
여가 문화 활동으로서 게임의 사회적 기능

유석호*, 이완복**

Social function of game as a leisure activity

Seuc Ho Ryu*, Wan bok Lee**

요약 게임 산업에 전반에 대한 부정적인 인식이 올바른 게임 문화 정착에 걸림돌이 되고 있는 시점에서 여가문화의 중요 선택 활동으로서 게임의 기능을 살펴보는 연구로서 본 연구의 의미가 있다. 여가시간에 즐겨하는 활동의 하나로서 게임의 주요 순기능으로는 스트레스해소와 긴장완화, 다양한 정체성체험과 긍정적 사회화경험, 자아존중감 강화와 이상형적 자아실현, 독립적 사고 및 문제해결능력강화, 학습동기부여, 신체능력향상, 공격적 성향의 감소, 평등적 의식배양, 기술문명에 대한 친숙감증가, 다양성에 기반을 둔 개성강화 등 10가지로 분석하여 보았다.

주제어 : 여가, 게임, 고려요소, 사회적순기능

Abstract The significance of this study lies in the fact that it looks into the function of games as one of the important leisure activities at the moment when negative perception on overall game industry is becoming an obstacle in settlement of sound game culture. Game is one of the activities enjoyed in leisure time. The main positive effects of game were analyzed classifying them into 10 types including the stress relief and alleviation of tension, diverse identity experience and positive socialization experience, strengthening of self-respect and ideal self-realization, strengthening of independent thinking and problem-solving capacity, motivation for learning, enhancement in physical capacity, decrease in aggressive tendencies, cultivation of awareness on equality, increase in familiarity with the civilization of technology, and strengthening of individuality based on diversity.

Key Words : Leisure, Game, Element, Social function

1. 서론

국민소득 2만불 이상에 인구 5천만 이상인 국가를 지칭하는 20-50 클럽에 전 세계 7번째 가입된 국가로서 대한민국의 많은 부분은 선진국에 진입하는 지표들을 보여주고 있다. 특히, 선진화되는 경제에 맞추어 삶의 질에 대한 관심도 높아지고 여가에 대한 개념도 확대되고 있다. 주요여가활동의 하나로서 게임은 인식의 전환이 필요한 산업으로서 문화 융복합 선진국 형 산업으로서 육성 발전 시켜야 할 시점이다. 게임산업은 문화산업 중에 가장 최근에 산업의 형태로 진입한 산업이면서 가장 중심적인 산업으로 무역후자에 중요한 역할을 수행하고 있다[1].

여가활동의 중요 선택으로서 게임의 사회적 기능은 순기능과 역기능이 분명히 공존하지만 아직, 이에 대한

연구는 미흡한 상태이다. 게임에 관련되어 사회면에 자주 나타나는 게임에 대한 부정적인 방송과 기사는 대 국민 인식도 저조하여 게임 산업계 전체에 악 영향을 미치고 있다. 선진국간의 보이지 않는 국가 간의 무한경쟁 분야인 문화산업의 중심산업으로 게임 산업은 국가적으로도 절대 포기 못 하는 핵심 산업이다. 게임 산업에 대한 올바른 인식으로 여가문화 활동으로서 게임의 사회적 기능을 분석하고자 한다.

여가문화의 개념을 이해하고 여가활동에 대한 분석과 게임의 사회적기능을 순기능과 역기능으로 분석하여 게임산업 발전방향으로 순기능의 강화와 역기능의 보완방향을 추출하는 것이 본 논문의 연구 목표이다.

*공주대학교 게임디자인학과

**공주대학교 게임디자인학과(교신저자)

논문접수: 2012년 7월 26일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2012년 8월 20일

2. 여가문화의 개요

2.1 여가의 개요

오늘날 여가의 개념에 대한 학자들의 정의는 여가를 바라보는 관점에 따라 매우 다양한 형태로 나타나고 있다 [2]. 어떤 학자들은 여가를 자유시간 좋은대로 하는 시간 이라고 정의하기도 하며, 비 실용주의자들에 의해 전달된 여가의 개념은 여가는 순전히 하는 즐거움으로 행해지는 것을 의미하는 것이다[3]. 여가는 영어의 leisure를 번역한 말로서 일(work) 또는 노동(labor)과 대칭관계 있는 성격의 활동과 심리상태를 중심으로 구성된 개념이다.[4]

여가에 대한 정의는 세가지의 범주 즉 시간, 활동, 심리적 상태로 구분되는 것이 일반적이다. 시간으로 한 정의를 살펴보면, 여가는 하루 24시간 가운데 노동, 수면, 식사 그리고 기타 생리적으로 필요한 시간 등을 제외한 나머지 시간을 의미한다. 즉 여가를 잔여시간(residual)으로 간주하는 것이다. 이러한 여가를 시간으로 개념화 하는 것은 여가를 비교적 쉽게 계량화 할 수 있다는 장점을 가지고 있으나, 여가가 즐거움 등의 질적인 성격을 가지고 있다는 점을 간과하는 단점을 동시에 갖고 있다고 평가되고 있다[5].

활동의 관점에서 여가는 여가를 단순히 시간적 관점에서 벗어나 참여하곤 활동에 의거하여 정의하는 경우이다. 이러한 정의는 목적을 가지고 재미있는 활동을 하는 것 편안한 독서나 휴식등의 활동, 꼭 해야 되는 일로부터 탈피하여 기분 전환을 위한 활동, 일상적인 것과는 완전히 다른 활동 등을 의미한다. 그러나 이러한 접근은 여가 활동으로부터 얻는 심리적 결과가 늘 동일한 것은 아니며 동일한 활동이더라도 어떤 사람과 언제하는가에 따라 다르다는 점에서 여가의 심리적 영향을 과소 평가하고 있다는 단점이 있다[6].

마지막으로 심리적 상태로서 여가에 대한 정의는 여가를 즐기는 당사자의 정신적 상태에 의해 정의하는 것으로 여가가 단순의 회계적인 요인들의 결과라든지 혹은 남은 시간 혹은 휴가의 결과가 아닌 마음의 태도라는 것을 강조한다. 즉 즐거움을 느끼는 마음의 상태를 여가의 가장 중요한 특성으로 본다. 그러나 이러한 정의는 매우 주관적이어서 여가를 객관적인 학문으로 다루는 도구로써는 단점이 있다. 이런 장단점을 고려하여 현재 여가에 대한 정의는 개인이 자신의 자유의지에 의해 탐닉하는 일로서 직업 가정 및 사회적 의무를 이행한 후에 휴식을

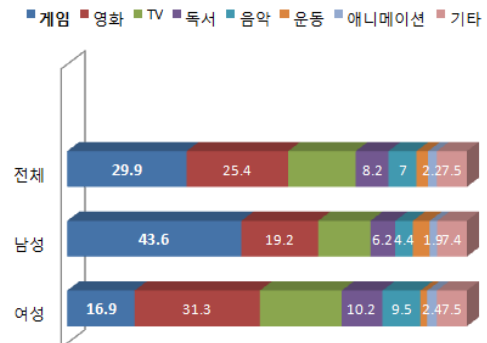
취하거나, 즐기거나, 지식 증대, 기술 향상, 지역사회봉사 등의 자발적 참여 등을 수행하는 활동으로 보는 것이 일반적이다[7].

2.2 시대에 따른 여가의 개념 차이

고전사회에서의 여가는 하나의 활동의 범주가 아니라 생활의 전체로서 통합되어 있었다. 일을 해야 했던 주된 동기는 먹을 것을 구하고 피신처를 마련하는 등 일차적인 생물학적 욕구를 충족하기 위한 것이었다. 이후 전 근대적 사회에서의 여가는 특권층인 유한계층에 편중되어 있었고 그들이 사회의 모든 문화적인 면을 독점하였으며, 평민들은 여가의 기회에서 배제된 노동 중심적 생활문화가 주된 삶의 방식이었다. 근대적 시대에서는 과거 노동에서 면제된 유한계급을 비판하는 “하지 않으면 먹지도 말라” 라는 노동관의 의미가 상징적으로 드러나며, 여가는 바람직하지 않고 노동이 가치 있는 것이라는 인식의 변화가 생겼다. 현대사회에서의 여가는 대중여가의 시대로서 노동 및 생산 중심의 생활양식에서 여가 및 소비중심의 생활양식으로 변모하였다[6].

경제성장만이 국가의 주된 목표가 되던 시절을 지나 이제는 여가가 21세기 국가 경쟁력의 핵심이 되고 있다. 우리나라는 선진국 진입의 발판이라는 1인당 국민소득 2만 달러 시대에 접어들면서 여가에 대한 인식 및 가치관이 변화하고 있으며, 다양한 매체의 등장 및 컴퓨터의 대중화로 새로운 형태의 여가활동이 등장하면서 국민들의 다양한 여가생활 수요를 증대시키고 있다. 변화하는 사회, 경제, 정책적 환경은 새로운 여가의 흐름으로 나타나고 있으며 국민의 삶의 질 향상과 국가 경쟁력 증진 차원에서 여가의 중요성은 더욱 커지고 있다[8].

2.3 주요여가활동



[그림 1] 주요 여가활동 그래프

주요 여가활동을 살펴보면 게임, 영화, TV순으로 여가활동을 주로 즐기며, 성별에 따라 남성은 게임이 43.6%로 1위 여성은 영화가 31.3%로 1위를 차지하고 있다[9].

3. 여가문화로서 게임 산업

3.1 게임산업의 사회적환경과 경제적환경

이러한 게임을 통한 여가는 크게 늘어가고 있는데 반해, 게임 여가에 따른 사회적 관심은 주로 게임부작용 중독과 같은 규제 위주로 사회적 담론이 형성되고 있어 게임 여가의 사회적 논의와 공감대 형성에 큰 장애요소로 작용하고 있다. 하지만 게임 여가활동을 우리 생활 속에서 차지하는 비중이 날로 커져가고 있다. 게임 여가 활동 대부분이 젊은 층을 중심으로 빠르게 확산되고 있기 때문에 커다란 사회적 사건, 사고에 접할 때 게임을 원인으로 제공하고 있는 상황이라고 할 수 있다[7].

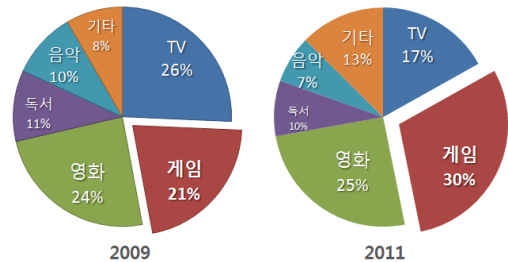
게임은 디지털 공간에서의 가치에 대한 이용자들의 로열티가 가장 높은 분야라고 할 수 있는데 이는 가장 몰입도가 강하며 게이머가 상상하는 모든 행동에 거의 즉각적인 반응이 되기 때문이라고 해석할 수 있다. 또한 게이머의 행동에 따라 다른 게이머들도 실시간으로 반응을 보임으로서 게이머들은 디지털로 인해 생긴 가상 공간을 현실 세계 못지 않게 중요시하는 경향이 있고 이러한 인터랙티브한 특성은 기존에 나의 행동과 타인의 행동이 순차적으로 이루어졌던 턴방식의 생활상과는 크게 다르다고 할 수 있다. 이렇듯 게임을 비롯한 디지털 공간을 어린시절부터 접하며 성장하고 있는 세대들은 장기적으로는 현재의 세대와는 전혀 다른 가치관과 세계관을 가지며 성장할 확률이 아주 높다고 할 수 있다[10].

또한 게임은 강력한 흡입력외에 게임세계속 선택이 자유롭다는 특성을 가지고 있는데 이는 곧 현실세계에서의 직업과 나이 성별 재산 유무에 관계없이 스스로의 선택에 따라 나의 분신이 어떻게 가상 공간속에서 성장하고 활동할 것인지에 대해 결정할 수 있음으로 기존 아날로그 식 사고와는 다른 일면이라고 할 수 있겠다. 다음으로 게임의 특징은 매우 논리적이라고 할 수 있다. 개인은 1과 2로 구성된 디지털이라는 매개체를 그래픽으로 구현함으로써 컴퓨터의 명령에 의해 수행되는 매우 논리적인 여가 활동이라고 할 수 있다. 이러한 게임의 명확한 논리

성은 게임을 즐기는 세대들의 능력 개발에 있어 주요한 도구가 될 수 있다고 할 수 있고 이는 곧 세계적으로 게임 산업의 과제이자 트렌드라고 할 수 있는 기능성 게임에 대한 큰 관심과도 그 맥락을 같이 한다고 할 수 있다.

게임의 또 다른 특성은 시간과 공간의 제약이 존재하지 않는다는 점을 들 수 있다. 유비쿼터스 환경하에서 주요한 디지털 기기만 보유하고 있다면 시 공간의 제약없이 즐길 수 있다. 기존 아날로그 여가활동에서 무엇인가를 즐기기 위해 오랜 시간의 이동이다. 기다림이 필요하지만 디지털 여가 특히 온라인 게임에서는 이용자가 원하면 장소와 시간의 제약 없이 바로 즐길 수 있다[7].

3.2 여가시간에 즐겨하는 활동



[그림 2] 여가시간에 즐겨하는 활동

여가시간에 즐겨하는 활동을 조사한 결과, ‘게임’이 29.9%로 1위를 차지했다 2009년에는 게임이 20.4%로 3위를 3위를 차지했으나 2010년에는 28.3%로 1위를 차지했고, 2011년에도 소폭 상승하여 1위를 유지하였다. 특히 남성의 게임 이용은 2009년 29.8%, 2010년 39.9%, 2011년 43.6% 꾸준한 증가세를 보여주고 있다[9, 11].

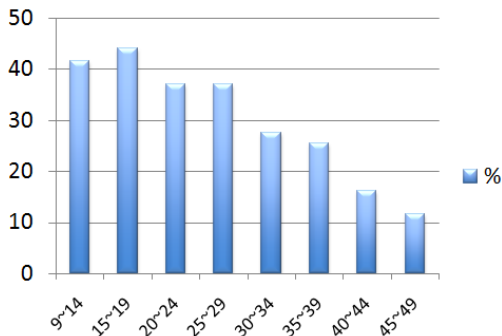
3.3 놀이문화로서 게임산업

호이징하는 ‘놀이는 문화보다 우선한다’라는 관념 형태 속에 놀이의 진중함을 가지고 놀이와 인간, 문화, 사회 사이의 관계를 연구하기 시작하여, 인간의 문화는 놀이에 의하여 만들어진다고 하였다. 그는 놀이를 인간 최상의 근원적 요구의 하나로 보고 정신문화의 최고로서 고귀한 기능으로 인정하여 놀이를 단순히 미적 영역만이 아닌 플라톤의 신성한 놀이, 미적 최상의 놀이로서 모든 문화에 우선하여 존재하고 있다고 하여 진정한 놀이이론을 역설한다[12].

게임은 놀이에서 발전된 것으로서, 어린이의 순수놀이

가 점차 조작·창작화·규격화되어 청소년, 성인의 세련되고 엄격한 놀이(자연적 놀이에서 조직적 놀이로) 오락, 경기, 시합, 스포츠 등의 여러 활동이 된다. 놀이가 보다 본능적·실천적이고 상징적 표상과 허구성이 있으면서, 임의적 규칙에 따르는 이동적·학습적인 여가활동이라 하면, 게임은 의도적이고, 고도의 형태인 인위적·조직적·규격적이며, 다소 상상과 계산적이고 경험적인 역량을 수반하는 여가활동이라 할 수 있다. 여가의 본질로서 게임은 정상적인 노동이나 일상적인 책임으로부터 떠난 시간과 공간 내에서 자의적 즐거움과 흥미로 기분전환을 추구하는 활동으로, 심신에 활력과 생활 에너지를 축적하는 기능으로 정의할 수 있다. 적당한 게임은 심리적인 카타르시스를 일으키고 감정을 순화하는 레크레이션 활동이 된다[13].

3.4 연령별 게임 이용정도



[그림 3] 연령별 게임 이용 정도

연령별 결과 30대 미만의 경우 게임을 선호하는 비율이 가장 높게 나타난 반면, 30대 이상의 연령층은 영화와 TV시청을 선호하는 것으로 나타났다. 특히 만 15~19세 청소년들의 경우 여가 시간에 즐거하는 활동으로 게임을 선택한 경우가 44.1%로 전 연령층에서 가장 높은 비율을 보여 주었다[9].

3.5 게임산업의 사회적 기능

게임은 그 자체의 몰입성과 중독성으로 인한 여러 가지 사회적 물의를 일으키고 있다. 이장에서는 한국청소년연구원에서 연구한 ‘청소년 온라인 게임 이용실태 연구’에서 제시된 순기능과 역기능을 분석하였다.

3.5.1 게임의 순기능

1) 스트레스 해소, 긴장완화, 휴식, 여가

게임으로서 적절한 몰입은 청소년들의 심리상태를 스트레스로부터 멀리하게 하여 여가의 의미를 줄수 있는 충분한 조건이 될 수 있다.

2) 다양한 정체성 체험, 긍정적 사회화 경험

게임이란 가상 세계속에 현실적 자아를 대신하는 캐릭터를 설정해 놓고 이를 통해 이미 구성되어진 게임의 법칙을 따라 주어진 목표를 완성해 나가는 놀이이다. 따라서 그것이 온라인 게임이든 아니든 현실세계에서와는 구별되는 또다른 역할과 정체성을 경험하게 된다. 특히 게임이 온라인상에서 집단적으로 이루어지는 전략 시뮬레이션인 경우, 새로운 사람들과 현실적으로 맺기 어려운 새로운 연대성 또는 공동체성을 경험하게 되기 때문에 이를 통해 긍정적인 사회화가 경험되기도 한다.

3) 자아 존중감 강화, 이상형적 자아실현

평상시에 자기 자신에 대한 자존감이 미약했던 청소년의 경우 게임을 통해 본인이 희망했던 이상적 모습을 시행해 봄으로써 개인적 자존감을 회복할 수 있으며, 나아가 미래의 본인 모습에 대해서도 미리 예상을 해볼 수도 있는 등 이경험은 자신에 대한 특정적 가치와 태도를 강화하는 계기가 될수도 있다.

4) 독립적 사고 및 문제 해결 능력 강화

게임의 구체적 실행은 그것이 집단적이든 개별적이든 관계없이 결국은 게임을 시행하고 있는 게이머 자신의 자발적인 결정과 능력등에 의해 이루어 진다. 따라서 게임에 적절히 몰입할 경우 청소년들에게는 독립적 사고력과 문제해결 능력이 강화될 수 있다.

5) 학습동기 부여

일반적으로 게임은 청소년들의 학습능력 신장에 배치되는 영역으로 인식되어져 있다. 그러나 게임은 청소년들로 하여금 학습동기를 자극하는 주요요인으로 작용하기도 한다. 전투기를 조종하는 경우 각종 계기판을 정확하게 이해하기 위해서는 그에 적합한 지식들을 습득해야 하고, 도시를 건설하는 경우에도 경제적 지식과 이를 뒷받침할 수 있는 수학적 지식이 일정 부분 갖추어져야 하며 외국어로 구성되어진 게임의 경우 의미 파악을 위해

서라고 해당 언어에 대한 관심이 주어지는 경우가 있다.

6) 신체능력 향상

게임을 하는데 있어 사용되는 대표적 신체기관은 손과 눈이다. 최근에는 청각과 촉각, 후각까지 현실화 하는 프로그램들이 개발되고 있어 조만간 게임에 이용되는 인체의 감각기관은 미각을 제외한 전체 감각으로 확대될 전망이다. 게임을 하는데 인체의 감각 사용범위가 증가 되는 이유는 게임에 몰입 할 수록 모든 감각을 사용하여 게임을 즐기고자 하는 인간의 자연적인 생리적 욕구 때문일 것이다.

7) 공격적 성향의 감소

게임을 통해 공격적 성향의 행위를 표현함으로써 현실에서의 그러한 태도가 대리 소모될 수 있다.

8) 평등적 의식 배양

게임의 세계에서는 게임의 능력을 제외한 여타의 기준은 무의미하기 때문에 현실세계에서 사용되던 각종 차별의 기준은 작용되지 않는다.

9) 기술문명에 대한 친숙감 증가

게임을 통해 점차 오늘날의 기술문명에 가까워지게 되는 긍정적 결과를 보일수 있다.

10) 다양성에 기반을 둔 개성강화

인터넷 문화의 특성은 다양성 자체에 위치하고 있다. 게임 또한 이와 같은 다양성의 문화에 기반을 두고 이루어져 있다고 할 수 있다. 현실적 다양성에 첨가하여 상상의 세계에서 가능한 부분까지도 게임은 가상적 영역에서 가능하게 하고 있으며, 따라서 이런 측면에서 볼 때 게이머들의 행위 특성 역시 다양성의 특성을 습득 하게 된다고 볼수 있다.

3.5.2 게임의 역기능

1) 가상과 현실의 몰 구분, 현실적 자아 상실

오늘날의 청소년문화에 있어 가상과 현실의 구분이 소수의 경우 혼동의 상태에 빠지는 현상이 관찰된다. 게임속의 전투가 현실적 감정을 자극하고 이것으로 인해 실제적 폭력이 발생하기도 한다.

2) 폭력 및 공격성향 조장

가상공간에서의 게임적 공격성이 게이머의 의식작용에 영향을 주어 폭력적 태도에 대해 도덕적 중요성을 감소시키게 되는, 즉 폭력의 부정성에 대해 무감각해지는 결과가 발생하기도 한다.

3) 매체의존성 강화, 물질주의 가치 강화 등에 의한 탈 인간화

일상생활 속에서 모든 중요한 가치는 게임을 할 수 있는 물질적 도구와 그에 따른 경제능력이 된다. 이는 철학적인 의미에서 접근해 볼 때 인간화의 모습이라고도 표현할 수 있다.

4) 충동적 행동

충동적 행위의 중요한 특징은 스스로의 욕구에 대한 억제력을 제어하지 못한다는 점에 있다. 사회적 관계 속에서 형성된 자아가 부족하게 되는 경우, 본능에 좌우되는 빈도가 많아지면서 충동적 행위가 빈전히 발생하게 될 가능성이 높아진다.

5) 사회부적응

게임에 중독된 경우에는 현실에서의 타인과 관계가 배제되어 집에 따라 타인의 의미가 상실되고 타인에 대한 흥미 자체도 감소되어 대인관계를 통한 다양한 사회적 기능을 습득하지 못하게 되는 결과가 초래되어 진다.

6) 게임에서의 대리만족에 의한 현실적 공허감, 우울감 유발

모든 노력을 경주하여 결국 게임에서 설정된 최고의 위치에 올라갔다고 하여도 마지막에 남는 자신의 느낌은 공허감, 허무감, 우울감 등이라고 한다.

7) 신체적 악영향

게임을 장기간 오래 시행할 경우 의자에 앉아 있음으로 인해 발생하는 요통, 건통, 손목 및 손가락 근육의 이상등이 나타나게 되며, 안구 건조증, 시력저하, 혈액순환장애, 소화불량 등의 현상이 나타날 수 있다.

8) 게임 금단 현상

중독된 행위를 하지 못하였을 때 불안하고 초조하며 환상이나 환영이 보이고 식용이 저하되며 모든 일에 대해 의욕이 저하되는 등의 현상이 나타난다.

9) 가족과의 대화 단절

게임에 몰입하게 되면 현실세계에서의 모든 사회적 관계가 중지되어지며, 따라서 가족들과의 대화 자체가 단절되어지는 경우가 발생한다.

10) 학습장애

게임에 투자하는 시간이 절대적으로 증가하고 모든 관심이 게임에 집중되어 집에 따라 심각한 학습장애가 발생될 수 있다.

11) 불평등적 성역할 강화

많은 게임에서의 주인공들은 남성이며 여성은 남성을 치장하는 보조적 인물들르로 그려지고 있고, 노출이 심한, 상품화된 여성성을 발견하게 된다. 이와 같은 게임들에 장기간 몰입하는 경우 게이머들은 자신도 의식하지 못하는 상태에서 왜곡되어진 불평등적 성역할을 학습하게 된다[14].

4. 결론

게임 산업은 게임유저의 행복추구를 도와주는 것을 목적으로 시작된 산업으로 그 의도가 다분히 사회 순기능적이고 긍정적인 산업이다. 최근에 게임산업은 소득의 증대와 여가시간의 증대 등과 함께 중요시되는 여가문화의 관심과 함께 그 관심이 높아지면서 올바른 인식에 대한 수요가 늘어나고 있다. 특히, 사회적인 순기능요소와 역기능 요소과 함께 공존하면서 게임산업은 개발자측면에서의 순기능요소 강화를 통한 장점 살리는 노력이 필요하다. 또한 게임 사용자 측면에서도 게임의 역기능요소로서의 단점들을 바로 인식하고 보완하는 노력이 필요하다고 하겠다. 이는 개발자와 사용자 모두가 긍정적이고 순기능적인 사고와 행동(플레이)이 동시에 노력되어야 함을 말 한다.

〈표 1〉 게임산업의 사회적 기능 주요 고려사항

장점(순기능)	단점(역기능)
여가와 휴식 정서 및 사회성 인지 및 지적활동 기능 인지 및 신체활동 기능	중독성 폭력성

향후 연구방향

게임 산업의 발전은 정부의 올바른 게임 산업정책 만이 아닌 다각적인 방향에서 게임산업계, 게임학계, 시민이 함께 올바른 게임문화의 정착과 인식이 수립되어 게임의 사회적 순기능이 강화될 때, 문화산업의 핵심인 게임 산업은 미래 고부가 산업으로 보다 견고한 자리를 잡을 것으로 사료 된다. 이러한 사회적 순 기능의 게임 개발을 위한 아이디어, 게임제작, 게임유통의 순환적인 연구가 게임개발자와 게임사용자(플레이어)의 상호작용과 함께 다각적이고 총체적인 연구가 필요하다고 사료된다.

참 고 문 헌

- [1] 한국게임산업진흥원(2010),대한민국게임백서 : 문화체육관광부.
- [2] 박숙희[2002], 컴퓨터 사용의 문제점과 개선방안에 관한 연구-청소년 여가문화를 중심으로 : 조선대학교 석사학위논문.
- [3] 윤길준(2001), 여가 문화 현상으로서 온라인게임의 실태와 역기능 분석의 연구 : 문화연구 Vol.6 No.-.
- [4] 최상진, 김기범, 최정인(2003), 한국문화에서의 여가의 의미 : 여가학연구, Vol.1 No.2.
- [5] 이진형(1995), 노동과 여가의 관계에 대한 연구 : 성균관대학교 석사학위논문.
- [6] 김문겸(1991), 한국인의 여가문화 노동과 여가에 대한사회사적 접근 : 부산대학교 박사학위논문.
- [7] 장현영(2009), 디지털 여가로서의 게임에 대한 특성 연구 : 야구게임과 야구 관람 비교를 중심으로, 명지대학교 사회교육대학원 석사학위논문.
- [8] 한국문화관광연구원(2008),여가백서 : 문화체육관광부
- [9] 한국게임산업진흥원(2011),대한민국게임백서 : 문화체육관광부
- [10] 이은석(2006), 게임세대 회사를 점령하다 : 세종서적.
- [11] 한국게임산업진흥원(2009),대한민국게임백서 : 문화체육관광부.
- [12] 강남국(1999), 여가사회의 이해 : 서울 형설출판사.
- [13] 이준남(2006), 여가활동으로서의 온라인 게임 : 게임 태도, 몰입, 자존감의 구조분석 : 한양대학교 박사학위논문.
- [14] 한국청소년개발원(2003) 청소년 온라인 게임 이용실태 연구 : pp40~48, 서울

[15] 김태규 외 4인(2010) : SNG에서의 사회적 기능 요소에 관한 연구(Study on social function factor in SNG) 한국컴퓨터게임학회논문지, Vol.21 No.-.

유 석 호



- 1994년 : 뉴욕공대 커뮤니케이션아트 졸업
- 2003년 : 現, 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임그래픽디자인, 멀티미디어
- E-Mail : seanryu@kongju.ac.kr

이 완 복



- 2004년 : KAIST 전자전산학과 전기및전자공학 전공(공학박사)
- 2007년 : 現, 공주대학교 게임디자인학과 교수
- 관심분야 : 게임엔진, 시뮬레이션, 이산사건시스템
- E-Mail : wblee@kongju.ac.kr