

청소년 게임 이용자의 인정욕구에 관한 연구 : 아들러의 개인심리학을 중심으로

김혜영, 이혜미, 유승호
강원대학교 영상문화학과
{hygim87, leehm0818, shryu}@kangwon.ac.kr

A Study about Need for Approval of Adolescent Game Users :
Focused on Adler's Individual Psychology

Hye-Yeong Gim, Hye-Mi Lee, Seung-Ho Ryu
Kangwon National University, Dept. Visual Culture

요약

본 연구는 아들러의 개인심리학 관점에서 청소년들의 게임이용 동기와 목적을 설명한다. 청소년들과의 심층인터뷰 결과에 따르면 청소년들에게 게임은 공동체 안에서 인정받고자 하는 욕구를 강하게 드러내는 장이자 자신의 삶에 대한 태도를 표현하는 수단이 되고 있음을 파악하였다. 인정욕구는 공동체의식의 형성에 따라서 적응적/부적응적 태도의 차이를 보이는데, 개인의 인정욕구가 공동체적 의식을 통해 사회 적응적인 결과를 생산하기 위해서는 또래와, 부모, 그리고 사회의 역할이 중요하다. 현대사회에서 게임은 한 개인이 공동체의식을 내면화시키며 자신의 자아를 인정받는 자아실현의 중요한 영역으로써, 게임을 배타시하거나 경멸하는 태도보다는 개방하고 관용하여 적응적으로 개입하는 태도로의 전환이 요구된다.

ABSTRACT

This study explains motivation and purpose of adolescents' game use based on Adler's individual psychology. Through in-depth interviews, it was found that the game is a field to reveal their need for approval in the social community and a means of expressing the attitude toward their life. In addition, need for approval shows a difference in adaptive/maladaptive attitude according to the social interest. This means that the role of peers, parents, and society is important in order for an individual's need for approval to produce social adaptive outcomes. It is necessary to acknowledge the game as an important area of self-actualization in which an adolescent is internalizing social interest and recognizing their self and it is required to switch from an attitude of exclusion, disdain and ignorance to an attitude of openness and tolerance and adaptive intervention.

Keywords : Alfred Adler, Individual psychology, Need for Approval, Social interest, Game use(아들러, 개인심리학, 인정욕구, 공동체의식, 게임이용)

※본 논문은 2017년 한국게임학회 춘계 학술발표대회에서 우수 논문으로 선정되었음.

Received: May. 20. 2017

Revised: Jun. 18. 2017

Accepted: Jun. 20. 2017

Corresponding Author: Seung-Ho Ryu(Kangwon National University)

E-mail: shryu@kangwon.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 연구배경

아德勒에 따르면 인간은 끊임없이 우월성을 추구하며 성장과 발달을 거친다[1]. 그리고 이는 인정에 대한 욕구로 드러난다. 개인은 그가 놓인 집단, 환경 속에서 우위를 차지하고 싶어 하는 것에서 인정욕구의 조짐을 보인다. 이러한 관점에서 청소년들의 문화로 자리 잡은 게임은 또래보다 잘하고 싶고, 팀을 승리로 이끌고 싶어 하는 청소년 시기의 인정욕구가 발현되는 장이라 볼 수 있다. 최근의 청소년들 사이에서 성행하고 있는 게임과의 [2]는 그러한 또래집단으로부터의 인정욕구가 과도하게 표출된 경우라고도 할 수 있다.

아德勒의 인정욕구에는 특히 놀이문화가 중요하다. 놀이문화는 한 개인의 삶을 전체적으로 파악하는데 중요한데, 이는 놀이를 통해 주변 환경과 어떻게 관계를 형성하는지, 타인에게 어떤 태도를 보이는지 파악할 수 있기 때문이다. 아德勒에게 놀이는 삶에 대한 태도를 형성하는데 그리고 삶의 태도를 드러내는데 중요한 위치를 차지하고 있다[3]. 한국 청소년들의 여가시간 중 가장 큰 비중을 차지하는 대표적인 놀이문화인 게임도 청소년들의 게임 이용 행위를 통해 그들이 타인과 어떻게 관계를 형성하고 있는지, 어떠한 태도를 보이는지 파악할 수 있으며, 이러한 게임의 이용방식을 통해 주변 또래집단과의 관계에서 인정욕구가 어떤 방식으로 발현되는지 살펴볼 수 있다.

그럼에도 불구하고 아德勒의 개인심리학적 접근으로 청소년들의 게임이용을 해석하고 이해하는 방식은 국내외를 통틀어 거의 전무한데, 그 이유는 게임을 청소년의 인정욕구라는 문화적인 시각에서 접근하는 연구와 아德勒 심리학을 미디어에 적용한 연구들이 기존 연구에서 거의 다루지 않았기 때문이다. 본 연구는 아德勒의 심리학이 청소년들의 게임이용 동기와 목적을 설명하는데 중요한 지침을 제공하며 이를 통해 청소년 게임이용이 그들의 삶을 전개해 나아가는데 중요한 영향을 미칠 수 있을 것이라는 문제의식에 기초하고 있다.

청소년기는 부모나 가족으로부터 독립하고자하고 또래들과 어울리고자 하는 성향이 높아지는 시기로, 친구들과 비슷하게 행동하고 말하면서 자신의 정체성을 형성하고자 하는 시기다[4]. 이때 게임은 또래와의 동질감 및 유대감을 형성하고 지속할 수 있는 장이다. 게임을 하면서 친구들과 상호작용하고 새로운 관계를 맺고, 기존의 유대관계를 강화하기도 한다. 아德勒의 개인심리학적 관점에서 보면 청소년들의 행동에는 특정 목적이 있으며, 자신의 목적을 이루기 위해 적응적인 행동뿐만 아니라 부적응적인 행동을 하게 된다[5]. 청소년들이 보여주는 모든 행동의 목적은 자신에게 주의를 집중시키고 자신을 나타내 보이기 위한 것이다. 이 과정에서 공동체 의식의 증진을 통해 목적을 이루는 적응적 행동도 나타나고 허영심을 내세우는 부적응적인 행동도 나타날 수 있다. 본 연구에서는 청소년들의 인정욕구가 발현되는 게임이용 과정에서 친구관계와 부모관계의 동학이 어떻게 드러나는지 그리고 공동체 의식을 증진시키거나 훼손하는 행위에 대한 동기와 결과들에 특히 주목하고자 한다.

2. 아德勒의 개인심리학과 청소년의 게임

알프레드 아德勒(Alfred Adler, 1870-1937)에 의해 확립된 개인심리학은 프로이트의 환원론적 인간관에 반대하여 인간을 분리할 수 없으며 목표를 향해 움직이는 '형성되어 가는' 총체적인 존재로 인식하였다. 그렇기 때문에 개인의 행동을 이해하기 위해서는 특정 한 부분만을 보는 것이 아니라 전체적인 맥락에서 파악해야 한다고 주장하였다[6]. 아德勒는 인간이 목표를 향해 움직이는 존재로 인식하였기 때문에 개인의 모든 행동은 목표를 위해 표현되며, 개인의 행동을 관찰하면 그의 목표가 무엇인지 추론할 수 있다고 하였다. 그렇기 때문에 개인의 행위는 반드시 드러나 있는 혹은 그 이면에 숨겨진 목표를 지향하게 되는 것이다[6].

아들러에 따르면 인간은 태어나는 순간부터 열등감을 갖게 되는데, 이는 지극히 보편적이고 자연스러운 감정이며 우월성을 향해 추구하면서 이를 극복하고 성장하게 된다[1]. 아들러는 문명의 발전 역시 인류가 지닌 열등감을 스스로 극복하려고 노력한 결과라고 해석하였다. 그는 인간의 모든 문화가 열등감에 기반을 두고 있다고 언급하며 “열등감은 인류가 자기 자신을 개선하려는 모든 노력의 근거”라고 주장하였다. 새처럼 하늘을 날 수 없다는 열등감이 비행기의 개발을 넘어 인간을 우주로 진출 할 수 있도록 만들었고, 표범처럼 빨리 달릴 수 없다는 열등감이 자동차를 개발하는 동력으로 작용하였으며, 허약한 신체를 가졌다는 열등감이 지구 생물 가운데 가장 뛰어난 의학을 보유한 존재로 만들었다는 것이다[7]. 이렇게 아들러는 인간의 열등감이 인류 문명의 진보를 이루었듯이, 개인이 가지고 있는 열등감 역시 극복 여부에 따라 자신이 속한 공동체의 발전의 원동력이 될 수 있음에 주목하였다.

인간이 지니고 있는 열등감은 삶의 목표를 세우게 하고 그 목표가 구체화 되도록 도와준다. 아이의 경우 신생아 때부터 부모의 관심과 주의를 끌려고 노력하는데, 이것이 자신이 가지고 있는 신체적 열등감을 극복하고자 하는 원초적인 우월성 추구로 인한 인정욕구라 할 수 있다. 이렇듯 인정욕구는 열등감의 영향 속에서 발전하면서, 아이로 하여금 주위 환경보다 더 우월해 보이는 목표를 설정하도록 유도하는 모습을 보이기도 한다[3].

다시 말해 우월성의 추구는 곧 인정에 대한 욕구이다. 인간 문명 속에서 인간은 사회적 인정과 중요성의 추구를 목표로 삼기 때문에 이러한 목표를 추구하고자 인정욕구를 드러내게 된다. 열등감, 불안 등의 감정들은 삶의 목표를 세우고 구체화되도록 도와주는 역할을 하며, 열등감을 느끼기 시작하면서 우월해 지고자 하는 욕구도 발달하게 된다 것이다. 특히 청소년들은 과도한 입시경쟁과 치열한 서열중심의 사회에서 학업과 관련하여 열등감을 강하게 경험하는데[8], 이때 열등감을 극복하고

자신의 존재감을 회복하려 필사적으로 우월성을 추구하고 인정욕구도 강해진다고 할 수 있다. 인정욕구의 발현을 위한 행동이 항상 긍정적인 방향으로 나타나는 것은 아니며 때로는 자신을 파괴하는 행위로 나타나기도 한다. 인정에 대한 욕구는 열등감과 함께 너무나 자연스러운 것이지만, 이러한 욕구가 극심해지면 강한 지배욕으로 나타나며 보상에 집착하게 되어 단순 보상으로는 만족하지 못하고 과잉보상을 추구하게 되는 것이다[6]. 권력에 대한 치열한 욕구는 자신의 삶보다는 다른 사람들에게 어떠한 인상을 주는가, 남들이 자신을 어떻게 생각하는가에 신경을 쓰게 만들어 중국에는 허영심으로 나타나게 된다. 허영심도 결국 지배욕, 권력에 대한 욕망이며, 다른 사람을 돕기보다 자신의 의견만을 관철시키려 고집하는 사람들도 일종의 허영심을 지닌 사람으로 볼 수 있다.

주위 환경에 대해 우위를 차지하고 싶어 하는 것은 열등감을 느끼기 시작하면서 발달하는 인정욕구의 조짐이라는 아들러의 관점에서, 청소년들이 게임 환경에서 레벨을 올리거나 승률을 올리고자 하는 행위도 결국 인정욕구의 일환으로 볼 수 있다. 또한 청소년들에게 또래 문화가 중요한 만큼 게임은 또래집단에서 인정욕구를 발현하기 위한 수단이 된다. 임소혜와 조연하(2011)는 게임은 청소년들에게 또래 집단에 소속감을 느끼고 친구들에게 인정을 받기 위한 중요한 문화적 수단이라고 하였으며[9], 올슨과 그의 동료들은 청소년이 또래에게 자신의 우월함(fantasies of power and glory)을 표현하는 수단으로 게임을 이용한다는 것을 밝혀내었다[10].

아들러는 열등감과 함께 공동체 의식이라는 개념을 중요시하였는데, 인정욕구가 지나치게 되면 지배욕이 강해지는 부정적 결과로 이어질 수 있음을 지적했다. 이때 공동체 의식을 통해서 이를 방지할 수 있는데, 공동체 의식이란 개인이 공동체를 위해 타인과 긍정적인 상호작용을 통하여 공동체 내에서 소속감과 목적을 창조하고 수행하려는 타고난 능력이다[11]. 개인은 이러한 공동체 의식을 통

해 자기 주위 사람들과 연계되어 있다는 감정을 느끼게 되고 더 나아가 타인의 처지에 대한 공감할 수 있게 되며 나와 다른 개인을 이해할 수 있게 된다. 공동체 의식은 나뿐만 아니라 타인의 안녕에 관심을 갖고 사회에 기여하고자 하는 태도를 포함하게 되며, 공동체 의식이 높은 사람이 다른 사람들과 긍정적인 관계를 형성하게 된다.

공동체 의식은 다른 사람에 대한 신뢰를 전제로 한다. 공동체를 이루는 구성원들이 서로의 존재를 신뢰하고 존중할 때 공동체의식이 발달할 수 있으며 이를 위해 협력과 공헌의 태도와 능력을 기르는 것이 필요하다[1,12]. 실제로 게임에서도 이러한 협력과 공헌의 태도에 대한 새로운 연구들이 나오고 있다. 최근 온라인 FPS 게임에서 상호 신뢰 기반의 호혜적 협력 행위가 발생하는 메카니즘이 논증되었고[13], 온라인 게임에서 내가 도운 남이 타인을 돕는 식의 연쇄적인 선행이 일어나는 pay it forward 현상도 발견됨으로써 게임 내에서 선행을 목격하거나 선행을 따라하면서 소속감을 느끼며 공동체를 신뢰하게 되는 도덕적 행위들이 게임이용자들에게 나타남을 확인한바 있다[14]. 또한 청소년들은 게임에서 정보를 공유하거나 자신만의 기술이나 전략을 타인에게 가르쳐줌으로써 매우 큰 만족감을 얻기도 하고[15], 친사회적 비디오 게임을 한 뒤 타인을 돕거나 협력, 공유, 공감과 같은 사회적 행동이 증가를 보였다[16].

개인의 인정욕구는 특정 집단에서 뿐만 아니라 생애 전체에 걸쳐서도 일어나기 때문에 미래에 인정을 받고자 하는 욕구도 내재하게 된다. 이러한 관점에서 아들러는 놀이의 역할을 강조하였다. 놀이는 아동이 삶을 위한 준비를 할 뿐만 아니라 미래에 대한 준비를 뚜렷하게 보여주는 현상이다. 놀이를 통해 삶의 태도를 알 수 있을 뿐만 아니라, 놀이는 아동의 창조적 성향을 드러낼 수 있는 활동의 장이므로 미래의 직업에 중요한 요소를 포함하고 있다[3]. 놀이는 아동의 정신발달과 밀접하게 관계되어 있으며, 아이들의 놀이 행동 속에 이미 미래에 대한 모습이 숨겨져 있다는 것이다. 청소년

들은 온라인 게임을 통해 수많은 익명의 타자와 교류하고 사회적 경험을 쌓으면서[17] 개인의 목표를 형성하고 또 추구해 나아가게 된다. 그렇기 때문에 청소년의 놀이로서 게임을 바라본다면, 게임 또한 미래 진로를 고려함에 있어 하나의 중요한 영향요소가 될 수 있다.

3. 연구방법

본 연구는 청소년들의 지배적인 놀이문화인 게임을 통해 청소년들의 인정욕구를 심도 깊게 관찰하기 위해 개별 심층인터뷰를 실시하였다. 심층인터뷰를 연구방법으로 선택한 이유는, 개인의 특정 행위에 대한 의미와 문화적인 맥락을 이해하는 연구에 있어 심층인터뷰는 주요한 연구방법이 되어 왔으며[18], 연구대상의 단어, 표현과 같은 언어적 특징들뿐만 아니라 제스처, 표정 등과 같은 비언어적인 특징들을 탐구하고 이에 대한 이해를 제공한다는 점에서 유용하기 때문이다. 또한 그동안의 양적방법론에서는 확인하기 어려운 문화적 현상에 대한 의미와 이해, 해석에 있어 중요한 담론을 논할 수 있기에[19] 심층인터뷰라는 방법론을 사용하고 자 한다.

인터뷰 방식은 청소년들의 게임이용과 개인의 인정욕구에 관한 반구조화된 질문을 중심으로 점차 세부적인 방향으로 심화시키며 진행되었다. 구체적인 질문의 내용은 상황에 맞추어 면접자의 재량에 따라 수정이 되었다. 인터뷰 대상자는 한국게임이용자패널 조사에서 최소 3차 이상(총 5차) 설문을 수행한 청소년들 중 게임이용시간이 하루 평균 1시간 이상으로 평소 게임을 즐기는 청소년들을 선별하여 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 대상은 서울에 거주하는 초, 중, 고등학생으로만 한정하였으며 청소년들의 발달과정을 고려하여 교과과정별로 구분하여 선별하였다. 개인적 사정으로 연구에 불참한 4명의 학생을 제외하고 초등학교 6학년 6명, 중학교 3학년 14명, 고등학교 3학년 11명으로 선별하

였으며 남학생 18명, 여학생 13명으로 총 31명을 연구대상으로 선정하여 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰는 2017년 2월 1일에서 21일까지 진행되었으며, 개별 인터뷰 시간은 1시간 30분에서 2시간 내외로 소요되었다. 인터뷰 시작 전 인터뷰의 목적 및 소요시간, 비밀보장, 인터뷰 내용 녹취 등에 동의한다는 동의서를 작성 한 후 시작하였으며, 인터뷰 종료 후 비밀유지서약서 및 인터뷰 보상 수령에 대한 동의서를 작성하였다. 초등학교의 경우 부모님을 동반하여 인터뷰에 참석한 학생들이 대다수였기에 부모님의 재량에 따라 함께 인터뷰를 진행하기도 하였으나 학생의 의사를 존중하여 대다수 개별 인터뷰를 진행할 수 있었다.

4. 게임을 둘러싼 인정욕구의 동학(dynamics)

개인은 자신의 열등감을 극복하기 위해 우월성을 추구하게 되며 주위 환경에 우위를 차지하고 관심을 받고 싶어 하는 인정욕구가 자연스럽게 나타난다. 그러나 이는 환경이나 여건에 의해 영향 받아 서로 다른 방향으로 발현할 수 있다. 개인의 인정욕구가 공동체 의식의 발달과 함께 적절히 균형을 이룬다면 공동체에 대한 관심, 인간다움, 연대감을 강화시켜 공동체의 형성과 발전에 기여하는 적응적 태도를 보인다. 반면, 이러한 균형유지에 실패한 개인은 열등감을 극복하지 못하여 열등감 콤플렉스로 나타나거나, 열등감으로 인한 지나친 우월감 추구로 인해 공동체 의식을 상실하고 이기주의적인 태도를 보이는 부적응적 태도로 나타나게 된다. 아德勒에게 공동체 의식은 개인이 사회적 존재로서의 인간으로 성장하기 위해 매우 핵심적인 것이다. 그렇기 때문에 아德勒는 공동체 의식을 정신건강의 중요한 척도로 간주하였다[20].

본 연구의 인터뷰를 통해서도 게임을 통한 청소년들의 강한 인정욕구를 예외 없이 확인할 수 있었다. 게임실력에 대한 우월성을 보여 또래집단으로부터 인정을 받고자 하는 모습이 강하게 나타났

으며 그러한 인정욕구의 발현으로 인해 열등감을 극복하고 기존 또래 관계가 개선되기도 하였다. 그러나 인정욕구가 지나쳐 지배적인 모습으로 드러나 승률에 집착하는 모습을 보이거나 허영심으로 표출되기도 하였다.

이러한 과도한 지배욕을 중재하여 줄 수 있는 것이 공동체 의식이다. 공동체 의식은 타고나는 것이지만 사회적 맥락에서 개발되어야 하는데, 공동체 의식이 건강하게 발달하기 위해서는 유아와 청소년시절의 부모의 양육태도가 중요하다[21]. 부모의 양육태도는 본 연구의 인터뷰에서도 계임을 둘러싸고 부모와 자녀가 충돌하는 상황에서 잘 드러났으며, 자식과의 갈등에 대처하는 부모의 행동, 즉 양육방식에 따라 그것이 공동체 의식에 영향을 미쳐 청소년들의 삶의 대한 태도를 적응적 방향 혹은 부적응적 방향으로 이끌 수 있는 개연성을 확인할 수 있다.

마지막으로 게임을 통해 자신의 진로를 고민하고 직업에 대한 탐색을 시도하는 청소년들이 있었는데, 이는 가족과 또래를 넘어 사회로부터 '게임하는 나'를 인정받고 싶어 하는 욕구로 볼 수 있다. 이렇듯 청소년들에게 게임은 재미를 추구하는 놀이를 넘어서 공동체 안에서 인정받고자 하는 욕구를 강하게 드러내는 역동적인 수단으로 나타나고 있다.

4.1 또래로부터의 인정욕구

청소년 시기는 급격한 신체적 발달과 함께 정체성에 대한 고민이 시작되는 시기로서 부모로부터의 독립욕구가 강해지는 시기이다. 또한 가정보다는 학교에서 보내는 시간이 증가함에 따라 또래 집단과 보내는 시간이 상대적으로 길어지고 자연스럽게 가족보다는 또래의 영향력이 점차 커지게 된다[22]. 또래집단의 영향력으로 인해 사회적 동조행동이 증가하게 되고 청소년들은 또래로부터의 지원과 이해 및 사회적 지지에 대한 욕구가 커진다. 또래 집단에서의 인정은 청소년들에게 매우 큰 의미를 보이는데, 이 시기에는 또래들의 수용과 인정을 강하게

원하며 친구나 주변의 의미 있는 타인의 평가에 대해 민감하게 반응하게 된다[23][24]. 김은정(2009)은 청소년들과의 심층인터뷰를 통해 청소년들이 또래들과의 유대를 통해 부모 및 기성세대와 차별되는 방식으로 자신의 정체성을 형성해 가고 있다는 것을 확인하였다[25]. 결론적으로 청소년 시기는 또래집단으로부터 인정받고 수용되는 것이 자신의 가치와 정체성을 위해 매우 중요하게 인식되는 것이다.

인터뷰에 참가한 청소년들은 게임 자체에 대한 즐거움으로만 게임을 하는 것이 아니라 게임을 통한 인정욕구가 강렬하였으며 이것이 게임이용의 중요한 동기임을 발견할 수 있었다. 특히 주변의 게임을 하는 혹은 게임에 대해 잘 아는 또래집단으로부터 가장 큰 인정욕구를 보였다. 자신의 게임실력에 대한 우월성을 과시함으로써 또래의 인정을 받고 싶어 하며 그 욕구가 충족되었을 때 큰 만족감을 드러내었다. 전경란과 임소혜(2012)의 연구에서도 일정 수준 이상의 게임실력이 갖춰지지 않으면 친교집단으로의 진입과 유지가 불가능하며 그렇기 때문에 게임은 개인적 재미가 아닌 또래와 향유하는 것이 중요하다고 하였다[26]. 인터뷰에 참가한 청소년들도 혼자만 하는 게임보다는 또래와 함께 할 수 있으며 자신의 실력을 가지적으로 드러낼 수 있는 게임을 즐기는 특징이 나타났다.

“오버워치가 끝나고 최고의 플레이 나오잖아요? 거기에 딱 제가 나오면 그 맛으로 게임을 해요 그렇게 많이 받지는 못하고 10번 정도 받고 나면 진짜 기분 좋아요. 잘한 느낌이고 칭찬받는 느낌. 그래서 게임은 과시용인 거 같아요. 제가 생각하는 게임은 살짝 친구끼리 경쟁하는 거라고 봐서. 오버워치도 “내가 더 잘했다”, “내가 상급이다” 이런 식으로 하고, 피파온라인도 친구끼리 하면 살짝 더 몰입해가지고 ‘꼭 이겨야겠다’고 생각해서, 친구끼리 과시하는. 그래서 전 혼자 하는 건 잘 안 해요.”

“오버워치 캐릭터를 한조 맡고도 경쟁 같은 데서는 맥크리도 자주 하거든요? 이제 그런 애들로 궁을 한 번 잘만 쓰면 게임을 한 번에 확 뒤집을 수 있어요. 궁으

로 한번 짝 써서 죽이면 애들이, 막 채팅이 난리가 나오요. ‘와 잘했다’ 이러면서.”

“(제가 하는 게임이) 랜덤으로 룰렛 돌리는 게 있거든요? 랜덤으로 룰렛 돌리는 게 있어서, 그게 좋은 게 걸리면 막 자랑할 수 있잖아요? 그리고 쿠키런 같은 거 하면 “누구를 이겼습니다” 이게 딱 뜨잖아요? 그걸 보는 게 너무 좋은 거예요. 기본도 좋고 또 그걸 보고 친구한테 카카오톡으로 “내가 너 이겼다” 이렇게 보내요. 또, 카카오톡으로 “누가 추월했습니다” 이렇게 날아오잖아요. 그래서 저는 그걸 하는 재미로 했죠.”

게임을 통한 인정욕구는 기존 또래 관계의 개선에 큰 영향을 미치기도 하였다. 열등감으로 인해 나타나는 우월성 추구는 사회적 인정과 중요성의 추구라는 목표를 향해 진행되어 간다고 하는 아들의 이론을 청소년들의 인터뷰에서도 확인할 수 있었다. 게임에 대한 열등감을 극복하고 또래의 인정을 받고자하는 욕구가 게임을 더 열심히 하게 되는 계기가 되고 그로 인해 인정을 받게 되자 굉장히 큰 만족감을 나타내었다.

“옛날에 애들이 나보다 게임을 잘해가지고 저를 약간 놀렸었던 적이 있어가지고, 그걸 더 열심히 해서 잘하게 되고 (더 잘하게 되니까) 그냥 애들이 저한테 와서 게임 물어보고 그래요. 그래서 그게 좋아서 게임을 더 많이 하게 되고, 더 잘하게 되고.”

그러나 인정욕구가 지나치게 나타나면 다른 사람보다 훨씬 우월해지고 싶어하는 과도한 권력추구가 나타나는데, 이는 모든 사람이 해야만 하는 공동 과제에 대해서 거부감을 갖게 만든다. 아들은 사회적으로 바람직하고 이상적인 행동을 하는 사람과 권력에 대한 갈망으로 몹시 애쓰는 사람들을 비교해보면 공동체 의식에서 현저한 차이가 난다고 하였다[3]. 본 인터뷰에서도 게임의 승패에 강한 관심을 보이는 청소년들 중에는 친구들과 함께 게임을 하는 것이 아니라 혼자 한다고 답변하는 청소년들이 많았다.

“친구들이랑 같이 가는 건 한. 한 달에 두세 번 같이 가는데 혼자 가는 건 거의 맨날 가요.”

“저는 배틀필드라고. 1차 세계 대전 있었던 곳에서 싸우는 FPS게임 해요. (중략) 친구들 중에는 하는 애들도 없고 혼자 더 많이 해요. (Q. 친구들이 자신들이 하는 게임 같이하자고 안해요?) 같이하자고 많이 하는데 제가 좋아하는 종류의 게임이 아니라 안 해요.”

공동체 의식이 부족한 개인은 스스로에게만 초점을 맞추며 이는 타인을 지배하려는 행동으로 나타나게 되며 결국 강한 우월성 추구와 권력 욕구를 보이게 된다. 과장된 열등감을 가지고 열등감 속에서 헤어나오지 못하거나 반대로 자신만이 가장 우월하여 타인의 위에 올라서야 한다는 자기중심적 사고에 빠지게 된다. 청소년들의 게임 이용에서의 강한 우월성 추구와 권력 욕구는 승부욕으로 나타났는데, 상대가 누구이든 상관없이 이겨야하고 자신의 승리에 집착을 하는 모습으로 나타났다.

“(Q. 랭크를 왜 올리고 싶은 거예요?) 일단 좀 보는 시선이 달라지지 않아요? 같은 게임을 하는 사람들 사이에서 공통된 주제잖아요. 거기 공통된 주제에서는 주제가 랭크밖에 없어요. 만약에 어떤 생활을 하는데, 이런 유료수 밖에 없어요. 이런 유료수를 ‘누가 더 먼저 개발을 해서 많이 파느냐’ 약간 이런 문제잖아요. 공통된 주제가 랭크 밖에 없으니까 다른 사람보다 그걸 올려야 되는 거예요. 그리고 랭크가 낮으면 무시하는 경향이 많고요. 제 성격에 승부욕이 진짜 강하거든요. 근데 학교에서는 그 승부욕이 ‘다른 애들보다 내가 1점이 더 많다’ 이거였어요. 난 A 반이고 오버워치랑 비슷한 거죠. (중략) 저는 무조건 1등을 했어야 돼요. 1등이 아니면 너무 분해요. 저보다 높은 점수가 있잖아요? 개는 무조건 이겨야 돼요. 다음 시험 때는 진짜 이 악물고 했거든요. 근데 지금은 오버워치에 대한 승부욕이 공부에 대한 승부욕보다 강했어요. (중략) 보는 시선이 중요해요. 주변에 있는 애들 다요. 선생님까지? 부모님은 제가 공부 그렇게 하는지 몰라요. 저한테 부모님은 상관없는 애기였어요. 그니까 공부를 하는 애들이어야 돼요. 공통 관심사죠. 그 공통 관심사 속에서 제가 1등인 거예요. 공부도 그렇고 오버워치도 그렇고.”

“게임은 ‘승부욕 빼면 시체?’ 그 예전에 카카오톡 게임이 되게 유행이었잖아요. 막 순위 나오고 근데 제가 ‘모두의 마블’을 한창 잘할 때가 있었어요. 그때는 시험 전날에도 하고 그랬는데, 그게 점점 캐쉬 그런 게 마구 도입되다 보니까 제가 너무 또다시 낮아지는 거예요. (중략) 카카오톡 게임이니까 친구들이 있잖아요. 카카오톡 친구들은 좀 많이 신경이 쓰이더라고요. 그게 알게 모르게 신경전도 있고.”

권력과 우월을 추구하려는 노력이 과장되고 극심해지면 이는 허영심으로 이어질 수 있다. 인정에 대한 욕구가 극심해지면 권력과 우월성의 목표를 더욱 강하게 의식하게 되고, 목표에 도달하기 위해 적응적이든 비적응적이든 더욱 치열하게 노력하게 된다. 그런 사람들은 보통 자신의 삶보다는 자신이 다른 사람들에게 어떤 인상을 주는가, 남들이 자기를 어떻게 생각하는가에 대해서만 신경 쓰며 행동하게 된다[3].

그렇기 때문에 결국 허영심도 지배욕, 권력에 대한 욕망이며, 다른 사람을 돕기보다 자신의 의견을 관철시키려 고집하는 사람들도 일종의 허영심을 지닌 사람으로 볼 수 있다. 허영심은 비교적 일찍부터 사람들의 마음속에서 발전해가며 유치한 면이 있기에, 허영심이 있는 사람은 유치하다는 인상을 주기 쉽다. 또한 허영심은 어떤 방식으로든 돈이나 재산으로 표현되며 이에 집착하는 경향이 있다[27]. 청소년들의 인터뷰에서는 자신의 게임 실력에 대한 지나친 과시를 통해 허영심을 드러내기도 하고, 현금결제(현질)를 통해 아이템을 구매 하는 등 물질적으로 허영심을 드러내는 모습이 나타났다.

“친구들이랑 만나서도 거의 게임만 하고, 오버워치도 터어 올려 달라 하면 올려주고 LOL(리그 오브 레전드)도 그렇고. (중략) 프로그래머 제의도 몇 번 오긴 했었는데요. 친구들이랑 해도 돌보인다고 해야 하나? 그런 게 조금씩 있었어가지고 근데 뭐 딱히...”

“저는 피파온라인 할 때 친구들이 항상 저를 이기거나 혹은 한 판 이겼는데 입을 너무 심하게 털어요. 분명

순위 랭크는 내가 훨씬 높는데 10판 중에 한 판 이기면 한 일주일 동안 그걸 우려먹어요. 제가 학교에서 좀 잘하는 편이어서 여기저기에서 저한테 게임을 하자고 하거든요. 한판 이기면 전교에 막 제가 졌다고 이런 식으로 소문을 내고 다니기 때문에 그게 좀 짜증 나죠.”

“어릴 때 부모님이 맞고 칠 때 저도 옆에서 쳤는데, 판을 쓸었다? 그랬어요. 그때부터 시작해서 여러 게임을 많이 접해본 거 같아요. 근데 현실이 더 심하거나 그런 게임은 처음엔 자금이 안 되니까 잘 못했는데. 메이플 스토리로 사실 돈 가장 많이 벌었거든요. 그 이후로 그냥 게임에 최소 50만 원씩은 다 넣고 시작했던 거 같아요. (중략) 아이템 같은거 팔고 그러면 많이 들어오면 300만원까지 들어오는데 그건 제가 통장을 따로 만들어 썼고. 용돈 같은 것도 제가 안달라고 하고 그때는 한 달에 카드가 끊으면 한도는 30만원까지, 하루에 30만원까지인데 3~400만원씩 들고 다녔으니까 쓸 일이 거의 없었어서..”

“게임은 현실(현금결제)이죠. 현실을 하면 더 좋은 캐릭터나 아이템을 가질 수 있으니까. 애초에 좋은 아이템 짜약.”

이와는 반대로 자신뿐만이 아니라 타인의 안녕에 관심을 갖고, 공동체를 위해 긍정적인 상호작용하려는 공동체 의식이 내재된 모습도 나타났다. 아들의 지나친 인정욕구로 인해 나타나는 강한 지배욕과 권력욕구는 공동체 의식의 발현을 통해 억제 될 수 있다고 하였다. 특히 공동체 의식이 높은 사람은 다른 사람들과의 관계를 긍정적으로 형성할 수 있다는 점에서 협력적인 행동이 나타난다고 할 수 있다. 특히 게임을 함에 있어 자신보다는 공동체 즉 팀을 위해 협력하려는 모습을 발견하였는데 이들은 자신의 즐거움만이 아닌 공동의 선을 위한 게임행위를 추구하였다. 이는 경쟁적인 게임 내에서도 서로 협력하여 공동의 목표를 추구하는 사회적 협력 행위가 발생한다는 선행연구[13]와 같은 맥락에서 논할 수 있다.

“아무래도 게임을 하면 팀이 있잖아요. 게임에서는 팀

워크가 제일 중요한 것 같아요. 특히 오버워치 같은 경우는 팀 한 명이 안 하거나 그래도 그 한 판이 망하거든요. 그래서 그게 제일 중요한 것 같아요. 오버워치 같은 경우에는 공격, 수비, 치유 이런 게 있는데 그냥 한 가지에만 몰두에서 하는 것보다 팀원들이 하나씩 고르면서 그냥 남는 거 해요. 그래야 팀 조율이 맞아가지고 더 잘 이길 수 있어가지고.”

“(게임에서 가장 중요한 것은) 매너라고 생각해요. 게임을 하다 보면 상대팀에서 꼭 욕을 하거나 자기가 못했으면서도 남 탓하는 사람들이 있는데, 그건 매너를 좀 지켜주면 게임을 더 재밌게 이용하지 않을까. 특히 LOL(리그 오브 레전드)같은 경우도 욕설하면 사람들끼리 많이 싸우는데 이걸 회사 차원에서 제재를 해주시면 좋지 않을까. 그런 거 보면 제가 당하고 있는 것도 아닌데 기분이 나빠요. 그리고 같은 팀인데 일부러 게임을 안 한다거나 아니면 게임을 던진다거나 자기 팀 먹여가지고 상대팀 던져주거나. 매너를 좀 지켜줬으면.”

또래의 영향력을 고려했을 때, 친구들에게 인정을 받는다는 것은 개인의 태도 형성에 큰 영향을 미친다. 이때 자신의 우월성을 인정받고자 하는 욕구는 공동체 의식에 의해 태도의 차이를 가져올 수 있다. 인정욕구의 발현이 공동체 의식과 맞물려 적응적 태도를 형성하게 되는 청소년은 또래들과의 사교적 수단으로 게임을 이용하며 친교의 형태로 발달하였다. 반면에 공동체 의식이 부재하고 인정욕구가 지나치게 강한 경우 이는 지배욕으로 나타나, 게임의 승률에 집착을 하고 무조건 이겨야만 하는 이기주의적인 태도로 나타났다. 청소년들의 게임 이용이 적응적인 방향으로 나아가기 위해 공동체 의식을 건전하게 형성할 필요가 있다.

4.2 부모로부터의 인정욕구

부모와 가족은 태어나 처음 속하는 공동체 이자 최초의 애착 형성의 대상이다. 이로 인해 부모는 향후 개인의 발달과 행동에 가장 큰 영향을 미친다. 어릴 적 부모의 칭찬을 받고자 집안일을 도와 주었거나 심부름을 했던 것들은 모두 부모의 인정

을 받고자 하는 행위이다. 그러나 청소년으로 성장하면서 또래문화를 접하고 또래들과 게임을 하게 되면서 점차 부모와의 갈등이 발생하게 된다. 부모에게 인정받는 '공부하는 나'와는 다르게 '게임하는 나'는 부모로부터 인정받지 못하며 우월성을 보일 수도 없는 존재가 된 것이다. 그렇기 때문에 게임에 대한 갈등문제에는 항상 성적이 동반되게 된다.

“네가 지금 공부도 안하고 그딴 식으로 살아서 어디다 쓰겠냐. 그런 식으로 계속 말하시고 그러다보니까 이제 부모님이랑은 게임 얘기를 안 해요.”

“뭐 너 이렇게 하면 성적이 떨어진다, 눈 나빠진다 이런 말 하시죠.”

“(게임으로 혼을 낼 때) 성적얘기랑 대학 얘기도 꼭 하세요. 성적이 얼마나 떨어졌냐. 인생 망했다, 성적 바닥이다, 떨어졌다, 대학 못 간다 이려고.”

“컴퓨터 게임 오래 하다가 엄마가 와서 뭐라 그러고 성적 안오른다 그러고.”

이러한 갈등은 청소년들에게 부모로부터 인정받고자 하는 욕구를 거부당하기 때문에 매우 고통스러운 현실이 된다. 이 고통을 회피하고자 부모가 게임 이용을 제한하거나 간섭하여 자녀와 갈등이 생겼을 경우, 대다수의 청소년은 게임을 하지 않았다고 거짓말을 하거나 몰래 한다고 하였다. 게임하는 모습을 부모에게 보이지 않기 위해서 PC방에 가거나 상대적으로 눈에 띄지 않는 모바일 게임을 선택하는 경우가 많았다. 부모와의 갈등 상황에서 참여하게 부딪치기 보다는 다소 수동적인 태도를 보인 것이다.

이는 또래집단과 부모에 대한 인정욕구가 충돌하는 것으로 볼 수 있다. 부모로부터 인정받지 못하는 '게임하는 나'는 또래집단에게는 인정받는 존재이다. 또래집단뿐만 아니라 부모에게 인정받는 것도 중요하기에 이러한 충돌에 대한 대처로 부모 몰래 게임을 하거나 거짓말을 하는 행동이 나타나

는 것이다.

“들키긴 했는데, 그래도 또 했어요. 게임 중이었는데 갑자기 끄기가 좀 그러니까.. 끈다고 잔다고 이불 뒤집어쓰고 한 30분? 1시간 정도 더...”

“(Q.모바일 게임을 많이 하는 이유가?) 컴퓨터는 일단 크잖아요. 그래서 하는 게 눈에 너무 띄니까 자주 못 하겠고 근데 휴대폰은 자주자주, 몰래하다가 엄마 오면 꺼도 되고 그러니까 휴대폰을 더 많이 하게 되는 거 같아요.”

“그래도 (집에서 게임을) 많이 하죠 새벽에 하거나 하죠 새벽에 게임하고 있다가, 발을 그 주황색 거(콘센트 스위치)에 올려두고 있다가 띵띵하는 문 여는 소리 들리면 바로 놀러버리고 자는 척.”

“옛날에는 갈등 있었었는데, 요즘에는 엄마 안볼 때만 하나까.”

“저는 엄마, 아빠 모르게 해요. 무엇보다 집에서 안 해요. 그래서 아예 모르세요. 제가 하는지. 야자 할 때 PC방에 가거나 그러죠 근데 이제 제가 너무 많이 빠진 거예요. 근데 저는 문자가 가는 줄 몰랐어요 근데 그 방에서 저만 유일하게 퇴출을 당한 거예요. 그래서 담당선생님이 엄마한테 문자를 보냈어요. 야자가 너무 많이 빠졌다고 엄마가 물어 봤어요. “왜 이렇게 야자를 빠졌냐?” 근데 PC방 갔다고 할 순 없잖아요? “아 너무 집중이 안 되서 카페에서 공부를 했다.” 이랬더니 엄마가 알겠다고 하더라고요. 그런 식으로 PC방 많이 갔어요. 저는 PC방에서 밖에 안하는 것 같아요. 엄마는 모르세요.”

‘게임하는 나’를 인정하지 못하는 부모는 게임에 대한 갈등에서 매우 적대적인 모습을 보인다. 욕을 하거나 소리 지르거나 험담을 하는 등의 언어폭력과 직접 청소년을 때리는 등 물리적인 폭력도 나타내었다. 그러나 이러한 공격적이고 강압적인 양육태도는 청소년들의 공동체 의식을 형성하는데 매우 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 가족은 아동이 세상에 태어나 처음으로 맞이하는 최초의 공동체이

자 행동의 기준이 되는 집단이다. 부모는 자녀의 육구를 협동적이고 공감적인 양육행동을 통해 충족시켜 공동체 의식을 건강하게 발달시켜야 함에도 불구하고[11], 부모와의 공감부족이 지속된다면 자신의 생애 전반에서 가장 중요한 공동체 의식을 습득할 수 있는 계기를 박탈당하게 된다.

“(아버지가) 그냥 거의 뭐라고 해야 하지? 왕? 이거 하라하면 이거해야하고 저거 하라하면 저거 해야 하고 해와 그러면 해 와야 하는 그런 식. 그래서 안 하면 뭐 맞고 그리고 학원 간다고 하고 PC방 같은 거 갔을 때도 들켜거나 하면 집 쫓겨나고 되게 심하게 맞아가지고 이제 뼈도 안 붙는다고 하고 그랬던 부분도 있기 때문에.”

“(어머니가 혼낼 때) 그냥 엄청 소리 지르시고 때리지는 않으시는데 말을 되게 아프게 하세요 예를 들면 너 정신병자냐고 너 지금 제정신이나고 미친 거 아니냐고 그딴식으로 살아서 뭐하겠냐고”

“그냥 맞은 거? 최근에 동생이랑 같이 게임하고 있으면 엄마가 그냥 장난감 들고 와서 위협하면 그때 핸드폰 가지고 나가서 그냥 살라고 그렇게 공부도 안하고 핸드폰만 하고 살 거면 집 나가서 살고, 넌 못 들어오는 줄 알라고 그런 말.”

“너는 핸드폰 중독이다 하면서 핸드폰도 많이 뺏기고 그런 적 많아요 너는 핸드폰 때문에 인생 망친다라는 말도 자주 하세요. 제가 컴퓨터는 안 하고 게임 영상 같은 보는 거 다 핸드폰으로 하거든요 어릴 때는 때로 맞기도 하고, 아니면 휴대폰 압수. 압수하거나 그게 아니면 그냥 말로 이번이 몇 번째냐고, 너는 이것 때문에 나랑 부딪히지 않냐! 약간 그런 식으로”

“보통 혼낼 때 중독이라는 말을 많이 써요 너 핸드폰 중독이라고 좀 짜증나죠 아니 무조건 뭐만 하면 핸드폰 중독이라고 하니깐 짜증나요 난 그 정도는 아닌 거 같은데. 그리고 더 웃긴 건 중독 아닌 것 같은데 이렇게 얘기하면 중독 아닌 것 같은 게 중독이라고”

“그냥 맞았어요 왜 PC방 갔다 왔어? 라고 말하고 그냥 때려요”

이와는 반대로 게임으로 인한 갈등 상황에서의 부모의 태도를 평화적으로 이해하는 모습으로 설명한 청소년들도 있었다. 그들의 부모는 차분하게 말하기, 평소 말투 사용하기, 설명하기 등의 행위로 나타내며, 부모의 태도를 설명할 때도 불편한 감정 없이 편안하게 설명하였다. 이렇게 부모와 조화를 이루며 공감적인 양육태도는 청소년들의 공동체 의식 형성에 주요한 요인이 된다. 아들은 부모는 자녀가 적응적인 태도를 형성하고 성장하기 위해서 공동체 의식을 가르치는 것이 필요하다고 지적하였다[5].

“혼낼 때요? 그냥 그만하라고 밤에 할 때. 제가 핸드폰 게임을 좀 많이 한단 말이에요. 그거 좀 하지 말라고 대놓고 말씀하시지 않고, 그냥 지나가다가 살짝 살짝 씩 말씀하시고 화를 크게 내신다거나 그런 적 한 번도 없어요”

“부모님이 혼낼 땐 하지 말라고 하거나, 할 거면 다른 걸 먼저 하고 하라고 그냥 그렇게만 말하세요. (Q. 어떤 말투로?) 그냥. 평소처럼. 소리지르거나 욕박지르는 건 없어요”

“그냥 평상시 말투로 “어떻게, 어떻게 하지 말아라. 이건 어떻게”라고 설명하세요 (Q. 그러면 하지 않아요?) 그냥 좀 하다가 그만해요”

“아빠는 게임도 좋은 점이 있다고 생각하고. 전 좀 아빠가 지지를 많이 해주고 엄마가 전혀 이해를 안 해줘요. 엄마는 무조건 끄라고 하는데 아빠는 그래도 이거 클리어 해야 하니깐 기다리라고 클리어하면 그만두라 하라고 그렇게 말하세요. 그래서 그 판이 끝나면 그만 두죠”

‘게임’도 아니고 ‘나’도 아닌 ‘게임하는 나’는 부모에게 인정받지 못하기 때문에 수 없이 갈등 상황에 놓이게 된다. 이러한 갈등 상황에서 적대적이고 강압적인 모습으로 훈육하는 부모가 있는 반면 충분한 설명으로 공감을 형성하고 부모와 조화를 이루는 양육태도를 보이는 부모도 있었다. ‘게임하

는 나'를 포용해주고 공감해주는 부모의 양육방식은 자녀에게 가족과의 유대감을 증진시키고 이를 통해 공동체 의식을 형성하게 하게 하여 삶에 대해 적응적 태도를 보일 수 있게 된다. 반대로 적대적이고 강압적인 훈육은 오히려 자녀로 하여금 잘못된 권력 개념과 지배욕을 키우게 하고 할 수 있어 공동체 의식을 저하시키게 된다. 청소년들의 공동체 의식 형성에 부모의 양육태도가 중요하다는 것은 최근 김나예(2016)의 연구에서 확인할 수 있듯이, 긍정적인 부모의 양육태도가 공격성과 같은 게임중독의 부정적인 영향력을 감소시킨다는 결과 [28]와 같은 맥락에서 해석할 수 있다.

4.3 생애과정과 인정욕구

아들러는 놀이를 통해 개인의 삶의 태도를 알 수 있을 뿐만 아니라 미래의 직업에 대한 중요요소를 포함하고 있다고 하는데, 이는 '게임하는 나'에 대해 사회로부터의 인정욕구와 닿아 있다. 자신의 흥미와 능력 및 환경적인 요인 등을 파악하여 자신에게 맞는 진로를 선택하고 준비를 하여 직업을 결정하는 것은 청소년기에 주요한 발달과제이다. 그러나 한국 청소년들은 입시 위주의 교육정책으로 인해 자신의 진로에 대한 고민을 충분히 하거나 정보를 탐색할 여력이 없다. 이러한 과정에서 자신의 직업에 대한 충분한 고민과 탐색과정을 가져보지 못한 채 대학을 진학하고 진로를 정하게 되면서 수많은 역경과 갈등을 겪게 된다[29]. 이는 사회적으로 자신이 인정받고자 하는 욕구가 좌절됨을 의미한다.

게임을 좋아하는 청소년이 게임으로 인해 진로를 결정하는데 전적으로 영향을 받는 것은 아니지만, 인터뷰를 통해 대다수의 학생이 자신의 진로를 고민하는데 있어 게임이 하나의 실마리가 되거나 대안이 되었던 것은 분명히 드러났다. 인터뷰에 참가한 청소년들은 게임을 하다가 게임과 관련된 진로를 고민해보기도 하고, 반대로 자신의 관심사에 맞는 게임을 찾아서 플레이하기도 하면서 자신의 미래에 게임을 적극적으로 끌어들이고 있었다.

"게임 처음 할 때 시간들이면서 물을 익히고 그러는게 좀 힘들더라고요 그래서 버그나 치트키 그런 거를 심는걸 고민해봤었어요. 나중에는 닌텐도 같은 게임에도 코드 같은 거 만들어서 직접 치트키 만들어보고 돈 같은 거 조작도 해보게 되고 지금은 없어진 게임들에서도 안에서 몇 번 건드려보고 그러다가. 그런 코드 공부하다가 다른 쪽도 넓히면서 프로그래밍 건드리는 거를 좋아하게 됐어요 게임을 하다가 지금은 보안 쪽으로 관심이 넘어오게 된 거죠"

"저는 프로그래머를 해보고 싶었어요. 왜냐하면 제가 컴퓨터에 관심도 많고, 또 제가 만들고 싶은 분야가 이번에 수능 공부를 하면서 너무 공부하는 게 재미가 없는 거예요. 그래서 게임을 하면서 공부하고 싶었어요. 근데 딱 사회탐구에 한국지리 대신 시험이 지도를 외우는 거였어요. 빈칸의 위치가 어느 지역인지 맞추는 건데, 검색해보니 '위치 찾는 게임'이 있는 거예요. 그래서 공부하기 싫을 때, 그 게임을 항상 했어요. 되게 재미는 없는데 그래도 맞추면 기본이 좋잖아요? 그래서 저는 교육용으로 수능에 도움 되는 그런 게임 한번 만들고 싶어요. 한국지리 게임 같은 거 한번 만들고 싶어요"

"제가 전쟁사에 관심이 많거든요, 그래서 게임도 그런 걸 알아보고 '배틀필드'나 그런 종류를 하고요. 그래서 게임회사에 들어가서 게임 속의 무기를 만든다든지 그런 직업도 괜찮다는 생각이 들어요. 무기를 실제로 봐보고 가져다가 똑같이 만들고 하나씩 실제 총을 만져볼 수 있는 기회도 있고 썬볼 수 있는 기회도 있다고 하니까, 그런 쪽에서 일하는 것도 괜찮을 거라고 생각해요"

청소년들이 게임을 통해 자신의 진로를 고민하고 직업에 대한 관심을 나타냈다. 이는 가족과 또래를 넘어 사회 공동체 안에서 '게임하는 나'를 인정받고 싶어 하는 것이라 할 수 있다. 청소년들은 게임을 통해 직업을 고민하고 사회로부터 인정을 받음으로써 자신의 잠재력을 발휘할 수 있게 된다. 주위로부터 인정받으며 자신의 가치를 발휘할 수 있는 삶을 살고자 하는 자아실현에 대한 희망을 자신의 놀이로부터 시작하는 것이다.

5. 맺음말

청소년들에게 게임이란 단순 유희를 위한 놀이 이상이며 다양한 측면에서 사회적 의미를 지니고 있다. 심층인터뷰를 통하여 청소년들에게 게임은 공동체 안에서 인정받고자 하는 욕구를 강하게 드러내는 장이자 개인의 삶에 대한 태도를 표현하는 수단이 되고 있음을 알 수 있었다. 게임을 통해 자신의 우월성을 드러냄으로써 또래집단에서 인정을 받고자 하는 욕구를 드러내고, '게임하는 나'를 인정해주지 않는 부모와 갈등을 겪기도 하며, 게임 분야로 진로에 대한 고민을 하면서 사회로부터 인정받고자 하는 자아실현에 대한 모습들이 나타났다. 이러한 개인의 인정욕구가 공동체의식과 조화를 이루었을 때, 사회적으로 인정되며 공동체 형성과 발전에 기여하는 방향으로 성장할 수 있게 된다. 반대로 과도한 보상을 추구하며 허영심에 빠지게 되면 공동체 의식과 탈구되고 지나친 권력추구로 인해 공동체를 와해시키는 결과를 초래한다.

개인의 인정욕구가 공동체적 의식으로 발전하며 적응적인 결과를 생산하기 위해서는 또래와 부모 그리고 사회의 역할이 중요하다. 그것은 청소년기의 놀이인 게임에서 가장 용이하게 접근 가능한데, 게임을 둘러싼 또래와 부모 그리고 사회의 관심이 개인의 발전에 중요한 역할을 하는 것이다. 게임을 한 개인이 공동체의식을 내면화시키며 자신의 자아를 인정받는 '자아실현'의 가장 중요한 영역으로 설정해야 한다는 것이다. 이것은 게임을 배타시키고 경멸하고 무시하는 태도로부터 개방하고 관용하며 적극적으로 개입하는 태도로의 전환을 의미한다. 한국의 청소년들이 다른 선진국과 비교하여 게임에 과도하게 몰입하는 이유는 게임 그 자체의 이유보다는 인정욕구의 결핍상태에 있는 한국의 청소년들이 과도하게 또래집단의 인정 자원(reservoir)에 의존하기 때문이며, 그만큼 부모와 사회가 청소년에게 부여하는 인정 자원이 적기 때문이다.

본 인터뷰에서도 확인할 수 있었듯이 현재 청소년

은 인정욕구를 게임이용에서의 또래집단으로부터만 충족하고 있다. 또래 중심의 게임은 부모와의 인식격차를 낳고 사회적 편견과도 충돌하고 있는 상태여서 또래와의 게임문화마저도 공동체적인 방향으로의 발전보다는 게임 내 순위나 서열 경쟁 같은 허영심과 질투심의 인성으로 향하는 부적응적 결과를 낳고 있다. 그러나 일부의 피면접자들에게서 확인할 수 있듯이, 공감에 기초하여 대화를 이끌어가는 부모, 적절히 상황설명을 하며 개입하는 부모들을 둔 청소년들은 비록 그것이 바로 학업성적을 올리는 방식으로 나타나지 않더라도 자신의 진로를 게임과 연결하며 사고할 수 있는 '사고의 여지 the room of thinking'를 갖게 된다. 이는 부모양육태도 관련하여 정서적 지지로서의 인정에 대한 강조와 같은 맥락으로 볼 수 있다. 한국의 부모는 대체로 칭찬에는 인색하고 꾸중과 질책을 주로 사용하는데, 이는 자녀에게는 부모가 자신을 인정해 주지 않는 신호로 해석될 수 있다는 것이다 [30]. 자신의 인정욕구를 자신의 목표설정과 연결하고 공동체적 의식을 함양하는 결과란 결국 부모의 태도와 사회적 환경으로부터 확보되는 것이다. 이를 통해 청소년들은 자신의 목표를 향해 나아가는 사회 적응적인 방향으로 성장하게 될 것이며 결과적으로 개인과 공동체가 발전적으로 공존하게 될 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2014S1A3A2044729).

REFERENCES

- [1] R. Dreikurs, "Social equality: The challenge of today", Regnery, 1971.
- [2] Sedaily(2017.04.23.), <http://www.sedaily.com/NewsView/1OERD000>

- 1D
- [3] A. Adler, "Menschenkenntnis", Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co., 1927.
- [4] Dalessandro, A. M. and Chory-Assad, R. M., "Comparative Significance of Parental vs. Peer Mediation of Adolescents' Antisocial Video Game Play", annual meeting of the International Communication Association, Dresden International Congress Centre, Dresden, Germany. 2006.
- [5] T. J. Sweeney, "Adlerian counseling: a practitioner's approach", Taylor & Francis, 1998.
- [6] A. Adler, "What life should mean to you", New York: Capricorn, 1958.
- [7] Hwa-Jeong Kim, "Unhealed wounds and trauma in Toni Morrison's *Beloved*", *The Journal of Mirae English Language and Literature*, Vol. 17, No. 3, pp. 1-22, 2012.
- [8] Eun-Jin Kim and Myong-Hee Yang, "An Exploratory Study on Academic Emotions of Korean students", *Korean Journal of Educational Psychology*, Vol. 25, No 3, pp. 501-521, 2011.
- [9] So-Hei Lim and Youn-ha Cho, "Parents' and Peers' Mediation Effects on Adolescents' Game Play", *Journal of Cybercommunication Academic Society*, Vol. 28, No. 4, pp. 173-218, 2011.
- [10] Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E., "The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development Boys' Perspectives", *Journal of Adolescent Research*, Vol. 23, No. 1, pp. 55-75, 2008.
- [11] A. Adler, "Social interest: A challenge to mankind". New York: Capricorn, 1964.
- [12] Hyun-Dong Jung and Ik-Soo Oh, "The Effects of the Adlerian Program for Community Feeling Enhancement", *The Korean Journal of Elementary Counseling*, Vol. 15, No. 1, pp. 23-34, 2016.
- [13] Jeong-Hyun Jeong and Seoung-Ho Ryu, "A Study on Collaboration Mechanism in Online FPS Game - Focused on the Reciprocal View", *Journal of Cybercommunication Academic Society*, Vol. 34, No. 1, pp. 49-106, 2017.
- [14] Kang, A. R., Kim, H., Woo, J., Park, J., & Kim, H. K., "Altruism in games: helping others help themselves. In Proceedings of the 13th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games", p.18, IEEE Press, 2014.
- [15] C. K. Olson, "Children's motivations for video game play in the context of normal development", *Review of General Psychology*, Vol. 14, No. 2, pp. 180, 2010.
- [16] D. A. Gentile, "Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study", *Psychological Science*, Vol. 20, pp. 594-602, 2009.
- [17] Ang, C. S. and Zaphiris, P., "Social roles of players in MMORPG guilds: A social network analytic perspective", *Communication & Society*, Vol. 13, No.4, pp. 592-614, 2010.
- [18] T. R. Lindlof, "Qualitative communication research methods", Thousand Oaks, CA: Sage, 1995.
- [19] Cheol-Jin Yang, "Study on the Juvenile Culture of Community within the Online Game", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 13, No. 6, pp. 386-409, 2006.
- [20] Yang, J., Milliren, A., & Blagen, M., "The Psychology of courage", New York: Routledge, 2010.
- [21] R. W. Lundin, "Alfred Adler's basic concepts and implications". Taylor & Francis, 1989.
- [22] Mi-Ran Kim, "The Development and Effect of the Encouragement Group Counseling Program Based on the Adler's Individual Psychology", *The Korea Journal of Counseling*, Vol. 7, No. 4, pp. 1093-1106, 2006.
- [23] Brown, B. B., Clasen, D. R., & Eicher, S. A., "Perceptions of peer pleasure, peer conformity dispositions, and self-reported behavior among adolescents", *Developmental Psychology*, Vol. 22, pp. 521-530, 1986.
- [24] Ji-Young Park, Gui-Ae Kim and Chang-Hee Hong, "The Relationships between Adolescents' Cellular Phone Use Motivation, Peer Relationships, Emotional Factors and Cellular Phone Addictive Use", *Korean Journal of Clinical Psychology*, Vol. 31, No. 1, pp. 151-169, 2012.
- [25] Eun-Jung Kim, "How Do Korean

- Adolescents Voluntarily Turn to Be Entrance Exam Preparer?", Korean Journal of Sociology, Vol. 43, No. 2, pp. 85-128, 2009.
- [26] Gyong-Ran Jeon and So-hei Lim, "Study on the Contexts and Meanings of Adolescents' Addictive Game Play", Journal of Korea Game Society, Vol. 12, No. 6, pp. 83-94, 2012.
- [27] A. Adler, "The fundamental views of individual psychology", International Journal of Individual Psychology, Vol. 1, No. 1, pp. 5-8, 1935.
- [28] Na-Yea Kim, "A Study on Impact of Game Addiction of Adolescents' on the Aggression-Focused on Moderating Effect of Attitude of Parent Caring-", Journal of Future Oriented Youth Society, Vol. 13, No. 2, pp. 87-103, 2016.
- [29] Ran-Hye Kang and Mi-Jeong Lee, "The Influence of Adolescent's Career Attitude, Occupation Value, and Social Support on Career Preparation Behavior", Korean Journal of Human Ecology, Vol. 20, No. 5, pp. 941-953, 2011.
- [30] Mun-Cho Kim et al., "Who are the Koreans?", pp. 482-499, Seoul: Book21, 2013.



김혜영(Gim, Hye Yeong)

2013.02 강원대학교 영상문화학과 문학석사
2016.03- 강원대학교 영상문화학과 박사과정

관심분야 : 게임심리, 게이미피케이션, 문화산업정책



이혜미(Lee, Hye Mi)

2013.08 중앙대학교 신문방송학과 언론학석사
2016.03- 강원대학교 영상문화학과 박사과정

관심분야 : 문화기술, 소셜미디어, 문화산업정책



유승호(Ryu, Seoung Ho)

1996.02 고려대학교 사회학과 사회학박사
2004.03- 강원대학교 영상문화학과 교수

관심분야 : 디지털게임, 문화기술, 문화산업정책
