

잠재성장곡선간 인과모델을 적용한 초기 청소년의 게임 이용 동기 욕구와 고독감에 관한 종단 연구

이 헤 림[†]

Longitudinal Analysis of Young Adolescents' Game Motivation Needs and Loneliness applied Latent Growth Cause-and-Effect Models

Hye Rim Lee[†]

ABSTRACT

This study examines whether online game motivation, with social and expedition needs, are associated with the degree of loneliness among young adolescents. Using data from a survey of 2014 elementary-, middle- and high-school students in South Korea, a three-wave online survey was conducted to collect data from online players. Two latent growth cause-and-effect models were developed to test whether online game motivation influences degree of loneliness. Results showed that both social and expedition needs are positively associated with loneliness. This study contributes to the knowledge of the underlying needs for a player with loneliness and also highlights the social and expedition needs as potential therapeutic factors.

Key words: Loneliness, Game Motivation, Social Needs, Expedition Needs, Longitudinal Analysis

1. 서 론

발달 과정에 있는 과도기적 청소년 시기에는 심리적, 정서적으로 고독감이란 감정을 처음으로 마주하게 되며, 다른 시기에 비해 고독감의 발생 빈도 또한 높다고 보고되고 있다[1,2]. 고독감이란, 사회적 소속감이나 관계 형성의 결핍으로 발생하는 주관적인 경험이라고 정의되고 있으며, 이러한 불편한 정서적 상태는 그로 인해 파생되는 여러 병리적 상태를 야기할 수 있다고 한다[3]. 그 뿐만이 아니라, 고독감이 깊어지게 되면 다양한 사회심리적 문제들도 양산할 수가 있는데, 고독감이 높은 개인들은 타인과 대화하는데 낮은 자신감으로 인해 어려움을 겪기 때문에 이들에게서는 사회적 불안감(Social anxiety)

[4]이나 심지어 성격 장애(Personality disorders) [5] 와 같은 증상이 나타난다고 보고되고 있다. 또한 이러한 고독감이 지속되게 되면 궁극적으로 우울감 까지도 동반하게 된다고 한다[6]. 게다가, 고독감은 고혈압과 같은 신체적 문제들도 야기하며 이는 결국에는 다양한 질병의 기저 요인으로 작용할 수 있다고 한다[7].

특히 청소년들의 고독감은 사회 부적응 등의 문제들을 추동하고 있다고 보고되고 있어 주요한 요인으로 지목되고 있다. 고독감은 청소년들의 우울감이나 불안감[8], 자살 충동과도 밀접한 관련이 있다[9]. 국내에서도 이러한 문제들이 심각한 수준이라고 나타나고 있는데, 2015년 통계청 자료에 따르면[10], 청소년 9세에서 24세의 사망원인으로 고의적 자해

※ Corresponding Author : Hye Rim Lee, Address: (143-701) 120 Neung Dong-Ro, Gwang Jin-Gu, Seoul, Korea, TEL : +82-2-450-0449, FAX : +82-2-450-0449, E-mail : hyerimlee1207@gmail.com

Receipt date : Jul. 28, 2016, Approval date : Aug. 11, 2016
[†] Dept. of Digital Culture and Contents, Graduate School, Konkuk University

(자살)가 1위로 집계되고 있다. 더불어, 이러한 자살 충동에 관한 이유로는 성적이나 진학 문제, 경제적 어려움에 이어 외로움, 고독감이 3위를 차지하며, 2010년 대비 이 고독감이 점진적으로 증가하는 추세에 있어 심도있는 관련 연구들이 절실한 시점이라 할 수 있겠다.

이 초기 청소년 시기의 개인들은 사회 심리적으로 취약한 상태에 있기 때문에 부모의 양육 태도나 동료와의 관계 형성 과정에서 과도한 스트레스 등으로 인해 우울감이나 고독감의 수준이 증가할 수 있다. 심리적 취약계층에 속하는 초기 청소년들에게 있어 융합 응용 기술력의 응집체라 할 수 있는 게임은 이러한 고독감의 수준을 완화시킬 수 있는 가능성을 잠재하고 있다.

현재 온라인 게임은 청소년들의 대표적인 여가 선택 미디어로 정착하는 추세에 있다. 그로 인해, 게임 이용의 사회 심리적 효과들에 관한 연구들 또한 확장되고 있는데, 게임 중독 등의 역기능과 삶의 만족감, 효능감 등을 증강시킬 수 있다는 게임의 순기능에 관한 것들이 있다[11]. 본 연구에서는 온라인 게임이 청소년들의 고독감을 완화할 수 있는 수단으로서의 활용성과 그 효용적 측면에 초점을 두고, 초기 청소년들의 게임 동기 욕구가 어떠한 변화 양상을 나타내는지 알아보고자 한다. 선행 연구들을 살펴보면, 가상의 온라인 공간은 고독하거나 소외감이 높은 개인들의 사회적 고립감을 완화하거나 본인들이 원하는 타인들과 만나서 사회적 관계망을 확장시킬 수 있는 최적의 환경을 제공해 줄 수 있다고 보고되고 있기 때문이다[13]. 이러한 기능적 측면들로 인해 높은 수준의 고독감을 보이는 개인들은 온라인 공간 내에서 유사한 성향의 타인들과 감정 교류를 통해 공감력을 증강시키며 즐거움을 공유하고 있다고 한다[14]. 더불어, 그들은 그 또 다른 세계 안에서 현실에서는 누려보지 못했던 자기 표현이나 감정 표출을 보다 자유롭게 영위하고 있다고 보고되고 있다[15].

감정조절이론(Mood Management Theory)에 따르면 사람들은 본능적으로 긍정적인 기분을 유지하려는 성향이 있다고 한다[16]. 부정적인 사건을 접했을 때 무의식적으로 그 부정적 감정들을 긍정적으로 전환시키려 한다는 것이다. 그에 따라, 게임 이용자들이 역시도 게임을 감정 조절이나 현실에서는 발현시

키지 못한 억압된 감정 따위를 발산하려 사용하고 있을 수 있다. 다수의 연구 결과에서 특히 폭력성 게임 이용자들은 게임 내에서의 파괴와 같은 행위를 통해 게임을 공격성과 같은 감정 분출의 용도로 사용하고 있으며, 그 결과 공격성 완화의 효과가 나타났다기 때문이다[17]. 이는 게임이라는 자극체를 통해 정서 상태나 감정 등이 조절될 수 있음을 의미하는데, 이러한 현상은 정서조절이론으로(Emotion Regulation Theory)으로 보다 풍부한 설명력을 제공할 수 있다[18]. 이 이론에 따르면, 개인의 감정은 상황발생, 자극, 감정반응이라는 입출력(Input-Process-Output) 처리 과정을 통해 조절될 수 있으며 그러한 조절 구조화 과정은 개인들이 자신들의 감정을 다루는데 있어 유용하다고 한다. 이러한 이론들의 논리에 따라 추론해 보자면, 게임이 하나의 자극체로서 고독감과 같은 불편한 감정을 조절하거나 완화하는데 효과적일 수 있다는 것이다.

본 연구에서는 한 걸음 더 나아가 이 고독감을 완화하고자 하는 게임 이용 동기 욕구에 관하여 주목해 보고자 한다. 초기 청소년들에게 있어 가정이나 학교와 같은 환경적 요인이 중요한 것은 사실이나, 이 고독감의 감정들은 그러한 외부 환경으로부터 촉발되고 있기 때문에, 청소년들은 그들만의 자율성과 선호도에 근거한 자신만의 공간에서 고독감을 완화하고 있을 수 있기 때문이다. 이 공간은 바로 온라인 게임이 될 수 있다. 본 연구는 고독감 완화의 효과를 알아보는 것이 아니라, 고독감과 초기 청소년들의 내면의 심리적 욕구에 관해 알아보고자 한다. 만약 청소년들이 고독감 완화를 위해 온라인 게임을 이용하고 있다면, 그 게임에 몰입하고자 하는 동기적 욕구와 고독감 간 정(+)의 효과가 나타날 것이기 때문이다. 즉, 고독감이 높은 개인들은 온라인 게임을 이용하고자 하는 심리적 욕구가 함께 증가할 수 있는 것이다. 이러한 심리적 욕구는 곧 게임이라는 수단을 통해 고독감 완화의 치유 인자가 될 수 있을 것이다.

선행 연구들에 따르면, 게임 이용의 동기적 욕구 요인 중에서도 ‘사회적 상호작용’이 고독감 수준을 완화하는데 있어 중요하다고 보고되고 있다[19]. 현실 기반의 환경에서 사회적 상호 작용 능력이 부족한 개인들은 익명성이 보장되는 가상의 게임 공간에서는 자유로울 수 있기 때문에 고독감 완화의 치유

를 위한 동기 요인으로 작용할 수 있는 것이다. 더불어, 사회적 욕구 뿐만이 아니라, 환상성 실현 등의 탐험 욕구 요인 또한 주요한 온라인 게임 이용 동기로 보고되고 있다[18,19].

고독감은 초기 청소년들에게 자살 충동과 같은 심각한 결과를 초래할 수 있는 위험 인자로 작용할 수 있기 때문에 이들 내면의 심리적 욕구를 파악하는 것은 향후 고독감 완화의 대책 마련을 위한 초석의 역할을 할 수 있을 것이라 예상된다. 하지만 아직까진 국내에서 이러한 심리적 욕구와 초기 청소년들의 고독감의 관계를 중단 연구를 적용하여 조명한 연구가 부재한 상황이다. 따라서 본 연구에서는 초기 청소년들의 고독감에 관한 게임 이용 동기의 심리적 욕구를 탐색하는데 목적을 두고, 고독감과 관련이 있다고 나타난 ‘사회적 욕구’와 ‘탐험 욕구’에 관한 중단적 효과를 통해 그 영향력을 보다 심도 있게 검증하고자 한다. 이를 위해 국내 초등학교부터 고등학생까지 아우르는 초기 청소년들을 2014명을 대상으로 1년 6개월간 동일 인물을 추적하여 그 효과를 알아볼 것이다.

2. 고독감과 게임 이용 동기에 관한 선행연구

사회적 보상 가설(Social Compensation Hypothesis)에 따르면, 미디어 이용은 개인들의 고독감 수준을 완화하는데 효과적일 수 있다고 상정한다[20]. 온라인 기반의 미디어는 개인의 익명성을 보장해 줄 수 있기 때문에 사회적 상호작용에 대한 두려움 등의 감정을 완화시킬 수 있다는 것이다. 미디어 이용의 이러한 특성은 내적인 보상적 상황을 제공하며 고독한 사람들의 만족감을 높일 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 그 중에서도 특히 온라인 게임은 개인들의 선호에 따른 자율적인 선택을 극대화할 수 있기 때문에 고독감을 해결할 수 있는 최적의 수단일 수 있다. 이는 이용과 충족이론(Uses and Gratifications Theory)의 원리에 입각한 논리로서[21], 개인들은 자신들의 특정한 욕구 발산과 충족을 위해 미디어를 능동적으로 선택하고 소비하고 있기 때문이다. 유사한 맥락에서 Vorderer[22]는 개인들이 미디어를 소비하는 가장 큰 이유는 부정적인 감정을 긍정의 것으로 전환하기 위해서라고 보고하였다. 고독감과 같은 불편한 감정 역시도 미디어를 통

해 완화될 수 있다는 것이다.

게임과 고독감에 관한 연구들을 살펴보면, 게임 이용자들도 게임이라는 미디어 소비를 통해 고독감을 완화시키고 있다고 나타났으며[17,23], 청소년들은 게임을 통해 스트레스 등을 해소하며 정신이나 심리적으로 보다 건강한 상태를 유지하고 있다고 보고되고 있다[24]. 특히, 온라인 게임 관련 연구에서 가장 주목할 만한 점은, 깊은 관계를 형성할 수 있는 가능성을 제공해 줄 수 있다는 것이며, 이렇게 형성된 사회적 관계들은 게임 이용자의 감정이나 정서에 긍정적인 영향력을 행사하고 있다고 나타나고 있다[18,19]. 그에 따라 많은 개인들은 현실에서는 충족시키지 못한 사회적 욕구를 게임을 통해 충족하고 있다고 보고되고 있다[18,19,25]. 이는 게임의 익명성 때문인데, 그 익명성으로 인해 사회적 불안감이 완화되면서 자신의 페르소나인 게임의 아바타나 캐릭터를 통해 자신을 표출하는 것이 현실 기반의 환경에 비해 용이하다는 것이다. 이렇게 온라인 게임 이용은 사회적 상호 작용을 활성화 하는 수단으로 작용하면서, 고독감의 수준을 완화할 수 있다. 이러한 양상은 곧 게임 이용 동기로 수렴될 수 있는데, 온라인 게임에서의 우호적 관계 형성은 가장 주요한 게임 동기 요인이라고 꼽히고 있으며[19] 그렇게 형성되는 우정과 같은 현상은 현실 기반의 것과 필적할만큼 그 영향력이 매우 높게 나타나고 있다고 보고되고 있다.

Molen과 Jongbloed[25] 역시도 대부분의 초기 청소년이 게임을 이용하는 가장 큰 동기 요인으로 사회적 상호작용, 다양성 체험 추구 등이 있다고 보고하였으며 Colwell[26]도 마찬가지로 청소년들이 게임을 이용하는 보편적인 동기 요인으로 단지 유희만을 추구하는 것이 아니라 소속감 등에서 기인하는 동료애 추구, 스트레스 완화를 위해 게임을 이용하고 있다고 하였다. 더불어, 아동을 포함하는 초기 청소년들은 게임 내에서 획득할 수 있는 다양한 사회적 상호작용을 미리 체험해 봄으로서 현실 기반의 사회성을 증강시키는데 도움이 된다고 한다. 이는 궁극적으로 그들의 심리적 행복감에 긍정적으로 작용하고 있다고 나타났[18].

온라인 게임 이용 동기에 관한 대표 연구자인 Yee는[19] 그 요인들을 세 가지로 제시하고 있다. 첫째는, 사회적 욕구 충족을 위한 것이며, 둘째는 성취

감이다. 셋째는, 게임 이라는 가상 공간내에서의 탐험적 욕구이다. 이러한 탐험 욕구는 게임 이용자들의 몰입력을 증강시키고 고독감 등의 소외감을 촉발시키는 현실의 제약에서 벗어나 환상성 실현 등의 다양한 경험을 영위하기 위한 동인으로 작용할 수 있는 것이다. 앞선 논의들을 종합해 보면 고독감과 게임 이용의 동기적 욕구로서 '사회적 상호작용'과 '탐험 욕구'가 밀접한 관련이 있다고 나타나고 있기 때문에 본 연구에서는 국내 초기 청소년들을 대상으로 그 효과를 검증해 보고자 한다.

3. 연구 방법

3.1 표본 조사 및 분석방법

본 연구에서는 국내 초등학교생부터 고등학교생들의 게임 이용 동기와 고독감에 대한 연구를 진행하고자 초등학교 4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년 2014 명을 대상으로 각 6개월 단위로 3회에 걸쳐 총 1년 6개월의 기간 동안 추적 조사하였다. 각 기간별로 동일 인물을 대상으로 서베이를 진행한 뒤, 표집된 데이터를 통해 분석을 진행 하였다. 본 연구의 자료는 SPSS 22와 AMOS 22을 이용하여 분석 하였다. 더불어, 구조방정식 모형(SEM; Structural Equation Model)이 제시하고 있는 잠재성장곡선(LGM; Latent Growth Model)간 인과모형을 적용하여 초기 청소년의 온라인 게임 이용의 동기적 요인으로 '사회적 욕구', '탐험 욕구'를 설정하여 고독감의 관계를 살펴 보았다. LGM은 시간의 변화에 따라 반복 측정된 자료를 분석하여 특정 요인의 변화에 따른 궤적을 추적하는데 용이한 방법론이다[27].

3.2 척도

청소년들의 고독감을 측정하기 위해 'UCLA Loneliness' 척도[28]를 사용하였다. 이 척도에는 개인의 주관적인 고독감, 사회적 소외감 등의 항목들을 포함하고 있으며 연구 분야에서 안정적으로 사용되고 있다. 총 10 문항으로 구성되어 있으며, "귀하는 지난 1주일 동안 얼마나 자주 다음과 같이 느끼셨습니까?"에 대하여 1=극히 드물다 (일주일에 1일 이하), 2=가끔 있었다 (일주일에 2-3일간), 3=종종 있었다 (일주일에 4-5일간), 4=대부분 그랬다 (일주일에 6일 이상)의 4점 척도를 사용하였다. 질문 내용은 "상

당히 우울했다", "세상에 홀로 있는 듯 한 외로움을 느꼈다" 등으로 구성되었다. 크롬바흐 알파(Cronbach's alpha) 계수는 1차부터 3차까지 순차적으로 T1=.892, T2=.908, T3=.916 로 나타났다.

게임 이용 동기 중에서 '사회적 욕구'와 '탐험 욕구'는 Yee의 게임 이용 동기 척도[19]를 활용하였다. "자신이 게임을 할 때, 각 문항에 대해 얼마나 중요하게 생각하는지를 답해주시길 바랍니다." 라고 질문한 뒤 각 문항에 대해 "1=전혀 중요치 않다"부터 "5=매우 중요하다"까지 5점 척도로 구성하여 응답하게 하였다. 사회적 욕구는 3문항으로 구성되어 있으며 질문 내용은 "다양한 사람들과 만나 대화하며 서로를 알게 되는 것은 나에게 중요하다", "다른 사람들과 함께 활동하며 좋은 친구가 되는 것은 나에게 중요하다" 등이며, 크롬바흐 알파 계수는 1차부터 3차까지 순차적으로 T1=.856 T2=.887 T3=.893 로 나타났다. 탐험 욕구도 3문항으로 구성되어 있으며 질문은 "게임 속 세상을 탐험하여 다른 플레이어가 모르는 것을 알게 되는 것은 나에게 중요하다.", "캐릭터의 독특한 역할을 플레이하며 재미있는 배경 스토리를 얻거나 체험하는 것은 나에게 중요하다" 등으로 구성되었다. 크롬바흐 알파(Cronbach's alpha) 계수는 1차부터 3차까지 순차적으로 T1=.823 T2=.851 T3=.860 로 나타났다. 더불어 하루 평균 온라인 게임 이용 시간에 대해서 질문한 뒤, 주관식으로 서술하게 하였다.

4. 결과 및 해석

4.1 기술통계

총 2014명의 응답을 분석에 사용하였으며, 성별은 남성 1032명 여성 982명으로 나타났다. 초등학교 4학년은 684명, 중학교 1학년은 680명, 고등학교 1학년은 650명 이었으며, 하루 평균 온라인 게임 이용 시간은 1차부터 순차적으로 약 52분, 55분, 59분으로 나타났다. 분석에 사용된 모든 변수들에 관한 기술 통계는 Table 1에 제시 하였다.

4.2 상관관계 분석

본 연구의 최종 모형을 검증하기에 앞서 변수들에 관한 관련성을 알아보기로 SPSS를 이용하여 1차부터 3차까지 각각의 모든 변수들에 관해 피어슨

Table 1. Descriptive Statistics for all Major Study Variables

	Mean	Standard Deviation	Theoretical Scale Range
T1. Loneliness	1.58	.52	1-4
T2. Loneliness	1.62	.55	
T3. Loneliness	1.61	.56	
T1. Social needs	2.31	.99	1-5
T2. Social needs	2.28	1.00	
T3. Social needs	2.32	1.02	
T1. Expedition needs	2.53	1.05	1-5
T2. Expedition needs	2.51	1.06	
T3. Expedition needs	2.52	1.07	
T1. Gaming time	52.97	66.48	Minutes
T2. Gaming time	55.01	69.04	
T3. Gaming time	59.89	74.02	

의(Pearson's correlation coefficient) 상관 분석을 진행 하였다. 1차부터 3차까지 초기 청소년들의 고독감은 모두 본 연구의 게임 이용 동기 요인으로 설정한 사회적 욕구 및 탐험 욕구 1차부터 3차까지 모두 높은 상관관계를($p < .001$ 이상) 보여 주었다. 그 결과는 Fig. 1에 모두 제시하였다.

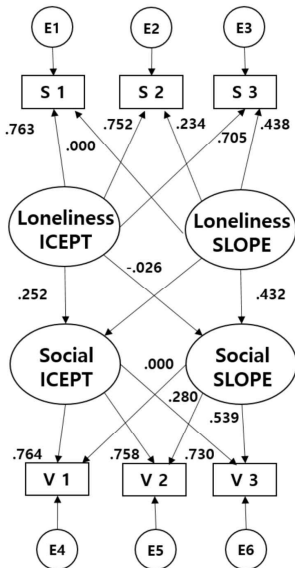
4.3 잠재성장곡선간 인과모델 분석

Fig. 2는 본 연구의 핵심 결과물인 고독감이 1년

6개월의 기간 동안 사회적 욕구와 어떠한 변화 궤적을 보이는지 추정을 위한 잠재성장곡선의 인과 모형을 보여준다. 조사 세 시점 각각에서의 고독 지표가 두 개의 잠재요인인 고독 초기값(ICEPT)과 고독 변화율(SLOPE)에 의해 설명되는 구조를 가지고 있으며 이 고독감이 또한 사회적 욕구 지표에 어떠한 영향을 주는지에 관해 설명해 주고 있다. 여기서 가장 중요하게 보아야 할 부분은 고독감 변화율(Loneliness SLOPE)에서 사회적 욕구 변화율(Social SLOPE)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1.T1_Lon														
2.T2_Lon	.539**													
3.T3_Lon	.501**	.622**	1											
4.T1_Social	.231**	.179**	.145**	1										
5.T2_Social	.194**	.277**	.206**	.533**	1									
6.T3_Social	.152**	.209**	.203**	.458**	.555**	1								
7.T1_Expe	.260**	.210**	.168**	.759**	.441**	.351**	1							
8.T2_Expe	.227**	.309**	.212**	.471**	.786**	.464**	.537**	1						
9.T3_Expe	.206**	.236**	.221**	.416**	.503**	.787**	.451**	.573**	1					
10.T1_OGT	.161**	.132**	.099**	.339**	.296**	.243**	.315**	.274**	.237**	1				
11.T2_OGT	.171**	.191**	.183**	.306**	.336**	.249**	.299**	.319**	.242**	.543**	1			
12.T3_OGT	.148**	.190**	.170**	.290**	.296**	.291**	.260**	.258**	.272**	.458**	.597**	1		
13.GEN	-.010	-.030	-.017	-.229**	-.260**	-.229**	-.215**	-.254**	-.255**	-.285**	-.278**	-.268**	1	
14.AGE	.123**	.190**	.170**	.079**	.111**	.048**	.099**	.122**	.080**	.162**	.155**	.100**	.002	1

Fig. 1. Correlation between all major study variables over 3 waves.

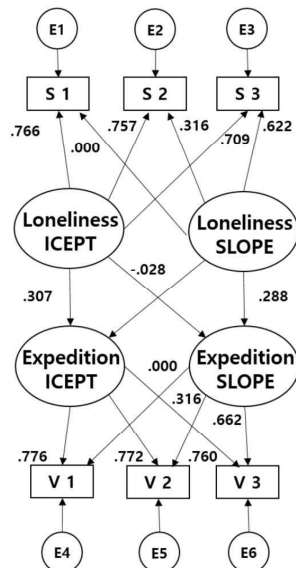


Note. The coefficients are standardized.

Fig. 2. Latent Growth Model between Loneliness and Social needs over 3 waves,

로 가는 경로 부분이다. 표준화 회귀 계수값을 살펴 보면 .432 ($p < .001$ 이상)로 나타났다. 이는 통계적으로 유의미한 값이며[27] 고독감의 변화율이 사회적 욕구의 변화율에 상당히 유의한 영향을 미치고 있음을 보여주고 있다. 즉, 고독감이 증가함에 따라, 사회적 욕구 역시 유의하게 증가하고 있다는 것이다.

Table 2에는 이 모형의 적합도와 평균값, 변화량이 제시되어 있다. 이 모든 값 역시 모형이 요구하는 조건을 모두 만족시키고 있는 것을 확인할 수 있다. 이 모형은 인과 모델의 검증 모형으로서 그 결과를 해석해 보자면, 높은 수준의 고독감을 보유한 초기 청소년들은 사회적 상호작용 추구에 기반한 사회적 욕구를 해소하기 위해 게임을 지속적으로 이용하고 있다는 것이다. 이러한 결과는 게임이 사회적 욕구를 만족시키는 유용한 수단이 될 수 있음을 암시하는 결과이며, 적어도 고독감이 높고 그 발생 빈도가 높은 시기의 초기 청소년들에게 게임 이용은 도움을



Note. The coefficients are standardized.

Fig. 3. Latent Growth Model between Loneliness and Expedition needs over 3 waves,

줄 수 있는 형태로 활용 가능하다는 것이다.

Fig. 3도 마찬가지로 초기 청소년들의 우울감과 게임 이용 동기 요인 중 하나인 탐험 욕구간 어떠한 변화 궤적을 보이는지에 대한 설명을 나타내고 있다. 이 역시도 조사 세 시점 각각에서의 고독 초기값 (ICEPT)과 고독 변화율(SLOPE)이 탐험 욕구 지표에 어떠한 영향을 보이는지 보여주고 있다. 고독감 변화율(Loneliness SLOPE)에서 탐험 욕구 변화율(Expedition SLOPE)로 가는 경로 부분을 살펴보면, 이 모형의 표준화 회귀 계수값 역시도 .662로($p < .001$ 이상) 나타나 고독감이 증가함에 따라, 게임 이용을 통한 탐험 욕구 역시 유의하게 증가하고 있음을 알 수 있다. Table 3을 살펴보면 이 모형의 적합도와 평균값, 변화량이 제시되어 있는데, 이 값들 역시 모형이 요구하는 조건을 모두 만족시키고 있다.

보편적으로 고독감이 높은 개인들은 내성적인 성향으로 인해 현실 기반에서의 자기표현이나 감정 표

Table 2. Means, Variance, Fit indexes of the Latent Growth Models on Loneliness and Social needs

Means		Variance		Fit indexes			
ICEPT	SLOPE	ICEPT	SLOPE	NFI	TLI	CFI	RMSEA
1.588***	0.018**	.166***	.016***	.974	.955	.978	.048

* $P < .05$, ** $P < .01$, *** $P < .001$

Table 3. Means, Variance, Fit indexes of the Latent Growth Models on Loneliness and Expedition needs

Means		Variance		Fit indexes			
ICEPT	SLOPE	ICEPT	SLOPE	NFI	TLI	CFI	RMSEA
1.589***	0.017**	.168***	.017***	.972	.957	.976	.052

*P<.05, **P<.01, ***P<.001

출에 어려움을 겪는다고 알려져 있다[1,2]. 그러한 성향의 초기 청소년들에게 온라인 게임이라는 공간은 현실의 굴레에서 벗어난 자유로운 표출이 가능할 수 있다. 현실 도피의 공간이자, 자기 표현의 수단이 될 수 있는 것이다. 앞선 사회적 욕구와 이 탐험적 욕구는 초기 청소년들의 게임 이용 동기에 관한 보다 견고한 설명력을 제공해 주고 있는 것이다.

5. 결 론

본 논문에서는 국내 초등학교 고학년부터 고등학교생들까지 아우르는 광범위한 초기 청소년들 2014명을 대상으로 고독감과 게임 이용 동기로서의 심리적 욕구 중에서도 고독감에 영향을 줄 수 있다고 알려진 '사회적 욕구'와 '탐험 욕구' 요인에 대해 1년 6개월간의 기간 동안에 걸쳐 나타난 효과를 심도 있게 알아보았다. 초기 청소년들은 성인으로 가는 과도기적 발달 과정에 있는 심리적 취약 계층으로서 그 시기에는 고독감의 발생 빈도도 높고, 국내 청소년 자살의 원인으로 고독감 요인이 지목되고 있기 때문에 이들을 대상으로 그 내면의 심리적 욕구를 알아보는 것은 굉장히 중요한 사안이라 할 수 있겠다. 하지만 아직까지 이러한 연구는 전무한 실정이었기 때문에 본 연구를 통해 진행 하였다.

현실 기반에서는 치유가 힘든 성향의 고독한 청소년들은 그들의 자율적 선택에 따른 일종의 '자가 치유' 방안이 요구된다 볼 수 있겠다. 게임은 일종의 정서적이며 심리적 치유의 기능을 할 수 있으며[24] 고독감을 완화시킬 수 있다는 선행 연구들에 기반하여[17,23] 본 연구에서는 게임 이용의 동기적 욕구가 초기 청소년들의 고독감을 완화하고자 하는 주요한 치유 예측 인자가 될 수 있다는 가설을 설정하여 그 효과를 알아보았다. 그 결과, 고독감이 높은 초기 청소년들이 게임을 지속적으로 이용하는 이유는 '사회적 상호작용'과 '탐험 추구' 라는 것이 중단적 연구 방법론을 적용한 본 연구를 통해 검증되었다 할 수

있겠다.

초기 청소년들에게 있어 부모의 양육 태도나 가정, 학교 환경, 또래들과의 관계 등의 요인들도 중요하지만, 고독감이라는 감정은 현실 기반의 주변 환경들에서 촉발된 것이라고도 볼 수 있기 때문에 그들의 심리적 상태나 욕구에 대해 보다 주목해볼 필요가 있다. 현실이 야기한 고독감의 감정을 완화하고자 게임에 보다 몰입하고 있을 수 있기 때문이다. 현실의 제약으로부터 완전한 해방감을 제공해 주는 게임 공간은 각 개인에게 그들을 위한, 그들만의 최적의 장소가 될 수 있는 것이다. 다수의 선행연구에서 청소년들이 온라인 게임을 통해 본인들과 유사한 성향의 플레이어들을 찾아 사회적 상호작용을 하면서 서로의 비밀을 공유하며 탐험을 즐기고 있다고 나타나고 있기 때문이다[17,18,19,23].

본 연구는 우울감의 완화나 증가의 추이를 살펴본 것이 아니라, 청소년 각 개인의 고독감과 그들의 사회적, 탐험적 욕구와 게임 이용간의 관계를 살펴본 연구로, 초기 청소년의 고독감이 증가함에 따라 사회적, 탐험적 욕구 또한 증가하는 현상을 확인하였다. 이 결과가 의미하는 것은 초기 청소년들의 고독감 완화를 위해서는 비단 게임 이용을 통해서만이 아니라, 사회적, 탐험적 욕구들이 충족되어야 한다는 것이다. 이 요인들이 곧 고독감 완화를 위한 치유 인자로 작용할 수 있기 때문이다. 게임은 이미 해외에서는 심리 치료를 위한 수단으로 활발히 활용되고 있지만, 국내에서는 아직까지 부재한 상황이다[29]. 따라서 향후에는 국내에서도 게임 테라피 분야의 활성화를 위한 노력이 이루어질 필요가 있으며, 본 연구는 그 기반이 되기 위한 작지만 중요한 증거들을 제공할 수 있을 것이다.

게임은 고독한 청소년들의 정서나 심리 치유의 수단으로 활용될 수 있는 가능성을 내포하고 있으나, 과도할 경우, 게임의 과몰입으로 연결될 가능성이 있기 때문에 적절한 게임 이용 시간에 대한 부분에서는 부모의 개입이 중요하다. Parsons[30]의 연

구에 따르면, 높은 수준의 고독감을 보이는 개인들의 경우 과도한 게임 이용으로 연결되는 경우가 빈번하게 나타날 수 있다고 보고 하였기 때문이다.

미성숙 단계에 있는 초기 청소년들에게 있어 부모나 교사의 역할은 굉장히 중요하다. 성장 과정 중 부모 등의 인식과 태도에 따라 청소년들은 높은 수준의 영향력을 받기 때문이다. 현재 게임에 대한 인식은 ‘게임 과몰입’ 혹은 ‘게임중독’ 과 같은 사회적 우려로 인해 부정의 것이 만연한 것은 사실이나, 정서조절이론과 이용과 충족이론의 논리에 따라 게임은 일종의 ‘자가 치유의 수단’으로도 활용되고 있을 수 있다. 그에 따라, 초기 청소년을 자녀로 둔 부모나 교사와 같은 교육자들은 게임의 사회 심리적 효용성에도 주목해 볼 필요가 있다. 특히 내성적 성향이 두드러지거나, 자신감의 결여로 인해 소외되고 있는 청소년들의 정서적 상태나 심리를 건강하게 유지하게 위해서는 게임에 관해서 보다 열린 사고와 발상의 전환이 필요하다고 볼 수 있겠다. Reinecke [24]연구에 따르면, 게임을 이용하는 청소년들이 비게임 이용 청소년들에 비해 정신적으로 건강한 상태를 유지하고 있다고 나타났으며, 고독감과 우울감 역시도 게임 이용을 통해 완화될 수 있다는 연구 결과들이 다수 존재하기 때문이다[17,18,23,24,25]. 하지만 아직까지 국내 연구에서는 게임의 치유적 효용성에 관한 연구들이 많이 부족한 상황이다. 국내 게임 산업의 활성화와 초기 청소년들의 건강한 심리나 정서를 위해서는 게임의 역할에 대한 제고와 성찰이 요구되는 적시라 할 수 있기 때문에 향후에는 이러한 연구들이 활성화되길 기대해본다.

REFERENCE

[1] A.C. Uruk and A. Demir, “The Role of Peers and Families in Predicting the Loneliness Level of Adolescents,” *The Journal of Psychology*, Vol. 137, No. 2, pp. 179-193, 2003.

[2] P.L. Antognoli-Toland, “Adolescent Loneliness: Testing a Predictive Model,” *Journal of Theory Construction and Testing*, Vol. 4, No. 1, pp. 7, 2000.

[3] D. Russell, L.A. Peplau, and M.L. Ferguson, “Developing a Measure of Loneliness,” *Jour-*

nal of Personality Assessment, Vol. 42, No. 3, pp. 290-294, 1978.

[4] C. Segrin and T. Kinney, “Social Skills Deficits among the Socially Anxious: Rejection from Others and Loneliness,” *Motivation and Emotion*, Vol. 19, No. 1, pp. 1-24, 1995.

[5] J.T. Cacioppo, G.G. Berntson, W.B. Malarkey, J.K. Kiecolt Glaser, J.F. Sheridan, K.M. Poehlmann, and R. Glaser, “Autonomic, Neuroendocrine, and Immune Responses to Psychological Stress: The Reactivity Hypothesis,” *Annals of the New York Academy of Sciences*, Vol. 840, No. 1, pp. 664-673, 1998.

[6] C. Segrin, *Interpersonal Communication Problems Associated with Depression and Loneliness*, Handbook of Communication and Emotion: Research, Theory, Applications, and Contexts, CA: Academic Press, San Diego, 1998.

[7] J.T. Cacioppo, L.C. Hawkley, L.E. Crawford, J.M. Ernst, M.H. Bursleson, R.B. Kowalewski, et al., “Loneliness and Health: Potential Mechanisms,” *Psychosomatic Medicine*, Vol. 64, No.3, pp. 407-417, 2002.

[8] E.A. Storch, M.R. Brassard, and C.L. Masia-Warner, “The Relationship of Peer Victimization to Social Anxiety and Loneliness in Adolescence,” *Child Study Journal*, Vol. 33, No. 1, pp. 1-19, 2003.

[9] M. Lasgaard, L. Goossens, and A. Elklit, “Loneliness, Depressive Symptomatology, and Suicide Ideation in Adolescence: Cross-sectional and Longitudinal Analyses,” *Journal of Abnormal Child Psychology*, Vol. 39, No. 1, pp. 137-150, 2011.

[10] Statistics Korea 2015, *Adolescents Statistics*, Seoul, Statistics Korea, 2015.

[11] H.R. Lee and E.J. Jeong, “The Influence of Players’ Self-Esteem, Game-Efficacy, and Social Capital on Life Satisfaction Focused on Hedonic and Eudaimonic Happiness,” *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 18, No. 9,

- pp. 1118-1130, 2015.
- [12] L. Leung, "Loneliness, Social Support, and Preference for Online Social Interaction: the Mediating Effects of Identity Experimentation Online among Children and Adolescents," *Chinese Journal of Communication*, Vol. 4, No. 4, pp. 381-399, 2011.
- [13] K.Y. McKenna, A.S. Green, and M.E. Gleason, "Relationship Formation on the Internet: What's the Big Attraction?," *Journal of Social Issues*, Vol. 58, No. 1, pp. 9-31, 2002.
- [14] S. Knobloch-Westerwick, *Mood Management: Theory, Evidence, and Advancements*, Psychology of entertainment (pp. 239-254), Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, xvi, 2006.
- [15] T. Hartmann and P. Vorderer, "It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games," *Journal of Communication*, Vol. 60, pp. 94-119, 2010.
- [16] J.J. Gross, "The Emerging Field of Emotion Regulation: an Integrative Review," *Review of General Psychology*, Vol. 2, No. 3, pp. 271-299, 1998.
- [17] M. Martončik and J. Lokša, "Do World of Warcraft (MMORPG) Players Experience Less Loneliness and Social Anxiety in Online World Virtual Environment than in Real World Offline?," *Computers in Human Behavior*, Vol. 56, pp. 127-134, 2016.
- [18] A.A. Raney, J.K. Smith, and K. Baker, *Adolescents and the Appeal of Video Games*, Erlbaum: Mahwah, NJ, 2006.
- [19] N. Yee, "Motivations for Play in Online Games," *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 9, pp. 772-775, 2006.
- [20] S.J. Karau and K.D. Williams, "The Effects of Group Cohesiveness on Social Loafing and Social Compensation," *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, Vol. 1, No. 2, pp. 156-168, 1997.
- [21] T.E. Ruggiero, "Uses and Gratifications Theory in the 21st Century," *Mass Communication and Society*, Vol. 31, No. 1, pp. 3-37, 2000.
- [22] P. Vorderer, "What's Next? Remarks on the Current Vitalization of Entertainment Theory," *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, Vol. 23, No. 1, pp. 60-63, 2011.
- [23] H. Cole and M.D. Griffiths, "Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-playing Gamers," *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 10, No. 4, pp. 575-583, 2007.
- [24] L. Reinecke, "Games and Recovery: The Use of Video and Computer Games to Recuperate from Stress and Strain," *Journal of Media Psychology*, Vol. 21, No. 3, pp. 126-142, 2009.
- [25] J. Molen and W. Jongbloed, "Free Online Games: An Exploratory Uses and Gratifications Study of Free Games on the Internet," *Proceeding of the 57th Annual Conference of the International Communication Association*, pp. 1-24, 2007.
- [26] J. Colwell, "Needs Met through Computer Game Play among Adolescents," *Personality and Individual Differences*, Vol. 43, No. 8, pp. 2072-2082, 2007.
- [27] K.J. Preacher, A.L. Wichman, R.C. MacCallum, N.E. Briggs, *Latent Growth Curve Modeling*, Thousand Oaks, CA: Sage, 2008.
- [28] T.S. Hartshorne, "Psychometric Properties and Confirmatory Factor Analysis of the UCLA Loneliness Scale," *Journal of Personality Assessment*, Vol. 61, No. 1, pp. 182-195, 1993.
- [29] H.R. Lee and E.J. Jeong, "An Overview of Using Serious Games for the Effective Development in Health and Medicine," *Journal of Korea Game Society*, Vol. 13, No. 4, pp. 73-90, 2013.
- [30] J.M. Parsons, *An Examination of Massively Multiplayer Online Role-playing Games as a Facilitator of Internet Addiction*, Doctor's Dissertation of Iowa University, 2005.



이 혜 림

2016년 2월에 문학박사 학위를 취득한 저자의 주요 연구 분야는 소셜 미디어, 디지털 게임 이용자의 사회 심리적 효과에 관한 것이다. 국제 학회에서 다수의 우수 논문상을 수상 하였으며, 2016년 3월에는 부총리 겸 교육부 장관상을

표창 받았다. 현재는 건국대학교 BK21플러스 융합 커뮤니케이션 및 특화전문인재양성 사업단에서 Post Doctor로 활동 중이다.