



가

---

:

MMO

## Unmasking the Avatar:

### The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition

Nick Yee

04 9 21

[http://www.gamasutra.com/resource\\_guide/20040920/yee\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/resource_guide/20040920/yee_01.shtml)

5

35,000

MMORPG(Massively Multi-user Online Role Playing Game)

MMORPG

1

가

MMORPG

2  
가

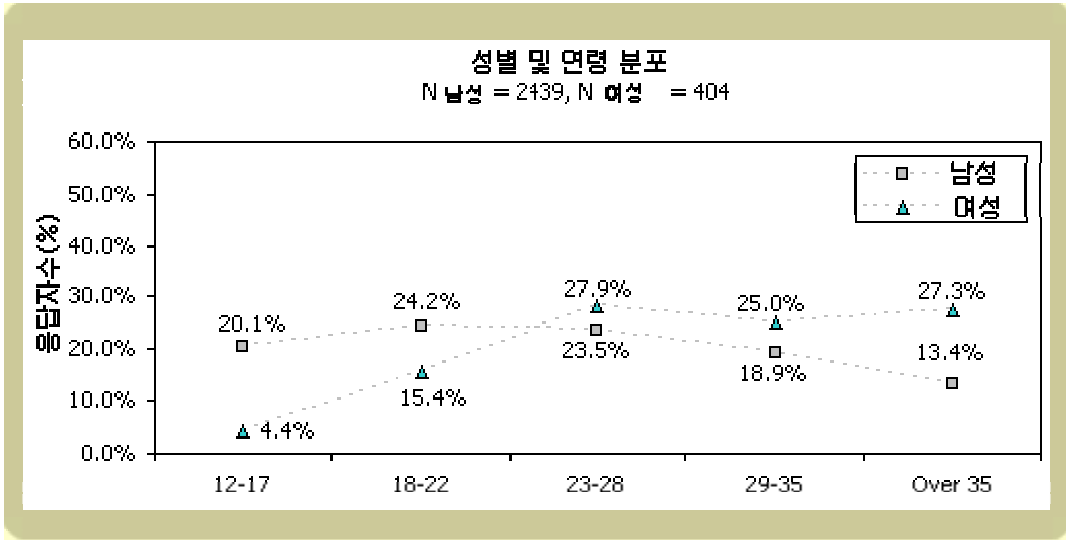
MMORPG  
Lore, Stratics, Vault  
MMORPG

(*EverQuest*), (*Asheron's Call*) 1 & 2,  
(*Dark Age of Camelot*), (*Star Wars*  
*Galaxies*), (*Ultima Online*), (*City of*  
*Heroes*), (*ShadowBane*), (*Anarchy Online*)  
(*Final Fantasy*) XI, MMORPG

2,000 4,000

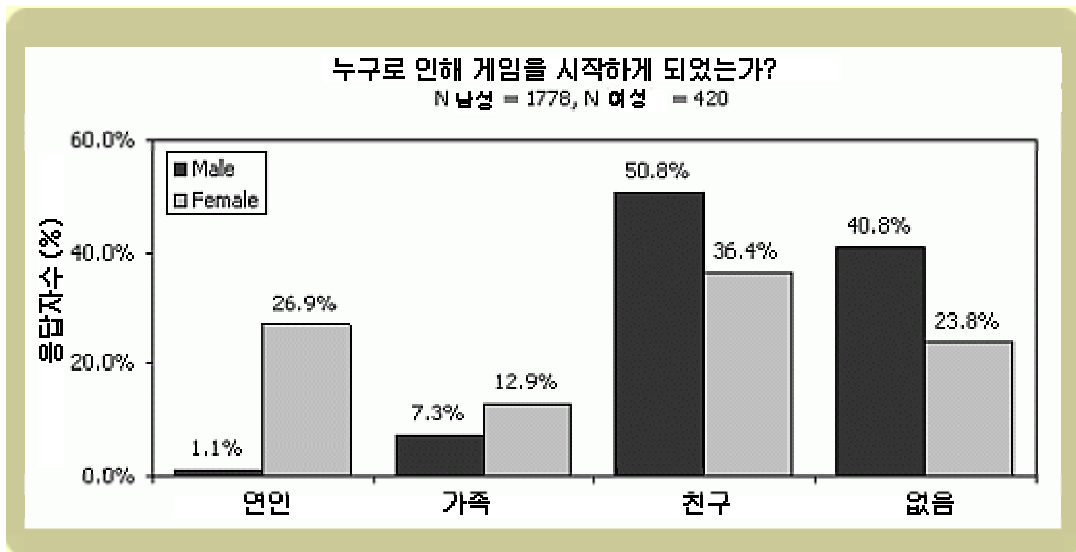
**MMORPG**

15% (N=5547),  
8% 18%  
26.6 (N = 5509, SD = 9.19),  
(Quartile) 19 32 MMORPG  
25%



가

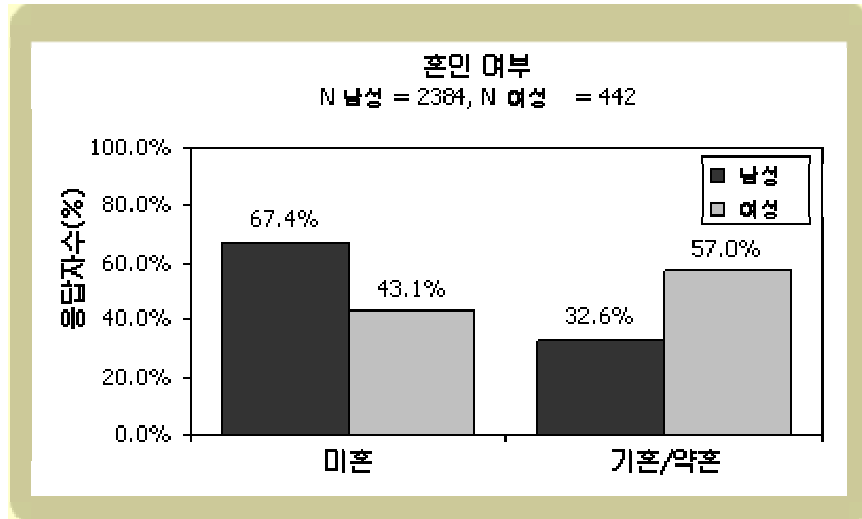
가



MMORPG

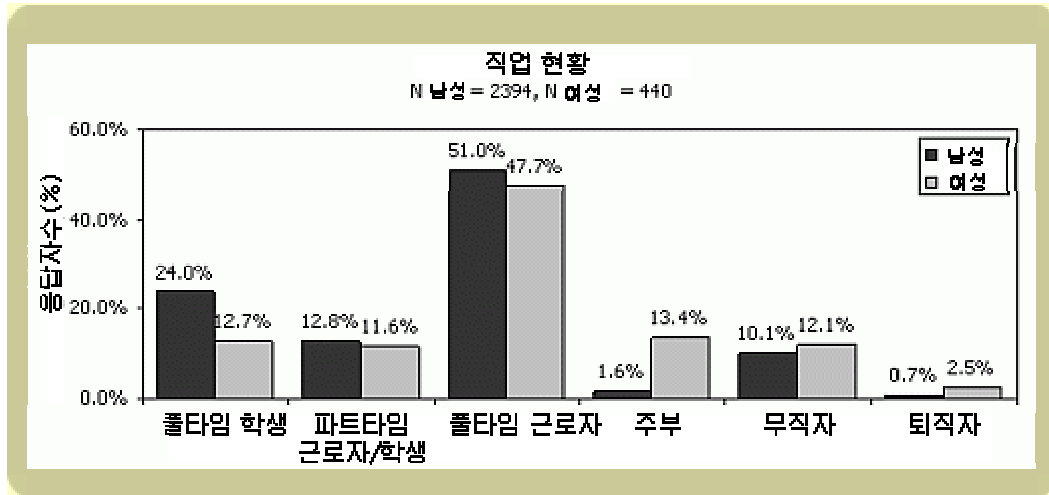
36%가 가 ,

가

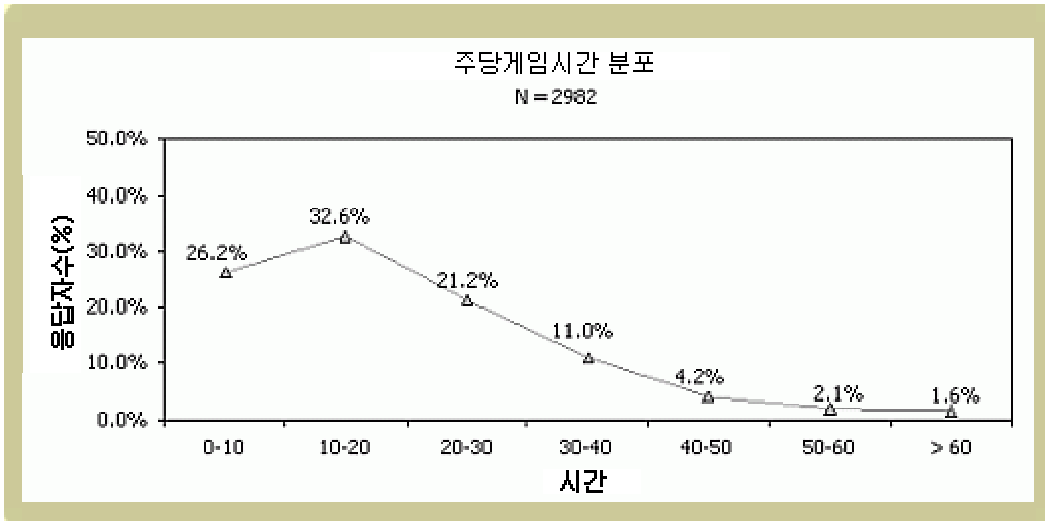


, MMORPG 50%가 22%  
12%  
MMORPG 가 ,

MMORPG



가 MMORPG  
 가  
 MMORPG 22  
 , 61%  
 MMORPG 10 (N  
 = 3445). 가  
 (r = -.04). , MMORPG



가 .

(n=1589)	16%	(n=311)	60%가
,	26%		40%가 가

가

가 가

MMORPG 가

Bartle' s Types( )

가

Bartle 가 (

8 가 ) 가

가 가

(Achiever)

(Socializer) (

)

Bartle

4

가

가  
가

가

가

가

가

가

가

?

, Bartle

(Bartle  
)

8 가

Bartle

4 , 8

16

가

가가

가

가

가

(Priori framework)

(Empirical)

Bartle' s Types

- 1) 가?
- 2) 가?
- 3) 가 가?
- 4) 가?

(Construct-specific) 5 <sup>2</sup> . (Construct-specific) 5 (Cluster analysis) <sup>3</sup> . (Factor analysis) <sup>3</sup> 가 , 가 가 가 가 가

- 1) .
- 2) .
- 3) 가 .
- 6 (Factor - , )가 .

0.70 .

(Achievement) ( = 0.78)

가 가?

가 가?

가?

가?



(Casual Socializer) / ( = .78)

가?

가?

가?

Casual guild 가

가?

가?

/ ( = 0.75)

가?

가?

가?

가 Role-Playing( ) 가?

(Serious Socializer) / ( = 0.79)

가?

가?

가?

/ (Grief) ( = 0.75)

가?

가?

가?

가?

( = 0.72)

가?

가?

Bartle' s Types

가

가 .

(Explorer)  
가 .

( = 0.38)

가

(Self-sufficient)

가

-

-

-

-

-

가

가 가

(r = 0.46)

“ ” (r = 0.29)

가

가

(Factor score)

(p<0.001)

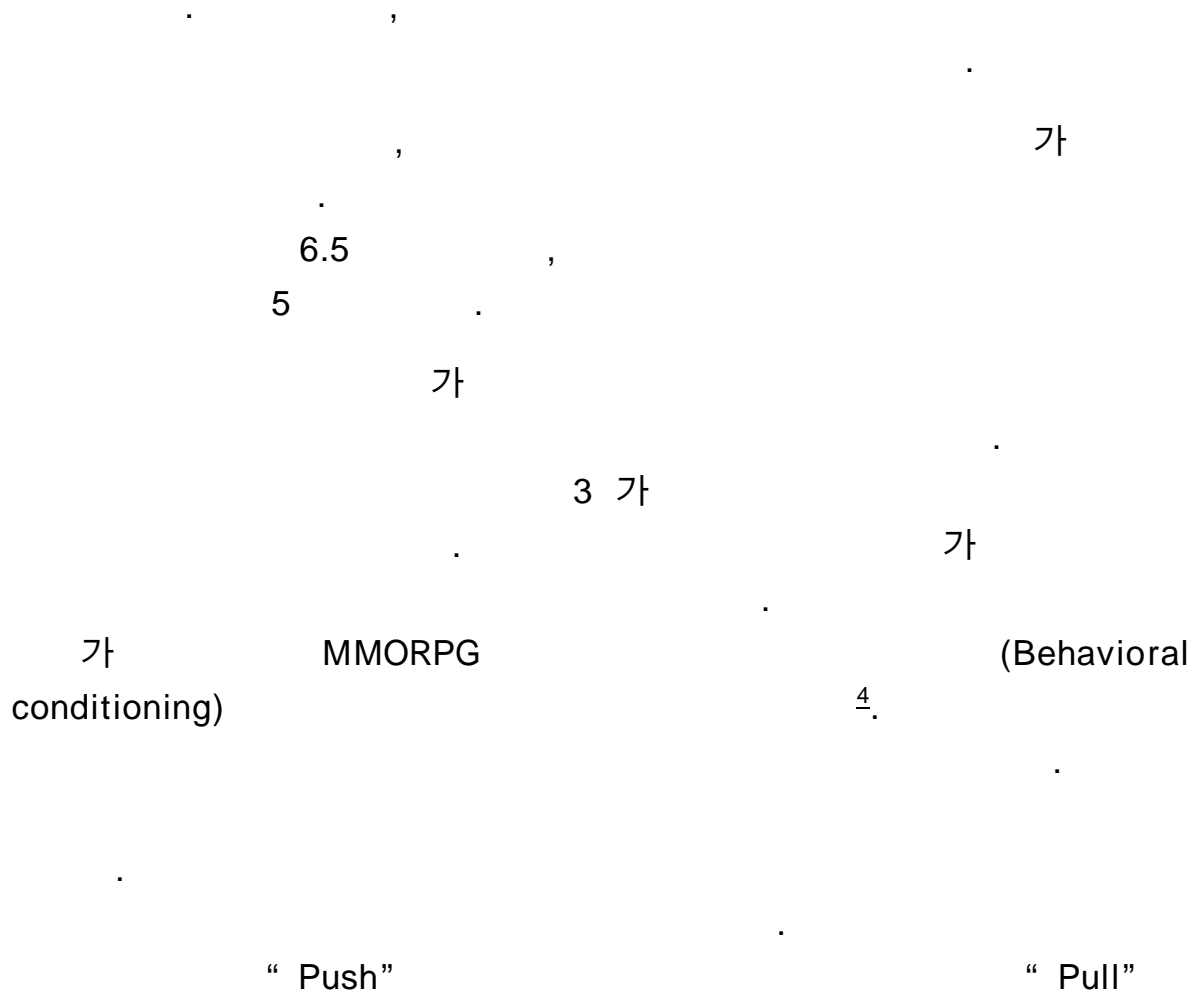
(Difference)

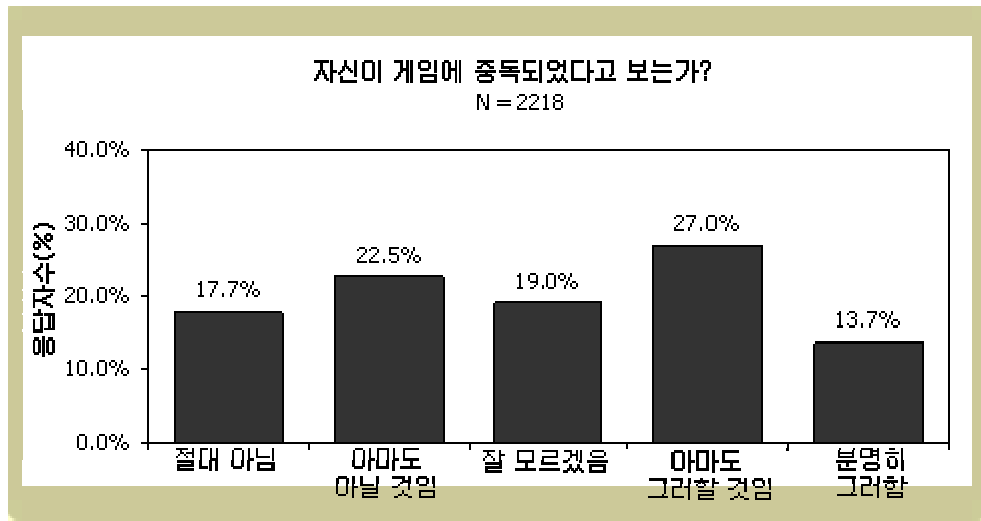
(Effect size)

동기별 성별차/연령차 및 주당게임시간과의 상관관계				
(N 남성 = 2496, N 여성 = 420)				
	성별차	r*	연령 상관계수	게임시간 상관계수
성취형	남성 > 여성	.26	-.30	.16
우발적 사교형	여성 > 남성	.10	-.10	--
몰입/몰플레이밍형	--	--	--	--
열성적 사교형	여성 > 남성	.26	--	.12
경쟁형/Grief	남성 > 여성	.19	-.34	--
현실도피형	--	--	--	.12

비고: 모든 응답자가 남녀간 차이를 긍정하였으며, 연령과 게임시간 사이의 상관관계의 유의수준은 p<0.001임, r은 남녀간 차이 효과크기(Effect size)의 측정치, 즉 전반적 차이가 성별만으로 얼마나 설명될 수 있는가에 대한 대략치임.

가  
가





가

가

가

가

가

가

(  $r = 0.25$  ).

가

.

, 가

( )

( )

트.

‘ (In-game preferences) ’ ‘ (Rate of attrition) ’

(Appeal)

8 (8-point scale) 가 :

- 
- 
- 
- 
- 

(Customizable)

8 2  
%

12-18

35

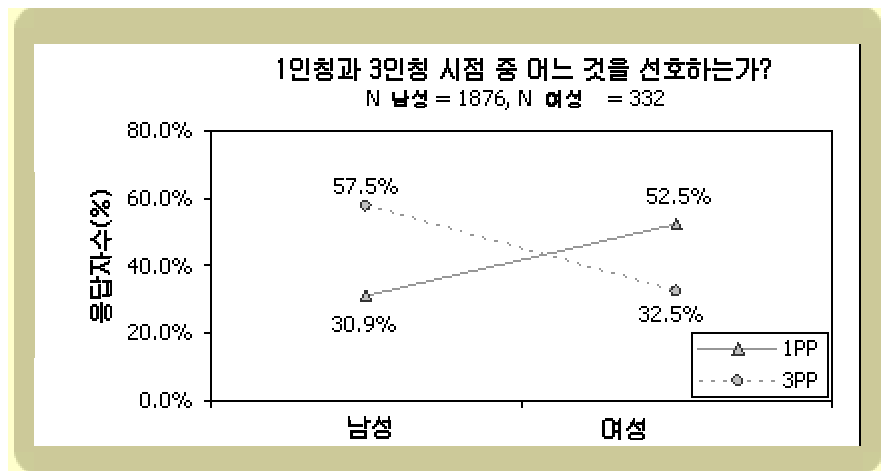
게임 요소별 유인성 (N = 2639)				
	남성 (N = 2329)	% range	여성 (N = 310)	% range
캐릭터 생성	언형에 반비례히 감소	71 -> 53	언형에 반비례히 감소	85 -> 67
전투 시스템	언형에 반비례히 감소	67 -> 51	불변	40 -> 43
아이템 제작 시스템	불변	38 -> 40	언형에 비례히 증가	22 -> 51
지형	불변	54 -> 51	언형에 반비례히 감소	70 -> 52
퀘스트	불변	58 -> 58	언형에 비례히 증가	52 -> 65

가

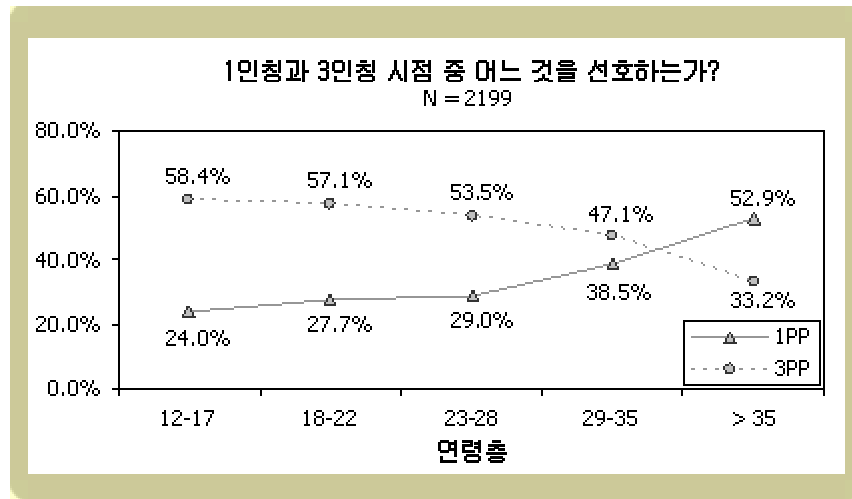
가

1 3 (Perspective)

1 (1PP – First person perspective) 3 (3PP – Third person perspective)



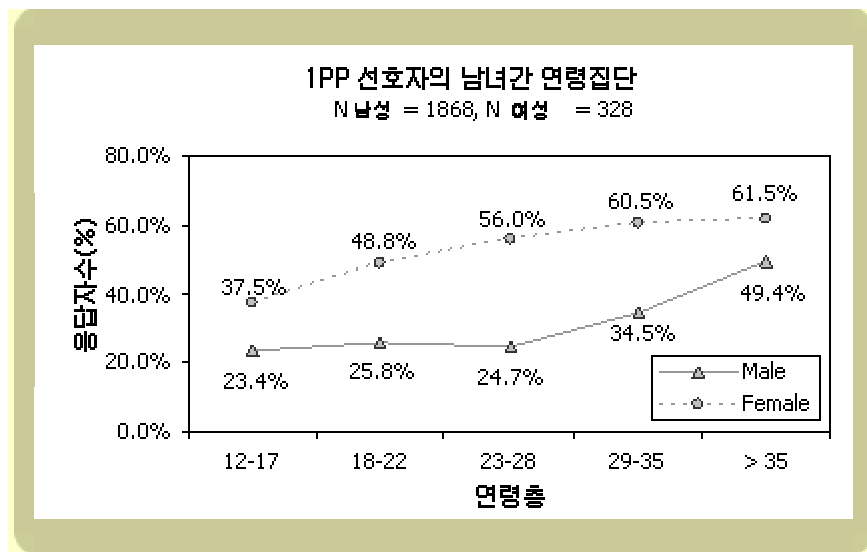
3PP 가 ( , EQ 1PP , DAOC )



가 (Underlying factor)

1PP 가

1PP





가

6.

가 ( )

가

3PP

1PP

가

1PP

3PP

3PP

1PP  
< .001)

(t = 5.5, p < .001)

(t = 8.5, p

(t = -8.0, p < .001)

가

1PP/3PP

(Categorical predicted variable)

가 가

(t = 7.7, p < .001)

(t = 6.2, p < .001), Grief(t = -5.0, p < .001)  
= .002)

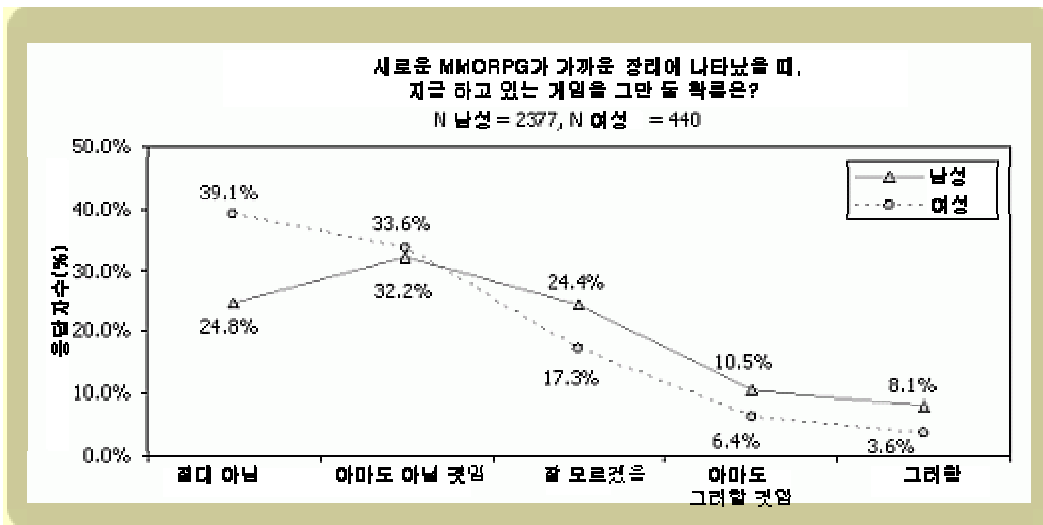
(t = 2.38, p

가 (Perspective)

( )

가  
MMORPG

가



- 1)
- 2)

가?

?

가 5 (Unipolar scale)  
. 가 0.69(p < .001)  
t(2348) = 5.18 (p < 0.001) , (M = 4.20, SD = 2.01)  
(M = 3.60, SD = 1.85)  
(r = -0.14, p < 0.001).

가  
(ANCOVA)  
F(1,2330) = 14.2 (p < 0.001) ,

(r = -.14)

(r = .07)

(r = -.09)

(r = .05)

가

가

가

가

가 ? 가 ? 가 가 가 ? ?

--

1. MMORPG Yee, N. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments (Under review)
2. (Construct-specificity) (Unipolar scales) 5 가
3. Oblique Promax rotation (Principal component analysis) Factor 1 (Eigenvalues) 가
4. MMORPG Behavioral conditioning <http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>

5. , <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html> .

6. <http://www.nickyee.com/eqt/menwomen.html> .