creative commons

COMMONS DEED

저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000264008

2013년 8월
석사학위논문

소셜 네트워크 게임 중독의 영향요인과 중독의 효과

조선대학교 대학원

신문방송학과

이 영

소셜 네트워크 게임 중독의 영향요인과 중독의 효과

A Study on the Influential Factors and Effects of Social Network Game Addiction

2013년 8월 23일

조선대학교 대학원

신문방송학과

이 영

소셜 네트워크 게임 중독의 영향요인과 중독의 효과

지도교수 박 선 희

이 논문을 언론학 석사학위 논문으로 제출함

2013년 4월

조선대학교 대학원

신문방송학과

이 영

이영의 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 최 양 호 인

위 원 조선대학교 교수 이 희 은 인

위 원 조선대학교 교수 박 선 희 인

2013년 5월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

제1장 서론 ····· 1

제1절 문제제기 ····· 1

제2절 논문의 구성 ····· 3

제2장 이론적 배경 ····· 4

제1절 소셜 네트워크 게임(SNG) ····· 4

1. 소셜 네트워크 게임 개념 ····· 4

2. 소셜 네트워크 게임의 발전 ····· 5

3. 소셜 네트워크 게임 특징 ····· 7

제2절 소셜 네트워크 게임 중독에 영향을 미치는 요인 ····· 8

1. 중독과 몰입 ····· 8

2. 미디어 측면 ····· 10

3. 이용자 측면 ····· 14

제3절 소셜 네트워크 게임 중독의 효과 ····· 18

1. 학습태도 ····· 18

2. 학교생활적응 ····· 19

제3장 연구문제 및 연구방법 ····· 21
제1절 연구문제 ····· 21
제2절 연구모형 ····· 22
제3절 연구방법 ····· 23
1. 조사 대상자의 선정 및 설문 조사 ····· 23
2. 측정척도의 구성 및 조작적 정의 ····· 23
3. 분석방법 ····· 29

제4장 연구결과 ····· 30
제1절 표본의 특징 ····· 30
제2절 타당성과 신뢰도 분석 ····· 31
제3절 연구가설 검증 ····· 34
1. 상관관계분석 ····· 34
2. 가설검증 ····· 36

제5장 요약 및 결론 ····· 44
제1절 연구결과의 요약 ····· 44
제2절 연구결과의 시사점 ····· 45
제3절 연구의 한계점 및 제언 ····· 46

참고문헌
부록: 설문지

표 목 차

<표 3-1> 상호작용성 측정문항 ····· 23
<표 3-2> 접근가능성 측정문항 ····· 24
<표 3-3> 재미성 측정문항 ····· 24
<표 3-4> 보상 측정문항 ····· 25
<표 3-5> 자기통제력 측정문항 ····· 25
<표 3-6> 스트레스 측정문항 ····· 26
<표 3-7> 대인관계성향 측정문항 ····· 27
<표 3-8> 대인관계 측정문항 ····· 27
<표 3-9> 중독 측정문항 ····· 28
<표 3-10> 학습태도 측정문항 ····· 29
<표 3-11> 학교생활적응 측정문항 ····· 29
<표 4-1> 설문 응답자 특성 ····· 30
<표 4-2> 각 변인의 요인분석 결과 ····· 31
<표 4-3> 신뢰도분석 결과 ····· 34
<표 4-4> 상관관계분석 ····· 35
<표 4-5> 상호작용성이 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 36
<표 4-6> 접근가능성이 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 37
<표 4-7> 재미성이 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 37
<표 4-8> 보상이 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 38
<표 4-9> 자기통제력이 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 38
<표 4-10> 스트레스가 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 39
<표 4-11> 외향성이 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 40
<표 4-12> 내향성이 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 40

<표 4-13> 대인관계가 SNG 중독에 미치는 영향분석 ····· 41
<표 4-14> SNG 중독이 학습태도에 미치는 영향분석 ····· 41
<표 4-15> SNG 중독이 학교생활적응에 미치는 영향분석 ····· 42
<표 4-16> 연구가설 검증 요약표 ····· 43

그 림 목 차

<그림1> 연구모형 ····· 22

ABSTRACT

A Study on the Influential Factors and Effects of Social Network Game Addiction

Li, Ying.
Advisor : Prof. Park, Sun-Hee, Ph.D.
Department of Journalism & Communications, Graduate School of Chosun University

With the development of the society, the use of the SNS (Social Network Service) becomes more and more popular in our daily life, which makes the human communication more quickly and convenient. However, at the meanwhile, the SNS addiction also becomes progressively worse in the 21st century. In this thesis, the SNG (Social Network Game) which is frequently used by the student is taken as the research subject, and the reason for the SNS addiction as the research content. The research purpose of this thesis is to take immediate measures to prevent the addiction, make people, especially the student, and achieve good results in their study at the same time of enjoying the SNG games. In addition, it is also expected that the game industry can develop more good applications which can adapt to market development well by referring to the reasons for the game addiction.

Therefore, this thesis takes the students as the research object, and puts forward 3 research questions and 11 hypotheses from the perspective of media and the user. And the detailed hypotheses are as follows :

H. 1-1: The mutual interactions of the media may have a positive effect on the SNG addiction .

H. 1-2: The contact possibility of the media may have a positive effect on the SNG addiction.

H. 1-3: The game play of the media may have a positive effect on the SNG

addiction.

H. 1-4: The reward of the media may have a positive effect on the SNG addiction.

H. 2-1: The self-control of the user may have a positive effect on the SNG addiction.

H. 2-2: The pressure of the user may have a positive effect on the SNG addiction

H. 2-3: The extroversion of the user may have a negative effect on the SNG addiction.

H. 2-4: The introversion of the user may have a positive effect on the SNG addiction.

H. 2-5: The relation with others of the user may have a positive effect on the SNG addiction.

H. 3-1: The SNG addiction may have a positive effect on the attitude to learning.

H. 3-2: The SNG addiction may have a positive effect on the adaption to the school life.

The research reveals that the mutual interactions of the media, the contact possibility of the media, the game play of the media, the reward of the media, the self-control of the user, the pressure of the user, the extroversion of the user, the introversion of the user, the relation with others of the user have no effect on the SNG addiction. And the SNG addiction indeed has an effect on the attitude to learning and the adaption to the school life.

Key words: media properties, user characteristics, SNG addiction, the attitude to learning, the adaption to the school life.

제 1 장 서 론

제 1 절 문제제기

스마트폰의 등장으로 우리는 언제나 지니고 다닐 수 있는 작은 컴퓨터를 갖게 되었다. 방송통신위원회와 이동통신 업계에 따르면 국내 스마트폰 가입자 수는 2012년 말 3000만 명으로 전체 국민의 60% 이상이 사용하고 있고, 한 해에만 총 45종의 스마트폰이 출시되면서 본격적인 스마트폰 대중화 시대로 접어들고 있다(권혁인 외, 2011). 이처럼 대부분의 사람들이 스마트폰을 사용하게 되면서 스마트폰을 이용한 다양한 서비스 시장이 빠르게 성장하고 있다.

2010년 전후 스마트폰이 본격적으로 확산되면서, 인터넷과 휴대폰 중독의 뒤를 이어, 스마트폰 중독 문제가 제기되기 시작했다. 스마트폰 중독의 원인 중 하나로 지목되고 있는 것이 바로 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, 이하 SNS)이다.

소셜 네트워킹은 인터넷 정보를 스스로 생산해내고 사용자들끼리 정보를 공유하는 능동적인 형태로 이루어지고 있다. 전 세계적으로 SNS의 이용자도 크게 증가하고 있다. 그 중에서 대표적인 SNS인 페이스북의 가입자 수는 2012년 5월 기준으로 가입자 수가 8억 4천만 명에 이르고 있으며, 한국의 가입자는 7백만 명으로 6개월 전 기준으로 58.3% 증가하는 높은 성장률을 보이고 있다. [1)]

SNS는 인터넷 기반으로 사람과 사람을 연결하고 정보 공유, 인맥관리, 자기표현 등을 통해 타인과의 관계를 형성, 유지, 관리할 수 있는 서비스이다(한국인터넷진흥원, 2009). SNS의 핵심 가치는 공유화 관계에 있으며(진창현·여현철(2011), SNS는 관계와 상호작용, 그리고 커뮤니케이션이라는 세 가지 속성을 가진다(김민정, 2011). 모든 SNS는 사람을 중심으로 한 관계에 기반하고 있어 사용자 간에 상호작용하면서 커뮤니케이션을 가능하게 하며(유훈식, 2009), SNS는 커뮤니케이션에 동시성과 비동시성을 동시에 가지고 있고 동시에 관계적인 측면이 부각되고 있지만 기존의 관계 중심 서비스와는 차별적인 특성들이 융합적으로 존재하는 서비스이다(강안구 등, 2009).

SNS가 인맥망을 형성하고 관계를 유지하는 온라인 서비스라면, 소셜 네트워크 게임(Social Network Game, 이하 SNG)은 사람들과의 상호관계와 게임 콘텐츠의 유희성을 융합시킨 형태의 서비스라고 할 수 있다. SNS의 수많은 가입자를 기반으로 한 SNG는

1) http://www.socialbakers.com/facebook-statistics.

지인들과 쉽게 접할 수 있으며, 비동시적인 게임접속과 간편한 인터페이스화 같은 특성을 이용하여 매우 급격한 성장을 보이고 있다.

SNG는 2007년도 온라인 시절부터 소셜 네트워크 활성화를 위한 여러 가지 장치 들 중에서 대표적인 것으로 대두되었다. SNG는 비동기식이라는 점, 친구들과의 교류와 공유가 바탕이 되어야 한다는 점, 이러한 교류가 활성화 될 때에 게임을 수월하게 진행할 수 있도록 설계되어 있다는 점을 특징으로 한다.

한국에서는 SNG 시장은 지속적으로 확대되고 있는데 현재 모바일 소셜 게임 부문의 시장 규모는 2011년 말 기준으로 10억 9000만 달러로 추산되며, 2015년까지 매년 약 7~10억 달러 규모의 성장세를 통해 2015년 33억 달러의 사장 규모를 달성할 것으로 예상된다(한국콘텐츠진흥원, 2012).

SNG의 시장규모가 확대되고 이용자수도 급증함에 따라 관련 연구들도 활발하게 이루어지고 있다. 이처럼 최근에 소셜 네트워크 게임 분야의 관련 연구 동향을 살펴보면, 김태규·유석호·경병표·이완복(2012)의 SNG에 몰입하는 원인 분석연구, 정수연·정형원·성백순(2011)의 SNG의 몰입요인에 관한 연구, 김현철·허설·최준호(2012)의 스마트폰 SNG의 지속 사용의도 영향 요인에 관한 연구, 손위·문영주(2012)의 SNG 특성이 몰입, 고객만족도와 충성도에 미치는 영향에 관한연구 등이 진행된 바 있다.

그럼에도 불구하고 SNG에 대한 연구는 현재 미진한 상태이다. SNS는 많은 사람들이 관계를 맺을 수 있는 순기능도 있지만 악영향을 미칠 수도 있는데 이것이 바로 중독이다. 스마트폰으로 SNS를 사용하고 있는 사람들 'SNS를 과다하게 사용하고 있다고 생각하느냐'고 물은 결과 '그렇다' 라고 답한 비율이 2010년 6.2%에서 2011년 10.1%로 2배가량 증가하였다(송혜진, 2011). 한번 중독되면 4~5시간이나 많게는 7~8시간까지도 SNS를 이용하는데 SNG 이용으로 자기 일에 소홀하게 되면 학업과 업무의 효율이 떨어짐으로써 시간관리가 무너지는 문제점이 발생할 수 있다. 게임을 많이 하게 되면 부작용도 발생하게 된다. 이처럼 소셜 네트워크 게임은 시간이 짧고 규칙이 단순함에도 불구하고 게임 고유의 속성때문에 사용자가 게임을 통해서 여러 가지 재미를 느낄 수 있다. 하지만 지나치게 몰입하면 인터넷 게임 중독처럼 결과적으로 사회적, 심리적, 기타 부적응을 초래할 수도 있다. 특히 대학생들이 SNG을 많이 할 경우 학업과 학교생활에 대한 방해가 될 수 있다.

이런 문제의식에서 이 논문은 대학생을 중심으로 SNG 중독에 영향을 미치는 요인들은 무엇인지를 검증하고자 한다. SNG 중독에는 여러까지 요인이 있겠지만, 기본적으로 SNG는 이용자가 SNS라는 미디어를 통해 상호작용한다는 측면에서 미디어 측면

과 이용자 측면 모두 SNG 중독에 영향을 미칠 수 있다. 따라서 이 논문은 SNG 중독에 영향을 미치는 요인을 미디어 측면과 이용자 측면에서 검증하고자 한다. 나아가 SNG 중독이 실제 대학생활에 어떠한 영향을 미치는지 학업성취도와 학교생활 적응의 차원에서 살펴보고자 한다.

제 2 절 논문의 구성

이 논문은 모두 5장으로 구성되었다. 각 장은 다음과 같은 내용을 포함하고 있다.

제 1장에서는 문제제기 및 논문의 구성에 관하여 설명한다.

제 2장에서는 이론적 배경을 살펴본다. 제 1절에서는 소셜 네트워크 게임의 개념 및 소셜 네트워크 게임의 발전을 살펴본 후에 소셜 네트워크 게임의 특징에 대하여 논의한다. 제 2절에서는 중독과 몰입은 어떤 차이점이 있는지에 대하여 살펴본 후에 소셜 네트워크 게임 중독에 영향을 미치는 요인에 대하여 논의한다. 제 3절에서는 소셜 네트워크 게임 중독의 영향에 대하여 설명한다.

제 3장에서는 연구 문제 및 연구 모형을 제시하고 분석대상 및 조사 방법 등 연구 설계에 대해 밝히고 있다.

제 4장에서는 이 연구에 대한 결과로 가설을 실증분석을 통해 검증하고, 소셜 네트워크 게임 중독의 영향요인과 중독의 효과를 도출하였다.

마지막으로 제 5장 결론부분에서는 이 연구의 분석결과를 요약한 다음, 이 연구의 시사점 그리고 분석 결과의 한계점 및 제언에 대하여 논의한다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 소셜 네트워크 게임 (SNG)

1. 소셜 네트워크 게임 개념

인터넷을 통하여 우연한 접촉에서부터 친밀한 유대까지 다양한 형태의 사회적 관계를 형성하는 일종의 가상 커뮤니케이션이라고 할 수 있는 SNS는, 사회적 관계 개념을 인터넷 가상공간으로 가져와 사람 간의 관계 맺기를 네트워크를 통해 지원하는 서비스이다(김규정, 2013). 기존 오프라인에서 알고 있던 인맥 강화는 물론 온라인상에서 우연한 접속을 통해 새로운 인맥을 쌓는 사회적 관계 맺기가 가능하다. SNS 사이트의 등장으로 SNG도 주목받기 시작했다.

일반적으로 SNG라고 하면 두 가지 의미로 통용되어 사용되고 있다. 하나는 'SNS에 기반한 게임'이라는 의미이며, 다른 하나는 '게임 내에 소셜 네트워크를 가지고 있는 게임'이라는 것이다(서성은, 2010).

SNG을 SNS와의 결합에 따른 유형으로 구분하면 기존의 SNS에 게임을 접목한 유형, 기존의 온라인 게임에 SNS 기능을 강화한 유형, 신규 SNS를 개발하면서 이에 적합한 신규 소셜 네트워크 게임을 결합한 유형으로 구분할 수 있다. 즉, 사회성과 게임성의 양 축을 중심으로 보다 중점을 두는 기준에 따라 각각을 분류해볼 수 있다.

SNG 또는 소셜 게임(Social Game)은 페이스북, 마이스페이스, 싸이월드, 미투데이 등의 SNS 플랫폼을 기반으로, 사용자의 온라인 인맥과 유대관계를 증진하기 위해 사용자 참여 및 관계 맺기를 극대화한 새로운 형태의 사회적 인맥 기반의 게임이다.[2] 대부분의 SNG는 온라인 게임과 SNS를 접목한 형태로 서비스가 이루어지고 있으며, 소셜 게임을 즐기면서도 다양한 인맥 구축 및 새로운 커뮤니케이션 수단으로 활용되고 있다.

SNG는 게임 자체가 목적인 일반 온라인 게임과 달리 게임을 통한 네트워크 내의 사용자 간의 인맥 소통을 목적으로 하다. 넓은 의미에서 볼 때, 기존의 온라인 게임은 이미 그 게임 내에서 사회적인 관계망을 형성해 왔다는 점에서 SNG에 포함될 수 있

---

2) 안연구소, 소셜 네트워크 게임 싸이월드 앱스토어에 출시.『아시아경제』, 2009년 9월 30일.

을 것이다.

2007년 5월 소셜 네트워크 시장에서 2위를 하고 있던 페이스북이 외부 개발자들에게 자사의 플랫폼을 오픈하면서 소셜 네트워크 게임 및 다양한 어플리케이션들이 페이스북을 통해 소개되었다. SNG는 SNS 내에서 친구들과 즐길 수 있는 일종의 웹 어플리케이션이며, SNS 내의 사용자들이 친구관계, 즉 소셜 네트워크를 기반으로 하기 때문에 친구들 간의 메시지 또한 선물교환, 게임 점수 및 랭킹을 통한 경쟁 등이 필수요소로 들어가 있다.

SNG는 이러한 '인맥 관계'에 충실한 게임 서비스로서, 게임을 통해 자신을 표현하거나 타인을 돕는 과정에서 자연스럽게 사회적 지지를 경험한다. 자신이 가진 지식과 정보를 제공하기도 하고, 실제 시간 또는 게임 상의 금전적 희생이 요구되는 영역까지 도움을 주고받기로 한다(김소연, 2010). 또한 스마트폰을 통해 농장경영 게임, 기업 경영 게임, 교육 게임, 전투 게임 등으로 온라인 인맥과 유대관계를 증진시키고, 타인과 함께 게임을 만들어 나갈 수 있다(이재홍, 2010).

게임을 적극 활용하는 사이트가 있는 웹만큼이나 오랜 역사를 가진 온라인 게임은 게임의 인지도를 높이고 사용자의 주목을 끌기 어렵지만 소셜 네트워크에서는 이미 사용자가 존재하고 있기에 훌륭한 어플리케이션은 회원들 사이의 연결고리를 타고 빠르게 전달될 수 있다(Gillin, 2009).

2. 소셜 네트워크 게임의 발전

2012년 상반기 국내 모바일 게임 시장의 동향을 살펴보면, 오픈마켓 개방으로 스마트폰의 게임 시장이 확대되었다(한국콘텐츠진흥원, 2012). 특히 SNG가 평소 게임을 즐기지 않던 여성들까지 고객으로 끌어들여 스마트폰 게임 시장 확대를 더욱 가속화하고 있다. 그리고 온라인 게임의 부분 유료화 시스템을 스마트폰 게임에 적용하면서 스마트폰 게임의 매출이 온라인 게임 수준으로 크게 향상되었다.

온라인 게임은 다수의 사용자가 PC통신과 인터넷에 동시 접속, 주어진 역할에 따라 업무를 수행, 최종 목적에 이르도록 하는 게임으로 크게 텍스트 머드와 그래픽 머드로 구분된다. 온라인 게임은 지난 1980년 영국의 바틀 크룹소(Bartle Trubshaw)가 처음으로 텍스트 머드 게임을 선보인 게 효시이며 1988년 영국의 알렌 콕스(Alan Cox)가 「AbertMUD」를 개발, 서비스하면서 일반에 널리 알려졌다. 국산 온라인 게임의 효

시는 지난 1993년 개발된 텍스트 머드 게임인 「쥬라기 공원」이다. 넥스트 머드는 이후 「퇴마요새」, 「단국의 땅」 등이 마니아 층을 양산하면서 큰 인기를 누렸으며 1995년에는 넥슨이 세계 최초로 케릭터와 배경 등을 그래픽으로 구현한「바람의 나라」를 개발, 그래픽 머드 게임의 세계를 열었다.

현재 온라인 게임시장은 문자중심의 텍스트 머드에서 그래픽 머드로 급격하게 이동하고 있는 추세인데 새로운 통신 시술의 개발과 인프라의 개선으로 이미 그래픽 머드가 온라인 시장을 주도하고 있는 상황이다. 그러나 지금은 온라인 게임보다는 SNG의 비중이 더 커졌다고 할 수 있다. 소셜 네트워크는 반드시 온라인 상에 연결할 필요는 없으며 바로 이웃의 컴퓨터끼리 공유 케이블을 사용하여 게임을 즐길 수 있다. 따라서 친구들끼리 SNG을 통해 친목을 다질 수 있는 계기를 마련할 수도 있다. 근래에 나오는 게임들은 대부분 네트워크가 지원되며 게임을 함께 할 수 있는 인원 수도 갈수록 증가하고 있다.

국내에서 사업을 준비하고 진행하는 물리적 한계와 지원 미비로 초기 진입에 따른 과실을 얻지 못했다. 본격적으로 국내의 SNG 개발사가 등장한 요인은 2009년 10월에 싸이월드를 소유한 네이트의 앱스토어 오픈 이후, 국내의 마켓이 등장하면서 다수의 소셜 네트워크 회원 중에서 약 5%만 이용하는 등의 문제가 생겨나면서 감소추세로 돌아섰다. 그런데 2010년 1월, 네이버의 소셜 플랫폼화 발표 이후 새로운 발전 가능성을 보여 주었다. 국내 SNG 개발 트렌드를 보면 아직까지 국내 SNG 업체는 업력이 길지 않은 편이며, 다작형으로 전환되고 있는 과도기라고 할 수 있다. 게임의 형태로는 농장 게임, 미니 게임, 시뮬레이션 게임 등을 들 수 있는데 대표적으로 '룰더스카이', '타이니팜'을 들 수 있다.

국내의 SNG 업체는 협력이 그리 길지 않은 편이며, 해외 업체들은 많은 경우 비교적 최근에 스마트폰 환경에 맞은 새로운 콘텐츠 개발을 위해 창업하여 SNG를 개발하는 형태로 사업을 추진하고 있으며 SNG는 SNS와 연계된 게임인 만큼, 미니홈페이지나 블로그, 카페 등을 보유하고 있는 주요 인터넷 포털 업체들도 SNG를 중심으로 하는 오픈마켓을 개설하려는 움직임이 활발하다. 즉 SNG 시장이 급속히 확대되고 SNG 업체에 대한 관심이 증가하면서, 최근에 국제적인 포털 기업 및 미디어기업들이 이들 SNG 업체를 인수하는 사례가 늘어나고 있는 추세이다(홍유진, 2011).

3. 소셜 네트워크 게임 특징

SNG의 대표적인 특성은 '게임'의 본래 기능보다는 '소셜' 적인 특성을 우선시한다는 것이다(김영찬, 2011). 스마트폰 시대에 영상, 음악 등의 소비자를 만족시킬 수 있는 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠가 존재하지만, 게임의 상호 작용성은 게임 자체의 매력도 높여주고 기존의 어떠한 콘텐츠와도 융합할 수 있어 스마트 시대의 중요한 콘텐츠로 자리 잡기 용이하다.

또한 SNG는, 온라인 게임이나 패키지 게임과 같은 별도의 설치 과정과 다운로드가 필요 없다. 이러한 접근성이 사용자에게 인식되었을 때 별도의 과정 없이 바로 플레이를 유도할 수 있는 장점이 되고 누구나 쉽게 할 수 있다(김규정, 2010). SNG는 기본적으로 소셜 네트워크를 바탕으로 하며 애플리케이션 형태로 웹이나 스마트폰 등과 같은 스마트기기를 통해 이용자들이 쉽게 설치할 수 있는 특징도 있다.

SNG의 또 하나의 특징은 플랫폼 의존도가 높다는 것이다. SNG는 페이스북과 같은 소셜 플랫폼에서 제공하는 친구 관계를 이용하기 때문에 SNS를 떼어 놓고 생각하기 힘들다(전자부품연구원, 2010).

그리고 SNG는 비동시성의 특징이 있다. 기존의 온라인 게임에서 사용자들이 같은 시간에 온라인에 접속해 있어야 했는데 SNG에서 사용자들이 동시에 게임에 접속해 있지 않아도 내가 한 행동이 계속해서 다른 사용자에게 영향을 미치게 되고 어떤 경우에는 친구를 대신해 플레이하는 효과를 내면서 서로 영향을 주고받게 된다. 이러한 특징은 사용자들이 게임에 장기간 접속해 있어야 하는 부담감을 덜고 손쉽게 다가갈 수 있게 할 수 있다.

김소연(2010)은 SNG의 특성은 게임이 가지는 '재미'요소와 인맥 관계에서 요구되는 사회적 커뮤니케이션 요소를 결합하여 설명할 수 있다고 말한다. 그리고 SNG는 누구나 즐길 수 있는 간단한 인터페이스를 가지고 있다. 목적이 게임 자체가 아닌 소셜 네트워킹이기 때문에 많은 버튼이나 창들이 필요하지 않고 손쉬운 인터페이스는 기존 게임의 주된 이용자들이 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 게임이 되었다.

입소문에 의한 전파(virality)는 SNG의 또 하나의 중요한 특성이다. 특히 SNS를 통한 SNG의 경우 내가 게임을 하고 있다는 사실이 알림을 통해 다른 사용자들에게 알려지고 다른 사용자들의 게임 이용을 내가 확인함으로써 자연스럽게 추가적인 사용자의 유입을 유도하는 역할을 하면서 SNG의 가장 중요한 프로모션 방법으로 자리 잡고

있다.

자비넨(Jarvinen, 2009)은 SNG의 특징을 자발성, 상징적 현실성, 사교성, 이야기 성으로 말하고 있다.

자발성이란 자유로운 접속이 가능한 연결감(always on), 한 번의 클릭으로 플레이 가능한 원 클릭 플레이(one-click play), 게임 진행의 자유로운 선택이라는 SNG의 특징을 표현하는 것이다. 상징적 현실성은 게임 내 보상이나 아이템을 공유할 수 있고 감정 표현을 포함하는 현실 행동들을 상징적으로 전달할 수 있다는 점을 말한다. 사교성이라는 것은 프로필과 게임 내의 정보들이 네트워킹을 통해 부가적인 가치를 얻을 수 있기 때문에 비게임 플레이어를 게임 내로 유인하기에 충분히 설득적인 효용이 있음을 의미한다. 이야기성은 SNG가 다른 플레이어들의 퍼포먼스를 보여줄 뿐만 아니라 게임 행동이 이야기화 될 수 있기 때문에 게임 안에 일부 데이터를 통한 부가 데이터의 재생산이 가능하다는 점을 강조한다(김소연, 2010). 즉, SNG는 사람들 사이의 관계에서 일어나는 삶 자체가 하나의 게임이 되어 그 자체로 게임 콘텐츠로 진화하고 있으며 일상이 재미가 되고 사람들 스스로 게임의 소비자이자 주체가 되어 움직이는 것이다.

제 2 절 소셜 네트워크 게임 중독에 영향을 미치는 요인

1. 중독과 몰입

인간에게 몰입은 인류의 역사상 많은 긍정적 창조물을 내놓았고, 문명화를 촉진시켜 왔다. 그와 동시에, 비정상적인 상황에서의 과도한 몰입은 중독이라는 고질적인 병도 양산하게 되었고, 많은 사람들이 마리와나, 코카인 등과 같은 마약류, 술, 담배 등의 약물, 도박과 같은 행위 등에 빠져서 개인뿐만 아니라 가정과 사회에 물의를 일으키면서, 중독은 사회적으로 주목받아 연구되어야 할 중요한 병리 현상으로 자리 잡게 되었다.

중독(addiction)이라는 영어단어는 '~에 사로잡히다', '~의 노예가 되다'라는 의미의 라틴어 'addicere'에서 유래했으며, 초기에는 물질 사용과 특정한 관련이 없이 사용되어 물질중독보다는 행동중독의 개념이 역사적으로 선행되었음을 알 수 있다(박상규 외, 2009).

일반적으로 '중독'이라 함은 어떤 즐거운 행동에 지나치게 몰두하는 경향으로 정상적 생활이 제공해 주지 못하는 것을 채우는 것에 대한 의존상태라고 할 수 있다. 즉 중독의 대상이 되는 무엇인가에 대한 '조절 능력의 상실, 내성에 따른 지속적 사용 증가, 금단증상, 강박적 집착 또는 의존 등'의 문제적 징후가 나타나 신체적, 사회적, 직업적, 심리적 문제를 일으키는 상태로 볼 수 있다(김순애, 2006).

기술발달과 사회적 관계가 복잡해질수록 정신적 의존증으로 볼 수 있는 중독 현상은 증가하고 있는데 이러한 중독의 대상은 알코올, 니코틴, 카페인, 마약, 일부 의약품 등 신체에 직접적으로 섭취 또는 흡입하여 영향을 미치는 것뿐만 아니라 과도한 특징 행위에 대한 집착이나 이 행위를 하고자 하는 충동조절의 문제에 있어서도 발생된다(박승민, 2005). 따라서 중독에 대한 개념이 확장되고 있고 인터넷, 쇼핑, 도박 등 다양한 대상에 대한 중독 현상에 관해 연구가 이루어지고 있다.

중독에는 몇 가지 특성이 있는데 첫째 중독은 대상에 관계없이 특정 물질이나 활동에 몰입한다는 것이고 둘째 그 특정 물질이나 활동에 대해 통제력을 상실하게 되고 셋째 그로 인해서 자신은 물론 주위 사람들에게 부정적인 영향을 미치게 되며, 마지막으로 그 결과 나타나는 부정적 영향에도 불구하고 그러한 행동이 지속적으로 나타나게 된다는 것이다(박웅기, 2003).

이런 측면에 보면 몰입은 중독의 한 특징으로 얘기할 수도 있다. 몰입(flow)의 사전적 의미는 '어떤 것에 깊게 파고들거나 빠지는 것'으로 정의되고 있다. 즉 인간이 어떤 특정한 일에 빠져들어 있는 심리상태를 의미하는 것이다. 이러한 몰입의 개념은 20년간 운동, 직업, 쇼핑, 게임, 취미, 컴퓨터 이용 등을 포함한 다양한 분야에서 광범위하게 연구되어 왔다(예종석·김동욱, 2003).

우리는 어떤 일을 함에 있어서 그 목표가 명확하고, 그 일에 대한 숙련도와 도전감이 맞아떨어지며, 그에 대한 즉각적인 반응이 이루어질 때 몰입의 상태를 경험한다(Csikszentmihalyi, 1990). 즉 '몰입이란 사람이 어떤 경험이나 행동에 고도로 집중하여 몰입하는 상태'이며 몰입을 지각하는 사람이 그렇지 않은 사람보다 활동의 성과가 높고 더욱 행복감과 만족감을 느낀다.

몰입은 단일 특성이 아닌 여러 가지 구성요소로 이루어진 복합적인 개념으로 구성된다(Hoffman & Novak, 1996). 몰입은 각성, 도전, 통제, 탐색적 행동, 집중된 주목, 상호작용, 관여도, 최적 자극 수준, 재미, 긍정적 감정, 원거리 실재감, 기술, 시간 왜곡 등 13가지 구성요소로 이루어진다.

몰입은 행동 그 자체가 흥미롭고 즐거운 것으로 외부적인 보상이 없더라도 지속하

는 행동을 통해 얻는 전체적인 경험으로, 시간과 공간개념을 의식하지 않고 활동 자체에 몰두하다 보면 모든 것이 자연스럽게 흐르는 느낌이 들게 되는 상태를 비유적으로 표현한 것이다.

호프만과 노박(Hoffman & Novak, 1996)은 인터넷 환경에서도 비슷한 경험을 할 수 있다고 보았으며 이를 인터넷 환경에 적용하였다. 인터넷을 이용하는 과정에서 몰입을 경험하는 수준이 높아질수록 인터넷에 몰입하는 정도는 증가하게 되고 이는 인터넷을 지속적이고 과다하게 이용하게 되는 중독으로 이어지게 되는 가능성이 높아지게 된다는 것이다(예종석·김동욱, 2003). 또한 영(Young, 1996)이 연구한 결과에 따르면 새로운 매체의 과도한 이용은 인터넷 중독이라는 기술적인 중독현상을 야기시킨다.

이상과 같이 몰입은 어떤 일을 즐겁게 하고 있는 상태이고 재미를 강조하고 있다. 하지만 중독은 일을 지나치게 하고 부정적인 영향까지 미치는 것이다. 반면에 몰입은 재미를 통해서 만족감을 느끼는 것으로 중독의 앞 단계로 인식되고 있다. 즉 몰입을 많이 하면 중독을 초래할 수 있는데 몰입의 과다한 증가는 중독에 이르게 한다(유승호, 2009).

이 논문은 SNG 중독에 영향을 미치는 요인에 대하여 살펴보고자 한다. 물론 여기서 나온 요인들은 몰입에 영향을 미치는 요인들을 포함하고 있다. SNG 중독에 대한 정의는 아직 구체적으로 정의 내려져 있지 않다. 이 논문에서는 'SNG 중독'은 SNG에 지나치게 몰입한 나머지 스스로 제어할 수 없는 상태에 이른 것이라고 정의하고자 한다. 이 논문은 미디어 측면과 이용자 측면에서 SNG 중독에 영향을 미치는 요인을 파악할 것이다.

2. 미디어 측면

지금까지 SNG 몰입에 영향을 미치는 요인에 관한 연구들이 있었지만 SNG 중독에 영향을 미치는 요인들이 무엇인지에 대한 연구는 별로 없다. 본 연구는 먼저 SNG 자체가 가진 특성을 고려하여 SNG 중독에 영향을 미칠 것이라 생각되는 요인들을 선정하였다.

1) 상호작용성

상호작용성(interactivity)은 서로 마주보는 두 사람간의 의미 교환을 위한 커뮤니케이션(소통)을 의미한다(Betsy, 2004). 상호작용성은 커뮤니케이션 주체들이 서로 대등한 입장에서 직접적으로 혹은 매개 수단을 통해 메시지를 교환하고 공유하여 서로 의미를 창출해가는 반복적인 순환과정이다(송창석·신종칠, 1999). 상호작용성은 쌍방향 커뮤니케이션 품질을 좌우하는 것으로 반응의 적절성과 반응의 속도로 구성되어 있다(김상훈 외, 2010).

상호작용성은 공용 공간, 그래픽적인 사용자 인터페이스, 즉시성, 상호작용성, 영속성, 사회화 및 공동체를 가상세계의 여섯 가지 특징으로 제시하고 있다. 상호작용성은 공용 공간, 그래픽적인 사용자 인터페이스, 즉시성, 상호작용성, 영속성, 사회화 및 공동체와 더불어 가상세계의 여섯가지 특징 중 하나이며(Betsy, 2004), 공유와 소통으로 상호 작용하는 SNG의 사회화 가상세계(Social Virtual World)에서 두드러지게 드러나는 특징이다. Hoffman & Novak & Young(2000)은 온라인상에서 이용자가 몰입하는 선행요인으로 상호작용을 설명하면서 대인적 상호작용을 강조하고 있다.

게임의 상호작용이 강할수록 사이버공간에서 이용자는 쉽게 게임에 참여하여 게임의 역할이 게임 자체를 즐기는 차원을 넘어 사람들 사회적 상호작용을 하게 된다(박동숙·전경란, 2001).

상호작용은 온라인 게임의 사용자 충성도에 영향을 미치는 요인이며(김선태, 2005), 온라인 게임 이용자들 간의 사회적 상호작용성이 높을수록 게임에 대한 이용자의 몰입감이 높아진다(최동성·박성준·김진우, 2001). SNG 사용자 몰입에서도 사회적 상호작용성은 몰입의 한 요인으로 나타났다(정수연·정형원·성백순, 2011).

2) 접근가능성

접근가능성(accessibility)은 처음에 인터넷과 웹에 대한 접근성 차원에서 주로 논의되었다. 웹 접근성은 어떠한 사용자, 어떠한 기술 환경에서도 전문적인 능력 없이 웹사이트에서 제공하는 모든 정보에 접근하고 이용할 수 있도록 보장하는 것을 의미한다(조현미·정진헌, 2007). 마찬가지로 SNG 접근성은 '소셜 게임에 쉽고 편하게 접근할 수 있다고 게임 이용자가 주관적으로 지각하는 정도'를 의미한다(이재학·박철, 2011). SNG

가 가진 다양성, 접근성, 확장성 역시 사람들로 하여금 쉽게 접근할 수 있도록 하는 데 큰 영향을 발휘할 것이다.

게임의 접근성은 어떤 특별한 필요가 없어 사람들이 게임을 즐길 수 있는 것을 의미한다. 그러므로 게임과 같은 인터페이스는 HCI(Human Computer Interface)분야에서 주류로 부상하고 있다. 사람들이 보다 게임에 접근할 수 있는 가능성을 높이기 위해서는 지원 기술이 필요하며 이것은 게임 자체를 실행시킬 뿐만 아니라 게임 그 자체를 진행하는 데 즐거움이나 혜택을 제공한다(이재학·박철, 2011).

대부분의 사람들이 게임의 접근성 문제 때문에 컴퓨터 게임에서 배제되고 있음을 지적하면서 현재 게임의 역할이 게임 자체를 즐기는 차원을 넘어 사람들 사회적 상호작용에 기여하는 중요한 역할을 수행하고 있음을 설명하였다(박동숙·전경란, 2001).

이런 측면에 보면 SNG에 대한 접근성이 높아진다면 게임에 대한 중독도 증가할 가능성이 높다고 예측할 수 있다.

3) 재미성

몰입경험이론(Flow Experience Theory)에 따르면, 몰입경험은 일상생활 속에서 나타날 수 있는 일종의 상태로서 '완전히 빠져드는 경험'이다(Csikszentmihalyi, 1977). 몰입이론에 근거하여 게임을 진행하는 과정에서 가장 중요한 감성적 경험은 '흥미(interest)'와 호기심(curiosity)'이 합성된 '재미'이다(최동성 외, 2001). 트레비노와 웹스터(Trevino & Webster, 1995)의 연구에서도 재미가 긍정적인 기분 또는 만족 등과 같은 주관적 경험으로 귀결된다고 하였다.

또한 모바일 게임의 콘텐츠 재미요소(그래픽, 사운드, 컬러, 디스플레이 등), 게임 친밀도, 기술 숙련도, 게임 도전감은 게임몰입에 긍정적인 영향을 미치며 게임몰입은 게임만족과 게임충성도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(오명석, 2005).

온라인 게임의 몰입은 '이용동기', '재미', '충동성'이 심리적 몰입'에 영향을 미쳤으며(조남재·류경문·김석규, 2001), 리와 권에 의하면 게임을 즐기는 사람들에게는 충동성과 중독현상이 많이 엿보이는데 이러한 심리적 성향으로 인해 여러 가지 문제를 야기하는 경우가 많았다((Lee & Kwon, 2001).

몰입하는 게임은 여섯 가지 요소들, 즉 준비, 공간감, 정연한 핵심구조, 일련의 도전, 대결을 위해 필요한 능력, 능력을 사용하기 위한 기술을 포함한다((Raph, 2005). 김태규·유석호·경병표(2012)는 몰입에 관한 기준 연구를 분석하고 라프의 재미이론을 통해

추출된 요인을 기반으로 SNG 사례분석을 통해 몰입 원인을 제시하였다. SNG 자체가 재미있기 때문에 SNG의 재미성은 더 쉽게 중독에 빠지는 요인이 될 것으로 예상된다.

4) 보상

보상은 온라인 게임 이용자가 게임 상에서 어떤 행동을 취했을 때 게임이 아이템 추가와 레벨 상승과 같은 적절한 반응을 보이는 것을 의미한다. 예를 들면 사용자가 게임에서 적을 공격했을 때 적이 사용자의 공격을 받아 죽는다거나, 특정한 목표를 해결을 할 때 사용자의 능력이 향상되는 것을 보상이라고 할 수 있다. 이용자는 캐릭터를 이용하여 과제를 수행하는 과정을 통해 경험치 상승이나 아이템 획득과 같은 다양한 보상을 제공받게 된다.

보상은 기계적 상호작용을 효과적으로 제공해 주기 위해 필요한 세 가지 요소 중의 하나이다(최동성 외, 2001). 온라인 게임 내에서 사용자가 어떤 행동을 취했을 때 이에 대한 적절한 보상을 사용자에게 제공하면 온라인 게임과 사용자는 효과적인 상호작용이 이루어지고, 사용자는 몰입을 경험하게 된다(강구광, 2007).

게임이 적절한 반응을 보이는 것이라, 몰입 요인은 보상과 도전감 그리고 숙련도로 설명할 수 있는데 게임에서 사용자에 대한 보상이 있을 때 사용자는 몰입을 경험할 수 있다(정재진, 2004).

보상은 온라인게임 몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며(김양은·박상호, 2007), 보상은 모바일 SNG 몰입에도 영향을 미친 것으로 나타났다(진미잠, 2012).

이상과 같이 중독은 몰입보다 더 심하게 몰두하는 상태이기 때문에 보상은 SNG 중독에 영향을 미칠 것으로 예측할 수 있다.

3. 이용자의 측면

1) 자아통제력

자기통제(self control)라는 개념은 자신이 행동, 인지, 정서를 원하는 대로 조절하는 것이며, 세계의학 기준 DSM-IV의 진단기준에서 보면 통제력의 상실은 알코올 중독 기준의 하나에 포함되어 있다(임병익, 2013). 통제력 상실은 회피적 대처방식이나, 충동성, 낮은 자존감 등 다른 중독을 가진 사람들의 공통적인 특성과 비슷하다.

자기통제력이 낮을 경우에 인터넷을 중독적으로 사용함을 물론 학업성취나 대인관계에 어려움을 나타내게 되고 충동적인 행동과 같은 부정적인 행위들을 하게 되는 원인이 될 수 있다(이선경, 2001).

인터넷 중독을 보이는 사람들은 자신의 인터넷 사용을 통제하거나 조절을 할 수 없다는 점에서 병적인 도박과 같은 성질을 가지며, 이러한 통제의 경제적인 어려움에도 불구하고 내기를 끊지 못하는 병적인 도박과 비슷한 성질을 가지는 것으로 보아 분명한 충동조절 장애를 보인다(Young, 1998). 충동조절 장애의 필수증상은 개인이나 다른 사람에게 해가 될 수 있는 행위나 유혹에 잘 대처하지 못하는 행위이다.

자기 통제의 실패는 여러 가지 부정적인 결과를 가져올 수 있는데, 이는 특히 충동조절의 장애 또는 중독적인 형태로 나타나기 쉽다. 이계원(2001)은 인터넷 중독과 자기통제력은 부적 상관을 보여, 자기통제 점수가 높을수록 인터넷 중독점수가 낮다고 하였다. 또한 인터넷 중독 성향과 대인관계, 자기효능감, 자기통제력과의 관계 연구(심란희, 2004)에서 자기 통제력은 인터넷 중독 성향과 유의미한 상관관계가 있었다.

자기통제력과 인터넷 중독과의 관계에 대한 선행연구를 살펴보면, 자기통제력은 인터넷 중독과 부적 상관관계가 있는 것으로 나타나고 있으며, 자기통제력 수준은 인터넷 중독에 영향을 미친다는 연구결과가 있다(김교정·서상현, 2006). 자기통제력의 수준이 낮을수록 인터넷 중독에 빠져들기 쉽다는 것이다.

요컨대 자기통제력이 낮은 사람들이 쉽게 인터넷에 중독될 경향이 높다. 인터넷은 우리에게 정보를 손쉽게 접할 수 있게 해주고 멀리 있는 사람과의 메일 교환이나 채팅, 메신지, 게임 등을 할 수 있게 만들었다. SNS는 인터넷을 통해 제공되는 서비스로서 SNS에서 이루어지는 커뮤니케이션은 온라인 커뮤니케이션의 특징을 대부분 그대로 가지고 있다. 이 점에서 SNS는 인터넷을 통해 반영되고 컴퓨터와 스마트폰 등 디

지털 기기를 매개로 하여 이루어지는 커뮤니케이션으로서 CMC의 연장으로 볼 수 있다(최향단, 2012). 그러므로 자기통제력이 인터넷 중독과 부적 상관관계가 있다는 것은 SNG 중독에도 연관될 수 있다. 다시 말해 자기통제력이 낮은 경우 SNG 중독이 커질 수 있다는 것이다.

2) 스트레스

스트레스는 태어나면서 죽음에 이르기까지 지속되는 삶의 부적응 상태로 개인의 안녕을 위협하고 질병이 될 수 있으며, 신체에 가해진 어떤 요구에 대하여 신체가 수행하는 일반적이고도 비특정적인 반응이라고 할 수 있다(Selye, 1982).

스트레스는 개인이 처한 환경이 자신의 능력을 넘어서거나 개인의 적응능력을 과도하게 사용할 때 나타나는 현상으로 누구든지 인생에서 겪게 되는 불가피한 측면이라고 할 수 있다. 스트레스란 신체적인 생리적 평형상태나 균형을 깨뜨릴 수 있는 자극을 말하며 감정적, 물리적, 화학적 요인이 모두 스트레스의 원인이 될 수 있다(Lazarus & Folkman, 1984).

인터넷 중독과 스트레스의 관계를 살펴보면 인터넷 중독집단은 비 중독집단보다 일상생활에서 스트레스를 더 많이 받으며, 스트레스가 인터넷 중독에 부정적인 영향을 미치는 것으로 일관되게 나타났다(서승연·이영호, 2007).

스트레스와 인터넷을 관련시킨 많은 선행연구에서 청소년들이 게임에 몰두하게 되는 이유는 심심하고 스트레스를 받았을 때이며 이런 경우 게임을 얼마나 오랫동안 하였는지 인식하지 못하고 몰두하게 된다(이송선, 2000).

인터넷 중독자들은 외로움, 생활의 불안, 업무상의 스트레스, 따분함, 우울 등의 현실 문제를 회피하고 싶어서 사이버 공간에 매달리는데(Young, 1998). 특히 대학생들은 취업이나 자격증 등의 압박이 심하고 그러한 현실에서부터 멀어지거나 도피하고 싶어 할 가능성이 높다.

일상생활에서의 스트레스가 인터넷 중독에 큰 영향을 주며 일상생활에서 받는 불쾌감, 갈등, 압박, 욕구, 좌절 등 스트레스를 많이 받을수록 인터넷 중독에 빠지는 것을 알 수 있다(박소희, 2002).

기독청소년들의 인터넷 중독과 스트레스 상관관계 연구에서도 가정환경 및 부모와의 관계, 나의 성격 및 외모에 대한 스트레스가 인터넷 중독과 매우 관계가 있는 것으로 나타났다(김현수, 2003).

이와 같은 연구결과들에 비추어 볼 때 SNS에서의 커뮤니케이션은 앞서 언급한대로 온라인 커뮤니케이션의 연장이며 여기서 스트레스가 인터넷 중독에 영향을 주는 것은 SNS에서도 적용될 수 있다. 즉, 스트레스를 많이 받으면 SNG에 중독될 가능성도 높은 것이다.

3) 대인관계성향

대인관계성향은 개개인이 사람을 대할 때 보편적으로 인간관계를 맺으려 하는 성향으로 정의할 수 있는데, 대인관계란 다른 사람과의 상호작용을 일컫는 말로 개인이 다른 사람을 대하는 보편적인 심리적 지향성이며 내적인 특성과 외적인 행동 간의 관계를 의미한다(Heider, 1964).

리어리(Leary, 1957)는 성격 자체를 개인에 의해 표현되는 명백한, 의식적인 또는 사적인 대인반응의 대차원적 양식으로 보았다. 그리고 그의 동료 Coffy와 함께 대인관계 행동차원을 발전시켰는데, 수직적 관계에서는 일반의 지배와 또 다른 일방의 복종관계가 성립되며, 수평적 관계에서는 증오와 사랑의 관계가 성립된다.

크레치(Krech, 1962)는 대인관계성향을 역할성향, 사회관계성향, 표현적 성향으로 나눈다. 이것들은 기본적 대인반응 특성이라 명명하였다. 이 세 가지 성향에 따라 4개의 하위 영역으로 분류되는데, 역할성향에는 주도권, 지배, 사회적 솔선수범, 독립성 영역이 있고, 사회관계성향에는 타인의 수용, 사회성, 우호적, 동정적 영역이 있으며, 표현적 성향에는 경쟁적, 공격적, 자의식적, 과시적 영역이 있다.

대인관계성형과 인터넷 게임 중독의 최근 연구들을 살펴보면. 고등학생의 대인관계성향은 인터넷 중독에 유의한 차이를 보였다(김선연·조규락·황재호, 2007).

또한 자신의 감정을 충분히 표현하지 못하는 사람들은 인간이 개입되지 않는 활동 속에서 피난처를 찾는 경향이 있는데, 인터넷 중독의 한 원인이 현실에서 채워지지 않는 욕구임을 감안할 때, 자기표현의 부족은 인터넷 중독의 한 원인이 될 수 있음을 가정할 수 있다(Young, 1996).

윌슨, 포르나지어, 그리고 화이트(Wilson, Fornasier & White, 2010)의 연구에서 높은 외향성을 지닌 사용자들이 SNS를 더 오랜 시간 사용하고 중독적 성향이 더 강한 것으로 나타났다. 그리고 페이스북 사용자들을 대상으로 한 연구에서, 자기도취성향이 높을수록 사람들은 자존감을 고양시키기 위한 의식적인 노력의 일환으로 자신의 프로

파일에 자기 홍보성 내용을 더 적극적으로 포함시키는 것으로 나타났다(Mehdizadeh, 2010). 마찬가지로 외향적이고 높은 자존감을 가진 사람은 사회적 강화를 위해 SNS를 사용하는 반면에 내향적인 사람, 낮은 성실감, 낮은 자기 존중감, 낮은 생활 만족도를 가진 사람과 자기애적 성향의 사람들은 사회적 보상을 위해 SNS를 사용하였다(Kuss & Griffiths, 2011). 이런 결과를 보면 대인관계성향의 내・외향성에 따라서 SNS중독이 달라질 수 있다. 대부분의 SNG는 온라인 게임과 SNS를 접목한 형태로 서비스가 이루어지고 있으며, 대인관계성향에 따라 SNG 중독에도 영향을 미칠 것으로 예측할 수 있다.

4) 대인관계

학생들이 맺는 주요 대인관계는 크게 가족과의 관계와 학교에서 맺는 관계로 나눠 볼 수 있다. 먼저 가족관계를 살펴보면 최근에 맞벌이 부부가 늘어가면서 부모와 자녀간의 대화가 줄어든 만큼 현대사회에서 부모와 자녀간의 대화가 줄어들고 자녀가 어떤 고민을 하고 있는지 무엇을 원하는지 모르는 가정이 늘고 있다. 부모자녀의 관계는 점점 멀어지면서 집안에서 부모와 정상적인 대화를 하지 않는 학생들이 인터넷을 이용하는 시간이 증가하였고, 인터넷 중독이나 인터넷 게임 중독에 빨리 빠져들고 있다. SNG는 새로운 게임 형식으로 더 쉽게, 더 빨리 중독에 빠질 수 있다.

부모-자녀 의사소통과 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구들에 의하면, 부모와 원활한 의사소통을 하고 있는 청소년들은 부모와 대화에 어려움이 있는 또래보다 인터넷 음란물 접촉 경험이 훨씬 낮으며, 부모-자녀간의 의사소통이 긍정적이고 개방적일수록 청소년의 문제행동이 적고, 어머니의 역기능적 의사소통은 청소년의 게임 중독을 증가시키는 것으로 나타났다(기진숙, 2007).

또한 부모의 적극적이고 사회적인 '지지'가 높을수록 인터넷 게임 중독에 걸릴 위험이 낮다(심란희, 2004). 부모와의 갈등 정도가 높을수록 인터넷 중독 경향성이 높아지고 있으며, 인터넷에 중독된 청소년의 가정 내에서 부모와의 관계가 소원하거나 문제가 있기 때문에 인터넷에 더 몰입할 가능성이 있다(김교헌·임숙희, 2001).

이상에서와 같이 학생들이 부모관계의 관점에서 인지하는 가족환경이 SNG 중독에 영향을 미치는 요인임을 알 수 있다.

다음으로 청소년들이 인터넷 게임 중독에 빠지는 요인 중 가족환경요인이 중요한

것처럼 학교환경요인도 중요하다. 이지메라고도 왕따라고 하는 학교에서 집단따돌림은 친구와 관계가 원만하지 못한 학생들에게 더 자주 일어나며 이런 청소년들은 더욱 쉽게 인터넷을 중독적으로 사용한다. 집단따돌림을 당하는 청소년들은 현실의 세계에서 자기 자신과 놀아주거나 대화 할 친구를 찾지 못하거나 스스로 쉽게 대인관계를 갖지 못하고 대신 게임으로 채워서 게임에 의지하게 된다.

중·고·대학생을 대상으로 한 연구에서 중독집단보다 비중독 집단이 친구로부터 정서적 지지를 더 많이 받았고(이계원, 2001), 초등학생의 컴퓨터 게임중독에 따른 또래관계에서 사회적 지지가 낮을 때 컴퓨터 게임 중독의 정도가 높았다(고진희, 2007).

친구관계의 지지와 청소년의 인터넷 중독에 대한 연관성을 살펴보면, 친구와 관계가 좋을수록 인터넷 중독이 낮은 반면, 친구와의 관계에서 지지를 덜 받고 있는 친구들일수록 인터넷 중독척도가 높은 것으로 나타났다(엄정흠, 2008).

이런 결과들에 비추어 볼 때 친구관계의 관점에서 인지하는 학교환경이 SNG 중독에 영향을 미치는 요인일 가능성이 있다.

제 3 절 소셜 네트워크 게임 중독의 효과

1. 학습태도

태도는 한 개인이 어떤 형태의 사회적 사물과 사회적 행위에 대하여 갖는 찬성 또는 반대의 경향으로서 심리학적으로 말하면 태도라는 용어 속에 감정과 신념도 포함하는 것이다(이인희, 2005). 개인의 태도를 형성하는 대상에는 여러 가지가 있다. 가정에 관한 태도, 학교에 관한 태도, 학습에 관한 태도 등 개인의 경험에 따라 다양한 태도들이 형성된다(김주연, 2002).

학습태도란 태도의 한 특수한 형태로서 학습이라는 특정정상에 대하여 개인이 가지는 반응성향을 의미하며(김수천, 1974), 학습에 관한 개인의 긍정 또는 부정적 경향성이다(김주연, 2002).

학습태도의 구체적 요인은 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 학습에 대한 태도, 의욕, 동기, 목적의식, 의지의 정도를 의미하는 동기요인, 둘째, 학습에 대한 기술과 방법을 의미하는 기술요인, 셋째, 동기요인과 기술요인을 제외한 제 요인의 복합체를 의

미하는 기타요인으로 구분할 수 있다.

고등학생의 인터넷 중독이 학습태도에 미치는 영향에 관한 연구를 살펴보면, 인터넷 중독 정도가 심한 고등학생들은 그렇지 않은 고등학생들에 비해서 학습태도 형성에 있어서 부정적 태도와 행동양식을 가지고 학교생활에 임하고 있음을 알 수 있다(한권종, 2008). 또한 웹 기반 학습에서 인터넷 중독 수준이 세 집단에 따라 학습태도에만 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(유병민·김수욱·박성열·박혜진, 2010).

2. 학교생활 적응

학교생활 적응이란 학교생활을 하면서 접하게 되는 여러 가지 교육적 환경을 자신의 욕구에 맞게 변화시키거나 자신이 학교생활의 환경을 바람직하게 수용하고 적응해 나가는 것을 의미한다. 즉, 학생들이 교과활동, 특별활동, 기타 행사 활동 등에서 자기 욕구를 합리적으로 해결하여 만족감을 느끼고 조화 있는 관계를 유지하며, 교사 및 학생들과의 관계가 잘 조화되어 만족스러운 상태에 있는 것을 말한다.

학교생활은 학생의 특성과 학습 환경의 다차원적인 성격 및 요구간의 교육적 적합성을 최대화하는 필요한 학교 순응 혹은 적응의 정도로 학교생활 부적응은 학습동기, 학업성취, 학교 참여 지속성, 학교출석, 학습준비 그리고 학교졸업 등에서의 부적합한 것을 의미한다(문은식, 2002).

중학생들의 인터넷 중독과 학교생활 적응에 관한 영향을 연구한 결과 학교 성적이 좋지 않은 동시에 가정환경의 사회경제적 수준이 좋지 않은 학생들이 인터넷 중독이 높은 것으로 나타났다(이연숙, 2007). 인터넷 중독의 정도가 높으면서 학교 성적이 하위 수준인 학생들이 상/중위 수준의 학생들에 비해서 상대적으로 학교생활 적응 능력이 떨어지는 것이다.

또한 게임 과몰입에 빠진 청소년들이 신체피로, 수면부족 등의 문제들을 호소하고 있으며, 게임 과몰입이 청소년들의 학교 적응을 저해하는 요인으로 나타났다(최은지, 2002). 인터넷 게임의 경우에도 과몰입 집단이 일반 사용자 집단에 비해 안정성, 자율성, 정서표현, 정서조절 능력이 현저하게 낮고 학교생활 적응에 어려움을 겪었다(안혜숙·이종승, 2002).

인터넷 사용으로 인하여 나타난 개인 생활의 변화로서 독서시간이나 학교과제나 공부시간이 줄었거나 나빠졌다는 응답이 전체학생의 26%였으며, 자기 통제력에 있어서

도 중독집단이 보통 집단보다 낮은 것으로 나타났다(이세용, 2000). 이는 인터넷 사용이 학교생활 적응에 좋지 않은 영향을 줄 수 있음을 보여준다.

인터넷 게임 중독은 고교생의 학교적응에 영향을 미친 것으로 나타났는데(육원희, 2003), 단지 여기서 학교적응은 학교환경의 적응, 학교생활의 적응, 학교 친구의 적응, 학교수업의 적응, 학교교사의 적응 4개 하위요인으로 나뉜다. 이 연구 결과를 보면 인터넷 게임 중독집단은 학교생활 적응이 낮을 뿐만 아니라 학교 수업적응도 낮은 것으로 나타났다.

이러한 인터넷 중독 현상은 청소년뿐만 아니라 대학생 및 성인에게도 나타나며, 대학생 집단 또한 인터넷 중독 사용자들의 경우 일반 사용자보다 학교 적응 수준이 낮은 것으로 나타났다(최은구, 2007). 대학생들이 인터넷 중독의 위험 집단으로 주목받는 이유는 학내 인터넷의 접근이 용이하고, 스케줄을 융통성 있게 조정할 수 있기 때문이라고 할 수 있다.

이런 점에서 이 논문은 SNG 중독이 학교생활 적응에 영향을 미칠 것으로 예측할 수 있다.

제 3 장 연구문제 및 연구방법

제 1 절 연구문제

이 논문은 SNG 중독에 영향을 미치는 요인이 무엇인지 알아보기 위해서 인터넷 중독, 인터넷 게임 중독, 그리고 SNG 몰입의 선행 요인에 관한 기존 연구를 종합하였다. 기존 연구에서 주로 다뤘던 개인적 요인(우울, 자아존중감, 자기통제력, 감각추구성향, 스트레스 인식, 자기도피 성향, 공격성 등), 가정적 요인(부모 자녀관계, 부모의 폭력, 부모와의 의사소통, 가족 응집력 등), 학교 요인(친구관계, 교사와의 관계, 학습 활동, 규칙 준수 관계, 학교 행사 참여 관계, 학교생활 적응, 대인관계 등), 미디어 특성(상호작용성, 커뮤니티, 시나리오, 그래픽, 보상, 즉시성, 접근성, 자발성 등)을 검토하여 8개의 결정 요인을 선정하였다. SNG 중독에 미치는 영향요인을 크게 두 집단으로 나누어 미디어 측면(상호작용성, 접근가능성, 재미성, 보상)과 이용자 측면(자기통제력, 스트레스, 대인관계성향, 대인관계)으로 독립변인을 설정하고자 한다. 그리고 SNG 중독이 학습태도와 학교생활적응에 영향을 미칠 수 있다는 것을 검증하고자 한다. 연구문제는 아래와 같다.

〔연구문제 1〕: SNS의 미디어 특성은 SNG 중독에 영향을 미치는가?

연구가설 1-1: SNS의 상호작용성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 1-2: SNS의 접근가능성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 1-3: SNS의 재미성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 1-4: SNS의 보상은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〔연구문제 2〕: SNG 이용자의 특성은 SNG 중독에 영향을 미치는가?

연구가설 2-1: 이용자의 자기통제력은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 2-2: 이용자의 스트레스는 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 2-3: 이용자의 대인관계성향중 외향성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 2-4: 이용자의 대인관계성향중 내향성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 2-5: 이용자의 대인관계는 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

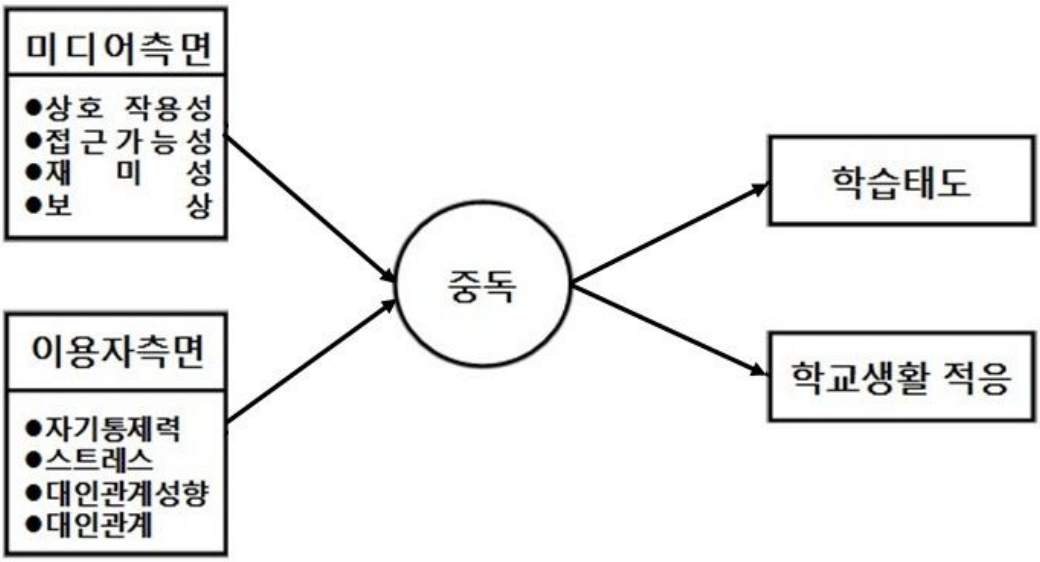
[연구문제 3] : SNG 중독은 학습태도와 학교생활 적응에 영향을 미치는가?

연구가설 3-1: SNG 중독은 학습태도에 영향을 미칠 것이다.

연구가설 3-2: SNG 중독은 학교생활 적응에 영향을 미칠 것이다.

제 2 절 연구모형

이 논문은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이라고 예상되는 변인들을 선행연구와 SNG의 특성, 이용자의 특성에 근거하여 8개를 선정하고 그 영향력을 검증하며 학습태도와 학교생활적응에 영향을 미칠 수 있는지를 검증하고자 한다. 다음과 같은 연구 모형을 설계하였다.



〈그림 1 〉 연구 모형

제 3 절 연구방법

1. 조사 대상자의 선정 및 설문조사

이 논문은 SNG을 사용하고 있거나 사용해본 경험이 있는 대학생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문 조사는 2013년 5월 1일부터 5월 10일까지 열흘동안 실시되었으며, 오프라인 설문으로 총 250 부를 배포하여 응답이 누락되거나 성실하게 답변하지 않은 25부를 제외한 225부를 최종적으로 분석하였다.

2. 측정척도의 구성 및 조작적 정의

1) 미디어 측면

(1) 상호작용성

상호작용성(interactivity)은 서로 마주보는 두 사람간의 의미 교환을 위한 커뮤니케이션(소통)을 의미한다(Betsy, 2004). 커뮤니케이션 주체들이 서로 대등한 입장에서 직접적으로 혹은 매개 수단을 통해 메시지를 교환하고 공유하여 서로 의미를 창출해 가는 반복적인 순환과정이다(송창석·신종칠, 1999). 이 논문에서 상호 작용성은 "사용자가 정보의 공유 또는 교환 유대감을 경험하는 정도"라고 정의하였다. 이 논문에서는 남현정(2002)에서 사용한 문항을 본 설문에 맞추어 수정, 보완하였는데 설문 문항은 다음 〈표 3-1〉 과 같다. 설문 문항은 5점("전혀 그렇지 않다"는 1점, "매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-1〉 상호작용성과 관련한 설문 문항

측정항목
1. 소셜 네트워크 게임을 하면서 다른 이용자들과 유용한 게임의 정보를 교환한다.
2. 소셜 네트워크 게임을 하면서 다른 이용자들과 협동하여 게임에 참여한다.
3. 소셜 네트워크 게임을 하면서 다른 이용자들과 관계를 맺을 수 있다.
4. 소셜 네트워크 게임을 하면서 친구를 초대하여 함께 게임을 즐기도록 할 수 있다.

(2) 접근가능성

이 논문에서 접근가능성은 "소셜 네트워크 게임을 할 때 누구라도 언제, 어디서나 접속하기 쉽다고 하는 정도"로 정의하였다. 이 논문은 이철영·홍정민(2002), 손위·문영주(2012)에서 사용된 측정항목을 이용하여 본 설문에 맞추어 수정, 보완하였다. 이에 대한 설문 문항은 다음 〈표 3-2〉 와 같다. 설문 문항은 5점("전혀 그렇지 않다'는 1점, '매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-2〉 접근가능성과 관련한 설문 문항

측정문항
1. 소셜 네트워크 게임은 누구라도 접근하기 쉽다.
2. 소셜 네트워크 게임은 쉽게 진행할 수 있다.
3. 소셜 네트워크 게임은 언제 어디에서든지 실시간 이용이 가능하다.

(3) 재미성

트레비노와 웹스터(Trevino & Webster, 1995)는 재미가 긍정적인 기분 또는 만족 등과 같은 주관적 경험으로 귀결된다고 하였다. 이 논문에서 재미성은 "소셜 네트워크 게임을 하면 사용자가 즐거움, 흥미, 신나는 기분 등을 느끼는 정도"로 정의하였다. 이 논문에서는 남현정(2002)의 재미와 관련한 설문 문항을 이용하여 본 설문에 맞추어 수정, 보완하였다. 이에 대한 설문 문항은 다음 〈표 3-3〉 과 같다. 설문 문항은 5점("전혀 그렇지 않다"는 1점, "매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-3〉 재미성과 관련한 설문 문항

측정항목
1. 소셜 네트워크 게임을 하는 과정이 흥미진진하다.
2. 소셜 네트워크 게임을 하면 지루하지 않다.
3. 소셜 네트워크 게임을 너무 재미있어서 게임 속에 완전히 빠져들게 된다.
4. 소셜 네트워크 게임을 하면 신나는 기분이 든다.

(4) 보상

이 논문에서는 보상은 "사용자가 소셜 네트워크 게임을 하거나 끝날 때 게임에 대해 적절한 반응에 느끼는 정도"를 의미한다. 이 논문은 정수연·정형원·성백순(2011)에서 사용된 측정항목을 사용하여 본 설문에 맞추어 수정, 보완하였다. 설문 문항은 5개("전혀 그렇지 않다"는 1점, "매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-4〉 보상과 관련한 설문 문항

측정항목
1. 소셜 네트워크 게임이 끝난 후(또는 레벨 업을 했을 때) 적절한 보상이 제공된다.
2. 소셜 네트워크 게임을 진행하는 중에도 틈틈이 다양한 보상이 제공된다.
3. 소셜 네트워크 게임레벨은 내가 달성한 성과에 따라 적절하게 올라간다.
4. 소셜 네트워크 게임이 제공하는 보상은 다음 게임을 진행하는 데 긍정적인 영향을 미친다.

2) 이용자 측면

(1) 자기 통제력

이 논문에서 자기 통제력은 "자신의 행동, 인지, 정서를 원하는 대로 조절하는 능력"으로 정의하였다. 이 논문에서는 자기 통제력을 측정하기 위하여 남현미·옥선화(2001)의 자기통제력 문항을 본 설문에 맞추어 수정, 보완하여 사용하였다. 구체적인 설문 문항은 다음 〈표 3-5〉와 같다. 설문 문항은 5점("전혀 그렇지 않다"는 1점, "매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-5〉 자기 통제력과 관련한 설문 문항

측정문항
1. 나는 누가 지켜보지 않아도 정해진 규칙이나 지시를 잘 따른다.
2. 나는 하고 싶은 일은 참을 수 있다.
3. 나는 기쁜 일로 흥분했을 때나 꾸지람을 들어 감정을 자제하려고 노력한다.
4. 나는 지금 당장 즐거운 일이라도 나중에 손해되는 일이라면 하지 않는다.
5. 나는 주어진 과제가 어려워도 쉽게 포기하지 않는다.
6. 나는 수업시간이나 어떤 일을 할 때 잘 집중한다.
7. 나는 일을 하기 전에 항상 생각을 먼저 하고 행동한다.

8. 나는 하고 싶은 일이나 갖고 싶은 물건이 있으면 즉시 하거나 가지려 한다.
9. 나는 말보다 주먹이 앞선다.
10. 나는 새로운 일을 시작할 때는 열을 내지만 곧 하기 싫어진다.

(2) 스트레스

이 논문에서 스트레스는 "일상생활에서의 흔히 경험하는 긴장 혹은 사소한 문젯거리"를 의미한다. 전겸구·김교헌·이준석(2000)의 대학생용 생활 스트레스 측정도구를 이용하여 본 설문에서 맞추어 수정, 보완하였다. 구체적인 설문 문항은 다음 〈표 3-6〉과 같다. 설문 문항은 5점("전혀 그렇지 않다"는 1점, "매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-6〉 스트레스와 관련한 설문 문항

측정문항
1. 사회적 불안정(예, 정치, 경제 등) 때문에 직장을 얻기가 어렵지 않을까 생각한다.
2. 진로와 취직에 필요한 정보를 얻기 힘들다.
3. 졸업 후 진로를 결정하지 못해 방황해 본 적이 있다.
4. 졸업 후 취직을 못할 것 같아 걱정해 본 적이 있다.
5. 취업이나 진로에 필요한 적성을 알 수가 없어서 고민해 본 적이 있다.
6. 확고한 인생관이 없어서 방황해 본 적이 있다.
7. 왜 사는지에 대한 의문 때문에 방황해 본 적이 있다.
8. 나의 가치관이 올바른 것인지에 대해 회의에 빠져 본 적이 있다.
9. 이상과 현실간의 격차 때문에 갈등을 경험해 본 적이 있다.
10. 내가 중요하다고 생각하는 가치를 실천하지 못한다.

(3) 대인관계성향

이 논문에서는 대인관계성향은 "두 사람 사이의 관계를 의미하는 것으로 특정 개인이 타인에 대해 생각하고, 느끼고, 지각하고 행동하는 심리적 지향성의 양식"을 의미한다. MBTI(Mayers-Briggs Type Indicator: 심리유형검사)의 척도를 참조하여 구성한 배진한(2005)의 외향성과 내향성 측정척도를 사용하여 본 설문에서 맞추어 수정, 보완하였다. 구체적인 설문 문항은 다음 〈표 3-7〉과 같다. 설문 문항은 5점("전혀 그렇지 않다"는 1점, "매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-7〉 대인관계성향과 관련한 문항

	측정문항
외향성	1. 나는 다른 이들과 쉽게 어울리는 편이다.
	2. 나는 다양한 사람들과 폭넓은 우정을 맺는 편이다.
	3. 나는 내 감정과 느낌을 자유롭게 표현하는 편이다.
	4. 나는 다른 사람들과 쉽게 다가 설 수 있는 편이다.
내향성	5. 나는 조용하고 말이 없는 편이다.
	6. 나는 소수의 사람들과 깊은 우정을 맺는 편이다.
	7. 나는 내 감정과 느낌을 가슴속에 묻어두는 편이다.
	8. 나는 다른 사람들과 쉽게 다가 설 수 있는 편이 아니다.

(4) 대인관계

본 연구에서 대인관계는 “두 사람 혹은 그 이상의 사람들이 대면하여 만나면서 개인의 언행과 태도에 관심을 갖고 형성되는 상호관계” 로 정의하였다. 이 논문은 권재환(2008)의 사회적 지지 척도를 사용하여 본 설문에 맞추어 수정, 보완하였다. 구체적인 설문 문항은 다음 〈표 3-8〉 과 같다. 설문 문항은 5점(″전혀 그렇지 않다″는 1점, ″매우 그렇다″는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-8〉 대인관계와 관련한 문항

측정항목
1. 우리 가족은 내가 어려울 때 격려해 준다.
2. 우리 가족은 나의 말을 잘 들어주는 편이다.
3. 우리 가족은 나에게 관심이 많다.
4. 우리 가족은 나를 잘 이해해 주는 편이다.
5. 우리 가족은 내가 필요로 할 때 힘이 되어 준다.
6. 내 친구들은 나를 좋아한다.
7. 내 친구들은 나의 생각이나 말을 잘 들어준다.
8. 나는 내 친구들과 서로 도움을 주고 받는다.
9. 내가 어려울 때 격려해 줄 수 있는 친구들이 있다.
10. 내 친구들은 나를 잘 이해해 준다.

3) 중독

이 논문에서 중독은 “게임에 지나치게 몰입하면서 게임을 하지 않을 경우 금단현상이 나타나고 일상생활이 재미없거나 불안과 짜증을 내며 게임으로 밤을 새우고 항상 게임을 생각하며 친구나 가족들과의 시간을 보내는 시간이 없어지는 정도” 로 정의하였다. 이 논문에서 김양은·박상호(2007)에서 사용된 측정항목을 이용하여 본 설문에 맞추어 수정, 보완하였다. 구체적인 설문 문항은 〈표 3-9〉 와 같다. 설문 문항은 5점(″전혀 그렇지 않다′는 1점, ′매우 그렇다″는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-9〉 중독과 관련한 문항

측정문항
1. 나는 SNG플레이 하는 동안 주변 일을 잊곤 한다.
2. 나는 SNG플레이 하는 과정 자체가 흥미롭다.
3. 나는 SNG플레이 하는 동안 시간 가는 줄 모른다.
4. 나는 SNG는 처음에 생각한 것보다 SNG 게임을 더 오래한다.
5. 나는 꼭 해야 할 일이 없으면 거의 모든 시간을 SNG를 하는 데 보낸다.
6. 나는 반드시 해야 할 일이 있어도 SNG를 그만둘 수 없다.
7. 나는 SNG 때문에 일(시험 등)을 망친 적이 있다.
8. 나는 SNG에 사용하는 시간을 줄이려고 했으나 실패한 적이 있다.
9. 나는 SNG를 하지 않을 때에도 게임을 생각한다.
10. 나는 SNG를 하지 못할 때 짜증이 나거나 화가 난다.
11. 나는 SNG를 너무 오래 한다고 가족이나 친구들로부터 불평을 듣는다.
12. 나는 가족이나 친구들과 있는 것보다 SNG를 하는 것이 더 즐겁다.
13. 나는 SNG를 하느라 밤을 새운 적이 있다.

4) 학습태도

이 논문에서 학습태도는 자기주도적 태도로 조작적 정의를 하였다. 이 논문의 학습태도설문지는 유병민·김수욱·박성열·박혜진(2010)의 학습태도 문항을 기초로 이 논문의 대상의 특성과 환경에 맞게 수정, 보완하였다. 구체적인 설문 문항은 다음 〈표 3-10〉 과 같다. 설문 문항은 5점(″전혀 그렇지 않다″는 1점, ″매우 그렇다″는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-10〉 학습태도와 관련한 문항

측정항목
1. 나는 누구의 지시가 없어도 스스로 공부를 한다.
2. 나는 혼자 있는 시간에는 시간 관리를 잘한다.
3. 나는 혼자서 공부를 할 수 있는 시간이 많다.
4. 나는 수업시간에 궁금한 것은 질문을 한다.
5. 나는 수업시간에 관련된 자료를 찾거나 이용하는 것을 좋아한다.

5) 학교생활 적응

이 논문에서 학교생활 적응은 자신의 학교생활의 모든 상황과 환경에 바람직하게 수용되는 것으로 정의하였다. 이 논문은 김광수·장승현·조병만·임을미(2001)의 학교적응척도를 참고로 하여 본 설문에서 맞추어 수정, 보완하였다. 구체적인 설문 문항은 다음 〈표 3-11〉 과 같다. 설문 문항은 5점("전혀 그렇지 않다"는 1점, "매우 그렇다"는 5점) 리커트 척도로 측정하였다.

〈표 3-11〉 학교생활 적응과 관련한 문항

측정문항
1. 나는 학교생활에 필요한 규칙과 질서를 지키고 있다.
2. 나는 우리 학교의 모든 행사에 적극적으로 참여하고 있다.
3. 나는 학교에 있는 물건이나 시설을 내 것처럼 아껴 쓴다.
4. 나는 학교 내의 각종 게시물이나 안내방송에 주의를 기울인다.
5. 나는 학교 수업시간에 필요한 준비물을 반드시 준비한다.

3. 분석방법

이 논문은 설정된 가설을 실증적으로 분석하기 위해서 SPSS(Statistical Package for the Social Science) 프로그램을 사용하였다. 통계방법으로 자료의 기술적 분석을 위해 빈도분석을 실시하였다. 또한 미디어 측면과 이용자 측면에서 나온 요인들의 신뢰성과 타당성을 설명하기 위해 요인분석을 실시하였으며, Cronbach's Alpha의 신뢰도 계수를 사용하였다. 그리고 연구가설을 검증하기 위해 계층적 회귀분석을 사용하였다.

제 4 장 연구결과

제 1 절 표본의 특징

이 논문에서 사용된 조사대상의 일반적인 구성은 〈표 4-1〉에서 제시되어 있는 바와 같이 분포되어 있다.

이들의 인구통계학적 특성을 살펴보면, 남녀의 구성비가 35.1%와 64.9%로 여성의 비율이 높다. 학년은 3학년은 29.8%가 가장 많았고 그 다음으로 2학년 25.8%, 1학년 21.8%, 4학년 13.8%, 대학원생 8.9%의 순서로 나타났다.

이용 장소는 집이 51.1%로 제일 높게 나타났고 대중교통 이용 시(버스, 지하철 등) 52%, 학교 14.7%, 기타 11.1%, 커피숍 3.1%의 순으로 나타났다.

하루 평균 이용시간은 5분~30분이 48.6%로 가장 많았고, 30분~1시간 22.6%, 1시간~2시간 12.0%, 5분 이하 11.5%, 2시간 이상 4.8%의 순서로 나타났다.

학업관련 공부시간은 30분~~1시간이 35.1%로 가장 많았고 30분 이하는 23.1%, 3시간 이상은 21.7%, 1시간~2시간은 18.2%, 2시간~3시간은 1.7%로 나타났다.

<표 4-1> 설문 응답자 특성

항목	구분	빈도	퍼센트(%)
성별	남	79	35.1
	여	146	64.9
학년	1학년	49	21.8
	2학년	58	25.8
	3학년	67	29.8
	4학년	31	13.8
	대학원생	20	8.9
이용 장소	집	115	51.1
	학교	33	14.7
	대중교통 이용 시 (버스, 지하철 등)	45	20.0
	커피숍	7	3.1
	기타	25	11.1
하루 이용시간	5분 이하	26	11.5
	5분~30분	110	48.6

	30분~1시간	51	22.6
	1시간~2시간	27	12.0
	2시간 이상	11	4.8
학업관련공부시간	30분 이하	52	23.1
	30분~1시간	79	35.1
	1시간~2시간	41	18.2
	2시간~3시간	4	1.7
	3시간 이상	49	21.7

제 2 절 타당성과 신뢰도 분석

1. 타당도 분석

타당도는 검사도구가 측정하고자 하는 것을 얼마나 충실히 측정하였는가를 의미한다. 이 논문은 타당도를 검증하기 위하여 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 실시하였고 관련된 변수를 축소, 압축하여 의미 있는 과정을 파악하기 위해 주요요인분석(principal components analysis) 방법을 사용하였다. 그리고 요인을 회전하는 방법으로 베리맥스 직각회전 방법(varimax rotation)을 사용하였다. 요인의 수 결정은 고유값(eigen value) 1을 기준으로 하였으며, 각 변수와 요인간의 상관관계를 나타내주는 요인 적재치(factor loading)는 그 값이 0.5 이상인 경우를 유의적인 것으로 판단하였다. 그리고 이 논문에서 소셜 네트워크 게임 중독에 영향을 미치는 요인으로 설정된 8개의 항목과 게임 중독의 효과에 대한 탐색적 요인분석 결과는 다음과 같다.

〈표 4-2〉 각 변인의 요인분석 결과

변인	항목	요인적재치	아이겐값	분산비율(%)
상호작용성	상호작용성1	.896	2.967	74.179
	상호작용성3	.881		
	상호작용성2	.866		
	상호작용성4	.798		
접근가능성	접근가능성2	.873	2.050	68.329
	접근가능성1	.803		
	접근가능성3	.801		

재미성	재미성1	.860	2.200	73.346
	재미성4	.851		
	재미성3	.797		
보상	보상1	.876	2.724	68.103
	보상2	.836		
	보상4	.819		
	보상3	.767		
자기통제력	자기통제력7	.647	3.396	48.517
	자기통제력1	.640		
	자기통제력5	.625		
	자기통제력2	.622		
	자기통제력3	.592		
	자기통제력6	.568		
	자기통제력4	.502		
스트레스	스트레스7	.815	3.893	43.253
	스트레스8	.706		
	스트레스3	.684		
	스트레스6	.675		
	스트레스5	.653		
	스트레스4	.644		
	스트레스10	.631		
	스트레스9	.618		
	스트레스2	.526		
대인관계 성향 외향성	외향성1	.858	2.444	61.107
	외향성4	.829		
	외향성2	.825		
	외향성3	.570		
대인관계 성향 내향성	내향성1	.776	1.814	45.353
	내향성4	.762		
	내향성2	.541		
	내향성3	.539		
대인관계	대인관계1	.781	4.991	49.910
	대인관계5	.777		
	대인관계3	.734		
	대인관계4	.730		
	대인관계2	.707		
	대인관계6	.698		
	대인관계8	.666		
	대인관계10	.665		
	대인관계9	.632		
	대인관계7	.615		
중독	중독9	.869	6.732	61.199
	중독7	.847		

	중독8	.830		
	중독11	.826		
	중독6	.823		
	중독12	.820		
	중독10	.806		
	중독13	.792		
	중독5	.773		
	중독3	.646		
	중독4	.586		
학습태도	학습태도1	.805	2.370	47.405
	학습태도2	739		
	학습태도5	.714		
	학습태도4	.580		
	학습태도3	.552		
학교생활 적응	학교생활적응3	.764	1.789	59.627
	학교생활적응1	.812		
	학교생활적응5	.738		

2. 신뢰도 분석

신뢰도는 측정하려는 것을 어느 정도 일관성 있고 정확하게 측정하느냐와 관련된 것으로서 측정의 정확성을 의미한다. 이 논문에서 Cronbach's alpha 계수를 이용하여, 내적 일관성에 의한 측정항목 간 신뢰도를 검증하였다. 일반적으로 Cronbach's alpha 계수가 0.7이상이면 비교적 신뢰도가 높다고 판단할 수 있다(최현식·박진우, 2009). Cronbach's α 평가는 초기연구단계에서 a가 0.5~0.6수준이면 비교적 양호하고, 0.7이상이면 대체로 채택가능하다(Nunally & Jun, 1976). 그래서 이 논문에서는 Cronbach's α 계수 0.5이상을 신뢰할 수 있는 것으로 판단하였다. 이 논문에서 소셜 네트워크 게임 중독에 영향을 미치는 요인으로 설정된 8개의 항목에 대한 탐색적 요인분석 결과는 다음과 같다.

〈표 4-3〉 신뢰도분석 결과

변수		최초 항목수	최종 항목수	Cronbach's α
상호작용성		4	4	.883
접근가능성		3	3	.782
재미성		4	3	.818
보상		4	4	.841
자기통제력		10	7	.772
스트레스		10	9	.844
대인관계성향	외향성	4	4	.773
	내향성	4	4	.564
대인관계		10	10	.884
중독		13	11	.939
학습태도		5	5	.709
학교생활적응		5	3	.649

제 3 절 연구 가설 검증

1. 상관관계분석

상관분석은 두 변수 간에 상관관계가 존재하는지를 파악하고 상관관계의 정도를 측정하는 것이다. 상관계수(correlation coefficient)는 한 변수가 증가할 때 다른 변인도 증가하는지, 아니면 오히려 감소하는지, 혹은 변화가 있는지를 밝히고 그 정도를 추정하며, 변인들 간의 관계 정도와 방향을 나타낸다.

상관관계분석에서 사용되는 상관계수 중 가장 보편적인 것은 바로 피어슨(Pearson) 상관계수다. Pearson 상관계수는 두 변인이 각각 간격척도 또는 비율척도로 측정된 경우에 상관관계의 크기를 나타내는 값으로, 변인들이 정규분포를 따른다는 가정 하에 적용된다.

이 논문에서 변인들의 상관관계는 다음 표와 같다.

〈표 4-4〉 상관관계 분석

	상호작용성	접근가능성	재미성	보상	자기통제력	스트레스	외향성	내향성	대인관계	중독	학습태도	학교생활적응
상호작용성	1											
접근가능성	.152*	1										
재미성	.414***	.269***	1									
보상	.458***	.348***	.390***	1								
자기통제력	-.033	.129	.053	.075	1							
스트레스	.007	-.037	.127	-.002	-.129	1						
외향성	.059	.117	-.030	.143*	.284***	-.200**	1					
내향성	.018	.087	.107	-.017	-.015	.293***	-.492***	1				
대인관계	.147*	.179**	-.015	.096	.259***	-.248**	.221**	-.055	1			
중독	19.7**	.061	.241***	.100	-.146*	.188**	-.172*	.156*	-.082	1		
학습태도	.027	.042	.021	.051	.464***	-.205**	.226**	-.084	.232**	-.157*	1	
학교생활적응	.124	.031	.042	.007	.354***	-.070	.185**	-.079	.135	-.066	.397**	1

*p＜.05, **p＜.01, ***p＜.001.

2. 가설검증

이 논문에서 미디어 측면의 변인인 상호작용성, 접근가능성, 재미성, 보상과 이용자 측면의 변수인 자기통제력, 스트레스, 대인관계성향, 대인관계 등 여덟 가지 요인이 SNG 중독이라는 종속변수에 영향을 미치는지, SNG 중독이 학습태도와 학교생활적응에 영향을 미치는지에 알아보기 위하여 계층적 회귀분석을 실시하였다.

가설 1-1: SNS의 상호작용성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-5〉 상호작용성이 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.071	.106	.011	.011
	학년	.069			
SNG이용	이용시간	.367***	.407	.166	.154***
미디어의 특성	상호작용성	.129*	.426.	.181.	.016*

$^{+}$p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 상호작용성은 SNG 중독을 1.6% 추가로 설명하는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 상호작용성(β=.129, p<.05)이 SNG 중독과 유의미한 관계를 나타냈다.

사람들은 SNG을 하면서 다른 이용자들과 유용한 게임 정보를 교환할수록 SNG에 중독되고 있음을 알 수 있다, 또는 다른 이용자들과 협동하여 게임을 참여하고 관계를 맺으며 친구를 초대하여 함께 게임을 즐길수록 SNG 중독이 높아진다는 것을 알 수 있다.

가설 1-2: SNS의 접근가능성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-6〉 접근가능성이 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.062	.106	.011	.011
	학년	.066			
SNG이용	이용시간	.391***	.407	.166	.154***
미디어의 특성	접근가능성	.040	.409	.167	.002

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 접근가능성이 SNG 중독을 추가로 설명하는 것은 유의미하지 않았다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 접근가능성이 SNG 중독에 의미가 없는 것으로 나타났다. 즉 SNG이 누구나 접근할 수 있지만 이것이 SNG 중독으로 이어지지는 않는다는 것을 알 수 있다. 언제 어디든지 실시간 이용이 가능하지만 이용자는 재미있게 즐길 뿐 중독에 이르지는 않는다 것이다.

가설 1-3: SNS의 재미성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-7〉 재미성이 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.056	.106	.011	.011
	학년	.055			
SNG이용	이용시간	.364***	.407	.166	.154***
미디어의 특성	재미성	.191**	.452	.204	.039**

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 재미성은 SNG 중독을 3.9% 추가로 설명하는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 재미성(β=.191, p<.01)이 SNG 중독에 유의미한 관계를 나타냈다.

사람들은 SNG을 하는 과정이 흥미진진하고 재미있으며 신나는 기분이 들수록 SNS 게임에 중독된다는 것을 알 수 있다.

가설 1-4: SNS의 보상은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-8〉 보상이 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.063	.106	.011	.011
	학년	.078			
SNG이용	이용시간	.387***	.407	.166	.154***
미디어의 특성	보상	.089	.416	.173	.008

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 보상은 SNG 중독을 추가로 설명하지 않았다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 보상은 SNG 중독에 의미가 없는 것으로 나타났다. 즉 SNG이 끝난 후 적절한 보상이 제공되거나 달성한 성과에 따라 적절하게 올라가는 것이 SNG 중독을 일으키는 것은 아니라는 것을 알 수 있다.

가설 2-1: 이용자의 자기통제력은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-9〉 자기통제력이 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.064	.106	.011	.011
	학년	.065			
SNG이용	이용시간	.380***	.407	.166	.154***
이용자의 특성	자기통제력	-.058	.411	.169	.003

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 자기통제력은 SNG 중독을 추가로 설명하지 못했고 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 SNG 중독에 유의미한 관계를 보이지 않았다. 즉 사용자의 자기통제력이 SNG 중독에 영향을 미치지 않는다는 것을 알 수 있다.

가설 2-2: 이용자의 스트레스는 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-10〉 스트레스가 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.059	.106	.011	.011
	학년	.075			
SNG이용	이용시간	.401***	.407	.166	.154***
이용자의 특성	스트레스	.207**	.456	.208	.043**

$^{+}$p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 스트레스는 SNG 중독을 4.3% 추가로 설명하는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 스트레스(β =.207, p<.01)가 SNG 중독에 유의미한 관계를 나타냈다.

사람들은 자신에 살고 있는 환경에서 여러 가지 스트레스 받을 수 있다. 취업이나 진로에 필요한 적성을 알 수가 없어서 고민하거나 확고한 인생관이 없어서 방황하거나 자신의 가치관이 올바른 것인지에 대해 회의에 빠져보거나 학생들 같은 경우는 졸업 후에 취직을 못할 것 같아 걱정을 한다. 이런 스트레스를 많이 받을수록 SNG 중독에 빠져들 가능성이 많다는 것을 알 수 있다.

가설 2-3: 이용자의 대인관계성향중 외향성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-11〉 외향성이 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.049	.106	.011	.011
	학년	.064			
SNG이용	이용시간	.386***	.407	.166	.154***
이용자의 특성	외향성	-.150*	.433	.188	.022*

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 외향성은 SNG 중독을 2.2% 추가로 설명하는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 외향성(β=-.150, p<.05)이 SNG 중독에 부적으로 유의미한 관계를 나타냈다. 즉 외향적인 사람일수록 SNG에 중독되지 않는다는 것을 알 수 있다.

가설 2-4: 이용자의 대인관계성향중 내향성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-12〉 내향성이 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.039	.106	.011	.011
	학년	.096			
SNG이용	이용시간	.402***	.407	.166	.154***
이용자의 특성	내향성	.192**	.448	.201	.035**

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 내향성은 SNG 중독을 3.5% 추가로 설명하는 것으로 나타났다. 구체적으로 살

펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 내향성(β=.192, p<.01)이 SNG 중독과 유의미한 관계를 나타냈다. 사람들이 조용하고 말이 없는 편이거나 소수의 사람들과 깊은 우정을 맺는 편이거나 감정과 느낌을 가슴속에 묻어두는 편이거나 다른 사람들과 쉽게 다가 서지 못 할수록 SNG 중독에 빠진다는 것을 알 수 있다.

가설 2-5: 이용자의 대인관계는 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-13〉 대인관계가 SNG 중독에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.052	.106	.011	.011
	학년	.079			
SNG이용	이용시간	.391***	.407	.166	.154***
이용자의 특성	대인관계	-.084	.415	.172	.007

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 대인관계는 SNG 중독을 추가로 설명하지 못했으며, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 대인관계 역시 SNG 중독과 유의미한 관계를 보이지 않았다.

가설 3-1: SNG 중독은 학습태도에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-14〉 SNG 중독이 학습태도에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	.006	.079	.006	.006
	학년	.099			
SNG이용	이용시간	-.095	.166	.027	.021*
SNG중독		-.128+	.203	.041	.014+

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 SNG 중독이 학습태도에 1.4% 추가로 설명하는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 SNG 중독(β=-.128, p<.1)이 미약하나마 학습태도에 유의미한 관계를 나타냈다. 즉 SNG에 중독되지 않을수록 사람들은 학습태도가 좋다는 것을 알 수 있다.

가설 3-2: SNG 중독은 학교생활 적응에 영향을 미칠 것이다.

〈표 4-15〉 SNG 중독이 학교생활 적응에 미치는 영향 분석

독립변인		β	R	R^2	R^2 의 변화량
인구학적 속성	성별	-.034	.112	.013	.013
	학년	.107			
SNG이용	이용시간	.199**	.180	.033	.020*
SNG중독		-.143+	.223	.050	.017+

+p<.1, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

위에서 보듯이 이 분석에서 인구학적 변인과 SNG 이용시간의 설명력을 통제한 상태에서 SNG 중독이 학교생활 적응에 1.7% 추가로 설명하는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 2개의 선행변인과 1개 변인이 모두 포함된 풀(full)모델에서 SNG 중독(β=-.143, p<.1)이 학교생활 적응에 유의미한 관계를 나타냈다. 즉 사람들은 SNG 중독이 낮을수록 학교생활에 잘 적응함을 알 수 있다.

이상의 분석결과들을 종합하면 〈표4-16〉과 같다.

〈표 4-16〉 연구가설 검증 요약표

연구가설		채택여부
연구가설 1-1	SNS의 상호작용성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	채택
연구가설 1-2	SNS의 접근가능성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	기각
연구가설 1-3	SNS의 재미성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	채택
연구가설 1-4	SNS의 보상은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	기각
연구가설 2-1	이용자의 자기통제력은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	기각
연구가설 2-2	이용자의 스트레스는 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	채택
연구가설 2-3	이용자의 대인관계성향중 외향성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	채택
연구가설 2-4	이용자의 대인관계성향중 내향성은 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	채택
연구가설 2-5	이용자의 대인관계는 SNG 중독에 영향을 미칠 것이다.	기각
연구가설 3-1	SNG 중독은 학습태도에 영향을 미칠 것이다.	채택
연구가설 3-2	SNG 중독은 학교생활 적응에 영향을 미칠 것이다.	채택

제 5 장 요약 및 결론

제 1 절 연구결과의 요약

이 논문은 사회적인 관심사로 떠오르고 있는 SNG 중독에 영향을 미치는 요인은 무엇인지를 검토하고, 이러한 중독이 실제 학생들에게 어떤 영향을 미치는가를 살펴보았다. 이를 위하여 SNG 이용이 미디어 측면과 이용자 측면에서 이루어진다는 점을 고려하여 SNS의 미디어 특성과 이용자 특성을 중심으로 기존 관련 연구를 참조하여 변수를 도출하였다. 구체적으로 미디어 특성인 상호작용성, 접근가능성, 재미성, 보상이며, 이용자 특성인 자기통제력, 스트레스, 대인관계성향, 대인관계를 도출하였다. 계층적 회귀분석을 통해 인구학적 변인과 SNG 이용시간을 통제한 상태에서 미디어 특성과 이용자 특성의 변인들이 SNG 중독에 영향을 미치는지, SNG 중독이 학습태도와 학교생활적응에 영향을 미치는지를 검증하였다. 본 연구의 연구결과는 다음과 같다.

첫째, SNG 특성인 상호작용성은 SNG 중독에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 SNG을 하면서 다른 이용자들과 유용한 게임 정보를 교환하고 협동하여 게임에 참여할수록 게임 중독에 빠질 가능성이 높다는 것을 의미한다.

둘째, SNG 특성인 접근가능성은 SNG 중독에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. SNG은 언제 어디서든 접속할 수 있고 복잡한 과정 없이 쉽게 배우고 조작할 수 있다는 장점을 가지고 있다, 하지만 이러한 과정이 이용자들에게 지속적으로 이용하는 데 최적의 영향을 미치는 요인은 아니며 따라서 SNG 중독의 원인도 아니라는 것을 알 수 있다.

셋째, SNG 특성인 재미성은 SNG 중독에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 SNG 이용자가 게임 이용을 통하여 재미를 많이 느낄수록 SNG 중독에 빠질 가능성이 높음을 알 수 있다.

넷째, SNG 특성인 보상은 SNG 중독에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. SNG 중에 적절한 보상이 제공되고 달성한 성과에 따라 레벨이 적절하게 올라갈 수 있지만 보상이 있다고 해서 SNG에 중독되지 않는다는 것을 알 수 있다.

다섯째, 이용자의 특성인 자기통제력은 SNG 중독에 영향을 미치지 않는 결과를 보였다. 대학생들의 자기통제력은 어느 정도 높은 것으로 나타났는데, 당장 즐거운 일이라도 나중에 손해되는 일이라면 하지 않고 일을 하기 전에 항상 생각을 먼저 하고

행동하고 수업시간이나 어떤 일을 할 때 비교적으로 집중하고 누가 지켜보지 않아도 정해진 규칙이나 지시를 잘 따르기 때문에 SNG을 재미있게 하지만 중독에 이르지는 않는 것으로 예측할 수 있다.

여섯째, 이용자의 특성인 스트레스는 SNG 중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 소셜 네트워크 이용자가 스트레스 많이 느낄수록 게임 중독에 영향을 미친다는 것인데, SNG 게임이 스트레스 해소의 주요 방편임을 알 수 있다.

일곱째, 이용자의 특성인 대인관계성향은 외향성과 내향성으로 나뉘는데, 외향성은 SNG 중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다, 내향성 또한 SNG 중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 이용자가 다른 사람들과 어울리며, 자유롭게 표현을 하는 사람들은 중독에 빠져든 확률이 낮으며 다른 사람들에게 다가가기 어렵고, 자신의 감정과 느낌을 가슴속에 묻어둘수록 게임 중독에 더 많이 빠진다는 것을 알 수 있다.

여덟째, 이용자의 특성인 대인관계는 SNG 중독에 영향을 미치지 않았다. 응답자 인구 통계적 특성을 살펴보면 대학생들이 SNG을 자주 사용하는 장소는 집이었고 그 다음은 학교로 나타났다. SNG 게임을 주로 집이나 학교에서 했지만 SNG를 하는 것은 가족관계가 학교관계와는 관계가 없다는 것을 알 수 있다.

아홉 번째, SNG 중독은 학습태도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. SNG에 중독되면 대학생의 학습태도는 나빠진다는 것을 알 수 있다.

열 번째, SNG 중독은 학교생활적응에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. SNG에 중독될수록 학교생활에 적응하기 어렵다는 것을 알 수 있다.

제 2 절 연구의 시사점

이상의 연구결과들은 현재 사회적 관심사인 SNG 중독이 SNS의 미디어 특성과 이것을 이용하는 이용자 특성에 영향을 받으며, SNG 중독은 다시 대학생들의 학교생활에도 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 다음과 같은 시사점을 지닌다.

첫째, 그동안 SNG 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구들은 거의 이루어지지 않았지만 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 요인들이 SNG 중독에도 영향을 미치는 요인들로 나타나 기존 연구의 결과들과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 구체적으로 미디어 특성이 유사한 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 요인들인 상호작용성, 재미성 그

리고 이용자의 자기통제력, 스트레스, 대인관계성향 등이 SNG 중독에도 유의미한 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 이는 기본적으로 게임에 빠져드는 것 자체가 상호작용적이고 재미를 유발하는 미디어의 특성을 반영하며, 이러한 특성에 그대로 노출되어 스스로 통제하지 못하고 스트레스를 쉽게 받으며 내향적인 성향을 가지는 이용자들이 SNG 게임에 쉽게 중독될 수 있다는 것을 알 수 있다.

둘째, 기존 연구들이 주로 인터넷 게임이나 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인들을 살펴보았다면, 이 논문은 SNG 중독이 실제 학교생활에 미치는 효과까지 살펴보았다는 점에서 SNG 중독에 대한 보다 통합적인 접근이라고 할 수 있다. 즉 이 논문은 SNS가 가진 네트워킹 미디어로서의 특성과 이것을 사용하여 게임을 하는 이용자 특성이 SNG 중독을 일으키고 이것이 학교생활에 지장을 주는 프로세스를 밝혔다는 점에서 이론적으로 기여한 측면이 있다.

셋째, 이 논문은 SNG 중독의 원인과 결과를 검증한 것으로 이러한 연구결과는 학생지도에 활용할 수 있는 실용적 근거를 제공할 것이다. 학생들이 SNS의 미디어 특성을 이해하고 다른 활동을 통해 스트레스를 해소하며, 자기통제력을 키워나간다면 SNG 중독에 쉽게 빠지지 않을 것이다. 이러한 점을 고려하여 SNG 중독을 예방하고 학교생활을 잘 해나갈 수 있는 교육프로그램을 마련함으로써 사회적 이슈로 떠오르는 SNG 중독을 해결할 수 있는 정책적 단초를 제공할 수 있을 것이다.

제 3 절 연구의 한계점 및 제언

이 논문의 한계점 및 제언은 다음과 같다.

첫째, 이 논문은 한 지역 도시의 특정대학 학과 학생을 중심으로 실시되였다. 표본에서 21~25세가 68%로 가장 많았으며, 남녀 비율에서는 여성이 64.9%로 분포되어 있다. 따라서 표본 집단의 상황을 충분히 반영하지 못했기 때문에 향후 연구에서는 다양한 연령층, 다양한 지방의 SNG 이용자를 대상으로 연구가 수행되어야 할 것이다.

둘째, 이 논문에서 SNG 중독에 관한 선행연구가 거의 없었다, 특히 이용자 측면의 변인는 인터넷 게임이나 온라인 게임에서 인용했기 때문에 완벽하게 요인을 추출할 수 없었다. 따라서 후속 연구에서 이용자 측면에서 더 다양한 변인을 추가해야 할 것이다.

셋째, 이 논문에서 SNG 중독에 영향을 미치는 미디어 측면과 이용자 측면 요인을

각각 4개씩 한정하였다는 점이다. 다른 연구변인도 존재할 수 있으며, 향후 새로운 요인을 더 추가하여 개선된 연구모형을 수립해야 할 것이다.

넷째, 이 논문에서 이용자 측면에서 나온 변인들은 문항들이 너무 많아 응답자에게 부담이 되어서 불성실하게 응답했을 가능성도 배제할 수 없다.

참고문헌

고경봉·박중규·김찬형 (2011). 스트레스 반응 척도의 개발. 『대한정신의학회지』, 39권 4호, 707~719.

고진희 (2007). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 또래관계에 관한 연구. 제주대학교 교육대학원 석사논문.

권재환 (2008). 청소년의 게임중독, 사회적지지 및 문제행동의 관계모형 검증. 『상담학연구』, 9권 2호, 675~688.

권혁인·김호일·최용석 (2011). 스마트폰 게임 콘텐츠 구매요인 추출에 관한 탐색적 연구. 『한국게임학회논문지』, 11권 3호, 43~53.

기진숙 (2007). 중학생의 게임중독 성향에 영향을 미치는 요인 연구. 동국대학교 행정대학원 석사논문.

김광수·장승현·조병만·임을미 (2001). 청소년 인터넷 중독과 학교생활 적응에 관계. 『교육논총』, 16권, 301~333.

김교정·서상현 (2006). 청소년의 인터넷 중독성향에 영향을 미치는 심리적·환경변인의 경로모형 연구. 『한국청소년연구』, 17권 1호, 149~179.

김교헌·임숙희 (2011). 청소년의 개인 및 환경 특성이 게임중독에 미치는 영향. 『연차학술발표대회 논문집』, 2011권, 306~306.

김규정 (2013). 사용자경험 기반의 청소년 대상 SNG 제안. 이화여자대학교 디자인대학원 석사논문.

김문구·지경용·박종현 (2006). 디지털 컨버전스 시대의 모바일 브로드밴드 전개: 와이브로와 HSDPA. 『정보와 통신』, 23권 4호, 81~88.

김민정 (2011). 스마트폰에서의 SNS 사용이 온라인, 오프라인 관계 형성에 미치는 영향에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원, 석사논문.

김상훈·박현정·이방형 (2010). 사회적 영향력과 모바일 서비스의 사용-확산, 그리고 지속적 사용 및 상표전환의도 간의 관계에 대한 연구. 『한국마케팅저널』, 12권 3호, 1~24.

김선연·조규락·황재호 (2007). 고등학생의 대인관계 성향에 의한 인터넷 중독: 경상북도 포항시를 중심으로. 『청소년학연구』, 14권 4호, 39~57.

김선태 (2005). 온라인 게임의 사용자 충성도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 한국외국어대학교 경영정보 대학원 석사논문.

김소연 (2010). SNG의 특성과 사회적 지지에 대한 탐색적 연구. 서강대학교 언론대학원 석사논문.

김순애 (2006). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 정보통신 의리윤식의 관계 분석 연구. 경원대학교 교육대학원 석사논문.

김양은·박상호 (2007). 온라인게임 이용이 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구: 이용과 충족 접근을 중심으로. 『한국언론학보』, 51권 1호, 355~377.

김영찬 (2011). 소셜 네트워크 게임의 시장의 성장트렌드 분석. 『정보과학학회지』, 29권 12호, 73~79.

김종찬·송승근 (2010). 소셜 네트워크 게임의 성공 요소분석: 팜빌 게임을 중심으로. 『한국해양정보통신학회논문지』, 14권 11호, 2586~2592.

김주연 (2002). 문화중심 환경에서 정보문해능력과 학습태도가 학업성취에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사논문.

김태규·유석호·경병표 (2012). 소셜 네트워크 게임에 몰입하는 원인 분석 연구. 『디지털정책연구』, 10권 1호, 445~453.

김향화 (2013). 소셜 네트워크 게임의 사용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: SNG사용자 특성과 게임 특성을 중심으로. 고려대학교 대학원 석사 논문.

김현수 (2003). 기독 청년들의 인터넷 중독과 스트레스 상관관계 연구. 총신대학교 선교대학원 석사논문.

김현철·허설·최준호 (2012). 스마트폰 소셜 네트워크 게임의 지속 사용의도 영향요인: 가치모형을 중심으로. 『한국게임학회 논문지』, 12권 3호, 11~23.

남현미·옥선화 (2001). 가족의 심리적 환경과 청소년의 자기통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향. 『대한가정학회지』, 39권 7호, 37~58.

남현정 (2002). 온라인 게임에서 고객 구매 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 아주대학교 대학원 석사논문.

노안영·정민 (2011). 우울을 매개로한 대학생의 인터넷 중독 예측 변인들. 『상담학연구』, 12권 1호, 355~371.

류은미 (2003). 중학생의 인터넷 중독유형에 따른 컴퓨터교과 학업성취도 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

박동숙·전경란 (2001). 상호작용 내러티브로서의 컴퓨터 게임 텍스트에 대한 연구. 『한국언론학보』, 45권 3호, 69~106.

박상규·강성군·김교헌·서경현·신성만·이형초·전영민 (2009). 중독의 이해와 상담실제. 서울:

학지사.
박소희 (2002). 대학생들의 인터넷 중독과 사회적지지 및 스트레스와의 관계. 건국대학교대학원 석사논문.
박승민 (2005). 온라인 게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절과정 분석. 서울대학교 대학원 박사논문.
박웅기 (2003). 대학생들의 이동전화 중독증에 관한 연구. 『한국언론학보』, 47권 2호, 250~281.
방송통신위원회·한국인터넷진흥원 (2009). 『인터넷이용자의 SNS 이용실태조사』, 한국인터넷진흥원.
배진한 (2005). 이용자의 내향성-외향성에 따른 대인매체 이용의 차이: 면대면 커뮤니케이션, 인터넷, 이동전화 이용 사이의 관계를 중심으로. 『언론과학연구』, 5권 3호, 303~336.
변광준 (2010). 소셜 애플리케이션 시장 현황. 『정보과학회지』, 28권 3호, 47~50.
서성은 (2010). 소셜 네트워크 게임의 사용자 정체성 연구. 『한국컴퓨터게임학회논문지』,23권 2호, 70~77.
서승연·이영호 (2007). 일상적 스트레스, 사회적지지, 몰두성향과 인터넷 중독과의 관계. 『한국심리학회지』, 26권 2호, 391~405.
손위·문영주 (2012). 소셜 네트워크 게임 특성이 몰입, 고객만족도와 충성도에 미치는 영향. 『한국성거래학회지』, 13권 1호, 87~113.
송명준·권정혜 (2000). 대학생의 인터넷 중독 현황 및 인터넷 중독이 대학생활 적응에 미치는 영향. 『한국임상심리학회 하계연차대회 논문집』, 123~129.
송창석·신종칠 (1999). 인터넷상의 상호작용 제고방안에 관한 연구. 『마케팅연구』, 14권 3호, 69~95.
송혜진 (2011). 스마트폰 이용을 통한 SNS중독에 관한 연구. 『한국중독범죄학회보』, 1권 2호, 31~49.
신성철·이기영·최성열 (2008). 초등학생의 인터넷 중독이 정신건강 및 신체증상, 학업성취도에 미치는 영향. 『미래청소년학회지』, 5권 1호, 141~162.
심란희 (2004). 인터넷중독과 자기효능감, 자기통제력, 부모자녀관계, 친구관계의 관련성. 춘천교육대학교 교육대학원 석사논문.
안혜숙·이종승 (2002). 컴퓨터 게임 몰입 아동의 특성에 관한 연구. 『교육발전논총』, 23권 1호, 57~87.

예종식·김동욱 (2003). 인터넷 이용충족, 플로우 및 개인적 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향. 『소비자학연구』, 14권 2호, 45~83.

오명석 (2005). Flow 개념을 이용한 모바일 게임 이용률 향상 방안 연구. 서강대학교 언론대학원 석사논문.

유병민·김수욱·박성열· 박혜진 (2010). 웹 기반 학습에서 몰입수준과 인터넷 중독수준이 학습동기와 학습태도에 미치는 영향. 『교육과학연구』, 41권 1호, 1~25.

유승호 (2009). '몰입적 행복'에 대한 사회학적 접근. 『한국사회학회 심포지움 논문집』, 2009권 9호, 183~191.

유훈식 (2010). 커뮤니케이션 유형에 따른 SNS의 인터랙션 특성에 관한 연구. 국민대테크노디자인전문대학원 석사논문.

윤주영 외 15명 (2011). 대학생의 스마트폰 중독과 건강문제. 『국가위기관리학회보』, 3권 2호, 92~104.

이계원 (2001). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사논문.

이민석 (2011). 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인연구. 연세대학교 정보대학원 석사논문.

이선경 (2001). 청소년의 인터넷 사용현황과 우울 및 자기통제력과의 관계. 서강대학교 대학원 석사논문.

이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사논문.

이연숙 (2007). 중학생들의 인터넷 중독과 학교생활적응에 관한 연구. 관동대학교 교육대학원 석사학위논문.

이재학·박철 (2011). 소셜 게임 접근성의 선행요인과 결과요인에 관한 연구.『한국경영정보학회 학술대회논문집』, 2011권 1호, 150~154.

이철영·홍정민 (2002). 온라인 게임 속성과 사용자 의식에 대한 다속성 태도분석 연구. 『기초조형학연구』, 3권 2호, 191~201.

임미란·고병오 (2006). 초등학생 고학년 학생의 인터넷 중독 실태와 중독 요인연구.『정보교육학회논문지』, 10권 1호, 801~811.

임병익 (2013). 청소년 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 요인에 대한 연구. 건국대학교 행정대학원 석사논문.

장관영·조미헌 (2008). 초등학생의 컴퓨터 게임 중독: 중독 실태와 자기통제 및 학교생활적응과의 관계. 『한국정보교육학회』, 12권 4호, 459~467.

장덕희·송순인 (2010). 청소년 인터넷 게임중독에 미치는 요인에 관한 연구. 『사회복지개

발연구』, 16권 2호, 183~202.
장소희 (2007). 사회경제적 지위, 부부갈등, 부모양육행동 자아통제력이 청소년비행에 영향을 미치는 경로분석. 『사회복지연구』, 32권, 5~34..
전겸구·김교헌·이준석 (2000). 개정판 대학생용 생활 스트레스 척도 개발 연구. 『한국심리학회지』, 5권 2호, 316~335.
전영돈 (2012). 스마트폰 Social Network Game의 게임성 강화를 위한 요인분석. 한성대학교대학원 박사논문.
정수연·정형원·성백순 (2011). 소셜 네트워크 게임(SNG)의 몰입요인에 관한 연구. 『한국컴퓨터게임학회논문지』, 24권 3호, 155~165.
정재진 (2004). 온라인게임의 소비자 충성도요인에 관한 실증적 연구. 『멀티미디어학회논문지』, 7권 4호, 484~495..
조남재·류경문·김석규 (2001). 온라인 게임 몰입수준에 영형을 미치는 요인에 관한 연구. 『대한산업공학회 춘계학술대회논문집』, 2001권 4호, 411~414.
조현미·정진헌 (2007). 웹 접근성 지침에 기반한 웹 디자인에 관한 연구: 고령사용자를 중심으로. 『기초조형학연구』, 8권 2호, 485~497.
진미잠 (2012). 모바일 소셜 네트워크 게임의 몰입요인에 관한 연구. 동국대학교 신문방송학과 석사논문.
진창현·여현철 (2011). 소셜 미디어의 수용결정요인에 대한 연구. 『산업경제연구』, 24권 3호, 1295~1321.
최동성 외 2인 (2001). 고객 충성도에 영향을 미치는 온라인 게임의 중요 요소에 대한 Lisrel모델 분석. 『한국경영정보학회』, 11권 3호, 1~21.
최병태 (2010). 산업분석, 온라인게임-SNG-게임으로 세계를 연결하다. HMC투자증권.
최은구 (2007). 대학생의 인터넷 중독과 충동성이 학교생활 적응에 미치는 영향. 한서대학교 대학원 석사논문.
최은지 (2002). 청소년의 인터넷게임 중독수준에 영향을 미치는 심리, 행동, 환경 특성. 경북대학교 대학원 석사논문.
최향단 (2012). SNS 이용자의 미디어 인식과 성향이 온라인 관계형성에 미치는 영향: 페이스북 이용자를 중심으로. 조선대학교 대학원 박사논문.
최현식·박진우 (2009). 모바일 관광정보서비스의 특성이 만족도와 재사용의도에 미치는 영향. 『한국콘텐츠학회논문지』, 9권 9호, 411~422.
한국콘텐츠진흥원 (2012). 『글로벌 게임산업 트랜드』.

한국콘텐츠진흥원 (2012). 『콘텐츠산업 하반기 전망』.

한권종 (2008). 고등학생들의 인터넷중독이 학습태도에 미치는 영향. 관동대학교 교육대학원 석사논문.

한정선·김세영 (2006). 중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용 유형, 자기 통제력, 자기조절학습능력 및 학업성취도의 차이. 『교육정보미디어연구』, 12권 2호, 161~188.

한주리·허경호 (2004). 이동전화 중독 척도 개발 및 타당성 검증. 『한국언론학보』, 48권 6호, 138~165.

홍유진 (2011). 소셜 네트워크 게임(SNG)의 현황과 전망. 『한국콘텐츠진흥원 포커스』, 18권 1호, 33~37.

Bach, G., & Goldberg, H. (1974). *Greative Agression.* NY: Doubleday.

Betsy B. (2004). Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds, Presented at the State of Play 2: Cultures of Play Meeting. *New York Law School.* October 6~8.

Csikszentmihalyi, M. (1977). *Finding Flow*. 이희재 역(1999). 『몰입의 즐거움』. 서울: 해냄출판.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row. 최인수 역 (2005). 『몰입, Flow』, 한울림출판.

DMC 미디어팀 (2010). 소셜 네트워크 게임 시장 현황 및 전망. DMC 리포트.

Heider, F. (1964). *The Psychology of Interpersonal Relations*. New York: John Willey & Sons, Inc.

Hoffman, D. L., & Navak, T. P. (1996). Marketing in Hypermedia Computer-Mediated Environments, Conceptual Foundations. *Journal of Marketing*, 60, 59~88.

Hoffman, D. L., & Navak, T. P., & Young, Y. F. (2000). Measuring the Customer Experience in Online Environments: A Structual Modeling Approach. *Marketing Science*, 19(1).

Krech, D. (1962). *Individual in Society.* New York: Mcgraw Hil Book.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online Social Networking and Addiction: A Review of the Psychological Literature. *International Journal of*

Environmental Research and Public Health, 8, 3528~3552.

Lazarus. R. S., & Folkman. S. (1984). *Stress Appraisal, and Coping.* New York: Springer Publishing.

Leary, T. (1957). *Interpersonal Diagnosis of Personality.* New York: The Ronald Press Company.

Lee, S. Y., & Kwon, J. H. (2001). Impulsivity, Social Problem-Solving Abilities and Communication Style of Adolescent Internet Game Addicts. *The Korean Journal of Clinical Psychology*, 20, 67~80.

Mehdizadeh, S. (2010). Self-presentation 2.0: Narcissism and self-esteem on facebook. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 13(4), 357~364.

Mythily, S., & Qiu, S., & Winslow, M. (2008). Prevalence and correlates of excessive Internet use among youth in Singapore. *Annals Academy of Medicine*, 37(1), 9~14.

Nunnally & Jun C. (1976). *Psychometric Theory.* Mcgraw-Hill Inc.

Raph Koster. (2005). Theory of Fun. 안소현 역(2005). 『라프 코스터의 재미이론』. 디지털미디어리서치.

Selye, H. (1982). History and present status of the stress concept. In A Monat & R. S. Lazalus(Eds). *Stress and coping*, 17~29. New York: Columbia University Press.

Trevino, L. K., & Webster. J. (1995). Relational and Social Theories as Complementary Explanations of Communication Media Choices. *Academy of Management Journal*, 38.

Wilson, K., & Fornasier, S., & White, K. M. (2010). Psychological predictors of young adults' use of social networking sites. C*yberpsychology Behavior and Social Networking*, 13, 173~177.

Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: Addicitive use of the Internet :A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899~902.

Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237~244.

소셜 네트워크 게임 중독의 영향요인과 중독의 효과에 관한 조사

안녕하십니까?

바쁘신 중에도 귀중한 시간을 내어 설문에 응답해 주셔서 감사드립니다.

이 연구는 소셜 네트워크 게임(SNG) 중독의 영향요인과 중독의 효과가 어떤 것인지에 대한 조사하는 것입니다.

본 설문의 각 항목에는 정답이 없으므로, 평소에 귀하께서 느끼시는 것과 가장 가까운 것을 골라 주시면 감사하겠습니다.

귀하가 응답한 내용은 모두 무기명 처리되며 개인의 비밀은 엄격히 보정될 것입니다. 또한 귀하의 응답내용은 본 조사연구의 순수한 학술목적 이외의 다른 목적으로 절대로 사용되지 않을 것을 보장합니다.

성실하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2013년 5월

연구자 : 이영
소 속 : 조선대학교 신문방송학과
연락처 : 010-5877-1314
E-mail : smiling5877@daum.net
지도교수 : 박 선 희

소셜 네트워크 게임(Social Network Game)또는 소셜 게임(Social Game)은 페이스 북, 마이스페이스, 싸이월드, 미투데이 등의 소셜 네트워크 서비스 플랫폼을 기반으로, 사용자의 온라인 인맥과 유대관계를 증진하기 위해 사용자 참여 및 관계 맺기를 극대화한 새로운 형태의 사회적 인맥 기반의 게임입니다.

소셜 네트워크의 예: 애니팡, 모두의 게임, 와라편의점, 손바닥삼국지, 아이러브커피, 언라이트, 애브리타운, 팜빌, 시티빌, 마피아워즈, 호텔시티, 옵스터스, 해피아쿠아리움, 스머프빌리지 등을 들 수 있습니다.

Ⅰ. 다음은 소셜 네트워크 게임(SNG)의 **상호작용성**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	소셜 네트워크 게임을 하면서 다른 이용자들과 유용한 게임 정보를 교환한다.					
2	소셜 네트워크 게임을 하면서 다른 이용자들과 협동하여 게임에 참여한다.					
3	소셜 네트워크 게임을 하면서 다른 이용자들과 관계를 맺을 수 있다.					
4	소셜 네트워크 게임을 하면서 친구를 초대하여 함께 게임을 즐기도록 할 수 있다.					

Ⅱ. 다음은 소셜 네트워크 게임(SNG)의 **접근가능성**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
5	소셜 네트워크 게임은 누구라도 접근하기 쉽다.					
6	소셜 네트워크 게임은 쉽게 진행할 수 있다.					
7	소셜 네트워크 게임은 언제 어디에서든지 실시간 이용이 가능하다.					

Ⅲ. 다음은 소셜 네트워크 게임(SNG)의 **재미성**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
8	소셜 네트워크 게임을 하는 과정이 흥미진진하다.					

9	소셜 네트워크 게임을 하면 지루하지 않다.					
10	소셜 네트워크 게임을 너무 재미있어서 게임 속에 완전히 빠져들게 된다.					
11	소셜 네트워크 게임을 하면 신나는 기분이 든다.					

Ⅳ. 다음은 소셜 네트워크 게임(SNG)의 **보상**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
12	소셜 네트워크 게임이 끝난 후(또는 레벨업을 했을 때) 적절한 보상이 제공된다.					
13	소셜 네트워크 게임을 진행하는 중에도 틈틈이 다양한 보상이 제공된다.					
14	소셜 네트워크 게임 레벨은 내가 달성한 성과에 따라 적절하게 올라간다.					
15	소셜 네트워크 게임이 제공하는 보상은 다음 게임을 진행하는 데 긍정적인 영향을 미친다.					

Ⅴ. 다음은 **자기통제력**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
16	나는 누가 지켜보지 않아도 정해진 규칙이나 지시를 잘 따른다.					
17	나는 하고 싶은 일은 참을 수 있다.					
18	나는 기쁜 일로 흥분했을 때나 꾸지람을 들어 감정이 상했을 때 감정을 자제하려고 노력한다.					
19	나는 지금 당장 즐거운 일이라도 나중에 손해되는 일이라면 하지 않는다.					
20	나는 주어진 과제가 어려워도 쉽게 포기하지 않는다.					
21	나는 수업시간이나 어떤 일을 할 때 잘 집중하다.					
22	나는 일을 하기 전에 항상 생각을 먼저 하고 행동한다.					

23	나는 하고 싶은 일이나 갖고 싶은 물건이 있으면 즉시 하거나 가지려 한다.					
24	나는 말보다 주먹이 앞선다.					
25	나는 새로운 일을 시작할 때는 열심히 하지만 곧 하기 싫어진다.					

Ⅵ. 다음은 **스트레스**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
26	사회적 불안정(예, 정치, 경제 등) 때문에 직장을 얻기가 어렵지 않을까 생각한다.					
27	진로와 취직에 필요한 정보를 얻기 힘들다.					
28	졸업 후 진로를 결정하지 못해 방황해 본 적이 있다.					
29	졸업 후 취직을 못할 것 같아 걱정해 본 적이 있다.					
30	취업이나 진로에 필요한 적성을 알 수가 없어서 고민해 본 적이 있다.					
31	왜 사는지에 대한 의문 때문에 방황해 본 적이 있다.					
32	확고한 인생관이 없어서 방황해 본 적이 있다.					
33	나의 가치관이 올바른 것인지에 대해 회의에 빠져 본 적이 있다.					
34	이상과 현실간의 격차 때문에 갈등을 경험해 본 적이 있다.					
35	내가 중요하다고 생각하는 가치를 실천하지 못한다.					

Ⅶ. 다음은 **대인관계성향**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
36	나는 다른 사람들과 쉽게 어울리는 편이다.					
37	나는 다양한 사람들과 폭넓은 우정을 맺는 편이다.					

38	나는 내 감정과 느낌을 자유롭게 표현하는 편이다.					
39	나는 다른 사람들과 쉽게 다가 설 수 있는 편이다.					
40	나는 조용하고 말이 없는 편이다.					
41	나는 소수의 사람들과 깊은 우정을 맺는 편이다.					
42	나는 내 감정과 느낌을 가슴속에 묻어두는 편이다.					
43	나는 다른 사람들과 쉽게 다가 설 수 있는 편이 아니다.					

Ⅷ. 다음은 **대인관계**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
44	우리 가족은 내가 어려울 때 격려해준다.					
45	우리 가족은 나의 말을 잘 들어주는 편이다.					
46	우리 가족은 나에게 관심이 많다.					
47	우리 가족은 나를 잘 이해해 주는 편이다.					
48	우리 가족은 내가 필요로 할 때 힘이 되어 준다.					
49	내 친구들은 나를 좋아한다.					
50	내 친구들은 나의 생각이나 말을 잘 들어준다.					
51	나는 내 친구들은 나의 생각이나 말을 잘 들어준다.					
52	내가 어려울 때 격려해 줄 수 있는 친구들이 받는다.					
53	내 친구들은 나를 잘 이해해 준다.					

Ⅸ. 다음은 **소셜 네트워크 게임 이용**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
54	나는 SNG 플레이 하는 동안 주변 일을 잊곤 한다.					

55	나는 SNG 플레이 하는 과정 자체가 흥미롭다.					
56	나는 SNG 플레이 하는 동안 시간 가는 줄 모른다.					
57	나는 SNG 플레이는 처음에 생각한 것보다 SNG 게임을 더 오래한다.					
58	나는 꼭 해야 할 일이 없으면 거의 모든 시간을 SNG를 하는 데 보낸다.					
59	나는 반드시 해야 할 일이 있어도 SNG를 그만둘 수 없다.					
60	나는 SNG 때문에 일(시험 등)을 망친 적이 있다.					
61	나는 SNG를 사용하는 시간을 줄이려고 했으나 실패한 적이 있다.					
62	나는 SNG를 하지 않을 때에도 게임을 생각한다.					
63	나는 SNG를 하지 못할 때 짜증이 나거나 화가 난다.					
64	나는 SNG를 너무 오래 한다고 가족이나 친구들로부터 불평을 듣는다.					
65	나는 가족이나 친구들과 있는 것보다 SNG를 하는 것이 더 즐겁다.					
66	나는 SNG를 하느라 밤을 새운 적이 있다.					

X. 다음은 **학습태도**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
72	나는 누구의 지시가 없어도 스스로 공부를 한다.					
73	나는 혼자 있는 시간에는 시간 관리를 잘한다.					
74	나는 혼자서 공부를 할 수 있는 시간이 많다.					
75	나는 수업시간에 궁금한 것은 질문을 한다.					
76	나는 수업시간에 관련된 자료를 찾거나 이용하는 것을 좋아한다.					

XI. 다음은 **학교생활 적응**에 관한 문항입니다. 아래 문항을 읽고 자신과 의견이 일치하는 곳에 체크해 주시면 됩니다.

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
67	나는 학교생활에 필요한 규칙과 질서를 지키고 있다.					
68	나는 우리 학교의 모든 행사에 적극적으로 참여하고 있다.					
69	나는 학교에 있는 물건이나 시설을 내 것처럼 아껴 쓴다.					
70	나는 학교 내의 각종 게시물이나 안내방송에 주의를 기울인다.					
71	나는 학교 수업시간에 필요한 준비물을 반드시 준비한다.					

XII. 다음은 인구 통계적 변수입니다.

77. 귀하의 성별은 어떻게 되십니까?
① 남 ② 여

78. 귀하의 학년은 어떻게 되십니까?
① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년 ④ 4학년 ⑤ 대학원생

79. 귀하의 하루 평균 소셜 네트워크 게임(SNG) 이용시간은 어떻게 됩니까?
( )시간 ( )분

80. 귀하가 소셜 네트워크 게임을 자주 이용하시는 장소는 어디입니까? (하나만 선택)
① 집 ② 학교 ③ 대중교통 이용 시(버스, 지하철 등)
④ 커피숍 ⑤ 기타( )

81. 귀하는 하루 평균 얼마나 학업관련 공부를 하십니까?
( )시간 ( )분

-성실하게 끝까지 응답해주셔서 진심으로 감사드립니다.-

감사의 글

지난 1년 6개월 간의 대학원 공부 시간을 돌아보면 시간이 되게 빠릅니다. 처음에 저희 신문방송학과에 들어온 모습과 현재의 모습을 비교한다면, 많은 것이 변화되고 성장했음을 알 수 있습니다. 이와 같은 변화가 이뤄지게 된 바탕에는 여러 교수님들의 가르침이 있었습니다. 바쁘신 중에 시간을 내주셨고 논문에 대한 하나씩 하나씩 지적해주셨고 학문적으로 미숙한 저의 언론학 석사학위논문 수여를 위해서 아낌없는 가르침과 조언을 주신 지도교수 박선희 교수님께 감사의 인사를 드립니다.

논문 조사할 때 수업에서 시간을 내주신 기광서 교수님, 오수열 교수님, 센스가 많는 최양호 교수님, 이희은 교수님, 박선희 교수님께 진심으로 감사합니다.

논문 심사할 때 애써주신 이희은 교수님, 최양호 교수님, 박선희 교수님께 감사의 마음을 전하고 싶습니다. 그 밖에 김성재 교수님, 김봉철 교수님의 지도아래 대학원에서 석사과정을 많은 것을 배우게 되었고 폭 넓은 지식과 그 가치를 더더욱 깨닫게 되었습니다.

논문을 쓰는데 있어서 많은 분들이 조언과 도움이 있었지만, 특별한 분들이 있어 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 논문을 쓰는 데에도 많은 조언을 아끼지 않은 선배님 설이언니가 없었다면 아마 논문을 쓰는 것은 훨씬 더 어려웠을 것이라 생각합니다. 그리고 연구실에서 격려해주신 옥련언니, 명흔언니께 감사의 마음을 전하고 싶습니다, 서로 같이 공부도 많이 했고 수다도 많이 떨어보았고 같이 밥도 챙겨먹었고 되게 즐거운 시간들을 보냈습니다. 또한 오래된 친구인, 힘들 때 전화하면 언제나 격려와 신뢰를 주었던 이영설에게 감사의 마음을 전합니다.

막상 감사의 글을 적고 나니 이렇게 많은 분들의 격려와 도움 속에서 저의 대학원 생활을 마쳤다는 생각에 감사한 마음이 가득해집니다. 대학원에서 보낸 시간들은 앞으로 제 인생에서 많은 영향을 미치게 될 것으로 생각합니다. 그리고 제 인생에서도 가장 기억에 남습니다. 그동안 많은 것을 배웠고, 많은 분들께 신세를 지고 사랑을 받았습니다. 앞으로 즐거움을 줄 수 있는 사람이 될 수 있도록 끊임없이 노력해보겠습니다.

마지막으로 저희 유학생활이 원만하게 마침표를 찍게 된 공로를 아버지과 어머니께 드리고 싶습니다. 한 4년의 유학생활에 든든한 뒤심이 되어 주셔서 제가 힘들 때, 포기하고 싶을 때, 지칠 때, 늘 격려해주시고 위로해주시고 지금 제가 있기 까지 가장 큰 힘이 되어주신 부모님께 사랑한다는 말씀을 드리고 싶습니다. 항상 부족한 저를 감싸

주시고 힘이 주시는 부모님께서는 계시기에 저도 앞으로의 길을 헤쳐나갈 수 있는 용기가 생겼습니다. 그 동안 저를 아끼고 사랑해 주신 모든 분들께 다시 한 번 감사의 인사를 드립니다. 수고하셨습니다.