

게임문화정책의 효과에 대한 성찰과 제언

김민규
아주대학교 문화콘텐츠학과
min2kimp@ajou.ac.kr

Reflection and Suggestions on the Effects of Game Culture Policy

Min-Kyu Kim
Dept. of Culture and Contents, Ajou University

요 약

게임산업은 국내 문화산업을 대표할 만큼 성장했지만, 게임에 대한 사회문화적 위상은 산업 성장만큼 높지 않다. 2000년대 초반 청소년 게임이용의 역기능 문제는 사회적 이슈가 되면서 게임문화정책이 수립되어 15년간 추진되고 있다. 본 연구는 게임문화정책의 핵심 내용인 역기능 예방, 순기능 확산, 인식 개선을 중심으로 정책의 효과를 확인하고자 한다. 게임의 역기능 예방은 다소 효과가 있다고 할 수 있지만, 순기능 확산은 미흡하고 인식 개선은 부정적 경향이 더 많아졌다. 정책 실적에 비해 효과는 미흡하다. 게임문화정책의 효과를 확인할 수 있는 데이터가 부족하고, 효과도 미흡하다는 것은 향후 게임문화정책이 개선되어야 할 것이다. 기초 데이터의 확보, 정책의 사후관리, 문화 의미의 제고, 게임문화의 보편성 등에 대한 고려를 통해 게임문화정책의 방향성을 조정하는 것이 필요하다.

ABSTRACT

The game industry has grown to represent the domestic cultural industry, but the socio-cultural status of the game is not as high as industrial growth. In the early 2000s, the problem of dysfunctional use of youth games became a social issue and the game culture policy was established for 15 years. The purpose of this study is to examine the effect of policy on the prevention of dysfunction, The prevention of dysfunction of the game is somewhat effective, but the diffusion of positive function is insufficient and the improvement of recognition becomes more negative tendency. The effect is insufficient compared to the policy results. It is necessary to adjust the direction of game culture policy through consideration of securing basic data, post-management of policy, enhancement of cultural meaning, and universality of game culture.

Keywords : Game culture policy(게임문화정책), Dysfunctional(역기능), Positive(순기능), Policy effect(정책효과)

Received: Nov. 06. 2018 Revised: Dec. 11. 2018
Accepted: Dec. 14. 2018
Corresponding Author: Min-Kyu Kim(Ajou University)
E-mail: min2kimp@ajou.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

한국 게임산업은 2017년 약 12조원의 시장 규모를 형성하고 있다[1]. 영화산업이 2017년 약 2조 3천억 원인 점과 비교하면 게임산업만큼 단기간에 급성장한 문화산업 분야는 없을 것이다[2]. 게다가 국내 문화산업 수출액 중에서 게임산업이 50% 이상을 차지하고 있다는 점은 문화산업에서 게임산업을 제외하고 생각하기 어렵다고 하겠다[3]. 이러한 수치들을 보면 게임산업은 국내 문화산업을 대표하는 산업이고, 그만큼 문화산업에서 차지하는 위상은 상당히 높을 것이라고 예상할 수 있을 것이다.

하나의 개별 산업이 관련 산업군을 선도할 만큼 성장을 한다면 산업적 위상 뿐만 아니라 그에 걸맞게 사회적 위상도 높아지기를 기대한다. 그렇다면 게임산업은 국내 문화산업을 선도할 만큼 산업적 위상이 높은데 그 만큼 사회적 위상도 높을까? 2005년과 2006년 게임백서에서 문화콘텐츠별 호감도와 산업적 성장 가능성에 대한 조사 결과를 보면, 게임산업에 대한 성장 가능성은 매우 높게 보고 있는 반면에 게임에 대한 이미지나 호감은 매우 낮은 것을 알 수 있다[4]. 2005년 게임백서에서는 연령과 게임경험 유무에 대한 내용도 있는데, 연령이 높을수록 게임에 대한 이미지가 부정적이고, 게임 경험이 없는 경우에는 게임에 대한 이미지는 10점 만점에 3.62점으로 최하위인데, 게임 경험이 있는 경우에는 6.06점으로 6개 분야 중 3위이다. 단순한 조사이지만 게임 경험 유무와 그리고 게임 경험 유무와 상관성이 있겠지만 연령에 따라 게임에 대한 경제적 가치와 사회문화적 가치에 대한 인식의 차이가 크다는 것을 알 수 있다.

2000년대 초은 국내에서 온라인게임이 시장에서 많은 관심을 받고 성장하기 시작하는 시기였다. 그만큼 게임산업에 대한 관심도 높아졌다. 그런데 2002년을 전후로 하여 게임이용에 대한 부정적 기사들이 나오기 시작하였다. 게임에 대한 부정적 인식은 게임이용, 특히 청소년의 게임이용에 대한 우려에서 출발했다. 대학 진학을 청소년기의 가장 중

요한 책무로 여기는 사회적 분위기에서 이전에는 만화에 대해 그랬듯이 청소년의 게임이용은 주어진 책무를 수행하는데 가장 큰 장애요인으로 여겨졌다. 청소년의 게임이용에 대한 우려는 시작부터 논란이 있었다. 1970년대 후반 <스페이스 인베이터> 게임은 시장에서 큰 성공을 거두었는데, 미국에서 사회적 문제가 된 적이 있다. 청소년들이 게임에 과도하게 몰입하게 되었고 이에 학부모들의 우려가 커지면서 청소년들의 게임 이용을 금지하는 규정이 만들어졌다[5]. 국내에서도 초기 전자오락실이 생겼을 때 청소년들이 게임을 하는 것에 대해 부정적으로 보았다.

게임을 하는 청소년과 그러한 청소년 자녀를 둔 학부모 사이의 갈등은 가정 내의 문제가 아니라 사회적 문제로 인식되었다. 이는 게임이 무엇인지, 왜 청소년이 게임을 많이 하는지 등에 대한 질문을 던지기 보다는 청소년이 게임을 하지 않게 하는 방법에 대한 사회적 해법을 요구하였다. 한편 게임에 대한 부정적 인식이 사회적 목소리를 갖게 된 것은 게임 이용이 일부의 문제가 아니라 사회적으로 일반화가 되었다는 것을 반영하는 것이라고 하겠다. 2000년대 중반에 특히 청소년의 수면권 보장이란 명분으로 심야시간에 청소년의 게임이용을 규제해야 한다는 목소리가 있었다. 게임에 대한 사회적 우려가 사회적 규제로 전환하는 계기가 되었

1) 주요 문화콘텐츠에 대한 호감도 조사는 2005년과 2006년 게임백서에서만 있다. 영화, 음악, 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터 등 6개 분야에 대한 것이다. 2005년 백서에서는 게임이미지가 10점 만점에 5.52점으로 음악, 영화, 애니메이션 다음으로 4번째였고, 2006년 백서에서는 게임에 대한 호감감도가 나뉘어 31.5%로 좋음 16.5% 보다 훨씬 많았다.

2) 미국 텍사스 주 메스퀴트의 법적 분쟁으로 알려진 것이다. 메스퀴트 주민들이 스페이스 인베이터 게임에 사용하는 시간과 비용이 많이 든다고 하며, 게임기가 설치된 알리던 캐슬을 지역 상가에서 몰아내기 위해 시 법규 조항을 만들어 법정 싸움으로 전화되었다. 시는 17세 이하 청소년의 게임장 출입을 금지하는 규정을 제정하였다. (이유 (1) 학생들의 무단결석을 방지하고, (2) 어린이들을 '도박 또는 중독성 있는 여러 가지 비합법적 행위를 하는 사람'들로부터 보호하기 위함) 1981년 연방 법원 예까지 올라갔고, 1982년 17세 이하의 게임장 출입 금지 조항이 미 정부나 텍사스 주 법으로 보호되는 자유로운 영업권을 침해한다고 판결되었다.

고, 이러한 게임에 대한 사회적 규제를 요구하는 목소리는 2011년 제정되어 시행하게 된 청소년의 심야시간 온라인게임 이용을 강제적으로 금지하는 ‘셋다운제’의 도입이란 결과를 낳았다.

게임산업은 정부가 주도적으로 육성하려고 하는 산업인데, 정책적으로 육성할 대상에 대한 사회적 인식이 좋지 않은 것을 넘어서 사회적 규제로 전환되는 것은 게임산업 진흥정책의 정당성에 대한 문제가 될 수 있다. 그래서 게임에 대한 부정적 인식을 긍정적으로 개선하고, 게임의 역기능으로 지적되는 게임과몰입에 대한 대응을 위한 정책적 고려를 하게 하였다. 이것이 게임산업 진흥정책과는 별개로 게임문화 진흥정책이 수립되어 추진된 배경이다. 문화산업의 다양한 분야 중에서 ‘문화 진흥’ 정책이 별도로 있는 것은 게임산업이 유일하다. 게임에 대한 부정적 인식을 개선하기 위한 정책적 노력은 2002년부터 시작하였다. 본격적인 게임문화 정책이 수립되어 발표되기 전부터였다고 하겠다. 근 15년 동안 게임산업 진흥과 함께 게임문화에 대한 정책이 추진되었다.

게임문화정책이 시행되던 시기로부터 15년 이상의 시간이 흘렀지만 최근에도 여전히 유사한 논란이 제기되고 있다. 그러한 논란에서 오히려 부정적 내용들이 더 강화된 것처럼 보이기도 한다. 관련 법률 개정을 통해 ‘중독’이란 표현과 규제 내용이 명시가 되었고(2011년 개정), 강제적 셋다운제가 세계 최초로 시행되었다(2011년 시행). 최근에는 WHO에서 게임장애를 명기하려고 하는 것에서 알 수 있듯이 게임을 하는 것을 질병으로 보려고 하는 시도도 있다. 국내에서 게임에 대한 부정적 인식으로 촉발된 게임문화정책이 상당한 기간 동안 시행되었고, 산업 진흥 못지않게 매우 중요한 과제로 추진되고 있음에도 불구하고 여전히 게임문화정책을 추진했던 문제에서 진전되었다고 보기 어려운 것이 사실이다³⁾. 산업 진흥과 달리 문화와 인식이 변화되기에는 더 많은 시간을 소요한다는 것을 충분히 고려하더라도 지금까지 시행해 온 게임문화정책의 효과를 어떻게 보아야 할 것인가는 지적할

수 있다.

그러면 과연 게임문화 정책이 목표로 하는 게임에 대한 사회적 인식의 개선은 이루어지고 있는가? 인식 개선이 단기간에 그 효과가 나타나지 않는다고 하지만 10년이 넘는다면 게임문화 정책의 효과가 나타나야 하지 않을까? 만약 정책 효과가 나타나지 않거나 미미하다면 정책 목표, 방향, 내용이 잘 못 설정된 것일까? 아니면 더 많은 시간이 필요로 하는 것일까? 본 논문의 문제의식은 이러한 물음에서 출발한다. 이에 게임문화정책의 핵심 내용을 세 영역으로 구분하고 각 영역에서 정책적 목표가 어떤 사회적 효과를 창출했는지에 대해 확인해 보고자 한다. 이를 위해 문화부와 관련 기관에서 2002년부터 2017년까지 발간된 정책자료, 데이터, 보고서 등을 기초자료로 한다. 분석 내용을 토대로 향후 게임문화정책의 추진에서 고려되어야 할 것을 제시하고자 한다.

2. 게임문화정책의 추진 현황과 핵심 내용

2.1 추진 현황

청소년의 게임이용에 대해 긍정적으로 보지 않은 것은 ‘전자오락실’로 대표되는 컴퓨터게임 초기부터 있었던 것이라 새삼스러운 이슈는 아니라고 할 수 있다. 그런데 온라인게임의 등장은 이전과는 다르게 물리적 공간 규제를 하기가 어려워졌다. 또한 온라인게임이 가능한 ICT 환경의 확장과 함께 게임시장의 급속한 성장은 디지털시대에서 게임의 대중적 흡입력이 매우 크다는 것을 증명하였다. 한편 게임이 대중화 될수록 게임이용, 특히 청소년 게임이용에 대한 우려도 커지게 되었다. 즉 게임의 대중화는 청소년의 게임이용과 관련한 갈등이 사회적으로 편재화 하는데 기여했다. 2000년대 초반은 바로 온라인게임을 필두로 하여 게임이 대중화되어 가는 시기이고, 게임이용에 대한 갈등이 표면화되

3) 2006년에도 건전게임문화 조성사업이 곁들고 있다는 기사도 있었다[6].

던 시기이다. 게임산업이 아닌 게임문화가 고려되어야 할 필요성이 제기되고 정책이 수립되기 시작한 것도 이 시기이다.

2002년에 게임문화진흥협의회 발족, 게임문화 세미나, 가족과 함께 하는 게임캠프⁴⁾, 게임문화 캠페인 및 홍보대사 임명⁵⁾, 다큐멘터리 제작 및 방영⁶⁾, 기획기사⁷⁾ 등이 게임문화정책의 일환으로 진행되었다. 2002년을 시작으로 게임문화정책이 본격적으로 수립되어 추진되었다. 2003년, 2008년, 2014년에 발표된 세 번의 중장기계획에서 게임문화를 주요한 정책 과제로 설정하고 있다[7]. 중장기계획과는 별도로 게임문화정책을 발표하였는데, 2005년 발표된 건전 게임문화 강화 대책, 2010년에는 브리핑으로 발표된 게임과몰입 예방 및 해소 대책, 2016년에 발표된 범정부 차원의 계획인 게임문화진흥계획(2016-2020)이 그것이다[8]. 지난 15년 동안 게임문화정책이 총 6번 발표된 것이다. 여기에 2004년 이스포츠 발전 중장기 비전, 2010년 이스포츠 중장기 발전 계획을 포함하면 총 8회가 된다[9⁸⁾]. 주기적인 중장기계획 이외에 게임문화정책만을 별도로 수차례 발표한다는 것은 그만큼 게임정책에서 게임문화가 중요하다는 것을 보여주는 것이라고 하겠다.

주요하게 발표된 게임문화정책의 추진 방향과 전략을 정리하면 다음과 같다.

<1차 중장기계획(2003-2007)>

- 추진방향
 - 게임문화 인식제고 및 저변확대를 위한 자율 참여 확대
 - 청소년·학부모 참여 체험활동 및 교육프로그램 적극 확충
 - 게임의 역기능 최소화를 위한 상담 및 정책적·제도적 수단 강화
- 추진전략
 - 게임문화 확산 기반 조성
 - 게임문화 체험 및 참여 확대
 - 게임의 역기능에 대한 사회적 책임 강화

<2차 중장기계획(2008-2012)>

- 추진방향
 - 게임의 문화적 가치 확산 및 사회적 순기능 강화
 - 게임 역기능 해소를 위한 교육 및 프로그램 확대
 - 건전게임을 활용한 여가 증진 및 사회통합 기여
 - 학술기반 확대 및 글로벌 교류를 통한 게임의 학술 가치 증진
- 추진전략
 - 게임리터러시 활성화 및 교육 프로그램 확대
 - 생활공감 참여문화 확대
 - 게임이용 상담 네트워크 구축 및 확대
 - 글로벌 문화교류 축제 활성화
 - 게임 학술기반 확대 및 글로벌 체계 강화

<3차 중장기계획(2015-2019)>

- 추진방향
 - 게임에 대한 이해 증진을 통한 광범위한 공감대 형성
 - 게임인식 제고를 위한 학부모, 전문강사, 교사 교육시스템 강화
 - 적극적인 게임인식 제고를 위한 홍보활동 지원
 - 게임을 활용한 문화복지, 다양성 확보에 노력
- 추진전략
 - 게임에 대한 이해 증진을 통한 공감대 형성
 - 게임문화·인식제고 교육사업 확대
 - 게임인식 제고를 위한 홍보활동 강화
 - 참여·공감형 게임문화 정착과 문화다양성 가치 확산

<민관협동 게임문화 진흥계획(2016-2020)>

- 추진방향
 - 민관이 함께 만드는 게임문화
 - 사회문화적 관점의 게임문화 기반 조성

4) 2002년 8월 시행, 140명 참가

5) 캠페인은 동대문과 코엑스에서 진행, 홍보대사는 임요환, 임은경, Baby V.O.X 임명

6) “게임은 산업이다” 다큐멘터리 KBS 방영

7) “세계게임문화현장을 가다” 기획기사 전자신문에 게재

8) 이스포츠가 정책적으로 고려된 이유는 게임에 대한 긍정적 인식을 줄 수 있기 때문이었다. 이스포츠는 별도의 독립적인 분야기도 하지만 넓은 의미에서 게임문화정책의 일환이라고 할 수 있다. 여기서는 이스포츠정책은 제외하고 검토한다.

- 게임의 긍정적 가치활용과 교육과정의 연계 강화
- 게임관련 사회이슈에 대한 적극적 관리와 문제해결

○ 추진전략

- ‘모두의 게임문화’ 공감대 형성
- 게임의 활용 가치 발굴 및 확장
- 게임문화 기반 확충 (지식·제도·생태계)
- 협력형 과몰입 대응 체계 구축

그동안 게임문화정책으로 발표된 추진 방향과 전략을 보면 기본적인 정책 방향에서 큰 변화가 없다는 것을 알 수 있다⁹⁾. 10년 넘게 정책 방향이 유지되고 있다는 것은 정책의 일관성과 지속성이란 측면에서 장점이기도 하고, 한편으로는 정책 효과에 대한 피드백이 적절히 정책에 반영이 되지 않을 개연성도 있다고 할 수 있다¹⁰⁾.

게임문화정책의 핵심 내용은 크게 세 영역이라고 하겠다. 첫째는 게임의 역기능을 예방하는 것, 둘째는 게임의 순기능을 확산하는 것, 셋째는 역기능 예방과 순기능 확산을 기본 토대가 되어 궁극적으로 게임에 대한 부정적인 사회적 인식을 개선하는 것이다.

2.2 게임의 역기능 예방

게임문화정책의 실질적인 핵심은 게임의 역기능 예방 조치라고 할 수 있다. 과도한 게임이용의 결과로서 어떤 문제적 현상이 발생하게 되는 것을 게임의 역기능이라고 한다. 과도한 게임이용이 문제적 현상을 발생시키는 독립적인 직접적인 요인인가 아니면 매개적 또는 촉매적 요인인가에 따라서 문제적 현상에 대한 접근이 달라질 수 있다.

과도한 게임이용이 다른 여타의 요인들에 영향을 받지 않는 직접적인 요인이라고 한다면 문제적 현상의 발생요인인 게임이용에 대한 접근 제한 등의 조치가 문제 해결일 수 있다. 한편 과도한 게임이용이 다른 여타의 요인들에 의해 영향을 받아 문제적 현상을 촉발하는 매개적 기능을 하는 것이라고 한다면 게임이용에 대한 제한이 문제 해결이

되지 않을 수 있다. 이는 게임이용과 관련하여 아직 명확하게 정립되지 않았다.

그럼에도 게임정책의 측면에서는 가시적으로 게임이 개입되어 있기 때문에 게임의 역기능 예방은 주요한 게임문화정책의 이슈가 된다¹¹⁾. 실질적으로 게임의 역기능 예방에 대한 정책적 관심은 매우 높다. 상담센터 지원, 학부모, 학생 대상 교육 등 뿐만 아니라 역기능 예방 정책과 관련하여 게임법에도 관련 조항이 있다¹²⁾.

2.3 게임의 순기능 확산

게임의 순기능 확산은 게임의 부정적인 사회적 인식에 대한 대응이라고 할 수 있다. 즉 게임이 사회적으로 유용함을 증명함으로써 부정적인 의견을 불식하려고 하는 것이다. 게임이용에 있어서 다소 부정적인 사례가 있다고 하더라도 사회적 유용성이 있기 때문에 부정적으로만 볼 수 없다는 것이다.

기능성게임과 게이미피케이션은 게임이 사회적으로 긍정적인, 나아가 생산적인 기능을 할 수 있다는 것을 보여줌으로써 게임의 사회적 효용성을 증명하려는 것이라고 할 수 있다^[12]. 또한 이스포츠 정책도 게임의 순기능 확산이란 측면에서 시작이 되었다¹³⁾.

그래서 게임의 순기능 확산은 게임의 사회적 효용성을 보여줌으로써 제반 사회 영역에서 게임의

9) 물론 개별 지원 사업에서는 다소 변화가 있기도 하다. 그런데 ‘가족게임캠프’의 경우 1차 중장기계획에서 추진되었다가 중단되었는데 2015년에 거의 동일한 내용으로 다시 추진되었다 [10]. 중단되었던 지원 사업이 근 10년이 지나고 나서 다시 추진하는 것은 초기 정책과 큰 차이가 없다는 것을 단적으로 보여주는 것이라고 할 수 있다.

10) 게임문화정책이 발표될 때마다 이전의 추진 사업에 대한 내용은 있지만 정책 효과에 대한 내용은 없다.

11) 이런 측면에서 보면 게임의 역기능 이슈는 게임을 담당하는 부처에서만 추진하여 문제 해결이라는 정책적 효과를 창출하기에 어렵다고 할 수 있다.

12) 게임법에 12조의2(게임과몰입 예방 등), 12조의3(게임과몰입 중독 예방조치 등), 12조의4(게임물 이용 교육 지원 등) 등 3개의 조가 있다[11].

13) 2000년대 초반 게임에 대한 부정적인 인식에서도 이스포츠에 대해서는 긍정적인 시각이 많았다.

활용도를 높이는 것이다. 이는 게임이용의 긍정적 효과를 높임으로써 결과적으로 게임에 대한 부정적 인식을 다소 완화할 수 있다는 정책적 의도이다.

2.4 게임에 대한 사회적 인식 개선

게임문화정책의 궁극적인 목표는 게임에 대한 사회적 인식, 즉 부정적인 인식을 개선하는 것이다. 이 목표는 게임의 순기능 강화나 게임의 역기능 예방을 포괄하는 목표라고 하겠다. 즉 순기능 강화와 역기능 예방은 궁극적으로 게임에 대한 사회적 인식을 개선하기 위한 것이다.

한편 게임의 순기능과 역기능이 게임을 이용하는 것과 관련이 되어 있다면 게임의 사회적 인식 개선은 게임 그 자체를 사회적으로 어떻게 수용할 것인가의 문제라고 하겠다. 또한 게임 그 자체는 특별한 가치판단이 없이 다양한 취미활동의 하나로 수용한다고 해서 게임이용에 대해 부정적이지 않을 지는 미지수일 수 있다¹⁴⁾.

3. 게임문화정책의 효과에 대한 검토

3.1 게임의 역기능은 감소하고 있는가?

게임의 역기능 예방과 관련한 정책 효과의 내용을 검토해 볼 수 있는 것은 2012년부터 발간되고 있는 게임과몰입 실태조사 보고서이다¹⁵⁾. 2012년부터 2017년까지 게임과몰입 비중을 [Table 1]과 같이 정리를 하였다¹⁴⁾.

청소년 게임과몰입 관련 비중의 추이를 보면, 우선은 게임선용군이 과몰입군과 과몰입위험군을 합한 것 보다 비율이 더 많다. 과몰입군과 과몰입위험군의 비율은 지난 6년간 큰 변동이 없는 것으로 나타났는데, 과몰입위험군이 2012년에 비해 2015년도부터 다소 증가하고 있다. 반면에 게임선용군은 매년 지속적으로 증가하고 있는 것을 보여준다. 2012년 5.4%에서 2017년 16.0%로 큰 폭으로 증가한 것으로 나타났다.

[Table 1] Youth Game-Immersion Annual Review : 2012~2017(%)

year type	2012	2013	2014	2015	2016	2017
MGS	0.8	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7
S-MGS	1.2	1.2	1.5	1.8	1.8	1.9
Normal	92.6	92.2	90.7	85.8	85.6	81.5
AGS	5.4	5.9	7.1	11.7	12.0	16.0

※ Reorganize the content of the <Game-Immersion Survey Report> in 2012~2017

* MGS = maladaptive game usage

* S-MGS = syndrome maladaptive game usage

* AGS = adaptive game usage

과몰입군과 과몰입위험군이 비록 감소하지는 않았지만, 지속적으로 증가하지 않은 것과 게임선용군이 지속적으로 증가했다는 것은 청소년 게임이용자들이 게임이용에서 순기능적 활용이 많아지고 있다는 것을 보여준다고 할 수 있다.

[Table 2]를 보면, 성인의 경우에도 게임선용군이 과몰입군과 과몰입위험군 보다 많은 비율 더 많다¹⁵⁾. 청소년과 달리 과몰입군이 다소 증가세를 보이고 있다. 과몰입위험군은 온라인조사에서는 증가하는데 PC방조사에서는 감소하고 있다. 게임선용군은 큰 변화가 없다가 2016년에 급속히 증가하고 있다.

청소년과 성인을 비교할 때 청소년보다 오히려 성인에서 과몰입군과 과몰입위험군이 많고, 게임선용군도 다소 많은 것으로 보여준다.

14) 2014년 게임이용자 실태조사 보고서에 일본 게임이용자 조사 내용이 있다. 게임 비이용자가 게임 이용자에 대한 이미지로 '좋아하는 것을 하는 사람', '보통사람'이 가장 많은 비중을 차지하고 있는데, 게임에 대한 호감에서는 '싫어함'이 거의 절반을 차지한다. 게임의 부정적 효과에 대해 지적하기도 하지만 기본적으로 게임에 대해 개인적 호불호로 인식하고 있다고 하겠다 [13].

15) 게임과몰입 실태조사는 2010년에 발표된 '게임행동종합진단척도(CSG)'를 사용하고 있다. 게임행동종합진단척도는 기존의 게임중독척도와 달리 게임이용의 역기능과 순기능을 모두 진단하는 척도로 3년에 걸친 연구 결과로 2010년에 발표되었다.

[Table 2] Adults Game-Immersion Annual Review : 2012~2016(%)

year online	2012	2013	2014	2015	2016
MGS	1.5	2.2	2.2	2.4	2.8
S-MGS	2.9	5.2	6.4	6.2	10.9
Normal	82.8	81.4	81.2	83.1	65.8
AGS	12.8	11.2	10.2	8.3	20.5
year pcbang	2012	2013	2014	2015	2016
MGS	2.0	5.3	2.7	2.7	3.7
S-MGS	11.7	11.3	5.7	6.0	6.3
Noraml	72.7	63.7	77.7	79.7	68.7
AGS	13.7	19.7	14.0	11.7	21.3

※ Reorganize the content of the <Game-Immersion Survey Report> in 2012~2016

게임의 역기능 이슈는 청소년의 과도한 게임이용으로부터 출발을 했는데, 보고서에 나타난 게임과몰입 추이를 보면 게임과몰입의 비중은 더 증가하지 않고, 게임선용군의 비중이 늘어나고 있다는 점에서 정책적 의의를 찾을 수 있다.

그동안 일반적으로 게임을 많이 하는 것이 게임 역기능의 우선적 문제로 지적을 하고 가능한 게임이용시간을 줄이는 조치들이 시행되기도 했다. 그런데 2017년 보고서의 내용을 보면 이러한 일반적 인식이 통념일 수 있다는 것을 보여 준다. 2017년 보고서에서 관련 내용을 정리해 보면 다음과 같다[16].

- ① 남학생이 여학생에 비해 과몰입군, 과몰입위험군도 다소 많지만, 또한 선용군도 많음
- ② 게임이용시간이 많을수록 과몰입군, 과몰입위험군이 많아지지만, 또한 선용군도 많아지고 있음
- ③ 게임을 많이 하는 시간대로 0시-6시(셋다운제 시간) 경우에 과몰입군, 과몰입위험군이 다른 시간대에 비해서 많지만, 또한 선용군도 이 시간대가 다른 시간대에 비해 많음
- ④ 게임이용 개수가 많을수록 과몰입군, 과몰입위험군이 많아지지만, 또한 선용군도 많아지고 있음
- ⑤ 부모의 게임이용 빈도가 많을수록 과몰입군, 과몰입위험군이 많아지지만, 또한 선용군도

많아지고 있음

- ⑥ 부모가 자녀의 게임이용을 인지하는 정도가 높을수록 선용군은 많아지고 있음

즉 게임을 많이 할수록 과몰입군과 과몰입위험군이 많아지지만, 게임선용군도 많아지고 있는 것이다¹⁶⁾. 이는 게임을 단지 많이 한다는 것이 게임 역기능의 직접적인 요인이라고 보기 어렵다는 것을 보여준다고 하겠다. 즉 게임의 역기능을 예방하기 위해 강제적 셋다운제와 같이 단순히 게임이용시간을 제한하거나 금지하는 것은 적절한 대안이 될 수 없음을 시사하는 것이라고 하겠다.

3.2 게임의 순기능은 사회적 가치를 획득했는가?

게임의 순기능 정책은 게임의 사회적 효용성을 증명하고, 게임의 순기능의 사회적 활용을 확대하는 것이다. 정책적으로 기능성게임, 게이미피케이션 개발 지원하고 있다. 또한 관련한 연구 및 연구모임도 많아지고 있다. 한국게임학회 내의 분과활동, 게임문화포럼의 활동 등이 대표적이라고 할 수 있고, 그 외에도 게임을 통한 또는 게임과 다른 영역과의 협력적 시도들도 많이 하고 있다. 이러한 시도들은 게임을 사회 제 영역에 적극적으로 활용하고 그 효과를 증명하려는 노력이라고 할 수 있다.

한편 2000년대 초반 기능성게임에 대한 관심을 시작으로 하여 2005년 특수목적형 게임 개발 지원 사업이란 이름으로 처음으로 정부 차원에서 기능성 게임 개발 지원 사업이 시작되었다. 이후 지역 진흥원에서도 관련 정책 사업들이 진행되었다. 2018년에도 한국콘텐츠진흥원에서는 9개의 기능성게임 제작 지원과 5개의 교육 게이미피케이션 지원 사업을 진행하고 있다[17]. 또한 한국게임학회논문을 통해 기능성게임 관련 논문이 2009년부터 현재까지 69건의 연구 논문이 발표되었다. 게임의 순기

16) 이러한 게임이용이란 측면에서 게이미용자에게 역기능과 순기능 동시적으로 영향을 미치는 것에 대해 향후 연구가 필요한 주제라고 하겠다.

능과 관련한 정책 사업과 연구 활동은 충분하지는 않더라도 지속적으로 진행되고 있다고 하겠다.

게임의 순기능 관련 활동이 많아지고 있는 만큼 사회적으로 순기능의 사회적 활용은 확산되었는가? 게임 순기능 정책 추진의 실적이 아니라 효과를 확인해 볼 수 있는 자료는 없다. 한국콘텐츠진흥원에서 발간된 보고서의 내용을 통해 추론해 볼 수 있다. 2011년부터 정부 차원의 기능성게임 제작에 47개 지원되었는데, 이 중에서 19개만 접근 가능한 것으로 나타났다[18]. 지원 대비 약 40% 정도 수준이다. 접근 가능하다는 것이 반드시 이용을 하고 있다는 것과 별개라는 것을 고려하면 실제 게임의 순기능 확산을 위해 지원되었던 기능성의 사회적 활용도는 더 낮을 것이라고 예상할 수 있다. 이는 게임 순기능 정책사업의 기대 효과와 괴리가 있다는 것을 단적으로 보여준다고 하겠다. 물론 과거와 비교하면 기능성게임에 대한 수요가 늘고 있고, 기능성게임 매출액 추정에서도 2013년 약 219억원에서 2014년 약 313억원으로 증가하고 있다[19]. 그럼에도 게임의 순기능에 대한 인식은 확산되었는지, 또한 이러한 순기능 효과를 통해 사회적으로 게임은 어떤 사회적 가치를 획득했는가에 대해서는 확인할 수 있는 것이 없다.

3.3 게임에 대한 사회적 인식은 개선되었나?

게임문화정책의 주요한 목적은 게임에 대한 사회적 인식 개선인데, 내용적으로는 부정적인 인식을 개선하고자 하는 것이다. 부정하지 않으면 긍정 하는 것이라고 단정할 수 없기에 부정적 인식의 개선이 긍정적 인식의 확대인가는 다소 모호할 수는 있다. 그렇다고 한다면 게임문화정책의 사회적 인식 개선은 게임에 대한 부정적인 인식을 줄이는 것이라고 하겠다. 그럼 게임에 대한 사회적 인식은 개선되고 있는가? 게임백서에 있는 조사 결과를 통해 게임에 대한 사회적 인식의 변화를 살펴본다.

2001년부터 발간된 게임백서에서 게임에 대한 사회적 인식을 확인할 수 있는 조사는 2009년까지이다. 2010년과 2011년 게임백서는 게임에 대한 견

해가 아니라 게임을 하는 것에 대한 주변의 반응에 대한 조사이다. 2012년부터는 게임이용자만을 대상으로 하고 있어서 게임에 대한 인식 변화를 확인할 수 있는 자료가 없다.

2002년부터 2009년까지의 게임에 대한 견해를 정리한 [Table 3]을 보면[20], 뚜렷하다고 하기는 어렵지만 2000년대 초반은 긍정적 견해가 부정적 견해보다 많지만, 중반 이후부터는 유사하거나 부정적 견해가 더 많은 것을 보여주고 있다. 그런데 2008년과 2009년 조사 결과가 극단적으로 대비되고 있다. 2008년에 부정적 견해가 17.2%로 전년에 비해 대폭 감소했는데, 2009년에는 부정적 견해가 가장 많은 49.0%로 나타난다. 2010년부터는 유사한 조사가 없어서 2008년과 2009년의 조사 결과가 어떤 경향을 보여주는 것인지 아닌지를 해석하기가 어렵다. 2008년 조사 결과를 예외로 한다면 2000년 중반부터 게임에 대한 부정적 인식이 점차로 높아지고 있는 것으로 볼 수 있다. 이러한 추이만을 본다면 게임에 대한 사회적 인식 개선이 이루어지고 있다고 보기 어렵다고 하겠다.

[Table 3] Opinion on game Annual Review : 2002~2009(%)

opinion year	Negative	Normal	Positive
2002	10.2%	55.9%	33.8%
2003	15.1%	61.0%	24.0%
2004	16.8%	37.2%	46.0%
2005	20.9%	42.5%	36.6%
2006	28.8%	41.4%	29.8%
2007	30.8%	43.0%	26.2%
2008	17.2%	47.8%	34.9%
2009	49.0%	37.1%	13.9%

※ Reorganize the content of the <Korea Game White Paper> in 2002~2009

여기서 부정적 인식이 증가하기 시작하는 2005년과 2006년에 무슨 일이 있었는가? 2004년 10월에 온라인게임이 청소년 수면권을 방해하기 때문에 심야시간 온라인게임 이용을 제한해야 한다는 이야기가 나왔고¹⁷⁾[21], 2005년에 현행 섯다운제와 유

사한 내용의 법안이 제출되었다[22]. 한편 아케이드게임에서 사행성이 논란이 되어 2005년에는 근절 대책이 발표되었다. 2006년 8월에 소위 ‘바다이야기’ 사태가 발생하여 사회적으로 큰 이슈가 되었다. 2005년과 2006년에 발생한 일련의 사건들은 게임에 대한 부정적 인식이 확산되는데 영향을 미쳤을 가능성이 높다고 하겠다.

그럼 게임이용자의 게임에 대한 인식은 어떻게? [Table 4]에서 2001년부터 2009년까지 온라인게임과 모바일게임이용자의 게임에 대한 견해를 정리했다[20]. 게임에 대한 인식과 태도는 게임이용자와 비이용자 간에 차이가 있다는 것이 일반적인 인식이다. 그러한 일반적 인식을 보여주듯이 2007년까지는 게임에 대해 긍정적 의견이 많다. 비중으로는 2004년 이후부터 긍정적 비율이 다소 감소하는 경향을 보이다 2008년과 2009년에 부정적 의견이 긍정적 의견을 압도하는 것을 보인다. 앞서 [Table 3]와 비교하면 2008년도 해석이 어려운 수치를 보여준다¹⁸⁾.

[Table 4] Opinion on game by platform user Annual Review : 2001~2009(%)

opinion year	Online			Mobile		
	Pos.	Nor.	Neg.	Pos.	Nor.	Neg.
2001	40.3	41.8	11.2	31.6	47.4	13.1
2002	35.3	53.1	11.6	30.4	60.7	8.9
2003	24.7	64.7	10.7	17.6	70.8	11.7
2004	62.6	31.3	6.2	61.6	35.9	2.6
2005	53.4	39.1	7.5	46.6	45.0	8.3
2006	42.2	43.2	14.5	43.6	33.9	22.6
2007	39.4	45.3	15.3	35.7	57.2	7.1
2008	11.6	29.5	59.0	5.6	25.4	69.1
2009	19.9	35.0	45.1	14.0	40.0	46.0

※ Reorganize the content of the <Korea Game White Paper> in 2002~2009

* Pos.=Positive / Nor.=Normal / Neg.=Negative

게임에 대한 전반적인 인식 조사는 2009년이 마지막이라서 이후의 현황이나 변화가 있는지를 확인할 만한 자료가 없다. 그런데 2016년과 2017년에는 게임이 자녀의 학업에 방해되는가에 대한 조사 결과가 있다[23]. 비록 단편적인 조사이긴 하지만 계

임에 대한 부정적 인식의 계기가 청소년이 학업에 집중할 수 없게 한다는 것이라는 점에서 게임에 대한 인식의 일면을 볼 수 있다. [Table 5]를 보면 게임이 자녀의 학업에 방해가 된다는 비율이 전체 응답자의 절반 이상으로, 게임에 대해 긍정적이지 않을 가능성이 높다고 하겠다.

[Table 5] Does the game interfere with your child's studies?

opinion year	Yes	Don't Know	No
2016	54.0	11.5	34.5
2017	51.7	16.6	31.7

※ Reorganize the content of the <Game Users Survey Report> in 2016~2017

게임에 대한 부정적 인식이 개선되고 있는가 라는 질문에 대해, 이러한 내용을 토대로 하면 전반적으로 부정적인 경향이 증가하고, 게임이용자도 부정적 인식이 증가해¹⁹⁾ 정책 기대와 달리 부정적인 인식 개선이 되고 있다고 보기 어렵다고 하겠다.

게임에 대한 부정적 인식이 개선되지 않은 상황에서도 현행 강제적 규제에 대해서는 다소 변화의 경향을 보이는 것으로 보여진다. 2014년 게임백서에는 게임에 대한 강제적 규제의 대표인 셋다운제에 대한 의견 조사 결과가 있다. 게임이용자를 대상으로 한 조사라 전반적인 의견은 아니지만 변화의 모습을 엿볼 수는 있다. [Table 6], [Table 7], [Table 8]은 셋다운제에 대한 조사 결과를 정리한 것이다 [24].

셋다운제는 게임이용에 대한 대표적인 규제이고,

17) 2004년에 청소년과 학부모 420명 대상으로 청소년 수면권 실태조사 결과가 발표되었다. 수면권 방해 요인으로 ‘학원 등 방과후 학습’이 45%로 1위, ‘게임’이 25.3%로 2위, ‘과도한 학교수업’이 24.8%로 3위로 조사되었다.

18) 일반적으로는 게임이용자가 비이용자에 비해 게임에 대해 더 긍정적이다. <표 3>와 <표 4>를 비교하면 2008년에는 게임이용자가 비이용자에 비해 게임에 대해 부정적 견해가 훨씬 많다는 것으로 해석해야 하는데, 이는 상식적 수준에서 이해가 어렵다고 하겠다.

19) 그대로 수용하면, 게임이용 유무가 게임에 대한 인식에 결정적인 영향을 미친다는 일반적인 인식에 대해 제고해야 할 것이라는 것을 보여준다고 하겠다.

특히 게임에 대해 사회적으로 부정적인 인식을 주는 제도로 알려져 있다. 결과를 보면 게임이용자들도 섯다운제와 같은 청소년의 게임이용에 대한 강제적 규제에 대해 완화로 개선되기 보다는 현행 유지나 강화하는 의견이 더 많다. 그 가운데서 아직 3년간의 데이터만 있어서 확정적으로 보기는 어렵지만, 완화에 대한 비율이 점차로 증가하고 있다²⁰⁾. 섯다운제에 대한 완화 의견이 증가하고 있다는 것이 곧바로 게임에 대한 부정적 인식이 개선되었다는 것을 보여주는 것이고 하기에 다소 무리가 있다. 그렇지만 청소년의 게임이용 규제에 대해 완화해야 한다는 의견이 증가하는 것은 간접적으로 게임이용에 대한 부정적 인식이 다소 개선될 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

[Table 6] Shutdown time limit : 2014~2016(%)

year \ opinion	ease	keep current	strengthen
2014	28.5	26.5	45.0
2015	30.9	28.5	40.6
2016	42.3	29.2	28.4

※ Reorganize the content of the <Korea Game White Paper> in 2014~2016

[Table 7] Age restriction using shutdown : 2014~2016(%)

year \ opinion	ease	keep current	strengthen
2014	21.8	29.4	48.8
2015	23.7	28.7	47.6
2016	35.2	30.6	34.2

※ Reorganize the content of the <Korea Game White Paper> in 2014~2016

[Table 8] The need for an optional shutdown : 2014~2016(%)

year \ opinion	Need	Normal	No Need
2014	64.5	19.7	15.8
2015	61.3	24.2	14.5
2016	63.8	14.4	21.9

※ Reorganize the content of the <Korea Game White Paper> in 2014~2016

사회적으로 게임에 대한 인식의 변화를 확인할 수 있는 데이터는 2009년을 마지막으로 하고 있으며, 그 이후 유사한 내용의 데이터는 게임백서에 없다. 별도로 발간되는 게임이용자 실태조사 보고서는 게임백서의 게임이용자 부분과 그 내용이 중복되고 있다. 결국 게임문화정책의 핵심 목표인 게임에 대한 사회적 인식 개선을 고려할 수 있는 최소한의 데이터가 미흡해서 정책적 효과를 확인하기 어렵다. 정책 수립에 필요한 기초적인 데이터의 미흡은 게임문화정책을 설계함에 있어서 약점이 될 수 있다.

4. 게임문화정책에 대한 제언

지금까지 게임문화정책은 매우 다양한 정책사업을 지속적으로 해왔는데, 정책 추진 실적은 있으나 목적하는 바에 대한 정책적 효과에 대한 것은 상대적으로 미흡했다고 할 수 있다. 그렇다고 게임문화정책이 그동안 잘못 해왔다고 평가하는 것은 적절하지 않을 것이다. 정책은 필요에 의해 제기되고, 추진 과정에서 정책 실행에 대한 피드백을 통해 정책의 방향과 내용을 조정해 나간다. 게임문화정책이 시작될 당시 사회로부터 문제제기가 있었고, 그에 대응하는 내용으로 설계되었다. 문제라고 한다면 15년 전의 게임문화정책의 기본 틀이 여전히 유지되고 있다는 것이다. 더 정확히 말하면 정책의 기본 틀이 유지되는 것이 적절한 것인지 조정을 해야 하는 것인지에 대한 피드백이 미흡한 것이 문제라고 하겠다. 여기서는 게임문화정책에서 고려해야 할 점을 정리해보자 한다.

4.1 기초 데이터 수집 및 분석

정책 수립의 시작이 현황에 대한 기초 데이터라고 한다면, 게임문화정책은 앞서 살펴보았듯이 정책 효과를 검토할 수 있는 기초 데이터가 매우 미흡하다.

20) 섯다운제가 시행된 2011년부터 2013년까지 섯다운제에 대한 평가 연구에서도 일반인의 섯다운제에 대한 부정적 의견이 증가하는 것으로 나타났다²⁵⁾.

정책 초기에는 부족하더라도 관련한 기초 조사가 있었지만 중간에 중단이 되었다. 2012년부터는 과몰입에 대한 조사 결과만 있다. 이는 어떤 측면에서는 게임문화정책이 과몰입 대책에 집중하는 정책적 변화라고도 볼 수 있지만, 게임에 대한 부정적 인식의 개선을 여전히 견지하고 있다면 과몰입 관련 데이터는 게임문화정책에 필요한 데이터로서는 일부이다.

매년 전국민을 대상으로 조사가 이루어지고 있기 때문에 정책 효과를 검토할 수 있는 기초 데이터를 확보하기 위해 별도의 조사를 할 필요도 없다. 기초 데이터에 대한 질문을 추가하여 조사하고, 이를 지속적으로 유지하는 것이 필요하다. 더 나아가서는 그러한 기초 데이터를 개방하여 많은 연구자들이 그 데이터를 활용한 다양한 연구가 가능할 수 있는 환경을 조성하는 것이 필요하다.

한편 또 다른 기초 데이터가 오랫동안 축적되어 있는데 전혀 활용하지 못하는 것이 있다. 정부와 게임업체가 지원하고 있는 상담, 치료센터의 상담일지가 그것이다. 게임이용에서의 문제적 발생과 관련하여 게임이용자의 생생한 기록이 담겨있는 원초적 자료라고 할 수 있다. 상당 기간 동안 지원하고 있기 때문에 상담일지의 양도 상당할 것이다. 상담일지를 데이터로서 접근하여 분석할 수 있으면, 문제적 게임이용에 대한 다양한 사례와 요인들을 파악할 수 있고, 또한 문제적 게임이용의 변화에 대해서도 파악할 수 있을 것이다. 기초 데이터로서 충분한 역할을 할 수 있다. 그런데 개인정보 보호의 이유로 접근과 활용이 불가능 하다²¹⁾. 의학계에서 환자에 대한 치료 과정 등에 대한 연구 발표가 있다는 점을 보면, 상담일지를 데이터로 접근할 수 있는 방법이 없지는 않을 것으로 볼 수 있다. 정부는 이처럼 직접 수행하지 않더라도 기초 데이터를 확보할 수 있는 방안에 대해 보다 적극적으로 검토할 필요가 있다.

4.2 정책 사업에 대한 사후 관리

정책의 효과를 검토하기 위해서는 지원 사업의 실적만으로는 부족하다. 게다가 교육과 같은 문화적

효과는 일반 게임 제작 지원하고 시장에서 바로 확인이 되는 산업적 효과에 비해 더 오랜 시간을 필요로 한다. 그런 점에서 게임문화정책의 정책 사업별 사이클은 정책 집행으로 끝나는 것이 아니라 사업 집행 이후 추적과 관찰이 필요한 일종의 사후관리 기간을 사이클에 포함하는 것을 고려할 필요가 있다.

게임에 대한 인식 개선을 위한 교육 사업은 교육 대상의 범위를 확장하여 실시하는 것도 필요하지만, 교육 이후 참가자의 일상생활에서 교육 내용이 반영되고 있는가도 중요하다. 교육의 효과는 교육 실시가 전제되어야 하지만 교육 이후의 과정에서 나타나기 때문이다. 그렇다면 교육 대상자를 대상으로 게임 인식에 대한 설문조사를 할 경우에, 교육이 실시되는 기간에 조사도 필요하겠지만 교육 이후 일정 기간이 지난 후에 조사하는 것이 데이터로서 더 의미가 있다고 하겠다.

또한 기능성게임 개발 지원을 통해 게임의 순기능 확산을 의도하고 있는데, 지속적으로 개발 지원을 하는 것도 필요하지만 개발 지원에서 끝나는 것으로는 정책 의도대로 되고 있는지를 알 수가 없다. 기능성게임 개발 지원은 순기능 확산의 계기일 뿐이지 그것 자체가 순기능 확산은 아니다. 순기능 확산이란 정책 효과를 검토하기 위해서는 개발 이후의 과정에 대한 정책적 고려가 있어야 한다. 즉 개발된 기능성게임이 어느 정도 사회적으로 확산되고 있는지, 또 그러한 개발 지원을 통해 기능성게임에 대한 개발이 확산되고 있는지 등에 대한 정책 추진의 사후 관리가 되어야 할 것이다.

4.3 게임문화에 대한 근본적 질문

게임문화정책을 검토할 때 한번쯤 고려해야 할 것은 게임문화가 무엇인가에 대한 것이라고 하겠다. 이러한 근본적인 질문은 현재의 문제점을 파악하는데 유용하다.

“게임은 문화다”, “문화로서의 게임”, “게임의 문

21) 필자가 상담일지에 대한 분석을 하기 위해 상담일지를 활용할 수 있을지를 문의를 한 적이 있는데, 개인정보보호의 이유로 거부된 적이 있다.

화적 가치” 등 게임문화와 연관되어 있는 표현들을 많이 하고, 게임문화가 법률에서 명기되어 있을 정도로 이제는 매우 익숙하지만, 정작 게임문화를 무엇으로 정의하는가에 대한 것은 찾아보기 어렵다. 문화라는 것을 명료하게 정의하기 어렵다는 점도 한몫을 한다고 하겠다.

일반적으로 문화라는 용어에 대해 대체로 긍정적으로 수용하는 경향이 있으나 문화를 양식, 태도, 관계로 본다면 문화는 긍정과 부정이란 어떤 특정한 가치를 전제하고 있는 것은 아니라고 할 수도 있다. 그럼에도 ‘건전한’ 게임문화라는 표현에서 볼 수 있듯이 게임문화에 가치 규정을 한 적이 있다. 게임관련 전시회명을 ‘Good Game’이라고 한 적도 있다. 물론 정부 정책이 불건한 게임문화를 조성하고, 나쁜 게임을 육성할 수는 없다. 그럼에도 불구하고 게임문화를 가치의 위계로 구분하거나 특정 대상에 대해 배제 하는 것을 전제하는 것은 게임 문화는 이러해야 한다는 당위론적으로 규정하는 우를 범할 수 있다. 문화가 그렇듯 게임문화도 특정한 방향으로 고착된 무엇이라고 규정할 수는 없는 것이다. 이런 점에서 게임문화정책은 게임문화와 관련되는 다양한 현상과 담론을 통해 다시 질문을 하는 것이 필요하다고 하겠다. ‘게임문화는 무엇이라고 할 수 있는가?’, ‘게임문화의 현상은 어디인가?’, ‘게임문화정책에서 포괄해야 하는 범위와 내용은 무엇인가?’ 등과 같은 질문이 필요한 것이다.

이처럼 게임문화에 대한 근본적 질문과 관련하여 그동안 주의깊게 관심을 두지 않았던 것에 대한 관심을 기울이는 것도 필요하다. 일반적으로 의식이나 태도에 대해 보통이란 응답은 주목받는 의견이 아니다. 그런데 그동안 게임에 대해 역기능/순기능, 부정적/긍정적이라는 대립적 관점 보다는 이제는 역기능도, 순기능도 아닌 보통의 응답에 대해 관심을 가질 필요가 있을 것이다. 기능성게임과 같은 특정한 목적을 주된 내용을 하는 게임이 아니라면 게임을 하는 것이 반드시 특정한 역량을 키워야 하는 것은 아닐 것이다. 게임이용을 통해 리더십이 생기고, 창의성이 높아질 수 있다는 것은 분명 긍정적으

로 수용할 것이지만, 그렇다고 모든 게임이 그래야 하는 것은 아니다. 또한 그것을 목적으로 게임을 하는 것도 아니다. 게임이용에서 특정한 역량 향상을 지나치게 강조하다 보면 자칫 게임이 다른 무엇을 증명하기 위한 도구가 될 수 있다. 게임의 도구화는 게임문화가 아닐 것이다. 그리고 게임문화는 게임산업 진흥을 위한 도구가 돼서도 안 된다. 게임이용에서 그저 보통의 게임이용자들이 거의 대부분이고 결국 이들이 게임문화를 형성하는 토대라고 한다면, 이제는 보통의 게임이용자에게도 관심을 기울여도 될 것이다. 여가문화 활동이 특정한 목적을 전제하는 활동이 아니라면 그리고 여가문화 활동으로서 게임문화를 지향한다면 게임문화의 보편성에 대한 관심을 고려해야 할 것이다.

4.4 게임문화 형성의 주체 설정

게임문화의 주체는 기본적으로 게임이용자인데, 게임문화에서 게임이라는 것은 구별적인 특정한 가치를 드러내는 것이 아니라면 게임문화는 게임(이용)이라는 매개물(매개적 행위)과 관련한 제반의 활동, 태도, 인식 등의 복합적인 것이라고 할 수 있을 것이다. 이런 측면에서 게임문화에서 게임이용자는 핵심 주체라고 하겠다. 그러면 게임문화 형성에서 게임이용자만을 주체로 설정하는 것이 적절한 것일까?

게임문화정책의 계기가 청소년의 게임이용에 대한 문제 제기로부터 시작되었다는 것은 학부모라는 청소년 게임이용자와 특별한 관계를 맺고 있는 게임 비이용자가 있다는 것을 고려하게 한다. 게임에 대한 경험 유무가 게임에 대한 인식에 주요한 영향을 미친다는 일반적인 인식 하에 게임 비이용자인 학부모가 게임에 대한 경험이 없기 때문에 게임의 긍정적인 측면을 무시한다고 여겼다²²⁾. 즉 학

22) 게임에 대해 부정적인 의견을 피력하는 사람들(지식인 포함) 중에서 ‘나는 게임은 잘 모르는데 나쁜 것 같다’라는 이야기를 서슴없이 하는 경우가 많았다. 이는 ‘나는 영화를 보지 않는데 영화는 나쁜 것 같다’라는 것과 같은 말인데, 게임 이외의 다른 장르에 대해서는 이렇게 말하는 것은 부끄러운 행위라고 자각을 하지만 게임에 대해서는 그러지 않는다.

부모는 게임문화 형성의 주체가 아니라 게임문화 형성을 방해하는 외부인이고, 그렇기 때문에 교육을 통해 게임계몽을 해야 하는 대상으로 설정이 된다. 물론 게임을 하지 않은 학부모가 게임을 경험하면 게임에 대한 인식이나 자녀의 게임이용에 대한 태도가 변할 수 있기 때문에 학부모를 대상으로 하는 교육을 하는 것은 필요하다.

그런데 게임에 대한 인식이 연령이나 경험 유무가 아니라 관계에 더 큰 영향을 받을 수도 있다²³⁾. 그리고 온라인게임의 역사가 거의 20년이 되고 있다. 이는 온라인게임 초기에 10대인 청소년 게임이용자가 30대인 성인이고, 학부모라는 사회적 위치에 있을 수 있다는 것이다²⁴⁾. 이는 학부모의 게임에 대한 부정적 인식의 토대가 게임경험의 유무나 게임에 대해 무지한 것이 아닐 수 있다는 것이다. 이는 학부모를 게임계몽의 대상으로 설정하기 보다는 게임문화 형성의 하나의 주체로서 설정하여 게임문화정책에서 포용하는 것이 필요하다는 것을 의미한다고 하겠다.

마지막으로 2005년에 학부모와 교사를 대상으로 한 조사 결과의 내용을 살펴보려고 한다²⁵⁾[26]. 2005년은 게임에 대한 사회적 이슈가 이미 있었고, 그에 따라 게임문화정책이 수립되었던 시기이다. 조사 결과의 일부를 정리하면 다음과 같다.

- ① 게임이 자녀의 일상생활에 지장을 주는가? ‘지장을 준다’ 18.3%(그렇다 16.2%, 매우 그렇다 2.1%) / ‘지장을 주지 않는다’ 53.6%(그렇지 않다 41.7%, 전혀 그렇지 않다 11.9%)
- ② 게임 때문에 자녀와 갈등이 있는가? ‘자주 겪고 있다’ 21.5%. 남성보다는 여성, 30대 보다는 40대가 자녀의 게임이용으로 갈등 겪고 있는 빈도가 높음
- ③ 자녀가 심각한 게임몰입이라면 어떻게 대처하겠는가? ‘게임내용을 살펴보고 부모와 함께 해결하는 방법을 찾아 보겠다’ 57.9%, ‘강제력을 동원해서라도 게임을 못하게 한다’ 18.8%
- ④ 게임 교육 담당주체로 ‘가정’ 54.9%

- ⑤ 게임이 청소년 놀이문화라고 생각하는가? ‘그렇다’ 약 36%, ‘그렇지 않다’ 약20%, 42.5%가 중립적인 답변

위의 조사 결과와 섯다운제와 같은 강력한 강제적 규제가 시행되고 있는 현재를 비교하면 큰 괴리가 있다. 게임에 대해 보수적이고 부정적일 것이라는 기성세대인 학부모와 교사가 위의 조사 결과로 보면 게임문화 형성에서 동반자 관계로 설정될 수 있지 않았을까? 또는 게임과 관련한 갈등 구조가 중층구조인데 이를 이분법적 대립 구조로 단순화 한 것은 아닐까?

5. 결 론

청소년의 게임이용에 대한 문제적 이슈가 제기 된 게임문화정책이 추진된 지도 근 15년에 가깝다. 본고는 그러한 게임문화정책이 기대했던 만큼 정책 효과를 확인할 수 있는가에 대한 문제의 식으로부터 출발하여 게임문화정책에서 고려해야 할 것에 대해 제언을 하였다. 게임문화정책이 수립되고 지속적으로 추진되고 있는 것은 그 자체로 의미가 있는 정책 행위이다. 다만 행위 자체가 효

- 23) 필자가 섯다운제 1년이 되는 시기에 모니터 활동을 하는 대학생들과 간담회를 한 적이 있다. 이 대학생들은 게임플레이가 매우 능숙한 게임이용자들 이다. 게임이용자일 때와 모니터를 하는 관리자일 때 게임에 대해 매우 상반된 입장을 보였다. 즉 게임에 대해 긍정적인 능숙한 게임이용자라고 하더라도 관리자의 입장이 될 때는 게임에 대해 부정적이거나 보수적인 태도를 취하는 것이었다. 하나의 경험 사례이지만 게임에 대한 인식은 개인의 관계망 속 위치에 따라 변경될 수 있다는 것을 보여준다.
- 24) 한국에서 컴퓨터게임의 시작이 70년대 말인데, 70년대 말, 80년대 초에 전자오락실을 다니던 10대 청소년은 지금 40대 후반에서 50대 초반이 되었다. 이를 고려하면 게임에 대해 부정적인 의견을 보이는 학부모 중에 게임이용 경험이 있는 학부모도 있을 수 있다는 것이다. 다만 그 비중을 확인할 수 있는 자료가 없어 영향의 정도는 알 수가 없다.
- 25) 청소년 게임이용에 대한 교사, 학부모 인식조사 결과로 2005년 6월에 조사되었고, 대상자는 2005 교육인적자원혁신박람회장에 온 교사 및 학부모 2,477명 이다.

과는 아니라는 점이다. 게임문화정책이 자기 목적성에 좀 더 근접하기 위해서는 초기에 설정되어 지속되고 있는 게임문화정책에 대해 반성적 검토가 필요하다고 하겠다²⁶⁾.

게임이 과거에 비해 주요한 여가활동으로 여겨질 만큼 대중화되었다. 대중화 되었다는 것이 곧 게임에 대해 수용적인 태도를 갖는다고 할 수 없을 것이다. 게임이 학업을 방해하는 요인으로 여전히 인식되는 한에서는 학부모는 게임을 긍정적으로 보기 어려울 것이기 때문이다. 이는 게임의 대중화가 게임이 사회적으로 부각되었다는 것이고 게임의 문제가 대중화되었다는 것이지 게임의 문화화가 아니라는 것을 의미하는 것이라고 하겠다.

앞으로는 게임문화정책에서 인구학적 변동을 고려해야 할 시기가 되었다. 자녀가 중고등학생인 학부모의 연령대가 보통 40대 중반에서 50대 초반이라고 하면, 2000년대 초반에 게임이용자의 주류인 청소년(대학생 포함)이 중고등학생 학부모가 되는 시기는 2020년 이후가 될 것으로 예상할 수 있다. 과연 청소년기에 게임을 즐긴 이용자가 학부모가 되어서도 게임을 대한 수용적 태도를 유지할 것인가? 한편 청소년 인구는 지속적으로 감소하고 있다. 앞으로도 청소년이 게임이용자에서 주류층을 유지할 수 있을까? 시간이 흘렀고 그만큼 사회적 상황도 변하고 있다. 게임문화정책에서 고려해야 할 변수는 늘 새롭게 등장한다.

REFERENCES

- [1] Korea Creative Content Agency, 2017 Quarter 4 and Yearly Content Industry Trends Analysis Report(Game Industry), Korea Creative Content Agency, 2018. 5.
 - [2] Korean Film Council, [Press Releases] 2017 Korean Film Industry Closing Announcement, 2018. 2. 12.
 - [3] Lim Young Tak, Last year, the game industry grew 12.4% year-on-year...Total content exports accounted for 56%, Gamezine, 2018. 5. 15. <http://gamezin.co.kr/news/articleView.html?idxno=201800309305>
 - [4] Ministry of Culture and Tourism, 2005 Korea Game White Paper / 2006 Korea Game White Paper, Ministry of Culture and Tourism, 2005, 2006
 - [5] DeMaria, R. & Wilson, J. L., High Score!: The Illustrated History of Electronic Games, 2001
 - [6] Soon Ki Kim, [Year round planning] Let's create a sound game culture : prologue, The Games, 2006. 01. 20. <http://www.thegames.co.kr/news/articleView.html?idxno=118705>
 - [7] Ministry of Culture and Tourism, Five-year plan of game industry promotion 2003~2007, 2003. Ministry of Culture, Sports and Tourism, Mid-to-long term plan of game industry promotion 2008~2012 : the second revolution, 2008, Ministry of Culture, Sports and Tourism, Mid-to-long term plan of game industry promotion 2015~2019, 2014
 - [8] Ministry of Culture and Tourism, Planning to strengthen sound game culture-Preventing the dysfunction of the game., 2005. Ministry of Culture, Sports and Tourism, Game and immersion prevention and resolution measures(briefing), 2010. Private-public joint, Game culture promotion plan of communication and sympathy 2016~2020, 2016
 - [9] Ministry of Culture and Tourism, Mid-term vision of e-sports development , 2004 /. Ministry of Culture, Sports and Tourism, e-sports mid-long term development plan, 2010
 - [10] Eun Ji Ko, 2015 Health Game Culture Family Camp, 2015. 9. 1. Jeon Ju Daily Newspaper, <http://www.jjmaeil.com/news/view.asp?idx=34711>
 - [11] GAME INDUSTRY PROMOTION ACT, <http://www.law.go.kr/engLsSc.do?tabMenuId=tab45&query=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85#>
 - [12] Young Su Kim, Na Young Kim, Sung Hyun Cho, A Study on the Positive Impact of a Persuasive Game and Its Potential for Social Change Literacy, Journal of Korea Game Society 2014 14(1), Korea Game
- 26) 최근 관련 전문가에 대한 조사를 통해 게임정책에 대한 점수를 주었는데, 게임 정책 규제 개혁(45점), 해외 시장 대응(43점), 부정적 인식 개선(39점)으로 게임문화정책은 가장 낮은 점수이다²⁷⁾.

- Society, pp.39-48,
- [13] Korea Creative Content Agency, 2014 Game User Survey Report, 2014, Korea Creative Content Agency, p.151
- [14] Korea Creative Content Agency, 2012~2017 Game-Immersion Survey Report, Korea Creative Content Agency
- [15] Korea Creative Content Agency, 2012~2016 Game-Immersion Survey Report, Korea Creative Content Agency
- [16] Korea Creative Content Agency, 2017 Game-Immersion Survey Report, 2017, Korea Creative Content Agency
- [17] Korea Creative Content Agency, 2018 Functional game production & Education Gamification support selection result guide, Korea Creative Content Agency. <http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000137/1835835.do?menuNo=200827>, <http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000137/1836374.do?menuNo=200827¬icevent=Y>
- [18] Korea Creative Content Agency, Functional Game Performance Analysis and Activation Plan, 2018
- [19] Korea Creative Content Agency, 2015 Domestic Functional Game Business and Demand Agency Survey Report, 2015
- [20] Ministry of Culture and Tourism, 2002~2009 Korea Game White Paper, Ministry of Culture and Tourism
- [21] Geun Hyoung Lee, "Lack of sleep due to games" One out of four youths, Digital Times, 2004. 10. 19. http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2004101902011217661001
- [22] Dong Jun Jang, Geon Ho Keun, Youth late night game 'shutdown' promotion, Electronic Times, 2008. 7. 31. <http://www.etnews.com/200807300189>
- [23] Korea Creative Content Agency, 2016~2017 Game Users Survey Report, Korea Creative Content Agency
- [24] Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2014~2016 Korea Game White Paper, Ministry of Culture, Sports and Tourism
- [25] Seong Rak Choi, Sun Bok Seo, Study on the Perception Changes of Shut down Policy, Journal of Korea Game Society 2014 14(1), Korea Game Society, pp.69-80
- [26] Korea Game Development & Promotion Institute, Teacher and parent awareness survey results on

- youth game use, 2005, Korea Game Development & Promotion Institute(inner report)
- [27] Sun Young Ha, 'Game Addiction=Disease' stigma concerns... Game industry dying taste, Jung Ang Il Bo, 2018. 10. 16. <https://news.joins.com/article/23046239>



김민규 (Kim, Min Kyu)

약력 : 2002 고려대학교 사회학 박사
(Ph.D. 문화사회학전공)
2003-2009 한국게임산업진흥원 본부장·팀장
2009-2010 한국콘텐츠진흥원 팀장
2010- 아주대학교 문화콘텐츠학과 조교수
2011- 아주대학교 문화콘텐츠연구센터 센터장

관심분야 : 문화산업 정책, 게임콘텐츠 및 산업 비즈니스 연구, 인터랙티브 콘텐츠 및 테크놀로지, 문화산업 노동환경

