

소셜 네트워크 게임(SNG) 이용자의 애착 요인이 몰입과 중독을 통해 지속이용의도에 미치는 영향

김태영* · 전종양** · 권두순*** · 박동철****

The Effect Of Social Network Game Users' Attachment Factors On Their Intention To Continue To Use Through Immersion And Addiction.

Kim TaeYoung · Jeon JoongYang · Kwon DoSoon · Park DongCheul

〈Abstract〉

Among Korea's content industries, the game industry is growing in size to the extent that it can be said to be a representative export-benefiting industry. Accordingly, many users are immersed in the game, and furthermore, they are addicted.

This study aims to derive factors for social game users to continue to use by identifying the factors of domestic social network game users' attachment to social network games and empirically studying the causal relationship between these factors and the intention to continue to use them through immersion and addiction.

To this end, a research model was presented that applies the main variables of the attachment theory of social network game users to games.

The research model of this study surveyed general college students at S University in Seoul who tended to use social network games.

As a result of the study, first, it was found that perceived stability had a significant effect on immersion and addiction. Second, it was found that perceived avoidance had a significant effect on immersion and did not have a significant effect on addiction. Third, perceived anxiety was found to have a significant effect on immersion, and it was found that it did not significantly affect addiction. Fourth, it was found that immersion did not significantly affect addiction, and it was found that it had a significant effect on continuous use intention. Fifth, addiction was found to have a significant effect on the intention to continue use.

Through this, social network game users' attachment to games can provide useful implications for social network game companies to become attached to existing consumers, spreading social network game users, and improving the possibility of continuous use.

Key Words : Social Network Game, Attachment Factors, Immersion, Addiction, Continuous Use Intention

I. 서론

현재 우리나라 소셜네트워크서비스(Social Network Service)와 게임산업은 전 세계 시장에서 큰 시장점유율을 차지할 정도로 성장했다[1]. 이에 따라 소셜 네트워크 서비스, 증강현실, 교육 등 다양한 분야와 접목하는 사례가 늘고 있다. 그 중 소셜 네트워크 서비스와 게임이 결합한 분야인 소셜 네트워크 게임은, 사용자의 온라인 인맥인 유대관계를 증진하기 위하여 사용자의 참여 및 관계 맺기를 토대로 한 사회적 인맥 기반의 게임이다. SNS를 통해 기존에 게임에 별로 관심을 보이지 않던 이용자들을 게임으로 유입시키고, 실제 인맥을 이용하여 네트워크를 형성하기 때문에 소셜 네트워크 게임의 사용자 규모가 급증하고 있다[2].

소셜 네트워크 게임은 SNG(Social Network Game)으로 우리가 흔히 말하는 소셜네트워크서비스를 기반으로 제작한 게임이다. 또한 이용자들이 기존에 구축된 인맥을 활용하여 게임 플레이 상의 유대관계를 증진시키기도 한다[3]. 소셜 네트워크 게임(SNG)의 형태를 크게 2 분류로 나눌 수 있다. 소셜 네트워크 서비스 위에 올라가는 게임의 형태와, 게임 내 소셜 네트워크의 특징을 가지고 있는 게임으로 나눌 수 있다. 이 두 가지 모두 소셜 네트워크 게임(SNG)라고 할 수 있으나, 여기서 말하고자 하는 소셜 네트워크 게임(SNG)은 소셜 네트워크 서비스를 바탕으로 구현된 게임으로, 카카오톡 게임이라고 불리는 게임의 형태를 의미한다[4].

조용비 외[5]의 연구에서는 스마트폰의 빠른 보급에 따라, 온라인게임은 플랫폼별로 시장 규모도 함께 빠르게 성장해왔다. 2016년에는 온라인게임 시장 규모는 약 4.643억 원이고 점유율이 49.7%를 차지하였다. 이 결과로 게임산업에서 소셜 네트워크 게임

(SNG)이 가장 큰 비중을 차지하였다는 것을 알 수 있다. 또한, 기대현·박창훈[6]의 연구에서는 SNS의 대표적인 예인 페이스북에서 시작된 소셜 네트워크 게임(SNG) 중 수십억 원에 달하는 수익을 낸 게임이 다수 출시되었다. 또한, 페이스북 게임의 사용자는 2018년 기준 약 8억 명을 돌파했다는 것을 알 수 있다.

소셜 네트워크 게임은 전 세계적으로 모바일 시장의 확대로 SNS 사용이 증대되면서 급속도로 증가하고 있다. 특히 카카오톡(Kakao Talk)이나 라인(LINE) 같은 모바일 메신저와 연동이 되는 모바일 소셜 네트워크 게임이 빠르게 보급되고 있다. 이로 인해 국내에서는 소셜 네트워크 게임 이용자가 증가하고 있으나 현재 소셜 네트워크 게임 트렌드가 장기적으로 진행되지 못하고 단기적으로 진행되는 실정이다. 따라서 소셜 네트워크 게임의 트렌드의 장기 지속 이용을 위한 실증연구가 거의 없는 실정이다.

최근까지 진행된 소셜 네트워크 게임과 관련된 연구들은 애착이론을 적용한 이커머스 연구가 진행이 되었지만, 소셜 네트워크 게임에 대한 애착 이론을 적용한 연구가 거의 진행되지 않은 실정이다[7]. 또한, 기존 선행연구들은 게임의 특성에 따른 중독에 대한 연구가 진행되어 왔다[8, 9]. 몰입과 중독에 따른 지속이용의도가 아닌 유료아이템 구매 의도에 미치는 영향의 주제로 연구가 진행되었다[10].

본 연구의 차별점은 이상의 논의를 바탕으로 하여 2가지로 구분된다. 첫째, 소셜 네트워크 게임(SNG) 이용자 측면에서의 소셜 네트워크 게임(SNG)이 지속 이용의도에 영향을 미치는 주요 요인들을 고찰하고, 국내 소셜 네트워크 게임 시장의 트렌드의 장기 지속 방안에 대해 전략적인 제안을 하고자 한다. 둘째, 온라인 게임의 애착은 온라인 게임에 대한 반복적인 상호작용을 위한 시간과 의미를 특별하게 하는 감정적 중요성에 따라 형성되기 때문에 소셜 네트워크 게임(SNG)과 애착요인은 밀접한 관계를 갖고 있다[11]. 따라서 소셜 네트워크 게임(SNG)에 대한 연구는 이

* 인하공업전문대학 컴퓨터시스템과 학사과정(주저자)

** 충남대학교 소프트웨어중심대학사업단 산학협력중점교수

*** 청운대학교 교양대학 강사

**** 세종사이버대학교 전기전자공학과 교수(교신저자)

용자의 애착요인을 살펴보아야 하므로 애착 이론적 연구는 필요하다.

이를 통해 본 연구의 목적은 소셜 네트워크 게임 이용자가 게임에 대해 가지는 감정을 애착 이론의 주요 변수들인 지각된 안정, 지각된 불안, 지각된 회피를 통해 몰입과 중독이 지속이용의도에 영향을 미치는 요인들에 대한 인과관계를 실증 연구하고자 한다. 그리고 이를 통해 소셜 네트워크 게임 지속해서 이용하도록 하는 확산 가능성을 향상할 수 있는 유용한 시사점을 제공하고자 한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 제II장에서는 소셜 네트워크 게임의 정의와 특성 그리고 시장현황, 애착 이론의 정의와 특징과 지속이용의도 모델을 정리하고, 기존 소셜 네트워크 게임 선행연구를 살펴본다. 제III장에서는 연구모형과 가설을 설정한다. 제IV장에서는 변수 정의, 연구대상 및 분석단위를 기술하였으며, 제V장에서는 가설검증과 결과분석을 기술하였다. 제VI장에서는 연구결과 및 시사점과 향후 연구 방향에 대해 논의하였다.

II. 이론적 배경

2.1 소셜 네트워크 게임(SNG : Social Network Game)

소셜 네트워크 게임(Social Network Game)은 페이

스북, 카카오톡 등의 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service : SNS)와 온라인게임을 결합한 형태이다. 소셜 네트워크 게임은 SNS를 기반으로 하여 게임을 즐기면서 기존 인맥 간의 관계를 강화하거나 새로운 인맥을 쌓을 수 있는 커뮤니케이션 수단으로 자리매김하게 되었다[12].

소셜 네트워크 게임은 개인적인 동시에 집단적 매체로 작용하여, 게임의 집단적 매체적 특징이 잘 드러난다. 기존의 게임들은 개인주의 지향의 생활문화를 반영해 왔으나, 소셜 네트워크 게임은 네트워크형으로 집단적 놀이문화로 발전되면서, 집단적 매체의 성격을 가지게 되었다[13].

그리고 소셜 네트워크 게임은 기존의 온라인 게임과 달리 스마트폰을 기반으로 하므로 휴대성과 접근성이 좋다. 또한, 기존에 알고 있는 이용자들의 경쟁을 유발하여 게임 참여를 독려하여 소셜 네트워크 게임 시장의 규모가 점점 커지고 있다[14].

<표 1>는 소셜 네트워크 게임(SNG)의 현황에 관한 것으로, SNS와의 결합 유형에 따라 SNG를 형태적으로 분류하였다. SNS 내 게임을 결합한 유형은 기존 SNS에 게임을 접목한 것으로, 사회성이 게임성보다 강한 성격을 띄우며 사례로는 'Farmville' 등의 Facebook 연동게임, Nateon연동형 게임 등이 있다. 기존의 온라인게임에 네트워크 연계 서비스인 SNS를 강화한 유형은 기존 게임에서 네트워크 연계 서비스인 SNS를 추가한 것이다. 해당 유형은 사회성보다 게임성이 강한 성격을 띄운다. 이는 사회성을 게임의

<표 1> SNG의 형태적 분류 : SNS와의 결합 유형 기준[15]

구분	특징	사례
SNS 내 게임 결합 유형	- 사회성 > 게임성 - 기존 SNS에 게임을 접목	Nateon연동형 게임, 'Farmville' 등 Facebook 연동게임
기존 온라인게임에 SNS 서비스를 강화한 유형	- 게임성 > 사회성 - 기존 게임에 네트워크 연계 서비스(SNS) 추가 - 신규 인적 네트워크 서비스에 연계 게임을 결합 - 사회성을 게임의 주요 요소로서 적극적으로 활용	넥슨 '넥슨벨', 엔씨소프트 '아이온'의 아바타북 서비스, 트리플 스튜디오 '프로젝트 아우'
신규 SNS와 신규 SNG를 결합한 유형	- 신규 인적 네트워크 서비스에 연계 게임을 결합 - 해당 SNS에 걸맞는 SNG를 제공	모바일SNS Plus+를 제공하는 Ngmoco의 게임

주요 요소로서 적극적으로 활용하여 사례로는 넥슨의 '넥슨별', 트리플 스튜디오의 '프로젝트 아우' 등이 있다. 신규 SNS와 신규 SNG를 결합한 유형은 신규 인적 네트워크 서비스에 네트워크 연계 게임을 결합한 것으로, 사례로는 모바일 SNS Plus+를 제공하는 Ngmoco의 게임 등이 있다[15].

2.2 애착 이론

애착(Attachment)은 사람과 사물 같은 대상에 대해 가지는 정서적인 결속의 강도 혹은 유대를 뜻하는 용어이다. 애착을 갖는 유아는 친밀하고 지속적인 양육 관계를 필요로 한다는 개념에서 착안하여 작성된 Bowlby[16]의 애착이론은 개체는 애착대상을 탐색하고 안전성을 느끼게 되면 애착을 형성하려고 한다고 하였다.

애착은 지리적으로 접근에 관점으로 설정되는 것이 아니라 정서적으로 반응적인 애착의 대상을 의미하고 있다. 특히 전통적 애착이론은 3가지로 분류할 수 있는데, 애착관계의 필요성을 연구한 Bowlby 이론과 개인의 안전행동 기반을 개인차를 Ainsworth 이론, 개인의 애착 표상을 다룬 Main 이론으로 구분할 수 있다[17].

애착 행동은 정서적 안전지대를 확보하기 위한 행동으로 볼 수 있으며, 애착관계에서 개체는 상호작용을 통해 강력한 감정 경험을 하게 된다. 접근과 신호 행동에 따른 충족은 기쁨과 안정감을 주지만 거부와 갈등이 지속되는 상황에서는 불안과 고통을 경험하게 한다. 개체는 불편한 자극에서 벗어나기 위해 차별화되는 특정 애착 대상을 향하여 접근하려고 한다는 것으로, 이러한 차별적 반응은 개체가 결핍감을 느낄 때 분명하게 나타난다[18].

서미경·정남운[19]의 연구에서는 불안정 애착을 거부형, 몰입형, 두려움형으로 구분하였으며, Moller [20]의 연구에서는 획득된 안정 애착형과 지속된 안

정 애착형 간에서 스트레스 대처 양상에 유의미한 차이가 없다고 연구결과를 도출하였다.

애착(attachment)이란 아동과 양육자 사이에서 생기는 강한 정서적 유대를 말하며, Bowlby[16]의 연구에서는 애착 대상자에게 애착을 형성한 아동은 애착대상을 안전기지로 삼는다고 주장했다[21].

2.3 몰입(Flow)

몰입이란 사람이 현재 행하고 있는 일에 있어서 몰두, 주의 집중하여 자신의 능력을 최대한 발휘하는 것을 뜻한다. 또한, 즐거움, 유능감을 동시에 경험하고 있는 상태를 뜻한다[22].

호프만과 노박(Hoffman & Novak)은 몰입에 대해 네트워크를 사용하면서 이용자가 느끼게 되는 상태를 말하는 것으로, 기계적 상호작용 때문에 촉진되는 반응의 지속적인 과정이며, 그 속에서 즐거움과 자의식의 상실, 자기 강화가 일어나는 상태로 규정했다 [23].

몰입에는 여러 가지 유형과 수준이 존재한다. 장시간의 강렬한 몰입에서부터 단시간의 불완전한 몰입에까지 다양하다[24].

Csikszentmihalyi[25]는 일시적으로 자주 경험하는 단순한 몰입경험을 '가벼운 몰입(microflow)'이라고 하였다. 그는 강렬한 몰입도 자주 이러한 가벼운 몰입으로부터 시작된다는 것이다.

몰입은 목표를 명확하게 하고, 구체적, 즉각적인 피드백, 기술 수준에 적합한 도전적인 과제 등의 몰입하는 현상이 발생하기 쉬운 조건을 만듦으로 해서 몰입을 촉진할 수 있다[26]. 그 결과로 사람은 과제에 몰입하면서 '즐거움'과 함께 자신이 하는 일에 대한 만족감, 유능감이 동시에 증가했다는 점을 보여준다는 또한, 몰입은 행위의 상태 혹은 태도로서 행위의 결과 혹은 증상인 중독과 상호 연계되어 있다는 점에서 중요성이 크다. 그리고 몰입은 수용자의 동기 혹은

은 목표와 의지 혹은 의욕에 따라 이용가치가 변할 수 있는 가치 중립적 또는 가치지향적인 개념이다라는 연구결과도 보고되었다[27].

2.4 중독

중독이란 어떠한 대상에 대해 지나치게 몰두함으로써 생기는 현상으로 그 대상으로부터 만족감, 편안함을 찾게 되는 의존성을 수반한다. 또한, 중독은 시간이 지남에 따라 대상으로부터의 의존의 강도가 점점 높아지는 내성, 그리고 대상과 접촉하지 않으면 부정적인 심리적, 신체적 현상을 경험하게 되는 금단 증상을 수반하는 경우와 같은 정신적인 의존증이라고도 할 수 있다[28].

인터넷에 중독되는 인터넷 중독 같은 경우에는 게임에 대한 집착과 게임을 중단했을 시에 나타나는 금단현상, 경제적 문제, 학업의 결손, 심리적 의존 등 다양한 문제를 겪도록 할 수 있다[29]. 또한, 긍정적인 효과로는 즐거움과 흥미, 도전정신을 길러준다[30].

게임 중독에 관한 연구들은 주로 청소년의 인터넷 중독척도를 바탕으로 하여 네 가지 중독특성(조절능력 상실, 집착, 지속적 사용, 금단)의 발현, 장시간의 이용, 사회생활에 있어서 결정적 장애 초래등을 게임 중독의 중요한 측정요소로 꼽고 있다. 세 가지 요소들과 인구 사회학적, 개인의 심리적 속성이 선형적인 인간관계를 형성하게 되면서 사회적 문제를 일으킨다고 가정하고 있다[31].

다른 연구에서는 온라인게임에 대한 긍정적인 측면으로 몰입에 대한 연구들을 진행하면서 똑같은 게임을 비슷한 시간으로 사용한다고 하더라도 어떤 사람은 중독의 상태가 될 수 있고, 어떤 사람은 '몰입(flow)'의 상태가 가능하다는 사실을 연구결과로 도출해 내고 있다[32].

2.5 지속이용의도

지속이용의도란 이용자가 예전의 경험을 통해 향후에도 지금의 서비스를 반복해 이용할 가능성을 말한다. 그리고 온라인 환경에서 몰입의 경험 정도가 강할수록 서비스의 지속이용의도가 높은 것으로 나타났다[33].

한아름·이재신[34]의 연구에서는 모바일 기반의 소셜 네트워크 게임을 이용하는 내재적 동기와 사회적 동기가 몰입을 통해 지속이용의도에 영향을 미치는지를 연구하였다. 연구결과, 소셜 네트워크 게임에 대한 내재적 동기인 즐거움과 호기심은 몰입 중 시간왜곡에 영향을 미친다는 점을 발견하였다. 사회적 동기인 호혜성과 사회적 소속감은 각각 몰입의 실제감과 시간왜곡에 영향을 미친다는 점을 발견하였다. 또한, 몰입의 실제감과 시간왜곡이 지속이용의도에 영향을 미친다는 점을 발견하였다.

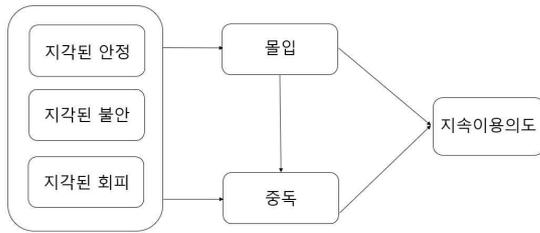
선행연구로는 주로 지속이용의도의 부정적인 결과인 과몰입과 중독을 주제로 연구되었다. 정문선·이무식[35]의 연구에서는 청소년의 대인관계 지향성 및 내현적 자기에 성향과 스마트폰 중독의 인과관계를 규명하고자 하였다. 또한, 윤탁·우탁[36]의 연구에서는 우선적으로 기존의 학자들이 메커니즘과 게임요소를 어떻게 나누고 있는지 알아본 뒤, 과몰입으로 발전할 수 있는 주의해야 하는 게임 요소들을 선택적으로 도출하였다.

Ⅲ. 연구모형 및 가설설정

3.1 연구모형

본 연구는 국내 소셜 네트워크 게임 사용자들의 소셜 네트워크 게임에 대한 애착 요인들을 파악하고 이들 요인이 몰입과 중독을 통하여 소셜 네트워크 게임

의 지속이용의도에 영향을 미치는 요인들에 대한 인과관계를 실증적으로 연구하는 것을 통해 소셜 네트워크 게임 이용자들이 지속적으로 이용하기 위한 요인을 도출해내고자 한다(<그림 1>).



<그림 1> 연구모형

3.2 연구변수의 조작적 정의

본 연구는 선행연구를 기반으로 도출된 유튜브 서비스의 지속이용의도에 대한 영향을 주는 요인들에 대해 개념적 정의를 내리고 선행연구들을 보고 측정항목을 수정해 연구 문항을 구성했다(<표 2, 3>).

연구모형은 애착 이론을 기반으로 소셜 네트워크 게임에 대한 지속이용의도 모델과 통합연구를 진행하고자 한다. 구체적으로 애착요인인 지각된 안정, 지각된 불안, 지각된 회피가 몰입과 중독을 통해 소셜 네트워크 게임에 대한 지속이용의도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보하고자 하였다

3.3 연구가설의 설정

3.3.1 애착요인과 몰입

본 연구에서는 소셜 네트워크 게임에 대한 지속이용의도에 관한 영향요인으로 애착이론의 지각된 안정, 지각된 불안, 지각된 회피의 3가지 요인을 제시하고자 한다. 애착이론의 3가지 영향요인들이 몰입과 만족에 미치는 영향에 관한 연구가설은 다음과 같다.

첫째, 지각된 안정은 장홍연 외[37]의 연구에서는 지각된 안정의 선행요인에 관한 연구에서 직무안정성은 조직몰입에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 조영복 외[38]의 연구에서 심리적 안정은 조직몰입에 유의미한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 서정하[39]의 연구에서는 직업 불안정성은 정서적 몰입에는 부정적인 영향을 미치지만, 김태훈·김용성[40]의 연구에서는 고용 안정성이 조직 몰입 및 혁신행동에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

둘째, 지각된 불안은 소셜 네트워크 게임의 이용자가 소셜 네트워크 게임을 이용하면서 느끼는 불안감이 애착이론에서 고안되었다. 김해룡·김용성[41]의 연구에서는 직무 불안이 조직몰입에 부(-)적 관계를 가졌다는 것으로 나타났다. 조수선·주라훤[42]의 연구에서는 코로나 불안은 학습자 간의 상호작용과 학습몰입 간의 관계에서는 부(-)의 조절 효과가 있었으며, 콘텐츠와의 상호작용과 학습몰입 간의 관계에서는 정(+)의 조절 효과를 나타냈다. 즉, 코로나 불안은 학습자들 간의 상호작용이 학습에 대한 몰입에 미치는 정(+)의 영향을 감소시키는 것으로 나타났다. 또한, 콘텐츠와의 상호작용이 학습에 대한 몰입에 미치는 정(+)의 영향을 증가시키는 것으로 나타났다. 문지운 외[43]의 연구에서는 취업불안(유발상황, 유발원인, 불안상태)은 운동에 대한 몰입의 하위요인인 발생이전과 진입요인에 부분적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 지각된 회피는 소셜 네트워크 게임의 이용자가 소셜 네트워크 게임을 이용하면서 느끼는 회피감으로 애착이론에서 고안되었다. 조재근 외[44]의 연구에서 회피적 수용이 조직에 대한 몰입에 미치는 영향은 모두 정(+)의 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 강미란·이형룡[45]의 연구에서는 커뮤니케이션 회피성향은 SST 기술숙성이 고객인게이저먼트를 경유하여 브랜드몰입으로 가는 경로에서 조절

<표 2> 독립변수의 아이템(측정항목)

연구 변수	구성 개념	설문내용	관련 연구
지각된안정	지각된안정1	1. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 심리적인 안정감을 준다.	Bowlby[15], 한성희[16], 김창대[17]
	지각된안정2	2. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것에 신뢰감을 가지고 있다.	
	지각된안정3	3. 소셜 네트워크 게임을 이용함으로써 시간적인 안정을 가져다준다.	
	지각된안정4	4. 소셜 네트워크 게임을 이용함으로써 기존 게임보다 안정감 있게 게임 내에서 과금(결제)할 수 있다.	
	지각된안정5	5. 소셜 네트워크 게임을 이용함으로써 게임 내 합리적인 구매에 대해 안정을 느낀다.	
지각된회피	지각된회피1	1. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 기존 게임보다 자율적인 권리를 느낄 수 없다.	Bowlby[15], 한성희[16], 김창대[17]
	지각된회피2	2. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 기존 게임보다 감정적인 소모가 크다고 생각한다.	
	지각된회피3	3. 소셜 네트워크 게임은 기존 게임보다 가격경쟁력이 없다고 생각한다.	
	지각된회피4	4. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 질적으로 보상이 되지 않는다고 생각한다.	
	지각된회피5	5. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 만족도가 낮은 것으로 생각한다.	
지각된불안	지각된불안1	1. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것이 기존 게임보다 신뢰할 수 없다고 생각한다.	Bowlby[15], 한성희[16], 김창대[17]
	지각된불안2	2. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 심리적 불안을 야기한다.	
	지각된불안3	3. 소셜 네트워크 게임을 이용함으로써 개인정보 유출이 될 우려가 있다고 생각한다.	
	지각된불안4	4. 소셜 네트워크 게임을 이용하는 것이 일상생활에 해를 끼친다고 생각한다.	
	지각된불안5	5. 소셜 네트워크 게임의 시스템은 불안정하다고 생각한다.	

된 매개역할을 한 것으로 나타났으며, 강내원[46]의 연구에서는 게임에 대한 몰입 정도를 예측함에서는 게임 이용자의 주관적 규범, 회피적 감정 욕구, 쾌락 적 태도, 게임에 대한 유용적 태도가 유의미한 것으로 나타났다. 이상의 이론적 배경을 토대로 애착요인과 몰입과 의 인과관계에 대한 가설은 다음과 같다.

<표 3> 매개 및 종속변수의 아이템(측정항목)

연구 변수	구성 개념	설문내용	관련 연구
몰입	몰입1	1. 내가 하는 소셜 네트워크 게임은 플레이하는 동안 주변 일은 잊곤 한다.	우형진[55], 권진[56], 주정호[57]
	몰입2	2. 내가 하는 소셜 네트워크 게임은 플레이하는 과정 자체가 흥미롭다.	
	몰입3	3. 내가 하는 소셜 네트워크 게임은 플레이하는 동안 시간 가는 줄 모른다.	
	몰입4	4. 내가 하는 소셜 네트워크 게임은 처음에 생각한 것보다 게임을 더 오래 한다.	
	몰입5	5. 내가 하는 소셜 네트워크 게임은 플레이하는 동안 전적으로 집중한다.	
중독	중독1	1. 소셜 네트워크 게임을 이용하고 있지 않을 때도 종종 소셜 네트워크 게임을 생각한다.	우형진[55], 권진[56], 주정호[57]
	중독2	2. 소셜 네트워크 게임을 이용할 수 없을 때 초조, 불안, 짜증을 느낀다.	
	중독3	3. 소셜 네트워크 게임을 하느라 밤을 새운 적이 있다.	
	중독4	4. 반드시 해야 할 일이 있어도 소셜 네트워크 게임을 그만둘 수 없다.	
	중독5	5. 꼭 해야 할 일이 없으면 소셜 네트워크 게임을 하는데 거의 시간을 보낸다.	
지속이용 의도	지속이용의도1	1. 다른 게임들보다 현재하는 소셜 네트워크 게임을 계속할 것이다.	이종민[58], 조상훈[59], 이승택[61]
	지속이용의도2	2. 나는 현재와 같은 이용시간이나 빈도로 소셜 네트워크 게임을 계속할 것이다.	
	지속이용의도3	3. 새로운 소셜 네트워크 게임이 나오면 꼭 이용하고 싶다.	
	지속이용의도4	4. 앞으로 소셜 네트워크 게임을 이용할 의향이 있다.	
	지속이용의도5	5. 나는 미래에 소셜 네트워크 게임의 사용 시간을 늘릴 의향이 있다.	

가설 1: 소셜 네트워크 게임 이용자의 지각된 안정은 몰입에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

가설 2: 소셜 네트워크 게임 이용자의 지각된 불안은 몰입에 부의 유의한 영향을 미칠 것이다.

가설 3: 소셜 네트워크 게임 이용자의 지각된 회피는 몰입에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

3.3.2 애착요인과 중독

본 연구에서는 소셜 네트워크 게임에 대한 지속이용의도에 관한 영향요인으로 애착이론의 지각된 안정, 지각된 불안, 지각된 회피의 3가지 요인을 제시하고자 한다. 이들 영향요인이 중독에 미치는 영향에 관한 연구가설은 다음과 같다. 첫째, 지각된 안정은 서철현[47]의 연구에서는 고용불안정성과 일 중독의 관계에 있어서 고용불안정성과 일 향유감, 해고 불안과 일 몰입, 해고 불안과 강박관념 간의 관계에서는 유의적인 정(+)의 영향 관계가 있는 것으로 나타났다. 또한, 최은숙·김완일[48]의 연구에서의 정서적 안정성은 중학생의 스마트폰 중독과 대인관계 만족도의 관계를 부분 매개하는 것으로 나타났다. 또한, 우형진·이정기[49]의 연구에서는 연령, 성별(남성), 자존감 수준 및 자존감 안정성, 인터넷 포르노 이용량이 인터넷 포르노에 대한 몰입과 중독을 설명하는 변인으로 나타났다. 또한, 자존감 수준과 안정성이 낮게 측정되는 사람일수록 인터넷 포르노에 대한 몰입과 중독이 높은 것으로 나타났다.

둘째, 지각된 불안은 유현욱·홍혜영[50]의 연구에서는 불안 애착과 회피 애착은 SNS 중독 경향성에 직접 영향을 미치며, 자존감과 자존감 안정성이 부분 매개 효과가 있는 것으로 나타났다. 또한, 이재경 외 [51]의 연구에서는 불안이 인터넷 중독에 미치는 영향은 $\beta = .396(p < .05)$ 로 성장기 부정적 경험이 많을수록, 불안 수준이 높을수록 인터넷 중독 위험성이 높아지는 것으로 나타났다. 손재환[52]의 연구에서는 불

안을 매개로 한 경로모형에 대한 분석결과, 불안은 스트레스를 완전히 매개하여 중독문제에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

셋째, 지각된 회피는 성요안나·현명호[53]의 연구에서는 엔터테인먼트, 커뮤니케이션, 엔터테인먼트, 정보탐색, 유대감 확인 동기, 자기확인 등 페이스북 이용 동기가 높고 경험을 회피하는 경향이 클수록 SNS에 대한 중독 경향성이 높아지는 경향이 있다고 나타났다. 또한, 정보탐색 동기, 커뮤니케이션 동기, 자기확인 동기에서 경험 회피의 매개 효과가 있기 때문에 동기가 높은 사람은 현실이나 정서 등의 경험을 회피하려는 경향으로 인해 SNS에 대한 중독 경향성이 증가하였다는 것으로 나타났다. 또한, 윤정민·홍정순[54]의 연구에서 양육 스트레스와 스마트폰 중독의 관계에서는 다차원적 경험 회피가 부분 매개 효과를 나타냈으며, 다차원적 경험 회피 하위요인의 병렬 매개 분석 결과로, 고통 감내, 지연 행동, 회피행동을 매개로 스마트폰 중독에 유의미한 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 장문선 외[55]의 연구에서는 행동중독과 알코올중독은 이들과 관련된 심리적, 성격적 특성이 서로 다른 양상을 보이는 것으로 나타났다. 또한, 의존성 및 회피성 성격특성으로부터 각각 고유한 심리적 특성을 매개로 하여 중독성향에 영향을 미치고 있다는 것으로 나타났다.

이상의 이론적 배경을 토대로 애착요인과 중독과의 인과 관계에 대한 가설은 다음과 같다.

가설 4: 소셜 네트워크 게임 이용자의 지각된 안정은 중독에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

가설 5: 소셜 네트워크 게임 이용자의 지각된 불안은 중독에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

가설 6: 소셜 네트워크 게임 이용자의 지각된 회피는 중독에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

3.3.3 몰입과 중독

본 연구에서는 소셜 네트워크 게임에 대한 몰입이 중독에 미치는 영향에 관한 연구가설은 다음과 같다. 몰입은 중독에 대해 우형진[56]의 연구에서는 미디어 중독에 대한 보편적 성향으로 미디어 이용자의 오락 및 여유 추구 동기, 자아 안정성, 플로우가 매체에 상관없이 중독지수에 일관된 영향을 나타내는 것으로 나타났다. 또한, 권진 외[57]의 연구에서 비금전적인 동기를 가진 경륜 참여자가 경륜몰입이 될수록 도박 중독성향이 나타났다. 주정호[58]의 연구에서는 온라인 게임에 대한 몰입이 중독에 대해 정(+)¹의 영향을 주는 것으로 나타났으며, 이은정·변상해[59]의 연구에서 소셜 게임 특징으로 몰입은 중독에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이상의 이론적 배경을 토대로 몰입과 중독과의 인과관계에 대한 가설은 다음과 같다.

가설 7: 소셜 네트워크 게임 이용자의 몰입은 중독에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

3.3.4 몰입과 지속이용의도

본 연구에서는 소셜 네트워크 게임에 대한 몰입이 소셜 네트워크 게임에 대한 지속이용의도에 미치는 영향에 관한 연구가설은 다음과 같다. 몰입은 지속이용의도에 대해 이종민[60]의 연구에서 골프에 대한 몰입과 골프에 대한 참여지속의도 간에 유의한 인과관계가 있었는데, 이는 골프레슨 참여자의 인지몰입과 행위몰입이 높게 인식이 될수록 골프 참여에 대한 지속이용의도가 크다는 결과로 나타났다. 또한, 조상훈[61]의 연구에서 연구가설 H2의 ‘학습몰입이 높을수록 수업의 지속이용의도에 정(+)¹의 영향을 미칠 것이다’는 학습몰입이 수업의 지속이용의도에 정(+)¹의 영향을 미치는지에 대한 내용으로는 학습몰입이 높

을수록 수업의 지속이용의도에 정(+)¹의 영향에 유의미한 것으로 나타났다. 이승택[62]의 연구에서는 스쿼시 참가자의 몰입경험 하위요인인 인지몰입과 행위몰입 수준이 높을수록 지속적 인 참여의도에 유의하게 정(+)¹의 영향을 미쳤다는 것으로 나타났다. 또한, 이지은 외[63]의 연구에서 만족이 모바일 인스턴트 메시지의 지속사용의도에 정(+)¹의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이상의 이론적 배경을 토대로 몰입과 지속이용의도와 인과관계에 대한 가설은 다음과 같다.

가설 8: 소셜 네트워크 게임 이용자의 몰입은 지속이용의도에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

3.3.5 중독과 지속이용의도

본 연구에서는 소셜 네트워크 게임에 대한 중독이 소셜 네트워크 게임에 대한 지속이용의도에 미치는 영향에 관한 연구가설은 다음과 같다. 중독은 지속이용의도에 대해 황인식[64]의 연구에서 운동중독과 참여의도는 서로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 정영주[65]의 연구에서 요가 참여자의 운동중독이 운동지속에 미치는 영향에서 운동능력과 운동환경에서는 운동욕구, 감정적 애착에서 영향을 미쳤다. 운동관심과 운동친구에서는 감정적 애착에서 영향을 미쳤다는 것으로 나타났다. 김소원[66]의 연구에서는 운동중독과 지속적 참여의 상관관계를 살펴보면, 중독에서 운동으로 인한 금단증상, 운동욕구, 정서적 애정이 지속적 참여에 정(+)¹의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이상의 이론적 배경을 토대로 중독과 지속이용의도와 인과관계에 대한 가설은 다음과 같다.

가설 9: 소셜 네트워크 게임 이용자의 중독은 지속이용의도에 정의 유의한 영향을 미칠 것이다.

IV. 연구방법

4.1 표본선정 및 자료수집 방법

본 연구는 제시된 가설을 검증하기 위한 설문조사를 설문조사는 소셜네트워크게임을 이용한 경험이 있는 일반인을 대상으로 실시하였으며, 온라인 설문을 배포, 회수하였다. 연구 표본으로 소셜네트워크게임 서비스의 콘텐츠를 특정 짓지 않고, 콘텐츠 구분없이 선정한 이유는 불특정 다수의 집단을 표본으로 선정하는 것이 본 연구 목적에 적합한 표본을 얻을 수 있기 때문이다. 설문조사는 소셜네트워크 서비스를 이용한 경험이 있는 불특정 이용자를 대상으로 실시했고, 온라인 설문지를 통해 진행했다. 설문조사는 2021년 07월 23일부터 2021년 08월 06일까지 약2주간 실시되었는데, 이 기간에 총 151부의 설문지 회수 및 자료 분석에 사용하였다. 그 후 모든 측정항목에 단일 균형 리커트 5점 척도를 사용해 설문 응답을 단순화했고, 설문은 익명으로 실시되었다

(47.7%)가 많이 답했다. 직업은 대학(원)생(4.0%), 회사원(62.3%), 자영업(21.2%), 전업주부(9.3%), 무직(3.3%)으로 나타났으며, 회사원(62.3%)이 가장 많은 것으로 나타났다. 학력은 고등학교(6.0%), 2년제 대학교(60.9%), 4년제 대학교(32.5%), 대학원 석사(0.7%)로 나타났으며, 2년제 대학교(60.9%)가 가장 많이 답했다. 일반 게임 평균 이용시간은 1시간~3시간(43.0%), 3시간~6시간(47.7%), 6시간~9시간(8.6%), 9시간~12시간(0.7%)으로 나타났으며, 3시간~6시간(47.7%)이 가장 많은 것으로 나타났다. 소셜네트워크게임 평균 이용시간은 1시간~3시간(45.7%), 3시간~6시간(47.7%), 6시간~9시간(6.6%)으로 나타났으며 3시간~6시간(47.7%)가 가장 많은 것으로 나타났다. 소셜네트워크게임 총 이용기간은 1개월 미만(6.6%), 1개월~3개월(30.5%), 3개월~6개월(21.2%), 6개월~1년(4.0%), 1년 이상(11.9%), 2년 이상(25.8%)으로 나타났으며 1개월~3개월(30.5%)이 가장 많은 것으로 나타났다. 소셜네트워크게임 지출비용은 5천 원 이하(15.2%), 1만 원 정도(33.1%), 1만 5천 원 정도(25.8%), 3만 원 정도(23.2%), 5만 원 정도(2.6%)으로 나타났으며 1만 원 정도(33.1%)이 가장 많은 것으로 나타났다.

V. 실증검증

5.1 표본의 기술적 특성

<표 4>는 자료 분석에 사용된 총 151개 표본의 성별, 연령대, 직업, 학력, 일반 게임 평균 이용시간, 소셜네트워크게임 평균 이용시간, 소셜네트워크게임 총 이용시간, 소셜네트워크게임 지출비용에 대한 응답자의 특성을 보여준다. 남자 100명(66.2%), 여자 51명(33.8%)로 나타났으며, 남자(66.2%)가 많이 답했다. 이는 여자들은 모바일 쇼핑과 남자는 게임을 선호하는 것으로 보여지고 있기 때문이다[67].

연령대는 10대(2.0%), 20대(38.4%), 30대(47.7%), 40대(9.3%), 50대 이상(2.6%)으로 나타났으며, 30대

5.2 PLS 구조방정식 모형

본 연구는 각 변수의 측정 도구에 대해 타당성 및 신뢰성을 검증하기 위해 확인적 요인 분석 Tool로 PLS 구조방정식 모형을 사용하였다. 이 PLS 구조방정식 모형은 연구모형에 대한 이론적 구체성 검증과 표본의 수, 또한, 설문 자체 개발을 통하여 연구의 특성들을 고려한 것으로, 모형의 개념 및 적합도의 설명력을 측정하고자 한다. 그리고 측정모형 검증을 통하여 각 변수의 타당성과 신뢰성을 우선적으로 확인하기 위해 신뢰성, 내적 일관성, 집중 타당성, 판별 타당성의 분석을 각각 진행하였다. 본 연구에서 사용한 측정항목은 연구 변수에서의 다른 측정 변인들과는 상관관계가 높아서 반영항목으로 설정하여 분석하였다.

<표 4> 표본의 인구 통계학적 특성

구분	항목	빈도 (N=151)	비율(%)
성별	남	100	66.2
	여	51	33.8
연령대	10대	3	2.0
	20대	58	38.4
	30대	72	47.7
	40대	14	9.3
	50대 이상	4	2.6
직업	대학(원)생	6	4.0
	회사원	94	62.3
	자영업	32	21.2
	전업주부	14	9.3
	무직	5	3.3
학력	고등학교	9	6.0
	2년제 대학교	92	60.9
	4년제 대학교	49	32.5
	대학원 석사	1	0.7
일반 게임 평균 이용시간	1~3시간	65	43.0
	3~6시간	72	47.7
	6~9시간	13	8.6
	9~12시간	1	0.7
소셜 네트워크 게임 평균 이용시간	1~3시간	69	45.7
	3~6시간 이하	72	47.7
	6~9시간 이하	10	6.6
소셜 네트워크 게임 총 이용 기간	1개월 미만	10	6.6
	1~3개월	46	30.5
	3~6개월	32	21.2
	6개월~1년	6	4.0
	1년 이상	18	11.9
소셜 네트워크 게임 지출비용	2개월 이상	39	25.8
	5천 원 이하	23	15.2
	1만 원 정도	50	33.1
	1만 5천 원 정도	39	25.8
	3만 원 정도	35	23.2
5만 원 정도	4	2.6	

5.3 측정모형(Measurement Model) 검증

신뢰성 검증을 위해 성분신뢰도(Composite Reliability : CR), 평균분산추출(Average Variance

Extracted : AVE), 크론바흐 알파 계수(Cronbachs Alpha : CA)값을 산출하였다. 신뢰성 검증 기준은 복합신뢰도와 크론바흐알파 계수가 0.6이상, 평균분산추출이 0.5이상이면 <표 5>을 연구 변수의 복합신뢰도와 크론바흐알파 계수가 0.6이상, 평균분산추출이 0.5이상

<표 5> 연구 변수의 내적 일관성 검증

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
지각된안정	0.709	0.732	0.824	0.545
지각된회피	0.719	0.722	0.827	0.545
지각된불안	0.729	0.736	0.832	0.555
몰입	0.667	0.674	0.819	0.604
중독	0.710	0.721	0.822	0.538
지속이용의도	0.688	0.693	0.812	0.522

이므로 본 연구의 측정항목들은 내적일관성이 있다고 볼 수 있다. 이를 통해 각 변수들의 일관성 여부를 판단하기 위해 평균분산추출 지수(AVE, 0.5이상이면 정상)와 신뢰성 계수(0.6이상이면 정상)를 알 수 있다.

해당 연구모형 안의 각 변수들의 측정항목에 대한 개념 타당성을 알아보기 위하여 판별 타당성과 수렴 타당성을 알아보았다. 이를 위하여 각 측정항목과 관련된 변수와의 요인 적재값, 다른 변수와의 교차요인

<표 6> 연구 변수 교차적재량의 확인적·탐색적 요인 분석 : 확인적 요인분석

	지각된안정	지각된회피	지각된불안	몰입	중독	지속이용의도
지각된안정2	0.557	0.369	0.337	0.340	0.369	0.328
지각된안정3	0.847	0.531	0.463	0.470	0.518	0.432
지각된안정4	0.830	0.399	0.418	0.450	0.470	0.338
지각된안정5	0.682	0.413	0.390	0.448	0.417	0.382
지각된회피2	0.468	0.718	0.498	0.398	0.408	0.379
지각된회피3	0.345	0.792	0.445	0.340	0.447	0.338
지각된회피4	0.457	0.782	0.462	0.363	0.524	0.472
지각된회피5	0.452	0.653	0.404	0.375	0.409	0.395
지각된불안1	0.323	0.335	0.684	0.303	0.320	0.426
지각된불안2	0.417	0.554	0.856	0.406	0.414	0.426
지각된불안3	0.432	0.425	0.755	0.393	0.328	0.396
지각된불안5	0.443	0.480	0.670	0.463	0.372	0.397
몰입2	0.423	0.391	0.446	0.754	0.403	0.358
몰입3	0.498	0.386	0.428	0.866	0.325	0.335
몰입4	0.437	0.387	0.362	0.702	0.311	0.246
중독2	0.370	0.307	0.267	0.332	0.615	0.389
중독3	0.500	0.499	0.406	0.321	0.775	0.435
중독4	0.486	0.533	0.336	0.313	0.795	0.397
중독5	0.414	0.427	0.403	0.356	0.735	0.512
지속이용의도1	0.203	0.345	0.337	0.282	0.426	0.679
지속이용의도2	0.350	0.408	0.490	0.307	0.461	0.827
지속이용의도3	0.400	0.343	0.369	0.355	0.382	0.749
지속이용의도4	0.504	0.459	0.386	0.232	0.434	0.619

<표 7> 연구 변수 교차적재량의 확인적·탐색적 요인 분석 : 탐색적 요인분석

	지각된안정	지각된회피	지각된불안	몰입	중독	지속이용의도
지각된안정2	0.557					
지각된안정3	0.847					
지각된안정4	0.830					
지각된안정5	0.682					
지각된회피2		0.718				
지각된회피3		0.792				
지각된회피4		0.782				
지각된회피5		0.653				
지각된불안1			0.684			
지각된불안2			0.856			
지각된불안3			0.755			
지각된불안5			0.670			
몰입2				0.754		
몰입3				0.866		
몰입4				0.702		
중독2					0.615	
중독3					0.775	
중독4					0.795	
중독5					0.735	
지속이용의도1						0.679
지속이용의도2						0.827
지속이용의도3						0.749
지속이용의도4						0.619

적재값을 구하여 <표 6>에 정리하였다. <표 7>을 확인해보면, 각 측정항목의 해당 변수에 대한 요인 적재값이 모두 0.6이상이기 때문에 수렴 타당성이 존재함을 볼 수 있다. 하지만 지각된 안정1인 “소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 심리적인 안정감을 준다.”라는 설문문항, 지각된 회피1인 “소셜 네트워크 게임을 이용하는 것은 기존 게임보다 자율적인 권리를 느낄 수 없다.”라는 설문문항, 지각된 불안4인 “소셜 네트워크 게임을 이용하는 것이 일상생활에 해를 끼친다고 생각한다.”라는 설문문항, 몰입1과 몰입5인 “내가 하는 소셜 네트워크 게임은 플레이하는 동안 주변 일은 잊곤 한다.”, “내가 하는 소셜 네트워크

게임은 플레이하는 동안 전적으로 집중한다.”라는 설문문항, 중독1인 “소셜 네트워크 게임을 이용하고 있지 않을 때도 종종 소셜 네트워크 게임을 생각한다.”라는 설문문항과 지속이용의도5인 “나는 미래에 소셜 네트워크 게임의 사용 시간을 늘릴 의향이 있다.”라는 설문문항은 0.5이하로 수렴타당성이 성립되지 않아 제외하였다.

판별 타당성 측정을 위하여 Fornell & Larcker[68]가 제안한 평균분산추출(Average Variance Extracted, AVE)값을 사용하였다. <표 8>에서 별표(*)로 표시한 값은 AVE 제공근 값이며 그 외의 행렬에서의 값은 각 변수의 상관계수 값을 나타낸다. AVE 제공근 값

<표 8> 판별타당성 측정 주) * AVE 제곱근 값(Square Root of the AVE)

	지각된안정	지각된회피	지각된불안	몰입	중독	지속이용의도
지각된안정	0.738*					
지각된회피	0.584	0.738*				
지각된불안	0.549	0.614	0.745*			
몰입	0.583	0.500	0.534	0.777*		
중독	0.606	0.609	0.486	0.449	0.733*	
지속이용의도	0.504	0.540	0.552	0.409	0.592	0.723*

<표 9> 연구모형의 적합도 검증 결과

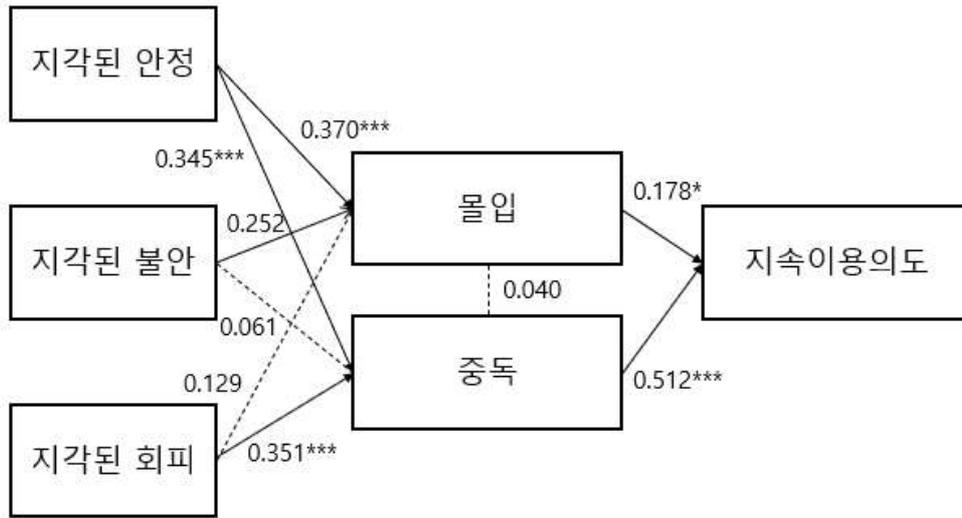
	가외성 (Redundancy)	공통성 (Communality)	설명력 (R-Square)	전체 적합도 (Good-of-Fit)
지각된안정	·	0.265	·	0.316
지각된회피	·	0.251	·	
지각된불안	·	0.265	·	
몰입	0.237	0.230	0.403	
중독	0.243	0.240	0.456	
지속이용의도	0.182	0.214	0.368	
평균	0.221	0.244	0.409	

<표 10> 연구모형의 경로분석 결과(직접효과) ***P<0.000, **P<0.001, *P<0.05

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values	결과
지각된안정 → 몰입	0.370	0.372	0.081	4.562	0.000	채택
지각된안정 → 중독	0.345	0.342	0.094	3.649	0.000	채택
지각된회피 → 몰입	0.129	0.136	0.084	1.537	0.125	기각
지각된회피 → 중독	0.351	0.360	0.092	3.804	0.000	채택
지각된불안 → 몰입	0.252	0.251	0.101	2.500	0.013	채택
지각된불안 → 중독	0.061	0.066	0.120	0.505	0.614	기각
몰입 → 중독	0.040	0.033	0.102	0.390	0.697	기각
몰입 → 지속이용의도	0.178	0.181	0.070	2.531	0.012	채택
중독 → 지속이용의도	0.512	0.518	0.071	7.177	0.000	채택

<표 11> 연구모형의 경로분석 결과(매개효과) ***P<0.000, **P<0.001, *P<0.05

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values	결과
지각된안정 → 중독	0.015	0.013	0.040	0.369	0.712	기각
지각된안정 → 지속이용의도	0.250	0.250	0.051	4.919	0.000	채택
지각된회피 → 중독	0.005	0.004	0.017	0.306	0.759	기각
지각된회피 → 지속이용의도	0.205	0.212	0.054	3.830	0.000	채택
지각된불안 → 중독	0.010	0.007	0.027	0.372	0.710	기각
지각된불안 → 지속이용의도	0.081	0.087	0.071	1.134	0.257	기각
몰입 → 지속이용의도	0.020	0.015	0.053	0.387	0.699	기각



〈그림 2〉 연구모형 결과

이 0.6이상이고, AVE 제곱근 값이 다른 변수의 상관 계수 값보다 커야 판별 타당성이 있는 것으로 판단할 수 있다. 이에 본 연구에 사용된 항목들은 <표 8>을 확인해보면, 모두 0.6보다 큰 AVE 제곱근 값을 보여 주고 있다. 또한, 나머지 변수들 간의 상관계수가 AVE 제곱근 값보다 작게 나타나 판별 타당성의 조건을 충족시키고 있다. 해당 결과에 따라서 본 연구에서 사용된 측정항목은 개념적으로도 적합하다고 할 수 있다.

PLS 모형의 적합도를 위해서 연구변수의 가외성, 공통성, 설명력, 전체 적합도를 도출하였다. 연구모형의 적합도 검증결과는 <표 9>와 같다. 설명력 값은 0.26이상이면 높은 설명력으로 판단된다. <표 9>을 확인해보면, 몰입, 중독과 지속이용의도 변수의 설명력 값이 0.26보다 높은 것을 볼 수 있다. 가외성값은 한 연구변수가 다른 연구변수의 분산을 설명하는 평균이 0보다 크게 되면 예측적합도가 있는 것으로 판단하였다. 본 모형의 내생변수의 Redundancy 값이 모두 0보다 큰 것으로 도출되어 예측 적합도가 있는 것으로 나타났다. 또한, PLS 모형의 적합도를 판단하는

기준 중 전체적합도방식도 많이 사용되고 있다. PLS 모형의 적합도 기준은 연구변수 설명력값들의 평균 값과 공통성 평균값을 곱한 값의 제곱근 값을 통해 판단할 수 있다. 평균값이 0.36이상으로 측정이 되면 높은 수준의 적합도, 0.25~0.36 미만으로 측정이 되면 중간수준의 적합도, 0.1~0.25 미만으로 측정이 되면 낮은 적합도라고 판단된다. 이를 통해서 본 연구 모형의 연구변수 설명력값들의 평균은 0.547이며, 공통성 평균값은 0.685으로 측정되며, 두 값의 곱은 0.375이며, 0.375의 제곱근 값은 0.612이 되므로 본 연구 모형의 적합도는 높은 수준의 적합도로 판단된다.

이상의 측정모형 분석 결과를 통해 측정항목의 신뢰성과 타당성이 검증되었으며, 해당 측정모형 하에서 각 변수들 간의 경로에 대한 유의성 검증을 실시하였으며, 가설을 검증하였다. 본 연구의 연구모형의 경로분석 결과는 <표 10, 11>와 같다.

첫째, 소셜 네트워크 게임의 지각된 안정은 소셜 네트워크 게임의 몰입과 중독에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 소셜 네트워크 게임의 지각된 회피는 소셜 네트워크 게임의 몰입에는 유의한

영향을 미치는 것으로 나타났으며, 소셜 네트워크 게임의 중독에는 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 셋째, 소셜 네트워크 게임의 지각된 불안은 소셜 네트워크 게임의 몰입에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 소셜 네트워크 게임의 중독에는 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 넷째, 소셜 네트워크 게임의 몰입은 소셜 네트워크 게임의 중독에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났으며, 소셜 네트워크 게임의 지속이용의도에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다섯째, 소셜 네트워크 게임의 중독은 소셜 네트워크 게임의 지속이용의도에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다(<그림 2>).

VI. 결론 및 시사점

본 연구는 국내 소셜 네트워크 게임 이용자들의 소셜 네트워크 게임에 대한 애착 요인들을 파악하고 이들 요인이 몰입과 중독을 통하여 지속이용의도에 영향을 미치는 요인들에 대한 인과관계를 실증 연구함으로써 소셜 게임 이용자들이 지속적으로 이용하기 위한 요인을 도출해내고자 한다. 이를 위해 소셜 네트워크 게임 이용자가 게임에 대해 가지는 애착 이론의 주요 변수들을 적용한 연구모형을 제시하였다. 본 연구의 연구모형을 실증적으로 검증하기 위해 소셜 네트워크 게임을 이용한 경향이 있는 서울 소재 S 대학 일반 대학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

본 연구의 결과와 시사점을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 지각된 안정은 몰입과 중독에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 소비자가 소셜네트워크 게임을 이용하는 동안 게임에 심리적인 안정감을 느낀다는 것이다. 이를 통해 소셜네트워크 게임을 제공하는 기업은 소비자의 심리적인 안정감을 유발시

키는 콘텐츠를 제공하여 지속적으로 이용하도록 할 수 있다.

둘째, 지각된 회피는 몰입에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 소비자가 소셜네트워크 게임을 이용하는 동안 몰입하면 회피감을 느끼며, 중독 되면 회피감을 느끼지 못한다는 것이다. 이를 통해 소셜네트워크 게임을 제공하는 기업은 소비자의 자율적인 권리를 제공하여 회피감을 느끼도록 해서 게임에 몰입하도록 할 수 있다. 그리고 중독에는 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 자신이 게임 장애에 대한 부정적인 요소로 빠지지 않는다는 것이다. 즉, 단순히 무해한 도피처가 아닌 이상 정신 질환으로 이어지지 않는다는 것이다. 따라서 부정적인 중독이 아닌 긍정적인 몰입이 될 수 있도록 도움을 줘야 할 것이다.

셋째, 지각된 불안은 몰입에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 소비자가 소셜네트워크 게임을 이용하는 동안 몰입하면 불안감을 느끼지 못하며, 중독되면 불안감을 느낀다는 것이다. 이를 통해 소셜네트워크 게임을 제공하는 기업은 신뢰감을 제공하여 지속적으로 이용하도록 할 수 있다. 그리고 중독에는 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 현실세계에서 온전히 게임만 생각나는 현저성이 높은 삶을 살다면 일상생활에 지장을 줄 수 있다는 것이다. 따라서 게임의 과몰입이 되지 않고 불안만 더 쌓이지 않도록 스스로의 마인드 컨트롤이 필요하다.

넷째, 몰입은 중독에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났으며, 지속이용의도에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 소비자가 소셜네트워크 게임을 몰입하여 이용하면, 중독되지 않으며, 지속적으로 이용할 의향을 느낀다는 것이다. 또한 몰입한다고 해서 중독으로 이어지지 않고 오히려 스트레스를 감소시키는데 도움이 되고 있다는 것이다. 이를 통해 소셜네트워크 게임을 제공하는 기업은 소비자가

몰입감을 느끼는 콘텐츠를 제공하여 지속적으로 이용하도록 할 수 있다.

다섯째, 중독은 지속이용의도에는 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 소비자가 소셜네트워크 게임을 중독돼 이용하면, 지속적으로 이용할 의향을 느낀다는 것이다. 이를 통해 소셜네트워크 게임을 제공하는 기업은 소비자가 중독성을 느끼는 콘텐츠를 제공하여 지속적으로 이용하도록 할 수 있다.

본 연구의 학문적 및 실무적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 학문적 시사점은 최근에 스마트폰의 빠른 보급이 되며, 온라인게임 시장 규모도 빠르게 성장해왔다. 이에 따라 SNS를 기반으로 제작된 게임인 소셜네트워크 게임은 전 세계적으로 급속도로 증가하고 있다. 이 소셜네트워크게임에 애착이론을 적용해 진행된 연구가 다소 부족한 실정이었다. 그리하여 본 연구에서는 애착이론을 적용해 소셜네트워크게임의 소비자들의 지속이용의도 간의 통합 모델을 제한했다는 점에서 향후 연구에 기반이 되는 틀을 제공했다.

둘째, 실무적 시사점은 이론을 통해 소셜네트워크를 제공하는 기업에서는 콘텐츠를 소비자가 안정감을 느끼고, 그로 인해 소셜네트워크게임에 대해 몰입감과 중독성을 유도하는 것이 중요하다는 것이다. 이를 통해 소셜네트워크를 제공하는 기업에서는 소비자가 게임에 몰입하여 지속적으로 이용하도록 하여, 소셜네트워크시장을 키울 수 있다.

본 연구의 한계점 및 향후 연구방향은 다음과 같다. 첫째, 소셜네트워크 게임을 이용하는 사람들 중 151명으로 표본을 한정했다. 하지만 자료 수집에 있어 151명으로 모든 연령대로 분산되어 일반화 하기에는 다소 한계가 있다. 앞으로 좀 더 표본의 대상을 폭넓게 연구를 수행하게 된다면, 좀 더 일반화가 가능한 연구결과가 나올 것으로 예상된다. 본 연구에서는 애착이론 요인들과 지속이용의도 모델을 통합한 연구를 제안했다. 또한, 연구결과 타당성 및 신뢰성을 향상시키기 위해서 심층면접, 경험표집법등을 활용할

필요성이 있다. 둘째, 국내외 학술지에서 활발하게 연구되고 있는 애착이론, 지속이용모델을 통합한 연구가 필요하다. 셋째, 애착이론 요인들과 지속이용 모델 사이 관계에 대한 실증검증에 대해서 집중적으로 연구를 했기 때문에 다른 연구자들의 논란의 소지가 있다.

향후 연구에서는 지속이용의도에 직접적으로 영향을 주는 애착이론 요인 간의 관계를 실증 검증해야할 필요성이 있다. 따라서, 이와 같은 연구들이 계속 이어져야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 김홍섭 · 김윤경, "공공부문을 위한 소셜 네트워크 서비스 기술," 한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집, 제19권, 제1호, 2011, pp.125-126.
- [2] 김한국, "소셜 네트워크 게임 시장의 국내외 동향 및 전망," 한국엔터테인먼트산업학회지, 제4권, 제1호, 2012, pp.1-10.
- [3] 이신복 · 이용관 · 박찬욱, "소셜 네트워크 게임 이용자의 감정반응요인과 특성이 만족과 몰입을 통해 밀착도에 미치는 영향," 문화정책논총, 제31권, 제2호, 2017, pp.139-161.
- [4] 최성욱 · 김한기 · 오덕신 · 김한울 · 최민석, "소셜 네트워크 게임 시장의 변화를 통해 살펴본 5세대 게임 제작 및 서비스에 관한 고찰," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제25권, 제2호, 2012, pp.125-136.
- [5] 조용비 · 경병표 · 이동열, "모바일 소셜 게임 기반으로 유료아이템의 구매의도에 미치는 영향 - 게임특성 및 개인특성 중심으로 -," 디지털융복합연구, 제18권, 제2호, 2020, pp.385-393.
- [6] 기대현 · 박창훈, "소셜 네트워크 서비스(SNS)와 소셜 네트워크 게임(SNG) 사용자들 사이의 양방향 상호작용," 예술인문사회융합멀티미디어논문

- 지, 제9권, 제12호, 2019, pp.1321-1329.
- [7] 최준석 · 김성준 · 권두순, "e-커머스(e-commerce) 이용자의 애착유형이 기술수용의도에 미치는 영향," 융합정보논문지, 제11권, 제4호, 2021, pp.35-45.
- [8] 정수연 · 정형원 · 성백순, "소셜 네트워크 게임(SNS)의 몰입요인에 관한 연구," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제24권, 제3호, 2011, pp.155-165.
- [9] 박성택 · 김태웅 · 김경희, "온라인게임 플레이 의도의 영향요인 연구," 디지털융복합연구, 제10권, 제8호, 2012, pp.53-61.
- [10] 윤금련 · 김상현 · 김근아, "소셜 네트워크 게임(Social Network Game) 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 실증연구," 통상정보연구, 제17권, 제3호, 2015, pp.29-57.
- [11] 박승배 · 정남호, "온라인 게임 애착의 원인과 애착 후 행동에 관한 연구," 서비스경영학회지, 제17권, 제5호, 2016, pp.89-106.
- [12] 김윤경, "국내 소셜 게임 시장 전망," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제24권, 제1호, 2011, pp.113-123.
- [13] 이국용, "소셜 네트워크 게임의 이용자 만족, 습관, 중독과 지속이용의 관계." 대한경영학회 학술대회, 제6호, 2013, pp.325-339.
- [14] 이주희 · 고경아 · 하대권, "1인 미디어 이용자들의 라이브 스트리밍 방송 시청 동기 및 사용자 반응에 관한 연구," 한국광고홍보학보, 제20권, 제2호, 2018, pp.178-215.
- [15] Kim, T.-G. et al. "Social Network Games (SNG) to concentrate on the analysis of causes," Journal of Digital Convergence. 한국디지털정책학회, 제10권, 제1호, 2012, pp.445-453.
- [16] Bowlby, J., "Attachment and Loss:Vol. 1," 1969, Basic Books
- [17] S. H. Lee., "Modern Attachment Theory and the Dynamics of Play - Focusing on the Application to Play Therapy," The Korean Journal of Human Development, Vol. 23, No. 3, 2016, pp.1-28.
- [18] 김창대, "몰입(Flow)이론을 적용한 진로상담 모형," 청소년상담연구, 제10권, 제1호, 2002, pp.5-30.
- [19] 서미경 · 정남운, "애착 유형의 비연속성에 관한 연구: 획득된 안정애착과 현재의 불안정애착 간의 내적작동모델 비교," 人間理解, 제37권, 제1호, 2016, pp.67-85.
- [20] Moller, N. P., "Earned attachment security : Its relationship to coping resources and stress symptoms among college students following relationship breakup" No. 43 2002, pp.213-230.
- [21] 권동현, "게임 캐릭터의 성격 부여를 통한 내러티브 확장 방안-애착 이론(Attachment)과 자기 애성(Narcissism)이론을 중심으로.-" 한국컴퓨터게임학회논문지, 제15호, 2008, pp.13-19.
- [22] Csikszentmihalyi, M., The Americanization of rock climbing. University of Chicago Magazine, Vol. 61, No. 6, 1969, pp.20-27.
- [23] 김현모 · 방영영 · 박주석, "마음챙김이 정보기술 수용의 인지적 요인에 미치는 영향 연구," Information Systems Review, 제21권, 제3호, 2019, pp.1-22.
- [24] Sun, H., Y. Fang, H.M. Zou, "Choosing a Fit Technology : Understanding Mindfulness in Technology Adoption and Continuance," Journal of the Association for Information Systems, Vol. 17, No. 6, 2016, pp.377-412.
- [25] Csikszentmihalyi, M., Flow: The psychology of optimal experience, New York : Harper and Row, 1990.
- [26] 김창대, "몰입(Flow)이론을 적용한 진로상담 모형," 청소년상담연구, 제10권, 제1호, 2002, pp.5-30.

- [27] 노준석·손용, "전자미디어의 몰입경험과 여가만족의 상관성 분석," 한국방송학보, 제18권, 제1호, 2004, pp.116-173.
- [28] 이국용, "스마트폰 어플리케이션 이용자 중독에 관한 연구," 한국산업경제학회 정기학술발표대회 초록집 2012, pp.405-414.
- [29] 이승선, "청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계," 서울여자대학교 대학원 석사학위논문, 2000., 서울.
- [30] 장재홍, "인터넷 사용욕구와 심리사회변인들이 청소년의 게임중독에 미치는 영향: 성별에 따른 비교." 미래청소년학회지, 제2권, 제2호, 2005, pp.39-55.
- [31] 윤수연, "인터넷 게임중독 및 게임몰입에 영향을 미치는 요인: : 게임특성, 게임이용동기, 심리적 요인을 중심으로," 아주대학교 대학원 석사학위논문, 2005.
- [32] Seligman, M. E. P, "Positive psychology: an introduction," No. 55, 2000, pp.5-14.
- [33] 김기석·정형원·장현주, "모바일 게임의 몰입, 지속적 이용의도에 대한 선행요인," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제26권, 제4호, 2013, pp.121-133.
- [34] 한아름·이재신, "모바일 소셜플랫폼 기반 SNG 이용자의 지속적 사용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구," 한국IT서비스학회지, 제12권, 제2호, 2013, pp.85-101.
- [35] 정문선·이무식, "중학생에서 내현적 자기애성향과 대인관계 지향성이 스마트폰 중독에 미치는 영향," 중독과 복지, 제2권, 제1호, 2018, pp.7-29.
- [36] 윤찬·우탁, "게임 과몰입과 중독에 영향을 미치는 게임 요소와 메커니즘 연구," 한국게임학회논문지, 제18권, 제6호, 2018, pp.131-142.
- [37] 장홍연·고수일·장임원, "직무불안정성이 직무만족과 조직몰입에 미치는 영향: 조직지원의 조절효과를 중심으로," 아태경상저널, 제11권, 제2호, 2019, pp.71-90.
- [38] 조영복·이나영·박광휘, "사회적기업가의 포용적 리더십이 조직몰입에 미치는 영향: 심리적 안정의 매개효과," 사회적기업연구, 제10권, 제2호, 2017, pp.231-259.
- [39] 서정하, "조직구성원의 직업불안정성이 정서적 몰입과 지속적 몰입에 미치는 영향에 관한 연구," 조직과 인사관리연구, 제31권, 제2호, 2007, pp.117-147.
- [40] 김태훈, "고용안정성 지각 차이에 따른 조직몰입도 및 혁신행동에 관한 연구," 노동연구, 제26권, 2013, pp.269-317.
- [41] 김해룡·김용성, "직무불안이 조직구성원의 조직몰입과 노조몰입에 미치는 영향에 관한 연구." 한국인사·조직학회 발표논문집, 2005, pp.497-522.
- [42] 조수선·주라헬, "전면적 원격수업 상황에서 대학생의 학습몰입에 영향을 미치는 요인 연구: 코로나 불안의 조절효과," 교육정보미디어연구, 제26권, 제4호, 2020, pp.909-934.
- [43] 문지운·이석준·정우민, "대학태권도 선수의 취업불안이 운동몰입 및 운동지속의도에 미치는 영향," 한국웰니스학회지, 제13권, 제3호, 2018, pp.399-409.
- [44] 조재근·이형룡·권혁률, "호텔 직원이 지각한 조직 및 개인 권력이 심리적 수용과 조직몰입에 미치는 영향," 의식경영연구, 제17권, 제2호, 2014, pp.181-200.
- [45] 강미란·이형룡, "SST기술속성, 고객인게이지먼트, 브랜드몰입 간의 구조적 관계: 커뮤니케이션 회피성향의 조절된 매개효과," 호텔경영학연구, 제30권, 제3호, 2021, pp.155-172.
- [46] 강내원, "온라인 게임 이용자의 감정욕구와 사회규범 인식이 게임에 대한 태도 및 몰입에 미치는 영향," 한국게임학회논문지, 제20권, 제4호, 2020, pp.21-31.

- [47] 서철현, "관광호텔종사원들이 지각하는 고용불안 정성과 일중독, 직무태도의 구조적 관계," 호텔경영학연구, 제21권, 제2호, 2012, pp.1-18.
- [48] 최은숙·김완일, "중학생의 스마트폰 중독과 대인 관계만족도의 관계에서 정서적 안정성의 매개효과," 청소년학연구, 제24권, 제4호, 2017, pp.259-279.
- [49] 우형진·이정기, "대학생들의 인구통계적 속성, 미디어 이용량, 자존감 수준과 안정성이 인터넷 포르노 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구," 지역과 커뮤니케이션, 제16권, 제3호, 2012, pp.55-84.
- [50] 유현옥·홍혜영, "중학생의 또래애착과 SNS 중독 경향성의 관계에서 자존감과 자존감 안정성의 매개효과," 한국심리학회지 상담 및 심리치료, 제27권, 제4호, 2015, pp.977-999.
- [51] 이재경·정슬기·김지선·이계성, "보호관찰 청소년의 성장기 부정적 경험과 불안이 인터넷중독 위험성에 미치는 영향," 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제11호, 2016, pp.103-115.
- [52] 손재환, "대학생의 스트레스 및 불안이 중독문제에 미치는 영향 : 마음챙김의 조절된 매개효과를 중심으로." 교정복지연구, 제56호, 2018, pp.27-49.
- [53] 성요안나·현명호, "대학생의 SNS 이용 동기와 SNS 중독경향성의 관계에서 경험회피의 매개효과," 스트레스研究, 제24권, 제4호, 2016, pp.257-263.
- [54] 윤정민·홍정순, "영아기 자녀를 둔 어머니의 양육스트레스와 스마트폰 중독의 관계에서 다차원적경험회피의 매개효과." 열린부모교육연구, 제11권, 제3호, 2019, pp.151-174.
- [55] 장문선·박기쁨·정성훈·우상우. "의존성, 회피성 성격특성의 심리적 특성과 중독성향 간의 관련성," 동서정신과학, 제14권, 제1호, 2011, pp.13-31.
- [56] 우형진, "미디어 이용자의 자아 안정성, 성향적 미디어 이용 동기, 플로우, 그리고 중독에 관한 연구," 한국방송학보, 제21권, 제4호, 2007, pp.101-140.
- [57] 권진·최윤·박수빈, "경륜참여동기와 도박중독성향의 관계: 몰입의 매개 영향을 중심으로," 인문사회 21, 제10권, 제1호, 2019, pp.71-86.
- [58] 주정호, "청소년의 온라인게임 몰입이 중독에 미치는 영향," 한국복지실천학회지, 제6권, 제1호, 2015, pp.137-156.
- [59] 이은정·변상해, "소셜 게임 특징이 몰입을 통해 중독에 미치는 영향," 디지털산업정보학회논문지, 제14권, 제4호, 2018, pp.205-218.
- [60] 이종민. "골프연습장 이용자의 지도자 이미지와 지도자신뢰·골프몰입·참여만족, 참여지속의도 간의 관계." 한신대학교 대학원 박사학위논문, 2017, 경기도
- [61] 조상훈, "학습몰입이 진로자기효능감, 교육만족도, 수업지속의도에 미치는 영향," 호남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017, 광주
- [62] 이승택, "스쿼시참가자의 몰입경험이 심리적웰빙과 지속적 참여의도에 미치는 영향," 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015, 서울
- [63] 이지은·황찬규·권두순, "업무용도로 이용되는 모바일 인스턴트 메신저에서 인지된 보안성, 인지된 프라이버시, 인지된 즐거움, 인지된 상호작용성이 지속이용의도에 미치는 영향에 관한 연구," 디지털산업정보학회논문지, 제11권, 제3호, pp.159-177.
- [64] 황인식·태권도, "참여동기가 운동중독과 참여지속의도에 미치는 영향," 한국발육발달학회지, 제28권, 제2호, 2020, pp.255-259.
- [65] 정영주, "요가 참여자의 참여동기와 중독이 운동지속에 미치는 영향," 영남체육학회지, 제2권, 제2호, 2014, pp.105-122.
- [66] 김소원. "배드민턴 동호인의 운동중독이 성취목표

지향성과 경기성과 및 지속적인 참여에 미치는 영향," 조선대학교 보건대학원 석사학위논문, 2016.

- [67] 정인희, "소비자 성별에 따른 상품 유형별 관심도 차이, 내재적 혁신성과의 상관관계 및 상품 지각 구조 분석," 한국의류학회지, 제39권, 제4호, 2015, pp.505-516.
- [68] Fornell, C., Larcker, D. F., "Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error," Journal of Marketing Research, Vol. 18, No. 1, 1981, pp.39-50.

■ 저자소개 ■



김 태 영
Kim Tae Young

2018년 2월-현재
인하공업전문대학 컴퓨터시스템과
(학사과정)

관심분야 : 컴퓨터시스템, 시스템 소프트웨어,
프로그래밍 언어

E-mail : tyoung4@naver.com



전 중 양
Jeon Joong Yang

2021년 7월-현재
충남대학교
소프트웨어중심대학사업단
융합교육부 산학협력중점교수

2018년 8월
한국외국어대학교 경영정보학과
(경영학박사)

2006년 2월
한국외국어대학교 경영정보학과
(경영학석사)

2002년 8월
한남대학교 경영정보학과
(경영학사)

관심분야 : 메타버스, 인공지능, UI/UX,
시스템분석설계

E-mail : mislab@cnu.ac.kr



권 두 순
Kwon Do Soon

2017년 2월-현재
청운대학교 교양대학 강사

2016년 2월
서울벤처대학원대학교 융합산업학과
(경영학 박사)

2010년 8월
경희대학교 경영대학 MIS
(경영학석사)

2008년 2월
한남대학교 경상대학 MIS
(경영학사)

관심분야 : 정보기술 소비자 심리,
데이터마이닝

E-mail : do20kg@naver.com



박 동 철
Park Dong Cheul

2019년 3월-현재
세종사이버대학교
전기전자공학과교수

2017년 3월
한신대학교 IT영상컨텐츠과교수

2016년 2월
서울벤처대학원대학교
융합산업학과 (경영학박사)

2003년 11월
American World UNIV. (공학박사)

2000년 2월
숭실대학교 전자공학과 (공학석사)

1995년 2월
숭실대학교 전자공학과 (공학사)

관심분야 : 정보기술관리, 데이터마이닝,
빅데이터, 정보보안, 기계학습,
인공지능

E-mail : p31640@hanmail.net

논문접수일	2021년 11월 12일
수정일	2021년 11월 26일(1차)
	2021년 12월 15일(2차)
게재확정일	2021년 12월 29일