

설문 데이터 분석을 통한 게임 셧 다운제의 시행 효과 분석

이관호, 이구연, 김화중

강원대학교

lee-gwanho@hanmail.net, leegyeon@kangwon.ac.kr, hjkim@kangwon.ac.kr

A Study on Effect of Game Shut-Down based on Survey

Lee Gwan Ho, Lee Goo Yeon, and Kim Hwa Jong

Kangwon National University

요 약

본 논문에서는 경제적인 수익 감소, 국가적인 수출액 감소 및 고용효과 하락등의 여러 가지 부정적인 영향이 있는데도 불구하고, 전격적으로 시행되고 있는 게임 셧 다운제가 실제로 효과가 있는지를 설문조사를 통하여 알아본다. 또한 큰 효과가 없는 경우 그에 대한 원인을 분석한다. 설문 결과 셧 다운제의 도입 취지에 맞는 효과를 거두지 못한 것으로 나타났으며, 경제적 측면에서의 규제의 역효과만 보이고 있어 이에 대한 개선이 필요한 것으로 나타났다.

I. 서 론

IT시대가 도래하면서 온라인 게임도 급속도로 발전하였다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 게임 산업의 14년 1분기 매출규모는 약 2조 9천억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 25.1% 차지한다고 한다. 게임회사 또한 큰 성장률을 보였고 그에 따른 문화 성장률도 커졌다. 우리사회에 게임이 차지하는 영향이 적지 않음을 알 수 있고 게임 산업의 미래는 점점 밝아지고 있다고 할 수 있다. 그러나 청소년들의 게임몰입의 부정적인 면을 두고 여성가족부는 게임규제에 대한 법규를 도입하였다. 도입된 법규가 게임 셧 다운제이며, 정의로는 '16세미만의 청소년들에게 오전0시부터 오전6시까지 심야 6시간 동안 인터넷 게임 제공을 제한한다'는 내용이다. 인터넷 게임을 서비스하는 업체들은 이 시간대에 연명과 본인인증을 통해 청소년 게임 이용을 강제로 원천 차단해야한다. 이같은 법규는 2011년에 청소년 보호법으로 개정되었고 2012년에 시행되었다. 하지만 '셧 다운제에 대한 실효성이 있는가?'라는 의문으로 논란이 많이 제기되었고 셧 다운제가 시행된지 2~3년이 지난 지금 실효성이 어느 정도인지 결과로 나타나지 않아 그 논란은 더 커지고 있다. 더불어 셧 다운제가 미치는 게임 산업의 부정적인 영향이 적지 않아 논란을 가중시키고 있다. 특히, 기업들이 받게 될 경제적인 영향에 대해서는 규제(셧 다운제) 시행 여부에 대한 합리적인 공정한 판단을 하기 위해서 세밀하게 평가해 볼 필요가 있다. 즉, 공정하고 합리적인 셧 다운제를 수립하기 위해서는 법적인 판단뿐만 아니라 경제성과 기술성과 같은 다양한 관점의 연구들이 필요한 것이다. 이러한 측면에서 본 논문에서는 경제적 측면에서 이러한 규제가 게임 산업에 미치는 영향을 평가하고 또한 설문조사를 통해 셧 다운제에 대한 실효성을 분석한다.

II. 게임 산업 전망

한국콘텐츠진흥원에서 연구한 자료에 따르면 게임시장 규모는 2014년 10조원을 달성하고 2020년에는 31조에 이를 것으로 전망된다. 이는 2010년에서 2020년까지 연평균증가율이 19.1%에 해당하는 예측결과이다. 즉

게임 산업의 전망이 아주 밝은 것을 볼 수 있다[1]. 또한 [2]의 자료에 따르면 우리나라 산업별 수출입액 연차별 통계에서 음악, 영화, 애니메이션을 다 합쳐도 게임사업의 수출액을 따라 오지 못한다. 이 만큼 게임은 호자콘텐츠라 할 수 있다. 즉 게임시장의 규모는 갈수록 커질 것이고 큰 수익창출을 기대할 수 있다. 이 만큼 게임 산업은 국가적인 차원에서 적지 않은 규모이고 자산이다.

III 셧 다운제가 게임 산업에 미치는 영향

셧 다운제가 도입되면서 기업의 손실은 작은 부분부터 큰 부분까지 다양하게 도출되고 있다. 셧 다운제가 실행되기 위해서 인프라 구축을 해야 되는데 여기에 드는 비용도 상당하다. 한 A 게임 회사가 발표한 내용에 따르면 세부항목별로 서버구입비, 서버관리비, 인건비 등 총 40억원 정도가 든다고 한다. 그리고 규제에 상당한 영향을 받는 것이 매출액과 수출액이다. 기업은 이윤창출이 목적인데 그것을 방해받고 있는 것이다. 게임 수출국가 중 중국은 자국의 게임 산업을 육성하기 위하여 외산게임에 대해 강도 높은 규제를 적용하여 자국 업체를 보호하고 있기 때문에, 셧 다운제로 인해 중국의 수출 감소는 불가피할 것으로 예상된다. 수출액이 감소한다는 것은 매출액 또한 감소할 수 밖에 없고 게임회사의 이윤추구는 힘들어 질 것이다. 추가적으로 셧 다운 규제가 미치는 영향은 회사내부에서도 발생한다. 게임산업의 전망은 밝았기 때문에 신규채용이 점차 늘어가고 있는 추세였으나, 게임규제에 대한 셧 다운제로 매출액이 감소하고 회사의 규모가 커가지 못한다면 고용 인력은 늘어나지 않을 것이며 기존 인력도 감소할 것이다. 이에 셧 다운제 발표후 국내게임업체 주식상장은 전체적으로 하락한 것을 볼 수 있는데, 이는 이러한 부정적인 전망이 반영된 결과이다.

IV. 셧 다운제 시행 효과 분석

이렇듯이 여러 가지 부정적인 영향이 있는데도 불구하고, 전격적으로 시행되고 있는 게임 셧 다운제가 실제로 효과가 있는지에 대한 분석이 필요하며, 이를 다음의 설문 조사를 통하여 연구하였다.

셋. 다운제 실효성에 관한 설문조사

1. 성별이 어떻게 되십니까?

가. 남성 나. 여성

2. 당신의 나이는 무엇입니까?

가. 16세이하 나. 17~29세 다. 30세~40세

3. 셋. 다운제가 청소년 게임중독을 완기 위해 어느 정도 효과가 있다고 생각합니까?

가. 매우 효과가 크다. 나. 그저 그렇다. 다. 아예 효과가 없다.

3.1 효과가 있다면 어떤 이유라고 생각하십니까?

()

4. 셋. 다운제가 게임회사의 미치는 손실이 어느정도라고 생각합니까?

가. 꽤 크다고 생각한다. 나. 별로 크다고 생각하지 않는다. 다. 아예 없다고 생각한다.

5. 셋. 다운제가 게임회사의 미치는 부정적 영향이 크다고 가정할 때, 셋. 다운제가 반드시 필요하다고 생각합니까?

가. 반드시 필요하다. 나. 없어도 된다고 생각한다.

본 설문지는 총 180명을 대상으로 설문조사를 하였고 그 중 남자가 110명 여자가 70명이었다. 또한 16세 이하가 45명, 17세~29세가 100명, 30~40세가 35명이 응하였다. 다음 표 1~3은 설문 조사 결과표이다.

표 1. 3번 문항(효과 정도)에 대한 설문 조사 결과표

		효과 크다	그저 그렇다	아예 없다	합 계
남자	16세이하	5명(2.7%)	7명(3.8%)	16명(8.8%)	28명
	17~29세	6명(3.3%)	30명(16.6%)	27명(15%)	63명
	30~40세	6명(3.3%)	9명(5%)	4명(2%)	19명
여자	16세이하	2명(1%)	8명(4.4%)	8명(4.4%)	18명
	17~29세	4명(2%)	12명(6.6%)	21명(12%)	37명
	30~40세	5명(2.7%)	6명(3.3%)	4명(2%)	15명
합 계		28명	72명	80명	180명

표 2. 4번 문항(게임 회사의 손실)에 대한 설문 조사 결과표.

		꽤 크다	크지 않다	아예 없다	합 계
남자	16세이하	9명(5%)	10명(5.5%)	9명(5%)	28명
	17~29세	44명(24%)	17명(9%)	2명(1%)	63명
	30~40세	11명(6%)	5명(2.7%)	3명(1.6%)	19명
여자	16세이하	8명(4%)	9명(5%)	1명(0.5%)	18명
	17~29세	24명(13%)	10명(5.5%)	3명(1.6%)	37명
	30~40세	9명(5%)	4명(2%)	2명(1%)	15명
합 계		105명	55명	20명	180명

표 3. 5번 문항(필요성)에 대한 설문 조사 결과표

		반드시 필요하다	없어도 된다	합 계
남자	16세이하	7명(3.8%)	21명(11.6%)	28명
	17~29세	15명(8.3%)	48명(26.6%)	63명
	30~40세	10명(5.5%)	9명(5%)	19명
여자	16세이하	5명(2.7%)	13명(7.2%)	18명
	17~29세	7명(3.8%)	30명(16.6%)	37명
	30~40세	8명(4%)	7명(3.8%)	15명
합 계		52명	128명	180명

먼저 가장 핵심 문항이었던 3번 문항에 대한 설문 결과(표 1)를 살펴보면, 3번 문항에서 "가. 효과가 크다."라고 대답한 사람이 28명이었고, "나. 그저 그렇다."가 72명, "다. 아예 효과가 없다" 고 대답한 사람이 80명이었다. 17세~29세 연령대에서 "그저 그렇다" 응답한 사람이 가장 많았으며, 16세이하에서 "효과가 크다" 라고 응답한 사람이 가장 적은 숫자를 보였다. 16세이하 연령층에서도 효과를 느끼지 못한다고 대변해 주고 있다. 수치상으로 효과가 없다고 생각하는 사람들이 확연히 많았다.

또한 3.1문항의 효과가 없다고 느끼는 이유로는 "부모님 주민등록번호를 몰래 도용 하기 때문에", "낮 시간에 하기 때문에", "게임 할 사람들은 수

단과 방법을 가리지 않고 한다" 등 다양한 이유가 있었으며, 첫 번째 이유였던 "부모님 주민번호 도용"이 90% 이상의 대다수였다. 셋. 다운제가 청소년 게임중독을 막는 근본적인 원인을 막지는 못하고 있다는 것을 나타낸다.

4번문항의 셋. 다운제가 게임회사에 미치는 손실에 관한 설문(표 2)에서는 "가. 꽤 크다고 생각한다." 라는 응답이 105명으로 가장 많았으며 다음으로 "나. 별로 크다고 생각하지 않는다."였다. 수치결과상 대부분 "꽤 크다"의 응답했지만 16세 이하 남자 연령층에서는 고르게 응답하였다. 청소년들이라서 게임 회사 손실에 크게 관심이 없어 그와 같은 결과가 나온 것 같다.

마지막 문항인 셋. 다운제의 필요성(표 3)에 대해서도 살펴보면, 결과로는 "가. 반드시 필요하다" 에 남성이 32명, 여성이 20명으로 총52명이 답했고, "나. 없어도 된다." 에는 남성이 78명, 여성이 50명으로 총128명이 응답했다. 물론 셋. 다운제의 부정적 영향을 전제로 했지만, "필요성을 느끼지 못한다" 라는 의견이 압도적이었다. 또한 5번 문항에 기타 응답으로 셋. 다운제는 필요하지만 지금과는 다른 개선방안을 찾아 정말로 게임중독을 예방할 수 있는 방법이 필요하다는 의견도 있었다.

전체적인 결과를 봤을 때 나이와 성별의 상관없이 셋. 다운제의 부정적인 면에 응답을 많이 보였고 실효성은 물론 찾을 수 없다는 의견이었다. 더불어 게임 산업의 부정적 영향에 대하여 우려하는 사람들이 많은 것을 알 수 있었다. 설문조사를 하면서 가장 크게 놀랐던 점은 16세미만의 청소년들을 설문조사했을 때 자신들이 부모님의 주민번호를 도용해서 접속을 해본적이 있으며, 셋. 다운제는 크게 효과가 없다고 직접 말했을 때였다. 셋. 다운제의 시행에도 전혀 개의치 않는 것이었다.

V. 결 론

최근 청소년 게임중독을 막기 위한 규제 정책으로 여러 대응 방안이 추진되고 있다. 하지만 관련사항에 대한 충분한 논의와 연구가 이루어지지 않으면 더 큰 문제가 발생할 수 있다. 그 쟁점의 농인 것이 게임 셋. 다운제이다. 청소년의 게임중독의 근본적인 원인은 따져보자면 사회문제에서 발생하는 것이지만, 동시에 현실적인 문제도 등한시할 수 없다. 먼저 청소년 개인의 노력과 부모의 자녀지도도를 통하는 방법이 최선일 것이라고 생각한다. 우리는 또한 셋. 다운제에 대해 게임 산업에 미치는 영향을 경제적으로 평가해보았다. 게임 산업 위축효과는 2014년 기준으로 향후 10년 동안 셋. 다운제로 인해 10조가 넘는 것으로 조사되었다. 고용인력 감소의 경우도 약 4만명 정도에 달하는 것으로 조사되었다. 이렇듯 셋. 다운제가 게임 산업에 미치는 영향이 결코 적지 않음을 고려하고, 실제로 셋. 다운제의 도입 취지가 그렇게 효과적이지 않다는 설문 결과를 기준으로 볼 때, 셋. 다운제에 대한, 보다 신중하고 공정한 규제의 재검토가 필요한 것으로 보인다.

ACKNOWLEDGMENT

이 논문은 미래창조과학부 OIC 강원대사업단 지원사업의 연구결과임.

참 고 문 헌

- [1] 한국콘텐츠진흥원, "게임산업 동향 보고서", 2014
- [2] 정상철, "콘텐츠 수출구조 분석 및 연관사업에의 영향분석", 문화체육관광부, 2012
- [3] 김명엽, "게임 셋. 다운제의 문제점과 개선에 관한 연구", 2012.06.22
- [4] 성옥준, "게임 셋. 다운제 정책이 청소년의 게임사용시간에 미치는 효과 연구", 2014.05.24