

온라인 게임 과몰입에 영향을 주는 사회적 상호작용 요인에 관한 연구

김용영*, 김미혜**
건국대학교 경영경제학부*, 충북대학교 컴퓨터공학과**

A Study on Social Interaction Factors Influencing on Excessive Online Game Usage

Yong-Young Kim*, Mi-Hye Kim**

Division of Business Administration and Economics, Konkuk University*

Department of Computer Engineering, Chungbuk National University**

요 약 2000년대 들어 꾸준히 성장한 국내 게임시장 규모는 10조 원 대 진입을 눈앞에 두고 있다. 게임 시장의 규모만 키친 것이 아니라 온라인 게임의 사용 행태도 변하고 있다. 전통적인 비디오 게임과 다르게 온라인 게임은 인터넷을 통해 사회적 상호작용을 허용한다. 온라인 게임은 일상적인 활동이 되었고, 사회적 상호작용은 큰 영향을 미치고 있다. 사회적 상호작용이 긍정적인 영향만을 미치는 것이 아니라 이로 인해 온라인 게임을 과도하게 이용하는 경우도 발생하고 있다. 이러한 상황에서 포괄적으로 바라보았던 사회적 요인을 체계화하여 온라인 게임의 과도한 이용 행태에 미치는 영향을 살펴볼 필요가 있다. 본 연구에서는 사회적 상호작용 요인을 고독 탈피, 가상세계 연계 확대, 현실세계 결속 강화로 세분화하고, 이러한 사회적 상호작용 요인이 온라인 게임 과몰입에 미치는 영향을 파악하였다. 본 연구는 온라인으로 수집된 자료의 분석을 통해 고독 탈피, 가상세계 연계 확대, 현실세계 결속 강화 모두 온라인 게임의 과몰입에 통계적으로 유의한 영향을 준다는 점을 실증하였다.

주제어 : 온라인 게임, 사회적 상호작용, 고독감, 사회적 결속, 사회적 연계

Abstract The market size of online games has been rapidly growing as well as the behaviors of online gaming users have been changed. Online games are different from the traditional video games, because they permit players to interact each other during playing games. Today online gaming is a part of everyday life and social interaction has an impact on online gaming behaviors. Social interaction does not only have a positive impact on online game behaviors, but it also has a negative impact on them such as excessive online game usage. Previous research has a limitation to consider social interaction as a comprehensive concept. In order to fill the gap, we explore the factors of social interaction influencing on excessive online game usage. After reviewing previous literature, this study chooses three factors of social interaction such as escaping loneliness, expanding online social bridging capital, and reinforcing offline social bonding capital. The findings show that all of three factors of social interaction positively affect the excessive online game usage.

Key Words : Online Game, Social Interaction, Loneliness, Social Bonding, Social Bridging

* 이 논문은 2015년도 건국대학교 KU학술연구비 지원에 의한 논문임

Received 21 November 2015, Revised 28 December 2015

Accepted 20 January 2016

Corresponding Author: Mi-Hye Kim
(Chungbuk National University)

Email: mhkim@cbnu.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. 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.

1. 서론

2013년 세계 게임시장 규모는 1,170억 달러(약 134조 원), 국내 게임시장은 2013년 9조 7,198억 원을 기록하였다[1]. 2000년대 들어 꾸준히 성장한 국내 게임시장 규모는 10조 원 대 진입을 눈앞에 두고 있다. 게임 시장의 규모만 커진 것이 아니라 온라인 게임의 사용 행태도 변하고 있다. 전통적인 비디오 게임과 다르게 온라인 게임은 인터넷을 통해 사회적 상호작용을 허용한다. 사회적 상호작용은 전통적인 컴퓨터 게임과 구별되는 가장 중요한 요소이다[2, 3]. 온라인 게임은 많은 게이머가 동시에 이용할 수 있도록 개발되었고, 이곳에서 게이머들은 아바타를 통해 서로 상호작용을 하면서, 게임에 몰입할 수 있다[4]. 시간이 흐르면서 온라인 게임은 사회적 활동의 일종으로 여겨지고 있다[5, 6]. 왜냐하면 온라인 게임 내에서 상대방과 함께 또는 대항하여 온라인 게임을 수행하고, 온라인 게임을 통해 새로운 친구를 사귀거나 기존 관계를 강화할 수 있는 기회를 제공하기 때문이다.

이처럼 온라인 게임은 일상적인 활동이 되었고, 사회적 상호작용은 큰 영향을 미치고 있다. Cole & Griffiths[7]에 따르면, 온라인 게임 사용자 중 26.3%는 가족이나 실생활에서 어울리는 친구들과 온라인 게임을 즐기며, 관계를 돈독히 하거나 즐거움을 배가시키고 있다. 한국콘텐츠진흥원[8]의 조사에 따르면, 국내 온라인 게임 이용자는 재미(36.2%), 스트레스 해소(30.0%), 여가 시간 활용(16.8%)을 위해 게임을 할뿐만 아니라 주위 친구들과 어울리기 위해 게임을 한다는 응답자도 11.9%에 달하고 있다. 온라인 게임은 폭넓게 이용되고 있으며, 온라인 게임은 이미 하나의 놀이문화로 자리 잡고 있다[9].

온라인 게임은 개인이 수행하는 것이기 때문에, 초기에는 인구통계학적 특징, 이용 동기 등 개인적인 특성과 성향에 따른 온라인 게임 이용 행동의 차이에 관심을 두었다[10]. 또한 온라인 게임을 과도하게 사용하는 경향을 설명하기 위해 온라인 게임 중독을 이끄는 개인적 요인으로 게이머의 공격성이나 불안감 등을 탐구하였다[11]. 초기 연구에서는 사람들이 온라인 게임을 과도하게 이용하여 부정적인 결과를 나타내는 현상을 묘사하기 위해 ‘과도한’, ‘문제적인’, ‘강박적인’, ‘중독적인’ 등의 형용사를 온라인 게임 사용 앞에 붙여 왔다[12, 13]. 하지만 물질 중독이나 행동 장애와 달리, 의학계에서도 온라인 게임을

중독이라고 판정하는 통일된 기준이 존재하지 않기 때문에, 온라인 게임의 과도한 이용 행태로 묘사하고 있다[14]. 이러한 용어 사용의 변화는 온라인 게임을 몇몇 사람이 아닌 다수의 사용자가 일상적으로 이용하는 상황을 반영하고 있다고 볼 수 있다.

이러한 추세에 따라 최근에는 사회적 동기에도 관심이 증대되고 있다[15, 16, 17, 18]. 초기 연구[16, 17]는 사회적 상호작용이 온라인 게임에서 충만감(flow)이나 중독에 주는 영향에 대해서 연구를 진행하였지만, 온라인 게임에서 벌어지는 사회적 상호작용을 포괄적으로 다루는 한계가 있었다. 이후 온라인 게임을 통해 맺어지는 사회적 관계의 유형에 대한 관심으로 확대되었다[15]. 온라인 게임을 통해 기존 사회적 관계를 강화하는 결속(bonding)과 새로운 관계를 형성하는 연계(bridging)로 구분하여 온라인 게임을 통해 결속과 연계 활동이 온라인 게임 행태에 미치는 영향에 대해서 탐구하였다. 하지만 온라인 게임을 통해 얻어지는 연계나 결속 사회적 자본의 형성 과정을 탐구하는 하는 데 그치고 있다[18]. 기존 연구는 온라인 게임이 일상화되면서 사회적 상호작용을 위해 게임을 과도하게 이용하게 되는 인과관계를 체계화하지 못하는 한계가 있다.

온라인 게임의 이용자가 폭발적으로 증가하면서, 특정 연령대나 소수의 마니아만이 온라인 게임을 이용하는 현상과 행태도 변화하여, 사회적 상호작용을 위해 온라인 게임을 과도하게 이용하는 경우도 발생하고 있다. 이와 같은 상황에서 포괄적으로 바라보았던 사회적 요인을 체계화하여 온라인 게임의 과도한 이용 행태에 미치는 영향을 살펴볼 필요가 있다. 본 연구에서는 사회적 상호작용 요인을 고독 탈피, 가상세계 연계 확대, 현실세계 결속 강화로 세분하고, 이러한 사회적 상호작용 요인이 온라인 게임 과몰입에 미치는 영향을 파악하고자 한다.

본 연구의 이후 구성은 다음과 같다. 먼저 사회적 자본 이론과 정체성에 대한 문헌을 살펴보았다. 문헌연구를 바탕으로 연구 모델과 가설을 설정하고, 온라인 게임 이용자를 대상으로 온라인 사이트를 활용하여 데이터를 수집하여 분석하였다. 이후 본 연구 결과와 이에 기초한 학문적·실무적 시사점을 밝혔다. 마지막으로 본 연구의 한계점과 향후 추가적으로 탐구되어야 할 연구 문제를 제시하였다.

2. 문헌 연구: 사회적 상호작용

사회적 요인이 온라인 게임에 주는 영향은 초기 부정적인 산출물을 도출하는 방향에서, 이후 긍정적인 산출물을 이끄는 방향으로 진행되어 왔다[5]. 온라인 게임을 수행하는 개인적인 동기는 크게 성취감(achievement), 사회성(socializing), 몰입감(immersion) 요인으로 나눌 수 있다[4]. 초기 문헌에선 온라인 게임을 과도하게 사용하는 경향을 설명하기 위한 연구에 관심을 두었다. Mevrouw & Griffiths[11]는 온라인 게임 중독을 이끄는 개인적 요인으로 게이머의 공격성이나 불안감 등을 들었다. 한편으로 사회적 상호작용은 과도한 온라인 게임 이용 행위의 중요한 원인으로 제시되고 있다. 사회적 상호작용과 관련하여 고독감(loneliness)은 인간상호 관계에서 주관적인 불만족으로부터 도출되는 심리학적으로 고통스럽고 부정적인 감정이기 때문이다[19]. Caplan 등[20]은 게임 이용자가 고독감을 탈피하기 위해 온라인 게임을 과도하게 이용한다는 점을 밝히기도 하였다.

고독감은 단순히 개인의 성향이라기 보다는 인간상호 관계에서 유발되는 측면이 있다. 이러한 특징을 반영하여 Weiss[21]는 고독감을 정서적(emotional) 고독감과 사회적(social) 고독감으로 분류하였다. 정서적 고독감은 친밀한 관계의 부족으로 인해 느끼는 공허감과 감정적 동요를 의미하며, 사회적 고독감은 의미 있는 친교의 결핍이나 커뮤니티의 소속감 부족으로 인해 느끼는 지루함과 주변성을 의미한다. DiTommaso & Spinner[22]는 Weiss의 연구를 발전시켜 정서적 고독감을 로맨틱과 가정으로 세분화하여 사회적 고독감을 포함한 세 가지 유형의 고독감을 제시하였다. 인터넷 사용이 사회적 고독감 및 정서적 고독감에 영향을 주는지 여부를 검증하기 위해 Weiss의 이론을 적용한 Moody[23]에 따르면, 인터넷을 사용하면 할수록 사회적 고독감은 줄어들지만 정서적 고독감은 증가하는 경향이 있음을 발견하였다.

사회적 고독감을 탈피하고자 하는 욕구는 인터넷 사용뿐 아니라 온라인 게임 과다 사용을 이끌 수 있다. 왜냐하면 온라인을 과도하게 이용하는 동기를 온라인 게임 이용자에게 적용하여 얻은 결과가 유사하기 때문이다[5]. 온라인 게임을 수행하는 주요 원인은 고독 탈피[10, 20, 24]와 같은 부정적 감정에 대처하기 위한 용도이며, 이는 온라인 게임을 부정적인 감정에 대처하기 위한 분위기

관리 도구로 사용하는 점과 관련된다[25].

사회적 요인 때문에 게임 이용자의 과도하고 병적인 이용행태가 드러나고 있다[26, 27]. 과도한 게임 이용을 야기하는 요인이 무엇인가에 대한 설명 중 하나는 소위 말하는 '사회적 보상 가설'이다. Lo 등[28]에 따르면, 많은 플레이어는 일시적으로 안도감을 가져다 주는 온라인 게임에 몰입하고, 이러한 게임 내에서 사회적 관계를 형성함으로써 자신의 소외(isolation)와 사회적 불안(social anxiety)을 극복하기 위해 온라인 게임을 이용한다.

최근 연구는 온라인 게임으로 인해 발생하는 긍정적인 사회적 산출물, 즉 사회적 자본(social capital)에 대해 다루고 있다[15]. 사회적 자본은 개인의 상호작용과 관계를 분석하는 데 핵심 개념이 되고 있다[29]. 사회적 자본은 개인과 사회가 개인적 관계를 통해 상호작용적 계약에서 도출되는 긍정적인 산출물과 자원을 포함한다[30]. 이러한 산출물은 물질적 지원이나 정보, 또는 사회적 지원이 될 수 있다[15]. 이 개념은 연계(bridging) 사회적 자본과 결속(bonding) 사회적 자본으로 세분된다.

Putnam[31]에 따르면, 연계 사회적 자본은 포괄적이다. 이는 종종 Granovetter[32]가 "약한 유대"라고 불렀던 느슨하고 일시적인 관계와 관련된다. 연계 사회적 자본은 약하고 일회적인 유대로 구성된 사회적 구조의 유형을 의미하며, 이 구조를 통해 이질적인 집단에서 온 사람들이 종종 연계된다. 연계 사회적 자본은 다양한 정보와 관점을 보유한 중심적 개인이 존재하지만, 감정적·사회적 지원이 부족하다. 반면에 결속 사회적 자본은 배타적이다. 이는 Granovetter[32]가 "강한 유대"라고 불렀던 감정적으로 밀접하고 지속적인 관계와 연결된다. 결속 사회적 자본은 주로 강력하고 지속적인 유대를 포괄하는 사회적 구조의 유형이며, 동질적인 집단의 사람들이 연결된다. 결속 사회적 자본은 감정적 지원과 연대를 제공하고, 이러한 관계 속에서 스트레스를 유발하는 부정적인 결과로부터 사람들을 격리시킬 수 있다[15, 33].

사회적 자본은 Putnam[31]이 체계적인 접근방법을 제시한 이래로 관심이 증대되어 왔고, 이는 10 여 년 동안 과학적 연구에 사용되어 왔다. 연구의 범위는 다양한 온라인 영역으로 확장되어 왔는데, 최근에는 온라인 게임[7, 15, 34]분야에도 사회적 자본 이론이 적용되고 있다.

연계와 결속을 온라인(가상세계)과 오프라인(현실세계) 영역과 결합하면 4가지 유형의 사회적 자본 유형을

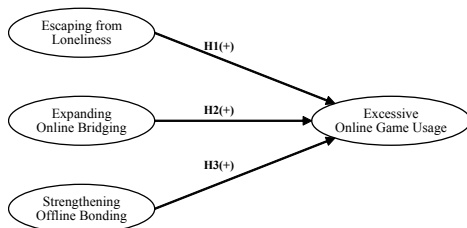
도출할 수 있다[15, 17]. 온라인 게임을 통해 맺어진 연계를 확대(유형1: 온라인 연계 확대)하거나 온라인 게임을 통해 기존 오프라인 연계를 확대(유형2: 오프라인 연계 확대)하는 유형이다. 그리고 온라인 게임을 통해 맺어진 결속을 강화(유형3: 온라인 결속 강화)하거나 실제 생활에서 맺어진 결속을 강화(유형4: 오프라인 결속 강화)하는 유형이다.

기존 온라인 게임과 관련된 연구는 네 가지 유형 중 온라인 연계 확대와 오프라인 결속 강화 두 가지 유형에 초점을 맞춰 왔다. 온라인 게임에서 획득된 사회적 자원은 느슨한 관계인 연계 사회적 자원을 확대(유형1)하는 역할을 한다[35, 36]. 또한 온라인 게임을 통해서 게임 이용자들은 현실세계에서 형성된 기존의 결속 사회적 자원을 강화(유형4)하기 위해 온라인 게임을 이용한다는 점이다[17]. 온라인 게임을 통해 현실세계에서 맺어진 연계 사회적 자원을 확대하거나(유형2) 온라인 게임을 통해 형성된 결속 사회적 자원을 강화(유형3)하는 온라인 게임 이용자는 드물다[18, 37].

온라인 게임에서 수행하는 사회적 상호작용의 목적은 앞서 언급한 고독 탈피, 온라인 연계 사회적 자원의 확대, 오프라인 결속 사회적 자원의 강화 등 크게 세 가지로 요약할 수 있다.

3. 연구 모델 및 가설 설정

3.1 연구 모델



[Fig. 1] Research Model

2장에서 살펴본 문헌에 기초하여 온라인 게임에서 이루어지는 사회적 상호작용을 바탕으로 [Fig. 1]과 같은 연구 모델을 개발하였다. 온라인 게임을 과도하게 이용하는 부정적인 종속변수로 과몰입을 설정하고, 이에 영

향을 주는 사회적 상호작용에 기반을 둔 독립변수로 고독 탈피, 가상세계 연계 확대, 현실세계 결속 강화 등을 제시하였다.

3.2 가설 설정

미국의 대학생을 대상으로 한 연구에서도 고독감이 과도한 인터넷 사용을 이끌며[38], 고독감의 수준이 높을수록 과도한 인터넷 사용 경향은 강하게 나타난다는 점을 제시하고 있다[39]. 온라인 게임의 과도한 이용에 관한 초기 연구는 기존에 인터넷의 과다 이용에서 제시되었던 우울, 고독감, 사회적 위축 등과 온라인 게임의 과다 이용이 관련된다는 점을 발견하였다[40]. 온라인 게임 이용자의 경우도 홀로 지내는 시간을 벗어나기 위해 게임을 수행하는 경향이 있다. 가상공간에서 고독을 탈피하기 위해 인터넷을 과다하게 사용하는 행태는 꾸준히 보고되어 왔다. 초기 연구에서 고독감은 온라인 게임 중독을 이끄는 요인이며[20], 온라인 게임을 과도하게 이용하는 중요한 이유라는 점을 강조하였다[12]. 최근 온라인 게임 이용이 일상화되면서, 일반인들이 온라인 게임을 즐기는 중요한 이유는 고독감 자체 보다는 고독감을 탈피하기 위한 목적이며[41], 온라인 게임 내에서 이루어지는 사회적 연계를 통해 고독감이 감소한다는 점도 밝혀졌다[42]. 혼자 있는 시간을 벗어나기 위한 고독 탈피 욕구가 온라인 게임의 과도한 이용으로 이어지는 경향이 있다. 따라서 다음과 같은 가설을 설정할 수 있다.

가설 1: 온라인 게임 이용자의 고독 탈피 성향은 온라인 게임의 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

최근 연구자들은 연계 사회적 자원을 통한 새로운 관계 형성의 중요성을 강조하고 있다[43]. 온라인 게임에서 필요한 기술 등을 얻기 위해서 다른 이용자와 채팅 등을 통해 상호작용하며, 새로운 관계를 형성하여 일시적인 동료애를 나누기도 한다[44]. 새로운 친구를 사귀기도 하고, 다른 사용자와 상호작용을 하면서 새로운 전술이나 기능을 익혀 이를 적용해 보기도 한다. 이를 통해 사용자들은 확산된 관계 네트워크를 창출하며, 필요한 자원을 잠재적으로 이끌어 낼 수 있다. 이러한 상호작용을 통해 개인적이고 일시적인 욕구가 충족될 수 있으며, 낮은 사

용자와 상호작용을 통해 협력 관계를 맺어[45], 온라인 게임에서 세력을 확장하는 데 유용하게 활용할 수 있다[6]. 이와 같이 연계적인 사회적 상호작용을 통해 세력을 확장해 나감으로써 온라인 게임을 보다 흥미롭게 즐길 수 있다. 온라인 게임을 통해 수행되는 연계적인 사회적 상호작용은 온라인 게임을 즐기는 데 영향을 주며, 이 때문에 사용자들이 온라인 게임을 과도하게 이용하는 경향이 나타나게 된다. 따라서 다음과 같은 가설을 설정할 수 있다.

가설 2: 온라인 게임 이용자의 가상세계 연계 확대 성향은 온라인 게임의 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

온라인 게임은 가족, 동료, 또는 친구와 기존 관계를 유지하는 하나의 방법이다[46]. 오프라인 결속 사회적 자본은 가족과 친한 친구 등과의 강한 유대를 반영한다. 왜냐하면 가족과 친한 친구는 정서적 지원을 하거나 부족한 자원에 접근할 수 있도록 하는 위치에 있기 때문이다. 국내 온라인 게임이 인기를 누리고 있는 것은 사회적인 유대감을 만족시키는 요인에서 비롯된 것이라고 볼 수 있다[47]. 온라인 게임을 통해 오프라인에서 형성된 관계가 유지되고 강화될 수 있다[44]. 지속적 유대감은 사회적 상호작용이 가능한 온라인 게임에서 일반적으로 발생할 수 있는 현상이다. 온라인 게임 사용자들은 오프라인에서 형성된 관계를 강화하기 위해 온라인 게임을 지속적으로 사용하게 된다. 온라인 게임을 통해 시간을 함께 보내며 사회적 자본의 결속을 강화하며[6], 이는 온라인 게임의 과도한 사용으로 이어진다. 따라서 다음과 같은 가설을 설정할 수 있다.

가설 3: 온라인 게임 이용자의 현실세계 결속 강화 성향은 온라인 게임의 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다

4. 연구 방법론

4.1 연구 대상

본 연구의 대상은 온라인 게임을 이용한 경험이 있는 사용자이다. 구체적으로 온라인 게임을 일상적으로 이용

하며 그 속에서 사회적 상호작용을 수행하고, 나름대로 과도한 이용 성향을 갖고 있는 사용자이다. 사회적 상호작용과 관련하여 이들이 인지하고 있는 고독 탈피, 가상세계 연계 사회적 자본의 확대, 현실세계 결속 사회적 자본의 강화 등이 과도한 온라인 게임 이용에 어떠한 영향을 주는가를 탐구하는 것이 본 연구의 목적이다.

이러한 목적을 달성하기 위해 적절한 집단을 표본으로 선택할 필요성이 있다. 국내에서 온라인 게임은 일상화되어 있지만, 과도하게 게임을 수행하고 있는 연령대는 10대와 20대가 가장 많다[1]. 20대의 경우 온라인 게임을 다른 연령대보다 과도하게 이용할 뿐만 아니라 온라인 게임 상에서 사회적 상호작용을 활발하게 수행하는 연령대이다. 따라서 본 연구에서는 온라인 게임을 이용하고 있는 학부생을 본 연구의 표본으로 선정하였다.

연구모형을 검증하기 위해 기존 문헌을 바탕으로 조사 대상과 상황에 적절한 설문을 개발하였다. 본설문에 앞서 온라인 게임 관련 연구를 수행한 3명의 학계전문가의 의견을 반영하여 최종 설문문항을 정리하였다. 한 대학에서만 설문을 수집하게 되면 발생할 수 있는 편향성을 제거하기 위해 3개 대학의 학부생을 대상으로 하였다. 지리적으로 떨어진 수도권과 충청권에 소재한 대학에 다니는 학부생을 대상으로 설문을 수집하기 위해 온라인 조사 사이트를 활용하여, 3주에 걸쳐 설문조사를 실시하였다.

설문 시작 전 온라인 게임 사용 여부에 대한 질문을 통해 응답자의 범위를 한정하여 데이터를 수집하였다. 최종적으로 수집된 설문은 202부였다. 하지만 하나의 번호만을 선택하거나 일정한 패턴으로 설문을 작성하는 등 불성실하게 응답한 23부의 설문을 제외하고 179부를 통계 분석에 사용하였다.

응답자의 인구통계학적 특성은 <Table 1>에 제시된 바와 같이 남자가 109명(60.9%), 여자가 70명(39.1%)이었다. 학부생을 대상으로 하였기 때문에 연령별 분포는 19세부터 24세 이하가 135명(75.4%)로 대부분을 차지했고, 25세부터 29세 이하는 44명(24.6%)을 차지하는 것으로 나타났다. 주로 이용하는 게임은 현재 가장 인기 있는 리그오브레전드와 피파온라인이 각각 52명(29.1%), 32명(17.9%)로 나타났으며, 이밖에 던전애파이터, 메이플스토리, 서든 어택, 마비노기, 스타크래프트 등을 즐기는 것으로 나타났다. 온라인 게임 이용기간은 1년 이상이 전체

설문대상자의 72%를 차지하여, 꾸준히 온라인 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 하루 평균 온라인 게임 이용 시간은 과반수가 1시간 이상으로 나타났다. 하루 평균 여유 시간을 고려했을 때 적지 않은 시간을 온라인 게임 이용에 할애하고 있는 것으로 볼 수 있다. 표본의 인구통계학적 특성이나 게임 이용 행태에 대한 자료로 볼 때, 온라인 게임 이용자의 분포를 대표하고 있다고 판단된다.

표본의 인구통계학적인 분포와 온라인 게임 이용 행태를 살펴보면, 성별, 나이, 온라인 게임 이용시간과 하루 평균 온라인 게임 이용시간 등의 요인이나 잘못된 표본 추출로 인한 편향적인 연구결과는 기대하기 어렵다고 볼 수 있다.

<Table 1> Demographics

Description		Samples (person)	Ratio(%)
Gender	Male	109	60.9%
	Female	70	39.1%
Age	19-24	135	75.4%
	25-29	44	24.6%
Online Game	League of Legend	52	29.1%
	FIFA Online	32	17.9%
	Others	95	53.1%
Duration	< 1 Year	49	27.4%
	1-2	38	21.2%
	2-3	32	17.9%
	> 3	60	33.5%
Average Daily Time to Spare	< 3 Hours	71	39.7%
	3-5	40	22.3%
	5-7	57	31.8%
	> 7	11	6.1%
Average Daily Time Spent on Online Game	< 1 Hour	87	48.6%
	1-2	61	34.1%
	2-3	11	6.1%
	3-4	17	9.5%
	> 4	3	1.7%

4.2 측정 도구

연구 가설에서 설정한 구성개념을 측정하기 위해 기존 문헌에서 신뢰성과 타당성을 인정받은 설문항목을 본 연구 상황에 적합하도록 수정하여 활용하였다. 연구에서 사용한 4개의 구성개념, 즉 고독 탈피, 가상세계 연계 확대, 현실세계 유대 강화, 과몰입 등을 활용하여 실증 연구를 수행한 문헌을 검토하고, 온라인 게임에 맞게 측정 항목을 조정하여 활용하였다(<Table 2> 참조). 모든 측정 항목은 리커트(Likert) 7점 척도를 이용하였다.

5. 자료 분석 및 연구 결과

본 연구에서 제시한 연구모델과 연구가설을 검증하기 위하여 SPSS 21과 SmartPLS 2.0 프로그램을 이용하였다. PLS는 구조방정식을 분석할 수 있는 방법 가운데 하나로 컴포넌트(components)를 기반으로 추정하기 때문에 표본 크기와 잔차 분포에 대한 요구사항이 비교적 엄

<Table 2> Measurement

Construct	Questionnaire Items
Escaping from Loneliness [48, 49]	When I am alone, I play online game to comfort loneliness.
	When I do not have a person to talk with, I play online game.
	I play online game to escape from loneliness.
Expanding Online Bridging [50, 51, 52]	With playing online game, I can make friends.
	With playing online game, it is enjoyable to talk to other players.
	With playing online game, it is helpful to communicate with other players.
	Working together with other players makes playing online game more joyful.
Strengthening Offline Bonding [34, 49, 52]	I play online game to have fun with acquaintances (including friends and colleagues).
	I play online game with acquaintances in order to enjoy with them.
	If I do not play with acquaintances, I can fully enjoy playing online game.
Excessive Online Game Usage [53, 54]	I fear that life without online game would be boring, empty, and joyless.
	I lose sleep due to late-night online games.
	I feel as if I am playing online game even when I am not.
	I have lied to others conceal the real amount time I spend playing online game.
	I attempt to cut down the amount of time I spend playing online game but fail to do.
	I feel depressed, moody, or nervous when I am off-line, but these feelings goes away once I am back online.
	I play online game longer that I originally intended.
	My school work or occupational functions suffer because of the amount of time I spend playing online game.
	I choose to spend more time playing online game over going out with others.
I engage in online game before something else that I need to do.	

격하지 않다는 장점이 있다[55]. 본 연구는 연구 모델로 고독 탈피, 가상세계 연계 확대, 현실세계 결속 강화와 과몰입 간의 인과관계를 검증하는 구조모형을 상정하였다. 본 연구는 표본의 크기가 작다는 특징이 있다. 따라서 PLS는 본 연구 목적에 적합한 분석기법이라고 할 수 있다.

5.1 신뢰성 및 타당성 분석

분석에 사용된 데이터의 구성개념별 평균, 표준편차, 그리고 응답범위 등의 기술통계는 <Table 3>과 같다. 구성개념에 대한 평균과 표준편차가 왜곡되지 않으며, 응답범위 또한 고르게 분포되어 있음을 알 수 있다.

구조방정식 모델(structural equation modeling, SEM)을 이용하여 본 연구에 사용된 요인에 대한 합성신뢰성(composite reliability, C.R.)과 평균분산추출(average variance extracted, AVE)을 이용하여 신뢰도를 측정하였다. <Table 3>에서 보는 바와 같이 모든 값들은 Fornell & Larcker[56]와 Hair 등[57]이 제시하는 권장 기

준치(합성신뢰성 .70 이상, 평균분산추출 .50 이상)를 초과하여 설문문항의 신뢰도가 입증되었다.

집중타당성을 판단하기 위해 확증적 요인분석(confirmatory factor analysis)을 실시하였다. 일반적으로 측정항목의 적재치가 .70 이상이어야 하고, 관련 변수들의 교차 적재치보다 크면 개념타당성이 있다고 판단된다[58, 59]. <Table 3>에서 보는 바와 같이 측정 항목의 적재치는 과몰입의 한 항목(EGU07)을 제외하고 모두 .7을 상회하고 관련 변수들의 교차 적재치보다 크기 때문에 척도의 집중 타당성을 반영하고 있다고 판단할 수 있다.

판별타당성을 검증하기 위하여 평균분산추출(average variance extracted: AVE)의 제곱근을 이용하였다[60]. <Table 3>에서 보는 바와 같이 대각선에 보이는 AVE 제곱근의 값이 .5보다 크며, 관련된 행과 열에 있는 대각선의 상관관계 값보다 모두 큰 것으로 나타났다. 따라서 상이한 구성개념 간에는 이들의 측정결과에 있어서 상응하는 차이가 나타나야 한다는 판별타당성이 검증되었다고 할 수 있다.

<Table 3> Descriptive Statistics & Reliability and Validity Test

Construct	M	S.D.	α	C.R.	AVE	Correlation											
						EGU	EL	EOB	SOB								
Excessive Online Game Usage	EGU01	.809	.530	.449	.348	2.252	.832	.928	.939	.608	.780 ^a						
	EGU02	.830	.485	.460	.346												
	EGU03	.847	.534	.370	.351												
	EGU04	.782	.474	.382	.331												
	EGU05	.737	.383	.421	.341												
	EGU06	.767	.363	.406	.293												
	EGU07	.660	.530	.413	.431												
	EGU08	.824	.562	.448	.381												
	EGU09	.737	.423	.372	.212												
	EGU10	.789	.544	.376	.296												
Escaping from Loneliness	EL01	.578	.920	.507	.344	2.709	1.033	.876	.923	.801	.628 ^b	.895					
	EL02	.495	.870	.427	.293												
	EL03	.602	.894	.466	.273												
Expanding Online Bridging	EOB01	.363	.404	.829	.328	2.663	.937	.924	.946	.814	.528	.523	.902				
	EOB02	.483	.499	.933	.341												
	EOB03	.530	.499	.934	.326												
	EOB04	.503	.476	.910	.368												
Strengthening Offline Bonding	SOB01	.355	.396	.339	.899	2.976	1.014	.838	.902	.755	.433	.339	.377	.869			
	SOB02	.340	.317	.316	.899												
	SOB03	.418	.186	.322	.806												
Suggested Criteria							>.7	>.7	>.5								

Note. M: mean, S.D.: Standard Deviation, α: Cronbach's alpha, C.R.: Composite Reliability, AVE: Average Variance Extracted
 EGU: Excessive Online Game Usage, EI: Escaping from Loneliness, EOB: Expanding Online Bridging, SOB: Strengthening Offline Bonding

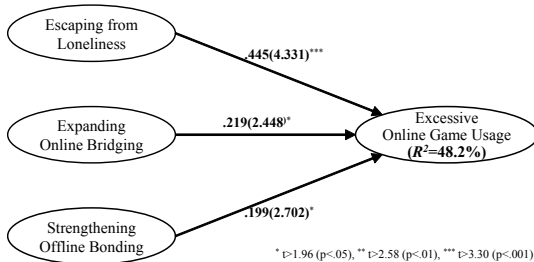
^a Diagonal: square root of AVE

^b Off-diagonals: correlation between constructs

연구모델에서 제시한 각 구성개념의 측정에 대한 분석 결과 신뢰성과 타당성 모두 추천 지수보다 높은 것으로 나타나 측정항목의 신뢰성과 타당성이 입증되었다.

5.2 가설 검증

본 연구는 SmartPLS 2.0에서 제공하는 부트스트래핑 방식으로 각 경로계수와 t-값을 산출하여 연구모델의 통계적 지지여부를 검증한 결과는 [Fig. 2]와 같이 나타났다. 본 연구에서 모든 선행변수에 의해 설명되는 최종 종속변수인 과몰입의 설명력(R^2)은 48.2%로 상당히 높게 나타났다.



[Fig. 2] Research Result

본 연구는 수집된 자료의 분석을 통해 고독 탈피(가설 1), 가상세계 연계 확대(가설 2), 현실세계 결속 강화(가설 3) 모두 과몰입에 통계적으로 유의한 영향을 준다는 점을 실증하였다. 따라서 가설 1, 2, 3 모두 채택되었다.

5.3 연구의 시사점

본 연구는 다음과 같은 학문적·실무적 시사점이 있다. 먼저 학문적 시사점으로 첫째, 본 연구는 기존 연구에서 포괄적으로 적용하던 사회적 상호작용을 세분화하였다는 데 의의가 있다. 기존 연구[16, 17]는 온라인 게임에서 벌어지는 사회적 상호작용을 포괄적으로 다루는 한계가 있었다. 하지만 본 연구는 사회적 상호작용을 세 가지 요인, 즉 사회적 고립감을 탈피하기 위한 상호작용(고독감 탈피), 온라인 게임을 통해 맺어진 연계를 확대하고자 하는 상호작용(온라인 연계 확대), 실제 생활에서 맺은 결속을 강화하기 위한 상호작용(오프라인 결속 강화) 등으로 세분화하여, 기존 연구의 한계를 극복하였다는 점에서 의의가 있다.

둘째, 본 연구는 온라인 게임의 과다 사용을 예측하는데 사회적 상호작용을 활용할 수 있다는 점을 밝혔다는데 의의가 있다. 기존 연구[11]는 온라인 게임 중독을 이끄는 게이머의 개인 개인적인 성향, 즉 공격성이나 불안감을 강조하였다. 또한 사람들이 온라인 게임을 과도하게 이용하여 발생하는 부정적인 결과에 관심을 많이 보여 왔지만[12, 13], 사회적 상호작용을 설명변수로 제시하는 데는 인색하였다. 따라서 본 연구는 온라인 게임이 일상화된 상황에서 사회적 상호작용이 온라인 게임의 과다 이용을 예측할 수 있다는 점을 검증하였다는 데 의의가 있다.

실무적 시사점으로는 첫째, 본 연구 결과는 온라인 게임을 개발할 때 사회적 상호작용 기능의 보완이나 강화가 필요하다는 점을 제시하고 있다. 온라인 게임은 보편화되었고, 이를 과도하게 이용하는 플레이어도 늘고 있다. 하지만 이는 병적인 중독의 형태가 아닌 과도한 이용 형태일 뿐이다. 본 연구 결과에 따르면, 온라인 게임을 이용하는 데 있어 사회적 상호작용은 플레이어의 과도한 몰입에 영향을 주는 것으로 나타났다. 온라인 게임의 과도한 몰입을 이끄는 데 있어 채팅 등 사회적 상호작용 기능은 필수적이다. 따라서 온라인 게임 이용자의 재미와 몰입을 한층 강화하기 위해서 온라인 게임 개발업체의 경우 원활한 사회적 작용의 지원을 고려할 필요가 있다는 점을 본 연구는 시사하고 있다.

둘째, 본 연구 결과는 일상적으로 이용하는 온라인 게임은 규제의 대상이 아니라 적절한 사용방법을 마련해야 할 대상으로 제시하고 있다. 기존 연구를 통해 온라인 게임은 일상적인 활동이 되었고[7], 온라인 게임을 통해 사회적 상호작용이 활발히 이루어지고 있다는 점도 알 수 있다[8]. 온라인 게임 활동을 부정적인 시각에서 규제의 대상으로 바라보기 보다는 여가 시간에 즐기는 활동의 일부로 인정해 줄 필요가 있다. 이러한 시각에서 본 연구 결과는 관련 기관에서 온라인 게임 내에서 사회적 상호작용을 적절하게 수행할 수 있는 방법을 개발하거나, 과몰입을 예방할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있다는 점을 시사하고 있다.

6. 연구의 한계 및 향후 연구 문제

먼저 본 연구의 모델을 검증하기 위해서 표본을 학부

생으로 한정하였다. 그 이유는 20대의 경우 온라인 게임을 과도하게 이용할 뿐만 아니라 온라인 게임 상에서 사회적 상호작용을 활발하게 수행하는 연령대이기 때문이다. 하지만 본 연구의 결과를 일반화하기 위해서는 표본의 범위를 확대할 필요가 있다. 향후 연구에서는 온라인 게임이 가능한 연령 전체를 모집단으로 하여 이를 대표할 수 있는 표본을 선정하여 본 연구 모델을 검증할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 온라인 게임에서 발생 가능한 사회적 상호작용 유형 중 온라인 연계 확대(유형 1)와 오프라인 결속 강화(유형 4)만을 살펴보았다. 향후 연구에서는 개인의 특성을 파악할 수 있는 변수를 포함하거나 본 연구에서 검증하지 못한 사회적 자본 유형인 오프라인 연계 확대(유형 2)나 온라인 결속 강화(유형 3)를 추가적으로 검증해 보는 것도 의미가 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

This paper was supported by Konkuk University in 2015.

REFERENCES

- [1] Ministry of Culture, "Sports and Tourism & Korea Creative Content Agency", 2014 White Paper on Korean Games, 2014.
- [2] J.P. Charlton, & I.D.W. Danforth, "Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing", *Computers in Human Behavior*, Vol.23, No.3, pp.1531-1548, 2007.
- [3] D. Choi, & J. Kim, "Why People Continue to Play Online Games", *CyberPsychology & Behavior*, Vol.7, No.1, pp.11-24, 2004.
- [4] N. Yee, "Motivations for Play in Online Games", *CyberPsychology & Behavior*, Vol.9, No.6, pp.772-775, 2006.
- [5] L. Blinka, & J. Mikuška, "The Role of Social Motivation and Sociability of Gamers in Online Game Addiction", *Cyberpsychology*, Vol.8, No.2, 2014.
- [6] N. Ducheneaut, & R. Moore, J., "The Social Side of Gaming", 2004 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, pp.360-369, 2004.
- [7] H. Cole, & M.D. Griffiths, "Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers", *CyberPsychology & Behavior*, Vol.10, No.4, pp.575-583, 2007.
- [8] Korea Creative Content Agency, "2012 Survey Report on Korean Game Users", 2012
- [9] H. Hwang, & S. Park, "The Impact of User's Psychological Experience on Online Game Addiction", *Journal of Communication Science*, Vol.11, No.1, pp.471-505, 2011.
- [10] N. Yee, "The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments", *Presence*, Vol.15, No.3, pp.309-329, 2006.
- [11] M. Mehroof, & M.D. Griffiths, "Online Gaming Addiction", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.13, No.3, pp.313-316, 2010.
- [12] M.G. Kim, & J. Kim, "Cross-Validation of Reliability, Convergent and Discriminant Validity for the Problematic Online Game Use Scale", *Computers in Human Behavior*, Vol.26, No.3, pp.389-398, 2010.
- [13] D. Kuss, & M. Griffiths, "Internet Gaming Addiction", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.10, No.2, pp.278-296, 2012.
- [14] R. Festl, M. Scharnow, & T. Quandt, "Problematic Computer Game Use Among Adolescents, Younger and Older Adults", *Addiction*, Vol.108, No.3, pp.592-599, 2013.
- [15] D. Williams, "On and Off the 'Net'", *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol.11, No.2, pp.593-628, 2006.
- [16] D. Choi, S. Park, & J. Kim, "A Structured Analysis Model of Customer Loyalty in Online Games", *Asia Pacific Journal of Information Systems*, Vol.11, No.3, pp.1-21, 2001.
- [17] Y.-Y. Kim, "The Role of Social Interaction Influencing on Flow and Immersion in the Context of Online Games", *Information Systems Review*,

- Vol.12, No.3, pp.117-139, 2010.
- [18] S. Trepte, L. Reinecke, & K. Juechems, "The Social Side of Gaming", *Computers in Human Behavior*, Vol.28, No.3, pp.832-839, 2012.
- [19] N. Schmidt, & V. Serfat, "Measuring Loneliness in Different Relationships", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.44, No.5, pp.1038-1047, 1983.
- [20] S. Caplan, D. Williams, & N. Yee, "Problematic Internet Use and Psychosocial Well-Being Among MMO Players", *Computers in Human Behavior*, Vol.25, No.6, pp.1312-1319, 2009.
- [21] R.S. Weiss, "Loneliness", The MIT Press, Cambridge, MA, 1973.
- [22] E. DiTommaso, & B. Spinner, "The Development and Initial Validation of the Social and Emotional Loneliness Scale for Adults(SELSA)", *Personality and Individual Differences*, Vol.14, No.1, pp.127-134, 1993.
- [23] E.J. Moody, "Internet Use and Its Relationship to Loneliness", *CyberPsychology & Behavior*, Vol.4, No.3, pp.393-401, 2001.
- [24] D. King, P. Delfabbro, & M. Griffiths, "The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.9, No.3, pp.320-333, 2011.
- [25] Z. Hussain, & M.D. Griffiths, "Excessive Use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.7, No.4, pp.563-571, 2009.
- [26] M.C. Haagsma, M.E. Pieterse, O. Peters, & D.L. King, "How Gaming May Become a Problem", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.11, No.4, pp.441-452, 2013.
- [27] F. Karlsen, "Entrapment and Near Miss", *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.9, No.2, pp.193-207, 2011.
- [28] S.-K. Lo, C.-C. Wang, & W. Fang, "Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players", *CyberPsychology & Behavior*, Vol.8, No.1, pp.15-20, 2005.
- [29] D. Castiglione, J.W. Van Deth, & W. Guglielmo, "The Handbook of Social Capital", Oxford University Press, Oxford, 2008.
- [30] R.D. Putnam, "Bowling Alone: America's Declining Social Capital", *Journal of Democracy*, Vol.6, No.1, pp.65-78, 1995.
- [31] R.D. Putnam, "Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community", Simon & Schuster, New York, 2001.
- [32] M.S. Granovetter, "The Strength of Weak Ties", *American Journal of Sociology*, Vol.78, No.6, pp.1360-1380, 1973.
- [33] M.S. Granovetter, "The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited", *Sociological Theory*, Vol.1, pp.201-233, 1983.
- [34] Y.-Y. Kim, M.-H. Kim, & S. Oh, "Emerging Factors Affecting the Continuance of Online Gaming", *Cluster Computing*, Vol.17, No.3, pp.849-859, 2014.
- [35] D. Williams, "The Impact of Time Online", *Cyber Psychology & Behavior*, Vol.10, No.3, pp.398-406, 2007.
- [36] C.A. Steinkuehler, & D. Williams, "Where Everybody Knows Your (Screen) Name", *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol.11, No.4, pp.885-909, 2006.
- [37] Z.-J. Zhong, "The Effects of Collective MMORPG Play on Gamers' Online and Offline Social Capital", *Computers in Human Behavior*, Vol.27, No.6, pp.2352-2363, 2011.
- [38] H. Odaci, & M. Kalkan, "Problematic Internet Use, Loneliness and Dating Anxiety Among Young Adult University Students", *Computers & Education*, Vol.55, No.3, pp.1091-1097, 2010.
- [39] N.H. Nie, & L. Erbring, "Internet and Society", *IT & Society*, Vol.1, No.1, pp.275-283, 2002.
- [40] R. Kraut, M. Patterson, V. Lundmark, S. Kiesler, T. Mukhopadhyay, & W. Scherlis, "Internet Paradox", *American Psychologist*, Vol.53, No.9, pp.1017-1031, 1998.
- [41] B. De Schutter, & V. Vanden Abeele, "Designing Meaningful Play within the Psycho-Social Context

- of Older Adults”, 3rd International Conference on Fun and Games, pp. 84-93, 2010.
- [42] F.g.e. Deters, & M.R. Mehl, “Does Posting Facebook Status Updates Increase or Decrease Loneliness?”, *Social Psychological and Personality Science*, Vol.4, No.5, pp.579-586, 2013.
- [43] N.B. Ellison, C. Steinfield, & C. Lampe, “The Benefits of Facebook “Friends””, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol.12, No.4, pp.1143-1168, 2007.
- [44] D. Williams, “Groups and Goblins”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol.50, No.4, pp.651-670, 2006.
- [45] B. Nardi, & J. Harris, “Strangers and Friends”, 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative Work, pp.149-158, 2006.
- [46] D. Williams, N. Ducheneaut, L. Xiong, Y. Zhang, N. Yee, & E. Nickell, “From Tree House to Barracks”, *Games and Culture*, Vol.1, No.4, pp.338-361, 2006.
- [47] S. Choi, & K. Kim, “A Study of Attraction Effect of Playing Games based on Analysis of Human Desire”, *Journal of Korea Game Society*, Vol.2, No.2, pp.10-19, 2002.
- [48] Y. Kim, & S. Park, “A Study on the Online Game Use Influences in Game Flow and Addiction”, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.51, No.1, pp.355-377, 2007.
- [49] J. Park, & Y. Song, “College Students’ Motivations for Playing Online Games and Experiential Satisfaction”, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.54, No.5, pp.131-154, 2010.
- [50] G. Sharma, Y. Qiang, S. Wenjun, & L. Qi, “Communication in Virtual World, Information Systems Frontiers”, Vol.15, No.4, pp.677-694, 2013.
- [51] A. Animesh, A. Pinsonneault, S. Yang, & W. Oh, “An Odyssey into Virtual Worlds”, *MIS Quarterly*, Vol.35, No.3, pp.789-A3, 2011.
- [52] P. Norris, “The Bridging and Bonding Role of Online Communities”, *The Harvard International Journal of Press/Politics*, Vol.7, No.3, pp.3-13, 2002.
- [53] K.S. Young, “Internet Addiction”, *CyberPsychology & Behavior*, Vol.1, No.3, pp.237-244, 1998.
- [54] E.J. Kim, K. Namkoong, T. Ku, & S.J. Kim, “The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits”, *European Psychiatry*, Vol.23, No.3, pp.212-218, 2008.
- [55] W.W. Chin. “Frequently Asked Questions: Partial Least Squares & PLS-Graph”, 2000
- [56] C. Fornell, & D.F. Larcker, “Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error”, *Journal of Marketing Research*, Vol.18, No.1, pp.39-50, 1981.
- [57] J.F. Hair, R.E. Anderson, R.L. Tatham, & W.C. Black, “Multivariate Data Analysis(5th ed.)”, Prentice-Hall, Upper Saddle River, NJ, 1998.
- [58] W.W. Chin, “Issues and Opinion on Structural Equation Modeling”, *MIS Quarterly*, Vol.22, No.1, pp.vii-xvi, 1998.
- [59] W. Chin, & J. Dibbern, “An Introduction to a Permutation Based Procedure for Multi-Group PLS Analysis”, *Handbook of Partial Least Squares*, V. Esposito Vinzi, et al. (eds.), Springer, Berlin Heidelberg, pp.171-193, 2010.
- [60] D.S. Staples, J.S. Hulland, & C.A. Higgins, “A Self-Efficacy Theory Explanation for the Management of Remote Workers in Virtual Organizations”, *Organization Science*, Vol.10, No.6, pp.758-776 1999.

김 용 영(Kim, Yong Young)



- 1996년 2월 : 충북대학교 경영학과 (경영학사)
- 1999년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학석사)
- 2007년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학박사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 경영학과 조교수

- 관심분야 : 온라인 게임, 스마트워크, 플랫폼, 정보기술 수용 전후 사용자 행태, 모바일 및 스마트 비즈니스
- E-Mail : kyyoung@kku.ac.kr

김 미 혜(Kim, Mi Hye)



- 1992년 2월 : 충북대학교 수학과(이학사)
- 1994년 2월 : 충북대학교 수학과(이학석사)
- 2001년 2월 : 충북대학교 수학과(이학박사)
- 2004년 9월 ~ 현재 : 충북대학교 컴퓨터공학과 교수

· 관심분야 : 기능성 게임, 유비쿼터스 게임, 플랫폼, 퍼지측도 및 퍼지적분, 제스처 인식

· E-Mail : mhkim@chnu.ac.kr