

문화적 맥락과 온라인 게임 라이프스타일: 한국과 일본의 비교

황상민¹, 장근영²
연세대학교 심리학과^{1,2}
{Swhang¹, jjanga²}@hcikorea.org

Online Game Lifestyle in Different Cultural Context: Korea and Japan

Leo Sang Min Whang¹, Geun Young Chang²
Dept. of Psychology, Yonsei University^{1,2}

요약

본 연구는 온라인 게임공간에서 게이머들이 어떻게 서로 다른 가치관과 행동 패턴을 드러내는지를 확인하고 이를 통해 온라인 게임세계의 문화를 이해하고 분석하기 위해 실시되었다. 전 세계에서 가장 많은 게이머들이 활동하고 있고, 한국과 일본에서 동시에 서비스되고 있는 온라인 게임인 <리니지>의 게이머들을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하여 '라이프스타일' 분석 틀을 이용해서 이들이 게임공간에서 보이는 행동을 분류하였다. 그 결과 한국과 일본의 리니지 사용자들에게서 거의 유사한 세가지 라이프 스타일 패턴이 추출되었으며 한국과 일본에서 라이프스타일에 따른 행동패턴이 일관적으로 나타나고 있음을 확인하였다. 또한 한국과 일본의 문화적 차이는 각 라이프 스타일 프로파일의 극단성과 분포비율에 의해 반영되는 것으로 확인되었다. 일본의 탈사회적 게이머는 한국의 그것에 비해 더 극단적인 반면 전체 응답자 중에서 차지하는 비율이 적었고 게임 세계에서의 사회경제적 위치도 낮았으며 한국에서는 비교적 적은 비율을 차지하던 싱글 플레이어 유형이 일본에서는 가장 많은 비중을 차지하는 것으로 나타났다. 또한 일본의 게이머들은 라이프스타일에 상관없이 대부분이 게임 공동체에 가입하는 반면 공동체 활동에 대한 참여율은 한국에 비해 낮았다. 반면 한국의 게이머들은 라이프스타일에 따라 공동체 참여율이 달랐지만 전체적인 참여율은 일본에 비해 높았다. 이러한 차이는 일본 게임세계에서 공동체 참여는 기본적인 의무인 반면 한국에서는 현실적인 이익과 직결된 활동임을 시사한다. 또한 게임몰입수준은 한국보다 일본의 리니지 게이머들이 높았다. 아시아 각국에 한국에서 개발한 동일한 온라인 게임이 확산되어 있는 현황을 고려할 때, 온라인 게이머의 라이프스타일 척도는 한국과 일본 뿐만 아니라 대만과 중국, 홍콩 그리고 미국과 같은 리니지 게임이 서비스되는 모든 국가의 문화적 차이를 이해하고 과학적으로 분석할 수 있는 방법이 될 수 있을 것으로 기대된다.

Keyword : 온라인 게임(Online Game), 라이프스타일(Lifestyle), 싱글플레이어, 공동체지향 게이머, 탈사회적 게이머, 한국, 일본

1. 서론

1995 년말 우리나라에서 세계 최초의 그래픽 머드(graphic MUD: Multi User Dungeon 의 약자)인 <바람의 나라>가 개발되어 서비스된 이후, 이 유형의 게임들은 MMORPG (Massive Multiplayer Online Role

Playing Game: 다중사용자 온라인 롤플레이팅게임)이라는 새로운 이름으로 불리면서 짧은 기간에 엄청난 규모로 성장했다. 지난 98 년 9 월 온라인게임 리니지의 첫날 최고 동시접속자는 17 명. 그 뒤 리니지는 한때 10 만명 이상의 동시접속자를 기록하

다 최근에는 9 만명 내외를 기록하는 등 5 년 만에 동시접속자가 1 천배 정도 늘어났다. 2002 년 한국 온라인 게임 시장 규모는 약 4 천 522 억원으로 전년 에 비해 69% 증가한 수치이며 올해는 5 천 879 억원에 달할 것으로 예상되고 있다(대한민국 게임 백서,2003). 이렇게 성장한 우리나라의 MMORPG 들은 중국과 대만 일본 등에 수출되어 현재 각국 에서 가장 많은 사용자를 보유하면서 각국의 MMORPG 시장을 주도하고 있다. 이렇듯 우리나라 의 온라인 게임이 일본을 비롯한 아시아 각국으로 활발히 수출되면서 게임을 받아들이는 문화적 차 이가 게임의 성공과 실패를 결정하는 중요한 요인 으로 부각되기 시작했다. 어떤 국가에서는 1,2 위 를 다룰 정도로 인기를 얻는 게임이 다른 국가에 서는 전혀 주목을 받지 못하는 경우가 그렇다. 예 를 들어, 엔씨소프트에서 개발한 온라인 게임 <리 니지>는 우리나라에서는 부동의 1 위를 고수하는 온라인 게임이지만, 일본이나 미국에서는 많은 마 케팅과 투자에도 불구하고 별로 호응을 얻고 있지 못하고 있다. 이는 동일한 게임 환경을 통해서 각 나라의 문화 차이가 드러나는 상황이라고 이해할 수 있을 것이다.

그러나 사회인구학과 역사적 배경에 근거하여 한국과 일본의 게임문화 차이에 대한 선구적인 논 의(위정현, 2003)를 제외하고는 각국의 문화에 따 른 게임 문화의 차이에 대한 연구는 매우 부족한 상태이다. 더구나 실제 객관적이고 수량화된 자료 로 검증을 시도한 연구는 아직 시도된 바 없었다. 따라서 본 연구에서는 한국과 일본에서 같은 형태 로 서비스되는 MMORPG 인 리니지 사용자들을 대상으로 구체적인 행동내용을 측정/비교하기 위 해 실시되었다.

한국 리니지 사용자의 온라인 게임 라이프스타 일에 대한 이전 연구(황상민, 장근영, 2003)에 의하 면 한국 리니지 게이머들은 싱글플레이어, 공동체 지향 게이머, 탈사회적 게이머라는 3 가지 게임 라 이프스타일 유형으로 분석되었으며, 각 유형은 게 임 속에서 서로 다른 행동패턴을 보이는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서는 이 이전 연구에 서 사용한 게임 라이프스타일 척도와 동일한 척도

를 통해 수집한 일본 리니지 게이머들 자료를 4747 명의 한국 게이머 자료와 직접 비교 분석하 였다.

2. 연구 방법

2.1. 측정 도구

2002 년 11 월에 한국리니지 사용자들을 대상으 로 실시한 온라인 게임 라이프스타일 척도와 온라 인 게임 행동척도(황상민, 장근영, 2003)를 일본어 로 번역하였다.¹

2.2. 조사 대상

2003 년 5 월 한달간 일본 <리니지> 사용자들을 대상으로 온라인 설문조사를 실시한 결과 중복응 답과 신뢰성에 문제가 있는 응답을 제외하고 1143 명의 자료가 수집되었다. 응답자중 남자가 965 명 으로 전체의 84.4%를 차지했으며 여자는 15.6% (178 명)였다. 응답자중 10 세 이하는 없었고, 10 세- 19 세는 28.7% (328 명) 이었으며, 20 세에서 30 세미 만의 사용자가 가장 많았다(551 명, 48.2%). 30 세 이상의 응답자도 45 명으로 4.0%를 차지했다. 응 답자들의 평균 연령은 24.9 세였다.

3. 결 과

3.1. 사회인구학적 변인

일본의 리니지 세계에서는 여성 게이머의 비율 이 한국보다 훨씬 높았다 (한국 5.6%, 일본 15.6). 일본 리니지 사용자들의 평균 연령은 24.9 세로 한 국의 20.6 세에 비해 최소한 4 세 이상 많은 것으 로 나타났다($F_{1,5889} = 9938.89, p < .001$). 연령대별 분포를 살펴본 결과, 18 세 이하의 미성년자는 22.9%로 한국의 50.1%에 비해서 훨씬 낮았다. 직 업분포를 살펴본 결과, 일본의 리니지 사용자들도 학생이 가장 많았으나(481 명, 42.2%), 학생만 64.2%를 차지하는 한국에 비해 비율은 현저히 낮 았다. 그 다음으로 전문직(12.2%), 기타 (10.8%), 무직 (10.7%). 사무직 (7.8%), 노무직 (7.0%), 자영

¹ 설문의 번역과 교차검증 작업에는 동경대학교 사회심리학 연구실의 Kenich Ikeda 교수 연구팀과 NC Japan 사의 협력을 받았다.

업(4.4%), 관리직(2.4%)의 순으로 나타났다. 이러한 결과는 일본의 리니지 게임세계의 구성원들은 한국에 비해서 성인과 직장인 중심으로 이루어져 있음을 시사한다.

3.2. 유사한 게임 라이프스타일

일본의 <리니지> 게이머들을 대상으로 온라인 게임 라이프스타일 척도에 의해 라이프스타일 유형을 추출한 결과, 한국 <리니지> 게이머와 거의 유사한 라이프 스타일 프로파일이 확인되었다. 따라서 일본 리니지 게이머(그림 2)들도 한국(그림 1)과 마찬가지로 ‘싱글플레이어’, ‘공동체지향 게이머’, ‘탈사회적 게이머’의 3 가지 라이프 스타일로 명명하였다.

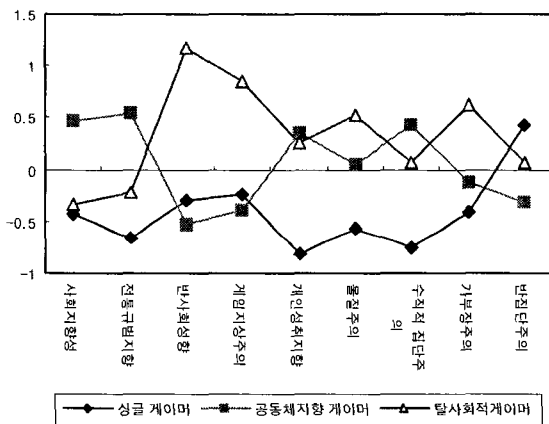


그림 1. 한국 리니지 게이머들의 온라인 게임 라이프스타일 프로파일

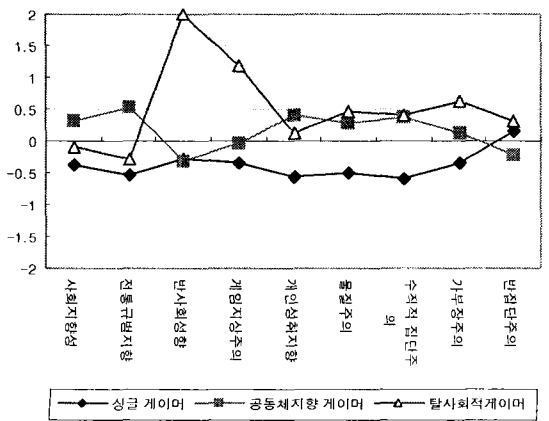


그림 2. 일본 리니지 게이머들의 온라인 게임 라이프스타일 프로파일

각 라이프스타일 유형은 한국 리니지게이머들에 대한 이전 연구결과(황상민, 장근영, 2003) 유사한 행동패턴을 보였다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

한국과 일본 모두 공동체지향 게이머들은 가장 많은 친구를 가지고 있었다(그림 3). 그러나 싱글 플레이어의 경우 한국은 게임속 친구수가 가장 적은 편이었으나 일본 게이머들에게서는 탈사회적 게이머보다 약간 높은 경향을 나타냈다.

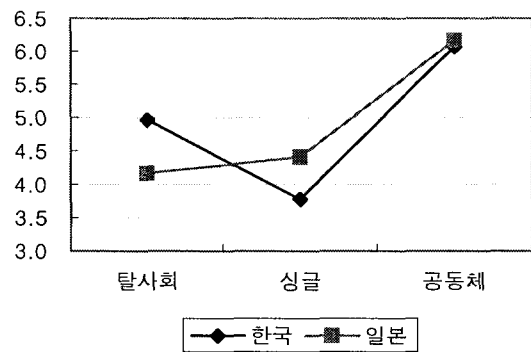


그림 3. 라이프스타일과 게임 속 친구수

반면 탈사회적 게이머들은 게임의 기본설정인 수렴채집활동이외에, 게이머들이 스스로 개발한 자생적인 경제활동인 유통업이나 서비스업 등에 종사하는 비율이 더 높았다(그림 5).

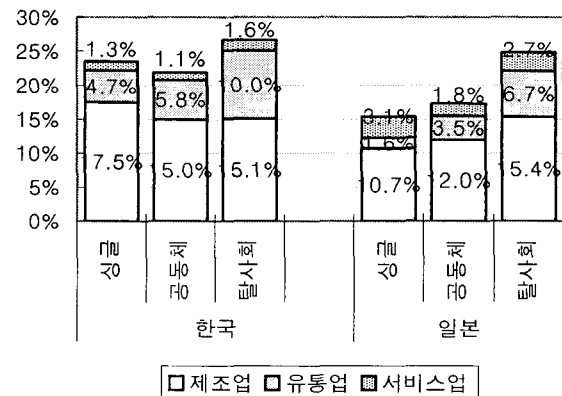


그림 4. 라이프스타일과 경제활동 (수렴채집 활동 제외)

이러한 결과는 탈사회적 게이머들은 온라인 게임 세계를 현실과 거의 비슷한 의미의 경제활동을

개발하고 영위하는 공간으로 받아들임을 시사한다.

3.3. 싱글 플레이어 중심의 일본 리니지 세계

그러나 각 라이프스타일이 차지하는 비중은 한국과 일본에서 큰 차이를 보였다. 일본 게이머들 중에는 싱글플레이어에 해당하는 집단이 상대적으로 더 많은 비중을 차지하고 있었다(한국 28.2%, 일본 39.5%). 또한 일본 게이머 집단에서 탈사회적 게이머에 해당하는 군집의 탈사회성향이 보다 극단적으로 높은 반면, 전체 응답자 중에서 탈사회 게이머가 차지하는 비중은 한국에 비해 더 낮았다(한국 26.9%, 일본 13.0%). (그림 5)

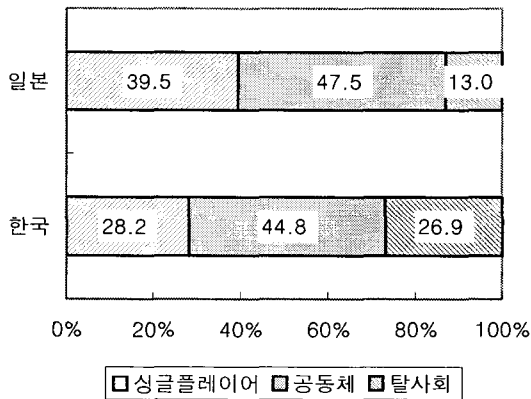


그림 5. 국가별 라이프스타일 분포의 차이

또한 문화적 맥락에 따라서 각 라이프 스타일이 게임세계에서 차지하는 사회경제적 지위가 다르게 나타났다. 한국에서는 탈사회적 게이머들이 비교적 많은 비율을 차지하면서 게임세계에서 자기만의 고유한 가치와 역할을 영위하는 반면, 일본의 탈사회적 게이머들은 비율도 적고 실제로도 게임 사회에서 소외되고 인정받지 못하는 존재인 것으로 나타났다. 일본의 탈사회적 게이머들은 레벨이 가장 낮았으며, 그렇다고 재산이 많지도 않았다. 반면에 일본에서 싱글 플레이어들은 가장 많은 비율을 차지하고 있었으며, 게임 세계에서 레벨도 높은 편이었고, 평균적인 재산도 적지 않았다. 이러한 결과에 비추어 일본 리니지 세계의 문화는 싱글 플레이어와 공동체 플레이가 주류를 이루는 반면, 한국의 리니지 문화는 공동체 플레이와 탈사회적 플레이어의 문화라고 해석할 수 있었다(그림 6).

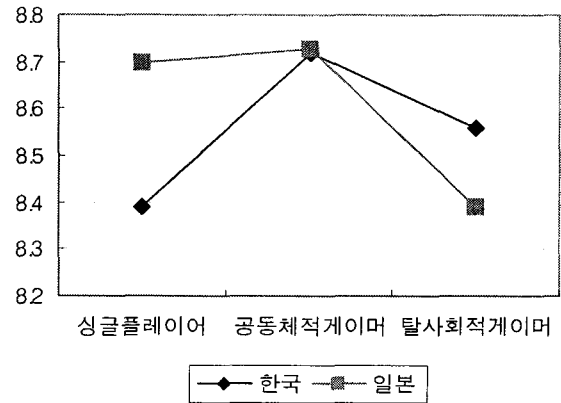


그림 6. 라이프스타일에 따른 게임캐릭터의 평균 레벨 차이

3.4. 공동체 활동의 차이

한국과 일본의 게임 공동체인 혈맹(blood pledge)에의 가입 비율은 크게 차이가 있었는데 한국 게이머들 전체에서 57.2%만이 혈맹에 가입했다고 응답했음에 비해 일본 게이머들은 전체의 90.4%가 혈맹에 가입한 것으로 나타났다. 그러나 한국에서는 라이프스타일 유형에 따라서 혈맹가입비율에 차이가 있었던 반면, 일본에서는 라이프스타일에 따른 차이는 나타나지 않았다(그림 7)

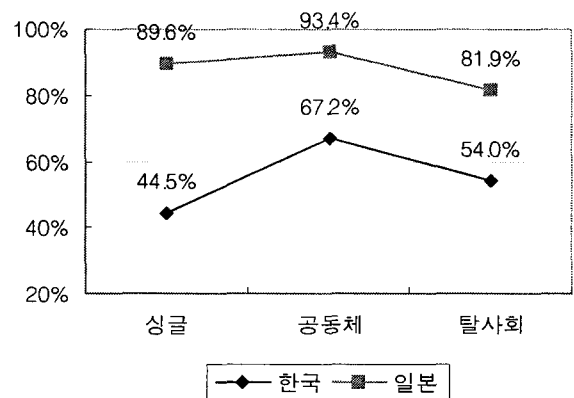


그림 7. 국가별 라이프스타일과 혈맹가입자 비율

그리고 자기가 소속한 공동체의 이벤트나 활동에 참여하는 수준은 오히려 일본이 더 낮았다(그림 8). 이러한 결과는 한국과 일본에서 공동체 활동의 의미가 서로 다른 것으로 해석되었다. 일본에서 게임 공동체(혈맹)의 가입은 일종의 의무조항으로써 이를 따르지 않는 것 자체가 사회규범을

위배하는 행동인 반면에, 한국에서 공동체 가입은 개인이 선택할 수 있는 여러 가지 중의 하나일 뿐이라는 것이다.

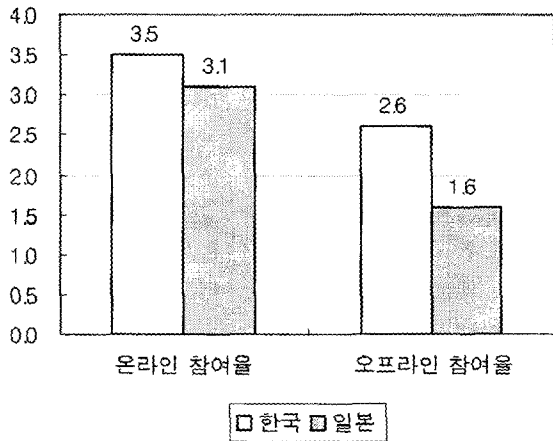


그림 8. 온라인/오프라인 공동체활동 참여율

이러한 추측은 한국의 공동체지향 게이머들과 탈사회적 게이머들은 싱글플레이어보다 더 활발하게 공동체활동에 참여하는 반면, 일본에서는 탈사회적 게이머만이 공동체활동에 적게 참여하는 것으로 나타난 결과(그림 9)와도 부합한다.

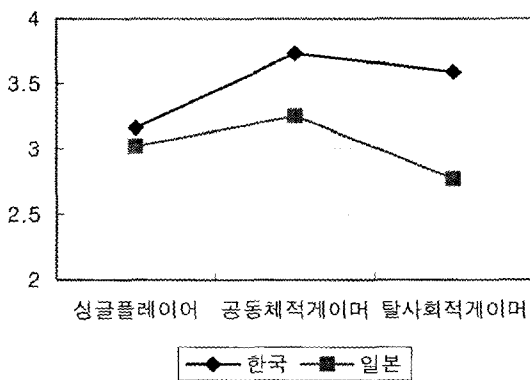


그림 9. 라이프스타일과 공동체활동 참여수준

3.5. 게임내 공격행동의 차이

게임 속에서 상대방의 캐릭터를 공격하여 쓰러트리는 활동인 Player Killing(PK)의 빈도를 물어본 결과, 한국과 일본에서 모두 탈사회적 게이머들이 더 많은 PK를 하는 것으로 나타났다. 그러나 일본 게이머들은 게임상에서 공인된 공격활동인 공

성전² 등에서 하는 PK인 규범적 PK를 주로 했으며, 라이프스타일에 따른 차이도 규범적 PK에서만 나타났다(그림 10)

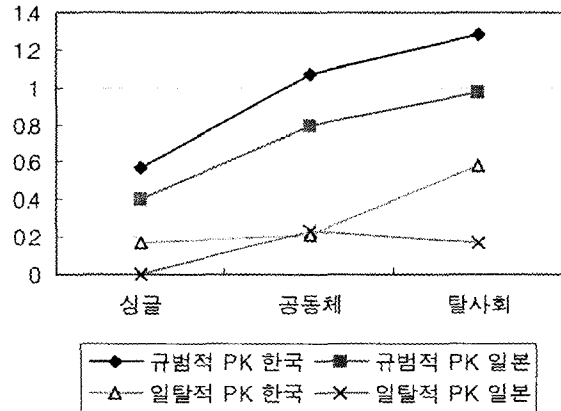


그림 10. 라이프스타일과 공격행동(PK)

3.6. 라이프스타일별 연령분포

일본에서 온라인 게임이 상용화된 시기가 한국보다 2-3년 늦으며 온라인 접속환경도 한국과 다르다는 점을 고려하면 한국의 온라인 게임 현황에 비추어 일본의 온라인 게임 세계를 이해하고 예측할 수 있다. 다시 말해서 한국과 일본의 온라인 게임세계가 어느 정도 유사한 진화경로를 밟고 있는 것으로 전제했을 때, 일본에서도 싱글플레이어의 비율이 점차 줄어들면서 탈사회적 게이머들이 부각될 가능성을 시사하기도 한다. 일본의 싱글플레이어도 한국과 마찬가지로 비교적 연령이 높은 구세대에 해당하는 반면, 탈사회적 게이머들은 연령이 낮은 신세대에 해당한다는 사실은 이와 같은 예측을 뒷받침한다.

² 공성전은 게임속에 존재하는 아이템인 성(castle)을 차지하기 위해 혈맹간에 벌이는 전투를 뜻한다. 이 전투에서는 PK가 합법적이다.

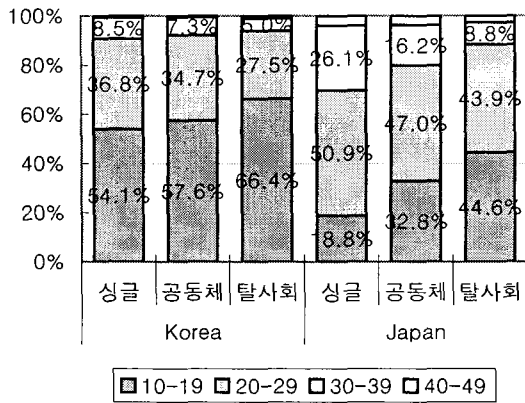


그림 11. 국가별 라이프스타일과 연령 분포

3.7. 게임 몰입수준의 차이

이외에도 한국과 일본의 온라인 게임환경에 있어 몇가지 다른 차이점을 확인할 수 있었다. 특히, 한국 게이머에 비해서 일본 게이머들이 더 높은 게임 중독 성향과 게임중독 진단 비율을 보인다는 것은 특기할 만하다(그림 12). 이렇게 게임 세계에 의존하고 몰입하는 수준이 높음에도 불구하고 PK 나 적극적인 아이템 상거래 활동이 한국에 비해서 낮다는 사실은 일본의 게임 문화가 ‘콘솔게임’ 과 ‘파칭고’ 등으로 대표되는 혼자 놀기(stand alone) 게임의 영향을 받고 있음을 시사한다. 싱글플레이어가 많은 비중을 차지하는 현상도 이와 연관지어 해석할 수 있다.

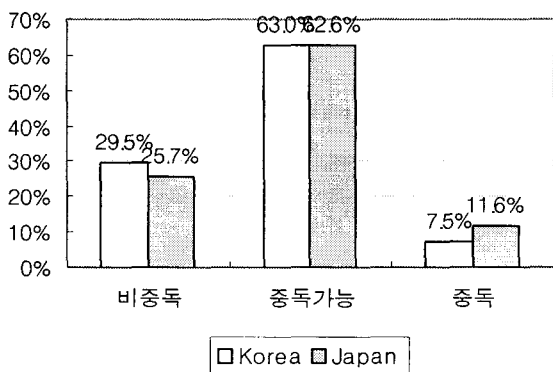


그림 12. 국가별 게임중독 진단 비율

4. 논의

본 연구에서는 온라인 라이프스타일 척도를 통해 한국과 일본의 온라인 게임 문화를 설명하고자 하

였다. 1998 년부터 시작되어 6 년이 지난 지금까지 그 연속성을 유지하며 진화해온 한국의 <리니지> 세계와, 창조된 지 3 년이 되어 가는 일본의 <리니지> 세계의 차이를 이해하는 것은 비교문화연구로서 뿐만 아니라, 온라인 게임 세계의 진화과정을 이해하는 열쇠가 될 수도 있을 것이다. 연구의 결과, 한국과 일본의 게임세계간 차이뿐만 아니라 각 라이프스타일의 의미에 대해서 몇 가지 논의점을 얻을 수 있었다.

본 연구에서 가치와 행동패턴의 측면에서 동질적인 온라인 게임 라이프스타일이 한국과 일본에 공통적으로 존재하지만 양국에서 서로 다른 게임 내 사회경제적 위치를 차지한다는 사실이 발견되었다. 한국은 공동체지향 게이머들과 탈사회적 게이머들이 게임 세계에서 영향력을 발휘하는 반면, 일본에서는 싱글플레이어와 공동체 지향 게이머들이 주류를 이루고 있었다. 탈사회적 게이머들은 공동체 활동의 패턴에서도 차이가 발견되었는데, 일본은 한국에 비해 게임내 공동체인 혈맹에의 가입 비율이 훨씬 높았으나 실제 공동체 활동 참여도는 큰 차이가 없었고, 한국에서는 라이프스타일 유형에 따라서 게임 공동체에의 가입비율과 참여도의 차이가 분명히 드러난 반면, 일본에서는 라이프스타일에 따른 차이가 나타나지 않았다. 이러한 결과는 한국과 일본에서 혈맹 가입이라는 행동에 대한 문화적 의미부여의 차이로 설명되었다. 즉, 일본에서 혈맹가입은 일종의 의무조항인 반면에, 한국에서는 개인이 선택할 수 있는 여러 가지 활동 중의 하나였다는 것이다. 또한 본 연구에서는 라이프스타일에 따른 차이가 게임세계의 주된 가치를 반영하는 방식으로 드러난다는 점을 확인할 수 있었다.

이러한 결과를 근거로 한국과 일본의 게임문화의 차이점과 공통점을 논의할 수 있었다. 한국과 일본의 문화적 배경과 온라인 게임세계가 진화해온 기간을 고려하면 이러한 차이는 결국 양국의 게임 문화가 현재 공통적인 진화의 궤도상에서 서로 다른 지점에 위치해 있는 것으로 해석할 수 있었다. 또한 ‘싱글 플레이어’ 유형이 보다 고전

적이고 구세대적인 게임 문화의 특성을 반영하는 반면, ‘탈사회적 게이머’는 온라인 게임에서 새로 만들어지는 가치와 문화의 특성을 반영하는 신세대적 라이프 스타일일 가능성도 생각해 볼 수 있다. 그렇다면 한국은 공동체 지향 게이머가 주류를 형성하고 탈사회적 게이머가 게임 세계에서 중요한 역할을 담당하기 시작한 단계에 들어선 반면, 일본에서는 싱글플레이어와 공동체 지향 게이머가 게임 세계 문화에서 주류의 위치를 점유하고 있다고 해석할 수도 있다. 그러나 현재의 자료에 비추어보았을 때 이러한 논의는 간접적인 추론에 불과하며, 이를 확인하기 위해서는 한국과 일본의 리니지 세계에 대한 지속적인 조사자료가 필요하다.

또한 일본 게이머들을 대상으로 한 라이프스타일 분석에서 논의했듯이, 서로 다른 문화권에서 질적으로 전혀 다른 라이프스타일이 나타날 가능성도 배제할 수는 없다. 한국과 일본뿐만 아니라 대만과 중국, 미국과 같은 다양한 문화권의 게이머들을 대상으로 추후연구가 필요할 것이다. 그들이 온라인 게임 속 환경에서 드러내는 라이프스타일 패턴을 조사하고, 이들 다양한 문화권의 자료를 포괄하는 라이프스타일 분류 기준을 통해 이러한 가능성을 확인하고 보다 타당성 있는 온라인 게임 라이프스타일 유형이 제시될 수 있을 것이기 때문이다.

참 고 문 헌

문화관광부 (2003). 대한민국게임백서 2003.

위정현 (2003). 일본의 게임 시장 분석(1)(2)(3). 게임조선. 2003년 5월 30일자.

http://game.chosun.com/site/data/html_dir/2003/05/30/20030530000022.html

황상민, 장근영 (2002). 온라인 게임공간과 사용자의 심리적 분석. HCI2002 학술대회 논문집.

황상민, 장근영 (2003). 한국인의 온라인 라이프스타일과 게임 행동. HCI2003 학술대회 논문집(2). 15-21.

Yee, N. (2001). *The Norrathian scrolls: A study of EverQuest*. <http://www.nickyee.com/eqt/report.html>.