

청소년 게임문화의 이해

조은하 (우송대학교)

차례

1. 서론
2. 청소년 여가활동 의의
3. 청소년 여가활동 현황
4. 청소년 게임이용 실태
5. 결론

1. 서론

1.1 이론적 배경

현대사회가 엄청나게 빠른 속도로 변화하여 그 변모에 미처 적응의 자세와 방향을 찾지 못하는 가운데 여러 가지 문제들이 발생하고 그 문제들이 축적되는 가운데 위기의식에 휩싸여 번민하는 것이 현대인의 실질적인 상황이라고 할 수 있다. 이러한 상황 속에 인간은 보다 나은 생활을 위하여 여가선용의 역할을 증시하게 되었다. 즉 현대인은 과거를 돌이켜 보거나 미래를 상상하면서 현재의 좌표를 엄정하게 설정하는 시간의 여유를 가질 수 없을 때 인간이 자기를 적응시키기에 무리를 가져오며 부적응 행동을 불러일으킬 수도 있다. 또한 언제나 불안과 초조, 공포와 좌절감에서 헤어날 수 없는 심리상태에서 방황하게 된다. 따라서 성인은 물론 청소년도 정상적인 자기위치를 발견하거나 정체성을 유지하기가 힘들게 된다.

특히 청소년의 경우를 보면 여가시간을 어떻게 보낼 것인가 하는 중요한 의미를 상실한 채 그 시간을 유희하고 다양하게 보내는 방법 또한 찾지 못하고 집안일이나 오락실, 텔레비전 시청, 잡담 등으로 보내고 있는 실정이며, 그들의 숫자에 비해 말할 수조차 없을 정도로 부족한 여가시설은 여가활동을 매우 제한하는 결과를 초래하고 있다. 청소년들은 가정과 학교에서 공부하고 일하는 것 이외에는 별로 활동을 하지 않고 있으며, 접촉인물도 거의 없어서 혼자서 할 수 있는 음악감상이나 독서 같은 것 이외에는 별다른 기회를 제공받지 못하는 실정이다. 씩씩한 기상을 가지고 다양한 경험을 체득하며, 자연과 호흡을 같이 하는 청소년들을 위한 프로그램의 개발과 여

가시설의 확충이 절실히 요구되고 있다.

1.2 여가활동으로서의 게임 비중

여가활동에서 게임의 비중이 한국은 2위, 일본은 5위인 것으로 나타났다. 한국게임산업개발원(원장 우정식)이 일본 컴퓨터엔터테인먼트협회(CESA)와 공동으로 한·일 게임이용자 형태분석결과를 26일 발표했다. 발표에 따르면 여가활동에서 게임의 비중이 한국은 2위(TV/게임/영화), 일본은 5위(만화/잡지/휴대폰/음악/게임)로 나타나 한국인들에게 게임이 보다 대중적인 여가로 자리 잡고 있는 것으로 나타났다.

한편 한국에서 2만개 이상으로 여가공간으로 자리잡은 인터넷PC방은 게임 중심(75%)으로 이용되고 있으나, 800여 개 정도에 불과한 일본의 복합카페(만화방+인터넷 PC방)는 만화 중심으로 게임이용이 10%에 불과한 것으로 나타나, 전체 게임이용자의 70%가 온라인게임을 이용하는 한국과 60%이상이 비디오게임 이용자인 일본의 성향 차이를 반영하고 있다. 반면, 전체 게임경험률은 일본이 93%로 한국의 70%에 비해 높게 나타났다. 양국 게임이용자들의 공통점은 주요 플랫폼 차이에도 불구하고 남성은 RPG를, 여성은 퍼즐게임을 선호하고 있다는 것이다. 또한 양국 모두 게임에 대해 '긍정적'이라는 견해가 높았으며, 비디오게임으로는 플레이스테이션(PS)2가 가장 널리 보급된 것으로 나타났다.[1]

2. 청소년 여가활동 의의

2.1 청소년기의 이해

청소년기의 가치관은 성인이 되어서도 영향을 미치며 청소년기의 생활 습관은 대부분 성인기에까지 이어지고 있다. 청소년기의 교육은 청소년기를 위해서 뿐만 아니라 장차 사회의 기본 원동력이 될 성인을 위해서도 중요하다. 청소년기의 다양한 여가시간의 활용은 장래의 직업선택에 있어서도 큰 도움을 준다. 그리고 자신이 평생 동안 즐길 수 있는 취미를 발견하는데 도움을 주며 자기 성취의 즐거움과 만족감을 느끼게 해준다. 또한, 친구들과 함께 어울려 즐겁고 건전한 여가활동에 참여하여 원만한 대인관계를 형성할 수도 있다. 하지만 청소년을 위한 학습교육은 공교육뿐만 아니라 과도한 열풍이 불고 있는 사교육에서도 이루어지고 있으나 학습이외의 시간, 즉 청소년의 여가교육은 그 양이나 질 측면에서는 턱없이 부족한 실정이다.



▶▶ 그림 1. 청소년과 PC방 문화

요즘 청소년들이 여가생활을 즐긴다고 하면 영화관, 노래방, PC방, 보드카페 등 밀폐된 실내에서 행해지는 여러 활동이 대부분이다. 이러한 곳들에서 여가생활을 보낼시 순간적인 즐거움은 느낄 수 있겠지만 여가생활의 대부분을 실내에 국한되어 함으로써 운동부족 등 여러 문제가 발생하는 것이 현실이다. 그리고 대부분의 청소년이 여기에 포함되는 것도 현실이다. 특히 PC방은 금연 석과 흡연석으로 나뉘어있지만 칸막이조차 없어 많은 청소년들이 간접흡연에 노출될 우려가 크다.

청소년들의 여가시간 활용 설문조사 결과를 평균적으로 보면 청소년들의 대부분이 컴퓨터, TV시청, 노래방 등으로 전전하는 것으로 나타나고 있다. 청소년들의 활동 반경은 눈에 보이는 곳이 다가 아닙니다. 인터넷을 통한 세계 전체가 청소년들의 활동 반경으로 확대된 것이다. 이런 상황에서 청소년들의 건강한 성장을 위한 관리를 부모님이나 학교에서만 전담시키는 것은 청소년들의

교육과 관리를 하지 않겠다는 것과 마찬가지로인 것이다. 우리 사회의 미래이며, 희망인 청소년들의 교육과 관리는 사회전체의 몫으로 보는 것이 당연하며, 청소년들도 엄연한 교육의 주체로서 교육을 받아야하는 의무와 권리가 있고 또한 학업이외의 활동을 누릴 수 있는 권리를 가진다. 따라서 청소년들을 위한 문화시설과 공간, 그리고 게임을 건전한 놀이문화로 육성하는 발전방안이 필요하다.

2.2 여가활동의 변천사

여가(Leisure)의 어원은 Latin어의 'Licere'(리케레)로 "일이나 직업으로부터 벗어나도록 허용된(to be free)"이란 뜻을 나타내는 말이다. 한편 고대 그리스 시대에는 Leisure의 뜻으로 'Scole'(스콜레)라는 말이 사용되었으며, Scolle는 Leisure와 Education의 두 가지 의미로 사용되어 현재의 School이란 말의 어원이 되고 있다. 사전적 의미로는 '한가', '안일', '직업생활로부터 벗어난 자유', '휴양', '기분전환'이라는 뜻이다. 한편 이회승은 여가를 '겨를', '틈'이라고 정의하고 있다. M. Kaplan에 의하면 여가를 "일에서 해방된 시간, 자유시간, 취미 시간, 자신의 시간"으로 정의하고 있다. 여기에서 공통점은 시간의 요소와 자유로운 시간이란 견해가 일치되고 있음을 알 수 있다. 이를 정리하면 여가는 ① 단순한 자유시간, ② 목적달성을 위한 활동, ③ 사회적 치료수단, ④ 내적 욕구의 표현활동, ⑤ 개인적 가치활동 등으로 정의할 수 있다.

표 1. 여가활동의 변화

사회	전통 사회	근대사회		
		단순근대[산업화]	고도근대[정보화]	
기술	장인기술	산업기술	산업기술 IT	산업기술 +IT+UT
여가 문화	사물놀이	라디오 TV	컴퓨터 인터넷	와이브로, DMB
게임	보드게임	비디오게임 게임	온라인게임	모바일게임
대중 음악	마당놀이	공연, 콘서트 LP, 테이프	CD	MP3, Digital Disc
영화 감상	그림 회화	사진, 영화	영화, DVD	VOD
독서 출판	-	극장	Home Theatre	전자극장
	필사 목판인쇄	금속인쇄, 신문, 잡지, 단행본	전자출판 E-Book	U-Book

한국여가문화학회와 M월C가 공동으로 조사한 바에

따르면(2002: 43-65), 대부분의 직장인들은 여행(36.6%), 스포츠(29.2%), 레저(25.6%) 등 활동적이고 적극적인 여가 활동을 하고 싶어 하지만, 실제로는 '휴식과 TV 시청(44.5%)'으로 여가 시간을 보내고 있었다. 여가 활동을 즐기지 못하는 이유가 무엇인지를 물었더니, '시간이 없어서(45.1%)' 라는 응답이 가장 많았으나, 그 다음으로는 많은 직장인들이 '무엇을 해야 할지 몰라서(13.6%)'라고 응답했다. 직장인의 상당수가 주말 이동 중의 휴일을 부담스러워 한다. 주 5일 근무제와 주 5일 수업제가 단계적으로 시행되고는 있지만 어른들은 무엇을 해야 할지 몰라서 못 놀고, 청소년들은 놀 수 있는 프로그램이 없어서 못 논다.

현대사회에서 이제 '여가'라는 것은 단지 시간을 소일하며 즐기고 노는 것의 의미를 훨씬 뛰어넘어 현대인의 삶에 있어서 삶의 질이라는 의미와 결부되어 매우 중요한 위치를 차지하게 되었다. 그 만큼 올바른 여가 생활에 대한 관심이 증폭되게 되었고 중요성 또한 커지게 되었다. 그렇다면 여기서 여가의 효과가 무엇인지를 알아보는 것은 여가의 중요성을 알아볼 수 있는 기회와 올바른 여가관 무엇인가에 대한 정확한 방향을 잡을 수 있는 토대를 마련해 줄 것이다. 여가의 효과에는 개인적 효과와 사회적 효과가 있다

개인적 효과는 여가의 궁극적인 목적을 'enjoy'에 두는 것으로, 이러한 즐거움을 통해 스트레스를 해소함으로써 정서적인 면에서 순기능을 할 수 있어야 한다. 따라서 개인적으로 여가는 지적이고 심적, 정서적인 면에 기여한다. 그리고 여가는 스포츠를 포함함으로써 건강의 증진과 체력향상에 기여한다. 특히 효율적인 여가활동을 위해서는 그룹과 단체활동이 위주가 되기 때문에 원만한 인간관계를 형성한다. 이처럼 개인적 의미의 여가는 새로운 생활양식의 창조하여 건전한 생활패턴을 형성할 수 있도록 배려한다.

이에 비해 사회적 효과는 도시환경 개선에 도움을 준다. 국민전체의 건강과 체력을 향상시킨다. 사회복지의 질적 향상에 도움을 준다. 자연환경의 보존에 도움을 준다. 그런데 여가의 의미와 특성이 모든 사람들에게 똑같이 적용이 되지 않는다는 사실이다. 사회 구성원에 따라 다르게 적용되고 있는 것이 현실이다.

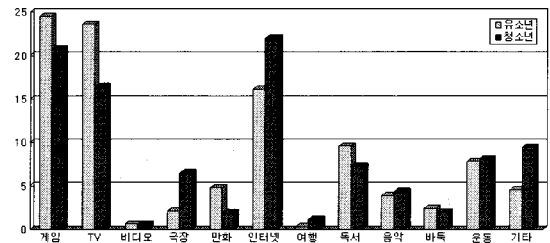
3. 청소년 여가활동 현황

3.1 여가활동 현황

국가청소년위원회와 한국청소년정책연구원이 2006년 11월 전국 초·중·고교생 3,205명을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 청소년들은 방과 후 여가 시간에 사교육을 받거나(57.9%), 집에서 무료하게 지내거나(15.9%) 아니면 게임을 하는 것(10.2%)으로 나타났다. 주 5일 수업제가 부분적으로 실시되고는 있지만 적합한 프로그램이 부족해서 예나 지금이나 별로 달라진 바가 없다는 고학력 청소년들이 32.7%에 이른다.

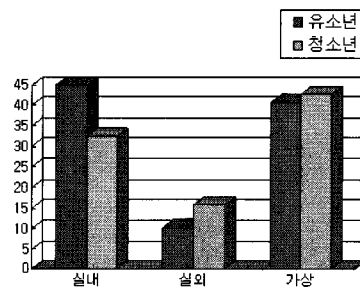
표 2. 유소년·청소년의 여가활동 현황(단위: 백분율)

항목	게임	T V	비디오	극장	만화	인터넷	여행	독서	음악	바둑	운동	기타
유소년	24.5	23.6	0.6	2.1	4.8	16.1	0.3	9.6	3.9	2.4	7.8	4.5
청소년	20.7	16.4	0.5	6.5	1.9	22.0	1.1	7.3	4.3	1.9	8.1	9.4



▶▶ 그림 2. 유소년·청소년의 여가활동 현황

청소년의 여가활동을 실내, 실외, 가상으로 삼분하여 살펴보도록 한다. 우선 실내 여가활동의 비율은 전체 청소년 여가활동 중에서 유소년의 경우 44.9%를, 청소년의 경우 32.3%를 차지한다. 실외 여가활동의 비율은 전체 청소년 여가활동 중에서 유소년의 경우 10.2%를, 청소년의 경우 15.7%를 차지한다. 가상 여가활동의 비율은 전체 청소년 여가활동 중에서 유소년의 경우 40.6%를, 청소년의 경우 42.7%를 차지한다.[2]

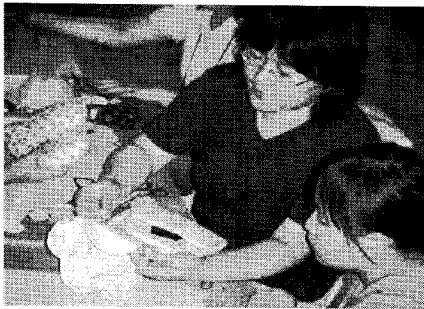


▶▶ 그림 3. 실내·실외·가상 여가활동 비율

3.2 여가활동 비율

3.2.1. 실내 여가활동(indoor leisure)

청소년들이 실내에서 여신타 어떻게 보내는지를 살펴 보면, 9-14세는 TV(24%), 독서나 음악감상(13%), 만화나 비디오(5%), 바둑이나 장기(2%)의 순이며, 15-19세는 TV(16%), 독서나 음악감상(12%), 만화나 비디오(2%), 바둑이나 장기(2%)의 순이다. 이러한 통계자료를 통해 청소년의 실내 여가활동에 있어서 TV시청의 비중이 크다는 것을 알 수 있다.



▶▶ 그림 4. 대표적 실내 여가활동 사례 : 수예

3.2.2 실외 여가활동(outdoor leisure)

청소년들이 실외에서 여가를 어떻게 보내는지를 살펴 보면, 9-14세는 운동(7.8%), 극장(2.1%), 여행(0.3%)의 순이며, 15-19세는 운동(8.1%), 극장(6.5%), 여행(1.1%)의 순이다. 이러한 통계자료를 통해 청소년의 실내 여가활동에 있어서 스포츠의 비중이 크다는 것을 알 수 있다.

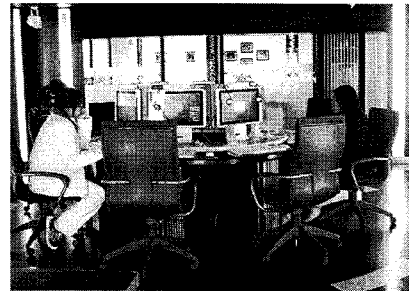


▶▶ 그림 5. 대표적 실외 여가활동 사례 : 리프팅

3.2.3 가상 여가활동(virtual leisure)

가상 여가활동은 시간과 장소에 관계없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보통신 환경에 힘입어 새로이 각광받는 여가활동이다. 청소년들이 가상현실에서 여가를 어떻게 보내는지를 살펴보면, 9-14세는 게임(25%),

인터넷(16%)의 순이며, 15-19세는 게임(20%)과 인터넷(22%)의 순이다. 이처럼 청소년의 실내 여가활동에 있어서 게임과 게임이외의 인터넷 활용이 큰 비율을 차지하고 있음을 알 수 있다. 이처럼 가상 여가활동은 이미 우리의 일상으로 자리를 잡아가고 있으며, 이에 따라 새로운 여가공간에서 이루어지는 여가활동으로서 사이버 여가의 중요성이 증대되고 있다.



▶▶ 그림 6. 대표적 가상 여가활동 사례 : 인터넷

4. 청소년 게임이용 실태

4.1 컴퓨터 활용 실태

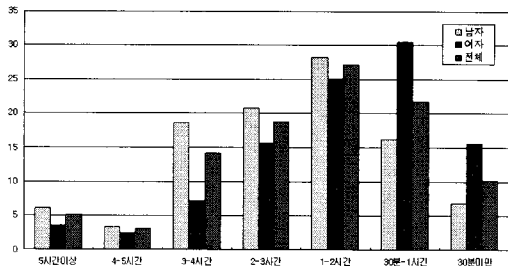
대한민국 게임백서에 따르면, 학생들의 컴퓨터 이용 실태를 살펴보면, 컴퓨터 사용 목적에 대한 질문에서 응답자의 377명(44.6%)이 게임이나 오락을 하기 위해 컴퓨터를 사용한다고 답하였으며, 그 다음으로는 정보획득을 위한 탐색(21.2%), 시간 보내기 순으로 많았다. 그리고 성인들이 많은 우려를 하고 있는 음란물이나 채팅은 전체 5.7%가 하고 있는 것으로 나타났다.[3]

표 3. 컴퓨터 사용목적(단위: 백분율)

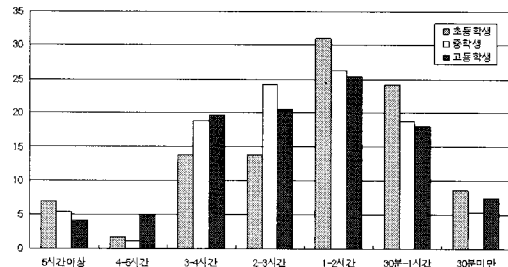
항목	게임	음란물	채팅	정보 검색	소일	스트레스 해소	기타	무응답
백분율	44.6	1.3	4.4	21.2	7.4	6.6	9.1	5.4

청소년의 일일 평균 게임이용 시간의 경우, 전체의 27.1%가 1시간에서 2시간 미만을 사용하고 있으며, 그 다음은 30분에서 1시간 미만이 21.8%로 나타났다. 남학생의 경우는 전체의 28.3%가 1시간에서 2시간 미만을 사용하고 있으며, 그 다음은 2시간에서 3시간 미만이 20.8%로 나타났다. 여학생의 경우는 전체의 30.5%가 30분에서 1시간 미만을 사용하고 있으며, 그 다음으로는 1시간에서 2시간 미만이 26.2%로 나타났다. 교급별로 살

펴보면, 초등학교의 경우는 전체의 31.0%가 1시간에서 2시간 미만을 사용하고 있으며, 그 다음은 30분에서 1시간 미만이 24.1%로 나타났다. 중학생의 경우는 전체의 26.3%가 1시간에서 2시간 미만을 사용하고 있으며, 그 다음은 2시간에서 3시간 미만이 24.2%로 나타났다. 고등학생의 경우는 전체의 25.4%가 1시간에서 2시간 미만을 사용하고 있으며, 그 다음은 2시간에서 3시간 미만이 20.5%로 나타났다.



▶▶ 그림 7. 성별 일일평균 게임이용시간 (2005 대한민국 게임백서)



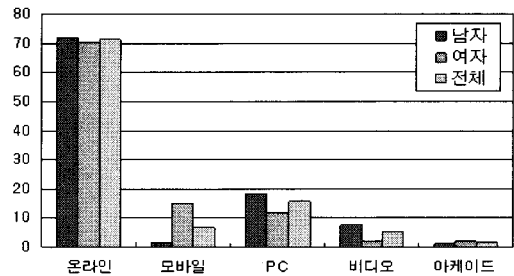
▶▶ 그림 8. 교급별 일일평균 게임이용시간 (2005 대한민국 게임백서)

4.2 온라인게임 개념과 현황

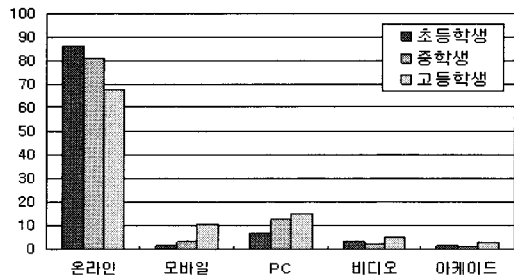
인터넷의 급속한 보급 확산과 더불어 청소년의 게임이용 문화도 변화하고 있다. 90년대 중반까지만 해도 청소년들 사이에서는 아케이드·PC게임이 성행하였고, 게임을 하기 위해 오락실을 찾는 것이 일반적이었다. 그러나 90년대 후반부터 PC방을 중심으로 우리사회에 보급되기 시작한 온라인게임은 짧은 역사에도 불구하고 이른바 “스타크래프트 현상”이라는 신조어를 낳을 만큼 사회영역 전반에 걸쳐 광범위한 파급효과를 낳았다. 이제 한국사회에서 온라인게임은 단순한 여가·놀이의 수단에 머물지 않고 청소년들의 일상생활의 불가결한 일부로서, 한국사회 청소년문화를 특징짓는 가장 중요한 구성요소의 하나로 자리 잡아 가고 있다.

게임플랫폼별 게임이용현황을 살펴보면, 남학생의 경

우는 온라인게임(71.7%), 모바일게임(1.5%), PC게임(18.1%), 비디오게임(7.5%), 아케이드게임(1.1%)의 순이다. 여학생의 경우는 온라인게임(70.1%), 모바일게임(15.0%), PC게임(11.4%), 비디오게임(1.8%), 아케이드게임(1.8%)의 순이다. 전체적으로는 온라인게임(71.1%), 모바일게임(6.7%), PC게임(15.5%), 비디오게임(5.3%), 아케이드게임(1.4%)의 순이다.



▶▶ 그림 9. 성별 게임플랫폼 이용현황 (2005 대한민국 게임백서)



▶▶ 그림 10. 교급별 게임플랫폼 이용현황 (2005 대한민국 게임백서)

이에 비해 온라인게임은 컴퓨터 또는 모바일 기기를 활용하여 인터넷이나 네트워크에 접속하여 즐기는 게임을 통칭하는 개념으로서, 인터넷 또는 네트워크 접속을 전제로 하고, 게임기나 PC와 같은 기계가 아닌 인간을 상대로 하는 게임의 의미로 대개 사용한다. 우리나라에서 온라인게임 확산의 기폭제는 1998년 블리자드사의 <<스타크래프트>>라고 할 수 있다. 스타크래프트, PC방의 보급·확산을 계기로 청소년의 여가패턴과 생활양식에도 혁신적인 변화가 일어나 온라인 게임과 PC방이 한국 청소년문화를 읽는 문화적 코드로 부각되기 시작했다.

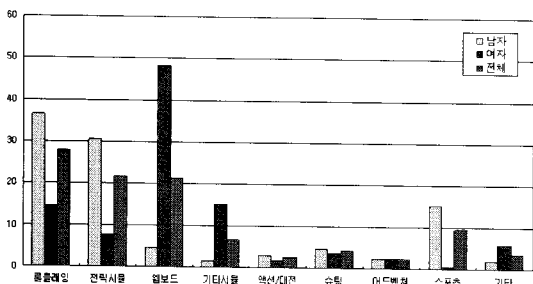
4.3 온라인게임 이용 실태

컴퓨터를 이용한 게임은 현재 폭발적으로 증가하고 있

으며 청소년들에게 게임은 생활의 일부가 될 정도로 보편화되어 있다. 청소년의 게임 실태를 조사한 국내의 여러 연구에서 보면 청소년들에 있어서 여가를 보내는 방법 중 게임이 차지하는 비율이 1위 혹은 2위를 차지할 정도로 가장 높게 나타나고 있으며 특히 남학생들에게 여가 이용, 스트레스 해소의 방법으로 각광을 받고 있다.

청소년과 게임에 대한 청소년대화의 광장의 조사 연구(김해숙 외, 1993)에 따르면, 조사대상 청소년 중 약 절반은 게임이 심심해서 1시간 가량 하는 취미생활 중의 하나이지만, 약 10%에 해당하는 학생에게는 게임이 거의 매일하는 것이며 일단 시작하면 2시간 이상을 해야 하는 것으로 나타났다. 게임을 하지 않는 학생들은 게임을 좋아하는 학생들을 문제로 생각하지 않는 것으로 나타났다.

일반적으로 게임실의 오락기를 사용하여 게임을 즐기는 비율이 높으며 다음으로 개인용 게임기, 개인용 컴퓨터의 순서이다. 즐기는 게임은 격투기, 도형 맞추기, 탐험 놀이의 순이다. 그러나 즐기는 게임의 종류는 게임실의 오락기와 개인용 컴퓨터 오락기에서 차이를 보이는데 컴퓨터 오락기로는 격투기보다 액션 어드벤처나 선정적인 프로그램을 더 많이 즐기고 있는 것으로 나타났다. 특히 컴퓨터기의 발전과 고해상도 모니터의 도입으로 인하여 선명한 컬러 화면으로 잔인하고 선정적인 장면을 여과없이 보여 주고 있다. 더욱이 근자에 와서는 일본과 미국을 중심으로 외국의 게임용 소프트웨어가 걸리지 않고 바로 수입되어 청소년들에게 그대로 수용되어 있어 커다란 유희 환경이 되고 있다. 선호하는 게임 종류의 성별차이를 보면 여학생들이 격투놀이 보다는 탐험 놀이를 하며, 남학생들은 격투놀이를 더 많이 하는 것으로 보인다.



▶▶ 그림 11. 성별 게임장르 이용현황(2005 대한민국 게임백서)

청소년의 7할 이상이 게임을 즐기고 있으며, 온라인게임은 가장 많은 청소년이 좋아하고 또한 청소년들이 가

장 자주 즐기는 게임이다. 청소년들의 게임에 대한 선호도는 매우 높은 편으로서 전체 청소년의 74.5%가 게임을 좋아한다고 응답하였고, 대학생보다는 중·고교생, 특히 중학생들이 가장 게임을 좋아하고 있는 것으로 확인되었다. 플랫폼별 게임선호도를 보면 온라인게임을 선호하는 청소년이 59.7%로서 가장 많았고(PC 게임 18.5%, 오락실게임 8.4%, 모바일게임 7.5%, 비디오게임 5.9%), 실제 이용빈도에서도 있어서도 온라인게임을 “자주 한다”고 응답한 청소년이 47.3%로서 다른 게임의 응답률(PC 게임 26.0%, 모바일게임 15.7%, 오락실게임 15.5%, 비디오게임 9.0%)을 월등하게 상회하였다.

이와 같은 온라인게임에 대한 높은 선호도와 이용빈도는 비디오게임이 성행하고 있는 일본, 미국과는 구분되는 우리나라 게임문화의 독특한 특성이라 할 수 있다. 청소년의 6할 정도가 하루에 1시간 이상 게임을 즐기고 있고, 4할 이상이 게임비용으로 한달 평균 5천원 이상 지출하고 있다. 하루 평균 1시간 이상 게임을 즐기는 청소년이 56.8%였고, 하루에 3시간 이상 게임을 한다고 응답한 청소년도 20.2%에 달하였다.

4.4 온라인게임과 커뮤니티

대부분의 온라인 게임들은 알파 테스트, 클로즈베타 테스트, 오픈베타 테스트, 그리고 상용화의 단계를 거쳐 최종적으로 수익을 발생하게 된다. 이전의 게임은 오픈베타 테스트를 통해 사용자를 최대한 확보한 후, 상용화로 전환하여 사용자 이탈의 충격을 최대한 줄이는 전략을 사용하였다. 때문에 완성도가 낮은 게임을 오픈하기 일쑤였고, 치명적인 에러와 빈번한 점검, 일상적인 패치가 일반적이었다. 점차 온라인 게임의 숫자가 늘어나면서 소위 무료 오픈베타 테스트 기간에만 참여하다가 유료화와 함께 게임을 그만두는 ‘오픈베타족’이 늘어나고, 제품이 출시될 때 가장 먼저 구입해 평가를 내린 뒤 주위에 정보를 알려주고 게임을 이탈하는 ‘얼리 어답터(early adopter의 합성어로 미국의 사회학자 에버렛 로저스가 1957년 저서 『Diffusion of Innovation』에서 이 용어를 처음 사용할 때만 해도 대중에게 알려지지 못했으나, 1995년 이 책의 재판이 나올 무렵 첨단기기시대를 맞아 현대의 신조어로 부상했다.)’가 증가하면서, 최대한 게임의 완성도가 높은 상태에서 게임을 오픈하여 사용자들을 끌어들이는 후 단기간에 상용화로 전환하는 게

임들이 생겨나기 시작한다.

오픈베타테스트는 정식 서비스가 아니라 테스트 기간이지만, 결국 사용자들에게는 이미 정식서비스와 마찬가지로 인식되게 되었고 오픈 초기의 사용자 평가가 그대로 게임의 동접 수치를 나타내고 있는 것이 보편화 되는 추세이다. 일반적으로 오픈베타 테스트의 동시접속자수가 10만명이라고 하면, 상용화시 1/10로 감소하는 것이 일반적인 정책상 상용화의 패턴이라고 할 수 있다. 이러한 게임 이탈자의 비율을 최소화하기 위한 가장 효과적인 대안은 바로 커뮤니티이다.

커뮤니티가 활성화를 통해 상용화 이후에도 사용자들은 자신이 가담한 가상공동체를 유지하기 위해 게임 접속율을 평균 수위 이상으로 유지하게 된다. 물론 이를 위한 개발사의 외적인 지원 또한 필수요소다. CM (Community Master)를 별도로 두어 커뮤니티 동향 파악이나 우수 커뮤니티에 대한 지원, 오프라인 모임 지원 등과 같은 전담 업무를 신설한 업체도 있다. 이러한 운영의 지원뿐만 아니라 게임이나 웹에서 커뮤니티를 지원할 수 있는 시스템을 갖추어 놓는 모습은 요즘 드문 일이 아니다.

하지만 커뮤니티 관련한 접근은 상당한 주의를 요구한다. 커뮤니티라는 성격 특성상 게임의 마니아들이 많고, 구전 효과가 크기 때문에 자칫 부정적인 성향으로 흘러가는 경우 안티 사이트로 급변하기도 하기 때문이다. 때문에 커뮤니티와 관련 된 지원정책이나 업무들은 일시적인 이벤트나 홍보 효과를 노리기보다는, 개발사와 사용자간의 대화의 창구로서 장기적인 전략과 정책을 가지고 접근을 하는 것이 바람직하다.

온라인 게임에서 커뮤니티의 중요성이 점차 높아지고, 그에 따라 커뮤니티에 대한 업체들이 인식이 변화한 것은 굳이 언급하지 않아도 잘 알고 있는 사실이다. 허나 지난번에 언급한 것과 같이 커뮤니티에 대한 일회성 또는 마케팅 효과만 노린 접근은 오히려 큰 화를 불러오거나 예산 낭비에 그칠 수 있다. 커뮤니티는 말 그대로 자발적으로 형성된 모임이다. 업체가 통제하거나 간섭하지 않아도 공통의 관심사를 가진 사용자들이 자발적으로 모여 커뮤니티가 형성 된다.

게임 커뮤니티를 칭하는 용어는 '길드', '클랜', '혈맹' 등 다양한데, 넓은 의미에서는 커뮤니티의 하위개념이라고 할 수 있다. 일반적으로 커뮤니티하면 게임의 길드나 클랜 등 함께 모여 게임을 즐기는 사용자들을 총칭하지

만, 세부적인 특징에 있어서는 조금 다른 양상을 보여준다. 길드(guild)는 원래 동맹, 혈맹이라는 뜻으로 중세의 상인조합을 지칭하는 말이다. 클랜(clan)은 씨족, 일족, 당파 등을 뜻한다. 길드나 클랜 모두 게임 커뮤니티를 가리키는데 보통 FPS(1인칭 슈팅게임) 이용자 모임의 경우, 대개 클랜이라는 용어를 사용하고, RPG나 일반 전략 시뮬레이션 게임에서는 길드라는 용어를 주로 사용한다. 최근에는 게임마다 커뮤니티가 구성되면서 길드와 클랜을 구별없이 사용하는 경우가 일반적이다.

제목에서부터 게임 커뮤니티를 표방하는 <<길드 위>>는 기본적으로 게임을 진행하는 방법으로 경쟁미션과 협동미션 시스템을 구분하여 적용한다. 협동미션이란 기본적인 스토리텔링을 가지고 사용자가 주인공이 되어 몬스터와 전투를 벌이면서 진행하게 되는 메인시나리오 모드를 의미한다. 이에 비해 경쟁미션은 다른 사용자와 전투를 벌이는 전쟁을 의미한다.

이에 비해 <<리니지>>의 경우, '혈맹'이라는 용어를 사용한다. 리니지의 혈맹활동에 가장 큰 비중을 차지하는 것은 혈맹전과 공성전이다. 혈맹전은 말 그대로 혈맹간의 전투를 말하며, 공성전은 리니지 상에 존재하는 7개의 성을 차지하기 위한 혈맹간의 전투를 말한다.

표 4. 리니지의 혈맹전과 공성전

리니지 혈맹전	
발생 목적	혈맹원간 친목부터 힘의 과시, 갈등이나 오해를 푸는 수단이다.
발생 조건	레벨 15이상의 군주가 선포 가능하며 한 혈맹의 군주가 선포하고 다른 혈맹의 군주가 이를 허락함으로써 혈전은 시작된다.
종료 조건	상대 혈맹의 군주를 죽이거나 리스하게 하면 끝난다. 혈맹전의 시간과 장소는 따로 없으나 마을에선 공격되지 않는다.
리니지의 공성전	
발생 목적	혈맹 및 혈맹연합단위로 치러지는 협동·경쟁·전투력의 경험이다.
발생 조건	레벨 25이상의 군주가 선포 가능하며 단, 아지트나 다른 성혈 군주, 연합혈맹에 가입한 군주의 경우엔 선포할 수 없다.
종료 조건	공성은 외성문을 뚫고 성안으로 진입해 수호탑을 부수고 면류관을 획득하면 성공하게 된다. 공성에 성공하면 일단 공성시간 동안 수성을 해야 하며 리니지 시간으로 밤이 되면 공성은 자동으로 종료된다.

좁은 의미에서 커뮤니티와 그 하위개념을 구분해보면, 커뮤니티는 길드에 비해 느슨한 유대 관계를 가지고 있으며, 커뮤니티간에 간접경쟁 및 시스템 지원이 필수적이지 않아도 활성화 될 수 있는데 반하여, 길드의 경우

보다 강력한 유대감과 길드간에 직접적인 경쟁, 그리고 활성화화를 위해서는 시스템적인 지원이 필수적으로 필요하다는 차이가 있다. 간단한 예로 어떤 게임의 특정 캐릭터가 좋아서 모인 공동체는 커뮤니티이지만, 특정 서버의 게임 플레이를 서로 도와주기 위해 모인 공동체는 길드에 가깝다. 커뮤니티의 경우 단순히 회원수나 게시물만으로 활동성을 평가하기 어렵고, 특히 전통이 있는 오래된 커뮤니티가 다수 있는 경우, 자칫 평가의 기준에 따라 지나친 커뮤니티 활성화 전략은 오히려 커뮤니티 간의 불화나 감정싸움으로 이어져 결국 사용자 이탈을 초래하기도 한다.

이에 비해 길드의 경우 길드원간에 매우 높은 유대감과 길드간에 자발적인 경쟁이 당연시되기 때문에 길드 순위에 따른 차등적인 혜택이나 지원에 대해서 사용자들은 당연하게 받아들여지게 된다. 이런 길드의 활성화화를 위해서는 시스템적으로 얼마나 길드의 평가를 수치화하여 세분화 할 수 있는지, 그리고 플레이어간 길드간 라이벌 관계 및 스타플레이어를 만들어 낼 수 있는지가 장기적인 활성화에 중요한 역할을 하게 된다. 이처럼 다양한 게임 커뮤니티는 공동관심사로 모인 집단이지만, 동시접속에 긍정적인 영향 및 사용자 순환률을 낮추어 사용자 이탈을 방지하는 효과를 가지고 있다. 또한 구전 효과 등으로 인하여 매출의 기여에 직간접적으로 영향을 미치는 공통점이 있다.

5. 결론

한국사회에서 온라인게임이 급속하게 확산될 수 있었던 사회적 배경으로는 먼저 IMF 경제위기에 직면한 90년대 말 한국의 사회·경제적 상황을 들 수 있다. 즉 사회 전반에 파급된 구조조정 작업과 더불어 PC방은 소자본 투자대상을 물색하던 전직·퇴직자들의 좋은 투자대상이었고, 경제위기 극복을 위한 국가적 아젠다였던 정보화 드라이브도 PC방과 온라인게임 확산에 크게 기여를 하였다. 또한 심각한 취업난으로 정신적 공황상태에 있던 대학생과 청년실업층 온라인게임의 잠재적 수요층을 양산하는 결과를 낳았다.

아울러 여가시간 부족에 시달리는 청소년들에게 생활 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 PC방은 일상적인 여가·문화공간으로 자리잡고 있다. 온라인게임의 커뮤니케이

션·관계지향적인 속성도 청소년들의 여가활용으로 자리매김하는 데 있어서 중요한 요인으로 작용하고 있다. 그리고 게임을 통하여 청소년들이 얻는 것 가운데 중요한 것으로 '성취감'을 들 수 있는데 이는 성적만이 자신의 가치를 드러낼 수 있는 입시문화에서 학교성적으로는 성취감을 맛보지 못하는 청소년들이 하나의 탈출구로 게임에 빠져있는 것으로 추론할 수 있다.

특히 가상공간의 게이머들이 형성하는 라이프 스타일은 현실공간의 라이프스타일과 유사하게 친구의 수나 공동체 소속감, 참여도에 있어서도 차이를 보이는데, 이를 통해 게임 공간과 같은 가상공간이 새로운 인간행동 양식을 탐색할 수 있는 생활공간으로 작동한다는 것을 알 수 있다. 온라인 게임 공간이 만들어내는 가상공간의 특성과 이 속에서 일어나는 다양한 인간관계와 사회행동에 관한 신중한 모색이 필요하다. 이것은 향후 가상공간이 현실세계와 다른 사회적 규범과 문화가 생겨나는 일종의 생활공간이 되는 진화 방향을 파악하는데 도움이 될 것이다. 특히, 온라인 게이머나 가상공간의 행위에 대해서는 현실 사회에서의 단순하고 획일화된 행동양식을 요구할 것이 아니라, 하나의 '생활공간'으로서 다양한 사회적 규범과 문화를 창출하는 형태가 무엇인가에 대한 다문화적인 접근이 필요할 것이다.

참고문헌

- [1] 게임조선, 게임뉴스, 2004.04.26.
- [2] 대전일보, 청소년 여가활동 현황, 2007.02.14
- [3] 대한민국게임백서. 한국게임산업개발원. 2005

저자소개

● 조 은 하(Eun-Ha Cho)

비회원



- 1995년 2월 : 고려대학교 국어교육과(문학사)
 - 1997년 2월 : 고려대학교 국어국문과(문학석사)
 - 2006년 7월 : 고려대학교 국어국문과(문학박사)
 - 2006년 8월 ~ 현재 : 우송대학교 게임멀티미디어과 교수
- <관심분야> : 게임기획, 시나리오, CT, 스토리텔링