온라인 게임의 자아정체성 기여에 대한 탐색적 연구* - 미드의 게임 이론을 중심으로 -

유혜린**, 유승호***

국문초록

미드(G.H. Mead)는 게임을 삶의 정체성 형성에 중요한 요소로 파악하였는데, 미드에게 게임은 참여하는 전체 사람들의 역할 모두를 이해하고 그속에서 자신의 역할을 수행하는 과정이라고 했다. 미드의 게임이론에 근거하여 온라인 게임도 미드의 게임과 유사한 역할을 할수 있는가를 탐구하는 것이 본 논문의 목적이다. 온라인 게임이 미드의 게임처럼 정체성 형성에 기여할 수 있는가에 대해서는 분리론과 통합론으로 접근할 수 있다. 분리론은 온라인 게임과 삶에서의 게임이 서로 연결점 없이 분리되어 있다는 것이고, 통합론은 온라인 게임에서도 공동체의 태도를 자신의태도에 투영하며 개인 삶에서 정체성을 형성할 수 있다는 주장이다. 본 연구는 통합론의 관점에서 온라인 게임의 효과를 검증하기 위해 질적 연구방법 중 포토보이스를 활용하여 연구를 진행하였다. 게임 이용자가 게임에 대해 어떻게 이야기하는지,게임이 연상하는 관련 사진을 직접 찍고 설명하는 과정은 온라인 게임이 정체성 형성에 어떤 영향을 주었는가를 구체적으로 보여준다. 논의의 결과 온라인 게임은 미드의 삶에서의 게임처럼 자신이 속한 공동체의 태도를 받아들이는 과정일 수 있으면 게임을 통해 정체성을 형성하는 과정이 전개될 수 있다는 결론에 도달하였다.

주제어: 온라인 게임, 정체성 형성, 청소년기, 포토보이스, 정체성 성향

^{*} 이 논문은 2017년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A3A2066149)

^{**} 제1저자, 강원대학교 영상문화학과(Visual Culture Dept. Kangwon National University)
*** 교신저자, 강원대학교 영상문화학과(Visual Culture Dept. Kangwon National University)

접수일(2021년 3월 16일), 수정일(2021년 5월 10일), 게재 확정일(2021년 5월 12일)

I. 자아정체성 형성에서의 게임과 미드의 자아론

미드는 자아정체성 형성이라는 핵심과제가 '게임'을 통해 이뤄진다고 보았다 게임이 자아정체성을 형성하는 필수적인 조건인 이유는 게임을 통해 자아가 속한 집단의 태도를 수용하는 과정을 겪기 때문이다. 집단 의 태도를 수용하기 위해서는 먼저, 타인의 입장에서 자신을 바라볼 수 있어야 한다. 미드는 이를 목적격 자아라고 명명했다. 게임에서 목적격 자아가 형성되는 과정은 다른 참여자의 반응으로 인해 개인의 반응이 통 제되고 조직화되는 것이다. 게임 참여자는 게임 안에서 상호작용하며 발 생하는 반응들을 종합시키며 집단의 속성을 이해할 수 있게 된다. 집단 의 속성을 이해하게 되면 단순히 상호작용하는 사회화 과정에서 더 나아 가. 집단의 구성원인 상대방의 행동을 예상하고 자신의 다음 행동을 결 정할 수 있다. 미드는 사회적 집단 중에서도 구기 종목 팀을 예로 들어 설 명한다. 야구 경기를 할 때의 모든 행동은 야구 경기의 규칙을 이해하고 야구 게임에 참여하고 있는 다른 사람의 행동예측을 가정함으로써 결정 된다. 상대 투수의 행동을 보고 스스로 어떻게 받아쳐야 할지 결정하는 것이다. '목적격 자아'는 타인의 태도를 개별적으로만 이해하는 것이 아 니라 이해하는 범위를 넓혀 일반화된 이해관계로 확장한다. 타인의 입장 에서 자신을 바라보는 것뿐만 아니라. 집단 자체를 내면화하는 것이다. 이는 단순히 투구를 하는 상대 투수만을 이해하는 것에서 더 나아가 상대 팀 전체를 받아들이는 것을 의미한다. 1루수, 2루수, 3루수, 그 외 모든 상대 선수로 이해관계를 확장한다면, 어디로 공을 쳐서 날리고, 다음 베 이스로 뛰어가야 할지 아닌지 선택할 수 있다. 승점을 따기 위해서는 양 팀 선수들의 모든 반응을 종합해야 하는 것이다. 따라서 일반화된 타자 (the generalized' other)의 태도는 공동체 전체의 태도이다.1) 구기 종

Mead, George Herbert, Mind, self and society, Vol. 111, University of Chicago Press.: Chicago, 111, 1934, pp.152-163.

목 팀은 그 전체(whole)가 일반화된 타자가 된다. 팀원 중 어느 선수의 경험으로 들어가도 전체의 태도를 지니기 때문이다. 이처럼 어느 선수로 특정할 수 없는 것은 일반화된 타자의 대표적인 속성이다. 미드는 자아 가 완전하게 형성되기 위해선 자기 자신과 다른 한 사람의 태도를 취하는 것만으로는 충분하지 않다고 이야기했다. 집단 자체의 개별적인 태도를 일반화하면서. 조직된 사회구성원으로 참여해야만 자신의 삶의 일부가 된다. 즉. 미드는 다른 사람의 역할보다 더 큰. 사회가 들어올 때 비로소 목적격 자아가 형성된다고 보았다.

또한 미드는 개인의 자아가 완전하게 자리 잡기 위해 수행하는 게임에 서 필수적인 기반과 전제조건이 있다고 주장한다. 완전한 자아는 속해 있는 조직화된 사회 집단의 태도. 협동적인 사회 활동 또는 집단이 관여 하는 활동을 취했을 때 획득할 수 있다. 이는 게임이라는 필수불가결한 과정에 참여하여 조직화된 사회 집단 전체를 받아들이고, 그 집단의 태 도를 드러낼 때 가능하다. 즉. 공동체는 구성원 개개인의 행동에 대해 통 제권을 행사한다. 미드는 공동체 내에서 일어나는 사회적 과정이 개인의 사고에 결정적인 요소가 된다고 했다. 특정한 개인보다는 일반화된 사람 들의 태도가 사고의 프레임이 되는 것이다. 여기서 놀이와 게임의 차이 가 드러난다. 개인의 자아가 완전하게 자리 잡기 위해서는 놀이와 게임 둘 다 필요하지만, 특히 게임은 목적격 자아가 완성되는 최종목적지이기 도 하다. 놀이가 상대방의 입장을 이해하는 것이라면. 게임은 놀이에서 더 나아가 게임에 참여하는 전체 사람들의 역할과 규칙을 모두를 이해하 고 그 속에서 자신에게 부여된 역할을 수행하게 한다. 게임을 잘 수행할 수 있을 때 공동체가 취하는 태도를 수용할 수 있는 목적격 자아를 확립 하는 것이다. 이로써 게임이 자아정체성 형성에 기여하게 된다고 할 수 있다. 미드는 게임의 과정이 논리적인 절차를 중요시하기 때문에 자아를 구성할 수 있다고 설명한다. 2) 게임에서는 획득해야 할 분명한 목적이 존

²⁾ Ibid. p. 159.

재하고, 이 목적을 기준으로 자신과 집단 구성원이 상호 연관된다. 야구에서 공을 던지는 사람의 자세와 공을 잡는 반응은 서로 대응하는 것이다.

게임은 조직화된 성격이 발생하는 상황을 보여준다. 게임을 통해 구성 원은 사회의 필수적인 역할을 맡으며 소속감을 느끼고 정착하게 되는데, 미드가 말한 게임에서 일어나는 일은 항상 일상의 삶에서 일어나는 과정이라고 할 수 있다. 그렇다면 미드가 말한 삶에서의 게임과 청소년들이 여가생활로 즐기는 컴퓨터 게임 간에는 어떤 연관이 있을까. 게임이라는 단어를 공유하기는 하지만 미드는 삶의 게임이고 청소년들은 가상의 게임이니 서로 다른 영역이라고 단순하게 간주하고 넘어갈 수 있는가. 본연구는 이러한 문제의식에서 출발했다. 그리고 청소년들이 즐기는 여가로서의 게임은 이미 청소년의 삶의 일부분이 되었으며 실제 게임을 통해자신들의 일상과 삶의 모습을 투영하고 있으며, 게임을 통해 기존 공동체의 규칙을 내면화하는 과정들을 겪고 있는 것을 본 논문에서 증명해 보려고 한다.

미드의 게임과 마찬가지로, 청소년기에 게임하는 과정에서 얻는 사기 (士氣)가 사회 전체에서 얻는, 가족이나 주변에서 얻는 것보다 더 큰 영향력을 가질 수 있다고 설명한다.³⁾ 전체적인 맥락에 자신을 위치시키는 것, 어떤 집단에 나를 위치시키며 정체성을 형성해나가는 과정에서, 게임의 수행은 청소년 시기의 자아 형성에 필수적인 과정이 되고 있는 것이다.

³⁾ Lloyd, B. & Duveen, G., "Gender identities and education: The impact of starting school", The University of Chicago Press, 20(3), 1992. Lloyd와 Duveen 또한 정체성 형성에 타인과 집단이 큰 영향을 미친다고 보았다. 각각 어떤 집단에 속하고자하는지, 그 집단의 어떤 위치에 있고자 하는지, 마지막으로 그러기 위해서는 무엇을해야 하는지 결정하는 과정은 미드의 게임 이론과 궤를 같이한다.

Ⅱ 분리론과 통합론: 온라인 게임과 '삶에서의 게임'의 분리와 통합

청소년기는 자아정체성 형성에 있어 매우 중요한 시기이다.4)5) 청소 년기 자아의 형성은 공동체 내의 다른 사람들의 관점에서 바라볼 수 있는 능력을 갖추는 과정이다 6) Erikson 또한 자신의 존재를 고정적이고 안 정적인 모습으로 볼 수 있을 때 '자아정체성(self-identity)' 또는 '정체 성(identity)'을 경험하게 된다고 주장하였다. 7) 게임을 통해 자신을 구 성해나간다는 미드의 게임 이론에 근거해볼 때 온라인 게임도 미드의 게 임 개념과 크게 다르지 않다. 온라인 게임이야말로 게임에 참여하는 사 람들에 대한 각각의 역할을 고민하는 과정이며 그 속에서 자신이 해야 할 역할을 찾는 과정이기 때문이다. 여기서 정체성의 문제가 자연스럽게 제 기된다. 온라인 게임은 미드의 게임처럼 정체성 형성에 기여할 수 있는 가 하는 문제이다. 이 접근에는 두 가지의 관점이 가능하다. 첫 번째는 분리론으로서 온라인과 오프라인의 환경은 서로 다르며 온라인 게임의 공동체는 오프라인 공동체와 본질적으로 달라 자신의 역할을 정립하는 데 도움이 되지 않는다는 관점이다. 두 번째는 통합론으로서 온라인 환 경이라고 하더라도 게임 플레이 속에서 전체 플레이어들의 역할을 인지 하고 자신의 역할을 찾아가는 과정은 그대로 관철된다는 관점이다. 이러 한 통합론에서는 온라인 게임에서도 공동체의 태도를 자신의 태도에 투 영하며 정체성을 형성할 수 있다는 주장이다. 현재 이러한 분리론과 통

⁴⁾ Erickson, E., "Identity, youth and crisis", NewYork: Norton, 1968.

⁵⁾ 김근영, 「청소년기 자아정체성 연구의 대안적 접근: 서술적 정체성 발달」, 『청소년학 연구』제19권(제3호), 한국청소년학회, 2012, 85-108쪽, 세계보건기구(WHO)는 청 소년기(Adolescence)를 10세에서 19세 사이로 정의하고 있으나 유엔(The United Nations)에서는 15~24세. 한국은 26세까지를 'youth'라 정의한다.

⁶⁾ 이승훈, 「도덕적 자아, 창조적 주체」, 『卧회이론』 제46권, 한국사회이론학회, 2014, 447-479쪽

⁷⁾ 김종길, 「사이버공간에서의 자아인식과 복합정체성 수행」, 『잔회이론』, 제33권, 한국 사회이론학회, 2008, 201-247쪽,

합론은 진영으로 나뉘어져 있다. 분리론의 대표적인 진영은 여가부로서 온라인 환경에서의 게임은 정체성 형성을 저해한다고 본다. 통합론의 대 표적 진영은 미디어방정식이론 등의 학계로서 온라인 게임에서 형성된 공동체에서 긍정적인 사회적 상호작용이 가능하다고 본다. 8)

분리론은 통합론보다 온라인 게임에 대한 사회적 평가에서 더욱 지배적인 모습을 보여왔다. 그 예로, 헌법재판소가 강제적 셧다운제 제도라불리는 '청소년보호법 제23조의3 등 위헌 확인'의 합헌 판결이 있다. 2014년, 헌법재판소는 강제적 셧다운제 제도에 대해 '국가의 청소년 보호의무의 일환으로 마련된 제도'라 설명한다. '청소년의 과도한 인터넷게임 이용 및 그 중독 문제가 사회적으로 심각하게 대두'되고 있기 때문에온라인 게임에 대한 제재가 필요하다 본다. 더 나아가 온라인 게임은 정체성 형성에 기여하지 않을 뿐만 아니라, 그 이상의 사회적 문제를 야기한다고 보기도 한다. 예컨대 헌법재판소의 판결문에는 "인터넷게임에 중독되거나 과몰입 증상을 보인 청소년이 자살하거나 모친을 살해하는 사건이 발생하는 등 인터넷게임 중독 내지 과몰입 현상의 심각성이 사회적으로 문제화되기 시작하였다"라고 하여 게임을 사회적 문제로 단죄하고 있다.

청소년이 행한 반사회적 행동의 원인을 인터넷게임으로 단정 짓는 태도는 게임을 삶의 정체성과 분리하는 기준이 된다. 헌법재판소의 결정에따라 여성가족부는 강제적 셧다운제 제도를 시행하고 있다. 또한 『인터넷게임중독치유지원에관한법률안』제 12조에서 여성가족부장관은 인터넷게임 관련 사업자에게 인터넷게임중독치유부담금을 부과 징수할 수 있도록 한다. 즉 온라인 게임이 인터넷중독 치유 소요비용을 충당하도록하는 것이다.》 각 온라인 게임에 대한 개별적인 규제가 아닌 것에서, 인

⁸⁾ Reeves, Byron, and Clifford Nass. *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge university press, 1996.

⁹⁾ 전종수. 「한국의 인터넷 게임 셧다운제 정책의 효과성에 대한 연구」. 『한국게임학회

터넷중독 위험이 모든 온라인 게임에 잠재되어 있다고 보는 분리론의 관점을 확인함 수 있다

반면 통합론은 오랜 시간 큰 목소리를 냈던 분리론에 반대하는 과정에서 확인된다. 2019년 5월, 게임이용장애(Gaming Disorder)를 질병코드로 등재하는 세계보건기구(WHO)의 결정에서 분리론과 통합론이 팽팽히 맞선 것이 그러하다. 통합론은 이러한 결정들이 분리론의 관점에서만고려되고 있다고 본다. Aarseth와 23명의 학자들은 게임 질병화로 인해대다수의 건강한 게임 이용자에게 미칠 부정적인 영향이 우려된다며, 이결정은 시기상조라 주장하였다. 10) 더불어 게임은 정상적이고 건강한 삶의 일부라 설명하며, 삶과 분리되지 않은 관점으로 게임을 이해하고 있다. 특히 게임 질병화 코드 이슈는 통합론의 대표적인 진영인 학계 외에도, 여러 토론 프로그램, 영상, 커뮤니티에서 논의가 이루어졌다는 점에서 의의가 있다. MBC에서 '게임 중독, 질병인가 편견인가'란 주제를 가지고 '100분토론' 프로그램을 진행하였는데, 방송 이후 일주일간 무려 30쪽, 약 600개에 달하는 게시글이 올라왔다. 이는 분리론에 반발하는 통합론의 목소리가 사회적으로도 커지고 있음을 반증한다.

분리론과 통합론은, 정보사회 긍정론과 비관론, 부정론의 대립과 비슷한 양상을 띤다. 비관론 혹은 부정론은 사이버공간이 자아와 정체성의 파편화를 야기하며 여러 정체성 위기를 초래한다고 본다.¹¹⁾ 반면 긍정론은 사이버공간에서 능동적 참여자이자 자아 구성의 주체로 존재함과 동시에 자신의 정체성을 스스로 선택할 수 있는 '초월적' 자아가 가능하다고 주장한다. 이 '초월적' 자아는 정체성 놀이(Identity play)로 해석할

논문지』제14권(제6호), 한국게임학회, 2014, 99-108쪽,

¹⁰⁾ Billieux, Jo l, et al. "Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder: Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.).", Journal of Behavioral Addictions 6(3), 2017.

¹¹⁾ 김종길, 「사이버공간에서의 자아인식과 복합정체성 수행」, 『胚회이론』 제33권, 한 국사회이론학회, 2008, 201-247쪽.

수 있는데, 게임을 하는 과정이 여러 정체성을 찾아가는 또 하나의 방법 이 된다는 관점이다. 인터넷 접속은 10대 사회생활에서 점점 더 중요한 부분이 되어가고 있다. 청소년들이 이메일, 채팅, 블로그, 가상 세계에 참여함으로써 관계를 시작하고 발전시키기 때문이다. 강제적 셧다운제 제도에 찬성하는 헌법재판소의 다수의견에 따르면, 가상세계 임에도 인 터넷에 접속하여 동시 접속자인 다른 사람과 함께 게임을 진행하는 과정 은 인정하고 있다. 하지만 장소나, 시간의 제약 없이 즐길 수 있으며, 자 발적으로 중단하기 매우 어려운 부분이 미드가 예로 들었던 구기 종목 팀 과 온라인 게임의 차이라고 볼 수는 있겠지만, 그 과정에서 얻는 사회적 상호작용의 산출물이 전혀 다르다고는 보기 어렵다. 타인과 실시간으로 참여할 수 있는 온라인 게임 특성상, 공동체의 생성이 적극적으로 이루 어진다. 공동체의 형태는 다양하다. 순간적이고 일시적인 이익공동체의 성격을 지닌 '길드', 혹은 정서적 유대로 이루어져 가족의 의미와 유사한 집단을 형성하기도 한다. 12) 따라서 미드의 게임처럼 온라인 게임도 청소 년의 자아 형성에 기여함을 확인해볼 여지가 있다. 본 연구는 온라인 게 임에서 형성된 공동체에 속하여. 일반화된 타인의 태도를 보이는 과정을 포토보이스 방법론을 통해 확인하고자 한다.

III. 통합론을 위한 포토보이스 검증

1. 연구 방법과 연구 대상

자아정체성 형성에 온라인 게임이 기여할 수 있는지를 확인하기 위해 청소년기를 경험해왔고, 혹은 경험하고 있는 시기에 위치한 이들이 적합 하다고 생각하였다. 긍정에 편향된 결과가 나오지 않도록, 온라인 게임 을 즐기는 정도는 고려하지 않고 선정하였다. 따라서 22명의 20대 초반

¹²⁾ 양철진, 「온라인 게임에 나타난 청소년의 공동체 문화에 관한 연구」, 『청소년학연구』 제13권(제6호), 한국청소년학회, 2006, 386-409쪽.

의 대학생을 대상으로, 표적 집단 인터뷰(Focus Group Interview) 방 식을 채택하여 네 명씩 그룹이 되어 사진을 설명하고 이야기 나눌 수 있 도록 하였다. 연구 이전에 게임 플레이 경험에 대한 자문화 기술지를 수 집하였고, 이를 표현하는 방식에 따라 비슷한 성향의 게임 이용자를 그 룹화하였다. 이는 공감의 빈도수를 높여 대화 진행이 원활하도록 돕기 위함이다

2 포토보이스

포토보이스는 사진을 촬영하는 방법을 교육하는 과정부터 시작하여 주제에 부합하는 사진을 촬영해오고. 이에 대해 다른 사람들에게 설명하 며 함께 이야기 나누는 참여적 질적 연구 방법이다. 온라인 게임을 즐기 는 집단은 사회적으로 큰 목소리를 내기 어려운 환경에 있었다. 최근 게 임 산업의 소비자 권익을 증진하려는 움직임이 생기고 있는 모습을 살펴 보았을 때, 굉장히 오랜 시간 게임 이용자의 의견은 사회적으로 묵인되 어 왔다는 사실을 알 수 있다. 포토보이스는 중고령 장애인이나. 알코올 중독자와 같이 사회적 약자들의 목소리를 듣기 위한 연구에서 주로 채택 되었던 방법인 만큼, 쉬이 의견을 내기 어려운 환경의 참여자들을 대상 으로 유의미한 결과를 효과적으로 도출하는 방법이다. 따라서 한국 사회 에서 온라인 게임을 즐기는, 특히 청소년들은 목소리를 내기 어려운 상 황이라 판단할 수 있으며. 포토보이스가 해당 연구에 적합한 연구 방법 으로 이해된다. 더불어 당사자로 하여금 내면화된 과정을 살펴볼 수 있 어. 온라인 게임이 미드의 게임과 유사한, 즉 자아정체성의 형성 과정에 영향을 미쳤음을 확인하고자 하는 연구 목적에도 상응하는 연구 방법이 다. 각자가 선택한 사진 3장을 자신을 제외한 세 명의 팀원에게 설명하고 논의하면서 진행되는 과정을 통해 얻어지므로 주관적이고 구체적인 결과 를 얻을 수 있다. 즉 게임 이용자 본인이 직접 표현하는 방법이므로 게임 속에서 형성된 자신의 정체성을 능동적으로 드러내는 데에 매우 적합하 다고 보았다.

연구 절차는 기존 방법을 토대로 진행되었다. 연구 참여자 교육, 사진 제출, 표적 집단 인터뷰 순서이다. 이후 키워드를 추출하여 자료를 분석하는 과정까지 포함하였다.

1) 연구 참여자 교육

다양한 사진 촬영 방법을 숙지하고 있는 20대를 대상으로 진행된 만큼, 촬영기기 선택은 자율적으로 이뤄졌다. 게임 화면을 찍는 스크린샷 (Screenshot)은 제한적으로 포함하였다. 직접 촬영하지는 않았지만, 표현하는 데에 한계가 있으므로 설명하고자 하는 목적에 가장 알맞은 사진을 가져오는 경우가 그러하다. 본 연구의 질문은 온라인 게임은 미드의게임처럼 정체성 형성에 기여할 수 있는가 하는 문제이다. 따라서 '내 인생에서 게임이 가지는 의미'라는 한 가지 주제를 제시하였다

2) 사진 제출

각 참여자에게 주제에 대해 세 장의 사진을 제출하도록 하였고, 선택한 사진을 자신의 집단 구성원들에게 보여주며 함께 설명하는 방식으로 진행되었다. 자유로운 분위기를 조성하기 위해 사진의 규격이나 순서와 같은 사진 제출의 세부적인 부분은 모두 연구 참여자가 자율적으로 판단하도록 하였다.

3) 표적 집단 인터뷰 (Focus Group Interview, FGI)

선택한 사진에 대해 설명하고 논의하는 과정은 표적 집단 인터뷰로 진행되었다. 표적 집단 인터뷰는 대부분의 포토보이스 면담 단계에서 적용하는 방법으로, 왜 이 사진을 찍어왔는지, 어떤 의미를 담고 있는지 표현하도록 하였다. 또한 표적 집단 인터뷰 이후에 다시 한번 글로 정리하는 과정을 추가하였다. 정리하는 과정을 통해 잘못 표현했던 부분이나 추가

하지 못한 설명이 교정되면서 더욱 구체적인 결과가 도출되도록 하기 위 함이다. 또한 타인의 사진에 대해서도 2가지 토의 내용을 작성하도록 하 였는데, 토의 내용은 표적 집단 인터뷰에서 어떤 대화가 이루어졌고 공 감과 같은 다양한 감정을 살펴볼 수 있도록 한다.

4) 자료 분석

수집된 자료는 키워드 분석 과정을 거쳐 범주화 되었다. 키워드는 사 진을 고른 이유와 어떤 의미를 담고 있는 지에 대해 중점으로 추출하였 다. 게임 플레이 과정이나 결과와 같은 직접적인 사진을 보여주기도 했 지만, 대부분의 참여자는 귤, 패스트푸드, 붕어빵, 도서관 등 게임과는 관련이 적어 보이는 간접적인 피사체 속에서 게임의 의미를 발견하였다. 더불어 표적 집단 인터뷰 과정 속에서 참여자들은 자신의 일상이 얼마나 밀접하게 게임과 맞닻아있는지. 게임에서 어떤 영향을 받았고. 받고 있 는지 매우 확실하게 인지하는 모습을 볼 수 있었다. 이처럼 참여자들이 말하고자 하는 바가 무엇인지. 느끼고 있는 감정은 어떤 것인지를 포토 보이스 방법을 통해 범주화하였다.

IV. 포토보이스 자료 분석: 정체성의 범주화

미드는 일반화된 타자(the generalized other)의 태도가 공동체 전 체의 태도이며, 구성원 어느 누구의 경험에 들어가더라도 집단의 방향과 동일하다고 하였다. 그러므로 참여자 개개인의 경험을 들여다보는 것은. 속해 있는 공동체 전체를 살펴보는 것과 같다. 미드의 게임 이론으로 미 루어보아. 정체성을 찾는 것은 소꿉놀이처럼 집단의 것을 흡수하는 과정 이므로 유대를 찾는 것과 동일하다고 볼 수 있다. 본 포토보이스의 분석 에 따르면 참여자들은 온라인 게임을 하는 과정에서 유대를 찾고 있었으 며, 게임과정에서 추구하는 가치가 비슷한 집단을 자신의 내면에 받아들

이면서 자아정체성을 형성한 것으로 파악되었다. 즉, 참여자들은 온라인 게임을 하는 과정에서 유대를 기반으로 공동체에 부합하는 정체성을 형 성하고 있었다.

포토보이스 분석을 통해 게임을 통해 공동체 전체의 태도를 내면화하는 방식은 세 범주로 파악되었다. 성취와 축적이 주된 목적이 되는 성취화 성향, 게임 내외로 삶을 디자인하는 세련화 성향, 마지막으로 가족이나 친구와의 감정 교류가 우선시되는 공감화 성향이 그것이다. 각 성향은 사람마다 다른 가치를 지향하기 때문에 자연스럽게 범주화 되었지만, 복수의 성향이 한 사람 내면에 공존하기도 한다. 이러한 가치형성은 앞서 설명된 '초월적' 자아, 혹은 '정체성 놀이(Identity play)'로 해석된다. 초월적 자아나 정체성 놀이는 게임 속에서 자아를 형성할 뿐만 아니라, 다수의 정체성을 형성하고 스스로 선택할 수 있다는 관점이다. 연구에 따르면, 학습 게임을 중심으로 구성된 인터넷 사이트인 Whyville에서 10대 사용자들이 아바타를 형성하는 과정에서 정체성 놀이가 이뤄지고 있음을 확인할 수 있다. 나와 전혀 다른 외모나 소속감을 갖기 위해,게임 머니를 벌기 위한 이유 등의 목적을 위해 두 번째 계정을 생성하고 있었다. 13)

중요한 것은, 성취, 세련, 공감의 공통점이 바로 사회가 사회구성원에게 바라는 가장 큰 가치라는 것이다. 대학생들이 자국의 고등학교에 대해 어떤 이미지로 인식하고 있는지 조사하자, 한국 사회에서 목표 지향적 태도가 가장 두드러지게 나타났다¹⁴⁾. 한국을 비롯한 중국, 일본, 미국대학생들이 자국의 고등학교에 대한 인식을 묻자 '사활을 건 전장'이라고답한 비율이 한국은 무려 81%에 달했다. '무한 경쟁' 사회라 부르며, 성취에 대한 경쟁을 당연시하는 사회적 흐름이 형성되어 있는 것을 확인할

¹³⁾ Kafai, Yasmin B., Deborah A. Fields, and Melissa S. Cook. "Your second selves: Player-designed avatars", *Games and culture*, 5(1), 2010, p.7-8.

¹⁴⁾ 김희삼, 『4개국 대학생들의 가치관에 대한 조사』, 한국개발연구원·광주과학기술원, 2017.

수 있는 높은 수치이다. 치열한 사회일수록 경쟁을 통해 이뤄낸 것은 더 큰 만족과 인정을 가져온다. 현실에서 성취는 경험하기 어렵고. 이뤄낸 다고 하더라도 확인할 방법이 매우 한정적이다. 그러나 게임에서는 가시 적이고 직관적이다. 상대적으로 간편하고 빈번하게 획득되는 탓에 게임 의 높은 중독성의 원인으로 꼽히기도 한다15) 세련화 또한 사회가 추구 하는 이상적 가치로 자리 잡고 있다. 극단적인 예시로, 외모지상주의가 있다. 외모지상주의, 루키즘(Lookism)은 외모가 인생의 성패를 가르는 가장 중요한 요인이라 보는 현상을 의미한다. 따라서 외모를 가꾸는 일 에 많은 자본을 투자한다. 좁게는 면접 복장, 화장. 넓게는 면접 성형까 지 이르는 모습을 통해. 사회가 요구하는 세련된 삶의 거대한 크기를 짐 작할 수 있다. 마지막으로 공감은 경쟁을 넘어서는 중요한 가치이다. 한 언론사는 2008년 미국 대통령 선거 민주당 후보 경선과정을 통해 제레미 리프킨의 책 '공감의 시대'를 소개했다16) 그만큼 시대를 대변하는 공감 이란 키워드는 우리 사회에 중요한 자질로 인식되고 있다. 이처럼 성취 와 세련. 공감은 우리 사회가 사회구성원에게 바라는 핵심적인 가치이 다. 청소년은 성장 과정에서 이러한 세 가지 가치를 추구하도록 지속적 으로 교육받는다. 게임 이용자들의 정체성을 성취, 세련, 공감이라는 가 치로 범주화한 결과 아래의 표와 같이 정리할 수 있다.

〈표 1〉 정체성 범주화

분류	특징
성취화 성향	성취와 축적을 목표로 하는 성향
세련화 성향	게임 내외로 삶을 디자인하는 성향
공감화 성향	가족, 친구와의 감정 교류를 우선시하는 성향

¹⁵⁾ 김태연·이순형, 「아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취, 자기효능감, 학교적응과 삶의 만족도」, 『한국게임학회 논문지』제11권(제4호), 한국게임학회, 2011, 151-162쪽,

^{16) 「}경쟁의 시대 넘어 '공감'의 시대로」、 『경향신문』、 2010년 10월 15일자

각 사진에서 관련되는 성향을 확인해보고, 단순한 게임에 대한 설명은 제외하고 추출된 사례는 총 53개이다. 참여자들이 사진을 소개하며 비슷한 경험을 한 다른 참여자와 적극적으로 소통하는 과정은 성향 간의 경계 선을 명확히 구분했다. P12는 PC방 혜택을 받기 위해 친구들과 PC방을 자주 갔다고 말하는 참여자의 이야기에, "동감이 많이 되었다. 나도 그런적이 많았기 때문이다."라고 말하며 동의하였다. 반면 다른 성향을 지닌참여자와 다른 점을 찾아내기도 한다. "강해져야겠다는 것이 아니라, 좋아하는 스토리를 보기 위해 친구들과 함께하기 위해 게임을 한다는 점이나와 달랐다"며 P4 참여자는 자신의 성취화 성향을 뚜렷하게 인지하고,세련화, 공감화 성향의 차이를 이야기하는 모습을 보여주었다.

1. 성취화 성향

성취화 성향은 성취와 축적을 목표로 하는 성향으로, 게임에 대한 목표 의식이 뚜렷한 편이다. 이 공동체는 목표지향적인 태도를 가지며, 수집 하거나 달성한 대상을 사진으로 제출하는 모습을 보여주고 있다. 구체적인 내용에서는 목적한 바를 이뤘을 때의 경험을 서술하는 경우가 분명하게 나타난다. '라이브러리에 쌓인 게임', '게임은 메달 같은 것'과 같은 표현이 그 예이다. 달성이나 성공의 도달점이 분명하므로. 성취화 성향은인간의 동기를 외재적 동기와 내재적 동기로 보는 관점에 따라 크게 두가지 방향점을 지닌다. 성취 욕구가 강하게 나타나는 한국 사회에서는타인보다 더 획득하고자 하는 외재적 동기가 내재적 동기보다 많이 나타나고 있다.

하나하나 모아둔 뱃지가 가득한 보석함과 같이 자신이 축적한 게임 내 요소를 통해 즐거움을 느낀다고 이야기하는 참여자들은 내재적 동기로 해석할 수 있다. P9 참여자는 "수집에 대한 이야기를 하면서, 팀원 중에 도 게임에서 엔딩을 다 모으거나 사진첩을 모두 채우기 위해 게임을 열심 히 하는 경우가 있었다"며 자신과 비슷한 성취화 성향인 참여자와 공감한 경험을 서술하였다. P1 참여자는 이를 두고 "보고만 있어도 기분이 좋은 것"이라고 표현하기도 했다. 내재적 동기는 특별한 보상이 없더라도 수 집하는 행동 자체에서 재미를 발견하고. 성취감을 느낀다는 것을 알 수 있는 부분이다. 그러나 바라만 보던 대상들을 전시하고 경쟁하는 장치가 있다면 내재적 동기는 자연스럽게 외재적 동기로 이전된다. 외재적 동기 는 내재적 동기보다 더 큰 성취감을 느낄 수 있도록 한다. 따라서 온라인 게임은 수집한 요소를 타인에게 자랑하는 시스템을 통해 상대적으로 약 한 내재적 동기를 강한 외재적 동기로 전환한다. 단순히 수집하는 것에 만족감을 느끼는 것에 그치지 않고. 전시하여 인정 욕구를 충족시키며 더 큰 성취감을 얻을 수 있는 것이 외재적 동기의 특징이다. P14 참여자 의 사례를 살펴보면, 업적을 모으는 것을 좋아하는 비교적 가벼운 내재 적 동기에서 전시성을 지닌 외재적 동기 '호칭'으로 변화하는 과정을 볼 수 있다. 호칭은 게임 내 캐릭터의 외형에 표시되며 전시된다. "업적 달 성에 성공하고 호칭을 얻는 것이. 현실에서 메달을 받는 것처럼 성취감 이 있고 뿌듯했다"는 데에서 더 강한 외재적 동기의 전환과, 목적 지향적 인 자아의 형성을 확인할 수 있다. "게임 공부하며 시간을 투자하여 게임 캐릭터를 강하게 하는 것이 마치 사람이 성공을 하기 위해 도서관에서 공 부하는 것과 같다." P4 참여자는 도서관 사진을 찍은 이유로. 남들보다 압도적으로 강해지는 것에서 재미를 느끼기 때문이라고 설명했다. P5 참 여자 또한 다른 사람을 이기는 과정이 게임의 재미이자. 게임을 하는 이 유라고 설명하였다. 이들은 게임 또한 공부해야 하는 대상으로 인식하 며, 성취감을 느끼기 위해서 노력하는 과정이 필요하다고 이야기한다. 승리라는 목표가 뚜렷하고, 목표를 향해 시간과 노력을 기꺼이 투자하는 모습에서 성취화 성향의 목표지향적인 특징을 살펴볼 수 있다.

'점수가 나를 나타낸다'는 성취화 성향을 뚜렷하게 설명하는 문구이다. P6 참여자는 자신의 점수가 점점 오른 결과를 보여주면서 자부심과 욕 심, 더 나아가 자신의 정체성이 되었다고 설명하였다. 이는 성취화 성향 의 정체성이 형성되는 과정을 잘 설명하고 있는 예시이다. P6 참여자는 게임에 대해서 잘 알지 못했었으나, 온라인 게임 내에서 성취하는 과정을 경험하며 자신의 가치 성향을 구성해나가고 있었다. 이처럼 성취화성향의 정체성을 형성 과정은 더 높은 점수를 가진 집단에 속하기 위해어떤 태도로 임해야 하는지 욕심을 가지고 배우는 과정이다. 성취화성향의 정체성을 가진 게임 이용자들은 가볍게 수집하는 내재적 동기와, 끊임없이 경쟁자와의 비교하고, 즉각적인 피드백 시스템을 도입한 외재적 동기에서 온라인 게임의 의미를 찾아가고 있다.

2. 세련화 성향

세련화 성향은 게임 내외의 삶을 디자인하는 성향이다. 게임 내에서 세련화 성향에 속한 참여자는 캐릭터의 외모나 실내장식 등을 꾸미는 데에 많은 시간을 투자한다. 혹은 휴식을 가지는 것처럼 게임 밖 자신의 삶을 위해서 게임을 찾기도 한다. 따라서 세련화 성향이 게임을 하는 주된이유는 '힐링(healing)'이었다. 치유를 뜻하는 '힐링'은 정신적 스트레스를 해소하기 위한 의미도 있지만, 게임에서는 플레이어나 파티 전체의체력을 회복시켜주는 효과이기도 하다. 힐링 에세이가 2018년 도서 시장을 휩쓸며, 힘든 현실에서 조금이나마 벗어나고 싶은 우리 사회의 열망을 확인시켜주었다. 이처럼 게임 속에서도 실제 삶에서는 할 수 없는 일,혹은 자신의 삶을 조금 더 나은 방향으로 디자인하고 싶은 게임 이용자들은 세련화 성향에 속한다.

외모, 실내장식(Interior)을 꾸미는 일에서 흥미를 느끼는 참여자들의 수는 다른 성향에 비해 적었지만, 자신에 대해서 뚜렷하게 인지하고 있었다. P1 참여자는 굳이 스마일 표정으로 케첩을 뿌리는 자신을 보면서 "캐릭터의 능력치도 물론 중요하지만, 내게는 외관을 꾸미는 것이 조금더 중요하다"고 설명했다. 현실에서는 쉬이 가지지 못하기 때문이라고 덧붙였는데, P11 참여자 또한 스트레스 받지 않는 게임을 선호한다고 표현했다. 현실을 게임보다 어렵고 스트레스 받는 공간으로 인식하며, 게

임을 통해 현실의 자신을 안정된 상태로 유지하고자 한다. '캐릭터의 능 력치도 물론 중요하지만'이나 '전쟁이나 대결하는 게임보다는'이란 표현 처럼, 성취화 성향과 자신의 성향을 비교하면서 설명하는 점이 눈에 띄 었다. 공통적으로 세련화 집단은 말하고자 하는 바를 은유적으로 표현하 는 경향이 있다. 다른 성향과는 달리 모든 사진이 게임과 전혀 무관할 뿐 만 아니라. 실제 삶의 단편이 사진에 잘 드러나고 있다. 게임을 모닝커피 에 비유한 P9 참여자는. "매일 아침을 시작하는 모닝커피처럼 게임도 내 인생에서 힘을 주는 존재"라고 설명했다. 벤치를 보고 삶의 휴식을 위해 게임을 찾는 자신을 떠올리는 참여자도 있었다. 할로윈 분장을 한 사진 을 제출했던 P16 참여자는 사진에 대해 이렇게 설명했다. "할로윈은 자 신이 좋아하는 캐릭터처럼 꾸미고, 그 캐릭터로서 하루를 보낼 수 있는 날이다. 게임에서도 마찬가지로 게임 캐릭터에 감정 이입하기도 하고 현 실 속의 나를 드러낼 뿐만 아니라 또 다른 내가 될 수 있는 공간이다." 게 임이기에 할 수 있는 일이나. 실제 삶과의 거리두기(Distancing)를 통해 현실의 문제. 감정적인 상황 속에서 벗어나 휴식을 가지는 도피처가 된 다. 관객이 작품과 거리를 두게 하고, 이를 통해 비판적 사고를 유도하는 연극의 용어이기도 한 '거리두기'의 과정이 세련화 성향의 정체성을 형성 하는 것이다.

근본적인 해결보다 회피하는 태도는 '힐링'이 비판받는 이유 중 하나로 꼽힌다. 그럼에도 체력을 회복해야 다시 적과 맞설 수 있듯. 힐링은 온라 인 게임과 실제 삶 모두 필요하다. 세련화 성향은 현실 도피적인 측면을 적절히 조절하며 온라인 게임과 실제 삶 간의 균형을 유지하고자 한다. P2. P11 등 참여자들의 사례처럼 세련화 성향에게 온라인 게임은 대리만 족의 공간이자, 휴식처가 된다.

3. 공감화 성향

자신의 삶에서 게임이 어떤 의미인지 물었을 때. 공감화 성향을 지닌

참여자들은 과거의 기억을 이야기하면서 추억하는 게임 이용자가 많았다. 아케이드 게임기를 보면서 어릴 적 아빠와의 추억을 떠올리는 P8 참여자와 같이, 가족이나 형제자매, 친구들과 함께하며 공감이라는 가치에대해 중요하게 생각하는 정체성이 형성되었다고 볼 수 있다.

"게임은 우정 쌓기라고 생각한다", "그때 시절을 생각할 수 있는 소중한 추억이다"라고 설명한 P14, P17 참여자는 친구들과의 관계를 형성하고, 이어가는 수단으로 게임을 즐기고 있었다. 자신이 선호하는 게임보다는 같이 할 수 있는 게임을 선택하거나, 공감대를 형성하기 위해 게임이야기를 꺼내는 모습으로 미루어보아 실제 삶에서 관계 맺는 데에 게임의 영향이 크다고 본다. P17 참여자는 모든 사진이 친구와의 경험을 담고 있으며, 공감이라는 가치를 통해 자신을 설명하고 있는 모습을 확인할 수 있었다.

학사경고를 받았던 1학년 1학기. 친구들과 막 시작한 게임 〈파이널 판타지 14〉가 정말 즐거워서, 학교도 나오지 않고 온종일 파티를 맺고 레이드를 돌며 그렇게 시간을 보냈었다. 지금 수습하느라 힘들긴 하지만 좋은 기억이라서 후회는 하지 않는다. 그만큼 친구들과 함께하는 게임은 인생의 많은 부분을 차지하고, 그림에도 나쁜 기억은 잘 없다. -P10

P10 참여자는 대학교 학사 경고를 받았던 원인 중 하나로 게임 과몰입을 꼽으면서 자신의 사진을 설명하였다. 단순한 성적 하락만이 보이고 있지만, 부수적인 문제들이 연이어 발생하게 된다면 그 영향을 가벼이여기기는 어렵다. 그러나 분명한 것은, 후회보다는 '너무 즐거웠던 기억이 되었다'는 것이다. 게임을 통해서도 실제 삶과 같이, 누군가와 함께즐거운 시간을 보내며 그러기 위해 상대방에게 공감하고 자아를 형성하는 과정이 이루어지고 있었음을 확인할 수 있다.

정체성은 집단에 속하는 과정에서 형성되므로, 유대를 찾는 것과 같다. 유대는 부모, 형제, 또래 친구 혹은 공동체 내 다른 타인과의 사회적

관계에서 발생한 정서적 애착을 의미한다 17) 게임 이용자들도 온라인 게 임 속 공동체에서 자신과 유사한 부분을 공유하고. 공감하며 정서적 애 착을 쌓는다. 그 중 공감화 성향은 성취화 성향과 세련화 성향을 각각 강 화시키는 형태를 가지게 되는데, 어떤 형태로 연결되고 있는지 자세히 살펴보기 위해서 아래의 표로 정리해보았다.

〈표 2〉참여자 정체성 성향 구분

	성취화	세련화	공감화
P1	0	0	
P2		0	0
P3			0
P4	0		
P5	0		0
P6	0		0
P7	0		0
P8	0		0
P9	0	0	
P10	0		0
P11		0	0
P12	0		0
P13	0		0
P14	0		0
P15	0		
P16			0
P17			0
P18		0	0
P19	0		0
P20		0	
P21	0		0
P22	0		0

(표 3) 참여자 정체성 성향 구분 도식화

성취			세련	
P4	P12		P2	
P5	P13		P11	
P6	P14		P18	
Р7	P15		P20	
P8	P19			
P10	P21	P1		
P10	P22	P9		

이처럼 공감화 성향은 독립적이기보다 다른 성향의 정체성과 함께 나

¹⁷⁾ Lee, T. Y., & Lok, D. P. "Bonding as a positive youth development construct: A conceptual review", The Scientific World Journal, 2012.

타난다. 성취화 성향과 세련화 성향을 아우르는 동시에 그 경계를 더욱 분명하게 보여준다. 세 가지 범주에 모두 속하는 참여자는 없었는데, 성취화 집단에 속한 참여자는 세련화 집단에는 속하지 않았다. 공감이라는 가치를 중요시하는 모습이 단독으로 나타나 보이기는 어려우나, 타인과 상호작용하면서 자신과 같거나 다른 점을 명확히 비교하는 과정 중에 형성되고 있다고 보인다. 공감은 성취를 목적으로 하는 집단에서는 성취를 강화하고, 세련을 목적으로 하는 집단에서는 세련이라는 가치를 강화하는 데에 영향을 준다. 즉, 공감화 성향은 성취화, 세련화 성향과 연결되어 각 집단을 더욱 더 분명하게 형성할 수 있도록 돕는다.

V. 맺음말

본 연구는 온라인 게임에서도 게임 이용자가 집단을 구성하며, 그 속에서 정체성을 형성한다고 보는 통합론의 관점을 포토보이스 방법을 통해 확인하고자 하였다. 따라서 게임을 하고 있는 20살의 청소년들에게 자신의 인생에서 게임이 의미하는 바에 대한 사진을 찍고 그 이유와 감상에 대해 서술하게 하였다. 그 결과 온라인 게임은 미드의 게임처럼 자신이 속한 공동체의 태도를 받아들이면서 자아정체성을 형성해나가는 과정이었다.

참여자들에게 삶에서 게임이 어떤 의미인가를 물었을 때, 자연스레 자신이 게임을 하는 이유를 실제 삶에서 찾았다. 게임 이용자에게 온라인 환경은, 오프라인 환경과 크게 다르지 않으면서 연결되어 있는 것이기 때문이다. 미드의 게임 이론에 따르면, 집단의 태도를 받아들이고 조직 화된 사회구성원으로 행동하게 될 때, 비로소 자아가 형성된다고 보았다. 따라서 참여자들은 우리 사회의 중요한 가치들을 온라인 게임에서도 추구하고 있었으며, 그 과정은 포토보이스 연구 분석을 통해 세 가지로 분류되었다. 성취와 축적이 주된 목적인 1)성취화 성향, 게임 내외로 삶을 꾸미는 2)세련화 성향, 마지막으로 감정 교류가 우선시 되는 3)공감화

성향이 그것이다. 성취, 세련, 공감이란 세 가지 가치 형성은 우리 사회가 추구하는 가치와도 맞닿고 있으면서 정체성을 형성하는 데에 많은 영향 을 미친다. 사람마다 다른 가치를 지향하지만, 한 사람의 내면에서도 복 수의 성향이 공존하기도 한다. 성취를 중요하게 생각하는 참여자는 성취 와 축적이라는 뚜렷한 목표 의식을 지니고 게임에 임하고 있다. 성취화 성향은 보기만 해도 기분이 좋은 내재적 동기와 즉각적으로 타인과 비교 하며 성취감을 얻는 외재적 동기로 분류할 수 있다. 세련화 성향은 게임 내에서 무언가를 꾸미거나. 실제 삶을 디자인하기 위해 게임을 찾는 성 향이다. 게임을 하는 이유는 주로 '힐링'이며. 참여자 대부분이 게임과 무 관한 현실의 물건, 혹은 상황으로 주제에 대한 답을 찾았다. 따라서 세련 화 성향은 다른 성향에 비해 계산적이기보다 다른 성향에 비해 감각적인 성향이다. 관계 유지를 중요하게 생각하는 공감화 성향은 가족이나 친구 와의 경험을 이야기하며 공감이라는 가치를 주로 강조한다. 정체성 형성 과정은 유대를 찾아가는 것과 유사하므로. 공감화 성향은 목표지향적인 성취화 성향과 힐링하고자 하는 세련화 성향의 차이를 더욱 명확히 보이 도록 한다. 두 성향은 각각 공감화 성향과 묶어. 성취화 집단. 세련화 집 단으로 분류할 수 있다. 공감이라는 가치는 성취면 성취를, 세련이면 세 련을 더욱 강화하는 형태로 연결하는 것이다. 성취화 집단에 속하 참여 자들은 게임 속에서 목표가 뚜렷한 다른 게임 이용자와 함께 교류하면서 게임을 즐기는 모습을 볼 수 있다. 반면 세련화 집단에 속한 참여자들은 표적집단 인터뷰에서 자신의 일상 속에서 게임과 유사한 특징을 갖는 경 험에 대해 이야기를 나누며 성취화 집단과 상반된 모습을 확인할 수 있었다. 게임 속에서 사회성을 기르지 못한다고 보는 분리론은 게임에만 특수 한 가치를 드러내야 하는데. 그와는 달리 게임은 실생활의 집단의 태도 를 이해하는 중요한 과정이다. 온라인 게임은 정체성을 형성하는 매개체 이자. 정체성 놀이를 실현하는 장소이다. 미드의 목적격 자아는 타인이 자아의 내면으로 들어오는 것이다. 그러면 공동체의 규범이 자연스럽게

습득된다. 목적격 자아가 결여된 경우에는 사람들은 자기중심이 되고 사

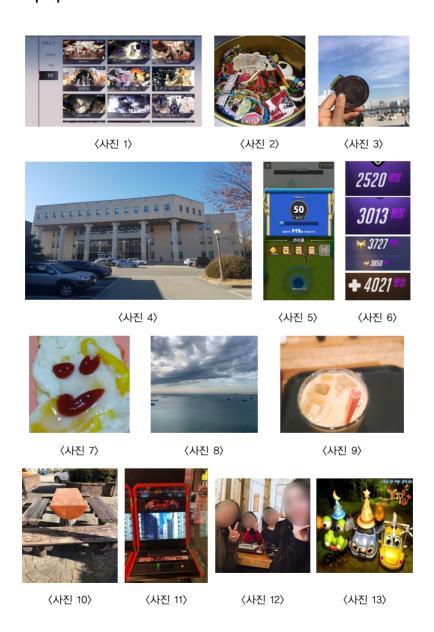
회생활에서 에너지나 행복감을 느끼기 어렵다. 게임은 타인과의 교감을 통해 에너지, 행복감을 느낄 수 있도록 돕는 과정이 된다. 게임 경험이 무조건 좋은 경험, 즐거운 경험만을 주는 것은 아니다. 슬픔, 외로움, 기쁨 등의 감정을 느끼고, 여러 가지 타인의 반응을 받아들이며 경험을 쌓아나간다. 이는 "반응성"을 종합하는 과정이다. 게임은 실제 생활보다 더빨리, 확실하게 반응들을 압축해서 경험할 수 있다.

게임 이용자들은 우리 사회가 요구하는 가치인 성취, 세련, 공감을, 게임 속에서도 중요하게 여기며 다른 게임 이용자들과 교류한다. 그들은 같은 게임을 즐기면서도 다른 가치를 추구하거나, 타인을 이해하는 단순한 상호작용을 넘어 집단 전체를 내면에 받아들임으로써 자아정체성을 형성한다. 자아 형성이 중요한 시기에 게임을 접하는 기회가 점점 많아지는 만큼, 게임 속에서 감정의 교류가 발생하는 것에 대해 긍정하는, 통합론 관점의 확립이 필요하다. 미드의 게임 이론에서처럼 게임은 청소년기에 필수적으로 이뤄져야 하는 과정이다. 게임 과몰입에는 외부 환경이분명한 영향을 주고 있으므로, 18) 온라인 게임과 청소년기를 강제적으로 분리하고자 하는 제도는 적극적인 재검토가 필요하다. 겉으로만 나타난온라인 게임의 부정성에 주목하고 '일시적인 편의를 위하여'19) 통제하기보다는, 게임 이용자의 내면을 살필 수 있는 외부 환경 조성이 더욱 우선시 되어야할 것이다. 즉 온라인과 오프라인의 상호 보완적인 관계가 건강한 순환을 이루도록 우리 사회의 사회적 뒷받침이 더욱 요구되는 시점이다.

¹⁸⁾ 이대영, 이승제, 정의준, 「도피이론을 통한 청소년 게임 과몰입 영향모델 분석」, 『한국게임학회 논문지』, 제20권(제2호), 한국게임학회, 2020, 3-11쪽,

¹⁹⁾ 헌법재판소. (2014). 「청소년보호법 제23조의3 등 위헌 확인 (2011헌마659·683(병합))」, 재판관 김창종, 재판관 조용호의 반대의견.

부록



참고문헌

- 김근영, 「청소년기 자아정체성 연구의 대안적 접근: 서술적 정체성 발달」, 『청소년학연구』제19권(제3호), 한국청소년학회, 2012
- 김종길, 「사이버공간에서의 자아인식과 복합정체성 수행」, 『사회이론』 제33권, 한국사회이론학회, 2008
- 김태연·이순형, 「아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취, 자기효능감, 학교적응과 삶의 만족도」, 『한국게임학회 논문지』제11권(제4호), 한국게임학회, 2011
- 김희삼, 『4개국 대학생들의 가치관에 대한 조사』, 한국개발연구원·광주과 학기술원, 2017.
- 박경미·김민아, 「중고령 여성장애인의 삶: 포토보이스 방법의 적용」, 『한국 가족복지학』제56호, 한국가족복지학, 2017.
- 양철진, 「온라인 게임에 나타난 청소년의 공동체 문화에 관한 연구」, 『청소년 학연구』 제13권(제6호), 한국청소년학회, 2006
- 이대영·이승제·정의준, 「도피이론을 통한 청소년 게임 과몰입 영향모델 분석」, 『한국게임학회 논문지』제20권(제2호), 한국게임학회, 2020.
- 이승훈, 「도덕적 자아, 창조적 주체」, 『사회이론』 제46호, 한국사회이론학회, 2014.
- 전종수, 「한국의 인터넷 게임 셧다운제 정책의 효과성에 대한 연구」, 『한국게 임학회 논문지』제14권(제6호), 한국게임학회, 2014
- 정지나, 「포토보이스 조사방법을 활용한 대학생의 스트레스 대처전략 탐색 적 연구」, 『디지털융복합연구』제16권(제10호), 한국디지털정책학회, 2018.
- 주현식, 「청소년의 여가활동이 스트레스해소 및 학업 성취도에 미치는 영향에 관한 연구」, 『관광레저연구』제13권(제1호), 한국관광레저학회, 2001.

- 헌법재판소, 「청소년보호법 제23조의3 등 위헌 확인 (2011헌마659·683(병합))」, 2014.
- Billieux, Jo l, et al. "Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder: Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.)", Journal of Behavioral Addictions, 6(3), 2017.
- Erickson, E., Identity, youth and crisis", NewYork: Norton, 1968.
- Kafai, Yasmin B., Deborah A. Fields, and Melissa S. Cook. "Your second selves: Player-designed avatars", 5(1), Games and culture, 2010.
- Lee, T. Y., & Lok, D. P. "Bonding as a positive youth development construct: A conceptual review", The Scientific World Journal, 2012.
- Lloyd, B. & Duveen, G., "Gender identities and education: The impact of starting school", *The University of Chicago Press*, 20(3), 1992.
- Mead, George Herbert, *Mind, self and society*, University of Chicago Press,: Chicago 111, 1934.
- Reeves, Byron, and Clifford Nass, *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people*, Cambridge, United Kingdom: Cambridge university press, 1996.
- 「경쟁의 시대 넘어 '공감'의 시대로」, 『경향신문』, 2010년 10월 15일자.
- 「한국인이 좋아하는 40가지 [문화편] : 2004/2014/2019년 비교」, 『갤럽리 포트』, 2019년 10월 17일자.

(ABSTRACT)

An Exploratory Study on the Contribution of Self-identity in Online Games

Yu, Hye Rin Ryu, Seoung Ho

G.H. Mead identified games as an important factor in the formation of life's identity, and told that games are the process of understanding and performing their roles in all the people participating. The purpose of this paper is to explore whether online games can play a similar role to that of online games based on the game theory of Mead. As for whether online games can contribute to the formation of identity-as in Mead's game theoryit can be approached by separatism and integration theory. Separatism is that online games and games in real life are separated from each other without any connection, and integration theory argues that online games can also project the attitude of the community to their own attitudes and form identity in their personal lives. In order to verify the effectiveness of online games from the perspective of the integration theory, this study was conducted by utilizing photo-voice among qualitative research methods. The process of how game users talk about games, taking and explaining related photos associated with games specifically shows how online games have affected the formation of identity. As a result of the discussion, we came to the conclusion that online games could be a process of accepting the attitude of the community to which we belong, and that the process of forming our identity through games could be developed.

Key Words : Online game, Identity formation, Adolescent,
Photo-voice, Identity propensity