

게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구

- 게임 '중'사용자(heavy user)를 중심으로 -

유승호* · 정의준**

최근 PK(Player Killing), 아이템 거래, 게임중독 등으로 게임이용에 대한 사회적 우려가 높다. 특히, 게임사용자의 대다수가 청소년계임을 감안할 때, 게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 관심이 매우 크다. 그러나, 그에 대한 연구는 매우 부족한 실정이며, 대부분의 연구가 게임중독과 인터넷 중독을 중심으로 개인의 심리적 특성이나 부정적인 영향성에 초점이 맞추어져 있다.

게임이 청소년에 미치는 영향을 파악하기 위해 본 연구는 게임의 부정적인 영향과 긍정적인 영향에 대한 기존연구 결과를 바탕으로, 하루 평균 2시간 이상 게임을 이용하는 청소년들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사결과 청소년들에게는 게임이용시간이 증가할수록 내성, 금단, 강박적 의존, 자기통제 상실 등의 중독적 징후가 증가하는 경향이 있었으며, 마찬가지로 부모와의 갈등과 신체적인 문제점도 증가하고 있었다. 그러나, 이런 부정적인 영향 외에도 게임제작 경험증대와 자신감과 집중력 향상, 어학실력 향상과 인터넷 실력 향상 등의 긍정적인 영향도 강화되는 경향이 나타났다. 특히 청소년의 대화정도는 게임이용시간과 큰 상관성이 보이지 않았으며, 게임이용시간의 증가는 긍정적인 영향과 부정적인 영향 모두와 유의미한 상관관계를 보이고 있었다. 즉, 게임이용시간의 증가는 부정적인 면과 더불어 긍정적인 영향도 아울러 강화시키고 있었다.

따라서, 게임이용 청소년 중 10.6%에 달하는 게임중독자에 대한 적절한 치료방안도 중요하지만, 14%를 상회하는 게임 매니아층을 효과적으로 육성하는 전략도 필요하다. 이를 위해 건전한 게임콘텐츠 개발, 우수게임 인증 등을 통해 건전게임문화를 확산하고, 청소년게임대회 개최와 관련분야로의 진로상담 등의 적극적인 방안 마련이 필요하다.

1. 서론

2000년 한국 게임산업의 매출규모는 8,359억원으로 1997년의 5,936억원에 비해 41%의 성장을 기록하며 한국의 주요한 산업으로 부각되고 있다(게임백서, 2001). 게임산업의 이러한 급성장은 '스타크래프트'를 위시한 PC방 열풍이 원인이 되겠지만, 무엇보다도 이용자의 90% 이상을 차지하고 있는 청소년층이 주요한 원동력이 되었다고 할 수 있다.

그러나 청소년층에 미치는 게임의 영향력이 증대하면서 게임에 대한 관심과 우려도 증가하고 있다. 특히, '사이버중독'이 사회문제화 되면서 게임에 대한 지나친 몰입을 통해 나타나는 여러 가지 사회병리학적 문제는 게임에 대한 부정적인 이미지로까지 확산되어 게임산업에 대한 반발효과를 낳기도 하였다. 게임에 대한 지나친 몰입으로 사회적 부적응을 경험하고, 건강까지 악화되었다는 보고에서부터 게임에 심취하였던 청소년이 살인까지 저지르게 되었다는 극단적인 보도까지 나타나면서 게임은 사회문제를 일으키는 주요 원인으로까지 간주되고 있기도 하다.

이렇듯 게임이용에 따른 부정적 영향이 사회문제화되면서 주요 이슈로 등장하고 있지만, 지금까지 청소년의 중독적 게임사용에 대한 연구는 주로 개인의 특수한 심리적 특성과 게임자체의 특성이라는 두 가지 방향에서만 이루어져 왔다. 즉, 개인의 특수한 심리적 원인과 게임자체의 대리욕구 충족제공의 특성으로 이용자들에게 병리적 중독증세를 일으

키고, 그로 인해 장시간 게임이용자는 일상생활과 인간관계의 단절, 학습 및 업무 장애 등으로 사회적 관계 형성까지 불가능하게 된다는 것이다.

그러나, 이러한 연구들은 게임의 부정적인 영향에 초점을 맞추어 그것에 영향을 주는 심리적 요인들에 대한 분석에 치중해 온 경향이 있다. 다시 말해 기존의 연구들은 게임산업의 급속한 발전이 가지고 온 여러 가지 변화들-게임환경의 변화, 게임내용의 다양화, 게임인식의 변화 등-정보사회의 확산으로 인한 사회적 변화, 청소년 게임이용자의 인식변화 등에 대한 고려가 충분히 감안되지 못하고 있는 것이다(Glenn, 1997).

따라서, 본 연구는 장시간 게임이용 청소년들을 중심으로 게임이용에 따른 부정적인 영향과 함께 긍정적인 영향을 사회문화적인 환경의 변화를 고려하여 분석해봄으로써, 게임사용이 청소년에 미치는 영향에 대해 살펴보고자 한다.

II. 게임이용의 영향과 원인에 대한 기존논의

1. 게임중독의 원인에 대한 심리적 연구

1) 대리만족을 통한 욕구충족

게임 중독의 원인을 찾는 연구의 대부분은 개인의 욕구충족이라는 측면에 초점을 두고 있다. 즉 마약이나 도박과 같은 다른 중독적 증상과 마찬가지로 중독의 대상을 통해 현실에서는 만족시키지 못하는 욕구를 충족시킬 수 있다는 것이다. 슬러(Suler, 1996)는 매슬로우(Maslow)의 5단계 욕구 위계이론을 원용해 게임의 어떠한 특성들이 인간의 욕구를 충족시키는지들 연구했다. 그의 연구 결과에 따르면 '생리적 욕구와 안

전 욕구'는 온라인 상에서의 성적 회통, 성별의 전환, 익명성에 의해서 충족된다. 또한 '소속과 애정 욕구'는 게임 상에서 만나는 사람들과의 관계 형성을 통해서 얻을 수 있다.

킹(king, 1996)도 욕구 충족의 시각에서 게임 중독의 특성을 연구했다. 그는 게임이 인간의 의사소통 욕구와 관음증 욕구를 해결해 줄 수 있다고 보았는데 '대인관계 의사소통'과 '가상세계의 잠복성'이 바로 그것이다. 이 두가지 특징은 게임 자체의 것이라기보다는 온라인의 특징에서 기원한 것이라고 볼 수도 있는데 첫 번째, '대인관계 의사소통'이란 의사소통 욕구의 충족을 말하는 것으로서 사람들은 온라인이 제공하는 익명성을 기반으로 게임상에서 수많은 종류의 사회적 관계형성의 장을 만들어감으로써 자신을 보다 자유롭게 표현하고 적극적 인간관계를 맺음으로써 사회적 교류의 폭을 넓혀나갈 수 있다는 것이다. 두 번째, '가상세계에서의 잠복성' 역시 온라인의 익명성을 기반으로 인간의 본능적 욕구인 관음증적 욕구를 해결할 수 있다는 것이다.

반면 영(Young, 1997)은 인터넷 중독에 관해 연구를 하면서 게임을 인터넷 서비스의 하나로 보고 이와 관련시켜 인터넷과 게임에 중독되는 5가지 원인을 제시했다. 그는 5가지 원인으로 ①사회적 지지, ② 성적 만족, ③ 새로운 인격창출, ④ 숨은 성격의 발현, ⑤ 인정과 영향력을 들고 있다. 그러나 이 5가지 원인들 역시도 결국은 현실이 충족시켜주지 못하는 욕구를 충족시켜주는 요인들이라고 볼 수 있다. 즉 사람들은 게임을 통해 강한 유대감을 형성함으로써 사회적 지지의 욕구를 충족하며, 익명을 기반으로 감춰진 성적욕망을 자유롭게 분출하게 된다. 또한 네트워크로 연결된 게임상에서는 성별, 나이, 인종 등 사회적 맥락 단서들이 결여되기 때문에 자신의 새로운 정체성을 실현하고자 하는 욕구를 충족시킬 수 있게 된다. 그래서 현실의 자신과는 반대된 잠재적 성격을 발현시킬 수 있고, 용감하고 적극적인 가상의 자아형성을 통해 인정과 영향력을 획득할 수 있게 된다는 것이다.

그린필드(Greenfield, 1999)도 이와 유사하게 인터넷 중독요인에 대한 설문조사를 실시한 결과 사람들은 인터넷을 통해 강한 권밀감과 탈억제 그리고 현실과 시간의 개념, 통제력 상실을 경험하게 되는데 이러한 요인들은 현실에 대한 일탈적 욕구를 충족시켜준다고 볼 수 있다.

2) 개인의 특수한 심리적 특성

모든 사람이 게임에 중독적으로 빠지는 것은 아니므로 게임에 중독적 경향을 띠는 사람들의 개별적 특성에 초점을 맞춘 연구가 이에 해당된다. 본 연구방식은 중독을 치료하는데 이용되기도 한다.

그리피스(Griffiths, 1997)는 사회적으로 고립되고 위축된 사람일수록 인터넷에 더욱 몰입된다고 보았는데 특히 사회생활에서 자신감이 결여된 10대 남성이 이러한 경향을 많이 띤다는 연구 결과를 제시하였다. 그에 따르면 사회로부터 고립된 사람들이 익명성을 기반으로 한 네트워크 환경의 머드게임을 통해 가상의 자아를 실험하거나 현실과는 다른 영향력을 행사함으로써 게임에서 대리만족을 얻게 된다는 것이다.

영(Young, 1998)의 경우는 ① 자기-의존적, ② 독립된 활동에 강한 선호, ③ 자신의 사회적 활동의 제한, ④ 과도한 경계심과 자기 방어, ⑤ 개인적성향의 사람들이 현실에서 충족되지 않은 심리적 욕구에 대한 대리만족으로서 게임에 중독되게 된다는 것이다.

결국 게임 중독의 원인에 대한 연구를 종합해보면 현실에서 제공되지 못하는 욕구를 충족시킬 수 있다는 점이 게임에 빠져들게 되는 주요한 원인으로 작용하고 있다. 이러한 대리만족의 가능성은 게임 자체의 속성이라기보다 사이버공간이 제공하는 익명성에서 기인하는 것으로서, 사람들은 익명을 기반으로 적극적 자아표출의 기회를 가지게 되고 현

실보다 게임에 더욱 집착하게 됨으로써 게임에 중독된다는 것이다. 다만 모든 사람이 이러한 대리만족적 욕구 충족의 가능성에 빠지는 것은 아니고 현실에서 사회적 만족을 얻지 못하는 사회성이 부족한 사람들이 현실에 대한 대리만족으로서 게임에 빠져들게 된다는 것이다1).

2. 게임이용의 영향에 대한 연구

1) 게임이용의 긍정적 영향

(1) 대리적 경험을 통한 욕구충족

주로 미디어 연구에서 이용되어왔던 정화이론(catharsis theory)은 미디어를 통해 폭력을 접하더라도 이것이 공격성의 대리 만족을 가져와 오히려 개인이 공격적 행위를 할 가능성은 줄어들게 된다는 것을 주요 골자로 하고 있다. 즉 폭력적, 공격적인 게임은 사용자에게 분노, 좌절감, 공격성에 대한 감정을 해소시키고, 게임을 통해 사용자들이 폭력과 공격적인 행동을 행함으로써 대리적 경험을 하게 되므로 일상에서의 공격적 행동은 오히려 감소하게 된다는 것이다.

이러한 입장의 구체적 연구를 살펴보면 세쿤다(Secunda,1983)는 캘리포니아주 백 여명의 가족을 대상으로 연구, 게임이 실제로 바람직하지 못한 행동을 억제한다는 결과를 얻었다. 또한 셀로우(Selnow 1984)는 도피, 환상, 집단참여 욕구는 게임 시간과 관련이 있으며, 게임을 하는 시간량과 이를 통해 얻는 욕구충족의 정도는 상관관계가 있음을 밝혀냄으로써 게임이 현실에서 얻지 못하는 인간의 근본적인 도피와 고독의 욕구를 충족시킬 수 있는 가능성을 제시했다.

(2) 교육 및 학습능력 향상

게임이 갖는 교육적 효과는 크게 컴퓨터 및 테크놀로지 교육의 측면과 기본적 인지발달 능력의 향상 측면으로 나누어 볼 수 있다.

컴퓨터 및 테크놀로지 교육과 관련해서 살펴보면 게임은 테크놀로지 발전과 상당한 유사성을 갖고 있기 때문에 특히 테크놀로지 교육이라는 측면에서 긍정적 영향력을 행사할 수 있는 가능성이 점차 확대되고 있다. 비디오게임을 연구한 그린필드(Greenfield, 1984)는 게임을 '문화적 도구(cultural tool)'로 간주하고 게임이 i) 테크놀로지에 친숙하게 하여 하이테크 세계에 대한 접근 유도, ii) 게임과의 상호작용으로 '발견을 통한 학습 능력' 향상, iii) 컴퓨터를 사용하는 직업에 필요한 능력 개발 등에 기여한다고 테크놀로지 교육의 가능성을 제시하였다. 특히 컴퓨터 교육과 관련해서 아서(Arthur, 1993)는 게임 사용은 아이들에게 컴퓨터 활용능력을 높인다고 보았으며, 엘지와 메이어스(Elgi & Meyers, 1984)는 게임이 컴퓨터에 대한 흥미를 유도함으로써 컴퓨터에 대한 지적 자극의 원천으로 작용한다고 보았다.

또한 내쉬(Nash, 1996)는 게임이 과학소설과 마찬가지로 미래의 빠른 과학적 기술 변화에 대한 인지를 높일 수 있는 강력한 도구로 작용할 수 있다고 보았는데 이는 과학기술의 발전이 사회 발전의 원동력으로 작용하고 있는 현대의 현실을 감안할 때 게임이 가진 잠재적 교육효과를 언급한 것이라 볼 수 있다.

컴퓨터나 기술교육과 직접적 관련성은 없지만 조작 능력 학습이라는 측면에서 존스(Jones, 1981)는 비디오게임이 일상생활에 필요한 개념을 익히고 운전기술을 습득하거나 군사훈련에 유용하게 활용될 수 있다는 연구결과를 제시했다. 또한 갯만(Getman, 1983)은 게임이 조작 능력 학습에 미치는 긍정적 영향력을 주장하면서, '심시티(simcity)'와 같은 시

플레이션 게임은 아이들에게 게임이라는 조작된 환경에서 다양한 변수를 조작하게 하는 능력을 배양시켰다고 평가했다. 그리고 게임은 어른들을 위한 교육 응용물로도 효과가 있다는 연구가 보고 되고 있는데, 모한(Mohan, 1994)은 게임 기술이 상업적 군사적 비행 훈련 프로그램부터 직무능력 훈련에 이르기까지 다양한 직무능력 교육에 사용되고 있다는 것을 밝히고 있다.

이외에도 여러 학자들은 게임이 다양한 인지적, 인식적, 운동 신경의 기술학습에까지 확대되면서 잠재적 교육 효과를 갖는다고 주장하고 있는데, 피셔와 플로스(Fisher & Pulos, 1983)는 컴퓨터 게임이 독립적인 사고와 문제해결 능력을 키워준다고 보았으며, 홀리스터와 피어트(Hollister & Peart, 1983)는 게임이 자기 존중감과 학습동기를 부여해 준다고 주장했다. 또한 게임의 교육효과를 주장해왔던 그린필드(Greenfield, 1984)는 기억, 논리, 손-눈 조정, 집중, 패턴인지, 지도 그리기, 빠른 의사결정, 전략, 리스크 관리, 인지에 대해 게임을 하는 것이 다른 어떤 것보다도 효과적이라고 보았다.

(3) 사회적 관계 형성

게임은 특히 청소년들 사이에서 폭발적 인기를 얻으면서 청소년들의 세대를 상징하는 또래문화의 하나로서 자리잡아 왔다. 프로벤조(Provenzo, 1991)는 게임이 청소년 하위문화(subculture)를 형성하면서 성인세대로부터 독립된 자신들만의 '대안적 문화공간'을 제시한다고 보았다. 즉 게임은 청소년들끼리만 소통할 수 있는 문화적 코드로 기능하면서 청소년들 관계 형성에 중요한 변수로 작용하게 된다는 것이다. 이를 확대해 글렌(Glenn, 1997)은 게임이 다른 친구들과의 사회화과정(socialization)을 대체하지는 않지만, 게임을 통해 형성된 하위문화는 어떤 측면에서 사회적 상호작용을 촉진시키고, 사회적 기술을 검증

하며 사회적 위계를 구축하기 위한 장(arena)을 제공한다고 보았다.

이외에 셀로우(Selnow, 1984)는 게임이 사회적으로 소외된 아이들에게 “전자 친구(electronic friends)”로써 작용함을 보여줌으로써 게임이 아이들의 사회적 과정에 긍정적 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 제시하였다²⁾.

2) 게임 이용의 부정적 영향

(1) 폭력성 및 공격성 조장

매리슨(Marion, 1983)은 습관적으로 게임을 하는 사람들이 실제 상황에서 폭력을 행사할 가능성이 높다고 보았으며, 실버과 윌리엄스(Silvern & Williamson, 1987)은 폭력적 게임에 노출된 경우 보다 공격적 행동을 많이 보인다는 연구결과를 얻었다. 이외에도 폭력적 게임은 폭력적인 텔레비전이나 영화와 마찬가지로 폭력이나 공격이 정당한 것이라고 인식하게 함으로써 폭력을 정당화하거나 미화시키는 결과를 낳는다는 연구가 많이 보고되고 있다. 게임에 지나치게 의존하는 경우를 연구했던 그리피스와 힌트(Griffiths & Hunt, 1998)역시도 게임에 의존적인 청소년들은 게임을 하는 동안 공격적 감정을 갖게 된다고 밝히고 있다.

(2) 신체적인 문제점 야기

비디오게임에 초점을 두고 게임이 미치는 다양한 영향을 연구했던 프로벤조(Provenzo, 1991)는 ‘닌텐도 증후군(Nintendinitis)’을 지적하면서 게임의 조작반복성이 두통과 흥미를 가져온다고 보았다. 또한 컴퓨터와 마찬가지로 게임을 오랜 시간 사용하게 되면 시력저하나 근육통 등 신체적 문제를 야기하게 된다는 연구도 많이 보고되고 있다.

(3) 현실 인식 능력 및 사회성 저하

글렌(Glenn, 1997)에 의하면 사람들은 현실에서 채우지 못하는 욕구를 게임이라는 가상공간을 통해 충족시키는데, 그러하다 보면 현실에 몰입한 나머지 실제 현실에서 정상적인 사회관계를 형성하고 유지하지 못할 수도 있다고 한다. 또한 게임활동의 대체효과(Displacement effects)를 들 수 있는데 이것은 어떤 측면에서는 게임뿐만이 아닌 다른 활동에도 적용해 볼 수 있는 당연한 결과로서 게임에 과도한 시간을 할애함으로써 독서, 숙제, 운동, 다른 사람들과의 사회적 상호작용 등에 소홀하게 된다는 것이다.

이처럼 게임의 과도한 사용은 폭력적, 공격적 행동의 조장, 신체적 문제야기, 사회성 저하라는 결과를 가져오며 이는 구체적으로 정상적인 일상생활의 방해, 학습 및 업무 장애, 인간관계 단절, 사회적 관계형성 방해를 초래한다고 가정할 수 있다. 따라서 게임의 과도한 사용이 이러한 명백한 부정적 결과로 이어진 상태를 게임 중독이라 정의할 수 있을 것이다.

이상의 연구에서 본 바와 같이 게임에 대한 최신 연구는 장시간 게임 이용에 따른 게임중독 현상의 원인과 영향에 대해 집중되어 있다. 그리고, 그에 대한 요인으로 개인의 특수한 심리적 특성에 주목하고 있다. 그러나, 게임이용이 단순히 부정적인 영향만을 미치고 있지 않다는 사실 역시 기존 연구는 보여주고 있다. 즉, 게임이 교육적 효과와 사회적 관계형성의 관점에서 긍정적인 효과도 가진다는 주장이 존재한다.

이다.

그러나, 이러한 연구는 대부분이 90년대 이후 변화된 게임환경을 충분히 고려한 것이 아니며, 특히 우리나라 청소년의 생활환경적 특수성을

충분히 감안하지 않고 있다. 더구나, 최근 청소년들의 게임이용과 환경 문화적 변화를 고려한 전문적이고 체계적인 연구는 거의 없는 상황이다.

따라서, 본 연구는 우리나라 청소년들, 특히 게임이용이 많은 중, 고등 학생들을 중심으로 게임의 부정적 측면과 긍정적 측면의 모든 효과를 고려하여 그 영향에 대해 살펴보고자 한다.

III. 연구방법

1. 조사대상 및 방법

한국게임산업개발원이 2001년 4월, 전국 만9세부터 만39세 이하의 남녀 1,000명을 대상으로 실시한 『게임 인식 및 소비자 인식 실태조사』에 따르면, 우리나라 사람들의 하루 평균 게임이용 시간은 '1시간 미만'인 것으로 나타났다³⁾. 그 중 만 9세부터 만 24세까지의 청소년들(549명)은 '1시간 이상 - 2시간 미만' 정도로 나타나고 있어 전체 평균보다 상대적으로 높았다. 특히 '2시간 이상' 사용자의 비율이 대략 25% 정도로 나타나 다른 연령대보다 훨씬 높게 나타났다.

위 조사에서 실시한 게임중독 인지 여부에 대한 질문 결과를 살펴보면, 대략 18% 정도가 스스로 게임중독이라고 응답하고 있는데, 청소년들의 응답결과는 23% 정도로 게임중독에 대한 인지 정도가 다른 연령층보다 높은 것으로 나타났다. 특히 15세부터 19세까지의 청소년은 거의 25%가 게임중독이라고 인지하고 있어 다른 연령대와 비교해 볼 때, 가장 높은 게임중독 인지 비율을 나타내고 있었다.

표 1 : 연령대별 게임중독 인지 비율과 2시간 이상 게임이용자 비율

위 조사의 결과를 볼 때, 만 9세부터 24세 이하의 청소년들이 스스로 게임중독이라고 느낄 수 있을 만큼의 사용시간은 하루평균 2시간 정도인 것으로 보인다. 다시 말해, 2시간 미만과 이상의 이용자 사이에서 청소년 스스로 게임이용시간의 적절함과 과다 사용이 구분되어지는 것이다.

따라서, 본 연구에서는 청소년들에게 장시간 사용이라고 할 수 있는 하루평균 2시간 게임이용을 기준으로 하여, 하루평균 2시간 이상 사용자를 장시간 사용자로 보고, 만 9세부터 24세 이하의 청소년들에 대해 이들에 대한 게임이용의 영향을 조사코자 하였다. 특히, 하루 평균 2시간 이상의 게임이용청소년을 시간별(2-3시간, 3-4시간, 4-5시간, 5시간 이상)로 나누어 보다 세밀하게 구분함으로써 게임이용 시간의 증가에 따른 게임사용 특성과 경향성을 살펴보고자 하였다.

이를 위해 본 연구에서는 하루 평균 2시간 이상 게임이용자인 '중'사용자(Heavy User)⁴⁾를 대상으로 『게임의 이용과 영향 파악을 위한 실태조사』를 실시하였다. 이 조사는 2001년 7월 25일부터 8월 10일까지 만 9세 이상 만24세 이하 전국 500명의 청소년을 대상으로 하였으며, 교급별로는 중학생 153명(31%), 인문계 고등학생 100명(20%), 실업계 고등학생 97명(19%), 대학생 150명(30%) 등이었다. 조사는 전국의 인구 비율에 따라 확보되어 있는 계층을 대상으로 인터넷 온라인 설문조사로 진행되었으며, 하루 평균 2시간 이상 이용자를 대상으로 교급과 연령을 조정하여 표본을 선정하였다. 반면, 성별과 생활수준, 게임이용시간 등은 통제하지 않았다.

2. 조사내용과 분석방법

청소년들이 게임이용을 통해 나타나는 영향에 대한 기존의 연구결과를 바탕으로 본 연구는 부정적인 영향과 긍정적인 영향을 나눠 각각에 대한 질문을 선정5)하였다.

먼저 부정적인 영향은 게임이용 시간의 증가가 조절능력의 상실6), 내성7)에 따른 지속적 사용증가, 금단8) 증상, 강박적 의존9) 등의 병리적 게임중독10) 증세에 영향을 주는가와 부모와의 갈등과 신체건강 손실 등에 대해 살펴보았다.

그리고, 긍정적인 영향은 게임제작 경험 증가, 인터넷 실력 향상, 집중력 증가, 자신감 증가, 사회적 관계성(부모, 친구, 교사와의 대화) 등에 대해 살펴보았다.

위의 조사항목은 5점 척도11)로 분류하여 질문되었으며, 각 질문에 대한 대답결과는 SPSS 10.0을 통해 분석되었다. 분석은 각 질문 결과에 따라 시간대별로 나누어 그 경향성에 대해 살펴보았다. 경향성은 각 시간대별로 분포하는 비율을 통해 살펴보았으며, 긍정적인 결과와 부정적인 결과가 서로 상치할 때, 그에 따른 적절한 경향성을 해석하였다. 결과에 대한 종합적 분석은 게임중독의 4가지 항목을 부정적 이용점수로, 긍정적인 영향에 관한 5가지 항목을 긍정점수로 분류하여, 각 점수와 게임이용시간의 상관성을 살펴보았고, 여기에 미치는 영향분석을 통해 결론에서 정책적 대응방안을 강구하였다.

VI. 연구결과 : 게임이용이 청소년에 미치는 영향

본 설문조사의 응답자 성별을 보면 남자가 73%, 여자는 27%로 남자 응답자의 비율이 두드러지게 높게 나타났다. 이는 2001년 4월에 실시한

『게임 인식 및 소비자 인식 실태조사』 결과¹²⁾와 비슷한 분포로, 게임 '중'사용자(Heavy User) 중에서 남자가 차지하는 비율이 월등히 높다는 것을 보여주고 있다. 또한 하루평균 게임이용 시간에 대해서는 '2-3시간'이라는 응답이 51%로 과반수를 차지하였으며, 그 다음으로는 '3-4시간' 18%, '4-5시간' 16%, '5시간 이상' 15%의 순으로 나타났다.

설문조사 응답자의 생활수준을 보면, '중류층'이 52%, '상류층'이 25%, '하류층'이 23%로 일반적 모집단의 생활수준 분포도와 비슷한 양상을 보이고 있음을 알 수 있다. 따라서, 게임에 영향을 미치는 사회경제적 차이효과를 알아보는 데 분석의 타당성을 제공하고 있다.

1. 부정적인 영향

먼저 병리학적 중독증세를 보이는 청소년들이 교급별로 얼마나 되는지를 살펴보았다. 병리학적 중독자는 금단, 내성, 조절능력 상실, 강박적 의존 등의 네 가지 증세 중에서 하나 이상 그 증상이 심하게 나타나고 있는 청소년들을 말한다. 이 조사는 하루 평균 2시간 이상 게임을 이용하는 '중'사용자들을 대상으로 한 조사이므로, 2시간 이상 이용자들이 각 교급별로 차지하는 비율을 먼저 감안하고, 그 안에서 교급별 중독증세를 보이는 청소년의 비율을 살펴보았다. 따라서, 게임이용자 중 교급별로 병리학적 중독증세를 보이는 청소년들의 비율은 이 두 가지 수치의 곱으로 추정해 볼 수 있다.

병리학적 중독비율은 게임이용자 중 중학생이 13.3%, 인문계 고교생이 10.8%, 실업계 고교생이 10.2%, 대학생이 8.3%로 나타나고 있어, 우리나라 중학생 게임이용자가 가장 병리학적인 게임중독 증세를 보이는 사람이 많은 것으로 나타났다. 한편, 교급이 높아질수록 병리학적 중독 비율은 감소하는 것으로 나타나고 있었다. 청소년 전체는 10.6%로 나

타나고 있어 우리나라에서 게임을 이용하는 청소년 10명 중 1명 정도는 병리학적 게임중독 증세를 보이고 있는 것으로 나타났다.

표 2 : 교급별 게임이용자 중 병리학적 중독자 비율

그렇다면, 청소년의 게임이용이 금단과 내성, 부모와의 갈등 유발, 신체 건강 손실 등에 어떠한 영향을 주고 있는가? 여기에 대한 조사결과는 아래에 제시된 표 3과 같다

표 3 : 게임중독 세부항목에 대한 시간대별 응답결과

우선, 금단 현상을 알아보기 위해 '게임을 하지 않을 때는 기분이 우울하고 신경질적이 되다가 게임을 하게 되면 이런 감정들이 사라진 적이 있다'라는 경향성 질문을 하였다. 중사용자들의 경우 시간이 증가할수록 이 질문에 대하여 긍정의 응답 비율이 높아지는 경향이 나타났다.

두번째로 내성 현상을 알아보기 위해 '게임을 하지 않을 때에도 계속 게임에 대한 생각이나 상상을 하거나 다음에 게임을 할 수 있을 때를 기다린다'라는 경향성 질문을 하였다. 중사용자들의 경우 게임이용 시간이 증가할수록 이 질문에 대하여 긍정의 응답 비율이 높아지는 경향이 나타났다. 특히 '5시간 이상' 사용자의 경우 긍정 비율이 과반수(53%)에 달하고 있었다.

세번째로는 조절 능력 상실정도를 알아보기 위해 '게임하는 시간을 줄

이려고 노력하지만 실패한다'라는 경향성 질문을 하였다. 중사용자들의 경우 게임이용 시간이 증가할수록 이 질문에 대하여 긍정 응답 비율이 높아지는 것으로 나타났다. 특히 '5시간 이상' 사용자의 경우 긍정 비율이 과반수(66%)를 초과하고 있었다.

마지막으로 강박적 의존 정도를 알아보기 위해 '게임에 지게 되면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다'라는 경향성 질문을 하였다. 중사용자들의 경우 게임이용 시간이 증가할수록 이 질문에 대하여 긍정 응답비율이 높아지는 것으로 나타났다. 특히 여기서도 '5시간 이상' 사용자의 경우 긍정 비율이 과반수(47%)에 상당하고 있다.

게임중독과 관련된 영향에 대한 결과, 게임이용시간의 증가는 게임중독의 4가지 세부항목을 모두 증가시키는 경향을 보이고 있었다.

표 4 : 부정적인 영향에 대한 시간대별 응답결과

한편, 게임이용 시간이 증가할수록 게임으로 인해 청소년과 학부모간 겪는 갈등이 높아지는 경향이 보였다. 그리고, 전체적으로 '건강이 어느 정도 나빠졌다'라는 응답의 비율이 높게 나타났다. 특히 5시간 이상인 경우에 그렇다라는 응답이 비교적 높게 나타났는데, 이는 기존 논의에서도 게임에 따른 신체적 효과들 언급할 때, 대부분 손이나 손가락의 피로가 발생하며, 장기적으로 게임을 할 경우 시력을 흐리게 한다고 보고되고 있는 바이다.

2. 긍정적인 영향

긍정적 활용 측면은 게임 중사용자들의 '심리적 측면'과 '활용 능력 측

면'을 중심으로 각 집단간의 차이 및 게임 사용 시간 증가에 따른 경향을 분석하였다. 심리적 측면은 게임 사용 후의 '자신감', '집중력' 향상이라는 경향성 질문을 통해 파악하였으며, 활용능력 측면은 게임 사용 후의 '인터넷', '외국어 실력'의 변화정도, '게임 구상/제작 경험'이라는 경향성 질문을 통해 파악하였다.

표 5 : 게임의 긍정적영향의 세부항목에 대한 시간대별 응답결과

게임을 통해 얻게 된 '자신감'의 정도에 대한 중사용자들의 응답을 보면 게임 이용 시간이 증가할수록 '자신감이 향상되었다'라는 응답비율이 상대적으로 높게 나타나고 있으며, 게임을 통해 얻게 된 '집중력 향상'의 정도에 대한 응답도 게임 이용 시간이 증가할수록 '집중력이 향상되었다'라는 응답비율이 상대적으로 높게 나타나는 경향이 있다. '자신감'과 '집중력'에 대한 질문을 통해서 볼 수 있듯이 '게임'을 통해서 심리적 만족을 얻는 청소년들이 많았으며 이는 게임이 여타 일상생활에 자극기제/활력소로 작용할 수 있다는 긍정적 가능성을 보여주고 있다.

게임을 통해 얻게 된 '인터넷 활용 능력의 향상'에 대한 중사용자들의 응답을 보면 게임 이용 시간이 증가할수록 '인터넷을 능숙하게 다룰 수 있다'라는 응답비율이 높게 나타났다. 청소년들은 컴퓨터를 배우다가 게임을 하는 경향¹⁴⁾이 높고, 게임을 하면서 인터넷 활용 능력도 높아지는 경향을 볼 때, 게임이 청소년들에게 학습도구로도 활용될 수 있음을 보여 주고 있다.

게임을 통해 얻게 된 '외국어 실력 향상'에 대한 중사용자들의 응답을 보면 게임 이용 시간이 증가할수록 '외국어 실력이 향상되었다'라는 응

답비율이 높게 나타나고 있다. 즉 게임을 통한 간접학습도 이뤄지고 있다는 것을 보여주고 있다.

특히, '게임 구상/제작 경험'에 따른 중사용자들의 특성을 보면 게임 이용시간이 증가할수록 '게임 구상/제작' 경험이 많은 것으로 나타났다. 이는 청소년들이 게임을 하더라도 수동적인 자세로만 게임을 하는 것이 아니라는 사실을 말해준다. 이는 청소년들이 '게임'이라는 기제를 활용하여 자기 개발을 실현시키고 또는 호기심을 충족시킨다는 사실을 보여주고 있는데, 게임이 청소년들의 적극성을 담아낼 수 있는 긍정적인 역할을 하고 있다는 것을 암시하고 있다.

표 6 : 사회적 관계의 세부항목에 대한 시간대별 응답결과

게임이용이 사회적 관계성에 영향을 주는 정도에 대해 살펴보았다. 그 결과 게임 이용 시간이 증가할수록 두드러진 변화는 아니지만 어느 정도의 양극화 현상이 나타나고 있는데, 대화를 적극적으로 하려는 비율이 증가하는 경향성과 동시에 '아니다'라는 비율도 함께 증가하고 있다.

가족과의 대화를 보면 보통이라는 대답이 조금씩 감소하는 경향과 함께 그렇다라는 응답과 그렇지 않다라는 응답이 함께 증가하는 경향이 있다.

또한, 친구와의 대화정도를 보면 전체적으로 친구와의 대화하는 정도는 높은 것으로 나타났다. 그러나, 그에 반하여 게임이용 시간이 증가함에 따라 '아니다'라는 응답이 조금씩 증가하는 경향이 보이고 있다.

3. 종합적 분석

먼저, 게임이용시간과 게임이용의 영향에 대해 분석하고자, 5가지의 긍정적인 영향의 합으로 구성된 긍정점수와 게임중독의 4가지 요인의 합으로 구성된 중독점수가 게임이용시간과 이루고 있는 상관관계들을 알아보았다. 상관관계는 피어슨의 상관계수를 통해 살펴보았으며, 양측검정을 통해 유의미성을 검증하였다.

표 7 : 게임이용시간과 중독점수, 긍정점수의 상관관계

상관관계의 조사결과 게임이용시간은 일반적 중독점수와 긍정점수 모두에서 유의미한 정적 상관성을 나타냈다. 이것은 게임이용시간이 증가함에 따라 일반적 중독자가 증가할 수 있다는 사실을 지지하는 것이기도 하지만, 게임이용시간이 증가함에 따라 긍정점수도 마찬가지로 증가할 수 있다는 것을 보여주고 있다.

청소년들의 게임이용시간은 그동안 부정적인 결과에 유의미한 영향을 미치는 것으로 조사되어 왔다. 본 조사에서도 이것은 유의미한 결과를 보이고 있지만, 한편으로 게임이용시간이 긍정적인 영향도 아울러 발견되고 있다. 이러한 사실은 지금까지 게임을 많이 이용할수록 중독증세와 같은 부정적인 영향만을 미친다는 것이 게임의 전체적인 영향을 바라본 것이 아니라 단순한 일방향적 시각이었음을 증명하고 있다.

오늘날 게임은 네트워크 PC게임이라고 할만큼 인터넷 환경을 기반으로 한다. 따라서 게임을 하는 것은 인터넷 활용과 직접적인 관련을 맺고 있으며, 이것은 인터넷 활용능력 향상에도 긍정적 영향을 미친다고 볼 수 있다. 본 연구결과를 살펴보면, 게임 이용자들의 과반수 이상이 게

임이 인터넷 활용능력 향상에 도움이 되었다고 응답했다. 이러한 경향은 게임 이용시간이 증가할수록 더욱 증가하고 있는데 하루 평균 게임을 5시간 이상 사용하는 사람들의 경우 51%가 게임이 인터넷 활용에 매우 도움이 된다고 느끼고 있으며, 전체적으로 긍정적 효과를 인정하는 비율은 76%에 달한다. 따라서 이런 사실들을 종합해보면, 게임 장르가 다양화하고 점차 게임의 난이도 및 복잡도가 증가하면서 게임을 하기 위해서는 단순 조작능력이 아닌 지적 능력이 필요하게 되었고, 게임이용을 통한 지적 학습 능력의 증진이 실제 현실에서의 학습 능력 향상에도 일정부분 긍정적 영향을 미치고 있는 것으로 보인다.

게임을 통해 얻게 된 자신감이나 집중력 향상 정도를 보면 게임 이용시간이 증가할수록 '자신감이 향상되었다'라는 응답비율이 상대적으로 높게 나타나고 있었다. 즉 게임 사용이 일상생활에서 청소년들의 심리적 만족감에 긍정적인 영향을 미치고 있는 것이다. 또한, 게임을 통해 얻게 된 '집중력 향상'의 정도에 대한 중사용자들의 응답을 보면 게임 이용시간이 증가할수록 '집중력이 향상되었다'라는 응답비율이 상대적으로 높게 나타났다. 이는 '자신감'과 '집중력'에 대한 질문을 통해서 볼 수 있듯이 '게임'을 통해서 심리적 만족을 얻는 청소년들이 많은 사실로 볼 때, 게임이 여타 일상생활에 자극기제/활력소로 작용할 수 있다는 가설을 지지하는 것으로 보인다.

그리고, 위와 같은 심리적 수준에서 특징적인 경향을 보인 청소년들이 게임을 수동적으로 즐기는 것만이 아니라 어느 정도까지 게임을 직접 활용하고 있는가를 알아보기 위해 '게임 활용 정도'를 파악하였다. '게임 구상/제작경험'에 따른 중사용자들의 특성을 보면 게임 이용시간이 증가할수록 '게임구상/제작' 경험이 많은 것으로 나타났는데, 이는 청소년들이 게임을 하더라도 수동적인 자세로만 게임을 하는 것이 아니라는 사실을 말해준다. 즉 청소년들은 게임을 구상/활용하여 자기 개발

을 실현시키거나 호기심을 충족시키며, 스스로의 적극성을 담아낼 수 있는 구실로 사용하기도 하는데, 이런 사실은 게임이 청소년들의 자아를 실현하게끔 하는 가능성을 열어주는 도구역할을 한다는 것을 보여주고 있다. 다시말해, 청소년들은 능동적 생산자로서의 역할을 게임을 통해 실현한다는 것으로, 스스로가 만들고, 활동하는 가상공간 속에서 게임을 적극적인 도구로 활용하고 있는 것이다.

마지막으로 게임이용에 따른 청소년의 관계성 변화 정도를 살펴본 결과, 게임이용시간과 청소년들의 대화는 가족과 친구, 교사와의 대화 모두에서 유의미한 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

표 8 : 게임이용시간과 대화의 상관관계

하루 평균 2시간 이상 게임이용자에 대한 본 연구의 조사결과를 살펴보면, 게임 이용시간이 증가할수록 가족/친구/교사와의 대화는 큰 변화가 나타나지 않는 것으로 나타났다. 특히, 개인적인 고민에 대해 교사와 대화하느냐의 질문에 '매우 그렇다'로 대답한 비율이 뚜렷하게 증가하고 있다. 반면에, '전혀 아니다'도 증가하는 경향이 있어 게임이용시간에 따라 대화의 비율은 양극단이 증가하는 현상을 보이고 있다.

친구들과의 대화에 대해서도 게임이용시간에 따른 일정한 경향성은 나타나고 있지 않았다. 게임이용시간의 증가에 따라 '마음을 털어놓고 이야기할 친구들이 많다'는 질문에 부정적인 경향이 증가하는 모습이 보인다. 그런데, 그와 반대의 성향인 긍정적인 부분이 부정적인 부분보다는 적지만 어느 정도의 증가하는 경향을 보이고 있다. 다시 말해, 게임이용시간의 증가는 친구와의 대화 정도를 어느정도 약화시킨다고 할 수도 있겠지만, 그보다는 적지만 강화되는 경향도 나타나고 있어 전체

적으로 친구와의 대화의 정도가 큰 변화가 없다고 할 수 있다. 따라서, 게임이용시간의 증가가 부정적인 영향으로 친구와의 대화나 관계의 정도를 약화시킨다고 말하는 것은 현상의 일부분만을 부각시킨 것으로 전체적인 모습을 고려한 결과라 할 수는 없다.

요컨대, 청소년의 게임이용은 긍정과 부정의 모든 면에서 영향을 미치고 있었다¹⁵⁾. 비록 지금까지 논의되어진 게임중독 등의 부정적인 영향도 게임이용시간에 따라 증가하는 경향도 나타나고 있지만, 그와 반대로 게임제작 증가에 따른 자신감 증가 등의 긍정적인 영향도 강화되는 경향이 보이고 있다는 것이다. 그리고, 이 결론은 게임이용시간의 증가에 따라 게임중독 등의 부정적인 영향도 커지지만, 마찬가지로 긍정적인 영향도 증가한다는 것을 보여주는 것으로, 게임이용시간의 증가에 따른 중독적 이용만을 문제삼을 것이 아니라, 반대로 게임의 부정적인 영향이 없이 즐기고 있는 '매니아'층에 대한 대책도 아울러 생각하게 한다.

V. 결론 : 정책적 제언

본 연구에서 조사된 바에 의하면, 청소년들에게 게임은 하나의 '문화'로 자리매김하고 있다. 청소년들은 여가시간을 이용해 '재미'로 게임을 접하고 있는데, 그들의 게임사용은 일상에서 취미 이상의 차원으로 진화하게 된다. 즉, 게임사용이 증가할수록 공통의 관심사를 갖는 친구들과 어울리게 되고, 이들과 함께 가입된 게임동호회 등에서 커뮤니케이션을 통해 공동게임을 진행하며 장래희망 직업까지 연결되고 있는 것이다. 따라서, 게임이 청소년들에게 문화라는 것에 대한 이해로부터 모든 대처방안은 시작되어야 하며, 이를 위해 청소년들이 게임이용을 통해 보다 긍정적인 영향을 받도록 하는 적극적인 방안이 뒤따라야 한다.

1. 긍정적 매니아층을 게임전문인력으로 육성

청소년들은 게임이용시간이 증가할수록 컴퓨터 관련분야로의 진로를 생각하고 있다. 따라서, 이들은 컴퓨터 관련 정보화 인력은 물론 게임 산업에서도 양질의 인력이 될 수 있는 가능성을 가지고 있다. 그러므로, 게임의 장시간 이용자들을 게임고급인력으로 육성할 필요가 있다.

현재, 게임개발인력은 21,000여명으로 추정되고 있으나 10,000여명 가량이 여전히 부족하며, 질적으로도 고급인력이 매우 부족한 상황이다. 이런 상황에서 많은 청소년들이 게임에 대해 관심을 가지고 장시간 게임을 이용하면서 장래 희망을 게임 관련 분야로 생각하고 있다는 것은 산업적인 측면에서도 고급 인력 부족을 해결할 수 있는 좋은 기회로 활용할 수 있다. 그러나, 현실은 학교교육으로는 해결되기 불가능한 상황이다. 청소년들은 학교에서 게임제작의 기회를 가질 수 없으며, 게임과 관련된 전문적인 교육을 받을 수 없는 입장이다. 이러한 상황에서 학부모들은 게임을 장래진로선택에 도움이 될 수 없는 것으로 인식하게 하고, 그래서 게임이용을 통해 부모와의 갈등을 증가시키는 요인이 되고 있다. 더구나, 게임이용시간이 증가할수록 청소년들에게서 게임제작 경험 등의 적극적인 모습이 증가하고 있어, 게임이용을 진로와 연계시킬 수 있도록 학교의 진로지도와 상담 등의 조치가 더욱 필요한 상황이다. 따라서, 청소년들이 게임에 대한 전문교육을 원하는 만큼 받을 수 있고, 이것이 그들이 바라는 대로 해당 분야로 진로를 잡아 나가는 데 도움이 되는 경력과 자격이 될 수 있는 기회를 마련해 줄 필요가 있다.

이런 상황에서, 청소년들이 게임이용을 통해 자신의 진로와 관련을 맺고, 원하는 전문기술을 배우고 실습도 가질 수 있으며, 대학 등에 진학할 경우 도움이 될 수 있는 경력까지 마련되는 교육기관을 마련할 필요가 있다. 이를 위해 청소년도 참여 가능한 원격 온라인 교육기관을 구축하거나 기존의 게임교육기관에 청소년들이 참여할 수 있는 기회를

확대하는 방안이 필요하다. 또한 진로를 게임 방면으로 선택하는 청소년들을 위해 대입에 반영되는 청소년 대상 게임대회를 확대 개최하는 것도 좋은 방법이다. 여기에는 게임대회(게임콘테스트)는 물론 게임시나리오 대회, 게임 캐릭터 대회, 게임 프로그래밍 대회, 게임 사운드 대회, 게임제작 대회 등이 있을 수 있으며, 이런 다양한 대회를 통해 문학과 미술, 음악 등에 관심있는 인력들을 게임 분야로 유도하는 효과도 발생할 수 있다. 특히, 세계적으로 최상위권의 개발력을 보유하고 있는 온라인게임 분야의 최고급 인력을 육성하기 위해, 국제 청소년온라인게임대회 등을 개최하여 문화산업으로서의 게임산업을 특화하는 전략방안을 마련할 수도 있다.

또한, 게임은 청소년들에게 하나의 생활문화로 자리매김하고 있다. 따라서, 게임을 통해 공통의 화제로써 대화를 진행할 수 있다면 청소년들을 이해하는데 상당히 유익한 방법이 될 수 있다. 본 연구결과에서도 부모가 게임에 대한 견해가 긍정적이라면 청소년들의 게임이용 결과도 상당히 긍정적¹⁶⁾이었다. 이것은 게임을 통해 자녀들과 대화를 쉽게 할 수 있고, 이런 과정을 통해 게임은 청소년들에게 긍정적인 요인으로 작용하였음을 말해주고 있다.

따라서, 청소년들이 어머니와 함께 게임을 배우고, 더불어 게임을 체험하는 프로그램을 개발하여 운영한다면 어머니와 자녀들 사이에 게임에 대한 대화의 통로를 마련해 주는 효과적인 방법이 될 수 있다. 자녀와 함께 게임을 배우는 기회를 통해 어머니는 자녀의 게임이용을 이해하게 되고, 그에 따라 게임에 대한 생각도 변화시킬 수 있다. 이러한 과정을 통한 게임에 대한 긍정적 인식변화는 자녀와 대화할 수 있고 이해할 수 있는 좋은 계기가 될 수 있으며 이를 통해 청소년들의 병리적 게임중독 증세를 방지하는 효과도 거둘 수 있다.

가족과 함께 하는 게임체험 캠프는 청소년들의 게임이용 관련 정보와 청소년들이 좋아하는 게임에 대한 소개 등을 통해 부모교육도 병행할 수 있다. 또한 여기서 병리학적 게임중독 증세를 보이는 청소년들에 대한 효과적인 치료방안과 상담 방법 등에 대한 소개를 통해 게임중독을 예방할 수 있는 기회도 될 수 있다.

2. 우수 콘텐츠 개발 환경 조성

현재 청소년들이 이용하는 게임장르 중 시뮬레이션과 플랫폼게임, 그리고 온라인 슈팅 게임 등이 약 70%를 차지하고 있다. 최근에 사회적 문제가 되고 있는 PK(Player Killing), 아이템 및 ID 거래 등이 온라인 플랫폼 게임 장르인 것을 감안해 볼 때 청소년들의 주요이용 게임들 대부분이 그러한 소지를 가질 수 있다.

따라서, 청소년들이 주로 이용하는 온라인 플랫폼 및 시뮬레이션 게임을 중심으로 먼저 는 부정적인 영향의 소지가 적고, 제작적인 측면에서도 우수한 게임을 우수게임으로 인증하는 제도가 필요하다. 이는 부모들에게 청소년들의 게임사용에 대해 긍정적인 인식을 심어주는데도 유익하며, 게임제작상 우수하면서 청소년들에게도 권장할 수 있는 게임이 개발된다는 측면에서 게임시장 확산과 게임산업의 발전에도 매우 긍정적인 영향을 미치게 된다.

구체적인 방법으로, 청소년들이 주로 사용하는 게임이나 새로운 출시작 중에서 게임기획자, 게임프로그래머, 게임그래픽 디자이너 등의 게임콘텐츠 관련 분야별 전문가들이 해당 게임의 독창성, 기술성, 조작성, 흥미성 등과 함께 캐릭터, 사운드, 그래픽, 시나리오 등에서 문화적 친숙성, 소재의 특이성, 신기술의 접목과 적용성, 브랜드 이미지, 전체적 완성도까지의 종합적인 평가를 내리는 방법이다. 물론, 여기에는 청소년 전문가와 문화관련 전문가 등이 포함되어 게임의 사회적 영향도 등에

대한 기준도 포함하게 된다.

이런 과정을 거쳐 인증된 우수게임에 대해서는 청소년관련 기관과 단체, 협회 등을 통해 전국의 청소년 집중지역에서 적극적으로 홍보할 수 있도록 하고, 학부모 단체 등과 연계하여 부모들에게도 홍보될 수 있도록 지원한다. 여기에 덧붙여 해당 기업에 대해 자금지원 및 유통망 연결 등의 마케팅지원 방안까지 연계된다면, 청소년들을 대상으로 하는 건강한 게임콘텐츠 육성은 물론 게임에 대한 긍정적 인식의 확산에도 일조할 것이다.

그리고, 청소년들에게 적합한 게임콘텐츠가 생산될 수 있도록 적극적으로 지원하는 것이 일차적인 대응방안이라면, 보다 범위를 넓혀 게임 '중' 사용자들이 가장 많이(59%) 이용하는 온라인게임 자체에 대해 효과적인 등급제를 실시하는 것도 효과적인 조치가 될 수 있다. 더구나, 이 제도는 부모가 게임이용에 대해 관여할 수 있고, 따라서 청소년의 게임이용에 대해 부모가 접근할 수 있는 통로가 되고, 게임에 대한 입장을 가질 수 있다는 점에서 큰 의의가 있다.

앞서 언급했듯이, 최근 우리나라 전체 게임시장 중 온라인게임의 비중 및 이용률이 급증하고 있으며(1999년 2.4%, 2000년 22.8%), 그에 따라 청소년들의 온라인게임 몰입으로 인한 각종 문제가 발생하고 있는 것이 사실이다. 온라인게임물은 Network환경을 이용하여 복수의 이용자가 상호간에 영향을 주고받는 게임물로서 기존 오프라인게임물과는 달리 몰입의 정도와 파급 효과가 크다. 더구나 청소년들의 대다수가 이용하는 게임으로써 청소년들의 건전한 게임이용을 권장하고 온라인게임 산업의 진흥을 위해 온라인게임물의 특성에 적합한 등급제도의 수립이 시급하다고 하겠다.

마지막으로, 현재 오락적인 것으로 제한된 온라인게임의 용도를 교육용

이나 감성개발, 심리치료, 마케팅 게임 등으로 다양화시킬 필요가 있다. 청소년들의 대부분이 시뮬레이션과 볼플레이 게임의 한정된 장르로 게임을 이용하고 있어, 개발되는 게임의 장르도 협소하고 게임시장의 범위도 제한받을 수 밖에 없다. 따라서, 게임이라는 영역에서 타 분야의 콘텐츠를 도입하여 개발게임의 장르를 넓히는 방안이 강구될 필요가 있다. 이를 위해 학교에서 적용이 가능한 교육용 에듀게임의 개발을 지원하고, 이들의 게임이 학교나 청소년수련원 등지에서 이용될 수 있도록 유통망도 지원할 필요가 있다. 또한 각종 상담기관이나 상담 사이트에서도 게임의 형식을 이용한 심리치료 게임을 도입하여 실제로 병리학적 게임증독을 보이는 청소년들에게 치료의 일환으로 쓰일 수 있다. 또한 게임장르의 확산은 청소년들에게 보다 다양한 경험을 가질 수 있게 하며, 하나의 게임 속에 몰입하는 경향을 덜어줄 수도 있어 궁극적으로 게임이용 인식에 대한 긍정적 전환의 효과도 가져올 수 있다.

참 고 문 헌

ABSTRACT

A study on the influences of games in youth

- Focusing on the heavy users -

Ryu, Seung-ho · Jeong, Eui-jun*

This paper attempts to examine how the use of game softwares affect youth, and how the intervals of spending time influence on them. Most researches analyse that the use of game softwares give negative effects on youth such as game addiction, PK(player killing), and item-selling. Because of those negative influences, people usually think that the use of game softwares are not good especially for adolescence.

With a survey data of 500 middle, high school, and university students who use games more than 2 hours a day(heavy users) nationwide, the effects of negative and affirmative factors are estimated. Those results show that using games affect youth both negatively and positively. In terms of negative effects, spending time is related strongly with psychological tolerance, withdrawal symptoms, troubles with parents, and health problems. But otherwise, in terms of positive effects, ability of game-making, internet-using and foreign language inclusive of self-confidence, concentration are also being Improved as spending time increases.

On the bases of the results, this study shows that 15% youth who have ability to develop good games should be taken measures for promotion game industry. For example, developing wholesome game contents, certification of good games, and job-counseling for game-stricken students. Those measures are as important as policies for the 10.6% youth who have the negative symptoms of game addiction.

주석* 한국게임산업개발원 연구실장

주석** 한국게임산업개발원 주임연구원

주석1) 게임의 과도한 사용을 중독적 범주에 넣고 그 문제적 양상을 분석한 실제 연구들을 살펴보면 이들 역시도 게임의 과도한 사용이 문제적 행동으로 직결되는 게임 중독의 기준으로서 위의 특성들을 기준으로 삼고 있다. Griffiths(1991)는 게임 중독을 충동적인 행동을 하게 하고, 다른 사람에 대한 흥미를 상실시키고, 다른 중독 현상과도 관련되며, 게임을 그만두려고 하면 신체적 · 심리적 증상이 나타나는 또 다른 형태의 행동적 중독이라고 정의하고 있는데 충동성이 조절능력 상실에 따른 결과이므로 게임 중독 역시 위의 징후적 특성에 따라 평가할 수 있을 것이다. 또한 Egl와 Meyers(1984)는 게임을 하는 청소년의 인터뷰결과, 이 중 13%가 충동적인 행동을 나타내고 있음을 밝혀 내었다. McClure와 Mears(1984)는 고등학생을 대상으로 연구한 결과, 이중 26%가 게임을 하기 위해 식사비의 일부나 전부를 사용하는 것으로 드러났다. 이들 연구결과를 종합해 보면 게임에 지나치게 몰입해 있는 청소년들은 조절능력을 상실하고 충동적으로 행동하고 있다는 것이다. 즉 게임 중독에 대한 일반적 특성 중에서도 조절능력 상실이 가장 큰 특성으로 지적되고 있다.

주석2) 그 외에도 게임이 정신적, 심리적 치료에 사용될 수 있는 가능성을 제시한 연구는 여러 게임 문헌에서 논의 되어왔다. Anderson과 Ford(1987)는 게임이 자긍심을 증가시키고, 자기이미지를 고양시키며 사회적 위치를 증가시키기도 한다는 결과를 제시했으며, 키퍼스(Keepers, 1989)는 비디오게임이 병리학적 몰입(pathological preoccupation)을 보이는 아이들의 치료를 위한 의사소통용 도구로서 활용될 수 있다고 보았다.

주석3) 이 조사의 결과는 게임소비계층성향분석(2001, 한국게임산업개발원)와 게임백서 등을 통해 자세히 확인할 수 있다.

주석4) 본 연구에서는 하루 평균 2시간 이상 게임이용자를 '중'사용자로 명명하기로 한다. 하루 평균 2시간 이상게임이용자는 청소년들이 일반적으로 게임중독을 인지하는 비율과 일치하는 시간으로 선정하였는데, 이는 청소년들이 인지한 게임중독 개념이 일반적인 게임중독을 의미하는 병리학적 게임중독(내성, 금단, 조절능력 상실, 강박적 의존 등이 심하게 나타나는 현상)과 일치한다고 볼 수는 없지만, 이 시간대가 청소년들이 과다 사용자로 분류할 수 있는 최소 시간대로 볼 수 있기 때문이다. 따라서, 과다 사용자를 의미하는 말로 '중'사용자(heavy user)로 명명하기로 한다.

주석5) 앞서 언급하였듯 기존 연구는 게임중독의 원인과 게임이용의 긍정적 영향 및 부정적 영향 등에 대한 연구로 요약할 수 있다. 이에 따라 본 연구의 설문문항은 게임중독의 4가지 질문과 긍정적 영향에서의 학습과 교육에 관련한 질문, 사회적 관계(사회성)에 대한 질문, 신체적 문제점 야기의 질문 등으로 선정하였다. 이에 따라 게임중독은 금단, 내성, 조절능력 상실과 강박적 의존 정도의 질문으로, 학습과 교육에 관련해서는 게임제작경험, 인터넷과 외국어 실력, 집중력과 자신감에 관련한 질문으로, 사회적 관계에 대해서는 가족/친구/가족과의 대화 정도와 부모와의 갈등정도에 대한 질문으로, 마지막으로 신체적 문제점야기는 신체건강 악화의 질문으로 선정하였다.

주석6) 알코올 및 약물중독 분야에서 논의되는 중독의 정의로 일단 기분의 변화를 목적으로 술이나 약물 등을 사용하는 것을 전제조건으로 하는데, 스스로의 의지로 통제가 불가능한 상황을 말한다.

주석7) 내성이란 원래는 알코올이나 약물이 우리 몸 안에 체류함에 따

라 인제조적이 그에 걸맞는 적응과정을 밟아가는 것을 의미하는 약물학적 개념이다. 그러나 일반적으로 동일한 효과를 얻기 위해 중독 대상의 사용량이 증가한다던가, 고정된 사용량으로는 그 효과가 떨어지는 현상을 내성이라 한다(주왕기, 1996)

주석8) 장기간의 심한 사용을 중지시키거나 감소시킨 경우 나타나는 정신적 불안, 초조, 환상, 강박적 사고 등이 발현되는 현상을 말한다.

주석9) 계속 사용하지 않을 수 없는 강박적 갈구, 사용하지 않고서는 일상 생활을 할 수 없는 상황을 말한다.

주석10) 오늘날 게임하면 게임중독을 떠올릴 만큼 게임중독이라는 단어가 대중화되었지만, 실제 학문적 입장에서 게임중독을 명확히 정의하고 그 범주 및 기준을 제시한 연구는 거의 없다. 단지 현재의 게임이 온라인과 밀접한 관련을 맺고 있기 때문에 온라인 중독의 기준을 게임의 상황에 맞게 변용해 사용한 연구들이 대부분이다. 온라인 중독 척도에 관한 연구는 Goldberg(1995), Young(1996, 1999) 등이 대표적인데, 측정 기준은 4가지고 요약된다. 즉 인터넷을 사용하고자하는 '강박적 집착', 인터넷 등 온라인에 접속하면 자신의 의지와 상관없이 장시간 사용하게 되는 '조절불능', 그리고 해로운 결과가 있으리라는 것을 알면서도 계속 사용하게 되는 '강박적인 사용' 그리고 이러한 부정적 증상들에 대한 '자각 및 주위의 염려'등이다. 일반적인 중독의 개념으로서 특정 물질, 관계 또는 행동에 몰두하며, 특정 물질의 이용 또는 행동 유형에 대해 통제력을 상실하고, 이러한 '통제력의 상실과 그 효과들로 인해 주위사람들의 염려'를 초래하며, 부정적인 결과들에도 불구하고 특정 물질의 이용 또는 관련 행동이 지속된다는 특징적 징후와 비슷한 개념으로 연결된다. 따라서, 두 가지를 종합하여 게임중독을 ① 조절 능력의 상실 ② 내성에 따른 지속적 사용증가 ③ 금단증상 ④ 강박적 의존의 4가지 징후를 보이는 현상으로 정의할 수 있다.

주석11) 각 질문에 대해 '전혀 아니다', '아니다', '보통이다', '그렇다', '매우 그렇다' 등의 5가지 척도로 분류하였다. 응답에 대한 분석은 '전혀 아니다'와 '아니다'를 묶어 "아니다"로, '그렇다'와 '매우 그렇다'를 묶어 "그렇다"로, 그리고 "보통이다" 등으로 3가지로 묶어 실시하였다.

주석12) 『게임 인식 및 소비자 인식 실태조사』에 의하면 하루평균 2시간 이상의 게임 '중'사용자 중 남자는 77%, 여자는 23%를 나타내고 있다.

주석13) 각 변인의 시간대별 합이 100(%)로 표시하였다. 다시말해, 2-3시간, 3-4시간, 4-5시간과 5시간 이상의 각 시간대에서 '그렇다'와 '보통이다', '아니다'의 총합이 100(%)가 되는 것이다.

주석14) 동 조사에 의하면 게임을 이용하는 청소년의 45%가량은 컴퓨터를 배우다가 게임을 시작한 것으로 나타났다.

주석15) 어떤 현상에서는 한두 가지의 영향이 전체적으로 가장 큰 비중을 가지고 절대적인 영향력을 행사할 수 있다. 게임이용의 영향에 대해서도 이런 가능성을 배제할 수 없다. 즉, 한두 가지의 부정적인 영향이 수많은 긍정적인 영향보다 그 영향성이 현저히 높을 수 있는 것이다. (그 반대도 마찬가지이다) 본 연구는 이러한 가능성에 대해서 심도있게 다루지 못하는 것이 그 한계로 지적될 수 있다.

주석16) 본 연구에서 긍정점수에 영향을 주는 요인으로 부모의 견해가 유의미한 변수로 작용하고 있었다. 즉, 부모의 견해가 긍정적일수록 청소년의 게임이용의 긍정점수는 높아지고 있는 것이다.

주석* korea Game Development & Promotion Institute

