

청소년이 인식하는 게임의 의미 : 청소년기의 발달적 특징을 고려하여

김태연[○] 최나야^{*}, 이순형^{**}

서울대학교 아동가족학과[○], 가톨릭대학교 아동학전공^{*},

서울대학교 아동가족학과 겸 생활과학연구소^{**}

myname@snu.ac.kr, choinaya@catholic.ac.kr, ysh@snu.ac.kr

What are Computer Games for Adolescents?

Tae-Yeon Kim[○], Naya Choi^{*}, Soon-Hyung Yi^{**}

Dept. of Child Development & Family Studies, Seoul National University[○]

Dept. of Child Development & Family Studies, The Catholic University of Korea^{*}

Dept. of Child Development & Family Studies, Research Institute of Human Ecology,
Seoul National University^{**}

요약

이 연구는 그간 기능론적 관점에 치우쳐 있던 게임 연구의 경향에서 벗어나, 청소년의 게임 이용에 관한 다양한 측면을 청소년기의 발달특성을 고려하여 입체적으로 살펴보고자 하였다. 이를 위해 18명의 청소년들과 일대일 심층면접을 실시한 자료를 분석하여 그들의 게임 이용 태도 및 게임에 대한 인식을 알아보았다. 참여 청소년들은 게임에 대해 긍정적인 시각을 나타냈고, 게임 이용에 대한 성숙한 태도를 가지고 있었다. 이들은 게임을 자신이 해야 할 일을 마친 후 남는 시간에 즐기는 여가수단이며, 현실과는 다른 가치를 갖는 허구의 세계이고, 이용할 때 조절과 제한이 필요한 대상으로 인식하고 있었다. 또한 청소년의 게임 이용에는 또래관계의 영향이 강하게 나타났다. 연구 대상이 한정된 제한점에도 불구하고, 이 연구는 그간의 양적연구에서 구체적으로 살펴보기 어려운 청소년의 게임 이용 현상을 그들의 발달특성을 고려하여 심층적으로 탐색했다는 의의를 지닌다.

ABSTRACT

In this study, we tried to find out various characteristics of adolescents' computer game using out of functionalism. We used in-depth interviews to 18 adolescents to investigate what they think about games and how they use games. Adolescents showed positive perspectives and had mature attitudes to games. Games are leisure activities which can be carried out only after finishing homework, the fiction which is less important than the reality, something that needs proper restriction. Also, peer group strongly affected their game using.

Keywords : adolescents(청소년), game using(게임 이용), game addiction(게임 중독)

Received: Mar. 10, 2013 Revised: Apr. 24, 2013

Accepted: May 14, 2013

Corresponding Author: Tae-Yeon Kim(Seoul National Univ.)

E-mail: myname@snu.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. 문제 제기

2011년 11월 야간시간 청소년의 인터넷 게임 이용을 강제적으로 차단하는, 일명 ‘신데렐라법’으로 불리는 섯다운제가 시행되었다[1]. 그리고 2013년 현재 강제차단의 적용시간을 밤 10시에서 아침 7시까지로 확대·강화하는 법안이 새롭게 발의되었다[2]. 이처럼 청소년의 인터넷 게임 이용에 대한 강력한 규제안이 제기되는 이유는, 청소년 게임 이용자의 비율이 급증하고 그와 함께 대두된 게임 중독(과몰입)의 부정적 영향에 대한 우려 역시 사회 전반으로 확산되고 있기 때문이다.

입시경쟁으로 인해 여가를 위한 충분한 시간과 자원을 갖지 못한 청소년들에게 있어 인터넷 게임은 쉽게 접근 가능한 매우 매력적이고 효과적인 여가수단이다. 1990년대 이후 인터넷 게임이 청소년의 주요 여가수단으로 급부상하면서, 인터넷 게임 이용이 청소년들에게 미치는 영향에 대한 연구는 지난 20년 간 가장 많이 다루어진 주제 중의 하나가 되었다. 실제로 한국교육학술정보원의 학술연구정보서비스의 논문검색 서비스를 통해 ‘청소년’과 ‘게임’이라는 두 가지 공통 키워드를 가진 논문을 찾아보면, 학술지는 약 280건, 학위논문은 약 610건으로 상당히 많은 연구가 이루어지고 있다[3].

그러나 그 내용을 살펴보면, 많은 선행연구들이 다양한 관점에서 심층적으로 청소년의 게임 이용에 접근하기보다는 크게 두 가지로 나뉘어 청소년의 게임이용에 대한 기능론적 측면에 치우쳐 있음을 알 수 있다. 인터넷 게임에 대한 초기 연구는 대부분 게임의 부정적 영향에 주목하였다. ‘게임 중독’에 대한 정확한 기준이 확립되지 않은 상태에서, Young의 ‘인터넷 중독 진단척도’를 수정해 만들어진 ‘인터넷 게임 중독 진단척도’를 사용해 이루어진 연구들은 ‘게임 중독’에 빠진 청소년들에게 나타나는 문제점을 보고하였다[4]. 이러한 연구들은 게임 중독이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통 능력을 낮추며[5], 낮은 학업성취도 및 자기통제력과 관련되고[6], 게임의 폭력성은 현실에서의 폭력성과

높은 상관을 보인다고 주장하였다[7]. 이처럼 게임에 관한 부정적인 시각을 가진 많은 연구들은 무엇이 청소년을 게임에 빠지게 하는지, 어떻게 청소년이 게임에 중독되는지, 게임을 하는 청소년은 어떤 문제를 갖게 되는지를 알아내기 위해 설문과 실험을 수행하였다. 또한 이 당시 친어머니를 살해한 학생이 게임 중독에 빠져있었다거나, 게임에 빠져 갓난아기를 버리고[8], 또래 간 따돌림으로 인한 자살사건의 가해자가 게임 아이템을 이유로 피해자를 괴롭혔다는[9] 뉴스들이 연이어 보도되면서, 인터넷 게임에 대해 부정적인 사회 분위기가 형성되기도 하였다.

다른 한편에서는, 폭력성이나 선정성과 같은 게임의 부정적 측면을 제거하고 교육적 요소를 부각시켜 게임의 긍정적인 면을 살펴보기 위한 연구들이 이루어지기도 했다. 이런 연구들은 게임의 어떤 기능이 청소년에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있는지, 청소년이 게임을 통해 어떻게 학습할 수 있을지에 주목하였다. 게임은 아동의 공간 인지기술과 단기기억을 향상시켰으며[10,11], 게임 속의 성취 경험은 청소년의 현실과 게임에서의 자아존중감, 학교적응과 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미쳤다[12]. 또한 교육 분야에서 게임의 적절한 도입은 내재적·외재적 학습동기를 향상시키고, 결과적으로 학업성취도에도 긍정적인 영향을 미쳤다[13].

다시 말해, 그간의 연구에서는 게임을 하는 것이 ‘좋다’, ‘나쁘다’를 떠나서, 정작 게임을 이용하는 청소년들의 입장에서 그들이 게임을 하는 이유나 게임 이용의 의미를 알아보는 보다 근본적인 접근이 부족했다. 물론 게임이 청소년에게 미치는 영향을 체계적으로 분석하여 피해를 최소화하고 긍정적인 효과를 증진시키는 것은 게임 연구의 중요한 목표 중 하나이다. 그러나 대부분의 청소년이 게임에 노출되어 있는 지금의 상황에서 게임이 청소년에게 긍정적인가 부정적인가를 논하는 데에만 머물러 있는 것은 자칫 현실을 외면한 탁상공론이 될 가능성이 크다. 이제는 게임이 청소년들의 주요 여가수단이라는 사실을 받아들이고, 그들이 어떻게 게임

을 이용하고 있는지 정확히 살펴보아야 할 때이다.

따라서 이 연구에서는 청소년이 어떻게 게임을 시작하고, 이용하는지, 게임이 청소년에게 어떤 의미를 갖는지, 청소년의 게임에 대한 생각이나 평가는 어떤지에 대한 탐색적인 기반연구를 통해, 실제 청소년의 생활에서 컴퓨터게임이 어떻게 이용되고 있는지 살펴보고자 하였다. 그간 이루어진 게임의 기능과 영향에 대한 긍정 또는 부정적인 평가 수준에서 벗어나, 청소년의 게임 이용 행동과 그에 대한 인식을 구체적으로 살펴보고자 하는 것이다.

또한 이 연구는 청소년의 게임 이용의 전반적인 양상을 살펴보면서, 기존의 연구들과 달리 청소년기의 발달적 특성에 따른 특징에 주목하고자 하였다. 청소년기는 2차 성장에 따른 신체적 발달과 함께 정신적인 성숙이 이루어지는 시기이다. Piaget는 아동기의 정신적 본질이 자기중심성(egocentrism)에 있다고 주장했다. 아동은 자신이 보고 듣고 경험한 것으로만 이루어진 세계에서, 자신을 중심으로 일어나는 사건에만 관심을 가지며 성장한다. 그러나 다양한 경험을 통해 인지적 수준이 높아진 청소년은 기존의 자기중심성에서 벗어나 보다 확장된 사회적 관계를 형성하게 된다. Rousseau는 이러한 과정을 ‘제 1의 탄생’인 생물학적 탄생에 비견되는 사회적 존재로서의 탄생이라고 보고, 청소년기를 ‘제 2의 탄생기’이라고 명명하였다.

청소년들은 자신을 둘러싼 다양한 관계 중에서도 특히 또래관계에 민감하게 반응한다. 신체적, 정서적 변화로 인한 정체성의 혼란을 경험하는 청소년들은 자신과 유사한 상황에 처해 있는 주변의 무리에 동화되어 자신의 정체성을 명확히 하고자 하는데, 이를 준거집단(reference group)이라고 한다. 또래집단(peer group)은 학교와 학원 등에서 많은 시간을 보내는 청소년들이 만나기에 가장 용이하며, 공통의 어려움과 관심사를 나눌 수 있는 준거집단이다. 스스로 인식하는 자신의 모습보다 남의 눈에 비추어지는 자신의 모습에 관심을 갖는 청소년에게 또래집단으로부터의 평가는 매우 중요한 요소이다[14,15]. 청소년은 또래가 좋아하는 이

야기, 또래가 선망하는 인물, 또래가 선호하는 스타일에 집착하는 경향을 보인다. 이러한 관점에서 친교의 도구로서의 게임은 청소년에게 아동기와는 다른 의미의 중요성을 가지며, 자신이 속한 또래집단에 따라 게임을 이용하는 데에도 차이가 생길 수 있다. 특히 청소년기는 남녀 간 가치관의 차이가 강하게 나타나는 시기이고, 이러한 또래집단의 성격 차이는 각 집단에 속한 남녀 청소년들의 게임 이용에도 영향을 미치리라 예상할 수 있다.

한편, 우리나라 청소년들의 특수한 상황은 게임을 이용하는 태도에 영향을 미칠 것으로 예상된다. 대학이라는 목표를 위해 수험을 치루면서 청소년들은 학교와 학원에서 수없는 시험을 보고, 성적을 확인한다. 즉 지속적으로 높은 목표에 도전하고 수치화된 결과를 확인하는 과정을 반복하고 있는 것이다. 현실에서 목표달성을 위해 강요당하고 있는 청소년들에게, 새로운 목표에 도전하고 이를 이루기 위해 노력하는 것은 그다지 매력적인 자극이 되지 않는다. 그러나 청소년의 시간 부족과 여가를 위한 기반시설 부족, 함께 여가를 즐길 대상의 부재로 인해 게임은 현재 상황에서 청소년이 사용할 수 있는 거의 유일한 여가수단이다[16,17]. 따라서 불안정한 상황에 처해있는 청소년들이 여가수단으로써의 게임을 대하는 태도는 아동이나 성인의 태도와는 차이가 있으리라고 예측할 수 있다. 특히 성인의 경우에는 직장과 가정으로 인해 상대적으로 안정된 환경 속에 있으며, 반복되는 생활 속에서 게임을 통해 새로운 도전이나 일탈을 추구하고자 하는 경향이 높게 나타나기 때문이다[18].

이처럼 서로 다른 게임 이용 동기로 인해 청소년은 다른 연령집단과 게임 이용 특성에서도 차이를 나타낼 것으로 예상되지만, 지금까지의 연구들은 이러한 차이를 명확히 드러내 밝히지 못했다. 대부분의 선행연구는 청소년의 게임 이용의 양상을 살피기 위해 게임을 이용하는 청소년의 성별 비율, 게임 이용 시간, 게임 이용 동기, 게임 이용으로 인한 영향 등을 측정하고 이를 수치화하여 분석하였다[12,19,20]. Griffiths와 동료들(2004)은 청소년

과 성인 간의 게임 이용에서 나타나는 몇 가지 특징을 비교하고 각 특징들에 집단 간 차이가 있다고 보고하고 있으나, 왜 그런 차이가 나타났는지까지는 논의하고 있지 않다[21]. 그러나 앞에서 살펴본 바와 같이 특수한 상황에 처해있는 한국 청소년의 게임 이용 양상에 대해 정확히 이해하기 위해서는 다른 연령집단과 구분되는 그들의 발달적 특성과 현재 그들이 겪고 있는 상황을 고려하여 그들의 게임사용 특성을 해석해볼 필요가 있다.

따라서 이 연구에서는 청소년의 게임 이용을 살펴보기 위해 그들의 심층면접 내용을 분석하되, 새로운 사회적 관계의 정립을 위한 과도기적 단계에 속해 있으면서 동시에 대학 입시를 위해 끊임없이 스트레스를 받으며 공부해야 하는 청소년의 특수한 상황을 충분히 반영하고자 하였다.

2. 연구 방법

이 연구에서는 2012년 3월 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 ‘2012 청소년 게임 이용 실태 예비조사[3]’의 자료를 분석하였다. 이 조사는 이후 이루어질 ‘2012 게임 과몰입 종합실태조사’의 사전작업으로 이루어졌으며, 소규모 집단을 대상으로 게임과 관련된 다양한 주제에 대해 반구조화된 일대일 면접을 통해 자료를 수집하였다. 표집 대상은 PC 온라인 게임 이용자를 주요 대상으로 하였다. 그러나 이들이 스마트폰·비디오 게임을 함께 이용하는 경우에는 그에 관한 내용을 함께 질문하였으며, 현재 게임을 하지 않는 청소년도 남녀 각각 1명씩, 2명을 포함시켰다.

면접에 사용된 질문 목록은 학계 및 업계 전문가로 구성된 자문단과 연구 진행 및 분석을 담당하는 핵심연구원, 인터뷰를 담당하는 실무추진팀이 참석한 3차례의 사전회의 및 선행연구 고찰을 통해 구성하였다. 주요내용에는 2011년 조사의 결과 및 선행연구에서 나타난 제한점, 최근 게임관련 이슈 등이 포함되었다.

면접참여자가 미성년자이므로 조사를 위해 부모의 동의를 함께 받았으며, 시간적 여유가 적고 이동이 불편한 점을 감안하여 연구진이 대상자의 집이나 학교 근처의 커피숍 등의 조용한 공간을 마련하여 각각 2-3시간가량 심층면접을 시행하였다. 또한 조사에 참여한 20명의 자료 중 개인 사정으로 인해 분석에 포함될 수 없었던 2명의 자료를 제외하고 총 18명의 면접 자료를 대상으로 하였다. 면접에는 연구진에서 파견된 진행자와 조사에 참여하는 참여자 외에 대화 내용을 기록하는 보조 연구원이 참여하여 면접내용의 기록본을 작성하였다. 대화 내용은 모두 녹취되어 기록본과 별도로 녹취본이 만들어졌으며, 분석에는 기록본과 녹취본이 모두 사용되었다.

조사에 참여한 청소년들의 일반적 특성은 다음과 같다. 조사 참여자의 수가 적어서 조사대상의 특성이 편향될 가능성이 있기 때문에, 사전에 참여자의 게임 이용 수준, 성별, 학력을 고려하여 표집하는 층화표집 방식을 사용하였다. 집단의 분류는 ‘2011년 청소년 게임 이용 실태 예비조사’에서 사용하였던 기준을 참고하여 게임이용수준에 따라 3가지, 성별에 따라 2가지, 학력에 따라 3가지로 나누었다. 특히 이 연구에서는 중고등학생 연령이지만 학교에는 다니지 않는 탈학교 청소년을 포함시켜, 학생들을 대상으로만 이루어졌던 기존의 청소년에 대한 논의를 보다 넓은 범위에서 살펴보고자 하였다. 이에 따라 게임이용수준에 따른 분류에는 게임이용을 하지 않는 집단(non-user)과 게임이용을 적게 하는 집단(light user, 하루 3시간미만), 게임이용을 많이 하는 집단(heavy user, 하루 3시간이상)이 포함되었고, 성별에 따른 분류에는 남자 청소년과 여자 청소년이 포함되었으며, 학력에 따른 분류에는 탈학교, 중학생, 고등학생이 포함되었다.

면접을 통해 수집한 자료를 질적으로 분석하기 위해 전사한 자료를 반복적으로 읽으며 게임에 대한 청소년들의 인식을 보여주는 내용을 추출하였다. 추출한 2차 원자료에 각각 제목을 붙이는 작업을 통해 소주제들을 설정하였고, 이를 다시 내용별

로 분류하여 대주제로 묶었다. 그리고 대주제-소주제-원자료의 관계가 올바른지 검증하기 위해 다시 원자료 수준으로 돌아가 발화의 맥락을 살펴보고, 연구자들 간의 지속적인 논의를 통해 범주화 타당성을 살펴보았다.

[Table 1] The status of the interviewees

game using	gender	educational background	ID	
non-users	males	high school	A	
	females	deschooling	B	
game users	light users	males	deschooling	C
			middle school	D
			high school	E
		females	high school	F
				G
			middle school	H
			high school	I
	heavy users	males	high school	J
				K
		females	middle school	L
			high school	M
			high school	N
		females	middle school	O
			high school	P
	high school	Q		
		high school	R	

3. 연구 결과

3.1 게임의 의미

3.1.1 대안이 없는 유일한 여가수단

청소년에게 있어 게임이 갖는 가장 큰 의미는 무엇보다 여가와 오락의 수단이다. 청소년들은 자신에게 있어 게임은 대안이 없는 유일한 여가의 수단이라고 말했다. 한국청소년정책연구원의 2009년 조사에서도 조사 대상의 50% 이상이 주요 여가 수단으로 컴퓨터게임을 언급했다[22], 청소년들은 컴퓨터게임 외의 여가활동이 어려운 이유로 제한된 시간, 기구나 시설 부족, 여가를 즐길만한 대

상 부재, 비용 부족, 학교 성적 등의 이유를 들었다[16,17].

게임을 여가로 쓴다는 게 게임을 정말로 좋아하기 때문이라기보다는 정말 좋아하는 걸 못 찾았기 때문에 게임한다고 생각하거든요. 그래서 다른 걸 찾게 해줬으면 좋겠어요. (F)

(청소년에게 놀이문화가) 적다고 생각해요. 게임 밖에 할 것이 없잖아요. 게임의 가장 큰 장점은 스트레스 푸는 거요. 스트레스가 쌓이면 심란한데 게임을 함으로써 잊게 해주니까요. (H)

청소년들은 게임을 통해 휴식과 오락, 스트레스 해소, 문화생활의 기능을 추구하였다. 최근 게임의 긍정적인 영향에 대한 연구들이 밝혀낸 바처럼, 청소년에게 게임은 스트레스 해소의 수단이며, 성취감을 느낄 수 있는 기회이고, 좋아하는 사람들과 소통하며 새로운 문화와 지식을 알아가는 공간이다 [12,19,20]. 특히 ‘목적은 갖지 않는 순수한 오락’의 의미가 강조되었는데, 이는 항상 목표를 위해 노력해야 하는 입시의 부담에 대한 반대급부로 나타나는 것으로 보인다.

나한테는 게임이 여가인데, 내 주변에 있는 사람들은 그거 가지고 빨리 성과를 내라고 하잖아. ‘게임해서 뭐 될래?’ 하는 맥락으로 말하면, 그런 생각이 드는 거지. ‘이거 가지고 꼭 뭐 먹고 살아야 되나?’ (B)

게임 때문에 긍정적이었던 게 있는 거 같아요. 게임 속에서 (친구들이랑) 장난을 하잖아요. 그런 장난 때문에 많이 (즐거웠어요). (E)

렙업할 때는 오늘 꼭 이걸 하리라, 이런 마음이 들고, 렙업하면 진짜 좋아요. 기쁘고…… (친구들한테) 축하도 받고, 성취감과 우월감 같은 것도 느껴지고. 재미있고, 스트레스 풀리고. (I)

게임을 하면서 게임만 하는 게 아니니까 사람들이 뭐라고 말 하면은 그거에 대해 또 궁금해질 수 있잖아요. 그래서 그걸 찾다보면은 책 같은 게 나올 수도 있고 그러니까 그런 걸 읽고……. 게임하는 사람이 학생뿐만 아니라, 직장인, 선생님도 있

을 수도 있고, 대화를 하면서 ‘아 그렇구나. 깨닫는 게 있고 정보를 얻는 거 같아요. (P)

흥미롭게도, 청소년의 게임이용이 가족과의 의사소통에 부정적인 영향을 미친다고 보았던 선행연구 [23]와 달리, 현재 10대 청소년들에게 있어 게임은 가족 간 소통과 상호작용의 한 가지 경로로 기능하고 있었다. 가족이 함께 모여 게임기로 운동경기를 하거나, 부모와 자녀가 같은 게임을 하면서 관심을 공유하게 되는 경우처럼, 게임은 가족의 화합을 돕는 새로운 계기가 되기도 하였다. 이는 그들의 부모인 현재의 30대나 40대가 게임이용에 대해 허용적인 태도를 가지기 때문이다.

(가족들끼리 게임 이야기) 많이 해요. 가족들끼리 ‘닌텐도 위(Nintendo Wii)’ 하나까요. (중략) 세 살? 그때 유명했던 게임이 ‘슈퍼마리오’였어요. 아빠가 가르쳐주었어요. 사촌형도 같이 했어요. (C)

엄마가 저 하는 거(카트라이더) 보고 ‘재밌겠다. 하시면서 얘기하셨어요. 엄마랑 같이 하니까 공통관심사가 생겨서 좋았어요. (H)

엄마랑 아빠랑 게임 다 좋아하세요. 엄마가 RPG인가 뭐 이런 거 ‘불멸온라인’, 아빠는 ‘리니지’ 하세요. 많이 하시는 편이에요. 가끔 막 ‘엄마 게임은 이런데 내 게임은 이래서 이런 점이 좋은 것 같다’ 이런 얘기도 해요. (P)

위에서 알 수 있듯이 다양한 여가활동의 기회가 없는 청소년에게 게임은 대안이 없는 유일한 여가 수단이며, 청소년은 게임을 통해 휴식과 오락, 스트레스 해소, 새로운 정보의 획득 및 가족과의 소통과 같은 긍정적인 효과를 얻고 있었다.

3.1.2 현실과 다른 허구의 세계

연구에 참여한 청소년들은 게임 속에서 자신을 포장해야 할 필요성을 느끼지 않았다. 오히려 현실의 친구들과의 만남을 위해 자신의 정체성을 유지

하는 경우가 많고, 그 외의 경우에는 오히려 자신에 대해 알릴 필요성이 없다고 생각하였다. 이는 앞에서 설명했던 것처럼 성인은 스트레스 해소나 현실에서의 일탈을 목적으로, 게임을 즐기는 경우가 많은 반면, 청소년들은 게임을 하면서도 또래친구와 교류하고 싶어 하기 때문이다. 현실에서 벗어나고 싶은 성인들과 달리 청소년들은 게임을 현실의 연장선으로 생각하고, 게임에서도 현실의 인간 관계를 유지하기 때문에 정체성을 변환할 필요성을 느끼지 않는 것이다. 이는 청소년이 성인에 비해 게임에서 자신의 정체성을 변화시키는 경향이 적었다는 Griffiths 등의 연구와도 일치하는 부분이다 [21].

(예전에) 나는 게임을 아는 사람들이랑 해서 게임 세상에서 구축된 나는 없어. 페이스북이나 쪽방카페에서 아는 친구도 없고, 온라인 친구가 딱히 없어. (B)

딱히, 사람들하고 그렇게 나이 가서 대화해본 적도 없고, 또 인터넷 상으로, 온라인상으로 만난 사람이니까 그렇게 막 서로 신분 밝혀서 얘기하는 것도 언짢고 그래가지고. (E)

이렇듯 게임을 현실의 연장선으로 인식하는 청소년들은 순수하게 게임을 통해 만나는 친구들에 관해서 매우 보수적인 입장을 보였다. 게임에서 만난 친구에게는 게임 이야기만 한다가나, 사생활과는 관계없는 가벼운 수준의 대화를 한다는 정도였다. 청소년들은 게임 속의 친구는 현실의 친구와는 다르게 신뢰할 수 없는 존재라고 생각했으며, 굳이 게임에서 친구를 만들 필요를 못 느낀다고 답하기도 하였다.

게임 상에서 만난 사람들은 그냥 스쳐지나가는…… 일상에서 진짜 만나는 것보다는 가벼운 관계인 것 같아요. (A)

게임 속에서 따로 연락을 주고받는 사람도 없고, 온라인상에서 친구는 별로 없어요. 친구들도 다 같이 하니까 굳이 다른 온라인 친구를 만날 필

요가 없어요. (L)

게임에서 알게 된 사람들 만난 적은 없어요. 채팅 같은 건 많이 했죠. 관심도 없고, 뭔가 이상한 사람일 것 같은 생각에…… 오프라인에서 만나면 위험할 거 같은. (I)

청소년이 게임 속에서 만난 사람을 친구라고 여기지 않는 이유는 실제로 심한 압박 속에 있는 자신들의 상황에 기인하기도 한다. 친구란 ‘서로 돕고 이해하며 공통된 생각을 소유하고 일상생활의 문제를 해결해가는 지속적인 양방관계’라는 정의처럼[15], 청소년들이 생각하는 친구란 함께 수험의 어려움을 나누고, 일상의 어려움에 대해 토로할 수 있는 대상인 것이다. 따라서 청소년은 게임이라는 허구의 공간에서 나타난 인간관계를 현실로 확장할 필요를 느끼지 못하며, 오히려 가능한 한 현실과 분리하여 게임 속에서의 표면적인 관계로 제한하려는 경향을 보인다.

또한 한국 청소년의 경우, 그들의 특수한 상황으로 인해 게임 속 정체성 변환이 더욱 드물게 나타나는 것으로 보인다. 입시로 인해 매우 현실적인 관점에서 세상을 바라보는 청소년들에게 게임의 환상적이고 비현실적인 요소들은 오히려 부담스럽고 허무하게 느껴지는 것으로 보인다.

게임을 하면은 얻어지는 게 없잖아요. 영화를 보면, 주제나 사회문제 같은 게 거기 안에 들어 있으니까, 얻어낼 수 있는 게 있는데, 게임은…… 사실적으로 가능한 게 아니잖아요. (A)

게임은 재미있어요. 그렇지만 뭔가 게임에서 있었던 일이 현실로 이어진다면, 그런 생각은 들지 않아요. 게임이랑 현실은 완전히 분리되어 있어요. (J)

현실에선 잘난 거 없으니까…… 게임에선 잘하니까 못하게 되면 화나요. 현실과 게임을 구분하는 거죠. (O)

게임 속의 사건으로 인한 감정이 현실로 전이되는지에 대한 질문에서도 역시 같은 맥락의 답변이

나타났다. 청소년들은 게임 속에서의 사건이 현실에 영향을 미치는 경우가 없거나, 혹은 게임 속의 일로 인해 기분이 다소 좋아지거나 나빠질 수는 있겠지만, 이는 현실에서의 일에 비하면 아주 작은 영향력을 가진다고 대답하였다. 또한 게임을 위해서 돈을 쓰는 것에 대해서도 현실에서의 필요를 위해 쓰는 것과는 다르며, 게임 속 캐릭터를 위해 돈을 쓰는 것은 무의미한 낭비라고 생각하였다.

초등학교 때. 카트라이더에서 캐시(cash) 만원 쓰고 끝났어요. 후회돼요. 이거 왜 했지, 내가 이걸? 이러면서. (A-1)

저는 그냥 그렇던데요? 게임하다가 좋은 거 뜨면은 ‘어, 이 아이템은 뭐지?’ 하면서 써보는 편이고 아이템 없어도 ‘어, 없어졌네.’ 하고, 생활에 지장이 될 정도는 아닌 것 같아요. 게임 속에서 있었던 일이 일상으로 이어지는 일은 거의 없어요. (F)

(현실과 게임의 차이는) 가방 같은 건 계속 남고 쓸 수 있는데, 캐시 같은 건 단순히 캐릭터만 이뻐지고 써지고에서 끝나잖아요. (O)

이처럼 청소년들은 게임 속에서도 현실의 정체성을 유지하며, 게임에서 만나는 인간관계는 현실의 친구관계와 달리 허구적이고 단편적인 것이라고 생각한다. 이러한 생각은 청소년들이 게임 속에서 낯선 이에 대해 더욱 강하게 익명성을 유지하도록 만든다. 또한 청소년들은 게임 속의 사건이 현실만큼의 가치를 지니지 않는다고 생각하였다. 즉, 선행연구에서 우려한 바와 달리[12,23], 청소년들은 게임과 현실 간의 차이를 명확하게 지각하고 있었으며, 게임을 현실의 연장선에서 생각할 뿐, 게임 속의 사건에 대한 환상을 갖는다거나 지나친 몰입을 보이는 경우는 적다고 볼 수 있다.

3.2 게임 이용에 영향을 미치는 요인

3.2.1 학업 부담 : 여가활동을 위한 시간 부족

많은 연구들이 게임의 부정적인 영향으로 중독성이나 폭력성을 지적해왔다[7,24]. 그러나 흥미롭게도, 이 연구에 참여한 청소년들은 다른 이유에 보다 주목하였다. 청소년들은 게임을 하지 않는 가장 큰 이유로, ‘시간소모(낭비)’를 들었다. 이는 게임이 중독성이 있다는 것과는 다른 의미로, 순수하게 게임을 하는 데에 소비되는 시간, 그 자체를 우려하는 것이다. ‘공부하기에도 시간이 모자란데, 게임하는 데 시간이 들어가서 아깝다’는 표현에서 나타나듯, 이들은 게임에 대한 불만보다는 여가활동 전반에 대한 부정적인 시선을 드러냈다. 즉, 청소년은 공부를 해야 할 시간에 다른 일을 한다는 사실 자체에 불안감을 가지고 있었다.

그냥 게임할 시간에 나에게 도움이 되는 걸 하는 게 낫다고 생각해요. 그걸 할 시간에 공부를 하던지…… (A)

즐기는 부분도 있지만 그걸 계속 하고 있다 보면 소비하는 시간인 거고, 하루에 30분 정도면 모르겠는데, 그게 축적되다보면 많잖아요. 차라리 그 시간에 다른 실용음악 공부를 하던가 하는 게 나을 것 같아요. (J)

청소년들의 반응은 청소년이 성인에 비해 더 많은 시간과 자신의 본업을 희생한다는 Griffiths 등의 연구결과[21]와는 차이가 있다. 이러한 차이는 한국 청소년들의 특수한 상황과 연관시켜 이해할 수 있다. Griffiths 등은 청소년이 게임을 하기 위해 성인보다 더 쉽게 자신의 할 일을 포기한다고 보고하였으나, 입시의 부담이 큰 한국 청소년들에게 공부할 시간을 포기하는 것은 매우 어려운 일이다. 더욱이 상대적으로 학업 부담이 적은 초등학교 시절과 달리, 중학교와 고등학교 재학기간에는 대학입시에 대한 부담이 청소년의 삶 전반에 큰 영향을 미친다. 조사에 참여한 청소년들의 발언에서

도 나타나듯이, 그들의 생활에서 가장 중요한 키워드는 ‘공부’였으며, 게임은 이에 대한 방해물로서의 소모적인 이미지를 가지고 있었다.

고등학교 들어오니깐 대부분 공부 많이 해야겠지, 이런 생각이 많아가지고, 중학교 때랑은 많이 다르던데요. (중학교 때는) 그냥 편안하게 살았는데 고등학교 가니깐 막 뒤쳐지는 것 같고 그런 느낌 많이 받나 봐요. (F)

조금 걱정되는 게, 선배나 선생님들도 하는 말이 다 이제부터 자기 관리 잘해야 한다고. 하(한숨), 공부해야 돼. (G)

비단 게임 뿐 아니라, 운동, 영화감상을 비롯한 대부분의 ‘공부 외의 일로 시간을 쓰는 활동’을 하는 것에 대해 부정적인 느낌을 가지고 있었고, 심한 경우에는 자신이 게임하는 것에 대해 죄책감을 표현하는 경우도 있었다. 또한 공부에 대한 압박감 때문에 게임을 하지 않으며, ‘대학에 간 이후에 다시 하겠다’는 경우도 있었다.

게임하면 엄마한테 좀 미안하다는 것도 있기도 하고. 그냥, 오래 했다는 게. 그냥 시간을 허비하는 느낌이 드는 거 같아요. (E)

네, 중학생 때보다 (게임하는 시간이) 확 줄었죠. 웬지 고등학생이 됐으니까 혼자서 양심으로 가책이 느껴져요. 내가 공부는 안 해도 이걸 하면 안 되겠다. 이런 느낌 있잖아요. (K)

게임 딱 하고 나면 내가 이 시간 동안 연습을 했으면…… 게임이 나쁘다고 생각하거나 그런 건 아닌데 제 안에서 후회하게 되는 그런 게 있어요. (M)

즉, 청소년들이 가장 강하게 느끼는 게임 이용으로 인한 부정적인 효과는 중독성, 폭력성 같은 성인들의 일반적인 생각[5,7,24]과는 차이가 있었다. 청소년은 자신의 시간을 최대한 많이 공부를 하는 데에 사용해야 한다고 생각하고 있으며, 게임을 포함한 여가활동은 시간이라는 한정된 자원을 소모하게 만드는 활동이므로 피해야 할 대상이라고 생각

하고 있었다.

3.2.2 또래관계 : 또래집단의 게임 선호 여부

그간 게임의 긍정적인 역할로 가장 많이 언급된 것은 대리만족, 성취감, 카타르시스 등이었다[12,20]. 최근에는 교육용 게임을 이용해 신체적 능력을 발달시키거나 지식을 전달하는 기능도 부각되고 있다 [11,13]. 그러나 이 연구에서는 기존의 선행연구에서 상대적으로 주목 받지 못했던 친구의 기능이 청소년들에게 매우 중요한 의미를 가지고 있었다.

(게임을 통해 크게 영향 미치는 건) 학교 가서 친구들 얘기에 낄 수도 있고, 잘하면 애들이 칭찬해주고. (D)

애들이 게임하고 싶어 할 땐 (같이) 농구했으니까, 돌려주는 식으로 게임을 같이 해주고. (E)

(게임을 하면서 친구관계가) 좋아지는 거 같아요. 제가 다른 애들보다는 좀 오래 했으니까 아이템도 빌려주고 하면서……. 그리고 수다 같은 게 중요하잖아요. 전화는 요금도 있고 그러니까, 근데 게임은 계속하면서 던전 돌면서 계속 수다도 떨 수 있고 하니까. (P)

청소년의 80% 이상이 게임을 해본 경험이 있으며 현재도 게임을 하고 있다는 사실은, 청소년의 또래집단에 속한 대부분의 친구들이 게임을 하고 있음을 의미한다[12]. 청소년들은 친구들과 게임에서 있었던 이야기를 하거나, 서로 아이템을 빌려주거나, 함께 사냥을 갈 계획을 짜곤 한다. 이처럼 청소년기 또래집단과의 교류에 있어 게임은 매우 중요한 소재이다. 청소년들은 친구들의 이야기에 끼기 위해, 친한 친구와 놀기 위해 게임을 하거나, 반대로 친구들이 싫어해서 게임을 하지 않기도 하는데, 전자는 남자 청소년에게서 많이 나타나는 반면, 후자의 경우는 여자 청소년에게서 흔히 나타나는 경향이 있다.

(학교에서 친구들이 게임 얘기를) 완전 많이 해

요. 애들 얘기하는 거에 50% 정도는 게임 얘기. 그럴 땐 소외감도 느껴져서 그냥 좀 어디서 주위들은 걸로 아는 척 몇 번 해주고 빠져나와요. (A)

(특정 게임을 하는 이유는) 특별한 이유는 없고 그냥 애들이 많이 하니까? 친구들이랑 크아랑 카트 하면 관계가 돈독해지는 것 같아요. (I)

개네들이 게임을 하니깐 같이 잘 놀려면 그 사이에 껴야 한다는 그런 것들 있죠? (게임을 그만 두면 가장 크게 영향을 받는 부분은) 친구관계지 않을까? 친구들이랑 못 노니깐. 게임은 친구관계에 꼭 필요한 그런 게 됐죠. 그래서 게임 안하는 애들은 아예 말도 안하고 그런 편이라서……. (R)

남자 청소년의 경우에는 친한 친구들과 어울리기 위해 자신의 선호와 다소 맞지 않더라도 친구들이 좋아하는 장르의 게임을 하거나, 심지어 자신이 게임을 좋아하지 않는데 친구들과 놀기 위해 게임을 하는 경우도 나타났다. 이처럼 청소년기에는 사회적 관계를 위해 게임을 도구로 이용하는 경향이 나타남으로써, 단순히 자신의 흥미에 의해 게임을 하는 아동기나 스트레스 해소에 주목적용된 성인기의 게임 이용 동기와 차별화된다[21].

대부분의 남자 청소년들이 친구와 놀기 위해 게임을 한다고 답한 반면, 여자 청소년들의 경우에는 친구들이 게임을 싫어해서 게임을 하지 않는대거나, 게임에 관한 이야기를 하지 않는다고 대답했다.

친구들끼리 게임 얘기를 잘 안 해요. 여자애들이다 보니까 게임을 잘 안하고. 애들이 인터넷 게임보다 진짜 운동 같은 걸 많이 해가지고, 별로 게임 같은 거…… 얘기 사실 잘 안 나와요. (K)

학교 애들은 게임 거의 안 해요. 그래서 제가 게임 얘기해도 대부분 못 알아듣고, 가끔 하는 애들은 있는데……. (O)

일상적인 대화의 50%가 게임 이야기라고까지 말하는 남자 청소년들과 달리, 여자 청소년들은 하루의 많은 시간을 공유하는 학교 친구들이 게임을 하지 않기 때문에, 자신도 게임하는 시간이 점점 줄어들게 되었다고 말하였다. 이는 선행연구나 통계자료

에서 나타난 게임 이용의 성차와도 일관된 결과이다[12,17]. 즉 자신이 속해있는 또래집단에서 게임이 어떤 평가를 받고, 친구들이 얼마나 게임에 관심을 가지고 그에 관한 이야기를 하는지가 청소년의 게임 이용에 강한 영향력을 가지며, 이러한 또래집단 간의 의식 차이로 인해 남아 청소년의 게임이용은 더욱 촉진되고, 여자 청소년의 게임이용은 억제되는 효과가 나타나리라고 예상할 수 있다.

3.3 게임 중독에 대한 생각 : 자기조절의 실패

청소년은 ‘게임 중독’이 자기조절과 관계가 있다고 지적하였다. 청소년은 게임을 할 때에 자신이 처한 상황에 따라 게임 이용을 조절해야 한다고 생각하고 있으며, 자기 자신은 어느 정도 그 조절이 가능하다고 답변하였다. 그리고 이러한 자율적 시간 조절이 잘 이루어지는 경우에는, 부모도 크게 간섭하지 않고 게임이용에 대한 자녀의 의견을 받아들여주는 모습을 볼 수 있었다.

(게임 시작할 때 생각한 시간은) 생각한 만큼 잘 지키는데, 조금 넘어갈 때도 있어요. 시험기간 때는 게임하면 공부에 방해될 수 있으니까 잠깐만 하지 말아야겠다 생각돼요. 그럼 잘 지켜져요. (D)

(제가 충분하다고 생각했을 때는) 엄마가 뭐라 하면 그냥 대부분 끄고요. 충분하지 않으면 엄마랑 얘기해요, ‘조금만 더’ 이렇게. (E)

부모님은 제가 알아서 잘 하니까 이제 그렇게 신경 안 쓰시고, 그래도 뭔가 게임보다 먼저 할 일을 하고 하는 걸 원하시죠. (F)

(게임을 하다보면) ‘이제는 그만해야겠다는 그런, 마음이 있어요. 딱 끄는 거죠. (그러고 나면 그 날은 더 이상) 생각 안나요. 아무리 게임이 계속하고 싶어도 결국은 숙제가 거슬리니까 해요. 그래서 별로 게임 때문에 어긴 건 없는 것 같아요. (Q)

청소년들은 주말에만 게임을 한다거나, 숙제를 하고 나서 하거나, 시간을 정해놓고 하는 등의 다양한 방법을 사용하여 자신의 게임 이용을 조절하

고 있었다. 특히 고등학생들의 경우에는 공부를 해야 한다는 생각 때문에, 그날 해야 하는 공부나 숙제를 하지 않고 게임을 하는 것에 대해서는 스스로 엄격하게 규제하는 모습을 보였다.

이처럼 청소년은 스스로의 게임 이용에 대해 엄격한 기준을 적용하여 조절하고 있기 때문에, 이런 조절을 벗어난 상황, 즉, 스스로 규제하지 못하는 상황을 게임 중독이라고 정의하였다. 예를 들어, 청소년은 지속적으로 하루에 일정 시간 이상을 투자하여 게임만 한다거나, 자신이 해야 할 일을 못하고 게임에 빠지는 경우를 게임폐인, 혹은 중독이라고 정의했다. 청소년들은 중독여부를 평가하는 기준으로 이용시간과 같은 절대적인 기준보다는, 스스로 조절이 가능한지, 일상생활에 피해가 가는지의 여부와 같은 맥락적 기준을 적용해야 한다고 주장했다.

게임 중독자는 밤새서 게임만 하고 그러면은 절제가 안 되는 거잖아요. (A)

시간(적인) 개념을 얘기하는 게 아니라, 다른 할 것이 있는데 그것을 안 하면서까지…… 전에 다니던 학교에서 게임하느라 학교도 안 나오고 이런 아이도 있었어요. (게임중독은) 그만해야 하는데 하는 거? 할 거 있는데도 (게임)하는 사람들. 그리고 현실과 게임을 구분 못하는 거…… (O)

청소년들은 게임에 대한 사회의 비판적 시각에 대해서도 인식하고 있었으며, 스스로도 게임의 중독의 위험성과 그로 인한 문제점에 어느 정도 공감하고 있었다. 그러나 일방적으로 게임에 모든 원인을 돌리기보다는 문제가 발생한 상황과 관련된 다른 요인을 고려해야 한다고 생각했다.

니코틴 중독, 알코올 중독 같은 거, 자기가 통제하지 못하는 중독들이랑 비슷할 것 같은데요. 마약 쪽에 가까운 것 같아요. (F)

게임이 폭력적이라고 이야기 많이 하잖아. 그것도 잘 모르겠어. 왜냐하면 그것 말고도 폭력적인 것이 일상적으로 문화에 있다. 광고나 영화 이런

것일 수도 있고. 이게 게임의 문제가 아니라니깐, 중독이 되는 상황이. 중독으로 만들게끔 하는 상황이 문제인 거지. (B)

(학교폭력을) 무조건 게임에만 돌리고, 게임에 대한 규제를 지정하는 거는 너무 무의미한 것 같아요. 일부분이잖아요. 게임은. 개 유서에 게임 애기만 들어있진 않았잖아요. (게임 중독 이야기를 들으면) ‘그냥 재가 왜 저렇게 게임에 빠지게 되었을까’ 그런 생각 먼저 해요. (I)

많은 선행연구들이 게임 중독, 혹은 과몰입군을 구분하기 위해 게임의 직접/간접 이용시간을 중요한 기준으로 사용한다[12,17]. 따라서 게임을 직접 사용하거나 게임과 관련된 일을 하면서 보내는 시간이 많은 대상은 게임 중독군이나 과몰입군으로 분류될 가능성이 높아진다. 그런데 이런 기준으로 나뉜 과몰입군에는 흔히 말하는 ‘게임고수’와 ‘게임페인’이라는 두 집단이 혼재하게 된다. 사실 ‘게임고수’는 게임실력을 기준으로 하는 개념이며, ‘게임페인’은 다른 생활에의 영향력을 기준으로 하는 개념이기 때문에 정확히 대비되는 개념은 아니다. 그러나 일반적으로 ‘게임고수’는 중립적, 혹은 긍정적인 의미를 내포하는 경우가 많은 반면 ‘게임페인’은 부정적인 의미를 담아 사용되는 일이 많다.

청소년이 지각하는 두 개념의 가장 큰 차이는 자기조절에 있는데, 게임을 많이 하되 다른 생활에 피해를 끼치는지 여부에 따라 게임중독자/게임페인인지 아니면 게임고수인지를 구분하는 것이다. 청소년들은 프로그래머를 포함하여 게임을 잘하기 위해 노력하는 사람들을 ‘게임고수’라고 생각하며 그들의 노력과 그 가치에 대해서 존중하는 모습을 보였지만, ‘게임페인’은 게임에 빠져 자신의 생활을 정상적으로 유지하는 데 실패한 사람으로 여겨 부정적으로 평가하였다. 다시 말해 청소년은, 게임하는 절대적인 시간 량이 많더라도, 다른 생활에 문제가 없고 스스로 필요에 의해 조절할 수 있다면 중독이 아니며, 부정적인 일도 아니라고 생각했다.

고수는 게임을 잘하는데, 게임하는 양을 조절

할 수 있고, 정말 필요할 때마다 하는 것 같은데. 페인은 잘하지만 혼자 조절하지 못하는 거 아니에요? (K)

이처럼 자기조절 능력의 부재 측면에서 바라보는 게임 중독에 관한 청소년들의 생각은 ‘셋다운제’를 비롯한 규제 정책과도 연관이 되었다. 이들은 규제 정책의 의의에는 대부분 공감하는 모습을 보였다. 다시 말해, 청소년은 공부를 해야 하는 학생들이 밤에 잠을 자야 한다는 생각에는 동의하였다. 스스로 조절하는 데 실패하는 친구의 경우를 예로 들면서, 중독을 벗어나기 위한 방법으로써 강제적으로 게임을 못하게 하는 것이 효과적일 수 있다는 의견을 내놓기도 했다.

저는 12시 넘어서 안하지만 다른 아이들 때문에 (셋다운제가) 필요하죠. 전 자제할 수 있으니까.(웃음) 아이들은 조절을 못하잖아요. 그러니까 강제로라도 해야 된다고 생각하는데 부모님들이 이걸 제지 같은 걸 해야 되는데, 그걸 마음이 약하셔서 못하시는 분들 있잖아요. 그래서 아이들이 밤새면서 게임하는 건 좀 아니라고 봐요. (O)

그렇지만 청소년들은 이런 규제정책의 강제적인 시행방식에 대해서는 문제가 있다는 생각을 나타냈다. 게임 중독이 심각한 문제이기는 하지만, 게임을 할지 말지는 자신, 혹은 가족끼리 해결할 문제이지 국가가 간섭할 분야는 아니라는 것이다. 또한 청소년들은 셋다운제가 지나치게 강제적이라는 점에 불만을 나타냈다.

(게임 이용은) 자기나 부모님이 관리할 문제지 나라가 개입할 문제는 아니라고 생각하기 때문에…… (M)

청소년들은 특히 셋다운제의 적용시간을 지정하면서 적용대상인 청소년의 의견을 전혀 반영하지 않은 점을 가장 큰 문제라고 생각했다. 청소년들은 정책수립 과정에서 청소년의 참여가 없었기 때문에

그들의 실제생활에 대한 고려가 부족했으며, 그에 따라 크게 두 가지 문제가 발생했다고 지적하였다.

강압적으로 한다는 것 자체가 좀 별로예요. 그리고 청소년을 위해서 만드는 건데 청소년의 의견이 한 개도 안 들어간다는 건 솔직히 진짜 모순이잖아요. 생각해보면 사정이 있겠지만, 그래도 한 개의 정책을 결정하는 데 그 정도의 노력도 안 들이고 한다는 건 좀 기분이 나빠요. (E-8)

청소년의 게임이용 상황을 고려하지 않아 생긴 첫 번째 문제는 섀다운제가 청소년의 게임이용을 일정수준으로 제한하는 것이 아니라, 게임이용을 아예 불가능하게 만들었다는 점이다. 야간자율학습과 학원으로 인해 대부분의 중고등학생이 늦은 시간에 집에 돌아가게 되고, 결국 그들이 게임을 할 수 있는 자유시간은 밤 밖에 없다. 그러나 정책수립 과정에서 청소년들이 하루 일과를 마치고 집에 들어오는 시간은 고려되지 않았다. 결국 섀다운제의 적용시간으로 인해 청소년들은 주중에 게임을 하기가 거의 불가능하게 된 것이다.

열두시 되면 꺼지는 거 있잖아요. 보통 학원도 가고 늦게까지 하는 학원도 있는데 그럼 두 시간 밖에 못하고, 고삼 같은 경우는 아예 못하는 거잖아요. 좀 그렇다고 생각해요. (P)

아무래도 친구들과 같이 게임할 시간도 없는 데, 애들 다 학원 가고하면 딱히 만날 시간이 밤 밖에 없잖아요. (E)

청소년의 게임이용 상황을 고려하지 않아 생긴 두 번째 문제는 정책 실효성의 문제이다. 대부분 청소년이 성인의 주민등록번호를 사용하는 상황에서 과연 얼마나 실효성이 있을지 모르겠다는 것이다. 현금결제나 게임이용등급 제한 등으로 인해 청소년이 자신의 주민등록번호만으로 게임을 정상적으로 이용하는 것은 거의 불가능한 것이 현실이다. 그러나 섀다운제는 이런 점을 간과하고, 주민등록번호를 기준으로 게임이용 제한 여부를 결정하기

때문에, 부모를 포함한 성인의 주민등록번호를 알고 있는 많은 청소년들이 규제에서 벗어나게 된다.

섀다운제가 아니어도 다 자기 계정으로 하는 사람 많지 않단 말이야. 캐시 충전도 복잡하니깐 아예 만19세 이상인 자기 부모님 계정으로 만들어 놓단 말이야. 소용없단 말이야. 이미 게임을 한다는 것 자체가, 섀다운제에 제한을 안 받을 것을 계산해놓고 한단 말이야. (B)

결과적으로 청소년들은 섀다운제가 공감할 만한 의의를 가지고 시행되었음에도 불구하고 적용대상인 청소년에 대한 배려 부족으로 인해 잘못된 정책이 되었다고 지적하였다. 또한 이런 문제가 생긴 이유는 정책결정과정에서 사전에 청소년들과 관계자들의 참여가 배제되었기 때문이라고 주장하였다.

이와 같은 일련의 사실들은 성인들의 우려와 달리 청소년이 스스로 게임이용의 수준을 조절할 수 있는 능력을 가지고 있다는 것을 알려준다. 청소년들은 게임 중독에 대해 논리적이고 객관적인 의견을 제시했으며, 일반적인 성인이용자보다도 엄격한 기준을 가지고 자신의 게임이용을 조절하고 있었다. 또한 청소년들은 자신들의 게임이용을 제한하기 위해 성인들이 독단적으로 시행한 섀다운제에 대해 그 의의에는 공감하나 청소년의 실제 게임이용 상황을 전혀 반영하지 못하여 여러 가지 문제를 낳게 된 것에 대해 근거 있는 불만을 표현하였다.

4. 결 론

이 연구는 일반적으로 알려진 게임의 중독 위험성과 게임의 부정적 영향에 대해서 청소년들이 동일하게 인식하고 있는가에 의문을 가지고 그들의 게임에 대한 전반적인 생각과 태도를 알아보고자 하였다. 이를 위해 청소년에게 있어 게임의 의미, 게임 이용에 영향을 미치는 요인, 게임 중독에 대한 생각과 같은 내용을 그들의 일대일 면접을 통해 살펴보았다.

청소년의 게임 이용에 있어 가장 중요한 키워드는 편안함과 자연스러움이다. 지금의 10대 청소년들에게 게임은 유아기부터 가족과 함께 즐겨온 여가수단으로서, 주변의 사람들과 함께 손쉽게 즐길 수 있는 오락이다. 어릴 적부터 게임을 접해온 청소년은 게임에 대한 부정적 선입견이 적어 비교적 중립적인 시선에서 게임에 대해 평가한다. 청소년들에게 게임이란 친구와 교체하는 수단이고, 스트레스를 풀고, 새로운 경험을 쌓는 여가수단이며, 적절히 조절하여 생활에 피해가 가지 않는다면 달리 문제될 것이 없는 여가문화의 한 종류이다. 청소년들은 학업과 또래집단의 영향에 의해 게임이용에 제한을 받기도 하고, 친구를 만나고 함께 놀기 위해 게임을 하기도 한다. 청소년에게 게임은 현실과 독립된 새로운 공간이기보다는 현실의 연장선이며 실제 친구들과 만나 시간을 보낼 수 있는 교제를 위한 수단으로 받아들여진다. 이처럼 게임은 10대 청소년의 일상의 한 부분으로 자연스럽게 녹아 있다. 청소년들은 설타운제와 같은 강제적 규제가 없이도 자신들이 스스로 게임 이용을 조절할 수 있다고 생각하며, 실제로도 자기 스스로 혹은 부모형제와의 협조를 통해 상당히 성숙한 게임이용 태도를 나타내고 있었다.

이 연구에서는 청소년에게 있어 게임의 도구적 가치가 중요함을 확인할 수 있었다. 게임의 도구적 가치란, 다른 본질적인 목적을 이루기 위해 게임을 수단으로 사용하는 것을 말한다. 다시 말해 청소년은 게임을 하면서 누리는 재미나 스트레스 해소를 위해 게임을 하는 것 외에, 친구들과 함께 놀기 위해서나 또래집단에서의 공통화제에 참여하기 위해 게임을 하기도 하였다. 여자 청소년들의 경우에는 반대로, 개인적으로 게임을 좋아하면서도 친구들과 어울리기 위해 게임 외의 다른 관심사를 갖게 되는 경우가 나타났다. 이는 기존 게임연구에서 나타난 게임이용의 성차와도 일관되는 부분이다. 그러나 이 연구에서는 게임의 의미나 게임 중독에 대한 생각 등의 다른 부분에서는 특별한 성차가 나타나지 않았다.

결론적으로, 이 연구는 청소년이 성인이 우려하는 것과 달리 어린 시절부터 게임을 이용하면서 게임에 대한 긍정적인 시각을 가지고, 게임이용에 대한 성숙한 태도를 가지고 있다는 것을 알려주었다. 청소년은 게임을 자신이 해야 할 일, 즉 학업을 우선적으로 처리한 후 여가시간에 즐길 수 있는 오락의 한 수단이며, 현실과는 다른 가치를 갖는 허구의 세계이고, 이용에 있어 적당한 조절과 제한이 필요한 대상으로 지각하고 있었다.

이 연구는 18명이라는 한정된 인원을 대상으로 수행되었다는 제한점을 가지고 있다. 그럼에도 불구하고 이 연구는 일대일 심층면접을 통해 그간 양적연구에서 드러나지 않았던 청소년기 게임 이용자의 다양한 인식과 태도에 대해 그들의 발달적 특성을 고려하여 살펴보았다는 의의를 가진다. 또한 일반적으로 학교에 재학 중인 학생들로 한정되어 온 청소년 관련 연구의 조사대상을 탈학교 청소년에게까지 확대하고, 그들의 목소리를 함께 담아냈다는 데에 의의가 있다. 마지막으로 이 연구는 게임 속 정체성 변환이나 게임중독, 설타운제 등에 관해 실제 게임 이용자인 청소년들의 생각을 이끌어냄으로써, 이후 올바른 게임 이용 지도 및 관련 정책 수립에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있으리라 기대한다.

이 연구의 결과를 토대로, 이후에는 더 많은 청소년을 대상으로 구체적 게임이용 특성에 대한 조사를 시행할 필요가 있다. 또한 이 연구의 대상이 된 일반청소년 외에 게임중독에 빠진 청소년들을 대상으로 그들의 생각과 필요에 대해 심도 있게 알아보는 연구도 이루어져야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Korea Creative Contents Agency, “2012 white paper on Korean games”, Seoul: Korea Creative Contents Agency, 2012.
- [2] Hankyoreh, “Improve shut-down system? …… Rather much stronger regulation than before”, from <http://www.hani.co.kr/arti/economy/it/569593.html>, 2013.01.14.
- [3] Korea Creative Contents Agency, “Research on the actual condition of adolescent game using(pilot survey)”, Seoul: Korea Creative Contents Agency, 2012.
- [4] Jang, J., & Kim, G., “Research trends in internet addiction in Korea and the West, and recommendation to future research: from 1996 to 2007”, *Journal of Future Oriented Youth Society*, Vol. 6, No. 4, pp. 157-183, 2009.
- [5] Lee, S., & Kwon, J., “Impulsivity, social problem - solving abilities, and communication style of adolescent Internet game addicts”, *The Korean Journal of Clinical Psychology*, Vol. 20, No. 1, pp. 67-80, 2008.
- [6] Han, J., & Kim, S., “A study on the difference in Internet activities, self-control, self-regulated learning and academic achievement according to the level of Internet addiction among middle school students”, *The Journal of Educational Information and Media*, Vol. 12, No. 2, pp. 161-188, 2006.
- [7] Lee, C., & Jung, G., “The relations between elementary pupils’ game addiction, aggression and personality”, *Journal of the Korean association of information education*, Vol. 9, No. 3, pp. 417-437, 2005.
- [8] Nocutnews, “Deadly addicted: the game addiction”, from <http://www.nocutnews.co.kr/show.asp?idx=1635930>, 2010.11.17.
- [9] Yonhapnews, “The suicide of a middle school boy in Daegu”, from <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0005441085>, 2012. 11. 28.
- [10] Yi, S., Suh, B., Lee, S., & Sung, M., “Effects of computer on children’s spatial skills and short - term memory ability”, *The Korean Journal of Child Studies*, Vol. 20, No. 3, pp. 293-306, 1999.
- [11] Lim, S., & Yi, S., “The Effects of Computer Games on Children’s Spatial Cognitive Skills”, *Journal of the Korean Home Economics Association*, Vol. 42, No. 10, pp. 79-89, 2004.
- [12] Kim, T., & Yi, S., “Children’s and Adolescents’ Achievement Level in Online Game, Sense of Self-efficacy, School Adjustment and Life Satisfaction”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 11, No. 4, pp. 151-162, 2011.
- [13] Kim, T., Wi, J., & Yi, S., “The academic effect of G-learning method on the motivation of mathematics of elementary school students”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12, No. 2, pp. 43-52, 2012.
- [14] Suh, J., & Yoo, A., “Adolescent friendships: Differences in function, structure, and satisfaction by internet and real life variables”, *The Korean Journal of Child Studies*, Vol. 22, No. 4, pp. 149-166, 2001.
- [15] Buhrmester, D., & Furman, W., “The development of companionship and intimacy”, *Child development*, Vol. 58, No. 4, pp. 1101-1113, 1987.
- [16] Kim, J., Kim, H., Yang, M., & Noh, S., “The world of adolescents after-school”, *Korea Youth Counseling*, 2000.
- [17] Choi, N., & Han, Y., “Predictors of Children’s and Adolescents’ Game Addiction : Impulsivity, Communication with Parents and Expectation about the Internet Games”, *Journal of Korean Home Management Association*, Vol. 24, No. 2, pp.209-219, 2006.
- [18] Hainey, T., Connolly, T., Stansfield, M., & Bo21yle, E., “The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level”, *Computers & Education*, Vol. 57, No. 4, pp. 2197-2211, 2011.
- [19] Griffiths, M. D., “Computer game playing in early adolescence”, *Youth & Society*, Vol. 29, No. 2, pp. 223-237, 1997.
- [20] Durkin, K., & Barber, B., “Not so doomed: computer game play and positive adolescent development”, *Journal of applied developmental psychology*, Vol. 23, No. 4, pp. 373-392, 2002.

- [21] Griffiths, M. D., Davies Mark, N. O., & Chappell, D., "Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers", *Journal of Adolescence*, Vol, 27, No. 1, pp. 87-96, 2004.
- [22] Lee, H., "Development of Children and Youth Rights Index", Youth Policy Institute of Korea, 2009.
- [23] Yang, S., & Han, Y., "The Mediated Effects of Reality Ego-Identity and Cyber Ego-Identity upon Family Relationship and School Life Adjustment as determined by the Degree of Indulgence of Adolescent's Internet Gaming", *The Korean journal of human development*, Vol. 15, No. 3, pp. 109-130, 2006.
- [24] Yang, S. "Paths to bullying in online gaming: The effects of gender, preference for playing violent games, hostility and aggressive behavior on bullying", *Journal of educational computing research*, Vol. 47, No. 3, pp. 235-249, 2012.
- [25] Yi, S., "The Disparity of Identity Between the Self of the Cyber-space and the Self of the Virtual-space", *Journal of the Korean Home Economics Association*, Vol. 40, No. 4, pp. 59-71.



김 태 연(Kim, Tae Yeon)

서울대학교 소비자아동학부 (학사)
서울대학교 아동가족학과 (석사)
서울대학교 아동가족학과 (박사과정 수료)

관심분야 : 아동·청소년의 온라인게임 이용, 게임 기반 교육(G러닝)



최 나 야(Choi, Na Ya)

서울대학교 언어학과 (학사)
서울대학교 아동가족학과 (석사)
서울대학교 아동가족학과 (박사)
현재 가톨릭대학교 아동학전공 조교수

관심분야 : 영유아 교수학습과 미디어, 아동·청소년 인터넷 사용



이 순 형(Yi, Soon Hyung)

서울대학교 가정관리학과 (학사)
서울대학교 아동가족학과 (석사)
서울대학교 아동가족학과 (박사)
1998-2002 서울대학교 부속 어린이집 원장
2001-2003 한국아동학회 회장
2005-2007 한국인간발달학회 회장
현재 서울대학교 아동가족학과 교수
현재 서울대학교 생활과학연구소 연구원

관심분야 : 온라인상에서의 정체성 변화, 온라인 게임 중독

— 청소년이 인식하는 게임의 의미 : 청소년기의 발달적 특징을 고려하여 —