

한국 청소년과 성인의 게임*에 관한 사회적 표상

최 훈 석*

용 정 순

성균관대학교

한국 사회에서 지배적인 게임관련 사회적 표상을 알아볼 목적으로, 연구1에서는 전국의 청소년과 성인 1,966명을 대상으로 게임과 관련하여 그들이 지니고 있는 주관적 인식 및 신념의 내용을 조사했다. 조사결과, 게임 활동을 통한 정적 정서의 경험과 중독 관련 응답이 가장 많았고, 공격성, 여가선용, 부적 정서, 가상공간 경제활동, 시간소비, 게임능력, 인간관계, 비용, 정적 기대 및 부적 평가 등의 내용이 상대적으로 우세했다. 이 12개 범주는 전체 응답의 81.15%에 해당하는 사례를 포함했다. 청소년 집단에서는 게임능력, 가상공간 경제활동, 인간관계 관련 내용이 상대적으로 높은 순위를 차지했고, 성인 응답에서는 중독, 시간소비, 학업수행 저하, 부적 평가, 성격이상 등 상대적으로 게임에 관한 부정적 인식이 우세하게 나타났다. 청소년 게임 중독군에서는 정상 청소년 집단에 비해서 게임기술, 속도, 가상공간 경제활동에 해당하는 내용이 우세했다. 또한, 건강저해, 성격이상 등 게임의 부정적 결과에 해당하는 내용은 성인 집단에서 우세한 반면, 비용, 인간관계, 게임기술, 가상공간 경제활동, 게임능력 등에 해당하는 응답은 청소년 게임 중독군에서 우세하게 나타났다. 연구2에서는 연구1에서 얻어진 게임관련 사회적 표상 자료를 활용하여 군집분석을 실시하여, 게임의 부정적 결과, 게임에 대한 부적 평가, 게임의 역기능적 매체 속성, 게임의 긍정적 결과, 게임의 순기능적 매체 속성, 부적 정서, 그리고 정적 정서 등 7개 군집을 확인하였다. 본 연구의 시사점 및 제한점, 장래연구의 방향을 논의하였다.

주요어 : 게임, 게임 문화, 사회적 표상, 게임관련 사회적 표상

* 본 논문에서 '게임'은 인터넷 게임, 컴퓨터 게임, 비디오 게임, 모바일 게임 등을 모두 포함하는 일반적 의미로 사용한다. 방대한 양의 자료를 정리하는 과정에서 수고한 성균관대 대학원 강호중, 박혜리, 정안수에게 감사한다.

† 교신저자: 최훈석, 성균관대학교 인제개발학과/심리학과, 서울특별시 종로구 명륜 3가 53
E-mail: hchoi@skku.edu

인터넷의 보급 및 각종 게임 기계기술의 급속한 발전과 더불어, 한국 사회에서 게임은 아동과 청소년, 및 성인에 이르기까지 광범위한 연령층에서 주요 여가 매체로 자리 잡았다. 한국에서 청소년의 인터넷 이용률은 99%에 이르며(한국인터넷 진흥원, 2008), 게임은 청소년들의 인터넷 이용목적 가운데 가장 높은 순위(75.2%)를 차지하는 것으로 보고되었다(한국게임산업개발원, 2006). 최근 국내에서 수행된 각종 게임관련 실태조사에서도 10대부터 40대 중반에 걸친 연령대의 90%가 게임을 해본 경험이 있었고, 그들이 사용하는 게임 형식 역시 가상공간(on-line) 게임, PC게임, 비디오 게임, 휴대용 게임 등 매우 다양하다(한국게임산업개발원, 2003).

게임관련 일련의 조사에서 가장 많은 사람들이 이용하는 것으로 보고된 가상공간 게임의 경우, 일주일 기준으로 게임에 접속하는 회수는 청소년은 평균 4일, 성인은 3.5일에 이르며, 1회 접속 당 게임 시간 역시 청소년은 평균 1.63시간, 성인은 1.48시간에 달한다(문화관광부, 2004). 물론, 여전히 많은 사람들이 운동이나 여행, 영화나 TV시청 등 다양한 여가 활동을 향유하고 있는 것이 사실이지만, 한국인들의 여가활동에서 게임의 비중은 점점 증가하여 2004년 기준으로 TV에 이어 2위에 해당하는 수준이다. 이는 게임이 전체 여가활동 비중에서 5위를 차지한 일본의 경우와 흥미로운 대조를 이룬다(한국게임산업개발원, 2005).

위와 같은 일련의 추세를 감안하면, 한국 사회에서 게임은 소위 ‘게임 중독자’들의 전유물이 아니며 한국 사람들의 여가 문화를 구성하는 중요한 요소라고 보는 것이 적절하다. 이처럼 게임을 한국 사회의 문화 현상으로 보는 관점에서 접근하면, 게임에 관한 학술 연

구의 방향 설정과 관련하여 몇 가지 중요한 시사점을 얻을 수 있다.

첫째, 문화 현상으로서의 게임을 체계적으로 이해하기 위해서는 게임 사용자들과 그들이 처한 생태환경을 구성하는 사회 문화적 맥락에 대한 체계적 이해가 요구된다. 따라서, 한국 사회에서 특징적으로 나타나는 게임 사용자들의 개인 특성과 게임 환경 특성, 그리고 전체 사회 문화적 맥락 간의 역동적 상호작용을 탐색함으로써 게임 연구의 외연을 확장하는 일이 중요한 과제가 된다. 이 과정에서 게임을 단순히 통제와 규제의 대상으로 취급하기보다는 여가, 친교관계, 교육, 및 직업 생활 등 사람들의 일상생활에 깊숙이 침투해 있는 하나의 문화적 현상으로 이해하는 접근법이 필요함은 물론이다.

둘째, 게임을 문화 현상의 관점에서 접근하면 게임은 일상생활에서 자연적으로 발생하며 대다수의 사람들이 스스로 활동을 지속하고 조절하며, 다양한 역기능과 순기능을 동시에 지니는 다차원적 현상으로 연구할 필요성이 제기된다. 또한, 가상공간 게임의 급속한 보급과 유행은 가족이나 직장, 친구집단 같은 전통적 대인 상호작용 공간에서 발생하던 여가 활동이 가상공간이라는 사적 공간으로 전이되고 확대되고 있음을 의미한다. 따라서 가상공간 게임 활동을 통해서 생성, 유지, 변화, 해체되는 게임 사용자들의 사회적 연결망과 공동체의 특징을 이해하고, 이러한 여가생활 공간의 확장 및 변화가 좁게는 개인과 집단, 넓게는 전체 사회와 문화에 미치는 영향 등을 종합적으로 이해해야할 필요성도 대두된다. 이러한 접근법은 과학으로서의 게임연구의 필요성을 강조하는 최근의 학술 동향과도 맥을 같이 한다(참조: Gentile et al., in press; Lowood,

2006; Wolf, 2006).

게임을 현대 사회의 주요 문화현상의 하나로 이해하는 접근법과는 대조적으로, 국내에서 보고된 게임관련 심리학 연구는 게임 중독이나 오/남용과 같은 게임 활동의 부정적 결과를 확인하고 이를 측정하는 도구를 개발하거나(예: 김민화, 김승욱, 김혜수, 2006; 이형초, 안창일, 2002a; 이장환, 장기원, 2007), 게임 중독의 선행 예언변수를 탐색하거나(예: 권정혜, 2005; 장재홍, 2005), 게임 중독 군에 대한 효과적 개입전략의 마련(예: 이형초, 안창일, 2002b)에 초점을 두었다. 이러한 시도가 게임에 관한 과학적 이해를 도모하고 게임으로 인한 부정적 결과의 진단 및 효과적 개입 전략을 도출함으로써 궁극적으로 건전한 게임 문화 조성에 기여함은 새삼 강조할 필요가 없다. 그럼에도 불구하고 기존의 접근법을 통해서, 하나의 문화적 현상으로서의 게임 연구를 수행하는데 토대가 되는 근원적 물음, 즉 현재 한국 사회에서 사람들이 ‘게임’이라는 대상 그 자체에 대하여 집합적으로 보유하고 있는 주관적 인식과 신념의 내용이 무엇인지에 대해서는 답하기 어려운 측면이 있다.

이러한 제한점은 신문방송학, 사회학, 법학, 경영학 등 심리학의 인접 분야에서 수행된 연구에서도 마찬가지로 발견된다. 예를 들어, 1995년부터 2005년까지 한국에서 보고된 148건의 게임관련 연구 주제를 분석한 자료(한국 게임산업개발원, 2006)에 따르면, 게임정책이나 시장전략, 게임산업 육성 등에 관한 연구가 31.1%로 가장 높은 순위를 차지했으며, 그 다음으로 게임의 역기능을 다룬 연구가 19.6%였다. 그 외에 멀티미디어 환경이나 게임요소(18.2%), 학습이나 소비, 여가활동 등에서의 게임의 영향(10.1%), 게임개발(6.1%), 게임이용실

태조사(4.7%), 게임관련 법규(3.4%), 게임 활용(2.7%) 및 기타(게임 아이템거래, 전자게임 유형평가 등)의 순으로 많은 연구가 이루어졌다. 따라서, 심리학 이외의 연구 분야에서도 게임과 관련하여 다양한 주제가 연구되었지만 정작 문화적 현상으로서의 게임 연구의 토대로 볼 수 있는 한국 사람들의 게임에 관한 집합적 인식과 신념의 내용을 추론할 수 있는 자료는 찾기 어렵다.

현재 한국 사회에서 게임이 중요한 문화적 성분의 하나라는 점을 부인하기 어려우며, 그에 따라서 게임을 하나의 문화 현상으로 연구하는 토대를 구축하는 작업이 필요함도 부인하기 어렵다. 이러한 문제의식에서 보면, 우선적으로 한국 사회에서 사람들이 게임과 관련하여 집합적으로 보유하고 있는 주관적 인식과 신념의 내용, 즉 게임관련 사회적 표상에 관한 기초자료를 마련하는 작업이 중요하다. 이와 같은 배경에서, 본 연구에서는 한국 사회에서 청소년 및 성인이 지니고 있는 게임에 관한 주관적 인식과 신념의 내용을 중심으로 현재 한국에서 지배적인 게임관련 사회적 표상의 내용을 확인하고 그 구조를 탐색하는데 목표를 두었다. 한국 사회에서 청소년과 성인이 보유하고 있는 게임관련 사회적 표상을 확인하고 그 구조를 탐색하는 작업은 다음과 같은 점에서 관련 분야의 연구에 기여할 수 있다.

첫째, 심리학 분야에서 잘 알려져 있듯이 사람들은 객관적 실체로서 현실을 있는 그대로 지각하기보다는 자신이 지니고 있는 이해의 틀이나 신념 등을 통해서 세상에 대한 이해를 주관적으로 구성하는 경향이 강하다. 그리고 이러한 주관적 현실인식에 따라서 실제 행동도 영향 받는다(Fiske & Taylor, 2008). 이는

게임과 관련하여 사람들이 보유하고 있는 주관적 인식 및 신념의 내용에 따라서 사람들이 게임을 이용하는 행태나 게임을 통해서 추구하는 목표, 게임 활동의 결과 등이 영향 받을 수 있음을 시사한다. 따라서 한국 사회에서 게임관련 사회적 표상의 내용을 확인하는 작업은 한국인들이 공유하는 게임관련 도식이나 원형에 관한 기초 자료를 제공하는 것은 물론, 이를 통해서 게임 행동을 설명하거나 예언하는 토대를 마련하는데 기여할 수 있다. 또한, 한국 사회에서 게임관련 사회적 표상을 확인하는 작업은 장치 건전 게임문화의 조성이나 문제적 게임 사용군에 대한 효율적 개입 전략의 수립 등과 같은 실용적 측면에서도 기여할 수 있다. 사회적 표상 연구가 지니는 이러한 학술적 및 실용적 의의에 대해서는 국내외에서 행해진 건강이나 질병에 관한 사회적 표상 연구에서도 반복적으로 제기된 바 있다(참조: 한덕웅, 1997, 2000; Skelton & Croyle, 1991).

둘째, 특정 집단의 구성원들이 보유하고 있는 사회적 표상은 특정 대상과 관련한 구성원들의 인식과 신념을 내용으로 보유하고 있다는 점에서 구조적 속성을 지닌다. 또한 표상의 내용이 시간의 경과 및 맥락에 따라서 역동적으로 발전하고 변화하고 유지된다는 점에서 과정적 속성도 동시에 지닌다(Moscovici, 1984). 이 점에서 볼 때, 현재 한국 사회에서 지배적인 게임관련 사회적 표상을 확인함으로써, 사회적 표상의 시간에 따른 변동 추이를 연구하고 장차 한국 사회에서 게임 문화의 변동이나 진화 추이를 이해하는 데에도 활용할 수 있다. 뿐만 아니라, 한국에서 얻은 게임관련 사회적 표상 자료를 토대로 게임 표상에서의 문화 간 차이나 유사성을 연구함으로써 게임 연구의 외연을 확장하는 데에도 기여할

수 있다.

아래에서는 사회적 표상의 정의 및 본 연구에서 다루고자 하는 게임관련 사회적 표상의 구체적 내용을 제시한다. 필자들이 알기에 게임관련 사회적 표상을 직접 다룬 연구는 아직까지 보고된 바 없다. 따라서 본 연구에서 논의하는 게임에 관한 사회적 표상은 질병, 건강, 사회 제도, 성, 교육, 직업세계, 종교, 이데올로기, 인권 등을 위시한 다양한 주제 영역에서 수행된 사회적 표상 연구를 토대로 추론한 내용을 반영한다.

사회적 표상

사회적 표상(social representation)은 사람들 간의 상호작용이나 일상적 의사소통을 통해서 특정 문화권이나 사회, 집단의 구성원들이 집합적으로 공유하고 있는 가치, 신념, 태도 및 행동을 포괄하는 총체적 지식을 말한다(Moscovici, 1984). Moscovici의 사회적 표상이론은 Durkheim의 집합적 표상 개념을 토대로, 모든 사회심리 현상 및 과정은 그것이 발생하는 역사적, 문화적, 및 거시적 사회 환경 맥락을 고려함으로써 이해할 수 있다는 가정에서 출발한다. 또한, 사람들이 사회적 대상물을 객관적 실체로서 지각하는 것은 아니며 그 지각 과정이 개별화된 과정도 아니라고 본다. 그보다는 사람들은 일상생활에서 자신들이 접하는 사회적 대상에 대하여 집합적으로, 그리고 사회적으로 구성된 현실에 기초하여 반응한다고 가정한다(Moscovici, 1984, 1988). 따라서 이 관점에서는 지식의 형성과 전이 과정에서 발생하는 집합적 정교화 및 공유 과정이 중요하게 고려된다(Bauer & Gaskell, 1999).

사회적 표상이론에서 보면, 사회적 표상은

특정 문화나 공동체, 또는 집단에서 특정 사회문화적 맥락의 영향을 받으며 역사적 공유 과정을 거쳐서 형성되는 일종의 공유된 지식 표상이다. 여기서 사회적 표상 그 자체는 하나의 인지 구조라고 볼 수 있지만, 사회적 표상이론에서는 지식 표상에 관여되는 사회적 과정(social process)을 강조한다는 점에 주목할 필요가 있다. 따라서 인간 인지의 사회문화적 맥락 의존성과 집합적 공유 과정을 명시적으로 가정하지 않은 채 사회적 대상에 대한 정보처리의 일반 원리 발견을 목표로 하는 전통적 의미의 사회인지 접근(Fiske & Taylor, 2008)과는 구별된다(참조: Moscovici & Markova, 1998; Wagner et al., 1999).

Moscovici(1984, 1988)에 따르면, 특정 문화권이나 공동체, 또는 집단에서 사회적 표상의 구성에는 객관화(objectification)와 고정(anchoring)이라는 두 가지 과정이 수반된다. 여기서 객관화 과정은 일종의 도식화 및 탈 맥락화 과정에 해당한다. 이 과정에서 특정 사회적 대상은 시초 맥락으로부터 해리되어 특정 집단이나 공동체의 문화적 및 규범적 준거에 따라서 의미와 실체적 특징을 부여받게 된다. 고정 과정은 특정 대상에 대한 새로운 정보가 집단 구성원들이 기존에 보유하고 있는 사고 체계 또는 인지적 준거들에 통합되는 과정이다. 이처럼 사회적 표상은 사회적 환경에 존재하는 대상에 대하여 의미와 실체성을 부여하고 집단 구성원들이 기존에 보유하고 있던 지식에 통합시키는 과정을 통해서 구성된다. 그런데 이러한 사회적 표상의 구성 과정은 특정 집단이나 사회, 문화권에 속한 사람들 간의 상호작용을 통해서 일어나므로, 그러한 구성 과정을 담당하는 사람들이 집합적으로 처한 사회 문화적, 역사적 맥락으로부터 독립적

일 수 없다. 다시 말해서, 사회적 표상은 현실에 존재하는 사회적 대상의 의미가 특정 집단의 구성원들에 의해서, 그리고 그들을 위해서 재창조되는 일종의 집합적 구성 과정(Wagner et al., 1999)을 거쳐서 형성되는 것이다.

사회적 표상의 토대가 되는 정보적 원천은 사람들의 일상적 상호작용경험, 과학 지식, 상식, 유행하는 생각이나 신념, 종교적 신념, 전통적 가치나 지식, 이념, 대중매체를 통해 소통되거나 전달되는 정보에 이르기까지 매우 다양하다(Moscovici, 1984; Wagner et al., 1999). 특정 문화권이나 사회, 집단 등에서 집합적으로 구성되고 공유된 사회적 표상은 사람들에게 그들이 일상적으로 접하는 대상과 관련하여 어떻게 생각하고 행동할지에 관한 일종의 공유된 지침으로 작용하며, 이러한 지침을 통해서 특정 집단에 속한 사람들 간의 의사소통을 촉진하는 기능을 한다(Abric, 1994; Bauer & Gaskell, 1999; Moscovici, 1984). Abric(1994)은 이러한 사회적 표상의 대표적 기능을 세분화하여 다음과 같이 제안한다. 첫째, 사회적 표상은 새로운 정보나 지식을 특정 집단의 규범이나 가치, 및 행위들과 조화를 이루는 방향으로 통합시키는 지식으로 기능한다. 둘째, 사회적 표상은 개인이 특정 집단에 소속되어 있음을 느끼도록 해주고, 자신들이 다른 집단의 구성원들과 어떤 관계에 있는지를 인식하도록 해주는 기능을 지닌다. 셋째, 사회적 표상은 특정 대상에 대한 의견이나 신념, 행위 등을 기준으로 사회에서 집단이 분화되고 집단 간 구분이 형성되고 유지되는 것을 정당화한다. 넷째, 사회적 표상은 특정 상황에서 개인이 형성하는 기대와 예견에 영향을 미침으로써 그 상황에서 개인의 행동을 안내하는 기능을 한다. 이 가운데 특히 주목할 점은 집합적 구

성 및 공유 과정을 통해서 형성된 사회적 표상이 특정 집단에 속한 사람들이 특정 맥락에서 어떻게 상호작용하고 어떻게 행동할지에 영향을 미친다는 것이다. 바로 이 점에서 특정 행위의 실행과 사회적 표상은 상호적 영향관계에 있는 것으로 간주된다(Abric, 1994; Moscovici, 1984).

게임에 대한 사회적 표상

앞에서 제시한 사회적 표상 관점으로부터 하나의 문화적 현상으로서의 게임을 연구하는데 어떤 시사점을 도출할 수 있는가? 한편으로, 사회적 표상은 특정 사회나 집단에서 특별히 문제가 되거나 논쟁의 대상이 되거나 또는 갈등을 유발하는 대상들(예: 전쟁, 정신질환, 금전, 인권, 폭력, 성적 지향성, 이념, 정치체제, 창작물 등)을 중심으로 구성되는 경향이 있다. 그 이유는 바로 이러한 상황에서 사람들 간에 의사소통이 활발해지고 사회적 구성 과정을 통해서 특정 대상에 대한 주관적 인식과 신념의 내용이 발달하며 공고화되는 과정이 우세하게 나타나기 때문이다(Moscovici, 1984). 한국인의 여가활동에서 게임이 차지하는 비중이 매우 높고 현재 한국 사회에서 게임의 유용성이나 긍정적 또는 부정적 효과 등과 관련하여 상당한 의견 차이와 논쟁이 있음을 감안하면, 한국의 청소년이나 성인들이 게임과 관련하여 비교적 구체적인 사회적 표상을 지니고 있으리라고 가정하는 데는 큰 무리가 없어 보인다.

다른 한편으로, 사회적 표상은 사회적 존재로서의 개인들이 특정 사회문화적 맥락에서 특정 대상과 관련하여 집합적으로 구성하고 공유하고 있는 지식이다. 그리고 이러한 특정

대상에 대한 사회적 표상은 개인들의 행동에 중요한 영향을 미친다. 따라서 특정 대상과 관련하여 특정 집단이 어떤 특징을 보이는지는 그 집단에서 공유된 표상을 토대로 정의하고 이해할 수 있다(Farr, 1993; Jovchelovitch, 1995; Moscovici, 1984). 이 관점에서 보면 현재 한국 사회에서 청소년과 성인이 보유하고 있는 게임관련 사회적 표상을 통해서, 게임과 관련하여 청소년과 성인 집단이 차별적으로 지니고 있는 주관적 인식과 신념 등을 탐색할 수 있다. 뿐만 아니라, 그러한 사회적 표상에서의 차이를 중심으로 한국에서 청소년과 성인이 지니고 있는 게임 문화의 단면을 조명해볼 수 있다. 이는 사회적 표상은 일종의 지식구조를 의미하며 특정 대상에 대한 지식구조의 내용과 그 영향을 다루는 것이 과학적 연구에서 중요하다는 관점(참조: 한덕웅, 1997; Leventhal & Diefenbach, 1991; Markova & Farr, 1995)과 맥을 같이 한다.

사회적 표상 연구에서는 특정 집단이나 공동체, 문화권의 사람들이 보유하고 있는 사고의 내용을 확인하는데 초점을 두며, 그와 동시에 개인이 처한 사회문화적, 역사적 맥락의 영향을 중심으로 그러한 사고가 형성되는 과정을 중요하게 다룬다. 따라서 사회적 표상 연구에서는 특정 사고의 발생에 관여되는 보편적 인지 작용에 관심을 두기보다는 특정 집단의 사람들이 특정 대상과 관련하여 보유하고 있는 신념이나 의견의 내용을 확인하는 데 초점을 둔다(Rutland, 1998). 예를 들어, 연구의 대상이 '게임' 또는 '게임 사용'이라면, 이 경우 게임관련 사회적 표상의 기본 단위는 여가 매체로서 게임의 실제적 속성, 기능, 활용 형태, 사용자 특성, 게임을 통해서 사람들이 이루고자 하는 목표, 의도 등을 포함하는 일련

의 주관적 인식과 신념을 포괄하는 총체적 지식구조에 해당할 것이다. 이 지식구조는 특정 사회나 문화권, 또는 집단의 구성원들이 특정 맥락에서 특정 양식의 상호작용 역사를 통해서 집합적으로 구성하고 발전시키고 전수해 온 것들이다(참조: Capozza, Falvo, Robusto, & Orlando, 2003; Doise, Clémence & Lorenzi-Cioldi, 1993; Jodelet, 1989; Moscovici, 1984). 따라서, 그러한 지식 구조를 알아냄으로써 특정 문화나 집단에 존재하는 게임관련 사회적 표상의 내용을 탐색할 수 있다.

이처럼 특정 집단 구성원들이 특정 대상에 대하여 보유하고 있는 인식과 신념을 확인함으로써 사회적 표상의 내용을 탐색하는 접근법은 사회적 표상을 다룬 선행연구에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 예를 들어 정신 장애에 관한 사회적 표상연구에서는 정신질환에 대하여 사람들이 보유하고 있는 인식과 주관적 신념의 내용 및 그 의미를 파악하는데 초점을 둔다. 신체 질병이나 건강에 관한 연구에서도 사회적 표상을 특정 문화권이나 사회, 집단의 구성원들이 공유하고 있는 질병과 건강에 관한 신념, 태도, 행동의도, 및 행동에 관한 지식들을 포괄하는 지식구조로 정의하고 연구한다(참조: 한덕웅, 1997, 2000; Foster, 2001; Skelton & Croyle, 1991). 이러한 접근법은 합병과 고혈압(전경구, 박훈기, 김종우, 1998), 신체질환(한덕웅, 1997, 2000), 병적 도박(이홍석, 이홍표, 김교현, 권선중, 송승훈, 2005) 등과 관련하여 국내에서 보고된 표상 연구들에서도 공통적으로 발견된다.

이와 유사하게, 국내에서 보고된 일부 게임 관련 연구들로부터 게임이용자들이 보유하고 있는 인식이나 신념의 단면을 부분적으로나마 찾아볼 수 있다. 예를 들어, 이종원과 유승호

(2003)의 연구에서 청소년 응답자들은 게임이 인간관계를 형성하고 확장하는데 기여한다고 믿으며, 게임이 강한 중독성이 있다는 신념을 보유하고 있는 것으로 나타났다. 또한, 한국의 인터넷 도박게임 실태를 조사한 이민규, 김교현 및 권선중(2007)의 연구에서 인터넷 도박게임 이용자들은 인터넷 도박의 결과에 대한 통제력의 착각이나 편향추론 등과 같은 비합리적 도박신념을 보유하고 있었다. 초등학교와 교사 및 학부모를 대상으로 한 권혁일(2008)의 연구에서 디지털게임의 교육적 기능에 관한 인식을 조사한 결과, 초등학교 응답자들은 디지털게임의 기능에 관하여 전반적으로 긍정적인 인식을 보인 반면 교사와 학부모들은 부정적 인식이 우세했다. 그리고 한국게임산업진흥원(2008)의 조사에서도 청소년과 성인 응답자들은 만족감, 폭력적, 스트레스해소, 상상력 신장, 판단력 증진, 비만, 시력감퇴 등과 같은 다양한 결과를 중심으로 게임의 영향에 관한 인식을 보유하고 있는 것으로 나타났다.

이러한 연구들로부터 게임에 관한 사회적 표상의 내용을 일부 추론할 수는 있지만, 이 연구들은 대부분 게임이용 현황 및 문제점 파악에 초점을 두었으므로 게임에 관한 사회적 표상을 직접 다루지는 못했다. 따라서, 게임에 관한 사회적 표상의 제 단면이 충분히 파악되었다고 보기 어렵다. 현 시점에서 한국 사회에서 ‘게임’이라는 대상에 대한 사회적 표상을 연구하기 위해서는 대표성을 담보한 표집에서 한국인들이 보유하고 있는 게임에 관한 주관적 인식과 신념의 내용을 확인하는 작업이 일차로 요구된다. 그리고 이러한 인식과 신념을 구성하는 게임의 매체적 속성, 게임 사용의 결과, 게임 형태, 게임과 관련된 인공물, 게임 사용자 특성, 게임 환경특성, 게임의 내용, 게

임 행동 및 의도, 시간의 경과에 따른 게임 행태 등과 같은 다양한 내용들을 체계적으로 탐색할 필요가 있다.

이러한 필요성에 입각하여 본 연구의 연구1은 크게 다음과 같은 세 가지 목표를 두고 진행되었다. 첫째, 전국의 청소년과 성인을 대상으로 그들이 게임과 관련하여 지니고 있는 인식과 신념을 조사하여 현재 한국 사회에서 게임과 관련한 전반적 사회적 표상의 내용을 탐색하고자 하였다. 둘째, 게임에 관한 청소년의 사회적 표상과 성인의 사회적 표상에서 나타나는 유사성이나 특징적 차이점을 조명하고자 하였다. 셋째, 청소년 응답자들을 가운데 게임 중독 척도를 이용하여 게임 중독군과 정상군을 분류하여, 게임 중독군과 정상군, 및 성인의 사회적 표상을 비교하였다.

연구 1에서 청소년 집단과 성인 집단의 비교, 그리고 청소년 게임사용자 가운데 게임 중독군과의 비교는 다음과 같은 점에서 의의를 찾을 수 있다. 비록 청소년 집단과 성인 집단이 처한 한국의 전반적 사회문화적 및 역사적 맥락은 동일하다고 보더라도, 두 집단이 일상적으로 당면하는 실질적, 즉각적 현실 맥락은 상당히 다를 것으로 가정된다. 앞에서 설명하였듯이, 사회적 표상의 구성에 수반되는 구체화 및 고정 과정은 특정 집단이나 공동체의 문화적 및 규범적 준거에 의해서 영향받는다(Moscovici, 1984, 1988). 이 관점에서 보면, 청소년 집단과 성인 집단의 게임관련 사회적 표상 역시 그들이 집합적으로 처한 일상적 생활환경 맥락으로부터 독립적이지 않다고 볼 수 있으며, 그에 따라서 두 집단의 사회적 표상에서 특징적으로 나타나는 차이나 유사점을 조명할 필요가 있다. 필자들이 알기에 한국 사회에서 중독적 게임이용 경향성을 지닌

청소년과 정상군의 사회적 표상을 비교한 연구는 보고된 바 없으며, 주요 게임 사용자군에 해당하는 청소년 집단의 사회적 표상과 학부모를 위시한 성인들의 게임관련 사회적 표상을 비교한 연구도 보고된 바 없다.

사회적 표상에 관한 선행 연구에서는 민속학적 접근, 사회 구조적 접근, 담론적 접근 등의 이론적 지향성 하에서 민속지, 자연관찰, 자유 연상, 사전(dictionary) 분석, 담론 분석, 질문지, 집단 면접, 인지적 도식 분석, 대중매체 분석 등 다양한 방법이 적용되었다(참조: Bauer & Gaskell, 1999; Sotirakopoulou & Breakwell, 1992; Wagner et al., 1999). Sotirakopoulou와 Breakwell(1992, p.32)의 분류에 따르면, 질적 접근법을 추구하는 연구자들은 사회적 표상의 내용 가운데 대상에 대한 감정이나, 심층 수준의 이해, 및 설명에 초점을 두며 전형적으로 내용분석을 통한 질적 연구를 추구한다. 반면에, 양적 접근법을 취하는 연구자들은 요인분석, 신뢰도분석, 상관이나 회귀 분석 등의 양적 기법을 활용하여 특정 대상에 대한 사람들의 신념이나 의견, 태도 등을 탐색한다. 최근 수행되는 사회적 표상 연구에서는 단일 방법보다는 질적 연구(예: 심층면접, 자유연상)와 양적 연구(예: 상관연구)를 병행하는 다방법론적 접근이 우세하다(참조: Bauer & Gaskell, 1999; Flick, 1992; Sotirakopoulou & Breakwell, 1992; Wagner et al., 1999). 본 연구에서는 이러한 사회적 표상연구의 추세와 일관되게 다방법론적 접근을 통해서 사회적 표상의 내용과 구조를 탐색하고자 한다. 이를 위해서 연구2에서는 연구 1에서 게임과 관련하여 얻어진 사회적 표상의 주요 내용을 군집 분석 기법으로 분석하여 게임관련 사회적 표상의 구조를 축약적으로 알아보고자 하였다.

연구 1

방법

표집

표집의 대표성을 높이기 위해서 청소년의 경우 통계청의 2005년도 인구 총조사를 기준으로 전국의 중고등학생들의 지역별 분포를 산출하고 이에 근거하여 유층표집을 실시했다. 성인의 경우 청소년 자료와의 비교를 위해서 청소년의 지역 분포와 동일한 비율로 유층표집하였다. 각 지역별로 청소년과 성인 모두 남녀 비율은 거의 동수에 가깝게 표집하였다. 조사는 온라인 조사 전문업체에 의뢰하여 실시했다. 모집단 비율과의 차이는 청소년 표집은 0%~2.70%, 성인표집은 0.10%~7.50%였다. 성인 표집은 서울 지역이 모집단 비율보다 7.50% 과대표집 되었으나, 이를 제외한 전체 지역에서는 비율차이가 0.10%~1.80%로 나타나서 전반적으로 모집단 비율과 유사하게 표집되었음을 알 수 있다.

조사에 참가한 청소년 응답자들은 총 946명(남 474명, 여 472명)이었고, 이 가운데 중학생은 450명(47.56%), 고등학생은 496명(54.44%)이었다. 전체 청소년응답자들의 평균 연령은 16.4세($SD=1.35$)였다. 중학생 자료 가운데 남학생은 233명(51.78%), 여학생은 217명(48.22%)이었다. 고등학생 자료 가운데 남학생은 241명(48.59%), 여학생은 255명(51.41%)이었다. 가족 평균 월수입은 200만원 이상 400만원 미만이 47.36%로 가장 많았고, 400만원 이상이 22.31%, 200만원 미만은 21.78%였다. 청소년 응답자들 가운데 부모가 무직인 경우는 3.80%

로 소수였고, 부모 평균학력은 고졸이상(고등학교 55.45%, 대학이상 33.67%)이 절대 다수였다. 하루 평균 공부시간은 1시간 이상~3시간 미만이 48.73%로 다수를 차지했고, 3시간 이상은 21.36%, 1시간 미만은 29.91%였다. 학급 석차를 학급 인원수로 나누어 측정한 직전 학기 성적 평균은 백분위로 상위 37%($SD=.28$)에 해당하였다.

성인 응답자들은 총 1,020명이었으며, 이들의 평균 연령은 41.54세($SD=3.54$), 남자는 452명(44.31%), 여자는 568명(55.69%)이었다. 성인 응답자들의 가족 평균 월수입은 200만원 이상 400만원 미만이 53.92%로 다수였고, 400만원 이상이 38.24%, 200만원 미만은 7.84%였다. 응답자 가운데 무직은 2.46%로 소수였으며, 남녀 평균학력은 고졸 이상이 91.33%(고등학교 31.03%, 대학이상 60.30%)로 절대 다수였다.

도구 및 절차

본 연구에서는 사회적 표상 연구에서 흔히 사용하는 자유 연상법을 활용하여 전국의 성인과 청소년들이 게임과 관련하여 지니고 있는 인식과 신념의 내용을 개방형 응답으로 얻어 그 내용을 분석했다. 자유연상법을 통한 개방형 응답은 구조화된 질문지 기법에 비해서 응답자들이 사회적 대상에 관하여 제약 없이 자유롭게 연상하는 내용을 수집할 수 있다는 장점이 있으며(Wagner et al., 1999), 본 연구에서는 현 시점에서 게임관련 사회적 표상의 기초자료를 수집하는데 목적이 있으므로 이 방법을 사용하였다. 사회적 표상 연구에서 자유 연상 방식의 유용성은 많은 연구들에서 보고되었다(참조: Bauer & Gaskell, 1999; Sotirakopoulou & Breakwell, 1992; Wagner et al.,

1999).

참가자들은 성별, 연령, 거주 지역, 가족 평균 월수입, 학력 등 인구통계변수들에 응답하고, 게임 표상을 조사하기 위한 질문에 답하였다. 게임관련 표상은 '게임하면 마음에 떠오르는 생각' 3가지를 순서대로 적도록 하여 수집하였으며, '게임'은 인터넷 게임, 컴퓨터 게임, 비디오 게임 및 모바일 게임 등을 모두 포함한다고 설명하였다. 청소년 응답자들에게 제시된 질문지에는 그들의 중독적 게임 사용 경향성을 측정하기 위한 척도가 포함되었으며, 이 척도에 대한 응답과 게임 표상 질문에 대한 응답이 서로 영향을 미칠 수 있음을 감안하여 참가자 중 절반은 게임 표상 질문에 먼저 답하도록 하였고, 나머지 절반은 게임중독 척도 문항에 먼저 답하도록 하여 질문지 순서를 통제하였다.

청소년들의 중독적 게임이용 경향성은 국내외 게임중독 척도와 Shaffer 등(2004)의 중독증후군 모형, 그리고 DSM-IV-TR(2000)의 분류기준을 참조하여 김교현, 최훈석, 권선중, 용정순(2009)이 개발한 척도를 사용하였다. 이 척도는 내성(예: '원하는 만큼의 만족감을 느끼려면 전보다 훨씬 더 오래 게임을 해야 한다'), 금단(예: '게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 짜증나고 화가 난다'), 과도한 시간소비(예: '처음 마음먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 한다'), 조절 손상(예: '여러 차례 게임을 줄이거나 끊으려고 했으나 실패했다'), 강박적 사용(예: '하루라도 게임을 하지 않고 지낸 적이 거의 없다'), 부작용에도 계속 사용(예: '건강이 나빠짐에도 불구하고 게임을 계속하게 된다'), 일상 활동 손상(예: '게임으로 인해 학업성적이 크게 떨어졌다') 등 7개 하위 요인 별 3문항씩 총 21개 문항으

로 구성되어 있으며, 응답자들은 '지난 1년간 해당 문항에 제시된 생각이나 경험, 행동어느 정도나 했는지'를 0점('전혀 아니다')부터 3점('거의 언제나 그렇다') 사이에서 응답했다.

이 척도는 7개 하위 요인 별로 해당 심리 및 행동 경험이 발현된 정도를 반영하는 차원 형태의 '증상 총점'과, 해당 요인 별 범주 형태의 '증상 유무'를 함께 고려하는 방식으로 게임 중독을 진단한다. 즉, 게임중독을 측정하는 하위 요인 별 문항들은 차원적 관점에 따라서 양화시켜 0점부터 3점으로 측정하고, 해당 하위 요인에 상응하는 '증상이 있다'는 방향문항 별 2점 이상으로 응답하는 하위요인 총점(6점 이상)을 기준으로 해당 증상의 유무를 평가하는 범주적 접근을 동시에 적용한다. 따라서 게임 중독을 진단하는 데 있어서 정신병리에 대한 두 가지 주요 접근법의 장점을 조화시킨 것이다. 게임 중독군의 분류는 DSM-IV-TR 물질 관련 장애 기준을 참조하여, 7개 하위 요인 가운데 총점이 6점 이상인 하위 요인이 3개 이상이면 중독으로, 나머지는 정상군으로 분류한다. 김교현 등(2009)의 연구에서 이 척도의 내적 일치도는 .90이었고, 7개 하위 요인으로 구성되는 고차1요인 모형의 적합도가 확인되었으며(CFI=.91, TLI=.90, RMSEA=.08), 검사-재검사 신뢰도(6주 간격 총점기준, $r=.75$), 기존 게임 중독 척도(김민화 등, 2006; 이형초, 안창일, 2002)와의 상관을 통해 확인한 수렴타당도($r=.87 \sim .88$) 및 공병증상(ADHD, 불안, 우울)과의 상관을 통해서 준거관련 타당도($r=.22 \sim .53$)가 확인되었다. 본 연구에서 게임 중독으로 진단된 청소년 응답자들은 115명으로 전체 청소년 응답자들의 12.16%에 해당하여, 이는 기존 게임 중독 연구에서 보고된 중독 유병률(예: 이형초, 안창일, 2002)과 유사

표 1. 전체 응답자 및 하위 집단 별 게임관련 표상 분류

순위	범주명	전체(N=1,966)		청소년				성인(N=1,020)			
				전체(N=946)		정상군(N=831)		중독군(N=115)			
		빈도	% _(순위)	빈도	% _(순위)	빈도	% _(순위)	빈도	% _(순위)		
1	정적 정서	766	22.73 (1)	476	28.35 (1)	424	29.04 (1)	52	23.74 (1)	290	17.15 (2)
2	중독	594	17.63 (2)	213	12.69 (2)	188	12.88 (2)	25	11.42 (2)	381	22.53 (1)
3	공격성	290	8.61 (3)	104	6.19 (3)	85	5.82 (3)	19	8.68 (3)	186	11.00 (3)
4	여가선용	167	4.96 (4)	74	4.41 (9)	72	4.93 (8)	2	0.91	93	5.50 (4)
5	부적 정서	146	4.33 (5)	85	5.06 (7)	80	5.48 (4)	5	2.28 (12)	61	3.61 (6)
6	가상공간 경제활동	135	4.01 (6)	89	5.30 (4)	73	5.00 (7)	16	7.31 (4)	46	2.72 (8)
7	시간소비	131	3.89 (7)	45	2.68 (10)	41	2.81 (10)	4	1.83	86	5.09 (5)
8	게임능력	121	3.59 (8)	89	5.30 (4)	74	5.07 (6)	15	6.85 (5)	32	1.89 (11)
9	인간관계	118	3.50 (9)	87	5.18 (6)	76	5.21 (5)	11	5.02 (7)	31	1.83
10	비용	104	3.09 (10)	82	4.88 (8)	68	4.66 (9)	14	6.39 (6)	22	1.30
11	정적 기대	86	2.55 (11)	35	2.08 (11)	29	1.99 (11)	6	2.74 (10)	51	3.02 (7)
12	부적 평가	76	2.26 (12)	35	2.08 (11)	29	1.99 (11)	6	2.74 (10)	41	2.42 (10)
13	학업수행 저하	72	2.14	30	1.79	22	1.51	8	3.65 (9)	42	2.48 (9)
14	건강저해	52	1.54	20	1.19	20	1.37	0	0.00	32	1.89 (11)
15	경쟁	48	1.42	23	1.37	20	1.37	3	1.37	25	1.48
16	가상현실	46	1.36	22	1.31	20	1.37	2	0.91	24	1.42
17	속도	39	1.16	10	0.60	5	0.34	5	2.28 (12)	29	1.71
18	성격이상	39	1.16	7	0.42	7	0.48	0	0.00	32	1.89 (11)
19	가상공간 정체성	37	1.10	17	1.01	15	1.03	2	0.91	20	1.18
20	몰입	37	1.10	5	0.30	5	0.34	0	0.00	32	1.89 (11)
21	전문가	35	1.04	27	1.61	25	1.71	2	0.91	8	0.47
22	지적 능력 저하	32	0.95	5	0.30	4	0.27	1	0.46	27	1.60
23	비속성	31	0.92	17	1.01	15	1.03	2	0.91	14	0.83
24	선정성	28	0.83	8	0.48	7	0.48	1	0.46	20	1.18
25	게임 기술	25	0.74	22	1.31	13	0.89	9	4.11 (8)	3	0.18
26	자극성	25	0.74	8	0.48	5	0.34	3	1.37	17	1.01
27	사행성	22	0.65	8	0.48	6	0.41	2	0.91	14	0.83
28	신체피로	15	0.45	8	0.48	8	0.55	0	0.00	7	0.41
29	게임욕구	14	0.42	12	0.71	12	0.82	0	0.00	2	0.12
30	행동통제	14	0.42	7	0.42	6	0.41	1	0.46	7	0.41
31	잔소리	12	0.36	2	0.12	2	0.14	0	0.00	10	0.59
32	예의	5	0.15	5	0.30	3	0.21	2	0.91	0	0.00
33	물질 남용	5	0.15	2	0.12	1	0.07	1	0.46	3	0.18
34	탈선	3	0.09	0	0.00	0	0.00	0	0.00	3	0.18
	전체	3370	100%	1679	100%	1460	100%	219	100%	169	100%

(진한 글씨체는 해당 집단에서 상위 12위에 포함된 범주들임)

하다.

게임 표상 분류

‘게임’과 관련하여 조사에 참가한 총 1,966 명이 제공한 응답은 총 5,723개였다. 게임 표상은 응답자들의 반응을 내용 분석하여 분류하였으며, 분류 과정에 2인의 대학원생이 평정자로, 그리고 전문 연구자 2인이 감수자로 참여하였다. 표상 내용에 대한 분석은 다음과 같은 단계로 진행되었다(참조: Hill, Thompson, & Williams, 1997). 먼저, 내용분석을 위한 주요 분류 영역을 설정하기 위해서 전체 응답의 47.32%에 해당하는 2,708개의 응답을 2명의 평정자들이 독립적으로 검토하여 분류 범주들을 생성하고, 이를 2인의 감수자가 감수하여 총 42개의 분류 범주를 생성했다. 그런 다음 분류 범주별로 대표적인 요약반응을 구성하여 내용 분류 기준표를 만들었다. 2명의 평정자들은 이 기준표를 학습하고 전체 응답에서 무선적으로 선정한 총 854개(14.92%)의 응답(청소년 422개, 성인 432개)을 각자 독립적으로 42개의 범주에 할당하였다. 이 854개 응답에 대한 두 평정자간 일치도는 96.37%로 높았으며, 불일치 항목들에 대해서는 감수자와의 논의를 거쳐서 불일치를 조정하는 과정을 거쳤다. 두 평정자의 분류 일치도가 높았으므로, 참가자들의 응답에 대한 최종 분류는 전체 자료를 두 평정자가 반씩 나누어 각각 독립적으로 분류하였다.

참가자들의 응답을 내용 분석한 결과, 청소년 자료의 40.4%와 성인 자료의 41.8%가 게임에 관한 주관적 인식이나 신념이라기보다는 게임과 관련된 객관적 사실이나 정보에 해당하는 것들이었다. 이러한 응답들은 42개 범주

가운데 8개 범주에 포함되었으며, 이 가운데 ‘게임 이름’이 대다수를 차지하고 나머지는 게임 도구, 게임종류, 게임관련 인터넷 주소, 게임 장소, 게임 아이템, 캐릭터, 및 기타 범주에 해당하는 것들이었다. 본 연구는 게임에 관한 청소년과 성인의 주관적 인식 및 신념의 내용과 구조를 탐색하는데 목적이 있으므로, 이 8개 범주에 해당하는 응답은 제외하고 최종 34개 범주에 해당하는 응답 3,370개만을 분석에 포함시켰다.

결 과

게임관련 사회적 표상의 내용분류

전체 자료

표 1에는 참가자들이 ‘게임하면 마음에 떠오르는 생각’으로 제시한 응답을 34개 범주로 분류한 결과가 순위 별로 제시되어 있다. 먼저 청소년과 성인 1,966명으로부터 얻은 전체 응답 가운데 상위에 해당하는 범주의 내용을 간추려보면 다음과 같다.

전체 참가자들이 게임과 관련하여 가장 많이 연상한 응답은 ‘정적 정서’에 해당하는 내용이었으며, 전체 응답의 22.73%가 이 범주에 해당한다(예: 즐거움, 흥미, 설렘, 신난다, 활기차다, 희열, 해방감 등). 두 번째로 자주 응답한 내용은 ‘중독’과 관련된 내용이었으며, 전체의 17.63%가 이 범주로 분류되었다(예: 중독, 중독성이 높다, 게임중독치료, 인터넷 중독, 환각, 게임마니아, 중독 가능성 등). 3위는 ‘공격성’과 관련된 내용이었으며 전체의 8.61%가 이 범주에 속한다(예: 폭력, 싸운다, 공격, 난폭함, 피, 죽이기, 잔혹 등). 4위는 ‘여가선

용'에 해당하는 내용으로, 전체 응답의 4.96%가 이 범주에 해당한다(예: 여가활동, 취미생활, 시간 때우기, 휴식, 여가선용, 소일거리, 유희 등). 5위는 '부적 정서'에 해당하는 내용으로, 이 범주에는 전체 응답의 4.33%가 포함되었다(예: 싫다, 걱정된다, 짜증, 후회, 불안감, 답답함, 우울함 등). 6위는 '가상공간 경제활동'과 관련된 내용이었으며, 전체 응답의 4.01%가 이 범주에 해당한다(예: 아이템 교환, 포인트, 해피포인트, 득템, 게임머니, 사이버머니, 아이템베이 등). 7위는 '시간소비'와 관련된 내용으로, 이 범주는 전체 응답의 3.89%에 해당하며 시간소비와 구체적으로 관련된 부정적 평가 내용을 포함한다(예: 시간소모, 시간허비, 아까운 시간, 시간관념 부족, 날 새기, 시간 먹는 프로그램, 시간 뺏기 등). 8위에는 게임 사용자의 '게임 능력'을 평가하거나 기술하는 내용으로, 이 범주는 전체의 3.59%에 해당한다(예: 레벨, 레벨업, 1등, 등급, 순위, 점수, 랭킹 올리기 등). 9위는 '인간관계'와 관련된 내용으로, 전체 응답의 3.50%가 이 범주에 해당한다. 이 범주에는 인간관계와 관련하여 긍정적 내용(예: 교류, 만남, 공동체 의식, 소속감, 친목 등)과 부정적 내용(예: 고립, 대화단절, 외톨이, 대화단절, 외로움 등)이 혼재하는 점이 흥미롭다. 10위는 '비용'과 관련된 내용으로, 이 범주에는 전체 응답의 3.09%가 해당한다(예: 비용, 유료게임, 소비적, 돈 낭비, 상품권, 현금 등). 11위는 '정적 기대' 관련 내용이었으며, 이 범주는 전체 응답의 2.55%를 차지했고 대체로 게임 활동을 통한 긍정적 결과와 관련된 내용을 포함한다(예: 사고능력 향상, 새로운 경험, 스트레스 해소, 속 풀이, 생활의 활력소, 기분전환 등). 12는 게임에 대한 '부적 평가'를 반영하는 내용으로, 이

범주에는 전체 응답의 2.26%가 해당된다(예: 골칫거리, 문젯거리, 쓰레기, 악마, 악마의 유희, 어둠, 유해한 등).

참가자들의 전체 응답에서 3분의 1에 해당하는 상위 12위까지의 내용을 중심으로 볼 때 정적 정서와 중독 관련 내용이 전체 응답의 40.36%를 차지해서, 다수의 응답자들이 게임 활동을 통해 체험하는 다양한 정적 정서와 게임의 부정적 결과에 해당하는 게임 중독 관련 내용을 우세한 표상으로 지니고 있음을 알 수 있다. 이와 유사한 추세는 상위 12개에 포함된 나머지 범주들에서도 발견할 수 있다. 즉, 공격성(3위), 부적 정서(5위), 시간소비(7위), 비용(10위), 부적 평가(12위) 등은 게임의 부정적 속성 또는 부정적 결과에 대한 인식과 신념의 내용을 반영하는 반면, 여가선용(4위)이나 게임능력(8위), 정적 기대(11위) 등은 게임 활동과 연합된 긍정적 결과에 관한 인식과 신념의 내용에 해당한다. 이는 게임 활동이 긍정적 및 부정적 결과를 모두 초래할 수 있음을 강조하는 최근의 연구 추세와도 맥을 같이한다(참조: Gee, 2005; Gentile et al., in press; Lee & Peng, 2006). 한편, 가상공간 경제활동(6위)은 게임이라는 여가매체 자체의 속성에 해당하는 내용을 다수 포함하고 있고, 인간관계(9위)는 인간관계의 유지와 확장이라는 긍정적 측면과, 외로움이나 폐쇄적 인간관계 등과 같은 부정적 측면을 모두 포함하고 있었다. 상위 12이 내의 범주들은 전체 응답의 81.15%에 해당해서, 이 12개의 범주로 대다수의 응답들을 포괄 할 수 있음을 알 수 있다.

전체 응답에서 상위 3분의 1에 해당하는 순위 밖의 나머지 범주들을 살펴보면, 참가자들이 게임과 관련하여 지니고 있는 주관적 인식 및 신념의 내용은 게임 활동으로 인한 긍정적

결과(예: 전문가, 게임 능력, 게임 기술 등), 부정적 결과(예: 건강저해, 성격이상, 학업수행 저하, 탈선 등), 게임의 매체적 속성(예: 속도, 자극성, 선정성, 비속성 등), 게임 활동과 연합된 행위나 심리특징(예: 예의, 경쟁, 몰입, 행동통제, 게임욕구, 잔소리), 가상현실(예: 가상현실, 가상공간 정체성) 등 다양한 범주를 포함하고 있음을 알 수 있다.

전체 자료와 청소년 집단 및 성인 집단의 비교

전체 자료를 청소년 집단과 성인 집단으로 나누어 순위를 비교했을 때 청소년들의 경우 1위부터 3위까지는 정적 정서, 중독, 공격성 순으로 전체 자료와 동일한 추세가 나타났으나, 게임능력과 가상공간 경제활동은 4위(전체 8위, 6위), 인간관계는 6위(전체 9위), 비용은 8위(전체 10위)로 전체 자료보다 상위예, 그리고 부적 정서는 7위(전체 5위), 시간소비는 10위(전체 7위), 여가선용은 9위(전체 4위)로 상대적으로 낮은 순위를 차지해서 대조를 이룬다.

성인의 경우 1위인 중독 범주에 22.53%에 해당하는 가장 많은 사례가 포함되어 전체 및 청소년 자료와 대조를 이루며, 정적 정서와 공격성은 2위와 3위로 나타났다. 한편, 시간소비는 5위(전체 7위), 정적 기대는 7위(전체 11위), 학업수행 저하는 8위(전체 13위), 부적 평가는 10위(전체 12위), 몰입 및 성격이상은 11위(전체 20위, 18위)로 나타나서 정적 기대를 제외하고는 대체로 게임 활동의 부정적 결과 및 게임관련 부적 평가 관련 내용이 상대적으로 상위를 차지했다. 반면에 게임능력은 11위(전체 8위), 가상공간 경제활동은 9위(전체 6위), 인간관계는 15위(전체 9위), 비용은 20위

(전체 10위)로 나타나서 상대적으로 낮은 순위를 차지했다.

전체자료와 비교했을 때 흥미로운 점은 청소년 자료에서는 정적 정서가 다수를 차지하기는 하지만 높은 순위를 차지한 범주들의 빈도가 비교적 고르게 분포된 반면, 성인의 자료에서는 상대적으로 많은 사례들이 소수의 범주에 편중되어 있다는 점이다. 이는 청소년 게임 사용자들이 성인에 비해서 상대적으로 다양한 특성들을 게임과 연합하여 지각하고 있음을 시사한다. 상위 12개 범주에서 전체 자료와 청소년 전체 자료 간 순위상관은 .77, 전체 자료와 성인 자료 간 순위상관은 .76으로 통계적으로 유의했다, $p < .01$. 청소년 전체와 성인 간 순위상관 역시 .51로 유의했으나 ($p < .05$), 두 집단 간의 순위 상관의 크기는 상대적으로 작았다.

청소년 게임 중독군, 정상군 및 성인 집단의 비교

표 1에는 게임 중독의 7개 하위요인 별 총점 및 증상의 유무를 동시에 고려하는 방식으로 중독적 게임이용자를 진단하여, 그 결과에 따라서 7개 하위 요인 중 3개 이상(DSM-IV-TR, 2000)에서 ‘증상이 있다’(하위요인별 총점 6점 이상)고 판명된 게임 중독군 115명의 자료를 제시하였다. 아래에서는 상위 12개 범주를 중심으로 게임 중독군으로 분류된 청소년 집단과의 비교를 통해서 얻어진 주요 결과를 제시한다.

먼저 청소년 게임 중독군에서도 정적 정서(23.74%)와 중독(11.42%), 공격성(5.82%) 관련 내용이 1위부터 3위를 차지한 점은 정상 청소년 집단과 동일하다. 흥미로운 점은 게임 중독군으로 분류된 청소년들에게서도 ‘중독’이나

‘공격성’과 관련된 인식이나 신념이 상대적으로 우세하게 나타나서, 이 집단에서도 게임 활동으로 인한 부정적 결과와 관련하여 일정 수준의 지각이 일어나고 있음을 시사한다. 이러한 추론은 이 집단에서 상위 12개의 범주에 비용(6.39%, 6위), 학습수행 저하(3.65%, 9위), 부적 평가(2.74%, 10위), 부적 정서(2.28%, 12위) 등처럼 전반적으로 게임 활동과 연합된 부정적 측면에 관한 내용이 다수 포함되어 있는 것과도 일관된다. 한편, 청소년 게임 중독군에서는 게임기술이 4.11%로 8위(정상 청소년 20위), 속도 관련 내용이 2.28%로 12위(정상 청소년 27위)를 차지하여, 정상 청소년 집단과 달리 이 두 가지 범주가 상위 12위에 포함된 점이 특징적이다. 반면에, 여가선용은 0.91%로 17위(정상 청소년 8위)에, 그리고 시간소비는 1.83%로 14위(정상 청소년 10위)를 차지하여 상위 12개 범주에 포함되지 못했다. 반면, 가상공간 경제활동은 7.31%로 4위(정상 청소년 7위)로 상대적으로 높은 순위에, 그리고 인간관계는 5.02%로 7위(정상 청소년 5위)로 상대적으로 낮은 순위를 보였다.

다음으로, 청소년 게임 중독군과 성인의 비교에서 얻어진 주요 결과는 다음과 같다. 청소년 게임 중독군에서는 정적 정서가 1위, 성인 집단에서는 중독 관련 내용이 1위를 차지한 점을 제외하고는 중독, 정적 정서, 공격성의 세 범주가 1위부터 3위를 차지한 점은 앞의 결과와 유사하다. 그러나 성인 집단에서는 건강저해, 성격이상, 몰입이 각각 1.89%로 11위를 차지했으나, 이 범주들은 청소년 중독군에서는 나타나지 않고 최하위에 머물렀다. 이 결과는 게임 중독군에 포함된 청소년들이 게임 중독이나 공격성 등과 관련된 게임의 부정적 단면을 인식하기는 하지만, 게임 활동이

초래할 수 있는 다양한 부정적 결과에 대한 인식 수준은 성인에 비해서 현저하게 낮음을 시사한다. 이를 통해서 청소년 게임 중독군이 게임과 관련하여 지니고 있는 사회적 표상의 이중적 단면을 추론해볼 수 있다.

청소년 게임 중독군과 성인의 비교에서 두드러진 또 다른 특징은, 비용(게임 중독군 6위, 성인 20위), 인간관계(게임 중독군 7위, 성인 15위), 게임기술(게임 중독군 8위, 성인 29위) 등에서는 청소년 게임 중독군의 순위가 성인에 비해서 상대적으로 매우 높았고 가상공간 경제활동(게임 중독군 4위, 성인 8위), 게임능력(게임 중독군 5위, 성인 11위)에서도 상대적으로 높은 순위를 차지했으며, 부적 정서(게임 중독군 12위, 성인 6위)에서는 낮은 순위를 차지한 점이다. 이에 비해서 청소년 게임 중독군에서는 여가선용(17위)과 시간소비(14위)가 상위 12위에 포함되지 못한데 비해서, 성인 집단에서는 각각 4위(5.50%)와 5위(5.09%)로 상대적으로 높은 순위를 보인 점도 대조를 이룬다.

청소년 집단 자료를 정상군과 게임 중독군으로 분류하여 각 집단과 전체 자료에서의 순위상관을 계산한 결과, 정상 청소년 집단과 전체 자료 간 순위상관은 .83으로 유의하였으나($p < .01$), 청소년 게임 중독군과 전체 자료 간 순위상관은 .41로 통계적으로 유의하지 않았다($p > .19$). 한편, 정상 청소년 집단과 성인 자료 간 순위상관은 .56으로 통계적으로 유의한 반면($p < .05$), 청소년 게임 중독군과 성인 자료 간 순위상관은 .28로 유의하지 않았다($p > .29$). 청소년 자료만 보았을 경우, 청소년 전체자료와 정상군 간 순위상관($r = .93$), 청소년 전체자료와 게임 중독군 간 순위상관($r = .74$), 그리고 청소년 정상군과 중독군 간 순위상관

($r=.61$)은 모두 통계적으로 유의했다($ps<.05$).

이상의 결과를 요약하면, 연구1에서 전체 참가자들의 자료를 기준으로 볼 때, 현재 한국에서 게임과 관련하여 비교적 우세하게 나타나는 사회적 표상의 내용에는 게임 활동과 연합되어 있는 정적 정서, 여가선용, 게임능력, 인간관계, 게임 활동과 연합된 긍정적 기대 등을 포함하는 긍정적 단면과, 중독, 공격성, 부정적 정서, 시간 및 금전소비 등을 포함하는 부정적 단면이 고루 섞여 있음을 알 수 있다. 특히, 정적 정서와 중독은 응답자들이 게임과 관련하여 보유하고 있는 인식과 신념 및 태도 가운데 가장 지배적인 내용이라고 볼 수 있다. 게임의 긍정적 및 부정적 결과에 해당하는 다수의 범주들 이외에도, 참가자들이 게임과 관련하여 보유하고 있는 인식과 신념의 내용에는 여가 매체로서 게임이 지니고 있는 매체적 속성, 예의, 경쟁, 몰입, 행동 통제 등과 같은 게임 행태, 그리고 가상현실 등의 다양한 범주들이 포함됨을 알 수 있다. 또한 게임관련 표상에서 조사 참가자 집단분류에 따라 나타나는 특징적 차이점과 유사점도 일부 확인하였다.

이러한 연구 1에서 수집한 게임관련 사회적 표상의 기초 자료를 토대로, 연구 2에서는 양적 접근법을 활용하여 게임관련 사회적 표상의 구조를 보다 축약적으로 알아보려 했다.

연구 2

방 법

참가자

서울소재 대구모 사립대학의 심리학 교양강

좌 수강생 101명(남자 53명, 여자 58명)이 실험참가점수를 받고 실험에 참여하였다. 이 가운데 과제지시를 충실히 이행하지 않은 1명의 남학생 자료를 제외하고 총 100명의 자료가 최종 분석에 사용되었다.

도구 및 절차

연구 1에서 게임관련 주관적 인식 및 신념의 내용으로 분류된 34개 범주를 토대로, 2인의 전문 연구자가 해당 범주에 속하는 대표적 사례들을 포함하도록 내용을 분할하여 1차로 게임 표상 용어목록을 마련하였다. 이 과정에서 연구1에서 확인한 전체 34개의 범주 가운데 27개 범주는 연구1의 범주명을 그대로 사용했다. 그리고 ‘부적 정서’, ‘부적 평가’, ‘정적 정서’, ‘정적 기대’의 4개 범주는 정서 및 평가, 그리고 기대의 내용에 따라서 다양한 사례들을 포함하고 있으므로 이 사례들을 대표하면서도 서로 중복되지 않는 용어(예: 부적 정서-걱정, 슬픔, 후회, 화남 등; 정적 정서-편안함, 신남, 재미, 기쁨 등; 부적 평가-악마, 어둠, 쓰레기, 해로움 등; 정적 기대-두뇌개발, 창의성, 스트레스 해소 등)를 선정하였다. 또한 의미 유사성이 높은 용어들은 가장 대표적인 용어 하나만을 포함시키거나 새로운 용어로 대체하는 과정을 거쳤다. 결과적으로 연구 1에서 얻은 게임에 관한 표상의 내용으로 확인된 34개 범주 및 하위 사례를 충분히 포함하면서 서로 중복되지 않는 게임 표상 용어 70개를 선별했다. 이 표상 용어들은 12cm X 5cm의 카드에 하나씩 인쇄하여 사용했다.

각 참가자에게 무작위로 섞은 총 70개의 카드를 제시하고 이 카드들을 의미의 유사성에 따라서 분류하도록 했다. 참가자들에게는 모

든 카드를 하나의 범주로 분류할 수는 없다고 설명했고, 70개의 카드를 15개 내외의 묶음으로 분류하도록 안내했다.¹⁾ 다만, 참가자가 원할 경우 전체 묶음의 수는 15개보다 많거나 적어도 관계없으며, 각 묶음에 포함되는 카드의 개수도 본인 재량으로 결정할 수 있다고 알려주었다. 각 카드의 앞면에는 게임표상 용어가, 그리고 뒷면에는 카드 번호가 제시되었다. 카드의 번호가 범주 분류에 영향을 주지 않도록 하기 위해서 카드 번호는 각 단어의 자음 순에 따라 배정되었으며, 카드가 제시될 때 참가자들은 카드의 앞면만을 볼 수 있었다.

연구 2의 참가자들은 대학생들이므로, 그들이 게임과 관련하여 보유하고 있는 인식이나 신념의 내용이 연구 1의 청소년 및 성인 참가자와 다르지 않음을 확인할 필요가 있다. 이를 위해서 서울소재 사립대학의 남녀 대학생 85명을 대상으로 연구 1과 동일한 절차로 그들이 지니고 있는 게임관련 표상의 내용을 조사했다. 이 조사에서 얻은 총 255개의 응답을 1명의 대학원생이 연구 1의 34개 범주에 할당하고, 나머지 1명의 대학원생은 전체의 41.2%에 해당하는 105개의 응답을 무선적으로 선정하여 독립적으로 34개 범주에 할당하였다. 제 1평정자의 분류 결과 전체 255개 응답의 98.43%가 연구 1의 34개 범주로 분류 가능했고, 제 2평정자와의 평정자간 일치도는 90%로

높았다.

결 과

총 70개 게임 표상 용어의 의미 유사성을 기초로 100명의 대학생들이 분류한 군집의 개수와 각 군집의 내용을 알아보기 위해 비유사성 행렬 자료를 이용하여 SPSS 15.0의 Python 2.4 프로그램으로 군집분석을 실시했다. 본 연구에서는 비교적 소수의 표집에서 70개 게임 표상용어들을 이용하여 탐색적 목적으로 군집해출하는 데 초점이 있으므로 군집의 수를 사전에 정하지 않고 Ward의 방법을 이용하여 위계적 군집분석을 실시했다. 그림 1에는 70개 용어에 대한 군집분석 결과가 제시되었다. Ward 방식이 극단치의 영향에 민감함을 감안하여 결과를 검토한 결과, 군집화 과정 후기에 군집에 포함되는 용어는 없는 것으로 나타나서 극단치는 없는 것으로 확인되었다.

군집화 일정표(Agglomeration Schedule)에서 계수의 변화폭을 고려할 때 4개~8개의 군집이 의미 있는 분류인 것으로 나타났으나, 군집의 해석 가능성과 간결성을 고려하여 7개의 군집이 적합하다고 판단하였다(참조: Hair, Black, Babin, Anderson, & Tatham, 2006). 최종 선정된 군집은 게임으로 인한 부정적 결과, 게임에 대한 부정적 평가, 게임의 역기능적 매체속성, 게임의 긍정적 결과, 게임의 순기능적 매체속성, 부적 정서, 및 정적 정서 등 7개이다. 첫 번째 군집은 지적 능력 저하, 학습수행 저하, 건강저해, 신체피로, 탈선, 중독, 성격이상, 비정상 등 흔히 게임 활동의 부정적 결과로 간주되는 내용들을 포함한다. 두 번째 군집은 게임관련 부적 평가로 이 군집에는 쓰레기,

1) 게임 표상 용어의 수가 70개로 비교적 많았기 때문에, 12명의 대학원생들을 대상으로 사전 조사를 실시하여 몇 개의 묶음으로 카드가 분류되는지 점검한 결과 평균 12개(최소 5개, 최대 17개)의 묶음이 만들어지는 것으로 나타났다. 이 결과를 토대로 묶음의 수를 15개 내외로 안내했다.

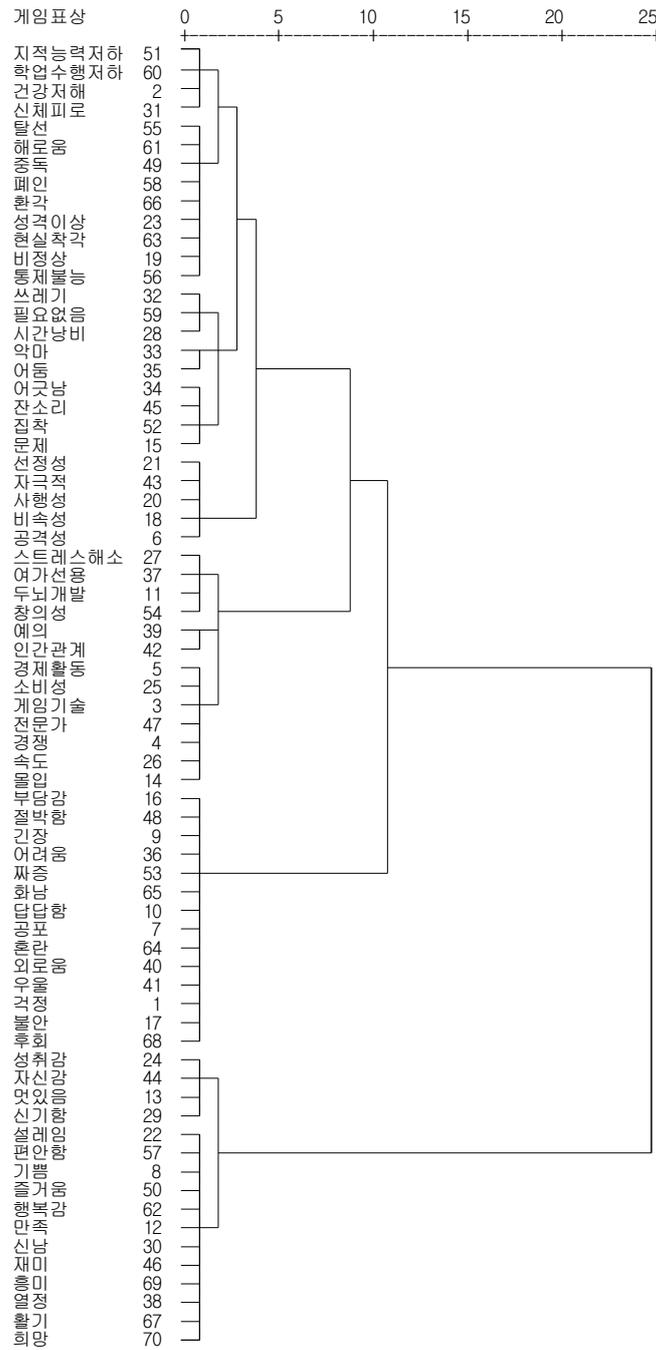


그림 1. 70개 게임 표상용어에 대한 군집분석결과

필요 없음, 시간낭비, 악마, 어둠, 잔소리, 집착 등이 포함되었다. 세 번째 군집은 선정성, 자극적, 사행성, 비속성, 공격성 등 여가매체로서 게임이 지니고 있는 고유한 매체속성 가운데 역기능적 속성을 반영하는 용어들이 포함되었다. 네 번째 군집은 스트레스 해소, 여가선용, 두뇌개발, 창의성 등 게임 활용의 긍정적 결과에 해당하는 용어들이 포함되었다. 다섯 번째 군집은 게임기술, 전문가, 몰입, 경쟁 등 대체로 게임의 순기능적 매체속성을 반영한다. 여섯 번째 군집에는 전형적인 부정적 정서들이, 그리고 일곱 번째 군집에는 전형적인 긍정적 정서들이 포함되었다.

이 결과로부터, 참가자들은 게임 활동의 긍정적 및 부정적 결과와 여가매체로서 게임이 지니고 있는 순기능 또는 역기능적 매체 속성을 구분하여 지각함을 추론할 수 있다. 게임은 TV나 영화, 스포츠 등과 같은 하나의 여가매체이다. 따라서 여가매체 그 자체로서 지니는 고유한 기능적 속성을 지닌다. 예를 들어 ‘생동감이 있다’든지, ‘선정적이다’는 등의 인식은 게임 자체가 지니고 있는 고유한 매체적 속성이다. 반면에, ‘스트레스가 해소 된다’든지 ‘건강이 저해 된다’는 등의 인식은 게임 활동의 결과에 해당한다. 이처럼 게임의 매체적 속성과 게임 활동의 결과가 구분되어 인식된다는 점은, 장차 게임관련 연구에서 이 두 가지 측면을 독립적으로 다루어야 할 필요가 있음을 시사한다.

논 의

본 연구에서는 전국의 청소년과 성인을 대상으로 그들이 게임과 관련하여 보유하고 있

는 인식, 신념 및 태도의 내용을 자유연상법으로 조사하여 현재 한국 사회에서 우세한 게임관련 사회적 표상의 내용을 알아보고, 이 자료를 토대로 군집분석을 통하여 게임관련 사회적 표상의 축약적 구조를 탐색하였다. 연구1에서는 전체 응답자들이 제공한 3,370개의 게임관련 표상 내용을 내용 분석하여 34개 범주로 분류하였다. 그 결과, 게임과 연관된 ‘정적 정서’와 ‘중독’, ‘공격성’ 및 ‘여가선용’ 관련 내용이 전체 응답의 절반을 넘는 53.93%에 해당했다. 이 네 가지 범주는 성인 집단에서 중독이 정적 정서보다 상대적으로 높은 비율을 차지한 점을 제외하고는, 청소년과 성인 집단에서 모두 최상위 범주에 해당한다. 34개 범주들 가운데 나머지 범주들에서의 응답비율이 상대적으로 낮은 점을 감안하면, 이 네 가지 범주가 현 시점에서 한국의 청소년과 성인이 공통적으로 보유하고 있는 지배적 표상이라고 추론할 수 있다.

전체 자료에서 최상위에 위치한 네 가지 범주들 가운데, 정적 정서와 여가 선용은 전형적으로 게임 활동과 연합된 긍정적 심리 및 행동경험에 해당한다. 반면에, 중독과 공격성은 게임의 부정적 결과에 해당하는 내용이다. 전체 34개 범주들 가운데 상위 3분의 1에 해당하는 12개 범주를 분석했을 때에도, 응답자들의 게임관련 표상에서 게임의 긍정적 측면과 부정적 측면에 대한 인식이 비교적 고루 분포함을 알 수 있다. 이 결과는, 현재 한국 사회에서 게임과 관련된 사회적 표상에는 긍정적 또는 부정적 방향의 일방향적 인식보다는 게임의 긍정적 측면과 부정적 측면에 대한 인식과 신념이 혼재함을 시사한다. 또한, 절대적인 응답 빈도에서는 높지 않았지만 ‘전문가’, ‘게임 능력’, ‘게임 기술’ 등처럼 게임 활

등의 긍정적 결과로 볼 수 있는 다양한 내용들도 확인되었다. 이와 유사하게, 게임의 부정적 결과에 대한 인식 역시 건강저해, 지적 능력 저하, 성격이상, 학업수행 저하, 탈선, 신체 피로 등의 세부 단면들을 포함했다. 또한, 여가매체로서 게임이 지니고 있는 매체적 속성에 해당하는 ‘속도’, ‘자극성’, ‘선정성’, ‘비속성’ 등과, 게임 활동과 연합된 구체적 행위나 사건에 해당하는 ‘예의’, ‘경쟁’, ‘몰입’, ‘행동 통제’, ‘잔소리’ 등과 관련된 내용도 발견되었다. 그리고 인터넷 게임의 유행과 더불어 ‘가상현실’과 관련된 내용도 확인되었다. 이 결과로부터, 현 시점에서 한국의 청소년과 성인이 보유하고 있는 게임관련 사회적 표상의 다양성과 다차원성을 추론할 수 있다.

사회적 표상은 개인이 처한 일상적 및 즉각적 환경 맥락에 크게 의존한다는 관점(Moscovici, 1984)에서 전체 자료를 청소년 집단과 성인 집단으로 분류하여 두 집단에서 나타나는 특징적 차이를 조명한 결과, 몇 가지 흥미로운 차이점도 부각되었다. 먼저, 청소년과 성인 모두 정적 정서와 중독 관련 내용이 전체 응답의 40% 이상을 차지하여 이 두 가지 표상이 지배적임을 알 수 있으나, 성인은 정적 정서보다는 중독 관련 내용을, 그리고 청소년은 중독보다는 정적 정서 관련 내용을 상대적으로 우세하게 보고하여 두 집단의 사회적 표상에서의 차이를 보여준다. 또한, 청소년 집단에서는 가상공간 경제활동, 게임능력, 인간관계, 비용 등 게임 활동과 고유하게 연합되어 있는 구체적 행위 사건 및 게임 능력과 관련된 표상 내용이 상대적으로 우세했다. 반면에, 이 범주들은 성인 집단에서는 상대적으로 낮은 순위에 머물렀다. 이와는 대조적으로 성인 집단에서는 학업수행 저하, 건강저해, 성

격이상, 몰입 등이 청소년 집단에 비해서 상대적으로 높은 순위를 차지했다. 이 결과로부터 청소년 집단의 사회적 표상에서는 게임과 관련된 구체적 행동 사건이 우세한 반면, 성인은 게임의 부정적 결과에 대한 인식이 우세함을 추론할 수 있다.

게임 중독으로 진단된 청소년 집단에서도 몇 가지 특징점이 발견되었다. 게임 중독군에서도 정적 정서, 중독, 공격성이 각각 1위부터 3위를 차지한 점은 전체 자료와 유사하다. 또한 게임의 부정적 결과에 해당하는 범주들(예: 학업수행 저하, 비용, 부적 평가, 부적 정서 등)도 비교적 높은 순위를 차지했다. 이는 게임 중독군에서도 게임 활동과 연합된 긍정적 정서뿐만 아니라 게임의 부정적 결과에 대해서도 일정 수준의 지각과 인식을 하고 있음을 시사한다. 흥미롭게도, 이 집단에서는 게임을 여가선용이나 시간소비의 측면에서 인식하는 정도는 상대적으로 약한 반면, 게임 기술이나 능력과 관련된 인식과 신념은 상대적으로 우세하게 나타났다. 특히, 이 집단에서는 ‘가상공간 경제활동’ 관련 내용이 전체 순위에서 4위를 차지하여 정상 청소년 및 성인 집단과 좋은 대조를 이룬다. 이 결과는 청소년 게임 중독군의 사회적 표상에서 게임 능력의 습득 및 발휘, 그리고 가상공간 심리 및 행동과 관련된 내용들이 상대적으로 우세함을 의미한다. 또한, 게임기술이나 능력의 발휘, 가상공간에서 이루어지는 게임 아이템이나 사이버 머니의 획득과 거래를 수반하는 게임 행태가 청소년 게임 중독과 밀접한 관련성을 지니고 있음을 시사한다.

연구 2에서는 대학생들을 대상으로 게임관련 사회적 표상의 구조를 축약적으로 알아보았다. 연구 1의 자료를 토대로 선정한 70개의

게임 표상 용어를 의미 유사성에 따라 분류하도록 하여 군집 분석한 결과, 게임 활동이 초래할 수 있는 부정적 결과, 게임에 대한 부정적 평가, 게임의 역기능적 매체속성, 게임의 긍정적 결과, 게임의 순기능적 매체속성, 부정적 정서, 및 정적 정서 등 7개 군집을 확인하였다. 이 결과는 우선 게임관련 사회적 표상의 다양성과 다차원성을 보여준다.

군집분석 결과로부터 얻을 수 있는 또 다른 시사점은 게임의 부정적 단면은 게임이 유발하는 부정적 결과와 게임 그 자체에 대한 부정적 평가, 게임의 역기능적 매체속성, 그리고 게임과 연합된 부정적 정서 등으로 세분되는 반면, 게임의 긍정적 단면은 게임의 긍정적 결과와 게임의 매체적 순기능을 축약하여 하나의 군집으로 볼 경우 부정적 단면에 비해서 그 구조가 단순한 경향이 있다는 점이다. 이 결과가 게임의 부정적 단면에 해당하는 용어가 상대적으로 많았기 때문(41개)인지, 아니면 실제로 게임관련 표상의 세분화 정도를 반영하는 것인지 현재로서는 알기 어렵다. 다만, 연구 1에서 전국조사를 통해 얻어진 게임 표상의 분류범주를 볼 때 게임의 부정적 측면에 해당하는 내용이 긍정적 또는 중립적인 면보다 기본적으로 많았음에 주목할 필요가 있다. 본 연구의 결과는 현 시점에서 한국의 청소년과 성인이 보유하고 있는 게임관련 사회적 표상의 내용을 축약적으로 보여주며, 청소년과 성인 집단, 그리고 청소년 게임 중독군에 해당하는 하위 집단들에서 나타나는 사회적 표상의 유사점과 차이점에 관한 기초자료를 제공한다. 이러한 점에서 본 연구의 결과는 한국 사회에서 우세하게 나타나는 게임관련 인식, 신념, 태도, 및 행동을 연구하는 기초자료로서 의의가 있으며, 시간에 따른 게임 표상

의 변화나 문화 간 차이 등을 연구하는 토대를 제공한다.

이러한 잠재적 기여점에도 불구하고, 본 연구가 지니는 몇 가지 한계에도 주목할 필요가 있다. 첫째, 본 연구에서는 표집의 대표성을 담보할 목적으로 전국 중고등학생의 지역별 분포를 기준으로 청소년 응답자들을 유층표집하고, 이와 동일한 기준으로 성인을 표집하였다. 따라서 지역별 표집 비율은 적절하게 구성되었다. 그러나 온라인 조사를 통해서 조사가 이루어졌기 때문에 조사 참가자들의 대표성에도 다소 문제가 있을 수 있다. 대다수의 청소년들이 인터넷을 이용하고 게임을 한다는 점을 고려할 때 청소년 표집의 편향은 크지 않을 수 있다. 그러나 성인 응답자들의 평균 연령과 교육수준 및 경제수준 등을 감안할 때 고연령층, 교육 수준 및 경제적 지위가 낮은 성인 집단 등은 표집에 충분히 반영되지 못했다. 그리고 온라인을 통해서 조사가 이루어졌으므로 지필방법으로 이루어지는 자유연상법과는 다소 차이가 있을 수 있다. 또한, 연구2에서 게임 표상 용어의 분류를 위해 대학생 표집이 사용되었으므로, 장래 연구에서는 청소년과 성인을 대상으로 동일한 분석을 실시하여 본 연구의 결과를 확인할 필요도 있다.

둘째, 본 연구에서는 현 시점에서 한국인이 보유하고 있는 게임관련 사회적 표상의 기초 자료를 수집할 목적으로 자유연상기법을 활용하여 조사를 실시했다. 그러나 단일 방법론에 의존하는 연구로서 한계를 지니며, 응답자들이 게임과 관련하여 지니고 있는 심층 수준의 인식과 신념의 내용을 추출하기 위해서는 담론분석이나 설명 자료의 수집, 심층면접, 구조화된 집단면접 등 사회적 표상연구에서 사용하는 다양한 질적 방법론을 함께 적용하여 수

렴적 증거를 확충할 필요가 있다. 또한, 다변량 접근을 이용한 양적 연구를 병행하여 응답자들이 보유하고 있는 게임 표상의 내용에 근거하여 하위 집단을 구분하고, 각 집단에서 나타나는 게임 동기, 게임 행태, 게임 활동의 결과 등에서의 차이를 조명하는 방향으로 연구를 확장할 필요가 있다. 아울러, 성인 게임 중독 집단의 특성, 응답자들의 게임이용 행태 및 경험 등에 따른 차이, 인구통계적 특성 등을 탐색할 수 있도록 추가의 자료를 발굴할 필요가 있다. 이와 유사한 맥락에서, 본 연구에서 확인된 게임관련 사회적 표상의 주요 단면을 중심으로 종단자료를 수집하여 게임관련 사회적 표상에서의 시간에 따른 변화추이를 탐색하는 것도 중요한 작업이 될 수 있다.

결론적으로 본 연구에서는 그동안 게임관련 연구에서 잘 다루어지지 않았던 본원적 물음, 즉 ‘게임’과 관련하여 한국인들이 보유하고 있는 사회적 표상의 내용을 조명하고 그 구조를 살펴봄으로써 유관 분야의 연구를 촉진하는 한편, 다양한 하위 집단 간 비교를 위한 기초 자료를 제공한다. 게임과 관련된 한국인의 사회적 표상을 연구하는 일은 한국에서 게임을 하나의 문화 현상으로 이해하고 소위 ‘게임 문화’의 계 단면에 관한 체계적 연구를 수행하는 첫걸음이 된다는 점에서 그 중요성과 의의를 찾을 수 있다.

참고문헌

권정혜 (2005). 청소년의 인터넷 게임 부적응: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. 한국심리학회지: 임상, 24(2), 267-280.

권혁일 (2008). 디지털게임의 교육적 기능에 대한 초등학교 교사, 학생, 학부모의 인식. 초등교육연구, 21(3), 29-63.

김교현, 최훈석, 권선중, 용정순 (2009). 한국형 아동/청소년 게임 중독 척도의 개발 및 타당화. 한국심리학회지: 건강, 14(3), 511-529.

김민화, 김승옥, 김혜수 (2006). 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임 중독 척도 개발 연구. 한국정보문화진흥원.

문화관광부 (2004). 온라인게임 역기능 실태조사 및 대처방안. 문화관광부.

이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박게임 이용자의 심리사회적 특징. 한국심리학회지: 건강, 12(1), 21-40.

이종원, 유승호 (2003). 청소년들의 온라인게임 이용실태 연구. 한국청소년개발원.

이홍석, 이홍표, 김교현, 권선중, 송승훈 (2005). 병적 도박 질병표상 연구. 한국건강심리학회 학술대회 발표논문집, 37-53.

이형초, 안창일 (2002a). 인터넷 게임 중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과 검증. 한국심리학회지: 건강, 7(3), 463-486.

이형초, 안창일(2002b). 인터넷게임 부적응의 진단척도 개발. 한국심리학회지: 건강, 7(2), 211-239.

이장한, 장기원 (2007). 한국판 인터넷 게임중독/관여 척도 개발 및 타당도 검증. 한국심리학회지: 건강, 12, 517-527.

장재홍 (2005). 인터넷 사용욕구와 심리사회변인들이 청소년의 게임 중독에 미치는 영향: 성별에 따른 비교. 미래청소년학회지, 2(2), 39-55.

전검구, 박훈기, 김종우 (1998). 환병 환자와 고혈압 환자의 질병표상 비교. 한국심리학

- 회지: 건강, 3(1), 114-128.
- 한국게임산업개발원 (2003). 대한민국 게임백서.
- 한국게임산업개발원 (2005). 대한민국 게임백서.
- 한국게임산업개발원 (2006). 온라인게임 이용 실태조사 모형설계.
- 한국게임산업진흥원 (2008). 대한민국 게임백서.
- 한국인터넷 진흥원 (2008). 한.중.일 인터넷 이용실태비교.
- 한덕웅 (1997). 질병표상 연구의 비판적 개관. 한국심리학회지: 건강, 2(1), 1-20.
- 한덕웅 (2000). 신체질병에 관한 한국인의 표상. 한국심리학회지: 건강, 5(1), 24-42.
- Abric, J. C. (1994). Central system. peripheral system: Their functions and roles in the dynamic of social representations. *Papers on Social Representations*, 2, 75-28.
- American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). Washington, DC: Author.
- Bauer, M. W., & Gaskell, G. (1999). Towards a paradigm for research in social representations. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 29, 163-186.
- Capozza, D., Falvo, R. Robusto, E., & Orlando, A. (2003). Beliefs about internet: Methods of elicitation and measurement. *Papers on Social Representations*, 12, 1-14.
- Doise, W., Clémence, A., & Lorenzi-Cioldi, F. (1993). *The quantitative analysis of social representations*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf.
- Farr, R. (1993). Theory and method in the study of social representations. In D. Canter & G. Breakwell (Eds.), *Empirical approaches to social representations* (pp.15-38). Oxford: Clarendon Press.
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (2008). *Social cognition: From brains to culture*. New York: McGraw-Hill.
- Flick, U. (1992). Triangulation revisited: Strategy of validation or alternative? *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 22, 175-197.
- Foster, J. (2001). Unification and differentiation: A study of the social representations of mental illness. *Papers on Social Representations*, 10, 1-18.
- Gee, J. P. (2005). Pleasure, learning, video games, and life: The projective stance. *E-Learning*, 2, 211-223.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Saleem, M., Lim, K. M., Shibuya, A., Kiau, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Huesmann, L. R., & Sakamoto, A. (in press). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*.
- Hair, J., Black, B., Babin, B., Anderson, R., & Tatham, R. (2006). *Multivariate data analysis* (6th). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Hill, C. E., Thompson, B. J., & Williams, E. (1997). A guide to conducting consensual qualitative research. *The Counseling psychologist*, 25, 517-572.
- Jodelet, D. (1989). (Ed.). *Les représentations sociales*. Paris: P.U.F.
- Jovchelovitch, S. (1995). Social representations in and of the public sphere: Towards a

- theoretical articulation. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 25, 81-102.
- Lee, K. M., & Peng, W. (2006). What do we know about social and psychological effects of computer games? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp.327-345). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Leventhal, H., & Diefenbach, M. (1991). The active side of illness representation. In J. A. Skelton & R. T. Croyle (Eds.), *Mental representation in health and illness* (pp.247-272). New York: Springer-Verlag.
- Lowood, H. (2006). Game studies now, history of science then. *Games and Culture*, 1, 78-82.
- Markova, L., & Farr, R. M. (1995). (Eds.). *Representations of health, illness and handicap*. Australia: Harwood Academic Publishers.
- Moscovici, S. (1984). The phenomenon of social representations. In R. M. Farr & S. Moscovici (Eds.), *Social representations*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moscovici, S. (1988). Notes towards a description of social representations. *European Journal of Social Psychology*, 18, 211-250.
- Moscovici, S., & Markova, I. (1998). Presenting social representations: A conversation. *Culture and Psychology*, 4, 371-410.
- Rutland, A. (1998). Social representations of Europe amongst 10-16 year old British children. *Papers on Social Representations*, 7, 61-75.
- Shaffer, H. J., LaPlante, D. A., LaBrie, R. A., Kidman, R. C., Donato, A., & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple manifestations, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12(6), 367-374.
- Skelton, J. A., & Croyle, R. T. (1991). (Eds.). *Mental representation in health and illness*. New York: Springer-Verlag.
- Sotirakopoulou, K. P., & Breakwell, G. M. (1992). The use of different methodological approaches in the study of social representations. *Ongoing Production on Social Representations*, 1, 29-38.
- Wolf, M. J. P. (2006). *Game studies and beyond*. *Games and Culture*, 1, 116-118.
- Wagner, W., Duveen G., Farr, R., Jovchelovitch, S., Lorenzi-Cioldi F., Markova I., & Rose, D. (1999). Theory and method of social representatons. *Asian Journal of Social Psychology*, 2, 95-125.
- 투 고 일 : 2009. 10. 10.
2 차접수일 : 2009. 12. 08.
게재확정일 : 2009. 12. 29.

Social Representations of Games in Korea

Hoon-Seok Choi

Jung-Soon Ryong

Sungkyunkwan University

The present study investigated social representations of games in Korea. A total of 1,966 Korean adolescents and adults residing in Korea participated in Study 1. Using a free association method, respondents' thoughts and beliefs regarding games were collected in an open-ended format. Content analyses revealed 34 categories reflecting the major content of social representations on games. The vast majority of the responses (over 40%) were classified into two categories, reflecting 'positive affect' and 'addiction.' Other major content areas include 'aggression', 'leisure time', 'negative affect', 'on-line trade', 'wasting time', 'game ability', 'social relationship', 'monetary cost', 'positive expectations of games' and 'negative evaluation of games.' These 12 categories encompassed over 80% of the responses provided by all participants. Comparisons between social representations of the adolescent group and the adult group revealed that such categories as 'game ability', 'on-line trade', 'social relationship' were relatively more prevalent in the adolescent group. In contrast, responses representing negative consequences of games (e.g., 'addiction', 'wasting time', 'poor academic performance', 'personality problems') were relatively more prevalent in the adult group. Interestingly, adolescents who were diagnosed as game addicts provided relatively rich sets of responses involving 'game ability', 'on-line trade' and 'monetary cost'. In Study 2, a cluster analysis using similarity data regarding 70 game-related words revealed a 7-cluster solution, including negative consequences of game use, negative evaluations of games, negative functional properties of games, positive consequences of games, positive functional properties of games, negative affect, and positive affect. Implications of the findings and directions for future study are discussed.

Key words : Game, Game culture, Social representation, Social representation of games