온라인게임 여성이용자의 게임하기 유형과 정체성의 변화[1]

(   )

1 .

.

,   ,   ,   (masculinity)

,   (femininity)

(Ditz, 1998; Flanagan, 2004; Ivory, 2004).

.

.

(, 2007).

,   ,

.   ,

(Gillen, 1994)   .

(Colwell & Payne, 2000; IDSA, 2003

: Krotoski, 2004).

,

,

.   ,

(

,   )   (,2007).   ,

,

.

[2] 2008

---

1)   2009   8   "   "
.
2)   (2008) 2008

1,700   50.9%,   49.1%

.   ,   ,

2008   4   20   59.9%,   40.1%

.

.   .

MMORPG(   )3)   ,

,   MMORPG

.   .

,   ,   .

.   .

MMORPG   ,

MMORPG

.   MMORPG

.

2 .

1.

(Cyberspace)   ,

,   ,

.

,   ,

(Erickon, 1959).   ,

,   .

,   (Shoemaker, 1984).

,

(, 2006).

.

---

3) "Massively Multiplayer Online Role Playing Game"의 약자인 MMORPG를 글자 그대로 풀어보면 그 동안 혼자서 즐겼던 롤플레잉 게임을 수많은(Massively) 다양한 플레이어들이(Multiplayer) 한곳에 모여 각자의 역할(Role Playing)을 만들고 함께 즐긴다는 의미이다. 게임과 관련한 인터넷 웹사이트 "온 플레이어" 용어 사전에서 정의를 보면, '동시에 수천 명 이상의 플레이어가 인공적으로 구현된 세임 속의 가상현실 세계에 접속하여 각자의 역할을 맡아 하는 온라인 게임'이라고 되어있다. 국내의 경우 '리니지'와 '라그나로크', '뮤' 등의 게임이 MMORPG의 대표작이며, 해외의 경우는 '울티마 온라인'과 '에버퀘스트', '파이널판타지 online'등이 있다.

. (Kellner, 1992)

.

.

, .

(Giddens, 1991) "

" .

1) (Cyberspace) (性)

, , ,

.

,

. (gender)

.

(, 1999).

.

,

(Kinder, 1991). MMORPG

.

,

(, 2007).

.

(Ray, 2004).

, MMORPG

.

.

(Taylor, 2003).

(gaze)

,

(Bryce & Rutter, 2002).

MMORPG   ,

.

MMORPG

MMORPG   ,   ,

,   .

MMORPG

,   ,

(Greenfield, 1994; Kafai, 1996; Kinder, 1996).

MMORPG

.

,   ,   ,

(Koster, 2005; Laber, 2001).

,

(Ray, 2004)[4]

(Bryce & Rutter, 2005; Cunningham, 2000).

,   ,

(Cassell & Jenkins, 1998).   MMORPG

,   ,

.[5]

---

[4]   1991   <   >, <   >   <   >   , 1995
             (Her Interactive)   <   (1996>)
                  .   <   >, <   >   .
        ,   <   >   .
,
             (Graner Ray, 2004).

[5]   (2007),   .   ,   22
      p.91

162

(Ray, 2004).

MMORPG

(Taylor, 2006). MMORPG

(interpersonal pleasure)

(2007).

(Laurel, 1998).

(Schott & Horrel, 2000). ,

,   ,

(Taylor, 2006).   ,   ,

.

.

,   ,

,

(Bryce & Rutter, 2002).

,   ,   ,

.

3

MMORPG

.

1:1

2008 11 2009 3 15

MP3

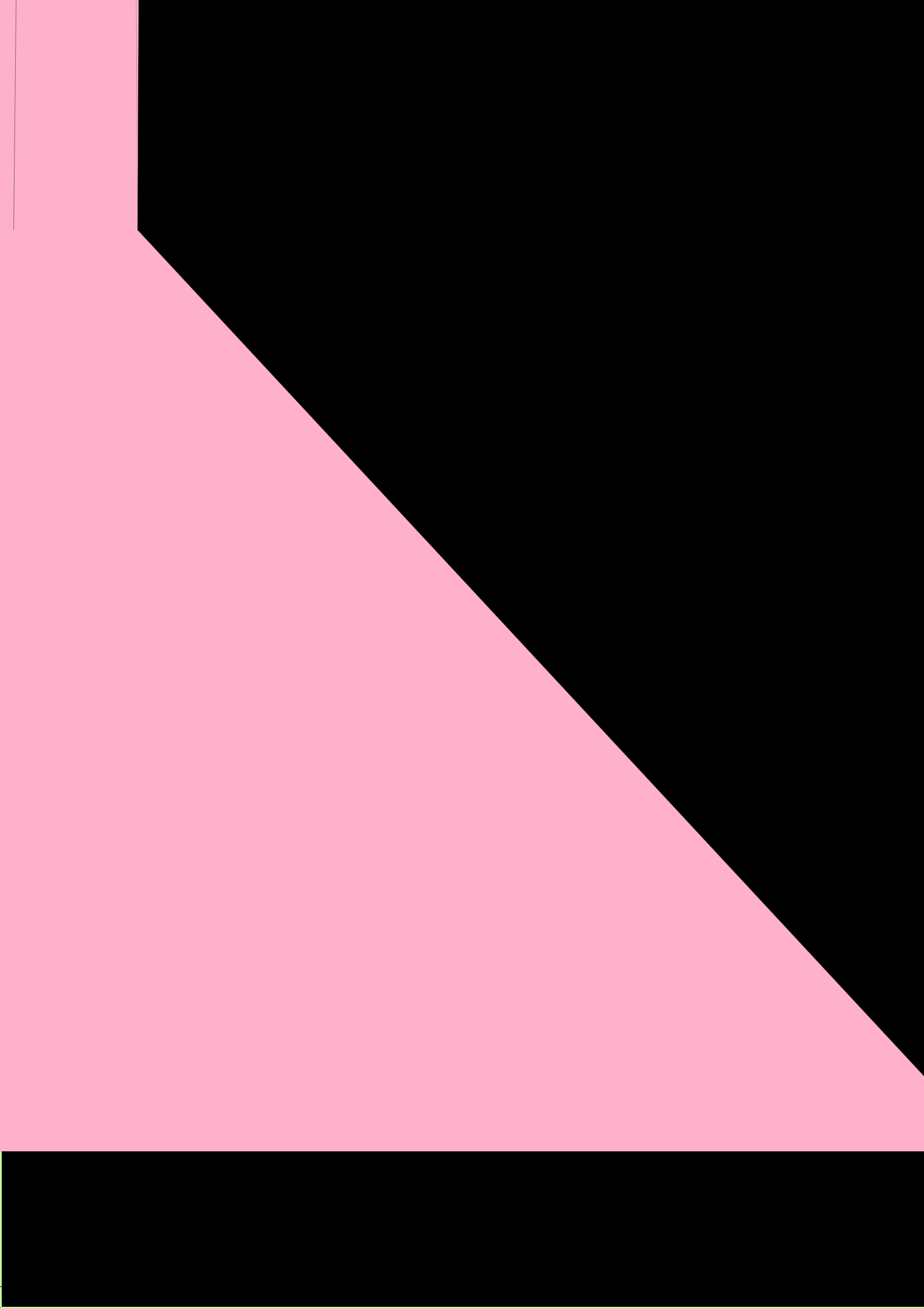2 3 30

122 (10)

1

4

(rapport)[6]

(Snowball sampling)

<표 3>

6)

(:)

MP3

.

<   4>

	( )			
P1	2008. 11.16 ( )	13:30 ~ 19:07	PC ( )	- ' - (, ,)
P2	2008. 11.22 ( )	20:20 ~ 02:03	( )	- - (, ,)
P3	2008. 11.28 ( )	23:43 ~ 02:20	PC ( )	- - (, ,)
P4	2008. 12.3 ( )	22:00 ~ 02:52	( )	- - (, ,)
P5	2008. 12.7 ( )	18:15 ~ 21:42	PC ( )	- - (, ,)
P6	2008. 12.19 ( )	21:05 ~ 23:50	PC ( )	- ' - (, ,)
P7	2008. 12.28 ( )	15:10 ~ 17:33	PC ( )	- ' - (, ,)
P8	2009. 1.6 ( )	14:23 ~ 15:40	PC ( )	- - (, ,)
P9	2009. 1.12 ( )	10:00 ~ 14:10	( )	- - (, ,)
P10	2009. 1.16 ( )	23:03 ~ 02:40	PC ( )	- ' ( ) - (, ,)
P11	2009. 1.31 ( )	17:25 ~ 19:50	PC ( )	- ' - (, ,)
P12	2009.	20:30	PC	- ( ) ,

	2.6 ( )	~ 01:10	( )	- (, ,)
P13	2009. 2.11 ( )	20:52 ~ 23:20	( )	- - (, ,)
P14	2009. 3.4 ( )	22:20 ~ 02:10	PC ( )	- - (, ,)
P15	2009 3.7 ( )	22:30 ~ 00:20	PC ( )	-　　　　　　　' - (, ,)

5 .

1.

1)

MMORPG

.

'

.   MMORPG

,   .

.

.

.   .

. *(P1, 23   ,   3)*[9]

.   .

,   .

.   .

(P1   , 25   ,   7)

---

9)
　　　　　　　　　.　　'　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　[]
　.　　　　　　　　　　< 4>　　　.

MMORPG

. MMORPG   '

'

                                                                                    '

.

'   5

, 10   40

.   '

.

, MMORPG

.

'   . 25

.

'

'

.

'

.

?   .

[   ]   *[*

]   . *(P3, 26   ,   2)*

MMORPG

.

'   .

.

'   '

.

MMORPG

.

.

.

2)

MMORPG

(narrative)

TV, **. MMORPG**

1:1

, 25

MMORPG

. 3

[PC] ? [ ]

. . [ ]

. [ ] .

(P13, 26 , 3)

.

.

. . .

(P15, 29 , 2)

MMORPG

. , '

'

. MMORPG

, 3

.

MMORPG **'**

.

.   ,

.

.   .(P1, 23   ,   3)

?

.   .

.[P9, 30

,   3)

MMORPG

.   , PC

.

, **MMORPG**   .   ,

.   ,

MMORPG

.

3)
MMORPG

.   ,   .

MMORPG   ,
MMORPG

.

MMORPG   .

,   ,   .

MMORPG   .

[   ]   MMORPG

.

∧∧   ?

(P11, 18   ,   4)

,

.

MMORPG   , "

" , "   " , "   (   )   " , "   "   .

          10)   .   , 25

                                                        .   .

                        . (P6, 27   ,   3)

          MMORPG   ,

                                          .

                      ,   .

                                                                                  ,

                                                                    .

              ,   .

                .

                                            .

                                        ,

          .   ,   .

              ,   ,   ,

MMORPG   '   11)'   .

                        '   (5)'

                                    .   [   ]

10)   Damege Dealer   .
11) http://www.playforum.net/wow Playforum   Play   Forum   MMORPG
                                MMORPG   .
              ,   PC   MMORPG

21 . ' *[*

]' .

(P3, 26 , 2)

'

.

'

.

'

.

[ ] , ?

' . *[*

] . . .

' *[ ]'* . ' *[(,*

)]' . .

. .

(P2, 28 , 5)

'

.

. ' ',' '

.

4)

MMORPG

. MMORPG '

.

MMORPG .

'

.

'

. '

.

[   ]   .   , ...
                .   ,   ,
            ....
    (P9, 30   ,   3)

                    .
                    .   **MMORPG**
                                                                        .
    '   ',   ',   '
                                                    .
                                                                        .
                                    ,   **MMORPG**

    .

        2 . MMORPG

1.
1)
    MMORPG
                        (narrative)
            , **T V**,   .   '
                                        .

            '   .
                                    . *(P1, 23   ,   3)*

                                                '
                                            .
        . " ", " "   .
    ,   **PC**   **5**   ,
        .

.

MMORPG

.

.

.   .

(P1, 23   ,   3)

P1   ,

.   ,

MMORPG   .

MMORPG

.

MMORPG   ,   ,   ,

.   .

MMORPG

.

.

.

. *(P2, 28   ,   5)*

. **MMORPG**   ,

. **MMORPG**   ,   ,

.   **MMORPG**

,   ,   .

2)

MMORPG

.   **10**

.   .

( ) 10 10
. 20 .
, , , , , , , , ,
10 .
3 10 . ,

. , , ,
.

? .
.
.
. (P6, 27 , 3)

MMORPG

, .
.

.

,
MMORPG
.
,
.
. ,
, , .

MMORPG
.

, . MMORPG
.

[ ] . *[ ]*
.
. . .

177

.   ,

.

.

3)

MMORPG   .

,

.

.

,

'

.

.

.

. *(P7, 19   ,*

1)

'

.

.

,   .

MMORPG   .

.   ,   *[   ]*

.   *[   ]*

.

.

.

.   .

.   ...

.

. *(P4, 27   ,   3)*

MMORPG   " "   ,   ,   ,   ,

,   ,   ,   ,

.   **MMORPG**   ,

.

,

,

,

.

MMORPG

.

.

.

. *(P12, 22   ,   1)*

MMORPG   .   ,

.

,

.

,

.

4)

,

.   ,

.

.

.

.

.   .

.   .

.   *. (P11, 18   ,   4)*

.

.

.

.   .

.   .

.

.   .

.   .

.   *. (P3, 26   ,   2)*

.   ,

,   .

.

,   .

5)

. (P12, 22　　　　　　1)

. (P9, 30　　,　　　3)

6)

.   ,

.

.   .

.

.

(P6, 27   ,   3)

.

.

.

,

.

.

.

MMORPG

.   ,

.

.   ,

,   ,

,   ~!   .

[   ]

.   ,   ,   ,

.   ? (P8, 32   ,

2)

MMORPG

'   .

                                                        '   .

            MMORPG   .

                                                '

                                                                                                    .

                        .

                                                '

        '   .

                                                                                            .

                        .

                    '   '

                        , MMORPG   ,

    .

    3 . MMORPG

1.

        , MMORPG

                            .   15

                    .   3   10

                                    . MMORPG

                                                '   .

                    .

                                    .   *?*
                '   *. (P10, 24   ,*
        3)

(barbie doll)

MMORPG

. (P15, 29   ,   2)

. MMORPG

MMORPG

....

. (P14, 31   ,   3)

MMORPG   . MMORPG
. MMORPG

' MMORPG   .

MMORPG

.

.   **MMORPG**

.

.   ,

.

2.

.

.

.

.   .

.   .

(P2, 28   ,   5)

P2   ,

,

.

.

.

,

" "   .

,   ,

2

.

,   .

.

. .

. .

. ? *(P2, 28 , 5*

)

, '

. '

.

'

.

.

.

'

.

.

?

. .

. *GM[game master]12)*

.

(P6, 27 , 3)

'

.

.

'

.

3.

_____

12) GM game master . .
. , ' , ' , '
, .

186

.　　　　　　　　　　'

.

.

8　　　　　　　　.　　　　　　　　　　　　　　　.

.

.

(P8, 32　　　*,*　　　　*2* *)*

MMORPG

.　　　　　　　　　　**MMORPG**

.

'　　　　　　　　　　'

.　　　　　　　　　　　　　　.

'　　　　　　　　　　　　　　　.

.

.

.　*(P9, 30*　　　*,*　　　　*3* *)*

.　　　　　　　　**MMORPG**　　　　　　　'　　　　'

'　　　'　　　'　　　　　　'　　'　　　　　　　　.

.　　　　　　　　　　　　　　**MMORPG**

.

.

.　*TV*

.

.　*(P6, 27*　　　　*,*　　　　*3* *)*

．

MMORPG

．

．

．

．

，

．

，　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　．

．

? 　　　　　　　　．

(P8, 32　　　,　　　　2)

MMORPG

．

，

．

MMORPG

．

7 ．

MMORPG

．　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　，

，

．

．

(性)　　　，

，　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　，

188

MMORPG

6

MMORPG

MMORPG

" "

" "

MMORPG

MMORPG

MMORPG

(　　)

MMORPG

15

, 15

MMORPG

(1999).　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　.

　　　　　　　,　　4　,　5- 40.

(2004).　　　　　　　　　　　　　　(MMORPG)

　　　-　　　　　　　　.

(2007).　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　:　　　　　.

　　　　　　.

·　　　,　　　　(2003).　　　　　　　　　　　　　　　　　　:

　　　　　　　　　.

32(6),　1741- 1770.

·　　　(2007).　　　　　　　　　　　　　　　:

　　　　　　　.　　,　　&　　8　,　5- 41.

··　　(2000),　　　　　　　　,　　　　　2

·　　(1999).　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　.

28(2),　353- 371.

·　　·　　　(2005).　　　　　　　　　　　　.

2005

(2003).　　　　　　　　　　　　　　　　　- TV

　　　　.　　　　　.

(2000).　　　　　　-　　　　　.　　　　,

14　,　　　.　pp115- 149.

(2000).　　　　　　　　　　　.

·　　(2001).　　　　　　　　　　　　　.

·　　·　　(2001).　21　　　　　　　　　.

15,　831- 849.

(2005).　　　　　　:　　RPG <　>

　　.　　　　.

·　　(1998).　　　　　　　　　,　　　?

8(1),　25- 42.

·　　(2005).　　　　　　　　　　　.

35(1),　57- 58.

(2002).　　　　　　.

(2006).   :

.   .

(2000).   .   :

(2000).   -   ,

,   .   .

(2005).   .   .

(2003).   :   "   "   .

　　　　　　pp195-226

(2007).   :

.   22 , 83-117.

Aarseth, E.,(1996). Cybertext: Perspectives on ergodic literature. Baltimore &
     London: Johns Hopkins Univ. Press.

Agar, M.(1996). Professional stranger: An informal introduction to ethnography.
     New York: Academic Press.

Anderson, C.A., & Dill, K.E., (2000). Video games and aggressive thoughts,
     feelings, and behavior in the laboratory and in life. Journal of Personality
     and Social Psychology. 78(4). 772-790.

Ballard, M.E., & Weist, J.R.,(1996). Mortal kombat: The effects of violent video
     game play on males' hostility and cardiovascular responding. Journal of
     Applied Social Psychology, 26. 717-730.

Bryce J., & Rutter, J.,(2005). Gendered gaming in gendered space, In J. Raessens
     & J.Goldstein(Eds.).

Handbook of computer game studies(pp.301-310). Cambridge: The MIT Press.

Bryce, J., & Rutter, J.,(2002). Spectacle of the deathmatch: Producing character
     and narrative in first shooters. In G. King & T. Krzywinska(Eds.).
     Screenplay:Cinema videogames interfaces(pp.66-80). London: Wallflowers
     Press.

Cassell, J., & Jenkins, H.,(1998). Chess for girls? Feminism and computer games.
     In J. Cassell & H. Jenkins(Eds.). From barbie to mortal kombat(pp.4-45).
     Boston: The MIT Press.

Colwell, J. & Payne, J.,(2000). Negative correlates of computer game play in
     adolescents. British Journal of Psychology 91. 295-310.

Crawford, C.(1984). The art of computer game design. Berkeley CA: Osborne Mc-Graw Hill.

Cunningham, H.,(2000). Mortal kombat and computer game girls. In J.T. Caldwell(Ed.). Electronic media and technoculture. New Brunswick: Rutgers.

Dietz, T.L.,(1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. Sex Roles. 38, 425-442.

Flanagan, M.,(2004). 'Next Level': Women's digital activism through gaming. In G. Liestøl, A. Morrison and T. Rasmussen (Eds.).

Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains(pp.359-388). Cambridge, MA: The MIT Press.

Gailey, C.W.,(1993). Mediated messages gender, class, and cosmos in home video games. Journal of Popluar Culture, 27, 81-97.

Gillen, M.(1994). Game makers finally targeting girls. Billboard, 106(23). 88-90.

Graner Ray, S.,(2004). Gender inclusive game design: Expanding the market. Hingham MA: Charles River Media.

Green, E. & Adam, A.,(1998). On line leisure: gender and ICTs in the home. Information Communication & Society, 1(3). 291-312.

Greenfield, P.M.,(1994). Video games as cultural artefacts. Journal of Applied Development Psychology. 15. 3-12.

Griffiths, M. & M. Davies(2005). Does video game addiction exist. In J. Raessens & J.Goldstein(Eds.). Handbook of computer game studies(pp.359-372). Cambridge: The MIT Press.

IDSA (2003). State of the industry report 2003-2004. Washington. DC: Interactive Digital Software Association. Ivory, G.D.,(2004). Still a man's game: Gender representation on on line video game review content. Annual Convention of the Association for Education in Journalism and Mass Communication Paper.

Kafai, Y.B.,(1996). Gender differences in children's constructions of video games. In P.M. Greenfield, & R.R. Cocking(Eds.). Interacting with video(pp.39-66).

Norwood, NJ: Ablex. Kinder, M.,(1996). Contextualizing video game violence: From teenage mutant ninja turtles 1 to mortal kombat 2. In P.M. Greenfield. & R.R.Cocking(Eds.). Interacting with video(pp.25-38).

Norwood, NJ: Ablex. Kinder, M.,(1991). Playing with power in movies, television, and video games: From muppet babies to teenage mutant ninja turtles. Berkeley: Univ. of California Press.

195

Koster, R.(2005). A theory of fun for game design. Scotsdale. AZ: Paraglyph Press.

Krotoski, A.(2004). Chicks and joysticks: An exploration of women and gaming. London: Entertainment & Leisure Software Publishers Association.

Laber, E., (2001). Men are from Quake, women are from Ultima. The New York Times. 11 January, http://www.nytimes.com.

Laurel, B.(1998). An interview with Brenda Laurel. In J. Cassel & H. Jenkins(Eds.). From barbie to mortal kombat(pp.118-135). Boston: The MIT Press.

Lindlof, T.(1995). Qualitative communication research methods. Thousand Oaks, CA: Sage.

Morlock, et. al.,(1985). Motivation of video game players. Psychological Reports. 57. 247-250.

Roe, K., & Mujis, D., (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. European Development of Communication 13(2). 181-200.

Selnow, G.W.,(1984). Playing videogames: The electronic friend, Journal of Communication. 34(2). 148-156.

Schott, G.R., & Horrel, K.R.,(2000). Girl gamers and their relationship with the gaming culture. Convergence, 6. 36-53.

Skirrow, G.,(1986). Hellivision: An analysis of video games. In C. McCabe(Ed.). High theory / Low culture: Analysing popular television and film(pp.115-142). Manchester: Manchester Univ. Press.

Subrahmanyam, K., & Greenfield, P.M.(1998). Computer games for girls: What makes them play? In J. Cassell & H. Jenkins(Eds.). From barbie to mortal kombat(pp.46-71). Boston: The MIT Press.

Taylor, T.L.,(2006). Play between worlds: Exploring online game culture. Cambridge: The MIT Press.

Taylor, T.L.,(2003). Multiple pleasures: Women and online gaming. Convergence 9(1). 21-46.

Turkle, S.(1988). Computational reticence: Why women fear the intimate machine. In C.Kramare(Ed.). Technology and women's voices. New York: Routledge & Kegan Paul.

Yates, S.J. & Lettleton, K.(1999). Understanding computer game culture: A situated approach. Information, Communication and Society, 2. 566-583.

http://www.gameinfinity.or.kr/

http://www.worldofwarcraft.co.kr/index.html