

카타르시스 추구하고 자아 효능감에 기반한 게임 과몰입의 심리적 욕구에 관한 탐색적 연구

이혜림*, 정의준*

건국대학교 문화콘텐츠학과*

nevercry21@naver.com, jeong12@konkuk.ac.kr

Psychological Needs of Game Addiction: An Exploratory Study
Focusing on Therapeutic Catharsis Seeking and Game Self-Efficacy

Hye Rim Lee*, Eui Jun Jeong*

Dept. of Digital Culture & Contents, Konkuk University*

요 약

본 연구에서는 게임 이용자들이 게임에 과몰입하게 되는 심리적 욕구나 욕망을 보다 정교한 방식으로 탐색하고자 하였다. 기존 게임 과몰입의 영향 변수들과 더불어 치유적 카타르시스와 자아 효능감 이론을 적용하여 온라인 게임 이용자 489명을 대상으로 그 효과를 검증한 결과 치유적 카타르시스와 게임 자아 효능감 요인이 게임의 중독적 현상을 심화시키는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 게임 이용자들이 현실이 야기한 결핍과 불충족된 욕구에 대한 방어기제를 작동시키면서 암묵적인 자아 치유를 위해 게임에 더욱 과몰입 하고 있음을 시사한다. 본 연구는 게임 이용이 게임 과몰입으로 이어지는 내면의 심리를 파악하는데 유용한 근거로 활용할 수 있을 것이다.

ABSTRACT

There are general surveys on factors related to game addiction. However, less is known about the relationships between game addiction, therapeutic catharsis seeking, and game and life self-efficacy in terms of desired needs. This study sought to clarify several of these relationships. Using data from a survey of 489 online game users, we conducted a regression analysis to explore the association between therapeutic aspects (therapeutic catharsis seeking and game and life self-efficacy), psychological problems (loneliness and depression), and demographic variables (age and gender). Results showed that both therapeutic catharsis seeking and game self-efficacy increase game addiction. The implications of these results are discussed.

Keywords : game addiction(게임 과몰입), therapeutic catharsis seeking(치유적 카타르시스 추구), game and life self-efficacy (게임 및 일상 자아 효능감)

Received: May, 10, 2015 Accepted: Jun, 02, 2015

First author: Lee, Hye Rim (Konkuk University)

Corresponding Author: Jeong, Eui Jun (Konkuk University)

E-mail: jeong12@konkuk.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

MMORPG와 같은 온라인 게임은 홀로 진행되는 기타 비디오 게임 등에 비해 상대적으로 높은 중독의 증상을 보이며 개인들에게 심리적이며 신체적, 사회적 문제들을 양산해 왔다[1,2,3]. 과거에는 인간과 기계의 상호작용에 기반한 컴퓨터와 인터넷 중독을 기술 중독으로 범주화 하였으며 기술 중독은 행위 중독의 부분으로 간주되어 왔다[4].

게임 과몰입 혹은 게임 중독에 관한 현상은 인터넷 중독의 한 부분으로 인식되어 왔는데 인터넷 중독이란, 과도한 인터넷 사용으로 인해 자기통제 능력을 상실하면서 사회적 관계나 일상생활에 지장을 줄 정도의 상태를 의미 한다[27,55]. 그에 따라 대부분의 게임 중독 연구는 온라인 게임 이용자를 대상으로 진행되고 있다.

비교적 최근까지도 미국정신의학협회의 이상행동의 진단과 분류를 위한 표준진단분류체계(DSM)에 따르면 ‘게임 중독’에 관한 독립 항목은 부재하였으며, “중독조절장애”로 여겨졌다[5]. 하지만, 2013년 새롭게 개정된 DSM-V[1]에 따르면 게임이 완전히 중독의 범위에 포함되진 않았지만 온라인 게임 장애를(Online Gaming Disorder) 중독의 범위로 포함하는 것을 고려중임을 명시하고 있다. DSM-V의 보고에 따르면, 온라인 게임은 감정 변화, 갈등, 재발, 게임에 전념하는 행태, 게임을 통한 회피나 거짓 행위, 분노나 사회적이며 심리적인 금단증상, 내성 등의 현상이 나타날 수 있는 가능성을 내포하고 있다고 한다. 이는 곧 과도한 게임 사용으로 연결되어 부정적 결과들을 양산할 수 있기 때문에 온라인 게임에 국한해서는 게임을 중독의 범위에 포함할 수 있다는 것이다.

게임 중독이라는 용어는 아직 학계에 정식으로 등록된 명칭은 아니지만, 국제 공인 학술지(SSCI)나 국내 공인 학술지(KCI)에서는 ‘게임 중독’이라는 용어를 사용하고 있으며, 이 용어는 ‘게임 과몰입’으로 사용되기도 한다[5,27,54]. 본 연구에서는 용어의 통일성을 위해 ‘게임 과몰입’으로 명칭을

통일하여 적용하고자 한다.

게임 과몰입에 관한 현상은 전 세계적인 정신건강의 문제로 치부되면서 수많은 학자들에 의해 개인의 내적 수준과 외적 요인들에 따른 동기적 차원, 환경적 차원, 심리적 차원의 관점에서 연구되고 있다. 특히, 온라인 게임에 과몰입하게 하는 대표 원인들로는 유희와 탐험, 레저, 권력의 충족감, 현실로 부터의 탈피, 보상, 성취, 사회적 유대감 추구 등의 욕구 충족 등이 원인으로 지목되고 있다[6,7]. 게임은 생성과 소멸의 계약을 넘어서는 실험과 탐험을 위한 무한적인 환경을 제공해 줄 수 있기 때문에 유희와 자극의 추구를 위해 실험적 행위를 통한 만족감을 영위하기 위한 수단이 될 수 있는 것이다[6,8]. 최근 들어 게임은 치유적 관점의 감정 조절이나 회복 등의 치료를 위해 이용하고 있다고 보고되고 있다[9,10,11,12]. 현실에서 영위하지 못한 불안과 갈등에 대한 만족감을 게임 내에서 충족하려는 의도인 것이다. 이러한 연구 결과들은 게임 이용자의 내면의 욕구나 욕망에 대한 의도를 반영하고 있다고 볼 수 있다.

게임 과몰입에 관한 선행 연구들을 살펴보면 개인의 환경적 요인인 가족과 친구, 동료/학우들과의 관계, 심리적 요인인 인성, 고독감, 우울감 등에 관한 영향력 등의 게임 과몰입에 대한 원인을 밝히고자 한 수많은 실증적 연구들이 존재하지만 [27,32,34,35], 아직까진 게임에 과몰입 하고자 하는 의도에서 발생할 수 있는 욕구에 관한 심리적 속성을 정교화 한 연구는 부재한 상황이다. 따라서 본 연구에서는 게임 과몰입의 현상을 이해하기 위해 게임에 과몰입 하고자 하는 이용자들의 욕구나 의도에 초점을 두어 선행 연구들과는 다르게, 보다 전환적 관점으로 접근을 시도하였다. 게임에 과몰입 하고자 하는 개인들의 욕구나 욕망에 관한 심리적 변인들을 탐색하기 위하여, 카타르시스 이론과 자아 효능감 이론을 통해 그러한 심리적 요인들이 게임 과몰입 군에게 어떠한 영향을 보이는지 알아보하고자 한다.

게임의 부정적 측면에 관한 선행 연구들은 게임

과몰입 현상과 함께 폭력성 게임을 통한 공격성 증가 성향 등에 관한 연구가 주를 이루고 있다. 하지만 최근 들어 폭력성 게임은 이용자들의 공격성 향이나 폭력성을 증가 시키지 못하며, 오히려 현실의 억압된 분노나 좌절감을 분출하는 수단으로 이용되면서 게임 이용자들의 삶에 정신이나 심리 치유의 도구로 활용할 수 있다는 수많은 실증적 연구 결과들이 나타나면서 폭력성 게임 연구의 패러다임이 초기 연구들을 전복 시키며 전환되고 있다[9,13,14]. 이러한 최근 게임 연구의 추세에 따라 본 연구에서는 게임 과몰입이 얼마나 이용자들에게 악영향을 미치는 지에 관한 것이 아닌, 개인들이 왜 그토록 게임을 과하게 이용하는지에 대한 심리적 원인을 알아보고자 하는 의도에서 출발하여 접근 하였다. 특히 게임 과몰입은 온라인 게임 이용자들에게서 높게 나타나고 있기 때문에 온라인 게임 이용자들 대상으로 연구를 진행 하였다. 더불어, 본 연구에서는 특정 게임으로 국한하여 그 효과를 보는 것이 아니라, 보편적인 게임 이용자들의 지각된 인식에 관한 심리적 영향력을 검증하는데 중점을 두고자 한다.

연구의 목적을 구체적으로 살펴보면 첫째는, 카타르시스 추구의 현상이다. 카타르시스는 다면적 현상을 내포한 개념으로 아리스토텔레스가 시학에 언급한 뒤에 프로이드에 의해 정신의학 분야에 심리 및 정신 치료 수단으로 활용되기 시작하였다. 이 효과는 주로 억압된 감정의 배설을 통한 정화 개념에 초점을 두고 있으며 게임 연구에는 폭력성 게임에 응용되고 있다[9].

카타르시스 추구 관점의 기반이 될 수 있는 선행 연구들에 따르면, 게임 이용은 현실에서 발생한 심리적 상처나 분노 등의 감정을 회복할 수 있으며, 어느 정도는 완화 된다고 보고되고 있다 [9,10,11,12]. 현실의 주체할 수 없는 부정적인 감정들이 게임의 개입을 통해 누그러질 수 있다는 것이다. 이는 게임 이용자들이 방어 기제의 원칙[48]에 따라 현실이 야기한 상처 등에 대한 심리적 자아 치유를 위해 본능적으로 게임에 과몰입 하고

있을 가능성을 내포하고 있기 때문에 치유적 카타르시스 추구 요인이 온라인 게임 과몰입에 주요한 영향을 줄 수 있을 것이라 예상하였다.

둘째는 자아 효능감 이다. 게임 이용자들은 주로 현실에서 결핍된 심리적 욕구를 게임을 통해 대리 만족하려는 성향이 높게 나타난다. 그에 따라 게임 내의 성취감을 통해 효능감을 획득하며 게임의 공간내에 머무르는 시간이 지속될 수 있는 것이다. 이는 곧 게임 과몰입의 상태를 유발할 수 있다. 본 연구에서는 자아 효능감을 게임 자아 효능감과 일상 자아 효능감으로 구분하여 게임 과몰입 군에게는 어떠한 현상을 보이는 지 탐색하였다. 셋째는, 게임 과몰입 연구에 있어 주요한 심리적 문제 요인들로 대표되는 우울감과 고독감이 다른 변수들을 모두 통제 하였을 때 어떠한 효과가 나타나는지 알아보려고 한다. 넷째는 게임 이용 시간으로 이 변수는 게임 과몰입을 예측하는 핵심 지표로 연구되고 있어 본 연구에서도 적용하였다. 마지막으로 인구통계학적 변수인 성별, 연령을 통합하여 알아보았다.

2. 본 론

2.1 치유의 카타르시스 추구

카타르시스란 개념은 오랜 역사와 함께 공존해 온 개념으로, 아리스토텔레스가 시학(Poetics VI)에 최초로 언급한 뒤, 여러 학자들에 의해서 세분화되고 확장되는 추세에 있다. 그 의미를 살펴보면 주인공(protagonist)의 과극, 혹은 몰락을 통해 관객들의 연민(eleos)과 공포(phobos)를 일으켜서 극적 긴장감을 유발하도록 하고, 대리 체험을 통해 감정의 배설을 촉진시켜 정화의 상태에 이르게 하는 것이라고 언급하고 있다. 이러한 감정의 대리 경험적 표출(vicarious expression)이 관객들에게 현실에선 불가능한 ‘초월적 해방감’을 선사할 수 있다는 것이다[15,16,17].

보다 현대적 의미의 카타르시스의 정의를 살펴

보면 강렬한 언어적 또는 비언어적 표출을 통해 만성적 불안 상태에 대한 해방을 제공할 수 있으며 그것은 경험의 내러티브와 관련된 영향력을 행사할 수 있다[18]고 정의되고 있다. 이러한 카타르시스는 감정적 긴장 상태를 완화하는 정화의 과정이며 이 과정은 정신적 치유를 도울 수 있다고 한다[19,20,21,22,23].

이 후, 이 카타르시스 개념은 사회과학이나 심리학 분야에서도 게임 연구에 접목하려는 시도들이 진행되었다. 초기 연구에서는 카타르시스 효과가 게임에서 나타났으나 이어지는 연구에서는 유의미한 효과가 도출되지 못하여 정체되는 현상을 보이다가 최근 들어 카타르시스 개념이 주요한 심리적 요인 중 하나로 고려되기 시작하면서 재조명 받고 있다[24].

Sherry(2007)는 폭력성 게임을 오랜 기간 플레이한 게임 이용자들의 분노가 완화되는 현상이 나타났다고 보고하면서 카타르시스에 대한 가설이 재검증될 필요가 있다고 주장하였다[24]. 이후 2010년 퍼거슨과 그의 동료들은 직접적으로 카타르시스 추구(Catharsis Seeking) 문항을 연구에 적용하였다[25]. 그 결과 폭력성 게임이 카타르시스 추구를 하는 부분에서 유의미한 영향력이 나타났다고 보고하였다. 더불어 Bushman, Whitaker[26]은 카타르시스에 대한 신념을 지닌 게임 이용자들이 폭력성 게임을 통해 그들의 공격성을 완화할 수 있는지에 대한 실험을 진행 한 결과, 카타르시스 신념이 높은 게임 이용자들은 폭력성 게임이 분노를 완화하는데 도움을 준다고 나타났다. 이러한 연구결과는 폭력성 게임이 게임 이용자들의 폭력성 전이와 과동 관점의 기존 연구결과들을 전복시키며 폭력성 게임에서조차도 게임이 정신 치유와 감정 조절의 수단이 될 수 있음을 암시한다. 폭력성 게임에 대해서는 이미, 미국, 유럽 호주 등의 국가 차원의 연구 결과에서 모두 게임 이용자들의 공격성이나 폭력성을 증가시킬 수 없다고 공표한 바 있다[13]. 2015년, 카타르시스 추구 요인을 치유적 관점으로 확장하여 일반 게임 이용자들을 대상으로 분노, 적

대심 등의 공격성이 게임을 통해 치유적 카타르시스 효과를 보일 수 있는지에 대해 연구를 진행한 결과, 게임 이용자들은 폭력성 게임이 아닌 그들이 선호하는 일반적 게임을 통해서도 부정적인 감정인 공격성이 치유적 관점의 카타르시스 추구에 높은 효과를 보이며, 완화되었다고 보고되었다[9]. 이러한 결과는 게임이 감정의 회복과 조절을 할 수 있음을 암시한다. 감정 조절 이론(Mood Management Theory)에 따르면, 사람들은 본능적으로 부정적인 감정에서 벗어나 긍정적인 감정을 추구하는 성향이 있다고 한다. 이러한 추정은 게임 연구에 적용되면서 그 효과가 지속적으로 입증되고 있다[11,12]. 그에 따라 게임 이용자들이 현실의 부정적 감정을 게임을 통해 긍정으로 전환하고 회복하고자 하는 욕구가 게임 과몰입의 강력한 동인으로 작용할 수 있다는 것이다.

게임 과몰입에 관한 선행 연구들을 살펴보면, 게임 과몰입에 영향을 주는 대표 요인들로 부모, 동료 등의 사회적 관계의 결핍 현상이나 현실 도피 등이 지목되고 있기 때문에[2,4,6,7,27] 게임 과몰입의 현상을 보이는 개인들은 게임이란 또 다른 차원으로 진입하여 현실의 지위와 의무를 벗어나고자 하는 탈피 욕구를 활성화 하며, 현실이 야기한 애착감의 부재나 사회적 고립감 등의 심리적 상처들을 회복하거나 억압된 분노나 좌절감을 분출하고 불안과 같은 감정들의 치유를 위해 무의식적으로 게임에 과하게 몰입하고 있을 수 있다. 이러한 현상들은 치유적 카타르시스 추구를 위한 목적으로 수렴될 수 있다.

카타르시스는 해제반응(Abreaction) 과도 유기적으로 관련되어 심리 치유에 적극 활용되고 있는데, 해제반응이란 억눌린 감정이나 분노나 공포 따위의 감정으로 잠겨있는 정서적 상태를 방출하는 것을 의미한다[28]. 특히, 감정의 발산을 추구하는 카타르시스 효과는 주요한 인지 처리 과정 동안에 발생한다고 보고되고 있다[19,20,21,22,23]. 게임은 인지적 레저 행위이며, 인지, 감정, 감각의 총화적 산물이 될 수 있기 때문에[29] 게임 이용자는 게임을

통해 암묵적인 감정 조절 기제를 작동시키며 스스로를 치유하고자 게임에 보다 과하게 몰입하고 있을 수 있다. 그에 따라 본 연구에서는 치유적 카타르시스 추구 현상이 높은 게임 이용자들의 게임 과몰입 수준은 높게 나타날 것이라 예상하였다.

가설 1. 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 높은 수준의 치유적 카타르시스 추구는 게임 과몰입 수준을 심화할 것이다.

2.2 게임 및 일상 자아 효능감

자아 효능감은 다양한 환경에서 치유적 변화로도 도모할 수 있는 예측 요인으로 대표되고 있다[30]. 만약 게임 이용자들이 현실의 결핍적 현상을 대체하기 위해 게임에 과몰입을 하고 있다면, 자아 효능감 요인 역시도 게임 과몰입의 주요 예측 인자가 될 수 있을 것이다. 자아 효능감이란 개인의 능력과 역량에 대한 신념이 삶에서 갈망하고 원하는 결과가 도출되었을 때 발생하는 개념으로 정의되고 있다[31]. 이 자아 효능감은 4가지 중심 요인에 의해 영향을 받을 수 있다. 그것은 성공경험, 대리 체험, 언어적 설득, 정서적 혹은 심리 상태이다. 특히, 성공경험은 자아 효능감을 극대화할 수 있다고 알려져 있기 때문에[30] 게임 이용자들은 해결하지 못한 욕구나 욕망을 게임에서 실현함으로써 자아 효능감의 극대화를 추구하고 있는지 모른다.

자아 효능감은 개인의 정서나 심리 상태의 조절을 위한 주요한 요인으로 활용되고 있으며 게임 연구에도 점차 활발히 적용되고 있다[9,10,27,32]. 게임 자아 효능감이란, 게임이 제공하는 시스템과 상호작용하면서 나타나는 개인의 능력에 대한 자신감을 의미하며[32] 일상 자아 효능감이란 현실에서 나타나는 효능감을 의미한다[10]. 이러한 자아 효능감은 개인들에게 정서적인 효과와 더불어 치유의 영향력을 행사할 수 있다는 점에서 [30,33] 게임에서의 성취감을 통해 심리적 보상과 위로를 추구하기 위해 게임 과몰입으로 연결될 수 있는 가능성을 내포할 수 있다.

본 연구에서는 이 자아 효능감의 영향력을 게임 자아 효능감과 일상 자아 효능감으로 분류하여 그 효과를 검증하고자 한다. 게임 이용을 통한 효능감의 강화는 현실에서의 억압되거나 결핍된 욕구가 충족될 수 있기 때문에 게임 자아 효능감이 높은 이용자들은 게임에 보다 과하게 몰입할 것이라 예상하였다. 반대로 일상의 자아 효능감은 게임의 가상현실이 아닌 실제 현실에서의 효능감을 의미하기 때문에 게임 과몰입에는 유의미한 효과를 양산하지 못할 것으로 예상하였다.

가설 2 a/b. 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, a) 높은 수준의 게임 자아 효능감을 보이는 게임 이용자들은 게임 과몰입 수준이 증가하는 반면에, b) 일상 자아 효능감은 유의미한 효과가 나타나지 않을 것이다.

2.3 게임 과몰입의 예측 요인

2.3.1 우울감과 고독감

과도한 게임 이용은 우울감과 고독감과 같은 심리적 문제 변인들과 관련이 있다고 다수 보고되고 있다[34,35,36]. 우울감은 사람의 생각이나 행위, 감정 또는 행복에 영향을 줄 수 있는 행위를 혐오하거나 기피하는 상태를 의미한다[37]. 우울감은 무기력감이나 나태함 등의 증상을 내포하고 있으며 공격성으로 연결될 수 있는 잠재적 위험 요인을 내포하고 있다고 알려져 있다. 이 우울감은 특히, 국가적 차원에서 비교했을 때도 한국의 게임 이용자에게서 보다 높게 나타나고 있다고 보고되고 있다[38]. 미디어 선택은 개인의 고유한 취향에 따라 다양하게 나타나는데, 그 중에서도 어두운 테마나 폭력성 콘텐츠를 선택하는 사람들은 보다 우울한 감정을 지닌 사람들이 많다고 한다. 그 이유는 우울감을 폭력적 간접 행위를 통한 분출하려는 의도 때문이라고 한다[39].

고독감은 사회적 관계망 내의 개인적 관계의 결핍에 대한 불편한 경험을 의미하며 정서적 유대관

계나 동료나 친구들 사이의 사회적 지위에 대한 욕망의 부족 현상에 기인한 것으로 특히 또래/유사 집단을 갈구하는 복합적인 감정으로 인식되고 있다[40]. 게임 이용자들의 고독감 관련 연구들을 살펴 보면 높은 고독감을 지닌 게임 이용자들이 게임 과몰입으로 이어지는 경우가 많다고 보고되고 있으며[34] 보편적으로 온라인 게임과 같은 형태는 고독감을 피할 수 있는 방법 중 하나로 빠르고 비용 없이 게임 내에서 사회적 관계를 형성할 수 있기 때문에 게임 이용자들은 고독함을 경감시키기 위해 많이 이용하고 있다고 나타나고 있다[41]. 이러한 고독감의 수준을 낮추려는 게임 이용은 고독감을 완화시키며 건강한 관계를 유지하고 증강시키고 있다고 보고되고 있다[41,42]. 앞 선 연구 결과들을 근거로 게임 이용자는 높은 수준의 우울감과 고독감을 보일 것으로 예상하였다.

가설 3 a/b. 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 높은 수준의 a) 우울감과 b) 고독감을 보이는 게임 이용자들의 게임 과몰입 수준은 증가할 것이다.

2.3.2 게임 이용 시간

온라인 게임 과몰입 현상을 야기하는 문제적 요인들을 대표하는 것으로 내성(tolerance)과 금단 증상이 있다. 내성과 금단 증상은 신체적 불안감을 동반하며, 행동 중독 장애의 증상을 보인다고 보고되고 있다[1,7,8]. 우선 금단 증상이나 내성은 게임 이용 시간과 밀접하게 관련되고 있으며, 내성은 온라인 게임에 엄청난 시간 소비를 필요로 하는 것으로 정의되고 있기 때문에[1], 게임 과몰입 군이 만약 게임을 중단하거나 접속하기 어려운 상황에 처할 경우 게임에 내성이 생긴 이들은 금단 증상을 겪게 된다고 보고되고 있다. 그에 따라 본 연구에서도 게임 이용 시간을 주요 변수로 추가 하였으며, 인구 통계학적 변수에 대한 검증도 함께 진행 하였다.

가설 4. 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 높은 게임 이용 시간은 상대적으로 게임 과몰입 수준을 심화할 것이다.

가설 5. 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 게임 이용자들의 성별, 연령은 게임 과몰입 수준에 따라 유의미한 영향을 보일 것이다.

3. 연구방법

3.1 연구 설계

본 연구는 앞서 언급한대로, 게임 과몰입의 현상을 이해하기 위해 게임에 과몰입 하고자 하는 이용자들의 욕구나 욕망에 초점을 두어 진행한 연구로 게임 이용자들의 지각된 인식을 알아보하고자 하는 것이다. 특히, 게임 과몰입 현상은 온라인 게임 이용자들에게서 많이 나타나고 있다는 선행 연구들에 근거해 설문 조사 대상자를 온라인 게임 이용자들로 설정하였다. 그에 따라 온라인 게임 이용자들 만 16세부터 54세 ($M = 37.40$, $SD = 11.71$)까지 전 연령대를 고르게 분포하여 설문 조사를 진행하였다. 이러한 연령대의 설정 이유는 게임 과몰입의 원인을 탐색하여 보편적인 심리적 현상을 알아보기 위한 의도이기 때문이다. 결측값을 제외하고 최종 분석에 사용된 응답 수는 489명으로, 남성은 265(54.2%)명, 여성은 224(45.8%)명의 비율을 보였다. 우선 상관관계를 실시 한 뒤, 그 결과를 토대로 가설 검증을 위해 회귀분석을 수행하였다.

3.2 설문 척도

게임 과몰입 척도는 인터넷 중독 척도의 타당성을 인정받아 안정적으로 널리 사용되고 있는 Young[44]의 척도에 게임 문항을 첨가하여 확장하여 20문항으로 구성하였다. “1=전혀 그렇지 않다”로부터 “5=매우 그렇다”까지의 리커트 5점 척도를

사용하였으며 Cronbach's α 값은 .91 로 높게 나타났다.

치유적 카타르시스 추구 문항은 H.Y.Lee [9] 의 연구자들이 게임 대표 연구자인 Ferguson의 카타르시스 추구 문항에 심리/정신 치유 분야에서 활용되는 'therapeutic realizations scale-revised (TRS-R)' 문항을 결합하여 확장한 문항을 사용하였다. 이 문항은 총 20문항으로 구성되어 있으며 "1=전혀 그렇지 않다" 에서부터 "5=매우 그렇다" 까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. Cronbach's α 값은 .92 로 안정적으로 높게 나타났다.

게임 자아 효능감은 컴퓨터 자아 효능감 연구에 널리 안정적으로 인정받고 있는 문항에[44] 게임에서의 경험 측면으로 전환하여 사용하였다. 총 12문항으로 구성하였으며 "1=전혀 그렇지 않다"에서부터 "5=매우 그렇다"까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. Cronbach's α 값은 .87 로 신뢰도가 확인되었다.

일상 자아 효능감 역시 광범위한 분야에서 널리 활용되고 있는 보편적 자아 효능감 [45] 을 현실의 삶의 효능감에 초점을 두어 문항을 확장 하였다. 총 12문항으로 구성하였으며 "1=전혀 그렇지 않다"에서부터 "5=매우 그렇다"까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. Cronbach's α 값은 .85 로 신뢰도가 확인 되었다.

우울감은 우울감에 관한 연구 분야에서 환자들 뿐만이 아니라 일반 사람들에게 널리 적용되고 있는 CESD (center for epidemiological studies depression) 척도[46]를 사용하였다. Cronbach's α 값은 .90 으로 안정적으로 높게 나타났다. 고독감 문항은 대표적으로 인간의 주관적 고독감과 사회적 고립감을 포함하여 대표적으로 활용되고 있는 UCLA 고독감 척도[47]를 사용하였으며 Cronbach's α 값은 .92 로 안정적으로 나타났다. 더불어, "하루 평균 "인터넷(온라인) 게임" 이용시간은 어느 정도입니까?" 의 문항과 인구 통계학적 변수인 성별, 연령을 통합하여 설문에 적용하였다.

수집된 데이터는 SPSS 20.0을 활용하여 가설과 연구 문제를 검증하기 위해 상관 분석을 선행한 뒤, 그 결과를 토대로 다중 회귀 분석을 실시하였다. 이는 모든 변수를 통제 하였을 때 게임 이용자에게 어떠한 효과가 나타나는지 알아보고자 함이다.

4. 연구결과

4.1 상관 분석

하루 평균 게임 이용 시간은 남성은 대략 58분 (M=1.95, SD=1.29), 여성은 41분 (M=1.61, SD=1.03)으로 나타났다. 우선, 게임 과몰입과 치유적 카타르시스 추구의 상관성은 긍정적 관계가 나타났다($r=.751, p<0.01$). 게임 자아 효능감 역시 게임 과몰입과 긍정적 상관관계를 보였으나($r=.643, p<0.01$), 일상 자아 효능감은 부정의 관계가 나타났다($r=-.181, p<0.01$). 심리적 문제 변수인 우울감 ($r=.145, p<0.01$)과 고독감($r=.284, p<0.01$)은 둘 다 게임 과몰입에 긍정의 관계를 보였다. 마찬가지로 하루 평균 게임 이용 시간도 게임 과몰입과 긍정의 상관관계가 나타났다 ($r=.314, p<0.01$). 인구 통계학적 변수인 성별($r=-.142, p<0.01$), 연령 ($r=.109, p<0.01$) 둘 다 부정의 상관관계가 나타났다.

[Table 1] Descriptive & Reliability Analysis

N=489			
	Mean	Standard Deviation	Cronbach's α
Game Addiction	2.47	.71	.91
T-Catharsis-Seeking	52.19	13.19	.92
Game Self-Efficacy	2.43	.76	.87
Life Self-Efficacy	3.35	.47	.85
Depression	36.13	9.61	.90
Loneliness	49.44	8.78	.92

4.2 회귀 분석

예상했던 것처럼, 치유적 카타르시스를 추구하는

게임 이용자들에게서 높은 게임 과몰입의 현상이 나타났다($\beta=.475, p<.001$). 따라서 가설 1은 성립되었다. 게임 자아 효능감 역시 게임 과몰입을 증가시키는 효과를 보여 주었으며($\beta=.151, p<.01$) 일상 자아 효능감은 유의미한 효과가 나타나지 않았다. 따라서 가설 2 a, b 역시 성립되었다. 심리적 문제 변수인 우울감은 게임 과몰입에 유의미한 효과가 나타나지 않았다. 반면에 고독감 ($\beta=.290, p<.001$)은 게임 과몰입을 강화시키는 것으로 나타났다. 따라서 가설 3 a는 기각 되었으며 b는 성립되었다. 그리고 게임 이용 시간의 경우 기존 연구 결과들과 일관되게 사용시간이 높을수록 게임 과몰입 현상은 심화된다고 나타났다. ($\beta=.117, p<.01$) 따라서 가설 4는 성립되었다. 인구통계학적 변수인 성별, 연령 모두 게임 과몰입에 유의미한 효과가 나타나지 않았다. 따라서 가설 5는 기각 되었다.

[Table 2] Regression analysis results

Predictor	B	β	t-value	p	VIF
T_CS	.026	.475***	10.484	.000	1.999
G-SE	.141	.151**	3.257	.001	2.079
L-SE	-.057	-.038	-.941	.347	1.559
Depression	-.001	-.017	-.442	.659	1.424
Loneliness	.024	.290***	6.615	.000	1.867
D-GT	.070	.117**	3.432	.001	1.129
Gender	.026	.018	.533	.594	1.103
Age	.000	.007	.205	.838	1.123

R square = .506 ($p<.001$), * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

5. 결론 및 논의

본 연구는 게임 과몰입에 관한 개인의 인식에 초점을 두고 게임에 과몰입 하게 되는 게임 이용자의 심리적 욕구나 욕망에 대한 요인을 탐색하고자 한 새로운 실험적 시도이다. 그 결과들에 대한 해석은 다음과 같다.

첫째, 카타르시스 추구 현상에 대해 살펴보자면, 게임 이용자들이 현실에서 불충족된 자가 치유를

위해 게임에 몰입하고 있다는 가설을 전제로 검증해 본 결과, 예상했던 것처럼, 높은 치유적 카타르시스를 추구하는 게임 이용자들은 게임 과몰입 수준이 증가하는 현상을 나타내었다. 이는 게임 과몰입의 큰 원인으로 지목되고 있는 현실 기피나 사회적 관계의 결핍 등의 결과들과 상통하는 결과일 뿐만이 아니라[2,4,6,7,27] 한 차원 더 나아가 게임 이용자들이 현실이 야기한 상처나 불만 등을 게임 속에서 풀어내며 감정의 회복을 위해 게임에 보다 더 몰입하고 있음을 암시하는 결과라 할 수 있다 [15,16,17,18,19,20,21,22,23]. 이러한 점은 게임 이용자들에게 있어 무엇보다도 현실의 정서적 지원과 감정적 지지가 크게 작용할 수 있을 것이라 사료된다.

둘째, 게임 자아 효능감 역시도 예상대로 게임 과몰입을 높이는 핵심 요인으로 작용하였다. 효능감은 자신의 능력에 대한 신념과 자신감을 의미하는데, 현실에서 자신감이 결핍되었거나, 현실에서 위축되었던 느낌이나 욕구에 대한 상실감을 게임이라는 가상의 세계에서 얻으려 게임에 더욱 과몰입하고 있다고도 해석해 볼 수 있는 것이다.

게임 이용자에게 나타나는 이 효과들은 방어기제의 원칙(Defense Mechanism)[48]에 따라 현실이 야기한 불안의 위협에서 자신을 보호하기 위해 실제적인 욕망을 무의식적으로 게임에 투사함으로써 대체적 만족감을 얻기 위함일 수 있다. 이는 게임 과몰입의 현상을 보이는 개인들이 이성적인 방법으로 현실에서 해결할 수 없는 감정적 상태에 이르렀을 때 자아를 붕괴의 위협에서 보호하기 위해 무의식적으로 방어기제를 작동시켜 게임을 수단으로 활용하였을 가능성을 내포하고 있다.

일상의 자아 효능감 같은 경우 게임 과몰입과 유의미한 효과가 나타나지 않았다. 게임에 과몰입하고 있는 이용자들에게서는 일상의 영향력은 효과가 의미가 없다는 것이다. 더불어, 고독감 또한 유의미한 효과가 도출되지 못했다. 이는 기존 연구들과 상반되는 결과로, 본 연구에서는 치유적 카타르시스 추구하고 게임과 일상 자아 효능감 등의 변수

들을 모두 통제하였을 때 검증을 진행하여 그 효과가 나타나지 않았을 가능성이 있다.

게임 이용자의 고독감은 기존 연구 결과들과 상통하게 증가하는 현상을 보였다. 게임 이용자들은 고독감의 수준을 완화하고자 더욱 게임에 과몰입하고 있으며, 이를 통해 정서적 유대 관계를 게임 내에서 추구하고 있을 수 있다. 특히 온라인 게임은 다양한 계층의 사람들이 어울려 함께 게임을 이용한다는 점에서, 고독감의 수준을 완화하는데 효과적인 것이다. 더불어 함께 통제할 요인인 게임 이용 시간 역시 기존 연구 결과와 유사하게 나타났다. 게임 이용 시간이 높을수록 게임 과몰입의 징후가 높은 것이다. 하지만 성별과 연령 부분에서는 유의미한 효과는 도출되지 않았다. 이는 489명이라는 모집단의 수에 영향을 받았을 수 있으며, 국내 게임 이용자는 청소년들에게 집중되어 있는 반면에 [49] 본 연구는 모든 연령대를 대상으로 진행하여 효과가 나타나지 않았을 가능성이 있다. 따라서 향후에는 본 연구의 한계를 극복하고, 더욱 정교한 효과를 알아보기 위해서 보다 큰 모집단을 대상으로 그 연령층을 세분화하여 게임 과몰입에 영향을 줄 수 있다고 알려진 사회심리적 요인들을 확장 적용하여 알아보아야 할 것이다.

게임 과몰입 연구에서 보고되고 있는 해로운 영향력에 대한 보고들에도 불구하고, 본 연구에서는 게임 이용자의 심리적 속성을 보다 정교화 하여 알아본 결과 게임 이용자들은 방어기제에 근간한 치유적 카타르시스 추구하고 게임의 자아 효능감을 작동시키며 암묵적인 자아 치유를 위해 게임에 더욱 과몰입 하고 있을 가능성을 발견하였다. 이 결과는 본 연구의 가장 주요한 성과라 할 수 있다.

게임 과몰입과 같은 중독적 행위는 부정적 측면이 만연한 것은 사실이나, 환기적 관점도 존재한다. 합리적 중독 이론(rational addiction)을 상정한 경제학자들은 중독은 완벽한 합리적 행위라고 주장한다[50,51]. 장기적인 행위를 반복하는 행위 결과로서의 중독은 당사자들의 선호 성향을 구축하여 그 유용성을 극대화할 수 있다는 것이다. 이러한 중독

적 행위를 억압할 경우 마치 욕망의 감옥안에 갇힌 죄수처럼 그들의 행복이 낮은 수준으로 저하될 수 있다고 한다[51].

게임 과몰입 역시 마찬가지로 현실에서 억압받은 그들의 원하는 욕망이나 욕구 발현을 게임을 통해 실현하고자 하는 의도일 수 있으며, 주위의 관심과 격려의 부재로 인해 게임 공간내에 머무는 시간이 연장되고 있을 수 있다. 이러한 점에서 게임 과몰입은 사회적 관심이 요구되는 주요한 부분이라 할 수 있겠다. 하지만, 중독적 행위는 인생의 특정 기간 동안에만 발현되는 현상일 수 있으며, 인생의 모든 기간 동안에는 오히려 그 부분이 도움이 될 수 있을 수 있다. 컴퓨터 중독에 대해서 베이와 심층 인터뷰를 토대로 연구한 선행 연구 결과들을 살펴보면, 중독의 현상을 보이는 개인들은 그 행위를 통해 삶의 의미를 개발하고 발전시켰으며, 보다 안전한 방법으로 감정과 거절에 대해 대처하는 방식을 터득하였다고 한다[52]. 더불어, 중독적 현상을 보였던 개인들은 직업과 대학 진학, 결혼 생활에 대해 보다 큰 만족감을 보였다고 보고되었다[53]. 이러한 연구 결과들은 게임 과몰입 행위는 생애의 한 주기를 스쳐지나가는 현상일 수 있음을 암시한다. 국내의 게임 과몰입적 현상이 청소년들에게 집중되어 있는 점을 감안해 보면, 성인으로 넘어가는 과도기의 청소년들은 게임을 통해 실험적 행위를 하면서, 인생의 주요한 크고 작은 부분들에 대해 깨달음을 얻어가고 있을 수 있다.

게임 이용자에 관한 심리사회적인 위험 인자들에 대한 대처는 국가적 차원에서 진행될 필요가 있는 주요한 사안이다. 하지만 위의 논의에서처럼, 치유를 위한 방안은 구축하되, 게임 과몰입에 대한 사회적 제고와 깊은 성찰을 토대로 게임 이용자에 관한 보다 정교한 재검증이 이루어져야 할 것으로 사료된다. 본 연구는 게임 이용자의 욕구나 욕망의 관점에 주목하면서 보다 다른 관점의 가능성을 확장시키고자 한 첫 연구로, 이러한 연구는 게임 이용자의 내면의 심리를 파악하는데 유용한 근거로 활용할 수 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

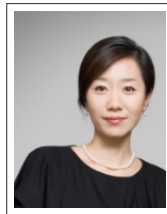
This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2014S1A3A2044729)

REFERENCES

- [1] American Psychiatric Association, Diagnostic and statistical manual of mental disorders-DSM (5th ed.). Arlington: VA American Psychiatric Publishing, 2013.
- [2] Griffiths, M. D., Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, Vol.27, pp.3-6, 2009.
- [3] van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., van de Eijnden, R., & van de Mheen, D., Compulsive Internet use: The role of online gaming and other Internet applications. *Journal of Adolescent Health*, Vol.47, No.1, pp. 51 - 57, 2010.
- [4] Griffiths, M. D. (1999a). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246 - 250.
- [5] Ye-Beet Jang, Hye-Rim Lee, Eui-Jun Jeong, Min-Kyu Kim, Seoung-Ho Ryu, The Effects of Self-control and Construal Level on Game Addiction, *Korea Game Society*, Vol.13, No.2, pp.53-64, 2013
- [6] Blinka, L., & Smahel, D., Addiction to online role-playing games. In K. S. Young & C. N. de Abreu (Eds.), *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Hoboken, N.J.: John Wiley & Sons, 2011.
- [7] Kuss, D. J., & Griffiths, M. D., Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.10, pp.278 - 296, 2012.
- [8] Paik, A., Oh, D., & Kim, D., A case of withdrawal psychosis from Internet addiction disorder. *Psychiatry Investigation*, Vol.11, No.2, pp.207 - 209, 2014.
- [9] H. R. Lee, E. J. Jeong, M. S. Park, Exploring Aggression in Gaming Context: The Role of Therapeutic Catharsis Seeking, Game Self-Efficacy, and Big 5 Personality, *International Research Conference on Science, Management and Engineering (IRCSME 2015)*, January 28-29, 2015.
- [10] H. R. Lee, E. J. Jeong, M. S. Park, Do playing games and game self-efficacy decrease user aggression?, *2nd International Conference on Smart Media Application (SMA2014)*, December 10-13, 2014.
- [11] Rieger, D., Wulf, T., Kneer, J., Frischlich, L., & Bente, G., The winner takes it all: The effect of in-game success and need satisfaction on mood repair and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, Vol.39, pp. 281-286, 2014.
- [12] Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M., The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, Vol.2, No.1, pp.53 - 66, 2009.
- [13] Ferguson, C. J., & Dyck, D., Paradigm change in aggression research: The time has come to retire the General Aggression Model. *Aggression and Violent Behavior*, Vol.17, No. 3, pp. 220-228, 2012.
- [14] Ferguson, C. J, John K., "Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010)", *Psychological Bulletin*, Vol. 136, No. 2, pp.174 - 178, 2010.
- [15] R. G. Geen, M. B. Quanty, "The catharsis of aggression: An evaluation of a hypothesis," *Advances in experimental social psychology*, Vol. 10, pp. 1-37, 1977.
- [16] M. Denzler, J. Förster, "A goal model of catharsis," *European Review of Social Psychology*, Vol. 23, pp. 107-142, Aug, 2012.
- [17] D. A. Gentile, "Catharsis and media violence: A conceptual analysis," *Societies*, Vol. 3, pp. 491-510, Dec, 2013.
- [18] Chefetz, R. A., Dissociation: Abreaction: baby or bathwater?, *Vol.10, No.4*, pp. 203-213, 1997.

- [19] Jackson, S. W., Catharsis and abreaction in the history of psychological healing. *The Psychiatric Clinics of North America*, Vol.17, No. 3, pp.471 - 491, 1994.
- [20] Jemmer, P., Abreaction-Catharsis: Stirring Dull Roots with Spring Rain. *European Journal of Clinical Hypnosis*, Vol.7, No.1, 2006.
- [21] Hartman, D., & Zimberoff, D., Jung and Hypnotherapy. *Journal of Heart-Centered Therapies*, Vol.16, No.1, 2013.
- [22] Frank, J. D., Therapeutic Factors in Psychotherapy. *FOCUS: The Journal of Lifelong Learning in Psychiatry*, Vol. 4, No. 2, pp. 306 - 311, 2006.
- [23] Von Glahn, J., Proposed necessary and sufficient conditions for optimal psychotherapeutic change. *Person-Centered & Experiential Psychotherapies*, Vol. 10, No.2, pp. 129 - 143, 2011.
- [24] Sherry, J., Violent video games and aggression: Why can't we find links? In R. Preiss, B. Gayle, N. Burrell, M. Allen, & J. Bryant (Eds.), *Mass media effects research: Advances through meta-analysis*, Mahwah, NJ: L. Erlbaum, pp. 231 - 248, 2007.
- [25] Ferguson, C.J.; Olson, C.K., Kutner, L.A. & Warner, D.E, "Violent video games, catharsis-seeking, bullying and delinquency: A multivariate analysis of effects", *Crime and Delinquency*, 2010.
- [26] Brad J. Bushman and Jodi L. Whitaker, Like a Magnet: Catharsis Beliefs Attract Angry People to Violent Video Games, *Psychological Science*, Vol.21, No.6, pp.790 - 792, 2010
- [27] E. J. Jeong, D. H. Kim, "Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14, pp. 213-221, 2011.
- [28] Bernstein, A., *The Classical Parameters of Psychoanalytic Technique: A Review*. *Modern Psychoanalysis*, Vol. 26, No. 2, pp.125 - 181, 2001.
- [29] Hye Rim Lee, Eui Jun Jeong, *A Study on the Festival of Digital Game(MMORPG): Based on Transitivity and Avatar*, *Korean Association for Visual Culture*, Vol.23, pp.409-459, 2013.
- [30] Bandura, A., Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, Vol.84, pp.191-215, 1977.
- [31] Bandura, A., On the functional properties of perceived self-efficacy revisited. *Journal of Management*, Vol.38, No.1, pp.9-44, 2012.
- [32] D. Pavlas, *A model of flow and play in game-based learning: The impact of game characteristics, player traits, and player states*. PhD diss, University of Central Florida Orlando, Florida, 2010.
- [33] Schunk, D. H., Self-efficacy and education and instruction. In J. E. Maddux (Ed.), *Self-efficacy, adaptation, and adjustment: Theory, research, and application* (pp. 281-303). New York: Plenum Press, 1995.
- [34] C. Liu, F.A. Kuo, "Study of Internet addiction through the lens of the interpersonal theory", *CyberPsychology & Behavior*, Mary Ann Liebert, Vol. 10, pp. 799 - 804, 2007.
- [35] W. Peng, M. Liu, "Online gaming dependency: a preliminary study in China", & *Behavior*, Mary Ann Liebert, Vol. 13, pp. 329 - 333, 2010.
- [36] R. Festl, M. Scharnow, and T. Quandt, "Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*", pp. 592-599, 2013.
- [37] Salmans, S., *Depression: questions you have-answers you need*. Peoples Medical Society, 1995.
- [38] Kim, S. M., Han, D. H., Lee, Y. S., & Renshaw, P. F., Combined cognitive behavioral therapy and bupropion for the treatment of problematic on-line game play in adolescents with major depressive disorder. *Computers in Human Behavior*, Vol. 28, No.5, pp.1954-1959, 2012.
- [39] Nabi, H., Singh-Manoux, A., Shipley, M., Gimeno, D., Marmot, M.G., Kivimaki, M., Do psychological factors affect inflammation and incident coronary heart disease: the Whitehall II study. *Arterioscler. Thromb. Vasc. Biol.* Vol.28, pp.1398 - 1406, 2008.
- [40] Peplau, L. A., *Loneliness: A sourcebook of current theory, research, and therapy* (Vol. 36). John Wiley & Sons Inc., 1982.

- [41] Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N., & Griffiths, M., EverQuest—It’s just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 4, No.3, pp.205-216, 2006.
- [42] Caplan, S. E., A social skill account of problematic Internet use. *Journal of communication*, Vol.55, No. 4, pp.721-736, 2005.
- [43] K.S. Young, “Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction - and a Winning Strategy for Recovery”, John Wiley & Sons, Canada, 1998.
- [44] D. R. Compeau and C. A. Higgins, “Computer self-efficacy: Development of a measure and initial test”, *MIS quarterly*, pp. 189-211, 1995.
- [45] G. Chen, G., Gully, S. M., and Eden, D., “Validation of a new general self-efficacy scale”, *Organizational research methods*, Vol. 4, No. 1, pp. 62-83, 2001.
- [46] Hann, D., Winter, K., & Jacobsen, P., Measurement of depressive symptoms in cancer patients: evaluation of the Center for Epidemiological Studies Depression Scale (CES-D). *Journal of psychosomatic research*, Vol.46, No.5, pp.437-443, 1999.
- [47] Russell, D. W., UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of personality assessment*, Vol. 66, No.1, pp.20-40, 1996.
- [48] Kramer U, Coping and defence mechanisms: What’s the difference?: Second ac, *Psychol Psychother*, Vol. 83, pp.207 - 221, 2009.
- [49] Ye-Beet Jang, Hye-Rim Lee, Min-Chul Kim, Seoung-Ho Ryu, Eui-Jun Jeong, Effects of Parenting Attitude and Youth’s Subjective Class Identification on Game Addiction, *Korea Game Society*, Vol. 13, No. 6, pp. 53-64, 2013
- [50] Becker, G.S., & Murphy, K.M., A theory of rational addiction. *Journal of Political Economy*, Vol. 96, pp.675 - 700, 1998
- [51] Dockner, E.J., & Feichtinger, Gm. Cyclical consumption patterns and rational addiction. *American Economic Review*, Vol.83, pp.256 - 263, 1993.
- [52] Weiss, FA, Self-Alienation, Dynamics and Therapy. In: Man Alone, E. & M. Josephson, eds., New York: Dell Publishing Co., 1962.
- [53] Shotton, M. A., The costs and benefits of ‘computer addiction’. *Behaviour & Information Technology*, Vol. 10, No. 3, 219-230, 1991.
- [54] Hye Rim Lee, Eui Jun Jeong, The Effects of Gamers’ Social Capital and Self-Efficacy on Gaming Addiction, *korean Society For Computer Game*, Vol. 27, No.4, pp. 229-236, 2014.
- [55] Eui Jun Jeong, Hye Rim Lee, Ji Hye Yoo, Addictive Use Due to Personality: Focused on Big Five Personality Traits and Game Addiction, 17th International Conference on Applied Psychology and Behavioral Sciences, in press, Paris, France, June 25-26, 2015.



이혜림(Lee, Hye Rim)

2010년 2월 동국대학교 예술경영학 석사
2012년 3월-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 박사 수료

관심분야 : 기능성 게임, 게이미피케이션, HCI, 소셜 미디어



정익준(Jeong, Eui Jun)

2001.5-2004.7 한국게임산업진흥원 선임연구원
2006.5-2011.8 미시건주립대 M.I.N.D. Lab 연구원
2010.12-2012.2 성균관대 Interaction Science연구소 선임연구원

2011.8 미시건주립대 Telecommunication 박사
2012-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수

관심분야 : 디지털게임, 소셜미디어, 문화기술(CT)