

# 게이머 이슈 참여에 미치는 영향 연구: 미디어 출처, 시정 행동과 태도 정보의 역할을 중심으로

## Analyzing Predictors of Gamer Issue Participation: Focused on the Role of Media Source, Corrective Action, and Attitudinal Information

정창원

단국대학교 커뮤니케이션학부

Chang Won Jung(cjung15@dankook.ac.kr)

### 요약

본 연구는 온라인 설문조사를 통해 수집된 국내 게이머를 대상으로 게임 장르, 이념의 차이가 존재하는 뉴스 미디어, 미디어 매체에 따른 게임 관련 정보 출처가 게이머 이슈 참여에 미치는 영향에 대해 위계적 회귀 분석으로 검증했다 (N= 1,362). 연구 결과 특정 장르의 게임 플레이가 게이머 이슈 참여에 긍정적인 역할을 수행했다. 진보·중도 언론에 보도된 게임 규제 찬반에 대한 집단행동은 독자들의 동원 신호(mobilization cue)로 작용하고 게이머의 사회적 행동을 독려했다. 반면, 상위 조직 및 이익 집단을 정보 출처로 활용한 보수 언론은 현실 참여 사회에 부정적인 영향을 주었다. 게임 이슈에 관한 매스 미디어의 편향된 보도 행태는 게이머가 시정 행동(corrective action)을 통해 사회적, 정치적으로 행동하는데 영향을 주었다. 본 연구는 정치 이념, 게임 장르, 미디어 이용과 사회적 참여의 관계를 실증적으로 분석한 데에 의의가 있다. 게임 규제 정책 제고와 게임 연구의 이론적, 개념적 확장의 필요성이 요구된다는 시사점을 제공한다.

■ 중심어 : | 게임 이슈 참여 | 게임 장르 | 미디어 정치 이념 | 시정 조치 | 게임 규제 | 태도 정보 |

### Abstract

This study examined the effects of game genre, news media with differing political ideologies, and game-related information sources on gamer issue participation by performing a hierarchical regression model, using an online survey on Korean gamers (N=1,362). As a result of the study, playing specific genres of games played a positive role in gamer issue participation. The group behavior or collective action for or against game regulation reported in the liberal/moderate media acted as a mobilization cue for readers and potentially encouraged gamers to take social action. But the conservative media, which used governmental organizations and interest groups as sources of information, had a negative impact on real-life participatory behavior. The biased journalism practice of the mass media on game-related social issues influenced gamers' social and political behavior through corrective action. This study is significant in empirically analyzing the relationship between political ideology, game genre, media use, and gamers' social participation. The current research suggests the improvement of game regulation policy and the need for theoretical and conceptual expansion of game research.

■ keyword : | Gamer Issue Participation | Game Genre | Media Ideology | Corrective Action | Game Regulation | Attitudinal Information |

## I. 서론: 연구배경 및 연구문제

2020년 5월 5일 랜선 초대장이 도착했다. 제98회 어린이날을 맞이하여 문재인 대통령과 김정숙 여사가 마인크래프트 캐릭터로 변신하여 어린이들을 청와대로 '랜선' 초청했다. 코로나 19로 인해 대면 수업에 어려움을 겪고 있는 어린이들을 위로하며, 함께 극복하고자 하는 메시지를 전달했다. 유튜브를 통해 공개된 영상은 가상공간에서 마스크를 벗고 어린이들이 청와대에서(청와빌리지 맵) 대통령과 만남을 갖고, 집무실에서 담소를 나누며, 어린이날을 함께 축하했다. 청와빌리지는 오픈소스로 공개되었고, '초통령'이라고 불리는 크리에이터 도티와 청와대 맵을 함께 탐험하는 이벤트를 추가하기도 했다.

하지만, 2021년 10월 게임 셧다운제(청소년 보호법 일부개정법률안) 폐지를 둘러싼 논의가 진행되고 있는 가운데, (마인크래프트 게임 자체는 국내에서 12세 이용 등급 판정을 받았지만) 셧다운제의 영향으로 2021년 7월 마인크래프트는 성인물로 판정이 되어(마이크로소프트 Xbox Live는 만 19세 이상 이용 가능) 미성년자 게이머의 이용이 불가하게 되었다. 청와대 행사에도 활용했고, 교육용(온라인 교육 교재로도 활용) 혹은 가상세계-메타버스의 주요한 의의가 있는 이 게임이 규제로 인해 주 이용자인 미성년자 이용이 불가능한 사건은 전 세계 게이머들을 충격과 공포로 몰아넣었다.

국내 게임 규제 이슈는 2004년부터 활발하게 담론화되어 논쟁이 전개되어 왔다. 여성가족부와 문화체육관광부의 견해 차이(강제적 셧다운과 선택적 셧다운의 규제 범위와 대상 차이 혹은 규제와 진흥) 중심으로 규제와 관련한 논쟁이 본격적으로 시작되었다. 이후, 게임 회사, 이익단체 및 정부 부처(2013년 게임 중독 법안 발의 당시 교육부와 보건복지부에서 적극적인 견해 표명) 등 개인이 아닌 사회 조직적 규모의 결정에 따라 2005년 게임 셧다운 법안은 통과되었다. 법안 마련 및 의결 과정에서 게이머의 참여가 부재했으며, 소수의 공청회를 통한 법률 의결 및 시행이 이루어졌다는 점을 고려하면, 게임 셧다운제가 정부의 결정을 게이머가 다소 일방적으로 따를 수밖에 없는 상황이었다. 이와 더불어 게임과 관련된 미디어 보도는 여론형성에 영향을

주었다[1]. 주요 언론은 게임과 게이머를 폭력적이며 중독자로 묘사하는 경향이 존재했으며[1], 폭력과 관련된 몇몇 사회문제를 게임과 연결 지어, 게임 플레이에 책임을 돌리기도 했다. 이러한 보도 행태는 게임 규제 찬반에 대한 의견에 영향을 미친다는 연구 결과와 정부 신뢰도에 영향을 미친다는 연구 결과도 존재한다[2][3]. 게임 이슈에 관한 미디어 보도가 '태도' 형성뿐만 아니라 게이머의 '행동'에도 영향을 미칠 수 있는지 본 연구를 통해 살펴볼 것이다.

2005년 게임 셧다운제가 통과되었을 당시, 규제에 반대하기 위한 게이머들의 집단적 행동을 구성, 조직화한 온 오프라인 자원(mobilization resource, [4][5])이 부족했다. 오늘날과 같이 SNS를 통한 네트워크 연결 혹은 조직화가 용이한 상황이었다면[6][7], 다소 일방향적으로 게임 규제 법안이 통과되지 않았을 것이다. 즉, 게이머의 연결된 행동으로(connected action, [6]) 아래에서 위로의 사회적 동원(mobilization)과 이로 인한 언론과 대중의 관심을 이끌어 낼 가능성이[8] 존재할 수 있었다. 이러한 가능성을 열어두고, 본 연구는 게임 규제를 둘러싼 사회적 이슈에 게이머들이 어떤 요인 혹은 영향으로 참여하게 되는지 살펴볼 것이다. 구체적으로, 본 연구는 '게임 내 사회적 행동', '규제 관련 청원 참여', '규제에 관한 게임회사에 대한 대응', '게임 규제와 관련된 오프라인 투표 행동'으로 개념화한 "게임 이슈 참여"를 예측하는 데 있어, 정치적 이념, 게임 플레이, 이념 차이가 존재하는 뉴스 미디어 이용, 미디어 매체의 차이에 따른 게임 관련 정보출처의 영향력에 대해 분석할 것이다.

## 2. 선행연구 및 연구문제

커뮤니케이션 분야에서 게임을 주제로 연구한 연구는 대부분 게임 플레이 효과의 긍정성에 초점을 맞추고 있다. 게임 내 활동(공론장으로서의 게임 커뮤니티와 커뮤니티 참여, 효능감[9-13], 통한 게임 외적 효용에 관련된 연구는 상대적으로 부족한 실정이다. 나아가 게임 규제를 다룬 연구는 주로 법률적인 접근이 주를 이루고 있으며, 미디어 분야에서는 언론의 보도 프레임과 관련된 연구를[14-16] 수행했다. 본 연구는 게임 규제에 대한 미디어 보도가 게임 규제 태도 형성

에[1] 관한 연구에서 논의했던 미디어 변수를- 이념적으로 상이한 언론 노출 및 게임 규제의 정보 출처로서의 미디어 채널- 기반으로 게이머가 게임 규제에 대응하는 사회 참여 메커니즘을 미디어 보도에 대응하는 기제로 분석하고자 한다. 나아가, 게임 장르가 게임 규제 '태도'에 미치는 영향 연구를[3] 확장하여, 규제 대상이 되는 게임을 플레이하는 집단이 게임 규제에 대응하기 위한 참여 '행동'의 가능성에 대해 논의할 것이다. 본 연구는 아래의 세 가지 연구 문제를 분석할 것이다.

연구문제 1 - 게임 장르와 게임 내 참여는 어떤 관계가 있는가?

선행연구에 따르면 특정 게임 장르(특히 롤플레이, MMORPGs) 게임의 부정적 측면을(게임 중독/과몰입) 지적했다 (e.g. [17-19]). 최근, 이스포츠의 활성화로 인해, 게임 플레이와 게임 중계 시청이 동시에 이루어지는 경향도 뚜렷하다[20-22]. 즉, 리그 오브 레전드와 같은 AOS(Aeon of Strife) 혹은 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 게임의 인기로 인해 게임 중독/과몰입 등 게임의 부정적 효과에 관한 연구가 상당수 존재한다 (e.g. [17-19]). 하지만, 이와 반대로, 위 게임 장르들의 커뮤니티 공론장 참여와[12] 정치 참여의 가능성을[13] 도출하기도 했다. 롤플레이, 모바, 전략 장르 게임들을 주로 플레이하는 게이머들은 길드 및 커뮤니티의 가치와 게임 목표를 위한 (게임 내) 집단 참여의 가치를 중시하며, 이러한 장르별 특성과 경험이 게임 외 참여에 긍정적으로 영향을 미칠 가능성도 존재한다. 또한, AR 게임 장르 플레이의 자발적 속성으로 (증강현실 속 시공간의 적극적 참여) 인해, 게임 이슈에 대한 참여도 기대할 수 있을 것이다. 이를 바탕으로 본 연구는 아래의 가설을 설정했다.

가설 1-1: 롤플레이, AOS/Moba, 전략 게임 장르 플레이는 게임 이슈 참여에 긍정적으로 영향을 미칠 것이다.

가설 1-2: AR 게임 장르 플레이는 게임 이슈 참여에 긍정적으로 영향을 미칠 것이다.

연구문제 2 - 이념적으로 상이한 뉴스 미디어 이용과 게임 내 참여는 어떤 관계가 있는가?

본 연구는 게임 규제와 관련하여 이념적으로 상이한 언론사-보수, 진보/중도, 게임 관련 웹진(규제 반대를 위한 게임사의 표현의 자유와 게이머의 개인 자유의 가치 중시) 이용이 게임 내 참여에 미치는 영향력에 대해 연구했다. 게임 규제 태도와 이념과의 관계를 고려해 보면, 사회 질서 유지 보다 개인의 자유에 중점을 두는 진보 가치의 경우 게임 규제에 반대할 경향이 높을 것이다. 역으로 사회 질서의 가치를 강조하는 보수 이념은[23] 게임 규제에 찬성하는 경향을 보일 수 있다. 하지만, 국내 정치의 산업 성장과 분배의 가치를 고려해 보면, 보수 이념은 게임 규제에 반대 입장을, 진보는 찬성의 입장을 표명할 가능성도 존재한다. 나아가 이념에 따른 언론의 입장도 상이할 것이다[24-26]. 즉, 이념에 따른 게임 이슈가 매우 복잡하고, 게이머의 사회/정치 참여에도 영향을 미칠 수 있는 가능성이 존재하기 때문에 본 연구에서는 미디어의 이념적 관점과 이를 지지하기 위한 출처(정보원)와 이에 따른 이슈 참여도의 차이를 고려할 것이다. 거시적 관점에서 기업, 정부 중심의 출처/정보원을 활용한 보수 언론의 경우, 게이머 참여의 필요성을 감소시킬 수 있다. 하지만, 게임 규제 찬반에 관한 시민단체의 캠페인 등 개인적이며 미시적인 출처로서 정보원을 활용한 진보/중도 언론의 경우, 게이머 개인들의 이슈 관여도를 높일 수 있으며, 나아가 참여를 독려할 수 있을 것이다. 언론사의 출처와 참여 행동과의 관계에 관한 연구를 바탕으로[13] 본 연구는 아래의 가설을 설정했다. 웹진과(게임 이슈를 중심으로 다루는 매체) 이슈 참여와의 관계를 분석한 연구의 부재로 이 둘의 관계는 연구 문제로 설정했다.

가설 2-1: 보수 언론사의 이용은 게임 이슈 참여에 부정적으로 영향을 미칠 것이다.

가설 2-2: 진보/중도 언론사의 이용은 게임 이슈 참여에 긍정적으로 영향을 미칠 것이다.

연구문제 3 - 미디어 채널의 차이에 따른 게임 관련 뉴스 이용과 게임 내 참여는 어떤 관계가 있는가?

본 연구에서는 게임 규제 이슈와 정치 이념 간의 밀접한 관련성을 예측했다. 이념적 차이에 따른 언론사의 보도 행태를 통제한 이후, 게임 (규제) 정보출처로서의 미디어 채널/매체 간 차이와 게임 이슈 참여와의 관계를 고찰할 것이다. 즉, 이념적 차이와 매체의 특성에 따른 미디어 이용과 나아가 특정 매체의 보도 행태의 대응 기제로서의 게이머의 이슈 참여에 대한 논의가 중요할 것이다. 본 연구는 게임 규제와 관련된 정보의 출처를 크게 세 가지(매스 미디어, 온라인 미디어, 게임 내 커뮤니케이션; 실시간 게임 채팅 창) 매체로 구분했다. 선행연구에 따르면, 매스 미디어 이용은 게임 규제 태도를 강화하는 역할을 했다[1]. 매스 미디어는 게임 규제를 반대하는 태도 보다 찬성하는 태도를 더욱 강화시켰다. 이는 매스 미디어가(신문, 라디오, 티비 뉴스) 청소년 범죄, 테러 및 폭력과 관련된 사회문제의 원인으로서는 게임을 지적하는 편향된 보도 경향이 존재하기 때문이라고 분석했다[1].

미디어의 편향된 보도로 인해 생성된 적대감은 이용자가 이를 바로 잡기 위한 시정 행동을 야기하기도 한다[27-29]. Rojas의 시정 행동 이론(corrective action)에 따르면, 국내 게이머는 게임과 게이머에 대한 미디어의 부정적인 표현과 그에 따른 부정적인 인식/태도와 여론형성을 시정하기 위해 공개적으로 의견을 표명할 수 있다고 설명한다. 또한, 미디어의 편향된 표현(news slant)이 게임 규제를 지지 혹은 반대하는 사람들의 집단인식을 강화하거나 사회적 행동을 위해 동원(mobilize)한다고 생각할 수 있다. 본인의 태도 혹은 생각과 유사하거나 일치하는 정보(pro-attitudinal information)는 사회 정치적 동원에 긍정적인 영향력을 행사할 수 있지만, 태도에 반대되는 뉴스와 정보 이용은 정치적 행동을 약화(demobilize)하는 경향이 있었다[30-33]. 게이머 이슈 참여는 게임 규제를 찬성하거나 반대하는 활동 모두를 포함하는 문항으로 개념화했기 때문에, 미디어 매체에 따른 참여의 영향력은 구체적인 가설 설정이 아닌 연구 주제로 설정하였다(본 연구 모형은 게임 규제 태도와 미디어 보도와의 구체적인 일치성을 고려하지 않았기 때문에, 연구 결과를 해석하는 데 초점을 맞추었다). 매스 미디어와 참여의 관계는 로하스 연구를 바탕으로 가설을 설정했다. 나아가,

실시간 게임 채팅을 통한 게임 플레이어 간 정보교류는 게임 규제에 관심 여부를 떠나 게이머들을 사회적 참여로 독려할 수 있을 것이다. 게임 플레이는 게이머 간 신뢰성을 기반으로 하며[34][35], 게이머 들간 네트워크의 유사성으로 인해[36][37], 실시간 정보 커뮤니케이션의 자발적이며 적극적인 정보교류로 인해 동료 게이머들에게 이슈 참여를 독려할 수 있을 것이다. 이를 바탕으로 아래의 가설을 검증할 것이다.

가설 3-1: 매스 미디어 이용을 통한 게임 규제 정보 이용은 게임 이슈 참여에 긍정적으로 영향을 미칠 것이다.

가설 3-2: 게임 내 커뮤니케이션을 통한 게임 규제 정보 이용은 게임 이슈 참여에 긍정적으로 영향을 미칠 것이다.

## II. 데이터

### 1. 표본

본 연구를 위해 온라인 설문 패널 회사에 국내 게이머의 게임 규제 인식과 참여 행동 설문을 의뢰했다. 행정안전부의 인구조사를 기준으로 연령, 성별, 지역별 비율로 할당된 게임 플레이 유형험자를 선별했다. 설문을 위해 URL 초대에 응한 만 19세 이상의 성인을 대상으로 설문조사를 했다. 5000여 명이 설문조사에 응답했지만, 불성실 응답 등으로 총 1,759명을 최종 응답자로 선정했고, 이들 중, 최근 12개월 동안 게임 플레이 경험이 있는 총 1,362명의 게이머(남성 56.4%; 여성 43.6%, 평균 38.7세(SD = 11.07))를 본 연구의 대상으로 선정했다.

### 2. 연구분석 방법

게임 장르, 이념의 차이가 존재하는 뉴스 미디어 이용(보수, 진보/중도, 웹진), 미디어 매체의 차이에 따른 게임 이슈 정보 출처(매스 미디어, 온라인 미디어, 게임 내 커뮤니케이션)가 게이머 이슈 참여에 미치는 영향을 살펴보기 위해 위계적 회귀 분석을 수행했다. 첫 번째 블록에 인구통계학적 변수(성별, 연령, 학력, 소득, 자녀

의 지위/유무), 게임 이슈 관심도, 이념, 게임 플레이 시간을 대입했다. 자녀의 유무와 정치적 이념이 게임 규제의 찬반 여부에 영향을 미칠 수 있기 때문에 첫 번째 블록에서 통제했다(게임 규제 대상의 학부모의 경우 규제 이슈에 민감하게 반응할 수 있을 것이다). 정치 이념의 경우 다소 복잡한 논리적 설명이 필요하기 때문에 첫번째 블록에 삽입했다. 두 번째 블록에는 RAS, AR, SPW의 게임 장르 변수를 대입했다. 세 번째 블록에서는 보수 신문, 진보 및 중도 신문, 웹진 등 일반 언론/미디어의 이념적 차이에 관한 게임 이슈 노출 변수를 대입했다. 마지막 블록에서는 주류 매스 미디어(mainstream mass media), 온라인 미디어 및 게임 내 커뮤니케이션이 가능한 미디어들(게임 내 채팅 창을 활용한 커뮤니케이션) 포함한 게임 이슈에 대한 미디어 노출을 대입했다.

### 3. 측정

교육 수준은 최종학력(초/중/고/2년제 대학/대학원 졸업)을 기준으로 측정했다. 소득은 연 1천만 원 이하에서 1억 원 이상으로 7개의 수준으로 측정했다. 최근(12개월 동안) 일 평균 게임 플레이 시간으로 “1시간 미만(1),”에서 “3시간 이상(4)”으로 4단계로 측정했다( $M = 2.96$ ,  $S.D. = .97$ ). 정치적 이념은 10점 척도로, 5점을 중앙값, 0을 진보(좌파), 10을 보수(우파)를 기준으로 응답자의 정치적 이념이 얼마나 진보적 혹은 보수적이라고 생각하는지 질문했다( $M = 2.96$ ,  $S.D. = .97$ ). 게임 이슈 관심도는 게임과 관련된 이슈(게임 규제/정책, 게임과 관련된 사회문제)의 관심도를 질문한 단일 문항으로(0- 전혀 관심 없다, 10- 매우 관심 있다) 측정했다( $M = 2.96$ ,  $S.D. = .97$ ).

**게임 장르.** 본 연구는 3개의 게임 장르를 중심으로 분석했다. 기존 연구를 따라 RPG(Role Playing Games), AOS(Aeon of Strife), 전략 게임의 유사성으로(온라인-멀티 플레이, 높은 몰입감) 하나의 게임 장르(RAS)로 변수화 했다( $M = 1.08$ ,  $SD = 1.24$ , Cronbach's  $\alpha = .75$ ). 나아가 AR(Augmented Reality, 증강현실) 장르( $M = 2.09$ ,  $SD = 1.80$ )와 소셜/퍼즐/웹 보드(Social Puzzle Web-board, 이하 SPW) 게임 장르( $M = .59$ ,  $SD = 1.14$ )는 단일 문항의

게임 빈도로 측정했다.

**(일반) 뉴스 노출(이념별).** 보수 신문 이용(예: 조선, 중앙, 동아일보)은 보수 신문 이용빈도를 묻는 문항으로 0점부터 5점까지 6점(매우 자주) 척도로 측정했다( $M = 1.72$ ,  $SD = 1.43$ ). 진보/보수 신문 이용은 진보적 이념을 지향하는 신문(예: 한겨레, 경향)과 중도 신문(예: 한국, 국민, 서울, 세계)의 이용빈도를 묻는 두 문항의 평균값으로 척도를 구성했다( $M = 1.93$ ,  $SD = 1.31$ ,  $r = .70$ ). 게임 규제 이슈를 보도한 진보와 중도 신문의 기사 수가 보수 언론과 웹진에 비해 적고 기사의 논조와 게임 규제 찬반에 대한 프레임의 유사성에 근거하여 진보 언론과 중도 언론의 두 집단을 하나의 변수로 측정했다. 웹진(예: 블로터, ZDNet, 게임메카, Thisisagame.com)은 웹진 이용빈도를 “전혀 없다”의 0점에서 “매우 자주”의 5점까지 6개의 척도로 측정했다( $M = 1.19$ ,  $SD = 1.28$ ).

**게임뉴스 노출.** 게임뉴스 정보원으로서의 전통 매스 미디어는 라디오, 신문, 텔레비전의 이용빈도를 묻는 3개 문항으로 0점(전혀 없다)에서 5점(매우 자주) 척도의 평균값으로 구성했다( $M = 1.95$ ,  $SD = 1.09$ , Cronbach's  $\alpha = .67$ ). 온라인 미디어는 인터넷과 소셜 미디어의 이용빈도를 묻는 두 개의 문항으로 구성했으며, 두 개의 척도의 점수를 평균하여 지수를 만들었다( $M = 2.92$ ,  $SD = 1.32$ ,  $r = .60$ ). 게임 내 미디어는 게임 퀘스트와 게임 관련 온라인 포럼의 이용빈도를 묻는 두 개의 항목으로 구성했으며, 두 개의 척도의 점수를 평균하여 변수를 구성했다( $M = 1.36$ ,  $SD = 1.29$ ,  $r = .77$ ).

**게임 이슈 참여.** (온라인) 게임과 관련된 사회 정치적 활동에 관한 질문 했다. 게이머의 사회/정치 행동의 네 가지 측면을 기반으로 개념화한 게임 이슈 참여는 ‘게임 내 사회적 행동’, ‘규제 관련 청원’, ‘규제에 대한 게임회사에 관한 대응’, ‘게임 규제와 관련된 오프라인 투표 행동’의 네 문항으로 개념화했다. 구체적 문항은 다음과 같다. “게임 규제에 찬성 혹은 반대하기 위해 서명,” “정치 사회적 목적으로 혈맹/길드/조직 활동 (타동맹과 혈투) 경험,” “게임 규제에 적극적인 게임회사의 게임에 탈퇴하거나, 게임 이용을 중단한 경험,” “게임 규제에 찬성하거나 반대하는 후보자에게 투표하거나 투표하지 않음”을 이항 지표(예: 1, 아니요: 0)로 측정

하여, 단일 변수로 평균화했다 (M = .12, SD = .23, Cronbach's  $\alpha$  = .70) [표 1].

표 1. 주요 변인 설문 문항

게임 장르	
RAS	롤플레이, AOS, 전략게임
AR	증강현실 게임 (예, 포켓몬 고)
SPW	소셜/퍼즐/웹 보드 게임
일반 뉴스 노출 (이념별)	
보수 신문	조선, 중앙, 동아일보
진보/중도 신문	한겨레, 경향/한국, 국민, 서울, 세계일보
웹진	블로터, ZDNet, 게임메카, Thisisgame.com
게임뉴스 노출	
대중 매체	라디오, 신문, 텔레비전
온라인 매체	인터넷, 소셜미디어
게임 내 커뮤니케이션	게임 퀘스트, 게임 관련 온라인 포럼
게임 이슈 참여	
게임 규제에 찬성 혹은 반대하기 위해 서명	
정치 사회적 목적으로 할맹/길드/조직 활동	
게임 규제에 적극적인 게임회사의 게임에 탈퇴하거나, 게임 이용을 중단	
게임 규제에 찬성하거나 반대하는 후보자에게 투표하거나, 투표하지 않음	

### III. 분석

회귀 분석의 독립성 검정을 위해 독립변수와 통제 변수 사이의 상관관계를 분석했다. 대부분의 독립변수 간 유의미한 상관관계가 존재했으나, 상관계수 값이 .50를 초과하지 않았기에 독립성 가정을 충족시켰다. 또한, 다중공선성을 판단하기 위해 본 연구는 VIF(Variance Inflation Factor)를 분석했다. 각 변수의 VIF가 2.3이하로 판별되어 다중공선성을 위배하지 않았다.

게이머의 이슈 참여에 대한 회귀분석 결과는 [표 2]과 같다. 예측 변인으로 인구 사회학적 요인과 이슈 관심도, 정치 이념, 게임 플레이 시간이 투입된 1단계 모형은 게이머 이슈 참여의 총 변량 중 9.4%( $p < .001$ )를 설명할 수 있었다. 소득( $\beta = .067, p < .05$ )을 제외한 인구통계학적 변수는 게이머 이슈 참여와 유의한 관련이 없었으며, 소득은 게임 장르 변수를 회귀 분석에 대입한 두 번째 블록부터 통계적 유의미성을 상실했다. 게이머 이슈 관심도( $\beta = .219, p < .001$ ), 이념( $\beta = .068, p < .05$ ), 게임 플레이 시간( $\beta = .159, p < .001$ )이 게이머 이슈 참여 예측의 중요한 역할을 했다. 정치적으로 보수적이고 게임 문제에 관심이 많으며, 게임을 오

래 하는 사람들은 게이머 이슈에 더 많이 참여하는 경향을 보였다.

두 번째 블록에 대입했던 게임 장르는 9.1%( $p < .001$ )의 설명력을 나타냈다. RAS( $\beta = .119, p < .001$ ) 및 AR( $\beta = .259, p < .001$ ) 장르를 주로 플레이할수록 게이머 이슈에 참여하는 경향이 있었다(가설 1-1 & 1-2 지지). RAS, AR 장르는 회귀 모형에 새로운 변수가 추가되어도, 통계적으로 유의미하게 종속변수를 예측했다. 이 결과는 두 장르가 게이머 참여 예측에 직간접적인 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다. 구체적으로, AR 장르를 플레이하는 사람들이 RAS 게임을 하는 사람들보다 이슈에 대해 더 많이 참여할 가능성이 있다. RAS와 AR 장르에 비해 좀 더 캐주얼 하고, 규제에 영향을 받지 않는 장르인 SPW를 플레이한 경우, 게이머 이슈 참여와 통계적으로 유 의미하지 않았다. 즉, 규제와 관련이 있는 게임 장르의 플레이가 사회 참여적인 역할을 수행할 수 있다는 점을 시사한다.

이념적으로 상이한 (일반) 미디어 사용은 게이머 이슈 참여를 예측하는데 2.7%( $p < .001$ )의 설명력을 보였다. 중도/진보의 신문( $\beta = .080, p < .01$ )과(가설 2-2 지지) 웹진( $\beta = .158, p < .001$ )은 게이머 이슈 참여에 긍정적인 영향을 미쳤다. 흥미롭게도 게임뉴스 출처 변수를(네 번째 블록) 대입하면서 보수 신문의 효과가 통계적으로 유의미해졌다. 보수 신문에 대한 노출이 증가할수록, 게임 이슈 참여는 감소하는 경향이 나타났다(가설 2-1 지지). 위 결과에 대해 결론에서 자세히 논의하겠다.

표 2. 위계적 회귀분석 결과(종속변인: 게이머 이슈 참여)

	1단계	2단계	3단계	4단계
인구통계학 & 게임				
성별	.025	.021	.033	.029
연령	.026	.019	.026	.005
최종학력	.021	.013	.004	.009
소득	.067*	.021	.019	.017
자녀(만 19세 미만)	-.027	-.019	-.024	-.032
게이머 이슈 관심도	.219***	.130***	.083**	.065*
이념	.068*	.043*	.069**	.060*
게이머 플레이 시간	.159***	.092**	.096**	.101***
Incremental R <sup>2</sup> (%)				9.4***
게임 장르				
RAS		.119***	.077*	.068*
AR		.259***	.234***	.216***
SPW		-.025	-.034	-.035
Incremental R <sup>2</sup> (%)				9.1***

<b>일반 뉴스 노출 (이념별)</b>			
보수 신문		-.055	-.078*
진보/중도 신문		.080**	.065*
웹진		.158***	.122***
Incremental R <sup>2</sup> (%)	2.7***		
<b>게임뉴스 노출</b>			
대중 매체			.109**
온라인 매체			-.056
게임 내 커뮤니케이션			.071*
Incremental R <sup>2</sup> (%)			1.0***
Total R <sup>2</sup> (%)			22.2***

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$  (게이머 N = 1,362)

네 번째 블록에 게임뉴스 노출 변수를 대입하면서 1.0% ( $p < .001$ ) 설명력이 상승했다. 본 연구의 변수들은 종속변수인 게임 이슈 참여를 총 22.2% 설명할 수 있었다. 매스 미디어( $\beta = .109, p < .01$ )와 게임 내 커뮤니케이션( $\beta = .071, p < .05$ )은 게이머 이슈 참여에 양의 상관관계를 보였다(가설 3-1 & 가설 3-2 지지). 즉, 매스 미디어와 게임 내 커뮤니케이션을 통해 게임 규제와 게임과 둘러싼 사회 이슈에 노출될 수록, 게임 이슈 참여에 적극적인 경향을 나타냈다.

#### IV. 결과 논의

본 연구는 게임이 폭력적이고 중독적인 행동으로 여겨진다는 몇몇 커뮤니케이션 연구 결과와 상이한 결과를 도출했다. 특정 장르의 게임 플레이 자체가 게이머 이슈 참여에 긍정적인 역할을 수행할 수 있었다. 게이머 이슈 참여에 대한 게임 장르의 역할과 관련하여 본 연구는 각 장르의 고유한 특성에 기반을 뒀 RAS 및 AR 게임의 사회 정치적 의의를 논의할 것이다. 게임 규제와 관련하여 정치 이념과 이와 관련된 (특정) 온라인 커뮤니티 활동의 역할과 영향에 대해 논의를 확장할 수 있을 것이다. 또한, 게임 규제에 대한 정보출처로서의 채널과 (특정 채널로 형성된 미디어 담론) 게이머 참여 행동 간의 관계를 깊이 있게 논의할 것이다. 나아가 미디어 이용 행동의 결과로서 이념적으로 다른 뉴스의 노출이 게이머 참여에 미치는 의의를 설명할 것이다. 구체적으로 특정 미디어 이용이 게이머 참여를 동원(mobilize)하거나 동원 해제하는(demobilize) 이유에 관해 본 연구는 시정 조치(corrective action)의 개념

과 참여적 영향에 대한 태도 정보의(attitudinal information) 영향의 개념을 적용하여 설명할 것이다.

인구통계학적 변인과 더불어 통제를 위해 회귀 모형에 대입했던 정치 이념이 게이머 이슈 참여의 중요한 예측 변수라는 결과는 흥미롭다. 보수적인 사람들은 게임 규제를 지지하는 경향이 있는 동시에 게이머 이슈에 참여할 경향이 더 높았다. 정치 이념과 게이머 이슈 참여의 관계를 살펴보기 위해서는 추가 연구가 필요하겠지만, 이념과 관련하여 정치적으로 다소 편향된 온라인 커뮤니티와 게임 이슈와의 연관성으로 설명할 수 있을 것이다. 예를 들어, 광범위한 우파 뉴스 정보 담론 교류로 설립된 몇몇 커뮤니티는 게임 규제 이슈에 대해서 진보 커뮤니티보다 조직력이 강할 수 있다. 특정 보수 커뮤니티와 게임 커뮤니티는 남성 회원들을 위주로 구성되어 있으며, 이들은 게임 규제를 옹호하는 여성가족부의 정책에 강력히 반대하는 경향이 있다. 커뮤니티 회원과 이용자들은 여가부에 강한 적개심을 보이며(성별과 관련된 다양한 이슈들과 더불어) 회원들 간 게임 규제에 반대하는 집단행동을 독려할 수 있을 것이다. 따라서 정치적으로 보수적인 사람들은 보수 정치(규제 지지) 정책을 지지하는 경향이 있는 반면, 보수적인 게이머들은 개인의 자유를 지지하고 정부의 규제에 반대하며 게임 이슈에 참여하는 경향을 보인다고 해석할 수 있다. 나아가, 이러한 결과를 바탕으로 보수적인 게이머가 특정 보수 커뮤니티의 정보와 담론에 노출되면서, 유사한 이념과 생각을 지닌 다른 게이머들과 신뢰를 형성하며 게이머 이슈에 참여할 가능성이 크다고 해석할 수도 있다.

게임 장르와 이슈 참여와의 관계에서 흥미로운 결과가 도출됐다. 본 연구 결과 특정 장르를 플레이하는 행위가 참여에 긍정적으로 작용했다. RAS와 AR 게임 장르의 특성상 참여와 경험의 가치를 중시하는 게이머에게 게임 플레이의 흥미를 유발하며, 이러한 특성이 사회 참여에도 긍정적으로 작용했다고 해석할 수 있다. 특히 AR 게임 플레이의 고유한 행동 특성, 즉 자발적인 체험과 경험은 직접적인 체험의 '행위'를 중시하는 사람들에게 매력적일 수 있으며, 이러한 특성이 AR 게이머들의 사회 참여에 이바지했다고 분석할 수 있다. 따라서 RAS와 AR 게임 장르 플레이어의 독특한 경험적 특

성은 사회 참여로 이어질 수 있다. SPW 장르와 같이 상대적으로 캐주얼하게 플레이할 수 있는 게임 장르의 경우 사회 참여까지는 이어지지 못했다.

연구 결과, 보수 언론사와 진보 언론사의 게임 이슈 참여 예측의 방향이 서로 상이했다. 본 연구는 기존 연구의 뉴스 콘텐츠 분석 결과를 바탕으로 미디어 노출과 참여의 관계를 유추했다[1]. 보수와 중도 신문의 프레임이 '문화콘텐츠로서의 게임'으로 수렴하며 게임 규제에 반대하는 경향을 보였다. 본 연구는 상이한 이념의 언론사 프레임에 대한 정보출처가 참여에 대한 상이한 예측 방향과 관련이 있다고 유추한다. 구체적으로 보수 신문의 출처는 상위 조직 및 이익집단(주로 게임회사, 이익집단, 정부 부처)과 관련이 있는 반면 진보·중도신문은 시민단체나 인권단체의 의견을 많이 인용했다. 전자는 문화콘텐츠의 경제적 측면을 강조하며 정부의 게임산업 개입에 대한 비판에 초점을 맞춘 반면, 후자 언론사에 인용된 집단은 게임의 문화적 측면을 홍보·강조하기 위한 집단적 행동이나 캠페인을 보도하는 경향이 있었다. 즉, 보수 언론사의 독자(게이머)는 본인들과 게임 규제 이슈의 관련도가 멀어지게 되며(게임산업 영향과 관련한 거시적인 논조로 인해) 소극적인 미디어 소비자가 될 수 있다. 진보·중도 신문에 보도된 집단행동은 독자들의 동원 신호(mobilization cue)로 작용하고 사회적 행동을 독려할 가능성이 있다. 보수 신문 노출이 게이머 이슈 참여에 부정적인 영향을 미치는 이유를 설명하기 위해서는 더 많은 연구가 필요하겠지만, 진보·중도의 경우와 마찬가지로, 출처/정보원의 역할을 살펴봄으로써 추론할 수 있다. 보수 언론이 게이머 참여에 미치는 부정적인 영향은 보수 신문 독자가 뉴스 보도 대응에 대한 소극적인 경향성으로 설명할 수 있다. 게임 규제와 관련된 보수 언론은 진보 언론과는 상이하게 추가적 행동(집단적 행동 혹은 규제 반대 캠페인)을 권장하는 경향이 약하기 때문에 독자의 사회 참여 동기가 감소할 수 있다.

게임 이슈의 정보출처로서의 미디어의 영향력에 대해 두 가지 흥미로운 결과를 도출했다. 매스 미디어로 게임 규제 이슈를 접한 게이머일 경우 참여에 적극적이었다. 이 둘 사이의 긍정적인 관계는 게임 효과에 대한 매스 미디어의 편향된 보도와 게이머의 시정 행동으로

설명 할 수 있다. 매스 미디어 보도는 게이머를 폭력적이며 중독 위험 집단으로 묘사하며, 폭력과 관련된 몇몇 사회문제를 게임과 연결 지어(귀인, attribution), 게임에 책임을 몰아가는 경향이 있다. 이러한 보도 행태는 게이머로 하여금 적대적인 미디어 표현에 적극적으로 대응하거나 이를 수정하도록 이끌 수 있었다고 해석할 수 있다. 본 연구 결과는 로하스의 시정 행동 이론(corrective action)의 논의처럼, 게이머는 이슈 참여의 형태를 통해 미디어의 편향 보도에 대한 대응을 표명했다고 추론할 수 있다. 나아가 미디어 편향성이 게이머들의 사회적 행동을 위한 동원으로서 역할을 했다. 미디어 정보와 태도의 일치성에 따른 사회적 동원의 결과에 관한 선행연구와 마찬가지로, 본 연구 결과 매스 미디어는 게임 이슈 참여의 형태로 게이머의 사회적 동원 효과를 야기했다.

이론적 바탕으로 게임 규제 찬반에 따른 참여를 개념화한 게이머 이슈 참여를 적용하여, 게임 규제와 미디어 이용이 사회적 참여에 대한 실증적인 영향력을 분석한 데에 본 연구의 의의가 있을 것이다. 이렇듯 본 연구는 게임 규제의 입장과 정치 이념 및 미디어 노출의 다소 복잡한 맥락에서 게이머의 사회 정치적 행동을 다각적으로 분석했다.

## V. 결과 논의 및 추후 연구 제언

본 연구는 게임 장르, 이념의 차이가 존재하는 뉴스 미디어 이용, 미디어 매체의 차이에 따른 게임 관련 정보출처가 게이머 이슈 참여에 미치는 영향에 대해 분석했다. 게이머 이슈 참여의 개념을 바탕으로 미디어 노출/이용을 통한 게임 관련 사회 이슈에 대한 견해 형성이 게이머가 사회적, 정치적으로 행동할 수 있는지를 실증적으로 분석한 연구라는 점에서 의의가 있다.

게임 이슈를 통한 사회 참여 모델로서, 본 연구는 게임 플레이의 효과론(긍정 부정적 영향)을 넘어, 게임 내 활동을 통한 게임의 확장적 의의에 대해 분석했다. 게임과 관련된 사회적 이슈가 게이머의 참여 행동을 야기할 수 있다는 결과를 토대로, 게임 플레이와 게임의 가치에 대한 재고의 필요성을 제기한다. 이는 엔터테인먼트



트 혹은 콘텐츠로서의 게임 연구의 학제를 넘어, 커뮤니케이션의 주류 커뮤니케이션 연구 분야로서 게임 연구의 확장과 게임의 주제화(subjectification)에 이바지했다는 데에 의의가 있다.

추후 연구에서는 본 연구가 제기했던 몇몇 사안들- 특정 이슈의 관여도, 정치 이념과 규제와의 관계성 고찰; 상이한 이념의 뉴스 이용이 특정 이슈와 관련된 집단행동에 영향을 미칠 수 있는 메커니즘 등- 을 분석할 필요성이 있다. 본 연구에서 제안했던 이론들의 적용 가능성을 게임 이슈(특히 규제와 관련한 사회 담론) 이외의 다양한 미디어 규제와 관련된 사안들로 확장하면서, 이슈 관여도, 정치 이념, 미디어 노출/이용과 사회 참여 행동의 메커니즘에 대해 더욱 깊이 있는 이해가 가능할 것이다.

2013년 스타크래프트 예선 한국대표로 출전한 16세 프로게이머가 섯다운제로 인해 게임을 강제로 종료할 사건이 있었다. 마인크래프트는 국내 정부 차원에서 공식 행사에 적극적으로 활용하면서, 게임의 긍정적인 역할에 대해 어린이와 학부모의 관심을 이끌었지만, 게임 규제 대상이 되어 정작 미성년자의 게임 플레이가 불가능하게 된 사건은 게임산업 및 미래 산업의 전반적인 발전을 저해할 가능성이 크다. AR, VR은 게임이 아니라 미래 산업이라는 관점에서 규제에 관한 새로운 접근이 필요하다[38]. 게임은 5G 네트워크와 AR, VR 기기를 적극 활용하는 4차산업 혁명의 핵심이자 메타버스의 미래에 중요한 역할 담당할 것이다. 게임 규제에 관한 방향성과 게임 연구의 기술적, 개념적 확장에 관한 연구와 인식 제고가 필요한 시점이다.

### 참 고 문 헌

[1] C. W. Jung, "Media discourse and perception of game regulatory issues," *The Communication Review*, Vol.22, No.2, pp.139-161, 2019.  
 [2] 최성락, 민지애, "섯다운제가 정부신뢰도에 미친 영향 분석," *한국게임학회 논문*, 제13권, 제1호, pp.49-59, 2013.  
 [3] 정창원, "게임 플레이 효과의 양면성과 게임 규제 태도 연구: 게임 장르를 중심으로," *한국콘텐츠학회논문지*,

제19권, 제12호, pp.425-439, 2019.  
 [4] C. L. Davis, "Political regimes and the socioeconomic resource model of political mobilization: some Venezuelan and Mexican data," *The Journal of Politics*, Vol.45, No.2, pp.422-448, 1983.  
 [5] J. Liu, "Communicating beyond information? Mobile phones and mobilization to offline protests in China," *Television & New Media*, Vol.16, No.6, pp.503-520, 2015.  
 [6] W. L. Bennett, A. Segerberg, *The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics*, 2013.  
 [7] M. Mirbabaie, F. Brünker, M. Wischnewski, J. Meinert, "The Development of Connective Action during Social Movements on Social Media," *ACM Transactions on Social Computing*, Vol.4, No.1, pp.1-21, 2021.  
 [8] M. Gruszczynski, and M. W. Wagner, "Information flow in the 21st century: The dynamics of agenda-uptake," *Mass communication and society*, Vol.20, No.3, pp.378-402, 2017.  
 [9] 백상기, "게임 이용동기, 게임 효능감, 게임 규범성 및 게임 인식이 게임선용에 미치는 영향에 대한 연구: 다층모형 분석을 중심으로," *한국언론정보학보*, 제98권, pp.86-125, 2019.  
 [10] 장문경, 백현미, 김성철, "청소년들의 삶의 만족도, 사회자본, 게임 효능감이 게임 절제력에 미치는 영향: 성별의 조절효과를 중심으로," *정보사회와 미디어*, 제20권, 제2호, pp.123-144, 2019.  
 [11] 이승재, 정의준, "심리적 요인, 게임 효능감 그리고 게임 동기가 청소년의 게임 리더십에 미치는 영향: MOBA 장르 플레이어를 중심으로," *예술인문사회 융합 멀티미디어 논문*, 제9권, 제6호, pp.341-352, 2019.  
 [12] C. W. Jung, "Role of gamers' communicative ecology on game community involvement and self-identification of gamer," *Computers in Human Behavior*, Vol.104, No.106164, 2020.  
 [13] C. W. Jung, "Online game playing as a political mobilizer: Gamers' communication environment," *Social Behavior and Personality: an international journal*, Vol.48, No.1, pp.1-16,

- 2020.
- [14] 유홍식, "인터넷게임에 대한 제3자 편향적 지각과 규제 태도에 미치는 영향에 관한 연구," 언론과학연구, 제11권, 제2호, pp.333-364, 2011.
- [15] 이상혁, 김은미, "게임 중독 예측을 위한 새로운 접근," 한국언론학보, 제63권, 제1호, pp.165-196, 2019.
- [16] 유홍식, 김종화, 이지은, 진소연, "온라인게임 규제에 대한 언론의 보도 프레임 분석," 언론과학연구, 제11권, 제4호, pp.355-384, 2011.
- [17] P. C. H. Soh, K. W. Chew, K. Y. Koay, and P. H. Ang, "Parents vs peers' influence on teenagers' Internet addiction and risky online activities", Telematics and Informatics, Vol.35, No.1, pp.225-236, 2018.
- [18] 최임숙, 서래원, "게임 장르에 따른 대학생의 게임중독과 자기주도 학습, 학교 적응 행동의 관계," 교육종합연구, 제8권, 제2호, pp.91-116, 2010.
- [19] 오창규, 정현성, 김영곤, "인터넷 게임 중독의 선행 요인과 그 영향에 대한 연구," Journal of the Korean Data Analysis Society, 제10권, 제2호, pp.847-864, 2008.
- [20] 이정학, 김재혁, 이은정, "e-Sports 방송 BJ속성이 시청 만족, 시청몰입 및 재시청의도에 미치는 영향," 한국체육과학회지, 제29권, 제3호, pp.461-473, 2020.
- [21] 김유미, "게임 방송 콘텐츠 요인과 커뮤니케이터 요인이 몰입 및 시청의도에 미치는 영향에 관한 연구: e스포츠 게임 중계 방송 콘텐츠를 중심으로," 한국게임학회 논문지, 제21권, 제3호, pp.39-51, 2021.
- [22] 김정기, 이정기, "e스포츠의 긍정 및 부정적 효과에 관한 연구," 사이버커뮤니케이션학보, 제27권, 제4호, pp.93-124, 2010.
- [23] K. Russell, *The Conservative Mind: From Burke to Eliot*. 1960.
- [24] 이진영, "정책여론 형성 과정 연구," 미디어, 젠더 & 문화, 제29권, 제2호, pp.147-186, 2014.
- [25] 윤영철, 김경모, 김지현, "의견 다양성을 통해 본 언론매체의 이념적 지향도," 방송통신연구, pp.35-64, 2015.
- [26] P. Golding, G. Murdock, *The political economy of the media*, Edward Elgar Publishing, 1997.
- [27] H. Rojas, "Corrective" actions in the public sphere: How perceptions of media and media effects shape political behaviors," *International Journal of Public Opinion Research*, Vol.22, No.3, pp.343-363, 2010.
- [28] T. K. Naab, J. Brandmeier, "Uncivil user comments increase users' intention to engage in corrective actions and their support for authoritative restrictive actions," *Journalism & Mass Communication Quarterly*, Vol.98, No.2, pp.566-588, 2021.
- [29] J. Kleinnijenhuis, T. Hartmann, M. Tanis, A. M. van Hoof, "Hostile media perceptions of friendly media do reinforce partisanship," *Communication research*, Vol.47, No.2, pp.276-298, 2002.
- [30] S. Dilliplane, "All the news you want to hear: The impact of partisan news exposure on political participation," *Public Opinion Quarterly*, Vol.75, pp.287-316, 2011.
- [31] M. Prior, "Media and political polarization," *Annual Review of Political Science*, Vol.16, pp.101-127, 2013.
- [32] J. Matthes, "Exposure to counterattitudinal news coverage and the timing of voting decisions," *Communication Research*, Vol.39, No.2, pp.147-169, 2012.
- [33] J. Brundidge, R. K. Garrett, H. Rojas, and H. Gil de Zúñiga, "Political participation and ideological news online: "Differential gains" and "differential losses" in a presidential election cycle," *Mass Communication and Society*, Vol.17, No.4, pp.464-486, 2014.
- [34] C. I. Teng, M. Y. Chen, Y. J. Chen, and Y. J. Li, "Loyalty due to others: The relationships among challenge, interdependence, and online gamer loyalty," *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol.17, No.4, pp.489-500, 2012.
- [35] 엄명용, 김태웅, "한국과 일본 온라인 게이머의 게임 만족도, 신뢰도, 온라인 게임커뮤니티 인식에 관한 실증적 비교연구: 멀티그룹 공분산 구조분석을 중심으로," *경영정보학연구*, 제16권, 제1호, pp.103-125,

2006.

- [36] 하성호, 임광혁, 배현우, “소셜네트워크 분석을 통한 온라인게임 이용자커뮤니티 간 비교,” 한국콘텐츠학회 논문지, 제9권, 제8호, pp.178-189, 2009.
- [37] 석화윤, 유창석, 주예진, 주진영, 권형진, 양성일, 남윤재, “소셜네트워크 분석을 통한 모바일 게임 사용자들의 상호작용 연구,” 한국게임학회 논문지, 제21권, 제3호, pp.53-65, 2021.
- [38] 정보통신신문, “VR·AR은 게임, 아니고 산업 낚은 규제 틀 깨야,” 2021.

### 저 자 소 개

정 창 원(Chang Won Jung)

정회원



- 2006년 5월 : New York University (M.A.)
- 2017년 12월 : University of Wisconsin at Madison(Ph.D.)
- 2021년 ~ : 단국대학교 사회과학대학 커뮤니케이션학부 조교수

〈관심분야〉 : 게임 커뮤니케이션, 엔터테인먼트 미디어, 디지털 미디어, 한류 콘텐츠