

게임라이프스타일에 따른 e스포츠 행동 및 심리적 특성에 관한 연구*

손 영 미* 이 장 주 김 정 운

명지대학교

본 연구는 게임 및 e스포츠 게이머들의 라이프스타일을 유형화하고, 각 유형에 따른 e스포츠 행동 및 심리적 특성을 파악하는 것을 목적으로 했다. 본 연구에서는 5개의 게임라이프스타일 즉, '함께형', '솔로형', '일탈형', '초심자형', '매니아형'이 추출되었으며, 각 유형에 따라 e스포츠 이용행태와 e스포츠에 대해 갖는 의미 그리고 사회심리적 성격(이타성, 사회성, 공격성)에 차이가 있음을 알 수 있었다. 구체적으로, '일탈형'과 '매니아형'의 경우, e스포츠 및 게임에 많은 시간과 비용을 투자하면서, e스포츠와 게임에 대한 경쟁심이 높고, 또래집단으로부터의 인기와 우월감을 느끼는 자기제시의 도구로 삼는다는 점에서는 유사하였다. 그러나 '일탈형'은 사이버상의 일탈적 언행에 대한 기준이 타 군집에 비해 허용적인 편이며, 타 군집 중에서 이타성과 사회성 점수가 낮고, 공격성 점수가 높은 것으로 드러난 반면 '매니아형'은 게임 속에서의 일탈적 언행을 허용하지 않으며, 게임 속이라도 기본적인 윤리는 지켜야 한다고 생각하며, 타 군집에 비해 이타성, 사회성 점수가 높고, 공격성 점수가 낮은 것으로 조사되었다. 다음으로 '초심자형'의 경우, '매니아형'과는 달리 e스포츠 게임을 한 기간이 비교적 짧으며, e스포츠게임에 참여하는 시간과 시청하는 시간이 상대적으로 길지 않은 것으로 조사되었다. 또한 게임 자체에 대한 매력을 적게 느끼며, 게임을 선택할 때도 학습과 조작성이 쉬운가(용이성)가 중요하기 때문에 비교적 난이도가 낮은 아케이드 게임에 참여하는 비율이 높다. 또한 e스포츠를 일상생활이나 건강 등을 방해하는 중독의 위험이 있는 여가활동으로 간주하는 등 부정적인 인식이 강한 것으로 나타났다. 이상의 결과는 게임 및 e스포츠 교육에 유용한 기초자료로 활용될 것이다.

주요어 : 게임, e스포츠, 라이프스타일, 중독, 성격, 몰입, e스포츠 의미, 가치

* 본 논문은 2006년 문화관광부 및 (재)게임산업진흥원 게임연구센터(GRC) 지원사업에 의해 이루어졌음.

† 교신저자 : 손영미, 명지대학교 사회교육대학원 여가경영학과, (120-728) 서울시 서대문구 남가좌동 50-3
Tel: 02) 300-0884, E-mail : shonym@hanmail.net

한국은 다른 나라와 확연히 비교될 정도로 인터넷 게임 산업이 급속히 성장하고 있으며, 9세부터 24세 이하의 연령대의 90% 이상이 게임을 이용해 본 것으로 나타났다(한국게임산업개발원, 2005). 프로게이머를 장래 직업으로 희망하는 청소년들도 늘어나고 있다. 게임한 두 가지를 할 줄 모르면 또래의 대화에 끼지 못하는 예도 얼마든지 발견할 수 있다. 성인의 경우 직장에서 게임동호회를 통해 친목을 도모하는 경우는 많이 있고, 게임방에서는 아버지와 같이 게임을 하는 아이들도 얼마든지 발견할 수 있다. 사회 인프라 측면에서도 인터넷 게임방수가 급속히 증가했고, 게임관련 산업들은 점점 늘어나고 있는 추세다. 게다가 TV에서 인터넷 게임이 중계되고, 프로게이머는 역대 연봉을 받으며 활동하고 광고 모델이 되기도 한다. 어떤 게이머는 팬클럽 회원수가 6십만 명에 육박한다. 인터넷 게임은 적어도 청소년들에게 있어서 중요한 일상이 되었다.

이러한 현실을 반영하듯이, 90년대를 넘어가면서 게임과 관련한 논문의 수 또한 기하급수적으로 증가하였다. 그러나 대부분의 연구가 이용실태에 관한 연구(김라영, 2003; 송원임, 2001; 이성민, 2004; 최병호, 2004)와 인터넷/게임의 중독/과몰입에 영향을 미치는 인과적 요인과 부정적 결과를 밝혀내는데 초점을 맞추고 있다(곽금주, 2004; 권정혜, 2005; 김지환, 2005; 오익수, 김현희, 2004; 이윤희, 채규만, 2006; 장재홍, 이은경, 장미경, 2004; 한상철, 2003; 황상민 2003). 최근 들어, 게이머들의 라이프스타일을 유형화하여, 각각의 특성에 따라 이용실태와 중독경향성과 같은 행동 및 심리적 특성 등에 어떤 차이가 있는지를 살펴보는 보다 세분화된 연구가 수행되고 있

지만 그 수가 극히 소수에 불과하다. 더욱이 이들 연구는 게임을 하나의 상품으로 간주하고, 이들 중 어떤 상품을 더 선호하는지, 앞으로 수익률이 좋은 게임 상품을 개발하기 위해 어느 부분을 강화해야 하는지 등 산업적·마케팅적 관점을 주로 취하고 있을 뿐 게임 자체를 소비자들이 활동하고 생활하는 공간으로서 바라보고, 이 공간 속에서 소비자들이 독특하게 보이는 심리 및 행동특성을 연구하고자 하는 관점이 희박하다(장근영, 2003). 또한 게이머의 게임소비행동 및 향후 소비패턴을 유효하게 예측하기 위해서는 일반적인 생활양식보다는 게임과 관련한 상황특수적인(domain-specific) 생활양식을 밝혀내어 이를 토대로 게이머를 유형화하는 것이 더욱 효과적이다(Mennell, 1997). 그러나 지금까지의 연구는 게이머를 유형화하는데 있어 ‘게임을 하는 상황’에서 보여지는 ‘독특하고 일관된’ 행동과 심리 특성 그리고 게임에 대한 유체의 의견이나 관점 등을 기준으로 하지 않고, ‘일상적인 생활’속에서의 일반적인 라이프스타일 특성을 기준으로 구분하고 있다는 점에서 아쉬움이 남는다. 이에 본 연구에서는 게임 상황 속에서 보여지는 게이머의 독특하고 일관적인 라이프스타일을 토대로 이들의 행동 및 사회심리적 특성의 차이를 밝혀내고자 한다.

게임의 하위분야로 최근 가장 많은 관심을 받고 있는 것 중 하나로 e스포츠를 들 수 있다. 게임의 위상이 소수 매니아에서 대중적 문화로 자리매김하는데 중요한 사건 중 하나는 e스포츠의 등장이다. e스포츠는 영어 Electronic Sport의 약자로 인터넷상에서의 스포츠로 네트워크게임을 이용한 각종 대회나 리그를 뜻한다. 이는 컴퓨터와 사람이 게임을 하는 방식이 아닌 베틀넷이라는 공간 안에서

사람과 사람이 경기하는 방식으로의 전환으로 부터 국내 e스포츠 또는 프로게임이라는 개념이 생성되었다. 위의 발생적 개념 외에도 중요한 개념은 의미적 정의인데, e스포츠의 의미적 정의는 “게임을 통한 경기 대회 및 이와 관련된 행위 주체들(게이머, 방송국, 자자체 등)의 유관한 문화적, 산업적 활동”이라고 정의할 수 있다(문화관광부, 2004).

실상 이러한 e스포츠가 각광을 받게 되었던 결정적 계기는 부산 광안리 게임대회로부터 시작되었다. 2004년 7월 17일 부산광안리에 게임대회를 보러 운집한 관객이 10만으로 추산되었던 반면 같은 날 사직구장에서 벌어진 프로스포츠 중 가장 인기가 있다고 하는 프로야구 올스타전의 관객이 1만5천명과 대조를 이루며 이른바 ‘광안리 사태’로까지 명명되면서 화제가 되었다. 이를 계기로 기업들이 게임단 창단에 관심을 기울이게 되면서 11개 프로게임단이 존재하게 되었고, 또한 젊은 유권자들의 관심을 유도하고자 하는 각종 광역, 기초자치단체장들이 나서서 지자체가 주관하는 지역 게임대회를 앞 다투어 열게 되었다. 2005년 기준 전국에서 개최된 게임대회 수는 278개의 크고 작은 게임대회들이 열렸다(김정운, 이장주, 2006). 즉 좁은 PC방과 골방을 넘어 넓은 체육관과 광장으로 게임이 진출하게 된 결정적 계기를 e스포츠가 제공하였다.

e스포츠의 대중적인 인기와 산업적 성장과는 달리 e스포츠에 관한 학문적 관심은 이제 시작단계여서, 이를 주제로 삼은 국내연구는 모두 합해 채 20편이 안된다. 그나마 이장주, 손영미, 나의진(2006), 김정운, 박정열, 곽혁수(2006), 김한얼(2005) 등 일부의 연구를 제외한 대부분의 연구는 e스포츠의 산업적 측면에 초점을 맞추고 있어(김학진, 2005; 배기형, 2006;

엄정식, 2006; 이안재, 고정민, 김진혁 2005; 최현정, 2004), e스포츠와 관련한 여가문화적 측면, e스포츠 활동을 직접 하거나 관람하는 사람들의 행동·심리적인 측면 등에 대한 연구는 거의 부재한 실정이다. 또한 e스포츠 활동에 참여하는 유지를 대상으로 한 연구라 하더라도 대부분이 기초실태조사 수준에 머무르고 있는 실정이다. e스포츠의 지속적인 성장잠재력을 감안할 때, 앞으로 e스포츠는 현재 나타나고 있는 유행이라기 보다는 이후 게임이 규범문화로써 정착되는 경향성을 보여준다는 점에서 이후 게임문화를 이해하는 중요한 실마리가 될 수 있다는 점을 고려할 때 그 의미가 있다고 사료된다.

게임과 라이프스타일

라이프스타일은 사회전체 또는 사회의 구성원들이 공통적으로 갖고 있는 타인과 구별되는 특징적인 생활양식을 의미하며, 사람들이 개인적 관계를 조직하고, 자원을 사용하여, 사회 및 자연환경과 관계를 맺는 방법을 의미한다(Lazer, 1963). 이는 집단적으로 차별화된 생활양식으로서 고유의 활동영역, 관심분야, 태도, 가치관 등에 의해 구체화될 수 있기 때문에, 이에 따라 특정 문화나 특정 집단을 구별할 수 있게 된다(Well, 1975; 손찬호, 2006).

라이프스타일 연구는 조사대상을 층화하여, 각 층에 속한 사람들의 심리적·행동적 특성을 파악하고, 이들의 향후 행태를 예측하는 것을 목적으로 하기 때문에, 조사대상자들에 대한 보다 세분화된 특성을 파악할 수 있고, 이에 따라 차별화된 전략 및 대처방안을 수립할 수 있다는 장점을 갖는다. 이 같은 이유로, 국내의 경우, 1980년대 초반부터 마케팅과 소

비자행동 분야에서 소비자를 라이프스타일 유형에 따라 세분화하여 각 군집에 속한 소비자들의 행동특성을 연구하는 다수의 연구가 본격적으로 수행되기 시작하였으며(김홍규, 1999; 여운승, 1984), 현재까지 라이프스타일은 소비자들의 소비행태를 예측하는데 있어 가장 효과적인 연구개념 중의 하나로 자리매김하고 있다.

인터넷 및 게임에 관한 연구는 이들의 중독/몰입에 영향을 미치는 인과적 요인과 긍정적/부정적 결과에 주로 초점을 맞추는 경향이 강하다 하더라도 1990년대 후반부터 차츰 라이프스타일에 대한 연구가 하나 둘 모습을 드러내기 시작하였다. 대표적인 연구를 살펴보면, 김훈과 권순일(1999)은 인터넷 사용자를 진취적 여가활동형, 수동적 독립지향형, 전통적 안정추구형으로 구분하고, 각 군집에 따라 인터넷 사용행태와 구매의사결정과정과 관련한 행태에 있어 차이가 있음을 보여주었다. 또한 한상만, 김윤식, 연민홍(2001)은 만 13세에서 24세 미만의 학생들을 대상으로, N세대의 라이프스타일에 따른 게임이용실태를 연구하였는데, 그 결과, 관계중심생활추구형, 합리적 현실생활추구형, 현실적 개인행복추구형, 과시적생활추구형, 편의지향 생활추구형 등 5개의 라이프스타일 유형을 도출하고, 각 유형에 따라 게임 및 인터넷 이용성향이 다름을 밝혀내었다. 온라인 게이머의 라이프스타일에 대해 연구한 김정구, 김태웅, 박승배(2003)는 이들을 가족중심활동형, 사교적 리더형, 패션 및 외향추구형으로 구분하고, 각 유형에 따라 온라인 게임 애호도에 영향을 미치는 변인들에 차이가 있는지 살펴보았다. 그 결과 유형에 따른 차이를 보였는데, 가족중심 활동형의 경우, 게임에 대한 선점효과가 중요하며, 사교적 리더

형의 경우, 사회적 상호작용 여부 그리고 패션 및 외향 추구형의 경우 게임자체의 재미를 중요하게 여기는 것으로 조사되었다. 이 외에도 고은주와 이수진(2004)의 모바일 인터넷 사용자들의 라이프스타일에 대한 연구, 김주환, 이윤미, 김민규, 김은주(2006)의 온라인 게임중독 유형과 원인에 대한 연구, 그리고 일본 온라인 게이머를 대상으로 이들을 유형화하여 각 유형에 따른 게임이용행태와 현재 즐기는 온라인 게임의 특성 간 차이를 밝혀낸 엄명용, 김태웅, 김영기(2005)의 연구 등 다수의 연구가 라이프스타일 유형에 따라 이들의 심리적·행동적 특성이 상이함을 공통적으로 보여주고 있다.

이상의 연구들은 게임 관련 라이프스타일에 관한 연구가 극소수에 불과한 상태에서, 게이머들을 세분화하여, 각각의 행동 및 심리적 특성을 구체화하여 밝혀내었다는 점에서는 상당한 의미를 갖는다. 그러나 이들 연구는 게임을 하나의 상품으로 간주하고, 이들 중 어떤 상품을 더 선호하는지, 앞으로 수익률이 좋은 게임 상품을 개발하기 위해 어느 부분을 강화해야 하는지에 대해서 주로 초점을 맞추고 있을 뿐 게임 자체를 소비자들이 활동하고 생활하는 공간으로서 바라보는 관점이 희박하다(장근영, 2003). 또한 게이머의 게임소비행동 및 향후 소비패턴을 유효하게 예측하기 위해서는 일반적인 생활양식보다는 게임과 관련한 상황특수적인(domain-specific) 생활양식을 밝혀내어 이를 토대로 게이머를 유형화하는 것이 더욱 효과적이다(Mennell & Kleiber, 1997). 그러나 지금까지의 게임라이프스타일에 대한 연구는 게이머를 유형화하는데 있어 ‘게임을 하는 상황’에서 보여지는 독특하고 일관된 행동과 심리특성 그리고 게임에 대한 유저의 의견이

나 관점 등을 기준으로 하지 않고, ‘일상적인 생활’ 속에서의 일반적인 라이프스타일 특성을 기준으로 구분하고 있다. 이를 보완하기 위해 몇몇 연구들은 게임과 상관성이 있는 문화생활 및 레저생활과 관련한 라이프스타일 항목들을 이용하고 있으나, 게임관련 행동 및 심리적 특성에 대한 예측력을 높이기 위해서는 게임을 하는 상황에서 보여지는 독특하고 일관된 라이프스타일 유형을 밝혀내는 것이 필요하다.

e스포츠 연구동향

e스포츠는 국내에서 만들어져서 세계적으로 확산된 용어로(엄정식, 2006), ‘실제세계와 비슷하게 가상적으로 구축한 전자적인 환경에서 경쟁과 유희성 등의 요소를 포함하며, 정신적·신체적인 능력을 활용하여 승부를 겨루는 여가활동’으로 정의¹⁾되고 있다.

e스포츠의 급작스러운 산업적인 활성화와 e스포츠에 열광하는 유저들의 수가 증가하게 되면서 이에 대한 학자들의 관심이 높아지고 있다. 그러나 국내에서 행해진 게임과 관련된 연구들은 청소년들의 인터넷/게임 이용 실태(김라영, 2003; 송원임, 2001; 이성민, 2004; 이종원, 2003; 최병호, 2004 등), 인터넷/게임 중독에 관한 연구(권정혜, 2005; 오익수, 김현희, 2004; 유승호, 신영철, 2001; 이소영, 2000; 이유헌, 채규만, 2006; 장재홍, 이은경, 장미경, 2004; 한상철, 2003; 황상민, 2003 등) 등이 주로 이루고 있어, 대부분 인터넷을 이용하고 게임을 즐기는 청소년들을 중심으로 이루어진 바, 직접적으로 e스포츠와 관련하여 이루어

진 연구는 그 수가 극히 일부(고창희, 2005; 김한얼, 2005; 송해룡, 2005; 안명주, 2005; 이효래, 2006; 최현정, 2004 등)에 불과하다.

그나마 이장주, 손영미, 나의진(2006), 김정운, 박정열, 곽혁수(2006), 김한얼(2005) 등 일부의 연구를 제외한 대부분 e스포츠와 관련한 연구들은 e스포츠의 산업적 측면에 초점을 맞추고 있어(김학진, 2005; 배기형, 2006; 엄정식, 2006; 이안재, 고정민, 2005; 이효래, 2006; 최현정, 2004), e스포츠와 관련한 문화적 측면, e스포츠 활동을 직접 하거나 관람하는 사람들의 심리적인 측면 등에 대한 연구는 미흡한 상황이며, e스포츠 활동에 참여하는 유저를 대상으로 한 연구라 하더라도 대부분이 기초실태조사 수준에 머무르고 있는 실정이다. 기존에 시행된 기초조사 연구의 내용을 살펴보면, 김정운, 이장주(2006)의 청소년들의 e스포츠 실태조사결과, 고등학생의 84.5%가 e스포츠 게임 경험이 있으며, 40.7%가 일주일에 4회 이상 e스포츠를 하는 것으로 조사되었다. 또한 63.5%가 e스포츠 관련 방송을 시청한 경험이 있으며, 60.2%가 친구들과 함께 e스포츠를 하는 것을 나타냈다(김정운, 이장주, 2006). 청소년들의 e스포츠 실태를 조사한 이장주 등(2006)의 연구에서는 ‘e스포츠’라는 말을 들어본 적이 있는 사람이 전체 응답자의 77.9%이며, 프로 게이머를 알고 있다고 응답한 비율은 전체의 64.7%인 것으로 조사되었다. 그러나 e스포츠 게임과 e스포츠 방송에 대한 인지도는 다소 낮아, e스포츠 게임을 알고 있다고 응답한 비율은 전체의 55.3%에 해당하며, e스포츠 방송을 알고 있다고 응답한 비율은 전체의 53.9%에 해당하였다. 또한 청소년들이 e스포츠 경기에 직접 참여하는데 상당 시간을 할애하는 반면, e스포츠 경기를 직접 혹은 TV를 통해 관

1) 한국e스포츠협회 홈페이지 참조
(<http://www.e-sports.or.kr>)

람하는 경험은 상대적으로 낮다는 것을 확인하였다. 프로게이머들의 동향에 대해 연구한 김정운 등(2006)은 프로게이머들이 하루 평균 9시간 30분 동안 게임 연습을 하고 있으며, 병역문제를 가장 큰 고민으로 여기고 있음을 밝혀내었다. 또한 장시간 모니터를 응시해야 하는 직업 특성상 ‘눈의 피로 및 안구 건조증’, ‘어깨 결림’ 등을 경험하고 있으며, 전반적으로 건강상태가 양호하지 않은 것으로 조사되었다. 이 외에도 고등학생의 e스포츠 참가가 스포츠활동에 미치는 영향에 대해 연구한 박태희(2005)는 남자보다 여자가 e스포츠게임을 한 기간이 길며, 참여횟수도 많고, 한번 게임을 할 때 지속하는 시간도 유의미하게 길다는 것을 밝혀내었다.

이상의 연구결과에서도 알 수 있듯이 e스포츠 유저들의 행동 및 심리적 특성에 대한 연구는 이제 시작단계에 불과하다. e스포츠는 앞으로 급속하게 성장할 것이며, e스포츠를 이용하는 유저도 그 수가 지속적으로 증가할 것이라는 점을 감안할 때, 앞으로 e스포츠 실태조사 뿐만 아니라 보다 심도있는 연구가 수행되어야 할 것이다. 이러한 연구의 시작은 게임을 대중문화로써 정착시킨 e스포츠를 통해 살펴보는 것이 규범문화로써 게임이 어떻게 청소년들의 일상생활에 어떻게 활용되는지 알 수 있다는 점에서 본 연구에서는 게임을 이용하는 유저들을 게임라이프스타일에 따라 유형화하고, 각 유형에 속한 유저들이 게임의 하위유형에 해당하는 e스포츠를 어떻게 이용하고 있으며, e스포츠에 대해 어떤 의미를 부여하고 있는지와 기존 게임에 대한 부정적 인식의 대표적 지표(Beck과 Wade, 2004)인 사회심리적 성격(이타성, 사회성, 공격성)에 어떤 차이를 보이는지를 살펴보고자 한다. 이러한 변

인을 통해 현재까지 게임에 대한 상식적 인식의 근거를 기반으로 라이프스타일을 설명하는 것이 연구초기 단계에서 연구내용에 대한 수용성들을 높일 것이라는 판단에서 선정되었다.

방법 및 절차

조사 대상

본 연구는 게임을 이용하는 유저들을 게임 라이프스타일에 따라 유형화하고, 각 유형에 속한 유저들이 게임의 하위유형에 따른 e스포츠 이용행태, e스포츠에 대해 부여하는 의미, 그리고 사회심리적 성격(이타성, 사회성, 공격성) 등에 차이가 있는지를 살펴보는 것을 목적으로 한다.

이를 위해 서울시내 C, S 및 M 대학교와 경기도 소재 K 대학 및 G 대학 학생 220명(여자 94명, 남자 126명)을 대상으로 자료가 수집되었다. 이들의 연령분포는 20세에서 29세까지 걸쳐있으며, 전체 응답자의 81.3%가 20세에서 25세에 해당하였다. 평균 연령은 22.4세이다.

조사 도구

게임라이프스타일 유형을 파악하고, 각 유형에 따라 e스포츠 관련 행태 및 사회심리적 성격특성에 차이가 있는지 살펴보기 위해 사용된 조사도구는 다음과 같다.

게임라이프스타일 도구 개발

일반적으로 인터넷 게임을 즐기는 유저들의 게임라이프스타일의 유형을 파악하기 위해, 기존의 게임과 라이프스타일 관련 척도를 고

찰하고, 게임 및 e스포츠 관련 전문가 3인과의 인터뷰를 통해 41개의 문항을 구성하였다. 이 후 문항분석과 요인분석을 통해 전체 6요인, 20문항으로 축소되었다²⁾. 최종적으로 추출된 요인과 각 요인에 대한 문항들을 살펴보면(부록 1참고), 제 1요인은 ‘몰입경향성’으로, 게임하는 것 자체가 재미있기 때문에 게임을 한다, 나는 구경/관람/시청하는 것보다 직접 게임하는 것을 더 좋아한다, 게임을 하면 시간가는 줄 모른다 등 5문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .79이다. 제 2요인은 ‘일탈경향성’으로 실생활에서 하지 않는 언행을 게임 속에서 종종 할 때가 있다, 게임 속에서는 반말이나 욕을 좀 해도 괜찮다 등 4문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .68이다. 제 3요인은 ‘비용소비’로 나는 게임하는 것에 돈을 쓰고 싶은 생각은 없다, 나는 현재 유료게임을 하고 있다, 나는 게임 속의 아바타를 꾸미는데 시간과 돈을 투자한다 등 3문항으로 구성되었으며 신뢰도는 .72이다. 제 4요인은 ‘게임동일시’로 나는 게임 속의 캐릭터가 나의 특성을 반영한다고 생각한다, 나는 내 캐릭터나 종족에

대해 자부심을 느낀다, 게임 속에서 나의 다른 모습을 표현하는 것이 즐겁다 등 3문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .71이다. 제 5요인은 ‘경쟁심리’로 나는 게임에서 지면 이길 때까지 한다, 게임 속에서 나보다 뛰어난 사람을 보면 괜히 긴장되고 신경이 쓰인다 등 2문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .66이다. 제 6요인은 ‘함께형’으로 나는 혼자서 게임하는 것을 좋아한다, 나는 게임 속에서 주로 여러 사람들과 함께 플레이를 한다, 게임은 같은 공간에서 pc방 같은 곳에서 여러 사람과 함께 해야 제 맛이다 등 3문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .75이다.

모든 문항은 ‘절대 아니다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’의 5점 Likert 형태로 질문되었으며, 요인분석을 통해 나온 요인점수를 토대로 게임라이프스타일 유형을 구분하였다.

e스포츠 행동

e스포츠 행동을 측정하기 위해 먼저, e스포츠 게임 일주일 평균 이용 시간 및 주말평균 이용시간, e스포츠 게임방송 시청시간, 즐겨하는 e스포츠 게임에 대해 관한 질문을 개방형 형식으로 제시하였다. 즐겨하는 게임의 경우, 1가지를 적도록 하였으며, 이를 통해 얻은 자료는 게임에서 제시하는 과제의 유형에 준해 전략시뮬레이션, 1인칭슈팅게임, 아케이드, 레이싱, 스포츠, 액션 등으로 재분류되었으며, 이 중 현재 e스포츠협회가 공인하는 27개 e스포츠 공인종목 만을 대상으로 분석하였다. 다음으로 게임을 선택할 때 가장 중요하게 고려하는 사항 등에 대해 그래픽, 음향효과, 속도감 등 12개의 보기를 제시하고 그 중 2가지를 선택하도록 하였다.

2) 게임라이프스타일을 구성하는 전체 41개의 문항 중, 평균이 너무 높거나 낮은 문항을 제거하였는데, 본 연구에서는 4.0 이상 혹은 1.5이하의 평균 점수를 보인 2문항을 제거하였다. 다음으로 개별 문항과 전체 문항과의 상관관계를 통해 유의미하지 않은 문항 6문항을 제거하였다. 셋째 문항의 변별도를 알아보기 위해 전체 문항의 평균점수를 토대로 조사대상자를 상, 하위 30%로 구분한 뒤 게임라이프스타일 문항에 대한 차이가 있는지 t-검증을 실시한 결과, 6문항이 두 집단간 유의미한 차이를 보이지 않아서 제거되었다. 마지막으로, 요인분석을 통해 요인부하량이 4.0을 넘지 못하는 문항과 타요인과의 부하량이 크게 차이가 나지 않는 문항 7문항을 제거하여, 전체 20문항이 최종 채택되었다

e스포츠 의미

사람들이 e스포츠에 대해 갖는 심리적인 표상과 의미체계를 알아보기 위해, e스포츠 의미를 묻는 문항들을 개발하였다. 이를 위해 2가지 과정이 수행되었는데, 먼저 e스포츠 의미에 대한 일반인들의 표상체계를 그대로 떠내기 위해 개방형 설문을 실시하였다. 이를 통해 추출된 응답을 구조화된 설문의 형태로 변환시키고, 게임 및 전문가 2인의 협조를 얻어 이를 수정·보완하였다.

전체 35개의 문항이 개발되었으나, 문항분석과 요인분석을 통해 13개의 문항이 제거되고, 전체 22개의 문항이 최종 분석에 사용되었다³⁾. 각 요인과 요인에 따른 문항을 살펴보면(부록 2참고), 제 1요인은 ‘관계증진도구’로, 대화의 화제 제공, 공감대 형성의 도구, 친해질 수 있는 계기 마련 등 7문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .83이다. 제 2요인은 ‘기분전환의 도구’로, 적당히 하는 것은 괜찮다, 기분전환에 도움, 스트레스 해소수단 등 4문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .77이다. 제 3요인은 ‘현실방해’요인으로, 일상생활을 방해한다, 건강을 해친다, 중독의 위험이 있는 활동이다 등 5문항으로 구성되며(신뢰도: .74), 제 4요인(‘자기제시도구’ 요인)은 게임 잘하는 사람이 부럽다, 게임을 잘하면 인기가 좋다 등 3문항으로 구성되었다(신뢰도: .77). 마지막으로 제 5요인은 ‘시간때우기 오락 도구’ 요인으로 e스포츠는 가벼운 오락이다, 진짜 일 없을 때 시간 때우기 등 3문항으로 구성되었으며, 신뢰도는 .56이다.

3) 문항분석 방법은 게임라이프스타일 도구개발과 정과 동일하다

사회심리적 성격특성

e스포츠라이프스타일 유형에 따른 사회심리적 성격특성의 차이를 알아보기 위해 3가지의 성격특성에 대한 문항을 구성하였다. 각 문항은 모두 5점 척도로 제시되었다. 먼저, 이타성 척도는 이가원(2004)이 사용한 것을 본 연구의 목적에 맞게 재구성하였다. 남을 돕는 것은 좋은 일이므로, 자기를 희생할 필요도 있다, 나는 어려운 사람들을 위해 나의 시간과 물질(돈, 음식, 학용품 등)을 사용할 용의가 있다 등 5문항이며, 점수가 높을수록 이타성이 높음을 의미한다(신뢰도: .71). 다음으로 한신애(2006)가 사용한 사회적 위축 척도로, 혼자 있는 것을 좋아한다, 말을 하지 않으려 한다, 나는 수줍어하는 편이다 등 7문항으로 구성되었다. 점수가 높을수록 사회성이 사회적 위축이 높음을 의미하나, 본 연구에서는 역척도를 사용하여, 점수가 높을수록 사회성이 높음으로 해석하였다. 신뢰도는 .84이다. 마지막으로 공격성 척도는 백가영(2005)이 사용한 것을 본 연구의 목적에 맞게 재구성하여 사용하였다. 나는 자주 싸움을 한다, 나는 매우 흥분했을 때 누군가를 때릴 수 있다, 나는 화가 몹시 났을 때 심한 말을 한다 등 9문항으로 구성되었다. 점수가 높을수록 공격성이 높음을 의미하며, 신뢰도는 .80이다.

자료 분석

질문지는 298부를 배포하였으며 243부가 회수되었다. 이 중에서 불성실한 응답이라고 판단되는 23부를 제외한 220부가 최종 분석에 사용되었다.

먼저 게임라이프스타일 유형을 파악하기 위해 게임라이프스타일 요인분석을 통해 산출된

6개의 요요인점수를 토대로 K-mean 군집분석을 실시하였다. 군집의 숫자를 결정하기 위해 3개에서 6개에 이르는 다양한 수의 군집분석 결과를 놓고, 각 군집들끼리의 특성이 가장 이질적이고 배타적인 특성을 나타내는 것을 군집의 개수로 선정하였다. 그 결과, 가장 적절한 군집의 개수가 5개인 것으로 판단되어, 5개의 군집으로 분류하였다. 일반적으로 군집을 산출할 때, 각 변수별 척도를 통일하기 위하여 변수를 표준화하여 분석을 수행하는 것이 일반적이는데, 본 연구에서 사용된 변수는 요인분석결과 산출된 요인점수로서 이미 표준화되어 있으므로 원 요인점수를 군집분석에 그대로 사용하였다.

다음으로 게임라이프스타일 유형과 e스포츠 행동 간의 관계성을 살펴보기 위해 일원변량 분석과 교차분석을 실시하였다. 게임라이프스타일 유형에 따른 e스포츠 의미의 차이와 사회심리적 성격특성에서의 차이를 검증하기 위해 일원변량분석을 실시하였다. 모든 자료분석은 SPSSWIN 10.0으로 실시하였다.

결 과

게임라이프스타일 유형 분석

게임유저의 유형화를 위해 게임라이프스타일 요인분석결과(부록 1참고) 추출된 요인점수를 토대로 군집분석을 실시하였다. 그 결과(표 1 참고), 5개의 군집으로 분류되었는데, 제 1군은 타 군집에 비해 ‘함께형’ 요인에서 높은 점수를 보이는 반면 ‘비용소비’ 요인에 대해서는 낮은 점수를 보이고 있다. 즉, 이 집단은 평소 게임을 할 때 혼자보다는 여럿이서 함께하는 것을 선호하며, 되도록 게임하는데 돈을 쓰지 않는 경향을 보인다.

제 2군은 ‘경쟁심리’요인과 ‘몰입경향성’ 요인에서 높은 점수를 보이는 반면 ‘게임동일시’ 요인과 ‘함께형’ 요인에서는 낮은 점수를 보이고 있다. 특히 경쟁심리, 게임동일시, 함께형 요인에 있어 타 군집과 구별되는 차이를 보이고 있는 바, 제 2군에 속한 응답자들은 타 군집에 비해 게임에 대한 승부욕이 높은 편으로 나타났으나 게임 속의 캐릭터나 종족을 자신

표 1. 게임라이프스타일 군집별 특성

요인	군집분류					F
	제 1군 (N=55)	제 2군 (N=30)	제 3군 (N=48)	제 4군 (N=52)	제 5군 (N=39)	
몰입경향성	.2171	.7147	-.3287	-.7892	.8400	28.96***
일탈경향성	.2978	-.1198	.8790	-.5733	-.7842	31.41***
비용소비	-.7766	-.6305	.8057	-.3729	1.1684	76.94***
게임동일시	-.3579	-.9816	.3892	.5249	-.0828	16.92***
경쟁심리	-.4061	.9333	.4485	-.3411	-.1168	14.48***
함께형	.7969	-.9422	-.1167	-.5293	.3610	28.99***

*** $p < .001$

의 자아의 일부분으로 생각하지는 않으며, 여럿 보다는 혼자서 게임하는 것을 선호하는 것으로 드러났다.

제 3군은 ‘일탈경향성’요인과 ‘비용소비’ 요인에서 높은 점수를 보이고 있는데, 특히 타 군집에 비해 ‘일탈경향성’요인 점수가 높은 것으로 드러났다. 이는 제 3군이 타 집단에 비해 게임 속에서 실생활에서는 일반적으로 하지 않는 일탈적 언행(반말, 욕 등)을 하는 경향이 있으며, 도움이 되는 버그는 이용할 수도 있으며, 게임시스템에서 허용한다면 어떤 행동도 괜찮다고 생각하는 등 일탈적 언행에 대한 기준이 다소 허용적인 것으로 드러났다.

제 4군은 타 군집에 비해 ‘몰입경향성’ 요인에서 매우 낮은 점수를 보이고 있는데, 게임 자체에 대한 매력을 적게 느끼며, 한 가지 게임에 몰입하는 경향성이 낮은 것으로 드러났다.

제 5군은 타 군집에 비해 ‘비용소비’ 요인과 ‘몰입경향성’요인에서 매우 높은 점수를 보이는 반면 ‘일탈경향성’요인은 낮은 것으로 나타났다. 즉, 제 5군에 속하는 조사대상자들은 타 군집에 비해 게임을 하는데 돈을 소비할 수 있으며, 현재 게임이나 아바타 등을 위해 돈을 소비하는 경향성이 있다. 또한 관람이나 시청 등의 수동적인 방식으로 게임에 참여하는 것보다 직접 게임을 하는 것을 더욱 선호하며, 게임 자체에 대해 재미를 느끼는 경향이 있다. 이에 비해 게임 속에서의 일탈적인 언행(반말, 욕 등)을 허용하지 않으며, 게임속이라 하더라도 기본적인 윤리는 지켜야 한다고 생각하는 경향이 높다.

제 1군과 제 2군은 게임을 여럿이 함께 하는 것을 선호하느냐, 혼자 하는 것을 선호하느냐가 군집 구분에 있어 중요한 준거기준이

되고 있으며, 제 3군과 제 5군은 게임을 하기 위해 일정 부분의 비용을 소비하고 있다는 점에서는 공통적이거나, 게임 속에서의 일탈적 행위의 허용성 정도에 있어 두드러지는 차이를 보이고 있다. 제 4요인은 타 집단에 비해 게임 자체에 대한 몰입 수준이 매우 낮은 것이 특징이다. 이와 같은 특성을 반영하여 제 1군은 ‘함께형’으로 제 2군은 ‘솔로형’으로, 제 3군은 ‘일탈형’으로, 제 4군은 ‘초심자형’으로 제 5군은 ‘매니아형’으로 명명한다.

게임라이프스타일 유형에 따른 e스포츠 이용행태분석

군집분석을 통해 추출된 5개의 게임라이프스타일 유형에 따라 e스포츠 이용행태가 어떻게 다른지 알아보기 위해 먼저 게임라이프스타일 유형에 따른 e스포츠 이용시간, 시청시간 그리고 e스포츠 게임 경력 간 차이분석을 실시하였다. 다음으로 게임라이프스타일 유형에 따른 선호하는 게임과 게임 선택시 중요한 준거요인 등에 대한 차이분석을 실시하였다. 전자에 대한 변량분석결과를 살펴보면 표 2와 같다.

e스포츠게임의 일주일 평균 이용시간 간 차이를 군집별로 살펴본 결과, 제 5군이 다른 군집에 비해 일주일동안 e스포츠 게임을 하는 시간이 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 조사되었다($F=8.22, p<.001$). 이와 유사하게 토요일과 일요일 동안 e스포츠게임을 즐기는 시간 또한 제 5군이 다른 군집에 비해 월등히 높은 것으로 나타났다($F=8.87, p<.001$). 일주일 평균 e스포츠 관련 경기 시청시간을 살펴본 결과, 제 5군(일주일 평균 4.52시간)이 타 군집에 비해 가장 많은 시간을 e스포츠 경기 시청

표 2. 게임라이프스타일 유형에 따른 e스포츠 이용행태

	평균(표준편차)					자 유 도	F
	제 1군 (함께형)	제 2군 (솔로형)	제 3군 (일탈형)	제 4군 (초심자형)	제 5군 (매니아형)		
일주일 평균 이용시간	3.78(2.77)a	3.50(2.43)a	4.33(2.15)a	2.67(1.06)a	10.70(6.39)b	4	8.22***
주말 평균 이용시간	1.85(1.13)a	2.17(1.55)a	2.00(1.04)a	1.02(0.76)a	4.55(2.87)b	4	8.87***
일주일 평균 시청시간	1.45(1.21)	1.13(0.98)	1.52(1.02)	0.38(0.80)a	4.52(2.83)b	4	3.81**
e스포츠게임 경력	50.67(12.77)b	47.17(17.41)	51.56(11.69)b	19.15(9.45)a	65.48(20.78)c	4	7.17***

** $p < .01$, *** $p < .001$, $a < b < c$

에 소비하고 있는 반면 제 4군은 e스포츠 경
기시청을 위해 일주일 평균 0.38시간만을 할
애하고 있어, 타 군에 비해 가장 낮은 시간소
비경향을 보인다($F=3.81, p < .01$). 마지막으로 e
스포츠게임 경력에 대한 군집별 차이를 살펴
보면, 제 5군이 e스포츠 게임경력 65.48개월로
가장 길며, 제 4군이 19.15개월로 가장 짧은
것으로 나타났다.

다음으로, 게임라이프스타일 유형에 따른
즐거하는 게임 장르간 차이를 살펴본 결과(표
3 참고), 모든 군집에서 스타크래프트와 워크
래프트³⁴⁾과 같은 전략시뮬레이션 게임을 즐겨
하는 것으로 나타났다. 그러나 각 군집별로
즐거하는 장르 간에 몇 가지 차이를 보이는데,
제 5군의 경우, 전체 응답자의 60.7%가 다른
게임 장르에 비해 전략시뮬레이션을 즐겨하고
있다. 이에 비해 제 4군의 경우, 전체 응답자
의 29.6%가 e스포츠 종목이 아닌 테트리스, 맞

고, 크레이지아케이드 등과 같은 아케이드 게
임이 주류를 이루고 있었다. 제 1군과 제 2군
그리고 제 3군의 경우, 제4군과 제5군에 비해
피파온라인, 워닝일레븐, 팡야와 같은 스포츠
게임을 즐겨하는 것으로 나타났다.

마지막으로 게임라이프스타일 유형에 따라
게임/e스포츠 게임을 선택할 때 중요하게 고려
하는 사항에 차이가 있는지를 살펴본 결과(표
4 참고), 모든 군집이 그래픽과 속도, 게임시
나리오를 선택에 있어 매우 중요한 준거변인
으로 삼는 것으로 나타났다. 그러나 군집 별
다소간의 차이가 있는 바, 제 3군과 제 5군의
경우, 타 군집에 비해 속도를 특히 중요하게
여기는 경향이 있다. 제 4군의 경우, 타 군집
에 비해 게임을 배우기 쉽고, 조작하기 쉬운
가의 여부(용이성)가 선택의 중요한 준거변인
인 반면 그래픽은 타 군집에 비해 중요하게
고려하지 않는 것으로 조사되었다.

지금까지 게임라이프스타일 유형에 따른 e
스포츠 이용행태에 대해 살펴보았다. 표 2, 표
3, 표 4를 상호중첩시켜 살펴보면, 제 5군과
제 4군이 가장 두드러진 집단 간 차이를 보이
는데, 제 5군의 경우, 게임의 재미를 위해 비
용을 투자하는 것도 마다하지 않는 집단으로,

4) 즐겨하는 게임에 대해 개방형으로 질문한 결과,
스타크래프트(38.2%)와 서든어택(15.9%), 카트라
이더(12.1%), 피파온라인(7.0%)에 대한 응답비율
이 가장 높았으며, 이밖에 워크래프트(3.8%), 워
닝일레븐(3.2%), 프리스타일(3.2%), 등의 순으로
나타났다(부록 3참고)

표 3. 게임라이프스타일 유형에 따라 즐겨하는 게임 장르

게임장르	빈도(백분율)					전체
	제 1군 (함께형)	제 2군 (솔로형)	제 3군 (일탈형)	제 4군 (초심자형)	제 5군 (매니아형)	
RTS(전략시뮬레이션)	17(34.7%)	5(29.4%)	14(38.9%)	13(48.1%)	17(60.7%)	66(42.0%)
FPS(1인칭슈팅게임)	13(26.5%)	2(11.8%)	5(13.9%)	1(3.7%)	4(14.3%)	25(15.9%)
레이싱	8(16.3%)	4(23.5%)	4(11.1%)	5(18.5%)	1(3.6%)	22(14.0%)
스포츠	11(22.4%)	2(11.8%)	9(25.0%)			22(14.0%)
액션			1(2.8%)		1(3.6%)	2(1.3%)
기타(비공인종목)		4(23.5)	3(8.4%)	8(29.6%)	5(17.9%)	20(12.7%)
전체	49(100.0%)	17(100.0%)	36(100.0%)	27(100.0%)	28(100.0%)	157(100.0%)

표 4. 게임라이프스타일 유형에 따른 게임/e스포츠 선택시 중요사항 (복수응답)

	빈도(백분율)					전체
	제 1군 (함께형)	제 2군 (솔로형)	제 3군 (일탈형)	제 4군 (초심자형)	제 5군 (매니아형)	
그래픽	25(23.4%)	13(27.1%)	22(23.4%)	15(14.4%)	15(22.7%)	90(21.5%)
음향효과	2(1.9%)	2(4.2%)	4(4.3%)	4(3.8%)		12(2.9%)
음악과 게임의 조화	2(1.9%)	1(2.1%)	8(8.5%)	6(5.8%)	2(3.0%)	19(4.5%)
속도	13(12.1%)	3(6.3%)	19(20.2%)	14(13.5%)	15(22.7%)	64(15.3%)
캐릭터다양성	5(4.7%)	1(2.1%)	5(5.3%)	3(2.9%)	3(4.5%)	17(4.1%)
용이성	20(18.7%)	9(18.8%)	15(16.0%)	35(33.7%)	13(19.7%)	92(22.0%)
게임시나리오	21(19.6%)	12(25.0%)	16(17.0%)	19(18.3%)	11(16.7%)	79(18.9%)
기타	19(17.8%)	7(14.6%)	5(5.4%)	8(7.7%)	7(10.6%)	46(11.0%)
전체	107(100.0%)	48(100.0%)	94(100.0%)	104(100.0%)	66(100.0%)	419(100.0%)

타 집단에 비해 e스포츠 게임경력이 길며, e스포츠게임에 대한 몰입도도 높은 특성을 갖는다. 따라서 여러 게임에 고루 참여하기보다 e스포츠 관련 전략시뮬레이션 게임에 집중적으로 참여하는 ‘매니아적’ 특성을 보이고 있으며, 게임선택 시에도 ‘속도’를 중요하게 고려

하는 것으로 나타났다. 이에 비해 제 4군은 게임 자체에 대한 매력을 적게 느끼며, 한 가지 게임에 몰입하는 경향성이 낮은 집단으로, 타 군집에 비해 e스포츠 게임에 입문한 시기가 비교적 짧으며, e스포츠게임에 참여하는 시간과 시청하는 시간이 상대적으로 길지 않은

‘게임초심자적’ 특성을 보인다. 따라서 게임을 선택할 때도 배우기 쉽고, 조작하기 쉬운가의 여부(용이성)가 중요한 준거변인이며, 비교적 난이도가 낮은 아케이드 게임에 참여하는 비율이 높다.

게임라이프스타일 유형에 따른 e스포츠 의미차이 분석

게임라이프스타일 유형에 따라 e스포츠에 대해 어떤 의미를 부여하고 있는지를 차이분석해본 결과(표 4 참고), 제 5군이 타 군집에 비해 e스포츠에 대해 보다 긍정적인 의미를 부여하고 있는 것으로 조사되었다. 구체적으로, 제 5군이 제 3군과 제 4군에 비해 e스포츠를 통해 친구나 동료와의 관계를 증진시킬 수 있으며($F=6.97, p<.001$), 기분전환과 스트레스 해소를 위한 도구로 생각하는 경향이 높은 것으로 나타났다($F=8.13, p<.001$). 또한 제 5군(평균: 2.63)에 비해 제 1군(평균: 3.24), 제 2군(평균: 3.68), 제 3군(평균: 3.23), 제 4군(평균: 3.22)이 e스포츠를 일상생활이나 건강 등을 방해하는 중독의 위험이 있는 여가활동으로 간

주하는 경향이 높다($F=10.25, p<.001$).

제 4군의 경우, 다른 군집에 비해 e스포츠에 대해 다소 부정적인 의미를 부여하고 있는 것으로 조사되었는데, 제 4군(평균: 2.60)에 비해 제 3군(평균: 3.36)과 제 5군(평균: 3.32)이 e스포츠게임을 인기와 우월함의 도구로 간주하는 경향이 높으며, e스포츠게임에서 지면 자존심이 상한다고 응답하고 있다($F=6.78, p<.001$). ‘시간때우기 오락도구’ 요인의 경우, 제 4군(평균: 2.97)에 비해 제 1군(평균: 3.46), 제 2군(평균: 3.71), 제 5군(평균: 3.48)이 e스포츠게임을 할 일 없을 때 할 수 있는 가벼운 오락으로 여기는 경향이 있다($F=6.85, p<.001$).

게임라이프스타일 유형에 따른 사회심리적 성격 분석

게임라이프스타일 유형에 따라 이타성, 사회성, 공격성 등과 같은 사회심리적 성격에 차이가 있는지를 살펴본 결과(표 5 참고), 제 3군이 타 군집에 비해 이타성과 사회성이 낮고, 공격성이 높은 것으로 나타났다. 구체적으로, 게임라이프스타일 유형에 따른 이타성 정

표 4. 게임라이프스타일 유형에 따른 e스포츠 의미차이분석

의미요인	평균(표준편차)					자유도	F
	제 1군 (함께형)	제 2군 (솔로형)	제 3군 (일탈형)	제 4군 (초심자형)	제 5군 (매니아형)		
관계증진도구	3.54(.64)	3.30(.64)	3.36(.48) ^a	3.12(.66) ^a	3.80(.65) ^b	4	6.97***
기분전환도구	3.84(.67)	3.87(.71)	3.47(.52) ^a	3.64(.61) ^a	4.22(.59) ^b	4	8.13***
현실방해요인	3.24(.60) ^b	3.68(.71) ^b	3.23(.56) ^b	3.22(.74) ^b	2.63(.48) ^a	4	10.25***
자기제시도구	2.70(1.00)	2.80(1.22)	3.36(.51) ^b	2.60(.89) ^a	3.32(.96) ^b	4	6.78***
시간때우기 오락도구	3.46(.67) ^b	3.71(.65) ^b	3.32(.55)	2.97(.62) ^a	3.48(.83) ^b	4	6.85***

*** $p<.001$, a<b

표 5. 게임라이프스타일 유형에 따른 사회심리적 성격차이분석

	평균(표준편차)					자유도	F
	제 1군 (함께형)	제 2군 (솔로형)	제 3군 (일탈형)	제 4군 (초심자형)	제 5군 (매니아형)		
이타성	3.27(.57)	3.48(.62)	3.18(.53)a	3.48(.52)	3.57(.55)b	4	3.72**
사회성	3.83(.60)b	3.33(.82)	3.25(.76)a	3.64(.71)	3.78(.68)b	4	5.92***
공격성	2.50(.72)	2.57(.66)	2.87(.61)b	2.30(.47)a	2.32(.68)a	4	6.11***

** $p < .01$, *** $p < .001$, a < b

도의 차이를 살펴본 결과, 제 3군(평균: 3.18)의 이타성 점수가 가장 낮으며, 특히 제 5군(평균: 3.57)과 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있다($F=3.72, p < .01$). 이와 유사하게 사회성 정도에 있어서도 제 3군(평균: 3.25)이 가장 낮은 점수를 보이고 있으며, 특히 제 1군(평균: 3.83)과 제 5군(평균: 3.78)에 비해 통계적으로 유의미하게 낮은 것으로 나타났다($F=5.92, p < .001$). 마지막으로 공격성 정도에 있어서, 제 3군(평균: 2.87)이 타 군집에 비해 공격성 점수가 높은 것으로 나타났으며, 특히 제 4군(평균: 2.30)과 제 5군(평균: 2.32)에 비해 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 나타났다($F=6.11, p < .001$)

제 3군의 경우, 실생활에서는 일반적으로 하지 않는 일탈적 언행(반말, 욕 등)을 게임 속에서 하는 경향이 있으며, 도움이 되는 버그는 이용할 수도 있고, 게임시스템에서 허용한다면 어떤 행동도 괜찮다고 생각하는 등 일탈적 언행에 대한 기준이 다소 허용적인 특성을 가지고 있는 것으로 나타났는데(표 1 참고), 본 연구결과는 이러한 사이버상의 일탈행동과 실생활에서의 이타성, 사회성, 공격성 수준과 상관관계가 있음을 보여준다고 판단된다.

논의 및 결론

본 연구는 게임라이프스타일의 유형을 분석하고, 각 유형에 따라 e스포츠 관련 행태 및 e스포츠에 대한 의미 그리고 사회심리적 성격 특성에 있어 차이가 있는지를 살펴보는 것을 목적으로 하고 있다. 그 결과, 5개의 게임라이프스타일 유형이 도출되었으며, 각 유형에 따라 e스포츠 행태 및 e스포츠 의미 그리고 성격 특성에 있어 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(부록 4 참고).

먼저 게임라이프스타일유형을 개괄적으로 정리해보면, 제 1군(‘함께형’)의 경우, 타 군집에 비해 평소 게임을 할 때 혼자보다는 여럿이서 함께 하는 것을 선호하며, 되도록 게임하는데 돈을 쓰지 않는 경향을 보인다. 제 2군(‘솔로형’)은 타 군집에 비해 게임에 대한 승부욕이 높은 편이며, 여럿 보다는 혼자서 게임하는 것을 선호하는 경향이 있다. 제 3군(‘일탈형’)은 타 군집에 비해 실생활에서는 일반적으로 하지 않는 일탈적 언행(반말, 욕 등)을 게임 속에서 하는 경향이 있으며, 도움이 되는 버그는 이용할 수도 있으며, 게임시스템에서 허용한다면 어떤 행동도 괜찮다고 생각하는 등 일탈적 언행에 대한 기준이 다소 허

용적인 편이다. 제 4군(‘초심자형’)은 타 군집에 비해 게임 자체에 대한 매력을 적게 느끼며, 한 가지 게임에 몰입하는 경향성이 낮은 것으로 나타났다. 제 5군(‘매니아형’)은 타 군집에 비해 게임을 위해 돈을 소비하는 경향이 있으며, 관람이나 시청 등의 수동적인 방식으로 게임에 참여하는 것보다 직접 게임을 하는 것을 더욱 선호하며, 게임 자체에 대해 재미를 느끼는 경향이 있다. 이에 비해 게임 속에서의 일탈적인 언행(반말, 욕 등)을 허용하지 않으며, 게임속이라 하더라도 기본적인 윤리는 지켜야 한다고 생각하는 경향이 높다.

이들 군집의 특성과 e스포츠 행태, e스포츠 의미 그리고 성격특성간의 관련성을 교차시켜 정리해보면, 3가지의 주목할 만한 결과들이 도출된다.

첫째, 제 3군과 제 5군을 비교해보면, 두 집단은 타 군집에 비해 e스포츠 및 게임에 많은 시간과 비용을 투자하면서, e스포츠와 게임에 대한 경쟁심이 높고, 또래집단으로부터의 인기와 우월감을 느끼는 자기제시의 도구로 삼는 경향이 있다. 또한 e스포츠와 게임을 선택할 때 다른 특성들보다 게임의 속도를 중요하게 고려하고 있다는 면에서는 공통성을 갖는다. 그러나 온라인과 오프라인 상의 공격성 및 사회성 정도에 있어 두드러지는 차이를 보이고 있는데, 제 5군의 경우, 게임 속에서의 일탈적 언행을 허용하지 않으며, 게임 속이라도 기본적인 윤리는 지켜야 한다고 생각하며, 타 군집에 비해 이타성, 사회성 점수가 높고, 공격성 점수가 낮은 것으로 나타났다. 이에 반해 제 3군의 경우, 사이버상의 일탈적 언행에 대한 기준이 타 군집에 비해 허용적인 편이며, 타 군집 중에서 이타성과 사회성 점수가 낮고, 공격성 점수가 높은 것으로 드러났다.

최근 들어 인터넷 게임 참여자들을 중독자/비중독자로 구분하던 이분법적 한계에 대한 문제점⁵⁾들을 제시하면서 중독과 과몰입/몰입을 구분하고(장훈, 2001), 정신의학적 개입이 필요한 병리적 증상과 게임으로 인해 일상생활에 어느 정도 방해를 받고 있으나, 적응적으로 살아가고 있는 일상부조화 행태를 구분해야 한다는 목소리가 높다(Corey, Keyes & Shane, 2002). 본 연구결과는 게임에 많은 시간과 노력을 투자하는 사람들이 일탈적 행위를 할 가능성이 높으며, 공격성과 같은 부정적 성격을 형성토록 할 것이라는 기존의 연구들을 반증하며, 향후 중독연구를 함에 있어 중독자와 몰입자, 병리적 문제를 지닌 유자와 단순히 게임으로 인해 일상생활에 방해를 받고 있는 일상생활 부조화 유자를 구분할 필요가 있음을 보여주고 있다.

둘째, 제 4군과 제 5군을 비교해보면, 두 집단은 e스포츠 이용행태 및 e스포츠 의미 등에 서로 대조적인 면을 보이고 있음을 확인할 수 있다. e스포츠 이용행태 측면에서, 제 5군은 게임 및 e스포츠에 투자하는 시간과 비용이 비교적 많으며, 게임 자체에 대한 몰입도가 높은 ‘매니아적’ 특성을 보이고 있다. 이에 비해 제 4군은 타 군집에 비해 e스포츠 게임에 입문한 시기가 비교적 짧으며, e스포츠 게임에 참여하는 시간과 시청하는 시간이 상대적으로 길지 않은 ‘초심자적’ 특성을 보인다.

5) 인터넷이 일반화된 한국의 경우, 중독을 진단하는데 일반적으로 활용되고 있는 Young의 중독척도를 기반으로 게임중독을 평가할 때 일상생활에 큰 어려움없이 살아가는 사람이라 하더라도 상당수가 중독자로 명명될 수 있다. 대한민국 게임백서(2004)에 따르면, 중독자가 30~40%에 이르는 것으로 나타났다.

e스포츠에 대한 의미부여 측면의 경우, 제 5군은 e스포츠를 관계증진의 도구, 기분전환 및 스트레스 해소를 위한 도구, 오락의 도구로 간주하는 등 e스포츠에 대해 긍정적인 의미를 부여하고 있으며, e스포츠를 또래 집단에서 자기를 드러내는 '자기제시'의 도구로 여기는 경향이 강하다. 반면 제 4군은 e스포츠를 일상생활이나 건강 등을 방해하는 중독의 위험이 있는 여가활동으로 간주하는 경향이 높고, 관계증진의 도구나 스트레스 해소, 오락의 도구로 간주하는 경향이 낮아, 게임에 대한 부정적인 관점이 강한 것으로 드러났다.

셋째, 제 1군과 제 2군의 경우, 제 1군은 여럿이 게임하는 것을 선호하며, 제 2군은 혼자서 게임하는 것을 선호한다는 면에서는 차이를 보이나, e스포츠 행태 등에 있어서는 유사한 측면이 상당하다. 즉, 두 집단 모두 타 군집에 비해 게임 및 e스포츠 경력과 e스포츠 이용시간 및 시청시간도 유사하며, 제 5군과는 달리 피파온라인, 워닝일레븐, 팡야 등 스포츠 게임도 즐겨하는 경향이 있다. 또한 이들 집단에게 있어 e스포츠는 할 일 없을 때 시간을 때울 수 있는 유용한 오락의 기능을 하는 것으로 나타났다. 그러나 이상의 차이점에도 불구하고 두 군집의 특성을 해석하는데 주의해야 할 필요가 있는데, 먼저, '여럿이 게임하는 것을 선호하느냐, 혼자 게임하는 것을 선호하느냐'라는 점에서 두 군집간 차이가 있다는 점을 감안할 때, 커뮤니티활동 등 사회성과 관련한 변인들 간의 차이를 조사하였다면 두 집단 간 유의미한 차이를 발견할 수 있을 것으로 판단된다(실제 제 1군의 경우 타 군집에 비해 사회성 정도가 높은 것으로 조사되었다). 또한 제 2군의 경우, 다른 군집에 비해 사례수(N=30)가 적기 때문에, 유의미한 차

이가 적게 나올 수 있다는 점을 감안하여, 연구결과를 해석하는데 유의할 필요가 있다.

지금까지의 결과는 게임 및 e스포츠 게이머라 하더라도 각 유형에 따라 e스포츠의 이용행태, e스포츠를 바라보는 관점과 성격 등에 차이가 있음을 보여주고 있다. 이는 향후 게임 및 e스포츠 이용교육과 중독예방을 위한 교육을 실시함에 있어 차별화가 필요함을 시사한다. 즉, 게임과 e스포츠에 할애하는 시간과 노력이 많다 하더라도 각 유형에 따라 예컨대 제 3군(일탈형)과 제 5군(매니아형)에 따라 정신병리적 개입을 할 것인지의 여부가 달라져야 한다. 또한 제 4군(초심자형)이 제 3군(일탈형)으로 가지 않고 자연스럽게 제 5군(매니아형)으로 옮겨갈 수 있도록 게임 및 e스포츠 입문시기와 게임 및 e스포츠에 대한 부정적/긍정적 시각에 따라 차별화된 교육이 필요하다.

본 연구의 제한점을 들자면 먼저 조사대상자와 관련된 부분을 들 수 있다. 본 연구에서는 e스포츠의 주요 참여자가 대학생이라는 점을 감안하여, 대학생들만을 조사대상자로 삼았는데, 게임라이프스타일과 이에 따른 게임 및 e스포츠 행태와 심리특성에 대한 보다 폭넓은 이해를 도모하고, 결과를 일반화시키기 위해서는 보다 다양한 계층 특히 e스포츠의 주요 사용자로 급부상하고 있는 중·고등학생들을 포함하여, 자료가 수집되어야 할 것으로 생각된다. 또한 군집에 할당된 조사대상자의 수에도 다소간의 문제점이 발견되는데, 제 2군(함께형)의 경우, 표집수가 다른 군집에 비해 적어, 연구결과를 해석하는 것이 제한적이었는데, 추후 연구에서는 군집 간 표집수를 확대해야 할 필요가 있다. 다음으로 본 연구는 e스포츠가 게임의 하위분야라는 점을 토대

로 게임라이프스타일과 e스포츠 행태 및 심리적 특성을 분석하였으나, 향후 e스포츠 유저가 급증할 것이라는 점을 감안할 때, 추후 연구에서는 e스포츠라이프스타일을 측정하는 도구를 개발하여, 이것과 e스포츠 관련 변인간의 관련성을 볼 필요가 있다.

참고문헌

- 고은주, 이수진 (2004). 모바일 인터넷 사용자 유형 및 서비스 선호도 연구. 대한가정학회지, 42(3), 1-15.
- 고창희 (2005). e-sport 관람자의 스폰서십 지각이 기업 커뮤니케이션에 미치는 영향. 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 곽금주 (2004). 컴퓨터 게임과 아동, 청소년 발달과의 관련성 연구개관. 한국심리학회지: 사회문제, 10(1), 147-175.
- 권정혜 (2005). 청소년의 인터넷 게임 중독: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. 한국심리학회지: 임상, 24(2), 267-280.
- 김라영 (2003). 초등학생의 인터넷 이용 실태에 관한 연구. 대전대학교교육대학원 석사학위 논문.
- 김정구, 김태웅, 박승배 (2003). 온라인 게이머의 라이프스타일에 관한 탐색적 연구: 비게이머와의 비교 및 게이머 세분시장별 비교. 경영학연구, 32(6), 1741-1770.
- 김정운, 박정열, 곽혁수 (2006). 프로게이머의 일반적 동향 및 e스포츠에 대한 인식. 여가학연구, 3(3), 27-46.
- 김정운, 이장주 (2006). e-sports 기초연구조사: 대국민인식 및 현황. 한국e스포츠협회·한국게임산업개발원.
- 김주환, 이윤미, 김민규, 김은주 (2006). 온라인 게임 중독의 유형과 원인에 관한 연구: 자기결정성 이론을 중심으로. 한국언론학보, 50(5), 79-98.
- 김지환 (2005). 폭력적 PC게임의 경험과 공격적 성격특성이 공격행동과 공격의도에 미치는 영향. 한국심리학회지: 사회문제, 11(4), 45-66.
- 김한얼 (2005). e-Sports 숙련성에 따른 지각-운동능력이 차이 규명. 서울대학교대학원 체육교육학과 석사학위 논문.
- 김학진 (2005). e-스포츠를 통한 국가 경쟁력 제고에 관한 연구: 마이크 포터의 다이아몬드 모델을 중심으로. 중앙대학교 대학원: 중앙논단, 23, 97-130.
- 김훈, 권순일 (1999). 인터넷 사용자의 라이프스타일과 구매의사결정에 관한 탐색적 연구. 경영학연구, 28(2), 353-371.
- 김홍규 (1999). 가치와 라이프스타일 유형에 따른 소비자 특성 연구. 광고학연구, 10(2), 173-197.
- 박태희 (2005). 고등학생의 E-스포츠 참가가 스포츠 참여에 미치는 영향. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배기형 (2006). e-스포츠산업의 경제적 효과분석. 한국체육학회지, 45(4), 389-400.
- 백가영 (2005). 초등학생의 공격성 및 대인불안과 컴퓨터 게임중독과의 관계. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 손찬호 (2006). e-스포츠 경기장 방문객 특성연구: 라이프스타일을 중심으로. 중앙대학교 석사학위논문.
- 송원임 (2001). 컴퓨터게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향. 한국교원대학교 대

- 학원 석사학위 논문.
- 송해룡 (2005). e스포츠의 성장과 기업커뮤니케이션 전략. 게임산업저널, 여름호, 58-81.
- 안명주 (2005). 프로젝트인 후원이 기업이미지에 미치는 영향에 관한 연구. 추계예술대학교 문화산업대학원 석사학위 논문.
- 엄정식 (2006). e-스포츠의 정책적 발전비전. 한국체육과학회지, 15(4), 307-316.
- 오익수, 김현희 (2004). 초등학생 인터넷 중독 상담 모형 개발. 상담학연구, 5(1), 177-189.
- 엄명용, 김태웅, 김영기 (2005). 일본 온라인 게임시장에서의 성공적 진출을 위한 기반연구: 게이머 유형별 특성차이를 중심으로. 무역상무학회지, 26, 285-313.
- 여운승 (1984). 우리나라 대학생들의 생활양식 유형과 식품소비행동의 특성. 경영학연구, 14(1), 19-39.
- 이가원 (2004). 봉사활동이 청소년의 인성에 미치는 영향에 관한 연구. 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- 이성민 (2004). 초등학생의 PC스포츠게임과 스포츠 참여와의 관계. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이안재, 고정민, 김진혁 (2005). 신산업으로 발돋움하는 e-스포츠. 삼성경제연구소.
- 이유경, 채규만 (2006). 컴퓨터게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. 한국심리학회지: 임상, 25(3), 711-726.
- 이장주 (출판중). 이스포츠의 재발견: 여가적 접근. 문화와 사람. 한국여가문화학회
- 이장주, 손영미, 나의진 (2006). 청소년들의 e스포츠 태도 연구. 여가학연구, 3(4), 1-18.
- 이종원 (2003). 청소년의 온라인게임 이용실태 연구. 한국청소년개발원.
- 이효례 (2006). e스포츠 스폰서십의 이벤트 태도와 기업태도에 관한 연구. 홍익대 광고홍보대학원 석사학위논문.
- 유승호, 신영철 (2001). 게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안. 문화관광부.
- 장근영 (2003). 온라인 게임에서 발견되는 라이프스타일의 탐색연구: 한국과 일본의 문화맥락에 따른 온라인 게임세계에서의 행동특성 비교. 연세대학교 석사학위 논문.
- 장훈 (2001). 몰입경험(Flow)과 심리적 적응지표의 관계에 관한 연구: 인터넷 활동 중심으로. 고려대학교 석사학위논문.
- 장재홍, 이은경, 장미경 (2004). 청소년 게임중독 예방프로그램 개발연구. 한국게임산업개발원.
- 최병호 (2004). 초등학생의 인터넷 사용이 학교 및 개인 생활에 미치는 영향. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 최현정 (2004). 국내 e스포츠의 생성과 발전에 관한 연구. 성균관대학교 석사학위논문.
- 한국 게임산업개발원 (2004). 대한민국 게임 백서. 문화관광부
- 한국 게임산업개발원 (2005). 대한민국 게임 백서. 문화관광부
- 한상만, 김윤식, 연민홍 (2001). N세대의 라이프스타일과 게임이용실태 및 성향에 관한 연구. 2001년도 한국경영학회 경영관련학회 통합학술대회 발표논문집, 613-629.
- 한상철 (2003). 청소년의 인터넷 접촉도와 중독성향에 대한 조사. 한국심리학회지: 사회문제, 9(2), 19-39.
- 한신애 (2006). 청소년의 잠재된 은둔성 연구: 수도권 지역을 중심으로. 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- 황상민 (2003). 인터넷 게임 중독 현황 및 발달과

- 정과 심리적 개입방안 연구. 한국정보문화 진흥원.
- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). *Got Game-How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. 이은선 역(2006). 게임세대 회사를 점령하다. 세종서적.
- Corey, L. M. Keyes., Shane, J. Lopez (2002). Toward a Science of mental health. In C. R. Snyder., Shane, J. Lopez(Eds), *Handbook of positive psychology*(pp.45-59). Oxford University Press.
- Lazer, W. (1963). Life Style Concepts and Marketing. in *Toward Scientific Marketing*(ed.), S. A. Greyser, Chicago, IL: American Marketing Association, 140-149.
- Mennell, R. C., & Kleiber, D. A. (1997). *A Social Psychology of Leisure*. PA: Venture Publishing.
- Wells, W. D. (1975). Psychographics: A Critical Review. *Journal of Marketing Research*, 12, 196-213.

1 차 원고 접수일 : 2007. 07. 21

최종 원고 접수일 : 2007. 09. 10

The Relationship between Game-lifestyle and e-Sports Patterns: Based on University Students

Young Mi Sohn Jangju Lee Chung-Woon Kim

Myongji University

This paper explored the differences in university students' e-Sports patterns(e-Sports behaviors, its meaning and personalities) based on the types of game-lifestyle. The results of this study could be summarized as follows. First, game-lifestyle was categorized into 5 groups, that is, 'game with someone', 'game alone', 'addicted to game', 'novice for game' and 'flow in game'. Second, there were remarkable differences in e-Sports behaviors, its meaning and personalities(altruism, sociality and aggression) among these 5 groups. Specifically, The group of 'addicted to game' was similar to the group of 'flow in game' in the amount of time/money for game. Moreover they were highly likely to regard e-Sports game defeat as the reflection of their self-esteem and as the tool of gaining popularity/superiority to peers. Even though these similarities, the group of 'flow in game' was inclined not to permit deviant words/deeds and to keep the good manner in the cyber space as well as the real space, while the group of 'addicted to game' was permissible wrong and aggressive behaviors in the both cyber space and real space. Third, the group of 'novice for game' was less likely to participate in e-Sports activities(playing e-Sports game and watching TV) and to be less attracted to e-Sports than other groups. Moreover they had negative perspectives on e-Sports. In specific, they regarded it as a dangerous and addictive leisure activity hindering everyday life(study, relationship with peers/family etc) and health. These results would be used to develop game/e-Sports education program

Key words : game, e-Sports, lifestyle, addiction, personality, flow, value, meaning

부록 1. 게임라이프스타일 요인분석 결과

문항	제1요인	제2요인	제3요인	제4요인	제5요인	제6요인
게임하는 것 자체가 재미있기 때문에 게임을 한다	.786	-.058	.029	.134	.131	.012
나는 구경/관람/시청하는 것보다 직접 게임하는 것을 더 좋아한다	.687	.085	.094	.026	-.051	.390
게임을 하면 시간가는 줄 모른다	.673	.188	-.098	.240	.245	-.002
한 가지 게임을 시작하면 3개월 이상 이용한다	.637	-.084	.279	.010	.238	.026
게임은 내 생활의 일부이다	.596	.108	.372	.172	.178	.101
실생활에서 하지 않는 언행을 게임 속에서 종종 할 때가 있다	-.028	.793	-.002	-.027	.095	.243
게임 속에서는 반말이나 욕을 줌 해도 괜찮다	-.023	.763	-.039	.090	.259	.095
도움이 되는 버그가 있다면 이용할 수 있다	.172	.638	.335	.084	-.207	-.199
게임시스템에서 허용한다면 어떤 행동을 해도 괜찮다	.178	.488	.382	.097	.107	-.109
나는 게임하는 것에 돈을 쓰고 싶은 생각이 없다	-.209	.018	-.775	-.038	-.027	-.061
나는 현재 유료로 게임을 하고 있다	-.209	.112	.752	.104	.197	.092
나는 게임속의 캐릭터를 꾸미는데 시간과 돈을 투자한다	-.073	.317	.544	.434	.048	-.108
나는 게임 속의 캐릭터나 종족이 나의 특성을 반영한다고 생각한다	.125	.044	.070	.885	.025	-.027
나는 내 캐릭터나 종족에 대해 자부심을 느낀다	.311	-.043	.293	.627	.361	.104
게임 속에서 나의 다른 모습을 표현하는 것이 즐겁다	.483	.173	.100	.511	.105	-.024
나는 게임에서 지면 이길 때까지 한다	.166	.146	.089	.174	.820	-.003
게임 속에서 나보다 뛰어난 사람을 보면 괜히 긴장되고 신경쓰인다	.326	.125	.196	.030	.717	-.007
나는 혼자서 게임하는 것을 좋아한다	.392	.150	-.063	.196	.082	-.681
게임 속에서 주로 여러 사람들과 함께 플레이를 한다	.443	.037	.130	.109	.066	.649
게임은 pc방 같은 곳에서 여러 사람과 함께 해야 제 맛이다	.246	.215	-.047	.039	.026	.632
eigen value	3.31	2.17	2.13	1.85	1.68	1.60
cronbach α	.79	.68	.72	.71	.66	.75
변량	16.53%	10.87%	10.64%	9.26%	8.41%	8.02%

부록 2. e스포츠에 대한 의미 요인분석 결과

문항	제1요인	제2요인	제3요인	제4요인	제5요인
대화속의 화제거리를 제공한다	.747	.148	.012	.009	.238
e스포츠는 공감대를 형성할 수 있도록 해준다	.718	.115	.063	.142	-.129
친해질 수 있는 계기를 마련해 준다	.579	.241	-.143	.308	.287
친구들과 같이 놀기에 좋다	.563	.429	-.053	.101	.136
친구와 어울릴 수 있게 해준다	.537	.172	-.079	.339	.054
공통의 취미가 생겨 시간을 같이 보낼 수 있음	.523	.268	-.259	.395	.179
사람들과 유대관계를 깊게 해준다	.467	.280	-.305	.298	-.044
적당한 시간을 들여 하는 것은 찬성한다	.169	.789	-.081	.190	.020
적당히만 하면 나쁘지 않다	.191	.685	-.123	-.152	.178
e스포츠는 기분전환에 도움이 된다	.245	.623	-.088	.380	-.017
e스포츠게임은 스트레스 해소에 좋다	.346	.597	-.110	.306	.093
일상생활에서 해야 할 일을 방해한다	-.153	-.035	.800	-.011	.042
건강을 해친다	-.031	-.027	.767	.135	.091
e스포츠는 중독의 위험이 있는 활동이다	.149	.151	.633	-.201	.060
사람들과 실제로 만나 이야기하고 노는 것을 방해한다	-.075	-.312	.627	-.097	.006
e스포츠를 하는 것은 시간낭비이다	-.083	-.351	.598	-.097	-.059
e스포츠게임에서 지면 자존심이 상한다	.046	.113	-.030	.827	.096
e스포츠를 잘하는 사람을 보면 부러움을 느낀다	.273	.151	-.159	.741	.157
e스포츠게임을 잘 하는 사람은 인기가 좋다	.353	.078	.026	.680	.001
e스포츠 게임은 가벼운 오락이다	-.062	-.042	.004	-.056	.785
진짜 할 일 없을 때 시간보내기 좋다	.207	.299	.081	.229	.611
친구와 할 일 없을 때 같이 하는 놀이이다	.341	.102	.178	.249	.578
eigen value	3.17	2.68	2.68	2.67	1.63
cronbach α	.83	.77	.74	.77	.56
변량	14.42%	12.18%	12.18%	12.15%	7.39%

부록 3. 게임라이프스타일 유형에 따라 즐겨하는 게임

게임유형	게임명	빈도(백분율)					전체
		제 1군 (함계형)	제 2군 (솔로형)	제 3군 (일탈형)	제 4군 (초심자형)	제 5군 (매니아형)	
RTS (전략시뮬레이션)	스타크래프트	15(30.6%)	5(29.4%)	14(38.9%)	13(48.1%)	13(46.4%)	60(38.2%)
	워크래프트3	2(4.1%)				4(14.3%)	6(3.8%)
FPS (1인칭슈팅게임)	서든어택	13(26.5%)	2(11.8%)	5(13.9%)	1(3.7%)	4(14.3%)	25(15.9%)
레이싱	카트라이더	5(10.2%)	4(23.5%)	4(11.1%)	5(18.5%)	1(3.6%)	19(12.1%)
	알투비트	2(4.1%)					2(1.3%)
	레이시티	1(2.0%)					1(0.6%)
스포츠	피파온라인	5(10.2%)		6(16.7%)			11(7.0%)
	위닝일레븐	2(4.1%)	1(5.9%)	2(5.6%)			5(3.2%)
	프리스타일	3(6.1%)	1(5.9%)	1(2.8%)			5(3.2%)
	광야	1(2.0%)					1(0.6%)
아케이드	테트리스		1(5.9%)	1(2.8%)	2(7.4%)		4(2.5%)
	맞고				2(7.4%)		2(1.3%)
	크레이지아케이드				2(7.4%)		2(1.3%)
	디제이맥스					1(3.6%)	1(0.6%)
	사천성		1(5.9%)				1(0.6%)
	배틀가로세로		1(5.9%)				1(0.6%)
RPG (롤플레이)	와우			1(2.8%)		3(10.7%)	4(2.5%)
	메이플스토리				1(3.7%)		1(0.6%)
	라테일		1(5.9%)				1(0.6%)
액션	던전앤파이터					1(3.6%)	1(0.6%)
	GTA			1(2.8%)			1(0.6%)
기타	기타			1(2.8%)	1(3.7%)	1(3.6%)	3(1.9%)
전체		49(100.0%)	17(100.0%)	36(100.0%)	27(100.0%)	28(100.0%)	157(100.0%)

주. 음영은 e스포츠협회 공인종목이 아닌 게임

부록 4. 게임라이프스타일 유형 특성

군집	특성	
제 1군 '함께형'	군집특성	타 군집에 비해 평소 게임을 할 때 혼자보다는 여럿이서 함께 하는 것을 선호하며, 되도록 게임 하는데 돈을 쓰지 않는 경향을 보임
	e스포츠 이용행태	e스포츠 게임경력 타 군집 대비 中上 e스포츠 이용시간 및 시청시간 타 군집 대비 中 전략시뮬레이션 선호, 타 군집에 비해 피파온라인, 워닝일레븐, 팡야 등 스포츠 게임 선호
	심리특성	e스포츠 의미: e스포츠를 '시간때우기 오락도구'로 간주 심리사회적 성격특성: 사회성 수준 높음
제 2군 '솔로형'	군집특성	타 군집에 비해 게임에 대한 승부욕이 높은 편이며, 여럿 보다는 혼자서 게임하는 것을 선호
	e스포츠 이용행태	e스포츠 게임경력 타 군집 대비 中 e스포츠 이용시간 및 시청시간 타 군집 대비 中 전략시뮬레이션 선호, 타 군집에 비해 피파온라인, 워닝일레븐, 팡야 등 스포츠 게임 선호
	심리특성	e스포츠 의미: e스포츠를 '시간때우기 오락도구'로 간주
제 3군 '일탈형'	군집특성	타 군집에 비해 실생활에서는 일반적으로 하지 않는 일탈적 언행(반말, 욕 등)을 게임 속에서 하는 경향이 있으며, 도움이 되는 버그는 이용할 수도 있으며, 게임시스템에서 허용한다면 어떤 행동도 괜찮다고 생각하는 등 일탈적 언행에 대한 기준이 다소 허용적임
	e스포츠 이용행태	e스포츠 게임경력 타 군집 대비 中上 e스포츠 이용시간 및 시청시간 타 군집 대비 中上 전략시뮬레이션 선호, 타 군집에 비해 피파온라인, 워닝일레븐, 팡야와 같은 스포츠 게임 선호 타 군집에 비해 게임선택 시에도 '속도'를 중요하게 고려
	심리특성	e스포츠 의미: e스포츠를 또래집단에서 인기와 우월성을 얻을 수 있는 자기제시의 도구로 여김 심리사회적 성격특성: 이타성, 사회성 낮고, 공격성 높음
제 4군 '초심자형'	군집특성	타 군집에 비해 게임 자체에 대한 매력을 적게 느끼며, 한가지 게임에 몰입하는 경향이 낮음
	e스포츠 이용행태	e스포츠 게임경력 타 군집 대비 斷 e스포츠 이용시간 및 시청시간 타 군집 대비 斷 타 군집에 비해 아케이드 게임 선호 타 군집에 비해 게임 선택시 배우기 쉽고, 조작하기 쉬운가의 여부(용이성)가 중요하며, 그래픽은 중요하게 여기지 않음
	심리특성	e스포츠 의미: 타 군집에 비해 e스포츠에 대해 부정적인 의미 부여, 특히 e스포츠를 일상생활과 건강을 저해하는 중독성있는 여가활동으로 간주 심리사회적 성격특성: 공격성 낮음
제 5군 '매니아형'	군집특성	타 군집에 비해 게임을 위해 돈을 소비하는 경향이 있으며, 관람이나 시청 등의 수동적인 방식으로 게임에 참여하는 것보다 직접 게임을 하는 것을 더욱 선호하며, 게임 자체에 대해 재미를 느끼는 경향이 있음. 이에 비해 게임 속에서의 일탈적인 언행(반말, 욕 등)을 허용하지 않으며, 게임속이라 하더라도 기본적인 윤리는 지켜야 한다고 생각하는 경향이 높음.
	e스포츠 이용행태	e스포츠 게임경력 타 군집대비 長 e스포츠 이용시간 및 시청시간 타 군집대비 長 타 군집에 비해 전략시뮬레이션 선호 타 군집에 비해 게임선택 시에도 '속도'를 중요하게 고려
	심리특성	e스포츠 의미: 타 군집에 비해 e스포츠에 대해 긍정적인 의미 부여. e스포츠를 관계증진도구, 기분전환도구, 자기제시도구, 오락도구로 간주하며, 현실방해요인으로 간주하지 않음 심리사회적 성격특성: 이타성, 사회성 높고, 공격성 낮음