으로 담는다는 것은 매우 중요한 사실이다. 더욱이 앞으로 상호소통이라는 이름으로 소셜 네트워크 게임 안에서 단순히 게임을 소비하는데 그치지 않고 생산적 소비자로서 사용하는 게임 유저가 늘어날 것을 고려한다면 게임을 통한 유저의 정체성 투영이라는 것은 매우 중요하다. 따라서 우리는 이러한 변화의 가능성을 주시하며, 앞으로 소셜 네트워크 게임에서 일어날 변화들을 놓치지 말아야 할 것이다.

## 참고문헌

- 노르베르트 볼츠, 윤종석 역, 『세계를 만드는 커뮤니케이션』, 한울, 2009.
- 헨리 제킨스, 정현진 역, 『팬, 블러거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』, 비즈앤비즈, 2008.
- 김지현·김복환·하문선, 「간편형 한국어 BFI(Big Five Inventory) 타당화 연구」, 『인간이해』, 제32권1호(2011), pp.47-65.
- 권보연, 「소셜 네트워크 게임(Social Network Games)의 사회적 플레이에 관한 연구」, 『한국 컴퓨터게임학회 논문지』, 제24권1호(2011.03), pp.21-33.
- 이인석(2003). 「Big 5 모델의 성격요인 및 윤리적 가치관과 조직성과간의 관계」, 『경영학 연구』, 제32권6호(2003), pp.1593-1621.
- Gee, J. P., *What video games have to teach us about learning and literacy*, Palgrave Macmillan, 2007(2nd ed.).
- Pelvin, L. A., *A brief history of modern personality theory*, Handbook of personality, 1990, pp.3-18.
- John, O. P. & Srivastava, S. “The Big Five trait taxonomy: History, measurement and theoretical perspectives”, In L. A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research*, Guilford, 1999, pp.102-138.
- Costa, P. T. & McCrae, R. R., “Influence of extraversion and

neuroticism on subjective well-being; Happy and unhappy people” , *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 38(1980), pp.668-678.

Goldberg, L. R., “An alternative description of personality: The big-five factor structure” , *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.59, Issue 6(1990), pp.1216-1229.

Norman, W. T., “Toward an adequate taxonomy of personality attributes: Replicated factor structure in peer nomination personality rating” , *Journal of Abnormal and Social Psychology*, Vol.66, Issue 6(1963), pp.574-583.

## ABSTRACT

### Big Five Personality in Discriminating the Groups by the Level of Social Sims

Lee, Dong-yeop

The purpose of this study was to investigate the clustering and Big Five Personality domains in discriminating groups by level of school-related adjustment, as experienced by Social Sims game users. Social Games are based on web that has simple rules to play in fictional time and space background. This paper is to analyze the relationships between social networks and user behaviors through the social games <Sims Social>. In general, characteristics of social games are simple, fun and easy to play, popular to the public, and based on personal connections in reality. These features of social games make themselves different from video games with one player or MMORPG with many unspecific players. Especially Social Game show a noticeable characteristic related to social learning. The object of this research is to provide a possibility that game that its social perspective can be strengthened in social game environment and analyze whether it actually influences on problem solving of real life problems, therefore suggesting its direction of alternative play means and positive simulation game.

Data was collected by administering 4 questionnaires (the short version of BFI, Satisfaction with life, Career Decision-Making Self-Efficacy, Depression) to the participants who were 20 people in Seoul and Daejeon. For the purposes of the data analysis, both Stepwise Discriminant analysis and Cluster analysis was employed. Neuroticism, Openness, Conscientiousness within the Big Five Personality domains were seen to be significant variables when it came to discriminating the groups. These findings indicated that the short version of the BFI may be useful in understanding for game user behaviors

When it comes to cultural research, digital game takes up a significant role. We can see that from the fact that game, which has only been considered as a leisure activity or commercial means, is being actively research for its methodological, social role and function. Among digital game's several meanings, one of the most noticeable ones is the research on its critical, social participating function. According to Jame Paul gee, the most important merit of game is "projected identity". This means that experiences from various perspectives is possible.[1] In his recent autobiography <What Video Games Have To Teach Us about

Learning and Literacy>, he described gamer as an active problem solver. In addition, Gonzalo Francesca also suggested an alternative game developing method through "game that conveys critical messages by strengthening critical reasons". [2] They all provided evidences showing

game can be a strong academic tool. Not only does a genre called social game exist in the field of media and Social Network Game, but there are also some efforts to positively evaluate its value. Through these kinds of researches, we can study how game can give positive influence along with the change in its general perception, which would eventually lead to spreading healthy game culture and enabling fresh life experience.

This would better bring out the educative side of the game and become a social communicative tool. The object of this game is to provide a possibility that the social aspect can be strengthened within the game environment and analyze whether it actually influences the problem solving of real life problems. Therefore suggesting it's direction of alternative play means positive game simulation.

Key Word : social network games, sims social, facebook game, big five factor

이동엽

중부대학교 만화애니메이션학과 교수

(312-702) 충남 금산군 추부면 대학로101 송백관 205-1

Tel : 041-750-6296

popodean@gmail.com

논문투고일 : 2012.07.31

심사종료일 : 2012.12.02

게재확정일 : 2012.12.14