

가족을 위한 조언

비디오 게임과 폭력물

비디오 게임에 관한 것을 생각할 때, 모든 게임이 동일하게 만들어지는 것이 아니라는 것을 기억해야 합니다. 오늘날은 어린이들이 즐거움을 가질 수 있도록 매력적이고 활기를 주는 나이에 적합한 아주 많은 게임들이 있습니다. 또한 교육적 내용과 함께 훌륭하게 디자인된 게임들도 많이 있습니다. (저희가 선호하는 몇 개의 게임을 여기에서 확인하실 수 있습니다: www.common sense media.org/blog/10-most-violent-video-games-of-2015-and-what-to-play-instead)

• 여러분의 자녀가 하고 있는 게임에 대해 배우세요.

여러분의 자녀가 새로운 비디오 게임에 빠져있는 것을 발견하시면, 여러분이 자녀에게 반응하시기 전에 자녀가 어떤 게임을 하고 있는지에 대해 배우는 시간을 가져보세요. 아주 다양한 종류의 게임들이 있는데 여러분이 게임에 대한 자세한 내용을 이해하시면, 진정한 문제가 자녀가 하는 게임의 내용물인지 아니면 단순히 게임을 하는 시간인지를 알 수 있도록 도울 것입니다. 일부 게임에는 게임을 하는 사람이 볼 수 있는 폭력의 수준을 정하기 위해 켜거나 끌 수 있는 다른 설정 방법도 있습니다. 학자들은 어떤 아동들은 특별히 미디어 폭력이 주는 영향에 취약할 수 있음에 동의하는 경향이 있습니다. 여러분 자녀의 기질을 고려해서 자녀가 폭력적인 게임을 하고 난 후 어떻게 반응하는지를 주의 깊게 살펴보시기 바랍니다. 여러분의 자녀가 폭력적 인물과 동일시하는 경향이 있다는 것을 아시면, 자녀가 열중할 수 있는 비폭력적 게임을 찾으려 노력하세요.

7세 미만 아동의 부모님을 위한 조언: 어린 아동들은 사실과 공상을 일관적으로 구별할 수 없기 때문에 특별히 미디어 폭력에 노출될 때에 큰 문제가 될 수 있습니다. 나이 든 자녀의 폭력적 비디오 게임 사용 여부를 결정할 때, 어린 자녀들을 고려해야 하며 최소한 어린 시절에는 폭력적 게임을 하지 않도록 하는 것이 좋은 생각입니다.

• 게임의 구성 요소를 분석하세요.

James Paul Gee 교수는 정체성과 제작, 위험 부담과 시스템 사고와 같은 학습 원리가 어떻게 좋은 비디오 게임에 포함되어 있는지를 살핍니다. 식습관에 관련한 비유를 사용하여 어떻게 그리고 왜 특정 게임이 자녀에게 매력적인지에 대해 여러분 자신에게 질문해보세요: 그 게임은 아동들의 상상력에 어떻게 호소하는지? 아동들이 게임의 모든 것을 통제하는지? 아동의 나이에 적합한지 그리고 흥미와 일치하는지? 아동들은 새롭게 창의하고 실험할 수 있는지? 사회적 요소들도 있는지? 전반적 이야기는 무엇인지? 디자인은 어떻게 관여하는지? (매력을 끌기 위해 너무 많은 금액을 소비할 필요는 없음)

➤ <http://www.jamespaulgee.com>

➤ http://www.skatekidsonline.com/parents_teachers/Good_Video_Games_and_Good_Learning_Updated.pdf

• “가르칠 수 있는 순간”의 기회를 이용하세요.

자녀가 비디오 게임이나 다른 미디어에서 본 폭력에 대해 고찰할 수 있도록 도와주세요. “게임에 나오는 등장인물이 폭력 없이 문제를 해결할 수 있는 다른 방법은 무엇일까?”라고 질문하세요. 갈등을 해결하기 위한 적합한 방법에 관한 다른 선택에 대해 자녀와 이야기하는 기회를 가지세요. “실제 생활에서 그러한 상황을 어떻게 받아들일 수 있다고 생각하니?”라고 질문함으로써 실제 삶의 결과와 비디오 게임의 결과를 구별하도록 하세요. 현실에서 폭력의 결과가 어떤지를 설명하여 여러분 자녀가 게임에서 공격적인 행동으로 보너스 점수를 획득하는 것은 실세상에서 공격적인 행동을 하는 것과는 완전히 다르다는 것을 알게 하세요.

일반적으로, 자녀가 폭력, 비속한 말, 성차별이 심한 내용의 비디오 게임을 할 때에는 여러분이 감독하시는 것이 현명한 방법입니다. 이러한 종류의 게임을 한 후, 자녀가 어떻게 반응하는지를 지켜보고 여러분 가족에게 알맞는 조치를 취하도록 하세요. 비디오 게임과 실제 세계는 다르다는 것을 토의하여 폭력은 유용한 것이고 가치 있는 것이라는 메시지가 사실이 아니라는 것을 알게 하세요. 그리고, 건강한 식습관처럼 자녀가 하는 비디오 게임이 긍정적인 상호 작용을 강화하고 친 사회행동을 보상하는 다른 활동들과 균형을 이루도록 하세요.

나이에 따른 조언

- **2 세 - 4 세** 아동들은 종종 만화에서 나오는 폭력을 봄. 그러나, 이 나이의 아동들은 그들이 보는 것을 모방할 것이므로, 갈등 해소의 방법으로 신체적 공격을 보여주는 모든 것으로부터 멀리하도록 함.
- **5 세 - 7 세** 아동들은 일부 만화에서 나오는 저돌적인 행동, 익살, 공상적 폭력이 아동들로 하여금 폭력의 형태를 건전한 것처럼 보이도록 하여 그러한 폭력이 괜찮은 것이며 재미있다고 생각하도록 할 수 있음. 죽음이나 심각한 부상의 결과로 이끌 수 있는 폭력은 매우 무서운 것이므로, 이러한 유형의 것들에 최소한으로 노출되도록 하는 것이 좋음.
- **8 세 - 10 세** 아동들은 선혈이 없는 한, 액션 영웅이 나와 칼싸움을 하거나 총을 쏘는 게임을 감당할 수 있음.
- **11 세 - 12 세** 아동들이 역사적인 액션 - 전투, 공상적 충돌, 결투 - 게임을 하는 것은 괜찮음. 선혈을 근접 촬영 (클로즈업)하거나 폭력적 그래픽 (폭력만 또는 성적인 상황과 복합한)은 추천하지 않음. 이 나이는 재미있다고 생각할 수 있는 심술궂고 비열한 것을 포함하고 있는, 사회적으로 아주 공격적인 십대 초반의 아동 쇼에 노출되는 나이임을 명심하기 바람. 아동들은 자신에게 노출되는 주인공의 행동을 더 쉽게 배울 수 있으므로, 주인공이 어떤 유형의 메시지를 주는지를 확인할 필요가 있음.
- **13 세 - 17 세** 아동들 (또는 청소년들)은 모두 다 싸버리고, 폭파해 버리고, 최첨단의 폭력, 외관의 손상이나 죽음을 가져오는 사건, 분노, 폭력단의 싸움같은 게임을 하거나 볼 것임. 폭력은 다른 사람을 다치게 하고 고통을 유발한다는 사실을 지적하여 자녀들이 폭력에, 특별히 비디오 게임에 노출되는 시간에 제한을 두기 바람.
- **M (성인용)으로 등급이 매겨진 대부분의 게임은 17 세 미만의 아동과 청소년들에게는 적합하지 않음.** 가까운 이웃에 사는 아동이 가장 최근판의 경찰을 죽이는 게임을 가지고 있을 수 있으나 이 게임이 아동에게 좋은 것이라 할 수 없음. 종종 성적 영상과 함께 복합된 극도로 폭력적인 행동은 뇌의 발달에 영향을 끼침. 여러분 자녀의 친구가 폭력적 게임을 하거나 폭력적인 영화를 보도록 허용되었다 하여 여러분 자녀에게도 괜찮다는 의미는 아님.

서로 다른 연령대에 대해서는 경험에 의한 규칙을 적용: 나이가 든 아동들에게는 더 실제같은 상황이 충격적인 반면 어린 아동들에게는 시각적 그래픽들이 충격적이 될 수 있음.