

소셜 게임 특징이 몰입을 통해 중독에 미치는 영향

이 은 정* · 변 상 해**

Effects of Social Game Features on Addiction through Flow

Lee Eunjung · Byun Sanghae

〈Abstract〉

The purpose of this study is to examine the factors that the characteristics of Protection Motivation Theory affects the addiction of social game users in Korea and then, to verify how these factors make an impact on the addiction through the immersion. The characteristics of protection motivation theory are vulnerability, severity, efficiency, and disability, and we want to study the influence of each characteristic on social game flow and the relationship leading to addiction. The results of this research can be useful for 'social game addiction prevention education'. This study was conducted to survey the users who had experienced using the social game to verify the suggested hypothesis. As the results of the survey, first of all, vulnerability appeared to have a positive effect on the flow. Secondly, severity appeared not to have a positive impact on the flow. Thirdly, efficiency turned out to affect the flow. Fourthly, disability turned out to have a positive impact upon the flow. Lastly, flow was revealed to make a positive impact on the addiction. The results of this study will help to construct the content of 'social game addiction prevention education program'.

Key Words : Social Game, flow, Addiction, Protection Motivation Theory, Prevention education

I. 서론

정보통신기술의 발달로 스마트폰이 대중화되고 다양한 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service)가 제공되고 있다. 이러한 스마트폰의 확산으로 유용한 정보를 습득하고 여가생활로 소셜 게임을 즐기는

사람들 또한 늘어가고 있다. 『에니팡』이라는 대표적인 소셜 게임의 이용자는 스마트폰 사용자의 20%를 차지하며 한번에 300만 명이 접속하여 2천만 명이 사용하는 게임이다[1].

소셜 게임(Social Game)이란 소셜 네트워크 서비스(SNS)와 게임(Game)을 결합한 것이다[2]. 그리고 소셜 플랫폼을 통해 사용자 참여와 인간관계 맺기를 증진시키는 사회적 인맥 기반의 게임이라고 할 수 있다[3]. 즉, 기존의 재미를 강조했던 게임에 비해 사용자

* 서울벤처대학원대학교 사회복지상담학과 박사과정(주저자)

** 서울벤처대학원대학교 사회복지상담학과 교수(교신저자)

들의 관계를 돈독하게 하기 위해 게임을 한다고 볼 수 있다.

소셜 게임은 모든 연령의 사용자가 쉽게 접근할 수 있고, 부담 없이 단순하고 쉬운 게임을 즐기며 폭 넓은 사람들과 교류할 수 있다. 특히 인간 대 컴퓨터와 교류했던 게임방식이 아닌 사용자간의 인간 대 인간의 쌍방향적 상호작용이 이루어져 몰입이 된다는 것이다[4]. 시간과 장소에 구애받지 않고 간단한 조작을 통해 게임을 할 수 있으며, 1~4분의 실행시간이 짧아 도전하기가 쉬워 게임을 하는 횟수와 이용시간이 늘어나고 있다. 또한 게임 요소 중 포인트, 게임초대, 순위표시, 가상 상품 구매 기능이 중독성을 갖게 한다 [5]. 이는 스마트폰의 장기간 사용이 신체 및 심리적으로 이용자에게 부정적 영향을 주어 일상생활과 업무를 할 수 없는 상태로 만든다는 것이다.

스마트폰 중독 위험군의 인터넷 실태조사에서는 10대가 25.5%, 20대가 15.0%, 30대가 8.2%, 40대 5%, 50대가 5%로 10대가 가장 높았다. 학령별로는 스마트폰 중독 위험군에서 초등학생 22.6%, 중학생은 29.3%, 고등학생은 23.6%, 대학생은 18.1%로 나타났다[6]. 이는 10대 청소년인 중고등학생이 가장 스마트폰 중독 위험성이 높다는 것을 알 수 있다[7].

최근까지 진행된 소셜 게임 관련 연구들은 인간의 내면의 심리적 요인을 고려하지 않고, 기술적인 특성과 관련된 연구가 주를 이루어왔다[8]. 또한 기존 소셜 게임에 초점을 맞추어져 연구가 진행되어 왔으며, 소셜 게임의 국·내외 사업자 동향 및 시장현황과 정책조사에만 이루어진 실정이다[2, 9]. 소셜 게임의 몰입과 중독에 대한 효과 및 만족에 관한 연구들에 초점을 맞춰져 있으며, 몰입과 중독에 예방과 대응방안에 대한 연구는 부족한 실정이다.

본 연구의 차별점은 2가지로 구분하여 설명할 수 있다. 첫째, 이용자 측면에서 소셜 게임 중독에 영향을 미치는 주요 요인들을 고찰하고, 국내 소셜 게임 중독예방의 활성화 방안 및 인식제고에 대한 제언을

하고자 한다. 둘째, 보호동기라는 이론적 기반을 두어 소셜 게임을 실증 검증함으로써 전략적인 시사점을 도출하고자 한다.

본 연구의 목적은 국내 소셜 게임 이용자들의 보호동기이론 특성이 중독에 영향을 미치는 요인이 몰입을 통해 중독에 관한 인과관계를 실증 검증하고자 한다.

중독예방 연구를 통해 소셜 게임의 역기능을 감소시키고 스마트폰의 바른 사용으로 건전한 게임문화를 만들어나갈 수 있다. 그리고 스마트폰 중독의 고위험요소와 중독원인을 규명하여 신체적 질병을 예방하고 스마트폰 중독 장애까지도 미연에 방지하여 건강한 정신을 유지할 수 있을 것이다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 제Ⅱ장에서는 국내외 소셜 게임 정의와 특징 그리고 현황과 보호동기이론, 몰입, 중독의 특성을 선행연구를 바탕으로 살펴본다. 제Ⅲ장에서는 연구모형 및 가설을 설정하고, 제Ⅳ장에서는 표본수집방법을 설명하였다. 제Ⅴ장에서는 가설검증 및 결과분석을 기술하였고, 마지막으로 제Ⅵ장에서는 연구결과와 시사점 그리고 연구의 한계점 및 향후 연구방향에 대해 기술하였다.

Ⅱ. 관련연구

2.1 소셜 게임

소셜 게임의 정의는 소셜 네트워크 서비스를 기반으로 이용자들의 유대관계를 높이기 위한 게임이다 [10]. 소셜 게임은 소셜 네트워크 서비스 플랫폼과 엔터테인먼트 요소들이 결합하여 이용자들의 여가목적 을 위한 인맥형성 게임을 의미한다[11].

소셜 게임의 특징은 자신의 인맥을 이용하여 자신이 선택하는 이용자와 초대받는 이용자에 따라 게임에 대한 상호작용이 달라진다는 것을 알 수 있다[12].

이를 통해 소셜 게임을 하는 과정에서 재미와 호기심 그리고 즐거움을 느끼게 되고 지속적으로 이용할 수 있는 동기로 작용하게 된다는 것이다. 기존의 RPG 게임이 게임레벨을 높이고 아이템 교환 위주의 게임들이라면, 소셜 게임은 자신과 상대방이 쌍방향으로 소통을 할 수 있다는 점이 다르다고 할 수 있다. 이는 자신과 이용자들이 지속적으로 상호작용함으로써 사회적 관계를 형성할 수 있다. 그리고 인문학 관점에서 소셜 게임을 살펴보면, 기존의 게임 이용자는 쾌락적 가치를 추구하는데 초점이 맞춰져 있다면 소셜 게임 이용자들은 친구와 교류하고 가상공간 안에서 친구를 만나기 데 초점을 맞추는 것이라 설명할 수 있다[13].

이렇게 소셜 게임은 긍정적인 영향들이 있지만 반대로 부정적인 영향들도 있다. 특히 청소년들이 성인에 비해 소셜 게임 이용률이 높은 실정이며, 중독률 또한 높아지고 있다. 이로 인한 청소년들의 피해가 발생하고 있고, 자아통제력이 낮은 청소년들은 스마트폰의 중독적 사용 위험에 노출되어 있다. 한국정보진흥원은 한국 10대 청소년 중 30.6%가 스마트폰에 “과의존”하고 있다고 보고하였다[14]. 또한 여성가족부(2014)의 보고서도 ‘청소년들이 78.2%가 게임 이용경험이 있다’고 설명하고 있다[15-17]. 이는 여가를 목적으로 게임을 이용하기보다 과도한 몰입과 중독으로 부정적인 문제가 야기 된다는 것이다. 적정 수준의 게임 이용은 긍정적으로 작용하지만 과도하게 몰입하면 중독위험이 높아지고 일상 및 학교생활의 질이 떨어뜨릴 우려가 있다. 소셜 게임이 여가활용의 본래의 목적대로 사용되는 것이 아니라, 중독과 같은 과도한 몰입이 문제가 된다는 것이다. 적절한 수준의 게임 이용은 즐거움을 제공하고 삶에 대한 만족감을 높이지만, 과도하게 몰입할 경우 중독위험을 높이고 삶의 질을 떨어뜨릴 수 있다.

2.2 보호동기이론(PMT)

보호동기이론(PMT)의 정의는 공포 소구를 기반으로 한 개인의 태도와 변화 과정을 설명하기 위한 이론이라 할 수 있다[18]. 또한 사회심리학에서 주제에서 건강 관련 신뢰 모델을 다룬 이론이라 할 수 있다[19]. 공포 소구를 통해 인지 처리 측면에서의 보호동기이론(PMT)은 두려움 호소를 하기 위해 제안되었다. 보호동기이론(PMT)은 보호 활동에 종사하는 개인의 의도를 예측하는 이론으로 평가받고 있다[20].

보호 동기 이론(PMT)의 특징은 위협평가와 대처평가로 구분할 수 있다(<그림 1>). 첫째, 위협평가는 위협적인 사건에 대한 개인의 평가로서 지각된 심각성(Perceived Severity)과 지각된 취약성(Perceived Vulnerability)으로 구분된다. 지각된 심각성은 위협을 느끼는 사건의 결과에 대한 심각성을 의미한다. 지각된 취약성은 위협을 느끼는 사건이 발생하게 될 가능성을 의미한다[18-19, 21]. 그리고 대처평가는 위협으로부터 느끼는 잠재적인 손실을 방지하고 대처하는 능력이 개인에게 부여되는 평가로 자기효능감(Self-Efficacy), 반응효능감(Response Efficacy), 반응비용(Response Cost)으로 구분된다. 자기효능감은 특정행동을 수행하는 데 있어서 나타나는 자신감을 의미한다[22-24]. 또한 위협적인 사건에 대해 제안된 행동을 수행하고 대응할 수 있는 개인의 능력이라 할 수 있다. 반응효능감은 이러한 제안된 행동을 수행하였을 때 기대되는 능력에 대한 믿음을 의미한다. 그리고 반응비용은 제안된 행동을 실행할 때 지출된 시간과 금전 그리고 노력 등의 지각된 기회비용을 의미한다[18-19, 25-27].

보호동기이론(PMT)의 선행연구는 김여라[28]의 연구에서는 보호동기이론을 중심으로 신종플루 뉴스 이용 정도가 개인 및 공중에 대한 건강보호 행위 의도에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 장수현·윤은주[29]의 연구에서는 보호동기이론을 적용한 나트륨



<그림 1> 보호동기이론[18, 27]

과다섭취에 따른 위험성 및 나트륨 섭취 감소 방안의 효과성에 대한 부산·경남 지역 남녀 대학생들의 인식 비교 연구를 진행하였다. 이태연[30]의 연구에서는 보호동기이론과 환경 책임성 행위모형에 근거한 잠정적 모형의 비교하여 환경행동에 미치는 정서적 요인의 영향 관계 연구를 진행하였다.

2.3 몰입

몰입은 일상생활 속에서 표현할 수 있는 하나의 상태로써 완전히 폭 빠져드는 경험, 흥미, 호기심, 즐거움이다[31, 32]. 게임에서 몰입은 게임의 경험을 긍정적으로 느끼며 게임을 통해 최상의 경험을 함으로써 게임이용을 즐겁게 생각하는 것이라고 할 수 있다[32]. 이런 즐거움의 감정이 자신이 관여하고 있는 일 외의 다른 일은 잘 보이지 않는 현상을 나타낸다.

스마트폰의 이러한 몰입특성은 소셜 게임을 지속적으로 하도록 하는 역할을 한다[33]. 짧은 시간 동안 높은 집중력을 요구하는 특성과 함께 '소셜 게임 몰입 상태'를 유지한다. 인터넷 게임의 경우 청소년 사용은 몰입 혹은 중독 위험군의 비율이 10.4%(2011년)에서 12.5%(2014년)로 증가를 보였으며, 스마트폰도 인터넷처럼 매체의 특성상 접근성이 자유롭고 시공

간의 제한이 없기에 쉽게 몰입되는 환경을 제공한다[34]. 청소년기는 인지, 정서 및 사회적 발달에서 적절한 발달의 단계적 과업을 이루어야 하는 시기이므로 스마트폰의 과다한 몰입은 청소년의 건강한 성장에 부정적 영향을 준다고 볼 수 있다.

2.4 중독

중독은 사람들이 일상에서 어떤 행동을 자주 반복하거나 조절하기 어려워 일상생활의 균형을 깨뜨릴 정도로 과도하게 하나의 대상에 빠져 있는 것을 의미한다[35]. 중독은 온라인 게임을 스스로 통제하지 못하고 과도하게 빠져 들어 중독적인 증상을 나타내는 것으로 일상생활 장애, 금단, 내성이 나타나는 상태라고 정의할 수 있다[36].

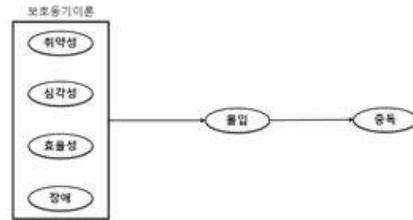
미래창조과학부에서 발표한 스마트폰 중독 위험군의 연령별 조사에 따르면 10대가 1,117,000명으로 25.5%, 20대가 915,000명으로 15.0%, 30대가 564,000명으로 8.2%, 40대는 각각 302,000명으로 5.0%, 50대는 98,000명으로 4.9%로 나타났다. 또한 스마트폰 중독 위험군을 각급별로 나누어보면 초등학생이 22.6%, 중학생이 29.3%, 고등학생이 23.6%, 대학생이 18.1%로 중학생이 가장 높은 것으로 나타났다[37]. 이는 중

학생, 고등학생인 10대 청소년들이 스마트폰 중독에 많이 노출되어 있다는 것을 알 수 있다[38].

한국정보화진흥원의 ‘스마트쉽센터’는 스마트폰 중독에 따라 사용자를 일반사용자군, 잠재적 위험 사용자군, 고위험 사용자군으로 분류했다. 일반사용자군은 인터넷·스마트폰을 이용목적에 맞게 사용하고 있는 사용자들로 정기적인 진단을 통해 중독을 관리하는 집단이다. 잠재적 위험 사용자군은 인터넷·스마트폰 사용에 대한 금단, 일상생활장애 중 한 가지 이상의 증상이 나타나며, 인터넷·스마트폰 사용조절력 감소, 이에 따른 심리적·사회적 기능이 저하되는 집단으로 인터넷·스마트폰 과의존 관련 정신건강 분야의 전문적인 상담이 필요하다. 고위험사용자군은 인터넷·스마트폰 사용에 대한 금단과 내성 증상을 보이며, 이로 인한 일상생활 장애를 보이므로 관련 기관의 전문적 지원과 개입이 필요한 집단이라고 분류했다.

III. 연구모형 및 가설설정

본 연구는 국내 소셜 게임 이용하는 이용자들의 보호동기이론 특성이 몰입을 통해 중독에 영향을 미치는 요인을 파악하고 이 요인이 몰입을 통해 중독에 어떠한 영향을 미치는지 실증 검증하고자 한다. 따라서 이용자의 소셜 게임 중독 예방에 대한 상담학적 방안을 제시하고자 한다. 본 연구모형은 건강 및 사회적으로 문제가 되는 위협에 노출되었을 때 보호동기를 일으켜 자신의 건강 및 사회적 문제를 예방하고 보호하고자 하는 행동에 변화를 가져온다는 가정 하에 보호동기이론의 주요 변수들을 적용하였으며 가설을 설정하였다. 세부적인 연구모형은 <그림 2>를 이용하여 설계하였다.



<그림 2> 연구모형

3.1 보호동기요인과 몰입

본 연구는 국내 소셜 게임 이용하는 이용자들의 보호동기이론 특성에서 취약성, 심각성, 효율성, 장애가 몰입에 어떠한 영향을 미치는 지 살펴보고자 한다.

정상영[39]의 연구에서는 온라인게임 섯다운제의 위험성과 게임 과몰입 해소 방안에 관한 고찰을 살펴 보았다. 연구결과 강제적 온라인게임 섯다운제가 위험이라고 하더라도 청소년을 온라인게임의 과몰입에서 보호할 필요는 분명히 존재한다고 보았다. 안준형[40]의 연구에서는 청소년의 음란물 몰입정도에 영향을 미치는 심리사회적 위험 및 보호요인을 알아보고자 하였다. 연구결과 위험요인과 보호요인의 상대적 영향력의 크기 비교에서 위험요인의 영향력이 보호요인의 영향력보다 더 크게 음란물몰입정도에 영향력을 행사하는 것으로 나타났다. 유지형[41]의 연구에서는 유아의 스마트폰 과몰입과 과잉행동, 충동성 및 부주의 간의 관계를 살펴보았다. 연구결과 유아의 스마트폰 사용 환경과 과몰입 증상 하위요인(이상발달, 과도한 추구, 집착적 사용), 과몰입 증상 총점 모두 과잉행동, 충동성 및 부주의와 유의한 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

[가설 1] 소셜 게임에서 취약성이 몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

[가설 2] 소셜 게임에서 심각성이 몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

[가설 3] 소셜 게임에서 효율성이 몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

[가설 4] 소셜 게임에서 장애가 몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

3.2 몰입과 중독

본 연구는 국내 소셜 게임 이용하는 사용자들의 몰입이 중독에 어떠한 영향을 미치는 지 살펴보고자 한다.

이희경[42]의 연구에서는 청소년의 게임 이용요인과 개인·사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 연구결과 게임 몰입과 게임 중독에 영향을 미치는 변인들의 효과가 차이가 있는 것으로 나타났다. 윤금련 외[33]의 연구에서는 소셜 네트워크 게임(Social Network Game) 중독에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보려고 한다. 연구결과 지속적 게임몰입이 중독에 영향을 주는 것으로 나타났다. 정락길[43]의 연구에서는 인문 치료적 관점에서 본 컴퓨터 게임의 몰입성과 중독성의 문제를 살펴보았다. 연구결과 디지털 게임의 구조와 기제 분석을 통해 컴퓨터 게임 자체가 충동 중심적인 강한 중독성을 지니고 있는 것으로 나타났다.

[가설 5] 소셜 게임에서 몰입이 중독에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

3.3 연구변수의 조작적 정의

본 연구는 선행연구들을 기반으로 도출된 소셜 게임의 중독에 관한 영향요인의 개념적 정의를 내리고 선행연구들의 측정항목을 수정하여 연구문항을 구성하였다. <표 4>는 변수의 조작적 정의 및 측정항목으로 독립변수인 소셜 게임의 보호동기요인의 4가지 영향요인과 매개변수인 몰입을 통해 소셜 게임 중독을 정리한 것이다.

IV. 표본수집방법

본 연구는 제시된 가설을 검증하기 위한 설문조사를 소셜 게임을 이용한 경험이 있는 사용자들을 대상으로 실시하였다. 연구표본은 (주)카카오의 카카오게임 플랫폼 기반으로 선정하였다. 이는 이용자들이 카카오톡을 통해 사람들과 커뮤니케이션이 이루어지고 있다고 볼 수 있으며, 자연스럽게 카카오톡에 접근하게 되는 동인을 제공한다고 볼 수 있다. 이를 통해 카카오톡의 많은 가입자 및 이용자를 확보하고 있어 연구목적에 맞는 표본을 수집할 수 있기 때문이다. 설문조사는 스마트폰으로 소셜 게임을 이용한 경험

<표 4> 변수의 조작적 정의 및 측정항목

변 수	조작적 정의	선행연구
취약성	소셜 게임을 이용하면서 위협을 느끼는 사건이 발생하게 될 가능성을 의미 한다	[18, 27]
심각성	소셜 게임을 이용하면서 위협을 느끼는 결과에 대한 심각성을 의미 한다.	
효율성	소셜 게임을 이용하면서 자신의 일(학교, 직장 생활 등)이 효율적으로 실행하는 것을 의미 한다.	
장애	자신의 일(학교, 직장 생활 등)이 소셜 게임을 이용하면서 방해를 하고 있다는 것을 의미 한다.	
몰입	소셜 게임을 이용하면서 완전히 폭 빠져드는 경험, 흥미, 호기심, 즐거움이다	[31, 32]
중독	소셜 게임을 이용하면서 어떤 행동을 자주 반복하거나 조절하기 어려워 일상생활의 균형을 깨뜨릴 정도로 과도하게 하나의 대상에 빠져 있다는 것을 의미 한다	[35]

이 있는 서울, 경기, 경남 지역의 10대~60대를 대상으로 실시하였고, 오프라인 설문을 배포, 회수하였다. 설문조사는 2018년 11월 1일에서 20일까지 20일 동안 실시되었다. 이 기간에 총 180부의 설문 중 150부의 설문이 회수 및 자료 분석에 사용되었다.

V. 연구방법

5.1 표본의 기술적 특성

<표 5>는 자료 분석에 사용된 총 150개 설문의 성별, 연령, 이용기간, 이용횟수, 소셜 게임 하루 이용시간, 학력, 결혼 유무에 대한 응답자의 특성을 보여준다. 표본의 분포를 살펴보면, 남성 69명(46.0%), 여성 81명(54.0%)로 여성이 높은 것으로 나타났다. 10대 18명(12.0%), 20대 69명(46.0%), 30대 18명(12.0%) 40대 15명(10.0%), 50대 20명(13.3%), 60대 이상 10명(6.7%)로 20대가 높은 것으로 나타났다. 6개월 미만 87명(58.0%), 1년 미만 14명(9.3%), 2년 미만 9명(6.0%), 3년 미만 15명(10.0%), 4년 미만 8명(5.3%), 5년 이상 17명(11.3%)로 6개월 미만이 높은 것으로 나타났다. 1회 93명(62.0%), 2회 미만 24명(16.0%), 3회 미만 21명(14.0%), 4회 미만 5명(3.3%), 5회 미만 2명(1.3%), 6회 이상 5명(3.3%)로 1회가 높은 것으로 나타났다. 1시간 104명(69.3%), 2시간 미만 28명(18.7%), 3시간 미만 13명(8.7%), 4시간 미만 2명(1.3%), 5시간 미만 2명(1.3%), 6시간 이상 1명(0.7%)로 1시간이 높은 것으로 나타났다. 중졸이하 18명(12.0%), 고졸 57명(38.0%), 전문대졸 31명(20.7%), 대졸 36명(24.0%), 대학원 이상 8명(5.3%)로 고졸이 높은 것으로 나타났다. 미혼 100명(66.7%), 기혼 50명(33.3%)로 미혼이 높은 것으로 나타났다.

5.2 측정모형(Measurement Model) 검증

가설 검증에 앞서 본 연구에서 사용된 변수들의 측정도구에 대한 신뢰성과 타당성을 검증하기 위해 확

<표 5> 표본의 인구통계학적 특성

구분	항목	빈도(N=150)	비율(%)
성별	남성	69	46.0
	여성	81	54.0
연령	10대	18	12.0
	20대	69	46.0
	30대	18	12.0
	40대	15	10.0
	50대	20	13.3
	60대 이상	10	6.7
이용기간	6개월 미만	87	58.0
	1년 미만	14	9.3
	2년 미만	9	6.0
	3년 미만	15	10.0
	4년 미만	8	5.3
	5년 이상	17	11.3
이용횟수	1회	93	62.0
	2회 미만	24	16.0
	3회 미만	21	14.0
	4회 미만	5	3.3
	5회 미만	2	1.3
	6회 이상	5	3.3
하루 이용시간	1시간	104	69.3
	2시간 미만	28	18.7
	3시간 미만	13	8.7
	4시간 미만	2	1.3
	5시간 미만	2	1.3
	6시간 이상	1	0.7
학력	중졸이하	18	12.0
	고졸	57	38.0
	전문대졸	31	20.7
	대졸	36	24.0
	대학원 이상	8	5.3
결혼 유무	미혼	100	66.7
	기혼	50	33.3

증적 요인 분석 도구인 PLS Graph version 3.0을 사용하였다. 이는 이론적인 구체성 및 표본의 수 그리고 설문자체개발을 통한 연구의 특성들을 고려한 것으로 모형 적합도와 개념의 설명력을 측정하고자 하는 MIS 관련 연구에서 PLS Graph version 3.0 분석 도구를 채택하고 있다. 그리고 측정모형의 검증을 통해 각 변수의 신뢰성과 타당성을 먼저 확인하였고 이를 위해 신뢰성, 내적 일관성, 집중타당성, 판별타당성을 분석하였다. 본 연구에서 사용한 측정항목은 연구변수에서의 다른 측정항목과 상관관계가 높기 때문에 반영항목으로 설정하여 분석하였다[44].

5.3 측정모형(Measurement Model) 검증

신뢰성 검증을 위해 성분(복합)신뢰도(Composite Reliability : CR), 크론바흐 알파 계수(Cronbachs Alpha : CA), 평균분산추출(Average Variance Extracted : AVE)값을 산출하였다. 산출한 값이 0.7이상이면 변수의 측정이 내적으로 일관성이 있다고 판단되는데[45]. <표 6>에서 알 수 있듯이, 모든 연구 변수의 내적 일관성 검증 값이 0.7이상이므로, 본 연구의 측정항목들은 내적일관성이 있다고 볼 수 있다.

연구모형에 포함되어 있는 각 변수들의 측정항목에 대한 개념 타당성을 알아보기 위해 수렴 타당성과 판별 타당성을 조사하였다. 이를 위해 각 측정항목과 관련 변수와의 요인 적재값과 다른 변수와의 교차요인 적재값을 구하여 <표 7>에 정리하였다. <표 7>에

서 보듯이 각 측정항목의 해당 변수에 대한 요인 적재값이 모두 0.7이상으로 이는 수렴 타당성이 있음을 보여주고 있다.

판별 타당성 측정을 위해 Fornell & Larcker[49]가 제안한 평균분산추출(Average Variance Extracted, AVE)값을 사용하였다. <표 8>에서 별표(*)로 표시한 값은 AVE 제공된 값이며 나머지 행렬에서의 값은 각 변수의 상관계수 값을 나타낸다. AVE 제공된 값이 0.7이상이고, AVE 제공된 값이 다른 변수의 상관계수 값보다 커야 판별 타당성이 있는 것으로 판단할 수 있는데, 본 연구에 사용된 항목들은 모두 0.7보다 큰 AVE 제공된 값을 보여주고 있고, 나머지 변수간의 상관계수가 AVE 제공된 값보다 작게 나타나 판별 타당성의 조건을 만족시키고 있다. 이상의 결과로 본 연구에서 사용한 측정항목은 개념적으로 타당하다고 할 수 있다.

PLS 모형의 적합도를 위해서 연구변수의 가의성(Redundancy), 공통성(Communality), 설명력(R-Square), 전체 적합도(Good-of-Fit)을 도출하였다. 연구모형의 적합도 검증결과는 <표 9>과 같다. R-Square값은 0.26이상이면 높은 설명력으로 판단할 수 있는데, 지각된 유용성, 지각된 이용용이성, 수용의도 변수의 R-Square값이 0.26보다 높은 것으로 나타났다. Redundancy값은 한 연구변수가 다른 변수의 분산을 설명하는 평균이 0보다 크면 예측적합도가 있는 것으로 판단하였다. 본 연구모형의 내생변수의 Redundancy값이 모두 0보다 큰 것으로 분석되어 예

<표 6> 연구 변수의 내적 일관성 검증

	성분(복합)신뢰도 (Composite Reliability : CR)	크론바흐 알파 계수 (Cronbachs Alpha : CA)	평균분산추출 (Average Variance Extracted : AVE)
취약성	0.842	0.751	0.572
심각성	0.872	0.823	0.534
효율성	0.858	0.807	0.548
장애	0.937	0.925	0.627
몰입	0.961	0.954	0.711
중독	0.952	0.944	0.665

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

	취약성	심각성	효율성	장애	몰입	중독
지각된 취약성4	0.716	0.199	0.061	0.383	0.302	0.341
지각된 취약성5	0.800	0.244	-0.007	0.445	0.313	0.474
지각된 취약성7	0.775	0.169	-0.073	0.375	0.386	0.393
지각된 취약성8	0.730	0.240	0.017	0.189	0.350	0.236
지각된 심각성10	0.214	0.819	-0.121	0.240	0.184	0.196
지각된 심각성4	0.409	0.592	-0.136	0.480	0.189	0.445
지각된 심각성6	0.055	0.687	0.090	0.100	0.183	0.132
지각된 심각성7	0.052	0.726	-0.045	0.158	0.137	0.082
지각된 심각성8	0.250	0.793	0.067	0.276	0.203	0.252
지각된 심각성9	0.184	0.747	-0.026	0.138	0.128	0.093
지각된 효율성1	-0.045	-0.009	0.773	-0.099	-0.123	-0.115
지각된 효율성2	-0.129	-0.081	0.677	-0.117	-0.064	-0.113
지각된 효율성3	0.043	0.015	0.716	-0.060	-0.113	-0.119
지각된 효율성5	0.156	0.082	0.728	0.039	-0.093	0.018
지각된 효율성6	-0.041	-0.096	0.801	-0.185	-0.200	-0.161
지각된 장애1	0.406	0.314	-0.097	0.792	0.503	0.675
지각된 장애10	0.387	0.265	-0.131	0.679	0.281	0.580
지각된 장애2	0.363	0.290	-0.103	0.842	0.480	0.626
지각된 장애3	0.441	0.268	-0.078	0.823	0.401	0.599
지각된 장애4	0.333	0.215	-0.088	0.870	0.515	0.672
지각된 장애5	0.399	0.255	-0.075	0.876	0.588	0.668
지각된 장애6	0.254	0.272	-0.147	0.719	0.331	0.565
지각된 장애7	0.349	0.315	-0.124	0.678	0.378	0.659
지각된 장애8	0.331	0.229	-0.155	0.816	0.443	0.618
지각된 몰입1	0.319	0.232	-0.223	0.520	0.745	0.535
지각된 몰입10	0.355	0.243	-0.198	0.521	0.775	0.711
지각된 몰입2	0.411	0.155	-0.086	0.473	0.835	0.517
지각된 몰입3	0.465	0.187	-0.111	0.496	0.900	0.559
지각된 몰입4	0.318	0.230	-0.131	0.385	0.835	0.446
지각된 몰입5	0.380	0.237	-0.122	0.490	0.884	0.505
지각된 몰입6	0.374	0.148	-0.121	0.407	0.877	0.437
지각된 몰입7	0.361	0.190	-0.226	0.543	0.888	0.618
지각된 몰입8	0.427	0.219	-0.206	0.476	0.881	0.578
지각된 몰입9	0.374	0.172	-0.050	0.404	0.795	0.465
중독1	0.434	0.238	-0.101	0.741	0.632	0.864
중독10	0.359	0.235	-0.180	0.632	0.547	0.871
중독2	0.488	0.258	-0.101	0.617	0.468	0.772
중독3	0.340	0.212	-0.082	0.641	0.587	0.832
중독4	0.260	0.228	-0.095	0.522	0.494	0.733
중독5	0.361	0.301	-0.152	0.574	0.442	0.815
중독6	0.306	0.262	-0.100	0.701	0.463	0.822
중독7	0.416	0.152	-0.185	0.713	0.594	0.831
중독8	0.504	0.278	-0.132	0.700	0.469	0.810
중독9	0.412	0.269	-0.064	0.603	0.537	0.797

<표 8> 연구 변수의 판별타당성 검증

주) *AVE 제곱근 값(Square Root of the AVE)

	취약성	심각성	효율성	장애	몰입	중독
취약성	0.756*					
심각성	0.280	0.731*				
효율성	-0.006	-0.037	0.740*			
장애	0.456	0.334	-0.134	0.792*		
몰입	0.451	0.241	-0.180	0.567	0.843*	
중독	0.475	0.294	-0.146	0.793	0.649	0.816*

측 적합도가 있는 것으로 나타났다. 또한 Good-of-Fit 방식도 PLS 모형의 적합도를 판단하는 기준으로 많이 사용되고 있는데, PLS 모형의 적합도 기준은 연구 변수 R-Square값들의 평균값과 공통성 (Communality) 평균값을 곱한 값의 제곱근 값을 통해 판단할 수 있다. 그 값이 0.36이상이면 높은 수준의 적합도, 0.25~0.36 미만이면 중간수준의 적합도, 0.1~0.25 미만이면 낮은 적합도라고 판단한다. 이를 통해 본 연구모형의 연구변수 R-Square값들의 평균은 0.40이며, Communality 평균값은 0.44이다. 두 값의 곱은 0.176이며, 0.176의 제곱근 값은 0.419이므로 본 연구모형의 적합도는 높은 수준의 적합도로 판단할 수 있다.

이상의 측정모형 분석 결과를 통해 측정항목의 신뢰성과 타당성이 검증되었다. 이 측정모형 하에서 각 변수간의 경로에 대한 유의성 검증을 실시하여 가설을 검증하였다. 연구모형의 경로분석 결과는 <표 10>과 같다. 첫째, 취약성은 몰입에 유의한 영향을 미치

는 것으로 나타났다. 둘째, 심각성은 몰입에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 효율성은 몰입에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 넷째, 장애는 몰입에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다섯째, 몰입은 중독에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

VI. 결론 및 시사점

본 연구의 목적은 국내 소셜 게임 사용자들의 보호 동기이론 특성이 중독에 영향을 미치는 요인을 파악하고 이 요인이 몰입을 통해 중독에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고자 한다. 그리고 위 연구모형을 실증적으로 검증하기 위해 소셜 게임 서비스를 이용한 경험이 있는 이용자를 대상으로 설문조사를 실시하였다.

본 연구의 주요 연구결과와 시사점, 국내 소셜 게

<표 9> 연구모형의 적합도 검증 결과

	가외성 (Redundancy)	공통성 (Communality)	설명력 (R-Square)	전체 적합도 (Good-of-Fit)
취약성		0.290		0.419
심각성		0.347		
효율성		0.317		
장애		0.513		
몰입	0.246	0.598	0.383	
중독	0.253	0.551	0.422	
평균		0.44	0.40	

<표 10> 연구모형의 경로분석 결과

***P<0.000, **P<0.001, *P>0.05

가설	인과관계	경로계수	표준오차	T값	P값	검증
H1	취약성 → 몰입	0.248	0.073	3.412	0.001	채택
H2	심각성 → 몰입	0.024	0.079	0.300	0.765	기각
H3	효율성 → 몰입	-0.121	0.064	1.881	0.061	채택
H4	장애 → 몰입	0.430	0.073	5.888	0.000	채택
H5	몰입 → 중독	0.649	0.043	15.060	0.000	채택

몰입 활성화 및 중독 예방에 대한 전략적 대안은 다음과 같다. 첫째, 취약성은 몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 대부분의 사람들이 스마트폰을 항상 가까이에서 접하고 친구들과의 사이에서도 소셜 게임을 잘 모를 때는 또래들과의 관계에 영향을 받는다는 것을 나타낸다. 따라서 이런 취약성을 보완하기 위해 스마트폰 관리요령이나 과도한 스마트폰 사용시간을 적절히 조정하도록 한다. 또한 소셜 게임 이외의 정보검색이나 실생활에 도움이 되는 바람직한 스마트폰의 사용습관을 가지도록 권장해야 할 것이다.

둘째, 심각성은 몰입에 긍정적인 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 소셜 게임이 심각한 결과를 야기한다는 것을 지각한다고 해도 사용자가 적절하게 대처할 수 있는 능력이나 소셜 게임이 주는 위협성에 대해 인지하는 데는 영향을 미치지 않는다는 것을 알 수 있다. 따라서 소셜 게임으로 인해 영향을 받을 수 있는 부분에 대해 예방 프로그램을 통해 스스로 소셜 게임의 위협적인 요인에 대처할 수 있도록 도와야 할 것이다.

셋째, 효율성은 몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 자신의 소셜 게임을 예방하기 위한 행동의 효능성을 지각하는 것이 소셜 게임 몰입에 영향을 준다는 것이다. 따라서 소셜 게임의 몰입을 방지하기 위해서는 사용자가 소셜 게임 이외에 다양한 경험을 통해 자신감을 높이고 자신에 대한 자아존중감을 높이도록 하는 것이 필요하다. 또한 자아효

능감, 회복탄력성과 같은 능력을 기르는 것도 소셜 게임 중독 예방교육의 내용으로 삼을 수 있을 것이다.

넷째, 장애는 몰입에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 장애의 특성인 시간, 노력, 인간관계가 소셜 게임에 영향을 준다는 것이다. 따라서 소셜 게임의 몰입을 방지하기 위해서는 소셜 게임 대신에 할 수 있는 건전한 대체활동을 적극 권장하고, 가족, 친구와 함께 시간을 보내는 것이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다. 또한 일상생활에서 시간을 균형 있게 관리하고 지나치게 소셜 게임에 장시간 노출되지 않도록 하고 타인과 소셜 게임으로 인한 갈등이 생기지 않도록 해야 할 것이다.

다섯째, 몰입은 중독에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 자신의 할 일을 잊거나 집중하여 시간이 얼마나 지났는지도 모를 정도로 게임을 하는 경험이 소셜 게임 중독과 관련이 있다는 것을 뜻한다. 따라서 소셜 게임의 중독으로 인해 나타나는 현상들을 미연에 방지하기 위해서는 소셜 게임에 몰입이 되는 경험을 줄이고 다른 적절한 대체 행동이나 활동을 제공할 필요가 있다.

본 연구의 학문적 의의는 선행연구에서는 소셜 게임의 특성을 이론에 입각하지 않는 채 연구자가 자의적으로 변수를 설정하여 실증 검증한 연구가 주로 진행되었다. 하지만 본 연구에서는 소셜 게임을 보호동기이라는 이론에 입각한 이론을 기반으로 했기 때문에 본 연구의 학문적 의의가 크다고 볼 수 있다.

실무적 의의는 소셜 게임 중독 예방을 위해 중독에 미치는 요인을 찾아 중독예방교육을 상담학적인 입장에서 심리적인 부분을 효과적으로 다룰 수 있다는 점이다. 이용자 스스로 스마트폰의 소셜 게임 중독 요인을 지각하고 대처할 수 있는 방법을 구체적으로 활용할 수 있는 프로그램을 제공할 수 있으며 소셜 게임의 긍정적, 부정적 영향을 살펴봄으로써 바람직한 게임문화를 만들어 나갈 수 있을 것이다. 특히 성장하고 있는 청소년들의 바른 스마트폰 사용을 선도하고 정신 건강에 이바지할 수 있을 것이다.

그리고 연구의 한계점은 첫째, 연구대상을 연령별 표본의 수를 동일하게 조사를 하지 못한 점이다. 둘째, 질문지법만을 통해 조사하였다는 점이다. 셋째, 보호동기이론의 선행연구가 부족하여 소셜 게임과 보호동기이론에 대한 다양한 연구를 하지 못했다는 것이다.

향후 연구방향은 첫째, 연구대상을 연령별로 나누어 보호동기이론의 특성이 다양한 연령에게 미치는 영향을 알아보는 연구가 필요할 것이다. 둘째, 설문지법 이외에도 관찰법, 개별면담 등의 조사를 더하여 연구의 타당성을 부여해야 할 것이다. 셋째, 보호동기이론 이외의 다른 이론들에서 소셜 게임의 몰입, 중독 연구를 지속적으로 강화시켜 정신 건강을 지키고 중독을 예방하도록 실질적인 도움이 되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 배재권, 권두순, "소셜 게임 이용자의 자기결정성 요인 감정반응요인 및 만족도와 의 구조적관계," 로고스경영연구, 제11권, 제2호, 2013, pp. 55-80.
- [2] 김윤경, "국내 소셜 게임 시장 전망," 한국컴퓨터 게임학회논문지, 제24권, 제1호, 2011, pp. 113-123.
- [3] 서성은, "소셜 네트워크 게임(SNG)의 사용자 정체성 연구," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제23호, 2010, pp. 69-77.
- [4] 한주영, 이새봄, 이상철, 서영호, "사회적 요인과 게임적 요인이 모바일 소셜 네트워크 게임 몰입에 미치는 영향," 품질경영학회지, 제44권, 제3호, 2016, pp. 601-615.
- [5] 윤금련, 김상현, 김근아, "소셜 네트워크 게임(Social Network Game) 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 실증연구," 통상정보연구, 제17권, 제3호, 2015, pp. 29-57.
- [6] 미래창조과학부, 인터넷과의존실태조사, 2017.
- [7] 임창우, 정구철, "청소년 스마트폰 게임중독 예방 프로그램 개발 및 효과 검증," 한국심리학회지: 중독, 제1권, 제1호, 2016, pp. 67-84.
- [8] 이상원, 김휘강, 김은진, "소셜 네트워크 게임(SNG) 서비스의 개인정보 유출 및 보안위협 대응방안에 관한 연구," 한국게임학회 논문지, 제15권, 제1호, 2015, pp. 77-88.
- [9] 김한국, "주요국의 소셜 게임 시장 동향과 전략적 대응 방안 연구," 한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집, 제45호, 2012.
- [10] 김지용, 손동환, 김현진, "소셜 네트워크 서비스 기술 동향," 정보과학회지, 제29권, 제11호, 2011, pp. 9-16.
- [11] 홍유진, "소셜 네트워크 게임(SNG) 현황 및 전망," ie매거진, 제18권, 제1호, 2011, pp. 33-37.
- [12] 이재학, 박철, "소셜게임 접근성에 영향을 미치는 요인," e-비즈니스연구, 제16권, 제3호, 2015, pp. 145-169.
- [13] 박찬황, "소셜게임의 사회적 동조화, 관계 맺기, 자기표현이 만족에 미치는 영향 연구," 경영교육저널, 제27권, 제2호, 2016 pp. 117-132.
- [14] 한국정보화진흥원, 인터넷과의존실태조사, 2016
- [15] 안동근, "청소년의 인터넷 이용행태가 삶의 질에

- 미치는 영향," 한국정책과학학회보, 제9권, 제4호, 2005, pp. 259-285.
- [16] 전대성, 김동욱, "게임중독이 청소년들의 주관적 행복인식에 미치는 영향," 한국자치행정학보, 제30권, 제4호, 2016, pp. 57-76.
- [17] 김정미, 염유식, "청소년의 매체중독과 주관적 행복," 보건과 사회과학, 제48호, 2018, pp. 121-142.
- [18] Rogers, R. W., "A protection motivation theory of fear appeals and attitude change," *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 91(1), 1975, pp. 93-114.
- [19] Rogers, R. W., Cognitive and psychological process in fear appeals and attitude change: Arevised theory of protection motivation, In B.L. Cacioppo and L.L. Petty(Eds.), *Social Psychophysiology: A Source Book*, London: Guilford Press, 1983, pp. 153-176.
- [20] Anderson, C. L. & R. Agarwal, "Practicing safe Computing : Message Framing, Self-View, and Home Computer User Security Behavior Intentions," in *International Conference on Information Systems*, 2006, pp. 1543-1561,
- [21] 이홍제, 고희석, 노은희, 한경석, "경험 및 습관이 신규서비스의 정보보호 행동에 미치는 요인에 대한 연구," 한국디지털콘텐츠학회 논문지, 19(1), 2018 pp. 93-102.
- [22] Bandura, A., "Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change," *Psychological Review*, 84(2), 1977, pp. 191-215.
- [23] Bandura, A., Adams, N. E., Hardy, A. B. and Howells, G. N, "Tests of the generality of self-efficacy theory," *Cognitive therapy and research*, 4(1), 1980, pp. 39-66.
- [24] Bandura, A., "Self-efficacy mechanism inhuman agency," *American Psychologist*, 37(2), 1982, pp. 122-147.
- [25] Mohamed, N. & I. H. Ahmad., "Information privacy concerns, antecedents and privacy measureuse in social networking sites: Evidence form Malaysia," *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2012, pp. 2366-2375.
- [27] 김정은, 김성준, 권두순, "소셜 네트워크 서비스 (SNS) 이용자들의 개인정보보호 행동에 관한 연구 : 보호동기이론을 중심으로," *정보시스템연구*, 제25권, 제3호, 2016, pp. 1-30.
- [28] 김여라, "신종플루 뉴스 이용 정도가 개인 및 공중에 대한 건강보호 행위의도에 미치는 영향에 관한 연구," *한국언론정보학보*, 2010, pp. 5-25.
- [29] 장수현, 윤은주, "보호동기이론을 적용한 나트륨 과다섭취에 따른 위험성 및 나트륨 섭취 감소 방안의 효과성에 대한 부산·경남 지역 남녀 대학생들의 인식 비교 연구," *한국식품조리과학회지*, 32(1), 2016, pp. 136-146.
- [30] 이태연, "환경행동에 미치는 정서적 요인의 영향 : 보호동기이론과 환경 책임성 행위모형에 근거한 잠정적 모형의 비교," *환경교육*, 제15권, 제1호, 2002, pp. 18-30.
- [31] Csikszentmihalyi, Mihaly, "Flow: The Psychology of Optimal Experience," *Journal of Leisure Research*, 24(1), 1990, pp. 93-94.
- [32] 이상철, 김남희, 서영호, "온라인 게임에 있어서 몰입과 중독이 사용자 만족과 충성도에 미치는 영향," *경영학연구*, 제32권, 제5호, 2003, pp. 1479-1501.
- [33] 윤금련, 김상현, 김근아, "소셜 네트워크 게임 (Social Network Game) 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 실증연구," *통상정보연구*, 제17권, 제3호, 2015.
- [34] 임강희, 김정민, 정혜경., "청소년의 사회불안이 인터넷 게임 몰입에 미치는 영향", *한국가정관리*

학회지, 제34권, 제3호, 2016, pp. 85-94.

[35] Young K. Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder [abstract]. In: Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association; 1996 August 15; Toronto, Canada. Toronto: American Psychological Association; 1996.

[36] 최병구, 왕신위, 이재남, "온라인 게임 사용자의 위험지각과 자기효능감에 따른 게임 중독 예방행위 간 차이분석," *Journal of Information Technology Applications & Management*, 제22권, 제2호, 2015, pp. 19-41.

[37] 미래창조과학부, 인터넷이용실태조사서, 2017.

[38] 임창우, 정구철, "청소년 스마트폰 게임중독 예방 프로그램 개발 및 효과 검증", *한국심리학회지: 중독*, 제1권, 제1호, 2016, pp. 67-84,

[39] 정상영, "온라인게임 섯다운제의 위헌성과 게임 과몰입 해소 방안에 관한 고찰," *KHU 글로벌 기업법무 리뷰*, 제4권, 제2호, 2011, pp. 39-66.

[40] 안준형, "청소년의 음란물 몰입정도에 영향을 미치는 심리사회적 위험 및 보호요인 연구," *신라대학교 대학원 석사학위논문*, 2017.

[41] 유지형, "유아의 스마트폰 과몰입과 과잉행동, 충동성 및 부주의 간의 관계," *경기대학교 교육대학원 석사논문*, 2017.

[42] 이희경, "청소년의 게임 이용요인과 개인·사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향," *청소년학연구*, 제10권, 제4호, 2003, pp. 355-380.

[43] 정락길, "인문 치료적 관점에서 본 컴퓨터 게임의 몰입성과 중독성의 문제," *인문과학연구*, 제21호, 2009, pp. 393-418.

[44] Wixom, B. & Watson, H. "An Empirical Investigation of the Factors Affecting Data Warehousing Success," *MIS Quarterly*, 25(1), 2001, pp. 17-41.

[45] Fornell, C. & Larcker, D. F. "Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error," *Journal of Marketing Research*, 18(1), 1981, pp. 39-50.

■ 저자소개 ■



이 은 정
(Lee Eunjung)

2018년 12월-현재
서울벤처대학원대학교
사회복지상담학과 박사과정
2016년 2월 중앙대학교 유아교육과 석사
1994년 2월 중앙대학교 유아교육과

관심분야 : 디지털중독상담, 디지털교육
E-mail : lejhere@nate.com



변 상 해
(Byun Sanghae)

2007년 8월 백석대학교 가족상담 전공 (상담학 박사)
2006년 9월-현재
서울벤처대학원대학교
사회복지상담학과 교수
2003년 1월-현재
한국청소년보호재단 이사장

관심분야 : 사회과학, 사회복지상담, 청소년
E-mail : 9252279@hanmail.net

논문접수일 : 2018년 11월 26일
수 정 일 : 2018년 12월 4일
계재확정일 : 2018년 12월 7일