

한국의 도덕 가치관이 게이머 호감에 미치는 영향에 대한 분석: 세대의 매개효과를 중심으로

An Analysis on the Effect of the Korean Moral Values on Fondness for Game Users: Focusing on the Mediating Effect of Generation

박현아*, 유승호**

서울대학교 언론정보학과*, 강원대학교 영상문화학과**

Hyun-Ah Park(hapark85@gmail.com)*, Seung-Ho Ryu(shryu@kangwon.ac.kr)**

요약

한국 정부의 게임 산업 규제는 부모 세대가 자녀의 게임 행위를 규제하는 것과 밀접한 관련이 있다. 이것은 부모와 자녀 간에 디지털 문화 경험의 차이가 존재하기 때문이다. 이 연구는 도덕적 가치가 게임 사용자의 자각 또는 인식에 어떻게 영향을 미치는지에 대한 차이점을 살펴보았다. 연구 결과에서 규범 순응은 게이머에 대한 인식에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 연령 또한 게이머들에 대한 인식에 부정적인 영향을 미쳤다. 이러한 결과를 바탕으로 우리는 또한 연령의 중재 효과가 게임 이용자에 대한 규범 순응과 게이머에 대한 인식의 관계와 관련하여 발견된다는 것을 확인했다. 결론적으로 이 연구는 한국의 게임 산업 진흥 정책은 목표를 모든 사람에게 초점을 맞추는 것에서부터 고 연령층에게 맞추는 것으로 전환해야 한다고 제안한다.

■ 중심어 : | 게임산업 | 게임정책 | 도덕 가치관 | 세대 격차 | 게이머 인식 |

Abstract

The regulation of the game industry by the Korean government is closely related to the specific regulatory behavior from their parents' generation regarding gaming behavior of their children. This is because there exists a gap in terms of digital culture experience between parents and children. This study examined the differences in how moral values affect the awareness or perceptions of the game users. In the results, the norm conformity was found to have a negative influence on the fondness for game users. Age was also shown to have a negative influence on the fondness for the game users. Based on these findings, we also found the mediating effect of age existed specifically with regard to the relation of norm conformity and the fondness for the game users. The results suggest that the game industry promotion policies of Korea should change their existing targets from focusing on everyone to just the elderly.

■ keyword : | Game Industry | Game Policy | Moral Value | Generation Gap | Fondness for Game Users |

1. 서론

한국 게임산업은 문화콘텐츠의 수출에서 가장 큰 비

율을 차지하며, 게임산업 규모를 측정하기 시작한 2007년 이후 지속적인 성장을 이루어왔던 대표적인 '효자산업'이다. 그러나 2013년에 들어서 9조 7,189억 원을 기

* 이 논문은 2017년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2017S1A3A2066149)

접수일자 : 2018년 04월 18일

수정일자 : 2018년 06월 07일

심사완료일 : 2018년 06월 15일

교신저자 : 유승호, e-mail : shryu@kangwon.ac.kr

록하며 게임산업 규모가 최초로 전년대비 마이너스 성장을 나타냈다. 글로벌 시장 내 국내 점유율 또한 정체 상태에 있으며 수출액 증가세가 지속적으로 감소 추세에 있다('11년 48.1%→'12년 11.0%→'13년 2.9%). 그 배경에는 여러 요인이 작용하지만, 가장 크게 지적받는 것은 게임산업에 대한 한국 정부의 규제 정책이다.

한국에서 게임규제가 이슈가 된 것은 2005년 섀다운제(shutdown) 조항이 제정되면서 부터이다. 섀다운제한 16세 미만 청소년의 심야시간 게임 이용을 차단하는 제도이다. 그 이후로 2013년에는 중독유발 지수를 측정해 수치가 높은 게임의 국내 유통을 전면 금지하는 '인터넷 게임중독 예방에 관한 법률안'이 제정되었고, 2014년에는 '중독 예방관리 및 치료를 위한 법'에 게임이 포함되었다.

게임에 대한 부정적인 인식은 만연해 있다. 2010년 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 '게임 이용에 대한 인식 및 행동진단 모델 연구'에서 게임의 매체적 속성에 대한 인식을 조사한 결과, 게임의 순기능적 속성에 대한 인식 수준은 낮은 반면, 역기능적 속성에 대한 인식 수준은 높게 나타났다. 또한, 김지연 등[1]은 온라인 게임에 대한 인식유형과 특성을 조사하여, 게임에 대한 인식을 '게임은 공부의 방해물', '게임은 게임일 뿐(놀이의 대상)', '게임은 인생의 오점(중독의 대상)', '게임은 막연하게 나쁜 것'의 4개 유형으로 도출하였는데, 10대와 20대에서는 '게임일 뿐', 40-50대에서는 '게임은 인생의 오점'이라는 유형의 비율이 높게 나타났다.

이는 한국 정부의 게임산업에 대한 규제가 아동 및 청소년 세대의 게임 이용 행동에 대한 부모 세대의 규제 및 지도와 관련이 깊기 때문인 것으로 보인다. 선택적 섀다운제는 사용자 및 사용자의 보호자가 요구할 경우 특정 시간대의 접속 차단, 일일 및 전체 게임이용량을 제한하는 내용이고, 청소년들이 주로 가정에서 인터넷을 하기 때문이다. 따라서 부모와 자녀, 즉 기성 세대와 젊은 세대 간에 디지털 문화 경험의 격차가 존재하며, 게임에 대한 인식에도 차이를 갖는 경향이 있는 것으로 보고되고 있다[2].

이 연구는 세대별로 게임에 대한 인식에 차이가 발생한 원인으로 세대별로 형성된 가치관이 영향을 미쳤기

때문이라고 본다. 특히 한국의 경우 지난 40여 년 간 경제, 사회, 문화 등 여러 측면에서 급격한 변화를 겪으면서 세대 간의 격차가 크게 벌어졌다. 청소년들이 체득하고 있는 디지털 문화는 가정에서 기 존재하고 있던 문화 활동을 기성 세대에게 전수받아 활용하고 있기보다는 시대적 속성에 의해 스스로 체화한 것이다. 따라서 세대 차이에 의해 같은 영역의 문화 활동을 다른 인식과 의미로 수용할 가능성이 존재한다[3].

구체적으로 이 연구에서는 도덕 가치관에 주목한다. 도덕 가치관은 자신 및 타인의 행위에 대하여 선, 악, 정, 사를 구별하고, 선행과 정의를 실천하려는 심성을 의미한다. 게임 행위는 주로 '착한 게임'과 '나쁜 게임' 등의 이분법으로 구분되며, 나쁜 게임의 경우 게임중독과 폭력성의 연관성에 대한 논의까지 연결되기 때문에, 게임 행위와 게이머에 대한 인식에는 도덕 가치관이 작용할 것으로 본다. 기존의 연구들은 주로 게임 중독 등 게임 활동의 부정적 결과를 확인하는데 초점이 맞추어져 있어, 게임에 대한 사람들의 주관적 인식과 가치, 신념에 대한 연구는 부족하다. 이 연구는 게이머에 대한 인식 차이의 원인을 연령과 도덕 가치관을 중심으로 규명하고자 한다. 궁극적으로 이를 통하여 게임에 대한 인식을 긍정적인 방향으로 전환하는데 기여하고자 한다.

II. 문헌 연구

1. 도덕 가치관과 게이머에 대한 인식

가치는 개인적 및 사회적으로 더 선호하는 이상적인 행동 양식이나 존재의 목적 상태에 관한 하나의 지속적인 신념이라고 할 수 있다. 가치관은 구체적인 사회생활 속의 행동으로 발현되는데, '내가 무엇을 중요시하는가'가 생활 속에 반영되는 것이다. 미디어를 이용하는 것 또한 하나의 행동양식이라는 측면에서 가치관은 미디어의 수용에 영향을 미친다고 할 수 있다[4].

측면에서 이 연구는 도덕 가치관에 주목한다. 아담 스미스는 <도덕 감정론>에서 인간의 도덕 가치관은 선천적인 것이라고 주장했고 심리학자인 하이트(Haidt)는 스미스의 주장을 이어받아 도덕 가치관이 직관적이

라는 것을 강조한다. 근대적 합리주의 이후 많은 사람들이 이성을 통해 진리에 이를 수 있다고 생각해 왔지만, 여러 심리 실험에 따라 무의식적으로 일어나는 감정과 같은 직관이 먼저이고 뒤이어 생겨나는 이성적 추론 과정이 앞의 직관으로써 내려진 결론을 합리화할 뿐이라는 것이다. 직관이 선행하고 합리적 설명이 그에 동반되는 것이라면, 개개인이 가진 이성적 추론 능력을 과대평가해서는 안 될 것이다[5].

논의는 게이머에 대한 인식에 적용하여 볼 수 있다. 도덕 가치관이 합리적이지 않으며 사실상 감성적이며 직관적이라는 사실에 비추어 볼 때, 게이머에 대한 호감도를 판단할 때 사람들은 객관적인 정보보다는 다분히 감성적이거나 직관적으로 판단할 가능성이 존재한다. 강신규 외[6]는 기성세대에게는 경험해보지 못한 뉴미디어나 신세대 문화에 대한 공포가 존재하며, 특히 올드미디어인 신문이 뉴미디어로서의 게임을 담론화하는 과정에서 게임의 병폐를 부각시키는 등 부정적 담론을 확대재생산한다는 점을 지적했다. 즉, '게임이 공부의 반대말이면서 건전한 놀이의 반대말이라는 담론을 형성[7]한다는 것이다. 사실 학계에는 게임의 청소년의 폭력적 행동에 대한 영향이 증명[8][9]되어 있는 것과 마찬가지로 몰입감이나 협동 증진 등의 긍정적 영향 또한 증명[10][11]되어 있다. 그러나 언론에서 게임이 언급되는 것은 주로 청소년 폭력과의 연관성 측면이다. 따라서 게이머에 대한 부정적인 시각은 언론 등을 통하여 접한 정보에 기반하여 게임에 대하여 먼저 감성적인 판단을 내린 다음 판단을 확정하는 쪽으로 인지가 편향하게 되는 확장편향의 여지가 있다고 볼 수 있다.

하이트는 도덕 가치관이 여섯 가지 차원을 갖는다고 주장하는데, 1) 배려/피해, 2) 자유/압제, 3) 공평성/부정, 4) 충성심/배신, 5) 권위/전복, 6) 고귀함/추함이다. 사람마다 여섯 가지 가치 중에서 어떤 것에 우선순위를 두는 지가 다를 수 있다. 그는 진보주의자와 보수주의자가 여섯 가지 도덕적 가치에 대하여 일관되게 다른 방식으로 우선순위를 두고 있다고 본다. 이들은 각 집단 별로 파벌을 형성하게 된다. 한국에서 게임 행위에 대해서 갈등을 보이는 집단은 부모 계층과 자녀 계층이라고 할 수 있다. 따라서 진보와 보수 간의 대립처럼 두

계층 간에 도덕 가치관의 차이가 나타날 것이고, 이것이 게이머에 대한 인식에 영향을 미칠 것이라고 가정해 볼 수 있다.

2. 연령에 따른 세대 차이와 게이머에 대한 인식

세대의 차이는 어느 나라에서나 나타나는 보편적인 현상이 아니라 경제 발전을 포함한 급격한 사회변동을 겪은 나라에서 나타나는 특수한 현상이다. 잉글하트[12]에 따르면 한국은 전 세계에서 가장 세대차이가 크게 나타나는 국가로 꼽힌다.

게임 행동의 세대 차이에 대한 연구로는 주로 부모와 청소년기에 있는 자녀의 인식을 비교하는 연구들이 이루어져 왔다. 청소년기 발달에 있어 가족, 특히 부모는 일차원적 사회적 환경 또는 발달 맥락으로 기능하며, 게임에 대한 부모의 인식과 행동은 청소년들의 게임 행동에 중요한 영향을 미칠 수 있는 핵심적인 생활 환경 요인이다[13][14]. 서울 지역 중·고등학생과 학부모를 대상으로 인터넷 이용 특성과 사이버 문화에 대한 인식차이 연구[15]에 따르면, 부모 집단은 사이버 활동을 구체적인 활동 목표가 있는 특별한 활동으로 인식하는 반면, 청소년 집단은 일상 생활의 일부로 인식하였다. 또 다른 연구[1]에서는 온라인 게임 인식 척도를 활용하여 부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임 인식 유형의 차이를 비교하여 부모 집단은 연구 참여자 전체 및 청소년 집단에 비해 온라인 게임에 대해 부정적인 인식을 가지고 있는 것을 확인하였다.

그러나 기존 연구는 부모와 자녀 간의 세대 간 차이만을 부각시켜 다양한 연령층에 따른 게이머 인식의 차이를 살펴보지 못한 한계점이 존재한다. 한국 사회 전반에 만연한 게이머에 대한 부정적인 인식을 고려한다면 연령층을 확대하여 전체 연령층의 인식을 확인하여야 할 필요가 있다.

3. 연령에 따른 도덕가치관과 게이머에 대한 인식

각 세대의 경험은 그 세대만의 의식을 형성하고, 행위양식을 특징짓게 된다[16]. 황윤용, 오민정, 정진철[17]에 따르면 친사회적 행동은 연령이 높아질수록 긍정적인 성향을 보인다. 시니어 세대에서는 도덕적 정체

성 수준에 상관없이 높은 기부의도를 보이고, 젊은 세대의 경우 도덕적 정체성 수준이 높은 집단이 낮은 집단에 비해 높은 기부의도를 보여준다. 연령이 증가할수록 배려에 대한 생각이 유의미하게 약화된다[18].

한편, 김기연, 신수진, 최혜경[19]에 의하면, 연령이 낮은 세대일수록 개인주의, 물질주의 등 현대적 가치관을, 연령이 높은 세대일수록 권위주의, 평등주의 등 전통적 가치관을 보이고 있다. 또한 세대별로 권위주의와 평등주의는 상반된 결과를 나타내며 세대별 권위주의는 20대에서 가장 낮게 나타나는 반면, 세대별 평등주의는 20대에서 가장 높게 나타나고 있다. 이는 연령이 낮은 세대일수록 평등주의적 성향을 보인다는 것을 의미한다[20].

또한, [18]에 의하면 연령이 증가할수록 공정을 추구하는 경향이 높아진다. 즉, 연령이 높을수록 더 높은 수준의 공정성을 추구하고, (사회적) 무임승차와 부정행위 등에 대하여 연령이 높을수록 더 민감하게 반응한다는 것이다.

이와 같이 하이트의 도덕 가치관의 주요 요소인 배려/피해, 공정성/부정, 권위/추함 등과 같은 요인에 대한 세대의 영향력이 발견되는 것을 확인할 수 있다. 자신의 모임이나 단체에 게이머가 속하게 되었을 때, 게이머에 대한 인식은 세대에 따른 도덕 가치관에 영향을 받을 수 있을 것이다. 만하임과 백에 따르면, 가치관에는 계층적인 효과보다 세대의 효과가 더 크게 나타난다[16]. 사회적 계층화 양식의 변화가 계급(class)이 아닌 세대(generation)에서 나타난다는 것이다. 이 연구의 연구질문은 다음과 같다.

- RQ1. 세대에 따라 도덕적 가치관에 차이가 존재하는가?
- RQ2. 도덕적 가치관이 게이머에 대한 인식에 영향을 미치는가?
- RQ3. 연령이 게이머에 대한 인식에 영향을 미치는가?
- RQ4. 연령이 도덕 가치관과 게이머에 대한 인식의 관계를 매개하는가?

III. 연구방법

1. 연구자료

분석 자료로는 2015년에 수집된 한국사회 분배 및 인정에 대한 조사의 데이터를 사용하였다. 한국사회 분배 및 인정에 대한 조사는 한국사회 내의 독거노인, 열등생, 농촌거주자, 실직자, 게이머 등 여러 유형의 집단에 대한 인정 갈등과 불평등 양상을 살펴보고 통합 방안을 마련하기 위한 조사로서, 이 연구에서 살펴보고자 하는 게이머에 대한 인식에 대해 살펴보기 적합하다고 판단하였다. 이 조사는 한국리서치에서 층화표본추출한 2,340명의 응답자를 표본으로 하였으며, 2015년 12월 20일부터 한 달 간 온라인에서 실시한 설문조사를 토대로 하였다.

2. 변인의 측정

1) 게이머에 대한 인식

이 연구의 종속변수인 게이머에 대한 인식은 단일문항으로 구성되어 있다. 불평등 인식에 대한 질문 문항 중 하나로서 '귀하가 속한 모임이나 단체에 게이머가 들어온다면 어떤 것 같습니까?'로 질문하였으며, 10점 척도(1: 비호감, 10: 호감)로 측정하였다. 불평등 인식에 대한 문항은 게이머 외에 비혼자, 돌싱, 흡연자, 알콜중독자, 홈리스, 비만인 등 23개의 유형에 대하여도 동일 질문으로 측정하였다.

2) 도덕 가치관

도덕 가치관 척도는 하이트의 moral foundation theory questionnaire[21]의 항목을 이용하였다. 옳고 그름을 판단할 때 해당 항목에 대해서 얼마나 중요한 것으로 인식하는지에 대한 문항으로 구성되어 있으며, 항목에는 "누군가 심적인 고통을 받는다", "누군가 차별대우를 받는다", "나쁜 일을 하는 것보다 좋은 일을 하는 것이 더 낫다" 등의 16개 문항이 포함되었으며, 1(전혀 중요하지 않음)에서 6(아주 중요함)의 6점 척도로 측정되었다. 측정된 항목 16개의 크론바흐 알파 값은 .818이었다.

3) 인구사회학적 특성

게이머에 대한 인식에 영향을 미칠 것으로 여겨지는 인구사회학적 특성 변인을 성별, 연령, 교육 수준으로 가정하여 연구모형에 투입하였다. 성별은 남자를 1, 여자를 0으로 더미변수(Dummy Variable) 코딩하였고, 연령은 오픈 응답 문항으로 만으로 나이가 어떻게 되는지 질문하였으며, 경제적 지위는 1(최하층)부터 7(최상층)까지 7점 척도로 코딩하였다. 교육 수준은 중졸 이하(1)부터 대학원 졸업(5)까지를 5점 척도로 코딩하였다.

3. 주요 변인 기술통계

주요 변인의 기술 통계 결과는 [표 2]과 같다. 설문지 표 중 게이머에 대한 인식은 평균 4.65 정도로 나타났다. 정의감의 경우 평균 4.81, 규범순응의 경우 평균 3.74로 나타나 정의감의 평균이 규범순응보다 높게 나타나는 것을 알 수 있었다. 인구사회학적변인에서 연령의 범위는 16-64세, 평균연령은 40.13세였다. 성별은 남자가 1,201명(51.3%), 여자가 1,139명(48.7%)로 나타났다. 학력수준은 대학교 졸업이 1,014명(43.3%)로 가장 많았으며, 고등학교 졸업 640명(27.4%)와 전문대졸업 358명(15.3%) 순이었다.

표 2. 주요 변인의 기술 통계

구분	N	평균	표준편차	최소값	최대값
게이머에 대한 인식	2340	4.65	2.327	1	10
정의감	2340	4.81	0.739	1	6
규범순응	2340	3.74	0.757	1	6
연령(오픈응답)	2340	40.13	13.248	16	64

표 3. 인구사회학적 변인의 기술통계

구분	빈도	퍼센트
성별	남성	1201 51.3
	여성	1139 48.7
학력수준	중졸이하	68 2.9
	고등학교 졸업	640 27.4
	전문대 졸업	358 15.3
	대학교 졸업	1014 43.3
	대학원 졸업	260 11.1

[표 4]를 통해 변인 간의 관계를 어느 정도 엿볼 수 있다. 연령과 게이머에 대한 인식은 부적인 상관관계($r=-.330$)를 가지며, 정의감 및 규범순응과 게이머에 대

한 인식의 관계 역시 각각 부적인 상관관계($r=-.057$, $r=-.214$)로 나타났다. 정의감보다 규범순응이 게이머에 대한 인식과 더 강한 상관관계를 보이는 것을 확인할 수 있었다.

표 3. 주요 변인의 상관관계

구분	A	B	C	D
게이머에 대한 인식				
연령	-.330**			
정의감	.257**	-.057**		
규범순응	.268**	-.214	.337	

IV. 연구 결과

1. 회귀분석을 통한 영향력 검증 결과

1) 게이머에 대한 인식에 대한 인구사회학적 변인 및 도덕 가치관의 영향력 분석

게이머에 대한 인식에 영향을 미치는 변인으로 인구사회학적 변인(성별, 연령, 소득, 학력), 도덕 가치관(정의감, 규범순응), 정의감과 규범순응의 상호작용 변인의 설명력을 확인하기위해 위계적 회귀분석을 실시하였다. 변인군의 투입순서는 인구사회학적 변인, 도덕 가치관 변인, 상호작용 변인 순이다. [표 4]에 나타난 바와 같이 게이머에 대한 인식을 종속변인으로 놓고 인구사회학적 변인을 투입한 <모형1>은 14%($F=95.195$, $p<.001$), 도덕 가치관 변인을 포함시킨 <모형2>은 16.8%($F=78.607$), 상호작용변인을 투입한 <모형3>은 역시 16.9%($F=67.521$, $p<.001$)의 설명력을 보여주었다. 투입된 모든 변인을 고려한 각각의 회귀모형은 통계적으로 유의미한 모형으로 확인되었다.

아울러, 인구사회학적 변인은 도덕 가치관을 포함하는 모형에 비하여 낮은 설명력을 보여주었다. 그러나 <모형1>에서 인구사회학적 변인 중 연령 변인의 영향력이 가장 높은 것으로 나타났다($\beta=-.334$, $p<.01$). 이것은 연령이 높을수록 게이머에 대한 인식이 부정적이라는 것을 의미한다. 또한 성별 변인의 영향력이 유의미하게 높은 것으로 드러났는데($\beta=-.173$, $p<.01$), 이것은 남자가 여자에 비해 게이머에 대하여 부정적으로 인식한다는 것을 의미한다. 도덕 가치관이 포함된 <모형2>

에서는 여전히 연령의 영향력이 가장 높게 나타났으며 ($\beta = -.308, p < .01$), 다음으로 성별($\beta = -.193, p < .01$), 그리고 규범순응의 영향력이 높은 것으로 나타났다($\beta = -.178, p < .01$). 이는 남자이고 연령이 높을수록, 그리고 규범에 순응할수록 게이머에 대해 부정적으로 인식한다는 것을 의미한다. 정의감 또한 상대적인 영향력은 낮게 나타났지만 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다($\beta = .094, p < .01$). 정의감의 경우 높을수록 게이머에 대하여 긍정적으로 인식한다는 반대의 결과가 도출되었다.

표 4. 게이머에 대한 인식을 예측하는 변수들의 회귀분석

	변인	게이머에 대한 인식	
		모형1	모형2
단계1	성별(더미)	-.173***	-.193***
	연령	-.334***	-.308***
	경제적 지위	-.011	.003
	학력	.973	.007
단계2	정의감		.094***
	규범순응		-.178***
R ²		.140	.168
ΔR ² change		.140	.028
F		95.195***	78.607***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001, 계수는 표준회귀분석 계수

2) 게이머에 대한 인식에 대한 연령 변인과 규범 순응 변인의 상호작용 효과 분석

인구사회학적 변인에서 가장 큰 영향력을 나타낸 연령 변인과 도덕 가치관 변인에서 가장 큰 영향력을 나타내었기 때문에 규범순응 변인이 게이머에 대한 인식에 대하여 상호작용 효과를 갖는지 확인하고자 하였다.

표 5. 게이머에 대한 인식에 대한 연령과 규범순응 변인의 상호작용효과 분석 결과

	변인	게이머에 대한 인식		
		모형1	모형2	모형3
단계1	성별(더미)	-.173***	-.193***	-.193***
	연령	-.334***	-.308***	-.403***
	경제적 지위	-.011	.003	.003
	학력	.973	.007	.010
단계2	정의감		.094***	.094
	규범순응		-.178***	-.235
단계3	규범순응*연령			.124***
R ²		.140	.168	.169
ΔR ² change		.140	.028	.000
F		95.195***	78.607***	67.521***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001, 계수는 표준회귀분석 계수

<모형3>에서 도덕 가치관 변인인 정의감과 규범순응의 상호작용 효과를 포함한 결과, <모형3>에서도 연령($\beta = -.403, p < .01$), 규범순응($\beta = -.234, p < .01$), 성별($\beta = -.193, p < .01$), 규범순응과 연령의 상호작용($\beta = .124, p < .01$), 그리고 정의감($\beta = .094, p < .01$) 순으로 영향력을 갖는 것으로 드러났다.

2. 매개효과 분석을 통한 분석결과

독립변인인 규범순응이 종속변수인 게이머에 대한 인식에 미치는 영향력을 알아보기 위하여 단순 회귀분석을 실시하였다. 규범순응이 게이머에 대한 인식에 미치는 영향력은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났으며, 게이머에 대한 인식에 대하여 0.04%의 설명력을 나타내었다. 매개변인인 연령이 종속변수인 게이머에 대한 인식에 미치는 영향력을 알아보기 위하여 단순회귀분석을 실시하였다. 연령이 게이머에 대한 인식에 미치는 영향력은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났으며, 게이머에 대한 인식에 대하여 10.9%의 설명력을 나타내었다. 마지막으로 규범순응이 매개변인인 연령에 미치는 영향력을 알아보기 위해 단순회귀분석을 실시하였다. 규범순응이 연령에 미치는 영향력은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났으며, 연령에 대하여 0.07%의 설명력을 나타내었다. 배런과 케니[22]가 제시한 단계에 따라 규범순응이 게이머에 대한 인식에 미치는 영향에서 연령이 매개하는지 살펴본 결과는 [표 6]와 같다.

표 6. 규범순응이 게이머에 대한 인식에 대한 경로에서 연령의 매개효과

단계	설명변수	종속변수	B	SE	β	t	
1단계 (경로A)	규범순응	→	연령	4.690	.349	.268	13.443***
				F=180.721	R ² =.072		
2단계 (경로B)	연령	→	게이머 인식	-.058	.003	-.330	-16.905
				F=285.783	R ² =.109		
3단계 (경로C)	규범순응	→	게이머 인식	-.660	.062	-.214	-10.618***
				F=112.747	R ² =.046		
4단계 (경로C')	규범순응	→	게이머 인식	-.418	.062	-.136	-6.767***
	연령	→	게이머 인식	-.052	.004	-.294	-14.630***
			F=168.527	R ² =.126			

p<.01, *p<.001

분석 결과, 규범순응은 유의하게 연령을 예측하였으며($\beta=.268, p<.001$), 연령에 대해 0.07%의 설명량을 가지는 것으로 나타났다($R^2=.072$). 즉 규범에 순응할수록 연령이 높다고 할 수 있다. 연령은 유의하게 게이머에 대한 인식을 예측하였으며($\beta=-.330, p<.001$), 게이머에 대한 인식을 10.9% 설명하였다($R^2=.109$). 즉 연령이 높을수록 게이머에 대한 인식이 부정적인 것으로 나타났다. 또 규범순응은 유의하게 게이머에 대한 인식을 예측하였으며($\beta=-.214, p<.001$), 게이머에 대한 인식을 0.04% 설명하였다($R^2=.046$). 즉 규범에 순응할수록 게이머에 대한 인식이 부정적인 것으로 나타났다. 경로 C'을 검증하기 위해 규범순응과 연령을 독립변인으로 하고, 게이머에 대한 인식을 종속변인으로 하여 위계적 중다회귀분석을 실시하였다. 그 결과, 연령을 추가하였을 때, 게이머에 대한 인식의 설명력(R^2)은 12.6%로서 3단계에 비해 전체 설명량이 증가하였고, 이러한 증가는 통계적으로 유의하였다($F=168.527, p<.001$). 또한 이 과정에서 연령은 게이머에 대한 인식을 통계적으로 유의하게 예측하였고($\beta=-.294, p<.001$), 3단계에서 유의했던 규범순응은 게이머에 대한 인식을 통계적으로 유의하게 예측하였다($\beta=-.136, p<.001$). 이러한 결과는 연령이 규범순응이 게이머에 대한 인식에 미치는 영향을 부분 매개하는 것임을 알 수 있다.

V. 결론

이 연구는 도덕가치관과 연령에 따른 세대차이가 게이머에 대한 인식에 미치는 영향을 검증하고 세대의 매개효과를 밝힘으로써 이를 토대로 게이머에 대한 부정적인 인식을 전환할 수 있는 방안을 제안하고자 하였다. 이를 위하여 한국사회 분배와 인정에 대한 조사 데이터를 이용하여 분석하였다. 연구 결과 첫째, 연령이 높을수록 게이머에 대하여 부정적으로 인식하는 것으로 나타났다. 이는 부모 세대가 청소년 세대에 비하여 게이머를 부정적으로 인식한다는 기존 연구의 결과를 지지하는 것이다. 둘째, 규범에 순응할수록 게이머에 대하여 부정적으로 인식한다는 결과도 나타났다. 이것은

기존 규범에 대한 도덕 가치관이 게이머에 대한 부정적인 인식을 만든다는 것을 의미한다. 기존 규범의 권위를 존중한다는 점에서 세대의 문제로 살펴볼 필요가 있는 것이다. 셋째, 게이머에 대한 인식에 대한 규범순응의 영향을 연령이 매개하는 것으로 나타났다. 이것은 규범순응태도라는 도덕가치관이 게이머에 대한 인식에 영향을 주는 것과 동시에, 고령층의 경우 본능적인 도덕가치관[5]보다도 연령 자체가 게이머의 인식에 영향을 주고 있다는 점을 의미한다. 도덕 가치관이 규범 순응적인 태도를 갖고 있더라도 연령이 낮으면 게이머에 대하여 부정적으로 인식하지 않을 수 있지만, 규범 순응적인 태도를 갖고 있으면서 연령이 높은 경우 게이머에 대하여 부정적으로 인식할 가능성이 높다.

게임에 대한 부정적 인식의 확대는 전문 인력 확보를 어렵게 하고, 신규 게임 개발 감소를 낳아 수출이 둔화되고 게임 산업 성장률이 감소하는 악순환 고리의 주요 원인이다. 최근 정부에서도 게임의 역기능에 대한 사회적 관심으로 게임에 대한 부정적 인식이 확산되는 것을 주목하여 이에 대한 대책을 마련하고자 하고 있다. 그러나 연구 결과와 같이, 연령 자체가 게이머에 대한 인식에 영향을 미치고, 기존의 규범 순응적 도덕 가치관을 갖고 있는 고령층의 경우에도 게이머에 대한 부정적인 인식을 갖는 경향이 있으므로, 게임산업 홍보 정책은 전국민에서 고령층으로 타겟팅을 이동해야 한다. 이를 통하여 게이머에 대한 인식을 바꾸어 호감도를 높일 수 있을 것이다.

아울러 자신이 속한 모임이나 단체에 소속될 경우의 인식을 응답하도록 한 23개 유형에 대한 도덕 가치관의 영향력을 보면, 독거노인, 열등생, 농촌거주자, 실직자, 지방 사립대생, 다문화가정, 기초생활수급자, 이주노동자, 새터민, 장애인, 못생긴 여자, 키 작은 남자, 비만인, 돌싱, 비혼자 등 유형에 대하여 게이머와 비슷하게 규범순응이 영향을 주는 경우는 취향소수자(오타쿠)와 트랜스젠더뿐이었다. 또한, 규범순응과 연령의 상호작용 효과까지 유의미하게 나타나는 유형은 취향소수자가 유일했다. 게이머와 취향소수자는 모두 규범에 순응하면서 연령이 높을 경우에 부정적으로 인식되는 것이다. 이것은 게이머가 취향소수자와 비슷하게 인식되고 있

다는 것을 보여준다. 플로리다[23]는 지역의 관용성을 측정하기 위하여 게이 인덱스(gay index)를 제시한 바 있다. 이와 유사하게, 사람들의 세대별 도덕 가치관을 측정하기 위해서 게이머에 대한 인식으로서의 게이머 인식 인덱스를 활용하는 것도 가능할 것이다.

이 연구의 한계점은 다음과 같다. 첫째, 게이머에 대한 인식이라는 종속변수를 하나의 항목으로 사용하였다는 점이다. 둘째, 도덕가치관으로 정의감과 규범순응이라는 두 가지 변인만을 측정하였다는 점이다. 이러한 제한점에도 불구하고 전반적인 연구결과를 통해 이 연구에서는 게이머에 대한 인식에 영향을 미치는 변인을 포착할 수 있었다는 점에서 의의를 지닌다고 할 수 있다. 후속 연구에서는 게이머에 대한 인식을 보다 다양하게 측정하고 도덕 가치관과 관련한 다양한 변수들을 이용하여 연구가 확장될 것을 기대한다. 또한 고령층의 도덕 가치관에 대해서도 보다 면밀한 조사가 필요하다.

참 고 문 헌

[1] 김지연, 김도환, 이장주, 모상현, 장근영, “온라인 게임에 대한 인식 유형과 그 특성에 대한 연구,” 한국게임학회논문지, 제13권, 제4호, pp.91-104, 2013.

[2] 김지연, 도영임, “부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임에 대한 인식 차이: 온라인 게임의 유해성/유익성, 영향과 가치, 부모-자녀 관계, 규제에 대한 인식을 중심으로,” 한국심리학회지:문화 및 사회문제, 제20권, 제3호, pp.263-280, 2014.

[3] 김민철, *부모의 디지털 게임콘텐츠 인식격차와 청소년 자녀의 행복*, 강원대학교, 박사논문, 2015.

[4] 나은영, “여성의 뉴미디어 이용과 가치관,” 한국방송학보, 제16권, 제2호, pp.77-115, 2002.

[5] J. Haidt and C. Joseph, “Intuitive ethics: How innately prepared intuitions generate culturally variable virtues,” *Daedalus*, Vol.133, No.4, pp.55-66, 2004.

[6] 강신규 외, *게임포비아*, 커뮤니케이션북스, 2014.

[7] 윤태진, 나보라, “한국 게임문화사의 재구성,” 한국언론학회 심포지움 및 세미나, pp.257-282, 2011.

[8] C. A. Anderson, L. Berkowitz, E. Donnerstein, L. R. Huesmann, J. D. Johnson, D. Linz, N. M. Malamuth, and E. Wartella, “The influence of media violence on youth,” *Psychological science in the public interest*, Vol.4, No.3, pp.81-110, 2003.

[9] N. L. Carnagey, C. A. Anderson, and B. J. Bushman, “The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence,” *Journal of experimental social psychology*, Vol.43, No.3, pp.489-496, 2007.

[10] P. J. Adachi and T. Willoughby, “Do video games promote positive youth development?,” *Journal of Adolescent Research*, Vol.28, No.2, pp.155-165, 2013.

[11] K. Durkin and B. Barber, “Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development,” *Journal of applied developmental psychology*, Vol.23, No.4, pp.373-392, 2002.

[12] R. Inglehart, *Modernization and postmodernization: Cultural, economic, and political change in 43 societies*, Princeton University Press, 1997.

[13] S. J. Lee and Y. G. Chae, “Balancing participation and risks in children’s internet use: The role of internet literacy and parental mediation,” *Cyber psychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.15, No.5, pp.257-262, 2012.

[14] S. Mumtaz, “Children’s enjoyment and perception of computer use in the home and the school,” *Computers & Education*, Vol.36, No.4, pp.347-362, 2001.

[15] 황상민, “사이버 공간의 경험에서 나타난 부모세대와 청소년 세대집단 간의 의식 특성,” 한국심리학회지: 발달, 제13권, 제2호, pp.145-158, 2000.

[16] K. Mannheim, *The problem of generations*,

Psychoanalytic review, Vol.57, No.3, p.378, 1970.

[17] 황윤용, 오민정, 정진철, “젊은세대와 시니어세대 간 기부의도에 관한 비교연구,” 경영학연구, 제42권, 제6호, pp.1715-1736, 2013.

[18] 석승혜, 장안식, “사회집단에서의 소속이 도덕성에 미치는 영향,” 아세아연구, 제59권, 제3호, pp.6-51, 2016.

[19] 김기연, 신수진, 최혜경, “한국인의 세대별 가치관과 생활행동,” 한국가정관리학회지, 제21권, 제3호, 2003.

[20] 나은영, 민경환, “한국 문화의 이중성과 세대차의 근원에 관한 이론적 고찰 및 기존 조사자료 재해석,” 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 제4권, 제1호, pp.75-93, 1998.

[21] J. Haidt, *The righteous mind: Why good people are divided by politics and religion*, Vintage, 2012.

[22] R. M. Baron and D. A. Kenny, “The moderator - mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations,” *Journal of personality and social psychology*, Vol.51, No.6, p.1173, 1986.

[23] R. Florida, *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life* (Paperback), 2004.

저 자 소 개

박 현 아(Hyun-Ah Park)

정회원



- 2008년 2월 : 연세대학교 신문방송학과(언론학사)
- 2012년 2월 : 한국과학기술원 문화기술대학원(공학석사)
- 2015년 9월 ~ 현재 : 서울대학교 언론정보학과 박사과정

<관심분야> : 디지털 미디어, 문화콘텐츠, HCI

유 승 호(Seoung-Ho Ryu)

정회원



- 1996년 2월 : 고려대학교 사회학과(사회학 박사)
- 2004년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 영상문화학과 교수

<관심분야> : 문화산업, 문화정책, 문화사회학, HCI