

온라인 게임에 대한 인식 유형과 그 특성에 대한 연구

김지연*, 김도환**, 이장주***, 모상현****, 장근영****
 서울사이버대학교 상담심리학과*, 중앙대학교 심리학과**,
 이락 디지털문화연구소***, 한국청소년정책연구원****

jeeyeonkim@iscu.ac.kr, kimin67@chol.com, zzazan01@daum.net,
 {saarmo, jjanga}@nypi.re.kr

A Study on the Perception Types of Online Games and Their Characteristics

Jee Yeon Kim*, Dowhan Kim**, Jangju Lee***,
 Sang-Hyun Mo****, Geunyoung Chang****

Dept. of Counseling Psychology, Seoul Cyber University, Dept. of Psychology,
 Chung-Ang University**, Research Institute for Digital & Happiness***,
 National Youth Policy Institute****

요 약

본 연구는 온라인 게임에 대한 인식 유형과 그 특성을 탐색하기 위해 수행되었다. 연구 1에서는 Q 방법론을 통해 온라인 게임에 대한 인식을 탐색하였다. 그 결과, 온라인 게임에 대한 인식은 4개의 유형-‘게임은 공부의 방해물’, ‘게임은 게임일 뿐’, ‘게임은 인생의 오점’, ‘게임은 막연하게 나쁜 것’-으로 구분되었고, 각 유형은 게임의 유해성에 대한 인식, 게임 문제의 핵심에 대한 판단, 부모-자녀 관계 인식에서 서로 다른 특성을 가지고 있었다. 연구 2에서는 대규모 온라인 설문조사를 통해 각 유형별 분포와 특성을 조사하였다. 그 결과, 각 유형은 성별과 연령 등의 인구통계학적인 변인뿐만 아니라 게임 이용 특성과 게임 규제에 대한 태도에서 차이가 있었다. 본 연구는 온라인 게임에 대한 생각의 차이를 확인하고, 향후 긍정적인 게임 문화를 추진하기 위한 정책을 수립하는데 있어 기초적인 자료를 마련하였다는데 그 의의가 있다.

ABSTRACT

This study aims to investigate on the perception types of online games and their characteristics. In Study 1, perceptions of online games were researched through Q methodology. From the results, the perceptions of online games are classified into four types: ‘Online Game is an Obstacle of Study’, ‘Online Game is Just a Game’, ‘Online Game is a Stain in Life’, ‘Online Game is Vaguely Bad’. Each perception type has different characteristics in terms of perception of harmfulness of games, determination of the core of game problems, and perception of a parent-child relationship. In Study 2, the distribution and characteristics of each perception type were researched through an online survey. The results show differences in an attitude to online game using features and regulations as well as in demographic parameters such as sex and age. This study holds its significance in identifying the differences between perception types of online game and providing a basic study for policy making of healthy game culture.

Keywords : Online game(온라인게임), Perception(인식), Q-methodology(Q 방법론)

Received: Jul. 22, 2013 Accepted: Aug. 12, 2013

Corresponding Author: Mo, Sang-Hyun

(National Youth Policy Institute)

E-mail: saarmo@nypi.re.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 서론

1990년대 말 국내에서 온라인 게임 ‘바람의 나라’와 ‘리니지’가 큰 인기를 얻게 된 이후, 온라인 게임과 관련된 여러 이슈들이 중요한 사회적 문제로 부각되었다. 특히, 지난 2011년 4월, 소위 신테렐라법으로 불리는 게임 설타다운제의 도입을 골자로 한 청소년보호법 개정 법률안이 통과되고, 6월 선택적 설타다운제를 포함한 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정안이 국회 본회의를 통과하면서, 게임 이용 및 법제도적 규제와 관련된 다양한 논의가 사회적으로 본격화되었다[1].

이러한 사회적 흐름과 함께 국내외 게임 관련 연구들도 급격히 증가하였다. 1995년부터 2005년까지 한국에서 보고된 148건의 게임관련 연구 주제를 분석한 자료에 따르면, 게임정책이나 시장전략, 게임 산업 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%), 게임이용실태조사(4.7%), 게임 관련 법규(3.4%), 게임 활용(2.7%) 및 기타영역 등으로 연구가 이루어졌다[2]. 이러한 기존의 연구들 중 심리, 사회적 측면에서 이루어진 연구들 대부분은 게임 중독과 같은 게임 활동의 부정적 결과를 확인하고, 이를 예측하는 예언변수를 탐색하는데 초점을 두었다. 이러한 시도는 게임과 관련된 병리적인 현상들을 이해하고, 게임 문화의 건전성을 촉진하는데 큰 도움이 되었지만, 게임이 지닌 긍정적인 측면과 문화적 가치와 의미에 대해서는 간과하고 있었던 것이 사실이다.

현재 게임은 아동, 청소년들에게 있어 TV보다 더 중요한 여가활동이며[3,4], 아동, 청소년들의 또래 관계에 있어 매우 중요한 매개체가 되고 있다. 이렇듯 아동, 청소년들에게 있어, 더 나아가 사회적으로도 중요한 문화적 현상으로서 자리 잡은 게임문화에 대해 이해하기 위해서는 우선적으로 게

임에 대해 사람들이 어떠한 생각들을 가지고 있는지, 즉 게임에 대한 사람들의 주관적 인식과 가치, 그리고 신념의 내용을 탐색하는 것이 필요하다.

이에 본 연구에서는 긍정 혹은 부정이라는 이분법적 관점에서 벗어나서 사람들이 온라인 게임에 대해 어떠한 인식과 태도를 가지고 있는지, 그리고 그 속에서 작동하는 주요 심리적 기제가 무엇인지를 연구해보고자 한다. 본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

1. 온라인 게임에 대한 인식은 어떻게 구분되는가?
2. 온라인 게임 인식 유형별 특성은 어떠한가?
3. 현재 한국사회에서 온라인 게임에 대한 인식 유형은 어떠한 분포와 특징을 나타내는가?

2. 본론

2.1 온라인 게임에 대한 인식의 변화

온라인 게임에 대한 기존의 인식은 게임의 유해성과 게임 이용의 부정적 결과에 초점이 맞추어져 있었던 것이 사실이다[5,6,7]. 특히, Vanlanduyt와 De Cleyn은 게임 활동을 포함한 인터넷 활동의 5가지 위험 요인을 설명하고 있는데, 첫째, 사이버 왕따나 사이버 스토킹과 같은 사회적 관계에서의 부정적 영향, 둘째, 포르노나 폭력물과 같은 부정적 콘텐츠로 인한 정서적 측면에서의 부정적 영향, 셋째, 비만 등과 같은 신체적 영향, 넷째, 인터넷 중독, 학업 부진과 같은 시간 관리에서의 문제, 마지막으로 소비만능주의나 상업주의로 빠질 위험을 지적하고 있다[8,9]. 이 중 가장 우려가 되고 있는 것은 폭력적인 게임이나 콘텐츠로 인한 아동, 청소년들의 공격성 증가 문제이다[10,11]. 이는 우리나라도 마찬가지인데, 게임 이용과 관련하여 국내에서 수행된 대부분의 연구들은 게임 과몰입 문제를 다루거나 폭력적인 게임이나 자극적인 콘텐츠가 아동, 청소년의 사고, 정서, 행동에 미치는 영향을 주로 연구해왔다[7].

그러나 최근 들어, 게임에 대한 부정적인 인식이 변화, 다양화되고 있다. 현재 국내에서 게임은 아동, 청소년들에게 가장 중요한 여가활동으로 나타나고 있으며[3], 게임을 포함한 관련 IT 산업은 우리나라에서 가장 중요한 문화 산업 영역 중 하나이다[12]. 즉 온라인 게임은 아동, 청소년들에게 있어 현재의 가장 중요한 여가 활동이자 다가오는 미래에는 중요한 직업이나 생활 영역인 것이다.

이와 함께 게임이 아동, 청소년의 사회성 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 연구결과들이 발표되고 [13,14], 게임의 교육적 활용에 대한 관심이 높아지면서[15,16,17], 더 이상 게임을 부정적으로만 바라볼 수는 없게 되었다[18,19,20].

특히, 기능성 게임의 부각과 교과학습에 있어서의 게임의 활용에 대한 관심이 증가하면서, 게임의 교육적 효과성에 대한 많은 연구들이 이루어지게 되었다. 이와 관련하여, Koster는 게임은 진정 학습 그 자체라고까지 주장하였고[21], Gee와 같은 연구자들은 정규 교과과정을 학습하는데 있어 게임이 활용될 수 있다고 제안하였다[17,22,23]. 또한 게임의 학습 효과를 확인하기 위한 연구들도 다수 진행되었는데[22,24,25], 이러한 연구들에 따르면, 게임은 학생들에게 동기를 부여하고[26,27], 심화학습과 창의적 사고를 촉진하며[28], 교과목 간의 경계를 초월한 학습을 가능하게 하고[22], 강력하고 의미 있는 학습 맥락을 제공할 수 있다고 한다[29].

이렇듯 게임에 대한 부정적인 시각이 점차 변화되고, 게임의 가치와 기능이 새롭게 조명되면서, 게임을 어떻게 바라보고, 또 활용할 것인지에 대한 논란이 가중되고 있는 상황이라 할 수 있다[7].

2.2 온라인 게임 인식에 대한 연구

심리학, 신문방송학, 사회학 등의 영역에서 게임 이용과 관련된 다양한 연구들이 수행되었지만, 사회문화적 현상으로서의 게임 연구의 토대라 할 수 있는 게임에 대한 인식과 가치, 신념을 다룬 연구들은 매우 부족했다. 그러나 최근 들어, 게임 사용

자에게 집중되어있던 게임 관련 논의의 주제가 게임 사용자뿐만 아니라 그들을 둘러싸고 있는 가족과 학교, 사회, 문화에까지 확대되면서, 게임 문제와 이와 관련된 여러 사회적 현상들을 이해하고 효과적으로 대처하기 위해 각각의 이해당사자들이 게임에 대해 어떠한 인식과 태도를 지니고 있는지, 그리고 이해당사자들 간의 게임 인식의 차이가 어떠한지를 정확하게 파악할 필요성이 대두되었다[7].

기존의 연구들은 게임에 대한 인식이나 태도를 긍정-부정의 일차원적인 기준으로 평가한 것이 대부분이었다. 그러나 아동, 청소년들의 게임 이용 및 규제에 대한 부모들의 인식을 조사한 최근의 연구에 따르면, 자녀들의 게임 이용에 대한 부모들의 인식은 8가지 유형으로 세분화될 수 있으며, 각 유형은 게임의 유해성과 유익성에 대한 인식, 부모-자녀 관계에 대한 인식, 그리고 법제도적인 게임 규제에 대한 태도 등에서 서로 다른 특성을 가지고 있는 것으로 나타났다. 즉, 게임에 대한 인식은 단순히 긍정-부정으로 평가될 수 없으며, 여러 심리적 차원들로 인해 복합적으로 구성됨이 밝혀졌다[30].

부모의 게임 인식을 조사한 또 다른 연구에서는 부모들이 게임의 긍정적 영향과 부정적 영향, 모두를 인식하고 있는 것으로 확인되었다. 부모들은 게임의 긍정적이고 교육적인 측면에 대해서도 인식하고 있었지만, 동시에 게임 과몰입으로 인한 일상생활 간의 불균형이나 게임 콘텐츠의 부정적인 내용으로 인한 위험성 또한 인식하고 있는 것으로 확인되었다[6,31].

게임을 둘러싼 부모-자녀 간의 문제를 게임을 당연한 행동으로 여기는 자녀와 게임을 낯설고 두렵게 바라보는 부모의 서로 다른 게임 인식 사이의 갈등, 또는 세대차의 관점에서 접근하는 연구들 또한 수행되었다. 청소년 자녀와 부모를 대상으로 인터넷 이용 특성과 사이버 문화에 대한 인식의 차이를 조사한 연구에 따르면, 청소년집단은 사이버 활동을 일상생활의 일부로 인식하는 반면, 부모집단은 구체적인 활동 목표가 있는 특별한 활동으

로 인식하였다. 또한 청소년집단이 부모집단에 비해 사이버 활동의 긍정적인 측면과 현실적인 문제점, 모두에 대해 높은 인식 수준을 가지고 있는 것으로 확인되었다[32]. 또 다른 연구에 따르면, 부모들은 TV와 같은 다른 매체에 비해 자신의 게임에 대한 지식 정도가 낮다고 느끼며, 게임을 낯설어하는 것으로 보고되었다[31]. 또한 게임 경험이 자녀에게 긍정적인 역할을 함에도 불구하고, 게임에 대한 잘못된 인식으로 인해 게임을 하지 못하도록 하는 등, 부모의 부족한 게임 인식을 지적한 연구도 소개된 바 있다[13].

이렇듯 현재 우리나라에서 일어나고 있는 게임과 관련된 여러 논란이나 갈등을 정확하게 이해하기 위해서는 우선적으로 사람들이 게임에 대해 어떠한 생각과 의견을 가지고 있는지를 살펴볼 필요가 있다. 이는 현재 한국 사회에서의 게임 이슈를 이해하는 첫 걸음인 동시에, 게임과 관련된 여러 논란과 갈등을 해소하고, 게임 이용에 대한 효과적인 법제도 및 지원체계를 마련하는데 있어 가장 기초적이면서도 필수적인 과정이라 할 수 있을 것이다.

3. 연구 1 : 온라인 게임에 대한 인식

3.1 연구방법

3.1.1 Q 방법론의 적용

Stephenson에 의해 창안된 Q 방법론은 구체적인 현상을 연구자의 입장이 아닌 행위자의 관점에서 파악하며, 사람들이 가진 개인적인 경험 중에서 의미 있는 것을 추출하여 상호 이해할 수 있는 형태로 표현하고, 이를 의사소통할 수 있는 방식으로 체계적으로 검증하는 수단을 제공한다[33]. Q 방법론은 변인을 중심으로 개인 또는 집단 간의 차이를 검증함으로써 일반적인 법칙을 찾아내거나 결과를 일반화하는 것이 목적이 아니라, 개인 각자가 특정 대상에 대해 가지고 있는 주관적인 의미의

구조를 객관적으로 측정하는데 유용한 연구방법이다[34]. 이러한 측면에서 Q 방법론은 사람들에게 게임에 대한 생각들이 어떻게 구성되어있는지, 그리고 개인에 따라 서로 다르게 작동하는 주요 심리적 차원이 무엇인지를 발견할 수 있는 연구방법이라 할 수 있다. Q 방법론의 연구 과정은 총 4단계로 구성된다. 1단계는 Q 모집단의 구성 단계로, 본 연구에서는 사람들이 게임에 대해 가질 수 있는 다양한 생각과 의견들을 문항으로 구성하는 것에 해당된다. 2단계는 P 표본의 설정과 Q 분류의 단계이다. 조사대상자를 선정하고 이들에게 Q 문항에 대한 반응을 수집하는 단계이다. Q 방법론은 조사대상자들이 특정 대상에 가지고 있는 주관적인 의미의 구조를 파악하는 것이 목적이기에 소표본 이론을 따른다[34]. 이러한 이유로, P 표본은 일반적으로 30 - 50명 정도가 대다수이며, 단 한 사람을 대상으로 연구하는 것도 가능하다. Q 분류는 Q 문항을 일정한 기준에 따라 분류하는 작업으로, 각 Q 문항에 대한 조사대상자들의 반응을 수집하는 과정이다. 3단계는 Q 분류 결과를 분석하는 단계이다. Q 방법은 Q 분류에 의해 대상이 되는 사람들 간의 상관을 내고 요인화하는 것이다. 마지막으로 4단계는 추출된 Q 요인을 해석하는 단계이다. 각 Q 요인은 해당 주제에 대하여 비슷한 견해를 가진 응답자 군을 의미한다. 요인의 해석은 각 Q 요인, 즉 각 집단에서 전형성이 큰 Q 진술문의 내용을 기초로 해석되며, 진술문들을 개별적으로 해석하기 보다는 진술문 내용의 공통점이나 각 진술문을 관통하는 주요 심리적 특성들을 검토한다.

3.1.2 Q 표본의 구성

본 연구에서는 온라인 게임에 대해 사람들이 가지고 있는 다양한 의견과 생각들을 Q 모집단으로 구성하기 위해, 게임 사용자, 부모, 게임 관련 연구자 및 전문가들을 대상으로 심층인터뷰를 실시하고, 이와 동시에 온라인 게임과 관련된 대중매체의 진술들과 다양한 문헌들에 대한 조사를 진행하였다.

구체적인 절차는, 먼저 심층인터뷰 내용을 모두 녹취한 뒤, 각 인터뷰 내용에서 온라인 게임과 관련된 대표적인 언급들을 문장으로 발췌하는 방식으로 진행하였다. 대중매체 진술문의 경우, 최근 1년간의 온라인 게임 관련 기사에서 온라인 게임에 대한 진술들을 확인하고, 이를 문장으로 발췌하였다. 문헌조사의 경우, 게임 사용자 경험 및 게임 인식에 대한 연구들을 취합한 뒤, 게임에 대한 인식을 반영하는 문장들을 발췌하였다¹⁾. 이후 온라인 게임을 둘러싼 논의 범주들- 예를 들어, 중독의 원인, 게임의 유해성/유익성, 게임 이유 등 -을 기준으로 각 진술문들을 분류하였고, 그 결과 약 400여개의 진술문을 Q 표본의 모집단으로 확보하였다. 다음 단계로, 분류된 각 진술문들을 다시 특정 이슈에 대한 상반된 입장이나 주장으로 구분한 뒤, 의미가 중복되거나 애매한 문장들을 제거하여 의미를 가장 잘 반영할 수 있는 문항들로 재정리하였다. 이러한 과정을 통해 최종적으로 70개 문항을 Q 표본으로 선정하였고, 이를 박사급 전문가 3인을 통해 내용 타당도를 검증하였다.

3.1.3 P 표본의 선정과 Q 분류의 단계

일반적으로 Q 방법론에서는 관련 주제에 대해 상이한 수준의 흥미를 갖고 있는 사람들을 체계적으로 표집 함으로써 해당 주제가 가장 잘 평가될 수 있다고 본다[34]. 본 연구에서는 10대 - 50대까지의 수도권에 거주하는 청소년과 성인 남녀 50명을 P 표본으로 선정하였고, 이 P 표본에는 게임 사용자, 부모, 게임 관련 연구자 및 전문가, 그리고 일반인이 포함되었다.

Q 반응 수집 도구는 13cm * 7.5cm의 카드 한 장에 게임 인식 문항 1개를 기록한 총 70장의 카드 세트가 사용되었다. Q 자료의 수집은 2012년 4월 2일부터 4월 18일까지 1:1 면접을 통해 이루어졌다. 연구 참여자는 각 문항(Q 표본)을 읽고 자신의 평소의 생각과 경험을 기준으로 하여 ‘전혀 그렇지 않다’부터 ‘매우 그렇다’까지 강제 정상 분포

방식에 따라 분류하였다.

3.1.4 Q 자료의 분석

수집된 Q 자료는 PC용 QUANL 프로그램을 이용한 요인분석 방법으로 분석되었다. 분석된 자료는 해석의 타당성을 확보하기 위해, 심리학/교육학 교수 2명, 박사급 전문가 3명, 석사급 2명 등, 총 7명이 참가한 워크숍을 통해 해석되었다.

3.2 연구결과

3.2.1 온라인 게임 인식 유형의 구조

Q 반응 자료에 대해 변량 극대화(varimax) 방식을 적용하여 분석한 결과, 자료의 요인구조는 4요인 구조가 가장 적절한 것으로 판단되었다. [Table 1]과 같이 4요인은 전체 변량의 48.93%를 설명하고 있으며, 각 요인별 설명력은 1 요인이 12.36%, 2 요인이 7.59%, 3 요인이 2.57%, 4요인이 1.95%였다. 전체 연구참여자 중 1 요인에 속하는 사람은 12명, 2 요인은 14명, 3 요인은 16명, 4 요인은 8명으로 확인되었다. 각 요인에 해당되는 사람들은 게임에 대한 인식에서 유사한 반응을 보이는 집단을 의미한다. 각 유형별 특성은 요인별로 전형성 점수가 ± 1.00 이상인 문항들의 내용분석과 함께 각 유형 내에서 인자가중치가 가장 높은 연구참여자의 인터뷰 내용을 기초로 분석되었다.

[Table 1] Eigenvalues & percentages of total variance (N = 50)

	factor 1	factor 2	factor 3	factor 4
Eigenvalue	12.36	7.59	2.57	1.95
total variance(%)	24.72	15.17	5.15	3.89
cumulative variance(%)	24.72	39.89	45.04	48.93

1) 대표적으로 사용된 연구는 김지연, 도영임의 연구(2012)와 도영임의 연구(2009) 등이다.

3.2.2 온라인 게임 인식 유형별 특성

각 유형별로 추출된 대표적인 문항과 연구참여 자들에 대한 인터뷰 내용을 기초로 하여 각 유형별 특성을 분석하고, 이를 바탕으로 각 유형의 이름을 명명하였다. 유형별 대표 문항은 [부록]에 제시되어있다. 분석 결과, 각 온라인 게임 인식 유형은 게임의 유해성/유익성에 대한 인식, 부모-자녀 관계에 대한 인식, 청소년 자율성에 대한 사고방식, 게임 문제의 핵심에 대한 의견에서 서로 상이한 특성을 지니고 있는 것으로 확인되었다.

가. 유형 1 : 게임은 공부의 방해물

이 유형은 게임 문제의 핵심을 게임으로 인한 부정적 결과, 즉 학업 실패나 장애로 인식하고 있는 사람들이다. 이들은 게임이 학습용 게임과 같은 좋은 게임과 폭력물과 같은 나쁜 게임으로 구분된다고 생각한다. 그리고 문제가 되는 것은 나쁜 게임이며, 나쁜 게임의 핵심은 자녀의 공부를 방해하고, 성적을 떨어뜨리는 것이라 판단한다. 이 유형은 게임 과몰입은 개인이 통제하기 어려운 문제이고 자녀는 보호되고 교육되어야 할 존재이기 때문에, 아동, 청소년들의 게임 이용에 있어 부모의 통제와 조절이 우선시되어야 한다고 믿는다. 이들은 게임을 무조건적으로 거부하지는 않지만, 적어도 중, 고등학교 시기에는 게임을 멀리해야 한다고 생각하는 사람들이다.

나. 유형 2 : 게임은 게임(놀이의 대상)일 뿐

이 유형은 게임 자체에는 좋고 나쁨이 없으며, 게임은 개인의 놀이나 여가의 도구라 생각한다. 따라서 게임의 가치는 개인이 스스로 정하는 것이며, 게임 이용 여부나 게임의 선택은 모두 개인의 선택의 문제라 생각한다. 때문에 이들은 법제도적인, 또는 획일화된 게임 정책이나 규제에 대해 반대하는 입장이며, 이러한 규제들이 게임 사용자들의 자정 능력과 자기 조절 능력을 저하시킬 위험이 있다고 믿는다. 이들은 만약 게임과 관련된 규제가 필요하

다면 하향식(top-down)이 아닌 상향식(bottom-up)의 절차를 통해 수립되어야 한다고 생각하며, 사회적으로 게임의 순기능 또한 수용되어야 한다고 주장하는 사람들이다.

다. 유형 3 : 게임은 인생의 오점(중독의 대상)

이 유형은 게임 문제의 핵심을 게임 자체가 가지고 있는 중독성이라고 보는 사람들이다. 이들은 게임을 약물이나 도박과 같은 중독의 대상으로 보며, 단순히 학업의 방해물이 아니라 게임이 인생 자체를 망칠 수도 있다고 믿는다. 따라서 이들은 아동, 청소년뿐만 아니라 성인 사용자들까지도 되도록 게임에 접근하지 못하도록 해야 한다고 주장한다. 이 유형은 게임 섯다운제와 같은 법제도적 규제에 강하게 동의하며, 게임은 불가항력이므로 반드시 통제와 관리가 필요하다고 생각하는 사람들이다.

라. 유형 4 : 게임은 막연하게 나쁜 것

이 유형은 게임에 대한 지식수준이 낮은 사람들로, 게임을 막연히 나쁜 것이라 생각하고, 게임 인식에 있어 타인 동조적인 특성을 보인다. 이들은 언론이나 주위 사람들이 게임에서의 공격성 학습을 우려하면 이에 동조했다가, 동시에 게임의 교육적 효과가 보도되면 게임의 순기능을 수용하는 등, 스스로 게임에 대한 인식을 구성하지 못하고, 언론에서 소개되는 다양한 의견들을 그냥 쉽게 수용하는 사람들이라 할 수 있다.

4. 연구 2 : 온라인 게임 인식 실태조사

4.1 연구방법

4.1.1 연구참여자

연구 1에서 구분된 온라인 게임 인식 유형이 실제 사람들에게서 어떠한 분포와 특징을 나타내는지 확인하기 위해 수도권에 거주하는 청소년과 성인

남녀 1000명을 대상으로 2012년 5월 7일부터 5월 12일까지(5일간) 온라인 설문조사를 실시하였다.

연구참여자는 남녀 각각 500명씩 할당되었으며, 연령 및 학령기별 할당은 총 인구분포를 참고하되, 게임 사용자층의 특성을 고려하여, 중학생, 고등학생, 대학생 연령대의 연구참여자를 70명 이상으로 임의 할당하였다. 연구참여자의 평균연령은 34.80 ± 13.08 세였고, 연구참여자의 성별 연령분포는 [Table 2]와 같다.

[Table 2] Distribution of gender & age of the survey subject (N = 1000)

Age	Gender		Total
	Male	Female	
10s	102(20.4%)	67(13.4%)	169(16.9%)
20s	97(19.4%)	84(16.8%)	181(18.1%)
30s	118(23.6%)	110(22.0%)	228(22.8%)
40s	109(21.8%)	125(25.0%)	234(23.4%)
50s	74(14.8%)	114(22.8%)	188(18.8%)
Total	500(100%)	500(100%)	1000(100%)

연구참여자의 학력분포의 경우, 4년제 대학 졸업/중퇴가 338명(33.8%)로 가장 높았고, 그 다음으로 중학교/ 고등학교 재학이 155명(15.5%)으로 높았다. 직업의 경우, 학생이라는 응답이 285명(28.5%)로 가장 높았고, 다음으로 사무/기술직이 274명(27.4%), 주부가 130명(13.0%)로 높았다.

4.1.2 측정도구

연구 1에서 구분된 온라인 게임 인식 유형을 대규모 설문조사를 통해 재확인하기 위해, 전형성 점수(Z-score)를 기준으로 각 유형의 특성을 가장 잘 드러내는 문항을 유형별로 20문항씩 선정하였다. 이를 통해 총 50문항의 온라인 게임 인식 척도를 구성하였고²⁾, 이를 7점 척도로 측정하였다. 본 연구에서의 각 유형별 구분 척도의 Cronbach's α 는 1유형 .547, 2유형 .811, 3유형 .796, 4유형 .526이었다.

이와 함께 각 유형별 특징을 알아보기 위해, 온

라인 게임 이용 경험의 유무, 온라인 게임 이용 일수와 시간, 강제적 섯다운제와 섯택적 섯다운제에 대한 찬반여부 등을 추가로 조사하였다.

4.2 연구결과

4.2.1 온라인 게임 인식 유형별 분포와 인구통계학적 특성

연구참여자들의 온라인 게임 인식 유형을 분석한 결과, 2유형인 '게임은 게임일 뿐'이 436명(43.6%)로 가장 높은 비율로 나타났고, 3유형인 '게임은 인생의 오점'이 233명(23.3%), 1유형인 '게임은 공부의 방해물'이 183명(18.3%), 마지막으로 4유형인 '게임은 막연하게 나쁜 것'이 148명(14.8%)으로 나타났다.

성별에 따른 온라인 게임 인식 유형의 분포를 확인해본 결과, 남성의 경우 2유형 '게임은 게임일 뿐'의 비율이 높았고, 여성은 3유형인 '게임은 인생의 오점'의 비율이 다소 높았다($\chi^2 = 103.881, p < .001$).

[Table 3] Crosstab of the perception types of online game by gender (N = 1000)

Type	Gender		Total
	Male	Female	
Obstacle of Study	81(16.2%)	102(20.4%)	183(18.3%)
Just Game	295(59.0%)	141(28.2%)	436(43.6%)
Stain in Life	72(14.4%)	161(32.2%)	233(23.3%)
Vaguely Bad	52(10.4%)	96(19.2%)	148(14.8%)
Total	500(100%)	500(100%)	1000(100%)

2) 4개의 온라인 게임 인식 유형별로 20문항씩 선정할 경우 척도는 총 80문항이 되나, 중복되는 문항으로 인해 최종적으로 총 50문항으로 척도가 구성되었다. Q 방법론에서는 요인 간의 완전한 독립성을 전제로 하지 않기 때문에, 유형 간에 문항이 중복되는 것은 문제가 되지 않는다[33].

온라인 게임 인식 유형별 평균연령의 비교해본 결과, 2유형인 ‘게임은 게임일 뿐’이 30.68 ± 12.95 세로 평균연령이 가장 낮았고, 3유형인 ‘게임은 인생의 오점’이 39.86 ± 11.26 세로 평균연령이 가장 높았다 [$F(3, 996) = 32.106, p < .001$]. 좀 더 구체적으로 살펴보기 위해 연령집단에 따른 온라인 게임 인식 유형의 분포를 확인한 결과, 10대와 20대에서 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’의 비율이 매우 높게 나타났고, 40대와 50대에서는 3유형 ‘게임은 인생의 오점’의 비율이 비교적 높게 나타났다 [$\chi^2 = 107.398, p < .001$].

[Table 4] Crosstab of the perception types of online game by age (N = 1000)

Type	Age					Total
	10s	20s	30s	40s	50s	
Obstacle of Study	27 (16.0%)	36 (19.9%)	34 (14.9%)	48 (20.5%)	38 (20.2%)	183 (18.3%)
Just Game	114 (67.5%)	100 (55.2%)	99 (43.4%)	63 (26.9%)	60 (31.9%)	436 (43.6%)
Stain in Life	14 (8.3%)	25 (13.8%)	51 (22.4%)	85 (36.3%)	58 (30.9%)	233 (23.3%)
Vaguely Bad	14 (8.3%)	20 (11.0%)	44 (19.3%)	38 (16.2%)	32 (17.0%)	148 (14.8%)
Total	169 (100%)	181 (100%)	228 (100%)	234 (100%)	188 (100%)	1000 (100%)

4.2.2 온라인 게임 인식 유형별 게임 관련 특성 분석

온라인 게임 인식 유형별 게임 경험 유무를 확인해본 결과, 2유형인 ‘게임은 게임일 뿐’의 ‘온라인 게임 이용 경험이 있다’라는 응답이 301명 (45.1%)로 다른 유형에 비해 높았지만, 다른 세 유형은 차이가 없는 것으로 확인되었다.

온라인 게임 인식 유형별 주당 게임 일수를 비교해본 결과, 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’이 2.44 ± 2.00 일/주로 가장 많았고, 3유형 ‘게임은 인생의 오점’이 1.55 ± 1.63 일/주로 가장 적었다 [$F(3, 663) = 8.366, p < .001$]. 게임 시간도 비슷한 양상을 보였는데, 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’이 100.38 ± 87.45 분/일로 가장

많았고, 3유형 ‘게임은 인생의 오점’이 73.48 ± 100.95 분/일로 가장 적었다 [$F(3, 663) = 3.199, p < .05$].

마지막으로, 현재 우리나라에서 시행되고 있는 게임에 대한 법제도적 규제인 강제적 섯다운제와 섯택적 섯다운제에 대한 찬반 여부를 확인해본 결과, 강제적 섯다운제에 대해서는 2유형인 ‘게임은 게임일 뿐’ 유형만 반대한다는 응답이 183명(42.0%), 잘 모르겠다는 응답이 63명(14.4%)으로 높았고, 다른 세 유형은 찬성한다는 응답이 80% 이상으로 월등히 우세한 것으로 나타났다 [$\chi^2 = 216.656, p < .001$]. 섯택적 섯다운제에 대해서도 정도의 차이는 있으나 비슷한 결과가 나타났는데, 2유형인 ‘게임은 게임일 뿐’ 유형은 찬성 247명(56.7%), 반대 138명(31.7%), 잘 모르겠다는 응답이 51명(11.7%)으로 강제적 섯다운제보다는 찬성의 비율이 높게 나타났지만, 여전히 다른 세 유형에 비해서는 반대한다는 응답의 비율이 유의미하게 높은 것으로 확인되었다 [$\chi^2 = 67.729, p < .001$].

5. 논의 및 결론

본 연구에서는 사회문화적 현상으로서의 게임 연구의 토대가 되는 온라인 게임에 대한 인식과 각 인식 유형별 특성에 대해 탐색하였다. 연구 1에서는 게임 사용자, 부모와 일반인, 그리고 게임 관련 연구자 및 전문가, 총 50명을 대상으로, Q 방법을 적용하여 온라인 게임에 대한 인식의 내용과 유형을 확인하였다. 그 결과, 온라인 게임에 대한 인식은 4개의 유형, 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’, 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’, 3유형 ‘게임은 인생의 오점’, 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’으로 구분되었고, 각 유형은 게임의 유해성/유익성에 대한 인식, 부모-자녀 관계에 대한 인식, 게임 문제의 핵심에 대한 판단, 온라인 게임 인식을 구성하는데 있어서의 참조점에서 서로 다른 특성을 가지고 있는 것으로 확인되었다.

연구 2에서는 수도권에 거주하는 청소년과 성인

남녀 1000명을 대상으로 대규모 온라인 설문조사를 실시하였다. 연구 1에서 도출된 온라인 게임 인식 척도를 사용하여, 각 온라인 게임 인식 유형별 분포와 특성을 조사하였다. 그 결과, 각 유형은 인구통계학적인 특성뿐만 아니라 온라인 게임 이용 특성 및 법제도적인 온라인 게임 규제에 대한 태도에서 서로 다른 특성을 보였다. 연구 1과 연구 2에서 도출된 온라인 게임 인식 유형별 특성을 통합, 정리한 것이 [Table 5]에 제시되어있다.

통합된 온라인 게임 인식 유형별 특성을 살펴보면, 게임경험이 비교적 적거나 고 연령 집단(3유형 ‘게임은 인생의 오점’, 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’, 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’)에서 온라인 게임에 대한 부정적인 인식이 강한 반면, 게임 경험에 상대적으로 높은 10-20대 남성들(2유형 ‘게임은 게임일 뿐’)은 온라인 게임에 대해 긍정적인 인식을 가지고 있는 것으로 확인되었다.

이러한 결과는 세 가지 시사점을 가진다. 첫째, 본 연구결과는 현재의 아동, 청소년들의 게임 이용과 관련된 부모-자녀 간의 갈등이 온라인 게임에 대한 인식의 차이에서 비롯된다는 것을 시사한다. 이는 부모의 게임에 대한 인식 부족을 지적한 연

구[13]나 게임에 대한 부모들의 인식을 조사한 연구의 결과들[35]과 유사한 결과라 할 수 있다. 둘째, 본 연구결과는 온라인 게임에 대한 부모-자녀 간의 인식의 차이를 좁히고, 세대 간의 게임 관련 갈등을 효과적으로 해결하기 위해, 여성들과 고 연령층을 대상으로 게임 관련 교육 및 게임 경험의 기회를 제공하고, 이를 통해 온라인 게임에 대한 인식을 제고할 것을 제안한다. 셋째, 본 연구결과에 따르면, 현재의 게임 설타운제 및 게임 정책 관련 갈등은 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’과 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’ 및 3유형 ‘게임은 인생의 오점’ 사이의 갈등인 것으로 추정된다. 특히, 아동, 청소년의 학습권을 중심으로 한 갈등은 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’과 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’ 사이의 갈등으로, 게임 규제와 관련된 갈등은 주로 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’과 3유형 ‘게임은 인생의 오점’ 사이의 갈등으로 해석해볼 수 있다. 이러한 결과는 결국 현재 우리사회에서의 게임 관련 갈등을 효과적으로 해소하기 위해서는, 각 이해당사자들의 온라인 게임에 대한 인식의 차이를 정확히 이해하고, 각 인식 유형간의 간극을 좁히는 것이 필수적이라는 것을 확인시켜주었다.

[Table 5] Characteristics Summary by Perception Type of Online Games

	Obstacle of Study	Game is Just Game	Stain in Life	Vaguely Bad
Demographic Characteristics	evenly distributed in men and women, and in all ages	dominant in men age: 10s-20s	dominant in women age: 40s-50s	evenly distributed in men and women age: over 30s
Perception of Game	There are good games & bad games	The value of a game is determined by an individual.	an object of addiction/harmful media.	Vague, but a game is bad.
Parent-Child Relationship	parent's control and guidance required	A child values autonomy and the right of choice.	A child is to be protected and guided.	Autonomy is to be recognized, but a parent's control is necessary.
Core of Game Problems	game's negative result e.g.) school failure	Hasty intervention is harmful to a self-control ability.	game addiction itself	subsidiary problems due to a game
Reference	A game is difficult to control.	respect for the right of choice of an individual	negative interpretation on the experience of games	the press
Game Regulation	strong agreement	disagreement	strong agreement	disagreement

본 연구의 차별화된 결과 중 하나는 건전한 게임문화 조성을 위한 강력한 하나의 전략은 존재할 수 없다는 점이다. 같은 게임에 대해 ‘게임은 게임일 뿐’이라고 인식하는 집단과 ‘게임은 인생의 오점’이라고 인식하는 집단에게 동일한 내용과 과정으로 건전한 게임문화를 조성한다는 것은 매우 어려운 일일 것이다. 본 연구의 결과는 건전한 게임문화를 효과적으로 조성하기 위해 각 온라인 게임 인식 유형의 특성에 따른 서로 다른 세분화된 전략적 접근이 필요하다는 것을 시사하며, 인식 유형별 전략을 수립하는데 있어 단서를 제공하였다는데 그 의미가 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

This study was complemented some results of “Image Analysis Research for the Digital Game” that was conducted by Korea Youth Policy Institute with the support of Gameculture Foundation in 2012.

REFERENCES

- [1] Kang, S., & Kim, G. “An comparative study on the self-regulation of the digital game”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12, No. 6, pp. 107-120, 2012.
- [2] Korea Game Development & Promotion Institute, “Online game using state survey model design”, Korea Game Development & Promotion Institute, 2006.
- [3] National Youth Policy Institute, “2009 Online game and family leisure activity state survey of Korean child and adolescent”, National Youth Policy Institute, 2010.
- [4] Jeon, G., & Lim, S. “Study on the contexts and meanings of adolescents’ addictive game play”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12, No. 6, pp. 83-94, 2012.
- [5] Anderson, C. A., Funk, J. B., & Griffiths, M. D. “Contemporary issues in adolescent video game playing : Brief overview and introduction to the special issue”, *Journal of Adolescence*, Vol. 27, pp. 1-3, 2004.
- [6] Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. “Parents’ and sons’ perspectives on video game play : A qualitative study”, *Journal of Adolescent Research*, Vol. 23, No. 1, pp. 76-96, 2008.
- [7] National Youth Policy Institute, “Analysis of the images of digital game”, National Youth Policy Institute, 2012.
- [8] Vanlanduyt, L., & De Cleyn, I. “Invloed van internet bij jongeren : een uitdaging op school en thuis”, Retrieved from <http://www.uvv.be/uvv5/pub/cinfo/jo/pdf/03.pdf>, 2007.
- [9] Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I. “Internet parenting styles and the impact on internet use of primary school children”, *Computers & Education*, Vol. 55, No. 2, pp. 454-464, 2010.
- [10] Bensley, L., & Van Eenwyk, J. “Video games and real-life aggression : Review of the literature”, *Journal of Adolescent health*, Vol. 29, pp. 244-257, 2001.
- [11] Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. “The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance”, *Journal of Adolescence*, Vol. 27, pp. 5-22, 2004.
- [12] Korea Creative Contents Agency, “KOCCA Focus 10-19 : Plagiarism criteria and implications based on game content dispute cases”, Korea Creative Contents Agency, 2010.
- [13] Wood, R. T. A. “Problems with the concept of video game addiction: Some case study examples”, *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 6, pp. 169-178, 2008.
- [14] Back, J. C., & Wade, M. “Got game : How the gamer generation is reshaping business forever”, Harvard Business School Press, 2004.
- [15] Becker, K. “How are games educational? Learning theories embodied in games”, Paper presented at DiGRA 2005 Conference : Changing views - Worlds in play, Vancouver,

- Canada, 2005.
- [16] Johnson, S. "Everything bad is good for you", Berkley Publishing Group, 2005.
 - [17] Gee, P. J. "What videogames have to teach us about learning and literacy", Palgrave Macmillan, 2003.
 - [18] McGonigal. J. "Reality is broken", Penguin Books, 2011.
 - [19] Yee, N. "The demographics, motivations and derived experience of users of massively multi-user online graphical environments", *PRESENCE : Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 15, pp. 309-329, 2006.
 - [20] Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. "Breaking the stereotype : The case of online gaming", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 6, No. 1, pp. 81-91, 2003.
 - [21] Koster, R. "Theory of fun for game design", O'Reilly & Associates, 2004.
 - [22] Squire, K. D. "Replaying History: Learning World History through playing Civilization III", Unpublished doctoral dissertation, Instructional Systems Technology Department, School of Education, Indiana University, 2003.
 - [23] Prensky, M. "Digital game-based learning", McGraw-Hill, 2001.
 - [24] Becker, K., & Jacobsen, M. "Games for learning: Are schools ready for what's to come?", Paper presented at DiGRA 2005 Conference : Changing views - Worlds in play, Vancouver, Canada, 2005.
 - [25] Mitchell, A., & Savill-Smith, C. "The Use of Computer and Video Games for Learning", Retrieved from <http://www.lsda.org.uk/files/pdf/1529.pdf>, 2004.
 - [26] Burguillo, J. C. "Using game theory and competition-based learning to stimulate student motivation and performance", *Computers & Education*, Vol. 55, No. 2, pp. 566-575, 2010.
 - [27] Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. Y. "The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation", *Computers & Education*, Vol. 55, No. 2, pp. 427-443, 2010.
 - [28] Eow, Y. L., Ali, W. Z.b. W., Mahmud, R.b., & Baki, R. "Form one students' engagement with computer games and its effect on their academic achievement in a Malaysian secondary school", *Computers & Education*, Vol. 53, No. 4, pp. 1082-1091, 2009.
 - [29] Shaffer, D. W. "Epistemic frames for epistemic games", *Computers & Education*, Vol. 46, No. 3, pp. 223-234, 2006.
 - [30] Kim, J. Y., & Doh, Y. I. "Parents' Divergent Views on the Game Shutdown System and Sociocultural Intervention Strategies for Children's Healthy Game Use", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 19, No. 3, pp. 55-84, 2012.
 - [31] Nikken, P., & Jansz, J. "Parental mediation of children's video game playing : A comparison of the reports by parents and children", *Learning, Media and Technology*, Vol. 31, No. 2, pp. 181-202, 2006.
 - [32] Whang, S. "The differential views on cyberspace experiences between adolescents and adults group", *Korean Journal of Psychology : Development*, Vol. 13, No. 2, pp. 145-158, 2000.
 - [33] Doh, Y. I. "Self-recognitions and self-changes in on-line game world : focusing on user's developmental experiences in Mabinigi", Unpublished doctoral dissertation, The Graduate School of Yonsei University, Korea, 2009.
 - [34] Kim, H. K. "Q methodology : Philosophy, theories, analysis, and application", CommunicationBooks, 2008.
 - [35] Korea Creative Contents Agency, "KOCCA research report 10-34 : A study on the perception of game use and behavior assessment model", Korea Creative Contents Agency, 2010.



김 지 연 (Kim, Jee Yeon)

현) 서울사이버대학교 상담심리학과 조교수

관심분야 : 게임 문화 연구



모 상 현 (Mo, Sang Hyun)

현) 한국청소년정책연구원 연구위원

관심분야 : 청소년미디어연구(교육, 이용 및 효과)



김 도 환 (Kim, Dowhan)

현) 중앙대학교 심리학과 겸임교수

관심분야 : 연구방법론/사회문화



장 근 영 (Chang, Geun Young)

현) 한국청소년정책연구원 연구위원

관심분야 : 청소년문화, 매체심리학



이 장 주 (Lee, Jangju)

현) 이라크디지털문화연구소 소장

관심분야 : e-sports, 게임문화, 디지털문화변동

부 록

Representative statements for each perception type of online games

Type	Statement		Z-score
Type 1	Highest Loading	65. Parents must provide their children with various cultural experience and play activities in order to prevent online game addiction.	1.91
		18. Because game addition in adolescents is very serious, the introduction of a game shutdown policy is necessary by priority.	1.78
		43. Due to online games, children are indifferent in studying or responsibilities.	1.77
		53. Rather than unconditional control of online games, raising a strength of self-control and an ability of discerning beneficial games are necessary for children.	1.75
		8. Online games are divided into good games and bad games.	1.72
	Lowest Loading	36. Currently, online games play a role of reducing adolescence delinquency or problematic behaviors in reality.	-1.95
		37. Online games can alleviate a violent aspect of people.	-1.89
		33. Online games are helpful in creativity and concentration improvement, and brain development.	-1.80
		16. The causes of online game addiction do not lie in the game itself but in problems such as bullying and family troubles in the real world.	-1.59
		14. Addiction to online games of children is responsible for their parents.	-1.49
Type 2	Highest Loading	53. Rather than unconditional control of online games, raising a strength of self-control and an ability of discerning beneficial games are necessary for children.	2.05
		22. Current regulatory policies are short-sighted in that it neglects fundamental causes of online game problems.	1.58
		56. Selecting online games, regardless of good or bad, is freedom and taste of an individual.	1.33
		29. If a parent plays an online game with his or her child, the parent-child relationship can benefit.	1.24
		68. First of all, causes of online game addiction, that is, causes of frustration and difficulties in everyday life must be identified.	1.21
	Lowest Loading	19. To protect adolescents who are our future, stronger restrictions than the game shutdown policy are required.	-2.37
		49. Online games are the cause of school violence.	-2.07
		41. Children these days are notionless and impolite because they have done such behaviors in online games.	-2.01
		26. Because some, even adults, lack in an ability of self-control, manufacturing harmful games must be restricted in the first place.	-1.82
		27. National control is entirely necessary for child and adolescent related problems.	-1.82

Type	Statement		Z-score
Type 3	Highest Loading	51. If one plays an online game for a long time, he or she cannot distinguish the virtual game world from the real world, and can lose a sense of reality.	1.75
		53. Rather than unconditional control of online games, raising a strength of self-control and an ability of discerning beneficial games are necessary for children.	1.75
		55. To prevent online game addiction, an environment where children can fine their aptitudes and interest should be established.	1.72
		48. Playing online games a lot results in attention deficit and violent personality.	1.65
		68. First of all, causes of online game addiction, that is, causes of frustration and difficulties in everyday life must be identified.	1.50
	Lowest Loading	37. Online games can alleviate a violent aspect of people.	-2.36
		36. Currently, online games play a role of reducing adolescence delinquency or problematic behaviors in reality.	-2.28
		31. Children can understand their personality and characteristics through various activities in online games.	-1.82
		34. Online games can be helpful in learning such as computer, English, and a sense of economy.	-1.46
		32. Children can experience various activities, adventures, and challenges through online game play.	-1.45
Type 4	Highest Loading	67. Education is necessary for using online games in a right way.	2.10
		52. Online games themselves are problematic, but criminal acts due to the games are more problematic than the games.	1.78
		55. To prevent online game addiction, an environment where children can fine their aptitudes and interest should be established.	1.77
		53. Rather than unconditional control of online games, raising a strength of self-control and an ability of discerning beneficial games are necessary for children.	1.66
		42. Due to online games, family conversation is disconnected and parent-child discord is generated.	1.50
	Lowest Loading	37. Online games can alleviate a violent aspect of people.	-2.16
		28. These days, not playing online games can be a cause of being bullied among friends.	-1.95
		36. Currently, online games play a role of reducing adolescence delinquency or problematic behaviors in reality.	-1.75
		11. The reason why online games are highly addictive is that online game manufacturers make such addictive games.	-1.66
		24. The game shutdown policy is a policy which violates right of education of parents as well as fundamental human rights of adolescents.	-1.63