

온라인 게임의 길드 활동을 통한 리더십 경험 : 현상학적 분석

김기석*, 정형원**

광운대학교 일반대학원 홀로그래피3D콘텐츠학과*

광운대학교 자연과학대학 정보콘텐츠학과**

Leadership Experience through Guild Activities on Online Games : A Phenomenological Analysis

Ki-Suk Kim*, Hyung-Won Jung**

Dept. of Holography 3D Contents, Kwangwoon Graduate School*

Dept. of Information & Contents, College of Natural Science Kwangwoon univ**

요 약 온라인 게임 이용에 따른 부정적 영향이 사회적 문제로 인식되면서 온라인 게임 이용의 부정적 영향에 관한 많은 연구들이 이루어져 왔다. 그러나 본 연구는 온라인 게임의 순기능에 관한 연구이며, 온라인 게임에서의 길드 활동이 리더십에 어떠한 영향을 주는지에 관한 연구이다. 본 연구를 위해 온라인 게임 이용자 대상으로 심층 인터뷰를 진행하였으며, 연구 방법은 지오르기(Giorgi)의 현상학적 분석을 통해 그 결과를 도출했다. 연구 참여자는 총 3명으로, 온라인 게임에서 길드 리더 경험이 있는 고등학생, 대학생, 직장인으로 구성하였다. 본 연구의 목적을 달성하기 위해 참여자의 경험을 토대로 온라인 게임의 길드 활동이 실생활에서 리더십에 어떠한 향상을 주었는지에 대해 분석하였다. 연구 결과, 평소 소심했던 성향이 길드 경험을 통해 적극적인 성격으로 변화하였으며, 리더십은 물론 의사결정 능력 및 협업 능력 그리고 문제 해결 능력까지 향상된 것으로 확인되었다. 본 연구를 통해 온라인 게임이 가지고 있는 요소 중 길드 활동 경험이 리더십 향상의 기회를 제공하고 있으며 다양한 역량 향상의 가능성을 보여주고 있다는 사실을 알 수 있다. 이를 통해 앞으로 더 많은 연구자가 온라인 게임이 가지고 있는 흥미롭고 다양한 역량에 대해 끈기 있는 연구를 이어가길 바란다.

주제어 : 온라인 게임, 길드, 리더십, 현상학적 연구, 게임 경험

Abstract Numerous studies have been made on the negative effects of online games, as the negatives effects of the usage of online games have been recognized as social issues. However, this is a study on the positive functions of online gaming; more specifically, on how the guild activities on online games affect the user's leadership. This study has conducted in-depth interviews with online games, and drew the result using Giorgi's phenomenological analysis as for the methodology. 3 people participated in the research - a high school student, a university student, and an adult office worker - all of whom with experiences of guild leading on online games. To achieve the goal of this study, this study based the subjects' experience to analyze how online game guild activities have affected leadership on the subjects' real lives. As a result, timidity turned into initiation; not only leadership, but also decision making ability and coworking ability, as well as problem solving ability have shown improvement. Through this study, one can see that among the elements of online game, experience in guild activities is providing opportunities for enhancing leadership and possibilities for improving various other abilities. I hope more researchers continue studying interesting and diverse powers of online games based on this study.

Key Words : Online game, Guild, Leadership, Phenomenological research, Gaming Experience

Received 20 April 2016, Revised 25 May 2016

Accepted 20 June 2016, Published 28 June 2016

Corresponding Author: Hyung-Won Jung

(Dept. of Information & Contents, College of Natural Science Kwangwoon univ)

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.

1. 서론

온라인 게임이 사회적으로 확산되고 있다. 초고속 인터넷¹⁾과 더불어 온라인 게임은 새로운 부가가치를 얻어 지금까지 꾸준히 성장하고 있으며, 온라인 게임의 성장과 게임 수요자 층의 폭발적 증가에 힘입어 게임 산업의 발전이 지속적으로 가속화되는 추세이다.

‘2014 한일 게임 이용자 조사 보고서’에 따르면 게임 이용자 중 온라인 게임 이용률은 전체의 61.5%로 나타났고, 그중 남자가 74.8%이고 여자는 47.8%이며, 연령별로는 20대 이하에서 74% 이상으로 높게 나타났다. 이처럼 급성장한 게임 산업이지만 여러 가지 문제들로 인해 사회적으로 우려의 대상이 되고 있다.

그중 하나가 인터넷 중독과 게임 중독이다. ‘2014 인터넷·스마트폰 중독 실태 조사’결과에 따르면 10~19세 청소년 10명 중 3명이 스마트폰 중독 위험군에 속한 것으로 나타났다. 스마트폰 중독 위험군에 속하는 청소년은 29.2%로 성인 11.3%의 약 2.6배에 달하며, 2011년 11.4%, 2012년 18.4%, 2013년 25.5%, 2014년 29.2%로 계속 증가하는 추세이다. PC를 통한 인터넷 중독은 2004년 이후 계속해서 감소되는 추세이며, 스마트폰 중독이 계속해서 증가되고 있는 것도 특징이다^[1,2].

최근 들어 게임의 긍정적 기능을 주목하는 연구들이 늘어나고 있다^[3,4,5]. 게임의 순기능을 활용하여 교육 목적과 게임의 재미를 결합하고, 이를 활용해 국방, 과학, 의료, 교육 등의 콘텐츠를 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 개발하고 있는 기능성 게임(Serious Game)²⁾ 역시 게임의 긍정적인 측면을 극대화한 것이라고 볼 수 있다. 또한, 청소년들이 쉽게 접하는 온라인 게임, SNG³⁾ 게임 내에도 청소년들에게 유익한 요소가 있으며 이에 대한 연구들이 증가하는 추세이다^[6,7,8]. 본 연구에서는 MMORPG⁴⁾ 게임 속에서의 집단 문화인 길드 활동으로 게임 내에서 얻은 체험이 현실에서도 리더십으로 발현되는지에 대한

연구를 목적으로 한다. 길드 활동은 게임 내에서 끊임없이 사회적 관계를 형성하고, 길드 구성원과 협력과 타협을 통해 목표를 달성하므로 자연스럽게 리더십을 경험하게 된다.

이제 온라인 게임을 통한 상호 작용이 사회적 활동과 어떠한 관계가 있으며, 게임 내 길드 리더(Guild Leader)의 역할이 어떻게 현실의 리더십에 영향을 주는지에 대해 실증적으로 살펴보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 온라인 게임

인터넷 산업의 발전, 급속한 확산과 더불어 온라인 게임의 개발과 이용이 활발해지고 있다. 온라인 게임은 일반적으로 통신을 통해 중계하거나 호스트 컴퓨터를 통하여 소그룹을 이루어 하는 게임을 의미한다^[9]. 1980년대가 비디오 게임기의 시대였다면 1990년대는 PC 게임의 시대였다고 할 수 있고, 2000년대는 온라인 게임의 시대라고 할 수 있을 것이다. 초기 게임 산업은 아케이드 게임과 비디오 게임에서 출발하였다.

온라인 게임은 네 가지 특성을 가지고 있다. 첫째, 가상 현실을 바탕으로 가상 공간에 게임이 수행된다는 특성을 갖는다. 게임을 수행하기 위해서는 게임 제작사가 구축한 서버에 접속해야 하며, 게임 공간은 그 서버와의 연결을 통해 구성된 가상 현실에 참여함으로써 가능해진다. 둘째, 상호 작용성이다. 인터넷이 상호 정보를 교환하는 특성을 갖고 있듯이 온라인 게임 또한 게임의 진행 과정에 있어서 게임 과정에 상대방이 참여하여 이루어지는 상호 작용성이라는 특징을 지닌다. 이때 ‘상호 작용성’은 단순히 게임과 게이머 간의 상호 작용 차원을 넘어 참여자들 간의 관계에 있는 상호 작용성을 의미한다. 셋째 개방성이라는 특징을 갖는다. 이것은 온라인 게임을 통해 이루어지는 게임의 전개 방식에 시간, 공간의 현실성이 제공되면서 가능해진 특성이다. 넷째, 다기능성이다. 온라인 게임을 하며 동시에 상대방과의 대화를 통해 커뮤니케이션이 가능하다는 특징을 지닌다는 점이다. 특히 이러한 커뮤니케이션의 수반은 게임이라는 가상적 공간이 현실 사회를 은유하는 사회의 모습을 통해 게임 실천의 문화적 행위를 사회적 행위로 전환시킨다^[10].

1) 1998년 6월에 초고속 인터넷 서비스를 시작했고, 4년 만에 대한민국은 초고속 인터넷 가입자가 1000만 명을 넘어섰다.

2) 현실에서 일어날 상황을 가상으로 체험하거나 특정 문제를 해결하는 방안을 찾기 위해 개발된 게임으로 건강, 치료, 교육 등의 분야에서 쓰이고 있다.

3) 소셜 네트워크 서비스를 기반(Social Network Game)으로, 인적 네트워크 형성을 목적으로 즐기는 게임을 총칭하는 장르명이다.

4) Massive Multiplayer Online Role Playing Game

온라인 게임은 혼자서 즐기는 게임이 아니라 수많은 사람들이 동시에 같은 장소에서 플레이를 즐긴다. 정형화되어 있는 컴퓨터를 상대하는 것이 아니라, 자신과 같은 실제 사람과 대결한다. 바로 이런 점 때문에 다른 게임보다 몰입감과 경쟁 요소가 강하며, 온라인 게임에 참여하는 사람들은 게임의 틀 안에서 역동적인 상호 작용이 필요하다.

2.2 온라인 게임에서의 길드

MMORPG는 사용자들 사이에 길드(Guild)라는 독특한 문화를 만들어 냈다. '길드(Guild)'란 MMORPG에서 유저들이 모여 형성하는 일종의 집단을 말한다. 어원은 중세 유럽에서 상공업자들의 동업자 조합에서 유래했다. 길드는 커뮤니티 시스템(Community System) 중 하나로 [11], 유저들이 함께 모여서 게임을 즐기기 위해 구성되는 모임이다.

MMORPG의 사용자가 게임을 하는 모든 순간의 행동은 독립적이지 않고 종속적으로 연결되어 있어 다음에 게임을 할 경우에도 이전의 상태가 유지되며, 게임 내에서 발생하는 사회적 관계도 지속적으로 유지된다[12].

파티 시스템(Party System)이 거대 몬스터 사냥이나 강력한 보스 제거 등 혼자서 성공하기 어려운 퀘스트(Quest)를 수행하기 위해 구성된 일종의 TF팀(Task Force Team, 단기 목표 성취를 위한 임시 조직)이라면, 길드 시스템(Guild System)은 동호회와 성격이 유사하다고 볼 수 있다.

'혈맹'은 엔씨소프트의 MMORPG인 리니지(Lineage) 시리즈의 유저 커뮤니티 시스템(User community System)을 말한다. 다른 온라인 게임의 길드(Guild)나 클랜(Clan)과 유사한 개념의 시스템이다.

길드의 리더나 파티의 파티장은 현실 세계에서와 다름없이 길드원과 파티원의 역할을 분담해주고 획득한 아이템을 분배하는 등의 리더 역할을 수행하게 된다. 즉, MMORPG는 이용자가 리더십을 경험할 수 있는 자유로운 가상 공간을 제공한다고 볼 수 있다. 비록 가상 공간이지만 그 공간 또한 현실의 사람들이 창조하고 유지시키는 것이므로 현실 세계와 동떨어졌다고 볼 수 없다. 그러므로 이용자들이 맺는 사회적 관계 또한 반드시 허구라고만 볼 수는 없다[13].

Jo et al. (2007)은 길드가 특정 게임을 위한 사용자들

의 커뮤니티이며, 리더는 길드 안에서 일어나는 사용자들의 행동을 통제하고 상호 작용한다고 설명하였다. 수많은 온라인 게임(MMORPG)에서 길드 운영자는 구성원들 간의 활동을 장려하기 위해서 길드 내에 채팅 서비스나 메신저를 활용하고 있다[14].

길드 활동을 통해 보다 재미있는 게임을 즐기기 위해서 대부분의 이용자는 파티나 길드를 만들어 단체 플레이를 하며, 게이머들은 자신의 캐릭터를 키우며 험난한 여정을 함께 겪어온 다른 이용자와 친분을 형성하고, 그들만의 문화를 만들어낸다[15]. 또한 캐릭터가 성장하고 지속적으로 살아가는 실제 삶과도 같은 플레이 경험을 갖는다[16].

길드 활동에서 인간관계에 대한 강제성은 존재하지 않는다. 사람들은 자신이 원하는 길드에서 자신이 원하는 방식으로 참여할 수 있으며, 게임 속에는 다양한 성격의 길드들이 존재한다. 위계적인 성격을 가지고 절대 군주의 지휘 하에 성을 장악하여 성의 주인이 되는 것을 목적으로 하는 길드가 있는가 하면, 게임에 대한 여러 가지 정보나 도움을 주고받거나, 게임과는 무관한 세상 돌아가는 이야기를 나누는 길드도 있다. 또한 개인적인 관심사들을 이야기하는 등의 친목을 목적으로 하는 공동체도 있다. 이러한 공동체를 운영하고 관리하는 리더는 게임 안에서의 관계를 형성하며 길드 일원에게 소속감과 책임감을 느끼게 해준다. 이러한 경험은 자신의 새로운 모습을 발견하고, 더 나아가 정체성을 형성하는 기회가 되기도 한다.

2.3 리더십

리더십은 "목표 달성을 위해 나 외의 어떤 사람에게 영향을 주는 과정"으로 정의할 수 있다[17]. 리더의 특성은 높은 열정 수준, 스트레스에 대한 인내, 성실성, 정서적 성숙, 자신감 등이라고도 정의하였다[18]. 또한 리더는 개인의 이익이 아닌 공공선(公共善)과 정합(整合)적인 조직 목표를 달성하고 이를 통해 보다 상위의 욕구(자아 실현)를 충족시켜 조직 구성원에게 성취 동기를 부여한다[19]. 이처럼 "리더십이란 무엇인가?"에 대한 정의는 흔히 리더십에 대한 정의를 내리려고 시도하는 사람의 수만큼 많다. 그만큼 리더십은 두 사람 이상이 사회를 이루어 살아가는 집단이나 조직에서 나타나는 필연적인 현상으로서, 사회적 존재로서의 인간의 생활과 매우 깊은

관련성을 가지고 있다.

김항규(2012)는 리더의 자질인 ‘공감에 기초한 신뢰’를 구축하려면 리더와 구성원 간에 공감을 형성하기 위해 위한 방안을 여러 가지 꼽고 있다. 첫째, 리더가 구성원의 이야기를 경청해야 한다. 둘째, 리더에게는 의사 표시를 잘 할 수 있는 자기 표현 능력이 있어야 한다. 셋째, 상대방을 비판 또는 평가하거나 훈계하지 말아야 한다. 넷째, 리더는 상대방에게 무조건 지지하거나 명령하려고만 하지 말아야 한다. 다섯째, 리더는 상대방을 자신이 지지하고 명령할 때 무조건 이를 수용하는 수동적인 인간으로 생각하지 말고, 칭찬과 격려를 하면서 인정해 주어야 한다. 여섯째, 모든 사람은 서로 다르다는 것을 인식하고, 이를 받아들여야 한다. 즉 리더의 역할은 사람이 서로 다르다는 점을 인정하고, ‘다르다’를 ‘틀리다’로 받아들이지 않도록 노력해야 한다[20].

임소혜, 박노일(2007)은 MMORPG와 리더십의 관계를 연구하였으며 MMORPG 이용자의 이용 동기 목록을 작성하였다. 요인 분석 결과 ①성취 ②사회적 관계성 ③몰입·도피 ④탐사 ⑤조작 ⑥캐릭터 매력의 6가지 요인이 이용 동기로 도출되었다. 이 동기가 오프라인 리더십 향상에 어떻게 영향을 미치는지 분석한 결과 ‘사회적 관계성’ 동기와 ‘몰입/도피’ 동기를 가진 이용자들이 현실 공간에서 리더십이 향상되었다고 인식하는 것으로 나타났다[21].

대부분의 온라인 게임을 통한 리더십 향상에 관한 연구는 양적 연구(Quantitative research)를 통해 진행되어 왔다. 본 연구는 질적 연구(Qualitative Research)를 통해 개인이 생활 세계 속에서 경험하는 모습 그대로를 밝히고 확인하고 서술하며 이해하는 것을 주요 목적으로 하였다[22].

3. 연구 방법

3.1 현상학적 연구방법의 특성

Creswell(2013)은 질적 연구방법의 유형을 내러티브 연구, 현상학, 근거이론, 문화기술지, 사례 연구로 분류하였다. 질적 연구는 사회적 또는 인간의 문제를 탐색하는 독특한 방법론적 연구, 전통들에 기반 해 이해하는 연구 과정이다[23].

질적 연구는 세계에 관찰자를 놓는 상황적인 활동으로, 질적 연구는 세계를 보이도록 만드는 해석적이고 유물론적인 실천 체계이며 세계에 대한 해석 주의적, 자연 주의적 접근을 포함한다고 언급한다. 이는 사람들이 현상에 부여하는 의미에 따라 현상을 이해하거나 해석하려고 시도하면서 자연 상황의 사물을 연구함을 의미한다.

현상학은 살아 있는 인간 경험을 기술하고, 참여자와의 실제적 접촉을 비롯한 총체적인 접근을 요구한다. 그 목적은 인간 이해의 증진이고 명상적인 사고를 기초로 행동의 본질을 설명하기 위함이다.

현상학 연구는 Giorgi, Colaizzi, Van Manen, Van Kaam, Moustakas 등 여러 연구자들에 의해 개발되었고 다양한 분야 및 계층 의 특수한 경험과 현상들을 그 연구대상으로 한다. 즉, 현상학은 주어진 현상의 발생적·구성적 근원을 탐구하는 학문으로서, 인식 주체가 경험하는 인식작용을 탐구하는 철학적 방법론이다.

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. 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.

온라인 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 인간의 주관적 경험의 중요함을 인지하고, 인간의 생활세계와 밀접한 관련을 맺고 있는 인간과학 철학에 근거한 질적 연구방법이 더욱 요구된다. 이러한 질적 연구방법은 인간의 심리현상을 중요시하고 연구대상자의 기술에 대한 심층연구를 통해 살아있는 경험의 의미를 밝히는데 초점을 둔다. 따라서 현상학적 연구방법이 온라인 게임의 길드 활동을 통한 리더십 경험을 이해하는데 필요하다고 본다.

3.2 지오르기(Giorgi)의 현상학적 연구

현상학은 “사태 자체로⁵⁾”라는 현상학적 모토를 가지고 1970년대 후반부터 교육학 분야에 수용되기 시작하였다. ‘사태’는 바로 이 현상(Phenomenon) 자체이며, 하이데거(Heidegger)는 ‘스스로 드러내는 것을, 그 자신으로부터 드러나는 그대로, 그 자신으로부터 보이게 함’을 말한다. 즉, 자신을 그 자체에서 내보여주는 것, 자신을 자신의 방식대로 스스로 드러내는 것이다[24].

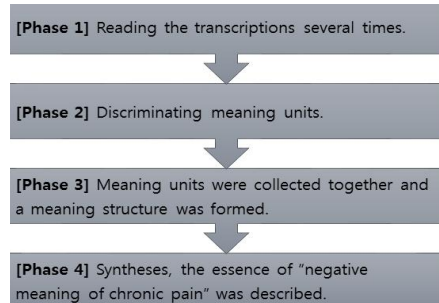
지오르기(Giorgi)는 현상학의 핵심 개념들로서 ‘의식’, ‘직관’, ‘현상’, ‘지향성’, ‘본질’ 등을 제시하고 있다. ‘의식(Consciousness)’은 모든 현상이나 지식에 접근하는 유일한 매체로서 인간은 의식을 통해서 모든 현상에 접근한다고 보았다[25].

‘직관(Intuition)’은 의식에 대한 실재로서 의식의 행위적인 의미이자 의식이 구체화된 것을 뜻한다. ‘현상(Phenomenon)’은 ‘그대로 의식 속에서 존재하는 것’으로 무엇이 더해지거나 삭제되지 않은 상태이다. ‘지향성(Intentionality)’이란 그 대상이 지향하는 것으로 ‘의식의 지향성’은 우리로 하여금 인간의 마음이 의식하고 있는 대상들의 내부로, 외부로 뻗어 간다는 개념이므로 체험된 존재 속에서만 발견될 수 있는 인간의 상황이나 실재 사건에 대해 입장을 취하는 어떤 방법이다. ‘본질(Essence)’은 ‘어떤 것이 그것이기도 하는 이유’로서 이 본질적인 부분이 제거되었을 때 그 현상은 붕괴된다. 즉 지오르기(Giorgi)는 연구자의 자유롭고 창조적인 사고를 통해 발견되어야 한다[26].

지오르기(Giorgi)는 후설(E. Husserl) 현상학의 원칙에 따라 다음 4단계의 자료 분석의 과정을 필수적으로 거쳐야 하며[27], 자료 분석 과정 중 1단계는 전체에 대한 느낌(Sense) 파악, 2단계에서는 연구 현상에 초점을 맞추고 의미 단위 구분하기, 3단계는 일상적인 표현(의미 단위)을 학문적 언어로 변형하기, 마지막 4단계는 변형된 의미 단위를 일반적 구조적 기술로 통합하기이다. 자료 분석 방법은 다음 [Fig. 1]과 같다.

김기석(2015)은 온라인 게임을 이용하는 게이머들의 특성, 중독, 문화 등 다양한 연구를 하게 되는 연구자에게 질적 연구 방법 중 현상학적 연구 방법을 제안하였으며, 게임이 우리 시대의 중요한 문화 형식이며 게임이 지닌

특징에 대해 현상학적으로 연구할 가치가 있다고 하였다 [28].



[Fig. 1] The meaning analysis using Giorgi's four-phase phenomenological method

3.3 연구 참여자 선정

본 연구의 참여자는 현재 온라인 게임에서 6개월 이상 길드(Guild)를 운영을 하고 있는 게이머(Gamer)로 인터넷 및 메일을 통해 참여 의사가 있는 사람을 대상으로 하였다. 총 5명의 신청 대상 중 성별, 나이를 고려하여 3명에 대해 연구 참여 동의를 얻고 연구를 진행하였다. 본 연구의 연구 참여자에 대한 정보는 <Table 1>과 같다.

<Table 1> Participants' Information

NO	Sex	Age	Occupation/Name of the Game Played
1	M	18	High school student / Sudden Attack
2	M	22	University student / HearthStone
3	F	28	Officeworker / Mabinogi

3.4 윤리적 고려

현상학적 연구는 대상자들의 경험적 진술을 통해 연구 참여자들의 경험의 의미가 총체적이고도 자세하게 기술되므로 양적 연구에서보다 연구 참여자에 대한 섬세한 윤리적 고려가 더욱 중요시 된다. 따라서 연구자들의 윤리적 측면을 보호하기 위하여 먼저 연구의 필요성과 목적, 연구 과정에 대해 설명문을 제공하였다[29].

연구 목적과 방법, 연구 참여에 대한 참여자의 자발성, 비밀 보장, 연구 참여를 중단할 수 있는 권리, 면담 내용의 녹음 처리, 비밀 유지를 위한 익명 처리 등에 대하여 서면으로 기록하고 읽으며 설명해 주었다. 또한 연구 참여자 중 청소년이 포함되어 있어, 법적 대리인의 서면동

5) To the things themselves

의(Consent)를 받고 진행하였다. 이처럼 연구 참여자들의 윤리적 고려와 질적 연구(Qualitative Research)의 엄격성⁶⁾을 유지하고 신뢰⁷⁾를 높이기 위해 노력하였다.

3.5 자료 수집

본 연구를 위해 연구 참여자의 온라인 게임 길드 경험을 탐구하기 위해 개인별로 심층 면담(In-depth Interview)을 실시하였다. 심층 면담의 목적은 질문에 대한 대답을 얻는 것이 아니라 생생한 경험과 그 경험으로부터 만들어지는 의미를 이해하는 것에 있다[31].

심층 면담은 연구 참여자의 삶과 경험과 상황을 그들의 언어와 관점을 통해 이해 할 있다. 인터뷰는 2015년 6월 20일부터 6월 26일까지 실시하였으며 소요된 인터뷰 시간은 평균 2시간 정도이다. 연구 참여자 인터뷰 일정은 <Table 2>와 같다.

<Table 2> Interview Schedule for Research Participants

NO	Interview Date	Interview Duration
1	June 26, 2015	2 hrs. 5 min.
2	June 22, 2015	2 hrs. 15 min.
3	June 20, 2015	2 hrs. 14 min

면담 시에는 연구 참여자의 동의하에 녹취를 하였으며 면담 기록지를 활용하여 연구 참여자의 반응과 태도, 연구자의 감정과 느낌을 자세히 기록하였다. 또한 녹음된 내용은 최대한 빠르게 필사하였으며 미흡한 내용이나 재확인 필요할 때는 이메일 또는 전화로 답변을 얻어냈다.

3.6 전문가 검토

면담을 위한 질문지 구성은 도입 질문(Opening question), 전환 질문(Transitionquestion), 주요 질문(Key question), 마무리 질문(Ending questions)순으로 구성하였다[32]. 본 연구를 위해 질적 연구 경험이 있는 두 명의 전문가⁸⁾

- 6) 질적 연구(Qualitative Research)에서 엄격성: 질적 연구(Qualitative Research)를 통해 얻은 결과와 해석을 신뢰할 수 있는(trust-worthy) 정도를 의미한다[30].
- 7) 신뢰할 수 있는 연구: 공정하게 윤리적으로 이루어진 연구이면서 동시에 연구 대상의 경험을 가능한 한 정확하게 그려내는 것을 말한다[29].
- 8) 서울대학교 대학원 사회학전공 사회학박사, 숙명여자대학교 대학원 교육심리학전공 교육심리학박사

를 통해 인터뷰 질문 방법 및 질문지에 대해 검토를 받았다.

4. 연구 결과

연구 참여자 3명으로부터 얻은 면담 자료를 토대로 지오르기(Giorgi)의 현상학적 연구 방법을 적용하여 분석한 결과 6개의 의미 단위(관계, 상호 협동, 교류, 상황 적응, 상호 작용, 문제 해결)를 도출하였다. 그 다음 단계로 유사한 의미를 묶는 작업을 통해 ‘외향적인 성격의 변화’, ‘협업과 유연성’, ‘책임감을 통한 애착’, ‘소통을 통한 문제 해결’ 이라는 4개의 구성 요소를 도출하였으며, <Table 3>과 같이 의미 단위로 구분하였다.

<Table 3> Meaning section separated

Meaning Unit	Similar meaning	Participants
Relationship	Changes in the extroverted personality	3
Mutual aid Exchange	Collaboration and Flexibility	2
Adaptation situation	Attachment through accountability	2, 3
Interaction Problem solving	Solve problems through communication	1, 2, 3

4.1 외향적인 성격의 변화

연구 참여자 중 평소 소심했던 성격을 가진 참여자가 길드 활동을 통해 외향적인 성격으로 변한 경험을 보았다. 평소 친구들과의 관계에서 소극적이고 친구를 따라하는 경향이 있었지만 길드 활동에서의 리더 역할을 통해 친구들과 사이에서도 적극적이고 활동적인 성향으로 변하였다.

“*끌어가는 입장으로 변한 거 같고, 그게 약간 친구와의 관계에서도 드러나는 거 같아요. 친구들도 이제 자연스럽게 뭐 어디를 가거나 하더라도 어디로 갈래라고 먼저 물어보는 편이죠.*”(연구 참여자 3)

4.2 협업과 유연성

학교 생활에 있어서 주어진 협동 과제를 수행할 때 조원을 배려하고 협력할 수 있으며 다양한 사고를 통해 문제 해결을 할 수 있었다.

“...어쩔 수 없이 영상 같은 건 전공 필수라 들어야 되고.. 근데 개는 영상이 하기 싫은데 또 조별이 돼버리고, 그럼 개는 영상에 아예 관심이 없는 앤데, 그런 애는 오히려 하라고 하면은 저만 스트레스를 받거든요”(연구 참여자 2)

“...오히려 저는 개한테 싫은 티 안내고 같이 하는 것처럼 해서 일은 일단 제가 다한 다음에 잘 나오면은 이번 에 내가 많이 했으니깐 밥 한번 사든카이렇게 하면서..”(연구 참여자 2)

4.3 책임감을 통한 애착

길드 활동을 하며 길드 구성원을 관리하는 등 단순히 게임의 결과만을 원하는 게 아니라 게임을 하면서 발생하는 여러 가지 요인들에 대해서도 끝까지 책임을 지는 모습을 확인할 수 있었다.

“게임을 할 때는 저보다 잘하는 사람이 많으면 일단 따라가야죠 그런 거를 뭐라 해야 되지 못할 때는 아무 말 없이 조용히 따라가서 열심히 해주는 스타일그러니깐 서포터를 열심히 해주는 거죠 뒤에서 못해도 열심히 도와주는 그런 위주로 잘하는 건 또 제가 나서서 하죠..”(연구 참여자 2)

“..일단 열심히 하는 거죠 이 게임을 졌다 욕을 할지언정 내가 하는 면에서는 그래도 끝까지 게임 끝나는 순간까지는 일단 내가 맡은 것은 열심히 남들은 다 버리더라도..”(연구 참여자 3)

4.4 소통을 통한 문제 해결

온라인 게임의 길드 활동은 대부분 소통을 기반으로 한다. 길드 구성원들과의 대화를 통해 사회성이 향상되었으며 다양한 정보 공유를 통해 친해지고 서로 의지하며 게임 내 각자의 역할을 수행하게 된다. 이로 인해 게임에서 이탈을 방지하는 역할을 하기도 한다.

“...게임에서 대화를 많이 하다보니깐 현실에서도 친구들이랑 대화도 많이 하고 협력도 좋아지죠”(연구 참여자 1)

“...조별 활동을 할 때도 그냥 뭐 애가 어느 과고 애가 뭘 잘하니까 뭘 하면 되겠고 애는 별로 의욕이 없으니깐 그냥 대충 시키고 다른 걸 대충 막 하면 되겠다 약간 이

런 식으로 지금 있는 해결 방법 중에서 최선의 방법을 찾는 거 같아요”(연구 참여자 2)

“...길드를 또 업그레이드를 시키려면 길드원들을 쪼아야 되고 그렇게 하다 보면은 약간 리더십이나 소통이나 협업 능력이 그쪽에서 생기는 거죠”(연구 참여자 3)

5. 결론

본 연구는 온라인 게임에서 길드 경험을 토대로 게임 이용자의 리더십 경험에 대해 지오르기(Giorgi)의 현상학적 분석 방법을 통해 탐색하였다. 본 연구의 결과들을 논의하면 다음과 같다.

온라인 게임에서 길드 활동은 길드 구성원들 간의 상호 교류를 통하여 조직에 대한 일치감, 조직에 대한 정서적 애착 그리고 자존감을 발전시킨다는 사실을 알 수 있다. 길드 구성원들과 다양한 게임 활동을 통하여 게임 자체에 의미를 부여하게 되면, 본인이 속한 길드에 대한 소속감을 토대로 자신의 역할을 충실히 완수하는 경험을 통해 리더십이 향상되며 이와 유사한 현실 상황에서도 ‘협업과 유연성’, ‘책임감을 통한 애착’, ‘소통을 통한 문제 해결’을 경험하였다. 또한 소극적인 성향에서 긍정적이고 적극적인 외향적 성격으로 변화였다.

온라인 게임을 개발하는 개발자들은 이러한 게임적인 요소의 효과성을 늘리기 위해 길드 활동을 위한 길드 게시판, 채팅방, 메신저 등 다양한 형태의 상호 작용 촉진 도구를 지속적으로 개발해야 할 필요가 있다. 이는 게임 사용자들에게 가상 공간 속에서의 사회적 정체성 경험을 통해 현실에서의 사회성 및 리더십 향상에 많은 도움을 줄 수 있다.

본 연구는 온라인 게임의 다양한 경험적 요소 중 하나인 길드 경험에만 초점을 두었으며, 다양한 경험을 다루지 못한 측면과 심층인터뷰 인원의 수가 부족한 한계가 있다. 후속 연구에는 좀 더 많은 인원의 심층인터뷰를 통해 온라인 게임의 다양한 역량 경험에 대해서 논의가 진행되어야 할 것이다. 마지막으로 본 연구를 통해 21세기 지식 정보화 사회를 살아가고 있는 현 시대적 특징이 반영되며, 게임을 통해 여러 역량이 강화되고 개발되는 데에 기여하기를 바란다.

REFERENCES

- [1] Ministry of Science, ICT and Future Planning, "Research on the Internet and smart-phone addictions of 2014", 2015.
- [2] Hwang, "A Comparison Study on the Internet Addiction and Health Problems of Middle School Students between Urban and Rural Area", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 1, No. 1, pp. 41-47, 2010.
- [3] T. Y. Kim & S. H. Yi, "Children's and adolescents' achievement level in online game, sense of self-efficacy, school adjustment and life satisfaction. *Journal of Korea Game Society*", Vol. 11, No. 4, pp.151-162, 2011.
- [4] J. M. Bu, "Ecological variables affecting the online-game flow and addiction of the youth. Ph.D. dissertation", Sookmyung Women's University, 2007.
- [5] E. H. Lee & S. A. Bang, "The effectiveness of music therapy program on self efficacy of juveniles with internet game addiction". *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*", Vol. 13, No. 6, pp. 2520-2527, 2012.
- [6] N. R. Oh, "Structural dynamics of online game life satisfaction and its relationship to social support and social self-efficacy: analysis of online game generation. Ph.D. dissertation", Chungang University, 2006.
- [7] Y. B. Jang, S. H. Park & S. H. Ryu, "A study on online game experience and social self-efficacy". *Journal of Korea Game Society*", Vol. 8, No. 2, pp.97-105, 2008.
- [8] Kyoung-Nam Kim, Myoun-Jae Lee, DaeYoung Kim, "A Study on Development Methods of Serious Game", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 2, No. 2, pp. 21-26, 2011.
- [9] K. M. Ryu, "A study on causal elements of online game immersion level. Master's dissertation", Hanyang University, 2001.
- [10] S. Y. Choi, "A study on network game as the culture of consumption. Master's dissertation", Sungkyunkwan University, 2000.
- [11] B. A. Nardi, S. Ly & J. Harris. "Learning conversations in World of Warcraft". In *system sciences. 40th Annual Hawaii International Conference. HICSS. IEEE*", p. 79, 2007.
- [12] M. Ye & L. Cheng, "System-performance modeling for massively multiplayer online role-playing games. *IBM Systems Journal*", Vol. 45, No. 1, pp. 45-48, 2006.
- [13] K. R. Cheon, "A study on the actualization of interactive text : analysis of the massively multiplayer online role playing game playing". *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*", pp. 188-214, 2004.
- [14] S. Jo, J. Moon, E. Garrity, & G. L. Sanders, "Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) and commitment behavior: an integrated model". *AMCIS 2007 Proceedings*", p. 70, 2007.
- [15] H. J. Choi & S. K. Cheon, "The study about new-culture form of MMORPG in digital period. *Spring Academic Conference*", pp. 226-227, 2006.
- [16] Y. N. Jwa & S. Y. Lee, "A study on the gamer's social communication skills : the concept of power gamer". *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*", Vol. 53, No. 4, 2009.
- [17] S. H. Lee, "Organization and leadership (2nd edition), *Booknet Publications*", 2003.
- [18] J. Y. Lee, "A study on the development and validation of the ethical leadership scale. Master's dissertation", Hoseo University, 2011.
- [19] S. Y. Lee, "A study on Korean leadership. Master's dissertation", Gongju University, 2005.
- [20] H. K. Kim, "A study on leaders' trust building in leadership". *Korea Journal of Public Management*, Vol. 26, No. 4, pp. 119-138, 2012.
- [21] S. H. Lim, N. Y. Park, "MMORPG users' motivations and the spill-over effect on their off-line leadership development". *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*", Vol. 51, No. 6, pp. 322-345, 2007.
- [22] B. H. Gong, "Phenomenology in nursing research.

Korea Journal of Phenomenology”, 23, pp. 151-178, 2004.

- [23] Creswell, J. W, Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches. Los Angeles : SAGE Publications, 2013
- [24] K. S. Lee, “Being and time. Kachi Books”, 1998.
- [25] A. Giorgi, “Concerning the application of phenomenology to caring research. Scand J. Caring Sci.”, Vol. 14, pp.11-15, 2000.
- [26] H. J. Lee, “A study on the caregiving experience of the husband who are caring for spouses with alzheimer in an elderly couple household: with giorgi’s phenomenological research method. Ph.D. dissertation”, Ewha Womans’ University, 2005.
- [27] N. I. Lee, “Phenomenology and qualitative research. Ewha Womans’ University”, 2014.
- [28] K. S. Kim, S. Y. Shim & H. W. Jung, “Logic and method of phenomenological research for online games”. Journal of Digital Convergence”, Vol. 13, No. 11, pp. 321-329, 2015.
- [29] T. K. Yu, “Qualitative research method in social welfare. Nanam Publishing, Seoul”, 2005.
- [30] M. O. Kim, “A study on experiences of social welfare qualitative researchers in korea : focus on the rigor”, Vol. 59, pp.163-189, 2007.
- [31] Y. C. Kim, “Qualitative research method I. Academy Press”, Seoul”, 2014.
- [32] R. A. Krueger & M. A. Casey, “Focus groups (3rd edition)”. Sage Publications. California”, 2000.

김 기 석(Kim, Ki Suk)



- 2010년 8월 : 광운대학교 정보콘텐츠대학원 e-러닝 콘텐츠전공 (공학 석사)
- 2014년 8월 : 광운대학교 일반대학원 홀로그래피3D콘텐츠학과 (박사 수료)
- 1999년 4월 ~ 현재 : 삼육대학교 근무

- 2015년 9월 ~ 현재 : 광운대학교 자연과학대학 출강
- 관심분야 : 게임사운드, 게임심리, 3D영상, 영화의 이해
- E-Mail : delict75@syu.ac.kr

정 형 원(Jung, Hyung Won)



- 2009년 2월 : 상명대학교 대학원 게임학 박사
- 2015년 3월 ~ 현재 : 광운대학교 자연과학대학 정보콘텐츠학과 학과장
- 2010년 1월 ~ 현재 : 게임물관리위원회 재분류 자문위원
- 2010년 1월 ~ 현재 : 한국컴퓨터게임학회 부회장

임학회 부회장

- 관심분야 : 게임법률 정책, 교육용게임, 게임학 이론
- E-Mail : hwjung@kw.ac.kr