



## 1강 | 게임하는 자녀들의 심리

강사 : 이장주 이라크디지털문화연구소장

## / 강의 목표

'우리 아이는 왜 게임을 할까?'

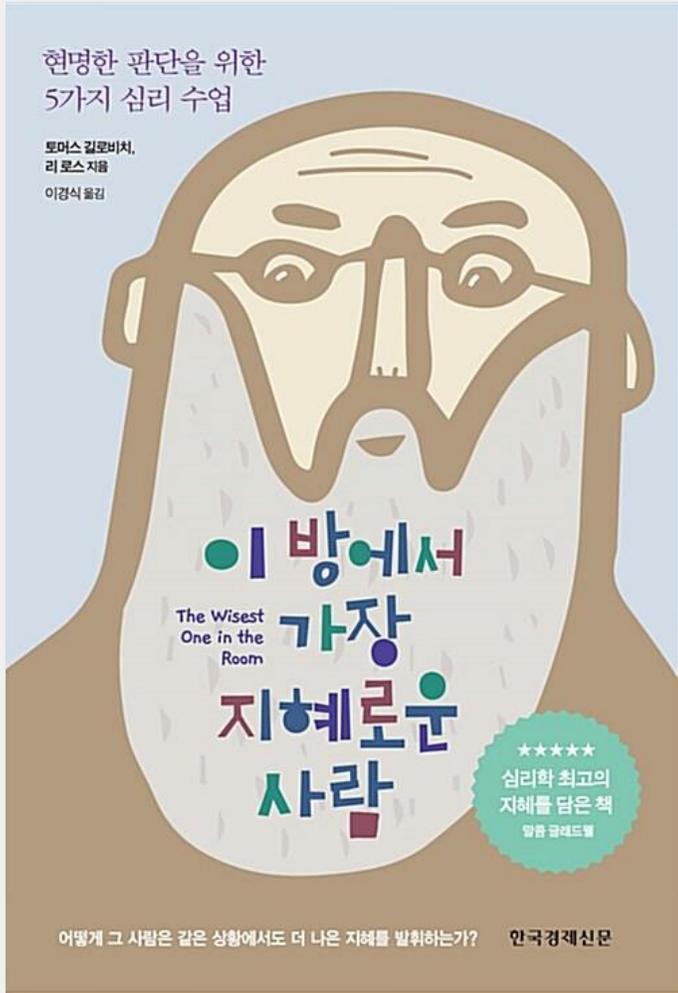
게임을 하는 아이들의 속마음을 알아보고 올바른 소통 및 교육법에 대해 알아보시다!

현재 대한민국 10대의 90% 이상이 게임을 즐기고 있으며,  
게임산업은 매년 10% 가까이 성장하는 고성장 산업 (한국콘텐츠진흥원, 2020)



게임: 갈등의 원인 vs 미래와 진로를 밝혀줄 디딤돌?

## 변화하는 시대의 지혜로운 부모가 갖추어야 할 세가지 덕목



지식

아이와 부모 자신에 대한 지식  
게임에 대한 지식

통찰

사회적 환경 변화: 인재상의 변화  
인재로서 갖추어야 할 역량

판단

여러가지 과업 중 아이에게 지금 가장 중요한 것  
부모는 아이를 위해 무엇을 해야 하나

## 생활속의 지혜 : 119 구급차



구급차 앞면에 거꾸로 글씨를 쓴 이유: 앞 차의 백미러로 볼 때 똑바로 보이도록 함  
119를 똑바로 쓰는 것이 문제가 아니라 잘 보이도록 쓰는 것이 지혜의 핵심

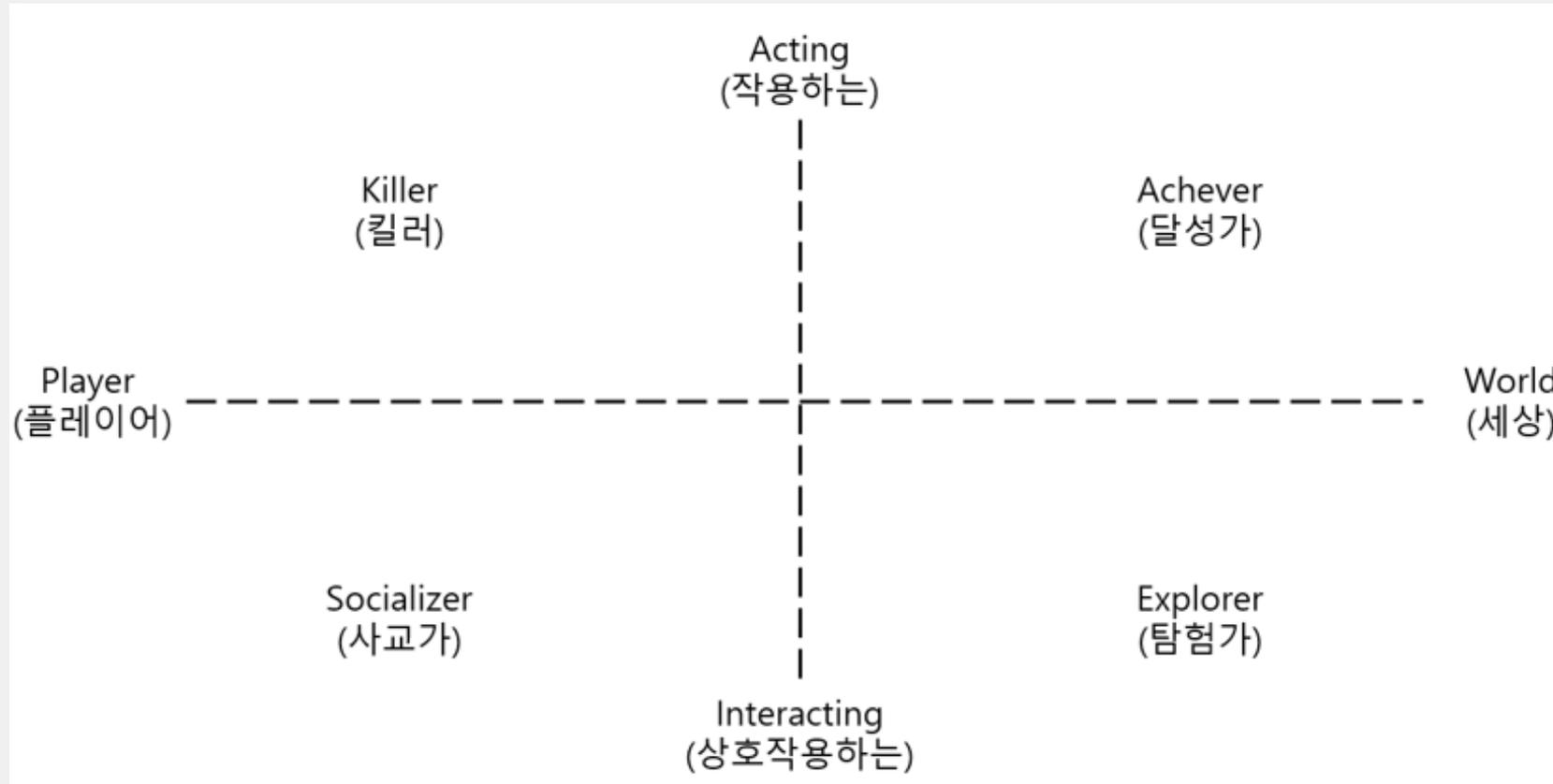
## 아이들이 게임을 할 때 헤드셋을 쓰는 이유: 또래 소통



헤드셋: 게임을 하는 또래와 소통하기 위한 도구

- 게임을 할 때 별도의 소통채널이나 게임 속에 채널이 삽입되는 경우가 많음

## 아이들이 게임을 하는 이유가 다르다: 게이머 유형



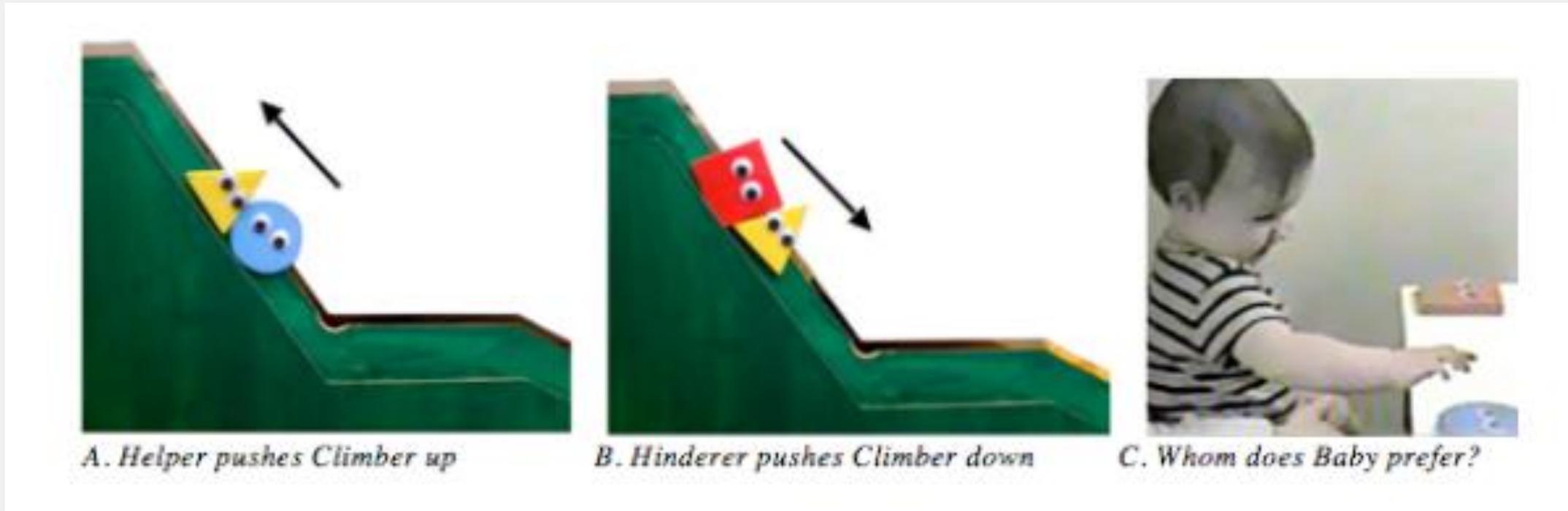
우리 아이는 어떤 유형일까요?

## 악당을 물리치는 것도 폭력인가: 통제감과 인정의 욕구



영웅을 플레이하는 아이들(1985년 출시 슈퍼마리오브라더스 엔딩)

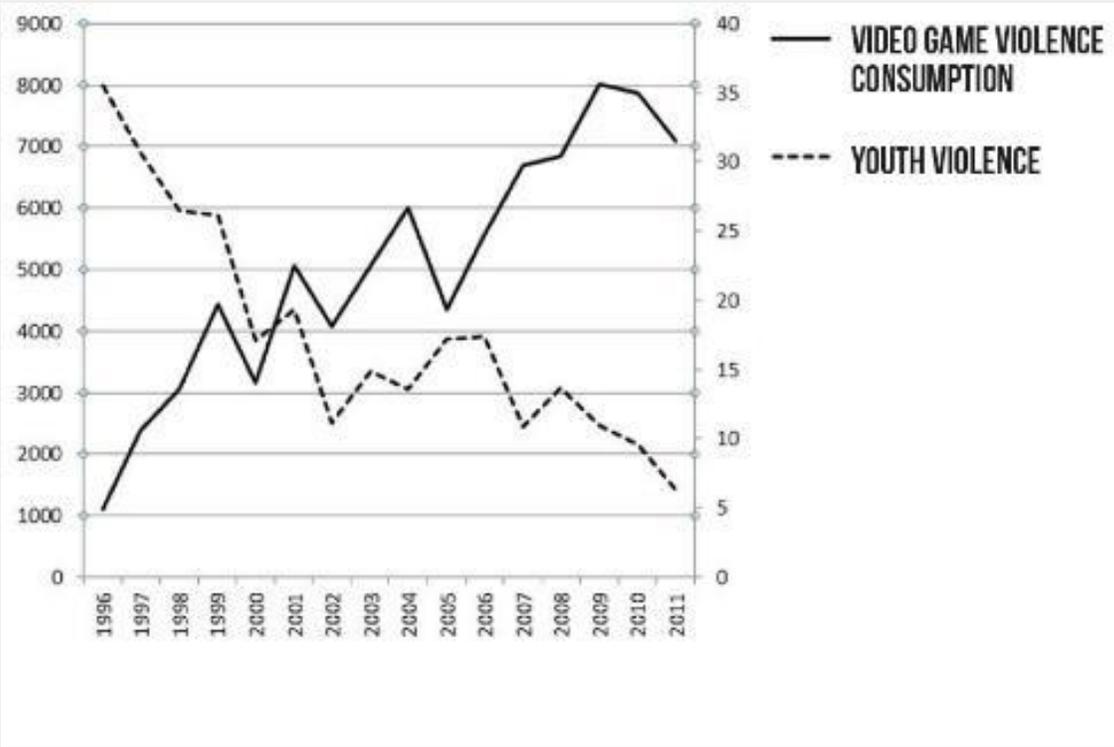
## 악당을 물리치는 것도 폭력인가 : 햄린 연구



\* Hamlin, J. K., Wynn, K., & Bloom, P. (2007). Social evaluation by preverbal infants. *Nature*, 450, 557-559.

첫 돌 이전의 아이도 착한 도형(도와주는 도형)을 선택했음

## 악당을 물리치는 것도 폭력인가 : 퍼거슨 연구



- 미디어 폭력은 현실 폭력을 예측하는가
- 2020 보건복지부 조사에서 90% 이상 게임을 즐기는 우리나라 청소년의 우울감은 낮아지는 등 긍정적인 효과 관찰됨

## 어른들의 명품기방과 마찬가지로 효과: 자기가치확인



자신의 지위를 드러내는 상징물: 게임 티어(챌린저: 300명/400만; 0.0099%)  
클로드 스틸의 자기가치확인이론: 자기가 잘 하는 것이 확인되면 스트레스를 덜 느낌

## 모든 것이 완벽하게 갖추어진 상태: 행복을 느낄까



동물원 동물들의 정형행동: 야생의 동료들보다 심한 스트레스를 느낌  
→ 수명도 짧고, 임신도 되지 않으며 조산이 많이 일어남

## 게임을 억지로 못하게 막으면 폭발하는 현상: 게임폭력?



자신의 자율적 행동에 방해를 받으면 저항하는 것은 건강한 반응임  
 → 자율성을 존중해주면 부드럽게 해결할 수 있는 길이 열리게 됨

## 게임하는 아이들의 가장 원하는 것: 인정과 존중



게임 속에서 가장 많은 감정표현: 엄지척(인정)  
인정과 존중: 게임을 많이 하는 아이들이 가장 민감하게 반응



경기게임문화센터