제 2 장
게임 이용 문화에 대한 인식

제 1 절 게임 이용의 영향과 세대별 인식

문화적 현상을 해석하는데 있어서는 다양한 시각과 잣대가 필요하다. 또한 어떤 현상도 우월하다거나 열등하다는 판단으로 말할 수 없는데, 이는 문화의 특수성과 다양성을 인정하기 때문이라고 할 수 있다. 따라서 게임문화 역시 문화적 현상의 하나로 논의되어야 하고, 게임을 이용하는 이용자의 특수한 문화가 형성되고 있다는 점에서 이를 파악하고 분석해 볼 필요성을 느끼게 된다.

특히 게임문화는 사회적으로 부정적으로 인식되는 경향이 강하여, 게임산업 발전의 저해요소로 작용함과 동시에, 게임의 병폐적 이용에만 더욱 초점을 맞추고 있는 학계나 언론의 질타를 피하기 힘들었던 것이 사실이다. 그러나, 최근에 게임 이용이 미치는 긍정적인 영향에 관한 연구가 수행되면서, 게임이 가지고 있는 긍정적인 효과에 대해 관심을 가지기 시작하였다.

한편 게임 과몰입에 대한 사회적인 관심이 증가하고 있으며, 게임 과몰입을 중독적 증상으로 진단해야 한다는 병리학계의 주장이 가중되면서, 게임 과몰입을 바라보는 여러 가지 시각이 형성되었다. 이러한 상황에서 게임 과몰입에 대한 명확한 개념 규정을 위한 보다 전문적인 논의가 필요하며, 이를 바탕으로 게임 과몰입에 대한 객관적 측정지표와 긍정적, 부정적 효과를 함께 고려한 최선의 접근방안이 모색되어야 하겠다.

이에 2006년 2월 한국게임산업진흥원은 오경자, (주)휴노컨설팅과 함께 게임 과몰입의 정의와 측정을 위한 기초 연구를 시도하였다. 이 연구는 하루 평균 1시간 미만 게임 이용자를 '게임이용자', 하루 평균 1시간 이상~4시간 미만 이용자를 '중급이용자', 하루 평균 4시간 이상 사용자를 '과다이용자'로 분류하여 이들이 게임 시 경험하는 증상을 토대로 게임 과몰입 수준 진단척도를 게임의존행동, 자기통제력 저하, 과민성, 기능저하, 몰입의 5개 범주, 20개 항목으로 구성하였다.

본 절에서는 이와 같은 연구결과를 수용하여

〈표 3-2-1-01〉 이용자 분포

구분	과다이용자	중급이용자	일반이용자	휴면이용자	잠재이용자	합계
사례수	60	111	964	125	440	1,700
비중	3.5%	6.5%	56.7%	7.4%	25.9%	100%

게임 과몰입 측정항목을 토대로 과몰입 증상 경험여부를 검증하고자 한다.

한편 게임의 매체효과와 게임 이용의 영향 및 문화에 대한 논의를 위한 기초자료를 제시하기 위해 본 절에서는 게임 과몰입 및 아이템 현금거래, 불법복제, 청소년 게임문화 등 게임 이용과 관련된 몇 가지 행위와 태도에 대해 이용자의 특성과 세대에 따른 구분을 시도하였다.

게임의 영향에 대한 이용자별 특성 검토는 앞서 2부 3장에서 분류된 이용자 집단을 기준으로 하되, 오경자의 2006년 연구를 반영하였다. 즉 게임 이용 경험, 현재 게임 이용 여부 및 게임 이용 시간을 바탕으로 한 4개의 집단(핵심이용자/일반이용자/휴면이용자/잠재이용자) 분류에 과몰입 관련항목에 대해서는 기존 연구 결과를 다시 한번 검증하기 위해 핵심이용자 중 과다이용자를 추출해 과다이용자, 중급이용자, 일반이용자, 휴면이용자, 잠재이용자의 총 5개의 집단으로 구분하여 각 이용자 집단의 현황을 살펴보았다.

과다이용자는 오경자의 연구 개념대로 하루 평균 4시간 이상 게임을 이용하고 있는 경우이고, 중급이용자는 현재 게임을 이용하고 있으며, 하루 평균 게임 이용시간이 2시간 이상인 집단이고, 일반이용자는 현재 게임을 이용하고 있으며 하루 평균 게임 이용 시간이 2시간 미만인 경우, 휴면이용자는 게임 경험은 있으나 현재 게임을 이용하지 않는 경우, 잠재이용자는 게임을 현재 이용하지 않으며, 게임경험도 없는 집단이다. 중급이용자와 일반이용자의 구분은 오경자의 연구를 따르지 않았는데, 이는 하루 1시간 미만 이용자의 경우를 게임 비사용자 집단과 같이 분류하는 것이 게임 이용 경험이나 시간에 따른 행태를 분석하는데 보다 도움이 될 것으로 판단했기 때문이다.

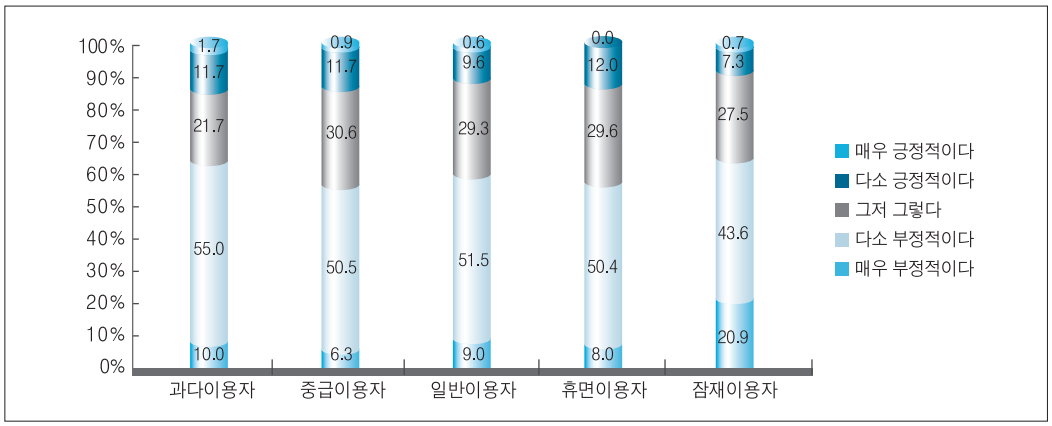
각 집단별 인구학적 구성을 살펴보면, 전체 조사 대상자 1,700명 가운데 과다이용자는 60명(3.5%), 중급이용자 111명(6.5%), 일반이용자 964명(56.7%), 휴면이용자 125명(7.4%), 잠재이용자 440명(25.9%)의 분포를 이루고 있다.

게임에 대한 견해 및 인식에 대한 질문은 4개 집단 모두를 비교하였고, 게임 이용과 관련된 질문은 현재 게임을 이용하고 있는 집단인 핵심이용자와 일반이용자만을 대상으로 하였다. 또한, 청소년 게임 이용과 관련한 문항에 대해서는 연령과 자녀 유무를 기준으로 청소년 세대와 부모 세대로 구분하여 이들 간의 인식과 태도를 비교분석하였다.

1. 게임 과몰입 측정항목

지금까지 국내외의 게임 과몰입에 관한 연구들은 주로 약물 및 인터넷 중독에서 사용되는 개념을 그대로 가져와 사용한 것이 대부분이었

〈그림 3-2-1-01〉 게임에 대한 견해



다. 이러한 게임 과몰입의 세부적인 진단 기준이 아닌 일반적 개념 정의로는 많은 연구자들이 게임에 대한 과몰입과 의존성, 게임의 강박적인 사용 행동을 통한 부정적 결과가 나타남에도 불구하고, 지속적으로 사용하여 결과적으로 사회적, 심리적 부적응을 초래하는 상태라는 사실에 동의하는 것으로 볼 수 있다(오경자, 2006 재인용: 이종원 2003, 이형초, 2001). 여기서 조사 항목으로 사용한 척도는 게임 과몰입을 '게임에 지나치게 의존하거나 집착하고 게임 이용을 줄이거나 그만두려고 하면, 이를 통제하지 못하거나 과민해지며, 지속적인 게임 사용으로 심리 · 사회적 기능상에 부적응을 초래하는 상태'로 정의하고 그에 따른 증상을 기초로 하여 구성한 것이다. 게임 과몰입 척도는 내용상 게임 과몰입 수준 진단척도와 게임 과몰입 유형 진단척도, 과몰입 중독 치료요인 평가척도의 3개 하위 척도로 크게 구분되는데, 본 절에서는 과몰입 수준척도만을 사용하였다.

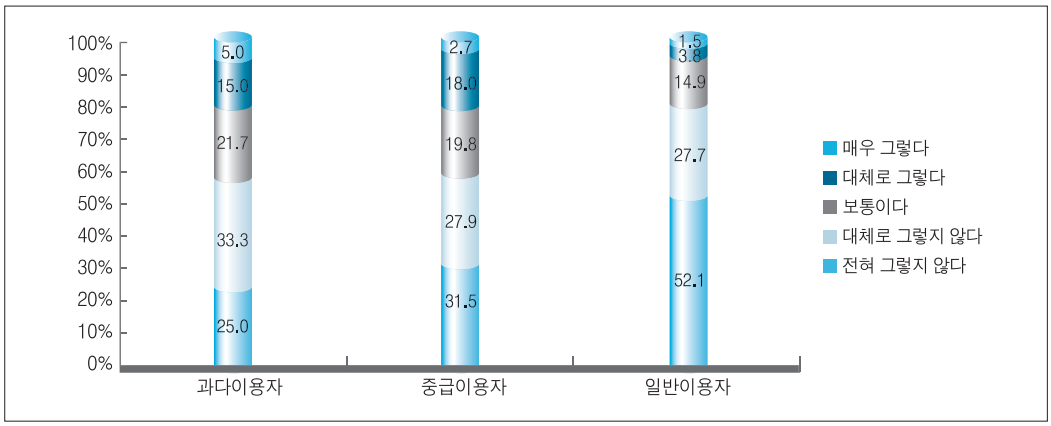
그러나, 이러한 과몰입 척도지수 결과 변별된 과몰입 집단, 고위험집단의 경우도 접하는 게임의 장르나 내용, 가정적인 배경에 따라 행동 유형이 상이하게 나타난다는 점을 주목해야 할 것이다.

우선 이용자별 게임에 대한 견해를 살펴보았다. 게임 접촉이 많은 과다/중급이용자가 긍정적인 응답비중이 높은 것을 알 수 있다. 이는 게임 접촉 빈도가 높을수록 게임에 대한 친밀성이 높아지고, 게임에 대한 긍정적인 효과에 대한 인식이 높기 때문인 것으로 해석된다.

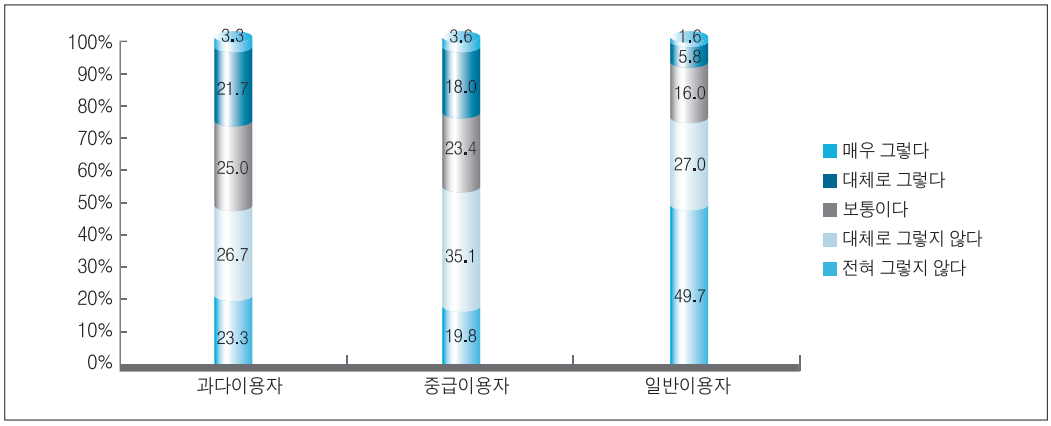
1) 게임의존 행동

과몰입 수준 평가척도의 하위척도 중 '게임의존행동'은 게임을 갈수록 오래하게 되고, 게임을 하느라 다른 활동에 할애하는 시간이 감소하는 등의 활동적인 변화를 기술한 4개의 문항으로 구성되어 있다. 이는 게임의존 혹은 게임 과몰입이 구체적으로 드러나는 행동적 특성을 의미한다. 게임의존 항목에 대해서는 게임 이용 시간이 긴 이용자 집단일수록 증상을 경험하는 빈도가 높은 것으로 나타났으며, 특히 '게임을 하느라 가족과 이야기하는 시간이 줄

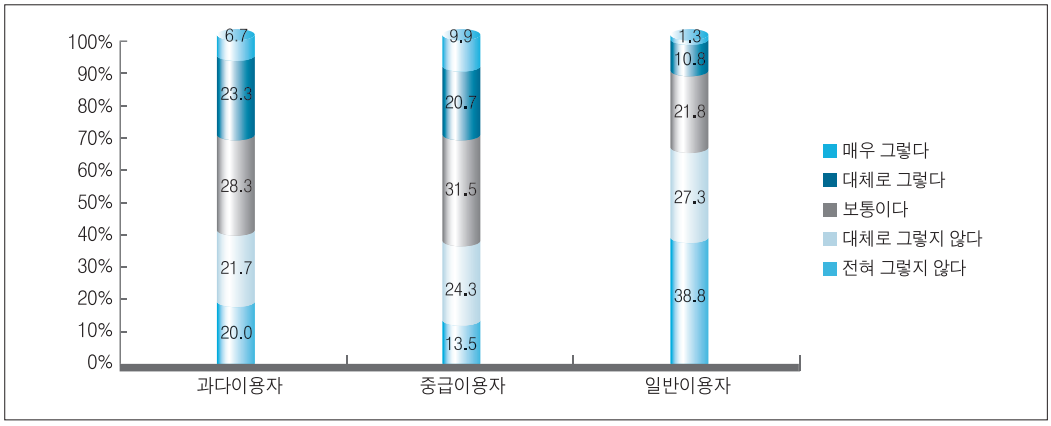
〈그림 3-2-1-02〉 하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기가 어렵다.



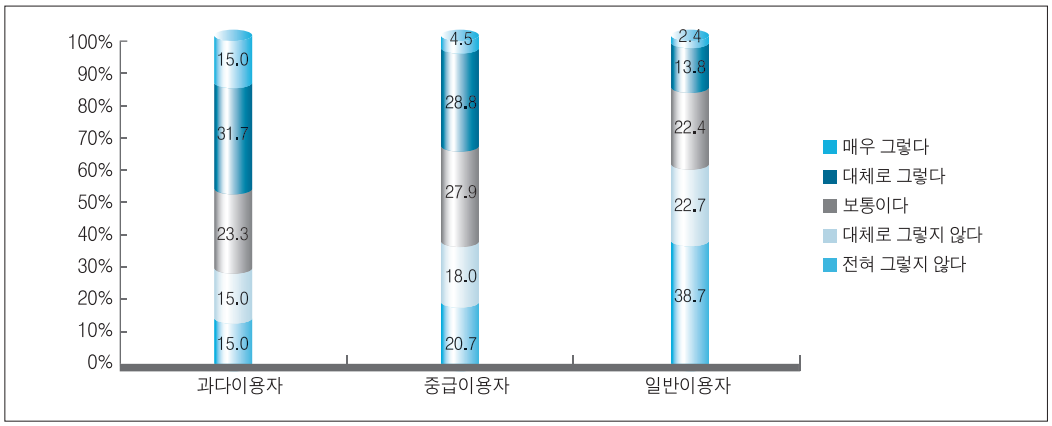
〈그림 3-2-1-03〉 내가 하는 이야기는 대부분 게임과 관련되어 있다.



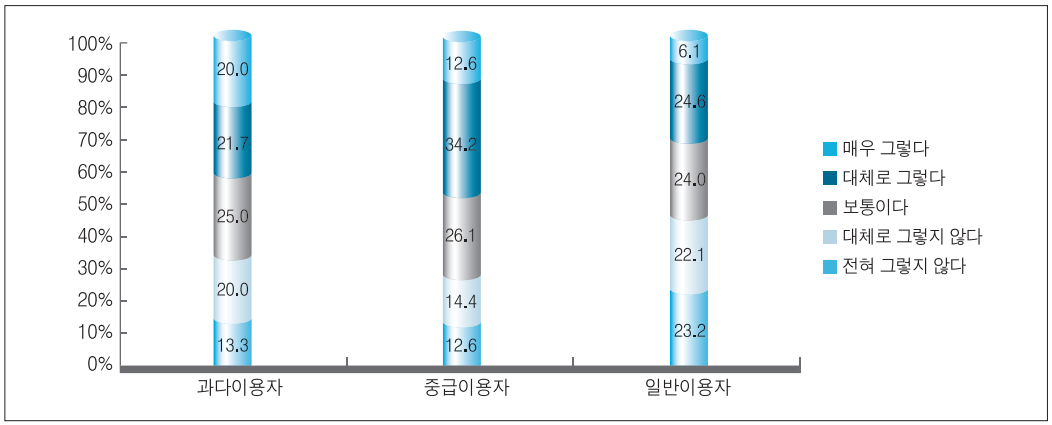
〈그림 3-2-1-04〉 나는 요즘 게임에서(이전과 동일한 만족감을 얻기 위해서) 점점 많은 시간을 쓰게 되는 것 같다.



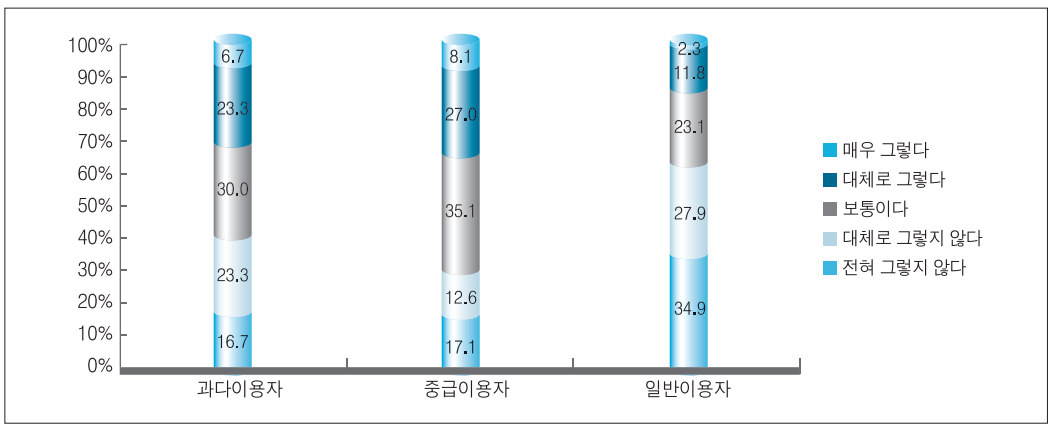
〈그림 3-2-1-05〉 게임을 하느라 가족과 이야기하는 시간이 줄었다.



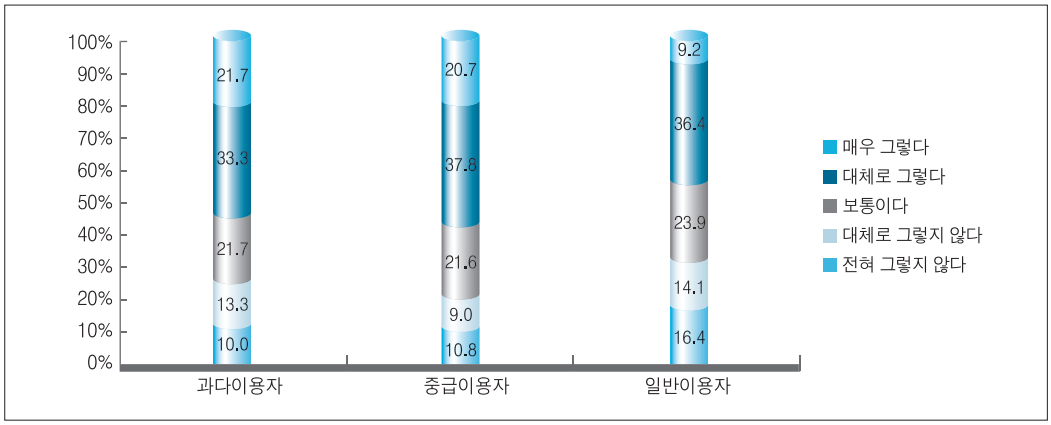
〈그림 3-2-1-06〉 게임을 하는 도중에 이제 그만 일어나야지라고 생각하면서도 계속 게임을 하게 된다.



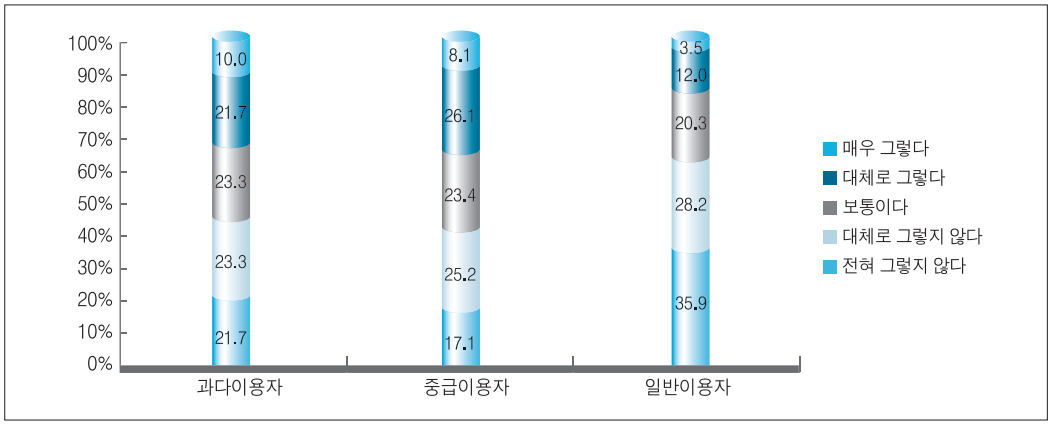
〈그림 3-2-1-07〉 게임을 하는 시간을 줄이려고 노력해 보았지만 실패했다.



〈그림 3-2-1-08〉 처음에 생각했던 것보다 더 오래 게임을 하게 된다.



〈그림 3-2-1-09〉 다른 할 일보다 먼저 게임부터 한다.



었다'는 항목에 대해 가장 많이 경험한 것으로 나타났다. 과다이용자의 경우 '그렇다'('매우 그렇다' 15.0%, '대체로 그렇다' 31.7%)는 응답이 46.7%였다.

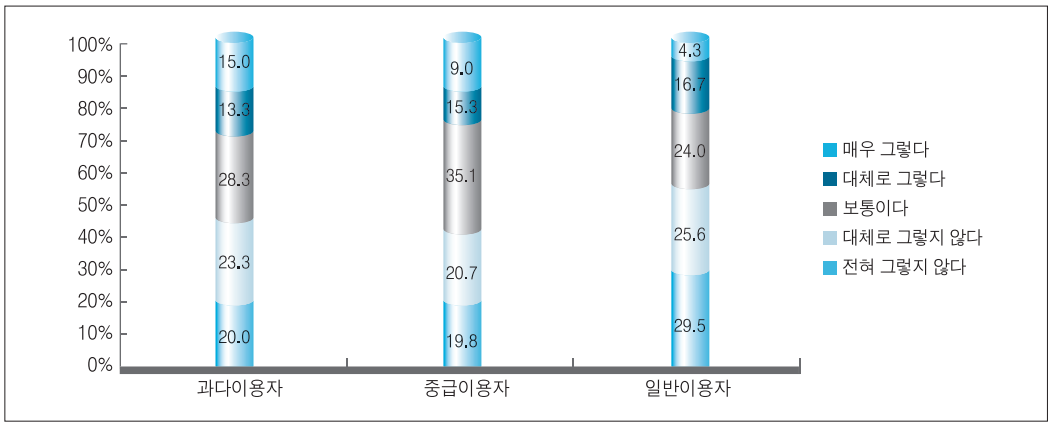
2) 자기통제력 저하

자기통제력 저하 증상은 게임을 자제하거나 그만두려는 스스로의 노력이 실패하면서 자기통제감이 저하되는 증상에 관한 4개 문항으로 구성되어 있다. 특히 '처음에 생각했던 것보다 더 오래 게임을 하게 된다' 문항에서 과다/중급/일반이용자 모두가 '매우 그렇다'와 '대체로 그렇다'를 합해 50%내외의 높은 응답률을 보였다.(과다이용자 55.0%, 중급이용자 58.5%, 일반이용자 45.6%)

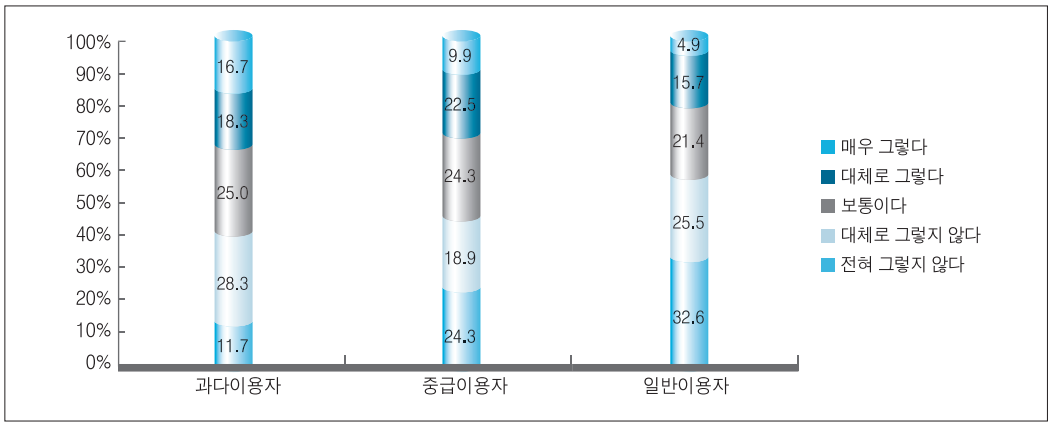
3) 과민성

과민반응은 게임세계에 대한 심리적 집착의 결과 게임을 삶의 가장 우선순위로 놓고 이를 추구하는 상태로서 자신이 게임하는 것을 방해

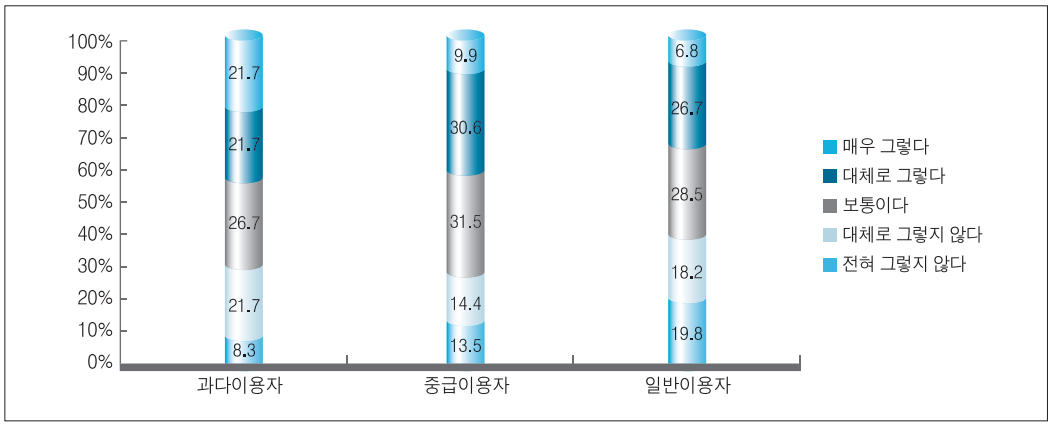
〈그림 3-2-1-10〉 게임을 하는 중에 방해를 받으면 짜증이 나서 참기가 어렵다.



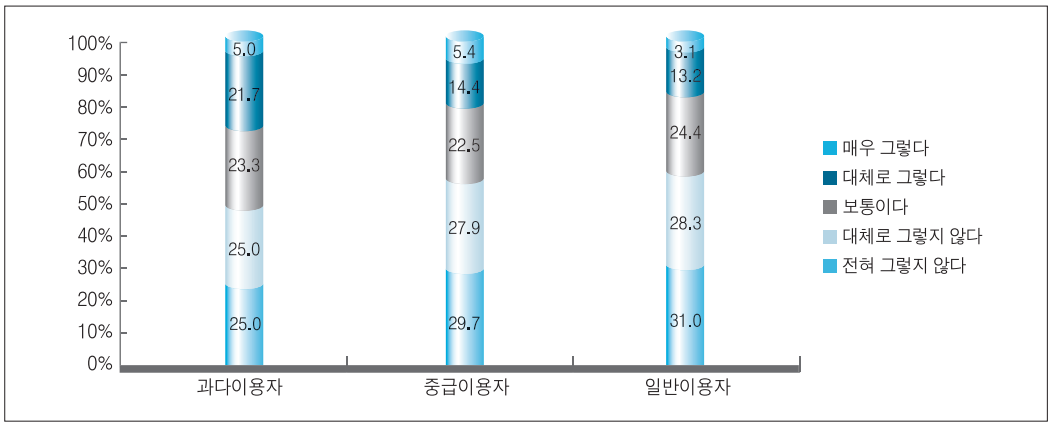
〈그림 3-2-1-11〉 게임을 할 때 옆에서 귀찮게 하면 심하게 화를 낸 적이 있다.



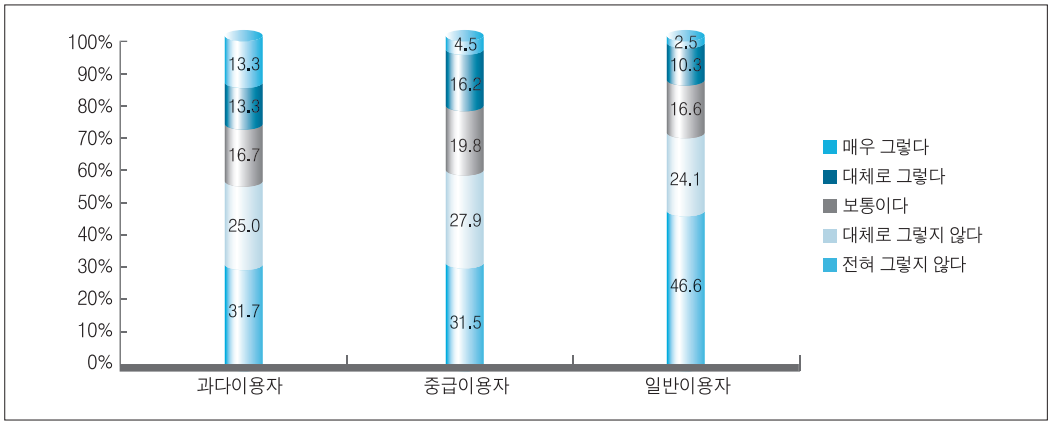
〈그림 3-2-1-12〉 게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다.



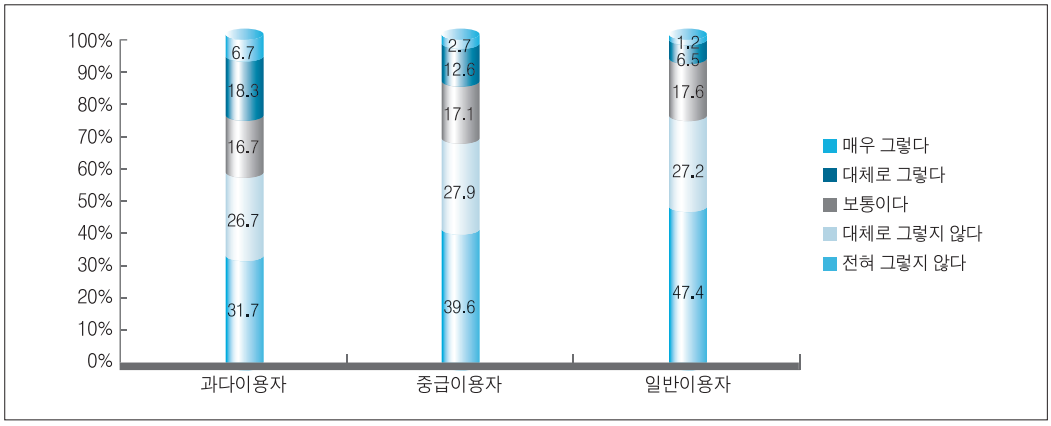
〈그림 3-2-1-13〉 게임을 하는 동안 잘 되지 않을까 봐 불안하고 조마조마하다.



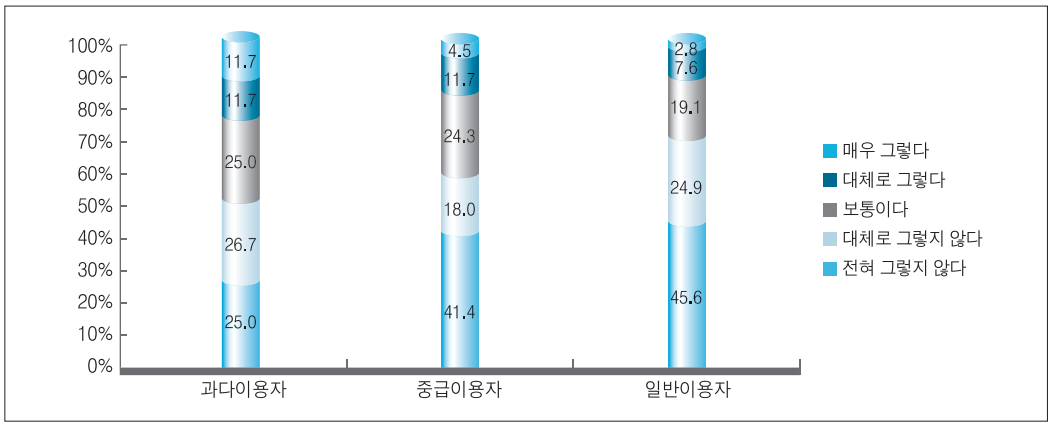
〈그림 3-2-1-14〉 게임 때문에 나의 식습관이 변했다.(예: 게임을 하면서 샌드위치를 먹거나 김밥을 먹는다)



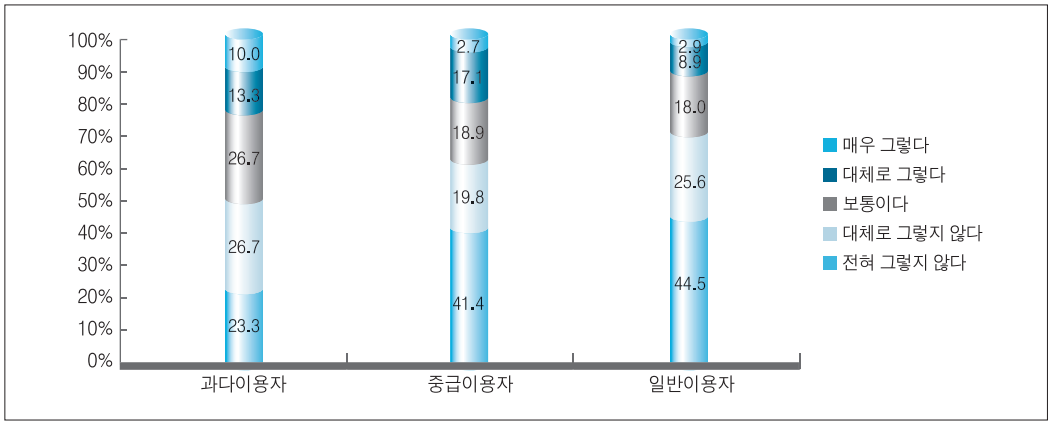
〈그림 3-2-1-15〉 다른 일을 하려고 하면 게임 생각이 나서 일에 집중하기 어렵다.



〈그림 3-2-1-16〉 게임을 하기 전보다 성적이 떨어졌다.



〈그림 3-2-1-17〉 게임을 하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌다.



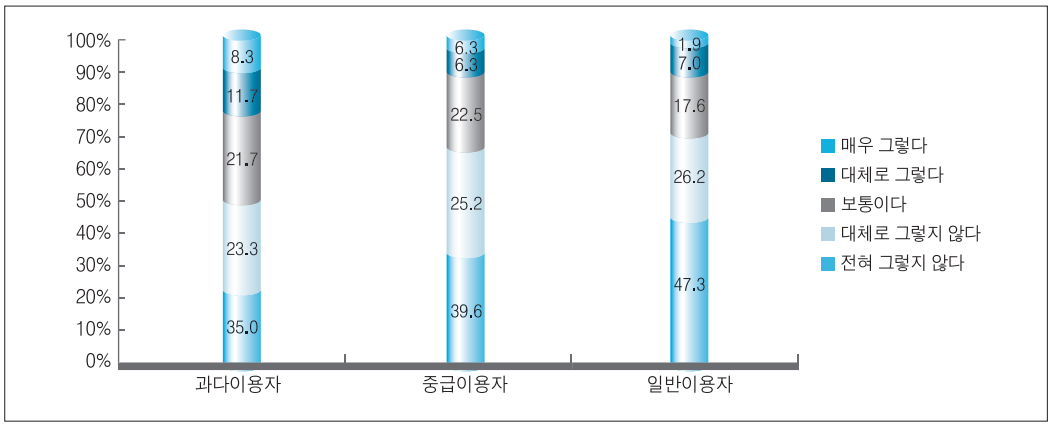
하는 사람이나 대상에 대한 과민반응과 공격성을 측정하는 4개의 문항으로 구성되어 있다. 이 항목의 경우는 게임 이용 시간이 길수록 그 영향이 크게 나타나는 비례관계를 보였다. 특히 '게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다'는 문항에서는 하루 4시간 이상 게임을 이용하는 과다이용자의 경우 21.7%가 '매우 그렇다'고 답해 비교적 심한 증상을 경험하는 반면, 2시간 미만 이용자인 일반이용자의 경우는 6.8%만이 심한 증상을 경험하는 것으로 나타났다.

4) 기능저하

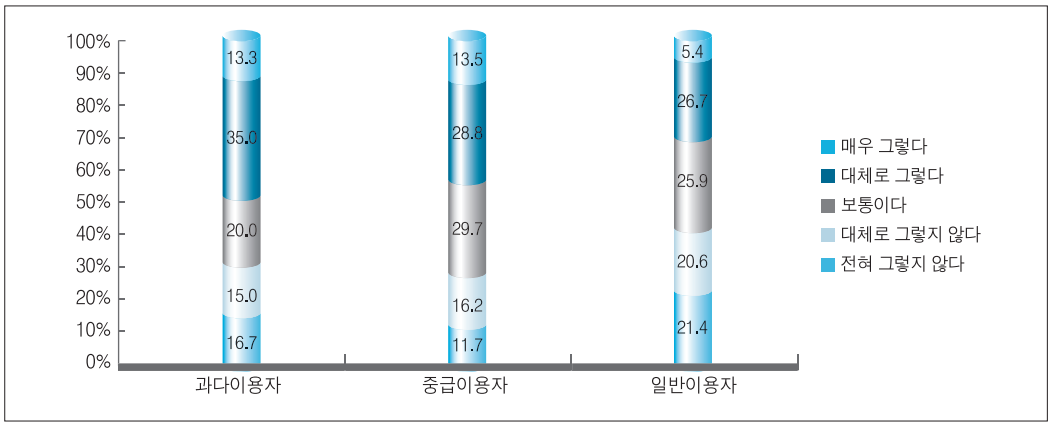
기능저하 증상 척도는 게임에 몰입하느라 학업생활에 문제가 발생하고 성적이 떨어지며, 식생활 습관이 변화하는 증상을 측정하는 4개의 문항으로 구성되었다. 이 항목 역시 게임 이용 시간이 길수록 그 영향이 크게 나타나는 비례관계를 보였다.

게임으로 인해 식습관이 변했다는 의견에 과

〈그림 3-2-1-18〉 나는 사람들이 게임에 대해 이야기하는 것에 관심이 많고 게임관련 프로는 꼭 시청한다.



〈그림 3-2-1-19〉 나는 게임을 하면서 몰입감을 느끼곤 한다.



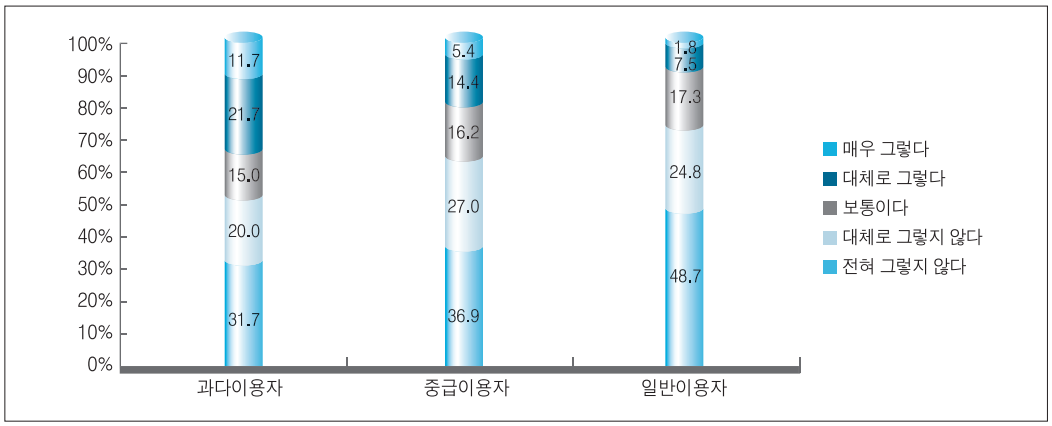
다이용자 중 '매우 그렇다'와 '대체로 그렇다'는 응답을 한 응답자는 26.6%였고, 중급이용자 중 긍정적인 응답을 한 이용자는 20.7%였다. 일반이용자 중에서는 12.8%가 긍정적인 응답을 하여, 이용 시간이 많을수록 식습관 변화가 이루어지고 있다고 할 수 있다. 그러나, 그 비율은 크지 않아 심각한 정도의 상태라고 하기는 어렵다.

게임 이용 시간에 따라 다른 일을 하려고 하면 게임이 생각나 하기 어렵다는 것과 게임을 하기 전보다 성적이 떨어졌다거나 게임을 하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌다는 항목에서 모두 과다이용자 〉 중급이용자 〉 일반이용자 순으로 '그렇다'는 의견이 높게 나타났다.

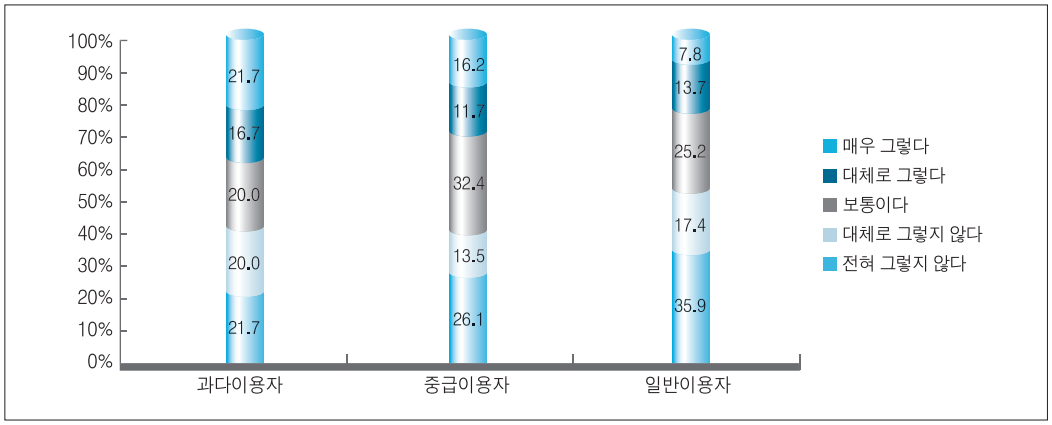
5) 몰입

심리적인 몰입 정도를 측정하는 항목인 '몰입'은 언제 어디서나 게임에 대해 생각하고 게임을 통해 강한 만족감을 느끼는 상태를 표현한 항목이다. 이 항목 역시 게임 이용 시간이

〈그림 3-2-1-20〉 며칠 이상 게임을 할 수 없는 곳으로 가는 것은 싫다.



〈그림 3-2-1-21〉 나는 새로운 게임을 처음 사용하는 사람이 되고 싶다.

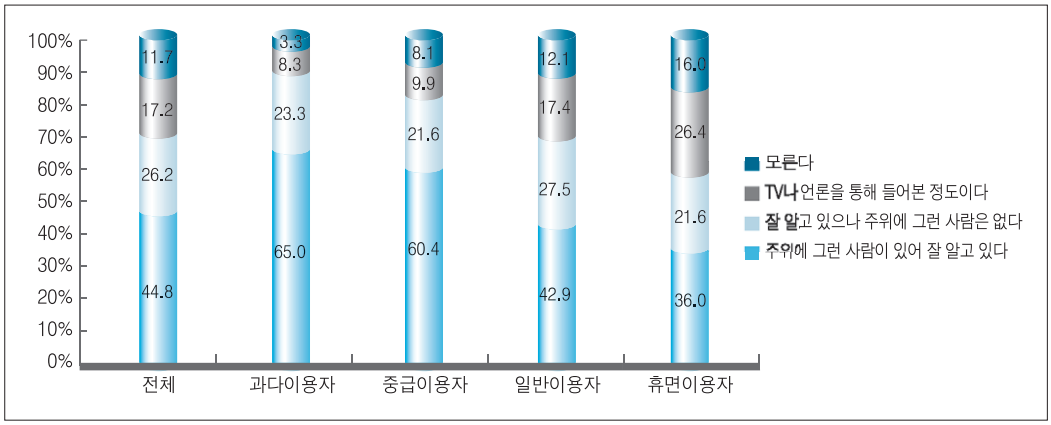


길수록 그 영향이 크게 나타나는 비례관계를 보였는데, 특히 '나는 게임을 하면서 몰입감을 느끼곤 한다'는 항목에서 과다/중급/일반이용자 모두에서 '매우/대체로 그렇다'는 응답이 눈에 띄게 응답률이 상승했다. 과다이용자는 48.3%, 중급이용자는 42.3%였고, 일반이용자도 32.1%에 달했다. '나는 사람들이 게임에 대해 이야기하는 것에 관심이 많고 게임 관련 프로는 꼭 시청한다'는 항목에는 다른 항목에 비해 상대적으로 '그렇다'는 응답이 낮았다.

2. 아이템 현금거래 및 불법복제

온라인게임의 아이템 현금거래에 대한 인식과 경험, 견해에 대한 조사결과를 알아보았다. 우선 인식의 측면에서 '주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다'고 답한 이용자가 많았는데, 전체의 44.8%가 '잘 알고 있다'고 응답하였다. 과다이용자의 65.0%가 '잘 알고 있다'고 응답했고, 휴면이용자의 경우에도 36.0%가 아이템 현금거래를 잘 알고 있다고 응답하여, 아

〈그림 3-2-1-22〉 온라인게임에서 아이템 현금거래에 대한 인지여부



〈표 3-2-1-02〉 아이템 현금거래를 해본 경험 및 빈도

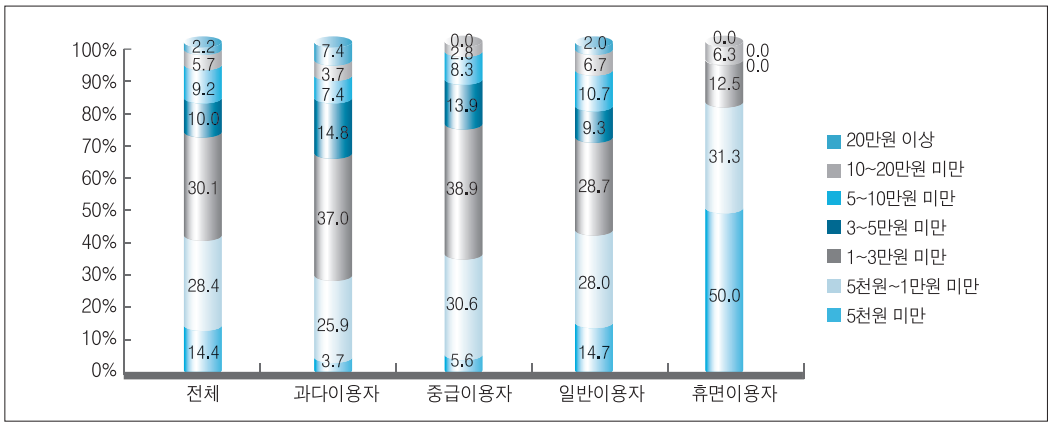
	전체	과다이용자	중급이용자	일반이용자	휴면이용자
해본 적 없다	79.4%	53.4%	64.7%	82.3%	84.8%
연 1~2회	14.7%	27.6%	21.6%	13.6%	9.5%
3개월에 1~2회	3.0%	6.9%	7.8%	2.1%	2.9%
월 1~2회	1.3%	3.4%	4.9%	0.6%	1.9%
월 3~5회	0.6%	3.4%	0.0%	0.6%	0.0%
월 6~10회	0.9%	3.4%	1.0%	0.8%	0.0%
월 10~20회	0.1%	0.0%	0.0%	0.0%	1.0%
월 21회 이상	0.1%	1.7%	0.0%	0.0%	0.0%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

이템 현금거래 인지도가 전반적으로 높은 것으로 파악된다.

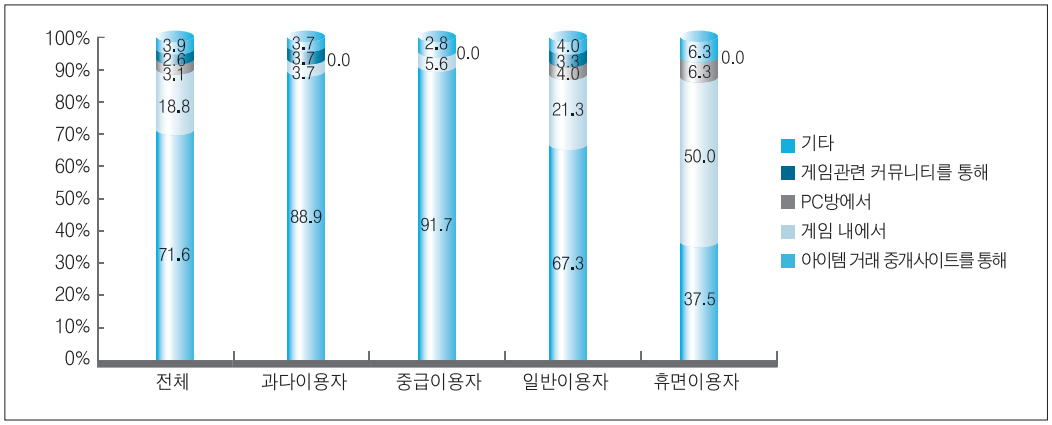
다음으로 아이템 현금거래를 해본 경험 및 빈도에 대해 질문해 보았다. 전체의 79.4%가 '해본 적 없다'고 답해서 대부분의 이용자가 아이템 현금거래를 해 보지 않은 것으로 나타났다. 경험해 본 경우에는 '연 1~2회'라는 응답이 전체의 14.7%로 가장 높았다. 이용자별로는 게임 이용 시간이 짧을수록 아이템 현금거래를 해본 적이 없다는 응답의 비율이 높았고, 반대로 게임 이용 시간이 길수록 아이템 현금거래 경험이 많은 것으로 나타났다. 과다이용자의 경우는 27.6%가 '연 1~2회' 아이템 현금거래를 했다고 응답했다.

아이템 현금거래 금액을 알아보면, 전체의 30.1%가 '1~3만원 미만'이라고 답해 가장 많았고, 다음이 28.4%로 '5천원~1만원 미만'으로 5천원에서 3만원 사이에서 주로 아이템 현금거래를 하는 것으로 나타났다. 이용자별로는 역시 이용 시간이 길수록 현금거래 금액이 높

〈그림 3-2-1-23〉 아이템 현금거래 금액



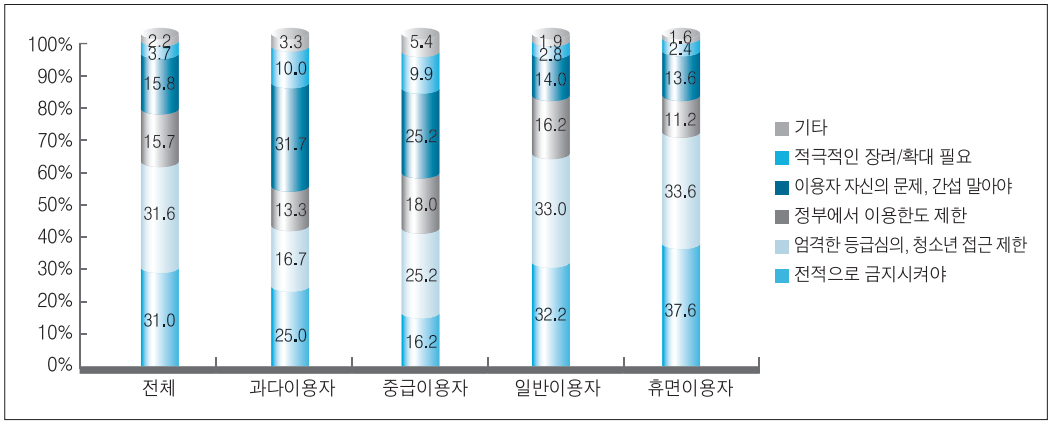
〈그림 3-2-1-24〉 아이템 현금거래 방식



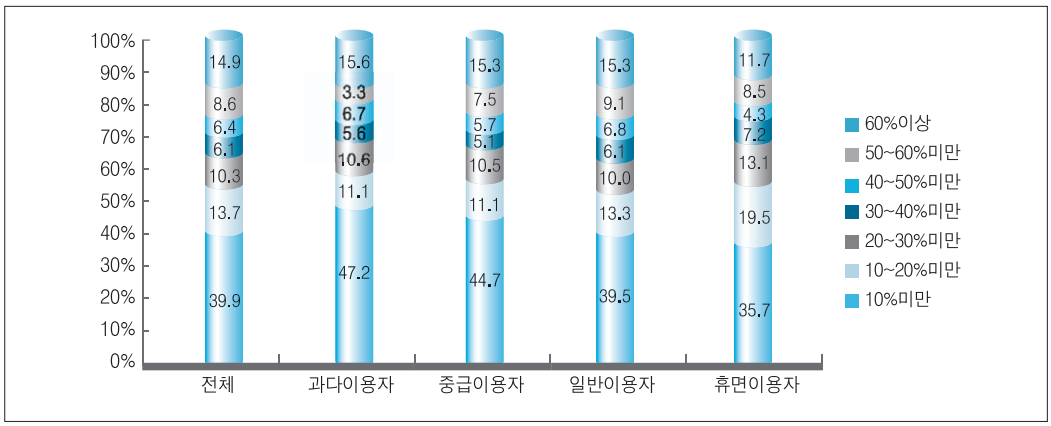
아지는 경향을 보였는데, 과다이용자의 경우 '20만원 이상' 도 7.4% 존재했다. 그러나, 과다이용자의 경우에도 37.0%가 '1~3만원 미만' 이라고 가장 많이 응답했다. 휴면이용자의 경우 50.0%가 '5천원 미만' 이라고 답했다. 거래 방식은 주로 아이템 거래 중개 사이트를 이용한다는 응답이 전체의 71.6%로 나타났다. 그러나, 휴면이용자의 경우 '게임 내에서' 라는 응답이 50.0%로 가장 많았다.

한편 아이템 현금거래에 관한 견해는 집단별로 차이를 보였다. 먼저, 전체적으로 살펴보면 가장 많은 31.6%가 '엄격한 등급심의, 청소년 접근 제한' 이라고 답했고 아주 근소한 차이인 31.0%가 '전적으로 금지시켜야' 한다고 답했다. 과반 이상인 62.6%가 아이템 현금거래에 대해 부정적인 시각을 가지고 있고, 특히 청소년의 접근을 제한해야 한다고 생각하고 있었다. '적극적인 장려/확대가 필요' 하다는 의견은 3.7%에 불과했고 '이용자 자신의 문제, 간섭 말아야' 라는 의견도 15.8%에 그쳤다. '정부

〈그림 3-2-1-25〉 아이템 현금거래에 대한 의견



〈그림 3-2-1-26〉 주위 친구들이 사용하는 게임물 중 복제품 비율



에서 이용한도 제한'이 필요하다는 중립적이면서도 부정적인 의견도 15.7% 존재했다. 이용자별로 과다이용자의 경우에는 '이용자 자신의 문제, 간섭 말아야'라는 응답이 31.7%로 가장 많았다. 중급이용자도 '이용자 자신의 문제, 간섭 말아야'가 '엄격한 등급심의, 청소년 접근 제한'과 함께 25.2%의 동률로 1위였다. 일반이용자의 경우 '엄격한 등급심의, 청소년 접근 제한'이 33.0%로 가장 많았다. 휴면이용자의 경우 '전적으로 금지시켜야'란 의견이 37.6%로 가장 높았다. 이용자 중에서 과다이용자가 '적극적인 장려/확대가 필요' 견해에 10.0%로 가장 많이 응답했다. 과다이용자의 경우 2007년에는 34.8%로 '엄격한 등급심의, 청소년 접근 제한'에 가장 많이 응답했었으나, 올해에는 16.7%로 급감했고, 이용자 자신의 문제로 간섭 말아야 한다는 의견이 크게 늘어났다.

다음으로 주위 친구들이나 동료들이 사용하는 게임물 중 복제품의 비율이 어느 정도 되는지를 물어본 결과, 모든 이용자에서 '10%미만'

이란 응답이 제일 높았다. 응답자 전체 중 39.9%가 복제품을 10%미만으로 사용한다고 응답하였다. 전년도 조사결과에서는 복제품 비율이 50%이상이라는 응답이 전체의 47.4%를 차지했던 것에 반해 올해에는 복제품 이용 비율이 매우 감소하였다. 특히 게임 이용 시간이 긴 이용자일수록 복제품 비율이 '10%미만' 이라는 응답 비율이 높아져 고무적인 결과라 하겠다. 물론 '60%이상' 이라는 응답도 게임 이용 시간이 길수록 비율이 높아지긴 했으나, 아주 근소한 차이에 불과했다

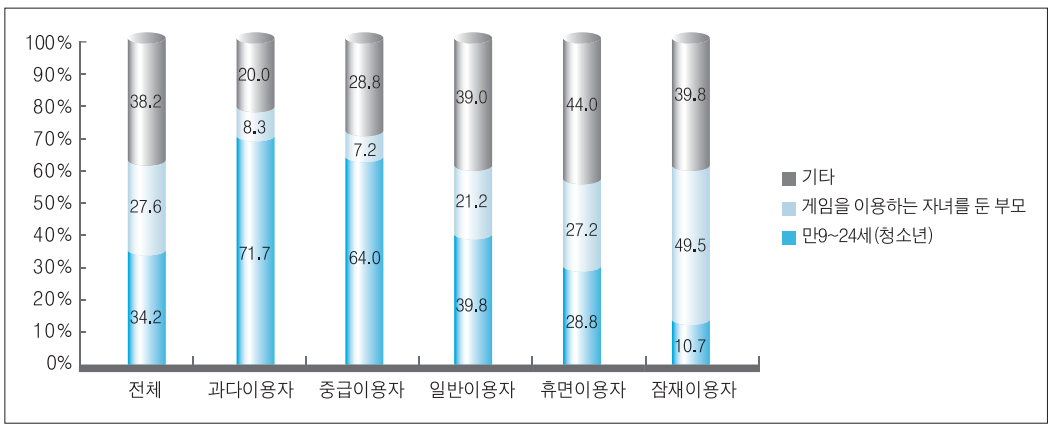
3. 게임 이용 문화에 대한 청소년과 학부모 의견조사

1) 게임 이용 문화에 대한 세대별 견해

본 절에서는 만9세~24세에 해당하는 청소년 및 게임을 이용하는 자녀를 둔 학부모를 중심으로 조사대상을 3세대로 구분하여 게임 이용 문화에 대한 견해를 비교해 보았다. 세대는 만9세~24세에 해당하는 대상을 청소년으로, 기혼자 중 자녀가 있는 경우를 학부모로, 그 외 25세 이상 대학생 및 미혼인 경우를 기타로 분류하였다. 세대별 게임 이용 문화에 대한 분석은 게임 이용에 대한 인지정도 및 부모님의 견해, 아이템 현금거래 및 게임 과몰입 시 대처 방식, 게임 관련 문화행사들에 대한 인지도와 참여도 등을 중심으로 구성하였다. 게임과 관련한 청소년의 견해를 묻는 문항은 게임 이용 정도에 따라 청소년 세대를 과다/중급/일반/휴면/잠재 이용자로 구분하여 비교하였다.

전체 이용자를 대상으로 한 세대 구분결과, 세대분포는 청소년 581명(34.2%), 학부모 469명(27.6%), 기타 650명(38.2%)의 분포였다. 게임 이용 여부와 시간에 따른 이용자별로 세대 분포를 살펴보면, 과다이용자와 중급이용자의 경우에는 청소년의 비중이 각각 71.7%, 64.0%로 가장 높았다. 학부모는 휴면이용자와 잠재이용자에서 각각 27.2%, 49.5%로 많은 비중을 차지했다. 기타는 일반이용자, 휴면이용자, 잠재이용자에서 각각 39.0%, 44.0%, 39.8%로 많은 비중을 차지했고, 특히 휴면이용자에서

〈그림 3-2-1-27〉 이용자별 청소년/학부모/기타 세대 비중

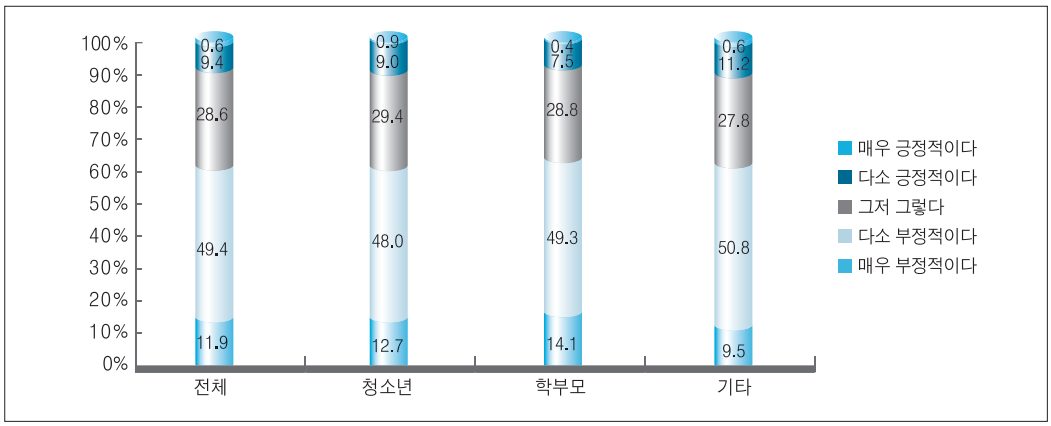


44.0%로 가장 많았다.

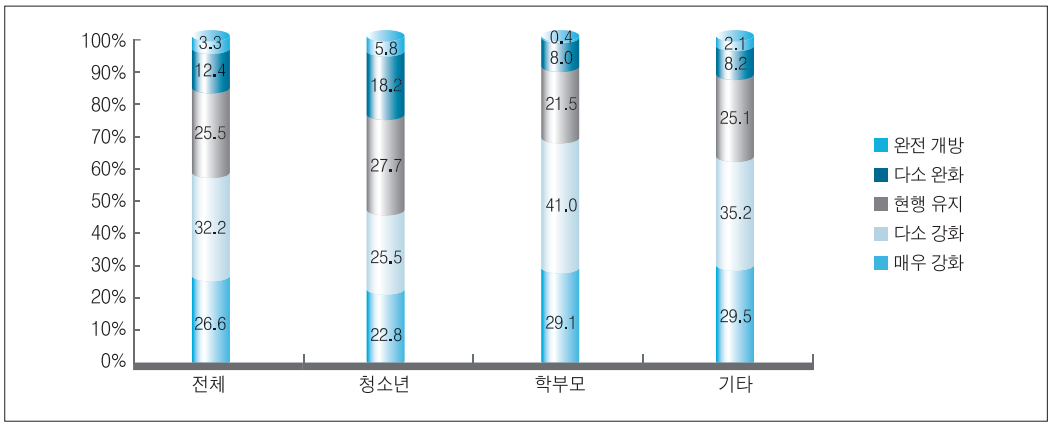
세대별로 게임에 대한 견해는 거의 차이가 나지 않았다. 전 세대에서 '부정적이다'는 의견이 50%대의 높은 비율을 차지했다. 청소년 이용불가 심의에 대해서는 세대별로 차이가 있었다. 청소년의 경우에는 '현행유지' 의견이 27.7%로 가장 높은 반면, 학부모와 기타의 경우에는 '다소 강화' 의견이 각각 41.0%, 35.2%로 가장 높게 나타났다. 청소년 중 '다소 강화'라고 응답한 비율은 25.5%에 불과해, 기성세대와 청소년의 게임 심의에 대한 의견 차이가 있는 것으로 조사되었다

세대별 게임등급분류제도에 대한 의견을 살펴보면, 청소년, 학부모, 기타 모두 '엄격하게 시행해야' 한다는 의견에 가장 많이 응답해 같은 패턴을 보이긴 했으나, 청소년의 경우 35.6%인데 반해 학부모는 63.3%, 기타는 56.0%로 매우 높게 나타났다. 2007년의 조사에서, '엄격하게 시행해야' 한다는 의견은 전체의 56.9%, 청소년의 35.6%, 학부모의 76.9%,

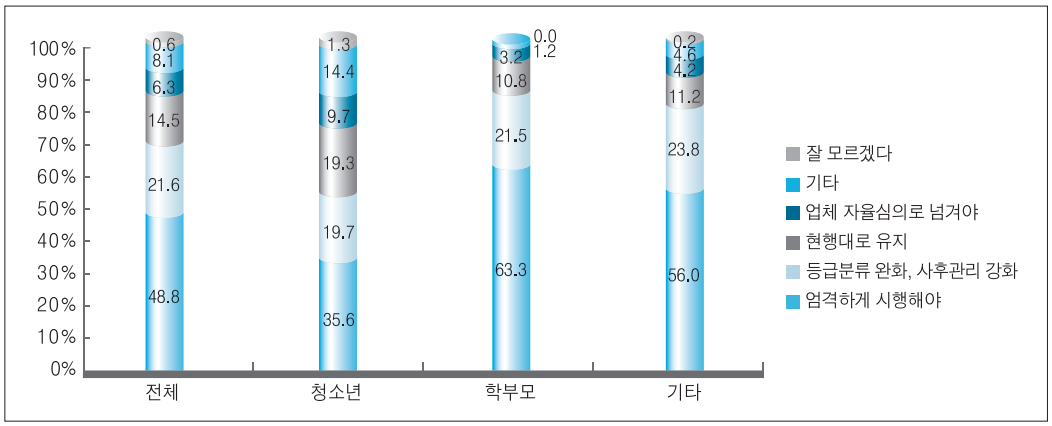
〈그림 3-2-1-28〉 세대별 게임에 대한 견해



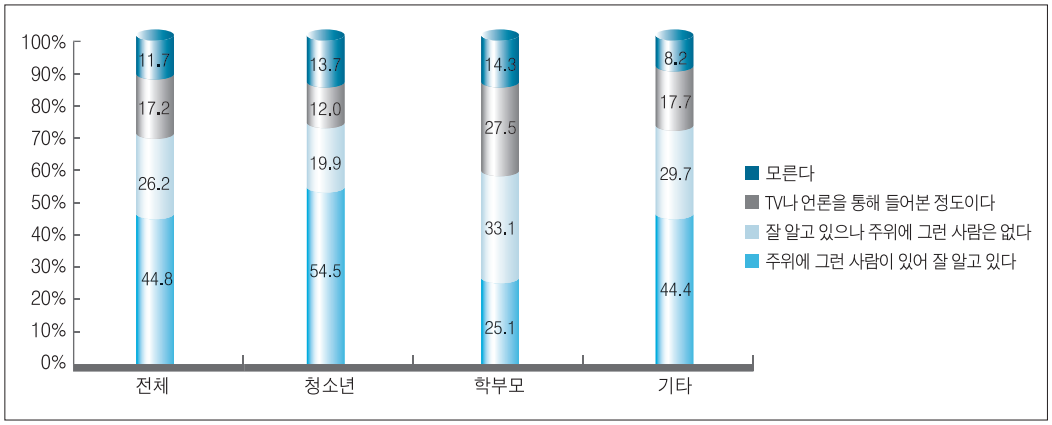
〈그림 3-2-1-29〉 세대별 청소년 이용불가 심의에 대한 의견



〈그림 3-2-1-30〉 세대별 게임등급분류제도에 관한 의견



〈그림 3-2-1-31〉 세대별 온라인게임에서의 아이템 현금거래 인지도

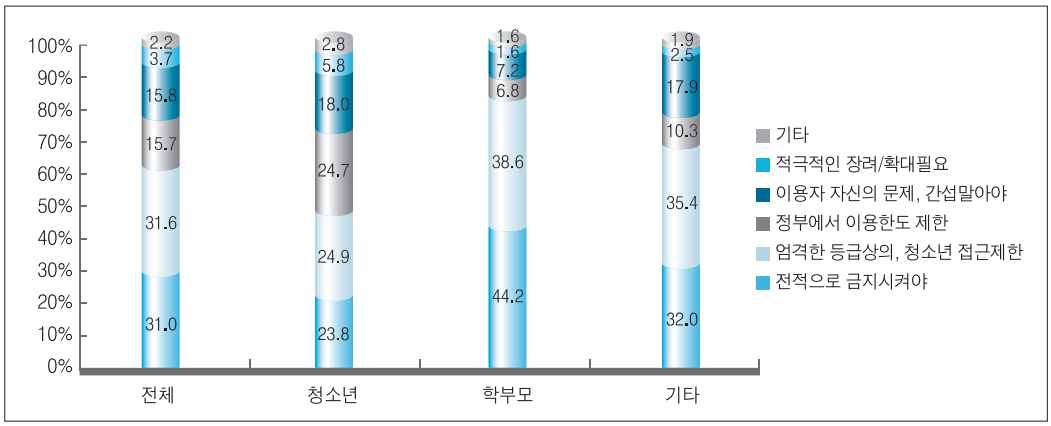


기타의 61.2%였던 것에 비교하면, 금년 조사에서의 등급 분류제도에 대한 의견은 다소 완화된 의견이 증가한 것이라 할 수 있다.

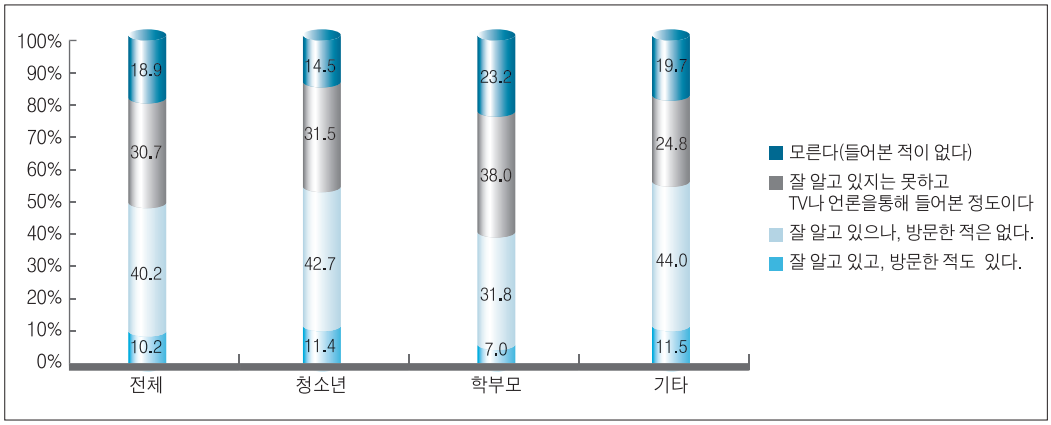
온라인게임의 아이템 현금거래에 대한 인지도 조사결과를 살펴보면, 청소년과 기타는 '주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다'는 응답 비중이 각각 54.5%, 44.4%로 높았으나 학부모는 '잘 알고 있으나 주위에 그런 사람은 없다'가 33.1%로 가장 많았다. 전 세대에 걸쳐 아이템 현금거래에 대해 주위에서 직접 목격한 경험의 유무 차이는 있을지라도 인지도 자체는 높은 것으로 나타났다.

아이템 현금거래에 대한 의견을 살펴보면, 학부모는 '전적으로 금지시켜야 한다'는 응답 비중이 44.2%로 가장 많았으나 청소년과 기타는 '엄격한 등급심의, 청소년 접근 제한'이 각각 24.9%, 35.4%로 가장 많았다. 그러나, 청소년과 기타의 경우도 '전적으로 금지시켜야' 한다는 의견이 각각 23.8%, 32.0%로 가장 높은 응답률을 보였던 '엄격한 등급심의, 청소년 접

〈그림 3-2-1-32〉 세대별 아이템 현금거래에 대한 견해



〈그림 3-2-1-33〉 게임대회 및 리그 인지 및 방문 여부

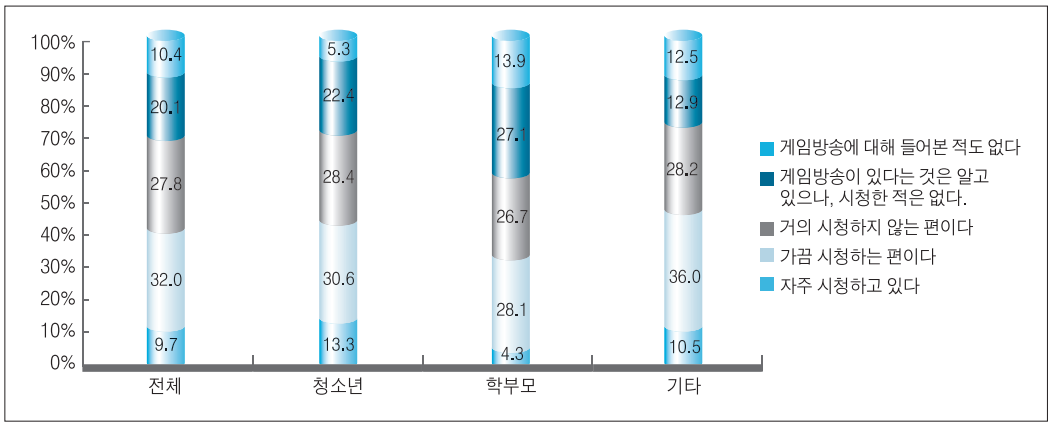


근 제한' 의 응답비율과 아주 근소한 차이만 보였을 뿐이다.

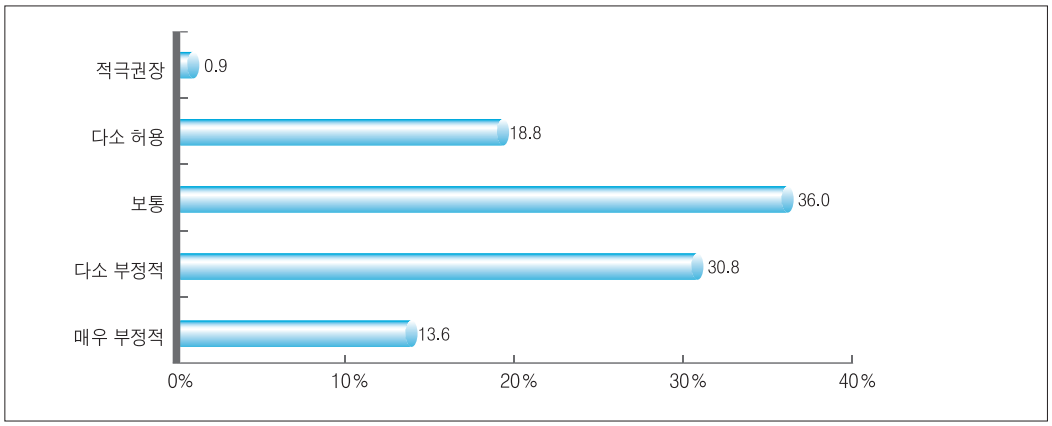
2) 세대별 게임문화 향유 실태

게임 대회 및 리그의 인지도에 있어 게임을 이용하는 청소년과 기타 세대는 '잘 알고 있으나, 방문한 적은 없다' 에 각각 42.7%, 44.0%로 가장 많이 응답했으나 학부모는 '잘 알고 있지는 못하고, TV나 언론을 통해 들어본 정도이다' 에 38.0%로 가장 많이 응답했다. 청소년과 기타 세대가 잘 알고 있다고 답하기는 했으나, 아직까지 전반적으로 관전 중심의 게임 리그 방문은 보편화되지 않은 것을 확인할 수 있다. 그러나, '모른다' 는 비율이 2007년 33.4%였던 것과 비교하면, 게임 대회 및 게임 리그에 대한 인지도가 상승했다고 할 수 있으며, 특히 학부모의 경우 작년 39.5%가 모른다고 응답했던 것에 비해 23.2%가 모른다고 응답해, 자녀의 여가활동이나 게임 활동에 대한 관심이 증가한 것이라고 할 수 있다.

〈그림 3-2-1-34〉 게임방송 및 게임방송프로그램 인지 및 시청여부



〈그림 3-2-1-35〉 본인의 게임에 대한 부모님의 태도(청소년 대상)

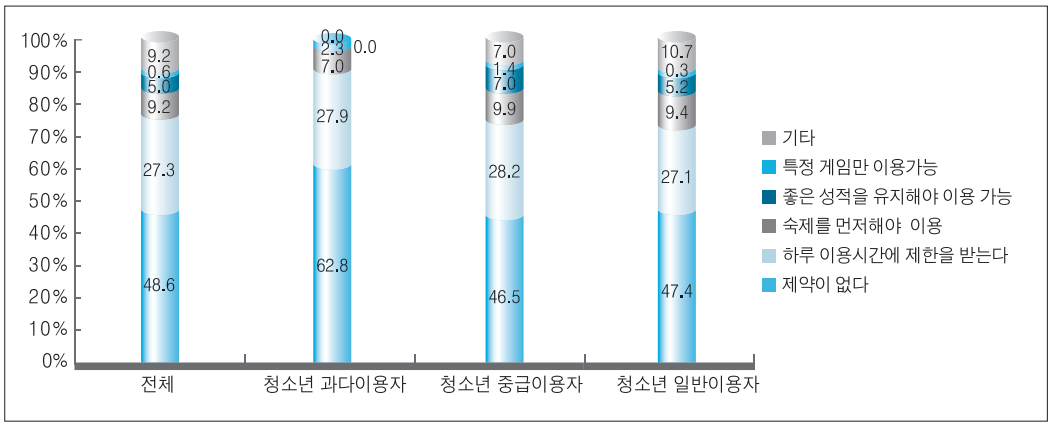


또한 게임 방송 및 게임 방송프로그램 인지 및 시청여부를 알아보면, 전체적으로 게임 방송의 인지도는 전 집단에서 거의 80~90%대로 매우 높았다. 그러나, 시청면에서 보면 '자주 시청한다'는 응답과 '가끔 시청한다'는 응답을 합해 청소년의 경우 43.9%, 기타는 46.5%인데 반해 학부모는 32.4%에 그쳤다. 특히 자주 시청한다는 응답은 청소년 13.3%에 비해 3배 가량 적은 4.3%에 불과했다.

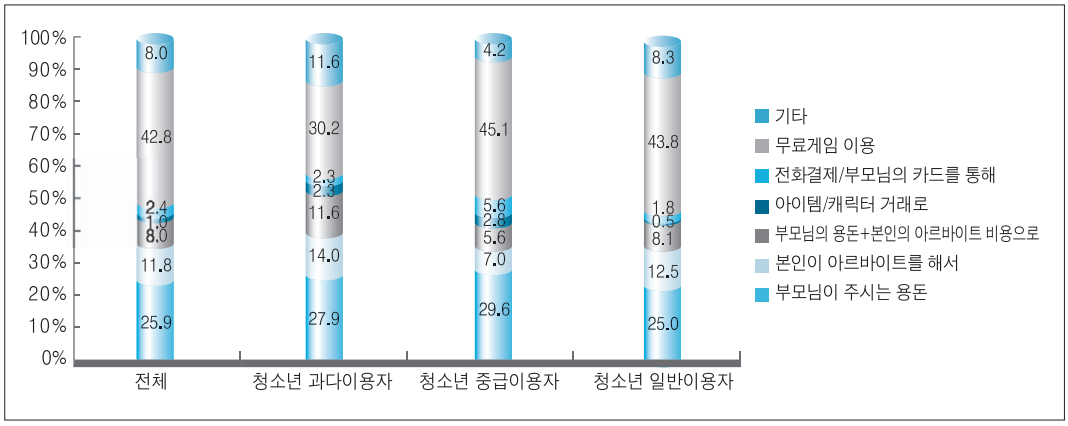
3) 게임 이용 문화에 대한 청소년 의견조사

청소년을 대상으로 이들의 게임 시간 및 경험을 기준으로 과다/중급/일반이용자로 나누어 각 문항에 대한 응답을 비교해 보았다. 이용자 구분은 앞서 나눈 기준을 그대로 적용하였다. 우선 청소년 게임 이용자별로 자신들의 게임 이용에 대해 부모님이 어떻게 생각하고 있는지를 조사한 결과, '보통'이라는 응답이 36.0%로 가장 많았고, '다소 부정적'이라는 응답이 30.8%로 뒤를 이었다. '다소 부정적'

〈그림 3-2-1-36〉 집에서 게임 이용 시 부모님에게 제약을 받는지 여부



〈그림 3-2-1-37〉 게임비용 마련 방법

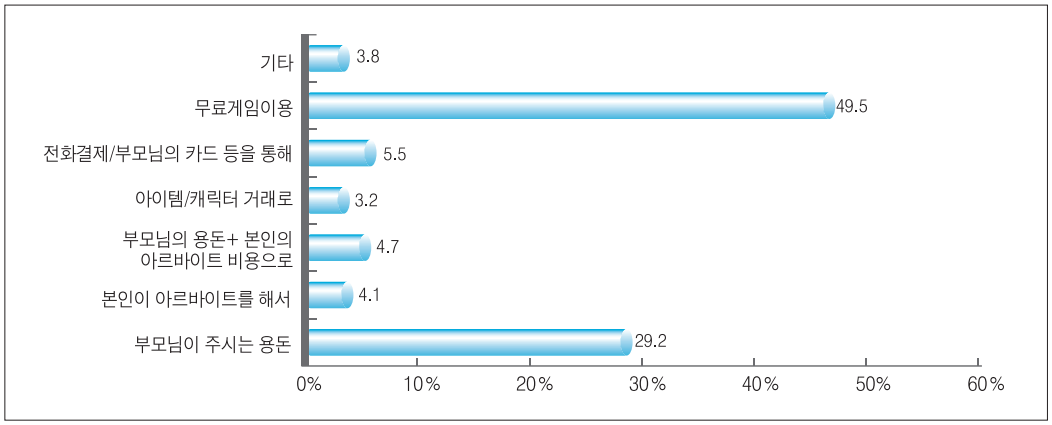


과 '매우 부정적'을 합해 부정적으로 생각한다는 응답이 44.4%였고, '다소 허용'(18.8%)과 '적극 권장'(0.9%)을 합해 긍정적으로 생각한다는 응답은 19.7%에 그쳤다.

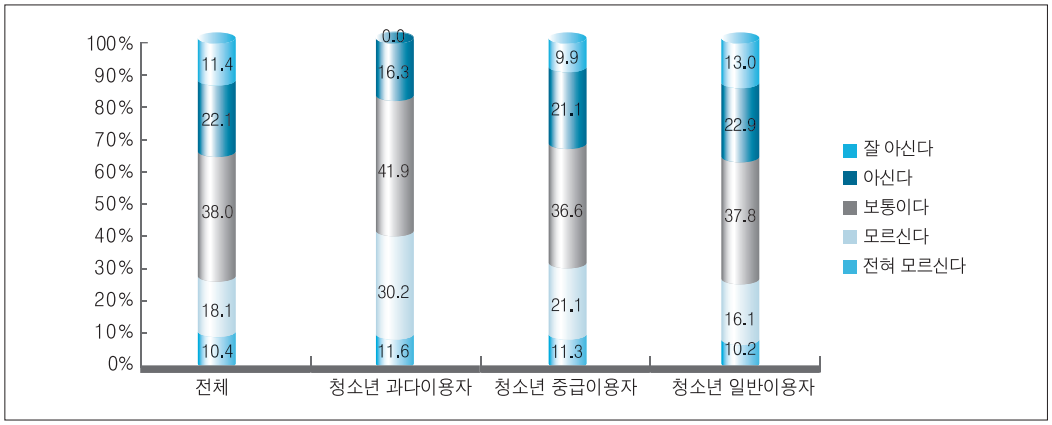
집에서 게임을 이용할 때 부모님의 제약을 받는지를 조사한 결과, 게임 이용 시간이 가장 긴 청소년 과다이용자로 분류된 청소년들의 경우 부모님의 '제약이 없다'는 의견이 62.8%로 가장 높았다. 전체적으로 살펴보면, '제약이 없다'는 응답이 48.6%로 가장 많았고, '하루 이용 시간에 제약을 받는다'는 응답이 27.3%, '숙제를 먼저 해야 이용할 수 있다'는 응답이 9.2%, '좋은 성적을 유지해야 이용 가능'이란 응답이 5.0%, '특정 게임만 이용 가능'이란 응답은 0.6%, '기타' 9.2%로 나타났다.

게임 비용을 마련하는 방법을 조사한 결과, '무료게임 이용'이 전체의 42.8%로 가장 많았다. 청소년 과다이용자(30.2%)에 비해 중급이용자(45.1%)와 일반이용자(43.8%)에서 무료이용의 비율이 높게 나타났다. 다음이 '부모님이

〈그림 3-2-1-38〉 자녀의 게임비용 마련 방법(학부모 대상)



〈그림 3-2-1-39〉 부모님의 PC사용 수준

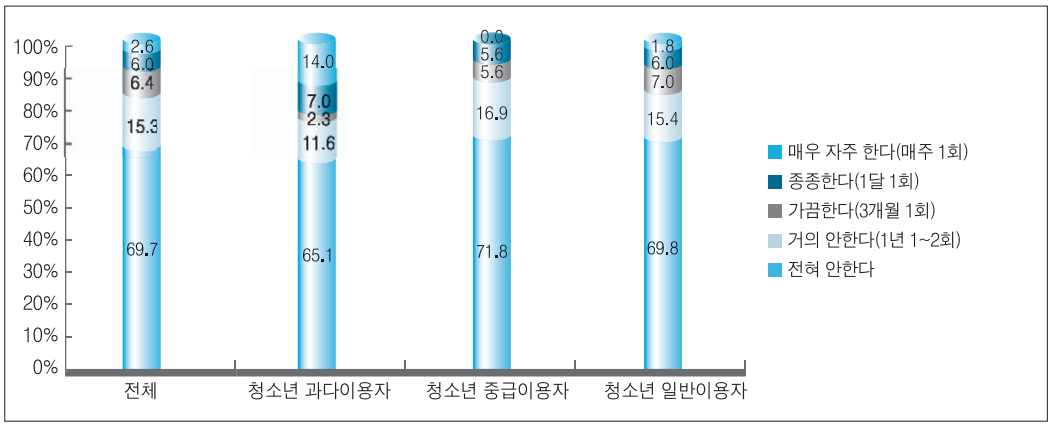


주시는 용돈' 으로 전체의 25.9%로 나타났다. '본인이 아르바이트를 해서' 라는 응답도 전체의 11.8%를 차지했다. 이 응답은 과다이용자(14.0%)와 일반이용자(12.5%)가 중급이용자(7.0%)에 비해 높게 나타났다. 결론적으로 청소년들은 무료게임을 이용하거나 부모님이 주시는 용돈으로 게임비용을 해결하고 있는 것으로 확인되었다.

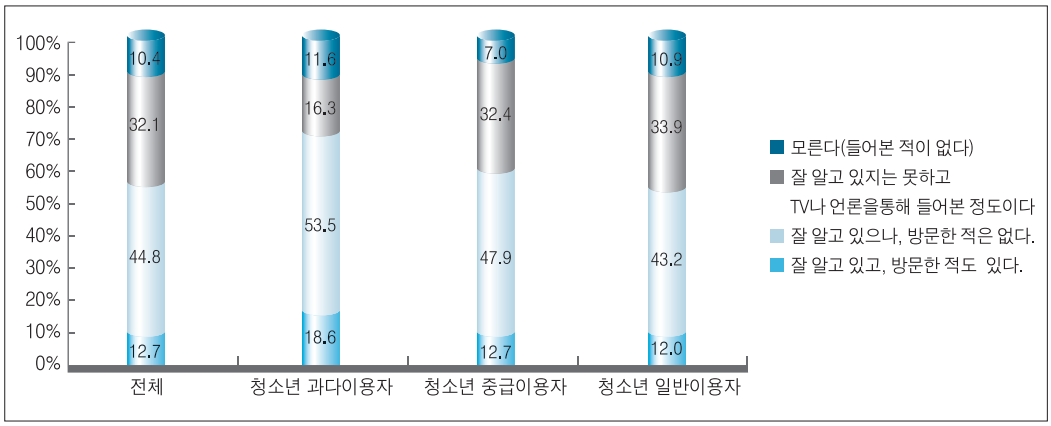
부모는 자녀가 게임 비용을 어떻게 충당하고 있다고 생각하는지를 질문한 결과, 49.5%의 학부모가 자녀가 무료게임을 이용한다고 응답하여, 청소년의 응답과 유사하였다. 또한 자녀가 받는 용돈으로 게임을 한다고 응답한 비율은 29.2%로 이 역시 청소년의 응답 비율과 유사하였다. 그러나, 자녀가 아르바이트를 해서 게임비용을 마련하고 있다고 생각하는 부모님은 4.1%로, 아르바이트로 게임 비용을 충당하고 있다고 응답한 청소년(11.8%)에 비해 적었다.

부모님의 PC 사용수준에 대해 질문한 결과, '보통이다' 는 응답이 전체의 38.0%로 가장 높

〈그림 3-2-1-40〉 부모님과 게임을 함께하는 빈도



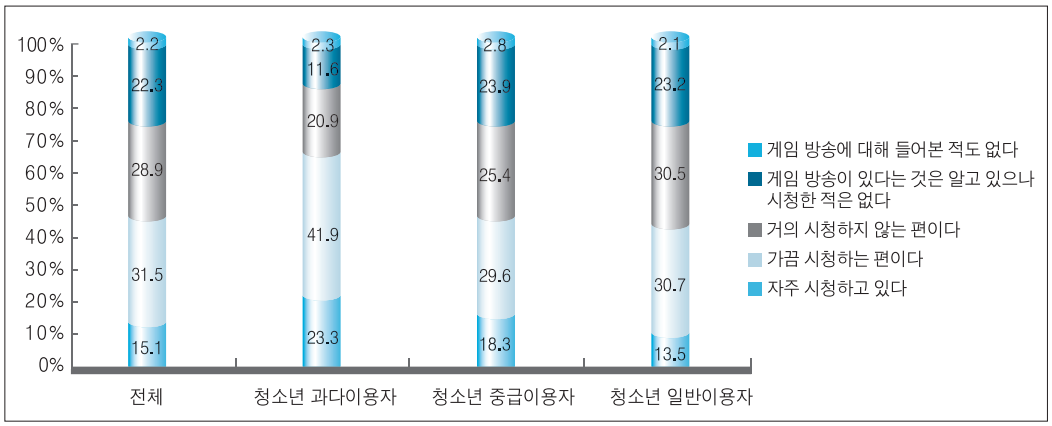
〈그림 3-2-1-41〉 게임대회 및 리그에 대한 인지여부와 방문여부



았다. '잘 아신다'(11.4%)와 '아신다'(22.1%)를 합해 33.5%, '모르신다'(18.1%), '전혀 모르신다'(10.4%)를 합해 28.5%로 청소년이 생각하는 부모님의 PC 사용수준은 보통이거나 보통 이상인 경우가 대체적인 것으로 나타났다. 흥미로운 것은 게임이용 시간이 긴 청소년 이용자일수록 부모님의 PC사용 수준에 대해 보통 이하로 응답했다는 것이다. '모르신다'와 '전혀 모르신다'를 합해 청소년 과다이용자는 41.8%, 청소년 중급이용자는 32.4%, 청소년 일반이용자는 26.3%라고 응답했다.

한편, 부모님과 함께 게임을 하는 빈도를 묻는 질문에서는 '전혀 안한다'가 전체의 69.7%로 나타났다. '거의 안한다'가 15.3%여서 대체로 부모님과 게임을 함께 하지 않는 경우가 대부분인 것으로 확인되었다. '가끔 한다'와 '종종 한다'가 각각 6.4%, 6.0%였고, '매우 자주 한다'는 2.6%에 불과했다. 이용자별로 봤을 때 '전혀 안한다'는 응답의 비율은 별 차이가 없었으나 '매우 자주 한다'는 응답은 청소년 과

〈그림 3-2-1-42〉 게임방송 및 게임방송프로그램 시청여부



〈표 3-2-1-03〉 현재 참여하고 있는 동아리/동호회(복수응답)

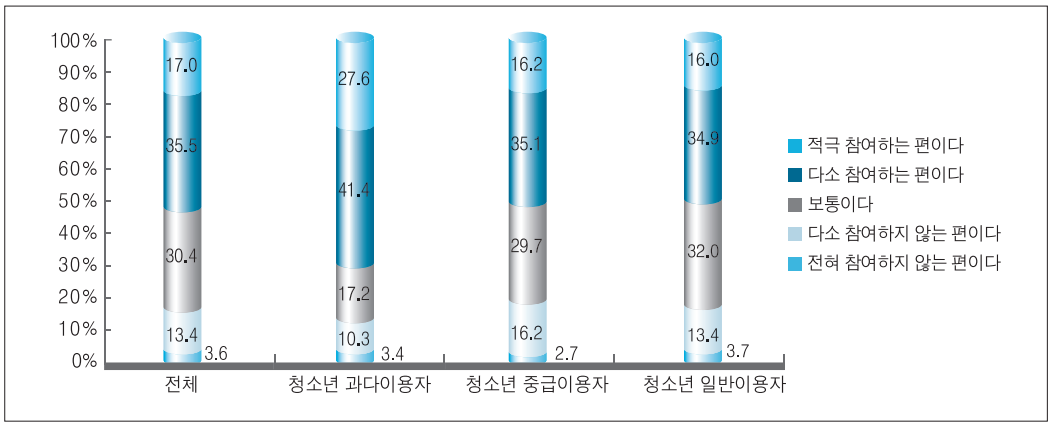
구 분	청소년 전체	청소년 과다이용자	청소년 중급이용자	청소년 일반이용자
없다	29.5%	25.6%	39.4%	28.1%
종교모임	7.6%	9.3%	2.8%	8.3%
영화, 음악, 만화 등 문화관련모임	37.3%	32.6%	31.0%	39.1%
게임관련 동호회	7.8%	20.9%	12.7%	5.5%
게임을 제외한 컴퓨터관련모임	1.2%	0.0%	0.0%	1.6%
환경, 사회봉사관련모임	2.0%	7.0%	1.4%	1.6%
독서나 학습관련모임	1.6%	0.0%	0.0%	2.1%
스포츠관련모임	3.6%	4.7%	5.6%	3.1%
동창회	1.4%	0.0%	1.4%	1.6%
학생회	2.2%	0.0%	1.4%	2.6%
기타	5.6%	0.0%	4.2%	6.5%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

다이용자의 경우 이례적으로 14.0%로 조사되었다.

게임 대회 및 리그에 대한 인지여부와 방문여부는 '잘 알고 있으나, 방문한 적은 없다'는 응답이 전체의 44.8%로 가장 높았다. '잘 알고 있지는 못하고, TV나 언론을 통해 들어본 정도이다'가 32.1%로 뒤따랐다. 게임 이용 시간이 긴 청소년 이용자일수록 인지하고 있는 비율이 높아졌다.

게임 방송 및 게임 방송프로그램 시청 여부에 있어서는 전체의 31.5%가 '가끔 시청하는 편이다', 15.1%가 '자주 시청하고 있다'고 답했다. '가끔/자주 시청한다'는 응답이 46.6%여서 알고 있지 못하거나 시청하지 않는 이용자가 좀 더 많기는 하지만 시청하고 있다는 응답이 50%에 다다르고 있다고 할 수 있다. 역시

〈그림 3-2-1-43〉 동아리 활동 참여도



〈표 3-2-1-04〉 장래 희망직업 분야

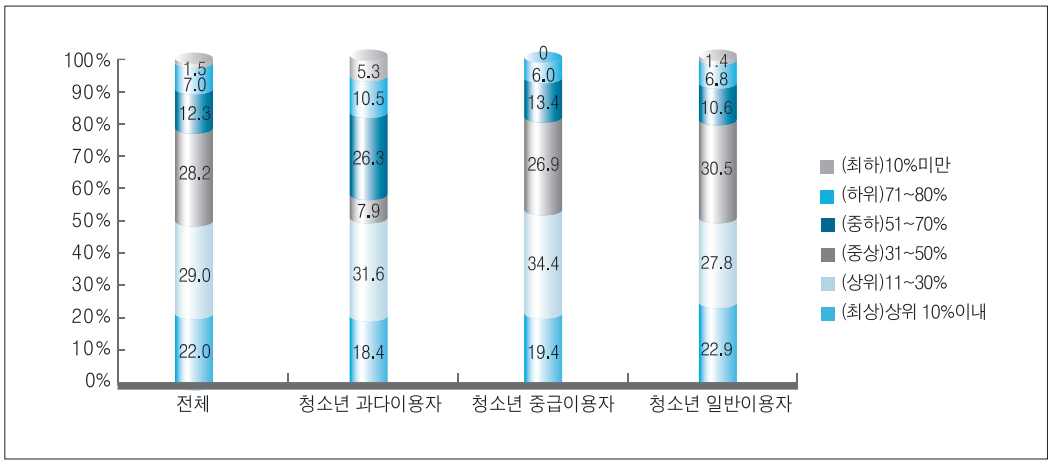
구 분	전체	과다이용자	중급이용자	일반이용자
인문 분야(문학, 어학 등)	2.3%	12.7%	7.6%	7.8%
경제, 사회분야	2.3%	8.5%	13.8%	12.0%
법, 정치(법, 행정, 정치 등)	2.3%	5.6%	6.3%	5.8%
컴퓨터 분야(소프트, 하드웨어)	18.6%	8.5%	9.1%	9.8%
게임관련 계열(게임개발 관련)	11.6%	7.0%	4.4%	5.4%
공학 분야(전기, 전자)	9.3%	7.0%	3.1%	4.2%
공학 분야(기계, 건축/토목, 화학)	7.0%	7.0%	5.7%	6.0%
의학 분야(의학, 약학, 한의학)	2.3%	2.8%	6.8%	5.8%
예능 분야(디자인, 미술, 음악)	16.3%	14.1%	18.5%	17.7%
체육 분야	0.0%	1.4%	1.8%	1.6%
미정	9.3%	9.9%	9.6%	9.6%
기타	18.6%	15.5%	13.3%	14.1%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

게임 이용 시간이 긴 청소년 이용자일수록 시청하고 있는 비율이 높아졌다. '가끔/자주 시청한다'는 비율이 청소년 과다이용자는 65.2%, 중급이용자는 47.9%, 일반이용자는 44.2%였다.

현재 참여하고 있는 동아리/동호회를 조사한 결과, 전체적으로 봤을 때 '영화, 음악, 만화 등 문화 관련 모임'이 37.3%로 가장 많았고, 다음이 '없다'는 응답으로 29.5%였다. '게임관련 동호회'와 '종교모임'이 각각 7.8%, 7.6%였고, 그 외의 동아리/동호회에 참여 정도는 미미한 수준이었다. 이용자별로는 게임 이용 시간이 길어질수록 '게임관련 동호회' 참여가 상대적으로 높아졌다.

한편 조사대상 청소년들의 장래 희망 분야는 '컴퓨터 분야'와 '기타'가 각각 전체의 18.6% 동

〈그림 3-2-1-44〉 현재 학업 성적



률로 가장 많았다. 다음으로 '예능 분야' 16.3%, '게임관련 계열' 11.6%, '공학 분야(전기, 전자)'와 '미정'이 각각 9.3% 순이었다. 게임 이용 시간과 장래희망 분야 사이에는 큰 관련성이 없는 것으로 나타났으나, 장래 희망 분야를 '게임관련 계열'이라고 답한 응답률이 청소년 과다이용자에서 다른 이용자에 비해 높게 나타났다.

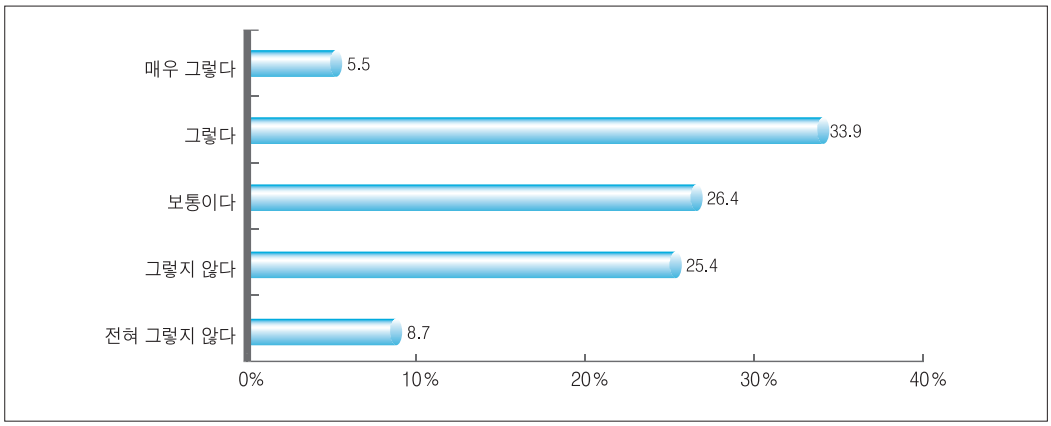
학업 성적과 게임 이용 시간도 상관성이 대체로 떨어지는 경향이 있었다. 전체의 29.0%가 '(상위) 11~30%'였고 '(최상) 상위 10% 이내'도 전체의 22.0%여서 전체 이용자의 79.2%는 성적이 중상 이상인 것으로 조사되었다. 다만 청소년 중급이용자와 일반이용자의 경우 전체 이용자 패턴과 거의 유사한 구조를 보여주었으나, 과다이용자의 경우 학업 성적이 중하 이하 수준에서 42.1%로 높게 나타나 학업 성적과 게임이용시간의 상관관계가 전혀 없다고는 할 수 없다.

4) 게임 이용 문화에 대한 학부모 의견조사

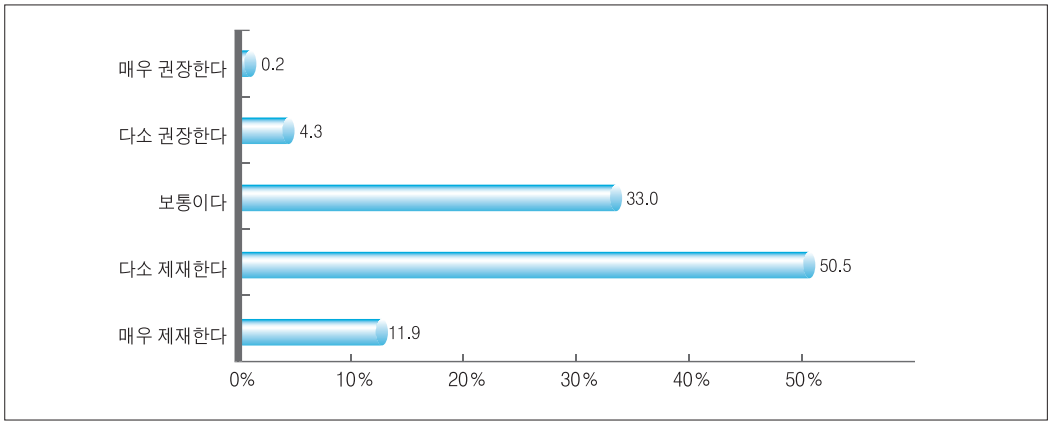
게임을 하는 자녀를 둔 학부모를 대상으로 자녀의 게임 이용에 대한 견해를 조사해 보았다. 우선 자녀들이 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있다고 생각하는지의 여부를 살펴보면, '그렇다'는 응답이 33.9%로 가장 높았는데 '매우 그렇다(5.5%)'와 '그렇다'를 합해 39.4%였다. '보통이다'가 26.4%였고, '그렇지 않다(25.4%)'와 '전혀 그렇지 않다(8.7%)'를 합해 34.1%였다. 자녀가 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있다고 부정적으로 느끼는 학부모와 지장을 받고 있지 않다고 긍정적으로 느끼는 학부모의 비율이 비슷하게 나타났고 보통이라고 중립적으로 느끼는 학부모의 비율까지 세 가지 견해의 비율이 균형적인 것으로 나타났다.

자녀들의 게임 이용에 대한 부모님의 대응은 '다소 제재'가 가장 많았는데, 50.5%로 절반 수준이었다. '다소 제재'와 '매우 제재(11.9%)'를 합해 62.4%의 학부모가 제재를 한다고 응답

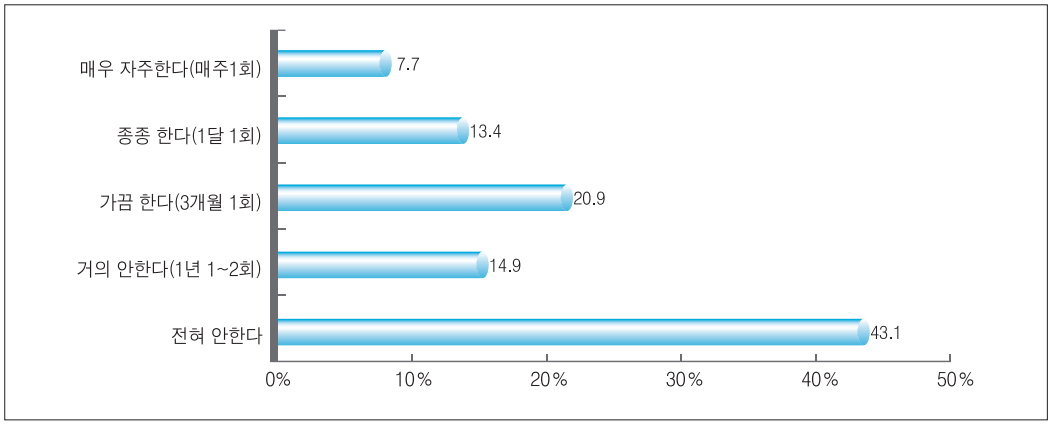
〈그림 3-2-1-45〉 자녀들이 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있는지 여부



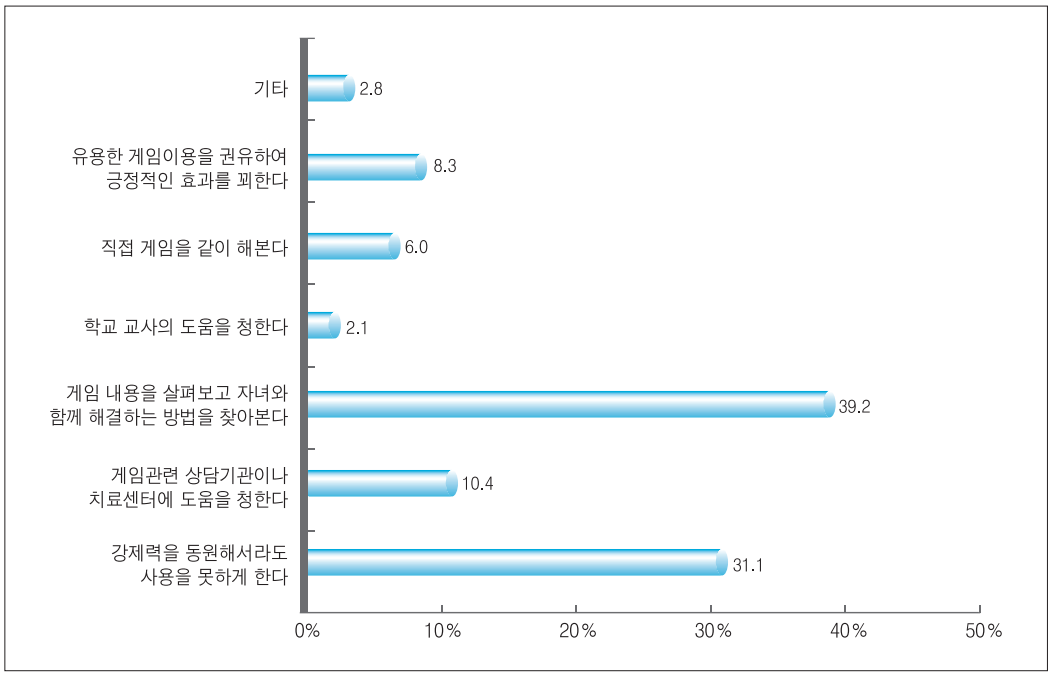
〈그림 3-2-1-46〉 자녀들의 게임 이용에 대한 부모님의 대응



〈그림 3-2-1-47〉 자녀와 게임을 이용하는 정도



〈그림 3-2-1-48〉 자녀가 심각한 게임중독일 경우 대처 방법



했다. '보통이다' 라고 응답한 경우는 33.0%였고, '다소 권장(4.3%)' 과 '매우 권장한다(0.2%)를 합하여 권장한다는 응답은 4.5%에 불과했다. 부모는 자녀가 게임에 의해 부정적인 영향을 받고 있는 것으로 인식하고, 이러한 영향을 최소화하기 위해 일정 정도의 게임 이용에 대한 제재를 가하고 있는 것으로 보인다.

자녀와 게임을 이용하는 정도를 조사해 본 결과로 '전혀 안한다' 는 응답이 43.1%로 가장 높았다. 그 다음으로는 '가끔 한다' 20.9%, '거의 안한다' 14.9%, '종종 한다' 13.4% 순이었다.

한편 자신의 자녀가 심각한 게임 중독일 경우 어떻게 대처할 것인지를 조사한 결과, '게임내용을 살펴보고 자녀와 함께 해결하는 방법을 찾아본다' 는 응답이 39.2%로 가장 많았다. '강제력을 동원해서라도 사용을 못하게 한다' 는 응답도 31.1%로 비슷한 수준으로 높게 나타났다. '게임관련 상담기관이나 치료센터에 도움을 청한다' 는 응답은 10.4%에 머물렀다. 전문가의 도움을 받기 보다 일단 가정 내에서 스스로해결해 보려는 경우가 지배적인 것으로 조사되었다. 특히 '사용을 못하게 한다' 는 의견과 같이 극단적인 방법을 동원해 자녀의 게임 이용을 막으려는 시도가 있어, 게임 과몰입에 대한 부모의 이해와 전문가의 도움을 받을 수 있는 방법에 대한 홍보가 적극적으로 이루어져야 할 것이다.

제2절 해외 게임 이용자의 게임 이용 문화 : 일본사례

2008년 1월~2월 일본 CESA가 일본에서 일반인 1,100명을 대상으로 실시한 〈일반 생활자 조사〉를 바탕으로 일본 게임 이용자가 인식하고 있는 게임의 매체효과와 게임 이용 영향에 대한 분석을 실시하였다. 일본은 국내와 달리 비디오게임 이용자가 많아 게임 이용 환경과 게임에 대한 인식이 다르지만, 일본의 게임산업이 세계 최고임을 감안할 때 일본 게임 이용 문화는 국내 게임 이용 문화 개선 또는 발전을 위해 도움이 될 수 있다.

여기서는 일본 게임 이용자의 게임몰입(과몰입)의 증상과 게임의 긍정적인 영향, 일반적으로 논의되는 게임의 효과와 게임과 결부되어 온 통념에 대한 인식과 경험을 중심으로 살펴보고자 한다.

1. 게임의 긍정적/부정적 영향

1) 게임 몰입(과몰입)증상의 경험 여부

게임 이용자를 대상으로 한 게임 몰입(과몰입)과 관련된 질문의 응답결과를 보면 조사척도는 5점 척도로 2.5점이 넘는 경우에 증상이 나타난다고 볼 수 있다. 부정적인 효과 중에 가장 높은 경험치를 보인 항목은 '게임에 빠져 공부나 일을 할 수 없는 경우가 있다'는 것으로 2.13점이었다. 다른 부정적인 효과를 나타내는 점수는 2점을 넘지 않아, 부정적인 효과는 거의 나타나지 않는 것으로 조사되었다.

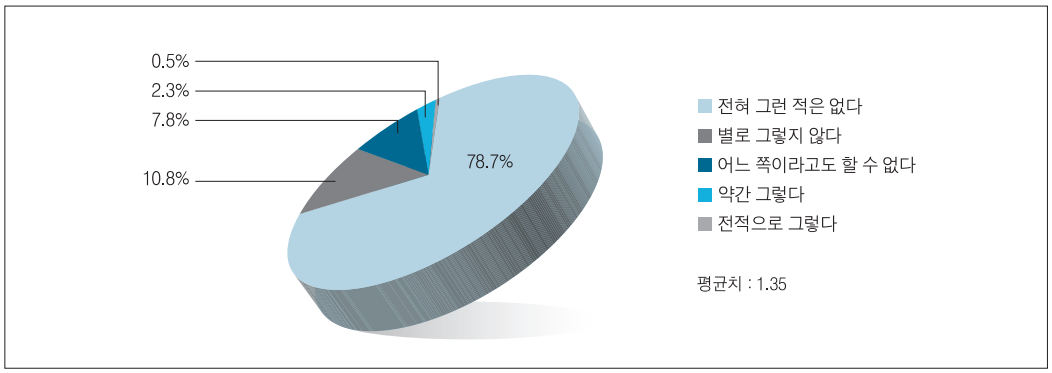
금단현상을 조사하기 위한 항목인 '게임을 안 할 때는 기분이 우울해져 신경질이 나지만, 게임을 하면 이런 감정이 없어진다'의 응답결과를 보면 1.35점으로 낮은 효과를 보이고 있고, 이 항목에 '그렇지 않다'고 응답한 비율이 89.5%로 나타났다. 전년도에 비교할 때 그렇지 않다고 응답한 비율인 87.2% 보다 증가하여, 금단현상을 경험하고 있는 게임이용자가 감소하였고, 평균 점수 또한 1.4점에서 감소한 1.35점으로 나타났다. 또한 게임의 내성과 관련된 질문인 '게임을 안 할 때에도 게임에 대한 상상을 한다'는 항목의 경우는 평균 점수 1.68점으로 낮았고, '그렇지 않다'고 응답한 비율은 79.2%로 전년(78.3%)과 비교하여 약간 높아졌다.

조절능력 상실을 측정하기 위한 항목인 '게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다', '게임에 빠져 공부나 일을 할 수 없는 경우가 있다', '게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다'의 평균점수는 1.35점, 2.13점, 1.95점으로 전년과 비교해 볼 때, 게임에 빠져 공부나 일을 할 수 없는 경우가 있다는 항목의 평균 점수가 낮아졌고, 게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다는 항목 역시 평균 점수가 낮아졌다.

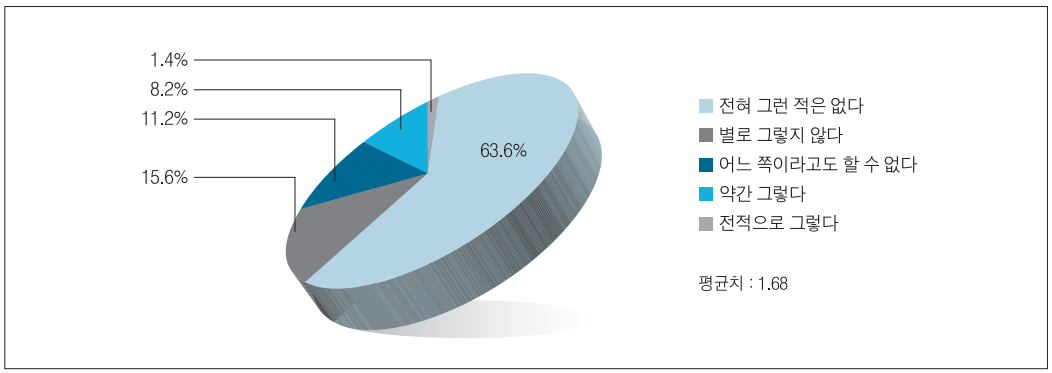
2) 게임의 긍정적인 효과 경험 여부

응답결과 전반적으로 게임에 대한 부정적인 증상보다는 게임을 통해 얻게 되는 긍정적인 효과가 더 큰 것으로 나타났다. '게임을 통해

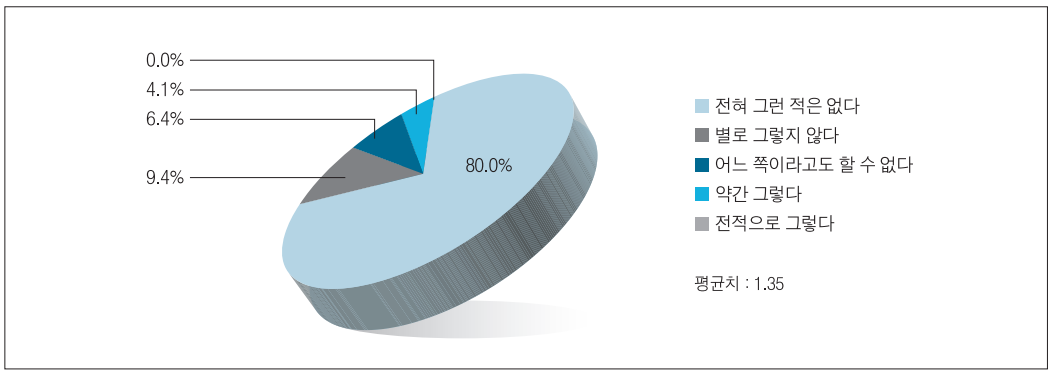
〈그림 3-2-2-01〉 게임을 안 할 때는 기분이 우울해져 신경질이 나지만, 게임을 하면 이런 감정이 없어진다.



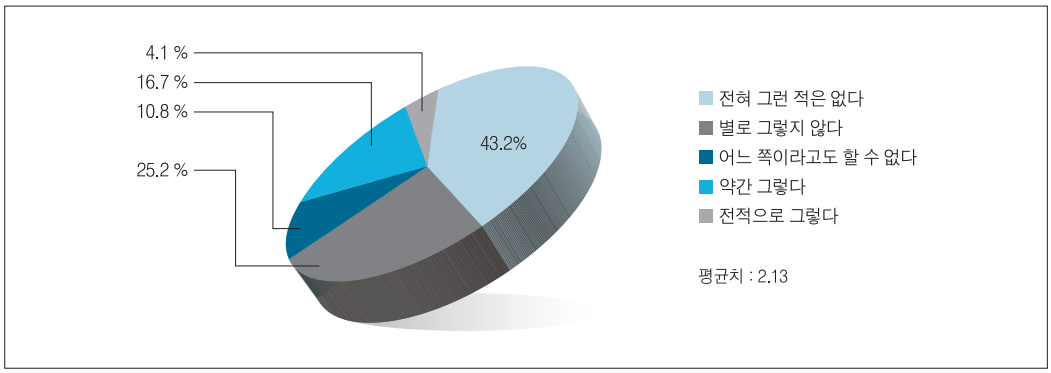
〈그림 3-2-2-02〉 게임을 안 할 때에도 게임에 대한 상상을 한다.



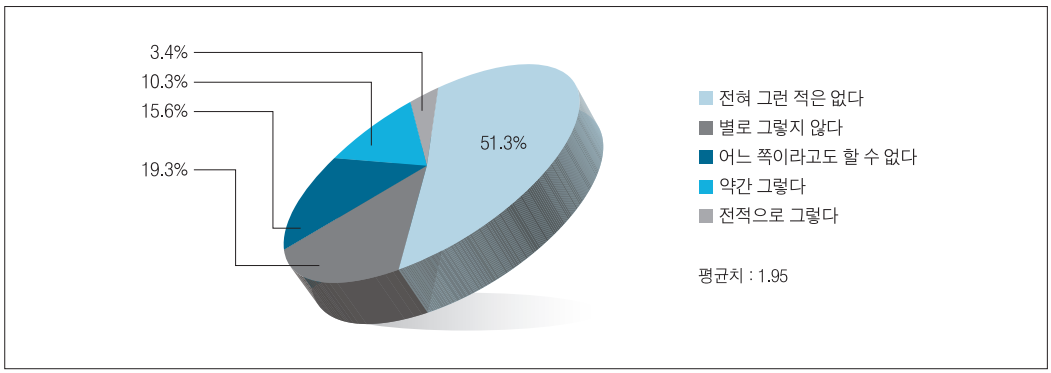
〈그림 3-2-2-03〉 게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다.



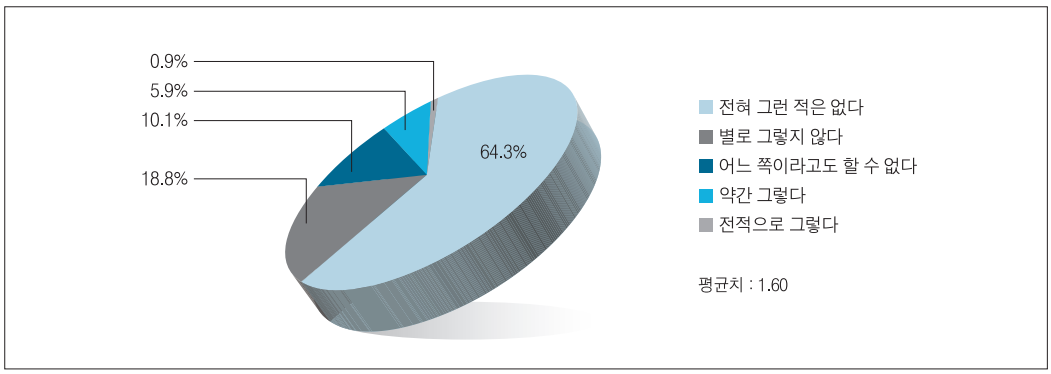
〈그림 3-2-2-04〉 게임에 빠져 공부나 일을 할 수 없는 경우가 있다.



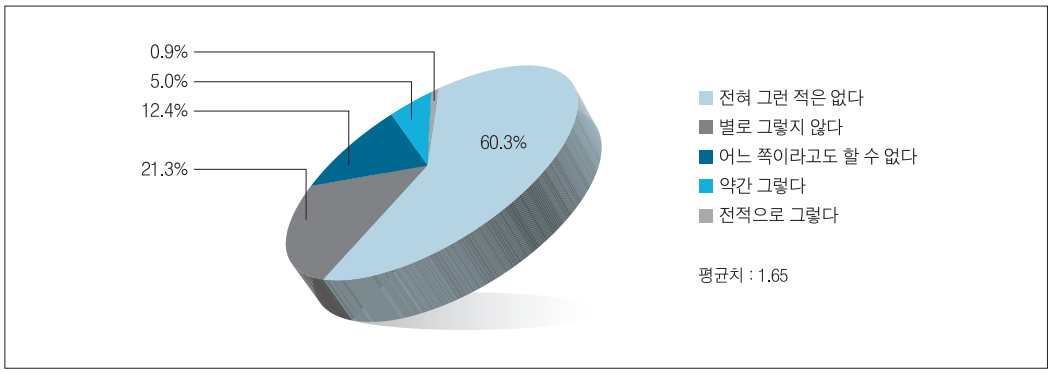
〈그림 3-2-2-05〉 게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다.



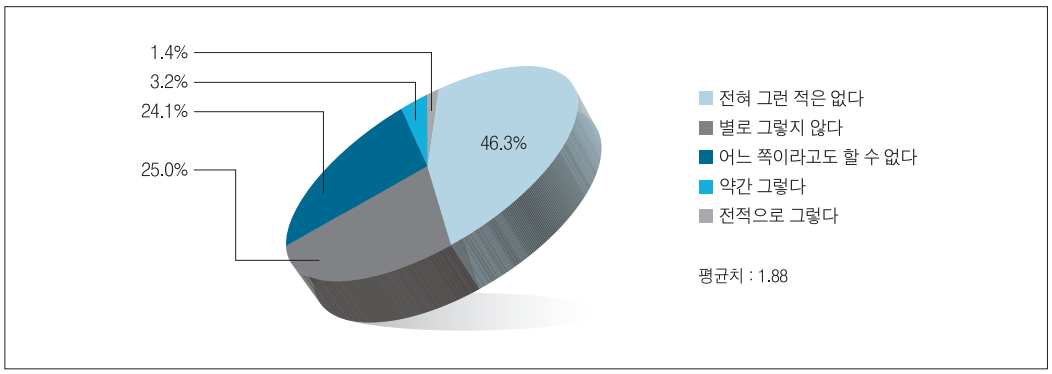
〈그림 3-2-2-06〉 게임에서 지면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다.



〈그림 3-2-2-07〉 게임으로 친구/동료들과 어울리는 시간이 줄었다.



〈그림 3-2-2-08〉 게임으로 자신이 생겨 집중력이 향상되었다.



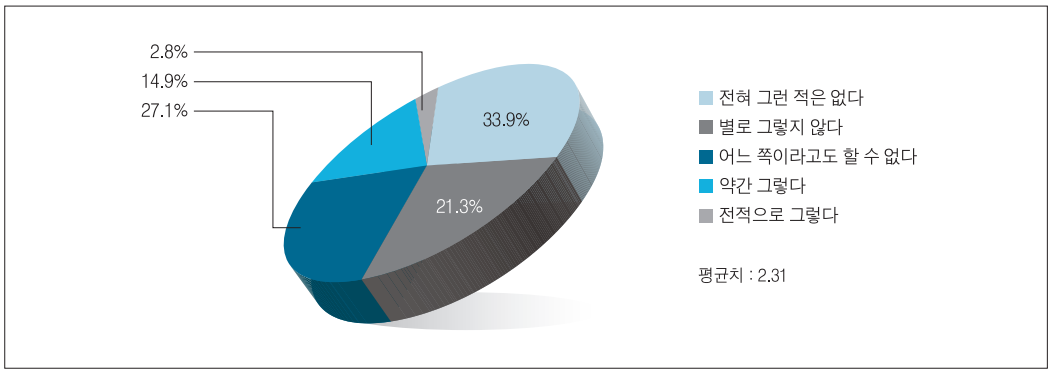
가족이나 친구 동료와 이야기하는 기회가 늘었다'는 항목이 2.47점으로 가장 높은 점수를 나타냈고, '게임을 통해 컴퓨터나 인터넷을 능숙하게 쓸 수 있게 되었다'는 항목 역시 2.31점으로 높았다. 일본 게임 이용자는 게임으로 인한 부정적인 영향보다는 긍정적인 경험을 많이 하고 있는 것으로 조사되었다.

3) 게임의 효과와 관련한 문항

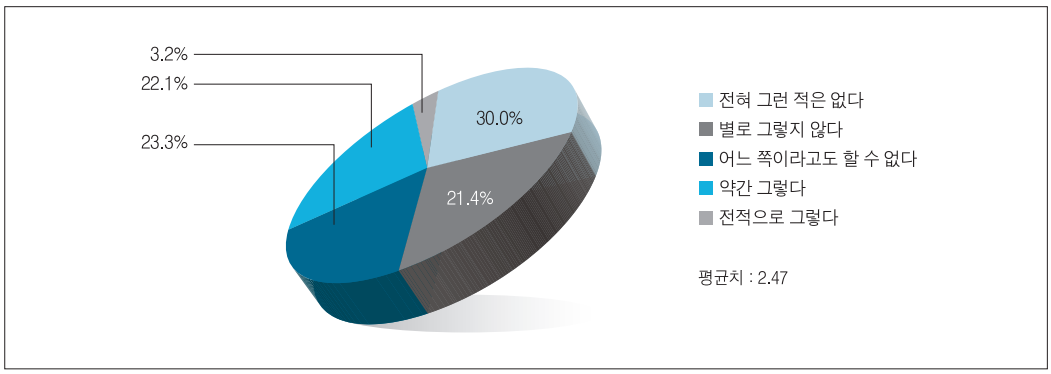
게임이 도움이 된다고 생각하는지에 대한 의견을 조사한 결과, 게임교육학습 소프트웨어의 효과에 대해 9.4%가 '매우 효과가 있다'라고 답했고, 37.1%가 '약간 효과가 있다'고 응답했다. 성별로 살펴보면, 여성(48.1%)이 남성(44.8%)에 비해 긍정적인 게임 효과에 대해 좀 더 높은 비율로 응답하였다. 연령별로는 남성은 20~24세, 여성은 10~14세, 35~39세에서 긍정적 게임 효과에 대해 상대적으로 가장 높은 비율을 보였다.

게임이 노인의 손재주나 반사 신경을 단련시키는데 효과가 있다는 질문에 전체 응답자 중 20.2%가 '매우 효과가 있다고 생각한다'고 응

〈그림 3-2-2-09〉 게임을 통해 컴퓨터나 인터넷을 능숙하게 쓸 수 있게 되었다.



〈그림 3-2-2-10〉 게임으로 친구/동료들과 어울리는 시간이 늘었다.



답했고, 49.5%가 '약간 효과가 있다고 생각한다고' 응답했다. 성별로 살펴보아도 이러한 비율은 크게 차이가 나지 않았다. 연령별로 살펴보면 전 연령층에서 대부분 절반 이상의 긍정적인 효과가 있다고 생각하고 있으나 남성 10~14세에서는 그 비율이 가장 떨어졌다.

게임이 사회복귀요법에도 긍정적인 영향을 미치고, 비만을 해소하는데도 도움을 줄 수 있다고 보는지에 대한 질문에 10.6%가 '매우 효과가 있다고 생각한다'고 답했다. 38.1%정도는 '약간 효과가 있다고 생각한다'고 밝혔는데, 이러한 긍정적 응답은 남녀 간 큰 차이를 보이고 있지는 않은 것으로 나타났다. 연령별로 살펴보면, 전 연령층에서 긍정적인 응답의 비율이 높은 가운데, 남성 10~14세에서 그 비율이 현격하게 낮았다.

게임이 학교에 가지 않는 아이의 마음을 여는 효과가 있을 것이라고 생각한다는 질문에 30.5%정도가 매우 또는 약간 효과가 있을 것이라고 생각한다고 답했으며, 45.3%는 '어느 쪽이라고도 할 수 없다'고 응답했다. 성별로 살펴보면, 이러한 응답비율과 큰 차이를 보이고

있지 않았으며, 연령대별로 살펴보면, '어느 쪽이라고 할 수 없다'는 중립적인 응답비율이 타 질문에 비해 높은 비율을 차지했다.

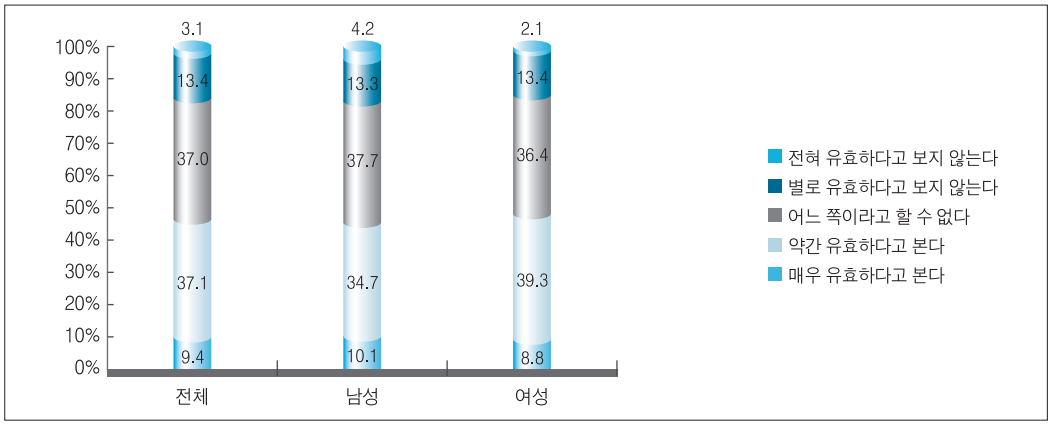
한편 게임의 부정적인 효과에 대한 의견을 구체적으로 질문한 결과 게임의 폭력성에 대해 2.3%는 '전혀 그렇게 생각하지 않는다'고 답했으며, 12.9%는 '별로 그렇게 생각하지 않는다'고 답했다. 반면 '약간 그렇다고 생각한다'는 비율이 전체의 42.8%였고, '전적으로 그렇게 생각한다'가 7.8%로 나타났다. 10대와 20대의 남성에서 '별로 그렇게 생각하지 않는다'는 의견이 다른 연령층에 비해 높았다. 남녀 모두 고 연령층으로 갈수록 게임의 폭력성에 대한 부정적인 의견비율이 높음을 보였다.

게임이 사람 사이의 교제를 방해한다는 질문에 23.0%가 '전혀 또는 별로 그렇게 생각하지 않는다'는 의견을 나타냈고, 43.8%정도가 '약간 또는 전적으로 그렇게 생각한다'고 응답해 절반에 가까운 정도가 게임의 교제방해에 대한 부정적인 의견에 동의하고 있음을 알 수 있다.

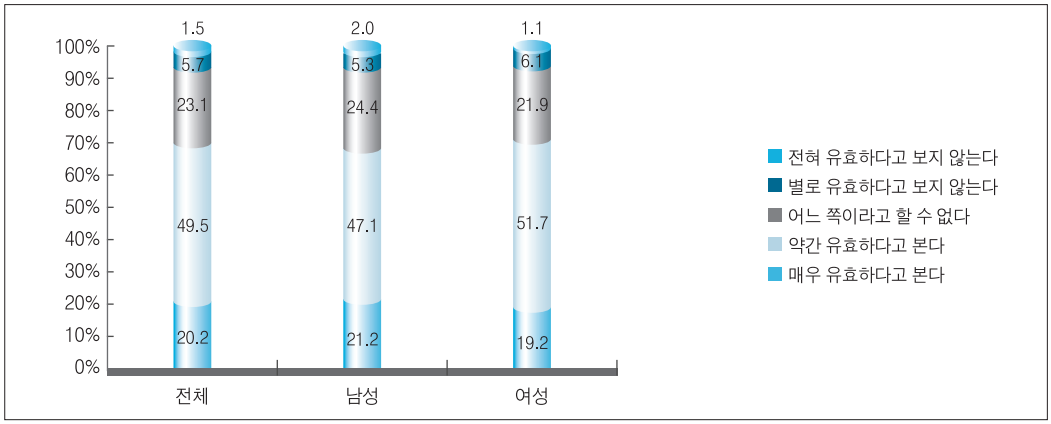
게임이 뇌의 활동을 저하시키는가 하는 질문에 3.8%가 게임이 뇌의 활동저하에 '전적으로 영향을 준다'고 답했고, 20.0%가 '약간 그렇게 생각한다'고 응답했다. 반면, '별로 그렇게 생각하지 않는다'고 답한 응답비율은 29.0%, '전혀 그렇게 생각하지 않는다'는 4.3%를 나타냈다. 연령별로 살펴보면 20, 30대에서 게임이 뇌의 활동저하에 영향을 주지 않는다는 응답이 높았는데, 특히 25~29세 남성(56.0%)에서 두드러지게 높은 비율을 나타냈다. 반면에 뇌의 활동저하에 관한 우려의 응답의 경우 남성 10~14세에서 가장 높았다(42.0%).

게임의 효과와 영향에 대해 구체적으로 질문한 결과, 게임의 영향에 관해서는 가장 많은 의견이 '시력 저하'로 69.2%로 나타났으며, '클리어 했을 때에 만족감을 얻을 수 있다'는 의견이 51.9%로, 다음으로 높은 비율을 나타냈다. '두통, 어깨 결림 등이 생긴다'와 '스트레스를 발산할 수 있다'는 의견도 각각 39.2%, 35.2%로 비교적 많았다. 게임을 할 때, 육체적인 기능저하가 가장 많이 지적되었으나, 성공적인 게임목표 달성으로 인한 만족감을 게임 이용의 긍정적 효과로 인식하고 있다는 것을 알 수 있다. 성별로 살펴볼 때, 응답률 간의 큰 차이를 나타내는 항목은 보이지 않았다. 연령별 조사에서도 전체 게임에 대한 영향을 알아본 성향과 크게 다르지 않았으나, '게임을 통해 가족, 친구와 커뮤니케이션을 할 수 있다'는 의견에서 남성 3~14세의 경우 46.7%가 그렇다고 응답해, 다른 연령대와 차이를 보였다.

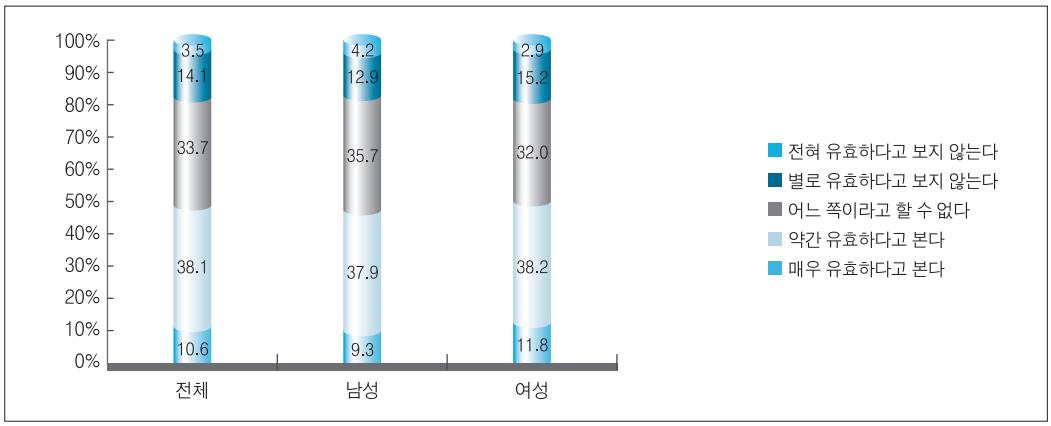
〈그림 3-2-2-11〉 게임교육학습 소프트웨어의 효과(성별)



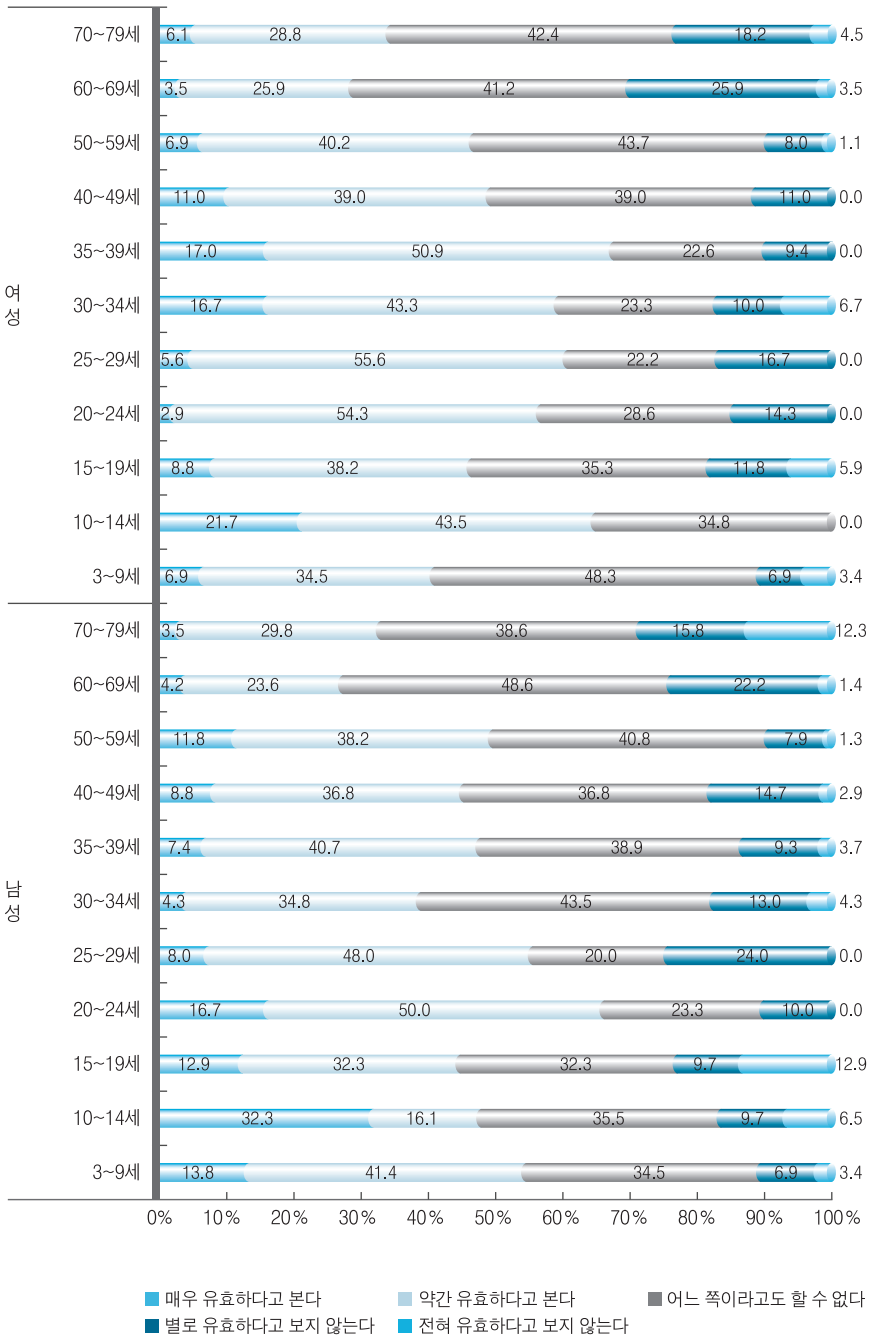
〈그림 3-2-2-12〉 노인의 손재주나 반사 신경 단련 효과(성별)



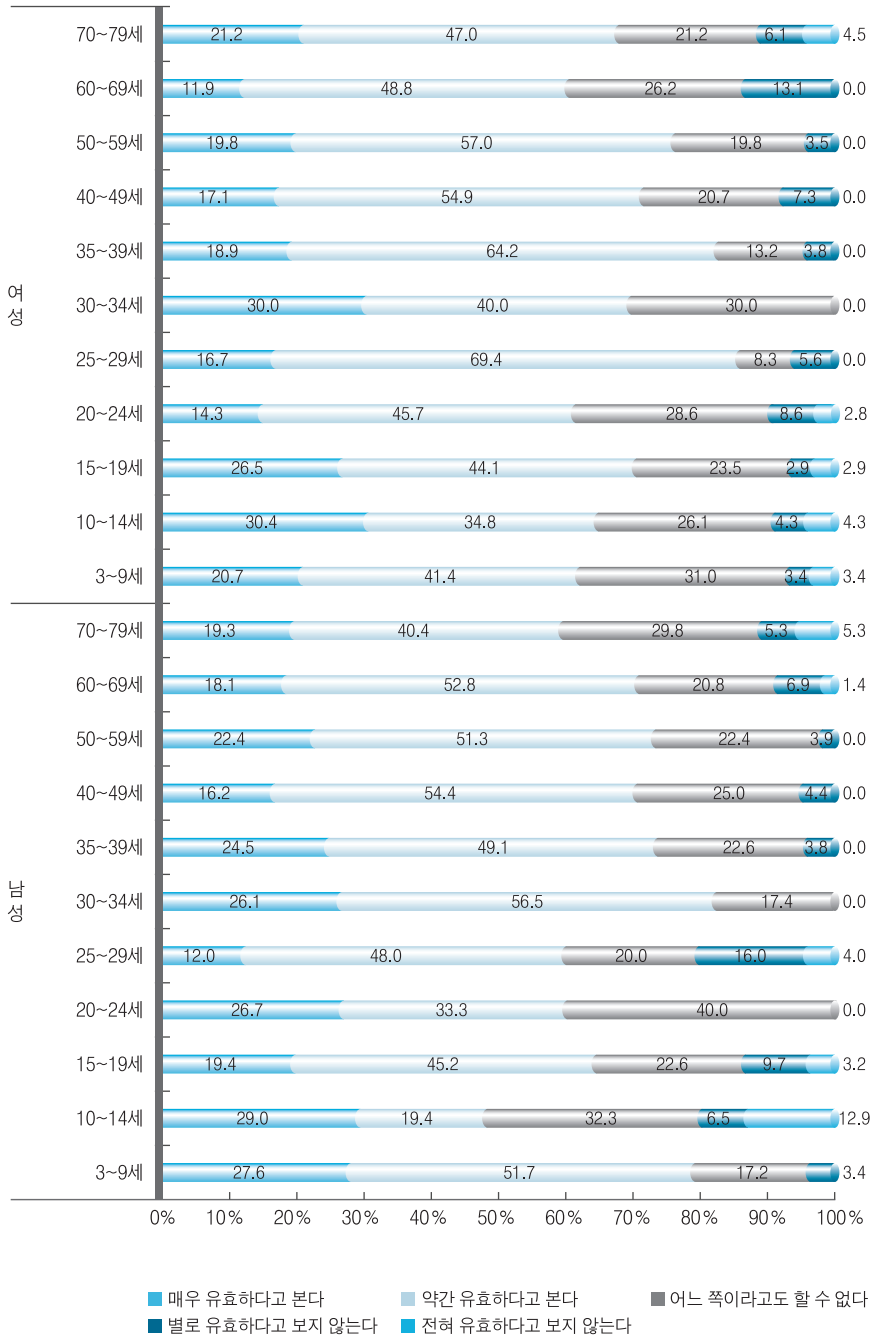
〈그림 3-2-2-13〉 사회복귀요법과 비만해소 효과(성별)



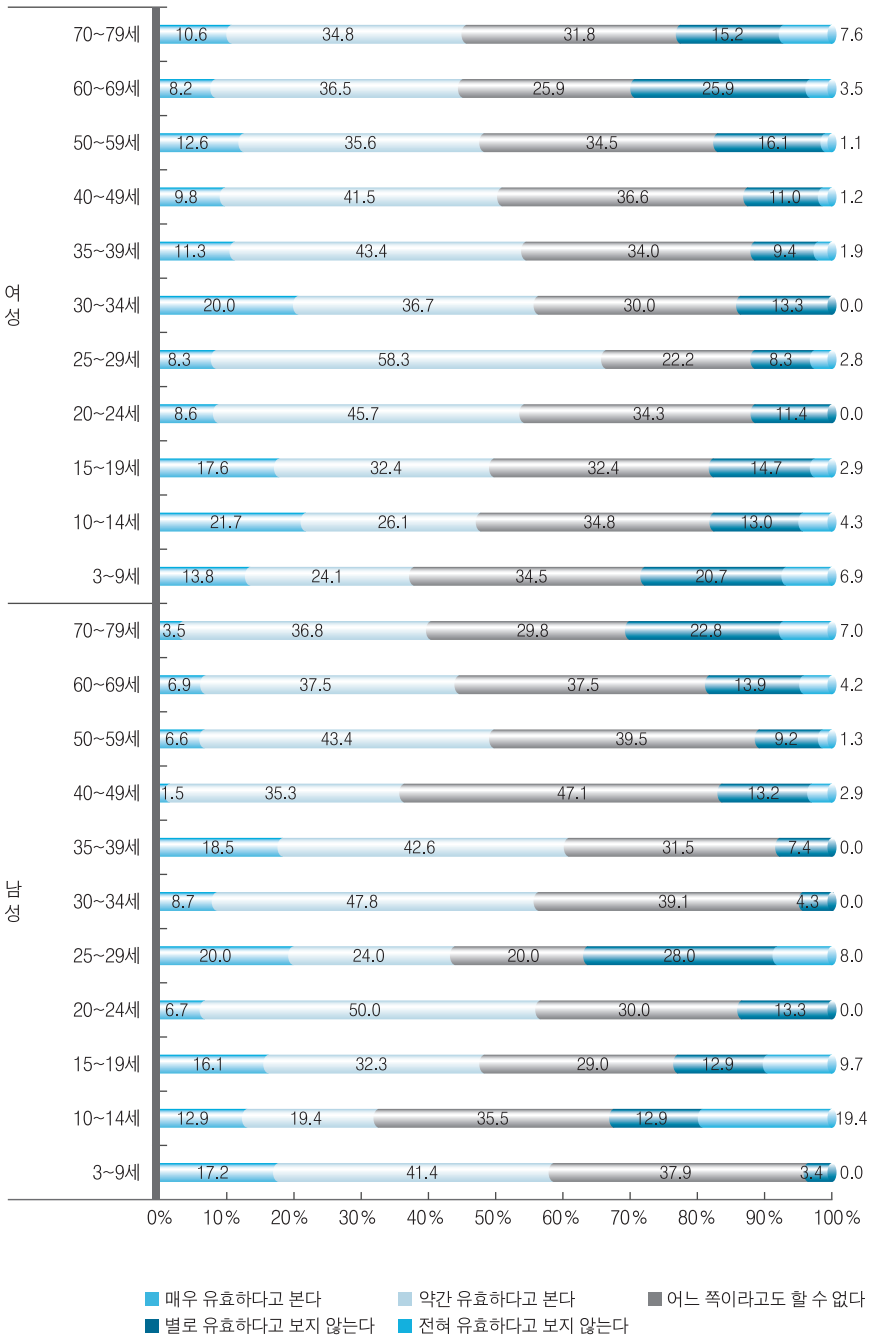
〈그림 3-2-2-14〉 게임교육학습 소프트웨어의 효과(연령별)



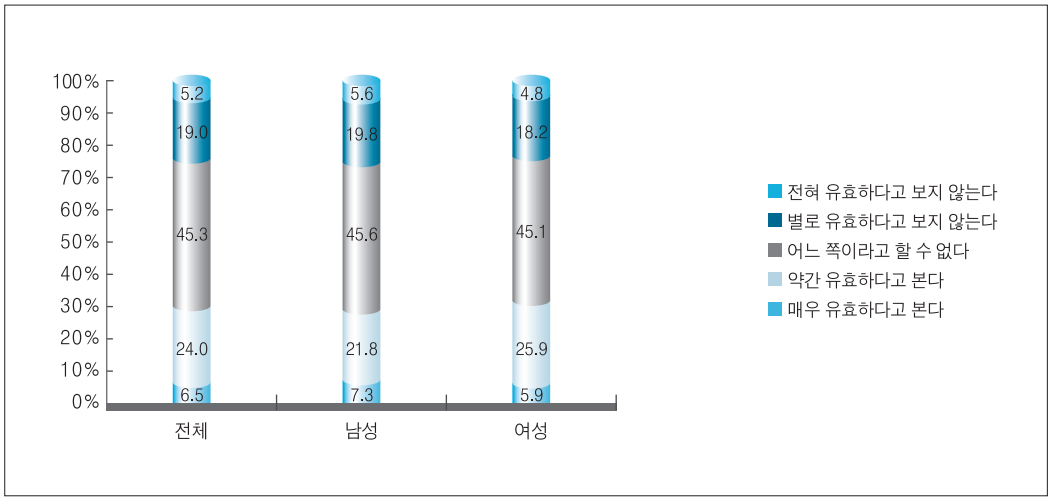
〈그림 3-2-2-15〉 노인의 손재주나 반사 신경 단련효과(연령별)



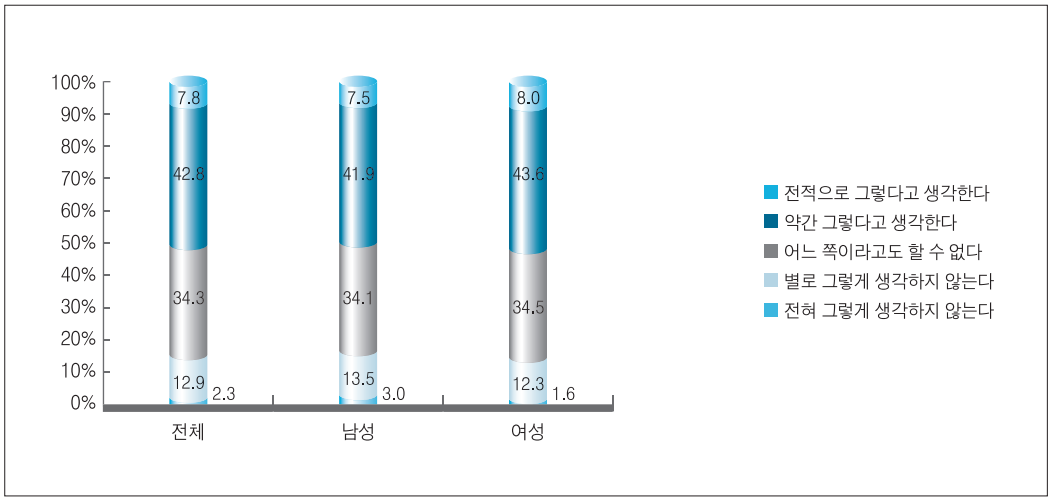
〈그림 3-2-2-16〉 사회복귀요법과 비만해소 효과(연령별)



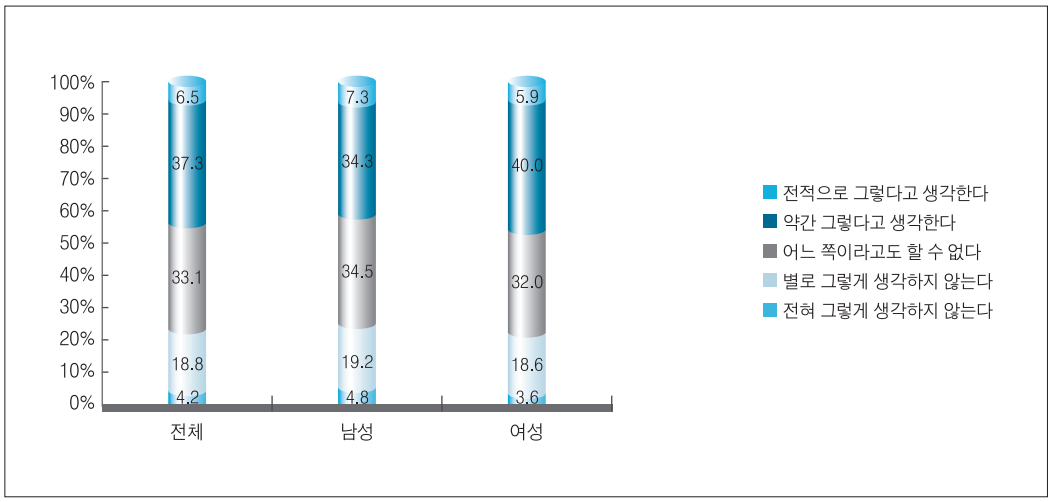
〈그림 3-2-2-17〉 학교에 가지 않는 아이의 마음을 여는 효과(성별)



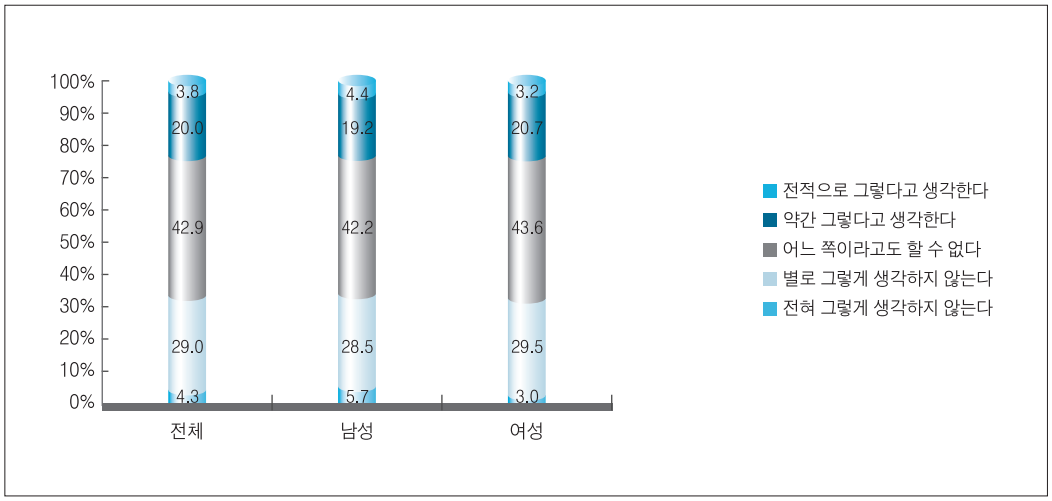
〈그림 3-2-2-18〉 게임의 폭력성(성별)



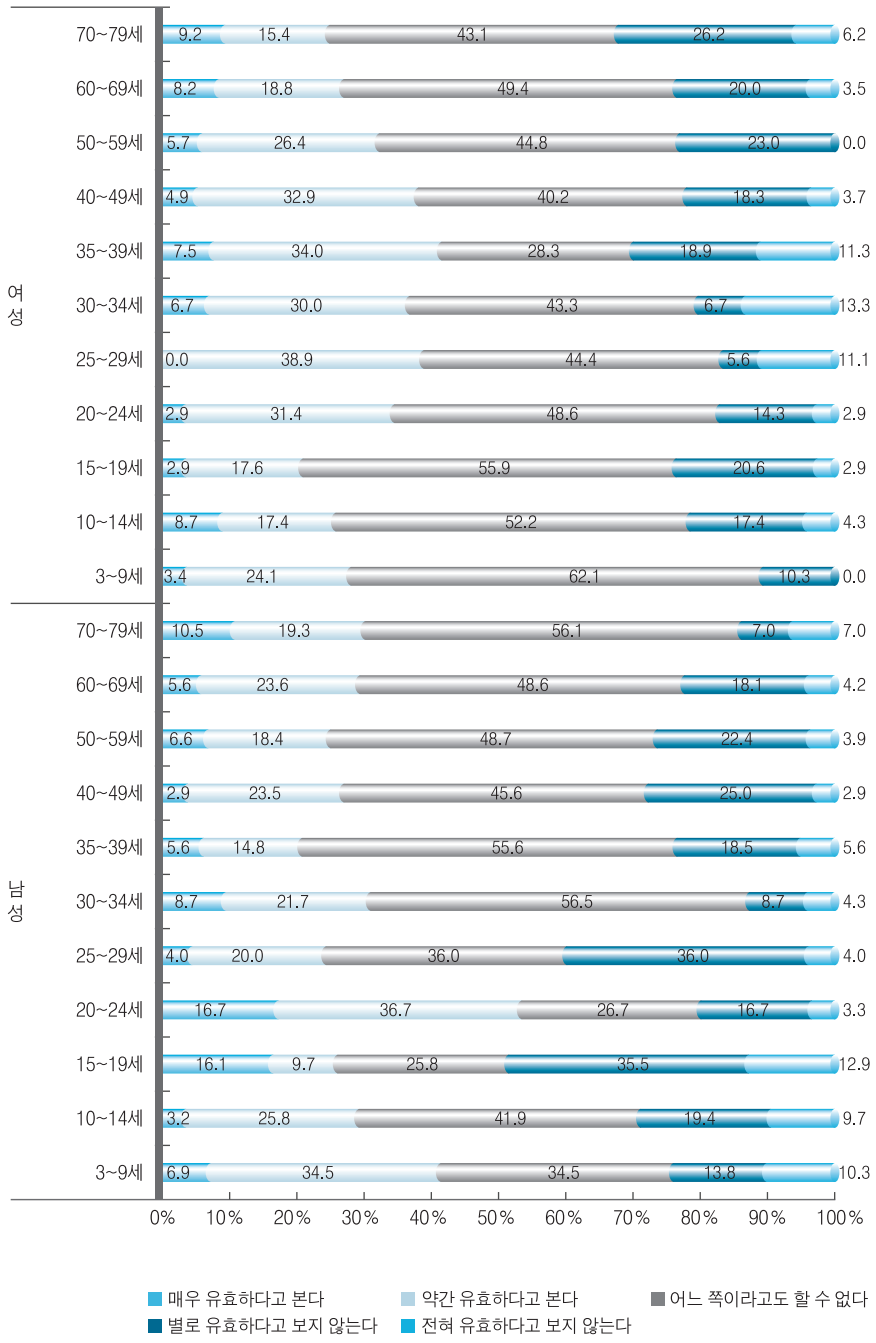
〈그림 3-2-2-19〉 게임의 교제방해(성별)



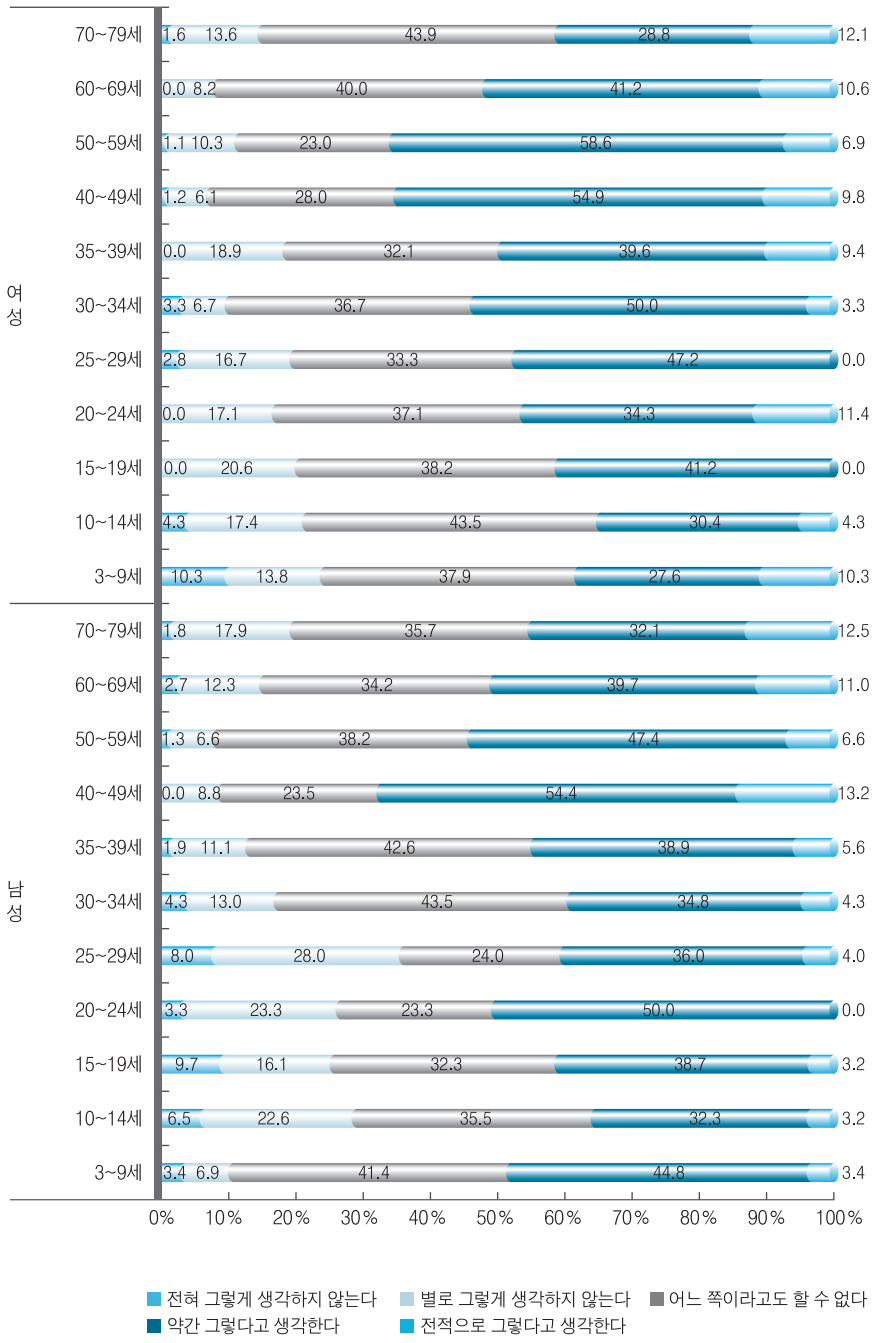
〈그림 3-2-2-20〉 뇌의 활동저하(성별)



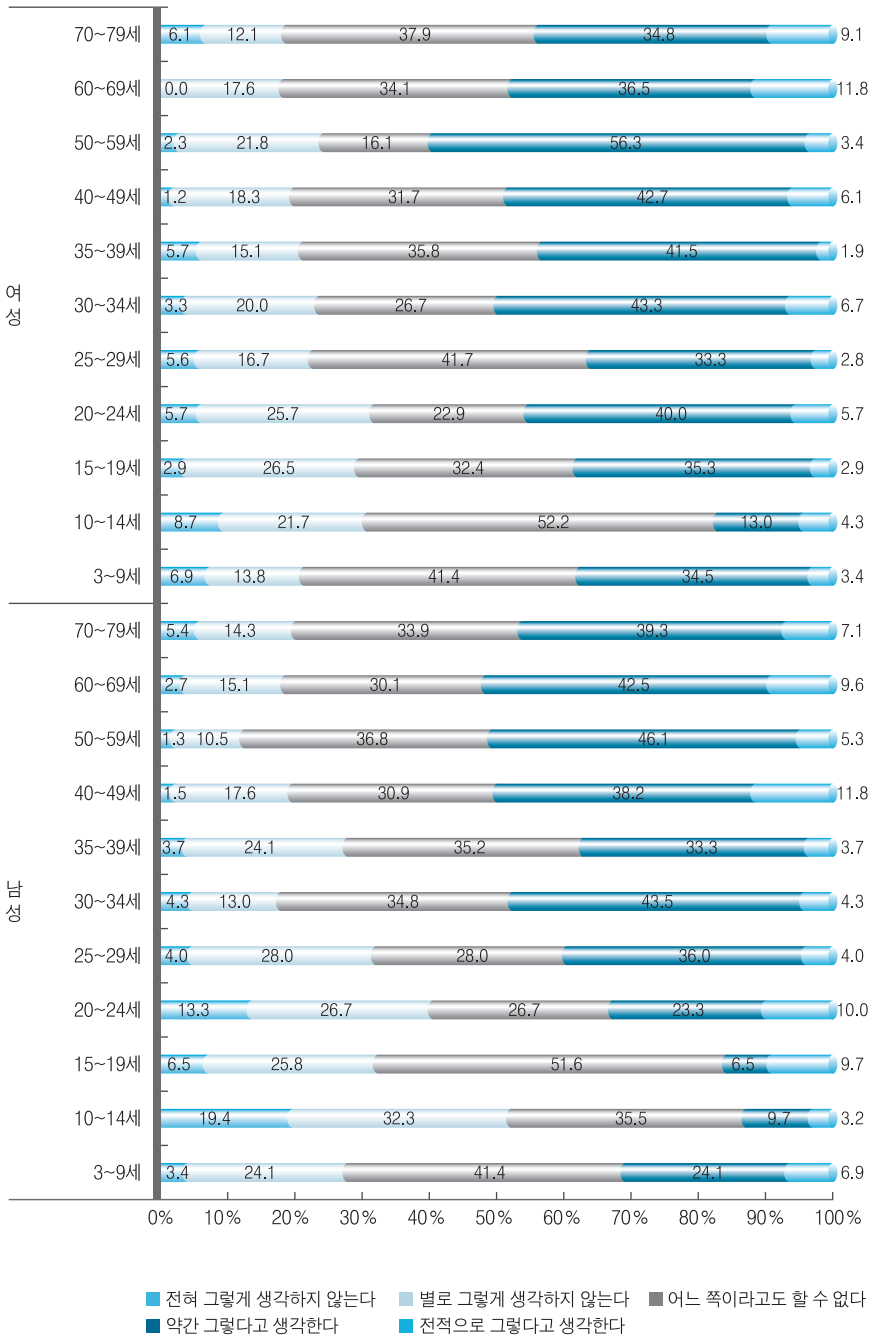
〈그림 3-2-2-21〉 학교에 가지 않는 아이의 마음을 여는 효과(연령별)



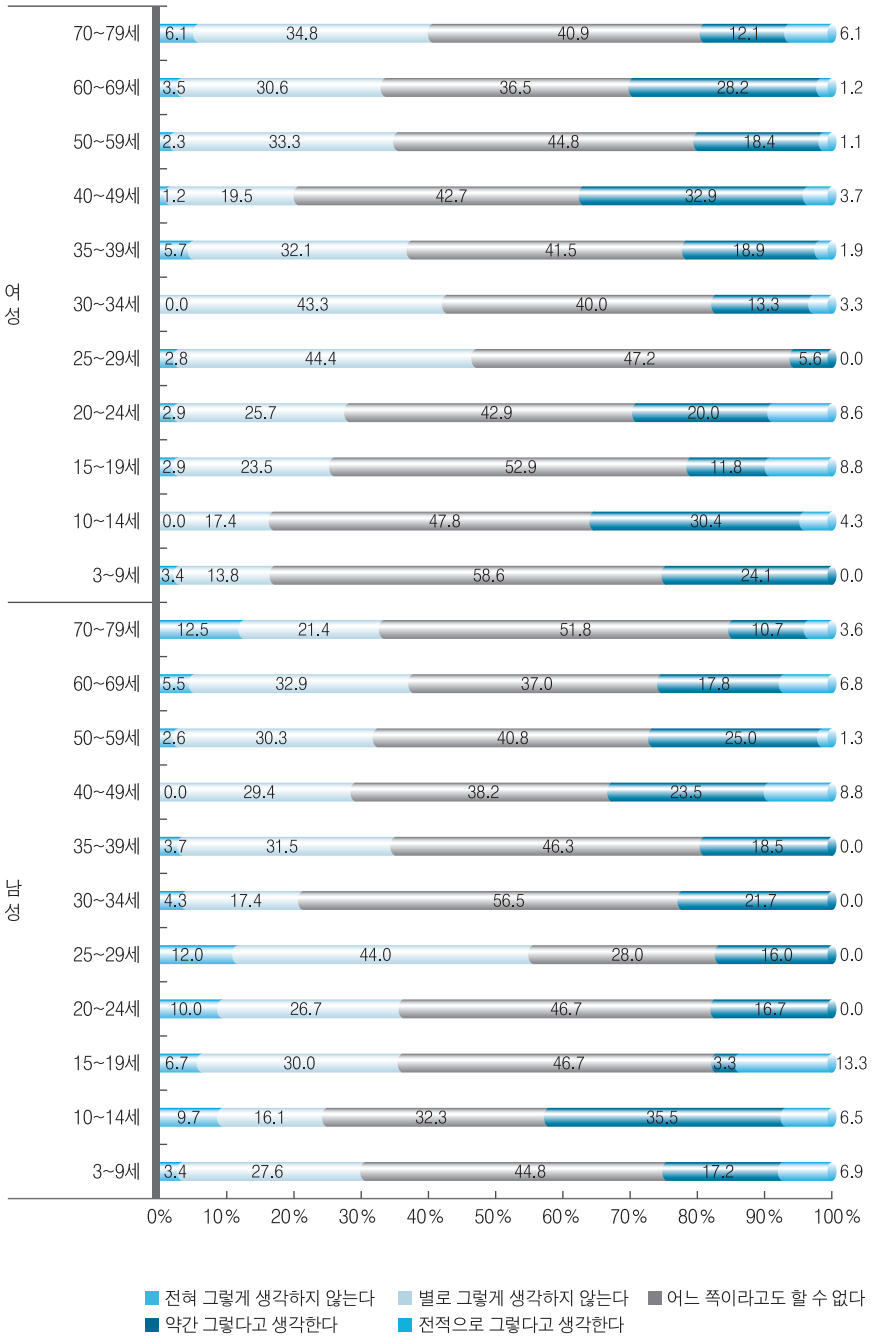
〈그림 3-2-2-22〉 게임의 폭력성(연령별)



〈그림 3-2-2-23〉 게임의 교제방해(연령별)



〈그림 3-2-2-24〉 뇌의 활동저하(연령별)



〈표 3-2-2-01〉 게임의 영향(성별, 중복응답) (단위 : %)

구 분	전체	남성	여성
클리어 했을 때 만족감, 충족감을 얻을 수 있다.	51.9	52.8	51.1
금방 '리세트'하려는 안이한 생각이 생긴다.	27.5	26.9	28.1
꿈과 감동을 준다.	10.1	9.0	11.0
폭력적으로 된다	16.3	15.1	17.4
손가락을 움직임으로써 뇌가 활성화된다.	25.9	23.3	28.3
유아의 뇌 발달이 늦어진다.	7.3	6.6	7.8
스트레스를 발산할 수 있다.	35.2	38.0	32.7
생각대로 되지 않으면 스트레스의 원인이 된다.	27.0	25.7	28.1
게임을 통해 가족, 친구와 커뮤니케이션을 할 수 있다.	19.8	20.7	19.0
타인과 커뮤니케이션을 취할 수 없게 된다.	20.4	20.5	20.3
집중력, 기억력이 길러진다.	10.3	10.2	10.3
시력이 저하된다.	69.2	65.1	73.0
끈기, 인내력이 길러진다.	4.3	4.4	4.3
두통, 어깨 결림 등이 생긴다.	39.2	33.3	44.3
창조력, 공상력이 익혀진다.	8.2	9.2	7.3
현실과 공상을 구별할 수 없게 된다.	24.1	23.3	24.7
기계에 대해 서투르다는 의식이 없어진다.	12.2	11.4	12.8
체력 저하와 비만의 원인이 된다.	26.4	26.7	26.2
순간적인 판단력, 민첩성, 반사신경이 길러진다.	12.5	11.0	13.7
감수성과 창조력이 저하된다.	13.7	12.9	14.4
영어와 문자를 익힐 수 있다.	12.5	10.6	14.1
학력이 저하된다.	13.0	14.7	11.6
긴장이 풀려서 릴랙스 할 수 있다.	6.8	8.4	5.3
뇌가 치매 상태에 가까워진다.	5.9	6.0	5.9

〈표 3-2-2-02〉 게임의 영향(연령별, 중복응답) (단위 : %)

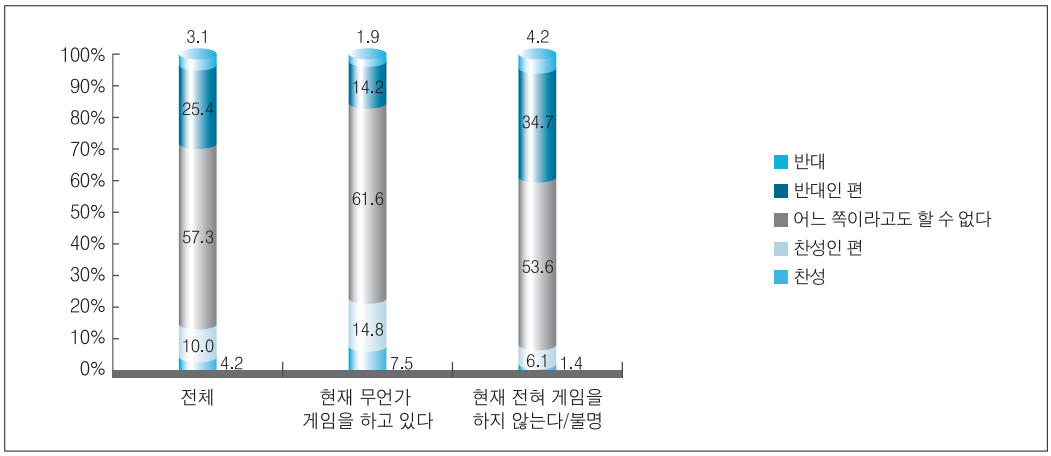
구분	전체	남성					여성				
		3-14세	15-24세	25-39세	40-59세	60-79세	3-14세	15-24세	25-39세	40-59세	60-79세
클리어 했을 때 만족감, 충족감을 얻을 수 있다.	51.9	63.3	83.6	68.6	41.7	33.6	63.5	65.2	67.2	47.3	32
금방 '리세트'하려는 안이한 생각이 생긴다.	27.5	18.3	16.4	26.5	31.9	30.5	17.3	29	37	29	23.5
꿈과 감동을 준다.	10.1	16.7	18	16.7	2.8	2.3	21.2	24.6	13.4	7.7	3.3
폭력적으로 된다.	16.3	11.7	14.8	13.7	17.4	15.3	11.5	15.9	14.3	27.2	11.8
손가락을 움직임으로써 뇌가 활성화된다.	25.9	13.3	13.1	22.5	20.8	35.9	7.7	20.3	27.7	32.5	34.6
유아의 뇌 발달이 늦어진다.	7.3	6.7	6.6	5.9	9	4.6	7.7	10.1	5.9	8.9	7.2
스트레스를 발산할 수 있다.	35.2	35	60.7	46.1	28.5	32.8	17.3	46.4	29.4	39.1	27.5
생각대로 되지 않으면 스트레스의 원인이 된다.	27.0	28.3	41	30.4	24.3	15.3	25	29	34.5	30.8	20.9
게임을 통해 가족, 친구와 커뮤니케이션을 할 수 있다.	19.8	46.7	29.5	21.6	15.3	9.9	28.8	17.4	19.3	24.9	9.8
타인과 커뮤니케이션을 취할 수 없게 된다.	20.4	6.7	16.4	17.6	29.9	20.6	13.5	11.6	21	26	19.6
집중력, 기억력이 길러진다.	10.3	8.3	16.4	7.8	5.6	15.3	9.6	4.3	9.2	11.8	12.4
시력이 저하된다.	69.2	63.3	68.9	64.7	72.9	55.7	67.3	73.9	77.3	76.3	67.3
끈기, 인내력이 길러진다.	4.3	3.3	6.6	4.9	2.8	5.3	5.8	4.3	5	4.1	3.3
두통, 어깨 결림 등이 생긴다.	39.2	20	31.1	40.2	41	26.7	28.8	55.1	48.7	45.6	39.9
창조력, 상상력이 익혀진다.	8.2	18.3	21.3	10.8	4.2	3.8	9.6	17.4	10.9	5.3	1.3
현실과 상상을 구별할 수 없게 된다.	24.1	15	11.5	22.5	29.9	26	7.7	15.9	26.1	32	25.5
기계에 대해 서투르다는 의식이 없어진다.	12.2	11.7	9.8	14.7	6.9	14.5	19.2	11.6	15.1	13.6	8.5
체력 저하와 비만의 원인이 된다.	26.4	18.3	34.4	30.4	28.5	22.1	23.1	30.4	28.6	26	23.5
순간적인 판단력, 민첩성, 반사신경이 길러진다.	12.5	8.3	14.8	10.8	6.3	16	9.6	5.8	10.1	16.6	18.3
감수성과 창조력이 저하된다.	13.7	6.7	11.5	3.9	20.1	15.3	5.8	13	12.6	18.9	14.4
영어와 문자를 익힐 수 있다.	12.5	21.7	13.1	11.8	6.9	7.6	26.9	11.6	16	16.6	6.5
학력이 저하된다.	13.0	15	19.7	11.8	16	13	9.6	8.7	8.4	12.4	15
긴장이 풀려서 릴랙스 할 수 있다.	6.8	10	19.7	8.8	4.2	6.9	13.5	8.7	4.2	4.7	2.6
뇌가 치매 상태에 가까워진다.	5.9	5	6.6	4.9	7.6	5.3	7.7	5.8	4.2	5.3	7.2

2. 게임 이용에 관한 학부모의 의견조사

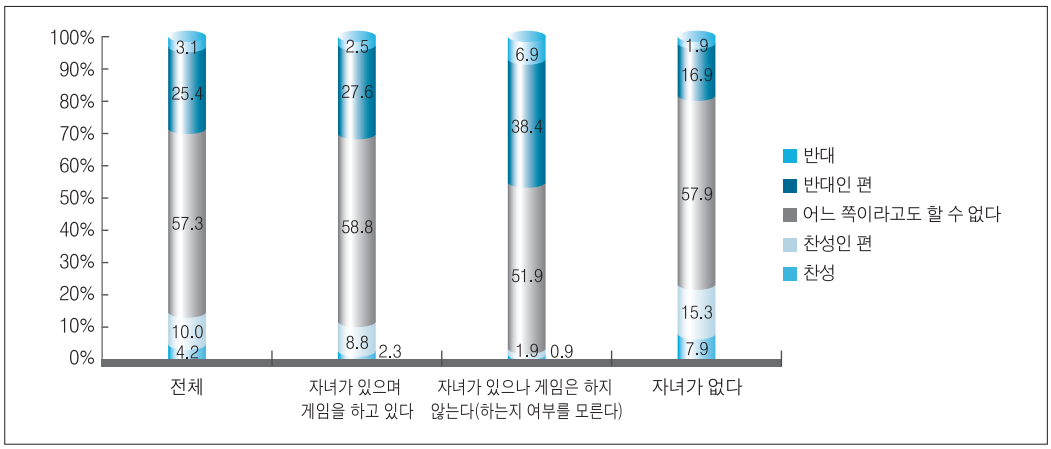
청소년의 게임 이용에 관한 의견을 조사한 결과, 현재 게임을 이용하고 있다고 응답한 사람의 22.3%가 찬성한다고 응답하였고, 현재 게임을 전혀 하지 않는다고 응답한 사람의 7.5%가 찬성한다고 응답하였다. 어느 쪽이라고 말할 수 없다는 유보적인 입장이 지배적인 응답으로 나타났는데, 전체 응답자의 57.3%, 게임 이용자의 61.6%, 게임을 이용하지 않는 응답자의 53.6%였다. 게임 이용에 대해 선뜻 찬성한다고 응답하는 비율이 높지 않은 것은 일본 역시 한국과 비슷한 게임 이용에 관한 견해를 보여주며, 오랜시간 동안 게임문화와 친숙했던 사회인데도 이러한 견해를 가지고 있다는 점에서 건전한 게임문화 정착의 필요성을 읽을 수 있다.

자녀가 있으며, 게임을 이용하고 있는 응답

〈그림 3-2-2-25〉 게임 이용 여부에 따른 청소년의 게임 이용에 대한 견해



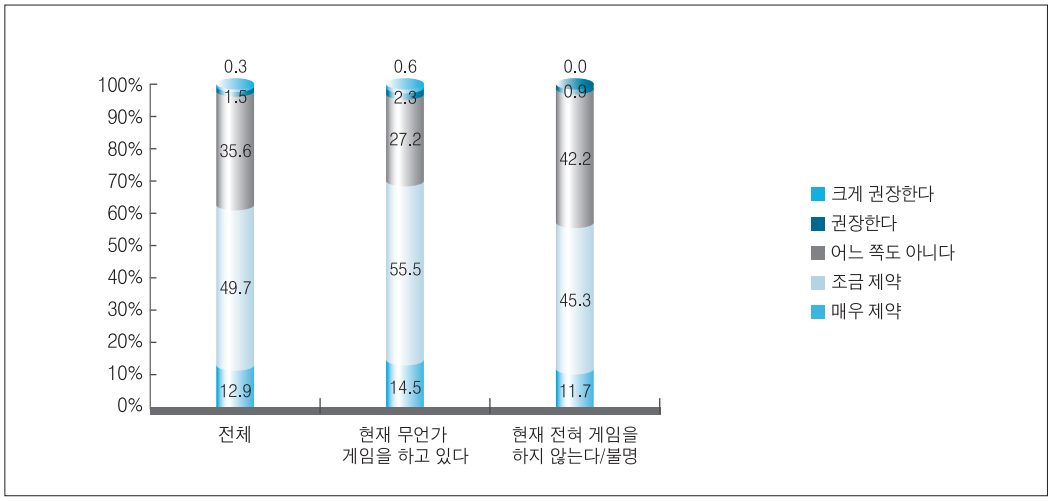
〈그림 3-2-2-26〉 자녀 유무에 따른 청소년의 게임 이용에 대한 견해



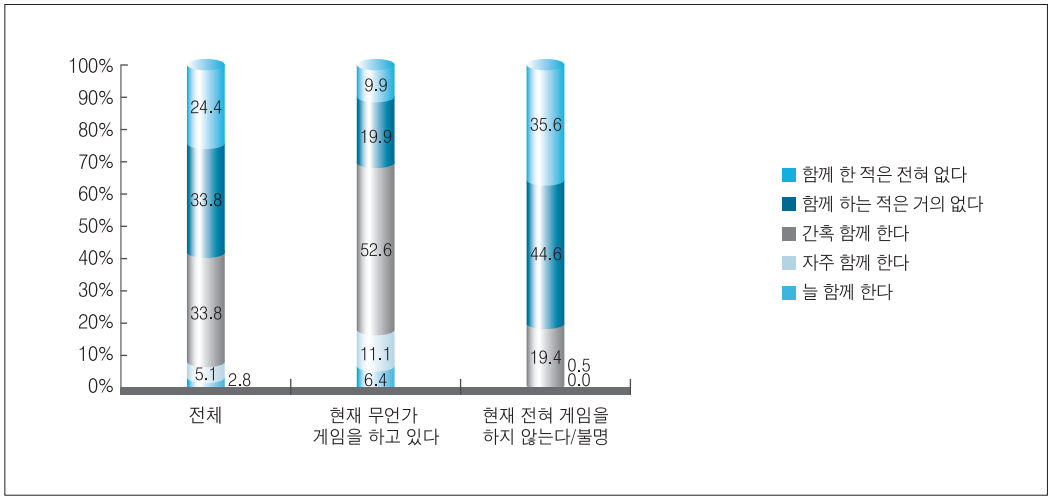
자의 11.1%가 청소년의 게임 이용에 '찬성'하였으며, 자녀가 있으나 게임을 하고 있는지의 여부를 모르는 응답자의 2.8%가 게임 이용에 찬성하고 있었다. 자녀가 없는 경우에는 청소년의 게임 이용에 찬성하는 비율이 23.2%로 높게 나타났다. 게임을 이용하는 자녀를 둔 응답자와 아닌 응답자 사이의 게임 이용에 대한 의견 차이가 많이 나타나고 있으며, 게임을 하지 않는 자녀를 둔 응답자가 다른 응답자보다 상대적으로 게임 이용을 반대하는 경향이 있는 것으로 조사되었다.

학부모의 자녀의 게임에 대한 제재를 본인의 게임 이용 여부에 따라 조사하였는데, 현재 게임을 이용하고 있다고 응답한 경우, 14.5%가

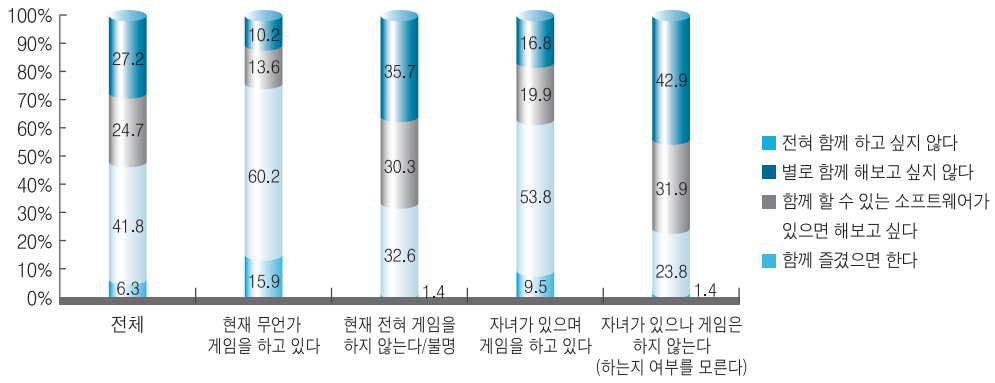
〈그림 3-2-2-27〉 학부모의 자녀의 게임에 대한 제재



〈그림 3-2-2-28〉 자녀와 게임을 함께 이용하는지의 여부



〈그림 3-2-2-29〉 자녀와 함께 게임을 이용할 의향



자녀의 게임에 대해 매우 제약하고 있으며, 55.5%가 조금 제약하고 있다고 응답하였다. 게임을 권장한다고 한 응답자는 2.9%로 저조하였다. 현재 전혀 게임을 이용하지 않는다고 응답한 응답자의 경우, 매우 제약한다는 의견은 11.7%, 조금 제약한다는 의견은 45.3%였다. 게임 이용을 권장한다는 의견은 0.9%였다. 본인 스스로가 게임을 이용하건 하지 않건 간에, 대체로 학부모는 자녀의 게임에 대해 제재를 가하는 입장인 것으로 조사되었다.

자녀와의 게임 이용 여부를 설문한 결과, 응답자의 24.4%가 전혀 이용한 적이 없다고 응답하였고, 33.8%가 함께 이용한 적이 거의 없다고 하였다. 간혹 함께 한다는 응답 역시 33.8%였으며, 자주 함께 한다는 응답은 5.1%, 늘 함께 한다는 응답은 2.8%로 나타났다. 부모의 게임 이용 여부는 자녀와의 게임 이용 여부를 결정짓는 중요한 요인이 되는데, 부모가 게임을 이용하고 있는 경우에는 간혹이라도 게임을 함께 이용한다는 응답이 70.1%인 반면에, 부모가 게임을 이용하지 않는 경우에는 19.9%만 간혹이라도 자녀와 함께 게임을 이용한다고 응답해 자녀와의 게임 이용률이 크게 달랐다.

자녀와 게임을 함께 이용해 볼 의향에 대해, 전체 응답자의 6.3%만 '함께 즐겼으면 한다'고 응답하였고, 41.8%는 '함께 할 수 있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다'고 응답하였다. 하고 싶지 않다는 의견은 51.9%로 과반의 비율이 조금 넘는 규모였다. 그러나, 현재 게임을 이용하고 있는 응답자를 대상으로 질문한 결과 게임을 해보고 싶다는 의견이 76.1%였고, 자녀가 게임을 하고 있는 경우에도 게임을 함께 하고 싶다는 의견이 63.3%로 높게 나타났다. 부모가 게임을 이용하지 않거나 자녀가 게임을 이용하지 않는 경우 또는 부모가 자녀의 게임 이용 여부를 모르는 경우에는 게임을 함께 이용하고 싶다는 비율이 각각 34.0%, 25.2%로 저조하였다.