

게임 관련 사전 정보 유무가 사용자의 인식 및 행동에 미치는 영향 연구

전아름^o 권민성*

고려대학교 창의융합디자인협동과정 박사 과정^o, 고려대학교 산업디자인학과 교수*

dkfma1233@korea.ac.kr^o, kwonminsung@korea.ac.kr*

The Effect of the Presence and Absence of Prior Game Information on User Perception and Behavior

Jeon A Rum^o Kwon Min Sung*

Korea university Creative Convergence Design course^o, Korea university Department of Industrial Design*

요 약

최근 10년간 게임 이용자 수는 꾸준한 성장세를 보였으며, 게임 산업 또한 다양한 분야와의 융합을 통해 새로운 영역을 개척해 왔다. 이에 따라 게임에 대한 사회적 인식도 긍정적으로 변화하였으나, 여전히 중독, 폭력성, 선정성, 재정적 손실 등 부정적 영향이 존재하고 있다. 이러한 부정적 영향의 원인 중 하나는 게임에 대한 사전 정보 부족으로, 사용자가 충분한 인지 없이 게임에 노출되는 경우가 많기 때문이다. 본 연구는 사용자가 게임에 대한 정보를 얻는 주요 게임 사이트를 비교·분석하여 정보 제공이 충분한지 검증하고, 세대별 이용자를 대상으로 인터뷰를 진행하여 사전 정보 유무가 이용자 인식과 행동에 미치는 영향을 탐색하였다. 대부분의 사이트가 기본적인 정보는 제공하고 있었으나, 중독성·폭력성·과금 구조 등 부정적 요소에 대한 안내는 미흡한 점과 인터뷰를 통해 사전 정보가 충분할수록 사용자의 심리적 안정감과 자기조절 능력이 향상된다는 점을 확인하였다. 이를 바탕으로 본 연구는 게임 시작 단계에서 충분한 정보 제공이 사용자의 자기조절 능력을 높여 부정적 영향을 완화하는데 기여할 수 있음을 논의한다.

Abstract

In recent years, the number of game users has steadily increased, accompanied by a growing diversification of game content. Although social perceptions of gaming have generally become more positive, concerns related to addiction, violence, and pay-to-win mechanics continue to persist. One contributing factor is the lack of sufficient prior information provided to users before gameplay. This study analyzed major game information platforms and conducted interviews across different age groups to examine how prior information influences user perception and behavior. Findings indicate that while most platforms offer basic details such as genre and visual materials, they often fail to provide guidance on potential risks and play structures. Interview results further revealed that users who accessed sufficient prior information experienced greater psychological stability and stronger self-regulation during play. These results highlight the importance of improving information provision to promote more informed and responsible game engagement.

키워드: 게임 정보, 자기조절 능력, 게임 이용자, 부정적 영향, 정보 제공 구조

Keywords: game information, self-regulation, game users, negative effects, information provision

*corresponding author: Kwon Min Sung / Department of Industrial Design, Korea university (kwonminsung@korea.ac.kr)

1. 서론

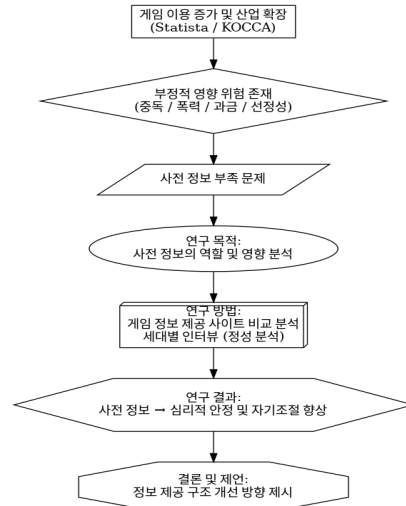
세계시장 조사기관인 스탯스타(Statista)에서 따르면 전 세계 게임 이용자 수는 2019년부터 2021년까지 높은 성장률을 기록하고 있으며, 최근에는 약 33억 명에 달한다고 보고했다. 국내에서도 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)의 조사 결과, 2019년부터 2022년까지 전반적으로 증가해 왔으며, 2023년 일부 감소를 포함해도 꾸준한 성장세를 유지하고 있다. 게임 산업 또한 늘어나 언어, 댄스, 건강, 경영, 코딩, 의료, 운전, 음악 등 다양한 분야와 융합하며 새로운 분야를 개척해 왔다. 게임에 대한 사회적 인식도 섣다운제를 통한 제재를 벗어나고, 게임을 취미로 하는 사람들이 증가함에 따라 게임에 대한 긍정적인 인식뿐만 아니라 영향 또한 높아졌지만, 사용자가 겪는 중독적인 부분, 폭력적인 부분, 선정적인 부분, 재정적 손실 부분 등 여러 부정적인 영향은 여전히 존재하며 위협하고 있다. 특히 사용자가 게임을 시작하는 단계에서 정보가 부족할수록 이러한 위협에 무방비하게 노출될 가능성이 높다. 다양한 게임이 지속적으로 출시되고 있음에도, 많은 사용자는 게임 선택 과정에서 충분한 사전 정보를 습득하지 못한 채 플레이를 시작하며, 이는 자기조절의 어려움, 예상하지 못한 감정적·재정적 부담, 이탈과 재몰입의 반복을 초래할 수 있다. 이처럼 게임은 자기 통제에 필요한 놀이이며 필요하다. [1] 따라서 본 연구에서의 연구 질문은 아래와 같으며,

연구 질문 1 (RQ1). 사용자는 게임을 시작하기 전 제공되는 사전 정보의 필요성과 역할을 어떻게 인식하고 있는가?

연구 질문 2 (RQ2). 사전 정보 제공은 게임 이용 과정에서 심리적 안정성과 자기조절 능력에 어떠한 영향을 미치는가?

연구 질문 3 (RQ3). 현재의 게임 정보 제공 구조에는 어떠한 한계가 존재하며, 이를 개선하기 위한 방향은 무엇인가?

이를 바탕으로 게임의 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 분석해 사용자가 받게 되는 부정적인 영향에 대해 고찰했고, 게임 정보 제공 사이트들이 사용자에게 충분한 정보를 제공하고 있는지 비교 분석을 진행하였다. 이후 사용자 분석을 위해 세대별 모집단을 인터뷰했으며, 게임을 선택하는 방식, 게임을 통해 겪었던 부정적인 영향, 게임에 대한 사전 정보 제공이 주는 영향 등 정성적 분석을 통해 결과를 도출하였다. 이를 바탕으로 본 연구는 사용자가 게임을 시작하는 단계에서 게임에 대한 정보를 충분히 습득해야 하는 중요성을 검토하고, 사전 정보가 자기 조절 능력 향상과 부정적 영향 완화에 어떠한 역할을 하는지 분석했으며, 향후 게임 정보 제공 구조에서 나타나는 한계점과 개선 방향을 탐구하였다.



<Figure 1> Research Procedure

2. 연구 배경 조사

2.1 게임의 영향

2.1.1 긍정적인 영향

1998년 이후 초고속 인터넷 서비스가 제공되고 가입자 수가 폭발적으로 증가함에 따라 피시방의 확산과 온라인 게임의 인기 또한 기하급수적으로 증가했다. [2] 이에 발맞춰 게임 산업도 성장을 시작하면서 단순히 게임 개발에만 그치지 않고 문화 콘텐츠로 확장되어 사용자도 피시방에서 게임을 하는 행위뿐만 아니라 e스포츠 대회 관람, 콘서트 및 박람회 참여, 상품화된 캐릭터 구매 등 다양한 활동을 하고 있다. 비게임 분야에서도 게임 산업과 융합하여 게이미피케이션을 활용하고 있다. 이를 각각의 분야에 따라 활용되고 있는 게이미피케이션 앱의 종류를 구글스토어 기준 평점 순으로 5개씩 추려 표로 정리하였다.

<Table 1> Types of Gamification Applications by Field

분야	종류
언어	말해보카, 스픽, Duolingo, Kahoot!, cake
댄스	펌프 잇 업, JUST DANCE, STREAM, Dance Dash
건강	Pikmin Bloom, 포켓몬 고, Nike Run Club, Strava, 손목 닥터 9988
경영	ARGO, SIMCITY, 마이 리틀 셰프, 신입사원 키우기, 게임 개발 스토리
코딩	Minecraft, 폴딩, Roblox, Codecademy Go, 야미 코딩
의료	스타리커스, Calm, Headspace, Elevate - Brain Training, Lumosity: Brain Games
운전	Mario Kart, 3D 운전 교실, Driving School Sim
음악	Yousician, Simply Piano, Real guitar, 도레미 우노, 사운드 오브 뮤직

다양한 분야에서 게임을 활용하여 긍정적인 영향을 주고 있으며 실질적인 효과를 입증하는 연구도 가능성 게임 또는 교육용 게임의 효과를 입증한 연구 300건 이상, 게임의 인지 능력 향상 또는 게임의 정서적 효과를 다룬 연구 200건 이상으로 게임의 긍정적인 영향을 입증하고 있다. 게임의 긍정적인 영향에 관한 연구를 5가지로 분류해 DBpia 기준, 정확도순으로 3개씩 추려 표로 정리하였다.

<Table 2> A Review of Research on the Positive Effects of Games

긍정적인 영향	논문 제목
심리/정서	<ul style="list-style-type: none"> - 우울증 완화를 위한 가상현실 기반 뉴로 피드백 게임 - 우울증 환자의 활력 개선을 위한 게임 기획 및 구현 - 컴퓨터 3D 게임 기반 청소년 우울증 인지행동 치료 프로그램의 개발 및 효과성 검증 연구
학습/교육	<ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터 과목에서 게임을 활용한 수업이 학업 성취도에 미치는 영향 - 게임 기반 학습을 통한 학업 만족도에 관한 연구 - 느린 학습자의 인지, 학업, 사회, 정서, 행동 변화를 위한 가능성 보드게임 개발
건강/재활	<ul style="list-style-type: none"> - 건강 의식과 유희성이 체감형 피트니스 게임 수용에 미치는 영향 - 건강 기능성 게임의 수용에 영향을 주는 요인: 감정이 프레임워크 관점 - 캐릭터 육성 게임을 통한 수면 건강관리
사회적/감성	<ul style="list-style-type: none"> - 만 5세 유아의 자기 이해, 대인관계 및 논리-수학적 지능 향상을 위한 게임 놀이 프로그램 개발 및 효과 - 성인 발달장애인 대상 고용 환경 중심의 시뮬레이션 게임 프로그램이 대인관계 및 사회적 문제해결에 미치는 영향 - 후기 청소년의 효과적 장애인식 제고를 위한 모바일 기반 친사회적 게임 제작 연구;
인지/뇌 기능	<ul style="list-style-type: none"> - EEG 신호 분석을 통한 인지기능 훈련 게임 콘텐츠의 뇌 활성화 연구 - 스마트기기 애플리케이션 게임을 이용한 인지 훈련이 경미한 손상이 있는 외상성 뇌손상 환자의 인지기능에 미치는 영향 - 디지털 게임 이용 중 게임 이용자의 인지적·정서적 경험에 따른 뇌의 활성화 반응 연구

이처럼 게임의 긍정적인 영향을 여러 산업과 융합해 발전하고 있고 다양한 연구를 통해 실질적인 효과를 입증하였다.

2.1.1 부정적인 영향

게임의 긍정적인 영향도 많지만, 여전히 부정적인 영향 또한 존재한다. 컴퓨터에서 초고속 인터넷을 사용하던 시기 지나 모바일로도 초고속 인터넷을 사용할 수 있게 되면서 모바일 게임 또한 기하급수적으로 증가했다. 세계보건기구(WHO)에서 게임을 국제 질병으로 분류하였고, [3] 하버드 의과 대학(Harvard Health Publishing)에서 게임의 부정적인 영향으로 수면 부족, 불안, 우울, 공격성 증가, 폭력성 둔감화 가능성을 언급하고 있다. [4] 또한 과도한 게임 습관으로 인해 일상 생활, 대인 관계, 업무, 학업, 등에 부정적인 영향을 미치기도 한다. [5] 게임의 부정적인 영향에 대한 연구를 5가지로 분류해 DBpia 기준, 정확도 순으로 3개씩 추려 표로 정리하였다.

<Table 3> List of Studies on the Negative Effects of Games

부정적인 영향	논문 제목
정서적/감성적	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷 게임 중독 경향성과 불안장애: 태아기 성호르몬의 조절 효과 - 청소년의 게임 과몰입과 가족 건강성 및 정서지능의 관계 - 인터넷 게임 장애와 성격 특성의 관계: 정서조급성의 매개효과
공격성/폭력성/충동성	<ul style="list-style-type: none"> - 충동성과 인터넷 게임중독 경향성의 관계: 정서 인식 명확성과 경험 회피의 매개효과 - 초등학교 남아의 인터넷 폭력 게임 사용 시간과 게임 과몰입 정도가 공격적 행동에 미치는 영향 - 게임중독으로 인한 공격성이 폭력비행에 미치는 영향
선정성/성적인식	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 로컬라이제이션과 젠더 이슈: 게임 속 여성의 성적 대상화 및 폄하 요소를 중심으로 - 디지털 게임에서의 성적 괴롭힘 피해 경험에 대한 질적 연구: 근거이론을 적용하여 - 게임 속 여성 캐릭터의 성적 대상화가 남성 사용자들의 성적 인식과 태도에 미치는 영향에 관한 연구
사회적/학업적	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 이용이 청소년의 정신건강과 학업성적에 미치는 영향: 동적 패널 데이터 분석 - 일상생활에서의 정서 경험과 게임 동기가 인터넷게임 행동에 미치는 영향 - 남녀 중학생의 사회적지지 지각, 컴퓨터 게임중독, 학업성적 간 관계 모형 비교
인지/뇌 기능/도박성	<ul style="list-style-type: none"> - 노인의 스마트폰 게임 중독 경향에 따른 뇌파 비 대칭(asymmetry)와 연결성(Coherehnce)의 정량화뇌파(QEEG) 비교 분석 - 한국 남자 청소년의 인터넷게임 중독과 자율

	신경 기능 관련 유전자 다형성 연관성 - 도박 비 경험 청소년의 게임 내 사행심 촉발 경험이 도박 태도에 미치는 영향
신체적/수면부족	- 청소년 인터넷 게임중독 및 스마트폰 중독이 신체적 건강에 미치는 영향 - 고등학생의 폰 중독 및 인터넷 게임중독과 스트레스 반응: 수면 부족의 매개효과를 중심으로 - 인터넷게임 과다 노출이 주관적 건강 수준에 미치는 영향

게임의 부정적인 영향은 게임을 시작하면서 증상이 발생하거나 기존에 있던 부정적인 증상들이 강하게 발현된다. 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에서는 정서적 안정과 자존감이 낮을 때 우울감, 고독감 증상의 발현 등 정서적 특성과 부모와의 관계 및 친구/가족 관계의 질에 따른 관계적 특성과 학업 스트레스로 인한 긴장, 빈약한 여가 활동 등 환경적 특성으로 바라보고 있다. 이 외에도 사용자가 이미 시간, 돈, 노력을 투자한 상태에서 이를 회수하려는 심리가 지속적 과금과 중독 경향으로 이어질 수 있으며 [6], 많은 게임에서 등급 표시가 게임 내 폭력적, 성적 콘텐츠의 수준을 충분히 반영하지 않는다고 지적했고, [7] 이는 사용자가 사전 정보 없이 폭력적, 성적 요소에 노출될 가능성을 시사한다. 게임의 부정적인 영향에 대한 다양한 발생 요인과 요소를 분석하여 표로 정리하였다.

<Table 4> Negative Aspects According to the Given Factors

요소	요인
정서적	- 우울, 불안, 공허, 고독으로 인함. - 새로운 자아 설정으로 인함.
관계적	- 친구, 가족 간 불안정한 유대관계로 인함. - 소속감 결여로 인함.
환경적	- 빈약한 여가 활동으로 인함 - 스트레스받는 상황으로 인함
인지적	- 사전 정보 습득 없음으로 인함 - 부족한 자기조절 및 통제로 인함
지속적	- 매몰 비용 오류로 인함 - 투자 회수 심리 발생으로 인함

이처럼 게임은 부정적 영향과 긍정적 영향을 동시에 지닌 이중적 도구인 것을 확인하였다. 게임은 단순히 중독적 위험 요인만이 아니라 정서 조절과 심리적 회복의 도구로 작용할 수 있다. [8] 게임을 금지하기보다 게임에 대한 이해를 통해 사용자 스스로 자기조절이 필요하다고 예측 되어진다.

2.2 사전 정보의 역할과 필요성

사용자가 정보를 습득하는 방식에 따라 심리적, 인지적, 행

동적 변화 발생을 언급한 다양한 선행 연구들이 존재하고 있다. 사용자는 초기 정보에 의해 판단 기준이 형성되는 앵커링 효과(Anchoring Effect), 사전 자극이 이후 인식에 영향을 미치는 프라이밍 효과(Priming Effect), 정보 제시 방식에 따라 선택이 달라지는 프레임 효과(Framing Effect), 사전 정보가 사용자의 인지적 대비와 안전성을 형성하는데, 기여하는 예측 처리 이론(Predictive Processing)이 있다. 이러한 이론들은 단기적 판단에 초점을 맞추고 있지만, 스키마와 인지-정서적 자기조절 이론은 장기적인 행동 변화와 자기 통제를 포괄적으로 설명하고 있다. 하여, 사전 정보의 유무에 따른 사용자 변화를 살펴보기 위해 스키마 이론과 인지-정서적 자기조절 이론을 중심으로 사전 정보의 역할과 필요성에 대한 고찰을 진행하였다.

2.2.1 스키마 이론(Schema Theory)

스키마는 주변을 주의 깊게 관찰하고 새로운 지식을 흡수하는 과정에 영향을 미친다. 그렇기에 사람은 새로운 자극을 받아들일 때, 자신이 이미 가지고 있는 지식 구조를 바탕으로 새로운 자극을 해석하고 이해하며 조절해간다. [9] 사용자는 자신이 하려는 게임에 대한 정보를 통해 새로운 자극을 예측하고, 부정적 자극인 폭력 및 성적 콘텐츠에 대한 인지적 완충작용을 가능하게 한다. 사전 정보 제공이 매몰 비용 오류에 덜 민감하게 만드는 결과를 가져오기 때문에, [10] 현금 유도가 강한 게임 또는 사행성 게임이라는 사전 정보는 사용자가 게임은 매몰 비용 오류와 같은 부정적 판단에 대비할 수 있다. 명시적 지식습득 결과와 게임 내용에 대한 지식 사용 정도는 통계적으로 유의한 정적인 상관관계를 보였듯이, [11] 스키마 이론을 통해 사전 정보가 사용자의 게임 선택 및 이용 과정에서 예측 가능성과 자기 통제의 출발점으로 기능함을 설명하고자 한다.

2.2.2 인지-정서적 자기조절 이론

인지-정서적 자기조절은 개인이 외부 자극이나 상황에 직면했을 때, 인지적 평가와 정서적 반응을 통합적으로 사용하여 궁극적인 목표 달성을 위해 통제하는 역동적인 과정이다. [12] 부정적 자극을 받게 되면 개인이 사용하는 인지적 평가가 정서적 반응에 상당한 영향을 미치게 된다. [13] 이는 사용자에게 사전에 정보를 주는 것이 게임에 의존하려는 충동이 발생할 때, 인지적 재평가 능력을 높여 부정적인 정서적 반응을 조절하게 만든다. 사용자의 인지-정서적 자기조절이 어려우면 심리적 안녕감이 떨어지고 스마트폰 의존이 높아지게 된다. [14] 이러한 과한 의존과 몰입은 중독으로 가는 연속선상으로 이어진다. [15] 따라서 인지-정서적 자기조절 이론은 사전 정보가 게임 이용 과정에서 정서적 반응과 행동 조절에 어떤 영향을 미치는지를 설명하는 이론적 틀로 활용될 수 있다. 즉, 사용자가 게임에 대한 정보를

2.3.2 Mobile 게임 세계 순위

앱매직의 2025년 상반기 누적 자료를 기반으로 조사한바, 현재까지의 매출 순위는 1위 Honor of Kings, 2위 Last War, 3위 Whiteout Survival, 4위 Royal Match, 5위 PUBG Mobile, 6위 MONOPOLY GO!, 7위 Candy Crush Saga, 8위 Pokéman Trading Card Game Pocket, 9위 Coin Master, 10위 Roblox 순으로 나타났다. 상위권 게임은 전략적 경쟁형과 캐주얼 퍼즐 형이 중심을 이루며, 복잡한 서사보다는 가볍게 즐길 수 있는 단기 몰입형 콘텐츠를 선호하는 경향을 보였다. 연령 등급은 대체로 12세 이상으로, 광범위한 접근성이 확인되었다. 모바일 게임은 즉각적인 보상 구조를 통해 짧은 몰입 속에서도 심리적 만족을 제공하지만, 반복될수록 정신적 피로와 중독적 패턴을 동반하는 양면성을 지닌다. 긍정적으로는 인지 자극, 정서 안정, 사회적 연결을 촉진하지만, 부정적으로는 소비 유도와 자기 통제 약화, 사회적 단절을 강화한다. 개요를 살펴보면 이용자들은 혼란 속에서 생존하거나 파괴된 세계를 복원하는 서사 구조를 선호하며, 개발·유통사 분석에서는 ‘아시아 제작-서구 소비’의 이중 구조가 뚜렷하게 나타났다. 게임 이미지는 몰입, 경쟁, 보상을 즉시 얻을 수 있는 자극적인 느낌이 강하였다.

시간 상위 10개 게임을 분석한 결과 1위 리그 오브 레전드, 2위 배틀그라운드, 3위 FC온라인 4위 발로란트, 5위 메이플 스토리, 6위 오버워치2 7위 서든어택, 8위 던전앤파이터, 9위 로스트아크, 10위 스타크래프트 리마스터 순으로 나타났다. 상위권 대부분이 경쟁 기반 장르(RPG, FPS, RTS)로 구성되어 있으며, 특히 FPS의 비율이 40%에 달해 즉각적인 승부와 전략적 경쟁 중심의 장르가 선호되는 걸 확인할 수 있었다. 연령 등급은 주로 15세 이용가로, 10대 후반부터 20대 초반까지 접근성이 좋았으며 청소년층이 쉽게 진입할 수 있는 경쟁 중심 시장임을 보여준다. 부정적 키워드를 종합하면 피로감·불신·소속감 상실 등의 정서가 확인되었으며, 반대로 긍정적 키워드에서는 성취감·팀워크·정서적 연결감을 확인할 수 있었다. 이는 경쟁 속에서도 협력과 감정적 교류를 추구하는 이중적 이용 심리를 반영한다고 볼 수 있다. 개요를 살펴보면 개인의 능력으로 세상을 구원하는 영웅 서사가 선호되는 것으로 나타났으며, 이를 통해 현실의 피로와 불안을 가상 세계에서 회복하려는 심리적 경향이 있다는 것을 예측할 수 있었다. 개발·유통 구조를 살펴보면 한국이 콘텐츠를 제작하고, 중국이 이를 자본과 플랫폼으로 소유하며, 미국이 세계관을 완성하는 구조를 이루고 있었다. 이미지는 즉각적인 정체성 인지를 제공하는 시각적 구조를 지닌 것이 관찰되었다.

<Figure 3> Itemized Summary According to the Global Mobile Game Rankings

2.3.3 PC 게임 국내 순위

더로그의 2025년 9월 피시방 이용 자료를 기반으로, 이용

<Figure 4> Itemized Summary According to the Korean PC Game Rankings

2.3.4 Mobile 게임 국내 순위

모바일 인덱스의 2025년 8월 자료를 기준으로 모바일 매출 순위를 살펴보았다. 1위부터 10위까지 살펴보면 1위 WOS: 화이트아웃 서바이벌, 2위 리니지M, 3위 라스트 워:서바이벌, 4위 Roblox, 5위 마비노기 모바일, 6위 킹샷, 7위 세븐 나이즈 리버스, 8위 로열 매치, 9위 오딘:발할라 라이징, 10위 EA SPORTS FC Online M 순이다. 장르는 RPG 게임과 전략게임이 전반적으로 구성되어 있어 생존 경쟁 중심의 서사형 구조가 여전히 주류라는 것을 확인할 수 있었다. 연령 등급은 12, 15, 18세가 골고루 포진되어 있어, 10대 후반부터 30대 초반까지 다양한 연령층이 즐겨 한다고 예측할 수 있었다. 부정적 키워드를 살펴보면 경쟁 피로, 과금 구조, 서버 문제 등에 의한 불만이 많았고, 긍정적인 키워드를 살펴보면 편안함, 성취감, 유대감 등 감정 회복의 공간으로 느끼는 걸 확인할 수 있었다. 이는 현실의 피로를 가상의 세계에서 회복하려 했으나 경쟁 구조로 인해 다시 피로를 쌓는 순환을 반복하고 있다는 걸 예측할 수 있었다. 개요는 전체적으로 세계관이 형성되는 구조를 선호하는 것을 확인할 수 있었다. 개발사와 유통사를 살펴보면 국내 PC 게임 구조와 마찬가지로 한국이 콘텐츠를 제작하고 중국이 유통하고 미국이 기술력의 완성도를 높이는 구조로 이루어져 있었다. 이미지는 전반적으로 냉정함을 상징하는 푸른 색조와 강렬함을 상징하는 불빛, 금속을 시각화하고 있었다.

3. 연구 방법

사용자가 게임을 이용하면서 정보를 얻는 16개의 모바일 및 PC 게임 정보 사이트를 분석하여 사용자에게 적절한 사전 정보를 제공하고 있는지 살펴보았다. 플랫폼 선정은 플랫폼 사업자가 직접 운영하는 공식 스토어(Google Play, App Store, Steam)와 그 외의 사람이 정보를 제공하는 비공식 게임 정보 사이트들(Metacritic, IGN, 네이버 게임, 인벤 등) 함께 분석 대상으로 선정하였다. 해당 플랫폼은 정보 목적에 따라 소비 중심, 평가 중심, 뉴스 중심, 커뮤니티 중심 등 다양한 목적으로 운영되는 것을 확인할 수 있었다. 본 연구에서는 이러한 정보 제공 구조 속에서 위험 정보가 어떻게 제시되고 있는지를 분석하고자 하였다.

3.1 게임 사이트 선정 기준 및 분류

게임 이용자가 실제로 사전 정보를 접하는 경로를 분석하기 위해 검색 엔진 노출 여부, 사용자 참여 기반 이용 구조, 그리고 게임 정보 제공 방식의 대표성을 기준으로 총 16개의 게임 정보 사이트를 선정하여 Mobile 전용, PC / Mobile 겸용, PC 전용으로 분류하였다. 검색량은 게임 타이틀 검색 시 상위 결과에 반복적으로 노출되는지를 기준으로 판단하였으며, 이용량은 사용자 리뷰, 평점, 게시판 등 참여형 기능의 존재 여부를 기준으로 판단하였다. 또한 Mobile 전용은 모바일 게임 정보만 제공하는 사이트, PC 전용은 PC 게임 정보만 제공하는 사이트, PC / Mobile 겸용은 모바일 게임과 PC 게임 정보를 모두 제공하는 사이트로 분류하였다.

3.1.1 Mobile 전용

1. Google Play (<https://play.google.com/store/games>)
2. App Store (<https://www.apple.com/kr/app-store/>)
3. minireview (<https://minireview.io/>)
4. hungryapp (<https://www.hungryapp.co.kr/>)

3.1.2 PC / Mobile 겸용

1. Metacritic (<https://www.metacritic.com/>)
2. Polygon (<https://www.polygon.com/>)
3. IGN (<https://www.ign.com/reviews/games>)
4. Commonsense media (<https://www.common SenseMedia.org/>)
5. 네이버 게임(<https://game.naver.com/>)
6. 인벤(<https://www.inven.co.kr/>)
7. 게임조선(<https://www.gamechosun.co.kr/>)
8. 게임메카(<https://www.gamemeca.com/>)

3.1.3 PC 전용

1. KOTAKU (<https://kotaku.com/games>)
2. PC GAMER (<https://www.pcgamer.com/uk/>)

<Figure 5> Itemized Summary According to the Korean Mobile Game Rankings

3. Open Critic (<https://opencritic.com/>)
4. Steam (<https://store.steampowered.com/>)

본 분류를 기반으로 선정된 각 사이트를 대상으로 제공하고 있는 정보의 유형과 범위를 비교 및 분석하였다.

4. 연구 분석

웹사이트 정보량이 사용성의 효율성과 효과성에 영향을 미치며, [18] 최적 수행을 위한 적정 정보량을 제시하는 유용한 부분이다. [19] 하여 세계 Mobile 게임 사이트와 PC 게임 사이트, 그리고 국내 Mobile 및 PC 게임 사이트를 분석하기 위해 모바일 전용 4곳, PC/Mobile 겸용 8곳, PC 전용 4곳, 총 16개 사이트를 선정 후 정리하였다. 각 사이트에서 제공하는 게임 정보 항목을 비교·분석하여, 사용자가 게임을 이용하기 전에 얻을 수 있는 정보가 얼마나 다양하고 충분한지를 검증하였다. 또한, 분석 결과를 바탕으로 인터뷰를 시행하여 사용자가 실제로 어떤 정보를 참고하고, 그 정보가 게임 선택에 얼마나 도움이 되는지 추가로 조사하였다.

4.1 게임 사이트 분석

각 사이트에서 동일한 게임 타이틀을 검색했을 때 화면에 표시되는 정보를 기준으로 비교하였다. Mobile 전용으로 분류된 4개의 사이트에 Roblox(로블록스), PC / Mobile 전용으로 분류된 8개의 사이트에 PUBG(배틀그라운드), PC 전용으로 분류된 4개의 사이트에 Minecraft(마인크래프트)를 검색하여 각각의 사이트가 사용자에게 제공하는 정보의 차이를 분석했다. 분석 항목은 순위, 장르, 연령 등급, 긍정적 리뷰, 부정적 리뷰, 개요, 개발사, 유통사, 대표 이미지 등으로 동일하였다. 이를 통해 각 사이트가 제공하는 정보의 종류와 충실도를 평가하였다.

4.1.1 Mobile 전용

모바일 전용 플랫폼은 전 세계적으로 가장 널리 사용되는 공식 스토어인 Google Play와 App Store를 포함하였으며, 해외 이용자 기반의 리뷰 형식 플랫폼인 MiniReview, 국내 이용자 커뮤니티 중심의 HungryApp을 함께 선정하였다. 이러한 구성은 모바일 환경에서의 공식 정보, 사용자 경험 기반 정보, 커뮤니티 공유 정보가 각각 어떤 방식으로 제공되는지를 비교하기 위함이다.

1. Google Play (<https://play.google.com/store/games>)
 - 다운로드 수, 연령등급, 개발사, 개요, 장르, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 이미지, 관련 게임 추천
2. APP Store (<https://www.apple.com/kr/app-store/>)
 - 이미지, 연령등급, 장르, 개요, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 부정적인 요소 표시, 개발사, 관련 게임 추천
3. minireview (<https://minireview.io/>)
 - 이미지, 개요, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 관련 게임

추천, 장르, 순위

4. hungryapp (<https://www.hungryapp.co.kr/>)

- 뉴스, 인터뷰, 이미지, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 공략, 출시일, 개발사

<Table 5> Classification by Category According to Mobile-Exclusive Platforms

	Google Play	App Store	Mini review	Hungry app
순위	X	X	O	X
장르	O	O	O	X
연령등급	O	O	X	X
부정적 리뷰	O	O	O	O
긍정적 리뷰	O	O	O	O
개요	O	O	O	X
개발사	O	O	X	O
유통사	X	X	X	X
대표 이미지	O	O	O	O

각각의 사이트마다 기본정보의 구성은 장르, 부정적인 리뷰, 긍정적인 리뷰, 개요, 개발사, 대표 이미지는 공통으로 있었고, 그 외에 출시일, 공략, 뉴스, 관련 게임 추천 정보를 제공하고 있는 것을 종합해 보면, 모바일 사이트는 시각적·요약형 정보가 풍부하나, 정량적 평가(순위·평론)는 제한적이라는 것으로 평가하였다.

4.1.2 PC /Mobile 겸용

PC·Mobile 겸용 플랫폼은 단일 기기 환경이 아닌 다양한 기기에서 게임을 이용하는 사용자들이 정보를 탐색하는 과정과 실제 접근 경로를 반영하여 선정하였다. 해당 범주에는 전문 평론 기반의 해외 사이트(Metacritic, IGN, Polygon, OpenCritic)와 커뮤니티 활동 및 정보 공유가 활발한 국내 사이트를(네이버 게임, 인벤, 게임조선, 게임메카) 포함하였다. 이들 사이트는 모두 게임 선택 과정에서 이용 빈도가 높고, 검색 엔진 노출도 및 커뮤니티 언급량 측면에서 대표성을 갖는다.

1. Metacritic (<https://www.metacritic.com/>)
 - 평론, 연령등급, 개발사, 유통사, 이미지, 개요, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 장르, 이용시간, 컨트롤 난이도, 지속 단계, 관련 게임 추천, 출시일, 순위
2. Polygon (<https://www.polygon.com/>)
 - 평론, 이미지, 뉴스, 공략, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰
3. IGN (<https://www.ign.com/reviews/games>)
 - 이미지, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 출시일, 연령등급, 평론, 순위, 개요, 공략, 뉴스, 장르, 개발사, 유통사, 플레이

영상

4. Commonsense media (<https://www.commonsemmedia.org/>)

- 연령등급, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 플레이 영상, 이미지, 개요, 출시일, 개발사, 장르, 부모와 아이 리뷰, 관련 게임 추천

5. 네이버 게임(<https://game.naver.com/>)

-공략, 이미지, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 관련 게임 추천, 플레이 영상, 게시판, 개요, 출시일, 개발사, 배급사, 장르, 연령 등급, 순위

6. 인벤(<https://www.inven.co.kr/>)

- 뉴스, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 순위, 공략, 이미지

7. 게임조선(<https://www.gamechosun.co.kr/>)

- 뉴스, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 공략, 이미지, 인터뷰, 플레이 영상

8. 게임메카(<https://www.gamemeca.com/>)

- 장르, 뉴스, 이미지, 플레이 영상, 공략, 순위, 연령등급, 출시일, 개발자, 유통사, 개요

<Table 6> Classification by Category According to PC/Mobile Integrated Platforms

	Meta critic	Polygon	IGN	Common Sense Media	네이버 게임	인벤	게임 조선	게임 메카
순위	0	X	0	X	0	0	X	0
장르	0	X	0	0	0	X	X	0
연령 등급	0	X	0	0	0	X	X	0
부정적 리뷰	0	0	0	0	0	0	0	X
긍정적 리뷰	0	0	0	0	0	0	0	X
개요	0	X	0	0	0	X	X	0
개발사	0	X	0	0	0	X	X	0
유통사	0	X	0	X	0	X	X	0
대표 이미지	0	0	0	0	0	0	0	0

PC/Mobile 겸용 사이트는 기본적인 정보를 대부분 명시하고 있었고 추가로 평론가 의견, 플레이 영상, 공략, 이용 시간, 컨트롤 난이도, 진행 단계, 부모와 자녀 리뷰, 게시판, 출시일을 명시한 사이트도 있었다. PC/Mobile 겸용 사이트가 정보량·다양성 모든 면에서 우세하였다.

4.1.3 PC 전용

PC 전용 플랫폼은 주로 글로벌 게임 유통 및 평론 중심적인 사이트들로 구성하였다. 특히 PC 게임의 경우 국내보다 해외 기반 플랫폼을 통해 정보가 유통되는 경향이 강하므로, 국제적 영향력과 사용자 접근성을 기준으로 Kotaku, PC Gamer, OpenCritic, Steam을 선정하였다.

1. KOTAKU (<https://kotaku.com/games>)

-이미지, 장르, 개발사, 출시일, 유통사

2. PC GAMER (<https://www.pcgamer.com/uk/>)

-평론, 이미지, 뉴스, 공략, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰

3. Open Critic (<https://opencritic.com/>)

-이미지, 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 평론, 개발사, 출시일, 뉴스, 순위

4. STEAM (<https://store.steampowered.com/>)

- 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 플레이 영상, 이미지, 개요, 개발사, 유통사, 장르, 출시일, 관련 게임 추천, 평론, 연령 등급, 위험 경고

<Table 7> Classification by Category According to PC-Exclusive Platforms

	Kotaku	PC Gamer	Open Critic	Steam
순위	X	X	0	X
장르	0	X	X	0
연령등급	X	X	X	0
부정적 리뷰	X	0	0	0
긍정적 리뷰	X	0	0	0
개요	X	X	X	0
개발사	0	X	0	0
유통사	0	X	X	0
대표 이미지	0	0	0	0

PC 게임 전용 사이트는 긍정적인 리뷰, 부정적인 리뷰, 개발사, 유통사 이미지, 장르 정보가 대부분이었고 추가로 평론가 의견, 출시일, 뉴스, 플레이 영상, 관련 추천 게임, 위험 경고 표기 등이 있었다. PC 전용 사이트는 평론 품질은 높으나, 정보 항목 다양성 측면에서는 겸용 사이트보다 제한적이라는 것을 확인하였다.

총 16개의 게임 사이트를 비교 분석한 결과, PC·모바일 겸용 사이트가 단일 플랫폼 전용 사이트보다 정보의 양과 범위가 현저히 넓음을 확인하였다. 특히 해외 사이트 중에서는 Metacritic과 IGN이, 국내 사이트 중에서는 네이버 게임과 게임메카가 정보 제공 측면에서 가장 우수하였다. 대부분의 게임 정보 사이트는 기본정보(장르, 개요, 등급, 개발사, 리뷰)를 충분히 제공하고 있음을 확인할 수 있었다. 그러나 이러한 정보는 주로 게임의 내용·편의·재미·평가 중심이며, 부정적 영향에(중독성, 폭력성, 선정성, 재정적 손실)

대한 구체적 안내는 거의 부재하다. 따라서 사용자는 게임 이용 전, 게임이 가진 잠재적 위험 요인(중독성, 폭력성, 선정성, 재정적 손실 등) 사전에 인지하기 어렵다. 하여, 정보의 양은 충분하지만, 질적 측면(경고·위험 정보)이 미흡하고 부족하다는 것을 확인하였다.

4.2 인터뷰 분석

본 연구에는 인터뷰 참여자에게 사전 동의를 받고 진행했으며 인터뷰 진행에 있어 연구 목적, 녹음 여부, 익명 처리 방식 등에 대한 동의를 확인하였다. 모든 참여자의 성명은 가명으로 대체하여 개인정보를 보호했으며, 인터뷰는 주제에 맞는 질문지를 기반으로 한 대화 형식으로 진행되었다. 인터뷰 질문 항목은 13개로 이루어졌으며, 각각의 단계별로 게임 이용 전 정보 탐색, 사전 정보 인식, 사전 정보의 심리·행동적 영향, 정보 제공 환경에 대한 요구 등의 상위 카테고리를 도출하였다. 이러한 분석 과정은 질적 연구에서 사용되는 귀납적 범주화에 기반하고 있으며, 총 18명의 참여자를 대상으로 대면(방문) 및 비대면(전화, 이메일) 방식으로 진행되었다. 표본 수(18명)는 통계적 일반화보다는 사용자의 경험과 인식 구조를 탐색적으로 파악하기 위한 질적 연구 목적에 적합한 범위로 설정됐으며, 특정 집단을 대표하려는 것이 아닌 세대별 사용자 경험의 차이와 공통된 인식 패턴을 도출하는 데 연구의 목적이 있다.

4.2.1 인터뷰 개요

- 인터뷰 대상 인원: 18명
- 인터뷰 모집 기준: 1년 이상 Mobile 또는 PC 게임을 이용한 경험이 있는 사용자
- 인터뷰 방식: 대면(방문), 비대면(전화, 이메일)
- 인터뷰 주요 질문 : 13개
- 총 스크립트: 32P
- 총 인터뷰 시간: 312분
- 총 인터뷰 기간: 2025.08.07.~2025.09.11

인터뷰 개요						
모집군	성별	이름	직업	나이	방식	시간
10대 사용자	여성	영이	고등학생	17세	전화	14분
10대 사용자	여성	수정	고등학생	19세	전화	10분
10대 사용자	남성	결이	고등학생	19세	전화	14분
10대 사용자	남성	석박	고등학생	18세	전화	12분
20-30대 사용자	여성	지광	대학원생	27세	대면	20분
20-30대 사용자	여성	연진	직장인	32세	대면	17분
20-30대 사용자	여성	아정	간호사	33세	전화	23분
20-30대 사용자	여성	민양	선생님	35세	전화	44분
20-30대 사용자	여성	희완	직장인	38세	전화	21분
20-30대 사용자	남성	민최	대학생	26세	전화	16분
20-30대 사용자	남성	남최	대학생	26세	전화	20분
20-30대 사용자	남성	현이	직장인	30세	설문지	-
20-30대 사용자	남성	호이	대학생	31세	전화	26분
20-30대 사용자	남성	우이	기자	34세	전화	10분
40-50대 사용자	여성	영배	자영업자	45세	전화	13분
40-50대 사용자	여성	주우	직장인	52세	대면	11분
40-50대 사용자	남성	현길	자영업자	42세	전화	24분
40-50대 사용자	남성	용이	직장인	49세	전화	17분

<Figure 6> Participant Profile Details

인터뷰 표집은 목적 표집 방식으로 이루어졌으며, 연령대에

따른 인식 차이를 살펴보기 위해 10대 남성 여성 사용자, 20~30대 남성 여성 사용자, 40~50대 남성 여성 사용자를 대상으로 세대별 표집을 실시하였다. 통계적 일반화보다는 사용자의 경험과 인식을 심층적으로 이해하는 데 목적을 두고 인터뷰를 진행하였다.

4.2.2 인터뷰 인사이트

인터뷰 질문을 총 4단계로 구성하여 각각의 단계에 맞는 질문을 통해 분석을 진행했으며, 응답자 수를 나타낸 비율은 [비율(%) = (해당 키워드를 언급한 응답자 수 ÷ 전체 응답자 수) × 100] 공식을 사용했으며, 단어 빈도를 나타낸 비율은 [비율(%) = (각 단어 등장 횟수 ÷ 전체 단어 등장 횟수) × 100] 공식을 사용했다. 첫 번째, 두 번째 단계는 게임 이용 경험과 사전 정보 인식 수준을 파악하기 위한 기초 비율 분석을 중심으로 진행했으며, 세 번째, 네 번째 단계는 사전 정보 유무에 따른 심리·행동적 변화 및 정보 제공 구조의 요구를 파악하기 위해 응답 서술 내용을 포함한 심층 분석을 중심으로 진행하였다.

<Table 8> Categorical Organization of Interview Questions by Stage

<p>첫 번째 단계: 게임을 이용 여부, 선호, 선택 이유 질문</p> <p>-현재 게임을 하시거나 과거에 게임을 했던 적 있으신가요? -해당 게임을 즐겨 하시는 이유가 있나요? -자신만의 게임을 선택하시는 기준이 있으신가요?</p>
<p>두 번째 단계: 게임 이용 전 관련 정보에 대한 인지 질문</p> <p>-게임을 시작하기 전에 게임에 대한 정보를 찾아보나요? -게임에 대한 정보를 찾아보는 이유 또는 굳이 찾아보지 않는 이유가 있으신가요? -게임을 선택할 때 어떤 정보들이 꼭 필요하다고 생각하나요?</p>
<p>세 번째 단계: 사전 정보 유무에 따른 사용자 변화 질문</p> <p>-게임에 대한 정보가 부족하거나 제공되지 않아, 실제 게임을 하면서 겪었던 부정적이거나 좋지 않았던 사건이 있었나요? -게임에 대한 충분한 정보를 미리 알고 있으면 게임을 플레이할 때 심리적으로 더 편안하거나 안전하다고 느끼실 것 같나요? -게임에 대한 정보량이 충분하다면 사용자가 게임 플레이 시간을 조절하거나 자제하는 데 도움이 될 거라고 생각하나요? -게임을 시작하기 전에 게임에 대한 정보를 미리 알고 실제 게임을 했던 경험이 있으신가요? -사전에, 게임에 대한 긍정적 또는 부정적인 리뷰에 대해 알 수 있다면 게임을 선택하는 기준 또는 선호에 영향을 준다고 생각하시나요?</p>

네 번째 단계: 게임 정보 제공 유형 질문
<p>-새로운 게임을 찾을 때 검색창에 세부 조건을 설정하여 사용자가 직접 원하는 게임을 맞춤 설계하여 찾을 수 있는 시스템이 사용자에게 어떤 영향을 준다고 생각하시나요?</p> <p>-게임을 화제성, 접근성, 작품성 등으로 선정해서 추천해주는 시스템에 대해 신뢰하시나요?</p>

첫 번째 단계: 게임을 이용 여부, 선호, 선택 이유 질문을 통해 사용자의 선호 게임과 게임을 이용하는 동기를 분석하였다.

1. 현재 게임을 하시거나 또는 과거에 게임을 했던 적 있으신가요? 라는 질문에 응답자 중심으로 비율을 살펴보면, 1위 발로란트(27.8%) 2위 쿠키런(22.2%), 3위 리그오브레전드(16.7%)로 경쟁 및 협동 중심의 게임이 순위에 들었고, 전체적으로는 캐주얼·수집형(33.3%)과 FPS·전략형(50%) 게임이 과반을 차지했고, 여성층은 캐주얼게임 중심, 남성층은 실력 기반의 경쟁형 게임 또는 전략게임 중심으로 게임을 진행하는 것을 확인하였다.

2. 해당 게임을 즐겨 하시는 이유가 있나요? 라는 질문에 답변한 키워드를 분석하면 친구 추천, 단순 흥미, 여분 시간 활용, 인기, 육성의 재미, 접근성, 선호 장르, 도전 의식, 성취감, 추억, 유행 편승 등으로 사용자는 체계적인 방식보다 즉흥적인 방식으로 게임을 시작하는 것을 확인하였다.

3. 자신만의 게임을 선택하시는 기준이 있으신가요? 라는 질문에 답변한 키워드를 살펴보면 전체 키워드 등장 횟수 중 차지하는 비중으로 계산을 진행해 가장 많은 키워드 순으로 친구들(16.1%), 재미(9.7%), 접근성(9.7%)이 있었다. 이를 통해 주체적인 기준보다 남을 통해 게임을 시작하는 사용자가 많음을 확인할 수 있었고, 게임이 미칠 영향보다는 흥미를 유발하는 또는 쉽게 진행할 수 있는 요소로 선택한다는 것을 확인하였다.

두 번째 단계: 게임 이용 전 관련 정보에 대한 인지 질문을 통해 사용자가 게임을 시작하기 전에 게임 관련 정보에 대해 어느 정도 인지를 하고 있는지에 대한 결과를 분석하였다.

1. 게임에 대한 사전 정보 탐색 여부를 살펴본 결과, 전체 18명의 응답자 중 12명(66%)이 '찾아본다'라고 답하였으며, 6명(33%)은 '찾아보지 않는다'라고 응답하였다. 정보를 찾아본다고 응답한 12명 중 절반 이상은 유튜브를 주요 정보 매체로 활용하고 있었으며, 정보 탐색의 주된 목적은 '흥미·호기심 등 단순 궁금증 해소'(33%)와 '게임 선택 전 판단'(25%)

로 나타났다. 즉, 대부분의 사용자가 재미있어 보이는지 혹은 해볼 만한지 판단하기 위한 가벼운 목적으로 정보를 탐색한다고 해석된다. 반면, 정보를 찾아보지 않는 응답자들은 "정보보다는 직접 체험이 더 중요하다"라고 응답하여 경험 중심적 접근 태도를 보였다. 이를 종합하면, 사용자의 게임 정보 탐색 행위는 단순하고 일회적인 목적에 머무르며, 해당 목적이 충족되면 게임의 부가적이거나 심층적인 정보에 대한 탐색은 이루어지지 않는 경향을 확인하였다.

2. 게임을 선택할 때 어떤 정보들이 꼭 필요하다고 생각하는지에 대한 질문에 응답자 비율 이미지 및 그래픽 품질을 답한 사람이 6명으로 33%, 연령 등급 및 폭력성 정보를 답한 사람이 4명으로 22%를 차지했다. 사람들이 직감적으로 또는 즉흥적으로 생각한다는 것을 확인하였다.

세 번째 단계: 사전 정보 유무에 따른 사용자 변화 질문을 통해 사용자가 게임 관련 정보의 유무에 따라 어떤 사용자 변화가 있었는지 결과를 분석하였다.

1. 게임에 대한 정보가 부족하거나 제공되지 않아, 실제 게임을 하면서 겪었던 부정적이거나 좋지 않았던 사건이 있었나요? 라는 질문에, 다수의 응답자가 중독(13.5%), 과금(11.5%), 난이도 문제(9.6%)를 주요 어려움으로 언급하였다. 응답자들은 "주말마다 하루 종일 게임을 하며 시간을 통제하기 어려웠다"(결이 인터뷰 중), "밤새도록 플레이한 적이 있다"(주우 인터뷰 중)등과 같이 게임중독 및 몰입 과다를 부정적 경험으로 지적했다. 또한 "남보다 강해지려면 돈을 써야 한다"(현김 인터뷰 중) 라는 응답에서는 과금 구조로 인한 경쟁 압박감이 드러났으며, 이는 게임을 잘하면 자신감이 생기고 게임에 더 적극적으로 참여하는 구조로 인해 발생한다. [20] 또한 "컨트롤이 어려워 흥미가 떨어졌다."(민양 인터뷰 중) 라는 발화에서는 난이도와 조작 문제로 인한 좌절감이 확인되었다. 일부 응답자는 "단체 게임에서 욕설을 들었다."(연전 인터뷰 중), "이상한 사람을 만났다."(영이 인터뷰 중)등 대인관계에서 부정적 경험을 언급하였고, "수면 패턴이 망가졌다"(용이 인터뷰 중)와 같이 생활 리듬의 붕괴를 호소한 사례도 있었다. 이를 종합하면, 참여자들은 게임에 대한 사전 정보가 부족할수록 게임의 구조적 특성(과금, 난이도, 커뮤니티 환경 등)에 대한 이해가 미흡하여 심리적·사회적·신체적 측면에서 부정적 영향을 경험하는 것으로 나타났다. 게임 몰입은 사용자의 게임에 대한 과잉 투자로 이어져 게임 만족도에 영향을 줄 수 있다. [21] 즉, 정보의 사전 인지가 부족한 상태에서 게임을 시작할 경우, 사용자는 중독과 과금, 대인 갈등 등 다양한 위험 요소에 무방비하게 노출될 가능성이 높다고 해석하였다.

2. 게임에 대한 충분한 정보를 미리 알고 있으면 게임을 플

레이할 때 심리적으로 더 편안하거나 안전하다고 느끼실 것 같나요? 라는 질문에 긍정 응답 61.1%, 부정 응답 27.8%, 중립 11.1%의 결과가 나타났다. 대부분의 응답자는 게임의 사전 정보를 알고 있을 때 예상치 못한 상황이 줄고, 플레이 과정에서 심리적 안정감을 얻을 수 있다고 인식했다. 응답자들은 “어느 정도 알고 하면 스토리 해석에 도움이 된다”(석박 인터뷰 중), “게임이 더 쉽게 느껴진다”(연전 인터뷰 중), “충분한 정보를 알고 있으면 더 안전하다는 생각이 든다”(민양 인터뷰 중), “자신과 맞는 게임을 선택해 오래 즐길 수 있다”(민최 인터뷰 중), “게임에 대해 안 다음에 결정을 할 수 있어서 편안하다.”(남최 인터뷰 중) 등의 의견을 제시했다. 이러한 결과는 이용자들이 게임의 사전 인지를 통해 예측 가능성과 몰입감을 높이고, 불안 요인을 줄이는 경향을 보인다는 점을 시사하였다.

3. 게임에 대한 정보량이 충분하다면 사용자가 게임 플레이 시간을 조절하거나 자제하는 데 도움이 될 것이라고 생각하는가 라는 질문에, 긍정 응답 55.6%, 부정 응답 33.3%, 중립 응답 11.1%로 나타났다. 다수의 응답자는 사전 정보가 플레이 시간 조절에 긍정적 영향을 미친다고 보았다. 특히 중독성, 과금 구조, 보상 시스템 등 게임의 특성을 미리 인지하면 자신의 행동을 통제하거나 경계심을 가질 수 있다는 의견이 많았다. “게임의 중독성을 미리 알면 시간을 조절하게 된다”(연전 인터뷰 중), “게임의 구조를 알고 나면 너무 몰입하지 않게 된다”(민양 인터뷰 중), “플레이 시간 알람 기능이 있으면 멈추게 된다”(석박 인터뷰 중)와 같은 응답이 대표적이다. 이를 종합하면, 응답자들은 대체로 사전 정보의 제공이 자기조절 행동에 도움을 줄 수 있다고 인식하지만, 동시에 정보 인지와 행동 변화 간에는 간극이 존재함을 보여준다. 즉, 단순한 정보 제공만으로는 이용자의 과몰입을 방지하기에 충분하지 않으며, 이용자의 내적 동기와 습관적 조절 기제가 함께 작동할 때 자제 효과가 강화될 수 있음을 시사하였다.

4. 게임을 시작하기 전에 게임에 대한 정보를 미리 알고 실제 게임을 했던 경험이 있으신가요? 라는 질문에 긍정 응답은 44.4%, 부정 응답 55.6%로 나타났다. 응답자 중 일부는 게임을 시작하기 전 사전 정보를 미리 인지하고 플레이한 경험이 있다고 답했다. “친구들이랑 하는 게임도 잘 알면은 사전에 모르는 것보다 알면은 약간 그 업적을 얻는데 좀 더 시간도 단축되기도 해서 좋아요.” (석박 인터뷰 중), “무해한 게임이라는 정보를 알게 되면 편안하게 게임을 했어요.” (연전 인터뷰 중), “가이드 라인을 얻을 수 있어서 편했다.” (지황 인터뷰 중), “공포, 충으로 사람을 죽이거나 심신미약 게임이라고 표시되거나 소개된 게임은 정신건강에 좋지 않을 것 같아서 안 했다.” (민양 인터뷰 중) 등의 의견을 통해 사전 정보의 제공이 일부 사용자에게는 편리함·심리적 안정

감 등 긍정적인 영향을 미쳤으나, 전체적으로는 정보의 양이나 깊이가 충분하지 않아 실질적인 도움으로 이어지지 못한 경우가 더 많았음을 시사하였다.

5. 사전에 게임에 대한 긍정적 또는 부정적인 리뷰에 대해 알 수 있다면 게임을 선택하는 기준 또는 선호에 영향을 준다고 생각하시나요? 라는 질문에 “그렇지 않을까요? 각자 좋아하는 카테고리라는 게 있으니까. (영이 인터뷰 중), “영향을 줄 것 같아 게임 다운로드할 때도 평점 먼저 보잖아. 리뷰가 도움이 될 것 같아. 뭔가를 선택하는 데 있어서.” (아정 인터뷰 중), “리뷰는 엄청 중요하지. 직접 해본 사람들만 쓸 수 있는 후기니까 생생하고, 보통 사람들이 느낀 평균적인 평가를 알 수 있으니까요.” (희한 인터뷰 중) 등 이처럼 타인의 후기와 평가가 신뢰 가능한 정보로 작용하며, 특히 부정적 리뷰는 경계·회피의 근거로, 긍정적 리뷰는 흥미와 호기심을 자극하는 요인으로 기능하는 것으로 나타났으며, 일부 응답자는 직접 체험을 더 신뢰하며, 리뷰의 객관성에 회의적인 태도를 보였다.

네번째 단계: 게임 정보 제공 유형 질문을 통해 사용자에게 필요한 정보를 제공해주는 맞춤 설계 시스템을 제안하고자 한다. 이러한 시스템이 사용자에게 어떤 긍정적인 반응을 줄 수 있는지 결과를 분석하였다.

1. 새로운 게임을 찾을 때 검색창에 세부조건을 설정하여 사용자가 직접 원하는 게임을 맞춤 설계하여 찾을 수 있는 시스템에 대한 인식은 긍정 응답 61.1%, 부정 응답 27.8%, 중립 응답 11.1%로, 전반적으로 긍정적 평가가 우세하게 나타났다. 연령대별로 살펴보면, 10대 응답자들은 “비슷한 특성의 게임을 찾을 수 있어 좋을 것 같다”(영이 인터뷰 중), “연령 제한 있는 게임을 못 하면 비슷한 게임이라도 해볼 수 있을 것 같다”(결이 인터뷰 중), “찾는 데 도움이 될 것 같다”(우성 인터뷰 중), “자신이 원하는 게임을 확실히 선택할 수 있을 것 같다”(석박 인터뷰 중) 등의 의견을 제시하였다. 이러한 진술을 종합하면 10대는 개인 취향 맞춤성과 탐색의 편리성을 이유로 해당 시스템을 긍정적으로 수용하는 경향을 보였다. 20~30대 응답자는 “비슷한 게임을 찾기 좋은 시스템으로 폭력성 완화에도 도움이 될 것 같다”(지황 인터뷰 중), “게임은 단순히 재미가 중요하기 때문에 귀찮을 것 같다”(연전 인터뷰 중), “새로운 게임을 찾는 사람들에게 유용하다”(아정 인터뷰 중), “마니아층에게는 적합하지만 일반 이용자에게는 다소 복잡할 수 있다”(희한 인터뷰 중) 등의 상반된 의견을 보였다. 전반적으로 효율성과 다양성을 중시하면서도 복잡성에 대한 부담을 인식하는 태도가 관찰되었다. 40~50대 응답자의 경우 “체크리스트로 선택하면 확실히 좋다”(현김 인터뷰 중), “취향에 맞춰 정할 수 있어 좋다”(주우 인터뷰 중), “좋지만 너무 좁으면 좋은 게임을 놓

칠 수 있다”(영배 인터뷰 중), “그걸 따지는 사람은 많지 않을 것이다”(용이 인터뷰 중)등으로 요약되었다. 이들은 전반적으로 맞춤 검색의 유용성은 인정하지만, 과도한 조건 설정으로 인한 선택 제한 가능성을 우려하는 경향을 보였다. 또한, 시스템을 자녀의 입장과 부모의 입장에서 바라본 의견에서 자녀는 부모의 허락 목적으로 부모는 자녀에게 제안 목적으로 두 관점에서 살펴본 결과, 긍정 5명(62.5%), 부정 1명(12.5%), 중립 2명(25.0%)으로, 대체로 긍정적 반응이 우세했다. 자녀 응답은 전반적으로 긍정적이었으나, 부모 응답은 상대적으로 중립적이었다. 이를 통해, 본 시스템은 자녀가 부모의 허락을 얻는 과정에서는 효과적이지만, 부모가 자녀에게 게임을 제안하는 기능으로서는 다소 한계가 있음을 확인할 수 있었다. 종합하면, 해당 시스템은 연령대에 따라 활용 목적과 기대가 다르게 나타나지만, 전반적으로 맞춤형 추천의 효용성을 인정하는 긍정적 인식을 기반으로 하고 있다. 다만, 연령이 높을수록 자율성과 선택의 폭 축소에 대한 우려가 커지는 점은 향후 시스템 설계 시 고려할 필요가 있다.

2. 게임을 화제성, 접근성, 작품성 등으로 선정해서 추천해주는 시스템에 대해 신뢰하시나요? 라는 질문에, 전체 응답자 중 16명(88.9%)이 긍정적인 의견을 보였다. 주요 키워드 분석 결과, 응답자들은 검증, 공신력, 직접 경험 기반 신뢰, 추천에는 이유가 있다, 신뢰할 수 있다. 등의 표현을 사용하며 대체로 시스템에 대한 신뢰와 긍정적인 인식이 있다는 것을 확인하였다. 이는 게임 정보 제공 플랫폼이 단순 정보 제공을 넘어 사용자 인식 형성에 실질적인 영향을 미칠 수 있음을 시사하고 있다.

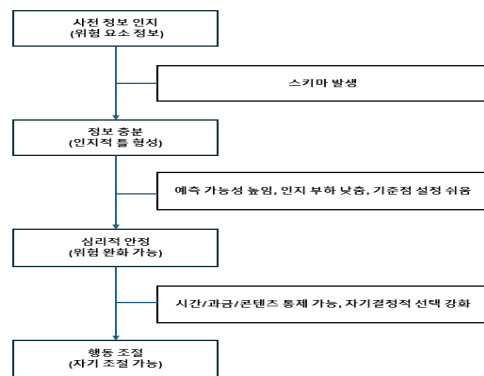
본 연구 분석은 대화형 인터뷰를 통해 사용자의 게임 사용 경험과 인식을 심층적으로 탐색하였으며, 이를 통해 사용자의 주요 페인 포인트와 정보적 니즈를 도출하였다. 인터뷰 분석을 바탕으로 수집된 정성적 데이터를 유형화하여 표로 정리하였다.

인사이트	패인 포인트 및 니즈 분석
게임 시작 경로	친구추천, 유행, 직접 체험
선택 기준	재미, 그래픽/이미지, 유명세, 함께 할 수 있는지, 간단함(쉬움)
사전 탐색 채널	유튜브/인터넷 방송/포털 검색/스토어 페이지/지인
필요 정보	연령등급, 폭력/성정 정도, 장르, 이미지/영상, 순위/판매량, 배급사 신뢰
정보 부족 시 경험	인트로/남기도 몰라 좌절, 과금 스톱레스, 방송/물감, 공략 부재로 답답함, 기대와 다른 그래픽으로 인한 실망감
사전 정보가 주는 감정	“알고 하면 더 편안/안심” 의견 다수
플레이 시간/자제 효과	“도움 된다”, “재밌으면 계속” 의견 분화
리뷰 영향	다수 “영향 있음(특히 부정적 리뷰, 최적화 문제)”
맞춤 검색(필터)	부모와 자녀의 입장에서 세부조건 검색 도움 vs 복잡·귀찮음으로 영감됨
추천 신뢰	개인 블로그, 공식 스토어, 공식력 있는 채널은 어느정도 신뢰
과금 관련	과금 강하엔 스톱레스/취미, 강제력려 과금

<Figure 7> Analytical Results of Derived Insights

5. 연구 결과

본 연구의 분석 결과, 인터뷰 참여자들은 보편적으로 게임 이용 경험 전반에서 정보의 역할을 중요하게 인식하고 있었다. 응답자의 약 66%가 사전 탐색을 수행했으며, 주요 목적은 흥미·호기심 해소(33%)와 게임 선택 판단(25%)이었다. 이들은 게임 선택 전 포털 검색·유튜브 리뷰·플랫폼 내 정보 탐색을 습관적으로 수행하며, 사전 정보가 충분할수록 심리적 안정감과 자기조절 능력이 향상된다고 응답하였다. 특히 정보가 제공되는 경우, 이용자는 게임의 중독성·폭력성·과금 구조 등 위험 요소를 사전에 회피하거나 통제하는 경향을 보였으며, 이는 인지-정서적 자기조절 메커니즘이 실제 게임 이용 과정에서도 작동함을 보여주고 있다. 즉, 정보는 이용자의 예측 가능성과 안정성을 높이며, 사용자의 심리적 안정·자기조절·탐색의 즐거움 간 균형을 설계해야 하는 복합적 구조로 이해된다. 이러한 결과는 스키마 이론(schema theory) 및 인지-정서적 자기조절 이론(cognitive-affective self-regulation theory)과 부합한다. 하여, 본 연구 결과에서 사전 정보는 이용자의 인지적 예측 구조를 형성하여 정서적 과잉 반응을 완화하고, 이를 통해 자기조절 판단과 행동(예: 플레이 시간 조절, 과금 억제, 부적절 콘텐츠 회피)을 촉진할 수 있다고 판단하며, 특히, 응답자 중 절반 이상이 “충분한 정보를 알고 게임을 하면 더 안전하고 편안하다”고 진술한 내용을 바탕으로, 사전 정보의 인지→정보 충분→심리적 안정→행동 조절의 연쇄적 메커니즘이 형성되는 것을 살펴볼 수 있었다. 사전 정보 인지가 충분한 정보의 단계로 넘어가기 위해선 적절한 스키마 발생이 필요하고, 충분한 정보를 가진 상태가 되면 예측 가능성이 높아지고 인지 부하가 낮아져 기준점을 설정하기 쉬워져 심리적 안정으로 이어진다. 심리적 안정은 게임을 통해 받게 되는 부정적인 영향을 완화 시키고 자기 결정적 선택을 강화하여 행동을 조절할 수 있게 만들어 사용자의 안전한 이용에 도움을 줄 수 있다.



<Figure 8> Visualization of Result Mechanism

6. 결론

본 연구는 게임 이용 과정에서 사전 정보 제공이 사용자의 자기조절 능력과 부정적 영향 노출에 어떠한 영향을 미치는

지를 탐색적으로 고찰하였다. 분석 결과, 사용자는 게임을 시작하기 전 정보를 충분히 인지하는 경우 게임의 난이도, 과금 구조, 경쟁 강도 등 잠재적 위험 요소를 사전에 예측할 수 있었으며, 이는 정서적 안정과 자기결정적 통제 능력 향상으로 연결되었으며 자기조절 역량이 게임 이용 과정에서 부정적인 영향을 완화하는 요인으로 작용한다는 실증 연구 결과와도 일치한다. [22][23] 반면 사전 정보가 부족한 경우, 강한 몰입, 과소비, 감정적 피로 등 부정적 이용 경험이 상대적으로 빈번하게 나타났다. 이는 사전 정보가 단순한 편의 제공을 넘어, 게임 이용 과정에서의 인지적 대비 → 정서적 안정 → 행동적 자기조절로 이어지는 연쇄적 메커니즘을 활성화하는 핵심 요인임을 의미하였다. 사전 정보의 이러한 역할은 스키마 이론과 인지-정서적 자기조절 이론의 관점에서, 사용자는 사전 정보를 통해 게임 이용 전 인지적 틀(스키마)을 형성하며, 이 예측 구조는 새로운 자극 상황에서 감정적 과잉 반응을 완화하고 선택 행동을 조절하는 기반으로 작용한다. 즉, 사전 정보는 자기 결정권을 촉진하는 인지·정서·행동적 매개 요인으로 기능한다. 인터뷰에서도 응답자의 다수가 “충분한 정보를 알고 게임을 하면 더 안전하고 편안하다”고 진술하였으며, 이는 정보 제공이 사용자로 하여금 자신의 선택을 스스로 통제할 수 있게 하는 심리적 주체성을 강화함을 시사하였다. 이러한 결과를 종합하면, 게임 정보 제공은 단순한 홍보 수단을 넘어 이용자의 자기통제 능력을 향상시키는 안전장치 기능을 수행한다. 정보의 양뿐만 아니라 정보의 질 역시 의사결정 성과 수준에 영향을 미치기 때문에, [24] 게임 정보 플랫폼은 단순히 흥미 위주의 콘텐츠 제공에서 벗어나, 연령 등급·과금 구조·플레이 시간 권장 정보·부정적 리뷰 등 객관적 정보의 투명한 제공을 통해 이용자의 자기 조절적 판단을 지원해야 할 것이다. 이는 향후 게임 중독, 과도한 소비, 폭력적 콘텐츠 노출 등의 사회적 문제를 완화하여 사용자에게 도움이 될 수 있다. 제공되는 콘텐츠는 제한, 금지 등의 언어가 포함된 부정적인 언급이 아닌 권유, 제안 등의 언어가 포함된 긍정적인 언급이어야 인식 개선에 효과적이다. [25] 본 연구의 의의는 사전 정보 제공이 이용자의 인지·정서·행동적 자기조절을 유도하는 구조적 관계를 규명하였다는 점에 있으며, 게임 정보 제공 방식과 구조가 사용자의 과몰입을 조절하는 중요한 역할을 하고 있다. [26] 연구 결과를 토대로, 사용자가 게임을 시작하기 전과 게임을 종료한 후 겪게 되는 니즈 및 페인 포인트를 분석해 인지, 정서, 행동, 사회적 학습 단계로 분류할 수 있었다. 이후 각 단계에 맞는 인사이트를 분석해 하나의 화면에서 위험 요소, 과금 방식, 플레이 구조를 즉시 파악할 수 있도록 요약형 사전 정보 체계 구축의 필요성을 확인하여, 인지 단계에서 정보를 찾아보는 사용자에게 수월한 인지 단계를 제공이 필요하다는 것을 확인할 수 있었다. 또한, 금지, 경고라는 말보단 권장, 안내를 통한 사용자의 안정적인 정서 단계 제공이 필요하다는 것을 확인

할 수 있었으며, 시간 권장 구간, 세션 길이 예측, 과금 구조 시각화, 임계치 알림 기능을 도입해 사용자의 자기조절 능력을 위한 행동 단계가 필요하다는 것을 확인할 수 있었다. 마지막으로 항목별 경험 공유 시스템과 출처 검증 표시를 도입해 사용자가 신뢰를 강화할 수 있는 사회적 학습 단계의 필요성을 확인할 수 있었다. 이러한 설계 및 개선 방향성을 통해 게임 플랫폼이 단순 소비 유도가 아닌 사용의 자기조절 능력 향상을 지원하고 부정적인 영향을 완화할 수 있는 안전장치로 전환되어야 함을 의미하였다.

단계	인터뷰 핵심 요약	인사이트 분석	설계 및 개선 방향성
1 인지 단계	"시작 전에 정보를 찾아본다", "알고 하면 덜 불안하다" 등 다수 진술. 주요 탐색 정보: 연령 등급, 폭력 선정 강도, 과금 구조, 장르, 메타사 신뢰 등.	이용자는 사전 정보를 통해 위험 요소를 예측하고 대비하려는 경향이 강함. 그러나 현행 정보는 홍보 중심·위험 정보 공백이 큼.	한 화면에서 위험요소·과금 방식·플레이 구조를 즉시 파악할 수 있도록 요약형 사전 정보 체계 구축.
2 정서 단계	"정보가 없으면 불안하다", "충분히 알면 편하다" 진술 다수.	정보는 예측 가능성을 높여 불안을 완화함.	금지·경고보단 '권장·안내형' 언어 사용, 단계를 정보 제시(요약+세부)로 정서적 안정 유도.
3 행동 단계	"정보를 알고 있으면 시간/과금 조절이 된다", "재밌으면 멈추기 어렵다" 등 응답 분화. 과금 구조에 대한 후회·스트레스 진술 다수.	사전 정보 인지가 자기조절 의도를 강화하지만, 실제 행동 조절에는 보조 장치(가이드·알림) 필요.	시간 권장 구간, 세션 길이 예측, 과금 구조 시각화, 임계치 알림 기능 등 행동 조절 지원 기능 도입.
4 사회적 학습 단계	"다른 사람의 리뷰 경험을 참고한다", "부정적 리뷰(과금 지적)가 영향 크다" 등 진술 다수. 개인 블로그/단문 공식 출처를 선호.	타인 경험 공유는 위험 회피와 인식 확장에 실질적으로 기여. 그러나 리뷰 신뢰도·검증 체계 부족이 문제.	항목별(폭력, 과금 피로) 경험 공유 시스템과 출처 검증 표시(배지·공식 인증)를 도입해 신뢰도 강화.

<Figure 9> Formulation of Design and Enhancement Strategies Based on Derived Insights

이러한 결과는 게임 정보 제공 플랫폼이 게임의 중독성, 폭력성, 과금 구조 정보를 사용자가 인지할 수 있게 명확하게 전달해야 함을 시사하고 있다. 다만 본 연구는 18명의 인터뷰 기반 질적 탐색 연구에 한정되었다는 점에서, 결과를 일반화하는 데에는 한계가 존재한다. 또한 자기 보고식 응답 특성상 기억 오류와 사회적으로 바람직한 방향의 응답 편향 가능성이 있다. 따라서 향후 연구에서는 첫 번째, 양적 실험 설계를 통한 사전 정보 제공 효과의 정량 검증이 필요하다. 두 번째, 연령·문화·장르 차이를 고려한 비교 및 연구가 요구된다. 세 번째, 실제 UI/UX 기반 사전 정보 제공 모델 적용 테스트가 진행되어야 한다. 결론적으로, 게임 이용자에게 제공되는 사전 정보는 단순한 정보 접근성의 문제가 아니라 인지적 대비와 정서적 안정, 행동적 자기통제를 가능하게 하는 자기 결정권의 핵심 요소이다. 향후 게임 정보 제공 체계는 소비 중심 구조에서 벗어나, 이용자의 자율성과 심리적 안전을 보장하는 윤리적 정보 환경으로 발전해야 할 것이다.

References

- [1] S. Lee. (2007). The “Positive Addiction” of Computer (Online) Games: An Exploratory Study on the Repetitive Consumption Behavior of Cultural Contents. *JCAS*, 23(1), 149-181.
- [2] National Institute of Korean History (Ed.). (2005). *The History of Korean Culture, Vol. 4: Changes in Life and*

- Modern Science and Technology. Doosan Donga.
- [3] <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- [4] <https://www.health.harvard.edu/blog/the-health-effects-of-too-much-gaming-2020122221645>
- [5] <https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/23124-video-game-addiction>
- [6] S.-H. Kim, "Playing to Pay: Interplay of Monetization and Retention Strategies in Korean Mobile Gaming," arXiv preprint arXiv:2504.10714, 2025.
- [7] K. Haninger and K. M. Thompson, "Content and ratings of teen-rated video games," *Journal of the American Medical Association*, vol. 291, no. 7, pp. 856-865, 2004.
- [8] C. Shaek, "Effects of Playing Video Games on Positive and Negative Affect (Emotion) in Individuals with High Neuroticism and Distress," Master's thesis, Graduate School of Game Design, Kongju National University, 2015.
- [9] T.-W. Hong, "The Effect of Reference of Place Schema on Landscape Cognition and Motivation for Learning World Geography," Master's thesis, Seoul National University, 2020.
- [10] R. Kazinka, A. W. MacDonald III, and A. D. Redish, "Sensitivity to sunk costs depends on attention to the delay," *Frontiers in Psychology*, vol. 12, Article 604843, 2021.
- [11] I.-S. Han, H.-C. Shin, and K.-S. Cho, "The Positive Effects of Digital Games on Explicit Learning," *Korea HCI Conference*, 2012.
- [12] W. Mischel and Y. Shoda, "A cognitive-affective system theory of personality: Reconceptualizing situations, dispositions, dynamics, and invariance in personality structure," *Psychological Review*, vol. 102, no. 2, pp. 246-268, 1995.
- [13] S.-A. Kang, I. Ko, and B.-Y. Choi, "A Meta-Analysis on the Relationship Between Cognitive Emotion Regulation Strategies, Depression, and Anxiety," *Korean Journal of Counseling*, vol. 26, no. 4, pp. 53-76, 2015.
- [14] H.-W. Kim and I.-S. Oh, "The Mediating Effect of Interpersonal Problems on the Relationship Between Cognitive Emotion Regulation Strategies and Psychological Well-Being in Adolescents," *Journal of Youth Counseling*, vol. 24, no. 1, pp. 151-171, 2016.
- [15] S.-H. Han, "The Effects of Game Use Motivation on Online Game Immersion Behavior: Focusing on the Mediating Effects of Game Attachment and Emotional Coping Style," *Journal of Consumer Culture*, vol. 23, no. 4, pp. 1-38, 2020.
- [16] K. Ko, "The effects of behavioral activation system and positive game expectancy on Internet game addiction: Focus on the moderated mediation effect of game refusal self-efficacy," *Journal of the Korea Computer Game Society*, vol. 29, no. 4, pp. 29-34, 2016.
- [17] H. Lee, C. Lee, and B. Kim, "A study on game keyword search volume and global game performance with big data," *Journal of Trade, Insurance and Finance*, vol. 18, no. 5, pp. 275-289, 2017.
- [18] S.-H. Koh, Y.-K. Kim, and J.-S. Kim, "The effects of web site architecture, web site content quantity and user task complexity on usability," *Journal of Information Technology Applications & Management*, vol. 12, no. 2, pp. 145-161, 2005.
- [19] K.-H. Lee, G.-S. Ahn, S.-G. Shin, G.-H. Han, and Y.-K. Min, "An Analysis of Visual Motion Detection Performance According to Information Quantity, Task Difficulty, and Gender Differences," *Korean Journal of Psychology*, vol. 14, no. 2, pp. 73-85, 2002.
- [20] M.-J. Choi and K.-Y. Noh, "A Study on the Positive Effectiveness of One-Person Game Broadcasting: Focusing on Game Self-Efficacy," *Journal of Digital Convergence*, vol. 17, no. 4, pp. 267-278, 2019.
- [21] R. Jeong, "The Effects of Online Game Quality, Social Interaction, and Game Design on Customer Satisfaction: The Mediating Roles of Game Immersion and Customer Service," Master's thesis, Semyung University, 2024.
- [22] Kwon, et al., "The Influence of Gaming Behavior on School Adjustment: Moderating Effect of Self-Regulation," *Behavioral Sciences*, vol. 14, 259, 2024.
- [23] S. Zhu., & D. Qi., "Reciprocal Relationship Between Self-Control Belief and Gaming Disorder in Children and Adolescents," *JMIR Serious Games*, vol. 13, e59441, 2025.
- [24] Y.-J. Hyun and S.-I. Choi, "A Study on Decision-Making Performance According to Information Quantity and Cognitive Structure Complexity," *Korean Management Review*, vol. 23, no. 3, pp. 1-22, 1994.
- [25] J. Chae, S. Yoo, Y. Lee, Y. Kim, H. Kim, and D. Han, "Analysis of the Effects of Positive and Negative VR Game Contents on Enhancing Environmental Awareness Based on Self-Reliant and Team-Based Play Styles," *J. of KCGS*, vol. 29, no. 3, pp. 137-147, 2023.
- [26] "Understanding the interplay between video game design features and dysregulated gaming patterns," *Addictive Behaviors Reports*, vol. 21, 100609, 2025.

부록

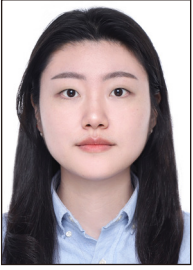
Ranking	Name of Video Game	Genre	Sales	PEGI	Negative Key Words	References	Positive Key Words	References	Description	Developer	Publisher	featureImage
1	PUBG: Battlegrounds	Battle Royale, Shooter, PvP, Co-op, Survival, Action, Strategy, Competitive, Resource Management	42,000,000	16	Addiction, Aggression, Learned Violence, Social Isolation, Increased Stress, Anxiety, Negative Mental Health Effects	https://bioessentia.com/article/pubg-game-addiction-cognitive-reappraisal-and-aggressive-behaviour-in-students https://psycnet.apa.org/record/2010-01264-010 https://www.researchgate.net/publication/11792416_Effects_of_Violent_Video_Games_on_Aggressive_Behavior_Aggressive_Cognition_Aggressive_Affect_Physiological_Arousal_and_Prosocial_Behavior_A_Meta-Analytic_Review_of_the_Scientific_Literature https://psycnet.apa.org/record/2012-09230-012 https://psycnet.apa.org/record/2010-24267-023 https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33615879/ https://www.asianonlinejournals.com/index.php/AJSSMS/article/download/1815/1543/3016	Teamwork, Immersion, Social Interaction, Cognitive Enhancement	https://vocal.media/gamers/pubg-merits-and-demerits https://ivypanda.com/essays/pubg-positive-impact-of-negative-video-games/ https://www.pcmag.com/reviews/playerunknowns-battlegrounds-for-pc https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.909875/full	Trace is bored at home, so he invites his friends to join him in a game of Player Unknown's Battlegrounds.	PUBG Studios	Krafton Studios (Xbox One) Tencent Games (mobile)	https://www.imdb.com/title/tt2182270/mediaviewer/rm3420196609/?ref=tt_ov_i
2	Minecraft	Sandbox, Survival, Adventure / Exploration, Open World, Building, Crafting, Casual, Resource Management	33,000,000	7	Addiction, Violence, Exposure to Inappropriate Content	https://www.catholicnewsagency.com/news/38666/why-the-world-health-organization-says-minecraft-could-ruin-your-mind https://www.bbc.com/news/blogs-news-from-elsewhere-31296419 https://www.theguardian.com/society/2025/jan/24/talking-about-extreme-online-violence-with-young-people-advice-for-parents	Creativity, Problem-Solving Skills, Collaboration	https://education.minecraft.net/en-us/blog/teaching-creativity-with-minecraft https://funtech.co.uk/latest/how-does-minecraft-teach-problem-solving https://www.jetlearn.com/blog/exploring-benefits-of-minecraft?utm	An open world, sandbox game that is randomly generated. Players mine for minerals, build shelters, and fight off monsters that come at night in Survival Mode. The game also features a Creative Mode, where the player is invincible, has an unlimited supply of everything, can fly, and break blocks easily.	Mojang Studios	Mojang Studios Xbox Game Studios	https://www.imdb.com/title/tt2011970/mediaviewer/rm3690527217/ref=tt_ov_i
3	Terraria	Sandbox, Survival, Adventure / Exploration, Open World, Building, Crafting, Resource Management, Single Player, PvP, Co-op	32,000,000	12	Frustration, Tedious, Boring, Annoying, Futility	https://www.reddit.com/r/Terraria/comments/1d94dey/help_me_like_this_game_so_far_its_confusing/ https://www.reddit.com/r/Terraria/comments/11do4r1/new_player_feeling_overwhelmed_with_hardmode/ https://forums.terraria.org/index.php?threads/i-dont-like-expert-mode-very-much.104785/ https://steamcommunity.com/app/105600/discussions/0/2278205083628457287/?l=chinese&ctp=12 https://forums.terraria.org/index.php?threads/psychologist-office-what-is-your-most-traumatic-terraria-experience.91915/page-11	Engender Big Thoughts, Co-operatively, Maintain Overwhelmingly Positive Status, Independent	https://www.eurogamer.net/terraria-review https://www.ign.com/articles/2011/05/25/terraria-review https://www.eurogamer.net/terraria-first-steam-game-to-hit-a-million-reviews-and-main-overwhelmingly-positive-status?gl=11c2iqj_up*MQ.._ga=MTA0NT13jQzMC4NzQNDyOTkw_ga_BBZC1LHBF6*cz63NDg0MTIS0TAKbzEzZkAkdE3NDg0MTIS0TAKajYwJGwwJGgw https://cogconnected.com/review/terraria-review-ps4/	A long time after the Dryad's war on Cthulhu, where a multitude of his limbs were torn asunder before he retreated to the Moon, you possess the role of a hero who is destined to defeat all evil and purify the world of Corruption, Crimson, and the Hallow	Re-Logic	Re-Logic 505 Games	https://www.imdb.com/title/tt18372800/mediaviewer/rm2091348992/ref=tt_ov_i
4	Stardew Valley	Farm life sim, role-playing game	26,000,000	12	Rushed Feeling, Fearing, Boring, Unappealing, Unfun	https://www.reddit.com/r/CozyGamers/comments/1810omd/why_stardew_valley_is_not_the_definitive_cozy_game/ https://www.reddit.com/r/StardewValley/comments/1da9cvc/does_anyone_else_get_too_overwhelmed_to_play/ https://steamcommunity.com/app/413150/discussions/0/592885309361930236/ https://www.reddit.com/r/CozyGamers/comments/1gk0q8f/stardew_valley_your_pro_and_cons/ https://www.reddit.com/r/CozyGamers/comments/1gk0q8f/stardew_valley_your_pro_and_cons/	Relationships, Perfect Pacing, Variety of Activities, Nostalgic Appeal, Relaxing	https://www.reddit.com/r/CozyGamers/comments/1810omd/why_stardew_valley_your_pro_and_cons/ https://www.reddit.com/r/CozyGamers/comments/1810omd/why_stardew_valley_your_pro_and_cons/ https://www.metacritic.com/game/playstation-4/stardew-valley/user-reviews?dist=neutral https://forums.stardewvalley.net/threads/whats-the-appeal-of-stardew-valley.22278/page-2	The story begins with the player character working an unsatisfying, soul-crushing corporate job at the massive, Imperial Joja Corporation. Feeling overwhelmed by the modern grind, the player opens a mysterious envelope left by their late Grandfather. Inside is the deed to his neglected old farm plot, located in the fictional rural community of Pelican Town in Stardew Valley. Armed with only hand-me-down tools and a few coins, the player decides to leave their old life behind to embrace the tranquility and hard work of the countryside.	ConcernedApe	ConcernedApe	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1f/1d/Logo_of_Stardew_Valley.png
5	Garry's Mod	Sandbox	25,400,000	16	Highly Toxic, Too Obscure, Repetitive and Low-Quality Multiplayer Content, Poor Server Management	https://www.reddit.com/r/gmod/comments/15nviob/are_all_public_lobbies_horribly_sexist_or_amic/ https://steamcommunity.com/app/4000/discussions/1/828934423976424691/ https://www.reddit.com/r/gmod/comments/1jw120/why_every_gmod_rp_youtuber_is_toxic_or_griefing/ https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=682105900	Creative, Infinite Replayability, Learning, Teamwork	https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/293kmd/what_is_the_appeal_of_gmod/ https://steamcommunity.com/app/4000/reviews/ https://www.common-sense.org/education/review/s/garrys-mod https://howlongtobeat.com/game/3847/review/1atvst/1	Garry's Mod (GMod) is a physics-based sandbox game that provides players with complete creative freedom, largely utilizing the Source Engine assets from Valve titles like Half-Life 2 and Counter-Strike: Source. It is a tool for emergent gameplay, physics experiments, digital comic/video creation, and collaborative chaos with friends, rather than a game with a defined story.	Facepunch Studios	Valve	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/97/Garry%27s_Mod_logo.svg/500px-Garry%27s_Mod_logo.svg.png
6	Diablo III	Action, RPG, Multiplayer, Single Player, PvP, Online Co-op, Resource Management	20,000,000	16	Mental Fatigue, Addiction, Frustration, Anxiety, Social Isolation	http://gamestudies.org/1803/articles/grinding_in_games https://akjournals.com/view/journals/2006/8/2/article-p157.xml https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00327/full https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2010.0163 https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/10-1-Article-2-Effects-of-Gaming-Fatigue.pdf	Satisfying, Addictive, Engaging, Immersive	https://www.ign.com/articles/2014/03/25/diablo-3-reaper-of-souls-review-in-progress https://www.eurogamer.net/diablo-3-reaper-of-souls-review https://www.pcgamer.com/diablo-3-reaper-of-souls-review-in-progress/ https://www.gamesradar.com/diablo-3-reaper-of-souls-review/	Twenty years after the events of Diablo II (2000), Deckard Cain and his niece Leah are in Tristram Cathedral when a sky strikes the Cathedral, creating a deep crater into which Deckard Cain disappears.	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	https://www.imdb.com/title/tt3051573/mediaviewer/rm406885122/?ref=tt_ov_i
7	Rust	Survival	16,000,000	18	Aggression, Betrayal, Toxicity	https://blog.rustclash.com/why-is-rust-so-toxic https://steamcommunity.com/app/252490/discussions/0/1730963192546037372/	Compelling, Intense, Captivated	https://www.metacritic.com/game/rust/user-reviews/ https://www.pcgamer.com/rust-review/ https://steamcommunity.com/app/252490/reviews/?browsefilter=trendsimonths&l=english&p=1	The only aim in Rust is to survive. Everything wants you to die - the island's wildlife, other inhabitants, the environment, and other survivors. Do whatever it takes to last another night.	Facepunch Studios	Facepunch Studios	https://shared.akamaistatic.com/store_item_assets/steam/apps/252490/header.jpg?t=1760104
8	Euro Truck Simulator 2	Vehicle simulation	15,000,000	ALL	Boring, Exhausted, Bland, Repetitive	https://www.metacritic.com/game/euro-truck-simulator-2/user-reviews/ https://steamcommunity.com/app/227300/discussions/0/3390672654418164643/ https://forum.scssoft.com/viewtopic.php?t=81584	Emotional, Cathartic experience, Relax, Soothing effect, meditative state	https://www.manywheels.com/2024/12/11/i-guess-im-playing-euro-truck-simulator-2-now/ https://steamcommunity.com/app/227300/discussions/0/1742229167178700383/ https://www.theodysseyonline.com/game-review-euro-truck-simulator-2 https://www.thegamer.com/euro-truck-simulator-2-reasons-good-game-worthwhile/	Travel across Europe as king of the road, a trucker who delivers important cargo across impressive distances! With dozens of cities to explore, your endurance, skill and speed will all be pushed to their limits.	SCS Software	SCS Software	https://shared.akamaistatic.com/store_item_assets/steam/apps/227300/43c44cf995e8223687121b0580e594d35c4c53/header_alt_assets_7.jpg?t=1760622979
9	World of Warcraft	MMORPG	14,000,000	15	Toxicity, Elitism, Worthlessness	https://us.forums.blizzard.com/en/wow/t/its-really-wow-community-so-toxic/1979846 https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/its-the-wow-community-that-toxic/422920 https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/its-the-wow-community-that-toxic/422920	feeling of wonder, Tranquil, Emotional connection, Joy, Heartfelt	https://www.reddit.com/r/wow/comments/vfv14o/world_of_warcraft_has_been_one_of_the_best/ https://massivelyop.com/2020/11/01/global-chat-how-world-of-warcraft-can-be-peaceful/ https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/most-moving-moments-in-warcraft/333442 https://eu.forums.blizzard.com/en/wow/t/a-thank-you-and-a-goodbye/432123 https://www.pcgamer.com/games/world-of-warcraft-a-true-raw-emotional-display-of-what-our-life-is-genuinely-like-how-a-documentary-about-a-wow-player-gave-a-vivid-window-into-the-lives-of-disabled-gamers/	Inspired by other MMORPGs, particularly EverQuest, World of Warcraft allows players to create a character avatar and explore an open game world in third- or first-person view, exploring the landscape, fighting various monsters, completing quests, and interacting with non-player characters (NPCs) or other players. The game encourages players to work together to complete quests, enter dungeons and engage in player versus player (PvP) combat, however, the game can also be played solo without interacting with others.	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/66/WoW_world_of_warcraft.png
10	Call of Duty: Modern Warfare	Shooter, FPS, Multiplayer, Single Player, PvP, Online Co-op, Mature, Competitive	13,600,000	18	Historical Distortion, Violence	https://www.polygon.com/2019/10/28/20936496/call-of-duty-modern-warfare-review-bombing-russian-military-highway-of-death https://www.gamesindustry.biz/call-of-duty-modern-warfare-2-critical-consensus https://www.wired.com/story/call-of-duty-modern-warfare-has-nothing-interesting-to-say/	Immersive, Satisfying, Engaging, Co-operation	https://www.ign.com/articles/2019/10/26/call-of-duty-modern-warfare-single-player-review https://www.reddit.com/r/modernwarfare/comments/s1ku0x/3low_recoil_weapons_in_this_cod_era_s_o_satisfying https://www.pcgamer.com/call-of-duty-modern-warfare-review/ https://www.gamesradar.com/diablo-3-reaper-of-souls-review/	Captain Price and the SAS partner with the CIA and the Uzrikistani Liberation Force to retrieve stolen chemical weapons. The fight takes you from London to the Middle East and beyond, as this joint task force battles to stop a global war.	Infinity Ward	Activision	https://www.imdb.com/title/tt10417512/mediaviewer/rm2236491265/?ref=tt_ov_i

Categorical Analysis Based on the Global Rankings of PC Games

Classification by Category According to All analysis Platforms

사이트	Mobile 전용				PC / Mobile 겸용								PC 전용			
	Google Play	App Store	Mini review	Hungry app	Metacritic	Polygon	IGN	Common Sense Media	네이버 게임	인벤	게임조선	게임메카	Kotaku	PC Gamer	Open Critic	Steam
순위	X	X	O	X	O	X	O	X	O	O	X	O	X	X	O	X
장르	O	O	O	X	O	X	O	O	O	X	X	O	O	X	X	O
연령 등급	O	O	X	X	O	X	O	O	O	X	X	O	X	X	X	O
부정적 리뷰	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X	X	O	O	O
긍정적 리뷰	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X	X	O	O	O
개요	O	O	O	X	O	X	O	O	O	X	X	O	X	X	X	O
개발사	O	O	X	O	O	X	O	O	O	X	X	O	O	X	O	O
유통사	X	X	X	X	O	X	O	X	O	X	X	O	O	X	X	O
대표 이미지	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O

〈 저자 소개 〉



전 아름

- 2017 조선대학교 창의공학디자인융합학과 석사
- 2023~현재 고려대학교
창의융합디자인협동학과 박사과정
- 관심분야: AI, 디지털 헤리티지, 게임 콘텐츠
- <https://orcid.org/0009-0001-5145-8199>



권 민 성

- 2000 홍익대학교 산업디자인 학사
- 2002 Rochester Institute of Technology
산업디자인 석사
- 2008~2010 Altec Lansing at PLANTRONICS
Santa Cruz CA USA Senior Designer
- 2010~2011 Plantronics, Santa Cruz CA USA
Senior Lead Designer
- 2017 서울대학교 산업디자인 디자인 박사
- 2011~현재 고려대학교 산업정보디자인 전공
부교수
- 관심분야: 산업디자인, 제품디자인 기획 및 개발,
비즈니스 디자인, 디자인 혁신성
- <https://orcid.org/0009-0005-1149-4899>