

컴퓨터게임과 현대사회의 사회복지

김향용
광주대학교, 작업치료학과

Computer Games and Social Welfare of Modern Society

Hwangyong Kim

Department of Occupational Therapy, Gwangju University

요 약 오늘날 사회가 복잡하여 지면서 예전에는 없었던 여러 가지 현상들이 생겨나고 이에 따르는 문제점들도 많아지고 있다. 이러한 복잡한 사회에서의 사회복지지는 더욱 다양한 측면을 고려하여야 한다. 우리는 이미 컴퓨터와 인터넷이 없이는 살 수 없는 정보화 사회에 살고 있으며, 나날이 증가하는 1인가구와 함께 개인화 되어가는 사회에 살고 있다. 이에 따라 현대사회는 1인가구 증가와 정보화 사회의 특성을 반영한 사회복지 실현 방안이 필요하다. 이는 기존의 사회복지 형식과는 차이가 있는 것으로 현대사회에 효과적으로 적용할 수 있는 사회복지 실현 방안이 될 것이다. 이를 위하여 본 논문에서는 컴퓨터게임이 어떻게 현대사회의 사회복지 실현에 기여할 수 있는지 알아본다.

주제어 : 컴퓨터게임, 사회복지, 기능성게임, 정보사회

Abstract Various phenomenons which were not existed before came into being and related problems are increasing as the society became more complex in these days. The social welfare should consider more diversified aspects in this complicated society. We are already living in the information society that can not survive without computers and the internet, and living in the personalized society with the progression of 1 person households. Therefore modern society needs social welfare realization methods which are reflecting the progression of 1 person households and characteristics of the information society. It is different with the previous social welfare formats and it would become an efficient social welfare realization method. How computer games can contribute to social welfare of the modern society is described in this paper.

Key Words : Computer Game, Social Welfare, Serious Game, Information Society

1. 서론

사회복지지는 기본적으로 인간의 욕구를 충족시키려는 사회적 노력이라고 할 수 있다. 또한 사회복지지는 사회문제를 완화시키거나 예방하려는 사회적 대책이기도 하다.

이러한 사회복지지는 고대로부터 시대에 따라 그 모형이 변하여 왔다. 오늘날의 사회는 예전과는 많이 다르고 그 변화의 속도 또한 예전과는 비교할 수 없이 빠르다. 이처럼 빠르게 변하고 복잡하여진 현대사회는 사회복지 실현에 필요한 요구 사항도 과거와는 다르다. 따라서 현대사

* 이 연구는 2014년도 광주대학교 대학 연구비의 지원을 받아 수행되었음.

Received 27 February 2014, Revised 27 March 2014

Accepted 20 May 2014

Corresponding Author: Hwangyong Kim(Gwangju University)

Email: hkim97@hanmail.net

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. 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.

회의 사회복지 실현을 위해서는 현대사회의 특성을 알아야하고 이에 맞는 방안을 찾아야 할 것이다.

오늘날 사회가 복잡하여 지면서 예전에는 없었던 여러 가지 현상들이 생겨나고 이에 따르는 문제점들도 많아지고 있다. 통계청의 자료[1]에 따르면 2010년 인구주택총조사 결과에 나타난 일반가구 대비 1인 가구 비율은 23.9%로 10년 전(2000년 15.5%)에 비해 8.4%p 증가하였으며 2012년은 1인 가구 비율이 25.3%로 추정(통계청 장래가구추계 결과)된다고 한다. 이러한 현상은 새로운 사회현상으로 예전에는 없었던 새로운 사회문제를 야기한다. 또한 현대사회는 노동과 자본보다 정보의 지식이 가치창출의 주요 수단이 되며, 정보와 지식 그 자체가 경제적 가치로서 중시되는 정보화 사회이다. 이러한 현대사회의 특성은 사회복지의 실현에 있어서도 새로운 요구사항을 만들어 내고 있다.

이러한 복잡한 사회에서의 사회복지지는 더욱 다양한 측면을 고려하여야 한다. 이에 따라 1인 가구의 증가와 정보화 사회의 특성을 반영한 사회복지 실현 방안의 하나로 컴퓨터게임이 현대사회의 사회복지에 어떻게 기여할 수 있는지를 알아보는 것도 현대사회의 사회복지 실현에 중요한 요소가 될 수 있다. 본 논문에서는 사회복지와 컴퓨터게임간의 관계를 알아본다.

Huizinga는 게임을 일상과 분리된 공간에서 행해지는 허구적이며 고유의 규칙을 가진 자유로운 행위라고 하였다[2]. 또한 Callois는 자유로우면서도 일상과 분리되어 있고 확정적이지 않으며 비생산적이지만 규칙이 있는 허구적인 활동이라고 정의하였다[3]. 이처럼 게임에 대한 하나로 통일된 정의는 없지만 게임을 넓고 간단하게 설명하면 재미를 위한 사람들의 활동이라고 할 수 있다[4]. 이 활동에는 정신적 활동도 있고 육체적 활동도 있으며 대부분의 게임에서 이 둘은 혼합된다. 따라서 퀴즈풀이나 스포츠, 오락 등이 모두 게임이라고 할 수 있다. 하지만 지금부터 본 논문에서 지칭하는 게임은 컴퓨터나 비디오기기 등 다양한 IT 기기를 이용한 컴퓨터게임이다.

게임의 여러 가지 장점 중에서 재미와 의사결정력, 대인관계 기술, 적응력, 팀워크, 집중력 향상 등은 사회복지에 활용될 수 있는 특징 들이다. 본 논문에서는 이러한 게임의 효과를 활용하여 사회복지 실현에 기여할 수 있는 방안에 대하여 알아본다.

이를 위하여 다음 장에서는 현대사회의 특성과 사회

복지에 대하여 알아보고 3장에서는 게임에 대하여 설명한다. 그리고 4장에서 사회복지에 있어서 게임의 활용실태 및 역할을 알아보고 5장에서 사회복지지를 위한 게임의 이용활성화 방안의 제시와 함께 결론을 맺는다.

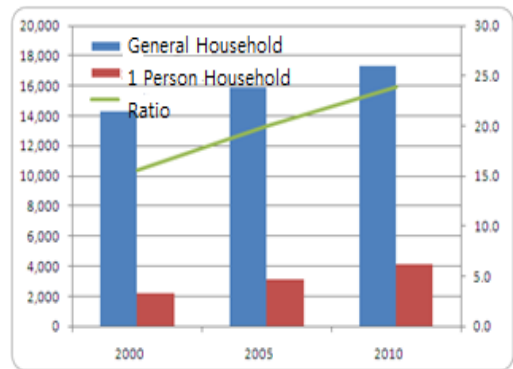
2. 현대사회의 특성과 사회복지

사회복지는 인간의 생존과 안전에 필요한 기본적 요구들을 충족시키려는 사회적 노력을 통하여 사회문제를 완화시키거나 예방하려는 사회적 대책이다. Barker는 사회복지지를 다음과 같이 정의 하였다[5].

“사회복지지는 사회를 유지하는데 기본적인 사회적, 경제적, 교육적, 건강의 욕구를 사람들에게 충족시키고, 지역사회와 전체사회의 집단적인 복지 상태를 유지하기 위한 국가적 프로그램, 급여, 서비스체계이다.”

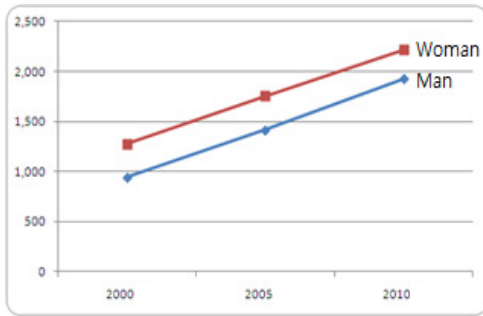
이러한 사회복지지는 자본주의와 함께 급속히 발전하였고, 각 나라마다 다른 전통을 반영하여 시대에 따라 그 모형이 변화되어왔다. 현대사회는 예전에 없었던 새로운 사회적 문제들이 발생하여 사회복지 실현 방법에도 변화를 요구하고 있다.

현대사회의 특성에는 여러 가지가 있겠으나 우리나라에서 1인가구의 증가와 정보화는 현대사회의 중요한 특성이라 하겠다. [Fig. 1]은 2012년 통계청 자료에 의한 우리나라 1인가구의 증가 추이를 보인 것이다.



[Fig. 1] Yearly progression of 1 person household[1]

[Fig. 1]에서 보는 것처럼 우리나라의 1인 가구는 해마다 증가하고 있으며 2012년은 1인 가구 비율이 25.3%로 추정된다. [Fig. 2]는 성별 1인 가구 변화 추이를 보인 것이다.

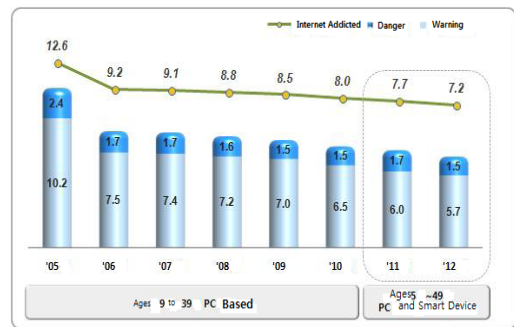


[Fig. 2] Gender transition of 1 person household[1]

이처럼 우리나라의 1인가구는 성별을 불문하고 해마다 늘어나고 있다. 이러한 1인가구의 증가에 따라 우리의 생활 형태도 바뀌고 사회적 유대감, 여가 시간의 활용 등에 영향을 미치고 있다. 혼자 생활하는 시간이 늘어나고 사회적 고립 상태가 증가하여 예전에는 적었던 우울증이 증가하는 등 새로운 사회 문제로 대두 되고 있다. 이러한 현상은 사회복지 실현 방법에도 변화를 요구하고 있다.

컴퓨터, 인터넷, 통신, 방송 등 4개 부문 7개 항목에 기초한 정보화지수 측정결과 한국은 비교대상 50개국중 98년 21위에서 99년 19위로 상승한데 이어 2000년에는 17위인 것으로 나타났다. 2004 세계 정보화지수(ISI: Information Society Index)에 따르면 전 세계 53개국을 대상으로 실시한 조사에서 한국이 전 세계 정보화지수 상위 8위에 오른 것으로 나타났다. 현재는 거의 맨 상위에 속하고 있다. 이러한 추세는 사회의 모습도 바꾸어놓아 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS)가 개인 간 커뮤니케이션 수단을 넘어 사회 전반에 영향을 미치는 미디어로서 더욱 큰 영향력을 확대해 나갈 것으로 전망되고 SNS 사용자의 폭발적인 증가는 SNS를 소통 수단에 그치지 않고, 정치·경제·문화 등 사회 전반의 흐름을 이끌어 나갈 것으로 예측한다[6]. 페이스북은 전 세계 이용자가 10억 명을 넘어섰고, 카카오톡도 가입자 수가 2800만 명을 돌파하는 등 SNS 이용자는 급격하게 증가해 왔으며, 가입자 수의 증가는 한계

에 이르고 있다. 또한, 초기 태블릿PC 확산의 걸림돌이었던 비용과 성능 및 배터리 수명 문제 등이 개선되고, 이동성(Mobility)과 스마트 기기에 대한 요구가 맞물리면서 태블릿PC가 확산되면서 스마트워크, BYOD 등의 일하는 방식의 변화도 불어오고 있다. 또한 '스마트 홈 네트워크 시스템'과 함께 스마트 가전 도 확산되고 있다[6]. 이러한 정보화는 현대 사회의 중요한 특징중의 하나이며 여러 가지 생활의 편리함도 제공하지만 새로운 문제를 야기하기도 한다. [Fig. 3]은 인터넷 중독자의 증감 추이를 보인 것이다.



[Fig. 3] Yearly transition of Internet Addiction[7]

인터넷 중독이라는 것은 예전에는 용어조차 없었던 것이나 현대사회에는 하나의 사회문제로 인식되고 있다. 이처럼 사회가 시대에 따라 변화하는 만큼 사회복지도 이를 반영하여 실현되어야 할 것이다. 이러한 사회복지 는 아동복지, 청소년복지, 노인복지, 장애인복지, 여성복지 등 여러 가지가 있는데 이러한 모든 분야에서 현대사회의 특성을 반영한 사회복지 실현 방안을 찾아야 할 것이다.

3. 컴퓨터게임

컴퓨터게임은 사전적 정의에 의하면 컴퓨터라는 하드웨어 상에서 흥미를 유발하는 어떤 규칙에 의거한 선택 결정 과정을 통해 진행되어 나가도록 컴퓨터 프로그램에 의해 제작된 엔터테인먼트의 일종을 말한다. 한편, 컴퓨터게임은 법률적 정의에 따르면, '게임물'이라 하여 "컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하

여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가 선용, 학습 및 운동 효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 및 기기"에 속한다. 이처럼 컴퓨터게임은 여러 가지 정의가 있을 수 있으며, 크리스 크로퍼드[8]는 컴퓨터 게임을 "아케이드 게임기, 핸드헬드 게임기, 홈 비디오게임기, 개인용 컴퓨터, 메인프레임컴퓨터 등 다섯 가지 형태의 컴퓨터에서 플레이되는 게임"이라고 정의하였다.

최초의 컴퓨터게임으로 알려진 것은 1952년 EDSAC(Electronic Delay Storage Automatic Calculator)에서 실행된 틱택토(tic-tac-toe) 게임 [Fig. 4]으로, 알렉산더 S. 더글라스가 인간과 컴퓨터 상호 작용에 대한 박사 논문을 위해 개발한 것이다.



[Fig. 4] Tic-Tac-Toe Game

EDSAC은 폰.노이만이 1942년 맨해튼 선언에서 발표한 프로그램 내장방식을 도입한 컴퓨터이며, 틱택토는 두 명이 번갈아가며 O와 X를 3x3 판에 써서 같은 글자를 가로, 세로, 혹은 대각선상에 놓이도록 하는 놀이이다.

이러한 컴퓨터게임은 다양한 기준에 의해 분류될 수 있으며, 윌프는 하드웨어적 플랫폼(platform) 또는 구현 방식(mode of exhibition)에 따라, 1) 메인프레임 게임, 2) 아케이드 게임, 3) 홈 비디오게임, 4) 핸드헬드 포터블 게임, 5) 홈 컴퓨터게임으로 나누었다[9].

컴퓨터게임이 등장하여 서서히 발전하기 시작하는 1960년대는 게임에 필수적인 컴퓨터 그래픽 기술이 제2의 도약을 맞이하던 시기이기도 하였다. 라이트펜을 이용해 스크린에 직접 상호작용적으로 그래픽을 처리할 수 있는 스케치패드(Sketchpad) 시스템도 이시기에 개발되었다. 1970년대 말과 1980년대 초는 게임이 질적·양적으로 커다란 발전을 이룬 시기이며, 1980년대 중반 이후 컴퓨터게임은 가정용 컴퓨터의 시대를 맞이하고

최근에는 인터넷의 발달과 함께 온라인 게임(Online Game)이 유행하였고, 휴대전화, 스마트폰, 태블릿PC 등의 급속한 보급에 힘입어 모바일 게임의 개발이 활발하다.

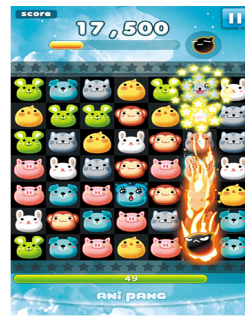
이러한 컴퓨터게임이 대중적인 문화 형식으로 자리 잡게 된 요즘 게임의 내용이 청소년들에게 바람직하지 않은 영향을 미칠 수 있다거나 게임 중독에 의한 악영향을 우려하는 사람들도 많은 것이 사실이다. 하지만

게임에는 여러 긍정적인 면이 많으며[10], 이를 잘 활용하면 사회복지 실현을 위한 하나의 수단으로 잘 활용될 수 있을 것이다.

4. 사회복지와 컴퓨터게임

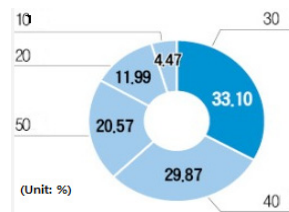
앞 장에서 살펴본 대로 컴퓨터게임은 컴퓨터 프로그램에 의해 제작된 엔터테인먼트의 일종을 말한다. 이러한 컴퓨터게임이 현대사회의 사회복지 실현에 어떻게 도움이 될 수 있는지 예를 들어 알아보자.

현재 국내에서 많은 사람들이 이용하고 있는 모바일 게임으로 [Fig. 5]에서보는 애니팡이 있다[12].



[Fig. 5] Anypang

애니팡은 스마트폰 메신저 카카오톡과 연동된 모바일 소셜게임으로 2012년 7월 30일 첫 출시 이후 설치 사용자 2,700만, 일일 사용자 1000만, 동시 접속자 300만명 등 출시 74일 만에 대한민국의 모든 게임 관련 기록을 갱신하며 국민 게임으로 자리매김 했다[12]. 현재 애니팡의 사용자들을 연령대로 보면 아래 [Fig. 6]와 같다[13].



[Fig. 6] Ratio of Anypang Users by Ages[13]

[Fig. 6]에서 보듯이 애니팡은 모든 연령층이 사용하지만 특히나 30대 이상의 연령층에서 많이 사용하고 있음을 알 수 있다. 이는 노령인구가 늘어나고 이들의 여가 시간의 활용이나 인지 및 신체적 기능의 유지가 필요한 현대사회에서 컴퓨터 게임이 하나의 대안이 될 수 있음을 보여준다. 또 애니팡에서는 게임포인트에 해당하는 하트를 다른 사람에게 보내줄 수도 있다. 이러한 기능은 1인 가구가 많고 개인주의가 확산된 현대사회에서 서로를 연결하여 줄 수 있다. 이는 사회적 고립감을 줄여주고 여가 시간을 즐겁게 활용할 수 있게 하여 게임이 현대사회의 사회복지 실현에 일정부분 역할을 할 수 있게 한다. 이는 현대문명의 이기를 이용한 현대사회의 사회복지 실현의 한 방안이 될 수 있다. 이러한 사실은 예전과는 달리 1인 가구와 고독사가 늘어나고 정보화와 함께 사회적 고립이 문제가 되고 있는 현대사회의 특성을 반영한 사회복지 실현 측면에서 주목할 필요가 있다.

게임의 중요한 목적이 즐거움을 추구하는데 있기는 하지만 게임이 추구하는 즐거움뿐만 아니라 달성하고자 하는 특정 목적을 가지고 있는 게임이 있다. 이러한 게임을 기능성게임이라 한다. 따라서 일반 컴퓨터게임에 사회복지 실현이라는 목적을 달성할 수 있는 기능을 추가한다면 그 효과는 더욱 커질 것이다. Tarja Susi는 일반 오락용 게임과 기능성 게임을 <Table 1>과 같이 비교하였다[11].

<Table 1> Differences between entertainment games and serious games[11].

Categories	Serious games	Entertainment games
Task vs. rich experience	Problem solving in focus	Rich experiences preferred
Focus	Important elements of learning	To have fun
Simulations	Assumptions necessary for workable simulations	Simplified simulation processes
Communication	Should reflect natural (i.e., non-perfect) communication	Communication is often perfect

기능성게임은 군사훈련이나 모의전쟁 등을 수행하는 군사용, 수학이나 과학 등 각종 분야의 교육에 사용되는 교육용, 정부 예산 집행이나 위기관리 등을 수행하는 정

부부처용, 기업에서 필요한 업무기능이나 협동 및 전략 수행 등에 사용하는 기업용, 여러 가지 건강관리에 사용되는 의료용 등 다양한 분야에서 활용가능하다. 이처럼 현대의 과학기술로 만들어진 컴퓨터게임은 현대사회의 특성을 잘 반영한 사회복지 실현을 위한 하나의 도구로 유용하게 쓰일 수 있을 것이다. 예를 들어 개인화되어 있는 현대사회에서 외로움으로 인한 고독사 등이 사회문제가 된지 오래다. 이러한 문제를 해결하는데 혼자 있으면서도 다른 사람과 소통할 수 있는 컴퓨터 네트워크게임은 훌륭한 도구가 될 수 있다.

5. 결론

본 논문에서는 날로 복잡하여지고 있는 현대사회의 특성 중 개인화 및 정보화를 중요한 특성으로 보고, 이로 인하여 파생되는 문제를 어떻게 해결하여 현대사회의 사회복지 실현에 기여할 수 있는지를 알아보았다. 이를 위하여 현대의 과학기술로 만들어진 컴퓨터게임에 대하여 알아보고 컴퓨터게임이 현대사회의 사회복지 실현에 기여할 수 있는 가능성을 알아보았다. 컴퓨터 게임은 여럿이 같은 장소에 모여서 하지 않아도 되는 반면 지역에 관계없이 함께할 수 있기 때문에 개인화된 현대 사회의 특성에 맞는 유용한 소통의 도구로 활용될 수 있다. 이러한 컴퓨터게임은 현대문명 발전의 한 결과물이며 이는 시대에 따라 변화하는 사회복지 실현의 한 도구가 될 수 있음을 보았다. 현재 다양한 분야에서 기능성게임이 활용되고 있는데 사회복지 분야도 기능성게임의 한 분야로 추가하여 더 많은 연구가 있다면 컴퓨터게임이 사회복지 실현에 더 좋은 도구로 활용될 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Gwangju University research fund of 2014.

REFERENCES

[1] Statistics Korea., 1 person household status and

characteristics according to a national census, <http://kostat.go.kr>, 2012.

- [2] Huizinga, Johan, Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur. Groningen, Wolters-Noordhoff cop. 1985. Original Dutch edition. 1938.
- [3] Callois, R., An exploration of the subjective meaning of leisure using visual representation of activity categories, Journal of Applied Recreation Research Vol. 19 No. 2 pp. 131-154, 1994.
- [4] Michael, D. & Chen, S., Serious games: Games that educate, train, and information Boston, MA: Thomson Course Technology. 2006.
- [5] Robert L. Barker, Social Work Dictionary (1987), 'Social Work Dictionary' Theory and Practice, Translated by Society of JungAng Social Welfare, 1996.
- [6] Jeon, J., et. al., Survey for Actual Condition of the Information Culture, NIA IV-RER- 12096, National Information Agency, 2012.
- [7] Jeon, J., et. al., Survey for Actual Condition of the Internet Addiction, NIA IV-RER- 12082, National Information Agency, 2012.
- [8] Crawford, Chris, The Art of Computer Game Design. Berkeley, California: Osborne/McGraw - Hill. 1984.
- [9] Wolf, Mark J. P.(ed.), The Medium of the Video Game. Austin: University of Texas Press, 2001.
- [10] Turkle, Sherry, The Second Self: Computers and the Human Spirit. New York: Simon & Schuster, 1984.
- [11] Tarja Susi, et. al., Serious Games - An Overview, Technical Report HS- IKI - TR-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skövde, Sweden, 2007.
- [12] SundayToz, Anipang <http://corp.sundaytoz.com/anipang-for-kaka>.
- [13] The Korea Economic Daily, 2013.12.09.

김 황 용(Kim, Hwangyong)



- 1990년 6월 : University of Oregon
특수교육(M.A.)
- 1995년 6월 : University of Oregon
특수교육(Ph.D.)
- 1997년 3월 ~ 현재 : 광주대학교 작
업치료학과 교수
- 관심분야 : 장애인 사회통합
- E-Mail : hkim97@gwangju.ac.kr