

사회적 관계가 게임 이용 행태에 미치는 영향 : 게임 선용 정도와 게임 과몰입을 중심으로

The Influence of Social Relationship on Adaptive and Maladaptive Game Use

백경민*, 유미현**, 강혜연**, 조문석***

승실대학교 정보사회학과*, 연세대학교 행정학과**, 한성대학교 행정학과***

Kyungmin Baek(kbaek37@ssu.ac.kr)*, Mihyun Yoo(yoomh07@gmail.com)**,

Hyecheon Kang(hygang22@yonsei.ac.kr)**, Munseok Cho(lucianocho@hansung.ac.kr)***

요약

이 연구는 2019년에 수행된 게임 이용자 패널 예비조사 자료를 사용하여 아동과 청소년의 사회적 관계가 게임 선용과 게임 과몰입에 미치는 영향을 분석하였다. 심리학적 접근이 중심이 된 게임이용 연구에서 게임이용자의 사회구조적 특성과 맥락을 고려한 접근은 제한적이었다. 이에 이 연구는 게임이용자의 사회적 관계와 게임이용 행태 간의 관계를 실증적으로 규명함으로써 기존 연구의 한계를 극복하고자 하였다. OLS 회귀 분석 결과 부모와 친구의 관계의 질이 게임 선용 정도와 게임 과몰입에 미치는 영향은 일관되게 나타나지 않았으며, 게임 이용자가 게임 커뮤니티 활동을 통해 얻는 게임관련 정보는 게임 선용과 게임 과몰입을 모두 강화시키는 기제로 작동하였다. 이러한 결과는 선용과 과몰입이 상호 배타적인 기제라기보다 게임이용 행태의 사회적 맥락과 관련한 해석의 틀로 작용할 가능성을 시사한다.

■ 중심어 : | 게임 이용 행태 | 사회적 관계 | 게임 선용 | 게임 과몰입 |

Abstract

This paper uses Preliminary Surveys of Game User Panels conducted in 2019 to examine how social relations that young game users held affect game use. In particular, we analyzed how social relations of youth affect adaptive and maladaptive usage of game. According to the statistical results, the quality of the relationship between users and parents and that of the relationship between users and their friends do not have consistent effects on the degree of adaptive and maladaptive game use. Also, the results suggests that game-related information can play as a double-edged sword for young game users by reinforcing the degree of adaptive and maladaptive game use. The results implies the possibility of interaction between adaptive and maladaptive game using behavior as an interpretative framework in social context rather than mutually exclusive mechanisms.

■ keyword : | Game Usage | Social Relationships | Adaptive Use of Games | Maladaptive Use of Games |

* 이 논문은 2019년 문화체육관광부의 재원으로 한국콘텐츠진흥원의 위탁을 받아 수행된 연구임(KOCCA 19-10, 게임이용자 패널 연구 예비조사)

접수일자 : 2020년 02월 17일

수정일자 : 2020년 03월 30일

심사완료일 : 2020년 03월 30일

교신저자 : 조문석, e-mail : lucianocho@hansung.ac.kr

I. 서론

오락실이라는 공간에 한정되어 있던 게임은 1970년대 가정용 콘솔 게임기가 등장한 이후 급속하게 가정으로 퍼져나가기 시작했다. 1990년대 고속 인터넷이 상용화되고 전국에 PC방이 등장하면서 오락실이라는 공간을 대체하기 시작했다. 2010년대 이후에는 스마트폰 보급이 확산되면서 가정 또는 PC방이라는 공간에서만 이용 가능하던 게임을 언제 어느 때나 이용할 수 있게 되었다. 이처럼 게임을 둘러싼 기술이 발전하면서 게임에 대한 사회문화적 맥락도 다양화되고 있다. 과거 ‘아이들의 놀이’로만 간주되던 게임은 단순한 여가활동 수단을 넘어 대중적인 스포츠로 자리 잡았다. 게임 이용자와 게임을 이용하는 연령대도 확대되고 있는데, 2018년에 수행된 한국콘텐츠진흥원의 실태조사(2018)[1]에 따르면 10대부터 30대의 80% 이상과 4-50대의 50% 이상이 게임을 즐기고 있으며, 60대 이상도 30% 이상이 게임을 이용하고 있었다.

이처럼 게임이 보편화되어 가고 있음에도 불구하고, 게임 이용에 대한 사회과학적 논의는 제한된 영역에서 이루어져 왔다. 주된 게임 이용자가 청소년이어서 게임 이용과 관련한 기존 연구는 청소년의 학업 또는 심리 발달에 영향을 미칠 수 있는 ‘게임 이용 문제’에 초점을 두어왔다. 이들 연구는 게임이용 문제를 주로 심리학적 관점에서 접근한다[2-7]. 그러나 게임 이용 형태와 게임이용 문제를 이해하기 위해서는 게임 이용자의 심리적인 특성을 포함하여 전체적인 맥락을 이해할 필요가 있다. 인간의 여러 행동적 특성과 마찬가지로 게임 이용도 사회 구조의 영향 아래에 놓여 있다. 인간의 행동은 행위자를 둘러싼 관계, 문화 그리고 규범과 같은 사회적 맥락으로부터 자유로울 수 없다. 게임 이용 형태에 대한 심도 깊은 이해를 위해서 사회적 맥락이 어떻게 게임 이용 행태에 영향을 미치는지를 이해해야 한다.

사회적 맥락을 형성하는 행위자의 관계에 초점을 맞춘 게임 이용 행태와 관련한 이론적·실증적 연구는 상대적으로 부족한 편이다. 이에 이 연구는 게임이용과 관련한 학문적 논의를 확장하기 위해 사회적 맥락, 특히 게임 이용자를 둘러싼 사회적 관계가 게임 이용에

미치는 영향에 대해 분석하고자 한다. 이를 위해 먼저 게임 이용자의 사회적 관계와 게임 이용 간의 관계를 다룬 이론과 선행 연구를 논의하고 게임이용자 패널 연구 예비조사 자료를 활용하여 실증적인 분석을 하고자 한다.

II. 선행 연구 검토

게임 이용자의 게임 이용 행태와 이들의 사회적 관계 사이의 관련성을 분석한 연구는 최근 증가하는 추세이다. 사회적 관계에 대한 학술적인 연구는 주로 사회 연결망(social network)을 분석하는 학자들이 수행하여왔다. 사회 연결망은 사회적 행위자들 사이에서 형성되는 관계를 행위자의 속성으로부터 분리하여 관계의 자체의 구조와 속성으로부터 행위자의 다양한 행위의 동기를 파악하려는 관점이다. 사회 연결망과 관련한 다양한 이론 중 최근 학자들이 많은 관심을 보이고 있는 이론은 사회적 자본(social capital)이다. 사회적 자본은 한 개인이 자신이 맺고 있는 사회적 연결망을 통하여 다른 사람들이 보유하고 있는 자본에 접근하고 이를 동원할 수 있는 능력을 말한다. 제임스 콜만(James Coleman)[8]은 이러한 사회적 자본을 3가지 형태로 구분하였다. 거래 비용의 감소를 가져오는 행위자 간의 신뢰, 그리고 정보 교환의 창구로서의 연결망, 개인의 기회주의적 속성을 규제하는 도덕과 규범이 사회적 자본을 구성한다. 사회적 자본은 신뢰와 도덕규범으로 표현되는 거시적 차원의 사회적 자본 그리고 연결망으로 대표되는 미시적 차원의 사회적 자본으로 구분하여 이해할 수 있다[9-12].

이와 관련한 기존 연구는 주로 사회적 자본과 게임 간의 유의미한 상호 작용을 제시한다[13-17]. 일부 연구는 사회적 자본이 게임 이용자의 주관적 행복감과 삶의 만족, 주도적인 게임이용 행동을 증진시킨다는 기여한다고 주장한다[16][17]. 김준우 외(2015)[16]는 성격과 사회적 자본, 그리고 게임 이용이 한 개인의 삶의 만족도에 미치는 영향을 실증적으로 분석하였다. 981명의 응답자로부터 얻어진 데이터를 다양한 분석 방법을 통해 분석한 결과 개방적 성격, 사회적 관계를 통해 얻

을 수 있는 유대감과 소속감, 그리고 게임 이용이 응답자의 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 발견하였다. 한편, 용혜련 외(2019)[17]의 연구는 게임 이용의 긍정적 효과를 파악하기 위하여 게임을 이용하는 청소년의 심리적 및 사회적 요인 사이의 경로 분석을 수행하였다. 분석 결과, 사회적 동기, 게임 효능감, 게임 규범과 같은 심리적 동기는 게임 리더십에 정적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 기존의 연구가 주로 게임 이용의 부정적인 측면을 중심으로 접근한 반면, 김주우 외(2015)[16] 연구와 용혜련 외(2019)[17]의 연구는 게임 이용의 긍정적인 측면에 대한 분석을 진행하였다는 점에서 이전 연구와 차별화된다.

그러나 사회적 자본이나 사회 연결망이 항상 게임 이용자에게 긍정적 영향을 미치는 것은 아니다. 박현아 외(2011)[13]의 연구에서는 사회 연결망 게임 사용자들의 사회적 자본과 주관적 행복감 사이에 어떠한 관계가 성립하는지를 규명하고자 하였다. 이들은 게임 이용자들을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 실시하여 수집한 자료를 이용하여 게임 이용자들이 생성하는 언어의 연결망을 분석하였는데, 예상과는 달리 사회적 자본이 감소하거나 지인들 사이에서만 미미하게 증가하는 것으로 나타났다. 또한 게임 이용자의 주관적 행복감은 사회적 자본의 증감과 관계없이 게임 이용을 통해 증가하였다. 이를 통해 박현아 외(2011)[13]는 사회적 자본의 양이 증가하면 주관적 행복감이 증가한다고 주장하는 기존의 연구와 달리 게임 이용자들 사이에서는 사회적 자본의 증가와 주관적 행복감 간에 상관성이 높지 않을 가능성을 제기하였다.

사회적 자본은 게임 이용자들의 관계에 대한 욕구를 자극하여 게임이용을 지속한다는 연구 결과도 있다. 예를 들어, 채성욱과 강운정(2016)[14]의 연구는 게임 이용자들이 어떤 조건 하에서 사회 연결망 게임을 지속적으로 사용하는지를 밝히고자 하였다. 이 연구에서는 이용자의 이타심이 사회 연결망 게임 이용을 지속하고자 하는 심리에 영향을 미치고 있는지를 알아보고, 사회적 자본이 어떤 매개 효과를 보이는지도 함께 분석하였다. 분석 결과 게임 사용자들이 이타심을 발휘하여 기존 지인들과의 관계를 강화하는 경우, 즉 사회적 자본을 적극적으로 활용하고 증대시키는 경우에 해당 게임에 대

한 만족감을 얻고, 사회 연결망 게임에 더욱 더 지속적으로 참가한다는 것을 확인하였다.

사회적 자본은 단일의 차원이 아니라 몇 가지 차원과 하위요소로 구성된다[8]. 따라서 이들 하위 요소들이 게임 이용 행태에 영향을 미치는 방식도 다양하게 나타날 가능성이 제기된다. 이지현과 김한구(2019)[15]의 연구는 게임 이용자의 사회적 자본이 그들의 적응적 행동(adaptive behavior)에 어떻게 영향을 미치는지를 살펴보았다. 이들은 사회적 자본을 게임 이용자들이 보이는 유대감과 그들 사이에서 성립된 연결망으로 나누어 유대감과 적응적 행동은 통계적으로 의미있는 관련성이 나타나지 않는데 반해, 게임 이용자의 연결망은 적응적 행동과 통계적으로 의미 있는 상관관계를 가진다는 것을 밝혀내었다.

온-오프라인 공간에서 사회적 자본은 서로 다른 방식으로 작용할 가능성도 제기된다. 예를 들어, Collins와 Freeman(2013)[18]의 연구를 살펴보면, 과몰입군에 속하는 게임 사용자들의 온라인 사회적 자본과 오프라인 사회적 자본의 차이가 게임에 몰입하지 않는 이용자와 게임을 이용하지 않는 이들의 그것과 대비할 때 통계적으로 유의미하게 나타난다는 것을 발견하였다. 게임 과몰입 이용자들은 온라인에서는 높은 사회적 자본을 활용하지만, 실제 오프라인에서는 아주 낮은 사회적 자본을 보유하고 있다는 것이다. 반면, Zhong(2011)[19]의 연구는 게임 이용자들이 온라인 상에서 함께 동일한 게임 활동에 참여하게 될 때 해당 게임 이용자들이 온라인 상에서 축적하는 사회적 유대감과 사회적 자본이 오프라인에서도 나타나는지를 검증하였다. 그 결과 온라인에서의 활동이 오프라인에서의 사회적 유대감과 사회적 자본으로 축적되지 않는 것으로 나타났다.

이들 연구는 사회적 자본의 미시적 차원으로서 게임 이용자가 가진 사회적 연결망이 게임 이용자의 게임 이용 행태에 미치는 영향에 초점을 두어 분석하고 있다. 하지만 위의 연구들은 다음의 두 가지 측면에서 한계가 있다. 첫째, 기존 연구는 게임의 과몰입이나 선용과 같은 게임 이용에서 발생하는 개인의 정서적 심리적 결과를 하나의 이론적 틀로서 묶어내지 못하고 있다. 기존 연구는 이 두 가지 개념을 분리하여 각각의 심리적 결과가 어떻게 사회적 관계의 영향을 받는가를 분석하는

데 집중해왔다는 것이다. 둘째, 기존 연구는 사회적 연결망의 양(quantity) 과 게임 이용 행태 사이의 관계에 초점을 맞추고 있어서 사회적 연결망의 질(quality)이 어떻게 게임 이용 행태에 영향을 미치고 있는지에 대한 종합적인 접근은 제한적인 범위에서 논의될 수밖에 없었다.

III. 이론 및 가설

이에 이 연구는 게임 이용자의 사회 연결망이 게임 이용 행태에 어떻게 영향을 줄 수 있을지를 분석하고자 한다. 사회적 자본 이론에 따르면 연결망에 소속된 행위자들은 연결망을 통해 물질 자원 또는 감정적 지지와 같은 심리적 자원을 확보할 수 있다. 게임을 이용하는 아동-청소년의 가장 중요한 연결망은 부모와 친구들이다. 따라서 부모와 친구들과의 관계가 좋은 아동-청소년일수록 이들로부터 게임 이용에 대한 물질 자원과 감정적 지지를 쉽게 이끌어 낼 수 있다. 이러한 지지를 받는 아동-청소년들의 게임선용 수준은 증가하는 반면, 과몰입 수준은 낮아질 것이다. 이와 같은 논리를 바탕으로 다음과 같은 가설을 도출하는 것이 가능하다.

가설 1: 부모와 친구들과의 관계가 좋을수록 게임이용자의 게임 선용 수준은 증가할 것이다.

가설 2: 부모와 친구들과의 관계가 좋을수록 게임이용자의 게임 과몰입 수준은 감소할 것이다.

사회 연결망 연구는 주로 행위자가 참여하고 있는 연결망의 특징에 따라 어떤 영향을 받는가를 분석하는데 초점을 두고 있다[20]. 연결망의 다양한 특징 가운데 주목을 받았던 것은 연결망의 강도(tie strength)이다. 이는 서로 연결된 행위자들이 자신들의 연결망 내에서 발생하는 유대감과 정서적인 지지를 유지하기 위해 투명한 노력에 비례한다[21][22]. 다시 말해 강한 연결과 약한 연결은 행위자 사이의 관계의 강도에 따라 구별되며, 연결의 강도는 연결망의 특정 행위자가 다른 행위자와의 관계를 위해 투입한 시간의 양, 감정의 강도로 정의된다. 그러나 이렇게 정의되는 연결의 강도는 분절적이기 보다는 연속적이어서 어느 정도의 관계가 강한

지 또는 약한지 구분 짓기 어려울 수 있다. 이에 일부 연구에서는 연결의 강도를 강한 연결(strong tie)와 약한 연결(weak tie)로 나누고 각각의 연결의 강도가 행위자에게 어떤 영향을 주는지를 밝혀 문제를 해결하고자 하였다. 강한 연결의 예는 가족이나 친한 친구와 같은 밀접한 공동체에서 발생하는 연결이다[23]. 이러한 강한 연결은 연결망을 공유하는 행위자들에게 유대감과 감정적인 지지를 제공하며, 더 나아가 학업과 경제 활동에도 영향을 미친다[24]. 이와 반대로 약한 연결은 긴밀한 유대감으로 맺어진 사이라기보다는 형식적이며 피상적인 관계를 의미한다. 이러한 관계망에 참여하고 있는 행위자들은 관계를 유지하기 위해 많은 노력을 투입하지 않는다. 약한 연결은 강한 연결로부터 파생된 관계를 의미하기도 한다[22]. 예를 들어 친구의 친구와 같은 간접적으로 맺어진 지인(知人)이거나, 특정한 커뮤니티에 참여함으로써 얻어지는 관계를 의미한다. 이러한 약한 연결망이 연결망에 소속된 행위자에게 가져다 주는 가장 큰 혜택은 바로 '새로운 정보'이다.

다양한 외부 활동이나 게임 관련 커뮤니티에 참여함으로써 약한 연결망을 보유하고 있는 아동-청소년의 경우 게임 이용에 대한 새로운 정보를 획득할 가능성이 높다. 게임에 대한 새로운 정보를 바탕으로 게임을 보다 효율적으로 이용함으로써 게임을 선용할 가능성을 높일 수 있다는 의미이다. 하지만 게임에 대한 정보를 획득함과 동시에 다른 게임 참여자들에 대한 정보도 획득하게 됨으로써 경쟁을 촉진할 수도 있다. 따라서 외부 활동이나 게임 커뮤니티 참여와 같은 약한 연결망이 제공하는 정보는 선용과 과몰입 모두에 정적(positive)인 방향으로 영향을 미칠 가능성이 높다. 이와 같은 논리를 바탕으로 다음과 같은 가설을 설정할 수 있다.

가설 3: 외부 활동을 하거나 게임 관련 커뮤니티를 사용할수록 게임이용자의 게임 선용 수준은 증가할 것이다.

가설 4: 외부 활동을 하거나 게임 관련 커뮤니티를 사용할수록 게임이용자의 게임 과몰입 수준은 증가할 것이다.

IV. 분석자료 및 변수

1. 분석자료

본 연구는 2019년 실시된 게임 이용자 패널연구 예비조사를 통해 수집된 자료를 사용하였다. 게임 이용 패널연구 예비조사는 다수의 게임 이용자를 대상으로 장기 추적 조사를 실시하여야 할 필요에 따라 파일럿 조사의 형태로 실시되었다. 본 조사는 게임 이용과 관련한 다양한 행동 특성에 게임 이용자의 심리 상태, 사회 경제적 환경 등이 미치는 영향을 장기간 추적 관찰하는 패널 조사를 수행하기 이전에 표본과 문항에 대한 신뢰성과 타당성 검증을 실시하기 위한 목적을 지닌다. 예비 조사에서는 조사 대상 선정과 조사 편의성을 확보하기 위해 초등학교 4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년 학생들로 구성된 아동-청소년 집단으로 정의하였다. 아동-청소년 집단을 대상으로 하는 조사는 시도별 학교 목록을 수집하여 할당 표본을 기준으로 학교를 추출하고 해당 학교에서 1개의 학급을 추출한 뒤, 해당 학급의 학생들을 조사하는 방식으로 진행되었다. 이 논문에서 사용된 아동-청소년 표본은 게임 이용자와 미이용자를 포함하여 초등학생 613명, 중학생 690명, 고등학생 603명 등 총 1,906명이었고, 결측치를 제외한 1,568명이 최종 분석에 포함되었다.

2. 종속변수

2.1 게임 선용

게임 이용 행태에 관한 이전의 여러 연구는 게임 과몰입 또는 중독과 같은 문제적 게임 이용 행태를 분석하는데 매몰되어 왔다. 앞서 언급하였던 것처럼 이러한 연구들은 게임 이용 행태를 전체적으로 조망하는 것을 어렵게 만들 수 있다. 게임 이용자들은 게임을 이용하면서 성취감, 사교성과 같은 긍정적인 심리 상태를 경험할 수 있다[25][26]. 이에 이 연구는 게임 선용 역시 게임 이용을 통해 나타나는 결과이므로 마찬가지로 게임이용의 결과로서 논의되는 게임 과몰입과 함께 분석하고자 한다. 이를 위해 앞서 언급하였던, 게임행동 종합진단척도를 보완한 척도를 사용하였다. 해당 척도에서는 게임 이용자가 게임을 통해 얻는 활력 경험, 생활 경험 확장, 여가 선용, 몰입 경험, 자긍심 경험, 사회적

지지망 유지 경험의 정도를 4점 리커트 척도로 측정한다[27].

2.2 게임 과몰입

게임 과몰입은 게임 이용자가 일상적인 생활의 균형이 깨질 정도로 게임에 과도하게 몰두하고 있는 상태 혹은 게임 이용을 스스로 통제하기 어려운 상태를 의미한다. 게임 과몰입과 관련한 일부 연구에서는 게임 이용자의 과몰입 수준을 진단하기 위해 Young(1998)[28]이 인터넷 중독을 측정하기 위해 개발한 척도를 게임에 맞게 재구성하여 사용하였다[29][30]. 하지만 이들 연구는 다음의 두 가지 측면에서 비판이 제기되었다. 먼저 인터넷 중독과 게임 중독을 동일한 기제에 의한 것이라고 가정하고 있고, Young 척도를 원용하여 재구성한 척도가 타당성과 신뢰도를 가지고 있는지에 대한 의문도 제기되었다[31]. 둘째, 일부 연구는 정상적인 범위를 넘어 일정 수준 이상 게임에 과도하게 몰입하여 문제적 행태를 보이는 것을 과몰입으로 정의하고 있다.¹ 이러한 정의 방식은 연구자들로 하여금 게임의 몰입 정도를 연속적인 개념으로 파악하는 것이 아니라 분절적인 개념으로 접근하도록 하였다. 이는 문제적 게임이용의 전체적인 맥락에 대한 이해를 방해하는 요인으로 작용한다. 기존 연구는 척도 검사를 통해 일정 점수 이상을 획득한 이용자만을 문제 집단으로 정의했으며, 전체 게임 이용자의 5% 안팎이라고 보고하고 있다[32]. 게임 이용의 다수는 정상 범주 안에서 게임을 이용하는데, 기존 척도는 이러한 연속성의 차원을 반영하지 못하는 한계를 지니고 있다. 이와 같은 문제점을 극복하기 위해 이 연구는 한국콘텐츠진흥원(2010)[27]이 개발한 게임행동 종합진단 척도를 기반으로 스마트폰 게임이용 행태를 반영한 보완척도[31]를 사용하였다.

3. 독립변수

이 연구에서는 응답자가 가지고 있는 연결망의 다양한 특성이 어떻게 게임 과몰입과 게임 선용에 영향을

1 Young 척도를 이용하여 게임 중독 정도를 측정하고자 한 연구들은 20개 문항을 통해 중독 정도를 측정하고자 했으며, 각각의 문항이 1-5점 사이의 값을 가질 때 응답 총점이 80점 이상일 때 문제군으로 정의하고 있다.

미치는지를 분석하고자 한다. 이를 위해 게임 이용자가 맺고 있는 다양한 관계의 특성을 독립변수로 활용한다. 게임 이용자 패널 연구 예비조사는 응답자의 네트워크의 특성에 대한 질문을 포함하고 있다. 이 연구는 게임 이용자의 부모 및 친구들과의 관계의 질을 묻는 문항을 활용하였는데, 부모와의 관계의 질은 1) 서로 이해하는지 2) 서로 대화를 나누는지 3) 허물없이 대하는지 4) 신뢰를 하는지 5) 간섭을 하는지 6) 과도한 기대를 하는지를 5점 척도를 사용하여 묻고 있으며 이를 지수(index)로 구성하여 사용하였다. 친구와의 관계의 질은 1) 시간을 함께 보내는지 2) 흥금을 털어놓는지 3) 비밀을 공유하는지 4) 어떤 일든 도와주는지 5) 응답자를 좋아하고 잘 따라주는지 6) 관계가 좋은지를 역시 5점 척도를 사용하여 묻고 있으며 같은 방식으로 응답을 지수로 구성하였다. 마지막으로 이 연구는 약한 연결망을 통해 정보에 접근할 수 있는 가능성을 측정하기 위해 얼마나 많은 외부 동아리 활동을 하는지와 게임 관련 커뮤니티에 참여하고 있는지 여부를 변수로 사용하였다.

4. 통제변수

응답자의 네트워크 특성이 게임 선용과 게임 과몰입에 미치는 영향의 순효과를 도출하기 위해 게임 과몰입과 게임 선용에 미칠 수 있는 1) 성별 2) 연령 3) 가정 경제 수준 4) 도시 거주 여부 5) 학업 성취 수준 등을 통제 변수로 활용하였다. [표 1]은 분석에 포함된 모든 변수들의 기술 통계를 보여주고 있다.

표 1. 기술통계

변수명	Obs.	Mean	S.D.	Min.	Max.
게임 선용 정도	1,760	23.295	7.445	12	48
게임 과몰입	1,760	3.757	5.319	0	43
성별	1,760	0.588	0.492	0	1
연령(로그)	1,760	2.629	0.173	2.407	2.896
가정 경제 수준	1,760	4.823	1.113	1	7
대도시 거주여부	1,760	0.360	0.480	0	1
학업 성취도	1,760	9.576	2.513	3	15
참여하는 동아리 수	1,760	0.582	0.733	0	4

게임 관련 커뮤니티 이용 정도	1,760	2.072	1.173	1	4
부모와의 관계의 질	1,760	22.433	4.011	7	32
친구와의 관계의 질	1,760	21.769	4.889	6	54

V. 분석결과

이 연구는 두 개의 종속변수를 분석하기 위해 최소자승모형(OLS)을 활용한 회귀 분석을 수행하였다. 분석의 결과는 [표 2]에 제시되어 있다. 먼저 게임 선용 정도를 살펴보면 부모와의 관계의 질이 좋을수록 게임 선용 정도가 줄어드는 양상을 보인다. 부모와의 관계의 질이 1 단위만큼 좋아지면, 게임 선용 정도는 평균적으로 0.3만큼 줄어드는 결과를 보여주고 있다($p < .001$). 또한 친구와의 관계의 질이 좋을수록 게임 선용 정도가 증가하는 양상을 보인다. 친구와의 관계의 질이 1 단위만큼 좋아지면, 게임 선용 정도는 평균적으로 0.12정도 늘어나는 것으로 나타났다($p < .001$). 이러한 결과는 앞서 제시한 가설1을 부분적으로만 지지한다. 가설 1의 예측과는 달리 부모와의 관계의 질이 좋아지면 게임 선용 정도가 줄어들고 있는데, 이는 부모와의 관계의 질이 좋아지면 부모와 보내는 시간이 증가할 가능성이 크고, 또 게임을 규제하고자 하는 성향을 지닌 부모의 명령에 순응할 가능성이 크기 때문인 것으로 해석된다. 반면, 앞서 가설 1에서와 같이 친구와의 관계와 게임 선용 정도는 정(+)적인 관계를 보여주고 있는데, 이는 친구 관계가 좋을수록 게임 이용에 대한 감정적인 지지를 받을 가능성이 높기 때문인 것으로 이해된다. 가입된 동아리 수는 가설의 예측과는 달리 게임 선용 정도에는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났지만, 게임 커뮤니티 이용은 게임 선용 정도에 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다($p < .001$). 이는 앞서 언급하였던 것처럼, 게임 커뮤니티를 이용할수록 게임에 대한 정보를 수집할 가능성이 크고 이는 게임이용과 관련한 여러 가지 사항들에 대한 정보를 이용함으로써 게임 이용에 대한 즐거움을 더해주기 때문일 것으로 이해할 수 있다. 통제변수를 살펴보면 남성일수록, 연령이 높을수록 학업 성취도가 높을수록 게임 선용 정도가

높은 것으로 나타나고 있다. 하지만 가정경제 수준이나 대도시 거주 여부와 게임 과몰입 정도는 통계적으로 유의미한 관계를 보여주지 못하고 있다.

부모와의 관계의 질이 좋을수록 게임 과몰입 수준은 감소하는 것으로 나타났다. 부모와의 관계의 질이 1 단 위만큼 좋아지면, 게임 과몰입의 정도는 평균적으로 0.24만큼 줄어드는 결과를 보여주고 있는데($p < .001$), 이는 가설 2를 지지하는 결과이다. 부모와의 관계의 질이 좋아지면 부모와 보내는 시간이 증가할 가능성이 크고, 게임이용을 통제하려는 부모의 의사에 순응하여 게임 이용을 줄이기 때문인 것으로 보인다. 이에 반해 친구와의 관계가 좋아진다고 해서 게임 과몰입에는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 가입된 동아리 수는 가설의 예측과는 달리 게임 과몰입에는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났지만, 게임 커뮤니티 이용은 게임 과몰입에 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났으며($p < .001$) 이는 가설 4를 부분적으로 지지하는 결과이다. 통제변수를 살펴보면 남성일수록, 연령이 어릴수록 학업 성취도가 낮을수록 게임 과몰입 정도가 높은 것으로 나타나고 있다. 하지만 가정경제 수준이나 대도시 거주 여부와 게임 과몰입 정도는 통계적으로 유의미한 관계를 보여주지 못하고 있다.

표 2. 회귀분석 결과표

변수명	게임 선택 정도	게임 과몰입
남성	4.676*** (0.343)	1.695*** (0.254)
연령(로그)	4.720*** (1.150)	-2.915*** (0.852)
가정 경제 수준	-0.00442 (0.158)	0.104 (0.117)
대도시 거주여부	0.462 (0.342)	-0.298 (0.253)
학업 성취도	0.187** (0.0780)	-0.283*** (0.0578)
참여하는 동아리 수	-0.164 (0.226)	-0.150 (0.168)
게임 관련 커뮤니티 이용 정도	0.875*** (0.141)	0.463*** (0.104)
부모와의 관계의 질	-0.299*** (0.0447)	-0.243*** (0.0331)
친구와의 관계의 질	0.124*** (0.0372)	-0.0327 (0.0275)
Constant	8.509** (3.405)	18.04*** (2.522)
Observations	1,760	1,760
R-squared	0.166	0.103

Standard errors in parentheses
*** $p < 0.00$, ** $p < 0.05$, * $p < 0.1$

VI. 결론 및 토론

게임 선택과 게임 과몰입에 대한 분석 결과를 비교한 결과는 다음과 같다. 첫째, 부모와의 관계의 질은 게임 선택과 과몰입을 모두 감소시키는 것으로 보인다. 이에 반해 게임 관련 커뮤니티 이용은 게임 선택과 과몰입 수준을 증가시킬 가능성이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 게임 커뮤니티 활동을 통해 얻을 수 있는 정보는 긍정적 게임이용을 촉진시키기도 하지만, 반대로 장시간 게임을 이용하는 등 문제적 게임이용의 요인으로 작용할 가능성을 모두 제기한다.

인간의 행동은 행위자를 둘러싼 관계, 문화 그리고 규범과 같은 사회적 맥락으로부터 자유로울 수 없다. 따라서 게임 이용 행태에 대한 더 깊은 이해를 위해서 사회적 맥락이 어떻게 게임 이용 행태에 영향을 미치는지를 분석해야 한다. 이에 본 연구는 이러한 부족한 학문적 논의를 확장하기 위해 사회적 맥락, 특히 행위자를 둘러싼 사회적 관계가 게임 이용에 어떤 영향을 미치는지에 대해 분석하였다. 결과에서 나타났듯이 사회적 관계 특히 아동-청소년의 부모와 친구와의 관계가 게임 이용 행태, 특히 게임 선택 정도와 게임 과몰입에 모두 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 하지만 부모와 친구의 관계의 맥락이 모두 일관된 방향으로 나타나는 것은 아니다. 또한 게임 이용자가 게임 커뮤니티 활동을 통해 게임 이용에 관련된 정보를 획득하는 것은 게임 선택과 게임 과몰입을 모두 강화시키는 것으로 나타났다.

본 논문은 다음과 같은 시사점을 제공한다. 먼저 사회적 맥락, 특히 사회적 관계의 양태가 게임 선택 정도와 게임 과몰입에 모두 유의미한 영향을 미치고 있다는 점이다. 이는 게임 과몰입에만 주로 초점을 맞추었던 연구의 시각을 확장할 필요성을 제기한다. 둘째, 게임 선택 정도와 게임 과몰입이 서로 상충하거나 아니며 반비례 관계가 아닐 가능성이 있다. 선택과 과몰입은 상호배타적인 기제가 아닌 게임이용 행태의 사회적 맥락과 관련한 해석의 틀로 작용할 수 있다. 이는 후속 연구를 통해 다양한 측면에서 두 가지 게임이용 행태의 특성을 설명하는 이론적 틀을 구축하고 실증적인 검증을 시도할 필요성을 제기한다.

참고 문헌

- [1] 2018년 게이미용자 실태조사, 한국콘텐츠진흥원, 2018.
- [2] J. Balakrishnan and M. D. Griffiths, "Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features," *Computers in Human Behavior*, Vol.87, pp.238-246, 2018.
- [3] L. A. Schneider, D. L. King, and P. H. Delfabbro, "Family factors in adolescent problematic Internet gaming," *Journal of Behavioral Addictions*, Vol.6, No.3, pp.321-333, 2017
- [4] R. M. Ryan and E. L. Deci, "Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being," *American Psychologist*, Vol.55, No.1, pp.68-78, 2000.
- [5] 김의철, 박영신, 탁수연, 김정희, 오미선, "청소년의 사이버 자기개념, 자기효능감, 친구관계, 주관적안녕감과 학업성취도: 인터넷 중독인식집단과 비중독집단의 비교," *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 제19권, 제2호, pp.285-318, 2012.
- [6] 서경현, "남자 고등학생의 인터넷 게임중독과 스트레스 반응, 주관적 웰빙 및 삶에 대한 동기 및 기대," *청소년학연구*, 제20권, 제2호, pp.217-236, 2013.
- [7] 박정희, 박희현, "아동의 외로움과 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독에 미치는 영향 성별차이를 중심으로," *한국놀이치료학회지*, 제17권, 제2호, pp.179-192, 2014.
- [8] J. S. Coleman, "Social Capital in the Creation of Human Capital," *American Journal of Sociology*, Vol.94, pp.S95-S120, 1988.
- [9] N. Lin, K. Cook, and R. S. Burt, *Social Capital Theory and Research*, New York: Aldine de Gruyter, 2001.
- [10] K. Newton, "Social Capital and Democracy," *American Behavioral Scientist*, Vol.40, No.5, pp.575-586, 1997.
- [11] S. V. Subramanian, D. J. Kim, and I. Kawachi, "Social trust and self-rated health in US communities: a multilevel analysis," *Journal of Urban Health*, Vol.79, pp.S21-S34, 2002.
- [12] R. D. Putnam, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, Cambridge: Harvard University Press, 2000.
- [13] 박현아, 김형일, 유승호, "소셜 네트워크 게임(SNG)에서의 사회적 자본과 주관적 행복감에 관한 탐색적 연구," *한국게임학회논문지*, 제11권, 제4호, pp.105-116, 2011.
- [14] 채성욱, 강윤정, "모바일 소셜 네트워크 게임 사용자의 이타주의적 행위가 게임 지속성에 미치는 영향: 사회 관계적 자본의 매개효과를 중심으로," *한국정보시스템학회*, 제25권, 제1호, pp.201-223, 2016.
- [15] 이지현, 김한구, "게임 이용자의 마인드셋이 유료아이템 구매의도에 미치는 영향: 경쟁심의 조절효과와 사회적 현존감의 매개효과를 중심으로," *소비자학연구*, 제30권, 제4호, pp.217-238, 2019.
- [16] 김주우, 이혜림, 정의준, "게이미용자의 성격, 사회자본과 게임선용이 주관적 행복에 미치는 영향에 관한 연구," *한국컴퓨터게임학회논문지*, 제28권, 제4호, pp.135-142, 2015.
- [17] 용혜련, 강하나, 황현석, "청소년의 심리적·환경적 요인이 게임 리더십과 사회자본에 미치는 영향," *한국산학기술학회논문지*, 제20권, 제2호, pp.509-519, 2019.
- [18] E. Collins and J. Freeman, "Do Problematic and Non-problematic Video Game Players Differ in Extraversion, Trait Empathy, Social Capital and Prosocial Tendencies?," *Computers in Human Behavior*, Vol.29, No.5, pp.1933-1940, 2013.
- [19] Z. J. Zhong, "The Effects of Collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) Play on Gamers' Online and Offline Social Capital," *Computers in Human Behavior*, Vol.27, No.6, pp.2352-2363, 2011.
- [20] 김용학, *사회연결망 분석*, 박영사, 2003.
- [21] D. Knoke and S. Yang, *Social Network Analysis (2nd Edition)*, Thousand Oaks, CA: Sage, 2008.
- [22] M. Granovetter, "The strength of weak ties," *American Journal of Sociology*, Vol.78, No.6, pp.1360-1380, 1973.
- [23] 이재열, *민주주의, 사회적 신뢰, 사회적 자본*, 계간

사상, 1998.

[24] J. S. Coleman, *Foundations of Social Theory*, Harvard University Press, 1994.

[25] M. D. Griffiths, "The Educational Benefits of Videogames," *Education and Health*, Vol.20, No.3, pp.47-51, 2002.

[26] K. Durkin and B. Barber, "Not So Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Development," *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol.23, No.4, pp.373-392, 2002.

[27] 최훈석, 김교현, 용정순, *게임행동 종합진단척도(CSG) 매뉴얼*, 한국콘텐츠진흥원, 2010.

[28] K. S. Young, "Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder," *CyberPsychology & Behavior*, Vol.1, pp.237-244, 1998.

[29] 이상철, 김남희, 서영호, "온라인 게임에 있어서 몰입과 중독이 사용자 만족과 충성도에 미치는 영향," *경영학연구*, Vol.32, No.5, pp.1479-1501, 2003.

[30] 이형초, 안창일, "인터넷게임 중독의 진단척도 개발," *한국심리학회지*, 제7권, 제2호, pp.211-239, 2002.

[31] 최훈석 외, *게임행동 종합진단척도(CSG) 보완연구*, 한국콘텐츠진흥원, 2018.

[32] 조문석, 이계오 외, *2019 게임이용자 패널 연구 예비조사*, 한국콘텐츠진흥원, 2019.

[33] K. S. Young, *Internet Addiction Test (IAT)*, Stoelting, 2016.

유 미 현(Mihyun Yoo)

정회원



- 2010년 2월 : 상명대학교 행정학(학사)
- 2012년 2월 : 연세대학교 행정학(석사)
- 2014년 7월 ~ 현재 : 연세대학교 행정학(박사과정)

〈관심분야〉 : 조직이론(제도주의 조직론)

강 혜 연(Hyeyeon Kang)

정회원



- 2009년 2월 : 연세대학교 건축공학(학사)
- 2011년 2월 : 연세대학교 행정학(석사)
- 2018년 2월 ~ 현재 : 연세대학교 행정학(박사과정)

〈관심분야〉 : 지방재정, 지역산업, 도시행정

조 문 석(Munseok Cho)

정회원



- 1999년 8월 : 고려대학교 서어서문학(학사)
- 2006년 8월 : 연세대학교 행정학(석사)
- 2012년 8월 : 연세대학교 행정학(박사)
- 2013년 3월 ~ 현재 : 한성대학교

행정학과 부교수

〈관심분야〉 : 조직 이론, 공공관리, 콘텐츠정책

저 자 소 개

백 경 민(Kyungmin Baek)

정회원



- 2004년 7월 : 고려대학교 사회학(학사)
- 2007년 7월 : 고려대학교 사회학(석사)
- 2014년 7월 : Univ. of Minnesota(사회학 박사)
- 2018년 9월 ~ 현재 : 숭실대학교

정보사회학과 조교수

〈관심분야〉 : 경제 조직 사회학, 양적 방법론