



온라인 공간의 라이프스타일 한국과 일본의 차이

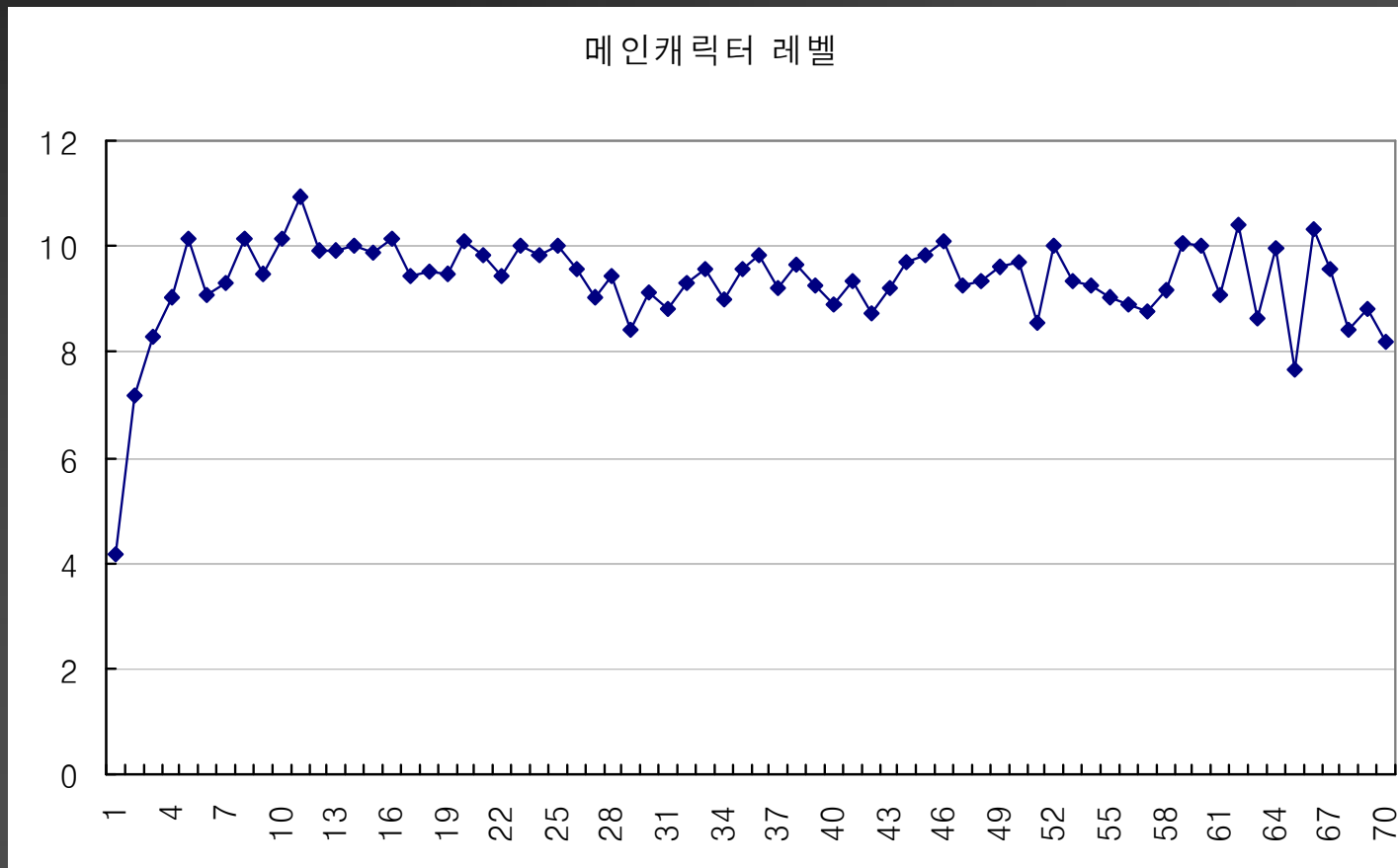
연세대학교 인간행동연구소
장근영

온라인 공간의 라이프스타일

- 色卽是空 : 온라인 공간의 기본 특성
 - 이미지가 본질을 결정하는 공간
 - 개인적 의미부여에 따라서 전혀 다른 결과를 얻는 공간
 - 라이프스타일의 비중이 극단적으로 중요한 공간
- 온라인 라이프스타일 분석의 의미
 - 온라인 공간의 기능과 작동과정의 본질

게임 라이프스타일의 의미

- 게임 오래 했다고 다 고레벨이 되는 건 아니다.
- 성공하는 사람의 라이프스타일이 있듯, 고레벨자의 라이프스타일도 존재한다.



온라인 게임 공간의 특성

Single Play Game

Multi Play Game

Online Game

User vs Program

User vs User

User vs World

Individual

Diad, Small Group

Real Life

선택이 가능한 이야기
제한된 결말

반복되는 일화적 사건
제한된 결말

끝나지 않는
병렬스토리

혼자 꾸는 꿈

3-5명이 공유하는 꿈

수백~수만명이
공유하는 꿈

백일몽

게임, 계획

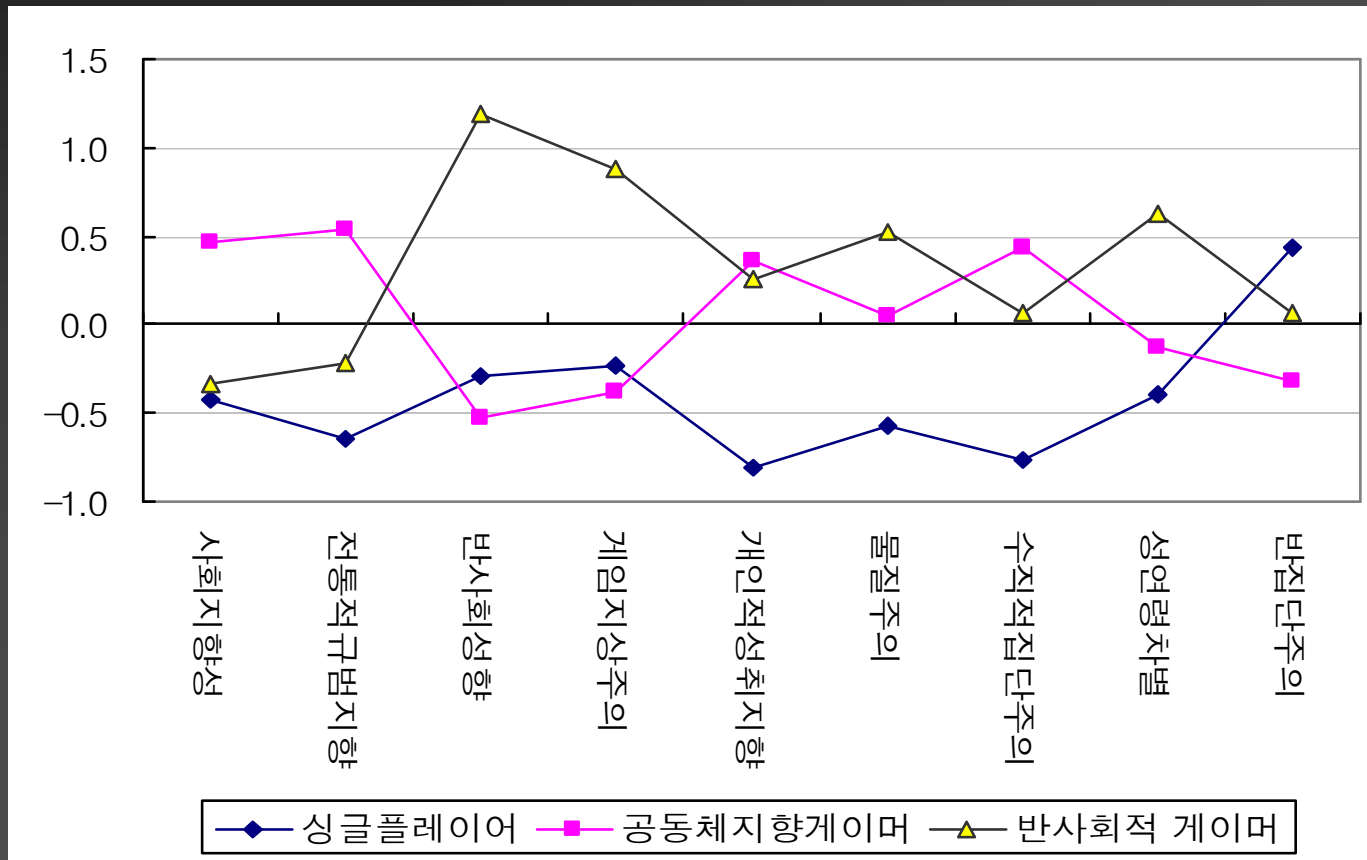
새로운 세계
새로운 자아

온라인 가치와 라이프스타일 요인

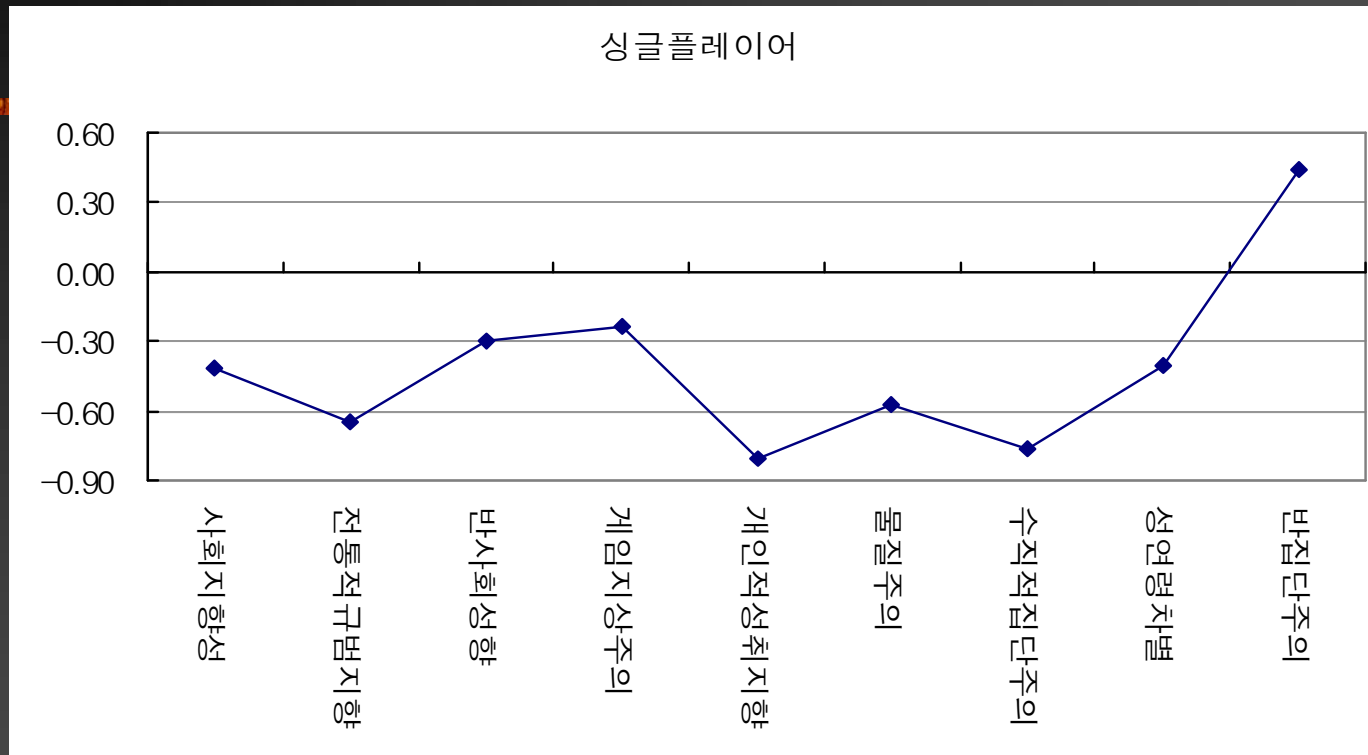
- 사회지향성 : 게임 속 공동체 의식
- 전통적 규범지향 : 기사도와 봉건적 질서, 명분이나 명예를 중시하는 가치관
- 반사회적 성향: 남에게 피해를 주어도 정서적 가책을 느끼지 않는 태도
- 게임지상주의: 게임과 현실의 도덕 판단기준을 완전히 분리.
- 개인적 성취지향: 개인간 관계를 우열관계로 인식, 우월한 쪽이 되려는 태도
- 물질주의: 삶과 성공의 기준을 금전에 두는 물질주의적 태도. 천민자본주의
- 수직적 집단주의: 위계질서와 상명하복을 바탕으로 한 집단공동체 지향
- 성 연령차별주의: 남녀와 노소에 대한 고정관념이나 편견, 차별적 태도
- 반집단주의: 게임 활동에 있어서 타인이나 집단을 중시하지 않는 태도

온라인 라이프스타일

- 3개 라이프 스타일 유형으로 분류
- 싱글 플레이어 (28.2%), 공동체지향 게이머(44.8%), 반사회적 게이머 (27%)

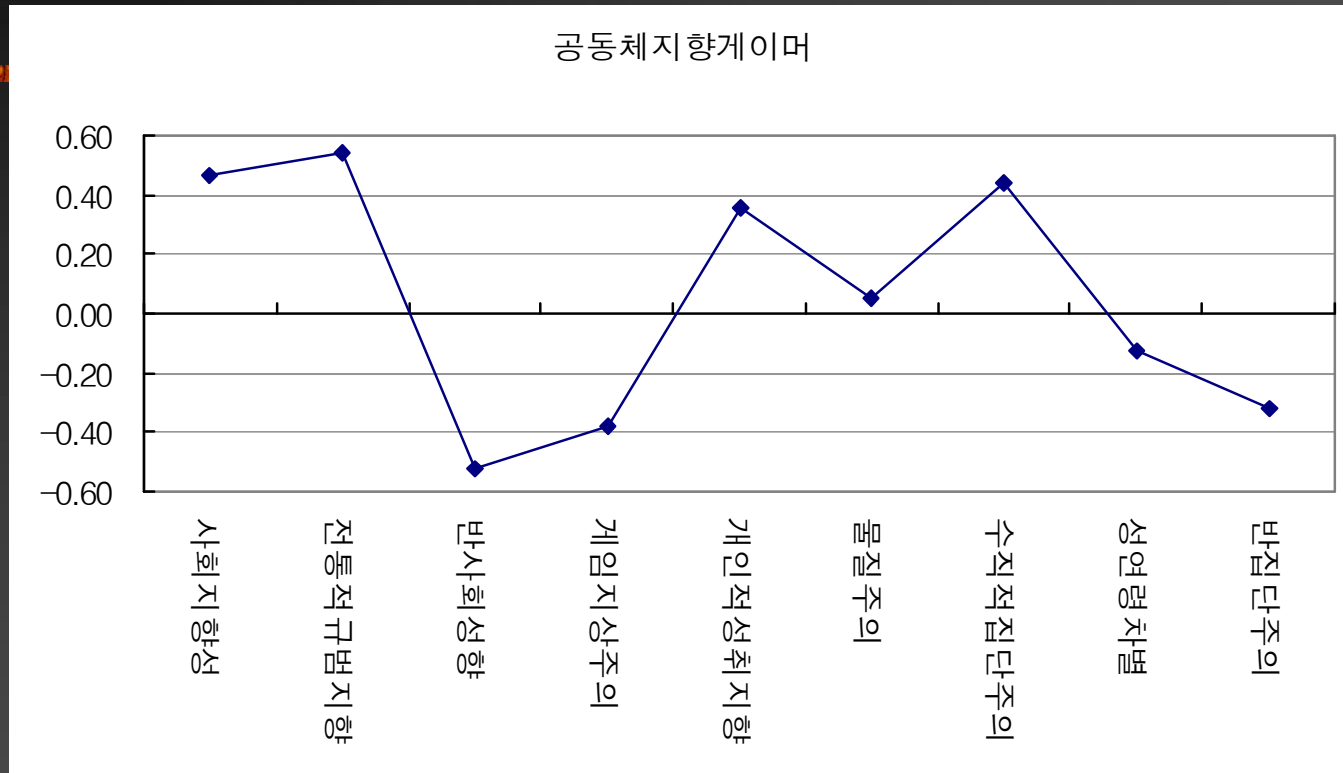


싱글 플레이어



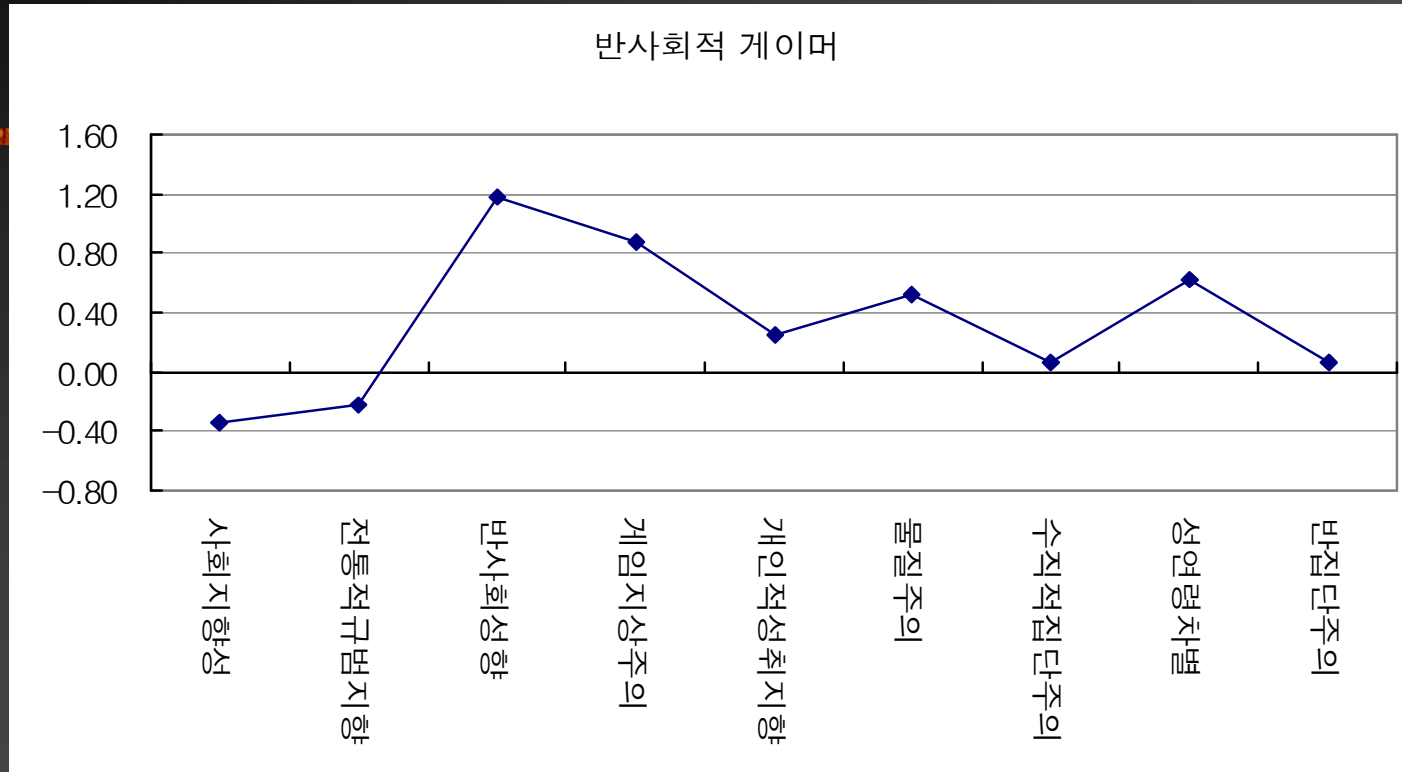
- 개인주의자, 공동체적 활동에 거부감, 이기적이지만 비도덕적이지는 않음
- 콘솔게임, PC게임의 패러다임으로 온라인 게임 생활
- 리니지 세계의 침묵하는 소수

공동체지향 게이머



- 상명하복, 충성, 신의를 중시하는 공동체 주의자
- 봉건적 성향이 있으나 성차별, 연령차별은 없음
- 리니지 세계의 주류, 정치가, 군인

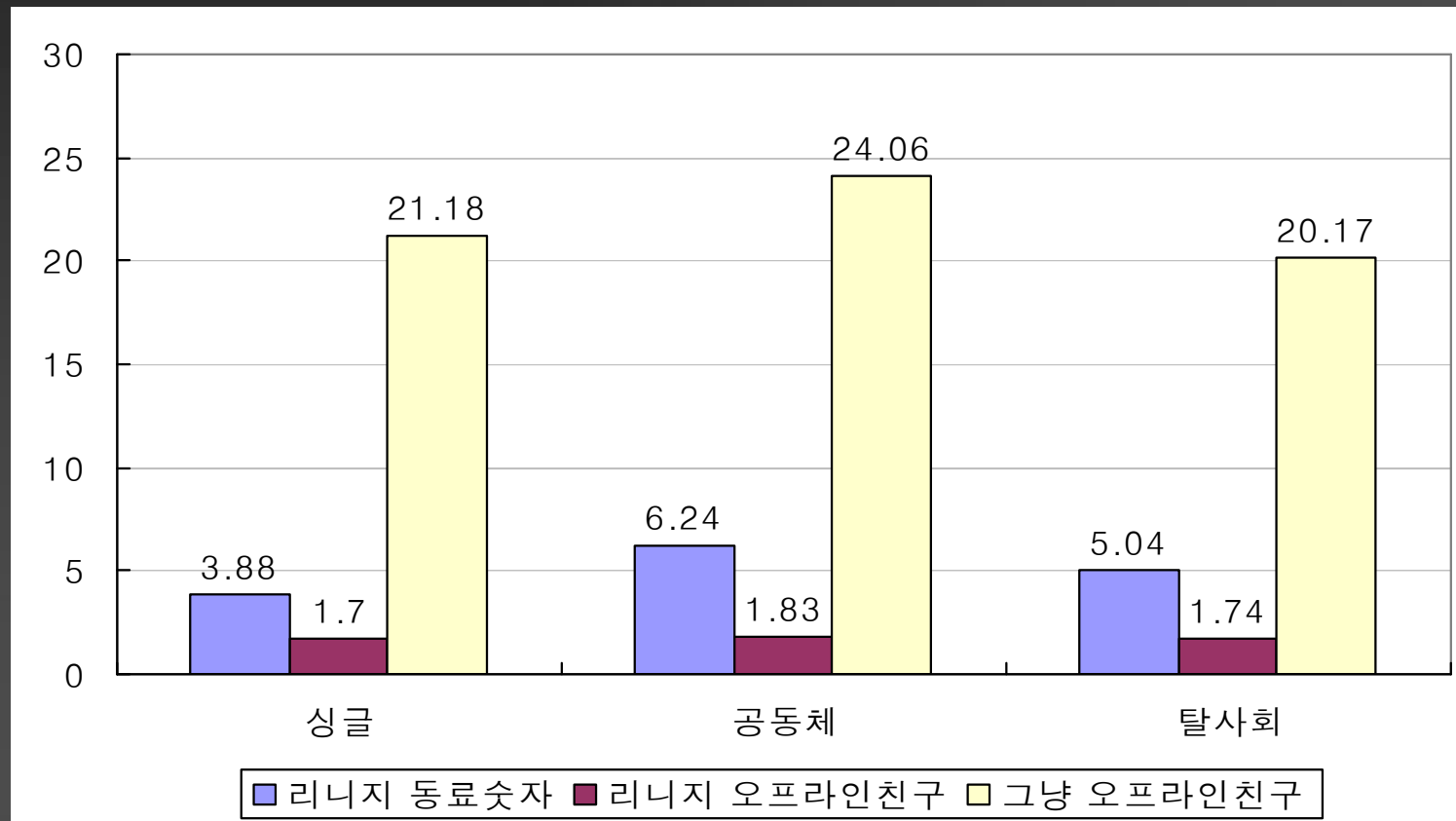
프로파일: 반사회적 게이머



- 이기주의자면서 공동체 지향성, 개인주의적이면서 성차별, 연령 차별 - 가치의 모순성, 이중기준
- 게임 속이면 뭐든 해도 관찮다는 상대주의적 가치관과 압도적인 반사회적 성향
- 리니지 세계의 부르주아, 범죄자

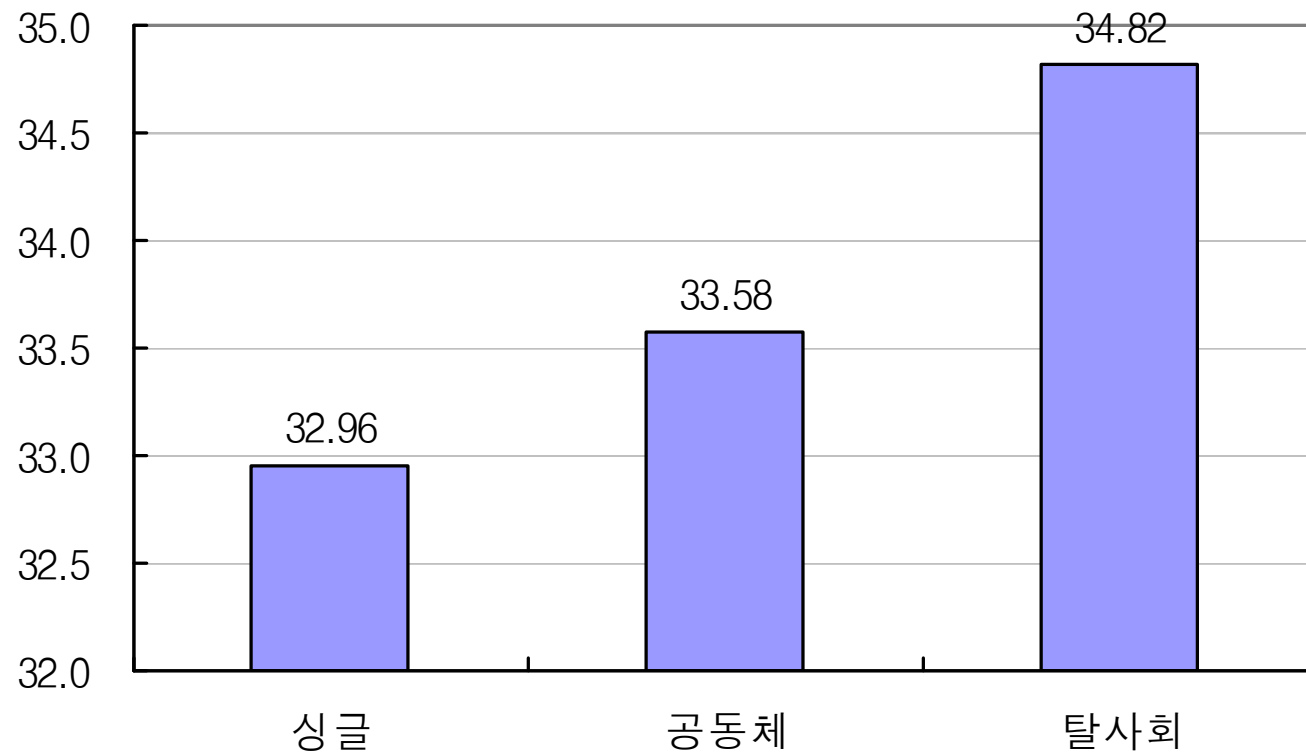
온라인과 오프라인 라이프스타일

- 게임 속의 공동체 주의자가 반드시 게임 밖에서도 공동체 개방형이지는 않다.
- 게임 속의 개인주의자가 게임 밖에서는 공동체 주의자일 수도 있다.



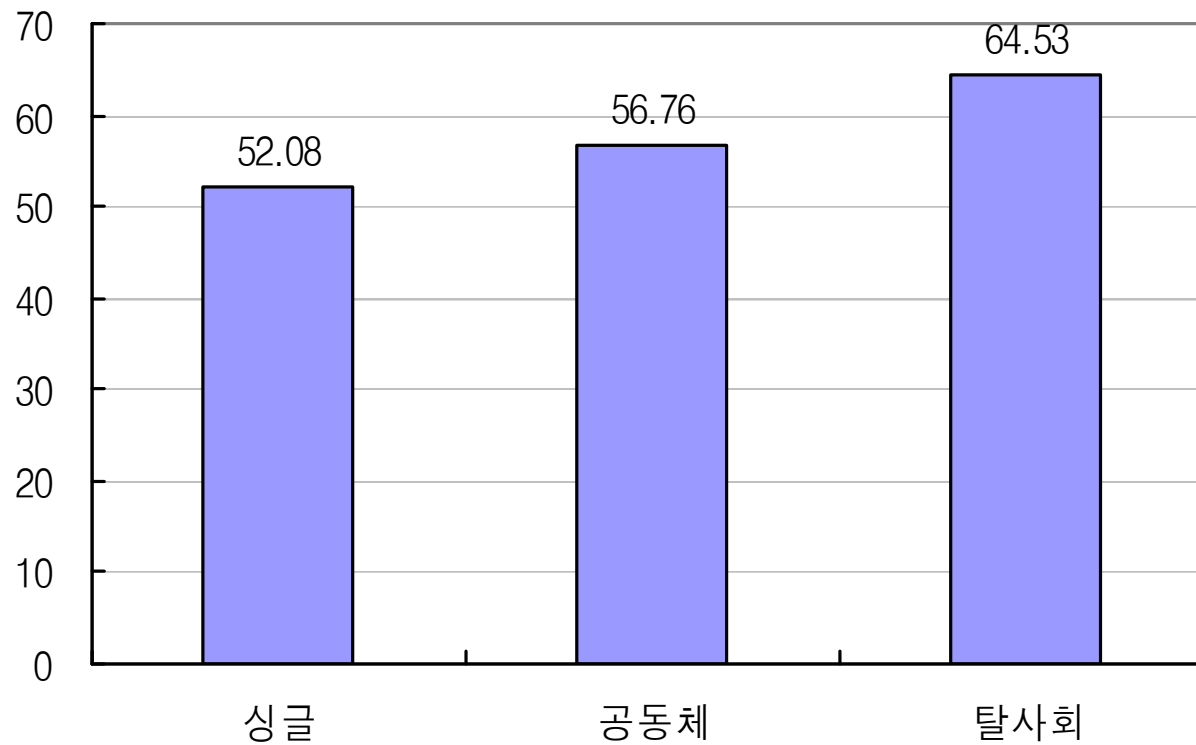
라이프스타일에 따른 게임연령 차이

리니지속 연령 (단위: 개월)



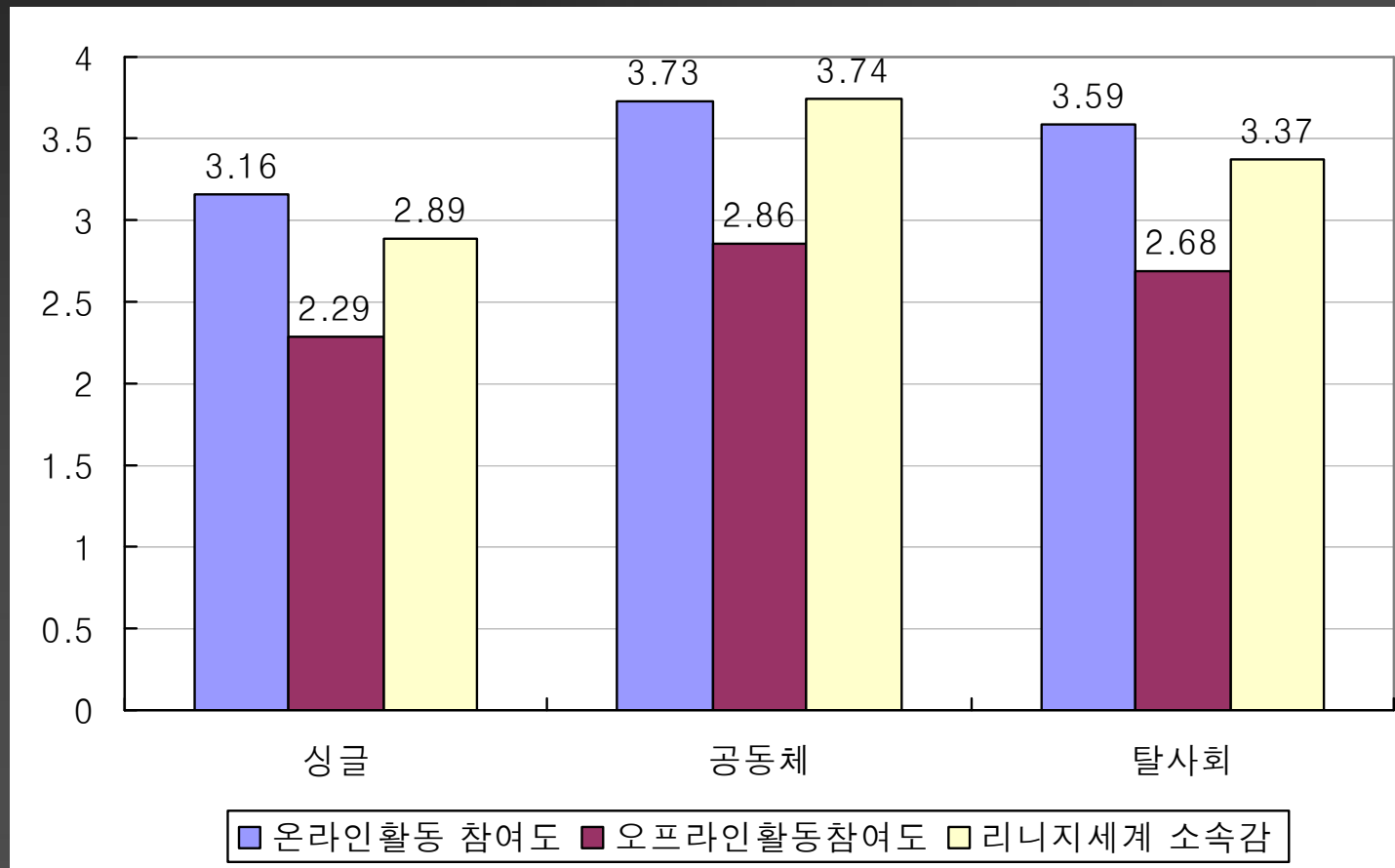
게임 몰입수준의 차이

게임중독 총점 (100점 만점)



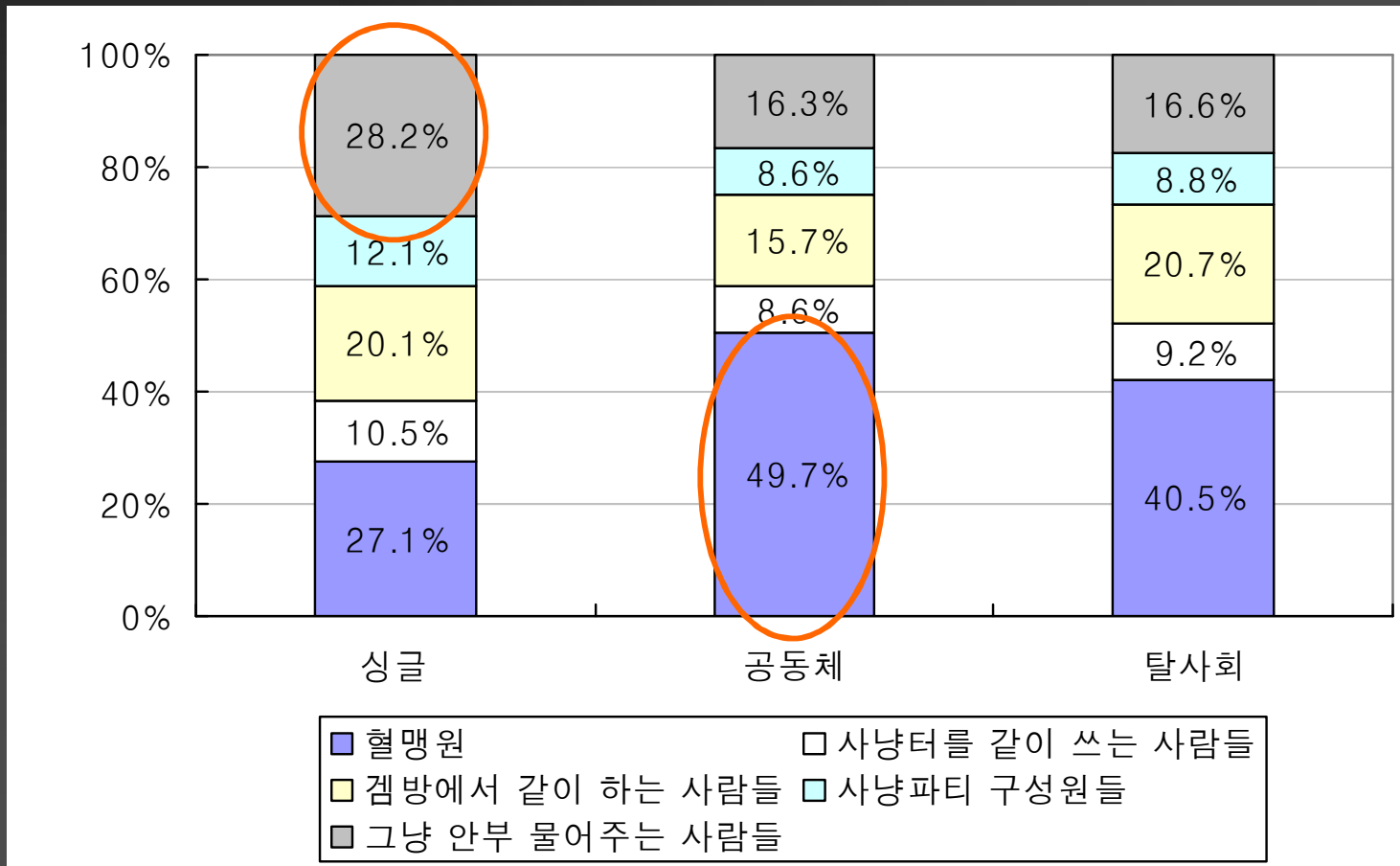
공동체 활동과 소속감

■ 일관된 차이와 패턴



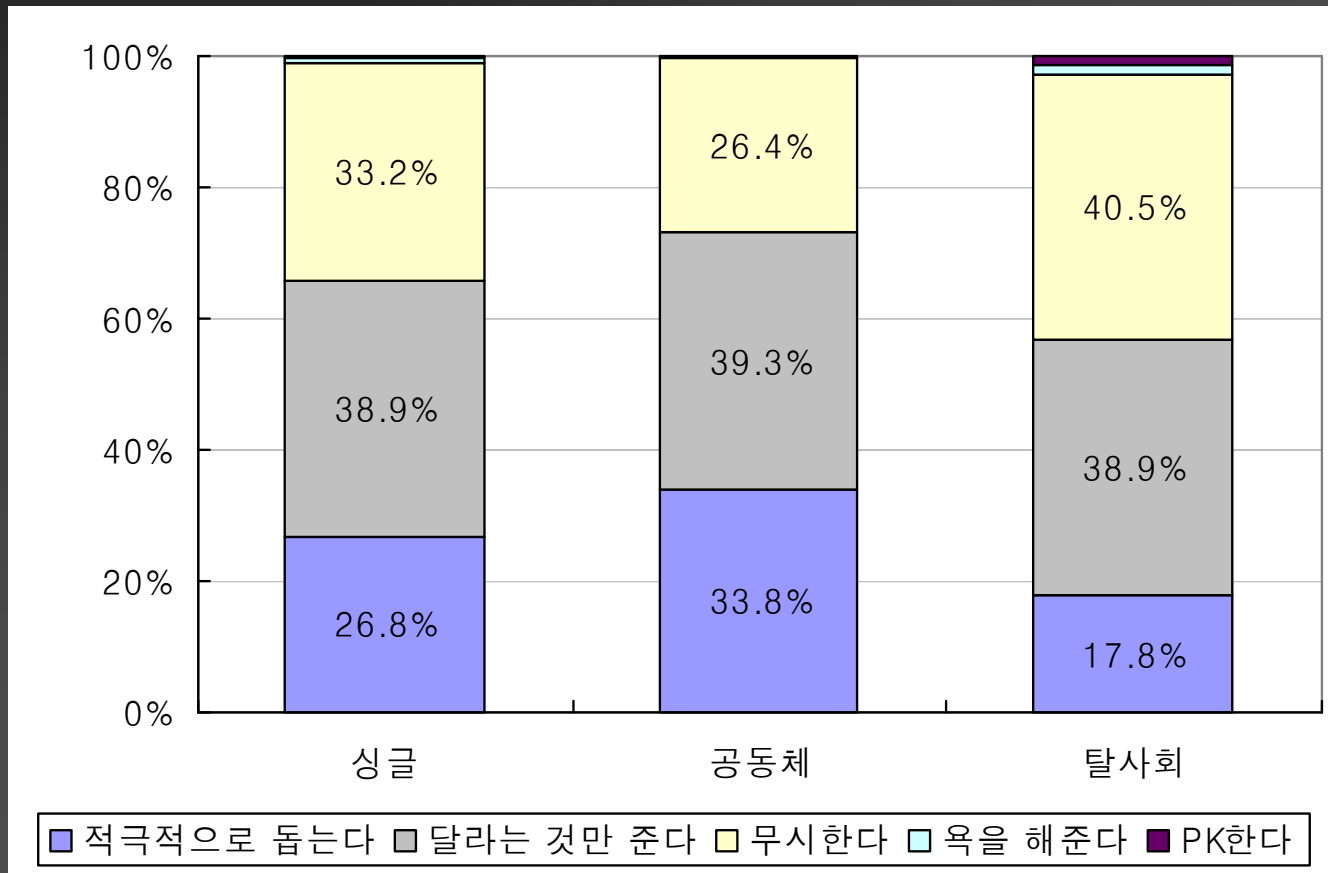
소속감의 질적 차이

■ 소속감을 느끼는 대상의 차이



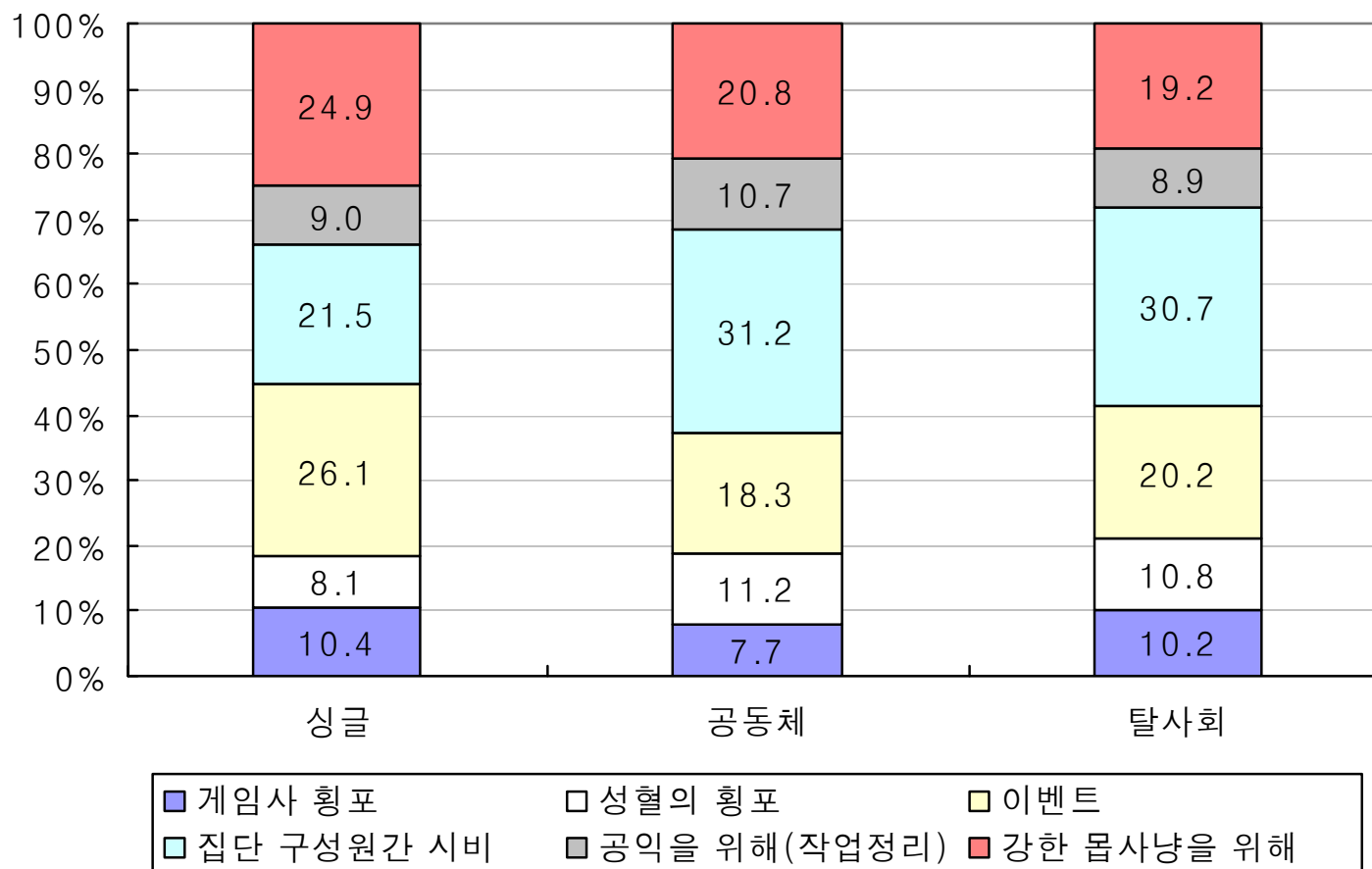
이타 행동

■ 초보 캐릭터가 도움을 요청하면 당신은?



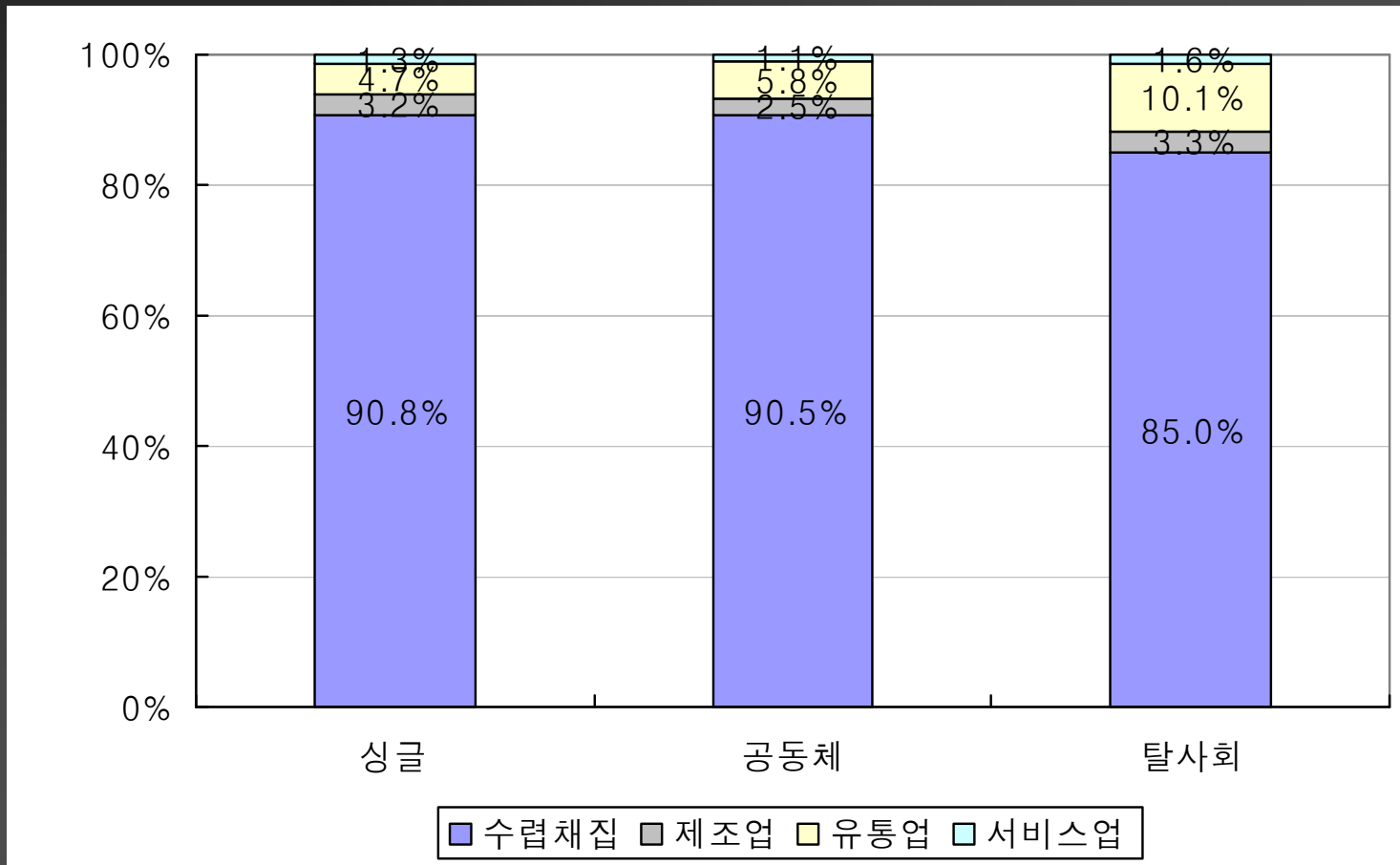
공공 이익에 대한 관심과 참여

■ 집단행동을 한 경험이 있다면 무슨 이유로?



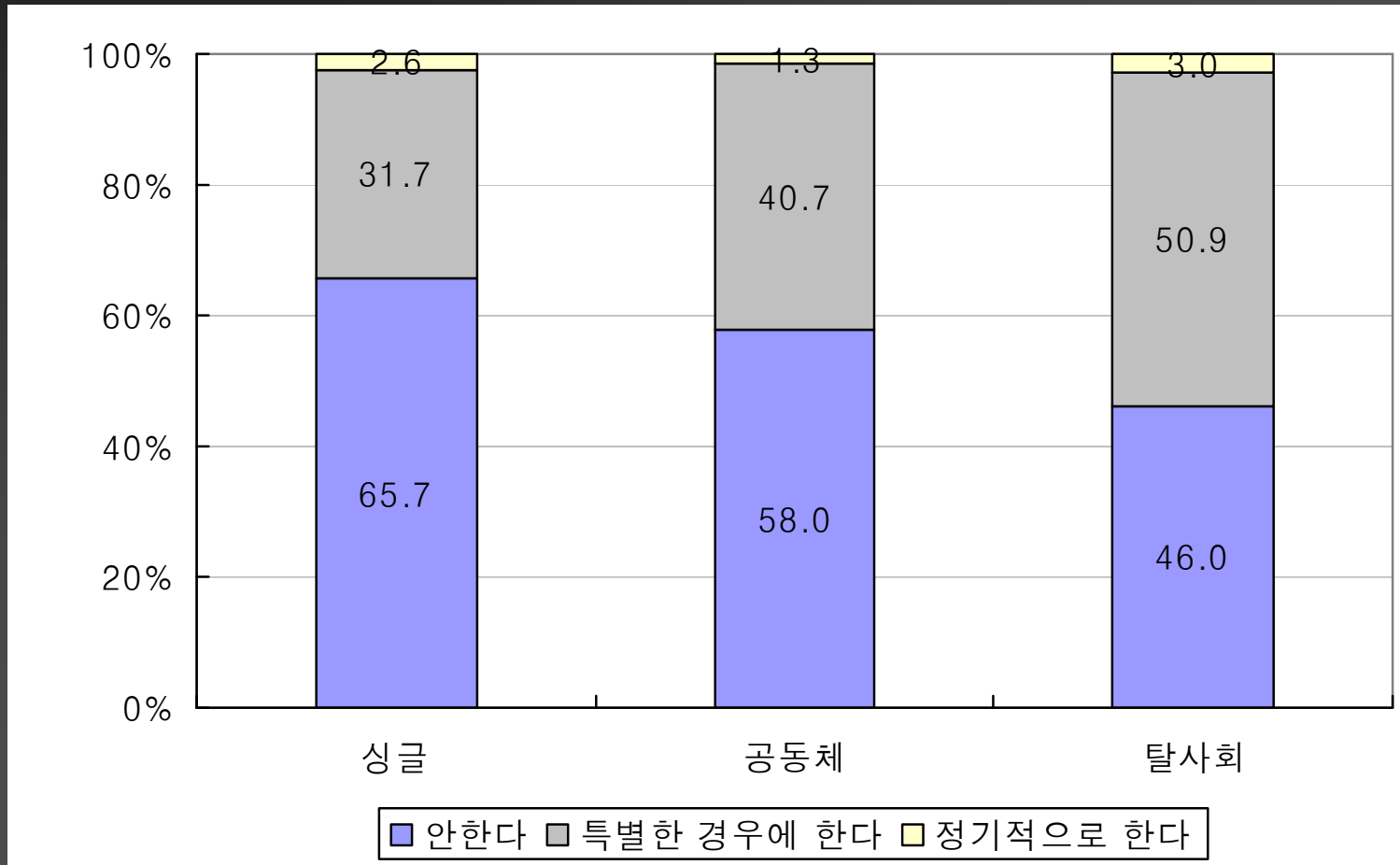
경제활동의 차이

■ 유통업 비율의 차이



현금거래 행동의 일반화

특별한 경우나 정기적으로 거래 한다 (43%)



라이프스타일 분석의 의미

- 라이프스타일과 경험
 - 현실과 게임을 받아들이는 개인적 맥락
 - 같은 세상도 사람에 따라 다르게 보인다
- 라이프스타일과 문화적 맥락
 - 현실사회의 조직인간 – 게임세계의 반사회적 게이머
 - 다양한 태도와 행동의 가치와 의미를 부여함으로써 공동체의 특성을 규정하는 문화의 역할
 - 문화에 따라서 동일 온라인 게임이 어떻게 다르게 받아들여질 것인가를 이해할 필요

온라인 게임과 문화적 차이

- 온라인 게임 시장의 국제화
 - 리니지: 한국 사용자 200만명, 대만 300만명 추산
- 문화적 맥락에 따라서 다른 결과
 - 한국과 대만에서 성공한 리니지
 - 미국과 일본에서는 주목 받지 못함
- 기존의 설명: 게임과 문화 자체의 특성으로 귀인
 - 리니지는 본질적으로 부족한 게임이다. 그래서
 - 게임문화가 발전하지 못한 한국이나 대만에서는 성공했지만
 - 게임문화가 선진화된 미국이나 일본에서는 성공하지 못했다.

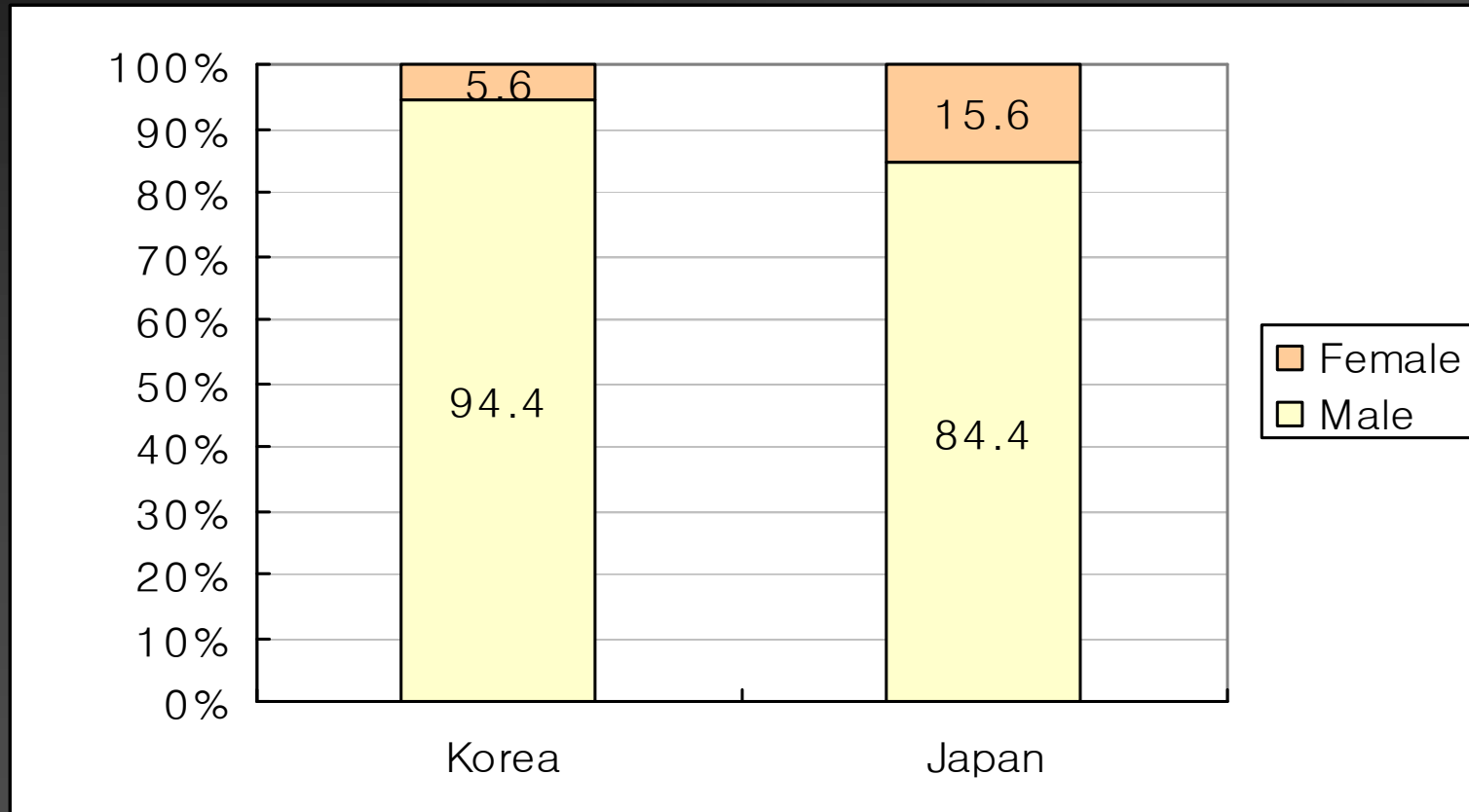
문제제기

- 온라인 게임의 수준은 누가 결정하는가?
 - 온라인 게임의 복잡성과 다양성은 게이머들의 활동에 의해 만들어진다
- 어떤 문화의 수준을 절대적인 기준으로 평가할 수 있는가?
 - A문화보다 [우월한] B문화는 없다
 - 모든 문화는 고유한 특성과 보편적인 기능을 가지고 있다
- 문화적 차이는 어떻게 이해해야 하는가?
 - 동일한 게임이 문화에 따라서 전혀 다르게 만들어지는 이유는 무엇인가?

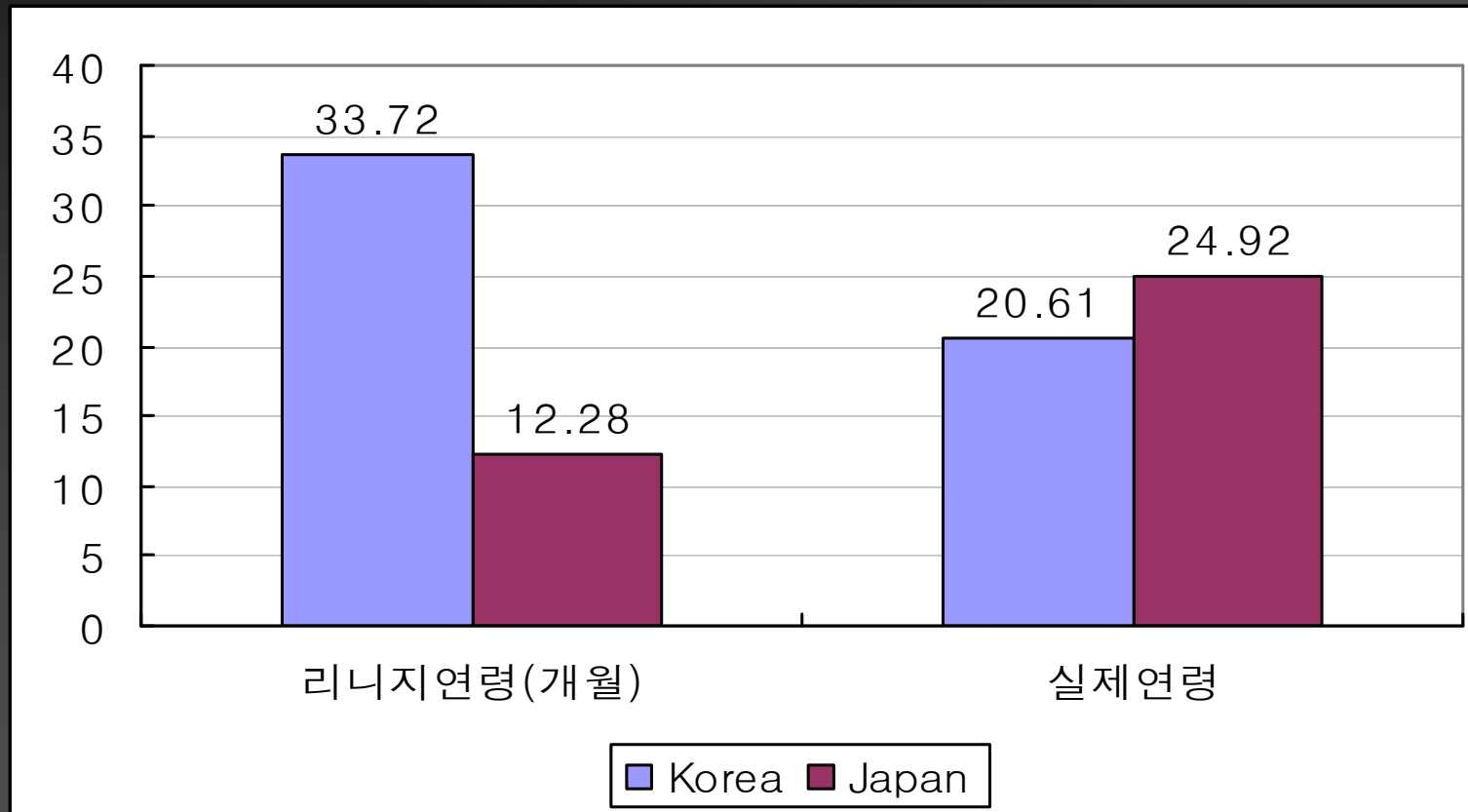
한국과 일본 리니지 세계의 비교

- 서로 다른 사회인구학적 배경
 - 동일한 게임 라이프스타일 발견
 - 라이프스타일의 비율 차이
 - 라이프스타일의 지위 차이
 - 온라인 게임과 문화차이
-

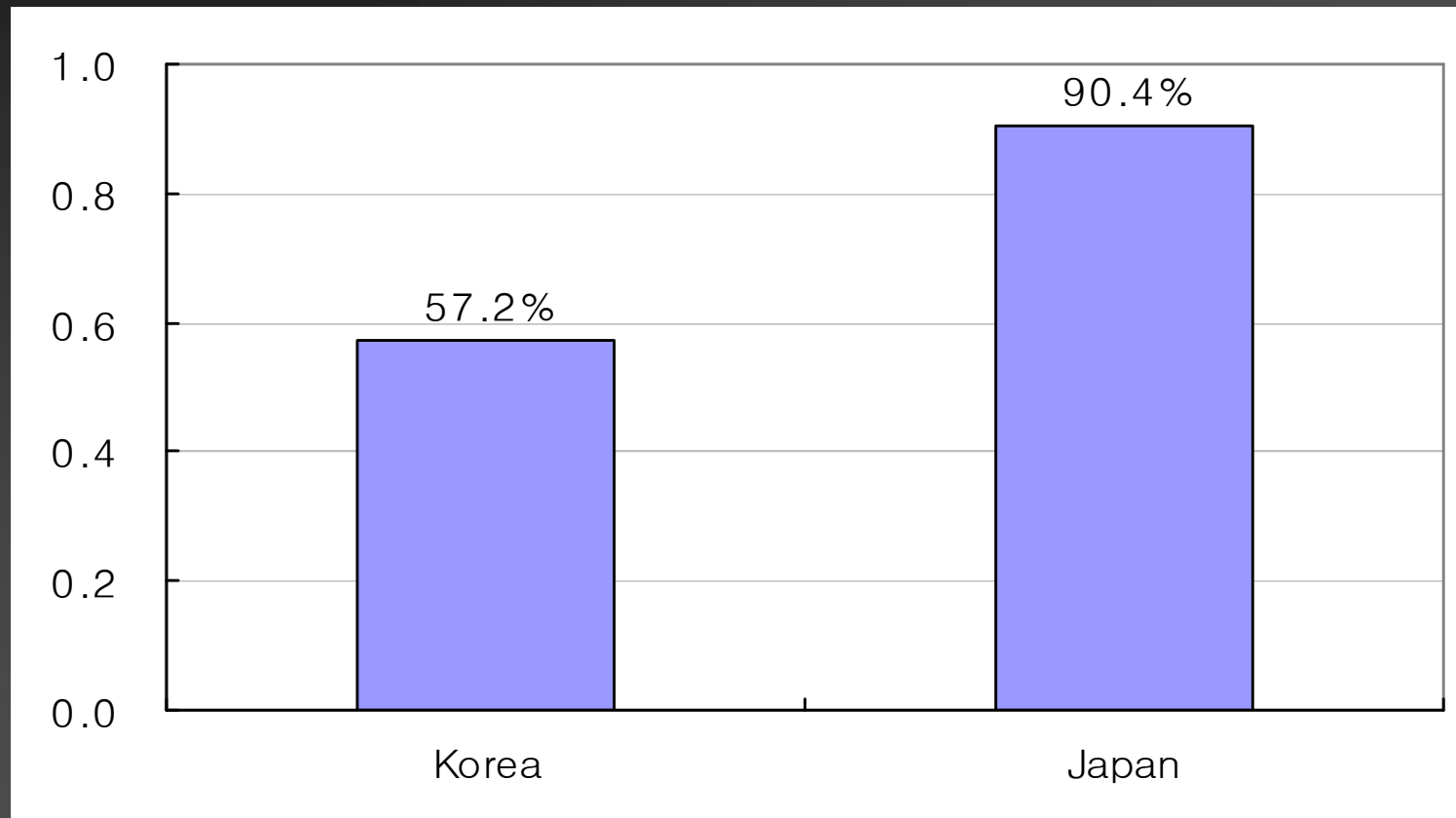
사회인구학적 배경 차이(성비)



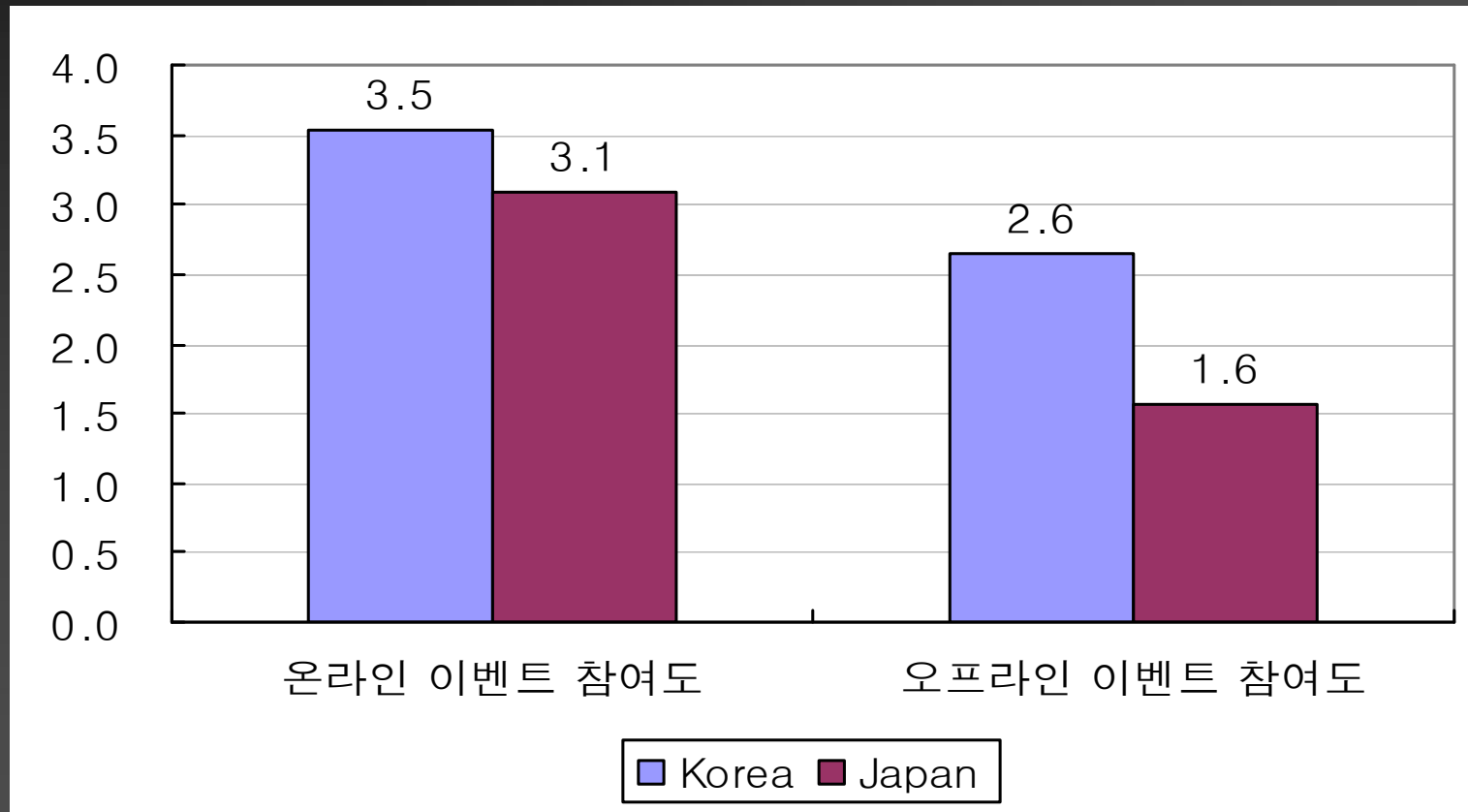
사회인구학적 배경 차이(연령)



공동체 활동 가입율이 높은 일본

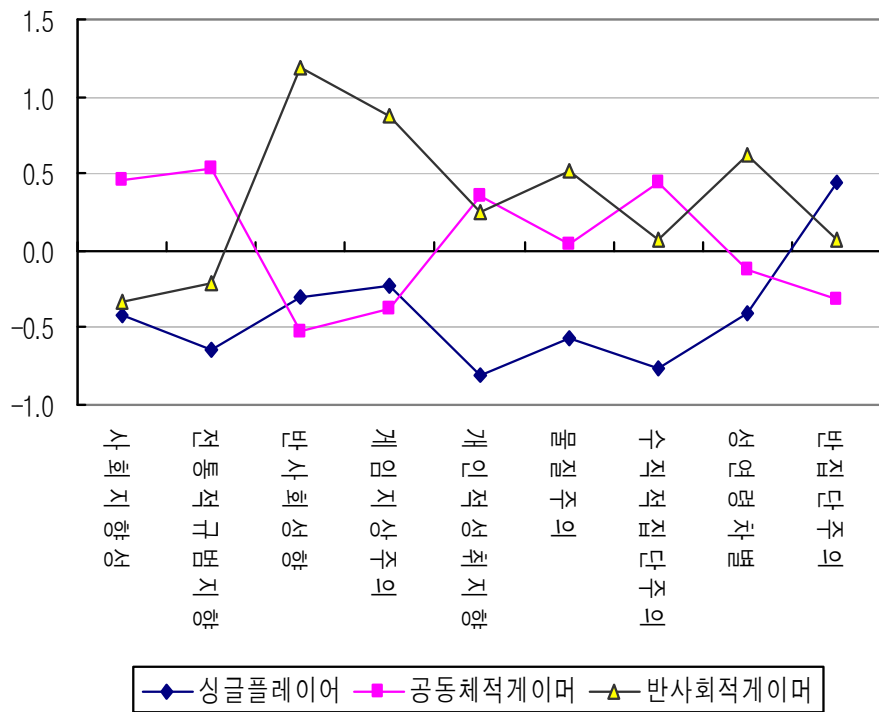


공동체 활동 참여율이 높은 한국

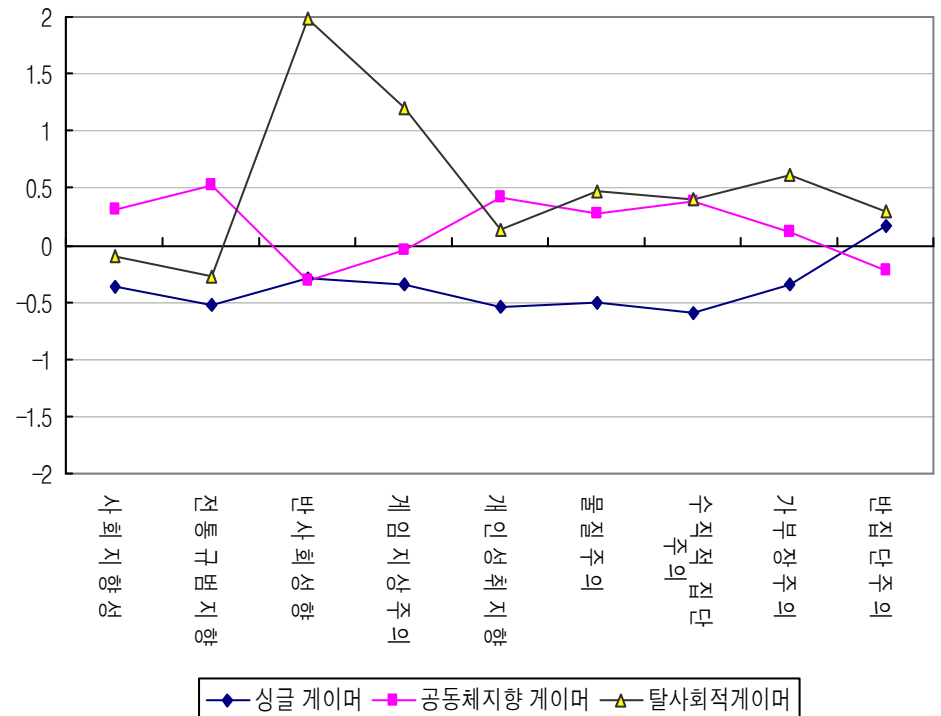


동일한 게임 라이프스타일 발견

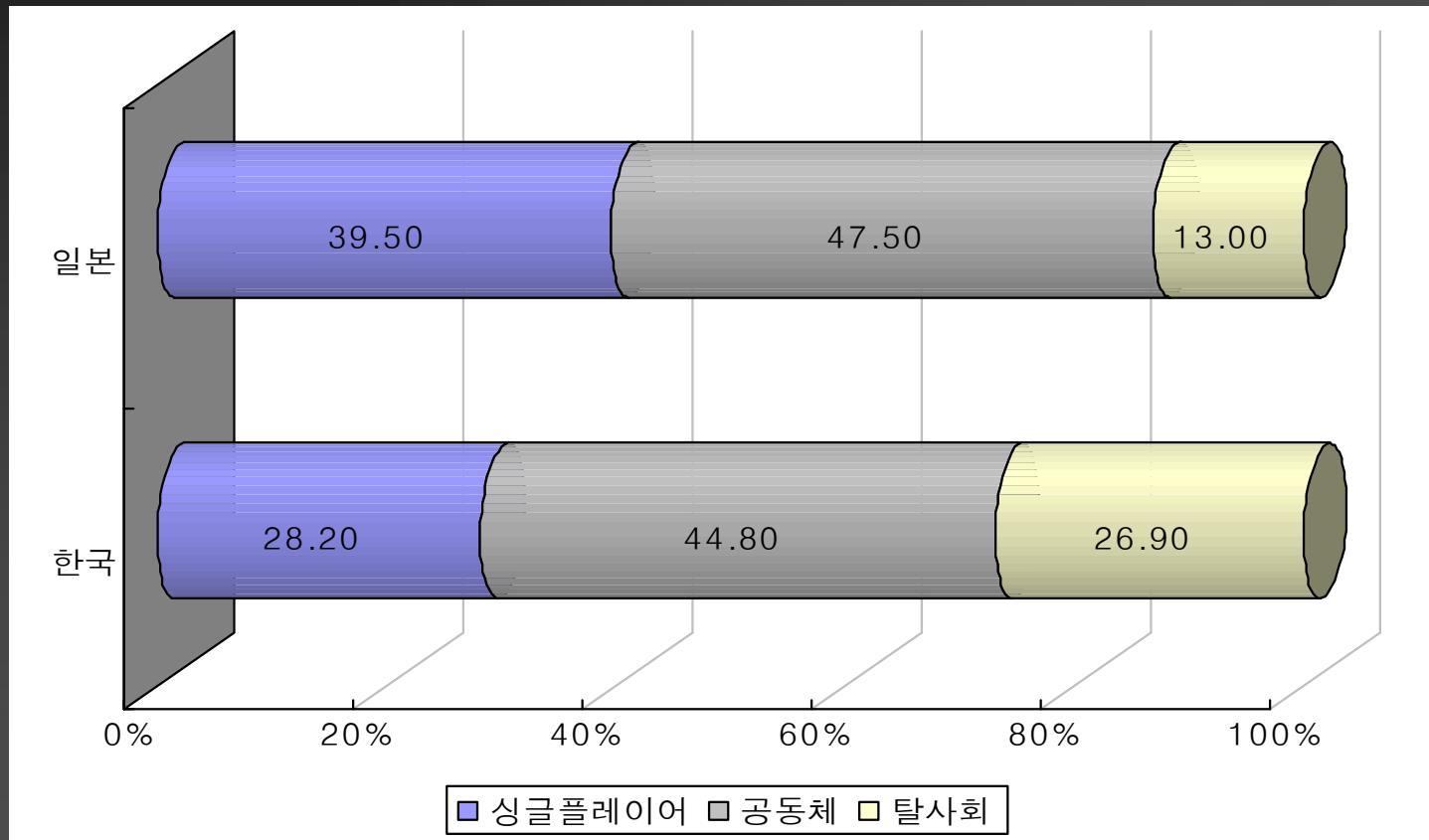
한국



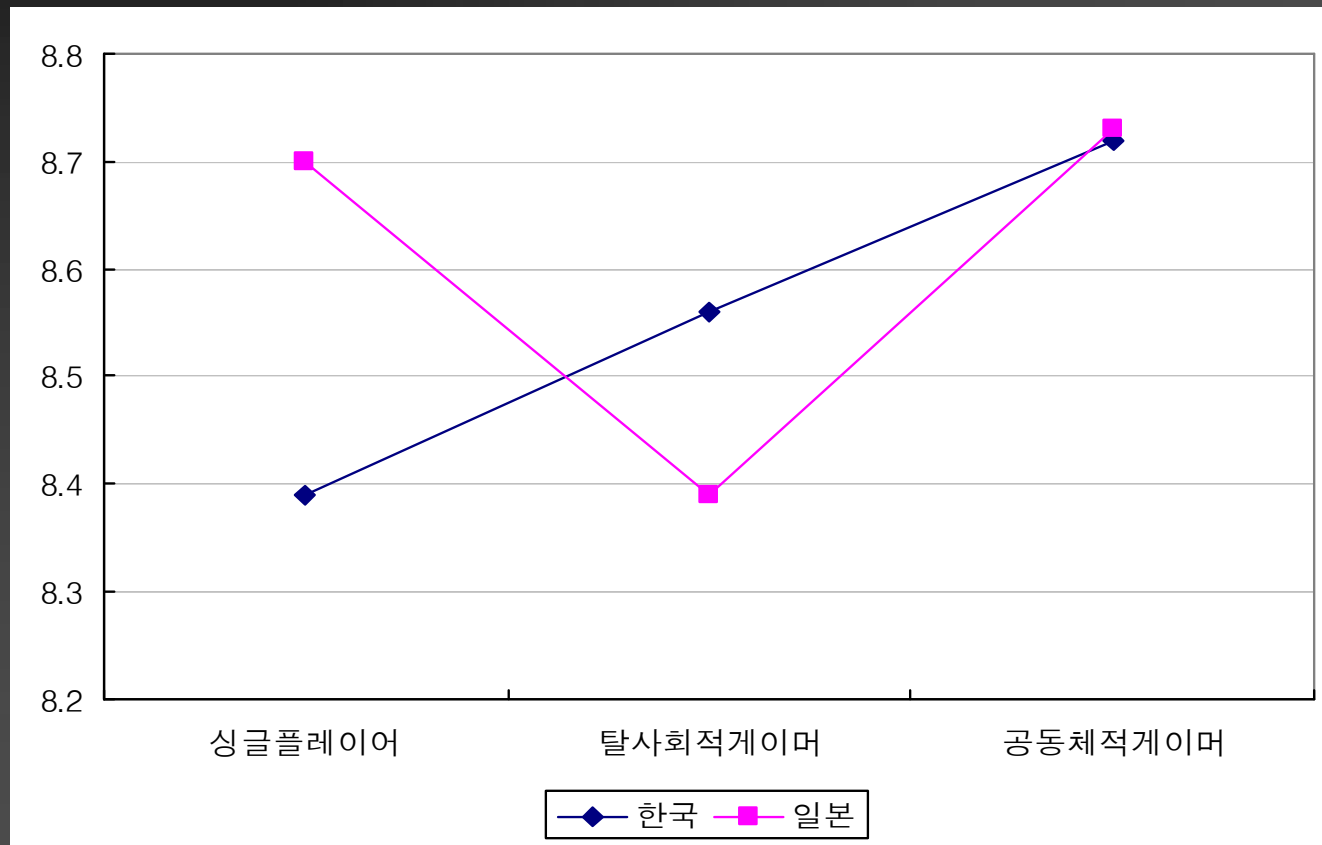
일본



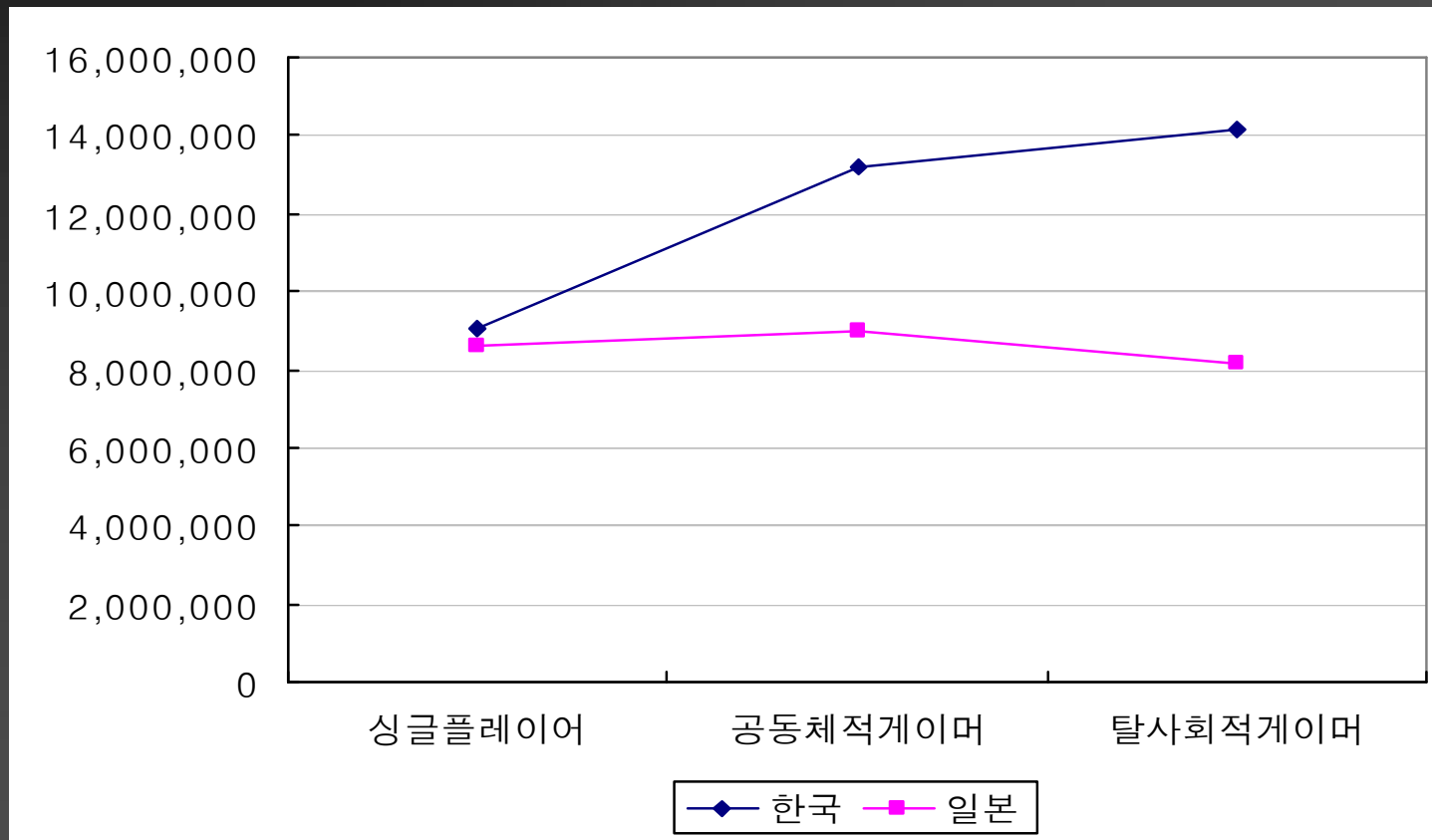
라이프스타일의 비율 차이



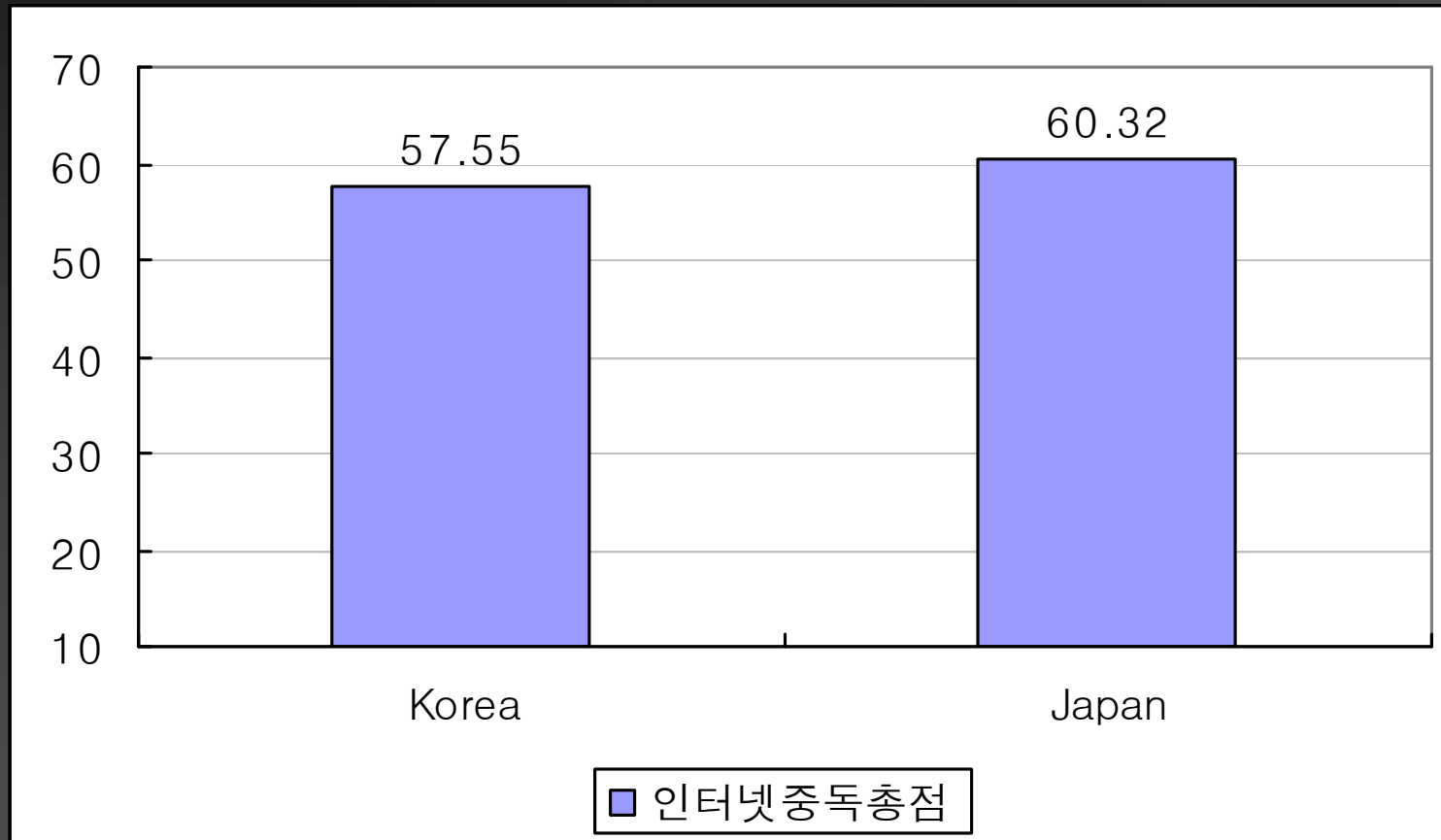
서로 다른 사회적 지위(레벨)



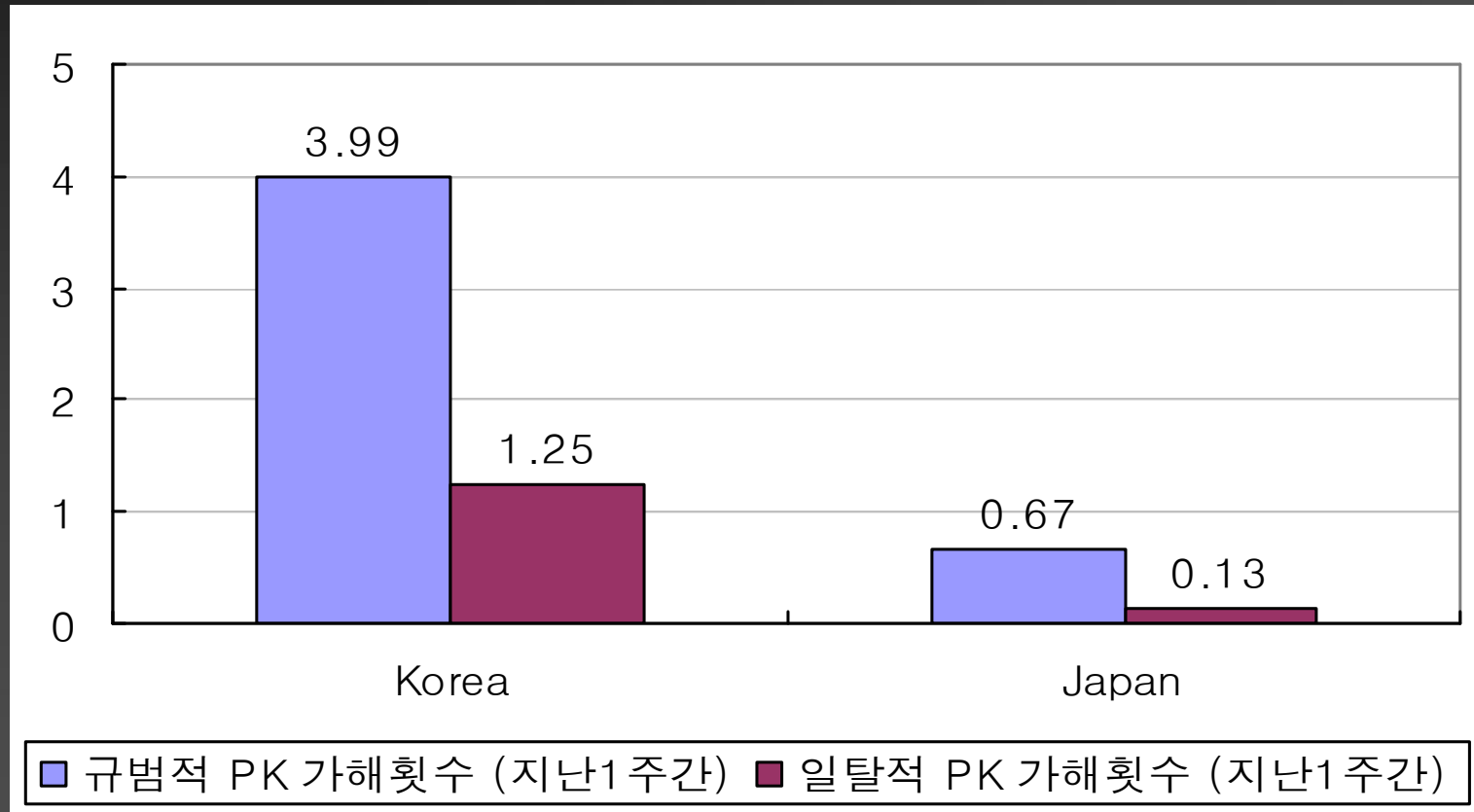
서로 다른 경제적 지위



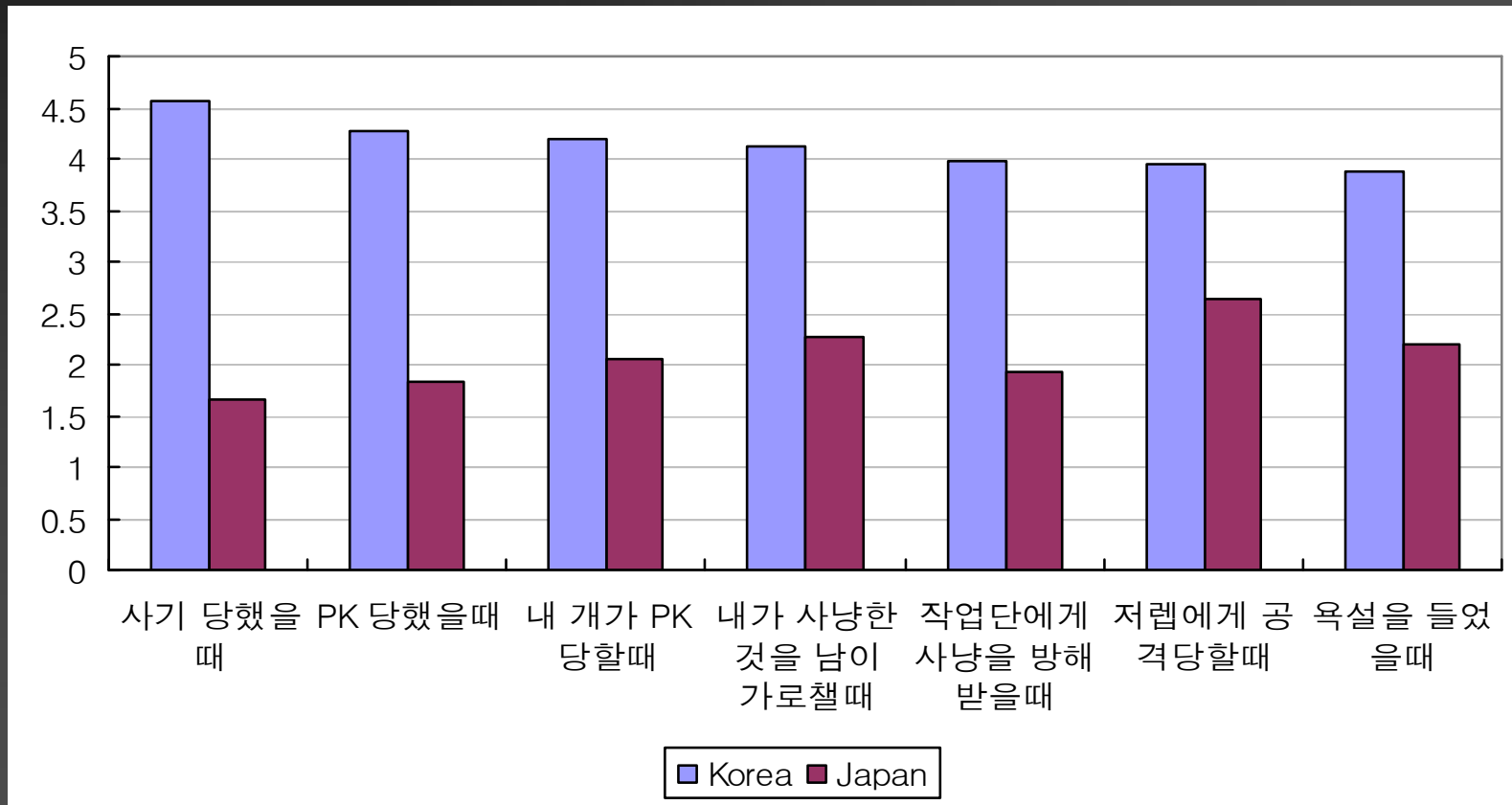
높은 중독 성향의 일본게이머



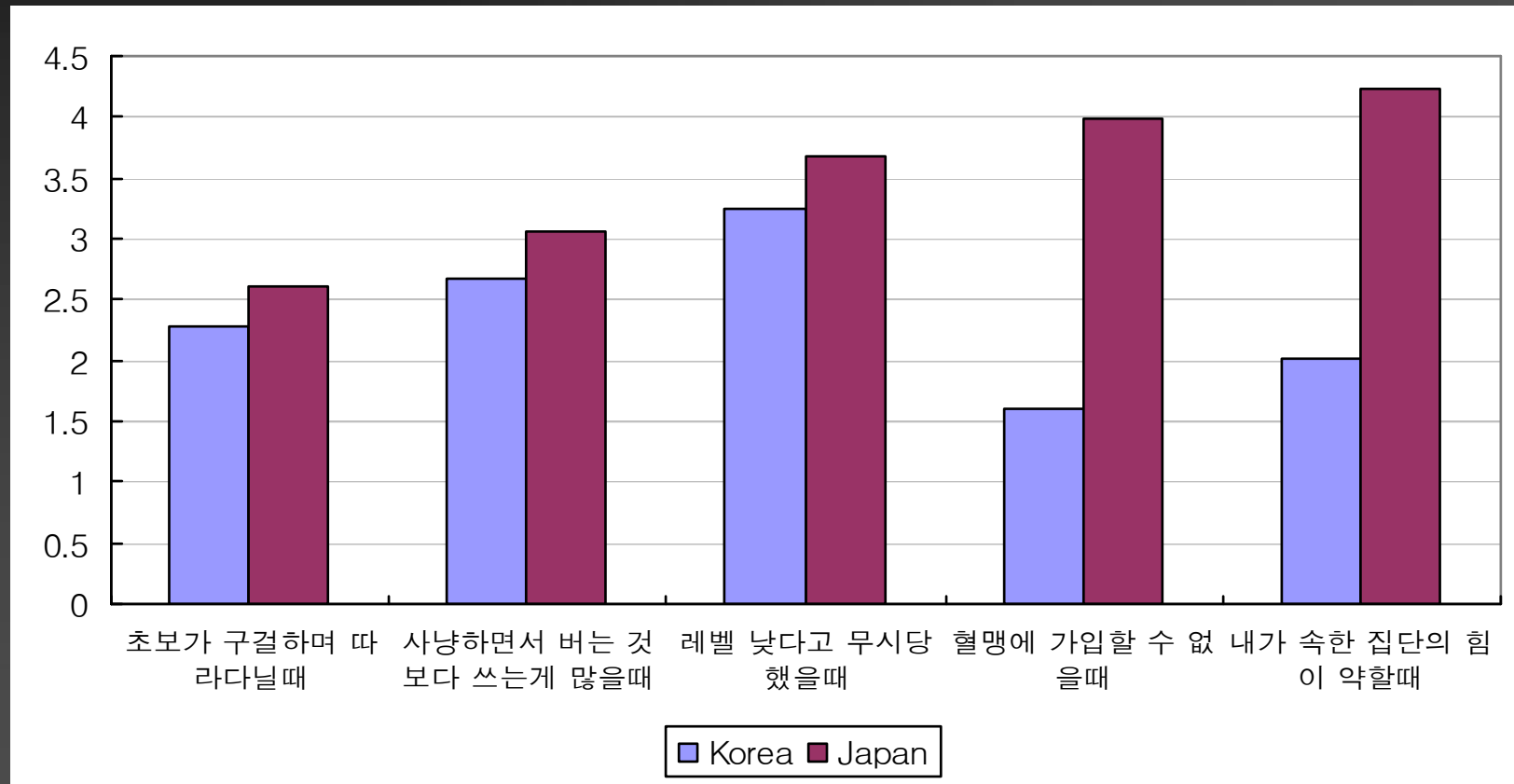
그러나 사회적 문제는 적은 일본 게임세계



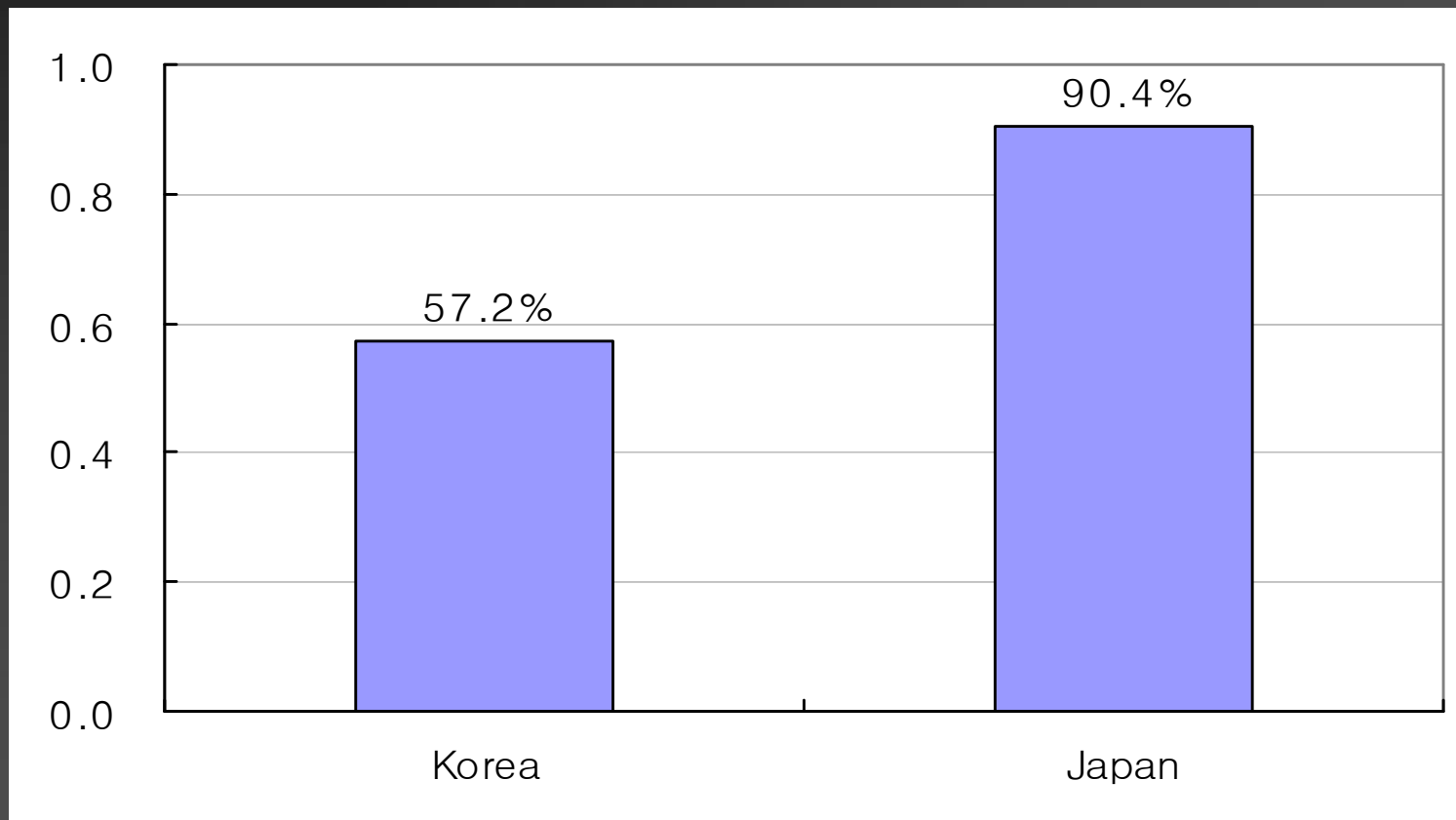
공격성 관련 스트레스가 많은 한국 게임 세계



공동체 관련 스트레스가 높은 일본 게임세계

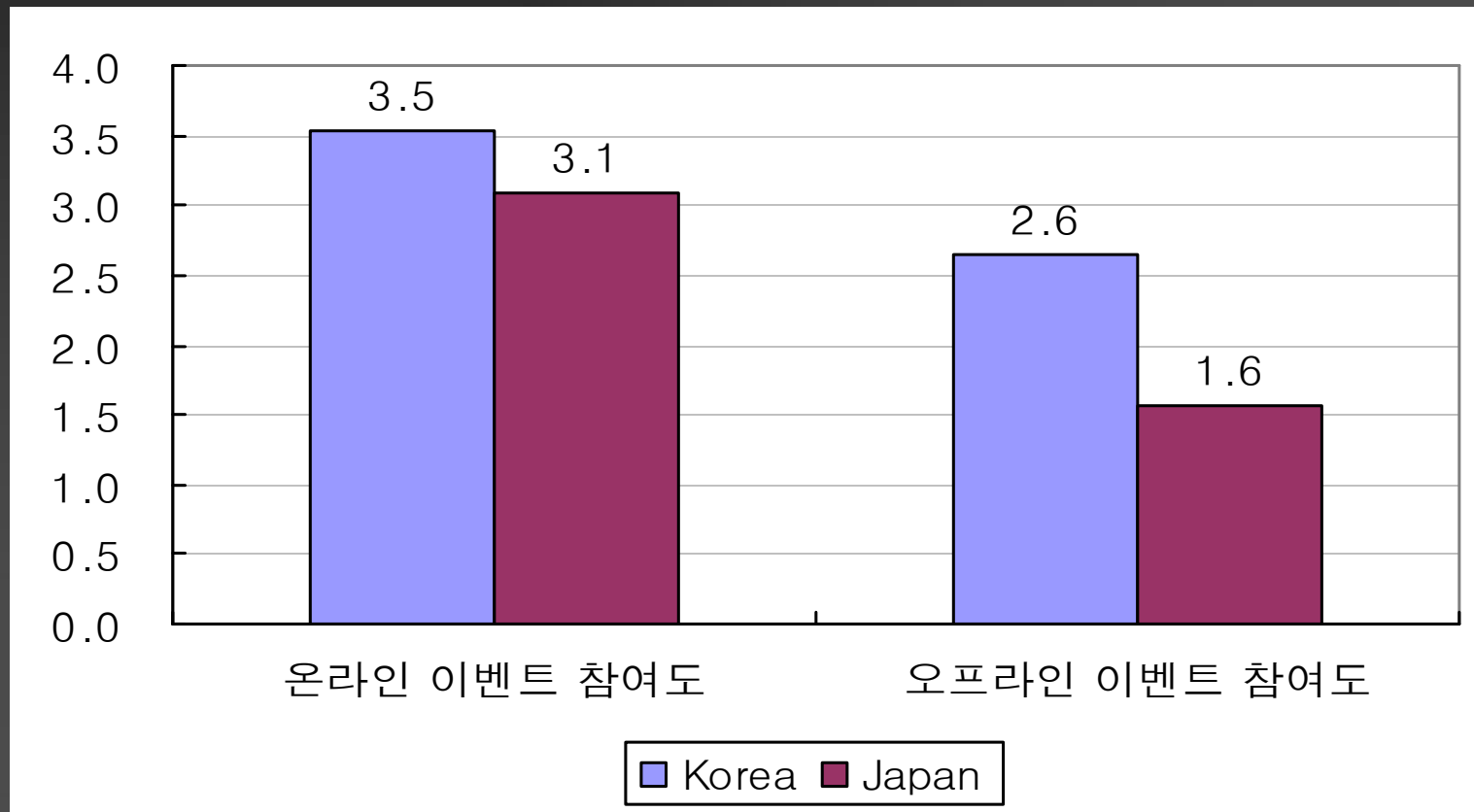


공동체 활동 가입율이 높은 일본



공동체 활동 참여율이 높은 한국

- 사회적 교류욕구의 표현 이라기 보다는 매뉴얼을 따르는 문화의 결과



논의: 한국과 일본의 게임문화 차이

구분	콘솔 게임 일본문화 (디즈니랜드)	온라인 사회 한국 문화 (또 다른 사회)
원칙	정해진 스토리와 설정을 파악 완벽하게 정복하는 게임	게이머의 상황과 필요에 따라서 자유롭게 게임 스토리와 설정 창조하는 게임
기본 태도	게임은 게임일 뿐이다 게임은 개발자가 만든다 게임에는 정해진 규칙이 있다	게임은 또 다른 삶이다 게임은 게이머가 만든다 게임의 규칙은 하기 나름이다
게임 패턴	정해진 규칙을 얼마나 잘 이해 하고 따라가느냐에 중점을 둠	게임을 자유롭게 해석하고 새로운 규칙과 유행을 만들어냄
게임 형식	싱글플레이 게임	온라인 게임
사실이란?	이미 정해져 있는 것이다	공유된 믿음이다
국가	일본, 미국	한국, 대만, 중국