

컴퓨터 게임에서의 인터넷 윤리 확립에 관한 연구

박원철[○], 박구락^{*}

[○]공주대학교 멀티미디어공학과

^{*}공주대학교 컴퓨터 공학과

e-mail: pwcfrog@nate.com[○], ecgrpark@kongju.ac.kr^{*}

A Study on the internet ethics in the computer game

Won-Cheol Park[○], Koo Rack Park^{*}

[○]Dept. of Multimedia & Engineering, Kongju national University

^{*}Dept. of Computer Science & Engineering, Kongju national University

● 요약 ●

오늘날 인터넷은 모든 분야에서 활용되고 있다. 그러나 일상생활의 일부분이 된 인터넷 상에서 인터넷 윤리의식은 부족한 상태에 놓여있다. 특히 성장기에 있는 청소년들 사이에서 익명성이 보장되는 점을 악용하여, 악플이나 무분별한 욕의 사용 등 사이버 폭력으로 이어져 여러 사회 문제가 발생하고 있다. 이러한 문제점들을 예방하기 위해 많은 홍보와 공익광고 등이 진행되고 있으나, 그 기대 효과는 미흡한 실정이다. 본 논문은 청소년들이 많이 이용하는 fps온라인 게임에 적용할 언어 변환 프로세스를 제안한다. 제안된 언어 변환 프로세스를 적용하면 악플이나 무분별한 욕의 사용으로 인한 사이버 폭력이 줄어들 것으로 예상된다.

키워드: 인터넷 윤리(Internet ethics), 언어 필터링(language filtering), 온라인 게임(online game)

I. 서론

인터넷 상에서의 사이버 범죄 및 사이버 폭력은 심각한 수준에 와 있다. 악플에 의한 연예인들의 자살사건이나 연예인들의 우울 증 상태 그리고 개인정보 유출이나 도용에 의한 경제적 사기 범죄 등 심각한 문제들이 발생되고 있다[1]. 그래서 올바른 인터넷 윤리 확립을 위한 연구가 이루어지고 있다. XML과 .NET 기반으로 유해언어들을 자동적으로 필터링 하여 유해 언어의 사용을 방지하는 프로그램에 관한 연구가 있고[1], 학교 내에서 필터링 기능을 탑재한 게시판 및 채팅 프로그램 활성화에 대한 연구도 있다[2]. 게임의 폭력성에 대한 노출이 성장과정에 있는 청소년들에게 어떤 영향을 미치는가에 대한 연구[3], 게임캐릭터들의 현실적이며 정당방위적인 폭력성을 그대로 보는 이용자들의 폭력성을 알아보는 연구 등이 있다[4]. 이처럼 다양한 연구가 진행되고 있으나, 인터넷 윤리 확립은 실질적으로 어려운 현실이다. 본 논문에서는 사람들이 많이 이용하는 fps온라인 게임에 언어 변환 프로세스를 접목시켜 사용자가 게임을 이용하는 내내 게임 상에서 표현되는 폭력적, 성적인 언어들을 변환시키고 표현함으로써, 게임을 하는 동안 사용자 자신이 하는 행동들을 접할 수 있게 하여 올바른 인터넷 윤리 의식 확립을 위한 언어 변환 프로세스를 제안한다. 본 논문의 구성은 다음과 같다. 먼저 관련 연구로 언어 필터링에 대해 알아보고, 언어 필터링을 이용한 언어 변환프로세스를 제시한다.

II. 관련 연구

1. 언어 필터링

언어 필터링은 사이버통신, 즉 온라인 상에서 사용자 들이 입력하는 언어들 중 유해언어들을 사용함으로써 생길 수 있는 문제를 막기 위해, 게임 및 인터넷 내에서 알림 또는 표기되지 않도록 검열해주는 프로그램을 말한다. 몇몇 온라인 게임들은 유해언어를 사용하면 좋은 언어로 바꾸어서 출력되는 언어필터링이 적용 되었고 몇몇 다른 온라인 게임들은 'xx', 또는 공백으로 대체되어 출력되는 언어필터링이 적용되고 있다. 또한 어떤 인터넷 게시판에서는 입력한 내용 중 유해 언어들이 있으면 알림 메시지를 화면에 출력하여 글을 등록하지 못하게 하는 등 많은 온라인 게임과 포털사이트, 그리고 다양한 게시판에도 언어필터링이 적용 되고 있다[1].

III. 언어 변환 프로세스

언어 필터링은 저장된 금칙어, 금지어를 검열해준다. 하지만 검열 기능만 있기 때문에 유해언어를 사용하지 못하는 것일 뿐 이용자들의 윤리의식이나 도덕적인 면을 지키기엔 부족한 점이 있다. 본 논문에서는 공개된 자료를 바탕으로 온라인 게임에서 표현되는 언어들을 단순 검열만 하는 것이 아니라 다른 언어로 변환, 출력하여 사용자로 하여금 자신이 하는 모든 행동이나 언어에 대해 다시 생각 할 수 있도록 상기시킬 수 있다. 그림 1은 언어 필터링

을 적용한 언어 변환 프로세스 이다.

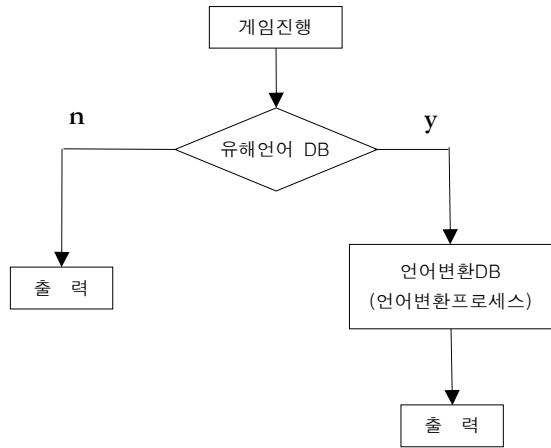


그림 1. 언어 변환 프로세스
Fig 1. Language euphemizing process

언어 변환 프로세스의 첫 번째 단계로는 이용자들이 게임을 이용한다. 게임을 실행함과 동시에 언어변환프로세스도 실행된다. 게임을 시행하는 중에 나타나는 표현들이나 언어들 이 유해언어 DB에 저장되어있는지 검색을 한다. 유해언어DB에 발견되지 않은 언어라면 바로 화면에 출력 된다. 만약 유해언어DB에 저장되어있는 단어이면 언어변환프로세스를 통해 언어변환DB에 있는 그에 상응하는 언어로 변환되어서 화면에 출력하게 된다. 예를 들어 게임 상의 적군과 교전 중에 적군이 사살되면 현재 게임들은 1kill, 2kill, multikill 등 ‘죽였다’, ‘사살했다’ 라는 직설적인 단어로 표현이 되고 있지만 언어변환DB에 저장 되어있는 문구로 대체되어 직설적인 단어 대신에 ‘당신은 지금 캐롤이라는 딸아이의 아버지를 죽였습니다.’ 라는 식의 표현으로 캐릭터에 대한 설명과 내용을 화면에 출력한다. 사용자들은 게임을 이용하는 내내 자신의 행동으로 인한 결과를 접하게 되고 자신의 행동에 대한 결과를 인지하는 것을 기대할 수 있다.

IV. 결론

본 연구는 올바른 인터넷 윤리 의식 확립을 위하여 언어 변환 프로세스 적용을 제안하였다. 게임을 진행하는 동안 폭력적인 장

면과 상황 연출 등에 있어서 게임 사용자의 행동이 어떤 행동이었는지 화면에 표현하는 언어변환 프로세스에 대해 논의하였다. 어떤 행동을 취할 때 사용한 금칙어 및 금지어를 즉시 사용자에게 알려줌으로써 자기가 한 행동에 대해 상기 시킬 수 있을 것으로 기대된다. 이로 인해 인터넷 윤리 의식 확립을 기대할 수 있다. 향후에는 온라인 게임뿐 만 아니라 다른 모든 종류의 게임과 인터넷의 게시판, 채팅창 등등 다양한 분야에 언어 변환 프로세스를 적용하는 것을 연구 과제로 남긴다.

참고문헌

- [1] Kim Min Geun, “Design and construction to intellectual slang expression filtering board system based on XML and .NET” Department of Computer Engineering The Graduate School of Information and communications Sung Kyun Kwan University, Oct, 2003.
- [2] Koo Kee Cheul, “Planning and Materializing Information Communication Ethics Experiencing Study System, which Filters the Language of Communication” Major in Elementary Computer Education Graduate School of Education Busan National University of Education, Feb, 2002.
- [3] Jeon Gyeong Hui, “A Study on the Perception of Elementary School Students and Their Parents on Internet Ethics”, Educational Graduate School of Myongju University Major in Computer Science, Dec, 2007.
- [4] Kim Deuk Hwan, “Effects of aggressive personality, video games' violence and characters' roles of violent games for middle school students' aggression”, Department of Psychology Graduate School of Korea University, June, 2008.
- [5] Ann Soo Young, “A study of Internet Ethics Education for Youth” Major in MoralityEthics Education Graduate School of Education Dong-A University, Aug, 2006.