

## 게임 셧다운제도의 자발적 수용 및 확산방안에 관한 연구 : 우수성 이론과 심리적 반발이론을 중심으로

박찬욱\* · 이신복\*\*

### A Study on Voluntary Acceptance and Diffusion of Game Shut-Down Policy Based on Excellence Theory and Psychological Reactance Theory

Chanuk Park\* · Sin-Bok Lee\*\*

#### ■ Abstract ■

Recently, a Game Shut-down policy, partially limiting the time for the use of online game service, has been implemented in order to protect the youth from the excessive use of games by limiting their access to games in the late hours, based on the serious side effects of online games on the youth. However, the effectiveness of a Game Shut-down policy becomes a social issue. Thus, this study aims to investigate the alternative policies through the levels of the communications suggested by the theory of excellence, for the successful implementation of the policy. As a result of the study, the government and students, the recipient of those policies, need to strengthen their two-way communication in respect of the Game Shut-down policy, breaking from the existing views on the perception. The problem is that the current government's way of the communication for the Game Shut-down policy is one-way and it is aiming at achieving the objectives only. Thus, the communication in this manner will cause the side effect. 'the opportunistic violation of the system in the future', even if the students seemingly accept the system. Two-way communication will enhance the motivation for the voluntary acceptance of the system and lower the motivation for the opportunistic violation of the system. Thus, the government needs to strengthen two-way communication in the future.

Keyword : Online Game, Excellence Theory, Psychological Reactance Theory, Shut Down System, Policy Acceptance

## 1. 서 론

2011년 대한민국 게임백서에 따르면, 2010년 국내 게임산업 규모는 7조 4,312억 원으로 집계 되었다. 이는 2009년(6조 5,806억 원) 대비 12.9% 성장된 것으로 최근 가파른 성장을 이어가고 있는 것을 알 수 있다. 특히 최근 국내 게임 산업은 온라인 게임이 시장을 선도하고 있는 것으로 보이는데, 2010년을 기준으로 온라인 게임산업은 게임산업 전체의 64.2%에 해당하는 4조 7,637억 원의 매출을 달성하였다. 이러한 수치는 아케이드게임을 제외한 단일 플랫폼 단위의 게임시장만을 감안했을 때 게임산업 전체매출의 85.2%에 달해 온라인 게임 분야가 국내 게임 산업의 중심에 자리하고 있음을 알 수 있다[11].

이처럼 비즈니스의 시각에서 온라인 게임은 게임 산업 성장의 새로운 견인차 역할을 하고 있다. 그러나 온라인 게임 산업의 부흥 이면에는 몇 가지 문제점들이 나타나고 있으며, 그 중 간과할 수 없는 문제로 온라인 게임에 대한 청소년들의 과몰입현상이 심각한 사회문제로 부각되고 있다. 온라인 게임 산업에 대한 부정적인 우려감이 사회적으로 확대되자 정부와 유관기관들도 대응책 마련을 위해 나서는 가운데, 최근 가장 이슈화 되고 있는 것이 바로 게임 셧다운(shut-down) 제도이다. 게임 셧다운제란 온라인 게임을 이용하는 청소년들을 인터넷 중독, 폭력성 증가, 사회성 결여 등과 같은 문제로부터 보호하기 위하여 심야시간 게임플레이를 제한하는 제도로, 2010년 11월부터는 만 16세 미만의 청소년들만을 대상으로 자정(0시)부터 6시 사이에, 네트워크 게임 이용을 제한하고 있으며 장차 제도의 대상이 되는 게임의 종류나 대상연령도 확대될 수 있는 가능성을 보이고 있다[6]. 게임 셧다운제의 시행에 대한 의견 역시 찬성 혹은 반대로 대립되는 양상을 보이는데, 학생들의 수면권, 학습권을 보장하고 인터넷 중독과 게임의 폭력성으로 인한 사회문제를 방지할 수 있다는 측면에서 제도를 옹호하는 입장이 있는가 하면 반대로 청소년들이

년들이 여가활동을 즐길만한 사회적 여건을 마련하지 않은 채 게임을 못하게만 하는 것은 청소년들에 대한 자유와 권리 침해라는 반대의 목소리 또한 높다.

특히 우리가 게임 셧다운제도 시행에 앞서 가장 크게 간과하고 있는 문제점이 있다면 그것은 제도 시행을 결정하기에 앞서 제도의 실제 수용자인 학생들의 의견수렴이 충분히 이루어지지 않은 채 단지 어른들의 논리에 의해서 결정된 듯한 양상을 띠는 점이다. 특정한 제도가 성공적으로 정착되기 위해서는 그것이 어떠한 제도든지 간에 다양한 홍보활동을 통하여 제도의 필요성과 당위성을 알리고 제도 이행을 위한 지원을 하는 한편 수용자들의 의견을 조율하는 과정이 필수적이다. 특히 제도를 시행하는 정부와 이를 이행하는 수용자들 간에 욕구가 대립되는 경우에는 이러한 과정에 많은 노력과 지원이 필요하다. 그렇지 않으면 제도 수용자들이 표면적으로는 제도를 수용한 것처럼 보일지라도 추후에 기회주의적인 행동을 할 가능성이 높으며 이는 결과적으로 제도가 실패하는 원인이 되기 때문이다[2, 9, 25].

이에 본 연구는 게임 셧다운제도가 성공적으로 정착되기 위한 방안을 찾고자 하며 특히 제도에 대한 정부 커뮤니케이션의 올바른 방향성을 분석해 보고자 한다. 이를 위해 우수성이론(excellence theory)에서 제시하는 커뮤니케이션의 차원들 즉, 정부부처와 학생들 간 커뮤니케이션의 방향성(direction)이 일방적인가 혹은 쌍방적인가, 커뮤니케이션의 목적(purpose)이 목표달성인가 혹은 상호이해인가, 커뮤니케이션의 채널(channel)에 있어서 면대면 채널과 비대면 채널을 적절하게 활용하는가, 커뮤니케이션이 윤리성(ethics)에 기반하여 이루어지는가 등의 차원으로 살피고자 한다[16, 30]. 이를 통하여 정부의 홍보가 제도의 긍정, 부정적 수용태도에 미치는 영향력을 살피고 홍보의 어떤 측면이 부족한지를 파악해 보고자 한다. 또한 청소년들이 게임 셧다운제도에 대해 얼마나 인식하고 있는지 알아보며, 청소년들이 인식하는 게임

섯다운제도의 효과와 문제점 및 그 대안에 대해서 알아보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 게임 섯다운제도의 개념 및 도입배경

2010년 한국정보화진흥원이 실시한 인터넷 중독 실태조사에 따르면[11], 인터넷 게임은 어린이·청소년들이 인터넷을 이용하는 주요한 이유인 것으로 조사되었다. 초등학교 고학년의 온라인 게임 이용률은 77%, 중학생은 81.7%, 고등학생은 83.2%에 달하고, 이용시간은 1일 평균 초등학교 고학년 48분, 중학생 47분, 고등학생 61분에 이르는 것으로 조사되었는데 이러한 결과는 연령대가 높아질수록 인터넷 중독자의 평균 이용시간인 72분에 근접해지는 수치이다.

청소년들의 온라인 게임 이용시간이 늘어남에 따라 그에 따른 폐해가 점차 커다란 사회문제로 대두되고 있다. 2000년대 초반에는 과도한 온라인 게임으로 인한 성인의 사망사건들이 비교적 많은 비율을 이루었다면, 최근에는 온라인 게임으로 인한 사망사건의 피해자 또는 가해자가 점차 어린이와 청소년으로 바뀌고 있는 추세이다[3]. 특히, 최근에 발생한 사건들은 그 심각성이 매우 큰데, 2010년에 11월에는 게임에 과몰입한 중학생이 자신을 나무라는 어머니를 목 졸라 살해한 사건이 발생하였고, 온라인 게임에 중독된 사용자의 돌연사, 명의도용, 아이템 절취, 서비스 제공자의 책임으로 인해 발생되어지는 갖가지 사태 등 온라인 게임과 관련된 현실세계에서의 많은 문제점들이 발생하고 있다[4].

이에 따라 정부와 관련기관들은 온라인 게임이 어린이와 청소년들에게 미치는 악영향을 최소화시키기 위해 다양한 노력을 하고 있다. 게임물 등급위원회는 온라인 게임의 내용을 심의하여 연령대에 맞는 등급을 부여하고 있으며, 여성가족부는 인터넷과 온라인 게임 중독 예방·상담을 위한 사

업을 펼치고 있으며, 온라인 게임 중독자들을 치료하기 위해 '인터넷 레스큐 스쿨'이라는 인터넷 중독 청소년과 가족을 함께 치유하는 프로그램을 운영하기도 한다[3].

이와 같은 맥락으로 2010년 11월부터 여성가족부는 만 16세 미만의 청소년들을 대상으로 자정부터 6시 사이에 네트워크 게임 이용을 제한하는 것을 골자로 하는 게임 섯다운제도를 도입하여 시행 중이다. 제도의 취지는 심야의 특정 시간대에 청소년이 온라인 게임에 접속할 수 없도록 함으로써 온라인 게임에 대한 과몰입을 막고 청소년들의 수면권을 보장하여 건강한 생활을 유도하고자 하는 것이다. 그러나 이 같이 좋은 취지에도 불구하고 게임 섯다운제도의 특성상 강압적인 성격을 띄고 있어 사회적 논란과 더불어 일부에서는 제도 수용을 거부하고자 하는 움직임까지 나타나고 있다. 때문에 게임 섯다운제도가 청소년들에게 성공적으로 수용되고 확산되게 하기 위한 정부의 커뮤니케이션이 더욱 중요해지고 있다.

### 2.2 게임 섯다운제도의 성공적인 정착을 위한 홍보방안 : 우수성 이론(Excellence Theory)을 통한 접근법

게임 섯다운제도의 성공적인 정착을 위해서 우리는 현재 PR 분야에서 가장 널리 받아들여지고 있는 우수성 이론(excellence theory)을 통한 접근법을 생각해 볼 수 있다. 우수성 이론은 Grunig and Hunt[18]가 제시한 PR 4모델을 더욱 확장·발전시켜 조직의 효율성에 기여할 수 있는 성공적인 PR 활동의 선제조건을 정립한 이론이다[19]. 우수성 이론에 관한 초기 연구들은 주로 우수한 커뮤니케이션 부서의 특성이 무엇인지를 살피고 커뮤니케이션 효율성을 통한 조직의 경제적 가치 창출 방안을 고민하는 연구들[18, 26]이 주를 이루었다. 하지만 이 시기의 연구들은 일반화시킬만한 개념으로까지는 발전하지 못하였으며 추후 우수성이론은 다른 학자들에 의해서 공공외교 분야, 교육분야,

문화적 관계 분야 등 다양한 분야에서 광범위하게 적용이 가능하다는 사실이 밝혀졌다[29].

우수성이론의 목표는 조직체와 다양한 공중(기업)들 간의 커뮤니케이션을 효과적으로 유지시킴으로써 자율성을 상승시키고 보호하는 것이라고 할 수 있다[17]. Grunig and Hunt[18]는 성공적인 커뮤니케이션을 위해 방향성(one-way or two-way)과 균형성(symmetrical or asymmetrical) 변수를 이용하여 PR의 4가지 모델 즉 언론대행 모델(press agency/publicity model), 공공정보 모델(public information model), 쌍방 불균형 모델(two-way asymmetrical model), 쌍방 균형 모델(two-way symmetrical model)을 제시하였다. 이 모델은 1990년대에 널리 사용되었으나 차원들의 중복성이 지적되어 1990년대 말에 다시 방향성(direction), 목적(purpose), 채널(channel), 윤리성(ethics)의 4가지 특징적인 차원을 근간으로 하는 모델로 발전되었다. 여기서 방향성은 일방향(one-way)이나 쌍방향(two-way)이냐의 정도를 의미하고, 목적은 대칭적(symmetry) 또는 비대칭적(asymmetry)으로 구성되며, 채널은 대인간(interpersonal) 대 중개된 채널(mediated channel)을 이용하는 정도를 말하고, 마지막 윤리성은 커뮤니케이션의 윤리성 정도를 의미한다. 게임 섯다운제도 역시 Grunig and Hunt[18]가 제시한 커뮤니케이션 활동을 방향, 목적, 채널, 윤리성의 측면에서 이용자들에게 어떤 평가를 받고있는지 살핀다면 제도 정착의 가능성과 개선의 방향성을 판단하기에 용이할 것이다.

### 2.3 게임 섯다운제도 홍보를 통한 자발적인

#### 제도수용 : 심리적 반발이론을 통한 접근

게임 섯다운제도에 대한 정부의 커뮤니케이션이 성공적이라면 제도 수용자들에 대한 자발성을 유도할 수가 있을 것이고 이는 제도의 수용과 안정적인 확산으로 이어질 수가 있다. 하지만 반대로 정부의 커뮤니케이션 활동이 성공적이지 못하다면 사람들은 제도에 대해 거부감을 느낄 수 있다. 사

람들은 개인의 자유가 위협받거나 제거당할 경우 그 자유를 회복하려는 동기가 생겨나는데 이를 심리적 반발(psychological reactance)라고 한다[14]. 여기서 자유란 개인이 특정 행동을 할 수 있다는 신념을 말하는 것으로[15], 사람들은 자신의 생각이나 행동에 대해 제한이 가해지는 것을 지각하면, 이를 일련의 반응들을 통해 원래의 상태로 되돌려 놓기 위한 동기적 상태를 경험하게 된다. 심리적 반발은 개인이 자유를 행사할 수 있는지에 대한 믿음이 있을 때 일어날 수 있으며, 위협받은 자유의 중요성, 위협의 강도, 그리고 현재의 위협이 미래에까지 영향력을 미칠 가능성 등에 따라 결정될 수 있다[14, 15, 31]. 또한 상실된 자유에 대해 보상 여부도 심리적 반발과 연관성을 지닌다[24].

Brehm and Brehm[15]은 심리적 반발이론(psychological reactance theory)을 통해 사람들이 자신들의 생각이나 행동에 제한이 가해진다는 것을 인식할 경우 심리적 저항감(psychological reactance)이 생긴다고 하였다. 즉, 사람들에게 반발심이 일어나는 것은 과거에는 자연스럽게 할 수 있었던 일을 더 이상은 할 수 없거나 생각할 수 없다는 것을 처음으로 인지할 때 나타난다고 할 수 있다. Tracy and Dundon[28]도 심리적 반발성은 정신 역동적 개념인 저항과 비슷한 행동 심리적 개념이라고 정의하였다. 홍성목, 김선주, 이만영[13] 역시 심리적 반발심에 대한 측정에 관한 연구에서 심리적 반발심이 일어날 때 그것은 직접적인 행동, 정서, 태도 등의 행태로 표현될 수 있다고 주장하였다. 또한 심리적 반발심을 청소년기의 중요한 발달적 특성으로 보는 연구가 점차 증가하고 있는 추세이다[2, 9, 25].

게임 섯다운제도의 실질적인 수용자인 청소년들은 제도에 대한 심리적 반발심을 느낄 가능성이 크다. 게임 섯다운제도가 이루어지는 상황을 살펴보면, 제도의 수용자인 청소년들은 일방적인 온라인 게임의 제한으로 인해 기존에 누리던 개인 자유에 대해 일종의 제약들을 경험하고 있기에 이러한 제약은 심리적 반발심을 불러올 수 있다. 따라

서 게임 섯다운제도의 안정적인 수용과 확산을 위해서는 제도의 필요성이나 당위성에 대한 합리적인 설득과정이 선행되어야만 제도에 대한 반발심을 줄일 수 있을 것이다. 제도에 대한 홍보활동을 통해 설득하는 과정을 거친다면 반발심을 느낀다 해도 그 정도가 매우 작을 것이기 때문이다[14].

### 3. 가설설정 및 연구모형

#### 3.1 게임 섯다운제도 홍보의 방향성과 수용 태도와의 관계

정부 커뮤니케이션의 방향성은 일방향과 양방향 이 있다. 일방향은 일방적으로 이야기만 전달하는 것이고 양방향은 수용자의 이야기 들으면서 전달 하는 것이다. 사람들은 스스로가 자기 자신의 운 명에 대한 주인으로서 운명을 통제하고 지배할 수 있다고 믿으며, 또한 그런 방식으로 행동한다[13]. 좋은 취지의 제도라 할지라도 이해가 되지 않는 상태에서 혹은 받아들일 준비가 되어 있지 않는 상태에서의 일방향적인 정부의 방침이라면 반발할 수밖에 없는 것이다. 그래서 제도의 충분한 공감을 얻기 위해서는 양방향적 소통을 통해 제도의 수용자가 이해하고 받아들인다면 제도의 반발심은 감소 될 것이다. 따라서 본 연구에서는 커뮤니케 이션활동의 방향성이 게임 섯다운제도 수용태도에 영향을 미칠 것으로 보고 다음과 같은 가설을 설 정하였다.

가설 1-1 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 일방향 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자 들의 자발적 수용태도가 낮아질 것이다.

가설 1-2 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 쌍방향 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자 들의 자발적 수용태도가 높아질 것이다.

가설 1-3 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 일방향 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들의

기회주의적 수용태도가 높아질 것이다.

가설 1-4 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 쌍방향 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들의 기회주의적 수용태도가 낮아질 것이다.

#### 3.2 게임 섯다운제도 홍보의 목적성과 수용 태도와의 관계

정부가 특정한 제도를 시행할 때에는 정해진 목 적을 가지고 있지만 그러한 목적이 단지 정부의 이익을 대변하는 것인지 아니면 제도 수용자의 입 장까지 충분히 대변하는 것인지에 따라 제도 수용 자의 태도는 달라질 수 있다. 수용자들이 느끼기에 제도가 정부의 목적달성만을 위주로 시행된다고 생각한다면 제도에 영향을 받는 수용자들은 강하 게 반발할 수밖에 없을 것이다. 반대로 제도가 상 호이해를 바탕으로 시행된다면 정부가 제도를 시 행하는 효과가 일시적으로 줄어들지라도 제도에 대한 태도는 긍정적일 수가 있다[15]. 따라서 정부 커뮤니케이션 활동의 목적성이 게임 섯다운제도 수용태도에 영향을 미칠 것으로 보고 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 2-1 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 상호이 해 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자 들의 자발적 수용태도가 높아질 것이다.

가설 2-2 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 목적달 성 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자 들의 자발적 수용태도가 낮아질 것이다.

가설 2-3 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 상호이 해 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자 들의 기회주의적 수용태도가 낮아질 것 이다.

가설 2-4 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 목적달 성 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자 들의 기회주의적 수용태도가 높아질 것 이다.

### 3.3 게임 셧다운제도 홍보의 채널과 수용 태도와의 관계

제도홍보에 이용하는 매체의 종류에 따라서 수용자들의 태도 역시 달라질 수가 있을 것이다. 일반적으로 사람들은 신문, TV, 라디오 등 매스미디어에 보도된 기사에 대해서는 신뢰하려는 경향을 보이지만 기업의 광고에 대해서는 조금 낮은 신뢰를 가지고 있으며, 같은 내용이라고 할지라도 매스컴의 종류에 따라서 그 영향력이 달라질 수 있다[7]. 우수성 이론에서는 매체의 종류를 면대면 혹은 비대면 커뮤니케이션으로 구분하고 있다. 온라인 교육에 관한 연구들을 살펴보면 청소년들은 학습효과는 비대면(온라인 학습)과 면대면(오프라인 학습) 커뮤니케이션에 따라 그 영향력이 달라질 수 있다[5]. 이에 커뮤니케이션 활동의 채널종류에 따라 게임 셧다운제도 수용태도가 달라질 것으로 보고 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 3-1 : 정부가 게임 셧다운제도에 대한 면대면 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들이

의 자발적 수용태도가 높아질 것이다.

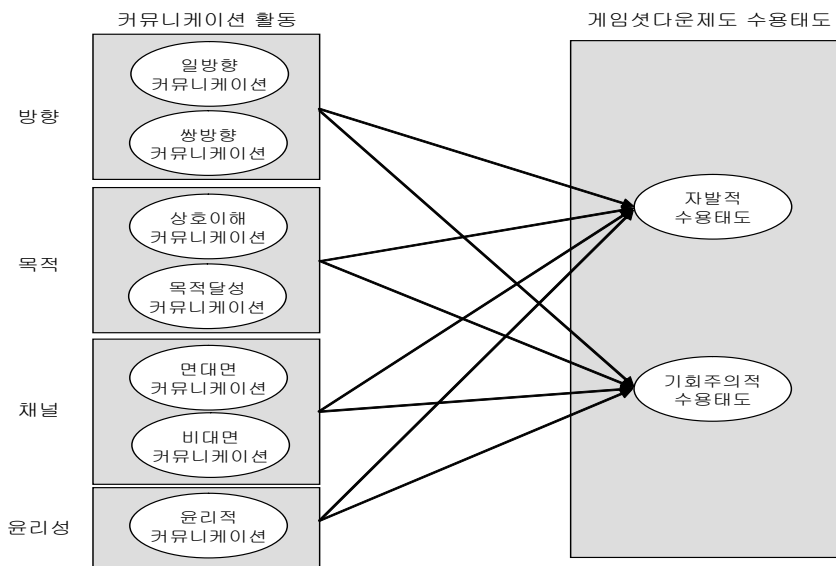
가설 3-2 : 정부가 게임 셧다운제도에 대한 비대면 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들의 자발적 수용태도가 높아질 것이다.

가설 3-3 : 정부가 게임 셧다운제도에 대한 면대면 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들의 기회주의적 수용태도가 낮아질 것이다.

가설 3-4 : 정부가 게임 셧다운제도에 대한 비대면 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들의 기회주의적 수용태도가 낮아질 것이다.

### 3.4 게임 셧다운제도의 윤리성과 수용 태도와의 관계

사람들은 상대방이 윤리성을 갖추고 있는가 하는 평가에 근거하여 신뢰여부 혹은 신뢰수준을 결정하게 된다. 특히 비대칭적이고 불평등한 관계에 속하는 국민과 정부의 관계에서 국민이 정부에 대해 가지는 신뢰는 정부가 일정한 능력을 가지고 국민을 속이지 않고 공공업무를 수행할 것이라는 기대감을 가지고 정부기구에 자신들의 권리를 대



[그림 1] 연구모형

신하여 일을 하도록 맡긴 관계라고 볼 수 있다 [23]. 국민들은 정부가 국민을 대리하여 도덕적으로 업무를 충실히 이행하고 윤리적 의무와 책임을 다하기를 기대하기에, 정부가 이러한 윤리성을 가지고 있다고 판단하는 정도에 따라 새로운 제도에 대한 국민들의 태도는 달라질 수 있다. 이에 커뮤니케이션 활동의 윤리성이 게임 섯다운제도 수용 태도에 영향을 미칠 것으로 보고 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 4-1 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 윤리적 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들의 자발적 수용태도가 높아질 것이다.

가설 4-2 : 정부가 게임 섯다운제도에 대한 윤리적 커뮤니케이션을 많이 할수록 이용자들의 기회주의적 수용태도가 낮아질 것이다.

## 4. 연구방법 및 실증분석

### 4.1 연구방법

본 연구에서 수립한 가설을 실증적으로 검증하기 위해 설문지를 조사하였다. 서울시의 지역구별로 무작위추출법을 통하여 고등학생을 대상으로 설문지를 300부 배포하여 230부를 회수하였으며 그 중 불성실한 응답을 한 22부를 제외한 총 202부가 분석에 사용되었다.

연구변수들을 측정하기 위한 질문들은 선행연구들을 참고하여 본 연구에서 사용하는 측정도구를 다음과 같이 구성한다. 본 연구에서 제시한 커뮤니케이션 관련 개념들은 Rhee[27] 및 관련된 변수 측정 연구를 참조하여 개발하였으며, 자발적 수용태도와 기회주의적 수용태도는 Hong[20] 및 관련된 상태 변수 측정 연구를 참조하여 개발하였다. 연구에서 이용된 측정항목들을 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 활용하였다. 설문지를 통한 각 구성개념에 대한 모든 질문은 해당질문에 리커트 7점 척도로 구성하였다. 변수들에 대한 자세한 측정항

목은 <표 1>에 제시된 바와 같다.

### 4.2 분석결과

#### 4.2.1 표본의 특성 및 변수 간 상관관계

본 연구에 이용된 샘플의 특성은 다음과 같다. 성별은 남성 190명(94.0%) 여성 12명(6.0%)으로 남성이 상대적으로 많았는데 이는 온라인 게임을 즐기는 학생들이 대부분 남학생들인데 일부 영향을 받은 것으로 보인다. 또한, 주로 게임을 즐기는 장소는 집 104명(51.5%), PC방 82명(40.5%), 학교 10명(5%), 친구 집 3명(1.5%), 기타 3명(1.5%)로 나타났다. 일주일에 게임을 하는 시간은 전혀 하지 않는 인원 16명(7.9%), 3시간 이하 92명(45.5%), 4~10시간 60명(29.7%), 11~15시간 8명(3.9%), 15~20시간 14명(6.9%), 20시간 이상은 12명(6.1%)으로 나타났다. 다음으로 <표 2>는 연구모형에 이용된 구성개념의 평균, 표준편차 및 상관관계를 나타낸 것이다. 기타 자세한 변수간의 관련성은 표에 제시된 바와 같다.

#### 4.2.2 연구모형 측정항목의 신뢰성과 타당성

본 연구에서 요인추출 모형으로는 주성분분석방법(principal component analysis)을 이용하였으며, 요인회정반식으로는 베리맥스(VARIMAX)법을 이용하였다. 변수들의 요인분석 및 신뢰도분석결과는 다음의 <표 3>과 같다. 이후 Cronbach's  $\alpha$ 값을 이용하여 신뢰도(reliability)를 측정하였다. 다항목으로 구성된 척도항목간의 내적일관성을 나타내는 신뢰성계수(Cronbach's  $\alpha$ )는 0.7 이상이면 신뢰도가 높은 것으로 볼 수 있는데[10], 신뢰성 계수의 값이 0.74 이상으로 나타남으로써 측정도구가 신뢰성에 문제가 없는 것으로 본다.

마찬가지로 게임 섯다운제도를 접근하는데 있어서도 새로운 방식의 접근이 요구된다. <표 4>는 성공적인 커뮤니케이션 요인들에 대한 응답자들의 인식을 기술통계분석을 통하여 나타낸 것이다. 그래프를 통하여 드러나듯이 학생들은 게임 섯다운

〈표 1〉 측정항목

구성개념	설문 항목	측정항목 근거
일방향 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부/관련기관은 학생들에게 게임 섯다운제에 관한 정부의 입장을 전달하지만 학생들의 의견을 전달하기는 어렵다.</li> <li>게임 섯다운제를 시행하는 정부/관련기관은 학생들의 의견을 청취하기보다는 정보를 전달하는 경우가 많다.</li> <li>정부/관련기관은 게임 섯다운제 관해서 일방향적인 소통을 하는 경우가 많다.</li> <li>게임 섯다운제에 관한 정부/관련기관의 커뮤니케이션 방식은 대부분 학생들에게 정보를 확산시키는 데에 초점이 맞추어져 있는 것 같다.</li> </ul>	Rhee[30], Yun[29]
쌍방향 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부/관련기관에서는 게임 섯다운제와 관련된 세부정책을 시행하기에 앞서 학생들의 의견을 수렴하는 편이다.</li> <li>정부/관련기관에서는 게임 섯다운제와 관련된 정책 시행 이후 그에 따른 학생들의 애로사항을 들어준다.</li> <li>정부/관련기관에서는 게임 섯다운제와 관련된 학생들의 건의사항을 잘 들어준다.</li> <li>정부/관련기관은 게임 섯다운제와 관련하여 학생들과 수시로 의견을 교환한다.</li> </ul>	Rhee[30], Yun[29]
상호이해 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부/관련기관은 게임 섯다운제에 대한 학생들의 오해가 없도록 노력하고 있는 것 같다.</li> <li>정부/관련기관은 게임 섯다운제에 대한 정부와 학생 상호간 이해증진을 위해 노력하고 있는 것 같다.</li> <li>정부/관련기관은 학생들이 게임 섯다운제를 따르도록 하면서 학생들의 입장을 대변하고자 노력하고 있다.</li> <li>정부/관련기관은 게임 섯다운제를 시행하는 학생들과 신뢰관계를 형성하고자 노력하고 있다.</li> </ul>	Rhee[30]
목표 지향적 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부/관련기관은 학생들에게 게임 섯다운제에 대해 정부에 유리한 정보만 알려주는 것 같다.</li> <li>정부/관련기관이 게임 섯다운제에 대한 정보를 제공하는 것은 학생들이 정부가 원하는 대로 따라오게 하기 위해서인 것 같다.</li> <li>정부/관련기관은 게임 섯다운제에 관해 정부에 유리한 정보는 제공하고 불리한 정보는 감추는 것 같다.</li> <li>정부/관련기관은 학생들이 정부의 입장에 동의하게끔 설득하기 위해 정보를 제공하는 것 같다.</li> </ul>	Rhee[30]
면대면 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부/관련기관에서는 게임 섯다운제에 대한 홍보를 위해 학생들과 정기적인 만남을 가지는 편이다.</li> <li>정부/관련기관에서는 게임 섯다운제에 대한 홍보를 위해 학생들과 세미나를 가지기도 한다.</li> <li>정부/관련기관에서는 게임 섯다운제에 대한 홍보를 위해 면대면 홍보를 하기도 한다.</li> <li>정부/관련기관에서는 게임 섯다운제에 대한 홍보를 위해 우리 학교에 방문교육을 실시하기도 한다.</li> </ul>	Yun[29]
비대면 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부/관련기관에서는 홈페이지를 활용하여 게임 섯다운제를 학생들에게 홍보하는 편이다.</li> <li>정부/관련기관에서는 이메일을 활용하여 게임 섯다운제를 학생들에게 홍보하는 편이다.</li> <li>정부/관련기관에서는 홍보책자를 활용하여 게임 섯다운제를 학생들에게 홍보하는 편이다.</li> <li>정부/관련기관에서는 동영상상을 활용하여 게임 섯다운제를 학생들에게 홍보하는 편이다.</li> </ul>	Yun[29]
윤리적 커뮤니케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부/관련기관이 학생들에게 게임 섯다운제에 관하여 전달하는 정보는 사실일 것이다.</li> <li>게임 섯다운제를 시행하는 정부/관련기관은 학생들을 위해서 실시되는 제도일 것이다.</li> <li>게임 섯다운제를 시행하는 정부/관련기관은 특정한 세부정책을 시행했을 때 학생들에게 미칠 수 있는 파급효과를 충분히 고려하고 있을 것이다.</li> <li>게임 섯다운제를 시행하는 정부/관련기관은 특정한 세부정책을 시행하는 이유나 동기를 학생들에게 잘 설명해준다.</li> </ul>	Rhee[30], Yun[29]
자발적 수용태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>나는 게임 섯다운제를 가급적이면 준수하고 싶다.</li> <li>나는 내 주변 친구들이 게임 섯다운제를 잘 지킬 것이라고 생각한다.</li> <li>우리학교 내에서는 게임 섯다운제를 장려하는 분위기가 잘 형성될 것 같다.</li> </ul>	Hong[20], Hong and Faeda[21]
기회 주의적 수용태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>나는 게임 섯다운제를 이행하지 않아도 실제 처벌이 크지 않을 것이라고 생각한다.</li> <li>나는 내 주변 친구들이 편법을 사용하여서라도 게임을 할 것이라고 생각한다.</li> <li>나는 게임 섯다운제 미준수로 적발된 학생들은 요령이 없어서 적발된 것이라고 생각한다.</li> </ul>	Hong[20], Hong and Faeda[21], Hong and Ostini[22]



〈표 2〉 연구모형의 변수 간 상관관계

	일방향	쌍방향	상호이해	목적달성	대인간	비대면	윤리성	자발성	기회주의
일방향	1.00								
쌍방향	-0.35**	1.00							
상호이해	-0.42**	0.55**	1.00						
목적달성	0.37**	-0.20*	-0.17	1.00					
대인간	-0.37**	0.48**	0.58**	-0.22*	1.00				
비대면	-0.36**	0.46**	0.50**	-0.21*	0.69**	1.00			
윤리성	-0.07	0.15	0.16	-0.17	0.31**	0.34**	1.00		
자발성	-0.02	0.33**	0.16	-0.17	0.12	0.17	0.34**	1.00	
기회주의	0.37**	-0.34**	-0.26**	0.31**	-0.25**	-0.30**	-0.03	-0.30**	1.00
평균	5.58	2.51	2.67	4.78	1.91	2.18	3.50	3.87	5.14
표준편차	1.17	1.29	1.34	1.17	1.20	1.19	1.18	1.72	1.38

주) \* p < .05, \*\* p < .01.

제도의 커뮤니케이션 방식이 쌍방향적이라기보다는 일방향적이며, 상호이해 보다는 단지 정부가 목적을 달성하기 위한 커뮤니케이션 방식을 취하는 것으로 인식하고 있는 경우가 많았다. 또한 대인간 소통, 비대면 소통 등 커뮤니케이션 채널을 통한 충분한 제도에 대한 커뮤니케이션이 이루어지지 않고 있음을 확인할 수 있다.

다음은 정부의 게임 섯다운제도에 대한 커뮤니케이션 요인들이 실제로 게임 수용의 자발적, 혹은 기회주의적 수용태도에 미치는 영향력을 회귀 분석을 통하여 검증하였다. 먼저 제도에 대한 자발적 수용동기에는 쌍방향소통이 .17(p < .01), 윤리적 소통이 .46(p < .01)의 유의한 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 정부가 학생들의 제도에 대한 자발적 수용을 높이기 위해서는 쌍방향적이며 윤리적인 커뮤니케이션을 강화해 나갈 필요가 있음을 확인할 수 있다.

아울러 게임 섯다운제도에 대한 커뮤니케이션 요인들이 제도의 기회주의적 수용동기에 미치는 영향력을 살펴보았다. 분석결과 정부의 일방향소통이 .23(p < .10), 목적달성소통이 .23(p < .05)이 제도에 대한 학생들의 기회주의적 수용동기를 높이는 부작용이 나타나고 있었고, 쌍방향소통이 -.21

(p < .10)의 영향력으로 기회주의적 수용동기를 낮추어주고 있었다. 이러한 결과는 정부의 일방적인, 그리고 목적만 달성하려는 성급한 커뮤니케이션이 제도에 대한 학생들의 기회주의적 수용태도를 더욱 높여주고 있다는 사실을 반증해 주고 있으며, 쌍방향적인 소통방식이 이러한 동기나 태도를 줄여줄 수 있음을 확인하게 해 준다. 이러한 결과는 노진철[1], 정창현[8]이 제시한 바와 같이 정부가 정책 추진과정에서 수용자들의 의견수렴과정을 소홀히 하는 경우 커다란 반발감을 일으킬 수 있으며, 경우에 따라서는 정책의 실패를 초래할 수도 있음을 보여주는 결과라고 하겠다.

## 5. 결론 및 시사점

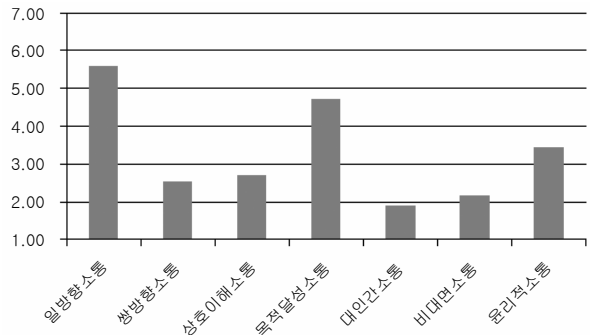
오늘날 우리사회는 정치, 경제, 문화 등의 다양한 분야에서 과거보다 한층 성숙된 민주주의가 확산되고 있다. 이러한 현상은 최근 교육분야에 있어서 특히 두드러져 보이는데 과거 창의성을 저해하는 획일적인 교육방식으로 비판받았던 교육방식이 민주적인 방식으로 변화하는 것은 매우 바람직한 현상이라 할 것이다. 또한 섯다운제도를 놓고 부처 간의 논쟁이 심화되고 있으나 청소년들의 권

〈표 3〉 연구모형 측정항목의 신뢰성과 타당성

변수	측정항목	요인적재량								Cronbach's α
일방향	ONEW1	0.67								.87
	ONEW2	0.88								
	ONEW3	0.82								
	ONEW4	0.82								
쌍방향	TWOW1		0.84							.94
	TWOW2		0.87							
	TWOW3		0.85							
	TWOW4		0.72							
상호이해	UNDE1			0.84						.95
	UNDE2			0.90						
	UNDE3			0.86						
	UNDE4			0.85						
목적달성	OBJE1				0.84					.80
	OBJE2				0.88					
	OBJE3				0.56					
	OBJE4				0.82					
대인간	FTFA1					0.78				.94
	FTFA2					0.79				
	FTFA3					0.81				
	FTFA4					0.75				
비대면	NONF1						0.81			.93
	NONF2						0.73			
	NONF3						0.83			
	NONF4						0.85			
윤리성	ETHI1							0.86		.77
	ETHI2							0.81		
	ETHI3							0.68		
	ETHI4							0.60		
자발성	VOLU1								0.78	.86
	VOLU2								0.74	
	VOLU3								0.74	
	VOLU4								0.74	
기회주의	OPPO1								0.71	.74
	OPPO2								0.84	
	OPPO3								0.80	

〈표 4〉 게임 섯다운제도의 성공적인 커뮤니케이션 요인들의 기술통계분석 결과(7점 척도)

커뮤니케이션 요인		평균	표준편차
방향	일방향소통	5.58	1.17
	쌍방향소통	2.51	1.29
목적	상호이해소통	2.67	1.34
	목적달성소통	4.78	1.17
채널	대인간소통	1.91	1.20
	비대면소통	2.18	1.19
윤리성	윤리적소통	3.50	1.18



리를 포함한 청소년들의 삶을 이해한다면 무조건 강제적으로 온라인 게임을 차단하는 것보다 청소년들이 즐길 수 있는 건전한 놀이 콘텐츠 개발과 놀이를 할 수 있는 공간과 환경마련이 보다 시급한 것으로 보인다. 게임 섯다운제도에 대한 접근도 과거와 같이 무조건적으로 학생들을 통제하려고 할 것이 아니라 학생들의 자율적인 의사를 존중하는 선상에서 의견을 조율하며 이루어지는 접근법이 더욱 바람직할 것이다.

본 연구는 게임 섯다운제도의 실제 수용자들인 학생들을 대상으로 제도의 바람직한 방향성을 파악하고자 하였다. 연구모형에서는 정부의 게임 섯다운제도에 대한 실제 수용자들인 학생들이 인식하는 커뮤니케이션의 정도를 우수성 이론이 제시하는 요인들을 중심으로 살펴보았다. 본 연구를 통하여 얻을 수 있었던 시사점을 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 게임 섯다운제도에 있어서도 기존의 인식 관에서 벗어나 정부 및 관련 부처가 정책 수용자인 학생들과 쌍방향적 커뮤니케이션을 강화해 나갈 필요성이 제기된다. 현재 게임 섯다운제도에 대한 정부의 커뮤니케이션 방식은 일방향적이며 목적달성형의 커뮤니케이션이라는 문제점이 제기되는데 이러한 방식의 커뮤니케이션은 학생들이 제도를 표면적으로 수용한 것 같아도 추후에 기회주의적으로 제도를 위반하는 부작용을 야기할 것으로 보인다. 쌍방향적 의사소통은 제도에 대한 자발적 수용동기를 높이며 기회주의적 수용동기를 낮추어주는 요인이므로 앞으로 정부는 쌍방향적 커뮤니케이션을 강화해 나갈 필요성이 제기된다.

둘째, 게임 섯다운 제도가 성공적으로 수용되고 확산되기 위해서는 앞서 제시한 사항들에 대한 면밀한 고려와 더불어 온라인 게임이용을 대체할 수 있는 건전한 오락, 유희 프로그램의 정책적 개발이 뒷받침 되어야 할 것이다. 최근 정부부처들은 게임과몰입과 관련된 다양한 규제제도들을 신설하고 있는 상황이다. 2012년 8월부터 시행예정인 섯택적 섯다운제도(문화체육관광부) 이외에 게임과

몰입 부담금제도(문화체육관광부·여성가족부), 쿨링오프제도(교육과학기술부), 게임유해성조사(교육과학기술부·여성가족부) 등의 제도들이 논의되고 있다. 하지만 대부분 논의의 초점이 규제에 맞추어진 경우가 많아 제도의 실 수용자인 청소년의 의견이 반영되기는 어려운 실정이다. 인터넷이나 게임이 이미 우리 청소년 문화의 주요한 요소로 자리 잡고 있음을 고려할 때 게임의 순기능을 공개의 장에서 키워나가면서도 부작용을 최소화 할 수 있는 방안을 개발해 나가야 할 것이다. 또한 정책의 보다 성공적인 수용과 확산을 위해 정책을 수립하는 기관들이 정책의 최종 수용자인 청소년들을 인권의 주체로서 바라보고 이들의 다양한 의견을 귀담아 들을 수 있도록 노력해야 할 것이다.

마지막으로 본 연구는 학문적인 체계성을 바탕으로 논리를 검증하고자 노력하였으나 다음과 같은 한계점을 내포하고 있다. 첫째, 설문조사를 통한 중단조사의 한계점을 내포하고 있다. 둘째, 고등학생을 대상으로 한 현행 연구의 대상을 차후에는 연령대, 성별 등으로 나누어 더 세밀한 분석이 이루어질 필요성이 있다 또한, 학생 뿐 아니라 학생들을 보호, 관리하는 부모 및 교사들을 대상으로 제도의 수용에 대한 영향력을 연구할 필요성도 제기된다. 셋째, 본 연구에서는 주로 우수성이론을 중심으로 이론을 수립하였지만 차후 제도수용에 관한 다양한 이론적 접목이 요구된다. 이상의 한계점에도 불구하고 앞으로 게임 섯다운제도의 성공적인 정착을 위한 후속연구들이 지속적으로 이루어지기를 기대한다.

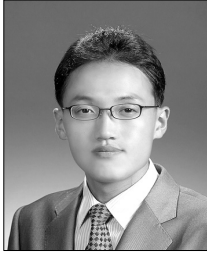
## 참 고 문 헌

- [1] 노진철, “2008년 촛불집회를 통해 본 광우병 공포와 무지의 위험소통”, 『경제와 사회』, 제 84권(2009), pp.158-182.
- [2] 민혜림, “청소년의 심리적 반발심, 정서적 회피 및 자기노출이 또래애착에 미치는 영향”, 명지대학교, 석사논문, 2008.

- [3] 유홍식, “인터넷게임에 대한 제 3자 편향적 지각과 규제 태도에 미치는 영향에 관한 연구”, 『언론과학연구』, 제11권, 제2호(2011), pp.333-364.
- [4] 이춘호, “청소년의 사회성 향상을 위한 온라인 게임 내 윤리적 사회 환경 마련 제안”, 『한국컴퓨터게임학회논문지』, 제17권(2009), pp. 151-157.
- [5] 이해란, 이연숙, “교사의 면대면 수업과 사이버 가정 학습의 학습 효과 비교”, 『한국 가정과 교육학회지』, 제21권, 제2호(2009), pp.139-158.
- [6] 이해국, 김현수, 이태진, “온라인 게임 섀도우 제 도입에 따른 비용편익분석 연구”, 여성가족부, 2011.
- [7] 오세중, “출판산업의 CSR 홍보효과 제고 요인에 관한 연구”, 『출판잡지연구』, 제16권, 제1호(2008), pp.144-165.
- [8] 정창현, “총체적 위기 빠진 이명박 정부 : MB 식 리더십에 등 돌린 지지층-국민은 일방적 밀어붙이기 아닌 소통 원한다”, 『민족21』, 제87권(2008), pp.34-39.
- [9] 조정남, “청소년이 지각한 부모-자녀 갈등과 심리적 반발심 및 진로태도성숙도와와의 관계”, 서강대학교, 석사논문, 2006.
- [10] 채서일, 『마케팅조사론』, 학현사, 2001.
- [11] 한국인터넷진흥원, 『한국인터넷백서』, 한국인터넷진흥원편집부, 2011.
- [12] 행정안전부, 한국정보화진흥원, 『2010 인터넷 중독실태조사』, 2010.
- [13] 홍성목, 김선주, 이만영, “심리적 반발심을 어떻게 측정할 것인가”, 『한국심리학회지』, 제13권, 제1호(1994), pp.153-166.
- [14] Brehm, J. W., *A theory of psychological reactance*, New York : Academic Press, 1966.
- [15] Brehm, J. W. and S. S. Brehm, *Psychological reactance : A theory of freedom and control*. San Diego, CA : Academic Press, 1981.
- [16] Grunig, L. A., J. E. Grunig, and D. M. Dozier, *Excellent public relations and effective organizations : A study of communication management in three countries*, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, 2002.
- [17] Grunig, J. E., “Three stopping experiments on the communication of science”, *Journalism Quarterly*, Vol.51, No.3(1974), pp.387-399.
- [18] Grunig, J. E. and T. Hunt, *Managing Public Relations*, Cengage Learning, 1984.
- [19] Grunig, J. E. and L. A. Grunig. *Models of public relations and communication*, 1992.
- [20] Hong, S.-M., “Hong’s psychological reactance scale : A further factor analytic validation”, *Psychological Reports*, Vol.70, No.1 (1992), pp.512-514.
- [21] Hong, S.-M. and S. Faedda, “Refinement of the Hong psychological reactance scale”, *Educational and Psychological Measurement*, Vol.56, No.1(1996), pp.173-182.
- [22] Hong, S.-M. and R. Ostini, “Further evaluation of Merz’s psychological reactance scale”, *Psychological Reports*, Vol.64 No.3(1989), pp.707-710.
- [23] Locke, E. A., G. P. Latham, and M. Erez, “The determinants of goal commitment”, *Academy of Management Review*, Vol.13, No.1(1988), pp.23-39.
- [24] Mavis, B. and B. Stoffelmayr, “Multidimensional evaluation of monetary incentive strategies for weight control”, *Psychological Record*, Vol.44, No.2(1994), pp.239-252.
- [25] Miller, C. H., M. Burgoon, J. R. Grandpre, and E. M. Alvaro, “Identifying principal risk factors for the initiation of adolescent smoking behaviors : The significance of psychological reactance”, *Health Communica-*

- tion, Vol.19, No.3(2006), pp.241-252.
- [26] Peters, T. and J. Waterman, *In Search of Excellence*, Warner Books, New York, 1982.
- [27] Rhee, Y., "Global public relations : a cross-cultural study of the excellence theory in South Korea", *Journal of Public Relations Research*, Vol.14, No.3(2002), pp.159-184.
- [28] Tracey, T. J. and M. Dundon, "Role anticipations and preferences over the course of counseling", *Journal of Counseling Psychology*, Vol.35, No.1(1988), pp.3-14.
- [29] Yun, S. H., "Toward public relations theory-based study of public diplomacy : testing the applicability of the excellence study", *Journal of Public Relations Research*, Vol.18, No.4(2006), pp.287-312.
- [30] Rhee, Y., "Global Public Relations : A Cross-culture study of the excellence theory in south korea", *Journal of Public Relations Research*, Vol.14, No.3(2002), pp.159-184.
- [31] Wicklund, R. A., *Freedom and reactance*, Potomac, MD : Lawrence Erlbaum, 1974.

## ◆ 저 자 소 개 ◆

**박 찬 욱 (kultar@khu.ac.kr)**

현재 경희대학교 사회과학 연구원 전임연구원으로 재직 중이며, 경희대학교 무역학과에서 강의 중이다. 주요 관심분야는 국제무역, 전자무역, 온라인 및 오프라인 환경에서의 소비자 행동, MIS 분야 등이다. 그의 논문은 무역학회지, 국제통상연구, 지식경영연구 등의 학술지에 게재되었다.

**이 신 복(leesinbok@sogang.ac.kr)**

현재 서강대학교 경영전문대학원 박사과정에 재학 중이며, 경희대학교 일반대학원에서 경영학석사를 하였다. 주요 관심분야는 온라인 및 오프라인 환경에서의 소비자 행동, MIS, 지식경영, 의료경영 등이다.