

# 게임기획에의 활용을 위한 온라인게임 구성과 이용자성향의 비교연구

: <Everquest> 와 <리니지> 를 중심으로

유승호 / 한국게임산업개발원 연구실장  
장원상 / 한국게임산업개발원 연구원

- I. 서론
- II. 게임콘텐츠의 내용구성 항목
- III. <Everquest> 와 <리니지>의 내용구성
- IV. <Everquest> 와 <리니지>의 이용자 성향
- V. 요약 및 결론

본 연구의 의의는 그간 산업적 효과에 따른 연구에서 머물러 있던 문화콘텐츠의 내용구성에 대한 본격적인 학문적 접근을 시도하였다는 점이다. 문화콘텐츠의 내용구성은 사회문화적 현상을 반영할 뿐만 아니라 각 콘텐츠의 독창성과 경쟁력을 결정하는 요소이기 때문에 산업적으로도 매우 중요하다. 특히 이용자의 구체적 성향·취향과 밀접한 관계를 맺고 있어 게임콘텐츠의 기획에서뿐만 아니라, CRM(Customer Relationship Management)과 같은 선진 마케팅기법 등을 활용하기 위해서도 반드시 선행되어야 할 필수분야라 할 것이다.

## 1. 서론

게임은 기술, 문화, 경제적 가치가 복합된 종합문화콘텐츠<sup>1)</sup>로서 특히 최근 게임산업의 급속한 성장과 함께 비즈니스모델, 유통구조, 마케팅전략 등 비즈니스관련 연구가 증가하고 있다. 한편 게임콘텐츠에 대한 연구도 활발히 진행되고 있는데, 이들 연구는 주로 그래픽, 사운드, 프로그래밍 등의 기술적 영역에서 이루어지고 있으며 이에 비해 콘텐츠의 내용에 대한 연구는 매우 부족한 상황이다. 그러나 콘텐츠의 기획단계에서 내용을 어떻게 구성하는가는 이후 이용자의 이용성향과 밀접한 관계를 갖는다는 점<sup>2)</sup>에서 알 수 있듯이 게임콘텐츠의 내용구성에 대한 연구는 콘텐츠개발단계에서 뿐만 아니라 산업적으로도 매우 중요한 의미를 갖는다.

이에 본 연구에서는 내용구성요소별 비교를 통해 콘텐츠구성의 차이를 규정하고, 각 게임 콘텐츠별 이용자성향을 분석하여 내용별로 나타나는 이용자집단의 성향을 밝히고자 한다.

본 연구의 대상으로는 <Everquest>와 <리니지>를 선정하였다. <리니지>는 국내 온라인게임 중 가장 많은 이용자를 확보하고 있는 인기게임이며, <Everquest>는 소니온라인엔터테인먼트에서 개발·제공한 온라인게임으로서<sup>3)</sup> 해외에서 가장 많은 이용자를 확보하고 있는 MMORPG<sup>4)</sup>이다. 두 게임 모두 국내·해외에서 가장 많은 이용자를 확보하고 있는 게임이므로 이들의 내용구성과 이용자성향을 비교해보는 일은 매우 중요한 의미를 갖는다 할 것이다. 단, 이용자성향의 비교에서 모집단의 구성이 달라 본 연구에서는 모집단의 환경적 특성에 의해 차이가 나타날 수 있는 게임 외적 요소(PC이용환경, 커뮤니티, 국가별 문화적 특성 등)는 제외된 상태에서 분석을 진행하였다.

1) 이재현, 2001

2) 한국게임산업개발원, 2002

3) 2002년 7월부터 NC소프트에서 국내에 제공하기 시작하였으나 서비스기간이 오래되지 않아 본 연구에서는 해외이용자들을 대상으로 한 조사내용을 사용하였다.

4) Massively Multiplay Online Role Playing Game

## II. 게임콘텐츠의 내용구성항목 : 비교항목도출

우선 게임콘텐츠의 내용분석을 위해 게임제작요소에 기초하여 게임내용 분석항목을 설정하였다.<sup>5)</sup>

게임제작은 제작진들이 게임 콘텐츠를 제작하는데 필요한 게임 설계도를 작성하는 창작 작업으로, 게임제작의 각 요소인 게임배경, 캐릭터 설정, 스토리 구성, 스테이지 구성, 배경음악 및 효과음악 작곡 및 연출, 플레이 요소 및 기능, 퍼즐디자인, 레벨 디자인, 미션 디자인, 인터페이스 디자인, 동영상들을 체계화된 문서, 도표, 흐름도 및 그림 등으로 표현하기 위해 선행되어야 하는 작업이다. 이러한 게임제작의 과정에서 <그림 1>에 있는 항목들은 기본적인 요소가 되는 것으로, 크게 시나리오, 게임 캐릭터, 게임그래픽 표현대상, 배경 및 효과음악, 프로그래밍(인공지능, 알고리즘), 게임 동작 인터페이스 등에 관한 것이다. 상술한 요소들은 게임의 이용과 구현에 있어서 기본이 되는 것으로 어떠한 종류의 게임에도 필수적으로 포함되어 있는 요소이다.

시나리오, 캐릭터의 설정, 인터페이스의 경우는 게임의 내용과 밀접한 관계가 있는 것이기 때문에 더욱 세분화해서 살펴볼 필요가 있다. 한편 그래픽 표현대상, 효과음악, 프로그래밍은 기술요소로서 게임 내용의 분석항목에는 적합하지 않으므로 분석의 항목에서 배제하였다. 따라서 게임내용 분석을 위한 항목은 크게 시나리오, 캐릭터의 설정, 인터페이스의 세 부분으로 구분되며, 시나리오의 경우는 테마, 스토리, 캐릭터, 아이템의 세부 항목으로 구성되어 있다.

### II-1. 시나리오

게임 시나리오 창작의 기본요소는 테마, 스토리, 캐릭터, 아이템으로 나뉜다.

테마는 여러 개의 제재로 이루어지는데 제재의 개연성, 창의성에 따라 게임의 인기도가 결정되기도 한다. 제재의 선택이 테마의 통일성을 판가름하는 중요한 요소가 되기도 한다.

스토리는 줄거리, 시놉시스라고 일컬어지는 것인데, 게임의 총체적인 내용이며 시나리오를 응축시킨 기본텍스트이다. 정해진 테마에 의해 생성되는 텍스트가 줄거리가 되는 것으로, 게임의 내용을 전반적으로 좌우하게 된다.

캐릭터는 게임의 얼굴이 되는 것으로, 만들어진 캐릭터의 특징에 따라 게임의 특성이 달라지는 특징이 있다.<sup>6)</sup> 캐릭터의 종류와 특징은 대분류로 나누어진 캐릭터의 설정 부분에 해당하는

5) 여기에서 사용한 게임제작요소의 항목은 '2002 대한민국 게임백서'의 '게임제작 요소(p646-651)' 부분을 차용하였다.

6) 영화 및 드라마에 등장하는 캐릭터는 상세한 심리묘사가 쉽게 이루어지는데 비해 그래픽에 의해 탄생되는 게임의 캐릭터는 상세한 심리묘사를 하기가 쉽지 않다. 반면, 애니메이션은 실사 영화보다 캐릭터의 변화를 순식간에 만들어낼 수 있다. 즉 게임의 캐릭터는 상황에 따라 키의 크기를 자유롭게 조절할 수 있으며 그만큼 게임의 캐릭터는 무한한 과장성을 지니고 있는 것이다.(2002 대한민국 게임백서, p651)

것이고, 시나리오에서의 캐릭터는 행동, 성격, 감정들을 어떻게 표현할 것인가에 초점이 맞추어져 있다.

아이템은 게임에서 매우 중요한 위치를 차지하는데, 이는 상호작용의 속성을 지니고 있기 때문이다. 즉, 게이머들이 게임에서 즐거움을 얻을 수 있는 것은 아이템의 역할이 잘 수행되고 있기 때문이라고 할 수 있다.

## 11-2. 캐릭터의 설정

시나리오에서 언급된 캐릭터가 기술에 따른 캐릭터의 형상, 특징을 결정짓는 것이라고 한다면, 캐릭터의 설정은 게임에서 게이머가 다루는 캐릭터의 종류, 성격등을 규정할 수 있는 것을 말한다. 캐릭터의 다양성은 시나리오와 더불어 게임의 다양한 플레이를 즐기도록 해 주는 요소가 될 수 있다.

## 11-3. 인터페이스

게임을 즐기기 위해 시나리오와 캐릭터가 마련되었다면 게이머가 게임을 이용하기 위한 여러 가지의 규정과 이용 화면이 마련되어야 한다. 이러한 것을 인터페이스라고 규정할 수 있다.

(그림1) 도출된 게임내용 분석항목



인터페이스는 게이머의 이용 측면과 연결된 것으로 플레이 활동 과정에서 게임에 몰입할 수 있는 편의성을 제공하는 역할을 한다고 할 수 있다.

이상의 내용을 요약하면 <그림 1>과 같은 게임내용 분석항목이 도출된다.

### III. <Everquest>와 <리니지>의 내용구성비교<sup>7)</sup>

게임은 '시나리오'와 '캐릭터설정', '인터페이스', '그래픽표현대상', '효과음악', '프로그래밍'으로 구성되며, 이 중 '시나리오'와 '캐릭터설정', '인터페이스'를 게임콘텐츠 구성요소로, '그래픽표현대상', '효과음악', '프로그래밍' 등을 게임의 기술 구성요소로 분류할 수 있다. 따라서 이후 <Everquest>와 <리니지>의 게임내용을 '시나리오', '캐릭터설정', '인터페이스'의 항목에 걸쳐 비교하였다.

#### III-1. 시나리오

'시나리오'는 '테마', '스토리', '캐릭터', '아이템'으로 구성된다.

##### ① 테마 · 스토리

'테마'는 게임의 시작부터 끝까지 지속되는 주제를 의미한다. 이러한 테마를 기반으로 진행되는 즐거리가 곧 '스토리'이다. MMORPG에서의 스토리진행은 개략적인 세계관과 게임의 목적이 제시될 뿐이며 싱글플레이RPG게임<sup>8)</sup>에 비해 구체적으로 스토리전개가 설정되어 있지 않은 경우가 대부분이다. 즉, MMORPG에서는 게임에서 제시되는 최강의 적을 물리치고 보상을 받는 것이 게임의 목적이자 스토리라고 할 수 있다.

<Everquest>의 최강캐릭터는 '드래곤'과 '신'으로, 이용자는 다른 이용자와 그룹을 구성하여 이들과 싸우는 것을 주내용으로 한다. 게임상에서는 이를 '레이드(raid)'라고 부르고 있다.

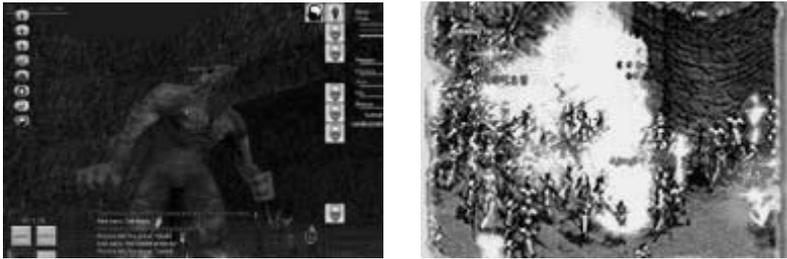
<리니지>의 게임에서 제시되고 있는 궁극적 목적은 '공성전(攻城戰)'이다. 원작인 만화 <리

7) 설명에 첨부한 그림자료의 출처는 <http://lineage.playforum.net>, [http://www.lineage.co.kr\(리니지\)](http://www.lineage.co.kr(리니지)), [mpog.com](http://mpog.com), [http://eq.mpogame.co.kr\(Everquest\)](http://eq.mpogame.co.kr(Everquest))이며, 이외의 그림은 게임에서 직접 스크린샷을 추출하였다.

8) 싱글플레이RPG란 MMORPG게임과는 달리 이용자 혼자 캐릭터를 육성, 과제를 해결해가는 방식으로 진행되는 게임을 말하며, 이같은 경우 MMORPG에 비해 복잡한 스토리를 중심으로 게임의 진행이 이루어지게 된다. 대표적인 예로는 일본 ENIX사의 '드래곤퀘스트'나 SQUARE사의 '파이널판타지' 시리즈를 들 수 있으며, 국산게임으로는 손노리의 '어스투니시아스토리', 소프트맥스사의 '창세기전' 시리즈 등이 있다.

니지)에서도 주인공캐릭터가 빼앗긴 자신의 성을 되찾는 즐거리로 구성되어 있으며, 이는 게임 상에서 '공성전' 시스템으로 구현되어 있다. 공성전은 주로 플레이어가 소속된 '혈맹(血盟)' 간

〈그림 2〉 〈Everquest〉의 레이드장면과 〈리니지〉의 공성전장면



의 전투로 이루어진다.

## ② 캐릭터표현

시나리오 요소에서 제시되는 캐릭터는 캐릭터의 감정, 신체적 특징 등 캐릭터의 신체적, 심리적 표현을 의미하는 것이다.<sup>9)</sup>

우선 〈Everquest〉의 캐릭터 표현구조를 살펴보면, 이용자는 캐릭터 제작시 남·여의 구분에 따라 10여종의 얼굴형, 피부색, 머리모양, 머리색, 눈동자의 색으로 구분된다.

한편 리니지의 캐릭터 표현구조는 남·여의 성별구분만을 갖고 있다. 즉 동일한 클래스 캐릭

〈그림 3〉 〈Everquest〉의 캐릭터 제작화면과 〈리니지〉의 캐릭터 제작화면



9) 제작단계에서 제시된 '캐릭터'는 캐릭터의 종족, 직업, 능력, 역할 등 종합적인 성격의 설정을 의미한다. 즉, 우선 기획단계에서 이와 같은 캐릭터의 종합적인 성격의 설정이 이루어지고, 게임내용에 따른 캐릭터의 심리적, 신체적 특징은 시나리오디자인 단계에서 이루어지게 된다.

터의 경우에는 성별에 따른 2가지 캐릭터모델을 선택하게 된다.

또한 '앉다', '일어서다', '인사하다'와 같은 기본적인 행동 외에도 '포옹', '알밤', '안마' 등 신체적 특징을 구성하는 요소도 다양하다. 캐릭터들의 감정표현 역시 '당신을 동족이나 다름없이 생각합니다', '당신을 우호적으로 대합니다', '당신을 미심쩍게 생각합니다' 등 10여종의 감정표현이 대화형태로 나타나며, 이와 같은 감정표현 시스템은 PC(Playable Character)뿐만 아니라 NPC(Non-Playable Character)에도 마찬가지로 적용되고 있다.

한편 <리니지>에서는 캐릭터를 통한 별도의 표현이 존재하지 않는다. 게임중의 감정·행동 표현은 주로 이용자들간의 채팅을 통해 이루어지며, 이는 주로 이모티콘 또는 채팅형 축약어의

〈그림 4〉 <Everquest>의 감정표현과 <리니지>의 감정표현(채팅창에 표시)



활용을 통해 이루어지고 있다.<sup>10)</sup>

### ③아이템·레벨

<Everquest>, <리니지>와 같은 MMORPG에서의 진행은 상술한 '캐릭터'의 성장과 '아이템'의 습득을 중심으로 이루어진다. 즉 레벨상승과 고급아이템의 보유가 원활한 게임진행을 위한 필수요소이다.

<Everquest>에서는 고급아이템을 사용하기 위해 일정수준의 캐릭터레벨을 확보해야 하기 때문에 플레이어는 우선 캐릭터의 레벨을 높이기 위한 노력을 하게 된다. 또한아이템 구성에서도 이용자 마음대로 버리거나 거래할 수 없는 'nodrop' 아이템, 캐릭터당 하나 이상을 가질 수 없는 'rare' 아이템 등이 있어아이템의 활용에 대한 제한이 엄격하다.

한편 <리니지>에서는 레벨과 상관없이아이템을 활용할 수 있으므로 플레이어는 고급아이템

10) 행동/감정표현의 많고 적음의 차이는 제작환경의 영향을 받을 수 있다. 즉, 리니지는 97년도 작으로 2D/256컬러를 사용하고 있으며, 'Everquest'는 99년도 작으로 3D환경을 지니고 있어 리니지 에 비해 기술적으로 보다 많은 행동/감정의 구현이 가능하다.

을 얻음으로써 레벨상승을 보다 원활히 할 수 있다. 따라서 <Everquest>에서는 캐릭터의 레벨상승이, <리니지>에서는 아이템의 획득이 보다 우선시된다고 할 수 있다.

<그림 5> <Everquest>의 아이템장비와 <리니지>의 아이템장비



④ 캐릭터설정 : PC

MMORPG에서의 캐릭터설정은 플레이어가 조작하는 PC와 NPC로 구분되며, NPC는 다시 MOB(몬스터, monster)과 스토리진행을 돕는 조연캐릭터로 나뉜다.<sup>11)</sup>

우선 <Everquest>의 PC캐릭터는 14종의 종족, 15종의 클래스, 16종의 신앙을 선택하여 조합하도록 되어 있다. 각 종족·클래스는 독자적인 특징을 지니고 있으며, 게임시 서로의 장·단점을 보완하도록 디자인되어 있다. 이에 따라 전투시에는 각 종족과 클래스, 특기에 따라서 풀러(puller), 탱커(tanker), 매저(mager), 힐러(healer), 지저(Gger) 등으로 구분되는데, 구체적으로 풀러는 공격대상이 되는 몹을 동료가 있는 곳까지 유인하고, 탱커는 높은 체력을 이용하여 몹

<표 1> <Everquest>와 <리니지>의 PC캐릭터설정

	Everquest	리니지
성별	남/여	남/여
종족	바버리안/다크엘프/드워프/에루다이트/놈/하프엘프/하프링/ 하이엘프/휴먼/익사르/오우거/트롤/우드엘프/바쉬르	기사/마법사/요정/군주
클래스	바드/클래릭/드루이드/인첸터/매지션/네크로맨서/몽크/팔라딘/ 레인저/로그/워리어/쉐도우나이트/사먼/위자드	상동
신앙	버텍술러스/브렐서를리스/브르숀벤피즐썸/카직-톨/에롤리시마르/ 이노록/카라나/미싸니엘 마르/프렉서스/리어스/랄로스 제/ 로드셋 나이프/슬루섹 로/트리뷰날/투나리/비산	없음

11) <http://lineage.co.kr>

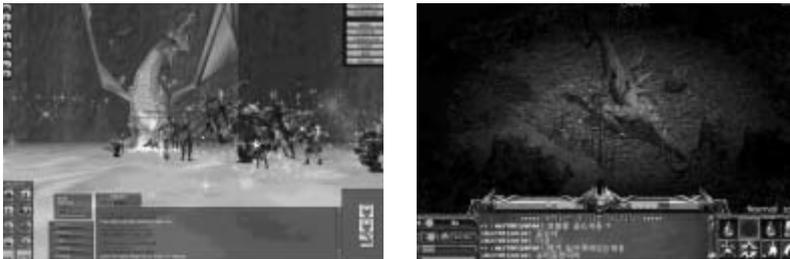
의 공격을 받아내며, 매저는 탱커가 공격을 받아내는 동안 다른 몹을 저지하고, 힐러는 탱커를 지원하여 체력을 보충해주는 방식이다. 마지막으로 지저는 그룹<sup>12)</sup>이 위기상황에 몰렸을 때 구성원들을 안전하게 탈출시켜주는 역할을 한다.<sup>13)</sup>

<리니지>의 경우 PC는 2종의 종족과 4종의 클래스로 나뉘며, 각 종족에는 고유한 클래스가 결정되어 있다. 즉 요정은 공사, 인간은 전사, 마법사, 왕자·공주(군주) 클래스로 설정된다. 4종의 클래스는 각기 활, 칼, 마법 등을 사용하는 방법의 차이는 있으나 모두 공격형 캐릭터로 분류된다. 단, 그중 '군주' 만은 '혈맹'을 만들 수 있는 특기를 갖고 있어 다른 3종의 캐릭터와 구분된다.

### ⑤ 캐릭터설정 : MOB

NPC설정의 경우, 상술하였듯이 <Everquest>는 역할분담방식을 채용하고 있으며 자신보다 약한 MOB과의 싸움에서는 경험치를 얻을 수 없으므로 전반적으로 개별캐릭터의 능력보다 MOB의 능력치가 높게 설정되어 있다. 반면 <리니지>에서는 각 캐릭터들이 기본적인 능력을 고루 갖추어 강한 MOB을 상대로도 개별적인 진행이 가능하며 약한 캐릭터와의 싸움을 통해서도 경험치를 얻을 수 있다.

<그림 6> <Everquest>의 MOB전투장면과 <리니지>의 MOB전투장면



12) 게임진행을 위해 여러 캐릭터로 임시 구성한 집단으로 '파티'라고도 부른다. 이는 이용자들로 구성된 항시적 집단인 '길드'와 구분된다.

13) <Everquest>의 캐릭터가 역할분담형이라는 사실은 다음의 글에서도 잘 나타나 있다. "노라쓰의 하늘이래 이렇게 다양한 종족과 클래스가 있는데 그렇다면 다른 온라인 게임과 같이 과연 최고의 캐릭터(일명 지존이라 불리는...)가 있을까요? 아마 에버퀘스트에서는 그런 지존이라고 불릴 캐릭터는 현재 없을 것이며 아마 앞으로도 없을 것입니다. 하지만 이런 개인이 최고가 되는 지존은 없겠지만 사냥에서 멋진 전략과 완벽한 호흡이 돋보이는 최고의 그룹 또는 길드는 생겨나게 될 것입니다."("그룹을 구할 때는..." 중, Everquest News Letter, NC소프트, 2002. 7)

### ⑥ 인터페이스·화면구성

인터페이스는 마우스, 키보드등의 입력장치와, 이에 반응하는 출력내용(화면구성)으로 나눌 수 있다. <Everquest>와 <리니지>의 입력장치에서는 두 게임 모두 마우스와 키보드를 사용하므로 동일하며, 화면구성은 기초적인 전투와 이동을 위한 아이템·마법창과 이동·명령키로 구성되어 있다. 우선 <리니지>는아이템창,마법창,생명·마법력창을 중심으로 구성이 되어 있으며 중앙에 채팅창이 위치한다. <Everquest>의 경우는 단축키·마법창 외에도 그룹창, 타켓창, 동작단추창, 대화창 등 상호작용을 위한 메뉴가 보다 많아 <리니지>에 비해 보다 복잡하게 구성 되어 있다. 또한 각 플레이내용이 채팅창에 설명으로 나타나기 때문에 채팅창에 많은 비중이 주어진다.

(그림 7) <Everquest>의 화면구성과 <리니지>의 화면구성



### ⑦ 리더의 역할 및 조건

위에서 제시한 항목 외에도 두 게임의 공통적인 내용을 비교할 수 있다. 특히 MMOPRG게임에서는 일반적으로 여러 이용자가 한 집단을 이루는 커뮤니티시스템을 채용하고 있는데, <Everquest>의 '길드'와 <리니지>의 '혈맹'이 각각 이에 해당한다.

<Everquest>에서는 항상 강력한 MOB을 상대하여야 하므로 팀리더의 지휘가 중요하다.<sup>10)</sup> 리더는 GM(길드마스터, Guild Master)이 선출하며, 이외에도 GM은 타길드와의 일정 및 레이드일 정조정, 길드내 구성원간의 의견조율 등을 주로 하기 때문에 <Everquest>의 GM선출에서는 공정성, 지휘력 등에 대한 GM의 평판이 중요한 평가요인이 된다. 한편, <리니지>의 경우는 레벨 25이상의 '군주' 캐릭터가 혈맹을 결성하게 되며, 별도의 선출과정 없이 혈맹의 리더(혈주)를 맡게 된다. 혈주는 혈맹원들의 가입과 탈퇴를 결정하며, 게임상에서의 '공성전' 여부를 결정한다. 공성전 시에는 군주도 독립적인 플레이어로서 전투에 참여하게 된다.

⑧ PvP서버 비중

MMORPG는 클라이언트프로그램에 동일한 게임콘텐츠를 수록한 경우라도, 접속하는 서버에 따라 게임내용의 구성이 달라지게 된다. 대표적인 예로는 PK<sup>15)</sup>의 가능여부에 따라 구분되는 PvP

<표 2> <Everquest>와 <리니지>의 서버현황 (2002. 7)<sup>16)</sup>

	Everquest	리니지
PvP Server (PK Server)	Tallon Zek (PvP) Vallon Zek (PvP) Rallos Zek (PvP) Sullon Zek (PvP)	데포로주 듀크데필 시드랏슈 켄라우헬 발센 로테마이 질리언 어레인 안타라스 이실로테 캐스톨 파프리콘 조우 세바스찬 발라카스 하딘 데킨 린드비오르 케레니스 파아그리오 켄트 오웬 에바 글루디오 크리스터 사이하 윈다우드 아툰 마프르 기란 가드리아 린델 US Server 군터 쥬드 JP Server 아스테어 켈로스
Non-PvP Server (Non-PK Server)	Ayonaë Ro The Brell Serilis Nameless Sarym Cazic-Thule The Tribunal Terris-Thule Druzzil Ro Torvonnilous The Rathe Erollisi Marr Veeshan The Seventh Innoruuk Bertoxxulous Hammer Larys T Vyl Bristlebane Tholuxe Mithaniel Drinal Paells Marr E'ci Tunare Povar Fennin Ro Vazaelle Quellious Karana Xegony Rodcet Nife Luclin Xev Solusek Ro Morell-Thule Zebuxoruk Tarew Marr Prexus	아인하사드(Non-PK) 로엔그린(Non-PK) Non-PK Test(Non-PK)
계	42(Chat Server는 제외)	41

14) 본 연구에서 조사한 <Everquest> 개인 길드 홈페이지에서는 팀리더와 GM이 갖추어야 할 자격조건과 덕목에 대해 상세히 설명하고 있다.(참고문헌 및 참고사이트 참조)

15) PK는 RPG에서 흔히 나타나는 현상으로서 부정적인 행위로 간주되어 금지되고 있다(이재현, 2001), 그러나 한편 PK는 이용자간 경쟁 심을 유발시켜 RPG의 재미를 증가시키는 요소이기도 하다(성윤숙, 2002)

16) 출처 : <http://eqvault.ign.com/scan>, [http://lineage.playforum.net/program/server\\_board](http://lineage.playforum.net/program/server_board)

서버와 Non-PvP서버를 들 수 있으며, <Everquest>와 <리니지> 역시 두 종류의 서버에서 게임이 용이 가능하다. <Everquest>의 경우 <표 2>와같이 Non-PvP서버가 주종을 이루고 있다. 단, Non-PvP서버에서도 '듀얼'이라는 명령어를 이용할 경우 이용자간 합의 하에 전투가 가능한데, 이 경우 레벨업이나 아이템의 탈취 등이 불가능하므로 PK를 통한 실제적 이익은 발생하지 않는다.<sup>17)</sup> 한편 <리니지>는 PvP서버(PK서버)가 주종을 이루고 있다. <리니지>의 주종을 이루는 PK서버에서는 통상적으로 PK가 가능하며, 상대방의 아이템을 일정확률로 탈취할 수 있다. 단, <리니지>에서는 캐릭터의 PK정도에 따라 '카오플'과 '라우플'의 성향을 부여하여 PK를 자주하는 '카오플' 캐릭터는 NPC들의 공격을 받고, PK를 당할 경우 아이템을 떨어뜨릴 확률이 높아지는 등의 핸디캡을 적용하고 있다.

#### IV. <Everquest>와 <리니지>의 이용자성향비교

본장에서는 <리니지>와 <Everquest>의 이용자에 대한 별도의 설문조사 중에서 비교가 가능한 유사항목을 추출하여 제시하였다.<sup>18)</sup> 우선 <Everquest>에 대한 연구는 4,000명을 대상으로 2000년 9월 5일부터 2001년 5월 5일까지 진행되었으며, 유효 표본은 대략 1,500개로 나타났다(Nicholas, 2001). <Everquest>에 대한 연구는 성별, 연령, 직업, 가족 연평균 소득(달러), 주당 평균 이용시간, PvP서버이용여부, PvP서버이용시 느끼는 즐거움 정도, <Everquest>의 매력 요인, 만족 요인, 불만족 요인을 중심으로 조사되었다.

<리니지>에 대한 연구로는 15,000명을 대상으로 2001년 10월 23일부터 26일까지 진행되었으며, (연세대학교 인간행동연구소·NC소프트, 2001) 이중 유효 표본 7,018개를 추출하였다. 본 <리니지>에 대한 연구는 성별, 연령, 직업, 한달 평균수입, 주당평균이용시간, PK 해본 경험, PK 당해본 경험을 중심으로 조사되었다. 단, 앞서 밝힌 바와 같이 국내·해외게임이라는 특성상 각 조사대상의 모집단구성과 조사일자, 조사항목이 동일하지 않아 여기서는 공통항목인 인구학적 변수와 게임이용시의 만족도 항목에 대한 빈도(frequency)만을 비교하였으며, 특히 이용자의 게임성향을 알아보기 위해 PK관련항목(PvP서버 접속경험, 만족도, PK가해·피해 경험)을 선정하여 각각 제시하였다.

17) Non-PvP서버일지라도 '콜로세움'이라는 특정장소에서는 PK가 가능하나, 이 경우에도 아이템이나 경험치와 같은 보상이 이루어지지 않는다. 반면 PvP서버에서는 어느 곳에서나 PK가 가능하며, 아이템과 경험치를 받을 수 있다.

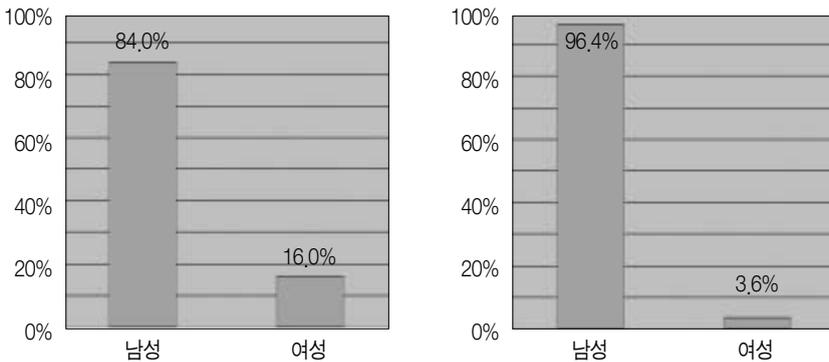
18) 여기에서 제시한 이용자조사는 서로 다른 두 개의 모집단에 대해 각각 실시되었으며, 이와 같은 모집단의 차이는 두 게임이 각각 국내/해외에 제공되고 있기 때문이다. 이에 본 연구에서는 빈도 외에 각 집단별 항목간 영향관계를 밝히지 못하였으며, 이를 밝히기 위해서는 국내 이용자간 성향비교 등의 후속연구가 이루어져야 할 것이다.

## 1) 인구학적 특성 비교

### ① 성별

<Everquest> 이용자(N=1240)의 84%는 남성이었으며, 여성은 16%로 나타났다. <리니지> 게임 이용자와 비교할 경우, 여성이용자의 비율이 상대적으로 높은 비율을 차지하였다. 반면 <리니지> 이용자(N=7,018)의 96.4%는 남성이었으며, 여성은 3.6%로 나타났다. 양자 모두 남성이용자의 비율이 월등히 높으며, 특이할 점은 <Everquest>의 여성이용자의 비율이 <리니지>에 비해 4배 이상 높게 나타난 것이다.

〈그림 8〉 <Everquest>(좌)와 <리니지>(우)의 이용자성별



### ② 연령

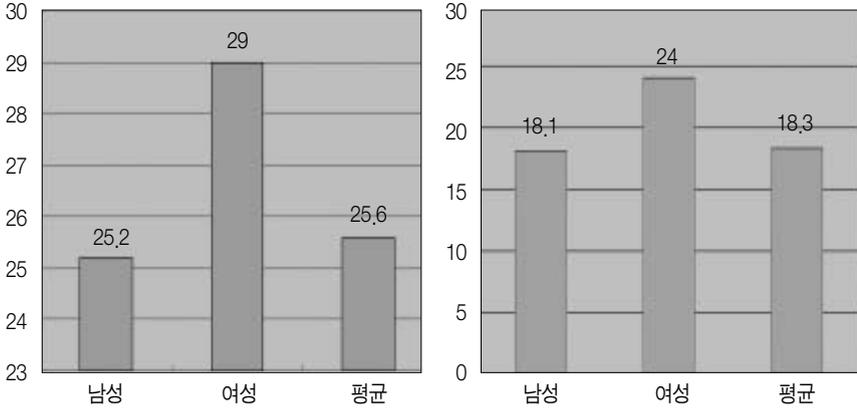
<Everquest> 이용자(N=1240)의 평균 연령은 25.6세이다. 특히 여성이용자(N=163)의 평균 연령은 29세로 남성 이용자(N=918)의 평균 연령 25.2세보다 비교적 높게 나타났다. <리니지> 이용자와 비교할 경우, 전체적으로 이용자 평균연령이 높게 나타나고 있다.

반면, <리니지> 이용자의 평균 연령은 18.3세이다. 남성이용자의 평균 연령은 18.1세로 여성 이용자의 평균 연령 24세보다 상당히 낮게 나타났다(N=7,018). 특히 <Everquest>의 이용자평균 연령이 <리니지>보다 8세 가량 높게 나타나는 것을 볼 수 있다.

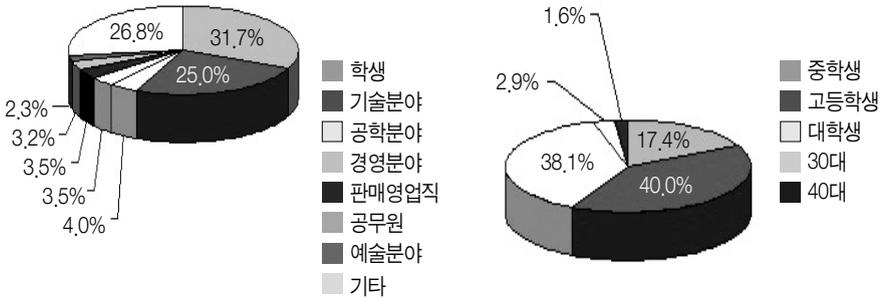
### ③ 직업 및 교급

<Everquest> 이용자직업에 대한 조사(N=1,099, 분포중 상위 7개의 직업)에서는 학생이 31.7%

〈그림 9〉 〈Everquest〉(좌)와 〈리니지〉(우)의 이용자평균연령(단위: 세)



〈그림 10〉 〈Everquest〉(좌)와 〈리니지〉(우)의 이용자 직업/교급



로 가장 높게 나타났으며, 기술 관련 종사자가 29%를 차지하였다. 특히 〈리니지〉게임 이용자의 대부분이 학생인 것과는 달리, 〈Everquest〉의 이용자는 학생이외에도 일반용자의 비율이 높았다. 이는 〈Everquest〉 이용자의 평균연령이 높은 것과 관계가 있는 것으로 보인다.

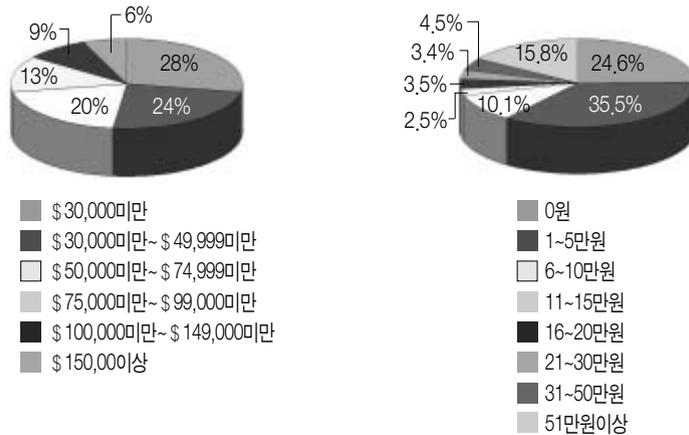
반면, 〈리니지〉 이용자의 직업을 대략적으로 나눠보면, 학생이 95.5%로 대부분을 차지하였다. 특히 고등학생과 대학생의 비율이 높게 나타났는데, 이는 〈리니지〉 게임 이용자의 대부분이 평균 18세로 취학연령층 이용자가 많기 때문이다.

④ 가족 연평균 소득(<Everquest>)과 한달 평균수입(<리니지>)

<Everquest>의 가족 연평균 소득을 보면, 이용자의 27.6%(N=2,525)는 30,000달러 미만인 것으로 나타났다. 다음으로 30,000~49,999달러가 24.1%, 50,000~74,999달러가 20.4%, 75,000달러 이상이 27.8%순으로 나타났다.

반면 <리니지> 이용자의 한달 평균수입을 보면, 응답자의 35.5%(N=2,493)는 1만원이상~5만원 미만인 것으로 나타났다. 다음으로 24.6%(N=1,729)는 수입이 없다고 응답하였다. 10.1%는 6만원이상~10만원미만이라고 응답하였다. 이 역시 <리니지>의 이용자 대부분이 청소년, 학생이기 때문인 것으로 보이며, 반면 50만원 이상으로 응답한 15.8%는 직업을 가진 성인이용자로 볼 수 있다.

<그림 11> <Everquest>(좌)의 가족 연평균소득과 <리니지>(우)의 이용자 한달평균수입

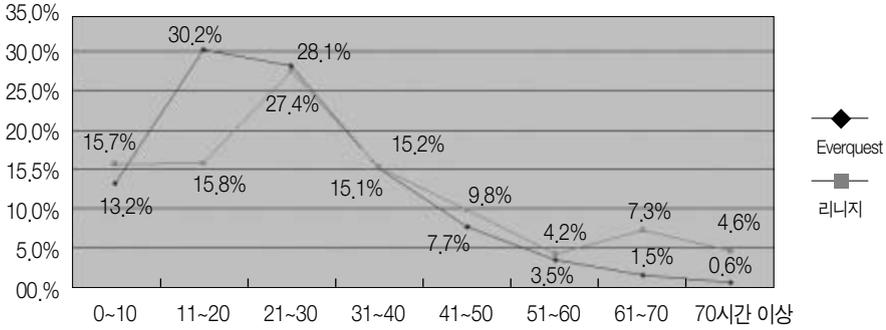


⑤ 주당 평균 이용시간

<Everquest> 이용자의 주당 평균 이용시간은 21.9시간인 것으로 나타났으며(N=1,472), <리니지> 이용자의 주간 평균 이용시간은 31시간인 것으로 나타났다. 전체적인 평균이용시간은 30시간 내외로 유사하게 나타났으나, 특히 <리니지>의 경우 <Everquest> 이용자에 비해 주당 30시간 이상씩 이용하는 응답자의 비율이 비교적 높게 나타나고 있어 Heavy User의 비율이 상대적

19) 특히 문화관광부에서 실시한 '게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안연구(2001)'에 의하면 게임이용 조절실패, 게임에 대한 강박적 의존, 부모와의 갈등, 건강악화 등 4가지 병리적 증독항목에서 하루 5시간(주당 35시간)이상 사용자들이 5시간 이하 이용자에 비해 월등히 높은 응답율을 보이고 있다는 점(한국게임산업개발원, p363-365)에서 리니지 이용자 중 상당수가 중독적 이용자에 해당한다고 볼 수 있다.

〈그림 12〉 〈Everquest〉와 〈리니지〉의 주간 평균 이용시간



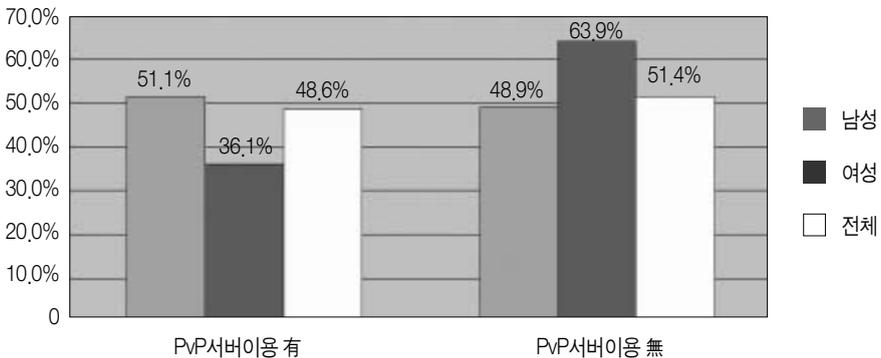
으로 높음을 알 수 있다.<sup>19)</sup> 반면 〈Everquest〉의 경우는 11~20시간의 응답자 비율이 2배가량 높아 Light User의 비중이 높음을 알 수 있다.

## 2) 〈Everquest〉게임 이용자의 특징

### ① PvP서버 이용여부(남성=2113, 여성=374)

〈Everquest〉 이용자의 48.6%(N=2,513)는 PvP서버를 이용해본 것으로 나타났다. 특히 PvP서버

〈그림 13〉 〈Everquest〉의 PvP서버 이용여부

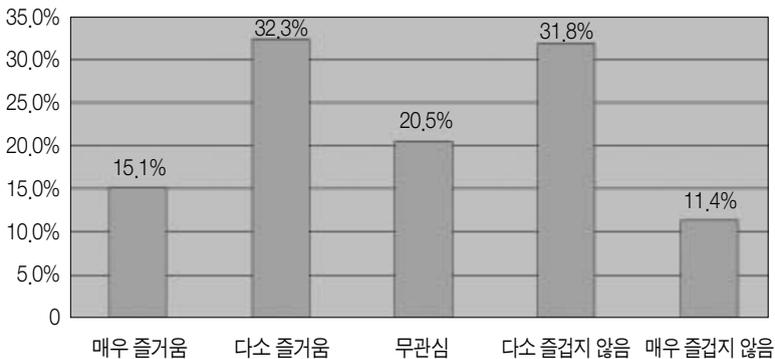


를 이용했다는 응답의 경우, 남성 51.1%(N=2,113)는 여성 36.1%보다 상당히 높게 나타났다. 참고로 남성이용자 중 PvP를 이용하는 이용자들의 연령이 하지 않은 이용자들보다 낮은 것으로 나타났다(이용경험 有 남성이용자(n=1,267)평균연령 = 23.2세, 이용경험 無 남성이용자(n=1,212)평균연령 = 26.9세).

② PvP 서버이용시의 만족도(N=1275)

PvP서버를 이용한 이용자들의 32.3%는 다소 즐거웠다고 응답하였고 31.8%는 다소 즐겁지않다고 응답하였다. 또한 '즐겁다'의 긍정답변은 47.4%, 부정답변은 43.2%로서 전반적으로 대칭 형태를 나타내었다.

(그림 14) <Everquest>의 PvP 서버이용시 만족도

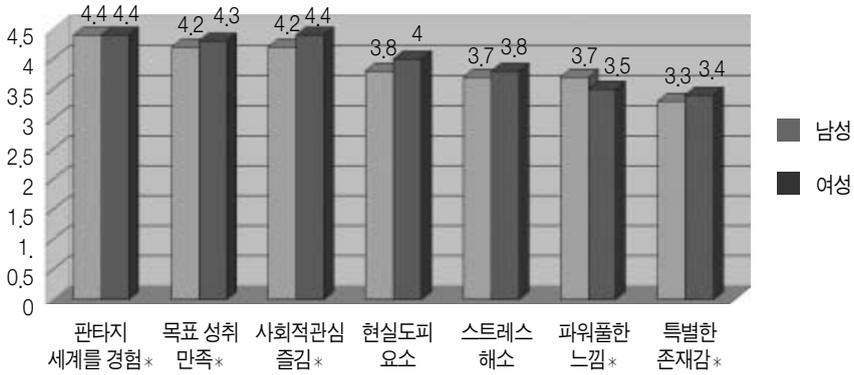


③ <Everquest>의 매력 요인(남성=1,024, 여성=189)

각 항목간 응답율은 큰 편차를 보이지 않으나, 주로 <Everquest>를 통해 판타지세계를 경험한 다거나 목표성취감을 느끼고 사회적 관계를 즐긴다고 응답하였다. 반면 이용자 자신이 특별한 존재감을 느낀다거나 강력해진다는 파워풀한 느낌은 비교적 적은 것으로 나타났다.

특히 여성 응답자의 경우 사회적 관계를 즐긴다는 응답의 비율이 타항목에 비해 높게 나타나고 있으나, 남성 응답자의 경우 게임내에서 파워풀한 느낌을 즐긴다는 응답비율이 비교적 높게 나타났다.

〈그림 15〉 〈Everquest〉의 매력 요인



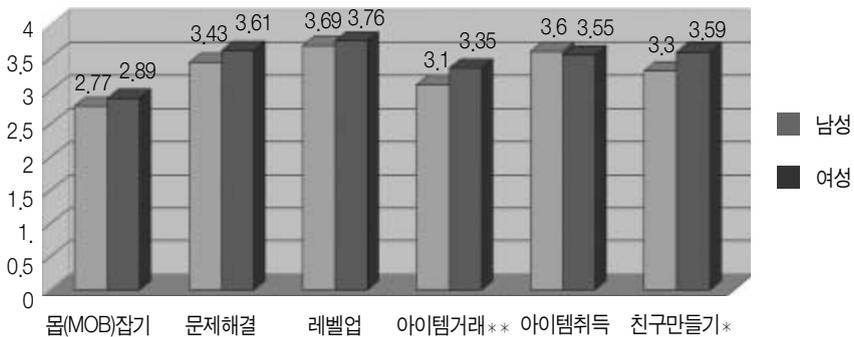
\* P < 0,05

④ 만족요인(남성=1255, 여성=242)

대부분의 응답자들이 'Everquest' 를 통해 레벨업하는 행위에 만족하는 것으로 나타났다. 다음으로 고급아이템인 '레어' 를 얻거나(아이템 취득) 게임공간에 던져진 문제를 해결하는 과정에 상당히 만족하는 것으로 나타났다. 또한 게임공간상의 친구를 만드는 것에도 높은 응답비율을 보였다. 반면 MOB을 잡는 게임과정에는 만족요인이 높게 나타나지 않았다.

여성응답자의 경우 친구를 만들 수 있다는 만족도(3.59)에 있어서 남성응답자(3.3)보다 비교적

〈그림 16〉 〈Everquest〉의 만족 요인



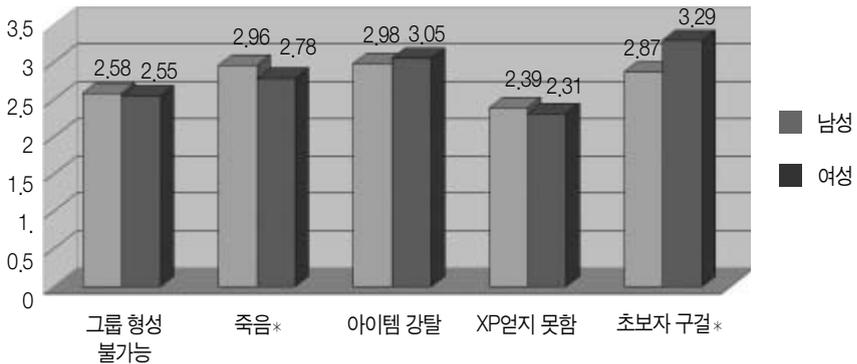
\* P < 0,05    \*\* P < 0,001

높은 응답율을 보였다. 또한 아이템 거래에 대한 만족도도 비교적 높게 나타났다(여성 3.35 남성3).

⑤ 불만족요인(남성=1255, 여성=242)

남성응답자들의 대부분은 자신의 캐릭터가 죽었을 때 매우 불만족스러운 것으로 나타났으며, 여성응답자들은 자신이 초보자로서 돈이나 아이템을 구걸하는 행위를 할 때 제일 불만족스러운 것으로 나타났다.

〈그림 17〉 〈Everquest〉의 불만족 요인



\* P < 0.05

### 3) 〈리니지〉 게임 이용자의 특징

① PK 해본 경험여부

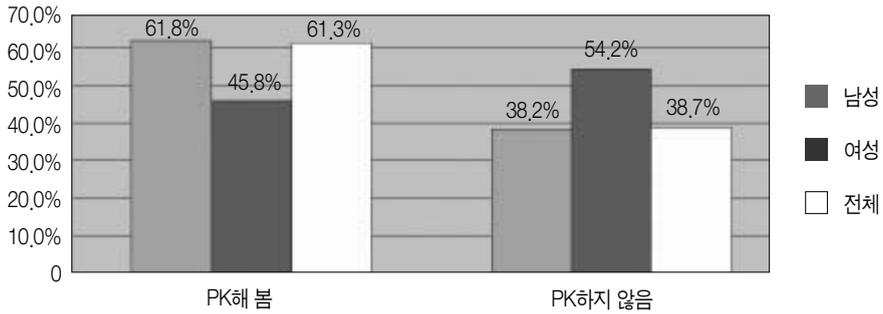
〈리니지〉 이용자의 61.3%(N=4,300)는 PK를 해 본 것으로 나타났다. 특히 PK를 해본 경험이 있다는 응답의 경우, 남성은 61.8%로 여성 45.8%보다 상당히 높게 나타났다. 또한 PK를 해본 경험이 있는 이용자들은 PK를 하지 않은 이용자들보다 연령이 낮게 나타나는 것을 볼 수 있었다. PK 플레이를 이용하는 이용자의 연령이 낮은 점은 〈Everquest〉이용자에 대한 조사에서도 나타난 특징이다.

② PK 당해본 경험여부

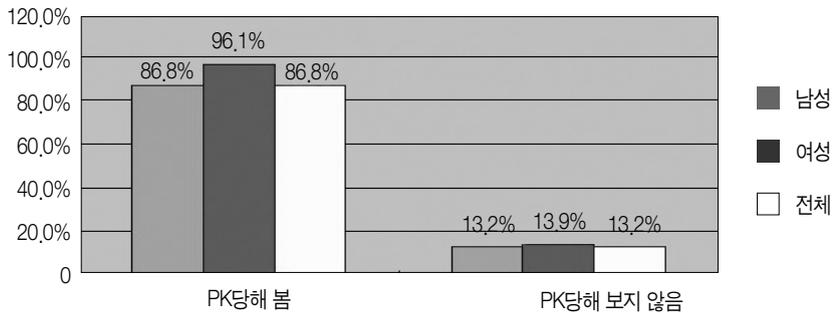
〈리니지〉 이용자의 86.8%(N=6,089)는 PK를 당해 본 것으로 나타났다. PK를 당해본 경험 여

부는 이용자의 성별에 따라 차이가 나지는 않으며, 전반적으로 많은 게임 이용자들이 PK를 당해 본 경험이 있는 것으로 볼 수 있다.

〈그림 18〉 〈리니지〉에서 PK를 해본 경험 여부



〈그림 19〉 〈리니지〉에서 PK를 당해본 경험 여부



## V. 요약 및 결론

이상으로 〈리니지〉와 〈Everquest〉의 비교를 내용구성과 이용자성향의 2개 항목으로 나누어 실시하였다. 우선 〈리니지〉와 〈Everquest〉의 내용구성에 대한 비교분석의 결과는 다음 〈표 3〉과 같이 정리된다.

〈표 3〉 Muds게임의 내용구분

내용비교항목(game situation)	리니지	Everquest
테마/스토리	공성전 : 이용자 vs 이용자 구도	raid : 이용자 vs MOB 구도
캐릭터 표현	신체표현 동일 감정/행동 표현 少	신체특징 구분 감정/행동표현 多
아이템 / 레벨	아이템 우선 이용자간 탈취 가능	레벨 우선 이용자간 탈취불가
PC(Playable Character) 설정	종족에 의한 구분(4종) 공격형 캐릭터 역할 동일	종족(14) / 직업(15) / 신앙(16) 풀러 / 탱커 / 매저 / 힐러 / 지저 역할분담
MOB 설정	PC) MOB로 독자 진행 중심	MOB) PC 로 협동 진행 중심
리더의 조건 및 역할	군주캐릭터 보유 캐릭터 능력 우선 / 성 보유 혈맹가입자 관리	지휘력/평판 우수 길드간/길드내 의견조율 길드내 그룹 편성 및 리더 선정
인터페이스	전투 중심으로 단순구성	전투/의사소통/특기 등 복잡구성
PvP서버 비중	92.6%(38/41)	9.5%(4/42)
게임이용성향	단독진행 / 경쟁구도 지위 / 능력상승 중시	공동진행 / 협력구도 사회적관계 중시

즉, <리니지>는 경쟁구도의 내용구성을, <Everquest>는 협력구도의 내용구성을 갖고 있는 것으로 나타났다. 이는 Hahn<sup>20)</sup>이 『Guide to Muds』<sup>21)</sup>에서 분류한 ‘Player killing muds’와 ‘Strategy Muds’의 특성을 그대로 나타내고 있다.<sup>22)</sup> 단, 이는 완벽히 나누어지는 구분은 아니므로<sup>23)</sup>, <리니지>와 <Everquest>는 ‘Hack-n-slash’ 게임이면서 각각 전자와 후자의 특성을 지닌다고 볼 수 있다. 또한, Eskelinen<sup>24)</sup>이 『The Gaming Situation』에서 제시한 3가지 game articulation<sup>25)</sup>에 의해서도

20) <http://www.harley.com/muds/05.html>

21) Mud는 ‘Multi User Dungeon’의 줄임말로, 일반적으로 MUG(Multi User Graphic), MPOG(Multi Play Online Game)와 유사한 의미로 사용된다. 본 연구의 대상인 MMORPG는 RPG장르의 MPOG를 의미한다.

22) Strategy Muds는 복잡한 룰과 상호작용성을 바탕으로 한 전략적인 요소를 많이 가진 게임을 의미한다. 이러한 머드 게임은 사고와 계획이 매우 중요하다. Hack-n-slash는 정교한 시나리오와 캐릭터의 성향에 지배를 덜 받는 게임으로써 문화, 계획, 교육, 성취, killing이 적절히 배합되어 있는 게임이다. 마지막으로 Player killing muds는 다른 player를 죽이는데 전념하는 게임으로, 공격적인 성향이 강한 게임이다. 모든 시간을 다른 사람을 죽이는 게임이라고 할 수 있다(위의 글, p51-67). 한편 원문에 따르면 위의 구분 외에도 ‘Social Muds’가 있으나, 이는 채팅위주의 게임으로서 RPG로 보기 어렵기 때문에 여기에서는 제외하였다.

23) 위의 글, p8-9

24) <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>

25) Markku Eskelinen은 게임환경을 ‘ends’, ‘means’, ‘rules’, ‘equipment’, ‘manipulation’으로 규정하고, ‘plyer to plyer’, ‘player to game’, ‘game to world’의 분류에 따라 이들 구성내용이 각각 다르게 구성된다고 하였다.(위의 글, p32-34)

〈표 4〉 Muds게임의 내용구분

	Adventure Muds		
	Strategy Muds	Hack-n-slash	Player killing muds
제약성	★★★	★★	★
역할분담	★★★	★★	★
사교성	★★★	★★	★★
독립성	★	★★	★★★
공격성	★	★★	★★★

★★★ 많음, ★★ 보통, ★ 적음

\* Hahn(2002)을 재구성

각각 'Player to Player' 게임과 'Player to World' 게임의 특성으로도 분류가 가능하다.

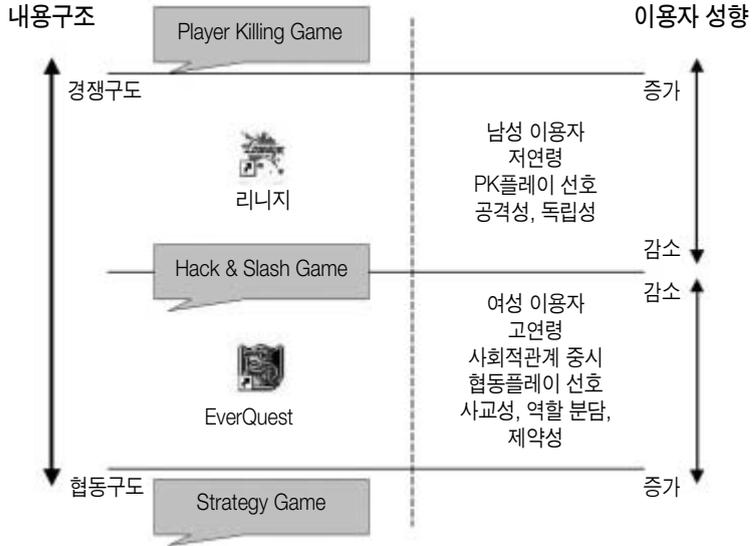
이용자성향에 대한 비교결과에서는 인구학적 특성에서 'Everquest'의 이용자연령이 높고, 여성이용자의 비율이 높았다는 것이 특이점이다. 이를 상술한 내용분석의 결과와 연관지어 본다면, 저연령·학생·남성이용자일수록 공격적·경쟁구도의 게임을 즐기며, 고연령·취업자·여성이용자들은 사교적·협력구도의 게임을 즐기고 있는 것으로 해석할 수 있다. 즉, 고연령 취업자는 저연령 학생층에 비해 사회적 관계에 대한 경험이 많고, 이에 익숙해져 있다는 것이다. 〈Everquest〉의 이용자 만족도에 대한 조사에서 '사회적관계 형성'에 대한 응답율이 '과워플한 느낌'에 대한 응답에 비해 월등히 높게 나왔다는 사실도 이와 같은 설명을 뒷받침하며, 〈Everquest〉의 고소득자 비율이 높은 점, PvP(PK)경험과 만족도가 〈리니지〉에 비해 낮은 점도 위와 같은 맥락으로 설명될 수 있다.

한편, 성역할에 관한 여러 연구들은 남성이 수직적 관계·상승욕구가 강한 반면 여성은 수평적·관계욕구가 강한 경향을 보인다고 한다(이현정, 1995; 장필화, 1995, p9-32). 즉, 〈리니지〉와 〈Everquest〉가 지닌 내용구조의 차이와 이용자 성별이 일정한 관계를 지니고 있을 수 있다는 해석이 가능하다. 〈Everquest〉의 여성이용자들이 남성이용자에 비해 게임공간에서 친구를 사귄 수 있다는 점을 만족요소로 꼽은 비율이 높게 나온 점도 위의 해석에 의해 지지될 수 있다. 이 같은 사실은 향후 여성이용자들을 대상으로 한 게임콘텐츠의 기획과 고객관리에 있어 중요한 단초가 될 것이다.

마지막으로, 이상과 같은 〈Everquest〉와 〈리니지〉의 내용분석 및 이용자특성의 비교연구 결과를 요약하면 〈그림 20〉과 같다.

본 연구의 의의는 그간 산업적 효과에 대한 연구에서 머물러 있던 문화콘텐츠의 내용구성에 대한 본격적인 학문적 접근을 시도하였다는 점이다. 앞서 밝혔듯이 문화콘텐츠의 내용구성은 사회문화적 현상을 반영할 뿐만 아니라 각 콘텐츠의 독창성과 경쟁력을 결정하는 요소이기 때

<그림 20> <Everquest>와 <리니지>의 내용구조 및 이용자성향



문에 산업적으로도 매우 중요하다. 특히 이용자의 구체적 성향·취향과 밀접한 관계를 맺고 있어 게임콘텐츠의 기획에서뿐만 아니라, CRM(Customer Relationship Management)과 같은 선진 마케팅기법 등을 활용하기 위해서도 반드시 선행되어야 할 필수분야라 할 것이다.

마지막으로 본 연구의 한계점으로는 우선 각기 다른 설문을 이용함으로써 많은 항목에 걸친 비교분석이 불가능하였으며, 이에 따라 다양한 통계기법의 활용을 통한 관계분석이 이루어지지 못하였다는 점이다. 특히 이용자의 이용환경에 대한 다차원적인 분석 역시 이용자성향에 깊은 관계가 있을 것으로 추정되는 바, 이후 모집단과 설문항목 통일을 통한 후속연구를 진행할 필요가 있다.<sup>26)</sup> ㉠

유승호는 고려대에서 사회학 박사학위를 취득하고 한국전산원 선임연구원 및 한국문화정책개발원 책임연구원을 거쳐 현재 한국게임산업 개발원 실장으로 재직중이다. 저서로 『사이버커뮤니케이션』, 『디지털시대의 문화콘텐츠』 등이 있다.

장원상은 경희대에서 언론학 석사학위를 취득하고 영상물등급위원회 예심위원을 거쳐 현재 한국게임산업개발원 연구원으로 재직중이다. 공저로 『온라인게임화의 현황과 등급분류제도』, 『국내의 영상/게임물의 심의현황 및 방향』 등이 있다.

26) 2002년 7월부터 'Everquest'의 한글판이 제공됨에 따라, 이용이 본격화 되는 9-10월 경에는 국내이용자를 대상으로 한 게임간 이용자 성향비교가 가능하게 될 것이다. 또한 동일게임을 대상으로 한 이용자간 비교 등을 통해 국가별 이용자성향에 대한 연구도 본격화 될 수 있을 것이다.

## 참고문헌 및 참고사이트

## 참고문헌

- 이재현, 2001, 『인터넷과 온라인게임』, 커뮤니케이션북스
- 이현정, 1995, 「여성주의 윤리학에서의 자아의 개념」, 이화여자대학교 여성학과 석사논문
- 성윤숙, 2002, 「게임방 청소년의 사이버일탈과정과 사회복지적 함의」, 숙명여자대학교 아동복지학과 박사논문
- 유승호, 장원상, 2001, 온라인게임의 현황과 등급분류제도, 한국게임산업개발원
- 장필화, 1995, 「여성주의 윤리학-보살핌의 윤리를 중심으로」, 여성신학논집1
- 제우미디어 편집부, 1998, 『RPG마스터북』, 제우미디어
- 한국게임산업개발원, 2002, 『2002 대한민국 게임백서』, 한국게임산업개발원
- NC소프트 에버퀘스트팀, 2002, 『한글판 에버퀘스트 가이드북』, NC소프트
- Eskelinen, M., 2001, The Gaming situation, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>
- Hahn, H., 2002, Harley Hahn's Guide to Muds, <http://www.harley.com.muds/05.html>
- LaMothe, Andre, 2001, game design : the art & business of creating games, Prima tech
- Nicholas Yee, 2001, The Norrathian Scrolls : a study of Everquest Ver. 2.5, <http://nickyee.com/eqt/report.html>
- Rouse, Richard, 2001, 『게임디자인 이론과 실제』, 최현호 역, 정보문화사
- Saltzman, M., 2001, 『game design : secrets of the Sages』, 박상호 역, 민커뮤니케이션

## 기관/단체 사이트

- 게임스터디즈 <http://gamestudies.org>
- 리니지 플레이 포럼 <http://lineage.playforum.net>
- 리니지 공식 사이트 <http://www.lineage.co.kr>
- 멀티플레이어온라인게임 <http://eq.mpogame.co.kr>
- 에버퀘스트 소니 공식 홈페이지 <http://www.everquest.com>
- 한국 에버퀘스트 매니아 포럼 <http://namfx.com/eq>
- 한글 에버퀘스트 NCSOFT사이트 <http://www.everquest.co.kr>

## 인터뷰 대상자

- 윤현진, 'Everquest' 이용자(남, 30세, 경력 3년)
- 장민화, '리니지' 이용자(남, 29세, 경력 4년)

## 개인홈사이트

- <http://www.everquest.com>
- <http://eq.stratics.com>
- <http://eq.castersrealm.com>
- <http://gameznet.com/eq>
- <http://www.eaximumeq.com>
- <http://everlore.com>
- <http://crow.zo.st>
- <http://em.good.to>
- <http://gollineage.com>
- <http://goodpeople1.hompy.com>
- <http://mape.any.to>
- <http://my.dreamwiz.com/plebeian>

## 설문자료제공

연세대학교 인간행동연구소/NC소프트/Nicholas Yee