

초등학생의 온라인게임 라이프스타일과 오프라인에서의 교우관계의 연관성 분석

- ‘리니지’ 이용자를 중심으로 -

최은정*, 장근영**, 한정혜*

청주교육대학교 컴퓨터교육과*, 연세대학교 인간행동연구소**

요 약

본 연구에서는 온라인 게임인 ‘리니지’의 초등학생 게이머들을 대상으로 온라인 게임 라이프스타일과 교우관계에 어떤 연관성이 있는지 살펴보고자 한다. 리니지 게임을 하는 집단과 하지 않는 집단이 온라인 공간에서 보이는 행동방식과 교우관계를 비교한 결과, 온라인 게임집단은 일반집단보다 교우관계에서 사교성, 자기주장, 규범준수, 성취욕이 전반적으로 낮았다. 그러나 같은 온라인 게임을 할지라도 게임의 행동방식은 일탈적, 차별주의적, 개인주의적, 공동체적 게이머라는 네 유형으로 분류되었으며, 차별주의적·일탈적 게이머는 사교성이 나머지에 비해 높았고, 자기주장성은 차별주의적 게이머에게서 가장 높았다. 이러한 결과를 통해 게임 이용 여부 자체보다 그 게임 속에서 보여주는 행동방식이 게이머의 교우관계의 차이를 보여주는데 유의미한 기준임이 확인되어, 리니지와 같은 온라인 게임에 대한 자녀생활지도 참고자료로 활용될 수 있을 것이다.

A Comparison of Children's behavior patterns between in Real World and in On-line Game World

- Focused on Users of the Online Game "Lineage" -

Eun-Jeong Choe*, Geun Young Chang**, Jeong-Hye Han*

Dept. of Computer Education, Cheongju University of Education*

Research Institute for Human behavior, Yonsei University**

ABSTRACT

The purpose of this research was to find differences of children's behavioral pattern between players and non players of the online game "Lineage" in on-line and off line space. As a result, social behaviors of children who play online games were less active than who don't. Based on their motive and behavior pattern in online world, four behavior patterns in online world were identified; "Single-Oriented", "Community-Oriented", "Off-Real World" and "Discriminative." Off-Real World and Discriminative players were more sociable than Single-Oriented and Community-Oriented players. And Discriminative player has more self assertive attitude than others. This study may serve as a model to understand how players will respond to the various game features and how they adopt the virtual world for their interpersonal relationships.

1. 서론

현재 10대들은 자신을 표현하고 자기를 위한 삶을 만들겠다는 내적 욕구를 그대로 충족시키려한다. 사이버 공간은 우리가 중심이 되고 타인이 준거가 되는 공동체가 아닌, 나를 중심으로 한 나를 위한 공동체가 있는 곳이다. 이러한 정체성이나 또래관계를 강력하게 결합시켜 주고 있는 것이 바로 온라인 게임이다.

온라인 게임은 단순히 입력된 프로그램의 가동만이 아니라 그 자체에 사고할 수 있는 캐릭터를 가지고 있고, 나름의 주제와 스토리가 있으며, 시각적 즐거움과 환상을 제공함으로써 청소년들의 상상력과 창의력을 자극하며, 놀이를 통해 맺는 사람들의 연결의 장이 된다. 사용자 인터페이스 관점에서 특히 게임에 참여하는 주체의 유형에 따른 분류를 하면 <표 1>과 같다 [8]. 최근 초등학생이 많이 사용하고 있는 ‘메이플스토리, 열혈강호, 바람의 나라’는 MMORPG에 해당하며, ‘크레이지 아케이드’는 Multi-play Game에 해당한다.

<표 1> 각 게임 형식의 비교

	Stand Alone Game	Multi-play Game	MMORPG
인터페이스 분석 단위	게이머 대 프로그램 개인	게이머 대 게이머 일대일, 일대다수	게이머 대 사회 문화, 생활방식
주요 요소	게임 난이도, 시나리오 다양성, 디테일...	게임 난이도, 캐릭터간 균형, 배경의 다양성	정체성 표현, 공동체, 사회문화적 차이...
해당 게임	수퍼마리오, 갤러그, 삼국지 등 혼자서 하는 PC 게임이나 콘솔 ¹⁾ 게임	스타크래프트, 카운터 스트라이크 등 최대 수십여 명이 일시적으로 연결되어 함께 하는 게임	리니지, 에버퀘스트 등 수천~수만 사용자가 지속적으로 연결되어 함께 하는 게임

하지만 아직까지 우리 사회에서는 온라인게임을 기술적인 측면으로 살펴볼 뿐, 이것이 가지는 사회 문화적인 의미를 간과하고 있다. 특히, 사용자들이 게임을 향유하면서 게임 공간 속에서 스스로 문화를 만들어

가는 방식에 대해서는 거의 무지한 수준이다. 사이버 세대와 온라인 게임 세계를 이해하는 일차적인 방법은 이 게임 세계에서 사이버 세대가 학습하는 행동이 무엇이며, 또 이 속에서 이루어지는 인간관계가 우리의 삶을 위해 어떤 의미가 있는지 또는 현실 속의 인간관계가 게임 속에 반영되는지를 탐색하는 것으로 가능할 것이다.

현재 게임 중독과 관련된 연구는 짧은 시간동안에 활발히 이루어져 인터넷 중독의 실태, 관련 변인, 대처 방안 등에 대해서 어느 정도 지식이 축적되어 있다고 할 수 있으나, 어떻게 게임에 빠져들며, 게임 환경이나 학습태도, 교우관계 등에 관련하여 어떠한 학생들이 게임에 빠져드는지에 대한 구체적인 연구 결과가 전무한 상태이다. 특히 온라인게임 이용 연령이 점점 낮아지는데도 불구하고 초등학교 학생들에 대한 심각성은 잘 드러나 있지 않은 상태이며 초등학생만을 대상으로 한 연구는 매우 부족하다.

이에 본 연구는 온라인 게임 ‘리니지’ 게이머 중 초등학생을 대상으로 온라인 게임 라이프스타일과 교우관계에 어떤 연관성이 있는지 살펴보는 것을 목적으로 한다. 아직까지 리니지가 초등학생에게는 일반화된 게임은 아니지만, 앞으로 등장할 수 있는 초등학생들의 일반화된 온라인 게임에 대한 기초 연구결과뿐만 아니라 리니지와 같은 온라인 게임 속의 라이프스타일을 탐구하여 오프라인 자녀생활지도에 참고할 수 있을 것이다(그림1).



<그림 1> 라이프스타일에 따른 오프라인 교우관계 추론

1) 콘솔게임(Console Game): <Play Station>이나 <X Box>, <Game Cube> 같은 기기를 이용해 작동되는 게임.

2. 이론적 배경

2.1 온라인 게임

1) 온라인게임의 특징

본 연구에서는 온라인 게임을 ‘컴퓨터를 사용하여 즐기는 오락·레포츠 형태로, 가상적 상황들을 컴퓨터와 컴퓨터끼리 일정시간동안 다양한 데이터를 주고받는 형태의 게임’으로 정의하기로 한다.

구체적인 온라인게임의 특징은 다음과 같다[5].

온라인 게임에서 현실의 시공간을 모사하는 가상사회가 구성되고 가상의 삶을 살아간다는 점이다. 그리고 성장게임이라는 점이다. 게이머는 가상의 세계에서 살아가기 위해서 자신의 역할에 따라 전투와 장사 등을 통해 가상의 부를 획득하고 이를 통해 레벨을 올려 상대방보다 앞서나가고 게임 세계에서 권력을 강하시켜나가는 형식을 취한다. 마지막으로 강력한 게임 공동체를 가지고 있다는 점이다. 울티마 온라인의 ‘길드’나 리니지의 ‘혈맹’, 천년의 ‘문파’처럼 다른 게이머와의 경쟁에서 안전하게 자신을 지키고 자신을 성장시키기 위해 강력한 공동체를 가지고 있다.

사이버 공간에서의 생활, 특히 온라인게임은 이미 청소년 인터넷 사용자들을 대상으로 확산되었다. 그리고 이러한 경향은 앞으로 더욱 심화될 것이다.

2) 온라인 게임 속 라이프스타일

라이프스타일(Lifestyle)이란 사회 전체 또는 사회의 일부 구성원들이 공통적으로 가지고 있는 생활양식이라고 정의된다. 그러나 게임에 대해 라이프스타일 분석의 틀로 접근한 연구는 거의 없으며, 게임을 매체 혹은 상품으로 간주하고 이들 중에서 어떤 상품을 더 선호하는지에 초점이 맞추어져 왔다. 예를 들어, [10]는 N세대의 라이프스타일과 게임이용 실태 및 성향에 관한 연구를 통해 우리나라의 청소년과 청년세대의 라이프스타일을 ‘관계 중심 생활 추구형’과 ‘합리적 현실 생활 추구형’, ‘현재 개인행복 추구형’, ‘과시적 생활 추구형’, ‘편의 생활 추구형’ 분류하고, 각 라이프스타일 유형이 선호하는 게임 유형을 살펴본 바 있다.

이는 온라인 공간에서도 현실공간과 마찬가지로 라이프스타일이 존재하며, 라이프스타일에 따라서 체계적 차이가 드러날 수 있음을 의미한다. 특히

MMORPG로 불리는 온라인 게임공간 안에서 사람들은 공동체, 정체성, 심리적·경제적 가치를 만들어내고 있으며, 이런 활동들은 오프라인의 현실과도 연결되면서 인간이 경험할 수 있는 심리적 영역을 확장시키고 있다. 이 세계에서 게이머들은 각자 온라인 게임에 고유한 라이프스타일을 만들어내고 있으리라는 기대는 당연하다.

2.2 선행 연구

1) 온라인 게임 관련 선행 연구

온라인 게임은 최근에 발생한 분야이므로 <표 2>와 같이 선행연구가 제한적이며 다양하지 못하여 이론적 근거가 많지 않다.

<표 2> 온라인 게임 관련 선행연구 비교

연구	특징
라도삼 (2000)	<리니지> 게이머 간의 상호작용 패턴을 구분
최정윤 (2000)	온라인 게임 ‘리니지’에서의 게이머간의 상호작용은 기본적으로 경쟁과 협력이라는 사회적인 성격을 띠고 있음을 분석
김경화 (2002)	온라인 게임 중독 영향을 심리 내적인 요인·사회 환경적 요인·게임에 의한 충족요인에 따라 연구 결과 분석
유승호 외(2002)	게임이 문화적 산물로써 사회에서 차지하는 비중이 확대되고 있음을 밝힘
장근영 (2003)	<리니지> 게이머들의 게임 속 가치관과 생활방식을 기준으로 ‘싱글 플레이어’, ‘공동체지향 게이머’, ‘탈사회적 게이머’ 라이프스타일로 분류
김홍천 (2004)	<리니지> 게이머의 게임의 이용형태를 ‘도구적 이용’, ‘경쟁적 이용’, ‘공동체적 이용’으로 구분하고 각각의 이용패턴에서 중독자와 중독가능자, 비중독자의 차이를 분석

이를 종합해 볼 때 온라인 게임의 이용자는 능동적이며, 이용자가 충족하는 욕구는 게임을 통한 타인과의 상호작용과 관련이 있음을 알 수 있다. 즉 게임을 통한 욕구충족은 게임 속에서 타인에게 자신의 정체성을 보여주는 레벨이나 아이템을 통한 지위상승이나 다른 게이머와의 경쟁이나 친밀한 인간관계, 집단에의 소속감 등 다양한 이용방식을 통해 충족된다고 예측된다. 특히 사회적 이슈와 논쟁이 되는 온라인 게임 ‘리니지’에 대한 연구가 활발히 진행되고 있는데, 대부분 ‘리니지’에서의 게이머 간의 게임 속 사회적 관계에 따른 권력관계, 경쟁적 상호작용과 게임커뮤니티에 관한

연구들이다. 또한 게임공간 안에서의 게이머의 분류에 그치고 있으며, 가상현실이 현실세계를 반영한다는 가정만 할 뿐 구체적으로 현실의 어떤 모습과 연관성이 있는지에 대한 연구가 부족하다.

2) 게임과 교우관계에 관한 사전 연구

교우관계는 사회적 관계를 통해 역할취득이나 자기 에 대한 이해, 사회적 규칙에 대한 이해 등이 촉진되기 때문에 인지적 발달의 측면뿐만 아니라 사회적 행동 발달 측면에서도 매우 중요하다. 교우관계를 게임과 관련하여 연구한 연구들을 살펴보면 <표 3>과 같다.

<표 3> 게임과 교우관계에 관한 선행연구 비교

연구	특징
김경선 (2001)	또래집단에 어울리지 못하는 아동은 컴퓨터 게임으로부터 만족감을 느낌
김경화 (2002)	친구로부터 소외될수록, 게임에서 소속감을 많이 느낄수록 게임에 중독 됨을 밝힘
김경신 (2003)	전자 게임에 몰입한 아동은 친구를 도와주거나 도움을 받고 있으며 비밀을 주고받는다는든가 이야기 상대가 되는 등 이용량이 많기만한 아동보다 교우관계가 좋다고 밝힘
어옥자 (2003)	초등학교 남학생의 컴퓨터 활용에 있어서 단순히 오락기능을 습득하는 것뿐만 아니라 다른 지적 능력 또한 우수해야 또래집단에서 인기가 높아짐을 밝힘

위의 선행연구들의 결과 온라인게임에서 얻는 자신감이나 충족감 그리고 자신과 친구 사이에서의 평가 등은 자아 존중감 형성과 교우관계에 큰 영향을 끼칠 것이라는 가정을 할 수 있을 것으로 보인다.

초등학생들이 온라인게임 환경에 많이 노출되고 과거에 비해 폭력적 성향을 보이고, 초등학생역시 왕따 문제 등 교우관계가 중요시되고, 맞벌이부부 증가 등 가족보다는 또래집단이나 게임을 통해서 자신을 인식하는 현시점에서 온라인게임과 초등학생의 인지적 영향에 대한 연구가 필요하다.

3. 연구방법

3.1 연구가설

본 연구는 온라인게임 라이프스타일에 따른 교우관계와의 연관성을 다음과 같이 알아보고자 한다.

[연구문제1] 온라인게임집단과 일반집단간의 교우관계에 유의미한 차이가 있는가?

[연구문제2] 온라인 게임 집단의 라이프스타일 유형에 따른 교우관계에 연관성이 있는가?

- **연구가설2-1:** 초등학생의 온라인게임 라이프스타일은 유의미한 집단으로 구분될 것이다.
- **연구가설2-2:** 초등학생의 온라인게임 라이프스타일별 교우관계에는 유의미한 차이가 있을 것이다.

3.2 연구방법

본 연구는 광역시와 시·군·면 소재 9개 초등학교를 임의로 선정, 각 학교의 4,5,6학년 학생들을 대상으로 실시하였다. 회수된 147부 중 신뢰도가 낮은 7명의 설문지를 제외한 140명의 배경 정보는 <표 4>와 같다.

<표 4> 참여 학생들의 배경 정보

		빈도(명)	백분율(%)
성별	남 자	131	93.5
	여 자	9	6.4
학년	1-4학년	21	15
	5학년	41	29.2
	6학년	78	55.7
지역	광역시	48	34.2
	시·군	82	58.5
	읍·면	10	7.1
전체		140	100.0

대조집단으로 성별, 학년, 지역별로 동일 배분된 140명의 일반 집단에게 교우관계에 관한 설문을 실시하였다. 따라서 총 280명(게임집단 140명, 일반집단 140명)에 대해서 온라인·오프라인 설문을 실시하였다.

본 연구의 분석방법은 SPSS와 KESS를 이용하여 온라인 게임집단과 일반집단의 교우관계의 차이성을 알아보기 위해 집단간 T-검증을, 게이머의 라이프스타일 요인분석은 Varimax 회전법을 사용했다. 게이머 라이프스타일에 따른 교우관계를 군집 분석하여 집단별 일원분산분석(ANOVA)으로 비교하였다.

3.3 측정도구

1) 교우관계 검사

교우관계 검사는 한국심리적성검사연구소의 성격 5요인 모델에 근거한 초등학생용 성격특성 검사지를 <표 5>와 같이 4개의 주요척도와 9개의 하위척도로 재분

류하여 사용하였다.

<표 5>교우관계검사의 주요 척도와 하위 척도

외향성	사교성	·처음 보는 친구와 잘 어울리나요? ·놀거나 공부할 때 혼자서 하는 것보다 친구들과 들과 여럿이 하나요? ·주위에 친구들이 많이 모이나요?
	활동성	·활발하게 잘 뛰어 노는 것을 좋아하나요? ·여러 운동과 놀이를 좋아하나요?
성실성 및 호감성	규범준수	·한 번 약속한 것은 어떻게 해서든 꼭 지키 려고 하나요? ·학교 끝나고 남보다 규칙적으로 지내나요?
	자제력	·성급하게 행동할 때가 있나요? ·가게에 가면 살 생각이 없었던 것을 산 적 이 있나요?
정서적 안정성	순응성	·낯선 곳에 가면 힘든가요? ·어른 말씀에 짜증을 낼 때 있나요?
	공격성	·친구들이 나에게 나쁜 짓을 하면 가만히 안 있나요? ·친구를 놀려 화나게 할 때 있나요?
성취성	스트레스내인	·다른 친구들보다 여러 면에서 못한다고 느 껴 본 적이 있나요? ·내 행동이 마음에 안들 때 있나요?
	성취욕	·마음먹은 일은 무슨 일이 있어도 끝까지 해 내나요? ·똑같이 나누기보다 노력한 만큼씩 갖는 방 법이 더 좋은가요?
자기 주장	성취성	·친구들이 하자는 데로 따라 하는 것을 좋아 하나요? ·친구들과 무슨 일을 할 때 내가 정하는 경 우가 있나요? ·친구들에게 지시하는 일을 좋아하나요?

2) 온라인게임 라이프스타일 검사

온라인게임 라이프스타일 가치요인을 초등학교에 맞
게 요인분석·군집분석을 실시하여 초등학교 수준에
알맞게 용어와 표현을 수정하여 활용하였다. 먼저 온
라인 게임 라이프스타일 요인을 추출하기 위해서 이전
연구 [8]에서 온라인 게임 라이프스타일을 측정된 결
과자료 중 초등학교만을 선별해 따로 요인분석(Factor
analysis)을 하였다. 분석 방법은 Varimax 회전법을
이용하였으며, 그 결과 최종적으로 4개 요인을 추출하
였다. 그리고 <표 6>과 같이 각 요인별 적재치가 0.3
이하인 문항을 제외한 나머지 15문항이 온라인 게임세
계의 라이프스타일 분석에 사용되었다.

<표 6> 온라인 게임 라이프스타일 요인

	알파	문항	가중치	설명
요인 1	.685	주변사람이 잘 되는 건 나에 게도 중요한가요?	.893	이타성
		주변 사람이 랩 업 하거나 좋은 아이템을 얻으면 나도 기분이 좋아지나요?	.551	
		게임 속 나의 다른 모습을 표현하는 것이 좋은가요?	.491	개인적 성취지향
		게임 속에서 경쟁은 당연하 다고 생각하나요?	.352	
요인 2	.59	혈맹을 위해 혈맹원들은 희 생을 해야 하나요?	.303	수직적 집단주의
		혈원은 군주를 위해 희생하 는 게 당연한가요?	.312	
요인 3	.554	게임에서 상대의 나이와 경 력을 확인하나요?	.351	성/ 연령 차별주의
		게임에서 사람을 만나면 성 별을 확인하나요?	.973	
요인 4	.443	필요하다면 먹자를 하거나 사기를 쳐도 되나요?	.466	반사회성
		초보들을 괴롭히는 것이 재 미있다고 생각하나요?	.522	
		리니지를 하는 사람들은 결 국 다 폐인이 되나요?	.519	
요인 5	.487	매너 없는 사람을 보면 짜증 이 날 때가 있나요?	.391	예절
		혈맹이 운영되려면 무엇보다 위계질서가 중요한가요?	.486	
요인 6	.487	혈맹에 가입했나요?	.398	수직적 집단주의
		누가 성혈이 되든지 상관하 지 않나요?	.487	

4. 교우관계 연관성 분석

4.1 게임집단과 일반집단간의 교우관계 분석

초등학교생이 지각하고 있는 교우관계를 분석한 결과
는 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 집단에 따른 교우관계의 차이

		평균		t값	유의 확률
		일반집단	게임집단		
외향성	사교성	3.76	3.52	2.461	.0144*
	활동성	4.03	4.12	-0.7913	.4294
성실성 및 호감성	규범준수	3.41	3.09	3.3009	.0011**
	순응	2.91	3.02	-0.6827	.4953
정서적 안정성	자제력	2.98	2.89	0.8269	.4089
	공격성	3.14	3.13	0.1276	.8986
성취성	스트레스내인	3.07	3.02	0.4969	.6196
	성취욕	3.80	3.46	3.4364	.0007***
	자기주장	2.9	2.61	3.1888	.0016**

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

온라인게임집단과 일반집단의 교우관계에서 공격성, 스트레스내인이 일반집단보다 높을 것이라는 예상과는 달리 유의미한 차이가 없었다. 이는 게임을 통해서 교우관계에 있어서의 공격성이나 스트레스 내인적인 요소들을 해소하고 있을 것이라고 짐작할 수 있다. 반면 온라인게임집단은 일반집단보다 교우관계에 규범준수, 성취욕, 자기주장, 사교성에 있어서 평균적으로 모두 낮았으며, 유의한 의미가 있는 차이를 보였다($p < 0.05$).

4.2 온라인게임 라이프스타일과 교우관계

추출된 각 군집은 <표8>과 같이 일탈적·차별주의적·개인주의적·공동체적 게이머 4집단으로 분류되었다.

<표 8> 온라인게임 라이프스타일별 분포

	빈도(명)	백분율(%)
일탈지향	17	12.1
차별주의	24	17.1
개인주의	55	39.2
공동체지향	43	30.7

4.2.1 일탈적 게이머 집단

이 군집의 게이머는 다른 군집에 비해 반사회적 성향이 높았고, 성/연령차별 성향이 높았다. 반면에 수직적집단주의성이나 개인적 성취지향성, 이타성 등은 낮았다. 이러한 사실로 유추해보면, 이들은 현실과는 달리 남에게 피해를 입혀도 괜찮다는 식의 상대주의적 가치관과 자신의 성공을 위해 수단과 방법을 가리지 않으려는 태도를 가지고 있을 것으로 추정된다.



<그림 2> 일탈적 게이머

또한 집단주의적 가치관이나 성/연령차별과 같은 봉건적 도덕개념도 함께 가지고 있는 것으로 보아, 게임 속에서 상황에 따라 다양한 가치기준을 적용하는 게이

머들이 것으로 예상된다. 온라인 게임 속에서 남들에게 피해를 입히고 사회문제를 일으킬 가능성이 가장 높은 위험군이라고 할 수 있다. 게임 세계에서 오프라인과는 다른 새로운 가치관과 자아상을 추구할 가능성도 가장 높은 군집일 가능성이 있다.

4.2.2 차별주의적 게이머 집단



<그림 3> 차별주의적 게이머

이 군집의 게이머는 다른 군집에 비해 성/연령차별 성향이 가장 높았다. 개인적 성취지향성은 낮았다. 이러한 라이프스타일 프로파일에 의해 유추해보자면, 이들은 성/연령차별과 같은 봉건적 도덕개념을 가지고 있으며, 개인적 성취지향성이 낮아 게임 세계에서 소극적이고 수동적인 자세를 취할 것으로 예상된다.

4.2.3 개인주의적 게이머 집단

이 군집의 게이머는 개인주의적 성향을 제외하고 점수가 0에 가깝거나 평균 이하였다. 이는 이 집단이 온라인 게임 속의 다른 가치들을 별로 중시하지 않음을 의미한다.



<그림 4> 개인주의적 게이머

즉, 이들은 공동체에 소속될 필요도 느끼지 않으며 타인에게 무관심하지만 피해도 주지 않고, 간섭받기도 싫어하며, 단지 게임 속에서 개인주의적인 생활을 영위하고자 하는 게이머들로 추정된다.

4.2.4 공동체적 게이머 집단



<그림 5> 공동체적 게이머

이 군집의 게이머는 차별주의적 게이머에 비해 공동체성향이 높진 않지만 이 요인을 제외한 나머지 요인들의 점수가 모두 평균이하이다. 따라서 이들은 온라인 게임 속에서 공동체를 적극적으로 구성하고 위계질서와 동질주의적 유대감을 추구하며 높은 사회성을 발휘하는 유형일 것으로 추정된다. 그러나 이 군집은 성차별이나 연령차별 성향이 낮다는 점에서 현실세계의 봉건적인 라이프스타일과는 차이를 보이는 것을 알 수 있다.

연구가설 2-2를 검증하기 위해 온라인게임 라이프스타일별 교우관계를 분석한 결과는 <표 9>과 같다.

<표 9> 온라인게임 라이프스타일별 교우관계

		평균				F값	유의 확률
		일탈적	차별주의	개인주의	공동체		
외향성	사교성	3.82	3.86	3.24	3.57	3.8491	0.0111*
	활동성	4.05	3.83	4.2	4.24	1.058	0.3693
성실성 및 호감성	규범준수	2.94	3.15	2.96	3.19	0.7312	0.5351
	순응	2.97	3.17	3.18	2.84	0.433	0.7297
정서적 안정성	자제력	2.82	3.27	2.67	3.03	2.0807	0.1057
	공격성	3.35	3.52	2.96	3.20	1.9598	0.123
성취성	스트레스내인	3.21	3.25	2.89	3.03	1.0745	0.3622
	성취욕	3.5	3.5	3.45	3.43	0.0404	0.9891
	자기주장	2.84	2.92	2.27	2.77	5.7872	0.0009***

*p<0.05, **p<0.01, ***p<0.001

온라인 게임 라이프스타일에 따른 교우관계의 자제력을 분석한 결과 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다. 하지만 일탈적 게이머와 개인주의적 게이머의 자제력 평균이 낮았으며 공동체적 게이머와 차별주의적 게이머의 평균은 게임을 하지 않는 일반집단의 자제력 평균(2.98)보다도 높았다. 차별주의적 게이머들이 현실세계에서는 자제력이 가장 높은 경향을 보인 것은 특이한 결과였다. 스트레스내인의 라이프스타일 간 차이를 분석한 결과, 통계적으로 유의하지는 않았으나 개인주의적 게이머들의 평균이 제일 낮고 차별주의적 게이머와 일탈적 게이머의 평균이 비교적 높은 경향을 보였다. 스트레스 내인 척도가 부적절감이나 열등감을 반영한다는 점을 고려했을 때, 온라인 게임을 하는 초등학생들은 개인주의적 게이머들을 제외하고는 전반적으로 일반 초등생보다 부적절감이 높은 경향이 있음을 시사한다.

또한 예상과는 달리 차별주의적 게이머와 일탈적 게이머의 사교성이 다른 군집에 비해 높았으며 이 차이는 통계적으로 유의했다. 또한 군집에 따른 교우관계의 순응성을 분석한 결과, 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았지만 차별주의적 게이머와 개인주의적 게이머가 일탈적 게이머와 공동체적 게이머에 비해 오히려 더 순응적인 경향이 나타났다. 이는 현실세계의 교우관계에서 사교적인 학생일지라도 게임 속에서는 다른 행동 양상을 보여줄 수도 있음을 의미한다.

차별주의적 게이머들은 다른 군집에 비해 교우관계에 있어서 공격성이 높은 경향이 있었으며, 자기주장성 역시 높았다. 공격성의 차이는 통계적으로 유의하지 않았으나, 자기주장성의 차이는 통계적으로 유의했다. 즉, 차별주의적 게이머들은 오프라인 현실세계의 교우관계에서 사교적이고 자제력이 높고 비교적 순응적이면서도 동시에 공격성과 자기주장성도 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과가 응답자의 자기보고에 의존한 것임을 고려할 때, 이 자기주장성이나 공격성이 사교성과 어떤 관계가 있는지는 응답자 개인의 맥락에 따라서 달라질 수 있다. 따라서 보다 명확한 해석을 위해서는 자기보고 뿐만 아니라 또래에 의한 보고 등의 Sociometric에 의한 객관적 측정치와 비교할 필요가 있을 것이다.

마지막으로 교우관계 성취욕이나 규범 준수 성향은

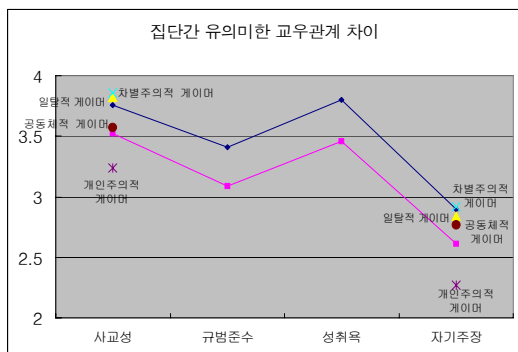
온라인게임 라이프스타일에 따라서 큰 차이가 없었으나 전반적으로 온라인게임을 하지 않는 학생들에 비해서 낮았다. 특히 성취욕이나 규범준수 성향은 사회적 관계를 유지하는데 필요한 신뢰감이나 일관성과 관련된 변인임을 고려할 때, 이들 온라인 게이머들이 비게이머들보다 상대적으로 또래관계나 기타 사회관계에서 어려움을 겪고 있을 가능성이 있었다.

5. 결론 및 제언

위의 연구결과를 정리하면 다음과 같다.

- 온라인 게임집단은 일반집단보다 교우관계에서 사교성, 자기주장, 규범준수, 성취욕이 낮았다.
- 초등학생들은 온라인게임 속에서 보여주는 행동방식은 일탈적 게이머, 차별주의적 게이머, 개인주의적 게이머, 공동체적 게이머 등 4개의 유형으로 분류할 수 있었다.
- 차별주의적 게이머와 일탈적 게이머의 교우관계의 사교성이 개인주의적 게이머와 공동체적 게이머보다 높았다.
- 차별주의적 게이머가 일탈적·개인주의적·공동체적 게이머 집단에 비해 교우관계의 자기주장이 높았다.

즉, 이를 그래프로 요약하면 다음 <그림 6>과 같다.



<그림 6> 집단간 유의미한 교우관계 차이

특히 본 연구 결과에 의하면 온라인 게임속의 행동방식과 오프라인 세계에서의 행동방식이 반드시 일치하지 않으며, 오히려 이 둘은 서로 다른 맥락에서 나타나는 다른 행동패턴으로 이해하는 것이 보다 적절함을 시사한다. 특히 온라인 게임을 하는 학생들은 전반

적으로 오프라인 현실세계에서 또래관계에 소극적이고 부적절감을 경험하고 있을 가능성이 높지만, 같은 온라인 게이머 중에서 성이나 연령에 따른 차별경향이 있는 차별지향적 게이머들은 상대적으로 훨씬 적극적이고 사교성도 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 여러 가지로 해석이 가능하다. 어쩌면 게임 속에서의 차별주의가 오프라인 공간에서의 위계질서를 반영하며, 따라서 이들 차별주의자들이 온라인 세계에서보다 오프라인 세계에서 더 잘 적응하는 학생들일 수도 있다. 그러나 본 연구의 결과만으로는 이러한 가설을 검증하기엔 부족하다.

그 외에도 본 연구 결과의 해석에는 몇 가지 제약이 있다. 본 연구는 이전 연구에서 사용된 온라인 게임 라이프스타일 척도를 적절히 활용하기 위해서 조사대상으로 리니지게임을 하고 있거나 해 본 경험이 있는 초등학생만을 위주로 표집 하였다. 그러나 리니지 게임은 중·고등학생과 대학생들이 주로 하는 게임이며, 초등학생들 중에는 리니지 게임을 지금도 자주 한다고 답한 조사대상자 수가 상당히 적었다. 이는 본 연구에 표집된 초등학생들이 일반적인 초등학생들과는 본질적으로 다른 학생들일 가능성을 시사한다. 따라서 본 연구결과를 전체 초등학생들의 온라인 게임 행태에 일반화시키기 위해서는 초등학생들이 주로 즐기는 온라인 게임을 포함한 후속연구가 필요할 것이다. 예를 들어, 요즘 초등학생들이 많이 하는 ‘메이플스토리’나 ‘열혈강호’와 같은 다양한 온라인 게임에 관하여 연구하는 것도 흥미로운 주제가 될 것이다.

참고문헌

- [1] 김경선(2001), 컴퓨터게임이 청소년의 학습태도에 미치는 영향, 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- [2] 김경신(2003), 전자게임의 이용정도가 초등학생의 자아 존중감 및 교우관계에 미치는 영향, 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- [3] 김경화(2002), 컴퓨터게임의 중독적 사용에 영향을 끼치는 요인에 관한 연구, 경상대학교 대학원 석사학위논문.
- [4] 김홍천(2004), 온라인게임 이용자의 중독적 이용에 관한 연구-온라인게임 ‘리니지’ 이용자의 이용유형에 따른 충족욕구를 중심으로-, 연세대학교 대학원 석사

학위논문.

- [5] 라도삼(2000), 가상공간의 전경과 삶의 단편들: 리니지를 중심으로, 한국언론정보학회, 제1호, pp.115-149.
- [6] 어욱자(2003), 초등학생의 전자게임 활동과 성격과의 관계분석, 수원대학교 대학원 석사학위논문.
- [7] 유승호, 신영철, 정의준, 양소연, 김영선(2002), 게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처 방안, (재)게임중합지원센터.
- [8] 장근영(2003), 온라인 게임에서 발현되는 라이프스타일의 탐색연구 -한국과 일본의 문화맥락에 따른 온라인 게임세계에서의 행동특성 연구, 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- [9] 최정윤(2000), 다사용자 온라인 게임의 상호작용과 가상현실 경험에 관한 연구-리니지를 중심으로-, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- [10] 한상만, 김윤식, 연민홍(2001). N 세대의 라이프스타일과 게임이용 실태 및 성향에 관한 연구. 2001년도 한국경영학회 관련학회 통합학술대회, pp.623-629.



한 정 혜

e-mail : hanjh@cje.ac.kr

- 1998년 충북대학교 전자계산학과 (박사)
- 1998년~1999년 연세대학교 산업시스템 공학과 포닥 연구원
- 연세대학교 인지과학연구소 선임연구원
- 1999년~2001년 행정자치부 국가전문행정연수원 통계연수부 전산교육 전임교수
- 2001년~현재 청주교육대학교 컴퓨터교육과 조교수
- 관심분야 : 멀티미디어, 에듀테인먼트, 인간과 로봇 상호작용, 데이터마이닝



최 은 정

e-mail : jjanga@yonsei.ac.kr

- 2002년 청주교육대학교 컴퓨터교육학과(교육학사)
- 2005년 청주교육대학교 초등컴퓨터전공 교육학석사
- 2002년~현재 원당초등학교 교사
- 관심분야: 인터넷 게임, 인터넷 중독



장 근 영

e-mail : jjanga@yonsei.ac.kr

- 2003년 연세대학교 심리학과 (박사)
- 1999년 연세대학교 사이버 교육지원센터 컨설턴트
- 2000년 연세대학교 학부대학 학사지도교수
- 2003년 연세대학교 인간행동연구소 선임연구원
- 2004년 상명대학교 뇌정보통신연구소 선임연구원
- 관심분야: 매체심리학, 게임심리학, 청소년 발달 심리학