

셧다운제가 정부신뢰도에 미친 영향 분석 : 게이머와 비게이머의 비교 분석을 중심으로

최성락*, 민지애**

동양미래대학 경영학부*, 국민대 테크노디자인전문대학원 콘텐츠디자인전공**
haihabar@gmail.com, jjaemin@kookmin.ac.kr

An Impact Analysis of Shut down System on the Trust to Government
: focus on comparing gamer with non-gamer

Seong Rak Choi*, Jiae Min**

Dongyang Mirae University*, Kookmin University**

요 약

여성가족부는 2011년 10월부터 온라인게임에 대한 셧다운제를 실시하였다. 셧다운제는 게임 과몰입을 방지하고 청소년의 수면권을 보호하는 것을 정책 목표로 내세웠지만, 셧다운제가 과연 청소년들의 게임 과몰입을 해결할 수 있는지, 정책의 실효성 있는 집행이 가능한지에 대해 많은 반론이 존재하였다. 본 연구는 게이머와 비게이머간에 셧다운제 정책 효과에 대한 인식 차이가 존재하는지, 그리고 셧다운제의 실시가 게이머와 비게이머의 정부 신뢰에 대한 인식에 어떠한 영향을 미쳤는지를 살펴보고자 하였다.

설문 조사 결과, 게이머는 셧다운제에 대해 부정적으로 보고 정부신뢰가 감소되었으며, 비게이머들은 셧다운제를 긍정적으로 보고 정부신뢰가 증가되는 효과가 존재하였다. 즉 셧다운제는 비게이머들이 정책효과를 믿으면서 실시한 정책으로, 막상 정책대상자들인 게이머들은 정책 효과를 인정하지 않는 성격을 지니는 정책으로서의 특성을 지닌다.

ABSTRACT

The government enacted shutdown system in the fall of 2011. It was to secure a right to sleep for the youth and prevent them from being addicted to game. The opinion on the system was dichotomized: gamers were against it for the reason that shutdown system was not effective while non-gamers like parents thought that it was a measure to prevent game addiction. The trust of the public on the government is influenced by the factors of moral and competence. That is, if the policy chosen by the government is effective, the public come to trust their government more. Focusing on the factors of the government competence, this study examined to know how the effectiveness and efficiency of governmental policies have impact on the public trust on the government. Particularly this study looked carefully into what factors of political effectiveness have impact on the trust by group (group with and against the shutdown system). Through this study some implication could be obtained for the difference in trust between two groups.

Keywords : Government Trust, Game Policy, Shutdown System

Received: Nov. 20, 2012 Revised: Jan. 21, 2013
Accepted: Feb. 04, 2013
Corresponding Author: Jiae Min(Kookmin University)
E-mail: jjaemin@kookmin.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

한국에서는 2011년 11월부터 온라인게임에 대한 셋다운제가 실시되고 있다. 셋다운제는 16세 미만 청소년이 밤 12시부터 아침 6시까지는 온라인게임에 접속하지 못하도록 하는 규제이다. 이 셋다운제는 시행 이전부터 과연 이 규제가 합당한가에 대해 많은 논의를 불러일으켰다. 청소년들의 게임 과몰입 방지를 위해 셋다운제 도입이 필요하다는 찬성 논리, 그리고 셋다운제가 게임 과몰입 방지에 특별한 효과가 없다는 반대 논리 등이 존재하였다. 그리고 현재 셋다운제가 실시되고서도 셋다운제의 효과성 측면에서 주로 논의가 이어지고 있다.

그러나 정부의 정책은 단지 그 정책에 대한 실효성에만 영향을 주는 것이 아니라, 그러한 정책을 실시하는 정부에 대한 신뢰 등 여러 복합적인 결과를 발생시킨다. 하지만 현재까지 셋다운제에 대한 논의는 셋다운제의 실효성 여부에만 초점을 맞추고 있을 뿐, 셋다운제가 유발시키는 기타 사회적 요소, 정책적 요소에 대해서는 논의가 이루어지고 있지 못하다. 따라서 본 연구에서는 셋다운제의 실효성 외에 기타 사회정책적 요소라 할 수 있는 정부 신뢰에 대한 영향의 정도를 살펴보고자 한다.

본 연구는 먼저 게임을 수행하는 게이머와 게임을 수행하지 않는 비게이머가 셋다운제에 대해 어떻게 생각하는지에 대한 인식을 살펴보고, 궁극적으로 각 집단에서 셋다운제가 정부신뢰에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하고자 하였다. 본 연구는 셋다운제가 게이머와 비게이머간에 어떻게 다르게 인식하고 있는지 여부, 그리고 셋다운제가 정부 신뢰라는 사회적 자본에 어떤 영향을 미치는가에 대한 시사점을 줄 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 정부신뢰

2.1.1 정부신뢰의 의미

정부 신뢰는 ‘국민들이 정부에 대하여 가지고 있는 도덕적인 규범과 기능적 역할 성과에 대한 기대에 부응하여 정부가 운영되고 있는지에 대한 국민들의 감정적, 평가적 정향’으로 정의해 볼 수 있다[1,2].

정부 신뢰에는 주로 도덕적인 측면과 능력적인 측면으로 나누어 볼 수 있다. 도덕적 측면에 해당하는 청렴도에 의해 정부 신뢰는 증진될 수 있으나, 정부의 도덕적 측면에 문제가 생기는 경우 정부 신뢰는 감소된다. 그리고 정부의 능력도 정부 신뢰에 영향을 미친다고 보는데, 정부의 정책 등 업무의 효과와 효율성에 따라 정부 신뢰도가 달라질 수 있다.

이러한 정부 신뢰는 정부가 시행하는 정책에 대한 수용도에 영향을 미치고, 나아가 정권 유지 여부에도 영향을 미친다는 점에 의의가 있다. 정부 신뢰가 낮은 경우, 타당한 정책이 있다 하더라도 정책 집행이 원활히 이루어지지 않을 수 있다. 정부 신뢰 여부는 최종적으로 해당 정권의 존속 여부에 영향을 미칠 수 있기 때문에 정부 신뢰도는 그 정부의 능력, 도덕성 등을 판단하는 지표로 활용될 수 있다.

2.1.2 정부신뢰에 대한 주요 선행 연구

정부 신뢰에 대한 이론적 연구는 크게 세 가지로 구분될 수 있다. 첫째, 정부 신뢰의 의미와, 왜 중요한가에 대한 이론적 논의에 대한 연구이다. 두 번째, 정부 신뢰의 개념 구성과 측정에 관한 연구이다. 정부 신뢰는 어떠한 요소로 구성되어 있으며, 이 정부 신뢰를 어떻게 측정할 수 있는가에 대한 논의이다. 세 번째, 정부 신뢰에 영향을 주는 요인에 관한 연구이다. 무엇이 정부 신뢰를 증진시키고 감소시키는지, 정부신뢰의 원인을 탐색하는 연구이다[3].

한국에서는 정부 신뢰에 대한 연구가 최근 들어 점차 증가하고 있다. 권위주의적인 시대에서는 정부 신뢰가 특별한 의미를 지니지 못하였으나, 사회

가 민주화되고 정부의 압도적인 권위가 낮아지면서 정부 신뢰에 대한 연구가 증가되고 있다. 국내에서 이루어진 정부 신뢰에 대한 주요 연구들을 살펴보면 다음과 같다.

이시원은 정부 신뢰에 영향을 미치는 요소를 탐구하여, 정부 신뢰에 영향을 미치는 주요 요소로서 경제적 상태를 논의하였다. 정부에 대한 신임 여부는 경제적 상태를 토대로 이루어진다고 보았고, 궁극적으로 정부 신뢰도는 개인의 경제적 상태와 국가의 경제적 상태, 그리고 이들 간의 상호 영향에 의해서 영향을 받는다는 것을 제시하였다[2]. 그리고 이종수도 정부의 신뢰에 영향을 미치는 요소를 탐색하였는데, 정부 신뢰 영향 요인으로 부패, 효율적인 업무처리 능력, 추구하는 이념의 동질성, 일관성, 투명성, 공정성 등을 논의하였다[4]. 서문기는 정부의 신뢰에 영향을 미치는 요소로 정치, 경제, 사회의 3가지 차원을 거론하였는데, 경제적 측면의 신뢰는 경제성장과의 상관관계에 의해 규정되며, 사회 문화적으로는 규범체계에 의해서 신뢰가 영향을 받는다고 보았다. 그리고 정치적 측면에서는 정당간의 합종연횡이 정부의 신뢰도에 영향을 미치는 것으로 분석하였다[5].

그리고 오경민·박홍식은 정부 신뢰수준을 측정하는 문제에 대하여 탐구 하였는데, 정부 신뢰를 보다 적절하게 측정하기 위한 정부 신뢰 개념의 측정 성분을 구성하고 조사를 수행하였다[3]. 또한 박희봉 외는 입법부, 사법부, 행정부 등에 대한 정부 신뢰도를 측정하고, 그 영향 요인을 살펴보았으며[6], 손호중·채원호는 정부 신뢰에 영향을 주는 요인으로 능력, 정직성, 일관성, 참여, 친밀성을 논의하였다[7]. 여기서 능력은 정부의 전문성, 효율성, 일처리의 적절성, 성과 등을 대표하고, 정직성은 공정성, 청렴성, 진실성, 투명성을 의미하며, 일관성은 약속 이행, 친밀성은 이념적 동질성과 PR, 홍보 및 교육의 정도로 구성하였다. 박희봉·이희창은 개인의 가치가 정부 신뢰와 정치 효능감에 미치는 영향을 한국, 중국, 일본 3개국의 시민 의식을 비교하여 분석하였고[8], 양건모·박통희는 시민이

정책 과정에 참여하는 정도가 정부 신뢰에 영향을 미치고 있다는 것을 의사, 약사의 사례를 분석하여 제시하였다[9]. 또한 박종민·배정현은 정부가 국민이 기대하는 정책 결과를 가져오지 못할 때 불만이 발생하고, 정부가 국민이 동의하지 않는 정책을 추구하면 정부에 대한 불만이 발생한다는 점을 제시하였다[10]. 즉 정부 불신은 정부가 경제나 사회 문제를 제대로 다루지 못하고 국민이 원하는 혜택을 주지 못하는데서 나온다고 본다. 양건모는 정부 신뢰 개념을 이론적으로 살펴보고, 정부 신뢰의 주요 개념인 정의, 형평성, 효율성, 합법성 등에 대한 측정 변수를 구성하였다[11,12]. 그리고 박정훈은 정부 신뢰의 정도가 정책 수용도에 영향을 미친다는 것을 전자주민카드 정책 사례를 대상으로 살펴보았으며[13], 이양수는 정부 역할 신뢰에 영향을 미치는 요소로 신뢰의 유형, 관료의 형태, 국정 운영 평가 등을 제시하였다[14]. 배귀희·임승후는 행정부, 입법부, 사법부에 대한 신뢰도를 측정하여 정부 신뢰의 결정 요인을 살펴보았으며[15,16], 김병규·이곤수는 정치경제적 관점에서 정부 신뢰에 영향을 미치는 요인이 무엇인가에 대한 분석을 수행하였다[17]. 또한 금현섭·백승주는 정부 신뢰가 정책 지지에 대한 주요 결정 요인 중 하나이며, 정부 신뢰는 윤리적 측면과 국민의 기대에 대한 부응 정도에 의해서 영향을 받는다는 점을 논의하였다[18]. 그리고 박정훈·신정희는 정부에 대한 신뢰가 정책의 지지를 이끌어 내며, 정책에 대한 지지가 궁극적으로 국민의 정책 수용도에 영향을 미치게 된다는 것을 제시하였다[19].

2.2 셋다운제

2.2.1 셋다운제의 의의

셋다운(Shut down) 제도는 인터넷 상에서 특정 시간대나 일정한 시간이 지났을 경우 온라인 게임을 더 이상 할 수 없도록 강제로 차단하는 것을 말한다. 처음에는 일반적인 위법적 인터넷 서비스를 대상으로 셋다운제가 논의되었으나, 최근에는

온라인게임 서비스를 정지하는 셋다운제가 일반적으로 거론되면서, 셋다운제는 온라인 게임을 대상으로 하는 것으로 인식되고 있다.

한국에서 셋다운제는 만 16세 미만의 청소년들에게 밤 12시부터 다음날 아침 6시까지 인터넷 상에서 온라인게임을 제공할 수 없도록 하는 것으로, 청소년보호법에 규정되었다. 2011년 4월 말에 국회를 통과하여 법규화 되었으며, 2011년 11월 20일부터 시행되었다.

셋다운제 시행과 관련하여 주로 논의되었던 셋다운제 찬성 논리와 반대 논리를 살펴보면 다음과 같다.

2.2.2 셋다운제 찬성론

가. 게임과몰입 해결

셋다운제의 주요한 논거는 게임과몰입으로부터 청소년을 보호하고자 하는 것이다[20]. 1990년대 말부터 온라인 게임이 한국에서 크게 활성화되면서 게임과몰입 청소년도 크게 증가하였다. 특히 최근 들어 게임과몰입과 관련하여 상담을 받는 청소년이 급증하고 있는데, 청소년 상담원에서 게임과몰입과 관련해서 상담을 받은 청소년은 2007년 3,440명, 2008년 4만 706명, 2009년 4만 5,476명으로 증가하였다. 2010년에는 상반기에만 4만 명이 넘어서 청소년의 게임과몰입이 심각한 상황으로 인식되었다[21].

부모들의 게임 제제가 쉽지 않으므로, 게임과몰입을 방지할 수 있는 가장 좋은 방법은 인터넷 상에서 아예 청소년이 게임을 하는 것을 불가능하게 하는 것이고, 이러한 제도가 바로 셋다운제도이다. 셋다운제를 실시하면 청소년이 야간에 게임을 하는 것이 원천적으로 불가능하기 때문에 게임과몰입의 문제를 완화할 수 있을 것으로 본다.

나. 수면권

셋다운제가 처음 제시될 때 가장 주요한 논거로서 제시된 것은 청소년의 수면권이다[22]. 청소년

은 인간으로서 기본권을 가지는데, 인간에게 보장되어야 하는 기본적 권리 중 하나가 수면권이다. 부모들이 밤 12시 이후에 게임을 제지하지만, 쉽지 않다. 그러므로 게임 회사가 게임 서비스를 아예 제공하지 않도록 하는 것이 청소년들이 12시 넘어서 게임을 하지 않게 할 수 있는 가장 좋은 방법이다. 밤 12시가 넘어서 게임을 하는 것을 불가능하게 하여 청소년들이 충분히 숙면을 취할 수 있는 권리를 부여하도록 한다는 논리이다.

2.2.3 셋다운제 반대론

가. 정책의 실제 효과에 대한 의문

셋다운제는 게임과몰입을 치유하고, 수면권을 보장하는 것을 주장하지만, 실제 셋다운제를 실시한다고 하여 과연 게임과몰입이 치유되고 청소년 수면권이 보장될 것인가의 문제가 있다[23]. 우선 게임과몰입은 게임을 오래하는 데서 나타나는 문제이지, 밤 12시 넘어 게임을 하는데서 나타나는 문제가 아니다. 따라서 밤 12시에 셋다운제를 실시하는 것은 게임 시간을 줄이는 것과는 특별한 연관관계가 없다.

또한 최근 청소년들이 충분한 수면을 취하지 못하는 것이 게임 때문은 아니다. 야간자율학습과 학원 수강 등으로 취침 시간이 부족한 것이지 게임을 하기 때문에 잠을 충분히 자지 못하는 것은 아니다. 이런 상태에서 셋다운제를 실시한다고 하여 청소년의 수면이 증가된다고 볼 수 없다.

나. 셋다운제의 실효성

셋다운제의 가장 큰 문제점으로 지적되는 것은 과연 셋다운제가 제도로서 실효성을 가질 수 있는가이다[22]. 과연 이 정책으로 인하여 청소년들이 12시가 넘으면 게임을 하지 못할까의 문제가 있다. 온라인 게임 회사는 청소년 계정에 대하여 밤 12시 이후 접속을 금지한다. 하지만 현재에도 많은 청소년들은 15세 이상가, 18세 이상가 계정을 할 때 자기 자신 명의의 계정을 사용하지 않고 자기

부모 명의의 계정을 사용하고 있다. 이와 같이 부모의 계정을 사용하는 경우 청소년에 대한 섯다운제는 효과가 없다. 부모의 계정 외에도 인터넷에 익숙한 청소년들은 인터넷 상에서 접속 금지를 우회하는 다양한 수단들을 알고 또 사용하고 있다.

이러한 현실에서 청소년들의 인터넷 접속을 금지하는 섯다운제는 실효성이 없다.

3. 연구방법

3.1 분석방법

앞에서 본 바와 같이 섯다운제는 과연 게임과몰입을 해결할 수 있는가 여부, 정책의 실효성이 있는가 여부, 그리고 과연 수면권이 보장될 수 있는가 여부, 그리고 이러한 문제에 대하여 정부가 개입하는 것이 정당한가 여부 등의 문제가 계속 제기되고 논의되었다. 여기서는 이 4가지 요소들을 각각 게임 중독¹⁾, 정책실효, 수면권 보장, 정당성이라는 독립변수로 선정하고, 또한 섯다운제에 대한 찬성 여부를 독립변수로 추가하였다. 이러한 요소들이 정부에 대한 신뢰에 어떠한 영향을 미치는가를 살펴보았다. 본 연구에서 사용한 각 변수는 다음과 같다.

[Table 1] Major variables of the study

Distinction	Names of variables	Explanations on variables
Control variables	Gender	Male or Female
	Age	Age
Independent variables	Resolving game addiction	Shutdown can solve the game addiction.
	Actual effects of policy	Shutdown can be effectively implemented.
	Guarantee of rights to sleep	Shutdown may increase the sleeping hours of youths.

	Justification	It is morally justifiable for the government to enforce a shutdown in order to protect the youths.
	Shutdown system Approval	Pros and cons as to shutdown policy
Dependent variables	Confidence in the government	Level of confidence in the Korean government

그리고 본 연구는 위와 같은 사항들을 게이머와 비게이머를 별도로 구분하여 살펴보기로 한다. 여기에서는 게이머와 비게이머의 섯다운제에 대한 인식 차이를 보다 확실히 파악하기 위하여, 게이머에 대한 분석과 비게이머에 대한 분석을 구분하여 실시하기로 한다. 비게이머와 게이머를 동시에 살펴보는 것은 게이머의 섯다운제에 대한 인식과 비게이머의 섯다운제에 대한 인식을 비교하고, 이 양자의 정책 견해 차이 및 정부 신뢰 영향 요인의 차이에 대한 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

3.2 자료

본 연구는 게이머와 비게이머의 섯다운제에 대한 정책 실효성 및 그에 따른 정부 신뢰도에 대한 인식 차이를 살펴보고자 하느냐, 비게이머와 게이머를 구분하여 설문 조사 방법을 활용하였다.

게이머는 2011년 부산 BEXCO에서 열린 G-Star의 참석자를 대상으로 하였다. G-Star에 참석하는 게이머는 상대적으로 게임을 보다 더 많이 즐기는 사람들로 인식될 수 있고, 따라서 게이머들의 인식을 대표할 수 있다.

1) 현재 게임업계 및 게임 산업계에서는 게임과몰입이라는 용어를 사용하고 있지만, 일반인들은 주로 게임 중독이라는 용어를 사용하고 있다. 따라서 본 설문조사에서는 게임중독이라는 용어를 사용하여 조사를 수행하도록 하였다.

비게이머의 경우는 서울, 부산의 대도시 주민을 대상으로, 게임을 한 경험이 없는 사람을 대상으로 하였다. 그리고 본 설문조사는 설문지를 배포하여 응답하게 하고 수거하는 형식이 아니라 조사자와 응답자 간 1:1 면담 형식으로 진행되었다. 비게이머의 경우에는 셋다운제에 대해 잘 모르는 경우가 존재하는데, 이 경우 조사자가 셋다운제의 정의, 그리고 본 논문에서 사용된 찬반 논리를 직접 설명하는 방식으로 정보가 제공되었다.

설문 응답자의 주요 인적 사항은 다음의 표와 같다.

[Table 2] Major personal information of the survey subjects

Distinction		non-gamers		gamers	
		Frequency	Percent	Frequency	Percent
Gender	Male	54	46.2%	89	71.8%
	Female	63	53.8%	35	28.2%
	Total	117	100%	124	100%
Age	10	4	3.4%	95	76.6%
	20	63	53.8%	23	18.5%
	30	32	27.4%	6	4.8%
	40	9	7.7%	0	0%
	over 50	9	7.7%	0	0%
	Total	117	100%	124	100%

4. 분석결과

4.1 기술통계

먼저 비게이머와 게이머들의 셋다운제에 대한 주요 내용 및 정부신뢰 등에 대한 기술 통계값은 다음과 같다.

[Table 3] Descriptive statistics

	non-gamers		gamers	
	Average	Standard deviation	Average	Standard deviation
Resolving game addiction	2.63	1.126	2.12	1.180
Actual effects of policy	2.24	1.072	2.16	1.278
Guarantee of rights to sleep	2.43	1.124	2.27	1.176
Justification	3.03	0.960	2.53	1.055
Shutdown system Approval	3.46	1.171	2.43	1.295
Confidence in the Korean government	2.41	0.892	2.40	0.883

모든 측면에서 비게이머는 게이머보다 셋다운제에 대해 긍정적으로 보고 있었으며, 게이머들은 셋다운제의 실효성에 대해 비게이머들보다 더 부정적으로 보고 있다.

그리고 비게이머가 셋다운제에 대해 게이머들보다 긍정적으로 보고 있다고 해도, 전체적인 점수는 5점 척도에서 2점 대였다. 정당성 부분, 셋다운제 찬성 부분에서 3점대를 보여주었고, 게임중독 해결, 정책 실효성 등에 대해서는 2점대 중반 또는 그 이하의 점수를 보여주었다. 5점 척도에서 2점대는 부정적으로 보고 있다는 것으로, 비게이머라 하더라도 셋다운제 정책의 실제 효과에 대해서는 문제가 있는 것으로 보고 있었다.

셋다운제에 대한 사항은 비게이머와 게이머 간에 유의미한 차이가 존재하였지만, 한국정부의 신뢰도에 대해서는 비게이머와 게이머가 유사한 수준을 보여주고 있었다. 하지만 정부 신뢰도는 2.4로 5점 척도에서 부정적인 수치이며, 정부 신뢰도는 상당히 낮은 것으로 판단된다.

4.2 상관관계

비게이머와 게이머들 각각 변수들에 대해 상관관계를 살펴본 결과는 아래의 표와 같다.

각 변수간 상관관계는 어느 정도 존재하는 것으로 도출되었지만, 0.7 이상의 상관관계를 보여주는 변수는 존재하지 않았고, 따라서 공분산 문제가 어느 정도 보완되는 것으로 판단하여 모든 변수를 회귀분석에서 사용하도록 하였다.

[Table 4] Correlation between variables (non-gamers)

	A	B	C	D	E	F	G
B	0.127	1.000					
C	0.155 *	0.254 ***	1.000				
D	0.143	0.386 ***	0.666 ***	1.000			
E	0.016	0.250 ***	0.670 ***	0.594 ***	1.000		
F	0.204 **	0.218 **	0.662 ***	0.513 ***	0.605 ***	1.000	
G	0.175 *	0.220 **	0.665 ***	0.481 ***	0.530 ***	0.603 ***	1.000
H	-0.036	0.009	0.211 **	0.248 ***	0.271 ***	0.320 ***	0.172 *

- A : Gender
- B : Age
- C : Resolving addiction
- D : Actual effects of policy
- E : Guarantee of rights to sleep
- F : Justification
- G : Shutdown system Approval
- H : Confidence in the Korean government

[Table 5] Correlation between variables (gamers)

	A	B	C	D	E	F	G
B	0.077	1.000					
C	0.134	-0.169 *	1.000				
D	-0.051	-0.168 *	0.456 ***	1.000			
E	-0.020	-0.117	0.639 ***	0.539 ***	1.000		

F	0.040	-0.175 *	0.568 ***	0.237 ***	0.461 ***	1.000	
G	0.098	-0.110	0.610 ***	0.292 ***	0.389 ***	0.606 ***	1.000
H	-0.043	-0.172 *	0.390 ***	0.180 **	0.256 ***	0.405 ***	0.303 ***

4.2.1 정부신뢰 영향요소

가. 비게이머의 경우

정부 신뢰에 영향을 미치는 섀다운제의 주요 내용 요소들에 대한 회귀분석 결과를 살펴보면 다음과 같다.

비게이머의 경우 정부신뢰에 영향을 미치는 섀다운제의 주요 요소들을 살펴보면, 섀다운제의 정당성 여부였다. 섀다운제가 정당하다고 판단하는 경우 정부를 신뢰한다는 응답이 더 높게 나타났다. 정당성이 정부신뢰에 영향을 미치는 계수값은 0.280으로 0.05 이하 수준에서 통계적으로 유의미하였다.

[Table 6] Factors affecting the confidence in the government [non-gamers]

Distinction	Government Trust		t
	B	Standard errors	
(Constant)	1.521	0.341	4.458***
Gender	-0.171	0.166	-1.026
Age	0.000	0.009	0.032
Resolving addiction	-0.081	0.128	-0.635
Actual effects of policy	0.111	0.108	1.031
Guarantee of rights to sleep	0.078	0.105	0.747
Justification	0.280	0.121	2.317**
Shutdown system Approval	-0.029	0.100	-0.288
Frequency	116		
square of R	0.232		
modified square of R	0.176		
F values	2.362**		

전체적인 모형 적합도를 살펴보면, R제곱 값은 0.232, 수정된 R제곱은 0.176이었으며, F값은 2.362으로 통계적으로 0.05이하 수준에서 유의미하였다.

나. 게이머의 경우

게이머의 경우 정부 신뢰에 영향을 미치는 셋다운제 요인들에 대한 중회귀분석 결과는 아래와 같다. 비게이머의 경우에는 정부 신뢰에 영향을 미치는 요소는 정당성뿐이었다. 하지만 게이머의 경우에는 정부 신뢰에 영향을 미치는 요소로 정당성과 더불어 중독 해결성이 추가되었다. 즉 셋다운제가 게임 중독 해결에 영향을 미치는가에 대한 판단이 정부 신뢰도에 영향을 미치고 있다. 중독 해결성의 계수값은 0.202로 0.05 이하 수준에서 통계적으로 유의미하였으며, 정당성의 계수값은 0.223으로 통계적으로 0.05 이하 수준에서 유의미하였다.

[Table 7] Factors affecting the confidence in the government [**gamers**]

Distinction	Government Trust		t
	B	Standard errors	
(Constant)	1.793	0.372	4.823***
Gender	-0.164	0.165	-0.996
Age	-0.014	0.014	-0.932
Resolving addiction	0.202	0.097	2.071**
Actual effects of policy	0.003	0.070	0.046
Guarantee of rights to sleep	-0.038	0.088	-0.431
Justification	0.223	0.094	2.381**
Shutdown system Approval	-0.003	0.077	-0.042
Frequency	123		
square of R	0.217		
modified square of R	0.169		
F values	4.584***		

전체적인 모형 적합도는 R제곱 값이 0.217, 수정된 R제곱 값이 0.169이었으며, F값은 4.584로 통계적으로 0.01 이하 수준에서 유의미하였다.

4.2.2 소결

게이머와 비게이머를 구분해서 살펴본 결과, 게이머의 정부 신뢰도에 영향을 미치는 요소는 셋다운제가 게임 중독을 해결할 수 있다고 보는가, 그리고 셋다운제가 도덕적으로 정당성을 지니고 있는가였다. 그리고 비게이머의 경우 셋다운제가 도덕적으로 정당성을 지니고 있는가가 정부 신뢰도에 영향을 미치는 요소로 도출되었다.

비게이머를 살펴보면, 셋다운제의 실효성 여부는 정부 신뢰도에 영향을 미치지 않는 것으로 도출되었다. 셋다운제가 정당성을 지닌다고 생각하는 경우 정부신뢰도가 높게 나오는데, 비게이머들의 경우 셋다운제 정당성 여부의 평균값은 3.03으로 본 연구의 변수 중 상대적으로 상당히 높은 값이었다. 즉 비게이머들의 경우 셋다운제가 정당하다고 여기는 경향이 있고, 그에 따라 정부 신뢰도도 존재하고 있다.

그리고 게이머의 경우를 살펴보면, 셋다운제가 게임 중독 해결에 영향을 미치는가, 셋다운제가 정당성을 지니는가가 정부 신뢰에 영향을 미치고 있다. 그런데 게이머의 경우, 셋다운제가 게임 중독을 해결할 수 있는가라는 항목에 대한 평균값은 2.12로서 본 연구의 변수 값 중 가장 낮은 값을 보여주고 있다. 즉 게이머들은 셋다운제가 게임 중독을 해결할 수 있는가 여부에 상당히 부정적인 시각을 지니고 있다. 이와 같이 게임 중독 해결 여부에 대해 낮은 값을 지니고 있다는 것은, 그에 따라 정부 신뢰도도 낮다는 것을 의미한다. 즉, 게이머들의 경우 중독 해결 여부가 정부 신뢰도에 영향을 미치고 있으며, 중독 해결 가능성 값이 낮으므로 따라서 정부 신뢰도도 이에 따라 같이 낮아지는 경향을 보인다.

결국 셋다운제는 비게이머들에게는 정부 정책의

정당성을 인정받아 그에 따라 정부 신뢰가 증가되는 경향이 있지만, 게이머들에게는 정부 정책의 실제 효과에 큰 의심을 품게 하고 그에 따라 정부 신뢰도가 낮아지고 있다는 결론을 도출할 수 있다.

5. 결 론

이상에서 게임에 대한 섯다운제를 대상으로, 정책 실효성이 정부 신뢰도에 미치는 영향을 살펴보았다. 분석 결과 비게이머들은 섯다운제가 중독 해결에 효과를 보일 것으로 보고 있고, 그에 따라 섯다운제를 찬성하는 경향을 보이고 있었다. 하지만 게이머들은 섯다운제가 게임 중독 해결에 영향을 미치지 못할 것으로 보고 있었다.

또한 비게이머들은 섯다운제가 정당하다고 여기며, 그에 따라 정부 신뢰도가 증가되는 경향이 있다. 그러나 게이머들은 섯다운제가 게임 중독 해결에 영향을 미치지 못한다고 보고, 그에 따라 정부 신뢰도가 낮아지는 경향을 보이고 있다. 즉 섯다운제 시행은 게이머들의 정부에 대한 신뢰도를 낮추는 경향이 있다.

그동안 섯다운제에 대한 찬반론에서는 섯다운제가 실제 정책 효과를 발휘할 수 있는가 여부, 청소년 게임 중독에 대한 정부 개입의 정당성 문제 등에 대해서만 논의하였다. 하지만 본 연구는 게이머들에 대해서는 섯다운제 시행이 실효성 없는 정책을 시행하는 정부에 대한 신뢰성을 낮추는 부작용도 있다는 것을 제시한다. 섯다운제 시행은 현대사회에 대다수를 차지하는 게임을 즐기는 수많은 청소년, 청년층이 정부에 대한 신뢰도를 낮추는 부작용이 있다고 볼 수 있다.

또한 본 연구에서는 게임을 하지 않는 비게이머들은 섯다운제가 중독을 해결 할 수 있다고 여기고 있으며, 게임을 하는 게이머들은 섯다운제의 효과가 없다고 생각하고 있다는 것을 보여주고 있다. 즉 섯다운제는 게임을 하지 않는 사람들이 섯다운제의 효과가 있을 것으로 예상하여 실시한 정책이

며, 막상 정책의 대상자들은 해당 정책이 효과를 내지 못할 것으로 여기고 있다. 섯다운제는 게이머에 대한 정책인 만큼, 게이머에 대한 실질적 효과, 게이머의 실제 효과를 반영하는 방향으로 보완이 요구된다.

본 연구의 한계로는 다음과 같은 것을 논의할 수 있다. 첫째, 본 연구의 설문 대상은 부산의 G-star 참석자를 대상으로 진행한 것으로 대상자의 인적사항이 10대-20대에 치우쳐 이루어졌다는 것, 그리고 전국의 게이머가 아니라 주로 부산 및 경남 지역의 게이머들을 대상으로 이루어진 것이라는 한계가 있다. 보다 정확한 결과를 위해서는 게이머 전체의 인구 표본에 의한 조사가 요구된다.

둘째, 본 연구는 게임중독이라는 용어로 설문조사를 시행하였다. 그런데 게임중독은 중독이라는 용어의 특성상 부정적인 의미를 내포하고 있으므로, 비게이머의 응답은 부정적인 측면으로 편차가 존재할 수 있다. 보다 가치중립적인 게임과몰입 용어를 사용하여 조사가 수행된다면 비게이머의 경우 응답이 변화될 수 있다. 게임 중독 용어를 사용할 경우와 게임과몰입 용어를 사용할 경우 비게이머의 인식 차이에 대해 향후 연구가 요구된다.

REFERENCES

- [1] Barber, B. The Logic and Limit of Trust. New Brunswick: Rutgers University Press, 1983
- [2] Lee, Seewon. Impact of economic circumstances on the confidence in the government. The Korea Association for Policy Studies 3: 61-84, 1994
- [3] Oh, Kyung Min·Park, Heung Sik. The Level of Public Trust in Government and Its Comparisons. The Korea Association for Policy Studies 11(3): 113-137, 2002
- [4] Lee, Jong Soo. Trust in the Government and its Determinants. Journal of Social Science 32: 67-86, 2001
- [5] Suh, Moon Gi. Governance and Trust in

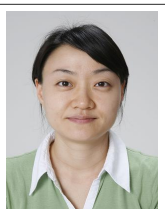
- South Korea. Korean Journal of Sociology 35(5): 119-147, 2001
- [6] Park, Heebong. Characteristics of confidence in the Korean government and analysis of influence factors. Korean Public Administration Review 37(3): 45-67, 2003
- [7] Son, Ho Jung·Chai, Won Ho. The Analyzing of Factors Influencing Trust in Government. Korean Public Administration Review 39(3): 87-114, 2005
- [8] Park, Hee bong·Lee, Heechang. Impact of personal values on confidence in the government and political efficacy: Comparison of civic consciousness of South Korea, China and Japan. The Korea Public Administration Journal 14(4): 3-38, 2005
- [9] Yang, Gunmo·Park, Tonghee. Impact of participation in policy process and efficacy on the confidence in the government: Analysis focused on the relationship among the Ministry of Health and Welfare, doctors and pharmacists. Korean Association for Public Administration Spring Conference statement, 2007
- [10] Park, Jongmin·Bae, Junghyun. Attitudes toward confidence in the government, policy benefits, and fairness of government. Korean Association for Public Administration Winter Conference statement, 2007
- [11] Yang, Gunmo. Theoretical discussion and validation as to concept of confidence in the government. Korean Association for Public Administration Summer Conference statement, 2007
- [12] Yang, Gunmo. Public administration education, future of research community and policy recreation: Theoretical discussion and validation as to concept of confidence in the government. The Korea Association for Policy Studies, Summer conference statement 173-194, 2007
- [13] Park, J. Hun. Government Trust and Policy Support: The Case of National Electronic ID Policy. Korean Journal of Public administration 46(1): 93-122, 2008
- [14] Yi, Yang Soo. Affecting the Types of Trust, Bureaucratic Behavior and Administration Evaluation on the Trust of Government Role. Korean Public Administration Quarterly 20(2): 533-553, 2008
- [15] Bae, Kwi Hee·Lim, Seung Hoo. A Study on the Determinants of Trust in Government: Focusing on the Policy Preference and Job Performance of a President. The Korea Association for Policy Studies 18(4): 61-93, 2009
- [16] Bae, Kwi Hee·Lim, Seung Hoo. A Study on the Effect of Trust in Government on Formal Citizen Participation. Korean Public Administration Quarterly 21(4): 1421-1449, 2009
- [17] Kim, Byung Kyu·Yi, Kon Su. Politico-economic Analysis on Factors Affecting Trust in Government. Korean Public Administration Quarterly 21(3): 893-915, 2009
- [18] Kum, Hyun Sub·Baek, Seung Ju. Ideology, Political Trust and Policy Support. Korean Journal of Public Administration 48(4): 201-228, 2010
- [19] Park, J. Hun·Shin, Jung Hee. Government Trust, Policy Efficacy, and Policy Support: Residential Area CCTV Policy in Korea. Korean Journal of Public Administration 48(3): 1-24, 2010
- [20] Lee, Haekuk, Cost-benefit analysis studies following the introduction of online game shutdown, Ministry of Gender Equality and Family research project report, 2010
- [21] etoday, 2010, 10, 4
- [22] Hwang, Sung-ki, Study on constitutional conformity of online game shutdown: Hanrim University Law Institute 16 : 139,153, 2005
- [23] inews24, 2004, 10, 15



최 성 략 (Choi, Seong Rak)

2005년-현재 동양미래대학 경영학부 조교수

관심분야 : 게임 제도, 게임 정책, 마케팅



민 지 애 (Min, Jiae)

2013년 국민대학교 조형대학 영상디자인학과 겸임교수
국민대학교 테크노디자인전문대학원 콘텐츠
디자인 박사과정

관심분야 : 게임정책, 콘텐츠디자인
