

## 청소년의 중독적 게임하기 맥락과 의미에 관한 연구

전경란\*, 임소혜\*\*

동의대학교 디지털콘텐츠공학과\*, 이화여자대학교 언론홍보영상학부\*\*

jeongr@deu.ac.kr, s.lim@ewha.ac.kr

### Study on the Contexts and Meanings of Adolescents' Addictive Game Play

Gyongran Jeon\*, Sohei Lim\*\*

Dept. of Digital Contents, Dong-eui University\*

Division of Media Studies, Ewha Womans University\*\*

#### 요 약

게임 중독 청소년의 게임이용 맥락과 의미를 이해하기 위해 실시한 심층 인터뷰 결과, 먼저 게임은 또래 집단의 네트워크를 기반으로 하는 이용 규범을 통하여 중독적 게임 이용을 유도해 내는 속성이 있으며, 게임 장르의 진화와 스마트 기기의 확산도 중독적인 게임 이용을 이끌어 내는 것으로 드러났다. 특히 또한 게임 속의 가상세계는 청소년들에게 현실에게 결핍되어있기 쉬운 개인적 성취감이나 정체성에 대한 욕구, 사회적 인정과 지지를 손쉽게 보상받는 대안적 공간이었다. 이들에게 게임은 현실세계에서는 결핍되어 있는 다양한 청소년기의 욕구에 대한 풍부한 심리적 보상과 경험을 가능하게 하는 가상공간으로 의미를 지니며 또래 집단의 적극적 문화실천으로 경험되고 있었다. 이러한 연구 결과는 게임 매체의 통제와 청소년의 개인적 특성에 초점을 맞춘 현재의 게임규제 접근방식에 대해 주요한 시사점을 던져준다.

#### ABSTRACT

Employing in-depth interview, this study sought to explore the meaning of game play among those adolescent game addicts. Recent evolution of game text and rapid diffusion of smart media contributed to their addictive game use. Stronger relationship-building with their peer group through game play was also more important for them. In addition, alienation from family, school and society apparently led those adolescents to evaluate the virtual experience to be more valuable and meaningful. Lack of proper parental mediation and intervention from the school authority caused them to spend more time in the virtual world. Without understanding the complex social context surrounding the adolescents, a systematic approach to attenuate the problem of game addiction is hardly attainable.

**Keywords:** game addiction(게임중독), adolescents(청소년), in-depth interview(심층인터뷰)

Received: Dec. 07, 2012 Accepted: Dec. 12, 2012  
Corresponding Author: Gyongran Jeon(Dong-eui University)  
E-mail: jeongr@deu.ac.kr

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

ISSN: 1598-4540

## 1. 서론

게임에 대한 사회적 우려에도 불구하고 게임은 어린이와 청소년들이 가장 많이 향유하는 여가수단이다. 실제로 어린이 청소년들의 여가시간에서 게임 이용이 가장 큰 부분을 차지하고 있을 뿐만 아니라 이들이 게임을 처음 접하게 되는 연령대도 점점 낮아지고 있다. 이와 함께 게임중독의 우려도 함께 높아지고 있는 것이 사실이다[1].

중독은 일반적으로 알코올과 같은 약물의 반복적인 사용으로 야기되는 것으로 여겨져 왔다. 그러나 골드버그가 ‘인터넷 중독 장애’를 언급한 이래 인터넷이나 게임의 과도한 이용은 내성과 금단 그리고 심리적, 사회적 부적응을 초래한다는 시각이 보편화되고 있다[2]. 그에 따라 게임 중독은 게임 이용에 있어 조절 능력을 상실하거나 내성으로 인해 게임을 지속적으로 이용하고, 게임을 하지 않을 경우 금단 증상, 강박적인 집착과 의존 등의 문제적 징후가 심각하게 나타나 신체적, 사회적, 정서적 문제를 일으키는 상태를 의미한다.

게임 중독은 게임이라는 가상세계 속의 삶이 이용자의 현실을 압도함으로써 발생하는 것이라는 점에서 약물 중독은 물론 쇼핑이나 도박 등 여타의 행동 중독과는 또 다른 이슈를 안고 있는 문제이다. 게임 자체가 현실을 모사하거나 혹은 또 다른 현실로 작용할 정도로 정교해지면서 게임은 자족적이고 독자적인 하나의 세계로 기능하며, 게임을 한다는 것은 컴퓨터 스크린 상의 그래픽과 데이터를 조작하는 이용자의 단순한 상호작용적 수행을 넘어 복잡한 가상현실 체험을 제공하기 때문이다. 더욱이 게임은 레벨이나 랭킹이라는 새로운 사회적 자본에 따라 권력의 위계가 형성되고 그로 인해 이용자가 처한 물리적 현실과는 다른 사회성을 경험할 수 있는 곳이다. 실제로 그러한 가능성을 제공해주는 롤플레이 게임이나 시뮬레이션 게임을 하는 청소년들의 경우 상대적으로 단순한 웹보드나 액션 게임을 하는 청소년들보다 게임 중독 지수가 높은 것으로 조사되고 있다[3]. 이러한 상황은 게임 자

체의 발달이 게임중독 현상과 어떻게 관계되는지, 나아가 중독적으로 게임에 몰입하는 청소년 이용자들이 게임이라는 가상세계 속에서 어떤 경험을 하고 있는지, 그리고 그것이 현실의 삶과 어떻게 관련되는지 살펴볼 필요가 있음을 시사한다.

따라서 이 연구는 중독적으로 게임을 하는 청소년들의 경험을 직접 들어보는 심층인터뷰를 시도하였다. 이들 청소년들이 어떻게 게임을 이용하고 있으며, 게임중독에 대한 인식은 어떠한지, 그리고 중독적인 게임하기를 매개로 나타나는 일련의 소통과 관계의 문제 등을 살펴보면서 게임중독 청소년들의 경험을 보다 세밀하게 이해해보고자 한다.

## 2. 이론적 논의

### 2.1 게임과 게임중독

게임의 가상세계에 지나치게 빠져들어 현실에서의 삶이 심각한 문제를 겪는 현상은 흔히 ‘게임 중독’ 현상으로 통칭하여 문제시되어져왔다.

게임 중독에 빠지는 원인은 다양하게 존재한다. 먼저 게임은 그 몰입성에 대한 논의가 활발하게 이루어져 왔다. 예를 들어 게임은 이용자의 경험치와 레벨의 향상을 반영하는 고유한 텍스트적 특징을 지닌다. 게임을 진행하면 할수록 더 큰 도전에 직면하게 되는 계단식 디자인과 그에 따라 커지는 보상이 그것이다[4]. 이용자는 점점 더 어려워지는 과제를 수행해가는 과정을 통해 그에 상응하는 보상을 받으며, 그 보상은 이용자로 하여금 게임에 몰입하고 지속하게 하는 장치로 작용한다는 것이다. 또한 네트워크의 발달로 등장한 온라인 게임은 그것이 지닌 이용자간 상호작용성과 그 상호작용을 통한 커뮤니티 경험, 그리고 높은 참여적 특성으로 형성되는 현실감 등이 중독과 관련되는 것으로 논의된다[3,5,6].

그러나 게임 중독에 관한 대부분의 연구들은 중독의 공통적인 증상과 하위차원을 밝혀내어 중독자군과 비중독자군을 분류해내는 측정 테스트를 개발

하고 게임 중독의 원인이 되는 선행 요건을 식별하여 중독 증상의 예방과 치료에 대한 적절한 대응 방안을 도출해내는 것을 주요 목표로 이루어져 왔다[2,7].

또한 게임 중독 관련 연구들은 마약이나 도박 등의 일반적인 중독현상과 공통되는 병리적 증상을 지목하여 하위차원을 분류한다. 예를 들어 레먼스와 그의 동료들은 게임의 현저성, 게임에 대한 내성, 게임으로 인한 기분 전환, 재발, 금단, 주변인들과의 갈등, 생활하는데 여러 불편한 문제 발생 등의 일곱 가지 하위차원으로 나누고 각 차원을 측정하는 문항을 개발하여 게임중독 척도를 완성하였다[8]. 국내에서 이루어진 유사한 연구에서도 자기통제 실패, 신체적 증상, 감정통제 실패, 가상관계 선호, 게임 선호, 숨기기, 긍정인식, 불안초조라는 여덟 개의 하위차원을 발견하였다[7].

게임 중독에 대한 연구들에서도 게임으로 인해 병리적으로 드러난 현실의 삶에 초점을 두는 경향이 분명하게 나타난다. 국내에서 수행된 인터넷 및 게임 중독에 대한 연구를 메타분석한 조사에 따르면[9] 관련 연구는 대략 6가지 주제로 분류된다. 중독 실태, 중독과 관련된 변인들, 중독의 하위유형 분류, 중독의 과정, 중독 예방 및 개입 방안이 그것이다. 그 중에서도 가장 많은 비중을 차지하는 것은 인터넷과 게임 중독자들의 심리적 특성이나 환경적 요인을 밝히고자 하는 것으로, 왜 게임 중독에 빠지게 되는가에 대한 관심이라 할 수 있다.

이처럼 게임 중독에 대한 논의들은 이용자가 게임의 가상세계에 매몰되어 현실의 삶을 제대로 수행하지 못한다는 점에 먼저 주목한다. 이러한 상황에서 실제 현실 세계에서의 생활만큼 혹은 오히려 더 많은 시간과 비중이 주어지는 게임 속에서의 삶은 충분히 조명되지 못하였다. 따라서 현실의 일상생활에 장애가 초래될 정도로 게임에 몰입하는 청소년들이 게임이라는 가상세계에 어떤 의미를 부여하고 있으며, 현실에서 병리적인 중독 현상으로 비춰지는 가상세계의 삶을 어떻게 스스로 인식하고 있는가에 대해서는 더 논의가 필요한 부분이다.

## 2.2 청소년과 게임중독

청소년의 게임 중독 연구에서는 주로 중독에 영향을 주는 요인으로 개인적 요인과 환경적 요인을 주목한다. 청소년의 커뮤니케이션 능력, 정서조절력, 자기통제감 등이 개인적 요인이라면, 환경적 요인은 부모와의 관계나 또래집단의 영향이 대표적으로 논의된다[10,11].

특히 가족과 함께 보내는 시간이 적은 경우, 부모가 맞벌이 하는 경우, 부모와의 의사소통 형태가 개방적이지 않은 경우 등이 주요 중독의 요인으로 제시된다[12]. 또한 일반적인 가정 환경에 비해 게임 중독 행위에 더욱 직접적인 영향을 주는 요인으로 꼽히는 것은 부모가 자녀의 게임이용에 얼마나 그리고 어떻게 중재를 하는가이다. 초등학교와 중학생을 대상으로 실시한 연구에 따르면 부모의 적극적인 통제와 중재는 청소년들의 인터넷 및 게임하는 시간을 감소시킬 뿐만 아니라, 중독을 예방하는데 효과적이라는 것이다[11,13].

이렇게 청소년의 미디어 이용 문화는 주로 부모와의 관계에서 그 원인이 조사되고 규명되어져 왔지만 부모나 학교 등 미디어 이용을 지도해야하는 대상의 관심과 감독에서 멀어질수록 또래의 영향이 커질 가능성이 높다. 부모나 선생님에게서 받아야 하는 사회적, 정서적 지지를 친구들이나 비슷한 연령대의 게이머들에게서 보상받으려는 심리적 필요감이 더욱 커질 수 있기 때문이다. 특히 남자 청소년의 경우, 폭력적인 게임을 친구와 함께 한다는 것은 서로 친밀감을 다질 수 있는 절호의 기회이며 자신의 남성적인 정체성을 또래 집단에게 전달하는 방편이 되어줄 수 있다[14]. 그러나 청소년의 또래 집단에서 게임 중독 성향을 집단적으로 상호강화하는 문화적 특징이 존재하는지에 대하여서는 따로 밝혀진 바가 없으며 이러한 또래문화에 대한 연구가 반드시 추가적으로 이루어져야한다.

한편 게임을 통해 사회적 지지의 욕구를 충족하며 현실에서 제공되지 못하는 욕구를 충족시킬 수 있다는 점이 게임 중독에 이르는 주요 원인의 하나라는 연구결과도 존재한다[15]. 가족과 또래 그

리고 교사의 지지를 받는 청소년들의 경우 게임중독에 이르는 경향이 낮다는 것이다.

청소년의 미디어 중독현상은 이들의 학업성취나 학교 적응에 부정적인 영향을 미치게 되어, 성인이 되었을 때 나타나는 직업적, 경제적 성과에까지 장기적으로 부정적인 영향을 미칠 수 있기 때문에 심각하게 받아들여지고 있다[16,17].

그러나 청소년들의 실제적인 생활에 있어 게임 이용이 어떠한 의미를 지니는지에 대한 올바른 이해 없이 청소년의 게임 중독 성향에 대한 원인 규명과 예방, 치료를 위한 함의를 이끌어내기는 어려운 일이다. 본 연구에서는 기존에 충분히 논의된 환경적 요인이 청소년의 게임이용에 미치는 영향과 더불어 청소년들에게 게임이용을 통해 경험하게 되는 가상의 세계가 현실의 세계와 어떠한 방식으로 연동되며 어떠한 문화적 가치와 의미를 지니는지 살펴보고자 한다.

### 3. 연구방법

본 연구는 청소년들의 중독적인 게임하기에 대한 이해를 위해 심층인터뷰를 시도하였다. 이는 특정한 행위의 의미와 문화적인 맥락을 이해하는데 있어 심층인터뷰와 같은 질적 방법이 강력한 연구도구가 되어 왔다는 점에 근거한 것이다[18]. 특히 질적 접근은 연구하고자 하는 대상의 언어와 상징적인 행위를 탐구하고 이에 대한 이해를 제공한다는 점에서 유용하다.

먼저 심층인터뷰 대상자의 선정은 연구진이 2011년 12월 말부터 매주 1~2회씩 매회 약 3~4시간 동안 머물며 참여관찰을 실시하고 있는 광역시의 한 PC방에서부터 시작하였다. PC방 이용자에 대한 탐색 과정을 거쳐 이들 중 연구의 내용과 적절하다고 판단되는 게임 이용자를 시작으로 심층인터뷰를 시도하였다. 먼저 연구자가 파악할 수 있는 대상을 시작점으로 다른 연구대상을 계속 탐색하여 인터뷰 대상자를 확대해가는 표집방법

(snowballing sampling)을 활용하였다. 그 과정을 통해 선정된 인터뷰 대상자는 다음과 같다.

[Table 1] In-dept interviewee profiles

No.	Gender /Age	Game-play experience (years)	Game-play hours/day	Most-played game title(s)
G1	M/14	4	4-5	League of Legend
G2	M/16	2	5+	FIFA online Cyphers
G3	M/17	5	6+	Sudden Attack League of Legend
G4	M/17	6	6+	Chanos Online Sudden Attack
G5	M/19	5	6+	WOW Special Force
G6	F/18	4	5+	Dark Legend
G7	M/18	8	5+	Cyphers
G8	M/14	4	7+	League of Legend
G9	M/16	5	4-5	Cyphers
G10	M/17	5	5+	Sudden Attack
G11	M/18	12	6+	League of Legend Sudden Attack
G12	M/16	5	4+	Iron Diablo 3
G13	M/14	5	6+	Sudden Attack
G14	F/17	2	4+	League of Legend
G15	M/17	4	5+	League of Legend
G16	M/16	6	5+	Sudden Attack

심층인터뷰는 3차에 걸쳐 시행되었다. 1차 심층인터뷰는 2012년 3월 8일부터 5월 24일 사이에, 2차 인터뷰는 8월 20일부터 9월 12일 사이에, 그리고 3차 인터뷰는 9월 17일부터 9월 29일 사이에 이루어졌다. 3차 인터뷰의 경우는 인터뷰 보완이 필요하다고 판단되는 연구대상자를 중심으로 실시되었다. 심층인터뷰는 매회 1시간에서 2시간 정도 지속되었고, 반구조화된 질문지에 기반하였다.

1차 심층인터뷰를 진행 한 후 게임중독 정도를 측정하는 설문지 작성을 요청하였다. 게임 중독에

대한 측정은 레먼과 그의 동료들이 개발한 청소년의 게임 중독 척도를 차용하여 이루어졌다[8].<sup>1)</sup> 그 중 지나치게 중복적인 항목 1개를 제외한 20개의 문항이 본 연구에 사용되었으며, 모든 항목은 7점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다, 7=매우 그렇다)를 이용해 측정되었다. 전체 항목의 평균값이 응답자들의 종합적인 중독지수로 추출되었다. 응답자들의 중독지수는 M=5.93(SD=0.38)이었으며 최고 수치는 6.9, 최저 수치는 5.45를 기록하여, 전체 응답자들의 중독 정도가 상당히 심각한 것으로 나타났다.

또한 삼각검증(triangulation) 방식을 활용하여, 청소년기에 게임 중독을 경험한 대학생 3명과 정신과 전문의를 대상으로 추가 심층인터뷰를 진행함으로써<sup>2)</sup> 심층인터뷰 대상과 인터뷰 내용에 대해 보다 정확한 이해를 얻고자 하였다.

## 4. 연구결과

### 4.1 중독적 게임하기의 게임적·맥락적 요인

게임 중독에는 기본적으로 장시간의 게임하기가 전제되어 있다. 심층인터뷰대상 청소년들의 경우 거의 매일 4-5시간 이상의 게임하기가 지속되고 있었으며, 주말의 경우에는 하루 종일 혹은 10시간 이상씩 게임을 하기도 한다고 응답하였다. 게임하기가 이루어지는 시간대에 있어서는 응답자별로 차이가 있었으나 학교 후부터 밤 늦게까지 혹은 새벽까지 게임을 한다는 응답이 가장 많았으며, 새벽에 집에서 몰래 나와 등교시간 전까지 게임을 하다가 학교에 간다는 응답자도 있었다.

왜 그토록 장시간 동안 열심히 게임을 하는지의 질문에 대해 연구대상 청소년들은 ‘게임이 재미있어서(G4) (G7)’, ‘습관적으로(G5)’, ‘그냥 게임을 잘하고 싶어서(G1, G2)’ 등으로 답변을 시작하였다. 이러한 이유 외에, 게임은 청소년들이 또래들과 어울릴 수 있는 계기가 될 뿐만 아니라 친구관계를 견고하게 해주는 효율적인 매개물의 역할을 수행하

고 있었다.

골드스타인은 게임과 같은 오락물은 소년들의 흥미를 끄는 대표적인 문화물로, 그 흥미의 강도는 이들이 주로 집단에 속해 있을 때 더욱 강해진다고 본다[19]. 일종의 폭력성을 함께 향유하는 사고 활동은 이들의 동료의식을 형성해주며, 남성으로서의 정체성을 공유하는 장이 된다는 것이다.

한편, 이 과정에서 주목해야 할 점은 게임의 표현에서 기술적 발전이 이루어지고, 장르가 다양해지면서 이용자를 몰입시키는 새로운 방식들이 계속 등장하고 있다는 점이다. 온라인 게임의 경우 수많은 이용자들의 동시접근성이 부여하는 현실감과 그 과정에서 얻는 명성, 부, 권력과 같은 사회적 가치 등 커뮤니티 경험이 이용자들을 몰입시키는 요인으로 논의된다[5]. 그러나 연구대상 청소년들이 많이 하고 있는 <리그오브레전드>나 <사이퍼즈>, <카오스온라인>과 같은 게임의 경우, 기존의 게임과는 다른 방식으로 청소년들을 유인하고 있는 것으로 나타났다. 이것은 다사용자 온라인게임에서 이용자가 장기간에 걸쳐 특정한 역할과 기능을 가진 하나의 캐릭터를 성장시키고 그 캐릭터를 기반으로 집단적인 게임하기에 참여하는 것과는 또 다른 차원의 것이다.

“일단 캐릭 렵이 다 30 이상은 되어 하고, 또 저쪽에서 트위치같은 은신을 쓰면 우리는 은신을 감지하는 캐릭을 써야 하는거예요. 그러니까 서로 상대방이 무슨 캐릭을 선택하느냐에 따라서 그에 맞는 캐릭을 써야죠. 그러려면 캐릭을 꿰고 있어야 돼요.”(G1)

“어지간한 캐릭들은 다 알고 쓸 줄 알아야 해요. 안그러

1) 레먼 등은 게임중독을 현저성, 내성, 기분조절, 재발, 금단, 갈등, 문제의 하위차원으로 나누었으며, 문항사례는 “나는 게임에 점점 더 많은 시간을 쓰고 있다”, “나는 게임을 못하게 되면 화가 난다” 등이 포함되었다.

2) 이 심층인터뷰는 2차에 걸쳐 2012년 5월 30일부터 6월 8일 및 10월 1일부터 10월 8일의 기간 동안 진행되었다. 선정된 대학생 3인은 20세, 21세, 24세의 남학생으로, 중고등학생 때 거의 매일 10시간 이상씩 몇 년간 게임을 지속한 적이 있으며, 그로 인해 부모와의 갈등, 학교성적 하락, 건강상의 문제 등을 경험했다고 밝히고 있다. 또한 정신과 전문의(45세)는 어린이·청소년의 자폐, 우울증, 중독 등을 15년 이상 다루어온 소아정신과 전문의이다. 대학생들의 경우 직접 대면하여, 정신과의사는 전화를 통해 인터뷰를 진행하였다.

면 게임이 안돼요.”(G8)

이들 새로운 장르의 게임들은 이용자가 습득하고 숙달해야 할 캐릭터가 게임마다 100개에 가까우며, 상대방 이용자가 어떤 캐릭터로 게임을 하느냐에 따라 그에 맞설 수 있는 최적의 캐릭터를 선택해야 하기 때문에 그 많은 캐릭터에 대한 정보와 숙달을 필요로 한다. 또한 처음에 무료로 주어지는 캐릭터로는 게임을 충분히 즐기 어렵기 때문에 유료로 캐릭터를 계속 구입하여 각 캐릭터를 특정 레벨 이상으로 만들어야 한다. 게임을 재미나 승패 차원에서 성공적으로 수행하기 위해서는 기본적으로 게임에 시간적, 경제적 투자가 필요한 것이다. 더욱이 팀원들과 소그룹으로 상대방과 겨루는 것이 기본 구조인 이들 게임에서 일정 수준의 이상의 게임실력과 게임내용에 대한 숙달정도를 갖추지 않으면 게임을 매개로 한 친교집단으로의 진입과 유지가 불가능해진다.

“한 놈이라도 삼질하면 그 판은 지는 거예요. 뻔히 누구 때문에 지는지 아는데, 완전 다구리 당하는 거죠. 계속 그러면 따 당하고...”(G2)

“친한 애들이랑 편먹어서 게임하는데 내가 민폐가 되면 안 되잖아요. 애들하고 같이 가려면 계속 랩도 올려야 되고 스킬도 배워야 하고”(G3)

그렇기 때문에 함께 게임을 하는 또래는 놀이 친구 이상의 의미를 가지며, 청소년들에게는 개인적 재미뿐만 아니라 그 재미를 함께 향유하는 것이 중요한 것이다. 이처럼 또래와의 관계에 의미를 두는 경우 청소년들 사이에 중독적인 게임하기에 이르는 이용규범들이 존재하고 있으며, 이 때 과도한 게임하기는 개인의 문제이기도 하지만 게임 자체의 특성 및 그와 관련해서 형성되는 대인관계나 친교문화와 깊이 연결되어 있는 것이다.

또한 청소년들의 스마트폰 이용이 대중화되면서 PC방에 가거나 컴퓨터에 접속하지 않고도 게임 어플리케이션을 통해 거의 하루 종일 게임을 이용할 수 있는 상황이 발견되었다. 이러한 상황은 실제로 컴퓨터 앞에서 게임을 하는 시간을 넘어 지속적인

로 게임에 접속하게 하는 효과를 만들어낸다. 심층 인터뷰 대상자 중 G2, G5, G6, G12를 제외한 모든 대상자들의 스마트폰에 게임 어플리케이션이 설정되어 있었으며, 이들은 거의 매일 원하면 언제라도 어플리케이션에 접속하여 게임아이템을 검색하고 구매하며, 게임메뉴를 관리할 뿐만 아니라 실제 게임까지 하고 있었다.

“수업시간에도 어플로 하죠.”(G9)

“스마트폰으로 3개까지 캐릭을 만들 수 있거든요. 휴대폰이 뜨거워져서 PC에서만 오래는 안하지만 아무 때나 할 수 있어요.”(G4)

스마트 미디어의 발달로 인해 게임기기가 연동되면서 컴퓨터 앞에서 본격적으로 하는 시간에 더하여 게임하기가 일상적으로 이루어지게 된 것이다. 이 상황은 게임 장르의 발달과 함께 게임기기의 발달 역시 청소년 게임중독의 문제에서 중요하게 고려되어야 사항이 되었음을 시사한다.

한편 게임은 현실과는 다른 방식으로 개인적 성취감을 느끼게 해줄 뿐만 아니라 이들에게 자신도 뭔가를 잘할 수 있다는 믿음을 안겨주는 요인이 되고 있었다. 더욱이 안정적인 양육자마저 없는 가정에서 자란 심층인터뷰 대상자(G3, G7)의 경우 게임 속에서 얻는 주변의 칭찬과 인정 때문에 더욱 더 게임에 열중하게 되었다고 밝히고 있다.

“이병이나 병장이나 달고 있으면 강퇴 당하기도 하지만, 소령이나 대령쯤 되면 대기실에 그냥 있어도 초대를 받아요. 함부로 무시못하죠.” “그것 때문에 죽어라고 게임하는 것도 있는 것 같아요.”(G3)

“저는 주로 옆치기로 킬하는걸 잘하는데, 혼자서 5명 다 죽일 수도 있어요. 애들이 그거 하나는 인정해줘요.” “잘한다고 하니까 좋았고, 더 잘하고 싶어서 더 게임하고 그런거죠.”(G7)

인터뷰 대상자들은 게임에서 현실과는 다른 대우를 받을 수 있고, 현재 자신이 처한 상황에서는 얻을 수 없는 보상을 받는다는 점에 매력을 느끼고 있었다. 이러한 상황은 게임에 더 몰입하는 메커니즘이 되며 가상에서의 삶을 이상화하는 경향으

로 이어진다. 연구에 따르면[20] 게임을 적게 이용하는 집단은 게임에서의 다양한 성취에 영향을 받지 않는 반면, 게임을 많이 하는 집단은 그 성취에 더 강한 영향을 받는다고 한다. 연구자들은 게임을 통해 얻는 성취는 현실에서보다 상대적으로 간편하고 빈번하게 획득되기 때문에 높은 중독성의 위험이 있다고 주장한다.

게임을 통해서 얻는 성취감이 게임 중독에 이르는 유일한 요인이라고 볼 수는 없을 것이다. 그러나 게임을 통해 얻은 성과나 명성이 이들 청소년들에게 게임에 대한 재미를 강화시키는 것은 분명해 보인다. 또한 그 재미를 유지하기 위해 또 게임에 열중함에 따라 게임에 대한 몰입, 그로부터 다시 얻게 되는 재미와 성취감, 또 다시 게임에 대한 몰입의 과정이 일종의 순환고리를 이루며 작용하는 것이다.

심층인터뷰 대상자들은 게임의 재미를 얻기 위해 상당한 수고를 기울이고 있었으며, 그런 자신의 모습과 자신이 속한 게임의 세계에 의미를 부여하고 있었다. 공부는 잘 하지도 못하고, 하기도 싫지만(G2, G3, G5, G6, G10, G14), 게임은 시간과 정성을 쏟으면 그 만큼 더 잘하게 되고 그로 인한 게임 안팎의 성과도 만족스럽다. 이들이 속한 현실 세계와 달리 게임에서는 자신의 노력에 따른 성과가 즉각적이고 가시적일 뿐만 아니라 어떤 식으로 보상이 이어질지가 분명하다. 따라서 청소년들에게 게임하기는 노고를 기울일 가치가 있으며, 그 과정에서 얻은 성과와 지식, 능력은 자부심을 느낄만한 자선이 되는 것이다. 그 과정에서 게임은 현실과는 다른 방식으로 개인적 성취감을 느끼게 해줄 뿐만 아니라 이들에게 자신도 뭔가를 잘 할 수 있다는 믿음을 안겨주는 요인이 되고 있었다. 이러한 상황은 게임 중독에 대한 이들 청소년들의 인식에도 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

## 4.2 게임중독에 대한 인식

심층인터뷰 대상자 중 거의 매일 5-7시간 이상 게임을 하고, 이로 인해 학교 공부를 비롯하여 건

강, 부모와의 관계 등 일상생활에 문제가 발생하고 있는 경우에도 그 상태를 당장 중지해야 할 심각한 상황으로 받아들이지 않았다.

“잠 못자서 힘들고 자다가 학교에서 혼나고 그러면 하지 말아야겠다 생각이 들다가도 나도 모르게 어느 순간 게임을 키고 있어요. 나도 왜 그런지 모르겠어요.”(G2)

“눈도 많이 나빠지고, 허리도 아프고...슬쩍 중독이라는 생각도 들었는데, 너무 재미있고 또 계속하고 싶어서 당장 그만둘 생각은 없어요” (G8)

게임에 중독적으로 몰입한다는 것은 그 행위에 대한 자기통제력을 상실했음을 의미한다. 게임하기 에 대한 자기통제력을 잃는다는 것은 단순히 게임을 계속하는 것에 그치지 않고, 게임이 지속되면서 기존의 일상생활, 다양한 사회적 관계 및 자기규정 성 등이 균열되는 것으로 이어진다. 가벼운 놀이로 시작한 게임하기가 그에 대한 통제력을 상실하는 문제성 게임하기로, 거기에서 더 나아가 일상생활에 대한 통제력까지 상실하는 병적인 게임하기로 이어지는 진행적인 특징을 보여주는 것이다. 이러한 진행적인 특징으로 인해 중독 당사자가 본인의 중독 상황을 파악하기 어려운 면이 존재한다.

비록 게임 중독이 진행적 속성을 지닌다 하더라도, 몇몇의 경우 본인의 게임하기에 대해 문제의식을 느끼지 못하고 있었다. 일상적으로 하는 것이기 때문에, 혹은 게임 외에는 달리 재미있는 것이 없는데 왜 문제가 되는지 이해가 되지 않는다는 것이다. 이들은 많은 시간 게임을 하고, 그로 인해 학교 성적, 부모와의 관계 등 문제가 발생하고 있을 뿐만 아니라 실제 게임중독 정도를 측정하는 설문 결과에서도 게임중독으로 우려할 만한 객관적인 지표를 보여주고 있었다. 그럼에도 불구하고 자신의 상황을 게임중독으로 인정하지 않았다.

“중독이라고 생각하지 않는데요. 친구들이랑 그냥 노는 거니까...” (G12)

“이렇게 재미있는데 왜 그만하라고 하는지 이해가 안 되서 엄마랑 많이 싸워요.” (G10)

이러한 상황은 몇 가지 생각해볼 문제를 제기해

주는데, 무엇보다도 청소년 당사자들과 어른들을 포함한 제도적 입장이 각자 다른 개념으로 게임중독이라는 현상을 이해하고 있을 수 있다는 점이다. 즉 기성세대가 게임중독으로 판단하는 현상의 범위에 비해 이들 청소년들이 판단하는 범위가 훨씬 좁음에 따라 서로 다른 기준으로 게임중독이 정의되고 이해될 수 있는 것이다. 게임이 이미 청소년 문화의 일부로 자리 잡았고, 친구들과의 친교와 우정을 유지하는 중요한 수단으로 수용되고 있는 상황에서 그 문화 속에서 실제 게임을 하며 경험하는 입장과 그 문화의 경계 밖에서 게임을 바라보는 시각은 분명히 다를 수 있기 때문이다.

실제로 G6의 경우 매일 새벽 2-3시까지, 심할 경우 새벽5시까지 게임을 하고 학교에 가서는 거의 하루 종일 잠만 자는 생활양식이 반복되고 있음에도 불구하고 자신의 상황이 게임 중독이라고 진단되리라 생각하지 못했다고 밝히고 있다. 반면에 친구들과 거의 어울리지 못하는 ‘오타쿠’ 같은 아이들을 게임중독자로 지명하고 있었다.

“실제로 저는 중독이라고 생각 안했는데, 고 1때 학교에서 게임중독 검사를 했는데 결과가 제일 심한 중독에서 바로 밑에 단계로 나와서 000수련원에 1주일간 교육받으러 다녔어요. 그 때 이런 걸 중독이라고 하나보다 생각했어요.”(G6)

“저랑 제 친구들은 그래도 서로 어울리는데...심한 애들은 오타쿠같은 애들은 완전 소외예요. 개네들은 게임 속에서만 놀지 다른 애들이랑 못놀아요. 그런 애들은 정말 중독이죠.”(G6)

위의 사례는 과도한 게임하기와 그로 인한 부작용을 경험하고 있음에도 불구하고 게임중독에 대한 자기인식이 없을 뿐만 아니라 게임중독이라는 개념 자체를 다른 방식으로 이해한 것임을 알 수 있다. 그러나 비록 중독 진단 이후에도 장시간의 게임하기가 여전히 지속되고 있지만, 이 학생에게 중독 진단 테스트가 스스로 게임 중독에 대해 생각해볼 수 있는 계기로 작용했다는 점에 대해서는 눈여겨 볼만하다. 게임 중독 문제를 해결하는데 있어 일차적으로 청소년들 스스로 자신의 게임하기를 객관화해 보는 계기를 마련하는 교육이 필요함을 시사해 주기 때문이다.

### 4.3 게임중독과 사회적 관계 및 소통

청소년들의 경우 가정, 학교 및 가정과 학교 안팎의 사회활동을 중심으로 소통과 관계맺기가 이루어진다. 이들의 소통과 관계형성은 가정환경을 비롯한 사회 경제적 배경에 영향을 받고, 그것은 게임을 비롯한 미디어 이용과 그 활용의 질적 차이로 이어진다. 중독적인 게임하기 역시 이들의 일상적 삶과 접합되어, 이들의 일상성과 소통양식, 관계형성 등 일련의 경험들이 상호연계성을 갖고 나타난다.

부모의 통제적 중재는 청소년들의 게임 시간을 감소시키고, 게임 및 인터넷 중독을 예방하는데도 효과적인 것으로 조사되고 있다[11,13]. 그러나 연구대상 청소년들은 PC방을 주로 이용함으로써 부모의 통제를 피하거나(G1, G4, G8, G10, G13), 감독자 역할을 해줄 부모의 부재로 불가피하게 보호자의 통제력이 거의 미치지 못하거나(G3, G5, G7), 혹은 부모와 함께 살고 있는 경우에도 주말 내내 혹은 저녁부터 새벽까지 계속 게임을 하는 생활이 반복되고 있음에도 불구하고 부모가 아이의 게임하기를 통제하기는커녕 제대로 파악하지 못할 만큼 주의를 기울이지 못하고 있는 경우(G2, G6, G16)들이었다. 이들이 부모와의 관계 및 가정에서의 의사소통 문제 등 미시적인 차원에서의 소외 문제를 함께 경험하고 있음을 알 수 있는 지점이다.

또한 심층인터뷰대상 청소년들은 여가시간의 대부분을 게임하기로 보내는 것은 물론 잠을 자거나 학교에 있어야 할 시간대에도 집이나 PC방에서 게임을 하기도 하였다. 반드시 게임 때문이 아니더라도 수업시간에 낮잠으로 일관한다는 심층인터뷰대상 청소년도 있었으나(G14), 대부분 게임으로 인한 수면 부족은 불성실한 학교생활로 이어질 수밖에 없었다. 대부분 학업성적이 좋지 않은 이들 청소년들은 차라리 수업시간에 잠이라도 자는 것이 더 낫다고 생각할 뿐만 아니라, 더 이상 선생님도 이들의 행동을 제재하지 않는 등 전반적으로 학교교육에서 배제되어 있었다.



“부모님 자는 동안에 게임할 때도 있는데, 문 잠그고 하니가 제가 그렇게 오래 게임을 하는지 아무도 몰라요. 새벽에 엄마가 일어나는 소리가 나면 얼른 컴퓨터 꺼요.” “그리고 학교가서 자는거죠.” (G6)

“낮에 학교에서는 그냥 자요. 차라리 자는게 나아요. 저만 그런 것도 아니에요. 선생님도 이제 뭐라 안해요.” (G10)

게다가 경제적인 문제로 어려움을 겪고 있고, 학교생활이나 게임하기와 그로 인한 문제들을 체계적으로 그리고 누군가 함께 해결할 수 있는 가정적 배경을 갖지 못한 이들 청소년들의 경우 게임은 점점 현실에서 벗어날 수 있는 도피처가 되고 있었다.

“학교에서는 거의 하루종일 자요. 나 혼자만 그러는 것도 아니고...어떻게 자야 안들길 수 있나 그 생각만 해요.” (G6)

“엄마가 빚을 많이 져서 집을 나갔거든요. 그래서 초등학교 4학년 때부터 엄마랑 같이 안살아요. 빚쟁이들이 집으로도 찾아오고, 학교로도 찾아와서 엄마 어디 있냐고 물어보고 그랬어요. 전학도 많이 다녔는데...그게 너무 스트레스였어요. 현실에서는 스트레스를 어떻게 풀어야 할지 모르겠는데 게임하면 힘든걸 잊어버리게 되니까 그게 좋아요.” (G7)

한 때 영화가 중산층 이하 가정의 청소년들에게 힘든 현실을 잊고 영화 속의 주인공처럼 꿈을 꿀 수 있는 유일한 오락수단이 되었던 것처럼[20], 게임 역시 청소년들에게 현실로부터 벗어날 수 있는 장이 되고 있는 것이다. 이는 가정의 경제력에 대한 만족도가 낮을수록 오락적 욕구 충족을 위해 게임을 더 하는 경향이 있다는 연구결과[21]와 같은 맥락이라 할 수 있다.

더욱이 게임은 단순히 상상의 세계를 보여주는 데 그치는 것이 아니라 이용자에게 텍스트에 대해 통제권을 부여함으로써 재미를 부여하는 대표적인 인터랙티브 콘텐츠이다. 게임 속의 캐릭터를 조종하고 게임의 내용을 자유롭게 구성하고 통제하는데서 오는 즐거움, 그리고 그런 과정을 통해 경험하는 실재감은 이용자들이 게임에 몰입하게 되는 중요한 요소이다[6]. 여기에 더해 스마트 기기의 발달은 게임으로의 도피를 너무나 쉽게 만들어준다. 또한 비록 가상적인 것이기는 하지만 돈, 사회적

명성, 권력, 그리고 안전감 등 자신의 실제 현실에서 얻기 힘든 가치들이 게임에서는 쉽게 자신의 것이 된다. 게다가 그렇게 얻은 가상의 자원, 명성, 권력은 허구의 것에 그치는 것이 아니라 게임이라는 가상세계에서 현실성을 갖는다. 게임은 가상세계, 가상현실 등 게임만이 지닌 고유한 텍스트성에 기반하여 청소년 이용자에게 위안을 제공하고 있는 것이다.

“저보고 선택하라고 하면 게임 속에서 살고 싶어요. 맘먹고 하면 안되는게 없어요. 돈도 벌고, 힘도 생기고요.” (G2)

“게임 속에서는 아무 걱정이 없잖아요. 돈 같은 것 때문에 마음 졸이면서 살 필요도 없고요.” (G7)

게임을 마친 후에 느끼는 기분이나 감정에 대해 질문을 했을 때, 게임에서의 성과에 따라 기분이 달라진다는 경우(G8, G15)도 있었으나, 게임 후 오히려 기분이 나빠진다는 사례들이 있었다. 특히 다른 게이머들과 함께 놀던 가상에서 현실로 혼자 돌아왔을 때 허전함을 느끼거나 불쾌감을 경험하게 된다고 토로하였다. 이는 가정환경이나 경제력, 용돈에 대한 만족도가 높은 청소년들일수록 게임을 하고 나면 시간을 낭비했다는 이유 등으로 불쾌감을 경험한다는 연구결과[21]와는 분명히 다른 차원의 것이다. 심층인터뷰 대상 청소년들은 게임을 하느라 현실의 삶을 소홀하게 했다는 죄책감이나 불쾌감 때문이 아니라, 게임 속에서는 신나고 재미있지만, 게임에서 나와 마주하는 현실은 여러 가지 삶의 어려움이 기다리고 있는 곳이라는 것을 알기 때문이다. 따라서 게임이라는 가상세계는 이들 청소년들이 늘 다시 돌아가고 싶은 곳이 되며, 이러한 상황은 지속적인 게임하기로 이어지는 것이다.

“게임을 하고 나오면 등골이 췌한 느낌이 들 때가 많아요. 게임 속에서는 신나게 같이 게임했는데 끝나고 보면 혼자 남아있다는 느낌이 드는게 참 싫어요.” (G7)

“게임하면 재미있는데, 끝나고 나면 짜증나요. 그냥 짜증나는 일들이 많으니까요” (G16)

이들 청소년들은 몸은 현실에 거주하고 있지만 시간적으로나 심정적으로 게임에 더 의미를 부여하

고 있으며, 현실의 삶보다 게임이 더 가치있고 중요한 것이 되고 있었다. 따라서 이들에게는 ‘하고 싶은 게임을 사기 위해 며칠 밥을 굶어서라도 돈을 모으는 것이 대수가 아니며(G7)’, 게임을 하기 위해서는 결국에는 탄로 날 거짓말이나 부모님의 돈을 훔치는 등의 일탈적인 행동(G10)이 불가피한 것이 된다. 주변인들에게는 이것이 가상과 현실의 중요도와 가치가 전복된 문제적 상황으로 보이지만, 이들 청소년 당사자들에게는 게임에서의 삶이 현실만큼의 의미와 중요성을 획득함에 따라 현실화된 가상의 삶을 사는 것이라 할 수 있다.

## 5. 결론 및 논의

게임은 현대 사회에서 청소년들이 가장 대중적으로 이용하는 놀이수단이다. 심층 인터뷰를 통하여 놀이수단으로서의 게임은 청소년들에게 개인적인 재미를 부여하는 것이기도 하지만 또래와의 친교를 형성하고 유지할 수 있게 하는 매개체임을 알 수 있었다. 또한 현실의 삶에서 가정이나 학교 등의 적절한 지도와 관심에서 벗어나있는 청소년들의 경우 게임이라는 가상세계는 현실에서 결핍되기 쉬운 다양한 형태의 사회적 지지와 보상을 경험할 수 있는 대안적 공간이 되어줄 가능성이 더욱 높았다. 이들에게 중독적인 게임하기는 각자가 현실의 삶에서 취할 수 있는 대안이 되기도 하며 특히 청소년기에 호트러지기 쉬운 정체성과 자신의 존재 의미를 또래 네트워크 속에서 성공적인 게임하기를 통해 느낄 수 있는 계기가 되기도 하였다. 이러한 게임의 소프트웨어적 특성은 게임에 접속할 수 있는 스마트 미디어 기기가 확산되는 환경적 변화와 연계되어 게임 중독 현상을 더욱 심화시킬 수 있는 것으로 보인다.

중독 증상을 보이는 청소년들은 자신의 상황이 중독일 수도 있다는 문제의식에 대해서 심각하게 받아들이지 않는 경향이 발견되었다. 이러한 점들은 청소년들의 중독적인 게임하기를 보다 현실의

삶과 가상의 삶 간의 연동이라는 맥락 속에서 이해해야 할 필요가 있을 뿐만 아니라 중독 문제에 대한 해결 방안도 그러한 이해를 기반으로 모색되어야 한다는 것을 시사한다. 중독은 현실세계의 삶을 정상적으로 살아가는데 장애가 발생하는 문제적 현상으로 분류가 되는데 반해 청소년들의 입장에서 게임이라는 가상공간은 현실세계에서 결핍되어있는 심리적 보상과 지지를 보다 손쉽고 즉각적으로 충족하고 있는 긍정적 공간이었다. 게임을 하며 가상 공간에 머무르는 시간이 길어질수록 그 안에서만 인정되는 나만의 의미와 가치체계는 이들 청소년들에게 더욱 중요성을 더해갈 수밖에 없으며 이는 다시 현실세계의 부적응을 악화시키는 악순환의 연결고리를 공고히 하는 장치로 작용한다.

중독적으로 게임을 하는 청소년들에 대한 관찰을 통해 무엇보다도 이들이 처한 어려움이 복합적이라는 것을 포착할 수 있었다. 이는 과도하게 게임을 하는 이유에 대해서는 물론 중독적인 게임하기라는 상황을 개선하기 위한 그 방안의 모색에 있어서도 사회적, 교육적, 가정적, 개인적 차원의 요인이 함께 고려될 필요가 있음을 보여준다. 뿐만 아니라 이는 게임 중독의 문제를 이용자 개인과 게임의 탓으로만 돌려 문제를 해결하고자 하는 접근방식이 얼마나 한계가 많은 것인지 시사한다. 연구대상 청소년들의 상황은 이들 개인에 대한 교육이나, 이들을 게임으로부터 단순히 시스템적으로 차단함으로써 문제가 해결될 수 있는 것이 아니기 때문이다. 실제로 섯다운제 및 쿨링오프제와 같은 규제는 중독문제를 본질적으로 해결하기 어려울 뿐만 아니라 장기적으로 건강한 게임 이용자와 게임 문화를 함양하지도 못한다. 사회문제를 콘텐츠산업에만 전가하여 책임을 면하고자 하는 단편적인 처방보다는 사회전반이 건강해질 수 있는 장기적인 노력이 보다 더 절실한 것이다.

## REFERENCES

- [1] NIA, "2010 Internet Addiction", 2011.
- [2] Kim, S. & Lee, K. "Conceptualization of children's Internet game addiction and over-use". *Children Media Research*, Vol.6 No.2, pp.63-83, 2007.
- [3] Chang, M., Lee, E., Chang, J., Lee, J., Kim, E., & Lee, M. "Relationship between game addiction, Internet use motivation, and social psychological factors across game genres" *Korean Psychology Research: Treatment*, Vol.16 No.4, pp.705-722, 2004.
- [4] Rollings, A., & Adams, E., *Andrew Rollings and Ernest Adams of Game Design*, Boston: New Riders.2003.
- [5] Kim, Y., & Park, S. "Online game-play and game addiction: Uses and gratification approach, *Korean Communication Research* Vol.51 No.1, pp.355-377, 2007.
- [6] Hwant, H., & Park, S. "Oline game players' psychological experiences on their game addiction" *Journalism & Social Science*, Vol.11 No.1, pp.471-505, 2011.
- [7] Kim, J., Lee, Y., Kim, M., & Kim, E. "Types and causes of online game addiction: Self-determination theory" *Korean Communication Research*, Vol.50 No.5 pp.79-106., 2006.
- [8] Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J., "Development and validation of a game addiction scale for adolescents". *Media Psychology*, Vol.12, pp.77-95, 2009.
- [9] Park, S., Kim, C., & Cheon, M. "Trends of recent studies and research topics on adolescents' Internet addiction" *Korean Adolescent Research*, Vol.13 No.2, pp.3-14, 2005.
- [10] Bang, H., & Cho, A. "Family functions and adolescents' Internet game use behaviors" *Korean Journal of Psychology*, Vol.9 No.30, pp.91-105, 2003.
- [11] Lim, S., & Cho, Y. "Effects of parental and peer mediation on adolescents' game play" *Cyber Communication Reserach*, Vol.28 No.4, pp.173-218, 2011.
- [12] Kim, K., "A prediction model for internet game addiction in adolescents: using a decision tree analysis". *Journal of Korean Academy of Nursing*, Vol.40, pp.378-388, 2010.
- [13] Lee, S., & Cheon, S. "Effects of parental mediation on Internet addiction" *Korean Journal of Broadcasting*, Vol.24 No.6, pp. 289~322, 2010.
- [14] Janz, J., "The emotional appeal of violent video games for adolescent males". *Communication Theory*, Vol.15 No.3, pp.219-241, 2005.
- [15] Lee, H., "Social-psychological predictors of adolescent's violent game play addiction" *Korean Journal of Psychology: Developmen*, Vol.14 No.4, pp.55-79, 2002.
- [16] Anderson, C., Gentile, D. Buckley, K., *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York, NY: Oxford University Press. 2007.
- [17] Kim, T., & Lee, S. "Children/adolescents' online game play and their chievement, self-efficay, and life satisfaction." *Korean Journal of Game Studies*. Vol.11 No.4, pp.151-162, 2011.
- [18] Lidlof, T., *Qualitative communication research methods*, Thousand Oaks, CA: Sage.1995.
- [19] Goldstein, J., "Violent video games", In J. Raessens & J. Goldstein(Eds.), *Handbook of computer game studies* pp.341-357, The MIT Press, 2005.
- [20] Lowery, S., & Defleur, M.L., *Milestones in Mass Communication Research: Media Effects*. New York: Longman. 1983.
- [21] Ahn, D, "Effects of adolescents' life satisfaction on online game play. *Korean Studies of Adolescent*, Vol.16 No.2, pp.369-403, 2005.

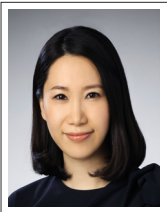


전 경 란 (Jeon, Gyongran)

2006-현재 동의대학교 디지털콘텐츠공학과 부교수

관심분야 : 콘텐츠기획, 스토리텔링, 디지털문화

---



임 소 혜 (Lim, Sohei)

2010-현재 이화여자대학교 언론홍보영상학부 조교수

관심분야 : 디지털미디어, 미디어이용, 이용자심리

---