

게임과 전쟁 : 게이머의 전쟁관련 의식 연구

윤 태 진 / 연세대학교 영상대학원 교수

1. 들어가며

게임은 이미 우리 생활의 일부이다. 한국게임산업개발원에서 2002년 만 9세 이상 만 39세 이하의 일반인 1,010명을 대상으로 실시한 실태조사에 따르면 게임을 해본 경험이 있다는 대답이 전체의 87.5%에 이르렀다. 그러나 게임의 종류는 매우 다양하다. 플랫폼의 차이에 따라 오락실 게임과 온라인 게임이 구별되기도 하고, 장르에 따라 아케이드, RPG, 전략시뮬레이션이 구분된다. 혼자 하는 게임과 둘 이상이 참여하는 게임으로 구분할 수도 있다. 게임의 내용도 천차만별이다. 아래에서 좀더 자세하게 다루겠지만, 아직까지 게임의 종류나 장르의 구분에 대해서는 합의된 내용이 부족한 듯 하다. 게임의 방식이나 장르보다 중요한 부분은 게임의 내용이다. 게임 내의 내러티브, 화면, 상호작용의 방식, 그리고 결과(효과)에 대해서 더 많은 논의가 있어왔고, 또 진행 중이다.

최근 들어 많은 학자, 교육자, 정책 결정자들은 게임의 ‘폭력성’에 주목하고 있다. 이 관심은 “과연 폭력적인 게임을 즐기는 정도와 그 특정 게이머의 폭력에 대한 인식이 일정한 상관관계를 갖느냐”라는 질문으로 압축된다. 그동안 폭력적인 TV 프로그램이 아동의 폭력성에 미치는 영향에 대해서는 많은 연구결과가 축적되었으나, 이 역시 명확한 인과관계가 증명되지는 않았다. 그러나 TV에서처럼 폭력적 화면을 응시하며 경험하는 폭력성과 게임에서처럼 직접 폭력적 행위에 참여하면서 경험하는 폭력성은 질적으로 다를 것이라는 추측도 가능하다. 어린이를 키우고 교육하는 아버지, 어머니, 선생님들 대부분은 기합과 비명소리 속에서 치고받으며 싸우고, 또 피가 난무하는 게임을 오래 하는 아이들일수록 정서가 메말라지고 더 폭력적이 될 것이라는 믿음을 가지고 있다. 그러나 자신있게 그렇다고 주장하기에는 축적된 연구결과가 너무 적다. 설령 그 믿음이 사실이라 하더라도, 성인의 경우에는 또 어떨지 의문이 들 수밖에 없다. 온라인 환경이 보편화되면서 게이머의 평균 연령은 높아지는 경향이 있고, 이들 중 상당수는 폭력적 게임을 즐긴다. ‘폭력적 게임’이 과연 무엇인가에 대한 논의는 다소 미루더라도, 게이머와 비게이머의 폭력 성향에 대한 차이를 알아보는 작업은 우선 당장의 실질적 호기심을 풀어주는 작업이 될 수 있다.

게임과 폭력성의 관계는 오프라인의 특정 사건이 발발하여 게이머 내부 깊숙이 내재하던 속성이 수면 위로 떠오를 때 비로소 관찰 가능하다. Gitlin이 ‘미디어이벤트’라는 용어로 설명한 바와 같이, 큰 폭력적 사건 하나는 폭력에 대한 사회적 인식, 사회문화적 구조, 폭력

의 역사, 미래 등을 하나 하나 현재화시킨다. 최근 있었던 미·영 연합군의 이라크 침공은 전형적인 예이다. 전쟁은 폭력의 결정체이다. 거기에는 국가폭력이 있고, 고도로 지능화된 첨단 전투가 있고, 원시적인 물리적 충돌이 있다. 그리고 그 폭력을 바라보면서 사람들은 폭력을 저주하기도 하고, 공포에 떨기도 하고, 생명을 희구하거나 평화를 기원하기도 한다. 하지만 동시에, 전투의 밀고 당김을 즐기기도 하고, 승패결과를 궁금해하기도 하고, 첨단 무기나 전략에 감동하기도 한다. ‘폭력’이라는 단어는 그 자체 내에 부정적 의미가 내재되어 있기 때문에 선불리 지지하기 어렵지만, ‘폭력’이 표현하는 대상은 짐짓 중립적 모양을 띄고 있는 경우가 많기 때문에 다양한 인식과 의견이 나올 수 있는 것이다. 결국, 전쟁에 대한 인식의 차이를 통해 게이머와 비게이머, 혹은 게임을 찬양하는 자와 경멸하는 자, 혹은 폭력적 게임을 즐기는 자와 그렇지 않은 자의 차이를 짐작할 수 있는 것이다. 이것이 본 연구의 출발점이기도 하다.

2. 미디어폭력 연구의 역사와 내용

매스미디어의 폭력성이 수용자들의 폭력성과 연관되어진다는 생각들은 1920년대 미국 할리우드 영화가 대중화되면서 시작되었다. 이것이 1950년대의 출판만화의 폭력성에 관한 연구 등으로 발전하였고, 1960년대에는 TV가 논의의 핵심이 되었다. 그러나 미디어 폭력과 수용자의 폭력성 관계를 쉽게 단정짓기 어려운 이유는 대부분의 연구들이 그 관련성을 완벽하게 입증하지 못했기 때문이다(Gunter et al, 1991:93). 미디어 이외에도 다른 여러 가지 사회문화적 변인들이 동시에 작용하기 때문이다(Wartella et al, 1998:59~60). 미디어와 폭력에 관한 유럽 학자들의 견해를 살펴본 설문조사에서, 리네(Linne, 1998)는 미디어 속 폭력과 현실적 폭력 사이의 인과관계에 대한 학자들의 의견을 물었다. 응답한 유럽 학자들 중 22%는 명백한 인과관계가 있다고 생각한 반면, 33%는 단지 몇몇 아이들에게만 일어나는 모호한 인과성이라고 답했고, 4%는 어떠한 인과관계도 없다고 답했다. 인과적 관계가 존재한다고 단언하기엔 상당히 빈약한 결과로 볼 수 있다.

물론 미디어 내의 폭력이 현실세계의 폭력과 전혀 무관하다는 증거 또한 없다. TV 폭력물이 시청자들의 공격성향을 감소시킨다는 정화가설(Feschbach, 1971)이 있는가 하면, 사람들이 텔레비전을 통해 공격적 행위를 배우고 재생산한다는 모방가설(Wartella, 1998:58~9)도 많은 지지를 받는다. 리버트와 배런 (Libert & Baron, 1972)은 폭력물에 대한 장단기적인 효과에 대해서 연구한 바 있는데, 그 결과는 TV가 폭력을 과잉 공급하고 있다는 점, 아이들의 폭력물 시청시간은 점점 증가한다는 점, 그리고 폭력물 시청은 공격적 행동을 유발할 가능성이 존재한다는 것이다. 그뢰벨(Groebel, J. 1998:195)의 연구에서는, TV 속 폭력의 행사자가 종종 매력적인 역할모델로서의 준거의 틀을 제공한다는 점을 밝힌 바 있다. 폭력을 시청하는 것이 물리적 폭력의 형태로 직접 현재화된다고 보다는 폭력적 현실에 기여하는 한 요

소로 파악해야 함을 의미한다.

결국 지난 100년 가까이 축적된 연구결과를 볼 때, 미디어와 폭력의 관계는 대부분의 부모나 선생님이 생각하는 만큼 결정적이지 않음은 분명하다. 특히, 미국 콜롬비아 고등학교에서의 총격사건 이후 클린턴 대통령의 지시 하에 시작된 대규모 폭력성 연구는 미디어가 폭력성을 유발하는 것이 아니라는 사실을 다시 한번 확인시켰다. 즉, “폭력적인 행위는 결코 단순한 한가지 원인 때문에 일어나지 않으며 미디어의 폭력적인 내용은 이러한 행동을 유발하는 수많은 요인 중에 하나가 될 수 있다”라고 결론지은 것이다. 단, ‘도전적인 성격’을 지닌 청소년에게는 부분적이거나 직접적 영향을 줄 수 있음을 시사하였다.

TV나 영화에서처럼 폭력적 장면을 ‘구경’하는 경험과 게임에서처럼 폭력적 행위의 주체가 되는 경험은 달리 해석해야 한다는 주장도 제기된다. 게임에서의 폭력은 게이머가 실제로 참여하는 물리적 폭력이기 때문에 그 현실적 효과가 더 클 것이라는 주장이다. 물론, 이 주장을 지지할만한 뚜렷한 증거는 없다. 축적된 연구결과가 빈약하기 때문이다. 위에서 언급한 대규모 폭력성 연구에서도 ‘폭력적인 비디오게임과 폭력적 행동과의 관계를 결정하기엔 아직 자료가 부족하다’라고 결론지은 바 있다. 오히려 문제는 무엇이 ‘폭력적’ 게임인가 하는 점이다. 화면에서 피가 튀고 목이 잘려나가면 폭력적인가, 아니면 게이머의 무의식적인 폭력적 성향을 부추기는 게임이 더 폭력적인가. 현실적 폭력으로 전혀 연결되지 않는다면 폭력적 게임이라고 부를 수 없는 일은 아닌가. 이 같은 질문들은 게임의 짧은 역사 때문에 미처 정리되지 않은 탓도 있다. 과연 게임의 속성은 무엇이고 게임의 폭력성이란 어떻게 정의되는지 살펴보기로 하자.

3. 게임의 정의 : 플랫폼, 장르, 폭력성의 구분에 대해

이 글에서의 ‘게임’은 윗놀이나 3·6·9 게임을 포함하지 않는다. ‘전자적’ 기술에 의해 놀이적 재미라는 문화적 기능을 담당하는 상품을 가리킨다. 『2002 게임백서』에서 “전자오락 게임은 ‘전자적 기술’과 ‘오락’이라는 ‘놀이적 재미성’을 결합한 게임 콘텐츠와 컴퓨터 기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상세계이다”라고 정의한 바와도 일치한다. 플랫폼을 기준으로 한다면, PC를 이용한 게임, 그 중에서도 인터넷의 상호작용성을 활용하는 온라인 게임, 패키지 프로그램을 TV에 연결하여 즐기는 비디오게임, 그리고 오락실(아케이드)에 있는 독립적 기구를 즐기는 게임 등이 있다. 최근에는 핸드폰을 통한 모바일 게임도 중요한 부분으로 성장하였다.

게임의 종류는 장르에 의해서도 구분된다. 김미진(2001)은 롤플레이팅 게임, 어드벤처 게임, 시뮬레이션 게임, 액션 게임, 아케이드 게임 등의 장르로 구분하여 나눈 바 있고, 백윤기(2000)는 롤플레이팅 게임, 어드벤처 게임, 시뮬레이션 게임, 아케이드 게임으로 분류하였다. 여기서 말하는 아케이드 게임은 ‘오락실(아케이드)에 있는 게임’을 지칭하는 것이 아니라

「보글보글」이나 「팩맨」류의 게임장르를 가리킨다.

그러나 게임의 내용 및 형식에 의해 구분된 장르들이 점차 상호교차 혹은 융합되어 가는 방식을 띄고 있다. 일례로 PC게임에 있어서 과거의 어드벤처 게임(시에라의 래리시리즈, 원숭이섬의 비밀, 인디애나 존스시리즈 등)들은 점차 사라지고 있으며, 이에 롤플레이링 장르가 융합되거나 FPS(일인칭 슈팅게임)에서 사용되어오던 시점이 결합되어 3차원 온라인 게임으로 나타나기도 한다. 혹은 보드게임과 롤플레이링 게임이 융합되어 나타나기도 한다. 모바일 플랫폼을 이용하는 게임의 경우, 기술적 발전에 따라 퍼즐게임이나 간단한 텍스트 머드류의 게임이 다른 장르로 발전하기도 한다. 예를 들어 (주)엠조이넷에서 제작하여 서비스중인 「열혈강호 파이터」는 대전게임이지만 텍스트 머드인 「모바일 열혈강호」로부터 출발한 게임이다. 게임의 장르 진화는 영화나 TV 프로그램의 장르적 변화와 비슷한 궤적을 그린다. 기존 장르의 하위장르 (예를 들면 코미디의 하위장르인 로맨틱 코미디)가 인기를 얻고 차별성을 확보하면서 독립된 장르로 확립되기도 하고, 두 개 이상의 장르가 혼합되면서 (예를 들어 SF와 미스터리 결합) 새로운 장르를 만들어내기도 한다. 결국 게임 장르 역시 고정된 것이 아니라 계속해서 변해나간다는 점을 고려할 필요가 있다. 영화사가 ‘코믹통쾌극’ 류의 이름을 붙여 마케팅에 활용하듯, 게임 개발사들이 기존 게임과의 차별성을 강조하기 위해 새로운 장르를 표방하는 경우도 있다.

본 연구에서는 게임을 플랫폼에 따라 PC게임, 비디오게임, 온라인게임¹⁾, 아케이드게임, 모바일게임으로 구분하되, 모바일게임에 대해서는 자세한 조사를 하지 않았다. 장르별 구분에 있어서는 아케이드게임과 나머지를 구분할 필요가 있었다. PC게임, 비디오게임, 온라인게임의 경우 RPG(롤플레이링 게임), 시뮬레이션게임, 액션게임, 스포츠게임, 보드게임으로 구분하였고, 아케이드게임은 퍼즐게임, 레이싱게임, 슈팅게임, 대전격투게임, DDR게임으로 구분하였다. 앞서 언급한 기존 문헌을 참고하되, 대학(원)생들을 대상으로 소규모 파일럿 테스트를 한 결과에 근거하여 구분한 것이다.

장르별 게임의 속성을 요약하면 다음과 같다. RPG는 사용자가 하나의 역할을 맡아서 진행하는 게임으로, 주어진 임무를 완성하면 어떤 목적을 달성하거나 비밀이 벗겨지는 형식을 취한다. 「아트리아 대륙전기」, 「창세기전」 등이 여기에 속한다. 시뮬레이션게임은 사용자가 직접 현실을 느낄 수 있도록 제공해 주는 게임이다. 비행 시뮬레이션, 전략 시뮬레이션, 육성 시뮬레이션 등으로 세분되며 「삼국지 시리즈」, 「워 크래프트 I, II」, 「스타크

¹⁾ 가 (MUD; Multiple User Dungeon), (MUG; Multiple User Graphic) , RPG (MMOPG) 가 ()

래프트」, 「삼시티」 등이 이에 속한다. 스포츠게임은 다양한 스포츠를 게임화한 것으로, 「올림픽 시리즈」, 「FIFA축구」, 「NBA LIVE 시리즈」 등이 여기에 속한다. 내용적인 분류로도 볼 수 있지만 스포츠라는 형식이 갖는 규칙 게임으로 본 것이다. 보드게임은 화면에 판을 놓고 거기서 발생하는 일들을 사용자가 풀어나가는 게임으로, 「테트리스」, 「헥사」, 「바둑」 등이 이에 해당한다. 퍼즐게임은 「팩맨」이나 「보글보글」 등의 아케이드게임을 지칭하고, 레이싱게임은 자동차나 오토바이, 수상스키를 이용한 경주경기를 말한다. 슈팅게임은 총이나 대포를 발사하여 목표물을 맞추어 격추시키는 「인베이더」, 「겔러그」, 「제비우스」 등을 가리킨다. 대전격투게임은 쌍방간 또는 다중과 싸워서 승부를 가리는 게임으로, 「스트리트 파이터」, 「버추얼 파이어」, 「철권」 등이 여기에 속한다(김창배, 1999, pp. 40-45).

게임의 폭력성에 대한 논의는 다양한 지점에서 출발하였다. 일례로 미국에서는 주로 PC게임 중 FPS(First Person Shooting; 일인칭슈팅) 게임이 주로 논란거리가 되었는데, 이는 현실에서의 총기사용과 매우 흡사한 행동을 유도하기 때문이었다. 우리나라에서는 ‘상식적으로’ 잔인하다고 여겨지는 장면들, 예를 들어 빨간색 피의 유무 등이 폭력성의 기준이 되었다. 우리나라의 영상물등급위원회는 ‘폭력성’과 더불어 ‘선전성(음란성)’과 ‘사행성’을 등급구분의 주요 요소로 삼고 있다. <게임물등급분류기준> 중 ‘폭력성’을 특히 부각시키고있는 항목은 제 2장 8조로, 범죄, 폭력 및 마약 등의 구체적 묘사, 도검이나 총기를 사용한 집단 살상 또는 과도한 육체손괴, 생명체에 대한 지나친 폭력행위 등을 등급분류 보류의 근거로 삼고있다.

문제는 게임의 폭력성 유무가 많고 적음을 어떻게 구분할 지에 대해서는 비교적 많은 논의가 있었음에도 불구하고, 폭력적 장면의 삽입이 게이머에게 어떤 실질적 영향을 미치는지에 대해서는 본격적 논의가 없었다는 점이다. 즉, 피가 튀거나 팔이 잘려나가는 장면이 게이머에게 나쁜 영향을 주리라는 암묵적 전제만 있었을 뿐, 이를 증명하는 연구나 ‘어떤 종류의 나쁜 영향’이 있는지에 대한 연구는 많지 않았다. 이 글의 모두에서 언급했듯이, 폭력적 장면이 실제로 폭력을 야기하리라는 일반적 믿음은 정작 일관되게 검증된 바 없다. 그래서 본 조사연구에서는 게이머가 일상생활에서 물리적 폭력에 얼마나 참여하는가보다는 폭력에 대한 ‘인식’이 어떤가에 초점을 맞추게 되었다.

4. 조사연구 : 게이머의 전쟁관련 의식조사

게임의 폭력성과 실제 폭력의 관계를 접근하는 한 방법으로, 본 연구에서는 게임을 즐기는 사람들의 전쟁에 대한 인식을 조사하였다. 본 연구는 폭력적 게임을 선호하는 사람일수록 폭력적이 된다고거나 게임이 청소년에게 악영향을 미친다는 식의 직접적이고 인과적인 결과를 끌어내기 위한 것은 아니다. 단지 즐기는 게임의 종류와 ‘전쟁’이라는 현안에 대한 의식

간의 관계를 조사함으로써 게임과 폭력성이 가질 수도 있는 상관성의 단초를 밝히고자 한 것이다. 따라서 아주 과학적이고 엄밀한 사회조사나 실험을 거쳐 엄격한 결과를 얻어내는 과정에 집착하지는 않았다. 게임을 즐기는 사람들의 전쟁관련 의식을 살펴봄으로써 게임의 폭력성과 게이머의 폭력관련 의식의 관계를 유추해보고, 나아가 게임과 폭력에 대한 향후의 심층연구에 기초자료를 제공하는 것이 주 목적이다.

구체적으로, 본 조사에서는 게임을 선호하거나 몰입하는 정도와 전쟁관련 의식의 관계, 선호하는 게임의 장르와 전쟁관련 의식의 관계, 그리고 선호하는 게임의 형식과 전쟁관련 의식의 관계를 조사하였다. 중학생 이하의 어린이는 전쟁에 대한 성숙한 의견을 가지거나 표명하기 어렵다는 점과 40대 이상은 게임을 즐기는 비율이 낮다는 점을 고려하여, 16세부터 40세에 이르는 116명의 일반인들을 조사대상으로 삼았다.²⁾

응답자의 평균 연령은 24.7세였으며, 이들의 인구통계학적 분포는 다음과 같다 :

〈표 1〉 응답자의 성별/연령별 분포

성별	응답자 수 (비율)	연령	응답자 수 (비율)
남성	52명 (44.8%)	16 ~ 19세	24명 (20.7%)
		20 ~ 24세	30명 (25.9%)
여성	64명 (55.2%)	25 ~ 29세	35명 (30.2%)
		30 ~ 40세	27명 (23.3%)
계	116명 (100%)	계	116명 (100%)

한편, 병역 경험이 전쟁관에 영향을 미칠 수도 있다는 가정에서 병역필 여부를 물었는데, 전체 남성 응답자 52명중 25명(48.1%)가 현역을, 6명(11.5%)가 현역 이외의 방법(공익근로, 특례역, 보건소 근무 등)으로 병역을 마쳤고, 나머지 21명(40.4%)가 병역 미필자였다.

(1) 미·이라크 전쟁에 대한 일반적 인식

우선 조사 대상자들이 미·이라크 전쟁 기간 동안 TV, 신문, 인터넷 등의 매체를 통해 전쟁 관련 소식을 얼마나 많이 접했는지 질문함으로써 일반적인 전쟁 관심도를 측정했다. 그 결과, 하루 평균 2시간 이상 소식을 들었다는 응답이 9.5%였으며, 대부분은 하루 평균 1시간 미만 미·이라크 전쟁 소식을 접했다고 응답했다 (30분 미만 41.3%, 30분~1시간 29.3%). 남성이 여성에 비해 전쟁에 대한 관심도가 높은 것으로 나타났으나 (〈표 2〉 참조), 연령

²⁾ , 20 , 31 , 65 (20 38 , 30 27) .

별 차이는 통계적으로 유의미하지 않았다.

〈표 2〉 성별 전쟁 관심도

성별	남성	여성	계
매체접촉도			
30분 미만	19 (36.5%)	29 (45.3%)	48 (41.4%)
30분 ~ 1시간	11 (21.2%)	23 (35.9%)	34 (29.3%)
1시간 ~ 2시간	15 (28.8%)	8 (12.5%)	23 (19.8%)
2시간 이상	7 (13.5%)	4 (6.3%)	11 (9.5%)
계	52 (100%)	64 (100%)	116 (100%)

(d.f = 3, chi-square = 8.113, p<.05)

이어서 전쟁의 어떤 부분에 대하여 가장 많은 관심을 가졌는지 질문하였다. 전쟁의 추이나 승패, 전쟁에 이용되는 전략이나 무기, 국제정세, 국내외 경제, 국내정치 및 여론의 추이 등과 관련된 열 가지 문항에 대해 얼마나 큰 관심을 가졌었는지를 “거의 관심 없다”부터 “매우 관심있다”까지의 다섯 척도 중 하나에 표시하도록 하였다. 5점 만점으로 계산한 결과, 그 평균점수 (관심도) 및 성별·연령별 차이는 다음과 같이 나타났다 :

〈표 3〉 전쟁 관련 관심국면

관심 분야	관심도	성별 차이	연령별 차이
미·영 연합군의 진격 속도 및 범위	2.96	(무의미)	(무의미)
전쟁의 최종 승패	3.37	(무의미)	F=3.39** (p<.05)
전쟁 당사국의 전략 및 그 효율성	2.76	(무의미)	(무의미)
전쟁에서 사용된 갖가지 무기의 종류와 기능	2.98	t=2.50* (p<.05)	(무의미)
이라크전 관련 세계 각국의 정치적 이해관계	3.74	(무의미)	(무의미)
세계 각국의 반전 여론과 시위	3.79	(무의미)	(무의미)
이라크전과 국제 유가 및 세계 증시 변동	3.30	(무의미)	(무의미)
이라크전이 우리나라 경제에 미치는 영향	3.86	(무의미)	(무의미)
파병에 대한 우리 정부와 여·야의 입장	3.36	(무의미)	(무의미)
파병과 관련된 국내 각 기관·단체의 여론	3.30	(무의미)	(무의미)

(* : 남성 평균 3.33, 여성 평균 2.70)

(** : 10대 평균 4.00, 20대 초반 3.20, 20대 후반 3.46, 30대 2.89)

위 <표 3> 에서 보듯, 평균적으로 가장 높은 관심을 보인 국면은 ‘이라크전이 우리나라 경제에 미치는 영향’이었다. 반면 ‘전쟁 당사국의 전략 및 그 효율성’에 대한 관심은 가장 적었다. 성별·연령별 차이는 거의 나타나지 않았는데, ‘무기의 종류와 기능’에 대해서는 남성이 여성에 비해 압도적인 관심을 보였고, 연령이 적을수록 ‘전쟁의 최종승패’에 더 많은 관심을 보인 점 정도만을 언급할 수 있다.

세 번째로, 미·이라크 전쟁의 원인에 대한 의견을 조사하였다. 전쟁을 일으킨 미·영 연합군은 이라크를 해방시키고 테러 지원세력을 제거함으로써 국제사회를 안정시킨다는 등의 논리를 동원했으나, 이번 조사 결과, 모든 사람들이 동의한 것은 아님을 알 수 있었다. 여섯 가지 논리에 대해 각각 ‘전혀 중요한 이유가 아니다’부터 ‘매우 중요한 이유다’까지의 다섯 척도 중 하나에 표시하도록 하여 5점 만점으로 계산한 결과, 그 평균점수 (관심도) 및 성별·연령별 차이는 다음과 같이 나타났다 :

<표 4> 전쟁의 원인에 대한 의견

전쟁의 원인	중요도	성별 차이	연령별 차이
독재정권 축출로 인한 이라크민중의 해방	2.16	(무의미)	F=4.16*** (p<.05)
테러 지원세력 제거로 인한 국제사회 안정	2.34	(무의미)	F=2.86**** (p<.05)
대량 살상무기 제거로 인한 국제적 평화 추구	2.22	(무의미)	(무의미)
미·영의 국제사회 내 패권의 유지 및 강화	4.11	(무의미)	(무의미)
미·영의 석유관련 이권의 확보	4.43	t=2.05* (p<.05)	(무의미)
미·영국의 군수산업 보호/발전	4.02	t=2.04** (p<.05)	(무의미)

(* : 남성 평균 4.63, 여성 평균 4.27)

(** : 남성 평균 4.27, 여성 평균 3.81)

(*** : 10대 평균 2.71, 20대 초반 2.37, 20대 후반 1.94, 30대 1.70)

(**** : 10대 평균 2.88, 20대 초반 2.27, 20대 후반 2.06, 30대 2.33)³

³⁾ 해당 문항에 대한 응답과 연령의 Pearson 상관계수를 측정한 결과도 -.31로 상당히 높았으며 p<.01 수준에서 유의했다. 연령이 낮을수록 깃뎀塹口 축출로 인한 이라크민중의 해방을 전쟁의 중요한 원인으로 꼽고 있음을 확인할 수 있다.

〈표 4〉에서 보듯, 대부분의 응답자들이 ‘미·영의 석유관련 이권의 확보’가 사실은 가장 중요한 전쟁의 원인이었다고 판단하고 있다. ‘이라크 민중의 해방’이나 ‘국제적 평화 추구’ 등 연합군이 대외적으로 제시했던 전쟁 논리에 대해서는 별로 동의하지 않았다. 성별로는 남성이 여성에 비해 ‘미·영의 경제적 이익을 위해서’ 전쟁이 발발되었다는 의견에 더 동의하였고, 연령이 어릴수록 연합군의 대외적 전쟁 논리에 동의하는 비율이 상대적으로 높았음을 알 수 있다. 그 외 특별한 성별, 연령별 차이는 발견되지 않았다.

미·이라크 전쟁 중 우리나라 정부는 건설 및 의료분야에 한정된 파병을 결의하였는데, 이에 대한 의견도 물었다. “잘 모르겠다”고 응답했거나 아예 응답하지 않은 12명을 제외한 104명의 응답자 중 “전쟁 이전부터 미·영과 협조하면서, 적극적으로 전쟁에 참여해야 했다”고 답한 사람은 단 한 명도 없었다. 구체적 결과는 다음과 같다 :

〈표 5〉 파병에 대한 의견

	전체	남성	여성
잘못된 결정이다. 반전 의사를 표시해야 했다	13 (12.5%)	5 (10.8%)	8 (13.8%)
파병 이외의 다른 방안을 강구해야 했다	42 (40.4%)	18 (39.1%)	24 (41.4%)
지금의 결정이 가장 현명한 판단이라고 생각한다	43 (41.3%)	17 (37.0%)	26 (44.8%)
전쟁이 끝나기 전 전투인력을 파병했어야 했다	6 (5.8%)	6 (13.0%)	0 (0.0%)
계	104	46	58

(남녀 차이에 대한 분석결과 : d.f = 3, chi-square = 8.157, p<.05)

〈표 5〉에서 보듯, 전체의 반 이상이 파병안에 대해 부정적인 의견을 가지고 있었다. 정부 결정보다 더 적극적인 파병의견을 가진 응답자는 5.8%에 불과했다. 특히 여성의 경우 파병안에 대해 부정적인 응답자가 55.2%로 남성의 49.9%보다 높게 나타났다.

(2) 게임에 대한 일반적 인식 및 게임참여도

조사 대상자들의 게임에 대한 일반적 인식 및 경험에 대하여 질문하였다. 우선, 게임을 “하지 않는 것이 바람직하다”부터 “적극 권장할 만 하다”까지 4개 척도로 질문한 결과, 유효한 응답자 108명 중 무려 39명(36.1%)가 “적극 권장할 만 하다”라고 답하였다. “하지 않는 것이 바람직하다”고 답한 응답자는 9명(8.3%)에 불과했다. 게임에 대한 인식의 성별, 연령별 차이는 발견되지 않았다. 종류와 장르에 관계없이 게임을 하루 평균 얼마나 오래 하느냐는 질문에 대해서는 응답자의 70% 이상이 하루 평균 30분 미만이라고 답한 반면, 2시간 이상

이라는 응답은 5.2%에 불과하였다.⁴⁾

남성이 여성보다 더 게임을 많이 하는 것으로 나타났으나 연령별로는 통계적으로 유의미한 차이를 찾지 못했다. 자세한 결과는 다음과 같다 :

〈표 6〉 하루 평균 게임 참여시간

	전체	남성	여성
전혀/거의 하지 않는다	62 (53.4%)	19 (36.5%)	43 (53.4%)
하루 평균 30분 미만	20 (17.2%)	14 (26.9%)	6 (9.4%)
하루 평균 30분 이상 1시간 미만	16 (13.8%)	6 (11.5%)	10 (15.6%)
하루 평균 1시간 이상 2시간 미만	12 (10.3%)	9 (17.3%)	3 (4.7%)
하루 평균 4시간 이상	6 (5.2%)	4 (7.7%)	2 (3.1%)
계	104	46	58

(남녀 차이에 대한 분석결과 : d.f = 3, chi-square = 16.088, p<.05)

게임을 하는 이유 여섯 항목을 제시하고, 각각에 대해 ‘전혀 중요하지 않다’부터 ‘(게임을 하는) 매우 중요한 이유다’에 이르는 5점 척도로 답하게 하였다. 5점 만점으로 계산했을 때의 평균 점수는 다음과 같이 나타났다 :

〈표 7〉 게임을 즐기는 이유

	중요도	성별 차이	연령별 차이
남는 시간을 보내기 위해서	2.98	(무의미)	(무의미)
스트레스를 해소하기 위해서	3.36	(무의미)	(무의미)
취미로 (습관적으로)	3.13	(무의미)	(무의미)
사람들과의 관계를 만들거나 유지하기 위해서	2.52	t=2.97* (p<.05)	F=2.860** (p<.05)
시작한 게임의 고수가 되기 위해서	2.13	(무의미)	(무의미)
아이템 거래를 통해 돈을 벌기 위해서	1.37	(무의미)	(무의미)

⁴⁾

가 .2002
30 18.1% 2
가 , 가
가

(* : 남성 평균 2.87, 여성 평균 2.19)

(** : 10대 평균 2.83, 20대 초반 2.60, 20대 후반 2.66, 30대 1.85)⁵

<표 7> 에서 보듯, 응답자들이 게임을 즐기는 가장 큰 이유는 ‘스트레스를 해소하기 위해서’로 나타났다. 반면 ‘아이템 거래를 통해 돈을 벌기 위해서’라는 이유에는 별로 동의하지 않았다. 여섯 가지 이유 중 유독 ‘사람들과의 관계를 만들거나 유지하기 위해서’라는 항목에 대해서는 성별, 연령별 차이가 유의미하게 도출되었는데, 남성이 여성에 비해, 그리고 연령이 낮을수록 이 이유를 중요하게 생각하였다. 나머지 다섯 이유에 대해서는 성별 및 연령과 무관하게 비슷한 응답을 보였다고 할 수 있다.

게임의 플랫폼에 따라 어떤 게임을 가장 즐기는지 질문하였다. 한 가지만 선택하라고 했을 때, PC게임을 선택한 응답자가 45명(38.8%)으로 가장 많았으며, 오락실(아케이드)게임은 25명(21.6%), 온라인게임은 24명(20.7%)이 선택하였다. 비디오게임을 가장 즐긴다는 응답자는 4명(3.4%)에 불과했고, 모바일게임을 선택한 응답자는 한 명도 없었다. 성별이나 연령에 따른 유의미한 차이도 발견되지 않았다.⁶

게임 중 구체적으로 무엇을 가장 선호하는지 물었다. 플랫폼에 따라 PC게임, 비디오게임, 온라인게임별로 각각 어떤 특정 게임을 좋아하는지 제목을 최대 3개까지 쓰도록 했고, 오락실(아케이드)게임의 경우에는 제목을 기억하기 어렵다는 점을 고려하여 좋아하는 게임 종류를 쓰도록 했다 (레이싱게임, 슈팅게임, 대전격투게임, DDR, 메달게임, 퍼즐게임 등이 예로 제시되었다).

우선 PC게임을 보면, ‘스타크래프트’를 언급한 응답자가 21명으로 가장 많았고, 한번이라도 언급된 게임의 제목은 총 36개였다. 좋아한다고 지적된 게임의 총 누계는 101개였다. 마찬가지로, 비디오게임은 14종류에 걸쳐 22회, 온라인게임은 27종에 걸쳐 85회 언급되었다.

⁵) 해당 문항에 대한 응답과 연령의 Pearson 상관계수를 측정한 결과도 -.21로, p<.05 수준에서 유의했다. 연령이 낮을수록 ‘인간관계’를 게임의 중요한 원인으로 꼽고 있음을 알 수 있다. 한편, ‘습관적으로’ 게임을 즐긴다는 응답은 ANOVA에서는 유의미한 결과가 나오지 않았으나, Pearson 상관계수는 -.20으로 나오고 p<.05 수준에서 유의했다. 연령이 낮을수록 게임을 하는 이유로 ‘취미(습관)’를 꼽는 비율이 높음을 의미한다.

⁶) 전체적으로는 성별 차이가 두드러지지 않았으나, 응답빈도가 거의 없는 비디오게임을 제외하고 세 가지 주요 게임(PC게임, 온라인게임, 오락실게임)만을 대상으로 하여 성별 차이를 보면 통계적으로 유의미한 결과를 얻을 수 있었다. 아래의 표에서 알 수 있듯이, 남자는 PC게임을 선호하는 사람이 압도적으로 많은 반면, 여자는 상대적으로 오락실 게임을 좋아하는 비율이 높다. 구체적인 결과는 다음과 같다 :

	PC		()	
	28 (60.9%)	10 (21.7%)	8 (17.4%)	46
	17 (35.4%)	14 (29.2%)	17 (35.4%)	48
계	45 (47.9%)	24 (25.5%)	25 (26.6%)	94

(d.f = 2, chi-square = 6.556, p<.05)

플랫폼을 통틀어 가장 많이 언급된 게임 장르는 보드게임(40.5%)였다. 한편 오락실 게임의 경우, 비록 제목이 적시되지는 않았으나 장르별로 재정리한 결과, 퍼즐게임이 48회(37.8%)로 가장 많았고, 레이싱게임이 9회, 슈팅게임이 30회, 대전격투게임이 14회, DDR이 14회, 기타 12회 등 총 127회 언급되었다. 보다 자세한 내용은 아래의 <표 8> 과 <표 9> 와 같다 :

<표 8> 플랫폼별 좋아하는 게임의 종류 (비율)

	RPG	시뮬레이션	액션	스포츠	보드게임	계
PC게임	7(7.0)	41(41.0)	14(14.0)	8(8.0)	30(30.0)	100*(100.0)
비디오게임	2(9.1)	0(0.0)	14(63.6)	5(22.7)	1(4.5)	22(100.0)
온라인게임	17(20.5)	0(0.0)	9(10.8)	5(6.0)	52(62.7)	83**(100.0)
계	26(12.7)	41(20.0)	37(18.5)	18(8.8)	83(40.5)	205

(* : PC게임 중 성격을 알 수 없는 한 개는 분석에서 제외하였음)

(** : 온라인게임 중 성격을 알 수 없는 두 개는 분석에서 제외하였음)

<표 9> 좋아하는 오락실(아케이드) 게임의 종류 (비율)

	레이싱게임	슈팅게임	대전격투게임	DDR	퍼즐게임	기타	계
오락실게임	9 (7.1)	30 (23.6)	14 (11.0)	14 (11.0)	48 (37.8)	12 (9.4)	127 (100.0)

이어 플랫폼별로 ‘가장’ 좋아하는 게임 하나씩 적도록 한 후, 그 장르를 조사하였다. 해당 플랫폼의 게임을 거의 즐기지 않거나 아는 게임이 없다는 응답자가 많아서, 유효한 응답의 수는 플랫폼별로 각각 48명(41.4%), 12명(10.3%), 41명(35.3%), 52명(44.8%)에 불과했다. 그 결과는 <표 10> 과 <표 11> 에 요약되어 있다 :

<표 10> 플랫폼별 ‘가장’ 좋아하는 게임의 종류 (비율)

	RPG	시뮬레이션	액션	스포츠	보드게임	계
PC게임	3(6.3)	21(43.8)	5(10.4)	6(12.5)	13(27.1)	48(100.0)
비디오게임	1(8.3)	0(0.0)	9(75.0)	2(16.7)	0(0.0)	12(100.0)
온라인게임	10(25.0)	0(0.0)	3(7.5)	0(0.0)	27(67.5)	40*(100.0)
계	14(14.0)	21(21.0)	17(17.0)	8(8.0)	40(40.0)	100

(* : 온라인게임 중 성격을 알 수 없는 한 개는 분석에서 제외하였음)

〈표 11〉 ‘가장’ 좋아하는 오락실(아케이드) 게임의 종류 (비율)

	레이싱게임	슈팅게임	대전격투게임	DDR	퍼즐게임	기타	계
오락실게임	3(5.8)	9(17.3)	8(15.4)	8(15.4)	18(34.6)	6(11.5)	52(100.0)

〈표 8〉 부터 〈표 11〉 까지 보면, 즐겨 하는 게임을 복수로 답하게 한 결과와 가장 좋아하는 게임 한 개의 장르별 구분을 한 결과가 매우 유사함을 알 수 있다. PC게임 중에서는 시뮬레이션, 비디오게임 중에서는 액션게임, 온라인게임 중에서는 보드게임, 오락실게임 중에서는 퍼즐게임이 가장 인기 있음을 알 수 있고, 전체적으로는 보드게임이 가장 폭넓은 인기를 얻고 있는 것으로 나타났다.

(3) 게임과 전쟁의 관련성

게임을 얼마나 하는지, 혹은 어떤 게임을 하는지에 따라 전쟁에 대한 인식이 어떻게 다른가를 알아보기 전에, 우선 매체접촉도에 따른 전쟁 관심도를 측정하였다. 전쟁 관련 보도를 많이 접한다는 사실은 전쟁에 대한 일반적 관심도가 높음을 의미하고, 일반적 관심도가 높을수록 전쟁의 다양한 측면에 대한 각각의 관심도 역시 높을 것이라고 예상할 수 있다. 조사결과 이같은 경향은 실제로 드러났으며, 특히 세 측면에 있어서 매체접촉도는 세부적 관심도와 통계적으로 유의미한 관계를 보였다 (〈표 12〉).

〈표 12〉 매체접촉도별 전쟁 관심도 (5점 만점)

매체접촉도	30분 미 만	30분 ~ 1시간	1시간 ~ 2시간	2시간 이상	F
관심 분야**					
전쟁에서 사용된 갖가지 무기의 종류와 기능	2.58	2.85	2.81	3.18	3.41*
이라크전 관련 세계 각국의 정치적 이해관계	2.52	3.24	3.35	3.45	4.30*
세계 각국의 반전 여론과 시위	3.33	3.88	4.09	4.36	3.40*

(* : p<.05)

(** : 나머지 일곱 개 측면에 대한 관심도는 매체접촉도에 따라 유의미하게 다르지 않았음)

한편, 매체접촉도에 따라 전쟁의 원인에 대한 인식은 다르지 않은 것으로 나타났다. 즉, 전쟁에 대한 일반적 관심도는 이라크전쟁의 원인에 대한 판단과는 무관하다고 볼 수 있다. 마찬가지로, 매체접촉도에 따라 파병에 대한 의견 역시 크게 다르지 않은 것으로 나타났다.

한편 남성 응답자만을 대상으로 하여 군 경험 여부에 따른 전쟁에 대한 인식 차이도 조사했는데, 의외로 별 관련성이 나타나지 않았다. 전쟁 관련 소식을 접하는 정도나 이라크전쟁의 구체적 측면에 대한 관심도, 전쟁의 원인에 대한 인식에도 유의할만한 차이가 없었고, 파병에 대한 의견 역시 군 경험에 따른 유의미한 차이가 없었다.

하루 평균 게임을 얼마나 즐기는지에 대한 대답은 <표 6>에 나타난 바와 같이 “전혀(거의) 하지 않는다”는 응답자가 전체의 반 가량 되었다. 이를 근거로, 게임을 ‘어느 정도’ 즐기는 ‘게이머’와 게임을 전혀(거의) 하지 않는 ‘비게이머’로 분류한 후, 이들의 전쟁 관련 의식을 비교하였다. 우선 이라크전쟁 관련 소식을 접한 정도에 있어서는, 게이머의 매체접촉도가 비교적 높게 나타났으나 통계적으로 유의미한 차이는 아니었다 (<표 13>참조). 전쟁의 세부 측면에 대한 관심도 역시 10개 항목 중 단 하나에서도 유의미한 차이를 보이지 않았다. 또한, 전쟁의 원인에 대한 인식에서도 6개 항목 중 게이머와 비게이머의 차이가 두드러지게 드러난 항목은 발견되지 않았다. 결국, 게임을 즐기는지 않는지의 여부와 전쟁에 대한 인식은 유의미하다고 판단되는 상관관계가 없다고 말할 수 있다. 단, 한국 정부의 파병안에 대한 의견에 있어서는 유독 차이를 보였다 (<표 14> 참조).

<표 13> 게이머와 비게이머의 매체접촉도 차이 (비율)

	30분 미만	30분 ~ 1시간	1시간 ~ 2시간	2시간 이상	계
비게이머	30(48.4)	19(30.6)	9(14.5)	4(6.5)	62(100.0)
게이머	18(33.3)	15(27.8)	14(25.9)	7(13.0)	54(100.0)
계	48(41.4)	34(29.3)	23(19.8)	11(9.5)	116

(d.f = 3, chi-square = 4.847, n.s.)

<표 14> 게이머와 비게이머의 파병 관련 의견 차이 (비율)

	잘못된 결정	대안 강구 필요	현명한 판단	전투인력 파병 필요	계
비게이머	9(17.3)	22(42.3)	21(40.4)	0(0.0)	52(100.0)
게이머	4(7.7)	20(38.5)	22(42.3)	6(11.5)	52(100.0)
계	13(12.5)	42(40.4)	43(41.3)	6(5.8)	104

(d.f = 3, chi-square = 8.042, p<.05)

위의 표에서 알 수 있듯이, 게이머들이 파병 문제에 있어서 보다 적극적이다. 특히, 건설 및 의료분야에 한정된 파병으로는 부족하며, 진작 전투인력을 보냈어야 한다고 응답한 사람 중 비게이머는 단 한 명도 없었다. 반전 결의를 했어야 한다는 진보적 의견도 게이머 중에

서는 7.7%에 불과한 반면 비게이머 중에서는 17.3%에 이르렀다. 대안의 강구가 필요했다는 의견까지 합쳐 ‘파병에 대한 부정적 의견’이라 할 때, 게이머의 46% 정도가 부정적 의견을 가졌던 데 비해 비게이머의 60% 정도가 부정적 의견을 가졌다.

게임을 하는 것이 과연 바람직하다고 생각하는지 여부와 전쟁 관련 의식과는 유의미한 차이를 드러내는 항목이 없었다. 다시 말해, 게임을 ‘피해야 할’ 대상으로 생각하는 사람과 게임을 ‘권장할만한’ 오락으로 생각하는 사람의 전쟁 인식도는 큰 차이가 없다고 볼 수 있다. 게임에 대한 가치평가와 전쟁에 대한 각종 인식은 별개임을 알 수 있다.

게임을 즐기는 이유와 전쟁관련 의식 사이에는 어떤 상관관계가 있는지도 조사하였다. 우선 게임을 즐기는 이유와 전쟁의 어떤 국면에 얼마만큼의 관심을 갖는지 사이에는 부분적인 상관관계가 발견되었다. 특히 ‘대인관계’를 게임의 주요 목적으로 생각하는 정도와 전쟁의 세부 국면에 대한 관심은 상관관계가 비교적 높았다. 10개의 국면 중 유의미한 관계를 보인 4개는 다음과 같다 :

〈표 15〉 ‘전쟁의 세부국면에 대한 관심도’와 ‘대인관계를 위해 게임을 하는 정도’의 관계

전쟁의 세부 국면*	‘대인관계를 위해 게임을 하는 정도’와의 상관관계
전쟁의 최종 승패	.198 (p<.05 수준에서 유의미)
전략 및 그 효율성	.214 (p<.05 수준에서 유의미)
무기의 종류와 기능	.377 (p<.05 수준에서 유의미)
국제 유가 및 세계 증시	.226 (p<.05 수준에서 유의미)

(* : 나머지 여섯 개 세부 국면에 대한 관심도와는 유의미한 관계가 나타나지 않았음)

전쟁의 세부 국면에 대한 관심도와 게임을 즐기는 다른 이유와는 특별한 상관관계가 드러나지 않았음⁷⁾에도 불구하고 유독 ‘대인관계를 위해 게임을 하는 정도’와는 비교적 높은 상관관계를 나타냈다는 점이 이채롭다. 〈표 15〉에서 보듯, 사람들과의 관계를 만들거나 유지하기 위해서 게임을 즐기는 사람일수록 전쟁의 여러 국면에 대해 관심이 높았다고 볼 수 있다. 반면, 예를 들어 스트레스 해소를 위해 게임을 즐기는 사람들은 전쟁에 대한 관심도 측면에서 특별한 경향성을 보이지 않은 것이다. 게임과 관련하여 취미나 돈, 경쟁의식 등에 대한 관심보다는 ‘대인관계’에 대한 관심이 높은 게이머가 이번 미·이라크 전쟁에 대해서도 다양한 측면에서 관심을 가졌다고 말할 수 있다. 한편, 게임을 즐기는 이유와 전쟁의 원인에 대한 평가 사이에는 특별한 관련성을 찾을 수 없었고, 파병에 대한 의견과도 무관하게 나타났다 (구체적 수치는 생략).

⁷⁾ 유일하게 유의미한 상관관계를 보인 경우는 ‘남는 시간을 보내기 위해서’ 게임을 즐긴다는 데에 동의하는 정도와 ‘미·이라크전이 우리나라 경제에 미치는 영향’ 사이의 상관성이었다 (r=-.253). 이 상관성에 대한 논리적 이유를 찾기는 쉽지 않았다.

본 조사를 설계하면서, 가장 관심을 가졌던 부분은 바로 선호하는 게임의 종류와 전쟁관련 의식과의 상관관계였다. 예를 들어 폭력적 내용의 게임을 좋아하는 사람일수록 전쟁에 찬성하거나 호전적인 성향을 보인다면, 게임과 폭력성을 연결하는 중요한 고리가 될 수 있기 때문이다. 그러나 설문조사의 결과는 극히 부분적인 상관관계만을 보여주는 데에 그쳤다. PC 게임의 다섯 가지 장르별로 미·이라크 전쟁에 대한 관심이나 전쟁 원인에 대한 인식, 파병에 대한 의견 등을 분석한 결과, 17개의 관계 분석 중 단 하나만 유의미하게 나타났다. 바로 전쟁에서 사용된 무기의 종류와 기능에 대한 관심도였다.

〈표 16〉 PC게임 세부장르별 ‘무기의 종류와 기능’에 대한 관심도

PC게임 세부장르	‘무기의 종류와 기능’에 대한 관심도 (5점 만점)	
RPG	3.00	F = 3.183 d.f. = 4 p<.05
시뮬레이션게임	3.86	
액션게임	2.60	
스포츠게임	2.67	
보드게임	2.46	

위 표가 암시하는 바는 매우 뚜렷하다. 시뮬레이션게임을 즐기는 게이머가 아주 뚜렷하게 ‘무기’에 대해 관심이 높다는 점이다. 응답자가 언급한 시뮬레이션게임이 대부분 「워 크래프트 I, II」, 「스타크래프트」 등의 전략시뮬레이션게임임을 고려할 때, 이들이 다른 게이머에 비해 전쟁에서 사용된 무기의 종류와 기능에 대해 깊은 관심을 보인 것은 일견 당연하다. 그러나 ‘무기’에 대해 관심이 높다고 해서 이들을 쉽게 ‘호전적’이거나 ‘폭력적’이라고 말할 수는 없다는 점은 분명하다.

〈표 16〉에 나타난 결과를 제외하곤, PC게임, 비디오게임, 온라인게임의 세부장르와 전쟁 관련 인식 사이에 뚜렷한 관련성을 보이는 경우가 없었다. 반면 오락실게임의 세부장르와는 일부 관련성을 보인 부분이 있었다. 예를 들어 ‘미·영의 연합군의 진격속도 및 범위’에 대해서는 세부장르별 유의미한 차이를 보였는데, 5점 만점을 기준으로 할 때 퍼즐게임 선호자는 2.67점, 레이싱게임 선호자는 2.44점, 슈팅게임 선호자는 4.50점, 대전격투기게임 선호자는 3.25점, DDR게임 선호자는 3.00점, 기타게임 선호자는 3.17점을 기록하였다 (F=5.820; d.f.=5; p<.05). 실제로 총을 쏘며 게임을 즐기는 슈팅게임 애호가들이 전쟁의 추이와 전황에 대해 상대적으로 큰 관심을 가졌다고 해석할 수 있고, 이 역시 상식적인 예측에서 크게 벗어나지 않는다. 그러나 유의미하지 않게 나타난 결과에 대해서도 주목할 필요가 있다. 예를 들어, 슈팅게임을 선호하는 게이머가 왜 ‘무기’에 대해서는 뚜렷한 관심을 보이지 않았는지, 혹은 대전격투기게임을 선호하는 게이머가 왜 ‘미·영의 연합군의 진격속도 및 범위’에 대해

서는 뚜렷한 관심을 보이지 않았는지 해석할 필요가 있다.

오락실게임의 세부장르 선호도와 전쟁의 원인에 대한 인식간에도 부분적인 관련성이 도출되었다. 전쟁의 원인으로 나열된 여섯 가지 항목 중 두 개에서 유의미한 결과가 나왔다 :

〈표 17〉 오락실게임 세부장르별 전쟁 원인에 대한 인식의 차이

전쟁원인	미·영의 패권 유지/강화		미·영의 군수산업 보호	
세부장르				
퍼즐게임 선호자	4.33	F = 6.400 d.f. = 5 p<.05	4.00	F = 3.012 d.f. = 5 p<.05
레이싱게임 선호자	4.67		4.44	
슈팅게임 선호	4.50		4.50	
대전격투기게임 선호자	2.50		2.50	
DDR게임 선호자	4.39		3.89	
기타게임 선호자	4.17		3.83	

위 〈표 17〉에서 쉽게 눈에 띄는 부분은 대전격투기 게임을 선호하는 사람일수록 미·영의 패권 유지 및 강화나 미·영의 군수산업 보호때문에 전쟁이 발발했다는 주장에 동의하지 않는다는 점이다. 대전격투기게임은 오락실게임 중 대표적으로 직접적 폭력을 사용하는 장르이다. 이를 즐기는 게이머들이 연합군의 대외적 전쟁 논리에 동의하는 비율이 상대적으로 높았음을 알 수 있다. 그 이유를 추론하기는 쉽지 않지만, 폭력성 높은 게임이 전쟁관련 인식에 영향을 줄 수도 있다는 작은 단서로 해석될 수 있는 부분이다. 하나 유의할 점은, 앞서 〈표 4〉에서 보았듯이 연령이 어릴수록 연합군의 전쟁 논리에 동의했다는 점이다. 따라서, 연령이 어릴수록 대전격투기 게임을 즐기기 때문에 생겨난 분석결과일 수도 있다는 가능성을 남겨놓을 필요가 있다.⁸⁾

앞서 언급했듯이, 미국에서 처음 게임의 폭력성이 부각된 부분은 FPS게임이었다. 이 점을 고려해서, 오락실게임 중 슈팅게임과 대전격투기 게임을 따로 떼어내 다른 게임장르와의 차이를 살펴보았다. 물론 ‘폭력’에 대한 정의를 내리는 일은 쉽지 않고, 슈팅게임이 퍼즐게임보다 반드시 ‘폭력적’이라고 말할 수 있는 뚜렷한 근거는 없다. 그러나 국내외적으로 게임 등급의 기준이 되는 요소들을 감안한다면, 슈팅게임이나 대전격투기 게임을 레이싱게임이나 DDR게임과 차별화시켜 편의상 ‘공격적 게임’으로 명명하는 것은 무리가 아니라고 판단된다. 그래서 ‘공격적 게임을 선호하는 사람들’과 ‘기타 게임을 선호하는 사람들’ 사이의 차이를 분석하였는 바, 의외로 중대한 차이점을 발견할 수 없었다. 〈표 17〉에서 이미 예견할 수

⁸⁾ 통계적으로는 연령에 따른 선호게임의 차이가 드러나지 않은 바 있다.

있듯이, 전쟁의 원인에 대한 인식에 있어서는 일부 차이가 있었지만⁹⁾, 전쟁에 대한 관심 등에 있어서는 모두 유의미한 차이를 드러내지 못했다. 비록 통계적으로 유의미하지는 않았으나, 한국군 파병에 대한 의견에 있어서는 ‘공격적 게임을 선호하는 사람들’과 ‘기타 게임을 선호하는 사람들’ 사이에 다소나마 차이가 나타났다 :

〈표 18〉 공격적 오락실게임 이용자와 나머지의 파병에 대한 인식 차이 (비율)

	잘못된 결정	대안 강구 필요	현명한 판단	전투인력 파병 필요	계
기타	10(13.2)	33(43.4)	30(39.5)	3(3.9)	76(100.0)
공격적	3(10.7)	9(32.1)	13(46.4)	3(10.7)	28(100.0)
계	13(12.5)	42(40.4)	43(41.3)	6(5.8)	104

(d.f = 3, chi-square = 2.606, n.s.)

‘공격적’ 오락실게임을 선호한다고 밝힌 28명중 무려 57.1%가 파병을 지지하거나 오히려 더 적극적 파병을 주장한데 비해, 다른 게임을 더 선호하는 사람들 중 56.6%는 파병에 부정적이었다. p=.05 수준에서 유의미하지 않기 때문에 지나친 확대해석은 곤란하지만, 약간의 경향성을 발견할 수는 있다고 보여진다.

5. 나가며

116명을 대상으로 한 설문조사가 일반화할 수 있는 결론을 도출하기란 불가능하다. 그러나 본 연구의 목적이 전쟁에 대한 인식 차이의 연구를 통해 게이머와 비게이머, 혹은 게임을 찬양하는 자와 경멸하는 자, 혹은 폭력적 게임을 즐기는 자와 그렇지 않은 자의 차이를 짐작해보는 것이라 할 때, 분석결과는 몇 가지 의미 있는 시사점을 던진다.

첫 번째로는, 일반적인 믿음이나 추측과 달리 선호하는 게임의 종류와 전쟁에 대한 인식방향은 별 연관성이 없다는 것이다. 게임을 즐기는 정도에 따라서도 큰 차이를 발견할 수 없었다. 오히려 성별이나 연령에 따른 차이가 상대적으로 더 크게 나타났다. 폭력의 결정체라 할 수 있는 전쟁을 이해하고 인식하는 방식은 사람에 따라 다양하다. 문제는 그 다양성의 원인을 찾는 작업인데, 본 연구가 시사하는 바는 ‘게임’이 그 주요 원인이 될 수는 없다는

⁹⁾ 미·영의 패권을 유지하고 강화시키기 위해 전쟁이 벌어졌다는 논리에 동의하는 정도를 보면, 공격적 게임을 선호하는 사람들은 평균 3.99점, 기타 게임을 선호하는 사람들은 평균 4.47점을 기록하였다 (t=-1.990; d.f.=/114; p<.05). 미·영의 군수산업을 보호하기 위한 것이라는 논리에 대한 동의 정도 역시 평균 3.88점과 4.40점으로 유의미한 차이를 보였다 (t=-2.005; d.f.=114; p<.05).

점이다. 개인의 전쟁관련 의식은 이 글에서 언급되지 않은 수많은 요인들에 의해 형성된다고 보는 것이 정당하다.

둘째, 전체적으로 뚜렷한 경향이 나타나지는 않았으나, 부분적으로는 게임과 관련된 요소들에 따라 전쟁관련 의식의 차이가 발견되기도 했다는 점이다. 게이머는 비게이머에 비해, 그리고 ‘공격적’ 게임을 선호하는 게이머는 온건한 게임을 즐기는 사람들에 비해 한국군 파병에 대해 적극적이었다. 그러나 파병을 긍정적으로 생각하는 사람을 더 호전적이라거나 폭력적이라고 말할 수는 없을 것이다. 이들이 더 실리적이거나, 심지어 더 애국적이라고 생각하는 사람도 있기 때문이다. 중요한 것은 이같은 ‘차이’가 발견되었다는 점이고, 이에 대한 해석을 위해서는 보다 심층적인 연구가 필요할 것으로 판단된다.

셋째, 선호하는 게임의 종류와 전쟁에 대한 관심영역 사이에는 몇 가지 재미있는, 그러나 상식적인 관련성이 발견되었다. 시뮬레이션게임을 선호하는 게이머는 전쟁의 여러 측면 중 특히 ‘사용된 무기의 종류와 기능’에 관심을 가졌고, 오락실의 슈팅게임을 즐기는 사람들은 상대적으로 ‘연합군의 진격 속도 및 범위’에 대해 높은 관심도를 보였다. 물론 이 관계를 인과관계로 보기는 어렵다. 각 게이머의 특정한 퍼스널리티가 ‘선호하는 게임의 종류’와 ‘관심있는 전쟁국면’이라는 두 영역에서 비슷한 결과를 유도했을 수 있기 때문이다.

기타 언급할 만한 결과로는, 사람들과의 관계를 만들거나 유지하기 위해서 게임을 즐기는 사람일수록 전쟁의 여러 국면에 대해 관심이 높았다는 점, 슈팅게임이나 대전격투게임 등 ‘공격적인’ 게임을 즐기는 사람들일수록 미·영 연합군의 대외적 전쟁논리에 동의하는 비율이 상대적으로 높았다는 점 등이다. 이상의 결과들을 선불리 해석하기는 어려우나, 게임에 대한 인식과 폭력(전쟁)에 대한 인식이 아무런 상관관계도 없다고 결론짓기에는 위험하다는 점을 강하게 시사한다. 이 복잡한 매카니즘을 이해하기 위해서는 질적 연구방법을 동원한 후속연구가 이어져야 할 것이다.

본 연구의 결과가 의미하는 바는 결코 폭력적 게임을 즐기는 것과 실제 폭력에 대한 인식이 무관하다는 것은 아니다. 청소년들이 폭력적 게임에 중독되어도 괜찮다는 것은 더욱이 아니다. 단지, 게임 공간은 현실공간, 즉 실재(reality)와의 직접적 연결고리를 가지지 않은 독립된 공간임을 기억할 필요가 있다는 점이다. 폭력적 그래픽이 삽입된 게임에 대해 많은 사람들이 갖는 무조건적 반감 역시 좀더 냉철하게 이해할 필요가 있다. 게임을 즐기는 순간, 게이머는 사이버공간의 현실을 재구성하며 폭력을 경험하거나 인식한다. 마치 시청자가 TV가 재구성한 TV적 현실 안에서 폭력을 경험하거나 인식하듯이. 게임 공간의 ‘폭력성’과 현실적 폭력은 분명 병존하지만, 동시에 상호독립적인 개념임을 전제하는 것이 아마도 게임과 폭력성의 관계를 논하는 첫 발걸음이 될 것이다.

《 참고문헌 》

- 강승구 외 (1998), 『미디어 비평과 미디어 윤리』, 한나래
- 김미진 (2001), 『PC게임의 인터페이스 디자인에 관한 연구』, 대구카톨릭대학 디자인대학원 석사논문
- 김창배 (1999), 『21세기 게임 패러다임』
- 데니스 맥케일 (2000), 『매스커뮤니케이션 이론』, 나남
- 박광철 (1999), 『전자폭력게임이 청소년의 공격행위에 미치는 영향』, 경기대 교육대학원 석사학위논문
- 백윤기 (2000), 『한국 게임산업의 전망 및 발전방안』, 상지대 산업환경대학원 석사학위논문
- 세버린 탠카드 (1997), 김흥규 외 공역, 『매스커뮤니케이션 개론』, 나남
- 정회경 외 (2002), 『다매체시대의 어린이, 청소년 보호를 위한 정책연구』, 방송위원회
- Jennings Bryant & Dolf Zillmann (eds.) (1994), *Media Effects, Advances in Theory and Research*