

뉴스이용과 책임귀인이 섯다운제에 대한 태도에 미치는 영향

김옥태*, 손영준**, 나은경**

서울대학교 언론정보연구소*, 국민대학교 언론정보학부**
ocktopia@snu.ac.kr, {yoson, eunniena}@kookmin.ac.kr

Effects of Media Use and Attributions of Negative Effects of Internet Game on Attitudes toward Shut-Down System

Ock Tae Kim*, Young Jun Son**, Eunkyung Na**
Institute of Communication Research at SNU*, Kookmin University**

요 약

본 연구는 논란 속에 도입된 인터넷 섯다운제에 대한 태도에 미치는 요인들을 살펴보고자했다. 이에 게임 이용 빈도, 뉴스 이용정도, 게임의 효과에 대한 평가, 게임의 부정적 효과에 대한 원인 등이 섯다운제에 대한 동의에 미치는 영향을 살펴보았다.

섯다운제가 도입된 직후에 서울시민 496명에 대한 1대1 면접조사를 실시하여 온라인게임 규제제도인 섯다운제에 대한 태도를 살펴본 결과, 뉴스미디어를 더 많이 이용할수록, 게임의 부정적 영향을 더 많이 인식할수록, 그리고 게임의 부정적인 영향에 대한 책임이 정부에 있다고 인식할수록 섯다운제를 더 찬성하는 것으로 나타났다. 귀인이론을 중심으로 결과에 대한 논의와 연구의 함의를 제시했다.

ABSTRACT

This study explored the relationships between media use and attributions of negative effects of video games on attitudes toward Shut-down system. To prevent the youth from game addiction and secure a right to sleep for the youth, Shut-down system has been enacted since the fall of 2011.

Interview survey revealed that females, the aged, those who use more news products, those who perceive more negative effects of games, and those who attribute the negative effects of game on government would have more positive attitudes toward the shut-down system.

Keywords : Shut-down system, News use, Attribution of negative game effects,

Received: Jul. 22, 2013 Accepted: Aug. 13, 2013
Corresponding Author: Eunkyung Na(Kookmin University)
E-mail: eunniena@kookmin.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

이제 한국사회에서 컴퓨터게임은 아동과 청소년, 성인 그리고 노인에 이르기까지 광범위한 연령층에서 즐기는 주요 매체의 하나로 자리 잡았다. 이 중에서도 특히 청소년들의 여가활동에서 게임이 차지하는 비중이 점점 더 늘고 있다. 한국 청소년의 인터넷 이용률은 99%에 이르렀으며[1], 청소년들의 인터넷 이용 목적 가운데 가장 높은 순위(41%)를 차지하는 것이 게임인 것으로 나타났다[2].

하지만 신체적, 사회적, 정서적으로 미성숙한 청소년들이 게임에 지나치게 몰입할 경우 대인관계 장애, 학습과 여가활동 등의 다른 활동에 대한 기피, 게임에서 학습한 폭력행위를 모방 등과 같은 부작용에 대한 우려도 제기되고 있다[3]. 대학생을 대상으로 게임의 동기와 효과를 연구한 백지숙[4]은 ‘환상’, ‘시간보내기’, ‘경쟁’, ‘사회적 관계’, ‘실리’와 같은 요소가 온라인 게임의 이용 동기라고 밝혔으며, 아울러, 과도한 게임이용이 중독과 대학생활에 부작용을 일으킬 수 있다고 진단하였다. 김양은과 박상호[5]도 온라인 게임이 청소년들에게 게임 중독을 일으킬 수 있으며 그 예측변인으로 ‘게임 커뮤니티추구’, ‘캐릭터 보상 추구’, ‘오락추구’, ‘회피추구’, ‘시간보내기’ 등과 같은 이용 동기를 제시하였다. 이상혁·김은미[6]도 다중접속역할 수행게임에서 이용자의 좌절이 공격 행동을 예측하는데 유의미한 요소로 드러났다고 주장하였고, 김옥태[7]는 게임 중독과 공격적 행위 간에 직접적인 관계를 증명할 필요가 있음을 역설하였다.

이렇듯, 온라인 게임의 부작용과 관련한 연구들은 가정 또는 피시방에서 개인용 컴퓨터를 기반으로 이용되는 온라인 게임이 접근의 용이성, 내용의 몰입성, 관계의 지속성 등으로 인해 청소년의 과도한 이용 또는 중독을 야기하고 이로 인한 사회적 고립, 폭력성, 학교부적응과 같은 부작용을 야기할 수 있다는 사회적 우려를 반영하고 있다[8]. 이러한 사회적 우려는 다른 한편으로 온라인게임에 대한 규제 논의를 활발하게 하였다. 그 결과 정부는

2011년 11월부터 어린이와 청소년의 과도한 온라인게임 이용을 줄이기 위해 온라인 게임에 대한 ‘섯다운제(shutdown system)’를 도입했다.

2005년부터 시작된 섯다운제의 도입 논의 과정은 찬반 논란의 연속이었다[9]. 섯다운제를 반대하는 입장에서는 이 제도가 성장하고 있는 게임문화와 게임산업 발전에 장애를 가져올 뿐만 아니라 청소년들의 자율성과 행복추구권을 침해하며, 설령 이 제도가 실시된다고 해도 그 실효성이 의심된다고 주장하였다. 또 언론이 게임의 부작용을 과장되게 보도하여 일반인으로 하여금 게임에 관한 부정적인 인식을 지나치게 가지도록 하였고, 이렇게 부풀려진 부정적 인식을 기반으로 국민 여론이 섯다운제를 찬성하도록 유도되었다고 주장하였다[10].

물론 모든 언론 보도가 온라인 게임의 부정적인 측면만을 드러내는 것은 아니다. 온라인 게임과 게임 업계의 고용창출 효과, 수출효과, 산업유발 효과 등 경제적 가치를 강조하는 기사들과 게임의 긍정적 이용과 관련한 기사들이 섯다운제의 문제점과 함께 산업·경제지를 중심으로 상당 부분 보도되었다[8]. 하지만 종합일간지들을 중심으로 게임에 대한 부정적인 뉴스와 함께 섯다운제의 긍정적 의미를 강조하는 기사들이 상대적으로 많은 것으로 나타났다[8].

따라서 본 연구는 먼저 섯다운제의 도입과 관련한 논란에서 언론의 보도가 일반인들로 하여금 이 제도를 찬성하거나 반대하는 데 근거가 되었는가 하는 것에 주목하고자 했다. 아울러 게임의 부작용에 대한 일반인들의 인식이 게임 섯다운제에 대한 태도에 미치는 영향을 살펴보고자 했다. 사람들은 자기 자신 또는 사회에 관심을 끝만한 사건이 발생하면 그것이 왜 생겨났는지 궁금해 하며, 나름대로 분석하고 설명하려고 한다. 이러한 분석이 사회적 사건에 대한 전개와 대처에 큰 영향을 미치는데, 이렇게 행동이나 사건의 원인을 귀속시키는 과정인 귀인은 지각자에게 세계를 파악하고 통제하는 느낌을 가져다준다[11]. 귀인이 사회심리학에서 중요하게 다루어지는 이유는 귀인이 추후 행동에 미치는

영향력 때문이다. 특히 사람들은 부정적인 사건을 접하거나 그 영향을 받게 되었을 때 귀인을 탐색하는 경향이 더욱 강해지는데, 이는 추후에 유사한 일의 발생을 예측하거나 예방하려는 동기 때문이라고 한다[12]. 섯다운제는 게임이용의 부정적인 측면을 예방하려는 시도이므로 이 제도에 대한 일반인의 태도는 게임 부작용에 대한 인식에 기반하는 것으로 예상된다. 이에 본 연구는 사람들이 게임의 부정적 영향의 책임을 어느 곳에 귀속시키며, 이러한 귀인과 섯다운제에 대한 태도와의 관계를 살펴보고자 했다.

결국 본 연구는 첫째, 일반인들의 뉴스 이용이 섯다운제와 관련한 태도에 영향을 미치는지 알아보하고자 하였다. 둘째, 섯다운제에 대한 태도가 어떠한 판단적 요소(예, 책임귀인)에 의해 영향을 받는 지 탐구하였다. 이를 통해 어떤 예측변인들이 게임 규제정책에 대한 일반인들의 태도에 영향을 미치는 지 살펴보고자 했다.

2. 이론적 논의

2.1 뉴스 이용량과 온라인 게임규제에 대한 태도

뉴스가 이용자의 태도에 직접 영향을 미친다는 설명은 주로, 뉴스 보도 프레임의 효과 연구들에서 주장되었다. 연구자들은 뉴스 프레임을 뉴스에 의해 재구성된 현실로 정의하고, 뉴스가 특정한 맥락과 관점을 제시하면 이러한 뉴스 프레임에 따라 뉴스 이용자는 현실을 구성한다고 주장한다[8,13,14]. 즉, 미디어는 수용자에게 ‘무엇’ 뿐만 아니라 ‘어떻게’ 생각해야 하는지 결정하기 때문에 뉴스 이용자들의 인식과 태도에 영향을 준다는 것이다[15,16]. 이러한 입장의 학자들은 게임의 부정적인 효과와 같은 논쟁적 이슈에 대해서도 뉴스 프레임에 따라 이용자의 이슈에 대한 태도가 달라진다고 주장한다. 관련하여 유희식과 그 동료들[8]은 종합일간지와 산업·경제지의 섯다운제와 관련한 뉴

스보도를 비교 분석하였는데, 종합일간지에서는 주로 청소년의 게임 중독 문제를 부각시키면서, ‘도입의 긍정적 효과’를 강조한 기사가 많았으며, 산업·경제지에서는 주로 게임 산업의 위축과 정책의 비실효성을 근거로 ‘도입의 부정적 효과’를 강조하는 기사가 많았다고 보고하였다. 즉, 온라인 게임 규제에 대한 언론의 보도프레임은 긍정적, 부정적 프레임이 혼재되어 있었다고 할 수 있다.

결국 온라인 게임의 효과 그리고 섯다운제와 관련한 뉴스 프레임은 다양하게 전개되었는데, 뉴스 이용자들은 실제로 어떠한 영향을 받았는지 살펴볼 필요가 있겠다. 이에 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 뉴스 이용량은 섯다운제와 관련한 태도에 어떤 영향을 미치는가?

2.2 게임 이용의 부정적 효과에 대한 태도

데이비슨[17]은 미디어 메시지가 다른 사람들에게 미치는 영향에 관한 지각이 사람들의 행위를 유도할 것이라고 주장하였다. 예를 들어 타인에 대한 미디어의 부정적 영향을 과도하게 지각하는 사람들은 그렇지 않은 사람들에 비해 나쁜 미디어의 영향으로부터 타인을 보호하는 행동(예, 규제 제도)에 더 적극일 것으로 보였다. 양승찬[18]도 사람들은 미디어 메시지가 다른 사람에게 미칠 지도 모를 영향력을 고려하여 특정한 행동을 취하게 된다고 주장하였다. 연구결과 부정적 효과에 대한 지각이 음란물[19], TV 폭력물[20], 폭력적 비디오게임[21]의 검열이나 규제에 대한 태도나 행위의도에 영향을 미친다는 것이 검증되었다.

많은 학자나 시민단체에서 지적한 바와 같이 온라인 게임은 폭력성과 중독성을 유발할 수 있는 매체이다[4,5,6]. 하지만, 게임은 부정적인 효과만 가진 것이 아니라 삶의 활기를 제공하고 여가를 선용하게 하는 등의 긍정적인 측면도 함께 가지고 있다. 이에 본 연구는 타인에 대한 매체의 영향력 지각과 규제 태도와 관련성을 알아보기 위해 다음

과 같은 연구가설과 연구문제를 설정하였다.

연구가설 1. 타인에게 미치는 매체의 부정적 영향에 대한 지각은 섯다운제에 대한 긍정적인 태도와 정적인 관계를 맺을 것이다.

연구문제 2. 타인에게 미치는 매체의 긍정적 영향에 대한 지각은 섯다운제도에 대한 태도와 어떤 관계를 맺는가?

2.3 온라인게임의 부정적 영향에 대한 책임귀인과 규제태도

귀인과 관련한 개인들의 성향 연구는 하이더[22]에 의해 처음 제기된 영역이다. 하이더는 개인들이 어떠한 사건이나 이슈를 귀인하는 과정에서 '내부(인간)-외부(환경)'이라는 이분(二分)적 방식을 사용한다고 주장한다. 이러한 주장은 와이너[23]에 의해 발전하였는데, 이후 귀인 유형과 이를 통한 행위와의 연관성을 검증해 왔다[24,25]. 결국, 내외 귀인의 판단은 행위자 개인의 책임에 대한 규명과정이다. 사람들은 모든 행위나 사건의 궁극적 책임이 개인에게 있는 지, 환경에 있는 지 판단하는 데, 만약 그 원인이 개인에게 있다고 판단한다면 그 해결책도 개인에게, 원인이 환경에 있다면 그 해결책도 환경을 개선함으로써 가능하다는 추론을 하게 된다는 것이다.

이러한 논의를 바탕으로 본 연구는 섯다운제에 대한 태도는 게임이 주는 부작용의 귀인에 따라 달라 질수 있을 것이라는 가정을 하였다. 왜냐하면, 귀인은 사건이나 이슈에 대한 설명방식이고 이러한 설명방식이 이후의 행동에 영향을 주기 때문이다. 사람들이 온라인 게임의 부정적 효과에 대한 책임을 개인에게 귀인한다면 부정적인 영향의 해결책도 개인에게 주어질 것이며, 만약 온라인 게임의 효과의 책임을 가족, 학교, 게임회사, 그리고 국가와 같은 외부적 환경에 귀인한다면 이러한 외부 조직에게 해결책에 대한 책임도 물을 것이라는 추론이

가능하다. 따라서 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 3. 게임의 부정적 영향에 대한 책임귀인은 게임규제태도에 어떠한 영향을 주는가?

3. 연구 방법

3.1 면접조사

서울에 거주하는 일반시민 대상으로 1대1 면접 조사를 실시하였다. 응답자는 지역별로 인구비율에 맞춰 비례할당 층화표집방식에 따라 표집하였다. 조사는 2011년 11월 넷째 주에서부터 2주간 실시되었다. 면접조사를 시행할 시점은 섯다운제를 도입한 초기에 해당 한다¹⁾. 조사에 참여한 응답자는 총 503명이었다. 그 중 답변에 일관성이 없거나 무응답이 많은 경우를 제외한 결과 최종 조사 대상자는 496명으로 나타났다.

3.2 주요 변인의 조작적 정의와 측정

3.2.1 인구사회학적 특성

응답자의 인구통계학적 변수로 성별과 연령을 측정했다. 응답자들은 여성(279명, 56.2%)이 남성(217명, 43.8%)보다 조금 많았다. 연령은 평균 만 29.78세($SD=12.52$)였으며 상대적으로 20대와 30대가 많았다. 최연소자는 16세, 최고령자는 64세였다. 10대(16-19세)가 18.6%, 20대(20-29세)가 40.2%, 30대(30-39세)가 11.2%, 40대(40-49세)가 13.4%, 50대 이상이 10.6%였다.

1) 섯다운제는 청소년보호법 개정안 제23조 3항에 따른 것으로, 밤 12시 이후 16세 미만 청소년의 게임 접속을 차단하는 기술적 조치다. 2011년 11월20일 밤 12시부터 본격적으로 시행되었다. 따라서 본 연구의 조사 시기는 섯다운제 도입 초기에 해당한다.

3.2.2 뉴스미디어 이용량

뉴스미디어 이용은 뉴스를 얻기 위한 신문뉴스, TV뉴스, 인터넷뉴스의 이용정도를 5점 척도(1: 전혀 이용 않음, 5: 매우자주이용)로 측정하였다. 신문($M=2.43, SD=1.33$) 보다 TV($M=3.41, SD=1.14$), 인터넷($M=3.74, SD=1.22$)을 더 자주 이용하는 것으로 나타났다. 개인의 뉴스미디어 이용총량을 얻기 위해 각각의 뉴스미디어 이용정도를 합산 평균하여 뉴스이용을 산출하였다($M=3.03, SD=.75$).

3.2.3 게임이용 유무

컴퓨터게임의 이용 빈도를 측정한 결과 전체 496명의 응답자 중 242명(48.8%)이 현재 전혀 이용하지 않고, 254명(51.2%)이 주 1회 이상 게임을 이용하였다. 이에 본 연구는 게임을 이용하는 집단과 그렇지 않은 집단으로 구분하고 이후의 분석을 진행하였다.

3.2.4 게임효과 인식

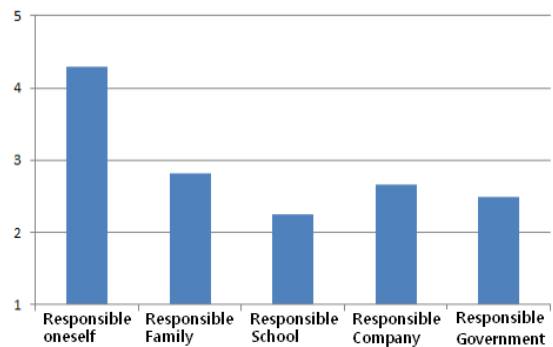
게임의 효과에 대한 인식은 컴퓨터게임의 이용이 타인에게 미치는 긍정적 효과와 부정적 효과로 나누어 측정하였다. 먼저 게임의 부정적 효과에 대한 인식은 세 문항의 리커트형 5점 척도(1: 전혀동의하지 않는다, 5: 매우동의한다)로 측정되었다. 구체적인 문항은 “게임으로 인해 폭력적이 된다”, “게임으로 인해 학업성적/일의 능률이 떨어지는 등 다른 활동에 지장이 생긴다”, “게임으로 인해 인간관계가 소홀해 진다”였다. 게임의 긍정적인 효과에 대한 인식은 두 문항의 리커트형 5점 척도(1: 전혀동의하지 않는다, 5: 매우동의한다)로 측정되었다. 구체적인 문항은 “게임을 하면 즐겁게 사는 에너지가 생긴다”, “게임을 통해 여가시간을 유용하게 보낸다”이었다.

부정적 효과의 신뢰도(Cronbach's $\alpha = .737$)와 긍정적 효과의 내적일치도(Pearson's $r = .382, p = .000$,

$N=496$)가 높게 나타났으므로 이를 합산평균하여 게임이 타인에게 미치는 부정적인 영향 ($M=3.30, SD=.93$), 게임이 타인에게 미치는 긍정적인 영향 ($M=2.70, SD=.86$)을 도출하였다.

3.2.5 게임의 부정적 영향에 대한 책임귀인

대부분의 귀인연구에서 사용한 귀인 유형은 초기 하이더[19]의 ‘인간-환경’이라는 이분(二分)방식을 발전시킨 와이너[20]의 귀인 유형이며 이를 통해 행위와의 연관성을 검증해 왔다. 본 연구에서는 중독, 폭력 수면 부족과 같은 게임의 부작용에 대하여 누구에게 책임이 있는지(본인-타인 또는 외부)와 관련된 내재성(internality)을 측정하였다. 구체적으로 게임이용과 관련된 주체이라고 판단되는 개인(본인), 부모나 가족, 학교, 게임회사, 정부 규제기관, 놀이문화를 제시하고 부정적인 영향의 책임을 5점척도(1: 전혀 그렇지 않다, 5: 매우그렇다)에 각각 응답하게 하였다. 기술 분석 결과 본인의 책임 ($M=4.29, SD=.85$)이 가족($M=2.81, SD=1.14$), 학교($M=2.25, SD=1.02$), 게임회사($M=2.67, SD=1.17$), 정부규제기관($M=2.48, SD=1.10$)보다 높게 나타났다.



[Fig. 1] Attributions of the responsibility of negative game effects

3.2.6 섯다운제에 대한 태도

섯다운제에 대한 태도는 동의의 정도로 측정하였다. 먼저 섯다운제는 “만 16세 미만 청소년이 자정

부터 오전 6시까지 온라인 게임을 하지 못하게 하여 게임 중독을 막기 위한 조치입니다”라는 지시문을 제시하고 이에 5점척도(1: 전혀동의하지 않는다, 5: 매우동의한다)로 측정하였다($M=3.49$, $SD=1.41$, $N=496$).

4. 연구 결과

4.1 주요 변인들 간의 상관관계

연구문제에 대한 답을 얻기 위해 컴퓨터게임이용유무, 뉴스이용 빈도, 타인에게 미치는 게임의 긍정적 영향에 대한 인식, 타인에게 미치는 게임의 부정적 영향에 대한 인식, 부정적 영향의 책임을 본인, 가족, 학교, 회사, 정부에게 있다고 인식하는 정도, 그리고 섯다운제 동의와의 상관관계를 분석해 보았다.

먼저 게임의 이용유무는 타인에게 미치는 게임의 긍정적 영향 인식과는 정(+)적인 상관관계를 나타냈으며, 게임의 부정적 영향 인식, 가족책임, 학교책임 회사책임 정부책임, 섯다운제 동의와는 부적인 상관관계가 나타났다.

연구문제 1과 관련하여 살펴본 결과, 뉴스 미디어의 이용량이 많은 응답자가 게임의 부정적인 효과의 책임이 게임 이용자 본인에게 있다고 인식하였으며 섯다운제에 대해 동의의 정도가 높은 것으로 나타났다.

연구가설 1과 연구문제 2는 게임 효과에 대한 부정적 그리고 긍정적 인식과 섯다운제에 대한 동의와의 관계를 살펴보는 것이었다. 먼저 게임의 부정적인 효과에 대한 인식은 게임을 이용하지 않는 것과, 게임의 부정적인 효과에 대한 원인이 본인, 가족, 학교, 회사 그리고 정부에 있다고 인식하는 것, 그리고 섯다운제에 대한 동의와 높은 상관관계를 가지고 있었다. 아울러, 상관관계 분석 결과, 게임의 긍정적 효과에 대한 인식은 게임을 이용하지 않는 응답자 보다 게임을 이용하고 있는 응답자가 더 높은 것으로 나타났으며 게임의 긍정적 효과에

대한 인식과 섯다운제에 대한 태도와는 상관관계가 없는 것으로 나타났다.

[Table 1] Correlation between main variables

	A	B	C	D	E	F	G	E	F
B	0.017	1							
C	.197 **	0.053	1						
D	-.269 **	0.045	-0.005	1					
E	0.054	.132 **	-0.011	.182 **	1				
F	-.174 **	0.077	-0.041	.277 **	.091 *	1			
G	-.101 *	0.017	0.007	.208 **	-.121 **	.461 **	1		
H	-.121 **	0.021	0.029	.305 **	-0.004	.195 **	.421 **	1	
I	-.143 **	0.068	-0.085	.271 **	-0.01	.350 **	.507 **	.539 **	1
J	-.171 **	.093 *	-0.075	.205 **	-0.011	0.047	0.067	.148 **	.258 **

A: Game Use, B: News Use, C: Perception of Positive Game Use, D: Perception of Negative Game Use, E: Self Responsibility, F: Family Responsibility, G: School Responsibility, H: Game Company's Responsibility, I: Governmental Responsibility, J: Level of Agreement on Shut-down system

* $p<.05$; ** $p<.01$; *** $p<.001$, $N=496$.

4.2 연구문제 3. 검증

섯다운제 동의에 영향을 주는 요인과 관련된 연구문제 3을 검증하기 위해 인구통계학적 변인, 미디어 이용변인, 게임효과 인식변인 그리고 책임귀인 변인을 예측변인으로 그리고 섯다운제 동의를 결과변인으로 하는 위계적 회귀분석을 실시하였다 ([Table 2] 참조).

위계적 회귀분석을 실시한 결과 여성이, 연령이 높을수록, 뉴스이용 빈도가 많을수록, 게임이 타인에게 미치는 부정적인 영향이 크다고 인식할수록 그리고 게임의 부정적 영향에 대한 책임이 정부에

있다고 인식할수록 섯다운제를 동의하는 것으로 나타났다. 한편 게임의 부정적 영향에 대한 책임이 학교에 있다고 인식할수록 섯다운제도에 반대하는 것으로 나타났다. 다만 이 관계는 통계적으로 유의미한 방향으로 접근하고 있었다($P=.056$).

5. 연구 논의

섯다운제도에 대해 다양한 연구가 있어왔지만 [26,27], 본 연구는 게임이용, 뉴스이용 빈도, 게임 효과 인식, 그리고 책임귀인이 섯다운제의 동의에 미치는 영향을 알아보았다. 연구결과 및 논의는 다음과 같다.

첫째, 뉴스 미디어의 이용량이 많은 응답자가 게임의 부정적인 효과의 책임이 게임 이용자 본인에게 있다고 인식하였으며 섯다운제에 대해 동의의 정도가 높은 것으로 나타났다. 기존의 연구결과와 언론의 노출이 많은 사람들이 게임규제에 긍정적이라는 본 연구의 연구결과를 결합한다면 다음과 같은 두 가지 설명이 가능할 것으로 보인다. 먼저, 게임과 관련한 기사들 중에서 게임 규제에 찬성하는 프레임으로 작성된 뉴스기사가 반대하는 프레임으로 작성된 기사보다 더 효과적이라는 것이다. 즉 프레임에 따른 효과의 차이가 뉴스 노출이 게임규제에 긍정적인 효과를 가져다주었다는 것으로 해석이 가능하다. 또 다른 해석은 종합일간지와 산업·경제지 간의 간행부수에 다른 노출량을 들 수 있겠다. 유희식 등[8]은 5개 종합일간지와 5개의 산업경제지에 나타난 섯다운제에 대한 뉴스를 분석하였다. 구체적으로 종합일간지로 조선일보, 중앙일보, 동아일보, 경향신문, 한겨레 총 5개의 신문 기사를, 그리고 전자신문, 매일경제, 한국경제, 서울경제, 머니투데이 총 5개의 산업·경제지의 뉴스 기사를 선정하였다. 연구결과 종합일간지는 주로 섯다운제도에 찬성하는 기사를 그리고 산업·경제지에서는 반대하는 기사가 많음이 밝혀졌다. 따라서 부수와 매체영향력을 종합한다면 우리 국민들은 섯다운제도에 찬성하는 기사에 더 많이 노출됨을 알 수 있다. 따라서 뉴스에 많이 노출되는 양이 많을수록 섯다운제도에 긍정적인 태도를 보이는 것으로 해석이 가능하다.

뿐만 아니라 뉴스 미디어를 많이 이용할수록 게임의 부정적인 효과의 책임이 본인에게 있다고 인식한다는 결과로 미루어 보면 언론의 게임에 대한

[Table 2] Hierarchical regression results on level of agreement on Shut-down system (N=496)

Factor	Model		
	B	SE B	β
Step1:Demographic			
Female	0.370	0.124	0.130**
Age	0.027	0.005	0.242***
ΔR^2			.108***
Step2:Media use			
Game use	-0.123	0.129	-0.044
News use	0.155	0.073	0.09*
ΔR^2			.016*
Step3:Game effect perception			
Negative effect	0.191	0.071	0.126**
Positive Effect	-0.039	0.070	-0.024
ΔR^2			.016*
Step4:Responsibility attribution			
Self	-0.012	0.074	-0.007
Family	-0.082	0.061	-0.066
School	-0.140	0.074	-0.101+
Game company	-0.035	0.062	-0.029
Government	0.287	0.069	0.225***
ΔR^2			.034**
Adjusted R2	.156**		

Notes: N=496, +p <.10*p<.05, **p<.01, ***p<.001

보도가 부정적이며 그 책임을 개인화하는 경향이 있음을 알 수 있다. 이러한 뉴스 이용량과 책임귀인 그리고 섯다운제에 대한 태도와는 위계적 회귀분석결과를 통해서도 좀 더 심층적인 논의가 가능하다. 회귀분석 결과 뉴스 이용량이 많은 사람들과 게임의 부정적 효과의 원인이 이용자 본인보다는 정부에 있다고 지각하는 사람들이 섯다운제도에 더 찬성한다는 결과를 얻었다. 이는 뉴스미디어 이용이 많은 사람들은 기본적으로 이용자 개인이 책임이 있다고 지각하지만 섯다운제도 동의에는 책임이 정부에 있다고 지각하는 사람이 더 강력한 영향력을 발휘한다는 것이다. 결국 뉴스이용이 개인 책임귀인에 영향을 끼친다고 하더라도 이것이 매개되어 섯다운제도에 대한 동의로 연결되는 것은 아니라는 결과를 얻었다. 뉴스이용은 개인 책임귀인의 경로로 섯다운제도로 가는 것이 아니라 직접 섯다운제도 동의로 이어지고 다른 요인 즉 정부책임귀인은 뉴스 이용과 별도로 섯다운제도의 동의로 연결된다고 하겠다. 하지만 이러한 추론은 상관관계에 기초한 것이므로 인과관계를 검증하는 후속연구가 필요해 보인다.

둘째, 게임이 가져올 수 있는 부정적인 영향에 대한 인식은 현재 게임을 이용하고 있는 사람들보다 그렇지 않은 사람들 사이에서 더 높게 나타났다. 그리고 섯다운제에 대한 동의와도 높은 상관관계를 가지고 있었다. 이와 같은 결과를 통해 게임에 대한 일반인들의 인식이 자신의 경험에 바탕을 두기 보다는 타인에게 전해 듣거나 뉴스 보도를 이용하는 것과 같은 간접적인 경험에 기인하고 있으며, 섯다운제에 대한 동의 역시 이러한 지각에 바탕을 두고 있다는 추론이 가능하다. 관련하여 데이비슨[17]등은 사람들이 대중매체에 의한 메시지 효과를 자기 자신보다는 다른 사람의 태도나 행동에 더 큰 영향을 줄 것이라고 편향되게 지각하며, 이러한 편향적 지각(perceptual bias)이 자신의 태도나 행동 변화를 초래할 수도 있다는 ‘제3자효과 가설’을 주장하였다. 결국, 제3자효과가설은 편향된 미디어 지각이 과도한 미디어에 대한 규제나 검열

의 원인이라고 지적하는데, 본 연구의 결과도 이러한 가설을 일정부분 지지하고 있다고 하겠다.

마지막으로 회귀분석 결과 여성이, 나이가 많고, 뉴스 이용 빈도가 많고, 게임이 타인에게 미치는 부정적인 영향이 크며, 게임 부작용의 책임이 정부에 있다고 인식할수록 섯다운제에 동의하는 것으로 나타났다. 온라인 게임의 부작용에 대한 책임을 정부에 귀인하는 사람들이 섯다운제에 더 동의한다는 점은 논리적으로 당연한 귀결로 보이나 이러한 귀인 성향은 문화적인 영향을 받을 수 있다는 점에서 우리나라가 서구 선진국 보다 규제 정책에 좀 더 적극적이라는 주장에 힘을 실어 주는 결과라고 하겠다. 학자들에 따르면, 귀인양상은 생득적인 것이 아니라 사회화과정에서 습득되는 것이라고 한다. 따라서 인간권이 다른 문화권에서 귀인양상이 다를 것이라고 예상할 수 있으며 이에 따라 일련의 연구들은 문화 간 차이를 주목하여 왔다[28]. 집단주의자들은 자신이 속한 상황적 요인이나 환경적 요인에서 원인을 찾는 상황귀인 특성(외적귀인)을 타나내며, 개인주의자들은 개인의 성향이나 능력에서 원인(내적귀인)을 찾는다고 한다. 특히 밀러[28]는 내외귀인의 문화적 차이를 조사하였는데, 개인주의적 문화권인 미국은 내귀인 중심, 집단주의적 문화권인 인도에서는 외귀인 중심으로 설명하는 것을 보였으며, 특히 인도인 중에서도 유럽식 교육을 받은 사람들 일수록 내귀인 경향이 강함을 밝혔다. 이는 사회화 과정이 사건에 대한 초점을 내적인 것에 돌지 외적인 것에 돌지에 영향을 준다는 것이다. 이와 같은 논의의 함의는 우리나라에서 이루어지고 있는 규제가 우리나라의 집단주의적 성격에서 나온 것일 수 있다는 것이다. 온라인 게임의 부정적 영향과 관련하여서도 국가의 책임을 지나치게 강조한다면 개인의 개선노력이나 자정 노력의 과정을 쉽게 포기하게 되는 결과를 가져올 수 있다. 온라인 게임의 부작용을 줄이기 위한 국가의 재원을 개인의 대처 능력 향상과 같은 교육적 과정에 투입하는 것이 아니라 손쉽게 규제하는 쪽으로 투입될 수 있다는 것이다. 따라서 규제에

대한 동의가 자신이 느끼는 직접적인 부정적 영향의 결과가 아니라 미디어 이용과 책임귀인의 결과라는 본 연구가 향후 미디어 규제와 관련한 논의에 주는 의미는 여기에 있다고 하겠다.

이 연구는 다음과 같은 한계점도 존재한다. 본 연구는 특정 시점(셋다운제 시행초기)에서 행한 설문조사를 바탕으로 하고 있기 때문에, 시계열적 변화나 인과관계를 규명하는데 다소 한계를 지니고 있다. 물론 이론적 논의를 통해 인과적 관계를 설정하고 이에 따른 회귀분석을 시도하였지만, 어디까지나 상관관계에 기초한 통계분석으로는 분명한 인과관계를 주장하기에 미흡한 면이 있다. 또한, 셋다운제와 같은 규제 정책은 그 실행 과정에서의 효과에 따라 태도가 달라 질 수 있다. 지속적인 자료 수집이 가능하다면 보다 적용범위가 높고 신뢰도 높은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 셋다운제에 대한 동의는 온라인게임이 자신에게 또는 타인에게 미치는 부정적 영향에 대한 인식의 정도에 따라 결정된다고 보다 그러한 부정적인 영향의 원인이 어디에 있는가라는 책임귀인의 결과임을 보임으로써, 셋다운제와 같은 국가 주도의 정책에 대한 찬성과 반대가 자기 자신 또는 타인에게 긍정적인가 부정적인가에 대한 판단보다 그러한 긍정 또는 부정적인 영향에 대한 책임이 개인에게 혹은 국가나 기관에게 있는가에 대한 판단에 의해 결정되는 경우가 많다고 하는 것을 보여 주고 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

This research was financially supported in part by the Institute of Communication Research, Seoul National University.

REFERENCES

- [1] 2008 Korean Information Research, Korea Internet Security Agency, 2009.
- [2] 2010 Korean Game White Paper, Korea Internet Security Agency, 2010.
- [3] Yoon-Ho Lee. "Korea University News" retrieved 2013. 06. 09 from <http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=124811>
- [4] Jee-Sook Baik, "College Adaptation and Internet Game Addiction by Internet Game Motivation Types", Korean Journal of Child Studies, Vol. 26, No. 1, pp31-46, 2005.
- [5] Yang-Eun Kim, Sang-Ho Park, "A Study on the Online Game Use Influences in Game Flow and Addiction: Focusing on the Uses and Gratifications Approach", Korean Journal of Journalism and Communication Studies, Vol. 51, No. 1, pp355-377, 2007.
- [6] Sang-Hyuk Lee, Eun-Mee Kim, "The Effect of MMORPG Gamer's Motivation and Frustration Leading to the Aggressive Behavior", Korean Journal of Journalism and Communication Studies, Vol. 56, No. 3, pp266-291, 2012.
- [7] Ock-Tae Kim, "Exploring the Relationships between Game Addiction and Aggression", Research of Korea Entertainment Industry Association, Vol. 5, No. 4, pp54-62, 2011.
- [8] Hong-Sik Yu, Jong-Hwa Kim, Ji-Eun Lee, So-Yeon Jin, "The frame analysis of the adolescent online game regulation policy : Focused on shutdown system news report", Journal of Communication Science, Vol. 11, No. 4, pp355-384, 2011.
- [9] Hong-Sik Yu, "Third-Person Effect and Support for Regulations toward Internet Games", Journal of Communication Science, Vol. 11, No. 2, pp333-364, 2011.
- [10] Jee-Yeon Kim, Young-Yim Doh, "Parents'Divergent Views on the Game Shutdown System and Sociocultural Intervention Strategies for Children's Healthy Game use", Youth Research, Vol. 19, No. 3, pp55-84, 2012.
- [11] Kyu-Suk Han, "Social Psychology", 3rd Ed,

- Hakjisa, 2009.
- [12] Pyszczynski & Greenberg, “Role of disconfirmed expetancies in the instigation of attributional processing”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 40, pp31-38, 1981.
- [13] Gitlin, T., “The whole world is watching: Mass media in the making & unmaking of the new left”, Berkeley: University of California Press, 1980.
- [14] Tuchman, G., “Making news: A study in the construction of reality”, New York: The Free Press, 1987.
- [15] Iyengar, S., “Is anyone responsible? How television frames political issues”, Chicago: University of Chicago Press, 1991.
- [16] Price, V., Tewksbury, D., & Powers, E., “Switching trains of thought: The impact of news frames on readers’ cognitive response”, *Communication Research*, Vol. 24, No. 5, pp481-506, 1997.
- [17] Davison, W. P., “The third-person effect in communication”, *Public Opinion Quarterly*, Vol. 47, pp1-15, 1983.
- [18] Sung-Chan Yang, “The Critical Review of the Third-Person Effect Studies”, *Journal of Communication Research*, Vol. 36, pp159-184, 1999.
- [19] Gunther, A. C. (1995). Overrating the x-rating: The third-person perception and support for censorship of pornography. *Journal of Communication*, 45(1), 27-38.
- [20] Rojas, H., Shah, D. V., & Faber, R. F. (1996). For the good of others: Censorship and the third-person effect. *International Journal of Public Opinion Research*, 8(2), 163-186.
- [21] Scharrer, E., & Leone, R. (2008). First-person shooters and the third-person effect. *Human Communication Research*, 34(2), 210-215.
- [22] Heider, F., “The psychology of interpersonal relations”, New York: Wiley, 1958.
- [23] Weiner, B., “Spontaneous casual thinking”, *Psychological Bulletin*, Vol. 97, pp74-84, 1985.
- [24] Bitner, M. J, “Evaluating service encounters: The effects of physical surroundings employee response”, *Journal of Marketing*, Vol. 54, pp69-82, 1990.
- [25] Folkes, V. S., “Consumer reaction to product failure: An attributional approaches”, *Journal of Comsumer Research*, Vol. 10, pp398-409, 1984.
- [26] Min-Kyu Kim, “The Impact on the Cultural Contents Market of the Legal Issue in Korea - Focusing ‘Open Market’ & ‘Shut-down’ in Game Industry” *Journal of Korea Game Society*, vol, 12 .pp .63-74, 2012.
- [27] Seong Rak Choi, Jiae Min, “An Impact Analysis of Shut down System on the Trust to Government”, *Journal of Korea Game Society*, vol, 13 .pp .49-60, 2013.
- [28] Miller, J. G., “Culture and the development of everyday social explanation”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 46, pp1961-978, 1984.



김 옥 태 (Kim, Ock Tae)

2009년 인디애나 대학교 텔레커뮤니케이션 박사
2011년-2012 동국대학교 커뮤니케이션연구소 연구원
2009년-현재 서울대학교 언론정보연구소 연구원

관심분야 : 뉴미디어, 미디어 심리학, 게임



손 영 준 (Son, Young Jun)

2003년 인디애나 대학교 저널리즘 박사
2003년-현재 국민대학교 언론정보학부 교수
2012년-현재 언론중재위원회 위원

관심분야 : 매스미디어, 저널리즘, 여론



나 은 경 (Na, Eunkyung)

2006년 University of Pennsylvania (Ph.D.)
2006년-2010년 한국언론재단 미디어연구팀
2010년-현재 국민대학교 언론정보학부 교수

관심분야 : 미디어심리학, 뉴미디어, 인터넷

— 뉴스이용과 책임귀인이 섷다운제에 대한 태도에 미치는 영향 —