
게임 세계에서 만드는 삶의 방식과 현실 인간의 persona

: 같음과 다름의 배움, 차이의 미학

The Emergence of Lifestyles in On-line Game World
: Understanding Self and Others, Aesthetics of Diversity

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

요약 본 연구는 온라인 게임 세계에서 살아가는 사람들의 삶의 방식을 이해하기 위해 수행되었다. 온라인 게임 마비노기 사용자가 게임세계 속의 자신의 경험을 어떻게 구성하는지를 82개의 행동 문항을 사용하여 확인하였다. 마비노기 사용자들은 각기 다른 방식으로 자신의 게임세계를 보고 있었다. 이것을 온라인 게임 라이프스타일 유형이라 확인하였고 각각 자기성장형, 자기표현형, 관계지향형, 고립일탈형, 사회공헌형, 사회적이득형으로 명명하였다. 각 라이프스타일의 행동 특징과 행동 양식을 비교하여 게임 사용자들이 보이는 게임 행동과 게임 세계를 인식하는 심리적인 의미, 주요 가치가 무엇인지를 확인할 수 있었다. 온라인 게임 세계에서 발현하는 라이프스타일은 현실 삶의 모습을 반영하는 것이거나 또 다른 모습이 만들어지는 것이다. 게임 세계에서 게임 사용자들이 자신의 라이프스타일을 만드는 과정은 디지털 기술로 구현된 또 다른 디지털 생태환경에서 인간의 삶이 새롭게 출현하고 진화하는 문화적 현상을 보여준다. 이런 측면에서, 온라인 게임 세계는 가상의 세계가 아니라 각 개인이 자신의 삶을 표현하는 자아를 창조하면서 집단의 문화가 형성되는 새로운 생태환경이라고 할 수 있다.

Abstract This research was conducted in an attempt to understand human lifestyles in on-line game world. Q methodology was used to investigate players in Mabinogi, which is an on-line game(MMORPG). Based on 82 behavior statements, 6 types of on-line game lifestyle were found : Self-Enhancer, Self-Expressionist, Relation-Oriented, Isolation-Antisocial, Social Contributor, and Self-Interest. The behavior patterns of the 6 types were then compared to identify similarities and differences amongst them in psychological meanings and values in the on-line game life. The results showed that the lifestyles in on-line game world encompass both the reflection of the lifestyles in the real world and also the creation of new life patterns that players desire. The process of developing lifestyles in the online game world illustrates the emergence and evolution of human life on new social environment which is established by digital technology. On-line game world can be defined as new life space in which people is able to create new identity and new culture.

핵심어: 온라인 게임(MMORPG), 라이프스타일

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

**공동저자 : 연세대학교 심리학과 박사 수료, 카이스트 기능성 게임랩 선임연구원 e-mail: yydoh@yonsei.ac.kr

***교신저자 : e-mail: swhang@yonsei.ac.kr / yydoh@yonsei.ac.kr

1. 서론

1996년 우리나라에서 세계 최초의 그래픽 머드 <바람의 나라>가 개발되어 서비스가 시작된 후 10년이 흘렀다. 이제 온라인 게임(MMORPG : Massive Multiplayer Online Role Playing Game)은 우리 삶의 일부분으로 깊숙이 들어와 있다.

사람들은 온라인 게임 세계 안에서 사냥을 하고, 물건을 사고판다. 친구를 사귀고 연애나 결혼을 하며, 애완동물을 기르거나, 집장만을 하기도 한다. 게임 세계에서 활동하는 자신의 캐릭터를 통해 현실 생활 속에서 경험해 볼 수 없는 직업이나 활동에 참여하고 새로운 인간관계를 맺기도 한다. 또한, 가족이나 친구처럼 현실 세계에서 관계를 맺던 사람들과 게임 세계의 활동을 공유함으로써 친밀함과 유대를 강화하거나 확장하기도 한다.

온라인 게임과 관련하여 지금까지 수행되어 온 심리학적 연구들은 게임 행동을 증독으로 바라보는 병리적 관점(pathological approach), 온라인 게임이 사람들에게 미치는 영향이 무엇인지를 질문하는 효과성 접근(effect approach), 그리고 사람들이 왜 온라인 게임을 하는지 질문하는 동기적 접근(motivational approach)으로 크게 구분할 수 있다.

그러나 게임 사용자들이 게임 세계라는 구체적인 상황과 맥락에서 어떠한 경험을 하고 있는지, 어떠한 특징적인 사고와 행동을 보이는지, 그리고 그러한 행동이 개인에게 어떠한 심리적인 의미와 가치를 가지는지 포괄적으로 이해하기 위한 사용자 중심의 접근은 상대적으로 부족한 실정이다.

온라인 게임 세계에서 만드는 라이프스타일은 게임 사용자들이 디지털 이미지를 통해 스스로의 삶의 방식과 삶의 이야기를 직접 선택하고 구성할 수 있는 주관적이고 심리적인 체험 서비스이다. 게임 세계에서 사람들은 자신이 누구인지, 자신이 무엇을 원하고 꿈꾸는지, 자신이 무엇을 두려워하는지를 반영하는 캐릭터를 창조하는 경험과 기회를 가질 수 있다.

세리 터클(1995)은 가상 사회 속의 가면(persona)을 통해 사람들이 자신이 가진 다양한 자아상을 순환적으로 경험하고 그 과정에서 자아를 인식하고 표현하며 의미를 재구성 하는 창조적 가능성에 주목했다[1]. 또한 멜린다 데이비스(2003)는 사람들이 지니는 욕망의 진화 과정에서 새롭게 출현하는 미래 트렌드 중 하나로 가상 세계에서 인상적인 자아감을 창출하기 위해 하나 이상의 정체성을 가지려고 하는 퍼스널리티 멀티플렉싱(personality multi-plexing) 현상을 포착했다[2].

게임 활동에 참여하는 개인은 온라인 게임을 통해 구성되는 사이버 세상에서 자신의 욕구와 가치를 표현한다. 또한 타인과 공동 활동을 통해 새로운 의미를 발견하고 구성해 간다. 이는 사람들이 온라인 게임을 현실의 삶을 투영하거나

(Griebel, 2006) 혹은 현실을 넘어 또 다른 삶의 모습을 구현하는(Bessiere, Seay, Kiesler, 2007) 또 하나의 삶의 공간으로 받아들이고 인식한다는 사실을 시사한다[3, 4].

사람들은 게임 세계에서 자신의 자아감과 존재감을 경험하며 자신의 삶의 모습을 반영하고 투사 한다. 따라서 게임 세계는 사람들의 행동 양식과 라이프스타일을 이해하는 중요한 장면으로 기능할 수 있다.

같은 공간에서 살아가고 활동하는 사람들일지라도 자신이 선택하고 몰입하는 행동에 따라 삶의 모습은 전혀 다른 양상으로 나타날 수 있다. 마찬가지로 동일한 온라인 게임에 접속하여 시간을 보낸다고 하더라도 의미와 가치를 부여하고 시간과 에너지를 투입하여 활동하는 영역이나 구체적인 생활의 내용은 저마다 다를 수 있다.

따라서 게임 세계는 사용자에게 서로 다른 심리적 의미를 가지거나 서로 다른 행동 반응이 나타나게 하는 발달의 맥락으로 작동할 수 있다. 게임 세계에서 게임 사용자들이 경험하는 심리적 의미나 가치의 공통점과 차이점은 라이프스타일을 통해 뚜렷하게 표현되고 인식할 수 있게 된다.

본 연구는 온라인 게임 세계에서 살아가는 사람들이 보여주는 자연스러운 삶의 형태로서 라이프스타일 유형을 확인하고자 하였다. 또한 각 라이프스타일을 구분하는 특징과 구체적인 행동 양식을 비교함으로써 게임 사용자들이 게임 세계를 경험하는 심리적인 의미와 가치에서 어떠한 차이가 있는지 살펴보았다.

본 연구에서 탐색한 연구 문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 게임 사용자들은 온라인 게임 세계에서 보이는 다양한 게임 행동을 통해 어떻게 유형화 될 수 있을까?

연구 문제 2. 게임 사용자들은 자신의 게임 세계 라이프스타일에 따라 게임 행동과 게임 세계를 어떻게 인식하고 있는가?

2. 방법 및 절차

2.1 조사대상자

온라인 게임 마비노기 사용자 20명(남 13명, 여 7명, 연령 범위 만 16세~ 37세)을 대상으로 하였다.

2.2. Q 방법론의 적용

본 연구에서는 개인마다 다르게 인식할 수 있는 경험을 객관화하기에 유용하고 인간의 주관성을 심층적으로 측정할 수 있는 Q 방법론을 적용하여 온라인 게임 세계 속의 라이프스타일을 분석하였다.

Stephenson(1953)에 의해 창안된 Q 방법론에서는 인문학자, 역사학자, 극작가, 소설가들이 일상 세계와 사람들을 기술하는 것과 유사한 방식으로 ‘구체적인 행동’을 과학적 연구의 대상으로 다룬다. 이 때 ‘행동하는 사람 전체(The total person-in action)’가 관심의 초점이 된다(p.4)[5].

이 방법은 구체적 현상을 관찰자의 입장이 아닌 행위자의 관점에서 파악하며, 사람들이 가진 개인적인 경험 중에서 의미 있는 것을 추출하여 이해하고, 체계적으로 검증하는 수단을 제공한다(Mckeown & Thomas, 1988)[6].

2.3. 측정 도구 및 절차

2.3.1 게임 사용자의 주관성 측정 : Q 표본의 구성

온라인 게임 세계에서 일어나는 다양한 행동에 대한 Q 표본을 만들기 위해 2006년 4월부터 2007년 4월까지 1년간 연구자가 직접 마비노기 사용자가 되었다. 연구자는 게임 세계에서 일어나는 행동과 경험을 직접 체험해서 관찰하고 행동 목록으로 구성하였다. 또한 게임 사용자들을 대상으로 심층 인터뷰 및 온라인 인터뷰를 실시하여 게임 행동과 주관적인 체험들을 수집하였다. 이 과정에서 343개의 행동진술문을 Q 표본의 모집단으로 확보했다.

Q 모집단 문항 중에서 의미가 중복되거나 애매한 문항은 1차로 제거하였다. 그리고 개별 체험 내용을 구체적인 행동 문항으로 전환하여 150개의 행동진술문으로 압축하였다. 압축한 150문항을 2년 이상 마비노기 경험이 있는 게임 사용자 3인과 심리학 전공 박사 과정 이상의 연구자 5인이 평정하여 최종 82개 문항을 마비노기 행동 문항 Q-표본으로 선정하였다.

2.3.2 반응수집도구 : Q 분류

13cm x 7.5cm의 카드 한 장에 행동 문항 1개를 기록한 총 82장의 카드 세트를 도구로 사용하였다. 조사대상자는 카드에 제시된 진술문을 읽고 게임 세계 안에서 자신이 주로 어떠한 방식으로 행동하는지를 기준으로 1점(‘전혀 그렇지 않다’)부터 9점(‘매우 그렇다’)까지 강제 정상 분포 방식에 따라 분류하였다. 응답은 QUANL을 이용한 요인분석 방법으로 통계 처리 하였다.

2.3.3. Q 분석 자료의 해석

분석 결과는 조사대상자로 참여한 게임 사용자 4명, 심리학 교수 1명, 온라인 게임 연구를 전공으로 하는 박사과정 재학생 2명, 석사과정 재학생 1명 등 총 8명이 참여한 워크숍을 통해 해석하였다.

3. 결과

3.1. Q 유형의 형성

20명의 온라인 게임 사용자들의 응답 자료에 대해 Q 분석한 결과 자료의 요인 구조는 3요인 구조가 가장 적절했다. 3요인은 전체 변량의 41.57%를 설명하였다(표 1).

표 1. 요인별 요인 고유치(eigen value)와 총 변량 비율

| | 요인 1 | 요인 2 | 요인 3 |
|-------------|-------|-------|-------|
| 요인 고유치 | 5.72 | 1.50 | 1.08 |
| 총 변량 비율(%) | 28.60 | 7.52 | 5.44 |
| 누적 변량 비율(%) | 28.60 | 36.13 | 41.57 |

Q 요인은 개별 문항에 대해 비슷한 반응을 한 집단이 만들어 내는 결과이다. 각 요인에 속하는 사람들의 반응은 Q 진술문에 대하여 동의하는 진술문과 동의하지 않는 진술문에 대해 유사한 반응을 하였음을 의미한다.

전체 응답자 20명 가운데 요인 1에 속한 사람은 10명, 요인 2에 속하는 사람은 6명, 요인 3에 속하는 사람은 4명으로 확인되었다(표 2).

표 2. 조사대상자의 인구학적 특성 및 유형별 표준 점수

| 유형 | 성별 | 연령 | 요인부하량 |
|----------------|----|----|--------|
| 요인 1 (N=10) | 남 | 26 | .9361 |
| | 여 | 20 | .8469 |
| | 남 | 20 | .6480 |
| | 남 | 26 | .6224 |
| | 여 | 22 | .5653 |
| | 남 | 33 | .5133 |
| | 남 | 27 | .5124 |
| | 남 | 16 | .5104 |
| 요인 2 (N=6) | 남 | 24 | .3767 |
| | 남 | 37 | .2033 |
| | 여 | 37 | 1.3270 |
| | 남 | 26 | .7875 |
| | 여 | 37 | .7310 |
| 요인 3 (N=4) | 남 | 16 | .3936 |
| | 남 | 26 | .3711 |
| | 남 | 25 | .2307 |
| | 남 | 27 | 1.1717 |
| | 여 | 20 | .6644 |
| | 여 | 28 | .5303 |
| | 여 | 23 | .2830 |

3.2. Q 유형 구분의 심리적 기준 구성

결과 해석 워크숍에서는 각 요인별로 추출된 대표 진술문(Q 문항)을 바탕으로 개별 유형을 구분하는 행동 특성과 가치, 떠오르는 이미지에 대해 브레인스토밍과 토의를 진행하였다. 이 과정에서 온라인 게임 세계에서 나타나는 라이프스타일 유형을 구분하는 심리적인 기준점을 확인하였다(표 3).

표 3. 라이프스타일 유형 구분 기준

| 구분 기준 | 1유형(요인1) | 2유형(요인2) | 3유형(요인3) |
|---------------------------------|--------------|-----------------|----------------------------------|
| 활동과 판단의 준거 (reference point) | 자기 | 관계 | 시스템 |
| 온라인 게임 공간의 심리적 기능 | 자기 확인의 무대 | 관계 형성의 장 | 사회적 유용성 획득 (utility value) |
| 발달 과업 및 주요 활동 | 자기정체성 형성 | 인간관계 형성 및 확장 | 사회적 역할과 책임 수용 |

3.3. 온라인 게임 라이프스타일 유형 분석

확인된 세 가지 유형은 개별 진술문에 대한 응답에서 자신의 행동과 유사하다는 것에 동의하는 문항(매우 그렇다)으로 이루어진 상위 구조와 자신의 행동과 유사하다는 것에 동의하지 않는 문항(전혀 그렇지 않다)으로 이루어진 2개의 하위 구조를 가지고 있다. 2개의 하위 구조는 공통된 발달 과업을 서로 다른 방식으로 충족하는 대비되는 행동 패턴을 구성한다. 이를 바탕으로 총 6개의 온라인 게임 라이프스타일 유형을 추출하였다. 각 유형의 이름은 유형별 이미지를 심리적으로 해석하는 과정에서 명명한 것이다.

3.3.1 제 1유형 : 자기성장형

제 1유형은 게임 세계 안에 목표를 설정하고 성장하면서 성취감을 느끼는 사람들이다. 합리적인 이성을 추구하며 개인주의적 성향이 강하여 다른 사람들의 도움을 받는 것도 미안해하고 민폐를 끼치는 것도 싫어하기 때문에 싱글플레이하는 경향이 있다. 스스로 성취하는 것을 중요하게 여기기 때문에 능력이 부족하다고 생각되면 팀플레이에 적극적으로 참여하지 않는다.

자신이 소중한 만큼 타인을 존중하는 편이며 게임을 해결해야 하는 과업으로 느끼는 경향이 있다. 목표 설정 후에는 목표에 매진하기 때문에 다른 사람들과 인간관계를 맺거나 즐거움을 느낄 여유가 없는 편이다. 노력, 성실, 자기성장에 높은 가치와 의미를 부여하며 현실 세계 속의 모범생과 비슷한 이미지로 자신을 표현하는 경향이 있다. 게임 세계에서 배우고 성취하는 것을 좋아하기 때문에 '자기성장형'으로 명명하였다.

자기성장형의 사람들은 게임 세계에서 자기 정체감 형성의 문제를 발달의 과업으로 가지며 자기 목표 설정과 목표 성취라는 방식을 통해 이러한 발달 과업을 해결하려고 노력한다.

규범이나 가치의 측면에서 볼 때는 자기 성취의 목표가 내면화된 것이라기보다는 외재적인 기준에 의해 설정되는 경향이 있기 때문에 도덕 교과서적인 기준으로 열심히 살아야 한다는 강박적인 성향이 나타날 수 있다. 또한 규칙에서 벗어나는 것에 대한 죄책감을 크게 느끼는 편이다. 자기가 선택한 기준이나 스스로의 능력에 대해 엄격한 기준을 가지기 때문에 열등감을 느끼기 쉽다.

스스로 목표를 설정하기 어려운 상황일 때는 강력한 누군가가 추구해야 할 가치나 목표를 제공해 주길 바라는 마음을 가질 수도 있다. 이러한 경향으로 인해 개인주의적 성향에도 불구하고 집단 속에서 역할을 할 때 전체를 위해서 좋은 일이라고 믿으면서 맹목적인 단체 행동을 보일 가능성도 있다. 집단 속에서는 규칙을 지키고 유지하는데 기여한다.

구체적인 활동 목표가 설정되면 집중력이 크기 때문에 자기 가치와 일치하는 목표를 탐색하고 설정하는 것이 자기 성장의 기회를 발견하기 위해 중요하다. 자기성장형의 특징을 설명하는 대표 문항은 다음과 같다(표 4).

표 4. 자기성장형의 대표 문항

| 문항 | 평균 | 표준 편차 | 전형성 |
|---|------|-------|------|
| 52. 해결하기 어려운 퀘스트는 홈페이지나 게임공략집을 찾아 해결한다. | 7.90 | .99 | 2.02 |
| 23. 캐릭터 이름에 특별한 의미를 담는다. | 7.70 | 1.49 | 1.95 |
| 44. 어려운 퀘스트를 해결했을 때 성취감을 느낀다. | 7.20 | .79 | 1.49 |
| 78. 생활 스킬에 필요한 재료는 직접 구하는 편이다. | 7.10 | 1.37 | 1.67 |
| 2. 강해지고 성장하는 캐릭터에 자부심을 느낀다. | 7.10 | 1.45 | 1.38 |
| 38. 여럿이 함께 할 때 능력이 떨어지면 열등감을 느낀다. | 7.00 | 1.83 | 1.36 |
| 13. 아이템을 삼 때 며칠 동안 조사해서 싸고 좋은 것을 산다. | 7.00 | 1.33 | 1.40 |
| 3. 이전에 못하던 것을 해냈을 때 성취감을 느낀다. | 6.90 | .99 | 1.23 |
| 7. 길드 활동을 해 본 경험이 있다. | 6.80 | 1.62 | 1.40 |
| 56. 다른 사람들과 어울리지 않고 솔로한다. | 6.80 | 1.87 | 1.35 |

3.3.2 제 2유형 : 자기표현형

제 2유형은 게임 세계 안에서 자기를 표현하고 다른 사람들과 구분되는 자신의 이미지를 만들어 가는데 몰두하는 편이다. 남다른 모습으로 튀고 싶은 욕구를 가지고 있기 때문에 다른 사람들에게 불편을 끼치는 것에도 별로 개의치 않는다. 게임 활동 이외에 팬 아트나 블로그 등을 통해 자신의 생각이나 감정을 표현하거나 창조하는 활동을 적극적으로 하는 편이다.

게임을 즐기는 주된 이유가 재미 추구이며 새로운 일이나 유행을 만들어 가는데 관심이 많다. 멋진 이미지를 추구하는 행동이 특징적이므로 이 유형의 라이프스타일을 '자기표현형'으로 명명하였다.

자기 표현형의 사람들은 게임 세계에서 자기 정체감 형성의 문제를 발달의 과업으로 가진다는 점에서 자기성장형과 유사점이 있다. 그러나 동일한 발달 과업을 자기 이미지 구성을 통한 표현 활동을 통해 해결하고 충족한다는 점에서는 자기성장형과 구분된다. 다른 사람과 구분되는 자기 이미지가 삶에서 중요한 가치를 가지며 자신이 좋아하는 일에 몰두하지만 이 때 가치 판단의 기준은 타인에게 얼마나 멋지게 보이는가에 있기 때문에 역설적으로 타인의 시선을 많이 의식하는 편이다.

게임 세계 속에서 옷이나 장비, 외모 가꾸기 등의 활동을 통해 자기표현을 하고, 무대의 연극배우처럼 멋지게 보이는 자신의 이미지에 관심이 집중되어 있다. '세상의 주인은 나' 라고 주장하거나 자기 개성이 소중하다고 표현하지만 실제로는 유행을 따르는 행동으로 나타나기 쉽다. 아주 새로운 이미지를 만들어 내는 힘은 없을 수도 있지만 유행을 붙여 업시키는 힘은 가지고 있을 가능성이 있다. 따라서 희귀 아이템이 나오는 경우 시기가 조금 지난 후에 유행을 만드는데 기여하는 사람들이 될 수 있다.

규범이나 가치의 측면에서는 자기만족이 가치의 중심에 있기 때문에 규칙을 넘나드는 경향이 있고, 상황에 따라 즉흥적으로 행동하는 편이다. 일관성을 가지거나 규범을 지킨다는 개념이 그리 중요하지 않다. 규범을 중요하게 생각하는 자기성장형의 사람들이 보기에는 한심해 보이거나 민폐 끼치는 사람들로 여겨질 수도 있으나 그러한 일탈 경향이 창조성과 연결되는 경우 매력적인 모습으로 비춰질 수도 있다.

현실 세계 속에서는 수줍거나 뚜렷한 존재감이 드러나지 않을 가능성이 높은 편이다. 따라서 게임 세계 안에서 자기 존재감을 만드는데 더 큰 열망과 노력을 기울이는 행동 경향이 나타날 수 있다. 아이돌 지망생이나 끼가 있고 판타지 속에 살면서 커다란 꿈과 목표를 가진 사람들일 수 있다.

다른 사람들의 관심을 받는 것을 좋아하기 때문에 게임 세계에서 자기 이미지가 멋지게 표현되고 그러한 이미지로 인해 친구 관계가 형성되는 경우 현실 세계의 친구 관계보다 더 큰 강화를 받을 수도 있다. 자기표현형을 나타내는 대표 문항은 다음과 같다(표 5).

표 5. 자기표현형의 대표문항

| 문항 | 평균 | 표준 편차 | 전형성 |
|---|------|-------|-------|
| 77. 타인의 주민등록번호를 도용해서 사용한 적이 있다. | 2.20 | 1.99 | -2.12 |
| 61. 서비스 개선을 요구하는 단체행동을 조장한다. | 2.30 | 1.34 | -1.96 |
| 37. 초보들을 무시하거나 괴롭힌다. | 2.50 | 1.18 | -1.73 |
| 46. '10살에 레벨 50이 된다' 타이틀을 썼다. | 2.50 | 2.50 | -2.04 |
| 45. 내가 주도하여 이벤트를 개최한 적이 있다. | 2.70 | 1.70 | -1.65 |
| 69. 가끔 게임 내 갑부의 계정을 해킹하고 싶다는 생각이 든 적이 있다. | 2.70 | 2.11 | -1.57 |
| 41. 작곡이나 팬 아트, 블로그 등 새로운 것을 만들어 낸다. | 2.80 | 1.62 | -1.57 |
| 65. 서비스 개선을 요구하는 집단행동에 참가 한다. | 3.10 | 2.38 | -1.49 |
| 19. 약속을 잘 지키지 않는다. | 3.20 | 1.23 | -1.24 |
| 72. 현실 친구보다 게임 친구가 더 친하게 느껴진다. | 3.30 | .95 | -1.31 |

3.3.3 제 3유형 : 관계지향형

제 3유형의 사람들은 자신의 이미지를 뚜렷하게 표현할 만큼 능력도 있으면서 사람들과 다양한 관계를 맺으며 자유롭게 지내는 사람들이다. 새로운 인간관계와 새로운 자기모습을 모색하는 데 관심이 많다. 주변 사람에게 도움을 잘 청하고 자신도 다른 사람들을 자주 도와준다. 문제를 해결할 때도 공략집을 찾기 보다는 주변 사람들에게 물어봐서 해결하는 편이다.

사람들과 잘 어울리고 온라인 게임 세계에서의 즐거움을 대화와 소통, 사람들과의 관계에서 찾는 특성을 가지고 있으므로 '관계지향형' 으로 명명하였다.

관계지향형 사람들은 인간관계 형성 및 확장의 문제를 발달의 과업으로 가지고 있다. 그리고 게임 세계에서 새로운 관계를 모색하고 다양한 관계를 형성함으로써 발달 과업을 충족한다. 의도적으로 인간관계를 추구하는 것은 아니지만 다양한 사람들과 대화하는 데 부담이 없어서 외향적인 사람으로 비춰진다. 친구 만나서 수다 떨고, 고민 상담하고, 누구에게나 스스로없이 말 걸고, 현실 세계의 고민도 같이 나눈다.

게임 세계 속에서 타인의 시선에 별로 개의치 않고 자유롭게 편안하게 행동한다. 또한 새로운 것들을 찾아다니기 좋아하면서도 자기 성장의 욕구는 강하기 때문에 개성 있는 캐릭터로 느껴진다. 그러나 지나친 책임감을 느끼면 쉽게 떠나버리기 때문에 관계지향형의 사람들과 독점적이거나 특별한 관계를 맺기 원하는 기대를 가진 사람들은 배신감을 느낄 수도 있다.

관계지향형의 사람들은 길드와 같은 집단에 소속되어 적극적으로 활동하는 편이지만 집단의 기준에 얽매지는 않는다. 집단 속에서는 양육형 리더의 모습을 보이거나 의사소통 채널의 역할을 하기 쉽다. 눈에 보이지 않는 영향력으로 사람들이 주변에 많이 모이지만 스스로 책임을 지거나 중심이 되려고 하지는 않는다. 수직적인 위계질서를 좋아하지 않으며 집단 내 사람들의 역동을 빨리 포착하고 대응하는 능력이 발달되어 있다.

게임 세계 속에서는 느긋하고 여유 있게 즐기는 모습이지만 현실 세계 속에서는 오히려 예민하고 스트레스를 많이 받는 스타일일 수 있다. 현실에서 지나치게 높은 이상을 추구해서 압박감을 느끼거나 불안정하고 불만, 억압이 많은 사람들이 게임 세계를 통해 심리적 압박감을 해소하고 즐거움을 찾는 것일 가능성도 있다. 혹은 현실에서 책임감을 강하게 느끼는 사람들이 게임 상황을 통해 책임으로부터의 자유와 해방을 누리고 균형을 잡으려는 시도를 하는 것일 수도 있다. 현실 속에서 아웃사이더일 가능성도 있으며 현실의 모습과 게임의 모습이 서로 큰 차이가 나타날 가능성도 있다.

게임을 대화와 소통의 채널로 이용하는 것이기 때문에 게임이 없거나 못하는 상황이라도 게임 속에서의 유사한 상황을 만들어 자신의 욕구를 충족할 수 있다. 자신이 직면한 삶의 걱정들이 있지만 게임 속에서는 잊어버리고 게임이나 혼자 이런 반응을 보이기 때문에 일면 관조적이기도 하고 역설적으로 슬픔의 정조가 느껴지기도 한다. 관계지향형의 대표문항은 다음과 같다(표 6).

표 6. 관계지향형의 대표문항

| 문항 | 평균 | 표준 편차 | 전형성 |
|--|------|-------|------|
| 2. 강해지고 성장하는 캐릭터에 자부심을 느낀다. | 7.83 | 1.60 | 1.73 |
| 39. 다른 사람들이 인정하는 나만의 이미지나 스타일이 있다. | 7.17 | 1.72 | 1.45 |
| 82. 대화나 행동으로 다른 사람의 성격이나 행동 스타일을 파악한다. | 7.00 | 2.45 | 1.30 |
| 1. 내가 힘들 때 도와달라고 할 사람이 있다. | 7.00 | 1.67 | 1.47 |
| 32. 컴퓨터 게임을 피워놓고 수다를 떠다. | 6.83 | 1.94 | 1.55 |
| 7. 길드 활동을 해 본 경험이 있다. | 6.83 | .75 | 1.13 |
| 8. 길드원을 가족처럼 돌보고 배려한다. | 6.83 | 1.17 | 1.39 |
| 24. 사람들과 어울려 사냥하러 다닌다. | 6.83 | 1.17 | 1.08 |
| 28. 새로운 마을, 사막, 던전 등 다양한 지역을 탐험한다. | 6.83 | 1.47 | 1.02 |
| 53. 타인의 시선에 구애받지 않고 행동한다. | 6.83 | 2.04 | 1.18 |

3.3.4. 제 4유형 : 고립일탈형

4유형의 사람들은 다른 사람들과 접촉하지 않으며 게임 자체와 상호작용하는 사람들이다. 목표의식도 없고 게임 활동에 돈이나 시간을 쓰지 않으며 그저 심심풀이로 게임을 즐긴다. 게임 세계에서 인간관계에 의미를 두지 않기 때문에 사람들과 소통하고 대화하는 즐거움 없이 반사 행동처럼 시간을 보낼 수 있다. 타인의 존재에 대해 무시하거나 별다른 인식을 하지 않기 때문에 초보들을 괴롭히거나 회피하는 반응을 보이기도 한다.

게임 외적인 현실 상황에서의 문제 때문에 스스로 고립된 양식을 선택하거나 혹은 현실에서 느낀 좌절감을 게임 세계에서 합법적인 방식으로 표현하며 해소하는 것일 수도 있다. 현실 세계에서 고립감을 탈피하기 위해 게임 세계 사람들을 괴롭히거나 불편하게 함으로써 유발되는 부정적인 피드백을 관심의 표현으로 받아들이 가능성도 있다. 인간관계의 철회와 일탈 행동이 특징적으로 나타나기 때문에 ‘고립일탈형’으로 명명하였다.

고립일탈형의 사람들은 인간관계 형성 및 확장의 문제를 발달 과업으로 가지고 있다는 점에서 관계지향형과 유사하다. 그러나 발달 과업을 충족할 때 관계를 철회하거나 타인을 무시하거나 괴롭히는 부정적인 적응 양식을 보인다.

처음 게임을 시작한 사람들이 게임 세계에서는 어떤 행동도 가능하다고 믿고 이런 행동 패턴을 보일 가능성도 있다. 그러나 계속해서 이러한 행동을 보이면 비 매너로 지탄을 당하거나 지속적으로 고립될 위험이 있다.

때때로 일반적인 적응양식은 관계지향형이었던 사람들이 개인적인 어려움이나 경제적인 곤란, 가족 간의 문제나

사랑의 상처 등으로 고립되거나 지쳤을 때 상처를 피하거나 상처를 회복하는 과정에서 일시적으로 고립 철회의 양상을 보일 수 있다. 또는 좌절감이나 분노의 표현으로 반사회적인 공격성을 나타낼 수도 있다.

한편 현실 속에서는 억압되거나 거친 말을 표현하는 정도, 혹은 소심하거나 위축된 성향을 나타내는 사람이 게임 세계에서는 공격성을 더 강조하여 표현함으로써 카타르시스와 재미를 느끼는 경우일 수도 있다.

고립일탈형의 경우 내면적인 자기 가치감이 없고, 세상에 대한 통제감이 부족하며, 좌절당한 사람이라는 느낌을 준다. 따라서 게임을 하고 있지 않으면 다른 문제 행동을 보일 가능성도 높다. 오히려 게임이라도 하고 있음으로 해서 상처로부터 스스로 격리하고 보호나 지지를 찾는 것은 아닌지 생각해 볼 필요가 있다.

자신이 만든 캐릭터하고만 관계를 맺으려고 하며 게임 중독에 빠진 사람들의 특성을 나타낼 가능성이 있는 고위험군일 수 있다. 따라서 게임 중독의 메커니즘을 밝히고자 할 때 유의해서 관찰해야 할 집단일 가능성이 있다.

이 유형의 경우 긍정적인 자기 가치감을 발견하고 내면적인 힘을 확인하며, 자신과 인간관계에 대해 새롭게 경험하고 알아가야 할 필요가 있기 때문에 게임 세계와 현실 세계 안에서 긍정적인 자기 가치를 확인할 수 있는 최소한의 조건을 어떻게 마련해 주는 것이 가능할지 모색할 필요가 있다. ‘고립일탈형’의 대표 문항은 다음과 같다(표 7).

표 7. 고립일탈형의 대표문항

| 문항 | 평균 | 표준 편차 | 전형성 |
|---|------|-------|-------|
| 74. 유료 서비스는 돈이 아까워서 무료 2시간을 즐긴다. | 1.83 | 1.33 | -2.21 |
| 37. 초보들을 무시하거나 괴롭힌다. | 1.83 | .96 | -1.99 |
| 69. 가끔 게임 내 갑부의 계정을 해킹하고 싶다는 생각이 든 적이 있다. | 1.83 | 1.17 | -2.10 |
| 75. 처음 만나는 사람과 친구추가 하기가 꺼려진다. | 2.00 | .89 | -1.81 |
| 55. 현실의 나와 다른 성별의 캐릭터를 키운다. | 2.67 | .82 | -1.63 |
| 73. 파티 종료 특별 시 아이템은 혼자 가진다. | 2.67 | 1.75 | -1.78 |
| 57. 다른 사람이 도움을 청해 오면 피한다. | 2.83 | 1.47 | -1.11 |
| 77. 타인의 주민등록번호를 도용해서 사용한 적이 있다. | 2.83 | 2.32 | -1.89 |
| 29. 아이템 시세를 조작해 본 적이 있다. | 3.17 | 1.47 | -1.62 |
| 51. 사기당한 적이 있다. | 3.33 | 1.37 | -1.16 |

3.3.5. 제 5유형 : 사회공헌형

제 5유형은 게임 세계에서 어느 정도 기반을 갖추고 안정적으로 활동하며 효과적으로 게임하는 방법을 아는 사람들이다. 게임 세계에 애정을 가지고 있으며 함께 게임하는 사람들에게 관심과 의미를 많이 부여한다. 게임에서의 삶이 현실의 삶에서도 중요한 부분을 차지하며 현실과 게임 모두 중요한 삶의 공간으로 받아들이고 두 세계의 균형을 추구한다. 게임 세계에 시간과 에너지, 비용들을 많이 투입했기 때문에 쉽게 게임을 그만두지 않으며 자신의 집이 현실에도 있고 게임에도 있다는 느낌을 가지고 있다.

게임 세계를 함께 가꾸어가는 세상으로 바라보며 이 세계를 건전하게 지속하고 유지하는 데 관심이 많기 때문에 이타주의적인 방식으로 사회적 가치를 추구한다. 따라서 이 유형을 '사회공헌형'으로 명명했다.

게임 세계의 작동 원리와 문화에 대해 어느 정도 경험과 이해의 폭을 갖추고 있기 때문에 사회적 역할과 책임을 수용하는 문제를 발달의 과업으로 가진다. 게임 내에서 사회적 책임감을 가지고 공동체 활동에 참여하며 자기 성취를 추구함과 동시에 초보들을 키워주고 돌봐주는 역할과 책임을 기꺼이 수용한다. 사회공헌형 안에서도 사람들과 친하게 지내면서 보내는 사람과 자신의 성장에 가치를 두고 고수가 되기 위해 노력하는 사람들이 구분될 수 있다. 이들은 게임 세계에서 나름대로 삶의 지혜를 터득한 사람이며 건전하고 밝고 활달한 이미지를 보여준다.

길드와 같이 공동체나 집단 내에서 지위가 높은 편이다. 다른 사람들이 필요로 하는 구체적인 역할을 가지고 있으며 자신의 도움이 필요한 사람들을 기꺼이 잘 돕는다. 게임 세계에서 만난 이성 친구와 현실 세계에서와 유사한 연애 경험을 가지거나 비교적 지속적인 결혼 생활을 하기도 한다. 현모나 정모 등 공동체의 정기모임에도 적극적으로 참여한다.

게임 서비스를 이용하면서 캐릭터 카드나 정액 서비스, 애완동물 캐릭터나 새로 나온 아이템들을 구입하는데 많은 비용을 지출한다. 게임 세계 속에서 집과 상점의 역할을 하는 하우스 서비스를 활용하는 비율이 높고 생산에 필요한 재료는 직접 구하기보다 자신이 보유하고 있는 게임 머니를 활용하여 구입해 사용하는 편이다. 사회공헌형의 대표 문항은 다음과 같다(표 8).

표 8. 사회공헌형의 대표문항

| 문항 | 평균 | 표준 편차 | 전형성 |
|--|------|-------|------|
| 7.길드 활동을 해 본 경험이 있다. | 8.00 | 1.15 | 1.54 |
| 39.다른 사람들이 인정하는 나만의 이미지나 스타일이 있다. | 8.00 | 1.41 | 1.74 |
| 22.'근면한' 타이틀을 땀다. | 7.75 | .96 | 1.68 |
| 48.친한 사람들이 게임을 그만두면 나도 그만두고 싶다. | 7.50 | 1.29 | 1.62 |
| 32.컴퓨터가 버그를 피워놓고 수다를 떠다. | 7.25 | .96 | 1.38 |
| 38.여럿이 함께 할 때 능력이 떨어지면 열등감을 느낀다. | 7.25 | .96 | 1.13 |
| 63.자주 환생한다. | 7.25 | 2.87 | 1.83 |
| 24.사람들과 어울려 사냥하러 다니다. | 7.00 | .82 | 1.23 |
| 52.해결하기 어려운 퀘스트는 홈페이지나 게임공략집을 찾아 해결한다. | 7.00 | .82 | 1.07 |
| 71.다른 캐릭터와 구분되는 나만의 능력으로 인정받는다. | 7.00 | 1.83 | 1.44 |

3.3.6. 제 6유형 : 사회적이득형

6 유형의 사람들은 사회적인 인정을 받으려고 하는 욕구가 강하며 수단과 방법을 가리지 않고 자신의 이득을 얻기 위해 집중하는 모습을 보인다. 자신의 성취와 이득을 추구하기 위해 사회적인 관계나 시스템, 인맥, 정보 등을 적극적으로 활용하며 욕망에 충실하다.

상황 판단을 할 때 현실적이고 실용적인 가치를 추구하며 치열하게 살아간다. 자신이 피해보는 것을 싫어하며 게임에 시간과 돈 쓰는 것은 스스로 절제하는 편이다. 따라서 이 유형의 사람들을 '사회적이득형'이라 명명하였다.

사회적이득형은 사회적 역할과 책임을 수용하는 문제를 발달의 과업으로 가진다는 면에서는 사회공헌형과 유사하지만 게임 세계 안의 사회 시스템을 이용할만한 가치가 있는 것으로 인식하고 자신의 이득을 얻기 위해 활용하는데는 적극적이나 사회적 책임은 수용하지 않으려는 이중적인 면을 보인다는 점에서 사회공헌형과 구분된다.

게임 세계 안에서 치열하고 에너지가 높은 편이며 자기 사업을 부지런히 수행한다. 자신의 이익을 침해하는 특정한 사안이 발생했을 때는 계시판의 글이나 집단행동을 통해 큰 목소리를 내는 편이다. 그러나 추구하는 가치 기준은 유행이나 자기 이익에 따라서 행동하기 때문에 주변 사람들이 사회적 존경의 대상으로 바라보기는 어렵다.

게임 세계 생활을 통해서 여러 가지 이득을 얻을 것이라고 생각하기 때문에 게임 활동에 참여하는 경향이 있다. 주변 사람들이나 게임 시스템 안에 어떤 자원들이 있는지 효과적으로 파악하고 자신이 기회를 얻을 수 있는 방향으로 전환하는데 민첩하고 빠르게 반응한다.

스스로 피해보는 것을 싫어하며 자기보다 수준이 낮거나 도움이 필요한 사람들은 무시하거나 거부한다. 자기 이익을 얻기 위해 다른 사람을 속이거나 규칙을 위반하는 것에 대해서도 별로 죄책감을 느끼지 않는다. 사회적이득형의 대표 문항은 다음과 같다(표 9).

표 9. 사회적이득형의 대표문항

| 문항 | 평균 | 표준 편차 | 전형성 |
|---|------|-------|-------|
| 45.내가 주도하여 이벤트를 개최한 적이 있다. | 1.25 | .50 | -2.21 |
| 11.내 능력보다 어려운 수준의 과제에 도전한다. | 2.00 | .82 | -1.88 |
| 46.'10살에 레벨 50이 된다' 타이틀을 땀다. | 2.25 | 1.50 | -1.39 |
| 61.서비스 개선을 요구하는 단체행동을 조장한다. | 2.25 | 1.26 | -1.31 |
| 69.가끔 게임 내 갑부의 계정을 해킹하고 싶다는 생각이 든 적이 있다 | 2.50 | 1.29 | -1.67 |
| 31.유행을 따라 한다. | 2.50 | 1.29 | -1.28 |
| 37.초보들을 무시하거나 괴롭힌다. | 2.50 | 1.73 | -1.22 |
| 77.타인의 주민등록번호를 도용해서 사용한 적이 있다. | 2.50 | 1.73 | -1.13 |
| 51.사기당한 적이 있다. | 2.75 | 1.50 | -1.24 |
| 50.게임 이용에 시간과 돈 쓰는 것을 스스로 절제한다. | 3.00 | 1.83 | -1.55 |

3.4. 온라인 게임 라이프스타일 유형별 행동 패턴 비교

지금까지 논의한 6가지 온라인 게임 라이프스타일 유형별 행동 패턴의 비교는 표 10과 같다.

4. 논의

본 연구에서는 온라인 게임 라이프스타일 유형을 구분하고, 각 유형을 구분하는 특징과 구체적인 행동양식을 비교하였다. 이를 통해 게임사용자들이 게임 행동과 게임 세계를 인식하는 심리적 의미와 가치에서 어떠한 공통점과 차이점이 있는지 살펴보았다.

에릭 에릭슨(1953)은 놀이는 환상과 실제 사이의 경계에 놓인 현실에서 개인이 자신의 참모습을 온전히 드러내고 맡길만한 장난감 같은 상황이라고 설명했다. 즉, '사회적 현실(social reality)'의 제한에서 벗어나 놀이 장면에서 연기를 함으로써 평소 현실 생활에서 '우리가 될 수 없었던 것'이나 '되어서는 안 되었던 것'이 되어 볼 수 있고, 그 과정에서 자아 조절을 숙달시키는 것이 놀이의 목적이라고 보았다[7].

게임 사용자들은 투자 심리 검사와 유사한 상황인 온라인 게임 공간에서 자신의 모습을 투영하는 캐릭터의 행동을 통해 현실 삶에 대한 자기 인식을 높이는 기회를 가질 수 있다. 또한 자신의 이상적인 자아상과 두려워하는 자아상에 대한 이해와 통찰을 얻고, 미래의 삶을 모색하기 위해 자기 행동 패턴의 변화 가능성에 대해 숙고해 볼 수도 있다. 따라서 게임 사용자들이 온라인 게임에서 자신의 라이프스타일을 창조하고 표현하는 행위는 캐릭터의 삶을 통해 자신이 누구이며 어떤 사람이 되고 싶은지 스스로 발견하는 자아 구축의 실험이라는 의미를 가질 수 있다.

게임 세계에서 게임 사용자들이 자신의 라이프스타일을 만드는 과정은 디지털 기술로 구현된 또 다른 디지털 생태 환경에서 인간의 삶이 새롭게 출현하고 진화하는 문화적 현상을 보여준다. 이런 측면에서, 온라인 게임 세계는 가상의 세계가 아니라 각 개인이 자신의 삶을 표현하는 자아를 창조하면서 집단의 문화가 형성되는 새로운 생태환경이라고 할 수 있다.

온라인 게임 세계에서 게임 사용자들은 한 가지 유형의 고정된 라이프스타일만을 경험하지는 않는다. 게임 세계에서 살아가면서 시간이 흐르고 자신의 삶의 경험이 변화하면서 라이프스타일이 변할 수도 있다. 또한 주 캐릭터와 부 캐릭터를 교체하거나 환생을 거듭하면서 여러 가지 라이프스타일을 두루 경험하는 병렬적인 라이프스타일 경험도 가능하다. 그럼에도 불구하고 자신의 주 캐릭터로 표현하는 1-2개의 주된 라이프스타일 지향은 존재한다고 볼 수 있다.

온라인 게임 세계에서 발견되는 라이프스타일 유형은 연령이나 성별과 같은 사회 인구학적 분석의 틀보다 게임 사용자들의 행동을 더 일관되고 입체적으로 설명할 수 있는 심리학적 모형을 제공한다. 라이프스타일은 어떤 공동체의 구성원들의 가치관이 어떻게 혼재하는지를 개념적으로 설명

할 수 있는 틀이자 동시에 그러한 가치관의 차이가 구체적인 행동목록 상의 차이에 어떻게 반영되는지를 예측하게 해준다(장근영, 2003)[8].

각 라이프스타일 유형의 특성과 비율에 따라 특정한 온라인 게임 세계를 특징짓는 문화의 지형이 달라질 수 있다. 각 개인이나 특정 문화의 구성원들이 게임 활동을 통해 충족하는 심리적 의미와 가치에 대해 정확하고 깊이 있게 이해할수록 온라인 게임 세계의 미래를 좀 더 명확하게 예측하고 효과적인 게임이나 서비스 방법을 기획하는데 도움을 얻을 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] Turkle, S. (1995). *Life on the screen : Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster. 최유식 역. 스크린 위의 삶 : 인터넷과 컴퓨터 시대의 인간. 서울: 민음사.
- [2] Davis, M. (2002). *The New Culture of Desire : 5 Radical New Strategies That Will Change Your Business and Your Life*. New York : Free Press, 박윤식 번역. 욕망의 진화. 서울 : 21세기북스.
- [3] Griebel, T. (2006). *Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2*. *The International Journal of Computer Game Research*, 6(1), December 2006. (<http://gamestudies.org/0601/articles/griebel>)
- [4] Bessi re, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). *The Ideal Elf : Identity Exploration in World of Warcraft*. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- [5] Stephenson, W. (1953). *The Study of Behavior : Q-Technique and its Methodology*. Chicago and London : The University of Chicago Press.
- [6] 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.
- [7] Erikson, E. H.(1950). *Childhood and Society*. W. W. Norton & Company, New York. 윤진, 김인경 역. 아동기와 사회. 서울: 중앙적성출판사.
- [8] 장근영(2003). 온라인 게임에서 발견되는 라이프스타일 탐색연구 - 한국과 일본의 문화맥락에 따른 온라인 게임세계에서의 행동특성 비교. 연세대학교 대학원 박사학위 청구논문.

표 10. 온라인 게임 라이프스타일별 행동 패턴 비교

| 활동과 판단의 기준 | 개인 | | 관계 | | 시스템 | |
|-------------------|--|---|--|---|--|---|
| 온라인 게임 공간의 심리적 기능 | 자기 확인의 무대 | | 관계 형성의 장 | | 사회적 유용성 획득 | |
| 발달과업 및 주요 활동 | 자기정체성 형성 | | 인간관계 형성 및 확장 | | 사회적 역할과 책임 수용 | |
| 라이프스타일 | 자기성장형 | 자기표현형 | 관계지향형 | 고립일탈형 | 사회공헌형 | 사회적이득형 |
| 모토 | 성실, 노력 민폐 끼치지 말자 | 나는 내 남다른 나를 추구하자 | 여유롭게 즐기자 | 나 좀 내버려 둬 | 함께 가꾸어 가는 세상 | 손해 보면 바로 |
| 주요게임성향 | 타인에게 피해주지 않고 내가 한만큼 성장하며 성취감 싱글 플레이 경향 | 게임 활동 뿐만 아니라 팬 아트 등 이미지 창조 활동 참여 멋진 자기 이미지 추구 | 사람들을 만나 이야기 나누는 즐거움 | 타인과 접촉 없이 게임과 상호작용 혹은 부정적인 대인 관계 패턴을 통해 타인의 관심 유발 | 게임세계에 사회적 기반을 갖추고 효과적으로 게임 활동 시간, 에너지, 비용 많이 투입 | 게임 시스템과 사회적 관계를 통해 자기 이득을 추구 시간, 돈 쓰는 것 절제 |
| 추구 가치 | 자기 성취 자기 성장 개인 존중 | 자기 표현 브랜드 유형 | 대화와 소통 인간관계 보헤미안 자유 | 관계 철회 타인 무시 혹은 괴롭힘 일탈과 자극 | 사회적 책임과 효율 현실 생활과의 균형 이타주의적 사회적 가치 추구 | 자기 이득 추구 욕망에 충실 실리적/실용적 사회적 책임 회피 |
| 심리적 특성 | 목표 설정 성취 게임을 해결할 과업으로 인식 즐거움, 관계를 즐길 여유 없음 자신에 대한 엄격한 기준-열등감 규범에 대한 엄격한 기준 -죄책감 | 쿨하고 멋져 보이기 위해 애쓰 새로운 활동에 동참하여 유형을 만들어 나감 타인의 관심과 시선 의식 자기 만족을 지향하기 때문에 규범이나 규칙의 경계 무시 | 즐거움과 이완 새로운 관계 모색 다양한 관계 형성 타인 시선 의식 없이 자유롭게 행동 지나친 책임감을 느낄 때는 쉽게 떠남 | 억압, 고립, 적절한 사회적 피드백이 결핍되어 있을 가능성 자신을 드러내는 것을 회피하거나 두려워함 인간관계의 좌절감이나 분노 표현으로 반사회적 행동 통제감 부족 | 사회적 책임감을 가지고 공동체에 기여 게임 세계에 속한 사람들에게 애정과 관심 초보자 성장 지원 주변 사람들이 인정 하고 필요로 하는 게임 세계의 역할이 있음 | 현실에 이득이 되는 방향으로 게임을 이용 사회적 인정 욕구가 강하며 성취 성취 적극적이고 부지런하지만 사회적 책임을 지지 않는 이중성 이득, 기회 획득을 위해 규칙 위반 가능 |
| 게임하는 이유 | 배우고 성취하니까 강해지니까 | 재밌으니까 멋지니까 | 새로운 사람들을 만날 수 있으니까 | 시간은 남고 심심하니까 | 나와 내 집과 내 친구들이 있으니까 | 얻을 것이 있으니까 |