Journal of Public Relations, Vol.24, No.1, Feb, 2020, pp.33~48.
pISSN: 1229-2869-72 / eISSN: 2671-8227
DOI: 10.15814/jpr.2020.24.1.33

사단법인 한국PR학회
KOREAN ACADEMIC SOCIETY FOR PUBLIC RELATIONS

종합적 사고 경향이 게임 이용 장애 편견과 게임 이용에 미치는 영향

이동환 단국대학교 커뮤니케이션학부 겸임교수*
최호진 단국대학교 광고홍보전공 박사과정 **
전종우 단국대학교 커뮤니케이션학부 교수***

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

배경 및 목적
본 연구는 게임 과몰입에 대한 질병코드를 도입하고자 하는 상황에서 게임 이용 장애에 대한 편견에 영향을 미치는 선행 요인과 결과 요인에 대해 알아보았다.

방법
게임 이용 장애 편견에 영향을 미치는 요인으로 문화적인 요인인 종합적 사고 경향을 선정하였고 결과 요인으로는 게임 이용자에 대한 태도와 게임 산업에 대한 태도, 그리고 이용 게임에 대한 추천 의도를 포함하였다. 일반인들을 대상으로 한 설문 조사를 실시하여 연구 모델을 검증하였다.

결과
SEM 분석 결과 분석적인 사고 경향을 가진 사람보다 종합적인 사고 경향을 가지고 있는 사람들이 게임 이용 장애에 대한 편견이 덜한 것으로 나타났다. 게임 이용 장애에 대해 호의적인 사람들은 게임 이용자에 대한 태도와 게임 산업에 대한 태도가 긍정적인 것으로 나타났다. 게임 이용자 태도와 게임 산업 태도는 자신이 이용하는 게임에 대한 추천 의도를 높이는 것으로 나타났다.

논의 및 결론
이러한 결과는 게임 과몰입에 대한 낙인 효과에 대한 학문적인 시사점과 함께, 게임 산업과 게임 이용자 건강에 대한 공공 캠페인과 관련하여 실무적인 시사점을 제공하고 있다.

KEYWORDS 종합적 사고 경향, 게임 이용 장애 편견, 게임 태도, 구전

* alica00@naver.com, 제1저자
** norge924@naver.com, 공동저자
*** jwjun@dankook.ac.kr, 교신저자

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

서론

게임은 대표적인 문화 산업으로 국내 콘텐츠 산업에서 중요한 위상을 차지하고 있다. 게임 자체가 높은 부가 가치를 창출하는 미래 전략 산업으로 일자리 창출에도 도움이 되는 것으로 알려져 있다(Hyundai Research Institute, 2019). 다른 콘텐츠를 기반으로 하는 게임이 만들어지기도 하고 게임을 원작으로 창구 효과도 발휘할 수 있어 해외 수출 실적도 뛰어나고 국내 콘텐츠 경쟁력을 높이는 데 기여하는 것으로 평가된다. 실질적으로 국내 게임 산업에서 수출이 차지하는 비중은 거의 절반에 가까운 것으로 나타난다(Woori Finance Research Institute, 2019). 한국의 경우 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 상품이 많지 않지만 게임은 한국의 대표적 콘텐츠로 장기적인 차원에서 육성이 필요한 산업이다.

한국 사회에서 게임의 산업적인 중요성과 함께 부정적인 편견이 존재하는 실정이다. 특히, 청소년들에 미치는 부정적인 측면이 조명되면서 게임의 산업적인 가치와 보건의료적인 가치가 충돌하는 양상을 보이기도 한다. 대표적인 것이 중독이라고도 표현되는 게임 과몰입에 대한 비판이다. 이러한 상황에서 세계보건기구(World Health Organization: 이하 WHO)가 게임에 대한 질병 코드를 도입하기로 결정하여 그에 따른 후속 대책 마련에 고심하고 있다(Owen, 2019). 게임이 하나의 질병이라는 인식이 생기면서 이에 대한 다양한 의견들이 표출되고 있다. 게임 자체에 과하게 몰입할 경우 정신적인 문제가 생길 수 있다는 주장과 게임으로 인해 정신적인 문제가 생기는 것이 아니라 중독과 관련한 질병이 있는 사람들이 게임을 탐닉한다는 의견도 존재한다. WHO의 결정은 게임에 과몰입하는 사람들에게 적절한 시기에 적합한 치료를 제공하고자 하는 의도이지만 문화산업으로서의 게임에 대해 낙인효과가 발생하고 산업 자체를 위축시킬 우려가 크다는 문제점이 존재한다.

본 연구는 게임에 대한 질병코드 도입과 관련한 논란에서 게임이용 장애에 대한 인식에 영향을 미치는 요인에 대해 탐색해보고자 한다. 게임이 하나의 중요한 산업 콘텐츠이기도 하지만 국민의 보건이라는 측면에서 사회적인 합의를 이끌어내기 위한 공공 캠페인이 중요해지기 때문이다. 가장 주요하게 다루어지는 변인은 종합적 사고 경향으로 개인의 문화적인 차원의 역할에 대한 것이다. 특정한 이용장애에 대해서는 다양한 인식이 가능하다. 이러한 상황에서 문화적인 특성이 게임 이용 장애 인식에 대한 특정한 방향의 역할을 탐구한다는 것은 사회적인 낙인에 대하여 학문적으로 의미 있는 시사점을 제공해줄 수 있을 것이다. 또한 게임 이용 장애에 대한 인식이 자신이 아닌 게임을 이용하는 다른 사람들에게 대한 태도와 게임 산업에 대한 태도에 미치는 영향성을 알아보고자 한다. 태도가 대상에 대한 평가를 의미하기에 게임과 관련한 대상에 대한 평가의 선행요인과 결과요인을 확인할 수 있는 기회를 제공한다. 마지막 변인으로는 추천의도를 활용하고자 한다. 일반적인 연구모델에서 종속변인으로 행동의도를 많이 사용하게 되는데 디지털을 기반으로 하는 콘텐츠 상품의 경우 직접적인 구매의도보다 구전의도가 더 중요하기에 최종 변인으로 포함하여 게임에 대한 궁극적인 종속변

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

인으로 활용하였다. 이러한 연구는 게임과 관련한 사회, 문화적인 현상에 대한 설명에 도움을 줄 수 있다고 판단된다.

이론적 배경

게임과 몰입

WHO는 2019년 5월25일 제72차 총회에서 ICD-11라는 국제 질병 분류(International Classification Diseases: 이하 ICD)의 개정판에 중독 행동에 의한 장애(disorder due to addictive behaviors)에 '게임 이용 장애(gaming disorder)'를 포함시키기로 결정하였다(Owen, 2019). 이번 결정으로 인해 게임 이용 장애는 하나의 정식 질병 코드(6C51)로 등재가 된 것이다. 게임 이용 장애는 온라인 오프라인을 가리지 않고 반복적으로 행해지는 게임 행동으로 규정되며, 게임에 대한 조절력을 상실하고, 게임이 다른 일상생활보다 우선시되고 이로 인해 생활에 부정적인 결과를 보임에도 멈추지 못하여 개인, 교육, 직업과 관련한 생활 영역에 중대한 장래를 초래하고 이러한 증상이 12개월 이상 지속되는 경우를 게임 이용 장애라 진단을 내리게 된다(WHO, 2019).

기존 연구에 의하면 인터넷게임장애의 판단에는 몰두(pre-occupation), 금단(withdrawal), 내성(tolerance), 조절 실패(reduce/stop), 다른 활동의 포기(give-up other activities), 문제임에도 불구하고 지속(continue despite problems), 기만, 은폐(deceive/cover-up), 부정적 기분의 모면(escape adverse moods), 관계/기회의 위험이나 상실(risk/lose relationships/opportunities)과 같은 판단 기준을 사용한다(Petry et al., 2014). 게임 이용이 증가하면서 게임 이용 장애 진단이 이루어지고 있고 서구의 경우 1～10퍼센트 정도이고, 아시아 국가들의 경우 10～15퍼센트의 사람들이 진단된다고 한다(Song, Lee, & Shin, 2019). 게임 이용 장애 진단이 게임에 의한 기능적인 피해를 알 수 있게 해 주고(Billieux et al., 2017) 개인의 문제가 아니라 공중보건의 문제라는 점을 주장하기도 한다(Lee, Lee, & Choo, 2017). 하지만 게임에 대한 질병등재가 과다한 진단의 문제를 불러올 수 있다고 주장하기도 한다(Kim, 2014). 사회적인 합의가 되지 않은 상황에서 사회적인 부작용을 지적하기도 한다(Aarseth et al., 2017). 이는 사회적인 낙인(social stigma)이 될 수 있고 오히려 치료를 회피하거나 기존 치료의 중단 가능성도 발생한다(Feldman & Crandall, 2007; Horch & Hodgins, 2008). 게임의 경우 마약 등의 물질 중독과 달리 사회적 이슈가 되면 오히려 더 큰 낙인을 부여하게 된다(Hing et al., 2015).

낙인은 사회적인 차별을 발생시키는 사회적 과정으로 신체 이상과 같은 외적 기형, 국적이나 종교에 의한 부족 낙인, 정신적 장애나 중독 등의 부정적 성품에 의한 낙인으로 구분된다(Goffman, 1963). 낙인으로 인해 개인은 수치심을 느끼고 자존감이 낮아지며 자기 효능감도 저하된다(Corrigan, 2007). 또한 낙인이 찍힌 사람들은 가시성, 상호작용상의 위협, 장애에 관련된 사회적인 낙인, 변화의 가능성, 무능력 정도와 일상생활의 어려움 등이 심

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

리적인 거리감을 느끼게 한다고 응답하였다(Jones et al.,1984). 이러한 낙인은 영화, 드라마, 신문, 방송 뉴스 등 미디어가 유발하는 경우가 많다(Seo, Kwon, & Jeong, 1993). 낙인의 가장 큰 문제는 일반인들이 겉으로는 낙인 피해자(정신장애자)들의 인권 보호를 이야기하지만 정작 자신은 그들과 관계 형성을 꺼리는 이중성에 있다(Kim & Seo, 2004). 따라서 특정한 행동에 대해 사회적인 낙인이 발생한다는 것은 개인을 넘어 사회적인 문제로 지적될 수 있다.

종합적 사고 경향

1972년 생리학 및 의학 부문 노벨상 수상자인 제럴드(Gerald, 1992)는 사람이 자연을 어떻게 바라보며 분류하는지를 비트겐슈타인(L. Wittgenstein)을 비롯한 일련의 다양한 연구들을 통해 소개하였다. 이러한 연구들은 사람들이 사물을 분류할 때 과학적 세계관을 규정하는 객관주의(objectivism)를 기반으로 하지 않는다는 것을 나타낸다. 이렇게 범주를 고전적으로 정의하는 공통적인 성질들을 전혀 갖지 않고서도 원소들이 서로 관계있다고 믿는 것을 가족 유사성(family resemblance)이라 한다(Gerald, 1992). 제럴드는 브라운(R. Brown)의 연구를 통해 어린이들의 분류를 가족 유사성의 예로 들었다. 어린이들은 처음 대하는 대상에 일반적이지 않은 불명확한 수준으로 명명한다는 것이다. 그러한 의견은 대상을 이미 파악한 성인의 관점일 것이지만, 급변하는 현대 사회에서 성인들 또한 처음 대하는 대상에 대한 분류는 불명확할 수 있다. 따라서 제럴드는, 사람들의 분류는 과학적인 고전적 범주로 규제되지 않으며, 결국 자연과 인간의 분류 간에 명백한 기준은 없다고 하였다. 따라서 과학적 세계관을 규정하는 객관주의는 실패한다는 것이다.

그런데 이러한 대상의 분류에 대한 가족 유사성이 소속 문화권의 영향을 받는다는 일련의 연구가 있다. 지, 장, 그리고 니스벳(Ji, Zhang, & Nisbett, 2002)은 동양인과 서양인이 대상을 분류하는 방식에 차이가 있다는 것을 발견했다. 그들은 응답자들에게 판다, 원숭이, 바나나의 분류를 요청했다. 그에 대해 서양인들은 판다와 원숭이를, 동양인들은 원숭이와 바나나를 범주화하는 경향을 나타냈다. 분류에 있어 서양인들이 보다 과학적인 객관주의의 영향을 받는다는 것이다. 그에 비해 동양인은 원숭이가 바나나를 먹는다는 대상 간의 관계에 주목하는 결과를 보였다. 추가적으로 니스벳(Nisbett, 2003)이 실시한 소, 닭, 풀의 범주화 연구에서도 유사한 결과가 나타났다. 서양인들은 소와 닭을, 동양인들은 소와 풀을 범주화하는 경향이 나타났다. 이러한 서양인들의 객관주의적이며 동양인들의 관계중심적인 반응은 중심대상의 주변 인식에 대한 연구에서도 나타났다. 마스다와 니스벳(Masuda & Nisbett, 2001)은 물속 장면 애니메이션을 제시한 연구에서 동서양인의 인식의 차이를 발견했다. 서양인들이 중심 대상에 해당하는 물고기에 관한 언급이 많은 반면, 동양인들은 주변적 요소에 해당하는 수중 동물이나 수초, 자갈 등에 관한 언급이 많았다는 것이다. 유사한 연구로 미야모토, 니스벳, 그리고 마스다(Miyamoto, Nisbett & Masuda, 2006)는 미국과 일본 사진을 동서양인에게 제시하였다. 그 연구 역시 서양인은 중심 대상에, 동양인

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

은 주변적인 대상에 대한 언급이 많은 것으로 나타났다.

이상의 일련의 연구를 주도한 니스벳은 동서양인이 대상의 인식에 차이를 보이는 것에 대해, 서양인은 분석적 사고 경향(analytic thinking)을 동양인은 종합적 사고 경향(holistic thinking)을 더 가졌기 때문이라 결론지었다(Nisbett, 2003). 서양인의 분석적 사고 경향은 대상을 분석적·독립적으로 보는 경향을 말한다. 그에 비해 동양인의 종합적 사고 경향은 대상을 전체적이며 관계 중심적으로 보는 경향을 말한다. 그러한 이유로 니스벳은 아리스토텔레스와 공자의 영향을 예로 들었다. 아리스토텔레스의 제자인 서양인들은 아리스토텔레스의 영향을 받아 논리적이며 독립적이며 분석적 사고를 중시하게 되었다는 것이다. 그에 반해 공자의 제자인 동양인들은 가변적이며 전체적이며 종합적인 사고를 중시한다는 것이다. 그는 동서양인의 차이에 대해 "전체를 보는 동양, 부분을 보는 서양"으로 설명하였으며 인생관에 대해서도 각각 "동양의 더불어 사는 삶, 서양의 홀로 사는 삶"으로 표현했다. 이러한 차이의 중심에는 대상과의 관계 인식이 있다. 동양의 종합적 사고 경향을 설명하는 핵심 중 하나인 관계 지향적 사고는 사람 간의 관계를 넘어서 자연과의 관계까지도 일체됨으로 설명한다. 중국의 물아일체(物我一體)는 자연과 자아가 하나됨을 말한다. 도가(道家)의 장자(莊子)는 잠잘 때의 혼이 세상을 만나며 깰 때는 몸이 열린다고 하였다(莊子, 齊物論: Jung, 2014). 유사한 설명으로 인도철학의 범아일여(梵我一如) 사상은 우주적 영혼인 브라만(Brahman, 梵)이 인간의 본질인 아트만(ātman)과 동일하다고 말한다. 인간의 본질과 대우주의 본질이 같다는 것이다(Jung, 2011). 우리말의 사람을 뜻하는 인간(人間)은 사람 간의 사이, 즉 관계를 내포하기도 한다.

이러한 대상과의 관계 인식에 기인한 사고 경향의 차이에 대해 니스벳은 동서양이라는 소속 문화권의 차이로 설명했지만, 동일 문화권에서도 개인마다 사고 경향의 차이는 발견할 수 있다. 한국 내에서도 크리스트교 신자는 상대적으로 분석적 사고 경향을, 불교 신자는 종합적 사고 경향을 나타낸다(Lee, Liu, & Jun, 2018). 그리고 사고 경향에 따라 노스탤지어 인식의 차이를 보이기도 한다. 과거를 추억할 때 함께 한 사람이나 대상을 필연적으로 수반하게 되므로 종합적 사고 경향을 가질수록 노스탤지어 인식 수준이 높아진다(Lee, Hong, & Jun, 2019). 이러한 동일 문화권 내에서도 개인마다 사고 경향의 차이가 나타나는 연구 결과로서, 관계 인식을 중심으로 개인의 사고 경향이 대인관계에도 영향을 미칠 것을 유추할 수 있다. 다시 말해 관계를 더 중시하는 종합적 사고 경향은 타인에 대한 긍정적, 혹은 부정적 인식에도 영향을 미칠 수 있다는 것이다.

가설 제안

본 연구에서는 타인의 게임 이용 장애에 대한 인식을 "게임 이용 장애 편견"이라 조작적으로 정의한다. 실제로 마틴, 페스코소리도, 그리고 터크(Martin, Pescosolido, & Tuch, 2000)는 정신적 질환의 특정한 범주에 대한 인식 차이에서 발생하는 문제를 '편견(prejudice)'이라 지목했다. 개인에 따라 정

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

신적 증세를 정신질환으로 포함시키는 것에 차이가 있는데 그러한 현상을 편견으로 설명한 것이다. 같은 맥락으로 게임 이용 장애에 대한 인식의 차이를 관점에 따라 편견이라 할 수 있을 것이다.

마틴과 그의 동료들(Martin et al., 2000)은 이번에 WHO가 게임 중독 장애를 범주화 한 중독성 행위 장애를 포함한 정신 장애가 일반인들에게 어떻게 받아들여지는지 연구하였다. 그들은 정신분열증, 우울증, 알코올 및 약물 의존, 그리고 일상적이지만 비임상적 정신 건강 문제의 다섯 가지 정신 장애에 대한 일반인들의 태도 및 태도 변화에 관해 제시하였다. WHO에서 게임 이용 장애를 중독과 같은 범주에 포함시킨 것에 의하면 이들의 연구에서는 알코올 및 약물 의존과 유사하게 이해할 수 있을 것이다. 그들은 응답자들의 사회인구학적 변인에 따른 장애를 가진 사람들에 대한 태도의 차이, 그 태도를 매개하는 변인들, 그리고 각 증상에 대한 태도의 차이 등을 다양하게 논하였다. 본 연구는 그들이 제시한 “라벨링(Labeling)”, 사회적 거리를 통해 제시한 장애를 가진 사람들과의 접촉 의도, 그리고 행간에서 드러나는 장애에 대한 일반인들의 인식 차이 등에 주목한다. 먼저, 규정이나 낙인 정도로 이해할 수 있는 라벨링은 어떠한 증상을 장애로 규정하는 것에서 발생한다는 점에서, WHO가 게임 이용 장애라 명명한 행위 자체가 Labeling 효과를 유도할 것이라 유추할 수 있다. 장애라고 규정하기 전에는 게임에 대한 과몰입 정도로 치부하던 증세를 라벨링 이후 정신 질환으로 인식하는 계기가 될 수 있다는 것이다. 두 번째로 일반인들의 장애를 가진 사람에 대한 접촉 의도가 각자 다른 것에 주목한다. 마틴과 그의 동료들(Martin et al., 2000)의 연구는 응답자들의 38.2%만이 정신 건강 문제가 있는 사람과 접촉을 꺼리지만 이러한 관용은 상황에 따라 달라진다는 것을 나타낸다. 즉, 68.4%의 응답자는 정신 건강에 문제가 있는 사람들과 결혼을 통해 가족이 되는 것을 원치 않으며, 58.1%의 응답자는 동료 되기를 꺼려했다. 세 번째로 장애에 대한 인식의 차이에 주목한다. 미국인의 절반 이상이 정신분열증을 정신병(54.4%)으로 분류하지만, 우울증을 정신 질환으로 인식하는 비율은 훨씬 적으며(20.4%), 이러한 방식으로 약물 (13.3%) 또는 알코올 의존성(10.9%)을 장애로 정의하는 사람은 훨씬 적다는 것이다. 이에 대해 정신질환의 일반적 범주에 대한 편견의 수준이 문제가 있음을 지적한다. 예를 들어 정신과 의사가 개념화한 정신 건강 문제는 일반적으로 이해하는 심각한 정신 질환보다 광범위하다는 것이다. 다시 말해 정신과 의사는 더 많은 증상을 정신병으로 분류한다는 것이다.

이상의 결과들은 개인에 따라 장애를 인식하는 바가 다르다는 것을 시사한다. 본 연구는 개인이 어떠한 사고 경향을 가졌는지에 따라 장애에 대한 태도가 다를 것이라 유추한다. 구체적으로 관계를 중시하는 종합적 사고 경향을 가질수록 타인의 장애에 대해 덜 부정적인 태도를 나타낼 것이라 예상한다. 먼저 라벨링 효과는 타인을 자신과는 완전히 다른 개별적인 독립체로 보고 분류 및 분석하여 규정함에서 비롯되므로 분석적 사고 경향을 가질수록 증가할 것으로 예상할 수 있다. 그것은 종합적 사고 경향을 가질수록 라벨링 효과가 약해진다는 것과 같은 의미이다. 또 다른 연구에서 보면 종합적인 사

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

고 경향을 가진 사람들이 노스탤지어를 더욱 잘 인식한다고 한다(Lee et al., 2018). 이는 과거의 자아와의 단절을 경험하는 분석적인 사고 경향을 가진 사람들과 달리 과거의 자기를 연속적으로 인식하는 종합적인 사고 경향을 가진 사람들이 과거에 대한 노스탤지어를 더 잘 경험한다는 것이다. 따라서 종합적인 사고 경향을 가진 사람들은 자아와는 물론 타인과의 관계를 중시하게 되며 타인의 정신적 장애에 대해서도 관대할 것을 기대할 수 있다. 마찬가지로 정신적 장애를 가진 사람들에 대한 접촉 의도에 대해서도 종합적 사고 경향이 긍정적으로 작용할 것이라 할 수 있다. 마지막으로 정신 질환의 일반적 범주에 대한 편견에도 종합적 사고 경향이 영향을 미칠 것이라 할 수 있다. 구체적으로 종합적 사고 경향을 가질수록 어떠한 증세에 대하여 정신 질환으로 인식하지 않을 것이라 볼 수 있다. 정신과 의사는 정신적 증세에 대하여 분석적 사고 경향을 가질 것이라 예상할 수 있다. 다시 말해, 정신과 의사가 더 많은 증세에 대해 정신 질환으로 분류하는 것은(Martin et al., 2000), 분석적 방법론에 따라 정신적 증세를 세분화하기 때문에 일반적으로 이해하는 심각한 정신 질환보다 광범위한 증세를 질환으로 분류하는 것이라 할 수 있다. 여기서 정신과 의사가 나타낼 것이라 예상한 분석적 사고 경향은 종합적 사고 경향에 대립되는 개념이므로, 종합적 사고 경향을 가질수록 정신적 작용에 대해 포괄적으로 이해하여 장애로 분류하지 않을 것으로 예상하는 것과 다름 아니다. 이상에 따라 다음의 연구가설을 설정하였다.

연구가설 1: 종합적인 사고 경향을 가진 사람들은 게임 이용 장애에 대한 편견이 작을 것이다.

특정한 대상에 대한 편견은 대상에 대한 태도에 영향을 미치게 된다. 낙인에 대한 기존 연구에서 다양한 종속 변인에 미치는 부정적인 효과를 보고하고 있다(Corrigan, 2007; Jones et al.,1984). 특히, 게임 과몰입과 같은 사회적인 규범과 관련된 이슈는 대상에 대한 평가에 미치는 영향력이 크다고 할 수 있다. 본 연구에서는 자신 이외의 게임 이용자에 대한 태도를 측정하고자 한다. 제3자 효과는 특정한 요인의 영향력에 대해 자신에게 미치는 영향성보다 타인에게 미치는 영향성을 더 크게 평가하는 경향을 설명한다(Davison, 1983). 따라서 게임 이용 장애에 대한 편견은 다른 게임 이용자와 게임 산업 전반에 대한 태도에 영향을 미칠 것으로 가설화할 수 있다. 추가적으로 자신이 이용하고 있는 게임의 추천 의도에 미치는 영향력도 함께 연구가설로 제안한다.

연구가설 2: 게임 이용 장애에 대한 편견이 작을수록 다른 게임 이용자 태도가 좋을 것이다.
연구가설 3: 게임 이용 장애에 대한 편견이 작을수록 게임 산업 태도가 좋을 것이다.
연구가설 4: 게임 이용 장애에 대한 편견이 작을수록 게임 추천 의도를 높일 것이다.

마지막으로 태도와 행동의도 간의 관계에 대한 것이다. 태도 심리학에서 태도의 영향성은 행동 의도에 미치는 것으로 주로 설명된다(Ajzen & Fishbein,

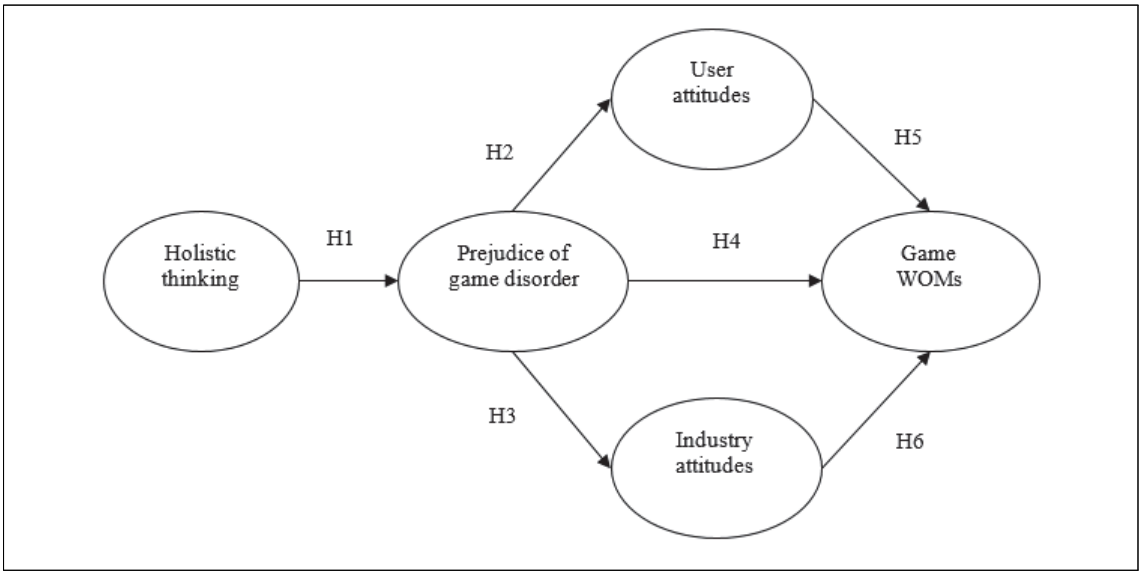

Figure 1. Research model

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

2005). 따라서 본 연구에서 게임 이용자에 대한 태도와 게임 산업에 대한 태도는 자신이 이용하는 게임의 추천 의도에 영향을 미칠 것으로 예상할 수 있다. 게임과 같은 제품은 다른 사람들의 추천을 통해 소개되고 소비되는 경우가 많고 의견 선도자의 영향력이 큰 상품이다. 따라서 추천 의도와 같은 구전 마케팅 개념을 중심으로 게임 이용자에 대한 태도와 산업에 대한 태도의 영향력을 알아보고자 한다.

연구가설 5: 게임 이용자 태도는 게임 추천 의도를 높일 것이다.

연구가설 6: 게임 산업 태도는 게임 추천 의도를 높일 것이다.

방법론

표본

본 연구에서 제안한 연구 모델을 검증하기 위해 일반인들을 대상으로 설문 조사를 실시하였다. 전문 조사가 보유 패널에게 설문지를 보내 응답을 구하는 방식으로 이루어졌다. 보다 일반화할 수 있는 표본을 얻기 위해 성별을 고르게 하고 연령을 고려하여 할당 표집을 실시하였다. 최종 설문 조사 결과 총 505명이 전체 표본을 구성하였다. 응답자 중 남자가 252명(49.9%) 참여하였고 여자가 253명(50.1%) 참여하였다. 설문 참가자들의 연령대는 16세부터 59세까지 분포하였고 전체 표본의 평균 나이는 40.7세(표준 편차 11.4)였다. 표본 중 10대 응답자가 14명 포함되었다.

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

Table 1. Factor loadings and descriptive statistics

Constructs	Scales	*M*	*SD*	CFA
Holistic thinking	The whole is greater than the sum of its parts	4.38	1.41	.234
	Nothing is unrelated	4.03	1.22	.165
	Paying attention to the field is more important than paying attention to its elements	4.50	1.19	.297
	Paying attention to the field is more important than paying attention to its elements	4.19	1.13	.238
	Everything in the universe is somehow related to each other	5.08	1.20	.573
	Even a small change in any element in the universe can lead to substantial alterations in others	5.24	1.05	.702
	Any phenomenon has a numerous number of causes although some of the causes are not known	5.31	1.12	.874
	Any phenomenon has a numerous number of results although some of the results are not known	5.32	1.05	.903
	It's not possible to understand the pieces without considering the whole picture	4.64	1.30	.367
	Sometimes, the empty space in a painting is just as important as the objects	4.07	1.09	.169
	Index	4.68	.73	α = .82
Game use prejudice	"move next door to a person described as having a gaming disorder"	4.06	1.45	.719
	"make friends" with that person	4.29	1.35	.940
	"spend an evening socializing" with that person	4.29	1.36	.927
	have that person "start working closely with them on the job"	4.11	1.39	.864
	have a "group home for people like (that person) opened in the neighborhood"	4.08	1.42	.864
	have that person "marry into your family"	2.96	1.57	.584
	Index	3.96	1.20	α = .92
Attitudes toward users	unfavorable / favorable	4.26	1.25	.914
	bad / good	4.24	1.13	.904
	negative / positive	4.15	1.18	.933
	index	4.22	1.12	α = .94
Attitudes toward industries	unfavorable / favorable	4.64	1.39	.924
	bad / good	4.58	1.34	.943
	negative / positive	4.56	1.34	.958
	Index	4.59	1.31	α = .96
WOMs	Unlikely / Likely	3.82	1.70	.963
	Unprobable / Probable	3.81	1.69	.968
	Impossible / Possible	3.89	1.68	.968
	Index	3.84	1.66	α = .98

[Provider:eartricle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

측정

종합적 사고 경향은 종합적 사고 척도(holism scales)를 사용하여 측정하였다(Choi, Dalal, Kim-Pietro, & Park, 2003). 게임 이용 장애에 대한 편견은 마틴과 그의 동료들(Martin et al., 2000)의 항목을 사용하였다. 태도는 대상에 대한 평가를 중심으로 측정하였다(Osgood, Suci, & Tannenbaum, 1957). 추천 의도는 마케팅에서 일반적으로 사용하는 세 가지 항목으로 측정하였다. 모든 측정 문항은 7점 리커트 척도를 사용하였다.

연구 결과

설문 조사를 통해 수집한 데이터를 가지고 SEM 분석을 실시하였다. SEM 분석에서 모델 적합도를 알아보는 것이 필요하다. 1차 분석 결과 카이스퀘어와 자유도의 비율이 6.53(1755.130/269)이었고 CFI = .861, NFI = .840, IFI = .861, TLI = .845, RMSEA = .105로 나타났다. 모델 적합도가 기준을 중심으로 한계에 놓여 있어 수정 지수를 통해 본 연구 모델에서 빠뜨린 관계나 공변량을 확인하였다. 먼저, 게임 이용자에 대한 태도와 게임 산업에 대한 태도 간의 공변량을 확인하여 오차항을 연결하였고 개별 구조 안에서의 공변량이 기준을 넘는 경우 오차항을 연결하였다. 2차 분석 결과 카이스퀘어와 자유도의 비율이 2.89(748.077/259)로 나타났고 CFI = .954, NFI = .932, IFI = .954, TLI = .947, RMSEA = .061로 나타나 적합도 기준을 충족하여 1차 모델에 비해 적합도가 월등하게 상승한 것으로 나타났으며 최종 모델로 확정하였다(Hair, Anderson, Tatham, & Black, 2004).

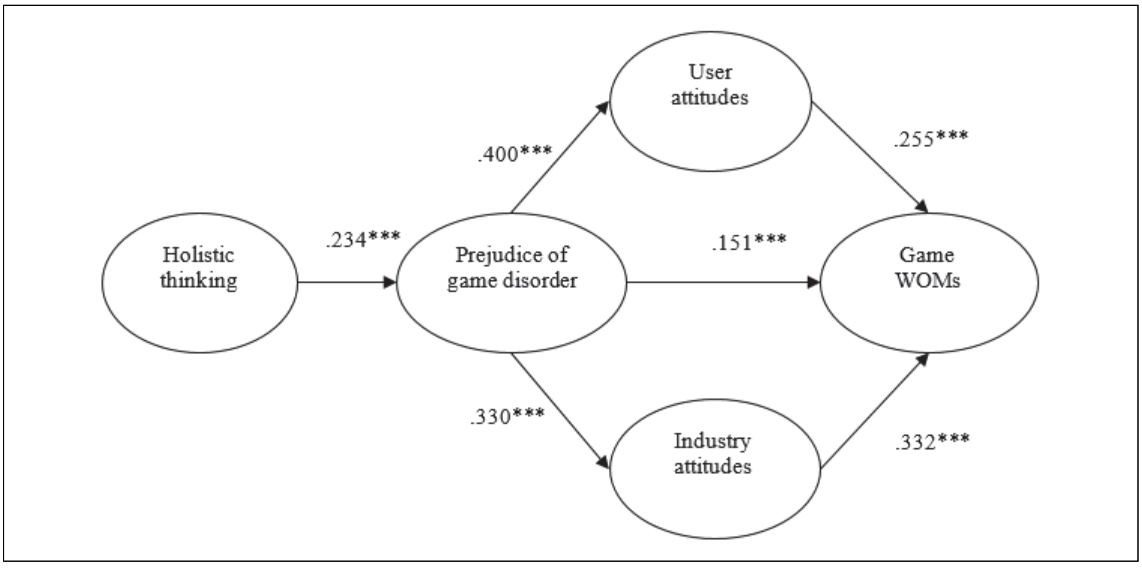

Figure 2. Final model

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

다음으로 연구 모델에서 제안한 개별 가설 관계를 검증하기 위해 경로계수를 확인하였다. 외생 구조인 종합적 사고 경향은 게임 이용 장애에 대한 편견에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(연구가설 1: $\gamma = .234, p < .001$). 이는 종합적인 사고 경향을 가진 사람들이 타인의 게임 이용 장애에 대해 덜 부정적인 인식을 가지고 있다는 의미이다. 다음으로 게임 이용 장애에 대한 편견은 게임 이용자에 대한 태도(연구가설 2: $\beta = .400, p < .001$)와 게임 산업에 대해 태도(연구가설 3: $\beta = .330, p < .001$)에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 게임 이용 장애 편견이 적을수록 게임 추천 의도에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(연구가설 4: $\beta = .151, p < .001$). 또한 게임 이용자에 대한 태도(연구가설 5: $\beta = .255, p < .001$)와 게임 산업에 대한 태도(연구가설 6: $\beta = .332, p < .001$)는 게임 추천 의도에 직접적으로 연결되었다. 결과적으로 연구 모델에서 제안한 6개의 가설이 모두 검증된 것으로 나타났다.

논의 및 결론

게임에 대한 낙인 효과에 미치는 영향 요인으로 선행 요인과 결과 요인으로 나누어서 알아본 결과 종합적 사고 경향은 게임 이용 장애 편견을 줄여 주는 것으로 나타났다(연구가설 1). 게임 이용 장애 편견에 대한 덜 부정적인 인식은 게임 이용자(연구가설 2)와 게임 산업에 대한 태도(연구가설 3)에 긍정적인 영향을 미치고 있었고 자신이 이용하는 게임의 추천 의도도 증가시키는 것으로 나타났다(연구가설 4). 마지막으로 게임 이용자에 대한 태도와 게임 산업에 대한 태도(연구가설 5)는 게임 추천 의도(연구가설 6)에 긍정적으로 연결되었다.

본 연구 결과는 게임에 대한 낙인 효과에 대해 몇 가지 시사점을 제공한다. 특정한 대상에 대한 낙인은 사회적인 인식에 영향을 미치게 되고 당사자에게 큰 상처를 남기는 것이 일반적이다. 본 연구에서는 이러한 낙인 효과를 감소시켜 주는 요인으로 문화적인 변인의 역할을 검증하였다는 데 가장 큰 학문적인 의미를 둘 수 있다. 종합적인 사고 경향을 가진 사람들은 사물을 전체적인 맥락에서 파악하고 사물 간의 관계에 중점을 둔다(Nisbett, 2003). 또한 중심적인 부분과 함께 주변적인 요인에도 관심을 두고 대상을 파악하고 이해한다. 이러한 종합적인 사고 경향은 사회적인 맥락에서 고립된 자아에 대한 인식에 긍정적인 요인으로 작용할 수 있다는 의미이다. 종합적인 사고 경향을 가진 사람들은 자아 연속성이 높아 과거의 자아와 연결되며 타인과의 분리를 추구하는 성향도 덜한 것으로 제안되었다(Lee et al., 2018). 본 연구는 기존의 주장과 맥락을 같이하는 결과를 도출하여 실증적으로 많은 연구가 이루어지지 않는 종합적 사고 경향의 학문적인 유용성을 제시하였다는 것도 주목할 점이다. 특히, 서구 사람들이 분석적인 사고 경향을 가지고 있고 동양 사람들이 종합적인 사고 경향을 가지고 있다는 단순한 구분을 넘어 한국 사람들에 있어서도 종합적인 사고 경향으로 개인을 분류하여 그 효과를 검증하였다는 점에 또 다른 의미를 부여할 수 있을 것이다.

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

게임 장애에 대한 편견이 게임과 관련한 대상 평가에 미치는 영향에서는 연구 모델에 포함된 모든 구조와 연결 관계를 확인하였다. 이는 편견의 부정적인 효과에 대한 기존 연구와 맥을 같이하는 것이다(Corrigan, 2007; Jones et al.,1984). 구체적으로 다른 게임 이용자와 게임 산업에 대한 태도에 영향을 미치는 것을 확인하였다. 낙인 효과에서 중심이 되는 것은 낙인의 대상이 되는 게임 산업과 그러한 게임의 이용자에 대한 것이다. 본 연구에서는 게임 이용 장애에 대한 편견이 두 가지 태도에 모두 영향을 미치는 것을 확인하였고 게임에 대한 추천 의도에도 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 이는 낙인 인식이 대상에 대한 평가는 물론 행동 의도에도 직접적인 영향을 미친다는 것을 의미한다. 마지막으로 태도와 행동 의도 간의 연결 관계도 확인되어 기존 태도 연구에서 주장하는 관계가 게임에 대해서도 유지가 되는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 게임 이용 장애에 대한 부정적인 인식은 게임에 대한 태도는 물론 개인들의 행동 의도에 영향을 미쳐 게임과 관련한 모든 인식에 광범위하게 문제를 발생시킨다는 것을 알 수 있다.

본 연구의 결과는 낙인 효과에 대한 또 다른 차원에서 시사점을 제공하고 있다. 급속도로 발전하는 의학 기술은 환자의 수를 줄여 주는가? 정신 장애 진단의 교본으로 사용되는 DSM(정신 장애 진단 통계 편람)의 편찬 및 개정에 수차례 참여한 앨런(Allen, 2014)은 적어도 정신 의학 분야에서는 그렇지 않다고 말한다. 오히려 현대 정신 의학은 정신 질환자를 폭발적으로 증가시킨다. 그에 의하면 단 15년 만에 소아 양극성 장애가 40배, 자폐증이 20배, 주의력 결핍/과잉 행동 장애 3배, 성인 양극성 장애는 2배가 늘었다. 자폐증의 경우 어린이 2000명 중 1명이었던 것이 현재 미국에서는 80명 중 1명, 한국에서는 38명 중 1명이 자폐증 진단을 받는다. 미국인의 반 정도가 생에 한 번은 정신 장애 진단 요건에 해당하며, 21세 청년 인구의 80퍼센트 이상이 정신 장애 기준에 부합한다. 오히려 장애가 없는 사람이 비정상으로 보일 지경이다. 앨런은 이런 현상에 대해 정신 장애의 발명이라 말한다. 정신 의학계에서 새로운 정신 장애가 발명되고 그때마다 탐욕스런 제약업계와 의사가 결합하여 과잉 진단, 과다 투약, 거짓 정신병이 유행한다는 것이다. 게임 이용 장애라는 새로운 정신 질환의 등재를 목전에 두고 있는 지금 앨런의 견해는 주목할 만하다. 그의 관점에서는 현재 또 다른 정신 질환이 발명되고 있는 순간인 것이다. 물론 반론의 여지가 있다. 정신 의학의 진단 체계가 정교해졌으며 교실의 붕괴, 가정의 붕괴, 복잡한 현대 사회가 환자를 양산하고 있다는 의견도 있을 수 있다. 그러한 관점에서는 '정신 장애의 발명'은 악의적 라벨링에 지나지 않을 것이다. 그러나 게임의 과몰입에 대한 정신 질환 라벨링과 비교하여 어느 쪽이 과도한 라벨링인지 양쪽의 의견을 심사숙고할 필요도 있어 보인다. 앨런은 정신 질환의 과잉 진단에 대해 토머스 시드넘의 입을 빌려 경고한다. "약으로 무장한 의사 20명보다 솜씨 좋은 광대 하나가 오는 것이 마을의 건강에 더 유익하다." 어찌 보면 현대 사회에서는 솜씨 좋은 광대가 하는 일을 오히려 게임이 대신하고 있는지도 모른다.

본 연구는 몇 가지 한계점도 가지고 있다. 문화

적인 차원에 대한 연구에서 일반적으로 지적되는 것이 문화의 영향력이 거대하여 구체적인 인과관계에 대한 세부적인 검증이 어렵다는 것이다. 본 연구에서도 단순한 설문 조사 결과를 바탕으로 인과관계까지 밝히기에는 한계가 있다는 점을 미리 밝혀 둔다. 이는 본 연구 결과를 기반으로 한 후속 연구를 통해 해결할 수 있을 것이다.

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

References

Aarseth, E., et al. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, *6*(3), 267-270.

Ajzen, I., & Fishbein, M. (2005). The influence of attitudes on behavior. In D. Albarracin, B. T. Johnson, & M. P. Zanna (Eds.), *The handbook of attitudes* (pp. 223-271). Psychology Press.

Allen, F. (2014). *Saving normal: An insider's revolt against out-of-control psychiatric diagnosis, DSM-5, big pharma, and the medicalization of ordinary life*. Kim, M. N. (Translation) (2014). *People who make psychosis (warning sakimologist's psychiatric industry)*. Seoul: ScienceBooks

Billieux, J., et al. (2017). Functional impairment matters in the screening and diagnosis of gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, *6*, 285-289.

Choi, I., Dalal, R., Kim-Pietro, C., & Park, H. (2003). Culture and judgement of causal relevance. *Journal of Personality and Social Psychology*, *84*(1), 46-59.

Corrigan, P. W. (2007). How clinical diagnosis might exacerbate the stigma of mental illness. *Social Work*, *52*(1), 31-39.

Davison, W. P. (1983). The third-person effect in communication, *Public Opinion Quarterly*, *47*, 1-15.

Feldman, D. B., & Crandall, C. S. (2007). Dimensions of mental illness stigma: What about mental illness causes social rejection?. *Journal of Social and Clinical Psychology*, *26*(2), 137-154.

Gerald, M. E. (1992). *Bright air, Brilliant fire: On the matter of mind*. Hwang, H. S. (Translation) (1998). *Neuroscience and the world of mind*. Seoul: Pumyang-Sa.

Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on management of spoiled identity*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C. (2004). *Multivariate data analysis* (4th edition). Prentice-Hall, NJ: Upper Saddle Rivery.

Hing, N., Russell, A., Nuske, E., & Gainsbury, S. (2015). The stigma of problem gambling: Cause, characteristic, and consequences. *Melbourne: Victorian Reponsible Gambling Foundation*.

Horch, J. D., & Hodgins, D. C. (2008). Public stigma of disordered gambling: Social distance, dangerousness, and familiarity. *Journal of Social and Clinical Psychology*, *27*(5), 505-528.

Hyundai Research Institute. (2019). Comparison of game policy and gaming disorder disease coding in major countries. Seoul: Hyundai Research Institute.

Ji, L., Zhang, S., & Nisbett, R. E. (2002). *Culture, language and categorization*. Kingston, Ontario: Queens University.

Jones, E. E., et al. (1984). *Social stigma: The psychology of the made relationships*. New York, NY: Freeman.

Jung, S. (2011). Three perspectives on the concept of the soul in indian philosophy. *Catholic Theology and Thought*, *67*, 164-196.

Jung, W. J. (2014). A study into the change of concept of nurturing life (yangsheng) and life-view that happened in ancient China through Zhuangzi. *Journal Of pan-Korean Philosophical Society*, 74, 1-24.

Kim, C., & Seo, M. (2004). A study on prejudice and discrimination against the mentally ill. *The Korean Journal of Health Psychology*, *9*(3), 587-607.

Lee, D. H., Hong, D., & Jun, J. W. (2019).The influence of thinking tendency, persuasion knowledge, and hubris syndrome on nostalgia Ad. *The Korean Journal of Advertising*, *30*(4). 159-199.

Lee, D. H., Liu, S., & Jun, J. W. (2018). The effects of religion and thinking (analytic-holistic thinking) on nostalgic ad. *Journal of Media Economics & Culture*, *16*(1). 179-222.

Lee, S., Lee, H. K., & Choo, H. (2017). Typology of Internet gaming disorder and its clinical

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

implications. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, *71*(7), 479-491.

Masuda, T., & Nisbett, R. E. (2001). Attending holistically versus analytically: Comparing the context sensitivity of Japanese and Americans. *Journal of Personality and Social Psychology*, *81*(5), 922-934.

Martin, J. K., Pescosolido, B. A., & Tuch, S. A. (2000). Of fear and loathing: The role of 'disturbing behavior,' labels, and causal attributions in shaping public attitudes toward people with mental illness. *Journal of Health and Social Behavior*, 41(2), 208-223.

Miyamoto, Y., Nisbett, R. E., & Masuda, T. (2006). Culture and the physical environment: Holistic versus analytic perceptual affordances. *Psychological Science*, *17*(2), 113-119.

Nisbett, R. E. (2003). *The geography of thought: How Asians and Westerns think differently… and why*. New York, NY: Free Press. Choi, I. C. (Translation) (2004). *The geography of thought*. Pajul: Gimm-Young Publisher.

Osgood, C. E., Suci, G. J., & Tannenbaum, P. H. (1957). *The measurement of meaning*. Urbana, IL: University of Illinois Press.

Owen. S. G. (2019. May. 25). 'Gaming disorder' officially on World Health Organization's list of diseases. *Polygon*.

Petry, N. M., et al. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, *109*(9), 1399-1406.

Seo, M. K., Kwon, Y. J., & Jeong, H. Y. (1993). Contributors to mental illness stigma. *The Journal of Soonchunhyang University*. *16*(4), 1183-1188.

Song, Y. S., Lee, S. M., & Shin, S. M. (2019). The discussion about gaming disorder of ICD-11: Focused on psychosocial implications. *Korean Journal of Psychology: Addiction*, *4*(1), 31-44.

Woori Finance Research Institute. (2019). Domestic game industry trends and outlook. Seoul,: Woori Finance Research Institute.

World Health Organization (WHO). (2019). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. Retrieved from https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234

최초 투고일 2019년 11월 06일
논문 심사일 2019년 11월 19일
논문 수정일 2019년 12월 15일
게재 확정일 2020년 02월 17일

Journal of Public Relations, Vol.24, No.1, Feb, 2020, pp.33~48.
pISSN: 1229-2869-72 / eISSN: 2671-8227
DOI: 10.15814/jpr.2020.24.1.33

사단법인 한국PR학회
KOREAN ACADEMIC SOCIETY FOR PUBLIC RELATIONS

Effects of Holistic Thinking on Prejudice of Game Disorder and Game Uses

DongHwan Lee
Adjunct Professor, Department of Communication, Dankook University*

Hojin Choi
Doctoral Student, School of Communication, Dankook University**

Jong Woo Jun
Professor, Department of Communication, Dankook University***

[Provider:earticle] Download by IP 125.143.159.181 at Wednesday, March 11, 2020 11:06 AM

Objectives

This study explored antecedents and consequences of stigma effects toward game users and game industries in a situation of official disease registration of games. Antecedents are cultural dimensions of holistic thinking while consequences are attitudes toward game users and game industries along with word-of-mouth intentions.

Methods

A survey method was used for general samples.

Results

Findings of this study showed that people who held holistic thinking tendency illustrated favorable stigma perceptions on game disorder. Such favorable stigma perception influenced attitudes toward game users, attitudes toward game industries, and word-of-mouth intentions.

Conclusions

These findings provide academic implication on stigma effects and managerial implications on official disease registration of games.

KEYWORDS Holistic Thinking, Prejudice of Games Disorder, Game User Attitudes, and WOMs

* First Author: alica00@naver.com
** Co-Author: norge924@naver.com
*** Corresponding Author: jwjun@dankook.ac.kr