

# 온라인 게임에서 청소년들 언어문화의 실태 조사와 개선 방안

김성율<sup>†</sup> · 이종연<sup>††</sup>

## 요 약

본 연구는 부산시내 547명의 남·여 고등학생을 대상으로 학생들이 선호하는 온라인 게임을 설문조사한 결과 5개 정도로 요약되었으며, 온라인 게임에서의 가장 높은 언어적 문제가 심한 욕설 사용으로 파악되었다. 또한 응답자 대부분이 온라인 게임에서 욕설이 심각하다고 생각하였으며, 이에 대한 대책이 마련되어야 한다고 판단되었다. 뿐만 아니라 많은 응답자들이 초등학교와 중학교시기에 욕설이 가장 심하다고 응답했다. 따라서 본 논문에서는 온라인 게임에서 청소년들의 언어문화를 개선하기 위해 시스템적으로 적극적인 대응책 마련의 필요성을 제안하고, 그 교육 시기는 또한 초등학교 혹은 그 이전부터 학교 현장에서 구체적인 온라인 게임사용 예절 교육이 실시되어야 한다는 것을 제안하고자 한다.

주제어 : 온라인 게임, 채팅, 언어문화

## Fact finding surveying adolescents's language and culture in online games and a countermeasure strategy

Sung Yul Kim<sup>†</sup> · Jong Yun Lee<sup>††</sup>

## ABSTRACT

In this paper, through conducting a survey from 547 male and female high school students in Busan, we found their favorite computer games are about five and the highest linguistic problem in on-line computer games was vulgar languages. Most of respondents thought that the vulgar languages on the on-line games were serious and said that we have experienced the vulgar languages before high school. Therefore, in this paper, we suggest it is necessary to prepare a countermeasure system about adolescents' vulgar languages on the on-line games and for adolescents to take etiquette lessons on the on-line games from either the primary school or before then.

**Keywords** : Online Game, Chatting, Adolescent' Language Culture

---

<sup>†</sup> 정 회 원: 충북대학교 컴퓨터교육과 박사수료  
<sup>††</sup> 중신회원: 충북대학교 디지털정보융합학과/컴퓨터교육과 교수  
논문접수: 2012년 12월 03일, 심사완료: 2013년 01월 09일, 게재확정: 2013년 01월 14일

# 1. 서론

20세기 후반 이래 뉴미디어(New media)라고 통칭되는 IT 혁명으로 새로운 문화 체험의 시대에 돌입했다. 그 가운데 컴퓨터 게임은 디지털 기술공학 발전에 힘입어 현 시대의 대표적인 문화형식으로 부상하였다. 이제 게임은 밀실에서 즐기는 하위문화가 아니라 동시대 젊은이들이 보편적으로 향유하는 문화로 정착하면서 그들의 공통의 언어이자 일상의 놀이가 되었다.[1] 특히 네트워크를 기반으로 한 ‘이용자 간 상호작용성(User - to - User Interactivity)’을 특징으로 하는 온라인 게임의 출현은 청소년 여가활동의 주요수단으로서 청소년 일상문화 전반에 걸쳐 그 파급효과가 갈수록 증대되고 있다.[2]

하지만 청소년들의 놀이 문화로 정착하고 있는 온라인 게임이 가지는 문제는 다양하며, 주요 문제점은 다음과 같다. 첫째는 중독성, 둘째는 음란성, 폭력성 등의 유해성, 셋째는 언어적 문제이다. 온라인 게임의 중독성 문제는 이미 사회적 문제로 대두되어 섯다운제(Shutdown)라고 하는 과거에 없던 새로운 법 제도를 만들게 하였다. 그리고 음란성, 폭력성 등의 문제는 게임 연령 제한 등을 통해 지속적으로 관리되고 있으나, 구체적인 해결책이 제시되지 못하고 있는 실정이다. 마지막 언어적 문제에서 대부분의 온라인 게임들은 금지리스트에 따른 단어 매칭방식의 비속어 필터링만을 제공하고 있으며 필터링하지 못하는 비속어의 경우 사용자 신고 제도를 통하여 적발 및 처벌하는 방식을 채택하고 있다.[3] 또한 청소년이 즐겨하는 대부분의 게임이 상대방을 살상하는 게임이므로 폭력적인 어휘가 많이 사용되며, 게임 진행이 클라이맥스에 달하면 양쪽 팀 모두 상대팀의 감정을 건드리기 위한 심리적 목적이거나 흥분된 상태에서 언어 조절 능력을 상실하였거나 자신이 사용하는 어휘가 나쁘다는 개념조차도 없다고 느껴질 정도의 어휘를 내뱉기도 한다. 평상시 생활에서 난무하는 욕설이 인터넷이나 게임 공간에서 사용되고 있는 것이다.[4]

또한 언어 파괴 현상은 게임 환경에 노출된 청소년 세대와 기성세대 간 언어 격차와 같은 문제를 포함하여 사회적, 교육적, 문화적 문제점으로

대두되고 있는 실정이다.[5]

학교 교실, PC방, 대중교통, 공공장소 등 청소년들이 모여 있는 공간에서 청소년들의 욕설을 듣지 않기로 쉽지 않으며, 그 정도가 날로 심각해지고 있다. 본 연구에서도 청소년들이 온라인 게임 상에서 쉽게 사용하는 욕설을 한마디씩 적게 하였는데, 그 결과의 일부는 <그림 1> 청소년의 욕설과 같다.



<그림 1> 청소년의 욕설

<그림 1>에서 알 수 있듯이 욕설의 정도가 매우 심각함을 알 수 있다. 더욱 중요한 것은 이러한 욕설에 대해서 큰 죄의식을 느끼는 것이 아니라, 일상적인 용어 정도로 생각한다는 점이다.

이와 같이 다양한 분류의 언어적 문제 중에서 가장 많은 비율을 차지하고 있는 욕설에 대한 실태파악을 통하여, 결과에 따른 개선 방향의 제시가 매우 시급한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 온라인 게임에서 청소년들의 언어 사용 실태(욕설을 중심으로)를 조사하여 문제점을 파악하고 결과에 따른 청소년들의 언어문화 개선 방향을 제안하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 게임 금칙어

온라인 게임은 가상의 인터넷 공간 안에서 보이지 않는 상대와의 대결 구도로 이루어지기 때문에 게임 참여자들은 게임이 과열될수록 상대방에게 공격적인 언사를 여과 없이 사용하게 된다. 이것이 문제로 지적되면서 게임 관련 업체들에서는 ‘금칙어, 블록단어, 필터링어’ 등이라는 이름의 ‘금칙어’ 제도를 도입하여 게임 참여자들의 불건전 언어 사용을 제재하는 프로그램을 가동하고 있다.[6]

전체 금칙어 리스트를 대상으로 하여 금칙어의 유형을 분류한 결과를 보면 욕설 및 위협적 표현을 포함한 폭력적 표현이 73.97%, 성기 및 성행위 관련어를 포함한 선정적 표현이 27.71%, 차별적 표현이 3.33%, 사행성 유발 표현이 2.77%를 차지하는 것으로 나타났다. 특히 욕설은 전체 금칙어에서 차지하는 비중이 무려 58.09%로 다른 유형에 비하여 압도적으로 높은 비율을 보여 게임에서 사용되는 언어의 폭력성 문제, 특히 지나친 욕설 사용이 매우 심각한 수준에 이르렀다고 판단된다.[5]

## 2.2 청소년의 욕설

동서고금을 막론하고 언어의 발달과 함께 존재해 온 욕설도 언어 체계의 지배를 받는 화자의 의도를 가지고 사용하는 중요한 언어이다. 욕설은 ① 남을 저주하는 말 ② 남을 미워하는 말 ③ 남을 욕되게 하는 말(엡센스국어사전, 1996)에서 알 수 있듯이 남의 인격을 무시하거나 모욕하는 부끄러운 할 만한 말이나 혹은 남을 저주하는 말 등으로 요약할 수 있다.[7] 또한 욕설은 공격성을 지닌 언어 표현이다. 언어의 공격성은 심리학이나 법학 등의 관점에서 일찍이 인식되었고, 욕설 이외에도 조롱, 위협 등이 언어적인 공격의 범주에서 다루어져왔다.[8] 이러한 욕설을 기성세대들은 남을 모욕하거나 상처를 주기 위해서 사용하는데 비해 청소년들은 친구들과의 관계 속에서 소속감을 느끼거나 자신의 존재를 인정받고 싶은 심리에서 일상어와 같은 의미로 사용하고 있다.[9]

하지만 과거 청소년의 언어문화와 지금의 언어 문화에는 큰 차이점이 있다. 차이의 중심에 온라인 문화가 있다는 점은 누구도 부인하지 않을 것

이다. 과거 청소년들의 욕설이 대면을 통해 이루어졌다고 한다면, 최근 청소년들의 욕설은 상대가 정확히 누구인지를 모르고 이루어진다는 점에서 그 심각성이 더욱 크다고 할 수 있다. 이러한 심각성에 따라 최근에는 교육과학기술부에서 ‘학생 언어문화 개선 종합대책’을 제시하였고, 욕설이 심한 학생들은 학교생활기록부 비교과 영역에 기록하고, 입시과정의 ‘학교장 추천 대상’에서 제외해 상급학교 진학 시 불이익을 주는 방안까지 검토되고 있다.

또한 한국교직원총연합회에서 2010년 조사한 학생 언어사용 실태 교원 설문조사 결과에서 ‘학생들의 욕설문화가 어느덧 일상이 된 가장 큰 원인’을 묻는 질문에는 ‘인터넷의 등장’이라는 응답 비율이 49.2%로 가장 높게 나타났다. 그리고 ‘학생의 바른말 사용에 대한 교육과정, 학교 내 학생 지도’에 대한 생각을 묻는 질문에는 ‘충분하다고 본다’가 6.3%로 매우 낮게 나타났으며, 반면 ‘부족하므로 프로그램 개발 및 지침서 발간이 필요하다’는 응답은 89.4%로 매우 높게 나타났다. 즉, 온라인 문화가 청소년들의 언어문화에 많은 영향을 미치며 그 심각성이 매우 크다는 것을 알 수 있다.

## 3. 연구 내용 및 방법

### 3.1 연구 대상

본 연구는 부산광역시 소재 D고등학교와 S고등학교 남·여학생 547명을 대상으로 실시하였으며 성별 및 연령 분포는 <표 1>, <표 2>와 같다.

<표 1> 성별에 따른 연구 대상

유형	성별	빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
유형	남	382	69.8	69.8	69.8
	여	165	30.2	30.2	100.0
	합계	547	100.0	100.0	

<표 2> 연령에 따른 연구 대상

유형	연령	빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
유형	16	23	4.2	4.2	4.2
	17	354	64.7	64.7	68.9
	18	150	27.4	27.4	96.3
	19	20	3.7	3.7	100.0
	합계	547	100.0	100.0	

남학생 382명의 경우 모두 D고등학교 소속이

며, D고등학교는 일반계 고등학교이다. 그리고 여학생 165명의 경우 모두 S고등학교 소속이며, S고등학교는 특성화 고등학교이다.

### 3.2 연구 내용

본 연구는 온라인 게임에서 청소년들의 언어문화의 실태 조사를 통해 문제점을 분석하고, 결과에 따른 온라인 게임에서 청소년들의 욕설 방지와 언어문화의 개선 방향을 제시하고자 하며, 그 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 인터넷 사용 시간 및 청소년들이 선호하는 온라인 게임을 분석한다. 둘째, 청소년들의 온라인 게임 상에서 언어문화(욕설)에 관한 실태를 분석한다. 셋째, 청소년들이 온라인 게임 상에서 어떻게 욕설에 대해서 인식하고 있는지를 분석한다. 넷째, 온라인 게임 상에서 욕설을 방지할 수 있는 방안을 찾고자 한다. 다섯째, 연구 결과에 따른 청소년들의 언어문화 개선을 위한 방안을 제시한다.

### 3.3 연구 방법

본 연구는 청소년들의 온라인 게임에서의 언어문화를 파악하기 위하여 연구자가 작성한 13개 설문 문항으로 구성된 설문지를 사용하였다.

<표 3> 설문지 구성

영역	문항	응답방법
신상정보	성별	선택형
	연령	선택형
환경	인터넷 사용 시간	선택형
	게임 명칭	선택형 및 서술형
언어문화	욕설 경험	선택형
	욕설 피경험	선택형
	욕설 문화 이유	선택형 및 서술형
욕설 인식	욕설 인식	선택형
	게임과 욕설	선택형
	욕설의 심각성	선택형
	욕설 시기	선택형
대책	욕설 방지 방법	선택형 및 서술형
사용 욕설	많이 사용하는 욕설	서술형

<표 3> 설문지 구성과 같이 ‘신상정보’, ‘환경’, ‘언어문화’, ‘욕설인식’, ‘대책’, ‘사용욕설’의 6가지 영역으로 분류하였다.

설문 조사는 ‘구글문서’를 이용하여 온라인으로 실시하였으며, 설문 결과는 PASW Statistics 18

을 이용하여 분석하였다.(연구를 위해 사용한 설문지는 <부록> 참조)

## 4. 연구 결과

### 4.1 인터넷 사용 시간과 선호하는 온라인 게임

연구 대상자들의 인터넷 사용 시간은 <표 4>와 같다. 대부분의 학생들이 하루에 2시간~3시간 미만 인터넷을 사용하고 있었다. 하지만 응답자의 약 16%인 86명의 학생들은 하루에 3시간~5시간 이상 인터넷 사용하고 있었다.

<표 4> 학생들의 인터넷 사용 시간

	시간	빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
유효	1시간 미만	155	28.3	28.3	28.3
	1시간~2시간	197	36.0	36.0	64.4
	2시간~3시간	109	19.9	19.9	84.3
	3시간~4시간	62	11.3	11.9	95.6
	5시간 이상	24	4.4	4.4	100.0
	합계	547	100.0	100.0	

연구 대상자들이 선호하는 온라인 게임은 45가지 종류이며, ‘피파 온라인’이 19.7%로 가장 많은 청소년들이 즐기는 게임으로 나타났다. 그 다음으로 ‘서든어택’ 16.8%, ‘리그오브레전드’ 9.1%, ‘메이플스토리’ 9.1%, ‘스타크래프트’ 5.1% ‘사이퍼즈’ 2.6% 등의 순서로 조사되었다. 또한 연구 대상자의 15.7%는 특별히 즐기는 온라인 게임이 없는 것으로 조사되었다. 연구 대상자들이 선호하는 온라인 게임의 구체적인 내용은 <표 5> 선호하는 온라인 게임과 같다.

<표 5> 선호하는 온라인 게임

순위	게임 명칭	남	여	빈도	퍼센트
1	피파온라인	107	1	108	19.7
2	서든어택	74	18	92	16.8
3	리그오브레전드	49	1	50	9.1
3	메이플스토리	22	28	50	9.1
5	스타크래프트(I, II)	25	3	28	5.1
6	사이퍼즈	13	1	14	2.6
7	워닝일레븐 온라인	6	3	9	1.6

28	슬러거	0	1	1	.2
-	없음	15	71	86	15.7
-	합계			547	100.0

남·여학생에 따른 선호 온라인 게임의 종류는

달랐으며, 남학생과 비교하여 여학생들이 상대적으로 온라인 게임에 대한 관심이 적은 것으로 나타났다.

특히 온라인 게임을 즐기지 않는 86명을 제외한 461명 중 약 71%인 328명이 ‘피파온라인’, ‘서든어택’, ‘리그오브레전드’, ‘메이플스토리’, ‘스타크래프트’의 5개 게임을 선호하였다. <표 5> 선호하는 온라인 게임은 본 연구에서 게임에 따른 욕설의 현황을 조사하기 위하여 제시되었으며, 상위 5개 게임을 제외한다면, 나머지 게임의 경우 빈도수가 현저히 떨어지기 때문에 상위 5개 게임을 중심으로 욕설의 현황을 제시하였다.

4.2 온라인 게임 상에서 욕설사용 실태 조사

온라인 상에서 욕설 경험 여부를 묻는 질문에 대한 결과는 <표 6>과 같으며, 응답자의 81.7%인 447명이 경험이 있다고 응답하였다. 또한 욕설을 당한 경험을 묻는 질문에 대한 결과는 <표 7>과 같으며, 응답자의 89.6%인 490명이 욕설을 당한 경험이 있다고 응답하였다.

<표 6> 온라인 게임에서 욕설 경험

유효	응답	빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
	있다	447	81.7	81.7	81.7
없다	100	18.3	18.3	100.0	
합계	547	100.0	100.0		

<표 7> 온라인 게임에서 욕설을 당한 경험

유효	응답	빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
	있다	490	89.6	89.6	89.6
없다	57	10.4	10.4	100.0	
합계	547	100.0	100.0		

게임 종류에 따른 욕설 경험 여부에 대한 교차 분석을 실시하였는데, 분석 결과에 대한 chi - squared 검증 결과는 <표 8>와 같으며, 그 결과는 <표 9>과 같다.

<표 8> 게임 종류에 따른 욕설 경험 여부 카이제곱 검증

항목	값	자유도	점근 유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	80.002a	45	.001
우도비	82.781	45	.001
선형 대 선형결합	24.655	1	.000
유효 케이스 수	547		

a. 73 셀 (79.3%)은(는) 5보다 작은 기대 빈도를 가지는 셀입니다. 최소 기대빈도는 .18입니다.

<표 9> 게임 종류에 따른 욕설 경험 여부

게임종류		욕설 경험 여부		합계
		있다.	없다.	
피파온라인	빈도	102	6	108
	욕설경험여부%	22.8%	6.0%	19.7%
	전체 %	18.6%	1.1%	19.7%
서든어택	빈도	79	13	92
	욕설경험여부%	17.7%	13.0%	16.8%
	전체 %	14.4%	2.4%	16.8%
리그오브레전드	빈도	42	8	50
	욕설경험여부%	9.4%	8.0%	9.1%
	전체 %	7.7%	1.5%	9.1%
메이플스토리	빈도	35	15	50
	욕설경험여부%	7.8%	15.0%	9.1%
	전체 %	6.4%	2.7%	9.1%
스타크래프트 (I, II)	빈도	24	4	28
	욕설경험여부%	5.4%	4.0%	5.1%
	전체 %	4.4%	.7%	5.1%

검증 결과 p<.05 수준에서 통계적으로 유의한 것으로 볼 수 있다. 따라서 게임 종류에 따른 욕설 경험 간에는 상관이 있다고 결론 내릴 수 있다.

또한 게임 종류에 따른 상대방으로부터 욕설을 당한 경험에 관한 교차 분석 결과는 <표 10>과 같으며, 대부분의 학생이 욕설을 당한 경험을 가지고 있었다.

<표 10> 게임 종류에 따른 상대방으로부터 욕설 당한 경험 여부 카이제곱 검증

	값	자유도	점근 유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	106.263a	45	.000
우도비	96.876	45	.000
선형 대 선형결합	57.730	1	.000
유효 케이스 수	547		

a. 71 셀 (77.2%)은(는) 5보다 작은 기대 빈도를 가지는 셀입니다. 최소 기대빈도는 .10입니다.

<표 11>과 같이 온라인 게임 상에서 욕설을 하는 이유를 묻는 질문에는 응답자의 26.1%인 143명이 ‘나 자신이 화가 나서’라고 응답했으며, 응답자의 23.4%인 128명이 ‘상대방을 화나게 하기 위해서’라고 응답하였다. 그리고 응답자의 19.6%인 107명이 ‘습관적으로’, 응답자의 14.8%인 81명이 ‘아무런 이유 없이’, 응답자의 16.1%인 88명이 ‘상대방이 욕설을 해서’라고 응답하였다.

대부분의 청소년들이 온라인 게임 상에서 욕설을 경험한 바 있으며, 온라인 게임의 진행에 따른 감정 조절이 되지 않거나, 습관적 혹은 특별한 이유 없이 욕설을 사용하는 것으로 판단된다.

<표 11> 온라인 게임에서 욕설을 하는 이유

유효	응답	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적 퍼센트
	상대방을 화나게하기 위해서	128	23.4	23.4	23.4
	나 자신이 화가나서	143	26.1	26.1	49.5
	습관적으로	107	19.6	19.6	69.1
	아무런 이유없이	81	14.8	14.8	83.9
	상대방이 욕설을 해서	88	16.1	16.1	100.0
합계	547	100.0	100.0		

이러한 결과는 다른 게임도 유사하지만, 특히 ‘피파온라인’, ‘서든어택’, ‘리그오브레전드’, ‘메이플스토리’, ‘스타크래프트’ 등 상위 5개 게임이 청소년 언어문화에 미치는 영향이 매우 큼을 알 수 있다.

4.3 온라인 게임 상에서 욕설에 대한 인식

<표 12>와 같이 온라인 게임 상에서 욕설에 관한 인식을 묻는 질문에 응답자의 77.5%가 ‘잘못된 것이다’라고 응답했으며, <표 13>과 같이 욕설을 하지 않고 온라인 게임을 할 수 있는가라는 질문에는 응답자의 83.0%인 454명이 ‘있다’라고 응답하였다. 또한 온라인 게임 상에서 욕설의 심각성을 묻는 질문에 응답자의 54.5%인 298명이 심각하다고 답하였다.

<표 12> 온라인 게임에서 욕설에 대한 인식

유효	응답	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적 퍼센트
	문제가 되지 않는다.	123	22.5	22.5	22.5
	잘못된 것이다.	424	77.5	77.5	100.0
	합계	547	100.0	100.0	

대부분의 응답자가 온라인 게임 상에서 욕설 문제가 심각하다고 인식하고 있었다. 또한 ‘욕설을 하지 않고 게임을 즐길 수 있다’라고 응답한 것은 온라인 게임 상에서 언어 문제에 대한 개선이 충분히 가능함을 시사하고 있다.

<표 13> 욕설을 하지 않고 온라인 게임하기

유효	응답	빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
	있다.	454	83.0	83.0	83.0
	없다.	93	17.0	17.0	100.0
합계	547	100.0	100.0		

상위 5개 게임을 사용하는 청소년들의 약 73%는 온라인 게임 상에서 욕설이 잘못된 것이라고 응답하였는데, 이 또한 청소년들의 언어 문화를 개선할 수 있는 가능성을 나타내고 있다.

<표 14> 욕설이 심각한 시기

유효	응답	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적 퍼센트
	초등학교이전	10	1.8	1.8	1.8
	초등학생	231	42.2	42.2	44.1
	중학생	272	49.7	49.7	93.8
	고등학생	33	6.0	6.0	99.8
	대학생	1	.2	.2	100.0
	합계	547	100.0	100.0	

그리고 <표 14>과 같이 온라인 게임 상에서 욕설이 가장 심한 시기를 묻는 질문에 응답자의 49.7%인 272명이 ‘중학생’, 응답자의 42.2%인 231명이 ‘초등학생’ 시기라고 응답하였다. 대부분의 응답자가 초·중학교 시기에 온라인 게임 상에서 욕설이 가장 심하다고 응답하였는데, 이는 온라인 게임 교육 및 언어 교육이 초·중학교 시기 이전부터 이루어져야 한다는 점을 시사하고 있다.

통계적으로 의미 있는 수치라고 하기는 어렵지만, 성별에 다른 욕설 시기에 약간의 차이가 <표 15> 같이 발생하였다.

<표 15> 성별에 따른 욕설의 시기

		욕설의 시기					전체	
		초등학 교이전	초등 학생	중학생	고등 학생	대학		
		빈도	5	154	201	22		0
성별	남	욕설시기%	50.0	66.7	73.9	66.7	.0	69.8
		전체 %	.9	28.2	36.7	4.0	.0	69.8
	여	빈도	5	77	71	11	1	165
		욕설시기%	50.0	33.3	26.1	33.3	100.0	30.2
		전체 %	.9	14.1	13.0	2.0	.2	30.2
전체	빈도	10	231	272	33	1	547	
	욕설시기	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
	전체 %	1.8	42.2	49.7	6.0	.2	100.0	

즉, 남학생의 경우 중학생 시절, 여학생은 초등학교 시절에 욕설을 많이 사용한다는 응답이 많았다. 이는 성별에 따른 언어 교육의 시기를 고려하는 것이 필요함을 시사하고 있다.

4.4 온라인 게임 상에서 욕설 방지를 위한 개선 방안

온라인 게임 상에서 욕설 방지를 위한 방안을

묻는 질문에 응답자의 37.7%인 206명이 ‘욕설 한 사람을 신고하는 제도를 확대하고, 처벌을 강화한다.’에 응답하였으며, 응답자의 36.9%인 202명이 ‘금지단어리스트 확대 등 기술적 조치를 취한다.’에 응답하였다. 이와 같은 응답은 게임 제공 업체의 적극적인 욕설 방지 대책이 필요하다는 점을 시사하고 있다. 또한 전체 응답자의 12.2%인 67명이 ‘올바른 언어 사용 교육을 실시한다.’라고 응답하였으며, 응답자의 5.7%인 31명이 ‘온라인 게임 사용 교육을 실시한다.’라고 응답하였다. 온라인 게임에서 욕설 방지를 위한 방안에 대한 자세한 응답은 <표 16>와 같다.

<표 16> 온라인 게임에서 욕설 방지 방안

유효	응답	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적 퍼센트
	게임내 채팅을 금지한다.	41	7.5	7.5	7.5
금지단어리스트 확대 등 기술적 조치를 취한다.	202	36.9	36.9	44.4	
온라인 게임 사용 교육을 실시한다.	31	5.7	5.7	50.1	
올바른 언어 사용 교육을 실시한다.	67	12.2	12.2	62.3	
욕설을 한 사람을 신고하는 제도를 확대하고, 처벌을 강화한다.	206	37.7	37.7	100.0	
합계	547	100.0	100.0		

<표 16>로 미루어 청소년들의 언어문화를 개선하기 위한 언어교육이 필요함이 확인되었다. 하지만 욕설을 비롯한 그릇된 언어문화에 익숙한 청소년들에게 언어교육만으로 효과를 기대하기에는 매우 어려우며, 언어교육과 함께 게임 제공업체들의 적극적인 기술적 조치가 반드시 필요함을 알 수 있다.

#### 4.5 연구 결과에 따른 청소년들의 언어문화 개선을 위한 방안

연구 결과에 따른 청소년들의 언어문화 개선을 위한 방안을 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 게임 제공업체들의 적극적인 욕설 방지 대책이 필요하다. 대부분의 온라인 게임은 ‘금지

어’ 목록을 만들어 이와 동일한 언어를 사용자가 사용하는 경우, 사용하지 못하게 하는 방법을 사용하고 있다. 하지만, 하루가 다르게 생겨나는 띄어쓰기 방법의 변화, 특수기호와 조합한 표현, 축약형 용어 등의 사용을 막기에는 역부족임에 틀림없다. 게임 제공 업체들은 청소년들의 게임 사용 언어를 지속적으로 모니터링하여 ‘금지어’ 목록의 지속적인 갱신과 함께, 욕설 등의 언어를 사용하는 사용자에 대한 적극적인 대책이 수립되어야 할 것이다. 특히 4.2절에서 언급한 상위 5개 게임의 경우 청소년들이 많이 즐기고 있다는 점을 감안하여 게임 내의 채팅과 관련한 보다 적극적인 대책이 필요하다.

둘째, 올바른 언어 사용교육과 함께 온라인 게임 사용교육이 있어야 할 것이다. 올바른 언어 사용교육은 학교 현장에서 여러 가지 방법으로 이루어지고 있다. 하지만, 온라인 게임 사용에 대한 현실적인 교육은 학교 현장에서 전무하다. ‘게임을 너무 많이 하지마라’, ‘게임을 사용할 때 욕설을 하지마라’ 등의 훈화 형식의 교육으로 온라인 게임에서의 언어문화를 개선할 수는 없다고 생각한다. 하지만 청소년들이 많이 사용하는 게임은 무엇이며, 어떤 순간과 상황에서 어떤 욕설을 많이 사용하는지를 파악하고, 이에 따른 청소년들의 감정 조절 능력에 대한 교육과 온라인에서 네티켓의 중요성 등에 대한 교육이 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

셋째, 온라인 게임사용 및 욕설에 대한 조기 교육이 필요하다. 4.3절에서 언급하였듯이 온라인 게임에서 욕설이 가장 심한 시기를 묻는 질문에 대부분의 응답자들이 ‘초등학생’, ‘중학생’ 시기라고 응답하였다. 초등학교, 중학교 시기에 욕설이 가장 심각하다는 의미는 그 이전 시기부터 온라인 게임에서 욕설을 사용하고 있다는 것을 뜻한다. 따라서 온라인 게임에 대한 사용 교육, 언어 교육 등은 이보다 빠른 시기부터 지속적으로 이루어져야 한다고 판단된다.

## 5. 결론

올바른 언어 사용은 청소년 시기의 정서적 발달에 매우 중요한 역할을 한다. 학교생활을 비롯

한 일상생활에서 올바른 언어 사용을 위한 교육도 중요하다. 하지만, 많은 청소년들이 많은 시간을 할애하여 즐기는 문화라는 점을 감안할 때 온라인 게임에서 올바른 언어의 사용은 더욱 중요하며, 정보문화지수 중 정보윤리부문에서 중·고등학생이 가장 낮은 수준을 보인다는 점[10], ‘청소년들의 게임에 대한 선호도는 매우 높은 편으로 전체 청소년의 74.5%가 게임을 좋아한다고 응답하였고, 대학생보다는 중·고교생, 특히 중학생들이 가장 게임을 좋아하고 있다[11]’는 점에서 그 이유를 찾을 수 있다.

온라인 게임이 이제는 청소년의 대표 문화는 점을 인식해야만 한다. 온라인 게임의 부정적인 문제만을 부각하여 청소년들의 접근을 막기보다는, 청소년들이 그들만의 문화를 올바르게 즐길 수 있는 환경 조성과 더불어 온라인 게임에 대한 사용자 교육이 반드시 병행되어야 할 것이다. 뿐만 아니라, 사이버 폭력은 사이버 상에서의 욕설, 인신공격 등 익명의 타자에게 적대감과 분노 등을 표출하는 글과 행위[12], 즉 언어적 사용에서 시작된다는 점을 감안한다면 온라인 게임 상의 욕설 근절은 시급한 문제이다. 아울러 학교 현장에서는 보다 현실적인 온라인 게임 이용 교육, 언어 교육이 있어야 할 것이며, 미취학 아동의 경우 가정에서 보다 적극적인 관심과 해당 교육이 필요하다. 뿐만 아니라, 온라인 게임과 청소년 언어 등에 대한 체계적인 연구가 지속적으로 이루어져야만 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- [1] 박영은 (2010). **현대 러시아 온라인 게임 산업 동향과 사이버스페이스 문화**. 노어노문학 제22권 2호 서울: 교육과학사.
- [2] 조민식 (2012). **한국 청소년의 온라인 게임 문화에 관한 연구**. 박사학위 논문. 고려대학교 대학원.
- [3] 박교현·이지형 (2006). **SVM을 이용한 온라인게임 비속어 필터링 시스템**. 2006년도 한국정보과학회 가을 학술발표논문집 Vol. 33, No. 2(B).
- [4] 채영숙 (2009). **온라인 게임에 사용되는 인터넷 통신 언어(Internet Communication Language : ICL)의 실태 분석**. 동북아시아 문화학회 국제학술대회 발표자료집, Vol. 2009 No. 5월.
- [5] 한국게임산업진흥원 (2008). **게임언어 건전화 지침서 연구**.
- [6] 조정하·손달임 (2011). **게임 금칙어의 언어학적 연구 - 변형형의 생성과 유형 분류를 중심으로-**. 한국문화연구, Vol.20.
- [7] 오혜영 (2012). **중학생의 욕설 사용과 또래 인정욕구, 자기수용, 학교생활 적응의 관계**. 석사학위 논문. 충북대학교.
- [8] 장경희 (2010). **국어 욕설의 본질과 유형**. 텍스트언어학 29, 401~427.
- [9] 소재희 (2009). **청소년의 욕설 사용과 자아 개념 및 충동성 분석**. 석사학위 논문. 수원대학교 대학원.
- [10] 고영민·김형철·박찬정·현정석·김철민 (2011). **10대 청소년의 인터넷·휴대폰 중독 관점에서 정보문화지수에 대한 고찰**. 한국컴퓨터교육학회 논문지, 제14권 제3호.
- [11] 이종원 (2003). **청소년들의 온라인게임 이용 실태 연구**. 한국청소년개발원, 연구보고 03-R05.
- [12] 유상미·김미량(2010). **사이버 폭력의 원인에 대한 구조모델의 제시와 검증**. 한국컴퓨터교육학회 논문지, 제14권 제1호.



〈부록〉 연구 설문지

온라인 게임에서 채팅에 관한 설문조사											
본 설문은 청소년들의 온라인 게임에서 채팅에 관한 연구를 위한 것입니다. 설문 결과의 결과는 연구 목적 이외에 절대 사용되지 않음을 알려드립니다. 모든 문항을 끝까지 잘 읽고 솔직하게 답변해주시길 바랍니다.											
No	문항	응답									
1	당신의 성별은?	① 남				② 여					
2	당신의 나이는?	① 16세	② 17세	③ 18세	④ 19세	⑤ 20세					
3	당신은 하루에 몇 시간 인터넷을 사용합니까?(스마트폰을 이용한 인터넷 사용 시간 포함)	① 1시간 미만	② 1시간-2시간	③ 2시간-3시간	④ 3시간-4시간	⑤ 4시간-5시간	⑥ 5시간 이상				
4	다음 중 당신이 가장 많이 즐기는 게임은?	① 피파 온라인	② 서든 어택	③ 리그오레전드	④ 메이플스토리	⑤ 스타크레프트(I, II)	⑥ 디아블로	⑦ 월드오브워 크래프트	⑧ 기타( )		
5	당신은 온라인 게임을 즐기는 동안 욕설을 한 경험이 있습니까?	① 있다.				② 없다.					
6	온라인 게임을 즐기는 동안 상대방으로부터 욕설을 들은 경험이 있습니까?	① 있다.				② 없다.					
7	온라인 게임을 즐기는 동안 욕설을 하거나, 듣는 이유는 무엇이라고 생각합니까?	① 상대방을 화나게 하기 위해서		② 나 자신이 화가나서		③ 습관적으로		④ 아무런 이유없이		⑤ 기타( )	
8	당신은 온라인 게임에서의 욕설을 어떻게 생각하십니까?	① 문제가 되지 않는다.				② 잘못된 것이다.					
9	당신은 욕설을 하지 않고 온라인 게임을 즐길 수 있습니까?	① 있다.				② 없다.					
10	당신은 온라인 게임에서 욕설이 어느정도 심각하다고 생각하십니까?	① 매우 심각하다.	② 심각하다.	③ 보통이다.		④ 별로 심각하지 않다.	⑤ 전혀 심각하지 않다.				
11	온라인 게임에서 욕설이 어떤 시기에 제일 심하다고 생각하십니까?	① 초등학교 입학 이전	② 초등학교	③ 중학생	④ 고등학교	⑤ 대학생	⑥ 성인				
12	당신이 생각할 때 온라인 게임에서 욕설을 방지하는 가장 합리적인 방법은?	① 게임내 채팅을 금지한다.		② 금지단어 리스트 확대 등 기술적인 조치를 취한다.		③ 온라인 게임 사용 교육을 실시한다.		④ 올바른 언어사용 교육을 실시한다.		⑤ 욕설 한 사람을 신고하는 제도를 확대하고 처벌을 강화한다.	⑥ 기타( )
13	가장 많이 사용하거나, 많이 들었던 욕설을 하나만 작성해보세요.	( )									
※ 본 설문지는 구글문서를 이용하여 온라인으로 제작, 조사를 하였음을 밝혀둡니다.											



### 김 성 율

2002 동아대학교 금속공학과  
(공학사)  
2005 동아대학교 대학원  
전자상거래학전공  
(공학석사)

2010 충북대학교 대학원 정보·컴퓨터교육전공  
(교육학석사)

2012 충북대학교 대학원 컴퓨터교육과  
박사과정수료

2002~2012 부산 동아중학교 교사

2012~현재 부산 동아고등학교 교사

관심분야: 정보교육, 정보통신윤리, 정보영재, EPL

E-Mail: ksungyul@hanmail.net



### 이 종 연

1985 충북대학교 전자계산기공학과(공학사)  
1987 충북대학교 대학원 전자계산기공학과(공학석사)  
1999 충북대학교 대학원 전자계산학과(이학박사)

1990~1996 현대전자산업(주) 소프트웨어연구소  
현대정보기술(주) CIM사업부  
책임연구원

1999~2003 강원대학교 삼척캠퍼스 정보통신공학과  
조교수

2003~현재 충북대학교 디지털정보융합학과 및  
컴퓨터교육과 교수

2001~2009 IEEE member

2003~2004 한국정보처리학회 논문지편집위원  
데이터베이스분과 이사 역임

2010~현재 한국컴퓨터교육학회 이사(현)

2010~현재 한국융합학회장(현)

관심분야: 질의처리 및 최적화, 근사질의응답(AQA),  
데이터베이스시스템, 데이터 마이닝, 유통  
물류, e-Learning과 평가방법론, 정보과학  
영재교육.

e-Mail: jongyun@chungbuk.ac.kr