

제 2 장

게임이용 문화에 대한 인식

제 1 절 게임이용의 영향과 세대별 인식

게임이라는 문화콘텐츠는 이제 하나의 문화적 장르이자 매체로서 공고히 자리를 잡아가고 있으며 게임이용자에 다양한 파급력을 갖는다. 모든 매체의 영향은 어떻게 이용하는지에 따라 긍정적인 면과 부정적인 면을 가지기 마련이나 유독 게임에 대해서만큼은 부정적인 측면만이 강하게 부각되어 온 것이 사실이다. 특히, 게임산업의 중흥과 더불어 가장 큰 논란이 된 게임과몰입과 관련하여, 지금까지 이에 대한 명확한 측정지표 및 게임이용자의 이용특성을 반영한 적합한 과몰입지수 등이 부재한 채, 실제 게임과몰입에 해당하는 게임이용자의 규모 및 영향에 대한 객관적 파악없이 부정적 가능성에 대한 담론이 끊이지 않고 있다. 매체에 대한 이해와 정확한 현실파악의 도구가 부재한 상황에서의 논의는 게임과몰입의 부정적인 효과에 대한 해소방안 및 현실파악을 더욱 어렵게 만들고 있다. 점차 다양한 형태와 내용을 지닌 게임이 등장함에 따라 게임을 단순한 비생산적 활동이 아닌 보다 광의의 시각에서 하나의 문화체험으로

바라볼 필요성이 대두되는 것이다.

이러한 상황에서 게임과몰입에 대한 명확한 개념규정을 위한 보다 전문적인 논의가 필요하며 이를 바탕으로 게임과몰입에 대한 객관적 측정지표와 긍정적, 부정적 효과를 함께 고려한 최선의 접근방안이 모색되어야 하겠다.

이에 2006년 2월 한국게임산업진흥원은 게임과몰입의 정의와 측정을 위한 기초연구를 시도하였다. 이 연구는 하루 평균 1시간 미만 게임이용자를 ‘비게임이용자’, 하루 평균 1시간 이상~4시간 미만 이용자를 ‘중급사용자’, 하루 평균 4시간 이상 사용자를 ‘과다이용자’로 분류하여 이들이 게임시 경험하는 증상을 토대로 게임과몰입 수준 진단 척도를 게임의존행동, 자기통제력저하, 과민성, 기능저하, 몰입 등 5개 범주, 20개 항목으로 구성하였다.

본 절에서는 이와 같은 연구결과를 수용하여 게임과몰입 측정항목을 토대로 과몰입증상 경험여부를 검증하고자 한다.

3

한편, 게임의 매체효과와 게임이용의 영향 및 문화에 대한 논의를 위한 기초자료를 제시하기 위해 본 절에서는 게임과몰입 및 아이템현금거래, 불법복제, 청소년 게임문화 등 게임이용과 관련된 몇 가지 행위와 태도에 대해 이용자의 특성과 세대에 따른 구분을 시도하였다.

게임의 영향에 대한 이용자별 특성검토는 앞서 2부 3장에서 분류된 이용자 집단을 기준으로 하되 오경자의 2006년 연구를 반영하였다. 즉 게임이용경험, 현재 게임이용여부 및 게임이용시간을 바탕으로 한 4개의 집단(핵심이용자/일반이용자/휴면이용자/잠재이용자)분류에 과몰입관련 항목에 대해서는 기존연구결과를 다시 한번 검증하기 위해 핵심이용자 중 과다이용자를 추출해 과다이용자, 중급이용자, 일반이용자, 휴면이용자, 잠재이용자 등 총 5개의 집단으로 구분하여 각 이용자 집단의 현황을 살펴보고 있다.

과다이용자는 오경자의 연구 개념대로 하루 평균 4시간 이상 게임을 이용하고 있는 경우이고, 중급이용자는 현재 게임을 이용하고 있으며, 하루 평균 게임이용시간이 2시간 이상인 집단이고, 일반이용자는 현재 게임을 이용하고 있으며 하루 평균 게임이용시간이 2시간 미만인 경우, 휴면이용자는 게임경험은 있으나 현재 계

임을 이용하지 않는 경우, 잠재이용자는 게임을 현재 이용하지 않으며, 게임경험도 없는 집단이다. 중급이용자와 일반이용자의 구분은 오경자의 연구를 따르지 않았는데, 이는 하루 1시간 미만 이용자의 경우를 게임비사용자 집단과 같이 분류하는 것이 게임이용 경험이나 시간에 따른 행태를 분석하는 데 보다 도움이 될 것으로 판단했기 때문이다.

집단별 인구학적 구성을 살펴보면, 전체 조사 대상자 1,700명 가운데 과다이용자는 83명(4.9%), 중급이용자 173명(10.2%), 일반이용자 640명(37.6%), 휴면이용자 378명(22.2%), 잠재이용자 426명(25.1%)의 분포를 이루고 있다. 이들 집단을 성별, 연령별로 구분해 보면 과다이용자와 중급이용자의 경우 '남성'의 비중이 상대적으로 높았으며, 휴면이용자, 잠재이용자로 갈수록 연령이 높아졌다.

게임에 대한 견해 및 인식에 대한 질문은 4개 집단 모두를 비교하였고, 게임이용과 관련된 질문은 현재 게임을 이용하고 있는 집단인 핵심이용자와 일반이용자만을 대상으로 하였다. 또한, 청소년 게임이용과 관련한 문항에 대해서는 연령과 자녀 유무를 기준으로 청소년 세대와 부모 세대로 구분하여 이들 간의 인식과 태도를 비교 분석하였다.

〈표 3-2-1-01〉 이용자 분포

구분	과다이용자	중급이용자	일반이용자	휴면이용자	잠재이용자	합계
사례수	83	173	640	378	426	1,700
비중	4.9%	10.2%	37.6%	22.2%	25.1%	100%



1. 게임과몰입 측정항목

지금까지 국내외의 게임과몰입에 관한 연구들은 주로 약물 및 인터넷 중독에서 사용되는 개념을 그대로 가져와 사용한 것이 대부분이었다. 이러한 게임과몰입의 세부적인 진단기준이 아닌 일반적 개념정의로는 많은 연구자가 온라인게임에 대한 과몰입과 의존성, 온라인게임의 강박적인 사용행동을 통한 부정적 결과가 나타남에도 불구하고 지속적으로 사용하여 결과적으로 사회적, 심리적 부적응을 초래하는 상태라는 사실에 동의하는 것으로 볼 수 있다.

여기서 조사항목으로 사용한 척도는 게임과몰입을 ‘게임에 지나치게 의존하거나 집착하고 게임이용을 줄이거나 그만두려고 하면 이를 통제하지 못하거나 과민해지며, 지속적인 게임사용으로 심리사회적 기능상에 부적응을 초래하는 상태’로 정의하고 그에 따른 증상을 기초삼아 구성한 것이다. 게임과몰입 척도는 내용상 게임과몰입 수준 진단척도와 게임과몰입 유형 진단 척도, 과몰입 치료요인 평가척도 등 3개 하위 척도로 크게 구분되는데, 본 절에서는 과몰입수준 척도만을 사용하였다.

그러나 이러한 과몰입 척도 지수결과 변별된 과몰입집단, 고위험집단의 경우도 접하는 게임의 장르나 내용, 가정적인 배경에 따라 행동유

형이 상이하게 나타난다는 점을 주목해야 할 것이다.

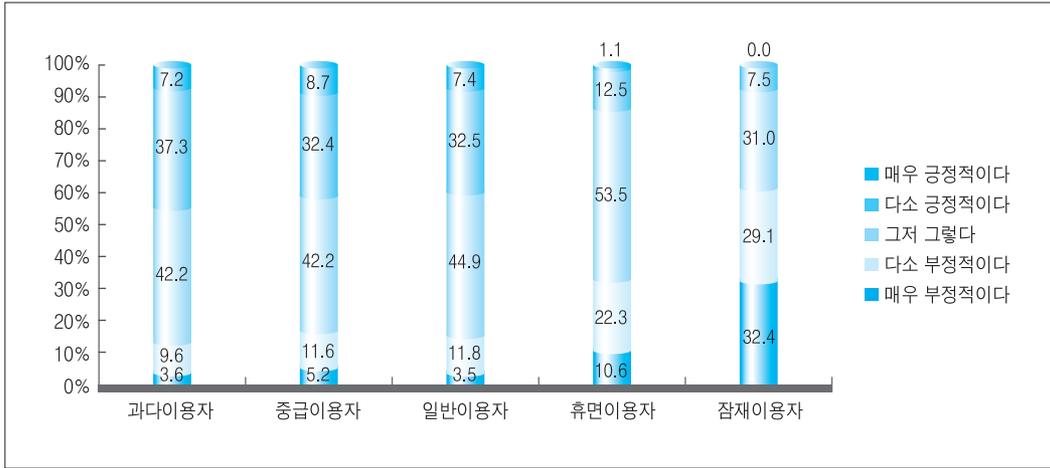
우선 이용자별 게임에 대한 견해를 살펴보면, 게임접촉이 많은 과다-중급-일반-휴면-잠재이용자 순으로 긍정적인 응답비중이 높은 것을 알 수 있다. 이는 게임 접촉빈도가 높을수록 게임에 대한 친밀성이 높고 게임에 대한 긍정적인 효과에 대한 인식이 높기 때문인 것으로 해석된다.

(1) 게임의존 행동

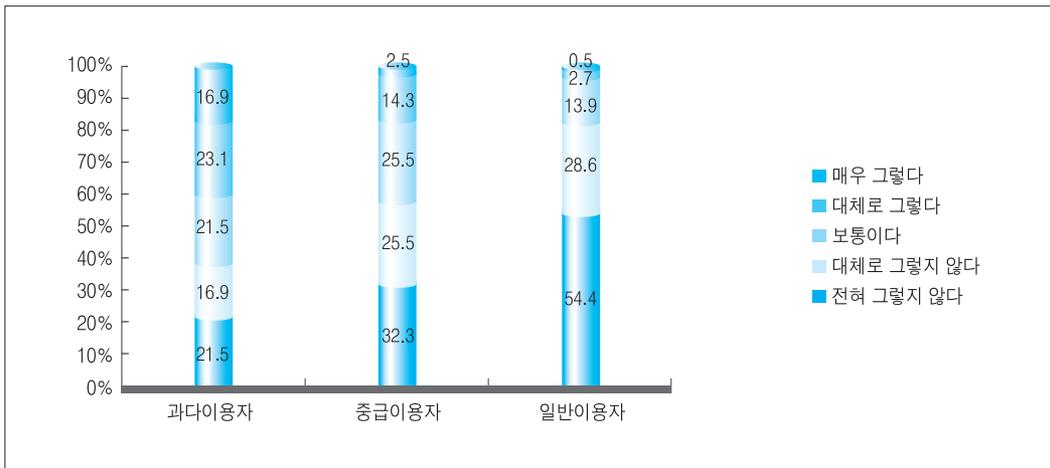
과몰입수준 평가 척도의 하위척도 중 ‘몰입’은 게임을 갈수록 오래하게 되고, 게임을 하느라 다른 활동에 할애하는 시간이 감소하는 등 활동적인 변화를 기술한 4개의 문항으로 구성되었다. 이는 게임의존 혹은 게임과몰입이 구체적으로 드러나는 행동적 특성을 의미한다. 게임 의존항목(4개 문항)에 대해서는 게임이용시간이 긴 이용자 집단일수록 이러한 행동적 특성을 경험하는 빈도가 높은 것으로 나타났으며, 특히 ‘나는 요즘 게임에서(이전과 동일한 만족감을 얻기 위해서) 점점 많은 시간을 쓰게 되는 것 같다’는 항목에 대해 가장 많이 경험한 것으로 나타났다. 전반적으로 ‘매우 그렇다’는 응답은 과다이용자의 경우 20% 미만으로 나타났다.

3

〈그림 3-2-1-01〉 게임에 대한 견해

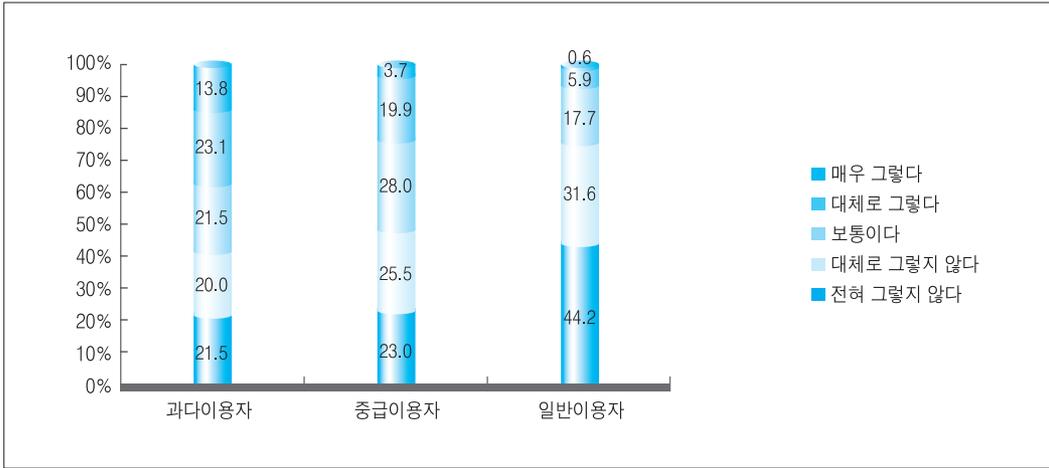


〈그림 3-2-1-02〉 하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기가 어렵다.



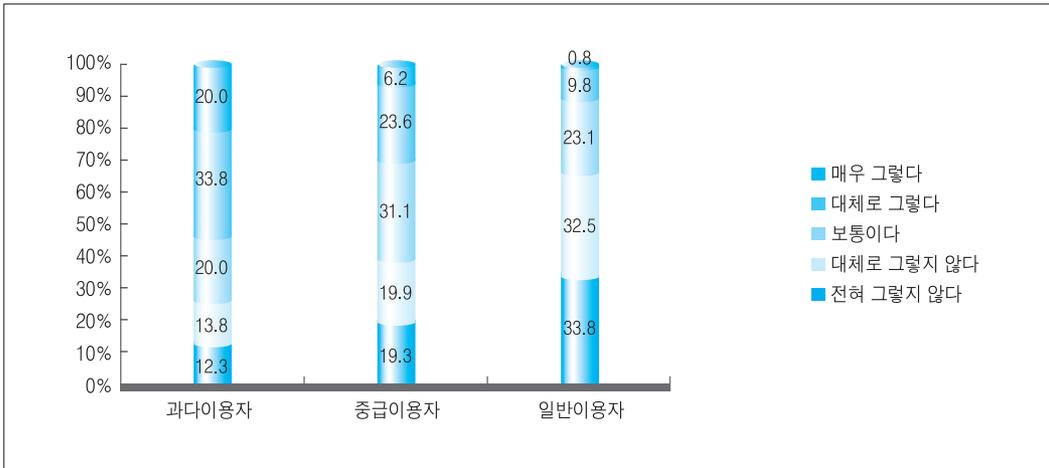


〈그림 3-2-1-03〉 내가 하는 이야기는 대부분 게임과 관련되어 있다.

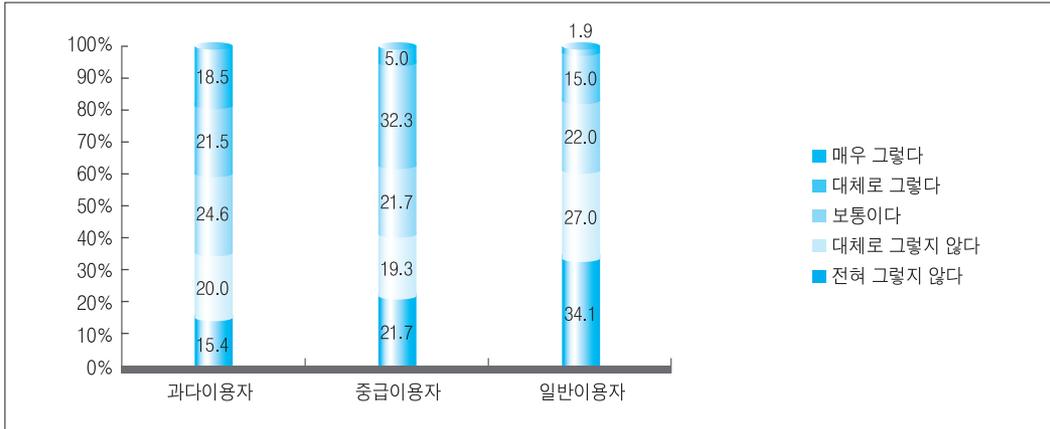


3

〈그림 3-2-1-04〉 나는 요즘 게임에서(이전과 동일한 만족감을 얻기 위해서) 점점 많은 시간을 쓰게 되는 것 같다.



〈그림 3-2-1-05〉 게임을 하느라 가족과 이야기하는 시간이 줄었다.

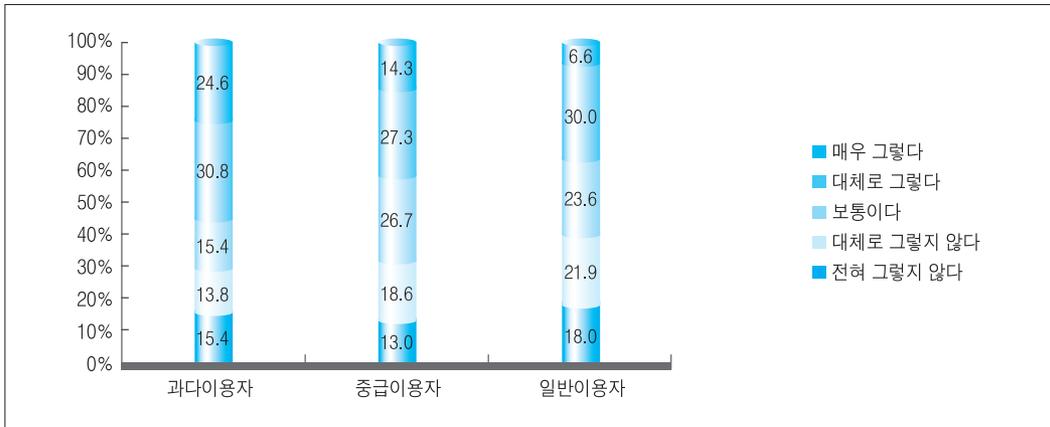


(2) 자기통제력 저하

자기통제력 저하는 게임을 자제하거나 그만 두려는 스스로의 노력이 실패하면서 자기통제감이 저하되는 특성에 관한 4개 문항으로 구성 되어 있다. 현재 게임이용자의 절반 이상이 ‘매

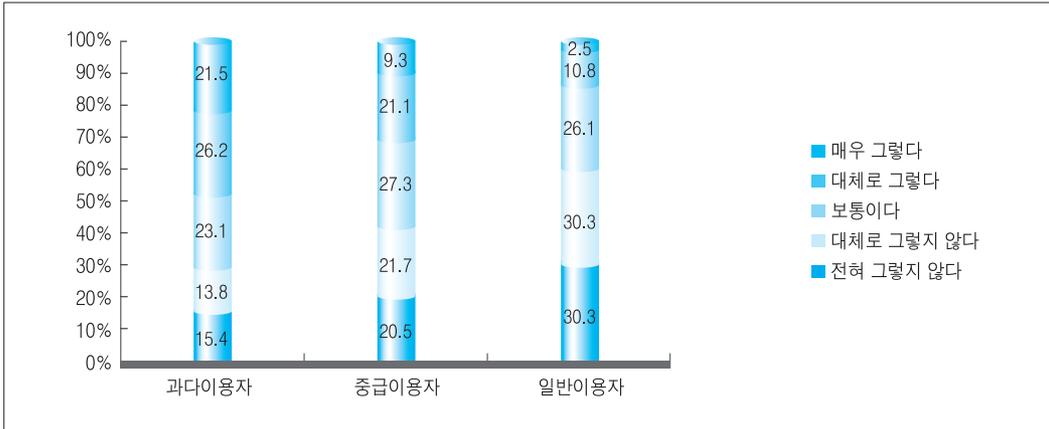
우 그렇다’, ‘대체로 그렇다’를 합해 증상을 경험했다는 응답이 50% 이상인 것으로 나타나 게임이용자가 많이 경험하는 특성인 것으로 조사 되었다.

〈그림 3-2-1-06〉 게임을 하는 도중에 이제 그만 일어나야지라고 생각하면서도 계속 게임을 하게 된다.





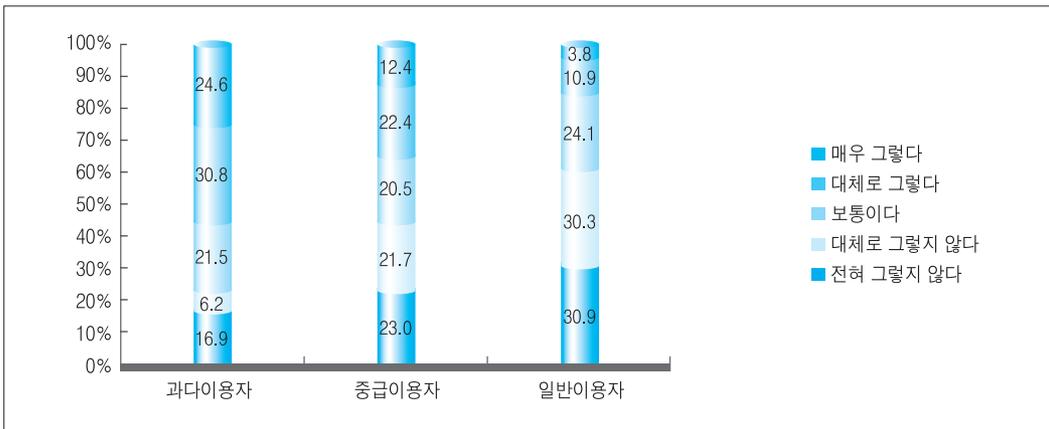
<그림 3-2-1-07> 게임을 하는 시간을 줄이려고 노력해 보았지만 실패했다.



<그림 3-2-1-08> 처음에 생각했던 것보다 더 오래 게임을 하게 된다.



<그림 3-2-1-09> 다른 할 일보다 먼저 게임부터 한다.



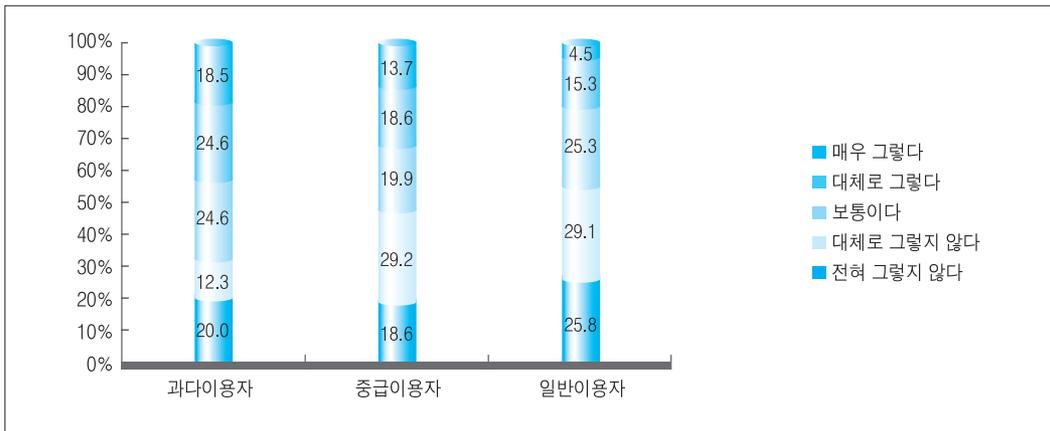
3

(3) 과민성

과민반응은 게임세계에 대한 심리적 집착의 결과 게임을 삶의 가장 우선순위로 놓고 이를 추구하는 상태로써 자신이 게임하는 것을 방해하는 사람이나 대상에 대한 과민반응을 측정하는 4개의 문항으로 구성되었다. 이 항목의 경우는 게임이용시간이 길수록 그 영향이 크게 나타

나고 있다. 특히 ‘게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다’는 문항에서는 하루 4시간 이상 게임이용자인 과다이용자의 경우 29.2%가 증상을 경험한 반면 2시간 미만 이용자인 일반이용자의 경우는 9.4%만이 심한 정도를 경험한 것으로 나타나 그 편차가 큰 것으로 조사되었다.

〈그림 3-2-1-10〉 게임을 하는 중에 방해를 받으면 짜증이 나서 참기가 어렵다.

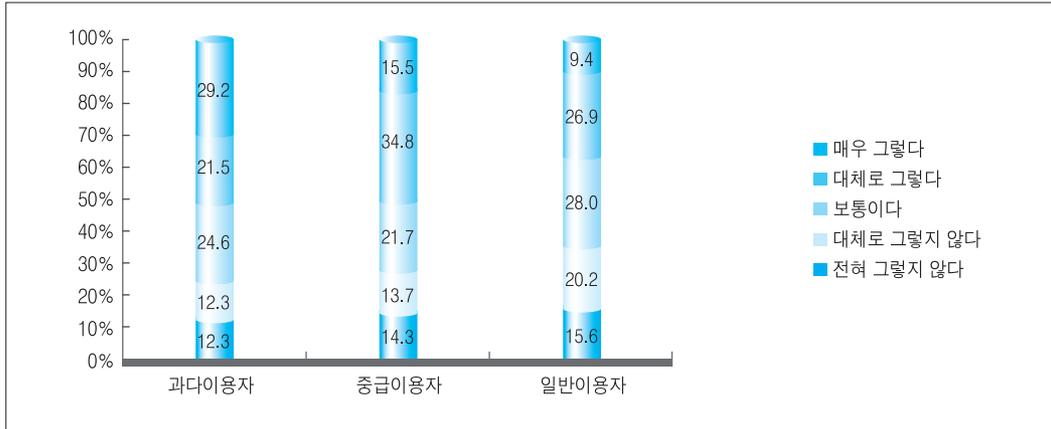


〈그림 3-2-1-11〉 게임을 할 때 옆에서 귀찮게 하면 심하게 화를 낸 적이 있다.

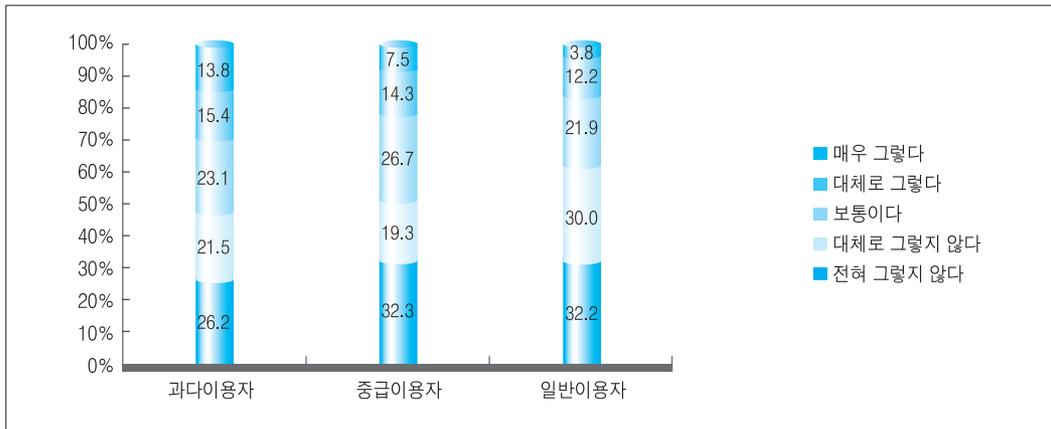




〈그림 3-2-1-12〉 게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다.



〈그림 3-2-1-13〉 게임을 하는 동안 잘 되지 않을까 봐 불안하고 조마조마하다.



3

(4) 기능저하

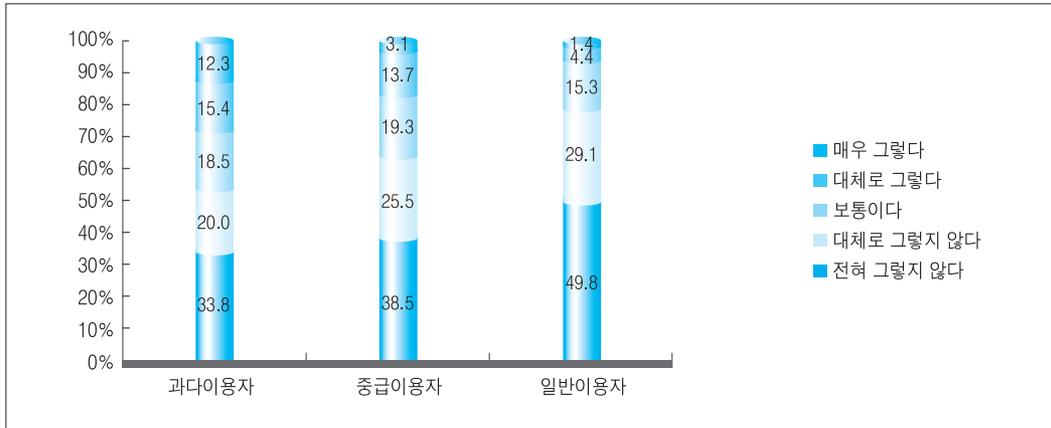
기능저하 척도는 게임에 몰입하느라 학업생활에 문제가 발생하고 성적이 떨어지며 식생활 습관이 변화하는 특성을 측정하는 4개의 문항으로 구성되었다. 이 항목에 대해서는 일반이용

자 집단의 반응이 가장 적은 것으로 조사되었다. 특히, 게임 과몰입의 문제를 성적 하락과 결부시켜 우려하는 시선이 많으나 실제로 식습관 변화나 성적 하락과 같은 기능 변화는 게임이용과 크게 관련이 없는 것으로 나타났다.

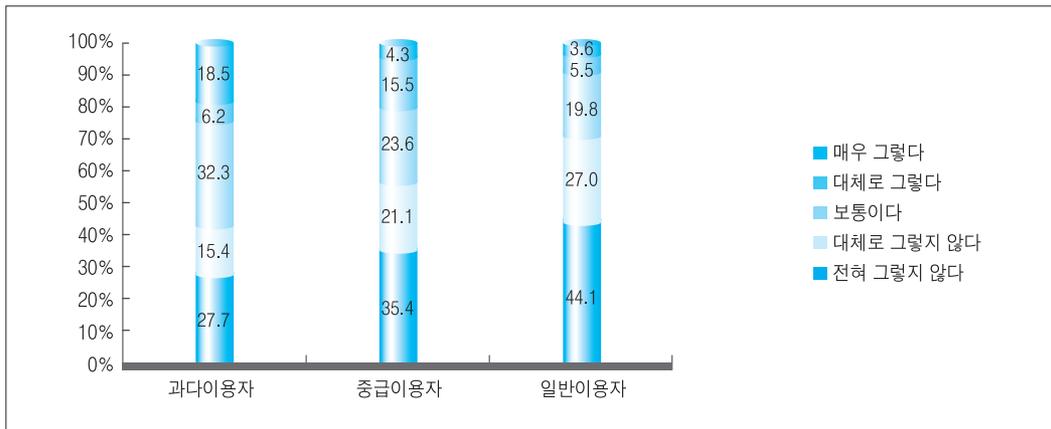
〈그림 3-2-1-14〉 게임 때문에 나의 식습관이 변했다.(예: 게임을 하면서 샌드위치를 먹거나 김밥을 먹는다.)



〈그림 3-2-1-15〉 다른 일을 하려고 하면 게임 생각이 나서 일에 집중하기 어렵다.



〈그림 3-2-1-16〉 게임을 하기 전보다 성적이 떨어졌다.





〈그림 3-2-1-17〉 게임을 하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌다.



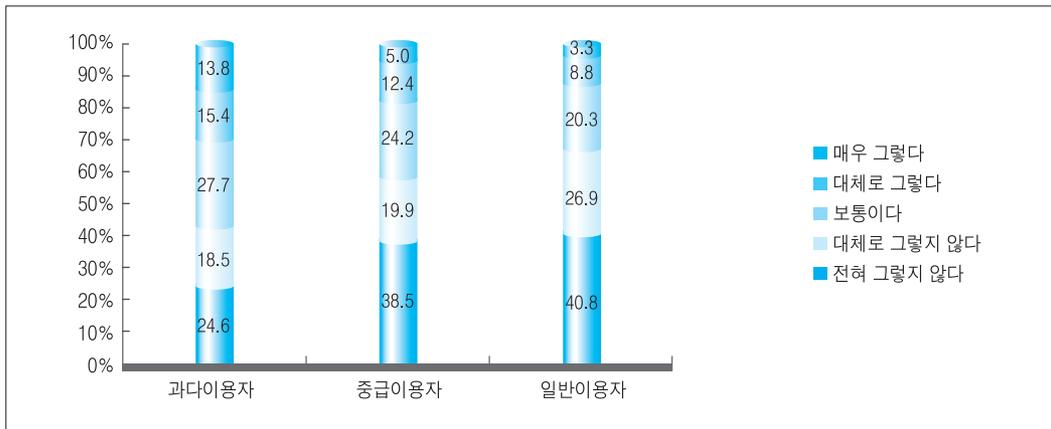
(5) 몰입

심리적인 몰입 정도를 측정하는 항목인 ‘몰입’은 언제 어디서나 게임에 대해 생각하고 게임을 통해 강한 만족감을 느끼는 상태를 표현한 항목이다.

게임을 하면서 몰입감을 느낀다는 응답은 과다이용자와 중급이용자 모두 45~50%에 달하고 일반이용자도 36% 정도 증상을 느끼고 있는 것으로 나타났다.

게임을 접할 수 없는 환경으로 가는 것이 두렵거나 하는 증상은 다른 항목에 비해 상대적으로 증상이 없는 것으로 나타났으며, 새로운 게임을 이용하는 사람이 되고 싶다는 항목에 대한 경험은 게임이용시간과 무관하게 비교적 높게 나타났다. 이 항목의 경우 게임을 통한 사회적 만족감과 연관있는 항목으로, 단순히 게임에 몰입되어 있기 보다는 또래 집단에서 게임의 비중이 높다는 것을 알 수 있다.

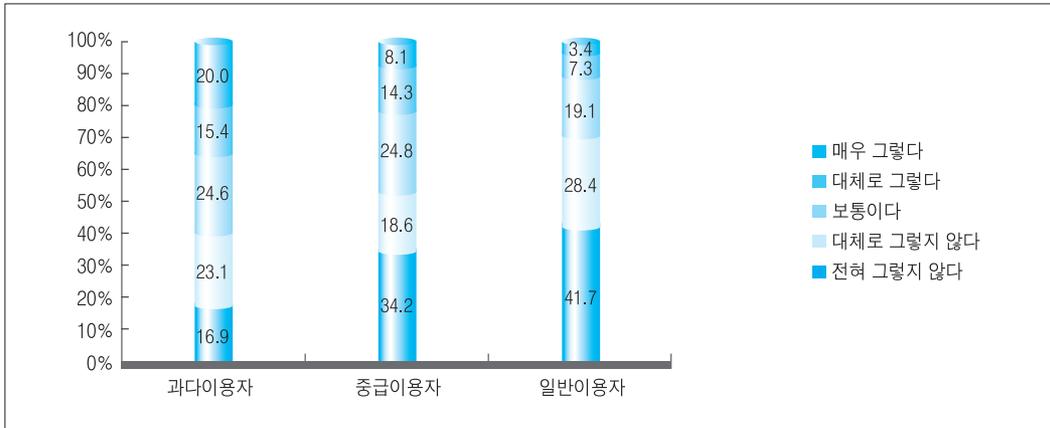
〈그림 3-2-1-18〉 나는 사람들이 게임에 대해 이야기하는 것에 관심이 많고 게임관련 프로는 꼭 시청한다.



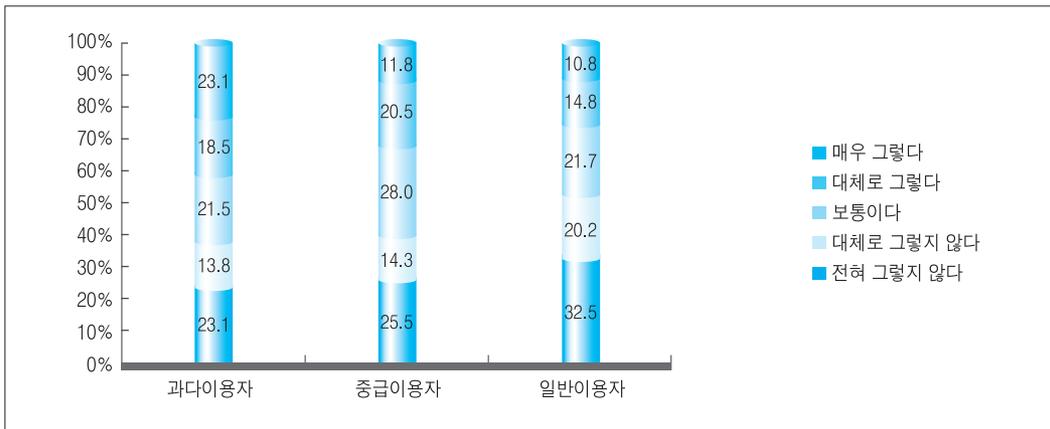
〈그림 3-2-1-19〉 나는 게임을 하면서 몰입감을 느끼곤 한다.



〈그림 3-2-1-20〉 며칠 이상 게임을 할 수 없는 곳으로 가는 것은 싫다.



〈그림 3-2-1-21〉 나는 새로운 게임을 처음 사용하는 사람이 되고 싶다.





즉, 게임을 이용하는 것에 대한 만족감이 높고, 게임이 이용자 집단에서 큰 의미를 가지는 것은 사실이나 그것이 게임 밖 실제생활에까지 큰 영향을 주는 수준은 아닌 것으로 해석된다.

2. 아이템 현금거래 및 불법 복제

온라인게임의 아이템 현금거래에 대한 인식과 경험, 견해에 대한 조사결과를 알아보면 우

선 인식면에서 대부분 주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다는 응답비중이 높았다. 특히, 과다이용자의 경우 51.8%가 주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다는 응답을 나타냈다. 반면 게임 접촉경험이 없는 잠재이용자의 경우에는 인지도도 가장 낮을 뿐만 아니라 알고 있는 경우도 언론을 통해서라는 응답이 32.6%로 상대적으로 간접적인 인지가 높았다.

〈그림 3-2-1-22〉 온라인게임에서 아이템 현금 거래에 대한 인지 여부



3

〈표 3-2-1-02〉 아이템 현금거래를 해본 경험 및 빈도

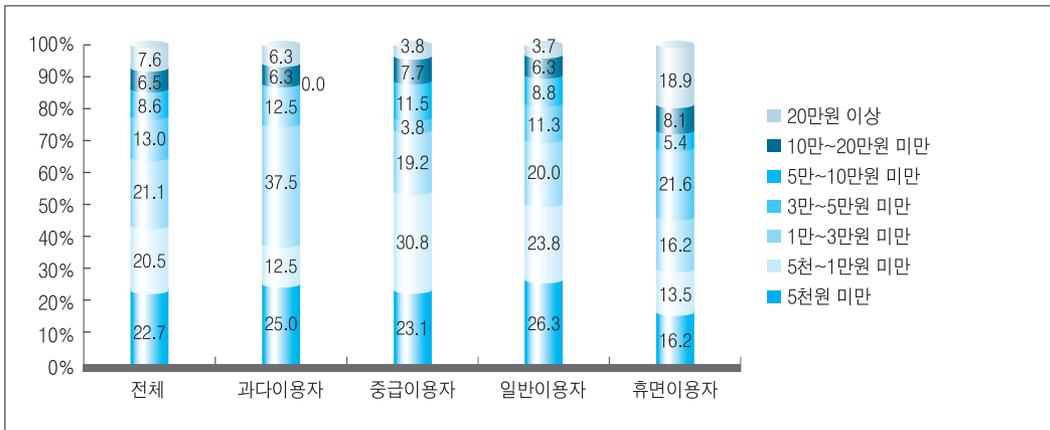
해본적 없다	전체	과다이용자	중급이용자	일반이용자	휴면이용자
연1-2회	87.2%	77.5%	81.8%	85.2%	88.6%
3개월에 1-2회	7.9%	14.1%	11.9%	8.9%	7.1%
월1-2회	1.7%	4.2%	2.8%	1.1%	3.1%
월 3-5회	2.1%	4.2%	2.8%	2.8%	1.2%
월 6-10회	0.6%	0.0%	0.0%	1.3%	0.0%
월 10-20회	0.3%	0.0%	0.0%	0.6%	0.0%
월21회 이상	0.1%	0.0%	0.7%	0.2%	0.0%
합계	100%	100%	100%	100%	100%

한편, 아이템 현금거래를 해본 경험이 있는 경우 게임이용시간이 길수록 많은 것으로 나타났다. 과다이용자의 경우는 22.5%가 적어도 한번 이상은 아이터మ్ 현금거래를 이용해 본 것으로 나타났으며 중급이용자는 18.2%, 일반이용자는 14.8%가 경험이 있는 것으로 조사되었다. 그러나 이들 중 지속적으로 아이터మ్ 현금거래를 이용하는 경우는 응답자수 면에서 대부분 5% 미만이었다.

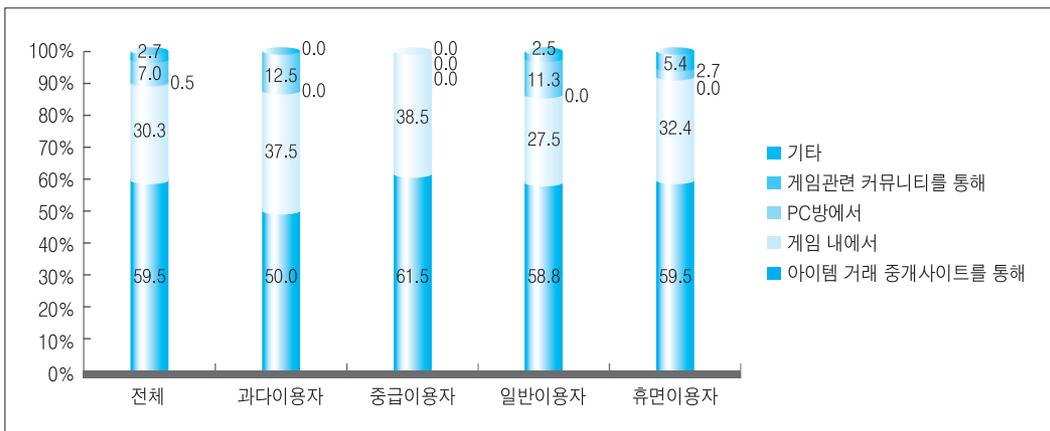
아이터మ్ 현금거래 금액 역시 이용시간이 길수록 많았는데, 과다이용자의 경우 5만원 이상 이용하는 경우가 12.6%였다. 거래방식은 아이터మ్ 거래 중개 사이트를 이용한다는 응답이 가장 많았다.

아이터మ్ 현금거래에 관한 견해는 집단별로 의견이 상이했는데 과다이용자의 경우는 ‘엄격한 등급심의, 청소년 접근제한’의 응답이 34.8%로 가장 높은 가운데, ‘이용자 자신의 문제로 간섭

〈그림 3-2-1-23〉 아이터మ్ 현금 거래 금액



〈그림 3-2-1-24〉 아이터మ్ 현금 거래 방식





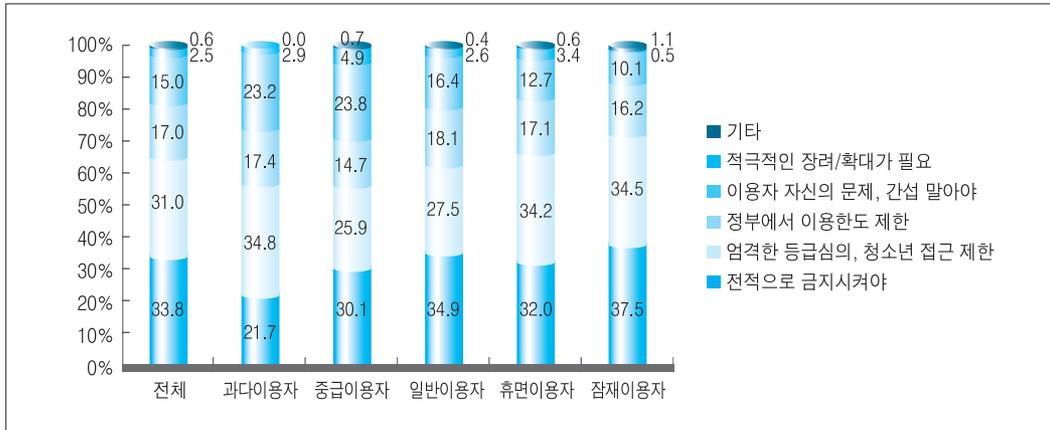
말아야'라는 응답도 23.2%로 비교적 높게 나타났다. 중급이용자의 경우는 '전적으로 금지시켜야 한다'는 응답이 30.1%로 가장 높게 나타났으나, '엄격한 등급심의, 청소년 접근제한'을 주장하는 경우와 '이용자 자신의 문제로 간섭 말아야' 한다는 응답이 각각 25.9%와 23.8%로 나타나 두 의견이 팽팽히 대립하고 있었다. 일반이용자의 경우 역시 '전적으로 금지시켜야 한다'는 응답이 34.9%로 가장 높았고, 다음으

로 '엄격한 등급심의, 청소년 접근 제한'이 27.5%로 높은 응답률을 나타냈다. 휴면이용자의 경우는 '엄격한 등급심의, 청소년 접근 제한'이 34.2%로 가장 높았고, 잠재이용자의 경우는 '전적으로 금지시켜야 한다'는 응답이 37.5%로 가장 높은 것으로 조사되었다.

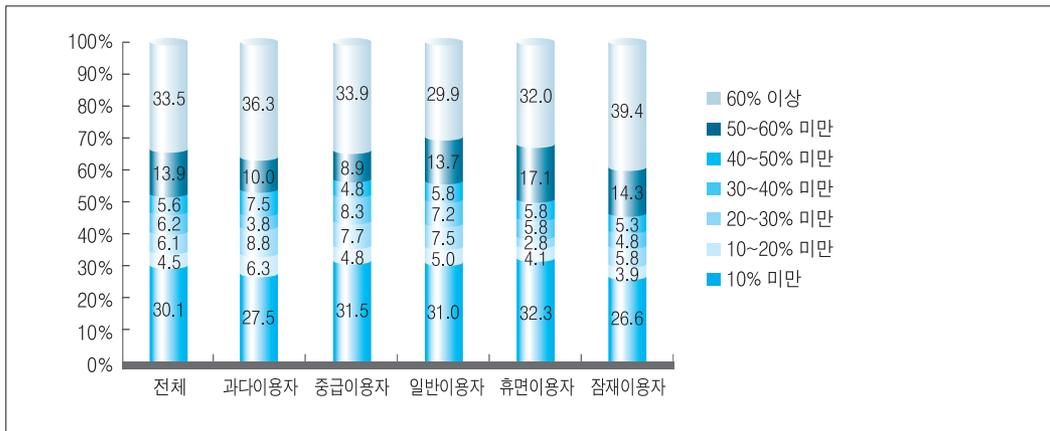
이러한 결과는 게임이용시간 및 경험여부에 상관없이 아이템 현금거래에 대해 대부분 문제라는 인식을 가지고 있음을 보여주는 것으로,

3

<그림 3-2-1-25> 아이템 현금거래에 대한 의견



<그림 3-2-1-26> 주위 친구들이 사용하는 게임물 중 복제품 비율



특히 청소년의 접근을 제한해야 한다는데 대부분 동의하고 있는 것으로 볼 수 있다. 그러나 작년보다는 전반적으로 개인의 문제로 인식하는 비중은 낮아졌으나, 여전히 상당수의 사람이 이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다고 생각한다. 즉, 아이템 현금거래가 게임을 이용하는 데 만족감이 높고, 게임이용자 집단에서 큰 의미를 가지는 것은 사실이지만 그것이 게임 밖의 생활에까지 심각한 영향을 미치는 정도는 아닌 것으로 해석할 수 있다.

한편, 주위 친구들이나 동료들이 사용하는 게임물 중 복제품의 비율이 어느 정도 되는지를 조사한 결과, 휴면 및 잠재이용자의 주위친구나 동료의 복제품 이용 비율이 높은 것으로 나타났다. 전년도 조사결과에 비해 복제품을 이용한다는 응답비중이 이용시간과 무관하게 고르게 분포하는 경향이 있었고, 복제품 이용비율이 40%를 넘는 경우도 더욱 높아져 그만큼 손쉽게 복제품을 접할 수 있게 되었음을 의미한다. 과거의 경우, 이용시간이 긴 과다이용자의 경우에만 전문 P2P를 통해 MMORPG나 전략시물레이션게임과 같은 프로그램을 다운받거나 CD를 인스톨해야 하는 경우에 복제품을 사용했으나 모바일게임이나 비디오게임, 혹은 단순한 웹보드게임의 경우도 복제품을 쉽게 구할 수 있게 되었기 때문인 것으로 볼 수 있다.

3. 게임이용 문화에 대한 청소년과 학부모 의견조사

(1) 게임이용 문화에 대한 세대별 견해

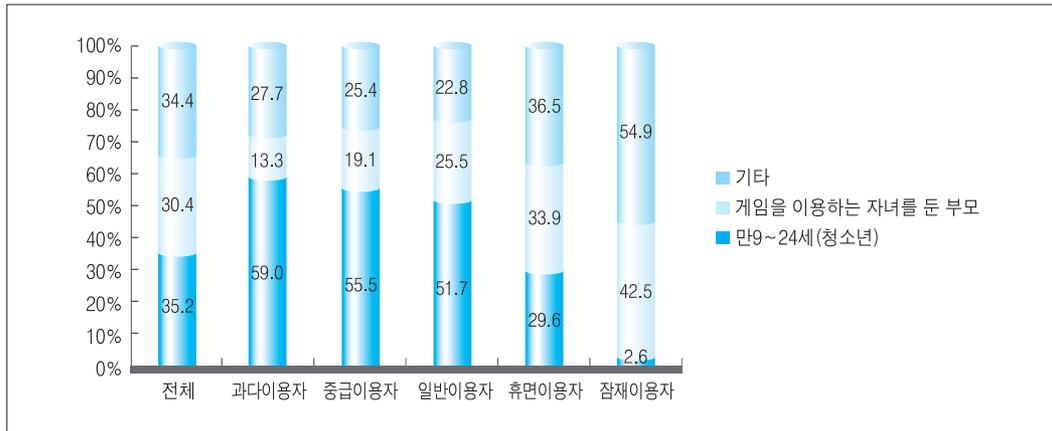
본 절에서는 만9~24세에 해당하는 청소년 및 게임을 이용하는 자녀를 둔 학부모를 중심으로 조사대상을 3세대로 구분하여 게임이용 문화에 대한 견해를 비교해 보았다.

세대는 만9세~만24세에 해당하는 대상을 청소년으로, 기혼자 중 자녀가 있는 경우를 학부모로, 그 외 25세 이상 대학생 및 미혼인 경우를 기타로 분류하였다. 세대별 게임이용 문화에 대한 분석은 게임이용에 대한 인지정도 및 부모님의 견해, 아이템 현금거래 및 게임과몰입시 대처 방식, 게임관련 문화행사들에 대한 인지도와 참여도 등을 중심으로 구성하였다. 게임과 관련한 청소년의 견해를 묻는 문항은 게임이용 정도에 따라 청소년 세대를 과다-중급-일반-휴면-잠재이용자로 구분하여 비교하였다.

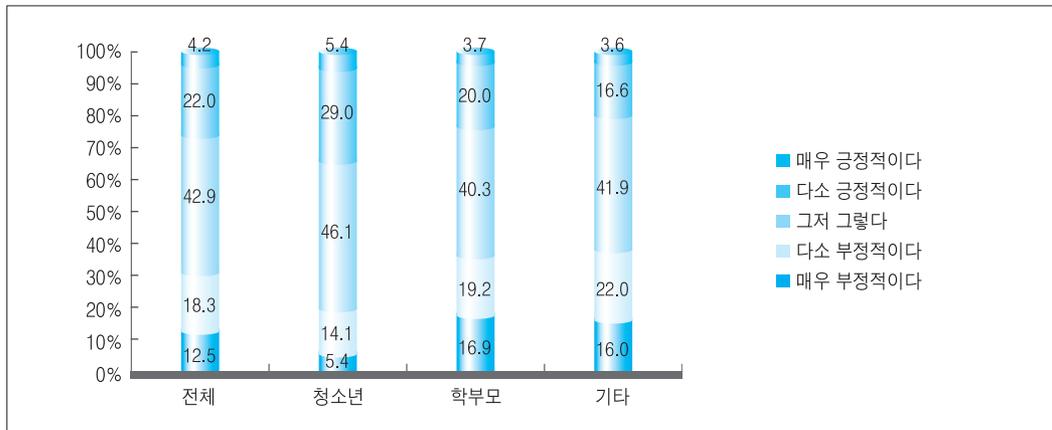
전체이용자를 대상으로 한 세대 구분결과, 세대분포는 청소년 599명(35.2%), 학부모 516명(30.4%), 기타 585명(34.4%)의 분포였다. 게임 이용 여부와 시간에 따른 이용자별로 세대분포를 살펴보면 과다이용자와 중급이용자, 일반이용자의 경우에는 청소년의 비중이 각각 59.0%, 55.5%, 51.7%로 가장 높고, 기타의 비중이 각각 27.7%, 25.4%, 22.8%로 나타났다. 이는 게임을 장시간 이용하는 집단이 10대뿐만 아니라 20~30대 연령층으로 게임이용이 확산되고 있는 것과도 연관이 있어 보인다. 기타를 제외할 경우, 잠재이용자의 경우에는 학부모의 비중이 42.5%로 높았다.



〈그림 3-2-1-27〉 이용자별 청소년/학부모/기타 세대 비중



〈그림 3-2-1-28〉 세대별 게임에 대한 견해



〈그림 3-2-1-29〉 세대별 청소년 이용불가 심의에 대한 의견

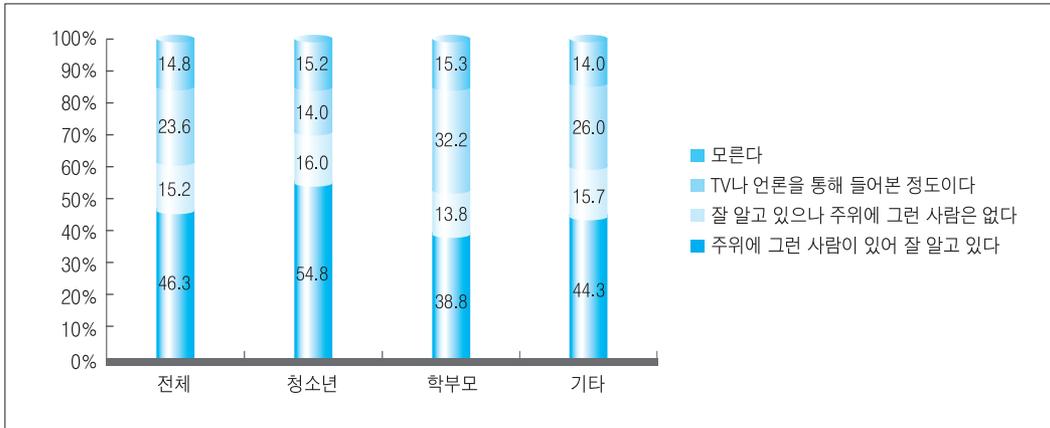


3

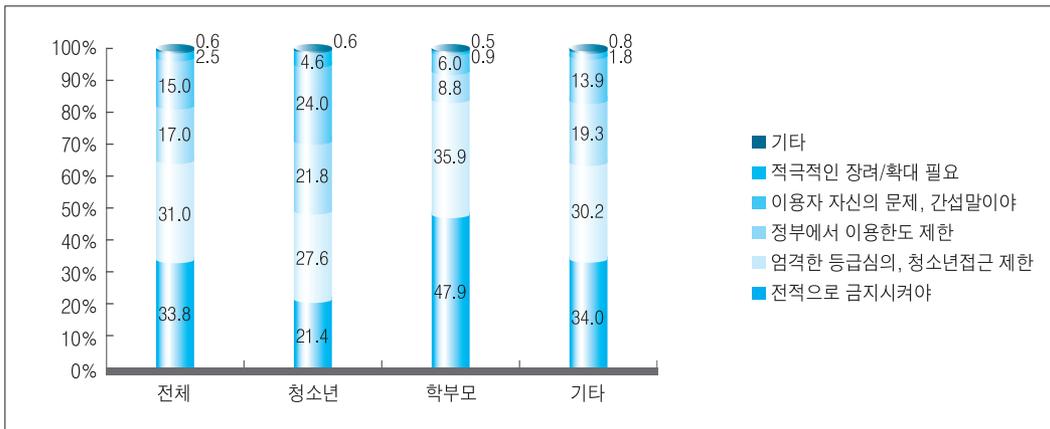
〈그림 3-2-1-30〉 세대별 게임등급분류제도에 관한 의견



〈그림 3-2-1-31〉 세대별 온라인게임에서의 아이템 현금거래 인지도



〈그림 3-2-1-32〉 세대별 아이템 현금거래에 대한 견해





3

세대별 게임에 대한 견해는 크게 차이가 나지 않았으며 청소년 이용불가 심의에 대한 의견으로는 청소년의 경우 ‘현행유지’라는 의견이 30.9%로 가장 높은 반면, 학부모의 경우 ‘매우 강화’의 의견이 62.8%로 가장 높게 나타나 서로의 견해차가 큰 것으로 드러났다.

세대별 게임등급분류제도에 대한 의견을 살펴보면, 대부분 ‘엄격하게 시행해야 한다’는 의견이 가장 높게 나타났으며 학부모의 경우는 76.9%가 엄격한 시행을 주장했다. 반면 청소년의 경우 ‘현행대로 유지해야’ 한다는 의견이 27.0%로 비교적 높게 나타나 학부모의 의견과 대조되는 결과를 나타냈다.

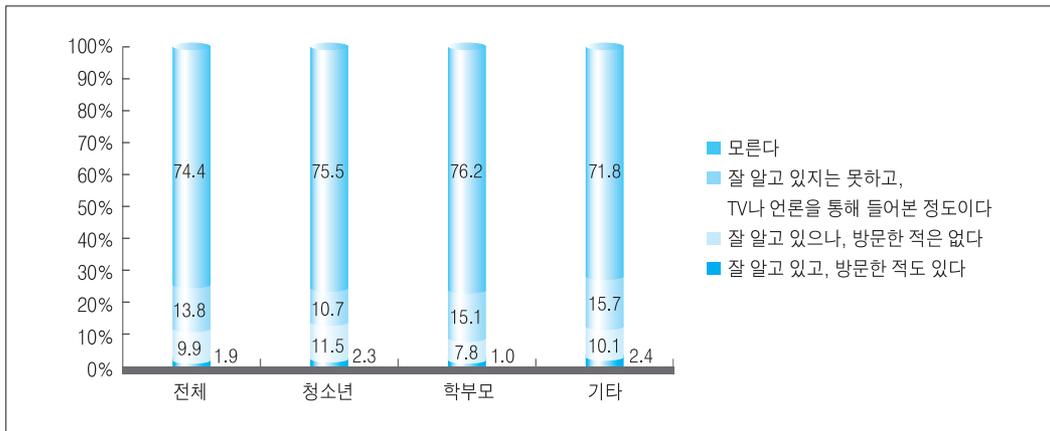
한편, 온라인 아이템 현금거래에 대한 조사결과를 살펴보면 ‘주위에 그런 사람이 있어 잘 알고 있다’는 응답비중이 가장 높았으며, 아이템 현금거래에 대해 모르고 있는 경우는 청소년과 학부모가 각각 15.2%, 15.3%로 비슷한 수준을 나타냈다.

아이템 현금거래에 대한 의견을 알아보면, ‘전적으로 금지시켜야 한다’는 응답비중이 청소년과 학부모의 경우가 각각 21.4%와 47.9%로, 작년 조사결과 13.3%와 6.5%에서 훨씬 높아진 것을 볼 수 있다. 다음으로 ‘엄격한 등급 심의, 청소년 접근 제한’의 의견이 높게 나타나 전반적으로 보수적인 의견이 지배적인 것으로 나타났다. 즉, 명확한 규제를 만들어 등급심의에 따라 청소년의 접근을 제한하고 청소년을 보호해야 한다는 의견이 대두되고 있는 것으로 볼 수 있다. 게임을 상대적으로 많이 이용하는 청소년과 기타 집단의 경우 ‘이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다’는 응답이 각각 24.0%, 13.9%로 높은 반면, 학부모의 경우는 6.0%에 그쳤다.

(2) 세대별 게임문화 향유 실태

세대별 게임문화 관련 행사, 방송 향유 실태를 비교하기 위해 우선 게임, 영화, 애니메이션, 문화콘텐츠, 캐릭터 등 5개 분야의 국내 문화콘텐츠

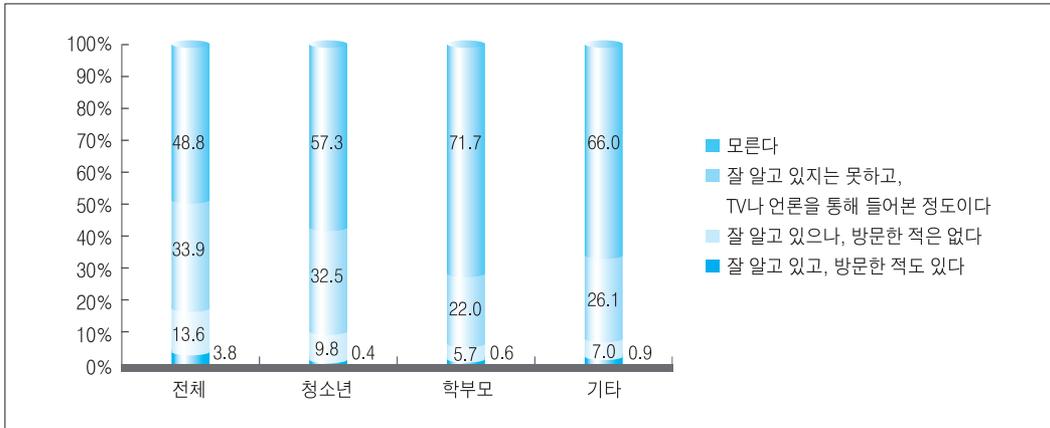
<그림 3-2-1-33> 문화콘텐츠 관련 전시회 인지여부 및 방문여부 : 지스타, 게임전시회



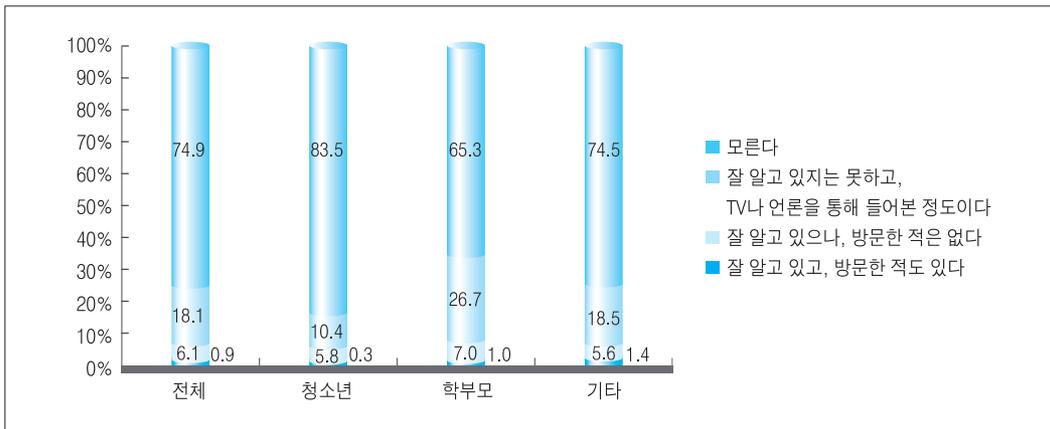
〈그림 3-2-1-34〉 문화콘텐츠 관련 전시회 인지여부 및 방문여부 : 국제영화제



〈그림 3-2-1-35〉 문화콘텐츠 관련 전시회 인지여부 및 방문여부 : SICAF(서울국제만화애니메이션페스티벌)



〈그림 3-2-1-36〉 문화콘텐츠 관련 전시회 인지여부 및 방문여부 : DICON(문화콘텐츠 국제 전시회)





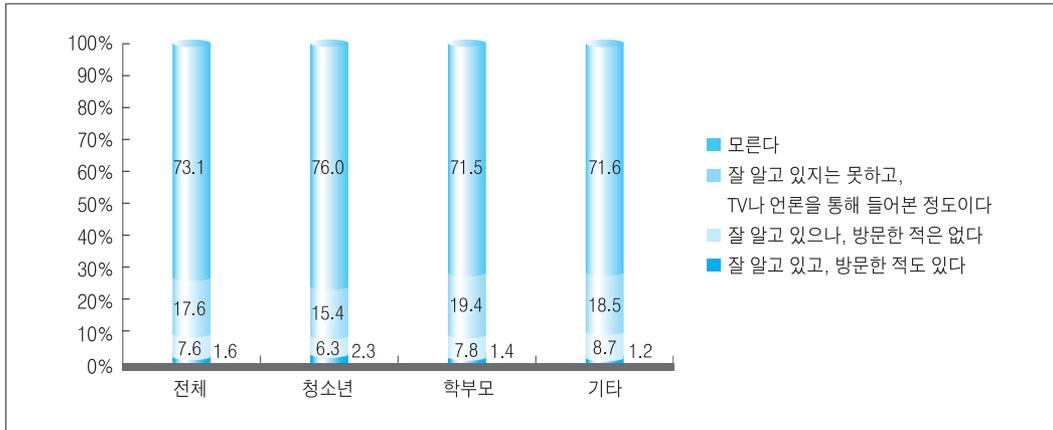
츠 관련 행사 및 전시회의 인지도와 참여 여부를 살펴보았다. 조사결과 국제영화제의 인지도와 참여도가 가장 높았으며, 다음은 서울 국제 만화 애니메이션 페스티벌이 그 뒤를 이었다. 2005년에 처음으로 시작된 지스타의 경우 아직은 인지도가 그리 높지 않아 청소년의 75.5%, 학부모의 76.2%, 기타의 71.8%가 모른다고 응답했으며, 방문한 적이 있다는 응답은 청소년 2.3%, 학부모 1.0%, 기타 2.4%에 불과했다. 문화콘텐츠 관

련 행사와 전시회는 시행 연한에 따라 인지도에 영향을 많이 받는 것으로 보이며, 향후 이러한 국제적인 행사의 지속적인 개최를 통해 게임 이용자의 참여를 유도해야 할 것이다.

한편, 게임대회 및 리그의 인지도에 있어 게임을 이용하는 청소년, 기타 세대와 학부모 간에 차이가 나타났는데 청소년, 기타의 경우 인지도가 각각 68.5%, 70.2%로 높았던 반면, 학부모의 경우는 60.6%로 상대적으로 낮았다. 그러나 실

3

<그림 3-2-1-37> 문화콘텐츠 관련 전시회 인지도여부 및 방문여부 : 서울 캐릭터 페어



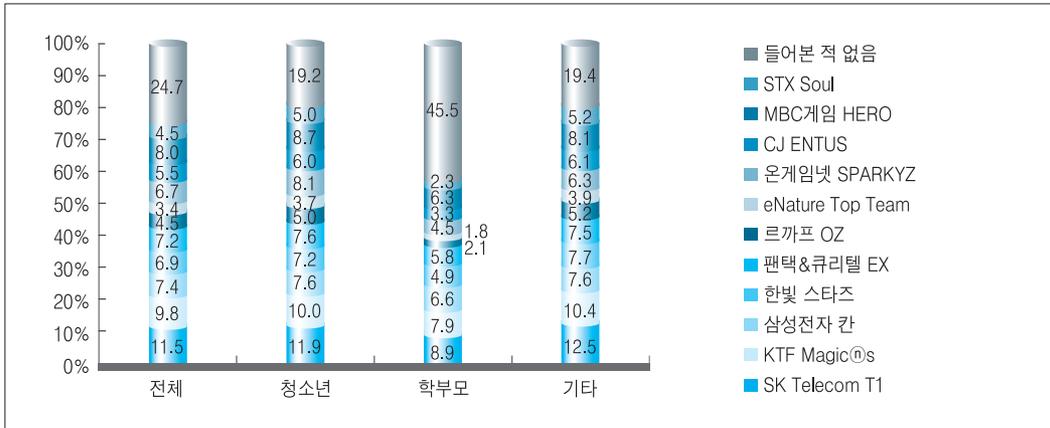
<그림 3-2-1-38> 게임대회 및 리그 인지 및 방문 여부



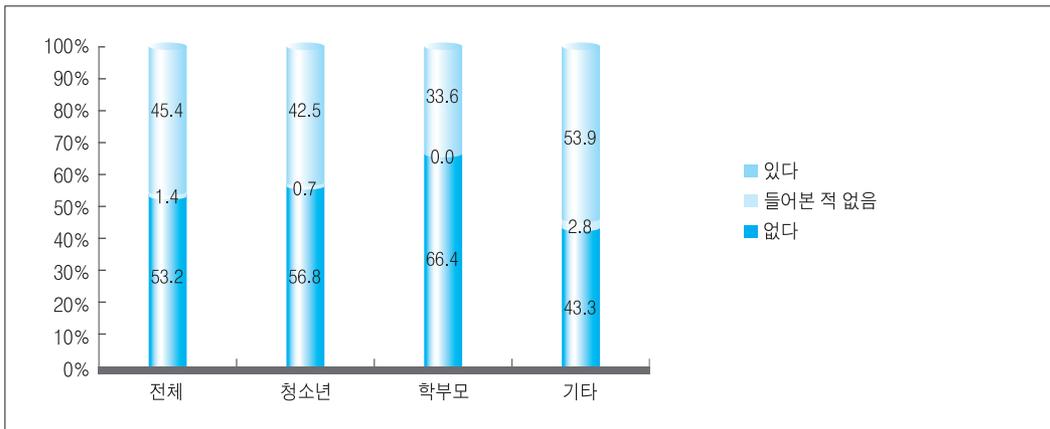
〈그림 3-2-1-39〉 게임방송 및 게임방송프로그램 인지 및 시청여부



〈그림 3-2-1-40〉 프로그래밍단 인지도



〈그림 3-2-1-41〉 프로그래머 인지 및 응원여부





제 방문여부는 청소년 8.5%, 학부모 1.4%, 기타 6.2%에 불과해 아직까지 관전 중심의 게임리크 방문은 보편화되지 않은 것으로 볼 수 있다.

또한, 게임방송 인지도와 시청여부를 비교해 보면 전체적으로 게임방송의 인지도는 전 집단에서 거의 80%대로 매우 높았으며, 청소년의 경우 '자주 시청한다'는 응답과 '가끔 시청한다'는 응답을 합해 약 46% 이상이 시청하는 반면 학부모는 약 19.6%에 그쳤다. 특히 자주 시청한다는 응답은 청소년 12.2%에 비해 4배가량 적은 2.9%에 불과했다.

프로게임단 인지도의 경우 게임관련 전시회나 행사 인지도보다 높은 것으로 나타났다. 게임을 이용하는 비중이 높은 청소년의 경우 인지도가 80.8%이고, 25세 이상의 학부모가 아닌 응답자의 80.6%가 프로게임단에 대해 들어본 경험이 있고, 알고 있는 프로게임단이 있다고 응답하여, 프로게임이 하나의 스포츠로 자리 잡아 가고 있음을 알 수 있다. 학부모의 경우 45.5%가 프로게임단에 대해 들어본 적이 없다

고 응답하여 관심이 적은 것으로 나타났다.

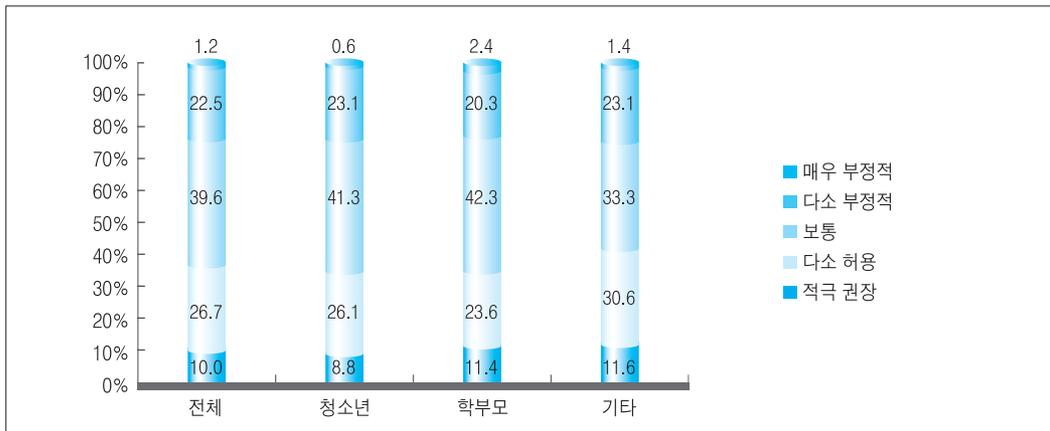
프로게임단을 알고 있는 응답자를 대상으로 선호하거나 응원하고 있는 프로게이머가 있는지를 설문한 결과 응답자 전체의 53.2%가 없다고 응답하였고, 1.4%는 프로게이머에 대한 정보를 얻고 있지 않는 것으로 나타났다. 특히, 만 25세 이상의 학부모가 아닌 응답자의 경우 선호하거나 응원하고 있는 프로게이머가 있다고 응답한 비율이 53.9%로 높게 나타났다.

(3) 게임이용 문화에 대한 청소년 의견조사

청소년을 대상으로 이들의 게임시간 및 경험을 기준으로 과다/중급/일반이용자로 나누어 각 문화에 대한 응답을 비교해 보았다. 이용자 구분은 앞서 나눈 기준을 그대로 적용하였다. 우선, 청소년 게임이용자별로 자신들의 게임이용에 대해 부모님이 어떻게 생각하고 있는지를 조사한 결과, 청소년 입장에서는 부모님이 게임을 이용하는 것에 대해 '매우 부정적'이라고 생각하는 비율이 0.6%인 것에 비해, 부모님의



<그림 3-2-1-42> 본인의 게임에 대한 부모님의 태도



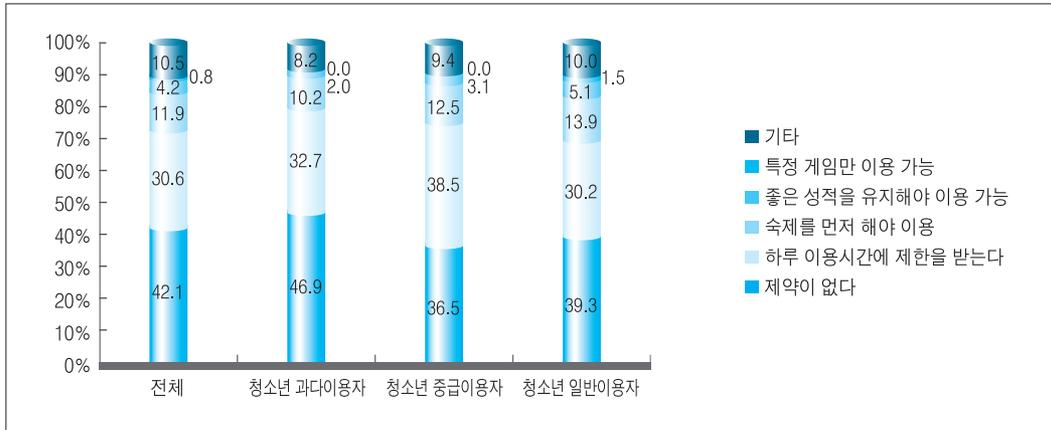
자녀 게임 이용을 '매우 부정적'이라고 생각하는 비율이 2.4%로 차이를 나타냈다. 또한 청소년이 생각하는 자신의 게임이용에 대한 부모님의 태도와 부모님의 자녀 게임이용에 대한 태도가 '보통'이라는 의견이 각각 41.3%, 42.3%로 가장 많은 응답을 보였다.

집에서 게임을 이용할 때 부모님의 제약을 받는지를 조사한 결과 게임이용 시간이 가장 긴 청소년 과다이용자로 분류된 청소년의 경우 부모

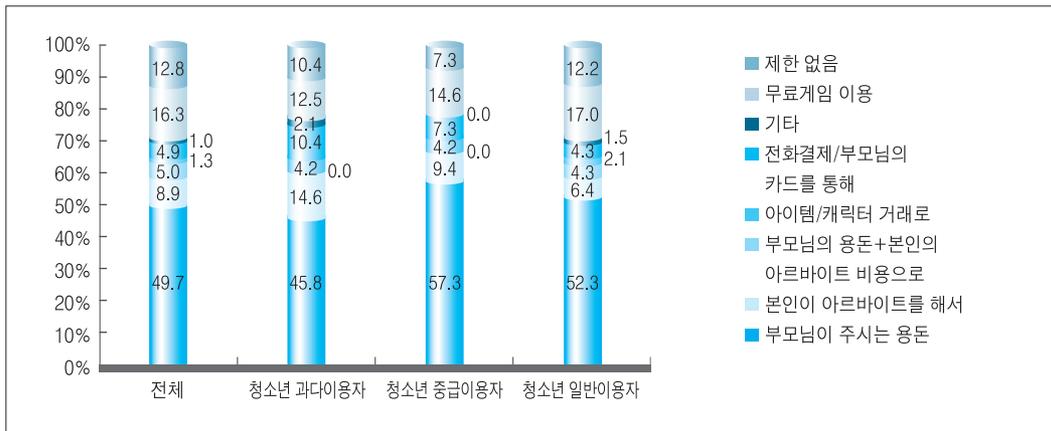
님의 '제약이 없다'는 의견이 가장 높은 것으로 나타났다. 전체적으로 하루 이용 시간에 제약을 받는다는 의견이 30.6%, 숙제를 먼저 해야 게임을 이용할 수 있다는 의견이 11.9%, 좋은 성적을 유지해야 게임을 이용할 수 있다는 의견이 4.2%로 나타났다. 특정 게임만 이용할 수 있다는 의견은 0.8%로 나타나 부모님의 자녀의 게임 콘텐츠 내용에 대한 관심이 적은 것으로 보인다.

게임비용을 마련하는 방식으로 가장 높은 비

〈그림 3-2-1-43〉 집에서 게임 이용 시 부모님에게 제약을 받는지 여부



〈그림 3-2-1-44〉 게임비용 마련 방법





을을 차지하는 방법은 ‘부모님이 주시는 용돈’이 전체의 49.7%였다. 그러나 과다이용자의 경우 중급이용자, 일반이용자와 비교하여 용돈에 의지하는 비율이 상대적으로 낮았으며, 본인의 아르바이트를 통한 게임비용 마련이 14.6%로 중급이용자(9.4%), 일반이용자(6.4%)에 비해 높은 것으로 나타났다. 또한 무료게임을 이용한다는 비율이 높았는데, 중급이용자와 일반이용자의 무료게임이용률은 각각 14.6%, 17.0%로 과다이용자의 12.5%보다 높은 것으로 조사되었다.

부모님의 PC사용 능력에 대해 질문한 결과, ‘전혀 모르신다’는 10%, ‘모르신다’는 의견은 16.7%로, 부모님의 PC사용 능력이 전년과 비교하여 향상된 것으로 나타나났다. 그러나 과다이용자 부모님에 비해 중급이용자 부모님의 PC사용 능력이 떨어지는 것으로 조사되어, 전년의 조사와 차이를 나타내고 있다.

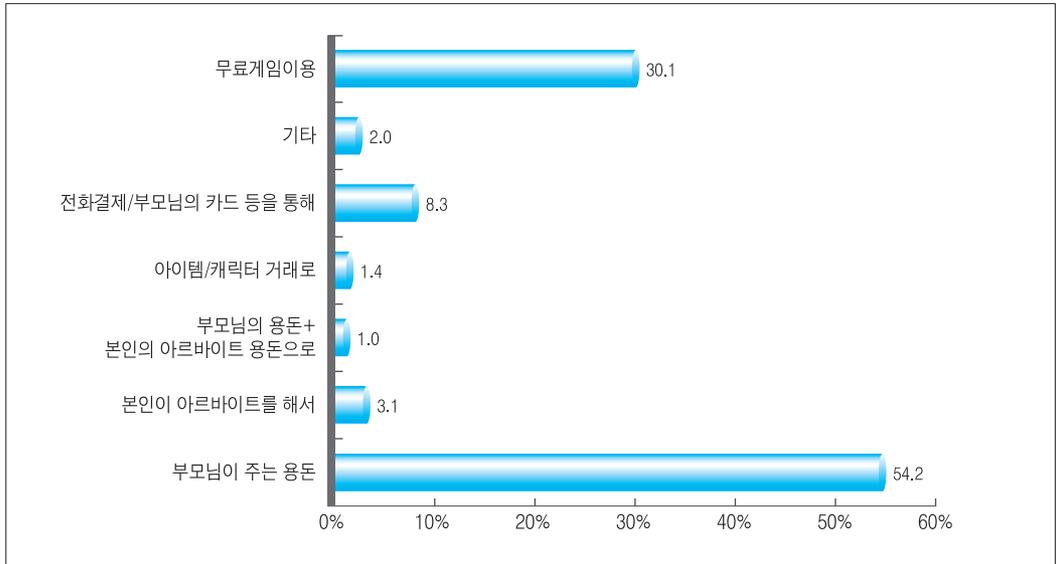
한편, 부모님과 함께 게임을 한다는 응답은 ‘전혀 안한다’가 81.3%로 가장 많았고, ‘거의 안한다’가 8.8%, ‘가끔 한다’와 ‘종종 한다’가 각각 4.0%였으며, ‘매우 자주 한다’는 의견은 1.8%였다. 청소년 과다이용자의 부모님은 자녀와 게임을 가끔 한다는 비율이 중급이용자와 일반이용자에 비해 비율이 높았으며, 중급이용자의 경우 ‘거의 안한다’는 비율이 가장 높았다. 일반이용자는 ‘매우 자주 한다’는 의견이 가장 많은 집단으로 조사되었다.

게임관련 전시회, 방송, 게임리그에 대한 인지도와 참여도는 청소년 중급이용자의 경우가 가장 높은 것으로 나타났다. 다양한 이용자들이 게임을 단순히 즐기는 것뿐만 아니라, 문화로 인식하기 위해 리그나 방송의 다양성이 마련되어야만 할 것이다.

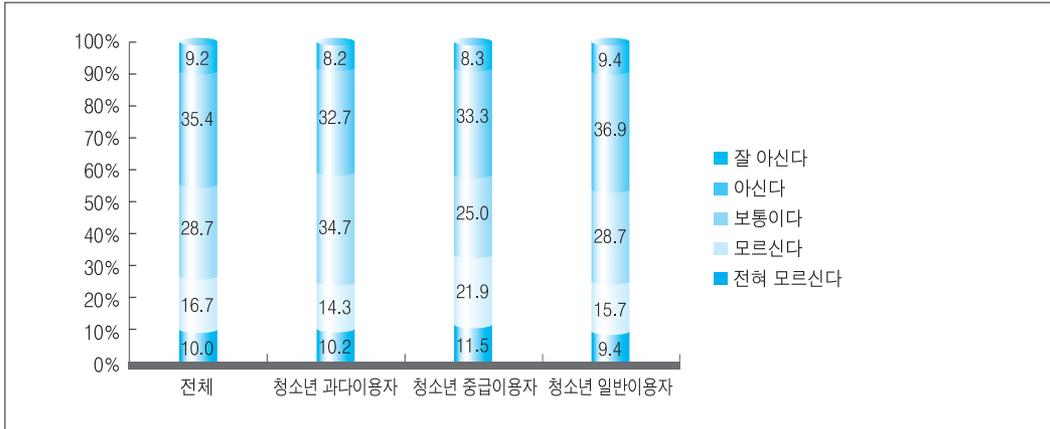
현재 참여하고 있는 동아리 분야를 살펴보면,

3

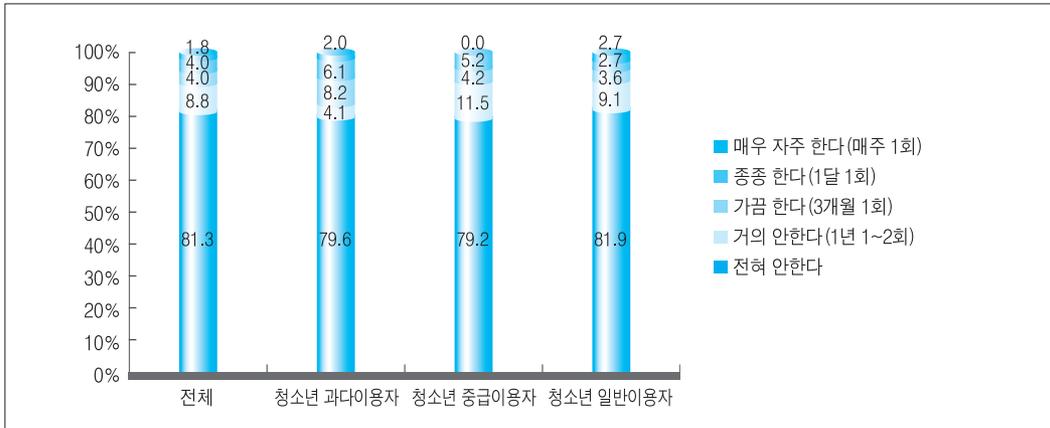
〈그림 3-2-1-45〉 자녀의 게임비용 마련 방법(학부모 대상)



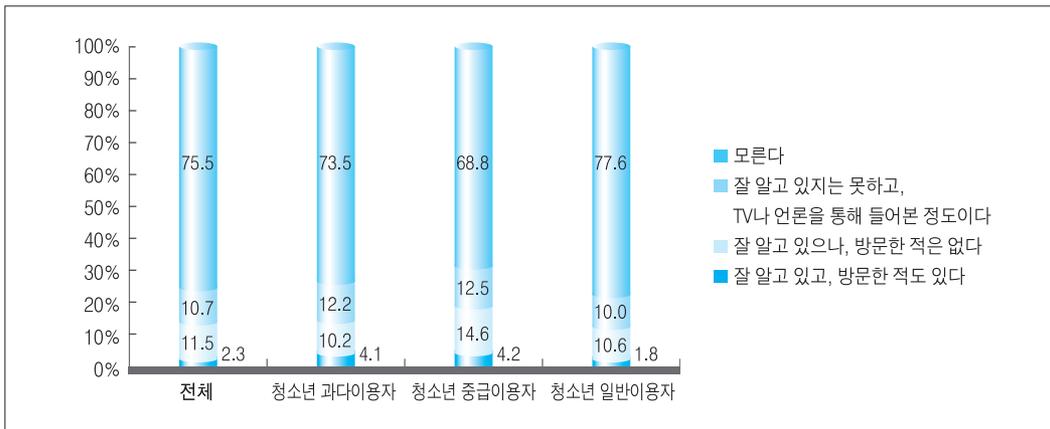
〈그림 3-2-1-46〉 부모님의 PC사용 수준



〈그림 3-2-1-47〉 부모님과 게임을 함께하는 빈도



〈그림 3-2-1-48〉 게임관련 전시회 인지여부와 방문여부 : 지스타





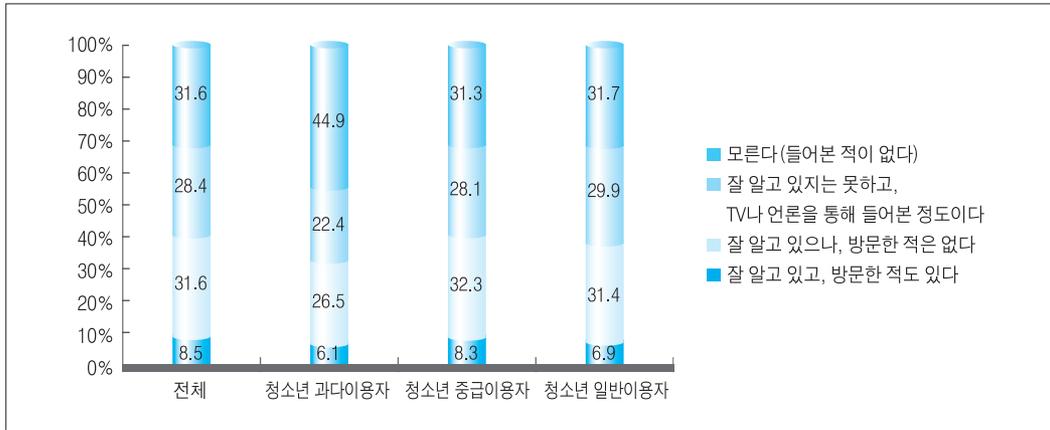
전체적으로 영화관련 동호회 참여가 가장 활발한 가운데 게임이용시간이 길어질수록 게임관련 동호회/동아리 참여가 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

한편, 청소년의 장래희망 직업 분야를 살펴보면 게임이용 시간과 장래희망 분야 사이에는 큰 관련성이 없는 것으로 나타났다. 다만, 중급이용자의 경우 ‘게임관련분야’의 응답비중이 4.7%로 과다이용자 2.1%, 일반이용자 1.0%에 비해

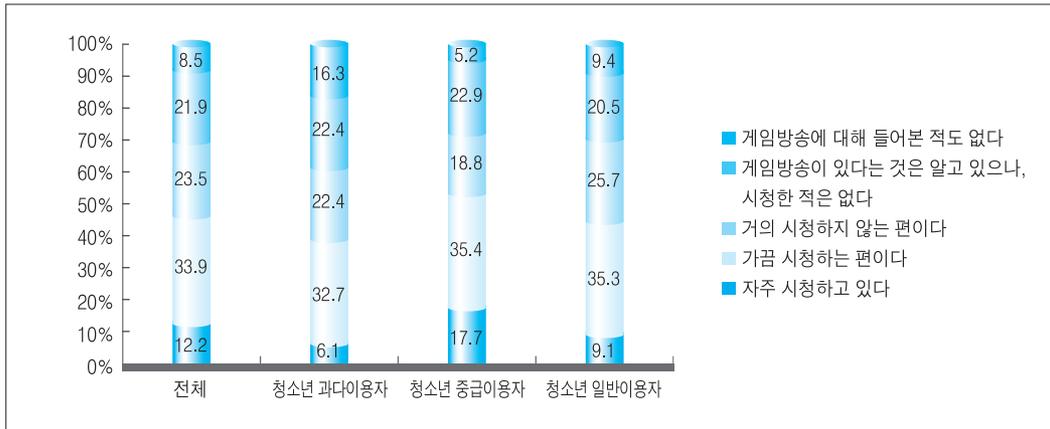
다소 높았으나 다른 분야의 비중에 비해 주목할 만큼 높은 수준은 아닌 것으로 나타났다.

또한, 학업성적과 게임이용시간도 상관성이 떨어지는 경향이 있었다. 과다이용자와 일반이용자에 비해 중급이용자의 경우가 상위권의 비중이 다소 낮게 나타났다. 성적 분포는 집단별로 유사하게 나타나 게임이용 시간에 따라 성적이 차이를 보이는 것은 아님을 알 수 있다.

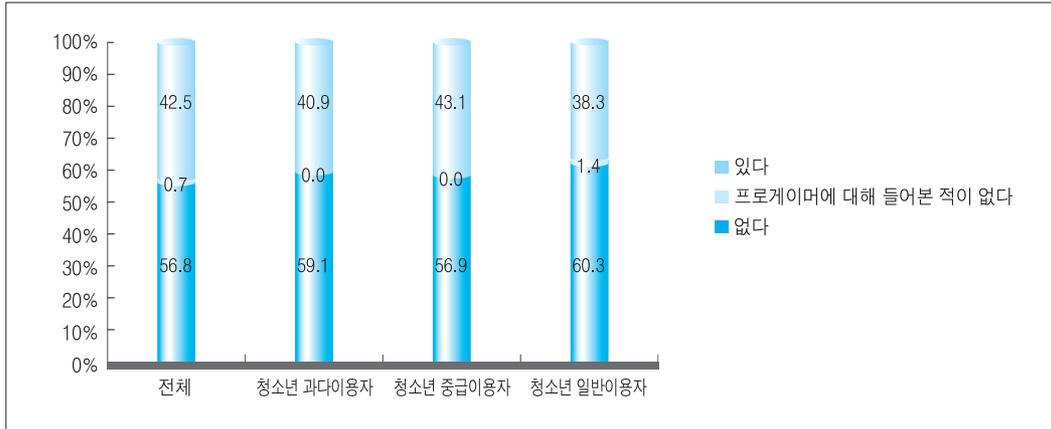
〈그림 3-2-1-49〉 게임대회 및 리그에 대한 인지여부와 방문 여부



〈그림 3-2-1-50〉 게임방송 및 게임방송프로그램 시청여부



〈그림 3-2-1-51〉 프로그래머 인지 및 응원여부

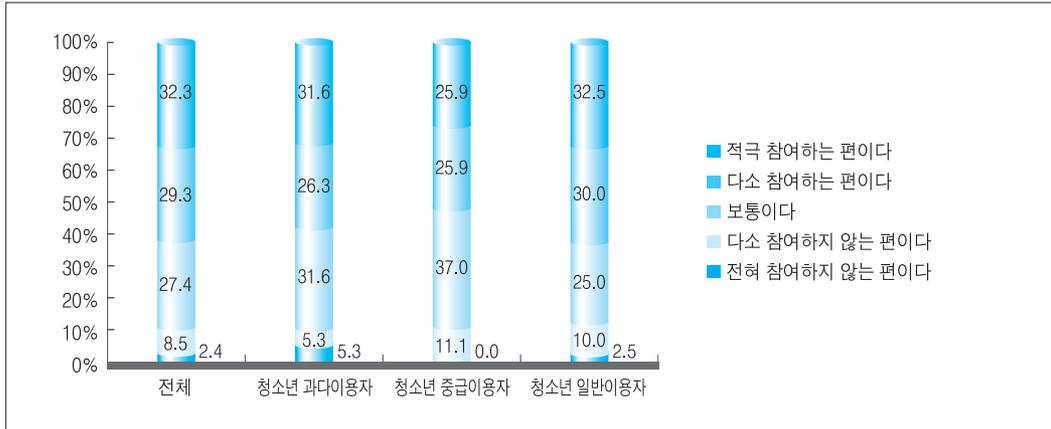


〈표 3-2-1-03〉 현재 참여하고 있는 동아리/동호회(복수응답)

	청소년 전체	청소년 과다이용자	청소년 중급이용자	청소년 일반이용자
없다	68.1%	55.4%	65.4%	72.5%
종교모임	4.4%	5.4%	3.7%	3.5%
영화, 음악, 만화 등 문화 관련모임	6.7%	8.9%	4.7%	7.8%
게임관련동호회	3.1%	5.4%	5.6%	2.3%
게임을 제외한 컴퓨터 관련 모임	1.7%	1.8%	0.9%	2.0%
환경, 사회봉사 관련 모임	1.4%	0.0%	1.9%	1.7%
독서나 학습관련 모임	2.7%	8.9%	3.7%	2.0%
스포츠 관련 모임	4.4%	5.4%	6.5%	3.8%
동창회	2.6%	8.9%	0.9%	2.0%
학생회	1.5%	0.0%	2.8%	1.2%
기타	0.8%	0.0%	0.9%	0.6%
팬클럽	2.6%	0.0%	2.8%	0.6%
합계	100%	100%	100%	100%



〈그림 3-2-1-52〉 동아리 활동 참여도

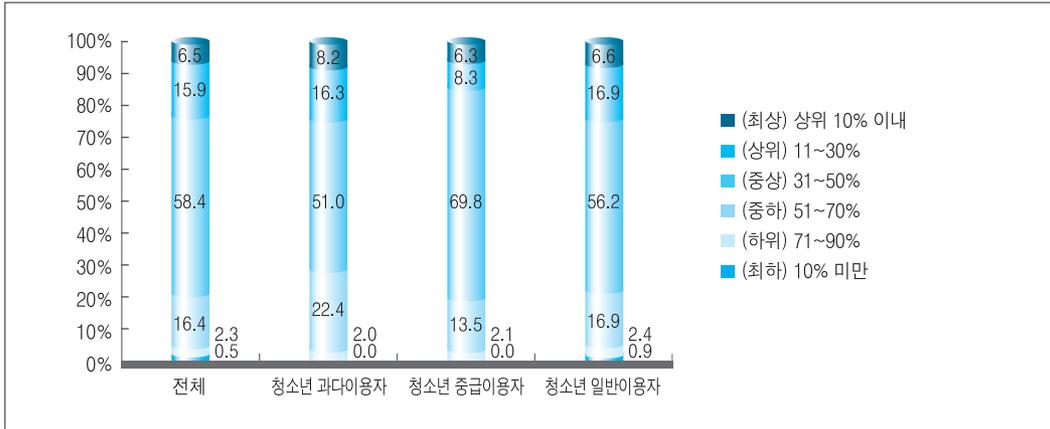


〈표 3-2-1-04〉 장래희망직업 분야

	전체	과다이용자	중급이용자	일반이용자
인문분야(문학, 어학 등)	10.5%	12.8%	12.8%	9.0%
경제, 사회분야	12.1%	19.1%	12.8%	10.7%
법, 정치(법, 행정, 정치 등)	9.0%	10.6%	8.1%	8.3%
컴퓨터분야(소프트, 하드웨어)	8.4%	8.5%	12.8%	8.0%
게임 관련 계열(게임개발 관련)	2.1%	2.1%	4.7%	1.0%
공학분야(전기, 전자)	3.6%	2.1%	2.3%	4.5%
공학분야(기계, 건축/토목, 화학)	5.0%	6.4%	4.7%	5.5%
의학분야(의학, 약학, 한의학)	10.8%	10.6%	5.8%	12.8%
예술분야(디자인, 미술, 음악)	20.2%	12.8%	20.9%	21.1%
체육분야	6.0%	10.6%	9.3%	4.5%
기타	3.7%	0.0%	3.5%	5.5%
교육분야	5.2%	0.0%	1.2%	5.9%
요리사	3.4%	4.3%	1.2%	3.1%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



〈그림 3-2-1-53〉 현재 학업성적



(4) 게임이용 문화에 대한 학부모 의견조사

게임을 하는 자녀를 둔 학부모를 대상으로 자녀의 게임이용에 대한 견해를 조사한 결과 우선 자녀들이 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있다고 생각하는지의 여부를 살펴보면 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’를 합해, 50.0%가 자녀가 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있다고 느끼는 것으로 나타났다. 반면, 40.0%는 지장을 받고 있지 않다고 생각하는 것으로 나타나, 지장을 받고 있다고 생각하는 경우가 그렇지 않다고 생각하는 비중보다 조금 더 높은 것으로 나타났다.

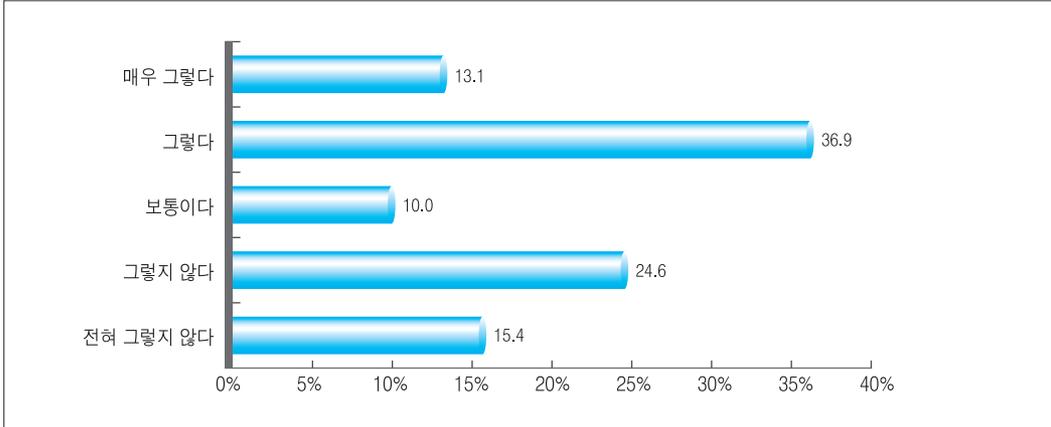
한편, 자녀들의 게임이용에 대한 부모님의 대응은 ‘다소 제재’와 ‘매우 제재’를 합해 66.2%가 제재를 한다고 응답했으며, 권장한다는 응답은 5.1%에 불과해 게임에 대한 부모님의 부정적인 인식이 큰 것으로 조사되었다.

반면에 자녀와 게임을 이용하는 정도는 전혀 안한다는 응답이 63.7%로 가장 높았고, 가끔 한다, 종종 한다, 매우 자주한다를 합한 자녀와 게임을 하는 경우는 22.5%로 조사대상 학부모의 경우 비교적 자녀와 게임을 하는 편인 것으로 나타났다.

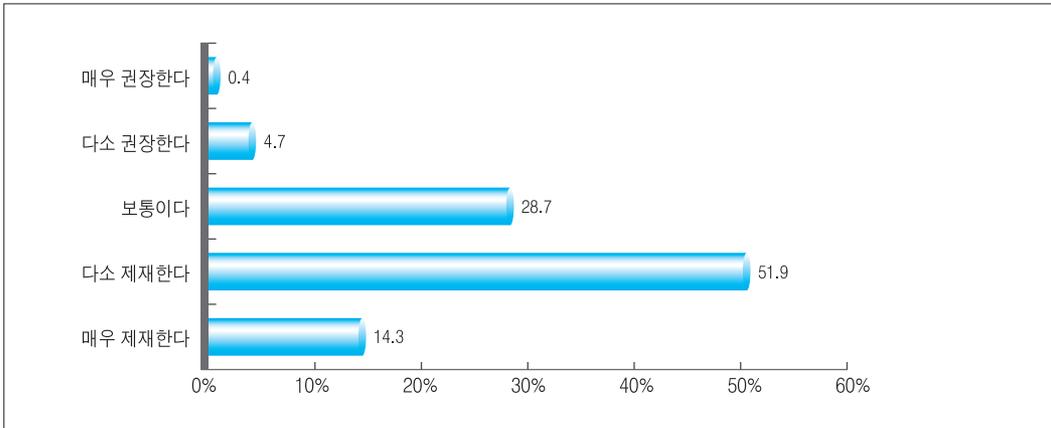
자신의 자녀가 심각한 게임과몰입일 경우 어떻게 대처할 것인지를 조사한 결과 ‘게임내용을 살펴보고 자녀와 함께 해결하는 방법을 모색한다’는 응답이 38.1%로 가장 많았고, ‘강제력을 동원해서라도 사용을 못하게 한다’는 응답도 37.5%로 비슷한 수준으로 높게 나타났다. 그러나, ‘게임관련 상담기관을 찾는다’나 ‘학교 교사의 도움’의 응답은 각각 12.6%, 0.2%로 해결방안을 외부에서 찾기보다는 가정안에서 해결하려는 경우가 높은 것으로 조사되었다.



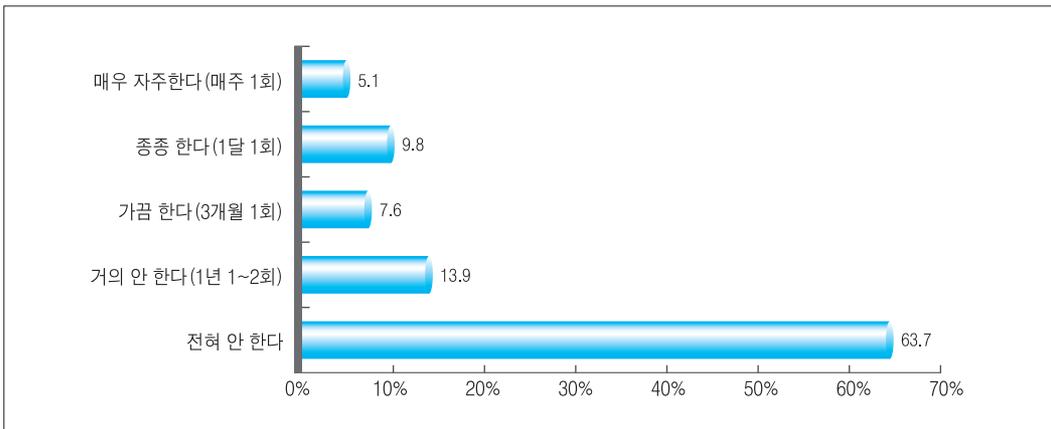
〈그림 3-2-1-54〉 자녀들이 게임 때문에 일상생활에 지장을 받고 있는지 여부



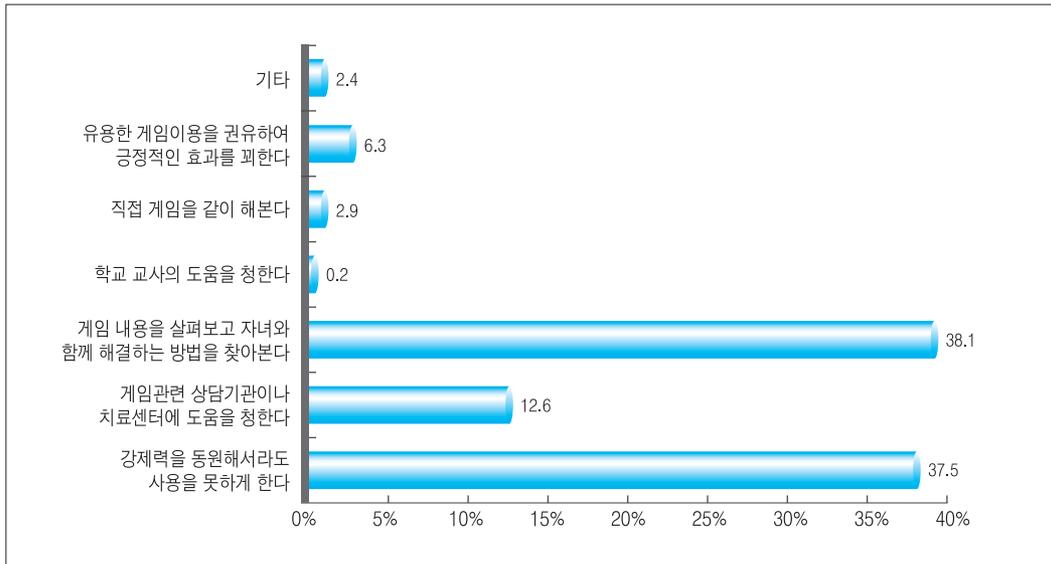
〈그림 3-2-1-55〉 자녀들의 게임 이용에 대한 부모님의 대응



〈그림 3-2-1-56〉 자녀와 게임을 이용하는 정도



〈그림 3-2-1-57〉 자녀가 심각한 게임중독일 경우 대처 방법



제 2 절 해외 게이미용자의 게이미용 문화 : 일본사례

2007년 1~2월, 일본 CESA가 일본에서 일반인 1,100명을 대상으로 실시한 〈일반 생활자 조사〉를 바탕으로 일본 게이미용자가 인식하고 있는 게임의 매체효과와 게이미용 영향에 대한 분석을 실시하였다. 일본은 국내와 달리 비디오 게이미용자가 많아 게이미용 환경과 게임에 대한 인식이 다르지만, 일본의 게임산업이 세계 최고 수준임을 감안할 때 일본 게이미용 문화는 국내 게이미용 문화 개선 또는 발전에 도움이 될 수 있다.

여기서는 일본 게이미용자의 게임몰입(과몰입)의 증상과 게임의 긍정적인 영향, 일반적으

로 논의되는 게임의 효과와 게임과 결부되어 온 통념에 대한 인식과 경험을 중심으로 살펴보고자 한다.

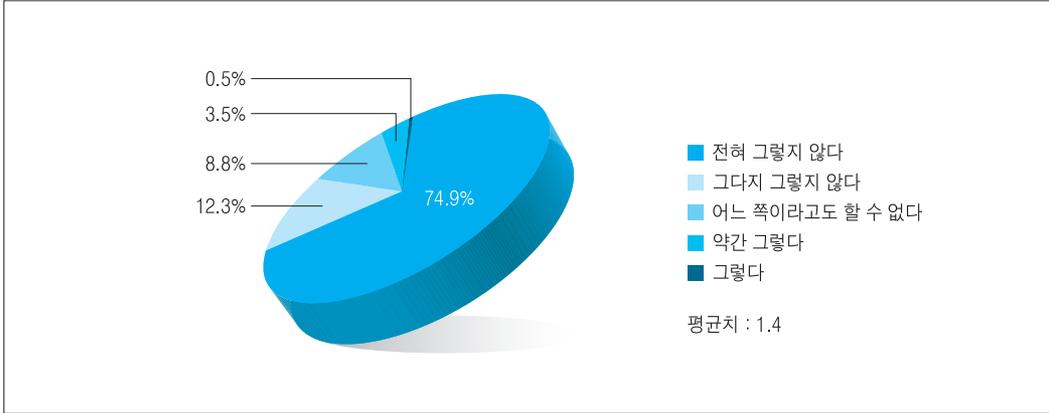
1. 게임의 긍정적/부정적 영향

(1) 게임몰입(과몰입) 증상의 경험 여부

게이미용자를 대상으로 한 게임몰입(과몰입)과 관련된 질문의 응답결과를 보면 조사척도는 5점 척도로 2.5점이 넘는 경우에 증상이 나타난다고 볼 수 있다. 부정적인 효과 중에 가장 높은 경험치를 보인 항목은 ‘게임에 열중해 공부



〈그림 3-2-2-01〉 게임을 하지 않을 때는 우울, 신경질적이다가 게임을 하게 되면 이런 마음들이 사라진다.(일본)



나 일이 안되는 일이 있다’는 것으로 2.3점이었다. 다른 부정적인 효과를 나타내는 점수는 2점을 넘지 않아, 부정적인 효과를 보이고 있는 문항이 없었다.

금단현상을 조사하기 위한 항목인 ‘게임을 하지 않을 때는 우울, 신경질적이다가 게임을 하게 되면 이런 마음들이 사라진다’의 응답결과를 보면 1.4점으로 낮은 효과를 보이고 있고, 이 항목에 ‘전혀 그렇지 않다’고 응답한 비율이 74.9%로 나타났다. 전년(74.6%)과 비교할 때 그렇지 않다고 응답한 비율은 비슷하였다. 또한, 평균 점수도 같아서 전반적인 금단현상은 변화가 없는 것으로 나타났다.

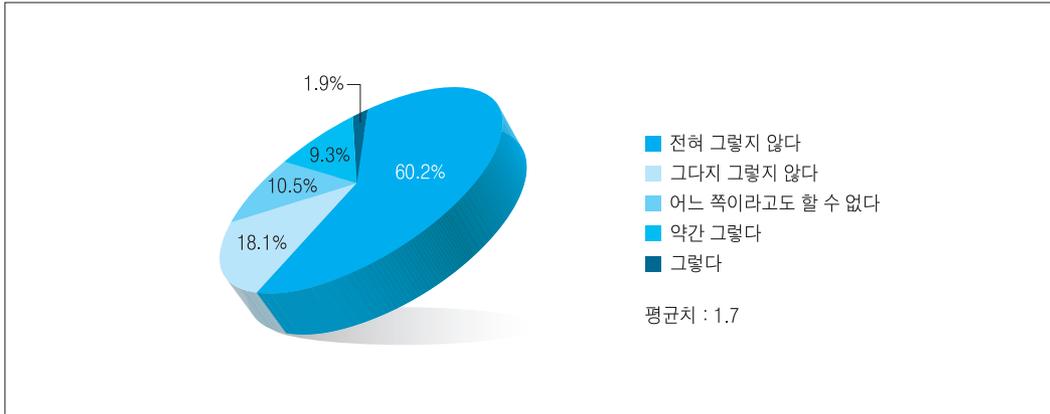
게임의 내성과 관련된 질문인 ‘게임을 안 할 때에도 게임에 대한 상상을 한다’는 항목의 경우는 평균 점수 1.7점으로 낮았고, ‘전혀 그렇지 않다’고 응답한 비율은 60.2%로 전년(76.4%)과 비교하여 낮아졌다.

조절능력 상실을 측정하기 위한 항목인 ‘게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다’, ‘게임에 열중해 공부나 일이 안되는 일이 있다’, ‘게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다’의 평균점수는 1.3점, 2.3점, 2.0점으로 전년과 비슷하거나 약간 상승하였다.

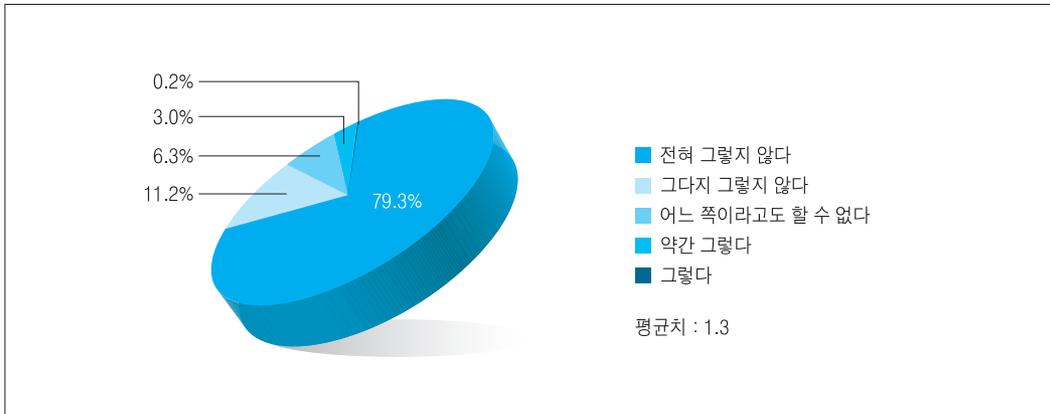
(2) 게임의 긍정적인 효과 경험 여부

응답결과 전반적으로 게임에 대한 부정적인 증상보다는 게임을 통해 얻게 되는 긍정적인 효과가 더 큰 것으로 나타났다. ‘게임을 통해 가족이나 친구 동료와 어울리는 시간이 늘었다’는 항목이 2.5점으로 가장 높은 점수를 나타냈고, ‘게임을 통해 컴퓨터나 인터넷을 능숙하게 쓸 수 있게 되었다’는 항목 역시 2.4점으로 높았다.

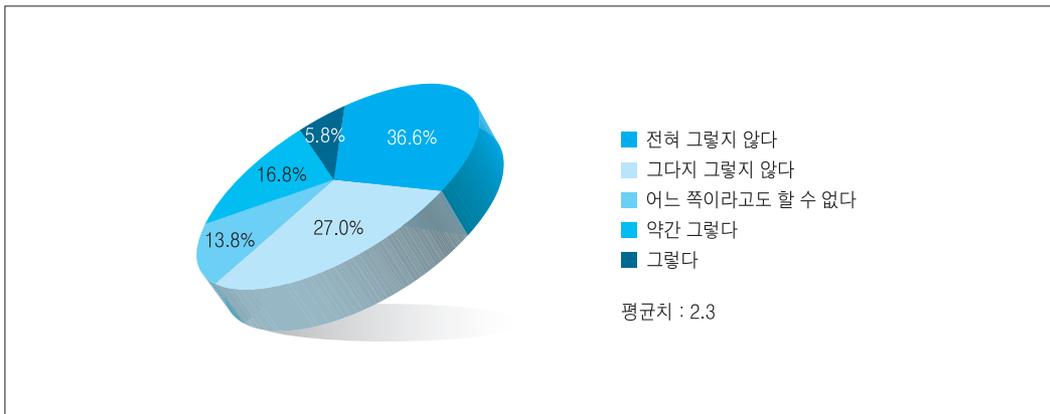
〈그림 3-2-2-02〉 게임을 안 할 때에도 게임에 대한 상상을 한다.(일본)



〈그림 3-2-2-03〉 게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다.(일본)

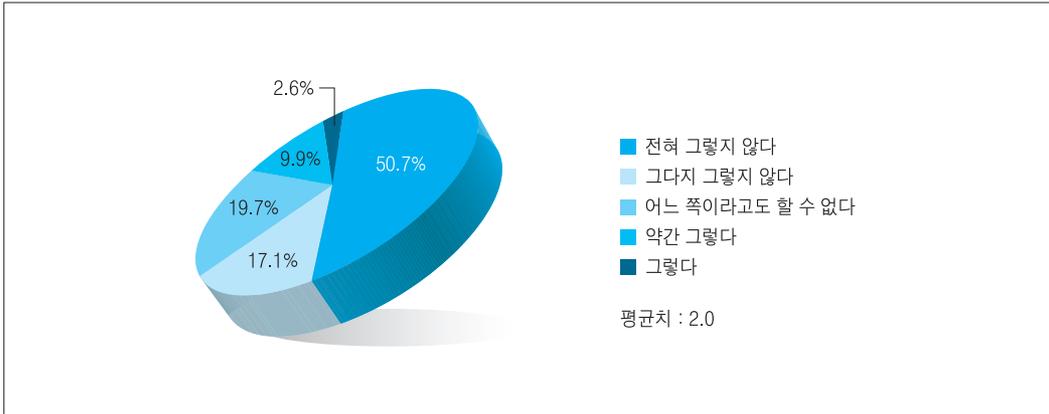


〈그림 3-2-2-04〉 게임에 열중해 공부나 일이 안되는 일이 있다.(일본)

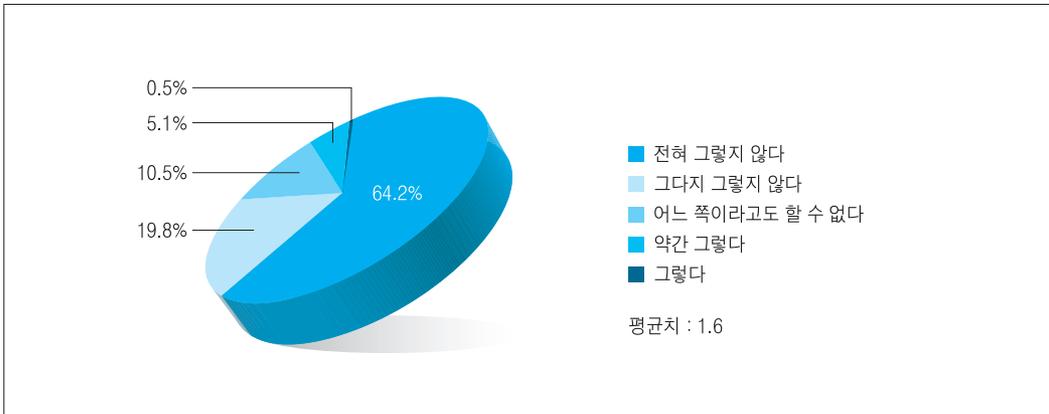




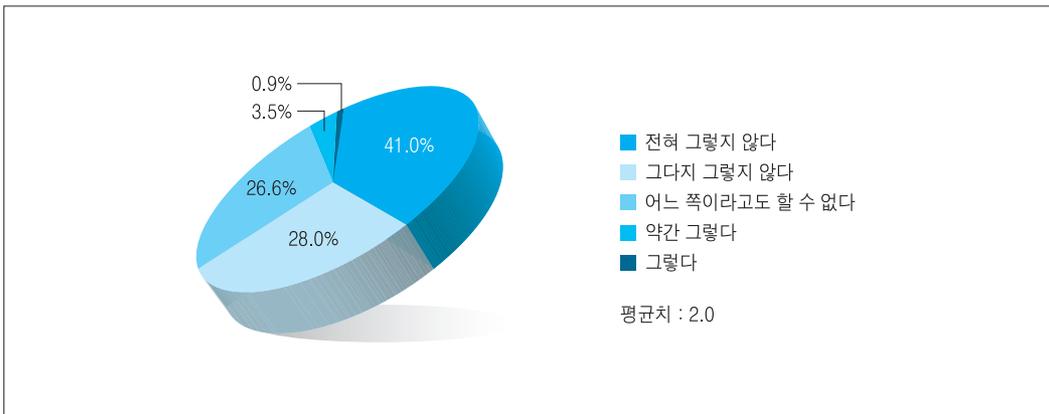
〈그림 3-2-2-05〉 게임을 하는 시간을 줄이려고 하지만 실패한다.(일본)



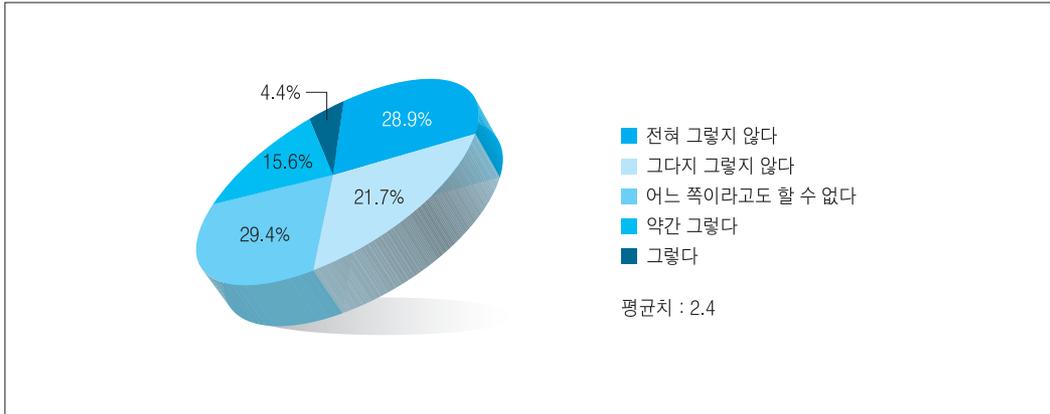
〈그림 3-2-2-06〉 게임에서 지면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다.(일본)



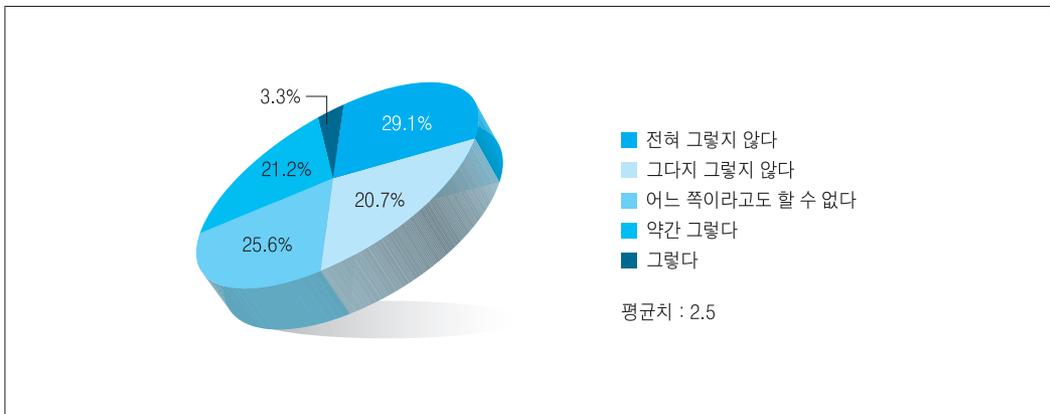
〈그림 3-2-2-07〉 게임으로 자신이 생겨 집중력이 향상되었다.(일본)



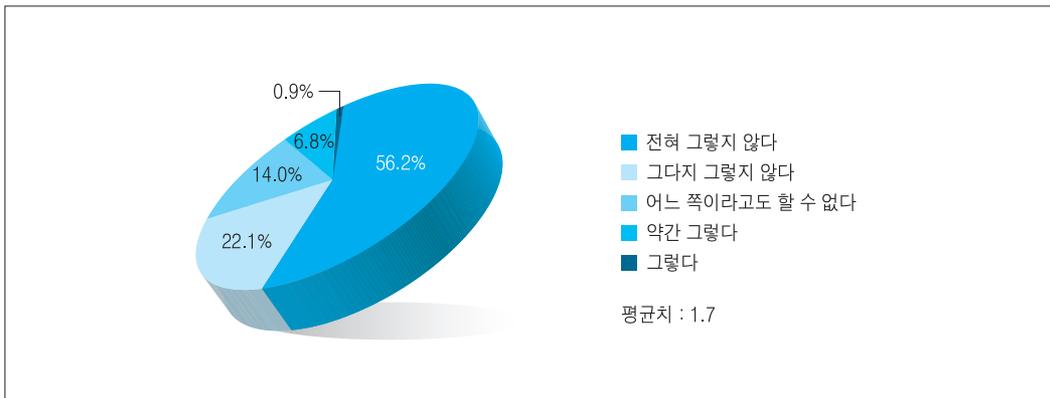
〈그림 3-2-2-08〉 게임을 통해 컴퓨터나 인터넷을 능숙하게 쓸 수 있게 되었다.(일본)



〈그림 3-2-2-09〉 게임으로 친구/동료들과 어울리는 시간이 늘었다.(일본)



〈그림 3-2-2-10〉 게임으로 친구/동료들과 어울리는 시간이 줄었다.(일본)



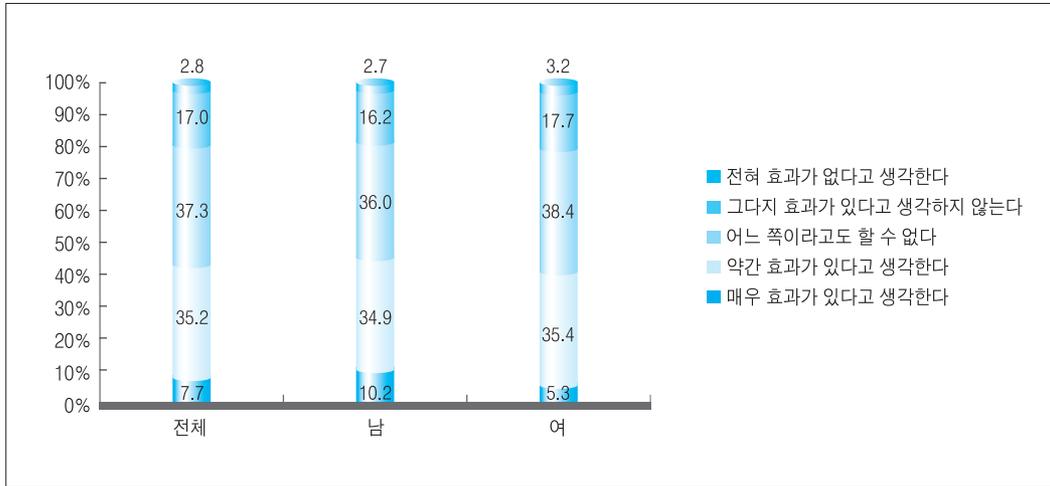


(3) 게임의 효과와 관련한 문항

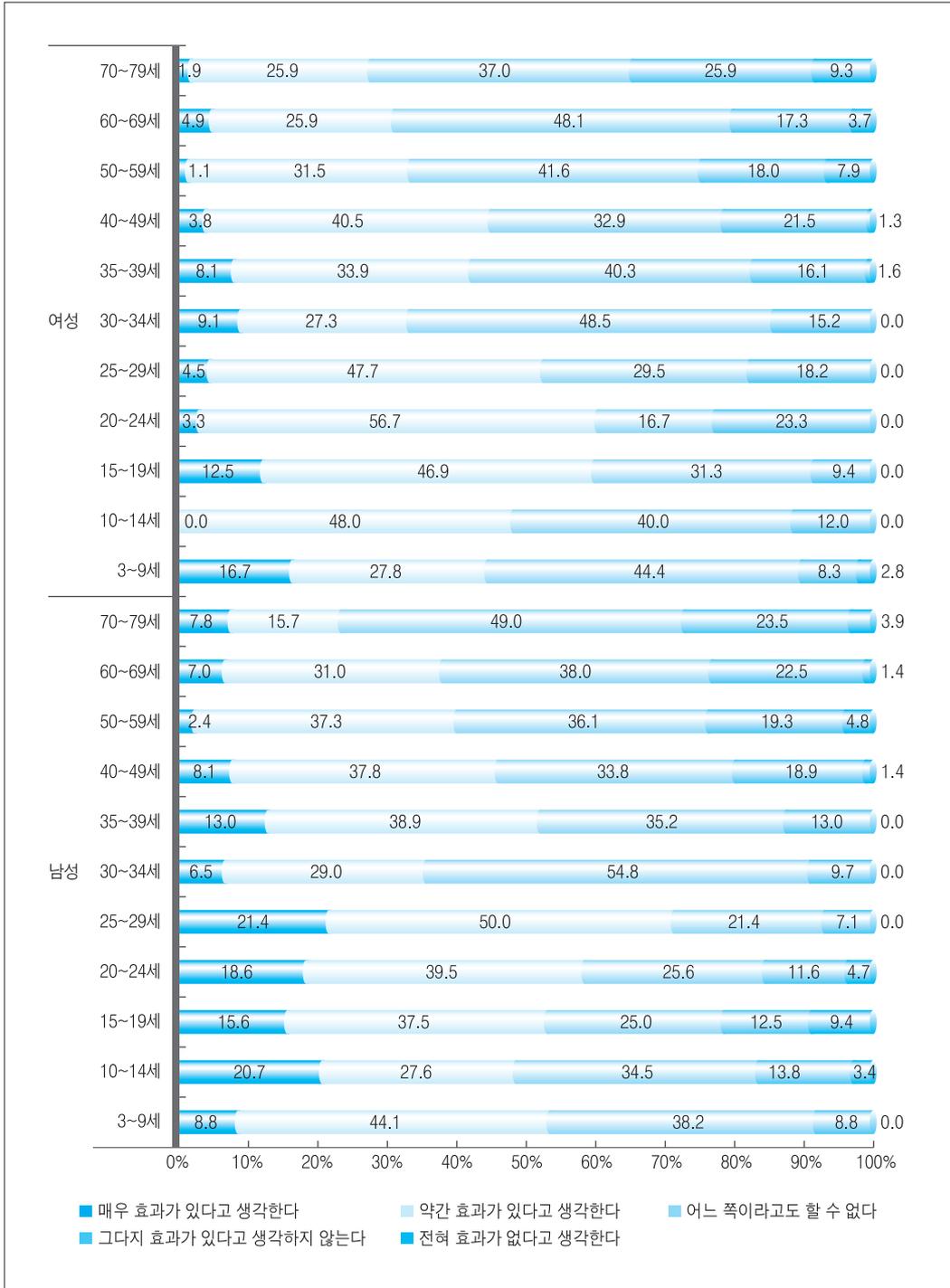
게임이 도움이 된다고 생각하는지에 대한 의견을 조사한 결과, 게임교육학습 소프트웨어의 효과에 대해 7.7%가 ‘매우 효과 있다’라고 답했고, 35.2%가 ‘약간 효과가 있다’고 응답했

다. 성별로 살펴보면, 남성이 여성에 비해 긍정적인 게임 효과에 대해 조금 더 높은 비율을 나타냈다. 연령별로는 10대 중반에서 20대까지가 긍정적 게임효과에 대해 상대적으로 높은 비율을 나타냈다.

〈그림 3-2-2-11〉 게임교육학습 소프트웨어의 효과(성별, 일본)



〈그림 3-2-2-12〉 게임교육학습 소프트웨어의 효과(연령별, 일본)

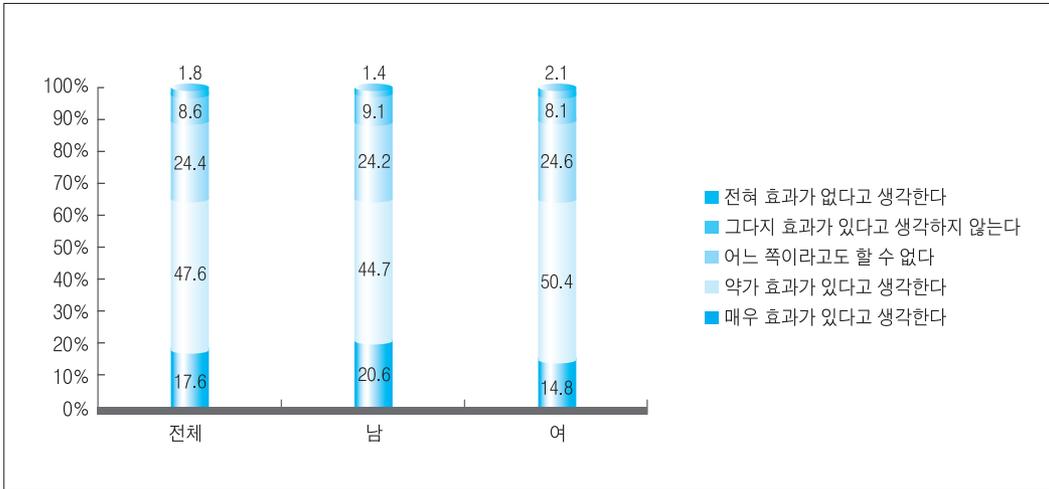




게임이 노인의 손재주나 반사신경을 단련시키는 데 효과가 있다는 질문에 전체 응답자 중 17.6%가 ‘매우 효과가 있다고 생각한다’고 응답했고, 47.6%가 ‘약간 효과가 있다고 생각한다’고 응답했다. 성별로 살펴보면 이 이러한 비

율은 크게 차이가 나지 않는 것으로 보이며, 연령별로 살펴보면, 고연령층과 노년층을 비롯한 전 연령층이 대부분 절반 이상의 긍정적인 효과가 있다고 생각하고 있는 것을 알 수 있다.

〈그림 3-2-2-13〉 노인의 손재주나 반사 신경 단련효과(성별, 일본)



〈그림 3-2-2-14〉 노인의 손재주나 반사신경 단련효과(연령별, 일본)

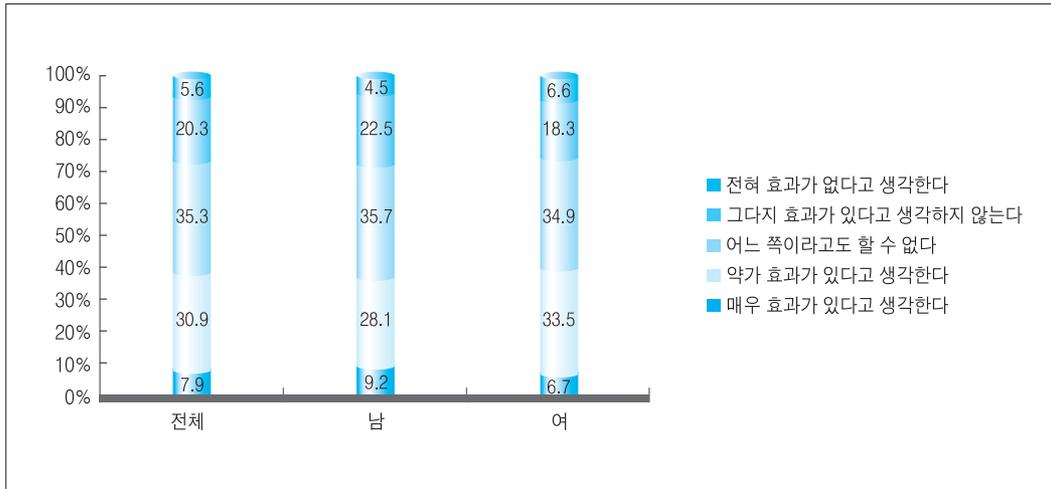




게임이 사회복귀요법에도 긍정적인 영향을 미치고, 비만을 해소하는 데도 도움을 줄 수 있는가에 대한 질문에 7.9%가 ‘매우 효과가 있다고 생각한다’고 답했다. 30.9% 정도는 ‘약간 효과가 있다고 생각한다’고 밝혔으며, 이러한 긍정적 응답은 남녀간 큰 차이를 보이고 있지는 않은 것으로 나타났다. 연령별로 살펴보면, 남

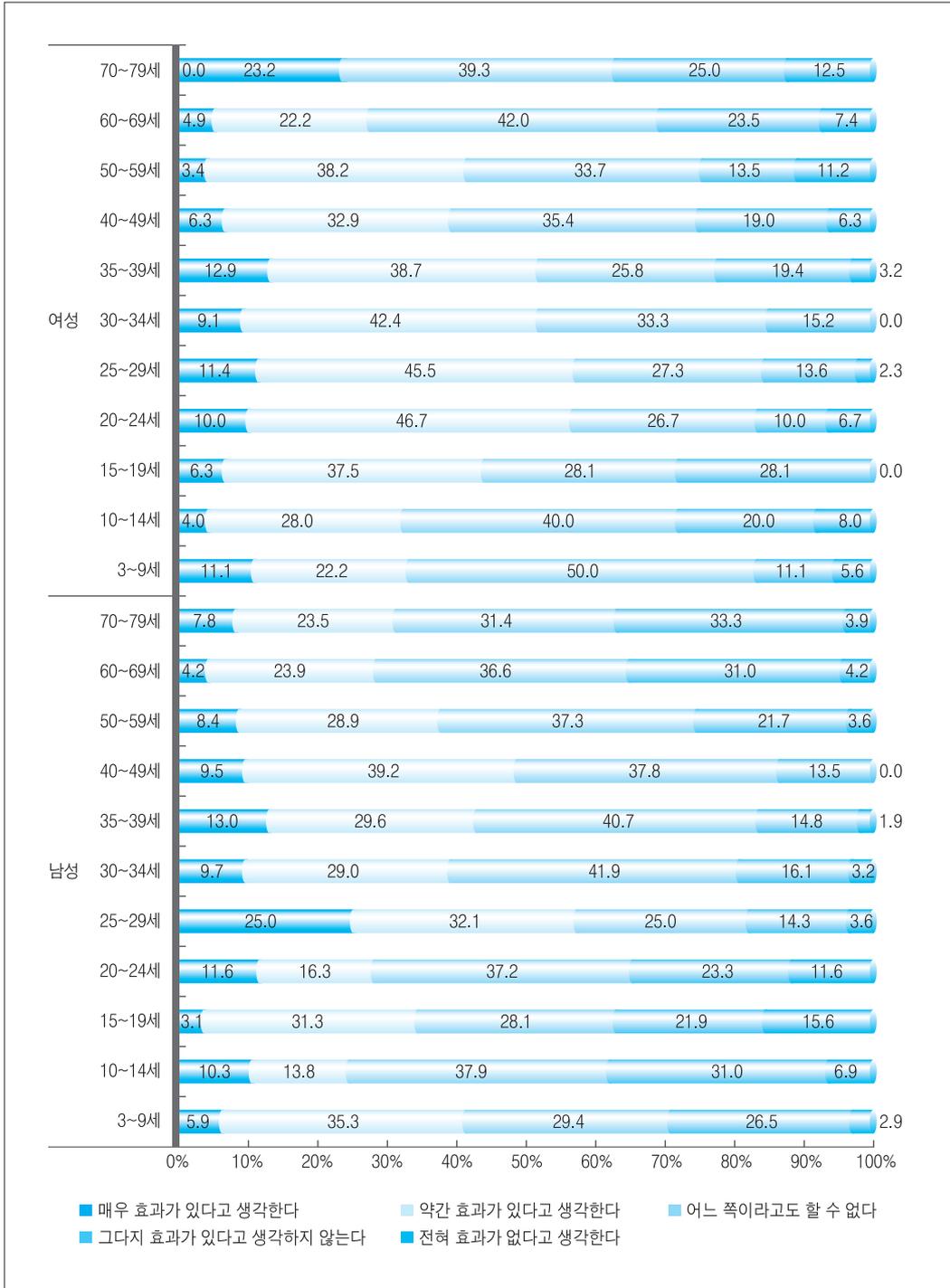
성의 경우 25~29세의 57.1% 정도가 긍정적인 효과를 가지고 있다는 데에 동의했으며, 남성 전연령층 가운데 가장 높은 응답률을 보이고 있다. 여성의 경우 20대와 30대의 경우 각각 약 56%와 51%대의 비교적 높은 비율로 게임이 사회복귀요법과 비만해소에 긍정적인 영향을 가지고 있다고 생각하고 있는 것으로 나타났다.

〈그림 3-2-2-15〉 사회복귀요법과 비만해소 효과(성별, 일본)



3

〈그림 3-2-2-16〉 사회복귀요법과 비만해소 효과(연령별, 일본)

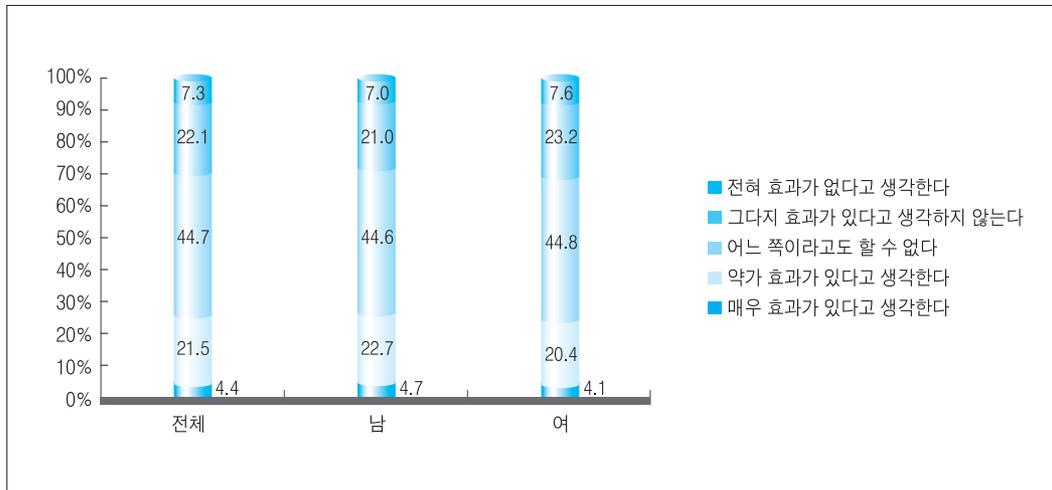




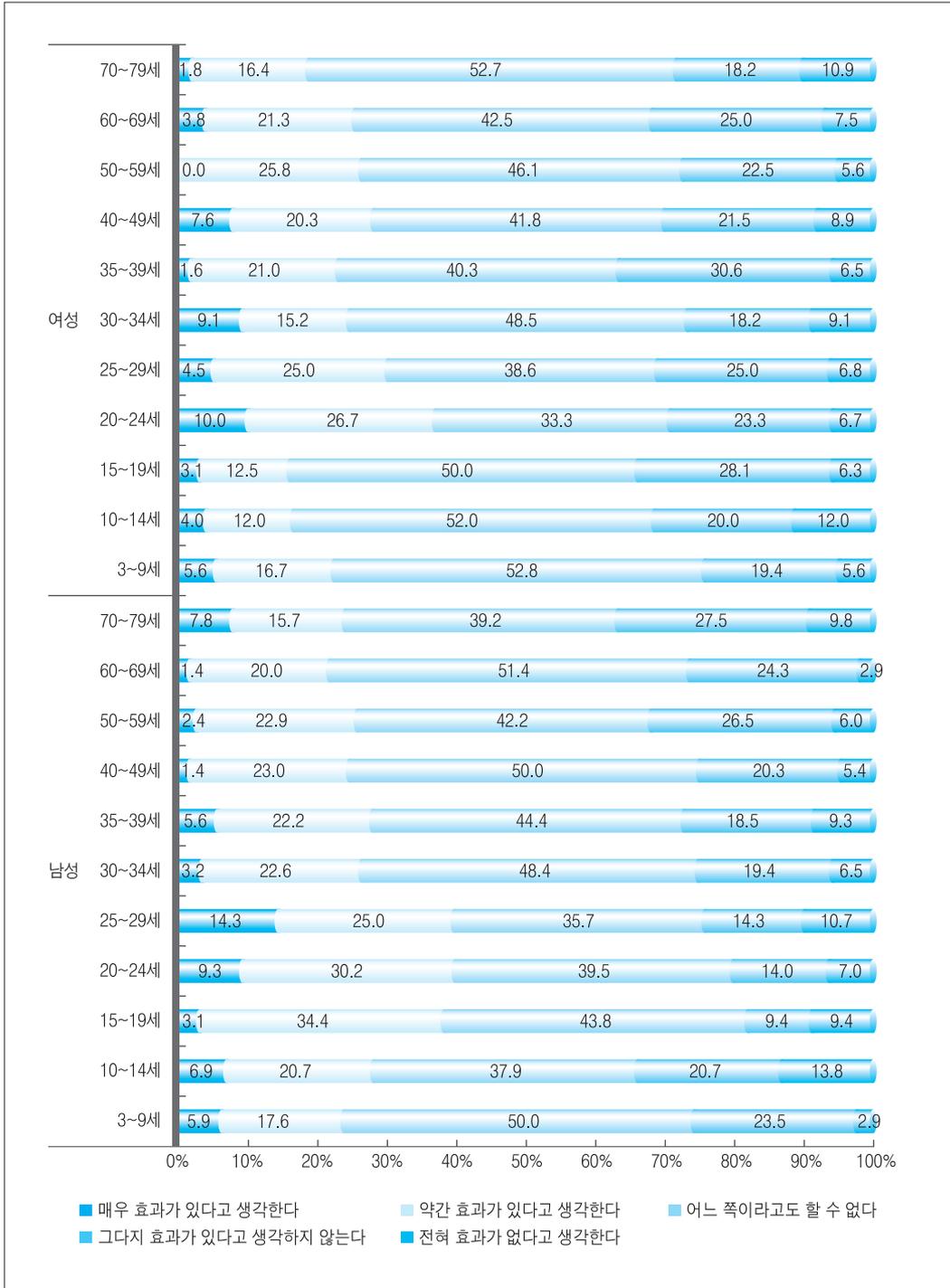
게임이 학교에 가지 않는 아이의 마음을 여는 효과가 있을 것이라고 생각한다는 질문에 26% 정도가 어느 정도 효과가 있을 것이라고 생각한다고 답했으며, 44.7%는 ‘어느 쪽이라고도 할 수 없다’고 응답했다. 성별로 살펴보면, 이러한

응답비율과 큰 차이를 보이고 있지 않았으며, 연령대별로 살펴보면, ‘어느 쪽이라고 할 수 없다’는 중립적인 응답비율이 타 질문에 비해 높은 편으로 나타났다.

〈그림 3-2-2-17〉 학교에 가지 않는 아이의 마음을 여는 효과(성별, 일본)



〈그림 3-2-2-18〉 학교에 가지 않는 아이의 마음을 여는 효과(연령별, 일본)

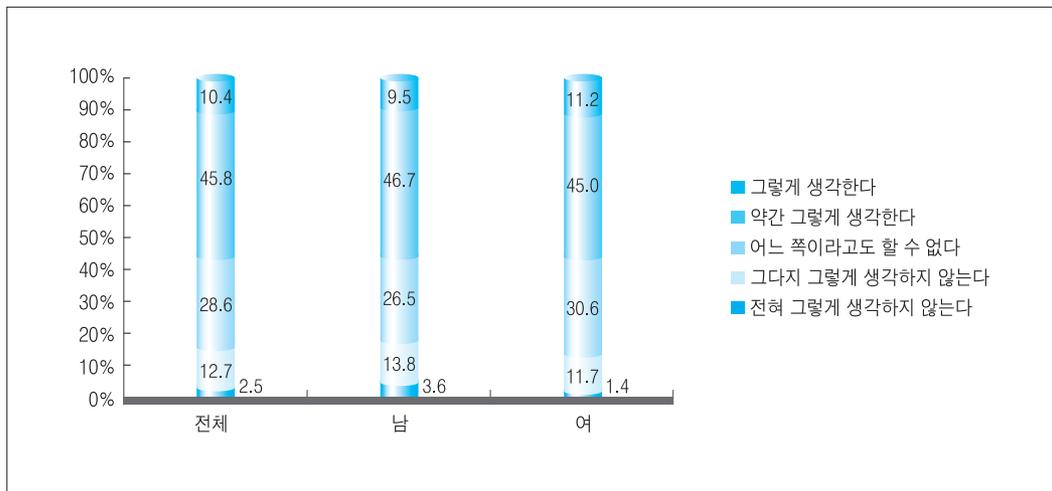




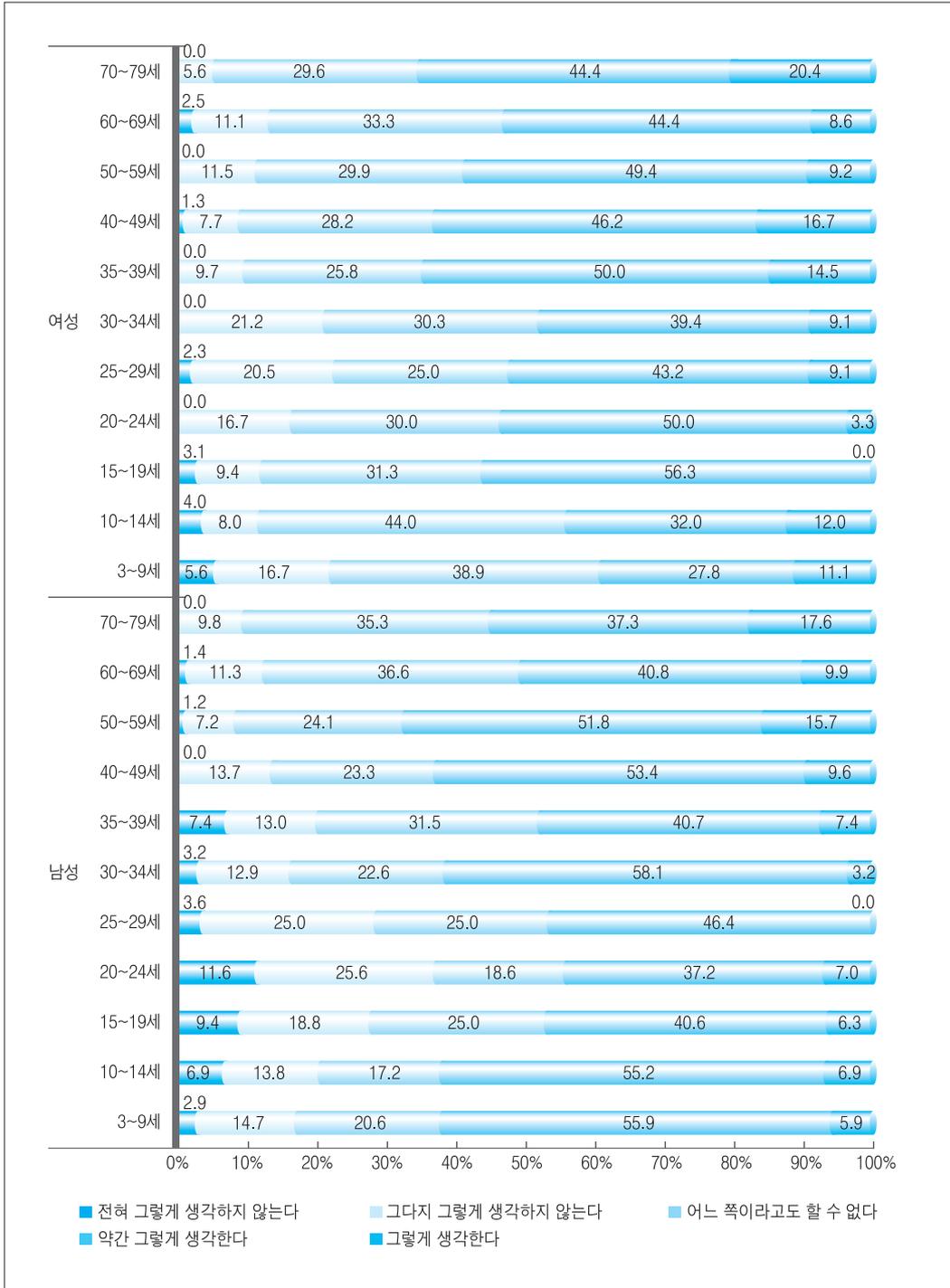
한편, 게임의 부정적인 효과에 대한 의견을 구체적으로 질문한 결과 게임의 폭력성에 대해 2.5%는 ‘전혀 그렇게 생각하지 않는다’고 답했으며, 12.7%는 ‘그다지 그렇게 생각하지 않는다’고 답했다. 반면 ‘그렇게 생각한다’는 비율이 전체의 10.4%였고, ‘약간 그렇게 생각한다’

가 45.8%로 나타났다. 20대 남성의 경우, ‘그다지 그렇게 생각하지 않는다’는 의견이 다른 연령층에 비해 높게 나타났고, 남녀 모두 고연령층으로 갈수록 게임의 폭력성에 대한 부정적인 의견비율이 높다는 것을 알 수 있다.

〈그림 3-2-2-19〉 게임의 폭력성(성별, 일본)



〈그림 3-2-2-20〉 게임의 폭력성(연령별, 일본)

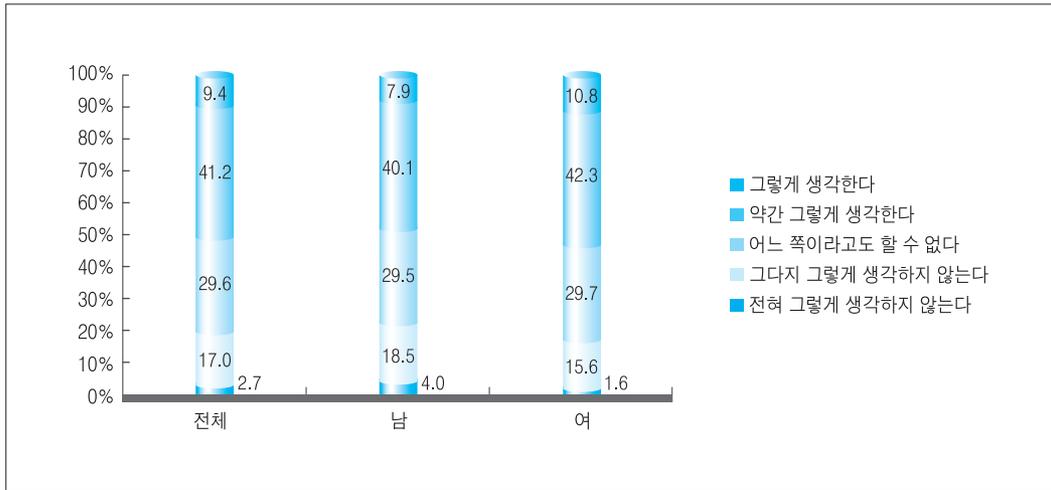




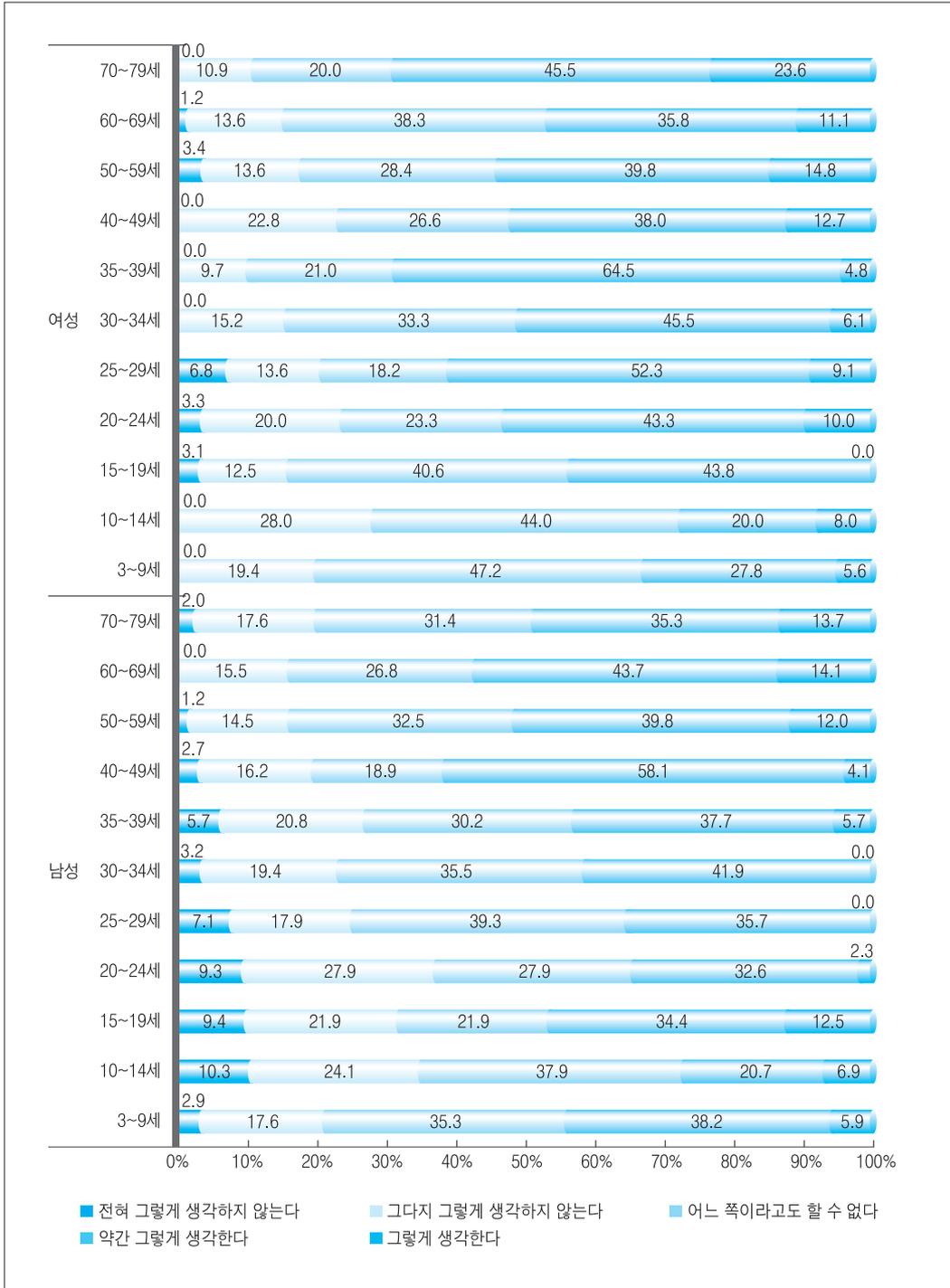
게임이 사람 사이의 교제를 방해한다는 질문에 20% 정도가 ‘그렇게 생각하지 않는다’는 의견을 나타냈고, 약 50%가 ‘그렇게 생각한다’고

응답해 절반 정도가 게임의 교제방해에 대한 부정적인 의견에 동의하고 있음을 알 수 있다.

〈그림 3-2-2-21〉 게임의 교제방해(성별, 일본)



〈그림 3-2-2-22〉 게임의 교제방해(연령별, 일본)

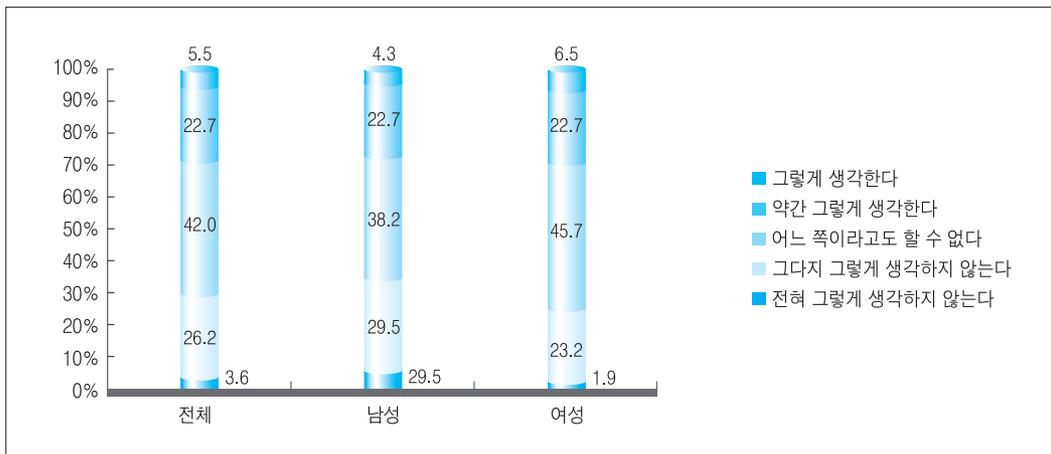




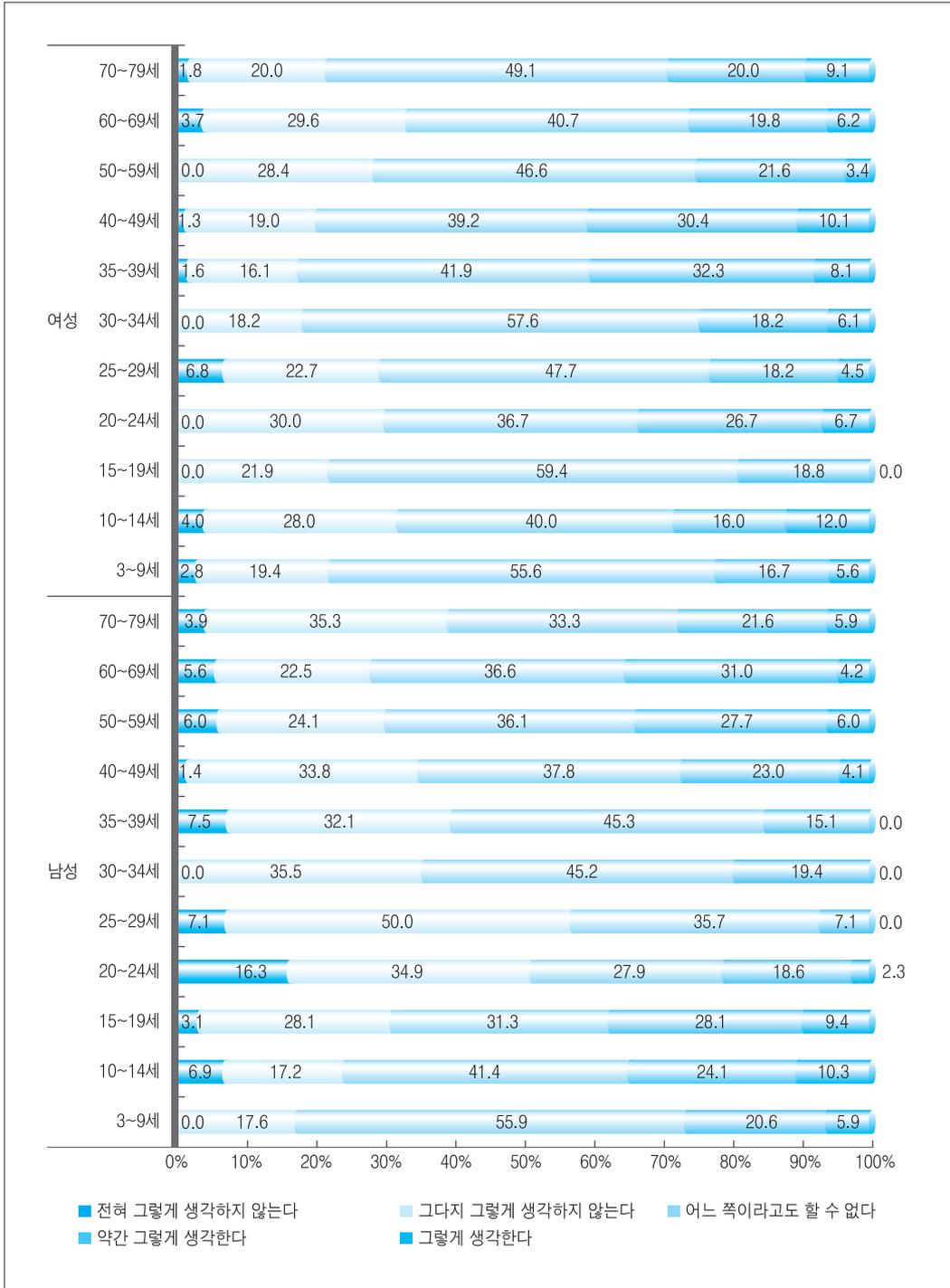
게임이 뇌의 활동저하에 영향을 주는가에 대한 질문에 5.5%가 게임이 뇌의 활동저하에 영향을 준다고 답했고, 22.7%가 ‘약간 그렇게 생각한다’고 응답했다. 반면, ‘그다지 그렇게 생각하지 않는다’고 답한 응답비율은 26.2%, ‘전혀 그렇게 생각하지 않는다’는 3.6%를 나타냈

다. 연령별로 살펴보면, 25~29세의 남성의 경우 50% 이상이 ‘게임이 뇌의 활동저하에 영향을 주지 않는다고 생각한다’고 답했고, 뇌의 활동저하에 관한 우려의 응답의 경우 고연령층에서 평균 5~10%로 나타났다.

〈그림 3-2-2-23〉 뇌의 활동저하(성별, 일본)



〈그림 3-2-2-24〉 뇌의 활동저하(연령별, 일본)

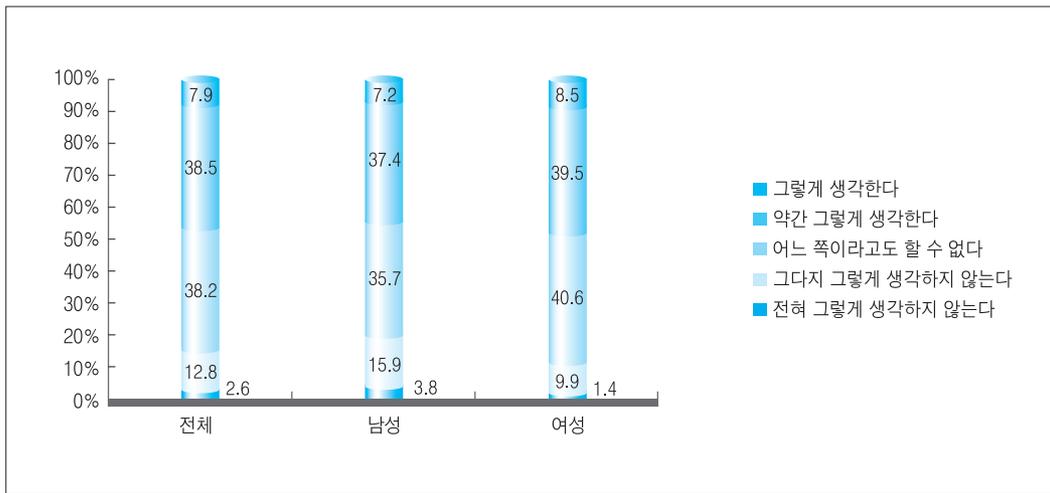




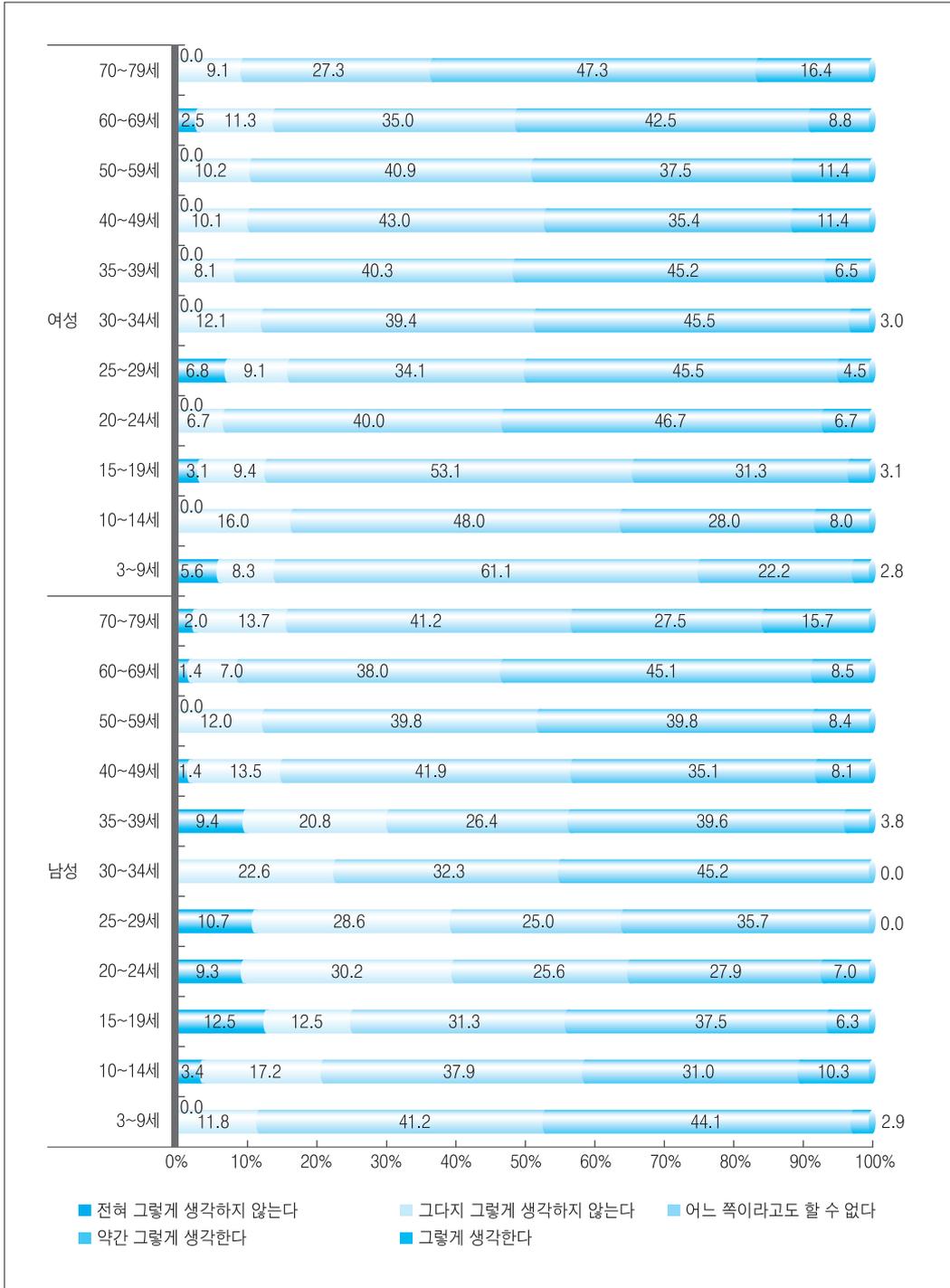
약 15%가 게임의 범죄유발 영향에 대해 ‘그렇게 생각하지 않는다’고 응답했고, 38.2%가 ‘어느 쪽이라고 할 수 없다’고 답했다. 약 46%가 ‘그렇게 생각 한다’고 응답해 게임의 범죄유발에 대한 우려를 나타냈다. 성별로 살펴보면, 게임의 범죄유발 영향에 대해 ‘그렇게 생각하

지 않는다’는 응답에서 남성이 더 높게 나타났으며, 연령대별로 살펴보면, 20대 남성의 경우 ‘그다지 그렇게 생각하지 않는다’는 응답이 평균 약 30%대의 비율로 타 연령층에 비해 상대적으로 가장 높게 나타났다.

〈그림 3-2-2-25〉 범죄유발(성별, 일본)



〈그림 3-2-2-26〉 범죄유발(연령별, 일본)

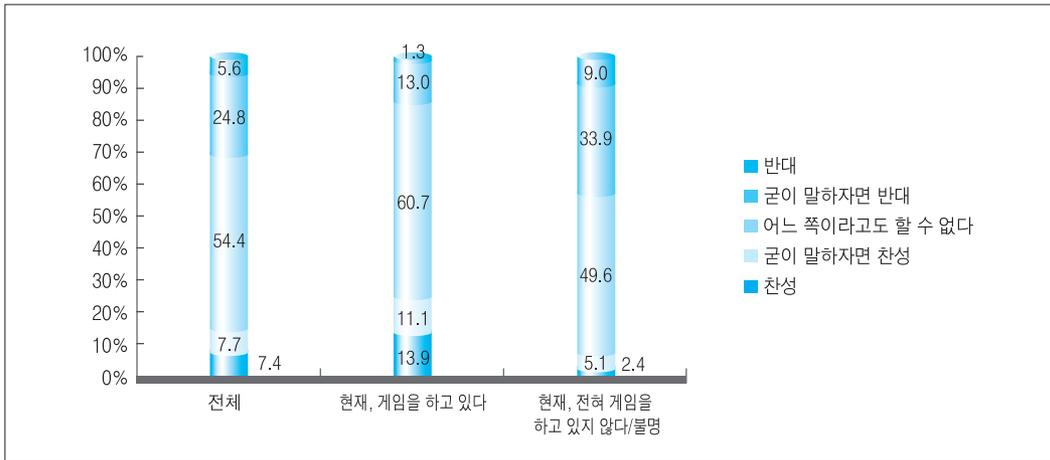


2. 게임이용에 관한 학부모의 의견조사

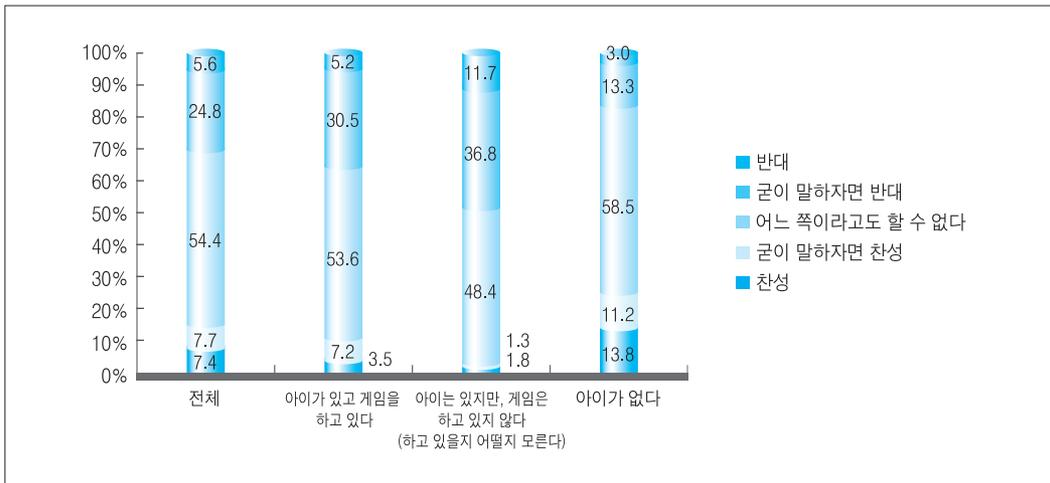
일본 성인층의 청소년의 게임에 대한 견해를 살펴보면, 전반적으로 유보적인 응답이 많은 가운데 본인이 게임을 하고 있는 경우에 청소년의 게임에 찬성하는 응답비중이 25.0%로 가장 높

게 나타났다. 자녀가 있으나 게임을 하지 않고 있는 경우는 ‘반대한다’는 응답이 48.5%로 가장 높은 비율로 조사되었다. 현재 게임을 하고 있거나, 자녀가 게임을 하고 있어 일상생활에서 게임을 접할 기회가 많은 응답자가 청소년의 게임이용에 대한 긍정적인 답을 하는 경향이 있는

〈그림 3-2-2-28〉 게임이용 여부에 따른 청소년의 게임이용에 대한 견해(일본)



〈그림 3-2-2-29〉 자녀 유무에 따른 청소년의 게임이용에 대한 견해(일본)



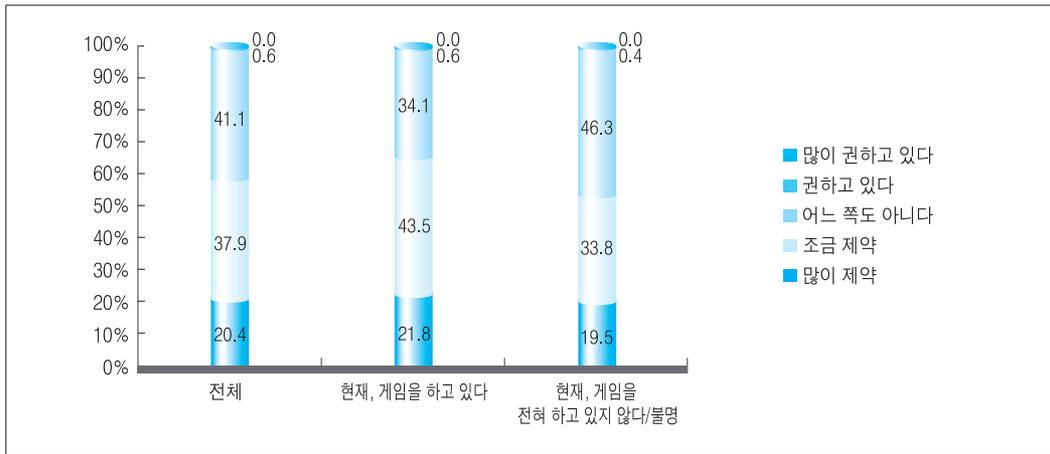


것으로 보인다.

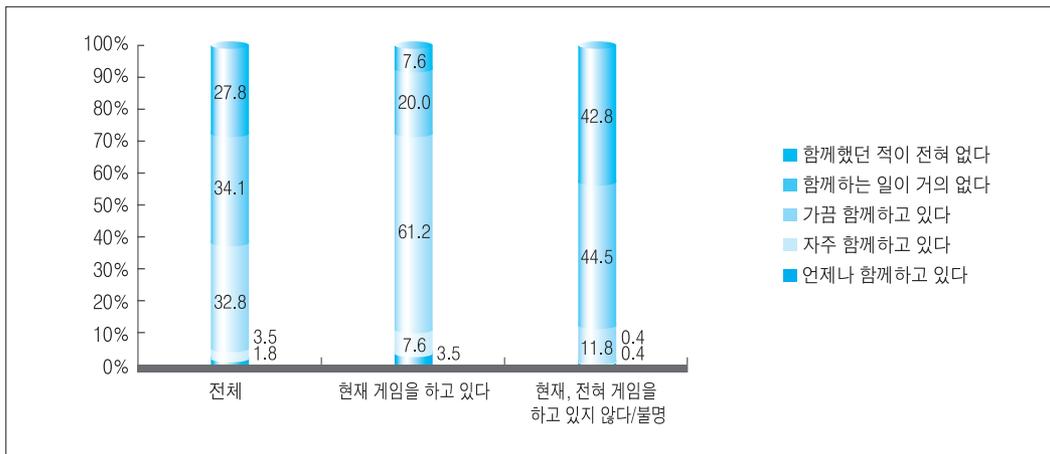
자녀의 게임에 대한 제재는 게임을 이용하고 있는 부모의 경우 더 심한 것으로 조사되었다. 반면 현재 게임을 전혀 이용하고 있지 않다고 응답한 부모는 '어느 쪽도 아니다'라는 유보적인 입장을 표명하고 있는 경우가 46.3%로 가장 높게 나타났다.

자녀와 게임을 함께 이용하는지에 대해 설문한 결과, 응답자의 27.8%가 함께했던 적이 전혀 없다고 응답하였다. 반면 가끔 함께 이용하는 응답을 비롯한 '함께 이용한다'는 응답의 비율이 38.1%였고, 함께하는 일이 거의 없다는 의견이 34.1%를 차지하였다. 현재 게임을 이용하고 있는 부모의 경우 자녀와 함께 게임을 이

〈그림 3-2-2-30〉 학부모의 자녀의 게임에 대한 제재(일본)



〈그림 3-2-2-31〉 자녀와 게임을 함께 이용하는지의 여부(일본)



용하고 있는 비율이 높았다.

자녀가 있는 부모를 대상으로 자녀와 함께 게임을 이용할 의향이 있는지를 물어본 문항에서, 전체의 34.2%가 '함께할 수 있는 소프트가 있으면 해보고 싶다'고 응답하였고, '그다지 함께 하고 싶은 생각이 없다'와 '전혀 함께할 생각이 없다'는 의견이 각각 26.9%, 33.9%로 나타났다.

다. 그러나, 현재 게임을 하고 있는 부모와 자녀가 게임을 하고 있는 부모는 각각 61.3%, 45.4%가 '함께할 수 있는 소프트가 있으면 해보고 싶다'고 응답하였다. 부모의 게임에 대한 경험과 자녀의 게임경험이 부모와 자녀가 함께 게임을 할 수 있는 환경을 만들어 주는 관건이 되고 있음을 알 수 있다.

〈그림 3-2-2-32〉 자녀와 함께 게임을 이용할 의향(일본)

