

KGDI 연구보고서 04-001

# 게임환경 변화에 따른 게임몰입(중독)의 추세와 의미

2004 · 1

한국게임산업개발원

KOREA GAME DEVELOPMENT & PROMOTION INSTITUTE

# 게임환경 변화에 따른 게임몰입(중독)의 추세와 의미

## 요약

### I. 서론

1. 연구배경 및 목적
2. 연구방법

### II. 게임중독의 개념과 측정모델

1. 게임중독의 개념
  - (1) 중독의 개념과 특성
  - (2) 게임중독의 개념
2. 게임중독의 원인
  - (1) 개인의 심리적 특성
  - (2) 게임의 환경과 속성
3. 게임중독의 특성과 징후
  - (1) 게임중독의 특성
  - (2) 게임중독의 징후
4. 게임중독의 기준과 기존 모델
  - (1) 기존 인터넷 중독 연구
  - (2) 인터넷 중독 연구의 기준
  - (3) 기존 연구모델과 한계점

### III. 게임환경의 변화

1. 게임 구동환경의 변화 : 네트워크와 다양화
  - (1) 게임 장르의 다양화와 특성변화
  - (2) 온라인게임의 급격한 성장
2. 게임산업의 급성장과 인식의 변화
  - (1) 게임의 대중화
  - (2) 게임에 대한 문화적 인식
3. 게임을 통한 상호작용 및 가상공동체 형성
  - (1) 사회적 관계 형성을 위한 도구
  - (2) 가상공동체

### IV. 게임이용자의 이용행태 변화

1. 게임이용자의 일반적 특성 변화
  - (1) '중'사용자 주요변화 추세
  - (2) 게임이용자의 일상생활 비교
2. 게임이용자의 이용행태 추세
  - (1) 게임이용 행태 비교

(2) 게임에 대한 의견 비교

3. 게임이용자의 이용행태 : 경사용자와 중사용자

## V. 게임중독 성향자의 이용행태 추세

1. 기존 연구의 게임중독자 현황

2. 게임중독 성향자 현황

(1) 연구대상과 방법

(2) 요인분석과 신뢰성 분석

(3) 게임중독 성향자 현황

3. 게임중독 성향자의 이용행태 분석

(1) 이용자 특성 비교

(2) 일상생활 비교

(3) 이용행태 비교

(4) 게임에 대한 의견 비교

## VI. 게임몰입(중독)의 의미분석과 대응방안 모색

1. 게임 몰입(중독)에 대한 의미 분석

(1) 게임중독 측정기준에 대한 논의 : 한국은 게임중독자의 나라?

(2) 게임이용 효과에 대한 논의 : 장시간 게임 이용자는 게임중독자?

(3) 게임중독의 요인에 대한 논의 : 게임몰입은 성격에 문제있는 사람?

(4) 게임몰입에 대한 가설 논의 : 게임에 몰입하면 문제행동을 일으킨다?

(5) 게임중독과 몰입에 대한 의미 진단

① 게임중독과 게임몰입의 구분이 필요

② 몰입은 온라인 가상공간에서의 상호작용

③ 게임이용은 증가하나, 병리적 게임 '중독'은 감소

④ 게임중독 문제는 한국사회가 겪는 세계 초유의 상황

⑤ 국내 게임이용 문화는 전환기 : 게임이용자의 분화

⑥ 게임몰입과 온라인문화에 대한 선도적인 방안 제시가 필요

⑦ 게임에 대한 인식전환, 다양한 시각이 필요

⑧ 청소년 게임중독과 몰입에의 주요한 영향요인은 부모 인식

⑨ 게임몰입에 대한 문화적 대안마련이 필요

⑩ 게임중독 예방과 게임이용문화 조성을 위한 공동노력이 필요

2. 게임몰입(중독)에 대한 대응방안 모색

(1) 게임이용자 유형 재분류

(2) 게임이용문화의 조성

(3) 게임매니아 육성과 전문인력 발굴

(4) 병리적 중독자 치료·예방 프로그램 강화

(5) 게임등급분류제도의 개선과 홍보

## 요약

### 1. 게임중독의 개념과 기존연구

게임중독은 '중독' 개념에 기초하여 게임에 의해 조절능력이 상실되거나, 내성에 따라 게임을 지속적으로 사용하거나, 게임을 하지 않을 경우의 금단 증상, 게임에 강박적으로 집착 또는 의존하는 등의 문제적 징후가 나타나 신체적, 사회적, 심리적 문제를 일으키는 상태를 말한다.

게임중독을 연구하는데 주로 원용되는 척도로는 Goldberg(1995)의 인터넷중독 장애 척도와 DSM-IV의 병적 도박 기준을 활용한 Young(1999)의 인터넷중독 척도가 있으며, 이 중 Young의 척도는 대부분의 국내연구에서 게임중독을 평가하는데 활용되고 있다. 그러나 중독이라는 개념자체가 '어떤 물질에 의한 신체적 손상'이라는 의학적 정의에서 비롯된 것이기에 지금까지 중독을 다룬 대부분의 연구에서는 '중독'을 의학적 치료가 필요한 질병이라고 정의하고 있으며, 개념도 게임에 지나치게 몰입한 나머지 일상생활, 업무, 학습에 그리고 인간관계 형성과 일반적인 사회생활을 유지하는데 치명적인 장애를 초래하는 경우를 말한다.

그러나 TV에서도 게임 중계를 하고 프로그래머가 등장해 광고를 할 만큼 게임이 대중화된 현실을 감안해 본다면 이러한 게임중독 모델은 오늘날 한국 사회의 게임 열풍을 설명하기엔 설득력이 부족한 게 사실이다. 특히 게임 자체가 하나의 문화로서 현대 사회의 특성을 설명하는 주요 키워드로 작용하는 현실에서, 게임을 통한 다양한 상호작용의 결과나 사회적 관계 형성, 새로운 문화 형성의 가능성을 배제한 채 게임을 많이 하는 것이 곧 사회와의 단절, 세상으로부터의 고립이라는 전제 하에 병적 중독으로 치부하는 것은 변화한 현실을 제대로 설명하지 못한 것이라 볼 수 있다. 물론 게임중독을 산업적인 논리를 통해 경시하는 것도 바람직하지 못한 시각이다.

이에 따라 기존 연구에서도 게임중독과 더불어 게임의 긍정적인 측면을 고려한 '게임 몰입'이라는 용어를 사용하기도 하고 있으며, 한국의 특수한 상황을 고려하여 현실에 적절한 측정기준을 만들자는 논의도 이루어지고 있다.

### 2. 게임환경의 변화와 이용자 추세

#### (1) 게임환경의 변화

##### ① 게임의 네트워크화와 장르의 다양화 : 고도의 판단능력과 상호작용 필요

최근의 게임환경은 기존의 게임분류 기준에 따라 정확히 구분하기 힘들다. 인터넷 환경이 발달과 함께, 게임의 네트워크화가 본격적으로 진행되고 있으며, 이를 통한 장르 및 특성이 다양화되고 있기 때문이다. 게임의 네트워크화를 통해 급속히 발달하고 있는 온라인게임은 네트워크에 연결된 게임 이용자와의 상호작용에 따라 다양한 결과가 도출되기 때문에 정해진 결과도, 종료도 없는 경우여서, 게임 상황을 해결하기 위해서는 고도의

두뇌싸움을 통해 신속한 판단력으로 상황에 대처할 필요가 생겼다. 따라서 게임은 그저 단순 반복적인 버튼 조작에 집중하기보다 상상력과 창의력을 최대한 발휘하여 전략을 짜는 등의 지적 능력을 요구하게 된 것이다. 또한 지속적인 상호작용은 이전의 게임이 초래했던 사회적 단절이라는 부정적 결과를 떠나 사회적 관계의 확대 혹은 보다 적극적인 새로운 사회관계의 형성을 가능케 하고 있다.

## ② 게임의 대중화와 문화적 인식의 확산 : 게임산업의 급성장과 여가로서의 정착

일반적으로 현대사회를 정보·문화 사회라고 정의하는데 게임은 정보적 측면과 문화적 측면을 모두 담아내는 그릇의 역할을 하고 있다. 대하소설을 연상시키는 시리즈 게임, 테크노음악을 만드는 게임, 영화와 애니메이션 등 타장르와 연계한 게임, 교육용 게임 등 무서운 속도로 장르를 파괴하며 게임산업은 문화콘텐츠의 중심으로 부각되고 있다. 이러한 분위기를 타고 게임벤처 창업도 활성화되고 있고, 인력을 양성하기 위한 교육시설도 증가하고 있으며, 문화콘텐츠 개발 지원 정책도 국가의 미래핵심사업으로 진행되고 있다.

게임을 매개로 사람들은 새로운 사회 규범과 행동양식을 창출해내고 그들만의 가치와 취향을 공유하고 있다. 퇴근 후 PC방에서 밤새 게임을 하는 직장인들, 게임을 모르면 청소년과의 대화조차 어려운 현실, 프로게이머가 등장해 스타로 부각되는 오늘의 상황은 가히 새로운 형식의 문화양식이라 할 수 있다. 게임은 이제 시대를 관통하는 문화적 코드의 하나로 자리잡으며, '여가문화'로 자리매김을 확고히 하고 있는 것이다. 특히 청소년들에게는 또래문화를 규정하는 '문화적 코드'로 해석되고 있는데, 새로운 세대, 온라인문화의 첨병으로 산업적으로, 문화적으로 급격히 그 인식이 확산되고 있다.

## ③ 게임을 통한 사회적 관계 형성과 가상공동체의 증가 : 사회적 상호작용의 기능

사람들은 게임을 하면서 단지 게임만 하는 것이 아니라 네트워크 저편에 연결된 수많은 게이머들과 대화하고 정보를 교환하는 등 끊임없이 상호작용을 하며, 나아가 게임 플레이를 위한 가상 공동체를 만들어 활동을 하기도 한다. 그리고 게임을 통해 만난 사람들 혹은 게임이라는 공동의 취미를 가진 사람들이 게임을 떠나서 새로운 공동체를 만들어 사회적 상호작용을 하거나 사회적 관계를 만들어 간다. 즉 게임은 그 자체가 사회적 속성을 가짐으로써 기존 게임의 몰입이 사회와의 단절을 의미했던 것과는 전혀 다르게 새로운 사회적 관계 형성까지도 도모할 수 있는 가능성을 제시하고 있다.

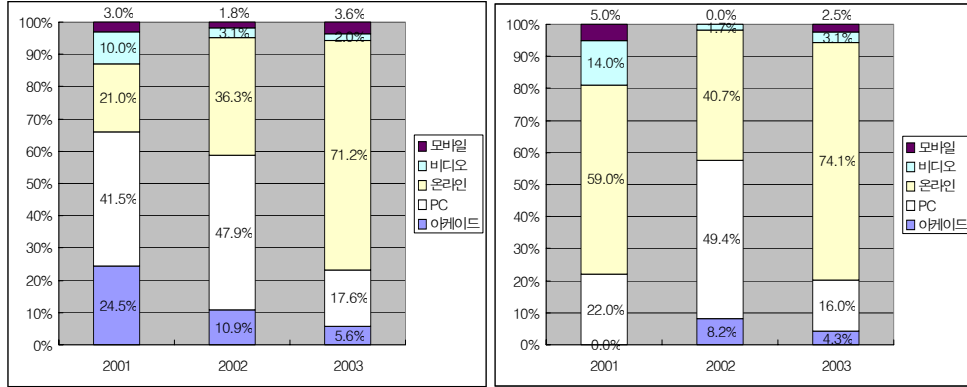
또한 게임은 길드나 클랜 같은 가상공동체 뿐만 아니라 게임관련 '동호회'나 프로게이머 혹은 게임해설자 등의 '팬클럽' 등의 게임 외적인 공동체를 구성하게 함으로써 보다 적극적인 사회관계 형성의 계기를 마련해 주고 있다. 즉 오늘날 게임을 한다는 것은 사회로부터의 관계를 단절하고 게임의 세계 속으로만 고립되는 것을 의미하는 것이 아니라 사회적 활동이 연장 혹은 그 자체가 사회적 상호작용으로 기능한다고도 볼 수 있다.

## (2) 게임이용자의 추세



의 증가는 두드러지고 있다. 최근 플랫폼 이용 양상은 '경'사용자와 '중'사용자간의 차이를 발견할 수 없을 정도로 온라인 게임이 큰 비율을 차지하고 있어, 온라인게임 집중화 현상이 심화되고 있다.

<그림> 경사용자 및 중사용자의 주요 사용 플랫폼 연도별 비교



### 3. 게임중독 성향자의 추이와 이용행태

기존 게임중독 연구에서는 연구자, 대상, 사용척도, 분류기준 등에 따라 연구결과가 큰 차이를 보이고 있어, 각 연구결과들을 상호비교가 어려운 실정이다.

<표> 게임중독 관련 실태조사 결과(2003)

연구기관	대상	연구결과
고려대 의대 보건학과	경기지역 중.고생 7백64명	인터넷 중독자 : <b>41.4%</b> (중독 초기 38.5%, 중증 2.9%)
한국정보문화진흥원	서울·경기지역 15개중학교 (4,322명)	인터넷중독자 : <b>18.8%</b> (과위험사용자 : 16.3% 위험사용자 : 2.5%)
전자신문사· 엠브레인	전국 13세이상 59세이하 인터넷이용자 (2,300명)	인터넷중독자 (2시간이상사용자) : <b>17%</b>
한국정보문화진흥원	전국 초중고생 (2,781명)	인터넷중독자 초등학생 : <b>5%</b> 중학생 : <b>4.2%</b>

따라서, 본 연구에서는 기존의 연구모델을 통해 2001년부터 조사된 게임이용자 자료를 활용하여 게임중독자의 비율을 살펴보았다. 여기서 측정기준에 대해서는 기존 중독이론에 근거한 자료를 사용하지만, 용어에 대해서는 '게임중독자'가 치료를 요하는 병리적 중독자와 초기(잠재)중독자를 포함하고 있으므로, '게임중독 성향자'로 부르기로 한다.

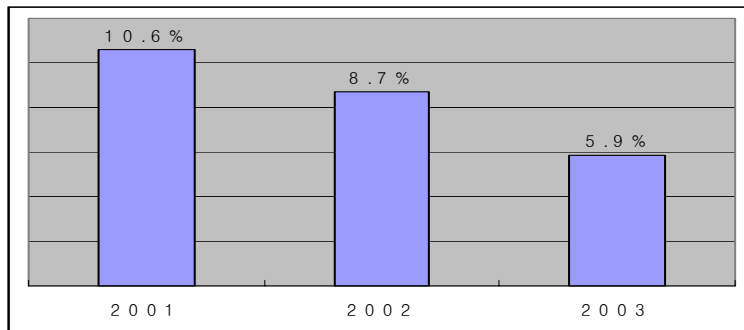
2002년의 경우, 초기 중독자의 비율은 전체 게임이용자 중 12.6%로 나타났다. 반면 병리적 증세로 일상생활에 지장을 일으킬 가능성이 매우 높은 병리학적 집단의 비율은 3.8%인 것으로 나타났다. 반면 2003년의 경우, 잠재적 중독자의 비율은 전체 게임이용자 중 5%로 나타났으며, 병리학적 집단의 비율은 2.9%인 것으로 나타났다.

<표 > 전체(일반 및 청소년 이용자) 게임 중독 성향자 비율

	2002	2003
잠재적 중독자	12.6%	5.0%
병리적 중독자	3.8%	2.9%

청소년들로 한정해 게임중독 성향을 조사한 결과, 2002년 청소년 전체는 8.7%로 게임을 이용하는 청소년 100명 중 8-9명 정도는 게임중독 성향이 있는 것으로 나타났다. 한편, 2003년 조사에서는 5.86%로 나타나 게임을 이용하는 청소년 100명 중 5-6명 정도로 나타나고 있어 수치적으로 중독 성향자는 감소하고 있다.

<그림 > 청소년 게임중독 성향자의 비율 연도별 비교



한편, 게임중독 성향자들을 대상으로 특성을 살펴본 결과, 4가지 정도의 특징이 나타나고 있다. 각각의 특징은 기존 조사와 동일한 특징이 나타나고 있는데, 특히 '부모'의 부정적 인식이 일반사용자보다 높게 나타나고 있다.

- ① 남성의 비율이 높으며, 여성 비율이 증가하는 경향
- ② 저연령층(10대)의 게임중독 성향자 비율이 증가하는 추세
- ③ 온라인게임 이용도가 높고, 전략시뮬레이션과 롤플레이팅게임이용 선호가 큼
- ④ 부모의 게임에 대한 부정적 인식의 증가, 부모의 PC능력 부족 심화

#### 4. 게임몰입(중독)에 대한 의미 논의

- ① 중독 측정기준에 대한 논의 : 한국은 게임중독자들의 나라?

기존 중독척도에 따르면, 게임 이용시간과 몰입, 그리고 인터넷 집착이 중독을 진단하는 주요 지표로 작용하고 있어, 인터넷이 일반화된 한국의 경우에는 대부분의 응답자들에게서 높은 수치가 나타나게 된다. 실제로 국내에서 Young의 중독척도 기반으로 인터넷중독을 측정된 대부분의 연구결과는 중독자의 비율이 과다표집되고 있어, 중독자가 30-40%에 이르는 경우도 있다. 따라서 인터넷과 게임사용이 일상화된 오늘날의 사회적 환경과 한국적 특수성이 고려된 측정 지표가 필요하다.

② 게임이용 효과에 대한 논의 : 장시간 게임 이용자는 게임중독자?

기존 게임중독 연구들의 공통된 특성을 보면 게임 이용의 문제적 양상과 부정적 측면을 일으키는 중요한 변수로 '장시간 이용'이라는 시간적 요소를 우선으로 꼽고 있다. 즉 게임 장시간 이용이 게임중독 등 부정적인 효과를 증대시킨다는 것이다.

그러나 게임이용시간의 증가는 긍정과 부정적인 면 모두와 상관관계가 있으며, 게임이용시간이 증가할수록 게임 구상/제작 경험이 증가하는 경향도 보고되고 있다. 따라서, 게임 이용증가와 게임중독 증가의 평면적인 결론이 아니라 이용시간 증가에 따른 긍정적인 요인에 대한 연구도 더불어 진행할 필요가 있다. 특히 게임중독자에 대한 구분을 명확히 하여, 실제적인 병리적 중독자와 일상생활에서의 초기중독자 등에 대한 차별적인 대처방안제시가 필요하다고 하겠다.

③ 게임중독의 요인에 대한 논의 : 게임몰입은 성격에 문제있는 사람?

게임 중독의 요인에 관한 대부분의 연구는 개인의 심리적 차원에 초점을 두어 왔다. 즉 게임중독은 자기 의존적이고, 독립된 활동에 대한 강한 선호가 있고, 자신의 사회적 활동을 극히 제한하며, 과도한 자기 방어적 자세를 취하고, 지극히 개인적 성향을 가진 사람들이 현실에서 충족되지 않은 심리적 욕구에 대한 대리만족으로서 발생한다고 보고 있다.

반면 사회, 문화적 환경 요인은 상대적으로 크게 강조되고 있지 않다. 게임중독의 문제점들을 다양한 사회 문화적 요인들을 통해 종합적으로 분석하고, 다방면에서 주체별 대응방안을 마련하는 것이 필요하다.

④ 게임중독에 대한 가설 논의 : 게임에 몰입하면 문제행동을 일으킨다?

현재 게임의 부정적인 영향과 긍정적인 영향에 대한 포괄적인 구분이 되어 있지 않은 상황이나, 대부분의 논의는 게임중독을 통한 문제적 행위에 초점을 두고, 기본적인 연구가설로 정립하고 있다. 게임이용 시간의 증가에 따라 나타나는 문제적 행동양상과 아울러 긍정적인 영향, 그리고 적절한 이용방법에 대한 연구모델도 필요하다. 이를 통해 인터넷 문화의 보편화로 대다수의 사람들이 문화로서 게임에 대한 긍정적인 요인을 적극 발굴할 수 있으며, 종합적인 대응방안을 마련할 수 있다.

⑤ 게임중독과 몰입에 대한 의미 진단

- 게임중독과 게임몰입의 구분이 필요
- 몰입은 온라인 가상공간에서의 상호작용
- 게임이용은 증가하나, 병리적 게임'중독'은 감소
- 게임중독 문제는 한국사회가 겪는 세계 초유의 상황
- 국내 게임이용 문화는 전환기 : 게임이용자의 분화
- 게임몰입과 온라인문화에 대한 선도적인 방안 제시가 필요
- 게임에 대한 인식전환, 다양한 시각이 필요
- 청소년 게임중독과 몰입에의 주요한 영향요인은 부모 인식
- 게임몰입에 대한 문화적 대안마련이 필요
- 병리적 게임중독 예방과 건전한 게임이용문화 조성을 위한 공동노력이 필요

## 5. 게임몰입(중독)에 대한 대응방안 모색

지금까지의 결과를 토대로 볼 때, 게임이용자는 게임이용시간과 몰입 정도, 그리고 병리적 증세에 따라 5가지 유형으로 분류할 수 있다.

<표 > 게임이용자의 유형 분류

구분	주요 특징	게임이용시간	주요이용장르	병리증세
일반 이용자	단시간 게임을 취미삼아 이용	1일 평균 2시간 미만	보드, 미들게임류	없음
게임 매니아	커뮤니티, 동호회 모임, 관련정보 수집 등에 적극적이며, 장시간 또는 자주 게임을 이용	1일 평균 2시간 이상	RPG, 전략 시뮬레이션	없음/ 약함
일반적 장시간 이용자	혼자서 장시간 게임에만 몰입 (매니아적 성향이 없음)			중간
과다 몰입자 (잠재적 중독자)	게임중독 성향자나, 일상에 심한 영향을 줄 정도는 아님			
병리적 중독자	병리적 증세로 일상에 지장	제한없음 (통제불능)		심각

이러한 5가지 분류를 기준으로, 2003년 게임이용자(1,088명) 조사결과에 대해 이용자 유형을 분류해보면, 일반 이용자는 83.8%, 게임 매니아는 1.8%, 일반적 장시간 이용자는 6.5%, 과다 몰입자는 5.0%, 병리적 중독자는 2.9%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<표 > 게임이용자별 이용자 분포(2003년 기준)

구분	일반 이용자	게임 매니아	일반 장시간 이용자	과다 몰입자	병리적 중독자
비중(%)	83.8%	1.8%	6.5%	5.0%	2.9%

게임이용자의 세부 유형 파악을 통해 게임문화 차원에서는 게임으로 인해 파생된 제반 문제들을, 산업적 차원에서는 적절한 육성책을 제시할 수 있다.

### ① 게임이용문화 조성

구분	세부프로그램	
게임의 가족문화화	가족게임캠프	가족게임대회
	우수가족게임 발굴·홍보	
게임이해 확산	상설게임체험	명사(스타)초청 게임대회
	학부모/교사게임교육	게임홍보대사 임명·활용
	게임음악회	교사-학생 학교별 대전
	게임문화주간	학부모게임대회
	게임교재 개발	청소년 게임제작캠프
	게임다큐멘터리 방영	
업체 자율환경 조성	게임업소 자율환경조성	불법게임단속
	게임제공업주 게임문화교육	우수게임업체 시상 및 지원
장르의 다양화	기능성게임 제작지원	기능성게임 전문포럼 개최
게임의 e-Sports화	e-Sports공간지정	e-Sports 활성화

### ② 게임매니아 육성과 전문인력 육성

구분	세부프로그램	
전문성 발휘터전 확보	인디게임 공모	게임자격제도 강화
	게임분야별 공모전	분야별 컨퍼런스/워크샵 개최
	게임매니아 홍보부스	청소년게임대전
현장 네트워크 마련	게임업체 인턴쉽	매니아 평가시스템
	게임제작 현장실습	게임매니아 교육과정
매니아 문화환경 확대	청소년게임축제 개최	게임전시회 개최
	동아리/동호회 지원	e-Sports 진행

### ③ 병리적 중독자 치료·예방 프로그램 강화

구분	세부프로그램	
게임중독 치료	게임중독 치료클리닉 지정	게임중독 상담교사 교육 및 육성
	게임중독 치료방안 연구	청소년게임중독 치료상담사 육성
	게임중독 학부모프로그램 운영	예술치료 프로그램 개발, 운영
	게임중독 또래상담자 육성	온라인 자가진단/치료 클리닉 운영
게임중독 예방	게임중독 예방프로그램 개발	초기치료 프로그램 개발, 보급
	게임중독 현황 및 예방방안 연구	
게임중독 정보제공	게임중독 전문사이트 지원	게임중독 상담/치료 전문교재 개발
	게임중독 학부모 온라인상담센터 운영	

### ④ 게임등급분류제도의 개선과 홍보

게임에 대해 아직 익숙하지 않은 학부모 세대들을 위해, 게임내용 정보를 제공하는 내용기술제를 시행하고, 청소년 세부 연령별로 폭력과 선정성, 그리고 사행성이 미치는 영향에 대한 세밀한 연구분석이 뒤따라야 한다. 그리고, 게임중독과 같은 문제에 대해 학부모와 업체, 등급분류기관, 관련 전문가 등이 머리를 맞대고 고민할 수 있는 연계고리가 마련되어야 하는데, 이는 게임문화와 게임산업을 모두 살리는 대안으로 정부측의 가장 적극적인 노력이 필요한 부분이다.

# I. 서론

## 1. 연구배경 및 목적

오늘날 컴퓨터게임은 우리 일상생활의 중요한 부분으로 자리잡고 있다. 『2003 대한민국 게임백서』에 의하면 만9세부터 만44세 이하 연령대의 90.7%가 게임을 이용해 본 것으로 나타났다. 게임을 스포츠처럼 생중계하는 TV프로그램이 인기리에 방송되고 있으며, 프로그래머를 장래 직업으로 희망하는 청소년들도 늘어나고 있다. 청소년개발원(2001)의 '한국의 청소년이 선호하는 매체에 대한 조사'에 의하면 게임이 40.4%로 나타나, 음반 24.2%, 영화 11.1% 등에 비해 압도적으로 나타났다. 이러한 인식은 성인에게도 마찬가지로 인데, 회사에서 동료들끼리 어울리는 모임에서도 게임 동호회는 크게 각광받고 있다.

게임은 이미 취미, 학습도구, 커뮤니케이션, 대화소재 등 관계 형성을 위한 기제로 일상생활에서 중요한 키워드로 작용하고 있다. 과거 오락실의 뒤를 이은 PC방, 게임방은 새로운 문화적 공간으로 자리잡고 있으며, 청소년 뿐만 아니라 성별과 연령을 초월하여 일상문화로 확장되고 있다. 이처럼 게임이용인구의 증가와 함께 게임이 일상생활 깊숙이 자리잡고 있기 때문에, 게임을 또 하나의 문화라고 정의하는 것은 따로 논쟁의 여지가 없을 듯 하다. 특히 게임은 여가문화로 뿐만 아니라 국가의 미래 전략산업으로까지 여겨져 산업적 위상도 강화되고 있다. 사실 게임과 관련한 이러한 모습들은 불과 몇 년 전만 하더라도 상상할 수 없는 것이었다.

이러한 변화와 함께, 게임이 많은 사람들에게 이용됨으로써 그에 따른 사회적 부작용도 나타나고 있어 우려를 낳고 있다. 2002년 2월 23일 방영된 「그것이 알고싶다」의 '꿈의 세계인가 중독의 늪인가'에서는 게임이용이 초래할 수 있는 부작용, 특히 중독현상에 대해 집중 다루었는데, 장시간 온라인게임을 이용하는 사람들의 중독적인 성향이 충격적으로 보도되었다. 방송뿐만 아니라 게임 이용에 대한 기존 연구결과들을 살펴보더라도 게임 중독에 대한 연구가 상당히 진행되고 있다. 이러한 연구들은 부정적 행태를 야기시키는 심리적 영향요인에 초점을 맞추고 있는데, 개인의 특수한 심리적 원인에서 그 해답을 찾고 있다. 오랜 시간 게임을 이용함으로써 뚜렷한 이유 없이 계속 이용하지 않을 수 없는 강박적 갈구, 게임 이용을 중단하였을 때 나타나는 금단, 지나친 몰두, 통제 불가능한 의존, 감정의 격발(rush) 등과 같은 중독 특성의 발현으로 사회생활에 있어 장애를 초래한다고 보는 것이다.(Greenfield, 1983; Lacey, 1993; Mobilia, 1993; Griffiths, 1996; Young, 1996; 1998).

The HomeNet Project에서 인터넷과 게임이 어떻게 자아형성과정에 영향을 미치는지를 고찰한 크라우트(Kraut, 1998)는 인터넷과 게임을 장시간 이용하는 집단('rich get richer' model)의 경우 가족과의 유대 및 사회적 관계가 약해지고, 외로움과 억압이 증가되고 현실세계와의 유리(isolation)현상이 일어나는 것으로 보았다. 그리피스(Griffiths, 1997)도 사회적으로 고립되고 위축된 사람일수록 인터넷에 더욱 중독된다고 보았는데 특히 사회생활에서 자신감이 결여된 10대 남성이 이러한 경향을 많이 띤다는 연구 결과를 제시하였다. 장시간 게임 이용자의 경우를 연구했던 그리피스와 헌트(Griffiths & Hunt, 1998) 역시 게임에 의존적인 사람들은 게임을 하는 동안 공격적 감정을 갖게 된다고 밝히고 있다.

이와 같은 기존 연구들의 공통된 특성을 보면 게임 이용의 문제적 양상을 일으키는 중요한 변수로 '장시간 이용'이라는 시간적 요소를 꼽고 있는데, 장시간 이용은 건강 악화, 사회성 저하, 폭력성 증가, 일상생활 곤란, 대체효과(displacement effects) 발생(McVey, 1997) 등과 같은 문제를 야기하는 중요한 요인으로 평가되고 있다.

그러나 이러한 부정적인 영향 뿐 아니라, 게임의 긍정적인 영향에 대한 연구도 이루어지고 있다. 바우만(Bauman, 1996)은 전통적인 대중매체에서 일방적으로 받기만 하는 수용자와는 달리 산보객, 관광객, 방랑객, 운동선수 등의 메타포를 띠는 적극적인 참여자를 상정하고 있다. 즉, 사람들은 다양한 방식으로 대중매체를 이용할 뿐만 아니라 원하는 내용을 보다 자유롭게 선택할 수 있고 또 자신의 견해를 적극적으로 표현할 수도 있다는 것으로, 게임 이용자는 게임의 여러 단계들을 통과하면서 그 과정속에서 단순행위자가 아닌 주도적 행위자(leading actor)로 역할한다는 것이다. 한편 앤더슨과 포드(Anderson & Ford)는 게임이 자기표현을 통해 자기이미지를 고양시키며 그에 따라 사회적 위치를 증가시켜주고 자긍심을 향상시키는 역할을 한다는 연구결과를 발표하였다.

실제로 게임을 많이 이용하는 사람들 중에는 심각한 문제적 징후를 보이는 병리적 중독자(Griffiths, 1996)의 유형도 있지만, 사회생활이나 일상생활에서 별다른 문제를 보이지 않고 오히려 게임을 자기 발전의 계기로 삼거나 게임에 적극적으로 참여해 능동적으로 즐기면서 새로운 문화를 만들어내는 생산자로서의 몰입자도 존재한다. 즉 게임 장시간 이용을 선형적으로 게임 중독으로만 해석할 수 없으며 이용행태에 대한 다차원적인 분석이 필요하다는 것이다.

따라서 이 연구는 기존의 논의들에서 간과되어 왔던 산업 및 문화적인 측면들을 살펴 보면서 게임이용자들의 동향 추이를 통해 게임중독에 접근해 보고자 한다. 게임플레이 자체가 하나의 문화행위로서 현대 사회의 특성을 설명하는 주요 키워드로 작용하는 현시점에서 다양한 상호작용 결과나 또 다른 문화형성의 가능성을 배제한 채, 게임을 많이 하는 것은 곧 사회와의 단절·고립이라는 전제아래에서 치료적 대상으로 치부하는 것은 변화된 현실을 제대로 설명하지 못한 것이다. 물론 게임의 산업적인 면만을 보고, 실제적으로 발생하고 있는 게임중독 등 역기능에 대해 간과한다면 그 또한 게임에 대한 포괄적인 이해가 불가능할 뿐만 아니라, 대중문화로서 일반 대중에게 확산되는 것이 더 이상 쉽지는 않을 것이다.

본 연구는 게임중독에 대한 기존의 논의를 정리하고, 최근 다양화된 게임 내용, 변화된 게임 환경과 인식을 살펴보고, 놀이와 여가(Bammel and Bammel, 1993; Caillois, 1994)로서의 게임이용자의 성향추이를 통해, 게임중독과 게임이용에 대해 접근하고자 한다. 그리고 이를 위해 게임이용자의 세부분류를 통해 게임이용문화와 게임산업의 두 측면 모두에서 접근할 수 있는 대응방안에 대해 고민해 보고자 한다.

## 2. 연구방법

게임이용자의 이용행태 분석단계에서 본 연구는 한국게임산업개발원이 2001년부터 2003년까지 실시한 "게임 인식 및 소비자 인식 실태조사"를 활용하여 게임이용자의 이용행태가 어떻게 변화하였는지, 게임중독자의 현황과 특성에 대해 살펴본다.

2001년 자료의 표본은 전국 만 9세부터 만 39세 이하의 일반인 남녀 1,000명 중에서 게임이용자 821명(82.1%)을 대상으로 하였으며, 2002년 자료 표본은 전국 만 9세부터 만 39세 이하의 일반인 남녀 1,010명 중에서 게임 이용자 884명(87.5%)이다. 2003년의 자료 표본은 전국 만 9세 이상부터 만 44세 이하의 일반인 남녀 1,200명 중 1,088명(90.7%)을 대상으로 하였다. 설문조사 방식은 면접조사방식으로 진행되었으며, 설문내용은 이용자의 컴퓨터 및 여가 이용실태와 게임 이용실태 및 선호하는 게임 플랫폼과 게임 장르 등을 중심으로 구성되었다<sup>1)</sup>.

(표 ) 각 년도의 연구대상(게임 이용자)

	2001년	2002년	2003년
전체표본	만 9세 ~ 만 39세 1,000명	만 9세 ~ 만 39세 1,010명	만 9세 ~ 만 44세 1,200명
조사표본 (게임이용자)	821명(82.1%)	884명(87.5%)	1,088명(90.7%)

먼저 각 년도의 게임 이용자를 대상으로 얼마만큼 게임을 이용하는가에 따라 이용자의 유형을 '경(經)이용자'와 '중(重)이용자'로 분류한 후, 이용자의 인구학적 특성, 일상생활 특징, 게임 이용행태 및 특성, 게임에 대한 견해 등을 비교하고 각 년도별로 어떠한 차이와 변화가 있었는지를 살펴본다. 게임중독자의 이용행태 분석단계에서는 각 년도에 실시한 조사자료를 활용하여 게임중독자의 이용행태가 어떠했으며 그 비율 변화는 어떤 의미를 가지는지를 2차 분석을 통해 고찰해 본다. 자료의 표본은 게임이용자 중 게임중독 요소인 금단, 내성, 강박적 의존, 조절능력 상실 요인 중 하나 이상에서 보통 이상의 증세를 보유한 사람들을 대상으로 선정하였다. 이에 따라 2002년은 총 게임이용자 884명 중 146명(16.5%)을, 2003년은 게임이용자 1,088명 중 86명(7.9%)을 대상으로, 총 232명을 분석 대상으로 하였다. 그런데 이렇게 선정된 표본들을 모두 게임중독자라고 규정하기에는 무리가 있기 때문에, 게임중독의 개념보다 포괄적인 '게임중독 성향자'라고 명명코자 한다. 그리고 이를 통해 각 년도별로 성향자들의 일상생활 특징, 게임 이용행태 및 특성, 게임에 대한 견해 등을 비교하고, 게임중독 성향자의 비율 변화를 살펴볼 것이다. 마지막으로 게임중독에 대한 고찰을 통해서 짚고 넘어가야 할 의미들을 살펴보고, 게임이용자의 재분류를 통해 유형별 대응방안을 제시하고자 한다.

(표 ) 각 년도의 연구대상<sup>2)</sup>(게임중독 성향자)

	2002년	2003년
전체표본 (게임이용자)	만 9세 ~ 만 39세의 게임이용자 884명	만 9세 ~ 만 44세의 게임이용자 1,088명
조사표본 (중독 성향자)	146명(16.5%)	86명(7.9%)

1) 본 조사에 대한 자세한 사항은 각 년도판 <대한민국 게임백서>를 참고하기 바람

2) 2001년의 경우 게임이용자 데이터는 이용자 추이 분석대상에 포함시키지만, 게임중독 성향자는 별도 조사결과(게임중독의 현황과 대처방안, 2001)가 있으므로 여기서는 제외시키기로 한다.

## II. 게임중독의 개념과 측정모델<sup>3)</sup>

### 1. 게임중독의 개념

#### (1) 중독의 개념과 특성

##### ① 중독의 개념

게임중독의 개념과 특성을 살펴보기 위해서 먼저 일반적으로 사용되는 중독의 개념을 살펴볼 필요가 있다. 알코올 중독, 마약중독, 쇼핑중독 등 중독이라는 말은 일상생활에서 자주 쓰이고 있지만 사실 그 구체적인 중독의 정의와 개념, 그리고 그 범주와 기준은 모호한 경우가 많다.

우선 백과사전적 정의에 의하면 ‘중독(中毒)은 생체(生體)가 어떤 독물의 작용에 의해 예기치 않은 반응을 일으켜 가끔 생명에 위험을 미치는 일’이다. 즉 중독이란 말은 원래 의학적 용어로서 그 중독의 대상이 알콜이나 독극물 등 약물을 복용하는 사례에 적용되어 사용되어 왔다. 하지만 이제 중독이라는 개념은 그저 어떠한 물질이 신체에 일으키는 위험 증상에만 국한되어 사용되는 것이 아니라 신체적 위험 증상 및 문제적 행동을 야기하는 대상 모두에 확대해 사용하기 시작했다.

이처럼 중독의 대상이나 특성에 대해 심리학과 의학분야에서 그 학문적 특성에 맞는 여러 가지 개념과 정의들을 소개하고 있지만 중독이란 바로 이것이라고 정의할 수 있는 중독에 대한 통합된 일반적 모델은 없다. 다만 Egger와 Rauterberg(1996)가 제시한 3가지 중독 모델을 통해 오늘날 ‘중독’을 바라보는 대체적인 시각을 추측해 볼 수 있다. 이들은 중독을 크게 ‘질병’, ‘대처방식’, ‘삶의 방식’의 3가지 모델로 분석했는데 이는 다음과 같다. 첫째는 질병(disease) 모델인데, 이는 병으로서의 중독에 초점을 둔 것으로 대부분의 중독 개념이 이에 해당된다. 둘째는 적응(adaptive) 모델인데, 삶에 적응하기 위한 대처(coping)방식으로서 중독을 바라보는 시각이다. 마지막으로는 삶의 방식(way of life) 모델로 이는 생활양식 또는 역할이라는 측면에서 중독을 정의한다. 이들은 중독 대상에 상관 없이 중독에 보편적으로 적용되는 4가지 징후를 제시하고 있다. 즉 중독은 위 3가지 어떤 모델을 따르던지 특정 물질, 관계 또는 행동에 몰두하며, 특정 물질의 이용 또는 행동 유형에 대해 통제력을 상실하고, 이러한 ‘통제력의 상실과 그 효과들로 인해 주위사람들의 염려’를 초래하며, 부정적인 결과들에도 불구하고 특정 물질의 이용 또는 관련 행동이 지속된다는 특징적 징후를 보인다는 것이다.

위의 개념들을 종합하면 중독이란 일반적으로 특정 물질 또는 관계에 지나치게 몰두 또는 의존해 사회적, 심리적, 직업적인 면에서 치명적 손실을 가져오는 상태라고 정의할 수 있다.

##### ② 중독의 특성

3) ‘게임중독 현황과 대처방안’(2001, 문화관광부) 내용을 기초로 첨부·보완한 내용

## 가. 지나친 몰두

윈(Winn, 1977)은 '중독'을 어떤 즐거운 활동에 지나치게 몰두하는 경향이라고 정의하면서, 정상적 생활이 제공해 주지 못하는 것을 채우는 것에 대한 의존상태라고 보았다. 즉 어떤 활동에 의존해 지나치게 몰두함으로써 다른 사람이나 환경과의 관계에 방해물로 작용할 수 있는 상태를 중독이라 보았다.

## 나. 의존

의학적 시각에서 보는 특징으로 중독은 '중단하면 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래할 정도로 어떤 물질이나 습관, 행위에의 통제 불가능한 의존'이라고 정의할 수 있다(이우주, 1990). 이러한 기준에 따르면 크게 3가지 특성을 포함하고 있는데, 첫째 어떤 방법으로든지 중독물질을 계속하여 복용하고자 하는 과도한 욕구, 둘째 그 양을 증가시키려는 경향, 셋째 그 중독물질이 주는 효과에의 심리적, 신체적 의존이 그것이다.

또 하나 '의존'이라는 특성을 들어 중독을 설명하는 시각은 정신의학에서 사용되고 있다. 정신의학적 입장에서 중독은 '술이나 마약, 담배 또는 기타 물질에 대한 심리적 의존이나 생리적 의존'을 의미하며 첫째, 계속 사용하지 않을 수 없는 강박적 갈구, 둘째, 내성(tolerance)<sup>4)</sup>의 증가에 따르는 용량 증가의 필요성, 셋째, 그들 약물의 공급이 갑자기 단절되거나 양이 감소되었을 때 나타나는 금단증상(withdrawal symptoms) 등 3가지 기준이 발현되는 증상을 중독이라고 정의내리고 있다.

## 다. 조절능력 상실

알코올 및 약물중독 분야에서 논의되는 중독의 정의로 일단 기분의 변화를 목적으로 술이나 약물 등을 사용하는 것을 전제조건으로 하며 중독을 평가하는 기준으로 조절능력의 상실을 꼽고 있다. 이러한 시각에서는 앞서 논의된 바와 같이 내성이나 금단증상을 주요 증상으로 지적하기보다 '집착', '강박적 사용', '재발'을 꼽고 있다(주왕기, 1996).

### (표 ) 중독의 일반적 개념과 정의

4) 내성이란 원래는 알코올이나 약물이 우리 몸 안에 체류함에 따라 인체조직이 그에 걸맞는 적응과정을 밟아가는 것을 의미하는 약물학적 개념이다. 그러나 일반적으로 동일한 효과를 얻기 위해서 중독 대상의 사용량이 증가한다던가, 고정된 사용량으로는 그 효과가 자꾸 떨어지는 현상을 내성이라 한다(주왕기, 1996).

특 징	구분	개념 및 정의
지나친 몰두	정의	어떤 즐거운 활동에 지나치게 몰두하는 경향 (Marie Winn, 1977)
	특성	쾌락의 추구가 그 본질. 특별한 경험에의 강박적 의존
의 존	정의	① 중단하면 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래할 정도로 어떤 물질이나 습관, 행위에의 통제 불가능한 의존 ② 중독은 술, 마약, 담배, 기타 물질에 대한 심리적 의존이나 생리적 의존
	특성 및 기준	① 계속 사용하지 않을 수 없는 강박적 갈구 ② 내성(tolerance)의 증가에 따르는 용량 증가의 필요성 ③ 그들 약물의 공급이 갑자기 단절되거나 양이 감소되었을 때 나타나는 금단증상(withdrawal symptoms)
조절능력 상실	정의	알코올 및 약물중독 분야에서 논의되는 중독의 정의 기분의 변화를 목적으로 술이나 약물 등을 사용하는 것
	특성	① 조절능력의 상실, ② 집착, ③ 강박적 사용, ④ 재발

이를 종합해보면 중독이란 일반적으로 중독의 대상이 되는 무엇인가에 의해 “조절 능력의 상실, 내성에 따른 지속적 사용증가, 금단 증상, 강박적 집착 또는 의존 등”의 문제적 징후가 나타나 신체적, 사회적, 직업적, 심리적 문제를 일으키는 상태로 볼 수 있다. 즉 중독 대상에 대한 지나치게 의존, 집착, 몰두가 심각한 문제로 이어질 때 비로소 중독이라고 정의할 수 있을 것이다.

## (2) 게임중독의 개념

본 연구에서는 게임중독을 중독 개념에 기초하여 게임에 의해 조절능력이 상실되거나(조절능력 상실), 내성에 따라 게임을 지속적으로 사용하거나(내성), 게임을 하지 않을 경우에 금단 증상을 보이거나(금단), 게임에 강박적으로 집착 또는 의존하는(강박적 의존) 등의 문제적 징후가 나타나 신체적, 사회적, 직업적, 심리적 문제를 일으키는 상태를 일컫는다.

## 2. 게임중독의 원인

게임이용으로 인한 여러 가지 현상들이 대두되고, 특히 게임의 과다사용으로 인한 부작용들이 나타나면서 연구의 초점은 자연스럽게 게임 중독의 원인에 맞추어지게 되었다. 여기서는 그 원인을 게임의 심리적 차원, 게임 자체의 속성, 상황적 특성에 따라 게임을 중독적으로 사용하게 하는 원인에 대하여 살펴보려고 한다.

## (1) 개인의 심리적 특성

### ① 대리만족을 통한 욕구충족

게임 중독의 원인을 찾는 연구의 대부분은 개인의 욕구충족이라는 측면에 초점을 두고 있다. 즉 마약이나 도박과 같은 다른 중독적 증상과 마찬가지로 중독의 대상을 통해 현실에서는 만족시키지 못하는 욕구를 충족시킬 수 있기 때문에 사람들이 게임에 중독된다는 입장이다.

이러한 관점에서 Suler(1996)는 매슬로우(Maslow)의 5단계 욕구 위계이론을 응용해 게임의 어떠한 특성들이 인간의 욕구를 충족시키는지 연구했다. 그의 연구 결과에 따르면 '생리적 욕구와 안전 욕구'는 온라인 상에서의 성적 희롱, 성별의 전환, 익명성에 의해서 충족되며, '소속과 애정 욕구'는 게임 상에서 만나는 사람들과의 관계 형성을 통해서 얻을 수 있다. 또한 게임 상에서 개인은 모든 게임행위에 즉각적으로 피드백을 받게 됨으로써 자신의 행동이 타인에게 미치는 영향력을 빠르게 확인할 수 있게 된다. 따라서 이러한 인정과 영향력 행사는 '존경욕구'를 충족시키게 된다. 나아가 게임을 통해 자신의 정체성에 대한 고민을 하게 됨으로써 자신의 내적 관심과 태도, 그리고 자신도 모르던 자신의 성격을 깨닫게 됨으로써 마지막 단계의 욕구인 '자아실현 욕구'를 충족시킬 수 있게 된다는 것이다.

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

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

최근에 Young과 유사하게 인터넷상에 온라인 센터를 만든 Greenfield(1999)도 이와 유

사하게 인터넷 중독요인에 대한 설문조사를 실시한 결과 사람들은 인터넷을 통해 강한 친밀감과 탈억제 그리고 현실과 시간의 개념, 통제력 상실을 경험하게 되는데 이러한 요인들은 현실에 대한 일탈적 욕구를 충족시켜준다고 볼 수 있다.

(표 ) Young과 Greenfield의 온라인 중독 요인 비교

Young(1997a)	Greenfield(1999)
사회적지지	강한 친밀감(intense intimacy)
성적인 만족	탈억제
새로운 인격창출	현실경계의 상실(loss boundaries)
숨은 성격의 발현	시간 개념의 상실(timelessness)
인정과 영향력	통제력 상실(feeling out of control)

Young(1999)은 이러한 논의를 발전시켜 병리적인 게임 행동에 기저하고 있는 동기를 밝히고 설명하는 모델을 발달시켰다. 이 모델은 게임에 몰입하게 만드는 접근가능성(Accessibility), 통제감(Control), 흥미감(Excitement)의 이니셜을 따 흔히 ACE모델이라고 지칭한다. 이 ACE 모델에서 3가지 요소들은 인터넷에 중독되게 하는 요인으로 작용하고 있다. 첫번째의 접근가능성이란 인터넷의 보편화로 사람들은 게임에 대해 쉽게 접근하게 되었고, 실제 생활에서의 제약을 떠나 게임속에서 즉각적인 만족을 얻게 되었다는 것이다. 두 번째 통제감은 게임활동에서 영향력을 행사할 수 있음을 그리고 마지막 흥미감은 게임에서 이겼을 때, 특히 단순히 게임을 상대로 이긴게 아니라 네트워크로 연결된 다른 상대방에 대해 승리를 거두었을 때 더욱 고조됨으로써 만족감을 얻게 된다는 것이다. 이 모델 역시도 3가지 게임의 요소가 사람들의 욕구를 충족시키는 작용을 하고 있음을 밝히고 있다.

② 중독에 빠지기 쉬운 개인의 특수한 심리적 특성

모든 사람이 게임에 중독적으로 빠지는 것은 아니므로 게임에 중독적 경향을 띠는 사람들의 개별적 특성에 초점을 맞춘 연구가 이에 해당되는데, 심리적인 요인을 이용해 중독을 치료하는데 이용되기도 한다.

Griffiths(1997)는 사회적으로 고립되고 위축된 사람이 인터넷에 더욱 몰입된다고 보았는데 특히 사회생활에서 자신감이 결여된 10대 남성이 이러한 경향을 많이 띠는 연구 결과를 얻었다. 그에 따르면 사회로부터 고립된 사람들이 익명성을 기반으로 한 네트워크 환경의 머드게임을 통해 가상의 자아를 실험하거나 현실과는 다른 영향력을 행사함으로써 게임에서 대리만족을 얻게 된다는 것이다. Young(1998)역시도 ① 자기-의존적이고, ② 독립된 활동에 강한 선호, ③ 자신의 사회적 활동을 극히 제한, ④ 과도한 경계심, 자기 방어적, ⑤ 지극히 개인적 성향을 가진 사람들이 현실에서 충족되지 않은 심리적 욕구에 대한 대리만족으로서 게임에 중독되게 된다는 것이다.

결국 게임 중독의 원인에 대한 연구를 종합해보면 현실에서 제공되지 못하는 욕구를

충족시킬 수 있다는 점이 게임에 빠져들게 되는 주요한 원인으로 작용하고 있다. 이러한 대리만족의 가능성은 게임 자체의 속성이라기보다 인터넷이 제공하는 익명성에서 기인하는 것으로서 사람들은 익명을 기반으로 현실에서 하지 못하는 적극적 자아표출의 기회를 가지게 되고 현실보다 게임에 더욱 집착하게 됨으로써 게임에 중독적이 된다는 것이다. 다만 모든 사람이 이러한 대리만족적 욕구 충족의 가능성에 빠지는 것은 아니고 현실에서 사회적 만족을 얻지 못하는 사회성이 부족한 사람들이 불만스런 현실에 대한 대리만족으로서 게임에 빠져들게 된다는 것이다.

## (2) 게임의 환경과 속성

### ① 접근가능성

접근가능성이란 미디어 자체와 미디어를 이용할 수 있는 기회 및 가능성, 즉 접근성(Accessibility)을 의미한다(Markus, 1992). Young(1999)도 인터넷의 중독적 사용에 기저하는 동기를 밝히기 위한 요소 중 접근가능성을 이야기하는데, 인터넷의 보편화로 사람들은 게임에 대해 쉽게 접근하게 되었고, 실제 생활에서의 제약을 떠나 게임속에서 즉각적인 만족을 얻게 되었다고 말한다.

최근의 게임은 이러한 접근가능성이 다른 매체에 비해 두드러지게 높아지는 분야라고 볼 수 있다. 면대면 커뮤니케이션은 사람의 물리적인 만남이 전제가 되어야하기 때문에 시간과 공간을 맞추기 위해 공간적인 이동을 해야하는 번거로움이 있다. 하지만 게임을 통한 커뮤니케이션, 특히 온라인 게임의 경우는 비대면적 커뮤니케이션이기 때문에 접속하기만 하면 원하는 메시지를 전송하고 그에 대한 피드백을 실시간으로 받을 수 있다는 점에서 접근가능성이 높다.

그러나 접근가능성이 상당히 높아짐에 따라 접근가능성의 부정적 측면 또한 함께 나타나고 있다. 누구나 언제 어디서나 즉각적인 만족을 추구할 수 있게 되었지만, 무분별한 이용으로 인한 교육적 역효과 등 사회적 문제가 발생하고 있는 것이다.

### ② 익명성

게임공간 속에서는 아이디(ID)나 아바타를 통해 의사소통이 이루어진다. 얼굴을 맞댈 필요가 없는 비대면적 공간인 네트워크 공간에서는 지금 나와 대화를 나누고 있는 게임 저편의 상대가 누구인지, 어떤 얼굴을 하고 있으며 실제로는 어떤 사람인지를 알 수가 없다. 그저 그를 상징하는 아이디나 아바타를 통해 그를 유추할 수 있을 뿐이다. 따라서 네트워크 상에서는 현실에서와는 전혀 다른 나를 만들어 내는 일도 얼마든지 가능하다.

현실공간에서 '나'는 타인과 나를 물리적으로 구별해주는 고정된 육체로 존재하며, 남과 구별된 나의 육체에 나이, 인종, 성별 그리고 성격이나 행동양식 등이 얹어져 독특한 정체성을 형성하게 된다. 그리고 현실이라는 물리적 공간에서 우리는 물리적 존재로서 만나기 때문에 그러한 정체성을 숨기고 행동하기란 거의 불가능하다. 하지만 인터넷은 물리적 공간이 아닐뿐더러 사람들간의 상호작용방식 자체가 비대면적, 비육체적 접촉을 전제

로 하고 있기 때문에 현실에서와 같이 고정된 나의 정체성이 드러나지도 않으며, 드러낼 필요도 없다. 현실에서는 나의 의도와는 상관없이 나의 존재가 드러나지만, 네트워크 상에서는 타인에게 나는 어떤 사람이다라는 것을 인식시키기 위한 별도의 자세한 설명을 덧붙이기 이전에는 나의 존재를 누구도 알 수가 없다. 즉 네트워크 상에서 개인은 각자를 상징하는 아이디나 아바타로서만 존재하므로, 익명성을 보장받을 수 있다는 것이다.

이러한 익명적 의사소통의 특징에 대해서 키슬러(Kisler, 1984)와 같은 학자는 ‘사회적 맥락단서 결핍론’으로 설명한다. 즉, 인터넷과 PC통신을 통한 커뮤니케이션 환경에서는 현실의 사회적 지지, 배경, 조건 등과 같이 서로를 이해할 수 있는 사회적 맥락 단서가 결핍되어 있기 때문에, 개인은 실세계의 규제나 제약을 벗어나 자유롭게 생각을 표현하고 의견을 교환할 수 있으며, 금기시된 행동이나 탈규범적인 행위도 스스럼없이 시도해 볼 수 있다는 것이다<sup>5)</sup>. 또한 사이버스페이스에서 나는 마음만 먹으면 여러 개의 아이디, 아바타를 가지고 현실의 자신과 다른 대안적 자아를 발명하거나 사회적 제약으로부터 억압당한 자신의 정체성을 표현하고 실험할 수 있으며, 허구적 정체성까지도 창조해 낼 수 있다고 설명한다.

이러한 네트워크의 익명성은 온라인게임에 특히 잘 드러난다. 비록 ID나 아바타로 개인간의 차별성이 구분된다고 할 지라도 그것은 가상적인 구분일 뿐, 그 아이디를 가진 사람이 실제로 누구인지를 알 수 없기 때문에 이용자는 게임에서 자신의 행동에 대한 책임에서 벗어나 자신에게 주어진 환경에 보다 충실히 몰입할 수 있게 된다. 이러한 가상환경에 대한 몰입은 게임이라는 매체가 갖는 강한 매력이기도 하다.

그러나 정체성이 드러나지 않기 때문에 사람들은 게임을 하면서 현실에서의 나와는 전혀 다른 방식으로 행동하며 때로는 사회 제도나 가치관, 기본적인 윤리를 파괴하는 행동을 서슴치 않기도 한다. 이용자는 이런 인터넷의 특징을 통해서 현실에서는 얻을 수 없는 극히 개인적인 정보를 얻을 수 있고, 이것이 인터넷 사용자에게 매우 긍정적인 강화물이 되어서 인터넷에 빠져들게 하는 것이다.

### ③ 상호작용성

이전의 게임이 프로그램화된 게임기나 컴퓨터와의 대결만을 의미했다면, 네트워크 환경에서의 게임은 기계와의 일방적인 상호작용이 아니라 네트워크 건너편의 무수한 ‘살아있는’ 사람들과의 대결을 의미한다. 죽은 기계가 아닌 살아있는 사람간의 경쟁, 얼굴을 알 수 없지만 누군가와 서로 대결한다는 점은 게임이용자들이 강한 경쟁심을 갖고 게임에 몰입하게 하는 중요한 요인인 것이다.

게임의 몰입을 연구한 Suler(1996)가 밝히고 있듯이 게임을 통해 개인들은 모든 게임행위에 즉각적인 피드백을 받게됨으로써 자신의 행동이 타인에게 미치는 영향력을 빠르게 확인할 수 있게 된다. 또한 이를 통해 타인에게 인정받고 영향력을 행사할 수 있다는 존

5) 미국의 사이버 심리학자 King에 의하면 가상공간에서 익명의 타인들과의 상호 교류는 ‘자극적이고 보상적’이다. 실생활에서 얻기 힘든 내밀한 정보들에 위험부담 없이 접근할 수도 있어 소외된 삶을 사는 현대 사회에서 가상공간은 사회적 삶을 대리하는 상호접촉의 활기찬 원천이 될 수 있다고 보았다.

경 및 인정 욕구를 충족시킬 수 있는 것이다. 특히 온라인 게임의 경우 게임을 통한 사람들 간의 상호작용 및 그 결과도 실시간으로 나타나기 때문에 사람들은 자신의 행위가 미치는 영향력을 즉각적으로 확인할 수 있고, 이것을 통해 인정욕구의 충족감을 느낄 수 있는 것이다.

또한 온라인게임은 수많은 사람들의 상호작용이라는 점을 전제로 하고 있기 때문에 본래 게임프로그래머나 디자이너들이 게임 제작시 의도했던 것과는 상관없는 혹은 고려하지 못했던 다양한 상황변수들이 발생할 수 있다. 즉 테크놀로지의 발전으로 복잡하고 중층적인 시나리오의 구현이 가능해졌을 뿐만 아니라, 이러한 시나리오가 구현될 때에는 다양한 상황변수까지 가미되기 때문에, 게임의 과정과 결과가 더욱 예측불허하고 복잡하며 다양한 변화가능성을 갖게 되는 것이다.

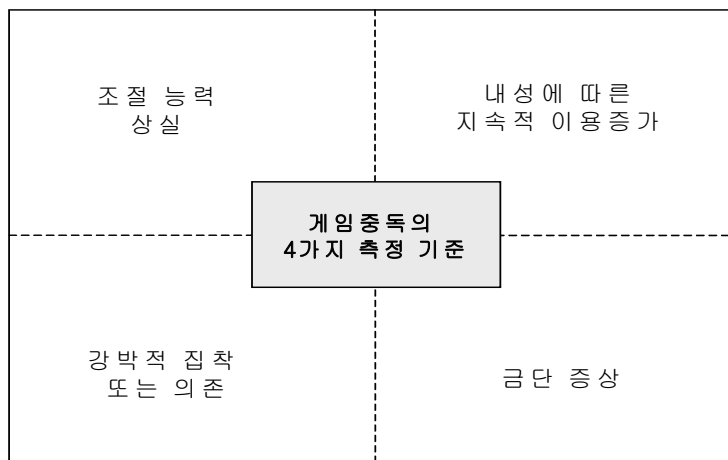
결론적으로 네트워크를 통해 즐기는 온라인게임은 다수의 이용자로 인한 경쟁심을 유발하고 예측불가능하고 복잡한 게임 상황에서 높은 단계 혹은 점수를 얻기 위해 보다 많은 노력과 지적인 판단력 및 사고력을 발휘하게 하는 특성을 가진다. 이러한 특성은 이전 게임과는 비교할 수 없는 강한 성취욕을 부추김으로써 게임의 몰입요소로 작용하고 있다. 이전 게임의 경우 그저 단순한 키조작으로 높은 점수를 얻는 일차적인 성취감을 충족시켜주었던 반면, 오늘날 네트워크 게임은 타인과의 경쟁에서 승리했다는 것, 그리고 그것이 자신의 지적 능력의 발휘를 통해 이루어진 것이라는 점에서 이전보다 고차원적인 성취욕구를 충족시켜준다고 볼 수 있다.

이와 같은 게임의 특성은 타인과의 상호작용이라는 측면에서 게임에 사회적 속성을 부여함으로써 게임의 긍정적 효과로 작용하기도 하지만, 반대로 부정적인 영향을 미치기도 하는데 그 예로, 강한 경쟁심은 게임에 대해 과도하게 집착하는 결과를 낳기도 한다.

### 3. 게임중독의 특성과 징후

#### (1) 게임중독의 특성

(표 ) 게임 중독의 주요한 4가지 측정 기준



앞서 말한대로 본 연구의 중독의 측정기준은 4가지로 요약할 수 있다. 문제는 게임 중독 역시도 일반적 중독적 징후와 마찬가지로 중독이 갖는 기본적 징후를 드러내느냐로 평가할 수 있다는 것이다. 중독의 일반적 기준이 ① 조절 능력의 상실, ② 내성에 따른 지속적 사용의 증가, ③ 금단증상, ④강박적 집착 또는 의존의 4가지 특성을 갖는다고 본다면 게임 중독 역시도 일반적으로 이러한 4가지의 징후를 띠는지의 여부에 따라 측정할 수 있다.

게임의 과도한 사용을 중독적 범주에 넣고 그 문제적 양상을 분석한 실제 연구들을 살펴보면 이들 역시도 게임의 과도한 사용이 문제적 행동으로 직결되는 게임 중독의 기준으로서의 위의 특성들을 기준으로 삼고 있다. 그리피스(Griffiths, 1991)는 게임 중독을 충동적인 행동을 하게 하고, 다른 사람에 대한 흥미를 상실시키고, 다른 중독 현상들과도 관련되며, 게임을 그만두려고 하면 신체적·심리적 증상이 나타나는 또 다른 형태의 행동적 중독이라고 정의하고 있는데 충동성이 조절능력 상실에 따른 결과이므로 게임 중독 역시 위의 징후적 특성에 따라 평가할 수 있을 것이다. 또한 Egli와 Meyers(1984)는 게임을 하는 청소년의 인터뷰결과, 이 중 13%가 충동적인 행동을 나타내고 있음을 밝혀냈고, McClure와 Mears(1984)는 고등학생을 대상으로 연구한 결과, 이 중 26%가 게임을 하기 위해 식사비의 일부나 전부를 사용하는 것으로 드러났다. 이들 연구결과를 종합해 본다면 게임에 지나치게 몰입해 있는 청소년들은 조절능력을 상실하고 충동적으로 행동하고 있다는 것이다. 즉 게임 중독은 4가지 일반적 특성 중에서도 조절능력 상실이 가장 큰 특성으로 지적되고 있다.

## (2) 게임중독의 징후

일반적으로 게임 중독 역시 4가지 중독의 특성을 갖고 있느냐의 여부로 판단할 수 있지만 게임중독이라는 것 자체가 게임에 지나친 몰입을 통해 가져오는 부정적 결과를 전제하고 있기 때문에 4가지 특성 외에도 명백한 사회적, 신체적, 정신적 문제들 즉 부정적 결과를 나타낼 때 게임 중독이라 평가할 수 있을 것이다. 따라서 게임 중독을 평가하기 위한 기준으로는 명백한 부정적 결과를 가져오는지 판단할 필요가 있고, 여기에서는 그 부정적 결과를 살펴보기 위해 기존 논의에서 연구된 게임의 부정적 효과에 대한 연구를 살펴볼 것이다.

게임의 부정적 효과에 대한 연구는 크게 게임의 과도한 사용이 가져오는 문제와 게임 콘텐츠 자체가 갖고 있는 문제점에 대한 연구로 나누어볼 수 있다. 게임의 과도한 사용 즉 중독적 사용이 가져오는 문제에 대한 분석으로는 ①폭력성 및 공격성 조장 ②신체적 문제야기 ③현실 인식능력 및 사회성 저하 측면의 연구들을 들 수 있고, 게임의 속성자체가 갖고 있는 문제에 대한 분석은 성차별적 고정관념의 고착이라는 시각에서 연구되어 왔다. 이 중에서 먼저 게임의 부정적 효과에 대한 연구를 살펴보겠다.

첫번째, 폭력성 및 공격성 조장의 문제. Marion(1983)은 습관적으로 게임을 하는 사람들이 실제 상황에서 폭력을 행사할 가능성이 높다고 보았으며, Silvern과 Williamson(1987)은 폭력적 게임에 노출된 경우 보다 공격적 행동을 많이 보인다는 연구결과를 얻었다. 이외에도 폭력적 게임은 폭력적인 텔레비전이나 영화와 마찬가지로 폭력이나 공격이

정당한 것이라고 인식하게 함으로써 폭력을 정당화하거나 미화시키는 결과를 낳는다는 연구가 많이 보고되고 있다. 게임에 지나치게 의존하는 경우를 연구했던 Griffiths와 Hunt(1998) 역시도 게임에 의존적인 청소년들은 게임을 하는 동안 공격적 감정을 갖게 된다고 밝히고 있다.

둘째, 신체적 문제의 야기. 비디오게임에 초점을 두고 게임이 미치는 다양한 영향을 연구했던 Provenzo는 '닌텐도 증후군(Nintendinitis)'을 지적하면서 게임의 조작반복성이 두통과 흥미를 가져온다고 보았다. 또한 컴퓨터와 마찬가지로 게임을 오랜 시간 사용하게 되면 시력저하나 근육통 등 신체적 문제를 야기하게 된다는 연구도 많이 보고되고 있다.

셋째, 현실 인식 능력 및 사회성 저하의 측면. 이는 게임에 과도하게 몰입함으로써 현실감각을 상실하게 됨으로써 실제의 사회적 관계 형성에 방해가 받게 된다는 시각인데 이는 앞서 살펴본 게임 중독의 원인 중 이용충족 측면과 상당한 관련이 있다. 즉 사람들은 현실에서 채우지 못하는 욕구를 게임이라는 가상공간을 통해 충족시키며, 그러한 허구적 욕구 충족에 몰입한 나머지 실제 현실에서 정상적인 사회관계를 형성하고 유지하지 못한다는 것이다. 또한 게임 활동의 대체효과(Displacement effects)를 들 수 있는데 이것은 어떤 측면에서는 게임뿐만이 아닌 다른 활동에도 적용해 볼 수 있는 당연한 결과로서 게임에 과도한 시간을 할애함으로써 독서, 숙제, 운동, 다른 사람들과의 사회적 상호작용에 소홀히 하게 된다는 것이다(Mcvey, 1997)

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

#### 4. 게임중독의 기준과 기존 모델

게임에 대한 연구는 과정상 아직 초기에 머물러 있다고 볼 수 있다. 게임이 대중화되고 학문공동체의 관심을 끌게 된 것은 불과 20년이 채 못되고 있으므로, 다른 새로운 영역에 대한 연구와 마찬가지로 게임 연구도 다른 연구의 방법론들을 차용하여 진행되어 왔다. 게임이 컴퓨터 테크놀로지 발전과 밀접한 관련을 맺으면서 게임에 대한 연구는 컴퓨터와 인터넷의 사용효과 연구를 기반으로 이루어졌으며, 인터넷이 대중화하고 게임 역시도 인터넷 환경으로 통합되는 추세에 따라서 게임 중독의 연구도 온라인 중독의 연장선상에서 이루어져왔다.

본 연구에서는 우선 앞서 논의한 중독의 일반적 개념들이 어떻게 온라인 중독 연구에 적용되었는지를 살펴보고, 온라인 중독을 측정하기 위한 척도들을 살펴봄으로써 게임 중독을 측정하는 기준과 특성을 유추해보고자 한다.

##### (1) 기존 인터넷 중독 연구

온라인 중독 판단기준을 제시한 Young(1996)은 다른 문제적 행동과의 유사성을 통해

온라인 과다사용의 중독성을 지적하고 있다. 그는 흡연, 알코올 중독 등 약물중독과 약물 중독 외에 강박적 도박과 쇼핑 등 문제적 행동들이 학문적, 사회적, 재정적, 직업적 생활을 명백하게 방해하는 것과 마찬가지로 온라인 중독도 그러한 중독적 행동양상을 띠고 보았다. 그는 이들 흡연, 쇼핑, 도박 등 문제적 행동에서 나타나는 중독을 행동적 성향 (behavior-oriented) 중독증이라고 보고 중독자들은 그들이 하고 있는 행동과 그들이 그것을 할 때 경험하는 감정(feelings)에 중독된다고 보았다. 바로 그것이 온라인 중독증이 작용하는 방식이라는 것이다(Young, 1998).

기타 문제적 행동에 적용한 연구를 살펴보면 Lacey(1993)는 온라인 중독을 식사장애 (eating disorder)와의 유사성을 통해, Mobilia(1993)는 병적인 도박과, 그리고 Shotton(1991)은 컴퓨터 중독에 비유하면서 이들 중독적 양상을 드러내는 문제행동과의 유사성에 초점을 맞추어 연구하기도 했다. Mark Griffiths는 설문조사를 통해 온라인 과다사용자들이 코카인 중독 양상과 유사하게 '감정의 격발(rush)'을 보인다는 것을 발견했으며, 온라인 사용 역시 도박, 과식과 유사한 중독적 행동패턴을 갖는다고 주장했다. 또한 최근 많은 연구자들은 기술 중독(technological addiction)의 개념을 들어 사이버스페이스를 연구하였다(Griffiths, 1996; 1997a). 기술중독이란 인간과 기계의 상호작용을 포함하는 행동적인 중독으로 정의되며, 그러한 상호작용은 음향효과, 색상효과 등 중독 경향성을 조장하는 특징들은 포함한다. 기술중독은 현저성(salience), 감정변화(mood modification), 내성(tolerance), 금단 증상(withdrawal symptoms), 갈등( conflict relapse) 등을 핵심요소로 꼽는다.

국내 연구를 살펴보면 주로 인터넷 과다사용에 대한 심리학적 연구가 주를 이루고 있는데 인터넷에 중독 또는 몰입하게 되는 사람들의 심리적 특성에 대한 분석들이 대부분이다. 윤재희(1988)는 Young의 인터넷 중독 검사를 사용하여 인터넷 몰입자<sup>6)</sup>로 구분된 사람들이 그렇지 않은 사람들보다 더 우울하고 충동적 성향을 갖는다는 결과를 얻었다. 송원영(1998)은 인터넷의 중독적 사용에 가장 큰 영향을 미치는 변수로 현실에서의 대인관계 효능감을 꼽고 있다. 대인관계 효능감은 현실과 가상공간에서 차이를 보이는데 나이에 따라서 나이가 많아질수록 현실에서의 대인관계 효능감은 증가하는 반면, 가상공간에서의 대인관계 효능감은 감소한다는 결과를 얻었다.

황상민(2001)은 Young의 척도를 현 사회 생활을 고려하여 분류기준을 응용하여 중독자 각자, 중독부정자, 중독과민자 집단으로 세분화하였다. 심리적인 측면의 관계를 살펴보면 중독자각자들이 소외감을 가장 많이 느끼고 우울 성향이 가장 높아 현실공간에서 대인관계를 최소화하고 인터넷에 몰두하는 것으로 밝혔다. 김청택(2002)은 인터넷 중독을 인터넷 사용에 대한 금단과 내성을 지니고 있으며 이로 인해 일상생활의 장애가 유발되는 것으로 정의하고 인터넷 중독성향자를 고위험 사용자, 잠재적 위험 사용자, 일반 사용자군으로 분류하고 고위험자일수록 인터넷중독자가진단척도의 점수가 높아진다고 보았다<sup>7)</sup>.

6) 그녀는 Young의 질문지 20개 문항중 10개 이상에 대답한 사람을 인터넷 몰입자로 분류하였다.

7) 김청택(2002)은 인터넷중독자가진단척도의 하위항목으로 '일상생활장애', '현실구분장애', '긍정적 기대', '금단', '가상적 대인관계 지향', '일탈행동', '내성'을 사용하였다. 고위험자일수록 하위항목의 점수가 높아지는 것으로 나타났다. 기존 척도에서는 고려되지 않던 '긍정적 기대'항목은 게임이용의 다차원적 특성을 고려한 하위항목으로 볼 수 있다.

(표 ) 기존의 인터넷 중독 연구 요약<sup>8)</sup>

연구자	척도구성	중독 분류기준
Young(1996)	병리적 도박 진단준거 20문항(5점척도)	80점 이상이면 중독
Brenner(1997)	DSM-IV의 약물중독 준거를 사용 32문항의 진위형	-
Scher(1997)	물질의존과 남용의 증상과 유사한 10개의 체크 리스트	3개 이상이면 인터넷 의존자로 분류
Morahan와 Martin(1997)	13문항의 질문지	4개 이상이면 병리적 인터넷 사용자
Griffiths와 Hunt(1998)	DSM-III-R의 병리적인 도박진단 준거 사용. 게임과 관련된 8개 문항 선정 : 현저성, 내성, 흥분, 추격성, 재발, 금단, 갈등	8개 문항 중 4개 이상이면 의존으로 분류
송원영(1998)	Young의 인터넷 중독척도를 컴퓨터라는 용어 로 변경하여 사용	16점 이상이면 중독
윤재희(1998)	Young의 인터넷 중독 검사를 사용	20개 문항중 10개 이상이면 중독
Anderson (1999)	DSM-IV의 물질의존 준거 7개를 수정 사용	3개 이상이면 의존
이소영(2000)	Young의 척도를 기본으로 인터넷을 게임으로 변형하여 사용(진위형)	10문항 이상 응답자를 중독으로 분류
박경호(2001)	27문항의 4점척도	하위척도의 모든 평균치를 상회한 경우
황상민(2001)	Young의 인터넷 중독척도사용. 불필요한 것으 로 지적된 2개 문항을 제외.	전체응답자의 상위 10% 이상인 경우
김청택(2002)	Young의 척도 및 다양한 중독 척도 적용	표준점수이상/총점이 70점 이상인 집단

## (2) 인터넷 중독 연구의 기준

오늘날 게임하면 게임중독을 떠올릴 만큼 게임중독이라는 단어가 대중화되었지만, 실제 학문적 입장에서 게임중독을 명확히 정의하고 그 범주 및 기준을 제시한 연구는 거의 없었다. 단지 현재의 게임이 온라인과 밀접한 관련을 맺고 있기 때문에 온라인 중독의 기준을 게임의 상황에 맞게 변용해 사용한 연구들이 대부분이었다. 이에 게임중독 측정기준의 근거로서 기존의 온라인 중독 측정 척도들을 살펴보고, 그 특징을 분석함으로써 게임 중독이라는 개념을 구성하는 특징들은 어떤 것들이 있는지 살펴보고자 한다.

대부분의 온라인 중독 척도에 관한 연구는 외국의 중독 척도를 원용해 사용하고 있으며, 본 연구에서는 게임 중독을 연구하는데 주로 원용되는 3가지 외국 학자들의 중독 척도를 제시하고자 한다. 게임 중독을 측정할 수 있는 척도 구성의 기준으로 사용되고 있는 인터넷 중독 척도들은 아래와 같다.

8) 김청택, 2002, 인터넷 중독 예방 상담 및 예방 프로그램 개발 연구, 한국정보문화진흥원.

## ① Goldberg(1995)의 인터넷 중독 장애 척도

Ivan Goldberg는 미국의 DSM(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder)의 표준 형식을 기준으로 인터넷 중독을 평가할 수 있는 장애척도를 개발하였다. 이 척도는 과학적인 연구에 자주 응용되어 왔으며, 이 중독 판정기준에 따르면 12개월 동안에 위 항목 중 적어도 세 항목 이상에 해당하는 자를 중독자로 판정한다.

### (표 2-2) Goldberg의 인터넷 중독 장애 척도

- 
- A. 내성 (다음 중 한 항목에라도 해당하는 경우로 정의한다)
1. 많은 시간을 인터넷에서 소모해야 만족을 얻을 수 있는 경우
  2. 인터넷상에서 지속적으로 같은 시간을 소모해도 그 효율은 현저히 저하되는 경우
- B. 금단 (다음 중 한 항목에라도 해당하는 경우로 정의한다)
1. 특징적인 금단증상
    - (1) 장기간의 심한 인터넷 사용을 중지하거나 감소시킨 경우
    - (2) 항목 (1)이후 수일에서 한달 사이에 다음 중 두 항목 이상을 만족시키는 경우
      - ① 정신운동초조
      - ② 불안
      - ③ 인터넷에서 무슨 일이 일어나고 있을 것 같은 강박적 사고
      - ④ 인터넷에 대한 환상 혹은 과도한 상상
      - ⑤ 수의적 혹은 불수의적으로 자판 두드리는 행동
    - (3) 위의 증상들이 사회적 혹은 그 밖의 중요한 영역에서 장애·고통을 유발하는 경우
    - (4) 금단증상의 해소를 위해 인터넷 혹은 유사한 통신망을 사용하는 행동
  2. 계획했던 것보다 인터넷 사용의 빈도 및 사용시간이 더 길어지는 경우
  3. 인터넷 사용을 중지하거나 줄이고자 하는 지속적인 욕구, 혹은 성공하지 못하는 경우
  4. 많은 시간을 인터넷 관련 행동에 소모함(예 : 인터넷 서적구입, 다운 파일정리 등)
  5. 중요한 사회, 직업, 혹은 여가활동이 인터넷 사용을 위해 포기되거나 감소됨
  6. 인터넷 사용에 의해 유발 혹은 악화된 지속적이거나 반복적인 신체적, 사회적, 직업적 혹은 심리적 문제를 소유하고 있음을 자각하고 있음에도 불구하고 인터넷 사용을 지속
- 

## ② Young(1999)의 척도

Young이 DSM-IV의 병적 도박 기준을 원용하여 자신이 만들었던 기존의 8문항 척도 내용을 포함해 '5점 리커트 척도'로 세분화 한 것이다. 이 척도는 대부분의 국내연구에서 인터넷을 게임으로 대체해 게임중독을 평가하는데 활용되고 있다. 중독 판정기준은 20-49 점을 정상, 50-79 점을 중독 초기, 80-100점을 중독 중증으로 판정한다.

(표 2-4) Young의 인터넷 중독척도 (1999)

1. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하다보면 현실의 골치 아픈 생각이 잊혀지는 경우가 있습니까?
2. 다시 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)에 접속할 때를 기다리는 경우가 있습니까?
3. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하지 않으면, 생활이 지루하고 공허하며 재미없을 거라는 생각을 한 적이 있습니까?
4. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하고 있는데 누가 방해하면 짜증이 나고 화를 내는 경우가 있습니까?
5. 밤늦게 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하느라 잠을 안자는 경우가 있습니까?
6. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하고 있지 않을 때에도 컴퓨터에서 보았던 것에 대해서 생각하는 경우가 있습니까?
7. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 하면서 “조금만 더, 몇만 더”라고 생각하는 경우가 있습니까?
8. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용시간을 부모님이나 다른 사람에게 감추거나 거짓말을 하는 경우가 있습니까?
9. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)사용시간을 줄이려고 시도했지만 실패한 때가 있나요?
10. 친구나 가족들과 어울리기보다는 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용을 선택하는 경우가 있습니까?
11. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 하지 않으면 기분이 우울하거나 불안하다가도 사용하기 시작하면 그런 기분이 사라지는 경우가 있습니까?
12. 예상했던 시간보다 더 오랜 시간 동안 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하는 경우가 있습니까?
13. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용으로 인해 다른 해야할 일들을 소홀히 한 경우가 있습니까?
14. 친구들을 만나는 것보다 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 사용하는 것이 더 즐거운 경우가 있습니까?
15. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 통해 새로운 친구를 만나는 경우가 있습니까?
16. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 오랫동안 사용하는 것 때문에 부모님이나 선생님으로부터 꾸중을 들은 적이 있습니까?
17. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용 시간 때문에 성적이 떨어진 경우가 있습니까?
18. 공부나 할 일을 시작하기 전에 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)를 먼저 사용하는 경우가 있습니까?
19. 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등) 사용 때문에 공부하는데 집중력이나 효율성이 떨어지는 경우가 있습니까?
20. 자신이 컴퓨터(게임, 채팅, 인터넷 등)에서 이용하는 것들의 내용을 다른 사람에게 숨길 때가 있습니까?

### ③ 다른 측정 기준의 응용

이처럼 온라인 측정 기준을 만드는 것 외에 학자들은 온라인 중독을 평가하기 위해 온라인 중독과 유사한 문제적 징후를 보이는 행동들을 측정하기 위해 사용된 측정기준을 사용해 온라인 중독을 연구하였다.

Young(1996c)은 Egger와 Reuterberg(1996)가 제시한 <강박적 도박의 판단기준><sup>9)</sup>을 이용하여 병적인(pathological) 온라인 이용을 연구했고 온라인 과다사용<sup>10)</sup>이 낮은 학업성취

9) Egger & Rauterberg가 제시한 강박적 도박의 판단기준. 이 기준은 중독 대상의 성질자체가 ‘행위’를 다룬다는 공통점을 갖고 있기 때문에 종종 게임 중독을 평가하는데 이용되기도 한다.

도, 교제관계의 불화, 업무수행능력의 저하라는 해로운 결과를 초래함을 알아냈다.

또한 Young(1996a; 1998)은 DSM-IV라는 약물의존 진단준거를 사용하여 과도한 인터넷 사용을 조사했다. 그는 이 연구에서 중독적 이용자<sup>11)</sup>의 인터넷 사용시간이 주당 평균 38.5시간, 그리고 비중독적 사용자의 평균 이용시간이 4.9시간이라는 결론을 통해 인터넷 의존적 사용자의 이용시간을 연구했다.

Brenner(1997)는 Internet-Related Addictive Behavior Inventory(IRABI)라는 DSM-IV의 물질 남용과 유사한 문항으로 구성된 32문항의 진위 질문지를 사용하여 웹사이트 안에서 90일 동안 연구를 실시해 연구대상자의 일부는 내성과 금단, 그리고 갈망을 경험하고 있음을 알아냈고, 이들은 특히 시간관리에 가장 큰 문제점을 가지고 있었으며 나이가 어릴수록 이러한 경향이 더욱 심각하게 드러났다.<sup>12)</sup>

Morahan-Martin과 Schumacher(1997)는 대학생들을 대상으로 병리적인 인터넷 사용(Pathological Internet Use: PIU)을 조사해 질문지 13문항 중 4개 이상에 응답한 사람을 병리적인 인터넷 사용자로 분류했다. 그 결과 병리적 인터넷 사용자들은 비병리적 사용자에게 비해 다양한 인터넷 서비스를 이용하고 있으며, 정서적인 지지를 얻기 위해 인터넷을 사용한다는 결론을 얻었다.

그리고 Scherer와 Bost(1997)는 물질 남용과 의존 증상을 근거로 10개의 문항 (3개 이상을 인터넷 의존으로 분류)을 만들어 조사하였는데, 의존적 사용자로 분류된 사람들은 대중적이지 않은 서비스를 사용하고 있으며 인터넷 서비스 자체보다 관계에 더 몰입하고 있는 것으로 나타났다. 또한 이들은 사용시간을 줄이기 위해 노력하며 학업에 방해를 받는 등 문제적 징후를 드러냈다.

이들 온라인 중독기준을 종합해보면 크게 온라인 중독을 측정할 수 있는 개념은 다음 4가지 특징을 갖는다. 즉 온라인 중독이란 인터넷을 사용하고자하는 '강박적 집착', 인터넷 등 온라인에 접속하면 자신의 의지와 상관없이 장시간 사용하게되는 '조절불능', 그리고 해로운 결과가 있으리라는 것을 알면서도 계속 사용하게 되는 '강박적인 사용' 그리고 이러한 부정적 증상들에 대한 '자각 및 주위의 염려' 등 4가지<sup>13)</sup>의 특징을 갖는다고 볼

---

<강박적 도박의 판단기준>

---

- ① 남용 행동에 몰두
- ② 의도한 것 이상으로 장시간에 걸쳐 많은 시간을 소비
- ③ 원하는 효과를 얻기위해 그러한 행동을 더욱 많이 필요로 함
- ④ 그러한 행동을 줄이거나 중단하려는 반복적 노력
- ⑤ 그 행동을 위해 사회적 또는 직업적 활동이 포기됨
- ⑥ 사회적, 직업적 또는 법적 문제에도 불구하고 그 행동을 지속

---

10) Young은 이 연구에서 인터넷을 주당 평균 38시간을 비학술적, 비업무적 목적에 사용하는 사람을 중독자로 보고 주당 평균 8시간 인터넷을 사용하는 비중독자와 비교해 온라인 중독의 특성을 추출해냈다.

11) Young은 이 연구에서 진단준거 문항 중 3개 이상 답한 사람들을 중독적 사용자로 분류했다.

12) 이 결과는 연구대상자 중 중독적 성향이있는 30%의 특성을 분석한 것으로 이들 중독적 경향이 있는 사람의 73%는 남성이며, 주당 평균 19시간 인터넷을 사용하고 있음을 밝혀냈다.

13) 4가지 특징은 송명준(1999)의 온라인 중독증 항목을 3개의 하부요인으로 구분한 연구를 참조하였다.

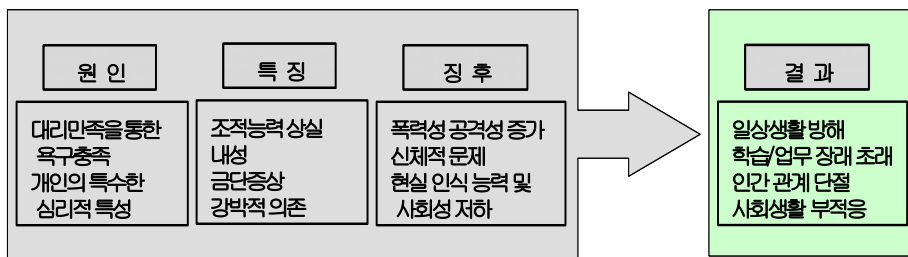
수 있다.

결국 온라인 중독 역시도 그 중독 대상이 인터넷일 뿐 앞서 논의한 일반적 중독과 유사하게 다음 4가지 중독의 특성이 주요 기준으로 사용되어 왔다. 즉 온라인 중독에서도 일반적으로 중독이라는 증상자체를 측정하는 기준인 ① '조절 능력의 상실', ② '내성에 따른 지속적 사용증가', ③ '금단증상', ④ '강박적 집착 또는 의존'의 4가지 중독 징후를 사용해 측정해 왔다.

### (3) 기존 연구모델과 한계점

결국 앞의 논의들을 종합해보면 게임 중독이란 '게임을 함으로써 게임에 강박적으로 의존하게 되고, 해로운 것을 자각함에도 불구하고 내성이 생겨 지속적으로 사용 시간이 늘어나며, 게임을 그만두었을 때는 금단증상까지도 나타나고 이로 인해 일상적 생활, 학업 및 직장생활, 사회적 관계 형성 및 인간관계에 있어 정상적 상태를 유지하지 못하는 상태'라고 정의할 수 있다. 즉 게임 중독이란 게임을 통해 나타나는 문제적 특징들이 실제 생활에까지 이어져 정상적인 생활을 방해하는 상태라고 볼 수 있다.

(그림 ) 기존 게임 중독 연구 모델



중독이라는 개념자체가 '어떤 물질에 의한 신체적 손상'이라는 의학적 정의에서 비롯된 것이기에 지금까지 중독을 다룬 대부분의 연구에서는 '중독'을 의학적 치료가 필요한 질병이라고 정의하고 있다. 게임 중독이란 게임에 지나치게 몰입한 나머지 일상생활, 업무,

구 분	온라인 중독증 항목
강박적 사용	온라인 접속으로 인해 대인관계에 지장을 초래한다. 자신의 온라인 서비스 이용행위에 대해 주위 사람들에게 거짓말을 한다. 온라인 접속으로 인해 매일 또렷한 의식을 가질 수 없다. 온라인 접속으로 인해 현실감을 상실한다. 온라인 접속으로 인해 경제적 곤란을 겪는다. 온라인 접속으로 인해 대인관계가 귀찮아진다.
조절 불능	밤을 새워 가며 온라인에 접속한다. 온라인 접속을 계속하기 위해 식사를 거른다. 온라인 접속을 계속하기 위해 잠자는 시간을 줄인다.
강박적 집착	하루도 거르지 않고 매일 온라인에 접속해야 한다. 모든 일을 온라인 상에서 해결하려 한다. 여가시간의 대부분을 온라인 접속에 투자한다. 뚜렷한 이유가 없더라도 온라인에 접속해서 시간을 보낸다.

학습에 그리고 인간관계 형성과 일반적인 사회생활을 유지하는데 치명적인 장애를 초래하는 경우를 말한다. 기존 연구에서 게임 중독은 1) '장시간의 사용', 2) '4가지 일반적 중독 특성의 발현', 3) '사회생활에 있어 결정적 장애 초래'를 게임 중독의 중요한 측정요소로 꼽고 이들 3가지 요소들이 단일 인과관계를 형성하면서 사회적 문제로 작용하고 있다고 가정하고 있다. 이 중에서도 가장 중요한 변수로 장시간 사용이라는 시간적 요소를 꼽고 있는데, 장시간의 과도한 사용은 문제를 야기할 것이라는 전제하에 게임 중독에 관한 연구를 전개해왔다.

하지만 TV에서도 게임 중계를 하고 프로게이머가 등장해 광고를 할 만큼 게임이 대중화된 오늘날의 현실을 감안해 본다면 이러한 단순한 게임 중독 모델은 오늘날의 게임 열풍을 설명하기엔 설득력이 부족한 게 사실이다. 더구나 정보와 테크놀로지가 사회 발전의 핵심적 원동력으로 작용하는 현대 사회에서 게임은 그 태생 자체가 컴퓨터 테크놀로지 발전의 결과물로서 이러한 대중의 폭발적 관심을 얻는 것은 어찌보면 당연한 일일지도 모른다. 즉 게임 자체가 하나의 문화로서 현대 사회의 특성을 설명하는 주요 키워드로 작용하는 현실에서 게임을 통한 여러 가지 다양한 상호작용의 결과나 사회적 관계 형성, 또 다른 문화형성의 가능성을 배제한 채 게임을 많이 하는 것은 곧 사회와의 단절, 사회로부터의 고립이라는 전제하에 치료의 대상인 병적 중독으로 치부하는 것은 변화한 현실을 제대로 설명하지 못한 것이라 볼 수 있다. 따라서 앞서 논의된 기존 게임 중독 연구의 한계를 지적하면 다음과 같다.

#### ① 병리적 게임 중독자의 범위 문제

게임을 많이 하는 사람들 중에는 심각한 문제적 징후를 보이는 중독 유형도 있지만, 사회생활이나 일상생활에서 별다른 문제를 보이지 않고, 오히려 게임을 자기 발전의 계기로 삼거나 적극적으로 참여해 능동적으로 즐기면서 새로운 문화를 만들어내는 생산자로서의 매니아가 존재하기도 한다. 하지만 기존 논의에서는 이러한 게임 과다사용자 간의 차이점을 고려하지 않은 채 단지 게임이 폭력적 텔레비전이나 영화처럼 일방적으로 미치는 부정적 효과에만 초점을 맞춘 나머지 실제 게임을 통해 나타나는 새롭고 다양한 문화로서의 가능성을 파악하지 못했다.

#### ② 변화한 게임 환경에 대한 고려 문제

PC와 인터넷의 보급으로 게임하면 이제 인터넷을 떠올릴 만큼 네트워크환경의 PC게임이 주류를 형성하게 되었다. 이처럼 인터넷의 속성을 상당부분 공유한 게임은 인터넷이 우리 삶에 미치는 것과 상당히 유사한 방식으로 영향력을 행사하게 되었다. 인터넷은 이제 그저 단순한 컴퓨터 테크놀로지의 산물이 아니라 우리의 일상적 삶이 이루어지는 사회적 공간이 되었듯이 인터넷과 밀접한 관련을 맺고 있는 게임 역시도 사회적 공간으로서 기능하고 있는 것이다<sup>14)</sup>.

14) 윌리엄 김슨이 「뉴로맨서」(1984)에서 처음 사이버 공간이란 용어를 사용했을 때만 해도, 사이버 공간(cyberspace)은 의식만이 들어갈 수 있는 허구적인 데이터 베이스 공간이라는 의미로

하지만 지금까지의 연구는 대부분 폐쇄된 게임기와 인간의 관계만을 설정했기 때문에 게임에 빠지는 것은 곧 사회와의 단절을 의미했고 따라서 중독이라는 시각에서 그 문제점을 지적할 수밖에 없었다. 또한 테크놀로지의 발전으로 게임은 영화를 능가할 정도로 탄탄한 시나리오 구성과 화려한 그래픽을 자랑하며 단순 키보드의 조작만을 요구하는 것이 아니라 사고력과 판단력을 요구하는 고도의 지적 유희가 됨에 따라서 사람들이 게임을 하는 데 부여하는 의미자체를 변화시켰다. 게임을 하는 것은 이제 단순히 모니터를 앞에 두고 단순히 시간을 때우는 것이 아니라 사람들과 만나 상호작용하고 소통하는 것으로서 사회적 의미를 갖게 되었다는 것이다.

### ③ 청소년 또래문화와 대중문화로서의 게임에 대한 인식 부족

태생적으로 보자면 게임은 컴퓨터 테크놀로지의 산물이다. 하지만 게임이 단순히 입력된 프로그램의 가동만이 아니라 그 자체에 사고할 수 있는 캐릭터를 가지고 있고, 나름의 주제와 스토리가 있으며 시각적 즐거움과 환상을 제공함으로써 사람들의 상상력과 창의력을 자극한다는 측면에서 다분히 문화적 속성을 가지고 있다. 사람들은 이제 게임을 통해 단순히 점수를 올리는 것에만 열중하지 않고 게임이 주는 다양한 문화적 매력에 열광한다. 사람들은 이제 게임캐릭터가 나오는 옷을 입고 그것이 그려진 과자를 먹으며, 혹은 그 게임을 아주 잘하는 사람의 팬클럽이 되어 새로운 사회관계를 확대하기도 한다. 즉 이제 게임은 단순 프로그램이 아니라 게임을 매개로 사람들끼리 취향과 취미, 가치관과 생각을 공유할 수 있는 문화로서 작용하는 것이다. 하지만 이전의 게임 연구들은 이러한 문화로서의 가능성을 고려하지 못했기 때문에 게임이 만드는 사회적 관계, 사회로서, 문화로서의 게임의 역할을 분석하지 못했다.

따라서 이제는 게임을 많이 이용하는 사람들 사이에도 게임을 하는 목적이나 이유, 그리고 행태에 있어서도 다양한 양상을 띠는 만큼 ‘게임 중독’ 역시도 새로운 시각에서 파악해야 할 것이다. 나아가 게임을 많이 하는 것을 중독으로 몰아 부쳐 사회문제를 할 것이 아니라 문화적 시각에서 그것이 창출해내는 다양한 사회 문화적 현상을 분석함으로써 게임이 현대 사회에 미치는 영향과 그 사회적 의미를 면밀히 분석할 필요가 있다.

결국 지금까지의 게임 중독 논의는 게임을 이용하는 시간을 가장 중요한 중독 판단 기준으로 보고 장시간 사용이 문제적 행동양상을 가져오기 때문에 병적 치료의 대상인 중독의 범주에 넣어 그 문제점을 지적하는데 초점을 맞추어 왔다. 하지만 게임이 하나의 문화적 산물로서 사회에서 차지하는 비중이 확대되고 네트워크 게임의 보편화로 그 사회적 속성이 증가함으로써 게임의 장시간 사용이 곧 중독을 의미하는 것은 아니라는 문제가 있다.

---

쓰였다. 그런데 인터넷 등 컴퓨터 네트워크를 통한 의사소통이 폭발적으로 늘어나면서 사이버 공간은 의사소통이 이루어지는 사회적 공간으로, 더 나아가 오프라인의 삶과 긴밀한 관계를 맺는 실제적 의미 공간으로 인식된다(Barnes, 2001).

### III. 게임환경의 변화

#### 1. 게임 구동환경의 변화 : 네트워크와 다양화

‘그래픽과 사운드의 고도화’와 ‘온라인 멀티플레이어 상호작용의 증대’, 그리고 ‘시물레이션 알고리즘의 정교화’. 이는 최근의 게임 경향을 요약한 것이다.<sup>15)</sup> 뿐만 아니라 최근 게임환경은 누구나, 언제, 어디서나, 어떤 장비로든 접근 가능한 편재적(ubiquitous) 네트워크화로 급속히 전환되고 있다. 기존의 게임이 비디오게임이나 오락실용 아케이드게임 등 오프라인의 고립적 환경이었다는 것을 감안한다면 이러한 환경의 변화는 게임에 대한 기존 인식을 전환시킬만큼 획기적인 것이라 할 수 있다.

(표 ) 게임 환경과 게임의 경향성

게임 환경	게임 경향
편재적(ubiquitous) 환경	그래픽과 사운드의 고도화 온라인 멀티플레이어 상호작용 증대 시물레이션 알고리즘의 정교화

혹자는 오늘날 게임 환경이 변하고 다양한 장르의 게임이 출시되는 현상을 두고 게임의 퓨전화라고 설명한다. 즉 지금까지 게임은 플랫폼별로 아케이드게임, 비디오게임, PC 게임, 온라인게임, 모바일게임의 5가지로 분류되어 왔다.

(표 ) 게임플랫폼 구분

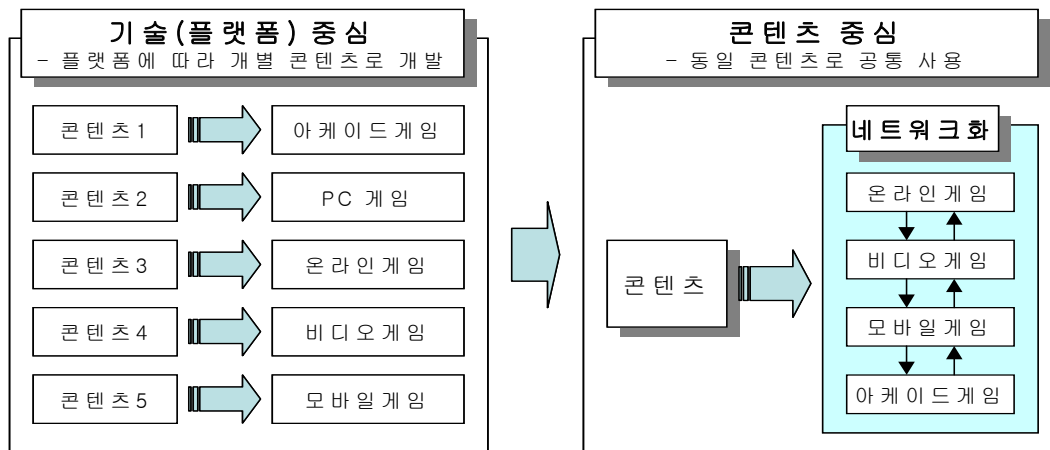
구 분	특 징
온라인게임	원격지에 떨어져 있는 서버급 컴퓨터에 통신망을 통해 접속하고 서버에 접속되어 있는 타인과 게임을 진행하는 유형의 게임 (최근 MMORPG 게임으로 발전)
모바일게임	휴대용전화기·PDA 등을 이용, 통신망에 접속하여 진행하는 게임
PC 게임	개인용컴퓨터를 기반으로 작동하는 게임물. 게임프로그램이 CD, DVD 등 저장장치에 수록되어 유통되는 게임
비디오게임	가정의 TV 또는 모니터에 게임기를 연결하고, 조이스틱·조이패드 등의 콘솔을 이용하여 진행하는 게임
아케이드게임	게임장에 설치된 게임으로서, 간단한 조이스틱을 사용하여 진행

15) T.Friedman. "Marking Sense of Software : Computer Games and Interactive Textuality", Steven G. Jones (eds.), Cybersociety: Computer-Mediated Communications and Community, Thousand Oaks; Sage Publications, p.76 ( 「블랙 인터넷」, 라도삼, 2001 재인용)

하지만 오늘날 게임 이용자들이 주로 하는 게임은 기존의 게임 분류기준에 따라 정확히 분류하기가 힘들다. 인터넷이 보편화되면서 대부분의 게임이 인터넷이라는 네트워크 환경을 기반으로 개발되고 있기 때문이다. PC 게임의 경우 대부분이 CD패키지 환경에서만 구현되는 것이 아니라 인터넷과 연동되어 네트워크 환경에서 게임을 즐길 수 있는 형태로 출시되고, 오락실의 아케이드게임 또한 네트워크 환경에 기반한 게임이 개발되고 있다. 최근 비디오 게임의 경우에도 'Socom : US네이비셀'이나 '울펜스타인'처럼 강력한 그래픽을 강점으로 온라인 기능이 가미된 비디오게임들이 더욱 더 인기를 차지하고 있는 상황이다.

예를 들어 게임 사용자들 사이에서 엄청난 인기를 얻으며 오늘날 게임 열풍의 기폭제가 된 게임 스타크래프트(starcraft) 역시도 기존 게임 분류에 따르자면 PC 게임의 범주에 속하지만 스타크래프트가 오늘날과 같은 인기를 얻을 수 있었던 것은 베틀넷(bettlenet)<sup>16</sup>이라는 네트워크 서비스가 있었기 때문이라고 해도 과언이 아니다.

(표 ) 게임환경의 변화



이처럼 네트워크화라는 게임 환경의 변화는 '온라인이나 오프라인이나', '어떤 장르냐' 또는 '어떤 플랫폼이냐'라는 게임의 구분 자체를 무의미하게 만들면서 게임에 사람들이 열광하게 하는 가장 큰 변수로 작용하고 있는 것이다. 따라서 게임 및 게임중독 연구도 게임몰입의 새로운 요인으로서 네트워크 환경을 고려해 그것이 게임중독과는 어떤 연관성을 맺으며 게임 이용자들에게 어떤 영향을 미치는지를 분석해야 할 것이다. 이에 우선 네트워크화를 포함해 게임 콘텐츠의 변화와 장르의 다양화를 살펴보고 게임 환경의 변화라는 측면에서 게임의 네트워크화가 게임이용자들이 게임에 몰입하는 원인과 방식에 어떠한 변화를 몰고 왔는지를 살펴보고자 한다.

(1) 게임 장르의 다양화와 특성변화

인터넷과 개인용 컴퓨터가 대중화되기 이전 게임의 대명사는 오락실용 아케이드게임이

16) 스타크래프트 게임을 출시한 블리자드(Blizzard)사가 구축한 자체 서버 이름. 게이머들은 베틀넷을 통해 전세계 게이머들을 대상으로 게임을 즐긴다.

나 가정용 비디오게임으로 슈팅게임이나 퍼즐맞추기, 퀴즈풀기 등 단조로운 보드게임이 주류를 이루었다. 따라서 이들 게임은 상황에 대처하기 위한 판단력이나 사고력이 중시되기보다는 키보드나 조이스틱 등 단순한 키조작 능력이 게임을 잘 하기 위해 가장 중요했다.

하지만 요즘 게임은 모니터상의 적과 대처하며 총구를 겨누고 주먹을 날리는 것뿐만 아니라 잘 짜여진 탄탄한 시나리오를 기반으로 복잡하고 다양한 상황을 헤쳐나가기 위해 상상력과 판단력을 필요로 하게 되었다. 이러한 게임 장르의 다양화는 사람들이 게임에 빠져들게 되는 원인과 그 양상 자체를 변화시켰다. 사람들은 이제 단순히 비행기를 폭파하거나 적을 죽이는 등의 폭력적 행위의 대리 경험을 통해 스트레스를 해소하는데 만족하지 않고 직접 역사의 한 현장을 경험하거나 미래 사회에서 어떻게 살아남을 것인가 등을 고민하는데 더욱 더 큰 매력을 느끼게 되었다.

더구나 인터넷이 대중화되면서 사람들은 게임안에서 네트워크 저편의 수많은 사람들과 상대하면서 현실 유사한 예측불가능한 상황에 놓이게 되었다. 이러한 게임 장르의 다양화를 아케이드게임과 현대 게임의 가장 대표적 장르인 어드벤처게임, 시뮬레이션 게임, 롤플레이 게임 등은 네트워크화를 통해 더욱 다양화되고 있다.

(표 ) 과거 게임과 현재 게임의 비교

	대표적 분야 및 장르	내용 및 특징
이전 게임	아케이드 게임	간단한 키 조작을 통해 각 단계에 등장하는 물체나 사람을 조종하여 승리하거나 목표점에 도달하면 다음 단계로 넘어가는 게임
		단시간내에 게임이 끝남. 단순 반복적 키조작
		단편적인 게임 시나리오
		슈팅게임, 보드게임, 퍼즐게임, 스포츠게임, 액션게임 갤러그, 보글보글, 너구리, 스트리트파이터 등
최근 게임	어드벤처 게임	게임에서 미리 설정된 줄거리에 따라 주인공이 사건이나 문제에 적절히 대처하고 해결하며 게임의 최종 목적지를 향해 가는 게임
		미리 설정된 시나리오. 미지의 세계를 배경으로 함
		마우스 조작이 필수적
		환상적분위기의 화려한 그래픽과 음악, 음향효과 툼레이더, 메탈기어 솔리드, 원숭이섬의 비밀 등
	시뮬레이션	실제 또는 가상의 상황을 컴퓨터에서 재현하도록 한 게임
		전략시뮬레이션, 육성/역사 시뮬레이션, 건설/경영 시뮬레이션
		스타크래프트, 레인보우식스, 심시티, 프린세스메이커, 워크래프트
		현장감, 게임 과정에 있어 동일성을 갖지 않음, 대부분 끝(ending)을 보기 힘들
	롤플레이	등장인물들을 각기 자신의 역할을 수행하게 함으로써 그들을 성장시켜 나가는 게임
		자유도가 높음, 숨겨진 이벤트가 존재함
		텍스트형 MUD게임 그래픽형 MUG게임
		리니지, 울티마 온라인, 창세기전, 디아블로 등

즉 게임 환경만을 보자면 과거의 게임이 게임기라는 게임기계 환경을 기반으로 단순한 버튼이나 키 조작을 중심으로 했다면 요즘의 게임은 인터넷이라는 열려진 네트워크를 기반으로 복잡하고 난해한 게임 상황에 대처하기 위해 상당한 전략과 전술 그리고 상상력이 중시되게 되었다. 또한 최근의 게임은 예전처럼 주어진 단시간동안 적을 없애거나 문제를 해결하는 것 중심이 아니라 복잡하고 치밀한 시나리오를 기반으로 짜여진 스토리 안에서 다양한 단계별로 문제를 해결해나가는 것 위주로 변화하였다.

또한 최근에는 컴퓨터 게임이 대부분을 차지하면서 자신의 레벨을 저장해 두었다가 지속적으로 게임을 할 수도 있기 때문에 게임의 종결자체를 보기가 힘들게 되었다. 특히 롤 플레이 게임의 경우는 네트워크에 연결된 게임 이용자와의 상호작용에 따라 다양한 결과가 도출되기 때문에 정해진 결과도, 끝도 없는 경우가 대부분이다. 따라서 이러한 게임 상황을 해결하기 위해서는 고도의 두뇌싸움을 통해 신속한 판단력으로 상황에 대처할 필요가 생겼다. 즉 게임은 그저 단순 반복적인 버튼 조작에 집중하기보다 상상력과 창의력을 최대한 발휘하여 전략을 짜는 등의 지적 능력을 요구하게 되었다(Tremel, 2001).

또한 앞서 논의했듯이 네트워크를 통한 멀티 플레이는 사람과 사람의 대결을 가능케 하여 경쟁심을 더욱 부추기고 타인으로부터 인정받고 싶은 욕망을 자극하여 단순한 점수의 획득을 통해 얻는 성취감보다 강렬한 성취욕구를 충족시킬 수 있게 되었다. 그리고 사람들은 게임 플레이를 위한 길드나 클랜같은 가상공동체 뿐만 아니라 게임외적인 이벤트를 통해 다양한 관계를 형성하기도 한다.

이제 게임을 한다는 것은 단순히 게임이라는 기계적 환경에 몰입하는 것이 아니라 사람들과 만나 또 다른 새로운 사회적 관계를 형성하는 것을 의미하기도 한다.

(표 ) 이전 게임과 최근 게임의 특징 비교

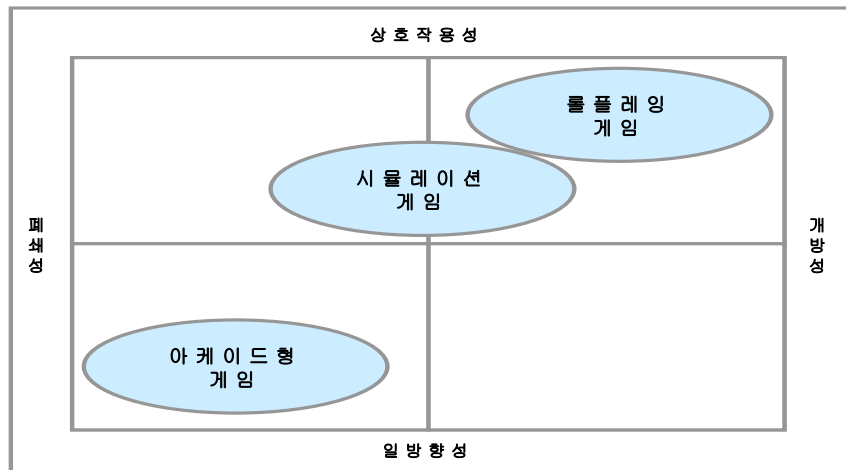
	이전의 게임	최근의 게임
특성	폐쇄된 게임기계 환경기반 단순조작 및 반복 대리만족적 욕구 충족 기계 대 사람의 관계	개방된 네트워크 환경 기반 고도의 지적 능력 필요 게임이 문화로서 기능(대리만족이 아닌 게임 자체에서 만족을 찾음) 사람 대 사람의 관계
장르	아케이드게임/ 비디오게임 스페이스 인베이더, 보글보글 등	온라인 게임/네트워크 PC게임 스타크래프트, 리니지, 디아블로 등

(표 ) 최근 게임 특성 및 환경 변화에 따른 게임 몰입요인

최근 게임의 4가지 몰입요소
① 지적 능력 요구
② 강한 경쟁의식 및 인정 욕망 자극
③ 가상 공동체 형성 통한 사회적 관계 형성
④ 게임에 적극적 참여 및 자기 관여도의 증가

이처럼 과거의 게임이 단순 반복적인 버튼의 조작만을 요구했다면 오늘날의 게임은 새로운 지적 능력과 적극적인 개입 그리고 집중력을 요구한다. 컴퓨터 테크놀로지의 발달은 게임 프로그램이나 그래픽 환경에 엄청난 발전을 가져왔고 이는 게임에 복잡하고 중층적인 시나리오의 도입을 가능케 했다.

(그림5-19) 게임 장르별 특성



따라서 오늘날 게임에 빠져든다는 것은 단순히 점수를 올림으로써 성취감을 얻거나 폭력 및 공격적 행동에 대한 대리만족을 얻는 과정이 아니다. 종결을 보기 힘든 난이도 높은 게임의 구조는 이용자로 하여금 전략과 전술에 대해 고민하게 하였고 게임을 한다는 것 자체가 정확하고 신속한 판단력과 사고력을 요구하는 지적 활동의 일부가 되었다. 또한 오늘날의 게임이란 '폐쇄적인' 게임프로그램과의 대결이 아니라 네트워크로 연결된 수많은 '살아있는'사람들과의 대결이기 때문에 게임 이용자들에게 다양한 상황을 예측하고 대처하기 위한 고도의 두뇌싸움을 요구한다. 그리고 사람간의 대결이 주는 경쟁심은 보다 적극적인 게임에의 참여와 개입을 요구한다.

결국 사람들에게 게임을 하는 것은 그 자체가 지적 활동의 일부이자 사회적 관계의 확대 및 새로운 관계 형성을 의미하게 됨으로써 이전의 게임이 초래했던 사회적 단절이라는 부정적 결과만을 초래하지는 않는다고 볼 수 있다. 즉 오늘날 게임을 한다는 것은 사회로부터의 관계를 단절하고 게임의 세계 속으로만 고립되는 것을 의미하는 것이 아니라 사회적 관계의 확대 혹은 보다 적극적인 새로운 사회관계의 형성을 가능케 하고 있다.

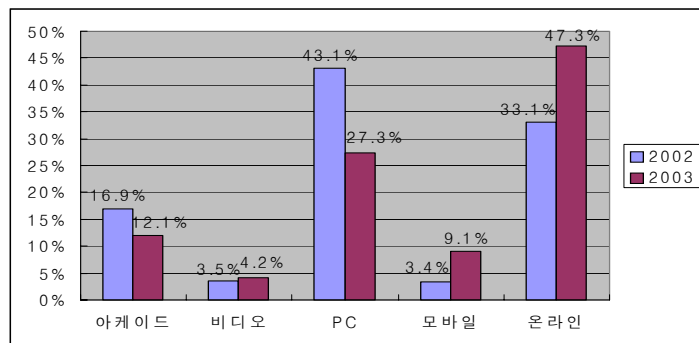
(2) 온라인게임의 급격한 성장

오늘날 '게임'하면 인터넷 게임사이트나 컴퓨터 네트워크 게임을 떠올릴 만큼 인터넷과 게임은 밀접한 관련을 맺고 있다. 게임산업의 매출액을 보더라도 지난2002년 국내 전체 게임시장 규모가 3조 4천억 원 정도(PC방, 게임장, 복합유통업소 등 모두 포함)였고 5

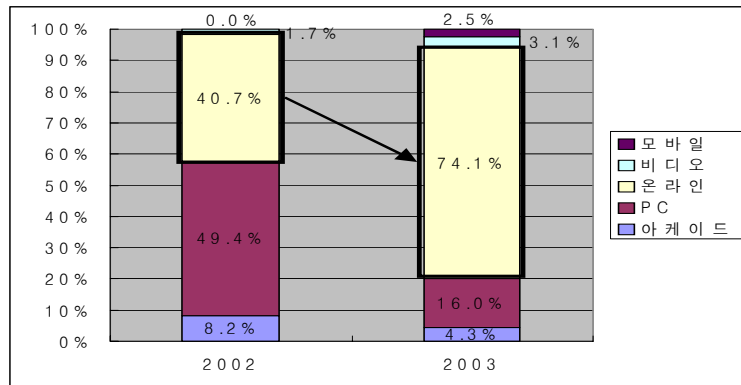
개 플랫폼에 의한 매출규모는 1조 2천 5백억 원에 이르렀다. 이중 온라인 게임 매출규모는 4천 5백억 원을 넘어서며 5개 플랫폼 중 가장 큰 출하규모를 기록한 사실을 고려하면 최근 국내의 게임은 인터넷 네트워크를 기반으로 한 온라인게임이 주도한다고 해도 과언이 아니다. 즉, 인터넷과 게임이 밀접한 관련을 맺고 있음을 반영하고 있는 셈이다.

2003년 한국게임산업개발원이 실시한 설문조사 결과에 따르면 '주로 이용하는 게임분야가 무엇이나'는 질문에 설문 대상자의 47.3%가 온라인 게임을, 그리고 43.1%가 PC 게임을 한다고 대답했다. 특히 설문대상자 중에서 하루 평균 게임을 2시간 이상 이용하는 핵심이용자의 선호게임분야를 보면 온라인 게임을 한다고 응답한 비율은 74.1%에 달했다<sup>17)</sup>. 이러한 온라인 게임이용자의 비율은 계속적으로 증가하는 것으로 나타났다.

(표 ) 선호게임분야에 대한 견해



(표 ) 중사용자(2시간이상사용자)의 선호게임분야 년도별 비교



게임 장르별로 보더라도 네트워크로 연결된 PC환경에서 이루어지는 '디아블로2'나 '스타크래프트'<sup>18)</sup> 등의 전략 시뮬레이션 게임이 인기순위의 수위를 차지하고 있으며, 역시

17) 2003년 3월 한국게임산업개발원이 만 9세 이상부터 만 44세 이하의 일반인 1,200여명을 대상으로 한 설문조사 결과. 분야별 게임이용율과 연령별 게임이용율은 복수응답의 결과로 각 분야별 게임을 얼마나 이용하고 있는지를 알 수 있다. <2003 대한민국 게임백서, (재)한국게임산업개발원, 2003>.

18) 우리나라에서만 200만장 이상의 판매량을 기록하면서 인터넷과 PC방 성장 전반에 걸쳐 커다란 영향을 미친 것으로 평가되고 있는 이 게임은 네트워크 환경을 활용해 인기를 얻은 대표적인 네트워크 게임이다. 게이머들은 이 게임을 출시한 미국 블리자드(Blizzard)사는 자사의 서버인 '배틀넷(battle.net)'을 통해 언제 어디서든 전세계 게이머들이 함께 게임을 즐기고 게이머들 간 자발적 의사소통의 통로를 만듦으로써 다양한 동호회나 길드를 형성했고, 온라인 게임이라

네트워크 환경을 기반으로 하는 '리니지'나 '바람의 나라' 등의 롤플레이게임이 그 뒤를 바짝 쫓고 있다.<sup>19)</sup>

이처럼 게임은 예전처럼 게임 사용자 개인이 닫혀진 게임 기계안의 공간에서만 이루어지는 것이 아니라 인터넷이라는 열려진 네트워크 공간에서 사람들과 만나 함께 대화도 나누며 서로 상호작용을 통해 이루어지고 있다. 즉 오늘날 게임은 '죽은' 컴퓨터와 '산'인간의 대립이 아닌 '산'사람과 '산'사람이 대립하는 형식을 띠고 있는 것이다. 전자를 오프라인 게임, 후자를 온라인 네트워크 게임이라고 분류하고 두 게임간의 차이가 무엇인지를 간단히 살펴보자.

오프라인 게임은 주로 오락기거나 컴퓨터 등의 하드웨어에 콘텐츠를 내장시켜 사용되므로 주로 컴퓨터와 인간이 대결하는 양상을 띤다. 이러한 유형의 게임은 컴퓨터로 사용된다 하더라도 기억용량의 한계 때문에 게임내용은 일정한 반복을 가질 수밖에 없고, 정해진 패턴 때문에 사용자는 시간이 증가할수록 지루해질 수밖에 없다. 이런 이유 때문에, 게임의 수명도 1년을 넘지 못하고 있는데, 장시간 사용하기 위해서는 하드웨어 구입비는 물론 패키지 구입비용, 오락실 이용료 등을 통해 경제력이 뒷받침되지 않고는 게임이용시간을 늘리는데 한계를 지닐 수밖에 없다.

이에 반해 온라인게임은 네트워크를 통해 '인간' 대 '인간'의 대결을 중심으로 하는데, 이런 특성은 이용자 마음대로 게임을 전개·변환될 수 있어 게임 내용은 무정형의 예측 불가능성을 보이게 된다. 온라인게임의 이러한 속성은 자연스럽게 이용자의 몰입정도를 높이게 되는데, 특히 아바타를 설정하고 시간의 전개에 따라 성장·변화하는 속성을 지닌 롤플레이(RPG)게임의 경우에는 게임 이용시간이 증가함에 따라 몰입도가 급격하게 증가하는 것으로 나타난다. 이러한 속성으로 인해 다른 게임 플랫폼에 비해 온라인게임의 게임수명 또한 2-3년 정도로 길다. 무엇보다도 온라인게임은 그 자체가 '상품' 개념이 아니라 일종의 '서비스' 개념으로 공급되어 많은 사람들이 쉽게 접근할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 특히, 하드웨어나 네트워크 시설이 되어있지 않은 가정이라 하더라도 PC방 이용을 통해 게임에 쉽게 접할 수 있어, 온라인게임 이용자의 층은 급속히 두터워졌다.

앞서 논의했듯이 온라인게임의 가장 두드러진 특성은 '인간' 대 '인간'의 양상을 가진다는 것이다. 반면 지금까지의 게임은 오프라인게임 위주로 '컴퓨터'와 '인간'의 대결 양상이었다. 따라서 게임에 투자하는 시간이 많을 수록 대체효과가 발생하여 사람들과의 관계에 소원해지는 것은 어찌면 당연한 결과라고 볼 수 있다. 그러나 오늘날 대부분의 게임이 '온라인'에 기반하고 있다는 것은 인간 대 인간의 만남이 온라인을 통해 새롭게 형성되고 있다는 사실을 강조시켜 준다. 즉, 기존의 오프라인게임에서 나타났던 결과들과 비교했을 때, 그와는 다른 현상들이 나타난다고 볼 수 있다.

#### (표 ) 오프라인, 온라인 게임의 차이

는 새로운 시장을 열었다.

19) 주로 이용하는 게임장르에 대해서 20.8%가 전략시뮬레이션 게임, 20.1%가 보드게임 그리고 9.9%가 롤플레이 게임을 한다고 응답했다(1순위). 반면 핵심이용자의 경우 32.1%가 전략시뮬레이션 게임을, 22.2%가 롤플레이 게임을 한다고 하였다(1순위). <2003년 대한민국 게임백서, (재)한국게임산업개발원, 2003>

오프라인 게임	온라인 네트워크 게임
인간 : 컴퓨터	인간 : 인간
패턴형(예측가능) - 쉽게 지루해짐	무정형(예측불가능)- 몰입성이 높음
개인의 경제력과 밀접 (상품 개념)	개인의 경제력과 큰 관련성 없음 (서비스 개념)

따라서 게임에 대한 분석도 게임과 게임 사용자간의 상호작용만 고려할 것이 아니라 인터넷을 통해 연결된 수많은 사용자들간의 상호작용, 그리고 그러한 네트워크 환경을 기반으로 한 게임과 다중 사용자들의 상호작용으로 그 분석의 폭을 넓힐 필요가 있다. 그리고 오늘날 인터넷은 네트워크로 연결된 기계적 환경만을 의미하는 것이 아니라 사람들의 일상이 이루어지는 사회적 공간인 만큼 사회적 공간으로서의 인터넷에 대한 분석의 연장선에서 분석해야 한다.

## 2. 게임산업의 급성장과 인식의 변화

우리나라의 통신서비스는 그 어느 나라에서도 유래를 찾을 수 없을 정도로 급속히 발전함에 따라 유비쿼터스(ubiquitous) 통신환경<sup>20</sup>)으로 발전해 나가고 있다. 이에 따라 누구나(anyone), 언제(anytime), 어디서나(anywhere), 어떤 장비(any device)로든 정보접근이 가능한 통신환경이 가까워지고 있다. 이러한 환경은 게임에 대한 접근가능성을 높여주고 있으며, 게임을 통한 이용자간의 상호작용을 극대화할 수 있는 맥락을 제공한다.

많은 사람들이 게임을 즐기고 있을 뿐 아니라 게임을 아예 직업으로까지 삼는 요즘에는 게임을 많이 하는 것이 일상적 사회생활 영위에 장애가 된다거나 사회적 단절 혹은 고립으로 여겨지지 않는다<sup>21</sup>). 그것은 게임이 언제 어디서나 즐길 수 있는 보편화된 놀이 도구로 우리 안에 자리잡고 있기 때문이다. 이러한 결과의 배경에는 ① ‘게임이 테크놀로지 발전의 산물로서 정보사회에서 테크놀로지가 갖는 중요성에 비례해 게임의 사회적 위치도 높아지면서 대중화되었다는 것’과 ② ‘게임이 단순한 테크놀로지의 산물만이 아니라 사람과의 상호작용을 전제로 한 문화의 산물로서 그 자체가 하나의 문화를 형성하며 사회적 의미를 확대해가고 있다는 것’을 들 수 있다. 이에 따라 현재 게임이 어떻게 어느 정도까지 대중화되었으며, 게임과 사람, 사회가 맺는 관계의 변화라는 측면에서 오늘날 게임이 우리 사회에 미치는 영향과 그 의미를 분석할 필요가 있다.

### (1) 게임의 대중화

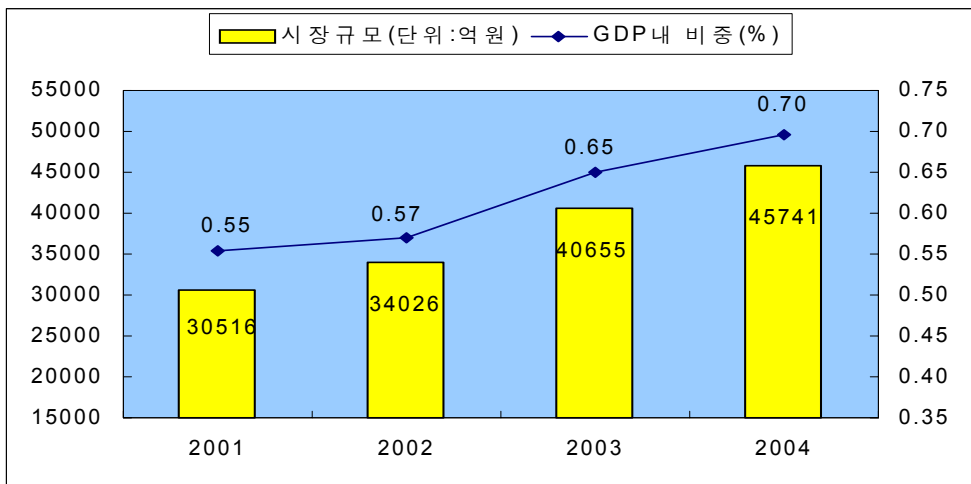
20) 이동전화와 초고속인터넷 서비스의 보급 이후 유선과 무선의 통합, 방송과 통신의 융합이라는 전반적 흐름속에서 유비쿼터스(ubiquitous) 통신환경으로 발전. 이에 따라 누구나(anyone), 언제(anytime), 어디서나(anywhere), 어떤 장비(any device)로든 정보접근이 가능하게 된 통신환경을 말한다.

21) 2001년 ‘게임 인식 및 소비자 인식 실태조사’ 결과를 통해 알 수 있듯이 하루 평균 5시간 이상 게임 이용자 일지라도 그들 모두가 신체적, 사회적, 심리적 문제를 드러내는 것은 아니었으며, 경사용자나 일반 사용자들과 비교해 치명적인 문제의 징후나 중독 특성만을 나타내지는 않았다.

### ① 게임산업의 급성장

2002년도를 기준으로 온라인게임, 모바일게임, 비디오게임, PC게임, 아케이드게임, PC방, 게임장, 복합유통업소 등을 모두 포함한 국내 게임시장의 규모는 총 3조 4천 26억 원에 이른다. 게임산업의 GDP 대비 비중은 0.57%에 해당하는 것으로 추정된다. 이는 국내 게임산업이 확고한 기반을 갖춘 성장 산업으로서 그 잠재력을 보여주었다고 평가할 수 있다. 또한 2005년에 5조 원대를 돌파하고 매년 10%이상의 고속성장세를 이어가며 2007년께는 국내 총생산의 1% 정도를 게임산업이 점유할 수 있을 것으로 기대된다. 즉 게임 부문이 국내 경제에서 차지하는 위상은 앞으로 더욱 더 강화될 것이 분명하다.

<그림 > 국내 게임시장 규모와 GDP 대비 비중의 추이와 전망



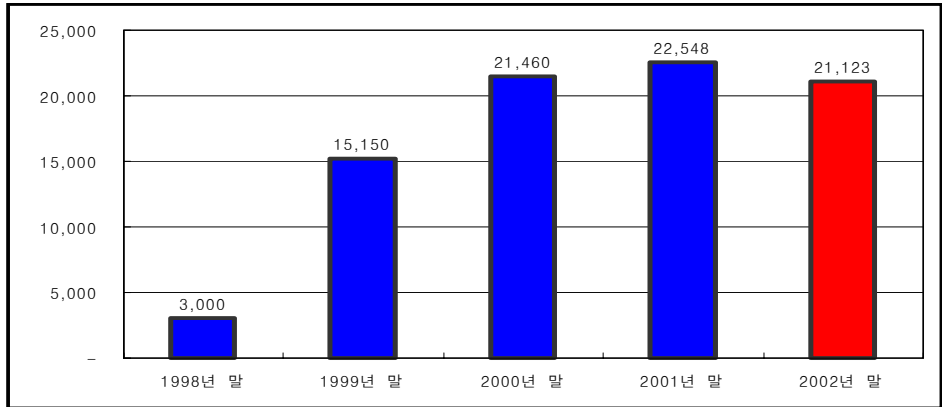
- 자료. 1. 2001, 2002 대한민국 게임백서  
 2. 한국은행 홈페이지(www.bok.or.kr), '주요경제지표'

### ② 인터넷 PC방의 보편화

1998년 말 3천여 개에 불과했던 PC방은 매년 급격하게 증가하여 2001년도에는 22,548개까지 급증하였다<sup>22)</sup>. 인터넷 PC방 수의 급속한 증가로 인해 이제 인터넷 PC방은 언제 어디서나 쉽게 찾아 볼 수 있는 공간이 되었다.

(표) 연도별 PC방 현황(단위 : 개)

<sup>22)</sup> 꾸준한 성장세를 보였던 PC방은 2002년도에는 21,123개(전년대비 -6.31%)로 첫 감소세로 돌아섰다.



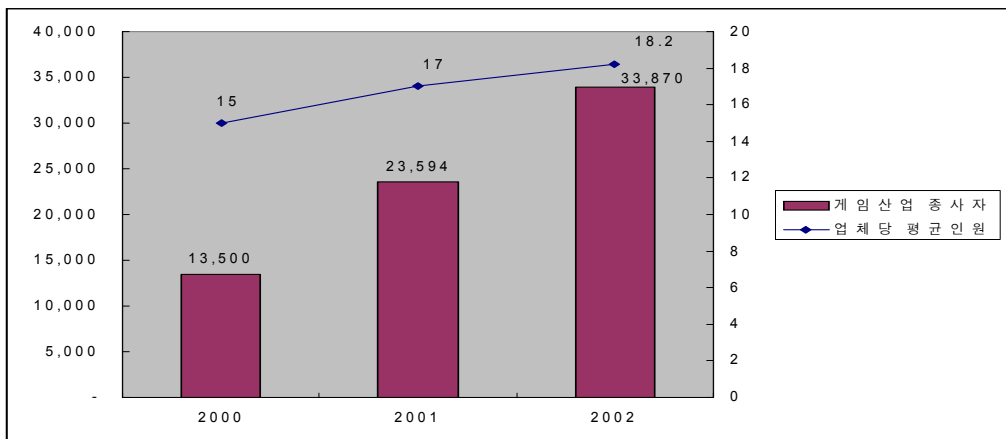
인터넷 PC방이 생성초기에는 대도시를 중심으로 확산되었지만, 2001년을 기점으로 성장세가 조금씩 둔화되었다. 그러나 현재에는 PC방이 읍, 면, 동, 리 단위까지 세분화되어 고객층을 확보하기 시작하였으며 소규모 지역의 정보문화공간으로 탈바꿈하고 있는 상황이다.

현재 PC방은 전국적으로 하루 평균 270만 명 이상이 이용하고 있고, 이용자는 더욱 더 늘어나고 있다. 그들에게 PC방은 하나의 문화공간으로 또는 생활공간의 일부로 역할을 하고 있는 것이다. 현재 국내 인터넷 인구는 지속적으로 증가하고 있는 추세이며, 최근에는 주 5일제 실시로 인해 30대 이상의 직장인 이용층이 증가하고, 이용층도 청소년에서 40대 이상의 장년층과 여성층으로 다양화하고 있다. 즉 PC방을 중심으로 다양한 집단이 공동체를 이루고 있으며, 남녀노소를 불문하는 문화공간으로 자리잡아 게임의 대중화에 상당한 영향을 주고 있다.

### ③ 게임종사자와 교육기관 급증

2002년 말 기준으로 게임산업에 종사하는 총 종사자는 33,870명으로 나타났다. 국내 게임 시장이 확대되었을 뿐만 아니라 최근 국내 기업의 해외 시장 진출이 많아짐에 따라 게임산업 종사자 및 업체당 평균인원은 지속적으로 증가하고 있다.

<그림 > 연도별 게임산업 종사자 및 업체당 평균인원 추이(2000-2002)



또한 게임산업의 발전에 따라 전문인력 양성의 중요성이 커지고 있으며, 이에 따라 게임관련 인력양성 교육기관 또한 급증하고 있다. 2003년 현재 게임관련 대학원은 8개(10개 전공), 4년제 대학교 10개, 사이버대학 13개, 2년제(3년제 포함) 대학 28개, 학원 및 사설 교육 기관 22개, 고등학교 3개 등으로 나타났다. 이는 전년도와 비교하여 29개가 증가하여 53%의 성장률을 보였다.

(표 ) 게임관련 교육기관 현황(단위 : 개)

구분		2001년	2002년	2003년
대학원		2	5	8
4년제 대학교	일반	3	7	10
	사이버	-	8	13
대학(2~3년제)		16	22	28
사설교육기관		5	11	22
고등학교		2	2	3
합계		28	55	84

특히 국내 대학의 게임이력 양성은 1998년부터 시작되어 급속한 양적 팽창을 하고 있다. 게임인력 양성 교육기관 중 대학이 차지하는 비율은 70%대로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 대학교육은 전년도와 비교하여 2002년 100%, 2003년은 40%의 양적인 성장이 이루어지고 있다.

최근 들어 게임이 가지는 지위의 변화와 더불어 게임은 일상화되었으며 그에 따라 게임에 대한 인식도 많이 바뀌었다. 또한 게임관련 종사자와 교육기관의 급격한 증가는 게임에 대한 상당한 인식변화를 일으켰으며 게임이 장래의 직업으로서 가능하다는 여지를 열어주었다.

#### ④ 프로그래머, 게임대회 및 게임방송의 활성화

게임에 대한 관심이 고조되면서 프로그래머가 게임관련 직업 분야로 새롭게 나타났다. 2003년 현재 프로그래머<sup>23)</sup>는 총 181명에 공인대회에서 1회만 입상했을 때 주어지는 자격인 준프로그래머는 72명이다.

(표 ) 국내 프로그래머와 준프로그래머 현황(2003년 5월 현재)

구분	프로그래밍단 소속	무소속	합계
프로그래머	90명	91명	181명
준프로그래머	20명	52명	72명

한편 프로그래머가 소속된 프로그래밍단의 활동도 활발한데, 현재 15개 이상의 프로그래밍단이 100여명의 전문 프로그래머를 보유하고 있다.

23) (사)한국프로그래밍협회가 문화관광부로부터 2000년 8월 「프로그래머 등록제도」를 시행한 이후에는 협회가 인증한 공인대회에서 프로그래머 등록 기준에 해당하는 자로서 등록위원회에서 프로그래머 등록대상자로 선정된 후 소정의 교육을 마치고 협회에 등록되어 지속적 또는 직업적으로 게임대회에 참가하는 자를 프로그래머라고 정의한다.

(표 ) 프로게임단 현황

게임단	소속사	결성일	홈페이지
AMD 드림팀	AMD Korea	-	amdteam.amdinfo.co.kr/introduce/index.asp
GO(지오)	(주)프로슈머	-	www.goteam.co.kr
IS	(주)Ideal Space	2000년 11월	www.idealspace.co.kr
KOR	-	2000년 3월	-
NISSI	-	2000년 2월	-
P.O.S	-	2002년 8월	www.teampos.co.kr
S.r(SecRet)	-	-	-
SOUL	-	-	cafe.daum.net/soulteam
그린인터넷	(주)그린인터넷	2002년 12월	www.in-cyber.co.kr
동양제과	동양제과	-	cafe.daum.net/OrionTeam
매직엔스	KTF	1999년 12월	www.koreateamfighting.com/ktfgame
인터우드	인터우드	-	-
칸	삼성전자	2000년 6월	www.samsungkhan.co.kr
한빛 Stars	한빛소프트	-	cafe.daum.net/hanbitjang

이러한 프로게이머와 밀접한 상관관계가 있는 것이 게임 리그이다. 게임대회가 개최됨에 따라 프로게이머라는 직종이 생기게 되었고, 이러한 프로게이머의 양성은 게임대회 개최를 더욱 촉진시켰기 때문이다. 2002년의 게임 대회<sup>24)</sup>는 양적인 면에서나 질적인 면에서 더욱 우수해졌다. 이처럼 게임리그가 해를 거듭할 수록 성장을 하고 프로게이머에게 뿐만 아니라 일반 게임이용자에게도 즐길 수 있는 여가문화의 하나로 자리매김 하고 있다.

(표 ) 주요 게임리그

24) 전세계 50여개국 600여 대표가 참여하는 WCG조직위원회의 'WCG 본선 토너먼트'를 비롯해 20여 개의 게임 리그가 진행중이다. 게임리그는 방송사에서 실시하는 리그전이 가장 많은 비중을 차지하고 있는데, 이 외에 게임 제작사나 유통사에서 실시하는 이벤트성 리그전과 공기관에서 주최하는 리그들도 여럿 있다.

대회명	주최/주관	참여인원	대회종목	기간	기 타
WCG본선 토너먼트	WCG조직위 / ICM	전 세계 50여 개국 600여 대표 참여	· PC게임 6개 종목(메달오브오너와) · 비디오게임 1개 종목(Xbox헤일로) · 국산시범 1개 종목(서프)	10.12-18	30만불 상금규모
WCG 국내예선전	WCG조직위 / ICM	국내게이머 12,000명 참여	”	6.16-8.17	국가대표 21명 선발
온게임넷	각스폰서업체/ 온게임넷	프로게이머 및 일반게이머	· mycube배 스타리그 · KTF EVER 프로리그 · 손오공배 위3리그 · 온게임넷 챌린지리그 · 핫브레이크 듀얼토너먼트 · 신도리코배 제너럴리그 · 올림푸스 스타리그	연중	※ 방송사는 방영프로그램 확보를 위해 연중게임대회 운영
MBC게임	각스폰서업체/ MBC게임	프로게이머 및 일반게이머	· TG삼보배 MBC스타리그 · CJ가야방송배 스타올스타전 · 2003MBC게임스타마이너리그 · PONTUS배 시티레이서리그 · 손오공배 위3프레임리그2 · 라이프존KPGA팀리그 · 삼성RWCOMBO배 MBC게임제너럴스리그	연중	
사이버 전국체전	천안시 / 노리아, MBC게임	6,086명 참가접수 (예선)	· 정식종목 5개 종목(제로컵외) · 시범종목 1개 종목(트위치) · 초청종목 2개 종목(건바운드외)	6.13-8.10	6,000천원 상금규모
부산광역시장배 게임대회	부산광역시 / 부산정보산업진흥원 부산게임영상협회	국내 일반게이머 64명	· 국산게임 1개 종목(비틀윙) · PC게임 1개 종목(위3)	9.4-7	3,500천원 상금규모

프로게이머의 등장과 게임대회의 활성화 이외에도 게임과 관련하여 눈에 띄는 변화는 '게임방송'이라고 할 수 있다. 스타크래프트의 전국적인 인기 몰이와 더불어 케이블 TV에서는 게임 전문 채널을 만들어 게임관련 정보를 집중 편성하기 시작했다. 특히 스타크래프트와 같은 전략시뮬레이션게임을 중심으로 게임리그를 개최하기도 하고, 게임 대회의 내용을 녹화하여 시청자에게 마치 스포츠 중계와 같은 형식으로 방송해 나가기 시작했다. 특히 이러한 방송사의 리그전 중계방송은 프로야구나 프로축구의 중계와 같이 게임 팬들을 위한 새로운 중계방송의 하나로 자리잡고 있다.

사실 게임 방송은 아직 케이블 방송에 편성되고 있는 전문 채널에 속한다. 공중파 방송에서 시도하고 있는 포맷은 게임 소개 및 리뷰 등을 간략히 실어 방송하는 게임 정보 쇼 정도의 형태를 띄고 있다. 그러나 게임 방송은 케이블 방송과 위성방송이라는 뉴미디어의 채널로 빠르게 자리잡아 가고 있으며, 젊은 세대가 TV보다는 이러한 뉴미디어를 더욱 더 즐기는 추세를 감안해 볼 때, 향후에도 가능성이 큰 영역이다.

(표 ) 국내 게임방송 현황

형태	방송국	방송내용
공중파 방송	KBS2 '게임 스테이션'	게임을 심도있게 리뷰하고 관련된 다양한 질문들을 문답형식을 통해 동향을 분석
	SBS '게임쇼 즐거운세상'	게임에 대한 시청자들의 참여를 유도하고, 게임콘텐츠 분석과 게임개발 방향성을 분석
	MBC '줍인 게임천국'	새로운 게임소개와 분석을 중심으로 일반 대중에게 게임에 대한 흥미를 유발
케이블 방송	온게임넷	게임방송 중계, 게임리그, 게임 분석자료와 리뷰, 다운로드, 인기챗트, 비디오 게임 소개 등
	MBCgame	게임중계, 게임정보 등을 소개
	스카이게임TV(GhemTV)	게임뉴스, 공략가이드, 자료실, 게임 클럽 등을 지원
	iTV GAME	경인방송 게임웹진, 스타크래프트 등 게임리그 제공
인터넷 방송	게임 큐	전문가 해설과 함께 스타크래프트 등 게임동영상 제공
	저그게임월드	종합 인터넷게임방송국, 스타크래프트 강좌, 이벤트
	플레이원	게임전문채널. 게임방송, 관련 동영상 서비스
	하우투게임	디아블로2, 스타크래프트 등 게임공략 가이드 제공

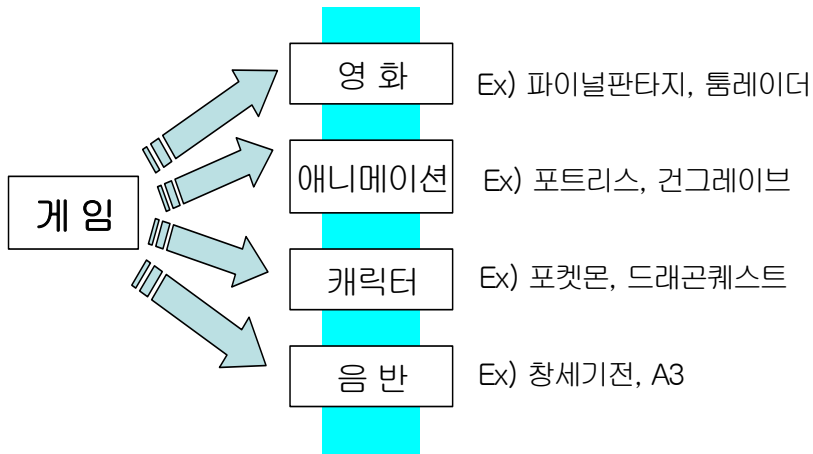
#### ⑤ 게임인식의 변화

게임을 통한 부가가치 창출 및 경제적 파급효과가 커짐에 따라 게임의 산업적 지위도 해가 거듭할수록 높아지고 커지고 있다. 이것은 문화 콘텐츠 산업의 발전과 더불어 전세계적으로 일어나는 흐름이다. 흔히 '21세기 대중문화의 중심은 영상산업'이라고 한다. 산업적 측면에서의 성장률이나 문화 콘텐츠 산업내 가치 창출효과를 비교해 보더라도 게임은 그 핵심에 있다. 사실 게임산업은 대부분의 선진국에서도 영화산업 등 다른 산업의 규모를 능가하고 있는 실정이다. 더욱이 게임산업은 앞으로도 고도성장이 기대되고 있다는 사실이다.

일반적으로 현대사회를 정보·문화 사회라고 정의하는데 게임은 정보적 측면과 문화적 측면을 모두 담아내는 그릇의 역할을 하고 있다. 그러한 예들로는 '파이널 판타지' 시리즈처럼 대하소설을 연상시키는 게임, '비트메니아'처럼 손쉽게 테크노음악을 만들 수 있는 게임 등이 있으며 무서운 속도로 장르를 파괴하며 게임산업을 대중문화산업의 중심에 위치시키고 있다. 이러한 분위기를 타고 게임 관련 벤처창업도 활성화되고 있으며 인력을 양성하기 위한 교육시설도 증가하였고 게임콘텐츠 개발 지원 정책도 국가적 차원에서 상당히 진척되고 있다.

한편 게임은 다른 문화콘텐츠와 융합하는 현상도 가속화되고 있는데, 이른바 원소스멀티유즈(One Source Multi Use)로 게임으로 시작된 콘텐츠가 영화나 애니메이션 등의 다른 영역의 콘텐츠로 확장되는 것을 말한다. 게임은 콘텐츠산업과 이러한 원소스멀티유즈를 활발히 전개해 가고 있으며, 전체 문화콘텐츠 산업을 주도하는 영역으로 등장하고 있다.

(표 ) 게임콘텐츠의 원소스멀티유즈

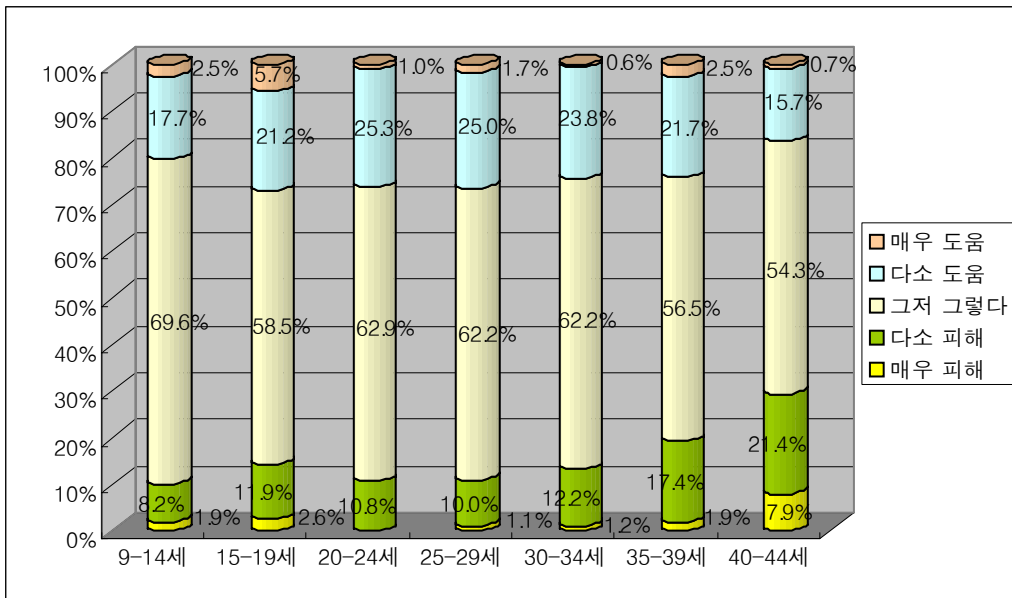


One Source 에서 Multi Use로

이렇게 게임의 산업적 지위의 향상과 함께 문화적 인식도 바뀌고 있다. 이미 게임이 우리의 생활 깊이 자리잡았기 때문에, 게임을 하나의 일상 문화라고 하는 것은 따로 논쟁의 여지가 없을 듯 하다. 또한 게임이 산업적 측면에서 각광을 받는다는 사실 이외에 '게임'은 사람들 사이의 주요 대화 소재로, 관계를 원활히 하기 위한 유희유료, 또는 대중 문화의 아이콘으로 넓게 자리잡고 있다.

2003년초에 실시한 게임에 대한 견해 조사에서 24%가량이 게임에 대한 긍정적인 인식을 나타냈다. 게임에 대한 부정적인 인식은 연령이 높을수록, 긍정적인 인식은 연령이 낮을 수록 크게 나타나는데, 전체적으로 긍정적인 인식이 우세로 나타나고 있다.

(그림) 연령별 게임에 대한 견해



## (2) 게임에 대한 문화적 인식

문화라는 것이 특정 시대나 사회의 규범과 행동양식 그리고 가치관과 윤리의식 등을 포함한 총체적인 삶의 양식이라고 본다면 오늘날의 게임은 분명 하나의 문화로 볼 수 있을 것이다. 게임을 매개로 사람들은 새로운 사회 규범과 행동양식을 창출해내고 그들만의 가치와 취향을 공유하기 때문이다. 퇴근 후 PC방에서 밤새 게임을 하는 직장인들, '스타크래프트'나 '리니지' 등의 게임을 모르면 청소년과의 대화에 쉽사리 끼지 못하는 현실, 프로그래머가 등장해 초고속 인터넷 망을 선전하는 요즘의 상황은 가히 오늘의 시대를 상징하는 새로운 양식들이라 볼 수 있다. 즉 게임은 이제 시대를 관통하는 문화적 코드의 하나로 자리잡고 있는 것이다.

또한 대학교에 게임 관련 학과가 등장하고 장래 희망으로 프로그래머나 게임 디자이너를 꿈꾸는 청소년이 늘어나고 있다는 것, 그리고 각종 스포츠 중계와 마찬가지로 텔레비전을 통해서 아나운서와 해설자의 자세한 설명이 곁들여진 게임을 현장감있게 즐길 수 있게 되었다는 사실은 오늘날 우리 사회의 적어도 한 단면 만큼은 게임을 매개로 많은 변화를 겪고 있음을 암시하는 것이다. '여가문화 활동'의 하나로서 그리고 게임의 주 사용자가 청소년인 만큼 '청소년 또래문화를 규정하는 문화적 코드'로서 의미를 파악할 필요가 있다.

### ① 문화로서의 게임 연구 : 청소년 하위문화(subculture)

비디오게임이 청소년 문화에 미치는 영향을 분석한 프로벤조(Provenzo, 1991)는 80년대와 90년대를 거쳐 게임이 폭발적 인기를 끌면서 게임을 즐기는 청소년들 사이에 일종의 하위문화(subculture)가 형성되었다고 보았다. 그는 80년대의 비디오게임의 인기를 분석하면서, 게임이 영화, 음악, 소설, 뮤직 비디오 등 대중 문화 영역으로 확산됨에 따라 게임을 중심 코드로 한 문화 상품들이 청소년에게 큰 영향력을 행사해왔다고 분석했다. 그는 이러한 청소년의 하위문화가 잠재적인 긍정적 목적을 갖고 있다고 보았는데 바로 비디오 게임은 청소년들에게 어른과 부모로부터 독립된 "대안적 문화공간"을 제공한다는 것이다. 즉, 청소년들은 게임을 통해 친구를 만나고 청소년들 자신만의 문화와 사회적 전통을 형성하며 스트레스를 해소한다는 것이다.

청소년문화는 청소년집단만이 가지는 독특한 문화로서 청소년들의 가치관, 윤리의식과 규범, 태도, 언어, 복장, 행동, 인간관계, 오락 및 여가생활 등 그들의 내면적인 의식구조 뿐 아니라 외면적인 행동양식까지 포함한 것을 말한다(황리리, 1996). 청소년 문화에 대한 이러한 정의에 근거한다면 게임은 청소년들만의 가치관, 행동양식, 언어표현양식 등을 포함하는 청소년 집단만이 가지는 독특한 문화로서 현대의 청소년 문화를 상징하는 대중적 코드로 볼 수 있다.

### ② 세대문화로의 인식 : N세대의 문화코드

PC통신과 인터넷 등의 가상공간이 현실공간과 마찬가지로 청소년 집단의 새로운 생활

공간이 됨에 따라 청소년들의 특성, 문화에 대한 논의도 가상공간으로 확장시켜야한다(황상민, 1999)는 논의가 대두되고 있다. 따라서 인터넷 환경을 기반으로 하고 있는 오늘날의 게임 역시도 인터넷 문화의 하나로서 청소년 또래문화를 설명할 수 있는 중요한 키워드 볼 수 있다.

익명의 가상공간이 청소년들에게 그들의 욕구를 분출하는 공간으로서의 가능성을 제시해 주었다면, 가상공간의 한 유형인 게임은 분명 공통의 관심사와 취미를 공유하고 상호작용 할 수 있는 그들만의 '대안적 문화공간'의 기능을 하고 있는 것이다.

현재 국내 인터넷 이용 인구는 총 2,861만 명인 것으로 전체 인구의 64.1%가 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 이 수치는 6세 이상 19세 미만의 청소년으로 범위를 축소시켰을 경우, 청소년의 95.3%(901만명)가 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다<sup>25)</sup>.

(표 ) 인터넷 이용자수와 증가율의 변화(단위 : 천명)



오늘날의 청소년은 N세대<sup>26)</sup>라고 불리울 만큼 인터넷 혹은 컴퓨터와 밀접한 관련을 맺고 있으며, 이들 세대의 특징 역시도 인터넷을 의미하는 Net으로 상징된다. 즉 현대의 청소년 세대문화를 특징짓는 중요한 키워드는 인터넷이며, 게임이 인터넷과 상당한 관련성을 맺으며 발전하고 있는 현실에서 게임 역시도 또래문화의 중요한 키워드로서 작용할 수밖에 없다고 볼 수 있다.

또래 문화 자체가 공통된 감성을 가지고 스타일을 공유하는 것이라고 한다면, 오늘날의 청소년들은 컴퓨터와 인터넷의 친화세대로서 컴퓨터 특히 게임을 통해 서로의 감성을 공유하며 의사소통을 하고 그 세대만의 스타일을 만들어간다는 것이다.

이처럼 게임이 청소년 집단내 의사소통을 위한 효과적인 기제로 작용하면서 청소년들 사이에서 그들 세대집단의 특성을 반영하는 하나의 코드로 작용하고 있다면 이들이 형성하는 또래 문화로서 그 특징과 주체적 생산의 가능성을 파악할 필요가 있다.

25) 정보통신부·한국인터넷정보센터가 2003년 6월 시한 '인터넷 이용자 조사'를 토대로 전국민의 인터넷 이용규모를 추산한 결과.

26) 컴퓨터의 발전과 더불어 성장한 청소년들에 대하여 돈 탭스콧(1999)은 N세대라는 용어로 표현한다. N세대는 의식적으로나 태어나면서부터 컴퓨터화된 세대이다. 그만큼 청소년의 세계로부터 컴퓨터를 떼어놓고 생각하기 어렵다. 컴퓨터가 청소년들의 삶의 커다란 부분을 차지하였고 컴퓨터 자체가 그들의 삶의 목적이 되었다. 인터넷을 포함한 사이버 세계가 인간의 삶을 풍부하게 하는 도구로서 이용되기보다 삶을 사이버 세계로 제한시켜 버렸다.

### 3. 게임을 통한 상호작용 및 가상공동체 형성

인터넷은 컴퓨터 테크놀로지가 만들어내는 가상공간<sup>27)</sup> 이상의 사회적 속성을 갖는다. 우리는 인터넷을 통해 사람을 만나고 대화하며 정보를 교환하는 등 현실 공간 못지 않은 사회적 관계를 형성하고 상호작용을 한다. 앞서 살펴보았듯이 게임이 인터넷과 맺는 관련성이 점차 증대하면서 게임 역시도 인터넷이 갖는 사회적 속성의 일부를 공유하고 있다. 과거 게임은 컴퓨터와 사용자 개인간의 관계만이 가능했기 때문에 게임에 빠지는 것은 곧 사회와의 단절을 의미하면서 정상적인 사회적 관계를 유지하는데 장애요소로 받아들여졌다.

그러나 오늘날 게임은 네트워크를 주요 특성으로 삼으면서 네트워크가 갖는 사회적 속성이 그대로 게임에 적용되고 있다. 사람들은 게임을 하면서 단지 게임만 하는 것이 아니라 네트워크 저편에 연결된 수많은 게이머들과 대화하고 정보를 교환하는 등 끊임없이 상호작용을 하며<sup>28)</sup>, 나아가 길드와 클랜같은 게임 플레이를 위한 가상 공동체를 만들어 활동을 하기도 한다. 그리고 게임을 통해 만난 사람들 혹은 게임이라는 공동의 취미를 가진 사람들이 게임을 떠나서 새로운 공동체를 만들어 사회작용을 하거나 사회적 관계를 만들어 간다. 즉 게임은 그 자체가 사회적 속성을 가짐으로써 기존 게임의 몰입이 사회와의 단절을 의미했던 것과는 전혀 다르게 새로운 사회적 관계 형성까지도 도모할 수 있는 가능성을 제시한다는 것이다. 따라서 게임의 장시간 몰입이 대체효과(displacement effects)<sup>29)</sup>나 사회적 관계의 방해 요인으로서만 작용하는 것은 아니며 때로는 인터넷이 주는 익명성을 이용해 현실에서 쉽사리 관계를 맺지 못하는 사람들에게도 새로운 관계 형성의 기회를 제공해 주기도 한다.

이러한 게임의 사회적 측면에 대해서도 연구가 일부 진행되고 있는데, '게임이 사회적 관계형성에 미치는 영향'과 네트워크 환경에 초점을 맞추어 '게임을 통해 형성하는 가상공동체적 속성'에 대한 연구로 크게 나누어 볼 수 있다.

#### (1) 사회적 관계 형성을 위한 도구

게임은 특히 청소년들 사이에서 폭발적 인기를 얻으면서 청소년들의 세대를 상징하는

27) 가상공간은 개인, 집단, 조직을 불문하고 네트워크로 연결된 누구나가 시공을 초월하여 다방면적인 정보전달과 의사소통은 물론 각종 거래와 오락까지도 즐길 수 있는 새로운 매개적 공간으로 작용하고 있다. 그것은 또한 기존의 매체 환경에서는 불가능했던 새로운 참여와 소통을 가능하게 하는 공간이며, 작은 집단이나 조직은 물론 개인적인 수준에서도 용이하게 자신의 매체를 구성하고 구축할 수 있는 공간이기도 하다(강상현, 2000).

28) 네트워크에는 새로운 의사소통 방식이 내포되어 있다. 그것은 쌍방향적인 의사소통 방식으로 각자가 정보의 수용자일 뿐만 아니라 적극적인 발신자가 되기도 한다는 것이다(박길성, 2000).

29) 게임은 기본적으로 놀이이다(Caillois, 1967). '컴퓨터 장치를 매개로 하는 일종의 놀이'인 것이다. 그러나 노동력의 재생산이라는 산업사회적 도식을 따르면 노동은 놀이의 상위개념으로 위치를 부여받게 되고 놀이에의 몰입에 의한 노동력의 훼손은 그 자체로서 부정적인 것이 되어 버린다. 사실 놀이는 내적인 동기에 의거하는 자기 목적적 활동으로서의 성격이 강하다. 즉 놀이 그 자체가 완전한 목적이 되는 경우도 많다. 여기에서 게임을 놀이로 설명하는 것은 기존의 게임과 게임 이용에 대한 논의가 노동과의 관계 중심으로 이루어져 왔던 것은 아닌가 하는 반성에서이다.

또래문화의 하나로서 자리잡아 왔다. 앞서 이야기 했듯이 프로벤조(Provenzo, 1991)는 게임이 청소년 하위문화(subculture)를 형성하면서 성인세대로부터 독립된 자신들만의 '대안적 문화공간'을 제시한다고 보았다. 이를 확대해 맥베이(McVey, 1997)는 게임이 다른 친구들과의 사회화과정(socialization)을 대체하지는 않지만, 게임을 통해 형성된 하위문화는 어떤 측면에서 사회적 상호작용을 촉진시키고, 사회적 기술을 검증하며 사회적 위계를 구축하기 위한 장(arena)을 제공한다고 보았다. 또한 셀로우(Selnow, 1984)는 게임이 사회적으로 소외된 아이들에게 "전자 친구(electronic friends)"로써 작용함을 보여줌으로써 게임이 아이들의 사회적 과정에 긍정적 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 제시하였다.

“그곳에서 직접 만날 정도면 개인적인 얘기를 많이 했죠. 그만큼 친한 사람들은 일반통신처럼 비슷하게 이야기해요. 나이가 몇 살이고 직업이 뭐고 오늘은 뭐했고 그런 거,,,,,이런 평소생활에 대해서 다 이야기하고,,,,”<sup>30)</sup>

이처럼 사람들은 게임 이용자가 원하는 자신의 일부를 드러내며 쉽게 친해지기도 한다(Reid, 1994). 게임 안에서 서로 친해져 애인을 만들기도 하고 게임 내에서 결혼을 해서 서로가 배우자가 되기도 한다. 게임 설정에서는 존재하지 않는 장면들이 자연스럽게 만들어져 게임 이용자들로 하여금 친해질 수 있는 계기로 작용하는 것이다. 게임 속에서 맺어진 사회적 관계나 자신의 캐릭터에게 일어난 일 중의 어떤 것들을 자신에게 실제 일어난 일처럼 받아들이기도 한다. 이러한 경험이 객관적이고 물리적 존재의 형태를 갖지 않을지라도 그 영향면에서 자신의 현실을 구성한다.

반면, 게임이 사회적 관계형성에 미치는 영향으로 찰스(Charles, 1997)는 오늘날 네트워크 게임이 아닌 흔히 가정용 게임기라 불리는 비디오게임에 초점을 맞추어 게임 자체가 다른 친구들과의 사회적 상호작용을 대체하지는 않지만 게임을 통해 청소년들은 자신들만의 문화를 형성하고 게임은 하나의 '대안적 문화의 장'으로 청소년에게 다가감으로써 그들만의 사회적 상호작용을 증진시키고 나름의 사회적 위계를 구축하는 장을 마련한다고 보았다. 또한 엘지와 메이어스(Elgi, Meyers, 1984) 역시 게임을 청소년들 사이의 또래문화의 하나로 보고 오락실에 가는 것은 청소년들에게는 사회적 활동의 하나로 보았다. 즉 게임은 청소년들만의 또래문화를 상징하는 하나의 문화적 코드로서 사회적 성격을 갖는다는 것이다.

이 외에도 챔버스는 (Chambers, Ascione, 1986) 테크놀로지의 발전이 가져온 게임의 아바타(avatar)<sup>31)</sup>에 초점을 맞추어 아바타가 게임 사용자들을 대변해 서로 상호작용하면서 사회적 속성을 반영한다고 보았다. 또한 셀로우(Selnow, 1984)는 게임이 현실의 친구에 대등한 역할을 하지는 못하지만 하나의 '전자적 우정(electronic friendship)'의 역할을 함

30) 최정윤, 2000, 다사용자 온라인 게임의 상호작용과 가상현실 경험에 관한 연구, 이화여대석사 학위논문 p74 '인터뷰5' 재인용

31) 아바타(Avatar)는 3차원이나 가상현실 게임 또는 웹에서의 채팅 등에서, 자기 자신을 나타내기 위한 그래픽 아이콘을 말하는 것으로 그래픽 위주의 사이버스페이스에서 자신을 대표하는 가상적인 육체라고 볼 수 있다. 3차원 그래픽 상황에서 아바타는 그들이 하는 행동에 따라 걷거나 앉는 등 움직이며 모양을 바꾸기도 한다. 힌두교에서는, 아바타가 신(神)의 화신이며, 생각이나 대현실의 화신 및 징후를 나타낸다.

으로써 게임은 어느 정도 사회 관계적 측면의 속성을 갖는다고 게임이 사회적 관계 형성에 미치는 긍정적 영향을 주장했다. 즉, 게임은 게임이용자로 하여금 게임의 중개를 통해 사회와의 어떤 유대를 재구성하게 해주는 것이다. 그것이 허구적이라고 할지라도 게임 이용자들은 게임 안에서 그들만의 작은 사회를 발견하는 것이다.

## (2) 가상공동체

가상공동체를 '충분한 수의 사람들이 사이버공간에서 충분한 인간적 감정을 가지고 개인적 관계들의 망을 형성할 수 있을 만큼 충분한 기간동안 말과 생각을 교환하는 사람들의 집단(Rheingold, 1993)'이나 '관심의 영역에 따라 상징적으로 구별되는 정해진 경계나 장소내에서 반복적인 접촉을 통해 사이버공간에서 형성되는 사회적 관계(Fernback & Thompson, 1995)'라고 정의한다면 컴퓨터 네트워크를 기반으로 이루어지는 게임 역시 하나의 가상공동체로 볼 수 있다<sup>32)</sup>. 특히 가상공동체가 관심의 공동체, 즉 같은 취미나 관심사를 가진 사람들이 서로 정보와 의견을 교환하면서 생성된 유대관계(김종길, 1998)라는 측면에서 보자면 게임 네트워크를 통해 연결된 개인들 역시 게임이라는 공통의 관심사를 중심으로 서로의 정보와 의견을 교환하면서 유대관계를 맺어가고 있는 것이다.

김윤길(2000)은 머드게임<sup>33)</sup>을 분석하면서 게임 내에서의 역할 창출과 수행, 경험의 공유와 상호작용, 그리고 집단 정체성과 소속감 등을 통해 공동체를 형성해 간다고 보았다. 그는 머드게임 참여자들은 통신상의 관계에만 머무르지 않고 익명적인 머드게임내에서 다양한 방법으로 서로를 이해할 수 있는 단서들을 교환, 정체성을 형성하고 집단 정체성과 소속감을 발전시킴으로서 새로운 상징적 공동체를 형성해 간다고 보았다. 이처럼 이용자들은 머드게임을 통해 지속적으로 사회적 관계를 맺어감에 따라 공유된 의미와 규범을 갖춘, 그리고 그 속에서 소속감을 느끼고 정체성의 자원을 찾을 수 있는 일종의 공동체를 창출하게 된다. 결국 이러한 가상공동체가 기존의 사회집단이나 공동체를 완전히 대체하지는 못하지만, 기존의 사회집단이나 공동체가 충족시키지 못한 부분을 보완하고 새로운 사회적 관계와 의미들을 생산한다고 볼 수 있다.

1990년대에는 다양한 머드게임들이 개발되고 이용되면서 연구자들은 게임이라는 컴퓨터 환경을 매개로 이루어지는 사람들간의 커뮤니케이션 양상과 그 사회적 속성에 주목했다. 레이드(Reid, 1994)는 텍스트 머드 게임에서 플레이어들은 서로를 이해하기 위해 공통

32) 여기서 논의하는 가상공동체는 게임을 관심주제로 하여 인터넷 사이트, 클랜, 길드, 혈맹 등을 중심으로 이루어지는 구성원들간의 관계와 상호작용하는 과정이라고 말하는 것이 더 정확할 것이다. 사실 이러한 공동체는 공간적 기반도 상당히 제한적이며, 공동체의 기능도 특정한 기능만을 수행하는 경우가 많다. 그래서 혹자는 이러한 종류의 공동체를 공간적 기반이 불필요한 '사적공동체'라고 일컫는다(김철규, 2000). 이는 참여자들이 사이버 공간을 주관적으로 인식하고, 의미를 부여하며, 쌍방향적 의사소통을 통해 만들어 가기 때문이다.

33) 머드(MUD)게임은 Multi User Dungeon의 약자로 온라인에서 수천 명의 플레이어가 동시에 게임 속에서 게임의 내용을 만들어가면서 즐길 수 있는 온라인 게임을 말한다. 최초의 머드게임은 1978년 영국의 University of Essex의 한 대학생이 만든 것으로 텍스트로 이루어진 게임이었다. 이후 컴퓨터 그래픽이 도입되면서 국내에서는 머드의 일종으로 MUG(Multi User Graphics)게임이라고 불리기도 한다. 결국 온라인 상에서 수많은 사용자가 만나 게임 내용을 만들어가면서 즐기는 게임을 말하는데 게임 유형에 따라 온라인 RPG게임, 온라인 전략시뮬레이션 게임 등을 대표적 장르로 들 수 있다.

의 상징과 기호를 만들었고 이러한 공유된 기술을 통해 게임 이용자들은 그들만의 가상 세계를 구축한다고 보았다. 또한 이러한 공유된 기술은 그들만의 공통된 문화를 형성, 그를 바탕으로 하나의 공동체를 형성한다는 것이다. 나아가 게임 이용자들은 사회적 관계와 의미를 재생산해내고, 게임은 권력의 위계와 같은 사회적 관계의 양상을 그대로 드러낸다는 것이다.

가상세계의 시스템에 대해 언급한 하임(Heim, 1993)의 경우, 게임의 가상공간체계는 이용자들에게 창조적인 의사결정을 하게 함으로써 소파에 누워 감자칩을 먹으며 온종일 TV만 보는 사람들(couch-potato syndrome)의 수동성과 무관심을 감소시킬 수 있다고 하였다. 이는 전통적인 형태의 매체가 구경꾼의 수동성만을 요구하는 반면, 가상공간 체계는 상호작용적인 기능을 갖도록 만들기 때문에 이용자들에게 더 많은 참여를 촉구하는 것으로 보았다. 즉 가상공간 자체가 지닌 상호작용성과 시간과 공간을 초월하여 의사소통이 가능하기 때문에 이에 관여하는 사람들을 보다 적극적이고 능동적인 참여자로 만든다는 것이다<sup>34</sup>).

이러한 분석은 대표적 온라인 게임인 리니지에 관한 연구에서도 드러난다. 온라인으로 연결된 사이버공간이 만들어내는 가상현실을 통해 게임 이용자들은 '현실에서와 같이' 게임을 하고 현실을 닮은 게임 안에서 게임을 닮은 현실을 만들어간다는 것이다(최정윤, 2000).

이들 연구 결과를 종합해 보면 이미 게임은 하나의 기술적 발전이 가져온 그래픽 환경이 아니라 마치 인터넷이 우리 삶에서 차지하는 자리만큼이나 사람들이 들어와 상호작용을 하고 공동체를 만들고 사회적 관계를 만들어 가는 '사회적 공간'의 일부가 되었다고 볼 수 있다.

즉 최근의 게임은 인터넷 네트워크 환경을 기반으로 하고 있기 때문에 네트워크를 통한 새로운 사회적 관계 형성을 도모하는 특징을 보이고 있다. 단적인 예로 스타크래프트의 '길드'나 리니지의 '혈맹', 그리고 레인보우 식스의 '클랜'은 게임을 통해 형성된 가상 공동체의 하나로서 게임을 통한 새로운 네트워크 문화를 만들어가고 있음을 보여준다. 또한 이들 게임은 길드나 클랜 같은 게임플레이를 위한 공동체뿐만 아니라 게임관련 '동호회'나 프로그래머 혹은 게임해설자 등의 '팬클럽' 등의 게임 외적인 공동체를 구성하게 함으로써 보다 적극적인 사회관계 형성의 계기를 마련해 주고 있다. 즉 오늘날 게임을 한다는 것은 사회로부터의 관계를 단절하고 게임의 세계 속으로만 고립되는 것을 의미하는 것이 아니라 사회적 활동이 연장 혹은 그 자체가 사회적 상호작용으로 기능한다고도 볼 수 있다.

---

34) 최근의 게임 세계에서는 게임 이용자가 의미있는 행동을 취하고 자신의 결정과 선택의 결과를 보며 만족감을 얻을 수 있는 행위주체(agent)를 경험할 수 있다. 이는 기존의 게임처럼 단순히 마우스를 움직이고 조이스틱을 만지는 행위(activity)와는 다른 것이다. 단순 반복적인 버튼의 조작만을 요구했던 과거의 게임과는 달리, 오늘날의 게임은 새로운 지적 능력과 적극적인 개입 그리고 집중력을 요구한다. 이용자들은 전력과 전술에 대해 고민하게 하고 게임을 진행하기 위해 상황에 따른 판단력과 사고력을 발휘해야만 한다.

## ⅣⅣ. 게임이용자의 이용행태 변화

게임산업의 성장과 함께 게임이용자의 수도 급속히 증가하고 있다. 게임환경이 급속히 변화하고 있는 것과 마찬가지로 게임이용자의 이용행태도 그에 따른 영향을 받고 있다. 따라서, 본 장에서는 최근 3개년간 게임이용자 조사를 토대로 하여 게임이용자의 이용행태 추세를 살펴보고자 한다<sup>35)</sup>.

먼저, 게임이용자의 행태변화를 살펴보기 위해 이용자를 크게 두 부류로 구분하여, 하루 평균 게임 2시간 미만 사용자를 경(Light)사용자, 2시간 이상 사용자를 중(Heavy)사용자로 정의하고자 한다. 2시간을 기준으로 경사용자와 중사용자로 정의하는 것은 한국게임산업개발원이 2001년 실시한 「게임인식 및 소비자 인식 실태조사」에 나타난 중독인지 비율과 비교하여 분류한 것이다. 연구결과를 보면, 게임중독 인지 여부에 대한 질문(귀하는 일상생활에 있어 게임에 중독되어 있습니까?)에 전체 응답자의 18%가 스스로 게임중독이라고 응답하였다. 이 비율은 하루평균 게임을 2시간 이상 사용집단에서 게임중독이라고 인지하는 비율 평균(24%)보다 낮게 나타났으며, 하루평균 게임을 2시간 미만 사용집단에서 게임중독이라고 인지하는 비율 평균(15%)보다 높게 나타나, 게임경사용자와 중사용자를 구분하는 기준으로 설정되었다<sup>36)</sup>.

### 1. 게임이용자의 일반적 특성 변화

#### (1) '중'사용자 주요변화<sup>37)</sup> 추세

##### ① 여성 중사용자의 증가세

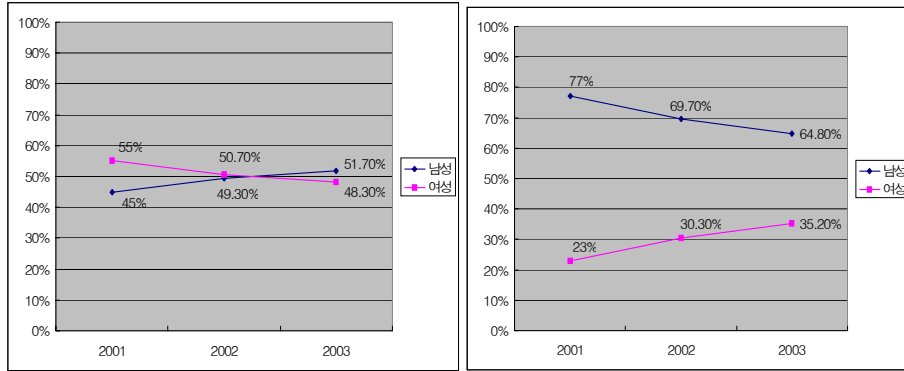
성별에 따른 게임사용자의 비율을 보면, 남성의 경우 중사용자의 비율이 여전히 높게 나타나고 있다(2003년 남성 중사용자 64.8%, 여성 중사용자 35.2%). 그러나 2001년도 남성 중사용자의 비율이 77%에 달했던 것과 달리 남성 중사용자의 비율은 점차 줄어드는 것으로 나타났다. 반면 여성 게임 중이용자의 비율은 2001년 23%에서 2002년 30.30%, 2003년 35.2%까지 지속적으로 증가하는 추세를 쉽게 읽을 수 있다. 일반적으로 여성 게임이용자의 절대적인 수는 확실히 증가하였으며, 경사용자집단의 경우 성별특성을 파악하기 힘들 정도로 여성의 게임이용자 비율이 높아졌다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 성비 년도별 비교

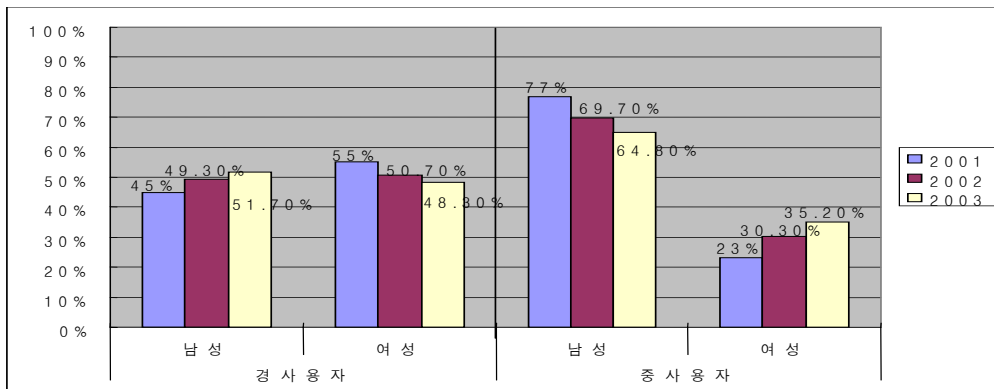
35) 각 연도별 질문항목이 달라, 같은 질문이 있는 경우만 해당 연도를 비교하여 분석

36) 이와 같은 구분은 지금까지의 조사 연구결과를 토대로 한 것이다. 향후 게임이 보다 보편적인 문화 활동이 되고, 보다 구체적이고 풍부한 연구가 진행된다면 현재의 구분 기준은 변할 수 있으며, 이에 대한 지속적인 연구도 필요하다고 하겠다.

37) 현재 '중'사용자는 전체적으로 정체되고 있는 추세이다. 이에 대해서는 3절의 '게임이용자의 이용행태비교 : 경사용자와 중사용자'에서 다루기로 한다.



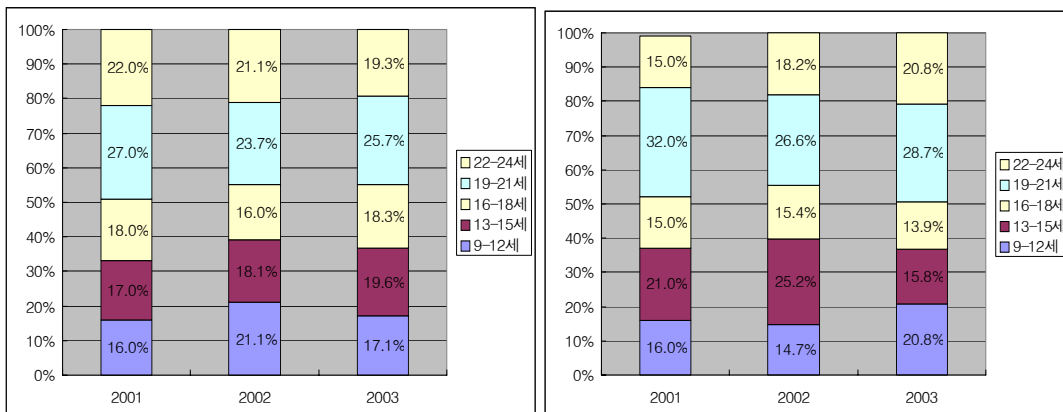
(그림) 경사용자 및 중사용자의 성비 연도별 비교



② 초등학생 중사용자의 증가세

연령대를 구분해 보면 '19-21세'가 경사용자 집단(2001년 27%, 2002년 23.7%, 2003년 25.7%)에서든 중사용자 집단(2001년 32%, 2002년 26.6%, 2003년 28.7%)에서든 항상 가장 높은 비율을 차지하였다. 이는 ·학교수업· 학원··· 과외수업 등으로 절대적인 여가시간이 적은 초·중·고생과 비교하여 상대적으로 게임을 위한 시간 확보가 용이하기 때문인 것으로 보인다. 이와 함께 눈에 띄는 점은 초등학생('9세 12세')의 비율이 소폭 증가하는 모습을 발견 할 수 있었다. 특히 초등학생 중사용자의 비율 폭은 상대적으로 높아 보인다.

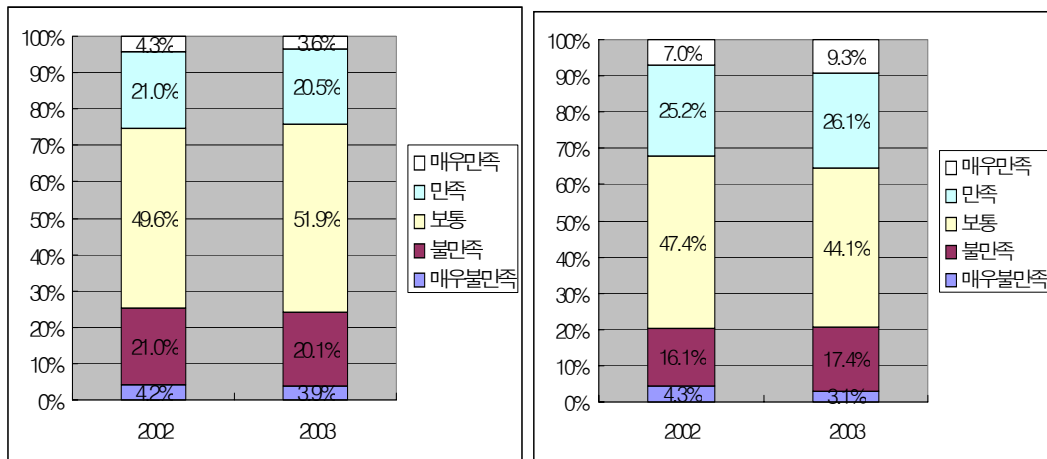
(그림) 경사용자 및 중사용자의 연령 연도별 비교



### ③ 중사용자의 여가만족도 증가세

게임이용자의 여가만족도를 각각 살펴보면, 경사용자의 경우 대부분의 응답자(2002년 49.6% 및 2003년 51.9%)가 자신의 여가에 대한 만족이 '보통'이라고 하였으며, 여가의 만족과 불만족에 대한 특별한 차이가 드러나지 않았다. 반면 중사용자의 경우, 경사용자와 비교하여 자신의 여가에 대해 '만족한다'는 비율(2002년 32.2% 및 2003년 35.4%)이 상대적으로 높게 나타났으며 '만족하지 않는다'는 비율(2002년 20.4% 및 2003년 20.5%)이 비교적 낮게 나왔다. 즉, 대부분의 여가시간을 게임이용에 투자 할 것으로 추정되는 중사용자에게 게임은 긍정적인 여가도구로 활용되고 있는 것으로 파악해 볼 수 있다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 여가만족도 연도별 비교<sup>38)</sup>



## (2) 게임이용자의 일상생활 비교

①

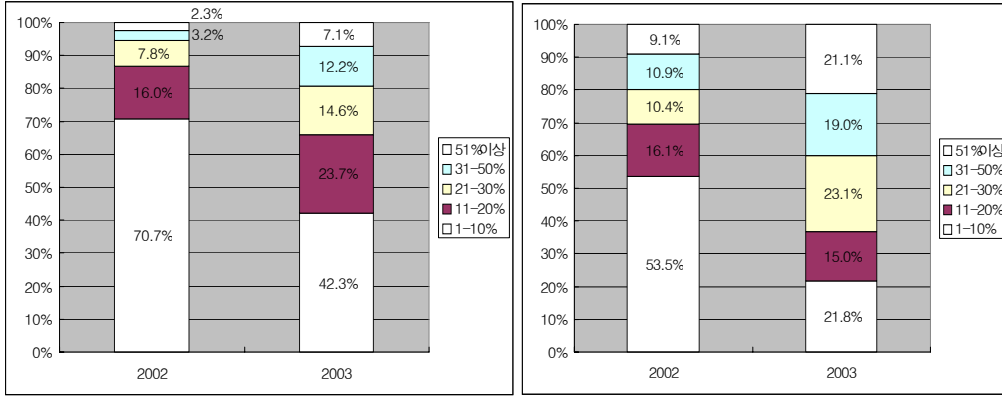
### ① ① 여가활동시 게임이용 비중의 증가

상당수의 경사용자들(2002년 86.7% 및 2003년 66%)의 경우, 여가비용 중 한달 평균 게임이용비율이 '20% 미만'에 불과하였다. 즉 경사용자들은 게임이용에 대한 직접적인 투자보다는 여가시간 중에서 게임을 부담없이 가벼운 여가활동중의 하나로 생각하고 있는 것으로 볼 수 있다. 반면, 중사용자의 경우 경사용자와 비교하여 두드러진 점은 여가비용 중 한달 평균 게임을 이용하는 데 할애하는 비율이 월등히 높다는 것이다. 특히 2003년에는 50% 이상을 게임하는데 사용하는 비율이 40.1%에 달했으며, 다음으로 31-50%를 할애한다는 응답자도 23.1%로 나타났다. 이를 지난 해 조사된 결과와 비교하면, 전반적으로 여가비용 중 게임이용에 쓰는 비중은 작년에 비해 눈에 띄게 높아졌음을 알 수 있으며 이는 여가시 게임을 이용하는 비중이 높아졌음을 의미한다고 볼 수 있다. 즉, 컴퓨터 게임은 가장 두드러진 여가활동으로 간주되는 경향이 짙어지고 있는 것이다.

38) 2001년도 게임이용 실태 조사에서는 '여가만족도'를 묻는 문항이 포함되어 있지 않았다.

또한 위에서 살펴보았듯이 자신의 여가에 대한 만족도가 경사용자와 비교하여 상대적으로 높았다는 문항도 통계적으로 유의미하게 나타나, 중사용자의 경우 게임사용을 자신의 여가활동과 분리된 것으로 생각하는 것이 아니라 여가자체로 간주하는 경향성이 높다고 볼 수 있다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 여가비용 중 한달 평균 게임이용비중 연도별 비교



참고로 경사용자와 중사용자간의 게임이용비의 차이를 구체적으로 알아보기 위하여 표본의 평균차이 검정을 실시하였다. 제시된 통계량에서 경사용자의 오락실 게임이용비와 중사용자의 오락실 게임이용비 차이는 -2.257로 나타났으며 이는 통계적으로 유의하였다 (유의확률 0.025). 즉 중사용자 집단이 경사용자보다 오락실 게임이용비를 유의미하게 많이 지출하고 있는 것으로 볼 수 있다.

특히 눈에 띄는 점은 온라인 게임이용비로, 중사용자 집단의 경우 경사용자보다 평균 온라인 게임 이용비가 2.929 높게 나타났다. 이는 중사용자와 경사용자간의 가장 큰 유의미한 차이로, 중사용자는 집중적으로 온라인 게임을 이용하는 것으로 볼 수 있다. 그러나 다른 게임의 경우 중사용자와 경사용자간의 특별한 차이를 발견하기는 어려웠다.

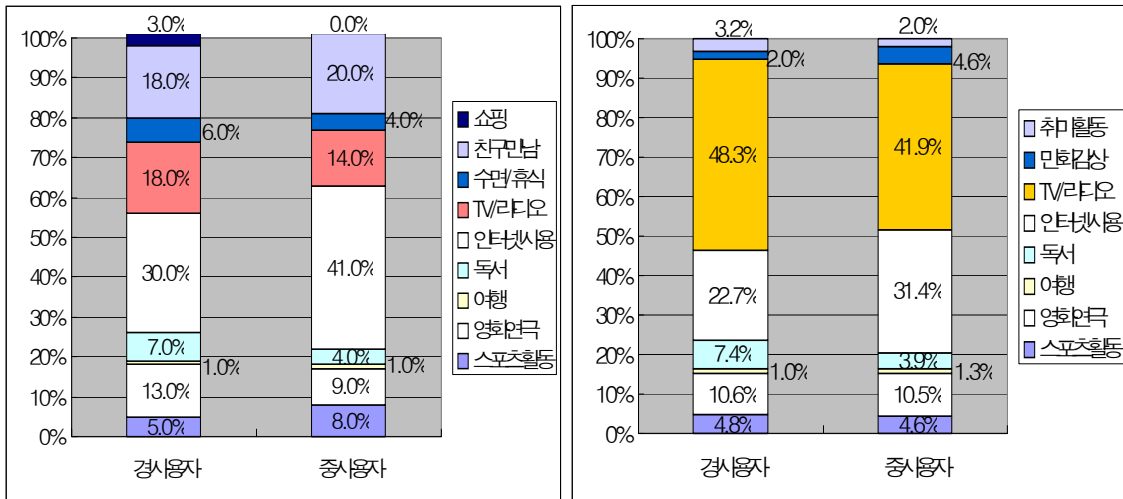
(표 ) 중사용자와 경사용자간의 평균 게임이용비 차이분석

		평균	t 값	유의확률(Sig.)
오락실게임비	경사용자	2.39	<b>-2.257</b>	0.025
	중사용자	5.99		
PC방게임비	경사용자	44.19	-1.866	0.063
	중사용자	79.86		
온라인게임이용비	경사용자	1.51	<b>-2.929</b>	0.004
	중사용자	4.19		
PC패키지구입비	경사용자	89.72	-0.519	0.604
	중사용자	102.38		
비디오게임구입비	경사용자	22.43	-0.393	0.694
	중사용자	27.39		
모바일게임다운	경사용자	32.77	-1.765	0.079
	중사용자	69.30		
휴대용게임구입	경사용자	.44	-0.939	0.349
	중사용자	1.67		

② 여가활용시 '인터넷'의 중요성 증가

여가시간에 하는 일을 보면 게임 경사용자 및 중사용자의 상당수가 TV시청이나 라디오청취 및 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 특히 2001년의 경우 인터넷 사용은 경사용자와 중사용자 모두에게서 응답비율이 가장 높게 나타나 인터넷 사용은 일상생활화 된 것임을 보여주고 있다. 그리고 경사용자와 비교하여 중사용자들의 인터넷 사용이 훨씬 높게 나타난 것은 게임이용과 인터넷 사용과의 정적 상관관계 가능성을 보여준다. 또한 2003년의 경우에도 여가시간에 게임을 제외하고 주로 하는 일을 물었음에도 인터넷 사용이 상당히 많은 비율을 차지하였다(경사용자 22.7%, 중사용자 31.4%).

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 여가시간에 주로 하는 일 비교(2001년, 2003년)<sup>39)</sup>



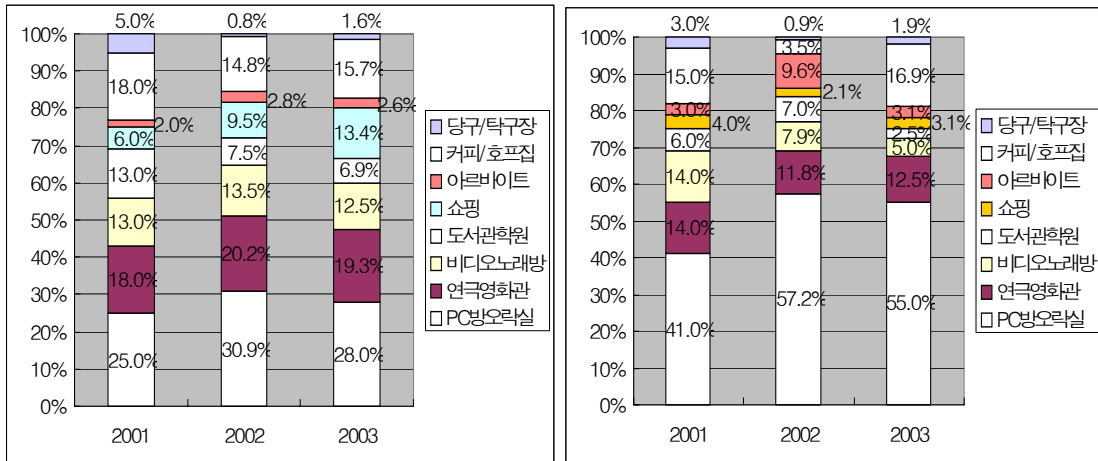
③ PC방/오락실은 친구관계의 장

친구들과 주로 가는 장소를 보면 게임 경사용자와 중사용자 모두 PC방/오락실이 가장 높은 비율을 차지하고 있는 것으로 나타나고 있는데, 이는 인터넷 사용과 마찬가지로 PC방이 청소년들에게 일상 문화화된 공간임을 보여주고 있다.

반면 게임중사용자에게 PC방은 이미 일상화된 활동 공간일 뿐만 아니라 친구들과 관계를 맺는 중요한 기능적 공간임을 짐작해 볼 수 있다. 과반수이상의 응답자(2002년 57.2%, 2003년 55%)가 PC방/오락실을 주로 간다고 응답하였으며, 앞에서 중사용자 집단일수록 PC방 출입 및 인터넷 사용비율이 많다는 사실과 함께 고려해 볼 때, 게임이용시간이 많은 청소년들이 PC방 등에서 온라인 게임을 할 가능성이 크다는 것을 생각해 볼 수 있다.

39) 2002년도 게임이용 실태 조사에서는 '여가시간에 주로 하는 일' 문항이 포함되어 있지 않았다. 참고로 2003년도의 질문 문항은 '여가시간 중 게임이외에 즐겨하는 활동'으로 2001년과 2003년 '인터넷 이용'을 직접적으로 비교하는 것은 무리가 있으므로 전체적인 의미만을 살펴보고자 한다.

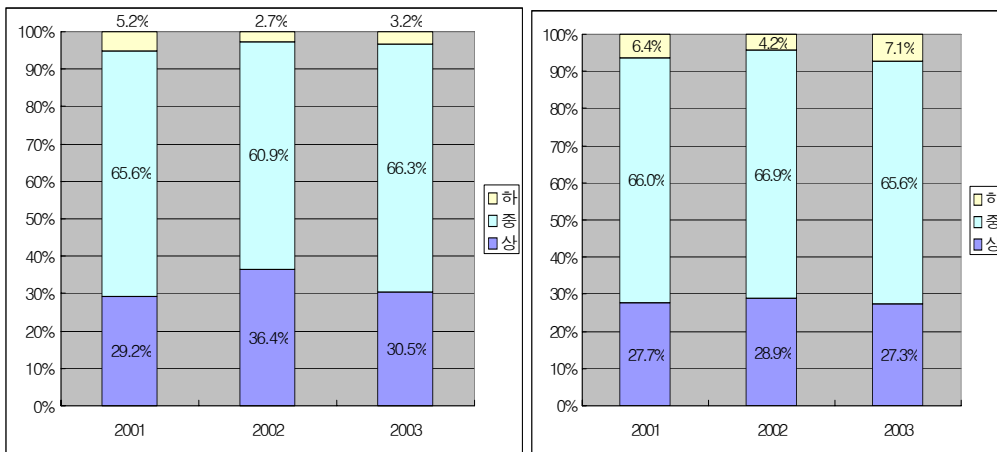
(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 친구들과 어울려 가는 장소 연도별 비교



④ 게임이용자의 성향과 학교성적은 무관

우선 집단간 학교성적을 비교해보면 중사용자와 경사용자간에 특별한 차이가 발견되지 않았다. 이는 게임을 오래 사용하게 되면 성적이 매우 떨어질 것이라는 일반적인 생각과는 다르게 나타난 점이다. 즉 게임을 오래 사용하게 되면 공부에 투자하는 절대적 시간이 줄어 성적이 떨어진다는 대체효과(displacement effect) 논의와는 달리 게임이용과 학교성적 간에는 유의미한 상관성이 나타나지 않았다. 각 연도별로도 특별한 경향성이 발견되지 않았다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 학교성적 분포 연도별 비교



2. 게임이용자의 이용행태 추세

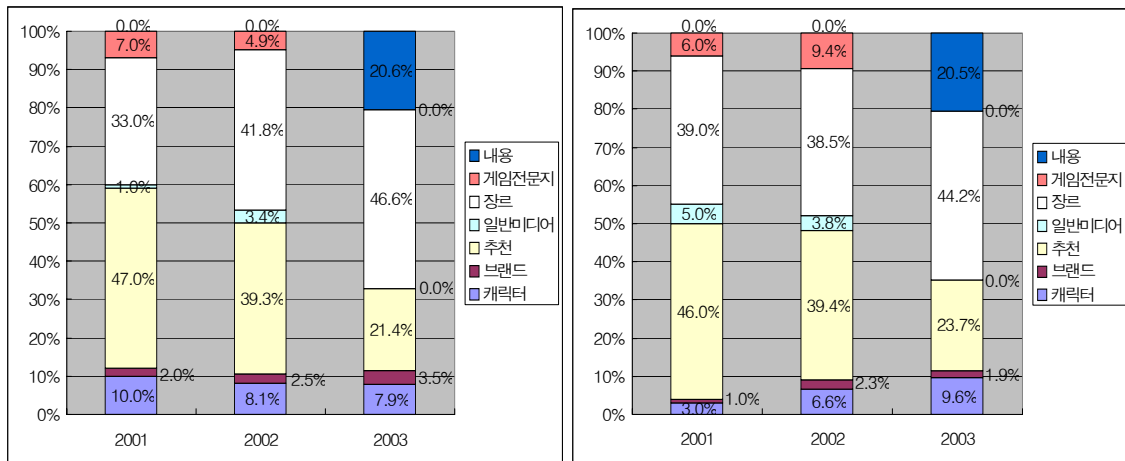
(1) 게임이용 행태 비교

① 게임선택의 중요한 결정요소는 '장르'와 '추천'

게임선택 결정요소를 보면 일반적으로 장르를 보거나 추천을 통해서 게임을 구입 또는 선택을 하는 것으로 나타났다. 요소별로 세부적인 차이를 살펴보면 경사용자의 경우 장르

의 비율이 2001년 38%에서 2002년 41.8% 그리고 2003년 46.8%까지 월등히 높아지는 경향성을 발견할 수 있었다. 장르에 비교하여 상대적으로 눈에 띄게 감소했던 것은 ‘추천’ 비율로 2001년 47%에서 2002년 39.3% 그리고 2003년 21.4%까지 줄어들었다. 이는 많은 사람들이 게임을 직접 경험하게 되고, 우리에게 게임이 지극히 보편적인 놀이도구로 다가옴에 따라 게임에 대한 안목과 관심이 높아져 추천에 의존한 게임선택보다는 자신의 취향과 목적에 맞는 게임을 선택하는 경향성이 높아지는 것으로 볼 수 있다. 또 다른 예로써 게임의 내용을 살펴보고 그 내용이 무엇인지에 따라 게임을 결정하겠다는 비율도 상당히 높게 나타났다<sup>40)</sup>).

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 게임선택결정요소 연도별 비교



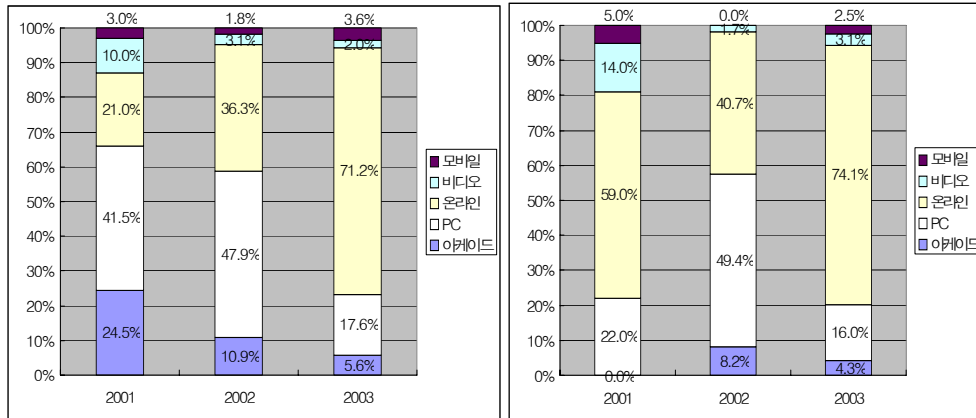
② 온라인게임 이용비율 급격한 증가

주로 사용하는 플랫폼을 살펴보면 전체적으로 온라인 게임 이용비율이 확연히 증가하는 모습을 쉽게 볼 수 있다. 특히 경사용자의 경우 2001년 21%로부터 2002년 36.3% 그리고 2003년 71.2%까지 그 비율의 증가는 두드러지게 나타났다. 2001년에는 경사용자와 중사용자간의 주로 이용하는 게임 플랫폼 차이가 확연하다. 경사용자는 PC게임(41%), 아케이드게임(24%), 온라인게임(21%)의 순으로 나타난 반면, 중사용자는 온라인게임(59%), PC게임(22%), 비디오게임(14%)의 순으로 조사되었다. 그러나 주요 사용 플랫폼의 특징적인 변화양상은 경사용자와 중사용자간의 차이를 발견할 수 없을 정도로 온라인 게임이 상당히 높은 비율을 차지하여 온라인게임 집중화현상이 나타난 것으로 볼 수 있다.

온라인 게임 비율의 상당한 증가와는 반대로 PC게임의 이용비율은 절대적인 감소 추세를 보였다. 경사용자의 경우 2001년 41.9%에서 2003년 현재에는 17.8%에 미쳤다. PC게임인 스타크래프트가 여전히 상당한 인기를 가지고 있으나 최근 몇 년 들어 많은 수의 게임이용자들이 온라인 게임으로 옮겨 갔다고 볼 수 있다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 주요 사용 플랫폼 연도별 비교

40) 2003년 설문조사에서는 게임선택 결정요소의 새로운 항목이 ‘내용’이 추가되었으며, ‘게임전문지’와 ‘일반미디어’항목은 제거되었다.

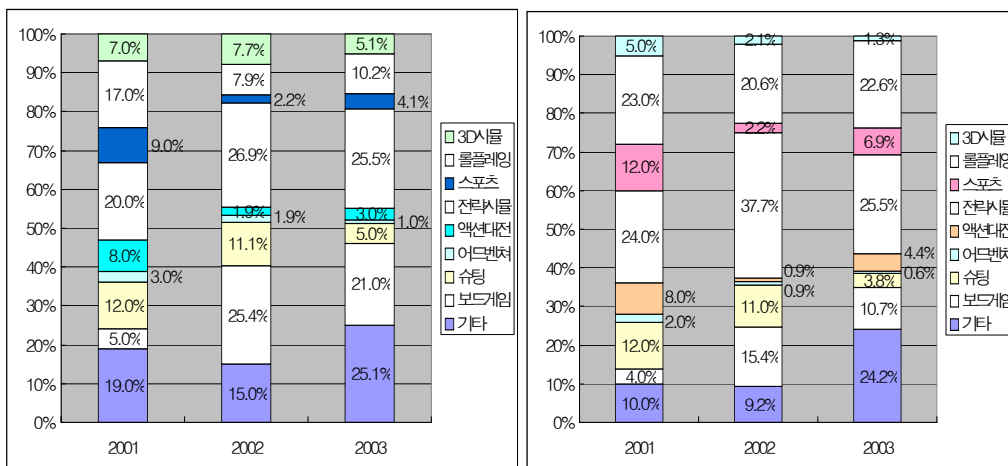


③ 경사용자는 전략시뮬레이션과 보드게임, 중사용자는 전략시뮬레이션과 롤플레이팅게임.

주로 이용하는 게임장르, 즉 선호게임장르를 살펴보면 전략시뮬레이션 게임과 롤플레이팅 게임이 지속적으로 높은 비율을 차지하고 있는 것으로 나타났다. 그 중에서도 전략시뮬레이션 게임은 경사용자 및 중사용자 집단 모두에서 항상 높은 비율을 차지하였다. 주로 이용하는 게임장르를 집단별로 보면, 경사용자의 경우 눈에 띄는 점은 전략시뮬레이션 게임과 함께 보드 및 퍼즐게임이 상당히 높은 비율을 차지하였으며 2001년 5.0%부터 2002년 25.4% 그리고 2003년 21%까지 지속적인 상승세를 유지하는 경향을 보였다. 최근 여성 게임이용자의 급속한 증가와 경사용자 중 여성이용자의 높은 비율을 감안해 볼 때, 경사용자 중 보드게임의 중심을 이루는 이용자는 여성일 것으로 보인다.

반면 중사용자의 경우 대부분의 응답자들이 전략시뮬레이션 게임과 롤플레이팅 게임을 이용한다는 사실은 주요 이용 플랫폼을 묻는 위의 질문에서 대부분의 중사용자들이 온라인 게임을 이용한다(2003년의 경우 74.1%)는 결과를 지지하는 것이다. 또한 2001년 이후 중사용자의 주요 이용 장르를 보면, 롤플레이팅게임이 지속적으로 높은 비율을 차지하고 있었으며 이는 경사용자와 특징되는 점으로 나타났다. 즉, 경사용자와 중사용자를 구분짓는 중요한 요소로 롤플레이팅게임을 얼마만큼 이용하는가로 볼 수 있을 것이다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 주요 사용 장르 연도별 비교

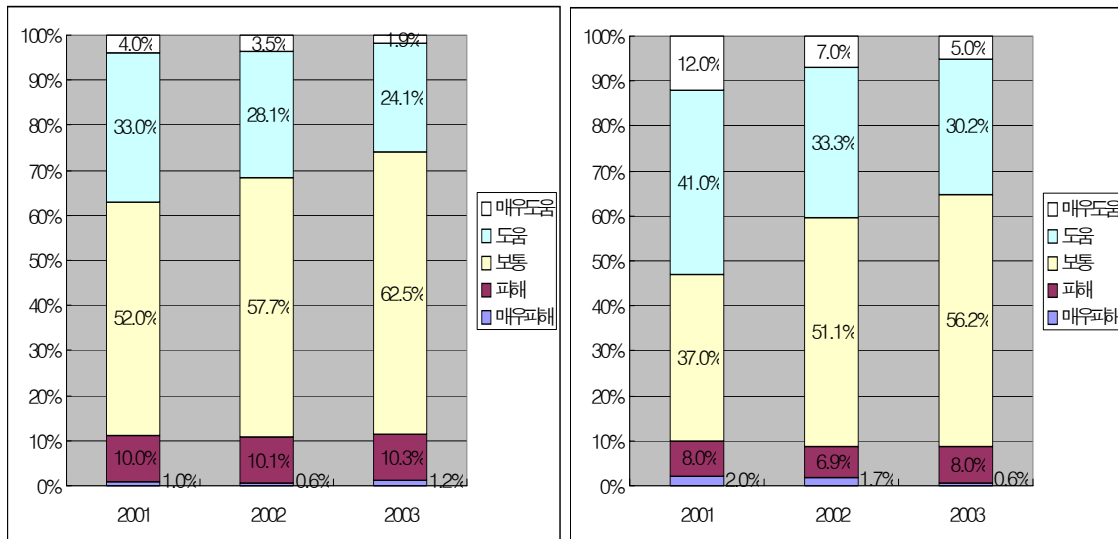


## (2) 게임에 대한 의견 비교

### ① 게임에 대한 긍정적 견해가 우세 : '보통'견해의 증가

게임에 대한 견해를 보면, '도움이 된다'는 비율이 '피해가 된다'는 비율과 비교하여 상대적으로 높게 나타났다. 구체적으로 하위항목별로 살펴보면 '도움이 된다'는 비율의 경우 경사용자보다 중사용자에게서 긍정적인 응답비율이 비교적 높게 나타나고 있다. 이는 게임이용 경험 및 이용 정도와 게임에 대한 견해가 정적 상관관계가 있음을 보여주는 결과라고 할 수 있다. 그러나 최근 게임의 역기능에 대한 우려의 시각이 고조됨에 따라 게임에 대한 견해가 전체적으로 조금씩 부정적으로 변화하는 경향이 발견되었다. 이에 따라 게임의 역기능 해소를 위한 대책 마련뿐만 아니라 게임인식 개선을 위한 프로그램개발 또한 요청된다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 게임에 대한 견해 연도별 비교

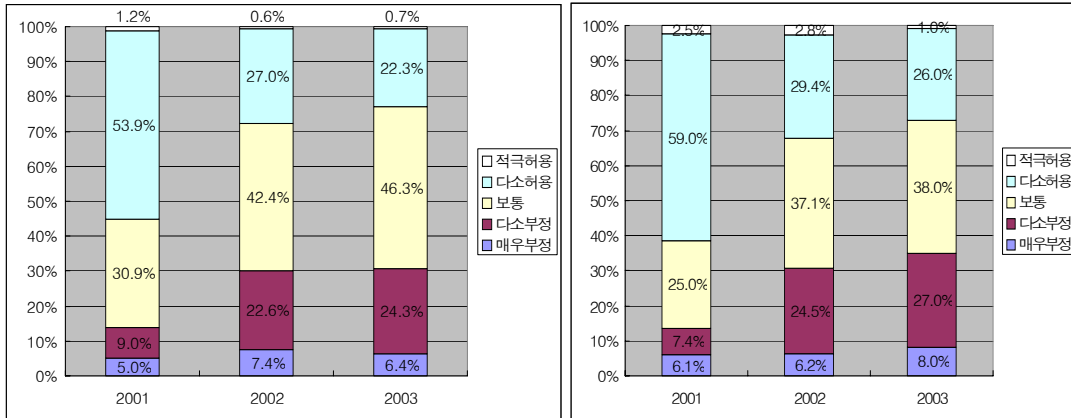


### ② 학부모의 부정적 시각은 증가세

본인의 게임이용에 대한 부모님의 의견을 보면, '허용한다'는 비율이 전반적으로 감소하고 있는 것으로 나타났다. 중사용자의 경우 '다소 허용한다'는 비율이 2001년 59%에서 2002년 29.4%, 그리고 2003년 26%까지 감소하였다. 반면 '다소 부정한다'는 비율은 2001년 7.1%에서 2002년 24.5%, 그리고 2003년 27%까지 증가하였다. 이는 위의 질문, 게임에 대한 견해에서 '도움이 된다'는 비율이 높게 나타나고 '피해가 된다'는 비율이 상대적으로 낮게 나타난 점과 눈에 띄게 다른 부분이다. 게임을 하면서 도움을 많이 받았다고 생각하는 청소년일지라도 여전히 게임 자체에 대해 부정을 하는 부모의 비율이 상당히 존재한다는 것을 감안해 볼 때, 게임을 둘러싼 세대간 갈등의 폭이 남아 있음을 보여준다. 이는 게임을 이용하는 청소년에 대한 이해뿐만 아니라, 청소년의 게임 이용에 대한 부모 세대의 의식 및 반응을 보다 긍정적으로 끌어낼 수 있는 유효 적절한 프로그램 또한 중

요함을 시사한다.

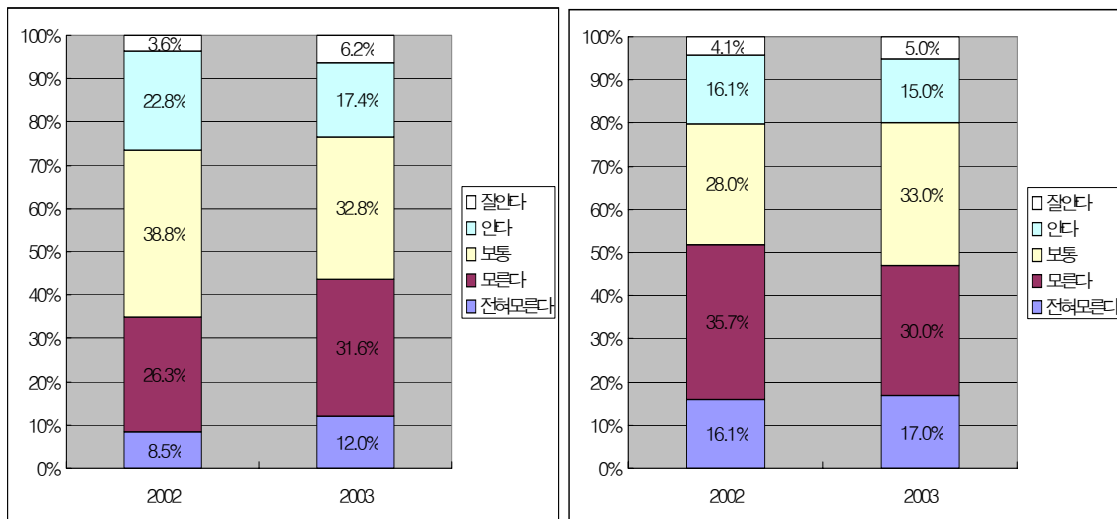
(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 게임이용에 대한 부모의 의견 연도별 비율



### ③ 부모세대의 PC사용능력은 정체

부모님이 어느 정도 PC를 다룰 줄 아는가에 대한 질문을 보면 청소년들은 과반수 정도의 부모님들이 'PC를 다루지 못한다'(특히 중사용자의 경우 2001년 51.8%, 2002년 47%)고 보고 있다. 한국이 PC 보급율이나 인터넷 보급율에서 세계적으로 초유의 국가라고 하지만 위의 결과는 부모와 청소년간의 PC 및 인터넷 이용비율 차이 또한 상당히 심할 것임을 짐작케 하는 부분이다. 즉 PC 및 인터넷 이용율의 증가는 청소년을 중심으로 나타난 것으로 PC 및 인터넷 사용에 대한 세대간의 갈등 또한 적지 않음을 시사한다. 그러나 PC나 인터넷의 급격한 증가가 세대간의 갈등을 야기시킬 수 있는 요인이기도 하지만 서로간의 이해의 폭을 확대시킬 수 있는 문제해결 지점이기도 하다. 이를 감안해 볼 때 세대간 정보불평등 해결을 위한 기초적인 환경마련은 되어있다고 볼 수 있다. 이에 따라 정보격차를 해소하기 위하여 부모세대를 중심으로 한 교육 프로그램이 절실히 요구되고 있다.

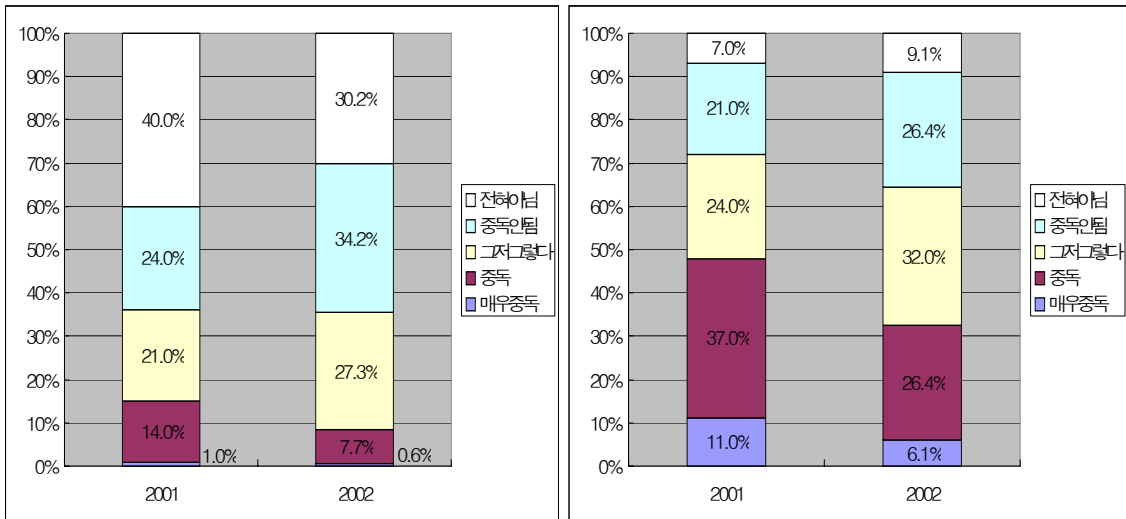
(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 부모님 PC 사용정도 연도별 비교



#### ④ 중독 인지비율의 감소

본인이 게임에 중독되었는가를 묻는 질문에 전체적으로 '중독이 안되었다'는 비율이 증가하고 '중독되었다'는 비율이 큰 폭으로 감소하였다. 특히 중사용자의 경우 중독되었다는 비율이 2001년 48%에서 2002년 32.5%까지 감소하였다. 현재 게임이 우리 주위에 상당히 보편화되고 일상화됨에 따라 단순히 게임을 오래 사용하는 것을 게임중독으로만 여기는 분위기는 지속적으로 줄어들고 있는 것으로 볼 수 있다. 물론 중독이라고 자각하는 것이 실제적인 병리학적 중독은 아니기 때문에 보다 체계적인 중독자 집계가 요망되지만, 게임이용자 스스로 중독임을 부정하고 긍정적으로 받아들이는 비율이 높아진다는 사실은 게임에 대한 시각이 변화하고 있음을 시사하는 단초라고 볼 수 있다.

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 게임중독자에 대한 응답 연도별 비교

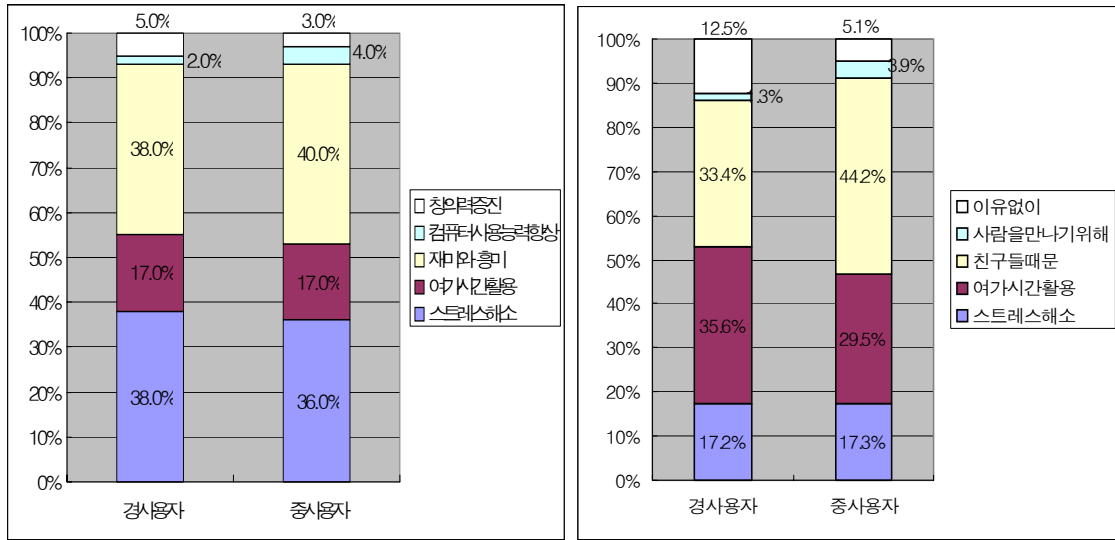


#### ⑤ 게임은 여가시간 활용을 위한 중요한 수단

게임의 가장 유익한 요소(2001년)를 보면 경사용자집단이나 중사용자 집단 모두 '재미/교육적 흥미(38%, 40%)'와 '스트레스 해소(38%, 36%)'라는 응답비율이 높게 나타났다. 게임을 재미로 하고 있다는 사실은 인터넷과 PC방이 청소년들에게 하나의 생활 문화인 것과 마찬가지로 게임도 그들에게 있어 또 하나의 생활 문화임을 보여주는 중요한 단서이다. 이와 비슷한 결과로 게임이용동기(2003년)를 보면 경사용자의 경우 '여가시간활용'이라는 응답이 35.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '주위 친구들이 게임을 이용하기 때문'이라는 응답이 33.4%로 나타났다. 게임을 목적으로 사용하는 경향보다는 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 하나의 놀이 도구로 활용하는 경향이 엇보인다. 반면 중사용자의 경우 관계적 측면이 강조되는 답변 '주위 친구들이 게임을 이용하기 때문에'라는 응답이 44.2%로 가장 높게 나타났다. 즉 게임을 오래 사용하는 원인이 개인적 또는 심리적인 흥미 이유 외에도 주위의 친구관계에 의해 많은 영향을 받을 수 있음을 시사한다. 반면 '다양한 사람을 만나기 위해'라는 응답이 3.8%로 낮게 나타난 사실과 비교하여 해석해보면, 게임이용자들은 게임을 통해 관계의 폭을 넓히기 위한 도구로서 게임을 이용하는 것보다

는, 게임을 통해서 기존 관계의 정도를 심화시키기 위한 기제로 사용하는 것으로 볼 수 있다.

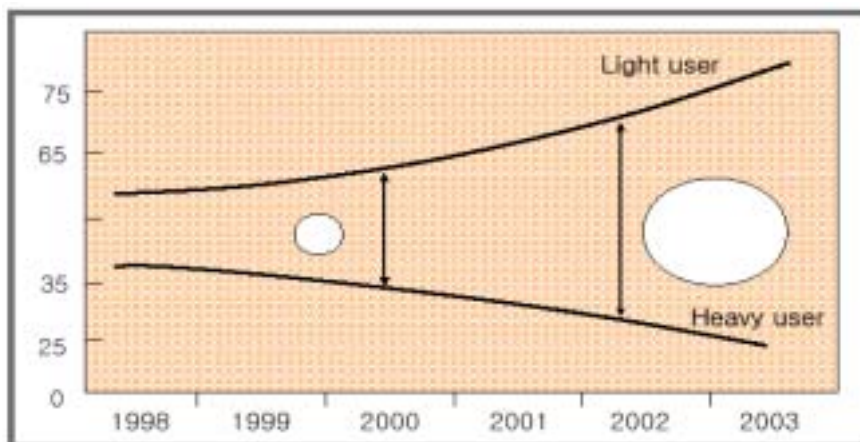
(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 게임의 유익한 요소 연도별 비교(2001, 2002년)



### 3. 게임이용자의 이용행태 비교 : 경사용자와 중사용자

지금까지의 게임 주이용자층은 10대 및 20대의 남성이용자층이 중심을 이루어왔다. 한편에서는 지극히 편향된 10대 중심의 공간으로 보기도 한다. 그러나 최근 나타나는 변화 양상은 여성이용자층이 증가하고 저연령화와 고연령화가 동시에 이루어지고 있다. 즉 게임이 예전처럼 인구학적으로 특정층에 한정된 놀이도구가 아니라 대중화되고 일상화된 전연령층의 놀이도구로 변해간다는 것이다. 앞으로 여가시간이 많아지고 여가로서의 게임에 대한 인식이 바뀌고 여가로서의 게임에 대한 만족도가 높아지는 가운데, 게임이용을 일상화된 하나의 문화행위로 인식하는 캐주얼 게임이용자의 증가는 계속될 것으로 보인다.

(그림 ) 게임 주이용자층의 변화



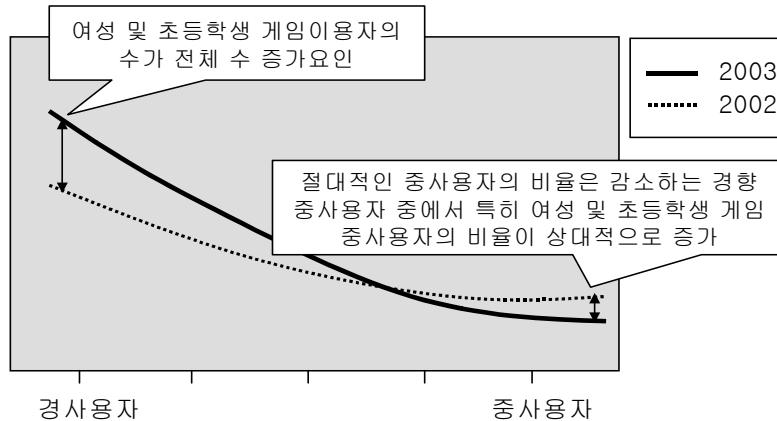
전체적으로 게임이용자층이 확대·증가하는 가운데 보다 구체적인 맥락에서 어떠한 게임

이용행태들이 관찰되었는지 요약하고자 한다. 우선 이용자 특성을 요약하면 첫째로 눈에 띄는 점은 여성 게임 사용자가 상당히 증가하였다는 것이다. 특히 여성 게임 중사용자는 2001년 23%에서 2002년 30.3%, 2003년 35.2%까지 지속적으로 증가하는 추세를 보여, 여성 게임 이용자의 절대적인 수가 확실히 증가하였음을 간접적으로 시사하였다. 둘째, 교급별로 구분해 보면, 상대적으로 절대적인 여가시간 확보가 용이한 '19-21세'가 항상 가장 높은 비율을 차지하고 있다. 반면, 최근 게임 이용자의 이용행태에서 파악되듯이 초등학생의 비율이 소폭 증가한 모습을 발견 할 수 있었다. 마지막으로 중사용자의 여가만족도가 경사용자와 비교하여 상대적으로 높게 나타났으며, 만족한다는 비율이 전년도와 비교해서도 조금씩 증가하는 모습을 볼 수 있다.

<표 > 경사용자(Light user)와 중사용자(Heavy user)의 연도별 비중41)

구분	2002	2003
경 사용자	73.9%	83.8%
중 사용자	26.1%	16.2%

(그림 ) 경사용자 및 중사용자의 비율 비교(2002, 2003년)



- 여성 및 초등학생 게임 중사용자의 비율이 상대적으로 증가
- 게임 중사용자의 여가시간과 여가만족도가 조금씩 증가하는 경향

반면, 일상생활 측면을 살펴보면 첫째, 여가활동시 '게임'을 이용하는 비중이 전년도와 비교하여 월등히 높아졌다. 즉, 게임을 가벼운 여가활동의 하나로 또는 여가활동의 전부를 위한 도구로 생각하고 있는 것으로 볼 수 있다. 둘째, 여가활용을 위한 소재로 '인터

41) 2001년도부터 게임이용자의 비율이 82.1%에서 2002년 87.5%, 그리고 2003년 90.7%까지 증가하는 상황에서, 하루 평균 2시간 이상 게임을 이용하는 중사용자의 비율은 2002년 26.1%에서 2003년 16.2%로 감소하는 경향을 보이고 있다. 반면 2003년 경사용자의 비율은 전년도 73.9%에서 약 10% 증가한 83.8%로 나타났다. 따라서, 계속적으로 전체 게임이용자가 증가되는 부분은 실질적으로 경사용자의 증가로 설명 할 수 있다.

넷'이 중요한 자리를 차지함을 다시 한번 확인하였다. 특히 중사용자에게서 높게 나타났는데, 이는 게임이용과 인터넷 사용과의 정적 상관관계가 있음을 보여주는 것이다. 셋째, PC방은 친구들과의 만남을 위한 하나의 장소로 정착화되었다. 게임중사용자에게 PC방은 이미 일상화된 활동 공간일 뿐만 아니라 친구들과 관계를 맺는 중요한 기능적 공간임을 짐작해 볼 수 있다. 마지막으로 각 집단별 학교성적에 특별한 차이가 있는 것은 아니다.

- 여가활용을 위한 중요한 소재는 역시 '인터넷'

다음으로 게임이용자의 이용행태를 요약하면, 첫째, 게임선택의 중요한 결정요소는 '장르'와 '추천'이었다. 게임이 우리에게 지극히 보편적인 놀이도구로 다가옴에 따라 게임에 대한 안목과 관심이 높아져 추천에 의존한 게임선택보다는 자신의 취향과 목적에 맞는 게임을 선택하는 경향성이 높아지는 것으로 볼 수 있다. 둘째, 온라인 게임이용비율이 눈에 띄게 증가하였다. 경사용자와 중사용자간의 특별한 차이없이 온라인 게임 집중화 현상이 나타났다. 셋째, 경/중사용자 모두 전략시물레이션 게임을 가장 즐겨하는 것으로 나타났다. 경사용자의 경우 보드게임을, 중사용자의 경우 롤플레이밍 게임을 그 다음으로 많이 사용하는 규칙성을 발견 할 수 있다.

- '장르'는 게임선택의 중요한 결정요소
- 온라인 게임이용비율이 눈에 띄게 증가

마지막으로 게임에 대한 의견을 살펴보자. 첫째 전반적으로 게임에 대해 긍정적 비율이 우세하였으나 그 비율은 감소하는 추세를 보였다. 게임에 대해 긍정적으로 보는 비율이 상당히 높게 나타나지만, 최근 게임의 역기능에 대한 우려의 시각이 고조됨에 따라 그 비율이 조금씩 줄어드는 것으로 나타났다. 둘째, 게임에 대한 부모의 부정적 시각은 지속적으로 증가하였다. 게임을 둘러싼 세대간 갈등의 폭이 커 질 수 있음을 암시하였다. 셋째, 정보격차를 위해 부모세대를 중심으로 한 교육 프로그램이 절실히 요망된다. PC나 인터넷 보급율이 세계적인 국가라고 하지만 부모세대와 청소년간의 정보격차가 상당히 큰 것으로 나타나 세대간 정보 불평등 해결을 위해서 부모세대를 중심으로 한 적절한 대책 프로그램이 요구되고 있는 상황이다. 넷째, 중독자각 비율이 계속적으로 줄어드는 경향이 있다. 게임이 일상화됨에 따라 단순히 게임을 오래 사용하는 것을 게임중독으로만 여기는 분위기는 바뀌는 것으로 보인다. 마지막으로 여가시간 활용을 위한 중요한 수단은 게임으로 나타났다. 물론 게임행동이 접속을 위해서는 의도된 계획적 행동으로 볼 수 있으나 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 하나의 놀이 도구로 활용하는 경향이 엇보인다.

- 정보격차해소를 위해 부모세대를 중심으로 한 교육 프로그램이 절실히 요망
- 여가시간 활용을 위한 중요한 수단은 게임.

(표 ) 게임 '경'사용자의 년도별 특성 비교

	2001년	2002년	2003년
성별	남성(45%)과 여성(55%)의 비율이 비슷. 여성의 비율이 다소 높게 나타남	남성(49.3%)과 여성(50.7%)의 비율이 비슷	남성(51.7%)에 비해 여성이용자(48.3%)의 상대적 감소
연령대	전체적으로 고르게 분포	초등학생의 비율증가(01년 16% → 02년 21.1%)	'19-21세'가 가장 높게 나타남(25.7%)
여가시간에 주로 하는 일	인터넷, 친구와 만남, TV, 영화/연극/음악 등 다양	-	인터넷 사용비율이 여전히 높게 나타나고 있음
여가만족도	-	만족, 불만족 비율이 비슷하게 나타났으며 특별한 변화를 발견하기 어려움	
친구와 주로 가는 장소	PC방, 커피숍, 도서관, 영화관 등 다양	PC방의 비율이 조금 증가(01년 25% → 02년 30.9%)	PC방의 비율이 여전히 높게 나타남(28%)
학교 성적	응답분포가 비슷 (중>상>하), 상위권 및 중위권은 변화 없음		
게임선택 결정 요소	추천(48%), 장르(33%), 캐릭터(10%)의 순으로 고루 분포	장르의 비율이 크게 증가(01년 33% → 02년 41.8%). 다음으로 추천(39.3%)이 높음	장르의 비율이 46%까지 증가
주 이용 게임분야	PC게임(41%)과 아케이드 게임(24%)이 대부분	PC게임(47.9%)이 가장 높음. 온라인 게임도 상당히 증가(01년 21% → 02년 36.3%)	온라인 게임이 71.2%로 대다수를 차지(중사용자와의 구분 없음)
주 이용 게임장르	전략시뮬레이션(20%), 퍼즐게임(19%), 롤플레이게임(17%) 순.	전략시뮬레이션(26.9%), 보드게임(25.4%), 슈팅게임(11.1%) 순.	전략시뮬레이션(25.9%), 보드게임(21%), 배팅게임(19.3%) 순.
게임에 대한 견해	보통(52%) 과반수	보통(57.7%) 과반수	보통(62.5%) 대다수. '도움이 된다'는 비율이 지속적으로 감소(01년33%→ 02년28.1% → 03년 24.1%)
부모님의 게임에 대한 견해	허용한다는 비율이 지속적으로 감소(01년 55.1% → 02년 27.6% → 03년 23%), 반면 부정한다는 비율은 상대적으로 증가(01년 14% → 02년 30% → 03년 30.7%)		
부모님의 PC사용정도	-	'모른다'는 비율(43.8%)이 '안다'는 비율(23.6%)과 비교하여 상대적으로 높게 나타남. 또한 전년도와 비교하여 증가(02년 34.8% → 03년 43.8%)	
게임의 유익한 요소	스트레스해소 및 여가 시간 활용 응답이 비슷	-	여가시간활용(35.6%)과 주위 친구들이 게임을 이용하기 때문(33.4%)
게임중독 인지도	'중독 아니다'(64%)	대다수가 '중독 아니다'(64.4%)	-

(표 ) 게임 '중'사용자의 년도별 특성 비교

	2001년	2002년	2003년
성별	대다수가 남자(77%)	여전히 남성이용자(69.7%)가 대다수	남성(64.8%). 전년도와 비교하여 여성(35.2%)의 상대적 증가
연령대	19-21세(32%)집단의 비율이 상대적으로 높게 나타남	중학생의 비율이 상대적으로 증가(01년 21% → 02년 25.2%)	초등학생의 비율이 상대적으로 증가(02년 14.7% → 03년 20.8%)
여가시간에 주로 하는 일	상당수(41%)가 인터넷 사용	-	인터넷 사용비율이 여전히 높게 나타나고 있음
여가만족도	-	경사용자와 비교하여 만족비율이 상대적으로 높게 나타남	만족비율이 전년도와 비교하여 소폭 증가(02년 32.2% → 03년 35.4%)
친구와 주로 가는 장소	상당수(41%)가 PC방/오락실을 선택	PC방/오락실이 57.2%에 달함	여전히 PC방/오락실이 가장 높은 비율(55%)
학교 성적	응답분포가 비슷(중>상>하), 상위권 및 중위권은 변화 없음 기존의 대체효과 논의와 다르게 나타남.		
게임선택 결정 요소	추천(46%), 장르(39%)가 대부분 차지	여전히 추천, 장르의 비율이 각각 39.4%, 38.5%로 높게 나타남	장르의 비율이 44.2%로 가장 높게 나타남
주 이용 게임분야	온라인 게임(59%)이 대다수	여전히 상당수가 온라인게임(40.7%). 그러나 PC게임 이용자비율 증가(01년 22% → 02년 49.4%)	절대 다수가 온라인게임 이용 : 74.1% (경사용자와의 구분 없음)
주 이용 게임장르	전략시뮬레이션(24%)과 롤플레이팅게임(23%)이 대다수	전략시뮬레이션(37.7%)과 롤플레이팅게임(20.6%)이 대다수	전략시뮬레이션(25.5%)과 롤플레이팅게임(22.6%)이 대다수.
게임에 대한 견해	도움(53%)이 과반수	보통(51.1%) 과반수(02년 51.5%, 03년 56.2%) '피해'에 대한 의견에는 변화가 없으나 '도움이 된다'는 비율은 지속적으로 감소 경향 (01년 53% → 02년 40.3% → 03년 35.2%)	
부모님의 게임에 대한 견해	허용한다는 비율이 눈에 띄게 감소(01년 61.5% → 02년 32.2% → 03년 27%), 반면 부정한다는 비율 또한 상당히 증가 (01년 13.5% → 02년 30.7% → 03년 35%)		
부모님의 PC사용정도	-	'모른다'는 비율(47%)이 '안다'는 비율(20%)과 비교하여 상대적으로 높게 나타남.	
게임의 유익한 요소	스트레스해소 및 여가 시간 활용 응답이 비슷	-	주위 친구들이 게임을 이용하기 때문에(44.2%)
게임중독 인지도	중독이다(48%)가 과반수	전년도와 비교하여 중독(32.5%)비율 감소	

## VI. 게임중독 성향자의 이용행태 추세

### 1. 기존 연구의 게임중독자 현황

최근에 게임에 대한 관심이 높아짐에 따라 인터넷 중독이나 게임중독연구 또한 활발히 이루어지고 있다. 그러나 인터넷 중독이나 게임중독에 대한 구분없이 조사되고 있으며 두 개의 개념이 혼용되어 사용되고 있는 실정이다. 인터넷 중독이든 게임중독이든 일반적으로 Young(1996)의 인터넷 중독자가 진단척도를 기준으로 변형하거나 원용하고 사용하고 있다.

<표> 게임중독관련 조사결과(2000-2003)

연구년도	연구기관	대상	연구결과
2003년	고려대 의대 보건의학과 (2003)	경기지역 중.고생 7백64명	인터넷 중독자 : <b>41.4%</b> (중독 초기 38.5%, 중증 2.9%)
	한국정보문화진흥원 (2003.)	서울·경기지역 15개중학교 (4,322명)	인터넷중독자 : <b>18.8%</b> (과위험사용자 : 16.3% 위험사용자 : 2.5%)
	전자신문사· 엠브레인 (2003)	전국 13세이상 59세이하 인터넷이용자 (2,300명.)	인터넷중독자 (2시간이상사용자) : <b>17%</b>
	한국정보문화진흥원 (2003)	전국 초중고생 (2,781명)	인터넷중독자 초등학생 : <b>5%</b> 중학생 : <b>4.2%</b>
2002년	한국정보문화센터 (2002)	서울·경기지역 10개중고교 재학생 (3,472명)	인터넷중독자 : <b>31.2%</b> (인터넷 과다사용자)
	다모임 (2002)	10대청소년 인터넷조사 (11만3945명)	인터넷중독자 : <b>10%</b> (하루평균 10시간이상 인터넷이용 청소년)
2001년	한국게임산업개발원 (2001)	전국 9-24세 청소년 (500명)	게임중독증세보유자 <잠재중독자> : <b>10.6%</b> (내성,금단,강박적사용 등)
	경북대신문 (2001)	경북대 재학생 (200명)	인터넷중독자(과다사용자) : <b>28%</b> 3-4시간사용 23%, 5-6시간사용 2%, 무한정사용 3%
	한국정보문화센터 (2001)	전국 청소년 (13,588명)	인터넷중독 성향자 : <b>30.6%</b> (중독자가 10.8% + 중독자 19.8%)
2000년	한국청소년상담원 (2000)	전국 초.중.고교생 (1,564명)	컴퓨터중독자(과다 사용자) : <b>29.3%</b> 남자(39.9%),, 여자(17.8%)

우선 윤재희(1998)는 컴퓨터 사용경험이 많은 대학생 533명을 대상으로 Young의 인터넷 중독검사를 사용하여 인터넷 몰입집단과 비몰입집단을 분류하였는데, 인터넷 및 PC통신을 사용해본 경험이 있는 응답자들 중에서 인터넷 중독 행동검사의 20문항 중 10문항

이상에 체크한 사람의 비율이 **3.9%**라고 보고하였다. 송원영(1998)은 중학생 385명을 대상으로 Young의 인터넷 중독척도를 '컴퓨터'라는 용어로 사용하여 16점 이상을 중독으로 분류하였는데, 그 중에서 인터넷 중독집단으로 판별된 사람의 비율이 **24%**라고 하였다.

이소영(2000)은 컴퓨터 게임을 해본 경험이 있는 일반계 고등학교 남학생 836명을 대상으로 Young의 인터넷 중독진단 척도를 게임으로 변형하여 전체 20문항 100점 중 50점 이상을 중독으로 구분하였는데 게임중독자의 비율은 전체 연구 대상자 836명중 100명 **12%**인 것으로 나타났다. 안정임·김동규(2000)도 중·고생 696명을 대상으로 Young의 20문항 척도를 사용하여 50점 이상을 중독으로 판별하였는데 인터넷 중독자의 비율은 **14%**로 나타났다. 또한 비슷한 시기에 같은 사용척도와 분류기준을 사용한 송명준·권정혜(2000)의 연구에서는 **10.3%**가 인터넷 중독으로 분류되었다.

김교현(2001)은 중학생 385명을 대상으로 Young의 인터넷 중독척도를 '컴퓨터'라는 용어로 바꿔 사용하여 16점 이상을 중독으로 구분하고 컴퓨터 중독 집단의 비율을 **24%**라고 보고하였다. 황상민(2001)은 인터넷 포털사이트인 다음넷 사용자 13,588명을 대상으로 Young의 인터넷 중독 진단척도에서 중독에 해당하거나 인터넷 사용시간이 전체응답자의 상위 10%이상인 경우를 중독으로 하고 인터넷 중독 유형을 3가지로 분류하였다. 연구결과 인터넷 중독자라고 생각하는 사용자들인 중독자각자는 **10.8%**와 스스로는 인터넷중독이라고 여기지 않는 사용자인 중독부정자 **19.8%**를 합한 중독자 비율은 **30.6%**인 것으로 나타났다<sup>42)</sup>.

김청택(2002)은 여러 중독 기준들간에 비교 근거를 명확히 하기 위한 목적으로 표준화 작업을 거쳐 인터넷 중독을 진단할 수 있는 자체 진단문항 64문항을 선정하였다. 그는 위 문항을 기본으로 중독 성향자 집단을 구분하였는데, 일상생활장애, 금단, 내성의 세 하위요인이 모두 표준점수 70점 이상이거나 총점이 표준점수 70점이상인 집단을 고위험자 사용자로 정의하고 세 하위 요인 중 적어도 한 요인에서 표준점수 63점 이상 70점 미만이거나 총점이 표준점수 63점 이상 70점 미만인 집단을 잠재적 위험사용자군으로 정의하였다. 이렇게 정의된 고위험 사용자의 비율은 초등학생의 경우 **8%**, 중·고등학생의 경우 **6%**이었으며, 잠재적 위험 사용자의 비율은 초등학생의 경우 **27.8%**, 중·고등학생의 경우 **29.4%**로 나타났다.

42) 황상민(2001)의 연령별 인터넷 중독유형의 분포.

	10대	20대	30대	40대	50대이상	전체
중독자각자	385	904	151	24	5	1469
	19.2%	11.2%	5.5%	3.9%	3.9%	<b>10.8%</b>
중독부정자	380	1760	450	81	19	2690
	19.0%	21.8%	16.4%	13.1%	14.7%	<b>19.8%</b>
중독과민자	271	735	194	37	10	1247
	13.5%	9.1%	7.1%	6.0%	7.8%	9.2%
비중독자	967	4688	1953	478	95	8181
	48.3%	58.0%	71.1%	77.1%	73.6%	60.2%
전체	2003	8087	2748	620	129	13587
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

## 2. 게임중독 성향자<병리적 중독자 + 잠재적(초기) 중독자> 현황

위에서 살펴본 바와 같이 현재까지의 연구에서는 연구자, 대상, 사용척도, 분류기준 등에 따라 연구결과에서 큰 차이를 보이고 각 연구결과들은 상호비교가 어렵게 되고 있다. 따라서 본 연구에서는 동일한 연구모형을 통해 2001년부터 조사된 게임이용자 자료를 활용하여 게임중독자의 비율을 살펴보고자 한다. 여기서 측정기준에 대해서는 기존 중독이론에 근거한 자료를 사용하지만, 용어에 대해서는 ‘게임중독자’가 치료를 요하는 병리적 중독자(고위험자)와 초기중독자(평균 수위)를 포함하고 있으므로, ‘게임중독 성향자’로 부르기로 한다. 여기서 병리적 중독자는 중독증세로 인해 일상생활에 지장을 미치는 사람들로 일정기간의 치료가 필요한 부류이며, 초기중독자는 일상에 큰 지장은 없으나, 발전되었을 경우 병리적 중독으로 발전할 가능성이 있는 사람들을 말한다. 따라서, 본 연구에서는 초기중독자를 ‘잠재적 중독자’로 칭하기로 한다.

### (1) 연구대상과 방법

게임 중독 요소는 앞서 말했듯이 금단, 내성, 강박적 의존, 조절능력 상실 등으로 구성되었다. 따라서 5점 척도로 구성된 4가지의 하위요인의 총점이 13점 이상인 집단을 중독 성향자로 분류하고, 2002년부터 2003년까지 한국게임산업개발원에서 실시된 ‘게임 인식 및 실태조사’ 자료를 토대로 중독 성향자의 년도별 이용행태 특성과 그 경향성을 분석하고자 한다.

우선 중독을 설명하는 금단, 내성, 강박적 의존, 조절능력 상실의 4가지 변수들이 공통적으로 가지고 있는 개념적 특성을 살펴보기 위하여 요인분석(Factor Analysis)을 하였으며, 측정의 안정성, 일관성, 예측가능성, 정확성을 위하여 신뢰성(Reliability) 분석을 포함하였다.

(표 ) 게임중독의 4가지 구성요소와 해당질문

구성요소	해당질문
금단	게임을 하지 않을 때는 기분이 우울하고 신경질적이 되다가 게임을 하면 이런 감정들이 사라진 적이 있다.
내성	게임을 하지 않을 때에도 게임에 대한 생각이나 상상을 하고 게임을 할 수 있을 때를 기다린다.
조절능력 상실	게임하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다.
강박적 의존	게임에 지면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다.

### (2) 요인분석과 신뢰성 분석

본 연구의 중독 측정 검사기준은 top-down 접근법에 의하여 만들어졌다. 즉 인터넷 중독에 대한 이론적인 개념을 세우고 이 개념에 의하여 문항을 개발하였으며, 특히 게임중독의 개념을 반영할 수 있는 중독지수를 만드는데 초점이 주어졌다. 최종적으로 구하고자 하는 요인의 수는 1개로 고정하였으며 요인의 추출은 주성분분석법을 적용하였다. 문항의 제거는 각 문항의 요인부하량과 요인의 내용과 문항과의 일치 여부를 기준으로 하였다.

즉, 요인부하량이 낮거나 요인의 내용과 관련이 적은 문항들을 제거하였다. 각 년도별 요인행렬값은 아래의 표에 제시되었다.

(표 ) 년도별 게임중독문항의 요인행렬

	2002	2003
금단	.781	.790
내성	.821	.825
조절능력 상실	.803	.747
강박적 의존	.775	.766
크론바하 $\alpha$	.8059	.7874

위 표에서 보듯이 중독을 설명하는 4개의 하위항목 금단, 내성, 조절능력 상실, 강박적 의존은 각 년도별로 요인부하량이 상당히 높게 나타나 중독을 설명할 수 있는 필수적인 문항으로 판별되었으며, 4개의 문항으로 구성될 중독지수는 타당성을 확보하였다. 즉, 게임중독 개념을 측정하는 문항들이 동일한 요인으로 묶여지는지를 확인할 수 있었다.

이상의 절차를 거쳐 최종적으로 선정된 4 문항의 신뢰도 계수는 각 년도별로 .8059, .7874로 높게 나타나 측정의 안정성, 일관성, 정확성을 기할 수 있다.

### (3) 게임중독 성향자의 현황

위에서 언급하였듯이 ‘게임중독 성향자’는 게임중독 특성 질문에 대해 경향성이 중간 이상 나타나는 집단으로 정의하였다. 구체적으로 중독 성향자 집단은 게임중독 하위항목(금단, 내성, 강박적 의존, 조절능력 상실)에 하나라도 ‘그렇다’(총점이 13점 이상 16점 미만)라고 응답한 ‘잠재적 중독자’ 집단과 게임중독 하위항목 네 개의 질문 모두에서 ‘그렇다’라고 응답하거나, 총점이 16점 이상인 ‘병리적 중독자’ 집단으로 구분할 수 있다.

2002년의 경우, 초기 중독자의 비율은 전체 게임이용자 중 12.6%로 나타났다. 반면 병리적 증세로 일상생활에 지장을 일으킬 가능성이 매우 높은 병리학적 집단의 비율은 3.8%<sup>43)</sup>인 것으로 나타났다.

반면 2003년의 경우, 잠재적 중독자의 비율은 전체 게임이용자 중 5%로 나타났으며, 병리학적 집단의 비율은 2.9%<sup>44)</sup>인 것으로 나타났다.

(표 ) 전체(일반 및 청소년 이용자) 게임 중독 성향자 비율

	2002	2003
잠재적 중독자	12.6%	5.0%
병리적 중독자	3.8%	2.9%

43) 금단, 내성, 강박적 의존, 조절능력 상실을 묻는 각 질문에 모두 4점 이상 기입한 응답자의 비율 3.8%는 실제적인 병리적 중독자 비율일 것으로 추정된다.

44) 2003년의 경우 병리학적 게임중독자의 비율은 2.9%로 추정된다.

보다 구체적으로 중독 성향 증세를 보이는 청소년들이 교급별로 얼마나 되는지를 살펴 보기 위해 하루 평균 2시간 이상 게임을 이용하는 중(Heavy)사용자들을 대상으로 금단, 내성, 강박적 의존, 조절능력 상실에 대하여 하나라도 '그렇다'(총점이 13점 이상)라고 응답한 청소년의 비율은 얼마나 되는지 살펴보았다<sup>45)</sup>.

우선 교급별로 2002년에 청소년의 게임중독 성향자의 비율을 살펴보면 게임이용자 중 초등학생이 9.37%, 중학생이 10.32%, 고등학생이 10.24%, 대학생이 7.14%로 나타났으며, 전년도와 비교하여 여전히 중학생 게임이용자가 게임중독 증세를 보일 경향성이 상당히 높은 것으로 나타났다. 청소년 전체는 8.7%로 게임을 이용하는 청소년 100명 중 8명 내지 9명 정도는 게임중독 성향을 보일 것이라고 추정할 수 있었다.

(표 ) 2002 교급별 게임이용자 중 게임중독 성향자 비율

	2시간 이상 사용자(A)	2시간 이상 사용자 중 중독증세 청소년 비율(B)	게임이용자 중 중독 성향자 비율 (A와 B의 곱)
초등학생	22.9%	40.9%	9.37%
중학생	35.6%	29.0%	10.32%
고등학생	34.6%	29.6%	10.24%
대학생	27.6%	25.9%	7.14%
전체 청소년	29.3%(*)	29.7%**)	8.70%

\* 전체(일반인 포함)의 2시간이상사용자의 비율은 26.1%로 나타났다.

\*\* 전체(일반인 포함)의 중독 성향자 비율은 16.4%이다. 반면 전체(일반인 포함)의 2시간 이상 사용자 중 중독 성향자의 비율은 27.6%로 나타났다.

반면, 2003년에 청소년의 중독 비율을 살펴보면 게임이용자 중 초등학생이 7.31%, 중학생이 5.26%, 고등학생이 7.24%, 대학생이 5.13%로 나타났으며, 전년도와 비교하여 여전히 중학생 게임이용자가 게임중독 증세를 보일 경향성이 상당히 높은 것으로 나타났다. 청소년 전체는 5.86%로 게임을 이용하는 청소년 100명 중 5명 내지 6명 정도는 게임중독 성향을 보일 것이라고 추정할 수 있다.

(표 ) 2003 교급별 게임이용자 중 중독 성향자 비율

	2시간 이상 사용자(A)(* )	2시간 이상 사용자 중 중독증세 청소년 비율(B)**)	게임이용자 중 중독 성향자 비율 (A와 B의 곱)
초등학생	20.7%	35.3%	7.31%
중학생	17.9%	29.4%	5.26%
고등학생	18.1%	40.0%	7.24%
대학생	18.8%	27.3%	5.13%
전체 청소년	18.8%(* )	31.2%**)	5.86%

\* 전체(일반인 포함)의 2시간이상 사용자의 비율은 16.2%로 나타났다.

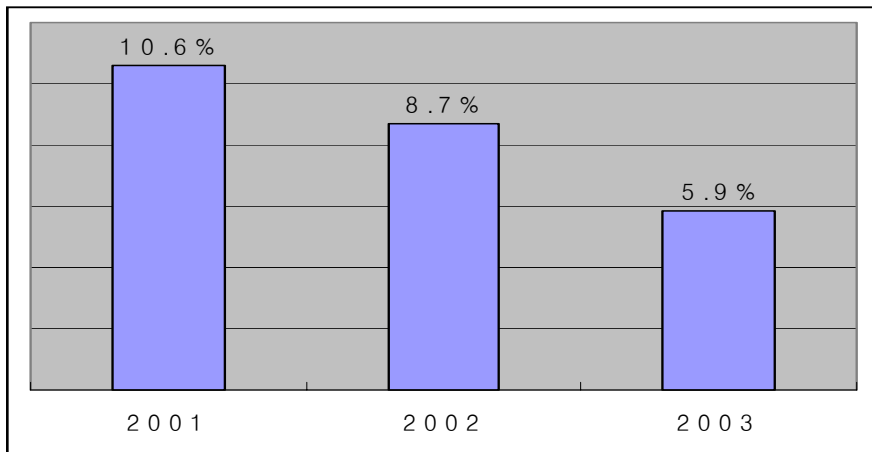
45) 표본의 수가 너무 작게 나타나 병리학적 중독자의 교급별 구성비를 파악하는 데 무리가 있어 여기서는 게임 2시간 이상 사용자 중 게임중독 성향자 비율만을 제시한다.

\*\* 전체(일반인 포함)의 중독 성향자 비율은 16.0%이다. 반면 전체(일반인 포함)의 2시간 이상 사용자 중 중독 성향자의 비율은 29.2%로 나타났다.

동일한 모집단 또는 패널의 각 년도별 비교가 아니므로 각 년도별로 중독 성향자의 비율을 절대적으로 비교하는 것에는 무리가 있지만 중독 성향자의 비율변화를 개략적으로 살펴보고 그 의미가 무엇인지 진단해 보는데 의의를 둘 수 있다.

최근 눈에 띄는 변화를 보면 여성 게임이용자들이 상당히 늘었으며, 게임이용층이 저연령층으로 확대되었다는 것이다. 뿐만 아니라 이용자들이 게임이용을 특별히 무엇을 위한 목적적 행위로 간주하기 보다는 일상생활에서 쉽게 어디에서나 즐길 수 있는 하나의 놀이 도구로 활용하는 경향이 있었다. 즉 게임이 우리 주위에 상당히 보편화되고 일상화되었음을 간접적으로 시사하는 부분이다. 아래의 청소년 게임중독자의 비율을 보더라도 게임이용이 보편·대중화되어 가는 과정을 추측해 볼 수 있다. 매년 지속적으로 게임이용자의 비율이 증가(2001년 82.1%, 2002년 87.5%, 2003년 90.7%)한 것과 비교하여, 2001년<sup>46)</sup> 10.6%에서 2003년 5.9%까지 그 비율이 절반 정도로 줄어들었다. 이러한 변화는 실제적인 게임중독자의 수가 감소되었다는 면 뿐만 아니라 게임이용자의 인식이 변화되고 게임중독에 대한 이해의 폭 또한 확대되었다고 볼 수 있을 것이다.

(표 ) 청소년 게임중독 성향자의 비율 연도별 비교



46) 2001년 청소년 게임중독 성향자 비율(문화관광부, 2001)

	2시간 이상 사용자(A)	2시간 이상 사용자 중 중독증세 청소년 비율(B)	게임이용자 중 중독 경향자의 비율(A와 B의 곱)
중학생	27%	49.3%	13.3%
고등 학생	24%	인문고	45.1%
		실업고	42.3%
대학생	25%	33.1%	8.3%
전체 청소년	25%	42.2%	10.6%

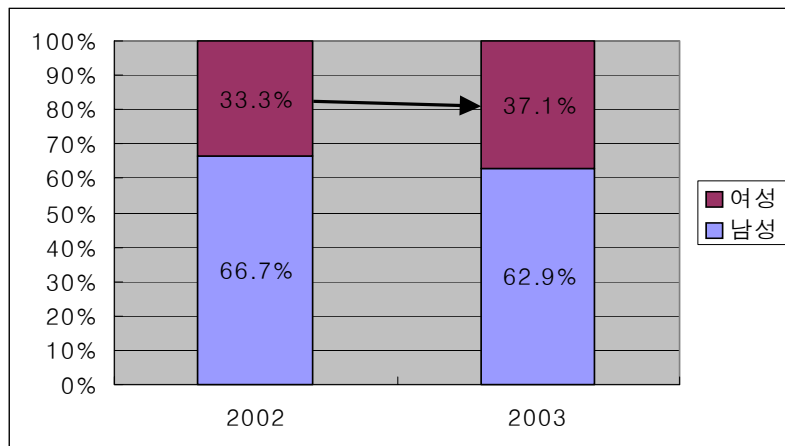
### 3. 게임중독 성향자의 이용행태 분석

#### (1) 이용자 특성 비교

##### ① 여성 게임 중독 성향자 비율의 상대적 증가(2002년 33.3% → 2003년 37.1%)

성별에 따른 게임중독 성향자의 비율을 보면, 남성의 경우 게임중독 성향자의 비율이 여성에 비하여 높게 나타나고 있다(2002년 66.7%, 2003년 62.9%). 그러나 남성 게임이용자와 달리 여성 게임 중독 성향자의 비율은 전년도와 비교하여 상대적으로 증가(2002년 33.3%에서 2003년 37.1%)한 것을 발견할 수 있다. 이는 경사용자 중사용자 논의에서 밝혔듯이 여성 게임이용자의 절대적인 수가 증가한 사실을 감안한다면, 여성 게임중독 성향자의 비율 증가는 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 게임 산업과 게임에 대한 의식이 성장·변화함에 따라 게임은 누구에게나 쉽게 접근할 수 있는 놀이도구라는 인식이 확산되어 지금은 여성의 게임 및 게임방에 대한 접근이 상당히 보편적이고 일상적인 것으로 되었다. 이에 따라 여성 게임 중독 성향자의 절대적인 수 또한 상승한 것으로 보인다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 성비 년도별 비교

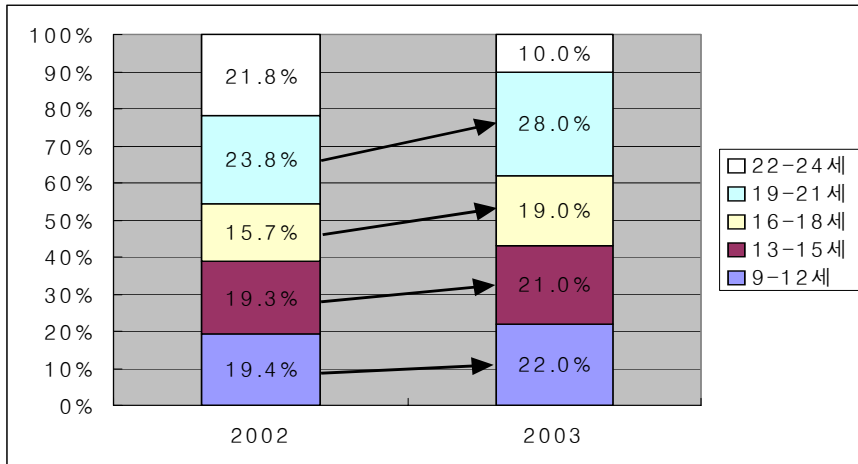


##### ② 저연령층(10대)의 게임중독 성향자 비율이 전체적으로 증가

연령대에 따른 게임중독 성향자의 비율을 살펴보면 '19-21세'가 가장 높은 비율을 차지하였다. 그 비율 또한 증가하였다(2002년 23.8%에서 2003년 28%). 또한 초등학생의 비율도 높아지고 있다. 경사용자집단에서는 그러한 경향이 나타나지 않았지만 '중사용자' 집단과 '중독 성향자' 집단에서 초등학생의 비율이 높아지는 경향을 발견할 수 있었다. 나머지 10대 집단도 게임중독 성향자의 비율이 전체적으로 증가하는 것으로 나타났다.

자아와 상황에 대한 책임감에 비하여 충동성이 강한 10대의 경우 게임중독 성향 가능성이 나타날 확률은 그만큼 높아질 것이다. 그러나 더욱 중요한 것은 PC방/인터넷 등이 매우 보편화됨에 따라 게임에의 접근가능성이 상당히 높아졌다는 것이다. 이러한 사회적 환경은 게임이용을 확대할 뿐만 아니라 중독 성향자의 비율 또한 증가시키는 요인으로 작용한 것이다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 연령 년도별 비교

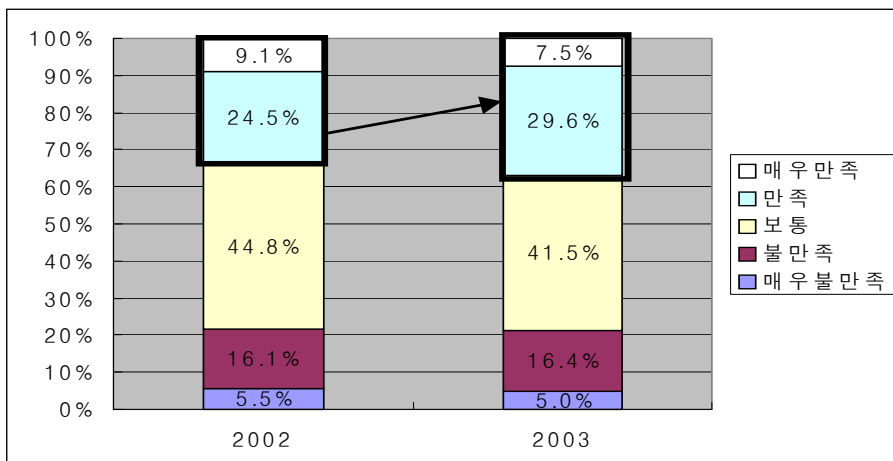


③ 여가만족도가 상대적으로 증가

게임이용자의 여가만족도를 살펴보면, 대부분의 응답자가 자신의 여가에 대해 보통이라고 하였으며, 여가의 만족과 불만족에 대한 특별한 차이는 드러나지 않았다. 그러나 중독적 특성을 드러내는 게임이용자임에도 불구하고 자신의 여가에 대해 만족하고 있는 경향이 상대적으로 높게 나타났다. 또한 전년도와 비교하여 만족한다는 비율 또한 증가한 것으로 나타났다. 여가시간중 대부분을 게임으로 할애할 것이라 가정한다면 게임으로인해 중독특성을 드러내면서도 게임을 통해서 만족을 얻는 양면적 특성을 보인다고 볼 수 있다.

그러나 특별한 할 일이 없는 시간에 게임을 하고 개인적인 여가시간에 또 다른 여가활동을 한다고 가정한다면, 게임중독특성을 드러내는 게임중독 성향자라고 하더라도 게임이외에 다른 여가를 통해 심리적 만족을 충족시킬 수 있는 기제가 마련되어 있어 중독으로 인해 특성들은 또 다른 여가로 인해 상쇄될 수 있는 여지가 있다고 볼 수 있다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 여가만족도 연도별 비교



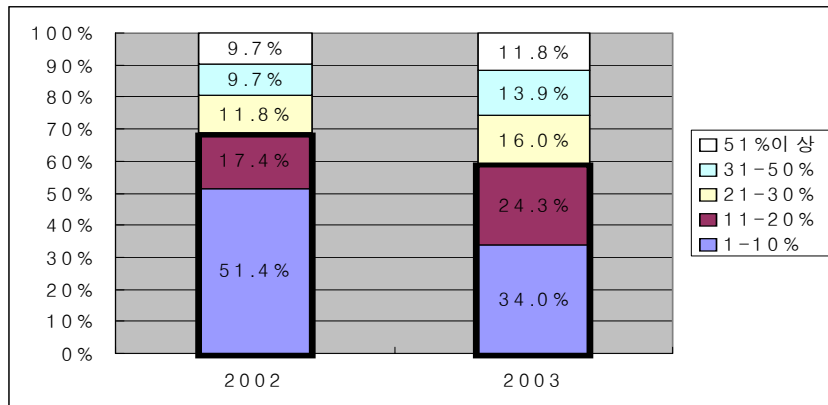
(2) 일상생활 비교

①

① ① 여가비용 중 게임이용비용이 적게 나타남

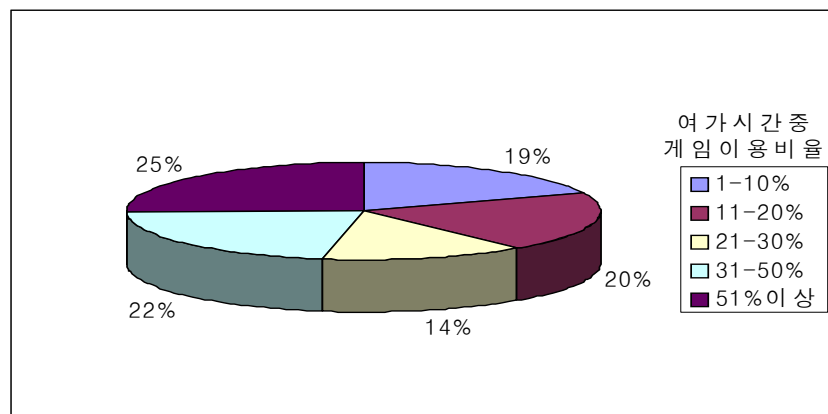
여가비용 중 한달 평균 게임이용 비중이 조금씩 증가하는 모습을 볼 수 있다. 그러나 눈에 띄게 관찰되는 점은 여가비용 중 게임이용비용이 기대이상으로 적은 비율을 차지하였다는 것이다. 즉 게임중독 성향자의 일반적 특성으로 게임이용시간 및 비용이 높을 것이라 간주하지만 여가비용 중 게임이용비가 상당히 적게 나타났다(게임이용비 20%미만이 과반수 이상을 차지). 이것은 여가비용을 게임이외에도 다른 대체 여가활동에 투자한다는 것을 의미하며 위에서 논의하였듯이 게임 중독 성향자 또한 다른 여가활동을 통해서 여가만족을 얻을 수 있음을 시사한다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 여가비용 중 한달 평균 게임이용비중 연도별 비교



이는 게임중독 성향자의 게임이용시간을 통해서도 지지되는 결과이다. 대부분의 여가시간을 게임에 할애할 것이라는 예상과는 달리 일정정도부터 상당히 많은 시간까지 다양하게 분포하였다. 물론 여가시간중 과반수 이상을 게임하는 비율도 25.2%에 달하는 것으로 나타났으나, 일반적으로 중독 성향자가 게임만 할 것이라는 예상과는 사뭇 다르게 나타났다. ②

(그림 ) 게임중독 성향자의 여가시간 중 한달 평균 게임이용시간(2003년)

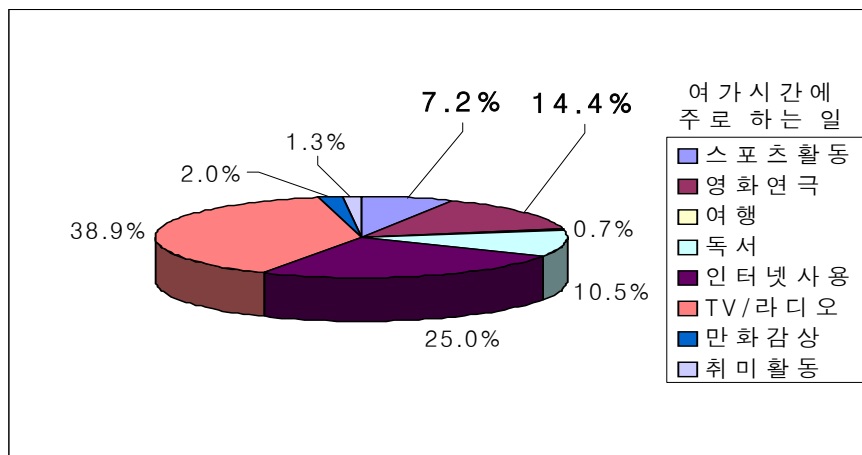


② 여가활용을 위한 중요한 소재 - '인터넷', 반면 게임의 여가활동도 상대적으로 높음.

게임중독 성향자의 여가시간 중 하는 일을 살펴보면 38.9%가 TV 시청이나 라디오 청취를, 25%가 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 인터넷을 중독 성향자 집단이 아니더라도 상당히 높은 비율을 차지하고 있다.

특이한 점은 게임을 이용하는 데 절대적인 시간을 할애하는 중사용자와 비교하여 게임중독 성향자임에도 불구하고 스포츠 활동이나 영화연극 활동이 상대적으로 높게 나타났다는 것이다. 이는 게임이용시간이 중독을 설명하는 요인일 수도 있지만 그것은 부차적인 요인일 것이라는 가설을 지지한다. 게임을 오래 사용하든 적게 사용하는 든 게임이용시간만이 중요한 문제가 될 수 없으며 게임은 중독을 설명하는 단 하나의 기제나 과정일 뿐인 것이다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 여가시간에 주로 하는 일(2003년)

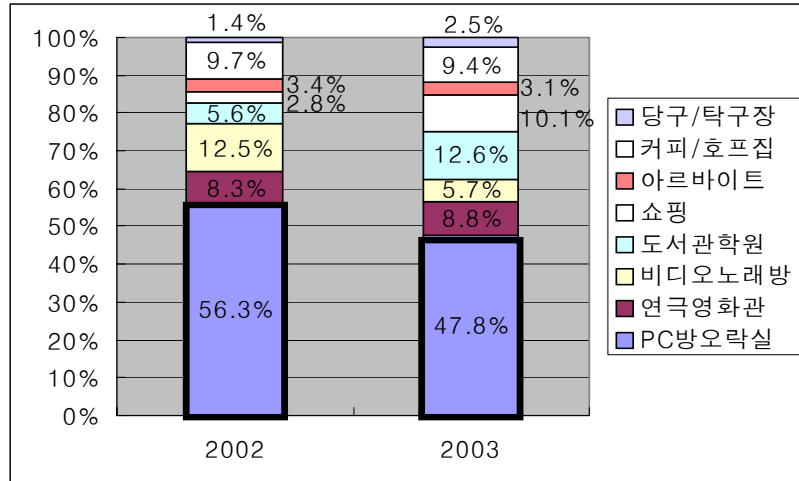


③ PC방/오락실은 친구관계의 장

친구들과 주로 가는 장소를 보면 PC방/오락실이 가장 높은 비율을 차지하였으며 상대적으로 감소하는 모습을 보였다. 앞서 이야기했듯이 인터넷은 우리 사회를 설명하는 중요한 키워드이다. 인터넷과 함께 보다 현실적 공간인 PC방 오락실은 의사소통 공간 또는 관계형성을 위한 중요한 자리임에 틀림없다.

그러나 하나 고민해야할 것은 그러한 공간을 긍정적인 모습으로만 그려내는 것은 분명 문제가 있다는 것이다. 앞으로 우리는 게임을 통해 형성될 수 있는 여러 모습들을 보다 인간적인 방식으로 만들어어나가는데 통찰력을 발휘해야 할 것이다.

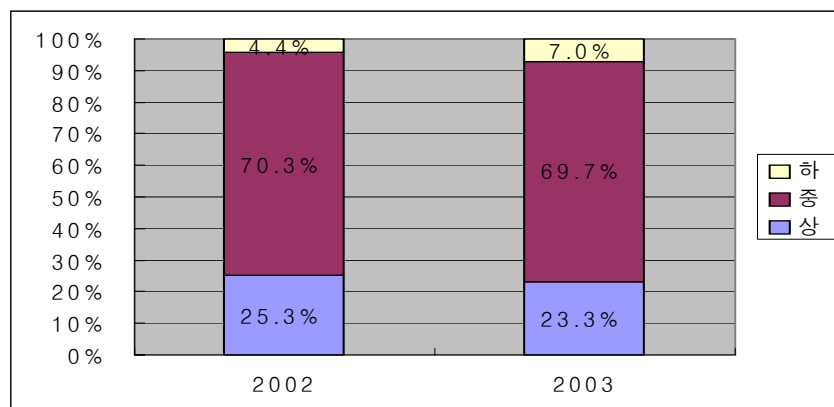
(그림 ) 게임중독 성향자의 친구들과 어울려 가는 장소 연도별 비교



④ 성적 분포가 다른 집단과 큰 차이 없음

경중사용자의 학교성적에서 논의하였듯이 게임과 관련된 어떤 특정 집단이기 때문에 학교성적에 차이가 발생하지는 않는 것으로 나타났다. 그러나 최상위 30%안에 든다는 응답비율이 2002년 25.3%, 2003년 23.3%으로 최하위 비율보다 상대적으로 높게 나타났다. 이는 기존에 논의되어 왔던 대체효과(displacement effect)나 부정적 효과 이론들과는 사뭇 다른 결과들이다. 또한 게임중독 성향자이기 때문에 학교성적 등이 나쁠 것이라는 편견의 고리 또한 끊을 수 있는 중요한 예제이기도 하다. 이러한 결과는 2002년도 그리고 2003년도 조사에서도 매우 비슷하게 나타나 그 근거를 확실하게 지지하는 것으로 보인다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 학교성적 분포 연도별 비교



(3) 이용행태 비교

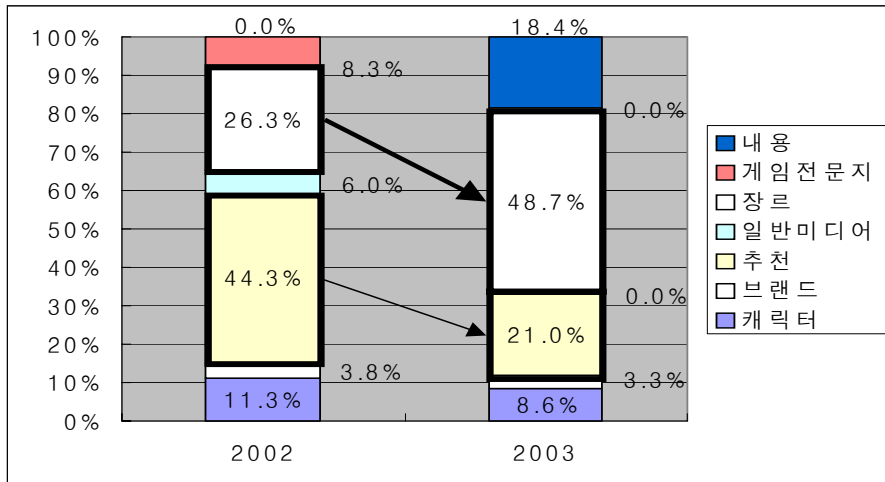
① 게임선택의 중요한 결정요소는 '장르'

게임선택 결정요소를 보면 일반적으로 장르를 보거나 추천을 통해서 게임을 구입 또

는 선택하는 것으로 나타났다. 2002년의 경우에는 추천의 비율이 44.3%로 가장 높게 나타난 반면 2003년에는 장르의 비율이 48.7%로 가장 높게 나타났다.

이는 게임이 보편화되고 일반화됨에 따라 일정정도 게임에 대한 자신만의 의견들을 가지고 있는 이용자들이 많아졌다고 해석할 수 있을 것이다. 초기에 게임을 이용할 때에는 게임에 대한 접근을 보다 용이하게 하기 위하여 다른 게임이용자들의 추천을 많이 받는 경향이 많았다. 그러나 게임이 많은 사람들에게 보편적인 코드로 자리잡을 정도로 이용 폭이 늘어난 현 시점에서는 추천에 의존한 게임선택보다는 자신의 취향과 목적에 맞는 게임을 선택하는 경향성이 높아지는 것으로 볼 수 있다

(그림 ) 게임중독 성향자의 게임선택결정요소 연도별 비교

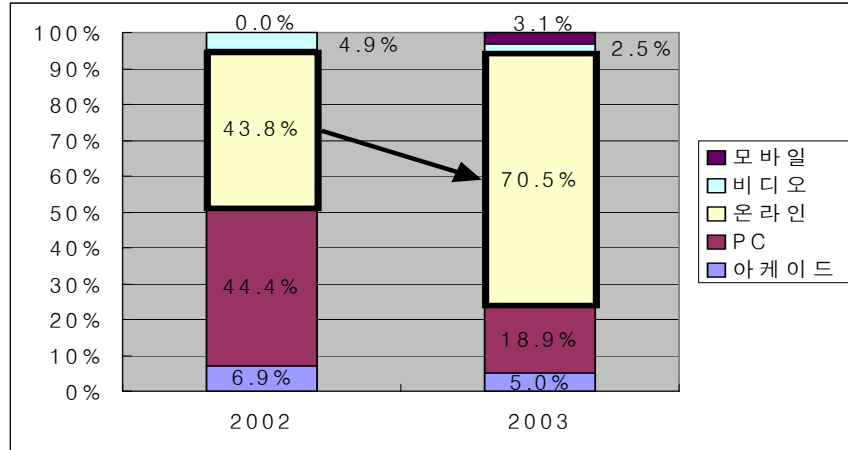


② 온라인게임의 상당한 증가

주로 사용하는 플랫폼을 살펴보면 온라인 게임 이용비율이 2002년 43.8%에서 2003년 70.5%로 급격하게 증가한 모습을 볼 수 있다. 분명히 온라인 게임은 최근 가장 선호되는 게임분야로 급부상한 것이 사실이다. 그러나 중독 성향자 집단이기 때문에 온라인 게임은 특별히 많이 이용한다고는 말할 수 없다. 앞서서도 살펴보았듯이 경사용자 집단의 71.2%, 중사용자 집단의 59%가 온라인 게임을 이용하는 것을 감안하면, 한국사회에서 온라인게임 집중화 정도가 매우 높은 것으로 볼 수 있다.

온라인 게임 비율의 상당한 증가와는 반대로 PC게임의 이용비율은 절대적인 감소 추세를 보였다. 2002년 44.4%에서 2003년 현재에는 18.9%에 미쳤다. PC게임인 스타크래프트가 여전히 상당한 인기를 가지고 있으나 최근 몇 년 들어 게임이용자들이 온라인 게임으로 대거 옮겨갔다고 볼 수 있다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 주요 사용 플랫폼 연도별 비교

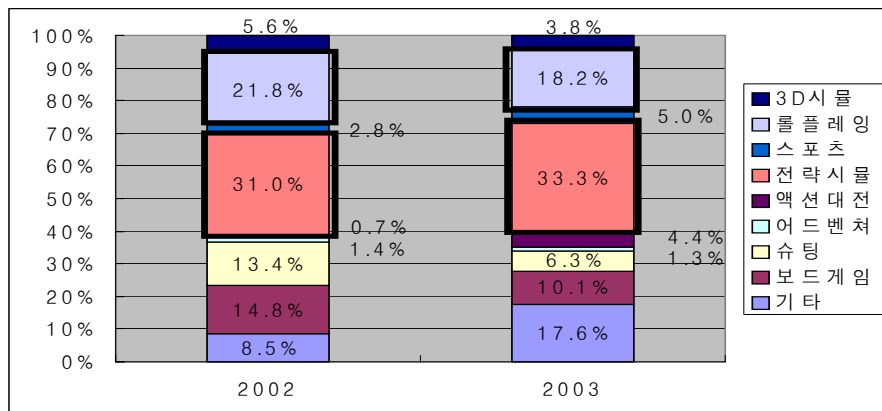


### ③ '전략시뮬레이션 게임'과 '롤플레이 게임'

주로 이용 게임장르에 대한 질문을 보면 중독 성향자 집단은 '전략시뮬레이션 게임'(2002년 31.0%, 2003년 33.3%)을 가장 많이 이용하였으며, 다음으로 '롤플레이 게임'(2002년 21.8%, 2003년 18.2%)을 이용하는 것으로 보아 중사용자 집단과 상당히 유사한 특징을 보였다. 앞에서 보았듯이 중사용자 집단 또한 대부분의 응답자들이 '전략시뮬레이션 게임'과 '롤플레이 게임'을 이용하였다. 롤플레이게임이 높은 비율을 차지하고 있다는 사실은 중사용자 집단처럼 남성의 비율이 높다거나 롤플레이게임이 가지는 중독적 요소를 원인으로 생각해 볼 수 있을 것이다.

참고로 기타에 포함된 게임 장르 중 배팅 게임의 비율이 가장 높았으며, 2003년의 경우에는 13.2%로 상당히 높게 나타나기도 했다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 주요 사용 장르 연도별 비교



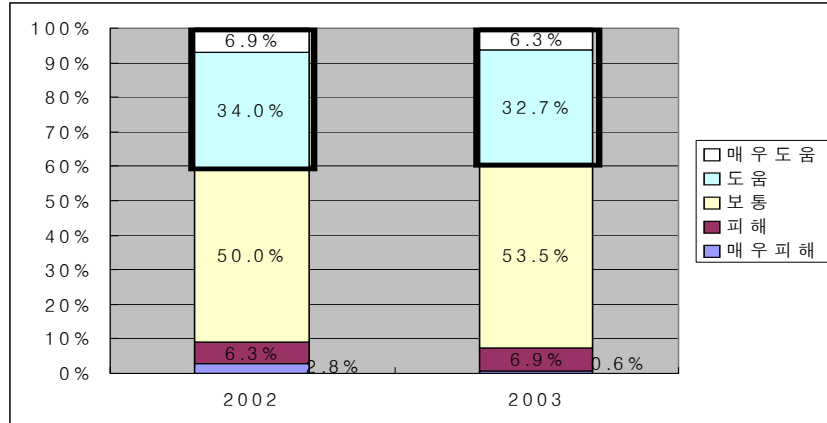
### (4) 게임에 대한 의견 비교

#### ① 전반적으로 게임에 대한 '긍정적' 비율이 상대적으로 높게 나타남

게임에 대한 견해를 보면 중독 성향자 집단임에도 불구하고 '도움이 된다'는 비율

39%(2003년의 경우 '매우 도움'이 6.3%, '도움'이 32.7%)는 '피해가 된다'는 비율 7.5%('매우 피해' 0.6%, '피해' 6.9%)보다 상당히 높게 나타나고 있다. 게임으로 인해 부정적 효과를 경험한 집단이지만 게임이 가지는 또 다른 다양한 측면들을 경험하고 있음을 추측할 수 있는 결과이다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 게임에 대한 견해 연도별 비교

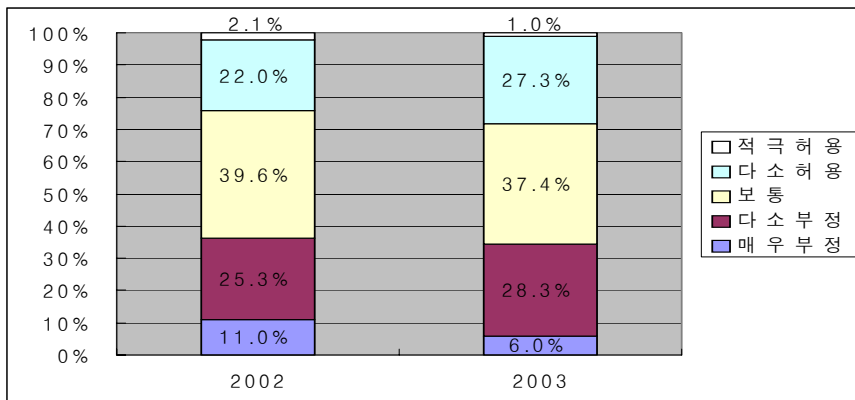


② 게임에 대한 부모의 부정적 시각은 지속적으로 높게 나타남.

본인의 게임이용에 대한 부모님의 의견을 보면, 허용한다거나 부정한다는 비율이 30% 정도로 게임이용에 대한 부모의 의견이 상당히 엇갈리는 것으로 나타났다. 특히하게도 '허용한다'(2003년의 경우 '적극 허용' 1.0%, '다소 허용' 27.3%)는 비율이 28.3%로 나타나 게임으로 인해 금단, 내성, 강박적 의존, 조절능력 상실의 특징을 게임 중독 성향자로 개념 규정된 가정 자체가 실질적으로 그렇게 큰 부정적 요소가 아닌가 의문을 제기한다.

물론 게임이용에 대해 매우 부정적이라는 부모의 의견 또한 적지 않음을 상기해 볼 때 (34.3%에 해당), 게임으로 인해 부모와 청소년들간에 겪는 갈등 또한 상당히 심각하다는 것을 알 수 있다. 게임이 가지는 여러 가지 특징들은 게임이용자의 특성과 결합하여 다양한 이용행태를 발현시키고 반응 또한 동전의 양면처럼 극과 극을 보이고 있다. 그러한 예는 부모의 통제방식에서도 여실히 드러나고 있다.

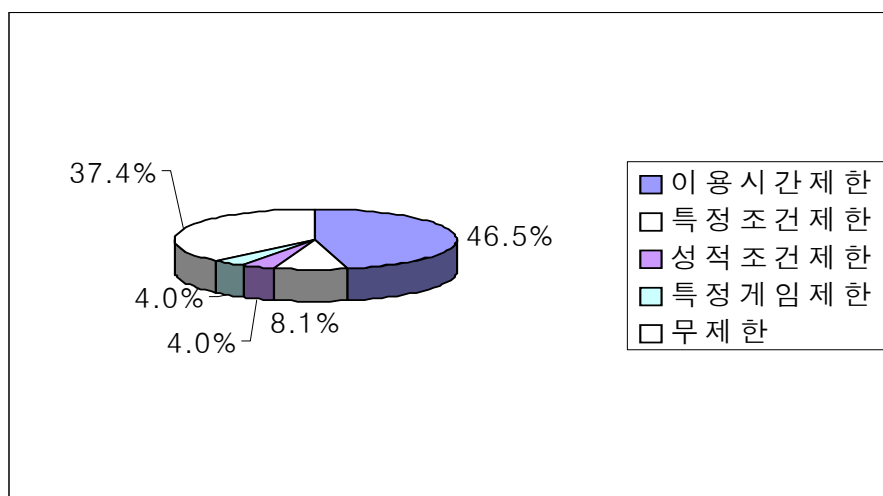
(그림 ) 게임중독 성향자의 게임이용에 대한 부모의 의견 연도별 비교



스스로 중독 성향자임에도 불구하고 본인이 생각하기에 '부모의 통제를 전혀 받지 않는다'는 응답 비율이 37.4%에 달했다. 이는 일반적으로 정의되는 게임중독 정의는 병리학적으로 격리되어야 할 중독정의와는 달리 어떤 문제적 양상을 드러내긴 하지만 병리적 중독과는 다른 성격의 중독 성향자로 고려해야할 단초들이라 볼 수 있다. 또한 '부모의 통제가 전혀 없다'는 이야기는 인터넷 및 게임 사용에 대한 부모님의 무관심으로 해석될 가능성도 있다.

이외에도 게임중독에 대한 부모의 통제는 지극히 경미한 수준에서 통제중심적으로 이루어지고 있음을 알 수 있다. 따라서 부모로 하여금 보다 풍부한 시각으로 게임을 바라볼 수 있게 하고 다양한 대안들을 제시하게끔 하는 교육 프로그램 또한 필요할 것이다.

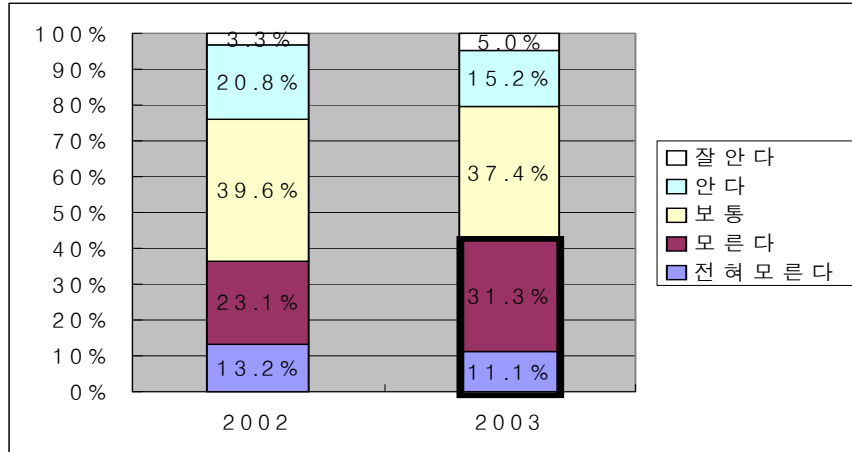
(그림 ) 게임중독 성향자의 게임이용에 대한 부모의 통제방식(2003년)



③ 부모님의 PC 정도 - '잘 모른다'는 비율이 상대적으로 증가

게임중독 성향자 중 청소년에게 부모님의 PC 사용정도를 묻는 질문에 부모님 중 42.4%가 PC를 잘 다루지 못한다고 응답하였다. 이것이 특히 문제시되는 것은 게임중독 성향자 집단의 경우 게임으로 인해 청소년과 부모님간에 발생될 문제에 대한 접근방식이 전혀 달라 갈등의 소지가 많을 가능성을 보여주기 때문이다. 더 나아가 이러한 문제지점들은 청소년 이용자로 하여금 게임에 대한 의식을 자기 방어적/폐쇄적으로 바뀌게 할 가능성 또한 클 것이다. 뿐만 아니라 세대간 정보불평등 또한 해결해야할 과제로 드러났다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 부모님 PC 사용정도 연도별 비교

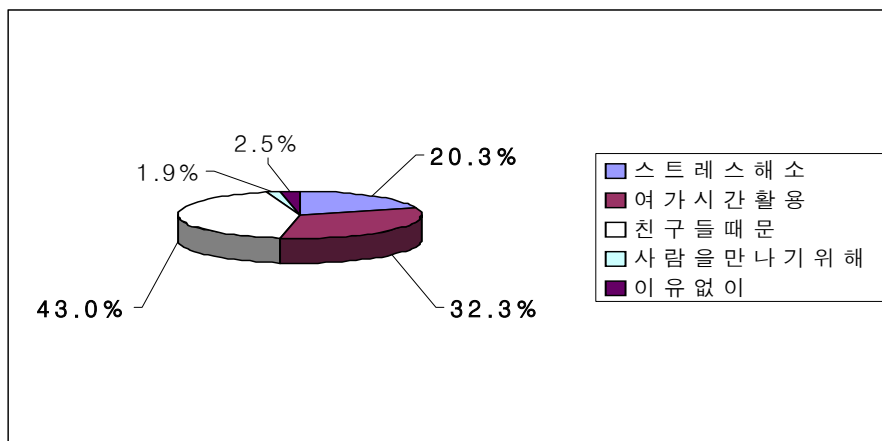


④ 여가시간 활용을 위한 중요한 수단 : 게임

게임 이용 동기를 살펴보면 '주위 친구들이 게임을 이용하기 때문'이라는 응답 비율이 43%로 높게 나타났다. 게임을 통해 친구들과 소통할 수 있는 기회를 마련할 수도 있고, 게임이 그들 공유그룹내에서 중요한 키워드로 작용하고 있다는 것은 주지의 사실이다. 이러한 모든 것들은 친구들과의 관계의 폭과 정도를 확대시키기 위한 것이 대부분일 것이다.

그러나 친구들이 게임을 많이 하기 때문에 게임을 할 수밖에 없는 어떤 강제의 상황으로도 묘사될 수 있다. 이러한 가능성들은 게임을 어떤 목적으로 사용하는지, 어떤 방식으로 활용하는지, 게임을 통해 친구들과 무엇을 소통하는지 등등을 보다 구체적으로 살펴봄으로써 이해해야 할 것이다. 이러한 상황 메커니즘을 구체적으로 분석할 필요는 없더라도 게임중독 성향자 집단내에서 게임을 해석할 때 게임을 통한 친구들과의 관계는 상당히 중요한 부분임에는 틀림없다.

(그림 ) 게임중독 성향자의 게임 이용 동기(2003년)



(표 ) 게임 중독 성향자의 년도별 특성 비교

	2002년	2003년	비고
성별	남성(66.7%)이 대부분	여전히 남성(62.9%)이 높게 나타남	여성 게임 중독 성향자의 비율이 상대적으로 증가
연령대	19-21세(23.8%)가 가장 높게 나타남	19-21세(28%)과 9-12세(22%)가 높게 나타남	저연령층(10대)의 게임중독 성향자 비율이 전체적으로 증가
여가만족도	만족(33.6%)이 불만족(21.6%)보다 높음	만족(37.1%)이 불만족(21.4%)보다 높음	여가만족도가 상대적으로 증가
여가시간에 주로 하는 일	-	TV시청(38.9%), 인터넷(25%)	게임의 여가활동도 상대적으로 높음
게임이용비용	대부분(68.8%)이 게임이용비로 20% 미만 사용	대부분(58.3%)이 게임이용비로 20% 미만 사용	여가비용 중 게임이용비용이 적게 나타남
친구와 주로 가는 장소	PC방(56.3%)	PC방(47.8%)	PC방/오락실은 친구관계의 장
학교 성적	응답분포 비슷		성적 분포가 다른 집단과 큰 차이 없음
게임선택 결정 요소	추천(44.3%) 장르(26.3%),	장르(48.7%), 추천(21%)	'장르'의 비율이 매우 높아짐
주 이용 게임분야	PC게임(44.4%) 온라인게임(43.8%),	온라인게임(70.5%) PC게임(18.9%)	온라인게임의 상당한 증가
주 이용 게임장르	전략시뮬레이션(31%), 롤플레이팅게임(21.8%)	전략시뮬레이션(33.3%), 롤플레이팅게임(18.2%)	'전략시뮬레이션 게임'과 '롤플레이팅 게임'
게임에 대한 견해	보통(50%) 과반수 도움(40.9%)	보통(53.5%) 과반수 도움(39%)	'긍정적' 비율이 상대적으로 높게 나타남
부모님의 게임에 대한 견해	부정한다(36.3%), 허용한다(24.1%)	부정한다(34.3%), 허용한다(28.3%)	부모의 부정적 시각은 계속적으로 높음
부모님의 PC사용정도	모른다(36.3%)	모른다(42.4%)	'모른다'는 비율이 상대적으로 증가
게임의 유익한 요소	-	친구들 때문(43%) 여가시간활용(32.3%)	사회적 관계 형성과 여가시간 활용을 위한 중요한 수단 : 게임

## VI. 게임몰입(중독)의 의미분석과 대응방안 모색

### 1. 게임몰입(중독)에 대한 의미 분석

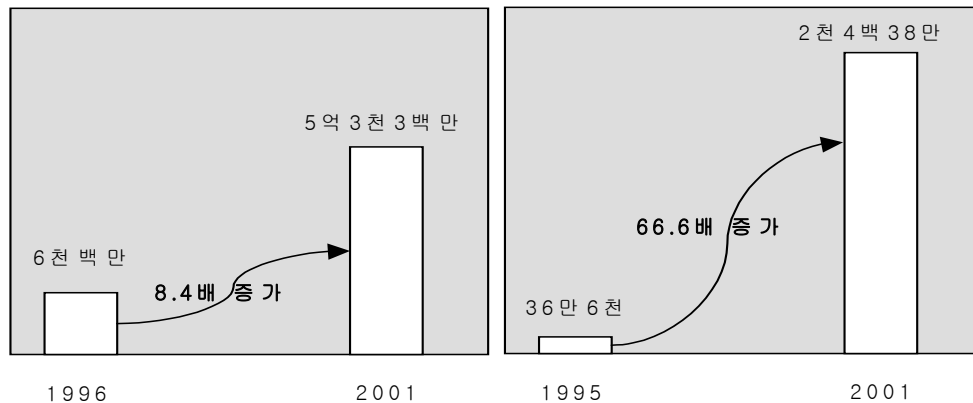
#### (1) 중독 측정기준에 대한 논의 : 한국은 게임중독자들의 나라?

Young(1999)은 인터넷 중독에 기저하고 있는 동기를 밝히기 위해 인터넷에 몰입하게 만드는 3가지 요인 - 접근가능성(Accessibility), 통제감(Control), 흥미감(Excitement)-을 설명하고 있다.(ACE 모델) 이 모델에서 접근가능성이란 인터넷 또는 게임을 이용할 수 있는 기회 및 가능성을 의미하는데, 접근가능성이 높아짐에 따라 인터넷 중독, 즉 내성, 금단, 강박적 의존, 조절능력 상실 등의 부정적 측면이 발생할 가능성이 높다고 할 수 있다.

그러나 앞서 밝혔듯이, Young과 Goldberg 등에 의해 인터넷 중독이라는 개념이 정의되던 1996년경은 현재의 인터넷 환경과는 판이하게 다른 상황이었다.

국제 인터넷통계 산출 전문기관인 NAU에 의하면, 1996년 당시 전 세계의 인터넷 사용자 수는 6,100만 명에 불과하였다. 그러나 이 수치는 2001년을 기준으로 5억 3,300만 명에 이르러, 47) 5년 사이에 8.4배가 증가한 것이다. 우리나라의 경우 이러한 변화는 더욱 극적으로 나타나는데, 1995년 36만여 명(전체 인구의 0.82%)에 불과한 인터넷 사용자는 2001년에는 2,438만 명으로 전체 인구의 53.2%에 이를 정도로 급격히 증가하게 된다. 이는 사용자 수로만 66.6배, 인구 대비로는 64.7배가 증가하는 폭발적인 증가치이다(48).

(표 ) 세계 및 한국의 인터넷 사용자 수의 변화



최근에는 누구든지, 언제, 어디서나, 어떤 장비로든 네트워크에 접속할 수 있는 유비쿼터스(ubiquitous) 통신 환경이 구현되고 있어, 전세계적으로 인터넷 사용자의 수는 더욱 빠르게 증가할 전망이다. 그 중 우리나라의 인터넷 사용자수는 세계 평균보다도 8배 이상

47) 세계 인터넷 사용자 추이(참조: Computer Industry Almanac)(단위 : 백만명)

세계 인터넷 사용자 추이	2001	2004	2007
세계	533	945	1,460
미국	149	193	236
아시아-태평양	115	357	612
서유럽	126	208	290

48) 황상민, 2001, 인터넷 중독 현황 및 실태 조사, 한국정보문화센터

급성장하고 있는데, 여기에는 세계 제일의 초고속 통신망을 보유한 우수한 네트워크 환경이 기반이 되고 있다. 한국에서는 학교와 가정, 일반 직장은 물론, 행정관청 등에서도 초고속 인터넷망을 이용하여 업무를 보거나 쇼핑, 행정처리 등을 수행하는 온라인 문화가 이미 일상화되어 있다. 인터넷 이용은 특정한 부류가 사용하는 것이 아니라 누구나 이용하는 일상적 대중문화로 자리잡고 있는 것이다.

이러한 초고속 네트워크 통신문화와 함께 여가문화의 패턴도 변화하고 있는데, 가장 대표적인 예가 'PC방'을 통해 게임이용이 급속히 확산되고 있는 것이다. 게임은 인터넷 콘텐츠 중에서도 선호도가 가장 높은 편인데, 인터넷에 대한 접근가능성이 가장 두드러지는 분야로 청소년은 물론 20대와 30대 사이에서도 일상문화로 인식되고 있다. 즉, 인터넷문화의 확산과 함께 게임에 대한 접근가능성은 더욱 높아지고 있는 것이다.

위와 같은 사회적 환경 즉, 인터넷 사용환경의 변화는 게임몰입에 대해서도 새로운 이해와 접근의 필요성을 제시하고 있다. 인터넷환경이 구축되지 않았던 초기, 게임이 일부 특정인들에 의해 이용되어지던 시절에는 게임에 몰입하는 것이 일상생활로부터 단절되고, 사회적인 부적응을 일으키는 주범으로 간주될 수 있었으나, 이미 인터넷환경과 게임이용이 일상화된 현재의 상황에서 게임 몰입은 다른 의미와 효과를 나타낼 수 있는 것이다.

이러한 변화에서 인터넷문화가 구축되는 초기의 상황, 즉 인터넷 이용이 특수한 문화로 평가되는 환경에서 적용된 접근가능성이 현재에도 그대로 적용된다면, 인터넷이 일상화된 현재로서는 당연히 그 비율은 크게 나타날 수밖에 없는 것이다.

대부분의 인터넷중독 척도로 사용되는 Young의 중독 척도를 살펴보면, 접근가능성(Accessibility)에 대한 항목이 아래와 같이 포함되어 있다. 아래의 질문들, 즉 접근가능성에 대한 긍정 응답이 높을수록 중독으로 분류될 가능성이 높다.

( 표 ) 접근가능성과 관련된 Young의 중독척도

- '컴퓨터게임 등을 하다보면' 현실의 골치 아픈 생각이 잊혀지는 경우가 있습니까?
- '컴퓨터게임 등을 사용하지 않으면', 생활이 지루하고 공허하며 재미없을 거라는 생각을 한 적이 있습니까?
- '밤늦게 컴퓨터게임' 등을 사용하느라 잠을 안자는 경우가 있습니까?
- '컴퓨터게임 등을 하지 않으면' 기분이 우울하거나 불안하다가도 사용하기 시작하면 그런 기분이 사라지는 경우가 있습니까?
- 친구들을 만나는 것보다 '컴퓨터게임 등을 사용'하는 것이 더 즐거운 경우가 있습니까?
- '컴퓨터게임 등을 통해 새로운 친구를' 만나는 경우가 있습니까?
- '공부나 할 일을 시작하기 전에 컴퓨터게임' 등을 먼저 사용하는 경우가 있습니까?

게임이 일상화된 환경, 특히 한국과 같이 인터넷이 보편화된 환경에서 접근 가능성은 모든 사람들에게서 공통으로 큰 수치로 응답된다. 예를 들어, 여가시간을 인터넷을 사용해 채팅을 한다던가, 인터넷 동호회에서 시간을 많이 보내는 사람들은 중독자로 분류될 가능성이 높게 된다. 이러한 접근가능성을 통해 중독을 규정하는 것은 외부환경적 상황을

고려하지 않는 결과를 낳을 가능성이 크다. 표에서 분류된 접근가능성은 인터넷이 일상화 되지 않은 초기 환경에서는 특수한 경우로 해석될 수 있으나, 인터넷이 일반화된 현재의 경우에는 대부분의 응답자들에게서 높은 수치가 나타나게 된다. 특히, 인터넷 문화가 이미 일상화된 한국의 경우, 오프라인 문화가 보다 발달한 다른 나라에 비해서 중독자 비율이 높을 수밖에 없으며, 최근의 여가시간 증가 추세에서 그 수치는 더욱 높아질 전망이다<sup>49)</sup>.

실제로 국내에서 Young의 중독척도 기반으로 인터넷중독을 측정한 대부분의 연구결과는 중독자의 비율이 과다 표집되고 있다. 최근 고려대 의대 보건위생학과(2003)가 실시한 연구결과는 인터넷 중독자 비율이 41.4%로 나타나고 있으며, 한국정보문화센터(2002)의 경우는 31.2%에 이르고 있다. PC방이 급속히 발달한 2000년 이후의 연구에서 이런 경우가 공통적으로 나타나고 있는데, 경북대신문(2001)에 의한 결과는 28%, 한국청소년상담원(2001)의 경우는 29.3%로 인터넷중독자의 수치가 무려 30%가량에 이르고 있다. 한국인의 30-40% 정도가 인터넷 중독에 걸려 있다는 '놀라운' 결과가 발표되고 있는 것이다.

이렇듯 인터넷이 이미 보편화된 환경적 요인을 적절히 고려하지 않은 채 단순히 게임 이용시간과 게임에 몰입하는 경향 그리고 인터넷에 집착하는 성향만으로 인터넷 및 게임 중독을 진단하는 것은 분명 모순이 있다. 즉 국내의 연구에서 인터넷 중독자의 비율이 30~40%에 달할 정도로 과다표집되는 이유도 변화된 사회적 환경이 충분히 고려되지 못한, 일상화된 인터넷 게임이용 문화를 충분히 고려치 못한 결과라고 볼 수 있는 것이다. 따라서 인터넷문화가 유난히 발달한 우리나라에서 최근 사회문제로까지 대두되고 있는 게임중독 문제에 대해서도 이러한 연장선에서 보다 엄밀한 측정기준이 마련될 필요가 있다.

## (2) 게임이용 효과에 대한 논의 : 장시간 게임 이용자는 게임중독자?

The HomeNet Project에서 인터넷과 게임이 어떻게 자아형성과정에 영향을 미치는지를 고찰한 크라우트(Kraut, 1998)는 인터넷과 게임을 장시간 이용하는 집단('rich get richer' model)의 경우 가족과의 유대 및 사회적 관계가 약해지고, 외로움과 억압이 증가되고 현실세계와의 유리(isolation)현상이 일어나는 것으로 보았다. 장시간 게임이용자의 경우를 연구했던 그리피스와 헌트(Griffiths & Hunts, 1998) 역시 게임에 의존적인 사람들은 게임을 하는 동안 공격적 감정을 갖게 된다고 밝히고 있다.

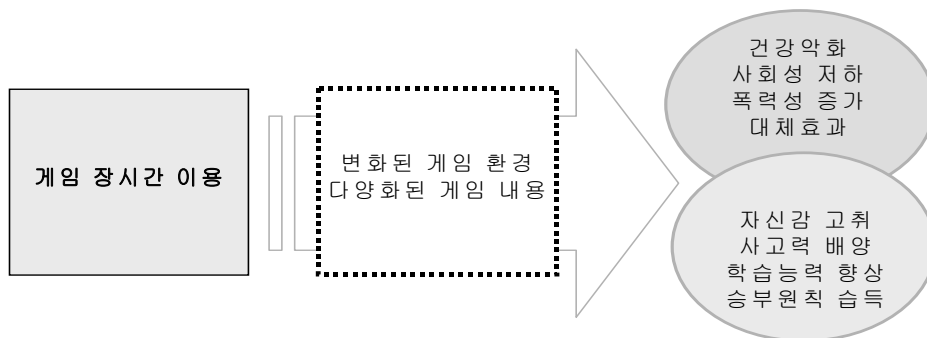
이와 같은 기존 연구들의 공통된 특성을 보면 게임 이용의 문제적 양상과 부정적 측면을 일으키는 중요한 변수로 '장시간 이용'이라는 시간적 요소를 우선으로 꼽고 있다. 즉 장시간 게임이용은 건강악화, 사회성 저하, 폭력성 증가, 일상생활 곤란, 대체효과(displacement effects, 1997) 등과 같은 문제를 야기할 것이라는 전제, 즉 게임 장시간 이용이 게임중독 등 부정적인 효과를 증대시킨다는 것이다.

49) Young의 척도는 총 20문항에 5점 척도로 구성되어 있으며, 총 100점 만점에 80점 이상이면 인터넷 중독으로 간주하며, 50점에서 79점까지를 중독가능자로 간주한다. 그런데, 이러한 기준은 중독가능자의 범위는 지나치게 광범위하게 측정하는 경향이 있다는 문제가 지적된다(황상민 등, 2001)

그러나 기존의 연구들은 변천된 게임 환경, 다양화된 게임 내용, 변화된 게임 인식 및 대중문화로서의 게임, 놀이와 여가(Bammel and Bammel, 1993; Caillois, 1994)로서의 게임 특성 등에 대한 이해를 반영하지 못하고 있다는 비판도 있다. 바우만(Bauman, 1996)은 전통적인 대중매체에서 일방적으로 받기만 하는 수용자와는 달리, 산보객, 관광객, 방랑객, 운동선수 등의 메타포를 띠는 적극적인 참여자를 상징하고 있다. 즉 사람들은 다양한 방식으로 대중매체를 이용할 뿐만 아니라 원하는 내용을 보다 자유롭게 선택할 수 있고 또 자신의 견해를 적극적으로 표현할 수도 있다는 것이다.

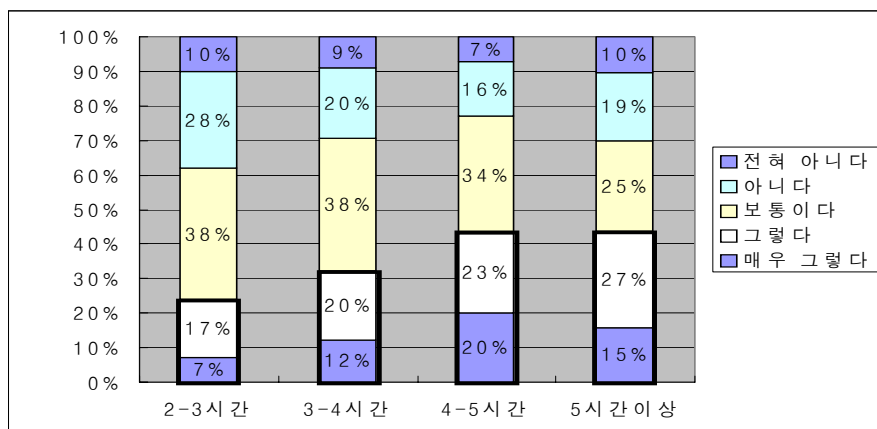
이러한 논의들은 게임 이용자가 조작법과 수수께끼를 푸는 과정 속에서 단순행위자가 아닌 주도적 행위자(leading actor)로 변화한다는 긍정적인 요인을 말하고 있다. 다시 말해, 게임은 '보는 것을 요구'하는 영화나 '듣는 것을 요구'하는 음악과는 달리 '플레이행위를 요구'할 뿐아니라 사회적 기술(social skill)까지 필요로 하며 직접적인 '참여'를 이끌어 낸다는 것이다.

(표 ) 사회적 환경에 따른 게임이용행태의 결과들



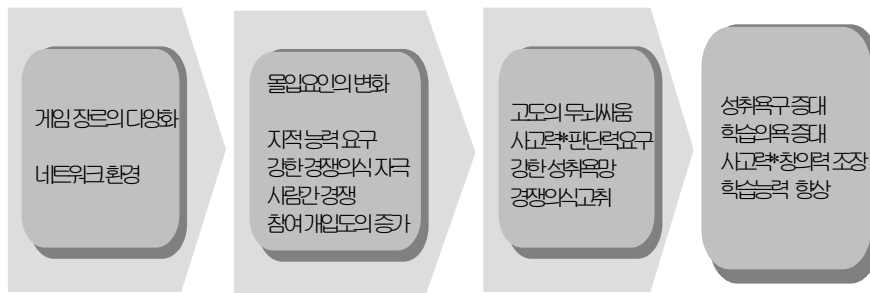
실제로 하루평균 2시간 이상 게임을 이용하는 게임 중사용자들을 대상으로 2001년 한국게임산업개발원에 의해 조사된 결과에 의하면, 게임이용시간이 증가할수록 게임 구상/제작 경험이 증가하는 경향이 있다. 이는 게임이용자들이 게임을 하더라도 수동적인 자세로만 게임을 하는 것이 아니라는 사실을 말해 주고 있는데, 게임이라는 기제를 활용하여 자기 개발을 하기도 하고 또는 이용자의 호기심을 충족시키고 있음을 암시하고 있다.

(그림 ) 게임 이용시간대별 게임구상/제작 경험 정도 비교(2001년)



게임의 부정적인 효과와 달리, 인지적, 인식적, 운동 신경의 기술 학습에까지 게임이용이 확대되면서 게임의 잠재적인 교육 효과에 대한 연구결과도 여러 학자들에 의해 발표되고 있다. 피셔와 폴로스(Fisher & Pulos, 1983)는 컴퓨터 게임이 독립적인 사고와 문제 해결 능력을 키워준다고 보았으며, 홀리스터와 피어트(Hollister & Peart, 1983)는 게임이 자기 존중감과 학습동기를 부여해 준다고 주장했다. 또한 게임의 교육효과를 주장해왔던 그린필드(Greenfield, 1984)는 기억, 논리, 손-눈 조정, 집중, 패턴인지, 지도 그리기, 빠른 의사결정, 책략, 비교/대응 처리에 잠재적 이득을 가져다 준다고 보았다. 이와 비슷한 논의로 술러(Suler, 1980)는 게임을 통해 새로운 다른 종류의 생각들을 결합시킬 수 있으며, 현실적인 생각을 창의적 상상과 결합시키는 데 뛰어나다고 간주하였다.

(그림 ) 게임의 특성이 학습능력 향상에 미치는 긍정적 영향



요컨대 게임을 많이 이용하는 사람들 중에는 심각한 문제적 징후를 보이는 기계적 중독자(technological addict : Griffiths, 1996) 유형도 있지만, 사회생활이나 일상생활에서 별다른 문제를 보이지 않고 오히려 게임을 자기 발전의 계기로 삼거나 게임에 적극적으로 참여해 능동적으로 즐기면서 새로운 문화를 만들어내는 생산자로서의 능동적 몰입자(active enthusiast)도 존재하는 것이다. 즉 게임이용시간의 증가가 게임중독의 가능성을 높여주는 것은 사실이지만, 대다수의 게임이용자가 게임중독에 이르는 것은 아니며 오히려 인터넷문화를 증진시켜 제작경험이나 개인적 의욕을 증대시켜 주는 긍정적인 역할도 가져온다는 것이다.

따라서, 게임이용 시간의 증가와 게임중독의 연관성은 지나치게 확대 해석된 경향이 있으며, 이용증가와 게임중독 증가의 단선적인 결론이 아니라 이용시간 증가에 따른 긍정적인 요인에 대한 연구도 더불어 진행될 필요가 있다. 특히 게임중독자에 대한 구분을 명확히 하여, 실제적인 병리적 중독자와 일상생활에서의 초기중독자 등에 대한 차별적인 대처 방안제시가 필요하다고 하겠다.

### (3) 게임중독의 요인에 대한 논의 : 게임몰입은 성격에 문제있는 사람?

게임중독의 측정은 게임중독을 야기하는 요인에 대한 개인의 해당 정도를 측정하는 것으로, 앞서 Young이 제시한 ACE모델에서는 접근가능성(Accessibility), 통제감(Control), 흥미감(Excitement)을 제시하고 있다. 접근가능성의 증가 즉, 게임이 일반인들에게 보편화

되고 게임시장이 계속적으로 확산되는 상황은 게임중독에 영향을 미치는 '사회적 요인'으로 간주할 수 있으며, 통제감은 개인의 '심리적 특성'으로, 그리고 흥미감은 게임이 사람들을 끄는 '내적 유인도'로 볼 수 있다. 즉 ACE 모델 자체로는 게임중독이 다양한 요인에 의해 발생할 가능성을 보여주고 있는 것이다.

그러나 현재까지 게임 중독의 요인에 관한 대부분의 연구는 개인의 심리적 차원에 초점을 두어 왔다(McVey, 1997). Young은 인터넷 중독에 대한 연구를 하면서 중독에 이르게 하는 5가지의 주요한 원인을 제시하였는데, 그 원인을 살펴보면 사회적 지지, 성적 만족, 인격창출, 숨은 성격의 발현, 인정과 영향력 등을 들고 있다. 이러한 것들은 현실이 만족시켜주지 못하는 욕구를 충족시켜주는 심리적 요인들이라고 할 수 있는데, 게임중독은 자기 의존적이고, 독립된 활동에 대한 강한 선호가 있고, 자신의 사회적 활동을 극히 제한하며, 과도한 자기 방어적 자세를 취하고, 지극히 개인적 성향을 가진 사람들이 현실에서 충족되지 않은 심리적 욕구에 대한 대리만족으로서 발생한다고 보고 있다(Young, 1997)

한편 게임중독을 설명하는 부분으로 게임 자체의 속성에 대한 논의도 함께 진행되어 왔는데, 그 속성으로 익명성과 상호작용성을 들 수 있다. 이러한 논의에 따르면 익명성은 개인의 정체성이 드러나지 않게 하기 때문에 사람들은 게임을 하면서 현실에서의 자신과는 다른 방식으로 행동하며 때로는 사회 제도나 가치관, 기본적인 윤리를 파괴하는 행동을 서슴치 않기도 한다는 것이다. 그리고 게임의 상호작용적 특성은 타인과의 상호작용이라는 측면에서 게임에 사회적 속성을 부여하고 게임의 긍정적 효과를 만들어 내기도 하지만, 반대로 부정적인 영향을 미치기도 하는데, 예를 들어 상호작용에 의해 만들어진 강한 경쟁심은 게임에 대해 과도하게 집착하는 결과를 낳아 결국 중독으로 이어진다는 것이다.

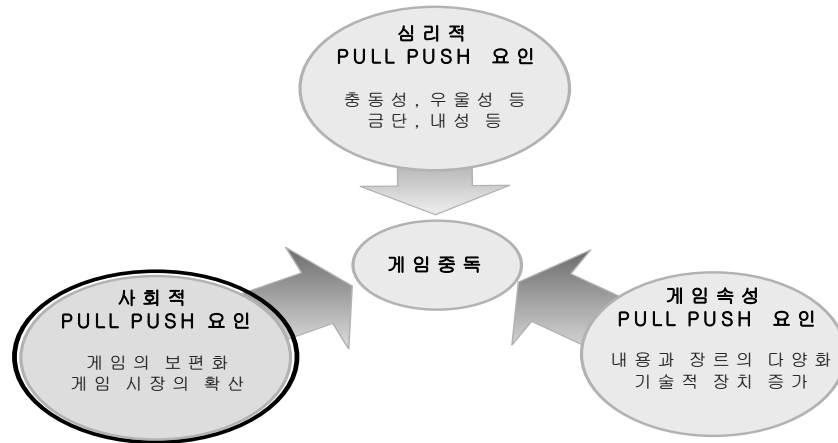
이러한 게임자체의 속성에 대한 논의도 기본적으로 개인적인 요소, 즉 익명성에 의거한 만족감, 상호작용에 의한 경쟁심 등 개인의 심리적 특성에 비중을 두고 있다. 즉 지금까지 상당수의 게임중독 연구는 게임중독 현상을 유발할 수 있는 외부 환경의 다양한 요인에 대한 연구보다는 개인의 심리적 특성에 따른 중독가능성이 보다 중요한 연구대상이 된 것이다. 앞서 언급하였듯이 Young(1998)은 자기의존적이고, 개인적인 성향을 가진 사람들이 중독에 쉽게 빠져든다고 발표하였고, Griffiths(1997)는 사회적으로 고립되고 위축된 사람일수록 인터넷에 더욱 중독되며, 특히 사회생활에서 자신감이 결여된 10대 남성이 이러한 경향을 많이 띤다는 연구결과를 제시하였다.

그러나 이렇게 개인적 심리적 영향이 강조되는 반면, 사회, 문화적 환경 요인은 상대적으로 강조되고 있지 않다. 앞서 말했듯이 한국의 게임시장은 지난 몇 년간 타의 추종을 불허할 정도로 급속히 성장하고 있으며, 대중화·일상화되고 있는 단계에 이르고 있다. 그리고 이러한 급속한 변화의 속도만큼 여러 가지 문제점들이 나타나고 있는 것이 현실이다. 더구나 앞선 장들에서 언급되었듯이 게임이 일상문화로 정착되면서, 게임으로 대표되는 온라인문화를 둘러싼 세대간의 갈등과 놀이문화의 부재, 입시문화로 대변되는 청소년문화의 획일성 등 한국적인 특수성에 대한 논의도 병행되어야 할 것이다. 여기에는 단순히 부모와 교사, 또래 집단과의 대화 등의 사회적 지지에 대한 일반적 변수로 설명할 수 없는 환경 요인이 존재함을 의미하고 있다. 그런데, 이러한 문제점들을 다양한 요인들

을 통해 분석하고, 다방면의 대안을 마련하는 것이 필요하나, 현재는 개인의 심리적 특성에 입각한 상담프로그램이 주된 대안을 이루고 있는 것이 현실이다.

따라서 개인의 심리적 특성을 중심으로 하여, 게임중독 등 인터넷 문화의 역기능에 대해 이원론적인 결론으로 시비를 가리는 것보다는 그에 대한 다양한 요인을 밝혀 종합적인 대처방안을 마련하는 것이 필요하다. 이를 위해서 지금까지 게임중독 연구에 중요시 여겨졌던 심리적 요인과 아울러 사회적, 문화적인 영향 변인을 충분히 고려하는 모델이 필요한데, 이를 통해 각 분야의 역할모델 제시가 절실한 상황이다.

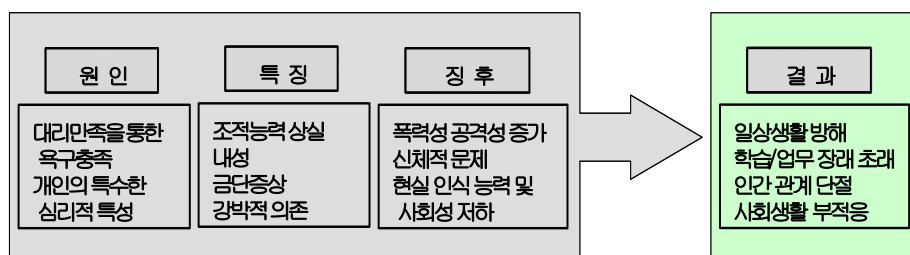
(그림 ) 게임중독 원인에 관한 다양한 요인



**(4) 게임중독에 대한 가설 논의 : 게임에 몰입하면 문제행동을 일으킨다?**

일반적으로 게임중독과 관련한 연구에서는 중독의 개념을 ‘게임에 몰입함으로써 게임에 강박적으로 의존하게 되고, 해로운 것을 자각함에도 불구하고 내성이 생겨 지속적으로 사용 시간이 늘어나며, 게임을 그만두었을 때는 금단증상까지도 나타나고 이로 인해 일상적 생활, 학업 및 직장생활, 사회적 관계 형성 및 인간관계에 있어 정상적 상태를 유지하지 못하는 상태’라고 정의하고 있다. 이에 따라 게임 중독이란 게임을 통해 나타나는 문제적 특징들이 실제 생활에까지 이어져 정상적인 생활을 방해하는 상태로, 이에 대한 징후를 통해 원인과 특징을 밝히는 것을 기본 모델로 삼고 있다.

(그림 ) 기존 게임중독 연구의 기본 가설



게임을 장시간 이용함으로써 병리학적 중독에 이를 수도 있다. 중독의 입장에서 본다면

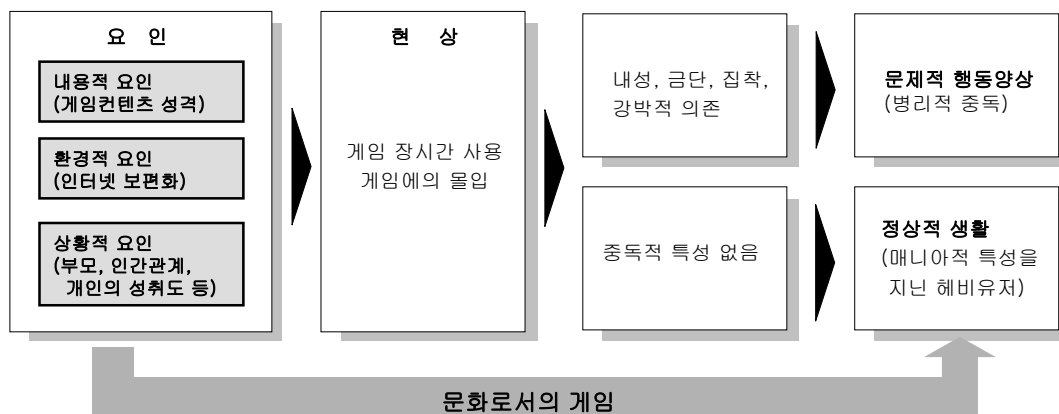
게임의 장시간 이용, 또는 몰입은 중독에 이르는 첫 번째 '증상'으로 인식될 수 있다. 물론 심각한 중독에 이른 사람들은 이른바 '치료'가 필요하다고 하겠다. 그러나, 앞서 지적하였듯이 기존의 연구모델에서는 개인의 심리적 요인을 중심으로 게임을 통해 일상에 초래하는 부정적인 영향에 초점을 맞추는 경향이 강하다. 이는 기본적인 지표로 사용하는 Young의 인터넷 준거 기준이 알코올이나 다른 충동조절 장애처럼 실재하는 행동장애로 규정하고, 병적인 도박장애를 기준으로 인터넷 준거를 정한 것이 근본이유라 할 수 있을 것이다(이형초, 2001)

현재 게임의 부정적인 영향과 긍정적인 영향에 대한 포괄적인 구분이 되어 있지 않은 상황이다. 중독에 초점을 맞추게 된다면, 중독의 여러 가지 증세 중에서 보통 이상에 응답한 사람들도 모두 광의의 중독자로 포함하게 된다. 따라서 내성, 금단, 강박적 의존, 조절능력 상실 등의 기준 중에서 한 가지 이상에서 보통 이상의 증세를 보이는 사람은 모두 중독자로 포함되고, 전체적으로 응답 점수가 큰 사람도 광의의 개념으로 '게임중독자'로 구분되기도 한다.

그러나, 게임이용 시간의 증가가 모두 게임중독에 이르는 것이 아니며, 오히려 언어능력 향상, 컴퓨터실력 향상, 게임제작 기회 증진 등의 긍정적인 영향도 아울러 증가시키는 것으로 나타나고 있다(문화관광부, 2001). 인터넷이 모든 사람들에게 편재되어 사용되는 일상 문화라고 할진데, 중독 증세가 두려워 일상화된 컴퓨터를 멀리하는 방어적인 자세로는 합리적인 대응자세로 볼 수는 없을 것이다.

따라서 게임이용 시간의 증가에 따라 나타나는 문제적 행동양상과 아울러 긍정적인 영향, 그리고 적절한 이용방법에 대한 연구모델도 필요하다. 이를 통해 인터넷문화의 보편화로 대다수의 사람들이 문화로서 게임에 대한 긍정적인 요인을 적극 발굴하고, 이에 이르는 영향 요인을 다방면에서 분석하고, 이를 통해 종합적인 대응방안을 제시하는 것이 필요하다 하겠다.

(그림) 게임이용 시간의 증가에 따른 영향 모델(예시)



예를 들어, 게임중독이라는 병리학적 용어 대신에 게임몰입이라는 개념을 사용하여, 게임몰입의 부정적인 영향인 '게임중독'과 긍정적인 영향인 '매니아 특성'에 대한 구분된 분석모델도 필요하다. 이러한 모델로 게임 장시간 사용에 대한 다양한 요인을 분석하고, 부

정적인 요인과 아울러 긍정적인 영향을 미치는 요인들도 적극 발굴할 수 있을 것이다.

특히 우리나라와 같이 인터넷문화가 발달한 곳에서는 중독치료의 범위로는 '병리적 중독자', '잠재적 중독자', '일반이용자'로, 몰입의 범위로는 '과다몰입자', '매니아', '초기몰입자', '잠재적 이용자' 등으로 그 특징을 세분화할 필요가 있다. 앞서 말했듯이 이는 접근가능성이라는 사회문화적 요소를 고려하여, '중독'이라는 병리적 용어를 부정적인 의미로써 무분별하게 사용하는 것을 방지하고, 이를 통해 게임에 대한 보다 객관적인 인식을 갖는데 도움이 될 것이다. 그리고, 실제로 치료가 필요한 '병리적 중독자'를 명확히 구분하여 사회적인 관심을 유도하는 효과도 가져올 것이고, 산업적인 입장에서 '매니아'를 발굴하여 이들을 전문인력으로 육성하는 대안도 제시할 수 있을 것이다.

## (5) 게임중독과 몰입에 대한 의미 진단

### ① 게임중독과 게임몰입의 구분이 필요

기존연구에서 게임몰입의 개념으로 사용한 연구이론으로는 Flow<sup>50)</sup>이론과 관련된 연구가 있다. 이 이론에 의하면, 인터넷(게임)을 이용하면서 최적경험(optimal experience)을 통해 학습과 통제, 자발적 참여 등의 긍정적인 효과를 발생한다고 한다. 한편 게임의 순기능에 관해서는 정화이론(catharsis theory)이 있는데, 게임이용은 대리만족을 통해 감정해소의 효과를 가져와 분노, 좌절감, 공격성 등의 바람직하지 못한 행동을 실제로 억제하는 효과가 있다고 한다. 또한 Greenfield의 연구에 따르면, 게임은 '문화적 도구(cultural tool)'로 테크놀로지에 친숙하게 하여 하이테크 세계에 대한 접근을 유도하고, 상호작용을 통해 학습능력을 향상시키며, 컴퓨터와 관련한 직업능력개발에 도움을 준다고 제시하고 있다. 반면 게임의 중독에 관한 연구로는 2부에서 제시하였듯이 폭력성과 공격성 조장, 신체적 문제 야기, 현실인식 능력 및 사회성 저하 등이 있다(2부 참조)

게임의 장시간 이용을 '몰입'으로 보느냐, '중독'으로 보느냐는 주로 게임이용의 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 다루느냐에 따라 구분되는데, 부정적인 영향을 다루는 연구들은 주로 게임중독의 개념으로, 긍정적인 측면을 다루는 연구들은 게임몰입의 개념으로 접근하고 있다(이희경, 2003)

사실 몰입과 중독에 대해서는 명확히 구분되어 정의되어 있지 않다. 또한 몰입과 중독이 구분되어 있다거나 상호 연관성이 있다든가 하는 연구도 없는 상황이다. 따라서 학문적으로 명확히 게임중독과 게임몰입을 구분하는 것은 불가능한 상황이다.

그러나 게임중독이라는 의미 속에는, 앞서 지적하였듯이 병리적인 의미가 포함되어 있다. 더구나 학문적으로도 게임중독의 개념은 학자들에 따라 다르며, 측정 기준에 대해서도 통일된 것이 없으며, 같은 측정기준(인터넷중독 기준을 변형해 사용)을 사용하더라도

50) Flow는 Csikszentmihalyi(칙센트미하이)에 의해 처음 개념화된 것으로, 최적의 심리적 경험과정을 의미한다. Hoffman & Novak(1996)에 의하면 "소비자가 컴퓨터 매개환경에서 상호작용과정에서 기술과 의욕의 균형감을 유지하며 성취하는 긍정적 경험과정"으로 정의된다. Flow를 통한 경험은 내재적 즐거움과 자아의식의 상실, 자기강화를 동반하는데, 결과로는 학습효과, 지각적 행동에 대한 통제력, 탐험적이고 참여적인 행동, 긍정적이고 주관적인 경험의 효과를 가져온다.

연구자에 따라 범위가 다양하게 적용되어 결과수치가 큰 차이가 날 수 있다<sup>51)</sup>. 또한 앞서 제시되었듯이 현재의 게임중독 측정 기준에 의하면 한국은 게임중독 왕국에 이를 수밖에 없는 구조이다. 특히 게임중독이라는 용어의 사용은 병리적 게임중독을 의식하게 되어, 많은 게임이용자들을 잠재적인 위험군으로 인식하게 하며, 관련 산업을 유해산업으로 인식시키는 영향을 가져온다.

이미 우리나라에서 게임은 온라인문화로 대변되는 네트워크 사회의 도구로, 청소년들의 문화로 자리매김 하고 있으며, 게임이용자들의 추세에서도 주요한 여가문화의 위치를 점유하고 있다. 또한 게임의 순기능에 대한 기존의 연구결과가 존재하고 있으며, 이를 통해 게임의 순기능으로서 교육에의 접목, 치료에의 응용 등 다양한 시도가 이루어지고 있는 것이 사실이다.

따라서 게임이용에 대해 한국적 상황을 고려할 때, 병리적 증세로서 '중독'에 대한 조사와 다양한 예방 방안에 관한 연구도 이루어져야 하겠지만, 그와 병행하여 게임의 순기능의 분석과 이에 대한 활용방안의 연구도 절실한 상황이다. 이는 세계 최고의 초고속 통신망 보유한 네트워크 문화 선진국으로서 세계 초유의 문제에 대해 대처하는 적극적인 방법의 하나라 하겠다.

이를 위해, 게임에 대한 부정적인 의미로서 병리적 개념인 '중독'과 구분하여, 순수한 게임이용의 개념으로 '몰입'의 용어를 사용함으로써 게임의 효과에 대한 다양한 연구를 활성화시키는 것이 필요하다. 게임몰입의 효과와 영향요인 등에 대한 연구는 병리적 '중독'에 대한 적극적인 예방이 될 수 있으며, 향후 네트워크 사회의 일반화에 대비한 미래 지향적인 대처방안으로의 효과를 가질 수 있기 때문이다.

## ② 몰입은 온라인 가상공간에서의 상호작용

인터넷문화를 대표하는 게임은 주로 네트워크 서버를 통해 서비스하는 온라인게임을 의미하는데, 우리나라 게임이용자의 50%가량은 온라인게임을 주로 이용하고 있으며, 하루평균 2시간 이상 게임을 이용하는 '중'사용자의 경우는 70%를 넘고 있다.(3부 참조)

온라인게임은 기존의 오프라인 문화와 다른 특징을 가지고 있다. 기존의 오프라인게임은 게임기(기계, 네트워크가 불가능한 컴퓨터)와 이용자(사람)의 대결 구도였지만, 온라인은 네트워크를 통해 상대방 이용자와의 대결양상을 가지게 되므로, 사람과 사람의 대면 구조를 가지고 있다. 특히 게임은 영화나 애니메이션 등의 다른 문화콘텐츠와 달리 인터랙티브한 상호작용으로 이루어지고 있어 몰입성이 크다. 인터넷문화가 가지는 주요한 특성이 익명성을 전제로 하는 면대면 커뮤니케이션이라면, 온라인게임은 이러한 특성을 가장 잘 반영하고 있는 수단인 것이다. 따라서 온라인게임은 새로운 커뮤니케이션을 통한 가상 공동체(커뮤니티)의 형성과 아바타를 이용한 새로운 주체의 형성, 그를 통한 익명성의 보장과 신규 질서의 창출 등 인터넷문화가 가지는 특성이 고스란히 반영되어 있는 것

51) 이는 앞서 지적하였듯이 측정자에 따라 인터넷중독(게임중독 포함)의 범위가 다르게 나타나는 것을 말한다. 일례로 2000년 YWCA 조사에서는 50%가량의 청소년이 인터넷중독(게임중독 포함)으로 나타났으며, 2003년 한국정보문화진흥원에 의한 조사는 중학생의 4.2%가 고위험자군으로 분류되었다.

으로, 인터넷 네트워크 문화가 발달한 한국의 게이머에게서 이러한 성향은 가장 잘 나타나고 있다(3부, 4부 참조)

게임몰입을 인터넷문화와 연계시켜 본다면 현실의 나와 가상 자아(아바타)의 구분, 현실과 가상공간의 구분이 불분명해지는 것을 의미한다. 그래서 병리적인 단계(중독)에 이른 사람은 현실 속의 자아를 가상자아와 혼돈하거나, 가상과 현실 사이에서 그 규범과 질서를 구분하지 못할 수도 있는데, 이렇게 중독 증세에 이른 사람을 위해서는 특별한 '치료'가 필요하다.

그러나, 병리적 의미를 내포한 '중독'이라는 용어는 이렇게 심각한 증세를 보이는 사람들에게는 사용할 수 있겠지만, 인터넷에 익숙한 많은 사람들, 특히 게임에 쉽게 접근하고, 자주 이용하는 사람들까지 통칭하기에는 무리가 있다. 따라서 중독 진단에 대해서는 엄밀한, 별도의 정의가 필요하며, 기존의 약물중독과 같은 오프라인의 치료개념과 다른, 인터넷문화를 적절히 고려한 치유방법으로 문제해결에 접근할 수 있을 것이다(2부 참조)

### ③ 게임이용은 증가하나, 병리적 게임'중독'은 감소

최근에는 '중독'이라는 용어를 사용할 수 있는 이용자 부류가 수치적으로 줄어들고 있는 추세이며, 중독의 개념에서 '잠재적인 중독자'(중독증세 중 1가지 이상이 보통 이상으로 측정된 사람)는 증가하고 있는 상황이다. 그런데 잠재적 중독자가 병리적 중독자로 발전한다는 유의미한 근거는 없으며, 병리적 중독자의 비율은 오히려 감소하는 추세에 있다(5부 참조)

게임중독의 최근 추세를 보면, 중고등학생에서 초등학생 등 하위 연령대로, 남자 중심에서 성별 구분없이 확산되는 경향이 나타나고 있는데, 이것은 여가시간의 증가에 따라 게임이용자가 전연령대로, 여성이용자에게로 점차 확산되고 있는 추세를 반영하고 있는 것이다.(4부, 5부 참조)

### ④ 게임중독 문제는 한국사회가 겪는 세계 초유의 상황

세계 최고수준의 초고속통신망과 PC방 문화로 인해, 국내의 게임중독 문제는 세계적으로도 초유의 현상이다. 게임을 병리적으로 과다하게 몰입하는 현상은 우리나라의 여러 가지 특수성에서 비롯된 현상이며, 다른 나라에서는 시급하게 연구가 이루어질 필요가 없을 정도로 사용율도 낮고, 따라서 파생하는 문제도 심각하지 않은 상황이다(이형초, 2001)

국내에서 문제가 되고 있는 상황들이 다른 나라보다 심각하다고 할 수 있는 것은 국내의 인터넷문화가 세계에서 가장 발달해 있기 때문이다. 따라서 다른 나라에서 발생하지 않는 문제가 왜 유독 한국에서 이렇게 큰 문제로 대두되는가 하는 것은 국내의 인터넷문화에 대한 충분한 이해가 뒤따르지 않았기 때문인데, 앞서 지적했듯이 현재의 게임중독 기준은 인터넷 접근이 쉬운 사람일수록 중독 경향이 강하게 나타나게 되어, 상대적으로 한국은 게임중독이 높은 그룹으로 분류될 수 있는 것이다.

따라서 게임이용의 문제에 대해서 한국적인 상황을 고려한 다양한 연구분석과 기준 제시가 필요하며, 영향에 대해서도 선도적인 연구가 필요하다. 인터넷을 이용하는 특수한

부류에 대한 연구가 아닌 '대중문화'로서, 기존의 이분법적인 시각을 탈피하여 다양한 시각에서 구체적인 시행방안 마련이 절실한 상황이다.

#### ⑤ 국내 게임이용 문화는 전환기 : 게임이용자의 분화

현재 국내의 인터넷 문화, 특히 게임이용문화는 전환기에 접어들고 있다. 먼저 게임을 이용하는 부류가 청소년 중심에서 20대와 30대로 이동하고 있으며, 40대 이상의 연령층에서도 캐주얼게임 중심으로 라이트유저(경 사용자)층이 두터워지고 있다. 또한 게임의 장르면에서도 하드코어 중심의 RPG(롤플레이게임)나 전략시뮬레이션에서 보드게임 중심의 캐주얼게임 중심으로 이동하는 추세이다. 이것은 게임이용자들이 라이트유저(경 사용자)와 헤비유저(중 사용자)로 층이 구분되면서, 이용자의 증가가 경 사용자 중심으로 이루어지고, 중 사용자는 정체나 소폭 증가되면서 문화적으로 '매니아'층을 낳고 있는 것으로 해석된다.

따라서 게임몰입도 이용자층에 따라 다르게 해석될 수 있는데, 경사용자 입장에서는 여가활용으로, 중 사용자 입장에서는 좋아하는 것에 집중한다는 매니아적 의미를 부여할 수 있다. 또한 게임중독자가 주로 중 사용자 층에서 발생한다는 사실에서, 중 사용자의 정체 및 소폭증가는 과도한 게임몰입으로 인한 병리적 증세를 보이는 사용자가 상대적으로 줄어들어든다는 것을 뒷받침하고 있다.(4부 참조)

#### ⑥ 게임몰입과 온라인문화에 대한 선도적인 방안 제시가 필요

국내의 게임이용 문화가 세계적으로 유례가 없다는 사실과 인터넷문화에서 세계 최고 수준이라는 것은 문화적인 입장에서, 또한 산업적인 입장에서 게임몰입을 어떻게 봐야 하고, 대처하는 방식에 대해서도 방향성을 제시해 주고 있다. 이러한 대처방식 중에 하나는 게임몰입을 통해 발생하는 여러 가지 현상과 파급효과에 대해 선도적인 연구분석을 통해, 다양한 대안을 먼저 제시하는 것이다. 이는 다른 후발 인터넷 구축 국가에서도 동일한 문제가 발생한다는 전제에서 건전 인터넷문화 조성에서도 한국이 최우선이 될 수 있음을 의미하고 있다. 즉 게임몰입을 통해 발생하는 현상들, 긍정적인 측면과 아울러 게임중독, 아이템 현금거래, 사이버머니 현금거래, 해킹 등의 문제들에 대한 해결책을 먼저 고민하고, 대안책을 제시하는 것이다. 이를 위해서, 앞서 제시하였듯이 다양한 요인에 대한 분석과 이용자층의 세분화, 그리고 부정적 영향에 대한 대처방안과 긍정적 영향의 확산방안 등의 다각적인 대안 마련 작업이 필요하다고 하겠다.

#### ⑦ 게임에 대한 인식전환, 다양한 시각이 필요

더글러스 러쉬코프는 "아이들은 가상공동체속에서 새로운 가치와 문화를 만들어 나간다"고 하였다. 이것은 인터넷이 새로운 매체로 등장하였을 때 가장 먼저 반응한 세대가 청소년 세대이므로, 이들에 의해 가상공동체라는 인터넷문화가 활성화되고, 여기서 새로운 가치와 문화가 만들어지는 것을 의미하고 있다. 현재 한국은 인터넷문화가 청소년층을

넘어서 전연령대로 확산되고 있는 추세로, 세계 최초로 프로게이머 구단이 만들어지고, 게임이 공중파를 타고 전국에 방송되고, 게임대전에 수만 명의 관객이 모여드는 현상이 나타나고 있다. 특히 한국이 개최하는 WCG(세계 사이버 올림픽)은 전세계 50개국이 참가하는 국제적인 게임올림픽으로 게임을 종목으로 하여 세계적인 대회로 개최되고 있다.

이러한 현상은 게임이 이미 '문화'로 자리잡았으며, 한국은 그 문화를 선도하고 있음을 보여주고 있다. 이것은 게임에 대한 기존인식을 바꾸고 있는데, 게임은 단순한 청소년의 놀이문화가 아니라, 전세계를 감동시킬 수 있는 21세기형 글로벌 문화로 자리잡고 있다는 것이다. 따라서 게임몰입을 병리적 개념인 '중독'으로 바라보는 것을 극복하고, 이것을 21세기 문화의 흐름이라는 시각으로 새롭게 인식을 전환할 필요가 있다.(3부 참조)

국내에서 게임기가 본격 도입된 것은 70년대 중반부터인데 컴퓨터게임은 주로 청소년층 이용자를 중심으로 소위 '오락실(게임장)'에서 시작되었다. 특별한 여가문화가 존재하지 않던 당시에 게임은 청소년들에게 인기가 높았는데, 학교 외의 모든 출입을 금지하는 당시 교육당국의 입장에서 오락실은 학생들의 출입을 막아야 하는 장소로 지목되었고, 게임도 건전한 근로의식을 떨어뜨리는 해악물로 인식되었다. 이러한 초기의 게임에 대한 인식은 90년대 후반까지 그 강도가 이어지는데, 음비계법 제정과 함께 게임이 산업으로 부상하면서 호전되고 있는 상황이다. 그러나 2000년 이후 급부상한 온라인게임도 이러한 부정적인 인식의 연속상에서 이해되고 있는데, 대표적인 사례가 온라인게임으로 인한 학교 성적 하락과 사회생활 부적응(고립) 등 게임중독에 대한 지목이다. 게임산업이 발전하고, 게임이 일상화되면서 과거의 인식들에서 부정적인 면이 먼저 부각되고 있는 것이다.

#### ⑧ 청소년 게임중독과 몰입에의 주요한 영향요인은 부모 인식

앞서 게임을 인터넷문화, 가상공동체 문화 현상이라고 설명하였다. 인터넷문화는 온라인이라는 통제불가능한 공간에서 이루어지는 것으로 기존의 오프라인 문화에 익숙한 세대에게는 익숙치 않은 것이다. 따라서 게임에 몰입하는데 가장 영향을 미치는 것도 사회적인 영향, 또래문화 등의 환경적 요인이 작용할 가능성이 크다. 그러나 게임몰입이 부정적인 영향으로 작용하는 것, 특히 게임중독과 같은 병리적인 증세를 보이는 것에는 기존의 오프라인적인 요소가 상당히 개입하고 있다. 그 중에서도 청소년들에게 가장 중요한 것은 부모의 영향이다.

게임의 장시간 몰입은 부정적인 영향과 긍정적인 영향을 모두 미치고 있는데, 관련 연구결과(김청택 외 2002, 이희경 2003, 문화관광부 2001)에 의하면, 부모의 인식에 따라 자녀의 게임이용이 긍정적 또는 부정적인 영향으로 흐르는 주요한 요인이 된다. 즉, 부모가 게임에 대한 이해가 높을수록 긍정적인 영향이 크게 나타나는 반면, 부모의 PC이용능력이 떨어지고 게임에 대해 부정적으로 대할수록 자녀는 부정적인 영향이 강조된다는 것이다. 이러한 사실은 게임몰입이라는 청소년의 여가문화에서 부모와의 커뮤니케이션 또는 관계성이 중요한 영향요인으로 작용한다는 사실을 보여주고 있다. 실지로 자녀의 게임중독이 병리증세로까지 확장되었을 때야 비로소 그 심각성을 인지하고 상담치료를 요구하는 경우가 많은데, 이것은 자녀의 생활에 대한 부모의 지속적인 관심이 중요하다는 것을 반영하고 있다.

⑨ 게임몰입에 대한 문화적 대안마련이 필요

현재 여가시간은 지속적으로 증가하고 있는 추세이다. 대부분의 게임이용자들이 여가시간에 주로 게임을 이용하고 있는 상황에서, 여가문화로서 건강한 게임이용자의 활성화, 즉 여가문화로서 온라인게임을 e-Sports로서 활성화시키는 문화적인 대처방안도 필요하다. 특히 게임이 전세대로 확산되는 추세에서 가족과 함께 즐기는 콘텐츠로 장려하고, 가족이 함께 하는 대화 수단으로 사용하는 등의 방안도 확대할 필요가 있다는 것이다.

인터넷 콘텐츠는 그 속성상 근본적으로 유입을 막을 수는 없다. 유통차단의 대응보다는 오히려 여가문화, 가족문화 등으로 인식의 범위를 확장시켜, 교육용, 치료용, 명상용 등 다양한 게임콘텐츠의 생산을 장려하는 등 이용장르를 다양화시키는 것이 효과적인 대안이 될 것이다.

⑩ 병리적 게임중독 예방과 건전한 게임이용문화 조성을 위한 공동노력이 필요

한국의 온라인게임은 전세계에서 최고 수준으로 평가받고 있다<sup>52)</sup>. 그러나 이러한 온라인게임이 국내에서는 게임중독과 아이템거래, PK(Player Killing) 등으로 인해 비판을 받고 있다. 사실 게임의 온라인화는 세계적인 추세이다. 이미 미국의 MS는 자사의 게임기에 X-BOX Live서비스를, 일본의 Sony는 PS 브로드밴드 서비스를 통해 온라인게임을 출시하고 있다. 한국은 이보다 앞서 PC를 통해 온라인게임을 유행시킨 것으로, 국내에서 국산 온라인게임이 물러난다면, 그 자리를 해외 메이저 업체의 온라인게임이 차지하게 될 것은 명약관화한 일이다. 이미 온라인게임을 위시한 온라인 네트워크 문화는 세계적으로 확산 추세에 있기 때문이다.

온라인문화가 가장 발달해 있는 우리나라에서 게임중독과 같은 역기능이 가장 먼저 문제시 되는 것은 당연한 현상이다. 그런데 문제는 이러한 난제를 어떻게 슬기롭게 극복하느냐이다. 게임이용은 유해하니 청소년들에게 무조건 게임을 멀리하도록 하고, 그래서 게임산업을 포기하느냐, 아니면 가능한 다양한 대응방안을 찾아내 문제를 극복하고, 향후에도 온라인게임 산업의 주도권을 이어나가느냐?

앞서 말했듯이 국내 업체가 게임을 포기한다고 해서 해외 온라인게임의 수입을 막을 수가 없으며, 설사 법적으로 막는다 해도 온라인의 특성상 통신망을 통한 유통 자체를 막을 수는 없다. 따라서 공동의 노력 밖에는 다른 방도가 없으며, 이것은 유일한 공존의 길이다. 따라서 게임업체와 유통업체, 학부모, 청소년, PC방, 그리고 정부 각 주체들이 합리적으로 게임산업의 발전과 건전한 게임이용문화를 조성하는 대책 마련이 절실하다 하겠다.

52) 2004년 1월부터 일본 비디오게임 타이틀이 국내에 정식 보급된다. 이에 대해 일본 정부에서는 '한국은 브로드밴드(인터넷) 선진국으로 온라인게임 분야에서는 큰 영향이 없을 것'으로 평가하고 있다. 한편, 세계적으로 온라인게임이 확산되고 있는 가운데, 2003년 미국 E3 전시회에서는 한국의 온라인게임이 뜨거운 관심을 받았으며, 한국은 온라인게임 최고의 선진국으로 평가받고 있다(미국 E3전시회 보고, 2003. 5 전자신문)

## 2. 게임몰입(중독)에 대한 대응방안 모색

### (1) 게임이용자 유형 재분류

지금까지의 결과를 토대로 볼 때, 게임이용자는 게임이용시간과 몰입 정도, 그리고 병리적 증세에 따라 5가지 유형으로 분류할 수 있다.

먼저 게임이용시간과 몰입, 그리고 병리적 증세 모두 전혀 심각하지 않는 ‘일반 이용자’ 부류가 있다. 이 집단은 앞서 말한 ‘경’사용자 층으로 하루평균 2시간 미만의 이용자로 특별한 병리적 중독증세를 보이지 않는, 일상적인 게임이용자들을 말한다.

두 번째로는 병리적 중독증세로 일상생활에 지장을 받고 있는 ‘병리적 중독자’이다. 이는 소위 고위험자 사용군(김청택 외, 2002)과 같이 병리적인 중독증세, 즉 내성, 금단, 강박적 집착, 조절능력 상실 등을 통해 학업이나 생활에 상당한 지장을 초래하고 있는 사람들로 상담이나 일정기간의 치료가 필요한 사람들을 말한다.

세 번째로는 ‘몰입’의 차원에서 ‘게임 매니아’층을 분류할 수 있다. 이들은 병리적 중독증세가 없거나 약한 사람들로서, 자신이 좋아하는 게임에 관한 정보에 밝고, 캐릭터나 동영상 등 관련 자료를 수집하며, 온·오프라인 커뮤니티의 활발한 참여 등에 적극적인 사람들로 장시간 게임을 이용하는 집단이다.

네 번째로는 ‘일반적 장시간 이용자’ 층으로, 게임 매니아와 같은 적극적인 활동을 보이고 있지 않고, 주로 혼자서 장시간 게임을 이용하며, 중독 증세도 없거나, 약한 사람들의 부류이다. 이들은 장시간 이용자이면서도 매니아와 구분되는 층이다.

마지막으로는 ‘과다 몰입자(잠재적 중독자)’로, 장시간 게임을 이용하고, 병리적 중독증세가 어느 정도 나타나나 심하지 않은 부류이다. 이들은 앞서 5부에서 언급한 게임중독 경향자에서 병리적 중독자와 구분되는 집단으로, 중독의 차원에서는 초기증세를 보유한 사람(잠재적 중독자)으로, 몰입의 차원에서는 과다몰입자로 분류할 수 있다.

<표 > 게임이용자의 유형 분류

구분	주요 특징	게임이용시간	주요이용장르	병리증세
일반 이용자	단시간 게임을 취미삼아 이용	1일 평균 2시간 미만	보드, 미들게임류	없음
게임 매니아	커뮤니티, 동호회 모임, 관련정보 수집 등에 적극적이며, 장시간 또는 자주 게임을 이용	1일 평균 2시간 이상	RPG, 전략 시뮬레이션	없음/ 약함
일반적 장시간 이용자	혼자서 장시간 게임에만 몰입 (매니아적 성향이 없음)			
과다 몰입자 (잠재적 중독자*)	게임중독 성향자나, 일상에 심한 영향을 줄 정도는 아님			중간
병리적 중독자*	병리적 증세로 일상에 지장	제한없음 (통제불능)		심각

\* : 본 연구 제5장에서는 잠재적 중독자와 병리적 중독자를 게임중독성향자로 포함

이러한 5가지 분류를 기준으로, 2003년 게임이용자(1,088명) 조사결과에 대해 이용자 유형을 분류해보면, 일반 이용자는 83.8%, 게임 매니아<sup>53)</sup>는 1.8%, 일반적 장시간 이용자는 6.5%, 과다 몰입자는 5.0%, 병리적 중독자는 2.9%를 차지하고 있는 것으로 나타났다.

<표 > 게임이용자별 이용자 분포(2003년 기준)

구분	일반 이용자	게임 매니아	일반 장시간 이용자	과다 몰입자	병리적 중독자
비중(%)	83.8%	1.8%	6.5%	5.0%	2.9%

게임이용자의 세부 유형 파악을 통해 게임문화 차원에서는 게임으로 인해 파생된 제반 문제들을, 산업적 차원에서는 적절한 육성책을 제시할 수 있다. 예를 들어, 일반 이용자에 대해서는 게임이용문화의 조성이라는 문화적인 대안이 필요할 것이며, 게임 매니아는 산업적인 인력자원 육성책이, 일반 장시간 이용자는 게임이용에 대한 교육과 진로상담 프로그램이, 과다 몰입자는 자가진단과 상담과 같은 접근성 프로그램이, 그리고 병리적 중독자는 전문적인 치료/예방 프로그램과 같은 대처방안이 제시될 수 있다.

## (2) 게임이용문화의 조성

일반 이용자를 중심으로 먼저는 게임이용문화의 조성이 시급하다. 게임이용문화의 조성은 게임이 특정 연령층과 한정적인 게임장르, 그리고 중사용자 중심에서 일상의 보편적인 문화로 변화하는 추세에서, 전연령층이 성별 구분없이 즐길 수 있는 여가문화로의 발전을 촉진시키기 위한 것으로, 게임에 대한 이해, 다양한 장르의 게임 개발, 게임의 가족문화화 등이 포함된다. 물론 게임의 과다한 이용과 병리적 중독을 예방하기 위한 차원으로 학부모와 교사 등에 대한 게임이해/지도 교육 프로그램, 일반인에 대한 게임문화 교재 개발 등도 중요한 요소이다.

게임이용문화의 조성은 크게 6가지 요소로 구분해 볼 수 있다.

첫째, 게임에 대한 이해의 확산이다. 게임이해로 우선 중요한 것은, 온라인문화의 확산 속에서 세대간 커뮤니케이션의 벽을 허무는 차원으로, 학부모와 교사 등 구세대에 대하여 새로운 매체로서 게임의 이해와 게임문화에 대한 교육이 필요하다. 이는 게임으로 대표되는 온라인문화를 이해하고, 이를 통해 대다수 게임이용자인 청소년문화의 이해와 지도에 대한 방안을 제시할 수 있는 것으로, 기존 연구에서 게임중독의 중요한 영향변인으로 '부모'가 주목된 것에 기인한다. 또한 대다수 시청자를 대상으로 하는 공중파, 케이블 방송

53) 본 연구에서 게임매니아는 하루평균 2시간 이상 게임을 하고, 게임 동호회(커뮤니티)에서 적극적인 활동을 하며, 게임중독 증세가 거의 없는(보통 이하) 사람들을 지칭한다. 게임이용자 중 게임매니아를 게임중독자 부류와 별도로 분리하기 위해서는, 중독증세 뿐만 아니라 매니아적 특성으로 게임물과 게임캐릭터 등에 대한 수집, 게임스토리, 에피소드 등에 대한 지식, 커뮤니티 참가와 적극적인 활동, 게임과 관련한 투자 등의 매니아적 성향을 확인해야 하나, 이에 대해서는 본 연구 데이터상 커뮤니티 부문에 대해서만 확인할 수밖에 없는 한계를 지니고 있다. 게임매니아 분류와 특성에 대한 향후 추가연구가 필요하다 하겠다.

등을 통해 게임을 이해할 수 있는 다큐멘터리나 프로그램을 제작하여 방영하는 것도 주요한 방법인데, 이는 우리나라의 게임이 청소년과 오락실을 중심으로 시작하여 게임을 단순한 놀이 개념으로 보는 편협한 시각을 극복하고, 게임을 인터랙티브 매체로서 이해할 수 있는 시각을 제공할 수 있다. 이렇듯 게임의 이해는 온라인문화에 대한 전반적인 이해로 세대간 대화와 이해를 통해 게임중독 등의 온라인문화의 역기능에 대한 공동의 관심과 노력을 이끌어 내는 효과도 기대할 수 있다.

둘째, 게임을 가족과 함께 하는 문화로 만드는 것이다. 가족은 청소년 문제의 주된 요인제공자이며, 해결의 열쇠를 가지고 있다. 우리나라보다 게임이 널리 정착된 일본의 경우에도 최근 게임을 가족간의 소외문제를 해결하고자 게임을 가족문화로 만들려는 노력이 진행되고 있는 실정이다. 아버지 또는 어머니와 자녀가 함께 할 수 있는 가족문화로서 게임이용문화의 정착은 비단 게임중독의 문제 뿐만 아니라, 향후 청소년문화와 관련하여서도 좋은 실마리를 제공할 수 있다. 특히 주5일제로 인해 가족 중심의 문화가 필요한 지금, 가족 단위로 할 수 있는 게임물이나, 체험 캠프, 교육 프로그램 등의 수요가 증가할 전망이다.

셋째, 교육, 치료, 상담 등 다양한 게임장르의 개발이다. 최근 게임이용자는 장년층과 여성층이 급격히 증가하고 있는 추세로 기존 남성과 청소년들이 많이 즐기던 RPG나 전략시뮬레이션과 같은 하드코어 중심의 게임에서 보드게임이나 가벼운 미들게임류의 이용이 크게 증가하고 있는 실정이다. 또한 온라인문화의 확산으로 영상을 이용한 치료나 교육 프로그램도 연구가 증가하고 있는데, 이용자층의 확산과 분화에 따라 각 분야에서 다양한 장르의 콘텐츠 수요가 발생하고 있다. 그러나 교육이나 치료, 또는 상담과 명상의 일환으로 사용하는 기능성 게임의 필요성은 증가하고 있으나 게임개발 업체들의 전문성과 시장성 부족으로 활성화가 이루어지지 않고 있는 상황으로, 이에 대하여는 정부의 지원과 업체의 적극적인 노력이 필요한 상황이다.

넷째, 게임을 일상 속의 e-Sports로 발전시키는 것이다. 국내에서는 다양한 형태의 게임 대회가 치러지고 있으며, 게임대회에 전문적으로 출전하는 '프로게이머'와 세계 게임올림픽인 '월드 사이버게임즈(WCG)' 등도 활성화되고 있다. 그러나 대부분의 대회가 일부 인기게임에 한정되어 있고, 청소년 중심으로, 일반인의 참여가 미흡한 상태로, 게임에 익숙하지 못한 세대나 가족단위 등으로 참가할 수 있는 대회는 전무한 실정이다. 기존의 게임 대회가 게임매니아에게 필요한 것이라고 한다면, 게임의 대중화와 게임이용문화의 조성 차원에서는 가족단위나 장년층도 참가할 수 있는 다양한 행사의 마련이 필요하다. 이러한 노력은 앞서 말한 게임의 이해와 가족문화화, 다양한 장르 개발 등을 포괄할 수 있는 것으로 게임을 문화로서 인식하는 바탕을 제공하여, 세대간에 가족간에 자연스럽게 어울릴 수 있는 기반을 마련할 수 있다.

다섯째, 게임제작업체 및 게임제공업소의 자율환경 조성이다. 게임이용문화가 조성되는 것에 누구보다도 앞장서야 하는 사람들은 게임제작과 유통에 관련된 업체들이다. 현재 게임중독과 관련하여 일부 업체는 청소년시간제 등을 도입하여 하루에 사용가능한 시간을 제한한다거나, 게임이용시 PK 등을 행할 때 불이익을 준다든지 하는 노력을 시도하고 있다. 또한 PC방과 게임장에서는 게임이용과 관련하여 자체 캠페인이나 자율규제를 시행하고 있는 상황이며, 이러한 노력들에 대해 정부는 우수업소를 지정해 포상하고, 자율선도

위원회를 지원하는 등의 노력도 하고 있다. 이러한 노력은 게임에 대한 인식개선은 물론, 청소년들의 건전한 여가문화의 장소로 나아가는 중요한 요소로 향후에도 강화될 필요가 있다.

<표 > 게임문화조성 프로그램 예시<sup>54)</sup>(기 시행프로그램 포함)

구분	세부프로그램	프로그램 내용
게임의 가족문화화	가족게임캠프	-방학중 가족단위로 캠프형식으로 참가 -게임제작 방법과 산업에 대한 교육, 게임의 효과적 이용방법 토의, 가족게임대전, 프로그래머와 게임, 가족게임 만들기 등
	가족게임대회	-학부모와 자녀가 함께 참가하는 가족별 게임대회전 -가족단위 우수게임을 종목으로 하여 다양한 형식으로 진행
	우수가족게임 발굴·홍보	-가족단위로 즐길 수 있는 우수게임을 발굴, 제작 지원, 청소년·시민단체, 청소년시설 등에 홍보
게임이해 확산	상설게임체험	-가족단위/학부모/청소년 단위, 원하는 날짜(1일코스)에 시행 -게임제작체험, 현장(업체/교육기관)방문, 우수게임체험 등
	학부모/교사 게임교육	-학부모/교사 대상으로 청소년들이 좋아하는 게임의 종류와 특성, 적절한 지도방법 논의
	게임음악회	-야외에서 게임주제곡 타이틀을 동영상과 함께 감상
	게임문화주간	-연중(5월/10월 중) 1주를 선정, 게임문화에 대한 다양한 이벤트, 전시회, 교육프로그램, 토론회, 홍보프로그램 등을 집중 진행
	게임교재 개발	-게임이해와 문화에 관한 온·오프라인 전문교재 개발, 서비스
	게임다큐멘터리 방영	-게임과 게임산업을 이해하기 쉽도록, 관련 내용을 다큐멘터리 형식으로 제작, 공중파로 방영
	명사(스타)초청 게임대회	-우수게임을 종목으로 하여, 학부모나 청소년이 좋아하는 명사(스타)들 대항의 초청게임대회를 개최
	게임홍보대사 임명·활용	-청소년들이 좋아하는 연예인이나 명사를 우수게임의 홍보나 게임문화 조성을 위한 이벤트 등에 홍보대사로 활용
	교사-학생 학교별 대전	-학교별로 교사와 학생이 한 팀을 이뤄 학교대항전 형식으로 게임대회를 진행, 학교와 학생, 교사 모두에게 시상
	학부모게임대회	-학부모나 장년층에 한정하여 게임대회를 진행
업체 자율환경 조성	청소년 게임제작캠프	-청소년들 중 게임제작과 관련하여 분야별로 전문적인 강의를 듣고 싶은 사람을 선발·모집하여, 캠프 형식으로 교육을 진행
	게임업소 자율환경조성	-PC방/게임장 등 게임제공업소의 쾌적하고 밝은 분위기의 여가 공간화하는 자율 캠페인 진행 -불건전한 게임유통, 불법영업 등에 대한 자율단속
	게임제공업주 게임문화교육	-게임제공업주를 대상으로, 게임문화와 관련한 교육 실시 -게임이용자 동향에 대한 공동모니터링 실시, 정보제공
	불법게임단속	-게임물 자율모니터링, 불법유통단속 강화
장르의 다양화	우수게임업체 시상 및 지원	-모범게임업소 홍보지원 및 시상 -게임문화 조성과 관련한 우수업체 선정, 지원
	기능성게임 제작지원	-교육용 게임 등 기능성게임에 대한 제작 지원 -우수 기능성게임을 선발하여 각 기관에 홍보
게임의 e-Sports화	기능성게임 전문포럼 개최	-기능성게임과 관련한 각계 전문가, 개발자 공동포럼 개최 -해외 기능성게임 정보발굴 및 관련협회 연구회 운영
	e-Sports공간지정	-게임제공업소의 e-Sports 청소년/가족 문화공간 지정
	e-Sports 활성화	-WCG, 사이버체전 등 e-Sports대회 개최 지원, 활성화 -청소년/가족 단위 e-Sports대회 개최/국제교류 지원

54) 최근 게임이용문화의 조성을 위해 게임업체와 청소년·시민단체, 학계, 관련 기관이 모여, '게임문화진흥협의회'가 발족(2002.11)되었으며, 여기서 각종 게임문화 조성을 위한 프로그램을 시행하고 있다. 예시된 프로그램은 상당부분 게임문화진흥협의회에서 제안된 프로그램으로, 현재 시범프로그램이 진행중이거나, 기실시 또는 준비 중인 프로그램이 포함되었다.

### (3) 게임매니아 육성과 전문인력 발굴

게임매니아에 대해서는 산업적인 측면에서 적극 발굴할 필요가 있다. 현재 게임산업의 인력수급률이 40% 이내이며, 고급전문인력은 턱없이 부족한 형편이다. 고급인력의 부족은 다양하고 독창적인 게임콘텐츠 개발을 저하시키며, 즉각적인 보상이 되는 게임개발에 몰두하여 자극적이고, 중독성이 강한 장르의 게임만을 개발하는 현상을 가져오게 된다. 이는 곧바로 게임문화의 퇴조로 이어져 게임중독과 같은 문제를 증가시키는 부작용을 낳게 되는 것이다. 따라서 게임 매니아들을 적극 발굴하여 고급인력화 하는 것은 게임문화 조성을 위해서도 반드시 이루어져야 한다.

게임 매니아를 육성하기 위한 방법은 크게 3가지로 분류할 수 있다.

먼저, 게임 매니아들이 자신의 전문성을 발휘하거나 발굴될 수 있는 터전을 확보하는 것이다. 이는 분야별로 다양한 아이디어를 발표할 수 있는 장을 마련해 주는 것으로 게임 제작대회부터 시나리오 공모전, 인디게임 공모, 게임 캐릭터 응모전 등 다양한 규모의 창작대회 행사를 확대하는 방안이 있다.

두 번째로는 게임 매니아들과 현장과의 네트워크를 마련하는 것이다. 이들을 산업으로 연결시키기 위해서는 현장과의 연결이 이루어져야 하며, 실전적인 능력을 갖춰야 하므로, 이를 위한 현장전문교육과정을 제공하는 것이다. 여기에는 게임업체 매니아 인턴쉽이나 특수교육과정, 게임제작 현장체험교육 등의 기회를 확충하는 방법이 있다.

세 번째로는 게임 매니아들이 만들어지는 일반적인 문화기반을 넓히는 것이다. 이를 위해서 게임문화 축제와 같이 해당분야에서 문화의 형체로 모습을 나타낼 수 있는 기회를 만들어 줘야 한다. 또한 게임동호회와 동아리 등의 교류를 확충하는 장을 제공하거나, 해외 매니아들과의 교류 등을 지원, 또는 동아시아 게임축제와 같은 국제행사를 통해 매니아들의 수준을 높이는 기회도 제공할 필요가 있다.

<표 > 게임매니아 육성을 위한 프로그램 예시

구분	세부프로그램	프로그램 내용
전문성 발휘 터전 확보	인디게임 공모	-게임제작물에 대한 공모전을 대규모로 개최 -입상자에 대해서는 현장체험 등 실전교육 기회 제공
	게임분야별 공모전	-캐릭터,시나리오,동영상,사운드 등 분야별 공모전 개최
	게임매니아 홍보부스	-각종 게임대회와 게임전시회 등에서 매니아 부스 설치 지원, 자체 개발 게임, 시나리오, 사운드, 아이디어 등 전시
	게임자격제도 강화	-자격증 분야별 전문성 강화, 취득자 전문연수 제공
	분야별 컨퍼런스/ 매니아 워크샵 개최	-기획, 그래픽, 프로그래밍 등 분야별 전문가초청 컨퍼런스 -분야별 공모전 입상자에 대한 제작워크샵 개최
	청소년게임대전	-동호회 및 매니아그룹 단위로 참가하는 게임대전 개최
현장 네트워크 마련	게임업체 인턴쉽	-업체별·분야별 전문인턴쉽 활용프로그램 개발 -공모전 입상자를 대상으로 전문업체 해당분야 인턴쉽
	게임제작 현장실습	-자격증소지자를 대상으로 현장실습 교육프로그램 운영
	매니아 평가시스템	-분야별, 게임별로 매니아그룹을 확보 -신규출시게임을 매니아그룹을 통해 분야별 사전 평가
	게임매니아 교육과정	-각 업체별로 활발한 활동의 매니아그룹을 평가, 선정 -선정된 매니아그룹은 맞춤교육과정에 참가 -정부는 업체별로 맞춤교육 프로그램 개발 및 강사 지원
매니아문화 환경 확대	청소년게임축제 개최	-청소년매니아들을 중심으로 코스튬, 캐릭터, 피규어 등을 전시하고, 게임관련 토론회, 워크샵 등을 개최 -상업성 행사를 지양하고, 순수한 축제마당으로 진행
	동아리/동호회 지원	-분야별, 게임별 동호회, 학교 동아리 활동지원 -‘전국게임동아리연합회(가칭)’을 통해 각종 이벤트 지원
	게임전시회 개최	-국제규모의 게임전시회를 개최, 매니아 참여프로그램 확대
	e-Sports 진행	-매니아그룹이 e-Sports대회를 기획하고 행사를 진행 -지역별로 우수매니아그룹을 심사하고, 선정된 그룹이 진행

#### (4) 병리적 중독자 치료·예방 프로그램 강화

앞서 말했듯이 병리적 중독자는 금단, 내성, 조절능력상실 등의 중독증세로 일상생활에 상당한 지장을 받고 있는 사람을 말한다. 이러한 부류에 대해 치료, 상담과 같은 방어적인 프로그램도 필요하나, 잠재적 중독자를 중심으로 예방 프로그램을 시행하는 등 적극적인 사전 프로그램의 시행이 필요하다.

병리적 중독에 대하여서는 시급한 치료적 대처나 예방, 그리고 교육프로그램 개발 등의 대처방안이 제시될 수 있다.

첫째로는 게임중독에 대한 적극적인 대처이다. 여기에는 게임중독 클리닉 또는 상담치료 전문기관을 확충하고, 게임중독 전문상담사나 치료사 등 전문인력을 육성하며, 예술치료, 약물치료 등 다양한 치료프로그램을 확보하는 것이 포함된다.

현재 게임중독과 관련하여 전문적인 치료센터는 없는 상황으로, 인터넷중독과 함께 정신과 치료나 약물치료, 상담치료 등이 이루어지고 있다. 따라서 게임중독에 대한 전문클리닉 기관을 확보하고, 여기에 전문적으로 치료할 수 있는 게임중독 전문 치료인력을 육성하는 방안이 필요하다. 특히 수동적인 치료보다는 자발적인 참여 프로그램을 개발하여 스스로 자연스런 방법으로 치유가 될 수 있는 전문 프로그램 개발이 시급하다.

둘째로는 게임중독에 대한 예방이다. 게임중독 예방은 게임이용문화 조성 과 달리 게임

중독과 관련하여 학교나 상담소, 청소년시설 등에서 게임중독 예방과 관련하여 시행하는 프로그램으로 말하는데, 청소년의 온라인문화를 중심으로 전문적인 프로그램을 개발하는 것이 필요하다. 앞서 게임이용자 유형을 분류한 것을 토대로 한다면, 일반 이용자나 장시간 게임이용자들을 대상으로, 특히 게임에 처음 접하는 초등학생과 유년생들을 집중적으로 시행하는 것이 효과적이다.

셋째로는 게임중독과 관련하여 학부모 또는 교사들을 위한 정보제공이다. 여기에는 게임중독에 대한 개념 이해와 게임중독 청소년의 지도방법, 그리고 상담기관 및 관련 프로그램 소개 등이 포함된다.

<표 > 병리적 중독자 치료/예방 프로그램 예시

구분	세부프로그램	프로그램 내용
게임중독 치료	게임중독 치료클리닉 지정	-전국 주요 상담기관, 치료센터를 대상으로 게임중독 관련 치료클리닉센터로 지정, 게임중독 관련프로그램, 정보지원 -우수운영기관은 포상, 사례연구를 통해 정보공유
	게임중독 치료방안 연구	-병리적 게임중독자 치료를 위한 심리, 정신분석 등 전문가 치료방안 개발연구 지원
	게임중독 학부모 교육프로그램 운영	-게임중독 자녀에 대한 부모의 대응과 지도방법에 대한 전문교육프로그램 운영
	게임중독 또래상담자 육성	-학교별, 연령별로 전문교육을 통해 또래상담자를 육성 -온라인을 통해 게임중독 또래상담을 운영
	게임중독 상담교사 교육 및 육성	-학교 상담교사를 대상으로 전문연수교육으로써 게임중독 상담교육 진행, 게임중독 전문상담 교사를 육성
	청소년게임중독 치료상담사 육성	-청소년지도사 중 게임중독 전문상담사를 육성
	게임중독 예술치료 프로그램 개발, 운영	-음악, 미술, 연극 등 예술을 통한 게임중독 자가치료 프로그램을 개발하여 운영
	게임중독 온라인 자가진단 /치료 클리닉 운영	-온라인 자가진단 및 치료프로그램을 개발하여, 온라인 프로그램을 따라함으로써 중독을 치유하는 클리닉센터 운영
게임중독 예방	게임중독 예방프로그램 개발	-과다몰입자를 중심으로 게임중독을 예방하는 자가진단 및 자가대처 프로그램을 개발하여 운영
	게임중독 현황 및 예방방안 연구	-게임중독에 관한 측정지표 개발을 통해, 현황 조사 분석 -다양한 요인을 찾아 다양한 해결방법과 예방방안을 제시
	게임중독 초기치료 프로그램 개발, 보급	-초기증세를 가진 과다몰입자를 대상으로 적절한 치료방법과 성공사례 등을 연구하여 초기치료 프로그램을 개발 -온라인 및 클리닉센터를 통해 보급 활용
게임중독 정보제공	게임중독 전문 정보제공사이트 지원	-게임중독 초기증세, 상담사례, 치료사례 등에 관한 정보를 제공하는 사이트 개설 또는 민간치료사이트 지원
	게임중독 학부모 온라인상담센터 운영	-게임중독과 관련한 일반정보 및 치료사례, 학부모 대응방안 등에 관한 종합정보를 제공하는 온라인센터 운영 -게임중독관련 민간 학부모 상담센터 운영 지원
	게임중독 상담/치료 전문교재 개발	-중독자 상담, 치유법, 사례 등에 관한 교재를 개발, 보급

<표 > 주요 게임중독 상담기관

기관명	전화	홈페이지
사이버 중독 정보센터	02) 3415-0173	www.cyadic.or.kr
내 마음 고쳐 상담실	031) 709-4509	www.mamdoctor.com
한국 청소년상담원	02) 2253-3811	www.kyci.or.kr
울산광역시 동구 청소년 상담실	052) 230-9494	www.friend5279.or.kr
서울시 청소년 종합 상담실	02) 2285-1318	www.teen1318.or.kr
청소년 세계	82-2-945-2114	www.youth.co.kr
청년의사 인터넷 중독치료센터	02) 888-0675	netmentalhealth.fromdoctor.com
인터넷중독온라인 상담센터		www.psyber119.com

## (5) 게임등급분류제도의 개선과 홍보

우리나라의 등급분류제도는 청소년들의 영상물이용을 막기 위한 수단으로 이용가능 연령만을 제시하고 있다. 이는 부모들이 사회적 대리인인 등급분류기관에게 자녀의 매체이용에 대한 판단을 위임하고 있는 형태로 할 수 있다(유승호 외, 2001). 등급분류제도의 일차적인 목표는 이용자 또는 부모에 대한 정보제공이라고 할 수 있는데, 우리나라의 경우 청소년보호의 차원이 보다 강하다고 할 수 있다.

게임과 관련한 등급분류기관으로 미국의 ESRB<sup>55)</sup>와 ESRBi<sup>56)</sup>, AAMA<sup>57)</sup>, 유럽의 PEGI<sup>58)</sup> 등의 주요 기관들은 게임의 내용기술제(Contents Description)를 시행하고 있는데, 주로 학부모에 대한 정보제공을 강화하고 있다. 내용기술제는 게임내용에 대해 간략한 설명이나 아이콘 형태로 정보를 제공하는 것인데, 등급심의회와 함께 표시되고 있다.

< 표 > ESRBi의 내용기술제(Contents Description) 항목

55) ESRB(Entertainment Software Review Board)는 1994년 오락 소프트웨어 제작사들로 구성된 협회인 '쌍방향 디지털 소프트웨어 협회(Digital Software Association : IDSA)에 의하여 설립되어 온라인과 오프라인에 걸친 모든 플랫폼 형태의 게임들에 대한 등급 분류를 실시하는, 게임 업계의 독립적 자율규제기구(independent self-regulatory entity)이다.







56) ESRB 내부 기관으로, 온라인 게임 및 웹사이트 등급분류(Online Game and Web Site Ratings)를 담당 : ESRBi(ESRB Interactive)

57) AAMA(The American Amusement Machine Association), 미국 아케이드게임 협회

58) PEGI(Pan European Game Indicator) : 범유럽게임지도청으로 영국, 프랑스, 이탈리아, 스페인 등 유럽 16개국이 가입한 등급심의회관, 이전의 ELSPA의 등급분류업무가 이관

폭력	Mild Violence	약한 폭력
	Graphic Violence	그래픽 폭력
언어	Comic Mischief	저속한 유머 수록
	Mild Language	약한 언어
	Strong Language	강한 언어
	Hate Speech	민족주의, 특정 종교 등에 대한 언급
	Strong Hate Speech	민족주의, 특정 종교 등에 대한 강한 언급
선전성	Nudity	노출
	Mature Sexual Themes	성인용 성적 주제
	Strong Sexual Content	강한 성적 주제
요구사항	E-Mail	이메일 주소의 입력을 요구
	Personal Information	개인정보의 입력을 요구
	Survey Information	거주정보의 입력을 요구
	Financial Information	재정정보의 입력을 요구
기타	Advertising	광고 수록
	Transactions and Purchases	카드결제 가능
	Direct Expenditure	은행구좌, 카드 등으로 상품의 직접구매가 가능
	Potential Sensitive Areas	범죄, 도박, 음주, 흡연 등의 정보수록
	Informational	데이터 등 정보제공
	Edutainment	교육적인 놀이

<표 > PEGI의 내용기술제 항목(Icon 표시)

구분	내용	의미
	차별	차별을 조장할 수 있는 장면의 묘사나 내용을 포함한 게임
	약물	약물의 사용을 언급하거나 묘사하는 게임
	공포	어린이의 공포나 두려움을 불러일으킬 수 있는 게임
	저속한 언어	저속한 언어가 사용되는 게임
	섹스	누드, 성적인 행동이나 성적인 내용을 묘사한 장면이 포함된 게임
	폭력	폭력묘사장면이 포함된 게임

우리나라의 경우, 게임에 대해 아직 익숙하지 않은 학부모 세대들을 위해, 위와 같은 사례들을 분석하여 우리의 환경에 맞는 내용기술제를 시행하는 것이 필요하다. 이는 학부모들이 게임내용을 알아볼 수 있는 시스템을 만든다는 것에 의미가 있는데, 부모들에게 청소년들이 이용하는 게임내용에 대한 일차적인 접근기회를 제공하는 역할을 하게 된다.

한편 연령등급제에 관련하여서는 현재 시행하는 ‘전체이용가’, ‘12세이용가’, ‘15세이용가’, ‘18세이용가’ 등급에 대해, 청소년의 세부 연령별로 폭력과 선정성, 그리고 사행성이

미치는 영향에 대한 세밀한 연구분석이 뒤따라야 한다. 청소년에게 미치는 영향에 대한 연구분석과 이를 반영한 등급분류 기준의 제시가 명확화 되지 않는다면 등급분류에 대한 불신으로 강력한 시행이 힘들어지고, 이에 대한 편법과 불법으로 게임문화의 조성은 더욱 멀어질 것이기 때문이다. 또한 이미 오래전에 사용된 등급기준이 현실에 맞지 않게 적용되어 실효성이 떨어지며, 세부기준은 판단하는 사람의 성향에 따라, 그리고 여론의 분위기에 따라 편차가 발생할 가능성이 클 수 있는 조건을 차단해야 한다.

게임등급분류와 관련하여, 연령등급이나 내용기술제의 경우, 특히나 학부모들의 인식이 중요한데, 이를 위해 정부측에서의 대대적인 홍보작업이 병행되어야 할 것이다. 여기에는 게임이용문화 조성을 위한 학부모 교육이나 홍보캠페인, 그리고 온라인 등을 통해 시행내용에 대한 대단위 홍보작업이 필요하다.

한편 제도적으로는 민간업체의 자발적인 노력에 대한 지원정책을 강화하여야 한다. 게임이용시간제나 게임중독을 막기위한 PK방지 시스템 등의 시행은 적극적으로 장려하고, 관련 시책의 홍보를 지원할 필요가 있다. 또한 게임약관과 게임결재 등에 관한 논란에 대해서도 업체측과 이용자간의 합리적인 해결방안이 나올 수 있는 제도적인 중재도 따라야 한다.

게임의 장르 다양화 차원에서 기능성게임 개발에 대한 적극적인 지원이 있어야 하는데, 이는 아직 시장이 활성화되지 않은 상황에서 업체 입장에서는 당장의 개발에 부담이 있기 때문이다. 특히 치료나 명상, 운동 게임과 같은 경우 해당 분야의 전문가 도움이 필요하므로 인적인 네트워크 등을 통해 연계가 될 수 있는 지원도 필요하다.

특히 게임중독과 같은 문제에 대해 학부모와 업체, 등급분류기관, 관련 전문가 등이 머리를 맞대고 고민할 수 있는 연계고리가 마련되어야 하는데, 이는 게임문화와 게임산업을 모두 살리는 대안의 일환으로 정부측의 가장 적극적인 노력이 필요한 부분이다.

## 참고문헌

- 강경석, 2000, “컴퓨터게임의 몰입기제에 관한 연구”, 연세대학교 신문방송학 석사논문  
 광금주, 강수연, 1997, 전자게임에 몰입한 아동의 심리진단적 특성 (I):사례를 중심으로, 인간발달연구 4(1)  
 권준수, 2000, 인터넷 중독증, 「대한의사협회지」 제 42권 8호  
 김경동 외, 2000, 인터넷 환경이 청소년의 사회화에 미치는 영향, 청소년보호위원회  
 김교현, 2001, 청소년들의 컴퓨터 사용 실태와 컴퓨터 중독, 충남대 학생생활연구소  
 김동윤 외, 2002, 사이버문화, 문예출판사 2000  
 김민규 외, 2002, 에듀게임의 현황과 전망, (재)한국게임산업개발원  
 -----, 2003, 게임관련법률의 현황·문제점 및 개선방안, (재)한국게임산업개발원  
 -----, 2003, 검열과 등급분류 사이·세계 심의제도 현황, (재)한국게임산업개발원  
 김상우, 1995, 청소년들의 비디오 게임 이용 동기와 선호 유형. 한양대학교 석사논문.  
 김윤길, 2000, “온라인게임에서의 가상공동체 형성과 특성”, 아주대학교 사회학과 논문  
 김종범, 2000, 인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구 : 자존감, 우울, 외로움, 공격성을 중심으로, 연세대학교 석사학위논문

- 김진숙, 2000, 청소년의 PC중독 사례와 상담적 접근, 청소년상담문제 연구보고서 39 청소년의 PC중독, 한국청소년상담원
- 김청택 외, 2002, 인터넷 중독 예방상담 및 예방 프로그램 개발 연구, 한국정보문화진흥원
- 김태홍, 라도삼, 장후석, 2000, 「스타크노믹스」, 소프트뱅크 미디어
- 김현수, 2000, 청소년의 인터넷 중독문제, 청소년보호위원회정책 포럼
- , 2001, 청소년 놀이가 없는 나라 한국, 정보통신윤리 2001년 6월호
- 라도삼, 2001, 「블랙 인터넷」, 자우
- 박경호 등, 2001, 국내 인터넷, 컴퓨터 등의 사이버중독 실태조사, 정보통신학술 연구과제
- 서주현, 2001, 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감, 서울대학교 석사학위논문.
- 송명준, 2000, 인터넷 중독자의 온라인 및 면대면 커뮤니케이션 만족도 연구, 고려대학교 대학원 신문방송학과 석사논문.
- 송명준, 허유정, 이은정, 권정혜, 2001, 인터넷 중독: 중독적 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위유형. 고려대학교 학생생활연구소 "심리검사 및 상담연구" 제5권
- 송원영, 1998, "자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향", 연세대학교 심리학과 석사학위 논문
- 송인덕, 1999, 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구, 경희대 신방과 석사논문.
- 신영철, 2001, Cyberaddiction의 진단 및 병리, 한국중독정신의학회 춘계학술대회 초록집
- 옥성일, 2001, 온라인 게임과 청소년 탐닉. 정보통신윤리 2001년 6월호
- 유승호 외, 2001, 온라인게임의 현황과 등급분류제도, (재)한국게임산업개발원
- , 2001, 캐나다의 문화산업정책, (재)한국게임산업개발원
- , 2001, 국내외 영상·게임물의 심의현황과 방향, (재)한국게임산업개발원
- , 2001, 게임중독의 현황과 대처방안, 문화관광부
- 윤재희, 1998, 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구 성향 및 대인 관계의 연관성, 고려대학교 석사학위 논문
- 어기준, 1999, 컴퓨터와 야한 아이들 그리고 순진한 부모. 서울: 아세아 미디어.
- , 2000, 청소년의 컴퓨터 중독, 한국컴퓨터생활연구소 2000
- 이봉건, 1999, 사이버공간에서의 중독-통신렌탈固Y 중독증의 증상과 예방-. 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서(313-332). 서울: 박영사.
- 이소영, 2000, 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향, 고려대학교 심리학 석사학위 논문
- 이시형, 2000, 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육, 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소
- 이용수, 1998, 인터넷 이용자의 현실지각에 대한 연구, 한양대학교 신문방송학과 석사논문.
- 이형초, 2001, 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과, 고려대 박사학위 논문
- 이희경, 2003, 청소년의 게임 이용과 개인·사회적 요인이 게임몰입과 게임중독에 미치는 영향, 청소년학연구 제10권 제4호, p355-380
- 임종현, 2000, 가상공간에서의 청소년 문화와 그 교육적 의미 - 고교생의 인터넷 이용을

중심으로, 한양대 석사학위 논문  
 정보통신부, 2001. 국내 컴퓨터, 인터넷 등의 사이버 중독 실태조사. (정보통신부 정보이용보호과) 2001.3  
 조동기 외, 2001, 사이버문화의 특성과 사회적 영향, 정보통신정책연구원 2001  
 최정윤, 2000, “다 사용자 온라인 게임(MMPOG)의 상호작용과 가상 현실 경험에 관한 연구 - 리니지를 중심으로-”, 이화여자대학교 신문방송학 석사학위 논문.  
 최훈, 2001, 사이버문화의 이해 최 훈 외1 동신대출판부 2001.  
 학부모 정보감시단, 2001, 인터넷 시대, 우리아이 제대로 키우기.  
 한국게임산업개발원, 2001-2003 각 년도판 「대한민국 게임백서」, (재)한국게임산업개발원.  
 한국전산원, 2001, 「2001 인터넷 백서」, 한국전산원.  
 황상민, 안규석 편, 1999, 「사이버공간의 심리」, 박영사.  
 황상민 외, 2001, 인터넷 중독현황 및 실태조사, 한국정보문화센터  
 황상민, 2000, 사이버 공간의 심리와 교육활동의 변화. 교육마당 21, 4월호.  
 황진구, 1999, 청소년 인터넷 이용 실태에 관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.

#### <간행물 및 신문기사>

오마이뉴스, 2002, 온라인게임 불법 막는 인터넷 핫라인 개설, 11월 12일.  
 연합뉴스, 2002, 온라인 게임 ‘수정’ 바람 연합뉴스 10월 30일.  
 일간스포츠, 1999, 게임중독, 정체성 상실 위기. 12월 29일.  
 전자신문, 2003, 인터넷중독, 9월 1일.  
 전자신문, 2003, 청소년 20% 넷중독 위험, 8월 29일.  
 전자신문, 2003, 게임은 아이들과의 대화통로, 7월 25일.  
 중앙일보, 1998, 인터넷 게임방 뺏긴 10대들. 11월 23일.  
 한겨레신문, 1999, 미 인터넷 중독자들 ‘비참한 말로’. 5월 13일.

#### <참고 사이트>

사이버웹 (<http://plaza1.snu.ac.kr>)  
 사이버 중독 정보 센터 <http://www.cyadic.or.kr>  
 마음클럽 ([www.maumclub.com](http://www.maumclub.com))  
 김주한의 사이버웹 ([plaza1.snu.ac.kr/~psyber](http://plaza1.snu.ac.kr/~psyber))  
 인터넷중독 온라인 센터 ([psyber.korea.ac.kr](http://psyber.korea.ac.kr))  
 (미국의) 온라인중독치료센터 (COLA)([www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com))  
 중독에 대한 자가 진단 ([www.stesscure.com/hrn/addiction.html](http://www.stesscure.com/hrn/addiction.html))  
 컴퓨터 관련 질환 연구소 ([www.vdt.co.kr](http://www.vdt.co.kr))  
 청년의사 인터넷 중독 치료 센터 (<http://netmentalhealth.fromdoctor.com>)  
 한국인터넷정보센터 ([http://stat.nic.or.kr/public\\_html/allym/statistics8.html](http://stat.nic.or.kr/public_html/allym/statistics8.html))  
 한국전산원 (<http://www.nca.or.kr>)  
 한국컴퓨터생활연구소 (<http://www.comkeeper.co.kr>)  
<http://www.baikdoo.pe.kr/openclass/onlineproject/cleanzone/game.htm>

[http://www.fromdoctor.com/netaddiction/netaddiction\\_top.asp](http://www.fromdoctor.com/netaddiction/netaddiction_top.asp)  
<http://www.womenvoters.or.kr/internet/event04/>  
<http://safe.jr.naver.com/game/>  
<http://www.computeraddiction.com/>  
<http://www.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html>  
<http://psychcentral.com/netaddiction/>  
<http://www.victoriapoint.com/catalyst.htm>

- Arthur, C.(1993). How kids cope with Video Games. *New Scientist*, 5.
- Brenner, V., 1997, Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the internet usage survey. *Psychological Report*, 80(3), 879-882.
- Clarke, S. C. & Haworth, J. T., 1994, Flow' experience in the daily lives of sixth-form collect students, *British Journal of Psychology*. 85, p 511-523
- Domminick, J. R., 1984, Video games television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34(2), 148.
- Egli, E. A, & Meyers, L.S.(1984). The role of Video Games playing in Adolescent Life : Is there Reason to be concerned?, *Bulletin of the Psychonomic Society*, 22(4), 309-312
- Fisher, S. & Pulos, S., 1983, Adolescents attitude toward computer and video games. *Lawrence Hall of Science*, 37, 2307-2317.
- Glenn, Chales McVey Jr.(1997), *The Child's Experience of Video Play*, Ma: The University of Texas Austin
- Greenfield, P.M.(1984). *Mind and Media: The effects of television, video games, and computers*. Cambridge, Ma: Harvad University. Secunda, V.
- (1983). Pac Man is a gabbling of nourishing our kid. *TV Guide*, February, 19, 11-12
- (1999). The Nature of Internet Addition: Psychological Factors in Compulsive Internet Use. Presentation at the 1999 meeting of the American Psychological Association, Boston, Massachusetts.  
<http://www.virtual-addiction.com/internetaddiction.htm>
- Griffiths, M.(1997). Does internet and computer addiction exist? some case evidence. Paper presented at the 105th ANA annual convention, Chicago.
- Johnsson, J.(1991). Video Games introduce Hospital Services. *Hospitals*, 65(7), 70-71
- King, S. A.(1996). Is the Internet Addictive, or Are Addicts Using the Internet?  
<http://www.concentric.net/~astrom/iad.html>
- Mohan, S.(1994). Users eye Game Techonology to spice up service. *Computerworld*, 28(41), 24
- Nash, E. P.(1996) Dressed up and vying to catch your eye. *New York Times*, Jan. 28,

1996

- Prevenzo, E. F. Jr(1991). *Video Kids : Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press
- Selnow, G. W(1984). Playing videogames : The electronic friend. *Journal of Communication*, 34
- Silvern, S. B., Williamson P. A.(1987). The effects of Video Game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior, *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8
- Suler, J.(1996). Computer and Cyberspace Addiction.  
<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/cybaddict.html>
- Surrey, D.(1982). It's like good training for life, *Natural History*, 91, 71-83
- Wellman B, 1996, An electronic group is virtually a social network. Hillsdale, NJ : Lawrence Erlbaum
- Young, K. S.(1996a). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Paper Presented at the American Psychological Association*, Toronto, Canada : August.
- Young, K. S.(1996b). Psychology of computer use XL. Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Report*, 79, 899-902
- Young, K. S.(1997). What makes the internet addictive : Potential explanations for pathological internet use, 105th annual conference of the American Psychological Association
- Young, K. S.(1998). *Caught in the net*, John Wiley & Sons, Inc
- Young, K. S.(1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, And Treatment. *Innovations in Clinical Practice*.  
<http://netaddition.com/articles/symptoms.htm>

정책보고서는 게임 산업 및 기술과 관련된 현안 문제를 다루는 것으로서, 본 연구는 필자 개인의 의견이며, 내용과 관련된 문의는 한국게임산업개발원 산업정책팀 (02-3424-5005)으로 연락해 주시기 바랍니다.

※ 본 보고서는 B5 크기로 별도 인쇄되었으며, 위에 소개된 자료는 A4 원자료입니다.  
보고서 열람은 한국게임산업개발원 정보자료실(02-3424-5032)로 문의하시기 바랍니다.

**KGDI연구보고서 04 - 001**

---

### **게임환경 변화에 따른 게임몰입(중독)의 추세와 의미**

---

발행일 : 1판 1쇄(2004년 1월 2일)  
발행인 : 정영수  
발행처 : 한국게임산업개발원  
연구기관 : 한국게임산업개발원 산업정책팀  
인쇄 : 씨앤씨애드  
가격 : 3,000원

---

ISBN 89-90296-14-5-93690