
디지털 게임 이미지 개선방안 연구

2019. 3.



한국문화및사회문제심리학회

연구진

- 연구수행기관  한국문화및사회문제심리학회
- 책임연구원 이 장 주 (이락디지털문화연구소)
- 공동연구원 손 영 미 (건양대학교 교수)
허 성 호 (중앙대학교 박사)
- 조사수행자 한 준 오 (JNC)

CONTENTS

01. 연구 배경: 우리는 왜 이 연구를 하는가?	1
02. 이론적 고찰 및 연구설계	3
03. 정성조사(FGD) 결과	12
04. 이미지 정량조사(On-line survey) 결과	19
05. 이미지 및 명성관리 사례	41
06. 결론 및 제언	48
※ Appendix	56



표 목차

[표. 1] 온라인 조사참여자 분포	19
[표. 2] 응답자 특성별 주요 여가 활동	22
[표. 3] 응답자 특성별 여가 활동별 선호도	25
[표. 4] 응답자 특성별 세부 속성별 중요도_기능적 이미지	27
[표. 5] 응답자 특성별 세부 속성별 중요도_감성적 이미지	29
[표. 6] 응답자 특성별 방송에서의 게임 이미지	38
[표. 7] 응답자 특성별 게임 중독 인지 및 태도	39
[표. 8] 응답자 특성별 WHO 게임장애 국제질병 분류 시도 인지율 및 동의 수준	40
[표. 9] 응답자 특성별 게임 시간대	56
[표. 10] 응답자 특성별 게임 장소	57
[표. 11] 응답자 특성별 게임 상황	57
[표. 12] 응답자 특성별 게임 동반자	58
[표. 13] 응답자 특성별 주 이용 게임	58

디지털 게임 이미지 개선방안 연구

그림 목차

[그림. 1] 긍정적인 이미지의 세부 효과	6
[그림. 2] 이미지-명성 피라미드(Dowling, 2001)	7
[그림. 3] 조사 개요 상세 내용	11
[그림. 4] FGD를 통해 도출된 이미지 속성	18
[그림. 5] 중요-부합도 분석틀	21
[그림. 6] 주요 여가 활동	22
[그림. 7] 여가 활동별 목적	23
[그림. 8] 여가 활동별 선호도	24
[그림. 9] 세부 속성별 중요도_기능적 이미지	26
[그림. 10] 세부 속성별 중요도_감성적 이미지	28
[그림. 11] 세부 속성별 부합도_기능적 이미지	30
[그림. 12] 세부 속성별 부합도_감성적 이미지	31
[그림. 13] IPA_게임(전체)	32
[그림. 14] IPA_게임(고등학생 열성 이용자)	33
[그림. 15] IPA_게임(일반인 열성 이용자)	33
[그림. 16] 전체 여가활동별 이미지 맵	34
[그림. 17] 고등학생 열성이용자 이미지 매핑(Image Mapping)	35
[그림. 18] 일반인 열성이용자 이미지 매핑(Image Mapping)	35
[그림. 19] 청소년 열성이용자 자녀를 둔 부모 이미지 매핑	36
[그림. 20] 게임 산업 이미지 평가	37
[그림. 21] 방송에서의 게임 이미지	37
[그림. 22] 게임 중독 인지 및 태도	38



그림 목차

[그림. 23] WTO 게임장애 국제질병 분류 시도 인지율 및 동의 수준	40
[그림. 24] 코카콜라 Arctic Home 광고 사진	42
[그림. 25] 탐스슈즈 로고와 '좋은 의도만으로 충분치 않다' 웹사이트 로고	45
[그림. 26] KFC 유방암 캠페인 포스터	46
[그림. 27] 주요 여가활동 및 선호도	48
[그림. 28] 세부속성별 부합도	49
[그림. 29] 열성 이용자의 게임 IPA	49
[그림. 30] 고등학생/일반인 열성 이용자의 이미지 맵	50
[그림. 31] 향후 방향성	51
[그림. 32] 돈과 자유에 대한 트랜드 조사 결과	52
[그림. 33] 게임 시간대	56
[그림. 34] 게임 장소	57
[그림. 35] 게임 상황	57
[그림. 36] 게임 동반자	58
[그림. 37] 주 이용 게임	58

1. 연구 배경: 우리는 왜 이 연구를 하는가?

하루에서 전세계적으로 일일이 셀 수 없을 만큼 많은 콘텐츠들이 쏟아져 나온다. 동영상, 드라마, 애니메이션, 영화, 소설, 게임 등이 다양한 매체를 통해 유통된다. 그리고 그 중 극히 일부 콘텐츠가 인기를 끌어 많은 대중들의 선택을 받는다. 다행스럽게도 게임은 전세계적으로 대중들에게 선호되는 콘텐츠들 중 하나다. 그렇다면 왜 대중들은 수많은 콘텐츠들 중 게임을 선택하는가? 여기에 대해 심리학은 ‘이미지(image)’란 개념을 통해 해답을 찾고자 한다.

이미지란 특정 대상(object)에 대해 인간이 가지는 신념, 아이디어, 그리고 인상의 집합으로 정의할 수 있다(Kotler, 1997). 복잡하고 빠르게 변하는 사회에서 모든 요소들을 고려하여 의사결정을 내리는 일은 불가능에 가깝다. 이런 상황에서 빠른 의사결정을 내리는데 가장 강력하게 영향을 미치는 요소가 이미지(image)다. 즉 복잡한 상황에서 우리는 좋은 이미지, 나와 유사한 이미지, 혹은 내가 추구하는 이미지와 가장 근접한 것을 선택하게 된다. 과연 게임은 게이머들에게 어떤 이미지로 다가가고 있을까? 이 질문에서 이번 연구는 시작되었다.

이미지는 매우 주관적인 속성을 가지고 있다. 이미지는 원하는 대로 형성시키는 것도 어렵지만, 설령 그렇다고 하더라도 어떤 사건이나 계기로 왜곡, 변형되기 쉬운 특성이 있다. 그래서 경쟁이 심화되고 있는 시장에서 기업들은 자사의 기업이미지와 브랜드 이미지를 강력하면서도 긍정적으로 소비자들에게 각인시키고자 하는 노력과 함께 형성된 이미지를 관리하려는 노력도 지속하고 있다. 그런 대표적인 활동은 광고(캠페인)와 사회공헌 등의 활동들을 통해서이다.

게임 산업 역시 많은 광고, 캠페인, 사회공헌 활동을 하고 있다. 이러한 활동은 게이

머들이 가지고 있는 이미지와 부합되는 방향으로 가고 있는가? 혹은 게임이 가지고 가야할 바람직한 이미지 방향으로 가고 있는가? 이러한 질문의 답은 이제 20살이 넘 어선, 청년기에 접어든 한국게임산업계가 한국의 대중문화와 문화산업계에 책임감 있는 일원이 되기 위해 필요하다. 특히 섣달은제나 WHO의 게임장애(Gaming Disorder)의 질병코드화와 같이 게임의 이미지를 훼손하는 사건들이 일어나고 또 예정되어있는 지금. 게임산업계가 보유하고 있는 이미지의 강점과 약점을 재점검하는 일은 악재를 슬기롭게 대처하여 전화위복의 계기로 삼기위한 빼 놓을 수 없는 과정이다.

아쉽게도 국내외를 막론하고 게임에 대한 통합적 이미지를 조사한 연구를 찾기 어렵다. 그 이유를 추론해 보면, 그간 게임에 대한 연구는 게임중독과 같은 부적응적 이용 혹은 게임의 순기능적 연구라는 이분법의 틀에서 벗어나지 못한 측면과 함께 아직 통합적 게임에 대한 명확한 규정이나 명칭이 통일되기에는 아직 충분하지 못한 게임연구 역사도 한 이유가 될 것이다. 길이 없으면 찾아내야 하고, 찾아도 없으면 만들어야 한다. 이런 상황에서 현재의 어려움을 이겨내고 앞으로 게임산업의 활로를 모색하기 위한 탐색적 목적으로 이 연구는 수행되었다. 구체적인 연구의 목표는 디지털 게임¹⁾ 이미지를 발굴해 내고, 이런 이미지를 더욱 개선할 수 있는 방안을 찾아내는 것이다.

1) 디지털 게임은 ‘온라인 게임’, ‘모바일 게임’, ‘콘솔 게임’ 등의 디지털 장비를 활용한 게임을 의미한다. 조금 더 구체적으로는 한국게임산업협회 회원사들이 서비스하는 게임들을 통칭하는 용어로 사용되었다. 특별한 언급이 없는 한, 디지털 게임은 ‘게임’으로 표기하기로 한다.

2. 이론적 고찰 및 연구설계

2.1. 이미지의 개념정의

이미지(image)란 라틴어 이마고(imago)에서 유래된 말로 '모방하다', '닮은 모습'을 의미하는 용어다. 일반적으로 이미지는 사람이나 사물을 시각적으로 재현하는 것을 의미하였으나, 현대에 들어 실체에 대한 재생의 의미보다는 수용자에게 어필하기 위해 가공되고 창조된 가시적인 제조물이나 대상에 대한 인상을 의미하는 것으로 바뀌었다(김영식, 2010). 이미지가 주관적인 특성을 지니다보니 이미지에 대한 다양한 정의들이 존재한다. 예를 들어, 라원(Rawon, 1987)은 이미지를 시각적 구성요소를 통합한 통일된 전체를 의미하는 것으로 파악하였다. 즉 대상물로부터 오는 정보들을 통합하여 몇 개의 두드러진 특성으로 단순화시켜 파악하려는 능동적인 지각 활동의 산물로 본 것이다. 또한 코틀러(Kotler, 1997)는 이미지를 특정 대상(object)에 대해 인간이 가지는 신념, 아이디어, 그리고 인상의 집합으로 정의하기도 하였다.

이들 정의를 게임에 대입하여 정리하면, 게이머를 포함한 일반 대중(public)이 다양한 게임(예를 들면, 온라인게임, 모바일 게임, 콘솔 게임 등)들을 단순화시켜 가지고 있는 심상이며, 오랫동안 직간접적인 경험으로 쌓아온 인상의 총체라고 할 수 있다.

2.2. 이미지의 형성과정

어떤 대상의 초기 이미지는 어떤 것이 없을 때 그것을 표현하고자 만들어진 외양(appearance)에 가깝다. 이런 초기 이미지가 반복되면서 사람들의 마음 속에 저장되고 그 대상이 없을 때 마음 속 에서 불러오게 되는데 불러오는 심리적 인상(혹은 심상)을 '이미지'라고 부른다(Mitchelle, 2005).

예를 들어, 낯선 동물을 누군가에게 표현할 때 주로 그 생김새의 특징이나 울음소리와 같은 외적으로 드러난 특성을 중심으로 설명한다. 그러다 이런 것들이 반복되면서 종합적인 인상이 형성되고 이를 중요한 특성으로 인식하게 된다. 예를 들면, 개라는 동물을 설명할 때, ‘발이 네 개고 집에서 키우는 동물’은 외양적 설명에 가깝다면, ‘귀엽다’, ‘사납다’ 등의 인상이 결합하여 ‘귀여운 반려동물’이라고 개가 없을 때 다른 사람에게 개를 설명하고자 한다면 이는 이미지에 의한 설명으로 볼 수 있다.

게임의 경우, 외양적 특성으로 ‘컴퓨터 소프트웨어’, ‘IT 서비스’ 등으로 접근하는 것이라면, 이미지의 경우 이것을 자주 활용하는 사람들의 마음 속에 형성된 주된 인상이 결합된 형태의 묘사라고 할 수 있다. 예를 들면, ‘재미있는 취미’, ‘친구들과 어울려 노는 놀이’, ‘스트레스 해소’, ‘중독(과몰입)’ 등이 흔히 나타나는 게임의 이미지라고 할 수 있다.

이미지의 형성은 크게 두 가지의 경로, 즉 통제가 가능한 경로와 직접 통제가 어려운 경로로 나누어진다. 통제가 가능한 경로는 광고, 대중매체 언론보도, 이벤트 등이 대표적인 예다. 직접 통제가 어려운 경로는 소비자의 사용 경험, 경쟁업체나 업종, 커뮤니티 등에서 일어나는 개인들의 의사표현 등이 대표적이다. 이렇게 경로가 나뉘어져 있기에 이미지를 의도대로 형성한다는 것이 어렵다는 이미지의 특성이 나타난다.

2.3. 이미지의 특성

이미지는 어떤 특성을 가지고 있을까? 대표적인 초기 이미지 연구자 부어스틴(Boorstin, 1962)은 이미지가 특정 대상에 대하여 진실을 보여주기 보다는 단편적인 면만을 강조하기 때문에 허구적 관념이라고 주장하였다. 그는 사람들이 진실보다 가짜 이상(pseudo-ideal) 즉 ‘이미지’를 추구한다고 비판하였다.

부어스틴(Boorstin, 1962)은 이미지의 속성을 여섯 가지로 구분하여 제시하고 있다. 첫 번째로, 이미지는 인공적이다. 블리자드나, 닌텐도와 같은 상표(trademark), 제품이름(brand name), 로고와 같이 특정 인상을 심기 위한 목적으로 만들어지기 때문이다. 두 번째, 이미지는 믿을 만하다. 가장 효과적인 이미지는 남들에게 신뢰가 높아야 성공했다고 할 수 있다. 이런 신뢰를 얻는 가장 좋은 방법은 우회적으로 표현하는 방법이다. 노골적인 제시보다는 은근하고 우회적인 표현이 훨씬 더 믿을만하다고 느낀다는 것이다. 이미지에 부합하는 우연한 사건을 강조하거나, 제품서비스와 관련 없는 공헌

활동을 하는 이유가 이미지의 신뢰성을 높이고자 하는 전략으로 볼 수 있다. 세 번째, 이미지는 수동적이다. 이미지를 바꾸려하기 보다는 이미 형성된 이미지에 자신을 맞추려고 한다. 흔히 회사마다 다양하게 출시되는 게임들은 모두 비슷한 이미지톤을 가지고 있다. 이런 것들은 이미지의 수동성을 보여준다. 네 번째로 이미지는 생생하고 구체적이다. 어떤 회사 혹은 제품을 들었을 때, 머릿속에 선명하게 떠오른다면 그 이미지는 성공한 이미지이지만, 반대로 모호하고 특별하게 떠오르는 것이 없다면 실패한 이미지 전략으로 볼 수 있다. 다섯 번째, 이미지는 단순하다. 이미지는 나타내려는 대상보다 더 간단하고 함축적이어야 한다. 그래야 의도되지 않은 효과를 최소화 할 수 있기 때문이다. 마지막으로 이미지는 모호하다. 추상적인 이미지는 기대감을 증폭시켜 줄 수 있기 때문이다.

부어스틴의 6가지 이미지 속성 분류는 다분히 이미지에 대해서 긍정적인 시선을 보내고 있지는 않다. 하지만 역설적으로 이미지가 얼마나 강력하며, 그런 이미지를 위해 무엇을 해야 할지 알려주고 있다. 즉 이미지가 창조될 수 있으며, 창조된 이미지가 대중들에게 어떻게 인식되는가를 위해 세심하게 관리되고 있으며, 관리될 필요가 있다는 것이다.

6가지로 분류한 부어스틴과 다르게 스콧(Scott, 1966)은 이미지를 인지적 차원, 감성적 차원, 행동적 차원 등 세 가지로 단순화하여 제시하였다. 우선 인지적 요소는 정보를 통해서 형성된 대상 이미지 속성에 대한 이해이다. 감성적 요소는 개인이 대상에 대해 좋은 이미지를 가지고 있는지에 대한 가치적 측면을 말하는 것이며 행동적 요소는 인지적 요소와 감성적 요소를 근거로 하여 대상에 대한 반응이라고 할 수 있다. 스콧의 이미지 특성 분류의 시사점은 이미지는 미래의 행동과 연결되는 실행성이 있다는 점이다. 즉 성공적인 이미지 전략을 게임에 적용시켜보면, 게임에 대한 이미지 개선은 현재 게이머나 잠재적인 게이머들로 하여금 미래에 의도한 행동(예를 들면, 구매행동이나 특정 플레이 등)을 빈번하게 유발할 수 있도록 해준다는 의미다.

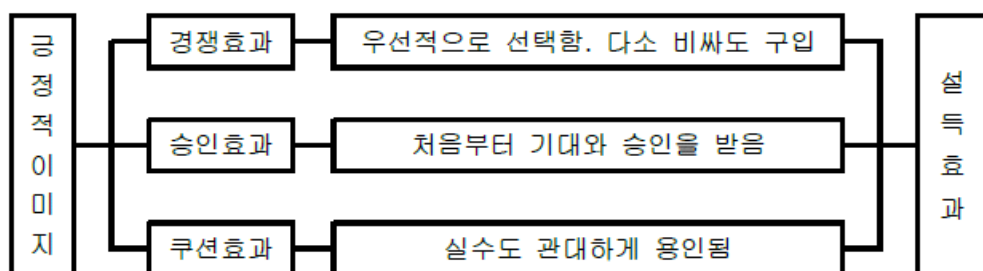
실용적인 측면에서 이미지는 다르게 분류될 수 있다. 디자인 회사 리핀컷(Lippincott)은 기업 이미지를 정의하면서 이미지의 4가지 개념적 특성을 제시하고 있다. 첫째, 이미지는 대상이 갖고 있는 것이 아니라 사람들이 대상(기업)에 대해 갖고 있는 것이다. 둘째, 이미지는 대상(기업)이 만들어 내는 것이 아니라, 대상의 행동에 의해 발생하는 공중의 반응이다. 셋째, 이미지가 형성 및 발전하기 위해서는 인간의 모든 감각이 동원된다. 그 결과로 얻어지는 이미지는 논리적이기보다는 감정적인 것이다. 넷째, 이미지는 누구도 완전히 통제할 수 없다. 다만 부분적으로 선도할 수 있을

뿐이라고 주장하였다.

리핀컷의 분류는 이미지가 감정이 핵심이라는 점과 그래서 의도한 대로 형성되지 않는다는 점을 강조하고 있다. 이런 점을 위의 스콧의 분류와 연결시켜 해석하면, 행동을 유발하는 핵심은 인지적인 차원이라기보다는 감성적인 차원이 더 근본적이고 핵심이라고 추론해 볼 수 있다. 과연 게이머들이 가지고 있는 어떤 감정이 이들을 게임 플레이를 하도록 이끄는 것일까?

2.4. 이미지의 기능

위의 이미지 특성 고찰을 통해 이미지가 사람들의 미래 행동에 영향을 준다는 것을 살펴보았다. 그렇다면 게임에 대한 이미지는 게이머 및 잠재적 게이머들의 행동들에 어떤 영향을 주는가? 이미지가 가지는 효과는 [그림. 1]과 같다. 주요 효과는 경쟁효과 (Competition effect), 승인효과 (Approval effect), 쿠션효과 (Cushion effect) 등 3가지로 구분할 수 있다(손레지나, 2001). 첫째, 경쟁효과는 영화, 애니메이션, 드라마 등 다른 콘텐츠나 휴식, 사교활동, 다른 취미활동 등과 경쟁에서 우선적으로 선택되어질 수 있다. 둘째, 승인효과로, 그 대상에 대하여 탐색기간이 필요 없이 처음부터 쉽게 인정하는 시기와 승인의 효과를 갖는다. 셋째, 쿠션효과로, 평소 호의를 가지고 있는 경우 우발적으로 발생할 수 있는 문제나 실수를 관대하게 받아들여 분쟁의 피해가 경감될 수 있는 쿠션효과(혹은 완충효과)를 갖는다. 이러한 긍정적인 이미지 효과들은 게임과 경쟁하는 다른 콘텐츠 및 활동보다 우선적으로 게임을 선택하게 만드는 설득 효과로 이어지는 중요한 역할을 하기에 매우 중요한 기능을 수행하고 있었던 것이다.

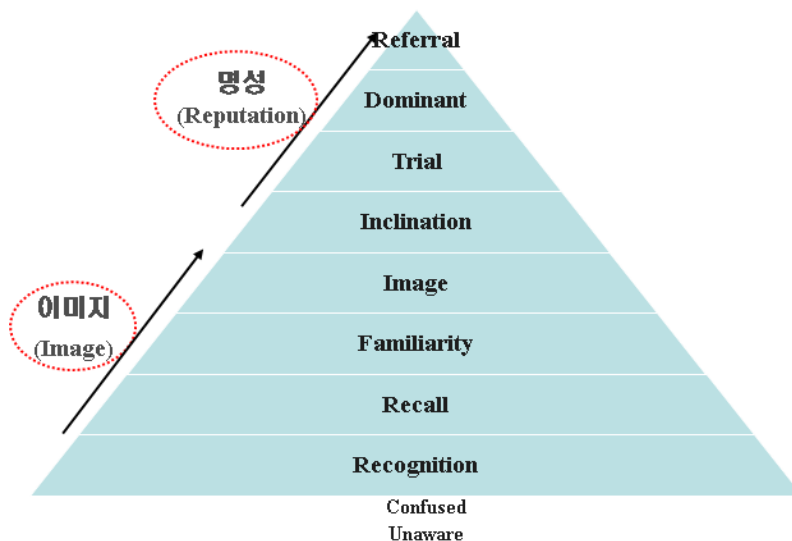


[그림. 1] 긍정적인 이미지의 세부 효과

긍정적인 이미지는 조직 내에서도 중요한 기능을 수행하는데 그것은 직원들의 사기를 높인다는 점이다. 내가 하는 일은 사회에서 긍정적으로 인정받고 있다는 인식은 조직의 활기를 불어 넣는다. 그리고 이러한 활기는 생산성 향상과 난관을 극복하는데 아주 중요한 요인이 될 수 있다. 특히 게임 산업은 조직 구성원의 창의성, 전문성과 같은 인적역량에 크게 의존하는 콘텐츠 산업이란 점에서 긍정적인 이미지는 산업발전에 중요한 원천일 수밖에 없다.

2.5. 이미지와 명성(Reputation)

명성(Reputation)은 일반적으로 ‘이미지’와 유사하게 사용되는 경우가 많다. 하지만 이들을 서로 구분해서 보아야 한다는 관점이 최근 들어 설득력을 얻고 있다(차희원, 2015). 예를 들면, 명성연구소(Reputation Institute)의 설립자인폼브룬(Fombrun, 1996)은 이러한 개념적 혼동을 지적하며 다음과 같이 밝히고 있다. “흔히 명성, 브랜드, 이미지를 혼동하여 사용하고 있다. 하나의 조직은 다양한 이미지와 많은 브랜드를 가질 수 있다. 반면에 조직의 명성은 기업 종업원 고객 투자자 언론인 그리고 기타 공중들 모두에게 표출되는 한 기업의 총체적인 매력이다.” 즉 이미지는 다양할 수 있는 반면, 명성은 이들이 하나로 종합되어 나타나는 형태라고 요약할 수 있다.



[그림. 2] 이미지-명성 피라미드(Dowling, 2001)

[그림 2]에서와 같이, 다울링(Dowling, 2001)은 이미지-명성 피라미드를 제시하며 이 둘 간의 관계를 설명하고 있다. 그의 설명에 의하면, 이미지가 ‘조직을 알고 있다’, ‘그 조직에 대해 어떤 인상을 갖는다’라는 태도적 측면을 나타내는 것이라면, 명성은 그보다 한 단계 높은 호의적 감정으로써 ‘다른 이들에게 추천’, ‘최고 우선 선택’ 등과 같은 강한 애착이라고 지적한다. 이런 점에서 이미지는 명성의 기반이 되며, 명성은 소비자들을 움직이는 구체적인 감정을 만들어내는 과정이라고 요약할 수 있다.

다울링의 접근은 게임 이미지와 명성과 관련된 중요한 시사점을 제시해주고 있다. 첫째, 게임에 대한 이미지 조사는 결국 명성의 개선을 위한 기초 작업이란 점을 시사한다. 다양한 이미지들이 게임 이용자들에게 어떤 명성을 형성하는지에 대한 분석 및 개선을 위한 구체적인 방향 모색이 이어져야 한다. 둘째, 일반적으로 게임에 대한 이미지가 좋지 않다는 평가가 지배적이지만, 게임을 이용하는 이용자는 꾸준히 증가하고 있다. 이는 구체적인 행동을 만들어 내는 명성 차원에서는 긍정적인 측면이 존재함을 시사한다. 긍정적인 명성의 존재는 드러나지는 않았지만 게임을 이용하는 이용자들이 무의식적 수준에서 긍정적인 이미지를 보유하고 있다고 추론해 볼 수 있다. 셋째, 게임 이용자들의 게임에 대한 의식 혹은 무의식 수준의 긍정적 이미지를 발굴하여 지속적으로 강화하면 게임에 대한 명성을 긍정적인 방향으로 개선할 수 있는 수단이 존재한다.

여기에 대해 구체적으로 어떤 명성을 추구할 수 있을까에 대한 해답은 폼브런(Fombrun, 1996)이 제시하고 있다. 그는 명성의 차별화를 위한 세 가지 플랫폼으로 조직의 활동, 이용자의 이익, 그리고 감성을 들고 있다. 우선 조직의 활동을 제품이나 서비스 자체로부터 생겨난 명성이다. ‘고장이 없다’, ‘세련되었다’와 같은 사례는 활동으로부터 생겨난 명성이다. 반면 소비자가 경험하는 이익으로 만들어진 명성은 소니의 플레이스테이션은 ‘즐거움’을, 디즈니는 ‘행복’을 강조하는 예가 그것이다. 마지막으로 감성은 공중의 지지를 얻기 위해 기업이 중점을 두는 핵심 테마다. 예를 들면, 존슨앤존슨이 ‘모성애’를, 볼보가 ‘안전’에 중점을 두는 것이 대표적이다.

그렇다면, 게임은 어떤 이미지를 통해 어떤 명성을 추구하고자 하는가? 구체적으로 소비자에게 게임산업활동은 어떤 이미지와 명성을 가지고 있는지, 그리고 게임을 즐기는 과정에서 어떤 이익과 감성을 구체적으로 느끼고 있는지에 대한 답을 찾고자 한다.

2.6. 연구설계

보드리야르(Baudrillard, 1970)는 이미 반세기 전에 현대사회를 이미지 소비사회라고 정의한 바 있다. 이런 정의를 게임에 적용한다면, 우리사회는 ‘게임 서비스’ 자체를 소비하는 것이 아니라 ‘게임 서비스’가 만들어 내는 이미지를 소비하고 있다고 말할 수 있다. 이런 맥락에서, 현재 일어나는 게임과 관련된 많은 이슈들(예를 들면, 섯다운제, 과금제한, 게임중독 등)은 게임 자체의 문제라기보다는 게임 이미지와 관련된 이슈로 보는 것이 더 적절하다. 좀 더 나아가 게임계가 당면하는 규제 등 부정적 이슈들은 게임에 대한 이미지 관리가 성공적이지 못했음을 간접적으로 시사한다. 그렇다면 도대체 현재 게임의 대표적인 이미지는 어떠한가? 그리고 게임이 추구하는 궁극적인 이미지는 무엇인가? 이를 통해 도달하고자 하는 구체적인 명성은 무엇인가? 아직까지 한국게임 산업계 아니 글로벌 차원의 게임산업계는 아직 답을 가지고 있지 못하다. 본 연구는 이런 답을 찾고자 수행되었다.

■ 연구목적

게임관련 다양한 인지적, 감성적 이미지 리스트를 발굴한다. 둘째, 게임을 포괄하는 다양한 여가활동들의 이미지와 비교하여 차별화된 이미지 포인트를 제시한다. 셋째, 긍정적이고, 강력한 게임이미지 형성을 위한 전략적 방안을 모색하여 장기적으로 게임에 대한 긍정적 명성을 강화에 기여하고자 한다.

■ 연구설계

연구목적을 달성하기 위해 본 연구는 크게 정성조사와 정량조사의 2가지 하위 연구들로 설계하여 접근하였다. 연구의 조사설계 개요는 아래 [그림. 2]와 같다.

우선 정성조사의 방법은 FGD(Focus Group Discussion)으로 다양한 게임관련 인지(functional images) 및 감성적 이미지(emotional images) 속성을 수집하고자하는 목적으로 수행되었다. 조사지역은 서울 및 수도권에 거주하는 게임 열성 이용자(주당 10시간 이상 이용자)이면서 다른 여가활동을 월 1회 이상하는 남녀를 대상으로 집단 좌담회 형식의 인터뷰를 진행하였다. 참가자 구성은 청소년 집단을 대표하는 고등학생 유저 그룹과 대학생 및 직장인이 포함되는 성인 게임 그룹으로 나누어 실시되었다.

FGD를 통해 수집된 이미지 속성을 바탕으로 정량조사인 온라인 서베이를 실시하였다. 온라인 서베이에서는 다양한 여가활동과 게임을 비교하여 정량적인 속성(기능적 이미지와 감성적 이미지)의 보유정도와 중요도 정도의 2가지 축으로 나누어 실시하였다. 정량조사 참여자는 전국을 대상으로 만 15~60세 미만 남녀 490명을 대상으로 실시되었다. 특히 게임 이미지와 관련되어 관여도가 높은 청소년 게임 열성이용자(heavy user)와 열성 이용자 청소년을 자녀로 둔 부모를 부스터 그룹(booster group)으로 확보하여 세밀한 측정을 시도하였다.

이후 조사결과를 바탕으로 현재 게임의 핵심 이미지들을 추출하고, 향후 게임이 추구해야 할 이미지의 방향을 도출하였다. 그리고 이런 결과가 시사하는 바에 대한 논의가 이어졌다. 조사 개요 상세 내용은 아래 표와 같다.

조사 목적	게임에 대한 인식을 확인하고 향후 게임 산업이 가져가야 할 이미지에 대한 방향성 수립을 위한 기초자료 수집								
조사 방법	- FGD(Focus Group Discussion) : 온라인 조사(점량조사)에서 확인할 이미지 평가 속성 도출 - Online Survey : FGD(점성 조사)에서 도출된 이미지 요소에 대한 평가								
조사 지역	서울 및 수도권								
조사 대상자	- 게임 Heavy User 이면서 - 게임 외에 다른 여가활동을 월 1회 이상 하는 남녀								
샘플 구성	총 2그룹 <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th><th>그룹</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>고등학생 게임 Heavy User</td><td>1그룹</td></tr> <tr> <td>성인 게임 Heavy User</td><td>1그룹</td></tr> <tr> <td>소계</td><td>2그룹</td></tr> </tbody> </table>	구분	그룹	고등학생 게임 Heavy User	1그룹	성인 게임 Heavy User	1그룹	소계	2그룹
구분	그룹								
고등학생 게임 Heavy User	1그룹								
성인 게임 Heavy User	1그룹								
소계	2그룹								
비고	게임에 대해 풍부한 논의가 가능한 Heavy User*를 대상으로 진행 (* 주 10시간 이상 이용자)								

총 490명 <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th><th>인원</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>랜덤(성/연령별 할당)</td><td>400명</td></tr> <tr> <td>게임 Heavy User_중고생</td><td>45명</td></tr> <tr> <td>부스터</td><td>45명</td></tr> <tr> <td>게임 Heavy User(중고생)자녀 부모</td><td>45명</td></tr> <tr> <td>소계</td><td>490명</td></tr> </tbody> </table>	구분	인원	랜덤(성/연령별 할당)	400명	게임 Heavy User_중고생	45명	부스터	45명	게임 Heavy User(중고생)자녀 부모	45명	소계	490명	- 랜덤 : 전체를 이해하는 목적으로 사용 - 부스터 : 랜덤에서 사이즈가 작은 집단에 대해 추가 샘플을 확보하여 분석
구분	인원												
랜덤(성/연령별 할당)	400명												
게임 Heavy User_중고생	45명												
부스터	45명												
게임 Heavy User(중고생)자녀 부모	45명												
소계	490명												

[그림. 3] 조사 개요 상세 내용

3. 정성조사(FGD) 결과

3.1. 조사개요

FGD(Focus Group Discussion)는 다양한 게임관련 인지(functional images) 및 감성적 이미지(emotional images) 속성을 수집하고자하는 목적으로 수행되었다. 조사지역은 서울 및 수도권에 거주하는 게임 열성 이용자(주당 10시간 이상 이용자)이면서 다른 여가활동을 월 1회 이상 하는 남녀를 대상으로 집단 좌담회 형식의 인터뷰를 진행하였다. 참가자 구성은 청소년 집단을 대표하는 고등학생 유저 그룹과 대학생 및 직장인이 포함되는 성인 게임 그룹 각 5명씩 총 10명이 8월 2일 오후에 FGD 전용 공간에서 실시되었다.

3.2. 절차

FGD는 조사경력 15년차 전문 진행자(Moderator)에 의해 주도되었으며, 다음과 같은 절차로 진행되었다. 조사내용은 동영상과 녹취록(부록 참조)으로 기록되었다²⁾.

1. 진행일정

구분	진행 일정	응답자 특성
1	8/2(목) 15:00	고등학생
2	8/2(목) 19:30	대학생 및 일반인

2) 현장 사진은 개인정보보호 차원에서 제시하지 않았다.

2. 진행 Flow (총 120분)

Part 1	Warming Up	10분
Part 2	여가 활동 목적 및 고려사항	20분
Part 3	주요 여가활동별 연상 이미지	50분
Part 4	게임 문화 관련 이미지	20분
Part 5	게임 산업 관련 이미지	15분
Part 6	마무리	5분

Part 1	Warming Up	10분/10분
---------------	-------------------	----------------

1. 좌담회 목적 및 유의사항 소개

- 본 좌담회의 목적
 - 회사 / 모더레이터 소개
 - 녹음 양해
- 유의사항
 - 진행자의 질문을 잘 따라 줄 것
 - 정답이나 오답이 없으므로 자유롭게 의견 제시
 - 모두의 의견과 다르더라도 본인의 의견을 솔직하게 이야기
 - 최대한 집중하여 토의에 참여할 것

2. 참석자 소개

- 자기 소개

Part 2	여가 활동 목적 및 고려사항	20분/30분
---------------	------------------------	----------------

1. 여가 활동의 목적

- 요즘 시간이 생기면 즐기는 여가활동에는 어떤 것들이 있나요?
(TV시청, 인터넷, 산책, 게임, 음악감상, 헬스, 등산, 스포츠/운동, 스포츠 관람 등)
- 말씀하신 여가 활동을 하시는 이유/목적은 무엇인가요?
- 어떤 계기를 통해서 시작하게 되었나요?

2. 여가활동 선택 시 고려사항

- 다른 여가활동도 많은데 그 여가활동을 즐기시는 이유는 무엇인가요? 여가 활동을 선택하실 때 고려하는 부분은 무엇인가요?
- 여가활동을 시작할 때 주변의 시선이나 이미지도 고려하시나요?
- 현재 즐기는 여가활동에 대한 주변의 시선이나 이미지는 어떠한가요?

3. 여가활동별 상황(TPO 중심)

- (여가 활동별로) 주로 즐기시는 시간대가 있나요? 주로 언제 즐기나요?
그 요일/시간대에 즐기는 이유가 있나요?
(장소가 제한적인 여가활동(헬스, TV 등)은 제외)
- 어디에서 즐기시나요?
- 그 장소에서 즐기시는 이유는 무엇인가요?
- 여가활동은 누구랑 즐기시는 편인가요?
(혼자 즐기는 경우) 혼자 하시는 이유가 있나요?

Part 3

주요 여가활동별 연상 이미지

50분/80분

1. 여가활동 그룹핑

- 말씀해주신 여가활동들을 그룹핑을 한다면 어떻게 묶을 수 있을까요?
(게임이 어떤 여가활동과 묶이는지 확인) 그렇게 묶은 이유는 무엇인가요?

2. 여가활동별 이미지[TV시청, 운동, 등산, 스포츠 관람에 대해서는 칠판에

연상 내용 도식화를 통해 probing하고 게임은 꼴라주를 통해 이미지 도출]

- 그림 시간 관계상 다음의 4개의 여가활동에 대해서만 좀더 구체적으로 이미지 평가를 하려고 합니다. (TV시청, 운동, 등산, 스포츠 관람)
- 여가 활동별로 어떤 이미지가 떠오르시나요?
- 왜 그 이미지가 떠오르셨나요? 의미하는 것은 무엇인가요?



폴라주안내

지금부터는 다양한 이미지가 있는 사진들을 보여드릴텐데요. 사진들을 살펴보고 게임관련이미지를 가장 잘 표현하고 있는 사진을 두 장씩 골라주세요. 여가활동별 느낌, 추억, 연상되는 이미지 등 무엇이든 좋습니다.

- 어떤 이미지를 고르셨나요?
- 왜 이미지를 고르셨나요? 이 이미지가 표현하는 것은 무엇인가요?

3. 여가활동별 User 이미지 (TV시청, 운동, 등산, 스포츠 관람, 게임)

- 해당 여가활동을 할 거 같은 사람은 누구인가요?(성별, 나이, 성격, 라이프 스타일 등)
- 무엇 때문에 그렇게 생각하셨나요?
- 해당 여가활동을 안 할 거 같은 사람은 누구인가요?
- 무엇 때문에 그렇게 생각하셨나요?

4. 게임관련 사회적 인식

- 지금부터는 게임과 관련해서 질문을 드리고자 합니다.
- 주변에 초등학교 이하 어린이들이 게임을 하는 모습을 보면 어떤 생각이 드시나요?
- 우려되시는 점은 없으신가요?
- 게임과 관련해서 주변의 인식은 어떠한가요?
- 사회적 편견이나 주변(부모님, 가족, 선생님 등)의 부정적인 인식(우려)도 존재하나요?
- 어떤 내용인가요? 왜 그 분들은 그런 생각을 하게 되었을까요?
- 그런 이야기를 들었을 때 어떻게 응대하시나요? 어떤 기분이 드시나요?

Part 4

게임 문화 관련 이미지

20분/100분

1. 한국의 게임 문화

- 만약에 외국에서 친구/손님이 와서 한국의 게임문화에 대해서 질문을 한다면 상

상을 해보세요.

그렇다면 어떻게 설명해주실 거 같으세요?

- 그렇게 말씀하신 이유는 무엇인가요?
- 한국에서 게임에 대한 인식이나 문화가 다른 나라와 다른 점이 있다고 생각하세요?
- 그 이유는 무엇인가요?

2. 방송에서의 게임 문화

- 방송(예능프로, 뉴스 등)에서 게임을 하는 방송인이나, 게임관련 내용이 소재가 되어 나오는 것을 보셨나요?
- 보시면서 방송에 비친 게임에 대한 이미지는 어떠한 거 같으세요?
- 주변의 다른 분(부모님, 선생님, 직장 상사)들이 게임에 대해서 생각하는 이미지는 어떠한가요?

3. 게임 방송

- 케이블TV / 인터넷 방송에서 볼 수 있는 <게임관련 방송>하면 어떤 이미지가 떠오르나요?
- 왜 그 이미지가 떠오르셨나요?
- 게임 방송을 시청한 적이 있나요? 얼마나 자주 보세요?
- 게임 방송을 시청하는 이유, 시청하면서 기대하는 점이 있나요?
- 주변의 다른 분(부모님, 선생님, 직장 상사)들이 게임 방송에 대한 이미지는 어떠한가요?

4. e스포츠

- <e스포츠>하면 어떤 이미지가 떠오르세요? 왜 그 이미지가 떠오르셨나요?
- 다른 스포츠(축구, 야구 등)와 유사한 점이 있나요? 그렇다면 차별적인 점은 무엇인가요?
- 그렇게 이야기한 이유는 무엇인가요?
- e스포츠 경기를 보면 어떤 이미지가 떠오르시나요? 그 이유는요?
- e스포츠 선수 또는 관람객을 보면서 어떤 느낌이 드세요?
- 주변의 다른 분(부모님, 선생님, 직장 상사)들이 e스포츠에 대한 이미지는 어떠한가요?

Part 5

게임 산업 관련 이미지

15분/115분

1. 게임 산업에 대한 이미지

- 한국의 게임 산업 하면 어떤 이미지가 떠오르시나요?
- 왜 그 이미지가 떠오르셨나요?
- 다른 나라의 게임 산업대비 한국의 게임 산업의 위상은 어떻다고 생각하시나요?
- 주변의 다른 분(부모님, 선생님, 직장 상사)들도 비슷하게 생각하시나요?

[한국 게임 산업 성장(수출 규모, 성장 속도)에 관한 자료 제시 후]

- 보시니까 어때요? 어떤 생각이 드시나요?
- 방금 보신 내용 중에 오늘 처음 들으신 내용이 있었나요?
- 이런 내용이 주변의 다른 분(부모님, 선생님, 직장 상사)이 아신다면 어떻게 생각하실 거 같으세요?

2. 게임 산업 요소별 이미지

- 지금부터는 게임 회사에 근무하거나 게임 관련 업종에 근무하시는 분에 대한 이미지가 있나요?
- 이미지가 떠오르시나요? 왜 그 이미지가 떠오르셨나요?
- 직장으로써 게임 회사 또는 게임 관련 업종은 어떠한가요?
- 매력적인가요? 왜 그렇게 생각하시나요?
- 주변의 다른 분들도(부모님, 선생님, 직장 상사) 직장으로써 게임 회사/게임 업종에 대해서 비슷하게 생각하시나요?

Part 6

마무리

5분/120분

1. 추가질문

2. 감사인사 및 마무리

3.3. 결과

FGD를 통해 수집된 게임을 포괄하는 여가 및 게임산업 이미지 속성을 요약하면 다음 [그림. 3]과 같다.

우선 여가에 대한 주요하게 추출된 인지/기능적 이미지(functional image), 즉 소비자들이 체험하는 **이익**과 관련된 사항은 다음과 같다. ‘건강에 도움이 된다’, ‘재미/즐거움이 있다’, ‘마음의 안정(휴식)에 도움이 된다’, ‘대인관계에 도움이 된다’, ‘스트레스 해소가 된다’, ‘자기개발이 된다’, ‘자기 만족이 있다’, ‘편리하다’, ‘비용이 적게 든다’ 등이 나타났다.

주요 추출 감성적 이미지, 즉 소비자가 서비스를 경험할 때 느끼는 **감성**으로는 ‘최신익’, ‘고급스러운’, ‘여유스러운’, ‘자유로운’, ‘집중하는’, ‘활동적인’, ‘창의적인’, ‘유익한’, ‘건강한’, ‘시간이 잘가는’, ‘중독성이 있는’ 등이 나타났다.

게임산업과 관련된 주요 **활동** 이미지는 ‘경제발전에 기여한다’, ‘시장규모가 크다’, ‘세계적 수준의 실력을 가지고 있다’, ‘일자리 창출에 기여한다’, ‘수출을 많이 한다’, ‘전망이 밝다’, ‘창의적이다’, ‘성과에 대한 보상이 확실하다’ 등이 있었다.

FGD를 통해 도출된 주요 이미지들은 이후 진행되는 온라인 정량조사의 기초자료로 활용되어, 게임을 비롯한 여가활동의 ‘부합성(performance)’과 ‘중요도(importance)’차원을 측정하는데 이용되었다. 참고로 조사참여자자의 상세한 기술 내용은 부록에 제시하였다.

	Functional Image		Emotional Image		게임 산업관련 이미지
1	건강에 도움이 된다	1	최신익	1	국내 경제 발전에 기여한다
2	재미/즐거움이 있다	2	고급스러운	2	시장 규모가 크다
3	마음이 안정(휴식)된다	3	여유로운	3	세계적 수준의 실력을 가지고 있다
4	대인관계에 도움이 된다	4	자유로운	4	일자리 창출에 기여한다
5	스트레스 해소가 된다	5	집중하는	5	국가이미지에 긍정적인 기여를 한다
6	자기개발이 된다	6	활동적인	6	수출을 많이 한다
7	자기만족이 있다	7	창의적인	7	향후 전망이 밝다
8	가족과 함께 할 수 있다	8	유익한	8	창의적이다
9	많은 사람들이 즐기고 있다	9	건강한	9	자랑스럽다
10	사용하는 비용대비 가치가 있다	10	주변에서 인정하는	10	성과에 대한 보상이 확실하다
11	접근성이 좋다(언제/어디서나 가능)	11	시간이 아깝지 않은		
12	필요한 장비가 적다	12	시간이 잘 가는		
13	누구나 쉽게 할 수 있다	13	중독성 있는		
14	즐길 수 있는 환경이 잘 갖춰져 있다	14	자극적인		
15	돈이 많이 들지 않는다				
16	많은 시간이 필요하지 않다				
17	일상생활에 부정적 영향이 적다 /생활에 방해가 되지 않는다				

[그림. 4] FGD를 통해 도출된 이미지 속성

4. 이미지 정량조사(On-line Survey) 결과

4.1. 조사개요

앞선 FGD(Focus Group Discussion)조사를 통해 추출된 다양한 게임관련 인지(functional images) 및 감성적 이미지(emotional images) 속성 및 게임산업 이미지가 게임을 비롯한 여가활동에 어떻게 매핑이 되는지를 온라인을 통한 정량조사를 실시하였다.

조사참여자[표. 1]는 전국의 15~60대 미만 490명이 참여하였으며, 참여자 성, 연령, 지역분포는 2016년 인구총조사 기준으로 할당표집되었다. 조사의 특징으로는 청소년 게임 열성 이용자와 이들을 자녀로 둔 부모를 부스터 그룹으로 설정하여 추가 조사를 실시하였다. 그 이유는 게임에 대한 관여도가 높으며, 일반 유저와 다른 이미지 경험을 할 가능성이 높기에 이들과 일반 이용자들 간의 비교를 통해 세밀한 이미지를 도출하고자하는 의도에서 설정하였다.

Random			TOTAL	Random			TOTAL	Booster			TOTAL
사례수			(400) <th colspan="3">사례수</th> <td>(400)<th colspan="3">사례수</th><td>(90)</td></td>	사례수			(400) <th colspan="3">사례수</th> <td>(90)</td>	사례수			(90)
성별	남		51.3	거주지역	서울		19.8	유형	청소년 Heavy User		50.0
	여		48.8		부산		6.5		청소년 Heavy User 자녀를 둔 부모		50.0
연령	15~19세		9.3		인천		4.5	성별	남		60.0
	20~29세		19.5		대구		10.5		여		40.0
	30~39세		21.8		대전		4.0	연령	15~19세		50.0
	40~49세		25.3		광주		4.8		20~29세		-
	50~59세		24.3		울산		1.5		30~39세		1.1
직업	고등학생		9.3		세종		0.8		40~49세		43.3
	대학생/대학원생		6.3		경기도		26.5	50~59세		5.6	
	직장인		56.3		경상도		6.8	고등학생		50.0	
	자영업		12.5		전라도		4.8	대학생/대학원생		-	
	전업 주부		10.0		충청도		5.8	직장인		43.3	
	기타		5.8		강원도		2.0	자영업		-	
					제주도		2.0	전업 주부		6.7	
							기타		-		

주) Random의 성, 연령, 지역은 통계청 인구 총조사(2016) 기준으로 할당 진행

[표. 1] 온라인 조사참여자 분포

4.2. 조사도구 및 분석틀

■ 조사도구 구성

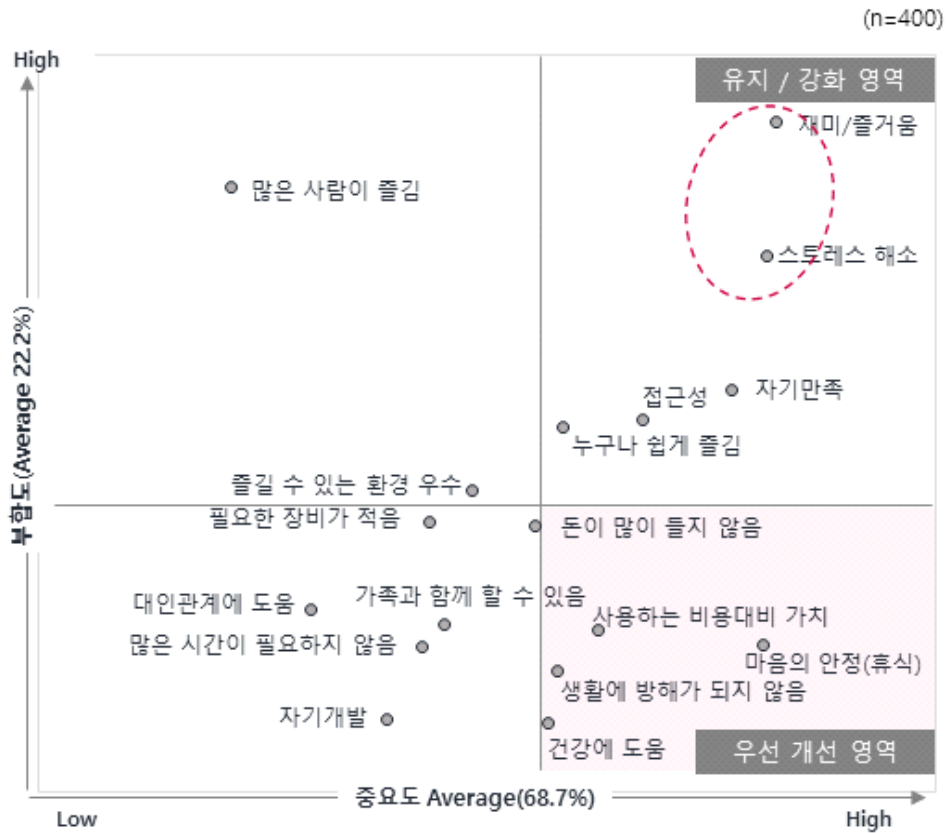
조사도구는 본 연구를 위해 새롭게 개발된 도구(부록 2 참조)를 사용하였다. 도구의 구성은 1) 조사적합대상 선정 질문, 2) 여가활동, 3) 세부속성 중요도, 4) 세부속성 평가, 5) 게임산업 및 게임관련 의견 등으로 구성되었다. 여기서 사용된 세부속성은 앞서 FGD에서 도출된 이미지의 중요도와 주요 여가활동이 이런 이미지들을 얼마나 수행하고 있는지 속성을 평가도록 하였다.

■ 분석틀

분석은 크게 조사대상별 분석과 속성 차원별 분석을 실시하였다. 우선 조사대상은 설문 요소들에 대한 성별, 연령별 비교분석을 실시하였다. 또한 게임에 대한 경험수준이 높은 열성 이용자(주 10시간 이상 이용자)를 따로 분석하여 게임만의 고유한 특성을 찾고자 시도하였다. 차원별 분석은 중요-부합도분석(IPA; Importance Performance Analysis)을 실시하였다.

중요-부합도 분석은 중요도와 부합도를 가로축과 세로축으로 설정하고 여기에 FGD에서 도출한 이미지 속성들을 게임을 비롯한 여가활동 각각을 조사하여 맵핑(mapping)하는 방법이다. 이러한 맵핑에서 ‘중요도 높음/부합도 높음’의 ‘유지/강화영역’은 현재 속성을 앞으로 유지할 수 있도록 지켜야 하는 영역이다. 또 다른 중요 영역으로는 ‘중요도 높음/부합도 낮음’의 ‘우선/개선 영역’이다. 이들 영역에 나온 중요한 속성들에 대한 부합도(performance)가 높아질 수 있도록 시급하게 개선해야 하는 사항들을 보여준다.

이러한 틀을 활용하여 게임과 다른 여가들을 비교하여 게임의 ‘유지/강화 영역’과 ‘우선/개선 영역’을 밝혀내고자 하였다.



[그림. 5] 중요-부합도 분석틀

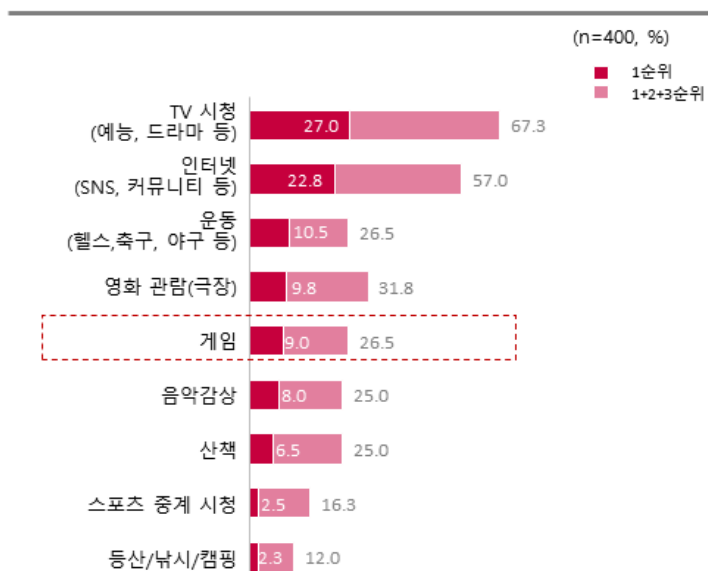
4.3. 분석결과

■ 게임 이미지 비교분석

1) 여가활동

조사대상자들은 주로 여가 시간에는 ‘TV 시청’과 ‘인터넷’ 같은 실내 활동을 주로 하고 있었다. 응답자의 26.5%(1+2+3순위 기준)는 여가시간에 게임을 주로 이용하고 있었다. 이러한 응답은 운동(26.5%)과 비슷한 수준으로 나타났으며, 등산/낚시/캠핑과 같은 실외활동(12%)과 비교할 때 2배가 넘는 활동을 하고 있는 것으로 조사되었다.

주요 여가 활동



[그림. 6] 주요 여가 활동

[표. 2] 응답자 특성별 주요 여가 활동

	전체	성별		연령대				
		남성	여성	10대	20대	30대	40대	50대
(1+2+3순위)	(400)	(205)	(195)	(37)	(78)	(87)	(101)	(97)
TV 시청	67.3	61.5	73.3	54.1	56.4	72.4	71.3	72.2
인터넷	57.0	48.3	66.2	73.0	69.2	63.2	48.5	44.3
영화 관람	31.8	30.2	33.3	24.3	33.3	34.5	31.7	30.9
게임	26.5	31.2	21.5	64.9	33.3	26.4	17.8	15.5
운동	26.5	32.7	20.0	16.2	30.8	28.7	26.7	24.7
산책	25.0	23.9	26.2	2.7	20.5	21.8	25.7	39.2
음악감상	25.0	19.5	30.8	51.4	32.1	18.4	18.8	21.6
스포츠중계 시청	16.3	25.9	6.2	8.1	10.3	16.1	27.7	12.4
등산/낚시/캠핑	12.0	17.6	6.2	-	1.3	9.2	18.8	20.6

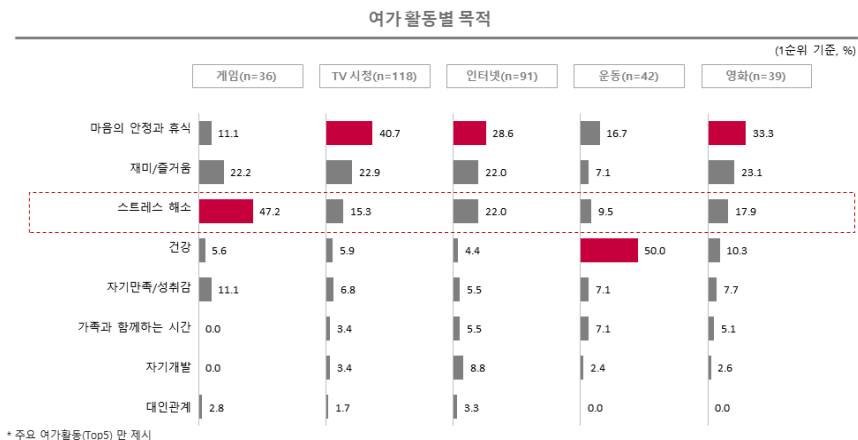
[표. 1]에서 순위가 높은 TV시청, 인터넷, 영화관람은 주로 여성들이 더 높은 비율을 보인 여가활동인 것에 비해 게임, 운동, 스포츠중계 시청 등은 남성이 더 높은 응답비율을 보여주었다. 특히 게임의 경우는 타 연령대비 10대에서의 응답율이 가장 높았으며, 연령이 높아질수록 응답율이 낮아지는 특성을 보였다. 이러한 특성은 운동이나 스포츠중계 응답비율이 10대가 상대적으로 낮고 연령이 높은 집단들이 더 높은 응답율을 보이는 것과 비교가 된다.

요약하면, 게임은 상대적으로 남성들에게 두드러진 활동이며, 여성보다는 남성에서, 연령이 낮을수록 더욱 열중하는 활동이라고 해석할 수 있다.

2) 여가활동 목적

여가 활동별 목적을 요약한 [그림 7]에서, 게임은 ‘스트레스 해소’의 비중이 높은 반면, 다른 실내 활동(TV, 인터넷, 영화)은 마음의 안정과 휴식이 높게 나타났다. 반면 운동은 ‘건강’이 가장 두드러진 여가활동 목적으로 나타났다. 또한 게임은, 다른 여가활동과 비교할 때, ‘자기만족/성취감’(11.1%)이 영화(7.7%), 운동(7.1%)보다 높게 나타났다. 이런 응답을 요약하면, 여가활동으로써 게임은 ‘스트레스 해소’와 ‘자기만족/성취감’을 주는 대표적인 여가활동이었다.

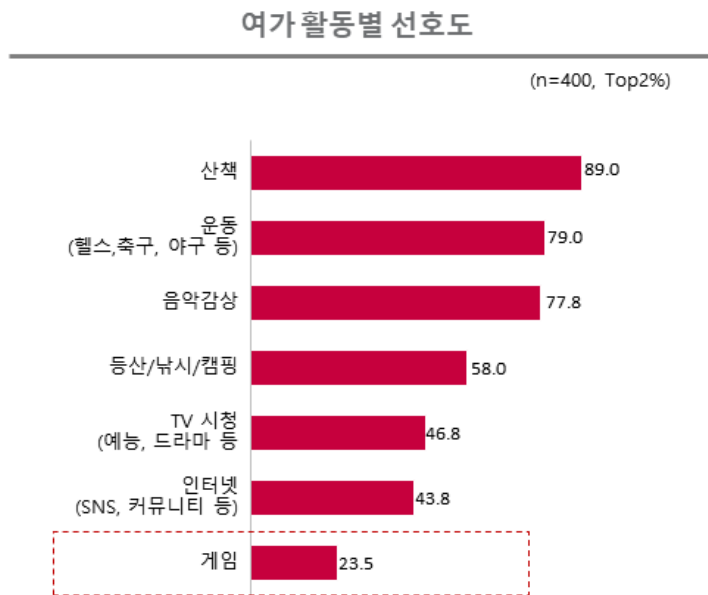
이러한 결과는 게임은 ‘TV시청’, ‘인터넷’, ‘영화’, ‘운동’으로 대체되기 어려운 중요한 여가의 기능으로서 ‘스트레스 해소’를 담당하고 있는 것으로 해석할 수 있다. 이러한 게임의 기능은 입시나 취업난 등 스트레스 요인이 가중되고 있음에도 불구하고 운동을 할 수 있는 시간이나 여건이 되지 않는 젊은이들의 정신건강 유지에 기여를 하고 있다고 해석할 수 있는 결과라고 판단된다.



[그림. 7] 여가 활동별 목적

3) 여가활동별 선호도

그림 여가활동별 선호도 평가에서 야외활동(산책, 운동)이 높아 실제 여가활동(실내 활동 중심)과 차이가 나타났다. 가장 높은 선호를 보인 것은 ‘산책(89%)’이었으며, 그 다음으로 ‘운동(79%)’, ‘음악감상(77.8%)’, ‘등산/낚시/캠핑(58%)’, ‘TV시청(46.8%)’, ‘인터넷(43.8%)’였다. 게임은 23.5%의 선호도를 보여 다른 여가활동에 비해 순위가 낮게 나타났다.



[그림. 8] 여가 활동별 선호도

[표. 3] 응답자 특성별 여가 활동별 선호도

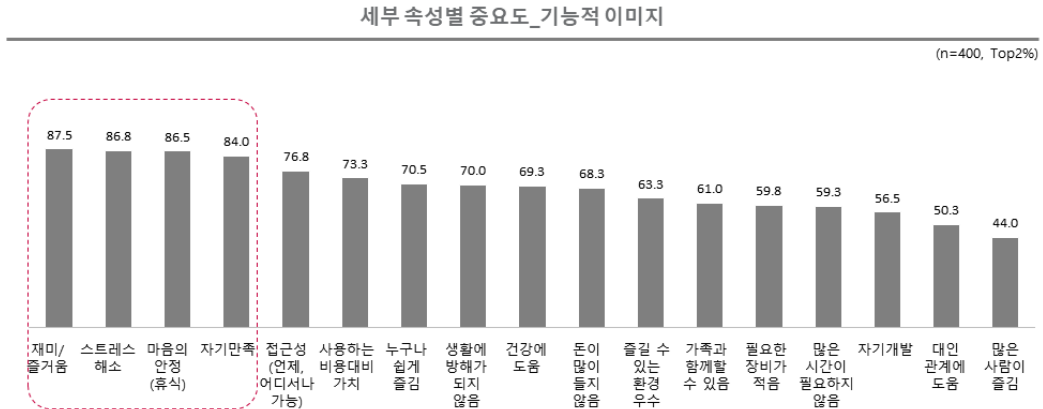
	전체	성별		연령대				
		남성	여성	10대	20대	30대	40대	50대
(1+2+3순위)	(400)	(205)	(195)	(37)	(78)	(87)	(101)	(97)
산책	89.0	89.3	88.7	70.3	88.5	92.0	91.1	91.8
운동	79.0	81.0	76.9	70.3	84.6	80.5	72.3	83.5
음악감상	77.8	75.1	80.5	83.8	74.4	79.3	73.3	81.4
등산/낚시/캠핑	58.0	64.9	50.8	35.1	53.8	58.6	63.4	63.9
TV 시청	46.8	42.0	51.8	56.8	52.6	41.4	45.5	44.3
인터넷	43.8	40.5	47.2	48.6	46.2	47.1	37.6	43.3
게임	23.5	24.4	22.6	40.5	30.8	24.1	19.8	14.4

게임은 누구나 선호하지 않는 여가활동인가를 알아보기 위해 성별과 연령을 구분하여 분석한 결과 [표 2]를 보면, 상대적으로 10대와 20대에서 선호도가 높게 나타난 반면 30~50대까지는 선호도가 점차 낮아지는 특성을 보였다. 반면 성별 선호도는 남성이 24.4%로 여성(22.6%)보다 약간 높은 수준을 보였다.

이런 점을 종합적으로 고려할 때, 게임은 연령에 따른 선호도가 분명하게 나누어지는 여가활동을 해석된다.

4-1) 여가활동 속성 평가_기능적 이미지 중요도

여가활동의 기능적 이미지 요소 중 ‘재미/즐거움’, ‘스트레스 해소’, ‘마음의 안정(휴식)’, ‘자기 만족’이 중요하다고 80% 이상 응답이 나왔다. 그 다음으로 ‘접근성’, ‘비용대비 가치’, ‘누구나 쉽게 즐길 수 있음’, ‘생활에 방해가 되지 않음’, ‘건강에 도움’, ‘돈이 많이 들지 않음’, ‘즐길 수 있는 환경 우수’, ‘가족과 함께 할 수 있음’, ‘필요한 장비가 적음’, ‘많은 시간이 필요하지 않음’, ‘자기개발’, ‘대인 관계에 도움’, ‘많은 사람이 즐김’



[그림. 9] 세부 속성별 중요도_기능적 이미지

응답자 특성별로 분석한 다음 페이지 [표. 3]에서 보면, 고등학생 게임 열성 이용자(Heavy User)는 ‘자기만족’, ‘돈이 많이 들지 않음’, ‘필요한 장비가 적음’을, 일반인 게임 열성 이용자(Heavy User)는 ‘가족과 함께 할 수 있음’과 ‘많은 시간이 필요 없음’을 상대적으로 중요하게 여겼다. 즉 게임을 열심히 즐기는 열성 이용자들은 여가에서 저렴하고 편리하게, 재미와 즐거움, 스트레스해소와 자기만족을 추구하며, 성인의 경우 ‘가족과 함께’ 즐기는 것을 중요하게 여긴다고 요약해 볼 수 있다.

청소년 열성 이용자를 자녀로 둔 부모의 중요도에서 자녀와 다른 점은 ‘건강’과 ‘시간이 많이 필요없음’이 높게 나타났다. 이런 중요도는 자녀가 게임에 열중하는 동안 ‘건강’이나 ‘시간의 과도한 소모’를 우려하는 것이 반영된 것으로 파악된다.

[표. 4] 응답자 특성별 세부 속성별 중요도_기능적 이미지(다음 페이지)

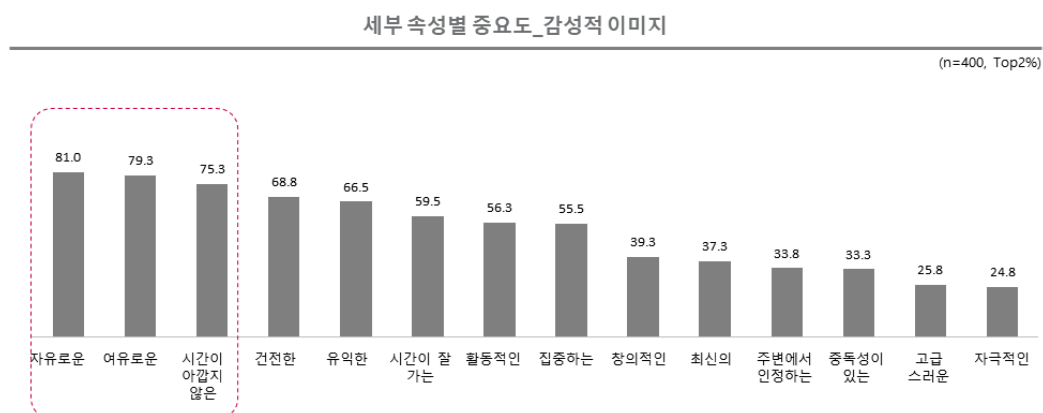
세부 속성별 중요도_기능적 이미지

	성별		연령대					유형			
	전체	남성	여성	10대	20대	30대	40대	50대	고등학생 Heavy User*	일반인 Heavy User	중고생 Heavy User 부모*
(Top2%)	(400)	(205)	(195)	(37)	(78)	(87)	(101)	(97)	(56)	(115)	(65)
재미/즐거움	87.5	89.3	85.6	83.8	88.5	85.1	88.1	89.7	85.7	84.3	90.8
스트레스 해소	86.8	86.8	86.7	75.7	88.5	87.4	87.1	88.7	83.9	87.8	90.8
마음의 안정(휴식)	86.5	88.3	84.6	78.4	87.2	82.8	90.1	88.7	89.3	84.3	86.2
자기만족	84.0	81.0	87.2	78.4	87.2	87.4	85.1	79.4	94.6	83.5	84.6
접근성	76.8	77.6	75.9	62.2	75.6	75.9	78.2	82.5	75.0	72.2	76.9
비용대비 가치	73.3	71.2	75.4	67.6	76.9	67.8	69.3	81.4	69.6	73.0	72.3
누구나 쉽게 즐길	70.5	69.8	71.3	64.9	70.5	67.8	66.3	79.4	76.8	72.2	70.8
생활에 방해 없음	70.0	68.8	71.3	51.4	82.1	62.1	71.3	73.2	67.9	72.2	78.5
건강에 도움	69.3	70.7	67.7	51.4	51.3	63.2	75.2	89.7	58.9	61.7	80.0
돈이 많이 들지 않음	68.3	63.9	72.8	67.6	69.2	66.7	66.3	71.1	80.4	66.1	69.2
즐길 수 있는 환경 우수	63.3	61.5	65.1	56.8	66.7	65.5	62.4	61.9	76.8	68.7	69.2
가족과 함께 할 수 있음	61.0	63.9	57.9	54.1	37.2	59.8	67.3	77.3	53.6	62.6	70.8
필요한 장비가 적음	59.8	60.0	59.5	54.1	65.4	54.0	56.4	66.0	76.8	60.9	61.5
많은 시간이 필요 없음	59.3	56.6	62.1	51.4	61.5	58.6	55.4	64.9	60.7	67.8	72.3
자기개발	56.5	53.2	60.0	48.6	51.3	58.6	55.4	62.9	64.3	61.7	76.9
대인관계에 도움	50.3	52.2	48.2	48.6	39.7	47.1	52.5	59.8	62.5	53.9	60.0
많은 사람이 즐길	44.0	48.3	39.5	48.6	37.2	44.8	39.6	51.5	58.9	50.4	56.9

* '고등학생 Heavy User'와 '중고생 Heavy User' 부모의 경우 Random에서의 샘플 수가 적어 Booster를 추가하여 분석

4-2) 여가활동 속성 평가_감성적 이미지 중요도

여가활동을 통해 ‘자유로운’, ‘여유로운’, ‘시간이 아깝지 않음’의 이미지를 기대하는 것으로 조사되었다. 상대적으로 ‘건전한’, ‘유익한’은 후순위의 중요도를 보였다. 즉 여가활동에서 ‘건전한’이나 ‘유익함’보다는 ‘자유로움’과 ‘여유로움’이 여가활동을 평가할 때 더 중요한 감성적 속성인 것으로 해석된다.



[그림. 10] 세부 속성별 중요도_감성적 이미지

다음 페이지에 제시된 [표 4]를 분석하면, 유형별 분석에서 게임 열성 이용자(고등학생, 일반인)는 공통적으로 ‘창의적인’, ‘주변에서 인정하는’, ‘중독성 있는’, ‘자극적인’ 요소에 대한 중요도가 상대적으로 높았다. 연령 별로 살펴보면, 고등학생 열성 이용자는 ‘시간이 잘 가는’, 일반인 열성 이용자는 ‘최신의’ 이미지를 중시하였다. 즉 게이머들은 자신만의 시간에서 남들과 다른 모습(창의적, 주변인정, 최신의 등)을 보여주는 것을 중요하게 여기고 있다고 요약할 수 있다.

[표. 5] 응답자 특성별 세부 속성별 중요도_감성적 이미지(다음 페이지)

세부 속성별 중요도_감성적 이미지

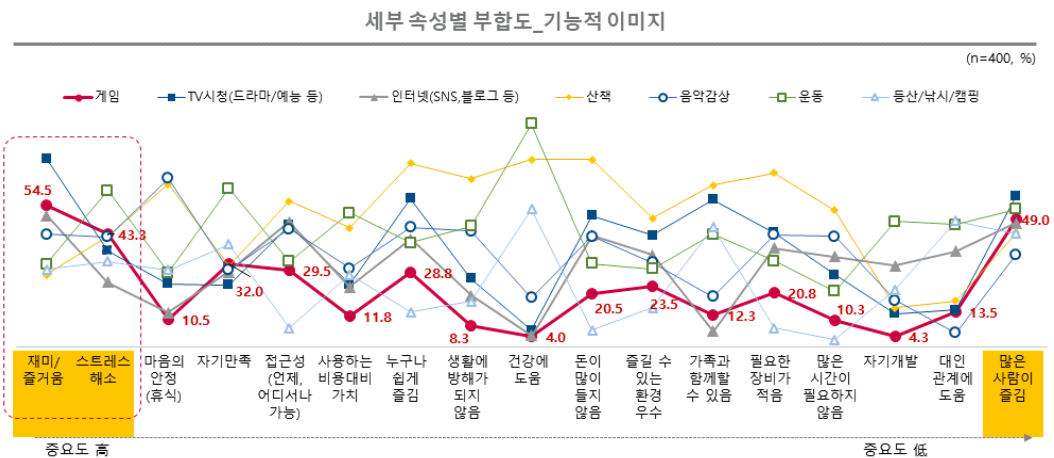
	전체	성별		연령대					유형		
		남성	여성	10대	20대	30대	40대	50대	고등학생 Heavy User*	일반인 Heavy User	중고생 Heavy User 부모*
(Top2%)	(400)	(205)	(195)	(37)	(78)	(87)	(101)	(97)	(56)	(115)	(65)
자유로운	81.0	83.4	78.5	73.0	83.3	77.0	83.2	83.5	83.9	82.6	83.1
여유로운	79.3	76.6	82.1	67.6	80.8	82.8	78.2	80.4	69.6	83.5	78.5
시간이 아깝지 않은	75.3	76.6	73.8	67.6	75.6	67.8	80.2	79.4	75.0	75.7	75.4
건전한	68.8	70.2	67.2	62.2	65.4	62.1	68.3	80.4	60.7	67.0	80.0
유익한	66.5	70.7	62.1	54.1	57.7	59.8	69.3	81.4	55.4	69.6	76.9
시간이 잘 가는	59.5	57.6	61.5	70.3	57.7	56.3	53.5	66.0	67.9	60.9	67.7
활동적인	56.3	58.5	53.8	43.2	51.3	43.7	61.4	71.1	57.1	60.9	75.4
집중하는	55.5	55.6	55.4	54.1	67.9	54.0	49.5	53.6	58.9	64.3	60.0
창의적인	39.3	39.5	39.0	40.5	37.2	35.6	41.6	41.2	53.6	47.8	47.7
최신의	37.3	41.5	32.8	45.9	39.7	37.9	38.6	29.9	41.1	49.6	44.6
주변에서 인정하는	33.8	36.1	31.3	43.2	26.9	32.2	33.7	37.1	44.6	40.9	49.2
종독성이 있는	33.3	24.9	42.1	37.8	50.0	35.6	23.8	25.8	58.9	41.7	33.8
고급스러운	25.8	26.8	24.6	29.7	26.9	29.9	23.8	21.6	28.6	38.3	41.5
자극적인	24.8	25.9	23.6	29.7	28.2	23.0	25.7	20.6	39.3	38.3	33.8

* '고등학생 Heavy User'와 '중고생 Heavy User 부모'의 경우 Random에서의 샘플 수가 적어 Booster를 추가하여 분석

5-1) 여가활동 속성 평가_기능적 이미지 부합도

여가활동별 평가에서 게임은 ‘재미/즐거움’, ‘스트레스 해소’, ‘많은 사람이 즐김’에서 상대적으로 긍정적인 평가이나, ‘사용하는 비용대비 가치’, ‘생활에 방해가 되지 않음’, ‘건강에 도움’, ‘자기개발’ 속성에서는 부정적인 인식을 가지고 있다고 해석된다. 전체적인 기능적 이미지 부합도에서 중요도가 높은 속성(재미/즐거움, 스트레스해소)에서 게임은 긍정적인 평가를 받고 있다는 점에서 게임은 현대인에게 핵심적인 여가가 되고 있음이 시사된다.

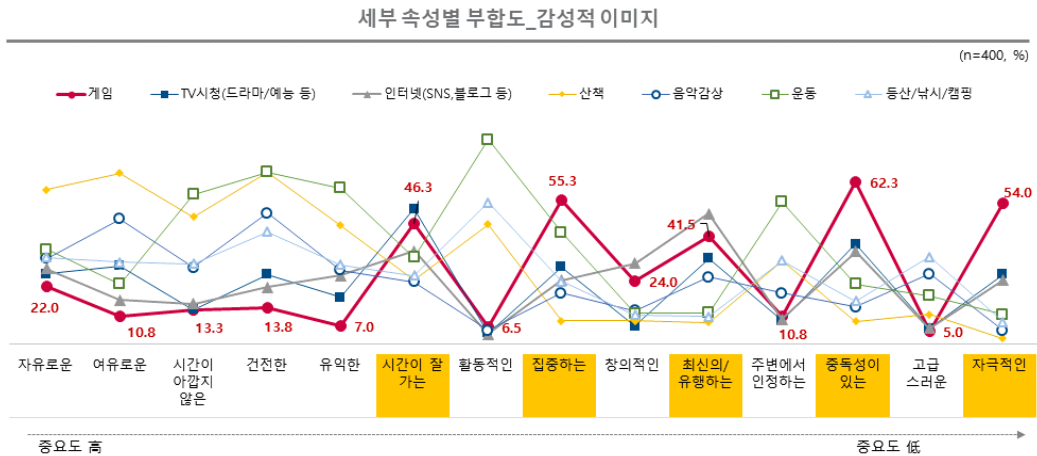
다른 여가활동과 게임을 비교해 볼 때, 가장 유사한 기능적 이미지 패턴을 보이는 활동은 ‘TV시청’이었다. 앞선 여가활동과 선호도 결과와 종합해서 해석하면, 상대적으로 고연령층이 ‘TV시청’이 담당하는 기능적 이미지를 10~20대 젊은이들은 ‘게임’이 담당한다고 추론해 볼 수 있다.



[그림. 11] 세부 속성별 부합도_기능적 이미지

5-2) 여가활동 속성 평가_감성적 이미지 부합도

게임은 ‘시간이 잘 가는’, ‘집중하는’, ‘최신의’, ‘중독성 있는’, ‘자극적인’ 속성에서 다른 여가활동 대비 높은 평가를 받은 반면 그 외 속성은 낮은 수준으로 강약점 분명하게 나타났다. 상대적으로 여가활동에서 중요하다고 평가되는 감정적 이미지 속성(자유로운, 여유로운 등)은 전반적으로 게임에서 낮은 평가를 받고 있었다.



[그림. 12] 세부 속성별 부합도_감성적 이미지

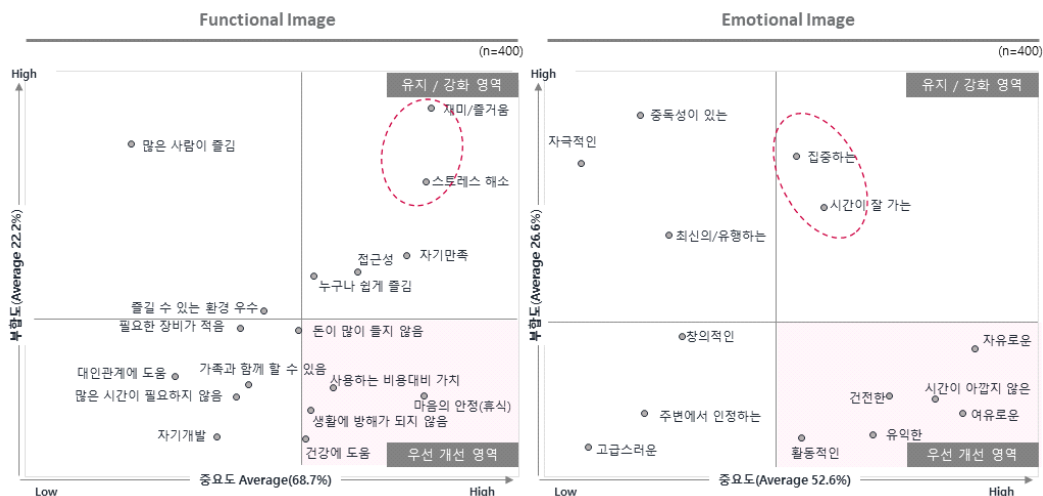
앞선 기능적 이미지 분석과 종합적으로 고려하면, 게임은 기능적으로는 아주 좋은 이미지를 가지고 있지만, 감성적으로는 그리 좋은 이미지가 아니다. 즉 연령이나 성별을 고려하지 않고 일반적으로 볼 때, 게임은 매력적이라기보다는 가성비가 좋은 여가로 인식되고 있다고 요약할 수 있다.

■ 게임 IPA분석

1) IPA(Importance Performance Analysis)_게임(전체)

조사대상 전체 기능적 이미지 분석결과 게임은 ‘재미/즐거움’과 ‘스트레스 해소’, ‘자기만족’, ‘접근성’, ‘누구나 쉽게 즐길’ 속성이 유지/강화영역에 위치하였다. 반면 ‘건강’, ‘생활에 방해가 되지 않음’, ‘마음의 안정’, 등의 이미지와는 ‘우선/개선 영역’으로 나타났다. 그리고 우선 개선영역에 포함되기는 하지만 유지/강화 영역에 근접한 속성으로는 ‘돈이 많이 들지 않음’이 있다.

감성적 이미지 분석결과 게임은 ‘집중하는’, ‘시간이 잘 가는’의 속성이 ‘유지/강화’ 영역으로 나타났다. 반면 ‘활동적인’, ‘유익한’, ‘여유로운’, ‘건강한’, ‘시간이 아깝지 않은’의 속성은 ‘우선/개선 영역’으로 나타났다. ‘우선/개선영역’과 ‘유지/강화 영역’의 경계에 ‘자유로움’이라는 속성이 있었다.

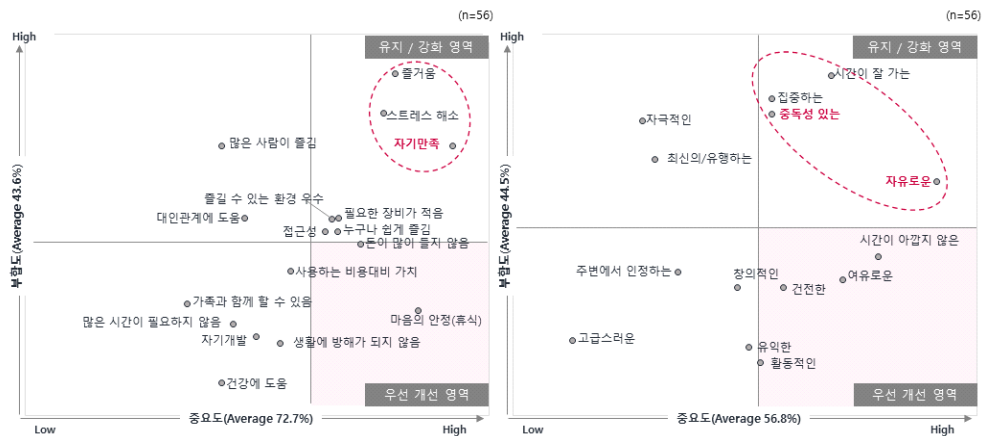


[그림. 13] IPA_게임(전체)

2) 열성 이용자 IPA(Importance Performance Analysis)_게임

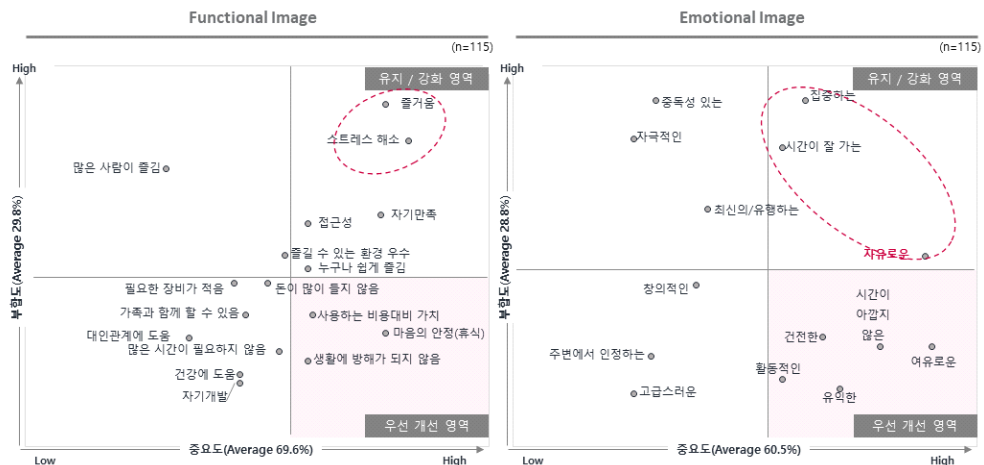
게임에 대한 심층적인 분석을 위해 일반 이용자가 아닌 열성 이용자를 대상으로 게임에 대한 이미지를 분석한 결과, 고등학생 열성 이용자에서는 전체 분석과 비교할 때, ‘자기만족’이 기능적 이미지의 ‘유지/강화영역’에 추가되었다. 감성적 이미지의 ‘유지/강화 영역’에는 ‘자유로운’, ‘중독성 있는’의 속성이 추가되었다. ‘유지/강화 영역’에서 ‘중독성 있는’의 속성은 병리적 속성이라기 보다는 ‘중독될 정도로 매력적인’의 은유적 표현으로 파악하는 것이 더 적절하다. 병리적인 속성을 유지/강화하는 것이 중요하다고 보는 것은 부적절하기 때문이다.

기능적 이미지와 감성적 이미지를 종합하여 해석해 보면, 게임을 열성적으로 즐기는 고등학생 이용자들은 게임을 통해 ‘즐거움’, ‘스트레스 해소’, ‘자기만족’이라는 혜택을 누리고 있으며, 이러한 혜택을 누리는 동안 ‘자유로움 속에 만족스럽게 빠져들어 시간을 보내고 있는 상태’를 느끼고 있음이 시사된다.



[그림. 14] IPA_게임(고등학생 열성 이용자)

일반인 헤비 유저를 분석한 아래의 결과는 고등학생 열성 이용자처럼 유지/강화 영역에 ‘자유로운’ 속성이 추가되었다. 즉 일반인들은 청소년만큼은 만족스럽게 빠져있지는 않지만, 게임을 즐길 때 자유의 이미지를 느끼고 있음은 동일하게 나타났다.



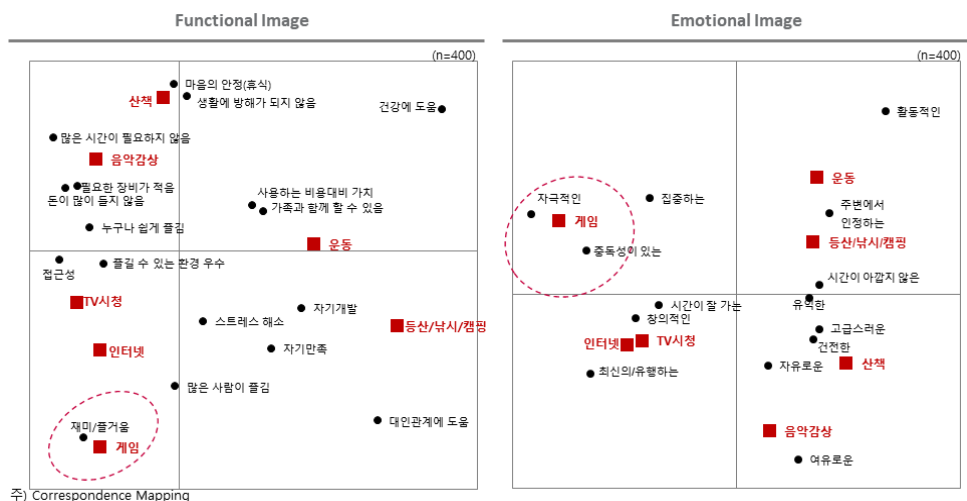
[그림. 15] IPA_게임(일반인 열성 이용자)

열성 게임 이용자 자녀를 둔 부모들의 게임에 대한 IPA는 조사대상 전체의 양상과 유사하게 나타났다.

■ 여가 이미지 매핑 분석

1) 여가활동 전체

여가활동 전체를 기능적 이미지와 감성적 이미지로 대응 매핑(correspondence mapping)한 결과는 아래와 같다. 기능적 이미지에서 게임은 ‘재미/즐거움’의 속성과 가장 인접했다. ‘재미/즐거움’은 여가에서 가장 중요한 속성이란 점에서 게임은 여가로서 핵심적인 기능을 보유하고 있다고 해석할 수 있다. 감성적 이미지 인접 속성은 ‘자극적인’, ‘중독성 있는’ 이미지로 인식되고 있었다. 감성적인 이미지 차원에서는 ‘자극적인’, ‘중독성 있는’이라는 속성은 여가의 감성적 속성에서 중요도가 떨어지는 것들이기에 중요도가 높은 속성을 연결시킬 수 있는 노력이 필요하다고 판단된다.

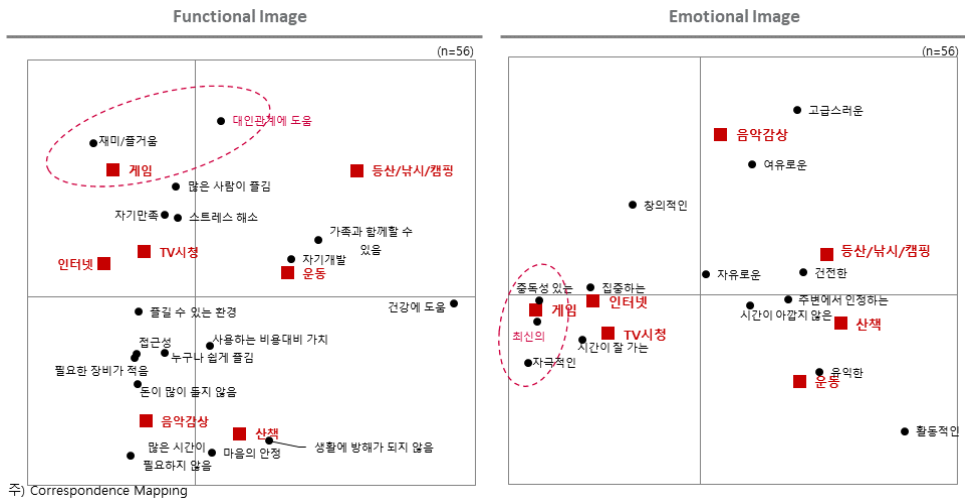


[그림. 16] 전체 여가활동별 이미지 맵

2) 열성이용자 이미지 맵핑

게임의 이미지 속성이 어떻게 대응하는지 조금 더 세밀하게 파악하고자 고등학생 열성 이용자와 일반인 열성 이용자를 분석한 결과는 다음과 같다.

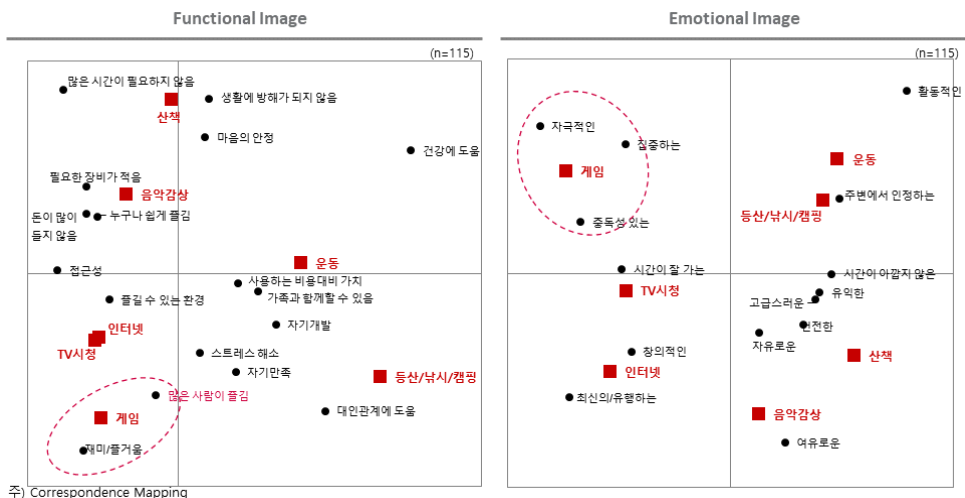
고등학생 이용자의 기능적 이미지 대응 매핑 분석에서는 ‘대인관계에 도움’이 추가 연결되었다. 반면 감성적 이미지 대응 매핑에서는 ‘최신의’ 속성이 추가적으로 연결되었다. 이러한 결과를 종합적으로 분석하면, 고등학생 열성이 이용자는 게임이 ‘재미와 즐거움’은 물론 ‘대인관계의 도움’과 매우 가깝게 위치하는 것으로 나타났다. 그들은 이런 게임을 즐기고 있는 동안 ‘최신의 자극’들을 느끼고 있는 것으로 해석해 볼 수 있다.



[그림. 17] 고등학생 열성이용자 이미지 매핑(Image Mapping)

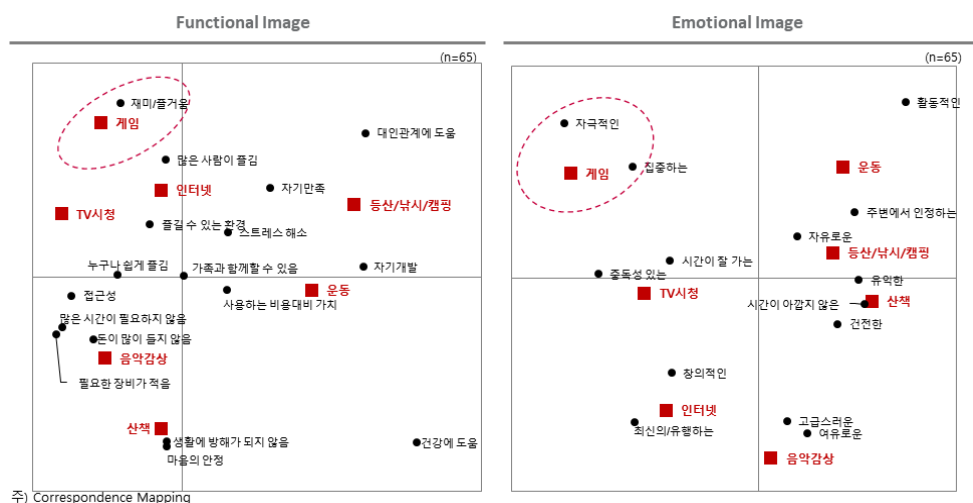
고등학생보다 연령이 높은 일반인 열성 이용자들에게서 게임은 ‘즐겁고 많은 사람이 즐기는’, ‘자극적이고 중독성 있어 집중하게 되는’ 이미지로 포지셔닝 되어 있었다.

앞선 고등학생들의 이미지 매핑과 종합하여 해석해보면, 게임 열성이용자들은 게임을 통해 ‘재미와 즐거움’을 느끼며 ‘많은 사람들과 대인관계’를 돈독하게 하는 기능이 핵심적으로 나타났다. 또한 그렇게 즐기는 동안 열성 이용자들은 ‘최신의 자극에 집중과 반복’을 하는 이미지를 경험하는 것으로 나타났다.



[그림. 18] 일반인 열성이용자 이미지 매핑(Image Mapping)

청소년 열성 이용자 자녀를 둔 부모를 분석한 결과 게임은 ‘재미/즐거움’, ‘자극적이고 집중하게 되는’ 이미지로 연결되었다. 그러나 흥미로운 점은 고등학생에서 강한 연결성을 보였던 ‘중독성 있는’ 이미지는 TV로 연결하고 있어 차이가 나타났다. 게임보다는 TV에 더 중독성이 있다는 반응이다. 이런 결과는 앞서 세부속성별 이미지 부합도 분석의 앞선 [그림 11], [그림 12]의 해석에서 TV시청과 게임의 패턴이 유사하게 나타난 점에 대한 이유를 설명해준다. 청소년 세대에 중독성 있는 여가 매체는 ‘게임’이 대표적인 반면 청소년의 부모세대에게 중독성 있는 여가 매체는 TV라는 점이 시사된다.

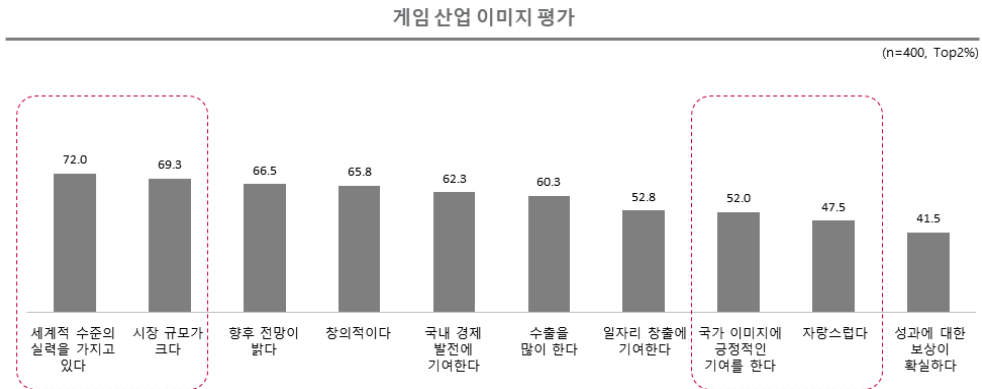


[그림. 19] 청소년 열성이용자 자녀를 둔 부모 이미지 매핑

■ 게임산업 활동 이미지 조사

1) 게임 산업 활동 이미지

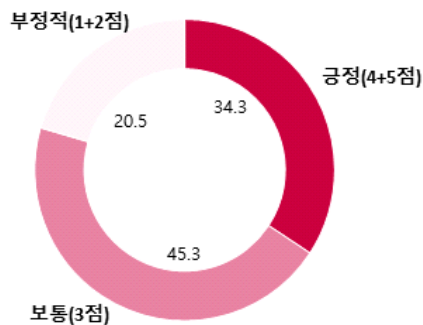
게임 산업활동에 대한 이미지에 대해서는 ‘세계적 수준의 실력’, ‘시장규모가 큰’ 산업으로 인식하고 있는 것이 가장 주된 인식으로 조사되었다. 그러나 ‘국가 이미지에 긍정적’이라거나 ‘자랑스럽다’라는 인식은 저조한 것으로 아래 그림에서 나타났다. 게임산업 활동 이미지에 대해서 종합적으로 해석해 보면, 시장규모도 크고, 세계적인 실력이 있어 돈을 많이 벌기는 하지만, 그런 것이 긍정적이거나 자랑스럽다고 느끼지는 못하는 것으로 파악된다.



[그림. 20] 게임 산업 이미지 평가

2) 방송에서의 게임 이미지

방송에서 나오는 게임의 이미지에 대해서 긍정적이라고 응답한 비율은 34.3% 수준이다. ‘부정’의 이미지라고 응답한 ‘20.5%’를 제외한 80% 가까이는 방송에서 게임은 ‘나쁘지 않은 이미지’인 것으로 인식하고 있다. 연령별로 보면 일반인 열성 이용자와 30대가 가장 방송에서 게임 이미지를 가장 긍정적으로 보고 있었다. 이런 점에 이미지 개선을 나쁜 이미지를 개선하고자 하는 시도보다는 나쁘지 않은 이미지를 가지고 있는 대다수에게 ‘긍정적인 이미지’를 심을 수 있는 적극적인 모색이 필요하다.



[그림. 21] 방송에서의 게임 이미지

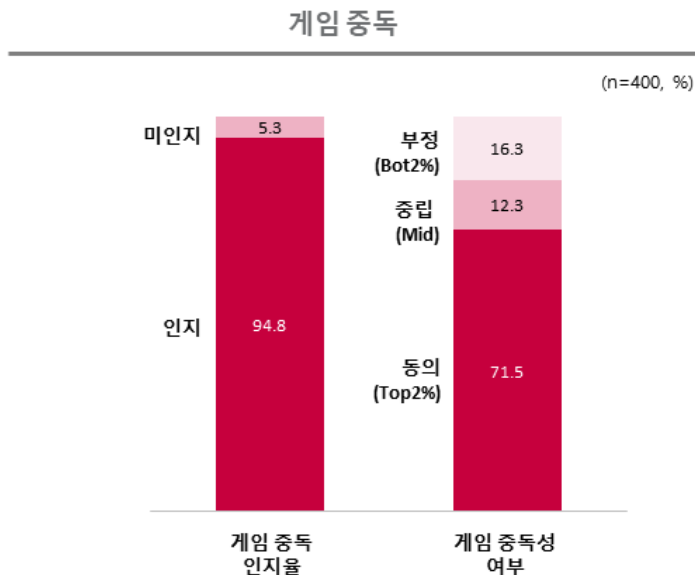
[표. 6] 응답자 특성별 방송에서의 게임 이미지

	전체	성별		연령대					유형		
		남성	여성	10대	20대	30대	40대	50대	고등학생 Heavy User*	일반인 Heavy User	중고생 Heavy User 부모*
(Top2%)	(400)	(205)	(195)	(37)	(78)	(87)	(101)	(97)	(56)	(115)	(65)
긍정	34.3	32.2	36.4	32.4	35.9	46.0	29.7	27.8	37.5	53.9	47.7
보통	45.3	43.4	47.2	43.2	39.7	37.9	48.5	53.6	37.5	30.4	32.3
부정	20.5	24.4	16.4	24.3	24.4	16.1	21.8	18.6	25.0	15.7	20.0

* '고등학생 Heavy User'와 '중고생 Heavy User 부모'의 경우 Random에서의 샘플 수가 적어 Booster를 추가하여 분석

3) 게임 중독 이슈

‘게임 중독’에 대해서는 94.8%가 인지하고 있으며 응답자의 71.5%가 게임에 중독성이 있다고 응답했다. 응답자 특성별 분석한 결과 연령이 낮을수록 중독성에 대한 동의 수준도 낮은 것으로 나타났다.



[그림. 22] 게임 중독 인지 및 태도

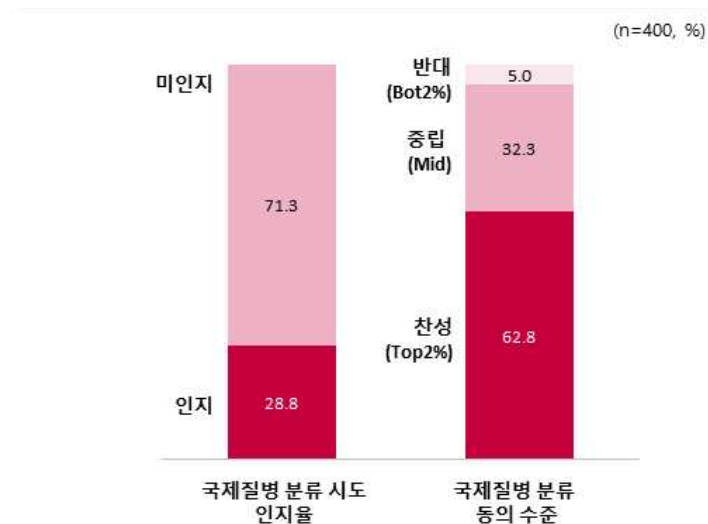
[표. 7] 응답자 특성별 게임 중독 인지 및 태도

	전체	성별		연령대					유형		
		남성	여성	10대	20대	30대	40대	50대	고등학생 Heavy User*	일반인 Heavy User	중고생 Heavy User 부모*
	(400)	(205)	(195)	(37)	(78)	(87)	(101)	(97)	(56)	(115)	(65)
인지율 (%)	94.8	94.1	95.4	91.9	91.0	95.4	95.0	97.9	98.2	94.8	98.5
중독성 동의 수준 (Top2%)	71.5	72.7	70.3	70.3	70.5	71.3	73.3	71.1	64.3	67.8	69.2

* '고등학생 Heavy User'와 '중고생 Heavy User 부모'의 경우 Random에서의 샘플 수가 적어 Booster를 추가하여 분석

이어 WHO(세계보건 기구)의 게임 장애(Gaming Disorder)의 국제질병분류 시도 인지 여부에 대해서 질문한 결과 71.3%가 인지하고 있지 못했다. 이어진 질문의 응답에서 WHO의 게임 장애 국제질병분류 시도에 대해서 62.8%가 찬성하고 있으며 연령이 높아질수록, 중고생 게임 열성 이용자보다 열성이용자들의 부모에게서 찬성율이 더 높았다. 반면 고등학생 열성 이용자들은 WHO의 게임장애 질병분류시도에 대해 37.5%만이 동의를 했다. 즉 60% 이상의 응답자가 게임장애 시도에 대해서 동의할 수 없다고 해석된다. 앞선 중독성의 결과와 종합해서 해석해 보면, 게임이 중독성이 있기는 하지만, 질병이 되는 것에 대해서는 반대하고 있는 것이 현재 고등학생을 비롯한 젊은층들의 반응이라고 요약해 볼 수 있다.

이런 결과는 퍼거슨, 코웰(Ferguson, & Colwell, 2017)이 도덕적 공황을 조사한 결과 젊은이들에 대한 태도가 부정적일수록, 게임을 해보지 않을수록, 전공이 보수적 경향이 강할수록 게임에 더 부정적인 견해를 나타냈다는 연구결과와도 일맥상통한다. 즉 게임이 중독성이 실제로 존재하는가 여부의 실제보다 게임에 대한 경험과 선입견이 이런 견해를 만드는데 결정적인 변인이 될 수 있음이 시사된다.



[그림. 23] WHO 게임장애 국제질병 분류 시도 인지율 및 동의 수준

[표. 8] 응답자 특성별 WHO 게임장애 국제질병 분류 시도 인지율 및 동의 수준

	전체	성별		연령대					유형		
		남성	여성	10대	20대	30대	40대	50대	고등 학생 Heavy User*	일반 인 Heavy User	중고 생 Heavy User 부모*
	(400)	(205)	(195)	(37)	(78)	(87)	(101)	(97)	(56)	(115)	(65)
인지율 (%)	28.8	29.8	27.7	24.3	29.5	31.0	26.7	29.9	35.7	47.0	32.3
국제질병 분류 동의 수준 (Top2%)	62.8	61.5	64.1	35.1	60.3	63.2	66.3	71.1	37.5	61.7	69.2

* '고등학생 Heavy User'와 '중고생 Heavy User 부모'의 경우 Random에서의 샘플 수가 적어 Booster를 추가하여 분석

게임산업 활동 이미지에 대한 결과를 요약하면, 우수한 기술을 가지고 있으며 산업 규모가 큰 시장의 이미지를 보유하고 있지만, 이런 이미지가 긍정적인 이미지로 연결되고 있지 못하다.

5. 이미지 및 명성 관리 사례

긍정적인 게임문화 및 산업에 대한 이미지를 형성하기 위해 기존의 기업 및 브랜드 이미지 관리 사례를 살펴보고자 한다. 이미지 및 명성관리 사례의 분석은 본 연구결과를 효과적으로 적용할 수 있는 방안과 유의해야 할 점을 제공할 것으로 기대한다. 이를 위해 사회적으로 이미지가 좋지 않았거나 이미지 및 명성의 위기를 겪은 분야들을 주 분석대상으로 삼았다. 분석 대상은 성공사례와 실패사례로 구분하여 제시하였다.

■ 성공사례

1) 존슨앤존슨 ‘타이레놀 사례’

□ 개 요 1982년 미국 시카고 주에서 판매된 타이레놀을 먹고 7명이 사망했다. 경찰이 수사해 보니 한 정신 이상자가 사망자들의 타이레놀에 청산가리를 주입한 것으로 드러났다.

생산 공정과는 아무 상관이 없는 외부인의 짓이었고, 지역도 시카고에 한정된 사건이었지만, 이때 존슨앤존슨은 소비자를 안심시키기 위해 미국 전역에 풀린 타이레놀 3천1백만 병을 회수해 폐기했다. 그리고 이런 절차를 최고경영자가 TV에 직접 나와 국민들에게 설명했다. 그뿐 아니라 재발 방지를 위해 캡슐형태의 약을 알약으로 공급하기 결정하고 이를 위해 약품 판매를 전면 중단함은 물론, 제조과정을 언론에 낱낱이 공개하기도 했습니다. 비록 이 과정에서 2억 4천만 달러가 들었지만, 이를 통해 존슨앤존슨은 세계에서 가장 믿을 수 있는 기업이라는 이미지를 얻었다.

□ 시사점 이미지를 바꾸려면 상대가 기대한 것 이상의 강력한 실행이 필요하다. 또한 그런 실행은 자기희생이 포함되어야 진정성을 전달 할 수 있다. 단기적으로는 큰 손실이자 위기일 수 있지만 장기적으로 좋은 이미지와 명성은 이러한 손실을 만회하고도 남을 수 있는 기회가 되기도 한다.

2) 코카콜라 ‘북극곰’ 사례

□ 개요 코카콜라 광고에 자주 등장하는 북극곰은 대표적인 코카콜라의 상징이다. 2011년 코카콜라는 세계야생생물기금(World Wildlife Fund)과 함께 북극곰 살리기 기부 캠페인을 실시했다. 이 캠페인을 널리 알리기 위해 코카콜라는 'Arctic Home' 한정판 제품들을 출시했다. 북극곰을 연상시키는 흰색 캔콜라를 출시하기도 하였다. 또한, 2011년부터 5년간 세계야생생물기금에 200만 달러를 기부하겠다고 약속했고, 개별 소비자도 웹사이트를 방문하거나 포장지의 코드 번호를 문자로 보내 기부에 동참할 수 있도록 했다.



[그림. 24] 코카콜라 Arctic Home 광고 사진

대표적인 정크 푸드 코카콜라가 북극곰 살리기라는 숭고한 환경 캠페인을 실시함으로써 이미지 개선을 도모하고자 하였다. 소비자들이 코카콜라를 구매하는 것이 정크푸드를 구매하는 것이 아니라 북극곰을 살리는 환경운동에 동참하는 방편으로 전략을 수립한 것이다.

□ 시사점 대체로 시민들의 지지를 이끌어 낸 캠페인으로 평가된다. 하지만 지구온난화에 대해 의심하는 일부 사람들이 있었다. 일부는 온난화를 믿지만 미국에 큰 영향이 없을 것이라고 생각하는 상원의원들이 다수 있었다. 그들의 반대로 인해 코카콜라의 캠페인은 정치적 이슈가 되었다. 정치적 리스크가 발생한 것이다. 여기서 시사점은 이해관계자를 어떻게 수용할 것인가에 대해서 고려를 해야 한다.

3) 디즈니 사례

□ 개 요 1966년 창립자 월트 디즈니가 세상을 떠나고 나서 1980년대까지 디즈니사는 위기를 겪었다. 영화마다 흥행에 실패했고 놀이공원 디즈니랜드의 입장객 수는 계속해서 감소했다. 디즈니의 영화는 당시 인기를 끌던 콘텐츠 ‘스타워즈’에 완전히 밀렸다. 디즈니는 창의력을 기반으로 한 사람들을 감동시키는 콘텐츠가 핵심이자 본질이었지만, 이어지는 영화 흥행 실패로 그러한 콘텐츠보다는 놀이공원 등 부동산 운영에 집중했다. 지속적인 콘텐츠를 생산하지 못하고 그저 과거에 만든 콘텐츠를 반복해서 사용하다보니 경쟁력이 떨어질 수밖에 없었다.

그러던 디즈니는 1984년, 경쟁사 파라마운트 픽처스의 마이클 아이즈너를 새로운 수장으로 들이며, 창의적인 인재들을 적극적으로 영입하고, 그런 인재들이 맘 놓고 능력을 펼칠 수 있도록 기존의 위계적인 구조는 지양하며 창의력을 극대화할 조직 문화 개선 등이 이루어졌다. 이러한 각고의 노력 끝에 디즈니는 다시 시작의 신념이자 핵심인 창의력을 되찾을 수 있었고, 그 이후로도 픽사와 손잡고 최초의 컴퓨터 애니메이션 ‘토이 스토리’를 만들어내는 등 혁신적인 행보를 보였다. 그 결과 1980년대 초 10억 달러에 불과했던 디즈니의 매출은 88년 30억 달러를 기록했고 그 이후 지금까지 꾸준한 상승세를 보이고 있다.

디즈니에는 이매지니어(Imagineer)라는 직책이 있다. 상상하다(Imagine)과 엔지니어(Engineer)를 합친 말로, ‘상상하고 실천하는 사람’이라는 뜻으로, 창업자 월트 디즈니가 1950년대 디즈니랜드를 시작하면서부터 썼던 말이다. 비전을 현실화하기 위해서는 그 신념을 그저 외부로 알리기 위한 멋있는 말에 그치는 것이 아닌, 이를 ‘만드는’ 사람의 마음속에도 단단히 자리 잡고 있어야 할 것이라는 것을 확고히 하여 위기를 극복한 것이다.

□ 시사점 이미지와 명성은 사람으로부터 출발한다. 조직의 나쁜 소식이나 미담도 직원들로부터 나오기 마련이다. 이들에게 조직과 고객들에게 무엇을 전달할 것인가를 확고하게 각인시키는 것은 좋은 이미지와 평판의 시작이라는 단순한 진리다.

■ 실패사례

1) 폭스바겐 사례

□ 개 요 2015년 9월 19일 프랑크푸르트 모터쇼는 독일인들에게 자부심 가득한 축제 그 자체였다. 그로부터 며칠 후인 9월 22일, 폭스바겐그룹 계열인 아우디의

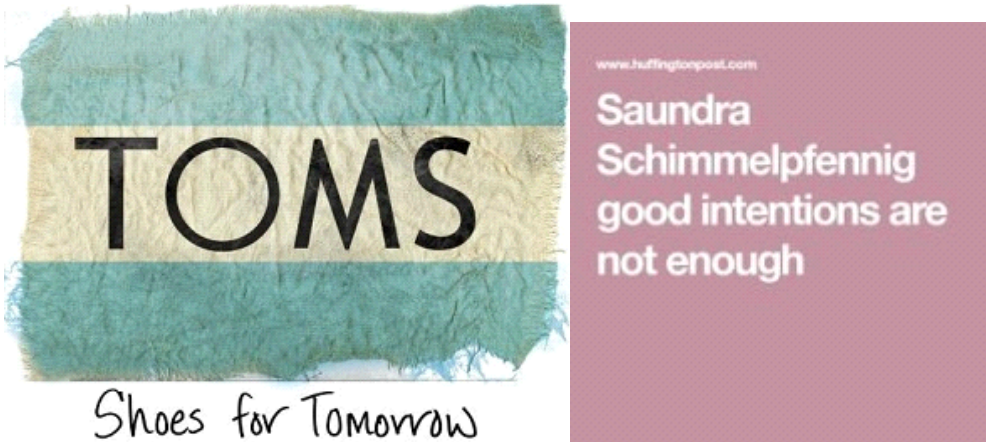
‘기술을 통한 진보(Vorsprung durch Technik)’라는 기업 슬로건으로 대표되던 독일의 자부심이 한순간에 무너지는 사건이 발생했다. 폭스바겐은 배기가스 검사를 편법으로 통과하기 위해 소프트웨어를 설치한 자사 차량이 전세계적으로 약 1,100만 대라고 시인한 것이다. 배기가스 조작의 결과는 혹독했다. 폭스바겐의 주가는 3일 만에 162.4포인트에서 106포인트로 34.7% 하락했다. 또한 각국 정부로부터 소송, 압수수색, 제재가 이어지고 있으며, 미국 법무부의 경우 최대 106조 원의 민사소송을 추진하고 있다.

□ 시사점 아무리 좋은 이미지와 명성도 한순간에 사라질 수 있다는 점을 잘 보여주었다. 또한 경영의 위기 순간에 비용 절감 유혹 또는 품질 적당주의가 도입되는 순간 위기가 아니라 파멸로 이어질 수 있다는 점을 전세계에 각인시켜주었다. 그동안 폭스바겐이 구축한 이미지와 명성의 근거가 되는 기술을 속였다는 점에서 과거의 명성을 되찾기까지 매우 오랜 시간이 걸릴 것으로 전망된다. 그 비용은 배기가스를 조작하지 않고 정직하게 검사했을 때의 비용 이상이 들 것은 분명하다. 한 순간의 잘못된 결정으로 돈도 명예도 모두 잃어버린 것이다.

2) 미국 신발회사 탐스(TOMS) 사례

□ 개요 신발 한 켤레를 사면, 신발을 신지 못하고 살아가는 제3세계 사람들에게 똑같은 신발 한 켤레를 기부하는, ‘착한 회사’로 명성을 떨쳤던 탐스(TOMS) 슈즈가 있다. 탐스 슈즈는 소비자가 신발 한 켤레를 구입하면 한 켤레를 아프리카 어린이에게 기부하는 이른바 ‘원 포 원’(One for One) 슬로건을 통해 ‘착한 소비’를 이끌었다. 탐스 슈즈는 창립 초기인 2006년에 200켤레의 신발을 기부하는 것을 목표로 삼았으나, 전 세계 많은 사람들이 동참하면서 2014년 말 목표치를 훨씬 뛰어넘는 3,500만 켤레의 신발을 기부할 수 있었다.

얼마지 않아 ‘좋은 의도로는 충분하지 않다(Good Intentions are not enough)’라는 사이트가 개설하여, 탐스슈즈의 잘못된 기부 방법을 지적하기 시작했다. 탐스슈즈가 태국, 세네갈, 가나, 말라위 등 신발이 불필요하거나, 자체적으로 충분히 생산이 가능한 지역으로 조달되고 있다고 주장하며, 경제와 산업을 붕괴시킬 수 있는 위험 있다고 경고했다. 품질이 뛰어나지만 무료로 조달되는 신발들이 현지에서 생산되는 다른 신발들보다 우위를 점하게 되고, 곧이어 현지 신발 생산 시스템이 무너지면서 일자리들까지 위협을 받을 수 있기 때문이다. 탐스슈즈는 이러한 비판을 받아들여 케냐, 에티오피아 등지에서 신발의 부속재료들을 생산하는 공장을 설립하여 일자리를 창출했으며, 현지 산업 기반을 해치지 않도록 노력을 한다고 하지만 매출은 지속적으로 떨어져만 갔다.



[그림. 25] 탐스슈즈 로고와 ‘좋은 의도만으로 충분치 않다’ 웹사이트 로고

□ 시사점 말 그대로 ‘좋은 의도만으로 충분치 않다’는 것을 잘 보여준 사례다. 자칫 좋은 일을 한다는 것이 상대방을 더욱 곤란하게 만들고 그것이 다시 좋은 일을 했던 조직에게 피해로 돌아올 수 있다.

3) KFC 유방암 캠페인 사례

□ 개요 2010년 KFC는 유방암 예방 캠페인에 참여했다. 자사 제품을 유방암을 상징하는 핑크색 버킷에 담아 팔았다. 그리고 버킷마다 50센트씩 가장 큰 유방암 예방 단체인 코멘(Komen)재단에 기부하는 캠페인을 진행했다. 하지만 KFC는 “튀긴 음식을 먹는다는 것 자체가 유방암 발병률을 높인다는 연구 결과가 있는 마당에 도대체 유방암 환자를 늘리겠다는 건가, 줄이겠다는 건가?” “담배 피울 때마다 폐암 예방 재단에 기부하는 것과 무엇이 다른가?” 같은 냉소를 듣다가 결국 중도에 캠페인을 포기한 사례다.

□ 시사점 사회적 이슈가 되고, 필요로 하는 일을 한다고 명성이 올라가는 것은 절대 아니다. 판매 상품이나 서비스와 명성관리 이벤트 간의 연관성이 떨어질수록 소비자들은 이러한 마케팅이 ‘돈을 벌기 위한 수단’으로 인식될 가능성이 높다. 그만큼 실패 확률이 늘어난다.



[그림. 26] KFC 유방암 캠페인 포스터

■ 국내 게임업계 이미지 및 명성관리에 주는 시사점

첫째, 제품을 생산하는 기업이건 서비스를 제공하는 기업이건 좋은 이미지와 명성의 기반은 기업 본연의 활동이다. 제품이 좋지 않고, 서비스가 부실한데도 좋은 이미지와 명성을 유지하는 곳은 단 한곳도 없다. 만일 이런 서비스와 운영이 불만족스러운 상태에서 사회공헌활동을 통해 상쇄하고자 한다면 그 효과는 기대하기 어려웠을 것으로 보인다.

둘째, 큰 금액으로 사회적 반향을 불러일으키는 활동으로 좋은 일에 거액을 쓴다는 관심을 받을 수 있을 것이다. 다만, 이 경우에도 기업본연의 활동과 강한 연결을 갖지 못한다면 긍정적인 이미지와 명성과 연결되기에는 취약점이 있을 수 있다. 자칫 KFC의 유방암 캠페인 실패사례처럼 연관성이 떨어지는 것을 넘어 ‘병주고 약준다’는 식의 잘못된 이미지나 명성과 연결 될 수도 있는 가능성이 있다. 오히려 서비스와 연결된 사회공헌사업을 지속하는 것이 더 많은 이용자들에게 수혜를 주며, 장기적으로 많은 사람들이 혜택을 누릴 수 있음으로 긍정적 이미지를 확산하는데 더 효과적일 수 있다.

셋째, 장애인 관련 사업 역시 많은 게임사에서 진행하고 있는 대표적인 사회공헌 프로그램이다. 1회성 지원으로 지원자가 지원을 받은 후 박탈감을 느끼거나, 지원을 받지 못하는 사람들에게 원망을 받을 가능성도 충분히 고려해야 한다.

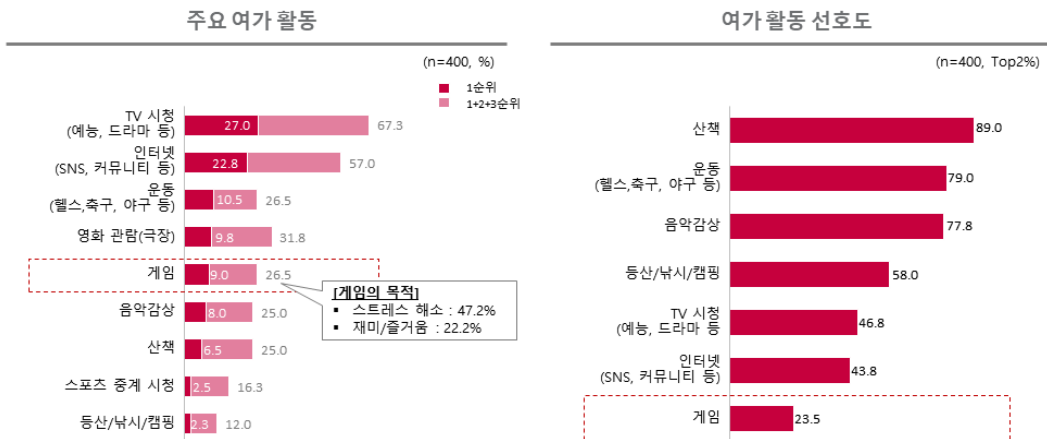
요약하면, 게임사는 게임을 잘 만들고, 이용자에게 충실하게 서비스하는 것이 가장 좋은 이미지 및 명성관리다. 그 다음 단계로는 이용자와 게임개발 및 퍼블리셔가 게임을 매개로 외부로 확장할 수 있는 사회공헌사업을 들 수 있다. 이용자들이 직접 결실을 볼 수 있고, 이를 보고 뿌듯함을 느낄 수 있다면 최선의 결과라고 할 수 있다. 마지막으로 장기간 지속되어야 한다. 장기간이란 의미는 헌신과 신뢰를 의미한다. 사회가 유지되는 한 게임 서비스도 지속될 수 있는 굳건한 토대가 될 수 있다.

6. 결론 및 제언

6.1. 요약 및 결론

1) 여가활동 평가

게임은 응답자의 26.5%가 스트레스 해소 및 재미를 위해 이용하는 대중적인 여가활동이지만, 다른 여가활동 대비 선호도는 낮게 조사되었다. 요약하면, 스트레스 해소를 목적으로 즐기기는 하지만 그렇게 썩 원하는지는 않는 그런 여가로 인식하고 있다고 해석된다.

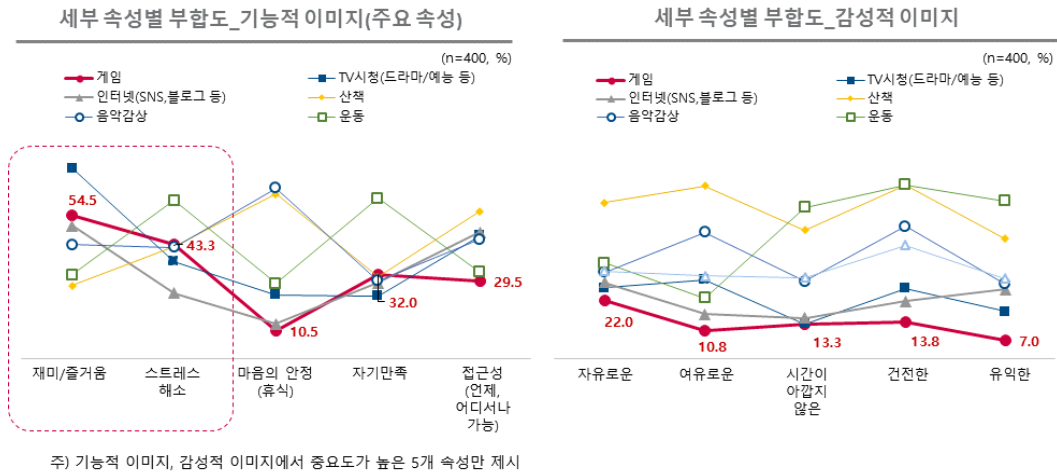


[그림. 27] 주요 여가활동 및 선호도

2) 여가활동 속성별 평가

게임은 기능적 차원에서는 중요 속성에서는 긍정적인 평가를 받았으나 감성적 차원의 주요 이미지에서는 부정적인 평가이다. 감성적 이미지에서의 낮은 평가가 [그림 19]의 게임에 대한 낮은 선호로 연결된 것으로 해석해 볼 수 있다. 이런 점에서 게임

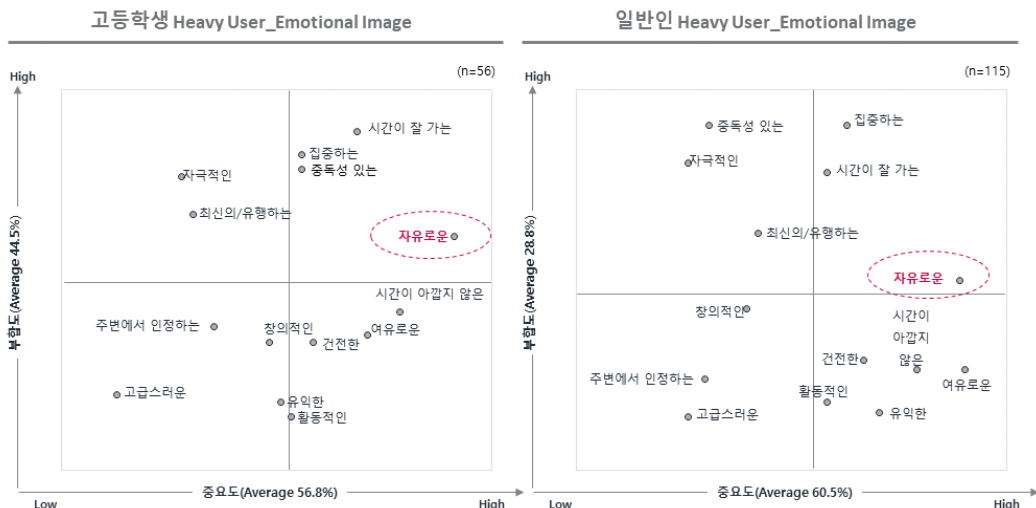
에 대한 감성적 이미지 개선은 게임문화와 게임산업에서 시급하게 요구되는 요소라고 판단된다.



[그림. 28] 세부속성별 부합도

3) 열성 이용자의 게임 IPA(Importance Performance Analysis)

고등학생/일반인 열성 이용자는 게임을 즐기면서 ‘자유로움’을 느끼고 있었다. ‘자유로움’의 이미지는 감성적 차원에서 가장 중요도가 높은 요소로 향후 게임의 이미지 및 명성 개선을 위한 매우 유망한 요인이라는 것이 본 조사를 통해 밝혀졌다.



[그림. 29] 열성 이용자의 게임 IPA

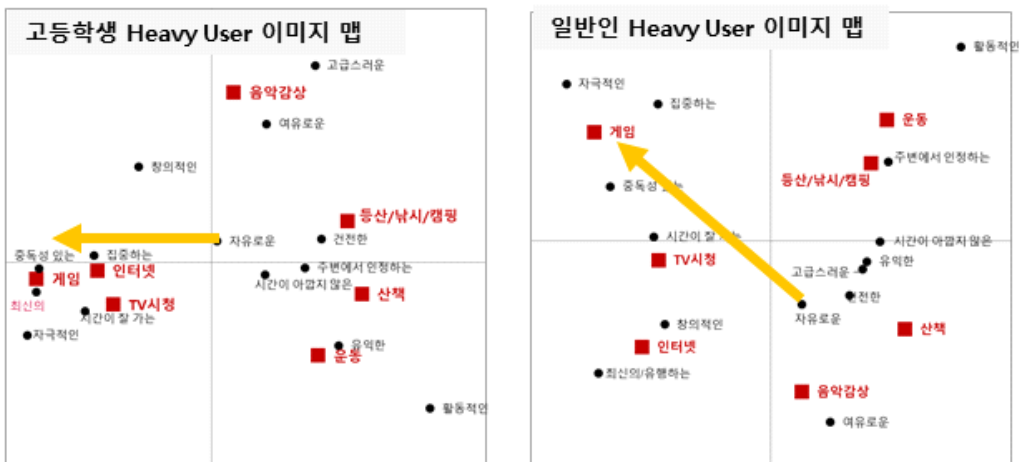
4) 게임산업 활동 이미지

게임 산업활동에 대한 이미지에 대해서는 ‘세계적 수준의 실력’, ‘시장규모가 큰’ 산업으로 인식하고 있는 것이 가장 주된 인식으로 조사되었다. 그러나 ‘국가 이미지에 긍정적’이라거나 ‘자랑스럽다’라는 인식은 저조한 것으로 나타났다. 게임산업 활동 이미지에 대해서 종합적으로 해석해 보면, 시장규모도 크고, 세계적인 실력이 있어 돈을 많이 벌기는 하지만, 이런 점이 이용자의 입장에서 긍정적이거나 자랑스러움과 연결되고 있지 못하다.

이런 결과를 통해 해석해보면, 그간 게임산업 이미지 컨셉으로 설정되었던 ‘수출효자산업’은 대중에게 크게 어필하지 못했을 가능성이 시사된다. 긍정적인 게임 이미지 조성 활동의 내용으로 지속적으로 강조되었던 ‘경제적 성취’는 이제 바뀔 때가 왔음이 본 조사를 통해 드러났다.

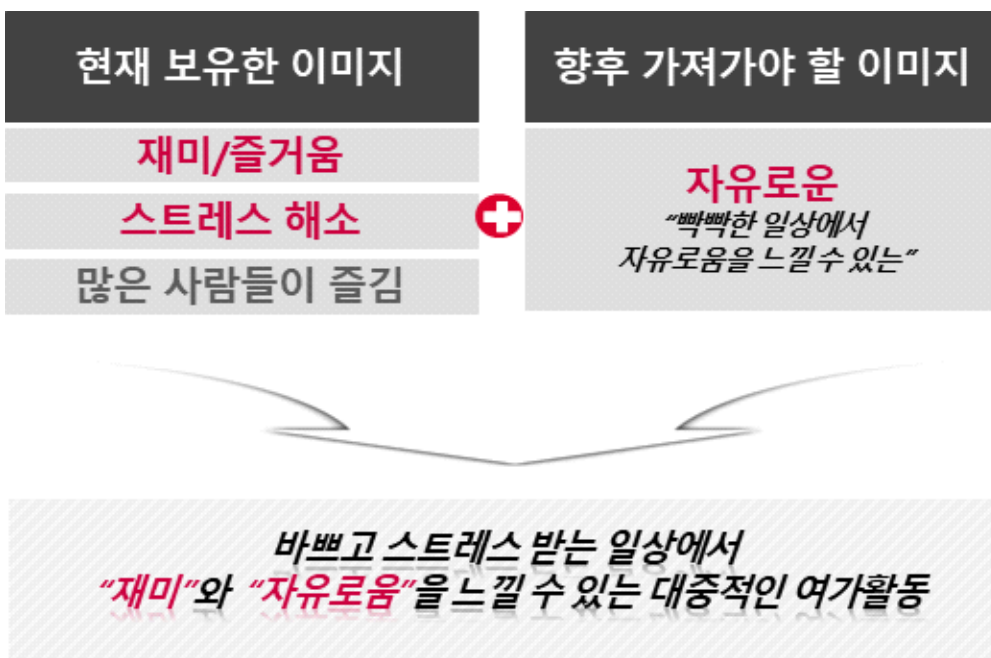
5) 결론 및 향후 방향

현재 고등학생/일반인 열성 이용자가 게임에서 느끼는 ‘자유로운’ 이미지는 다른 여가활동과 강하게 연결되지 않아 게임이 서둘러 선점할 필요가 있다. 단기적으로 열성 이용자를 대상으로 게임과 자유로운 이미지 강화하고, 중장기적으로는 일반인으로 확대하는 전략이 요구된다.



[그림. 30] 고등학생/일반인 열성 이용자의 이미지 맵

현재 보유하고 있는 ‘많은 사람들이 즐기는’, ‘재미와 즐거움’, 그리고 ‘스트레스 해소’라는 긍정적인 이미지와 함께 ‘자유로움’이라는 현대사회의 궁극적 가치 이미지를 부가함으로써 바쁘고 치열하게 사는 현대인에게 언제, 어디서나 편리하게 자유를 만끽할 수 있는 여가라는 점을 강력하게 어필할 필요가 있다. 이를 위해 ‘자유’와 연관되는 광고 및 사회공헌 사업들을 후속적으로 기획하고 추진해야 한다.



[그림. 31] 향후 방향성

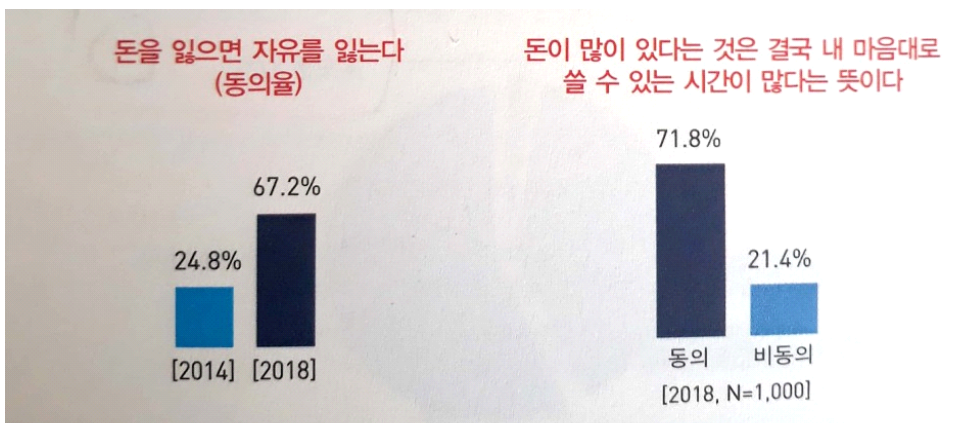
6.2. 제언

1) 게임 이미지 개선을 위한 캠페인 방향성 제고

그간 게임이미지 개선 광고는 주로 게임산업이 수출과 같은 경제적 활약을 강조하는 방향으로 나왔다. 그러나 이런 방향성은 대중들에게 부정적인 이미지를 개선할 수는 있지만 긍정적인 이미지로 전환하는 것에는 한계가 있다는 것이 이번 조사를 통해 밝혀졌다. 이런 점에서 수출이나 부가가치가 높은 고부가상품을 내세우기 보다는 현대인들이 목마른 ‘자유’를 편리하고 저렴하게 공급하는 현대인의 삶의 동반자라는 점을 강

조하는 것이 효과적인 방향으로 사료된다.

최근 국내 리서치회사에서 발간된 트렌드 조사에 의하면, 우리나라 사람들은 ‘돈’을 잃으면 자유를 잃는 것이라는 인식이 늘어나고 있음을 밝혔다(최인수 외, 2018). 이런 점에서 게임은 돈이 없거나 실제 가치보다 더 많은 자유를 누릴 수 있는 매체로 인식하고 있다고 조심스럽게 추론해 볼 수 있다.



[그림. 32] 돈과 자유에 대한 트렌드 조사 결과
(출처: 최인수 외(2018, p. 157))

만일 이런 추론이 옳다면, 현재 게이머들 사이에서 극도로 부정적 인식을 보이는 ‘확률형 아이템’ 문제는 단순히 확률의 문제가 아니라 게이머들에게 ‘자유’를 위협하는 것에 대한 저항으로도 해석해 볼 수 있다. 아직 단정하기는 많이 부족한 자료이지만, 현재의 문제가 단지 확률공개나 확률을 높이는 차원이 아니라 게이머들이 인식하는 무의식적 이미지와 관련된다는 점에서 지금과는 다른 프레임과 접근이 필요할 수 있음이 시사된다.

2) 자유와 자율의 공통분모: 게임

자유(freedom)는 ‘누구에게도 얽매이지 않고 자기의 의지대로 행동하는 상태’로 정의된다. 이런 자유는 민주주의를 관통하는 핵심적인 개념이자, 사상이다. 1775년 미국의 정치가이자 독립운동가인 패트릭 헨리(Patrick Henry)는 “자유가 아니면 죽음을 달라”라는 연설을 통해 미국 독립운동의 도화선이 되어 현재의 미국이 태어나게 되었다. 자유는 근대의 정치, 경제, 문화의 질서를 만들어 낸 핵심적인 개념이다.

독일 심리학자 에리히 프롬 (Fromm, 1941)은 그의 저서 <자유로부터의 도피>에서, 자유를 ‘적극적 자유’와 ‘소극적 자유’로 나눈 바 있다. 소극적 자유는 ‘무엇으로부터 탈출하는 자유(freedom from)’이다. 일이나 일상으로부터 탈출은 소극적 자유의 대표적인 사례다. 하지만 소극적 자유로는 충분히 자유를 누리지 못하고, 오히려 속박을 받게 된다는 것이 그의 주장이다. 그렇기에 무언가 하고싶은 것을 적극적으로 나서는 ‘적극적 자유(freedom to)’가 현대인에게 필요하다고 역설한다. 이런 점에서 게임은 수동적인 자유가 아닌 적극적인 자유로 이미지 전환이 요구된다. 게임을 할 수 있는 권리에 대한 적극적인 논리 및 이미지 전개가 필요하다.

게임에서 재미는 자유의 상태를 스스로 조직하는 ‘자율성(autonomy)’을 경험할 때 비로소 느낄 수 있고, 라이언과 디시(Deci & Ryan, 1995)는 자기결정성 이론(Self-determination Theory)에서 주장하였다. 자기결정성이론에서 내재적 동기를 이루는 세 가지 요소 중 하나가 바로 자율성이다. 나머지 둘은 ‘유능성(competence)’과 ‘관계성(relatedness)’이다. 하지만 이 세 가지 중 제일 큰 비중을 차지하는 것은 ‘자율성’이다. 무엇이든 간에 스스로 해야 재미를 느낄 수 있다는 것이다. 이 이론에 의하면 게임이 재미있는 이유는 누가 시켜서가 아니라 스스로 하기 때문이다. 즉 게임의 재미 핵심에는 자유가 있었다.

요약하면 자유는 사회문화적으로도 매우 중요한 개념이지만, 게임에서도 빼 놓을 수 없는 핵심적인 개념이 된다. 이런 점에서 게임을 즐길 수 있다는 의미는 민주주의의 기본적 권리이자, 개인이 가지고 있는 최고의 능력을 발휘하는 순간으로 이해할 필요가 있다. 이런 점에서 자유를 선점하는 것은 사회문화적 핵심가치를 선점함으로써 사회적 정당성의 가운데로 자리를 옮겨갈 수 있게 해줄 것으로 기대된다. 구체적으로 이를 구현하기 위해서는 게임을 통해 자유를 만끽하는 사람들이나 상황들 혹은 에피소드들을 수집하고 이를 적극적으로 알릴 필요가 있다. 이를 위해 좀 더 심층적인 연구와 논의를 권고한다.

3) 자유를 지탱하는 다른 날개: 책임(responsibility)의 강조

자유는 인간이 자신의 세계, 자신의 인생설계, 자신의 선택과 행동에 책임이 있다는 사실을 의미한다. 즉 자유가 온전한 자유가 되기 위해서는 책임이 반드시 수반되어야 한다. 책임이 없는 무책임한 자유를 ‘방종’이라고 하여 구분하기도 한다.

책임(Responsibility)은 ‘어떤 행위가 그 주체로 돌아가는 것’이라고 정의된다. 즉 자신이 행한 행위에 대한 결과를 스스로 감당하는 것이라고 이해될 수 있다. 이런 책임

은 크게 3가지 종류가 있다. 첫째는 도덕적 책임이고, 둘째는 법률적 책임, 셋째는 사회적 책임 즉 ‘일에서 임무’를 의미한다.

이런 점에서 게임이 자유라는 명성을 선점하기 위해서는 ‘책임’을 함께 강조할 필요가 있다. 일반적으로 대사회적으로 게임을 누리는 자유는 ‘사회적 책임’과 밀접한 연관이 있다. 이런 책임의 강조는 성숙의 의미를 함께 내포하고 있다. 이런 점에서 ‘자유’와 ‘책임’을 강조함으로써 게임과 게이머가 더 이상 사회적으로 미성숙하여 검열을 받아야 하는 존재가 아니라는 이미지를 강조해야한다. 이런 자유와 책임 그리고 성숙이라는 이미지 구축이 성공적으로 정착된다면 현재 일어나고 있는 과금제한, 셧다운제, 게임장애와 같은 게임관련 규제들도 더 이상 쓸모가 없는 날이 올 것으로 기대한다.

참고문헌

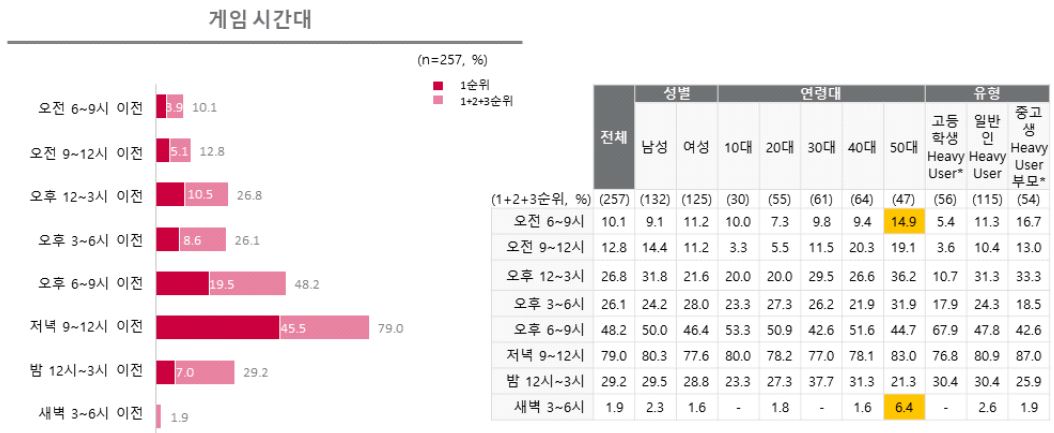
- 김영식. (2010). 국가브랜드 구축을 위한 브랜드문양 디자인에 관한 연구.한양대학교 박사학위 논문.
- 손레지나 (2002). PR과 광고 활동이 브랜드 호의도 및 기업이미지 형성에 미치는 영향에 관한 연구 : 글로벌 IT기업을 중심으로. 연세대학교 석사학위논문.
- 차희원 (2015). 기업 명성과 커뮤니케이션 : 통합 커뮤니케이션 자본 모델의 이론과 전략. 이화여자대학교출판부.
- 최인수, 윤덕환, 채선애, 송으뜸, 김윤미 (2018). 대한민국 트렌드: 주도적으로 통제하거나, 아무것도 안 하거나 1인 체제가 뒤바꾼 '나의 생활공간'. 한경BP.
- Baudrillard, J. (1970). 1998. The consumer society: Myths and structures.
- Boorstin, D. J. (1962). Consumer Behaviour and Marketing, Action. Boston MA: Kent Publishing
- Deci, E., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Springer Science & Business Media.
- Dowling, G. R. (2001). Creating corporate reputations. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Ferguson, C. J., & Colwell, J. (2017). Understanding why scholars hold different views on the influences of video games on public health. *Journal of Communication*, 67(3), 305-327.
- Fombrun, C. J., & Rindova, V. (1996). Who's tops and who decides? The social construction of corporate reputations. New York University, Stern School of Business, Working Paper, 5-13.
- Fromm, E. (1941). *Escape from Freedom* (New York: Farrar & Rinehart). Psychological analysis of Western man's capacity for freedom.
- Kotler, P. (1997). *Marketing Management*, 9th ed., Prentice-Hall.
- Mitchell, W. T. (2005). *What do pictures want?: The lives and loves of images*. University of Chicago Press.
- Rawson, P. (1987). *Creative Design: A New Look at Design Principals* London: McDonald and Co Publishers.
- Scott, A. M., & Hunt, M. A. (1966). *Congress and lobbies: Image and reality*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Appendix

1. 게임 시간대

게임은 주로 저녁 시간 이후에 즐기고 있으나 50대에서는 새벽 시간대 이용이 상대적으로 높음.

[표. 9] 응답자 특성별 게임 시간대

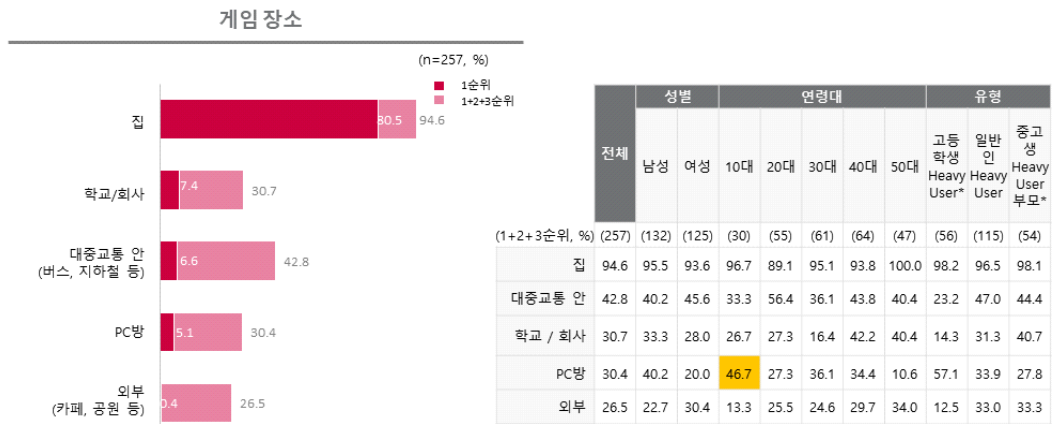


[그림. 33] 게임 시간대

2. 게임 장소

집에서 즐기는 비중이 압도적으로 높으며 10대의 경우 PC방 이용 비중이 타 연령대 대비 높음.

[표. 10] 응답자 특성별 게임 장소



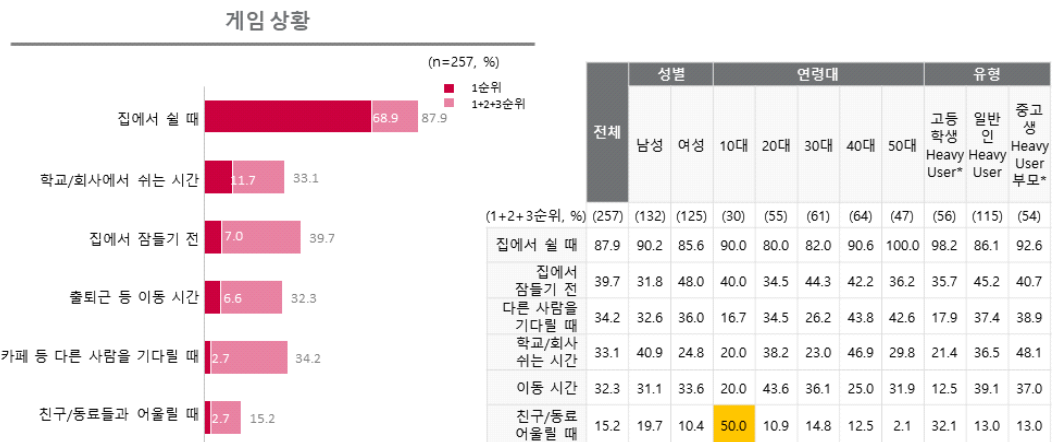
[그림. 34] 게임 장소

3. 게임 상황

게임은 집에서 쉴 때 주로 하고 있는 비중이 압도적임(87.9%).

10대의 경우 친구/동료와 어울릴 때 게임을 즐기는 비중이 높음.

[표. 11] 응답자 특성별 게임 상황

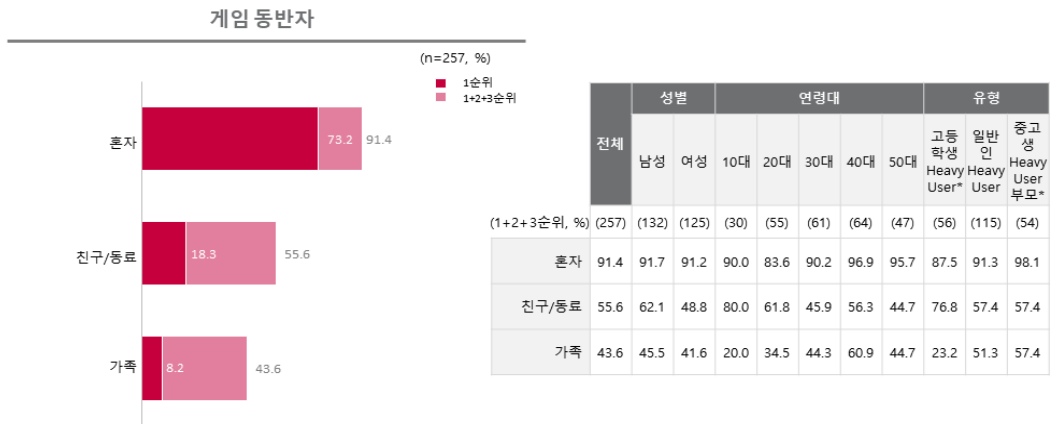


[그림. 35] 게임 상황

4. 게임 동반자

게임은 주로 혼자 즐기고 있으나, 10대에서는 친구/동료 비중이 상대적으로 높음.

[표. 12] 응답자 특성별 게임 동반자



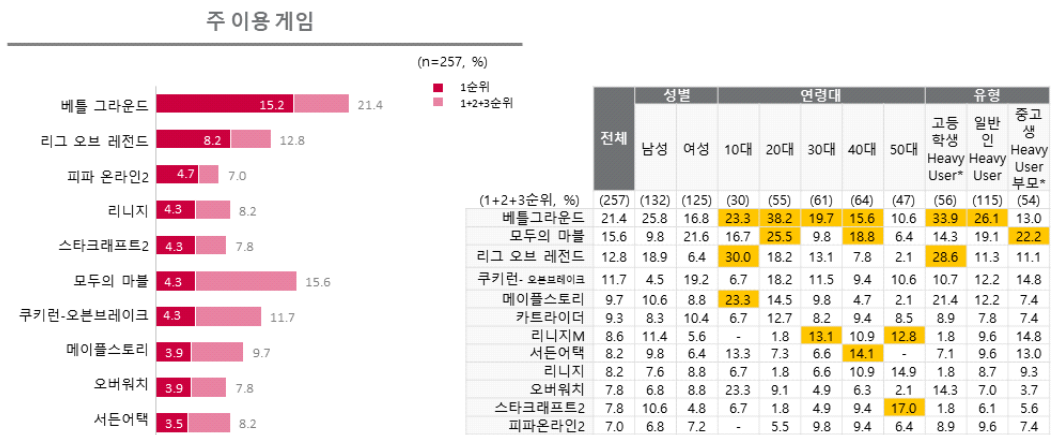
* '고등학생 Heavy User'와 '중고생 Heavy User 부모'의 경우 Random에서의 샘플 수가 적어 Booster를 추가하여 분석

[그림. 36] 게임 동반자

5. 주 이용 게임

배틀 그라운드와 모두의 마블의 비중이 상대적으로 높음.

[표. 13] 응답자 특성별 주 이용 게임



* '고등학생 Heavy User'와 '중고생 Heavy User 부모'의 경우 Random에서의 샘플 수가 적어 Booster를 추가하여 분석

[그림. 37] 주 이용 게임

정성조사 FGD #G1 고등학생집단 스크립트

○ 범례: M(전문진행자), 1,2,3,4,5,6(참여자)

Part 1

Warming Up

- M 이번 한 번만 순서대로 한 번만 할게요.
- 1 저는 ○○고등학교 1학년 재학 중인 ○○○이구요. 가족은 엄마 아빠랑 누나 2명 있고 취미로는 복싱 하고 있습니다.
- M 얼마나 배웠어요?
- 1 저는 일주일 이주일 정도.
- M 원투 원투만 하는.
- 1 네.
- M 저도 2년 정도 배웠어요. 배울 때는 힘든데 한 두 달 지나면 몸이 다시 예전으로 가더라고요. 꾸준히 하는 게 중요한 거 같아요. 반갑습니다.
- 2 저는 ○○고등학교 1학년 ○○○이라고 하고요. 엄마 아빠 형이랑 가족 구성원이 이뤄졌고 취미는 축구하고 있어요.
- M 축구는 클럽 같은 데 가입해서 하시는 거예요? 동네 친구들과 같이?
- 2 학교.
- M 학교에 클럽이 있는 거예요?
- 2 네.
- M 포지션 같은 거 있어요? 어떤 거 많이 해요?
- 2 미드 필더.
- M TV도 많이 봐요?
- 2 네.
- M 만나서 반갑습니다. 다음.
- 3 제 이름은 ○○○이구요. ○○고등학교 1학년이고. 엄마 아빠 누나 해서 4명 가족 구성원이고 취미는 밖에 놀러 다니는 거 좋아해요.

M 놀러 다닐 때 어디 정해진 자주 가는 장소나 있어요? 어디로 간다 하는 게 있나요?

3 노래방도 가고.

M 노래 좋아해요?

3 그냥 분위기

M 노는 분위기. ○○○님 반갑습니다.

4 ○○고등학교 2학년 ○○○이고요. 엄마 아빠 여동생 같이 살고 취미로는 운동 여러 가지.

M 그 중에서도 최근에 하는 운동은?

4 축구 수영.

M 여름이라 수영 많이 하죠? 축구는 요즘 텅지 않아요? ○○○님도 요즘 축구 한다고 했는데 괜찮아요?

2 더워도 그냥 해요.

M 실내에서 축구장 안 하고?

2 네.

M 야외에서 뛰어다니고. 만나서 반갑습니다.

5 제 이름은 ○○○고요. 지금 ○○고 2학년에 재학 중에 있고 가족구성원으로는 어머니 아버지 누나 둘이 있고 취미로는 보통 날이 안 더우면 사진 찍으러 돌아다니는데 지금 날씨가 더워서 독서실에서 가만히 있어요.

M 사진 찍으려는 본인 카메라가 있는 거예요?

5 네.

M 그건 어떻게 생긴 거예요? 누가 선물로 주신 거예요?

5 제가 필름 카메라 사서 하는 거예요.

M 만나서 반갑습니다.

6 제 이름은 ○○○이고요. ○○여고 2학년 다니고, 여동생 있어서 가족 구성원은 4명이에요. 그리고 취미는 음악 하고 있어요.

M 듣는 거예요? 하는 거예요?

6 하는 거.

M 어떤 음악?

- 6 노래.
- M 취미예요? 순수하게?
- 6 취미 겸 특기 겸 진로 겸 다예요.
- M 음악도 열 가지 있잖아요. 잘은 모르겠지만 클래식도 있고 실용도 있고 실용 안에서 여러 가지 장르가 있을 거 같은데.
- 6 실용 하는데 각 사업 도하고 여러 가지.
- M 여러 가지. 만나서 반갑습니다
- 7 저는 ○○○이라고 하고요, 세무 행정 회계 전공하고요. 남동생 있어서 가족 구성원 네 명이고, 취미는 놀러 다니고 노래 부르고.
- M 노래 자주 하고 노래방도 자주 다니고 저 나이 때는 노래방이 금지 업장 이었는데 그렇진 않은가 봐요. 거 다닐 때는 당구장도 그렇고 못 가는 데가 꽤 많았는데 그렇군요. 오늘 만나서 반갑습니다.

Part 2

여가 활동 목적 및 고려사항

- M 우선 오늘 여러분들이 여가 시간을 어떻게 쓰는지 궁금해요. 공부 하는 시간 빼고 잠 자는 시간 빼고 특별히 하는 목적성 있는 시간 빼고 남은 시간을 여가 시간이라고 하잖아요. 그 여가 시간에 어떤 것들 하는지 궁금해서 제가 받아 적어 볼게요. 여러분들이 주로 하시는 여가 생활들, 아까 복싱한다는 친구 있었고, 축구, 그리고 노래 부르는 친구도 있었고 노래방 포함해서, 그 다음에 어떤 거 있었죠?
- 5 저 사진.
- M 여러분 하시는 여가 생활하는 거 어떤 게 있어요? 시간 남을 때.
- 7 게임.
- 1 핸드폰 만지는 거
- 6 영화.
- M 영화 보는 거는 집에서 보는 거예요? 극장에서 보는 거예요?
- 6 둘 다.
- M 그리고 다른 거 활동하는 게 있나요?
- 5 책

M 책도 보고 이 정도 있으세요? 이걸 좀 묶어볼게요. 복싱 축구는 운동이라고 합시다. 다 하기에는 운동으로 하고, 노래 부르고 사진 찍고 게임 하고 핸드폰으로 어떤 활동을 하는 거예요?

6 SNS.

M 영화 책, 7개 정도. 이것도 많은 거 같아. 5개로 줄이고 싶은데 운동을 여가 시간에 한다? 네 명 정도. 노래방 가서 노래 보는 거 즐긴다? 다섯 명. 사진 찍는다? 한 명. 게임? 대다수 하시고 핸드폰 SNS 한다? 다섯 명 영화 보거나 한다? 네 명. 책 본다? 누가 책 본다고?

5 제가 했는데 두 번씩 한다고 하셔서

6 두 번 밖에 못 들어요? 다 들었는데.

M 좀 빈도가 적은 거는 줄여 보려고, 이 정도로 6개 정도 얘기를 나눠 봐요. 자 이런 활동들을 하는데 이거는 활동만 하는 이유가 뭐예요? 운동을 하는 이유는 뭐예요? 복싱 축구 이런 운동을 하는 이유?

1 재미.

4 심심풀이

M 재미, 심심풀이 이런 거 때문에 해요. 이런 운동을 시작하게 된 계기가 있나요? 축구나 복싱이나 다른 분들?

1 하고 싶어서.

M TV를 보거나 이런 게 아니라 뭔가 안에서 복싱을 하고 싶다는 생각이 들었어요? 누가 같이 가자 하는 사람 없었어? 같이 배워 볼래?

1 복싱 말고 다른 거 유도.

M 운동을 많이 하나 봐요?

1 네.

M 운동은 심심풀이고 재미있고 하고 싶어서 하는 거고, 축구는 어때요? 다른 친구들.

4 학교 가면 하는 게 축구예요.

M 친구들과하고 같이 어울리기 위해서 하는 거예요? 공을 6번 차 봐야겠어 하고 그 게 목적인지, 아니면 친구들과하고 하기 위해서 축구도 할 수 있고 농구도 할 수 있고 여러 가지 할 수 있는데 그 중에 하나가 축구인지 어느 쪽에 가까운 거 같아요?

4 후자가.

M 친구들하고 어울리기 위해서 이렇게 적어 볼게요. 노래 하고 노래방 가시는 이유는 뭐예요?

6 시간 빨리 보내려고.

1 스트레스가 풀려요.

M 스트레스 해소, 또 있나요?

5 없어요.

M 사진 찍는 거 왜 찍는 거 같아요?

5 저는 나중에 볼 수 있어서 찍는 거 같아요.

M 혹시 셀피 찍는 분 있으세요? 셀카 찍는 분들 있어요? 남자들은 안 찍어? 두 분 찍어요?

6,7 찍어요.

M 사진에 셀카도 포함해 볼게요, 사진은 왜 찍어요? 아까 기록을 기억하기 위해서 라고 했고.

6 SNS 올리려고.

M 또?

7 심심해서.

M 알았어요. 그러면 다음 게임 같은 것도 해요?

모두 네.

M 게임은 모바일 게임이에요? PC나 이런 거 통해서?

- 둘 다.

M 둘 다 하나로 볼게요. 게임 하시는 이유는 뭐예요?

6 시간이 빨리 가서.

1 심심해서.

M 또 다른 거 있어요?

5 재미있어요.

3 친구들과하고 시간 보내려고.

M 또 다른 게 있을까요?

대부분 없어요.

- M 핸드폰 SNS 왜 어떤 이유 때문에 할까요?
6 심심해서.
- M 사는 게 심심해요? 이런 거를 하니까 심심하지 않을 수 있겠다. 그죠? 심심해서 또?
7 소통.
6 재미있어서.
- M 소통 잼.
2 항상 하던 거라서.
- M 이런 거 언제부터 했는지 기억 나세요?
1 초등학교 4학년.
6 6학년.
- M 나는 중학교 들어가서 시작했다 하시는 분 있어요? 다 비슷해요? 초등학교부터 자기 휴대폰 있었어요?
1 네.
- M 영화 이거는 극장 가서 보는 거 하고 TV IPTV VOD 다운 받아서 보는 거 다 포함해서 영화는 왜 즐기시나요?
1,6 재미, 심심.
- M 이거는 기본으로 다 가네, 재미 심심.
6 눈 호강.
- M 눈 호강은 무슨 뜻이에요?
6 잘 생긴 사람, 외모
- M 외모를 보는 구나. 남자 분들은? 여자 분들은 눈 호강 한다고 하는데.
2 데이트.
- M 극장 같은 데 데이트 하러 간 김에 보는 거.
1 할 짓 거리 없어서.
- M 할 일 없어서. 또? 비슷해요? 이 정도예요? 그러면 여러분 시간이 없을 때 운동이나 노래를 부르거나 사진 셀피 찍고 게임을 하고 핸드폰으로 SNS 하고 영화도 보는데, 그것들을 하는 이유는 재미나 심심풀이 그리고 심심해서 시간을 보내기 위해서 이래서 하시는 거 같고, 친구들과 어울리거나 그런 부분도 있

는 거예요? 데이트도 여자 친구랑 어울리는 거니까 대인관계 때문에 하시는 것도 있고 재미 심심 그렇게 하시네요. 알겠습니다. 이것들을 아까 최지웅씨가 얘기하기로는 재미있어서 찾아서 한 거 같아요. 다른 분들은 운동이나 이런 거를 어떻게 하게 된 계기가 있는지 궁금하거든요. 어느 순간 나는 사진을 찍어야지 이렇게 된 건지, 아니면 누가 하는 거를 봤더니 따라 가게 된 건지, 운동도 마찬가지로 특정 계기가 있었는지 궁금해요. 상관 없이 어떤 취미활동 상관 없이 하게 된 계기가 있어요?

4 운동, 체대 입시 학원 다니는 형 소개 받아서.

M 그 형이 같이 하자 해서 한 거예요. 운동을 어떤 운동을 같이 했어요?

4 체대 입시학원 가서.

M 그건 입시를 목적으로 한 거 아닌가요? 본인도 입시를 목적으로 한 거죠?

4 네.

M 그러면 공부랑 같은 거 아닌가? 여가 시간 남아서 목적 없이 하는 걸로, 입시 체육 말고 다른 거 하는 거 있어요?

4 수영.

M 수영은 어떻게 시작하게 됐어요?

4 가족들이랑 같이.

M 또? 다른 노래나 사진이나 게임 SNS 영화 같은 거 봤을 때 어떻게 하게 됐는지?

6 선생님이 추천해줘서.

M 어떤 거를?

6 노래요.

M 선생님 추천. 또?

7 친구들이랑 놀다가.

M 자연스럽게. 또 다른 이유가 있나요? 다 모든 게 비슷해요? 선생님이나 가족들이 권해 주고 친구들이랑 어울리다 보면 자연스럽게 시작되는 거예요? 취미생활이, 혹시 게임도 그렇게 들어가요? 남들이 하는 거?

- 네

M 남들이 하나까.

6 남들이 하나까?

M 다른 분들은?

5 저는 게임 그냥 하고 싶은 거 찾아서 해요.

M 어떤 때 하고 싶다는 생각이 들어요?

5 집에서 할 거 없이 누워 있거나 딱히 저녁에 나가기 싫으면 그런 시간에 해요.

M 애매한 시간에 남들이 하나까 심심 할 때 한다. 그러면 여러분이 할 수 있는 게 이렇게 많이 있어요. 이런 게임들을 할 때 어떤 거를 고려하고 이런 거를 선택 하게 됐는지 궁금해요. 여러 가지 이거 말고 다양한 활동이 있을 수 있을 거 같아요. 운동도 축구 말고 언급 된 게 유도도 나왔지만 이런 거 말고 다양한 운동 도 있을 수 있고, 친구들과하고 노래 말고 여러 가지 활동이 있을 수 있고 게임 핸드폰 영화 다른 것들을 할 수 있을 거 같은데, 바둑도 둘 수 있고 체육관 가서 운동을 할 수도 있고 축구나 야외 활동 한다든지 또는 노래도 부르지만 글을 쓸 수 있고 아까 얘기했지만 책을 볼 수도 있고 SNS로 앱을 이용하고 영화를 보고 연극을 볼 수 있는데 영화를 보고 이런 식으로 뭔가 비교 할 수 있는 다른 것들이 있을 거 같은데 지금 이렇게 이런 활동을 하게 된 어떤 것들을 고려해서 이런 활동을 하게 됐는지 궁금해요. 이거 하나하나에 대해서 얘기하지 않더라도 여러분들이 취미 생활이나 여가 시간 보낼 때 어떤 것들을 고려해서 여가 활동을 선택하는지.

5 접하기 쉬우니까 하는 거 같아요.

M 접하기 쉽다는 게 어떤 면이에요?

5 영화 같은 거는 영화를 보려면 대학로에 가거나 해야 하는데 영화는 영화관도 많고 아까 말씀 하셨듯이 인터넷 쉽게 볼 수 있고 핸드폰 SNS에서 가까이 볼 수 있고 접하기 쉬워서 그런 거 같아요.

M 접근성이 좋다 이렇게 표현해 볼게요.

1 성취감

M 어떤 성취감이에요?

1 운동 같은 거 하면.

M 땀 흘리고 했을 때.

1 게임도 레벨 같은 거 올리고 하면.

M 성취감이 느껴져요?

1 네.

- M 그런 거 할 때 이거는 성취감이 있는 거 같아 하면 시도하게 되는 게 있어요?
단계가 있고 태권도도 보면 레벨이 있고 게임도 보면 레벨이 있고 하잖아요. 없
는 게임 있고 있는 게임 있으면 있는 쪽으로 관심이 가요? 그런 거 같아요?
- 1 네.
- M 또 여러분이 여가 활동 선택을 할 때 어떤 거를 고려하시는지?
- 2 가장 많이 하는 거.
- 6 장소
- 만족감.
- M 장소랑 가장 많이 하는 거 만족감 또 있나요? 장소는 어떤 얘기에요?
- 7 그냥 실내에서 노래방 같이 부를 수 없으니까 그때는 게임을 하고 실외에서는
친구들하고 영화나 노래방 갈 수 있으니까.
- M 실내에서는 어떤 활동을 해요?
- 7 게임 하거나 핸드폰 하거나 실외에서는 운동 하거나 노래방 하거나 PC방 가고.
- M 그러면 실내는 집일 때는 SNS나 휴대폰으로 게임 하고 집 밖을 나가면 노래방
가거나 PC방 가거나 운동을 하거나, 어떤 운동을 해요? 여자 분들은? 축구 해
요?
- 7 복싱이나.
- M 그런 식으로 장소에 따라서 다르다. 가장 많이 하는 거를 선택한다고 했어요.
가장 많이 한다는 거는 어디서 보고 가장 많이 한다는 거를 알아요?
- 4 학교에서 대부분 애들 얘기하는 거 들어 보면 보통 저것들.
- M 친구들 화제로 오르락 내리락 하는 거를 하게 돼요?
- 4 네
- M 다른 분들도 비슷해요? 친구들이 많이 얘기하는 거는 어디서 정보를 얻는 거
같아요?
- 1 SNS.
- 4 아니면 개네 친구들한테 들을 수 있고.
- M 친구의 친구들에게 듣고 만족감은 어느 분이 말씀하셨죠? 어떤 의미예요?
- 3 한 번 해봤을 때 자기가 만족감을 느끼면 추천도 해주고.
- M 그 만족감은 어떨 때 느껴요? 재미가 있다 어떨 때 재미가 있는지?

3 또 하고 싶다고 느끼거나 이럴 때.

M 어떤 어떤 이런 특징이 있는 게임이나 이런 특징이 있는 것들이 나는 좀 재미가 있어 이런 게 있나요? 알겠습니다. 그런 것들을 고려하시는군요. 여가 활동 선택하실 때 여러분들 주변 사람들 시선에 영향을 받나요?

1 아니요.

M 그런 거는 특별히 안 받고, 혹시 받으시는 분 있으신가요?

3 받을 수도 있을 거 같아요.

M 혹시 저런 여가 활동 할 때 받았던 경험 있어요? 주변에서 이런 생각을 하던데 이런 거를 한다니까 사람들이 이렇다고 하더라 이런 게 있나요?

5 부모님들이 싫어하시는 거는 있겠죠. 공부해야 하는데 왜 이런 거를 하냐고?

M 어떤 거 할 때 부모님이 그런 얘기를 하셨어요?

5 핸드폰 SNS 하거나 게임 하고 있을 때 걱정하시는 것도 있고.

M 공부 안 하고 이걸 하느냐. 구체적으로 말을 할 수 있는 게 있어요?

5 그냥 공부하라고 자야 하는데 왜 이걸 하고 있냐고.

M 아까 친구들이 하는 거 보고 그것도 주변 사람들 영향을 받는 거잖아요. 이게 이걸 하니까 싫어 부모님 걱정하시는 부분도 있지만, 다른 사람들이 하니까 나도 떠라 하게 되는 이런 것도 있나요? 많이 하는 거를 떠라 한다고 해서 여쭙보는 거예요. 그런 것도 있는 거 같아요?

4 네.

M 그런 영향을 받는 취미 활동은 어떤 거예요?

- 게임

- 영화

M 그런 것들은 많이 보거나 많이 하는 거를 따라 하게 되는 거예요? 다른 사람도 동의하는 거예요?

- 네.

M 그러면 저기 활동 중에 특별히 즐기는 시간대가 정해져 있는 활동들 있나요? 축구 복싱 정해진 시간이 있나요?

2 밤에.

M 특별히 밤에 하시는 이유가 있나요?

2 애들이 다 밤에 학원.

M 보통 몇 시에 해요?

2 8~9시.

M 학원 끝나고 모여서 축구하고 운동하는 거예요?

2 네.

1 새벽에

M 복싱 새벽반 그 시간 가시는 이유가 있나요?

1 그냥 편하던데.

M 아침에 운동하는 게 제일 편해요?

1 새벽에 하는 게.

M 몸이 운동하기 적절한 거예요? 시간 쓰기가 친구들이 학원 끝나면 8시 인 것처럼 그런 특별한 이유가 있는지?

1 새벽에 운동하고 하면 몸이 개운한 느낌이 들어서

M 다른 분들 운동하시는 분들. 어느 시간대 하시는 게 있나요? 정해진 시간대 있어요?

4 학교 끝나고.

M 학교에서 하는 건가? 그러면.

4 학교 운동장 쓸 수도 있고.

M 학교 끝나서 친구들과하고 그때가 제일 만나기 편해요?

4 그렇죠.

M 같은 학교 친구들은 바로 끝나서 모이고, 아까 학원 끝나고 모이는 거는 학교가 다른 친구들이예요?

2 네.

M 그래서 저녁 시간에 모이는 거 같고 같은 학교 다니는 친구들은 바로 끝나서 모이고. 그러면 노래나 사진 게임 핸드폰 SNS 이런 것들도 시간적인 자주 하는 시간대가 있나요?

- 아니요.

1 게임은 새벽에.

M 왜 새벽에 해요?

- 1 그냥 새벽 시간이 제일 좋을 거 같아요
- M 그때 게임은 집에서 PC 게임 하는 거예요?
- 1 PC방 가서 새벽에.
- M 그때는 혼자 가요?
- 1 친구들과하고.
- M 그때 같이 가는 시간대가 몇 시쯤이에요? 새벽이면
- 1 3시.
- M 새벽 3시 그때 안 자고 친구들과하고 모일 수 있는 여건이 돼요?
- 1 네.
- M 그러면 몇 시까지 해요?
- 1 해 뜰 때까지. 아침 8시.
- M 8시까지 5시간 정도 PC방에서 하고 그 시간이 편한 게 있나요? 학원을 갔다 와서 그 시간인지? 특별한 이유가 있는지? 그 시간이면 다들 자기 일 끝내고 편하게 모이는 시간 같아요? 나는 게임을 다른 시간대에 해 하는 게 있나요?
- 5 독서실 갔다가 12시 1시쯤에.
- M 하루 일과를 정리하며 PC방 가서?
- 5 집에서.
- M 독서실 갔다가 집에 와서 게임을 하고 그게 새벽 12시 1시?
- 5 네.
- M 그러면 친구들과하고 같이 하는 거예요? 혼자?
- 5 친구들과하고 같이 스카이프 같이 얘기하면서 할 수도 있고 혼자 할 수도 있어요.
- M 그 시간에 친구들 잘 접속해요?
- 5 네. 게임 하는 친구들 같이.
- M 다른 활동이나 관련해서 하는 게 있다?
- 4 영화 새벽 1~2시에 가서 봐요.
- M 지금 새벽 활동이 많아요. 왜 그럴까요?
- 4 일단 새벽에 사람이 많이 없어요. 자리도 편하게 쓸 수 있고 그런 거 때문에.
- M 그러면 저런 활동들은 누구랑 주로 해요?

6 친구들

M 운동부터 시작해서 노래 사진 게임 핸드폰 다 친구들? 일부라도 다른 사람들이 하는 게 있나요? 가족들이랑 한다든지

3 가끔씩 가족들이랑 보고

M 핸드폰 SNS는?

3 친구들

M 가족들이랑 안 해요?

4 기본 연락

M 가족들하고 완전하게 열어 놓지 않는구나. 게임 같은 거는 누구랑 주로 해요?

- 친구들

M 사진 찍고 이런 거는 혼자 하나요?

5 그냥 카메라 맨날 갖고 다녀서 애들이랑 있을 때도 찍고 혼자 있을 때도 찍어요.

M 특별히 구매를 안 받고?

5 네.

M 노래방 같은 경우는 혼자 가는 경우도 있나요

6 네. 코인 노래방.

M 동전 노래방은 혼자 가기도 하고. 보통 친구들하고 가나요?

1 웬만하면 친구들

M 친구들이랑, 다른 분들도 비슷해요? 친구들이랑 많이 가시는 이유가 있나요?

1 편해요.

6 잘 맞아서.

M 편하고 잘 맞으면 저런 활동 하기가 괜찮아요? 부모님이랑 하는 거랑 다른가요?

1 기분이 업 되어 있잖아요.

M 친구들이랑 하면 기분이 업 돼요?

1 네.

M 어때요? 누구랑 주로 하는 거 같아요?

2 친구들이랑.

- M 친구들이랑 특별히 하는 이유가 있나요?
2 가족들이랑 하면 어색하고.
- M 게임도 혼자 하시는 분?
5 혼자도 하고 같이도 하고.
- M 같이 한다는 게 온라인 접속을 같이 한다는 거예요? 모여서 같이 하는 거예요?
6 온라인에서.
- M 아까 PC방에 모여서 하는 경우도 있나요?
- 네.
- M 다 혼재 되어 있어요?
- 네.
- M 혼자 즐기는 여가 활동이 있나요? 노래방.
6 영화.
5 게임 하고 사진.
- M 비슷해요?
- 네.

Part 3

주요 여가활동별 연상 이미지

- M 그러면 이런 여가 활동을 묶어서 볼 수 있지 않을까 싶어요. O랑 O랑 O랑은 묶어서 이름 한 번 지어 보는 거예요. 애랑 애랑 애랑은 뭐랑 묶어서 이름을 지어 볼게요 하는 건데 비슷한 거끼리 묶어 보는 거예요. 단순히 활동이 비슷할 수도 있고 아까 계속 얘기했던 언제 하느냐 누구랑 하느냐 왜 하느냐 이렇게 해서 묶을 수도 있고 그렇게 얘기를 나눠볼까 싶어요 어떻게 묶어 볼 수 있을까요?
5 사진, 영화
- 운동 노래
- M 중복 되도 괜찮아요.
- 사진 핸드폰
- 게임 핸드폰.

- M 3~4개도 괜찮으니까 생각나는 대로 어떻게 묶어 볼 수 있을까요?
- 운동 게임.
 - 노래 영화
 - 노래 게임
- M 또 생각나는 거 있어요?
- 1 없어요.
- M 사진하고 영화를 묶은 이유는 뭘까요?
- 5 영상 쪽이니까.
- M 영상 관련된 거라서 묶고, 운동과 노래는?
- 2 자기 몸 써서.
- M 몸을 이용해서 하나는 성대를 이용하고 하나는 신체를 이용하고 사진하고 SNS는?
- 1 핸드폰으로 할 수 있어서
- M 게임하고 핸드폰은?
- 5 핸드폰으로 게임 할 수 있고.
- M 핸드폰으로 할 수 있어서 게임을 이렇게 핸드폰이고, 운동하고 게임?
- 쾌락.
- M 운동하고 게임은 약간 쾌락적이라고 생각하시는 거예요? 노래랑 영화?
- 6 듣고 보는 거.
- M 노래랑 게임?
- 3 혼자 할 수도 있고 여럿이 할 수도 있고.
- M 보면 사진하고 영화, 사진은 SNS 핸드폰에도 뽐히고 영화에도 가고 운동 노래도 들어 있고 사진하고 SNS도 엮이고 게임 핸드폰도 엮이고 운동 게임 게임하고 노래 혼자 같이 할 수 있고, 이렇게 나온 거 중에 운동 관련된 게 하나 있고 영화 이런 게 하나 있고 그 다음에 여러분 스포츠 관람 이런 것도 해요?
- 네.
- M 저기 안 나와서 많이 하시는 편이에요? 1년에 한 두 번 정도예요?
- 많이 해요.
- M 저기에 언급 안 한 이유는 뭐예요?

- 그게 운동

M 여가 취미 생활 포함 안 된. 무심코 지나간 건가요?

4 네.

M 나을 법한데 안 나와서. 안 나온 거에 대해서 얘기 안 하고 나온 거에 대해서 합시다. 운동 여기에 영화에 음악 노래 음악 이런 거 넣고 운동에 여러 가지 애기한 거 집어 넣으면 될 거 같아요. 사진도 영화 SNS도 핸드폰도 있고, 운동하면 떠오르는 이미지?

- 활동적이다

- 몸 쓴다.

M 몸을 쓰면 어때요?

1 힘들어요.

- 땀난다.

M 운동하면 어떤 게 떠올라요? 기분도 좋고 경험도 좋고 추억 색상 어떤 특정 인물 모든 좋으니까 생각나는 대로?

- 열정적.

- 격함.

- 심장박동.

M 또 어떤 이미지가 있을까요?

- 덩다.

6 살이 빠져요.

M 살이 빠지면 어떻게 돼요?

6 몸매가 좋아져요.

M 외모가 좋아진다. 또 어떤 이미지가 있나요? 같이 하는 사람을 떠올릴 수 있다면 그런 것들이 차별적으로 떠오르는 게 있나요?

- 팀.

M 팀 플레이. 혹시 떠오르는 거 있으면 또 얘기해져요. 영화, 사진 이런 것들 통해서는?

3 문화생활

5 구도 영화나 사진 구도.

M 앵글

- 2 밤
- M 밤에 많이 해요?
- 네.
- M 운동은 언제 많이 해요?
- 밤.
- 오후.
- M 누구는 밤에 하다고 했는데, 이것도 넣어 볼게요. 밤에 많이 하고 구도로 본다는 거는 어떤 거를 보는 거예요?
- 5 보다 보면 구도 좋다 생각이 들 때가 있어서.
- M 아름답다 이런 느낌이에요?
- 5 예쁘구나 이런 생각이 들 때가 있어서.
- M 아니라면 아니라고 해주세요. 심미적인 느낌이 아름답다 라는 느낌을 느낌이 와요. 이런 것들 보면. 문화생활 한다고 하면 어떤 느낌이에요?
- 편안하다.
- M 영화 사진 음악 이런 거 했을 때 떠오르는 이미지 어떤 게 있을까요
- 5 킬링 타임.
- M 운동은 킬링 타임 왜 안 나왔을까요?
- 5 오른 쪽 거는 킬링 타임 목적으로 볼 때도 있는데 운동은 놀다 보니까 하는 경우도 있어서 킬링타임 애매한 거 같아요.
- M 킬링 타임이 언제 시간을 죽여야겠다 생각이 들어요?
- 4 공장
- M 공장 일 때 많이 한다. 또?
- 5 할 일은 없고 의미 없이 보내기 싫을 때.
- M 할 일은 없고 의미 없이 보내기 싫을 때 만이 하고. 또 있을까요?
- 6 느낌.
- M 어떤 느낌?
- 6 교훈도 얻을 수 있고.
- M 좀 배우는 점이 있을 거 같아요? 교훈적인 느낌이 있을 거 같다. 핸드폰은 언제 해요?

- 항상
- M 안 하는 시간은 잠 자는 시간 빼고 다 한다 이렇게 이해하면 될까요?
- 웬만하면.
- M 핸드폰으로 뭐예요?
- 게임
- 연락
- 웹서핑
- M 연락은 누구한테 하는 거예요?
- 친구
- M 게임은 어떤 게임을 해요?
- 모바일 게임
- M 모바일 게임은 언제 해요?
- 자기 전.
- M 자기 전에 하는 이유가 있나요?
- 5 침대에 누웠을 때 딱히 할 거는 없고 잠은 잘 안 오고 그럴 때.
- M 킬링 타임이라는 단어를 써도 될까요? 다른 느낌인가요? 잠들기 위한 의식 같은 건가요?
- 5 약간 느낌이 다르지 않을까 싶은데.
- M 어떤 느낌인지 궁금해서?
- 3 써도 될 거 같은데 킬링 타임.
- M 느낌이 다르다는 거는 어떤 느낌이?
- 5 킬링 타임은 말 그대로 시간 죽이기잖아요. 자기 전에 시간 죽이는 거는 좀 이상해서 누워서 자기 전에 가볍게 하고 잔다는 느낌이라서.
- M 매일 하나요? 자기 전에?
- 5 아니요.
- M 안 하는 날도 있어요? 그러면 하는 날과 안 하는 날의 차이는 뭐예요?
- 4 피곤 하면.
- M 안 하고 잠이 안 올 때 한다. 잠이 안 올 때 게임도 하고 자기 전에 말고 다를 때도 하나요?

1 심심 할 때

M 보통 언제쯤 심심해요? 가장 최근에 직전에 심심한 기억은 뭐예요?

7 지하철 오면서

M 지하철 안에서.

4 이거 기다리면서.

M 오늘 같은 날이 많이 있는 거는 아니니까 지하철처럼 빈도가 높은 걸로 언급해 준다면?

- 누구. 기다릴 때

M 심심할 때 하고 핸드폰 관련해서 생각나는 게 있나요?

5 SNS.

- 핸드폰 사진.

M 약간 중복되는데 이게 다시 한 번 물어 볼게요. 게임 하면, 게임은 다르게 묻죠. 여러분이 의미하는 바는 대충 생각이 들었어요. 핸드폰이랑 게임이랑 중복이 많이 되는 거 같아서 그거에 대해서 여쭙보고 싶은데 게임은 앞에서 언급한 것처럼 모바일 게임도 있고 PC 모바일 게임 말고 다른 용어 뭐라고 해요?

- PC 게임.

M 이거는 보면서 한 번 보고 옆에 친구들 나눠 주면서 봐요. 여러분 쓱쓱 보고 넘기면 되고 뭘 봐야 하나 하면 게임 하면 떠오르는 이미지가 궁금해서, 저렇게 물어 볼 수도 있는데 그렇게 물어 보는 거보다 사진을 보면서 떠오르는 것들이 도움이 되라고 이 사진을 준비한 거예요. 이 사진이 중요한 게 아니에요. 이 사진을 통해서 연상하기 쉽게 하려고 하는 거예요. 쪽 보면서 이거는 게임하고 비슷한 거 같아. 내가 생각하는 게임이 이 사진이랑 비슷해 라는 것들을 두 장 정도 꼽아줘요. 하나는 온라인 게임 하나는 PC 게임 그래서 꼽아 주면 좋고 자기가 훑어 보고 뽑은 사진이 아닌 거는 옆에 사람에게 돌려주세요. 다 같이 도는 거예요.

●●● 콜라주 작업

M 자기 앞에 2장만 남겨 놓고 저 주세요. 이런 식으로 하면 좋겠어요. 아무나 하고 싶은 순서대로 저는 나중에 어떤 사진 골랐는지 확인 하려면 번호가 있으면

좋겠어요. 48번 어떤 사진을 골랐어요. 예를 들면 48번 바다에서 서핑 하는 모습을 골랐어요. 그 이유는 이런 이런 이유 때문에 이런 이미지가 게임에 관련된 이미지라서 골랐습니다. 번호 사진 설명 왜 이게 연상이 됐는지?

1 저는 94번 뭐라고 해야 할지.

M 연구원이라고 하나요? 현미경으로 보는 사진이네요.

1 게임을 할 때 집중 하는 게 중요한 거 같아서 골랐고요.

M 게임 할 때 집중한다는 느낌이 많이 들어요? 본인도 게임 할 때 집중 하는 게 느껴져요?

1 네, 108번 여러 명아서 손을 맞대고 있는 건데.

M 하이파이라고 하나요?

1 게임 안에서 팀워크가 중요하다 생각이 들어서 골랐습니다.

M 아까 운동도 많이 하잖아요. 축구 복싱 유도도 하고 하지만 단체 운동도 즐기시는 편이세요? 그렇지 않아요? 그러면 게임에서 단체 게임을 하고 운동 할 때는 혼자서 하는 일대일로 하는 스포츠라고 해야 하나? 그런 거를 선호하는 거 같아서

1 네

M 운동 할 때 안 하고 게임 할 때는 그거 하고 이유가 있나요? 그건 없고 팀플로 하는 게임도 많이 하시나요?

1 네.

M 그게 조금 더 혼자 하는 게임이랑 차이가 있나요? 재미의 차이?

1 게임은 혼자 하는 거는 재미가 없고.

M 같이 하면 어떤 재미가 있어요?

1 같이 하면 얘기하면서 하고.

M 대화도 하고 그런 재미가 있는 거 같아요. 하이파이라 하는 느낌은 단체 하는 느낌이고 현미경 들여다 보는 거는 집중하는 느낌, 다음?

5 제일 먼저 114번 시계 그림을 골랐는데요. 시계 그림을 고른 거는 모바일 게임 생각나서 골랐는데 제가 보통 모바일 게임 할 때는 시간이 애매 할 때 남는 시간에 하는 경우가 많아서 애매한 시간 나타내기 114번 골랐고, 그리고 211번 금붕어가 작은 어항에서 큰 어항으로 가는 거를 골랐는데 PC랑 모바일 상관 없이 고른 건데, 왜냐 하면 게임 이라는 자체가 레벨이 낮거나 시작 할 때 낮다가 시

간이 지나면 올라 가고 하면 제약 같은 게 풀리잖아요. 그래서 모든 게임을 개발 할 수 있다 생각해서 211번을 골랐어요.

M 제약이 풀릴 때 기분은 어때요?

5 굳이 제약이 아니더라도 할 수 있는 게 많아지면 게임이 편해지죠

M 시간을 들임으로써 게임 하기 편해질 때는 본인이 느껴지는 감정도 있나요?

5 저는 굳이 때마다 다른데 시간을 굳이 써야 할 이유를 모르면 그냥 그 시간에 상응하는 현질을 하잖아요. 그럴 때도 있어서 때마다 다른 거 같아요.

M 그렇게 했을 때 업그레이드 되는 한 단계 올라 갔을 때 느낌은 어때요?

5 재미있죠 그 전보다는.

M 현질이든 뭐든 돈으로 사든 시간이나 노력을 투자해서 내든 그 재미는 비슷해요?

5 아무래도 시간 들이는 게 더 재미있는 거 같아요.

M 그 이유도 알 수 있을까요?

5 현질이 쉽잖아요. 시간을 들이면 시간을 많이 들였으니까 나중에 후회 할 수도 있는데 즐길 때는 내가 시간을 들여서 이 정도 했구나 있어서 재미있는 거 같아요.

M 또 다른 분? ○○○님.

3 7번 시계 사진을 골랐는데 시간으로 생각했거든요. 모바일 게임 핸드폰만 있으면 시간에 구매 받지 않고 어디서 할 수 있다 해서 이 사진을 골랐고요. 87번 사진을 골랐는데 모바일 PC 게임 둘 다 생각했는데 아이템 얻고 승리했을 때 얻는 성취감.

M 성취감이 느껴지는, 게임 말고 다른 여가 활동 다른 거까지 했을 때 성취감이 느껴지는 비슷한 느낌을 갖는 그런 여가 활동이 있나요?

3 운동.

M 운동 어떤 때 비슷한 감정이예요? 레벨이 올라갈 때 느껴지는 감정은?

3 단체 게임 같은 거 할 때 단체 게임에서 자기가 주목 받은 플레이를 하거나 그럴 때 성취감을 느껴요.

M 레벨 업 할 때도 주목 받는 느낌이 들어요?

3 그건 아니고 자기 만족으로.

M 게임 여가 활동 운동 할 때는 주목 받을 때 드는 느낌이 온라인 게임이나 게임을 할 때는 자기 만족으로 비슷하게 느껴지는 거예요? 그 느낌이 비슷한 거예요? 상황은 다르네요. 저건 다른 사람 시야에서 그런 거고 이거는 자기 만족이고, 다른 데도 느껴지는 이유가 있을까요? 다른 상황인데 느껴지는 기분이 비슷하다는 게 신기해서. 예를 들면 내가 레벨이 올라가면 내 레벨이 노출 되니까 이런 느낌이 들 수 있다 생각이 들었는데 그게 아니라고 하니까 그게 뭘까 궁금해서.

3 그것도 있을 거 같아요. 자기 만족을 한 거는 자기가 잘한 거니까 남들이 자기가 잘 한 거니까 주목 받은 플레이를 한 거지 않을까?

M 그것도 운동도 바뀔 수 있네. 자기만족이 있고 따라오는 게 다른 사람 시선일 수 있겠네요. 잘 들었고요. 다른 분.

2 42번 사진을 골랐는데 게임 할 때 드는 감정 같은 거를 뽑았고요. 25번 포도주 여유 있어 보여서 모바일 게임 할 때 여유 있을 때 하는 거라서 이 사진을 골랐어요.

M 모바일 여유 있을 때 하는 이유가 있나요? 자투리 시간에 안 하고

2 여유가 있어야 끊기지 않고 할 수 있어서.

M 한 번 하면 보통 얼마 정도 하는 데요? 시간으로 따지면.

2 2~3시간.

M 모바일 게임 2~3시간 그 정도 여유가 있어야지 하는 편이에요? 2~3시간 여유가 있을 때는 언제예요?

2 새벽.

M 새벽에. 아까 3시라고 하는 이유들이 그래서 다 약간 그런 것도 있겠네요. 중간에 끊기지 않고 하려니까 2~3시간 정도는 확보를 해야 하니 그게 잠자는 시간이나 남들 간섭 안 받고 하려니까 그 시간인 거 같다. 그렇게 이해를 해도 될까요?

2 네.

M 불꽃이라는 감정이 비슷하다고 했어요. 불꽃 하면 어떤 감정이예요?

2 열정.

M 게임도 열정이라는 느낌이 들어요

2 네.

- M 어떨 때 열정적으로 내가 하고 있구나 느낌이 들 때가 언제예요?
2 비비고 있을 때.
- M 비기고?
2 비벼지고 있을 때.
- M 용어를 잘 모르는데 풀어 주신다면?
2 저희 팀이 지고 있는데 점점 상대팀 따라 잡고.
- M 간격이 멀어졌는데 따라가서 비슷해지는 느낌이 들 때, 그 용어를 비벼진다고요? 다 아는 용어예요? 하나 배워갑니다. 그런 느낌 들었을 때 아까 불꽃이 연상이 됐다. 또 다른 분?
- 4 저 이거 242번 사진인데요. 보통 게임 제가 보통 하는 게임은 팀이 이기려고 힘을 합쳐서 하는 게임이라서 다 같이 힘을 모아서 이기려는 거 생각해서 했어요. 124번 이 사진은 돈을 태우는 사진인데 PC방 가면 어쩔 수 없게 돈을 쓰게 되니까 PC 게임 할 때는 돈을 쓴다 생각해서.
- M PC 게임 하면 한 번 가면 몇 시간 정도 있어요?
4 갈 때마다 달라서
- M 제일 오래 있던 적은?
4 8시간.
- M 그 정도 있으면 얼마 정도 들어요?
4 만원 정도
- M 그게 1인당 그렇게 나오는 거잖아요. 그게 PC방 비용 전체예요? 거의 다 간식 먹는 거 포함된 거예요?
4 포함 되면 더 비싸질 수 있고
- M 요금만 만원 정도 이용 요금. 한 8시간 정도 있어 본 적 있고. 아까 보통 가면 5시간 정도 있는다고 했나요? 3시에 가서 8시. 다 비슷해요? 5시간 8시간 한 번 가면 있어요? 다른 친구도 그래요?
5 저는 애들이랑 간다 하더라도 2~3시간 하고 노래방 가거나 영화 보러 가요.
- M 다른 거 하러 가고 2~3시간 하고, 다른 친구들은 그런 경우도 있고 5시간 8시간 하고. 2명 안 하셨죠?
6 214번에 직업 여러 명 있는 사람인데 게임 하면서 게임 속 캐릭터가 무슨 직업이든 그게 저 인 거잖아요. 그런 느낌이 와서.

- M 다양한 직업 다양한 경험을 할 수 있어서.
 6 다양한 캐릭터면 그게 제 캐릭터니까 저잖아요. 그런 느낌.
- M 내가 여러 가지를 경험해 볼 수 있다 변신할 수 있고 그런 건가요?
 6 그런 느낌이에요. 비슷하긴 해요.
- M 다양한 캐릭터를 해 볼 수 있다 예요?
 6 맞아요.
- M 다양한 캐릭터를 경험해볼 수 있다. 나는 하나인데 게임 속에 여러 개의 캐릭터를 경험해 볼 수 있다?
 6 맞아요. 요즘 3D 화면이 복잡하게 많이 나와서 7시간 8시간 하고 나면 이거 보는 거처럼 어지러워요. 그래서 64번.
- M 마지막.
 7 62번은 게임 하다 죽고 하면서 인내심 필요하고.
- M 캐릭터 죽고 하면 인내심이 필요해요?
 7 기다리는 시간 때문에 그렇고, 56번은 너무 재미있는 게임은 중독이 심해서 좀 사진이 위험해 보여서 그런 거를.
- M 반대되는 얘기에요. 인내심도 필요하지만 중독도 된다. 실제 게임 하면서 두 가지 감정을 다 느껴요?
 7 네.
- M 다른 분들도 중독이라는 느낌이 들어요?
 4 아니오
- M 게임에는 그런 거 없는 거 같아요? 없었어요?
 - 있었어요
- M 네 분 없었고, 있었다 그런 느낌? 네 명 정도 있고 세 명 정도 없었고 그 얘기는 좀 있다 할게요. 그러면 이런 여러 가지 말씀해 주신 거에 대해서 지금 이거는 본인이 느끼는 감정이잖아요. 본인이 게임을 접했을 때 느껴지는 감정인데 앞에서 얘기한 운동 영화 사진 음악 이런 거, 그 다음에 핸드폰 빼고 게임 세 가지만 놓고 이런 취미를 갖는 사람은 이런 특성이 있는 거 같아. 예를 들어서 운동을 취미로 하는 사람들은 내가 생각하기에 내가 그 사람이 아니라 어떤 사람이 전 취미로 운동을 합니다 했을 때 그 사람은 어떤 사람인 거 같아 연상되

는 거를 듣고 싶은 거예요. 저는 취미가 영화예요 음악이에요 사진이에요 이미지, 저는 게임을 주로 취미생활로 하고 있어요 라는 이미지 라는 얘기를 다른 주변에 처음 만난 새 학기가 됐건 새 학교를 가든지 했을 때 자기소개를 너는 취미가 뭐니? 나는 이런 거를 취미로 해 했을 때 예상되는 느낌들 그런 것들 궁금해서 물어 보는 거예요. 일단 이렇게 물어 보면 많이 어려울 수 있으니, 운동을 취미 생활로 하는 사람은 나이대가 어떨 거 같아요?

6 20대 후반의 여자.

5 10대 중 후반 20대 초 중반.

M 10대 중부터 20대 초반의 성별은?

5 남자

M 여성은 여성이라고 보고 남성은 남성이라고 보고 있어요. 다른 분은 어때요?

- 10대 성별 상관 없이.

- 40대 후반에서 50대 남자.

M 운동은 종류가 다양하니까 20대 여성은 어떤 운동을 할 거 같아요?

6 헬쓰.

M 헬쓰 하면 20대 여성이 떠올라요. 10대에서 20대 초반 남성은 어떤 운동을 많이 할 거 같아요?

- 축구 농구.

M 10대라면?

- 더 활동적인 거.

M 어떤 게 더 활동적이에요? 똑 같은 운동인데 더 많이 움직이는 건지?

- 그럴 거 같아요.

M 축구 농구 비슷한데 더 활동을 많이 할 거 거 40~50대 남성이라면?

- 골프

- 테니스

- 배드민턴

M 이런 거는 10대나 20대는 안 할 거 같아요?

- 골프는 안 하고

4 골프도 하는 애들은 하는데.

M 하는 경우는 어디든 있을 거예요. 50대도 헬쓰 하시는 분 있고 우리가 통상적

으로 느껴지는 이미지라고 생각을 한다면 골프 테니스는 여러분들이 생각하는
연상 되는 내용에 10대나 20대가 안 들어가는지 궁금해서. 테니스나 배드민턴
이런 거는?

5 배드민턴은 들어가는데 나머지 두 개는 잘 안 들어가요.

M 다른 분들은? 비슷해요?

- 네.

M 배드민턴은 10대 20대도 많이 하는 거 같아요?

- 네.

M 운동을 많이 하는 사람들 취미 생활로 하시는 분은 성격이 어떤 거 같아요?

- 활발해요.

- 적극적이고 활발해요.

- 활동적이에요.

- 열정적이에요.

- 쾌활해요.

M 또? 알겠습니다. 어떤 생활을 하고 있을까요? 이런 생활 패턴 이런 신조를 갖
고 있는 사람 같아?

- 여유로운 사람.

- 부지런하고

- 규칙적인

M 규칙적인 생활을 할 거 같고, 그러면 동일하게 해볼게요. 영화나 사진이나 음악
취미 생활을 하시는 분은 어떤 성별의 어떤 연령대 일까요?

- 10대.

M 성별이 있을까요?

- 없어요.

6 저는 20대 남녀

M 10대나 20대 남녀가 많이 나왔네요. 이 정도 비슷할 거 같아요?

- 40~50대 여성.

- 40~50대 남성도.

M 30대는 붐 났네?

5 시간이 없어서

- M 약간 이것도 그렇고 전 연령대가 다양할 거 같은데, 나오는 게 연령대가 벌어지는 거 같아서 다양하게 커버가 되는 거 같아서 10대는 어떤 음악 영화를 볼 거 같아요?
- 액션
- M 또?
- 스릴러.
- M 스릴러예요? 스릴러예요?
- 몰라요.
- 스릴러.
- M 20대는 어떤 거 많이 볼 거 같아요?
- 로맨스
- M 40대는?
- 사진
- M 영화나 이런 거는 10대 20대에서 많이 할 거 같은데 장르는 다르고 40대는 사진 많이 할 거 같고.
- 5 영화도 보실 거 같은데 부드러운 영화.
- 6 드라마
- M 감동 드라마 이런 거, 동의해요?
- 5 네.
- M 성격은 어떤 거 같아요?
- 6 차분하고
- 5 느긋할 거 같아요.
- 7 감성적일 거 같아요.
- M 라이프 스타일 어때요?
- 자유로울 거 같아요.
- 여유롭고.
- M 아까 부지런하다 규칙적이다 나왔는데 영화 보는 사람은 다를 거 같아요? 비슷할 거 같아요?
- 5 다를 거 같아요.

M 어떻게 다를까요?

5 좀 더 자유분방하고 그런 느낌.

M 자유분방하고 그런 느낌이 든다. 게임은 어떤 연령대 할까요?

- 10대 20대 초반.

M 성별은?

- 남녀.

M 남녀 다 이거는 다른 연령대 안 나오나요? 이렇게 끝나나요? 10대 20대 초반이 많이 하는 거 같아요? 주변에서 봐도?

5 핸드폰 게임은 다른 연령대까지.

M 10대 20대 초반은 어떤 게임을 많이 하는 거 같아요?

- PC.

M 성격은 어떤 거 같아요?

5 진짜 좋아하는 애는 너드 같을 거 같아요.

M 너드는 매니아 같은 거 말하는 거죠? 매니아 층이 있을 거 같다. 매니아 뭐에 하나에 매진해 있는 사람은 어떤 느낌이 들어요? 어떤 성격이 그런 거에 가까운 거 같아요?

7 고지식하다.

M 게임 하는 사람은 고지식한 사람이에요?

7 그건 아니고 매니아 라는 거에.

M 게임 매니아 이어졌으니까 게임을 많이 하는 집중하는 사람은 어떤 느낌인 거 같아요?

6 방해 받기 싫어한다

M 또?

6 돈이 많을 거 같다.

- 한 편으로 부지런하게 볼 수도.

M 부지런하다. 또 어떤 성격일까요?

5 자유분방하고.

M 또 어떤 느낌 들어요?

- 없어요

- M 그러면 방해 받기 싫어하는 이유는 뭘까요?
6 매니아라서.
- M 매니아는 다른 사람이 뭐 하던 건에 내가 하면.
6 내가 할 건데 너가 왜 상관해?
- M 간섭 받는 거 싫어할 거 같아요?
6 네.
5 게임 환경에 간섭 받는 거 싫어해서.
- M 돈이 많을 거 같다는 왜 그랬어요?
7 게임 현실 이런 게 강해서
- M 본인도 현금으로 사는 경우도 있어요?
7 네
- M 다른 분들도 비슷해요? 없는 사람? 둘. 눈빛이 뭐지? 이런 눈빛이라서 본인은 돈이 많이 든다는 느낌이 안 들 수도 있겠네. 현실을 안 하는 이유가 있어요?
2 의미가 없어요.
4 언제 접을 지 몰라서.
- M 본인이 접는 거예요?
4 제가.
- M 어느 순간 게임을 안 할 수도 있으니까 팔아 버리면 되잖아요.
4 팔릴까요?
- M 회수를 못할 거 같다. 돈을 들이는데 나중에 못 받을 거 같은 생각이 들어서. 부지런하다 느낌이 들었는데 어떤 이유 때문인가요?
3 그 사람도 그거 하려면 부지런하게 해야.
- M 노력해야 하니까. 자유분방이라는 의미도 나왔는데
5 PC 게임은 시간 제약이 별로 없잖아요 그러니까 자기 맘대로 자기 스케줄을 정할 수 있어서 자유분방한 거 같아요.
- M 어떤 라이프 스타일 어떤 삶의 자세 그런 게 있을까요?
5 그것도 자유 분방.
1 즐거울 거 같아요
- M 즐거움을 추구하는 사람 어떤 거를 추구 할까요? 게임을 여가 시간으로 활용하

는 사람은 자유분방하고 재미를 추구하고?

- 없어요.

M 반대로 게임을 안 하는 사람은 어떤 사람이에요?

1 시간적 여유가 없는 사람.

M 또 어떤 사람이 게임을 안 할까요?

- 고지식한 사람.

3 게임에 흥미가 없는 사람.

M 어떤 사람이 흥미가 없을까요? 성격도 좋고 성별도 좋고 생활 태도도 좋고.

6 다른 거에 빠진 사람.

M 게임 말고 다른 거에 빠져 있다. 또?

5 현실에 치중한 사람.

M 게임에 빠진 사람은 별로 현실에 치중하지 않나요?

5 현실에 치중하는 사람은 게임 같은 거 하면 시간 아깝다 느끼는 사람이 있어서.

M 시간 아깝다. 시간 아깝다 느끼는 사람은 게임을 안 할 거 같다. 게임의 이런 양면에 그러면 여러분들이 게임에 대해서 집중적으로 말씀 나누려고 해요. 아까 가족 관계 물었을 때 거의 동생이 없었어요. 2명 정도 동생이 있는 사람? 3명. 잘못 세어냈어요. 2명 정도 있다 생각했는데 그러면 주위에 동생이면 몇 학년이야?

6 중2

5 초등학교

4 초등학교 5학년

M 동생이 없으신 분은 사촌 동생은 있을 거예요. 없으면 주변의 이웃 집 동생 확대해서 자기랑 어느 정도 안면이 있고 동생이 있다면 초등학생이 있고 중학생이라면 그 친구가 초등학생 때를 봐서 어린이라고 할 수 있는 어린 친구들이 게임을 하는 모습을 봤어요. 집에 있을 때라든지 이웃집 엄마 심부름 때문에 갔더니 친척 집에 갔던지 그 친구가 게임을 하고 있어 그런 거 봤을 때 느껴지는 느낌이 있나요?

6 같이 하자

4 못해요

M 내가 잘 할 거 같고, 또?

5 재미있어 보여요

2 나의 옛날 모습

7 시끄럽다.

M 왜 시끄러워요?

2 소리 지르면서 하니까.

M 옛날 모습은 어떤데요? 처음에

2 어릴 때 게임 했으니까

M 그 자체가 옛날 모습 같다. 혹시 그 친구들이 게임 하는데 걱정되거나 우려되는 점도 있나요?

6 중독 될까 봐.

M 어떤 현상이 중독 되면 나타나요?

6 성적 떨어지면 엄마한테 혼나요.

M 게임에 많이 시간을 보내면 성적이 많이 떨어질 거 같다 그런 것들 때문에 우려가 되고 다른 친구는 어때요?

2 소극적으로 변할까 봐.

M 어떤 의미죠?

2 게임만 하다가 애들이랑 잘 놀지도 않고.

M 아까 게임 연상할 때 팀웍도 많이 나오고 친구들하고 지낸다고 했잖아요. 그거 하고 다른 거 같아서 어떤 점 때문에 그런 게 연상이 됐어요? 친구들하고 잘 못 지낸다는 게?

2 친구랑 잘 지내는 거는 얼굴 안 보고 하니까 편해서 그런데 실제로 나가면 다르니까.

M 그 상황이랑 실제 밖의 상황이랑 다르다고 느껴져요? 본인의 태도나 이런 게 달라져요? 친구랑 그때는 잘 지내는데 밖에서는 잘 못 만난다는 얘기를 들었을 때 제가 든 생각은 두 개의 태도가 다른가 생각이 들어서 질문을 드리는 거예요

2 다르긴 해요.

M 그 차이가 어떻게 나요? 이럴 때는 이런 성격이고 이럴 때는 이런 성격이고.

2 게임 할 때는 나대고 적절하게 나대고 해야 하는데.

M 게임 할 때는 감성이 올라가는 건가요? 감정이. 동생들도 그럴까 봐 우려되는 점이 있는 거예요? 아까 게임상에서 감정이 올라 갔을 때 그게 생활로 이어질

까 봐 그걸 걱정하는 거예요?

2 네.

M 다른 분들 어때요?

5 저는 저거랑 다른 의견인데 게임을 잘 하면 오히려 그거 때문에 친구 생길 수 있어서 게임에 따라서 친구 생기는 거는 케이스 바이 케이스 같아요

M 게임을 잘 하면 보고 우와 이럴 수 있으니까

5 티어 같은 거나 보고 애들이랑 같이 하다 보면 친구가 생길 수도 있고.

M 반면에 우려되시는 점 이런 거는 좋은 점 같고 우려되는 점이 있나요?

4 시간 활용을 잘 못해요.

M 왜 그렇죠?

4 게임 하느라 다른 데 시간을 투자를 못하고.

M 아까 얘기한 중독이랑 비슷한 건가요? 다른 데 시간을 못 써서 신경 덜 쓸 수도 있다. 그러면 여러분들 주변에 친구들 말고 학부모님 엄마 아빠 선생님 나이 차이가 있는 형들 봤을 때, 게임에 관련해서 생각하는 바가 오늘 우리가 나왔던 바하고 비슷해요? 차이가 있어요?

1 있기가 있겠죠.

M 어떤 면에 있는지 생각이 돼요?

1 아니오

M 다른 분들?

7 성적이 낮아질 거 같아요.

M 게임을 많이 하면 성적이 떨어질 거 같다 이게 보통적인 생각인가요? 나이가 있으신 형이나 그런 생각하시는 거 같아요? 왜 그렇게 생각할까요?

7 중독 때문에 공부하는 시간보다 게임 하는 시간이 많아지면 그러니까.

M 공부하는 시간을 뺏길 거 같다 생각하시는 거예요? 실제로 본인이 게임을 하면서 그렇게 걱정하시는 현상이 나타난 적 있으셨어요?

7 네

M 실제로 게임 하다 보면 다른 시간을 줄이게 돼요? 왜 그렇게 됐을까요?

7 레벨 올리는 게임이면 A까지 올리고 그만 해야지 하면서 계속 하게 되고 50레벨까지 찍어야 하는데 100레벨까지 찍고 그런 게 있어서. 오래 하게 되고.

- M 부모님이 생각하시는 게임은 네모라고 하면 부모님 생각하는 게임은 ooo 다. 정의를 한다면 뭐가 들어갈 거 같아요. 괄호 안에.
- 7 중독.
- M 게임은 중독이다. 어머니 머리 속이나 아버지 머리 속에는 게임은 중독이다 이렇게 생각하실 거 같아요 다른 분은 어때요? 주변에 부모님 선생님 나이 차이가 있는 형들 언니 오빠 생각하시는 바는 어떤 거 같아요?
- 5 어머니도 가볍게 킬링 타임 정도로 생각하세요.
- M 비슷해요? 다른 분들은?
- 비슷하게
- M 여러분들하고 생각이 비슷하다고 생각하니 약간 범위를 넓혀서 사회적으로 봤거나 주변 편견을 가지신 분들도 있어요? 게임에 관련해서?
- 2 부모님
- M 어떤 편견을 가지고 계세요?
- 1 게임만 하고 머리가 안 좋아진다.
- M 게임 하면 머리가 안 좋아진다.
- 1 시력도 나빠진다.
- M 그렇게 생각하시게 된 이유가 있을까요?
- 1 옛날에 제가 맨날 게임만 하고 어디냐고 하며 PC방이라고 하고 PC방 가면 안 좋게 보죠.
- M 부모님하고 의견 차이가 생기는 부분이 있어서 그거 때문에 더 부정적을 생각하시는 거 같다. 부모님 말고 일반적인 사회 환경까지 생각하면 어떤 이미지? 부정적인 이미지? 부정적인 긍정적인 이미지 다 합쳐서.
- 5 옛날에 4대 악인가 거기에 포함되어 있고 하니까 게임이 그렇게 좋진 않죠.
- M 어떤 면에서 안 좋다고 하던가요?
- 5 사람들 중독이라고 하고 부질없다 하고.
- M 저는 중독이라는 단어 보다 중독이라는 거 때문에 어떤 이미지가 연결이 되는지 어떤 피해가 있다고 생각하는지? 실제랑 상관 없이 그분들이 어떤 생각을 하는지 궁금해요. 여러분이 느껴지는 다른 분들의 이미지는 어떤 건지?
- 5 사회 생활 적극적으로 참여 하지 않고 의미 없이 보내는 거를 별로 안 좋아하는.

- M 사회 생활 잘 못할 거 같고 시간을 의미 없어 보낸다 그런 인식이 있고 다른
분은?
- 모르겠어요.
 - 비슷해요
 - 4 모르겠어요.
- M 잘 못 느껴본 거예요? 내가 아는 거는 부모님하고 나인데 부모님 생각도 나랑
비슷하기 때문에 부정적인 이미지 몰라 이렇게 느껴지시나요? 어때요?
- 보통 비슷한 거 같아요.
- M ○○○님이나 ○○○님 같은 경우 부정적인 얘기 하셨으니까 그런 경우에 속으
로 드는 생각은 어때요? 그런 얘기를 하셨을 때
- 5 생각이 다르구나 하고 부모님이야 이제 거기에 대해서 이때까지 엄마한테 보여
지는 거는 어쩔 수 없는 거고 얘기하고.
- M ○○○님은?
- 7 저도 그래요.
- M 부모님 말이 맞는 거 같을 때도 있어요? 아니면 내가 생각하는 거는 다른데 이
런 건지?
- 7 맞는 것도 있는 거 같고.
- M 알겠습니다.

Part 4

게임 문화 관련 이미지

- M 한국의 게임문화에 대해서 여쭙보고 싶어요. 한국의 게임 문화에 대해서 외국에
서 사는 친구가 놀라 와서 우리 한국의 우리나라 게임 문화가 이런 게 있다 설
명을 해줘요. 그 나라 한국 말로 설명해주면 기가 막히게 알아 들어요. 비빈다
고 했나요? 은어를 써도 다 알아 들어 설명을 어떻게 해주고 싶어요? 한국의
게임 문화는 이런 거야. 이런 게 있을까요? 어떻게 설명해주고 싶으세요?
- 7 잘한다. 게임을 잘한다.
- 5 접근성이 좋다.
- M 어느 거에 대한 접근성이예요?
- 5 인터넷도 많고 곳곳에 PC방도 많고 핸드폰으로 다운 받을 수 있고, 와이파이

잘되어 있고.

M 다른 분들은? 비슷해요? 환경이 좋고 아까 뭐였죠?

7 잘하고.

M 환경이 잘되어 있고. 잘한다는 거는 어떻게 잘하는 게 뭔데? 그렇게 이야기 하는 이유가 뭐야 라고 한다면? 어떻게 해주고 싶어요?

7 피파 랭킹 1위잖아요.

M 이 내용 알고 있으셨어요?

5 피파 랭킹은 축구 아니에요?

4 모든 게임 대회 나가면 거의 한국인들이 우승하고.

M 그런 뉴스나 소식 접하면 어떤 느낌이 들어요?

1 저희 나라가 자랑스러워요

5 게임으로 돈 버는 게 대단하다

M 자랑스럽고 대단하다. 다른 나라랑 우리나라랑 차이 있는 부분이 있어요? 아까 접근성이 좋고 PC방 많고 인터넷 빠르고 이런 것처럼 다른 나라에 비해서 차별적으로 느껴지는 부분이 있나요?

5 PC 방 많이 간다

M 방송에서 예능 프로나 뉴스나 이런 다큐나 이런 데서 게임 관련된 내용 언급 되거나 배경으로 나온 거 보신 적 있으세요?

5 네.

M 게임을 하는 사람들 그런 거를 봤을 때 어떤 느낌이 들어요?

5 저기서 게임을 하네. 안 좋은 거 나오면 왜 저렇게 생각하지?

M 안 좋게 나오는 거는 어떤 거?

5 뉴스에서 안 좋게.

M 어떤 내용?

5 4대 악이나 게임 중독으로 부모가 딸을 방치했다고 하거나.

M 중독 관련해서 그런 뉴스 나오면 안 좋게 느껴지고, 그러면 뉴스 말고 일반적인 연예인이 등장하는 드라마나 예능 프로나 이런 거에 배경으로 게임이 나왔을 때 방송에 비친 게임은 어떤 이미지 같아요?

1 재미있어 보이는

- M 방송 안에서는 부정적이거나 터부시 되는 느낌이 아니에요?
1 네.
- M 부모님들도 그렇게 느껴지세요? 주변의 부모님이나 선생님들도 방송에 누가 게임 하는 게 나온다든지 게임 장비를 해서 얘기를 나눌 때 재미있겠다 생각하시는 편인가요?
5 재미있게 산다.
2 자기 취미다.
6 인생을 즐기네.
- M 부모님들이 그렇게 느껴지시고, 혹시 방송사 케이블 방송 일반 방송에서 게임 관련해서 나오는 거 보신 적 있으세요? 그것도 가끔 보세요?
5 자주 봐요
- M 얼마나 자주 봐요?
5 방송 아니라 텅도 많이 보고.
- M 포함해서?
5 거의 매일
- M 거의 매일 봐요? 자주 보네요. 그걸 보는 이유가 뭐예요?
5 그 사람들이 나보다 잘하니까 저기서 저렇게 할 수도 있구나.
- M 배우기 위해서 보고.
4 보여서.
- M 본인이 보는 거는 아니고?
4 그냥 페이스북 같은 거 내리다 보면 하나 떠요. 그러면 볼 때도 있고 안 볼 때도 있고
- M 페이스북에 올라오는 거 보면 느낌은 어때요?
4 별로 다른 느낌 없는데.
- M 올렸구나 하고 넘어가는 거예요? TV나 방송 콘텐츠나 SNS에 올라오는 콘텐츠를 보면서 느껴지는 점 그걸 보게 되는 이유 어떤 점을 기대하고 본다든지 어떤 거를 기대하고 그 채널을 찾아서 본다든지 이런 느낌이 있나요? 기대하는 바가 있나요?
5 따라 해 보려고

- M 배우려고 하는 건가요? 그 자체가 재미있거나 그런 거는 없나요?
5 재미있기도 해요.
- M 어떤 점이 재미있어요? 본인이 하는 것도 아닌데?
5 안 좋은 상황이 있으면 저랑 직접적인 관련이 없는 거잖아요. 그런데 약간 멘탈 터지거나 하는 것도 재미있고 재미있어요.
- M 그 사람이 당황하는 것도 재미있고 배우는 것도 있고 이런 콘텐츠나 이런 거를 봤을 때 느껴지는 게 있나요?
4 콘텐츠 만든 사람들의 입담 그런 것도 재미있어서 찾아보기도 하고.
- M 입담은 어떤 게임에 대한 설명인가요? 캐릭터의.
4 설명도 하고 자기가 말하는 것들.
- M 플레이어가 하는 입담 하는 거 아니죠? 캐스터나 중계해주는 거를 하는 사람.
4
- M 플레이어가 하는 얘기도 듣고 그런 것들 보고 있으면 주변에서 어떤 얘기를 해요?
4 그걸 왜 보냐고
- M 누가 보통 그런 얘기를 해요?
4 엄마가요.
- M 왜 그렇게 생각하실까요?
4 니가 하는 것도 아닌데 왜 보냐고.
- M 그러면 뭐라고 하세요?
4 대답 안 해요.
- M 속으로.
4 볼 수도 있는 거 아닌가?
- M 본인이 보는 이유는 어떤 거 때문에 보는 거 같아요. 볼 수도 있는데 안 볼 수도 있잖아요. 보는 이유는 뭘까요?
4 시간 죽이기.
- M 혹시 E 스포츠 라고 들어봤어요? E 스포츠 하면 어떤 게 떠오르세요? 들어 봤어요? 안 들어 봤어요? 처음 들어 본다? ○○○님 말고 나머지 다 들어봤어요? 어떤 느낌이 들어요?
- 대회

- M 플레이 하는 광경이라든지 아레나 그런 데 들어갔을 때 이런 느낌은 어때요?
5 그냥 같은 취미로 모인 사람들이 할 수 있으니까 재미있죠. 혼자서 보는 거보다, 혼자서 집에 TV 켜고 거기 가면 같은 사람들 있는 거니까, 반응도 들려오고
- M 그런 것들 봤을 때 이것도 하나의 문화 라고 느껴지나요?
5 네 느껴지죠
- M e 스포츠를 즐기는 문화는 어떤 문화 같아요? 유저 느낌도 좋고 막 떠오르는 느낌도 좋고 이런 것들은? 아직은 남의 얘기 같고 그런 거는 없나요? 가 보신 분? 가끔 가세요?
5 추천 받아서
- M 가서 보니까 어때요 두 분은?
3 같이 응원하고 하니깐 신나요. 그냥 볼 때보다 같이 응원하면서 보니까 신나요.
5 비슷하게 야구도 혼자 볼 때 보다는 같이 보는 게 더 낫잖아요. 그런 거랑 비슷한 느낌 같아요.
- M 그런 거 때문에 우리나라 다른 문화랑 차이가 있나요?
5 e 스포츠 잘한다.
- M 그런 거 간다면 주변 분들은 어때요? 선생님이나 부모님이나
5 딱히 신경 안 쓰세요?
- M 똑같이 느껴지세요?
5 니가 알아서 해라.
- M 안 가보셨죠? 간다고 하면 TV 볼 때 어머니가 이런 거 왜 보냐 하셨잖아요. 하는 것도 아닌데 간다고 하면 어떤 느낌으로 반응하실 거 같으세요? 어떻게 말씀하실 거 같아요?
4 뭐 하러 가냐? 겠죠.
- M 똑같은데요? 니가 할 것도 아닌데?
4 네.

Part 5

게임 산업 관련 이미지

- M 제가 게임 관련된 뉴스를 검색해 봤어요. 잘 보여요?

(한국 게임 산업 성장_자료 제시)

- M 이런 것들 이전에 보신 적 있으세요? 오늘 처음 들어 본다? 처음 보시고 두 분 정도 그 전에는 이미지가 어땠어요? 저런 거 듣기 전에 이미지는 우리 나라 게임 산업 하면?
- 6 저 정도 인지 몰랐어요.
- M 들어보니까 어때요?
- 6 우와
- M 기분이 어때요?
- 6 대단하다. 좋다.
- M 어떤 면이 그런 생각이 들게 한 거 같아요?
- 6 수출이 잘된다
- M 수출이 많이 된다. 대단하다. ○○○님은 어떠세요?
- 3 우리나라 게임이 수출이 잘 되니까 좋은 거 같아요.
- M 주변 분들도 보시면 어떠세요? 그 전에 보시기 전에 이런 거를 모르고 계세요? 아세요? 주변 사람들 부모님이나 선생님이나.
- 3 모르시는 거 같아요
- M 이런 것들을 보여드렸는데 어때요? 두 분은 말씀하셨고 다른 분들은?
- 5 돈이 되는구나.
- M 주변 분들이 이런 거를 아신다면 어떻게 생각하실 거 같아요? 아까 잘 모른다고 하셨는데.
- 6 사업을 시작할 거 같아요.
- M 어떤 사업이요?
- 6 게임 사업
- M 부모님들도 게임 사업 하실 거 같아요? 아까 지금의 부모님의 인식보다 좋아지실 거 같아요?
- 6 저희 엄마 원래 게임에 대해서 안 좋게 생각 안 해요. 그냥 똑같이 생각 할 거 같아요.
- M 꼬덕거리셨어요. 부모님이 어떻게 변하실 거 같아요?

7 저도 부모님이 신경 안 써요.

M 저런 것들이 부모님한테 생각하시는 인식의 변화에 도움이 되나요? 저런 자료를 보신다면, 별로 차이 없을 거 같아요?

1 차이 없을 거 같아요.

M 본인들은?

1 차이 없어요

M 저건 저거고 나랑 게임 즐기는 거랑 차이 없다. 아까 본 자료 중에 하나가 게임 관련된 회사에 근무 하는 분들이 7만명이나 된대요.

5 73000

M 73000명 된다고 하는데 그분들이 그렇게 게임 업종에 종사하는 분들을 봤을 때 연상되는 이미지가 있나요? 게임 회사에 근무하거나 게임의 근무하시는 분들에 대한 이미지?

- 뻥 세겠다

7 창의적이다

- 게임을 좋아할 거 같다.

1 머리가 좋을 거 같다

6 근무 환경이 자유로울 거 같다.

M 그런 생각을 하시게 된 이유는 뭐예요?

5 얘기를 들어서.

M 자유롭다?

5 피아노 학원 다닐 때 선생님 남편이 벅센 다니셨는데 얘기 듣다 보니까 그랬어요.

M 자유로울 거 같고 뻥 셀 거 같고.

5 뉴스도 되고.

M 아까 어떤 얘기하셨죠?

7 창의적이다.

M 왜 그런 생각하셨어요?

7 게임을 만드는데 분위기도 다르고 주제도 다른 게임이니까 생각해서 만드는 거니까 창의적일 거 같고.

- M 또?
2 머리가 좋을 거 같다
- M 왜 그런 생각하셨어요?
1 게임을 만들려면 여러 가지 프로그램이 있잖아요. 그걸 다루려면 기본적인 상식이 있어야 할 거 같아서.
- M 게임의 상식이 있어야 할 거 같다. 여러분들이 만약에 취업 할 나이가 됐어요. 이런 저런 여건 때문에 어떻게 하다 보니까 게임 관련된 회사에서 오퍼가 됐어요. 내가 가겠습니다 하면 다닐 수 있다면 근무하실 거 같으세요?
4 부르면 가야죠.
- M 왜 가실 거 같으세요?
4 미래가 밝아서.
- M 어떤 면 때문에 미래가 밝다 생각이 들어요?
4 IT 쪽은 다.
- M IT 쪽이라서 밝을 거 같다.
4 계속 점점 올라가는.
- M 아까 매출이나 성장하는 거 같아서 게임 관련된 데는 성장할 거 같다는 생각이 들고요. 또?
5 프로그램 쪽은 사람들 많이 있다 보니까 팬창을 거 같아서.
- M 몸 값이 올라가면 본인 회사 차려도 좋을 거 같다.
5 회사 복지도.
- M 회사 복지도 좋을 거 같다. 그리고?
2 게임은 없어지지 않을 거 같아요.
- M 다양하게 어떻게든 있을 거 같다. 게임이라는 산업은, 어느 분이 딱 셀 거 같다고 했어요.
5 네
- M 게임 회사에 대한 우려 그런 부분은 없어요?
5 넷마블 판교에 계속 투자했다고 지금 많이 팬창아지긴 했는데 넷마블처럼 그런 회사들이 없어지지 않을 거 같으니까 아무래도 프로그래밍 하면 그런 거 때문에 힘들 거 같아요.

M 다른 분들 우려되는 점 없나요?

6 게임 유저들이 같 거 같아요. 조금이라도 하자가 발견되면 뭐하냐 일해라.

M 피드백이 우려가 되는 부분도 있고요. 또? 종합적으로 봤을 때 게임에 대해서 여러분들이 다양한 얘기를 해주셨어요. 약간 긍정적이거나 이런 쪽 얘기를 많이 해주신 거 같아서 본인 포함해서 본인의 부정적인 이런 게임에 대해서 우려되는 사항이 없더라도 범위를 넓혀서 자기만 아니라 어머니 아버지 선생님 주변 이 나이 많은 형 누나들 학원 선생님이나 기타 등등 다른 사람들이 게임을 바라 봤을 때 우려하는 점이나 아까 엄마가 했던 것처럼 성적 떨어지고 이런 거 말고 어떤 이미지가 있기 때문에 걱정하시는지 이미지에 대한 얘기를 단어도 좋고 생각을 해봐 주시겠어요? 준비 되신 분부터 말씀 한 번씩 듣고.

5 허무함.

M 왜 그럴까요?

5 가상이고 실제 현실은 따로 있는 거니까 현실에 치중하지 않는 거에 대해서 허무함을 느끼실 거 같아요.

M 부모님들 걱정, 여러분이 게임 할 때 다른 얘기를 안 하시는 편이세요? 어려운 질문인가요? 아니면 그런 게 들어 본 적 없어서 상상이 안 되는 건지.

7 폭력적?

M 폭력적이라고 생각하세요? 왜 그럴까요?

7 게임 못 하면 패드립하고 게임 자체가 잔인하고 죽이고 이런 거니까 어린 친구들은 그걸 다 보고 배우고 성격 자체가 폭력적으로 욕도 많이 할 거 같고

M 그런 점이 우려되고 없어요?

1 모르겠어요

2 소통을 안 해서. 게임을 계속 하면 가족이랑 소통 안 하니까. 부모님 그걸 걱정하고.

M 가족들하고 대화를 안 하게 되니까 휴대폰만 보고 있고 그런 것들 걱정하고 말씀하신.

6 집에서 게임 하면 전기 요금 많이 나가고.

M 많이 나가나요?

6 컴퓨터는 많이 나가지 않아요?

M 잘 몰라서. 어머님 그런 말씀하세요?

6 그렇게 생각할 거 같아요.

M 그렇게 들은 거는 아니고?

6 네.

M 그것도 우려가 예상되는 점이었고요.

3 어두운 거 같아요. 시선이 좋지 않아서.

M 어떤 안 좋은 시선이 있는 거 같으세요?

3 게임을 해서 성공하는 거는 극히 소수니까 그 시간에 차라리 자기 개발을 하는 게 좋지 않을까?

M 그거에 대해서 어떻게 생각하세요?

3 그것도 맞는 말 같아요.

M 본인은 게임 하시는 이유는?

3 재미있으니까.

4 비슷한 거 같아요.

M ○○○씨랑. 감사합니다.

정성조사 FGD #G2 성인집단 스크립트

Part 1

Warming Up

M ○○○님부터 해서 ○○○님까지 이렇게 한 바퀴 순서대로 할게요.

1 제 이름은 ○○○이고요. 지금 현재 대학생입니다. 그리고 가족 구성은 부모님 이랑 누나 한 명 있고 최근 관심사는 방학이라서 게임 많이 하고 있고 책 읽는 데 관심 있어서 책 좀 읽는 거 같습니다

M 전공은 뭐예요?

1 공간 정보공학과.

M 건축 쪽인가요?

1 건축 쪽은 아니고 측량.

M 측량 쪽 만나서 반갑습니다.

2 저는 ○○○이고요. 저는 기계과 대학생 4학년 하고 있고, 저 가족 구성원은 부모님이랑 누나랑 저 4명 있습니다. 그리고 요즘 관심사는 방학이니까 시간이 남아서 게임 많이 하고 있는데 더워서 나갈 수가 없어서 게임만 하더라고요. 집에서 많이 할 수 있는 다른 거를 찾아 보고 있는데 마땅히 없더라고요 그런 거 많이 생각하고 있습니다.

M 만나서 반갑습니다. 나머지 분들 방학이라니까 부럽지 않으세요? 저는 부럽다 생각이 드는데.

3 저는 ○○○이라고 하고요. 대학교 휴학 중이고 원래는 정보통신 쪽 전공을 하고 있고 지금 부업으로 하고 있는 일인데 포렌식이라고 해서 파일복구 데이터를 이용해서 복구해주는 작업과 모의침투 이런 것들을.

M 해커 약간 가상 그런?

3 가상 머신 이용해서 모의침투나 웹 해킹 주로 하고 있고, 가족 구성원은 친형 한 명 있고 관심사는 IOT나 빅데이터랑 게임 쪽에 관심 있습니다.

M 반갑습니다.

4 저는 이름은 ○○○이고요. 지금 나이는 28이고 직업은 건설회사 다니고 있습

니다. 관리직으로 재직 중이고 가족 구성은 아직까지 결혼을 안 해서 집에서 부모님과 동생하고 살고 있고요. 요즘 관심사는 두 가지인데 어떻게 하면 회사를 때려질까? 유튜브를 통해서 콘텐츠가 다양하게 있더라고요. 그런 거를 보고 재미있는 거 있으면 찾아보고 하는 편입니다.

M 반갑습니다.

5 안녕하세요. 저는 ○○○이라고 하고요. 20대가 부러운 30대고요. 32살입니다. 하는 일은 웹 퍼블리셔로 전공하고 있어서 중소기업 컨퍼런스 출품 해서 개인 사업 하고 있고요. 그거 때문에 안산까지 왔다 갔다 해야 해서 힘들니다 서울 사는데. 관심사는 말했다시피 개인사업이다 보니까 주력하는 게 준비고요. 그 외적인 시간은 문화생활을 하려고 하는데 많이 힘드네요. 오늘 휴가를 다 써버리고 참석하면서 뭔가 관심사에 좀 더 눈을 넓히고자 참석하게 됐습니다. 반갑습니다.

M 반갑습니다.

6 안녕하세요. 다들 어리신 거 같은데 저는 37살이고요. 나이가 나이만큼 결혼했고 자녀가 5살 2살 딸 아들 한 명씩 있고요.

M 축하 드립니다.

6 관심사는 아무래도 게임을 좋아해서 저도 요즘 아기 키우느라고 게임 할 시간이 없어요. 육아 타임이라고 하죠? 애들 재우고 휴대폰 게임 집에서는 컴퓨터 킬 시간이 없으니까 휴대폰 게임을 주로 하는데 요즘에 아이패드를 살까 생각하고 있습니다. 그 외에 운동 꾸준히 하려고 하고 있고요. 헬스나 이런 것들 관심사는 어떻게 하면 돈을 더 많이 벌까?

M 만나서 반갑습니다.

7 저는 ○○○이라고 하고요. ○○구 ○○동에서 살고 있고 하는 일은 노무 법인이라고 노무사 일 사무장 쪽에 일을 하고 회원사 관리를 하고 있습니다. 결혼은 했고요. 아기가 4살입니다. 그러다 보니까 각종 취미는 많은 시간이 자녀한테 뺏기게 되고 요즘 관심은 휴가를 어떻게 가야 할까? 이런 걱정하고 있습니다.

M 만나서 반갑습니다.

8 저는 ○○○라고 하고요. 33살이고 편집 디자이너고요. 그냥 집순이라서 별로 하는 게 없어서 집에서 모바일 게임 주로 하고 있고요. 어려운 게임 아니고 단순한 게임 위주로 하고 있고요. 관심사는 다음 달에 회사 그만 두고 창업을 할까? 친구랑 동업을 하려고 준비 중이고요 요즘 마케팅도 잘 알아 보려고 블로그 키우고 있어요.

M 만나서 반갑습니다.

Part 2

여가 활동 목적 및 고려사항

M 오늘 첫 번째 말씀 드리고 싶은 내용은 여가 활동 말씀 드리고 싶어요. 여러분들이 요즘 회사 집에서 가사 또 그런 것들 배제하고 남는 시간을 여가 시간이라고 하잖아요. 그랬을 때 여가 시간에 어떤 활동을 하시는지 궁금해요 게임 하신다는 분도 있었고 운동 헬스 한다는 분도 나오고 했는데 어떤 활동을 하는지 말씀해주실 수 있어요?

- 음악 듣기
- TV 보기.
- 영화.
- 핸드폰 게임
- 독서.
- 웹서핑.

M 인터넷이라고 쓸게요.

- 캠핑.
- 산책.

M 캠핑 산책 같이 넣을게요. 자주 하시는 것들이에요? 하고 싶은데 이런 거는 아니죠? 하고 계시는 걸로 여기 나온 거 중에 이 여가 활동을 하시는 이유들이 있을 거 같아요. 하게 된 계기가 될 수도 있고 이런 점 때문에 이런 걸 해요. 이런 거를 기대하면서 접근하고 있습니다 하는 게 있을까요?

3 음악 같은 경우는 생각 없이 들어도 마음이 약간 릴렉스 되는 게 있어서.

M 마음의 평화 릴렉스를 위해서. 또 음악 듣는 거 하시는 분 있으세요?

5 저는 빌보드 차트를 챙겨서 보는 편이라 그런 거를 챙기는 자기 취미 생활.

M 그런 거를 챙기는 이유가 있나요?

5 제가 좋아하는 음악 장르가 팝이다 보니까 힙합 R&B 차트를 주시하게 되고 좋아하는 아티스트라든지 새로운 장르에서 신예가 나온다든가 하는 그런 거에 주목을 하고 음악 같은 거는 투자를 많이 해서 듣는 편이에요.

M 그 음악을 들으면서 기대하시는 바가 있나요? 단순한 즐거움인지?

5 신곡들이 항상 많잖아요. 저희가 감당 할 수 없을 만큼 쏟아지니까 거기서 찾는 즐거움이 있고.

M 신예를 찾는 즐거움

- 5 신예든 신곡이든.
7 저는 살림을 하면서 음악을 듣습니다.
- M 들으시는 이유가?**
7 귀만 남아 있으니까요.
- M 음악을 들으면 어떤 효과가 있나요?**
7 마음을 진정 시키죠.
- M 귀가 열려 있어서 귀만 자유로우니까. TV를 보신다는 분도 꽤 있으실 거 같아요. TV는 어떤 거를 기대하시면서 보시나요?**
2 할 거 없을 때 틀면 확실한 재미가 보장되니까 시간 때우기.
7 좋아하는 예능은 보거든요.
- M 예능을 찾아보시는 이유가 있나요?**
7 음악 프로랑 여행 프로 주로 찾아 보게 돼요. 음악 프로는 음악 좋아하는 가수라든지 음악 들으면서 옛날 생각나게 하는 그런 게 있고 여행 같은 경우는 여행 계획이라든지 대리만족도 될 수 있고 해서
- M 음악은 옛날 생각도 나고 여행은 대리 만족도 되고 예능도 보시고 영화를 보시는 이유가 있나요?**
- 재미있으니까.
- M 또 다른 이유가 있을까요?**
5 문화생활을 하고 있다는 자기 위안도 되고요.
- M 문화 생활을 하고 있다는 위안.**
7 팝콘을 위해서 가는.
- M 팝콘 좋아하세요?**
7 좋아하죠.
- M 어떤 느낌이 드세요?**
7 만족감이 들죠. 콜라랑 같이.
- M 사는 목적은 이거였어 이런 건가요?**
7 평소에는 팝콘 안 먹는데 극장 가면 먹게 되더라고요.
- M 무슨 의식 같은 건가요?**
7 그럴 수도 있을 거 같아요.

M 게임 관련해서는 하시는 이유가 어떤 걸까요?

3 약간의 게임을 했을 때 자기 캐릭터가 잘 크거나 우승을 하거나 그랬을 때 약간 성취감을 느끼는 거 같아요.

M 캐릭터 통한 성취감.

3 간접적으로 뭐가 이겨냈다는 기분이 들게 하는 거죠.

M 다른 분은 어떠세요?

4 습관적으로 게임을 키게 되던데, 어릴 때부터 하다 보니까 여가 시간 있을 때는 재미가 없어도 하게 되고.

M 게임 하신지 얼마나 되신 거 같아요? 몇 살부터?

4 제가 6살부터

M 뭘로 시작했어요?

4 어둠의 전설로 시작해서.

M 지금까지 15년 습관적으로 하시는 거 같다. 게임은 습관이다.

6 동료들 대화 주제가 될 수 있잖아요 게임 좋아하는 사람들끼리, 같이 접속을 해서 한다든가 그런 놀이.

8 스트레스 해소.

7 모바일 게임 같은 경우 시간 날 때.

M 시간 보내기 좋다. 게임은 왜 하시는지?

5 게임은 크게 누군가 같이 할 때랑 혼자 할 때로 나뉘지않아요. 같이 하려고 하는 친구들이 분명히 많고요. 특히나 어린 친구일수록 무조건 같이 하고요. 직장인 같이 사회활동을 시작하면서부터는 혼자 있는 시간이 많은데 무료함 달래기도 좋고 그러면서 하게 되는 거 같아요.

M 같이 어울리기 위해서는 젊었을 때는 같이 모여서 게임을 하고 직장 생활 하다 보니까 혼자 있는 시간을 보내기 위해서 무료함 달래기 위해서 그렇게 이해하면 되나요?

- 네.

6 반대 되는 게 저는 회사 동료들이랑 같이 하거든요. 더 친해주고 그런 게 있어서.

M 개인 사업자라서 그럴 수 있을 거 같아요.

5 저도 동료들 있습니다. 제가 말씀 드리고 싶었던 거는 동료들하고 같이 게임 해

요. 안 한다는 게 아니에요. 혼자서 생활하게 되는 자취생이라든지 독립을 하잖아요. 그러면 이제 혼자 있는 시간이 많아지니까 그때 게임을.

M 연령은 제외시키고 여러 명 있을 때 친목으로 하기도 하고 혼자 있을 때 혼자만의 무료함을 보내기 위해서 혼자 하기도 하고 연령이나 그런 거는 빼고 그렇게 이해할게요. 독서는 어떤 거를 기대하면서 하시나요?

7 마음의 양식.

M 독서 하시나요?

7 가끔 합니다.

5 저는 독서를 하는 이유는 제가 IT 쪽에 있다 보니까 이제 기술서나 이런 지식을 얻기 위해서 이제 하고 있습니다

M 전공서적은 아닌데.

5 다양한 지식을 얻을 수 있어서.

M 인터넷 서핑 이거는 어떻게?

7 정보수집이나 가십거리 시간 때우기. 그런 거죠.

3 간단한 뉴스라든가 갑자기 무슨 일이 일어 났을 때 실시간 검색어 보는 그런 거죠.

6 게임에 대한 팁이나 공략도 있는 거 같아요.

5 커뮤니티 활동도.

M 혹시 가입된 커뮤니티 있으세요?

5 블로그를 하고요. 카페도 하고요.

M 어떤 카페예요?

5 네이버 카페 여러 가지 하고 있어서.

M 게임 관련된 건가요?

5 게임 관련된 것도 있고요. 보통 사람들이 게임을 하면 그거에 관련된 커뮤니티도 같이 하기 마련이니까요. 저도 하는 게임들 있으면 공식 카페라든지 하다못해 오픈 카카오톡이라도 가입을 해서 정보 수집을 하거든요. 그런 이유로도 하고요.

M 정보 얻는 부분이 많네요. 뉴스라든지.

5 인터넷 안에 SNS가 포함되는 거 같기도 해서.

M SNS 통해서도 정보를 많이 얻으시나요?

5 그렇죠.

M 캠핑 산책 이런 것도 하시는 이유가 있나요?

5 여유를 찾으려고

3 저도 똑 같은 이유인데 숙박된 거에 대해서 자유로움을 느낄 수 있는 거 때문에 캠핑 같은 거를 하는 편이죠.

M 실제로 캠핑 하시는 분들?

6 가끔씩 하거든요 주말에 아기들 있으니까.

M 자녀들과.

6 저는 나가서 고기 구워 먹는 게 맛있더라고요.

M 그러면 이렇게 음악 TV 영화 게임 독서 인터넷 캠핑 산책 하시는데 이런 거를 선택하시게 될 때 유사한 것도 많을 거 같아요. 음악을 들을 수도 있지만 다른 만화를 볼 수도 있고 TV를 볼 수도 있지만 다른 독서 하시는 분은 TV를 볼 수도 있고 이런 여러 가지 여가 활동이 있음에도 불구하고 이것들을 선택하시게 될 때 고려하시는 부분이 있나요? 저는 집순이니까 밖에서 하는 거 안 해요. 집에서 하는 거 중에 고를 거예요 라든지 약간 접근성 문제라든지 이래서 불편하니까 이런 것들 때문에 이런 거 중에서 골랐어요. 라든지 중요하게 생각하시고 선택을 하시는지 궁금해요.

4 선택의 기준을 물어 보시는.

M 그렇죠. 영화도 있고 TV도 있는데 캠핑을 하신다든지 여러 분들이 하나만 하는 저는 아닐 거예요. 여러 가지 하지만 그 중에서도 대체제가 있음에도 선택하시는 그걸 같이 고려하시더라도 이런 취미는 하고 싶지만 못해 하지만 이거는 할 수 있어서 해 라든지 경제적인 이유 공간적인 이유도 될 수도 있고 시간적인 이유도 될 수 있고 여러 가지 면에서 여러분이 여가 활동 선택하는데 있어서 중요하게 하시는 게 뭐가 있는지 궁금해요.

7 제가 보기에 여기 있는 여가 취미 생활 대부분 하고 있는데 여기서 무엇을 선택하고자 하는 거는 공간하고 시간적 여유가 생겼을 때 그거에 맞춰서 가성비를 따라서 되는 게 아닌가 싶어요.

M 가성비 시간하고. 다른 분은 어떠세요?

2 저는 귀찮음이 제일 큰 거 같은데 예를 들어서 산책이 저 중에서 제일 만족도가 큰데 알고 있음에도 막상 나가려면 귀찮잖아요. 그래서 누워서 TV 켜는 거는 누워서 리모컨 하면 되는 거니까 집에서 TV 보거나 휴대폰 하는 거 같아요.

- M 이걸 접근 용이성 이라는 단어로 써도 될까요? 쉽게 접할 수 있다. 이거는 가성비는 시간이나 돈을 들였을 때 만족도가 높느냐.
- 7 그런 부분도 있고요. 예를 들면 게임을 하려면 한 번 컴퓨터 게임을 한다면 시간이 어느 정도 소모가 되어야 하는데 이 시간이 안 됐을 때는 TV로 보자 선택지를 그거에 맞춰서 고를 수 있다는.
- M 시간은 예를 들어서 몇 시간 이상 되어야지 게임을 하고 그 이하는 TV를 보sey요?
- 7 모바일 게임은 쉽게 쉽게 할 수 있는데 컴퓨터 게임은 컴퓨터를 부팅 시켜서 팀으로 하다 보니까 중간에 자기가 하기 싫다고 끝 수 없는 상황이 벌어지거든요. 그렇기 때문에 그런 경우에는 모바일 게임으로 대체를 하든지.
- M 혼자 할 수 있는 게임
- 7 음악을 듣든지, 그리고 영화 같은 경우도 극장에 간다고 하면 시간이 확보가 되어야 하는데 시간이 안 되면 다른 걸로 넘어가게 되는 거죠.
- M 유동성이라고 시간 유동성 자기가 판단하고 할 수 있는 시간이 고정되어 있느냐 내 맘대로 켜다 켜다 시작했다 말았다 이런 거에 대한 얘기로 이해를 했습니다. 다른 거는 어떤 게 있을까요?
- 1 보통 저희 대학생은 친구들과 어울리기 위해서 하는 편이 있는 거 같아요. 다들 하면 저만 안 하면 얘기도 끊기는 게 있고 영화 같은 것도 유명한 영화가 나왔다면 모두가 보면 그거에 대해서 얘기도 하니까 그거 때문에 하는 편도 없지 않아 있는 거 같아요.
- M 게임도 그런 거 중에 속하나요?
- 1 그렇죠
- M 게임은 말씀하신 거 중에 어느 정도 수준이에요? 상이에요? 중간 정도예요? 하단 쪽이에요? 영향 받는 정도가?
- 1 저희 같은 경우는 상위 쪽에 속하죠.
- M 직장 다니시는 분은 어때요? 말씀하신 대로 주변에 하는 거 영향을 받으세요?
- 5 안 받진 않는데 보통 남성들이 게임 많이 하니까 안 받진 않지만 안 하는 분들 꽤 많거든요. 그렇다고 해서 그분들이 소외되지 않아요. 절대 왜냐 하면 그분들은 또 다른 삶의 가지고 있으니까 거기에 대해서 또 다른 얘기를 할 수도 있고 게임은 하는 사람끼리만 소통하는 정도고 직장인들이 막 그런 우리 만나서 게임하자 이러기 힘들잖아요. 밥 먹자 가 대부분이고 그렇게 되다 보니까.

- M 주변에서 하시는 게임을 대학생만큼은 아니지만 어느 정도. 없지는 않다?
5 없진 않은 정도.
- M 또 있나요? 주변의 시선이나 이미지도 영향을 받으시나요?
3 주변의 추천에 의해서 하는 경우도 있죠. 게임이나 영화 같은 경우는 뭐 재미있다 뭐가 이번에 나왔더라 나도 한 번 해볼까? 한 번 볼까?
- M 이게 SNS나 인터넷 추천도 있나요?
3 그것도 영향을 받죠.
- M 혹시 경제적인 거는 영향을 안 받으세요?
3 경제적인 것도 받죠.
- M 포함 시켜도 될까요?
- 네.
- M 경제적인 거 때문에 하시는 취미생활이나 못하는 취미 생활이 있나요?
5 저는 캠핑을 싫어하지 않는데 캠핑을 하면 멀리 가고 싶거든요. 여행을 가듯이 가고 싶은데 지금 같은 경우는 성수기여서 캠핑을 쉽게 못 가잖아요. 어디 가서 1박만 하려고 해도 아니면 당장 야외에서 캠핑 하거나 해도 캠핑 장비 같은 것도 다 제가 사비로 구매하던가 차가 없는 사람은 렌탈비부터 주유비까지 다 부담해야 하고 영화 같은 것도 만원 이상 하잖아요. 1인당. 영화 혼자 보러 가도 아까 팝콘 좋아하신다 했는데 팝콘 세트 하나에 만 얼마 하고 하면 최소 2만 얼마 쓸 테고 그런 것도 신분이 대학생이고 하면 부담스럽죠.
- 3 게임도 요새는 무료 게임만 있는 게 아니니까 게임을 콘솔 게임은 몇 만원 주고 사야 하니까 아무래도 그런 것도 있고.
- M 알겠습니다. 혹시 있으시면 말씀해주세요. 게임 같은 거는 언제 만이 하세요?
8 퇴근 길에 집에 가면서.
- M 차 안에서 하시고 다른 분은?
3 저는 집 도착해서 밥 먹고 나서 7시부터 10시 사이에 주로 하는 거 같아요.
- M 이때는 모바일 게임 하시는 거고.
3 온라인 게임.
- M 다른 분은 주로 하시는 시간대가 있나요?
7 평일 출퇴근에는 모바일 게임 주로 하고요. 주말에는 PC 게임

- M 주중에는 온라인 게임 안 하시고 주말에 하시고 주말에 하시는 이유가 있나요?
7 주말 밖에 시간이 없어요
- M 다른 분은 비슷하신가요?
- 네.
- M 시간은 퇴근 길이나 주말이나 퇴근 후 집에서 하시는데 장소는 어디예요? 집에서 하시나요? 모바일은 차 안에서 하신다고 했고.
7 아니 집에서 할 때 적고요. 밖으로 나가죠. 눈치가 보이니까요.
- M 밖에 PC방 가서 하시는 건가요? 친구 집?
7 PC방.
- M 주말에 눈치가 보이니까 집에서 주로 하세요?
3 집에서도 하고 PC방에서도 해요. PC방에서 하는 이유가 이제 여러 가지 있는데 집보다 시원한 것도 있고 PC방 가면 혜택이 있잖아요.
- M 어떤 혜택?
3 수리비라든가 공짜로 받는 것도 있고 경험치를 더 받을 수도 있고 그래서 유료 게임도 무료로 할 수 있고 그나마
- M PC방에서 게임 한다? 안 하시는 이유가 있을까요?
8 PC방은 중학생 때만.
- M 모바일 게임만 하시나요? 혹시.
8 네.
- M PC방 갈 일이 없을 수도 있겠네요. 온라인 게임 안 하고 모바일 게임만 하시는 이유가 있나요?
8 모바일 게임을 사실 하긴 하는데 제가 어렸을 때는 여러 가지 온라인 게임 많이 했거든요. 이제는 온라인 게임 들어가도 사람이 없고 해서 재미가 없더라고요.
- M 사람이 없다는 거는 아는 사람이 없다는 건가요?
8 같이 하는 던전 같은 데 들어가서 같이 파티 하고 이런 게 있었는데 요새는 모바일이 대세가 돼서 재미가 없어서.
- M 그래서 모바일 쪽으로 가시고 다른 분들은 온라인 게임도 하시는데 모바일 게임도 하지만 PC방에서 하시는 이유는 또 다른 이유가 있을까요?
4 같이 하는 게 제일 큰 거 같아요.

- M 동료 분들이나 친구들이랑 같이 가서.
- 2 집에서는 사양이 안 좋아서 못하는 게임을 PC방 가면 할 수 있어서.
- M PC방 가는 상황이 있나요? 이런 상황에 PC방을 가. 약속을 하고 주말에 혼자 가시는 건가요?
- 7 혼자.
- M 주말에 혼자 가서 가족의 굴레를 벗어나서 즐기신다 이런 것처럼 상황이 있나요? PC방을 가시거나 게임을 하시는 상황?
- 5 저는 퇴근 하고 집에 오면 늦거든요. 10시 이 정도 돼서 집에서 뭔가 제가 게임 켜서 있기가 싫어요. 집에서 보통 온라인 게임 하면 보이스 채팅도 하면서 하니까 그런 거 하는 게 싫어서 PC방 가서 다른 사람 눈치 안 보고 하고 싶은 만큼 하고 올 수 있는 게 큰 거 같아요.
- M 혼자 사시나요?
- 5 네. 저는 집에 혼자가 아닐 때도 부모님 눈치라는 거를 충분히 볼 테고 혼자 있을 때도 집에서 충분히 해도 되는데 그냥 밤 늦게 집에서 떠들고 있기 그래서.
- M 떠든다는 얘기를 통화를 하면서 그런 거 때문에.
- 5 네
- M 지금 말씀하신 것처럼 특정한 상황이나 시간에만 하는 여가 활동이 있을까요? 음악 TV 영화 독서 인터넷 캠핑 산책 이런 거 중에
- 4 TV가 특정한 시간에 많이 보는 거 같아요. 예능 정해진 시간에 본방을 보다 보니까 TV 말고는 나머지는 수시로 하고
- M TV는 생방송 본방송 보기 위해서 정해진 시간에 제한적으로 보시고 다른 분은 어떠세요?
- 5 영화. 저기서 유일하게 자의적으로 하지 못하는 게 타의적으로 할 수 밖에 없는 게 영화관은 개봉을 내리면 제가 못 보잖아요, 영화를 다운 받아 보는 것도 가능하겠지만 영화관에 가서 보는 거를 즐기기 때문에 맞춰야죠. 상영하는 시간 안에.
- M 개봉 하는 날짜에 맞춰야 하고 상영하는 시간대 맞춰서 가야 하고 이런 것들 말씀하시는 거고. 혹시 이런 여가 활동은 혼자 해야 해 이런 여가 활동은 같이 해야 해 하는 게 있나요? 어울리는 사람이 있어야 되는지 있어도 되고 없어도 되는 건지 이거는 여러 명이 해야 한다면지 하는 게 있나요?

- 다 혼자 할 수 있는 거 같아요.
- M 저거는 꼭 혼자 해야 해 하는 게 있을까요? 같이 해도 되는데?
- 독서.
- M 독서 토론 할 게 아니니까.
- 6 독서는 저는 애들 책 많이 읽어줘서.
- M 그런 경우 빼고 독서는 혼자 한다.
- 5 그건 독서가 아니고 육아 아니에요?
- 6 저도 읽으면서 배우는 게 있더라고요. 저도 몰랐던 것들.
- 7 구연동화 하게 되잖아요.
- 2 TV 같은 경우 뭘 봐야 할지 맞춰야 하니까 혼자 보는 게 편하더라고요.
- M PC방을 친구들이랑 간다고 했잖아요. 그때 약속을 하고 가는 거예요? 만났는데 PC방 가자 순서가 어떻게 돼요? 게임 하자 만나자 이렇게 되는 건지 만났는데 PC방 갈까?
- 6 친구들 만나면 자연스럽게 PC방 가게 되는 거 같아요, PC방 가려고 만난 게 아니라
- M 만났는데 PC방 가고 다른 분들도 비슷해요?
- 2 저는 두 개 다 맞는 게 PC방 가려고 약속해서 만나고 자연스럽게 만나서 마땅히 할 게 없으면 PC방을 가게 되는 거 같아요.
- M PC방은 마땅히 할 거 없을 때 가는 곳인가요?
- 2 그럴 때도 이고 약속 잡고 할 때도 있고.
- 7 PC방에서 혼자서 시간 때우기는 가장 좋은 장소 같아요.
- M 같이 갈 때도 좋고.
- 6 가격도 그렇고요. 시원하고 겨울에 따뜻하고 하니까.
- M 쾌적한 환경 저렴한 가격 혼자 언제든지 갈 수 있고
- 재미도 있고.
- M 게임 상 혜택도 있고.

Part 3

주요 여가활동별 연상 이미지

M 지금 말씀하신 음악이나 게임 TV 인터넷 독서 게임 캠핑 산책들이 있는데 이것들이 하나 하나의 여가 활동이긴 하지만 묶어서 카테고리처럼 묶어 볼 수 있다는 생각이 들거든요 묶는다면 어떻게 묶어 볼 수 있을까요?

- TV나 영화, 아무래도 둘 다 시청각 자료이기 때문에.

M TV나 시청각 자료.

- 인터넷도 똑 같은 거 같습니다.

M TV 영화 인터넷 3개인가요?

7 공통된 부분이 있으니까요.

M 인터넷 포함해서 3개 묶어서 시청각 자료 이렇게 볼 수 있다.

6 인터넷에서 TV나 영화 보는 거 말씀하시는 거 같은데.

7 영화가 극장 보는 것도 있지만 TV에서 나오는 영화도 있고 다운 받아 보는 것도 있으니까.

M 인터넷 활동 중에 영화 콘텐츠는 여기에 들어갈 수 있다. 우리가 인터넷 할 때 TV 드라마는 안 했으니까 여기서 인터넷은 한정을 짓는다면 SNS 나 정보수집 팁을 얻거나 커뮤니티 활동 이런 걸로 한정을 지어놓을 게요.

5 TV에 관한 것들은 다운을 받아서 다시 보기 한다면 이런 것들도 다 TV로 한정을.

M TV 보시는 것도 다 포함할게요. 여기서는 방송 콘텐츠 보는 거를 TV로 할게요. 인터넷은 검색하고 이런 걸로 이 자리에서 정의를 해요. 인터넷은 빼는 게 맞을까요 넣는 게 맞을까요?

7 그렇게 하면 빼는 게.

M 다른 거는 어떻게 묶을 수 있을까요?

5 저는 처음부터 저 콘텐츠를 다 묶고 싶었는데요. 음악과 영화 묶고 음악과 영화는 문화적인 생산 콘텐츠거든요. 영화를 다시 독서랑 묶고요. 영화도 스토리고 독서도 스토리거든요. 저는 소설을 주로 읽어서 독서를 공부하는 전공서적이나 기술서적을 제외한 거는 소설로 접해서 생산된 것들 접하는 거라 문화 생활로 취급하거든요.

M 생산된 거를 접하는 소비의 개념이네요. 그런 걸로 음악 영화 독서는 묶을 수

있고 또 다르게 묶을 수 있는 게 있을까요?

7 독서랑 인터넷도.

M 어떻게 묶을까요?

7 지식 창고로

M 독서랑 인터넷도 지식을 얻는다는 데서는 동의적인 부분이고 다르게 묶을 수 있나요?

5 TV랑 인터넷이요. TV의 방송 콘텐츠들을 다시 인터넷으로 피드백을 해요. 그런 것도 있고 커뮤니티가 될 수도 있고 TV에 나온 정보를 인터넷으로 제가 재습득 할 수도 있고 TV에서 쿡방이 대세잖아요. 그러면 그걸 알아 보기 위해서 인터넷으로 찾아 봐야 해요. 저는 맛집 투어가 취미라 TV에 맛있는 데가 나왔어. 투어를 갔는데 저기 어디지? 하면 제가 TV가 아닌 인터넷으로 찾아 봐야 하거든요.

M 서로 보완적인 관계 일 수 있겠네요. TV 나온 거를 인터넷으로 검색하고 검색된 거를 TV로 다시 보고, 그래서

3 게임과 독서를 묶을 수 있는데 요새는 2차 콘텐츠 라고 해야 하나요? 게임이 책으로 나온 경우도 있고 책이 게임으로 이제 된 경우도 요새는 많은 것들이 있어서.

M 게임을 할 때 책을 읽는 느낌이 날 수도 있나요?

3 스토리를 읽으면 어느 정도 스토리텔링이 되면 이거 스토리 팬창구나 무슨 신화구나 확인 할 수도 있죠.

M 게임 독서. 또 있을까요?

7 영화 게임 독서도 대리 만족 되는 부분. 영화도 대리 만족이라고 하잖아요. 게임도 그런 부분이 있고 독서도

M 또?

8 게임이랑 인터넷이랑 비슷하게 캠핑 산책에서 여행도 포함된다면 인터넷이랑 엮을 수 있을 거 같아요

M 어떻게 묶이는 거죠

8 제가 블로그를 하는데 여행 쪽 카테고리를 키우고 있거든요. 그래서 산책 갔을 때 팬창은 장소라든지 카페나 맛집 정보라든지 체계적으로 공유하기도 하고요. 일부러 인터넷으로 올리려고 가는 것도 있고.

M 인터넷이랑 산책 캠핑 이렇게 묶이는 거죠? 게임이 아니라. 게임도 들어가나요?

8 게임도 정보 공유.

M 정보를 공유한다는 차원에서 인터넷이나 산책이나 게임이나 캠핑이나 맛집 다 정보 공유다.

6 인터넷으로 다 묶을 수 있겠네요. 인터넷 영화랑 TV도 다 묶을 수 있는 게 인터넷 소설이나 웹툰 다 영화가 되고 드라마가 되잖아요.

M 인터넷은 다 연결고리가 될 수 있다. 게임 관련해서 묶을 수 있는 거는 게임하고 독서 2차 콘텐츠 생산하고 스토리가 된다는 점. 영화랑 게임 독서가 대리 만족한다는 점 게임이 묶였어요. 이 부분에서 다른 의견 있건 추가적으로 게임을 묶고 싶다 하는 게 있을까요?

5 게임하고 인터넷이 안 묶였네요. 그게 제일 크다고 생각 하거든요.

M 인터넷이 서핑 이런 부분이었죠?

5 네, 아까도 말씀 드렸듯이 게임을 하게 되면 커뮤니티 활동을 할 수 밖에 없어요. 인벤이라든지 그런 게임 하시는 분은 다 아는 사이트들이 공략을 찾아 봐야 하기도 하고.

M 게임 할 때는 커뮤니티 활동도 같이 하기 때문에 약간 보완 관계네요.

5 상호 보완

M 두 개를 엮어서 같이 이용하기 때문에 묶어서 보는 게 맞을 거 같다.

2 게임이랑 TV 같은 경우도 TV를 인터넷 방송까지 확장 시켜서 본다면 게임 방송도 하기도 하고 TV에서도 게임 채널이 있기도 하니까 연관 있을 거 같아요.

1 게임이랑 음악도 연결될 거 같은 게 음악 중심적인 게임도 많이 나오고 독서라든지 2차 콘텐츠로 해서 게임이 음원만 따로 해서 하기도 하고 음악이랑 충분히 엮일 수 있을 거 같아요.

M 저희가 콘텐츠로 엮는 게 아니라 여가 생활을 묶는 거에 초점을 두고 있어요. 콘텐츠의 연결성은 맞는 말씀이신데 초점을 두는 게 여가 활동 부분에서 공통점을 찾는 거니까 그 부분에 대해서 좀 더 말씀해주시면 좋을 거 같아요. 서핑을 한다든지 TV랑 연결해서 본다는 차원에서는 상호 연관성이 있는 거 같다 하신 거 같고요. 음악은 소비라기 보다는 연관된 파생 콘텐츠로 이해를 할게요. 이렇게 물어 보고 싶어요 게임을 할까 뭘 할까 고민하신 적 있으세요? 게임 해야지 무작정 하나만 쫓힌 거 말고 둘 중에 하나 저울질 해보신 적 있으세요?

- 3 게임을 할까? TV를 할까? 게임 같은 경우는 뭔가 내가 움직임에 집중을 하고 해야 하는데 TV는 멍하니 흔히 말하는 TV를 바보 상자라고 그냥 멍하니 볼 수 있으니까 그런 거에 대해서.
- M 그 두 개를 비교했던 상황이 있으세요?
- 3 내가 어딘가에 집중력이 있을까? 내가 게임을 할 때는 어느 정도 집중도가 필요하고 TV는 굳이 집중을 안 하고 봐도 무난하니까.
- M 시간이 있는데 그 시간을 멍 하면서 보낼까 집중 하면서 보낼까 했을 때 TV랑 게임이랑 고민하시네요. 비슷하게 고민하신 적 있으세요?
- 8 게임이랑 독서 고민한 적 있는데 제가 개인적으로 독서 모임을 하기로 하고 꼭 읽어야 하는 것도 있고 게임이 중독성 있잖아요. 자꾸 맨날 맨날 하게 되니까 이렇게 살면 안 될 거 같아서 독서를 해볼까 고민 한 적 있어요.
- M 게임의 현자 타임이 와서 그래서 독서와 좀 상쇄 시키기 위해서 그런 느낌으로 고민하신 적 있다. 다른 경우가 있나요?
- 7 게임 할 시간은 안 돼서 인터넷 서핑으로만 끝내는 적도
- M 게임 할까 서핑 할까 하다가 서핑을 하시는 경우고. 그런 차이가 있으시네요. 운동은 특별히 안 하시는 거 같아요. 헬스 잠깐 언급된 거 외에는 안 하세요?
- 7 운동을 항상 했었는데 저는 육아 때문에 다 내려왔죠.
- M 혹시 TV로 스포츠 중계 이런 것도 보시는 편이세요?
- 네.
- 7 야구 같은 거.
- M 그거는 하나의 여가로 빼야 할까요? 그것도 하나의 TV나 이런 거를 소소하게 하나로 봐야 하나요?
- 1 TV로.
- 7 매니아처럼 보지 않으니까요.
- M 혹시 등산이나 이런 거는 하지 않나요?
- 7,8 하죠.
- 2 가끔
- M 등산은 어떤 이유로 하세요?
- 2 산책이랑 같은. 이 길 가기 싫으면 산 있으니까 등산도 하고.
- M 등산 하시면서 기대하는 거 있을까요?

- 2 운동 되는 거 같기도 하고 게임 많이 하다가 지치면 리프레싱 하려고 산책 많이 하거든요.
- M 산책 등산은 험한 산은 아니고 약간 그런 산을 생각하시는 말씀해주신 거 같아요. 그리고.
- 8 다이어트 건강 생각해서 30대 되니까.
- M 산책이나 등산 가끔 하시고 매달 가고
- 8 매달은 아니고 2달에 한 번
- M 건강을 챙기기 위해서 기대하는 요소도 건강 이렇게 되는 건가요?
- 8 네.
- M 여러분 여기에 캠핑 산책에 등산도 포함시켜 보고요. TV에는 스포츠 경기도 포함시켜 볼게요. 그래서 음악 TV 영화 게임 독서 인터넷 캠핑 다 하기는 양이 많아서 그나마 관여도가 높다 1인당 2개 손 들어 볼게요. 횟수가 많은
- 7 우선순위.
- M 나의 여가 생활의 우선 순위가 있는 거 취미가 뭐세요 했을 때 1 2 3위에 들어가는 거 골라주세요. 음악? TV? 한 분, 영화? 네 분. 게임? 제일 많고요. 독서? 두 분. 인터넷 서핑? 두 분. 캠핑 산책 등산? 없으시고. 3가지 정도만 할까요? TV는 빠지고 음악 빠지고 영화 게임 독서 인터넷 4개인데, 다시 4개 중에 하나만 뺄게요. 영화? 네 분. 게임? 다 드셨고 독서? 두 분 인터넷? 세 분. 독서 뺄게요 인터넷 게임 영화에 대해서 얘기하겠습니다. 인터넷 게임 영화, 영화 하면 TV도 포함해서 TV 드라마 영화 TV에서 하는 영화든 인터넷에서 하는 영화든 영화라는 콘텐츠에 대해서 여가 시간을 보내는 거에 대해서 어떻게 생각하세요?
- 블록버스터.
- M 어떤 게 떠오르세요?
- 스릴러.
- M 느낌 이런 것도 좋아요 이미지.
- 데이트.
- 팝콘
- 8 킬링 타임.
- 문화생활

- 평론
- 3 하나의 이야기 거리.
- M 영화 본 게 이야기 인가요? 영화 자체가 이야기인가요?
- 3 둘 다 포함될 수 있죠. 누군가에게 얘기해줄 수도 있고 영화 자체 스토리가 마음에 드는 것도 있고.
- M 누군가에게 이야기를 할 수도 있고 그 이야기를 들으면서 하나의 느낌이 될 수도 있고, 또 있을까요? 그러면 하나씩 볼게요. 영화 팝콘 하면 어때요?
- 7 만족감이 올라가요
- M 어떤 요소가 그렇게 만족할까요?
- 7 모르겠어요. 갈릭이라든지 치즈 팝콘이라든지 영화관에서 먹으면 영화에 집중도 잘되고, 항상 거기서만 먹으니까.
- M 맛도 괜찮으신가요?
- 7 괜찮죠.
- M 만족도 되고 맛도 좋고. 영화 하면 데이트가 떠오르세요.
- 5 일다 저는 누군가랑 영화를 보는 것도 좋아하고요. 혼자서 보는 것도 좋아하지만 제가 데리고 가서 보여주는 거 좋아해요. 이 영화 재미있다 이런 식이라든지 기대작인데 같이 보자 라는 식으로 이제 데이트라고 해서 여자가 아니더라도 친구랑 동행을 할 수도 있고.
- M 누군가한테 소개를 하고 권유하고 그랬을 때 느낌이 어때요?
- 5 일단 공유를 했다는 셰어링을 했다는 거에 있어서 공감대 형성이 가장 크죠.
- M 너랑 나랑 같은 거를 봤어. 같이 얘기 할 거리가 생겼어.
- 5 똑 같은 거를 보더라도 가치관이 차이나 사고의 차이에 따라서 다른 토론을 할 수 있고요. 저희도 지금 컨텐츠 하나 가지고 다른 생각을 하는 거 자체가 흥미로우니까요.
- M 흥미로운.
- 7 데이트로 영화관 가면 영화 볼 때는 얘기 안 해도 되잖아요.
- M 뭔가 좀 대화를 하는 부담이 적어진다. 부담감이 적어진다.
- 7 끝나고 나서 그 영화에 대해서 얘기를 하면 되니까
- M 대화의 소재도 생기고, 영화 시작할 때 부담도 적고, 스릴러가 떠오르신 분은?

6 개인적으로 떠올라서 한 건데 제가 스릴릴 영화를 좋아해서 긴장 하면서 볼 수 있고 항상 저는 스릴러 영화를 찾아 보거든요. 개인적인 생각으로.

M 긴장감 이런 거는 평소에 느끼기 힘든 건지?

6 저는 회사도 오래 다니고 해서 매일 반복되는 생활 속에서 긴장감이 없는 편이긴 해요.

M 평소에 못 느끼는.

6 그런 거는 아닌데 좋아하는 장르라서.

7 블록버스터랑 스릴러 같은 경우는 사운드 클라우드도 좋고 검게 천막 같이 가려져 있어서 몰입도도 잘되고 확실하게 느낄 수 있는.

M 영상미나 몰입도의 장점이 있다.

7 블록버스터도.

M 이야기 거리는 비슷한 거 같아요. 공감대 형성. 그 다음에 평론이 어떻게 나왔죠?

5 제가 영화에 대해서 자기 평이 있을 거 아니에요? 아니면 영화에서 메시지가 느껴졌다든가 하는 게 있으면 소설 책도 책을 읽고 난 나와 다르듯이 보고 난 다름이 느껴질 때가 있어요. 좋은 영화는 인생의 메시지가 될 수 있는 대단한 작품도 많아서.

M 이런 것들은 다른 데서 못 느끼나요? 게임이나 인터넷이 TV나?

5 독서는 괜찮아요.

M 메시지는 다른 데서 못 느끼기 때문에 교훈이나 삶의 메시지를 느낄 수 있다.

2 평론 찾아 보는 것도 하나의 재미 같아요. 영화 보고 나서 이해 안 되던 거를 시원하게 설명해주면.

M 숨은 복선이나 게임에도 그런 게 있나요

2 게임도 있긴 한데.

3 스토리 있는 게임은 복선이 많이 깔리니까.

M 그런 것도 보실 때 느낌이 있나요?

3 저는 스토리 있는 게임을 좋아해서 일부러 스토리 많은 게임을 찾는 편이라서.

M 문화 생활 영화는 어떤 거 때문에 그럴까요?

3 일단 내 문화생활은 게임이야 라기 보다는 영화라고 하는 게 뭔가 괜찮아 보이고 접근성도 괜찮다고 생각해요.

- M 게임을 내 문화생활이라고 하기 어려운 부분이 있을까요?
- 3 제가 중 고등학교 때 심했는데 게임 자주 해. 취미가 게임이야 이러면 인터넷 중독이구나 게임 중독자구나 이런 편견이 그래서 제가 고등학교 졸업하고 나서 섣다운제가 나오기도 했고 그래서 아무래도 그때 당시는 그런 거 같아요.
- M 아까 게임 여가 활동 선택할 때 나왔잖아요. 이미지들도 선택에 영향을 주나요?
- 3 아무래도 지금은 괜찮은데.
- M 게임만 아니라 여러 가지 다 영향을 받나요?
- 3 이미지도 영향을 받는다고 생각해요.
- M 게임보다 이게 문화 같다?
- 3 네.
- M 문화에 급이 있나요?
- 3 제 생각에 없는데.
- M 본인은 아닌데 남들이 봤을 때?
- 3 저도 게임에 스토리 음악 그림 모든 게 다 들어 있기도 하고 실제로 우리나라 게임 산업에서도 엄청 뛰어나다고 생각하고 있는데 저랑 반대인 사람들 게임은 약간 중독이 심하다. 게임 중독자가 누군가를 죽였다 이런 기사만 보고 그렇게 생각하는 사람도 있는 거 같아요.
- 7 제 개인적으로 등급이 있는 거 같아요. 대중 문화에서 어느 계층이나 연령이나 즐길 수 있는 문화의 범위가 영화가 크다고 생각해서 게임하고 틀린 거 같은데 게임도 여러 가지 게임이라는 오락이라는 개념이 아니라 요즘 같은 경우 신문을 교육처럼 하는 것처럼 게임도 교육처럼 발전되는 부분이 있기 때문에 영화는 대중문화라고 해서 훨씬 많은 사람이 즐길 수 있다고 해서 게임보다 상위의 문화라고.
- 2 저도 급이라고 하긴 그런데 게임보다는 영화가 더 낫다고 생각하거든요. 게임은 재미있기도 하고 시간도 훌훌 가고 하는데 게임을 한 번 하면 시간도 많이 쓰고 시간을 많이 투자해도 한 달에 게임 100시간 해도 하고 나면 남는 게 없다고 생각하거든요. 영화는 몇 편 보고 그거에 대한 이야기 거리도 훨씬 더 많아서 저는 영화가 더 낫다고 생각해요.
- M 변의 게임인데 문화에 표현은 서툴더라도 느낌적인 느낌으로 이해를 해보세요 고급 문화가 있고 약간 상대적으로 낮은 문화가 있다고 하면 이거를 판단하는

기준은 뭐예요? 많은 시간을 했을 때 콘텐츠를 소비하고 났을 때 느낌 뭔가 남는 게 있으면 상위권이고 시간 소비했다 그런 남는 게 없다 하면 아래로 간다 이런 느낌을 받았는데 맞나요?

2 저는.

M 아까 말씀하신 내용은 위와 아래를 구분 짓는.

7 고급이랑 낮은 거라고 하다 보니까 다른 생각으로는 가격 대비 뮤지컬이나 콘서트는 금전적인 비용이 많이 들고 게임이나 이런 거는 낮게 되니까 100% 다 맞는 거는 아닌데

M 비슷하게 얼추 비슷하게 간다. 또?

5 저는 소비 계층이 판단하는 기준이라고 생각해요. 고급 문화라는 거는 저희가 인식을 하고 있는 고급 문화라고 하는 순간 비싼 거 같고 고급스럽다는 거 자체가 뭔가 시간과 돈이 여유로운 사람들이 하는 거겠지 라고 생각이 드니까 그런 것들이 아까 말씀하신 걸 종합하면 그래요. 돈이 많이 드는 거. 뮤지컬이나 전시회 중이고 VIP석 이런 거는 누가 들어도 고급스럽잖아요. 게임에 돈을 많이 썼다고 고급스럽진 않아요. 이번 게임에 100만원 썼어 고급스럽다 이러지 않아요. 게임을 하는 사람 계층 자체가 광범위하고 일단 좀 사람들의 선입견이 크죠.

M 어떤 선입견 있는 거 같으세요?

5 한 계층이 일단 게임을 하는 계층은 10대 20대가 많아요. 10대 20대들의 문화라고 일단 자리 잡고 있는 게 게임이고 30~40대가 게임을 문화로 자리 잡고 있다고 보기 힘들거든요. 그러면 10대 20대가 즐겨 하는 문화 일 테고 그러면 쉽게 접근성이 용이하지만 절대 그걸 하기 위해서 내가 많은 것을 투자 할 필요는 없다.

M 일단 범위라든지 가격 계층 시간을 투자하고 났을 때 느낌 변외로 여쭙 본 거고요. 돌아 와서 킬링 타임이 될까요?

8 기분에 따라서 울적할 때는 눈물 나오는 영화 추천해달라고 해서 보기도 하고 친구들이랑 놀러 가면 밤에 긴장감 있는 영화를 보기도 하고 저는 그렇게 시간을 때우는.

M 시간에 맞게 때울 수 있다. 영화는 이렇게 정리하고 인터넷 서핑 여쭙 볼게요. 인터넷 하면 어떤 게 떠오르세요?

5 정보나 지식.

7 검색 순위

- M 트렌드를 파악하는 그런 느낌으로 이해하면 될까요
 7 그렇게 보셔도 될 거 같아요.
- M 검색 순위 자체가 트렌드 한 거는 아니지만 트렌드가 어떤 건가?
 7 사람들이 어떤 거를 관심 있어 하는지,
 8 이슈,
 7 뉴스 같은 것도 위에 있는 거랑.
- M 어떤 이미지도 좋습니다.
 7 시간 때우기.
- M 어떤 거를 보세요?
 7 뉴스나 카페 글 정보 지식 그런 거.
- M 인터넷 하면?
 5 소통이요. SNS는 다 소통이니까
- M SNS 하는 거 보면 떠오르시는 거 있나요?
 - 페이스북
 - 카카오톡
- M 이런 것들은 소통의 의미도 있고 다른 것도 있을까요?
 7 저는 잘하지 않는데 주위 많은 다른 아주머니 보면 놀러 가고 하는 과시 하나로 만족감을 느끼는 도구로도 하는 거 같아요.
- M 얘기 나누시다가 떠오르시면 적을 테니까 편하게 말씀해주시면 좋을 거 같아요
 게임은 제가 300장 정도 사진을 준비 했거든요. 사진을 보시면서 게임 하면 이런 연상 이미지에 도움을 드리고자 드리는 거예요. 사진 자체가 중요한 게 아니고요. 이런 것들을 보다 보니까 게임이 연상이 되네 이미지로는 기능이라든지 현상 그런 게 중심이 되는 거 같아서 나눠 드리는 거예요. 보시고 오른 쪽에서 왼쪽으로 돌아갈게요. 보시는데 게임과 관련된 이미지가 나오면 이걸 빼야지 2장 정도 빼주세요.

●●● 폴라주 작업

- M 이렇게 설명해주면 좋을 거 같아요. 제가 고른 사진은 110번이고요 이 사진은 모래 사장을 달리는 자동차예요. 사진을 안 보이시는 분들 위해서 간단하게 설

명해주시고 이거 선택한 이유는 ○○○○ 해서 게임이랑 연상됐습니다 라고 고른 이유를 설명해주시면 되는 거예요 번호 사진 설명 이유. 준비 되신 분부터 하겠 습니다.

5 축구 팀이고요

M 번호가?

5 130번이고요. 게임 팀으로 하는 게임 많고 축구 게임 자체도 인기가 많고 보자 마자 그런 생각이 들었고 18번 이미지인데 여기다 무슨 레이싱 하면 레이싱 게임이 돼요. 그런 것도 있고 게임에 있어서 속도감을 즐긴다든지 차량이 나오는 게임도 굉장히 많기 때문에 차량이 나온 게임은 웬만하면 스피드가 있어 보이는 이미지가 있고 105번 이미지인데 트로피를 들거나 우승컵을 드는 이미지 같 아요 항상 게임을 하면 위너가 루저가 생기는 게임이 대부분이잖아요 반 정도 는 그런 거 같아요. 거기서 뭔가 혼자 하는 게임이라도 업적이나 캐스트 달성 이런 거를 했을 때 성취감이나 만족도가 느껴지는 이미지 같아서.

M 동일하게 설명해주시면.

8 108번인데요 팀 이미지인데.

M 하이파이프 하기 전.

8 게임을 하다 보면 길드 같은 게 있고 길드만의 캐스트도 있고 같이 해야만 하는 게 있어서 했고. 237번 이거는 아까 말씀하신 거랑 비슷한 게 랭킹 같은 게 있거든요.

M 선수가 1번이라는 판 위에 있는 건가요?

8 랭킹 생각 나서 뽑았고요.

M 1등이라는 느낌.

8 124번은 현질을 해야 하는.

M 돈을 띄우는 사진.

8 저는 의미가 없다고 생각해서 돈을 꼭 써야 하나 게임을 진행 할 수 밖에 없는 단계가 오면 저는 미련 없이 지우는 편이거든요.

M 돈을 쓰는 거를 별로 안 좋아한다는 거죠?

8 네.

M 다른 분?

7 112번 사진인데요 색깔로 해서 대학교 MT 가서 하는 게임. 이 게임은 협력이라 든지 협동이 가장 중요한 부분이라서 게임에 가장 어울린다고 생각이 들었고요.

M 협력 협동이 중요하다.

7 이거는 남자가 만세를 부르는 사진인데 어려운 미션을 해결하거나 게임 해서 이겼거나 이런 성취감이 드는 거 생각이 나서 했습니다.

M 다른 분?

3 242번 그림인데 인종 별로 사람들을 원을 그린 건데 제 생각에 게임에 협동심 이런 게 많이 요구되다 보니까 이 사람 누구고 이런 거 상관 없이 협동심을 요구하는 거 같아서 골랐고요. 그리고 이제 266번 그림은 도로를 해냈는데 제 생각에는 게임에도 어느 정도의 누가 키우냐 누가 어떻게 키우냐에 따라서 길이 달라지는 거 같아서.

M 캐릭터.

3 그래서 선택을 했습니다.

2 121번이고, 미로를 인형이 찾아가는 거 같은데 게임을 하다 보면 주어진 목적이 라든가 업무 태스크를 해야 하는데 찾아가는 과정이 미로 캐스트라고 생각해서 했고. 다음에는 56번 조커 사진인데 제가 카드 게임도 하거든요. 상대방이 예상 못하는 카드 몰랐지? 하면서 내 놓으면 재미있던 게 생각나서 골랐습니다.

4 제가 고른 사진은 39번인데요. 게임 이미지랑 되게 연관성이 많다고 생각하는 게 이게 게임이라고 가정 했을 때 이 한 장으로 이 게임 전체 분위기를 파악할 수 있을 거 같아서 이 사진을 선택했구요.

M 어떤 이미지가 파악되지죠?

4 제가 봤을 때는 서부가 배경인 게임 같고요.

M 그런 식으로 한 장의 컷에 게임 이미지가 들어가 있다.

4 티저 영상 만들고 게임에서도 포장된 박스에 넣는 이미지들 그 이미지 한 장으로 모든 것을 설명 할 수 있을 거라고 생각해서 골랐고요. 4번 사진은 게임 속에서 화려한 이펙트가 게임을 하면서 이런 이펙트를 보면 약간 나름의 희열을 느끼게 되거든요. 현실에서 불가능한 것을 하는 거에 대한 만족감 그런 거 때문에 골랐어요.

M 안 하신 분?

1 제가 고른 사진은 40번 사진인데 롤러코스터를 타고 내려가는 느낌인데 롤러코스터를 타고 내려가면 쾌감을 느끼잖아요. FPS 장르에서도 내가 상대방을 쏘서 상대방이 맞고 죽었다고 할 때 쾌감 이런 것을 느낄 수 있어서 이 사진을 골랐고. 13번 사진인데 이 사진을 보면 친구처럼 보이는 사람들과 다 웃음을 띄우고

있어요. 편하게 보이는 이미지인데 게임이라면 좀 하기도 쉽고 재미도 있고 친구 들하고 다 같이 하고 그래서 그런 거랑 어울린다 이미지가 겹친다 생각해서 이 사진 골랐어요.

M **마지막**

6 48번 이미지고요. 요즘 같이 더운 날에 시원한 곳에서 즐길 수 있는 PC방 가거나 했을 때 그런 이미지 때문에 했고요. 73번은 나이가 있으세요. 즐기는 모습을 보고 저도 이제 여기 계시 분들보다 나이가 있잖아요. 저도 어려서부터 집에서 하는 게임이나 이런 거를 오락실을 가거나 게임을 즐겨 했었어요. 어느 순간 결혼 하다 보니까 게임을 덜 하고 하는데 게임을 좋아하고 나도 나이가 먹으면 할 시간이 줄고 하겠지만 게임을 할 거 같아서.

M 나이 먹어서도 즐길 수 있을 거 같다. 여러분이 게임에 대해서 어떤 이미지를 갖고 계신지 해주신 거 같아요. 이 이미지는 여러분들이 바라보는 입장이잖아요. 게임 자체 이번에는 영화 게임 인터넷 3가지에 대해서 게임이 저는 게임이 여가 생활이에요. 인터넷이 여가 생활이에요. 인터넷이 여가 생활이에요 하는 분을 봤을 때 들었을 때 내가 아는 사람이 있는데 그 분은 영화가 취미 생활이래 내가 아는 분이 있는데 그 분은 인터넷이 취미 생활이래. 게임이 취미생활이래 들었을 때 떠오르는 이미지가 궁금해요. 나이는 어느 정도 일 거 같아 성별은 어떨 거 같아. 성격은 어떨 거 같아. 삶의 목표 방향은 이럴 거 같아. 이런 게 나타나는 게 있는지 궁금하거든요. 영화 저의 취미 생활은 영화입니다 하면 어떤 느낌일 거 같아요? 나이랑 성별.

- 20~30대.

M 성별은 있을까요?

- 굳이 없을 거 같고.

M 20~30대 연령 사람일 거 같고, 성격은 어떨 거 같아요?

- 여유로운 느낌.

8 자기주관이 확실하다.

7 인내심 있는 사람.

M 삶의 목표나 방향은 어떤 거 추구 할 거 같아요?

6 자기 삶의 여유의 일정 부분을 할애하는 사람으로 볼 수 있을 거 같습니다.

M 여가를 즐기는 시간을 내서 바쁘게 살지만 약간의 틈을 두는 또? 그러면 성격이 왜 여유롭다고 생각하셨어요?

- 2 아무래도 영화라는 거는 시간적 여유가 필요하기 때문에 뭔가 사람이 그런 느낌이 있을 거 같아요. 어디든 가야 하니까 시간 공간적 제약이 있기 때문에.
- M 자기 주관이 뚜렷하다 생각하신 이유가 있을까요?
- 8 제가 문예창작학과를 나와서 주변 애들 중에 영화를 엄청 많이 보고 화평 하는 사람 많이 봤거든요. 다들 성격이 세고 자기만의 그게 있어서.
- M 인내심이 있을 거 같다.
- 7 계속 앉아야 있어야 하니까.
- M 비슷한 얘기 같아서 넘어갈게요. 인터넷 서핑이 취미야. 어떤 느낌이 드세요?
나이냐
- 20대 초반
- M 성별이 있을까요?
- 성별 없을 거 같아요.
- 6 저는 여자분들이 지하철에서나 회사 직원들 보면 쇼핑을 하시더라고요. 점심 시간에 보면 그런 이미지가 떠올라요.
- M 인터넷 쇼핑 성격은 어떨 거 같아요? 인터넷이 여가야.
- 5 두 가지로 될 거 같은데 인터넷에서 커뮤니티 활동을 많이 해 했을 때 주도적인 사람이 있고 글을 많이 써 이런 게 있고 나는 눈으로 보기만 해 거기서 성격이 들어나거든요 누군가한테 텔러고 리스너구나 구분이 지어져서
- M 그런 거를 통해서 성격을 알 수 있다. 인터넷 패턴을 어떻게 쓰냐에 따라서 그 사람 성격이 들어날 거 같다 인터넷 하면 우리는 글을 쓰는 얘기는 거의 안 했어요. 검색하고 읽는 사람 이라는 하에서 주도적인 사람은 아닌 거 같고 보는 사람이라면 어떤 성격일 거 같으세요? 리스너라는. 보는 거를 주로 하는 사람 이라면?
- 5 일단 수용적이겠죠.
- M 포용적. 다른 분은 어떠세요?
- 7 저는 만약에 인터넷 서핑이 취미가 뭐야 했을 때 내 취미는 인터넷 서핑이야 라고 한다면 참 할 일 없는 사람이구나.
- M 다른 거 안 하고
- 7 그것만 국한된다면요.
- M 쇼핑을 한다는. 삶의 목표나 방향은 어떨 거 같으세요? SNS도 포함되어 있어요.

5 성격과 삶의 목표 같은 거겠지만 다른 사람 눈치를 많이 볼 거 같아요. 다른 사람이 어떻게 생각하는지가.

M 다른 사람 시선을 많이 느끼는.

5 영화를 좋아하는 주도적인 사고 방식하고 다르게.

M 보여지는 거에 대해서 신경을 많이 쓰는 사람 같다. 게임을 취미 생활이야 하는 사람은 어떨 거 같으세요? 20대 초반에 많이 하는 거 같다 하셨고 종합 예술이야 이런 얘기도 하신 거 같은데. 게임을 즐기는 사람이면 나이대는 어떨 거 같으세요?

- 10대 20대.

M 젊은 느낌이 나고 성별은?

- 아무래도 여성보다는 남성이 많이 하기 때문에.

M 10대 20대 남성이 많이 할 거 같다.

7 사시 게임이라는 게 온라인이나 모바일 게임으로만 하는 부분은 아니지만.

M 온라인 모바일. 어떤 게임?

7 골프나.

M 그건 스포츠로 들어가고 이어서 생각해주세요 성격은 어떨 거 같으세요? 나의 여가 생활은 게임이야 이런 사람은?

3 제 주변 기준이긴 한데 게임 하는 사람은 재치가 있는 거 같아요.

M 재치. 왜 그럴까요?

3 게임을 하다 보면 게임만 하기 힘들고 말을 하다 보니까 이게 이상한 개드립을 친다거나 아저씨 드립을 친다거나 그런 게 많거든요. 대화를 하다 보면 그래서 그런 느낌.

M 말을 재미있게 하는 게임이 누적돼서 재미있는 사람일 거 같다.

8 저는 부정적이긴 한데 유치해요.

M 왜 그럴까요?

8 10대 20대도 많고 하다 보니까 아무래도 게임 상에서 말하는 게 애들 말이라고 해야 하나? 그런 거를 많이 알게 되고 약간 게임을 전혀 안 하는 사람들 보다는 생각이 젊다고 해야 하나?

M 젊다는 얘기는 계속 나오고 급식체 가벼운 느낌.

7 여러 다른 사람을 모아서 하는 게임이 많다 보니까 포용력 있는 그런 사람일 거 같아요

M 삶의 목표 방향은 어떨까요?

5 취미가 게임밖에 없다고 하면 거의 10의 9은 폐인으로 보죠. 중독성을 이겨내지 못했구나 라는 이미지가 강하기 때문에 시간 나면 게임 밖에 안 해 하면 그냥 게임의 중독을 못 이겨낸 사람 하니까 거의 다 폐인으로 취급하고 그런 게 대부분 부정적인 이미지를 가지고 있는 거 같아요.

M 폐인일 때 나타나는 현상이 있을까요?

5 일단 고인물 이라고 하는 게임에서 뭐가 됐든 등급이 높은 거예요. 레벨이 높은 실력이 높은 그렇게 어마어마 잘하면 차라리 프로게이머가 되지 그랬어? 할 정도로 잘하는 것도 아닌데 시간 투자는 어마어마 많이 하고 여기에 매달리기만 하는 사람으로 보이니까.

M 폐인 같은 중독에서 못 벗어나는, 자제 할 수 없는 절제 못하는 이런 느낌.

7 취미 생활에 게임만 있는 사람은 방금 말씀하신 프로 게이머가 아닐까?

M 일반적인 사람은 그렇지 않다.

7 일단 프로게이머 되지 않더라도 그 정도의 실력을 갖추려고 하는 사람이 아닐까 싶습니다.

M 폐인 이런 거 얘기하셨는데 이미지 보고 얘기 할 때 좋은 얘기 많이 하셨다가 유저 이미지는 폐인이라든지 약간 중립에서 부정으로 넘어가는 단어가 언급이 되고 있어요. 그런 것들에 대해서 좀 더 여쭙보고 싶은데 주변에 예를 들어서 이런 경우가 있을 거 같아요, 자녀가 있으시잖아요. 4살 5살 아이들이 게임을 하나요?

7 현재는 안 하죠

6 저희도 안 합니다.

M 개네들이 게임을 하고 있는 모습을 보셨어요. 다른 분들은 조카나 사촌동생이나 이웃집 동생이나 누나의 자녀분들이 게임을 한다고 봤을 때 초등학교 된다 치고 미취학이나 어린 아이들 중 고등학교 말고 그랬을 때 우려되는 점이 있나요? 어떤 느낌을 보세요?

7 중독성에 대해서 우려가 돼요.

M 어떤 중독이 예상되세요?

7 일단 시간 가는 줄 모르고 식음을 전폐하는 밤을 세면서 하는 게임이 생각나죠.

M 밤새.

7 제가 옛날에 그랬듯이.

M 그런 것들이 우려가 된다. 본인 뿐만 아니라 다른 분들도 그런 생각을 하실 수 있겠네요.

7 그럴 가능성이 많이 있죠.

M 다른 분은 어떠세요? 재미있어 하고 싶어 이런지 걱정되는 부분이 있는지?

3 뭘 하나 궁금할 거 같아요. 어떤 게임을 하고 게임에서도 좋은 게임도 있고 나쁜 게임도 있고.

M 좋고 나쁨의 기준이 뭔가요?

3 아무래도 이제 애들이면 막 피를 튀기거나 호러 게임이나 무서운 게임 하기에 그러니까 좀 더 성취감을 느낄 수 있는 에듀 엔터테인먼트라고 하죠. 게임과 교육을 통합되고 그런 쪽이면 괜찮은 거 같아요.

M 말씀하신 피를 튀거나 호러나 하는 잔인한 거를 했을 때 우려되는 점은 어떤 점이 있나요?

3 저도 호러 게임 별로 좋아하는데 그런 거보면 아무래도 일상 생활에 지장이 생기고 애들이 아이들은 이제 어떻게 정신이 닿을지 모르니까 커 가는 과정에서 이제 성격이 반영이 되는 건데 호러나 이런 거를 좋아하게 되면 음침하고 변화될 거 같아서 어렸을 때는 자기 생각이 없기 전에는 그런 게임을 안 하는 게 좋을 거 같아요.

M 자기 생각이 있는 거는 몇 살 정도?

3 제 생각에는 중 고등학생.

M 초등학생 정도는 게임을 안 하는 게 좋다. 호러나

3 그런 거에 대해서

M 다른 분들 동의하시나요?

7 저도 부연하자면 자기 세상에 투영시켜서 바라보는 거 때문에 감정 컨트롤이나 이런 부분에 대해서 이상이 생길 수 있다는 걱정이 생기고 예전 기사에도 총으로 쏘거나 이러 부분에 대해서 생명이라는 게 소중하다는 거를 게임에서는 너무 막 다루고 있다 보니까 실제로 그런 애들이 정신적으로 문제가 생겨서 사고를 저지르는 기사도 본 거 같아요. 특히 미국은 총기가 되니까 총기 사고라는 부분도 게임의 영향이 있었다고.

M 실제 본인도 그렇게 생각하시나요?

7 일단 중고등학교 되면 학교를 다니면서 사회생활 하면서 사회라는 거를 깨우치면서 나가면 상관이 없는데 그런 게 교육이 제대로 되어 있지 않은 상황에서 게임을 그냥 자기 있는 그대로 반영을 하게 된다면 문제가 있다고 봅니다.

M 범위를 좀 넓힐게요. 성인 게임 유저 하는 사람 다 포함했을 때 우려되시는 점 있나요? 단합 길드 협동 스트레스 풀고 환희 종합예술 많이 나오셨는데 게임을 본인들도 하시고 주변 사람들이 즐기고 있는데 사회적으로 봤을 때 느껴지는 인식이라든지 아직은 아니나 하면서 우려되는 점들 이런 게 있나요?

2 저는 채팅 같은 거 보면 나쁜 말 많이 하고 초등학생들도 배울 수 있지만 중고등학생이 배워서 선생님한테 한다든지 하는 기사를 봤거든요. 그런 거는 우려가.

M 게임 할 때 쓰는 단어 급식체 어떻게 보면 재치인데 그런 것들에서 적절하지 않은 상황에 노출이 될까? 우려된다고 하신 거 같고요. 또 있을까요?

5 가장 큰 우려는 삶의 목표 때문에 게임을 해서 내가 삶의 긍정적인 변화를 얻었어 라고 하는 거를 들어 본 적이 없어요. 이 게임이 내 삶의 변화 시켰어. 기껏해야 자기 위안이나 우울증 치료 정도고 긍정적인 정신적인 영향까지는 있을 수 있어도 이 게임으로 인해서 나한테 건설적인 생산적인 게 생겼다 이런 게 있을 수 없거든요. 단순 소비가 목적이기 때문에 그 게임으로 인해서 정보를 습득해서 전문적인 지식을 얻고 말이 안돼요. 게임은 말 그대로 게임이에요, 친구들과 즐기고 즐기는 게 전부여야 하고 거기 선에서 끝내야 하는 거지. 그 연장 선상으로 해서 나한테 영향을 미친다 그 게임이 그러면 그때부터 위험해지는 게 많게 되는 거 같아요. 게임은 저도 동의는 안 하지만 마약으로 분류 할 수 있을 정도로 폭력성이나 잔인성이 많이 있고요. 그런데 워낙에 중독성이 강한 거는 좋게도 이용을 할 수 있는 거니까 할 수 있는데 반대로 나쁘게도 얼마든지 이용할 수 있는 악영향 가능성이 커서 그게 우려죠.

M 또 있을까요? 우려되는 점 있을까요?

8 말씀 나온 거랑 비슷한데 폭력성이나 어떤 경우 왜곡 되고 그런 거에 익숙해지다 보면 안 좋은 가치관이 생길 거 같아서

- M 그러면 게임 문화라는 얘기가 나왔어요. 영화는 급이 다르다 했었고 급의 기준에 대해서는 계층이라든지 가격이라든지 또는 문화 소비 메시지 평론이라고 연관됐었는데 삶의 변화나 메시지 이런 얘기를 하셨는데 그 얘기에 대해서 나눠 보고 싶어요. 일단 게임 문화라는 부분에 대해서 외국인이 어떻게 하다가 알게 됐어. 한국말을 너무 잘해. 개는 어떤 말을 하든 100% 이해를 하고 오해의 소지가 없는 외국인이 나타났어요. SNS 통해서 알게 됐든지 해서 그 친구랑 시간을 보내야 하는데 그 친구가 질문을 한 거예요, 한국의 게임 문화는 언제? 질문을 던졌을 때 어떻게 설명해줄 거 같으세요? 한국어에 대한 제한이 없다 전제 하에 어떻게 소개하실 거 같으세요?
- 5 일단 PC방을 꼭 얘기 할 거 같아요. 외국에는 PC방이 없고 인터넷이 발달 안되어 있다 보니까 우리나라는 PC방이 많고 보통 10대 20대가 여기서 많은 여가를 보낸다 여기서 게임 많이 하고.
- M PC방 이용하는 이유는 뭐다?
- 5 같이 하기도 그렇고 가면 너가 보통 알고 있든 대세인 게임은 다 즐길 수 있다. 편하게
- M 다른 분들은?
- 7 우리나라에서 스타 나오고 나서 게임을 갖다가 E스포츠라고 해서 발전 시켜서 그런 게임들이 많이 있는데요 그런 부분에 대해서 우리나라에서는 그런 부분에 대해서 전문적으로 직업으로 하는 사람도 있고 많은 사람들은 준프로처럼 잘하는 일반 사람들 대학생이나 이런 사람들이 많이 있다. 게임 실력이라든지 높은 민족이다.
- M E 스포츠 들어 보셨나요? 오늘 처음 들어봤다? 없으시고. 나는 E 스포츠장 가봤다? 세 분. 가보진 않았지만 TV에서 봤다? TV에서 보신 적은 없나요?
- 5 TV로도 보고 가봤다 에서 들었기 때문에.
- M 다 TV 이상 보신 거네요, 가보신 분도 세 분 계시고. 다른 분 게임 문화에 대해서 PC방 나오고 수준이 높다?
- 3 프로 게이머에 대해서 설명을 하지 않을까 싶어요 외국의 우리나라 사람들은 게임을 잘한다는 인식이 강한데 실제로 스타2는 결승전 가면 우리나라끼리 싸운다는 사람도 많고 실제로 리그 오브 레전드나 오버워치 보면 거의 우리나라

가 거의 매번 우승하고 있기 때문에 아무래도 프로 게이머에 대해서 설명하지 않을까 싶어요.

M PC방이 잘되어 있어 게임 수준이 높아. 프로 게이머가 잘해 이런 느낌을 설명하시는 기분이 어떠세요?

2 외국인한테 얘기 할 때는 좋은 얘기하면서 자랑스러워 할 거 같아요.

7 설명하면서 하지만 나는 못해.

M 다른 분들은? 비슷하세요? 자랑스러운 부분이 있으세요? 게임의 부정적인 부분도 있지만 긍정적인 부분도 있고 그런 거 때문에 게임 문화에.

7 전체적인 면에서 부정적인 부분은 사실 부정적 이슈가 기사화 되어 있던 부분이기 때문에 영향력이 없다는 부분이고 그런 부분에 대해서 필터링이 돼서 잘 흡수하고 게임은 하나의 취미로 즐기는 것으로 되는 사람이 대부분인데 하지만 변수로 잘못된 부분이 있고 대중 매체에서 그런 부분은 좀 더 부각시켜서 나오다 보니까 항상 그렇게 안 좋은 부분도 있다 라고 양면이 있다고 생각이 드는 거 같아요.

M 그러면 말씀하신 부정적인 부분이 언론에서 왜 그렇게 언급을 하나요? 다룬다고 생각하세요?

7 일단 그게 언론에서 다루는 부분은 안 좋게 된 부분은 조그만 기사라도 많은 사람이 볼 수 있는 가십거리가 되기 충분하기 때문에.

M 시선을 잡으려고.

7 얼마 전에 기사에서도 보면 PC방을 다니는 청소년들의 폭력성에 의해서 셔터를 내려서 무리수를 둔 기사도 있었잖아요. 그런 부분에 대해서 그렇게 하게 되면 어쨌든 이득을 보는 분도 있고 이 부분에 대해서 허위로 만든 정보를 갖다가 악용해서 이득을 보는 그룹이 있겠죠.

M 실제하고 괴리감이 있는 부분이 있는 거 같아요.

7 그렇죠. 실제로는 그거보다 적을 텐데 언론이나 크게 다뤄져서

M 실제보다 부풀렸다.

7 그렇죠.

M 다른 분은?

5 저는 그렇게 생각 안 해요. 일단 게임을 하는 자녀를 좋아하는 부모가 없어요 저희 나라 만큼 교육열에 의존하는 부모도 없고요. 누가 됐든 내 자녀가 게임 중독이야 라는 거를 반갑게 받아 들일 사람이 없을 거 같아요. 뭔가 중독됐다는

게 부정적이긴 하지만 내 자녀의 취미가 게임이야 하는 거를 아 자식 게임을 하는군 좋아 좋아 이렇게 할 수 있는 게 한시적일 거예요. 고3인데 게임 하고 있어 라는 소리만 듣는 순간 부정적이잖아요. 공부 진짜 잘해서 잠깐 짬 내서 하나 보다 생각은 안 할 거란 말이에요. 이미지 자체가 이미 게임은 쓰레기 인 게 많아요. 그거는 한시적으로 기사 한 두 개 해서 그렇기 때문에 이미지가 생겼다고 보지 않고요, 고질적이죠. 저희가 지금 10대 20대가 게임 세대라고 하지만 친구들이 커서도 본인도 적었던 게임의 중독이나 안 좋은 영향을 본인이 제일 잘 알기 때문에 대물림 해서 그런 거를 하고 싶지도 않을 테고 그래 나도 그거 안다 즐기되 어느 정도만 적당히 하라고 말할 거예요. 저도 그럴 건데 같이 하면 재미있긴 하겠죠. 누군가와 하는 것도 즐겁고 한테 일단 선을 넘어서는 순간부터는.

M 주변에 그 선을 넘는 사람들이 많은가요?

5 선이라는 게 다들 기준이 다르시겠지만 제 선은 객관적으로 명확해요. 자기 할 일은 못하면 선을 넘어요. 내 할 일이 있음에도 불구하고 못했다는 여기 있는 분들 다 게임 좋아해서 오셨잖아요. 분명히 내가 할 일이 있는데 게임을 하다가 공부를 해야 하는 사람인데 게임을 하다가 시간 할애를 잘못하신 분이 있으실 거예요. 저도 많았고요. 다들 그래요. 학창시절에 공부를 해야 한다는 거는 알지만 본인들이 하고 싶은 게 있잖아요. 즐거운 것들이 많으니까 그런 거를 딱 그래서 정작 게임을 하고 나면 현타가 오죠. 죄책감이 들기 시작하고 나 게임 중독인가? 자문자답 할 수도 있고 게임을 즐겨 하는 친구가 나머지도 다 잘하면 애는 게임도 잘하네지. 게임을 즐겨 하는 친구가 나머지를 못하면 게임만 빠져서 저래 라는 게 이미지가

M 혹시 그런 얘기를 부모님 통해서 들어 보셨거나 부모님 걱정하시는 얘기를 들어 보신 적 있으세요?

5 일단 저는 주변 부모님이나 제 부모님도 그러셨고요. 저 스스로도 고등학생 친구들이 그러면 그러 이미지를 갖는 편이에요.

M 게임이 그런 부분들을 감안해서 보시면 연예 프로나 예능 프로가 나오잖아요. 게임 하는 장면이나 이런 게임 관련된 장면들이 그럴 때는 느낌이 어떠세요? 그런 말씀하신 부정적인 이미지가 떠오르세요? 아니면 아까 앞에서 얘기한 이미지가 먼저 떠오르시는지?

7 아까 얘기하신 부분은 어느 정도 어렵듯이 알겠는데 제가 봤을 때는 게임에 대해서 자기가 많은 사람들이 자기가 완전히 게임 중독으로 해서 하는 사람들은

자기 직업 학생이면 학생 이런 신분을 벗어나서 거기 안에 들어 박혀 있는 사람일 거 같고요. 대부분 많은 사람은 학생이면 학생 본분이라든지 회사원이면 부분을 따르게 되는데 다만 이 부분에 대해서 조절이 학생 신분에서 공부를 더 많이 해야 하고 하는데 게임을 하고 있거나 예를 들어서 우리 학교 다닐 때 술을 마시거나 실수는 반복하게 되는 부분일 거 같아요. 그 부분에 대해서 그걸로 인해서 자기가 게임을 했다고 해서 학생이라는 신분이 없어지는 거 없고 이것과 이것을 게임의 주체는 서로 하나는 취미 생활이고 하나는 직업이나 이런 부분에 대해서 약간의 교집합처럼 되어 있는 부분이라고 생각해서 차이는 있는 거 같습니다.

M 생각 차이시고 양면에 있는 거니까 그러면 일단 다음 주제로 넘어가야 하니까 말씀하신 방송에서 언급되는 연예 프로나 예능이나 이런 데서 케이블 TV 방송 게임 관련된 방송이 나오기도 하잖아요. BJ가 나타나서 해주는 아프리카 TV나 포함해서 TV에서 콘텐츠로 소비 되는 게임 관련된 거에 대해서 어떻게 생각하세요?

5 지금은 안 그런데 예전에는 신기하고 신박한 콘텐츠라고 생각했어요. 게임이라는 거 자체가 우리나라에서 방송 콘텐츠로 잘 쓰지 않기 때문에 신선하다는 느낌이었죠 지금은 아니지만.

M 다른 분은 어떠세요?

7 나중에 발전 할 수 있는 콘텐츠라고 생각해요. 다른 예를 들자면 MTV는 뮤직 비디오 싸구려 음악이나 영상을 하는 건데 이게 소이 말하는 마이클잭슨이 나오면서 MTV가 발전했다는 얘기가 있어요. 옛날에 스타방송 이런 부분을 했는데 요즘 파생되는 게 유튜브나 아프리카 이런 쪽으로 발전이 돼서 하나의 경제를 창출 할 수 있을 만한 파격적인 효과가 있는 거라고 생각이 들고요. 방송에서 나와 있는 부분이 방송에서 게임에 대해서 게임 방송은 그렇지만 예능이나 이런 데서 나온 게임 부분은 대부분 게임 하는 거를 갖다가 요즘 예능 프로 보면 남편이 뭘 막아 놓고 해서 그런 부분에 대해서 재미있게 만들어 놓는다고 생각이 들어요.

M 게임 방송 시청하신 분은 다 있으시죠? E 스포츠 보시니까 그런 거 보실 때 BJ의 영향력이 느껴지시나요? 어떻게 보면 직접 하는 게 아니잖아요. 남이 하는 거 보는 거니까 어떠세요? 영향을 받으신다고 하셨는데 어떤 느낌 받으세요?

1 BJ가 게임을 어떻게 하나에 따라서 방송을 보거나 안 보거나

M 영향을 받으세요? 콘텐츠도 중요하지만 BJ 누구나 어떤 스타일이나 영향도 받

으세요

1 네.

M 선호하는 스타일이 있나요? 이런 거 하는 사람 좋아해.

1 입담 재치 있는 사람을 많이 보게 되죠.

M 다른 분은 어떠세요? 콘텐츠 보실 때.

7 VJ 이런 거는 모르겠고요. 방송을 보고 싶다면 거기 있는 VJ가 3사에서 따로 한다지만 이거는 다르게 VJ가 선별 된 게 아니라 한 방송에 한 VJ가 나온 걸로 되어 있거든요. 그래서 VJ나 이런 거를 따라 가지 않고 내가 보고 싶은 경기고 그 경기에 VJ가 잘 설명해주면 땡큐지.

M 안 되면 보시는 것만으로 충분히.

3 게임을 잘하는 BJ도 있지만 못하는 BJ도 있거든요. 못하는 BJ는 저렇게 못 할 수 있나 싶어서 호기심에 하는 경우.

M 그걸 보시는 이유는 뭐예요? 직접 하시는 것도 아닌데?

3 저는 게임을 보는 이유는 그 사람이 잘하니까 저런 방법이 있구나. 나도 저렇게 해봐야지. 그 사람의 팁을 얻어가는 거 같아요.

M 못하는 사람은 심게 하고 잘하는 사람은 배우고 입담도 재미있고. 보시나요?

8 저는 게임 VJ나 아프리카 방송 이런 거는 관심이 없어서 그런데 대도서관이라는 사람은 유명해서 잠깐씩 어떤 사람인지 나오는 거 보거든요. 그런 사람은 비속어 안 쓰고 켄틀하게 여러 가지 게임 소개 하는 거 같더라고요. 게임 알리는 콘텐츠는 괜찮아요.

2 그 게임을 안 하는 사람한테도 게임 본다는 거를 재미있어 하는 사람도 있더라고요.

M 그거 자체로.

2 제가 군대 있을 때 생활관에 9명 있는데 그 게임을 안 하는 사람이 있는 데도 제가 그 게임을 보고 있으면 와서 보고 재미있어 하고 그런 사람도 있더라고요.

M E 스포츠가 그거의 연장선이잖아요. 프로 게이머가 하고 그걸 시청하는 건데 E 스포츠를 보실 때 다른 축구나 야구 이런 것처럼 스포츠로 여겨지시나요? 프로 선수들이 나와서 게임을 하고 직관을 하고 이런 느낌으로 봤을 때 일반적인 야구 축구 농구 같은 스포츠랑 동등하게 보시나요? 다른 느낌이 있으신가요?

3 아직까지는 동등하다고 볼 수 없다 생각해요.

M 왜 그럴까요?

3 아무래도 스포츠는 게임도 마찬가지로이긴 한데 스포츠는 실제로 팀이 있고 몸을 움직인다는 느낌이 커서 스포츠는 E 스포츠는 스포츠라고 하기에는 제 생각에는.

M 몸을 쓰는 게 아니라서.

3 제 생각에 스포츠는 몸을 움직여야 그런 거 같아요

M 다른 분은 어떠세요?

2 여기에 덧붙이고 싶은 게 사람들이 직접 움직이는 거를 보면 와 닿을 텐데 E 스포츠는 화면이 나오고 선수들이 안 나오잖아요. 그래서 거리감을 느끼고 스포츠랑 이질적으로 보이는 거 같아요.

5 저는 E 스포츠를 좋아하는 이유가 어느 한 분야에서 최고의 실력을 가진 사람 이잖아요. 운동 경기도 그 분야의 최고의 실력자인 거고 그래서 흔히 말하는 피지컬이라고 하죠? 피지컬은 결국은 자기 몸의 스펙인데 캐릭터를 이 정도로 잘 다룰 수 있다. 내가 공을 이 정도로 잘 다룰 수 있다 라고 하는 거를 보여줌으로써 이제 관객들은 환호를 하고 저기서 저렇게 하다니 희열을 느끼는 거라고 해서 저도 예전에는 약간 두 분처럼 이런 생각이었거든요 여기다 E 하나 붙여서 스포츠라고? 하면서 선입견이 강했는데 점점 더 게임 산업은 커질 테고 거기에 대한 콘텐츠 양산은 많이 될 텐데 그러면 최근에 개봉한 레드 플레이 원 같이 일상 생활 속에서 하나의 문화 스포츠로 자리 잡을 수 있겠죠.

M 그런 거까지 기대하시고. 아까 직관하신 분이 세 분 있으세요. 직접 가서 보시니까 어때요?

3 제가 게임을 좋아하기도 하고 제가 어느 선수를 특정해서 좋아하는 편이라서 어느 팀이라든가 야구도 그렇듯이 야구도 우리 팀이 이기면 좋잖아요. 그런 거 같이 그거 때문에 보러 가는 아이돌 좋아하는 팬의 느낌.

M 어느 팀 좋아하세요?

3 지금은 안 좋아하는데 SKT 좋아했고 오버워치는 요즘 안 봐서.

M 매니아 층이 있으신 거고 다른 두 분은 어떠세요?

5 일단 직관을 하러 가면 대기 시간이 길어요. 게임 방송사가 메이저 방송사가 아니다 보니까 시설이라든지 진행이라든지 많이 부족한 게 많은데 사람들 계층도 게임을 소비하는 계층 군이 있잖아요. 10대 20대 게임 하는 곳에 커플들이 많이 와 있지 않을 거예요. 게임 페인이라는 사람이 반절 있고 정말 나는 게임을

프리 하게 즐기는 사람이야 반절 있고 사람 구경하는 맛이 있었어요. 열의 아홉이 남자고 여자는 거의 없고 자기만의 세계가 확실한 아이들이고.

M **마지막 한 분만. 더 들어 볼게요.**

1 E 스포츠 직관 가보고 흔하게 야구장 축구장에 가잖아요. 그런 야구장 축구장 같이 뭔가 직관 할 때는 사람들 하는 거니까 스틸도 있고 실제로 그분들 엄청 잘하시는 거를 보니까 그런 플레이를 보면서 감탄하고 재미있고 나도 저렇게 하고 싶다 느낌이 들어서 긍정적으로 봤어요

M **혹시 기에 프로나 아마추어 선수가 되겠다 이런 분 있으세요? 없으시죠? 보시는 것만으로 재미가 느껴지시나요? 아까 관객들은 그런 느낌이지만 게임 자체는 괜찮으셨나요?**

5 스포츠 경기도 제가 좋아서 가면은 관람석이나 안 좋으면 선수 잘 안 보이고 이런 거 있잖아요 TV로 보는 게 낫겠다 싶은 게 많아요. E 스포츠도 똑같아요. 메이저 방송사 아니면 관람객 수용 하는 거 자체도 힘들고 E 스포츠 종합운동장에서 할 정도면 결승전 해야 할 정도인데 거기서 그런 열기를 느끼기에는 아무래도 부족한 게 많이 있죠.

M **알겠습니다.**

Part 5

게임 산업 관련 이미지

M **어느 분 게임 산업으로 발전한다 얘기하셨어요. 한국의 게임 산업 하면 어떤 이미지가 있어요? 아까 계속 발전할 거 같다 다른 이미지가 있나요?**

7 **산업으로 발전할 수 있는 다른 거를 물어 보신 거예요?**

M **한국 게임 산업이라는 대상이 있고 대상에 대한 느낌이나 이미지나 향후 연관되는 생각들이 있으시면 그게 궁금해서.**

5 그 산업 얘기 제가 했는데요, 저는 잠깐 일한 적도 있고 해서 제가 취직을 해서 일한 거는 아니고 알바나 그런 거로 주변에 관련 종사자가 많아요. 흔히 말하는 N3 네이버 넥센 넷마블 있는데 다들 대기업이고 착취가 심한 느낌도 있고 넷마블은 꺼지지 않는 동네가 별명일 정도로 실제로 안 꺼지더라고요, 저희 동네에 있는데 게임 산업에 관심을 조금만 가지면 아까도 게임 구매를 말씀해주셨는데 한 게임이 나오기 까지 얼마나 들었다 식으로 영화가 얼마짜리 영화다 그런 식으로 게임도 그런 게 많아요. 이 게임 제작비만 300억이래. 300억 날렸네 이런

식으로 그렇게 되는 거겠죠.

M **관련해서 이미지는 어떠세요?**

5 한국산 게임은 일단 저는 웹 개발자지만 게임 개발자를 보면 되게 막 게임 개발자에 대한 이미지가 보통 있으세요.

M **그것도 물어 보려고 했어요. 너무 잘 아시니까 맨 끝에 듣고 싶어요.**

5 일반적으로 게임 산업이면 게임 회사를 떠올릴 거 아니에요? 게임 회사 야구 팀도 있을 정도인데 크긴 큰가 보다 우리 나라 게임 시장이 큰가 보다.

M **다른 분들 먼저 들을게요. 대기업이다 하셨고 다른 분은 어떠세요?**

3 우리나라 게임은 이제 사실 레드 오션이고 점점 망한다는 기분이 들어요

M **왜 그럴까요?**

3 사실상 우리나라 게임에서 잘되려면 지금은 중국 영향이 엄청 크거든요. 중국에서 이 게임을 하지 않으면 우리나라는 망한다는 얘기도 엄청 많고 실제로 우리나라 게임이 손익분기점을 넘으려면 최소한 1년 이상 유지가 필요한데 실제로 1년도 안 되는 게임 엄청 망해가고 있고 실제로 큰 사례를 보면 서든어택 2도 오픈 한 지 한 달 두 달 만에 망했고 우리나라 게임이 세계적인 게임이 별로 없는 거 같아요. 세계적인 게임은 다 외국 게임.

M **글로벌 한 시장에서 먹힐 수 있는 게임이 없는 거 같다. 비슷하신가요? 다른 의견이 있으신가요?**

7 우리나라 같은 경우는 자원적으로나 중국이나 미국에 많이 밀려 있는 상황이라고 생각이 들어서 게임을 그렇게 대박을 치는 거 보다는 여러 가지 종류 별로 만들어서 조금 조금 이익 있는 걸로 나가는 걸로 생각이 들어요. 대작을 만들었다고 해도 유지 보수에 비해서 다른 나라 후발주자로 따라오는 미국이나 중국이 따라오면 우리나라는 먹혀 버릴 수 밖에 구조라고 생각이 들고 계속 새로운 걸로 해서 지식이라든지 그런 쪽으로 나가야 하는 우리나라 게임 산업이라고.

M **후발주자들에게 추월 당하기 쉬운 위치라고.**

7 그렇게 생각이 들어요.

M **혹시 어르신들 부모님이나 학교 다닐 때 선생님들 이미지가 비슷하신가요? 지금 얘기하신 거 무관심 하거나 좀 더 부정적이거나 그런 게 있나요?**

3 보통 제가 생각하는 부모님 세대 게임은 부정적이고 무관심하다고 생각해요.

M **부정적인 부분은 어떤 부분인가요?**

3 저도 게임을 많이 했거든요. 저는 게임 때문에 지금 하고 있는 일을 하고 있는 거라서 제가 보안 해킹을 많이 당하고 어떻게 막을 수 있을까 중학교 때 생각해서 보안 쪽으로 엄청 공부하고 자격증도 따고 있고 대회도 나가고 있는데 저는 부모님은 반대인 거죠. 애가 컴퓨터만 하고 게임만 하고.

M 컴퓨터 하고 게임 하고 해서 부모님이 걱정하시는 거는 뭐예요? 공부 안 할까?
3 공부 안 할까?

M 제가 한국 게임에 대한 기사를 찾아 보니까 이런 것들이 나왔어요.

(한국 게임 산업 성장에 관한 자료 제시)

M 이런 거 자료를 보신 적 있나요? 다 보시 적 있으세요?

7 얼핏 관심은 없는 부분이라서 얼핏 들었던 거 같긴 해요.

M 실제로 보시니까 평소에 가졌던 생각에 변화가 생기시나요? 저런 기사들 보면.
7 그렇게 많은 수출을 해도 우리가 나가는 돈도 생각하면 저 금액이 많은 건지 적은 건지 가늠 할 수 없어서 수출액만 저 정도구나 수입을 해서 결제를 모바일 게임도 중국 게임도 상당히 많이 들어와 있는 상황이고 블리자드도 미국 거고 이런 부분이 있다 보니까 저거 우리나라 게임만 수출 하는 단면적인 결과로는.

M 저기 수입도 포함되어 있거든요. 파란색이 수출이고 회색 빛이 수입이에요. 상대적으로 수입이 적고 수출이 많다는 걸로.

7 저 부분이 우리나라 국민들이 결제하는 수입이 다 포함된.

M 그걸로 저는 봤어요 기사로는 안 그럴 수도 있다. 저게 진짜일까? 우려가 되신다. 좋습니다. 이런 의심도 하나의 의견이니까요. 다른 분은 어떠세요? 저런 자료들을 보니까 아까 어떤 분은 외국인한테 설명할 때 자부심이 느껴진다고 하셨는데 저런 자료를 봐도 그런 느낌이 드시나요?

2 네.

M 어떤 면에서 드시나요?

2 일단 화장품도 유명한데 게임이 더 효자라고 하니까 게임은 어떻게 보면 제 근처 사람들은 돈 안 쓰고 하거든요. 그래서 의외이기도 하고 다른 나라에서 잘 먹힌다고 하니까 자랑스럽기도 하고.

M 자랑스럽기도 하고 의외이기도 하고 또 느낀 바 있으시면 얘기해주세요. 그러면 조금 넘어가서 게임 회사나 게임 회사 관련된 업종 근무하시는 분들은 마지막

에 두 분이 마지막에 하시면 될 거 같아요. 이미지가 있나요? 게임 회사에 근무하거나 게임 관련 업에 종사한다 어떤 느낌이 드세요?

7 다크서클

8 밤샘

4 자유분방한.

2 성과에 많이 쫓길 거 같은.

1 노동을 엄청 많이 할 거 같아요.

M 조금 힘들다는 느낌이 느껴지네요. 어떠세요?

5 말 그대로예요. 다들 힘들어 하고요. 그런데 유일한 장점이라면 대기업이잖아요. 보통 게임 회사라고 하면 인디 게임이나 중소기업에서 하는 게임도 많지만 이른 대면 알만한 게임 회사에 다니고 있다고 하면 돈은 꽤 벌겠다. 경제적인 여유는 있겠다 이러 이미지는 갖고 가는 거 같아요.

M 일은 힘들지만 그거에 대한 보상.

5 워낙 자본이 크게 왔다 갔다 할 수 있는 시장이다 보니까 돈을 안 아낀다는 생각이 있거든요. 게임 하나에 몇 백 억이나 들었어? 도대체 어디 들었지? 라고 의문을 가져요. 그래픽 작업을 하는데 힘들었나? 3조를 수출 했다고 하면 사람들이 현실을 얼마나 한 거지 라고 3조원을 사준 게 아니라 기업 가치가 그만큼 높아져서 그렇게 된 거니까 투자 금액이 높아지고.

7 기사에 배틀 그라운드가 했던 사람들이 성과급을 1인당 5억인가 받았다는 기사도 본 거 같아요.

M 돈 많이 받았다는. 확실히 힘들지만 보상에서는 확실하다.

7 대박 쳤을 때.

M 만약에 여러분들이 하시는 일이 다 다르지만 게임 회사 그런 데서 좀 오퍼가 왔어요, 스카우트 제의가 왔어요 보안으로 소프트웨어로 관리 업종으로 이런 오프를 받았을 때 어떤 생각이 드실 거 같아요? 본인께서 예스 하면 갈 수 있어요. 어떤 생각을 하고 어떤 결정을 하실 거 같으세요?

5 저는 지원해 본 적 있었어요.

M 어떤 점 때문에 그렇게 생각하셨어요?

5 일단 제가 좋아하는 분야고 잘할 수 있을 거 같고 그런 게 크죠

M 다른 분들은?

7 짧고 굵게 돈을 많이 벌 수 있다는 것과 대기업에 가게 되면 다른 업종으로 나

갈 때 보통 그런 근속 년수가 정년까지 못 채워준다고 하는 거 같더라고요. 아무리 길어 봤자, 45 50이며 나가야 하는데 이쪽 명함을 이름

M 커리어에 도움이 될 거 같다, 다른 분은? 학생이니까 취업을 본인이 의사결정할 게 아니라 오피가 와서 입사 하십시오.

3 저는 갈 의향이 있고요, 가는 이유는 아무래도 4차산업혁명이라고 해서 게임만 아니라 전체적으로 IT 분야가 성장하고 있는데 실제로 거기에 가면 오래 일하지 않아도 나중에 4차산업혁명에 일을 했으니까 다른 일을 해도 다른 쪽에 전망이 좋을 거 같아요.

M 경력이나 배우는 게 있을 거 같다. 주변에 어르신들도 그렇게 생각하실까요? 어머님 제가 게임 회사에 입사 하기로 했습니다. 어떠실 거 같으세요?

3 저는 제가 부모님 생각을 바꿔서 지금은 아마.

M 잘했다 대단하다. 다른 분은 어떠세요? 이미 경력 쌓으시고 경력직으로 들어가신다고 했을 때 주변에서 반응이나 어머님.

7 매달 드리는 용돈이 올라간다고 하면 좋아하실 거 같아요.

5 연봉을 말씀해드리면

8 저도 연봉 말씀 드리면 좋아하실 거 같아요.

M 경제적인 면에서는 큰 메리트가 있는 업종이다 생각하시는 거 같네요. 잠깐 확인할 게 있을 거 같아서 자리를 비우고 올게요, 그 사이에 게임 업종에 대해서 이런 점은 개선 해야 해. 이런 이미지 개선 해야 해 이런 점은 좋아져야 할 거 같아 생각하시고 갔다 오면 들은 다음에 마무리 하겠습니다.

M 이런 산업 경제적인 성과 이런 것들을 주변에 다른 분들도 안 하신 걸까요? 잘 모르셨던 거 같아서 어느 정도 게임 하시는 분들도 잘 모르시는 내용이면 주변의 관여도가 낮은 주변 다른 분들도 잘 모를 거 같은데 제 생각이 맞을까요?

3 잘 모르실 거예요, 게임이 실제로 얼마나 벌고 있는지 잘 모르고 게임이 어떻게 수익을 창출 하는지 모르고

M 이런 내용을 알게 되시면 반응이 어떻게 될까요?

3 조금 시선이 달라질 거 같아요. 그나마 어느 정도 이만큼 되는구나. 얼마나 실제적인 안 보이긴 하지만 그 금액을 알 수 있으니까 어느 정도 사업 규모가 있구나 알 수 있을 거 같아요

M 다른 분은 어떠세요?

- 8 그냥 그렇구나 큰 영향은 안 받고 그냥 뉴스 기사 보는 정도 관심이 없으니까
- M 원래 관심 없으신 분들이니까 이렇구나 너는 게임은 해라 마라 영향을 받을 수 있나요?
- 8 게임을 해라 마라 요?
- M 부모님들이 자녀들이 게임을 하면 부정적으로 보신다고 했잖아요. 게임 회사 저러니까 옛날에는 부정적으로 보고 약간 그런 의견이었다면 저런 소식을 듣고 게임 하는 사람들에 대한 시선이 바뀔까?
- 8 만약에 부모님이 지겹게 같은 아들을 뒀다면 밀어 줬을 텐데 그게 아닐 일반적인 게임을 하는 자식을 뒀다면 그냥 똑같은 거 같아요. 걱정되고.
- M 자녀가 있으신 두 분은 어떠세요?
- 7 사실 자녀가 게임을 한다고 하면 타협을 봐야 할 거 같습니다. 게임이 안 좋은 거는 알고 있지만 이걸 무작정 거부한다면 나중에 애가 몰래 할 거란 말이에요. 차라리 이 부분은 아기가 게임을 모르기 때문에 초등학교 중학교 가면 PC방을 들르게 될 텐데 시간을 정해서 타협을 봐야겠구나 생각은 들고 있어요. 저런 거는 자기가 할 본분을 지키고 이게 완성이 되면 얼마 정도는 되겠다.
- M 그 생각은 있지만 저거에 대해서 산업이 발전하고 커지고 수출이 늘어나고 이런 거랑은.
- 7 차이가 먼 거 같은 게 나중에 애가 되고 싶은 하고 싶은 거 되고 싶은 거 차이는 어차피 게임은 즐기는 것이고 내가 게임 산업의 이런 게 아니기 때문에 차이가 있는 거 같습니다.
- M 이미지는 바뀔 수 있나요? 저런 사실을 알게 되면? 게임 산업에 대한.
- 7 아기가 게임을 좋아하는데 게임을 관심 있게 하고 애가 나중에 진짜 될 애라면 게임이 왜 이렇게? 코딩을 살펴 보고 이렇게 되는 케이스는 신문에서 본 거 같아요. 이렇게 된다고 하면 저런 쪽으로 나가 보라고 밀어 줄 수 있는 여지는 생길 수 있는데 계속 하다 보면 계속 게임만 미쳐 있다고 하고 몰래 한다고 하면 그거는 제가 제어를 시켜야 하는 부분이.
- M 대학생들은 가장 최근까지 부모님들의 게임에 대한 의견을 들으셨을 거예요. 어머니한테 저런 얘기를 드리시면 이미지가 바뀔 수 있을까요?
- 2 전혀 안 바뀔 거 같은데요
- M 왜 그럴까요?

2 게임의 부정적인 면은 자기가 할 일은 못하고 그런 게 많은 거 같은데 게임 산업이 잘된다는 거랑 저랑은 크게 상관 없잖아요. 제가 그쪽 분야로 나갈 거 아니면.

M 게임에 대한 이미지는? 부모님이?

2 어머니께서 보는 게임이라는 거는 제가 하는 게임 밖에 없으니까 그런 면에서는.

M 저런 뉴스를 들어도 크게 달라지지 않는다. 아까 마지막 드린 질문 있잖아요. 오늘 얘기 꼭 하고 가야겠어. 우리나라 게임 산업 발전을 위해서 두 분만 듣고 마무리 하겠습니다.

7 게임이 우리나라 산업에 대해서 문제가 있는 부분이 너무 상업적으로 되는 것과 하나는 너무 성적으로 그런 거를 부각 시키는 부분은 좀 많이 개선이 되어야 할 거 같아요.

3 뻔한 인터페이스 이런 모바일 게임 보면 이 게임이나 저 게임이나 컨트롤 C V 고 실제로 게임을 하면 과금을 하긴 하는데 너무 유도하는 게 보이는 게 있으니까 아무래도 그 두 가지가 요새는 게임 옛날에는 게임 만드는 사람들이 주인이었지만 요새는 유저가 그렇게 되다 보니까 아무래도 그 두 가지가 제일 큰 거 같아요. 인터페이스 하고 과금.

M 오늘 더운 날씨에 직장 일 하시고 또 한 번 와 주셔서 감사 드립니다.

<2차 정량조사 설문지>

여가활동 관련 소비자 조사(Random)

안녕하십니까?

저희 회사는 마케팅 조사 전문 기관인 제이앤씨입니다.

이번에 저희 회사에서는 여가 활동관련 소비자 조사를 실시하고 있습니다.

응답해 주시는 모든 내용은 통계적인 목적으로만 집계되어 사용되며,

응답 내용이 개별적으로 알려지거나, 응답자의 신원이 알려지는 일은 전혀 없습니다.

잠시 시간을 내주셔서, 본 설문 조사에 참여해 주시면 감사하겠습니다.

쿼터 체크

구분		샘플 수
[Random]		400명
성별	남	205명
	녀	195명
연령	15~19	37명
	20~29	78명
	30~39	87명
	40~49	101명
	50~59	97명
지역	서울	79명
	경기도/인천	124명
	경상도/부산/대구/울산	101명
	전라도/광주	38명
	충청도/세종시/대전	42명
	강원도/제주	16명
[Booster]		90명
Booster	중고생 게임 Heavy User	30명
	성인 게임 Heavy User	30명
	게임 Heavy User를 둔 부모	30명

주) Random: 통계청 인구 총조사(2016) 기준 할당

SQ. 응답자 선정 질문

만 세

SQ1. 최근 3개월 내에 가전 제품 관련 설문 조사나 좌담회에 응하신 적이 있으신가요?

1. 예 **면접중단** 2. 아니요

SQ2. 귀하 또는 가족 중 다음과 같은 회사에 근무하시는 분이 계신가요?

SQ3.

- | | |
|--------------------|-------------|
| 1. 시장조사/광고/컨설팅 회사 | 면접중단 |
| 2. 방송국/신문/잡지 등 언론사 | 면접중단 |
| 3. 게임 관련 회사 | 면접중단 |
| 4. 해당 사항 없음 | |

SQ4. 귀하의 연령은 만으로 어떻게 되십니까?

0. 만 14세 이하 **면접중단**
1. 만 15-19세
2. 만 20-29세
3. 만 30-39세
4. 만 40-49세
5. 만 50-59세
6. 만 60세 이상 **면접중단**

SQ5. 귀하의 성별은 어떻게 되십니까?

1. 남자 2. 여자

SQ6. 현재 거주하는 지역이 어디인가요?

- | | | | |
|---------|---------|--------------------|---------|
| 1. 서울 | 2. 부산 | 3. 인천 | 4. 대구 |
| 5. 대전 | 6. 광주 | 7. 울산 | 8. 세종 |
| 9. 경기도 | 10. 경상도 | 11. 전라도 | 12. 충청도 |
| 13. 강원도 | 14. 제주도 | 15. 해외 면접중단 | |

A. 여가활동				
구분	답란			
평일	[range : 0~23]시간		[range : 1~59]분	
주말, 휴일	[range : 0~23]시간		[range : 1~59]분	
구분	1순위	2순위	3순위	
TV 시청(예능, 드라마 등)	1	1	1	
스포츠(농구, 축구, 야구 등) 중계 시청	2	2	2	
산책	3	3	3	
게임	4	4	4	
음악감상	5	5	5	
운동(헬스, 농구, 축구, 야구 등)	6	6	6	
등산/낚시/캠핑	7	7	7	
인터넷(SNS, 블로그, 커뮤니티 등)	8	8	8	
영화 관람(극장)	9	9	9	
기타 ()	98	98	98	
구분	1순위	2순위	3순위	
건강	1	1	1	
즐거움 / 재미	2	2	2	
마음의 안정과 휴식	3	3	3	
대인관계	4	4	4	
스트레스 해소	5	5	5	
자기개발	6	6	6	
자기만족/성취감	7	7	7	
가족과 함께하는 시간	8	8	8	
기타 ()	98	98	98	

A1. 귀하께서는 하루에 활용이 가능한 **여가시간**이 어느 정도인가요? 평일과 주말/휴일을 구분하여 응답해주세요.

[1순위 필수, 2~3순위 선택]

A2. 귀하께서는 평소 즐기시는 여가 시간을 어떻게 보내시나요? 주로 하시는 여가활동을 순서대로 3가지만 선택해주세요.

[1순위 필수, 2~3순위 선택]

A3. 귀하에게 있어서 여가 활동의 **목적**은 무엇인가요? 중요한 순서대로 **3가지만** 선택해주세요.

B. 여가활동 세부속성 중요도

[Functional Image]	전혀 중요하지 않다	중요하지 않은 편이다	보통이다	중요한 편이다	매우 중요하다
1) 건강에 도움이 된다	1	2	3	4	5
2) 즐거움/재미가 있다	1	2	3	4	5
3) 마음이 안정(휴식)된다	1	2	3	4	5
4) 대인관계에 도움이 된다	1	2	3	4	5
5) 스트레스 해소가 된다	1	2	3	4	5
6) 자기개발이 된다	1	2	3	4	5
7) 자기만족이 있다	1	2	3	4	5
8) 가족과 함께 할 수 있다	1	2	3	4	5
9) 많은 사람들이 즐기고 있다	1	2	3	4	5
10) 사용하는 비용대비 가치가 있다	1	2	3	4	5
11) 접근성이 좋다(언제/어디서나 가능)	1	2	3	4	5
12) 필요한 장비가 적다	1	2	3	4	5
13) 누구나 쉽게 할 수 있다	1	2	3	4	5
14) 즐길 수 있는 환경이 잘 갖춰져 있다	1	2	3	4	5
15) 돈이 많이 들지 않는다	1	2	3	4	5
16) 많은 시간이 필요하지 않다	1	2	3	4	5
17) 일상생활에 부정적 영향이 적다 /생활에 방해가 되지 않는다	1	2	3	4	5
[Emotional Image]	전혀 중요하지 않다	중요하지 않은 편이다	보통이다	중요한 편이다	매우 중요하다
1) 최신의	1	2	3	4	5
2) 고급스러운	1	2	3	4	5
3) 여유로운	1	2	3	4	5
4) 자유로운	1	2	3	4	5
5) 집중하는	1	2	3	4	5
6) 활동적인	1	2	3	4	5
7) 창의적인	1	2	3	4	5
8) 유익한	1	2	3	4	5
9) 건전한	1	2	3	4	5
10) 주변에서 인정하는	1	2	3	4	5
11) 시간이 아깝지 않은	1	2	3	4	5
12) 시간이 잘 가는	1	2	3	4	5
13) 중독성 있는	1	2	3	4	5
14) 자극적인	1	2	3	4	5

B1. 다음 각 속성이 여가활동에 있어서 얼마나 중요하다고 생각하시나요?

매우 중요하다고 생각하면 5점, 전혀 중요하지 않다고 생각하면 1점을 선택하시면 됩니다.

C. 여가활동 세부속성 평가

[Functional Image]	TV시청 (드라마/ 예능 등)	인터넷 (SNS, 블로그 등)	산책	게임	음악 감상	운동	등산/ 낚시 /캠핑	해당 사항 없음
1) 건강에 도움이 된다	1	2	3	4	5	6	7	99
2) 즐거움/재미가 있다	1	2	3	4	5	6	7	99
3) 마음이 안정(휴식)된다	1	2	3	4	5	6	7	99
4) 대인관계에 도움이 된다	1	2	3	4	5	6	7	99
5) 스트레스 해소가 된다	1	2	3	4	5	6	7	99
6) 자기개발이 된다	1	2	3	4	5	6	7	99
7) 자기만족이 있다	1	2	3	4	5	6	7	99
8) 가족과 함께 할 수 있다	1	2	3	4	5	6	7	99
9) 많은 사람들이 즐기고 있다	1	2	3	4	5	6	7	99
10) 사용하는 비용대비 가치가 있다	1	2	3	4	5	6	7	99
11) 접근성이 좋다(언제/어디서나 가능)	1	2	3	4	5	6	7	99
12) 필요한 장비가 적다	1	2	3	4	5	6	7	99
13) 누구나 쉽게 할 수 있다	1	2	3	4	5	6	7	99
14) 즐길 수 있는 환경이 잘 갖춰져 있다	1	2	3	4	5	6	7	99
15) 돈이 많이 들지 않는다	1	2	3	4	5	6	7	99
16) 많은 시간이 필요하지 않다	1	2	3	4	5	6	7	99
17) 일상생활에 부정적 영향이 적다 /생활에 방해가 되지 않는다	1	2	3	4	5	6	7	99
[Functional Image]	TV시청 (드라마/ 예능 등)	인터넷 (SNS, 블로그 등)	산책	게임	음악 감상	운동	등산/ 낚시 /캠핑	해당 사항 없음
1) 최신의	1	2	3	4	5	6	7	99
2) 고급스러운	1	2	3	4	5	6	7	99
3) 여유로운	1	2	3	4	5	6	7	99
4) 자유로운	1	2	3	4	5	6	7	99
5) 집중하는	1	2	3	4	5	6	7	99
6) 활동적인	1	2	3	4	5	6	7	99
7) 창의적인	1	2	3	4	5	6	7	99
8) 유익한	1	2	3	4	5	6	7	99
9) 건전한	1	2	3	4	5	6	7	99
10) 주변에서 인정하는	1	2	3	4	5	6	7	99
11) 시간이 아깝지 않은	1	2	3	4	5	6	7	99
12) 시간이 잘 가는	1	2	3	4	5	6	7	99
13) 중독성 있는	1	2	3	4	5	6	7	99
14) 자극적인	1	2	3	4	5	6	7	99

C1. 다음 여가활동 중 각 이미지를 가지고 있는 여가활동은 무엇이라고 생각하시나요?
각 이미지 별, 해당되는 여가활동을 **모두** 골라주시기 바랍니다. (속성별 MA)

[전반적 평가]	매우 부정적이다	부정적이다	보통이다/중립이다	긍정적이다	매우 긍정적이다
1) TV 시청(드라마, 예능 등)	1	2	3	4	5
2) 인터넷(SNS, 블로그 등)	1	2	3	4	5
3) 산책	1	2	3	4	5
4) 게임	1	2	3	4	5
5) 음악감상	1	2	3	4	5
6) 운동(헬스, 축구, 야구, 농구 등)	1	2	3	4	5
7) 등산/낚시/캠핑	1	2	3	4	5

C2. 전반적으로 다음의 여가활동에 대해서 평소에 전반적으로 어떻게 생각하시나요?
매우 긍정적으로 생각하면 5점, 매우 부정적으로 생각하면 1점을 선택하시면 됩니다.

[진행방향

]

D. 게임 산업에 대한 이미지					
[게임 산업 이미지]	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통이다	그런 편이다	매우 그렇다
1) 국내 경제 발전에 기여한다	1	2	3	4	5
2) 시장 규모가 크다	1	2	3	4	5
3) 세계적 수준의 실력을 가지고 있다	1	2	3	4	5
4) 일자리 창출에 기여한다	1	2	3	4	5
5) 국가이미지에 긍정적인 기여를 한다	1	2	3	4	5
6) 수출을 많이 한다	1	2	3	4	5
7) 향후 전망이 밝다	1	2	3	4	5
8) 창의적이다	1	2	3	4	5
9) 자랑스럽다	1	2	3	4	5
10) 성과에 대한 보상이 확실하다	1	2	3	4	5

D1. 국내 게임 산업과 관련하여 다음 각 항목에 대해서 어느 정도 동의하는지 응답해 주십시오.

[진행방향

]

E. 게임 관련 인식				
매우 부정적이다	부정적인 편이다	보통이다 /잘 모르겠다	긍정적인 편이다	매우 긍정적이다
1	2	3	4	5
전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	보통이다 /잘 모르겠다	그런 편이다	매우 그렇다
1	2	3	4	5
매우 반대한다	반대하는 편이다	보통이다 /잘 모르겠다	찬성하는 편이다	매우 찬성한다
1	2	3	4	5

E1. 귀하께서 생각하시기에 방송(뉴스, 예능 등)에 나오는 게임에 대한 이미지는 어떠한가요?

E1-1. 귀하께서 생각하시기에 게임과 관련하여 방송(뉴스, 예능 등)에 언급되는 부정적인 내용에 대해서 어떻게 생각하시나요?

1. 사실이라고 생각하고 방송에 언급된 내용을 신뢰한다
2. 사실이지만 실제보다 부정적인 면이 부각된 것으로 생각한다
3. 사실과는 전혀 다른 내용으로 왜곡되었다고 생각한다

E2. 귀하께서는 '게임 중독'이라는 용어에 대해서 들어본 적이 있나요?

1. 예
2. 아니오

E3. 귀하께서 생각하시기에 게임에 중독성이 있다고 생각하시나요?

E4. 귀하께서는 세계보건기구(WHO)의 '게임장애(게임 중독)'의 국제질병분류 시도가 있다는 것을 아시나요?

1. 예
2. 아니오

E5. 귀하께서는 세계보건기구(WHO)의 '게임장애(게임 중독)'의 국제질병분류 시도에 대해서 어떻게 생각하시나요?

구분		답란	
평일 (일 평균)		[range : 0~23]시간	[range : 1~59]분
주말, 휴일 (일 평균)		[range : 0~23]시간	[range : 1~59]분
구분		답란	
평일 (일 평균)		[range : 0~23]시간	[range : 1~59]분
주말, 휴일 (일 평균)		[range : 0~23]시간	[range : 1~59]분

F1. 귀하의 직업은무엇입니까? (SA)

1. 고등학생 **F5로 이동**
2. 대학생/대학원생
3. 직장인
4. 자영업
5. 전업 주부
6. 기타()

[F1에서 2~6로 응답시에만 질문]

[F1에서 5(전업주부) 응답시, 2(기혼) 자동 선택]

F2. 귀하는 결혼을 하셨나요?

1. 미혼 **F5로 이동**
2. 기혼

F3. 귀하께서는 자녀가 있으신가요? 있다면 자녀의 연령은 어떻게 되나요? 첫째 자녀 기준으로 말씀해주세요.

1. 자녀 없음 **F5로 이동**
2. 미취학 자녀 **F5로 이동**
3. 초등학생 자녀 **F5로 이동**
4. 중학생 자녀
5. 고등학생 자녀
6. 대학생 이상 성인 자녀 **F5로 이동**

[F3에서 4~5로 응답시에만 질문]

F4. 귀하의 자녀는 게임을 하나요? 만약 게임을 한다면 일주일에 몇 시간 정도 하나요?

평일과 주말/휴일을 구분하여 응답해주세요.

99. 게임을 하지 않음

F5. 귀하는 평소에 게임을 하시나요? 만약 게임을 하신다면 일주일에 몇 시간 정도 하나요?

평일과 주말/휴일을 구분하여 응답해주세요.

99. 게임을 하지 않음 **설문 종료**

[PC게임]			
1. 베틀그라운드	2. 리그 오브 레전드	3. 메이플스토리	4. 오버워치
5. 피파온라인2	6. 던전애파이터	7. 서든어택	8. 스타크래프트 리마스터
9. 리니지	10. 디아블로3	11. 블레이드&소울	12. 월드오브워크래프트
13. 사이퍼즈	14. 카트라이더	15. 워크래프트3	16. 천애명월도
17. 아이온	18. 히어로즈 오브 더 스톰	19. 검은사막	20. 스타크래프트2
[모바일 게임]			
21. 검은사막 모바일	22. 리니지M	23. 삼국지M	24. 왕이되는자
25. 아이러브니키	26. 모두의마블	27. 리니지2 레볼루션	28. 블레이드2
29. 뮤오리진2	30. 이사만루2018	31. 쿠키런: 오븐브레이크	32. 세븐나이츠
33. 포켓몬 퀘스트	34. 이터널 라이트	35. MARVEL 퓨처파이트	36. 영원한 7일의 도시
37. 붕괴3rd	38. 신삼국지 모바일	39. 클래시 오브 클랜	40. 원피스 트레저 크루즈
41. 카이저	42. 오버히트	43. 서머너즈 워:천공의 아레나	44. 라그나로크M : 영원한 사랑
45. 나이트크로니클	46. 페이트/그랜드 오더		
98. 기타 ()			

[F6~F10은 F5에서 99응답자는 제외하고 질문]

[1순위 필수, 2~3순위 선택]

F6. 귀하께서 게임을 주로 언제 하시나요? 주로 하시는 순서대로3가지만 선택해주세요

1. 오전 6시~오전 9시 이전
2. 오전 9시~오전 12시 이전
3. 오후 12시~오후 3시 이전
4. 오후 3시~오후 6시 이전
5. 오후 6시~저녁 9시 이전
6. 저녁 9시~밤 12시 이전
7. 밤 12시~새벽 3시 이전
8. 새벽 3시~새벽 6시 이전

[1순위 필수, 2~3순위 선택]

F7. 귀하께서 게임을 주로 어디서 하시나요? 순서대로 3가지만 선택해주세요

1. 집
2. 학교/회사
3. PC 방
4. 대중 교통 안(버스, 지하철 등)
5. 외부에서(카페, 공원 등)
6. 기타 ()

[1순위 필수, 2~3순위 선택]

F8. 귀하께서 게임을 어떤 상황에서 주로 하시나요? 순서대로 3가지만 선택해주세요

1. 학교/회사에서 쉬는 시간
2. 집에서 쉴 때
3. 출퇴근 등 이동 시간
4. 카페, 특정 장소에서 다른 사람을 기다릴 때(대기 시간 등)
5. 집에서 잠들기 전
6. 친구/동료들과 어울릴 때
7. 기타 ()

[1순위 필수, 2~3순위 선택]

F9. 귀하께서 게임을 누구랑 함께 하시나요? 순서대로 3가지만 선택해주세요

1. 친구 / 동료
2. 가족
3. 혼자
4. 기타 ()

[1순위 필수, 2~3순위 선택]

F10. 귀하께서 주로 즐기는 게임 종목은 무엇인가요? 순서대로 **3가지만** 선택해주세요.

응답해 주셔서 감사합니다.