

청소년이 24시간 행복한 성남시

SN.UTH

ISSUE PAPER

2021-4호

발행인 진미석 | 발행일 2021년 12월 24일

발행처 성남시청소년재단

성남 청소년-청년 게임문화 및 이용실태

- ▶ 청소년과 청년의 건강한 게임문화를 촉진할 수 있는 방안과 전략을 위한 기초자료 수집을 위해, 성남시 청소년과 청년(592명)의 게임 활용 및 게임에 대한 인식 조사를 실시함.
- ▶ 게임은 “재밌어서”, “하루 1~3시간”
 - 게임을 하는 이유는 ‘게임이 재밌어서’가 50.8%로 가장 높았고, ‘스트레스를 풀려고’라는 응답도 20.1%로 높게 나타남.
 - 하루 평균 게임이용 시간은 ‘1~3시간 미만’이 55.9%로 가장 높았음.
- ▶ 코로나19 이후 게임이용 시간 증가와 게임으로 인한 갈등이 다소 늘어남
 - 코로나19 이후 ‘게임이용 시간에 변화가 없다’ 53.7%, ‘늘어났다’는 32.1%로 응답.
 - 여학생의 게임시간 이용이 늘어났다고 하는 비율이 높음.
 - ‘게임으로 인한 갈등이 원래 없었다가 코로나19 이후 생겼다’고 응답한 비율은 14.4%로 나타남.
 - 응답자의 22.1%가 코로나19 이후 ‘게임에 모든 감정을 더 많이 표현’한다고 응답하였고, 19.9%는 ‘슬픔, 짜증 화남 등 부정적인 감정이 증가’했다고 답함.
- ▶ 게임의 긍정적인 영향력에 대한 인식 확인
 - 응답자의 42.2%가 ‘게임이 생활에 활기를 가져다 줄 수 있다’, 40.2%는 ‘게임을 통해 창의성을 키울 수 있다’고 응답
 - 게임이 일상생활에 영향을 미친다, 욕설을 많이 하게 된다 등 게임의 역기능에 대한 찬성하는 의견이 반대하는 의견에 비해 다소 높음.
 - 전체 응답자의 14.9%는 ‘게임이용과 관련한 어려움으로 도움이 필요하다’고 응답

코로나19 이후 게임이용 변화 조사

■ 코로나19 이후 게임이용과 게임인식 변화

- 대상 : 성남시 관내 게임 이용 청소년(중고) 및 청년(만19~34세) 592명
- 기간 : 2021.11.29.(월) ~ 12.10.(금)
- 협력기관 : 성남게임힐링센터(문항설계 및 자문)
- 목적 : 성남시 청소년과 청년 대상의 코로나19 이후 게임이용과 게임이용 변화 추이를 파악하고, 이에 관한 전문 데이터베이스를 확보하여 향후 상담 및 교육의 목표를 수립하는 데 활용함으로써 서비스의 질을 개선함.

코로나19 이후 게임 관련 변화

- ‘2021 게임이용자 실태조사’에 따르면, **코로나19 이후 게임 이용자는 전년 대비 0.8% 증가한 71.3%**로 나타났으며, (문화체육관광부한국콘텐츠진흥원, 2021.5.) 대표적으로 유튜브 같은 온라인 스트리밍 서비스, OTT, 게임과 같은 IT 서비스에 기반한 장르의 소비가 큰 폭으로 증가함. (매일경제, 2020.4.7.)
- 세계보건기구(WHO; World Health Organization)는 게임이용 장애(Gaming Disorder)를 중독 장애의 하위 항목으로 분류하였으나, (2019.5.14.) 약 10개월 뒤 코로나19의 감염성 전파를 줄이기 위한 사회적 격리 수단으로 ‘Play Apart Together’ 캠페인을 진행하여 **게임의 활용을 적극 권고하면서(WHO, 2020.3.31.) 게임의 긍정적인 영향력을** 제고하고 있음.
- 한국콘텐츠진흥원은 ‘2020 게임이용자 패널 연구’를 통해 코로나19 전후 게임이용자의 게임이용 시간을 비교한 결과 아동·청소년 약 52%, 성인의 42.4%가 게임 이용 시간이 늘었다고 답했으며 현재와 같은 비대면 상황에서 게임을 함으로써 아동·청소년은 부족한 사회화 촉진, 성인은 소통의 창구를 유지하며 스트레스를 해소한다고 분석함.(아주경제, 2021.6.5.)

게임이용 이유와 이용시간

■ 게임 이용 이유

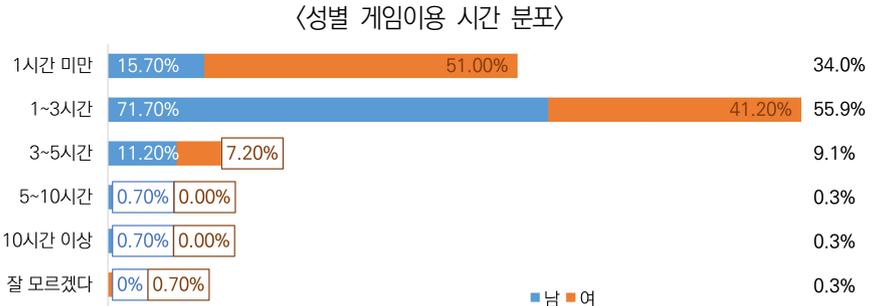
- 게임을 하는 이유로는 '게임이 재미있어서'라고 응답한 비율이 50.8%로 가장 높았고, 그 다음으로는 '스트레스를 풀려고'라는 응답이 20.1%로 높게 나타남.
- **중고생과 대학(원)생 등 학생 집단에서는 '친구들이 하나끼'**라는 응답이 상대적으로 높게 나타나 중고생 또래 문화에서 게임이 중요한 지위를 가진다는 점을 확인할 수 있음. 한편, **학업/취업준비 중인 응답자의 경우 '다른 할 것이 없어서'**라는 응답이 상대적으로 높게 나타나 게임이 정신적시간적으로 여유가 부족한 집단이 접근하기에 용이한 여가활동으로 해석됨.

〈게임이용 이유〉

게임이용 이유	전체	중고교생	대학(원)생	직장/창업인	학업/취업준비	프리랜서
게임이 재미있어서	50.8%	49.1%	53.2%	50.7%	52.9%	57.1%
스트레스를 풀려고	20.1%	21.2%	8.5%	24.0%	11.8%	28.6%
친구들이 하나끼	12.0%	15.2%	14.9%	11.0%	0.0%	0.0%
다른 할 것이 없어서	10.8%	10.3%	10.6%	9.6%	26.5%	0.0%
해야 할 것들이 하기 싫어서	2.0%	0.0%	7.4%	1.4%	2.9%	0.0%
기록갱신 등 성취감	1.9%	2.4%	2.1%	1.4%	2.9%	0.0%
기타(금전, 진로, 하지않음 등)	2.4%	1.8%	3.3%	1.9%	3.0%	14.3%
계	100%	100%	100%	100%	100%	100%

■ 코비드19 이후 게임이용과 게임인식 변화

- 지난 2주 기준, 1일 평균 게임이용 시간은 '1~3시간 미만' 응답자가 전체의 55.9%로 가장 많았고, '1시간 미만'이 34.0%로 높게 나타남. 또한 응답자의 9%는 하루 평균 '3~5시간 미만' 동안 게임을 하는 것으로 나타남.
- 성별에 따라 게임이용 시간에 약간의 차이가 나타났는데, 남성 응답자의 71.1%가 '1~3시간 미만'으로 응답한 반면, 여성 응답자의 51.0%는 '1시간 미만'으로 가장 많이 응답함.



■ 현금결제(과금) 경험

- 현금결제(과금)는 응답자의 57.3%가 '해본 경험이 있다'고 응답하였고, 남성이 60.5%로 여성 39.5%에 비해 현금결제(과금) 경험이 많은 것으로 나타남.
- 현금결제(과금)를 조절하지 못해 '몰래' 하거나 '어려움을 겪은' 경험이 있는지에 대한 질문에서는 응답자의 12.3%가 '그렇다'라고 응답함. '조절에 어려움을 겪었다'고 응답한 응답자의 68.5%는 남성으로, 여성 31.5%에 비해 상당히 높았음.

코비드19 이후 게임이용 관련 변화

■ 코비드19 이후 게임이용 시간 변화

- 코비드19 이후, 게임이용시간이 늘었는지를 묻는 문항에는 32.1%가 '늘었다'고 답했고, '줄어들었다'는 14.2%, '똑같다'는 응답은 53.7%로 코비드19 이후 게임이용 시간이 다소 증가한 것으로 조사됨.
- '늘었다'라고 응답한 응답자의 성별은 여성이 61.6%로 남성 38.4%에 비해 높게 나타남.

■ 코비드19 이후 게임 중 표현하는 감정의 변화

- 코비드19 이후, 게임을 하며 표현하는 감정 변화를 묻는 질문에 응답자의 22.1%가 '모든 감정을 더 많이 느끼고 표현하게 되었다'고 응답했으며, '(슬픔, 짜증, 화남 등)부정적인 감정이 많이 증가했다'는 응답이 19.9%, '(즐거움, 기쁨, 행복함 등)긍정적인 감정이 많이 증가했다'는 응답이 17.1%로 나타남.
- 응답자의 절반 이상이 코비드19 이후, 게임을 하며 표현하는 감정이 변화한 것으로 조사됨.

■ 코비드19 이후 게임으로 인한 주변 사람과의 갈등

- ‘코비드19 이후 게임 때문에 가족이나 주변 사람들과의 갈등이 생겼는가’에 대한 질문에 전체 응답자의 **14.4%**가 ‘원래 없었는데 새롭게 생겼다’고 응답함. 그리고 (게임으로 인한 갈등이) ‘원래 있었다’는 응답은 **14.0%**로, **게임으로 인해 가족이나 주변 사람들과의 어려움을 가진 응답자는 전체 응답자의 28.4%**에 달함.
- 한편, ‘원래 없었는데 생겼다’라고 응답한 응답자 중 남성 45.9%, 여성 54.1%로 여성 응답자의 비율이 더 높게 나타남.

〈코비드19 이후 게임으로 인한 주변 사람과의 갈등〉

게임으로 인한 가족, 주변 사람과의 갈등	응답률	성별 갈등 분포		
		남	여	전체
원래 없었는데 생겼다.	14.4%	45.9%	54.1%	100.0%
원래 있었다.	14.0%	77.1%	22.9%	100.0%
원래 없었고, 지금도 없다.	67.4%	42.1%	57.9%	100.0%
잘 모르겠다.	4.2%	60.0%	40.0%	100.0%
전체	100.0%	-	-	-

게임에 대한 인식

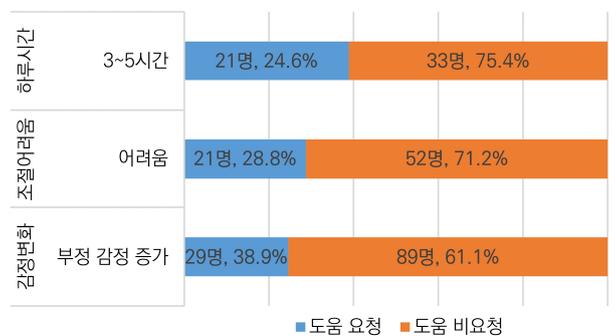
■ 게임인식의 긍정적 변화

- ‘게임이 생활에 활기를 가져다 줄 수 있다’는 문항에는 전체 응답자의 **42.2%**가 ‘그렇다’와 ‘매우 그렇다’로 응답하였고, ‘게임을 통해 창의성을 키울 수 있다’는 문항에는 **40.2%**가 긍정적으로 대답하여 게임의 긍정적 영향력을 확인할 수 있음.
- ‘게임을 통해 친구를 사귀고 사회성을 키울 수 있다’는 문항에서는 긍정적인 응답이 35.9%, 부정적인 응답이 37.8%로 조사되었고, ‘게임을 통해 집중력을 높일 수 있다’는 문항에서는 전체 응답자의 29.9%가 긍정적으로, 42.1%가 부정적으로 응답하고 있어 게임이 교우관계와 사회성, 집중력을 기르는 데 크게 효과적이지는 않다고 생각하고 있음. 또한 ‘게임은 친구, 가족관계에 마찰을 만든다고 생각한다’는 문항에서는 그렇지 않다 38.5%, 그렇다 33.6%로 **게임이 주변 사람과의 관계에 큰 갈등요인이 되지는 않는다고** 인식함.
- 반면, ‘게임이 일상생활에 지장을 준다’, ‘게임이 안 좋은 습관(욕설 등)을 만든다’와 ‘게임을 하면 더 충동적이 될 수 있다’ 등 게임에 대한 전형적인 부정적 인식은 35.8%, 44.1%, 40.8%로 긍정적 인식보다 높게 나타남.

〈게임에 대한 인식〉



〈게임이용 관련 도움 요청〉



■ 게임이용 관련 도움 요청

- 전체 응답자의 14.9%가 ‘게임이용과 관련한 어려움으로 전문기관 등으로부터 도움을 받고 싶은 적이 있었다’고 응답하여 올바른 게임이용, 게임 과몰입 등 **게임이용 관련 어려움을 상담하거나 검사, 교육할 수 있는 방안이 요구되고 있음.**
- 다른 문항의 응답과 게임이용 관련 도움 요청 문항을 교차분석하면, 게임이용 시간이 ‘3~5시간 미만’으로 대답한 응답자 중 38.9%(54명 중 21명), 현금결제(과금) 조절에 어려움이 있다고 대답한 응답자 중 28.8%(73명 중 21명), ‘(슬픔, 짜증, 화남 등)부정적인 감정이 많이 증가했다’고 대답한 응답자 중 24.6%(118명 중 29명)는 다른 응답 집단과 비교할 때 상대적으로 전문기관으로부터 도움이 필요하다고 응답한 비율이 높게 나타남.

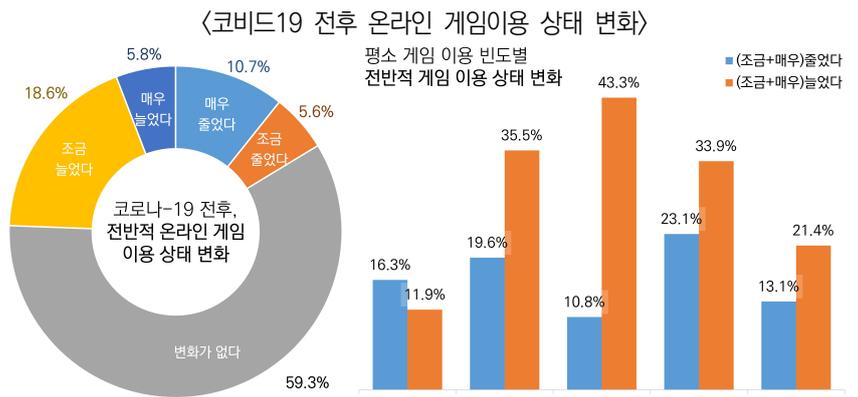
■ 게임 문제는 연령, 성별의 문제가 아닌 전체의 문제

- 게임의 이용실태 등의 결과를 보면 연령대별 차이가 크지 않거나, 학생들보다 직장인과 대학생들이 게임으로 인한 문제를 더 많이 경험하고, 조절의 어려움 호소, 코로나로 인한 이용시간 등에 영향을 받는다는 것을 알 수 있음.
- 게임 관련 문제는 더 이상의 청소년들의 문제가 아니라 성인이 된 이후 대학생, 직장인들에게도 문제가 되고 있는 것으로 보임. 그리고 여성들 역시 코로나로 인해 게임에 진입하여 그로 인한 ‘가족 간의 갈등’, ‘부정적 감정 증가’ 등의 문제들도 점차 많이 경험하고 있음.

스마트 미디어 사용에 대한 인식의 변화

■ 스마트 미디어 활용과 인식 전환을 위한 요구

- 코로나19 이후 온라인·스마트 미디어 활용이 급부상함에 따라 많은 연구가 코로나19 이후 신체활동 감소, 온라인 활동 증가와 함께 **스마트 미디어 오남용, 과의존, 역기능 문제**를 보고하고 있음.
- 스마트 미디어 환경과 사용자의 활용의식 간 격차는, **스마트 미디어 활용과 디지털 리터러시를 이해하는 교육, 스마트 미디어 활용 관련 진단과 상담, 역기능 예방 프로그램** 등을 요구하고 있음.
- 또한 게임, 미디어를 이용하는 데 있어서의 차이는 개인의 자기조절역량 뿐만 아니라 부모의 태도, 자녀와의 의사소통, 가정환경 등에 의해 많은 영향을 미침.
- 「2020년 성남시 청소년 행복 실태조사」에 따르면, 성남시 초·중고 학생 응답자의 76.9%가 '온라인으로 게임, 영화 시청 등 여가활동을 적극적으로 하고 있다'고 응답했으며, '코로나19 이후 스마트폰이나 컴퓨터의 사용시간이 늘었다'는 응답도 63.8%로 높게 나타남.
- 또한 중독포럼·한국리서치의 전국 성인 대상 조사(2020.6.) 결과에 따르면, 코로나19 전후 스마트폰 사용이 늘었다는 응답은 43.3%로 상당히 높았고, 코로나19 유행 이후 온라인 게임 이용이 늘었다는 응답도 역시 24.4%로 높게 나타남.



출처 : 중독포럼(2020.06.30.), 코로나19 전후 중독성행동변화 실태조사

■ 셋다운제의 폐지와 'Tenacity Syndrome:테너시티 신드롬(집념중후군)'의 시대

- 기성세대와 달리 지금의 Z세대는 태어나면서부터 디지털 기기에 둘러싸여 성장한 디지털 네이티브임. SNS와 게임을 기반으로 구축된 모바일 미디어 환경에서 스스로 정보를 소비, 유통, 배포, 재생산하고 있음.
- 특히 게임은 일상과 융합하며 유저들의 삶을 연결하는 플랫폼으로서 자리잡고 있고, 오는 1월 '게임 셋다운제'를 폐지하고 가정에 자율적 선택권을 부여하는 '게임시간 선택제'를 확대하는 개정안이 입법 예고된 상황에서 청소년과 청년의 게임에 대한 인식은 그저 "중독"이라는 개념이 아닌 보다 광범위하게 이해하고 게임, 디지털매체를 잘 활용할 수 있는 리터러시 역량이 매우 중요함.
- 'SK하이닉스'는 자회사의 인재상의 하나로써 「테너시티 신드롬(집념중후군)」을 선보이며 이에 대한 설명으로 '무엇인가에 대해 열정과 끈기를 가지고, 접근, 집념을 가지고 끝까지 파고드는 사람'으로서 정의, 게임에 몰입하는 것과 반도체를 개발하는 것이 비슷하다며 이런 사람을 선발하겠다는 유튜브 구인광고를 내보내 MZ세대에게 500만회 이상의 조회 수와 많은 이슈를 불러일으킴.
- Z세대에게 있어 더 이상 게임 과몰입의 규제는 현실적 예방책이 될 수 없으며, 이를 활용해서 스스로 조절할 수 있는 역량과 더불어 긍정적 순기능을 강화시키는 것이 중요함.

게임, 알고 함께하고 도움 받을 수 있는 곳

■ 성남시청소년재단 게임과 의존 예방 및 활용, 교육 (성남청소년전화 031-756-1388)

- 5G프로젝트 : 인터넷·스마트폰 사용 패턴 탐색, 자기이해와 동기유발, 인터넷·스마트폰 사용의 순기능과 역기능, 인터넷·스마트폰 과의존 등을 이해하고 건강한 대안 활동을 탐색하기, 현실 세계에서 대인관계 확장하기 등
- 부모·교사를 위한 인터넷·스마트폰 활용 교육 : 코로나 시대 우리자녀 슬기로운 스마트폰 생활, 코로나 시대 우리자녀 슬기로운 게임 생활, 코로나 시대 우리자녀 슬기로운 유튜브 생활, 코로나 시대 우리자녀 슬기로운 웹툰 생활 등
- 가족 워크숍 : 청소년 미디어 과의존의 원인을 가족과 함께 탐색하며, 건강하고 안전한 미디어 사용 방법 모색 및 적용

■ 성남게임힐링센터 (031-715-9060)

- 목적 : 성남시와 게임문화재단이 함께 이룬 게임 체험 및 교육, 게임 과몰입 예방·상담을 통해 올바르게 건전한 게임문화 조성
 - * 성남시는 국내 게임 관련 회사가 모여 있는 판교테크노밸리와 정자역 일대를 게임·콘텐츠 특구로 지정하여 게임 산업 관련 기반시설을 조성하고 특화 사업을 운영할 예정으로, 성남시는 게임문화재단과 함께 '성남게임힐링센터'를 개소(2021.2.) 운영함.
- 운영 프로그램
 - 상담 및 심리검사 : 게임 과몰입 상담, 게임 과몰입 심리검사
 - 건전게임문화 활성화 : 게임 가족캠프, 게임 진로체험, 성남시 지역행사 건전게임 문화 조성 사업
 - 교육 프로그램 : 게임 과몰입 예방교육, 게임 과몰입 전문가 교육, 게임 과몰입 치유 프로그램 교육, 게임 리터러시 교육 등