

연구요약

인터넷의 급속한 보급 확산과 더불어 청소년의 게임이용 문화도 변화하고 있다. 90년대 중반까지만 해도 청소년들 사이에서는 아케이드·PC게임이 성행하였고, 게임을 하기 위해 오락실을 찾는 것이 일반적이었다. 그러나 90년대 후반부터 PC방을 중심으로 우리사회에 보급되기 시작한 온라인게임은 짧은 역사에도 불구하고 이른바 “스타크래프트 현상”이라는 신조어를 낳을 만큼 사회 영역 전반에 걸쳐 광범위한 파급효과를 낳았다.

이제 한국사회에서 온라인게임은 단순한 여가·놀이의 수단에 머물지 않고 청소년들의 일상생활의 불가결한 일부분으로서, 한국사회 청소년문화를 특징짓는 가장 중요한 구성요소의 하나로 자리잡아 가고 있다.

본 연구는 이와 같은 문제인식에 기초하여 청소년을 대상으로 한 전국 단위의 설문조사를 통하여 온라인게임 이용의 전반적인 실태와 그 문제점을 파악하고 정책대안을 제시하는 것을 목적으로 하고 있다.

온라인게임은 컴퓨터 또는 모바일 기기를 활용하여 인터넷이나 네트워크에 접속하여 즐기는 게임을 통칭하는 개념으로서, 네트워크게임, 협회의 온라인게임, 모바일게임 등이 여기에 속한다. 본 보고서에서는 온라인게임의 개념을 “① 인터넷 또는 네트워크 접속을 전제로 하고, ② 게임기나 PC와 같은 기계가 아닌 인간을 상대로 하는 게임”의 의미로 사용하기로 한다.

우리나라에서 온라인게임 확산의 기폭제는 1998년 블리자드사의 “스타크래프트” 국내 출시라고 할 수 있다. 스타크래프트, PC방의 보급·확산을 계기로 청소년의 여가패턴과 생활양식에도 혁신적인 변화가 일어나 온라인게임과 PC방이 한국 청소년문화를 읽는 문화적 코드로 부각되기 시작했다.

한국사회에서 온라인게임이 급속하게 확산될 수 있었던 사회적 배경으로는 먼저 IMF 경제위기에 직면한 90년대 말 한국의 사회·경제적 상황을 들 수 있다. 즉 사회 전반에 파급된 구조조정 작업과 더불어 PC방은 소자본 투자대상을 몰색하던 전직·퇴직자들의 좋은 투자대상이었고, 경제위기 극복을 위한 국가적 아젠다였던 정보화 드라이브도 PC방과 온라인게임 확산에 크

게 기여를 하였다. 또한 심각한 취업난으로 정신적 공황상태에 있던 대학생과 청년실업층 온라인게임의 잠재적 수요층을 양산하는 결과를 낳았다. 아울러 여가시간 부족에 시달리는 청소년들에게 생활주변에서 쉽게 찾을 수 있는 PC방은 일상적인 여가·문화공간으로 자리잡고 있다. 온라인게임의 커뮤니케이션·관계지향적인 속성도 청소년들을 유인하는 중요한 요인으로 작용하고 있다.

청소년들의 온라인게임 이용의 전반적인 실태와 그 문제점을 파악하기 위하여 전국의 중·고교생 및 24세 이하 대학생을 모집단으로 한 설문조사를 실시하였다. 조사의 표본은 성·교급·권역에 기초한 다단계통화표집에 의해 추출되었으며 학급단위 집단조사와 개별 면접조사를 병행하였다. 2003년 7월부터 약 한달간에 걸쳐 실시되었으며 자료선별과정을 거쳐 최종분석의 대상이 된 유효표본은 최종 유효표본 2,306매였다.

조사결과의 주요내용을 요약하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

1) 청소년의 7할 이상이 게임을 즐기고 있으며, 온라인게임은 가장 많은 청소년이 좋아하고 또한 청소년들이 가장 자주 즐기는 게임이다.

청소년들의 게임에 대한 선호도는 매우 높은 편으로서 전체 청소년의 74.5%가 게임을 좋아한다고 응답하였고, 대학생보다는 중·고교생, 특히 중학생들이 가장 게임을 좋아하고 있는 것으로 확인되었다. 플랫폼별 게임선호도를 보면 온라인게임을 선호하는 청소년이 59.7%로서 가장 많았고(PC게임 18.5%, 오락실게임 8.4%, 모바일게임 7.5%, 비디오게임 5.9%), 실제 이용빈도에서도 있어서도 온라인게임을 “자주 한다”고 응답한 청소년이 47.3%로서 다른 게임의 응답률(PC게임 26.0%, 모바일게임 15.7%, 오락실게임 15.5%, 비디오게임 9.0%)을 월등하게 상회하였다. 이와 같은 온라인게임에 대한 높은 선호도와 이용빈도는 비디오게임이 성행하고 있는 일본, 미국과는 구분되는 우리나라 게임문화의 독특한 특성이라 할 수 있다.

2) 청소년의 6할 정도가 하루에 1시간 이상 게임을 즐기고 있고, 4할 이상이 게임비용으로 한달 평균 5천원 이상 지출하고 있다.

하루 평균 1시간 이상 게임을 즐기는 청소년이 56.8%였고, 하루에 3시간 이상 게임을 한다고 응답한 청소년도 20.2%에 달하였다. 성별로는 남자,

교급별로는 중학생이 가장 오랜 시간 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 가장 오랜 시간 게임을 즐기는 장소는 집이라는 응답이 다수였고(80.5%), PC방의 응답률은 1할 수준(11.2%)이었다. 인터넷 전용선의 보급 확산과 더불어 게임장소로서의 PC방의 역할이 점차 감소하고 있음을 알 수 있다. 게임을 하는 데 소요되는 한달 평균 비용은 5천원 이상 지출하는 청소년이 44.3%, 2만원 이상 지출하는 청소년도 12.6%에 달하였다. 여자보다는 남자의 지출비용이 많았지만, 교급별로는 차이가 없었다.

3) 청소년들은 게임을 혼자하기 보다는 다른 사람과 함께 즐기는 경향이 있다. 전체 청소년의 4할 이상이 게임동호회에 가입하였고 이중 3할 이상이 게임동호회의 오프라인 모임에 참석한 경험이 있다.

게임을 혼자서만 즐기는 청소년(38.0%)보다 다른 사람과 함께 즐기는 청소년(56.3%)이 월등하게 많았다. 이것은 인터넷에 접속하여 여러 사람이 함께 게임을 즐기는 하는 온라인게임의 급속한 확산과 밀접한 관련이 있는 것으로 추정된다. 게임동호회(카페, 커뮤니티, 길드, 혈맹, 클랜 등)에 가입한 청소년은 43.4%였는데, 그중에서 30.7%가 게임동호회의 오프라인 모임에 참석한 경험이 있다고 응답하였다. 오프라인 모임 참석경험률은 중·고교생보다는 대학생이 더 높은 수준이었다.

4) 게임은 청소년들의 인간관계 형성의 주요한 매체가 되고 있다. 게임을 통해 새롭게 친구를 사귄 청소년, 또한 게임을 통해 친구와 더 가까워졌다는 청소년이 각각 5할 수준에 달한다.

게임을 통해 새롭게 친구를 사귀었다고 응답한 청소년이 52.3%로서, 청소년들 사이에서 게임이 인간관계 형성의 주요한 매체가 되고 있음을 알 수 있다. 게임을 통해 새롭게 사귄 친구가 10명 이상이라고 응답한 청소년도 14.0%에 달하였는데, 이들은 대부분 인터넷을 통하여 여러명이 같이 게임을 즐기는 온라인게임 이용자일 것으로 추정된다. 게임을 계기로 더욱 가까워진 친구가 있다고 응답한 청소년도 48.2%였다. 여자보다는 남자, 고교생·대학생보다는 중학생이 게임을 통한 인관관계 형성에 더욱 적극적이었다.

5) 온라인게임을 이용하는 청소년들은 성별로는 남자, 교급별로는 중학생에 집중적으로 분포되어 있다.

남자의 59.5%가 온라인게임 이용자로 분류되어 일반(기타)게임 이용자(32.4%)의 두배 수준에 달하였고, 게임을 하지 않은 청소년은 소수(8.0%)에 머물렀다. 반면 여자는 온라인게임 이용자(19.9%)보다 일반게임 이용자가 월등하게 많았고(46.7%), 전체의 3할 가량(33.4%)이 게임 비이용자로 분류되었다. 교급별로는 온라인게임 이용자의 비율이 중학생이 49.4%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(36.4%), 대학생(26.7%)의 순이었다. 중학생과는 달리 고교생·대학생은 온라인게임보다는 일반게임 이용자가 더 많았다.

6) 온라인게임 이용자들은 다른 청소년들에 비해 인터넷을 더욱 자주, 보다 오랜 시간 이용하며, PC방 이용빈도도 더 높은 것으로 나타났다.

온라인게임 이용자의 대부분(92.7%)이 일주일에 3일 이상 인터넷을 이용하고 있다고 응답하여, 일반게임 이용자나 게임 비이용자에 비해 인터넷 이용빈도가 훨씬 잦은 것으로 나타났다. 인터넷 이용시간에 있어서도 하루에 3시간 이상 이용하는 장시간 이용자의 비율이 온라인게임 이용자가 52.5%에 달하는 반면, 다른 두 집단(일반게임 이용자, 게임 비이용자)은 모두 3할대에 머물렀다. PC방의 이용빈도도 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 훨씬 높은 것으로 나타났는데, 이것은 온라인게임이 주로 PC방을 거점으로 하여 확산된 것과 관련이 있는 듯하다.

7) 온라인게임 이용자들은 다른 청소년들에 비해 게임에 대한 선호도가 월등하게 높은 수준이며, 과반수 이상이 자신이 즐기는 게임이 중독성이 높다고 생각하고 있다.

온라인게임 이용자의 대부분(96.9%)이 게임을 좋아한다고 응답하여 일반게임 이용자(79.0%)보다 훨씬 높은 선호도를 나타내었다. 한달 평균 게임에 드는 비용은 온라인게임 이용자가 일반게임 이용자보다 월등하게 많았는데, 이것은 상당수의 온라인게임이 상용화되어 유료로 서비스되고 있기 때문인 것으로 보인다. 자신이 즐기는 게임내용에 대한 평가에서는 폭력성과 비도덕성, 중독성에 대하여 온라인게임 이용자의 긍정응답률이 상대적으로 높은 편이었다. 특히 게임내용의 중독성에 대하여 온라인게임 이용자의 과반수 이상(60.6%)이 그렇다고 응답하여 온라인게임 이용이 게임중독으로 연결될 개연성이 매우 높을 것으로 추정된다.

8) 온라인게임 이용자들은 다른 게임 이용자들에 비해 게임을 매개로 한 인간관계 형성에 보다 적극적이다 게임동호회 가입률, 오프라인 모임 참석률이 높고, 게임을 통해 친구를 사귀거나 가까워졌다는 응답률도 훨씬 높은 편이다.

게임의 동반자에 대해서 온라인게임 이용자의 76.4%가 다른 사람과 함께 한다고 응답한 반면, 일반게임 이용자들은 혼자서만 한다고 응답한 청소년이 더 많았다. 온라인게임 이용자의 게임동호회 가입률은 62.3%로서 일반게임 이용자(40.4%)보다 월등하게 높았고, 오프라인 모임 참석빈도도 더 잦은 편이었다. 게임을 통하여 새롭게 사귀 친구에 대해서는 온라인게임 이용자의 67.8%가 있다고 응답한 반면, 일반게임 이용자는 과반수 이상이 없다고 응답하였다. 게임을 통하여 더욱 가까워진 친구에 대해서도 온라인게임 이용자의 71.8%가 있다고 응답하여 일반게임 이용자보다 월등하게 많았다.

9) 온라인게임 이용 청소년들은 다른 게임 이용자보다 사이버 문제행동의 경험빈도가 높고, 특히 음란형·폭력형 문제행동 빈도가 다른 청소년들에 비해 월등하게 높은 수준이다.

사이버 문제행동의 네가지 유형별(해킹형, 음란형, 폭력형, 신분위장형) 경험빈도를 조사하였다. 그 결과 모든 유형의 문제행동 모두에서 현재 게임을 즐기고 있는 청소년들이 그렇지 않은 청소년보다, 또한 게임이용자 중에서는 온라인게임 이용자들이 일반게임 이용자보다 문제행동 경험빈도가 높은 것으로 나타났다. 특히 음란형·폭력형 문제행동에 있어서 온라인게임 이용자와 다른 두 집단간의 경험빈도의 차이가 매우 현저하였다.

10) 청소년의 약 6할 정도가 자신이 사이버중독의 경험이 있다고 응답하였다. 종류별로는 게임중독 경험자가 가장 많았고, 이어서 웹서핑중독, 채팅중독, 음란/포르노물 중독의 순이었다.

자신이 인터넷에 중독된 경험이 있는지의 여부를 주관적으로 평가하게 하였다. 그 결과, 전체 청소년의 57.9%가 과거에 또는 현재 중독된 경험이 있다고 응답하였고, 현재 중독되어 있다고 생각하는 청소년은 16.3%였다. 사이버중독의 유형별로는 게임중독 경험자가 46.5%로서, 다른 유형의 중독 경험자(웹서핑중독 26.0%, 채팅중독 24.8%, 음란/포르노물 중독 9.4%)보다 월

등하게 많았다. 게임중독이 청소년들 사이에서 가장 일반화된 사이버중독의 유형임을 확인할 수 있다.

11) 객관적 척도를 활용한 측정의 결과, 전체 청소년의 약 1할이 심각한 게임중독, 약 2할 가량이 게임중독 초기 또는 중독의심자로 조사되었다.

본 조사를 위해 고안된 게임중독 척도의 응답결과를 활용하여 게임중독자의 비율을 추정한 결과, 일반이용자가 69.1%, 중독 초기 또는 중독의심자가 22.3%였고, 심각한 게임중독자로 분류된 청소년이 8.6%였다. 게임중독자의 비율이 다른 연구와 비교할 때 상대적으로 낮은 편인데, 이것은 본 연구에서 사용한 중독구분의 기준이 상대적으로 보수적인데서 기인한다. 성별로는 남자의 14.6%가 심각한 게임중독자로, 32.2%가 중독 초기 또는 의심자로 분류되어 각각 2.5%, 12.4%에 불과한 여자보다 훨씬 많았다. 교급별로는 중학생 중 게임중독자가 11.5%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(7.1%), 대학생(5.5%)의 순이었다.

12) 온라인게임 이용과 게임중독의 상관관계는 매우 높은 수준이며, 온라인게임 이용자는 다른 게임 이용자보다 게임에 중독될 개연성이 높다.

온라인게임 이용과 게임중독과의 관계를 파악하기 위해 게임의 종류별 이용빈도와 게임중독 점수간의 상관관계를 비교한 결과, 온라인게임의 이용빈도와 게임중독의 상관관계가 가장 높은 수준이었다. 또한 게임이용 유형별 하위집단의 게임중독 점수를 비교한 결과, 온라인게임 이용자가 일반게임 이용자에 비해 훨씬 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 응답결과는 온라인게임이 다른 게임에 비해 중독성이 높고, 따라서 온라인게임 이용자들이 다른 게임이용자에 비해 게임중독에 빠질 가능성이 많음을 시사하는 것으로 해석될 수 있다. 실제로 객관적 척도를 통한 게임중독자의 비율을 비교하면, 온라인게임 이용자의 16.3%가 심각한 게임중독자로 분류되어 일반게임 이용자의 4배 이상에 달하였고, 중독 초기 또는 중독의심자의 비율도 온라인게임 이용자가 두배 이상 많았다. 전체적으로 온라인게임 이용자의 과반수 이상이 현재 게임에 중독되어 있거나 중독의 가능성이 매우 높은 것으로 나타나, 온라인게임의 높은 중독성을 확인할 수 있었다.

이상의 연구·조사결과를 토대로 온라인게임을 중심으로 한 게임 이용의

부정적인 영향을 예방하고 개선할 수 있는 청소년·부모 차원의 대응방안과 사회제도적인 차원의 정책방안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 청소년들에게 있어서 게임은 단순한 여가시간의 소일거리가 아니라 일상생활에 불가결한 하나의 문화 내지는 생활양식으로 자리잡아 가고 있다. 청소년들의 일상생활에서 차지하는 게임의 높은 비중과 영향력을 고려하여 게임에 대한 사회적 인식의 전환이 필요하다.

둘째, 부모는 가정에서 자녀의 게임이용 행태에 대하여 주의 깊게 관찰하고 게임중독의 징후가 발견될 경우 조기에 대처하는 것이 중요하다. 청소년들이 게임에 과도하게 몰두하는 것은 현재 말할 수 없는 고민이나 문제를 안고 있다는 무언의 징표이다. 자녀의 일상생활에 대한 관찰과 대화를 통해 문제가 무엇인지를 발견하고 올바르게 대처하는 것이 중요하다.

셋째, 청소년들의 게임이용과 관련한 문제행동은 컴퓨터·인터넷에 대한 기성세대의 무지와 이해부족이 주된 요인의 하나이다. 학부모·성인대상 다양한 교육 프로그램과 가족이 함께 하는 게임체험 프로그램 등을 통해 기성세대가 청소년들의 게임문화를 이해하고 올바르게 지도할 수 있도록 유도해야 한다.

넷째, 게임에 몰두하는 청소년들의 상당수가 앞으로 컴퓨터·인터넷관련 분야로 진출하기를 원하고 있다. 게임에 흥미를 느끼는 청소년들이 자신의 적성을 계발하고 진로를 탐색할 수 있도록 전문적인 교육기회를 부여하고 게임경진대회 등의 행사를 제도화할 필요가 있다

다섯째, 청소년들의 일상생활에서 게임이 불가결한 요소가 되고 있음을 감안하여 게임에 대한 획일적인 규제와 통제보다는 게임의 긍정적인 기능을 강화할 수 있도록 우수게임 인증제 등의 적극적인 정책대안의 도입을 검토해야 한다.

여섯째, 게임에 대한 청소년들의 높은 선호도를 고려하여 오락적 기능뿐만 아니라 교육적·치료적 기능을 갖는 게임의 개발을 지원하고 학교·청소년관련 기관에서 활용될 수 있도록 추진할 필요가 있다.

공 백

차 례

연구요약.....	1
I. 서 론.....	15
1. 연구의 배경과 목적.....	17
2. 연구의 내용과 방법.....	20
II. 온라인게임의 개념과 현황.....	23
1. 게임의 장르와 유형.....	25
2. 온라인게임의 현황과 특징.....	28
3. 온라인게임 확산요인.....	31
III. 게임의 기능과 영향.....	33
1. 사이버공간과 게임의 특성.....	37
2. 게임의 기능과 영향.....	40
가. 게임의 순기능	42
나. 게임의 역기능	48
IV. 온라인게임 이용실태 조사.....	55
1. 조사의 개요	57
가. 조사대상 및 내용	57
나. 표집 및 조사방법	58
다. 표본의 특성	59
2. 인터넷 이용행태.....	60
가 인터넷 이용일반.....	60
나. 인터넷 이용행태.....	66
다. 인터넷 이용목적·용도	71

3. 게임 이용행태.....	76
가. 게임 선호도.....	76
나. 게임 이용행태.....	80
다. 게임이용과 사회관계.....	91
4. 온라인게임 이용자 특성.....	98
가. 인구학적 특성.....	99
나. 인터넷이용 특성.....	101
다. 게임이용 특성.....	105
5. 온라인게임 이용관련 문제실태.....	112
가. 온라인게임과 문제행동.....	112
나. 온라인게임과 사이버중독.....	117
6. 조사결과 요약.....	129
V. 결 론.....	139
1. 요약 및 논의.....	141
2. 제언과 대책.....	148
참고문헌.....	163
자료: 전자게임의 역사와 온라인게임의 현황.....	173
부록: 조사결과 단순집계표.....	191

표 차례

<표 III- 1> 정보화의 긍정적·부정적 단면.	38
<표 IV- 1> 표본의 특성.	59
<표 IV- 2> 컴퓨터의 주된 이용자.	60
<표 IV- 3> 컴퓨터의 주된 이용자: 성·교급별.	61
<표 IV- 4> 인터넷 접속방식.	62
<표 IV- 5> 인터넷 접속방식: 성·교급별.	62
<표 IV- 6> PC 방 이용빈도.	63
<표 IV- 7> PC 방 이용빈도: 성·교급별.	63
<표 IV- 8> 정보입수 경로.	64
<표 IV- 9> 정보입수 경로: 성·교급별.	65
<표 IV- 10> 인터넷의 효용성(“인터넷이 없다면...”).. . . .	65
<표 IV- 11> 인터넷의 효용성(“인터넷이 없다면...”): 성·교급별.	66
<표 IV- 12> 인터넷 이용경력.	66
<표 IV- 13> 인터넷 이용경력: 성·교급별.	67
<표 IV- 14> 인터넷 이용빈도.	67
<표 IV- 15> 인터넷 이용빈도: 성·교급별.	68
<표 IV- 16> 하루 평균 인터넷 이용시간.	69
<표 IV- 17> 하루 평균 인터넷 이용시간: 성·교급별.	69
<표 IV- 18> 인터넷 이용시간.	70
<표 IV- 19> 인터넷 이용시간대: 성·교급별.	70
<표 IV- 20> 인터넷 이용목적.	72
<표 IV- 21> 인터넷 기능별 이용빈도.	73
<표 IV- 22> 인터넷 이용용도: 회전된 요인행렬표.	74
<표 IV- 23> 정보검색형 이용: 성·교급.	75
<표 IV- 24> 게임 선호도.	76
<표 IV- 25> 게임 선호도: 성·교급.	77
<표 IV- 26> 게임에 대한 부모태도.	77
<표 IV- 27> 게임에 대한 부모태도: 성·교급.	78
<표 IV- 28> 좋아하는 게임유형.	79
<표 IV- 29> 좋아하는 게임유형: 성·교급별.	79

<표 IV- 30> 게임내용의 평가	80
<표 IV- 31> 하루 평균 게임이용 시간.....	81
<표 IV- 32> 하루 평균 게임이용 시간: 성·교급별.....	82
<표 IV- 33> 주된 게임이용 장소.....	82
<표 IV- 34> 주된 게임이용 장소: 성·교급별.....	83
<표 IV- 35> 한달 평균 게임이용 비용.....	84
<표 IV- 36> 한달 평균 게임이용 비용: 성·교급별.....	84
<표 IV- 37> 온라인게임 이용빈도.....	85
<표 IV- 38> 온라인게임 이용빈도: 성·교급별.....	86
<표 IV- 39> PC 게임 이용빈도	86
<표 IV- 40> PC 게임 이용빈도: 성·교급별	87
<표 IV- 41> 비디오게임 이용빈도.....	87
<표 IV- 42> 비디오게임 이용빈도: 성·교급별.....	88
<표 IV- 43> 오락실게임 이용빈도.....	89
<표 IV- 44> 오락실게임 이용빈도: 성·교급별	89
<표 IV- 45> 모바일게임 이용빈도..	90
<표 IV- 46> 모바일게임 이용빈도: 성·교급별.....	90
<표 IV- 47> 게임의 동반자.....	91
<표 IV- 48> 게임의 동반자: 성·교급별	92
<표 IV- 49> 게임동호회 가입여부.....	92
<표 IV- 50> 게임동호회 가입여부 성·교급별.....	93
<표 IV- 51> 게임동호회 모임 참석빈도.....	93
<표 IV- 52> 게임동호회 모임 참석빈도: 성·교급별 ..	94
<표 IV- 53> 게임을 계기로 사귄 친구.....	95
<표 IV- 54> 게임을 계기로 사귄 친구: 성·교급별.....	95
<표 IV- 55> 게임을 계기로 가까워진 친구	96
<표 IV- 56> 게임을 계기로 가까워진 친구 성·교급별.....	97
<표 IV- 57> 게임이용 유형별 하위집단 분포.	99
<표 IV- 58> 게임이용 유형별 하위집단: 성·교급별.....	99
<표 IV- 59> 정보입수 경로· 게임이용 유형별..	100
<표 IV- 60> 컴퓨터의 주된 이용자: 게임이용 유형별 ..	101
<표 IV- 61> 인터넷 접속방식: 게임이용 유형별.....	101
<표 IV- 62> 인터넷의 효용성(“인터넷이 없다면...”)· 게임이용 유형별 ..	102
<표 IV- 63> 인터넷 이용빈도: 게임이용 유형별	102

<표 IV- 64> 하루 평균 인터넷 이용시간: 게임이용 유형별	103
<표 IV- 65> 인터넷 이용경력: 게임이용 유형별	103
<표 IV- 66> 인터넷 이용시간대: 게임이용 유형별.....	104
<표 IV- 67> PC 방 이용빈도: 게임이용 유형별.....	104
<표 IV- 68> 게임 선호도: 게임이용 유형별	105
<표 IV- 69> 게임에 대한 부모태도: 게임이용 유형별 .	106
<표 IV- 70> 게임이용 장소: 게임이용 유형별..	106
<표 IV- 71> 한달 평균 게임이용 비용.....	107
<표 IV- 72> 게임의 동반자: 게임이용 유형별	107
<표 IV- 73> 게임내용의 평가: 게임이용 유형별...	108
<표 IV- 74> 게임동호회 가입여부: 게임이용 유형별...	109
<표 IV- 75> 게임동호회 참석빈도: 게임이용 유형별.	109
<표 IV- 76> 게임을 계기로 사귀 친구: 게임이용 유형별.....	110
<표 IV- 77> 게임을 계기로 가까워진 친구: 게임이용 유형별. ..	110
<표 IV- 78> 좋아하는 온라인게임.....	111
<표 IV- 79> 사이버 문제행동 빈도.....	113
<표 IV- 80> 사이버 문제행동 빈도: 회전된 요인행렬표.....	114
<표 IV- 81> 유형별 문제행동 점수.....	115
<표 IV- 82> 유형별 문제행동 점수 비교.....	116
<표 IV- 83> 사이버중독 경험.....	117
<표 IV- 84> 사이버 중독경험: 성·교급별.....	118
<표 IV- 85> 유형별 중독경험..	119
<표 IV- 86> 게임중독 경험: 성·교급별.....	119
<표 IV- 87> 채팅 중독경험: 성·교급별	120
<표 IV- 88> 음란/포르노물 중독경험: 성·교급별	120
<표 IV- 89> 웹서핑 중독경험: 성·교급별.....	121
<표 IV- 90> 사이버 중독경험: 게임이용 유형별	122
<표 IV- 91> 게임중독 문항구성 및 빈도표.....	123
<표 IV- 92> 게임중독 점수: 성·교급별.....	124
<표 IV- 93> 게임종류별 이용빈도와 게임중독의 상관관계.....	125
<표 IV- 94> 게임이용 유형별 하위집단의 게임중독 점수....	125
<표 IV- 95> 게임중독 하위집단 비율.	127
<표 IV- 96> 게임중독 추정: 성·교급별	127
<표 IV- 97> 게임중독 추정: 게임이용 유형별..	128

공 백

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적
2. 연구의 내용과 방법

공 백

I. 서론

1. 연구의 배경과 목적

21세기는 인터넷과 네트워크가 지배하는 정보화의 시대로 규정되고 있다. 정보화는 다양한 의미로 해석되고 있지만, 인터넷을 비롯한 새로운 정보통신 매체의 보급과 활용이 가장 중요한 지표의 하나임은 이론의 여지가 없다. 인터넷·네트워크의 보급과 활용의 측면에서 본다면 우리사회는 세계적으로 정보화의 흐름을 주도하는 것으로 인정받고 있다. 2002년말 현재 초고속 인터넷 보급률이 전체가구의 70%를 상회하여 세계 1위 수준이며, 전체 국민(6세 이상)의 약 6할 정도가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 조사되었다(통계청, 2002).

인터넷과 네트워크의 급속한 확산은 우리 생활의 다양한 영역에서 광범위한 파급효과를 낳고 있다. 청소년들이 가장 선호하는 여가활동인 전자게임에 있어서도 온라인게임과 PC방을 중심으로 한 새로운 여가문화가 형성되어 가고 있다. 90년대 중반까지만 해도 청소년들 사이에서는 아케이드게임이나 PC게임이 성행하였고, 게임을 하기 위해 오락실을 찾는 것이 일반적이었다. 그러나 90년대 후반부터 PC방을 중심으로 우리사회에 보급되기 시작한 온라인게임은 짧은 역사에도 불구하고 이른바 “스타크래프트 현상”이라는 신조어를 낳을 만큼 사회영역 전반에 걸쳐 광범위한 파급효과를 낳았다.

온라인게임의 확산과 더불어 각종 게임대회·리그가 창설되고 프로게이머가 청소년들의 선호직종으로 부각되고 있으며, 게임전용 케이블TV·프로그램이 신설되고 게임 캐릭터를 이용한 각종 상품(광고·음반·패션)이 유행하는 등 과거에 볼 수 없었던 새로운 사회현상이 청소년층을 중심으로 확산되어 가고 있는 것이다. 온라인게임과 PC방은 짧은 역사에도 불구하고 우리

사회 청소년들의 게임이용 문화를 완전히 뒤바꿔 놓았음을 알 수 있다.

이제 한국사회에서 온라인게임은 단순한 여가·놀이의 수단에 머물지 않고 청소년들의 일상생활의 불가결한 일부분으로서, 한국사회 청소년문화를 특징짓는 가장 중요한 구성요소의 하나로 자리잡아 가고 있다. 우리사회에서 청소년들이 이처럼 온라인게임에 열광하고 있는 요인으로는 청소년들을 둘러싼 열악한 여가·문화환경과 온라인게임에 내재된 독특한 특성을 들 수 있다.

우리나라 청소년들은 학업부담으로 인한 높은 스트레스에도 불구하고 생활주변에서 이를 해소할 수 있는 문화·여가시설과 활동 프로그램이 매우 부족한 실정이다. 따라서 청소년들에게 있어서 전자게임은 시간과 장소, 비용에 구애받지 않고 손쉽게 즐길 수 있는 여가수단으로서 부모의 간섭이 심한 TV시청이나 시간적·공간적으로 제약을 받는 스포츠와 같은 전통적인 여가활동의 기능을 대체해 가고 있다. 특히, 전국 어디에서나 접할 수 있는 PC방은 저렴한 비용으로 시간을 보내고 게임을 즐길 수 있는 환경을 제공할 뿐만 아니라, 사교·교우관계 형성의 매체로서 청소년의 일상을 구성하는 중요한 생활공간이 되고 있다. 청소년들은 PC방에서 온라인게임을 통해 부모와 교사의 간섭과 통제에서 벗어나 그들만의 자유로운 세계를 경험하고 있는 것이다.

이와 더불어 전통적인 게임과 차별화되는 온라인게임의 독특한 성격이 청소년들의 유인하는 요인으로 작용하고 있다. 온라인게임은 고립된 상태에서 게임기나 PC를 상대로 혼자서만 즐기는 전통적인 게임과는 달리 인터넷에 접속한 여러명의 플레이어들간의 상호작용을 통해 전개되는 것이 특징적이다. 따라서 게임을 통해 미지의 타인들과의 사이버공동체를 형성하고 자신이 그 공동체의 일부가 될 수 있다. 또한 단순한 그래픽에 기반을 두고 짧은 시간에 종결되는 과거의 게임과는 달리, 최근의 온라인게임은 3D 그래픽과 음향 등 멀티미디어 기술의 구현을 통해 가상현실의 체험이 가능하고 정해진 스토리보드 없이 오랜 시간 지속됨으로써 청소년들을 유인하는 강한 중

독성을 나타내고 있다.

게임환경의 변화는 단순한 여가수단·매체의 변화만을 의미하는 것은 아니며, 신체적·정신적으로 성장과정에 있는 청소년들이 생활양식과 의식구조에 많은 영향을 미치고 있음에 주목해야 한다. 특히 최근에는 온라인게임에 몰입하는 청소년이 급증하면서 이로 인한 여러가지 부작용이 매스컴을 중심으로 한 사회적 관심의 초점으로 부각되고 있다.

이와 같은 온라인게임의 급속한 확산과 청소년들에게 미치는 높은 영향력에도 불구하고 청소년들의 온라인게임 이용에 관한 체계적인 실태조사 연구는 매우 부족한 실정이다. 그동안 청소년들의 게임 이용과 관련된 적지 않은 연구가 수행되어 왔지만 온라인게임을 주제로 한 것은 드물었고, 조사연구의 경우 조사대상·지역 선정과 표집상의 문제 등으로 인하여 조사결과의 일반화에 적지 않은 한계를 안고 있었다.

본 연구는 이와 같은 문제인식에 기초하여 청소년을 대상으로 한 전국 단위의 설문조사를 통하여 온라인게임 이용의 전반적인 실태와 그 문제점을 파악하는 것을 일차적인 목적으로 하고 있다. 또한 실태조사의 결과분석과 전문가 자문, 선행연구·자료의 검토를 토대로 온라인게임을 중심으로 한 게임 이용의 부정적인 영향을 예방하고 개선할 수 있는 청소년·부모 차원의 대응방안과 사회제도적인 차원의 정책방안을 제시하고자 한다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구에서 다루게 될 주요 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 온라인게임의 특징과 현황을 살펴보고자 한다. 장르와 플랫폼에 따른 전자게임의 다양한 유형을 정리하고, 다른 게임과 구분되는 온라인게임의 독특한 특성과 그 발전과정을 검토할 것이다. 또한 짧은 역사에도 불구하고 온라인게임이 우리사회에서 급속하게 확산될 수 있었던 요인을 사회적 배경과 게임의 구조적 특성의 측면에서 논의할 것이다.

둘째, 게임이 청소년들에게 미치는 영향을 검토할 것이다. 온라인게임을 비롯한 전자게임은 오늘날 청소년들의 일상생활의 불가결한 일부분으로서 그들의 생활·의식에 많은 영향을 미치고 있다. 게임에 관한 선행 이론·연구의 성과를 토대로 게임이 청소년들에게 미치는 영향을 순기능·역기능의 측면에서 살펴볼 것이다.

셋째, 청소년들을 대상으로 한 전국 단위의 설문조사 결과를 토대로 온라인게임 이용의 전반적인 실태를 조사할 것이다. 조사의 내용은 온라인게임 이용의 전제가 되는 인터넷 이용행태, 온라인게임의 구체적인 이용실태 및 게임이용과 관련된 문제행동 실태의 세가지 영역으로 구성되어 있다.

인터넷 이용행태에서는 인터넷 접속방식, 이용빈도·시간, 이용목적·용도 등 정보화와 관련된 일반적인 항목들을 조사내용에 포함하였다. 게임 이용행태에서는 유형별 게임선호도와 이용빈도·시간, 게임을 통한 사회관계, 게임효능에 대한 인식 등을 조사대상으로 하여 온라인게임 이용자와 다른 게임 이용자, 게임 비이용자들간의 차이와 특성을 비교하고자 하였다. 게임 이용관련 문제실태에서는 인터넷을 통한 문제행동과 게임중독을 포함한 사이버중독의 실태를 조사한 뒤, 온라인게임 이용과의 관련성을 파악하고자 하였다.

넷째, 게임중독을 중심으로 한 온라인게임 이용의 부정적인 측면을 예방하고 개선할 수 있는 대응방안을 모색하고자 하였다. 청소년 자신과 부모가 유의하여야 할 사항과 사회제도적인 차원에서 추진해야 할 과제들을 시론적

인 차원에서 제시하였다.

연구의 방법은 문헌연구와 설문조사의 방법을 병행하였다.

문헌연구에서는 청소년들의 게임 이용과 관련된 국내외 선행 이론 및 연구논문들을 일차적인 분석의 대상으로 하였고, 이밖에 청소년들의 게임 이용과 관련한 신문기사 등 매스컴 보도자료, 인터넷 게임사이트의 게시물 자료 등에 대한 분석을 병행하였다.

설문조사는 청소년들의 온라인게임 이용실태를 주제로 하여 개발된 구조화된 조사표에 의거한 자계식(自計式) 방식으로 실시되었다. 조사의 대상은 교급과 연령기준을 적용하여 온라인게임의 주된 이용자층인 중·고등학생과 청소년기본법상 청소년 연령층에 해당하는 24세 이하의 대학생으로 한정하여 총 2,500명을 대상으로 실시하였다.

표집방식은 조사대상 모집단을 성(남/여), 교급(중학교/인문계 고등학교/실업계 고등학교/대학교)별로 층화한 뒤, 전국을 행정구역 기준으로 5개 권역(서울/경인/충청·강원/전라/경상)으로 구분하고 각 권역별 모집단 인구비례에 의거하여 표본을 할당하였다. 조사는 중·고교생은 학급단위의 집단조사, 대학생은 조사원을 통한 개별조사의 방식으로 수행되었으며, 자료선별 과정을 거쳐 최종 분석대상이 된 유효표본은 2,306매였다.

공 백

II. 온라인게임의 개념과 현황

1. 게임의 장르와 유형
2. 온라인게임의 현황과 특징
3. 온라인게임의 확산요인

공 백

II. 온라인게임의 개념과 현황

1. 게임의 장르와 유형

게임은 일반적으로 내용(장르)과 하드웨어(플랫폼)에 의해서 구분된다. 그러나 최근에 이르러 게임내용의 융합현상, 플랫폼의 네트워크화가 급속하게 진행되면서 게임간의 경계가 점차 무너져가고 있는 추세이다.

장르에 의한 게임의 구분은 다양하게 이루어지고 있는데, 대표적인 장르로서 어드벤처, 시뮬레이션, 롤플레이를 들 수 있고, 이밖에 스포츠, 액션, 슈팅, 퍼즐/보드 게임 등이 추가되기도 한다. 각 게임장르의 내용을 개관하면 다음과 같다.

먼저 어드벤처(adventure) 게임은 설정된 줄거리에 따라 주인공이 사건이나 문제를 해결하며 다양한 모험을 통해 최종 목적지로 가는 게임으로서, “인디애나 존스” “가브리엘 나이트” “래리 시리즈” 등이 대표적인 예이다.

시뮬레이션(simulation) 게임은 실제나 가상의 상황을 컴퓨터로 재현하여 플레이어에게 모의경험을 제공하는 게임이다. 공군조종사 훈련용으로 개발된 비행 시뮬레이션이 게임으로 개발되면서 시작되었는데, 점차 건설, 행정, 경영, 전략, 육성 등의 다양한 형태로 일반화되었다. “스타크래프트” “심시티” “레인보우식스” “워크래프트” 등을 그 예로 들 수 있다.

롤플레이(role-playing) 게임은 통상 “RPG게임”으로 지칭되는데, 플레이어가 일정한 역할·임무를 수행하면서 자신의 캐릭터(character)를 성장시키는 게임이다. 특정한 임무에 따라 다양한 캐릭터의 변형이 가능하며, 주인공이 처해진 상황에 대처하는 정도에 따라 스토리가 변화하는 유동성을 특징으로 한다. 잘 알려진 롤플레이게임으로는 “리니지” “울티마시리즈” “라그나로크” 등이 있다.

플랫폼에 의한 구분은 네트워크 접속 여부에 따라 오프라인·온라인게임

으로 대별된다. 오프라인게임은 플레이어가 혼자서 게임기 또는 컴퓨터를 상대로 하여 즐기는 게임으로서 아케이드게임, 비디오게임, PC게임 등이 여기에 속한다.

아케이드게임은 오락실과 같은 장소에 설치된 전용게임기를 통하여 실행되는 게임으로서, 하나의 하드웨어에서 하나의 게임만을 즐길 수 있다는 점이 특징적이다. 다른 게임기에 비해 가격이 비싸기 때문에 일반 가정이나 개인보다는 업소용으로 많이 보급되어 있다.

비디오게임은 전용게임기를 TV나 PC 모니터에 연결하여 즐기는 게임으로서, 업소용으로 보급된 아케이드게임과는 달리 개인이 가정에서 시간과 장소에 구애를 받지 않고 게임을 즐길 수 있다. 일본, 미국의 게임시장이 비디오게임을 중심으로 발전해 온 것과는 달리 우리나라에서는 보급률이 낮은 편이다.

PC게임은 퍼스널 컴퓨터에 소프트웨어를 탑재해서 즐기는 게임으로서, 게임전용 플랫폼이 아니기 때문에 사용자 인터페이스나 그래픽 등의 면에서 아케이드·비디오게임에 비해 다소 떨어지는 편이다. 그러나 별도의 게임 하드웨어를 구매할 필요가 없고 복제가 가능하기 때문에 가장 많은 이용자층을 확보하고 있다. 인터넷이나 네트워크 연결 없이 독립된 PC에서 작동할 수 있기 때문에 “Stand-alone” 게임으로 지칭되기도 한다.

온라인게임은 컴퓨터 또는 모바일 기기를 활용하여 인터넷이나 네트워크에 접속하여 즐기는 게임을 통칭하는 개념으로서, 네트워크게임, 협회의 온라인게임, 모바일게임 등이 여기에 속한다.

네트워크게임은 PC게임에 기반을 두고 네트워크 기능을 추가한 형태의 게임이다. Stand-alone PC에서 혼자 즐길 수도 있지만, 네트워크를 이용할 경우 최대 16명이 같이 게임할 수 있다. “스타크래프트”가 그 대표적인 예이다.

협회의 온라인게임은 게임업체가 콘텐츠 공급업자(CP)가 되어 서버에 게임을 올려놓고 플레이어들이 사이트에 접속하여 게임을 진행한다. 서버당 동시 접속이 1,000명 이상(리니지는 4,000명) 가능한 것이 특징이다. 네트워크 게임과 온라인게임은 혼자서 컴퓨터(게임기)를 상대로 하는 전통적인 게임과

는 달리 인간(플레이어)을 상대로 복수의 플레이어가 게임을 진행한다는 점에서 공통점이 있으며 일반적으로 구분없이 “온라인게임”으로 통칭된다.

모바일게임은 휴대폰이나 PDA 등 이동통신 기기를 통해 인터넷에 접속하여 즐기는 게임으로 무선 인터넷망의 발달에 따라 최근에 청소년층을 중심으로 이용자층이 확산되고 있다. 게임의 하드웨어적 제약으로 인하여 비교적 단순하고 단시간에 종료되는 게임이 대부분이다.

일반적으로 온라인게임은 동시에 여러명의 플레이어가 상호작용을 통하여 게임을 즐기는 것이 즐기는 것이 특징적이지만, 게임의 다양화와 더불어 오프라인게임, 모바일게임과 같이 혼자서 수행하는 형태의 게임도 적지 않다. 따라서 본 보고서에서는 1) 인터넷 또는 네트워크 접속을 전제로 하고, 2) 게임기나 PC와 같은 기계가 아닌 인간(단수 혹은 복수)을 상대로 하는 게임에 한정하여 “온라인게임”이라는 용어를 사용하고자 한다.

2. 온라인게임의 현황과 특징

온라인게임은 게임환경의 발전과 더불어 MUD, MUG의 단계를 거쳐 최근의 MPOG로 변화해 왔다.

MUD(multi user dungeon/dimension)는 온라인게임의 효시가 되는 장르인데, 1980년대 영국의 대학가에서 처음 개발되었다. 당시에는 통신속도가 느려 그래픽이나 사운드를 실시간(real time)으로 처리할 수 없었기 때문에 텍스트를 주기반으로 하였다.

MUG(multi user graphic games)는 게임 테크놀러지의 발전에 따라 그래픽과 사운드를 동시에 구현하도록 설계된 것으로 한 단계 진보된 형태의 온라인게임이다. 한국에서 개발된 “바람의 나라”가 세계 최초의 MUG 게임으로 평가받고 있다.

MPOG는 수천, 수만의 사용자가 동시에 즐길 수 있는 게임으로서 가장 전형적인 형태의 온라인게임이라 할 수 있다. 플레이어들은 서버가 제공하는 게임환경 속에서 다른 이들과 어울려 이야기(chat)하고, 일을 하며(build), 전투(battle)를 벌이는 등 가상현실 사회의 구성원으로서 게임을 즐긴다.

우리나라에서 온라인게임은 1990년대 초반부터 도입되기 시작하였으나 본격적으로 활성화되기 시작한 것은 90년대 후반부터라고 할 수 있다. 1994년에 국내 최초로 MUD(“쥬라기공원”)가 상용화되었고, 1995년에는 세계 최초로 MUG(“바람의 나라”)가 개발되어 매니어층을 중심으로 온라인게임의 저변이 확산되었다.

온라인게임 확산의 기폭제는 1998년 미국 블리자드사의 “스타크래프트” 국내 출시라고 할 수 있다. 당시 스타크래프트는 전 세계 판매량의 30%가 한국에서 판매되었고, 단순한 게임·여가산업의 차원을 넘어 우리사회 전반에 광범위한 파급효과를 낳았다. 90년대 후반부터 시작된 게임대회·리그 창설, 게임방송(케이블TV)·프로그램의 출현, 프로게이머의 대중스타화, 온라인게임 관련 상품(광고·음반·패션)의 등장 등 청소년들을 중심으로 한 온라인게임의 급격한 확산은 이른바 “스타크래프트 현상”이라는 신조어를 낳기

도 하였다.

스타크래프트, PC방의 보급·확산을 계기로 청소년의 여가패턴과 생활양식에도 혁신적인 변화가 일어나 온라인게임과 PC방이 한국 청소년문화를 읽는 문화적 코드로 부각되기 시작했다.

현재 우리나라에서 단일 온라인게임(“리니지”)의 유료계정이 2천만명(복수계정 포함)을 상회하고 있으며, 국내 온라인게임 시장규모는 인터넷서버 기준으로 세계 1위권에 있는 것으로 평가되고 있다. 또한 최근에는 중국, 동남아시아, 일본 등지로의 수출을 통해 온라인게임은 가장 경쟁력 있는 미래형 첨단산업의 하나로 인정되고 있다.

온라인게임은 게임 패러다임의 혁명적인 변화를 가져온 것으로 평가된다. 전통적인 게임과 대비되는 온라인게임의 특징은 크게 다음 네가지로 요약될 수 있다.

첫째, 가상현실을 바탕으로 하여 가상공간에서 게임이 수행된다는 특성을 갖는다. 온라인게임은 게임이 수행되는 공간이 바로 네트워크에 의해서 생성된 가상공간이다. 즉, 게임을 수행하기 위해서는 게임제작사가 구축한 서버에 접속하여 게임이 제공하는 가상현실의 세계에 참여해야만 한다.

둘째, 상호작용성이라는 특성이다. 네트워크가 다양한 컴퓨터를 연결하여 상호 정보를 교환하는 특성을 갖고 있듯이, 온라인게임 또한 게임의 진행과정에서 상대방이 참여하여 이루어지는 상호작용성이라는 특징을 지닌다. 온라인게임에 있어서 상호작용성은 단순히 게임과 게이머간의 상호작용성의 차원을 넘어 참여자들간의 관계에 있어서 상호작용성을 의미한다.

셋째, 개방성이라는 특징을 갖는다. 이것은 온라인게임을 통해 이루어지는 게임의 전개방식에 시간, 공간의 현실성이 부여되면서 가능해진 특성이다. 즉, 게임의 수행과 진행의 과정이 미리 정해져 있는 것이 아니라 게이머의 참여와 수행에 따라 달라지며 변화한다는 것이다.

넷째, 다기능성이다. 이것은 네트워크와 멀티미디어의 실현으로, 온라인 게임에 있어서도 단순히 게임뿐만 아니라 다양한 형태의 행위들이 게임을

매개로 하여 이루어진다는 것이다. 즉, 게임을 하는 동시에 상대방과 채팅을 하고 e-mail을 송수신하는 등 상호간의 커뮤니케이션이 가능하여 게임이라는 문화적 행위를 사회적 행위로 전환시키는 특징을 갖고 있다.

3. 온라인게임 확산요인

한국사회에서 온라인게임이 급속하게 확산될 수 있었던 사회적 배경으로 는 먼저 스타크래프트 국내 출시를 전후한 90년대 말 한국의 사회·경제적 상황을 들 수 있다. 즉, 게임의 “공급”의 측면에서 1997년말 IMF 경제위기와 더불어 사회 전반에 파급된 구조조정 작업이 온라인게임의 확산의 계기가 되었다. 당시 PC방은 별다른 기술 없이 소자본 투자대상을 물색하던 퇴직자들에게 가장 좋은 투자대상으로 부각되었다. 또한 경제위기 극복을 위한 국가적 아젠다였던 정보화 드라이브도 PC방과 온라인게임 확산에 크게 기여를 하였다.

“수요”의 측면에서는 IMF 경제위기를 통해 국민 일반, 특히 취업을 앞둔 대학생과 청년실업층을 중심으로 일종의 정신적 공황상태가 만연하였다는 점을 들 수 있다. 이와 같은 시대적 상황이 “시간은 많고 할 일은 없는” 온라인게임의 잠재적 수요층을 양산하는 결과를 낳았다.

한국 특유의 “PC방 문화”도 온라인게임 확산의 중요한 요인이 되었다. 여가시간 부족에 시달리는 청소년들에게 생활주변에서 쉽게 찾을 수 있는 PC방은 가장 중요한 문화·여가공간이 되고 있다. 우리나라 청소년의 대다수가 일상적으로 PC방을 이용하고 있고, PC방 이용 청소년의 70 - 80%가 온라인게임을 즐기고 있다. 가정에 인터넷환경이 완비된 청소년들도 온라인 게임은 PC방에서 즐겨야 하는 것으로 생각한다.

PC방은 저렴한 비용으로 시간을 보내고, 게임을 즐길 수 있는 환경을 제공할 뿐만 아니라, 사교·교우관계 형성의 매체로서 청소년의 일상을 구성하는 중요한 생활공간이다. 청소년들은 PC방에서 온라인게임을 통해 부모·교사의 간섭과 통제에서 벗어난 그들만의 자유로운 세계를 경험하고 있다.

온라인게임의 커뮤니케이션·관계지향적인 속성도 중요한 요인으로 들 수 있다. 한국의 청소년들은 고립된 상태에서 혼자하는 게임을 즐기기 보다는 온라인게임이 제공하는 가상현실 속에서 다른 사람들과 만남과 접촉을 선호한다. 청소년들은 온라인게임의 매력을 게임 자체의 텍스트보다는 타인

과의 “네트워킹”에 두고 있다.

온라인게임을 계기로 청소년들은 사이버공동체(“혈맹” “길드” “클랜” “문파” 등)의 일원이 되어 현실의 속박으로부터 벗어난 새로운 “온라인 삶”을 영위한다. 리니지 이용자 중 60%가 유저 모임인 “혈맹”에 가입하여 활동하고 있는 것으로 조사되었다(남궁명선, 2002). 또한 온라인게임의 사이버공동체 활동은 온라인상에만 머물지 않고, “번개” “정모” 등의 형태로 오프라인 모임과 유기적으로 연결되는 것이 특징적이다. 온라인게임 이용자 중 오프라인 활동에 참여하는 청소년의 비율이 76%에 달하고, 온라인 친구의 비중을 현실 친구와 동등하게 생각하는 청소년이 과반수에 달하는 것으로 조사되기도 하였다(남궁명선, 2002).

II. 게임의 기능과 영향

1. 사이버공간과 게임의 특성
2. 게임의 기능과 영향

공 백

Ⅲ. 게임의 기능과 영향*

아동 및 청소년들에게 있어 일반적 의미에서의 게임이라는 것은 여러 학자들이 주장하고 있듯이 그들의 인성발달을 도와주는 중요한 도구의 의미를 지니고 있다. 술래잡기, 땅따먹기, 고무줄놀이 등 과거부터 현재에 이르기까지 이루어지고 있는 다양한 놀이들이 없었다면 사회, 경제, 문화적으로 척박했던 한국의 어려웠던 상황이 오늘날과 같은 놀라운 성장과 발전으로 연계되어지는 못했을 것이라는 가정도 해볼 수 있을 것이다. 게임이라는 것은 이처럼 그 유형에 관계 없이 인간의 발달을 도와주는 삶의 적극적인 대안이라고 할 수 있는 것이며, 이것이 곧 게임이 지니고 있는 본질적 의미라고 할 수 있다. 이러한 게임은 따라서 아동이나 청소년뿐만 아니라 삶을 살아가는 모든 성인들에게도 그 영향력이 크게 작용한다고 할 수 있다. 다만, 인지발달 과정상 모든 것에 예민해져 있고 외부로부터의 영향력이 민감하게 수용되고 있는 아동 및 청소년세대에 있어서는 그 영향력의 결과가 삶의 방향성을 변화시킬 수 있을 정도로 보다 중요하게 작용하기 때문에 이들과 게임의 관계를 더욱 강조할 수밖에 없다고 할 수 있다.

그러나, 문제는 오늘날 게임의 유형과 의미가 더 이상 과거의 형태로 머물러 있지 않다고 하는 부분에서 논의되어진다. 70년대 중반까지도 아동 및 청소년들의 게임은 시간과 공간적 차이에 관계 없이 자신의 신체를 이용하여 게임을 즐기는 형태가 기본적이었으며, 여기에 부가하여 돌, 흙, 나무 등 주변의 자연적 도구들을 이용하는 경우가 일반적이었다.

반면, 70년대 후반부터 등장하기 시작한 전자게임(일명 오락실게임)은 이들의 게임형태를 변화시키기 시작하였으며, 그 결과 운동장이 아닌 오락실 의자에 앉아 집단보다는 혼자서, 그리고 주변의 자연적 도구가 아닌 화폐라고 하는 경제적 수단을 중심으로 게임이 이루어지기 시작하였다. 오락실에

* 집필자: 최원기(한국청소년개발원·연구위원)

가기 위해 필요한 돈을 구하고자 공중전화기를 털고, 친구들로부터 금품을 강제적으로 요구하는 등의 문제들이 수반되기도 하였다. 80년대를 지나면서 전자게임은 더욱 성장하게 되었고, 청소년들뿐만 아니라 2-30대 젊은 세대로 전자게임의 유행은 확대되어 갔다.

1980년대 후반에는 PC가 보편화되어졌고 게임의 변화도 더욱 새로워지기 시작하였다. 오락실에서의 전자게임의 폐해가 사라지지 않고 있는 상태에서 이제는 개인 컴퓨터를 이용한 게임이 등장하게 되고 신종 게임들이 청소년들에게 미치는 영향력도 증가하게 된 것이다. 이제는 오락실뿐만 아니라 PC와 휴대용 게임기가 있는 곳이면 어디에서나 게임이 가능하게 되었고 반드시 현금이 없어도 게임을 할 수 있게 된 것이다. 게임의 공간적, 시간적 영역이 확대되어진 것이고 더불어 이를 통해 게임은 청소년들에게 없어서는 안될 일상적이고 여가적인 한 부분이 되었으며 이로 인한 문제점들 또한 증가하기 시작하였다.

1990년대 중반부터는 PC통신이 등장하면서 인터넷 시대가 예약되었고 컴퓨터의 성능 또한 급격히 증가되어 기존 오락실 게임과 개인 컴퓨터게임에 식상한 청소년들의 욕구가 새로운 차원에서의 게임으로 변화되어지기 시작했다. 특히, 국가적 차원에서 이루어지기 시작한 정보화정책으로 인하여 전국적으로 PC방과 인터넷 전용선이 설치되기 시작하면서 게임은 이제 오프라인에서의 기계와의 놀이가 아니라 온라인에서의 익명적 타인과 겨루는 차원으로 발전되게 되었다. 그런 과정을 거치면서 PC방에서 수일 동안 게임에 몰두하던 사람이 심장마비 증세로 사망하기도 하고, 온라인에서의 게임 무기와 캐릭터들이 현실세계에서 강탈당하기도 하는 등 새로운 문제유형들이 출현하였으며 이에 대한 사회적 논의들도 급증하기 시작하였다.

우리가 이 장을 통해 살펴보고자 하는 게임의 순기능과 역기능에 대한 논의는 이상에서 살펴본 바와 같이 그동안의 다양한 시대적 과정을 거쳐 이루어져 온 게임들 중 전통적 게임형태를 제외한 전자게임(비디오게임 포함), PC게임, 온라인게임 등을 중심으로 나타나고 있는 제반 현상들에 대한 해석이 될 것이다.

1. 사이버공간과 게임의 특성

게임의 순기능과 역기능에 대한 올바른 해석이 이루어지기 위해서는 이들을 가능하게 하고 있는 사이버공간의 긍정성과 부정성에 대한 이해로부터 출발해야 할 것이다. 이를 위해 본 장에서는 김문조 교수(김문조, 1999)가 정의하고 있는 정보화의 긍정성과 부정성을 중심으로 살펴보기로 한다.

인터넷 공간의 대두는 일상생활 전반에 걸쳐 커다란 변화를 가져오기 시작했다는데, 이중 가장 본질적인 변화는 사이버공간의 활성화로 인하여 사람들의 의식 및 가치관이 조합주의적인 방향으로 나아가기 시작했다는 점과, 행위에 있어서는 가치의 절대적 기준이 무너지고 어떠한 행위이든 가능하다고 하는 방향으로 전환되어지고 있는 특징을 들 수 있다. 인터넷이 이루어짐으로써 사람들의 의식에는 시간과 공간의 차이가 극복되어진 새로운 형태의 가치관이 자리잡게 되었고, 이로 인하여 국가와 문화적 경계선이 약화되어 사람들의 의식은 과거에 비해 보다 상대적이고 모든 것이 조합되어지는 방향으로 재형성되어지고 있다. 더불어, 사이버 공간을 통해 사람들의 정보수준은 무한한 공유의 장으로 나아가게 됨으로써 이전에는 불가능하다거나 부도덕하다고 판단되어졌던 행위들이 새롭게 평가되어져, 당당히 사회적 공간을 통해 연출되어지는 상황이 더욱 강화되고 있기도 하다. 이들 두가지 특징은 가상공간의 중요한 특징으로써 오늘날의 삶을 새롭게 변화시키고 있는 원동력이라고 할 수 있다.

한편 이와 같은 가상공간의 특징은 일상을 변화시킴과 동시에 변화의 토대라고 할 수 있는 새로운 문화욕구의 광범위한 발현을 가능하게 하고 있는데, 이는 표출주의, 탈제약성, 관여주의 등으로 요약될 수 있다.

표출주의란 자기 자신을 무작위 익명적 사람들에게 나타내 보이고자 하는 특징을 말하는데, 과거 전통 및 현대사회에서 강조되었던 중요 가치인 사회경제적 지위나 권력관계 등이 아닌 개인의 독특한 의상, 취미활동, 행위양식 등과 같이 극히 새로운 차원에서의 자기표현을 통해 사람들에게 무엇인가를 나타내 보이고자 하는 문화적 욕구를 말한다.

탈제약성이란 기존의 규범이나 관례 등으로부터 벗어나고자 하는 욕구를 말하는데, 결혼 및 가족 양식의 다양화, 여가양식의 다양화, 집단에 얽매이지 않는 극단적 개인주의의 확산 등과 같은 탈일상적 행위의 강화가 대표적이다.

관여주의란 간접적 체험보다는 직접적 체험을 강조하는 행위로서 탈주체화시대의 주체 확인 방안의 하나인데, 다양한 동호회 활동 참여를 통한 각종 매니아층의 확산을 대표적으로 들 수 있다.

<표 III- 1> 정보화의 긍정적·부정적 단면

	긍정적 단면	부정적 단면
산업경제적 측면	생산성 향상	불확실성의 증대
	공정 합리화	불안정성의 심화
	노동의 질 향상	대량실업
	소비자 중심의 경제	소비주의의 확산
	새로운 직업의 창출	수많은 직업의 소멸
	창의성 자율성의 중시	스트레스의 심화
	친환경적 기술개발	새로운 유형의 환경파괴
정치권력적 측면	참여의 확대	보이지 않는 손에 의한 통제
	자유 확대	프라이버시 침해
	수직적 위계질서의 파괴	정보권력의 강화
	전자민주주의의 확산	지식정보엘리트의 영향력 강화
사회문화적 측면	개성의 강조	코드화된 인간
	사회적 협력의 증대	개인의 고립화
	의사소통적인 사회	생활의 탈인간화
	정보의 자유로운 접근	정보의 홍수
	지적 수준의 상승	문화의 향락화
	정보의 보편적 이용	세대/계층간 불평등 심화

자료: 김문조(1999), p.198

결국, 이와 같은 특징들로 표상될 수 있는 사이버공간의 특징은 오늘날의 사회를 보다 윤택하게 하는 기준점이 되고 있기도 한데, 그렇다고 해서 이들 특징이 언제나 긍정적인 모습으로 사회를 통해 외현화되는 것은 아니다. 이들 특징으로부터 기인하고 있는 사이버 사회의 긍정성과 부정성을 요약하면 <표 II-1>의 내용과 같다.

특히, 앞의 표에서 볼 수 있는 내용들 중 사회문화적 차원에서의 단면들을 보면 컴퓨터를 사용한 다양한 게임과 그로 인한 긍정적·부정적인 측면들에 대한 대략적 윤곽선이 어느 정도 그려질 수 있는데, 개인이 강조될 수 있고 무엇인가 자유로워지며, 지적 수준이 향상될 수 있다는 등의 측면에서는 긍정성이 추론될 수 있지만, 반면에 공동체로부터의 개인적 고립, 탈인간화 및 향락성의 강화, 세대 및 계층간 갈등 등은 부정적 현상일 것이라고 볼 수 있을 것이다.

이러한 부분은 가상공간을 중심으로 한 포스트모더니즘 사회의 탈인간적 모습을 비판하고 있는 여러 사회학자들에게서도 거론되고 있는데, 그렇다면 이들 두가지 극단적 단면들이 어떠한 기준에 의해 현실화되어지는가에 대해 살펴보고 현실화되어진 구체적인 긍정성과 부정성은 무엇인가에 대해 살펴보기로 한다.

2. 게임의 기능과 영향

컴퓨터나 비디오 등을 사용한 전자게임의 경우 그 기능의 긍정성과 부정성에 대해 각 영역들을 포괄하여 언급하는 것은 다소 무리가 뒤따른다. PC게임의 경우 온라인과 오프라인 상태의 게임들이 성격을 달리하고 있으며, 또한 비디오게임의 경우에도 PC게임과 상이한 특성을 지니고 있기 때문이다. 따라서, 게임의 순기능과 역기능에 대해 논하기 위해서는 원칙적으로는 이와 같은 각 게임의 특성에 따라 개별적으로 논하는 것이 보다 정확하다고 할 수 있지만, 여기에서는 이들 게임의 공통적 특성들을 중심으로 일반적인 차원에서 논의될 수 있는 게임의 순기능과 역기능에 대해 살펴보기로 한다.

게임이 지니고 있는 순기능과 역기능에 대해 제시하기에 앞서 우선 전제되어야 할 부분이 있다. 그것은 게임이 지니고 있는 긍정성과 부정성이 명확하게 구분되어질 수 있다고도 볼 수 있지만, 궁극적으로는 게임을 직접 시행하는 사람(게이머)이 게임에 대해 어떠한 태도를 지니고 있는가에 따라 게임의 순기능과 역기능이 결정되어진다고 하는 점이다. 마치 노벨의 다이너마이트가 어떻게 사용되는가에 따라 그 역할이 달라지는 것처럼 게이머의 의식과 태도, 행위유형 등에 따라 게임이 가져다주는 결과도 달라진다고 하는 점이 중요한 것이다. 특히, 게임이 가져다주는 순기능과 역기능은 게이머의 연령이나 성별에 관계 없이 누구에게나 적용될 수 있는데, 따라서, 시간, 비용, 정신집중의 지속정도 등과 같이 게임에 몰입하는 정도에 따라 그 결과 또한 상이하게 나타날 수 있다고 하는 점을 인식하고 난 후 게임의 순기능과 역기능에 대해 살펴보는 것이 바람직할 것이다.

이런 측면에서 볼 때 게임의 순기능과 역기능을 구분하는 보다 구체적인 기준은 “중독”과 “몰입”이라는 두 개념으로부터 살펴볼 수 있다. 이미 여러 학자들(정기도, 윤영민)이 논의하고 있듯이 일반적으로는 게임에 몰입하는 경우를 곧 게임에 중독되었다고 규정하지만, 몰입이란 중독개념과는 명확히 구분되는 의미를 지니고 있다고 볼 수 있다. 즉, 몰입이란 어떤 활동에 강하게 집중하는 현상으로서 부정적인 결과보다는 긍정적인 결과가 대다수 수반되

어지는 반면, 중독이란 어떤 활동에 지나치게 몰두하여 강박적 태도가 동반되고 정상적인 생활을 유지하기 어렵게 되는 등의 부정적 결과가 나타나는 현상을 말하는데, 지나친 몰두, 의존, 조절능력 상실 등이 대표적으로 나타나는 현상을 말한다.

따라서, 게임의 순기능과 역기능은 게이머가 게임에 몰입하는 경우와 중독되는 경우에 의해 근본적으로 차이를 발생하게 된다고 할 수 있다. 게이머의 개인적 차원에서 볼 때 몰입은 게임의 순기능과 관계된 제반 현상들을 나타나게 하는 출발점이라고 할 수 있으며, 반면 중독은 게임의 역기능을 나타나게 하는 출발점이 된다고 볼 수 있는 것이다.

결국, 게임의 순기능과 역기능은 근본적으로 게임이라는 도구를 사용자가 어떻게 사용하고 받아들이는가로부터 살펴볼 수 있으며, 보다 구체적으로는 게임을 접하는 게이머 당사자의 심리적 태도가 몰입정도인가, 중독정도인가의 차이에 의해 구분되어질 수 있다고 말할 수 있다.

인류문명과 과학발달의 산물인 게임은 현실적으로 군사, 경제, 정치, 우주개발, 환경 등 매우 다양한 분야에서 시뮬레이션의 차원으로 이용되고 있는 중요한 도구로 작용하고 있음에도 불구하고, 예민한 발달과정에 있는 청소년층에서는 중독현상의 발생에 의하여 커다란 사회적 문제로 확장되고 있는 것이 사실이다. 따라서, 역으로 이들 문제의 해결은 게임의 역기능을 올바르게 이해하고 게임에 내재되어 있는 순기능을 명확히 확인함으로써 첫 출발을 할 수 있을 것이다.

가. 게임의 순기능

게임에 몰입함으로써 갖게 되는 게임의 순기능으로는 다음과 같은 10 가지가 있을 수 있는데, 이를 각각 살펴보기로 한다.

- ① 스트레스 해소, 긴장완화, 휴식, 여가
- ② 다양한 정체성 체험, 긍정적 사회화 경험
- ③ 자기 존중감 강화, 이상형적 자아실현
- ④ 독립적 사고 및 문제 해결 능력 강화
- ⑤ 학습동기 부여
- ⑥ 신체능력 향상
- ⑦ 공격적 성향의 감소
- ⑧ 평등적 의식 배양
- ⑨ 기술문명에 대한 친숙감 증가
- ⑩ 다양성에 기반한 개성 강화

1) 스트레스 해소, 긴장완화, 휴식, 여가

이 기능은 게임이 지니고 있는 본질적 순기능으로서 청소년의 경우 일상의 대부분을 대학입시와 관계된 학업에 소비함으로써 내적 긴장을 유발하는 스트레스를 적절히 해소할 수 있는 휴식 개념으로서의 여가시간을 충분히 갖지 못하고 있는 실정이다. 더욱이 주변환경 또한 그들을 위해 배려되어 있는 휴식공간으로 구성되어 있지 못하며, 따라서 청소년들에게 있어 게임은 시간 및 공간적 차원에서 그 어떤 여가방법보다 효과적이며 효율적인 휴식처가 되고 있다. 스포츠, 아케이드, 군사, 전략시뮬레이션 등 다양한 종류의 게임을 하면서 그동안 쌓여온 긴장이 완화되고 더불어 익명적 타자와의 선의의 경쟁을 시도하면서 학업성적에 의한 스트레스가 대리 해소될 수도 있다. 중독으로 가기 전 최상의 몰입은 최상의 심리상태를 가능하게 하기 때문에 게임으로의 적절한 몰입은 청소년들의 심리상태를 스트레스로부터 멀리하게 하여 여가의 의미를 줄 수 있는 충분한 조건이 될 수 있다.

2) 다양한 정체성 체험, 긍정적 사회화 경험

게임이란 가상세계 속에 현실적 자아를 대신하는 캐릭터를 설정해 놓고 이를 통해 이미 구성되어진 게임의 법칙을 따라 주어진 목표를 완성해 나가는 놀이이다. 따라서 그것이 온라인게임이든 아니든 현실세계에서와는 구별되는 또 다른 역할과 정체성을 경험하게 된다. 특히 게임이 온라인상에서 집단적으로 이루어지는 전략 시뮬레이션인 경우, 새로운 사람들과 현실적으로 맺기 어려운 새로운 연대성 또는 공동체성을 경험하게 되기 때문에 이를 통해 긍정적인 사회화가 경험되기도 한다. 때로는 리더가 되어 사람들을 이끌고 성을 함락하는 지도자로서의 성취감을 얻을 수도 있는 것이며, 때로는 카레이서가 되어 브라질의 열대우림과 해변을 경주하는 체험도 할 수 있는 것이다. 또는 시장이 되어 희망하는 도시를 건설할 수도 있고, 우주선을 조종하거나, 과거로 돌아가 전함을 이끄는 이순신 장군의 역할을 할 수도 있는 것이다. 가상세계에서의 게임에서는 이처럼 본인이 희망하는 모든 사회적 역할을 경험할 수 있으며, 따라서 가정과 학교, 매체 등을 통해 제한적으로 이루어지는 현실에서의 사회화와 비교될 수 없는 다양하고 광범위한 긍정적 사회화를 경험할 수 있다. 더불어 이는 곧 개인 내적으로 잠재되어 있을 수 있는 다양한 정체성의 간접적 발현으로 연계되어져, 성인이 된 이후에도 사회적 활동에 있어 원만하고 포용적인 태도를 발휘할 수 있는 기반으로 작용할 수도 있다.

3) 자기 존중감 강화, 이상형적 자아실현

평상시에 자기 자신에 대한 자존감(자기존중감)이 미약했던 청소년의 경우 게임을 통해 본인이 희망했던 이상형적 모습을 시행해 봄으로써 개인적 자존감을 회복할 수 있으며, 나아가 미래의 본인 모습에 대해서도 미리 예상을 해볼 수도 있는 등, 이 경험은 자신에 대한 긍정적 가치와 태도를 강화하는 계기가 될 수 있다. 긴 생머리 금발의 아름다움을 추구하고자 하는 청소년의 경우 게임을 통해 자신의 캐릭터를 그렇게 가꾸고 게임 속에서 지나가는 다른 캐릭터들에게 자신을 보여줌으로써 현실에서의 미약한 자존감을 대

리 성취할 수 있으며, 축구로 세계를 제패하고자 하는 꿈을 축구 세계리그 게임을 통해 완성할 수도 있을 것이다. 더욱이 현실에서 입기 어려운 의상의 경우 게임을 통해 구입하여 입을 수도 있고 희망하는 이상형과 데이트도 할 수 있는 등, 게임의 현실은 더 이상 현실적 자아와 구분되어 있지 않고 현실적 자아를 변화시킬 수도 있는 적극적 관계에 놓여지게 되었다고 할 수 있다. 현실에서의 부족했던 내가 게임 속 또 다른 나로 인해 그렇게 변화되어질 수 있는 것이 오늘날 게임이 지니고 있는 대표적인 긍정적 기능 중 하나이다.

4) 독립적 사고 및 문제 해결 능력 강화

게임의 구체적 실행은 그것이 집단적이든 개별적이든 관계 없이 결국은 게임을 시행하고 있는 게이머 자신의 자발적인 결정과 능력 등에 의해 이루어진다. 따라서, 게임에 적절히 몰입할 경우 청소년들에게는 독립적 사고력이 증가할 수 있다. 게임에서의 정해진 목표를 달성하기 위해서는 그때그때 당면한 문제를 스스로 해결해 나가야 하며, 모든 문제를 게임 제작자의 의도와 관계시켜 마치 퍼즐을 풀듯이 조심스럽게 풀어나가야 한다. 게임이라고 하는 세상 속에서의 개인은 현실에서와는 달리 혈연으로 맺어진 가족관계가 존재하지 않는다. 따라서, 게임의 특성 자체도 그러하지만 이와 같은 가상세계에서의 또 다른 특성으로 인하여 게임에서의 개인은 철저히 혼자이며, 결국 모든 문제의 해결은 그 자신의 몫이다. 현실 세계에서 부모에게 의지하며 살아가고 있는 청소년들에게는 게임이란 스스로의 독립적 능력을 시험하고 발휘하며 과시하기도 하는 중요한 장이 될 수 있는 것이다. 특히, 오늘날 새롭게 등장하고 있는 프로게이머들처럼 자신의 독립적 노력을 통해 결국 세계를 평정하는 최상의 전문가 위치에 올라 스타의 위상을 지니기도 하는 등 게임세계는 청소년들에게 있어 그들을 스스로 성장시키게 하는 독립적 태도 강화를 위한 중요한 도구일 수 있는 것이다.

5) 학습동기 부여

일반적으로 게임은 청소년들의 학습능력 신장에 배치되는 영역으로 인식되어져 있다. 그러나, 게임은 청소년들로 하여금 학습동기를 자극하는 주요

요인으로 작용하기도 한다. 전투기를 조종하는 경우 각종 계기판을 정확하게 이해하기 위해서는 그에 적합한 지식들을 습득해야 한다. 도시를 건설하는 경우에도 경제적 지식과 이를 뒷받침할 수 있는 수학적 지식이 일정 부분 갖추어져야 하며, 외국어로 구성되어진 게임의 경우 의미 파악을 위해서라도 해당언어에 대한 관심이 주어지는 경우가 있다. 결국, 게임을 통해 청소년들의 학습동기가 이루어지는 것이라고 할 수 있다. 이외에도 최근에는 학습의 목적을 이용한 게임들이 만들어지고 있으며, 나아가 게임적 기법을 이용한 청소년 학습 사이트도 제공되고 있는 등 청소년들의 학습동기 부여가 게임의 긍정적 기능으로 지칭되고 있기도 하다.

6) 신체능력 향상

게임을 하는 데 있어 사용되는 대표적 신체기관은 손과 눈이다. 최근에는 청각과 촉각, 후각까지 현실화하는 프로그램들이 개발되고 있어 조만간 게임에 이용되는 인체의 감각기관은 미각을 제외한 전체 감각으로 확대될 전망이다. 게임을 하는 데 인체의 감각 사용범위가 증가되는 이유는 게임에 몰입할수록 모든 감각을 사용하여 게임을 즐기고자 하는 인간의 자연적인 생리적 욕구 때문일 것이다. 게임제작자들 또한 이러한 이유로 인하여 게임 제작시 게이머들이 게임을 하면서 인체의 감각 사용율을 증가시키도록 하는데 초점을 두기도 한다. 따라서, 이런 측면에서 볼 때 게임에 적절한 몰입이 주어진 경우 게이머의 신체에도 일정 부분 변화가 발생하게 된다고 말할 수 있는데, 대표적인 변화는 손과 눈의 협응능력이 발달되어진다고 하는 부분이다. 시각적 정보와 손가락에 의한 감각적 정보가 뇌를 통해 연계되어지고 종합되어지면서 게이머의 이와 같은 협응능력은 게임을 하기 전보다 월등히 발달하게 되는 것이다. 앞서 언급한 바와 같이 추후 여타 감각까지도 게임에 적극적으로 사용되어지게 된다면 눈과 손의 협응능력뿐만 아니라 인체의 감각능력들간 상호연계성이 더욱 높아질 수 있는 계기가 마련되어질 수도 있을 것이다.

7) 공격적 성향의 감소

현실 속에서 어떠한 원인에 의해 공격적 성향 또는 폭력적 성향을 지니게 된 청소년의 경우 주변상황 정도에 따라 다르겠지만 게임을 하면서 공격적 성향이 감소되어지는 결과를 지니게 될 수 있다. 특히, 공격적 태도의 발생이 오래되지 않고 또한 그 원인의 정도 역시 심각하지 않은 경우에는 게임을 통해 공격적 성향의 행위를 표현함으로써 현실에서의 그러한 태도가 대리 소모될 수 있다. 충을 쏘고 칼을 휘두르며 주먹이나 발로 게임 속 다른 캐릭터들을 무참히 가격함으로써 이와 같은 대리 만족이 이루어지는 것이다. 이는 마치 길거리 주변에서 종종 발견하게 되는 펀치 기계나 발차기 기계 등이 지니고 있는 역할과도 크게 다르지 않다고 할 수 있는 부분으로써 공격적 성향의 태도가 승화되어져 터져나올 수 있는 계기로 작용하는 경우라고 할 수 있을 것이다. 물론 여기에 해당되는 사례에는 반드시 현실 속에서 공격적 행위가 표출되어졌던 청소년들만 포함되는 것은 아니다. 내적으로 그와 같은 가능성이 잠재되고 억압되어 있는 경우에도 이와 같은 게임을 함으로써 자연스럽게 폭력적 행위의 가능성이 해소되어질 수 있을 것이다.

8) 평등적 의식 배양

현실세계 속에서는 법적 평등이라고 하는 제도적 측면과는 별개로 다양한 기준에 의한 차별과 불평등이 존재하는 것이 사실이다. 인종, 성별, 연령, 학력, 사회적 지위, 경제적 지위 등 차별과 불평등을 초래하는 기준은 매우 다양하다. 그러나, 게임이라고 하는 가상세계 속에서는 이와 같은 차별은 존재하지 않는다. 다만 게임을 얼마나 잘하는가, 못하는가의 지표만이 존재할 뿐이다. 게임공간의 특성 자체가 익명성을 기반으로 이루어져 있기 때문에 오프라인에서 서로에 대해 이미 알고 있는 경우를 제외하고는 상호 게이머에 대한 정보를 알 수 없기 때문이다. 알고 있는 경우에도 게임의 세계에서는 앞서 언급한 바와 같이 결과로서의 게임의 능력을 제외한 여타의 기준은 무의미하기 때문에 현실세계에서 사용되던 각종 차별의 기준은 작용하지 않는다. 현재 청소년 계층에서 보여지고 있는 평등적 성역할 의식이나 직업관

등은 이와 같은 온라인게임의 특성이 가져다준 긍정적 기능의 중요한 한 부분이라고 할 수 있다. 가치관이 형성되어 고정되어진 이후 온라인게임에 몰입하게 되는 기성세대 게이머의 경우에도 게임을 통해 평등의식이 강화되는 경우도 있지만 인터넷 세대에 비해 그 정도는 상대적으로 미약하다고 할 수 있다.

9) 기술문명에 대한 친숙감 증가

인터넷시대라고 할 수 있는 오늘날 전 연령층을 통해 인터넷의 사용은 급속히 확산되고 있다. 처음에는 인터넷에 대해 부정적인 거리감을 두고 있었던 세대에 있어서도 점차 일상화의 정도가 강해졌고 이제는 인터넷 사용에 대해 부정적인 태도를 지니고 있는 경우는 매우 소수일 것이다. 그러나, 한편 기습(techniways)이라고 하는 일상적 규범의 차원에서 볼 때 청소년들 중에서도 인터넷 등 오늘날 기술문명에 대해 친숙하지 못한 경우가 있는 것도 사실이다. 과거 세탁기가 처음 생산·보급되었을 때 사용방법을 몰라 애를 먹던 사람들의 경우와 동일하게 소위 기계치라고 하는 사람들의 경우에는 새로운 문명적 이기에 대해 자연스럽게 거리를 두게 되는 결과가 발생하게 된다. 그러나, 이들의 경우에도 점차 다른 영역에서부터 기술문명에 대한 관심을 두고 습득하고자 하는 노력을 시도할 경우 일상적 규범으로서의 기습을 습득하게 된다. 이와 동일하게 이 부분에 해당되는 청소년의 경우 흥미를 자극할 수 있는 게임을 통해 점차 오늘날의 기술문명에 가까워지게 되는 긍정적 결과를 갖게 되는 것이다. 따라서, 기성세대의 경우에도 인터넷 등 오늘날의 새로운 문명에 친숙해지지 않을 때 본인의 연령과 흥미 정도에 부합할 수 있는 다양한 게임을 시도해 보는 것도 좋은 방법이라고 할 수 있을 것이다.

10) 다양성에 기반한 개성 강화

인터넷 문화의 특성은 다양성 자체에 위치하고 있다. 게임 또한 이와 같은 다양성의 문화에 기반을 두고 이루어져 있다고 할 수 있다. 현실적 다양성에 첨가하여 상상의 세계에서 가능한 부분까지도 게임은 가상적 영역에서

가능하게 하고 있으며, 따라서 이런 측면에서 볼 때 게이머들의 행위특성 역시 다양성의 특성을 습득하게 된다고 볼 수 있다. 청소년들의 행위가 기성세대에 비해 보다 개인주의적이라고 하는 분석결과는 바로 이와 같은 다양성의 문화가 오늘날 청소년들의 문화를 특징지우고 있다고 하는 의미로 해석될 수 있는 것이다. 각 개인의 개성의 수만큼 다양성이 존재한다는 의미이다. 게임의 종류 또한 다양하기 때문에 이제는 자신이 개인적으로 선호하는 게임을 선택하여 즐길 수 있으며, 이와 같은 행위특성은 현실에서도 자신이 희망하는 의상을 입고 행위를 하며 삶을 살아가고자 하는 모습으로 나타나고 있다.

나. 게임의 역기능

게임중독에 기인한 게임의 역기능으로는 다음과 같은 11 가지가 있을 수 있는데 이를 각각 살펴보기로 한다.

- ① 가상과 현실의 물구분, 현실적 자아 상실
- ② 폭력 및 공격성향 조장
- ③ 매체의존성 강화, 물질주의 가치 강화 등에 의한 탈인간화
- ④ 충동적 행동
- ⑤ 사회부적응
- ⑥ 게임에서의 대리만족에 의한 현실적 공허감, 우울감 유발
- ⑦ 신체적 악영향
- ⑧ 게임 금단현상
- ⑨ 가족과의 대화 단절
- ⑩ 학습장애
- ⑪ 불평등적 성역할 강화

1) 가상과 현실의 물구분, 현실적 자아 상실

가상 게임세계와 현실세계의 차이점은 무엇인가? 가상과 현실간의 차이

를 이론적인 측면에서 해석한다면 단적으로 물리적 공간의 차이라고 정의할 수 있을 것이다. 가상 게임세계는 현실세계와는 달리 물리적 공간이 존재하지 않는 세계로서, 따라서 현실적인 행위나 신체접촉의 가능성이 존재할 수 없다. 온라인게임은 게임일 뿐 게임과 현실간에는 분명한 거리가 있는 이유도 그것이다. 이런 측면에서 볼 때 이성적 사고에 기초한다면 현실과 가상간의 혼돈이 발생할 가능성이 미약해진다. 그러나, 오늘날의 청소년문화에 있어 가상과 현실의 구분이 소수의 경우 혼동의 상태에 빠지는 현상이 관찰된다. 게임 속의 전투가 현실적 감정을 자극하고 이것으로 인해 실재적 폭력이 발생하기도 한다. 가상 세계에 대한 느낌이 일상적 삶에 영향을 주고 있는 것이다. 2000년도 초반에 한 중학교 남학생에 의해 발생하였던 여중생 엘리베이터 살해는 바로 이와 같은 혼동의 대표적인 경우로서 가상에서의 인간 살해가 던져주는 아무렇지도 않았던 허구적 느낌이 현실 속으로 투영된 것이라고 할 수 있다. 현실 속에서도 게임에서와 같이 인간에 대한 살해가 아무렇지도 않을 것이라고 하는 순간적인 충동을 느꼈을 것이다. 가상 게임에서의 자아가 현실적 자아를 혼란스럽게 만든 결과이다. 영화 매트릭스에서 보여졌던 것처럼 현실과 가상의 혼동이 과학기술의 발전에 의해 가능해질 미래가 올 수도 있다. 물리적 절대공간에 대한 기준이 사라진다면 가능한 미래이다. 그 시대에 있어 이러한 혼돈은 문제되지 않을 수도 있을 것이다. 그러나, 그렇게 되지 못하는 오늘날의 현실은 가상과 현실간의 혼동이 심각한 문제로 나타나고 있기 때문에 문제이며, 더욱 심각한 점은 그것이 집단적 유행의 특성으로 전이되어질 수 있다는 데 있다. 혼돈의 사례가 증가한다든가 또는 이러한 모습들이 집단적 유형으로 발생한다면 그것은 사회적 수준에서 심각히 고려되어야 할 청소년 문화 정체성의 문제이기 때문이다.

2) 폭력 및 공격성향 조장

현실에서의 외현적 또는 내재적 공격적 성향 및 폭력적 성향이 게임에 대한 적절한 몰입으로 해소될 수도 있지만, 그 정도가 지나치게 되고 또한 그러한 성향의 원인이 오랫동안 억압되어져 지속되어 온 경우 게임에서의

폭력성은 현실에서의 폭력적 행위로 재현될 수 있다. 앞에서 제시한 예에서와 같이 가상 게임에서의 경험이 현실과 구분되어지지 못하기 때문에 게임에서의 폭력성이 현실에서 혼란스럽게 출현할 수도 있는 것이며, 또는 가상 공간에서의 게임적 공격성이 게이머의 의식작용에 영향을 주어 폭력적 태도에 대해 도덕적 중요성을 감소시키게 되는, 즉 폭력의 부정성에 대해 무감각해지는 결과를 발생하게 하기도 한다. 게임에서는 게이머 자신을 포함해서 모든 캐릭터들이 죽었다 살아나는 등 삶과 죽음의 경계가 의미 없어진다. 단지 점수만이 이들의 중요한 지표가 되는 경우가 많다. 그렇기 때문에 장기간 게임을 반복해서 하게 되고 중독성의 차원으로 들어간 경우 게임과 현실을 구분하지 못하는 경우가 나타나게 되며 그 결과 현실에서의 폭력적 행위가 아무렇지 않게 발생되어지기도 하는 것이다.

3) 매체의존성 강화, 물질주의 가치 강화 등에 의한 탈인간화

게임을 하기 위해서는 컴퓨터 단말기가 있어야 하며, 온라인게임의 경우에는 온라인 접속이 가능해야 한다. 또한 이들 조건을 충족하기 위해서는 기본적으로 돈이라고 하는 물질적 수단이 있어야 한다. 그러나, 게임이나 온라인 접속 등은 오늘날 청소년들에게는 필수적인 일상생활과도 같은 유행성으로 인식되어져 있고 결국, 그들에게 있어 물질은 매우 중요한 삶의 조건으로 위치지워지고 있다. 청소년들을 교통수단이 두절된 산골로 데려가 핸드폰, 컴퓨터 등 모든 매체로부터 차단된 상태에서 일정 기간 머물게 하였을 때 초기반응은 무엇을 해야할지 몰라 방황하는 혼란스러움이라고 한다. 그만큼 청소년들에게 있어 게임을 포함한 신매체들에 대한 의존성은 절대적인 상태로 자리잡고 있다고 할 수 있으며, 물질에 대한 의존 역시 이와 동일하다고 하겠다. 결국, 게임에 중독된 청소년의 경우 일상생활 속에서 모든 중요한 가치는 게임을 할 수 있는 물질적 도구들에 주어져 있으며 이는 곧 철학적인 의미에서 접근해 볼 때 탈인간화의 모습이라고도 표현할 수 있다.

4) 충동적 행동

충동적 행위의 중요한 특징은 스스로의 욕구에 대한 억제를 제어하지 못

한다는 점에 있다. 사회적 관계 속에서 형성된 자아가 부족하게 되는 경우, 즉 Freud의 논의를 빌리면, 사회적 인간의 자아는 Id, ego, super-ego간의 적절한 조화가 이루어져 있어야 하지만 어떤 원인에 의해 ego와 super-ego의 형성이 미약하게 될 때 본능에 좌우되는 빈도가 많아지면서 충동적 행위가 빈번히 발생하게 될 가능성이 높아진다고 한다. 게임에 중독되는 경우, 게임과의 관계가 여타 사회적 관계보다 강하고 또 대부분을 차지하기 때문에 자아간의 적절한 조화관계의 형성에 문제가 발생하게 되며 결국 본능적 행위가 보다 많은 작용을 하게 되어 행위의 충동성이 높아질 수 있다고 볼 수 있다. 더불어, 게임의 중독성이 지니는 근본적 문제점 중의 하나가 앞서 제시한 바와 같이 조절능력의 상실이라는 측면이기 때문에 자신의 충동성에 대한 조절이 어렵게 될 수 있다. 이는 게임에서만 나타나는 것이 아니라 현실공간에서도 연계되어져 나타나기 때문에 여타 다른 문제행동으로 전개되어질 가능성이 높은 부분이라고 할 수 있다.

5) 사회부적응

사회적응은 현실 속에서 타인과의 적절한 관계에 의해 토대를 구성하게 되는 개념이다. 즉, 가족과 학교, 친구집단, 사회 등을 통해 타인과의 관계를 맺거나 끊기도 하는 등의 사회화과정 전반을 거치면서 인간은 타인을 이해하게 되고 그 속에서 자신을 발견하게 되어 Mead의 말처럼 객관화된 자아를 형성하게 되며, 결국 사회에 대한 안정적인 적응을 이루게 된다고 할 수 있다. 그러나, 게임에 중독된 경우에는 현실에서의 타인과 관계가 배제되어 집에 따라 타인의 의미가 상실되고 타인에 대한 흥미 자체도 감소되어 대인관계를 통한 다양한 사회적 기능을 습득하지 못하게 되는 결과가 초래되어진다. 사회부적응이 발생하는 것이다. 일본사회에 있어 문제가 되고 있는 집에 은둔하고 있는 청소년들의 증가현상도 여기에 해당된다고 할 수 있는데, 비디오게임에 대한 지나친 몰입으로 인하여 중독상태가 발생하게 되어 타인과의 관계를 더 이상 맺을 수가 없게 된 경우라고 할 수 있다. 한국사회에서도 집 또는 PC방에서 게임에만 몰두함으로써 이처럼 사회부적응 현상을 지

니게 된 경우가 증가하고 있는 등 사회문제로 발전할 가능성을 지니고 있다고 보여진다.

6) 게임에서의 대리만족에 의한 현실적 공허감, 우울감 유발

게임에 중독된 경우 하나 또는 그 이상의 게임에 지속적으로 몰두함으로써 게임이 제시하고 있는 최대 목표를 달성하고자 한다. 대표적인 온라인게임인 리니지나 바람의 나라에서와 같이 어느 정도 게임에서의 위상이 높아지게 되면 본인의 캐릭터들을 가상 및 현실공간에서 24시간 돌보아주어야 하며 혹시 있을지 모를 적군의 침입에 대비하여 아군의 힘을 강화하는 데 힘을 쏟아부어야 한다. 그러나, 많은 경우 이처럼 모든 노력을 경주하여 결국 최상의 위치에 올라갔다고 하여도 마지막에 남는 자신의 느낌은 공허감, 허무감, 우울감 등이라고 한다. 게임에 중독되어 게임의 모든 단계를 마스터했을 때 비로소 게임은 게임일 뿐이라고 하는 현실적 의미를 알게 되며, 결국 허무와 공허, 우울 등의 감정에 빠지게 된다는 것이다. 게임의 최대 목표를 달성하기 전까지도 게이머는 이를 지키고 달성하기 위하여 지속적인 불안감을 경험하게 되며 심지어 이로 인하여 일상생활을 할 수 없는 상태에 이르기도 한다는 것이다. 게임중독이 가져다준 게임의 현실적 욕망에 대한 대리만족이라고 하는 환상의 결과이다.

7) 신체적 악영향

게임을 장기간 오래 시행할 경우 의자에 앉아 있음으로 인해 발생하는 요통, 견통, 손목 및 손가락 근육의 이상 등이 나타나게 되며, 안구 건조증, 시력 저하, 혈액순환 장애, 소화불량 등의 현상도 나타날 수 있다. 특히, 혈액순환 장애는 심장혈관에 이상을 초래하여 돌연사를 초래하기도 하는 등 여타 신체적 악영향을 발생시키는 원인이 되기도 한다. 청소년의 경우에는 신체발달이 활발하게 이루어져야하는 시기임에도 불구하고 영양섭취의 저조와 상기 원인 등에 의하여 신체발달이 정상적으로 진행되어지지 않을 수 있고 또한 정서적 발달 및 지적 수준의 발달에도 커다란 문제가 야기될 수 있다.

8) 게임 금단현상

금단현상이라는 것은 특정 행위에 대한 중독이 이루어졌을 경우 그로부터 벗어나기 위해 거치게 되는 탈 중독현상의 대표적인 과정상 특징이다. 중독대상에 따라 그 현상은 다양하게 나타날 수 있지만, 대부분 공통된 특징은 중독된 행위를 하지 못하였을 때 불안하고 초조하며 환상이나 환영이 보이고 식욕이 저하되며 모든 일에 대해 의욕이 저하되는 등의 현상들이다. 게임 중독의 경우에도 이로부터 벗어나고자 할 때 위와 같은 금단현상들이 발생하게 되는 등 심각한 심리적 문제로 발전되어질 수도 있다.

9) 가족과의 대화 단절

게임중독이 이루어지면 앞서 살펴보았던 바와 같이 현실세계에서의 모든 사회적 관계가 중지되어지며, 따라서 가족들과의 대화 자체가 단절되어지는 경우가 발생한다. 가출을 하여 PC방에서 머물 수도 있으며, 또는 본인의 방과 컴퓨터를 떠나지 않는 온둔형 행위가 발생할 수도 있다. 특히, 청소년의 경우에는 대부분의 청소년 문제행동들의 원인이 가족과의 의사소통 문제로 부터 발생하고 있는 현실을 고려해 볼 때 이와 같은 가족 대화의 단절은 매우 심각한 의미를 지닌다고 할 수 있다. 게임으로 인하여 가족과의 식사에도 참석하지 않고, 게임 이야기가 아니면 대화가 이루어지지 않는 등 중독자의 모든 인지구조는 게임에만 고착되어지게 된다. 이런 경우, 결국 가족간 대화 결여로 인한 오해 발생 및 가정폭력 등 여타 심각한 가족문제로 확대되어질 가능성이 있다.

10) 학습장애

게임에 투자하는 시간이 절대적으로 증가하고 모든 관심이 게임에 집중되어짐에 따라 심각한 학습장애가 발생될 수 있다. 학교에 등교하더라도 학습내용에는 흥미가 없기 때문에 게임에 관계된 잡지를 보거나 이야기를 하는 등 게임을 위한 부분에만 신경쓰게 된다 심각성이 증가하게 되면 등교를 거부하고 집에서 게임에만 몰두하는 경우가 나타나게 되며, 나아가 가출하여 PC방 등에서 기거하며 게임을 하는 경우에 이르게도 된다. 이와 같은 본인

의 행위에 대해 전문 게이머가 되겠다는 생각으로 합리화하기도 하지만, 결국 게임중독으로 인하여 앞서 살펴보았던 다양한 문제들과 더불어 최소한의 기초적인 지식습득도 이루어지지 않게 됨에 따라 심각한 정서적 문제가 발생하게 된다.

11) 불평등적 성역할 강화

게임의 특성은 기본적으로 개인의 능력 이외에는 관심을 두지 않는 익명적 평등성에 있다. 그러나, 게임의 구성에 있어 사회문화적 특성을 포함한 현실적 특성으로부터 영향 받게되는 부분이 명백히 존재하기 때문에 게임을 구성하고 있는 내용들을 보면 다분히 성차별적인 부분들이 다수 존재하고 있다. 예를 들면, 많은 게임에서의 주인공들은 남성이며 여성은 현실세계에서도 그러하듯이 남성을 치장하는 보조적 인물들로 그려지고 있고, 또한 남성에 비해 여성 캐릭터들의 노출이 심한 등 상품화된 여성성을 발견하게 된다는 것이다. 따라서, 이와 같은 게임들에 장기간 몰입하는 경우 게이머들은 자신도 의식하지 못하는 상태에서 왜곡되어진 불평등적 성역할을 학습하게 된다고 할 수 있다.

IV. 온라인게임의 이용실태 조사

1. 조사의 개요
2. 인터넷 이용행태
3. 게임 이용행태
4. 온라인게임의 이용자 특성
5. 온라인게임 이용관련 문제실태
6. 조사결과 요약

공 백

IV. 온라인게임 이용실태 조사

1. 조사의 개요

가. 조사대상 및 내용

본 조사는 청소년을 대상으로 한 전국 단위의 설문조사를 통하여 온라인 게임 이용의 전반적인 실태와 그 문제점을 파악하는 것을 목적으로 하고 있다. 조사의 대상은 1) 교급과 2) 연령의 두가지 기준을 적용하여 온라인게임의 주된 이용자층인 중학생과 고등학생 및 청소년기본법상의 청소년 상한연령인 24세 이하의 대학생으로 한정하였다

조사의 내용은 크게 다음의 세가지 영역으로 구성된다.

먼저 온라인게임 이용의 기본전제가 되는 청소년들의 인터넷 이용실태를 조사하였다. 조사항목은 컴퓨터 보유 유무 및 주된 사용자, 인터넷 접속방식, PC방 이용빈도, 인터넷 이용빈도 및 시간, 인터넷 이용목적·용도 등 인터넷 이용과 관련된 일반적인 내용을 다루었다.

다음으로 온라인게임을 중심으로 한 청소년들의 게임 이용의 전반적인 실태를 조사하였다. 유형별 게임선호도와 게임내용의 평가, 하루 평균 게임 이용 시간, 게임이용 장소 및 한달 평균 비용, 게임과 관련한 교우관계, 게임 동호회 활동 등을 조사항목으로 하였고, 온라인게임 이용자와 다른 게임 이용자, 게임 비이용자들간의 차이와 특성을 비교·분석하였다

게임이용관련 문제실태에서는 인터넷을 통한 문제행동의 실태와 게임중독을 포함한 사이버중독 경험을 조사하였고, 본 조사를 위해 개발된 척도를 활용하여 청소년들의 게임중독 현황을 파악하였다. 또한 온라인게임 이용과 인터넷 문제행동, 사이버중독간의 상관관계를 측정하였다.

이밖에 조사대상자의 인구학적 특성과 관련한 배경변인(성, 교급, 연령 등)들이 조사문항에 포함되었다.

나. 표집 및 조사방법

조사의 표본은 조사대상 모집단을 성(남/여), 교급(중학교/인문계 고등학교/실업계 고등학교/대학교)별로 층화한 뒤, 제주도를 제외한 전국을 행정구역 기준으로 5개 권역으로 구분하고 각 권역별 모집단 인구비례에 의거하여 총 2,500명의 표본을 할당하였다.

조사대상 학교의 선정은 다음의 방식에 의거하였다. 먼저 전국을 광역자치단체를 기준으로 제주도를 제외한 5개 권역(서울/경인/충청·강원/전라/경상)으로 구분하고, 각 권역별로 광역시 1개 지역과 시·군부 2개지역을 선정하여 총 13개 지역을 조사거점으로 선정하였다. 대학교는 각 권역별로 1-2개교, 중·고등학교는 각 조사거점별로 2-3개교씩 유의선정하여 최종 조사대상이 된 학교는 모두 35개교였다.

조사는 구조화된 조사표에 의거한 자계식(自計式) 방식으로 중·고교생은 학급단위의 집단조사, 대학생은 조사원을 통한 개별조사의 방식으로 2003년 7월에서 8월초까지 약 한달간에 걸쳐 수행되었다. 총 2,500부의 조사표를 배포하여 자료선별 과정을 거쳐 최종 분석대상이 된 조사표는 2,306매였다.

조사결과의 통계처리는 윈도우용 SPSS 프로그램을 활용하여 교차분석, 일원변량분석, 상관관계분석, 요인분석의 방식으로 응답결과를 분석하였다. 통계분석의 유의도 수준은 95%, 99%, 99.9%의 세가지로 구분하였는데, 모든 통계표에서 유의도 수준은 각각 $*(p<0.05)$, $** (p<0.01)$, $*** (p<0.001)$ 의 표식을 사용하여 표기하였다.

다. 표본의 특성

본 연구에서 최종분석의 대상이 된 표본(2,306명)의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

성별로는 남자가 50.3%로서 여자보다 다소 많았고, 교급별로는 중학생이 41.2%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(37.3%), 대학생(21.6%)의 순이었다. 고교생은 계열별 모집단의 인구를 고려하여 인문계와 실업계의 비율을 7:3이 되도록 조정하였다. 지역별로는 서울이 31.9%로서 가장 많았고, 다음으로 시부(29.6%), 광역시(26.8%), 군부(11.1%)의 순으로서, 실제 모집단 인구비율에 비해 군부가 과소표집되었다. 이것은 본 조사가 학교·학급단위(중·고등학교)로 수행되었는데, 농촌지역에 학교가 드물고 학급인원도 도시지역에 비해 상대적으로 적은 것과 관련이 있다. 표본의 연령층은 당초 만 24세까지로 한정하였으나 조사과정에서 25세 연령층이 일부 포함되었다(14매, 0.6%). 표본의 전체 평균연령은 16.4세였다.

<표 IV- 1> 표본의 특성

		(단위: 명, %)	
		빈도	비율
전 체		2,306	100.0
성 별	남 자	1,160	50.3
	여 자	1,146	49.7
교 급	중학생	950	41.2
	고교생	859	37.3
	- 인문계	(598)	(69.6)
	- 실업계	(261)	(30.4)
	대학생	497	21.6
지 역	서 울	735	31.9
	광역시	617	26.8
	시 부	682	29.6
	군 부	256	11.1
	무응답	16	0.7

2. 인터넷 이용행태

온라인게임은 전용게임기나 PC를 기반으로 하는 전통적인 형태의 게임과는 달리 인터넷 또는 네트워크에 접속하여 행해지는 특징을 갖고 있다 따라서 청소년들의 온라인게임 이용은 게임환경으로서의 인터넷·네트워크와 밀접한 관련이 있다. 여기서는 먼저 온라인게임의 기반이 되는 인터넷 이용과 관련한 청소년들의 일반적인 실태와 그 특징을 살펴보기로 한다.

가. 인터넷 이용일반

인터넷 이용을 위한 하드웨어적 환경으로서의 컴퓨터 보유 유무와 그 주된 이용자, 인터넷 접속방식 및 PC방의 이용빈도를 조사하였다. 또한 청소년들의 일상생활에서 차지하는 인터넷의 비중을 알아보기 위해 생활에 필요한 정보의 입수경로와 인터넷의 효용성에 대한 청소년들의 생각을 조사하였다.

먼저 현재 자기 집에 컴퓨터가 있는지, 있다면 주로 사용하는 사람이 누구인지를 질문하였다. 응답결과를 보면, 컴퓨터가 있는 가정이 96.7%에 달하고 없는 가정은 3.3%에 불과하여, 우리사회에서 청소년을 자녀로 둔 거의 모든 가정이 컴퓨터를 보유하고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 2> 컴퓨터의 주된 이용자

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,299	100.0
컴퓨터가 없다	76	3.3
컴퓨터가 있고, 주로 다른 가족이 사용	441	19.2
컴퓨터가 있고, 주로 내가 사용	1,615	70.2
컴퓨터가 있고, 나 혼자만 사용	167	7.3

또한 컴퓨터의 주된 이용자가 자신이라는 응답이 70.2%로서 가장 많았

으며, 주로 다른 가족이 사용한다는 응답이 19.2%, 자기 혼자서만 사용한다는 응답은 7.3%였다.

컴퓨터 보유와 그 주된 사용자에 대한 하위집단별 응답결과는 성별·교급별로 모두 유의미한 통계적 차이가 확인되었다. 성별로는 남자의 컴퓨터 점유율이 여자보다 높게 나타나 우리사회에서 컴퓨터 이용에 있어서 남녀간의 성차가 존재하고 있음을 알 수 있다. 교급별로는 중·고교생에 비해 대학생의 컴퓨터 보유율이 다소 낮은 것으로 나타났지만, 자기 혼자서만 컴퓨터를 사용한다는 응답률은 중·고교생의 두배에 달하는 점이 특징적이다.

<표 IV- 3> 컴퓨터의 주된 이용자: 성·교급별

	(단위: %)			
	컴퓨터가 없다	주로 다른 가족이 사용	주로 내가 사용	나혼자만 사용
남 자	3.9	14.7	72.4	9.0
여 자	2.7	23.7	68.1	5.5
중학생	2.5	18.8	73.1	5.6
고교생	2.7	21.3	69.5	6.5
대학생	5.9	16.4	66.1	11.7

통계: 성별 $\chi^2=37.85^{***}$, 교급 $\chi^2=36.71^{***}$

집에 컴퓨터가 있는 청소년들을 대상으로 하여 집에서 인터넷에 접속할 수 있는지, 있다면 어떤 방식으로 접속하는지를 질문하였다.

응답결과를 보면, 인터넷 전용회선을 사용한다고 응답한 청소년이 88.0%로서 대다수를 점하였고, 전화선 모뎀을 이용하는 경우가 8.9%였으며, 가정에서 인터넷에 접속할 수 없다는 응답률은 3.2%에 머물렀다.

인터넷 전용회선 사용비율이 우리나라 가정의 전체 보급율보다 높게 나타나고 있는 점이 특징적인데, 이것은 중·고교생이나 대학생 등 학생을 자녀로 둔 가정이 그렇지 않은 가정보다 인터넷을 보다 많이 사용하고 있음을 의미하는 것으로 해석될 수 있을 것이다.

<표 IV- 4> 인터넷 접속방식

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,225	100.0
접속할 수 없다	71	3.2
전화선 모뎀 이용	197	8.9
인터넷 전용회선 이용	1,957	88.0

인터넷 접속방식에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 성별로는 전화선 모뎀 이용률은 여자가, 초고속서비스 이용률은 남자가 상대적으로 높은 편이었다. 교급별로는 중학생의 전화선 모뎀 이용률이 고교생이나 대학생에 비해 높고, 전용회선 이용률은 고교생이 가장 높은 점이 특징적이다.

<표 IV- 5> 인터넷 접속방식: 성·교급별

	(단위: %)		
	접속할 수 없다	전화선모뎀 이용	인터넷 전용회선
남 자	3.6	7.2	89.2
여 자	2.8	10.5	86.7
중학생	2.5	12.4	85.1
고교생	2.8	6.0	91.3
대학생	5.3	7.0	87.7

통계: 성별 $\chi^2=8.00^*$, 교급 $\chi^2=33.02^{***}$

PC방은 우리나라에서 인터넷과 온라인게임의 급속한 확산을 가능하게 한 주된 요인의 하나이다. 최근 일반 가정의 인터넷 전용회선 보급률이 높아감에 따라 그 이용률이 점차 낮아지고는 있지만, 아직도 PC방은 우리나라 청소년들의 일상적인 여가공간으로서 중요한 역할을 담당하고 있다.

청소년들이 얼마나 자주 PC방을 이용하고 있는지 알아보기 위해 6단계의 이용빈도 척도를 제시하고 응답하게 하였다. 그 결과, 전체 청소년의 9할 가량이 PC방 이용경험이 있다고 응답하였으며, 이용빈도별로는 “두세달에

한두번”이 26.8%로서 가장 많았고, 다음으로 “한달에 한두번”(26.8%), “일주일에 1-2일”(16.1%), “일주일에 3-4일”(6.5%) 등의 순이었고, “거의 매일” 이용한다는 응답이 3.2%에 머물렀다.

<표 IV- 6> PC방 이용빈도

(단위: 명, %)		
	빈도	비율
계	2,293	100.0
전혀 없다	234	10.2
두세달에 한두번	855	37.3
한달에 한두번	614	26.8
일주일에 1-2일	369	16.1
일주일에 3-4일	148	6.5
거의 매일	73	3.2

PC방 이용빈도에 대한 하위집단별 응답결과는 다음의 표와 같다. 일주일에 하루 이상 이용하는 잦은 이용자의 비율을 비교해 보면, 성별로는 남자가 40.4%로서 여자(10.9%)의 네배 수준에 달하고 있다. 교급별로는 중학생이 29.4%로서 가장 많았고, 고교생과 대학생은 비슷한 수준이었다(각각 23.0%, 23.4%). PC방의 주된 이용자가 성별로는 남성에 편중되어 있지만, 연령대별로는 두드러진 차이가 없음을 알 수 있다.

<표 IV- 7> PC방 이용빈도: 성·교급별

(단위: %)						
	전혀 없다	두세달에 한두번	한달에 한두번	일주일에 1-2일	일주일에 3-4일	거의 매일
남 자	3.8	25.3	30.4	24.5	10.3	5.6
여 자	16.6	49.3	23.1	7.6	2.5	0.8
중학생	10.7	35.0	24.9	18.6	7.8	3.0
고교생	10.6	39.1	27.3	15.1	5.0	2.9
대학생	8.5	38.6	29.5	13.0	6.3	4.1

통계: 성별 $\chi^2=389.50^{***}$, 교급 $\chi^2=1.13^*$

청소년들이 일상생활에 필요한 정보를 주로 어떤 경로를 통해 입수하고 있는지를 질문하였다.

응답결과를 보면, “인터넷/PC통신”을 통해 입수한다는 청소년이 7할 수준에 달하여(69.0%) 가장 많았고, 다음으로 “텔레비전/라디오”(18.5%), “가족/친구/이웃”(8.9%)의 순이었으며 “신문/잡지”(3.5%)의 응답률이 가장 낮았다. 정보화의 진전과 더불어 전통적인 인쇄·영상매체의 영향력이 급격하게 약화되어 가는 한편, 인터넷이 청소년들의 일상생활에서 불가결한 요소로 자리잡고 있음을 알 수 있다.

특히 정보매체로서의 신문/잡지의 의존도가 가족이나 친구, 이웃과 같은 구전매체보다도 낮게 나타난 점이 주목되는데, 이것은 멀티미디어 세대인 청소년들의 인쇄매체에 기피현상이 매우 심각한 상황에 있음을 잘 보여주고 있다.

<표 IV- 8> 정보입수 경로

	(단위 명, %)	
	빈도	비율
계	2,297	100.0
텔레비전/라디오	426	18.5
인터넷/PC통신	1,586	69.0
신문/잡지	81	3.5
가족/친구/이웃 등	204	8.9

정보입수 경로에 대한 하위집단별 응답결과를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 성별로는 신문/잡지의 응답률이 남자가 여자에 비해 다소 높은 점 이외에는 뚜렷한 차이가 나타나지 않았다. 교급별로는 중·고교생에 비해 대학생들의 텔레비전/라디오 의존도가 낮은 반면, 인터넷/PC통신과 신문/잡지 의존도가 상대적으로 높은 점이 특징적이었고, 이와 같은 응답결과의 차이는 통계적으로 유의미하였다.

<표 IV- 9> 정보입수 경로: 성·교급별

	텔레비전/ 라디오	인터넷/ PC통신	신문/잡지	(단위: %) 가족/친구/ 이웃 등
남 자	18.5	68.3	4.3	8.8
여 자	18.5	69.8	2.7	8.9
중학생	18.6	66.8	3.3	11.3
고교생	20.7	69.8	2.1	7.4
대학생	14.7	72.0	6.4	6.8

통계: 성별 $\chi^2=4.47$, 교급 $\chi^2=35.44^{***}$

일상생활에서 인터넷을 이용할 수 없다면 생활에 어떤 변화가 있으리라 예상하는지를 질문하였다.

응답결과를 보면, “매우 불편할 것이다”가 42.3%로서 가장 많았고, 다음으로 “약간 불편할 것이다”(42.0%), “별로 변화가 없을 것이다”(11.6%)의 순이었으며, “거의 변화가 없을 것이다”(4.1%)는 응답은 극소수에 불과하였다. 전체적으로 8할 이상이 불편할 것이라고 응답하여 인터넷이 청소년들의 일상생활에서 불가결한 요소로 자리잡아 가고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 10> 인터넷의 효용성(“인터넷이 없다면...”)

	빈도	(단위: 명, %) 비율
계	2,258	100.0
거의 변화가 없을 것이다	92	4.1
별로 변화가 없을 것이다	262	11.6
약간 불편할 것이다	949	42.0
매우 불편할 것이다	955	42.3

하위집단별 응답결과를 비교해 보면, 매우 불편할 것이라고 응답한 청소년의 비율이 성별로는 여자보다는 남자가 많았고, 교급별로는 대학생이 중·고교생에 비해 다소 많은 편이었으나 두드러진 차이는 아니었다.

<표 IV- 11> 인터넷의 효용성(“인터넷이 없다면...”): 성·교급별

(단위: %)

	거의 변화가 없을 것이다	별로 변화가 없을 것이다	약간 불편할 것이다	매우 불편할 것이다
남 자	4.6	11.8	38.9	44.8
여 자	3.6	11.4	45.2	39.8
중학생	4.2	12.1	41.2	42.6
고교생	4.4	11.0	44.1	40.5
대학생	3.3	11.7	40.1	44.9

통계: 성별 $\chi^2=10.26^*$, 교급 $\chi^2=4.21$

나. 인터넷 이용행태

청소년들의 인터넷 이용과 관련된 행태상의 지표를 살펴보기로 한다. 인터넷 이용경력과 이용빈도, 하루 평균 인터넷 이용시간과 주로 인터넷에 접속하는 시간대 등을 조사하였다.

지금까지 인터넷을 이용한 경력이 얼마나 되는지를 6개월에서 5년 이상까지의 6점 척도를 제시하고 응답하게 하였다. 그 결과, “4년 정도”가 26.4%로서 가장 많았고, 다음으로 “3년 정도”(25.9%), “5년 정도(또는 그 이상)”(23.9%), “2년 정도”(15.5%)의 순으로서, 전체의 9할 이상(91.7%)이 2년에서 5년 이상 사이에 분포되어 있었다.

<표 IV- 12> 인터넷 이용경력

(단위: 명, %)

	빈도	비율
계	2,293	100.0
반년 정도(또는 그 이하)	58	2.5
1년 정도	131	5.7
2년 정도	355	15.5
3년 정도	595	25.9
4년 정도	605	26.4
5년 정도(또는 그 이상)	549	23.9

인터넷 이용경력에 대한 하위집단별 응답결과를 2년 이상 응답률을 기준으로 비교해 보면 다음과 같다. 먼저, 성별로는 여자가 93.2%로서 남자(90.3%)보다 다소 많았으며, 교급별로는 대학생이 94.6%로서 가장 많았고, 고교생이 중간이고(92.3%)이며 중학생이 가장 적었다(89.0%). 인터넷 이용기간이 대체로 나이에 비례하여 증가하는 경향이 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 13> 인터넷 이용경력: 성·교급별

(단위: %)

	반년 정도	1년 정도	2년 정도	3년 정도	4년 정도	5년 정도
남 자	2.7	7.0	18.2	24.5	24.5	23.1
여 자	2.4	4.5	12.7	27.4	28.3	24.8
중학생	2.3	7.8	19.6	28.1	26.2	16.0
고교생	3.0	4.7	13.5	25.2	26.3	27.3
대학생	2.0	3.4	11.1	23.2	27.0	33.3

통계: 성별 $\chi^2=23.48^{**}$, 교급 $\chi^2=84.19^{***}$

일상생활에서 인터넷을 얼마나 자주 이용하는지를 “거의 이용하지 않는다”에서 “거의 매일”에 이르는 6점 척도를 제시하고 응답하게 하였다. 그 결과 “거의 매일” 이용하는 청소년이 69.8%로서 다수를 점하였고, 다음으로 “일주일에 3-4일”(16.7%), “일주일에 1-2일”(8.3%)의 순이었으며, 한달에 한두번 또는 그보다 적게 이용하는 청소년은 5% 수준에 머물렀다.

<표 IV- 14> 인터넷 이용빈도

(단위: 명, %)

	빈도	비율
계	2,301	100.0
거의 이용하지 않는다	53	2.3
두세달에 한번	26	1.1
한달에 한두번	39	1.7
일주일에 1-2일	191	8.3
일주일에 3-4일	385	16.7
거의 매일	1,607	69.8

인터넷 이용빈도에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 일주일에 3-4일 이상 인터넷을 이용하는 “찾은 이용자”층을 비교해 보면, 성별로는 남자가 88.0%로서 여자(85.2%)보다 다소 많았고, 교급별로는 대학생이 90.6%로서 가장 많았고 중학생이 중간(88.5%)이며 고교생이 가장 적었다(82.1%). 고교생이 중학생이나 대학생에 비해 인터넷 이용빈도가 낮은 것은 긴 학습시간으로 인하여 자유롭게 인터넷을 이용할 수 있는 기회가 제한되어 있기 때문인 것으로 생각된다.

<표 IV- 15> 인터넷 이용빈도: 성·교급별

(단위: %)

	거의 이용하지 않는다	두세달에 한번	한달에 한두번	일주일에 1-2일	일주일에 3-4일	거의 매일
남 자	2.0	1.0	1.3	7.7	14.0	74.0
여 자	2.6	1.2	2.1	8.9	19.5	65.7
중학생	2.6	0.9	1.7	6.2	17.4	71.1
고교생	2.3	1.3	2.3	11.9	18.0	64.1
대학생	1.6	1.2	0.6	6.0	13.3	77.3

통계: 성별 $\chi^2=20.25^{**}$, 교급 $\chi^2=41.97^{***}$

하루에 인터넷을 이용하는 시간이 얼마나 되는지 30분에서 5시간 이상에 이르는 6점 척도를 제시하고 응답하게 하였다.

응답결과를 보면 하루에 “2시간 정도” 인터넷을 이용한다고 응답한 청소년이 29.6%로서 가장 많았고, 다음으로 “3시간 정도”(20.3%), “1시간 정도”(19.1%)의 순으로서, 전체의 7할 가량이 1시간에서 3시간 사이에 분포되어 있었다

한편, 하루에 4시간에서 5시간 이상 이용한다는 응답도 2할을 넘는 것으로 나타났는데, 이것은 전체 청소년의 약 1/5 가량이 자신의 여가/자유시간의 대부분을 인터넷 이용에 할애하고 있음을 의미하는 것으로 해석될 수 있다.

<표 IV- 16> 하루 평균 인터넷 이용시간

	빈도	비율
계	2,297	100.0
30분 정도(또는 그 이하)	199	8.7
1시간 정도	439	19.1
2시간 정도	679	29.6
3시간 정도	467	20.3
4시간 정도	242	10.5
5시간 정도(또는 그 이상)	271	11.8

인터넷 이용시간에 대한 하위집단별 응답결과는 다음의 표와 같다. 하루에 3시간 이상 인터넷을 이용하는 장시간 이용자의 비율을 비교해 보면, 먼저 성별로는 남자가 44.4%로서 여자(41.0%)보다 다소 많은 편이었다. 교급별로는 중학생의 47.2%, 고교생의 44.0%가 하루에 3시간 이상 인터넷을 이용하는 것으로 나타나 대학생의 비율(31.7%)을 월등하게 상회하였다.

앞서의 인터넷 이용빈도에 대한 응답결과를 감안하면, 중·고교생들은 대학생에 비해 인터넷 이용회수(접속빈도)는 적은 편이지만, 일단 접속하면 보다 오랜 시간 인터넷을 이용하고 있음을 알 수 있다

<표 IV- 17> 하루 평균 인터넷 이용시간: 성·교급별

	30분 정도	1시간 정도	2시간 정도	3시간 정도	4시간 정도	5시간 정도
남 자	9.7	17.7	28.2	19.0	11.0	14.4
여 자	7.6	20.5	30.9	21.7	10.1	9.2
중학생	5.6	17.0	30.1	22.8	11.6	12.8
고교생	11.0	18.4	26.6	21.4	10.0	12.6
대학생	10.5	24.3	33.6	13.7	9.5	8.5

통계: 성별 $\chi^2=22.66^{***}$, 교급 $\chi^2=54.59^{***}$

청소년들의 인터넷 이용시간대를 알아보기 위해 하루 중 가장 자주 인터넷을 이용하는 시간대가 언제인지를 질문하였다.

응답결과를 보면, “밤 10-12시”가 26.4%로서 가장 많았고, 다음으로 “밤 8-10시”(23.4%), “저녁 6-8시”(21.1%), “저녁 6시 이전”(18.8%)의 순이었으며, 밤 12시 이후 새벽 시간대에 접속하는 청소년은 10.3%였다. 전체적으로 저녁 식사 이후 취침 전까지의 시간대(저녁 8시-밤 12시)에 접속하는 청소년이 전체의 1/2 수준(49.8%)에 달하였다.

<표 IV- 18> 인터넷 이용시간

(단위: 명, %)		
	빈도	비율
계	2,290	100.0
저녁 6시 이전	431	18.8
저녁 6시-8시	484	21.1
밤 8시-10시	535	23.4
밤 10-12시	605	26.4
밤 12시-새벽 2시(또는 그 이후)	235	10.3

인터넷 이용시간대에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 밤 10시 이후 늦은 시간에 접속한다고 응답한 청소년의 비율을 비교해 보면, 여자가 38.1%로서 남자(35.3%)보다 다소 많았지만, 새벽시간에 접속하는 청소년은 남자가 더 많은 편이었다.

<표 IV- 19> 인터넷 이용시간대. 성·교급별

(단위: %)					
	저녁 6시 이전	저녁 6-8시	밤 8-10시	밤 10-12시	밤 12시- 새벽2시
남 자	21.3	22.5	20.9	23.8	11.5
여 자	16.3	19.8	25.8	29.1	9.0
중학생	29.7	24.5	24.7	17.8	3.3
고교생	10.5	23.3	23.1	30.3	12.8
대학생	12.5	11.1	21.2	36.1	19.2

통계: 성별 $\chi^2=25.16^{***}$, 교급 $\chi^2=270.85^{***}$

교급별로는 밤 10시 이후 접속하는 청소년이 대학생이 과반수를 상회하여(55.3%) 고교생(43.1%)보다 많았으며, 중학생(21.1%)의 두배 이상에 달하였다. 이와 같은 인터넷 접속시간대의 차이는 각급 학교의 등교·수업 시간의 차이뿐만 아니라 청소년들의 연령층별 선호 서비스 유형(채팅, 게임, 정보검색 등)의 차이와 밀접한 관련이 있을 것으로 추측된다.

다. 인터넷 이용목적·용도

청소년들이 일상생활에서 인터넷을 주로 어떤 목적으로 사용하고 있는지를 조사한다. 또한 인터넷의 각 기능별 이용빈도의 응답결과 분석을 통해 청소년들의 인터넷 이용패턴을 유형화할 것이다.

자신이 인터넷을 이용하는 주된 목적이 무엇인지에 대해서 모두 11가지의 응답항목을 제시하고 그 중 하나를 선택하게 하였다.

응답결과를 보면 응답결과를 보면, “게임/오락”이 28.7%로서 가장 많았고, 다음으로 “채팅하기/메신저 이용”(22.3%), “동호회/카페/커뮤니티 활동”(12.9%), “전자우편(이메일) 이용”과 “음악/사진/그림 파일 감상·수집”(모두 11.4%)의 순이었고, 다른 항목들은 모두 1할 미만의 낮은 응답률을 나타내었다.

게임/오락이나 채팅은 예전부터 특히 청소년들이 선호하는 인터넷 서비스 유형으로 알려져 왔으나, 동호회/카페/커뮤니티 활동의 응답률이 상당히 높게 나타난 점이 주목되는데, 이것은 인터넷을 매개로 취미와 관심을 공유하는 사이버 커뮤니티 활동이 점차 활성화되고 있는 최근 추세를 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다.

인터넷의 핵심기능 중 하나라고 할 수 있는 정보검색 기능의 응답률은 모두 1할 미만으로서 낮은 편이다. 청소년들이 인터넷을 지식/정보 습득 매체로서 보다는 주로 여가시간을 활용한 게임·오락이나 친구와의 커뮤니케이션 수단으로 활용하고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 20> 인터넷 이용목적

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,256	100.0
게임/오락	647	28.7
전자우편(이메일) 이용	258	11.4
채팅하기/메신저 이용	502	22.3
음악/사진/그림 파일 감상·수집	258	11.4
소프트웨어(프로그램) 찾기·수집	35	1.6
동호회/카페/커뮤니티 활동	292	12.9
학습/교양관련 정보검색·열람	77	3.4
취미/여가관련 정보검색·열람	75	3.3
뉴스/시사정보 검색·열람	38	1.7
연예계(가수/배우등) 정보검색·열람	37	1.6
컴퓨터/인터넷관련 정보검색·열람	37	1.6

다음으로는 청소년들이 실제로 인터넷의 다양한 기능들을 일상생활에서 얼마나 자주 이용하는지 단계별 5점 척도를 제시하고 응답하게 하였다.

각 기능별로 “매우 자주” 또는 “자주” 이용하고 있다는 응답률을 비교하면, “음악/사진/그림 파일 감상·수집”이 59.7%로서 가장 높았고, 다음으로 “채팅하기/메신저 이용”(55.9%), “동호회/카페/커뮤니티 활동”(49.6%), “전자우편(이메일) 이용”(46.0%), “게임/오락”(45.0%) 등의 순이었다. 이밖의 다른 기능들의 응답률은 모두 4할 미만으로서 상대적으로 낮은 편이었다.

앞서의 인터넷 이용목적에 대한 응답률과 비교하면, 이용목적에서는 네번 째였던 “음악/사진/그림 파일 감상·수집”의 응답률이 이용빈도에서는 가장 높게 나타난 점이 두드러진 특징이라 할 수 있다. 이것은 청소년들이 음악·그래픽 감상 등 인터넷의 멀티미디어 기능을 많이 이용하기는 하지만, 다른 작업을 하면서 동시에 수행하는 부가적인 용도로 활용하기 때문인 것으로 보인다.

<표 IV- 21> 인터넷 기능별 이용빈도

(단위: %)

	전혀 하지 않는다	아주 가끔 한다	가끔 한다	자주 한다	매우 자주 한다
게임/오락	11.3	19.6	24.1	24.5	20.5
전자우편(이메일) 이용	6.4	21.1	26.5	25.6	20.4
채팅하기/메신저 이용	12.2	15.0	16.8	22.8	33.1
음악/사진/그림 파일 감상·수집	6.5	13.1	20.8	30.0	29.7
소프트웨어(프로그램) 찾기·수집	28.3	31.7	22.6	11.4	6.0
동호회/카페/커뮤니티 활동	8.7	17.0	24.7	26.8	22.8
학습/교양관련 정보검색·열람	19.0	29.9	28.7	16.7	5.7
취미/여가관련 정보검색·열람	14.9	22.1	31.1	22.5	9.3
뉴스/시사정보 검색·열람	28.6	28.5	23.8	13.7	5.3
연예계 정보검색·열람	20.5	27.9	24.6	16.7	10.4
컴퓨터/인터넷관련 정보검색·열람	18.7	28.4	28.1	16.6	8.2

청소년들의 인터넷 이용패턴을 유형화하여 구조적으로 파악하기 위해 인터넷 기능별 이용빈도의 응답결과에 대한 요인분석을 실시하였다.

요인추출 방법은 주성분분석, 고유치 1이상을 기준으로 하였고, 요인회전은 직교회전 방식을 활용하였다. 그 결과 다음과 같은 세가지 요인이 추출되었다.

요인 I 에는 주로 다양한 정보검색과 관련된 기능들(“학습/교양관련 정보검색·열람” “뉴스/시사정보 검색·열람” “취미/여가관련 정보검색·열람” “전자우편 이용”)이 대부분이었으며, 요인 II 에는 멀티미디어 감상과 더불어 친구·타인과의 사교적 기능과 관련된 항목들이 다수 포함되었고(“음악/사진/그림 파일 감상·수집” “채팅하기/메신저 이용” “동호회/카페/커뮤니티 활동” “연예계 정보검색·열람”), 요인 III 에는 “게임/오락” “소프트웨어(프로그램) 찾기·수집” “컴퓨터/인터넷관련 정보검색·열람”의 세가지 항목이 포함되었다.

<표 IV- 22> 인터넷 이용용도: 회전된 요인행렬표

	요 인		
	I	II	III
학습/교양관련 정보검색·열람	0.809		
뉴스/시사정보 검색·열람	0.809		
취미/여가관련 정보검색·열람	0.720		
전자우편(이메일) 이용	0.413		
음악/사진/그림 파일 감상·수집		0.732	
채팅하기/메신저 이용		0.715	
동호회/카페/커뮤니티 활동		0.682	
연예계(가수/배우등) 정보검색·열람		0.544	
게임/오락			0.774
소프트웨어(프로그램) 찾기·수집			0.603
컴퓨터/인터넷관련 정보검색·열람			0.551

주: 주성분분석(고유치 1 이상), 직교회전

요인분석을 통해 추출된 세가지 요인들을 청소년들이 인터넷을 주로 어떤 용도로 활용하고 있는지를 구조적으로 파악하고 각 하위집단별 이용패턴을 비교하는 데 유용하게 활용될 수 있다.

요인 I 은 인터넷을 통한 정보/지식의 습득과 관련이 있다는 점에서 “정보검색형”으로, 요인 II 는 친구나 타인과의 교류·커뮤니케이션과 깊은 관련이 있다는 점에서 “채팅형”으로, 요인 III 은 세가지 하위항목 중에서 게임의 이용빈도가 가장 높다는 점에서 “게임형”으로 각각 명명하고, 이들을 청소년들의 인터넷 이용용도를 나타내는 척도로서 활용하기로 하였다

세 요인의 척도로서의 신뢰도(Cronbach's α)는 정보검색형이 0.73, 채팅형이 0.64이며, 게임형은 신뢰도가 낮은 편이지만(0.45), 척도로서의 유용성이 매우 높은 것으로 판단되어 그대로 활용하기로 하였다.

인터넷의 이용용도별 세 변인의 응답결과(요인점수)를 각 하위집단별로 비교해 보면 다음과 같다.

먼저 정보검색형 이용에 대한 응답결과는 성·교급별로 모두 유의미한 통계적 차이가 확인되었다. 성별로는 여자가 남자보다, 교급별로는 대학생이

고교생보다, 또한 고교생이 중학생보다 인터넷을 정보검색의 용도로 활용하는 빈도가 높다는 것을 알 수 있다.

채팅형 이용에 대한 응답결과도 성·교급별로 모두 유의미한 통계적 차이가 확인되었다. 성별로는 여자가 남자보다, 교급별로는 고교생이 중학생·대학생보다 인터넷을 친구·타인과의 커뮤니케이션 수단으로 활용하는 비율이 높다는 것을 알 수 있다.

게임형 이용에 대한 응답결과는 성별 차이만 통계적으로 유의미하였는데, 남자가 여자보다 인터넷을 게임/오락의 용도로 사용하는 빈도가 높았다. 교급별로는 게임형 이용빈도에서 중학생이 가장 높았고, 다음으로 고교생, 대학생의 순이었지만 유의미한 차이는 아니었다.

<표 IV- 23> 정보검색형 이용: 성·교급

		평균	표준편차
정보검색형	남 자 ¹⁾	2.69	0.90
	여 자	2.90	0.84
	중학생 ²⁾	2.48	0.80
	고교생	2.78	0.81
	대학생	3.41	0.81
채팅형	남 자 ³⁾	3.01	0.87
	여 자	3.58	0.80
	중학생 ⁴⁾	3.24	0.97
	고교생	3.42	0.81
	대학생	3.20	0.80
게임형	남 자 ⁵⁾	3.04	0.82
	여 자	2.45	0.75

통계: 1) F=34.29***, 2) F=209.79***, 3) F=252.02***, 4) F=12.74***, 5) F=314.86***

3. 게임 이용행태

게임이용과 관련된 청소년들의 일반적인 실태를 조사한다. 청소년들의 게임 선호도와 게임이용에 대한 부모님의 태도, 선호하는 게임의 유형 및 게임 내용에 대한 평가, 주로 게임을 하는 장소 및 한달 평균 게임이용 비용, 유형별 게임이용 빈도, 게임을 통해 형성되는 인간관계 등을 조사항목에 포함하였다.

가. 게임 선호도

자신이 게임을 좋아하고 있는지의 여부를 “전혀 좋아하지 않는다”에서 “매우 좋아한다”에 이르는 단계별 4점 척도를 제시하고 응답하게 하였다.

응답결과를 보면, “좋아한다”가 49.9%로서 가장 많았고, 이어서 “매우 좋아한다”(24.6%), “좋아하지 않는다”(18.8%)의 순이었으며, “전혀 좋아하지 않는다”고 응답한 청소년은 1할에도 못미쳤다(6.7%). 전체적으로 7할 이상에 달하는 대다수의 청소년들이 게임을 좋아하고 있는 것으로 나타났다.

<표 IV- 24> 게임 선호도

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,292	100.0
전혀 좋아하지 않는다	153	6.7
좋아하지 않는다	432	18.8
좋아한다	1,143	49.9
매우 좋아한다	564	24.6

하위집단별 응답결과의 차이는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 먼저 성별로는 남자의 대다수가 게임을 좋아한다고 응답한 반면(88.5%), 여자는 6할 수준에 머물렀다(60.3%). 교급별로는 게임을 좋아하는 청소년의 비율이 중학생이 80.9%에 달하여 가장 많았고, 대

학생이 60.4%로서 가장 적은 한편 고교생은 75.5%로서 중간이었다. 게임을 좋아하는 청소년이 성별로는 남자, 교급별로는 중학생에 집중적으로 분포되어 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 25> 게임 선호도: 성·교급

	(단위: %)			
	전혀 좋아하지 않는다	좋아하지 않는다	좋아한다	매우 좋아한다
남 자	2.9	8.6	50.9	37.6
여 자	10.5	29.2	48.8	11.5
중학생	4.0	15.0	48.1	32.8
고교생	6.2	18.2	51.9	23.6
대학생	12.5	27.2	49.7	10.7

통계: 성별 $\chi^2=338.62^{***}$, 교급 $\chi^2=127.82^{***}$

자신이 게임을 하는 것에 대해서 부모님이 어떤 태도를 보이시는지를 질문하였다. 응답결과를 보면 “찬성도 반대도 안하신다”가 과반수를 상회하여 가장 많았고(60.9%), 반대하신다(적극 반대 포함)는 응답률이 33.3%에 달하여 찬성하신다(적극 찬성 포함)는 응답률(5.8%)보다 높았다. 전체적으로 부모의 다수가 자녀의 게임 이용에 대하여 방관적인 태도를 갖고 있는 한편, 찬성하는 부모보다는 반대하는 부모가 훨씬 많은 것으로 나타났다.

<표 IV- 26> 게임에 대한 부모태도

	(단위 명, %)	
	빈도	비율
계	2,281	100.0
적극 반대하신다	74	3.2
반대하신다	687	30.1
찬성도 반대도 안하신다	1,388	60.9
찬성하신다	119	5.2
적극 찬성하신다	13	0.6

게임이용에 대한 부모태도의 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 부모가 게임이용에 대해 부정적으로 생각하는 반대응답률을 비교해 보면, 성별로는 남자가 41.0%로서 여자(25.7%)보다 훨씬 많았는데, 이것은 남자가 여자보다 게임에 몰입하는 청소년의 비율이 높기 때문인 것으로 생각된다. 교급별로는 반대응답률이 중·고교생(각각 35.7%, 35.3%)에 비해 대학생(25.5%)이 월등하게 낮은 수준이었다. 학부모들이 대학생보다는 진학을 앞둔 중·고교생 자녀의 게임이용 행태에 대해서 더 많은 관심을 갖고 있기 때문인 듯하다.

<표 IV- 27> 게임에 대한 부모태도: 성·교급

	(단위: %)				
	적극 반대하신다	반대하신다	찬성도 반대 도 안하신다	찬성하신다	적극 찬성하신다
남 자	4.2	36.8	52.7	5.4	1.0
여 자	2.3	23.4	69.1	5.0	0.2
중학생	3.6	32.1	55.4	8.3	0.6
고교생	3.3	32.0	60.6	3.3	0.8
대학생	2.4	23.1	71.8	2.7	0.0

통계: 성별 $\chi^2=71.59^{***}$, 교급 $\chi^2=58.91^{***}$

게임의 유형을 플랫폼별로 “온라인게임”(인터넷에 접속하여 다른 사람과 함께하는 게임), “PC게임”(컴퓨터를 상대로 혼자서 하는 게임), “비디오게임”(게임기를 TV나 컴퓨터에 모니터에 연결하여 하는 게임), “오락실게임”(오락실에 설치된 게임기로 하는 게임), “모바일게임”(핸드폰, PDA로 하는 게임)의 다섯가지로 구분하여 제시하고, 그중에서 자신이 가장 좋아하는 게임을 선택하여 응답하게 하였다.

응답결과를 보면, 온라인게임을 선호하는 청소년이 과반수를 상회하여 가장 많았고(59.7%), 다음으로 PC게임(18.5%), 오락실게임(8.4%), 모바일게임(7.5%)의 순이었고, 비디오게임의 응답률이 가장 낮았다(5.9%). 일본, 미국 등지에서는 비디오게임이 가장 성행하고 있음을 감안하면, 온라인게임의 높은 인기는 우리나라 청소년들의 게임이용 행태의 가장 중요한 특징의 하나

로 평가할 수 있다.

<표 IV- 28> 좋아하는 게임유형

(단위: 명, %)		
	빈도	비율
계	2,113	100.0
온라인게임	1,262	59.7
PC게임	391	18.5
비디오게임	124	5.9
오락실게임	178	8.4
모바일게임	158	7.5

청소년들이 선호하는 게임유형에 대한 하위집단별 응답결과를 비교해 보면 다음과 같다. 성별로는 온라인게임과 비디오게임은 남자의 선호도가 높은 반면, PC게임·오락실게임·모바일게임은 여자의 응답률이 더 높았다. 교급별로는 온라인게임은 중학생, 비디오게임과 모바일게임은 고교생, PC게임과 오락실게임은 대학생의 선호도가 가장 높았다.

이와 같은 게임유형별 선호도의 차이에도 불구하고 실제 이용빈도에 있어서는 모바일게임을 제외한 모든 게임에서 남자, 중학생이 가장 높은 것으로 나타나 선호하는 게임의 유형과 실제 이용빈도가 반드시 일치하지는 않는다는 사실을 확인할 수 있다.

<표 IV- 29> 좋아하는 게임유형: 성·교급별

(단위 %)					
	온라인 게임	PC게임	비디오 게임	오락실 게임	모바일 게임
남 자	73.4	12.5	6.8	5.1	2.3
여 자	45.2	25.0	4.9	11.9	13.0
중학생	66.8	15.5	5.4	5.9	6.3
고교생	56.5	18.7	6.5	8.2	10.0
대학생	51.4	23.9	5.5	13.7	5.3

통계: 성별 $\chi^2=228.63^{***}$, 교급 $\chi^2=59.43^{***}$

현재 자신이 가장 좋아하는 게임의 내용에 대해서 4가지의 평가항목을 제시하고 응답하게 하였다. 각 항목별 긍정응답률(“그렇다”와 “매우 그렇다”)을 비교해 보면, “중독성이 강하다”가 45.2%로서 가장 높았고, 다음으로 “폭력적이고 잔인한 내용을 담고 있다”(20.4%), “비도덕적인 내용을 담고 있다”(17.2%), “청소년(자기 또래)에게 부적합한 게임이다”(12.5%)의 순이었으며, “성적으로 음란한 내용을 담고 있다”에 대한 긍정응답률은 소수에 불과하였다(4.2%).

최근 우리사회에서 논의되고 있는 게임내용의 폭력성, 음란성에 대해서는 대다수의 청소년들이 동의하지 않지만, 높은 중독성 문제에 대해서는 상당수의 청소년들도 인정하고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 30> 게임내용의 평가

	(단위: %)			
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
폭력적이고 잔인한 내용을 담고 있다	55.4	24.1	16.4	4.0
성적으로 음란한 내용을 담고 있다	79.3	16.5	2.9	1.3
비도덕적인 내용(사기, 배반 등)을 담고 있다	64.8	18.0	13.1	4.1
중독성이 강하다	36.3	18.5	32.7	12.5
청소년(자기 또래)에게 부적합한 게임이다	60.9	26.6	9.0	3.5

나. 게임 이용행태

청소년들의 일반적인 게임이용 행태를 하루 평균 게임시간, 가장 오랜 시간 게임을 하는 장소, 한달 평균 게임이용관련 지출비용 등의 측면에서 조사하였다. 또한 다섯가지 유형의 게임 플랫폼별 이용빈도를 조사하여 다른 게임과 비교를 통해 온라인게임의 확산정도를 파악하였다.

자신이 하루에 몇시간 정도 게임을 즐기고 있는지 응답하게 하였다. 그 결과, 약 2할 가량이 전혀 게임을 하지 않는다고 응답하였고, 게임을 하고 있는 청소년들 중에서는 “30분 정도(또는 그 이하)”가 23.2%로서 가장 많았

고, 그 다음이 “1시간 정도”(19.3%), “2시간 정도”(17.3%) 등의 순이었다. 하루에 3시간 이상 게임을 즐긴다는 응답도 약 2할에 달하였는데(20.2%), 우리나라 청소년들의 일상적인 생활시간을 감안하면, 전체 청소년의 약 1/5 가량이 여가시간의 대부분을 게임활동에 할애하고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 31> 하루 평균 게임이용 시간

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,301	100.0
전혀 안 한다	458	19.9
30분 정도(또는 그 이하)	534	23.2
1시간 정도	443	19.3
2시간 정도	399	17.3
3시간 정도	201	8.7
4시간 정도	120	5.2
5시간 정도(또는 그 이상)	146	6.3

하루 평균 게임시간에 대한 하위집단별 응답결과는 다음의 표와 같다. 하루 3시간 이상 게임을 즐기는 장시간 이용자의 비율을 비교해 보면, 성별로는 남자가 32.8%에 달하여 여자(7.6%)와 현격한 차이를 나타내었다. 교급별로는 중학생이 27.7%로서 가장 많았고, 고교생이 18.8%였으며 대학생이 8.8%로서 가장 적었다. 반면에 게임을 전혀 하지 않는다고 응답한 청소년은 남자(7.6%)보다 여자가 훨씬 많았고(32.3%), 교급별로는 대학생(27.8%), 고교생(23.1%), 중학생(12.9%)의 순이었다.

낮은 연령대의 청소년들일수록 보다 오랜 시간 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났는데, 이것은 중·고교생들이 대학생들에 비해 다른 여가활동의 기회가 상대적으로 제한되어 있고, 게임이용시간에 대한 통제력이 약하기 때문인 것으로 추측된다

<표 IV- 32> 하루 평균 게임이용 시간: 성·교급별

(단위: %)

	전혀 하지 않는다	30분 정도	1시간 정도	2시간 정도	3시간 정도	4시간 정도	5시간 정도
남 자	7.6	14.5	19.6	25.4	13.5	8.7	10.6
여 자	32.3	32.0	19.0	9.2	3.9	1.7	2.0
중학생	12.9	19.6	18.2	21.7	12.2	7.5	8.0
고교생	23.1	23.3	20.5	14.3	7.7	4.2	6.9
대학생	27.8	30.0	19.1	14.3	4.0	2.6	2.2

통계: 성별 $\chi^2=522.54^{***}$, 교급 $\chi^2=139.06^{***}$

자신이 가장 오랜 시간 게임을 즐기는 장소가 어디인지 모두 6가지의 선택지를 제시하고 응답하게 하였다. 응답결과를 보면, 대다수의 청소년들이 “집”이라고 응답하였고(80.5%), 집밖의 장소로는 “PC방”의 응답률이 가장 높았다(11.2%). 주로 오락실에서 게임을 한다는 청소년은 극소수에 머물렀는데(2.1%), 이것은 청소년들이 오락실의 아케이드게임보다는 PC 방에서 할 수 있는 온라인게임이나 PC게임의 선호도가 월등하게 높은 것과 관련이 있는 것으로 추측된다(<표 IV-28> 참조). 아울러 청소년들의 게임이용 장소로서 PC방이 전통적인 오락실의 기능을 완전히 대체해 가고 있음을 확인할 수 있다.

<표 IV- 33> 주된 게임이용 장소

(단위: 명, %)

	빈도	비율
계	2,251	100.0
집	1,813	80.5
학교	77	3.4
PC방	251	11.2
오락실	47	2.1
실외공간(전철/버스안 등)	6	0.3
기타	57	2.5

게임이용장소에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 성별로는 남자가 집에서 게임을 즐기는 비율이 여자보다 적은 반면(각각 76.6%, 84.6%), PC방의 이용률은 남자(16.5%)가 여자(5.5%)의 세배 이상에 달하였다. 교급별로는 중·고교생의 8할 이상이 주로 집에서 게임을 즐기는 것과는 대조적으로 대학생은 65.5%에 머물렀고, 반면에 PC방 이용률은 대학생이 18.0%로서 중·고교생(각각 8.4%, 10.4%)보다 월등하게 많았다. PC방의 주된 이용자층이 성별로는 남자, 교급별로는 대학생들임을 알 수 있다.

<표 IV- 34> 주된 게임이용 장소· 성· 교급별

	(단위: %)					
	집	학교	PC방	오락실	실외공간	기타
남 자	76.6	4.0	16.5	1.7	0.1	1.0
여 자	84.6	2.8	5.5	2.5	0.5	4.1
중학생	86.0	1.6	8.4	2.0	0.2	1.8
고교생	82.9	2.6	10.4	1.4	0.1	2.5
대학생	65.5	8.5	18.0	3.4	0.6	4.0

통계: 성별 $\chi^2=92.25^{***}$, 교급 $\chi^2=104.33^{***}$

게임을 하는데 소요되는 비용이 한달에 대략 어느 정도 되는지를 “거의 없다”에서 “5만원 내외(또는 그 이상)”에 이르는 단계별 7점 척도를 제시하고 응답하게 하였다.

그 결과, “거의 없다”고 응답한 청소년이 55.7%로서 가장 많았는데, 여기에는 게임을 좋아하지 않은 청소년뿐만 아니라 PC방보다는 집에서 컴퓨터로 게임을 즐기는 청소년들이 포함되어 있는 것으로 생각된다. 게임비용을 지출하는 청소년 중에서는 “5천원 내외”가 22.7%로서 가장 많았고, 이어서 “1만원 내외”(9.0%), “2만원 내외”(4.9%), “3만원 내외”(4.0%) 등의 순이었는데, 전체적으로 한달 평균 2만원 이상 게임비용을 지출하고 있는 청소년이 1할 이상에 달하였다(12.6%).

<표 IV- 35> 한달 평균 게임이용 비용

(단위: 명, %)		
	빈도	비율
계	2,281	100.0
거의 없다	1,271	55.7
5천원 내외	518	22.7
1만원 내외	205	9.0
2만원 내외	111	4.9
3만원 내외	92	4.0
4만원 내외	30	1.3
5만원 내외(또는 그 이상)	54	2.4

게임 비용에 대한 하위집단별 응답결과를 비교하면 다음과 같다. 성별로는 “거의 없다”고 응답한 청소년의 비율이 여자가 75.0%로서 남자(36.9%)의 두배 이상에 달하였다. 교급별로는 “거의 없다”는 응답률이 세집단간에 큰 차이가 없고, 한달에 2만원 이상 지출한다고 응답한 청소년의 비율도 중·고교생, 대학생이 각각 11.4%, 13.4%, 13.6%로서 유사한 분포를 나타내고 있다. 그러나 각 연령집단별 용돈의 규모를 감안하면 대학생에 비해 중·고교생의 게임비용 지출이 상대적으로 높은 수준이라 할 수 있다.

<표 IV- 36> 한달 평균 게임이용 비용: 성·교급별

(단위: %)							
	거의 없다	5천원 내외	1만원 내외	2만원 내외	3만원 내외	4만원 내외	5만원 이상
남 자	36.9	29.3	14.2	7.5	5.9	2.3	4.0
여 자	75.0	16.0	3.6	2.2	2.1	0.4	0.7
중학생	56.6	24.3	7.7	4.9	3.0	1.4	2.1
고교생	55.6	21.3	9.7	4.9	5.2	0.9	2.4
대학생	54.3	22.0	10.2	4.9	4.1	1.8	2.8

통계: 성별 $\chi^2=358.65^{***}$, 교급 $\chi^2=13.40$

다음으로는 플랫폼별 유형구분에 의거하여 “온라인게임” “PC게임” “비디오게임” “오락실게임” “모바일게임” 등 다섯가지의 게임을 제시하고 각각에

대하여 이용빈도를 조사하였다.

먼저 온라인게임 이용빈도에 대한 응답결과를 보면, 이용경험이 전혀 없다고 응답한 청소년이 24.0%로서, 전체 청소년의 약 3/4 가량이 온라인게임을 한 경험이 있거나 현재 즐기고 있음을 알 수 있다. “매우 자주 한다”고 응답한 청소년도 25.0%에 달하여 비교대상이 된 다섯가지 유형의 게임 중에서 가장 높은 응답률을 나타내었다.

앞서 게임유형별 선호도에 대한 응답결과(<표 IV-28>)와 종합하면, 우리나라 청소년들 사이에서 온라인게임이 가장 인기가 있고 또한 가장 자주 하는 게임임을 확인할 수 있다.

<표 IV- 37> 온라인게임 이용빈도

	(단위 명, %)	
	빈도	비율
계	2,284	100.0
전혀 없다	549	24.0
가끔 있다	654	28.6
자주 있다	509	22.3
매우 자주 있다	572	25.0

온라인게임 이용빈도에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다.

온라인게임을 “자주” 또는 “매우 자주” 이용한다고 응답한 “찾은 이용자”의 비율을 비교해 보면, 성별로는 69.2%로서 여자(25.2%)의 두배 이상에 달하였다. 교급별로는 중학생이 57.2%로서 과반수를 상회하였고, 고교생이 45.9%로서 절반에 가까운 반면, 대학생은 3할 수준으로서 가장 적었다(31.1%).

온라인게임의 주된 이용자가 성별로는 여자보다는 남자, 교급별로는 대학생보다는 중·고교생에 집중적으로 분포하고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 38> 온라인게임 이용빈도: 성·교급별

	(단위: %)			
	전혀 없다	가끔 있다	자주 있다	매우 자주
남 자	8.4	22.4	28.0	41.2
여 자	39.8	35.0	16.5	8.7
중학생	18.2	24.6	24.1	33.1
고교생	25.4	28.7	21.2	24.7
대학생	32.7	36.2	20.8	10.3

통계: 성별 $\chi^2=539.80^{***}$, 교급 $\chi^2=114.35^{***}$

온라인게임과는 달리 PC게임은 인터넷이나 네트워크에 접속하지 않고 컴퓨터를 상대로 혼자서 즐기는 게임이다. 온라인게임이 등장하기 이전에는 PC게임이 우리나라 청소년들 사이에서 가장 일반화된 게임의 형태였다고 할 수 있다.

PC게임의 이용빈도에 응답결과를 보면, 전체의 약 1/4이 해 본 경험이 전혀 없다고 응답하였고(27.9%), 매우 자주 한다고 응답한 청소년은 1할에도 못미쳐서(7.9%) 온라인게임의 응답률보다 월등하게 낮았다. 온라인게임의 등장과 더불어 PC게임을 즐기는 청소년이 점차 감소추세에 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 39> PC게임 이용빈도

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,277	100.0
전혀 없다	636	27.9
가끔 있다	1,049	46.1
자주 있다	413	18.1
매우 자주 있다	179	7.9

PC게임 이용빈도에 대한 각 변인별 하위집단의 응답결과는 다음의 표와 같다. “자주”(“매우 자주” 포함) 이용하는 청소년의 비율을 비교해 보면, 성별로는 남자가 33.6%로서 여자(18.4%)보다 많았고, 교급별로는 중학생이 가장

많았고(29.6%), 다음으로 고교생(24.2%), 대학생(22.2%)의 순이었다. 온라인 게임과 마찬가지로 PC게임의 주된 이용자는 성별로는 남자, 교급별로는 중학생임을 알 수 있다. 그러나 온라인게임과 비교할 때 교급별 이용빈도의 차이는 그다지 크지 않은 것으로 나타났다.

<표 IV- 40> PC게임 이용빈도: 성 · 교급별

	(단위: %)			
	전혀 없다	가끔 있다	자주 있다	매우 자주
남 자	22.2	44.2	21.1	12.5
여 자	33.7	47.9	15.2	3.2
중학생	28.1	42.2	18.2	11.4
고교생	28.4	47.4	17.8	6.4
대학생	26.8	51.1	18.5	3.7

통계: 성별 $\chi^2=102.50^{***}$, 교급 $\chi^2=34.92^{***}$

비디오게임은 별도의 게임기를 TV 등 모니터에 연결하여 즐기는 게임으로 미국, 일본 등지에서 널리 성행하고 있으나 우리나라에서는 온라인게임이나 PC게임에 비해 이용인구가 상대적으로 적은 편이다. 최근에는 플레이스테이션(일본), X-Box(미국) 등 최신형 비디오 게임기가 개발되어 보급이 활성화됨에 따라 과거와는 달리 우리나라에서도 점차 그 이용인구가 증가추세에 있는 것으로 알려지고 있다.

<표 IV- 41> 비디오게임 이용빈도

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,278	100.0
전혀 없다	1,523	66.9
가끔 있다	550	24.1
자주 있다	113	5.0
매우 자주 있다	92	4.0

비디오게임 이용빈도에 대한 응답결과를 보면, 과반수 이상이 해 본 경험

이 전혀 없다고 응답하였고(66.9%), 이용경험이 있는 경우에도 “가끔 한다”는 응답이 가장 많아서(24.1%), 조사대상이 된 다섯가지 유형의 플랫폼별 게임 중에서 이용빈도가 가장 낮은 것으로 나타났다.

비디오게임 이용빈도에 대한 하위집단별 응답결과를 비교해 보면 다음과 같다. 성별로는 여자의 3/4 가량이 이용경험이 없다고 응답하여(75.8%) 남자(58.0%)보다 월등하게 많았다. 교급별로는 잦은 이용자(“자주”+“매우 자주”)의 비율이 중학생이 가장 많았고(11.1%), 이어서 고교생(8.8%), 대학생(5.4%)의 순이었다. 온라인게임·PC게임과 동일하게 중학생이 가장 많이 이용하고 있는 것으로 나타났지만, 교급별 하위집단간의 차이가 통계적으로 유의미한 수준은 아니었다.

<표 IV- 42> 비디오게임 이용빈도·성·교급별

	(단위: 명, %)			
	전혀 없다	가끔 있다	자주 있다	매우 자주
남 자	58.0	28.4	7.1	6.5
여 자	75.8	19.9	2.8	1.5
중학생	65.5	23.5	6.3	4.8
고교생	67.1	24.2	4.4	4.4
대학생	69.2	25.4	3.4	2.0

통계: 성별 $\chi^2=100.37^{***}$, 교급 $\chi^2=13.87$

오락실게임은 “아케이드게임”을 지칭하는 것으로서 “오락실”로 통칭되는 실내공간에 설치된 전용게임기를 이용하여 즐기는 게임이다. 컴퓨터 보급이 활성화되기 이전에는 청소년들 사이에서 가장 일반화된 게임형태였으나 PC 게임, 온라인게임의 확산과 더불어 이용인구가 급속하게 감소하고 있는 것으로 알려지고 있다.

오락실게임 이용빈도에 대한 응답결과를 보면, 지금까지 해 본 경험이 있다고 응답한 청소년이 과반수를 상회하였으나(55.2%), 자주(매우 자주 포함) 이용하는 청소년은 15.5%에 머물렀고 “가끔 이용한다”고 응답한 청소년이 39.8%로서 가장 다수를 차지하였다.

<표 IV- 43> 오락실게임 이용빈도

(단위: 명, %)		
	빈도	비율
계	2,280	100.0
전혀 없다	1,021	44.8
가끔 있다	907	39.8
자주 있다	250	11.0
매우 자주 있다	102	4.5

오락실게임 이용빈도에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인에서 모두 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 성별로는 이용경험이 있는 청소년의 비율이 남자가 여자보다 월등하게 높은 수준이었다(각각 62.6%, 47.7%). 교급별로는 이용경험이 있는 청소년이 중·고교생(각각 54.4%, 53.7%)보다는 대학생이 많은 편이었지만(59.2%), 자주 이용한다는 응답률에서는 세 집단간에 큰 차이가 없었다.

<표 IV- 44> 오락실게임 이용빈도, 성·교급별

(단위: %)				
	전혀 없다	가끔 있다	자주 있다	매우 자주
남 자	37.4	41.5	14.3	6.8
여 자	52.3	38.0	7.6	2.1
중학생	45.5	38.6	10.2	5.6
고교생	46.3	38.4	11.2	4.1
대학생	40.8	44.4	12.0	2.8

통계: 성별 $\chi^2=81.09^{***}$, 교급 $\chi^2=12.72^*$

모바일게임은 가장 최근에 보급되기 시작한 게임으로서 핸드폰, PDA 등을 휴대용 통신장비를 활용하여 장소에 구애받지 않고 이동 중에도 즐길 수 있는 특징을 갖고 있다. 최근 청소년들 사이에서도 핸드폰의 보급이 활성화 되어감에 따라 이용인구가 급격하게 증가하고 있는 것으로 알려져 있다.

모바일게임 이용경험 및 빈도에 대한 응답결과를 보면 전체의 절반 가량이 해 본 경험이 있는 것으로 나타났다. 그러나 자주 한다고 응답한 청소년

보다는 가끔 한다는 청소년이 2배 이상에 달하는 것으로 나타나 아직까지 청소년들 사이에서 광범위하게 일반화되지는 않았음을 알 수 있다.

<표 IV- 45> 모바일게임 이용빈도

(단위: 명, %)		
	빈도	비율
계	2,282	100.0
전혀 없다	1,149	50.4
가끔 있다	776	34.0
자주 있다	273	12.0
매우 자주 있다	84	3.7

모바일게임 이용빈도에 대한 하위집단별 응답결과를 비교해 보면 다음과 같다. 성별로는 이용경험이 있는 청소년의 비율이 여자가 남자보다 더 많았고, 잦은 이용자의 비율도 여자가 17.3%로서 남자(14.1%)를 상회하였다. 교급별로는 이용경험자의 비율이 고교생이 가장 높고 중학생과 대학생은 비슷한 수준이었다.

다른 네가지 유형의 게임들이 모두 성별로는 남자, 교급별로는 중학생 또는 대학生の 이용빈도가 가장 높게 나타난데 비해, 모바일게임은 여자, 고교생의 이용빈도가 상대적으로 높은 수준이었다. 이것은 핸드폰 이용행태의 성별 차이와 더불어 중학생의 핸드폰 보유율이 다른 집단에 비해 상대적으로 낮은 점이 그 주된 요인으로 추정된다.

<표 IV- 46> 모바일게임 이용빈도: 성·교급별

(단위: %)				
	전혀 없다	가끔 있다	자주 있다	매우 자주
남 자	54.4	31.6	10.5	3.6
여 자	46.3	36.4	13.5	3.8
중학생	54.9	31.4	10.2	3.5
고교생	42.8	37.5	14.7	5.0
대학생	54.7	33.0	10.5	1.8

통계: 성별 $\chi^2=15.70^{**}$, 교급 $\chi^2=37.51^{***}$

다. 게임이용과 사회관계

청소년들 사이에서 게임은 혼자서만 즐기는 단순한 소일거리나 오락의 수단에 머물지 않고, 친구나 다른 사람들과의 인간관계를 형성하는 커뮤니케이션 매체로서의 역할을 담당하기도 한다. 여기서는 게임을 통해 형성되는 청소년들의 인간관계를 파악하기 위하여 주로 누구와 함께 게임을 하는지, 게임 동호회나 커뮤니티에 가입했는지의 여부를 질문하고, 가입한 청소년들을 대상으로 오프라인 모임 참석빈도를 조사하였다. 또한 게임을 통해 새롭게 사귀게 된 친구가 있는지, 알고지내던 친구 중에서 게임이 계기가 되어 더욱 가까워진 친구가 있는지를 질문하였다.

먼저, 게임을 주로 누구와 함께 즐기는데 대한 응답결과를 보면, “주로 혼자서만 한다”가 38.0%로서 가장 많았고, 다음으로 “주로 인터넷상의 상대방과 같이 한다”(29.2%), “주로 친구를 직접 만나서 같이 한다”(27.1%)의 순이었으며 “주로 가족과 함께 한다”고 응답한 청소년이 가장 적었다(5.8%).

게임의 동반자는 즐기는 게임의 유형과 밀접한 관련이 있는데, 인터넷상의 상대방과 같이 한다는 응답률이 3할 수준으로서 상대적으로 높게 나타난 것은 청소년들 사이에서 온라인게임이 높은 대중적 인기를 누리고 있기 때문인 것으로 보인다.

〈표 IV- 47〉 게임의 동반자

(단위: 명, %)		
	빈도	비율
계	2,170	100.0
주로 혼자서만 한다	824	38.0
주로 가족과 함께 한다	125	5.8
주로 친구를 직접 만나서 같이 한다	588	27.1
주로 인터넷상의 상대방과 같이 한다	633	29.2

게임을 함께하는 동반자에 대한 하위집단별 응답결과를 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 혼자 게임을 즐기는

청소년의 비율이 성별로는 남자(28.4%)보다 여자가 월등하게 높았고(48.1%), 중·고교생(모두 36.8%)보다는 대학생이 다소 높은 수준이었다(42.3%)

이와 같은 응답결과는 여자보다는 남자, 대학생보다는 중·고교생이 게임을 통해 보다 다양한 인관관계를 형성해 갈 가능성이 높다는 것을 시사하는 것으로 해석될 수 있을 것이다.

<표 IV- 48> 게임의 동반자·성·교급별

	(단위 %)			
	혼자서만	가족과	친구와	인터넷상대와
남 자	28.4	3.3	40.2	28.1
여 자	48.1	8.3	13.3	30.3
중학생	36.8	6.2	27.9	29.1
고교생	36.8	6.3	24.4	32.5
대학생	42.3	3.9	30.3	23.6

통계: 성별 $\chi^2=224.54^{***}$, 교급 $\chi^2=18.67^{**}$

게임이 청소년들의 주요한 취미·여가활동으로 정착되어 감에 따라 인터넷을 중심으로 한 게임 커뮤니티나 동호회(카페, 길드, 혈맹, 클랜 등) 활동이 청소년들 사이에서 급속하게 확산되고 있다. 현재 자신이 게임관련 동호회에 가입해 있는지의 여부를 질문한 결과, 4할 이상의 청소년이 가입하였다고 응답하였다(43.4%). 앞서 게임을 좋아한다고 응답한 청소년이 약 7할 정도임을 감안하면(<표 IV-24> 참조), 현재 게임을 즐기고 있는 청소년의 절반 이상이 게임관련 동호회나 커뮤니티에 가입하여 활동하고 있는 것으로 추정된다.

<표 IV- 49> 게임동호회 가입여부

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,267	100.0
가입하지 않았다	1,284	56.6
가입해 있다	983	43.4

게임동호회 가입여부에 대한 하위집단별 응답결과를 비교해 보면 다음과 같다. 성별로는 남자의 과반수 이상이 게임동호회에 가입한 반면(55.9%), 여자는 3할 수준(30.7%)에 머물러 있고, 교급별로는 중학생의 가입률이 52.5%로서 가장 높고, 고교생이 중간 수준이며, 대학생의 가입률(25.1%)은 중학생의 절반에도 못미치고 있다. 이와 같은 게임동호회 가입률의 차이는 각 하위집단별 게임선호도 및 이용빈도의 차이를 그대로 반영하고 있는 것으로 추정된다

<표 IV- 50> 게임동호회 가입여부: 성·교급별

	(단위: %)	
	가입하지 않았다	가입해 있다
남 자	44.1	55.9
여 자	69.3	30.7
중학생	47.5	52.5
고교생	56.0	44.0
대학생	74.9	25.1

통계: 성별 $\chi^2=146.54^{***}$, 교급 $\chi^2=98.72^{***}$

우리나라 청소년들의 인터넷 이용행태상의 중요한 특징 중의 하나가 인터넷 동호회 활동이 온라인상에서만 머물지 않고 이른바 “번개”나 “정모”(정기모임) 등 현실공간의 “오프라인 모임”으로 연결되는 사례가 매우 빈번하다는 점이다.

<표 IV- 51> 게임동호회 모임 참석빈도

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	982	100.0
전혀 없다	681	69.3
한두번 있다	172	17.5
가끔 참석한다	67	6.8
자주 참석한다	31	3.2
거의 다 참석한다	31	3.2

이에 따라 게임 동호회에 가입한 청소년들만을 대상으로, 온라인 모임 외에 동호회의 오프라인 활동에 참여한 경험이 있는지의 여부를 질문하였다. 응답결과를 보면, 동호회에 가입한 청소년의 약 3할 이상(30.7%)이 오프라인 모임에 한두번 이상 참석한 경험이 있는 것으로 나타났다.

게임동호회의 오프라인 모임 참석빈도에 대한 하위집단별 응답결과를 비교해 보면 다음과 같다. 성별로는 남자의 35.9%가 참석경험이 있는 반면, 여자는 20.9%에 머물러 여자보다는 남자가 오프라인 모임에 더욱 적극적임을 알 수 있다. 교급별로는 참석경험이 있다는 청소년의 비율이 대학생이 41.9%로서 가장 높고, 다음으로 고교생(34.6%), 중학생(24.8%)의 순이었다. 중학생의 경우 게임동호회 가입율은 가장 높지만 오프라인 모임 참석율이 매우 낮은 점이 특징적인데, 이것은 사회활동이 어려운 연령상의 제약때문인 것으로 추측된다.

<표 IV- 52> 게임동호회 모임 참석빈도: 성·교급별

	(단위: %)				
	전혀 없다	한두번 있다	가끔 참석	자주 참석	거의 다 참석
남 자	64.1	20.3	7.7	3.9	4.1
여 자	79.1	12.5	5.2	1.7	1.4
중학생	75.2	13.2	5.5	3.5	2.6
고교생	65.4	21.0	7.4	3.0	3.3
대학생	58.1	24.2	10.5	2.4	4.8

통계: 성별 $\chi^2=25.39^{***}$, 교급 $\chi^2=22.05^{**}$

게임을 통하여 새롭게 사귀게 된 친구가 있는지, 있다면 그 인원이 어느 정도나 되는지를 질문하였다. 현실공간의 친구와 더불어 인터넷상으로 알게 된 친구도 포함하여 응답하게 하였다. 그 결과, “없다”고 응답한 청소년이 47.7%에 머물러 전체 청소년의 과반수 이상이 게임을 매개로 하여 새로운 친구를 사귀게 되었음을 알 수 있다.

게임을 통하여 새롭게 사귀게 된 친구의 수는 “한두명 정도”라는 응답이 22.4%로서 가장 많았고, 다음으로 “10명 정도(또는 그 이상)”(14.0%), “3-5

명 정도”(11.6%), “5-9명 정도”(4.3%)의 순이었다. 10명 또는 그 이상이라고 응답한 청소년이 적지 않은 수에 달하는 점이 주목되는데, 이들은 대부분 인터넷을 통하여 여러명이 같이 게임을 즐기는 온라인게임 이용자일 것으로 추정된다.

<표 IV- 53> 게임을 계기로 사귄 친구

	(단위 명, %)	
	빈도	비율
계	2,286	100.0
없 다	1,091	47.7
한두명 정도	511	22.4
3-5명 정도	265	11.6
5-9명 정도	98	4.3
10명 정도(또는 그 이상)	321	14.0

게임을 통해 알게 된 친구의 수에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 먼저 성별로는 남자의 58.3%가 새롭게 사귀게 된 친구가 있다고 응답하여 여자의 응답률(46.1%)을 상회하였다. 교급별로는 중학생의 64.2%가 게임을 통해 사귄 친구가 있다고 응답하여 가장 많았고, 고교생은 53.2%였으며 대학생은 28.0%에 머물러 중학생의 절반 수준에도 못미치는 것으로 나타났다.

<표 IV- 54> 게임을 계기로 사귄 친구: 성·교급별

	(단위: %)				
	없다	한두명 정도	3-5명 정도	5-9명 정도	10명 정도
남 자	41.7	23.0	14.3	3.9	17.2
여 자	53.9	21.7	8.9	4.7	10.8
중학생	35.8	26.7	14.6	4.5	18.3
고교생	46.8	20.5	11.2	5.9	15.6
대학생	72.0	17.1	6.5	1.2	3.2

통계: 성별 $\chi^2=49.84^{***}$, 교급 $\chi^2=194.83^{***}$

특히 게임을 통한 친구의 수가 10명 이상이라는 응답률이 대학생은 극소수에 불과한 반면(3.2%), 중학생과 고교생은 각각 18.3%와 15.6%에 달하여 현격한 차이를 나타내었다. 이것은 여러명이 함께 게임을 진행하는 온라인게임의 선호도와 이용빈도가 대학생에 비해 중·고교생이 월등하게 높은 것과 밀접한 상관관계가 있는 것으로 추정된다.

한편, 그동안 알고지내던 친구 중에서 게임을 계기로 하여 더욱 가까워진 친구가 있는지, 있다면 몇 명 정도인지를 질문하였다.

응답결과를 보면, “없다”는 응답이 절반 남짓하여(51.8%), 상당수의 청소년들 사이에서 게임이 단순한 오락의 도구로서 뿐만 아니라 사교의 수단으로도 널리 활용되고 있음을 알 수 있다. 게임을 통하여 가까워진 친구의 수는 “한두명 정도”가 28.9%로서 가장 많았고, 다음으로 “3-5명 정도”(11.9%), “10명 정도(또는 그 이상)”(5.0%), “5-9명 정도”(2.4%)의 순이었다.

<표 IV- 55> 게임을 계기로 가까워진 친구

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,288	100.0
없 다	1,186	51.8
한두명 정도	661	28.9
3-5명 정도	272	11.9
5-9명 정도	55	2.4
10명 정도(또는 그 이상)	114	5.0

게임을 통해 가까워진 친구의 유무 및 친구의 수에 대한 하위집단별 응답결과는 성·교급 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 먼저 성별로는 남자의 65.2%가 게임을 통해 가까워진 친구가 있다고 응답한 반면, 여자는 그 절반에 못미치는 30.9%에 불과하였다. 교급별로는 중학생의 55.9%가 있다고 응답하여 가장 많았고, 다음으로 고교생(47.4%), 대학생(34.7%)의 순이었다. 남학생과 중·고교생의 경우 게임이 새로운 교우관계를 형성하고 사귀던 친구와 더욱 가까워지는 중요한 매체의 역할을 담당

하고 있음을 확인할 수 있다.

<표 IV- 56> 게임을 계기로 가까워진 친구: 성·교급별

(단위: %)

	없다	한두명 정도	3-5명 정도	5-9명 정도	10명 정도
남 자	34.8	35.4	18.2	3.5	8.1
여 자	69.1	22.3	5.5	1.3	1.8
중학생	44.1	31.3	14.5	3.5	6.7
고교생	52.6	28.9	11.4	1.9	5.2
대학생	65.3	24.4	7.7	1.2	1.4

통계 성별 $\chi^2=299.26^{***}$, 교급 $\chi^2=73.60^{***}$

4. 온라인게임 이용자 특성

여기서는 온라인게임을 선호하고 또한 자주 이용하는 청소년들이 다른 청소년들과 비교하여 어떤 특성을 갖고 있는지를 살펴보기로 한다.

이를 위하여 게임이용 행태와 관련된 조사문항의 응답결과를 활용하여 “게임이용 유형” 변인을 조작적으로 정의한 뒤, 전체 표본을 “온라인게임 이용자” “일반게임 이용자” “게임 비이용자”의 세 집단으로 구분하였다. 집단구분의 구체적인 기준과 절차는 다음과 같다.

1) 먼저 게임이용자-비이용자의 구분은 “하루 평균 게임시간” 문항의 응답결과를 활용하였다(<표 IV-31> 참조). 즉, 선택지로 제시된 단계별 7점 척도의 게임시간 중에서 “전혀 안 한다”고 응답한 집단을 “게임비이용자”로, “30분 정도(또는 그 이하)”에서 “5시간 정도(또는 그 이상)”라고 응답한 집단을 “게임 이용자”로 정의하였다. 여기서 “게임 비이용자”는 게임을 전혀 하지 않는다는 의미로서 보다는 다른 청소년들에 비해 게임이용 빈도가 매우 낮은 수준의 청소년을 의미한다.

2) 다음으로 앞에서 추출된 게임 이용자집단 중에서 온라인게임을 좋아한다고 응답하고(<표 IV-28> 참조), 또한 실제로 온라인게임을 자주 한다고 응답(<표 IV-37> 참조)한 청소년들을 “온라인게임 이용자”로, 그렇지 않은 청소년들을 “일반게임 이용자”로 구분하였다. 여기서 “일반게임 이용자”는 게임을 즐기기는 하지만 온라인게임보다는 다른 유형의 게임(PC게임, 비디오 게임, 오락실게임, 모바일게임)을 선호하고 또 자주 하는 청소년을 지칭하는 개념으로 사용한다.

이상의 절차를 통하여 전체 표본이 “온라인게임 이용자” “일반게임 이용자” “게임 비이용자”의 세 집단으로 구분되었는데, 각 집단별 인원과 비율은 다음과 같다. 전체 표본 중에서 온라인게임 이용자와 일반게임 이용자가 모두 39.6%에 달하고, 게임을 하지 않은 비이용자가 20.8%로서 가장 적은 것으로 나타났다.

<표 IV- 57> 게임이용 유형별 하위집단 분포

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	2,203	100.0
온라인게임 이용자	873	39.6
일반게임 이용자	872	39.6
게임 비이용자	458	20.8

가. 인구학적 특성

게임이용 유형변인에 의거한 각 하위집단의 인구학적 특성을 살펴보면 다음과 같다.

먼저 성별로는 남자의 6할 가량이 온라인게임 이용자로서 일반게임 이용자의 두배 수준에 달하였고, 게임을 거의 또는 전혀 하지 않은 청소년은 8.0%에 불과하였다. 반면 여자는 온라인게임 이용자(19.9%)보다 일반게임 이용자가 월등하게 많았고(46.7%), 전체의 3할 가량이 게임을 하지 않지 않은 것으로 나타났다. 교급별로는 온라인게임 이용자의 비율이 중학생이 49.4%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(36.4%), 대학생(26.7%)의 순이었다. 중학생과는 달리 고교생과 대학생은 온라인게임보다는 일반게임 이용자가 더 많았다. 온라인게임의 주된 이용자가 남자, 중학생층임을 알 수 있다.

<표 IV- 58> 게임이용 유형별 하위집단: 성·교급별

	(단위: %)		
	온라인게임 이용자	일반게임 이용자	게임 비이용자
남 자	59.5	32.4	8.0
여 자	19.9	46.7	33.4
중학생	49.4	37.1	13.5
고교생	36.4	39.5	24.1
대학생	26.7	44.5	28.8

성별 $\chi^2=416.45^{***}$, 교급 $\chi^2=90.49^{***}$

나. 인터넷이용 특성

온라인게임 이용자가 다른 두 집단(일반게임 이용자, 게임 비이용자)과 비교하여 인터넷 이용행태상 어떤 독특한 특성을 나타내고 있는지를 조사하였다. 일상생활에 필요한 정보의 입수경로, 컴퓨터·인터넷 이용환경, 인터넷의 이용빈도·시간, 이용경력, 인터넷 접속시간대 등에 대한 세 집단의 응답결과를 비교·검토하였다.

일상생활에 필요한 정보의 입수경로에 대한 게임이용 유형별 하위집단의 응답결과는 다음과 같다. 세 집단 모두 인터넷/PC통신의 응답률이 가장 높았고, 이어서 텔레비전/라디오, 가족/친구/이웃의 순이었고, 신문/잡지의 응답률이 가장 낮았다. 일반게임 이용자 그룹의 텔레비전/라디오의 응답률이 상대적으로 높고, 인터넷/PC통신 응답률이 다른 그룹에 비해 낮은 점이 특징적이지만, 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

<표 IV- 59> 정보입수 경로: 게임이용 유형별

	텔레비전/ 라디오	인터넷/ PC통신	신문/잡지	가족/친구/ 이웃 등
온라인게임 이용자	15.7	71.0	3.7	9.6
일반게임 이용자	20.7	66.6	3.4	9.3
게임 비이용자	18.6	71.3	3.5	6.6

통계: $\chi^2=11.00$

컴퓨터 보유 여부 및 주된 사용자의 응답결과를 보면, 온라인게임 이용자 그룹은 게임 비이용자에 비해 컴퓨터 보유율이 높고, 컴퓨터 점유율도 다른 두 집단에 비해 상대적으로 높은 것으로 나타났다. 즉, 집에서 컴퓨터의 주된 이용자가 자신이라고 응답한 청소년(“주로 내가 사용한다”와 “나 혼자만 사용한다”)이 온라인게임 이용자는 83.8%에 달하여, 일반게임 이용자(75.6%), 게임 비이용자(67.6%)의 응답률을 크게 상회하였다.

<표 IV- 60> 컴퓨터의 주된 이용자: 게임이용 유형별

	(단위 %)			
	컴퓨터가 없다	주로 다른 가족이 사용	주로 내가 사용	나혼자만 사용
온라인게임 이용자	2.6	13.4	75.7	8.2
일반게임 이용자	2.9	21.5	69.1	6.5
게임 비이용자	5.5	26.9	61.7	5.9

통계: $\chi^2=50.49^{***}$

집에서 인터넷에 접속하는 방식에 대한 응답결과는 세 집단간에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 세 집단 모두 인터넷전용선을 통하여 접속하는 경우가 대부분으로서 전화선 모뎀 이용률은 1할 미만이었으며, 인터넷 접속이 불가능하다고 응답한 청소년은 극소수에 불과하였다.

<표 IV- 61> 인터넷 접속방식: 게임이용 유형별

	(단위 %)		
	접속할 수 없다	전화선모뎀 이용	인터넷 전용회선
온라인게임 이용자	2.3	8.5	89.1
일반게임 이용자	3.3	9.4	87.3
게임 비이용자	4.4	7.2	88.4

통계: $\chi^2=5.75$

인터넷이 없다면 자신의 생활이 어떻게 변화할 것으로 예상하는지에 대한 응답결과는 다음과 같다. 불편할 것(“약간” 또는 “매우”)이라고 응답한 청소년의 비율이 온라인게임 이용자가 87.0%로서 가장 높았고, 일반게임 이용자와 게임 비이용자의 응답률은 유사한 수준이었다(각각 82.9%, 82.5%). 같은 게임이용자 그룹에 속하면서도 온라인게임 이용자가 일반게임 이용자에 비해 인터넷의 효용성에 대해 보다 높이 평가하는 점이 특징적이다. 이것은 다른 게임과는 달리 인터넷 접속이 필수적인 온라인게임의 하드웨어적 특성에서 기인하는 것으로 생각된다.

<표 IV- 62> 인터넷의 효용성(“인터넷이 없다면...”): 게임이용 유형별

	(단위: %)			
	거의 변화가 없을 것이다	별로 변화가 없을 것이다	약간 불편 할 것이다	매우 불편 할 것이다
온라인게임 이용자	2.9	10.1	40.4	46.6
일반게임 이용자	4.2	12.9	45.8	37.1
게임 비이용자	6.0	11.4	37.8	44.7

통계: $\chi^2=25.33^{***}$

인터넷 이용빈도에 대한 응답결과를 비교하면 다른 두 집단에 비해 온라인게임 이용자의 이용빈도가 상대적으로 높은 편이었다. 즉, 일주일에 3일 이상 접속하는 잦은 이용자의 비율을 보면, 온라인게임 이용자가 92.7%에 달하였고, 다음이 일반게임 이용자(85.0%), 게임 비이용자(78.6%)의 순이었다. 온라인게임의 경우 인터넷에 접속해야만 게임을 할 수 있기 때문에 다른 두 집단에 비해 인터넷 이용빈도가 높은 것으로 추정된다.

<표 IV- 63> 인터넷 이용빈도: 게임이용 유형별

	(단위: %)					
	거의 이용하지 않는다	두세달에 한번	한달에 한두번	일주일에 1-2일	일주일에 3-4일	거의 매일
온라인게임이용자	1.4	0.3	0.8	4.8	13.0	79.7
일반게임 이용자	1.6	1.5	2.8	9.2	20.0	65.0
게임 비이용자	5.7	1.5	1.3	12.9	18.6	60.0

통계: $\chi^2=104.88^{***}$

하루 평균 인터넷 이용시간에 대한 응답결과를 보면 다음과 같다. 하루에 3시간 이상 이용하는 장시간 이용자의 비율을 비교해 보면, 온라인게임 이용자가 과반수를 상회하는 반면(52.5%), 다른 두 집단은 모두 3할대의 낮은 응답률을 나타내었다(각각 37.8%, 32.9%).

전체적으로 게임이용자가 비이용자에 비해, 또한 온라인게임 이용자가 다른 게임 이용자에 비해 오랜 시간 인터넷에 접속하는 접속한다는 사실을 알

수 있다. 게임 이용자 집단내의 두 하위그룹간에 이용시간의 차이가 현저한 것은 온라인게임의 게임시간(시작에서 종결까지)이 다른 게임에 비해 상대적으로 긴 것과 관련이 있는 듯하다.

<표 IV- 64> 하루 평균 인터넷 이용시간: 게임이용 유형별

(단위: %)

	30분 정도	1시간 정도	2시간 정도	3시간 정도	4시간 정도	5시간 정도
온라인게임 이용자	5.1	12.5	30.0	23.7	12.8	16.0
일반게임 이용자	8.0	23.5	30.5	18.1	9.6	10.1
게임 비이용자	17.3	23.2	26.5	18.4	7.9	6.6

통계: $\chi^2=127.77^{***}$

인터넷 이용경력에 대한 응답결과는 세 집단 모두 유사한 분포를 나타내었다. 대체로 4, 5년 정도의 오랜 경력자의 비율이 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 다소 낮은 점이 특징적인데, 이것은 온라인게임의 주된 이용자가 중학생층으로서 다른 게임 이용자에게 비해 연령층이 상대적으로 낮은 것과 관련이 있는 듯하다.

<표 IV- 65> 인터넷 이용경력: 게임이용 유형별

(단위: %)

	반년 정도	1년 정도	2년 정도	3년 정도	4년 정도	5년 정도
온라인게임 이용자	2.5	6.3	16.7	26.2	25.4	22.8
일반게임 이용자	2.9	5.7	14.6	25.5	27.0	24.3
게임 비이용자	2.2	4.6	14.3	25.8	26.2	26.9

통계: $\chi^2=6.25$

하루 중 인터넷을 이용하는 주된 시간대에 대한 응답결과를 보면, 온라인 게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 상대적으로 이른 시간대에 접속하고 있는 것으로 나타났다. 즉, 주로 저녁 8시 이전에 접속한다는 응답율을 비교하면, 온라인게임 이용자가 45.2%로서 가장 많고, 다음으로 일반게임 이용자

(38.0%), 게임 비이용자(31.5%)의 순이었다 반면에 새벽시간에 접속한다는 응답률은 온라인게임 이용자가 가장 낮았다.

<표 IV- 66> 인터넷 이용시간대. 게임이용 유형별

(단위: %)

	6시 이전	저 녀 6-8시	밤 8-10시	밤 10-12시	12시- 새벽2시
온라인게임 이용자	21.4	23.8	22.1	24.0	8.8
일반게임 이용자	19.3	18.7	25.6	26.9	9.4
게임 비이용자	13.9	17.6	22.5	31.5	14.5

통계: $\chi^2=36.06^{***}$

PC방 이용빈도에 대한 응답결과에서는 세 집단간에 뚜렷한 차이가 확인되었다. 일주일에 3일 이상 PC방을 이용하는 잦은 이용자의 비율을 비교하면, 온라인게임 이용자가 17.0%에 달하는 반면, 다른 두 집단은 모두 1할 미만에 머물렀다(일반게임 이용자 5.1%, 게임 비이용자 3.0%). 온라인게임 이용자의 PC방 이용빈도가 이처럼 높게 나타난 것은 우리나라에서 온라인게임이 주로 PC방을 거점으로 하여 확산된 것과 관련이 있는 듯하다.

<표 IV- 67> PC방 이용빈도: 게임이용 유형별

(단위 %)

	전혀 없다	두세달에 한두번	한달에 한두번	일주일에 1-2일	일주일에 3-4일	거의 매일
온라인게임 이용자	3.9	26.1	28.9	24.1	10.9	6.1
일반게임 이용자	11.6	42.3	29.1	11.9	3.6	1.5
게임 비이용자	18.7	50.7	19.8	7.7	2.6	0.4

통계: $\chi^2=293.71^{***}$

다. 게임이용 특성

온라인게임 이용자와 일반게임 이용자, 게임 비이용자의 게임이용 행태상의 특징을 상호 비교하였다. 게임에 대한 선호도, 게임이용 장소, 게임내용의 평가, 게임을 통해 형성되는 인간관계 등의 차이점을 살펴보았다.

자신이 게임을 얼마나 좋아하는지에 대한 응답결과는 다음과 같다. 게임을 좋아한다는 응답률을 비교하면, 온라인게임 이용자가 96.9%에 달하여 가장 많았고, 다음으로 일반게임 이용자(79.0%), 게임 비이용자(21.7%)의 순이었다. 게임이용자 중에서도 온라인게임을 즐기는 청소년들이 다른 유형의 게임을 좋아하는 청소년들에 비해 게임에 대한 선호도가 훨씬 높다는 사실을 확인할 수 있다.

<표 IV- 68> 게임 선호도: 게임이용 유형별

(단위: %)

	전혀 좋아하지 않는다	좋아하지 않는다	좋아한다	매우 좋아한다
온라인게임 이용자	0.2	2.9	52.0	44.9
일반게임 이용자	1.8	19.1	63.8	15.2
게임 비이용자	29.2	49.1	20.2	1.5

통계 $\chi^2=1148.99^{***}$

자녀의 게임이용에 대한 부모의 태도는 온라인게임 이용자와 다른 두 집단간의 차이가 현저하였다. 부모가 반대한다(적극 반대 포함)는 응답률을 비교하면, 온라인게임 이용자가 39.4%로서 3항에 못미치는 다른 두 집단보다 월등하게 높은 수준이었다(각각 29.7%, 28.8%).

한편 부모가 찬성도 반대도 아닌 유보적인 태도를 갖고 있다는 응답률은 온라인게임 이용자가 54.0%로서 6항을 상회하는 다른 집단에 비해 낮은 수준이었다. 온라인게임 이용자의 게임이용 빈도가 다른 게임 이용자에 비해 더욱 잦은 편이고, 또한 보다 오랜 시간 게임을 하기 때문에 부모의 반대가 더 심한 것으로 추측된다.

<표 IV- 69> 게임에 대한 부모태도: 게임이용 유형별

	(단위: %)				
	적극 반대 하신다	반대 하신다	찬성도 반대도 안하신다	찬성 하신다	적극 찬성 하신다
온라인게임 이용자	4.3	35.1	54.0	5.5	12
일반게임 이용자	22	27.5	63.8	6.3	0.2
게임 비이용자	3.8	25.0	68.8	2.2	02

통계: $\chi^2=49.07^{***}$

가장 오랜 시간 게임을 즐기는 장소에 대한 응답결과는 다음과 같다. 세 집단 모두 집에서 게임을 즐긴다고 응답한 청소년이 가장 많았지만, 응답률에 있어서 게임 비이용자 집단은 이용자 집단에 비해 현저하게 낮았다. 게임에 대한 선호도가 낮고 자주 하지 않은 청소년일수록 집에서 게임을 할 수 있는 환경이 갖추어져 있지 않기 때문인 것으로 보인다. 주로 PC방에서 게임을 즐긴다는 응답률은 온라인게임 이용자가 13.5%로서 일반게임 이용자(9.8%)에 비해 다소 높은 수준이었다.

<표 IV- 70> 게임이용 장소: 게임이용 유형별

	(단위: %)					
	집	학교	PC방	오락실	실외공간	기타
온라인게임 이용자	83.9	1.5	13.5	0.6	0.0	0.5
일반게임 이용자	82.5	4.1	9.8	2.3	0.1	1.1
게임 비이용자	68.9	4.9	10.0	4.9	1.2	10.0

통계: $\chi^2=181.172^{***}$

한달 평균 게임관련 지출비용에 대한 세 집단간의 응답결과의 차이는 매우 현저하였다. 일반게임 이용자와 게임 비이용자가 모두 “거의 없다”는 응답이 과반수를 상회하는 반면(각각 62.4%, 82.2%), 온라인게임 이용자는 36.6%에 머물렀다. 또한 한달 평균 2만원 이상 지출하는 청소년의 비율은 온라인게임 이용자가 22.4%에 달하여 일반게임 이용자(7.4%)보다 월등하게 많았다. 온라인게임 이용자의 비용지출이 상대적으로 많은 것은 상당수의 온

라인게임이 상용화되어 유료로 서비스되고 있고 PC방의 이용빈도도 일반게임 이용자에 비해 상대적으로 높기 때문인 것으로 생각된다.

<표 IV- 71> 한달 평균 게임이용 비용

	(단위: %)						
	거의 없다	5천원 내외	1만원 내외	2만원 내외	3만원 내외	4만원 내외	5만원 이상
온라인게임 이용자	36.6	27.0	13.9	7.9	7.2	2.9	4.4
일반게임 이용자	62.4	23.3	6.9	2.9	2.5	0.6	1.4
게임 비이용자	82.2	12.6	2.7	1.3	0.7	0.0	0.4

통계: $\chi^2=320.82^{***}$

게임의 동반자에 대한 응답결과에서도 세 집단간에 뚜렷한 차이가 확인되었다. 온라인게임 이용자의 경우 혼자서만 한다는 응답은 2할대에 머물렀고(23.6%), 친구와 함께 또는 인터넷상의 상대방과 함께 한다고 응답한 청소년이 모두 3할을 상회하였다(각각 36.9%, 36.4%). 반면에 다른 두 집단은 모두 혼자서만 한다고 응답한 청소년이 절반 수준으로서 다수를 차지하였다(각각 46.3%, 52.7%). 이것은 혼자서는 게임을 할 수 없고 인터넷에 접속하여 다른 사람들과 함께 게임을 진행해야 하는 온라인게임의 특성에서 비롯된 결과로 보인다.

<표 IV- 72> 게임의 동반자: 게임이용 유형별

	(단위: %)			
	혼자서만	가족과	친구와	인터넷상대외
온라인게임 이용자	23.6	3.0	36.9	36.4
일반게임 이용자	46.3	6.4	20.0	27.3
게임 비이용자	52.7	9.7	19.6	18.0

통계: $\chi^2=193.26^{***}$

자신이 즐기는 게임내용에 대하여 폭력성, 음란성, 비도덕성, 청소년 부적합성, 중독성의 다섯가지 측면에서 평가하게 하였다. 각 평가항목별로 긍정적으로 응답(“그렇다”와 “매우 그렇다”)한 비율을 정리해 보면 다음의 표와

같다.

먼저 게임내용의 폭력성에 대한 긍정응답률은 온라인게임 이용자가 28.8%로서 일반게임 이용자(15.9%), 게임 비이용자(11.5%)보다 높게 나타났다. 게임내용의 음란성과 청소년 부적합성에 대해서는 긍정응답률이 모두 낮은 수준이고 세 집단간에 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 게임내용의 비도덕성에 대해서는 온라인게임 이용자의 긍정응답률이 25.9%로서 다른 두 집단의 두 배 이상에 달하였다. 게임의 중독성에 대해서는 온라인게임 이용자의 과반수 이상이 그렇다고 응답하여(60.6%) 다른 두 집단의 긍정응답률(각각 37.0%, 30.3%)과 현격한 차이를 나타내었다.

전체적으로 게임내용의 폭력성과 비도덕성, 중독성에 대하여 온라인게임 이용자의 긍정응답률이 상대적으로 높은 편이었다. 특히 게임내용의 중독성에 대하여 온라인게임 이용자의 과반수 이상이 그렇다고 응답하여 온라인게임 이용이 게임중독으로 연결될 개연성이 매우 높을 것으로 추정된다.

<표 IV- 73> 게임내용의 평가. 게임이용 유형별

	(단위 %)		
	온라인게임 이용자	일반게임 이용자	게임 비이용자
폭력적이고 잔인한 내용을 담고 있다	28.8	15.9	11.5
성적으로 음란한 내용을 담고 있다	3.4	4.5	4.3
청소년(자기 또래)에 부적합한 게임이다	12.9	11.9	11.6
비도덕적인 내용(사기, 배반 등)을 담고 있다	25.9	12.5	8.2
중독성이 강하다	60.6	37.0	30.3

게임 동호회 가입 여부에 대한 응답결과는 다음의 표와 같다. 온라인게임 이용자의 6할 정도가 게임동호회에 가입한 반면, 일반게임 이용자의 가입율은 37.1%에 머물렀다. 다른 게임에 비해 온라인게임 이용자들의 커뮤니티 활동이 보다 활발하게 전개되고 있음을 알 수 있다. 게임을 거의 하지 않는 비이용자들도 게임 동호회의 가입율이 22.3%에 달하여 게임에 대한 청소년들의 높은 관심을 엿볼 수 있다.

<표 IV- 74> 게임동호회 가입여부· 게임이용 유형별

(단위: %)

	가입하지 않았다	가입해 있다
온라인게임 이용자	40.4	59.6
일반게임 이용자	62.9	37.1
게임 비이용자	77.7	22.3

통계: $\chi^2=187.83^{***}$

게임동호회에 가입한 청소년들을 대상으로 하여 오프라인 모임에 참석한 경험이 있는지를 질문하였다. 응답결과를 보면 온라인게임 이용자의 36.1%가 참석경험이 있다고 응답하여 일반게임 이용자의 참석경험자 비율(24.6%)을 1할 이상 상회하였다. 다른 게임 이용자들에 비해 온라인게임 이용자들이 오프라인 모임에도 보다 적극적인 태도를 갖고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 75> 게임동호회 참석빈도· 게임이용 유형별

(단위: %)

	전혀 없다	한두번 있다	가끔 참석	자주 참석	거의 다 참석
온라인게임 이용자	63.9	21.0	7.1	4.1	3.9
일반게임 이용자	75.5	14.0	6.5	2.2	1.9
게임 비이용자	80.8	11.1	3.0	2.0	3.0

통계: $\chi^2=21.47^{**}$

게임을 통하여 새롭게 사귀는 친구가 있는지의 여부를 질문하였다. 온라인 게임 이용자의 약 7할이 있다고 응답한 반면(67.8%), 일반게임 이용자와 게임 비이용자는 과반수 이상이 없다고 응답하였다. 온라인게임이 청소년들의 교우관계를 확대하는 데 긍정적으로 기여하고 있음을 알 수 있다.

새롭게 사귀는 친구의 수에 있어서도 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 훨씬 많은 것으로 나타났는데, 이것은 혼자서만 하는 다른 게임과는 달리 여러명이 함께 진행하는 온라인게임의 특성에서 기인하는 것으로 생각된다.

<표 IV- 76> 게임을 계기로 사귀는 친구: 게임이용 유형별

(단위: %)

	없다	한두명 정도	3-5명 정도	5-9명 정도	10명 정도
온라인게임 이용자	32.3	25.8	15.7	5.3	21.0
일반게임 이용자	52.6	24.2	10.4	3.6	9.3
게임 비이용자	71.6	12.4	5.1	3.3	7.5

통계: $\chi^2=219.03^{***}$

게임을 통하여 더욱 가까워진 친구가 있는지의 여부를 질문하였다. 온라인게임 이용자의 71.8%가 있다고 응답한 반면, 일반게임 이용자는 39.3%, 게임비이용자는 17.0%에 머물렀다. 가까워진 친구의 수에 있어서도 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 훨씬 많은 것으로 나타났다. 온라인게임이 새로운 친구를 사귀는 계기로서 뿐만 아니라 현재 사귀고 있는 친구들과의 유대관계를 강화하는 기능을 수행하고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 77> 게임을 계기로 가까워진 친구: 게임이용 유형별

(단위: %)

	없다	한두명 정도	3-5명 정도	5-9명 정도	10명 정도
온라인게임 이용자	28.2	38.4	19.8	3.8	9.8
일반게임 이용자	60.8	27.4	8.4	1.5	2.0
게임 비이용자	83.0	11.9	2.9	1.1	1.1

통계 $\chi^2=433.83^{***}$

온라인게임을 즐기고 있는 청소년들만을 대상으로 자신이 가장 선호하는 게임이 어떤 것인지를 질문하였다. 청소년 사이에 성행하고 있는 것으로 알려진 온라인게임 22가지를 제시하고 그중에서 하나를 선택하게 하였다.

응답결과를 보면, 각종 온라인보드게임(바둑, 장기, 체스, 마작, 윗놀이, 고스톱, 카지노 등)을 즐긴다는 청소년이 25.5%로서 가장 많았고, 우리나라 온라인게임 확산에 결정적인 역할을 한 “스타크래프트”가 24.6%에 달하였다. 기타 온라인게임은 모두 1할 미만의 응답률을 나타내었는데, 그중에서 “러니

지”(9.4%), “디아블로”(6.5%), “포트리스”(5.5%), “바람의 나라”(5.4%)가 상대적으로 높은 응답률을 나타내었다.

<표 IV- 78> 좋아하는 온라인게임

	(단위: 명, %)	
	빈도	비율
계	1,252	100.0
드래곤라자	19	1.5
디아블로	82	6.5
라그나로크	46	3.7
레인보우식스	11	0.9
리니지	118	9.4
뮤	28	2.2
미르의전설	30	2.4
바람의나라	67	5.4
삼국통일	2	0.2
스타크래프트	308	24.6
신영웅문	1	0.1
에버퀘스트	1	0.1
에이지오브엠파이어(미솔로지)	3	0.2
울타마온라인	1	0.1
워크래프트	52	4.2
조선협객전	2	0.2
천 년	3	0.2
카운터스트라이크	43	3.4
커맨드앤드콘커(C&C)	1	0.1
포트리스	69	5.5
FIFA 축구	46	3.7
각종 보드게임 (바둑, 장기, 체스, 고스톱 등)	319	25.5

5. 온라인게임 이용관련 문제실태

온라인게임의 이용이 청소년들의 사이버 문제행동 및 게임중독과 어떤 관련이 있는지를 살펴보기로 한다. 청소년들의 인터넷 이용과정에서 나타나는 다양한 형태의 문제행동의 경험빈도를 조사하고 이를 유형화한 뒤, 온라인게임 이용집단과 다른 집단과의 차이를 분석한다. 또한 청소년들의 게임중독 실태를 주관적 평가 및 객관적 척도에 의한 측정의 방식으로 추정하고, 온라인게임 이용자를 포함한 게임이용 유형별 하위집단의 차이를 검토한다.

가. 온라인게임과 문제행동

사이버 문제행동은 청소년들의 인터넷 이용과 관련된 다양한 형태의 문제행동을 포괄하는 개념이다. 청소년들의 사이버 문제행동의 실태를 파악하기 위해 청소년들 사이에서 일반화된 문제행동 항목 15가지를 선정하였다. 일부 문제행동의 항목이 조사대상에 포함된 성인 연령층에 해당하는 대학생들에게는 부적합한 것으로 판단되지만, 중·고교생과의 비교를 위하여 그대로 활용하기로 하였다. 각 문제행동 항목별 경험 유무 및 경험빈도에 대한 응답결과를 정리하면 다음의 표와 같다.

각 문제행동 항목의 경험자 비율을 비교하면 “채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언하기”가 51.3%로서 가장 많았고, 다음으로 “채팅/게시판 등에서 자신의 나이를 속이기”(38.4%), “성인용 음란/포르노물 열람”(35.9%), “폭력적/잔혹한 내용의 게임 하기”(32.7%), “불법 소프트웨어를 입수하여 사용하기”(28.2%), “폭력적/잔혹한 내용의 사이트 열람”(25.6%), “채팅/게시판 등에서 자신의 성(性)을 속이기”(24.2%), “다른 사람의 아이디나 주민번호 무단 사용”(22.6%), “특정인을 계속 따라다니며 괴롭히기”(14.7%), “채팅/메일 등을 통한 음란한 대화 시도”(12.8%), “음란한 내용의 게임하기”(12.6%) 등의 순이었다. 이밖에 “다른 사람의 컴퓨터/웹사이트 해킹하기”(7.7%), “게시판 등에 고의로 허위정보 유포하기”(6.0%), “바이러스/스팸메일(폭탄메일) 발송

하기”(5.9%), “자살/폭탄제조 등 반사회적 사이트 열람”(5.3%)은 경험자의 비율이 1할 미만으로서 상대적으로 낮은 편이었다.

<표 IV- 79> 사이버 문제행동 빈도

	(단위. %)				
	전혀 없다	아주 가끔	가끔 한다	자주 한다	매우 자주
채팅/게시판 등에서 성(性)을 속이기	75.8	13.7	8.0	1.3	1.2
채팅/게시판 등에서 나이를 속이기	61.6	22.3	11.7	2.6	1.8
성인용 음란/포르노물 열람	64.1	20.7	10.3	2.8	2.1
채팅/메일 등을 통한 음란한 대화 시도	87.2	6.7	3.8	.8	1.5
음란한 내용의 게임 하기	87.4	6.8	3.4	1.0	1.4
폭력적/잔혹한 내용의 사이트 열람	74.4	13.6	7.9	2.2	1.9
폭력적/잔혹한 내용의 게임하기	67.3	14.2	10.5	4.9	3.1
채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언	48.7	26.6	15.9	5.4	3.4
불법 소프트웨어를 입수하여 사용하기	71.8	10.5	8.1	4.9	4.7
인터넷에서 특정한 따라다니며 괴롭히기	85.3	7.8	4.1	1.2	1.6
다른 사람의 아이디/주민번호 무단사용	77.4	12.8	5.7	2.3	1.8
다른 사람의 컴퓨터/웹사이트 해킹하기	92.2	3.9	1.9	0.9	1.0
게시판 등에 고의로 허위정보 유포하기	94.1	3.2	1.6	0.5	0.7
바이러스/스팸메일(폭탄메일) 발송하기	94.1	2.9	1.8	0.4	0.8
자살/폭탄제조 등 반사회적 사이트 열람	94.7	2.4	1.7	0.5	0.7

청소년들의 사이버 문제행동 경험을 유형화하여 구조적으로 파악하기 위해 응답결과에 대한 요인분석을 실시하였다. 각 문제행동 항목의 내용과 특성을 고려하여 요인의 수를 4개로 지정하여 요인을 추출하였고, 주성분분석과 직교회전의 방식을 사용하였다. 그 결과 추출된 4가지의 요인의 내용은 <표 IV-80>과 같다.

요인 I에는 “게시판 등에 고의로 허위정보 유포하기” “바이러스/스팸메일 발송하기” “자살/폭탄제조 등 반사회적 사이트 열람” “다른 사람의 컴퓨터/웹사이트 해킹하기” “인터넷에서 특정한을 계속 따라다니며 괴롭히기” “다른 사람의 아이디나 주민번호 무단사용” 등 6가지의 문제행동이 포함되었다. 이들은 모두 경험자의 비율이 상대적으로 낮은 편으로서 일부 전문가나 소수

의 매니어층에 국한된 문제행동이라는 공통점이 있다.

요인Ⅱ에는 “채팅/메일 등을 통한 음란한 대화 시도” “성인용 음란/포르노물 열람” “음란한 내용의 게임 하기”의 3 항목이, 요인Ⅲ에는 “폭력적/잔혹한 내용의 게임하기” “불법 소프트웨어를 입수하여 사용하기” “채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언하기” “폭력적/잔혹한 내용의 사이트 열람”의 4 항목이 포함되었는데, 각각 음란물, 폭력물과 관련된 문제행동으로 분류될 수 있다.

요인Ⅳ에 포함된 “채팅/게시판 등에서 자신의 나이를 속이기” “채팅/게시판 등에서 자신의 성(性)을 속이기”는 상대방에게 자신의 신분을 위장하는 형태의 문제행동이라 할 수 있다.

<표 IV- 80> 사이버 문제행동 빈도·회전된 요인행렬표

	요 인			
	I	II	III	IV
게시판 등에 고의로 허위정보 유포하기	0.832			
바이러스/스팸메일(폭탄메일) 발송하기	0.811			
자살/폭탄제조 등 반사회적 사이트 열람	0.764			
다른 사람의 컴퓨터/웹사이트 해킹하기	0.754			
인터넷에서 특정인 따라다니며 괴롭히기	0.563			
다른 사람의 아이디/주민번호 무단사용	0.510			
채팅/메일 등을 통한 음란한 대화 시도		0.753		
성인용 음란/포르노물 열람		0.733		
음란한 내용의 게임 하기		0.732		
폭력적/잔혹한 내용의 게임 하기			0.714	
불법 소프트웨어를 입수하여 사용하기			0.687	
채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언			0.629	
폭력적/잔혹한 내용의 사이트 열람			0.587	
채팅/게시판 등에서 나이를 속이기				0.811
채팅/게시판 등에서 성(性)을 속이기				0.755

주· 주성분 분석. (요인수 4개 지정), 직교회전

각 요인의 하위구성 항목의 내용을 고려하여 각각 “해킹형”(요인Ⅰ), “음

란형”(요인Ⅱ), “폭력형”(요인Ⅲ), “신분위장형”(요인Ⅳ) 문제행동으로 명명하고 이들을 척도로 활용하기 위하여 신뢰도를 산출하였다. 그 결과 네 변인 모두 Cronbach의 α 값이 0.7 이상으로서 높은 신뢰도를 나타내었다(해킹형 0.85, 음란형 0.79, 폭력형 0.74, 신분위장형 0.70).

각 유형별 문제행동의 경험빈도를 비교하기 위하여 요인점수의 평균값을 산출하면 다음과 같다. 폭력형 문제행동의 평균값이 1.63으로서 가장 높고, 다음으로 신분위장형(1.49), 음란형(1.34)의 순이며 해킹형 문제행동의 경험빈도 평균값이 가장 낮았다(1.18). 사이버 문제행동의 하위유형 중에서 폭력물이나 폭력적 행동과 관련된 문제행동이 청소년들 사이에서 가장 일반화되어 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 81> 유형별 문제행동 점수

	요인점수 평균	표준편차
해킹형 문제행동	1.18	0.46
음란형 문제행동	1.34	0.65
폭력형 문제행동	1.63	0.77
신분위장형 문제행동	1.49	0.75

주: 요인점수는 Z-score를 사용하지 않고 1 - 5로 표준화

다음으로, 청소년들의 온라인게임 이용이 인터넷관련 문제행동과 어떤 관련이 있는지를 알아보기 위해 게임이용 유형별 하위집단의 문제행동 경험빈도를 비교하였다.

먼저 해킹형 문제행동의 경우, 게임이용 유형별 경험빈도의 차이는 통계적으로 유의미하였다. 온라인게임 이용자의 경험빈도 평균값이 가장 높았고(1.19), 다음으로 일반게임 이용자(1.18), 게임 비이용자(1.11)의 순이었다. 사후검증 결과 게임이용자와 비이용자 집단간의 차이가 유의미하였고, 온라인게임 이용자와 일반게임 이용자 사이에는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

음란형 문제행동 경험빈도에 있어서도 게임이용 유형별 경험빈도의 차이

가 통계적으로 유의미하였다. 온라인게임 이용자의 경험빈도 평균값이 가장 높았고(1.43), 다음으로 일반게임 이용자(1.31), 게임 비이용자(1.18)의 순이었다. 사후검증 결과 세 집단간의 차이가 모두 통계적으로 유의미하였다. 게임이용자 집단내에서도 온라인게임 이용자는 일반게임 이용자에 비해 음란형 문제행동의 경험빈도가 상대적으로 높은 편임을 알 수 있다.

폭력형 문제행동에서도 게임이용 유형에 따른 경험빈도의 차이가 통계적으로 유의미한 차이가 나타났는데, 온라인게임 이용자의 경험빈도 평균값이 가장 높았고(1.86), 이어서 일반게임 이용자(1.53), 게임 비이용자(1.34)의 순이었다. 사후검증 결과 세 집단간의 차이가 모두 통계적으로 유의미하였다. 온라인게임 이용자가 일반게임 이용자보다, 일반게임 이용자가 게임 비이용자보다 폭력형 문제행동을 더 많이 저지르고 있음을 알 수 있다.

<표 IV- 82> 유형별 문제행동 점수 비교

		평균	표준편차
해킹형 ¹⁾	온라인게임 이용자	1.19	0.45
	일반게임 이용자	1.18	0.48
	게임 비이용자	1.11	0.36
음란형 ²⁾	온라인게임 이용자	1.43	0.73
	일반게임 이용자	1.31	0.62
	게임 비이용자	1.18	0.45
폭력형 ³⁾	온라인게임 이용자	1.86	0.85
	일반게임 이용자	1.53	0.70
	게임 비이용자	1.34	0.56
신분위장형 ⁴⁾	온라인게임 이용자	1.54	0.79
	일반게임 이용자	1.49	0.77
	게임 비이용자	1.37	0.58

통계: 1) F=4.79**, 2) F=24.72***, 3) F=84.78***, 4) F=8.14**

신분위장형 문제행동에서도 게임이용 유형별 경험빈도에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 다른 세가지 문제행동과 동일하게 온라인게임 이용자의 경험빈도 평균값이 가장 높았고(1.54), 다음으로 일반게임 이용자

(149), 게임 비이용자(137)의 순이었다. 사후검증 결과 게임 비이용자와 게임 이용자 집단간의 차이가 통계적으로 유의미하였고, 온라인게임 이용자와 일반게임 이용자간에는 뚜렷한 차이가 나타나지 않았다.

전체적으로 네가지 유형의 문제행동 모두에서 현재 게임을 즐기고 있는 청소년들이 그렇지 않은 청소년보다 경험빈도가 높고, 게임이용자 중에서는 온라인게임 이용자들이 다른 게임 이용자보다 문제행동을 많이 하고 있음을 알 수 있다. 특히 음란형·폭력형 문제행동에 있어서 온라인게임 이용자와 다른 두 집단간의 경험빈도의 차이가 현저하였다.

나. 온라인게임과 사이버중독

게임중독은 청소년들의 인터넷 이용과 관련하여 나타나는 사이버중독의 한 유형이다. 사이버중독은 행위자 자신의 주관적 평가에 의한 방법과 인터넷 이용관련 척도를 활용한 객관적 평가의 두가지 방식으로 측정될 수 있다. 여기서는 이 두가지 방식을 모두 활용하여 사이버중독 경험 여부에 대한 청소년들의 주관적 평가를 살펴보고, 다음으로 게임중독 척도를 활용하여 그 결과를 분석하기로 한다.

<표 IV- 83> 사이버중독 경험

	(단위 명, %)	
	빈도	비율
계	2,288	100.0
전혀 없다	964	42.1
예전에 중독되었다고 느낀 적이 있지만 지금은 아니다	952	41.6
현재 중독되어 있다고 느끼고 있다	372	16.3

먼저, 자신이 과거에 또는 현재 인터넷에 중독되었다고 느낀 경험이 있는지를 질문하였다. 응답결과를 보면 “전혀 없다”가 42.1%로서, 전체 청소년의 과반수 이상이 자신이 인터넷에 중독된 경험이 있다고 생각하고 있는 것으로 나타났다. 중독경험자 중에서는 과거에 경험한 적이 있다고 응답한 청

소년이 41.6%에 달하였고, 현재 자신이 중독되어 있다고 느끼는 청소년이 16.3%였다. 주관적 중독경험에 대한 하위집단별 응답결과를 비교하면 다음과 같다.

성별로는 남자의 63.4%가 전에 또는 현재 중독경험이 있다고 응답하여 여자(52.3%)보다 많았고, 현재 중독되어 있다고 느끼는 청소년의 비율도 남자가 다소 많았다. 교급별로는 중독경험이 있다고 응답한 청소년이 중학생과 고교생은 모두 6할 이상인 반면(각각 60.9%, 60.5%)인 반면, 대학생은 47.8%에 머물렀다. 현재 중독되어 있다고 응답한 청소년은 중학생이 18.2%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(14.7%), 대학생(15.3%)의 순이었다.

전체적으로 여자보다는 남자, 대학생보다는 중·고교생들이 스스로 인터넷중독 경험이 있다고 생각하는 청소년들이 상대적으로 많다는 것을 알 수 있다.

<표 IV- 84> 사이버 중독경험: 성·교급별

(단위: %)

	전혀 없다	예전에 중독	현재 중독중
남 자	36.6	45.8	17.6
여 자	47.7	37.4	14.9
중학생	39.2	42.7	18.2
고교생	39.5	45.8	14.7
대학생	52.2	32.5	15.3

통계: 성별 $\chi^2=29.17^{***}$, 교급 $\chi^2=32.67^{***}$

다음으로 사이버 중독의 각 하위유형별 중독경험을 살펴보기로 한다. 통상 사이버중독은 그 요인에 따라 크게 “게임중독” “채팅중독” “음란/포르노물 중독” 및 목적없이 인터넷을 이용하는 “웹서핑중독”의 네가지로 분류되는 것이 일반적이다.

사이버중독의 네가지 하위유형별로 자신이 과거에 또는 현재 중독된 경험이 있는지를 질문하였다. 그 결과, 게임중독 경험이 있다고 응답한 청소년이 46.5%로서 가장 많았고, 다음으로 웹서핑(26.0%), 채팅(24.6%) 중독경험

자의 순이었으며, 음란/포르노물 중독경험자의 비율(9.4%)이 가장 적은 것으로 나타났다.

<표 IV- 85> 유형별 중독경험

	(단위: 명, %)	
	없다	있다
채팅중독 경험	75.2	24.8
게임중독 경험	53.5	46.5
음란/포르노물 중독경험	90.6	9.4
웹서핑 중독경험	74.0	26.0

구체적으로 사이버중독의 각 유형별 응답결과를 하위집단별로 비교해 보면 다음과 같다. 먼저, 게임중독 경험에 대한 주관적 평가의 응답결과는 성·교급 변인 모두에서 하위집단별로 뚜렷한 차이가 확인되었다. 성별로는 남자의 59.6% 이상이 중독경험이 있다고 응답하여, 여자(33.2%)보다 2할 이상 많았다. 교급별로는 중학생의 중독경험자 비율이 51.2%로서 가장 높았고, 다음으로 고교생(48.5%), 대학생(34.0%)의 순이었다. 전체적으로 주관적 평가에 의거한 게임중독자의 비율은 여자보다는 남자, 대학생보다는 중·고교생이 월등하게 높은 수준임을 알 수 있다.

<표 IV- 86> 게임중독 경험: 성·교급별

	(단위: %)	
	없다	있다
남 자	40.4	59.6
여 자	66.8	33.2
중학생	48.8	51.2
고교생	51.5	48.5
대학생	66.0	34.0

성별 $\chi^2=160.56^{***}$, 교급 $\chi^2=40.92^{***}$

채팅중독 경험에 대한 주관적 평가의 응답결과는 다음의 표와 같다. 성별로는 게임중독과는 달리 남자보다는 여자의 경험비율이 높은 것으로 나타났다.

다. 여자의 27.4%가 중독경험이 있다고 응답하여 남자(22.2%)보다 다소 많았으며 그 차이는 통계적으로 유의미한 수준이었다. 교급별로는 고교생의 26.4%가 경험이 있다고 응답하여 중학생(23.9%), 대학생(23.7%)보다 상대적으로 많은 편이었으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다.

<표 IV- 87> 채팅 중독경험. 성·교급별

	(단위. %)	
	없다	있다
남 자	77.8	22.2
여 자	72.6	27.4
중학생	76.1	23.9
고교생	73.6	26.4
대학생	76.3	23.7

통계 성별 $\chi^2=8.22^{**}$, 교급 $\chi^2=1.93$

음란/포르노물 중독경험에 대한 응답결과는 성·교급 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 남자의 15.9%가 중독경험이 있다고 응답한 반면, 여자는 극소수(2.7%)에 불과하였다. 교급별로는 중독경험자의 비율이 고교생이 12.3%로서 가장 높았고, 다음으로 대학생(8.7%), 중학생(7.1%)의 순이었다. 미성년 연령층에 해당하는 중·고교생의 음란/포르노물 중독 경험자 비율이 대학생보다 높거나(고교생) 유사한 수준(중학생)에 있음을 확인할 수 있다.

<표 IV- 88> 음란/포르노물 중독경험. 성·교급별

	(단위. %)	
	없다	있다
남 자	84.1	15.9
여 자	97.3	2.7
중학생	92.9	7.1
고교생	87.7	12.3
대학생	91.3	8.7

통계 성별 $\chi^2=119.09^{***}$, 교급 $\chi^2=15.23^{***}$

웹서핑 중독경험에 대한 주관적 평가에 있어서도 성·교급 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었다. 성별로는 여자의 31.1%가 중독경험이 있다고 응답하여 남자(21.0%)보다 월등하게 많았고, 교급별로는 대학생의 중독경험 비율이 34.0%로서 가장 높았고, 다음으로 고교생(27.7%), 중학생(20.3%)의 순이었다.

<표 IV- 89> 웹서핑 중독경험: 성·교급별

	(단위: %)	
	없다	있다
남 자	79.0	21.0
여 자	68.9	31.1
중학생	79.7	20.3
고교생	72.3	27.7
대학생	66.0	34.0

통계: 성별 $\chi^2=30.27^{***}$, 교급 $\chi^2=33.82^{***}$

전체적으로 네가지 유형의 사이버중독 경험은 성·교급별로 뚜렷한 차이를 나타내고 있는 것이 특징적이라 할 수 있다. 즉, 성별로는 남자는 게임중독과 음란/포르노물 중독 경험자의 비율이 높고, 여자는 채팅중독과 웹서핑 중독 경험자가 남자보다 상대적으로 많은 편이다. 한편 교급별로는 게임중독은 중·고교생, 음란/포르노물 중독은 고교생, 웹서핑중독은 대학생들 사이에서 가장 높은 분포를 나타내고 있다.

다음으로, 온라인게임 이용과 사이버중독 경험의 관련성을 파악하기 위해 게임이용 유형별 하위집단의 사이버중독 경험 응답결과를 살펴보기로 한다.

먼저 게임중독 경험자의 비율을 비교하면, 온라인게임 이용자의 67.5%가 자신이 과거에 또는 현재 게임에 중독된 경험이 있다고 응답한 반면, 일반게임 이용자는 40.3%에 머물렀고, 게임 비이용자는 16.2%에 불과하였다.

현재 게임을 즐기고 있는 이용자 집단과 비이용자 집단간의 차이가 매우 현격하며, 게임이용자 중에서는 온라인게임 이용자의 게임중독 경험률이 다른 게임 이용자에 비해 월등하게 높다는 사실을 확인할 수 있다. 현재 게임

을 거의 하지 않고 있는 게임 비이용자의 중독경험 응답률이 16.2%에 달하는 것은 과거의 중독 경향이 반영하고 있는 것으로 추정된다.

<표 IV- 90> 사이버 중독경험: 게임이용 유형별

	평균	온라인게임 이용자	일반게임 이용자	게임 비이용자
게임중독 경험자	46.0	67.5	40.3	16.2
채팅중독 경험자	24.9	24.6	24.8	25.5
음란물중독 경험자	9.5	13.1	7.6	6.6
웹서핑중독 경험자	26.3	21.1	27.6	33.8

(단위: %)

한편, 채팅중독 경험에 있어서는 세 하위집단간에 유의미한 차이가 나타나지 않았고, 웹서핑 중독경험은 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 현저하게 낮은 수준이었다. 음란/포르노물 중독 경험에서는 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 높은 것으로 나타났다.

주관적 평가에 의한 사이버중독 경험의 응답결과를 전체적으로 요약하면, 전체 청소년의 약 6할 정도(57.9%)가 자신이 과거에 또는 현재 중독경험이 있는 것으로 생각하고 있고 현재 중독되어 있다고 생각하는 청소년이 16.3%에 달한다. 조사대상이 된 네가지 유형의 사이버중독 중에서 게임중독을 과거에 또는 현재 경험한 청소년이 46.5%로서 채팅이나, 음란물, 웹서핑 중독경험 응답률보다 월등하게 높은 것으로 나타나, 청소년들 사이에서 게임중독이 가장 일반화된 사이버중독의 유형임을 알 수 있다. 성·교급별 게임중독 경험자 비율은 남자, 중학생이 가장 높게 나타나, 사이버중독의 다른 유형들(채팅: 여자-고교생, 음란/포르노물: 남자-고교생, 웹서핑: 여자-대학생)과 뚜렷한 대조를 보이고 있다. 또한 온라인게임 이용자 중 67.5%가 게임중독 경험이 있다고 응답한 반면, 일반게임 이용자는 4할대에 머물러, 온라인게임의 잦은 이용이 중독으로 연결될 개연성이 매우 높다는 사실을 확인할 수 있다.

다음으로는 게임중독 척도에 대한 응답결과를 통하여 청소년들의 게임중

독 현황과 온라인게임과의 관련성을 살펴보기로 한다. 청소년들의 게임중독은 최근에 들어서 중요한 사회문제의 하나로 부각되고 있지만, 아직까지 학계에서 그 개념과 기준을 명확히 제시한 연구는 거의 없었다. 단지 게임 이용이 인터넷 활용과 밀접한 관련을 맺고 있기 때문에 인터넷중독의 기준을 게임 상황에 맞게 변형한 척도를 통해 중독 정도를 측정하는 연구가 대부분이었다.

본 조사에서도 게임중독의 측정을 위해 일반적인 인터넷중독의 특성으로 간주되는 지나친 몰입과 의존성, 조절능력의 상실 등을 게임상황에 적용하여 모두 14항목의 척도를 새롭게 개발하였다. 척도로서의 신뢰도를 Cronbach의 α 값을 통해 측정한 결과 0.92로서 매우 높은 수준이었다. 조사에 사용된 문항의 내용과 응답결과의 단순빈도표를 제시하면 다음과 같다.

<표 IV- 91> 게임중독 문항구성 및 빈도표

	(단위: %)			
	전혀 없다	가끔 있다	자주 있다	매우 자주
게임을 하기 위해서라면 어떤 어려움도 감수할 수 있다	69.2	24.9	4.2	1.8
하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기 어렵다	77.8	16.3	4.1	1.8
다른 일을 하면서도 게임생각을 하곤 한다	54.8	33.7	8.5	3.0
컴퓨터를 켜면 먼저 게임부터 하게 된다	61.9	20.9	11.5	5.7
게임시간을 줄이고 싶지만 마음대로 되지 않는다	59.2	24.0	11.0	5.7
게임을 시작하면 당초 예정보다 오래 하게 된다	38.5	30.4	20.7	10.4
게임을 하느라 잠자는 시간이 줄어들었다	64.5	21.4	9.4	4.7
게임을 하기 전보다 학교성적이 떨어졌다	72.2	16.9	6.7	4.3
게임을 하고나면 눈이 아프거나 몸이 쑤신다	50.7	31.2	12.5	5.6
게임을 하는데 누가 방해하면 신경질이 난다	46.0	32.4	13.5	8.1
게임 이외의 다른 활동은 눈에 띄게 줄어들었다	68.0	20.7	7.4	4.0
게임하는 시간을 다른 사람에게는 줄여서 말한다	74.2	18.3	5.1	2.4
게임을 너무 많이 한다고 다른 사람들로 부터 지적을 받곤 한다	63.9	22.7	8.9	4.5
내가 왜 게임에 빠져있는지 후회가 된다	72.9	18.3	5.1	3.7

위의 게임중독 척도의 문항별 응답결과를 계량화한 뒤 합산하여 척도점수를 산출하고(최소값 14 - 최대값 56, 평균값 21.79), 성·교급별 하위집단의 평균값을 비교하였다.

그 결과, 두 변인 모두에서 통계적으로 유의미한 차이가 확인되었는데, 성별로는 남자의 게임중독 점수 평균값이 25.02로서 여자(18.54)보다 월등하게 높았고, 교급별로는 중학생(22.92)이 고등학생(21.44)보다, 고등학생이 대학생(20.26)이 높은 것으로 나타났다. 전체적으로 여자보다는 남자, 또한 연령층이 낮은 집단의 청소년일수록 게임중독에 빠질 개연성이 높다는 사실을 확인할 수 있다.

<표 IV- 92> 게임중독 점수: 성·교급별

	평균	표준편차
남 자	25.02	8.76
여 자	18.54	5.92
중학생	22.92	8.53
고교생	21.44	8.05
대학생	20.26	7.23

통계, 성별 $F=418.77^{***}$, 교급 $F=18.37^{***}$

온라인게임 이용과 게임중독과의 관계를 파악하기 위해 다섯가지 유형의 게임 이용빈도(<표 IV-37> <표 IV-39> <표 IV-41> <표 IV-43> <표 IV-45> 참조)와 게임중독 점수간의 상관계수(Spearman's rho)를 산출하였다.

그 결과, 다섯가지 유형의 게임 모두 이용빈도와 게임중독 점수간에는 정적인 상관관계가 있는 것으로 확인되었다. 게임의 종류와 관계 없이 게임을 많이 하는 청소년일수록 게임중독의 가능성이 높다는 것을 알 수 있다. 상관계수의 크기를 비교해 보면, 온라인게임의 이용빈도와 게임중독의 상관관계가 가장 높은 수준이고 모바일게임과 게임과 게임중독의 상관관계가 가장 낮았다. 이것은 온라인게임의 중독성이 다른 게임에 비해 현저하게 높다는 것을 의미하는 것으로 해석될 수 있다. 모바일게임은 다른 게임과는 달리 이동을 전제로 한 휴대용 게임기(핸드폰, PDA 등)를 활용하기 때문에 상대적으로

로 중독의 가능성이 낮은 것으로 추측된다.

<표 IV- 93> 게임종류별 이용빈도와 게임중독의 상관관계

	게임중독 점수 Spearman's rho
온라인게임	0.60***
PC게임	0.32***
비디오게임	0.23***
오락실게임	0.21***
모바일게임	0.06**

게임이용 유형별 하위집단의 게임중독 점수를 비교하면 다음과 같다. 온라인게임 이용자의 평균값이 26.13으로서 가장 높고, 다음으로 일반게임 이용자(20.24), 게임 비이용자(15.85) 순이었다. 사후검증(Duncan) 결과, 세 집단간의 평균값의 차이는 모두 통계적으로 유의미하였다. 게임이용자들이 비이용자들보다, 온라인게임 이용자들이 다른 이용자들보다 게임중독의 가능성이 월등하게 높다는 사실을 확인할 수 있다.

<표 IV- 94> 게임이용 유형별 하위집단의 게임중독 점수

	평균	표준편차
온라인게임 이용자	26.13	8.31
일반게임 이용자	20.24	6.79
게임 비이용자	15.85	4.37

통계 F=337.47***

다음으로 본 조사에서 사용한 게임중독 척도의 점수를 기준으로 전체 청소년 중에서 게임중독자의 비율을 추정해 보기로 한다.

엄밀한 의미에서 게임중독의 판별은 게임이용자의 심리·행동 특성에 대한 면밀한 분석과 임상적 관찰 등이 선행되어야 할 것이다. 그러나 현실적으로 이와 같은 절차를 통해 확립된 게임중독의 척도가 존재하지 않기 때문에 여기서는 게임이용과 관련한 여러 변인의 응답결과를 토대로 게임중독의 여

부를 조작적으로 정의하는 방식을 택하였다. 게임중독 여부를 판별하는 기준으로 활용된 문항은 게임중독 경험의 주관적 평가, 하루 평균 게임시간, 게임이용 빈도, 한달 평균 게임관련 지출 비용의 네가지였다.

게임중독의 하위집단 구분은 다음과 같은 기준과 절차를 통하여 이루어졌다.

1) ① 과거 또는 현재에 게임중독 경험이 있고, ② 하루 평균 게임시간이 3시간 이상, ③ 한달 평균 게임관련 지출 비용이 3만원 이상, ④ 게임 이용 빈도가 “매우 자주”의 4가지 요건을 충족하는 케이스의 게임중독 척도의 평균값(35.2)을 기준으로 하여, 35점을 “게임중독자”와 “비중독자”의 구분기준으로 삼았다.

2) 또한 위의 4가지 조건 중에서 하나 이상을 충족하는 케이스의 게임중독 척도 평균값(25.7)을 기준으로 하여, 25점을 “일반이용자”와 “중독 초기 또는 중독의심자”의 구분기준으로 설정하였다.

이들 네 문항의 응답결과 분석을 토대로 게임중독과 관련한 다음의 세가지 하위집단을 유별해 낼 수 있었다.

먼저 “일반이용자”는 게임을 거의 하지 않거나 게임을 즐기고 있더라도 게임중독의 가능성이 매우 낮은 집단(척도점수 25점 미만)이며, “중독 초기 또는 중독의심자”는 평균 이상의 게임 이용자로서 게임중독의 가능성이 높은 집단이라 할 수 있다(척도점수 25-34점). “(심각한) 게임중독자”는 과도한 게임이용으로 일상생활에서 여러가지 문제점을 경험하고 있으며, 대부분 자신이 과거에 또는 현재 게임에 중독된 경험이 있다고 느끼는 청소년들이다(척도점수 35점 이상).

이와 같은 기준을 적용하여 게임중독의 하위집단별 분포를 산출한 결과, 전체 청소년 중에서 일반이용자가 69.1%, 중독 초기 또는 중독의심자가 22.3%였고, 심각한 게임중독자로 분류된 청소년이 8.6%로서 전체의 1할 미만이었다.

다른 연구와 비교할 때 게임중독자의 비율이 상대적으로 낮은 편인데, 이것은 본 연구에서 사용한 중독구분의 기준이 상대적으로 보수적인데서 기인

한다(위의 게임중독 하위집단 구분 기준 참조). 일반적으로 사회에서 부정적으로 평가되는 병리적 증상의 경우, 이를 판별할 수 있는 타당성이 검증된 객관적인 척도가 존재하지 않는다면 그 적용에 있어서 최대한 신중을 기할 필요가 있는 것이다.

<표 IV- 95> 게임중독 하위집단 비율

	빈도	(단위: 명, %) 비율
계	2,233	100.0
일반이용자	1,544	69.1
중독가능자	498	22.3
게임중독자	191	8.6

이상의 게임중독 하위집단 구분에 기초하여 성·교급별로 게임중독자의 비율을 추정하면 다음과 같다(이하 “중독 초기 또는 중독의심자”는 “중독가능자”로, “심각한 게임중독자”는 “게임중독자”로 각각 표기함).

<표 IV- 96> 게임중독 추정: 성·교급별

	일반이용자	중독가능자	(단위: %) 게임중독자
남 자	53.2	32.2	14.6
여 자	85.1	12.4	2.5
중학생	64.9	23.6	11.5
고교생	70.1	22.8	7.1
대학생	75.6	18.9	5.5

성별 $\chi^2=275.54^{***}$, 교급 $\chi^2=25.22^{***}$

성별로는 남자의 14.6%가 게임중독자로, 32.2%가 중독가능자로 분류되어 각각 2.5%, 12.4%에 불과한 여자보다 훨씬 많은 것으로 나타났다. 교급별로는 중학생 중 게임중독자가 11.5%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(7.1%), 대학생(5.5%)의 순이었다. 중독가능자의 비율은 중학생과 고교생이 비슷한 수준이었고(각각 23.6%, 22.8%), 대학생은 중·고교생에 비해 상대적

으로 적은 편이었다(18.9%). 연령층이 낮은 집단일수록 게임중독의 가능성이 높고, 특히 중·고교생의 중독 가능성이 대학생보다 훨씬 높다는 사실을 알 수 있다.

게임이용 유형별로는 온라인게임 이용자의 16.3%가 게임중독자로 분류되어 일반게임 이용자의 4배 이상에 달하였고, 중독가능자의 비율도 온라인 게임 이용자가 두배 이상 많았다.

전체적으로 온라인게임 이용자의 과반수 이상이 현재 게임에 중독되어 있거나 중독의 가능성이 매우 높은 것으로 나타나, 온라인게임의 높은 중독성을 확인할 수 있다.

<표 IV- 97> 게임중독 추정: 게임이용 유형별

	(단위: %)		
	일반이용자	중독가능자	게임중독자
온라인게임 이용자	47.6	36.1	16.3
일반게임 이용자	79.6	16.3	4.1
게임 비이용자	94.1	5.0	0.9

통계: $\chi^2=370.17^{***}$

6. 조사결과 요약

이상의 조사를 통해 얻은 결과를 전체적으로 요약하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

가. 인터넷 이용행태

1) 인터넷 이용일반

조사대상 가정의 컴퓨터 보유율은 96.7%로 학생을 자녀로 둔 대부분의 가정이 컴퓨터를 보유하고 있다. 컴퓨터의 주된 이용자가 자신이라는 응답이 약 8할에 달하여(77.5%), 가정에서 부모보다는 자녀의 컴퓨터 점유도가 높은 수준이었다. 인터넷에 접속하는 방식은 9할 정도가 인터넷 전용회선을 이용하고 있다고 응답하여, 대부분의 가정이 온라인게임을 즐길 수 있는 물리적 환경을 구비하고 있었다. 인터넷 전용회선의 보급 확산과 더불어 PC방의 역할은 점차 감소하고 있지만, 청소년의 1/4 정도(25.8%)가 일주일에 한번 이상 PC를 찾는다고 응답하여 PC방이 아직도 청소년들의 중요한 여가공간으로 활용되고 있음을 알 수 있다.

인터넷 접속환경의 급속한 발전과 더불어 인터넷이 청소년들의 일상생활에서 차지하는 비중도 증가하고 있다. 생활에 필요한 정보를 주로 인터넷 통해 얻는다고 응답한 청소년이 7할(69.0%)에 달하여(TV· 18.5%, 신문 35%), 청소년들의 일상생활에서 인터넷이 전통적인 미디어의 기능을 대체해 가고 있음을 확인할 수 있다. 또한 청소년들의 대부분(84.3%)이 인터넷이 없으면 생활이 불편할 것이라고 응답하였다.

2) 인터넷 이용행태

청소년의 인터넷 이용경력은 4년 정도가 가장 많았다. 인터넷의 이용빈도는 거의 매일 접속하는 청소년이 7할(69.8%)에 달하였고, 대부분의 청소년(94.6%)이 일주일에 한번 이상 인터넷에 접속하고 있었다. 하루 평균 인터

넷 이용시간은 2시간 정도가 가장 많았고(26.9%), 4시간 이상 이용자도 2할 이상에 달하는데(22.3%), 이들은 여가시간의 대부분을 인터넷 이용에 할애하고 있는 것으로 추정된다. 인터넷을 이용하는 주된 시간대는 저녁식사 이후의 야간에 집중적으로 분포하여 밤 8-12시에 접속하는 청소년이 전체의 절반 정도(49.8%)였고, 새벽시간을 이용하는 청소년이 1할 정도였다.

3) 인터넷 이용목적·용도

인터넷을 이용하는 주된 목적으로 게임(28.7%)의 응답률이 가장 높았고, 이어서 채팅(22.3%), 동호회/카페활동(12.9%), 이메일(11.4%), 음악/그림 감상(11.4%) 등의 순이었다. 청소년들이 인터넷을 지식/정보 습득 매체로서 보다는 주로 여가시간을 활용한 게임·오락이나 친구와의 커뮤니케이션 수단으로 활용하고 있음을 알 수 있다.

인터넷 기능별 이용빈도에 대한 요인분석을 통해 청소년의 인터넷 이용패턴을 정보검색형, 채팅형, 게임형으로 유형화하였다. 남자-대학생은 정보검색형, 여자-고교생은 채팅형의 이용빈도가 상대적으로 높은 편이었고, 게임형 이용빈도는 남자가 여자보다 월등하게 많은 편이었다.

나. 게임 이용행태

1) 게임 선호도

청소년들의 게임에 대한 선호도는 매우 높은 편이다. 전체 청소년의 7할 이상(74.5%)이 게임을 좋아하고 있으며, 매우 좋아한다고 응답한 청소년도 전체의 1/4 수준(24.6%)에 달하였다. 여자보다는 남자의 게임선호도가 월등하게 높고, 대학생보다는 중·고교생, 특히 중학생들이 가장 게임을 즐기고 있는 것으로 확인되었다. 자녀의 게임이용에 대한 부모의 태도는 찬성도 반대도 아닌 유보적인 입장이 가장 다수였고(60.9%), 찬성(5.8%)보다는 반대(33.3%)하는 부모가 월등하게 많았다.

다섯가지 플랫폼별 게임유형 중에서 온라인게임을 선호하는 청소년이 과반수를 상회하였고(59.7%) 이어서 PC게임(18.5%), 오락실게임(8.4%), 모바일

일게임(7.5%), 비디오게임(5.9%)의 순이었다. 비디오게임이 성행하고 있는 일본이나 미국과는 달리 우리나라 청소년들은 온라인게임에 대한 선호도가 매우 높은 수준임을 확인할 수 있다.

2) 게임이용행태

청소년들의 하루 평균 게임시간은 “30분 정도(또는 그 이하)”가 23.2%로서 가장 많았지만, 하루에 3시간 이상 게임을 즐기는 청소년도 약 2할에 달하였다(20.2%). 성별로는 남자, 교급별로는 중학생이 가장 오랜 시간 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 가장 오랜 시간 게임을 즐기는 장소는 집이라는 응답이 다수였고(80.5%), PC방의 응답률은 1할 수준(11.2%)이었다. 인터넷 전용선의 보급 확산과 더불어 게임장소로서의 PC방의 역할이 점차 감소하고 있음을 알 수 있다.

게임을 하는 데 소요되는 한달 평균 비용은 “거의 없다”는 응답이 55.7%로서 가장 많았지만, 한달 평균 2만원 이상 지출하는 청소년도 1할 이상에 달하였다(12.6%). 여자보다는 남자의 지출비용이 많았지만, 교급별로는 차이가 없었다.

플랫폼별 게임의 이용빈도를 비교하면, 약 절반 가량이 온라인게임을 자주 한다고 응답하여(47.3%), PC게임(26.0%), 비디오게임(9.0%), 오락실게임(15.5%), 모바일게임(15.7%)의 응답률을 월등하게 상회하였다. 청소년들 사이에서 전통적인 게임(비디오·오락실게임)보다는 온라인게임·모바일게임과 같이 네트워크를 통하여 전개되는 새로운 형태의 게임이 인기를 얻고 있음을 알 수 있다.

3) 게임이용과 사회관계

게임을 혼자서만 즐기는 청소년(38.0%)보다 다른 사람(친구·인터넷상의 상대방)과 함께 즐기는 청소년(56.3%)이 월등하게 많았다. 이것은 인터넷에 접속하여 여러 사람이 함께 게임을 즐기는 하는 온라인게임의 급속한 확산과 밀접한 관련이 있는 것으로 추정된다. 게임동호회(카페, 커뮤니티, 길드, 헬멧, 클랜 등)에 가입한 청소년은 4할 정도였는데(43.4%), 그중에서 3할 이상

이 게임동호회의 오프라인 모임에 참석한 경험이 있다고 응답하였다(30.7%). 오프라인 모임 참석경험률은 중·고교생보다는 대학생이 더 높은 수준이었다.

게임을 통해 새롭게 친구를 사귀었다는 청소년이 과반수를 상회하여 (52.3%), 청소년들 사이에서 게임이 인간관계 형성의 주요한 매체가 되고 있음을 알 수 있다. 게임을 통해 새롭게 사귀친 친구가 10명 이상이라고 응답한 청소년도 적지 않은 수(14.0%)였는데, 이들은 대부분 인터넷을 통하여 여러 명이 같이 게임을 즐기는 온라인게임 이용자일 것으로 추정된다. 게임을 계기로 더욱 가까워진 친구가 있다고 응답한 청소년도 절반가량(48.2%)에 달하였다. 여자보다는 남자, 고교생·대학생보다는 중학생이 게임을 통한 인간관계 형성에 더욱 적극적이었다.

다. 온라인게임 이용자특성

전체 표본을 선호게임의 종류와 유형별 게임이용빈도를 기준으로 하여 “온라인게임 이용자” “일반(기타)게임 이용자” “게임 비이용자”로 구분하고, 온라인게임 이용자를 중심으로 이들 세 집단의 차이점을 분석하였다.

1) 인구학적 특성

남자의 6할 가량(59.5%)이 온라인게임 이용자로 분류되어 일반게임 이용자(32.4%)의 두배 수준에 달하였고, 게임 비이용자는 소수(8.0%)에 머물렀다. 반면 여자는 온라인게임 이용자(19.9%)보다 일반게임 이용자가 월등하게 많았고(46.7%), 전체의 3할 가량(33.4%)이 게임 비이용자로 분류되었다. 교급별로는 온라인게임 이용자의 비율이 중학생이 49.4%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(36.4%), 대학생(26.7%)의 순이었다. 중학생과는 달리 고교생과 대학생은 온라인게임보다는 일반게임 이용자가 더 많았다. 온라인게임의 주된 이용자가 남자, 중학생층에 집중적으로 분포되어 있음을 알 수 있다.

2) 인터넷이용 특성

온라인게임 이용자의 대부분(92.7%)이 일주일에 3일 이상 인터넷을 이용하고 있다고 응답하여, 다른 두 집단에 비해 인터넷 이용빈도가 훨씬 잦은 것으로 나타났다. 이것은 다른 게임과는 달리 인터넷 접속이 전제조건이 되는 온라인게임의 특성과 관련이 있는 것으로 추측된다.

인터넷 이용시간에 있어서도 하루에 3시간 이상 이용하는 장시간 이용자의 비율을 비교해 보면, 온라인게임 이용자가 과반수를 상회하는 반면(52.5%), 다른 두 집단은 모두 3할대에 머물렀다. 게임이용자집단내의 두 하위그룹간에 이용시간의 차이가 현저한 것은 온라인게임의 게임시간(시작에서 종결까지)이 다른 게임에 비해 상대적으로 긴 것과 관련이 있는 듯하다.

인터넷 이용경력에 있어서는 대한 응답결과는 세 집단 모두 유사한 분포를 나타내었는데, 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 다소 낮은 점이 특징적이다. 하루 중 인터넷을 이용하는 주된 시간대는 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 상대적으로 이른 시간대에 접속하고 있는 것으로 나타났다.

PC방 이용빈도에 있어서는 온라인게임 이용자가 다른 두 집단에 비해 훨씬 자주 이용하는 것으로 나타났는데, 이것은 우리나라에서 온라인게임이 주로 PC방을 거점으로 하여 확산된 것과 관련이 있는 듯하다.

3) 게임이용 특성

온라인게임 이용자의 대부분(96.9%)이 게임을 좋아한다고 응답하여 일반 게임 이용자(79.0%)보다 훨씬 높은 선호도를 나타내었다. 자녀의 게임이용에 대한 부모의 태도는 온라인게임 이용자와 다른 두 집단간의 차이가 현저하였다. 온라인게임 이용자 중 부모가 반대하는 비율이 4할 수준으로서(39.4%), 3할에 못미치는 다른 두 집단보다 월등하게 높았다. 온라인게임 이용자의 게임이용 빈도가 더 잦고, 보다 오랜 시간 게임을 하기 때문에 부모의 반대가 더 심한 것으로 추측된다.

한달 평균 게임에 드는 비용은 온라인게임 이용자가 일반게임 이용자보다 월등하게 많았는데, 이것은 상당수의 온라인게임이 상용화되어 유료로 서

비스되고 있기 때문인 것으로 보인다.

자신이 즐기는 게임의 내용에 대하여 전체적으로 게임내용의 폭력성과 비도덕성, 중독성에 대하여 온라인게임 이용자의 긍정응답률이 상대적으로 높은 편이었다. 특히 게임내용의 중독성에 대하여 과반수 이상(60.6%)이 그렇다고 응답하여 온라인게임 이용이 게임중독으로 연결될 개연성이 매우 높을 것으로 추정된다.

게임의 동반자에 대해서는 온라인게임 이용자의 7할 이상(76.4%)이 친구와 함께 또는 인터넷상의 상대방과 함께 한다고 응답한 반면, 다른 두 집단은 모두 혼자서만 한다고 응답한 청소년이 절반 수준으로서 다수를 차지하였다. 온라인게임 이용자의 게임동호회 가입률은 62.3%로서 일반게임 이용자(40.4%)보다 월등하게 높았고, 오프라인 모임 참석빈도도 더 잦은 편이었다. 게임을 거의 하지 않는 비이용자들도 가입율이 2할을 넘어서 게임에 대한 청소년들의 높은 관심을 엿볼 수 있다.

게임을 통하여 새롭게 사귄 친구에 대해서는 온라인게임 이용자의 6할 이상(67.8%)이 있다고 응답한 반면, 일반게임 이용자와 게임 비이용자는 과반수 이상이 없다고 응답하였다. 게임을 통하여 더욱 가까워진 친구에 대해서도 온라인게임 이용자의 7할(71.8%)이 있다고 응답하여 다른 두 집단보다 월등하게 많았다. 온라인게임이 새롭게 친구를 사귀거나, 알고지내던 친구와의 유대관계를 강화하는 역할을 담당하고 있음을 알 수 있다.

온라인게임을 이용하는 청소년들이 가장 선호하는 게임은 각종 온라인보드게임(바둑, 장기, 체스, 고스톱 등)이었고, 단일 게임으로서는 “스타크래프트” “리니지” “디아블로” “포트리스” “바람의 나라”가 상대적으로 높은 선호도를 나타내었다.

라. 온라인게임 이용관련 문제실태

1) 온라인게임과 사이버 문제행동

청소년들의 사이버 문제행동의 실태를 파악하기 위해 청소년들 사이에서 일반화된 문제행동 항목 15가지를 선정하여 그 경험빈도를 조사하였다. 그 결과 “채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언하기”(51.3%)의 경험빈도가 가장 높았으며, 다음으로 “채팅/게시판 등에서 나이 속이기”(38.4%), “성인용 음란/포르노물 열람”(35.9%), “폭력적/잔혹한 내용의 게임하기”(32.7%) 등의 순으로 나타났다.

청소년들의 사이버 문제행동에 대한 구조적인 파악을 위하여 요인분석을 통해 문제행동을 “해킹형” “음란형” “폭력형” “신분위장형”으로 유형화하였다. 각 유형별 문제행동에 대한 경험빈도는 폭력형 문제행동 가장 높았고, 다음으로 신분위장형, 음란형의 순이며 해킹형 문제행동의 경험빈도가 가장 낮았다. 사이버 문제행동의 하위유형 중에서 폭력물이나 폭력적 행동과 관련된 문제행동이 청소년들 사이에서 가장 일반화되어 있음을 알 수 있다.

문제행동의 청소년들의 온라인게임 이용이 인터넷관련 문제행동과 어떤 관련이 있는지를 알아보기 위해 게임이용 유형별 하위집단의 문제행동 경험빈도를 비교하였다. 그 결과, 네가지 유형의 문제행동 모두에서 현재 게임을 즐기고 있는 청소년들이 그렇지 않은 청소년보다 경험빈도가 높았고, 게임이용자 중에서는 온라인게임 이용자들이 다른 게임 이용자보다 문제행동을 많이 하고 있는 것으로 나타났다. 특히 음란형·폭력형 문제행동에 있어서 온라인게임 이용자와 다른 두 집단간의 경험빈도의 차이가 매우 현저하였다.

2) 온라인게임과 사이버중독

청소년들이 인터넷에 중독된 경험이 있는지의 여부를 주관적으로 평가하게 하였다. 그 결과, 전체 청소년의 약 6할 정도(57.9%)가 자신이 과거에 또는 현재 중독경험이 있는 것으로 생각하고 있고 현재 중독되어 있다고 생각하는 청소년은 16.3%였다.

조사대상이 된 네가지 유형의 사이버중독 중에서 게임중독을 과거에 또

는 현재 경험한 청소년이 46.5%로서, 웹서핑중독(26.0%)이나 채팅중독(24.8%), 음란/포르노물 중독(9.4%) 경험자보다 월등하게 많은 것으로 나타나 청소년들 사이에서 게임중독이 가장 일반화된 사이버중독의 유형임을 확인할 수 있다.

성·교급별 게임중독 경험자 비율은 남자, 중학생이 가장 높게 나타나, 사이버중독의 다른 유형들(채팅: 여자-고교생, 음란/포르노물: 남자-고교생, 웹서핑: 여자-대학생)과 뚜렷한 대조를 보이고 있다. 또한 온라인게임 이용자 중 67.5%가 게임중독 경험이 있다고 응답한 반면, 일반게임 이용자는 4할대에 머물러, 온라인게임의 잦은 이용이 중독으로 연결될 개연성이 매우 높다는 사실을 확인할 수 있다.

다음으로, 게임중독 척도를 활용하여 청소년들의 게임중독 여부를 측정한 결과, 성별로는 남자, 교급별로는 중학생이 게임중독의 가능성이 가장 높은 것으로 나타났다.

온라인게임 이용과 게임중독과의 관계를 파악하기 위해 게임의 종류별 이용빈도와 게임중독 점수간의 상관관계를 비교한 결과, 온라인게임의 이용빈도와 게임중독의 상관관계가 가장 높은 수준이었다. 또한 게임이용 유형별 하위집단의 게임중독 점수를 비교한 결과, 온라인게임 이용자가 일반게임 이용자에 비해 훨씬 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 응답결과는 온라인게임이 다른 게임에 비해 중독성이 높고, 따라서 온라인게임 이용자들이 다른 게임이용자에 비해 게임중독에 빠질 가능성이 많음을 시사하는 것으로 해석될 수 있다.

다음으로 본 조사에서 사용한 게임중독 척도의 점수를 기준으로 전체 청소년 중에서 게임중독자의 비율을 추정한 결과, 일반이용자가 69.1%, 중독 초기 또는 중독의심자가 22.3%였고, 심각한 게임중독자로 분류된 청소년이 8.6%로서 전체의 1할 미만이었다. 게임중독자의 비율이 다른 연구와 비교할 때 매우 낮은 편인데, 이것은 본 연구에서 사용한 중독구분의 기준이 상대적으로 보수적인데서 기인한다.

이상의 게임중독 하위집단 구분에 기초하여 성·교급별로 게임중독자의

비율을 추정하면 다음과 같다. 성별로는 남자의 14.6%가 심각한 게임중독자로, 32.2%가 중독 초기 또는 중독의심자로 분류되어 각각 2.5%, 12.4%에 불과한 여자보다 훨씬 많았다. 교급별로는 중학생 중 게임중독자가 11.5%로서 가장 많았고, 다음으로 고교생(7.1%), 대학생(5.5%)의 순이었다.

게임이용 유형별로는 온라인게임 이용자의 16.3%가 심각한 게임중독자로 분류되어 일반게임 이용자의 4배 이상에 달하였고, 중독 초기 또는 중독의심자의 비율도 온라인게임 이용자가 두배 이상 많았다. 전체적으로 온라인게임 이용자의 과반수 이상이 현재 게임에 중독되어 있거나 중독의 가능성이 매우 높은 것으로 나타나, 온라인게임의 높은 중독성을 확인할 수 있었다.

공 백

V. 결 론

1. 요약 및 논의
2. 제언과 대책

공 백

V. 결 론

1. 요약 및 논의

청소년들에게 있어서 게임은 단순한 여가시간의 소일거리가 아니라 일상생활에 불가결한 하나의 문화 내지는 생활양식으로 자리잡아 가고 있다. 청소년들의 일상생활에서 차지하는 게임의 높은 비중과 영향력을 고려하여 게임에 대한 사회적 인식의 전환이 필요하다.

본 연구의 조사결과에 따르면, 전체 청소년의 7할 이상이 게임을 좋아한다고 응답하였고, 대부분의 청소년이 하루에 30분 이상 게임을 즐기고 있으며, 하루에 3시간 이상 게임을 즐기는 청소년도 약 2할 수준에 달하였다.

이와 같은 게임에 대한 높은 선호도를 반영하여 게임대회·리그 창설, 게임방송(케이블TV)·프로그램의 출현, 프로게이머의 대중스타화, 게임 캐릭터 상품(광고·음반·패션)의 등장 등 과거에 볼 수 없었던 새로운 사회현상이 청소년층을 중심으로 확산되어 가고 있다.

우리사회에서 청소년들이 이처럼 게임에 열광하는 것은 학업부담으로 인한 높은 스트레스에도 불구하고 청소년들을 위한 문화·여가시설과 프로그램이 부족하기 때문이다. 청소년들에게 있어서 게임은 시간과 장소, 비용에 구애받지 않고 일상생활 과정에서 손쉽게 접할 수 있는 여가수단으로서 독서나 TV시청, 스포츠와 같은 전통적인 여가활동·매체의 기능을 대체해 가고 있다.

따라서 게임을 단순한 놀이의 수단으로서 인식하는 편협된 시각에서 벗어나 청소년들의 일상생활에서 불가결한 하나의 문화로 인정하는 자세가 필요하다. 청소년들이 게임에 열광하는 사회·문화적 요인과 게임이용과 관련한 청소년 행동양식의 특성, 게임이 청소년 생활·의식에 미치는 영향 등에

대한 체계적인 연구와 논의를 통해 우리사회 청소년문화의 현상과 문제점을 검토하고 바람직한 정책방향을 설정하는 작업이 추진되어야 할 것이다.

인터넷과 네트워크의 급속한 확산과 더불어 온라인게임은 청소년들이 가장 선호하고 또한 가장 즐겨하는 게임으로 부각되고 있다. 전통적인 게임과는 구분되는 온라인게임의 독특한 특성을 고려하여 온라인게임 확산이 청소년들에게 미치는 영향과 문제점을 분석하고 정책적 대응방안을 모색하기 위한 체계적인 연구가 필요하다.

인터넷의 급속한 확산은 우리사회의 다양한 영역에서 많은 변화를 가져왔고, 청소년들의 게임이용 행태에서 있어서도 예외는 아니었다. 90년대 중반까지만 해도 청소년들 사이에서는 아케이드게임이나 PC게임 등이 성행하였고, 게임을 하기 위해 오락실을 찾는 것이 일반적이었다.

그러나 이번 조사결과에 따르면, 전체 청소년의 6할 가량이 온라인게임을 가장 좋아한다고 응답하였고, 집 이외의 장소로서 게임을 가장 오랜 시간 즐기는 곳이 PC방이라고 응답하였다. 90년대 후반부터 우리사회에 도입되기 시작한 온라인게임과 PC방이 짧은 역사에도 불구하고 우리사회 청소년들의 게임이용 문화를 완전히 뒤바꿔 놓았음을 알 수 있다.

온라인게임은 고립된 상태에서 게임기나 PC를 상대로 혼자서만 즐기는 전통적인 게임과는 달리 인터넷에 접속한 여러명의 플레이어들간의 상호작용을 통해 전개되는 것이 특징적이다. 따라서 게임을 통해 미지의 타인들과의 사이버공동체의 형성하고 자신이 그 공동체의 일부가 된다 또한 단순한 그래픽에 기반을 두고 짧은 시간에 종결되는 과거의 게임과는 달리 3D 그래픽과 음향 등 멀티미디어 기술이 구현되고, 정해진 스토리보드나 종결이 없이 지속되는 특징을 갖고 있다.

온라인게임이 갖고 있는 이와 같은 특성은 게임에 관한 기존의 가설과 이론에 대한 재검토를 요구하게 하고 있다. 청소년들은 게임의 내용 자체보다는 다른 사람과의 상호작용을 위한 욕구에서 게임을 하고, 현실을 그대로

재현하고 있는 게임환경으로 인하여 현실생활과 사이버공간의 경계가 불분명해지고 있다. 이에 따라 온라인게임을 통해 청소년들의 교우관계·인간관계의 성격이 변모하고 있으며, 게임을 모방한 범죄나 문제행동이 급속하게 증가하는 새로운 양상을 전개되고 있다.

게임환경의 변화는 단순한 여가수단·매체의 변화만을 의미하는 것은 아니며, 신체적·정신적으로 성장과정에 있는 청소년들이 생활양식과 의식구조에 많은 영향을 미치고 있음에 주목해야 한다. 온라인게임의 확산으로 야기되고 있는 새로운 사회·문화현상을 분석하고 그 대응방안을 모색하기 위한 체계적인 후속연구가 필요하다.

정보·기술매체의 발달과 더불어 다양한 플랫폼의 게임들이 등장하고 있으며, 이에 따라 청소년층 내부에서도 게임이용 패턴이 하위집단별로 분화하는 새로운 양상이 나타나고 있다.

게임 테크놀러지의 발달에 따라 청소년들이 선택할 수 있는 게임플랫폼의 폭이 점차 넓어지고 있다. 과거의 게임산업은 오락실(아케이드)게임과 PC게임, 비디오게임 등이 전체 시장을 지배하고 있는 형태였지만, 온라인게임·모바일게임의 등장과 더불어 청소년들의 게임이용 패턴도 다양화하고 있다. 본 조사에서도 과반수 이상의 청소년들이 온라인게임을 선호하고 있지만, 이밖에도 청소년의 성·교급별로 게임이용 유형이 분화하는 양상을 확인할 수 있었다.

즉, 성별로는 온라인게임과 비디오게임은 남자의 선호도가 높은 반면, PC게임·오락실게임·모바일게임은 여자가 더 즐겨하는 것으로 나타났다. 교급별로는 온라인게임은 중학생, 비디오게임과 모바일게임은 고교생, PC게임과 오락실게임은 대학생의 선호도가 가장 높았다.

이와 같은 게임유형별 선호도의 차이는 우리사회에서 전개되고 있는 정보화에 따른 급속한 사회문화현상으로 인하여, 청소년층 내부에서도 생활환경과 욕구체계의 차이에 기반한 하위집단간의 분절화현상이 진행되고 있음

을 시사하는 것으로 해석될 수 있다. 생활양식과 문화의 측면에서 청소년층을 하나로 통합된 사회범주로 인식하는 시각에서 탈피하여 청소년층 내부에서 전개되고 있는 생활양식·의식구조의 분절화·다양화의 흐름에 주목할 필요가 있다.

온라인게임의 확산은 청소년들의 게임이용 패턴뿐만 아니라 생활양식에 있어서도 많은 변화를 초래하고 있다. 온라인게임 이용자들에게서 발견되는 다양한 생활·의식의 특성은 앞으로 우리사회에서 전개될 청소년 생활양식과 의식의 변화를 시사하는 중요한 단서가 될 수 있다.

온라인게임을 이용하는 청소년들의 가장 중요한 특징은 다른 청소년들에 비해 일상생활에서 차지하는 인터넷의 비중이 매우 높다는 점이다. 온라인게임 이용자의 9할 이상이 일주일에 3일 이상 인터넷에 접속하고 있고, 하루 평균 3시간 이상 인터넷에 접속하는 청소년이 과반수를 상회하고 있다. 게임으로 인한 비용 지출도 다른 게임 이용자들 보다 월등하게 많았고, 게임동호의 가입률과 오프라인 모임 참석빈도도 더 높았다. 또한 게임을 통해 새로운 친구를 사귀거나 알고지내던 친구와 가까워졌다는 응답률이 다른 게임 이용자들에 비해 월등하게 높은 것으로 확인되었다.

현재 온라인게임이 청소년들 사이에서 급속하게 확산되고 있는 추세를 감안할 때, 온라인게임 이용자의 이와 같은 특성은 앞으로 우리사회에서 전개될 청소년 생활양식과 의식의 변화를 시사하는 중요한 단서가 될 수 있다.

이번 조사결과를 통해서도 알 수 있듯이, 이미 청소년들 사이에서 정보입수 경로로서 인터넷이 텔레비전/라디오나 신문/잡지와 같은 전통적인 매체를 앞서고 있는 실정이며, 앞으로도 청소년들에 대한 인터넷의 영향력과 비중은 계속 증대되어 갈 것으로 예상된다. 또한 게임동호회를 비롯한 인터넷상의 사이버 커뮤니티가 청소년들의 인간관계 형성의 중요한 통로가 될 것이고, 현실세계의 인간관계 못지 않게 인터넷·게임을 매개로 한 사이버 커뮤니케이션과 네트워크가 일상생활에서 보다 중요한 역할을 담당하게 될 것이다.

온라인게임 이용자에게서 발견되는 이와 같은 생활·의식상의 특성은 향후 청소년정책과 제도의 방향설정에 중요한 고려사항이 될 수 있을 것이다. 산업사회의 패러다임에 기초한 시설과 하드웨어 위주의 정책 기조에서 탈피하여 변화하는 정책대상의 특성을 반영하는 유연한 대응과 발상의 전환이 필요한 시점에 와 있다고 할 수 있다.

온라인게임 이용자들은 다른 게임이용자나 게임을 즐기지 않은 청소년에 비해 인터넷을 통한 사이버 문제행동의 경험빈도가 훨씬 높은 것으로 나타났다. 그러나 이와 같은 차이가 게임이용 행태상의 차이에서 비롯된 것인지 또한 현실세계의 문제행동과 어떤 관련이 있는지는 명확하지 않다.

사이버 문제행동의 경험빈도에 대한 응답결과를 비교하면 현재 게임을 즐기고 있는 청소년들이 그렇지 않은 청소년보다 경험빈도가 높고, 게임이용자 중에서는 온라인게임 이용자들이 다른 게임 이용자보다 문제행동을 많이 하고 있는 것으로 나타났다. 특히 음란형·폭력형 문제행동에 있어서 온라인 게임 이용자와 다른 두 집단간의 경험빈도의 차이가 매우 현저하였다.

그러나 이와 같은 결과를 놓고 온라인게임을 곧 청소년 문제행동의 직접적인 요인으로 단정하는 것은 곤란하다. 대체로 온라인게임 이용자가 다른 청소년들에 비해 보다 오랜 시간, 보다 빈번하게 인터넷을 이용하고 있고, 따라서 사이버상의 문제행동에 노출될 개연성이 그만큼 더 높기 때문이다.

온라인게임이 전통적인 게임들과 대비되는 뚜렷한 특성을 갖고 있는 것은 사실이지만, 이것은 주로 게임환경(플랫폼)의 차이에서 비롯된 것으로서 내용상 보다 음란하다거나 폭력적이라고 단정할만한 객관적인 근거는 존재하지 않는다. 게임과 관련한 청소년들의 문제행동은 과거에서부터 계속 지속되어 왔고 단지 게임환경의 변화에 따라 그 양상을 달리하고 있을 뿐이다.

게임은 청소년들에게 순기능과 역기능의 양면성을 갖고 있다. 청소년들은 온라인게임을 통해 과중한 학업부담 등으로 인한 생활상의 스트레스를 해소하고 있고, 새로운 정보사회의 테크놀러지에 대한 적응력을 키워가고 있다.

경제적인 측면에서도 온라인게임은 세계시장에서 가장 경쟁력있는 콘텐츠산업으로 평가되고 있고, 많은 청소년들이 온라인게임을 통해 첨단 IT산업으로의 진로를 꿈꾸고 있다.

온라인게임과 관련하여 나타나는 새로운 문제양상을 놓고 전체 온라인게임의 유해성을 논의하는 것은 매우 부적절한 대응이라 할 수 있다. 문제의 근본적인 요인은 매체(게임)가 아니라 청소년을 둘러싼 교육·생활환경 등 보다 구조적인 심층에 자리잡고 있음을 인식해야 할 것이다.

많은 청소년들이 사이버중독을 경험하고 있으며, 게임중독은 우리나라 청소년들 사이에서 가장 보편화된 사이버중독의 한 유형이다. 특히 온라인게임 이용자들 사이에서 게임중독 현상이 매우 현저하게 나타나고 있는데, 확산추세에 있는 게임중독을 예방하기 위한 사회적 지원과 정책적 노력이 강화되어야 한다.

청소년들이 인터넷에 중독된 경험이 있는지의 여부를 주관적으로 평가하게 한 결과, 전체 청소년의 약 6할 정도(57.9%)가 자신이 과거에 또는 현재 중독된 경험이 있다고 응답하였다.

조사대상이 된 네가지 유형의 사이버중독 중에서 게임중독을 경험했다고 응답한 청소년이 46.5%로서, 웹서핑(26.0%), 채팅(24.6%), 음란/포르노물 중독경험자(각각 26.0%, 24.6%, 9.4%)에 비해 월등하게 높은 수준이었다. 청소년들 사이에서 게임중독이 가장 일반화된 사이버중독의 유형임을 알 수 있다. 성·교급별 게임중독 경험자 비율은 남자, 중학생이 가장 높게 나타나, 사이버중독의 다른 유형들(채팅 여자-고교생, 음란/포르노물: 남자-고교생, 웹서핑 여자-대학생)과 뚜렷한 대조를 보이고 있다.

게임중독에 대한 주관적인 평가와 더불어 게임중독 척도를 활용하여 측정한 결과, 일반이용자가 69.1%, 중독의심자가 22.3%였고, 게임중독자로 분류된 청소년이 8.6%였다. 게임중독자의 비율이 다른 연구와 비교할 때 매우 낮은 편인데, 이것은 본 연구에서 사용한 중독구분의 기준이 상대적으로 보

수적인데서 기인한다.

게임중독에 대한 주관적 평가나 척도를 활용한 측정결과 모두에서 온라인게임 이용이 게임중독과 높은 상관관계를 갖고 있음이 확인되었다. 이것은 온라인게임이 다른 게임에 비해 게임 지속시간이 길고, 게임에 몰입하게 하는 강한 유인력을 갖고 있는데서 기인하는 것으로 판단된다.

현재 온라인게임을 즐기는 청소년이 전체의 과반수에 달하고 계속 이용 인구가 증가추세에 있음을 감안하면, 머지 않은 장래에 게임중독은 가장 심각한 청소년문제의 하나로 대두될 것으로 예상된다. 게임중독을 미연에 예방하고 중독된 청소년들이 적절한 상담과 치료를 받을 수 있도록 제도적 환경을 정비하고 정책적 지원이 뒤따라야 할 것이다.

2. 제언과 대책

본 연구를 통하여 온라인게임이 청소년들의 게임중독과 밀접한 관련이 있음이 확인되었다. 게임중독은 청소년들에게 정서적·심리적 장애를 유발하여 정상적인 사회 적응을 불가능하게 하고 심각한 비행이나 범죄로 연결될 가능성이 매우 높은 것으로 알려져 있다.

여기서는 온라인게임 이용자들에게서 특징적으로 나타나는 게임중독을 중심으로 하여 게임 이용의 부정적인 영향을 예방하고 치료하기 위한 대응 방안을 제시하고자 한다. 먼저 청소년 자신과 부모가 유의해야 할 사항을 제안하고, 이어서 사회제도적인 차원에서 추진해야 할 정책과제를 제시하게 될 것이다.

많은 청소년들이 과도한 게임이용으로 인한 생활상의 부작용을 경험하면서도 잘못된 게임이용 관행을 지속하고 있다. 청소년 스스로가 자신의 게임이용 행태를 객관적으로 평가하고 문제가 있을 경우 자신의 노력으로 이를 극복하려는 자세가 필요하다.

청소년들이 게임이용과 관련된 자신의 문제점을 발견하고 이를 극복해가는 효율적인 방법의 하나로서 인터넷중독 연구자인 Kimberly Young의 인지행동치료 방법을 들 수 있다. 인지행동치료란 잘못된 생각과 행동을 바로 잡아주는 요법으로서, 적지 않은 시간과 노력이 필요하지만 타율적인 규제와 통제에서 벗어나 자신이 주체가 되어 문제를 해결해 갈 수 있는 방식으로 평가되고 있다.

Kimberly Young이 그의 저서(*Caught in the Net*)에서 제시한 인터넷·게임중독의 인지행동치료의 내용을 요약하여 제시하면 다음과 같다.

첫째, 게임때문에 자신이 지금 잃어가고 있는 것을 파악해야 한다.

게임에 몰두하게 됨으로써 과거 자신이 좋아하던 다른 부분에서 얼마나 많은 부분을 잃게 되었는지를 살펴보는 것이 중요하다. 그동안 소홀하게 된

모든 것들을 중요한 순서대로 목록을 만들어 보는 것이 좋다. 친구를 만나는 시간이나 취미활동이 줄어들었을 수도 있고 밤 시간의 과도한 게임으로 수면부족이 생겼을 수도 있다. 이로 인해 집중력이 떨어지고 성적이 하락하는 경우도 많고 신체적인 이상을 경험할 수도 있다. 이런 것들을 구체적으로 떠올리고 순서대로 목록을 만든다. 그리고 그 목록들을 하나하나 살펴보고 게임이 더 중요한 지 잃어버린 그 일들이 더 중요한지 꼼꼼히 따져보고 지금 자신이 얼마나 득이 되는 행동을 하고 있는지, 게임에만 빠져있다면 훗날 어떤 부정적 결과가 나타날 것인지를 생각해본다.

둘째, 자신의 게임·인터넷 이용행태를 중심으로 한 생활일지를 작성해 본다.

현재의 상황을 정확히 아는 것이 치료를 위해 무엇보다도 중요하다. 많은 중독자들은 실제로 자기가 얼마나 오랫동안 게임을 하는지 인식하지 못하는 경우가 많다. 그래서 객관적인 자료를 토대로 자신을 돌아보는 시간이 중요하다. 언제 인터넷을 주로 하는지, 몇시간 동안 계속하는지, 어떤 게임을 하는지 등에 대해 1주일 동안 구체적으로 기록해 본다. 많은 청소년들이 스스로 게임에 몰두하는 시간을 알고는 놀라는 경우가 많다. 또 어떤 경우는 기록하는 사실만으로 통제의 효과가 있는 경우도 있다. 가능하다면 게임일지 뿐 아니라 생활 전체의 일지를 작성하면 더 유용하다. 하루 종일 구체적으로 무엇을 했는지 게임을 하지 않는 시간까지 다 기록을 한다. 청소년 혼자 하는 것보다는 전 가족이 다 함께 참여하는 것이 보다 효과적이다.

셋째, 시간을 효과적으로 관리할 수 있는 기법을 활용한다.

Kimberly Young은 온라인상에서 시간을 관리하는 기법을 몇가지 소개하고 있는데 이들을 활용하는 것이 도움이 된다. 물론 이런 시간관리 기법을 몇번 시도했다고 해서 금방 효과가 생기는 것은 아니다. 동기가 약하고 스스로 의지가 없는 경우는 따라오지 못하는 경우도 많다. 그러나 장기간 계속할 수만 있다면 스스로 통제력을 회복하는 데 도움이 된다.

- 1) 더 재미있는 다른 일을 찾는다: 일상생활이 재미있을수록 게임에 몰두하는 시간이 줄어드는 것은 너무나 당연하다. 학교와 집이 재미있고 친구와 오프

라인에서 어울리는 것이 재미있다면 하루 종일 게임에만 빠져있을 이유가 없다. 하고 싶은 취미가 있으면 바로 시작하고 실제 친구를 불러서 만나는 등 온라인보다는 오프라인에서 활동하는 시간을 늘린다.

2) 게임에 몰두하는 방식을 바꾼다:습관을 바꾸기 위해서는 때로 반대로 해보는 것이 효과적일 수가 있다. 그동안 익숙해진 틀을 깨는 것이다. 언제 주로 하는지, 어떤 요일에 주로 하는지 등을 구체적으로 파악해서 습관을 바꾸어 본다. 예를 들면, 시작하는 시간대를 완전히 바꾸어 본다든지 주말에 많이 한다면 평일과 주말에 사용하는 시간의 양을 바꾸어보는 시도를 해 보는 것도 한 방법이다

3) 외부 방해물을 이용하라:스스로 통제가 어려운 경우, 때로는 외적인 요소로 통제를 시도해 보는 것도 도움이 된다. 반드시 해야 하는 것이 있다면 그 전에 게임을 시작하는 것이다. 예를 들면, 7시에 학교로 출발해야 한다면 6시에 게임을 시작해본다 자명종을 맞추어 놓고 그 시간이 되면 어쩔 수 없이 그만둘 수 있게 한다. 습관이 된다면 스스로 조절하는 능력이 형성된다.

4) 미리 정확한 시간 계획표를 작성한다:앞서 자신의 사용시간을 파악한 결과를 가지고 합리적인 목표를 설정한다. 주당 40시간을 사용한다면 30시간을 사용하기로 계획을 세우는 등 지킬 수 있는 목표를 정한다. 평일과 주말을 구분해 몇시부터 몇시까지 할 것인지 정확하게 계획을 세운다. 한번 시작할 때도 가능하면 중간에 잠시의 휴식 시간을 넣는 것이 좋다. 그래야 금단증상도 줄이고 시간왜곡 현상도 막을 수 있다.

넷째, 정서적인 원인을 찾아야 한다.

게임에 빠지는 청소년 중 상당수는 정서적인 문제로 인해 더 쉽게 중독에 빠지는 경우가 있다. 이런 경우 일종의 현실탈피의 도구로 게임이 이용되는 것이다. 따라서 자신의 감정에 대해 객관적으로 검토하는 과정이 필요하다. 예컨대, 다음의 두 문장을 완성하고 스스로 반문해 본다.

“게임을 하기 전 나는 _____을(를) 느꼈다”

“게임을 하고 있으면 나는 _____처럼 느낀다”

자신이 학교에서 친구들과 관계가 원만하지 못하거나 성적이 떨어져 고

민하고 있는가. 부모님과 의견 충돌로 늘 화가 나 있는 것은 아닌가. 게임에 빠지기 전 늘 외롭고 따분한 느낌이 들지는 않았는가. 우울, 분노, 불안과 같은 부정적 감정과 스트레스가 게임중독의 원인이 되는 경우가 많다. 이런 근심거리에서 탈피하고자 자신이 게임에만 몰두하는 것은 아닌가. 실제로 게임에 빠져 있는 동안에는 최소한 이런 근심에서는 해방될 수 있다. 특히 온라인게임에서는 현실을 탈피해 새로운 자신을 창조하고 이를 통해 남들로부터 존경받고 인정받는 느낌을 얻을 수 있다. 그러나 현실로 돌아오는 순간이 모든 것들이 무너지게 되고 다시 게임 속 세상으로 빨려 들어가게 되는 악순환이 발생한다.

다섯째, 외로움을 정면으로 마주하고 대처한다.

게임중독자 중 많은 사람들이 실제 생활에서 우울하거나 불안이 높은 사람들이다. 이런 경우 일종의 현실도피의 의미로 게임에만 몰두하게 된다. 게임을 하는 동안에는 모든 것을 잊고 마치 자신이 다른 사람이 된 것처럼 새로운 캐릭터를 가지고 게임을 한다. 예를 들어, 대인공포증이 있는 환자의 경우 실생활에서는 친구들과 만나는 데 많은 두려움과 어려움이 있지만, 온라인게임상에서는 이런 두려움을 느낄 필요가 없다. 따라서 다소 긍정적인 효과가 있는 경우도 있지만 문제는 이로 인해 오프라인에서의 생활이 더욱 위축되고 고립될 가능성이 많아진다는 데 있다. 부정적인 일상경험, 대인긴장, 낮은 자존감 등으로 일상생활이 어려움이 있고 이로 인해 게임에 빠지는 경우, 실생활에서 자신의 긍정적인 측면을 느끼고 자신의 처한 상황을 적극적으로 바꾸려는 자세, 또한 자신의 고통스러운 감정을 표현하고 필요할 경우 상담을 받는 것이 좋다.

부모는 가정에서 자녀의 게임이용 행태에 대하여 주의 깊게 관찰하고 지나친 피로나 성적 하락 등 자녀에게서 게임중독의 징후가 발견될 경우 조기에 대처하는 것이 중요하다.

자녀가 상당 기간 동안 게임중독에 빠져있어도 전혀 눈치채지 못하는 부

모가 적지 않다. 사실 우리 현실이 자녀가 어디에서 무엇을 하고 지내는지 구체적으로 알기 어려운 경우도 많다. 학교에 갔다가 여러 학원을 전전하다가 밤늦게 귀가하여 문을 닫고 제 방에서 단절된 생활을 하는 것이 일반화되어 있는 현실에서 제대로 된 대화나 상호교류가 일어나기가 어렵다. 자녀들이 다음과 같은 징후를 보일 때 좀 더 관심을 갖고 게임이나 인터넷 중독의 가능성이 있는 것은 아닌지 살펴볼 필요가 있다.

- 1) 지나친 피로: 수면 주기의 변화가 나타나면 밤새 게임을 했을 가능성이 높다. 아침에 자주 눈이 충혈되고 낮 시간에 계속 조는 경우가 많다면 방문을 잠그고 밤새 컴퓨터 오락에 몰두했을 가능성이 많다. 필요에 따라서는 학교에서 수업 중에 자는 것은 아닌지 친구나 선생님께 알아보는 것도 필요하다.
- 2) 성적하락·성적이 떨어지는 원인은 다양하지만 최근에는 컴퓨터나 게임이 주범인 경우가 많다. 물론 컴퓨터나 게임에 몰두하는 시간으로 인해 공부할 시간이 줄어드는 것이 가장 큰 이유지만 또 다른 요인이 있다. 바로 집중력의 장애가 발생한다는 것이다 앞서 언급한 금단증상으로 인해 다른 시간에도 하루종일 게임생각에만 빠져 집중력이 떨어지고 공부의 효율이 낮아서 성적이 떨어진다.
- 3) 취미생활의 감소 평소 재미있어 하던 많은 일에 흥미를 잃고 점차 멀어지게 된다. 운동이나 취미활동 등 평소 자녀가 좋아하던 일에 흥미가 줄었다면 과도하게 게임에 몰두하는 것은 아닌지 알아보는 것이 좋다.
- 4) 친구와 멀어짐. 친구 관계의 어려움이 원인이 되어 게임에 빠지는 경우도 있지만 반대의 경우도 많다. 게임 세상에서 만나는 친구들과 가까워지면서 실제 생활에서 친구들과 멀어지는 경우도 많다. 가까이 지내던 친구들과 사이가 멀어지고 가족들과도 대화가 줄고 정서적 거리가 생긴다면 문제가 있는 경우가 많다.
- 5) 반항과 불복종 게임에 빠져있는 아이들은 부모가 인터넷이나 게임과 관련된 이야기를 하면 과도하게 화를 내는 경우가 많다. 게임 이용시간과 관련되어서는 잠깐만 했다고 자신의 사용시간을 축소하거나 오락실이나 PC방을 다녀와도 거짓말을 하는 경우가 많다

다른 중독과 마찬가지로 게임중독도 치료에 많은 시간과 노력이 필요하다. 많은 부모들은 자녀들이 중독에서 헤어나지 못하는 이유를 이해하지 못하는 경우가 많은데 이것은 중독에서 벗어나는 문제를 단순히 의지의 문제로만 보기 때문이다. 그러나 게임중독에서 여러 복잡한 요소가 관련되어 있다. 사회적·환경적 요인, 게임 자체의 속성, 개인의 성격 성향, 뇌의 신경생화학적 요인 등이 복합적으로 작용하는 것이기 때문에 치료에 있어서도 그만큼 다양한 접근이 필요하다. 개인마다 처한 현실이나 원인, 중독의 심각한 정도가 다르기 때문에 일률적으로 대책을 이야기할 수는 없다. 여기서는 게임중독에 빠진 자녀를 둔 부모가 유념해야 할 두가지 사항을 지적하고자 한다.

첫번째는 통제력의 문제이다.

일반적으로 모든 중독의 치료는 이론적으로는 간단하다. 중독성보다 통제력, 조절력이 커지면 해결이 된다. 이 통제력, 조절력을 키워주는 모든 작업을 치료라고 할 수 있다. 인간의 통제력은 크게 두 가지로 나뉘어진다. 바로 내적 통제력과 외적 통제력이다. 내적 통제력이란 스스로 자기 자신을 통제하고 조절할 수 있는 능력으로 우리가 추구해야 할 궁극적 목표다. 그러나 이 내적 통제력은 타고 나는 부분이 많이 있고 아주 어린 시절부터의 교육과 훈련에 의해 서서히 성장하는 것이다. 따라서 내적 통제력의 성장에는 많은 시간과 노력이 필요하고 문제가 생긴 지금 당장 내적 통제력의 성장을 기대하는 것은 무리다. 따라서 한편으로는 지금부터라도 내적 통제력을 키울 수 있는 노력을 하는 동시에 적절한 외적 통제력을 사용하는 것도 필요하다.

환경적인 조절이 바로 여기에 해당한다. 간단한 예를 들면 게임중독의 경우 컴퓨터가 어디에 있느냐에 따라 통제력이 달라진다. 대부분의 가정에서 텔레비전은 거실에 있어서 가족들이 공유하지만, 컴퓨터의 경우 자녀들의 방에 있는 경우가 대부분이다. 이런 경우 통제가 훨씬 어렵다. 거실에 놓고 가족이 함께 공유한다는 개념을 가질 때 본인 스스로도 다소의 통제력이 생기고 다른 가족들이 관찰하고 적절한 개입을 할 수 있는 소지가 많아진다.

이와 같은 내적·외적 통제력을 통해 인격적인 성장이 이루어지고 이를

통해 스스로를 조절할 수 있는 능력이 생기는 것이 궁극적인 치료라고 할 수 있다.

두번째는 방향성의 문제이다.

자녀의 게임중독 때문에 집에서 컴퓨터를 없애려는 부모들도 있다. 그러나 다음의 사례에서 나타나듯이 이것은 결코 바람직하지도 않고 도움이 되지 않는다.

“실제로 심각한 컴퓨터게임중독으로 입원했던 중학교 2학년 학생의 경우 아버지가 컴퓨터를 부수고 나서 더 심각한 문제가 발생해서 입원을 하게 되었다. 초등학교까지는 비교적 모범생이었던 그는 중학교 진학 후 친구와의 관계에서 어려움을 겪은 후 학교에 흥미를 잃고 완전히 게임에 빠지게 되었던 것이다. 온종일 게임만 하고 있는 환자를 보다 못해 하루는 아버지가 컴퓨터를 박살을 내고 말았다. 이제 안 하겠지 하는 부모의 기대와는 달리 학교에 가는 척 하고 PC방에 살기를 한달, 완전히 현실과 가상세계의 혼란상태에서 입원치료를 받아야만 했다.”

이와 같이 지금 우리가 처해 있는 사회 현실은 컴퓨터나 게임기가 집뿐만 아니라 사회 도처에서 접근이 가능하기 때문에 전부를 없앤다는 것은 현실적으로 불가능하다. 또한 인터넷이 필수적인 현실에서 컴퓨터를 없앤다는 것은 가능한 일도 아니며 그래서도 안 된다. 따라서 조절력을 키움과 동시에 이들이 갖고 있는 에너지의 방향성을 바꾸어 주는 작업이 중요하다. 이들의 에너지가 일상생활에서 다양하게 발산될 수 있도록 도와주는 것이 좋겠고 게임에도 다양한 것이 있으므로 폭력적, 공격적 게임이나 음란성 게임 등 정서 발달에 부정적인 게임에서 취미나 교육에 도움이 되는 건전한 게임으로 흥미의 방향이 바뀔 수 있도록 유도하는 것이 필요하다.

청소년들이 게임에 과도하게 몰두하는 것은 현재 말할 수 없는 고민이나 문제를 안고 있다는 무언의 징표이다. 자녀의 일상생활에 대한 관찰과 대화를 통해 문제가 무엇인지를 발견하고 올바르게 대처하는 것이 중요하다.

첫째, 부모가 제대로 알아야 도울 수 있다.

먼저 자녀가 언제, 무엇 때문에, 어떤 게임을 얼마나 즐기는지 아는 것이 중요하다. 게임의 내용은 어떤 것이며 그곳에서 아이는 어떤 역할을 하는지, 같이 하는 사람들이 자녀에게 부정적인 영향을 미치는지는 않는지 제대로 알 필요가 있다.

둘째, 게임중독은 병산의 일각이다.

자녀가 게임에만 빠져 있다면 오락기나 컴퓨터가 문제가 아니라 아이에게 문제가 있는 것이다. 대부분의 건강한 청소년들은 일시적으로 게임에 몰두하는 경우는 있지만 실제로 중독에 이르는 경우는 많지가 않다. 스스로 조절할 수 있는 능력도 있고 일상생활을 병행할 정도의 현실감을 유지하는 것이 보통이다. 게임중독에 빠진 청소년들을 보면 이전부터 정서적 문제나 적응상의 어려움을 가지고 있는 경우가 많다. 게임중독이란 이러한 문제들이 겹으로 드러나는 현상일 뿐이다. 따라서 자녀가 게임중독 성향을 보일 경우 자녀의 우울, 불안과 같은 정서적 측면을 잘 살펴보고 학교생활이나 친구관계 등 다른 전반적인 분야에 대한 관찰이 필요하다

셋째, 초점을 바꾸어야 한다.

자녀의 게임이용 행태를 파악하고 도움을 주기 위해서는 부모-자녀간에 진정한 감정교류가 있는 대화가 필요하다. 그러나 대부분의 가정에서는 이런 대화가 적절히 이루어지는 경우가 드물다. “왜 넌 하루종일 게임만 하나?” “내가 언제 하루종일 게임만 했어요?” 이런 대화가 주종을 이룬다. 그러나 아무런 대안이 없는 비난은 소용이 없다. “게임 그만하고 공부나 해라”는 말이 통할 리도 없고 설혹 통한다 하더라도 공부의 효율성을 기대하기는 어렵다. 오히려 “게임 끝나면 아빠랑 농구 한판 할래?” 이런 식의 대안이 있다면 훨씬 효과적이다. 중독은 중독으로 치료해야 된다는 말이 있다. 실제로 더 재미있는 일상생활이 있다면 청소년들이 하루종일 게임에만 몰두할 이유가 없다. 부모들은 어떻게 하면 게임에 몰두하는 시간을 줄일 수 있을까 하는 생각에만 사로 잡혀 있다. 하지 말라는 말은 더 이상 효과가 없다. 이제는 초점을 바꾸어 안 하는 시간을 늘이는 것에 관심을 가져야 한다. 게임을 하는 시

간을 줄이는 것과 안 하는 시간을 늘이는 것은 사실 같은 이야기지만 치료적인 측면에서는 전혀 다른 이야기라는 사실을 명심할 필요가 있다. 게임을 하지 않는 시간을 어떻게 보내는가 하는 것이 더 중요하다.

넷째, 부모가 통일된 입장을 견지해야 한다

부모 두 사람이 모두 자녀의 심각성을 인식해야 한다. 어느 한 쪽이 문제를 심각하게 받아들이지 않는다면 자녀를 다루는 데 상당한 혼란이 오고 받아들이는 자녀로서도 반발심을 가질 수 있으므로 부부간 대화를 통해 문제를 같이 인식하는 것이 필요하다.

다섯째, 애정을 보여준다

자녀들은 대개 자신의 행동에 대해 언급하면 혼을 내거나 간섭하는 것으로 받아들인다. 특히 사춘기 무렵이나 더 성장한 경우 이런 것이 문제가 된다. 따라서 이야기를 할 때는 반드시 게임을 하는 것 자체가 잘못된 것은 아니라고 말하고 혼내거나 간섭하는 것이 아니라는 점도 분명히 해 두어야 한다. 가능하면 게임 자체의 재미를 인정하고 대화를 시작하는 것이 좋다. 자녀의 생활에서 게임이 중요한 비중을 차지하고 있음을 인정하고 어떤 게임이 왜 재미있는지 등 게임에 대해 같이 이야기를 하는 것이 공감대를 형성할 수 있다. 단 과거보다 많이 피곤해 한다거나 성적이 떨어지고 있는데 집중이 안 되는 것은 아닌지, 예전처럼 친구들과 잘 만나지 않아서 걱정이 된다는 등의 구체적인 이야기를 하는 것이 좋다. 그러나 이런 대화는 감정이 격한 상태에서는 서로간에 하지 않는 것이 좋고 이야기 도중 감정이 격해질 때는 오히려 피하는 것이 좋다. 대화란 서로 안정된 상태에서 하는 것이 원칙이고 효과도 있다.

청소년들의 게임이용과 관련한 문제행동은 컴퓨터·인터넷에 대한 기성세대의 무지와 이해부족이 주된 요인의 하나이다. 학부모·성인대상의 다양한 교육 프로그램과 가족이 함께 하는 게임체험 프로그램 등을 통해 기성세대가 청소년들의 게임문화를 이해하고 올바르게 지도할 수 있도록 유도해야 한다.

게임은 청소년들에게 하나의 생활문화로 자리잡고 있다. 따라서, 게임을 통해 공통의 화제로써 대화를 진행할 수 있다면 청소년들을 이해하는 데 상당히 유익한 방법이 될 수 있다. 부모의 게임에 대한 견해가 긍정적이라면 청소년들의 게임이용 결과도 긍정적인 형태로 나타난다. 이것은 게임을 통해 자녀들과 대화를 쉽게 할 수 있고, 이런 과정을 통해 게임이 청소년들에게 긍정적인 요인으로 작용할 수 있기 때문이다.

따라서, 청소년들이 부모와 함께 게임을 배우고, 더불어 게임을 체험하는 프로그램을 개발하여 운영한다면 부모와 자녀들 사이에 게임에 대한 대화의 통로를 마련해 주는 효과적인 방법이 될 수 있다. 자녀와 함께 게임을 배우는 기회를 통해 부모는 자녀의 게임 이용을 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 상담방법 등에 대한 소개를 통해 게임중독을 예방할 수 있는 기회도 될 수 있다.

병리학적 게임중독 증세의 요인 중의 가장 큰 문제 중의 하나는 부모의 게임에 대한 견해이다. 부모가 게임에 대해 긍정적일수록 게임의 긍정적 특성이 청소년들에게 부각되는 반면에, 게임에 대해 부정적이고 자녀의 게임사용을 허용하지 않을수록 청소년의 병리학적 게임중독 증세는 강화되는 경향이 있다. 따라서, 부모가 게임에 대해 긍정적인 견해를 가질 수 있도록 하는 것이 효과적인 방안이 될 수 있는데, 이를 위해서는 부모를 대상으로 한 컴퓨터교육을 통해 청소년들이 게임에 대해 가정에서 대화할 수 있는 분위기를 조성해 주는 것이 중요하다.

부모들에 대한 컴퓨터교육은 자녀들이 학교에 가 있는 시간인 오전 시간

에 PC방과 청소년 생활권 수련시설, 주민복지시설 및 지역문화센터 등을 활용하여 실시할 수 있다. 여기에 필요한 강사진은 현재 전국 사범대학 교육실습생들과 청소년 관련학과의 청소년지도사, 자원봉사자 등에 대한 강사교육을 통해 확보할 수 있을 것이다.

게임에 몰두하는 청소년들의 상당수가 앞으로 컴퓨터·인터넷관련 분야로 진출하기를 원하고 있다. 게임에 흥미를 느끼는 청소년들이 자신의 적성을 계발하고 진로를 탐색할 수 있도록 전문적인 교육기회를 부여하고 게임경진대회 등의 행사를 제도화할 필요가 있다.

청소년들의 게임이용은 게임중독 등과 같은 부정적인 측면뿐만 아니라 자신의 적성과 소질을 발전할 수 있는 긍정적인 계기로 작용할 수도 있다. 실제로 게임에 몰두하고 있는 많은 청소년들이 게임 이용을 계기로 컴퓨터·인터넷에 많은 관심과 흥미를 느끼고 IT산업 분야로의 진출을 고려하고 있다. 따라서 이들은 컴퓨터 관련 정보화 인력은 물론 게임산업에서도 양질의 인력이 될 수 있는 가능성을 가지고 있다.

현재, 우리나라의 게임개발 인력은 21,000여명으로 추정되고 있으나 10,000여명 가량이 여전히 부족하며, 질적으로도 고급인력이 태부족인 상황이다. 이런 상황에서 많은 청소년들이 게임에 대해 관심을 가지고 장시간 게임을 이용하면서 장래 희망을 게임관련 분야로 생각하고 있다는 것은 산업적인 측면에서도 고급인력의 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 장래진로 설정에 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 조

치가 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 게임분야로 유도하는 효과도 발생할 수 있다. 특히, 세계적으로 상위권의 개발력을 보유하고 있는 온라인게임 분야의 고급인력을 육성하기 위해, 국제 청소년 온라인 게임대회 등을 개최하여 문화산업으로서의 게임산업을 특화하는 전략방안도 고려해 볼 수 있다.

청소년들의 일상생활에서 게임이 불가결한 요소가 되고 있음을 감안하여 게임에 대한 획일적인 규제와 통제보다는 게임의 긍정적인 기능을 강화할 수 있도록 우수게임 인증제 등의 적극적인 정책대안의 도입을 검토해야 한다.

청소년들이 선호하는 게임장르를 중심으로 하여 내용상 부정적인 영향의 소지가 적고, 제작적인 측면에서도 우수한 게임을 인증하는 제도의 도입이 필요하다. 이는 부모들에게 청소년들의 게임사용에 대해 긍정적인 인식을 심어주는 데도 유익하며, 게임제작상 우수하면서 청소년들에게도 권장할 수 있는 게임이 개발된다는 측면에서 게임시장 확산과 게임산업의 발전에도 매우

긍정적인 영향을 미치게 된다.

구체적인 방법으로는, 청소년들이 주로 이용하고 있는 게임이나 새로운 출시작들을 대상으로 하여 게임 기획자, 게임 프로그래머, 게임 그래픽 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 완성도 등의 종합적인 평가를 내리는 방법을 생각해 볼 수 있다. 물론, 여기에는 청소년 전문가와 문화관련 전문가 등이 포함되어 게임의 사회적 영향도 등에 대한 기준도 포함되어야 할 것이다.

이런 과정을 거쳐 인증된 우수게임에 대해서는 청소년관련 기관과 단체, 협회 등을 통해 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 건전한 게임콘텐츠 육성은 물론 게임에 대한 사회적 인식의 개선에도 크게 기여할 수 있을 것이다.

게임에 대한 청소년들의 높은 선호도를 고려하여 오락적 기능뿐만 아니라 교육적·치료적 기능을 갖는 게임의 개발을 지원하고 학교·청소년관련 기관에서 활용될 수 있도록 한다.

현재 오락적인 것으로 제한된 온라인게임의 용도를 교육용이나 감성개발, 심리치료, 마케팅 게임 등으로 다양화시킬 필요가 있다. 청소년들의 대부분이 시뮬레이션과 롤플레이 게임의 한정된 장르로 게임을 이용하고 있어, 개발되는 게임의 장르도 협소하고 게임시장의 범위도 제한받을 수밖에 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 청소년수련시설 등에서 이용될 수 있도록 유통망도 지원할 필요가 있다. 또한 각종 상담기관

이나 상담 사이트에서도 게임의 형식을 이용한 심리치료 게임을 도입하여 실제로 병리학적 게임중독을 보이는 청소년들에게 치료의 일환으로 활용될 수 있을 것이다.

또한 현재 한국청소년개발원 등에서 추진하고 있는 청소년 추천게임의 영역을 확대하여, 에듀게임, 심리치료게임 등 청소년에게 직접 도움이 되는 게임에 대한 장르별 추천제도를 확대하고 인증제도를 도입하여 청소년수련 및 상담 등에 활용하는 적극적인 방안을 고려할 필요가 있다.

공 백

참고문헌

- 강경석(2000). 컴퓨터 게임의 몰입기제에 관한 연구. 연세대학교 석사학위논문.
- 강만철 · 오익수(2001). “청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발(1)”. 교육심리연구, 제 15권 제4호. pp. 5-21.
- _____ (2002). “청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발(2)”. 교육심리연구, 제 16권 제4호. pp. 247-274.
- 고선주 · 백혜정(2001). “컴퓨터 게임에서의 문제해결 분석”. 한국심리학회지:발달, 14권 2호 pp 29-42.
- 고육 · 김효근(2002). “온라인게임산업 육성정책”. 한국정보과학회. 정보과학회지, 제20권 제1호 통권 제152호. pp 34-37.
- 공인숙(2002). “이동의 전자게임 사용 실태”. 한국가정관리학회지, 제20권 제3호 통권 제57호. pp.63-71.
- 권경주 외(1999). “중독적으로 인터넷 PC게임에 몰입하는 대학생들의 체험연구”. 이화여자대학교, 이화간호학회지, 33 pp 138-167
- 권구영 · 이해자(2002). “청소년의 인터넷 사용과 정신건강간의 관계에 관한 연구”. 정신보건과 사회사업, 제13권. pp. 59-86.
- 권준모(1996). “이동들의 전자게임 사용실태와 태도”. 경희대학교 교육문제연구소 논문집, 제12집. pp. 13-29.
- 권준수(2000). “인터넷 중독증”. 대한의사협회지, 제 42권 8호.
- 김경선(2001). “컴퓨터 게임이 청소년의 학습태도에 미치는 영향” 성균관대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김광수(2002). “인터넷 중독과 청소년 소외의 관계”. 교육심리연구, 제16권 제1호. pp. 5-21.
- 김기범 · 김미희 · 최상진(2001). “정서적 고독감과 인터넷 효능감이 온라인 커뮤니케이션 활동에 미치는 영향: 남녀대학생을 중심으로”. 한국심리학회지: 임상, 제6권 2호. pp 39-57
- 김무경 · 최원기 외(1998). 일상 속의 한국문화: 자기성찰의 사회학. 서울 나남

- 김문조(1999). 과학기술과 한국사회의 미래. 인문사회총서7. 서울: 고려대학교 출판부.
- _____ (2001). “게임과 사회”, 2001 대한민국 게임백서. 서울 게임종합지원센터.
- 김미라(2002). “온라인게임의 몰입요인에 관한 연구 ‘Lineage 내러티브와 상호작용을 중심으로’”. 이화여대 정보과학대학원 석사학위 논문.
- 김성철·최우영(1998). 정보사회/문화시대의 문화욕구 전망(미간행) 서울: LG커뮤니카토피아연구소.
- 김승윤(2000) “가상 커뮤니티 분류별 성공요인에 관한 사례연구”. 서강대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김신일(1993). “청소년문화의 의미와 성격”, 한국청소년개발원 편. 청소년문화론. 서울: 서원.
- 김윤길(2000). “온라인게임에서의 가상공동체 형성과 특성”. 아주대학교 석사학위 논문.
- 김일숙(2001) “컴퓨터 게임과 초등학교폭력에 관한 연구”. 인제대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김재휘·김지호(2002), “인터넷 일탈행동 및 동기에 관한 연구”. 한국심리학회지·소비자·광고, 제3권 2호. pp. 91-110.
- 김정호·박성혜(2001). “컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성의 관계. 서울시내 초등학교 6학년 아동을 중심으로”, 이화여자대학교 사범대학 교육과학연구소. 교육과학연구, 제32집 제2호. pp.119-139.
- 김종길(2000). “사이버공간 속의 청소년문화와 정체성”, 덕성여자대학교 학생생활연구소. 학생생활연구, 제16집.
- _____ (2001). “패러독스의 도전과 정책과정에서의 패러독스 활용 전략 동강담 건설을 둘러싼 논의를 중심으로”. 한국사회학, 제35집 3호.
- 김종범·한종철(2001) “인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구 자존감, 공격성, 외로움, 우울을 중심으로” 한국심리학회지·상담 및 치료, 제13권2호 pp. 207-219.
- 김종원·조옥귀(2002). “중·고등학생의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷·

- 게임 중독과의 관계”, 경남대학교 교육문제연구소 교육이론과 실천, 제12권 제2호.
- 김중호(2000). “네트워크 게임 산업의 경제적 특성에 관한 연구: PC 게임방을 중심으로”. 서강대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김중훈 · 서승필(2002). “온라인게임과 교육”, 한국정보과학회. 정보과학회지, 제20권 제1호 통권 제152호. pp.24-33.
- 김주환(2001). “사이버 중독과 인터넷 심리”, 한국상담선교연구원. 상담과 선교.
- 김지연(2003). “온라인게임의 사회적 순기능과 역기능”. 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김지환(2001). “폭력적 PC게임 경험, 공격적 특성 및 자기효능감이 공격의도와 공격행동에 미치는 영향”, 충남대학교 사회과학연구소. 사회과학연구, 제12권. pp.61-78.
- 김지훈(2002). “다 사용자 온라인 롤플레이팅게임(MMORPG)과 3D 아바타 채팅의 상호작용성에 따른 실재감 인식 차이에 관한 연구”. 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위 논문.
- 김태홍 · 라도삼 · 장후석(2000) 스타크노믹스. 서울·소프트뱅크미디어
- 김현수(2000). “청소년의 인터넷 중독문제”. 청소년보호 위원회 정책포럼 자료
- 김혜원(2001) “청소년들의 인터넷 중독현상 인터넷 중독의 현황과악과 관련변인 분석”. 청소년학연구, 제8권 제2호. pp. 91-117.
- 남궁명선(2003). “온라인게임 세계내의 공동체 의식과 인간 관계의 심리”. 연세대학교 대학원 석사학위 논문
- 라도삼(2001). 블랙 인터넷. 서울: 자우
- 류경문(2001). “온라인게임 몰입수준에 미치는 영향요인에 관한 연구”. 한양대학교 경영대학원 석사학위 논문
- 맹영임 · 서정아 · 김민(2002). 청소년 대중스타 수용실태 연구 서울 한국청소년개발원.
- 문성원(2002) “인터넷 자살 사이트에 의해 매개된 자살 사례 중심의 탐색적 연구”. 한국심리학회지·상담 및 치료, 제14권 2호 pp. 461-485.
- 문옥표 편(1997) 한국인의 소비와 여가생활 성남. 한국정신문화연구원.
- 미하이 칙센트미하이(2000) 이희재 역 몰입의 즐거움 서울 해냄

- 민경배(2000). “게임에의 몰입에 대한 몇 가지 논평”, 재단법인 지식문화재단 창립 기념 심포지엄 논평문.
- 박상호(2000). “스타크래프트의 기호와 공간에 관한 연구”. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박성혜(2001). “컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성의 관계: 서울시내 초등학교 6학년 이동을 중심으로”. 이화여대 교육대학원 석사학위 논문.
- 박혜원·곽금주(1996). “전자게임의 유형 및 평가차원에 관한 일 연구”. 한국심리학회지: 발달, 제9권 2호, pp. 91-105
- 방주현(1991). “비디오게임의 이용과 충족에 관한 연구”. 서울대학교 석사학위논문.
- 배경희(2001). “청소년들의 사이버 문화 수용 연구: 컴퓨터 게임을 중심으로”. 서강대학교 언론대학원 석사학위 논문.
- 백옥인(1994). “이미지시대의 문화충격과 생활의 변화”. 21세기 프론티어: 전환의 물결과 신발전모델. 서울: 나라정책연구회.
- 삼성경제연구원(2002). “‘2002 월드컵’과 사회·문화적 변화”. Issue Paper, 2002. 8. 3. 서울: 삼성경제연구원.
- 성윤숙(2002). “게임방 청소년의 사이버일탈과정과 사회복지적 함의”. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 송명준 등(2001). “인터넷 중독·중독적 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위유형”. 심리검사 및 상담연구, 5권.
- 송원영(2001). “Cyber addiction의 진단 및 병리”. 한국중독정신의학회 춘계학술대회 초록집.
- 송원임(2001). “컴퓨터게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향”. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송인덕(1999). “온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구”. 경희대학교 석사학위 논문.
- 신순영·김창석(2002). “컴퓨터 게임의 이용행태가 학습전략과 학업성취도에 미치는 영향”. 한국컴퓨터교육학회 논문집, 제5권 제2호.
- 신영철(2001). “Cyberaddiction의 진단 및 병리”. 한국중독정신의학회 춘계학술대회 초록집

- 안귀덕 외(1999). 한국 청소년문화: 비교문화적 분석. 성남: 한국정신문화연구원.
- 안혜숙·이종승(2002). “컴퓨터 게임 몰입 이동의 특성에 관한 연구”. 교육발전논
총, 제23권 제1호. pp. 57-87.
- 유승호 외 4인(2001) “게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안”. 서울 게임종합
지원센터.
- 유승호(2000) 사이버 커뮤니케이션론: 공동체, 지역 그리고 윤리. 서울: 녹두.
- 윤선희(2001). “PC방과 네트워크 게임의 문화연구: 스타크래프트를 중심으로”. 한
국언론학보, 제45권 2호. pp. 316-348.
- 윤영민(2000). “인터넷 몰입 ‘중독’ 매도 곤란”. 매일경제신문. 2000년 4월 13일.
- 윤재희(1998) “인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구 성향 및 대인관계의 연관성”.
고려대학교 석사학위 논문
- 이경남(2003). “아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미
치는 영향”. 대한가정학회지, 제41권 1호. pp. 77-91.
- 이동우(1993). “비디오게임이 어린이의 공격성에 미치는 영향에 관한 연구”. 중앙
대학교 석사학위논문.
- 이무웅·우영제(1994). 정보사회와 인간관계론. 서울: 백산출판사.
- 이소영(2000) “게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치
는 영향”. 고려대학교 석사학위논문.
- 이송선(2000) “청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계”. 서울여자대학
교 석사학위 논문.
- 이재현(2001) 인터넷과 사이버사회. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이정훈(2000). “사이버스페이스에 대한 담론 연구: 신자유주의 이데올로기를 중심
으로”. 서강대학교 대학원 석사학위 논문
- 이종원 외 3인(2001), 전국 청소년 문제행동 실태조사 연구. 서울. 한국청소년개발원.
발원.
- 이종원·김혁진(1997). 청소년정보화 실태조사 연구 서울· 한국청소년개발원
- 이종원·주동범·서정아(2000). 전국 청소년 생활실태 조사 연구. 서울: 한국청
소년개발원.
- 이종원(1998). “사이버 공동체”. 현대사회의 문화현상. 부산. 동아대학교 학생생활

연구소.

_____ (2001). 청소년의 인터넷관련 문제행동 실태분석, 한국청소년개발원

_____ (2003). “한국의 청소년. 국제비교를 통해 본 생활·의식의 특성”(미간). 서울: 한국교육개발원

이해경(2002). “청소년들의 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독 경험에 대한 비교분석”. 청소년학연구, 제9권 제1호, pp 91-114

이형초(2002). “인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과”. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.

이형초·안창일(2002). “인터넷 게임중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과 검증”. 한국심리학회지·건강, 7권 3호, pp. 463-486

이혜경(2001). “국내 온라인게임산업의 현황과 문제점”. 정보통신정책, 274호 pp. 20-37

임종현(2000). “가상공간에서의 청소년 문화와 그 교육적 의미~ 고교생 인터넷 이용을 중심으로”. 한양대학교 석사학위 논문.

전성일 외(2000). “청소년의 컴퓨터게임 이용실태, 부모양육방식, 개인의 정신병리”. 소아·청소년정신의학, 제11권 1호, pp. 27-41.

전효관(2000). “10대의 놀이 문화 차이와 다양성의 문화?”. 2000년도 여성연구 학술대회 ‘청소년의 일상과 가족’ 발표자료..

정경아(2001). “게임중독 청소년의 특성분석. 게임의 필요성 판단을 위한 연구”. 전남대학교 대학원 석사학위 논문

정기도(2000). “게임, 몰입, 그리고 탈자(脫自)”, 한국정보사회학회. 정보와 사회, 제2호

정기선(2000). “청소년의 인터넷 사용의 사회심리적 영향”, 한국정보사회학회. 정보와 사회, 제2호.

정영숙(2000) “중학생의 컴퓨터 게임과 공격성 연구”. 동아대학교 교육대학원 석사학위 논문.

정유정·이숙(2001). “남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임 중독성 및 공격성” 대한가정학회지, 제39권 8호.

정태영(1997). 사이버스페이스 문화읽기. 서울: 나남.

- 정희태(1998). “사이버스페이스에서의 부적절한 행위양식에 관한 연구”. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 조경자(2002). “유아의 전자게임 이용과 사회성에 관한 연구”. 대한가정학회지, 제 40권 9호, pp. 35-46.
- 주리에·권석만(2001). “인터넷을 매개로 나타나는 문제행동과 유형분석: 국내에서 보고된 사례를 중심으로”. 심리과학, 제10권 1호, pp. 93-115.
- 청소년보호위원회(2000). 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향 서울: 청소년보호위원회
- _____ (2001). 컴퓨터게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구. 서울: 청소년보호위원회.
- 최원기(2001) “한국청소년의 유행문화에 대한 세대론적 고찰: 가상공간을 중심으로”. 공공정책연구, 제9호.
- 최원기·전경숙·김창남(2000) 청소년 문화감수성 함양을 위한 정책적 대안 연구. 서울: 한국청소년개발원.
- 최정운(2000). “다 사용자 온라인게임(MMPOG)의 상호작용과 가상 현실 경험에 관한 연구- 리니지를 중심으로”. 이화여자대학교 석사학위 논문.
- 김빌리 S. 영(2000). 김현수 역 인터넷 중독증 서울: 나눔의 집
- 통계청(2002). 2002년 정보화실태조사결과. 서울: 통계청.
- _____ (2002). 2002년 한국의 사회지표. 서울: 통계청.
- 한국게임산업개발원(2001) 온라인게임 등급분류제도 개선 방향 서울: 한국게임산업개발원.
- _____ (2002). 2002 대한민국 게임백서. 서울: 한국게임산업개발원.
- 한국정보문화센터(2000). PC방(인터넷 플라자)을 활용한 정보생활화 추진 방안 연구. 서울: 한국정보문화센터
- _____ (2001). 인터넷 중독현황 및 실태조사 서울: 한국정보문화센터.
- 한국정신문화연구원 편(1997) 한국청소년문화·심리·사회적 형성요인 성남: 한국정신문화연구원.
- 한국청소년문화연구소(1999). “매니아문화 읽기- 청소년 매니아문화의 현황과 과제”. 청소년문화포럼, 창간호

- 한국청소년상담원 편(1999). 청소년의 사이버문화. 서울: 한국청소년상담원.
- 홍성욱 · 백옥인편(2001). 2001 싸이버스페이스 오디세이 서울: 창작과 비평사.
- 홍성태(1996). 사이버 공간, 사이버 문화. 서울: 문화과학사.
- 홍윤선(2002). 딜레마에 빠진 인터넷. 서울: 굿인포메이션.
- 황상민(2000). 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 서울: 김영사.
- 황상민 · 안규석 편(1999). 사이버공간의 심리. 서울: 박영사
- 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*, Vol. 78.
- Bawan, R. F.(1982). "A pac man theory of motivation: tactical implication of classroom instruction". *Educational Technology*, 22(9).
- Domminick, J. R.(1984). "Video games television violence and aggression in teenagers". *Journal of Communication*, 34(2)
- Egger, O. & Rauterberg, M.(1996). "Internet behavior and addiction". (<http://www.ifap.bepr.ehz.ch/~egger/ibg/res.html>).
- Fisher, S. & Pulos, S.(1983). "Adolescents attitude toward computer and video games". *Lawrence Hall of Science*, 37.
- Getman, G. N.(1983). "Computer in the classroom: Bane of born". *Academic Therapy*, 18.
- Glenn, Claes McVey Jr (1997). *The child's experience of video pay*. Ma: The University of Texas Austin.
- Griffiths, M. D.(1991). "Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machines" *Journal of Adolescence*, 14.
- _____ (1999). "Internet addiction". *The Psychologist*, 12(5)
- Griffiths, M. D., & Hunt, N.(1998). "Dependence on computer games by adolescents" *Psychological Report*, 82(2)
- Larsen, S. G (1979). "Kids and computers". *Creative Computing*, 5(9)
- Marion, L.(1983). "True confession of a pac man Junkie" *Family Weekly*, 2.
- Stein, D. J.(1997). "Internet addiction, internet psychotherapy". *American*

Journal of Psychiatry, 54(6).

Wanner, E.(1982). "The electronic boogeyman". *Psychology Today*, 16(10).

Winkel, M., Movak, D. M., & Hopson, M.(1987). "Personality factors, subject gender and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents". *Journal of Research in Personality*, 21.

Winn, M.(1977). *The plug-in drug*. NY: The Viking Press.

Young, K. S.(1996). "Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder", Paper presented at the American Psychological Association. Toronto, Canada

_____ (1997). "What makes the internet addictive. Potential explanations for pathological internet use". 105th Annual Conference of the American Psychological Association.

_____ (1998). *Caught in the Net*, John Wiley & Sons, Inc.

공 백

자료: 전자게임의 역사와 온라인게임의 현황

1. 전자게임의 역사
2. 전자게임의 장르와 유형
3. 온라인게임의 현황과 특징

공 백

자료: 전자게임의 역사와 온라인게임의 현황*

전자게임의 역사가 50년 남짓하고, 급속한 전자산업의 발달때문에 많은 사람들이 온라인게임의 뿌리가 되는 전자게임의 역사나 장르 등에 대해서 다소 소홀히 다루는 경향이 없지 않다. 여기서는 이러한 전자게임의 세계적인 역사와 한국 전자게임의 역사, 다른 장르의 게임 등에 관한 소개를 통하여 온라인게임에 대한 이해를 돕고자 한다.

1. 전자게임의 역사

인간의 역사와 같이 시작한 게임

BC 3000년경에 건설된 이집트의 피라미드의 벽화에도 게임을 하고 있는 인간의 모습이 새겨져 있는 것을 보면 게임의 역사는 태초 인류가 존재할 때부터 있었을 것이라는 추측이 있다. 우리나라만 보더라도 많은 민화 등을 통하여 과거부터 다양한 게임을 즐겨왔음을 알 수 있다. 즉, 인간의 삶 속에서 게임은 그 형태나 도구만을 달리할 뿐 지속적으로 이어져 왔다.

예를 들면 조선시대의 민화를 보더라도 동네 어린이들이 삼삼오오 연날리기를 하거나 그네 뛰는 모습을 볼 수 있고, 가까운 70년대만 해도 흑백 TV에 등장하는 만화주인공이 그려져 있는 동그란 딱지로 만든 게임이 청소년들 사이에서 인기가 있었다. 80년대부터 서서히 전자게임이 등장하면서 “게임”이라고 하면 사람들은 당연히 “전자게임”이라는 것으로 인식하게 되어 “게임 = 전자게임”이라는 생각을 갖게 하였다.

다음 장부터는 이러한 전자게임의 세계적인 역사, 그 속에서 한국전자게임의 역사와 유형에 관해 기술하고자 한다.

* 집필자 이춘호(한국청소년개발원·전문원)

- 개요 전자게임은 전자게임을 담는 그릇인 컴퓨터의 발달과 긴밀한 관련을 맺으면서 발달했다. 따라서 전자게임의 발달과정을 논하려면 컴퓨터의 발달과정, 구체적으로는 컴퓨터 그래픽의 발달과정을 같이 논의하여야 한다.
- 초기의 전자게임은 대형컴퓨터 개발자들이 그냥 소일거리로 만들고, 자신들이 만든 전자게임을 소수의 개발자 집단내에서 돌려가면서 비상업적으로 즐기는 것이었다.
- 1958년- 미국의 Willy Higginbotham 박사에 의해 최초의 컴퓨터게임인 “테니스”가 탄생하였다. 이 게임은 지금과 같은 디지털 형태가 아닌 아날로그 방식이었다. 컴퓨터게임의 창시자인 윌리 비긴보섬 박사는 아이러니컬하게도 일본에 투하된 원자폭탄의 제어회로를 설계한 사람이기도 하다.
- 1962년- 미국의 MIT에서 그래픽을 공부하는 학생이었던 Nolan Bushnel”은 컴퓨터 그래픽의 실험적인 차원에서 “Space War”를 제작하여 향후 전자게임의 대중성과 상업성에 씨앗을 뿌렸다.

세계 전자게임의 발전기

- 개요 1962년 “Space War”를 시초로 해서 전자게임은 대중성과 상업성의 측면에서 많은 가능성을 제시하였다. 그렇지만 당시 컴퓨터는 대중화가 아직 이루어지지 못하였고, 컴퓨터 그래픽의 H/W나 S/W도 많이 낙후되었기 때문에 일반 사람들에게는 널리 알려지지 못했다. 그래도 꾸준히 일부 전산 관련 학생들을 통하여 전자게임의 제작이 진행되었다. 이 당시에는 컴퓨터에 구현되는 전자게임보다는 플랫폼의 원조격인 초기 게임기의 형태로 개발이 이루어졌다. 지금처럼 하나의 플랫폼에 다양한 게임을 즐기기도 하는 한 게임기에 하나의 게임만 있는 형태가 주종을 이루었다.
- 1972년- 미국의 Nolan Bushnel에 의해 지금의 플랫폼 게임의 원조인 최초의 비디오게임인 “컴퓨터 스페이스”가 개발되었고, 이어 노런 부쉬넬은 전자게임 회사의 원조로서 세계 최초의 게임회사인 “아타리”를 설립하였다. 이어 “퐁”이라는 탁구게임을 개발하여 미국 전역에 크게 히트시켰다. 이것을 발판으로 해서 전자게임은 소수 전산관련 집단에서 다수의 대중에게 알려지는 계기가 되었다. 여기서 “퐁”게임의 전자게임에서의 역할은 단순한 전자게임의 대중화 라는 의미 이외에 전자게임의 역사에서 2인용 대전게임,

향후 네트워크 대전게임의 효시로서 큰 의미를 갖고 있다.

1976년- 미국의 아타리에서 지금도 캐주얼 게임으로써 많은 인기를 얻고 있는 “아카로이드”의 원조인 “브레이크 아웃”(블럭격파 게임) 을 발표하였다. 이 “브레이크 아웃”(블럭격파 게임) 게임은 “퐁” 게임 이후 많은 사람들에게 전자게임을 알리는 데 기여하였고, 현재 세계 전자게임 산업을 이끌어가고 있는 사람들 대부분이 당시에 “퐁”게임과 더불어 “브레이크 아웃”을 즐겼던 사람이었다. 이들 게임을 통해서 전자게임의 경제적 가치가 인정받기 시작했고, 향후 캐주얼 게임이 아닌 다른 여러가지 장르의 게임 개발이 모색되기 시작한다.

1977년- 미국 아타리사는 현재 가정용 게임기의 원조인 “아타리 2600 VCS 발표”하여 가정용 게임기의 붐을 조성하였다. 기존의 하나의 게임기에서 단순히 한 개의 게임만을 즐기는 것에서 탈피하여 하나의 게임기에서 다양한 게임을 선택해서 즐기는 형태로 발전하였다. 이것은 지금의 마이크로소프트의 X-BOX나 소니의 플레이스테이션2 등 DVD용 게임기의 원조라고 할 수 있다.

1977년- 미국의 Apple이라는 작은 컴퓨터회사에서 개인용 컴퓨터의 시초인 “Apple I”라는 컴퓨터를 발표하여 대형 컴퓨터 중심의 전문가들만 사용하는 것에서 개인용으로 많은 사람들이 컴퓨터를 사용할 수 있는 계기를 마련하였다. 물론 판매는 저조하였으나 그 의미는 상당히 크다고 할 수 있다

1978년- 종래 미국 주도의 세계 전자게임 시장에 일본이라는 강력한 라이벌이 등장하는 해로써 이를 가능하게 만든 전자게임이 일본에서 타이토사가 개발한 “스페이스 인베이더”로서 이 게임은 전 세계적으로 상업적인 대성공을 거두었다. “제2의 진주만 침공”이라는 말이 나올 정도로 우리나라를 비롯한 많은 나라에서 인기를 얻었고, 이 게임을 계기로 “아케이드 게임”(업소용 게임)이 시작되었다.

1979년- 세계3대 RPG 중의 하나로서 20년간 RPG게임의 황제로 군림해온 “울티마”가 탄생되었다. 1979년 당시에 청년이었던 Richard Garriot은 자신이 직접 “아킬라베스”라는 게임을 만들어 매장에서 판매를 했고, 그것이 발전이 되어 “울티마1”이 출시되었다 “울티마”는 당시 엄청난 화제가 되었던 게임이고 시리즈물로 이어지면서 전세계적으로 최고의 게임으로 인정받기에 이르렀다.

“울티마4”가 출시되면서 울티마 시리즈는 게임 디자인적인 측면에서 획기적으로 변화했는데, 이때부터 “캐릭터 성장”이라는 지금의 많은 온라인게임에서 추구하는 디자인이 성행하기 시작하였다. 또한 컴퓨터 그래픽적인 측면에서도 최근 많은 게임이 채용하고 있는 쉐더뷰 시점도 울티마에서 먼저 시도되었다. “울티마8” 이후로 약간의 공백기간이 있었지만 리처드 게리엇은 인터넷의 발전과 대중화를 예측하여 전자게임에 새로운 방향을 제시했는데 그것이 바로 현재까지도 가장 사회성있는 온라인게임으로 인정받고 있는 “울티마 온라인”이다. “울티마 온라인(1997년)”의 엄청난 흥행 후에 오랜 공백을 깨고 “울티마9”이 나왔고 지금까지도 전세계의 많은 게이머에게 사랑을 받고 있다.

1980년- 필립스의 오딧세이나 메틀스의 인텔리비전 등의 게임시스템이 탄생되었다. 이는 종래 컴퓨터의 작은 하나의 분야로 인식되었던 게임이 하드웨어적인 측면에서 독립을 의미하는 것으로서, 이때부터 전자게임은 전자산업의 독립적인 한 분야로 인정받기 시작하였다

1981년- 미국의 대형 컴퓨터회사인 IBM이 개인용 컴퓨터게임을 발표한다. 이때부터 전자게임은 PC용으로 제작되어 판매되기 시작하였다. 전자게임에서도 애플컴퓨터 이후 진정한 컴퓨터용 게임이 서서히 등장하게 된 것이다. 또한 아케이드게임에서는 일본에서 제작한 “뽕뽕”이라는 애칭을 가진 “갤러그”가 등장하여 지금의 슈팅게임 역사의 이정표를 제시하게 된다. 이 게임을 시작으로 게임의 대중화가 이루어졌고, 오락실문화가 본격적으로 자리 잡게 된다.

1982년- 개인용 컴퓨터시대가 도래함으로써 많은 전자게임 개발업체들이 나타나게 된다. 특히 현재 게임의 글로벌 마케팅을 시작하여 “게임의 지구촌화”를 주도하고 있는 Trip Hawkins는 EA(Electronic Arts)라는 현대적인 게임 개발업체의 모델을 구축하였고, 게임개발 툴인 “Deluxe Paint”을 제작하여 게임을 만듦으로써 이때부터 게임의 제작공정이 체계적으로 정립되기 시작하였다. 또한 영화 스타워즈의 제작자인 조지 루카스가 자신이 제작하여 많은 인기를 얻은 영화들을 전자게임으로 만들기 시작한다. 특히, “인디애나 존스 시리즈” “스타워즈 시리즈”는 지금까지도 게이머들에게 많은 사랑을 받고 있는 게임이다. 이때부터 “One Source Multi Use”(하나의 소재를 서로 다른 장르에 적용하여 파급효과를 노리는 마케팅 전략)가 게임산업

에도 도입되기 시작한다.

1983년- 전자게임의 그래픽분야와 게임 디자인분야에서 새로운 지평을 여는 게임이 출현하였다. 일본의 “남코”에서 제작한 “제비우스”가 바로 그 작품인데, 그래픽적인 면에서는 많은 색상을 적절히 분배하고, 애니메이션의 패턴을 기존 게임보다 다양하게 구사한 점 등이 특기할 만한 사항이다. 또한 배경인 지형 그래픽과 거대 보스 캐릭터 등 이전 게임에는 없었던 배경의 입체감을 느끼게 하는 시각연출이 뛰어난 작품으로서 향후 3D 게임으로의 발전 가능성을 제시하였다

1985년- 일본에서 성인용 게임을 제작했던 “코에이”사가 동양의 영원한 고전인 “삼국지”를 게임화하였다. 이 게임은 다른 게임에서는 볼 수 없었던 역사 전략 시뮬레이션이라는 게임의 새로운 장을 개척한 것으로 평가되고 있다. 삼국지 시리즈는 20여년 가까이 많은 인기를 누리면서 삼국지 매니아층을 형성하였다.

또한 테트리스(Tetris)라는 게임이 러시아의 모스크바 아카데미 연구원이었던 알렉세이 파지노프(Alexey Pajitnov)에 의해 제작되었다. 이 게임은 고대로마의 퍼즐인 펜타미노에서 착안하여 만들어진 게임이다. 테트리스는 이후 전세계에서 많은 사람들이 “테트리스 중독현상”에 시달릴 정도로 폭발적인 인기를 얻었다. 테트리스가 대중적인 인기를 누리면서부터 전자게임은 과거 젊은 남성들의 전유물에서 여성들도 같이 즐길 수 있는 형태로 발전하게 되었다.

1992년- 386급 컴퓨터의 보급이 널리 확산되면서 PC 게임이 폭발적으로 성장하였다. 이 당시에 많은 인기를 얻었던 작품으로는 페르시아 왕자(1989년, 조크매크넬), 인디애나 존스 시리즈, LOOM (1990년, 조지루카스), 레밍스(1993년, 아르디리) 등이 있다.

또한 1992년에는 미국의 웨스트우드사에서 “뚝2”를 발표하였다. 이 게임은 “자원채취→ 건물건설→ 유닛생성”이라는 새로운 포맷을 제시한 작품으로서 현재 한국을 비롯한 전세계의 많은 게이머들이 열광하고 있는 실시간 전략시뮬레이션 게임의 문을 연 작품이다.

1994년- 미국의 ID Soft에서 “Doom”이라는 일인칭 액션슈팅게임을 발표하여 공전의 히트를 기록하였다. 이 게임 이전에서 같은 회사에서 제작한 일인칭 액션게임인 “울펜슈타인”이 있었지만 Doom 만큼의 인기를 얻지는

못하였다. 이 게임은 컴퓨터 그래픽적인 면에서도 wacom C라는 랭귀지로 제작하여 소스를 공개한 웨어게임으로서 큰 의의가 있다. 뒤에 마이크로소프트사가 게임전용 엔진인 다이렉트X를 개발하게 되는 계기를 마련해 준 작품이다.

1996년- 일본의 가전 제품생산업체의 대표주자인 소니사에서 “플레이스테이션”이라는 CD타이틀 기반의 고성능 게임기를 출시함으로써, 세계 전자게임의 새로운 방향을 제시하였다.

당시, 일본의 소니사는 자사의 전자제품인 TV를 이용하여 TV 화면으로 게임을 보고 전용 컨트롤러로 게임을 하는 방식을 채택한다. 그전까지 CD게임은 컴퓨터에서만 실행되었고, 비디오게임기에서는 메가CD 같은 게임기를 제외하면 카트리지(이른바 “팩”용 게임)를 사용하였지만, 소니의 플레이스테이션은 CD를 매체로 이용, 최적화하여 가정용 게임기 시장에서 유례 없는 성공을 거두었다.

플레이스테이션은 CD를 매체로 이용하여 대용량의 뛰어난 동영상으로 많은 게이머들로부터 사랑을 받았다. 플레이스테이션이 놀라운 성공을 거둘 수 있었던 이유 중의 하나는 철권 시리즈와 테일즈 시리즈로 유명한 남코사나 파이널판타지 시리즈로 유명한 스퀘어 등 플레이스테이션을 이용하는 게임 제작사들을 서드파티로 지원해 주었기 때문이다. 소니는 뒤에 플레이스테이션의 하드웨어와 소프트웨어를 토대로 2000년에는 DVD를 기반으로 한 플레이스테이션2를 출시하였다.

2001년- 일본 게임기들이 전세계 전자게임 시장을 석권할 무렵에 전자게임의 원조인 미국의 마이크로소프트사는 자사의 노하우와 막강한 재력을 기반으로 X-BOX게임을 출시하여 전자게임의 중흥을 마련하였다.

최근에는 세계적인 대기업인 일본 소니사의 플레이스테이션2와 미국 마이크로소프트사의 X-BOX간의 격돌이 전자게임 시장의 큰 관심거리가 되고 있다. 현재는 우수한 킬러 타이틀을 다량으로 보유한 소니사가 다소 유리한 입장이지만 마이크로소프트사의 추격도 만만치 않게 이루어지고 있다.

한국 전자게임의 태동기(70 -80년대)

- 1970년대- 풍과 스페이스 인베이더가 전자오락실을 중심으로 유행하기 시작하였다. 당시의 오락실은 지금처럼 밝고 활기찬 분위기의 거대한 규모가 아니라 게임기 몇대밖에 없는 소규모였고 또한 컴퓨터 그래픽 자체가 상당히 열악한 수준이었기 때문에 게임의 그래픽 효과를 높이기 위해서 실내 조명을 어둡게해야만 했다. 또한 일부 사람들이 흡연을 하면서 오락실에 상주하는 등 여러가지 문제점으로 인하여 당시 기성세대에게 전자게임의 첫인상은 상당히 부정적인 것이었다
 - 1980년대- 남코의 갤럭시가 큰 인기를 얻으면서 많은 전자오락실이 개설되었고 전자오락의 활성화와 더불어 점차 거대화·다양화되어 갔다 또한 청소년들 사이에서 패미컴 등 게임기가 보급되기 시작하였고, 거대 전자업체인 삼성, 금성(지금의 LG), 대우 등이 8BIT 학생용 컴퓨터를 시판하게 되면서 컴퓨터게임 시장이 태동하게 되었다 아울러 일방적으로 외국의 전자게임 타이틀을 수입하는데서 벗어나 점차 자체적으로 전자게임을 제작하는 단계에 이르게 되었다
- 한편, 정부가 IBM을 교육용 공식 PC로 지정하면서 한국의 게임산업은 큰 변화를 맞이하게 된다. 막고야, 미리내, 소프트액션, 패밀리프로덕션 등의 개발사가 설립되어 본격적인 활동을 시작하였고, 한국 최초의 전자게임인 “신검의 전설”(1989년 APPLE용)이 제작되었다

한국 전자게임의 발전기(90년대 이후)

- 1988년- “대마성” MSX PC호환 기종용으로 현 판타그램사 대표 이상윤에 의해 MSX용 뉴에이지라는 게임개발팀에서 제작하였다
- 1989년- “그날이 오면 2”: 미리내 소프트웨어(현 미리내 엔터테인먼트)사의 제품으로서 한국에서 정품으로 판매된 최초의 게임이며 게임 해외수출의 길을 열기도 하였다. 또한 같은 해에 신검의 전설1이 엑조터시라는 게임팀에 의해 APPLE 호환기종용으로 제작되었다.
- 1992년- 국산 PC게임이 본격적으로 제작되기 시작한 해로서 막고야, 미리내, 소프트액션의 개발사 3사가 트로이카 체제를 형성하여 한국 게임산업을 주도하기 시작하였다. 이때부터 단순한 외국 전자게임의 수입에서 벗어나

자체적으로 게임을 제작·보급하기 시작하였기 때문에 한국의 게임역사에서 중요한 의미를 갖고 있는 해이기도 하다.

또한 이 해에 과학기술대 학생들이 비영리적인 통신망인 인터넷을 통해 Diku MUD형식의 머드인 KIT-MUD를 발표하였다. 그 최초의 게임이 쥐라기공원으로서 PC통신을 통해서 TEXT형태의 온라인게임으로 보급되기 시작하였다.

그러나 한국 게임산업의 초창기에는 정품 소프트웨어에 대한 인식 부족으로 인하여 게이머들이 주로 정품보다는 복사본을 이용하여 게임을 즐겼기 때문에 게임산업의 발전은 더디었다.

1994년- 손노리사의 어스토니아 스토리가 복사본이 난립하는 전자게임 시장에서 최초로 10만장 이상의 판매를 기록하였다. 이 게임은 한글화의 성공과 더불어 흥미있는 게임스토리와 뛰어난 그래픽이 특징적이었다.

1996년- 소프트맥스사의 창세기전2가 10만장 이상의 판매를 달성함으로써 한국 전자게임업계에 다시 활력을 불어넣는다 이 게임은 일본식 RPG의 특징인 방대한 시나리오와 뛰어난 그래픽으로 우리나라뿐만 아니라 대만이나 일본에서도 호평을 받은 작품이었다.

1998년- 인터넷의 전세계적인 확산과 더불어 대학가 주변에 인터넷 카페라는 이색적인 문화공간이 생기기 시작하였다. 당시의 인터넷 카페는 커피 한잔을 시키면 시간 제한 없이 PC를 이용해 인터넷과 국내전산망 접속이 가능한 시설로서 현재의 PC방의 모태라고 할 수 있다.

PC방의 전국적인 확산의 결정적인 계기가 된 것이 미국 블리자드사의 스타크래프트였다. 스타크래프트는 워크래프트 시리즈부터 축적되어 온 실시간 전략 시뮬레이션의 Know-How를 바탕으로 제작되어 게임내 종족간의 뛰어난 밸런싱과 2D의 깔끔한 그래픽이 특징적이었고, 배틀넷이라는 온라인 네트워크 대전을 통하여 언제 어디서나 인터넷에만 연결되면 게임을 즐길 수 있는 것이 장점이었다.

PC방의 놀라운 확장은 한국의 온라인게임 산업의 촉매제가 되어 많은 국내 업체들이 온라인게임 개발에 박차를 가하게 된다. 특히 NC소프트사는 신일숙 원작의 만화인 리니지를 온라인게임으로 제작하여 기대 이상의 놀라운 반응을 얻기에 이르렀다. 이 게임은 디아블로(블리자드, 미국)나 바람의 나라(넥슨, 한국)와 같은 다른 온라인게임과는 달리 레벨 업·아이템 수집만으

로 이루어지는 단순한 볼플레이 게임이 아니라 다른 유저들과 만나 서로 동맹관계를 맺고 때로는 다른 게임에서는 볼 수 없는 단체전 싸움이 가능한 캐릭터 전투에 중점을 둔 게임이었다. 이 때문에 폭력성과 “아이템 매매” 등 많은 사회적인 문제를 야기하기도 했지만, 스타크래프트와 더불어 게임에 대한 일반인들의 인식을 전환시키는 중요한 계기를 마련하였다.

2. 전자게임의 장르와 유형

플랫폼 별: H/W접근

업소용 아케이드 게임

- 정의: 게임부스에 전자기판을 설치하여 만든 게임
- 특징: “오락실”로 지칭되는 특정한 장소에서 돈을 지불하고 게임을 즐기기 때문에 업소를 방문한 소비자들이 가능한 짧은 시간에 게임에 매력을 느낄 있도록 해야 한다.
- 장점: 대부분 하나의 게임기에 전용 게임 하나만 실행되도록 제작되었기 때문에 그래픽이나 사운드 등의 효과가 탁월한 것이 특징적이다. 또한 총이나 드럼, 키보드 등 부대장치를 활용할 수 있기 때문에 게이머들에게 다양한 즐거움을 줄 수 있다. 1998년 일본 코나미사에서 출시된 댄스댄스 레볼루션 (일명 DDR) 이후에는 온 몸을 이용하는 게임기가 등장하였다.
- 단점: 다른 게임기에 비해서 가격이 비싸기 때문에 일반가정이나 개인보다는 업소용으로 많이 사용된다. 또한 현재 게임산업에서 네트워크의 이용이 일반적인 추세임에도 불구하고 네트워크에 대한 장비지원이 부족하다.

비디오 게임

- 정의: 가정용 게임기로서 TV에 연결하여 전자게임을 즐기는 게임. 예전에는 화면이 작고 휴대가 가능한 소형게임기가 주류였지만, 최근에는 규모가 크고 기능이 다양한 플레이스테이션, X-BOX 등의 출시와 더불어 세계 전자게임을 이끌어 가는 주요 하드웨어로 부각되고 있다.
- 장점: 아케이드게임처럼 게임을 위해서 만든 전용장치이기 때문에 화려한

그래픽과 사운드가 가능하고 총이나 조이스틱, 기타, 드럼, 자동차 핸들 등 다양한 부속장치를 설치할 수 있다. 또한 CD나 DVD등 대용량의 매체를 사용하기 때문에 게임 디자인이 방대하고 뛰어난 점이 특징적이다. 향후 인터넷을 이용한 온라인게임도 가능할 것으로 예상되어 앞으로도 계속 전자게임 산업을 주도할 것으로 추측된다

- 단점: 플랫폼 제작업체에 서드파티(게임제작업체)로 등록해야만 해당 플랫폼의 게임을 제작할 수 있고, 하드웨어 의존성이 강하기 때문에 게임제작 공정이 플랫폼 회사의 철저한 관리하에 이루어진다. 따라서 PC게임보다 게임 제작의 자율성이 떨어지고, 게임제작 개발률 자체가 고가인 회사의 제품도 있다.

PC 게임

- 정의: 개인용 컴퓨터에서 수행되는 전자게임. IBM이 개인용 컴퓨터를 보급하면서부터 성장한 전자게임으로서, 컴퓨터산업 특히 컴퓨터 그래픽의 발달과 더불어 발전되었다. 인터넷의 발달과 더불어 온라인게임을 주도적으로 이끌어 가고 있다.
- 장점: 비디오게임이나 아케이드게임보다 제작이 상대적으로 간편하고, 인터넷을 활용한 온라인게임을 통해 게임의 패러다임을 인간 대 기계에서 인간 대 인간으로 변화시킴으로써 전자게임의 새로운 가능성을 보여주었다.
- 단점: 전자게임 전용 플랫폼이 아니기 때문에 그래픽 등은 비디오게임에 비해 다소 떨어지는 편이며, 다른 전자게임에 비해 불법복제가 쉽게 이루어질 수 있다

모바일게임

- 정의: 무선 인터넷망을 통하여 핸드폰이나 PDA로 즐기는 게임. 인터넷망의 급속한 확산, 휴대폰의 일반화와 더불어 급속하게 성장하고 있다.
- 특징: 이동통신기기를 통하여 게임이 가능하기 때문에 시간·장소에 구애받지 않고 게임을 즐길 수 있다.
- 장점: 게임개발자 측면에서 수입 자체가 다른 게임들과 비교하여 안정적이고, 무선망을 통해서 다운을 받아서 사용하는 경우가 많기 때문에 불법 복제가 거의 불가능하다.

- 단점: 핸드폰·PDA 등 게임 하드웨어의 제한된 용량으로 인하여 단순한 형태의 게임이 대부분이고, 무선망을 사용하기 때문에 통신회사를 통해서만 게임의 서비스가 가능하다.

장르별 S/W접근

어드벤처게임

- 정의: 게임의 캐릭터가 게임내에서 다양한 모험과 이벤트를 통하여 게임내에 주어진 수수께끼같은 미션을 완성해 나가는 게임
- 특징 어드벤처(Adventure) 장르의 가장 중요한 특징은 일정한 이야기 흐름을 가지고 있다는 점이다. 즉, 소설이나 영화와 같은 이야기의 흐름을 플레이어어가 직접 풀어나가야 하는 형태의 게임이다. 플레이어 자신이 게임 속의 주인공들을 조종하여 직접 모험을 해쳐나가는 느낌을 전달하는 것이 어드벤처 게임의 목적이라 할 수 있다

대부분의 어드벤처 게임들은 모험적인 내용을 담고 있지만 이야기 내용보다는 게이머가 어떤 다양한 형식으로 게임의 스토리를 전개해서 개입할 수 있는가 하는 것이 더욱 중요하다. 주인공들의 능력치, 경험치를 플레이어가 성장·발전시킬 수 있는가의 여부에 따라 롤플레이팅게임과 구분된다.

- 구분: 줄거리 형태의 어드벤처 게임(퀘스트 시리즈, 가브리엘 나이트, 래리 시리즈 등)과 영화적인 요소가 강한 어드벤처 게임(인디애나존스 시리즈, 원숭이섬의 비밀, 톰 레이더 시리즈 등)이 있다.

아케이드게임

- 정의: “오락실”이라는 업소용 게임을 지칭하는 것으로 게임의 하드웨어적인 구분임과 동시에 소프트웨어적인 장르구분에서도 사용된다.
- 특징: 아케이드게임의 대표적인 특징은 다음과 같다. ① 업소 특정장소에서 수익을 목적으로 하기 때문에 단시간 내에 게임이 끝나야 한다. ② 키 조작이 쉬워야 한다 ③ 게임 진행속도가 빨라야 한다 ④ 장편의 게임 시나리오 보다는 게이머에게 지속적인 게임동기를 쉽게 유발할 수 있는 스테이지별로 단편적인 게임 시나리오가 더 많다

구분: 슈팅게임, 보드게임, 퍼즐게임, 체감게임 등으로 구분된다.

슈팅게임: 단어의 뜻처럼 총을 쏜다는 것이므로 일정한 목표지점까지 도달하기 위해 총을 쏘아 적을 격추시키거나 죽이는 게임. 단순한 키 조작으로 초보자들이 배우기 쉽고, 또한 게임디자인 면에서도 규칙이 있는 것이 아니라 게이머가 순발력만 가지고 있다면 게임을 즐기기는 데 큰 어려움이 없다. 게임제작의 측면에서도 게이머의 캐릭터의 조정법, 상대방 적의 출현방식과 게임의 배경화면 등 다른 장르의 전자게임과 비교하여 제작이 비교적 용이하기 때문에 게임제작을 처음 시작하는 초보자개발자들이 많이 접근하는 장르이다(예: 3인칭시점 게임- 갤럭시, 제비우스, 1942, 라이덴시리즈 등, 1인칭시점 게임- 버추얼 캡, 타임 크라이시스, 에이리언 등).

보드게임: 넓은 판인 보드를 전자게임으로 옮겨 놓은 형태로서 제작자가 미리 설정한 세계 속에서 일정한 게임방식과 규칙을 가지고 스테이지를 해결해 나가는 방식의 게임. 보드게임 자체가 전자게임이 출현하기 이전부터 오랜 역사를 가지고 있다. 남녀노소 누구나 부담없이 즐길 수 있고 2인 이상의 게임이 가능하기 때문에 가족들끼리도 함께 즐길 수가 있다(예: 테트리스, 바블바블, 헥사 등).

퍼즐게임: 숫자나 그림, 단어 등을 원래의 것과 같이 맞추어 놓거나 흩어진 조각들을 컴퓨터가 지시한 대로 맞추어 놓는 게임(예: 그림 맞추기, 땅따먹기 게임, 소코반 등).

체감게임: 아케이드 장비의 대형화, 부속장치의 발달과 더불어 1998년 일본 남코사의 DDR 출시로 본격화되었다. 단순한 조이스틱과 버튼에서 탈피하여 자동차의 핸들이나 낚시도구, 오토바이나 제트스키 등 다양한 도구가 등장하여 발전하고 있다(예: DDR, 키보드 매니아, 제트스키, 낚시광, 스키, 드럼 매니아 등).

스포츠게임

- 정의: 스포츠 종목을 전자게임화한 것으로서 전자게임의 효시인 풍 게임도 스포츠게임으로 분류된다.
- 특징: 스포츠 룰을 적용하여 개발되기 때문에 게임 디자인 측면에서 접근이 용이한 편이다. 플레이어가 스포츠 룰을 알고 있으면 게임 내에서의 표현되는 언어와 상관없이 게임을 할 수 있기 때문에 언어적인 장벽을 쉽게 극복할 수 있다. 최근에는 모션캡처 기술과 결합하여 사실성을 높여가고 있으며

부대장비를 활용하여 실제 스포츠를 하는 느낌을 전달하고 있다.

- 구분: NBA 농구시리즈, FIFA 시리즈, HardBall시리즈, 올림픽시리즈 등

액션게임

- 정의 전자게임에 등장하는 상대방과 맨손 격투나 무기 격투를 통해 일대일 승부를 하거나, 스크롤되는 화면에 계속해서 등장하는 많은 적을 주인공이 물리치며 진행되는 게임.
- 특징 액션게임은 화려한 그래픽과 생동감 넘치는 사운드에 그 게임의 성공 여부가 달려 있다 모든 게임 플랫폼을 통하여 액션게임이 제작되고 있으며 3D 그래픽이 액션게임을 통해서 대중화되는 등 컴퓨터 그래픽의 발달을 주도하기도 하였다.
- 구분: 1대 1 대전 액션 게임- 스트리트 파이터 시리즈, 철권 시리즈 등, 1대 다수의 액션게임- 삼국무쌍시리즈, 데빌메이크라이 시리즈 등

시뮬레이션 게임

- 정의 “모의실험”이라는 말에서도 알 수 있듯이 현실에서는 체험하기 어려운 상황을 실제와 유사한 가상의 환경을 사이버상에서 그것을 체험하는 데 중점을 둔 게임
- 특징 다른 장르의 전자게임들도 대부분이 가상의 세계를 소재로 하고 있지만 시뮬레이션게임 터무니 없는 공상적인 내용이 아니라 현실 속의 사실적인 데이터나 과학적으로 가능한 실험적인 데이터를 바탕으로 하고 있다. 일반적으로 실제로 일어날 수 있는 어떤 복잡한 경험에 대해 유사하면서도 간단한 모델을 사용하여 실험하고, 그 결과를 계산적으로 처리하는 기법을 사용한다.
- 구분 드라이빙 시뮬레이션, 전략 시뮬레이션 등 다양한 종류가 있다.
드라이빙 시뮬레이션: 비행기, 자동차, 오토바이 등 여러가지 탈 것들을 조종하는 방식의 게임(예· 니드포 스피드, 모터 레이서, 아파치, 랩터, LHX 등)
전략 시뮬레이션· 게임 목적에 맞는 특정한 시뮬레이션 알고리즘을 이용하여 게임에서 발생할 수 있는 이벤트를 게이머가 게임을 진행하면서 전개하는 방식으로 구성된다(예· 턴 방식 전략 전투 시뮬레이션- 삼국지 시리즈, 대항해시대 시리즈, 수호지 등, 턴 방식 육성 시뮬레이션- 프린세스 메이커

시리즈 등; 실시간 전략 전투 시뮬레이션: 둠2 시리즈, 커맨드앤커 시리즈, 워크래프트 시리즈, 스타크래프트 시리즈 등; 실시간 육성 시뮬레이션: 블랙 앤 화이트, 문명, 던전키퍼 시리즈, 심시티 시리즈 등).

RPG (Role Playing Game)

- 정의: 게이머가 게임 속의 주인공 역할을 맡아 해당 주인공의 특성에 맞는 역할을 수행하는 게임. 어드벤처게임과 유사하게 이야기 흐름을 가지고 있지만 롤플레이팅에서는 자신이 선택한 주인공의 능력을 게임을 진행하면서 성장, 발전시킬 수 있다.
- 특징: RPG 게임은 게이머의 캐릭터 성장에 중점을 두고 있다. 게이머는 초기에는 나약한 캐릭터에서 출발하여 끊임 없는 전투에서의 승리를 통해서 경험치와 아이템을 획득하여 자신의 캐릭터를 성장시켜 간다.
- 구분: RPG게임은 크게 엔딩을 볼 수 있는 직렬식 구성(일본식)과 계속적으로 게임이 이루어지는 순환식 구성(미국식)으로 구분된다(예: 직렬식 구성-파이널판타지 시리즈, 젤다의 전설 시리즈 등; 순환식 구성-발더스케이프, 미스 등).

3. 온라인게임의 현황과 특징

온라인게임의 역사

- 온라인게임의 개념: 멀티유저 그래픽게임(Multi-User Graphic Games), 그래픽 멀티유저 던전 게임(Graphic Mult-User Dungeon Games), 멀티플레이어 온라인게임(Multiplayer Online Games) 등으로 지칭된다. PC통신, 인터넷 등을 통하여 복수의 플레이어가 상호작용을 통하여 즐기는 형태의 게임이다 초창기에는 채팅 형식의 텍스트 중심의 게임이 전부였지만, 게임 하드웨어와 소프트웨어의 발달과 더불어 화려한 그래픽과 사운드가 기미된 형태의 게임으로 진화하여 왔다.
- 온라인게임의 역사. 1979년과 1980년 사이 리처드 바틀과 로이 트롭쇼에 의해서 텍스트에 기반한 최초의 온라인게임인 MUD1이 개발되었다 1989년 Tiny MUD의 개발과 더불어 본격적으로 머드게임이 일반화하기 시작하였다.

한국의 경우, 1992년 과학기술대 학생들에 의해 비영리적인 통신망인 인터넷을 통해 Diku MUD형식의 머드인 KIT-MUD가 보급되기 시작하였다.

온라인게임의 구분

- MUD1. 1978년 리차드 바틀과 로이 트롭쇼에 의해 만들어진 최초의 온라인 게임이다.
- AberMUD: 어드벤처 형식을 기반으로 하여 만들어진 온라인게임의 하나로 캐릭터가 성장·발전하지 않는 형태의 게임이다.
- LPMUD: 대전형으로 가장 유명한 온라인게임의 하나로서 AberMUD와 마찬가지로 캐릭터가 성장·발전하지 않는 형태의 머드게임이다.
- DikuMUD: LPMUD의 진보된 형태로서 게임 캐릭터의 성장·발전이 가능하고 게이머가 추구하는 바에 따라서 독자적이고 특별한 캐릭터를 만들 수 있다.
- TinyMUD 사회적 활동을 기반으로 하는 최초의 온라인게임이다.
- CircleMUD 현재 가장 대중적인 인기를 모으고 있는 온라인게임으로서 DikuMUD에 그 기반을 두고 있다. 우리나라에서 인기있는 거의 모든 온라인게임이 CircleMUD에 기반을 두고 있다.
- MordorMUD: LPMUD의 발전된 형태로서 무한대전을 특징으로 하는 온라인게임이다.

온라인게임의 특징

- 온라인게임은 불특정 다수의 상대방과 함께 즐길 수 있다. 혼자서 기계를 상대로 하여 즐기는 기존의 전자게임과는 달리 온라인게임은 불특정 다수의 여러 사람이 동시에 게임에 참여함으로써 다양한 선택이 이루어지고 이 선택은 같은 온라인게임을 즐기는 다른 게이머들에게 영향을 미치게 된다. 게임의 결과를 예측할 수 없을 뿐더러 간접경험을 체험할 수 있어 게임의 흥미를 더해 준다.
- 온라인게임은 사회적인 게임이다: 온라인게임은 게이머들의 사회성을 신장시킨다. 기존의 게임은 사람과 컴퓨터의 상호작용만이 존재하여 게이머들을 사회로부터 고립시켜 왔지만, 온라인게임은 사이버상에서 게이머들간의 상

호작용이 가능하다. 게이머들은 온라인게임을 통해 새로운 사람을 사귄 수도 있고, 전혀 다른 입장의 게이머들과 상호작용할 수 있다. 또한 길드나 클랜 등 게이머들의 집단화·조직화도 가능하다.

온라인게임은 무수히 많은 결과가 도출된다: 기존 게임과는 달리 온라인게임에는 특별히 정해진 시나리오가 존재하지 않는다. 미리 짜여진 시나리오가 없으므로 참여자는 게임과정에서 무한한 상상력을 발휘할 수 있고, 게임이 제공하는 다양한 변수에 대처할 수 있어야 한다.

온라인게임은 교육적이다: 우리나라에서 온라인게임은 초기에 폭력성에 중점을 둔 게임들이 큰 인기를 끌었기 때문에 “온라인게임=폭력성”이라는 잘못된 인식이 팽배해 있다. 그러나 외국의 유명한 온라인게임들을 보면 게임 내에서 최고의 자리에 도달하기 위해 꾸준히 연마하는 교육과 도덕성이 중시되고 있음을 알 수 있다.

조사결과 단순집계표

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 1> 당신의 성별은 ?			
(합 계)	2,306	100.0	100.0
1. 남 자	1,160	50.3	50.3
2. 여 자	1,146	49.7	49.7
<문 2> 나이는 만으로 몇살입니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	100.0
11	3	0.1	0.1
12	39	1.7	1.7
13	239	10.4	10.4
14	409	17.7	17.7
15	407	17.6	17.6
16	374	16.2	16.2
17	216	9.4	9.4
18	125	5.4	5.4
19	80	3.5	3.5
20	95	4.1	4.1
21	77	3.3	3.3
22	94	4.1	4.1
23	79	3.4	3.4
24	55	2.4	2.4
25	14	0.6	0.6
<문 3>[중·고교생] 현재 재학중인 학교는 ?			
(합 계)	1,809	100.0	100.0
1. 중학교	950	52.5	52.5
2. 인문계 고등학교	598	33.1	33.1
3. 실업계 고등학교	261	14.4	14.4
<문 3>[대학생] 현재 재학중인 학교는 ?			
(합 계)	497	100.0	100.0
1. 대학교(4년제)	458	92.7	92.7
2. 전문대학(2년제)	39	7.8	7.8

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 4> 학교성적은 다음 중 대략 어디에 해당됩니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,298	99.7	100.0
1 매우 못하는 편	146	6.3	6.4
2 중간보다 못하는 편	488	21.2	21.2
3. 중간수준	878	38.1	38.2
4. 중간보다 잘하는 편	626	27.1	27.2
5. 매우 잘하는 편	160	6.9	7.0
(무응답·결측치)	8	0.3	
<문 5> 당신이 살고 있는 곳(자기 집이 있는 곳 기준)은 다음 중 어디에 해당됩니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,290	99.3	100.0
1. 서 울	735	31.9	32.1
2. 광역시	617	26.8	26.9
3 시 부 (XX시)	682	29.6	29.8
4 군 부 (XX군)	256	11.1	11.2
(무응답·결측치)	16	0.7	
<문 6> 부모님의 최종학력은 어떻게 됩니까 ? 부모님 각각에 대하여 응답해 주십시오. 오. (부모님이 돌아가신 분도 응답 중퇴도 졸업으로 간주함. “중학중퇴”-> “중학교 졸업”으로)			
1) 아버지			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,271	98.5	100.0
1. 중학교 졸업 이하	307	13.3	13.5
2. 고등학교 졸업	1,122	48.7	49.4
3 전문대학 졸업	87	3.8	3.8
4. 대학교 졸업	598	25.9	26.3
5. 대학원 졸업 이상	157	6.8	6.9
(무응답·결측치)	35	1.5	
2) 어머니			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,267	98.3	100.0
1. 중학교 졸업 이하	445	19.3	19.6
2. 고등학교 졸업	1,318	57.2	58.1
3. 전문대학 졸업	65	2.8	2.9
4 대학교 졸업	390	16.9	17.2
5 대학원 졸업 이상	49	2.1	2.2
(무응답·결측치)	39	1.7	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 7> 가정의 경제수준은 다음 중 대략 어디에 해당됩니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,302	99.8	100.0
1. 매우 못사는 편	52	2.3	2.3
2. 중간보다 못사는 편	301	13.1	13.1
3. 중간 수준	1,564	67.8	67.9
4. 중간보다 잘 사는 편	343	14.9	14.9
5. 매우 잘 사는 편	42	1.8	1.8
(무응답·결측치)	4	0.2	
<문 8> 생활에 필요한 정보를 다음 중 주로 어떤 경로를 통하여 얻고 있습니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,297	99.6	100.0
1. 텔레비전/라디오	426	18.5	18.5
2. 인터넷/PC통신	1,586	68.8	69.0
3. 신문/잡지	81	3.5	3.5
4. 가족/친구/이웃 등	204	8.8	8.9
(무응답·결측치)	9	0.4	
<문 9> 집에 컴퓨터가 있습니까 ? 있다면 그 컴퓨터를 주로 누가 사용하는 사람은 누구입니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,299	99.7	100.0
1. 없 다	76	3.3	3.3
2. 컴퓨터가 있고, 주로 다른 가족이 사용	441	19.1	19.2
3. 컴퓨터가 있고, 주로 내가 사용	1,615	70.0	70.2
4. 컴퓨터가 있고, 나 혼자만 사용	167	7.2	7.3
(무응답·결측치)	7	0.3	
<문 10> (집에 컴퓨터가 있는 사람만 응답) 집에 있는 컴퓨터로 인터넷에 접속할 수 있습니까 ? 있다면 어떤 방식으로 접속하십니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,225	96.5	100.0
1. 접속할 수 없다	71	3.1	3.2
2. 전화선 모뎀 이용	197	8.5	8.9
3. 초고속인터넷서비스회선 이용	1,957	84.9	88.0
(무응답·결측치)	81	3.5	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 11> 컴퓨터/인터넷이 없다면 자신의 생활이 어떻게 변화하리라 생각합니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,258	97.9	100.0
1. 거의 변화가 없을 것이다	92	4.0	4.1
2. 별로 변화가 없을 것이다	262	11.4	11.6
3. 약간 불편할 것이다	949	41.2	42.0
4. 매우 불편할 것이다	955	41.4	42.3
(무응답·결측치)	48	2.1	
<문 12> 인터넷을 얼마나 자주 이용하고 있습니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,301	99.8	100.0
1. 거의 이용하지 않는다	53	2.3	2.3
2. 두세달에 한번	26	1.1	1.1
3. 한달에 한두번	39	1.7	1.7
4. 일주일에 1-2일	191	8.3	8.3
5. 일주일에 3-4일	385	16.7	16.7
6. 거의 매일	1,607	69.7	69.8
(무응답·결측치)	5	0.2	
<문 13> 하루 평균 인터넷 이용시간은 어느 정도나 됩니까 ? (토/일요일도 고려하세요)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,297	99.6	100.0
1. 30분 정도(또는 그 이하)	199	8.6	8.7
2. 1시간 정도	439	19.0	19.1
3. 2시간 정도	679	29.4	29.6
4. 3시간 정도	467	20.3	20.3
5. 4시간 정도	242	10.5	10.5
6. 5시간 정도(또는 그 이상)	271	11.8	11.8
(무응답·결측치)	9	0.4	
<문 14> 인터넷을 시작한 지 대략 얼마나 됩니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,293	99.4	100.0
1. 반년 정도(또는 그 이하)	58	2.5	2.5
2. 1년 정도	131	5.7	5.7
3. 2년 정도	355	15.4	15.5
4. 3년 정도	595	25.8	25.9
5. 4년 정도	605	26.2	26.4
6. 5년 정도(또는 그 이상)	549	23.8	23.9
(무응답·결측치)	13	0.6	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 15> 가장 자주 인터넷을 이용하는 시간은 하루 중 언제입니까? (평일날을 기준으로)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,290	99.3	100.0
1. 저녁 6시 이전	431	18.7	18.8
2. 저녁 6시-8시	484	21.0	21.1
3. 밤 8시-10시	535	23.2	23.4
4. 밤 10-12시	605	26.2	26.4
5. 밤 12시-새벽 2시(또는 그 이후)	235	10.2	10.3
(무응답·결측치)	16	0.7	
<문 16> PC방을 이용한 경험이 있습니까? 있다면 어느 정도 자주 이용합니까?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,293	99.4	100.0
1. 전혀 없다	234	10.1	10.2
2. 두세달에 한두번	855	37.1	37.3
3. 한달에 한두번	614	26.6	26.8
4. 일주일에 1-2일	369	16.0	16.1
5. 일주일에 3-4일	148	6.4	6.5
6. 거의 매일	73	3.2	3.2
(무응답·결측치)	13	0.6	
<문 17> 인터넷을 통하여 다음과 같은 활동을 얼마나 자주 하십니까?			
1) 게임/오락			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,292	99.4	100.0
1. 전혀 하지 않는다	258	11.2	11.3
2. 아주 가끔 한다	449	19.5	19.6
3. 가끔 한다	553	24.0	24.1
4. 자주 한다	562	24.4	24.5
5. 매우 자주 한다	470	20.4	20.5
(무응답·결측치)	14	0.6	
2) 전자우편(이메일) 이용			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,289	99.3	100.0
1. 전혀 하지 않는다	146	6.3	6.4
2. 아주 가끔 한다	483	20.9	21.1
3. 가끔 한다	606	26.3	26.5
4. 자주 한다	586	25.4	25.6
5. 매우 자주 한다	468	20.3	20.4
(무응답·결측치)	17	0.7	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
3) 채팅하기/메신저 이용			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,281	98.9	100.0
1. 전혀 하지 않는다	279	12.1	12.2
2 아주 가끔 한다	342	14.8	15.0
3 가끔 한다	383	16.6	16.8
4. 자주 한다	521	22.6	22.8
5. 매우 자주 한다.	756	32.8	33.1
(무응답·결측치)	25	1.1	
4) 음악/사진/그림 파일 감상·수집			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,279	98.8	100.0
1. 전혀 하지 않는다	149	6.5	6.5
2 아주 가끔 한다	298	12.9	13.1
3 가끔 한다	473	20.5	20.8
4 자주 한다	683	29.6	30.0
5 매우 자주 한다	676	29.3	29.7
(무응답·결측치)	27	1.2	
5) 소프트웨어(프로그램) 찾기·수집			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,283	99.0	100.0
1. 전혀 하지 않는다	645	28.0	28.3
2. 아주 가끔 한다	724	31.4	31.7
3 가끔 한다	516	22.4	22.6
4. 자주 한다	260	11.3	11.4
5. 매우 자주 한다	138	6.0	6.0
(무응답·결측치)	23	1.0	
6) 동호회/카페/커뮤니티 활동			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,283	99.0	100.0
1. 전혀 하지 않는다	198	8.6	8.7
2 아주 가끔 한다	388	16.8	17.0
3 가끔 한다	565	24.5	24.7
4. 자주 한다	611	26.5	26.8
5 매우 자주 한다	521	22.6	22.8
(무응답·결측치)	23	1.0	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
7) 학습/교양관련 정보검색·열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,283	99.0	100.0
1. 전혀 하지 않는다	433	18.8	19.0
2. 아주 가끔 한다	683	29.6	29.9
3. 가끔 한다	656	28.4	28.7
4. 자주 한다	382	16.6	16.7
5. 매우 자주 한다	129	5.6	5.7
(무응답·결측치)	23	1.0	
8) 취미/여가관련 정보검색·열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,276	98.7	100.0
1. 전혀 하지 않는다	340	14.7	14.9
2. 아주 가끔 한다	504	21.9	22.1
3. 가끔 한다	708	30.7	31.1
4. 자주 한다	513	22.2	22.5
5. 매우 자주 한다	211	9.2	9.3
(무응답·결측치)	30	1.3	
9) 뉴스/시사정보 검색·열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,277	98.7	100.0
1. 전혀 하지 않는다	651	28.2	28.6
2. 아주 가끔 한다	649	28.1	28.5
3. 가끔 한다	543	23.5	23.8
4. 자주 한다	313	13.6	13.7
5. 매우 자주 한다	121	5.2	5.3
(무응답·결측치)	29	1.3	
10) 연예계(가수/배우등) 정보검색·열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,280	98.9	100.0
1. 전혀 하지 않는다	468	20.3	20.5
2. 아주 가끔 한다	635	27.5	27.9
3. 가끔 한다	560	24.3	24.6
4. 자주 한다	381	16.5	16.7
5. 매우 자주 한다	236	10.2	10.4
(무응답·결측치)	26	1.1	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
11) 컴퓨터/인터넷관련 정보검색·열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,284	99.0	100.0
1. 전혀 하지 않는다	427	18.5	18.7
2. 아주 가끔 한다	648	28.1	28.4
3. 가끔 한다	641	27.8	28.1
4. 자주 한다	380	16.5	16.6
5. 매우 자주 한다.	188	8.2	8.2
(무응답·결측치)	22	1.0	
<문 18> 당신이 인터넷을 이용하는 가장 주된 목적은 무엇입니까 ? 위의 문항의 항목 중 하나만 선택(<문 17>의 1-11)하여 그 번호를 적어주십시오.			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,256	97.8	100.0
1. 게임/오락	647	28.1	28.7
2. 전자우편(이메일) 이용	258	11.2	11.4
3. 채팅하기/메신저 이용	502	21.8	22.3
4. 음악/사진/그림 파일 감상·수집	258	11.2	11.4
5. 소프트웨어(프로그램) 찾기·수집	35	1.5	1.6
6. 동호회/카페/커뮤니티 활동	292	12.7	12.9
7. 학습/교양관련 정보검색·열람	77	3.3	3.4
8. 취미/여가관련 정보검색·열람	75	3.3	3.3
9. 뉴스/시사정보 검색·열람	38	1.6	1.7
10. 연예계(가수/배우등) 정보검색·열람	37	1.6	1.6
11. 컴퓨터/인터넷관련 정보검색·열람	37	1.6	1.6
(무응답·결측치)	50	2.2	
<문 19> 인터넷에서 자신을 나타내는 “아바타”를 사용하고 있습니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,270	98.4	100.0
1. 사용하지 않고 있다	946	41.0	41.7
2. 사용하고 있다	1,324	57.4	58.3
(무응답·결측치)	36	1.6	
<문 20> (아바타를 사용하는 분만 응답) 다음과 같은 경우에 아바타를 사용하십니까 ?			
1) 채팅할 때			
(합 계)	1,324	100.0	
(유효응답 계)	1,305	98.6	100.0
1. 사용하지 않는다	352	26.6	27.0
2. 사용하고 있다	953	72.0	73.0
(무응답·결측치)	19	1.4	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
2) 게임할 때			
(합 계)	1,324	100.0	
(유효응답 계)	1,302	98.3	100.0
1. 사용하지 않는다	464	35.0	35.6
2. 사용하고 있다	838	63.3	64.4
(무응답·결측치)	22	1.7	
3) 게시판에 글올릴 때			
(합 계)	1,324	100.0	
(유효응답 계)	1,299	98.1	100.0
1. 사용하지 않는다	435	32.9	33.5
2. 사용하고 있다	864	65.3	66.5
(무응답·결측치)	25	1.9	
<문 21> 인터넷상에서 다른 사람을 판단하는 데(성격, 성별, 나이 등) 상대방의 아바타가 도움이 된다고 생각합니까?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,286	99.1	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	636	27.6	27.8
2. 그렇지 않다	975	42.3	42.7
3. 그렇다	610	26.5	26.7
4. 매우 그렇다	65	2.8	2.8
(무응답·결측치)	20	0.9	
<문 22> 인터넷을 할 때 자신의 성격이나 태도가 평소시와는 달라진다고 느낀 경험 이 있습니까?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,291	99.3	100.0
1. 전혀 없다	591	25.6	25.8
2. 아주 가끔 있다	758	32.9	33.1
3. 가끔 있다	700	30.4	30.6
4. 자주 있다	170	7.4	7.4
5. 매우 자주 있다	72	3.1	3.1
(무응답·결측치)	15	0.7	
<문 23> 지금까지 자신이 컴퓨터나 인터넷(채팅, 게임, 음란물, 웹서핑 등)에 중독되 어 있다고 느낀 적이 있습니까?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,288	99.2	100.0
1. 전혀 없다	964	41.8	42.1
2. 예전에 그렇게 느낀 적이 있지만 지금은 아니다	952	41.3	41.6
3. 현재 중독되어 있다고 느끼고 있다	372	16.1	16.3
(무응답·결측치)	18	0.8	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 24> (예전에 또는 현재 증독된 경험이 있는 사람만) 다음과 같은 활동에 증독되었다고 느낀 경험이 있습니까 ?			
1) 채팅			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	1,703	73.9	100.0
1. 없다	1,131	49.0	66.4
2. 있다(전에 또는 현재)	572	24.8	33.6
(무응답·결측치)	603	26.1	
2) 게임			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	1,722	74.7	100.0
1. 없다	650	28.2	37.7
2. 있다(전에 또는 현재)	1,072	46.5	62.3
(무응답·결측치)	584	25.3	
3) 음란물(성인사이트 열람, 음란사진/만화/그래픽)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	1,692	73.4	100.0
1. 없다	1,476	64.0	87.2
2. 있다(전에 또는 현재)	216	9.4	12.8
(무응답·결측치)	614	26.6	
4) 웹서핑(목적없이 사이트 이곳저곳을 돌아다니기)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	1,698	73.6	100.0
1. 없다	1,098	47.6	64.7
2. 있다(전에 또는 현재)	600	26.0	35.3
(무응답·결측치)	608	26.4	
<문 25> 당신은 게임(컴퓨터/인터넷/게임기로 하는 게임)하는 것을 좋아하십니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,292	99.4	100.0
1. 전혀 좋아하지 않는다	153	6.6	6.7
2. 좋아하지 않는다	432	18.7	18.8
3. 좋아한다	1,143	49.6	49.9
4. 매우 좋아한다	564	24.5	24.6
(무응답·결측치)	14	0.6	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 26> 부모님은 당신이 게임을 하는 것에 대하여 어떤 태도를 보이십니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,281	98.9	100.0
1. 적극 반대하신다	74	3.2	3.2
2. 반대하신다	687	29.8	30.1
3. 찬성도 반대도 안하신다	1,388	60.2	60.9
4. 찬성하신다	119	5.2	5.2
5. 적극 찬성하신다	13	0.6	0.6
(무응답·결측치)	25	1.1	
<문 27> 지금까지 인터넷을 이용하면서 다음과 같은 행동을 한 적이 있습니까 ? 있다면 어느 정도 자주 하고 있습니까 ?			
1) 채팅/게시판 등에서 자신의 성을 속이기(예: 남자인데 여자인 것 처럼 위장하기)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,289	99.3	100.0
1. 전혀 없다	1,735	75.2	75.8
2. 아주 가끔 한다	314	13.6	13.7
3. 가끔 한다	182	7.9	8.0
4. 자주 한다	30	1.3	1.3
5. 매우 자주 한다	28	1.2	1.2
(무응답·결측치)	17	0.7	
2) 채팅/게시판 등에서 자신의 나이를 속이기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,289	99.3	100.0
1. 전혀 없다	1,409	61.1	61.6
2. 아주 가끔 한다	510	22.1	22.3
3. 가끔 한다	268	11.6	11.7
4. 자주 한다	60	2.6	2.6
5. 매우 자주 한다	42	1.8	1.8
(무응답·결측치)	17	0.7	
3) 성인용 음란/포르노물 열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,290	99.3	100.0
1. 전혀 없다	1,468	63.7	64.1
2. 아주 가끔 한다	473	20.5	20.7
3. 가끔 한다	236	10.2	10.3
4. 자주 한다	65	2.8	2.8
5. 매우 자주 한다	48	2.1	2.1
(무응답·결측치)	16	0.7	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
4) 채팅/메일 등을 통한 음란한 대화 시도			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,291	99.3	100.0
1. 전혀 없다	1,998	86.6	87.2
2. 아주 가끔 한다	153	6.6	6.7
3. 가끔 한다	87	3.8	3.8
4. 자주 한다	18	0.8	0.8
5. 매우 자주 한다	35	1.5	1.5
(무응답·결측치)	15	0.7	
5) 음란한 내용의 게임 하기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,293	99.4	100.0
1. 전혀 없다	2,003	86.9	87.4
2. 아주 가끔 한다	156	6.8	6.8
3. 가끔 한다	78	3.4	3.4
4. 자주 한다	24	1.0	1.0
5. 매우 자주 한다	32	1.4	1.4
(무응답·결측치)	13	0.6	
6) 폭력적/잔혹한 내용의 사이트 열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,293	99.4	100.0
1. 전혀 없다	1,705	73.9	74.4
2. 아주 가끔 한다	312	13.5	13.6
3. 가끔 한다	182	7.9	7.9
4. 자주 한다	51	2.2	2.2
5. 매우 자주 한다	43	1.9	1.9
(무응답·결측치)	13	0.6	
7) 폭력적/잔혹한 내용의 게임 하기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,293	99.4	100.0
1. 전혀 없다	1,543	66.9	67.3
2. 아주 가끔 한다	325	14.1	14.2
3. 가끔 한다	241	10.5	10.5
4. 자주 한다	113	4.9	4.9
5. 매우 자주 한다	71	3.1	3.1
(무응답·결측치)	13	0.6	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
8) 채팅/게시판에서 상대방에게 욕설/폭언하기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,289	99.3	100.0
1. 전혀 없다	1,115	48.4	48.7
2. 아주 가끔 한다	610	26.5	26.6
3. 가끔 한다	363	15.7	15.9
4. 자주 한다	124	5.4	5.4
5. 매우 자주 한다	77	3.3	3.4
(무응답·결측치)	17	0.7	
9) 불법 소프트웨어를 입수하여 사용하기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,287	99.2	100.0
1. 전혀 없다	1,642	71.2	71.8
2. 아주 가끔 한다	239	10.4	10.5
3. 가끔 한다	186	8.1	8.1
4. 자주 한다	113	4.9	4.9
5. 매우 자주 한다	107	4.6	4.7
(무응답·결측치)	19	0.8	
10) 특정인을 계속 따라다니며 괴롭히기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,290	99.3	100.0
1. 전혀 없다	1,954	84.7	85.3
2. 아주 가끔 한다	178	7.7	7.8
3. 가끔 한다	93	4.0	4.1
4. 자주 한다	28	1.2	1.2
5. 매우 자주 한다	37	1.6	1.6
(무응답·결측치)	16	0.7	
11) 다른 사람의 아이디나 주민번호 무단사용			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,290	99.3	100.0
1. 전혀 없다	1,772	76.8	77.4
2. 아주 가끔 한다	292	12.7	12.8
3. 가끔 한다	131	5.7	5.7
4. 자주 한다	53	2.3	2.3
5. 매우 자주 한다	42	1.8	1.8
(무응답·결측치)	16	0.7	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
12) 다른 사람의 컴퓨터/웹사이트 해킹하기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,286	99.1	100.0
1. 전혀 없다	2,107	91.4	92.2
2. 아주 가끔 한다	90	3.9	3.9
3. 가끔 한다	44	1.9	1.9
4. 자주 한다	21	0.9	0.9
5. 매우 자주 한다	24	1.0	1.0
(무응답·결측치)	20	0.9	
13) 게시판 등에 고의로 허위정보 유포하기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,288	99.2	100.0
1. 전혀 없다	2,152	93.3	94.1
2. 아주 가끔 한다	73	3.2	3.2
3. 가끔 한다	37	1.6	1.6
4. 자주 한다	11	0.5	0.5
5. 매우 자주 한다	15	0.7	0.7
(무응답·결측치)	18	0.8	
14) 바이러스/스팸메일(폭탄메일) 발송하기			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,290	99.3	100.0
1. 전혀 없다	2,155	93.5	94.1
2. 아주 가끔 한다	67	2.9	2.9
3. 가끔 한다	41	1.8	1.8
4. 자주 한다	9	0.4	0.4
5. 매우 자주 한다	18	0.8	0.8
(무응답·결측치)	16	0.7	
15) 자살/폭탄제조 등 반사회적 사이트 열람			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,289	99.3	100.0
1. 전혀 없다	2,168	94.0	94.7
2. 아주 가끔 한다	54	2.3	2.4
3. 가끔 한다	39	1.7	1.7
4. 자주 한다	12	0.5	0.5
5. 매우 자주 한다	16	0.7	0.7
(무응답·결측치)	17	0.7	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 28> 하루 평균 어느 정도 게임을 하십니까 ? (토/일요일도 고려해서 응답하세요)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,301	99.8	100.0
1 전혀 안 한다	458	19.9	19.9
2. 30분 정도(또는 그 이하)	534	23.2	23.2
3. 1시간 정도	443	19.2	19.3
4. 2시간 정도	399	17.3	17.3
5. 3시간 정도	201	8.7	8.7
6. 4시간 정도	120	5.2	5.2
7. 5시간 정도(또는 그 이상)	146	6.3	6.3
(무응답·결측치)	5	0.2	
<문 29> 당신이 가장 오랜시간 게임을 즐기는 곳은 다음 중 어디입니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,251	97.6	100.0
1. 집	1,813	78.6	80.5
2. 학교	77	3.3	3.4
3. PC방	251	10.9	11.2
4. 오락실	47	2.0	2.1
5. 실외공간(전철/버스안 등)	6	0.3	0.3
6. 기타	57	2.5	2.5
(무응답·결측치)	55	2.4	
<문 30> 게임을 하면서 다음과 같은 느낌을 받거나 경험한 적이 있습니까 ? 있다면 그 횟수는 어느 정도입니까 ?			
1) 게임을 하기 위해서라면 어떤 어려움도 감수할 수 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,279	98.8	100.0
1. 전혀 없다	1,576	68.3	69.2
2. 가끔 있다	567	24.6	24.9
3. 자주 있다	96	4.2	4.2
4. 매우 자주 있다	40	1.7	1.8
(무응답·결측치)	27	1.2	
2) 하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기 어렵다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,283	99.0	100.0
1. 전혀 없다	1,776	77.0	77.8
2. 가끔 있다	372	16.1	16.3
3. 자주 있다	93	4.0	4.1
4. 매우 자주 있다	42	1.8	1.8
(무응답·결측치)	23	1.0	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
3) 다른 일을 하면서도 게임생각을 하곤 한다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,280	98.9	100.0
1. 전혀 없다	1,249	54.2	54.8
2. 가끔 있다	768	33.3	33.7
3. 자주 있다	194	8.4	8.5
4. 매우 자주 있다	69	3.0	3.0
(무응답·결측치)	26	1.1	
4) 컴퓨터를 켜면 먼저 게임부터 하게 된다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,277	98.7	100.0
1. 전혀 없다	1,410	61.1	61.9
2. 가끔 있다	477	20.7	20.9
3. 자주 있다	261	11.3	11.5
4. 매우 자주 있다	129	5.6	5.7
(무응답·결측치)	29	1.3	
5) 게임시간을 줄이고 싶지만 마음대로 되지 않는다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,281	98.9	100.0
1. 전혀 없다	1,350	58.5	59.2
2. 가끔 있다	548	23.8	24.0
3. 자주 있다	252	10.9	11.0
4. 매우 자주 있다	131	5.7	5.7
(무응답·결측치)	25	1.1	
6) 게임을 시작하면 당초 예정보다 오래 하게 된다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,276	98.7	100.0
1. 전혀 없다	877	38.0	38.5
2. 가끔 있다	692	30.0	30.4
3. 자주 있다	470	20.4	20.7
4. 매우 자주 있다	237	10.3	10.4
(무응답·결측치)	30	1.3	
7) 게임을 하느라 잠자는 시간이 줄어들었다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,279	98.8	100.0
1. 전혀 없다	1,470	63.7	64.5
2. 가끔 있다	487	21.1	21.4
3. 자주 있다	215	9.3	9.4
4. 매우 자주 있다	107	4.6	4.7
(무응답·결측치)	27	1.2	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
8) 게임을 하기 전보다 학교성적이 떨어졌다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,281	98.9	100.0
1. 전혀 없다	1,646	71.4	72.2
2. 가끔 있다	385	16.7	16.9
3. 자주 있다	153	6.6	6.7
4. 매우 자주 있다	97	4.2	4.3
(무응답·결측치)	25	1.1	
9) 게임을 하고나면 눈이 아프거나 몸이 쭈신다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,282	99.0	100.0
1. 전혀 없다	1,156	50.1	50.7
2. 가끔 있다	713	30.9	31.2
3. 자주 있다	285	12.4	12.5
4. 매우 자주 있다	128	5.6	5.6
(무응답·결측치)	24	1.0	
10) 게임을 하는데 누가 방해하면 신경질이 난다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,280	98.9	100.0
1. 전혀 없다	1,048	45.4	46.0
2. 가끔 있다	739	32.0	32.4
3. 자주 있다	308	13.4	13.5
4. 매우 자주 있다	185	8.0	8.1
(무응답·결측치)	26	1.1	
11) 게임 이외의 다른 활동은 눈에 띄게 줄어들었다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,275	98.7	100.0
1. 전혀 없다	1,547	67.1	68.0
2. 가끔 있다	470	20.4	20.7
3. 자주 있다	168	7.3	7.4
4. 매우 자주 있다	90	3.9	4.0
(무응답·결측치)	31	1.3	
12) 게임하는 시간을 다른 사람에게서 줄여서 말한다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,269	98.4	100.0
1. 전혀 없다	1,683	73.0	74.2
2. 가끔 있다	415	18.0	18.3
3. 자주 있다	116	5.0	5.1
4. 매우 자주 있다	55	2.4	2.4
(무응답·결측치)	37	1.6	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
13) 게임을 너무 많이 한다고 다른 사람들로부터 지적을 받곤한다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,278	98.8	100.0
1. 전혀 없다	1,456	63.1	63.9
2. 가끔 있다	516	22.4	22.7
3. 자주 있다	203	8.8	8.9
4. 매우 자주 있다	103	4.5	4.5
(무응답·결측치)	28	1.2	
14) 내가 왜 게임에 빠져있는지 후회가 된다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,279	98.8	100.0
1. 전혀 없다	1,662	72.1	72.9
2. 가끔 있다	417	18.1	18.3
3. 자주 있다	116	5.0	5.1
4. 매우 자주 있다	84	3.6	3.7
(무응답·결측치)	27	1.2	
<문 31> 당신은 다음과 같은 종류의 게임을 하신 경험이 있습니까? 있다면 얼마나 자주 하십니까?			
1) 온라인게임(인터넷에 접속해서 다른 사람과 함께 하는 게임: 리니지, 스타크래프트 등)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,284	99.0	100.0
1. 전혀 없다	549	23.8	24.0
2. 가끔 있다	654	28.4	28.6
3. 자주 있다	509	22.1	22.3
4. 매우 자주 있다	572	24.8	25.0
(무응답·결측치)	22	1.0	
2) PC게임(컴퓨터를 상대로 혼자서 하는 게임)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,277	98.7	100.0
1. 전혀 없다	636	27.6	27.9
2. 가끔 있다	1,049	45.5	46.1
3. 자주 있다	413	17.9	18.1
4. 매우 자주 있다	179	7.8	7.9
(무응답·결측치)	29	1.3	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
3) 비디오용 게임(게임기를 TV나 컴퓨터 모니터에 연결하여 하는 게임)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,278	98.8	100.0
1 전혀 없다	1,523	66.0	66.9
2. 가끔 있다	550	23.9	24.1
3 자주 있다	113	4.9	5.0
4. 매우 자주 있다	92	4.0	4.0
(무응답·결측치)	28	1.2	
4) 오락실용 게임(오락실의 게임기로 하는 게임)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,280	98.9	100.0
1 전혀 없다	1,021	44.3	44.8
2. 가끔 있다	907	39.3	39.8
3. 자주 있다	250	10.8	11.0
4 매우 자주 있다	102	4.4	4.5
(무응답·결측치)	26	1.1	
5) 모바일 게임(핸드폰, PDA로 하는 게임)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,282	99.0	100.0
1. 전혀 없다	1,149	49.8	50.4
2. 가끔 있다	776	33.7	34.0
3. 자주 있다	273	11.8	12.0
4 매우 자주 있다	84	3.6	3.7
(무응답·결측치)	24	1.0	
<문 32> 앞 문항의 5가지 종류의 게임 중에서 당신이 가장 좋아하는 게임은 어떤 것 입니까? 해당되는 게임의 번호(<문 31>의 1-5)를 적어주십시오			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,113	91.6	100.0
1 온라인게임(인터넷에 접속해서 다른 사람과 함께 하는 게임·리니지, 스타크래프트 등)	1,262	54.7	59.7
2. PC게임(컴퓨터를 상대로 혼자서 하는 게임)	391	17.0	18.5
3. 비디오용 게임(게임기를 TV나 컴퓨터 모니터에 연결하여 하는 게임)	124	5.4	5.9
4. 오락실용 게임(오락실의 게임기로 하는 게임)	178	7.7	8.4
5. 모바일 게임(핸드폰, PDA로 하는 게임)	158	6.9	7.5
(무응답·결측치)	193	8.4	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 33> 여러가지 게임 중에서 특히 다음의 게임을 해 본 경험이 있습니까 ?			
1) 스타크래프트			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,243	97.3	100.0
1. 전혀 없다	702	30.4	31.3
2. 전에 해 본 경험이 있다	992	43.0	44.2
3. 요즘 하고 있다	549	23.8	24.5
(무응답·결측치)	63	2.7	
2) 리니지			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	1	0.0	
1. 전혀 없다	1607	69.7	72.4
2. 전에 해 본 경험이 있다	475	20.6	21.4
3. 요즘 하고 있다	139	6.0	6.3
합계	2,221	96.3	100.0
(무응답·결측치)	85	3.7	
<문 34> 주로 누구와 함께 게임을 하십니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,170	94.1	100.0
1. 주로 혼자서만 한다	824	35.7	38.0
2. 주로 가족과 함께 한다	125	5.4	5.8
3. 주로 친구를 직접 만나서 같이 한다	588	25.5	27.1
4. 주로 인터넷상의 상대방과 같이 한다	633	27.5	29.2
(무응답·결측치)	136	5.9	
<문 35> 자신이 가장 좋아하는 게임의 내용에 대해서 어떻게 생각하십니까 ? 다음의 설명에 대하여 각각 응답해 주십시오			
1) 폭력적이고 잔인한 내용을 담고 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,233	96.8	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,237	53.6	55.4
2. 그렇지 않다	539	23.4	24.1
3. 그렇다	367	15.9	16.4
4. 매우 그렇다	90	3.9	4.0
(무응답·결측치)	73	3.2	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
2) 성적으로 음란한 내용을 담고 있다			
(합 계)	2,306	100.0	---
(유효응답 계)	2,233	96.8	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,771	76.8	79.3
2. 그렇지 않다	369	16.0	16.5
3. 그렇다	64	2.8	2.9
4. 매우 그렇다	29	1.3	1.3
(무응답·결측치)	73	3.2	---
3) 비도덕적인 내용(사기,배반 등)을 담고 있다			
(합 계)	2,306	100.0	---
(유효응답 계)	2,227	96.6	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,443	62.6	64.8
2. 그렇지 않다	401	17.4	18.0
3. 그렇다	291	12.6	13.1
4. 매우 그렇다	92	4.0	4.1
(무응답·결측치)	79	3.4	---
4) 중독성이 강하다			
(합 계)	2,306	100.0	---
(유효응답 계)	2,232	96.8	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	811	35.2	36.3
2. 그렇지 않다	412	17.9	18.5
3. 그렇다	729	31.6	32.7
4. 매우 그렇다	280	12.1	12.5
(무응답·결측치)	74	3.2	---
5) 청소년(자기 또래)에게 부적합한 게임이다			
(합 계)	2,306	100.0	---
(유효응답 계)	2,230	96.7	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,357	58.8	60.9
2. 그렇지 않다	594	25.8	26.6
3. 그렇다	201	8.7	9.0
4. 매우 그렇다	78	3.4	3.5
(무응답·결측치)	76	3.3	---
<문 36> 게임관련 동호회(카페,커뮤니티,길드,혈맹,클랜 등)에 가입해 있습니까 ?			
(합 계)	2,306	100.0	---
(유효응답 계)	2,267	98.3	100.0
1. 가입하지 않았다	1,284	55.7	56.6
2. 가입해 있다	983	42.6	43.4
(무응답·결측치)	39	1.7	---

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 37> 게임동호회의 오프라인 모임(정기/임시 모임, 번개 등)에 참석한 경험이 있습니까? 있다면 어느 정도 자주 참석하십니까?			
(합 계)	2,306	100.0	-
(유효응답 계)	2,262	98.1	100.0
1. 전혀 없다	1,910	82.8	84.4
2. 한두번 있다	213	9.2	9.4
3. 가끔 참석한다	75	3.3	3.3
4. 자주 참석한다	32	1.4	1.4
5. 거의 다 참석한다	32	1.4	1.4
(무응답·결측치)	44	1.9	-
<문 38> 게임을 통하여 새롭게 사귀게 된 친구(인터넷상으로 알고 지내는 친구 포함)가 있습니까? 있다면 어느 정도나 됩니까?			
(합 계)	2,306	100.0	-
(유효응답 계)	2,286	99.1	100.0
1. 없 다	1,091	47.3	47.7
2. 한두명 정도	511	22.2	22.4
3. 3-5명 정도	265	11.5	11.6
4. 5-9명 정도	98	4.2	4.3
5. 10명 정도(또는 그 이상)	321	13.9	14.0
(무응답·결측치)	20	0.9	-
<문 39> 알고지내던 친구 중에서 게임이 계기가 되어 더욱 가까워진 친구가 있습니까? 있다면 어느 정도나 됩니까?			
(합 계)	2,306	100.0	-
(유효응답 계)	2,288	99.2	100.0
1. 없 다	1,186	51.4	51.8
2. 한두명 정도	661	28.7	28.9
3. 3-5명 정도	272	11.8	11.9
4. 5-9명 정도	55	2.4	2.4
5. 10명 정도(또는 그 이상)	114	4.9	5.0
(무응답·결측치)	18	0.8	-
<문 40> 게임을 할 때, 또는 하고 난 뒤 당신은 어떤 느낌을 갖게 됩니까? 다음의 설명에 대하여 각각 응답해 주십시오			
1) 심심함/지루함을 달랠 수 있다			
(합 계)	2,306	100.0	-
(유효응답 계)	2,274	98.6	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	239	10.4	10.5
2. 그렇지 않다	198	8.6	8.7
3. 그렇다	1,454	63.1	63.9
4. 매우 그렇다	383	16.6	16.8
(무응답·결측치)	32	1.4	-

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
2) 자극과 흥분을 느낄 수 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,271	98.5	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	857	37.2	37.7
2. 그렇지 않다	823	35.7	36.2
3. 그렇다	491	21.3	21.6
4. 매우 그렇다	100	4.3	4.4
(무응답·결측치)	35	1.5	
3) 스트레스를 해소할 수 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,272	98.5	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	332	14.4	14.6
2. 그렇지 않다	351	15.2	15.4
3. 그렇다	1,210	52.5	53.3
4. 매우 그렇다	379	16.4	16.7
(무응답·결측치)	34	1.5	
4) 새로운 친구를 사귄다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,271	98.5	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	692	30.0	30.5
2. 그렇지 않다	661	28.7	29.1
3. 그렇다	740	32.1	32.6
4. 매우 그렇다	178	7.7	7.8
(무응답·결측치)	35	1.5	
5) 친구와 더 가깝게 지낼 수 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,270	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	578	25.1	25.5
2. 그렇지 않다	544	23.6	24.0
3. 그렇다	949	41.2	41.8
4. 매우 그렇다	199	8.6	8.8
(무응답·결측치)	36	1.6	
6) 다른 사람이 된 듯한 느낌이 든다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,271	98.5	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,116	48.4	49.1
2. 그렇지 않다	748	32.4	32.9
3. 그렇다	313	13.6	13.8
4. 매우 그렇다	94	4.1	4.1
(무응답·결측치)	35	1.5	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
7) 게임을 하는 동안 자신감이 생기는 것 같다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,269	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	923	40.0	40.7
2. 그렇지 않다	697	30.2	30.7
3. 그렇다	516	22.4	22.7
4. 매우 그렇다	133	5.8	5.9
(무응답·결측치)	37	1.6	
8) 혼자 있다는 생각을 잊게 해준다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,270	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	784	34.0	34.5
2. 그렇지 않다	540	23.4	23.8
3. 그렇다	753	32.7	33.2
4. 매우 그렇다	193	8.4	8.5
(무응답·결측치)	36	1.6	
9) 겪어보지 못했던 체험을 할 수 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,270	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	848	36.8	37.4
2. 그렇지 않다	582	25.2	25.6
3. 그렇다	665	28.8	29.3
4. 매우 그렇다	175	7.6	7.7
(무응답·결측치)	36	1.6	
10) 환상의 세계에 빠질 수 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,270	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,075	46.6	47.4
2. 그렇지 않다	695	30.1	30.6
3. 그렇다	374	16.2	16.5
4. 매우 그렇다	126	5.5	5.6
(무응답·결측치)	36	1.6	
11) 게임에서 일어나는 일들이 진짜처럼 느껴진다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,269	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,391	60.3	61.3
2. 그렇지 않다	660	28.6	29.1
3. 그렇다	148	6.4	6.5
4. 매우 그렇다	70	3.0	3.1
(무응답·결측치)	37	1.6	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
12) 게임을 하다보면 시간이 유난히 빨리간다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,266	98.3	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	432	18.7	19.1
2. 그렇지 않다	283	12.3	12.5
3. 그렇다	1,063	46.1	46.9
4. 매우 그렇다	488	21.2	21.5
(무응답·결측치)	40	1.7	
13) 대화할 때 화제거리가 풍부해진다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,268	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	819	35.5	36.1
2. 그렇지 않다	562	24.4	24.8
3. 그렇다	670	29.1	29.5
4. 매우 그렇다	217	9.4	9.6
(무응답·결측치)	38	1.6	
14) 게임의 내용을 따라하고 싶어진다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,270	98.4	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	1,421	61.6	62.6
2. 그렇지 않다	594	25.8	26.2
3. 그렇다	182	7.9	8.0
4. 매우 그렇다	73	3.2	3.2
(무응답·결측치)	36	1.6	
<문 41> 게임을 하는데 드는 비용(PC방 요금/게임이용료 등은 포함)은 한달 평균 얼마 마나 됩니까?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,281	98.9	100.0
1. 거의 없다	1,271	55.1	55.7
2. 5천원 내외	518	22.5	22.7
3. 1만원 내외	205	8.9	9.0
4. 2만원 내외	111	4.8	4.9
5. 3만원 내외	92	4.0	4.0
6. 4만원 내외	30	1.3	1.3
7. 5만원 내외(또는 그 이상)	54	2.3	2.4
(무응답·결측치)	25	1.1	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효

<문 42> 온라인게임(인터넷에 접속해서 다른 사람과 함께 하는 게임) 이용자만 응답
해 주세요.

현재 자신이 가장 즐겨하는 온라인게임은 어떤 것입니까 ? 아래의 <보기>에서 해
당되는 게임의 번호를 적어 주시고, 만약 <보기>에 없으면 그 게임의 이름을 어주
십시오.

1) <보기>에 있는 경우(해당 번호를 적어주세요)

(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	1,252	54.3	100.0
1. 드래곤라자	19	0.8	1.5
2. 디아블로	82	3.6	6.5
3. 라그나로크	46	2.0	3.7
4. 레인보우식스	11	0.5	0.9
5. 리니지	118	5.1	9.4
6. 류	28	1.2	2.2
7. 미르의전설	30	1.3	2.4
8. 바람의나라	67	2.9	5.4
9. 삼국통일	2	0.1	0.2
10. 스타크래프트	308	13.4	24.6
11. 신영웅문	1	0.0	0.1
12. 에버퀘스트	1	0.0	0.1
13. 에이지오브엠파이어(미솔로지)	3	0.1	0.2
14. 울타마온라인	1	0.0	0.1
15. 워크래프트	52	2.3	4.2
16. 조선협객전	2	0.1	0.2
17. 천 년	3	0.1	0.2
18. 카운터스트라이크	43	1.9	3.4
19. 커맨드앤드콘커(C&C)	1	0.0	0.1
20. 포트리스	69	3.0	5.5
21. FIFA 축구	46	2.0	3.7
22. 각종 보드게임(바둑, 장기, 체스, 마작, 윗놀이, 고 스톱, 카지노 등)	319	13.8	25.5
(무응답 · 결측치)	1,054	45.7	

2) <보기>에 없는 경우

- 해당되는 게임의 이름을 직접 () 안에 적어주세요

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 43> 여러분 또래의 청소년들은 부모세대와 비교할 때 어떤 특징을 갖고 있다고 생각하십니까 ? 다음 각 설명들에 대하여 자신의 생각과 가장 가까운 응답항목을 골라주십시오.			
1) 개방적이다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,284	99.0	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	68	2.9	3.0
2. 그렇지 않다	184	8.0	8.1
3. 그렇다	1,210	52.5	53.0
4. 매우 그렇다	822	35.6	36.0
(무응답·결측치)	22	1.0	
2) 부지런하다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,282	99.0	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	360	15.6	15.8
2. 그렇지 않다	1,553	67.3	68.1
3. 그렇다	311	13.5	13.6
4. 매우 그렇다	58	2.5	2.5
(무응답·결측치)	24	1.0	
3) 인내심이 있다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,281	98.9	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	462	20.0	20.3
2. 그렇지 않다	1,457	63.2	63.9
3. 그렇다	304	13.2	13.3
4. 매우 그렇다	58	2.5	2.5
(무응답·결측치)	25	1.1	
4) 정직하다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,283	99.0	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	395	17.1	17.3
2. 그렇지 않다	1,350	58.5	59.1
3. 그렇다	466	20.2	20.4
4. 매우 그렇다	72	3.1	3.2
(무응답·결측치)	23	1.0	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
5) 개성적이다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,281	98.9	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	62	2.7	2.7
2. 그렇지 않다	177	7.7	7.8
3. 그렇다	1,044	45.3	45.8
4. 매우 그렇다	998	43.3	43.8
(결측치)	25	1.1	
6) 예의바르다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,279	98.8	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	346	15.0	15.2
2. 그렇지 않다	1,477	64.1	64.8
3. 그렇다	401	17.4	17.6
4. 매우 그렇다	55	2.4	2.4
(무응답·결측치)	27	1.2	
7) 계획적이다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,280	98.9	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	285	12.4	12.5
2. 그렇지 않다	1,128	48.9	49.5
3. 그렇다	730	31.7	32.0
4. 매우 그렇다	137	5.9	6.0
(무응답·결측치)	26	1.1	
8) 검소하다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,283	99.0	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	568	24.6	24.9
2. 그렇지 않다	1,403	60.8	61.5
3. 그렇다	254	11.0	11.1
4. 매우 그렇다	58	2.5	2.5
(무응답·결측치)	23	1.0	
9) 합리적이다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,282	99.0	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	341	14.8	14.9
2. 그렇지 않다	983	42.6	43.1
3. 그렇다	804	34.9	35.2
4. 매우 그렇다	154	6.7	6.7
(무응답·결측치)	24	1.0	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
10) 이기적이다			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,282	99.0	100.0
1. 전혀 그렇지 않다	97	4.2	4.3
2. 그렇지 않다	305	13.2	13.4
3. 그렇다	1,106	48.0	48.5
4. 매우 그렇다	774	33.6	33.9
(무응답·결측치)	24	1.0	
<문 44> 현재 당신이 가장 심각하게 생각하는 고민이나 걱정거리는 어떤 것입니까?			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,280	98.9	100.0
1. 금전/경제적인 문제	241	10.5	10.6
2. 진로문제	895	38.8	39.3
3. 공부/학업문제	584	25.3	25.6
4. 이성문제	162	7.0	7.1
5. 자신의 성격	69	3.0	3.0
6. 친구와의 관계	75	3.3	3.3
7. 건강문제	29	1.3	1.3
8. 자신의 외모/체격	82	3.6	3.6
9. 종교/인생관 문제	21	0.9	0.9
10. 가정문제	37	1.6	1.6
11. 고민이나 걱정거리가 없다	85	3.7	3.7
(무응답·결측치)	26	1.1	
<문 45> 자신의 고민이나 걱정거리를 주로 누구와 상의합니까? (하나만 선택)			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,292	99.4	100.0
1. 아버지	93	4.0	4.1
2. 어머니	418	18.1	18.2
3. 형제·자매	138	6.0	6.0
4. 학교선생님	30	1.3	1.3
5. 친구나 선·후배	1,124	48.7	49.0
6. 이중에는 없다	101	4.4	4.4
7. 아무하고도 상의하지 않는다	388	16.8	16.9
(무응답·결측치)	14	0.6	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 46> 당신은 주변의 사람들과 얼마나 자주 대화를 나누십니까 ?			
1) 아버지			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,224	96.4	100.0
1. 거의 대화하지 않는다	248	10.8	11.2
2. 별로 대화하지 않는다	597	25.9	26.8
3. 가끔 대화한다	838	36.3	37.7
4. 자주 대화한다	541	23.5	24.3
(무응답·결측치)	82	3.6	
2) 어머니			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,260	98.0	100.0
1. 거의 대화하지 않는다	77	3.3	3.4
2. 별로 대화하지 않는다	271	11.8	12.0
3. 가끔 대화한다	725	31.4	32.1
4. 자주 대화한다	1,187	51.5	52.5
(무응답·결측치)	46	2.0	
3) 학교선생님			
[대학생은 학과교수님]			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,282	99.0	100.0
1. 거의 대화하지 않는다	530	23.0	23.2
2. 별로 대화하지 않는다	882	38.2	38.7
3. 가끔 대화한다	731	31.7	32.0
4. 자주 대화한다	139	6.0	6.1
(무응답·결측치)	24	1.0	
4) 친구들			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,286	99.1	100.0
1. 거의 대화하지 않는다	29	1.3	1.3
2. 별로 대화하지 않는다	77	3.3	3.4
3. 가끔 대화한다	340	14.7	14.9
4. 자주 대화한다	1,840	79.8	80.5
(무응답·결측치)	20	0.9	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
<문 47> 당신은 다음과 같은 생활의 각 영역에서 어느 정도 만족을 느끼십니까 ?			
1) 자신의 가정생활			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,289	99.3	100.0
1. 매우 불만이다	128	5.6	5.6
2. 불만이다	528	22.9	23.1
3. 만족한다	1,272	55.2	55.6
4. 매우 만족한다	361	15.7	15.8
(무응답·결측치)	17	0.7	
2) 자신의 학교생활			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,286	99.1	100.0
1. 매우 불만이다	171	7.4	7.5
2. 불만이다	586	25.4	25.6
3. 만족한다	1,344	58.3	58.8
4. 매우 만족한다	185	8.0	8.1
(무응답·결측치)	20	0.9	
3) 자신이 살고 있는 동네			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,285	99.1	100.0
1. 매우 불만이다	169	7.3	7.4
2. 불만이다	593	25.7	26.0
3. 만족한다	1,306	56.6	57.2
4. 매우 만족한다	217	9.4	9.5
(무응답·결측치)	21	0.9	
4) 자신의 친구관계			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,285	99.1	100.0
1. 매우 불만이다	58	2.5	2.5
2. 불만이다	220	9.5	9.6
3. 만족한다	1,350	58.5	59.1
4. 매우 만족한다	657	28.5	28.8
(무응답·결측치)	21	0.9	

조 사 문 항	빈도 (명)	비율(%)	
		전체	유효
5) 자신의 취미/여가생활			
(합 계)	2,306	100.0	
(유효응답 계)	2,285	99.1	100.0
1. 매우 불만이다	107	4.6	4.7
2. 불만이다	551	23.9	24.1
3. 만족한다	1,228	53.3	53.7
4. 매우 만족한다	399	17.3	17.5
(무응답·결측치)	21	0.9	

연구에 도움을 주신 분들

집필진

최원기 한국청소년개발원·연구위원(제Ⅲ장)

이춘호 한국청소년개발원·전문원(자료)

연구자문·조사협력진

김원동 강원대학교 사회과학대학·교수

노성호 전주대학교 법정학부·교수

이동원 광주대학교 인문사회대학·교수

이순래 원광대학교 법과대학·교수

공 백

2003년 한국청소년개발원 간행물 안내

- 03-R01 청소년 생활문화와 소비에 관한 연구 I
-청소년 의복문화와 소비-(맹영임 · 구정화)
- 03-R02 청소년 생활문화와 소비에 관한 연구 II
-청소년 음식문화와 소비-(조혜영 · 김선아)
- 03-R03 청소년 생활문화와 소비에 관한 연구 III
-청소년 소비생활 문제와 대책-(윤철경 · 조아미 ·
백지숙 · 유혜림)
- 03-R04 청소년 생활문화와 소비 -정책제안 요약집-(임지연)
- 03-R05 청소년의 온라인 게임 이용 실태연구
(이종원 · 유승호)
- 03-R06 지역사회에서 청소년 동아리활동 실태와 지원방안 연구
(김정주 · 김용대 · 성기원)
- 03-R07 청소년의 사이버커뮤니티 참여 및 이용실태 연구
(황진구 · 권태희)
- 03-R08 청소년의 시민권 증진 방안 연구
(최원기 · 진명기 · 이주연)
- 03-R09 중퇴 청소년의 아르바이트 실태와 보호대책 연구
(전경숙 · 노재봉)
- 03-R10 지역사회 네트워크를 통한 청소년 폭력 대책 연구
(이민희 · 임영식 · 이진숙)
- 03-R11 북한이탈 청소년의 남한사회 적응실태 및 지원방안
연구(길은배 · 문성호)
- 03-R12 청소년 리더십 함양을 위한 자원봉사 교육프로그램
모델 개발(우정자 · 김은경 · 김형주)
- 03-R13 청소년인권센터 운영실태 및 활성화 방안 연구
(김영지 · 이용교 · 김세진)

- 03-R14 청소년 정보소의 실태 조사 연구(김경준 · 최선희)
- 03-R15 한국 청소년 패널조사(KYPS)-조사개요보고서
(이경상 · 김진호 · 오해섭 · 김희진)
- 03-R16 청소년의 세계시민 자질과 함양방안 연구(김선미 · 남경희)
- 03-R17 가족복지 가출청소년들의 귀가요인 분석 및 가출청소년지도 방안 모색(방은령)
- 03-R18 청소년의 노동시장 참여와 비행 정책적 함의(문성호)
- 03-R19 지방정부의 청소년예산결정 영향 요인에 관한 실증적 연구(김영호)
- 03-R20 청소년의 방과 후 활동유형과 문제행동간의 관계
청소년의 자아통제 및 부모감독의 중재효과(김희화)
- 03-R21 청소년 진로개발을 위한 방향성 탐구(최동선)
- 03-R22 청소년의 사이버일탈의 원인에 관한 경험연구(이성식)
- 03-R23 빈곤계층 청소년의 자립능력개발을 위한 복지지원 방안(노혁)
- 03-R24 거주지역환경이 청소년에 미치는 영향력에 관한 연구
(전신현)
- 03-R25 폭주청소년의 위험행동과 예방에 관한 연구(김문섭)
- 03-R26 자살사이트의 생성 및 이용, 그리고 운영·
심리적측면을 중심으로 한 사례분석(문성원)
- 03-R27 부모를 위한 청소년지도 가이드(신인순 외)
- 03-R28 한 · 중 · 일 청소년 정책비교 연구(이종원)
- 03-R29 한국과 미국 청소년의 컴퓨터 활용과 진로선택 경향
연구(김선미)
- 03-R30 2003전국청소년 자원봉사 주관사업 우수활동사례집
(한국청소년자원봉사센터)

- 03-R31 2003 대한민국 청소년봉사상 우수활동사례집
(한국청소년자원봉사센터)
- 03-R32 자원봉사 선진지 연수보고서(한국청소년자원봉사센터)
- 03-R33 청소년 자원봉사 지도매뉴얼(한국청소년자원봉사센터)
- 03-R34 일본자원봉사 지원센터 활동사례집(한국청소년개발원)
- 03-R35 한중정책세미나 자료집(한국청소년개발원)
- 03-R36 청소년육성5개년계획수립 공청회 자료집(한국청소년개발원)
- 03-R37 청소년 삶의 질 향상 세미나 자료집(한국청소년개발원)
- 03-R38 청소년 문제행동 예방과 종합대책 연구(김영한·서정아)
- 03-R39 학교청소년 문제행동 예방과 대책 연구(이재분·박효정·현주)
- 03-R40 일탈·범죄청소년 문제행동 예방과 대책 연구
(김은경·이동원)
- 03-R41 근로청소년 문제행동 예방과 대책 연구
(손유미·김상호·조정아)
- 03-R42 귀국 및 탈북청소년 문제행동 예방과 대책 연구
(조한범·이금순·이우영·전효관)
- 03-R43 여자청소년 문제행동 예방과 대책 연구(이춘화·윤옥경)
- 03-R44 서현청소년문화센터 위탁운영 비용산정에 관한 연구
(김영한·김진호·김갑성)
- 03-R45 통일교육의 실태조사 및 성과분석 연구(길은배·한만길·최영표·강영혜·오해섭·김학성)
- 03-R46 학업중단청소년의 진로준비 실태분석 및 취업지원 방안
(이경상·조혜영·박창남)
- 03-R47 서울특별시 학생교육원교육시설 특성화방안
(김정주·김진호·소병조)
- 03-R48 월드컵현상을 통해 본 신세대의 사회 문화적 정체성과 청소년정책의 과제(이종원·이경상·김종길)

- 03-R49 청소년 책읽기사업의 효율적 추진방안
(이춘화 · 서정아 · 김상헌)
- 03-R50 선진국형 청소년 수련프로그램 개발 기초연구
(김영지 · 전경숙 · 김민)
- 03-R51 청소년정책 우리는 이렇게 생각해요!
-제9회 청소년정책 아이디어 공모 수상집 모음집-
(황진구 · 강명숙 · 임지수)
- 03-R52 2003특성화 수련거리개발[3]-청소년마을체험
(윤철경 · 이은경)
- 03-R53 2003특성화 수련거리 개발[6]-국제언어캠프
(김선미 · 김호숙)
- 03-R54 2003특성화 수련거리 개발[7]-환경음식만들기
(서정아 · 최경학)
- 03-R55 청소년 단체운영실태 및 발전방안 연구
(맹영임 · 이광호 · 김민 · 임연희)
- 03-R56 연령대별 외국청소년 정책비교 및 정책 대안
(윤철경 · 이상오 · 황성하 · 서수경)
- 03-R57 청소년 개발 지표개발 및 활용방안
(김진호 · 송병국 · 임영식 · 김진화 · 오해섭 · 윤명희 · 정효진)
- 03-R58 선진 각 국의 청소년 보호체계 사례조사
(우정자 · 김문섭 · 최종혁)
- 03-R59 경기도 청소년수련시설 장기발전계획 수립연구
(함병수 · 임지연 · 김종두)
- 03-R60 청소년 국제교류 정보네트워크 구축방안 모색을 위한 연구
(조혜영 · 최원기 · 임지연)
- 03-R61 청소년수련시설 실태조사 및 제도개선 방안마련
(황진구 · 김경준 · 이춘화 · 최창욱)
- 03-R62 인천시 청소년수련관 운영방식 연구(김경준 · 함병수 · 김영한 · 최창욱)

연구보고 03-R05

청소년들의 온라인게임 이용실태 연구

인 쇄	2003 년 12 월 15 일
발 행	2003 년 12 월 15 일
발 행 인	권 이 중 서울특별시 서초구 우면동 142
등 록	1993. 10. 23. 제 21-500 호
인 쇄 처	중앙인쇄사 전화 02-736-2866~7

사전 승인 없이 보고서 내용의 무단복제를 금함

구독문의 · 02-2188-8844(자료실)

ISBN 89-7816-474-9 (93330)

공 백

청소년들의 온라인게임 이용실태 연구

연구책임자 : 이 종 원(한국청소년개발원)

공동연구자 : 유 승 호(한국게임산업개발원)

한국청소년개발원

공 백