

여가활동으로서의 모바일 증강현실 게임의 체험 의미:

Pokémon GO를 하는 40대 이상 성인 이용자를 중심으로

최영우¹ · 양현민² · 임수아³ · Jasmyn Kim⁴ · 이상희⁵ · 허진무⁶

¹연세대학교 박사과정 · ²Texas A&M University 박사과정 · ^{3,4}연세대학교 석사과정 · ⁵연세대학교 강사 ·

⁶연세대학교 교수

Pokémon Go:

Experiences of Mobile Game in Augmented Reality among Players over 40s

Choi, Young-Woo¹ · Yang, Hyunmin² · Im, Sua³ · Kim, Jasmyn⁴ · Lee, Sanghee⁵ ·

Heo, Jinmoo⁶

^{1,3,4,5,6}Yonsei University · ²Texas A&M University

Abstract

This study incorporates the phenomenological method to explore the motivation behind users' experience of Pokémon Go, an augmented reality mobile game. Six adults over the age of 40 participated in the study, and data were collected through in-depth interviews; Although the Pokémon Go game is a popular cultural phenomenon that users of all ages enjoy, insufficient research has been conducted on the experiences of players and existing studies have mainly been limited to quantitative research. After analyzing data collected using Colaizzi's phenomenological research method tourism experiences, fostering social relationships, creating positive emotions and family bonding due to internal and external factors through the reality-based experience of augmented reality games were identified as participation motives that influenced the experiences of Pokémon Go users. Our findings revealed that during gameplay, Pokémon Go encouraged tourism in certain areas, motivated users to create new relationships with other players using Pokémon Go, promoted feelings of enjoyment and supported interactions between family members. The outcomes of this study can be applied to provide fundamental information on implementing mobile augmented reality games as a form of leisure to enhance physical and mental wellbeing, promote intergenerational communication and boost tourism.

Key words : pokémon go, augmented reality, mobile game, tourism, social relationship, positive emotion, family bonding

주요어 : 포켓몬 고, 증강현실 모바일 게임, 관광경험, 사회적 관계, 긍정적 정서, 가족 유대감

Address reprint requests to : Yang, Hyunmin

E-mail: tyang0824@gmail.com

Received: January, 31, 2021 Revised: March, 11, 2021 Accepted: March, 22, 2021

I. 서론

지난 수년간 모바일 기술은 비약적으로 발전했다. 전화, 신문, 사진, 편지, 업무, 게임 등 각 기능에 필요했던 다양한 장비들을 모바일 기기가 대체하였고, 모바일 기기는 인스타그램, 페이스북 등을 통해 언제 어디서나 전 세계 이용자들의 교류를 가능하게 만들었다(Rauschnabel, Brem, & Ivens, 2015). 스마트폰의 보급과 함께 온라인 게임은 더 이상 컴퓨터로만 가능한 것이 아니라, 모바일로도 즐길 수 있는 것이 되었다. 게임이용자 실태조사(한국콘텐츠진흥원, 2020)에 따르면 국민 10명 중 7명이 모바일 게임을 이용하는 것으로 나타나 우리나라 모바일 게임의 대중화를 짐작해볼 수 있다. 최근 가상현실(Virtual Reality), 증강현실(Augmented Reality) 등 새로운 기술들이 더해지면서 모바일 게임은 새로운 국면에 접어들었다. 가상현실 게임과 증강현실 게임이 모바일 버전으로 출시되었는데, 그 중 포켓몬 고(Pokémon Go)가 널리 알려져 있다.

2016년 6월, 나이언틱 랩(Niantic Lab)은 모바일 증강현실 게임인 포켓몬 고를 출시하였다. 포켓몬 고는 스마트폰의 위성위치확인시스템(Global Positioning System)과 카메라를 이용하여 증강현실 기술을 통해 나타나는 포켓몬을 찾는 게임이다(Rack, 2020). 포켓몬 고는 가정이나 PC방 등 실내 공간에 앉아서 즐기는 기존의 가상현실 게임과 달리, 외부로 이동하여 스마트폰을 통해 현실세계에서 보이는 포켓몬을 잡는 방식을 가지고 있다. 포켓몬이라는 콘텐츠와 증강현실 기술의 만남으로 포켓몬 고는 출시 첫 해 5.5억회의 다운로드와 매일 70만회의 다운로드를 기록할 정도로 폭발적인 인기를 끌었다(Wagner-Greene, Wotring, Castor, Kruger, Mortemore, Dake, 2017). 게다가 포켓몬 고는 2017년 국내 출시 이후 단 3주 만에 700만 명의 사용자를 기록했으며, 포켓몬 고를 이용하는 이들은 이전보다 25% 정도의 운동량 증가를 경험했다(장보경, 2017, 2, 7).

포켓몬 고는 이용자의 걷기 운동에 따라 보상을 제공함으로써 건강을 증진하는 어플리케이션이다. 선행연구에 따르면 포켓몬 고는 증강현실의 특성에 의해 현실공간의 물리적 위험성을 내포하고 있거나(최지은 외, 2017), 게임 중 타인의 토지를 침범하여 물권 침해의 소지가 있는(이종덕, 2017) 등의 문제점도 제기되고 있으나, 이용자들의 웰빙 및 신체활동 증진 등 긍정적인 측면에 관한 연구가 다음과 같이 다수 진행되었다. Kamboj와 Krishna(2017)는 포켓몬 고의 이용자가 기존의 고정식 게임의 이용자와 달리 포켓몬이라는 가상의 캐릭터를 잡기 위해 지속적으로 움직인다고 하였고, Nigg, Mateo, An(2017)의 연구에서도 포켓몬 고가 신체활동을 증가시키고 앉아서 행동하는 습관을 감소시킨다고 하였다. 좌식(坐式)의 생활방식은 당뇨병 및 심혈관 질환의 위험과 연관되어 있으므로 포켓몬 고 참여는 결과적으로 건강을 증진한다고 볼 수 있다(Kamboj & Krishna, 2017). Yang과 Liu(2017)의 연구에서는 포켓몬 고가 운동, 재미, 우정 유지, 성취 등과 긍정적인 연관을 보인다고 하였고, Paavilainen, Korhonen, Alha, Stenros, Koskinen, Mayra(2017)는 포켓몬 고 이용자들이 운동, 사회성 등의 긍정적인 경험을 하였다고 보고하였다. LeBlanc과 Chaput(2017)은 사람들이 밖으로 나가 더 많이 움직이도록 하는 새로운 전략을 찾는 것이 시급하며, 이와 관련하여 포켓몬 고는 일상적인 야외의 신체활동과 재미있는 스마트폰 게임의 결합이라고 하였다. 기존 연구에 의하면 포켓몬 고 참여는 신체활동 증가에 도움을 주고, 정신 건강을 개선하고, 긍정적인 심리 변화를 야기한다. 또한 포켓몬 고 참여를 통해 가족과 함께 하는 시간이 늘어나고, 새로운 공동체와 유대관계가 생기면서 다양한 사회적 편익을 경험하는 것을 알 수 있다.

포켓몬 고는 이용자들의 다양한 관광 경험과도 연관된다. Oleksy와 Wnuk(2017)의 연구에 따르면 포켓몬 고로 인해 방문하는 장소가 포켓몬 고 이용자들에게 중요하였으며, 방문 경험은 게임만족, 사회적 관계, 그리고 장소에 대한 애착에 영향을 주었

다. Woods(2020)는 포켓몬 고가 낮은 환경의 경험을 친숙하게 만드는 역할을 한다고 하였고, 나아가 Aluri(2017)는 포켓몬 고가 관광가이드로서 이용자들의 관광경험과 참여증진에 영향을 미침을 보고하였다.

통계청의 기업활동조사(2020)에 따르면 4차 산업혁명과 관련된 기업체는 2017년 1,014곳에서 2019년 1,711곳으로 약 170% 증가하였으며, 증강현실 및 가상현실과 관련된 기업체 역시 이와 같은 성장세를 기록하였다. 이러한 추세에 따라 관광분야에서도 증강현실 기술이 접목 중에 있으나, 현재로서는 도입 단계에 그치고 있다. 수원화성을 배경으로 한 증강현실 관광컨텐츠 플랫폼의 제안(류기현 외, 2017)과 증강현실 기술을 활용하여 동물의 정보를 확인하거나 관람객의 흥미를 유발하는 동물원 관광 어플리케이션의 제안(조영주 외, 2018) 등 증강현실과 관광이 접목된 연구는 관광지에서의 체험과 정보 습득을 위한 교육용 모바일 프로그램을 제안하는 것이 대부분인 실정이다. 이러한 교육용 프로그램은 관광지에서의 체험을 보다 풍요롭게 만들어준다는 점에서 큰 의미가 있으나, 이용 범위가 해당 관광지에 한정되어 있고 관광의 경험이 일회성으로 그친다는 한계 또한 존재한다. 포켓몬 고의 경우 교육보다는 여가의 특성을 지닌 증강현실 게임으로서, 지정된 관광지뿐만 아니라 새로운 곳을 탐색하도록 하여 새로운 관광을 유발할 수 있는 가능성을 지니고 있으며 지속적인 이용이 가능하다는 특성이 있다. 이에 따라 증강현실과 관광의 또 다른 한 측면으로서 포켓몬 고에 대한 연구가 필요할 것으로 판단된다. 한편, 포켓몬 고가 많은 이용자들이 존재하는 하나의 문화 현상이라고 하는 게임임에도 불구하고, 아직 이용자들의 체험에 대한 연구는 거의 이루어지지 않고 있는 실정이다. 또한 대부분의 포켓몬 고 관련 연구들은 정량적 연구로 제한되어 있는 것도 사실이다. 이에 본 연구에서는 포켓몬 고 이용자들의 체험 이유와 경험에 대해 현상학적 연구를 통해 밝히고자 한다.

연구문제는 다음과 같다. 본 연구에서는 위치기

반 증강현실 게임인 포켓몬 고 이용으로 형성되는 관광 경험을 통해 포켓몬 고라는 게임의 의미와 여가로서의 체험의 의미를 알고자 하였다. 이로써 본 연구는 여가의 특성을 지닌 위치기반 증강현실 게임과 관광에 대한 기초자료를 제공함으로써 향후 증강현실 산업이 나아가갈 방향을 제안할 수 있을 것으로 기대한다.

II. 연구방법

1. 연구참여자

본 연구에서는 포켓몬 고를 플레이하는 40세 이상 성인 6명을 연구참여자로 설정하였고, 지역과 성별은 상관하지 않았다. 연구참여자는 다음과 같은 기준으로 선정되었다. 첫째, 현재 포켓몬 고에 참여하고 있어야 한다. 둘째, 일정 수준의 포켓몬 고 레벨을 유지해야 한다. 셋째, 심층 면담을 실시하는 데 자신의 의사를 솔직하고 분명하게 표현할 수 있어야 한다.

연구자는 포켓몬 고 커뮤니티 회원으로서 원활한 인터뷰를 위해 커뮤니티에 자주 방문하여 회원들과의 교류를 꾸준히 해왔다. 연구참여자들 중 연구자와 오프라인에서 교류를 했던 사람들도 있었다. 연구자는 인터넷 카페, 카카오톡 단톡방 등 포켓몬 고 커뮤니티 관리자들과 접촉하여 동의를 얻은 후 연구참여자 모집 공고를 게시하였다. 모집 공고를 통해 연락이 닿은 회원들 중 본 연구의 선정 기준에 부합하는 회원들과 시간과 장소를 조율하여 심층면담을 진행하였다. 연구자는 사전에 연구참여자에게 연구목적과 내용에 대해 설명하는 시간을 가졌고, 연구참여자의 권리에 대해서 고지를 한 후 동의를 받고 연구를 진행하였다. 본 연구에서는 면담 직후 연구참여자에게 1만 5천 원 상당의 구글 기프트 카드를 지급하였다. 연구참여자의 개인적인 특성은 다음과 같다(표 1).

표 1. 연구참여자의 개인적 특성

연구 참여자	연령(세)	성별	참여 기간	게임상의 레벨	가족 간의 참여 유무
1	53	남성	5년	40	초기에만 함께 함
2	41	남성	4년	40	없음
3	50	여성	4년	40	함께 함
4	45	남성	1년	39	함께 함
5	46	남성	4년	40	초기에만 함께 함
6	42	남성	1년	38	초기에만 함께 함

2. 자료수집

자료수집은 Y 대학교 생명윤리위원회에서 승인을 받은 이후에 시작하였다. 본 연구에서는 심층면담이 자료수집 방법으로 활용되었다. 연구자는 반구조화된 면담(semi-structured interview)를 통해 1대1로 면담을 진행하였으며, 면담 장소는 연구참여자가 원하는 집 앞, 카페, 차 안 등에서 이루어졌다. 팬데믹 상황과 관련하여 대면 인터뷰를 원치 않는 1명을 제외하고는 모두 대면 인터뷰로 진행되었다. 연구참여자는 여가로서 포켓몬 고에 참여하는 경험과 의미에 대해 이야기하였다. 면담은 연구참여자 당 1회씩 30분에서 60분 내외로 진행하였다. 본 연구에서 활용한 질문은 ‘포켓몬 고를 플레이하게 된 계기’, ‘포켓몬 고를 플레이하면서 인상 깊었던 경험’, ‘포켓몬 고를 계속하고 있는 이유’, ‘여가활동으로서의 포켓몬 고 참여와 그 의미’ 등으로, 연구참여자의 경험의 본질을 듣기 위하여 개방형 질문으로 구성되었다. 인터뷰 내용은 연구참여자의 동의 하에 녹음되었고, 이후 문서 파일에 전사되었다.

3. 자료분석

본 연구에서는 현상학적 연구방법을 활용하였다. 현상학이란 현상 자체의 의미를 있는 그대로 파악하기 위한 방법으로(이근호, 2007), 본 연구에서는 포켓몬 고와 관련된 경험의 본질을

종합적으로 분석하고자 하였기 때문에, 전체 연구참여자의 공통적인 속성을 도출하는 데에 적합한 Colaizzi의 방법을 활용하였다(김분한 외, 1999). Colaizzi의 방법은 연구참여자의 기술을 읽은 후 의미 있는 진술(significant statement)을 골라내어 구성된 의미(formulated meaning)를 추출하고, 이를 주제(theme), 주제 모음(theme clusters), 범주(categories)로 조직하는 방법이다(김분한 외, 1999).

이에 따라 본 연구에서는 첫째, 포켓몬 고 참여자의 게임 참여에 대한 전반적인 내용을 인식하기 위해서 전사된 내용을 전체적으로 읽는 과정을 거쳤다. 둘째, 의미 단위 구분에서는 포켓몬 고 게임 참여경험과 의미를 연구목적에 따라 관련 문장을 펜으로 표시하고, 그 중 더 자세한 부분은 집중해서 알아보기 쉽게 색칠하여 문장을 간추려냈다. 셋째, 일반적 · 추상적 형태로 의미를 구성한 후 주제, 주제 모음, 범주로 분류하여 포켓몬 고 참여자의 여가 경험과 삶의 의미를 탐색하였다.

4. 연구의 진실성 및 윤리성

질적 연구를 진행할 때 자료의 진실성을 어떻게 확보할 것인가가 가장 중요한 부분이다. 본 연구에서는 자료의 수집과 분석의 진실성을 강화하기 위하여 Lincoln과 Guba(1985)가 제시한 방안을 활용하였다. 자료 분석 후 연구결과를 도출할 때, 여가 전공 박사 2인에게 자문을 구하고 동료 검증을 실시하였고(peer-debriefing), 연구의 결과를 연구참여자들과 공유하여 검토하였다(member checking). 교차검증을 위해서는 문서 자료, 온라인 회의 플랫폼(Zoom), 소셜 네트워크 서비스(social networking service)를 이용하여 삼각검증(triangulation)을 실시하였다. 본 연구는 Y 대학교 생명윤리위원회의 승인을 받은 동의서에 연구참여자의 서명을 받은 후 진행되었다.

Ⅲ. 연구결과

본 연구에서는 Colaizzi의 현상학적 방법에 의하여 심층면담에서 네 가지 범주를 발견할 수 있었다. 연구참여자들은 포켓몬 고를 플레이하면서 (1) 관광 형태의 동기, (2) 새로운 관계 형성, (3) 긍정적인 정서, (4) 가족과의 상호작용을 경험하는 것으로 나타났다. 구체적으로, 본 연구에서는 관광에서의 소극적 추진요인과 적극적 추진요인을 통해 포켓몬 고가 관광의 동기로서 작용하고, 온라인상의 교류와 오프라인 상의 교류를 통해 포켓몬 고가 새로운 관계를 형성할 수 있는 장임을 확인하였다. 또한 연구참여자는 포켓몬 고를 플레이하면서 게임 내외로 긍정적인 정서를 경험하고, 가족에 지지를 제공하거나 함께 취미를 공유하면서 가족과의 상호작용을 만들어갔다.

1. 관광 형태의 동기

포켓몬 고는 지역특성을 반영한 위치기반 게임이기 때문에 이용자들이 새로운 지역에서 탐색할 것을 요구하며, 특정 지역에서 게임을 실행할 때에 그 지역에서만 획득 가능한 캐릭터 등의 보상을 받을 수 있다. Dann(1977)의 이론에 따르면 유인요인(Pull factor)과 추진요인(Push factor)으로 이용자들의 관광 동기가 형성된다고 하였다. 유인요인은 해변, 문화 역사적 장소 등 관광지의 매력으로 인한 관광동기이고, 추진요인은 휴식, 즐거움, 취미 등을 위한 심리적, 내재적 동기이다. 다만 본 연구에서는 Dann(1977)의 정의에서의 유인요인적 구분이 명확히 드러나지 않았고, 이에 추진요인 중 소극적 추진요인과 적극적 추진요인으로 구분하여 정리하였다.

1) 소극적 추진요인

포켓몬 고의 이용자들은 관광 시 포켓몬 고를 즐길 수 있는 관광지를 찾았다. 본 연구의 연구참여자들은 관광 중 포켓몬 고를 하거나, 포켓

몬 고로 인하여 약간의 경로를 변경하는 등 관광과 포켓몬 고를 함께 고려하고 있었다. 또한 연구참여자들은 가족과의 여행 중에도 틈을 내어 포켓몬 고를 플레이하는 등 소극적 추진요인의 양상을 보였다.

17년 2월에 제가 일본에 갔을 때도 포켓몬 고를 했고 2018년... 아, 2019년에 태국 갔을 때도 했고 그리고 바로 올해 코로나 여행 섰다 올되기 전에 팜에 가가지고 포켓몬 고를 했었거든요. 소소하게 주변에서 잡는 정도고 뭐 한 태국 갔을 때도 켄타로스 잡는다고 원래 가는 길에서 100m 뒤쯤 가서 잡는 그 정도고, 팜 갔을 때도 코산호 잡는다고 뭐 그 정도였는데, 그 정도 빼놓고는 여행경로를 바꿀 정도로 아닌데, 안 그래도 가면은 여행의 재미를 더해주는 중에 하나가 되는 것 같고요, 또 이번엔 팜 갔을 때는 운 좋게도 스킨스쿠버하는 분 중에 일본여성분인데 포켓몬 하는 분이 계셔가지고 같이 포켓몬 잡으러 30분 정도 같이 돌아다니면서 놀고 그랬거든요. (연구참여자 5)

그렇죠, 가족들이 다 뭐라고 하죠. 강원도에 뭐 이렇게 콘도 같은 데 여행을 갔는데, 콘도 근처에 (포켓)스탑하고 체육관 많다. 그러면 또 거기서 또 이렇게 잡고, 이런 것들 많이 했었죠. (중략) 가면은 가족들 콘도에 있는 동안에 주변에 (포켓)스탑이 있다고 하면 (포켓)스탑도 한번 돌아보고. (연구참여자 1)

연구참여자들은 혼자 관광을 떠났을 때 뿐만 아니라 가족여행을 떠났을 때에도 관광 중에 포켓몬 고를 즐기는 것으로 나타났다. 이들은 새로운 지역에서의 풍경과 함께 게임을 즐겼고, 포켓몬 고를 ‘여행의 재미를 더해주는’ 요소라고 표현하며 관광을 함에 있어서 포켓몬 고가 매력의 요소로 기능할 수 있음을 시사하였다.

2) 적극적 추진요인

포켓몬 고의 이용자들은 적극적 추진요인과 관련하여 포켓몬 고를 매개로 그들의 심리적,

내재적 동기를 충족할 수 있는 관광지를 찾았다. 본 연구의 연구참여자들은 특정 관광지에 방문하여 그 지역에서만 포획할 수 있는 캐릭터를 획득하거나, 새로운 곳을 방문해야 하는 게임 내의 임무를 수행하는 등 게임의 성취를 위한 관광목적에 가졌다. 즉 연구참여자들은 포켓몬 고를 목적으로 관광 장소를 방문하는 것으로 나타났다.

지역몬(스티) 잡으러 해외 레이드 가자고, 적금 들자고까지 했는데... (연구참여자 3)

잉어킹은 바닷가 가야 많이 나온다. 그래가지고 제주도에도... (중략) 여기는 뭐가 나오나 궁금하기도 하고. 다른 지역 가서. 뭐 시간이 오래 걸리고 그런 게 아니기 때문에, 그거 하고 그리고 새로운 지역에 가기가 있어요. (게임상) 하트를 모으는 그제 있는데, (하트를 모아서) 베스트프렌드를 찍으면은 또 CP[게임 상 능력치]도 올라가고 하기 때문에 좀 포켓스탑을 거기[새로운 곳에] 가서 돌리려고 하는 편이죠. (연구참여자 4)

포켓몬 고를 위해서 간 적은 잠실. 잠실을 갔었죠. 제가 점심 여유가 있는 편인데 지금은 없어졌지만 세븐일레븐이랑 롯데스폰서할 때는 잠실이 그땐 많았으니까 잠실은 찾아간 적이 있고 외국은 이제 그냥 이것 땀에 간 적은 없고 제가 이제 출장이나 여행을 갈 때는 아까 이제 중국 빼고는 제가 다 했었죠. (연구참여자 2)

(경험치) 몇 배 주는 거 있었잖아요. 그때 서울에 가서... 서울에 종로쪽인가 광화문쪽에 가면은 (포켓)스탑 많거든요. 거기 가서 이제 막 돌렸던... 거기 안 가본 데니까. 그런 경험도 있고, 그리고 가족들하고 이제 해외여행 갔을 때, 유럽 갔을 때 이제 그때는 이제 심[유심]을 못 구해서 가가지고, 거기 와이파이가 잡히는데 서보구 (포켓)스탑 돌리거나 몬(스티)잡거나. (연구참여자 1)

연구참여자들은 바다에서 포획할 수 있는 포켓몬을 잡기 위해 섬으로 관광을 가거나 국내에서는 등장하지 않는 포켓몬을 잡기 위해 해외 여행을 계획하기도 하였다. 또한 새로운 곳을 방문하면 높은 보상을 주는 게임 내의 미션을 달성하기 위해 타 지역을 방문하여 포켓몬 고를 플레이하였다. 이들은 새로운 포켓몬을 잡거나 높은 보상을 달성하기 위한 내재적인 욕구로 인해 관광을 경험하는 것으로 나타났다.

2. 새로운 관계 형성

포켓몬 고를 플레이함으로써 연구참여자들은 기존에 교류하지 않았던 지역 내의 사람들과 관계를 형성하는 경험을 하고 있었다. 이러한 새로운 관계 형성은 온라인상의 교류와 오프라인상의 교류로 나타났다. 구체적으로, 연구참여자들은 포켓몬 고 게임 속에서 새로운 관계를 만들었을 뿐만 아니라, 나아가 게임 밖에서 포켓몬 고 커뮤니티 사람들과의 교류를 시작하였다. 이러한 온라인상의 교류는 정기적인 오프라인 교류로 이어졌다. 한편, 오프라인에서 새로운 사람을 만났을 때 연구참여자 3은 포켓몬 고를 매개로 하여 교류를 지속하는 경험을 하기도 했다.

1) 온라인상의 교류

포켓몬 고는 게임상에서 친구 맺기나 선물 및 아이템 교환 등의 기능을 통해 이용자 간의 교류를 촉진하고 있었다. 포켓몬 고의 게임 특성상 함께 게임에 참여할 때 이용자들의 편익이 높아지는데, 이에 따라 연구참여자들은 카카오톡 단체채팅방이나 인터넷 카페에 가입하여 친구를 만들었다. 또한 포켓몬 고에 대한 정보를 얻기 위해 온라인 커뮤니티에 가입하기도 했다. 즉, 연구참여자들은 더 나은 플레이를 목적으로 온라인상의 교류를 활발하게 이어가고 있었다.

여가활동으로서의 모바일 증강현실 게임의 체험 의미: Pokémon GO를 하는 40대 이상 성인 이용자를 중심으로

카카오톡 특방, 오픈챗방 이런 걸 처음 봐 가지고 그런 데 들어가면 큰일나는 건 줄 알았어요. 근데 전 끝까지 안 들어가려고 했는데, 제 애가 꼭 그 전설(포켓몬)을 잡고 싶다고 엄마 제발 좀 들어가주면 안 되냐고. 성인 밖에 들어갈 수가 없다고 이쪽은. 그래서 엄마 이런 거 진짜 무서운데 한번 들어갔다가 이상한 거면 바로 나올게 그러고. 정말 숨을 죽이고 떨면서 들어갔거든요. 근데 안 이상하더라고요. (연구참여자 3)

레이드가 안 되니까, 혼자서는 안 되고. 같이 해야 되고, 누군가랑. (포켓몬) 포획하는 법도 좀 배우고 싶고, 고수들한테. 그래서 (단톡방) 가입을 했죠. (연구참여자 4)

연구참여자들은 온라인상에서 교류를 시작하는 것에 대해 두려움을 표현하기도 했다. 온라인의 교류 자체가 익숙지 않기 때문이기도 하고, 미지의 사람에게 스스로를 노출한다는 것에 불안을 느꼈기 때문이다. 그러나 포켓몬 고와 관련한 게임 스킬을 얻기 위해서, 혹은 여럿이서 해야만 하는 플레이를 위해서 그들은 온라인 교류를 시작하게 되었다. 결과적으로 평소라면 하기 어려웠을 온라인상의 관계 형성이 포켓몬 고를 더 잘하려는 계기로 인해 발생하였다.

2) 오프라인상의 교류

포켓몬 고에서 맺어진 온라인상의 인간관계는 오프라인으로 확장되는 양상을 보였다. 포켓몬 고는 게임 특성상 밖으로 나와 돌아다니면서 플레이를 해야 하기 때문에, 온라인에서 형성된 인간관계라 할지라도 지역을 기반으로 형성된다는 특징이 있다. 즉, 연구참여자들은 같은 지역에서 활동하는 포켓몬 고 이용자와 오프라인에서 관계를 새로이 형성하는 한편, 오프라인에서 만난 사람과 포켓몬 고를 같이 하며 빠르게 친밀해지기도 하였다.

같은 지역에 있다 보니까 단톡방에서 활성화되어있어 가지고 이렇게 정기모임도 해요. 얼굴도 좀 알게 되고 식사도 같이 이제 하게 되고. (중략) 오프라인에서도 보고 했는데도 괜찮은 사람들이고. 그러니까 그 사람들의 공통적인 주제는 포켓몬 고이기 때문에, (중략) 포켓몬에 대한 얘기를 많이 하고. 그런 인적 교류가 계속 이어지지 않을까 싶어요. (연구참여자 4)

사람들하고 새벽 한시까지... 10시쯤 만나서 같이 걸어서 파밍[포켓몬을 반복해서 잡는 것]하고 얘기하고 (중략) 일부러 커피숍에 일주일에 한 번씩 매주 목요일마다 모여가지고 같이 레이드하고 커피 마시고하면서 시간을 보낸 적도 있어요. (연구참여자 3)

연구참여자들은 카카오톡 단체 채팅방에서의 활발한 교류가 발전되어 오프라인에서도 모임을 가진다고 하였다. 이러한 오프라인 모임에서는 포켓몬 고를 플레이하는 것뿐만 아니라 정기적으로 날짜를 정해 식사를 하거나 커피를 마시는 등 구성원들의 관계가 깊어진다고 볼 수 있다. 연구참여자들은 서로에게 포켓몬 고라는 공통의 관심사가 있기 때문에 이러한 관계를 이어나갈 것이라고 하였는데, 이는 포켓몬 고로 인한 인간관계의 형성과 유지를 엿볼 수 있는 대목이다.

3. 긍정적인 정서

포켓몬 고를 함으로써 연구참여자들은 게임 내외로 긍정적인 정서를 느끼는 것으로 나타났다. 구체적으로, 게임 내의 긍정적인 정서는 포켓몬 고라는 게임 자체로 느낄 수 있는 만족감, 재미, 희열 등이었고, 게임 외의 긍정적인 정서는 포켓몬 고의 외부 요소들, 특히 앞서 살펴본 온라인 및 오프라인 상의 교류로 느낄 수 있는 즐거움이나 기분전환이었다.

1) 게임 내의 긍정적인 정서

연구참여자들은 포켓몬 고를 플레이하는 것에서 재미를 느끼고 있었다. 특히, 평소에 잡기 어려운 희귀한 포켓몬이나 능력치가 좋은 포켓몬을 얻었을 때 기쁨을 느끼는 것으로 나타났다.

전설(포켓몬) 백[능력치가 좋은 포켓몬]이면은 만족감이 상당히 크죠. 한 일주일 정도 기쁜 거 같은데요. (중략) 크게 뭐 만족감을 얻고, 희열, 재미... 있는 게 삶에서 요즘 없잖아요. 그런 거를 느끼게 해주는 것 같아요. (연구참여자 4)

포켓몬 고의 기본 구조는 포켓몬을 포획하고 그에 따라 레벨업을 하는 과정이라 할 수 있다. 그런데 비교적 단순해 보이는 이 과정을 진행하는 속에 포켓몬 고는 즉각적이고 재미있는 시각적, 청각적 피드백을 줌으로써 게임의 재미를 더해주고 있다(박상천, 2018). 연구참여자들은 큰 즐거움이 없는 일상생활 속에서 포켓몬 고를 통해 삶의 만족감을 느낀다고 하며, 포켓몬 고가 긍정적인 정서에 영향을 미침을 시사하였다.

2) 게임 외의 긍정적인 정서

연구참여자들은 게임 자체의 요소 외에도 사람들과의 교류에서 오는 즐거움 역시 경험하고 있었다. 이들은 포켓몬 고에 참여하면서 사람들과 나눔의 즐거움, 소통을 통한 기분전환 등을 느끼는 것으로 나타났다.

사람들 다 서로 좀 도와주려고 하고 없는 거 찾아서 주고 싶어하고. (중략) 주는 사람도 즐겁고, 받는 사람도 즐겁고. (연구참여자 4)

농담 같은 거 재밌게 해주시는 분들. 그런 거 보면서 깔깔대다보니까 많이 기분도 전환되고, (중략) 좋은 사람들이 같이 파밍 가고 하면 막 모여가지고 다같이 몇 시간 다니고 오면 너무 좋잖아요. (연구참여자 3)

연구참여자들은 포켓몬 고를 통해 형성했던 인간관계를 언급하며, 서로 희귀한 포켓몬이나 능력치가 좋은 포켓몬을 나누며 기쁨을 느낀다고 하였다. 이러한 포켓몬은 앞서 이용자에게 가치있게 여겨지며 긍정적인 정서를 유발하는 요소로 언급되었는데, 이를 다른 사람에게 대가 없이 쉽게 내어주면서 새로운 긍정적인 정서를 느끼는 것으로 나타났다. 또한 우울함을 느꼈던 연구참여자의 경우, 포켓몬 고를 통해 사람들과 교류를 함으로써 기분전환이 되고 더 이상 우울하지 않다고 느꼈다.

4. 가족유대감

포켓몬 고 이용자들은 포켓몬 고로 인해 가족 간의 유대감을 높이는 것으로 나타났다. 구체적으로, 가족의 지지를 통해 서로를 존중하고 응원해주었고, 가족끼리 취미를 공유함으로써 같이 보내는 시간이 증가하기도 하였다. 포켓몬 고를 통한 가족 구성원 간의 이해와 교류는 서로를 끈끈하게 만드는 계기가 되었다.

1) 가족의 지지

연구참여자들은 자녀들이 포켓몬 고에 관심을 보이거나 자녀와 함께 포켓몬 고를 즐길 목적으로 포켓몬 고를 시작하게 되었다. 그들은 함께 포켓몬 고를 하는 과정에서 서로의 다른 문화까지도 이해할 수 있게 된 것으로 나타났다.

아들내미가 이제 이걸 다운받아서 하더라고요. 같이 (포켓몬을) 잡으러 동네를 돌아다녔죠. (연구참여자 4)

아이를 이해하는 데 크게 도움을 받았다고 생각했어요. (중략) 저 남편 게임하는 거 진짜 혐오했거든요. 남편한테 화를 내는 횡수도 거의 이제 없죠, 게임에 관련되면. (중략) (제가 포켓몬 고 하는 걸) 되게 좋아해요. 아이는, 그냥 엄마가 뭔가를 재밌게 한다는 게

입 같은 걸 너무 싫어만 하던 엄마가 한다는 걸 좋아하는 거 같고요. 한번도 그거에 대해서 어떤 다른 말을 한 적이 없어요. 남편도 마찬가지로 제가 본인을 뭘 하든 터치하지 않거나와 또 늘 이렇게 기분이 처져있었다가 활기차지는 이런 모습이 너무 기쁘다고. 이 폰들도 다 남편이 갖다준 거예요. (연구참여자 3)

연구참여자들은 자녀가 포켓몬 고를 먼저 플레이하는 것을 보고 자녀와 같이 하기 위해 포켓몬 고에 참여하기 시작하였다. 연구참여자들은 과거에는 가족이 게임하는 것을 못마땅해했지만, 이들이 게임을 시작하면서 가족의 게임 문화를 이해할 수 있었고, 이로 인한 갈등도 상당히 해소된 것으로 나타났다. 또한 포켓몬 고로 형성된 인간관계 속의 교류를 통해 어린 자녀세대의 문화까지도 이해할 수 있는 기회가 되었다. 연구참여자들의 포켓몬 고 참여는 가족의 물질적 지지와 정서적 지지를 수반하는 등 가족의 지지와 함께 일어나고 있었다. 즉, 포켓몬 고는 연구참여자들이 자연스러운 세대 간의 소통을 할 수 있도록 만들었고 이는 가족 간의 조화로 이어졌다.

2) 가족과 취미공유

연구참여자들은 자녀와 같은 취미를 즐기으로써 자녀와 보내는 시간 자체가 많아진 것으로 나타났다. 또한 시간과 장소에 관계없이 가족들과 취미 생활로서 포켓몬 고를 즐기는 것으로 나타났고, 앞으로도 가족여가로서 포켓몬 고를 지속할 것으로 예상하였다.

셋이 막 밤에 달려가서 여기서 한참 먼, 2-30분 도보로 가는 거리도 막 뛰기도 하고 걷기도 하고 달려가서 같이 참석하고 주말에도 많이 하고... (연구참여자 3)

애들하고도 시간 보낼 수 있는 시간도 좀 많아졌고요. (중략) 계속 몇 년은 더 할 것 같아요. 애기도 계속 할 거고. 또 둘째도 지금은 핸드폰을 안 하는 어린애지만, 또 핸드폰을 하면은 자연스럽게 엄마 아빠가 하고 있으니깐 같이 또 하지 않을까... (연구참여자 4)

연구참여자들은 포켓몬 고를 통하여 가족과 함께 상당한 거리를 걸거나 뛰는 신체활동을 빈번하게 한다고 하였다. 또한 포켓몬 고가 가족들의 공통된 취미로서 많은 시간을 함께 보낼 수 있도록 도움을 준다고 하였다. 연구참여자들은 가족여가의 일환으로 포켓몬 고를 지속할 의향이 있음을 나타냈다.

IV. 논의

본 연구의 목적은 모바일 증강현실 게임 중 포켓몬 고를 하는 사용자의 삶의 경험을 알아보고 그 본질을 파악하는 데 목적이 있다. 증강현실이라는 기술이 포켓몬 IP가 결합된 포켓몬 고의 폭발적인 성장으로 주목을 받기 시작했지만, 우은택(2015)에 의하면 증강현실은 이미 책과 미술관, 전시관, 관광지 등 다양한 곳과 다양한 분야에서 활용이 가능하다. 이는 더 이상 증강현실이라는 기술이 단편적인 현상이 아니라 문화현상의 하나로 주목해 볼 수 있는 부분이다. 본 연구의 사용자들은 기존 게임과 달리 증강현실 게임이라는 현실기반의 체험을 통해 관광형태의 동기와 새로운 관계형성, 긍정적 정서, 그리고 가족 유대감을 경험하였다. 포켓몬 고 이용자들은 추진요인으로 인한 관광 경험을 하였으며 이는 특정지역 관광을 유발하는 동기가 되었다. 또한 이용자들은 포켓몬 고를 이용하며 사람들과 새로운 관계를 형성하였으며, 긍정적인 정서를 경험하고 가족과의 상호작용을 이루고 있었다.

본 연구를 통해 도출된 포켓몬 고의 인기요인

은 선행연구에서 도출된 인기요인과 다소 상이하였다. 본 연구는 포켓몬 고를 통한 관광형태의 동기, 사회적 교류, 긍정적인 정서, 가족과의 상호작용이 포켓몬 고를 통해 사용자들의 얻는 이점이자 인기요소로 드러난 반면, 기존 연구에서는 포켓몬 고가 신체활동을 유발한다는 점, 증강현실 기술을 사용한다는 점, 그리고 포켓몬스터라는 콘텐츠가 포켓몬 고의 인기 요인이라고 보고하였다(Rauschnabel et al., 2017; Wong et al., 2017).

가령 신체활동 촉진이라는 장점과 관련하여 Kamboj와 Krishna(2017)는 포켓몬 고 사용자들이 기존의 고정식 게임과는 달리 야외에서 다닐 때 마주치는 포켓몬으로 알려진 가상의 캐릭터를 잡기 위해 움직이게 된다고 말하며, 특히 가장 간단한 걷기 운동을 하도록 유도함으로써 건강을 증진시키는 매우 성공적인 스마트폰 어플리케이션의 예가 될 수 있다고 하였다. 이렇듯 포켓몬 고가 신체활동 수준을 증가시키는 성공적인 전략으로 사용될 수 있으므로, 재미있는 스마트폰 게임과 실생활, 실외 신체활동을 결합하여 사람들이 밖으로 나가 더 많이 움직이도록 동기를 부여하는 새로운 전략들을 모색함으로써 신체활동 수준을 높일 수 있다는 주장도 보고되고 있다(LeBlanc & Chaput, 2017). 하지만 포켓몬 고 활동이 신체활동 수준이 낮았던 사람들의 신체활동 수준을 높여주는 데 영향을 주는 것을 확인하기 위해서는 향후 신체활동 수준이 낮은 사람들을 대상으로 한 연구가 필요할 것이다. 이들이 포켓몬 고를 사용한 후 신체활동 수준에 변화가 있는지를 조사하고 포켓몬 고가 그들의 신체활동 수준 향상을 지속시키는 데 기여하는지를 살펴볼 수 있을 것이다.

조승행(2017)에 의하면 증강현실을 사용한다는 점이 포켓몬 고가 지닌 인기요인이라고 한다. 하지만 본 연구참여자들의 주관적 경험에서는 증강현실을 사용한다는 점이 포켓몬 고의 결정적인 인기요소로 드러나지 않았다. 본 연구의

참여자는 40세 이상의 성인 중 포켓몬 고를 1년 이상 하며 일정 수준 이상의 게임 레벨을 달성한 사용자들이었다. 따라서 연구참여자들은 증강현실 경험에 대해 신기함을 느끼기보다는 이미 친숙해있었을 수도 있다. 즉 포켓몬 고가 사용자들에게 주는 핵심적인 경험은 증강현실의 사용 자체가 아닐 수 있다. 기존의 연구 결과와는 달리 오랜 기간 포켓몬 고를 즐기는 사용자들에게는 현실과 가상이 조합된 콘텐츠 사용에 대한 신기함보다는 사회적, 정서적인 요인들이 더 중요하게 느껴질 수 있다고 사료된다.

Dann(1977)에 따르면 관광 동기는 유인요인과 추진요인으로 형성된다고 하였다. 유인요인은 해변, 문화 역사적 장소 등 관광지의 매력에 의한 것이고, 추진요인은 휴식, 즐거움, 취미 등을 위한 심리적, 내재적 동기이다. 오랜 기간 포켓몬 고를 사용하고 있는 본 연구의 참여자들의 경우 관광동기가 주요 유인이라는 점은 주목할 만하다. 이는 포켓몬 고에서 주관하는 관광지에서의 축제와도 관련이 있는 것으로 볼 수 있다. 실제로 포켓몬 고는 큰 규모의 글로벌 페스타와 국가별 행사들을 개최한다. 또한 중소 규모의 이벤트를 진행하는데 이러한 행사들은 지역사회 관광상의 이점을 주는 데 도움이 될 수 있다. 가령 큰 규모의 글로벌 페스타는 연중 1회 특정 국가의 특정 지역에서만 독점적으로 개최되며, 이 기간 동안 포켓몬 고 사용자에게 큰 혜택을 준다.

대표적인 포켓몬 고 이벤트로 알려진 2019시카고페스타는 3박4일의 기간 동안 미국 일리노이 주에 위치한 시카고에서 진행이 되었다. 사용자들은 이 기간 동안 시카고 도심에 위치한 공원에서 평소에 구하기 힘든 희귀한 포켓몬 고 캐릭터들을 포획할 수 있으며, 게임 운영에 도움이 되는 다양한 아이템을 선물로 받기도 한다(송주상, 2020, 6, 15). 이와 같은 이벤트는 장거리 비행과 숙박 등을 통해 전세계 포켓몬 고 사용자들을 특정 장소에 집결시키는 관광상의 이점으로

작용할 수 있을 것이다. 본 연구 결과에서 나타났듯이 포켓몬 고의 사용자들은 게임이 주목적인 여행이 아닌 상황에서 포켓몬 고를 즐긴다고 한다. 포켓몬 고로 인해서 계획하지 않은 장소를 방문하게 되고 포켓몬 고가 없었다면 간과했을 지역을 여행하게 되는 긍정적인 요인도 본 연구에서 밝혀졌다. 이는 포켓몬 고 사용이 장소 애착과 연관이 있다는 Olesky와 Wnuk(2017)의 연구와 맥을 같이 한다. 따라서 포켓몬 고는 사용자들에게 관광동기를 자극해주며, 관광욕구를 충족시켜주고 지역사회의 활성화라는 부수적인 효과를 창출하는 이점과 연관시켜 해석할 수 있다. 본 연구에서는 Dann(1977)의 이론과 같이 명확하게 유인요인과 추진요인으로 구분하여 포켓몬고 사용자들의 체험을 설명할 수 없었다. 즉, 포켓몬 고 이용자들에게 추진요인의 요소가 발견됐지만 유인요인으로는 명확하게 설명할 수 있는 내용이 나오진 않았다. 다만, 이를 소극적 추진요인과 적극적 추진요인으로 나누어 해석한다면 나름의 의미를 찾을 수 있었다.

본 연구결과에 따르면 포켓몬 고는 그 자체로 사람들을 관광으로 이끌기도 한다. 엉뚱한 곳과 목적에 있지도 않았던 곳을 포켓몬 고 자체를 하러 가기 때문이다. 이는 포켓몬 고가 취미로서의 역할을 하면서도 관광동기의 기능까지도 갖출 수 있을 것으로 보이는 부분이다. 관광지의 매력으로 인하여 관광에 대한 동기가 발생한다는 유인요인 관점으로 볼 때, 지역포켓몬이라는 콘텐츠는 관광지가 갖는 또 다른 매력으로 작용하여 하나의 유인요인으로 기능할 가능성이 있다. 그 지역에서만 구할 수 있는 포켓몬을 통해 관광객을 특정 관광지로 끌어들이므로써, 포켓몬 고는 해변, 문화, 역사적 장소라는 기존의 유인요인적 개념을 확장하는 측면을 가지고 있다.

다음으로 본 연구에서 도출된 또 다른 요소는 새로운 관계 형성 증진이었다. 본 연구의 참여자들은 포켓몬 고를 통해 사회적 네트워크를 확

장하였다고 보고하였다. 포켓몬 고를 진행하며 큰 보상을 얻기 위해서는 게임 상에서 다른 사용자들과의 교류가 필요하다. 일반적인 가상 현실 게임은 가상의 친구와 제한된 사회적 기능이 있을 뿐, 오프라인 현실세계에서의 교류는 없는 경우가 대부분이고 이조차 일시적인 경우가 많다. 포켓몬 고에서 다른 사용자와 함께 참여하는 특정한 플레이는 혼자 했을 때와 비교하여 큰 보상을 받게 되는데, 이를 통해 사용자들이 공조할 수 있도록 게임이 설계되었다. 이러한 요소는 일시적인 것으로 그칠 수 있던 사용자 간의 교류를 장기간 동안 지속될 수 있게 했고, 이를 통해 오프라인 상에서도 교류가 가능하게 했다. 이로 인해 포켓몬 고 사용자의 교류를 위한 국가별 대규모 정보사이트나 온라인 카페가 등장했고 작은 지역사회단위의 정보교류와 활동 창구의 기능을 하는 SNS가 조성되기도 했다. 지역사회 내의 사용자들은 포켓몬 고 활동을 통해 대면으로 만나 교류하며 포켓몬 고 외에도 사적 교류 활동을 이어갔다. 연구 참여자들이 언급한 바와 같이 야외에서 함께 포켓몬 고 플레이를 하고, 같이 식사를 하거나 커피를 마시며 친분을 쌓는 경우도 있었다. 이러한 교류는 사용자들의 고립감과 외로움 등을 해소하는데 도움이 될 수 있고, 사회적 지지 향상을 통해 안도감과 만족감을 느끼도록 할 수 있을 것이다. 이는 포켓몬 고 참여가 사용자들의 관계 형성과(LeBlanc & Chaput, 2017) 사회적 관계의 질을 향상시켜주는 여가의 기능이(곽윤길, 2010) 있다고 보고한 기존의 선행연구 결과와 유사하다고 할 수 있다. 따라서 포켓몬 고가 새로운 관계형성과 유지를 촉진시키는 여가활동으로서 의미가 있을 수 있음을 시사한다.

연구참여자들은 포켓몬 고 참여가 가족유대감 형성에 기여할 수 있었다고 보고하였다. 가족, 친구와의 교류는 가장 대표적인 정서적 만족감을 주는 행위이다. 포켓몬 고는 부모와 자녀가 함께 플레이를 할 수 있는 가족 여가의 형

태를 띠고 있다. 스마트폰 고가 혼자보다는 여러 명이 하는 것이 유리한 면도 있기 때문에 가족 구성원이 함께 플레이를 하면서 부모와 자녀 간 소통이 원활해지고, 세대 간 소통과 통합을 자연스럽게 만드는 기능이 있다. 이는 스마트폰 고가 가족 간 긍정적 상호작용을 촉진해주므로 기존의 가족 여가가 지나는 강점인 생활만족과 가족관계의 만족을 향상시킬 수 있는 한 방안으로 스마트폰 고가 활용될 수 있음을 시사한다(신충식, 박정열, 2013).

마지막으로 본 연구결과에 따르면 사용자들이 스마트폰 고를 플레이하며 재미, 희열, 만족감 등의 긍정적인 정서를 경험하는 것으로 나타났다. 이 역시 여가와 긍정적인 정서의 연관성을 보인 선행연구와 같은 맥락을 가지며(남정훈, 2010), 스마트폰 고를 지속적으로 사용하는 사람들의 경우 긍정적인 정서경험이 스마트폰 고 사용의 긍정적인 동기가 됨을 확인할 수 있었다.

본 연구는 모바일 증강현실 게임을 통한 경험의 실체를 생생하게 드러냄으로써 스마트폰 고 이용자들의 체험의 본질을 이해할 수 있는 근거를 제시하였다. 모바일 증강현실 게임인 스마트폰 고를 즐기는 이용자들이 많아지면서 스마트폰 고가 하나의 문화 현상으로까지 명명되는 상황에서 이를 양적으로 연구하는 연구물들이 많아졌으나, 아직까지 모바일 증강현실 게임이 이용자에게 주는 체험의 본질을 있는 그대로 조망하려는 시도는 거의 이루어지지 못했다. 이에 본 연구에서는 모바일 증강현실 게임의 하나로서 스마트폰 고 사용자들의 체험을 생생하게 드러내어 이들의 경험과 맥락에 대해 보다 폭넓게 이해하고자 시도하였다. 이러한 시도는 향후 사람들의 여가선용 및 심신의 건강 등을 증진시켜주는 방편으로서 모바일 증강현실 게임이 어떻게 활용될 수 있을지에 대한 기초적인 정보를 제공해 줄 수 있다는 데 의의가 있다. 본 연구의 결과는 향후 모바일 증강현실 게임이 새로운 여가 활용의 형태로서 유익하게 활용될 수 있는지에

대한 방향성을 제시해주었다. 거시적으로는 지역관광을 활성화하는 국가경제적 측면에도 기여할 수 있으며, 미시적으로는 가족이나 회사 내 조직 간의 유대 관계 형성에 스마트폰 고를 활용할 수 있을 것이다. 또한 새로운 관계를 형성하게 하고 협력적인 활동을 할 수 있게 하는 여가 활동 동호회의 일환으로 모바일 증강현실 게임이 활용된다면 참여자들은 이를 통해 건강과 웰빙의 경험을 할 수 있을 것이다. 여가 활동에의 진지한 참여는 건강과 웰빙의 촉매 역할을 하며, 이는 성공적인 노화에 기여할 수 있다고 하였다(Yang, Kim, & Heo, 2019). 즉 진지한 여가활동의 일환으로 모바일 증강현실 게임이 활용된다면 사회적 지지기반이 결여된 집단, 취약계층, 노인 등에 사회적 지지기반과 웰빙의 경험을 제공해 줄 수 있을 것이다.

그러나 본 연구는 다음과 같은 한계점을 지닌다. 본 연구에서는 질적연구 방법의 하나인 현상학적 연구방법을 활용하였기 때문에, 질적연구 자체에 내재되어 있는 제한점인 일반화 확보의 한계를 가지고 있다. 스마트폰 고 사용자에 국한하여 조사하였으며, 6명의 참여자만으로 40대 이상의 성인 스마트폰 고 이용자들 전체를 대표한다고 보기는 어렵다고 볼 수 있다. 이에 향후 연구에서는 가족 간의 유대감과 정서적 결속감, 가족 여가시간, 친밀감 등의 요소를 포함한 연구가 필요할 것이다. 또한, 본 연구에서는 스마트폰 고의 긍정적인 측면만을 제시하였으나, 여러 문헌에 따르면 스마트폰 고로 인한 문제나 부정적인 사례 역시 존재한다(이종덕, 2017; 최지은 외, 2017). 이에 후속 연구에서는 관광 및 여가의 측면에서 스마트폰 고의 부정적인 부분을 살펴보는 것 역시 의미가 있을 것으로 판단된다.

향후 다양한 게임종류별 사용자의 경험에 대한 현상학적 연구경험을 축적하여 모바일 증강현실 게임 사용경험에 대한 근거들이 쌓이게 되면 보다 구조적인 이해가 가능할 수 있을 것이다. 아울러 거시적으로는 관광과 지역사회경제

와의 연계를 통해 지역사회의 경제 활성화에 기여할 수 있는 프로그램 마련이 필요하며, 이에 대한 실증적 연구가 이루어져야 할 것이다.

V. 결론

본 연구는 위치기반 증강현실 게임인 포켓몬 고의 이용자들이 관광을 통해 포켓몬 고를 체험하는 의미를 탐구하고자 하였다. 이에 본 연구는 Colaizzi의 현상학적 방법에 의거하여 심층면담을 통해 관광 형태의 동기, 새로운 관계 형성, 긍정적인 정서, 가족과의 상호작용의 네 가지 범주를 발견하였다.

선행연구에 의하면 증강현실을 사용한다는 점이 포켓몬 고가 지닌 인기요인이 될 수 있다고 하였다(조승행, 2017), 하지만 본 연구에서는 증강현실을 사용한다는 점이 포켓몬 고의 결정적인 인기요소로 드러나지는 않았다. 그보다는 위성위치시스템(GPS)을 활용한 플레이로부터 연계 되는 긍정적인 경험들이 보고되었다. 이는 증강현실 콘텐츠의 교육적 측면에 대한 연구가 주를 이루는 현 시점에서 증강현실 게임의 여가적 활용에 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

기존의 관광동기 개념은 유인요인과 추진요인으로 분류되어, 관광지 자체의 매력으로 관광이 유발될 경우 유인요인으로 보았다(Dann, 1977). 엄밀히 말해 포켓몬 고는 관광지 자체의 매력으로 보기 어려우나, 위치기반서비스로서 특정 관광지에서만 가능한 콘텐츠를 일부 제공하고 있다. 이때 포켓몬 고를 일반적 범주인 ‘취미’로 분류하는 것이 아니라, 해변이나 역사적 장소, 문화 페스티벌과 같은 ‘관광지의 매력’의 한 요소로 본다면, 특정 장소에서만 가능한 포켓몬 고의 콘텐츠는 그 관광지로 유도하는 유인이 될 수 있을 것으로 보인다.

본 연구는 여가적 특성을 갖고 있는 위치기반 증강현실 게임과 관광에 대한 기초자료를 제공

하였다. 향후 연구에서는 보다 거시적으로, 관광과 지역사회경제와의 연계를 통해 지역사회 활성화에 기여할 수 있는 실증적 프로그램에 대한 연구가 이루어지길 기대하며 나아가 증강현실 산업 내 다양한 기술들을 활용한 여가에 대해서도 보다 확장된 연구가 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

- 곽윤길(2010). 노인의 여가활동 참여가 사회적 관계에 미치는 영향에 관한 연구: 댄스스포츠 참여 사례를 중심으로. *한국여가레크리에이션학회지*, 34(3), 27-42.
- 김분한, 김금자, 박인숙, 이금재, 김진경, 홍정주, 이미향, 김영희, 유인영, 이희영(1999). 현상학적 연구방법의 비교고찰: Giorgi, Colaizzi, Van Kaam 방법을 중심으로. *대한간호학회지*, 29(6), 1208-1220.
- 남정훈(2010). 댄스스포츠 동호인들의 심리욕구, 인지-정서적 상태, 긍정적 태도 관계모형 검증. *한국여가레크리에이션학회지*, 34(3), 67-81.
- 류기현, 김지훈, 이우석, 오규환, 이윤진, 석혜정(2017). 증강현실 게임을 활용한 위치기반 관광콘텐츠 플랫폼. *한국컴퓨터게임학회논문지*, 30, 73-81.
- 박상천(2018). 재미와 성취감을 활용한 포켓몬고의 비즈니스 전략. *인문콘텐츠*, (50), 83-113.
- 성일경(2018). 성인발레 경험이 이끈 미혼여성의 일상적 변화 탐색. *대한무용학회지*. 76(2), 69-85.
- 송주상(2020, 6, 15). “뉴노멀 시대의 축제” 포켓몬 고, 글로벌 AR 축제 연다. IT조선. http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2020/06/15/2020061504394.html
- 신충식, 박정열(2013). 오토캠핑이 가족여가만족,

- 생활만족, 가족관계만족에 미치는 영향. *여가학연구*, 11(1), 139-157.
- 우은택(2015). 증강현실 그리고 증강휴먼! 한국인터넷진흥원: 서울
- 이근호(2007). 질적 연구 방법론으로서의 현상학 - 독특성과 보편성 사이의 변증법적 탐구 양식 -. *교육인류학연구*, 10(2), 41-64.
- 이종덕(2017). 증강현실 기술의 활용과 물건 키퍼-포켓몬 GO 게임을 중심으로. *법학논총*, 34(4), 267-291.
- 장보경(2017, 2, 7). 포켓몬고 '열풍'...다리엔 도움 vs 손가락엔 부담. *연합뉴스*. Retrieved from <https://www.yna.co.kr/view/MYH20170207001400038>.
- 조승행(2017). 여가활동으로서 증강현실 게임속성과 몰입이 게임고객만족에 미치는 영향: 포켓몬 고 게임을 중심으로. *관광연구*, 32(4), 43-61.
- 조영주, 김진혁, 오지훈, 정일용(2018). 증강현실 기술을 적용한 동물원 관광 어플리케이션 'AniSearch'구현. *한국디지털콘텐츠학회 논문지*, 19(10), 1833-1841.
- 최지은, 강주영, 이환수(2017). 증강현실 게임에서 연령에 따른 위험 인식 차이 연구. *예술인문사회융합멀티미디어논문지*, 7(3), 401-410.
- 통계청(2020). 기업활동조사. Retrieved from https://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=101&tblId=DT_1EP1237&conn_path=I2
- 한국콘텐츠진흥원(2020). *한국 게임이용자 조사보고서*, 서울: 한국콘텐츠진흥원, 2020
- Aluri, A. (2017). Mobile augmented reality (MAR) game as a travel guide: insights from Pokémon GO. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 8(1), 55-72.
- Bonus, J. A., Peebles, A., Mares, M. L., & Sarmiento, I. G. (2018). Look on the bright side (of media effects): Pokémon GO as a catalyst for positive life experiences. *Media Psychology*, 21(2), 263-287.
- Dann, G. M. (1977). Anomie, ego-enhancement and tourism. *Annals of tourism research*, 4(4), 184-194.
- Kamboj, A. K., & Krishna, S. G. (2017). Pokémon GO: An innovative smartphone gaming application with health benefits. *Primary Care Diabetes*, 11(4), 397-399.
- LeBlanc, A. G., & Chaput, J. P. (2017). Pokémon Go: A game changer for the physical inactivity crisis?. *Preventive medicine*, 101, 235-237.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (Eds.). (1985). *Establishing trustworthiness. In Naturalistic inquiry* (pp. 289-331). Beverly Hills, CA: Sage.
- Lindqvist, A. K., Castelli, D., Hallberg, J., & Rutberg, S. (2018). The praise and price of pokémon GO: A qualitative study of children's and parents' experiences. *JMIR Serious Games*, 6(1), e1.
- Nigg, C. R., Mateo, D. J., & An, J. (2017). Pokémon GO may increase physical activity and decrease sedentary behaviors. *American journal of public health*, 107(1), 37.
- Oleksy, T., & Wnuk, A. (2017). Catch them all and increase your place attachment! The role of location-based augmented reality games in changing people-place relations. *Computers in Human Behavior*, 76, 3-8.
- Paavilainen, J., Korhonen, H., Alha, K., Stenros, J., Koskinen, E., & Mayra, F. (2017, May). The Pokémon GO experience: A location-based augmented reality mobile game goes mainstream. In *Proceedings of*

- the 2017 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 2493–2498).
- Rack, S. (2020). How Pokémon Go has changed my life. Retrieved November 8, 2020 from <https://www.bbc.com/news/uk-england-coventry-warwickshire-49731283>
- Rauschnabel, P. A., Brem, A., & Ivens, B. S. (2015). Who will buy smart glasses? Empirical results of two pre-market-entry studies on the role of personality in individual awareness and intended adoption of Google Glass wearables. *Computers in Human Behavior, 49*, 635–647.
- Rauschnabel, P. A., Rossmann, A., & Dieck, M. C. (2017). An adoption framework for mobile augmented reality games: The case of Pokémon Go. *Computers in Human Behavior, 76*, 276–286.
- Wagner-Greene, V. R., Wotring, A. J., Castor, T., Kruger, J., Mortemore, S., & Dake, J. A. (2017). Pokémon GO: Healthy or harmful?. *American Journal of Public Health, 107*(1), 35.
- Wong, M. C., Turner, P., MacIntyre, K., & Yee, K. C. (2017). Pokémon Go: why augmented reality games offer insights for enhancing public health interventions on obesity-related diseases. In *CSHI* (pp. 128–133).
- Woods, O. (2020). Experiencing the Unfamiliar Through Mobile Gameplay: Pokémon Go as Augmented Tourism. *Area*.
- Yang, C. C., & Liu, D. (2017). Motives matter: motives for playing Pokémon Go and implications for well-being. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 20*(1), 52–57.
- Yang, H. T., Kim, J., & Heo, J. (2019). Serious leisure profiles and well-being of older Korean adults. *Leisure Studies, 38*(1), 88–97.