

# 게임 이용 동기가 게임 내 사회적 이용 행동을 매개로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향: MMORPG를 배경으로

양서윤, 최수미 건국대학교 교육학과 tjdbsrns001@konkuk.ac.kr, sumi0727@konkuk.ac.kr

The Influence of Game Motivation on the Interpersonal Competence through Social Behavior in MMORPG

> Seo-Yun Yang, Su-Mi Choi Dept. of Education, Konkuk University

#### 요 약

본 연구는 MMORPG 이용동기가 MMORPG의 사회적 이용을 매개로 현실의 대인관계 유능 성에 끼치는 영향에 대해 알아보았다. 이를 위해 MMORPG 커뮤니티를 대상으로 총 496부의 설문을 회수하였다. 분석 결과, MMORPG 이용동기와 대인관계 유능성 간 관계에서 MMORPG 의 사회적 이용은 완전매개하였다. 이용 동기 중 사회적 관계성 이용 동기는 MMORPG의 사회 적 이용을 정적으로 완전매개하여 대인관계 유능성에 영향을 주었다. 몰입/도피 이용 동기의 경 우 대인관계 유능성에 직접적으로 부정적인 영향을 주었으나, MMORPG의 사회적 이용을 부분 매개하여 부정적인 영향이 다소 감소하였음을 알 수 있었다.

### **ABSTRACT**

This study looked at the influence of MMORPG's motivation on interpersonal competence through MMORPG's social usage. For this, 496 surveys were retrieved. As a result, the social usage of MMORPG was completely mediated in the relationship between motivation and interpersonal competence. The social usage of MMORPG has a positive full mediation effect on the relationship between the social relationships motivation and the interpersonal competence. And Immersion/Escapism motivation, the social usage of MMORPG has reduced the negative effect on the interpersonal competence.

Keywords: MMORPG, Motivation(MMORPG 이용 동기), Social usage of MMORP(MMORPG 의 사회적 이용), Interpersonal Competence(대인관계 유능성)

Received: Nov. 11. 2019 Revised: Dec. 04. 2019 Accepted: Jan. 15. 2020

Corresponding Author: Sumi Choi(Konkuk University) E-mail: sumi0727@konkuk.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Attribution Non-Commercial (http://creativecommons.otg/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. 서 론

대인관계는 인간의 삶의 질을 결정하는 중요한 요인이다. 특히, 자신과 타인을 이해하여 적절하게 대처하는 대인관계 유능성(Interpersonal competence) 은 삶의 만족감을 높여주는 주요한 요인이다. 대인 관계 유능성이 있는 개인은 사회적 규범 내에서 타인과 원만한 관계를 형성하고 이를 통해 원하는 것을 얻으며 만족감과 긍정적인 정서를 경험한다 [1]. 타인과의 원만한 관계 경험을 통해 높은 대인 관계 유능성을 얻은 개인은 긍정적인 인격발달과 높은 자존감을 형성할 수 있다. 하지만 그렇지 못 한 개인은 불안정한 정서 및 우울을 경험할 수 있 으며 과민한 성격을 갖게 되어 다양한 분야에서의 부적응을 초래한다[1,2]. 이러한 이유로 대인관계 유능성을 획득하는 것은 개인의 인격발달 및 다양 한 환경에서의 적응 및 성취를 위한 핵심요소이다. 이에 많은 연구가 개인의 대인관계 유능성 발달에 영향을 미치는 개인 및 환경적 변인들을 밝히기 위해 연구를 수행해왔다[3].

김희진. 주은지(2018)는 사회적 지지가 대인관계 유능성을 발달시켜 정신건강 및 적응력을 향상시키 는 예측 요인이라 보고하였다[4]. 이 외에도 다수 의 연구에서 사회적 지지는 대인관계 유능성의 발 달을 예측할 수 있는 주요한 환경적 요인으로 보 고되었다[5].

통신매체를 비롯한 온라인 환경의 발달은 대인 관계의 장을 확대하였다. 대인관계 연구의 장 또한 이러한 변화로 인해 확대되었다. 과거에 의사소통 이 일어나는 대인관계의 장은 오프라인 내 같은 공간이어야만 했다. 온라인 환경의 탄생은 대인관 계를 맺는 당사자들이 물리적으로는 멀리 떨어져 있음에도 온라인 공간에서 만나 대인관계를 맺을 수 있게 하였다. 이러한 변화를 통해 바쁜 현대인 들은 온라인 환경 내에서 타인과 만나 다양한 활 동을 하며 효율적으로 사회적 교제를 할 수 있게 되었다[6]. 다양한 활동을 통해 타인과 대인관계를 맺을 수 있는 대표적인 온라인 환경의 예로는 온 라인 게임을 들 수 있다. 한국콘텐츠진흥원[7]의 정부 보고서에 따르면 사람들이 온라인 게임을 하 는 주된 이유로 지인이나 친구들과의 관계를 유지 하기 위해서라고 하였다. 특히 10대의 경우 35.1% 의 응답자가 지인과 어울리기 위해 온라인 게임을 한다고 응답하였다는 점에서 온라인 게임은 사교를 목적으로 하는 놀이의 장이 되었음을 알 수 있다.

온라인 게임의 한 장르인 MMORPG(Massive Multi-player Online Role Playing Game)는 현실 세계와 마찬가지로 게이머가 다른 게이머와 경쟁하 고 협력하며 갈등하는 등 다양한 상호작용을 할 수 있으며[6] 게이머 간 상호작용은 게임 내 상황 에서 중요하게 여겨진다. 이러한 점에서 MMORPG 는 타인과 활발하게 대인관계를 맺을 수 있는 대 표적인 온라인 게임의 장르이다.

온라인 게임은 다양한 측면에서 현실과 유사성 을 갖는다[8,9]. 먼저 다른 온라인 게임의 장르들이 제한된 가상의 장소에서 정해진 규칙에 따라 단판 의 승부를 가리고 이것으로 게임이 끝나는 것과 다르게, MMORPG의 경우 게이머가 게임을 하는 지의 여부와 상관없이 게임 속 세상은 계속해서 진행된다. 이처럼 게임이 진행된 결과, MMORPG 내에는 게이머들이 자체적으로 창조한 역사와 문화 가 존재하며 이는 현실 세계의 역사 및 문화와 매 우 유사하다[9,10]. 또한, MMORPG 내의 가상세 계에서는 대도시라는 공간이 존재한다. 이 가상의 공간은 비록 게임 개발자가 설계한 것이나, 게이머 들은 이 대도시 내에서 휴식을 취하거나 사람을 만나고, 다양한 기술을 배우며 물건을 사고판다[6]. 이러한 모습은 현실 세계에서도 사람들이 많이 모 이는 도심이 사람들과 만나기 위한 약속의 장소가 되는 모습과 유사하다. MMORPG가 가진 두 번째 특징은 게임 설계자가 게이머들로 하여금 게임을 사회 관계적으로 이용하도록 한다는 점이다. 따라 서 MMORPG의 게이머들은 다른 온라인 게임 장 르의 게이머들에 비해 게임 내에서 사회관계를 형 성하고 유지하는데 많은 비용을 들이고, 또 그것을 게임 이용의 재미라 생각한다[8,9]. 세 번째로 가진

특징은 MMORPG 게이머들은 다양한 방식으로 게 임을 즐긴다는 점이다. MMORPG 게이머들은 게 임 설계자가 예측한 대로 게임 캐릭터들을 육성하 며 설계된 퀘스트를 완수할 수도 있고, 게임 개발 자가 예측하지 못한 방식으로 희귀 아이템을 수집 하거나 게임 내 세계를 탐사할 수도 있다. 게이머 들은 혼자서 게임을 즐길 수도 있으며 다른 게이 머들과 사회적 교류를 하며 게임을 즐길 수도 있 다. 실제 삶에서 인생의 목표와 인생을 즐기는 방 식이 다양하듯, MMORPG의 게이머들은 자신의 가치관을 투영한 플레이어 캐릭터를 통해 다양한 방식으로 게임을 즐기고 있다.

이러한 특징을 종합하자면 MMORPG는 다른 온라인 게임의 장르와 다르게 현실과 유사한 가상 세계에서 게이머 간 역동적인 대인관계 및 상호작 용을 권장하는 게임이다. 그 때문에 MMORPG는 다른 경쟁 위주의 온라인 게임과 다르게 경쟁 외 에도 협력이나 갈등, 협상 등의 다양한 대인관계 양상이 일어날 수 있는 온라인 환경이며[11] 이러 한 게임 내 행동의 기저에는 그 행동을 유발하는 게임 이용 동기가 있다고 가정할 수 있다.

현실과 유사한 MMORPG를 긍정적인 측면에서 본 연구는 MMORPG 내의 공동체 경험이나 사회 적 관계 형성에 주목했다. 김주환과 그의 동료들 (2005)은 게이머들이 MMORPG를 사회 관계적 자 아 형성의 장으로 이용한다고 하였다[12]. 이관용, 허윤정(2008)은 청소년들이 MMORPG를 통해 사 회적 관계를 맺고 정체성을 고민하는 등, 단순히 게임을 재미를 위해서만 소비하지 않고 현실에서의 개인의 발전을 위한 대리 경험의 장으로 이용한다 고 주장했다[13]. Pena, J와 Hancock, J(2006)는 게임 내의 커뮤니케이션을 분석한 결과, 게이머들 이 임무에 관한 대화보다 사회 정서적인 대화를 더 많이 나누고 있음을 발견했다[14]. 이는, 게임을 많이 이용할수록 긍정적인 사회 정서적 담화를 생산하 며 사회적으로 책임 있는 의사소통을 나눈다는 것을 의미한다. 마지막으로 O'Connor와 Menaker(2008)는 팀 내에서 MMORPG를 이용하는 것을 통해 현실에서 팀 내 구성원들에게 긍정적인 유대감과 팀워크를 구성 할 수 있음을 알아냈다[15]. 반면에 부정적인 측면에 서 MMORPG를 본 연구자들은 MMORPG의 중독 성과 이로 인한 부정적인 영향을 경고한다. 주지혁 과 조영기(2007)는 청소년들이 공격 욕구를 해소하 기 위해 MMORPG를 할 경우, 게임 중독뿐 아니 라 공격성이 높아진다고 경고했다[16]. 정겨운 외 2인은(2017) 현실도피를 위해서나 공격성을 해소하 기 위해 게임을 이용하는 게이머들이 게임에 더 쉽게 중독된다는 것을 발견했고 이를 해소하기 위 해 게임 내 공격적 행위를 제재해야 한다고 주장 했다[17]. 위의 연구들을 종합해 볼 때, 대인관계의 장으로써 MMORPG를 배경으로 하는 연구는 주로 MMORPG 내에서의 대인관계 경험이 현실에서의 사회적 능력에 긍정적인 영향을 주었다는 것을 밝 히고 있다. 반면에 중독성 측면에서 MMORPG를 연구한 학자들은 MMORPG를 통한 공격성의 해소 가 게임에 대한 중독을 높이고 이는 게이머들을 현실에서 소외시키고 있음을 지적한다.

이처럼 MMORPG는 게이머가 현실에서의 대인 관계 능력을 향상하는 데 도움을 주기도 함과 동 시에, 중독으로 인하여 현실로부터 게이머를 고립 시키기도 한다. 이러한 결과로 게이머들을 이끄는 데에는 MMORPG를 이용하는 목적, 즉 게임 이용 동기가 큰 역할을 한다. 게임 이용 동기는 개인이 어떠한 목적을 위해 게임을 이용하는가를 의미한 다. 대다수의 MMORPG 이용 동기 관련 연구는 게임 중독의 측면에서 이루어져 왔다[17]. Yee(2006) 의 연구에서는 게임 이용 동기를 사회적 관계성, 조작, 캐릭터설정, 몰입/도피, 성취, 탐사의 6가지로 분류하였다[18]. 먼저 '사회적 관계성' 동기의 경우, 게임에 접속하여 타인과 관계를 맺고자 하는 동기 이다. 임소혜와 박노일(2007)은 사회적 관계성 이 용 동기는 현실에서의 리더십 능력에 긍정적인 영 향을 준다고 주장하였으며[19], 김슬이, 정용국 (2009)또한 사회적 관계성 이용 동기가 높은 게이 머들은 다른 게이머보다 게임 내에서 더 많은 리 더의 경험을 하였고, 이러한 경험은 현실의 리더십

능력에 유의미한 영향을 주었음을 밝혀냈다[20]. 성취 이용 동기는 성취욕을 충족하는 것과 관련 있으며 어려운 목표를 달성하고 업적을 획득하려는 이용 동기이다. 탐사 이용 동기는 다른 게이머들이 가지 못한 미지의 장소를 누구보다 먼저 발견하는 것을 통해 즐거움을 얻는 게이머들의 이용 동기이 다. '조작' 동기는 다른 게이머를 속이거나 놀리는 것 등의 공격적인 행동을 통해 즐거움을 얻으며, 이를 위해 게임에 접속하는 이용 동기이다. 타인에 게 공격적인 행동을 하려고 하는 이러한 이용 동 기로 게임을 하는 게이머의 경우 게임을 통해 자 신의 공격 욕구를 해소하는 경향이 있으며, 게임 내에서 공격 욕구를 해소하는 경험이 게임을 반복 적으로 하게 하여 게임 중독으로 이어질 수 있다 는 연구 결과가 있다[19]. 캐릭터설정 이용 동기는 자신의 아바타를 꾸미는 것에 즐거움을 느끼며 다 른 사람과 차별되게 아바타를 치장하는 데에 공을 들이며 이를 위해 게임을 이용하는 이용 동기이다. 마지막으로 몰입/도피 이용 동기는 일시적으로 현 실의 문제에서 벗어나 가상세계로 도망가 스트레스 를 해소하려는 동기이다. 현실에서 도피하고자 하 는 동기로 게임을 하는 게이머의 경우, 게임을 반 복적으로 하여 게임 중독에 유의미하게 영향을 끼 친다는 연구가 있다[20, 21]. 이처럼 다양한 연구에 서 각기 다른 게임 이용 동기가 게임 내에서의 활 동을 통해 현실에서의 개인에게 유의미한 영향을 준다는 것이 증명되었다.

게임 이용 동기는 게임 내에서의 활동으로 연결된다. 하지만 현실과 마찬가지로 다양한 활동을 할수 있는 MMORPG의 특성상, 게임 내에서의 활동을 한 가지 활동으로 설명할 수 없다. 예를 들면, 게이머는 게임 속에서 게임 설계자가 기획한 임무를 수행할 수도 있으며, 몬스터를 사냥할 수도 있다. 그 외에도 게임에서 제작할 수 있는 물품을 제작하거나 타인과 만나 그들과 협력을 하거나 대립을 할 수도 있다. 정겨운, 정호진, 이인혜(2018)는이러한 게임의 이용을 '대인 공격 행동', '돕기 행동', '집단사냥 행동', '몰입 행동', '핵심요소 행동',

'작업 행동' 등으로 게임 내 행동을 분류하여 이용 동기가 게임 내 행동을 통해 현실의 게임 중독에 미치는 영향을 분석하였다. 그 결과, 타인과 교류 하려는 동기가 높은 게이머들은 게임 내에서 타인 을 돕는 행동을 더 많이 하였으며 게임 중독의 수 준이 낮다는 것이 발견되었고, 공격 동기가 높은 게이머들은 타인을 공격하는 행동이 증가하였으며, 게임 중독의 수준 또한 높았다[15].

Taylor(2006)는 MMORPG에 과도하게 몰입한 게이머들을 대상으로 그들이 게임 내에서 하는 활 동을 분석하고 이들의 현실에서의 대인관계 능력을 알아보았다[22]. Taylor는 이들의 게임 이용 행동 을 생산적 이용과 사회적 이용으로 정리하였다. 게 임의 생산적 이용은 게임을 수동적으로 수용하는 것이 아니라 게임 내에서 자신만이 추구하고 달성 한 능률적인 전략을 만들거나 이를 보조하는 특정 프로그램을 개발, 배포하는 것이다. 게임의 생산적 이용은 게임을 일방적으로 이용하는 콘텐츠의 소비 자가 아니라 게임 설계자의 지위까지도 넘나드는 게이머의 모습을 보여주고 있다. 다음으로 Taylor 가 주목한 두 번째 특성은 고립된 게이머의 모습 이 아닌 극도로 사회화된 게이머의 특성이다. MMORPG를 사교적인 목적으로 이용하는 게이머 의 특성은 이미 기존의 연구에서도 언급된 바가 있다. MMORPG 내에서 사교적으로 활동하는 게 이머는 MMORPG라는 가상세계 내에서 다른 게이 머들을 만나 함께 공동체를 형성하고 소속감과 친 밀감을 경험한다. 하지만 Taylor의 연구에서 언급 되는 게임의 사회적 이용은 단순히 가상공간 내에 서 소속감과 친밀감을 경험하는 것에 그치지 않으 며, 게임 내 세계를 유지하기 위해 적극적으로 다 른 게이머와 상호작용하는 게이머의 모습이다.

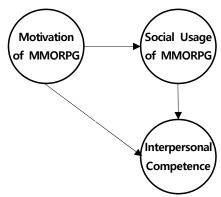
좌영녀, 이수영(2009)는 Taylor(2006)의 연구를 기반으로 게임 내에서 사회적 이용과 생산적 이용을 하는 게이머들이 그렇지 않은 게이머에 비교해 현실의 리더십 생활기준에 어떤 차이가 있는지 알아보았다. 연구 결과, 생산적 이용과 사회적 이용을 하는 게이머들은 게임 속과 현실 모두에서 더

높은 수준의 커뮤니케이션 기술, 의사결정 기술, 인간관계 기술, 학습능력 기술, 자기 이해 기술, 그 룹 활동 기술을 드러냈다. 또한, 게임 속에서 보여 주는 커뮤니케이션 능력이 게임 밖에서의 커뮤니케 이션 능력에 긍정적인 영향을 보여주는 것으로 나 타났다[23].

게임 내의 커뮤니케이션 능력이 현실의 커뮤니 케이션 능력에 끼치는 영향에 대한 연구는 다양하 게 진행되어 왔다. 장예빛, 유승호(2010)는 게임 이 용 시간과 게임 내 리더십 경험은 현실에서의 리 더십 능력에 정적인 상관관계가 있는 것으로 보고 했다[24]. MMORPG를 배경으로 이용자들의 게임 이용 동기, 게임 내 리더십 경험과 현실의 리더십 능력 간의 관계를 연구한 김슬이, 정용국(2013)의 연구에서도 사회적 관계를 맺기 위한 목적으로 MMORPG를 즐기는 이용자들은 게임 내에서 더욱 많은 리더십 경험을 하였으며, 이는 현실의 리더십 능력에도 긍정적인 영향을 주었음을 보고했다[20].

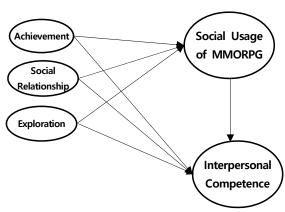
이상을 통해 본 연구는 MMORPG 이용 동기가 게임 내의 사회적 이용을 매개로 현실의 대인관계 유능성에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 한 다. 그리고 더 나아가서, MMORPG의 이용 동기 6가지 중, 규범 내에서 적극적으로 상대방과 상호 작용을 하고 이를 통해 긍정적 정서를 얻는 대인 관계 유능성의 특성과 유사한 성취, 사회적 관계성, 탐사 하위요인을 긍정적 MMORPG 이용 동기라 하고, 그 외의 동기를 부정적 MMORPG 이용 동 기라 지정한 후, 각각의 이용 동기가 MMORPG의 사회적 이용을 매개로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향에 대해서도 알아보고자 한다. 이를 바 탕으로 연구문제 및 연구모형은 다음과 같이 설정 하고자 한다.

(1) MMORPG 내에서 게임 이용자의 게임 이 용 동기가 대인관계 유능성에 끼치는 영향에 게임 의 사회적 이용이 매개하는가?



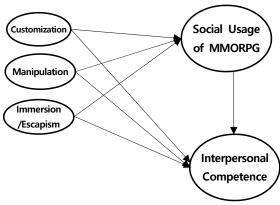
[Fig. 1] Hypothesis Model 1

(1-1) MMORPG 내에서 게임 이용자의 긍정적 게임 이용 동기(성취, 사회적 관계성, 탐사)의 각 하위요인이 대인관계 유능성에 끼치는 영향에 게임 의 사회적 이용이 매개하는가?



[Fig. 2] Hypothesis Model 1-1

(1-2) MMORPG 내에서 게임 이용자의 부정적 게임 이용 동기(캐릭터설정, 조작, 몰입/도피)의 각 하위요인이 대인관계 유능성에 끼치는 영향에 게임 의 사회적 이용이 매개하는가?



[Fig. 3] Hypothesis Model 1-2

# 2. 연구 방법

### 2.1 연구의 대상

본 연구는 MMORPG를 하는 이용자들을 연구 대상으로 선정하였다. 설문 표집은 게임 이용자가 많은 MMORPG 3개의 온라인 커뮤니티에서 온라 인 설문으로 진행하였으며 총 496부의 설문지가 수집되었다. 이 496부의 응답 중, 응답이 불성실한 5부의 설문은 분석에서 제외하여 총 491부의 설문 이 최종 분석에 사용되었다.

### 2.2 자료 수집 절차

본 연구의 자료는 2019년 2월 25일부터 3월 11 일까지 온라인 설문지를 배부하고 수집하여서 실시 하였다. 이를 위해 이용자가 많은 MMORPG 게임 의 온라인 커뮤니티 3개 사이트에 설문지 작성 사 이트의 링크를 올려 설문에 참여할 수 있도록 하 였다. 또한, 설문에 응한 참여자들에게는 소정의 사례를 제공하여 원활한 자료 수집을 도모하였다.

총 496부의 설문지가 수거되었으며 이 중 응답 이 불성실한 5부를 분석에서 제외하였다. 따라서 491부를 최종 분석에 사용하였다.

#### 2.3 측정도구

#### 2.3.1 MMORPG 이용 동기 척도

MMORPG 이용 동기를 알아보기 위해 이(Yee, 2006)가 제작한 MMORPG 이용 동기 척도 37문 항을 번역하여 사용하였다[18]. 이 척도는 "성취"(5 문항), "사회적 관계성"(7문항), "탐사"(3문항), "조 작"(3문항), "캐릭터설정(4문항)", "몰입/도피"(5문 항)의 6가지 하위요인으로 구성되어 있다. 첫 번째 요인인 '성취' 동기는 게임 내에서 얻을 수 있는 자원 및 희소자원을 수집하고 레벨을 올리며 게임 내 규칙기술을 최대한 숙달하려는 동기로 게임을 이용하는 것이다. 두 번째 요인인 '사회적 관계성' 요인은 다른 게이머를 만나고 그들과 상호작용하며 감정적인 교류를 나누려는 동기로 게임을 이용하는 것이다. 세 번째 요인인 '탐사' 동기는 게임 내에서 다른 게이머들이 알지 못하는 것을 발견하거나 게 임 내의 영토를 탐사하려는 동기로 게임을 이용하 는 것이다. 네 번째 요인인 '조작' 동기는 다른 게 이머를 일부러 괴롭히거나 죽이려는 동기로 게임을 이용하는 것이다. 다섯 번째 동기인 '캐릭터설정' 동기는 자신의 캐릭터를 타인의 캐릭터와 차별화시 키기 위해 캐릭터의 외모나 스타일을 설정하고 또 이를 위한 아이템을 수집하려는 동기로 게임을 이 용하는 것이다. 마지막 동기인 '몰입/도피' 동기는 현실의 근심이나 문제를 잊고 게임에 몰입하려는 동기로 게임을 이용하는 것이다.

전체 척도는 1에서 5까지 5점 척도로 평정되어 있으며 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'까지 선택이 가능하다. 본 연구에서의 내적 타당도는 .80으로 나타났다.

#### 2.3.2 MMORPG 사회적 이용 척도

MMORPG 사회적 이용을 측정하기 위해 테일 러(Taylor, 2006)가 작성한 파워게이머에 관한 논 문과 기존의 선행연구(박철형, 2005; 송승근, 2007; 전경란, 2007; 최은정, 2005)를 참고하여 좌영녀,

이수영(2009)가 작성한 파워게이머 집단 구분 설문 의 하위요인인 게임의 사회적 이용 중 게임 내 차 원의 10문항을 사용하였다[23]. 해당 척도는 단일 요인으로 구성되었으며 게임 이용자가 게임 내에서 수많은 게임 이용자를 만나 게임을 주제로 한 공 동체를 형성하고 소속감 및 친밀감을 경험하는 정 도를 측정한다(좌영녀, 이수영, 2009). 본 연구에서 의 내적 타당도는 .84로 나타났다.

#### 2.1.3 대인관계 유능성 척도

현실의 대인관계 유능성을 측정하기 위해 한나 리, 이동귀(2010)가 기존의 대인관계 유능성 척도 한국판(K-ICQ)을 타당화한 척도를 사용하였다[1].

전체 척도는 총 31문항으로 다섯 가지의 하위요 인으로 구성되어 있다. 첫 번째 하위요인은 '관계 형성 및 개시'(8문항)로 새로운 사람에게 말을 걸 거나 먼저 다가가는 것이다. 두 번째 하위요인인 '권리나 불쾌감에 관한 주장'(7문항)은 자신의 권리 나 불쾌감을 주장하는 것이다. 세 번째 하위요인인 '타인에 대한 배려'(7문항)는 타인에게 도움이나 관 심을 주는 것이다. 네 번째 하위요인인 '갈등관 리'(6문항)는 자신의 감정을 잘 관리하는 것이다. 마지막 하위요인인 '적절한 자기 개방'(3문항)은 신 중하게 자신의 정보를 개방하는 것이다. 1에서 5까 지 5점 척도로 평정되어 있으며 '전혀 그렇지 않다' 에서 '매우 그렇다'까지 선택이 가능하다. 본 연구 에서의 내적 타당도는 .91로 나타났다.

#### 2.4 자료분석

수집된 자료는 기술통계분석 등을 위하여 SPSS 21.0을 활용하였으며 구조방정식 모형분석을 위해 및 AMOS 21.0을 사용하였다. 구조방정식 모형의 분석은 우선 확인적 요인분석을 시행하여 측정모형 의 적합성이 확인된 후 잠재변수 간 영향 관계를 검증하기 위해 구조모형을 분석하는 방식이다.

# 3. 연구 결과

#### 3.1 주요 변인들의 기술통계

주요 변인에 관한 기술통계를 살펴보고 변수의 정규성을 검토하기 위해 왜도 및 첨도를 확인하였 다. 그 결과 전체적으로 변인들이 정규분포 내에 분포함을 알 수 있었다. 변인에 관한 기술통계는 [Table 1]에 제시되었다.

[Table 1] Descriptive Statistics of Major Variables

Variables	Min	Max	Ave rage	Standard deviation	Skew ness	Kurt
Motivation of MMORPG	27.0	125.0	87.1	12.6	384	.937
Achievement	5.0	25.0	17.9	3.8	520	.204
Social Relationship	7.0	35.0	24.3	5.8	445	203
Exploration	3.0	15.0	12.1	2.3	718	.277
Manipulation	3.0	15.0	4.2	2.1	2.375	6.196
Customization	4.0	20.0	14.0	3.8	582	219
Immersion/ Escapism	5.0	25.0	14.6	4.3	.044	493
Social Usage of MMORPG	10.0	49.0	31.9	7.9	270	398
Interpersonal Competence	33.0	153.0	109.0	17.0	159	.426
Formation & Initiation of Relationship	8.0	40.0	26.1	6.6	159	460
Claims of Right & Disgrace	7.0	35.0	25.7	5.0	288	286
Consideration	8.0	35.0	26.3	4.6	408	.475
Conflict management	6.0	30.0	22.6	3.8	383	.492
Self-Openness	3.0	15.0	8.4	2.8	.069	553

### 3.2 측정모형의 적합성 검증

본 연구의 구조모형 검증에 앞서, AMOS 21을 활용해 측정모형에 포함된 관찰 변인들이 구조방정식을 통해 잠재변인들을 얼마나 타당하며 신뢰롭게 측정하는지 평가하기 위해 탐색적 요인분석을 이용하여 요인적재치가 00.4이하인 요인을 제거한 후,확인적 요인분석을 시행하여 SMC(Squared Multiple Correlation)가 0.4 이하인 요인들 또한제거하였다.

측정모형이 표본자료에 부합하고 있는 정보를 확인하기 위해 측정모형의 적합도를 알아보았다. 이를 위해 x2 검증을 비롯하여 상대 적합도 지수인 NFI, TLI와 CFI와 절대 적합도 지수인 RMSEA, 그리고 GFI를 사용하여 연구모형의 적합성을 알아보았다. TLI와 CFI, 그리고 GFI는 .90이상일 경우, RMR은 .05 미만일 경우 좋은 적합도라 판단할 수 있다. RMSEA의 경우 .10 미만까지를 수용 가능한 범위로 보았으며, .05 미만을 좋은 적합다[25].

위의 기준을 기반으로 게이머의 MMORPG 이용 동기가 사회적 이용을 매개로 현실의 대인관계유능성에 미치는 영향을 분석한 연구모형 1의 적합도는  $\chi^2/df=3.505$ , RMR=.048, GFI=.929, CFI=.908, TLI=.884, RMSEA=.073으로 나타났기에 적합도를수용할수 있는 연구모형이라볼수 있다. 연구모형 1에 대한 적합도 지수의 분석 결과는 [Table 2]에 제시되었다.

[Table 2] Goodness of Fit Index of Research Model 1

χ2/df	RMR	GFI	CFI	TLI	RMSEA
3.505	.048	.929	.908	.884	.073

위의 연구문제를 발전시켜 긍정적 MMORPG 이용 동기인 성취, 사회적 관계성, 탐사 이용 동기 를 독립변인으로 하고 게임의 사회적 이용을 매개 로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향을 분석 한 연구모형 2-1의 적합도는  $\chi 2/df = 3.649$ , RMR=.046, GFI=.930, CFI=.909, TLI=.877, RMSEA=.075로 나타나 양호한 적합도라 볼 수 있다. 연구모형 1-1에 대한 적합도 지수의 분석 결과는 [Table 3]에 제시되었다.

[Table 3] Goodness of Fit Index of Research Model 1-1

χ2/df	RMR	GFI	CFI	TLI	RMSEA
3.649	.046	.930	.909	.877	.075

마지막으로 MMORPG 이용 동기 중, 캐릭터설정, 조작, 몰입/도피 이용 동기를 부정적 MMORPG이용 동기라 하고, 이를 각각의 독립변인으로 한 후 MMORPG의 사회적 이용을 매개로 현실의 대인관계유능성에 미치는 영향을 분석한 연구모형 1-2의 적합도는  $\chi^2/df=3.174$ , RMR=.042, GFI=.941, CFI=.915, TLI=.885, RMSEA=.068으로 나타나 양호한 적합도라볼 수 있다. 연구모형 1-2에 대한 적합도에 대한 분석 결과는 [Table 4]에 제시되었다.

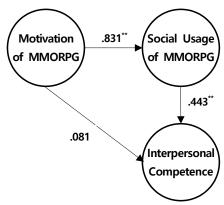
[Table 4] Goodness of Fit Index of Research Model 1-2

χ2/df	RMR	GFI	CFI	TLI	RMSEA
3.174	.042	.941	.915	.885	.068

이를 통해 모든 측정모형이 표본자료들을 적절 하게 설명할 수 있도록 설계되었다고 판단할 수 있다.

#### 3.3 구조모형분석

게이머의 MMORPG 이용 동기와 MMORPG의 사회적 이용, 현실의 대인관계 유능성 간의 관계를 알아보기 위한 구조모형은 아래의 [Fig. 4]와 같다.



[Fig. 4] Structural Model 1

MMORPG 이용 동기와 MMORPG의 사회적 이용, 현실의 대인관계 유능성 간 표준화된 경로계 수를 살펴본 결과 아래의 [Table 5]에 제시되었듯 MMORPG 이용 동기와 MMORPG의 사회적 이 용, MMORPG의 사회적 이용과 현실의 대인관계 유능성 간의 관계는 통계적으로 유의미하였다. 하 지만 MMORPG 이용 동기와 현실의 대인관계 유 능성 간 직접 경로에는 유의한 관련성이 발견되지 않았다.

[Table 5] Path Coefficient of Structural Model 1

Path	В	S.E	C.R	β
Motivation of MMORPG  → Social Usage of MMORPG	4.743	1.588	2.987	.831*
Social Usage of  MMORPG  → Interpersonal  Competence	.328	.103	3.171	.443*
Motivation of MMORPG → Interpersonal Competence	.342	.598	.571	.081
***=P<.001, **=P<.05				

각 경로가 의미하는 바를 살펴보자면, MMORPG 이용 동기는 현실의 대인관계 유능성과 직접적인 연관은 없으나(β=.081), MMORPG의 사회적 이용

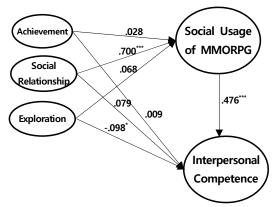
에는 직접적으로 연관이 있었다(β=.831). 그리고 MMORPG의 사회적 이용은 현실의 대인관계 유능 성에 영향을 미쳤다(β=.443). 이는 MMORPG 이 용 동기가 MMORPG 내에서의 행동을 매개로 현 실의 게이머의 행동 및 특성에 영향을 미친다는 정 겨운, 정호진, 이인혜(2018)의 연구와 일치한다[17].

따라서 MMORPG 이용 동기는 MMORPG에 서의 사회적 이용 행동에 영향을 미치고 이를 통 해 현실의 대인관계 유능성에 영향을 미친다는 것 을 추론할 수 있다. MMORPG의 사회적 이용의 매개 효과의 유의도를 확인하기 위해 각 변수의 영향 관계를 부트스트래핑(bootstrapping)방식으로 분석하였다. 그 결과 MMORPG 이용 동기는 현실 의 대인관계 유능성에 .081의 직접효과와 .368의 간접효과를 주어 .449의 총효과를 주는 것으로 나 타나 MMORPG 이용 동기와 현실의 대인관계 유 능성 간의 관계에서 MMORPG의 사회적 이용이 완전매개함을 알 수 있었다.

[Table 6] Verification Result of Mediation Effect of Final Model 1

Path	Direct effects	Indirect effects	Total Effect	Р
Motivation of MMORPG  → Social Usage of MMORPG  → Interpersonal Competence	.081	.368*	.449	.03 9
*** p<.001, **p<.01 *p<.05				

위의 연구문제를 발전시켜 긍정적 MMORPG 이용 동기인 성취, 사회적 관계성, 탐사 이용 동기 를 독립변인으로 하고 게임의 사회적 이용을 매개 로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향을 알아 보기 위한 구조모형은 아래의 [Fig. 5]와 같다.



[Fig. 5] Structural Model 1-1

성취 이용 동기, 사회적 관계성 이용 동기, 탐사 이용 동기와 MMORPG의 사회적 이용, 그리고 현 실의 대인관계 유능성 간의 표준화된 경로계수를 살펴본 결과 아래의 [Table 7]에 제시되었듯 성취 이용 동기와 MMORPG의 사회적 이용, 사회적 관 계성 이용 동기와 MMORPG의 사회적 이용, 그리 고 사회적 이용과 현실의 대인관계 유능성 간의 관계가 통계적으로 유의미하였다. 하지만 탐사 이 용 동기와 MMORPG의 사회적 이용 간 관계는 유의미한 영향이 없었으며, 모든 이용 동기들은 현 실의 대인관계 유능성에 직접 영향을 미치지 못했 다.

[Table 7] Path Coefficient of Research Model 1–1

Path	В	S.E	C.R	β
Achievement →				
Social Usage of	.025	.034	.731	.028
MMORPG				
Social				
Relationship →	.642	.045	14.256	.700***
Social Usage of	.042	.043	14.200	.700***
MMORPG				
Exploration $\rightarrow$				
Social Usage of	.070	.041	1.711	.068
MMORPG				
Social Usage of				
$MMORPG \rightarrow$	.357	.066	5.387	.476***
Interpersonal		.000	5.367	.470***
Competence				

Achievement → Interpersonal Competence	.006	.032	.192	.009
Social Relationship → Interpersonal Competence	.055	.053	1.035	.079
Exploration → Interpersonal Competence	076	.038	-2.001	098*
*** p<.001, **p<.01 *p<.05				

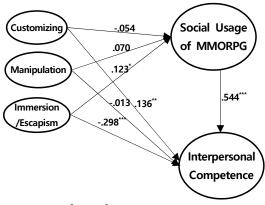
각 경로 중 유의미한 경로가 의미하는 바를 살 펴보자면, 사회적 관계성 이용 동기는 MMORPG 의 사회적 이용과 유의미한 연관이 있었다(β =.700). 그리고 MMORPG의 사회적 이용은 현실 의 대인관계 유능성에 유의미한 영향을 주었다(β =.476). 이는 타인과 관계를 맺고자 하는 이용 동 기가 게임 내에서의 대인관계 경험을 통해 현실의 대인관계 능력에 영향을 준다는 임소혜 박노일 (2007)의 연구와 김슬이. 정용국(2013)의 연구와 일치한다[19,20].

따라서, 타인과 만나고 교제하기 위한 목적으로 MMORPG를 이용하는 게이머들은 게임 내에서의 사회적인 행동을 통하여 현실의 대인관계 유능성에 영향을 미친다는 것을 추론할 수 있다. 사회적 관 계성 이용 동기와 현실의 대인관계 유능성 간의 관계에서 MMORPG의 사회적 이용의 매개 효과의 유의도를 확인하기 위해 각 변수의 영향 관계를 부트스트래핑 방식으로 분석하였다. 그 결과 사회 적 관계성 이용 동기는 현실의 대인관계 유능성에 대해 .079의 직접효과와 .333의 간접효과를 주어 .419의 총 효과를 주어 MMORPG의 사회적 이용 은 사회적 관계성 이용 동기와 대인관계 유능성 사이에서 완전매개효과를 가지는 것으로 분석되었 다.

[Table 8] Verification Result of Mediation Effect of Final Model 1-1

	1110001	•		
Path	Direct	Indirect	Total	Р
Faui	effects	effects	effect	Г
Social Relationship				
→ Social Usage				
of MMORPG	.079	.333**	.412**	.006
→ Interpersonal				
Competence				
*** p<.001, **p<.0	1 *p<.05	5		

다음으로 부정적 MMORPG 이용 동기의 하위 요인인 캐릭터설정, 조작, 몰입/도피 이용 동기를 각각 독립변인으로 하고 게임의 사회적 이용을 매 개로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향을 알 아보기 위한 구조모형은 아래의 [Fig. 6]과 같다.



[Fig. 6] Final Model 1-2

캐릭터설정, 조작, 몰입/도피 이용 동기와 MMORPG의 사회적 이용, 그리고 현실의 대인관 계 유능성 간의 표준화된 경로계수를 살펴본 결과 아래의 [Table 9]에서 제시되었듯, 몰입/도피 이용 동기에서 MMORPG의 사회적 이용, MMORPG의 사회적 이용에서 현실의 대인관계 유능성, 몰입/도 피 이용 동기에서 현실의 대인관계 이용성, 그리고 캐릭터설정 이용 동기에서 현실의 대인관계 유능성 간의 관계가 통계적으로 유의하였다.

[Table 9] Path Coefficient of Research Model 1-1

Path	В	S.E	C.R	β
Customizing				
→ Social Usage of	045	.046	972	054
MMORPG				
Manipulation	000	00.4	1 204	070
→ Social Usage of	.088	.064	1.384	.070
MMORPG				
Immersion/Escapism				
→ Social Usage of	.116	.052	2.217	.123*
MMORPG				
Social Usage of				
MMORPG	.388	.043	8.921	.544***
→ Interpersonal	.5000	.045	0.921	.344**
Competence				
Customizing				
→ Interpersonal	.080	.030	2.647	.136**
Competence				
Manipulation				
→ Interpersonal	012	.042	286	013
Competence				
Immersion/Escapism				
→ Interpersonal	200	.035	-5.661	298***
Competence				
***=P<.001, **=P<.05				

각 경로 중 유의미한 경로가 의미하는 바를 살 펴보자면, 몰입/도피 이용 동기는 MMORPG의 사 회적 이용(β=.123)과 현실의 대인관계 이용성(β =-.298)에 유의미하게 영향을 미쳤다. 그리고 캐릭 터설정 이용 동기는 현실의 대인관계 유능성에 유의 미한 영향(β=.136)을 주었다. 마지막으로 MMORPG 의 사회적 이용은 현실의 대인관계 유능성과 유의미 한 관련(β=.544)이 있었다. 이는 현실에서 멀어지고 자 하는 동기로 MMORPG를 하는 게이머들의 이 용 동기가 게임 내에서 타인과 교류를 하려는 게 임 내 행동을 줄어들게 한다는 정겨운, 정호진, 이 인혜(2018)의 연구와 부분 일치한다[15].

하지만 몰입/도피 이용 동기와 현실의 대인관계 유능성 간의 관계에서 MMORPG의 사회적 이용이 미치는 영향의 매개 효과의 유의도를 확인하기 위 한 부트스트래핑 분석에서는 몰입/도피 이용 동기 가 현실의 대인관계 유능성에 대해 -.298의 직접 효과와 .067의 간접효과를 주어 -.231의 총 효과를 주는 것으로 나타나 MMORPG의 사회적 이용이 정(+)적인 부분매개효과를 가지는 것으로 드러났 다. 즉, 현실에서 도피하려는 목적으로 게임을 이 용하였음에도, MMORPG의 사회적 이용을 하는 게이머들은 현실의 대인관계 유능성에 미치는 부정 적인 영향이 다소 감소하였음이 드러나 위에서 밝 힌 기존의 연구와 다른 결과가 제시되었음을 추론 할 수 있다.

[Table 10] Verification Result of Mediation Effect of Final Model 1-2

Immersion/Escapism  → Social Usage of  MMORPG  → Interpersonal  Competence	Path	Direct effects	Indirect effects	Total effects	Р
*	→ Social Usage of MMORPG → Interpersonal	298		231	.005

#### 4. 논 의

본 연구는 MMORPG의 이용 동기가 MMORPG 의 사회적 이용을 매개로 현실의 대인관계 유능성 에 미치는 영향에 대해 알아보았다.

연구 결과에 따른 논의는 다음과 같다. 첫째, MMORPG 이용 동기와 현실의 대인관계 유능성 간의 관계에서 MMORPG의 사회적 이용은 완전매 개한다. 이러한 결과는 MMORPG를 이용하고자 하는 이용 동기가 증가한다면 MMORPG 내에서 더 많은 사회적 이용의 기회가 주어지며, 이러한 기회는 현실의 대인관계 유능성을 기를 수 있는 긍정적 대인관계 경험 및 대인관계를 연습이 된다 는 것을 유추할 수 있다. 이는 기존의 MMORPG 이용 동기가 게임 내 리더십 능력을 매개하여 현실 의 리더십 능력에 영향을 준다는 기존의 연구[9,12] 및 MMORPG의 사회적 이용이 현실의 리더십 능력 에 긍정적인 영향을 준다는 기존의 연구[13]와 일치

한다. 본 연구결과는 기존의 중독 중심의 연구 관점 에서 온라인 게임을 사회로부터 개인을 고립시키는 부정적인 요소로 본 것과 다르게, 현실의 삶을 적응 적으로 사는 데 핵심적인 요소인 대인관계 유능성을 게임이 길러줄 수 있음을 밝혀냈다.

둘째, 본 연구에서는 MMORPG 이용 동기 중 어떤 이용 동기가 MMORPG의 사회적 이용을 매 개로 현실의 대인관계 유능성에 영향을 주는지 알 아보기 위해 연구문제를 발전시켜 MMORPG 이용 동기의 하위요인 중 긍정적 MMORPG 이용 동기 로 성취, 사회적 관계성, 탐사 이용동기를 설정하였 고, 부정적 MMORPG 이용 동기로 조작, 캐릭터설 정, 몰입/도피를 설정하여 각각의 이용 동기가 현실 의 대인관계 유능성에 미치는 영향에서 MMORPG 의 사회적 이용의 매개 효과를 알아보았다. 그 결 과 긍정적 MMORPG 이용 동기 중 사회적 관계 성 이용 동기는 게임의 사회적 이용에 완전매개하 여 현실의 대인관계 유능성에 긍정적인 영향을 미 쳤다. 이러한 연구 결과는 타인과 사회적 교류를 하고자 하는 동기로 게임을 하는 게이머들은 게임 내에서 사회적 이용 행동을 할 경향이 높으며, 사회 적 이용 행동의 증가는 현실의 대인관계 유능성에 긍정적인 영향을 미치는 사회적 지지원을 획득하고, 긍정적 대인관계 경험하고 연습할 기회를 높여 결 과적으로 대인관계 유능성에 긍정적인 영향을 미쳤 으리라 추측할 수 있다. 부정적 MMORPG 이용 동기 중 몰입/도피 이용 동기는 현실의 대인관계 유능성에 직접적으로 부정적인 영향을 주었으나, MMORPG의 사회적 이용이 매개할 경우 부정적인 영향이 감소한다는 것이 나타났다. 현실에서 도피 할 목적으로 MMORPG를 이용하는 것은 현실의 대인관계 유능성에 부정적인 영향을 준다. 하지만 본 연구결과는 현실 도피의 목적으로 MMORPG를 이용하는 게이머 중 게임의 사회적 이용을 하는 게 이머들은 게임을 통해 대인관계 경험을 하고 사회적 지지원을 획득할 수 있게 되어 도피 이용동기가 현 실의 대인관계 유능성에 끼치는 부정적인 영향력이 다소 감소한다는 것을 유추할 수 있게 해준다. 위와

같은 연구 결과는 MMORPG 이용 동기 중 성취, 사회적 관계성, 캐릭터설정 및 탐사 이용 동기가 게임 내 리더십 경험을 매개로 현실의 리더십 능 력에 긍정적인 영향을 준다고 한 김슬이 정용국 (2013)의 연구와 사회적 관계성, 몰입 이용 동기가 게임 내 리더십 경험을 매개로 현실의 리더십 능 력에 긍정적인 영향을 준다고 한 임소혜, 박노일 (2007)의 연구와 일정 부분 일치한다[19,20]. 이를 통해 우리는 MMORPG라는 온라인 환경이 대인관 계를 연습할 수 있는 공간이자, 더 나아가서 정서 적 측면에서의 사회적 지지를 얻을 수 있는 공간 임을 알 수 있다.

본 연구는 MMORPG라는 온라인 환경이 적응 적인 대인관계기술을 습득하고자 하는 개인들을 위 한 대인관계기술을 훈련할 수 있는 환경으로 사용 될 가능성을 보여주었다. 또한, 기존의 연구들이 개인이 현실로부터 고립되는 것을 방지하기 위해 MMORPG의 이용을 우려한 것과 달리, 현실로부 터 고립된 개인들을 사회로 나와 적응적인 생활을 할 수 있도록 MMORPG가 사회적 지지를 얻을 수 있도록 도와줄 수 있음을 의미한다.

마지막으로 본 연구의 제한점에 대해 논의하는 것으로 후속 연구를 위한 제언을 하고자 한다. 첫 째, 본 연구의 표본의 성별은 여성이 남성에 비해 크게 편향되어 있어 본 연구를 일반화하기에 무리 가 있다. 2017년 정부의 연구보고서에 따르면, 온 라인 게임의 이용률에 있어 여성에 비해 남성의 이용률이 월등히 높았으나, 본 연구에서는 전체 응 답자 중 여성이 70%를 차지하였다. 따라서, 본 연 구를 일반화하기 위해서는 더 많은 표본을 대상으 로 연구를 진행하여야 한다고 본다. 둘째, 본 연구 에서는 이용 동기가 게임 내의 사회적 이용을 매 개로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향을 분 석하였는데, 기존의 연구 결과와 일정 부분 상충하 는 연구 결과가 도출되었다. 따라서 더 많은 표본 을 대상으로 연구를 진행하여 현실에 긍정적인 영 향을 주는 MMORPG의 이용 동기를 밝혀내야 할 것이다. 셋째, 온라인 게임 과의존 집단과 그렇지

않은 집단 간의 구분이 없었다는 점에서 한계를 갖는다. MMORPG라는 환경이 대인관계 유능성에 긍정적인 영향을 주었다는 것은 본 연구에서 밝혀 냈으나, 중독의 부적응적 측면을 고려하지 않았다 는 점에서 한계를 갖는다. 비록 MMORPG가 대인 관계를 훈련할 수 있는 온라인 환경의 장이라는 것은 밝혀졌으나 중독성을 가지고 있는 매체라는 것에는 변함이 없다. 이 때문에 온라인 게임 중독 집단과 비중독 집단 간 차이를 통해 사회에 부적 응을 한 중독 집단을 대상에게도 본 연구에서 드 러난 효과가 적용되는지 확인할 필요가 있다. 마지 막으로 본 연구는 양적 연구방법으로 MMORPG 이용자들의 게임 이용 동기가 현실에 미치는 영향 에 대하여 알아보았다는 점에서 의의를 갖는다. 하 지만 질적 연구를 통한 MMORPG 이용자들의 이 용 동기에 대한 심층적 분석을 이후에 실시한다면 본 연구의 해석을 심화할 수 있다고 생각된다.

#### REFERENCES

- [1] Na Ree Han, Dong Gwi Lee, Validation of he Version of the Interpersonal Competence Questionnaire in Korean College Students, Korean Journal Of Counseling And Psychotherapy, Vol.22, No.1, 137-156, 2010
- [2] Nayeong Kim, Yujin Cho, The Meditation Effects of Self-Concept on the Relationships between Rejection Sensitivity and Social Anxiety. The Korean Journal of Human Development, Vol.16 No.3, pp.149–162, 2009
- [3] No Ra Shin, Chang Yil Ahn, The Relationships among Adult Attachment Styles, Anxiety, Self-concept, Self-efficacy, Coping Strategy, and Social Support, Korean Journal of Clinical Psychology, Vol.23 No.3, pp949-968, 2004
- [4] Hee Jin Kim, Eunjee Joo, The Effects of Social Support and Gratitude Disposition on Interpersonal Competence of University Students, The Journal of Humanities and Social science, Vol.9, No.3, 799-814, 2018

- [5] Byung Seok Kim. Eunhee Jung, The Relationships of Aggression, Perceived Social Support and Cognitive Abilities of Interpersonal Problem Solving of Adolescents among Addiction to Internet Chatting, The Korea journal of youth counseling, Vol.12 No.1, pp91-99, 2004
- [6] Stuart J Barnes, "Wireless digital advertising: nature and implications" International journal of advertising, Vol. 21, pp399-420, 2015.
- [7] Korea Creative Content Agency, "2017 The Report of factual survey of Game user", 2017
- [8] Hyunjung Yun, A Study on the Communication Mode of New Media, HCI Korea, pp1443-1449, 2008
- [9] GeunYoung Chang, A Study about social implication of MMORPG, Communications of the Korean Institute of Information Sciences and Engineers, Vol.23, No.6, 12-18, 2005
- [10] Chul Hyung Park, study of social experience in on-line game users : based on <Lineagé users>(Masters dissertation), The United Graduate School of Theology Yonsei University, 2005
- [11] Gyongran Jeon, A Study on the Actualization of Interactive Text: Analysis of the Massively Multiplayer Online Role Playing Game Playing, Journal of Journalism & Communication Studies, Vol.48, No.5, pp.188-213, 2004
- [12] Ju Hwan Kim, Borae Jin, SungPom Choi, Social Network Application Game as a Field of Constructing Relational Self, Communications of the Korean Institute of Information Sciences and Engineers, Vol.23, No.6, pp.19-28, 2005
- [13] Gwanyong Lee ,Yoon Jung Hur, The Relationship between the Dailyization of Online Games and Socialization of Youth, The Korean Sociological Association, pp888-906, 2008
- [14] Jorge Peña, Jeffrey T. Hancock, An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games, Communication Research, Vol.33, 2006
- [15] O'Connor, D., Menaker, E., Can massively multiplayer online gaming environments support team training?, PIQ, Vol.21, No.3, 2008
- [16] Ji-hyuk Joo, Young Ki Cho. A Study on the Online Game Influences in Aggression of Adolescents: Focusing on the 'Lineage' Users, Journal of Cybercommunication

- Academic Society, Vol.24, pp.79-115, 2007
- [17] KyeoWoon Jung, Hojin Jeong, Inhyae Yi, The Effect of Interpersonal Relationship Satisfaction on Internet Gaming Addiction -The Mediating Effects of Gaming Motivation and Gender Difference, Korean journal of health psychology, Vol.22, No.2, 417-432
- [18] Yee, N., Motivations for Play in Online Games, CyberPsychology & Behavior, Vol.9 pp772-775, 2007
- [19] Sohye Lim, Nohil Park ,MMORPG Users' Motivations and the Spill-over Effect on their off-line Leadership Development, Korean Jounal of Jounalism & Communication Studies, Vol.51, No.5, 322-345, 2007
- [20] Seulyi Kim, Yongkuk Chung, How Does Playing MMORPG Affect Online and Offline Leadership?, Jounal of Jounalism & Communication Studies, Vol.57, No.1, 54-80, 2013
- [21] Su Yeon Yun, Eun Jung Kim, Factors influencing on Internet game addiction and flow: Mainly for the characteristics of game, game use motivation, psychological factors, The Korean Psychological Association, Vol.2005, No.1, 2005
- [22] T. L. Taylor, Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture, MIT Press, 2006
- [23] Youngnyo Joa, Sooyoung Lee, A Study on the Gammer's Social Communication Skills: The Concept of Power Gammer, Jounal of Jounalism & Communication Studies, Vol.53, No.4, 201-227, 2009
- [24] Yei-Beech Jang, Seoung-Ho Ryu, The Relationship Between MMORPG Players' Leadership-related Game Experience and Offline Leadership, Journal of Korea Game Society, Vol.10, No.5, 87-94, 2010
- [25] Se Hee Hong, The Criteria for Selecting Appropriate Fit Indices in Structural Equation Modeling and Their Rationales, Korean Journal of Psychology, Vol.19 No.2, pp161-177, 2000

### 1. MMORPG 이용동기 척도

-1 01 0 01	n =1
하위요인	문항
	나는 게임 내에서 아이템이나 기술, 돈을 모으기 위해
	게임을 한다.
	나는 최대한 빨리 레벨을 올리기 위해 게임을 한다.
성취	나는 대다수 남이 갖지 못한 아이템을 가지려고 게임을
071	한다.
	나는 최대한 게임 내의 규칙(공략, 기믹)이나 기술(육성법,
	딜 사이클)을 알고자 한다.
	나는 게임에서 더 많은 능력을 갖추고 싶다.
	나는 다른 게이머들을 알고 싶다.
	나는 다른 게이머들과 대화하기 위해 게임을 한다.
	나는 다른 게이머들과 의미 있는 대화를 자주 하곤 한다.
사회적	나는 다른 게이머들을 돕는 것을 좋아한다.
1	나는 길드(자유부대) 내에서 우호적으로 활동한다.
관계성	나는 다른 게이머들과 게임과는 관련 없는 사적인 대화를
	자주 한다.
	내가 실제 생활에서 문제가 있거나 근심에 빠져 있을 때,
	게임 속 친구들은 나를 지지해준다.
	게임 속 세계를 탐험하는 것은 나에게 중요하다.
탐사	나는 게임 속 세계를 탐험하는 것이 즐겁다.
	나는 다른 게이머들이 발견하지 못한 것을 발견하는 것이
	즐겁다.
	나는 다른 게이머들을 괴롭히곤 한다.
조작	나는 다른 게이머들을 일부러 화나게 한다.
	나는 다른 게이머들을 죽이거나 제압한다.
	나는 나의 캐릭터를 다른 게이머들의 캐릭터와 차별화시
	킨다.
캐릭터	내 캐릭터의 스타일은 중요하다고 생각한다.
설정	나는 캐릭터의 커마(커스터마이징)을 위한 아이템을 수집
	하는 것을 중요시한다.
	나는 내 캐릭터를 커마(커스터마이징)하는데 많은 시간을
	쏟는다.
	게임 내에서 나는 내 캐릭터에게 일체감을 느낀다.
몰입/	나는 게임 속 세상에 몰입하는 것이 즐겁다.
도피	나는 내 캐릭터의 배경 이야기와 역사를 만든다.
	나는 현실에서 도피하기 위해 게임을 한다.
	게임을 할 때 나는 현실의 문제나 근심을 잊는다.

### 2. 게임의 사회적 이용 척도

하위	ㅁ줐).
요인	문항 
사회적 이용	나는 길드(자유부대)의 의사결정에 참여하는 편이다.
	나는 내가 알고 있는 유용한 프로그램이나 게임에 관한
	정보 등을 공유하려고 노력한다.
	나는 길드(자유부대)원들이나 다른 길드(자유부대)원들을
	위한 일에 앞장선다.
	나는 신입 길드(자유부대)원들이나 다른 길드(자유부대)원들
	을 위한 일에 앞장선다.
	꼭 게임을 하려는 것이 아니라 해도 길드(자유부대)나 다른
	길드(자유부대)원들을 위해서 게임에 자주 접속한다.
	나는 게임에 접속하면 항상 채팅창을 열어놓고 길드(자유부
	대)원들과 활발하게 대화를 주고받는다.
	나는 같은 길드(자유부대)원이 아니어도 초보 게이머나
	다른 게이머를 돕고는 한다.
	나는 같은 길드(자유부대)원이 아닌 게이머들과도 사교적인
	교류를 하고는 한다.
	나는 게임 속에서 여러 게이머가 모이는 장소에 오래 머물
	거나 이러한 장소를 즐겨 찾고는 한다.
	나는 같은 길드(자유부대)원이 아니지만 친한 게임 속
	게이머 친구가 많이 있다.

#### 3. 대인관계 유능성 척도

하위요인	문항
	나는 새로운 사람에게 함께 모이거나 무엇인가를
	같이 하자고(예를 들면, 사귀자고) 요구할 수 있
	다.
	나는 내가 흥미를 느끼거나 매력적이라고 생각하
	는 새로운 사람과 함께 할 것을 찾거나 그것을
	함께 하자고 제안할 수 있다.
	나는 내가 알고 싶은 새로운 사람과 대화를 이끌
	어 갈 수 있다.
관계 형성	나는 사람들을 처음 알게 될 때, 함께 있으면 흥
및 개시	미롭고 유쾌한 사람이 될 수 있다.
	나는 알고 싶은 사람(혹은 데이트하고 싶은 사람)
	에게 자신을 소개할 수 있다.
	나는 새로 알게 된 사람과 만날 약속을 정하기
	위해 그 사람에게 연락을 할 수 있다.
	나는 친구가 되고 싶은 사람(혹은 데이트 하고
	싶은 사람)에게 좋은 첫인상을 줄 수 있다.
	나는 새로운 관계를 시작하기 위해 내가 잘 모르
	는 사람들이 있는 파티나 모임에 갈 수 있다.
	나는 친구에게 그(녀)가 나를 대하는 방식을 좋
	아하지 않는다고 얘기할 수 있다.
	나는 데이트 상대나 지인이 내가 하고 싶지 않은
	어떤 것을 하도록 요청했을 때 "아니오"라고 말
	할 수 있다.
	나는 친구의 합리적이지 못한 요청을 거절할 수
권리나 불쾌감에	있다.
대한 주장	나는 친구가 나를 무시하거나 배려하지 않을 때
, - , -	나의 권리를 지킬 수 있다.
	나는 친구에게 그(녀)가 나의 기분을 상하게 하
	는 일을 했다고 말할 수 있다.
	나는 친구가 약속을 지키지 않았을 때 친구에게
	맞설 수 있다.
	나는 데이트 상대나 지인에게 그(녀)가 나를 화
	나게 하는 일을 했다고 말할 수 있다.

	나는 친한 친구에게 내가 얼마나 그(녀)를 높게
	평가하고 신경 쓰는지 얘기할 수 있다.
	나는 친한 친구가 도움과 격려가 필요할 때, 잘
	받아들일 수 있는 방식으로 충고해줄 수 있다.
	나는 친한 친구가 기분이 안 좋을 때 그(녀)를
	격려할 수 있는 말이나 행동을 할 수 있다.
	나는 친한 친구가 가족이나 룸메이트와의 문제에
타인에 대한	대처하도록 도울 수 있다.
배려	나는 친구의 문제가 나에게 흥미가 없을지라도
, ,	진실한 공감적 관심을 보여줄 수 있다.
	나는 친한 친구가 중요한 삶의 결정(예를 들어.
	진로 결정)에 대한 생각이나 감정을 처리하도록
	도울 수 있다.
	나는 친구에게 전체를 비난("너는 언제나 그래")
	하지 않고 친구와 구체적인 문제를 해결할 수 있
	다.
	나는 친한 친구와 싸울 때 화가 난 내 감정을 접
	을 수 있다.
	나는 큰 싸움이 될 수 있거나 의견 불일치를 일
	으킬 수 있는 말을 삼갈 수 있다.
	나는 친한 친구와 내 의견이 달라 큰 싸움이 되
	려고 할 때 내가 틀릴 수도 있다고 인정할 수 있
	이고 글 세 세기 글글   고 ᆻ이고 현 8 글   ᆻ     다.
갈등관리	니는 해로운 갈등을 피하고자 친한 친구에게 (그
	국는 에로한 설등을 취하고자 전한 전기에게 (그     것이 정당화되더라도) 폭발하지 않을 수 있다.
	나는 친구에게 화가 났을 때, 내가 동의하지는 않
	더라도 그(녀)가 타당한 관점을 가지고 있음을
	다디고 그(다)가 다 5천 원칙을 가지고 있습을     받아들일 수 있다.
	나는 친구와 싸우면서 친구의 견해를 받아들이고
	그(녀)의 관점을 확실하게 이해할 수 있다.
	그(너)의 관심을 확실하게 이해할 구 있다. 나는 새로운 친구나 데이트 상대를 믿고 그에게
	│ 나는 새로운 신구나 데이트 상대를 믿고 그에게 │ │ 나의 약하고 민감한 부분을 보여줄 수 있다. │ │
적절한	나는 가까운 친구에게 내가 부끄러워하는 나에
	다는 가까운 친구에게 내가 무끄러워하는 나에 대한 것을 이야기할 수 있다.
자기 개방	나는 새로운 친구에게 "진짜 나"를 알도록 할 수
	있다.



# 양서윤(Yang, Seo Yun)

약 력 : 2019년 건국대학교 교육학과 상담심리 전공(석사)

관심분야: 게임, 대인관계 유능성



# 최수미(Choi, Su Mi)

약 력 : 서울대학교 교육학과 상담심리전공(박사) Missouri Institute of Mental Health Research specialist

- 전) 부산대학교 생활환경대학 아동가족학과
- 현) 건국대학교 교육대학원 상담학과 교수 Journal of Humanistic Counseling 편집위원 SSK 교육사각지대 학습자 지원 및 개입연구 책임연구교수

관심분야: 아동청소년 문제행동 및 적응, 부모교육, 외상심리, 학습상담, 웰니스