

국내 게임 연구의 주제와 방법에 대한 메타 분석: 언론학, 청소년학, 심리학 분야 학술 논문을 중심으로

이숙정

중앙대학교 미디어커뮤니케이션학부

sjleecom@cau.ac.kr

A Meta-Analysis on Theme and Methodology of Game Studies in the
Fields of Media Studies, Youth Studies, and Psychology

Sook-Jung Lee

Dept. of Media & Communication, Chung-Ang University

요 약

본 연구는 국내 게임 연구가 어떤 방향으로 진행되고 있는지를 파악하기 위해, 언론학, 심리학, 청소년학 분야 학술지에 게재된 게임 관련 논문 총 89편을 분석했다. 언론학(미디어학) 분야 연구들은 게임 이용과 경험, 효과, 중독, 규제, 제작 기술, 공간, 담론, 통치성, 노동 등 다양한 주제로 게임을 탐구하고 있었다. 반면 청소년학과 심리학 분야 연구는 게임 중독과 게임 이용의 부정적 효과에 편중되어 있었다. 연구 방법 측면에서 언론학 분야 연구는 설문조사, 실험 연구, 심층인터뷰, 참여관찰, 데이터 크롤링 등을, 청소년학 분야 연구는 설문조사를, 심리학 분야 연구는 설문조사와 실험연구를 주로 활용하고 있었다.

ABSTRACT

This study examined the themes and methodologies of 89 game studies published in the fields of media studies, youth studies, and psychology. Youth studies and psychology have mainly covered the theme of game addiction and negative effects. Game research in media studies have covered game use and experience, effects, addiction, regulation, game production, game space, discourse, governmental mechanism, game play as labour, etc. Game research in the fields of youth studies and psychology have mainly relied on surveys and experimental design. Game research in media studies included survey, experimental design, in-depth interviews, participatory observation, data crawling, etc.

Keywords : Game studies(게임 연구), Meta analysis(메타 분석), Game addiction(게임 중독)

Received: Nov. 20. 2021 Revised: Dec. 14. 2021
Accepted: Dec. 25. 2021
Corresponding Author: Sook-Jung Lee(Chung-Ang University)
E-mail: sjleecom@cau.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. 서론

“가정 황폐화 주범... ‘노력’만으론 못 고친다”[1]라는 언론 보도에는 게임을 사회의 해악으로 보는 시각이 잘 드러난다. 이 보도는 초등학교 자녀가 부모 몰래 게임을 하는 등 ‘중독된 듯한 모습’을 보이기 시작하고 ‘중독 증세’가 심해지고 있어 부모가 자녀 훈육에 고민이 많다는 내용을 담고 있다. 일상에서 흔히 듣게 되는 부모의 걱정을 그대로 전달하는 내용이지만 기사 제목에는 게임을 가정 황폐화의 원인으로 단정하는 표현이 들어 있다. 이는 선행 연구들에서 밝혀진 게임 이용과 관련된 언론 보도의 전형적인 예[2,3]로 볼 수 있다.

게임에 대한 일련의 언론 보도는 게임에 대한 사회적 담론을 형성한다[2,3,5]. 언론 보도는 게임에 대한 일반 사람들의 인식에 영향을 주고 학자들의 연구 주제 선정에도 영향을 줌으로써 게임에 대한 지배적인 담론을 유지시킨다. 나아가 언론은 학술적 연구 결과를 보도의 근거로 활용함으로써 게임에 대한 사회적 담론을 더 공고히 한다. 즉 게임에 대한 사회적 담론은 언론 보도와 학술 연구가 서로 궤를 같이 하면서 재생산되고 있는 것이다.

게임에 관한 학술 연구가 게임의 부정적인 영향을 중심으로 진행되었다는 점은 게임 연구를 메타 분석한 선행 연구에서 잘 드러난다[6,7]. 이는 특히 청소년 게임 이용자일 때 더욱 그러하다. 예컨대, 청소년 게임 이용자에 관한 학술 연구를 메타 분석한 이강진[7]의 연구에 따르면, 분석 논문의 59.7%가 게임을 원인으로 가정하고 게임의 긍정적 또는 부정적 영향을 살펴보고 있었고, 그 중 92.7%가 게임의 부정적 영향을 다루고 있는 것으로 나타났다.

그러나 게임을 사회적 해악으로 보는 효과 담론만 존재하는 것은 아니다. 게임 담론 지형을 분석한 방희경·원용진·김희경 연구[8]는 산업 담론과 효과 담론이 주류 담론을 형성하는 한편, 인문학적 관점에서 게임의 서사를 분석하거나 게임 행위자의 유희적 놀이와 경험에 관심을 갖는 연구들도 진행되

었음을 밝히고 있다. 이러한 연구들은 비록 소수이지만 게임을 부의 창출로 보는 관점이나 사회적 해악으로 보는 관점에 대한 대안적 관점을 제시한다.

2019년 세계보건기구가 게임 이용 장애를 새로운 질병 코드로 등록하기로 결정한 이후, 국내에서도 이와 관련하여 게임 산업 담론과 효과 담론이 충돌하는 양상을 보인다[3,4]. 세계보건기구의 결정을 지지하는 근거로 또는 결정을 반대하는 근거로 학술적 연구는 활용되고 있다[2]. 이러한 상황에서 본 연구는 국내 게임 연구들을 종합적으로 검토해보고자 한다. 게임 연구의 주제와 연구 방법을 면밀히 검토해봄으로써 학술 연구가 게임에 대한 담론과 정책 결정 방향에 어떤 영향을 줄 것인지를 예견해 보고자 한다.

2. 게임 연구의 동향을 분석한 선행 연구

게임에 대한 학술 논문의 동향을 분석한 선행 연구 중 가장 포괄적으로 접근한 연구는 2010년에 발표된 논문[9]이다. 이 선행 연구는 1970년대부터 2010년 3월까지 전 학술 분야에 게재된 연구 논문 총 601편을 메타 분석하였다. 메타 분석 결과에 따르면, 전체 학문 분야 중, 사회과학 분야 학술지에서 게임 관련 연구가 가장 많이 게재되었고, 그 다음으로 공학 분야, 예술·체육 분야 순으로 나타났다. 연구 주제로는 게임 제작과 관련된 연구가 가장 많은 비중을 차지했다. 게임 제작 다음으로는 게임의 효과 및 영향에 관한 연구가 많았는데, 이 연구 주제는 2005년을 전후로 그 편수가 증가하는 추세를 보였다. 이는 2004년 10월 청소년보호위원회와 시민단체가 섯다운제 입법을 촉구하면서 시작된 사회적 논란을 반영한 것으로 볼 수 있다. 게임의 효과 및 영향에 관한 연구는 중독, 몰입, 폭력, 윤리 등 부정적인 측면의 논의가 주를 이뤘고 특히 중독에 관한 연구가 절반을 넘는 것으로 나타났다. 게임 관련 법과 정책에 관한 연구도 있었으나 편수가 많지 않았고 섯다운제가 도입된 이후 2006년에 두 배로 증가한 것으로 나타났다. 게임 문화에 관한 연구

는 가장 낮은 비율을 보였다.

인문사회 분야 학술지만을 대상으로 학술 연구의 동향을 분석한 또 다른 연구[6]는 2000년부터 2010년까지의 게재된 272편을 분석하였다. 인문사회 분야에서의 게임 연구는 게임 효과를 다루는 연구가 36.8%로 가장 많았고, 게임이 기술적·경제적·제도적 차원에서 어떻게 개선될 수 있는지를 모색한 연구(26.5%), 게임 이용 및 이용자에 대한 이해를 도모하기 위한 연구(19.5%), 게임 자체를 탐색한 연구(15.4%) 등이 있었다. 게임 효과를 다룬 연구에는 몰입이나 중독을 다루는 연구가 약 70% 정도였다. 이에 대해 연구자는 게임에 관한 학술적 논의가 게임이라는 새로운 미디어 혹은 새로운 텍스트의 특징을 진지하게 탐구하기 전에 게임이 미치는 개인적·사회적 효과와 게임의 문제를 개선하기 위한 방안에 먼저 주목함으로써 게임 연구가 게임학의 체계화와 발전에 크게 기여하지 못하고 있음을 지적하였다.

2010년 이후 게임 연구를 종합적으로 분석한 연구는 없었으나, 최근에 특정 연령대 게임 이용자를 대상으로 하는 학술 논문들을 분석한 메타 연구가 발표되고 있다. 영유아의 게임 이용에 대한 연구 동향[10], 청소년 게임 이용자에 대한 연구 동향[7], 노인층 대상 게임 연구 동향 분석[11] 등이다.

이 중 2010년부터 2020년 4월까지 청소년 게임 이용자에 대한 연구 동향을 살펴본 연구에 따르면 [7], 청소년 관련 게임 연구는 청소년의 개인 성향과 게임 이용의 부정적인 결과에 편중되어 있었다. 개인 특성에 주목한 연구들은 주로 이용자의 공격성이나 불안 등 심리적 정서와 중독 간의 관계를 살펴보고 있었다. 가족 요인에 주목한 연구는 부모 학력, 부모와 자녀 간의 의사소통 방식, 부모의 게임 중재 방식이 게임 이용의 보호 요인으로 작용한다는 점에 초점을 두고 있었다. 학교 및 또래 요인을 중점적으로 살펴본 연구는 학업성취나 대인관계가 게임 이용에 미치는 영향을 살펴봤는데 연구 결과들이 상충되는 것으로 나타났다. 제도적 요인을 다루는 연구는 등급분류, 게임의 역기능과 사행성에

대한 규제 정책, 산업성장 진흥 정책 등을 포함했다. 이는 청소년 게임 이용자를 대상으로 하는 국내 게임 연구에 여전히 효과 담론 및 규제 담론이 우세함을 보여준다.

노인 대상 게임 연구들을 분석한 장예빛[11] 연구를 보면, 청소년 게임 연구에 비해 분석 대상 논문 편수가 적은 것을 알 수 있다. 노인 대상 게임 연구는 노인을 위한 기능성 게임 개발에 관한 연구, 게임의 치료 효과에 관한 연구, 노년층의 게임 이용 수요와 정책 제언에 관한 연구를 포함했다. 기능성 게임 개발 연구에서는 노인의 체력 향상과 인지 능력 향상을 위한 게임 개발을 주로 다루고 있었고, 게임 효과성 연구에서는 게임이 노인의 우울증 감소와 자아존중감 향상 등 정신 건강에 긍정적인 영향을 미친다는 결과를 보고하는 것으로 나타났다.

이처럼 선행 연구들은 청소년 대상 게임 연구의 경우 게임의 부정적 효과에, 노인 대상 게임 연구의 경우 게임의 기능적 효과에 초점을 두고 있음을 보여주는데, 긍정적 효과든 부정적 효과든 양쪽 모두 실용주의 시각에 근거하고 있다. 게임 자체에 대한 연구보다는 게임을 사회적 현상의 원인이나 문제 해결을 위한 도구로 본다는 점에서 동일한 시각에 뿌리를 두고 있다고 할 수 있다.

한편, 유지아·김영희[12]연구는 2000년부터 2020년까지 온라인 게임의 효과를 검증한 논문을 대상으로 양적 메타 분석을 실시하였는데, 전체 분석 대상 논문 중 약 92%가 부정적 효과를 제시하고 있는 것으로 나타났다. 부정적 효과를 제시하는 연구들은 수면·식사·건강 등 신체적 요인, 자아통제감·자기효능감·자아존중감·자기정체성 등 자아 관련 심리 요인, 우울·불안·스트레스·적대감 등 심리적 문제 요인, 공격성·비행·분노표출·충동적 행동과 같은 행동 요인, 가족관계·대인관계 등 관계요인, 학교적응 요인과 학교 폭력 요인을 포함했다.

이러한 메타 분석 연구들은 특정 게임 이용자별 연구 주제의 차이나 게임 효과와 관련된 요인을 상세히 보여준다는 장점이 있다. 그러나 주류 담론에 속하는 연구들을 분석 대상으로 선정함으로써 소수

담론에 해당되는 연구들이 분석 대상으로 포함되지 않아 전반적인 게임 연구의 동향을 파악하는 데에는 한계가 있다.

WHO의 게임 이용 장애 질병 코드화를 둘러싸고 여러 담론이 충돌하는 상황에서 학술 연구는 특정 담론을 강화시키거나 또는 약화시키는 역할을 할 수 있기 때문에 학술 연구에 주류 담론은 무엇인지, 어떤 담론들이 혼재되어 있는지를 살펴볼 필요가 있다. 그러나 앞서 검토해 본 바와 같이 기존 메타 분석 연구가 보여주는 결과만으로는 학술 담론의 전개 양상을 파악하기 어렵다.

이에 본 연구는 게임 연구의 전반적인 경향성을 파악하기 위해 먼저 언론학 분야 게임 연구 논문들을 종합적으로 분석해보고자 한다. 언론학 분야에서 미디어는 미디어 기술, 산업, 콘텐츠, 문화, 이용자, 정책 등 다각적으로 탐구된다. 게임 또한 하나의 미디어로 접근하는 언론학 분야 연구는 게임 연구의 전체적인 지형을 그려보는 데 도움이 될 것이다. 이와 함께, 기존 메타 분석 연구에서 밝혀졌듯이 게임 주이용자로 청소년이 주목을 받고 있고 게임 효과와 관련해서는 심리적 요인이 주로 탐구하고 있음을 감안하여, 본 연구는 청소년학 분야와 심리학 분야 게임 연구들을 분석에 포함함으로써 게임 이용자 연구의 경향성을 비교해 볼 것이다.

3. 연구 방법

3.1 분석 대상

본 연구의 분석 대상은 게임에 관한 국내 학술 논문이다. 학문 분야로는 언론학, 청소년학, 심리학 분야를 살펴보고자 한다. 언론학(미디어학, 또는 미디어커뮤니케이션학) 분야는 게임을 다양한 미디어 중 하나로 접근하는데, 게임을 미디어로 접근할 때 미디어 기술, 산업, 콘텐츠, 문화, 이용자, 정책 등 다각적으로 탐구할 수 있기 때문이다. 언론학 분야 주요 학술지로는 <한국언론학보>, <한국방송학보>, <한국언론정보학보>, <언론과학연구>, <사

이버커뮤니케이션학보>가 포함되었다. 이외에도 게임의 주이용자로 논의되어왔던 청소년 게임 이용자에 관한 연구 경향을 비교하고자 <청소년학연구>의 논문을 분석에 포함했다. 또한 게임 이용과 관련하여 개인 심리적 요인이 주요한 요인으로 탐색된다는 점을 감안하여 <한국심리학회지>에 게재된 논문도 포함했다.

학술데이터베이스를 이용하여 분석 대상 논문의 게재 시기를 2011년 1월부터 2020년 8월까지로 설정하고 ‘게임’이라는 검색어를 사용하여 연구 논문을 추출하였다. 그 결과 <한국언론학보>에서 9편, <한국방송학보>에서 4편, <한국언론정보학보>에서 7편, <사이버커뮤니케이션학보>에서 8편, <언론과학연구>에서 6편이 추출되어, 언론학 분야에서 분석 대상 논문은 모두 34편이었다. <청소년학연구>에서는 32편이 추출되었고 <한국심리학회지>에서는 23편의 논문이 추출되었다. 총 89편의 논문을 분석 대상으로 삼았다.

3.2 분석 방법

본 연구는 종합적 메타 분석을 실시하였다. 메타 분석은 연구 논문을 하나의 분석 단위로 하여 연구의 전반적인 주제와 방법을 분석함으로써 특정 영역의 연구 방향을 이해하는 데 유용하다[13]. 언론학 분야 학술지, 청소년학연구, 한국심리학회지에 게재된 게임 관련 논문의 연구 주제, 대상, 방법, 고려 요인 등을 분석하여 게임 연구의 경향성, 학문 분야별 차별성을 살펴보았다.

4. 연구 결과

4.1 언론학 분야

먼저 언론학 분야의 게임 연구 논문 34편을 주제 측면에서 분석했다. 그 결과, 게임 이용과 경험에 관한 연구가 아홉 편으로 가장 높은 비율(26.5%)을 차지했는데, 게임 이용량을 살펴보는 차원을 넘어 게임의 긍정적 이용 경험, 중년 여성의

게임 경험, 게임 보기의 경험, 게임 내 행동 유형화, 게임플레이어의 게임 내 협력 행위, 기능성 게임 이용 의도 등 다양한 측면에서 이용자의 게임 이용 경험을 이해하려는 시도가 있었다.

그 다음으로는 게임 이용의 효과(5편, 14.7%)에 관한 연구들이었다. 게임 이용의 효과에 관한 논문 중 부정적 효과에 관한 연구가 4편으로, 게임 이용이 공격성·적대감·비행에 미치는 영향에 관한 연구들이었다. 이 연구들 중 두 편은 게임 이용량을, 한 편은 폭력적 게임의 인터페이스의 차이를, 마지막 한 편은 게임 이용자의 이용 동기에 따른 좌절을 중심으로 게임의 부정적 효과를 살펴보고 있었다. 긍정적 효과에 관한 연구로는 MMORPG 이용이 온라인·오프라인 리더십에 미치는 영향을 살펴본 연구였고 리더십 기술 향상에 긍정적인 영향을 주는 것으로 보고하였다.

게임 중독에 관한 연구는 게임 이용의 효과에 관한 연구와 비율(5편, 14.7%)이 같았다. 게임 중독에 영향을 주는 요인을 파악하고자 하는 연구가 세 편이었고, 게임 중독 진단 기준에 관한 연구 한 편, 게임 중독에 대한 부모 및 또래 중재에 관한 연구 한 편을 포함하고 있었다. 또한 게임 규제와 관련한 연구도 같은 비율(5편, 14.7%)로 나타났다. 규제에 대한 인식에 관한 연구 두 편, 게임 등급심의 제도 개선, 게임 중독 규제 법리에 대한 비판적 검토, 규제 정책에 대한 언론 보도 분석 등이 포함되었다.

그 외에, 게임 효과음 입체 영상이 사용자 경험에 미치는 영향을 살펴보면서 게임 제작에 기여하는 연구가 두 편, 게임 기술과 이용자의 상호작용을 통한 문화 생산에 초점을 둔 연구도 두 편이 있었고, 게임의 물리적 공간에 대한 분석, 게임 가상공간 아바타의 이동과 게임의 시간성 및 공간성 형성에 관한 분석, 게임에 대한 대중 담론 분석, 게임 세계와 현실 세계와의 접점, 게임 내 통치 메커니즘, 자본주의적 노동으로서의 게임 플레이 등 다양한 관점에서 게임을 분석하는 연구들이 있었다.

연구 방법론 측면에서 살펴보면, 양적 연구 방법이 22편으로 64.7%였고, 질적 연구 방법이 12편으로 35.3%였다. 양적 연구 방법 중에는 설문조사(15편)가 가장 자주 사용된 연구 방법이었다. 실험 연구는 4편이었고 데이터 크롤링을 통해 자료를 수집한 연구도 있었다. 질적 연구 방법으로는 심층인터뷰와 참여관찰이 주로 사용되고 있음을 알 수 있었다.

연구참여자는 대학생, 청소년, 온라인 게임 커뮤니티 이용자 등이었고 주로 가용 표집과 의도적 표집으로 표본을 추출한 연구가 많았다. 특히 대학생을 중심으로 설문조사와 실험연구가 이뤄지고 있었다. 게임 효과나 중독 관련 연구는 대부분 설문조사로 자료를 수집하고 있었는데 게임 이용의 효과나 중독의 원인을 살펴보고자 하는 연구임에도 횡단 자료에 의존하고 있었다. 종단 자료를 활용한 연구는 두 편에 불과했다. 이 두 편은 모두 한국청소년정책연구의 청소년패널조사를 활용하고 있었고 게임 이용과 공격성과의 인과관계를 분석한 연구였다. 게임 이용, 효과 그리고 중독 관련 연구에서 중점적으로 살펴본 요인은 이용 동기, 인식, 효능감, 몰입, 실재감, 통제력 등 개인 심리적 요인에 치중되어 있었다.

4.2 심리학 분야

<한국심리학회지>에 게재된 게임 연구를 분석했다. 총 23편 중 네 편을 제외하고 19편이 모두 중독을 주제로 분석한 연구였다. 네 편 중 두 편은 게임의 사행성과 관련된 연구였고 두 편은 게임의 유용성과 유해성에 대한 부모 인식을 조사한 연구였다. 약 82.6%에 달하는 중독 연구는 중독의 원인을 살펴본 연구(11편), 중독 예방 및 치료 프로그램에 관한 연구(3편), 중독 척도에 관한 연구(2편), 중독으로 인한 부정적 결과에 관한 연구(2편), 게임 이용 장애 등재에 대한 심리사회적 함의를 논의한 연구(1편)를 포함했다.

연구 방법론 측면에서는 양적 연구 방법이 우세하였다. 질적 연구 방법을 사용한 연구는 한 편에

불과했고 다른 한 편은 문헌조사 연구였으며, 나머지 21편 모두 양적 연구 방법(91.3%)으로 자료를 수집 및 분석하고 있었다. 양적 연구 방법 중에서는 실험연구는 일곱 편(33.3%)이었고 설문조사 연구는 14편(66.7%)이었다. 게임과다사용자의 자기공명영상을 분석한 연구도 두 편이었다. 초·중·고등학생 28명과의 심층인터뷰로 자료를 수집한 질적 연구는 한 편으로 고위험 게임 이용의 변화과정을 통해 위험요인과 보호요인을 탐색하는 근거이론을 활용하고 있었다.

게임 중독 원인을 밝히고자 하였던 연구들은 충동성, 자기중심성, 자율성, 마음챙김, 삶의 만족도, 대인관계 만족도, 정서적 문제, 비합리적 게임 신념, 이용 동기 등 개인 심리적 요인을 다루고 있었다. 연구 참여자는 청소년이 많았는데, 23편 중 13편의 연구가 청소년(56.5%)을 대상으로 자료를 수집하고 있었다. 연구 참여자의 규모는 크지 않았으며 전국 단위의 표본을 사용한 연구는 찾아보기 어려웠다.

4.3 청소년학 분야

청소년이 주된 게임 이용자로 분석된다는 점을 고려하여 청소년학 분야 게임 연구의 특징도 살펴보고자 하였다. 청소년학 분야 학술지인 <청소년학연구>에 게재된 게임 연구 32편을 분석했다. 그 결과 두 편을 제외하고 30편이 모두 중독과 관련된 연구였다.

약 94%에 달하는 중독 연구는 게임 중독의 원인을 분석한 연구(22편), 게임 중독으로 인한 부정적 결과를 분석한 연구(4편), 중독 치료 및 상담 프로그램의 효과 및 회복 과정을 탐색한 연구(3편), 중독 이용자의 유형을 살펴본 연구, 중독의 핵심적 개념으로 갈망의 척도를 개발한 연구 등을 포함했다. 게임 중독의 원인을 분석한 연구는 개인 요인, 가족 요인, 학교 요인을 중심으로 게임 중독의 원인을 예측하고자 하였고, 중독의 결과를 분석한 연구는 중독으로 인한 학교부적응 문제, 비행이나 음주, 폭력적 행위에 미치는 영향을 탐색하고

있었다.

연구 방법론적 측면에서 보면, 세 편을 제외하고 29편(90.6%)이 양적 연구 방법을 사용하고 있었다. 그 중 26편이 설문조사로 자료를 수집하였고, 설문조사 연구에서는 2차 자료를 활용한 연구가 10편이었는데 그 중 아홉 편이 한국청소년정책연구원에서 수집한 자료였다. 그 외 집단 상담의 성과와 치료 프로그램의 효과를 분석하는 실험연구, 회복과정에 대한 근거이론 연구, 부모의 인식에 관한 인터뷰, 상담사와의 인터뷰 연구 등 여섯 편이 있었다.

중독의 원인을 분석한 연구에는 개인 심리적 요인과 가족 기능 요인에 초점을 둔 연구가 많았다. 게임 중독 간의 경로 및 심리 변인의 매개 효과를 분석한 연구들과 성별 및 정서조절 능력 등 개인 요인에 의한 조절 효과를 분석한 연구들이 있었다.

한국청소년정책연구원의 청소년 대상 패널조사 자료는 한국정보문화진흥원이 개발한 인터넷 게임 중독 척도를 활용하여 중독을 측정하고 있었다. 개별 연구자들 또한 이 척도를 활용하고 있었다. 이 척도로 측정된 중독 변인을 연속변인으로 간주하여 분석한 연구도 있었고 이 척도를 토대로 이용자를 일반 이용자, 잠재적 위험군, 고위험군으로 분류한 연구도 있었다. 이 척도는 총 20문항으로 구성되며 4점(전혀 그렇지 않다~항상 그렇다)으로 응답하도록 되어 있다. 따라서 총점은 20에서 80까지 가능하다. 이 총점이 49점 이상이면 고위험군, 38점에서 48점 사이면 잠재적 위험군, 37점 이하이면 일반 사용자로 분류된다. 한국청소년정책연구원의 자료를 활용한 연구 중 한 연구를 예로 들면, 위에 제시한 기준에 따라 게임 이용자를 분류했을 때 일반 사용자는 90%, 잠재적 위험군은 7.2%, 고위험군은 2.7%로 나타났다. 한편 편의표집으로 표본을 선정한 연구를 예로 들면, 위의 기준으로 이용자를 분류했을 때 일반 사용자는 74.3%, 잠재적 위험군은 16.8%, 고위험군은 8.9%로 나타났다. 중독 연구에서 편의표집이 많이 사용되었다는 점에서 잠재적 위험군과 고위험군이 과대 추정되었을 가능

성이 크다고 볼 수 있다.

대부분의 연구가 개인 심리적 요인과 가족 기능 요인에 초점을 두고 있었는데, 그 중 의사결정나무 분석으로 중독 예측요인을 탐색하고자 했던 한 연구는 다양한 요인을 종합적으로 고려하고 있었다. 인구사회학적 요인(성별, 학교 급, 나이, 부모 학력, 부모 직업, 성적, 학교 지역, 부모 유무, 조부모 유무, 가족 유형, 사회경제적 수준), 개인영역 요인(우울, 불안, 스트레스, 비행, 자아존중감, 정서조절), 가족영역 요인(부모지원, 가족친밀감), 지역사회영역 변인(지역사회지원, 지역사회 상호작용), 학교영역 요인(학교수업, 교사와의 관계, 친구관계)을 예측요인으로 고려하였다. 분석결과, 성별, 우울, 불안, 스트레스, 정서조절 변인이 아동과 청소년의 인터넷 게임 중독을 예측하는 요인으로 나타났으며, 특히 성별 요인이 가장 강력한 예측 요인인 것으로 나타났다. 이러한 개인 심리적 요인과 성별 요인은 다수의 중독 연구에서 사용되고 있었다.

5. 논의 및 결론

본 연구는 2011년부터 2020년 8월까지 언론학 분야 주요 학술지인 <한국언론학보>, <한국방송학보>, <한국언론정보학보>, <언론과학연구>, <사이버커뮤니케이션학보>에 실린 논문과 <한국심리학회지>와 <청소년학연구>에 게재된 논문을 분석했다. 학문 분야별로 연구 주제와 연구 방법의 유형과 특징을 분석함으로써 게임 연구의 경향성을 종합적으로 파악할 수 있었다. 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 연구 주제 측면에서 언론학 분야의 연구 주제는 <한국심리학회지>와 <청소년학연구>에 실린 연구들과 차이를 보였다. 언론학 분야에서 중심 주제는 게임의 이용과 경험이었으며 게임 효과, 게임 중독, 게임 규제 관련 연구는 비슷한 비율로 나타났다. 그 외에 게임 제작, 게임 공간에 대한 분석, 게임 담론분석, 게임 내 통치 메커니즘, 노동으로서의 게임 플레이 등 다양한 주제로 게임에 대한

연구가 진행되고 있었다. 언론학 분야 연구는 주류 담론을 넘어 다양한 주제와 새로운 이론적 접근을 시도하고 있음을 알 수 있었다.

반면 <청소년학연구>와 <한국심리학회지>에 실린 게임 연구의 경향성은 기존 메타 분석 연구에서 보도된 결과와 유사하였다. 두 학회지의 게임 연구는 연구 주제 측면에서 유사한 특징을 보였는데, 게임 중독을 중심 주제로 다룬 연구의 비중이 여전히 매우 높았다. 심리학과 청소년학 분야는 게임 이용자 연구에 기여할 여지가 큰 학문 분야임에도 불구하고 게임을 사회적·심리적 문제의 원인이나 문제 현상으로 보는 시각에서 연구 주제를 선정함에 따라 게임 이용자의 연구의 다양성에 기여하지 못하고 있는 것으로 평가할 수 있다. 심리학과 청소년학 분야에서의 게임 연구는 언론학에서 탐구한 게임 이용 경험, 게임 공간에 대한 이해, 게임의 서사구조 등에 대한 이해를 토대로 보다 개방된 시각에서 게임 이용자를 이해하려는 노력이 필요하다.

둘째, 연구 방법론 측면에서 세 학문 분야 모두 양적방법에 대한 의존도가 높다는 공통점이 있었다. 특히 <한국심리학회지> 연구의 양적방법에 대한 의존도는 90% 이상이였으며, <청소년학연구>의 양적방법 의존도는 80% 이상이었다. 언론학 분야에서도 양적연구 비중이 높았는데 약 65% 정도였다. 양적방법 중에서도 설문조사 방법에 대한 의존도가 가장 높았다.

학문 분야별 차이점을 살펴보면 언론학 분야는 설문조사 외에도 실험연구, 심층인터뷰, 참여관찰, 데이터 크롤링 등 다양한 방법으로 자료를 수집하고 있었고, <한국심리학회지>의 연구 논문은 주로 설문조사와 실험연구로 진행되었고 <청소년학연구>에 실린 논문에서는 설문조사가 대부분을 차지하였다. 설문조사로 자료를 수집한 경우에는 주로 가용 표본을 활용하고 있었고, <청소년학연구> 논문들에서 활용된 2차 자료는 한국청소년정책연구원의 아동 및 청소년 패널자료였다. 자료수집방법과 활용하고 있는 2차 자료가 한정되어 있음을 알

수 있었다.

연구 주제에 따라 그에 적합한 자료 수집 방법을 결정하는 것이 일반적이다. 그러나 역으로 다양한 자료 수집 및 분석 방법을 활용할 수 있다면 탐구할 수 있는 새로운 연구 주제를 찾는 것이 더 용이할 수 있다. 변인과 변인과의 관계에 초점을 두는 자료 수집 방법 외에도 참여관찰, 텍스트 분석, 빅데이터 분석, 담론 분석 등의 연구 방법을 활용하여 다양한 연구 주제를 찾아낼 필요가 있다.

셋째, 게임에 대한 양적연구가 공통적으로 주목하고 있었던 요인이 개인 심리적 요인이라는 것이다. 예를 들어, 언론학 분야 연구에서는 공격성, 이용 동기, 통제력 등의 변인을, 심리학 분야 연구는 충동성, 자율성, 정서적 조절, 대인관계만족도 등의 변인을, 청소년학 분야 연구는 학업스트레스, 삶의 의미, 우울, 심리적 안녕감, 통제력 등의 변인을 게임 관련 주요 변인으로 다루고 있었다. 다수의 연구에서 유사한 개인 심리적 요인 및 가족 요인들이 중복적으로 다루어짐에 따라 유사한 결론이 되풀이되는 경향을 확인할 수 있었다.

한편, 학문 분야별 차이점도 보였다. 언론학 분야는 게임의 기술적 특성 및 인터페이스 특성에 주목한 연구들이 있었고, 심리학 분야는 게임 이용자의 두뇌 특성에 주목한 연구들이 있었다. 청소년학 분야에서는 청소년의 삶에 영향을 주는 가족·또래·학교 변인에 주목하는 경향이 있었다. 이는 학문 분야별 독창성을 보여주는 것으로 각 학문 영역별로 고유한 관점에서 게임을 탐구할 때, 게임 연구의 다양성과 체계성이 확보될 수 있을 것이다.

네 번째 특징은 게임 중독이 심리학과 청소년학 분야 게임 연구의 주요 연구 주제임에도 불구하고 중독에 대한 개념과 측정의 타당성을 논의하는 연구가 부족하다는 것이다. 이 연구들은 주로 한국정보문화진흥원이 개발한 인터넷 게임 중독 척도를 사용하여 중독을 측정하고 있었다. 이 척도가 제시하는 일반사용자, 잠재적 위험군, 고위험군 분류기준이 타당한지를 검토하지 않고 그 기준을 그대로 적용하고 있었다. 잠재적 위험군과 고위험군에

대한 분류기준이 느슨하게 적용된 점을 감안할 때 해당 비율이 과대 추정되었을 가능성이 있을 뿐 아니라 연구들마다 비율에 큰 차이를 보였다는 점에서 게임 중독의 측정에 대한 타당성 문제가 제기될 수 있다. 또한 중독, 과의존, 과몰입, 과사용 등의 용어들을 사용하지만 동일한 중독 척도를 사용하여 측정함으로써 더욱 혼란스럽게 한다.

WHO는 게임 이용 장애라는 새로운 용어를 사용하고 있는데, 학계에서 이 용어를 어떻게 활용하느냐에 따라 이 용어가 관련 용어들의 혼재를 정리하는 데 기여할 수도 있고 또는 오히려 혼란을 가중시킬 수도 있다. WHO는 의학적 진단을 위해 통제력 손상, 게임에 대한 우선시, 부정적 결과에도 게임의 지속적 이용이라는 세 가지 특징을 제시하지만 게임 이용 행위가 중요한 영역에 심각한 손상을 초래하고 최소 12개월 이상 분명하게 나타날 경우에 게임 이용 장애로 진단할 수 있다고 명시하고 있다[14]. 현재까지 의학적 진단에 대한 합의가 이뤄지지 않은 상황임에도 불구하고, 초등학교 대상 설문조사를 통해 위에서 언급한 세 가지 특징으로 게임 이용 장애를 측정하고 게임 이용 장애에 영향을 미치는 요인을 탐색한 연구[15]가 발표되고 있다. 학계는 학술적 용어 및 유사 용어들에 대한 개념을 보다 명확히 하고 측정도구가 타당한지를 먼저 논의할 필요가 있다.

학술 연구가 균형적인 게임담론 생산에 기여하기 위해서는 먼저 학문 분야별 차별성을 이해하고 다른 학문 분야와의 연계를 통해 게임 연구를 서로 보완해 나가야 한다. 언론학 분야의 연구는 다양한 주제와 연구 방법으로 게임학의 체계화에 기여하고 있다. 보완적으로 게임이용과 효과연구에서 청소년학에서 중점적으로 분석하고 있는 맥락적 요인과 심리학에서의 실험연구 방법 등을 접목시켜 볼 수 있을 것이다. 이러한 작업은 효과담론의 실체를 파악하는 데 도움이 될 것이다. 한편 심리학과 청소년학 분야에서는 언론학에서 탐구한 게임 이용 경험과 게임 공간에 대한 이해를 토대로 연구 주제의 다양화를 시도할 필요가 있다. 이러한 학문 간 융합 연구를 통해 게임에

관한 연구 주제를 확장한다면 게임 본질에 대한 다양한 담론을 생산하는 데 기여할 수 있을 것이다. 또한 다양하고 정교한 연구설계를 고안하여 학문 간 교차검증을 시도한다면 학술 연구 결과의 신뢰성과 타당성을 높임으로써 합리적인 정책 결정에 도움이 되는 담론을 형성할 수 있을 것으로 본다.

이상으로 본 연구는 언론학, 심리학, 청소년학 분야 게임 연구를 종합적으로 분석함으로써 게임 연구의 경향성을 파악하고 선행 연구의 성과와 앞으로의 과제에 대해 논의하였다. 그러나 학문 분야별 연구의 경향성을 비교 분석함에 있어 언론학 분야에서는 주요 학술지 5개를 분석 대상에 포함했으나, 심리학 분야와 청소년학 분야는 각각 하나의 학술지를 포함했다. 이로 인해 심리학 분야와 청소년학 분야 게임 연구의 경향성과 관련된 연구 결과를 일반화하는 데에는 한계가 있다. 또한 언론학 분야 연구는 게임을 하나의 미디어로 접근한다는 점과 청소년학 및 심리학 분야의 게임 연구는 게임 이용자에 초점을 둔다는 점을 감안하여 연구 결과를 해석해야 할 것이다. 향후 연구는 학술 논문을 보다 더 체계적으로 표집하여 게임 연구의 경향성을 파악하고 게임 연구 내 세부 주제별 특징을 자세히 살펴볼 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This study utilized the data collected to conduct the research of “Meta analysis of games studies and content analysis of news coverage on games” funded by Game Self-Governance Organization of Korea(GSOK).

REFERENCES

- [1] Chong-Bo Jeon, “The culprit of home devastation ... Effort alone cannot fix it”, Chosun-Ilbo, 2021. 5. 13
- [2] Tae-Jin Yoon, Game Phobia, pp.95-121, Communication Books, 2014.
- [3] Sook-Jung Lee and Eun-Hee Youk, “Content analysis of news coverage on games after the inclusion of gaming disorder in ICD-11”, Journal of Korea Game Society, Vol. 21, No. 3, pp.91-106, 2021.
- [4] Hyung-Min Lee, “A Predictive investigation of the social effects of the inclusion of gaming disorder to ICD-11”, Korea Creative Content Agency Reports, 2019.
- [5] Sul-Hi Lee, Game Phobia, pp.126-159, Communication Books, 2014.
- [6] Gyong Ran Jeon, “Meta-analysis on game studies in the field of humanities and social science”, Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 27, No. 3. pp.127-176, 2010.
- [7] Kang-Jin Lee, “Trend of academic research on youth game users”, Social Welfare Policy, Vol 47, No. 2. pp.175-201, 2020.
- [8] Hui-Kyong Pang, Yong-Jin Won and Jin-Young Kim, “The location of popular discourse within the topography of game discourse: Based on the biographies of game producers”, Korean Journal of Communication and Information, Vol. 88, pp.42-76, 2018.
- [9] Gyong Ran Jeon, “Analysis on the trends and characteristics of the game studies in Korea”, Humanities Contents, No. 18, pp.197-255, 2010.
- [10] Tae Yeon Kim, “Research trends on preschoolers’ game using”, Journal of the Korea Entertainment Industry Association, Vol. 14, No. 1, pp.51-59, 2024.
- [11] Yei Beech Jang, “A review on domestic game research for the elderly”, Journal of Korea Game Society, Vol. 19, No. 4, pp.37-48. 2019.
- [12] Ji A Yoo and Yeong Hee Kim, “A meta-analysis of online game effects”, Journal of Future Oriented Youth Society, Vol. 17, No. 3, pp.77-105.
- [13] Tae-Jin Yoon, “Meta-analysis of game overindulgence”. Korea Creative Content Agency, 2018.
- [14] <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>

- [15] Han-Sol Lim and Chang-Won Jung, “The role of relationships between parents of gaming disorder in elementary school students”, Journal of Korea Game Society, Vol. 21, No. 4, pp.59-72, 2021.



이 숙 정 (Lee, Sook Jung)

약 력: 2007 Univ. of Texas at Austin, 커뮤니케이션학 박사
2008-현재 중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수

관심분야 : 미디어와 사회, 미디어 이용자 연구
