

셋다운제 정책 효과에 대한 인식 변화 연구

최성락*, 서순복**

동양미래대학교 경영학과*, 조선대학교 법학과**

haihabar@gmail.com, soonbs78@hanmail.net

Study on the Perception Changes of Shut down Policy

Seong-Rak Choi*, Sun-bok Seo**

Dongyang Mirae University*, Chosun University**

요 약

본 연구는 셋다운제에 대한 일반인 및 게이머들의 인식 변화를 살펴보았다. 셋다운제가 실시된 2011년 11월과 시행 후 1년 후인 2012년 11월, 시행 후 2년 후인 2013년 11월에 같은 문항으로 설문조사를 실시하여, 이 3년간 게이머 및 일반인들의 셋다운제에 대한 인식에 변화가 존재하는지를 분석하였다.

3년 동안 셋다운제에 대한 인식 변화를 살펴본 결과, 셋다운제에 대한 인지 정도는 일반인과 게이머 모두 증가하였고, 일반인과 게이머 모두 셋다운제에 대하여 찬성하는 정도는 감소되었다. 일반인들의 경우 2011년에서 2012년 사이에는 셋다운제에 대한 평가에 큰 변화가 없었지만, 2013년에는 셋다운제에 대한 평가가 부정적으로 변화하였다. 게이머들은 2011년부터 2013년까지 계속해서 셋다운제에 대한 부정적인 인식이 강화되고 있다. 셋다운제 초기에는 게이머들은 셋다운제를 부정적으로 보았지만 일반인들은 셋다운제에 대해 긍정적인 시각을 지니고 있었다. 하지만 2013년에는 일반인들도 셋다운제에 대한 부정적인 견해가 증가하고 있는바, 이러한 결과는 셋다운제를 계속 유지해나가야 할 것인가에 대한 정책 판단과 관련하여 많은 시사점을 줄 수 있다.

ABSTRACT

The government enacted shutdown policy in the fall of 2011 to prevent game addiction of youth. Now shut down policy has been implemented about 3 years. We surveyed gamers' and non-gamers' perception about shut down system in 3 years. So this article tried to analysis the perception change of gamers and non-gamers about shut down policy.

In result of this analysis, the evaluations of shutdown policy has decreased. Both gamer and non-gamer have the thought against the shot down policy. Among 2011-2012, non-gamer's perception on shut down policy had not changed much. But among 2012-2013, non-gamers' perception as well as gamer's perception has changed against shut down policy.

This result showed that we should re-consider the effect and necessity of the shut down policy and whether the government should maintain the shut down policy.

Keywords: shut down policy, policy evaluation, game addiction

Received: Jan. 08, 2014 Accepted: Feb. 04, 2014

Corresponding Author: Sun-bok Seo(Chosun University)

E-mail: soonbs78@hanmail.net

© 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 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

게임 상에서 셋다운(Shut down) 제도는 밤 12시가 지나서는 온라인 게임을 더 이상 수행할 수 없도록 게임 접속을 강제로 차단하는 제도를 의미한다. 이러한 셋다운 제도는 현재 한국의 청소년보호법에 규정되어 있는데, 만 16세 미만의 청소년들은 밤 12시부터 다음날 아침 6시까지 인터넷 상에서 온라인 게임을 수행할 수 없도록 하고 있다. 이러한 제도는 2011년 4월 말에 국회를 통과하여, 2011년 11월 20일부터 시행되게 되었다.

이러한 셋다운제가 실시되기 이전에는 셋다운제의 효과, 정부 정책의 정당성 여부 등과 관련해서 많은 논의가 존재하였다. 그러나 셋다운제가 실시된 이후에는 셋다운제에 대한 논의는 상당히 감소된 것으로 보인다. 하지만 정부 정책은 시행되기 이전의 논의도 중요하지만, 정책이 시행된 이후에도 해당 정책에 과연 효과가 존재하는지, 변화되는 세태를 고려해볼 때 어떠한 정책 변화가 요구되는지에 대해 끊임없이 평가할 필요가 있다. 정책은 한번 만들어지면 종료되는 것이 아니라, 계속 사회에 영향을 미치는 것이기 때문에 해당 정책의 효과와 의의에 대해 계속 재점검해나갈 필요가 있다 [1,2].

그러나 현재 셋다운제에 대한 논란에 비해 사후 연구는 활발하게 이루어지지 않고 있는 편이다. 셋다운제 실행 이후에 셋다운제에 대한 주된 연구들을 살펴보면, 우선 여성가족부에서는 2012년 청소년 인터넷 게임 건전이용제도 실태 조사 결과보고서를 발표하였다[3]. 청소년에 대한 설문조사 결과 게임 시간이 감소되었다는 결과를 제시하였으나 단순한 빈도 분석으로서 통계적으로 의미 있는 결과로 보기는 어렵다는 한계가 있다. 이에 대해 박문수·고대영·박정수(2013)는 셋다운제가 과연 온라인 게임 이용 시간을 감소시켰는가하는 정책 효과의 문제를 통계분석을 통하여 검증하였다[4]. 이중 차분모형을 적용하여 셋다운제 효과를 분석한 결과만 16세 미만 청소년의 온라인 게임 이용시간이

주중에는 약 18분, 주말에는 20분 가량 감소하였지만 이는 통계적으로 유의미하지는 않다는 결과를 도출하였다. 결국 셋다운제가 총 게임 이용 시간에는 영향을 미치지 못하는 것으로 분석되었다.

그리고 최성락·민지에(2013)가 셋다운제가 정부 신뢰에 어떤 영향을 미쳤는가를 살펴본 연구가 있다[5]. 셋다운제는 정책 효과성 측면에 문제가 있는 정책으로 인식되어 그만큼 정부 신뢰에 대해 부정적인 영향을 미치게 되었다는 것을 논의하였다. 이외에 이동규 외(2013)는 셋다운제 제도 도입 과정을 중심으로 정책결정의 옹호연합모형을 적용하여 분석하였다[6]. 본 연구는 셋다운제가 집행된 다음에 정책의견이 환류 되는 과정에 대해서도 분석을 수행하였는데, 셋다운제 시행 이후에 어떠한 여론이 형성되었는가를 옹호연합모형 시각에서 살펴보았다. 셋다운제 시행 초기에는 셋다운제에 대한 긍정적 여론이 다수였고, 셋다운제를 모바일 게임 등에도 확대 적용하고자 하는 의견이 증가되었다.

위에서 본 바와 같이 셋다운제가 실시된 이후 셋다운제에 대한 후속 연구, 특히 셋다운제의 효과에 대해서는 많은 연구가 축적되지 못하고 있다. 하지만 셋다운제 정책을 계속 유지하여야 하는가 여부, 모바일 게임에 대한 확대 여부 등의 문제가 계속 제기되고 있고, 따라서 셋다운제에 대한 논의는 완료된 것이 아니다. 셋다운제는 이미 집행되고 있지만, 셋다운제의 효과 및 성격에 대해서는 지속적으로 논의가 이루어질 필요성이 존재한다. 따라서 본 연구에서는 셋다운제가 실시된 이후에 셋다운제에 대한 국민의 평가가 변화되었는지, 변화되었다면 어떠한 변화가 발생하였는지를 국민 인식의 측면에서 살펴보고자 한다. 특히 셋다운제가 실시되기 이전에 많이 논의가 되고 논쟁이 되었던 사항들이, 셋다운제를 실제 집행하고 난 이후에 어떠한 효과를 발생시켰는지에 대해 인식 변화 측면에서 알아본다.

셋다운제가 실시된 이후의 인식 변화를 살펴보는 것은 우선 현재 시행되고 있는 셋다운제 정책

에 대한 평가로써 기능할 수 있다. 그리고 현재의 섯다운제를 어떻게 보완할 것인가, 또는 섯다운제를 계속 유지할 것인가 등에 대한 섯다운제의 정책 방향과 관련해서도 시사점을 줄 수 있을 것이다.

2. 연구방법

2.1 분석방법

본 연구는 각 개인의 인식을 살펴보고자 하는 것으로, 설문조사 방법을 활용하였다. 섯다운제가 시행되기 시작하는 2011년 11월에 설문조사를 수행하였고, 그리고 1년 후 2012년 11월, 2년 후 2013년 11월에 같은 문항을 바탕으로 설문조사를 실시하였다. 같은 문항에 대한 2011년 응답과 2012년 응답, 2013년 응답을 서로 비교함으로써 인식의 변화가 발생하였는지를 살펴보고자 하였다.

그리고 일반인의 인식과 게이머의 인식을 서로 비교 평가하고자 하는바, 일반인에 대한 설문 조사와 게이머에 대한 설문 조사를 구분하였다. 같은 문항에 대하여 일반인과 게이머가 어떻게 응답하는가를 살펴보고, 이를 통하여 일반인의 섯다운제에 대한 인식과 게이머의 섯다운제에 대한 인식 변화를 조사하였다.

2011년 응답, 2012년 응답, 2013년 응답 간에 차이가 존재하는지 여부는 각 2개연도 간, 특히 2011년과 2012년 사이, 2011년과 2013년 사이의 t-분석과 분산 분석을 바탕으로 검증하였다. t-분석은 두 집단 간 평균 차이가 있는지를 살펴보는 것이고, 분산분석은 두 집단 간 분산에 차이가 있는지를 검증한다. 두 검증 방법의 통계적 유의수준을 살펴봄으로써 2011년과 2012년, 2013년 간에 인식의 변화가 있었는지를 분석하도록 한다.

인식의 내용은 처음부터 섯다운제에 대해 논란이 있었던 사항을 중심으로 살펴보고자 하였다. 섯다운제가 실시되기 이전에 섯다운제에 대한 찬반여부가 많이 논의되었었다. 섯다운제에 대한 주요 논점을 살펴보면, 섯다운제가 과연 중독 문제를 해

결할 수 있는가[7], 섯다운제가 청소년의 수면권을 과연 보장할 수 있는가[8], 섯다운제가 실시되면 정말로 청소년들이 밤 12시 이후에 게임을 하지 못할 것인가라는 문제 등이 섯다운제의 정책 내용상 논의가 되었던 것들이다[9]. 그리고 섯다운제가 과연 정당한 정책인지, 정부가 제대로 업무를 수행하는 것인지, 또한 공정한 정책이라고 할 수 있는 지 여부 등도 논의되었었다[10].

이러한 섯다운제의 주요 논쟁점에 대해서는 최성락(2013)에서 정리되었는데[10], 본 연구에서는 이러한 논쟁 사항들을 중심으로 설문을 설계하고 추가적으로 섯다운제에 대해 인지하고 있는 정도, 섯다운제에 대해 찬성하는지 여부 등을 추가적으로 살펴보았다.

결론적으로, 본 연구에서 살펴보고자 하는 설문 내용은 다음과 같다.

[Table 1] Major variables of the study

Shutdown system recognition	recognition of Shutdown system
Shutdown system Approval	Approval of Shutdown system
Resolving addiction	Shutdown system is solution of the game addiction
Actual effects of policy	After midnight does not do the game
Guarantee of rights to sleep	Shutdown system is able to increase the sleep time of youth
Justification	Implementation of the shutdown system is a morally legitimate
Role of Government	Implementation of the shutdown system are those loyal to the role of government
Fairness	Shutdown system is fair

2.2 자료

본 연구를 위하여 2011년 11월, 2012년 11월, 2013년 11월의 시간차를 두고 게이머와 일반인을 대상으로 설문 조사를 실시하였다. 두 집단 간의 동질성을 최대한 확보하기 위하여 같은 시점, 같은 장소에서 설문 조사를 실시하였다.

먼저 게이머에 대한 설문조사는 게이머들이 집합적으로 모이는 G-Star 시기에, G-Star에 참여한 게이머들을 대상으로 조사가 실시되었다. G-Star에 참여하는 게이머들은 어느 정도 소프트한 게이머를 넘어서서 게임을 즐기는 유저들로 볼 수 있고, 따라서 게이머에 대한 대표성이 인정될 수 있을 것이다.

일반인에 대한 설문조사는 서울, 부산 등 대도시에서 게임을 수행한 적이 없는 일반인을 대상으로 조사가 수행되었다. 2011년, 2012년, 2013년 모두 같은 장소에서 주민 및 행인을 대상으로 조사를 실시함으로써 비교 가능성을 높이고자 하였다.

그리고 설문은 5점 척도로 조사되었는데, 1점에 가까울수록 해당 문항에 대해 부정적인 인식을 가지고 있으며, 5점에 가까울수록 해당 문항에 대해 긍정적인 인식을 지닌다. 3점은 중립적인 입장이다.

2011년, 2013년, 2013년 각각의 주요 응답자 분포는 다음과 같다.

[Table 2] Major personal information of the survey subjects - 2011 year

Distinction		2011				
		non-gamers		gamers		Total
		Fre-quency	Percent	Fre-quency	Percent	Fre-quency
Gen-der	Male	68	26.9	38	15.0	106
	Fe-male	58	22.9	89	35.2	147
	Total	126	49.8	127	50.2	253
Age	10	4	1.6	97	38.3	101
	20	64	25.3	23	9.1	87
	30	36	14.2	6	2.4	42
	40	9	3.6	0	0.0	9
	over 50	12	4.7	0	0.0	12
	etc	1	0.4	1	0.4	2
	Total	126	49.8	127	50.2	253

[Table 3] Major personal information of the survey subjects - 2012 year

Distinction		2012				
		non-gamers		gamers		Total
		Fre-quency	Percent	Fre-quency	Percent	Fre-quency
Gen-der	Male	110	23.6	165	35.4	275
	Fe-male	130	27.9	59	12.7	189
	etc	1	0.2	1	0.2	2
	Total	241	51.7	225	48.3	466
Age	10	13	2.8	81	17.4	94
	20	90	19.3	119	25.5	209
	30	72	15.5	21	4.5	93
	40	32	6.9	3	0.6	35
	over 50	34	7.3	1	0.2	35
	Total	241	51.7	225	48.3	466

[Table 4] Major personal information of the survey subjects - 2013 year

구분		2013				
		non-gamers		gamers		Total
		Fre-quency	Percent	Fre-quency	Percent	Fre-quency
Gen-der	Male	96	20.5	183	39.1	279
	Fe-male	123	26.3	61	13.0	184
	etc	1	0.2	4	0.9	5
	Total	220	47.0	248	53.0	468
Age	10	38	8.1	106	22.6	144
	20	157	33.5	110	23.5	267
	30	19	4.1	23	4.9	42
	40	1	0.2	3	0.6	4
	over 50	4	0.9	2	0.4	6
	etc	1	0.2	4	0.9	5
	Total	220	47.0	248	53.0	468

3. 분석결과

3.1 전체 모집단

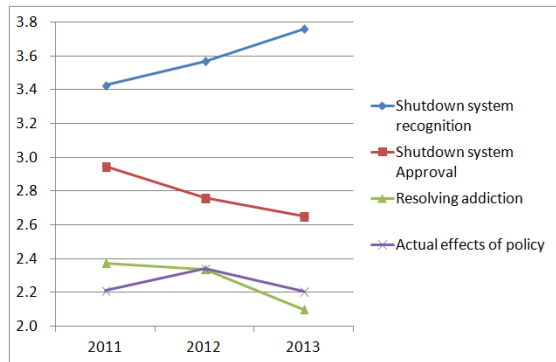
먼저 게이머와 일반인을 합한 전체 모집단에 대해 2011년, 2012년, 2013년 사이에 인식 변화가 있었는가를 평균과 표준편차를 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

[Table 5] Total Descriptive statistics

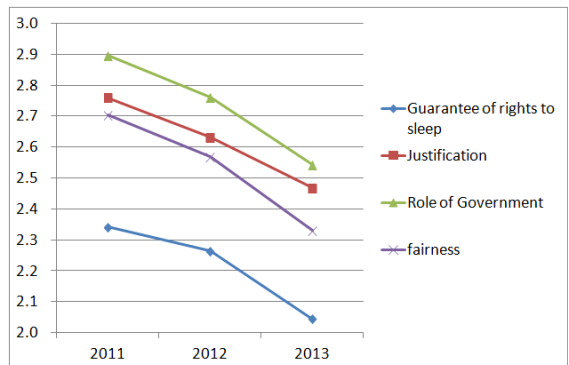
year	Distinction	Average	Standard deviation
2011	Shutdown system recognition	3.425	1.253
2012		3.568	1.190
2013		3.761	1.066
2011	Shutdown system Approval	2.944	1.337
2012		2.760	1.262
2013		2.650	1.244
2011	Resolving addiction	2.373	1.185
2012		2.336	1.110
2013		2.097	1.046
2011	Actual effects of policy	2.212	1.179
2012		2.341	1.112
2013		2.206	1.097
2011	Guarantee of rights to sleep	2.341	1.139
2012		2.264	0.977
2013		2.044	0.917
2011	Justification	2.760	1.052
2012		2.632	1.103
2013		2.467	1.083
2011	Role of Government	2.896	1.104
2012		2.762	1.148
2013		2.543	1.064
2011	fairness	2.704	1.072
2012		2.569	1.049
2013		2.330	1.033

셋다운제에 대한 인지 정도는 2011년 3.42에서 2012년 3.56, 2013년 3.761로 증가하였다. 그리고 다른 대부분의 항목들은 해마다 평균 점수가 낮아졌다. 셋다운제에 대한 찬성 정도에서 중독문제 해결 가능성, 정책의 정당성, 공정성 등 모든 항목에서 점수가 낮아졌다.

각 부분들의 평균점수 추이를 살펴보면 다음 그래프와 같다.



[Fig. 1] The average trend of each recognition 1



[Fig. 2] The average trend of each recognition 2

위 3개년 간 그래프에서 나타나듯이 셋다운제의 효과 및 셋다운제에 대한 정부 역할에 대한 국민들의 인식은 점점 부정적으로 변화하고 있다. 셋다운제에 대한 인식 부문만 증가하고 나머지 항목들은 계속 감소하고 있다.

단, 셋다운제로 인하여 게임실행이 정말로 불가능하게 될 것인가에 대해서는 2011년 2.21에서 2012년 2.34로 증가하였다. 그리고 2013년도에는 다시 2.206으로 감소하였다. 이는 셋다운제가 실행되면서 처음 1년 동안은 게임 실행이 불가능하게 될 것으로 생각했지만, 2년차에 들어서면서 셋다운제로 인해서 게임 실행이 불가능하지 않다고 생각하게 되었다는 것을 의미한다. 셋다운제의 집행 효과에 대해 처음에는 다소 긍정적으로 생각했다가 나중에는 부정적으로 판단하게 된 것으로 보인다.

이러한 점수 차이가 통계적으로도 유의미한 것인가를 t-분석과 분산분석을 통해 살펴보면 다음과 같다.

[Table 6] Total t-test, ANOVA (2011-2012)

		t-test		ANOVA	
		t value	one-tailed	F value	P value
2011	Shutdown system recognition	-1.485	0.069	1.108	0.178
2012					
2011	Shutdown system Approval	1.806	0.036**	1.123	0.147
2012					
2011	Resolving addiction	0.420	0.337	1.139	0.119
2012					
2011	Actual effects of policy	-1.432	0.076*	1.123	0.147
2012					
2011	Guarantee of rights to sleep	0.904	0.183	1.359	0.003***
2012					
2011	Justification	1.492	0.068*	0.909	0.203
2012					
2011	Role of Government	1.496	0.068*	0.924	0.245
2012					
2011	fairness	1.611	0.054*	1.044	0.346
2012					

[Table 7] Total t-test, ANOVA (2011-2013)

		t-test		ANOVA	
		t value	one-tailed	F value	P value
2011	Shutdown system recognition	-3.601	0.000***	1.376	0.002***
2013					
2011	Shutdown system Approval	2.983	0.001***	1.144	0.110
2013					
2011	Resolving addiction	3.213	0.001***	1.287	0.011**
2013					
2011	Actual effects of policy	0.126	0.450	1.150	0.101
2013					

2011	Guarantee of rights to sleep	3.728	0.000***	1.554	0.000***
2013					
2011	Justification	3.525	0.000***	0.934	0.273
2013					
2011	Role of Government	4.231	0.000***	1.066	0.278
2013					
2011	fairness	4.604	0.000***	1.064	0.286
2013					

평균차이 검증에서 2011년에서 2012년간 차이가 90% 유의수준 이상에서 서로 다른 것으로 나타난 것은 셋다운제 찬성 여부, 게임실행 불가능, 도덕적 정당, 정부 역할, 공정성 부문이다. 셋다운제에 대해 찬성하는 사람이 유의미하게 감소되었고, 셋다운제로 인하여 게임실행이 불가능하다고 생각하는 사람들도 감소하였다. 그리고 이 정책이 정당하고 공정하다고 믿는 사람들의 숫자도 감소되었다.

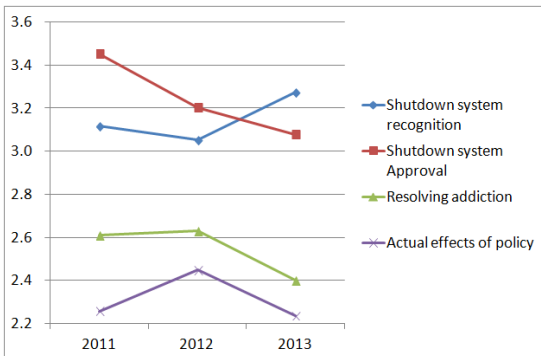
그런데 2011년에서 2013년간 차이를 보면 게임실행 불가능 항목만 큰 변화가 없으며 나머지는 99% 유의수준에서 서로 다른 것으로 나타난다. 평균 점수가 전부 유의수준 0.01 이하에서 유의미하도록 낮아졌다. 처음 셋다운제를 집행하고나서 1년간은 셋다운제에 대한 인식 변화가 크지 않았지만, 2년차에 들어서면서는 셋다운제에 대한 일반인의 평가와 인식이 상당히 부정적으로 변화하게 되었다는 것을 의미한다.

3.2 일반인

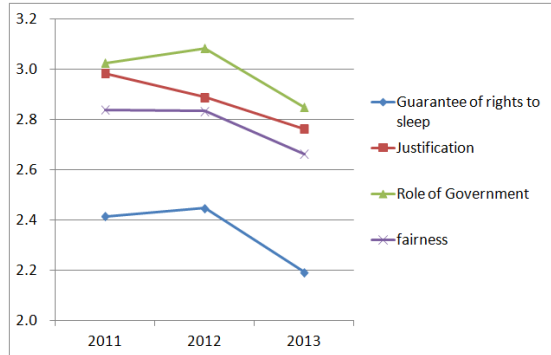
위 전체 조사 대상자 중에서 게임을 수행하지 않는 일반인만을 대상으로 한 설문 조사 결과를 별도로 살펴보면 다음과 같다.

[Table 8] Non-gamer Descriptive statistics

year	Distinction	Average	Standard deviation
2011	Shutdown system recognition	3.116	1.170
2012		3.053	1.124
2013		3.274	1.095
2011	Shutdown system Approval	3.452	1.185
2012		3.203	1.122
2013		3.078	1.085
2011	Resolving addiction	2.610	1.142
2012		2.630	1.015
2013		2.402	0.954
2011	Actual effects of policy	2.258	1.081
2012		2.449	0.974
2013		2.237	0.928
2011	Guarantee of rights to sleep	2.415	1.108
2012		2.447	0.904
2013		2.192	0.846
2011	Justification	2.984	1.012
2012		2.889	1.020
2013		2.763	0.994
2011	Role of Government	3.024	1.008
2012		3.084	1.063
2013		2.849	0.995
2011	fairness	2.839	1.023
2012		2.833	0.981
2013		2.662	0.936



[Fig. 3] Non-gamer – The average trend of each recognition 1



[Fig. 4] Non-gamer – The average trend of each recognition 2

일반인의 경우 섯다운제에 대한 인지도는 떨어졌다가 다시 올라갔으며, 섯다운제에 대한 찬성의 정도는 계속 하락하고 있다. 섯다운제가 중독문제를 해결할 수 있을 것인가에 대해서는 2011년과 2012년에는 2.61, 2.63로 거의 동일하였으나, 2013년에는 2.4로 감소되었다. 또한 수면권보장, 정부역할, 공정성 여부 등도 2011년에서 2012년 사이에서는 0.1 이하 수준에서 변화하고 있어 실질적 인식 변화는 없었다. 하지만 2013년에는 이 값들이 0.2-0.3 정도 하락한다. 일반인의 경우 2011년에서 2012년 사이에는 섯다운제에 대한 인식 변화가 거의 없었으나, 2012년에서 2013년 사이에 섯다운제에 대한 인식이 부정적으로 변화했다는 것을 보여준다.

평균 및 분산 차이에 대한 검증 결과는 다음과 같다.

[Table 9] Non-gamer t-test, ANOVA (2011-2012)

		t-test		ANOVA	
		t value	one-tailed	F value	P value
2011	Shutdown system recognition	0.490	0.312	1.085	0.299
2012					
2011	Shutdown system Approval	1.948	0.026**	1.115	0.241
2012					
2011	Resolving addiction	-0.170	0.433	1.267	0.065*
2012					

2011	Actual effects of policy	-1.691	0.046**	1.233	0.089*
2012					
2011	Guarantee of rights to sleep	-0.277	0.391	1.503	0.004***
2012					
2011	Justification	0.831	0.203	0.984	0.465
2012					
2011	Role of Government	-0.510	0.305	0.899	0.257
2012					
2011	fairness	0.055	0.478	1.087	0.293
2012					

[Table 10] Non-gamer t-test, ANOVA (2011-2013)

		t-test		ANOVA	
		t value	one-tailed	F value	P value
2011	Shutdown system recognition	-1.267	0.103	1.137	0.206
2013					
2011	Shutdown system Approval	2.988	0.002***	1.176	0.149
2013					
2011	Resolving addiction	1.773	0.039**	1.430	0.011**
2013					
2011	Actual effects of policy	0.145	0.443	1.337	0.031**
2013					
2011	Guarantee of rights to sleep	2.098	0.019**	1.721	0.000***
2013					
2011	Justification	1.986	0.024**	1.019	0.448
2013					
2011	Role of Government	1.634	0.052*	1.016	0.454
2013					
2011	fairness	1.659	0.049**	1.176	0.148
2013					

평균차이 검증을 살펴보면, 2011년에서 2012년 사이에서는 셋다운제 찬성, 게임실행 불가능 여부

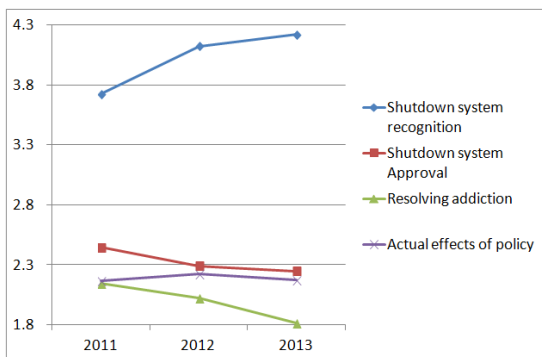
에 대해서만 유의미한 인식의 변화가 있었다. 셋다운제 찬성 정도가 감소하고 게임 실행이 불가능할 거라는 인식이 증가하였다. 그런데 2011년에서 2013년 사이에서는 셋다운제 찬성, 중독문제 해결, 수면권 보장, 도덕적 정당, 공정 등의 항목에서 통계적으로 유의미한 차이가 존재한다. 통계적으로 95% 유의수준에서 셋다운제에 대한 효과성, 정책의 정당성 등에 대한 인식이 낮아진 것으로 판단된다.

3.3 게이머

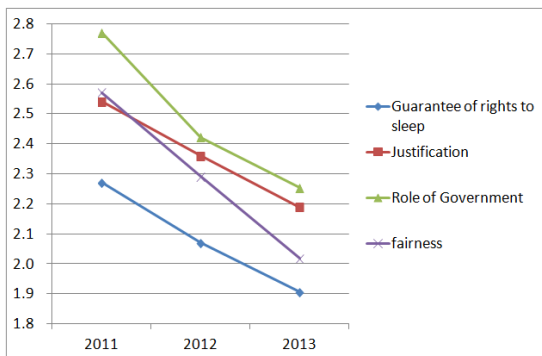
마지막으로 게이머의 인식 변화를 살펴보면 다음과 같다.

[Table 11] Gamer Descriptive statistics

year	Distinction	Average	Standard deviation
2011	Shutdown system recognition	3.722	1.263
2012		4.123	0.997
2013		4.219	0.804
2011	Shutdown system Approval	2.444	1.293
2012		2.290	1.233
2013		2.249	1.252
2011	Resolving addiction	2.143	1.184
2012		2.023	1.123
2013		1.811	1.050
2011	Actual effects of policy	2.167	1.270
2012		2.225	1.235
2013		2.177	1.237
2011	Guarantee of rights to sleep	2.270	1.169
2012		2.070	1.016
2013		1.906	0.960
2011	Justification	2.540	1.048
2012		2.360	1.124
2013		2.189	1.090
2011	Role of Government	2.770	1.181
2012		2.421	1.138
2013		2.254	1.049
2011	fairness	2.571	1.106
2012		2.290	1.048
2013		2.017	1.025



[Fig. 5] Gamer – The average trend of each recognition 1



[Fig. 6] Gamer – The average trend of each recognition 2

셋다운제에 대한 인지도는 3.72에서 4.12, 4.21로 크게 증가하였다. 그리고 셋다운제에 대한 다른 사항들은 모두 해마다 크게 낮아지고 있다. 게이머들의 셋다운제에 대한 인지도를 제외하고는 모든 사항들에 대한 평균이 3.0 이하이다. 5점 척도에서 3.0이 중립적인 점수라는 것을 고려할 때, 게이머들은 셋다운제에 대해 모두 부정적인 시각을 가지고 있다. 그리고 이러한 부정적인 시각은 시간이 지나갈수록 더욱 심화되고 있다. 셋다운제로 인한 게임 실행이 불가능하다고 생각하는 정도만 2.16-2.22-2.17로 증가했다가 다시 낮아지고 있으며, 그 외의 모든 요소들은 모두 감소하였다.

이에 대한 평균 및 분산 차이의 통계적 분석 결과는 다음과 같다.

[Table 12] Gamer t-test, ANOVA (2011-2012)

		t-test		ANOVA	
		t value	one-tailed	F value	P value
2011	Shutdown system recognition	-3.043	0.001 ***	1.603	0.001 ***
2012					
2011	Shutdown system Approval	1.097	0.137	1.100	0.270
2012					
2011	Resolving addiction	0.928	0.177	1.112	0.248
2012					
2011	Actual effects of policy	-0.418	0.338	1.057	0.358
2012					
2011	Guarantee of rights to sleep	1.596	0.056 *	1.323	0.037 **
2012					
2011	Justification	1.460	0.073 *	0.869	0.194
2012					
2011	Role of Government	2.694	0.004 ***	1.076	0.318
2012					
2011	fairness	2.345	0.010 ***	1.113	0.246
2012					

[Table 13] Gamer t-test, ANOVA (2011-2013)

		t-test		ANOVA	
		t value	one-tailed	F value	P value
2011	Shutdown system recognition	-4.007	0.000 ***	2.450	0.000 ***
2013					
2011	Shutdown system Approval	1.433	0.076 *	1.061	0.348
2013					
2011	Resolving addiction	2.746	0.003 ***	1.288	0.050 **
2013					
2011	Actual effects of policy	0.032	0.487	1.062	0.346
2013					
2011	Guarantee of rights to sleep	3.104	0.001 ***	1.496	0.004 ***
2013					

2011	Justification	2.991	0.001 ***	0.918	0.300
2013					
2011	Role of Government	4.279	0.000 ***	1.259	0.067 *
2013					
2011	fairness	4.801	0.000 ***	1.155	0.173
2013					

2011년에서 2012년 간 평균 차이 분석에서 통계적으로 유의미한 차이(유의수준 5% 이하)를 보이는 것은 셋다운제에 대한 인지, 정부 역할, 공정성 등이었다. 셋다운제에 대해서는 더 많이 인식하게 되었지만, 이 정책의 정당성, 정부 역할 측면에서는 통계적으로 유의미하게 낮아졌다. 그런데 2011년에서 2013년간 차이 분석 결과를 보면 셋다운제 인지, 중독문제 해결, 수면권 보장, 도덕적 정당, 정부역할, 공정 부문에서 통계적으로 유의미한 변화가 있다. 셋다운제에 대한 인지도는 증가하였고, 그 외에 거의 모든 요소에서 통계적으로 유의미하도록 평가가 부정적으로 변화하였다. 일반인들보다 게이머들의 셋다운제에 대한 평가치가 더욱 더 낮아졌다. 일반인들의 경우에도 셋다운제에 대한 인식이 부정적인 것으로 변화하였지만, 게이머들의 경우에는 셋다운제에 대한 부정적 인식이 더욱 심화된 것으로 판단된다.

4. 결 론

이상에서 2011년과 2013년 사이에 셋다운제에 대한 인식 차이가 존재하는지를 일반인, 게이머 등을 구분하여 살펴보았다.

셋다운제에 대한 인지 정도는 일반인은 감소하였다가 증가하였으며, 게이머는 계속 증가하였다. 그리고 일반인과 게이머 모두 셋다운제에 대하여 찬성하는 정도는 하락하였다.

셋다운제의 내용과 관련해서는 셋다운제로 인하여 게임 실행이 불가능하다는 응답은 다소 높아졌다가 2013년에는 낮아졌다. 하지만 게임 실행 가능

성 여부 외의 모든 항목에 대해서는 보다 낮은 값을 보이고 있다. 일반인의 경우에도 2011년에서 2013년 사이 셋다운제에 대한 효과와 정부 역할의 정당성, 공정성 측면에 대한 평가가 낮아졌다. 게이머의 경우에는 일반인들보다 더욱 셋다운제에 대한 평가가 낮아지는 추세를 보인다.

셋다운제가 시행되고 1년 후까지는 셋다운제에 대한 부정적 인식이 게이머들 사이에서는 일반적이었지만 일반인들은 그래도 셋다운제에 대한 긍정적인 인식을 유지하고 있었다. 하지만 셋다운제가 시행된지 2년 후에는 일반인들도 셋다운제에 대한 부정적인 평가가 증가하였다. 셋다운제의 정책 효과에 대해 부정적인 인식이 증가하였으며, 셋다운제에 대한 정부의 역할과 관련해서도 부정적인 방향으로 변화하고 있다.

셋다운제가 처음 실시될 때 게이머들은 셋다운제에 대해서 반대하였지만, 일반인들은 셋다운제에 대해 긍정적인 의견을 지니고 있었다. 그래서 셋다운제가 정책이 되어 시행될 수 있었다. 하지만 현재 일반인들 사이에서도 셋다운제에 대한 평가가 달라지고 있는 추세가 존재한다. 이러한 결과는 향후 셋다운제의 정책 방향 설정과 관련된 기반 자료로 활용될 수 있을 것이다.

본 연구의 한계는 다음과 같다. 첫째 본 연구는 설문조사 결과의 해석을 위주로 한 연구로서, 본 설문이 함유하고 있는 인과관계 등 논리적 연결에 대한 사항은 탐구되지 못하였다. 이러한 사항은 추후 본 설문조사 결과에 대한 별도의 분석을 통하여 연구될 수 있을 것이다. 둘째, 본 연구결과는 3년동안 셋다운제에 대한 인식을 바탕으로 한 것으로서, 실제로 셋다운제가 효과를 보이는지에 대한 정책 성과 분석은 아니라는 한계가 있다. 실제 셋다운제의 정책 효과에 대해서는 별도의 연구가 필요하다 하겠다.

ACKNOWLEDGMENTS

This study was supported by research fund from Chosun University, 2012

REFERENCES

- [1] Rho, WhaJoon. 「Public Policy Evaluation」. Bobmunsa. 2008.
- [2] Chung, ChungKil et al. 「Introduction to Policy Sciences」. DaeMyeong Press. 2012.
- [3] Ministry of Gender Equality & Family. 「Research on the actual conditions of young people's internet game」. 2012.
- [4] Park, MunSu · Koh, DaeYoung · Park, JungSu. Does shut down system decrease the online game playing time?. Korea Society for Regulatory Studies fall Conference Statement. 2013.
- [5] Choi SeongRak · Min, Jiae. An Impact Analysis of Shut down System on the Trust to Government: focus on comparing gamer with non-gamer. 「Journal of Korea Game Society」, 13(1): .49-60. 2013.
- [6] Lee, DongKyu · Woo, ChangBin · Kim, DaeYoung · Kim, YoungHyung. An anlysis of online game shutdown system: Application of the Advocacy Coalition Framwork. 「Korean Policy Studies Review」, 22(3): 31-70, 2013.
- [7] Lee, Haekuk, Cost-benefit analysis studies following the introduction of online game shutdown, Ministry of Gender Equality and Family research project report, 2010
- [8] Hwang, Sung-ki, Study on constitutional conformity of online game shutdown: Hanrim University Law Institute 16 : 139,153, 2005
- [9] An article in shut down system, inews24, 2004-10-15.
- [10] Choi, SeongRak. A case study - shut down policy. The Korean Association for Public Administration fall Conference statement, 2011.



최 성 략(Choi, Seong Rak)

2005-현재 동양미래대학 경영학부 조교수

관심분야 : 게임 제도, 게임 정책, 마케팅



서 순 복(Seo, Sun-bok)

2006-현재 조선대학교 법과대학 교수

1997-2005 광주대학교 법정대학 교수

2012-2013 한국문화정책학회 부회장

관심분야 : 문화 정책, 대체적 분쟁해결제도(ADR)
