http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2016.16.11.223

온라인 게임 규제와 청소년의 시선 : 규제 대상자들의 반발심과 또래문화를 중심으로

Online Gaming Regulations and Teenagers' Viewpoint : Examining reactance & Peer-Culture of the targeted group

윤여홍, 조우용, 최정혜, 정예림
연세대학교 경영대학

Yeohong Yoon(yuyoon92@yonsei.ac.kr), Wooyong Jo(wooyong.jo@yonsei.ac.kr),
Jeonghye Choi(jeonghye@yonsei.ac.kr), Yerim Chung(yerimchung@yonsei.ac.kr)

요약

본 연구는 국내 게임 규제 중 한국 사회에 가장 큰 영향력을 미치고 있는 '셧다운제'를 기준으로 게임 규제 대상자들의 반발심, 게임 이용 성향에 관하여 분석한 연구이다. 이용자들의 중독과 과몰입을 예방하기 위해 게임 규제 정책은 그 필요성이 인정되지만, 부가적인 사회적 비용이 크기 때문에 실효성을 높이는 것이 매우 중요하다. 본 연구의 검증 과정에서, 핵심 변수로 사용된 게임 이용 정도와 셧다운제 통제 여부는 반발심에 유의한 영향을 주는 것이 확인되었으나, 게임 이용 정도와 통제 여부의 상호작용에서 음(-)의 영향을 받는 의외의 결과가 나타났다. 또한, 규제 대상자들 중에 게임을 많이 하는 대상들은 게임을 또래 친구들과 어울리기 위하여 하는 경향이 있었으며, 친구들이 다른 것을 한다면 게임 대신에 다른 것을 할 것이라고 응답하였다. 이러한 결과는 청소년들에게 온라인 게임이라는 존재가 친구들과 소통하고 향유하는 문화 공간이었음을 시사하며, 관련 게임 규제를 고안하는데 있어 규제 대상에 대한 심층적인 이해가 부족했음을 의미한다.

■ 중심어 : | 게임규제 | 반발심 | 게임동기 | 셧다운제 | 게임 과몰입 | 또래문화 |

Abstract

We study online gaming regulations and examine the reactance and attitude of the targeted group. To be specific, we focus on the 'Shutdown Law' due to its scope and magnitude of its influence. The Shutdown Law was enforced to prevent adolescence's immersion in or addiction to online gaming; however, its effectiveness has yet to reach a consensus. Our empirical findings show that the reactance to the regulation is stronger as game usage increases; surprisingly the effect of game usage on reactance weakens among the affected adolescence's group, compared to the adult counterpart. Furthermore, heavy users in the targeted group are more likely to play online gaming to mingle with their peers, and thus more likely to play other activities that friends participate in. These results suggest that online games play a role to cultivate peer-culture among adolescence and facilitate their communication.

■ keyword : | Gaming Regulation | Psychological Reactance | Gaming Motivation | Game Immersion | Peer Group Culture |

* 이 논문은 2016년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2016S1A5A8019239)
접수일자 : 2016년 08월 01일
수정일자 : 2016년 09월 01일
심사완료일 : 2016년 09월 22일
교신저자 : 최정혜, e-mail : jeonghye@yonsei.ac.kr

I. 서 론

컴퓨터 기기의 대중화와 정보통신기술의 발달에 힘입어 온라인 게임 시장은 2000년대 이후 지속적인 성장을 보여 왔고, 전 세계 게임 시장은 2019년에 이르러 약 900억 달러($) 규모에 달할 것으로 예상된다[1]. 게임 시장이 급속하게 성장함에 따라 온라인 게임을 즐기는 소비자들의 수도 지속적으로 증가하고 있으며, 세계적인 게임 회사들은 적극적으로 온라인 게임 사업을 확장해 나가고 있다[2]. 국내 온라인 게임 시장 역시 활발한 성장세를 보이고 있는데, 2014년을 기준으로 한국 온라인 게임 산업은 약 5.5조원의 매출을 기록하고 있다[3].

이처럼 게임이 현대인들의 주요 여가 수단으로 자리잡고, 이것이 차지하는 사회·경제적 위상이 높아졌음에도 불구하고[4][5], 한국 사회 내에는 게임을 여전히 부정적으로 바라보는 경향이 남아있다. 이것은 온라인 게임으로 인해 발생한 여러 극단적인 사건들의 영향이 큰데, 게임과 관련된 언쟁으로 부모를 살해하고 스스로 목숨을 끊은 중학생 사건부터[6], 장기간 게임에 빠져 신생아인 자녀를 방치하고 아사(餓死)하게 한 부부에 이르기까지[7] 우리 사회에는 게임 과몰입과 관련된 많은 사건들이 존재했다. 이런 분위기는 한국 사회 내 게임 중독과 과몰입에 대한 우려를 지속적으로 증가시켜 왔는데, 신의진 등 일부 국회의원들이 게임을 사회악으로 규정하며 게임 중독법(2013) 도입을 시도했던 것을 대표적인 사례로 들 수 있다. 또한, 정부는 게임을 알코올, 향정신성의약품, 인터넷, 도박과 함께 '5대 중독 물질'로 규정하고 질병 코드를 신설하여 게임에 대한 심각한 우려를 나타내고 있다[8].

이와 더불어, 게임 중독과 과몰입을 막기 위해 정부는 여러 가지 규제책을 도입하였는데, 그 중에 한국 사회 전반에 가장 큰 영향력을 미친 것으로는 '셧다운제'를 들 수 있다. 특정 연령 이하 청소년에게 심야 시간 온라인 게임의 접근을 막는 위 정책은 입법 당시부터 논란이 끊이질 않았지만, 도입 후에도 실효성에 관한 의문이 꾸준히 제기되었다. 최근 문화체육관광부와 여성가족부에서 폐지 내용이 담긴 개정안을 국회에 제출하기로 하였는데, 이와 관련한 다양한 사회적 의견이 제기되고 있다[9]. 게임 업계에서는 산업군의 경쟁력 제고를 위하여, 문화체육관광부에서는 문화 콘텐츠 발전을 위하여 폐지를 지지하였지만, 반대 측에서는 청소년 보호를 문제로 들며 국가 정책의 일관성을 주장하기도 했다. 위 두 진영의 입장을 정리하자면, 이용자의 중독과 과몰입을 예방하기 위한 방편은 그 필요성이 인정되나, 규제 정책은 사회적 비용이 크기 때문에[10][11] 실효성이 있는 대안에 대한 사회적 논의가 필요할 것이다.

이처럼 게임과 셧다운제에 관한 사회적 논의는 활발하지만, 그에 비하여 전반적인 학계의 연구는 상대적으로 부족한 실정이다[12-14]. 따라서 저자들은 사회의 요구를 반영하여 게임 규제책에 관해서 유의미한 정책학적인 시사점을 줄 수 있는 연구를 진행하고자 한다. 구체적으로, 본 연구는 국내의 선행 연구들을 바탕으로, 청소년들의 심리적 특징에 기반을 둔 과몰입 해결책에 관하여 탐구할 예정인데, 이를 통하여 높은 부가가치를 가지고 있는 게임 산업의 발전을 저해하지 않으면서도 국가의 백년대계를 책임질 청소년들을 보호할 수 있는 방안이 도출될 수 있기를 기대해 본다.

본 연구의 세부적인 탐구 주제는 크게 세 가지로 정리할 수 있으며, 다음과 같다. 우선, 본 연구는 온라인 게임을 즐기는 사용자들이 정부의 게임 규제책에 대해 느끼는 반발심을 측정하고, 이것이 응답자의 '게임 이용 정도'와 '셧다운제 통제 여부'와 어떠한 관련을 맺는지 자세히 탐구할 것이다. 제도의 성공적 정착과 운영을 위해서는 규제 대상자들의 심리적 반발심을 올바르게 이해하는 것이 매우 중요하기 때문이다. 본 연구는 이를 통해 셧다운제와 이와 관련된 대상자들의 반발심을 심도 있게 고찰할 수 있을 것이며, 그 결과는 규제 대상자들을 이해하는 초석이 될 것이다. 다음으로, 본 연구는 본질적으로 청소년들이 왜 게임을 하는지를 살펴보고, 이를 바탕으로 게임 과몰입 해소 대책의 가능성을 진단해볼 것이다. 구체적으로, 본 연구는 청소년들의 '사회적 요인'에 게임 과몰입의 근본적인 원인과 해결책이 내재되어 있을 것으로 예상하였는데, 두 번째와 세 번째 주제는 규제 대상자들의 '게임 이용 동기' 요인과 '과몰입 해결책'의 방향성을 찾기 위한 탐구가 될 것이다.

II. 이론적 배경 및 가설

1. 게임 규제와 셧다운제

현재 한국에서 시행되고 있는 여러 게임 규제 중 본 연구가 보다 집중적으로 탐구할 규제는 2011년 11월부터 실시된 '셧다운제'이다. 셧다운제는 만 16세 미만 청소년의 심야 시간(00시~06시) 온라인 게임 접속을 제한하는 제도로, 도입 초기부터 많은 사회적 논란의 중심이었다[10][15][16]. 셧다운제의 시행 목적은 청소년들의 수면 시간 보장과 게임 과몰입 예방이지만, 다수의 게임 이용자들과 기업들은 이 제도가 본래 목적을 제대로 달성하고 있지 못하고 있으며, 이로 인한 게임 산업 전반의 위축을 유발하고 있다며 문제를 제기하고 있다[10][11][17].

실제로, 일부 연구들은 국내 온라인 게임 시장이 위 제도 시행 직후인 2012년, 성장의 정점을 기록한 이후 한동안 침체를 기록하고 있으며, 이후 게임 시장 내에서 국산 게임의 점유율이 점점 낮아지고 있음을 지적하고 있다[3][10][18]. 또한 다양한 법학계 연구들은 셧다운제의 정당성 여부를 헌법학적인 관점에서 논의하고 있으며, 해당 규제가 청소년들의 자유와 게임 사업자들의 평등권을 침해할 소지가 있다고 지적하였다[19-21]. 게다가 일부 연구들은 게임 셧다운제 이전과 이후 청소년들의 게임 시간 사용 행태를 분석하여, 셧다운제가 게임 과몰입 예방에 실질적인 효과가 없었다는 것을 주장하기도 하였다[17][22]. 그러나 앞서 소개한 대부분의 연구들은 셧다운제의 규제 대상인 게임 이용자들에 대한 깊이 있는 통찰이 상대적으로 부족했다는 한계점이 있다. 물론 선행 연구들이 고려한 셧다운제의 산업적 여파, 규제의 법률적 정당성, 그리고 게임 과몰입 방지 효과 등은 모두 깊이 있게 탐구할만한 학술적 가치를 지니고 있으나, 실제 게임 규제의 당사자인 게임 이용자들에 대한 직접적인 이해와 심층적인 고찰의 부족은 이전 연구들이 갖고 있는 명백한 한계점이라 할 수 있다. 구체적으로, 본래 셧다운제의 목표가 청소년들의 게임 과몰입 예방과 수면 시간 확보임을 감안할 때, 규제 대상인 게임 이용자들을 심층적으로 이해하고 예상되는 규제의 파급 효과를 고민해보는 것은 학술적으로나 정책적으로나 큰 의미를 가질 것이다.

실제로 규제의 효과 측면에서, 박경효와 정윤수(2000)는 규제 대상자에 대한 심층적인 이해와 고찰이 규제의 성공에 있어 매우 중요함을 지적하고 있는데[23], 본 연구는 셧다운제와 관련해서도 이러한 학술적 접근이 큰 의미를 가질 것이라고 예상한다. 따라서 본 연구는 청소년들이 셧다운제에 대해 느끼고 있는 (1) 기본적인 인식과 심리기제를 탐구하고, (2) 이들의 게임 이용 동기를 진단하며, (3) 이를 바탕으로, 게임 과몰입을 해결할 수 있는 구체적인 해결책의 방향성을 제안하고자 한다. 이는 앞서 제시된 다른 연구들에 비해 보다 규제 대상자에 초점을 맞춘 연구라 할 수 있으며, 본 연구의 결과는 청소년 집단에 대한 심층적인 이해를 전달하여 실제 정책 입안자들에게 큰 도움을 줄 것이라 예상한다.

2. 셧다운제에 대한 심리적 반발심

본 연구는 셧다운제와 관련하여 게임 이용자들이 느끼는 심리적 반발심을 가장 먼저 탐구하고자 한다. 특정 시간에 게임 접속의 자유를 제한하는 셧다운제는 기본적으로 게임 이용자들의 거부감을 일으킬 가능성이 높고, 이는 게임 이용자들의 심리적 반발심으로 이어질 수 있기 때문이다[24]. 실제로, 셧다운제는 제도의 시행과 관련한 사회적 논의가 충분히 되지 않은 채 추진되었다는 점과 즐거움을 추구하는 사용자들의 기본권을 침해했다는 점에서 게임 이용자들의 많은 반발을 사기도 하였다[25]. 또한 셧다운제 도입 당시 한국입법학회(2011)에서 실시한 설문조사에 따르면 청소년들의 90% 이상이 셧다운제가 시행된다 하더라도 인터넷 및 게임을 계속 하겠다고 응답하였고 제도와 관련된 일정 수준의 심리적 반발심이 존재함을 확인할 수 있었다[26][27].

본 연구의 저자들은 게임 이용자들의 이러한 심리적 반발심을 이해하는 것이 정책의 성공을 좌우하는데 있어 매우 핵심적이라고 판단하였다. 수용자들의 반발심을 충분히 감안하지 않은 채 제도를 시행하게 되면, 이는 향후 규제 대상자들의 기회주의적인 행동으로 이어질 가능성이 있으며, 결과적으로 제도의 효과를 무력화시킬 수 있기 때문이다[24][28-30]. 따라서 수용자들의

규제에 대한 반발심이 어떠한 상황에서 더욱 두드러지는지 그리고 그 양상은 어떻게 되는지 심층적으로 고찰해보는 것은 규제 대상자들을 깊이 있게 이해하고, 해당 규제의 성과를 예측해 보는데 있어 큰 의미를 가질 것이다.

게임 이용자들의 심리적 반발심과 관련하여, 본 연구는 이것이 더욱 강하게 발현되는 상황과 맥락에 대하여 집중적으로 탐구하고자 한다. 먼저, 본 연구는 평소 게임 이용 수준이 높은 사용자들에게서 셧다운제와 관련한 심리적 반발심이 더 높게 측정될 것이라 예상한다. 왜냐하면, 일반적으로 사람들은 평소 많은 시간을 보내고 자주 즐기는 행위에 더 큰 애착과 긍정적인 평가를 내리기 때문이다[31][32]. 예를 들어, Alba와 Hutchinson (1987)은 소비자들이 재화나 서비스를 지속적으로 이용하게 되면, 일정 수준의 친숙도를 형성하게 되며, 이는 결과적으로 제품 및 브랜드에 대한 선호와 애착으로 이어질 수 있다고 이야기한다[31]. 또한, Agarwal과 Karahanna(2000)는 IT 서비스에 대한 사용 시간이 높아질수록 이용자들이 느끼는 애착과 몰입도가 증가한다는 것을 밝혔는데, 그 주요 원인으로 사용 시간의 증대에 따른 고조된 재미(Heightened Enjoyment)를 제안하고 있다[32]. 이와 같이 특정 서비스에 대한 애착과 재미가 사용 시간에 따라 증가한다면, 게임 이용자들은 이러한 대상에 대한 위협이나 통제를 더욱 심각하게 받아들여 더 큰 반발심을 보일 수 있을 것이다.

또한, 심리적 반발심에 관한 여러 선행 연구들은 본 연구가 앞서 제안한 예측의 또 다른 학술적 근거를 제시해준다. 구체적으로, 심리적 반발에 대한 몇몇 연구들은 자유를 제한 받는 행위에 대한 사용 시간이나 사용 수준이 증가할수록 규제나 위협에 대한 심리적 반발심이 증가한다는 것을 일관되게 확인하였다[33][34]. 대표적으로, Bensly와 Wu(1991)는 음주에 대한 통제가 이루어졌을 때, 이에 대한 심리적 반발심이 평소 음주를 많이 하는 집단에서 크게 두드러졌음을 확인하였으며[33], 이를 통해 특정 행위에 대한 이용 수준이 높아질수록 해당 행위에 대한 통제나 제한에 대해 이용자들은 더 큰 심리적 반발심을 가질 것이라 예상해 볼 수 있다. 본 연구는 이러한 논의를 바탕으로 다음과 같은 첫 번째 연구 가설을 제시하고자 한다.

[가설 1] 게임 규제책에 대한 반발심은, 게임을 많이 하는 사람일수록 더 크게 나타날 것이다.

두 번째로, 본 연구는 셧다운제에 대한 심리적 반발심이 해당 규제에 적용을 받는 청소년 집단에서 더욱 크게 나타날 것이라고 예상한다. 이는 사람들이 특정 규제의 존재를 동일하게 인식하고 있더라도, 실제로 해당 규제의 통제를 받는지 여부가 이에 대한 반발심을 결정하는 데 있어 주요한 역할을 한다는 것을 의미한다. 이에 대한 논리적 근거는 현실 사례를 활용한 여러 선행 연구를 통해 구체적으로 확인할 수 있다[33][35][36]. 대표적으로, Venkatesan(1966)은 가장 마음에 드는 옷을 고르는 실험을 진행하였는데, 의복 선택에 대한 자유를 제한받은 실험 대상자들이 그렇지 않은 실험 대상자들에 비해 더 강한 심리적 반발심을 드러낸다는 것을 확인하였다[35]. 이는 동일한 상황이더라도, 직접적으로 자유를 제한 받는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 규제에 대해 더 강한 심리적 반발심을 가질 수 있다는 것을 나타낸다.

본 연구의 앞선 논의는 유사한 국내 사례와도 연관지어 생각해볼 수 있다. 미래창조과학부의 실제 설문조사에 따르면, 학교의 면학 분위기 조성을 위한 스마트폰 사용제한에 관하여 학부모의 91.7%는 찬성 의견을 보인 반면, 직접적으로 규제를 받는 청소년의 경우 67.9%만이 이 같은 정책에 찬성한다고 응답하였다[37]. 이는 규제에 대한 평가, 생각 등이 규제 여부에 따라 달라질 수 있음을 의미하며, 본 연구는 이러한 현상의 기저에 규제에 대한 심리적 반발심의 차이가 존재할 것이라 예상한다. 또한, 셧다운제가 세대 간의 시각차가 보다 뚜렷한 온라인 게임에 대한 것임을 감안할 때, 이에 대한 심리적 반발심은 규제 여부에 따라 큰 차이를 보일 것이라 예상된다. 따라서 본 연구는 앞서 논의한 학술적 근거와 실제 사례에서의 근거들을 바탕으로 다음과 같은 [가설 2]를 제시하고자 한다.

[가설 2] 게임 규제책에 대한 반발심은, 규제를 받지

않는 집단에 비해, 규제를 받는 집단에서 더 크게 나타날 것이다.

세 번째로, 본 연구는 앞단의 논의를 확장하여, 앞서 예상한 게임 이용 수준에 따른 심리적 반발심이 셧다운제에 대한 규제 여부에 따라 어떻게 조절되는지 탐구하고자 한다. 왜냐하면, 이용 수준에 따른 심리적 반발심이 존재하더라도 그 방향성이나 영향력이 규제 받는 집단과 그렇지 않은 집단에서 다르게 나타날 수 있으리라 예상했기 때문이다. 구체적으로, 본 연구는 이를 앞서 논의한 첫 번째와 두 번째 효과의 '상호 작용(Interaction effect)'으로 풀이하고자 하며, 해당 효과의 방향성에 대해 크게 두 가지 가능성을 예상하였다.

먼저, 본 연구는 앞선 [가설 1]에서 논의한 이용 수준에 따른 정(+)의 효과가 규제를 받는 청소년 집단에서 더욱 크게 나타날 수 있다고 예상하였다. 이는 정(+)의 상호 작용 효과(Positive interaction effect)를 의미하며, 이용 수준에 따라 증가하는 심리적 반발심이 청소년 집단에서 더욱 큰 폭으로 나타난다는 것을 의미한다. 일반적으로 사람들은 많은 시간을 투자하고 자주 이용하는 대상에 대해 큰 애착과 많은 관심을 보이는데, 이에 대한 확실한 규제가 가해질 경우, 그 상황에서의 심리적 반발심은 더욱 커질 수 있기 때문이다.

그러나 본 연구는 이러한 상호 작용의 효과가 전혀 반대 방향으로도 나타날 수 있다고 판단하였다. 즉, 이용 수준에 따른 정(+)의 효과가 셧다운제의 규제를 받는 집단에서 부정적인 방향으로 조절된다는 것이다(Negative interaction effect). 그 이유는 게임 이용 수준이 높은 청소년들이 이미 셧다운제에 대한 불만이나 반발을 다른 대안을 통해 해결하였을 가능성이 크다는 점에서 찾을 수 있다. 구체적으로, 셧다운 규제 대상자 중 게임 이용 수준이 높은 청소년들은 타인의 아이디를 도용하거나, 셧다운 규제 대상이 아닌 게임 등을 활용하여, 이미 원하는 만큼 게임을 즐기고 있을 가능성이 크다. 따라서 규제 대상자인 청소년들의 경우, 오히려 게임 이용 수준이 높은 학생들이 게임 이용 수준이 낮은 학생들에 비해 더 적은 불만과 반발심을 가지고 있을 수도 있을 것이다.

본 연구는 앞서 서술하였듯, 두 현상의 상호 작용이 두 가지 방향으로 충분히 나타날 수 있음을 인정하며, 이에 대한 추론 근거들을 위와 같이 풀이하였다. 다만, 본 연구는 셧다운제 시행 이후 사후적으로 진행하는 연구인만큼, 앞서 예측한 두 번째 방향으로의 가설(부(-)의 상호 작용)이 보다 타당할 것이라고 판단하였다. 본 연구가 셧다운제 통제 하의 게임 이용자들을 연구 대상으로 삼는 만큼, 청소년들의 높은 이용 수준은 이미 이들이 스스로 게임 규제에 대한 대안적 행위들을 마련했을 가능성을 나타내기 때문이다. 따라서 본 연구는 위와 같은 두 가지 방향성에 대한 가능성을 염두에 두면서, 아래와 같은 [가설 3]을 제시하고자 한다.

[가설 3] 게임 이용 수준이 게임 규제책에 대한 반발심에 미치는 효과는 셧다운제 비 규제 집단에 비해 규제 집단에서 더 약하게 나타날 것이다.

3. 규제 대상자의 게임 이용 동기와 과몰입 해결책

본 연구는 셧다운제의 시행과 규제 대상자들에 관한 심도 있는 탐구를 진행하고자 하며, 이를 위해 이번 절에서는 청소년들의 게임 이용 동기에 대한 탐구를 실시하고자 한다. 셧다운제가 청소년들의 게임 과몰입 예방을 목표로 하고 있는 만큼, 제도의 성공을 위해서는 청소년들이 왜 게임에 '몰두'하는지 구체적으로 진단할 필요가 있기 때문이다. 사실 이는 보다 핵심적으로 다루어져야할 근본적인 문제임에도 불구하고, 앞서 소개한 여러 선행 연구들의 학술적 관심을 제대로 받지 못하였다.

본 연구는 청소년들이 게임을 이용하는 여러 동기가 존재하겠지만, 그 중 이들의 게임 이용 수준과 밀접한 연관을 갖는 것은 또래 친구들과 자연스럽게 어울리기 위한 '사회적 요인'이라 예상한다. 다시 말해, 청소년들은 다수의 친구들이 여가 시간에 게임을 즐기고 있기 때문에, 이를 따라서 게임을 즐긴다는 것이다. 이에 대한 학술적 근거는 크게 두 가지 측면에서 논의해볼 수 있는데, 먼저 사회적 영향에 관한 논의를 바탕으로 이를 설명해 볼 수 있다. '친구 따라 강남 간다'는 옛 속담

이 있듯, 사람들은 주변에서 전달되는 정보에 순응하는 경향이 있으며[38][39], 주변에서 관측되는 행동을 무의식적으로 흉내 내고 따라 하기도 한다[40-42]. 이러한 현상은 전통적인 마케팅 및 사회 심리학 연구에서 꾸준히 연구되어 왔는데, 일반적으로 이를 '사회적 영향(Social Influence)'이라 지칭한다[43][44]. 청소년들 역시 학교라는 공간 안에서 친구들과 매일 일정 시간 이상 상호작용하며, 자연스럽게 여가 활동에 대한 경험과 생각을 공유하기 때문에, 게임 이용 동기에 있어 이러한 사회적 영향은 강력한 게임 동기로 작용할 수 있다. 다시 말해, 디지털 미디어의 발달로 개인이 접하는 사회와 관계의 유형이 다양해짐에 따라[45], 다수의 청소년들 또한 친구들이 자주 이야기하고 관심을 갖는 '게임'이라는 행위를 자연스럽게 받아들이고 즐기게 된다는 것이다.

청소년들의 게임 이용 동기에 관한 또 다른 학술적 근거는 청소년들이 일반적으로 친구들과 원만한 관계를 유지하는 것에 많은 관심을 갖고 있다는 점에서 찾을 수 있다[46][47]. 이연미, 이선정 & 신효식(2009)에 따르면, 청소년들은 기본적으로 또래들로부터 소외되지 않으려는 의지를 갖고 있으며, 이러한 또래 동조 의지는 휴대 전화의 과다한 사용으로 이어지기도 하였다고 알려져 있다[47]. 실제로, 청소년의 일탈 행위에 관한 해외 연구들은 청소년들이 가진 친목 의지를 연구의 핵심 변수로 활용하고 있으며, 친구들과 어울리고자하는 의지는 청소년들의 흡연, 마약 사용 등을 유의하게 설명하는 것으로 확인되었다[48][49]. 따라서 본 연구는 청소년들이 기본적으로 또래 집단 내에서 공유되는 문화에 동조하고자 하는 경향을 갖고 있으며, 이러한 의지는 이들의 게임 이용 수준과 밀접한 관련을 맺고 있으리라 예상한다. 본 연구는 앞 단의 논의들을 포괄적으로 정리하여, 아래와 같은 연구 가설을 제안한다.

[가설 4] 청소년들의 게임 이용 수준과 청소년들이 가진 또래들과의 친목 의지는 정(+)의 상관성을 가질 것이다.

본 연구는 앞선 연구 가설들을 바탕으로 현 게임 규제에 대한 대상자들의 반발심과 게임 과몰입에 대한 구체적인 원인을 진단할 수 있을 것이며, 이를 바탕으로 현실성 있는 대책의 실마리를 찾을 수 있을 것이다. 구체적으로, 본 연구는 청소년들이 친구들과 함께 참여할 수 있는 여러 여가 활동의 개발을 게임 과몰입 문제에 대한 예방책으로 제안하며, 이것의 기대 효과를 측정하고자 한다. 왜냐하면 대부분의 청소년들은 친구들과의 여가 활동을 매우 중요하게 생각하며, 게임의 주된 이용 동기는 이러한 친교 목적에 의해 많이 설명될 수 있기 때문이다. 본 연구는 청소년들이 친구들과 할 수 있는 게임 이외의 놀이거리의 제공을 과몰입의 대책으로 제안하며, 이에 대한 규제 대상자들의 실질적인 호감도를 측정하고자 한다. 본 연구는 구체적으로 다음과 같은 연구 가설을 제안한다.

[가설 5] 청소년들의 게임 이용 수준과 또래 친구들을 활용한 과몰입 해소 대책에 대한 반응은 정(+)의 상관성을 가질 것이다.

본 연구는 앞서 탐구한 총 다섯 가지의 연구 가설을 바탕으로 게임 이용자들의 생각에 대한 전반적인 연구를 진행할 것이며, 이를 통해 얻은 결과를 이론적이고 실무적인 관점에서 해석해 나갈 것이다.

III. 연구방법

1. 데이터

본 연구의 가설들을 검증하기 위하여, 저자들은 2016년 1월 서울 시내 PC방들을 섭외하였고 이용자들의 동의하에 설문 데이터를 확보하였다. 대표성을 높이기 위해, 여러 시간대에 걸쳐 대상자들을 모집하였으며, 이를 통해 총 323개의 표본을 수집할 수 있었다. 설문 대상자는 연령에 따라 네 집단으로 분류할 수 있는데, 셧다운제가 적용되는 청소년(만 16세 미만) 85명, 셧다운제 비적용 청소년(만 16세 이상~만 18세 이하) 71명, 현재 성인이지만, 청소년 시절 셧다운제 규제 경험이 있는 성인 (만 19세 이상~20세 이하) 53명, 셧다운제 규제 경험이 없는 성인(만 21세 이상~) 104명으로 구분할 수 있다.

2. 변수측정

2.1 종속 변수

1) 게임 규제 반발심: 본 연구는 Brehm(1966)이 정의한 심리적 반발심(Psychological Reactance)을 기반으로 정부의 게임 규제책에 대해 응답자들이 얼마나 큰 반발심이 느끼는지 측정한다. 앞서 정의하였듯, 사람들은 일반적으로 자신에게 주어진 자유가 위협받거나 제거당할 경우 이를 회복하려는 자연스러운 의지를 가지며, 이 과정에서 생겨나는 의지와 동기들을 심리적 반발이라 정의한다[50-52]. 셧다운제는 특정 시간에 청소년들이 자유롭게 게임을 할 수 있는 자유를 제한하는 것으로, 심리적 반발심의 개념을 적용하여 연구를 진행하는데 매우 적합한 맥락이라 할 수 있다. 본 연구는 Hong과 Faedda(1996)가 개발한 심리적 반발심 측정 문항을 참고하여[53], 이 중 게임 규제에 관한 심리적 반발심 문항 1번을 게임 규제 상황에 맞게 변환하여 7점 척도로 측정하였다(질문: 게임을 못하게 하는 정부 정책들을 보면 반항심이 생긴다; 1=전혀 그렇지 않다; 7=매우 그렇다).

2) 게임 이용 동기: 본 연구는 앞서 논의했던 이론적 배경을 바탕으로 청소년들의 주된 게임 이용 동기를 밝히기 위한 문항을 두 번째 종속변수로 구성하였다. 구체적으로, 본 연구는 청소년들의 게임 이용 동기가 또래 집단에 동조하기 위함임을 확인하기 위해 '친구들이 많이 하는 온라인 게임을 나도 이용한다'라는 문항을 7점 척도로 측정하였다(1=전혀 그렇지 않다; 7=매우 그렇다). 본 연구는 해당 문항을 통해, 청소년들이 또래 집단 내에서 인기가 있는 게임을 이용하는지 여부를 확인할 수 있을 것이며, 나아가 이것이 이들의 게임 이용 시간과 어떠한 관계를 맺는지 구체적으로 진단해볼 수 있을 것이다.

3) 해결책 방향성: 본 연구의 세 번째 종속변수는 청소년 게임 과몰입 문제에 대한 보다 근본적인 해결책을 논의하기 위해 제안되었으며, 이는 본 연구가 제안한 첫 번째, 두 번째 가설과 밀접한 연관 관계를 지니고 있다. 구체적으로, 저자들은 청소년들이 현재 시행되고 있는 셧다운제의 강제성에 큰 심리적 반발심을 갖고 있다면, 해당 규제는 큰 효과를 거두지 못할 것이라 예상하였다. 규제 대상자들의 심리적 반발심은 앞서 논의한 바와 같이 다양한 형태의 부작용을 초래할 수 있기 때문이다[24][28][29]. 따라서 본 연구는 실질적인 게임 과몰입 해소에 도움을 줄 수 있는 해결책을 제안하기 위해 청소년들의 게임 이용 동기를 활용한 대안에 대한 청소년들의 반응을 측정하였다. 실제로, 청소년들은 또래들이 즐기는 행동을 거부감 없이 받아들이고, 이를 함께 하고자 하는 의지를 갖고 있는 것으로 알려져 있는데, 이것이 게임과 관련한 맥락에서도 적용될 수 있는지를 확인하는 것이다[47-49]. 본 연구는 청소년들의 게임 이용 동기에 기반을 둔 해결책의 효과를 측정하기 위해 '학교 친구들이 게임 말고 다른 것을 즐겨한다면 나는 게임 대신에 그 활동을 같이 하겠다'라는 문항을 7점 척도로 측정하였다(1=전혀 그렇지 않다; 7=매우 그렇다). 이를 통해, 또래 집단의 여가 활동을 바꾸는 대안 책이 얼마만큼의 효과를 거둘 수 있을지 예상해 볼 수 있을 것이다.

2.2 독립변수

본 연구는 앞서 논의한 연구 가설들과 일관되게 온라인 게임의 이용 정도와 셧다운제의 통제 여부를 연구의 핵심 독립 변수로 고려하였다. 구체적으로, 본 연구는 해당 변수들이 앞서 정의한 세 가지 종속 변수들과 어떠한 연관성을 갖는지 실증적으로 검증하고자 하며, 이를 통해 연구 가설의 타당성을 확인할 것이다.

1) 게임 이용 정도: 게임 이용 경험은 실제 설문 대상자들이 평소 게임에 얼마나 많은 시간을 투자하는지를 측정하여 반영하였다. 이용자가 게임에 접속한 시간은 설문 대상자가 게임에 대해 가진 관여 수준을 나타내며, 설문 대상자가 현재 게임에 대해 갖고 있는 애정과 관심을 반영한다고 할 수 있다. 구체적으로, 본 연구는 설문 대상자들의 게임 이용 수준을 주중과 주말로 나누어 여섯 단계로 측정하였다(1= 거의 하지 않는다; 2=하루 평균 0~1시간; 3=하루 평균 1~2시간; 4=하루 평균 2~3시간; 5=하루 평균 3~4시간; 6=하루 평균 4시간

이상). 상관분석 결과 두 항목은 매우 유사한 움직임을 보이고 있는 것으로 확인되었으며($r = 0.726$, $p<0.01$), 실제 분석에는 주중과 주말 두 항목의 평균값을 반영하여 사용하였다. 다만, 연구의 강건성(Robustness)을 위해 본 연구진은 주중, 주말 게임 이용 정도를 대체한 분석을 실시하였으며, 모든 분석에서 본래 결과와 질적으로 차이 없는 결과를 얻을 수 있었다.

2) 셧다운제 통제 여부: 청소년보호법 제 26조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한)에 따르면, 온라인 게임의 제공업자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 온라인 게임의 접속을 차단해야 한다. 본 연구는 이러한 법률적 기준을 바탕으로, 셧다운제 통제 여부를 나타낼 수 있는 더미(Dummy) 변수를 생성하였다. 구체적으로, 만 16세 미만의 청소년 집단에 1의 값을 부여하였고, 그 이외의 경우 0의 값을 부여하였다.

2.3 통제 변수

본 연구는 주요 독립 변수 이외에도 게임 이용자들의 특성을 반영할 수 있는 인구 통계학적 변수들과 기타 게임 관련 변수들을 설문지에 포함하였다. 대부분의 설문 연구와 마찬가지로, 성별과 만 나이 정보를 수집하였으며, 온라인 게임에서 실제로 유료 콘텐츠를 구매한 경험과 성인의 주민등록번호를 도용하여 온라인 게임을 한 경험이 있는지 여부를 조사하였다. 해당 변수들은 만 나이를 제외하고는 더미(Dummy) 변수로 처리하였으며, 이에 대한 기초적인 정보는 이어지는 기초 통계량에 관한 절에서 논의할 것이다.

3. 기초 통계량

[표 1]은 본 연구의 설문지에 측정된 주요 변수들의 기초 통계량을 나타내고 있다. 먼저, 종속 변수들은 모두 7점 척도로 구성되어있으며, 특별히 한 쪽으로 두드러진 평균값이 관측되지는 않았다. 평균값을 살펴보면, 게임 규제에 관한 반발심은 3.489, 게임 이용 동기는 4.536, 게임 과몰입 대책의 경우, 5.093의 수치를 기록하고 있어, 설문 대상자들이 각 변수에 대해 강한 선호나 동의를 보이고 있지는 않다고 할 수 있다.

다음으로, 독립 변수 중 하나인 게임 이용 정도는 평균 4.717의 수치를 기록하였다. 이는 시간 개념으로 환산하였을 때, 약 4시간에 해당하는 값으로, 이는 실제 PC방을 방문하여 게임을 하는 이용자들의 경우 기본적인 게임 이용 시간 수준이 높다는 것을 시사한다. 두 번째 독립변수인, 셧다운제 통제 유무는 집단을 구분하는 더미(Dummy) 변수이며, 평균값을 통해 약 25%의 설문대상자가 실제 셧다운제의 통제를 받고 있음을 알 수 있다.

마지막으로, [표 1]의 세 번째 단은 통제 변수에 관한 기초 통계량 정보를 나타내는데, 전체 집단의 평균 연령은 약 19세이며, 전체 집단의 약 90%가 남성임을 확인할 수 있다. 또한, 실제 온라인 게임 상에서 금전을 지불하여 게임을 해본 사람은 설문 대상자의 약 44%인 것으로 확인되었으며, 이들 중 성인 계정을 도용해 게임을 해본 사람의 비율은 약 83%에 이르는 것을 알 수 있다.

4. 분석 모형

본 연구는 앞서 소개한 핵심 독립 변수들이 각 종속

표 1. 기초 통계량

변수 유형	변수 이름	평균	표준편차
종속변수	게임 규제 반발심 - 심리적 반발 (7점 척도)	3.489	1.884
	게임 이용 동기 - 또래 효과 (7점 척도)	4.536	1.740
	게임 과몰입 대책 - 또래 문화 (7점 척도)	5.093	1.666
독립변수	게임 이용 정도 (6점 척도)	4.717	1.409
	셧다운제 통제: 16세 미만	0.263	0.441
통제변수	성별: 남성	0.901	0.299
	나이	19.307	4.756
	게임머니 구매: 경험	0.440	0.497
	성인 아이디 도용: 경험	0.833	0.374
관측치		323	

변수와 어떠한 연관 관계를 맺는지 실증적으로 확인하고자 한다. 이를 위해 본 연구는 세 가지 연구 모형을 구성하였으며, 앞서 논의한 연구 맥락에 맞추어 모형을 소개하고자 한다.

먼저, 본 연구의 첫 번째 모형은 현재 시행되고 있는 셧다운제에 대한 반발심이 1) 게임 이용 정도에 따라 그리고 2) 실제 규제 대상 여부에 따라 어떻게 달라지는 지를 확인하고자 한다. 또한 본 연구는 3) 게임 이용 정도에 따른 효과가 실제 규제 대상 여부에 따라 어떻게 조절되는지도 동시에 확인하고자 한다. 본 연구는 이를 실증적으로 검증하기 위해 다중회귀분석모형(Multiple Regression Model)을 활용하기로 하였다. 다중회귀분석은 다양한 변수의 효과를 동시에 통제하여 측정하고자 할 때, 유용하게 사용할 수 있으며, 해당 효과를 각 추정 계수의 예측치와 유의도를 바탕으로 해석할 수 있다. 본 연구가 계획한 첫 번째 모형은 아래와 같은 [모형 1]의 수식으로 표현할 수 있으며, 종속 변수인 Y_1은 '게임 통제 반발심'의 정도를 나타낸다. $Usage_{1,i}$, $Shutdown_{2,i}$는 각각 본 연구의 핵심 변수인 '게임 이용 정도', '셧다운제 통제 여부(더미)'를 나타낸다. 또한 본 연구는 앞서 이론전개 부분에서 논의한 상호작용 효과를 검증하기 위해, '게임 이용 정도'와 '셧다운제 통제 여부' 변수의 상호 작용항을 수식에 포함하였다. $\beta_{1,1}$은 '게임 이용 정도'가 '게임 규제 반발심'에 미치는 효과를 나타내며, $\beta_{2,1}$은 '셧다운제 통제 여부'의 동일한 효과를 보여준다. 또한 $\beta_{3,1}$은 $\beta_{1,1}$을 통해 측정한 게임 이용 정도의 효과가 셧다운제 통제 여부에 따라 어떻게 조절되는지 나타낸다. $Controls_{1,i}$는 앞서 설명한 통제 변수(성별; 나이; 게임머니 구매 경험; 성인 아이디 도용 경험)들을 포함하고 있으며, 이에 상응하는 계수는 K_1 벡터로 표현되어 있다. 마지막으로, 첫 번째 모형의 수식에는 $\varepsilon_{1,i}$의 오차항이 반영되어 있다.

[모형 1]

$$Y_1 = \beta_{0,1} + \beta_{1,1} Usage_{1,i} + \beta_{2,1} Shutdown_{2,i} + \beta_{3,1} Usage_{1,i} \times Shutdown_{2,i} + \overrightarrow{K_1}\ \overrightarrow{Controls_{1,i}} + \epsilon_{1,i}$$

본 연구가 계획한 두 번째, 세 번째 연구 모형은 앞서 소개한 첫 번째 연구 모형과 크게 다르지 않다. 해당 모형들은 실제 셧다운제의 규제를 받고 있는 만 16세 이하의 청소년들을 대상으로 실질적인 게임 동기와 대안책에 대한 반응을 측정하고자 하기에, 앞서 제안한 다중회귀분석 모형의 변수 구성을 바꾸는 것으로 의도한 효과를 충분히 검증할 수 있다. 구체적으로, 본 연구의 두 번째와 세 번째 모형은 아래와 같은 [모형 2]와 [모형 3]으로 표현할 수 있으며, [모형 1]과 같은 다중회귀분석을 실시한다. 종속 변수인 Y_2와 Y_3은 각각 '게임 이용 동기'와 '게임 과몰입 대책'에 대한 동의 정도를 나타낸다. [모형 2]와 [모형 3]의 $Usage_{1,i}$는 앞서 [모형 1]과 동일하게 '게임 이용 정도'를 나타낸다. 따라서 $\beta_{1,2}$는 '게임 이용 정도'가 '게임 이용 동기'와 연관되는 정도를 나타내며, $\beta_{1,3}$은 '게임 이용 정도'가 또래 문화를 활용한 '게임 과몰입 대책'에 대해 얼마나 호의적인 반응을 보이는 지를 보여준다. $Controls_{2,i}$와 $Controls_{3,i}$는 앞서 설명한 통제 변수(성별; 나이; 게임머니 구매 경험; 성인 아이디 도용 경험)들이 포함되어 있으며, 이에 상응하는 계수는 K_2, K_3 벡터로 표현되어 있다. 마지막으로, 두 수식에는 $\varepsilon_{2,i}$와 $\varepsilon_{3,i}$의 오차항이 반영되어 있다.

[모형 2]

$$Y_2 = \beta_{0,2} + \beta_{1,2} Usage_{1,i} + \overrightarrow{K_2}\ \overrightarrow{Controls_{2,i}} + \epsilon_{2,i}$$

[모형 3]

$$Y_3 = \beta_{0,3} + \beta_{1,3} Usage_{1,i} + \overrightarrow{K_3}\ \overrightarrow{Controls_{3,i}} + \epsilon_{3,i}$$

IV. 분석 결과

본 페이지부터 정리된 [표 2-표 4]의 결과는 앞서 고안한 모형들의 추정 결과를 담고 있으며, 추정 결과치는 통계 패키지 SAS 9.4를 통해 분석하였다. 본 연구의 첫 번째 가설 검증은 [표 2]에 정리된 각 변수들의 추정

표 2. 모형 추정 결과 (1)

변수	추정계수	표준오차
절편	0.419	0.691
게임 이용 정도 ($\beta_{1,1}$)	0.628**	0.081
셧다운제 통제 ($\beta_{2,1}$)	1.550*	0.800
게임 이용 정도 × 셧다운제 통제 ($\beta_{3,1}$)	−0.376*	0.158
성별: 남성	−0.014	0.326
나이	0.010	0.027
게임머니 구매: 경험	0.048	0.202
성인 아이디 도용: 경험	0.030	0.274
관측치	323	

참고: *p<0.05, **p<0.01

계수 및 유의도를 바탕으로 판단한다.

우선 설문 대상자들의 게임 이용 정도는 그 정도가 클수록 게임 규제에 대한 반발심을 유의하게 증가시키는 것으로 확인되었다($\beta_{1,1}$=0.628, p<0.01). 이는 앞서 제안한 [가설 1]과 일치하는 결과로, 게임 이용자들의 이용 수준이 높아짐에 따라 게임에 대한 더 높은 애착과 재미가 이들의 반발심을 강하게 불러일으키는 것으로 해석된다. 또한 사용 수준이 높아짐에 따라 제한받는 자유에 대한 반발심이 커졌던, 다른 연구들처럼 온라인 게임에 관해서도 이와 유사한 현상이 관찰되는 것이라고 해석해 볼 수도 있다[33][34]. 따라서 게임 이용자의 게임 시간이 길어질수록 게임 규제 정책에 대한 반발심이 커진다고 볼 수 있으며, 이를 통해 본 연구의 [가설 1]이 지지됨을 확인하였다.

두 번째로, 셧다운제 통제 여부는 규제에 대한 반발심에 있어 유의한 차이를 가져다주는 것으로 확인되었다($\beta_{2,1}$=1.550, p=0.054). 구체적으로, 셧다운제의 통제를 받는 집단은 통제를 받지 않는 집단에 비해 약 1.5점 정도의 높은 반발심을 갖고 있는 것이 확인되었다. 이는 앞서 제안한 [가설 2]와 일치하는 결과로, 규제를 동일하게 인식하고 있더라도 직접적으로 자유를 제한받는 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 규제에 대해 더 강한 심리적 반발을 갖는다는 것을 나타낸다. 셧다운제의 시행과 실효적 효과에 있어 여러 사회 주체들이 문제를 제기하고 있으나, 결국 이에 대해 가장 큰 불만을 갖는 집단은 직접적인 규제를 받는 청소년 집단이라는 것이다.

마지막으로, 게임 이용 정도 변수와 셧다운제 통제 여부의 상호 작용항의 추정 결과를 바탕으로, 본 연구의 [가설 3]을 확인해 볼 수 있다. 구체적으로, 셧다운제에 대한 심리적 반발심은 게임 이용 정도가 높아짐에 따라 증가하는 경향을 보이고 있으나($\beta_{1,1}$=0.628, p<0.01), 해당 효과는 셧다운제에 직접적인 규제를 받는 청소년 집단에서 더 약하게 나타나는 것으로 확인되었다($\beta_{3,1}$=−0.376, p<0.05). 이는 앞서 논의한 바와 같이, 평소 게임을 많이 하는 청소년들은 이미 정상적인 경로로든 비정상적인 경로로든 게임 규제책을 피하여 만족할만한 수준으로 게임을 즐기고 있기 때문에 다른 청소년들에 비해 더 낮은 수준의 반발심을 갖고 있는 것으로 추정해 볼 수 있다.

다음으로, [표 3]은 앞서 본 연구가 제안한 두 번째 연구 모형의 추정 결과를 보여준다. 두 번째 모형은 청소

표 3. 모형 추정 결과 (2)

변수	추정계수	표준오차
절편	0.906	0.691
게임 이용 정도 ($\beta_{1,2}$)	0.526**	0.128
성별: 남성	0.998	0.611
나이	0.001	0.202
게임머니 구매: 경험	0.444	0.361
성인 아이디 도용: 경험	−0.003	0.351
관측치	85	

참고: *p<0.05, **p<0.01

표 4. 모형 추정 결과 (3)

변수	추정계수	표준오차
절편	5.699	0.691
게임 이용 정도 ($\beta_{1,3}$)	0.303*	0.140
성별: 남성	0.425	0.526
나이	−0.170	0.221
게임머니 구매: 경험	0.110	0.394
성인 아이디 도용: 경험	−0.134	0.383
관측치	85	

참고: *p<0.05, **p<0.01

년들의 실질적인 게임 이용 동기를 진단하는 모형으로, 본 연구는 앞선 논의를 통해 게임을 많이 하는 청소년들의 주된 게임 동기는 친구들과 함께 시간을 보내고, 어울리기 위함이라는 연구가설을 수립하였다. 해당 가설의 검증은 $\beta_{1,2}$의 추정치와 유의도를 기준으로 판단되며, 확인 결과 본 연구의 네 번째 가설이 지지되는 것이 확인되었다($\beta_{1,2}$=0.526, p<0.01). 이는 앞서 제안한 바와 같이, 청소년들은 또래 집단 내 친구들과 원만한 관계를 유지하고자 하며, 이를 위해 또래 집단 내에서 공유되고 향유되는 문화에 대해 적극적인 수용 의지를 보인다는 것으로 해석해 볼 수 있다. 다시 말해, 청소년들이 게임을 많이 하는 주된 이유는 또래 집단 내 친구들이 온라인 게임을 많이 즐기고 이야기하기 때문이라는 것이다. 이는 앞서 이야기했듯, 청소년 게임 과몰입 문제 해결에 있어 매우 중요한 발견점이며, 향후 청소년들의 게임 과몰입 문제를 해결하는데 학술적 출발점으로 활용될 수 있을 것이다.

본 연구는 가설 검정의 강건성(Robustness)을 위해 핵심 독립 변인인 게임 이용 정도와 종속 변인인 친목 동기를 바꾸어 회귀분석을 다시 실시하였으며, 질적으로 차이 없는 결과를 확보할 수 있었다(β = 0.335, p<0.01).

본 연구의 [가설 4]가 확인되었다는 것은 청소년 정책 입안자들에게도 시사하는 바가 크다. 본 연구의 결과와 같이, 실제로 청소년들의 게임 이용의 주된 동기가 친구들과의 관계 유지와 동조 의지라면, 이들의 게임 과몰입을 해결하기 위한 대책은 단순히 접속 시간을 차단하는 것에 그쳐서는 안 될 것이다. 이는 문제의 근본 원인을 제대로 확인하지 못한 피상적인 해결책에 불과하며, 게임 과몰입 해소 대책은 청소년 집단에서 향유되고 놀이 문화를 보다 다양화 하는 측면으로 개선되어야 할 것이다.

마지막으로, [표 4]는 본 연구가 앞서 제안한 세 번째 모형의 추정 결과를 보여준다. [가설 5]의 검증은 $\beta_{1,3}$의 추정치와 유의도를 기준으로 실시한다. 추정 결과에 따르면, 게임 이용 정도가 높아질수록 청소년들은 또래 집단의 문화를 바꾸는 대안책에 보다 호의적인 반응을 보여주는 것으로 확인되었다($\beta_{1,3}$=0.303, p<0.05). 이는 앞서 제안한 [가설 5]와 일치하는 결과로, 청소년들 중 게임을 많이 하는 학생들 일수록 친구들이 게임 대신에 다른 것을 한다면 게임 대신에 그 활동을 같이 하겠다는 것으로 해석해 볼 수 있다. 이는 앞서 확인한 본 연구의 [가설 4]와 밀접하게 연관 지어 생각해볼 수 있는데, 청소년들의 게임 이용 동기에 기반을 둔 대책이 알맞게 제시될 경우, 이는 청소년들의 호응을 충분히 이끌어낼 수 있는 가능성을 보여준다 할 수 있다. 물론, 본 연구가 구체적인 대안을 검증한 것은 아니지만, 친구들 사이에서 공유되는 문화를 조정하는 것으로 게임 과몰입에 대한 대책의 가능성을 확인하였다는 점에서 충분히 가치 있는 발견이라 할 수 있을 것이다.

본 연구는 가설 5와 관련된 부분에서도 분석의 강건성(Robustness)을 위해 핵심 독립 변인인 게임 이용 정도와 종속 변인인 대안 호의도를 바꾸어 회귀분석을 다시 실시하였으며, 질적으로 차이 없는 결과를 확보할 수 있었다(β = 0.186, p<0.05).

본 연구가 앞서 진단한 [모형 1], [모형 2], [모형 3]에서 통제 변수의 추정치를 확인한 결과, 세 모형 모두 응답자의 나이 및 성별, 게임머니 구매 경험이나 성인 아이디 도용 경험은 종속변수와 전체적으로 큰 관련성이 없는 것으로 확인되었다.

V. 결론

1. 연구 결과의 요약

본 연구는 게임 이용 정도를 중심으로 셧다운제의 규제를 받는 이용자 집단과 규제를 받지 않는 이용자 집단을 비교 분석하였다. 우선적으로 본 연구는 기존 문헌을 바탕으로 도출한 가설에 따라 1) 게임 이용 정도와 2) 셧다운제 규제 여부가 게임 규제책에 대한 반발심에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 그 이후에는 규제를 받는 청소년 집단에 집중하여 게임을 하는 동기에 또래 효과가 미치는 영향력을 검증하고, 해결책의 방향성에 대해 고민하였다.

본 연구의 첫 번째 모형의 분석 결과는 다음과 같다. 먼저, 이용자들의 게임이용 정도가 게임 규제책에 대한 반발심에 유의한 영향 요인으로 밝혀졌다. 그 영향력의 방향성은 예상한대로 양(+)의 방향인 것으로 확인되었다(가설 1). 이는 게임 이용 정도가 높아질수록 설문대상자들은 게임에 대한 큰 애착과 관심을 보여 이에 대한 규제에 더 큰 반발심을 보인 것으로 풀이된다. 또한, 셧다운제에 대한 심리적 반발심은 규제를 받지 않는 집단에 비해 규제를 받는 집단에서 더 크게 나타나는 것이 확인되었다(가설 2). 이는 규제에 대해 동일한 인식과 불만을 갖고 있더라도, 심리적 반발의 수준은 직접적으로 통제를 받는 집단에게서 더 두드러진다는 것을 의미한다. 그러나 이 두 효과의 상호작용은 부정적인 것으로 나타났는데, 이는 게임을 많이 하는 청소년들은 이미 규제를 피해 충분한 시간 동안 게임을 즐기고 있기에, 이용 수준이 적은 청소년들에 비해 더 낮은 수준의 반발심을 갖고 있는 것으로 풀이된다(가설 3).

또한 본 연구는 규제 대상자들 중에 게임 사용시간이 긴 응답자일수록 친구들이 많이 하는 온라인 게임을 하는 성향이 크다는 것을 확인하였다(가설 4). 이는 청소년들이 게임을 많이 하는 이유가 일부 성인들의 우려처럼 중독이나 반항심 때문이라기 보단, 단순히 게임이 친구들과 함께 하는 여가 활동이라는 것을 의미한다. 이를 바탕으로 할 때, 기존 연구 및 정책들이 청소년 게임 과몰입의 원인을 중독이나 반항심으로 지목하고, 이에 대한 해결책의 방향성을 통제에 두었다는 점은 매우 잘못된 접근이라는 것을 알 수 있다. 실제로 본 연구의 설문 조사에 따르면, 85명의 청소년 설문조사 응답자 중 중독이나 반항심에 게임을 한다는 응답은 전체 응답자 중 15% 에도 미치지 못했다. 따라서 본 연구가 제안하는 또래 문화로서의 게임 과몰입은 이전 연구들이 미처 제안하지 못했던 새로운 시각을 제안한다는 점에 있어서 차별점과 그 가치를 가질 것이다.

또한 본 연구는 이어진 가설 검증들을 통해 보다 흥미로운 결과에 도달할 수 있었는데, 게임을 많이 하는 학생일수록 오히려 게임이 아닌 다른 대안으로 옮겨갈 가능성이 더 높다는 것이다(가설 5). 이는 학생들이 게임을 많이 하는 이유가 친구들과 어울리기 위함이기 때문에, 친구들이 다른 여가활동을 즐긴다면 이에 대한 충분한 수용 의지를 나타내는 것이라 할 수 있다. 정리하면, 본 연구는 셧다운제와 관련한 이용자들의 반발심, 이용 동기, 그리고 성향들을 전반적으로 이해할 수 있었으며, 게임 과몰입 문제를 해결하는 데 있어 보다 효과적인 정책의 가능성을 진단하였다고 할 수 있다.

2. 학술적 시사점

본 연구의 학술적 시사점은 다음과 같다. 본 연구는 온라인 게임 규제인 셧다운제와 관련하여 규제 대상자들의 인식과 행위를 집중적으로 탐구하였다. 기존의 선행 연구들의 초점이 다소 정책 입안자들의 관점에 맞춰진 것을 감안할 때, 본 연구는 실제 규제 대상자인 청소년들과 이들의 특성에 주목하였다는 점에서 다른 연구들과 차별점을 갖는다. 또한 본 연구는 셧다운제의 규제 대상자들의 주된 게임 이용 동기를 직접적으로 고려하여, 이를 바탕으로 한 해결책의 가능성을 진단하였다. 게임 규제 대상자들의 게임 동기를 이해하는 것은 매우 중요한 사안임에도 불구하고 셧다운제와 관련한 여러 선행 연구들은 해당 주제에 대한 고찰이 상대적으로 부족하였는데, 본 연구는 이를 청소년 집단의 또래 동조 의지로 풀이하여 제시하였다는 특징을 갖는다. 나아가 본 연구는 이러한 또래 문화를 기반으로 한 다양한 여가 활동에 대한 호의도를 측정하여, 청소년들의 게임 과몰입 대책이 이러한 게임 이용 동기를 기반으로 재고되어야 함을 제안하였다.

또한, 본 연구는 규제책이 산업의 위축과 사회적 비용이라는 부산물을 초래할 수 있음을 경고하고, 효율적인 정책 목표를 달성하기 위한 조건들을 고민하였다. 공공선을 추구하기 위한 적절한 규제의 경우, 게임 산업뿐만 아니라, 다른 산업 분야에도 적용될 수 있는 것이기 때문에, 본 연구진들은 본 연구가 선행 연구들과 더불어 다른 연구 분야의 규제 연구에도 충분한 시사점을 전달할 수 있으리라 생각한다. 정리하면, 본 연구는 셧다운 규제에 대한 직접적인 이해와 고찰을 전달해 줌과 동시에, 다른 산업 분야에 적용될 수 있는 여러 정책적 시사점을 전달할 수 있을 것이다.

3. 정책적 시사점

본 연구의 결과는 정책적인 측면에서도 여러 시사점을 갖는다. 본 연구는 앞서 풀이한 결과들을 바탕으로 셧다운제의 시행의 문제점 두 가지를 다음과 같이 정리해보고자 한다.

첫째, 규제 집단(청소년)에 대한 잘못된 이해 - 본 연구가 지목하는 셧다운제의 가장 큰 문제점은 정책 입안자들이 청소년들의 게임 과몰입 원인을 본질적으로 고민하기보다는 단순히 특정시간에 이들의 게임 이용을 차단하는 방법을 선택했다는 점이다. 실제 우리나라는 청소년들을 보호를 위하여 특정 장소나 행위의 접근을 차단하는 정책을 도입하는 경향이 있다. 오락실, 만화방, DVD방, PC방, 당구장 등 많은 유희 공간이 청소년 유해 공간으로 분류되었고, 현재에도 청소년들의 접근을 일부 제한하고 있다. 이로 인해 청소년들이 음성적으로 이용하는 부작용이 제기되었는데[54], 본 연구의 설문조사에서도 셧다운제의 통제를 받는 이용자(85명) 중 약 70%가 도용 경험이 있다고 고백하였다.

또한, 규제 대상자인 청소년들의 목소리에 귀 기울이지 않았던 입법과정 역시 정책에 대한 반발심을 키웠고, 제도의 정착과 효과에 악영향을 주었다. 규제대상자들의 공감대가 형성되지 않았거나 의구심이 해소되지 않은 상태에서의 강제적인 집행은 큰 반발심을 불러일으킬 수 있다는 점에서 정책입안자들에게 시사하는 바가 크다. 2014년 발효된 단말기 유통구조 개선법(단통법)이나 출판문화 산업 진흥법 일부 개정법률안(도서정가제) 등이 국민들의 정서적인 반발심이 크고 실패한 정책이라고 평가받는 이유도 셧다운제처럼 규제 대상자들의 공감대가 형성되지 못했던 입법 과정이 있었기 때문이라 추론해 볼 수 있다.

2. 규제 대상(게임)에 대한 잘못된 이해 - 정책 입안자들은 게임을 사회악으로 규정하는 등의 잘못된 선입견 때문에 대상을 제대로 이해하지 못했다. 청소년들에게 게임이, 친구들과 어울리기 위해 모여 있는 공간(플랫폼)으로 작용할 가능성은 선행 연구들을 통해서 제기되었지만 그럼에도, 청소년들에게 게임 이외의 대안을 제시하지 못했기에 정책의 효과가 기대에 못 미칠 수밖에 없었다.

본 연구는 실무자들을 위해 게임 과몰입을 줄일 수 있는 실질적 대안들을 함께 고민해보았다. 구체적인 대안의 방향성에 있어서는, 16세 미만의 청소년들이 문화시설 확충(62.4%)나 체육시설 확충(60.0%)에 대한 긍정적인 평가를 한 것과는 대비되게 방과 후 수업 실시(43.5%)이나 공공 도서관 확충(28.2%) 등에 저조한 반응을 한 것에 주목 할 필요가 있다. 이는 청소년들에게 게임이 유희적인 측면이 강한 스트레스 해소 공간으로 작용하기 때문에, 대안 역시 학습보다는 놀이에 중점을 둔 대안이 효과가 높을 것이라는 예상을 가능케 한다[그림 1].

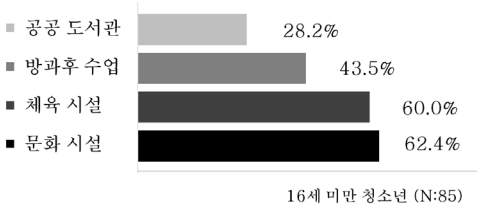


그림 1. 16세 미만 청소년들의 게임 과몰입 대안 선호도

이와 더불어, 본 연구진들은 해당 설문 결과에서 청소년들과 성인 집단 사이에 게임 과몰입 대안들에 관한 확연한 입장 차이가 나타났다는 점이 매우 흥미롭다고 생각한다. 왜냐하면, 설문 조사에 포함된 성인들의 경

우, PC방에 방문하여 설문에 참여한 사람들로, 이들은 기본적으로 게임의 흥미와 긍정적 가치에 대해 어느 정도 이해한 사람들이기 때문이다. 다시 말해, 게임에 대해 어느 정도 긍정적 인식을 형성한 성인들마저도, 청소년들에게 주어진 대안들에 대해 실제 청소년들과 동떨어진 판단을 하는데, 실제로 청소년들의 게임 행위에 대해 낮은 수준의 이해도를 갖고 있는 정책 입안자들의 생각은 청소년들의 생각과 더 큰 간극을 가질 수밖에 없다는 것이다.

4. 한계점 및 향후 연구 방향

본 연구는 다음과 같은 한계점을 가진다. 첫째, 본 연구는 PC방에서 신속하게 진행해야하는 설문의 특성상, 응답자들의 온라인 게임 중독 정도를 제대로 상세하게 측정하지는 못했다. 셧다운제를 비롯한 게임 이용 규제책들은 게임 과몰입의 예방을 가장 큰 목적으로 하고 있으므로, 해당 지표에 대한 심도 있는 측정은 결과에 대한 깊이 있는 통찰을 가져다줄 수 있을 것이다. 물론, 본 연구에서 측정한 게임 이용 수준은 게임 과몰입 여부와 강한 상관관계를 가져, 이를 충분히 반영할 수 있겠지만, 다양한 측면에서 과몰입을 정의하고, 진단해 보는 것은 게임 결과에 대해 또 다른 시사점을 던져줄 수 있을 것이다. 또한, 본 연구진은 한 시점에서의 설문으로 인해 셧다운 이후의 게임 사용량만을 측정하였는데, 로그(log) 데이터와 같은 자료를 확보하여 셧다운제 이전의 게임 사용량과 이후의 게임 사용량을 비교할 수 있었다면, 더 의미 있는 내용 서술이 가능했을 것이다.

둘째, 본 연구는 청소년들의 게임 이용 동기에 관하여 다양한 가능성이 있음에도 불구하고, 또래 문화가 청소년들의 게임 이용에 얼마나 영향력을 미치는지 만을 측정하였다. 물론 또래 동조동기를 측정하는 것으로부터 청소년들의 게임 과몰입을 해결하기 위한 근원적인 실마리를 줄 것이라고 고민한 본 연구의 방향성에는 타당할 것이나, 청소년들의 다양한 게임 이용 동기를 기반으로 한 고찰은 조금 더 구체적인 해결책을 찾는데 다차원적인 접근을 가능하게 할 것이다.

셋째, 본 연구는 온라인 게임의 이용 여부를 진단하고 단순히 사용 시간을 기준으로 분류하였다. 하지만 온라인 게임 내에서도 MMORPG, 액션, 아케이드, 스포츠 등의 다양한 장르가 존재하며, 어떤 장르를 주로 하는지에 따라 과몰입 예방책에 관한 다른 시선이 존재할 수 있다. 각 장르별 이용자들의 모수가 충분히 크고, 각각의 이용 군이 어떤 성향을 보이는지에 대한 정보를 수집할 수 있었다면, 보다 심도 있는 연구 결과를 전달할 수 있었을 것이다. 따라서 이 연구가 규명한 시사점들을 기반으로 하여 후속 연구가 응답자들에 대한 깊은 이해를 바탕으로 게임 과몰입 예방책의 효율적인 달성을 설명할 수 있다면, 훨씬 의미 있는 정책학적인 시사점을 전달할 수 있을 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

[1] PWC, Video Games entertainment outlook 2015-2019, 2015.

[2] N. Dyer-Witheford and Z. Sharman, "The political economy of Canada's video and computer game industry," Canadian Journal of Communication, Vol.30, No.2, pp.187-210, 2005.

[3] 한국콘텐츠진흥원, 2015 대한민국 게임백서, 2015.

[4] J. C. Beck and M. Wade, *Got game: How the gamer generation is reshaping business forever* (p. 1), Boston, MA: Harvard Business School Press, 2004.

[5] J. McGonigal, *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world,* Penguin, 2011.

[6] 권경훈, 이석호, 엄마 살해까지 부른 '게임중독'… 15세 아들 "용서받을 수 없는 잘못" 유서 남기고 자살, 조선일보, 2010.11.17.

[7] 김영석, 신생아 굶겨죽인 '게임중독 부부', 세계일보, 2010.03.04.

[8] 신성식, 정종훈, "게임은 마약과 같은 중독?"… 질병코드 신설해 치료한다, 중앙일보, 2016.02.29.

[9] 이지은, 전승훈, 게임산업 키우려 '청소년 심야이용' 규제 풀겠다는 정부, 동아일보, 2016.07.19.

[10] 이덕주, *셧다운제 규제의 경제적 효과분석,* 한국경제연구원, 2015.

[11] 한국경제 연구원, *게임산업 규제정책의 전환 필요성 및 개선방향,* 2016.

[12] M. D. Griffith, M. N. O. Davies, and D. Chappel, "Breaking the stereotype : The case of online gaming," CyberPsychology & Behavior, Vol.6, No.1, pp.81-91, 2003.

[13] W. Dmitri, N. Yee, and S. E. Caplan, "Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile," Journal of Computer Mediated Communication, Vol.13, No.4, pp.993-1018, 2008.

[14] M. Mehroof and M. D. Griffiths, "Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety," Cyberpsychology, behavior, and social networking, Vol.13, No.3, pp.313-316, 2010.

[15] 송은지, "청소년 인터넷규제 개선방향에 대한 제언 - 주요국의 청소년 인터넷규제를 중심으로," 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제11호, pp.690-698, 2013.

[16] 김옥태, 손영준, 나은경, "뉴스이용과 책임귀인이 셧다운제에 대한 태도에 미치는 영향," 한국게임학회 논문지, 제13권, 제4호, pp.61-72, 2013.

[17] 성욱준, "게임 셧다운 (shutdown) 제 정책이 청소년의 게임사용시간에 미치는 효과 연구," 사회과학연구, 제30집, 제2호, pp.233-256, 2014.

[18] 강명주, "중국의 온라인 (On-line) 게임 산업구조 분석," 경영경제연구, 제35권, 제1호, pp.6-30, 2012.

[19] 김명엽, "게임 셧다운제의 문제점과 개선에 관한 연구," 입법정책, 제6권, 제1호, pp.61-88, 2012.

[20] 신재호, "게임중독 예방을 위한 소위 셧다운제에 관한 검토," 법학연구, 제21권, 제3호, pp.119-147, 2013.

[21] 이준복, "청소년보호법 상 셧다운제에 관한 헌법적 연구," 서울법학, 제21권, 제3호, pp.555-592, 2014.

[22] 박문수, 고대영, 박정수, *게임시장의 규제가 산업생태계 발전에 미치는 영향과 시사점,* 산업연구원, 2013.

[23] 박경효, 정윤수, "규제순응의 확보전략: 규제대안 및 규제다원주의 관점에서," 한국행정연구, 제10권, 제2호, pp.173-200, 2001.

[24] 박찬욱, 이신복, "게임 셧다운제도의 자발적 수용 및 확산방안에 관한 연구," 한국 IT 서비스학회지, 제11권, 제2호, pp.93-106, 2012.

[25] 윤형섭, 강지웅, 박수영, 오영욱, 전홍식, *한국 게임의 역사 : 세계를 놀라게 한 한국 게임의 기적,* 북코리아, 2012.

[26] 한국입법학회, *청소년 게임이용 규제영향 인식조사,* 2011.

[27] 한국콘텐츠진흥원, 2014 게임이용자 조사보고서, 2014.

[28] J. Grandpre, E. M. Alvaro, M. Burgoon, C. H. Miller, and J. R. Hall, "Adolescent reactance and anti-smoking campaigns: A theoretical approach," Health Communication, Vol.15, No.3, pp.349-366, 2003.

[29] M. E. Heilman and B. L. Toffler, "Reacting to reactance: An interpersonal interpretation of the need for freedom," Journal of Experimental Social Psychology, Vol.12, No.6, pp.519-529, 1976.

[30] C. H. Miller, M. Burgoon, J. R. Grandpre, and E. M. Alvaro, "Identifying principal risk factors for the initiation of adolescent smoking behaviors: The significance of psychological reactance," Health communication, Vol.19, No.3, pp.241-252, 2006.

[31] J. W. Alba and J. W. Hutchinson, "Dimensions of Consumer Expertise," Journal of Consumer Research, Vol.13, No.4, pp.411-454, 1987.

[32] R. Agarwal and E. Karahanna, "Time flies when you're having fun: Cognitive absorption and beliefs about information technology usage," MIS quarterly, Vol.24, No.4, pp.665-694, 2000.

[33] L. S. Bensley and R. Wu, "The role of psychological reactance in drinking following alcohol prevention messages," Journal of Applied Social Psychology, Vol.21, No.13, pp.1111-1124, 1991.

[34] D. E. Linder and S. Worchel, "Opinion change as a result of effortfully drawing a counterattitudinal conclusion," Journal of Experimental Social Psychology, Vol.6, No.4, pp.432-448, 1970.

[35] M. Venkatesan, "Experimental Study of Consumer Behavior Conformity and Independence," Journal of Marketing Research, Vol.3, No.4, pp.384-387, 1966.

[36] G. Lessne and M. Venkatesan, "Reactance theory in consumer research: the past, present and future," Advances in Consumer Research, Vol.16, pp.76-78, 1989.

[37] 미래창조과학부, 2014 인터넷중독 실태조사 결과, 2014.

[38] J. A. Chevalier and D. Mayzlin, "The effect of word of mouth on sales: Online book reviews," Journal of marketing research, Vol.43, No.3, pp.345-354, 2006.

[39] N. J. Goldstein, R. B. Cialdini, and V. Griskevicius, "A room with a viewpoint: Using social norms to motivate environmental conservation in hotels," Journal of Consumer Research, Vol.35, No.3, pp.472-482, 2008.

[40] T. L. Chartrand and J. A. Bargh, "The chameleon effect: the perception - behavior link and social interaction," Journal of personality and social psychology, Vol.76, No.6, pp.893-910, 1999.

[41] B. McFerran, D. W. Dahl, G. J. Fitzsimons, and A. C. Morales, "I'll have what she's having: Effects of social influence and body type on the food choices of others," Journal of Consumer Research, Vol.36, No.6, pp.915-929, 2010.

[42] R. J. Tanner, R. Ferraro, T. L. Chartrand, J. R. Bettman, and R. V. Baaren, "Of chameleons and consumption: The impact of mimicry on choice and preferences," Journal of Consumer Research, Vol.34, No.6, pp.754-766, 2008.

[43] R .B., Cialdini and N. J. Goldstein, "Social influence: Compliance and conformity," Annual Review of Psychology, Vol.55, pp.591-621, 2004.

[44] M. Deutsch and H. B. Gerard, "A study of normative and informational social influences upon individual judgment," The journal of abnormal and social psychology, Vol.51, No.3, pp.629-636, 1955.

[45] 한혜원, 심세라, "소셜 게임의 사용자 특성 분석," 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제12호, pp.137-145, 2010.

[46] 박영신, 김의철, 한기혜, 박선영, "청소년이 지각한 행복의 수준과 요인: 가정, 학교, 여가생활을 중심으로," 청소년학연구, 제19권, 제9호, pp.149-188, 2012.

[47] 이연미, 이선정, 신효식, "청소년의 휴대폰 중독성에 영향을 미치는 개인, 가족, 학교환경 변인," 한국가정과교육학회지, 제21권, 제3호, pp.29-43, 2009.

[48] S. K. Lo, D. Blaze-Temple, C. W. Binns, and C. Ovenden, "Adolescent cigarette consumption: the influence of attitudes and peer drug use," International journal of the addictions, Vol.28, No.14, pp.1515-1530, 1993.

[49] D. B. Kandel and I. Adler, "Socialization into marijuana use among French adolescents: A cross-cultural comparison with the United States," Journal of Health and Social Behavior, Vol.23, No.4, pp.295-309, 1982.

[50] J. W. Brehm, *A theory of psychological reactance,* Academic Press, 1966.

[51] S. S. Brehm and J. W. Brehm, *Psychological reactance: A theory of freedom and control,* Academic Press, 1981.

[52] M. A. Clee and R. A. Wicklund, “Consumer behavior and psychological reactance,” Journal of Consumer Research, Vol.6, No.4, pp.389-405, 1980.

[53] S. M. Hong and S. Faedda, “Refinement of the Hong psychological reactance scale,” Educational and Psychological Measurement, Vol.56, No.1, pp.173-182, 1996.

[54] 여성가족부, *2012년 청소년유해환경 접촉 종합 실태조사*, 2012.

저 자 소 개

윤 여 홍(Yeohong Yoon) 준회원

- 2011년 3월 ~ 현재 : 연세대학교 경영학과

<관심분야> : online & mobile, social network service, webtoon, photography

조 우 용(Wooyong Jo) 준회원

- 2015년 2월 : 연세대학교 경영학과(경영학사), 통계학과(통계학사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : 연세대학교 일반대학원 경영학과 마케팅 석사 과정

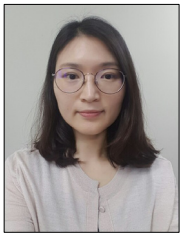
<관심분야> : multi-channel marketing, customer management, online & mobile games

최 정 혜(Jeonghye Choi) 종신회원

- 2002년 2월 : KAIST 산업공학 학사
- 2004년 2월 : KAIST 경영공학 석사
- 2010년 5월 : Wharton School, University of Pennsylvania, 경영학 박사

<관심분야> : 옴니채널, 멀티채널, 온라인 리테일링, 모바일 리테일링, 모바일 앱 사용 패턴, 소셜 인터렉션, 온라인 게임, 모바일 게임,

정 예 림(Yerim Chung) 정회원



- 2000년 8월 : 연세대학교 경영학과(경영학사)
- 2004년 6월 : 파리1 대학교 응용수학 석사
- 2010년 3월 : 파리1 대학교 응용수학, 컴퓨터공학 박사

<관심분야> : 역최적화 이론, 조합최적화 이론, 네트워크 이론, 근사 이론