

온라인 게임 사용자의 위험지각과 자기효능감에 따른 게임 중독 예방행위 간 차이분석 : 국내 대학생을 대상으로 한 위험지각태도 프레임워크를 기반으로

최병구* · 왕신위** · 이재남***

Analyzing the Differences among Online Gaming Users' Gaming Addiction Prevention Behaviors based on Risk Perception and Self-efficacy : Testing RPA Framework on Korean College Students

Byounggu Choi* · ChenWei Wang** · Jae-Nam Lee***

Abstract

Many studies have focused on the influences and outcomes of online game addiction. However, few studies have investigated how the online game addiction prevention behavior differs depending on online game user. In order to fill this gap, this study attempts to classify online game users based on risk perception attitude (RPA) framework. More specifically, this research tries to show online game user can be classified into four groups based on perceived risk of online game addiction and efficacy beliefs of online game addiction protection, and to identify how the groups differ in terms of motivation, information seeking, and behaviors for online game addiction prevention. For this purpose, analysis on survey data from 240 Korean college students who use online game reveals that the users can be classified into responsive, avoidance, proactive, indifference groups. Furthermore, there are differences between groups in terms of motivation, information seeking, and behaviors for online game addiction prevention. This study contributes to expand existing literature by providing tailored guidelines for implementation of online game addiction prevention strategies and policy.

Keywords : Risk Perception Attitude (RPA) Framework, Online Game Addiction, Online Game Addiction Protection Motivation, Information Seeking, Prevention Behavior

논문접수일 : 2015년 04월 06일 1차 논문수정일 : 2015년 04월 20일 2차 논문수정일 : 2015년 04월 21일 논문게재확정일 : 2015년 04월 21일

※ 본 연구는 SBS 2013년 교수 해외연구지원 프로그램의 지원을 받아 수행된 연구임.

* 국민대학교 경영대학 경영학부 부교수, e-mail : h2choi@kookmin.ac.kr

** 국민대학교 데이터사이언스학과 석사, e-mail : wxy20075@naver.com

*** 교신저자, 고려대학교 경영대학 교수, e-mail : isjnlee@korea.ac.kr

1. 서론

광대역 인터넷 서비스와 고성능 그래픽카드의 빠른 확산에 따라 온라인 게임은 일상생활에 없어서는 안 될 중요한 여가 활동으로 자리매김하였다. GrabStats[2013] 사의 보고서에 따르면 전 세계적으로 인터넷 게임 사용자는 2억 1천 7백만 명인 것으로 조사되었다. 이 가운데 42%는 여성이었고, 80% 이상이 전문대학 이상의 학위를 가지고 있으며 소셜 게임 사용자의 58%는 40대 이상인 것으로 나타났다. 또한 AC 닐슨사의 보고서에 따르면 청소년은 여가시간의 25%를 게임을 하면서 보내는 것으로 조사되었다[PRNewswire, 2006]. 우리나라 및 세계 온라인 게임시장 규모 역시 꾸준히 증가하고 있다[남영호, 2008; 임득수 등, 2008]. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원 [2012]의 2012년 대한민국 게임백서에 따르면 2011년 6조 2천여억 원이었던 국내 온라인 게임 시장의 규모는 2013년 9조 7천여억 원, 2014년에는 11조 7천여억 원으로 매년 20%가 넘는 성장세를 이어갈 것으로 예측되고 있다. 또한 최근의 Transparency Market Research[2012]의 조사에 따르면 2011년 70조 5천억 원이었던 전 세계 온라인 게임시장의 규모는 2015년까지 117조 9천억 원으로 성장할 것으로 전망되고 있다.

온라인 게임이 모든 연령에 걸쳐 주요 여가 생활의 하나로 자리매김함에 따라 이에 관련된 부정적인 영향 역시 빠르게 증가하고 있다. 예를 들면, 온라인 게임에 빠진 젊은 부부가 생후 3개월 된 딸을 굶어 죽도록 방치한 사건이나 20대 남성이 게임을 하지 말라는 어머니를 폭행해 숨지게 한 사건 등이 국내에서 발생하였다. 미국에서는 온라인 게임을 방해한다는 이유로 우는 아이를 숨지게 한 사건이 있었으며 중국에서는 2주 동안 쉬지 않고 온라인 게임을 하던 30대 남성이 사망하는 사건이 발생하기도 하였다

[Wikipedia, 2013]. 이에 따라 온라인 게임의 중독을 어떻게 예방하고 치료할 것인가는 매우 중요하고 더 이상 미룰 수 없는 사회적 과제가 되었다.

이러한 사회적 요구에 부응하기 위해 과도한 온라인 게임사용과 관련한 다양한 연구가 진행되어 왔다. Kuss and Griffiths[2012]는 기존 온라인 게임관련 연구를 연구의 중점이 어디에 있는가를 기준으로 i) 온라인 게임 중독의 원인, ii) 온라인 게임 중독의 평가 및 분류, iii) 온라인 게임 중독의 결과라는 3가지 형태로 구분하였다. 첫째, 온라인 게임 중독의 원인에 집중한 연구는 개인적 성향[Jeong and Kim, 2011], 게임을 하는 동기[King et al., 2011], 게임의 구조적 특성[Thomas and Martin, 2010] 등이 온라인 게임 중독과 어떠한 관련을 맺고 있는가를 중점적으로 연구하였다. 둘째, 온라인 게임의 중독을 정의하고 평가한 연구는 온라인 게임 중독을 평가할 수 있는 다양한 척도를 제안하였다. 예를 들면, Compulsive Internet Use Scale[Meerkerk et al., 2009], Problematic Online Game Use Scale [Kim and Kim, 2010] 등이 있다. 마지막으로 온라인 게임 중독의 결과에 집중한 연구는 심리적, 신체적, 사회적 관점에서 온라인 게임 중독으로 인해 발생하는 부정적인 영향을 지적하고 이를 어떻게 치료할 것인가에 대한 논의를 진행하여 왔다. 기존 연구들은 어떤 원인이 온라인 게임 중독에 영향을 미치고 이의 부정적인 결과에 대한 해답을 제시함으로써 온라인 게임 중독에 대한 우리의 이해를 크게 증진시켰다.

그러나 기존 연구는 온라인 게임을 즐기는 사람들을 게임 사용자라는 단일한 형태로 분석함으로써 게임 중독 예방을 위한 게임 사용자의 태도나 행동과 관련된 다양한 구조를 분석하지 못하는 한계점을 노출하였다. 온라인 게임과 관

런한 사람들의 태도나 행동을 변화시키기 위해서는 게임 사용자를 보다 세분화하고 이들의 특성에 맞는 행위변화 혹은 치료전략을 구사해야만 한다. 게임시간의 제한, 취미 활동, 규칙적인 야외 활동 등은 게임 중독을 예방하는 건강한 행동들임에도 불구하고 어떤 사람들은 적극적인 예방활동을 하는 반면 어떤 사람들은 이러한 활동에 매우 무관심하며 심지어 게임 중독을 야기하는 행동을 지속한다. 즉, 게임 중독에 영향을 미치는 요인은 모든 게임 사용자들에게 동일하게 적용되지 않는다. 따라서 게임 중독 예방과 관련된 개인의 행위 특성을 파악하는 것은 효과적인 게임 중독 예방활동에 필수적이다.

개인의 질병예방활동에 대한 태도를 설명하기 위해 개발된 위험지각태도(risk perception attitude) 프레임워크는 현재 질병으로 인식되고 있는 온라인 게임 중독을 효과적으로 설명할 수 유용한 수단이다. 특히 이 프레임워크는 왜 게임 사용자들에 따라 서로 다른 예방활동을 제공해야만 하는가에 대한 이론적 기반을 제공한다. 본 연구에서는 위험지각태도(risk perception attitude) 프레임워크를 기반으로 게임 사용자의 유형을 분류하고 이러한 유형에 따라 온라인 게임 중독을 예방하기 위한 보호동기, 정보탐색, 예방활동이 어떻게 차이가 나는가를 파악하고자 한다. 이를 바탕으로 본 연구는 크게 다음 두 가지 질문에 답하고자 한다.

- (1) 온라인 게임 중독에 대한 지각된 위협과 온라인 게임 중독 예방에 대한 자기 효능감 정도에 따라 온라인 게임 사용자들 서로 다른 태도집단으로 분류 가능한가?
- (2) 만약 가능하다면 지각된 위협과 자기 효능감 정도로 분류된 태도집단들은 온라인 게임 중독 예방을 위한 보호동기, 정보탐색, 예방활동에서 어떠한 차이를 보이는가?

온라인 게임 중독과 이를 예방하기 위한 활동은 온라인 게임 사용자의 태도에 따라 매우 다르다. 효과적인 예방활동 및 이를 위한 정책수립을 위해 이러한 태도가 어떻게 변화하는지를 파악하는 것은 더 이상 미룰 수 없는 주요 연구과제가 되었다. 본 연구는 지각된 위협과 효능감을 기반으로 온라인 게임 중독 예방활동이 온라인 게임 사용자에 따라 어떻게 다르고 이러한 차이가 효과적인 예방활동 정책수립에 미치는 영향을 파악하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 온라인 게임 중독

지금까지 게임 중독과 관련된 다양한 연구가 진행되어 왔다[권재환, 2010; 김중재, 강순화, 2012; 안현수, 임소혜, 2013]. 그러나 게임 중독에 관한 기존 연구들은 ‘중독’이라는 용어 자체가 지닌 다의적 특성을 명확하게 반영하지 못한 것도 사실이다[한국콘텐츠진흥원, 2012]. 중독은 원래 약물, 알코올, 담배 등 화학물질적인 중독으로 한정하여 사용해 왔으나 최근에는 비화학적이며 정신적 차원의 중독에 대해서도 연구를 진행하고 있다[Warden et al., 2004]. 중독은 사람들이 일상에서 어떤 행동을 자주 반복하거나 조절하기 어려울 뿐만 아니라 생활의 균형을 깨뜨릴 정도로 어떤 대상에 과도하게 빠져 있다는 의미를 지닌다[Young, 2009]. 이러한 중독은 약물이나 물질 중독 개념 외에도 다양한 영역으로 확대되어 비물질적인 영역에까지 확대됨으로써 소비 중독, 매체 중독, 인터넷 중독, 온라인 게임 중독 등과 같은 새로운 형태의 중독 개념에 대한 논의가 이루어지고 있다[유우경, 2010].

지금까지 다양한 연구에서 게임 중독을 정의하였다. 어기준[2000]은 컴퓨터 게임 중독을 컴퓨터 게임이 자신의 일상생활에 큰 비중을 차지

하고 있으며, 목적에 의한 행위로서의 작용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리 잡고 있는 상태이며, 컴퓨터 게임에 대한 통제력을 상실하여 게임에 대한 자제를 인정하면서도 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태라고 정의하였다. 이송선[2000]은 컴퓨터 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것으로, 게임에 중독될 경우 게임을 통해 갈등을 해소하려는 심리적 의존과 중단했을 때 나타나는 금단 및 내성 증상으로 인해 학업과 사회에 부적응을 보이는 것이라고 정의하였다. 박성혜[2001]는 온라인 게임 중독을 인터넷 중독의 하위유형으로 파악하고 이러한 중독은 학업과 가정 및 대인관계에 부정적인 영향을 끼치고 현실과 가상공간을 구분하지 못하게 하는 등의 심각한 문제를 야기하는 것으로 정의하였다. 유우경[2010]은 온라인 게임 중독을 온라인 게임을 이용하면서 현실세계보다 게임 내에 존재하는 가상세계에 대해 동경하는 게임지향적 생활을 추구하고, 만족을 위해 게임 이용시간을 늘리면서 이를 줄이려는 통제력을 상실하고, 게임을 멈추었을 때 불안과 초조를 경험하는 금단과 정서경험을 하는 상태라고 정의하였다. 이상과 같은 논의를 토대로 본 연구에서는 온라인 게임 중독을 온라인 게임을 스스로 통제하지 못하고 과도하게 빠져 들어 중독적인 증상이 나타나는 것으로 일상생활 장애, 금단, 내성이 나타나는 상태라고 정의하였다.

2.2 온라인 게임 중독 예방 관련 선행연구

온라인 게임 중독 관련 연구 가운데 몇몇 연구는 온라인 게임 중독의 원인에 초점을 두고 진행되어 왔다. 이러한 연구들이 가장 먼저 주목한 것은 게임자체가 가지는 요인이었다. 유우경[2010]은 온라인 게임의 특성 중 재미, 보상, 상

호작용성은 온라인 게임에 몰입하게 하는 요인과 동시에 도전감과 재미는 온라인 게임 중독에 이르게 하는 변인이라고 보고하였다. 채규진 등 [2006]은 온라인 게임 몰입과 중독에 영향을 미치는 요소를 동기, 도구사용, 보상, 정보 제공, 디자인, 숙련도, 환상감 등으로 분류하여 온라인 게임 이용자의 몰입 요인을 분석하였다. 이 가운데 온라인 게임에서 중독에 가장 영향을 미치는 요소는 동기, 디자인, 숙련도 등이 있으며, 그 중 디자인이 가장 큰 영향을 미친다고 보고하고 있다. 홍정민, 이철용[2002]은 온라인 게임의 속성을 상호작용성, 익명성, 내용확장성, 접근가능성으로 나누고 이를 바탕으로 소비자들의 온라인 게임 이용 형태를 분석하였다. 분석 결과 온라인 게임은 사람과 사람, 사람과 컴퓨터가 서로 커뮤니케이션하는 구조를 갖고 있으며 이러한 상호작용성과 내용확장성이 중독에 주요한 원인으로 파악되었다.

반면 몇몇 연구는 개인의 심리적 특성과 게임 중독간의 관계에 주목하였다. 권순희[2010]는 인터넷 게임 중독 경향이 높을수록 자아존중감과 자기효능감이 낮으며, 친구관계도 원만하지 않음을 파악하였다. 권재환[2010]은 충동성과 공격성이 청소년의 게임 중독 경향성을 증가시키는 역할을 하며, 대인관계기술은 청소년의 게임 중독 경향성을 감소시키는 역할을 한다고 주장하였다. 황병록[2010]은 혁신성이 높은 청소년이 그렇지 않은 청소년에 비해 인터넷 게임에 더 잘 중독된다고 보고하였다. Charlton and Danforth[2009]는 자존심이 낮은 사람이 더 쉽게 게임에 중독된다고 주장하였다. 김신희, 안창일[2005]은 인터넷 게임 중독 집단이 비 중독 집단에 비해 충동성 및 새로운 경험 추구 차원이 유의미하게 높음을 발견하였다.

이러한 연구와 달리 몇몇 연구는 온라인 게임 중독에 있어 사회·환경적 요인에 집중하였다.

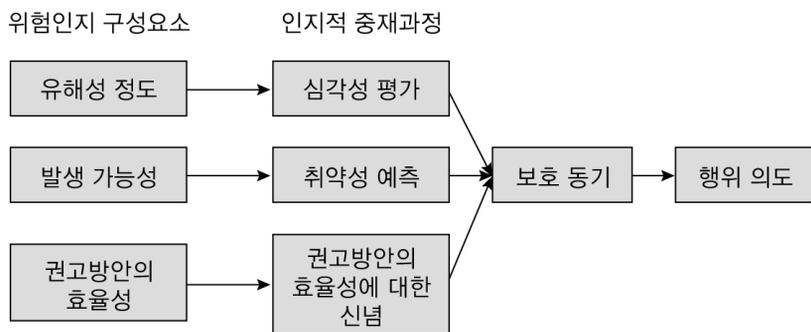
강정원 등[2011]은 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 연구한 결과 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 유아와 가족변인 전체의 영향력은 어머니의 취업여부, 가족기능도, 부모의 인터넷 중독정도, 유아의 성별, 유아의 연령이 주요 요인임을 파악하였다. 손희정, 서창원[2010]은 게임 중독성이 높은 집단의 학생들보다 중독성이 중간인 집단과 낮은 집단의 학생들이 보다 높은 사회성을 보이는 것을 파악하였다. 최태산, 안재영[2010]은 가정의 심리적 환경과 대인관계기술이 청소년 인터넷 게임 중독에 미치는 영향력을 검토하고 친밀도, 대인관계기술, 만족감이 게임 중독에 유의한 영향을 미친다고 주장하였다.

게임 중독과 관련한 기존 연구는 게임 중독 예방에 대한 우리의 이해를 높이는데 일정 정도 기여하였다. 그러나 기존 연구는 온라인 게임 중독에 대한 개인의 위험인식 및 이의 예방에 대한 능력이 개인별로 상이함에도 불구하고 온라인 게임 사용자에게 따라 온라인 게임 중독 예방활동에 어떠한 차이가 있는지에 대해서는 거의 파악하지 못하였다. 온라인 게임 중독 예방을 위한 활동은 온라인 게임 중독 예방에 대한 사용자의 위험인식과 예방능력에 대한 효능감에 따라 크게 달라지기 때문에 이를 정확하게 이해하는 것은 효과적인 온라인 게임 중독 예방을 위한 전략 및 정책 마련에 있어 매우 중요하다.

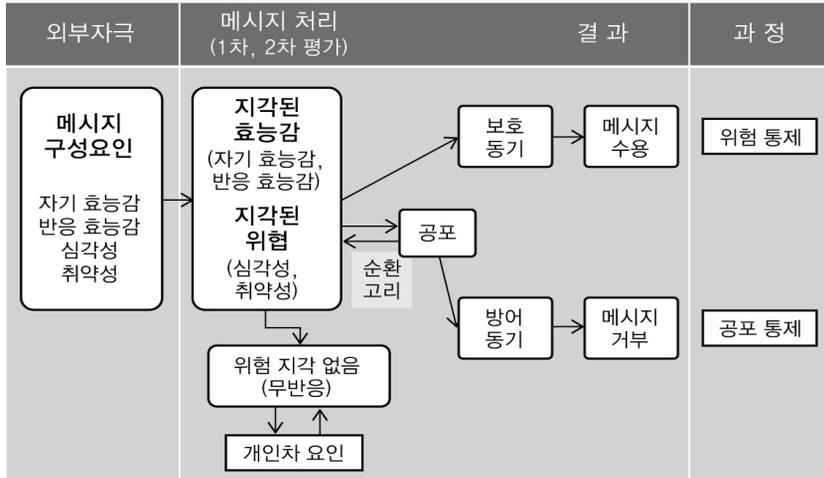
따라서 본 연구에서는 온라인 게임 중독에 대한 인지된 위험과 온라인 게임 중독 예방에 대한 효능감을 기준으로 온라인 게임 사용자를 그룹화하고 이를 간에 온라인 게임 중독 예방활동이 어떻게 차이가 나는지를 규명하고자 한다.

2.3 위험지각태도(RPA : Risk Perception Attitude) 프레임워크

위험지각태도 프레임워크는 보호동기이론과 확장된 병행과정 모델을 기반으로 제안되었다. Rogers [1975]가 제안한 보호동기이론(Protection Motivation Theory)은 개인이 건강위험 메시지에 반응하여 어떻게 태도와 행동을 변화시키는지 설명하기 위한 이론으로 위험에 대한 개인의 인지 과정을 강조하고 있다. 보호동기이론은 사람들이 행동을 변화시키는 것은 단순히 위험 메시지에 반응하여 나타나는 것이 아니라 심리적 요인에 의해 중재되고 조절되어 나타나는 것임을 강조한다. 이 이론에 따르면 사람들이 위험에 노출되게 되면 위험에 대해 심각성 평가, 취약성 예측, 권고방안의 효율성에 대한 신념구축이라는 인지적 중재 과정을 거쳐 이러한 위험을 회피하거나 감소시키기 위한 보호동기를 생성하게 되고 이러한 보호동기를 바탕으로 궁극적으로 행위 의도를 변화시키고자 한다(<그림 1> 참조).



<그림 1> 보호동기이론([Rogers, 1975] 참조)



〈그림 2〉 확장된 병행 과정 모델([Witte, 1994] 참조)

확장된 병행 과정 모델(extended parallel process model)은 Leventhal[1971]의 초기 “병행 과정 모델(parallel process model)”과 Rogers[1975]의 “보호동기이론”의 이론적 관점을 통합하여 Witte [1994]가 처음 제안하였다. <그림 2>에서 볼 수 있듯이 확장된 병행 과정 모델은 메시지의 위협에 대한 평가와 이를 해결하기 위한 권고 방안에 대한 효능감 평가의 두 가지 인지적 평가에 기반하고 있다. 이 이론에 따르면 개인은 위협에 대한 두 가지 평가를 통해 무반응(no response), 위험 통제 과정(danger control process), 공포 통제 과정(fear control process) 가운데 한 가지 경로를 선택하여 개인이 직면한 위협에 대응하기 위한 행동을 결정한다.

보호동기이론과 확장된 병행 과정 모델 연구는 위협에 대한 개인의 인식을 질병 예방을 위한 개인행위를 예측을 위한 신뢰할 만한 예측변수로 규정하고 있다. 위험지각태도 프레임웍은 이러한 주장을 바탕으로 위협에 대한 인식 정도와 사회인지이론(social cognitive theory)에서 처음 제시한 효능감의 정도에 따라 질병을 예방하고자 하는 개인의 동기 및 예방활동에 차이가 있을 것이라는 가설 하에 개발되었다[Rimal and

Real, 2003]. 이 프레임웍에서는 지각된 위협과 자기 효능감의 정도에 따라 어떤 질병에 대한 개인의 예방활동 및 건강행동 결과에 차이가 있음을 주장하고 있다. 즉, 위험지각태도 프레임웍은 개인이 질병으로부터 자신의 건강을 보호하려는 예방활동은 단순히 위협을 지각하는 것만으로 이루어지지 않으며 질병을 예방할 수 있다는 자기 효능감이 필수적임을 강조하고 있다. 질병에 대한 지각된 위협은 질병의 위협으로부터 벗어나기 위한 예방행위의 동기를 유발하지만 실제 어떤 예방활동을 통해 질병의 위협에 대응할 것인가는 개인의 자기 효능감에 의해 조절된다는 것이다[Witte, 1994].

본 연구에서는 이러한 위험지각태도 프레임웍을 온라인 게임 중독 분야에 적용하고자 한다. 온라인 게임 중독은 실제 질병과 마찬가지로 중독이 발생하는 순간 개인의 정신적, 신체적, 사회적 위험 및 손실을 초래할 수 있으며[Young, 2007], 이러한 위협의 지각에 따라 온라인 게임 중독 예방을 위한 동기가 생성되고 이를 예방할 수 있다는 자기 효능감에 따라 실제 온라인 게임 중독 예방행위로 이루어진다는 측면에서 이미 새로운 형태의 질병으로 인정되고 있다. 따라서

〈표 1〉 위험지각 태도 모형의 온라인 게임 중독에의 적용

| 기준 | 질병 | 온라인 게임 중독 |
|--------|---|---|
| 지각된 위험 | <ul style="list-style-type: none"> • 재무적 위험 • 정신적 위험 • 시간적 위험 • 사회적 위험 | <ul style="list-style-type: none"> • 재무적 위험 • 정신적 위험 • 시간적 위험 • 사회적 위험 |
| 효능감 | <ul style="list-style-type: none"> • 질병예방을 위해 자신을 통제할 수 있는 지식 및 능력 • 질병예방을 위한 권고방안 이행에 대한 자신감 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 게임 중독 예방을 위해 자신을 통제할 수 있는 지식 및 능력 • 온라인 게임 중독 예방을 위한 권고방안 이행에 대한 자신감 |

온라인 게임 중독 연구를 함에 있어 위험지각태도 프레임워크를 적용하는 것은 매우 타당하다고 할 수 있다(〈표 1〉 참조).

Rimal and Real[2003]은 위험지각태도 프레임워크를 위험지각(risk perception)과 효능감(efficacy beliefs)을 기준으로 하여 즉각대응 그룹(responsive group), 회피 그룹(avoidant group), 상황주도 그룹(proactive group), 무관심 그룹(indifference group)으로 분류하였다.

즉각대응 그룹(responsive group)은 온라인 게임 중독에 대한 위험의 인식 수준이 높고, 중독을 예방하기 위한 자신의 지식과 능력에 대한 믿음 또한 높은 그룹이다. 이 그룹은 위험의 발생 또는 새로운 위협에 대해 즉각적으로 반응하고 온라인 게임 중독으로부터 자신을 보호하고 피해를 최소화시킬 수 있도록 조치를 취할 것으로 기대되는 그룹이다. 회피 그룹(avoidant group)은 온라인 게임 중독에 대한 위험의 인식 수준은 높은 반면, 중독을 예방하기 위한 자신의 지식과 능력에 대한 믿음이 낮은 그룹이다. 이 그룹은 자신들이 온라인 게임에 중독되었을 경우의 위험에 대해서는 고려를 하지만 이러한 위험에 상응하는 조치를 취하지 못하거나, 위험 상황을 자체를 회피하고자 하는 의도를 가지고 있는 그룹이다. 상황 주도 그룹(proactive group)은 인지된 위험이 낮기 때문에 동기 부여가 잘 이루어지지 않지만 온라인 게임을 예방하는데 필요한 자신의

지식과 능력에 대한 믿음의 수준이 높기 때문에 지속적으로 온라인 게임 중독 상황이 발생하기에 앞서 대책을 강구할 것으로 예측되는 그룹이다. 마지막으로 무관심 그룹(indifference group)은 인지된 위험과 효능감 모두가 낮은 수준의 그룹이다. 즉 온라인 게임 중독과 이로 인한 피해에 대해 아무런 관심이 없으며, 이에 대한 지식과 능력 또한 미미한 그룹이다.

3. 연구모형 및 가설수립

위험지각태도 프레임워크는 지각된 위험과 효능감의 정도에 따라 4개의 태도집단을 구분하고 있다(〈그림 3〉 참조). 이때 지각된 위험은 질병에서 벗어나기 위한 행동을 하려는 동기유발 요인으로, 효능감은 행동변화의 촉진요인으로 개념화할 수 있다.



〈그림 3〉 연구 모형

온라인 게임 사용자의 게임 중독 예방행동을 위한 동기는 질병 예방행동과 마찬가지로 온라인 게임 중독으로부터 발생할 수 있는 위험과 손해에 대한 지각에 의해 생성된다. 지각된 위험은 확률적이고 객관적인 위험과는 구별되는 것으로 온라인 게임 사용자가 게임을 중단하거나 이용시간을 줄이려는 상황에서 주관적으로 지각되는 위험으로 예를 들면, 온라인 게임 이용에 대한 통제력 상실이나 온라인 게임에 대한 강박적 의존으로 인한 일상생활의 부적응과 같은 위험에 대한 지각을 의미한다. 온라인 게임 사용자가 게임 중독으로 인해 발생할 수 있는 위험을 지각하게 되면 자기통제 향상 프로그램 참여 또는 게임시간 기록하기 등과 같이 이를 예방하기 위한 행동을 하게 될 것이라고 예측할 수 있다. 그러나 위험에 대한 지각은 게임 중독 예방행동을 예측할 수 있는 충분조건이 아닐 수 있다[Rimal, 2001]. 왜냐하면 실제 예방행동을 추구하기 위해서는 자신이 온라인 게임 중독 예방을 위한 적절한 행동을 할 수 있다는 능력에 대한 믿음 즉, 효능감이 필요하기 때문이다. 효능감은 온라인 게임중독 예방을 위한 행동의 선택 여부를 결정할 뿐 아니라 그 행동에 대한 노력의 지속 정도에도 영향을 준다[Bandura, 1986]. 따라서 효능감은 지각된 위험과 함께 온라인 게임 중독 예방을 위한 행동을 예측하는데 중요한 변수라 할 수 있다. 이러한 논의를 바탕으로 본 연구에서는 온라인 게임 사용자의 온라인 게임 중독 예방행동 역시 위험지각태도 프레임웍에 따라 4개의 태도집단으로 분류 가능할 것으로 추정하여 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 1 : 수집된 표본은 위험지각태도 프레임웍에서 제안한 바와 같이 온라인 게임 중독에 대한 위험 지각과 이를 예방할 수 있다는 효능감 정도에 따라 4개의 서로 다른 그룹으로 분류 될 것이다.

위험지각태도 프레임웍을 적용하여 질병이나 안전 예방행동을 파악하고자 한 선행연구들은 위험지각태도 프레임웍의 4가지 태도집단이 보호동기(protective motivation), 정보탐색(intention to seek information), 예방활동(protective behavior)과 같은 예방행동에 있어 어떤 차이가 있는가를 규명하고자 하였다. 예를 들면, Rimal과 Real[2003]은 피부암에 대한 연구를 통해 4개의 그룹은 보호동기(protective motivation), 정보탐색(intention to seek information), 예방활동(protective behavior) 간에 각기 다른 특성을 보이고 있다고 주장하였다. 위험지각태도 프레임웍을 적용하여 작업장의 근로안전 예방행동을 연구한 Real[2008]의 연구에서도 정보이용능력(information availability), 정보탐색 의도(information seeking intentions), 행동의도(behavioral intention), 행동(behavior)은 4개의 그룹에 따라 통계적으로 유의하게 다르게 나타남을 주장하였다. 위험지각태도 프레임웍을 적용하여 개인정보 유출 예방행동을 연구한 장익진, 최병구[2014]의 최근 연구에서도 기존 연구와 유사한 결과가 나타났다. 이를 기반으로 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 2 : 분류된 4개의 그룹은 보호동기, 정보탐색, 예방활동에 서로 다른 특성을 보일 것이다.

위험지각태도 프레임웍에 따르면 지각된 위험이 높은 그룹인 즉각대응 그룹과 회피 그룹은 온라인 게임 중독 예방을 위해 무엇인가 행동하려는 동기가 높은 집단이다. 그러나 이들 두 집단은 효능감에 있어 차이가 존재한다[Real, 2008; Rimal and Joun, 2010; Turner et al., 2006]. 즉각대응 그룹의 경우 온라인 게임 중독에 대한 지각된 위험이 높고 게임 중독을 예방할 수 있다

는 효능감이 높은 집단이다. 따라서 이러한 집단에 속하는 온라인 게임 사용자는 다른 태도집단에 속한 게임 사용자에 비해 높은 예방활동 행위를 보일 것이라고 예상할 수 있다. 반면 회피 그룹의 경우 온라인 게임 중독에 대한 지각된 위험이 높아 게임 중독 예방을 위해 어떤 행동을 하려고 하지만 게임 중독을 예방할 수 있다는 효능감이 낮기 때문에 이러한 예방행동을 하려는 동기가 좌절되게 된다[Rimal, 2001; Rimal and Real, 2003; Turner et al., 2006]. 특히 게임 중독에 대한 위험지각이 높은 상태에서 효능감이 낮게 되면 온라인 게임 중독으로 인한 부작용에 대한 공포감이 증폭되게 되어 예방행동을 회피하기 위한 부정적 행동이 높게 나타날 수 있다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 3 : 즉각대응 그룹은 다른 그룹들 보다 보호동기, 정보탐색, 예방활동에서 보다 적극적인 태도를 보일 것이다.

가설 4 : 회피 그룹은 다른 그룹들 보다 보호동기, 정보탐색, 예방활동에서 보다 소극적인 태도를 보일 것이다.

위험지각태도 프레임워크를 적용한 기존 연구 결과 가운데 불일치를 보이고 있는 부분은 효능감이 예방활동과 관련하여 조절변수(modulating effect)의 역할을 수행하느냐 아니면 주요인(main effect) 역할을 수행하는가에 대한 부분이다. 효능감이 조절변수의 역할을 수행한다고 가정하면 온라인 게임 중독에 대한 지각된 위험이 낮은 그룹인 상황주도 그룹과 무관심 그룹의 경우 모두 지각된 위험이 낮기 때문에 게임 중독에서 벗어나려는 예방행동을 하지 않을 가능성이 매우 높다. 따라서 상황주도 그룹과 무관심 그룹의 경우 비록 효능감의 정도

가 차이가 있다 할지라도 두 집단 간의 온라인 게임 중독 예방행동에는 차이가 나지 않을 것이다. 반면 효능감이 주요인 역할을 수행한다고 가정하면 지각된 위험이 낮은 그룹인 상황주도 그룹과 무관심 그룹 간의 게임 중독 예방행동에 차이가 있을 것이다. 이와 관련하여 Rimal과 Real[2003], Real[2008] 등은 보호동기, 정보탐색, 예방활동에 있어 상황주도 그룹과 무관심 그룹 간에 유의한 차이가 있음을 지적함으로써 효능감의 주요인 효과를 주장하고 있다. 온라인 게임 중독의 경우 위험에 대한 지각과 관계없이 효능감의 정도에 따라 정보탐색이나 예방활동에 직접 나설 수 있을 것으로 예측할 수 있다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 5 : 상황주도 그룹은 무관심 그룹에 비해 보호동기, 정보탐색, 예방활동에 있어 보다 높은 값을 나타낼 것이다.

4. 연구방법

4.1 설문서 개발 및 갱신

설문서는 기존 연구에 활용된 문항을 준용하여 개발하였다. 설문서의 개발을 위해 온라인 게임 및 온라인 미디어 분야 교수 3인의 주도하에 측정변수와 변수 측정을 위한 설문문항을 개발하였다. 해당 분야 전문가는 설문서에 사용하는 용어의 적절성 및 설문항목의 적절성에 대한 다양한 의견을 개진함으로써 설문서의 표면 타당성 확보에 기여하였다.

초기 설문항목의 신뢰성 및 구성타당성 확보를 위해 2인의 박사과정 학생이 카드 소팅 방식으로 해당 변수에 대한 설문문항을 분류하였다. 설문문항 분류가 적절히 이루어졌는지를 파악하기 위해 참여 학생 간 설문문항 분류의 일치

성을 평가하기 위해 Cohen's Kappa를 파악한 결과 86%로 적절성의 기준이 되는 65%보다 높기 때문에 설문항목의 구성타당성이 어느 정도 확보되었다고 할 수 있다.

4.2 변수의 조작적 정의 및 측정

확장된 병행과정 모델과 위험지각태도 프레임워크 연구에 따르면 지각된 위험(perceived risk)은 질병의 심각성에 대한 개인적인 생각을 의미한다. 본 연구에서는 이러한 정의를 연구의 목적에 맞게 수정하여 온라인 게임 중독의 심각성에 대한 개인의 생각으로 정의하였다. 이러한 개념을 측정하기 위해서 Rimal and Juon[2010]이 개발한 3개의 측정문항을 연구 목적에 맞게 수정하여 활용하였다.

Rimal and Juon[2010]는 Bandura[1986]가 주창한 자기 효능감(self-efficacy) 항목을 활용하여 효능감(efficacy beliefs)을 측정하였다. 이때 자기 효능감은 개인이 어떤 목표를 달성하기 위한 행위 절차를 조직화하고 실행할 수 있는 능력에 대한 신념을 의미한다[김경규 등, 2009]. 따라서 본 연구에서는 자기 효능감을 질병을 예방하기 위해 자신을 통제할 수 있는 개인의 인지된 능력으로 정의한다. 본 연구에서는 이를 연구의 목적에 맞게 수정하여 자기 효능감을 온라인 게임 중독 예방을 위해 개인이 보유하고 있는 지식 및 능력으로 정의한다. 이를 측정하기 위해서 Rimal and Juon[2010], van Beuningen et al.[2009]이 개발한 5개의 자기 효능감 측정문항을 연구 목적에 맞게 수정하여 활용하였다.

Rimal and Real[2003]는 자기보호동기(self protective motivation)에 대해서 질병을 예방하기 위한 개인의 욕구라고 정의하였다. 본 연구에서는 이를 연구의 목적에 맞게 수정하여 온라인 게임 중독을 예방하기 위한 개인의 욕구라고 정

의하고자 한다. 이를 측정하기 위해 Rimal and Real[2003]이 개발한 자기보호동기 측정문항 4개를 연구 목적에 맞게 수정하여 활용하였다.

정보탐색(information seeking)은 환자들이 TV, 신문, 라디오, 인터넷 등의 미디어에서 질병과 관련된 이야기가 나올 때 관심을 기울이고자 하는 정도로 정의할 수 있다[Rimal and Real, 2003]. 본 연구에서는 이를 연구의 목적에 맞게 수정하여 온라인 게임 사용자들이 TV, 신문, 라디오, 인터넷 등의 미디어에서 온라인 게임 중독과 관련된 정보가 방송되거나 소개될 때 관심을 기울이고자 하는 정도라고 정의하고자 한다. 이를 측정하기 위해 Rimal and Real[2003]이 개발한 5개의 측정문항을 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 활용하였다.

예방행동(prevention behavior)이란 인지된 위험을 통제하고, 감소 및 회피하기 위해 하는 행동 일체를 의미한다[Duh et al., 2002]. 본 연구에서는 이를 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 온라인 게임 중독을 예방하기 위해 온라인 게임 사용자가 실시하는 모든 행동으로 정의한다. 이를 측정하기 위해 Chan et al.[2005], Chen and Guo[2006], Duh et al.[2002] 개발한 12개의 측정항목을 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 활용하였다.

본 연구에서는 게임 중독을 과도한 게임사용으로 인해 학업과 가정 및 대인관계가 원활하지 않고 현실과 가상공간을 구분하지 못하는 등의 심각한 문제를 안고 있는 정도로 정의하였다. 이러한 온라인 게임 중독 정도를 측정하기 위하여 Lemmens et al.[2009]가 개발한 21개 문항의 GAS(game addiction scale) 게임 중독 척도를 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 중독정도(degree of addiction) 측정에 활용하였다. 이를 요약하면 다음 <표 2>와 같다. 또한 전체 설문은 <부록 1>에 나타나 있다.

〈표 2〉 설문 구성

| 변수명 | 구성요인 | 예상 설문문항 수 | 관련연구 |
|--------|-------|-----------|---|
| 인지된 위험 | 심각성 | 3 | Rimal and Juon[2010] Witte[1994] |
| 효능감 | 자기효능감 | 5 | Bandura[1986] Rimal and Juon[2010] van Beuningen et al.[2010] |
| 예방동기 | 예방동기 | 4 | Rimal and Real[2003] |
| 정보탐색 | 정보탐색 | 2 | Rimal and Real[2003] |
| | 정보공유 | 3 | |
| 예방행동 | 예방행동 | 6 | Chan et al.[2005] Chen and Guo[2006] Duh et al.[2002] |
| 중독정도 | 중독정도 | 5 | Lemmens et al.[2009] |

4.3 자료 수집 및 표본 특성

설문의 예비조사를 위해 편의추출에 의한 방식을 활용하여 한국의 대학생 50명으로부터 설문을 수거하였다. 측정문항의 정교화 및 적절성 확보가 목적이었기 때문에 온라인 게임을 일주일에 7시간 이상 이용하는 학생을 대상으로 설문을 수행하였다. 설문에는 설문과 관련하여 이해하기 어렵거나 애매모호한 표현이 있는지에 대한 피드백을 추가로 작성하도록 하였다.

예비조사를 통하여 완성된 최종 설문 바탕으로 본 조사를 실시하였다. 본 조사에서는 우리나라의 서울지역 대학교에 재학 중인 대학생을 대상으로 설문지 방식을 활용하여 자료를 수집하였다. 설문을 대학생으로 한정된 이유는 온라인 게임이용률은 청소년에 비해 상대적으로 낮지만 평균이용시간이나 평균이용 횟수에서 가장 높은 값을 보이는 연령층이 대학생이었기 때문이다[행정안전부와 한국정보화진흥원, 2012].

240명의 학생으로부터 설문을 수집하였다. 이 가운데 남성은 135명(56.3%), 여성은 105명(43.7%)으로 남성의 비율이 더 높았다. 설문 응답자의 연령별 분포를 보면 10대가 123명(51.3%), 20대가

115명(47.9%), 30대가 2명(0.8%)인 것으로 나타났다. 일일 온라인 게임시간은 1시간 미만이 143명(59.6%)으로 가장 높게 나타났으며, 1~4시간이 83명(34.6%), 4시간~7시간이 11명(4.6%), 7시간~10시간이 2명(0.8%), 10시간 이상이 1명(0.4%)로 나타났다.

5. 자료 분석 및 결과

5.1 변수의 신뢰성 및 타당성 분석

본 연구에 사용된 변수의 신뢰성과 타당성 분석결과는 다음 <표 3>과 같다. 분석결과 모든 변수의 크론바하 알파 값이 0.852에서 0.912사이로 모두 0.7 이상이므로 변수의 신뢰성이 확보되었다고 할 수 있다. 또한 아이템-전체상관 값이 모두 0.7 이상으로 기준이 되는 0.4에 비해 크게 높게 나타난 결과를 바탕으로 변수의 집중타당성 또한 확보되었다고 할 수 있다. 마지막으로 설문 항목의 단일성 검사(<표 3> 참조)와 요인 적재량을 살펴 본 결과 모두 기준이 되는 0.5 값 이상으로 변수의 판별타당성 또한 확보되었다고 할 수 있다(<표 4> 참조).

〈표 3〉 변수의 신뢰성 및 타당성 분석결과

| 변수 | 아이템 수 | 신뢰성 (크론바하 알파) | 집중타당성 (아이템-전체상관) | 판별타당성 (요인적재량) |
|--------|-------|------------------|---|---|
| 인지된 위협 | 3 | 0.879 | 0.868; 0.778; 0.839 | 0.874; 0.928; 0.896 |
| 효능감 | 5 | 0.876 | 0.848; 0.835; 0.870; 0.838; 0.855 | 0.825; 0.868; 0.744; 0.865; 0.796 |
| 예방동기 | 4 | 0.846 | 0.802; 0.791; 0.758; 0.855 | 0.832; 0.850; 0.894; 0.724 |
| 정보탐색 | 5 | 0.912 | 0.893; 0.875; 0.880; 0.900; 0.916 | 0.871; 0.928; 0.910; 0.830; 0.770 |
| 예방행동 | 6 | 0.852 | 0.834; 0.822; 0.823; 0.824; 0.826; 0.828 | 0.732; 0.781; 0.782; 0.733; 0.770; 0.756 |
| 중독정도 | 5 | 0.869 | 0.837; 0.831; 0.847; 0.832; 0.857 | 0.822; 0.838; 0.797; 0.847; 0.756 |

〈표 4〉 판별타당성 검토를 위한 요인분석 결과

| 변수 | 구성요소 | | | | | |
|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 인지된 위협 1 | .017 | .003 | -.107 | .084 | .864 | .027 |
| 인지된 위협 2 | .081 | -.045 | -.066 | .036 | .917 | .062 |
| 인지된 위협 3 | .145 | -.016 | -.104 | .063 | .864 | .093 |
| 효능감 1 | .065 | .162 | .782 | -.216 | -.058 | .045 |
| 효능감 2 | .055 | .170 | .851 | -.140 | -.019 | .007 |
| 효능감 3 | -.010 | .241 | .687 | .030 | -.052 | .244 |
| 효능감 4 | .092 | .200 | .817 | -.164 | -.111 | .064 |
| 효능감 5 | .081 | .238 | .695 | -.174 | -.141 | .157 |
| 예방동기 1 | .160 | .440 | .362 | -.161 | .066 | .597 |
| 예방동기 2 | .085 | .248 | .238 | -.106 | .005 | .757 |
| 예방동기 3 | .194 | .284 | .178 | -.110 | .123 | .772 |
| 예방동기 4 | .132 | .081 | -.045 | -.014 | .066 | .807 |
| 정보탐색 1 | .838 | .164 | .068 | .071 | .089 | .129 |
| 정보탐색 2 | .907 | .186 | .040 | .023 | .026 | .079 |
| 정보탐색 3 | .886 | .151 | .059 | -.033 | .114 | .067 |
| 정보탐색 4 | .806 | .155 | .114 | -.038 | -.045 | .106 |
| 정보탐색 5 | .757 | .090 | .000 | -.059 | .092 | .093 |
| 예방행동 1 | .232 | .657 | .189 | .026 | -.106 | .178 |
| 예방행동 2 | .166 | .713 | .233 | -.026 | .027 | .153 |
| 예방행동 3 | .146 | .684 | .258 | -.161 | -.092 | .131 |
| 예방행동 4 | .086 | .625 | .228 | -.266 | .143 | .178 |
| 예방행동 5 | .091 | .717 | .156 | -.131 | .040 | .187 |
| 예방행동 6 | .159 | .764 | .077 | -.095 | -.071 | .038 |
| 중독정도 1 | -.014 | -.152 | -.078 | .797 | .080 | -.088 |
| 중독정도 2 | -.027 | -.205 | -.039 | .811 | .113 | -.028 |
| 중독정도 3 | -.022 | .058 | -.112 | .801 | .078 | -.080 |
| 중독정도 4 | -.002 | -.047 | -.164 | .825 | .002 | -.086 |
| 중독정도 5 | .024 | -.160 | -.189 | .724 | -.059 | .017 |

5.2 RPA 프레임웍의 도출

본 연구에서는 온라인 게임 사용자의 게임 중독에 대한 인지된 위험과 이를 예방할 수 있는 효능감의 인지 정도를 기준으로 온라인 게임 사용자를 RPA 프레임웍의 4가지 유형으로 구분할 수 있는지를 확인하고자 하였다. 이를 위해 군집 내 차이(within-cluster differences)를 최소화할 수 있는 계층적 군집분석 방법인 Ward's 방법(squared Euclidean 거리)을 이용하여 군집분석을 실시하였다. 군집분석에 있어서 군집수의 결정은 군집분석을 통해 도출되는 군집화 일정표(agglomeration schedule)를 이용하였다. 군집화 일정표는 군집화 과정의 각 단계에서 하나의 군집을 형성하기 위해 그룹화 된 관측치 사이의 거리를 보여준다. 이 값이 작을수록 동질적인 관측치가 하나의 군집으로 묶여짐을 나타내며, 군집의 수를 결정하는데 중요한 지침을 제공한다[Bierly and Chakrabarti, 1996; Hair et al., 1995]. <표

5>의 군집화 일정 분석표를 살펴보면 군집계수가 4개에서 3개($345.83 - 269.62 = 76.20$), 3개에서 2개($538.53 - 345.83 = 192.71$), 2개에서 1개($926.12 - 538.53 = 387.59$)로 변화될 때 크게 증가하므로 적절한 군집의 수는 2개 내지 4개임을 알 수 있다.

Ward's의 방법을 통하여 군집을 2, 3, 4개로 도출한 결과 군집의 수가 4개인 경우가 군집 내 관찰치의 수가 가장 안정적인 것으로 나타났다. 군집의 수를 4개로 결정한 후 Ward's의 방법을 이용하여 군집분석을 실시한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6>에서 군집 1은 인지된 위험과 효능감이 모두 낮으므로 RPA 프레임웍의 무관심 그룹임을 알 수 있다. 군집 2는 인지된 위험은 낮은 반면 효능감은 매우 높기 때문에 상황주도 그룹임을 알 수 있다. 군집 3은 인지된 위험과 효능감이 모두 높으므로 즉각대응 그룹임을 알 수 있으며 군집4는 인지된 위험이 높은 반면 효능감이 낮기 때문에 회피 그룹인 것을 알 수 있다.

<표 5> 군집화 일정표

| 군집 수 | 군집계수 | 계수차 | 계수변화율 |
|------|--------|--------|-------|
| 10 | 103.95 | 12.90 | 11.04 |
| 9 | 116.85 | 15.04 | 11.40 |
| 8 | 131.89 | 21.61 | 14.08 |
| 7 | 153.50 | 21.76 | 12.41 |
| 6 | 175.25 | 37.20 | 17.51 |
| 5 | 212.45 | 57.17 | 21.20 |
| 4 | 269.62 | 76.20 | 22.03 |
| 3 | 345.83 | 192.71 | 35.78 |
| 2 | 538.53 | 387.59 | 41.85 |
| 1 | 926.12 | | |

<표 6> RPA 그룹유형

| 그룹유형 변수 | 무관심 그룹 | 상황주도 그룹 | 즉각대응 그룹 | 회피 그룹 | 평균 | 유의확률 |
|---------|----------|----------|----------|----------|------|------|
| 인지된 위험 | 2.35(낮음) | 2.13(낮음) | 5.09(높음) | 4.31(높음) | 3.59 | 0.00 |
| 효능감 | 3.85(낮음) | 6.36(높음) | 5.69(높음) | 4.14(낮음) | 5.39 | 0.00 |
| 사례수 | 28 | 79 | 83 | 50 | | |

각 군집이 제대로 분류되었는지를 확인하기 위해 각 그룹에 속하는 응답자의 일일 온라인 게임시간과 온라인 중독정도에 대한 차이에 대한 분산분석을 실시하였다. 분석결과 온라인 게임시간($F = 3.41, p < 0.05$)과 중독정도($F = 15.32, p < 0.001$)가 군집별로 유의한 차이를 보이고 있으며 무관심 그룹(온라인 게임시간 = 1.61; 중독정도 = 2.62)과 회피 그룹(온라인 게임시간 = 1.70; 중독정도 = 2.96)이 즉각대응 그룹(온라인 게임시간 = 1.42; 중독정도 = 1.73)과 상황주도 그룹(온라인 게임시간 = 1.35; 중독정도 = 2.03)에 비해 온라인 게임시간과 중독정도가 유의하게 높은 것으로 나타났다.

군집분석 결과의 신뢰성 및 타당성을 보다 정밀하게 확보하기 위해서는 비계층적 군집분석과 같이 다른 군집분석 방법, 그리고 다른 거리 측정방법을 통하여 군집분석을 실시하여 그 결과를 비교해 볼 필요가 있다[Hair et al., 1995]. 본 연구에서는 군집분석 결과의 신뢰성 및 타당성의 확보를 위하여 비계층적 군집분석 방법의 하나인 K-Means 방법(Euclidian 거리)을 이용하여 추가 분석을 실시하였다. 분석 결과 대체적으로 군집의 번호가 바뀌고 사례 수에 있어 약간 차이가 날뿐 Ward's 방법에 의한 것과 비슷한 결과를 나타냈다. 이러한 결과는 Ward's 방법과 K-Means 방법을 이용한 군집분석 결과에 큰 차이가 없음을 의미하며, 결과적으로 본 연구의 군집분석 결과가 신

뢰성 및 타당성을 확보하고 있음을 의미한다. 따라서 수집된 표본이 RPA 프레임워크 제안한 4개의 그룹으로 분류될 것이라는 가설 1은 채택한다.

가설 2를 검증하기 위하여 4개 그룹 간 보호동기, 정보탐색, 예방활동에 차이가 있는지를 확인하기 위하여 분산분석을 실시하였다(<표 7> 참조). 분석결과 RPA 프레임워크 그룹 간에 보호동기($F = 10.149, p < 0.001$), 정보탐색($F = 3.686, p < 0.05$), 예방활동($F = 21.72, p < 0.001$)에 있어 유의한 차이가 존재함을 파악하였다. 이를 근거로 가설 2 역시 채택한다.

가설 3~가설 5를 검증하기 위해 RPA 프레임워크 그룹 간의 차이를 좀 더 면밀하게 분석할 필요가 있다. 이를 위해 던컨 검사법(Duncan test)을 사용한 다중범위 검사를 수행하였다(<표 8> 참조). 이때 각 그룹은 유의수준 0.05에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

던컨 검사법에 의한 결과를 보면 보호동기의 경우 무관심 그룹이 유의하게 가장 낮으며, 회피 그룹이 그 다음으로 낮은 반면 상황주도 그룹과 즉각대응 그룹 간에는 유의한 차이가 존재하지 않았다. 정보탐색의 경우 무관심 그룹이 가장 유의하게 낮으며, 회피 그룹, 상황주도 그룹, 즉각대응 그룹 간에는 유의한 차가 없는 것으로 나타났다. 마지막으로 예방활동의 경우 무관심 그룹과 회피 그룹이 상황주도 그룹과 즉각대응 그룹에 비해 유의하게 낮은 것을 알 수 있다.

<표 7> RPA 프레임워크 그룹과 보호동기, 정보탐색, 예방활동 간 분산분석

| 변수 | 유형 | 제곱합 | 자유도 | 평균제곱 | F값 | 유의확률 |
|------|------|---------|-----|--------|--------|------|
| 보호동기 | 그룹 간 | 50.436 | 3 | 16.812 | 10.149 | .000 |
| | 그룹 내 | 390.930 | 236 | 1.656 | | |
| | 전체 | 441.366 | 239 | | | |
| 정보탐색 | 그룹 간 | 21.496 | 3 | 7.165 | 3.686 | .013 |
| | 그룹 내 | 458.760 | 236 | 1.944 | | |
| | 전체 | 480.256 | 239 | | | |
| 예방활동 | 그룹 간 | 93.708 | 3 | 31.236 | 21.719 | .000 |
| | 그룹 내 | 339.421 | 236 | 1.438 | | |
| | 전체 | 433.130 | 239 | | | |

〈표 8〉 RPA 프레임워크 그룹과 보호동기, 정보탐색, 예방활동 간의 다중범위검사

| 변수 | RPA 프레임워크 그룹 | 사례 수 | 1 | 2 | 3 |
|------|--------------|------|--------|--------|--------|
| 보호동기 | 무관심 | 28 | 3.5625 | | |
| | 회피 | 50 | | 4.2800 | |
| | 상황주도 | 79 | | | 4.8797 |
| | 즉각 대응 | 83 | | | 4.9307 |
| | 유의확률 | | 1.000 | 1.000 | .844 |
| 변수 | RPA 프레임워크 그룹 | 사례 수 | 1 | 2 | |
| 정보탐색 | 무관심 | 28 | 2.7143 | | |
| | 회피 | 50 | | 3.3040 | |
| | 상황주도 | 83 | | 3.5470 | |
| | 즉각 대응 | 79 | | 3.6886 | |
| | 유의확률 | | 1.000 | .197 | |
| 변수 | RPA 프레임워크 그룹 | 사례 수 | 1 | 2 | |
| 예방활동 | 무관심 | 28 | 3.3929 | | |
| | 회피 | 50 | 3.7500 | | |
| | 상황주도 | 79 | | 4.7616 | |
| | 즉각 대응 | 83 | | 5.0582 | |
| | 유의확률 | | .139 | .219 | |

위의 <표 8>에서 알 수 있듯이 즉각대응 그룹은 무관심 그룹에 비해 보호동기, 정보탐색, 예방활동에서 보다 적극적인 태도를 보였다. 회피 그룹에 비해서는 보호동기와 예방활동에서 적극적인 태도를 보였다. 그러나 상황주도 그룹과는 보호동기에서만 유의한 차이를 보일 뿐 정보탐색이나 예방활동에서는 유의한 차이가 존재하지 않았다. 따라서 가설 3은 부분적으로 채택한다. 회피 그룹의 경우 보호동기와 예방활동에 있어 즉각대응 그룹과 상황주도 그룹에 비해 소극적인 태도를 보인 반면 정보탐색활동에서는 즉각대응 그룹과 상황주도 그룹과 유의한 차가 존재하지 않았다. 나아가 회피 그룹은 보호동기와 정보탐색 활동에 있어 무관심 그룹 보다 적극적인 태도를 보이는 것으로 나타났다. 따라서 가설 4는 기각한다. 이러한 원인으로는 회피 그룹의 경우 게임 중독에 대한 인지된 위험이 높기 때문에 비록 이의 예방에 대한 효능감이 낮더라도 보다 인지된 위험이 낮은 그룹에 비해 상대

적으로 활발히 게임 중독 예방에 나서기 때문인 것으로 추론해 볼 수 있다. 마지막으로 <표 8>에 따르면 상황주도 그룹과 무관심 그룹은 보호동기, 정보탐색활동, 예방활동 모두에 있어 유의한 차이가 있음이 나타났다. 따라서 가설 5는 채택한다.

6. 논의 및 함의

6.1 논의

온라인 게임 산업의 성장과 발전으로 인해 온라인 게임 사용자가 증대함에 따라 온라인 게임 중독으로 인한 사회적 문제가 점점 확산되고 있음에도 불구하고 온라인 게임 사용자들의 게임 중독에 대한 인식이나 행동 변화와 관련된 연구는 매우 미비하였다. 이를 보완하기 위해 본 연구는 온라인 게임 사용자의 특성에 따른 게임 중독 예방행동 변화 전략 및 정책을 위한

가이드라인을 제시하고자 위험지각태도 프레임워크를 기반으로 온라인 게임 사용자를 4개의 태도그룹으로 분류하고 보호동기, 정보탐색, 예방활동이 이들 그룹에 따라 어떻게 다른가를 분석하였다. 분석결과 첫째, 지각된 위험과 효능감을 기준으로 온라인 게임 사용자를 크게 4가지 형태로 구분할 수 있음을 파악하였다. 이를 통해 위험지각태도 프레임워크가 온라인 게임 중독 예방과 관련된 행위 변화를 예측할 수 있는 주요 연구 프레임워크로 활용 가능성을 실증하였다. 둘째, 분류된 4개의 그룹은 보호동기, 정보탐색, 예방활동에 있어 유의한 차이가 있음을 파악하였다. 좀 더 구체적으로 보호동기, 정보탐색, 예방활동이 모두 즉각대응 그룹, 상황주도 그룹, 회피 그룹, 무관심 그룹 순으로 높은 값을 나타냈다. 즉, 즉각대응 그룹이 온라인 게임 중독과 관련하여 보호동기, 정보탐색, 예방활동에서 가장 적극적인 태도를 보이는 반면 무관심 그룹은 가장 소극적인 태도를 보이는 것으로 파악되었다. 셋째, 정보탐색 활동을 제외한 보호동기와 예방활동의 경우 지각된 위험이 높은 그룹인 즉각대응 그룹과 회피 그룹 간에 유의한 차이가 존재하였다. 나아가 지각된 위험이 낮은 그룹인 상황주도 그룹과 무관심 그룹 간에는 보호동기, 정보탐색, 예방활동 모두에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이는 효능감이 온라인 게임 중독 위험에 대한 지각과 관련 없이 보호동기, 정보탐색, 예방활동에 영향을 미치고 있음을 의미하며 보호동기, 정보탐색, 예방활동에 있어 효능감이 조절효과가 아닌 주요인 효과가 있다는 것을 의미한다.

또한 본 연구에서는 응답자의 약 56%가 온라인 게임 중독에 대해 높은 수준의 위험을 인식하고(회피 그룹 20.8%, 즉각대응 그룹 34.6%) 있다고 응답한 반면 약 67%의 응답자가 높은 수준의 효능감을 보유하고 있다고 대답하였다

(즉각대응 그룹 34.6%, 상황 주도 그룹 32.9%). 이는 우리 사회가 온라인 게임 중독의 위험성을 꾸준히 지적하고 이를 해결할 수 있는 다양한 방법을 여러 경로를 통해 알려왔기 때문이라는 점과 본 연구의 주 대상이 청소년이 아닌 대학생들을 대상으로 하였기 때문인 것으로 유추해 볼 수 있다.

6.2 함의

본 연구는 학문적 실무적으로 다음과 같은 효과가 기대된다. 먼저 학문적 효과를 살펴보면 첫째, 온라인 게임 중독 예방활동과 관련된 연구에 위험지각태도 프레임워크의 활용가능성을 검증하였다. 그 동안 위험지각태도 프레임워크는 그 유용성에도 불구하고 질병과 관련된 현상에만 적용되었을 뿐 온라인 게임 중독과 같은 사회현상에는 활용된 예가 거의 없었다. 본 연구에서는 위험지각태도 프레임워크를 온라인 게임 중독이라는 사회현상에 적용함으로써 이의 적용가능성을 확대할 수 있을 뿐 아니라 새로운 시각으로 온라인 게임 중독 예방활동을 파악할 수는 가능성을 확대하였다. 둘째, 온라인 게임 중독 예방과 관련된 온라인 게임 사용자의 보호동기, 정보탐색, 예방행동이 위험지각 및 효능감에 따라 구성된 집단에 의해 어떻게 달라지는가를 검증함으로써 온라인 게임 중독 연구의 지평을 넓힐 수 있을 것으로 기대된다. 예를 들면, 상황주도 그룹에 속하는 온라인 게임 사용자의 게임 중독과 관련된 정보탐색이 즉각대응 그룹에 비해 유의하게 낮기 때문에 이들 그룹을 대상으로 한 게임 중독 예방 관련 정보를 주기적으로 제공함으로써 이 그룹에 속하는 대상자들의 게임 중독 가능성을 낮출 수 있을 것이다. 셋째, 온라인 게임 중독의 원인 및 결과를 초점을 둔 기존 연구와 달리 이를 예방할 수 있는

방안에 초점을 맞추므로써 온라인 게임 중독 현상을 넘어서 이의 예방으로 연구의 지평을 넓힐 수 있을 것으로 기대된다. 기존 연구가 온라인 게임 자체 요인(예를 들면, 재미, 보상, 상호작용성[유우경, 2010], 온라인 게임의 디자인[채규진 등, 2006] 등), 개인의 심리적 요인(예를 들면, 낮은 자아존중감과 자기효능감[권순희, 2010], 충동성과 공격성[권재환, 2010], 혁신성[2010] 등), 또는 사회·환경적 요인(예를 들면, 사회성[손희정, 서창원, 2010], 가정의 심리적 환경[최태산, 안재영, 2010] 등)과 같은 중독의 원인에 초점을 두었다. 그러나 이러한 연구는 온라인 게임 사용자가 온라인 게임 중독 예방에 대한 위험인식과 예방능력에 대한 효능감에 차이가 존재함을 고려하지 못했다는 점에서 그 한계가 있다. 본 연구는 이러한 한계를 극복함으로써 온라인 게임 중독에 대한 기존 연구의 폭을 일정 정도 증대시켰다.

실무적 관점에서 보면 본 연구는 첫째, 온라인 게임 사용자의 특성에 맞는 예방 방안 수립을 위한 가이드라인을 제시할 수 있을 것이다. 기존 온라인 게임 중독 연구는 모든 온라인 게임 사용자를 동일한 특성을 갖는 하나의 집단으로 간주하고 진행되었기 때문에 이를 해결하기 위한 정책 또한 모든 사용자를 전제로 제시되었다. 그러나 온라인 게임 사용자의 특성이 개인마다 다를 것이라는 현실 상황을 고려해 볼 때 이러한 해결책 또는 정책은 그 한계가 뚜렷하였다. 따라서 본 연구는 보다 현실적인 관점에서 온라인 게임 중독 예방을 위한 정책을 제시하고자 하는 정책 개발자에게 일정 정도의 시사점을 줄 수 있을 것이다. 둘째, 온라인 게임 중독 예방에 초점을 맞추므로써 문제 해결이 아닌 문제 예방을 위한 정책 수립에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다. 기존 연구가 온라인 게임 중독 자체에 초점을 맞춘 반면 본 연구는 온라인 게

임 중독 예방에 초점을 맞추므로써 예방과 관련된 정책을 수립하고자 하는 정책 제안자에게 도움을 줄 수 있을 것이다. 게임 중독 해결에 소요되는 사회적 비용을 고려해 볼 때 이는 매우 중요한 시사점이 될 것이다.

7. 결 론

본 연구는 온라인 게임 사용자의 특성에 따른 온라인 게임 중독 예방 행동변화를 위한 전략 및 정책에 도움을 주고자 위험지각태도 프레임워크를 활용하여 온라인 게임 사용자를 4개의 태도그룹으로 분류하고 이들 그룹 간의 보호동기, 정보탐색, 예방활동 간의 차이를 실증적으로 분석하였다. 분석결과 지각된 위험과 효능감에 의해 분류된 각 그룹에 따라 온라인 게임 중독 예방과 관련된 태도와 행위가 서로 다르다는 것을 파악하였다. 본 연구의 결과는 각 가정의 부모나 학교 및 정부의 온라인 게임 중독 예방 담당자로 하여금 보다 게임 사용자의 특성에 맞게 세분화된 게임 중독 예방활동 전략을 수립할 수 있는 가이드라인의 역할을 수행 할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구는 다음과 같은 한계점이 있으며 이를 해결할 수 있는 후속 연구가 필요하다. 첫째, 연구의 대상이 대학생으로 한정되어 있다. 따라서 온라인 게임 중독의 주요 대상 가운데 하나인 청소년을 대상으로 한 연구를 수행함으로써 연구 결과를 보다 일반화 할 수 있을 것이다. 둘째, 온라인 게임 중독 예방과 관련된 다양한 변수를 고려하지 못했다. 예를 들면, 온라인 게임의 종류에 따라 온라인 게임 중독 예방 정책이 어떻게 변화해야 하는지에 대해서는 전혀 다루어지지 않았다. 따라서 향후 연구에서는 온라인 게임종류와 게임 중독 예방과 관련된 다양한 변수가 추가 될 필요가 있다.

참 고 문 헌

- [1] 강정원, 장수진, 김승욱, “유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 유아와 가족변인의 영향”, *어린이미디어연구*, 제10권 제3호, 2011, pp. 205-224.
- [2] 권순희, “초등학생의 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 심리적·환경적 변인 탐색”, 중앙대학교 박사학위논문, 2010.
- [3] 권재환, “충동성, 공격성과 게임 중독의 관계에서 대인관계기술의 매개모형검증 : 중·고등학교급별 비교”, *韓國컴퓨터情報學會論文誌*, 제15권 제10호, 2010, pp. 87-98.
- [4] 김경규, 류성렬, 김문오, 김효진, “모바일 웹 브라우저 서비스의 사용 의도에 영향을 미치는 요인 : 자기효능감과 사회적 영향”, *Journal of Information Technology Applications and Management*, 제16권 제1호, 2009, pp. 149-168.
- [5] 김신희, 안창일, “인터넷 게임 중독자의 성격 및 의사결정 방식”, *한국심리학회지 건강*, 제10권 제4호, 2010, pp. 415-430.
- [6] 김종재, 강순화, “삶의 의미와 게임 중독과의 관계 : 자기효능감과 자기통제력의 매개효과”, *청소년학연구*, 제19권 제12호, 2012, pp. 257- 274.
- [7] 남영호, “한국 온라인 게임 산업의 서비스 혁신패턴 분석”, *Journal of Information Technology Applications and Management*, 제 15권 제1호, 2008, pp. 117-137.
- [8] 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 2012 대한민국 게임백서.
- [9] 박성혜, “컴퓨터 몰입과 정서적 특성의 관계”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.
- [10] 손희정, 서창원, “중학생의 컴퓨터 게임 중독과 사회성 및 학교생활적응과의 관계”, 충남대학교 석사학위논문, 2010.
- [11] 안현수, 임소혜, “게임 플랫폼에 따른 이용 동기가 게임 중독에 미치는 영향”, *한국컴퓨터게임학회논문지*, 제26권 제1호, 2013, pp. 99-106.
- [12] 어기준, *소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반 문제점*, 한국컴퓨터생활연구소, 2000, <http://www.cbe.go.kr/download.do?attachId=nchlmyz5-vlxo-xqs3-168j-0g8az2repcm2/>.
- [13] 유우경, “온라인 게임 특성이 청소년의 온라인 게임 몰입과 중독에 미치는 영향”, 명지대학교 박사학위논문, 2010.
- [14] 이송선, “청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계”, 서울여자대학교 석사학위논문, 2000.
- [15] 임득수, 이국철, 박현지, “다중게임요소와 단일게임요소에 의한 게임콘텐츠 원가산정 방법에 관한 연구”, *Journal of Information Technology Applications and Management*, 제 15권 제1호, 2008, pp. 67-81.
- [16] 장익진, 최병구, “위험지각과 효능감에 따른 인터넷 사용자의 개인정보 유출 예방행위 분석 : 위험지각태도 프레임웍을 기반으로”, *한국전자거래학회지*, 제19권 제3호, 2014, pp. 65-89.
- [17] 채규진, 조영희, 양성경, “온라인 게임 이용자의 몰입요인에 관한 연구”, 2006년 대한경영학회 춘계학술발표대회, pp. 441-457.
- [18] 최태산, 안재영, “가정의 심리적 환경과 대인관계기술이 청소년 인터넷 게임 중독에 미치는 영향”, *한국컴퓨터게임학회논문지*, 제 23권 제23호, 2010, pp. 131-140.
- [19] 한국콘텐츠진흥원, 2012 게임과 몰입 종합 실태조사, 2012.
- [20] 행정안전부, 한국정보화진흥원, 2011년 인터넷중독 실태조사, 2012.

- [21] 황병록, “청소년 인터넷 게임 중독과 게임 이용자 혁신성과의 관계 연구”, 광운대학교 석사학위논문, 2010.
- [22] 홍정민, 이철영, “온라인 게임 속성과 사용자 의식에 대한 다속성 태도 분석 연구”, *한국기초조형학회*, 제3권 제2호, 2002, pp. 191-201.
- [23] Bandura, A., *Social Foundation of Thought and Action*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs : NJ, 1986.
- [24] Bierly, P. and Chakrabarti, A., “Generic Knowledge Strategies in the U.S. Pharmaceutical Industry”, *Strategic Management Journal*, Vol. 7, No. Winter Special, 1996, pp. 123-135.
- [25] Charlton, J. P. and Danforth, I. D., “Validating the Distinction between Computer Addiction and Engagement : Online Game Playing and Personality”, *Behaviour and Information Technology*, Vol. 6, No. 29, 2010, pp. 601-613.
- [26] Chan, Y. E., Culnan, M. J., Greenaway, K., Laden, G., Levin, T., and Smith, H. J., “Information Privacy : Management, Marketplace, and Legal Challenges”, *Communications of the Association for Information Systems*, Vol. 12, No. 16, 2005, pp. 270-298.
- [27] Chen, J. and Guo, C., “Online Detection and Prevention of Phishing Attacks”, *Communication and Networking in China, ChinaCom'06*, 2006, pp. 1-7.
- [28] Duh, R., Sunder, S., and Jamal, K., “Control and Assurance in E-Commerce : Privacy, Integrity, and Security at eBay”, *Taiwan Accounting Review*, Vol. 3, No. 1, 2002, pp. 1-27.
- [29] GrabStats, “Online Gaming Industry Stats/ Online Gaming Statistics”, <http://www.grabstats.com/statcategorymain.aspx?StatCatID=14>, 2013.
- [30] Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L., and Black, W. C., *Multivariate Data Analysis with Readings*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs : NJ, 1995.
- [31] Jeong, E. and Kim, D., “Social Activities, Self-efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction”, *CyberPsychology, Behavior and Social Networking*, Vol. 14, No. 4, 2011, pp. 213-221.
- [32] Kim, M. G. and Kim, J., “Cross-validation of Reliability, Convergent and Discriminant Validity for the Problematic Online Game Use Scale”, *Computers in Human Behavior*, Vol. 26, No. 3, 2010, pp. 389-398.
- [33] King, D. L., Delfabbro, P. H., and Griffiths, M. D., “The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play : An Empirical Study”, *International Journal of Mental Health Addiction*, Vol. 9, 2011, pp. 320-333.
- [34] Kuss, D. J. and Griffiths, M. D., “Internet Gaming Addiction : A Systematic Review of Empirical Research”, *International Journal of Mental Health Addiction*, Vol. 10, 2012, pp. 278-296.
- [35] Leventhal, H. I., “Finding and Theory in the Study of Fear Communications”, in : *Advances in Experimental Social Psychology* (5), L. Berkowitz (ed.), Academic Press, New York, 1971, pp. 119-186.
- [36] Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R., Vermulst, A. A., and Garretsen, H. F. L., “The Compulsive Internet Use Scale (CIUS) : Some Psychometric Properties”, *Cyberpsychology and Behavior*, Vol. 12, No. 1, 2009, pp. 1-6.

- [37] PRNewswire, "More than Half of the Nation's 117 Million Active Gamers Play Online, and 64% are Women : Teens Spend 7 Hours a Week Playing Socially", <http://www.prnewswire.com/cgi-bin/stories.pl?ACCT=109&STORY=/www/story/10-05-2006/000446115&EDATE>, 2006.
- [38] Real, K., "Information Seeking and Workplace Safety : A Field Application of the Risk Perception Attitude Framework", *Journal of Applied Communication Research*, Vol. 36, No. 3, 2008, pp. 339-359.
- [39] Rimal, R. N., "Perceive Risk and Self-efficacy as Motivators : Understanding Individuals' Long-term Use of Health Information", *Journal of Communication*, Vol. 51, 2001, pp. 633-654.
- [40] Rimal, R. N., Bose, K., Brown, J., Mkandawire, G., and Folda, L., "Extending the Purview of the Risk Perception Attitude Framework : Findings from HIV/AIDS Prevention Research in Malawi", *Health Communication*, Vol. 24, 2009, pp. 210-218.
- [41] Rimal, R. N. and Juon, H., "Use of the Risk Perception Attitude Framework for Promoting Breast Cancer Prevention", *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 40, No. 2, 2010, pp. 287-310.
- [42] Rimal, R. N. and Real, K., "Perceived Risk and Efficacy Beliefs as Motivators of Change Use of the Risk Perception Attitude (RPA) Framework to Understand Health Behaviors", *Human Communication Research*, Vol. 29, No. 3, 2003, pp. 370-399.
- [43] Rogers, R. W., "A Protection Motivation Theory of Fear Appeals and Attitude Change", *The Journal of Psychology*, Vol. 91, 1975, pp. 93-114.
- [44] Thomas, N. J. and Martin, F. H., "Video-arcade Game, Computer Game and Internet Activities of Australian Students : Participation Habits and Prevalence of Addiction", *Australian Journal of Psychology*, Vol. 62, No. 2, 2010, pp. 59-66.
- [45] Transparency Market Research, "Gaming Market-Global Industry Analysis, Size, Growth, Share and Forecast 2011~2015", <http://www.transparencymarketresearch.com>, 2012.
- [46] van Beuningen, J., Ruyter K., Wetzels, M., and Streukens, S., "Customer Self-Efficacy in Technology Based Self-service", *Journal of Service Research*, Vol. 11, No. 4, 2009, pp. 407-428.
- [47] Warden, N. L., Phillips, J. G., and Ogloff, J. R., "Internet Addiction", *Psychiatry, Psychology and Law*, Vol. 11, No. 2, 2004, pp. 280-295.
- [48] Witte, K., "Fear Control and Danger Control : A Test of the Extended Parallel Process Model(EPPM)", *Communication Monographs*, Vol. 61, 1994, pp. 113-134.
- [49] Wikipedia, "Video Game Addiction", http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction, 2013.
- [50] Young, K., "Cognitive-behavioral Therapy with Internet Addicts : Treatment Outcomes and Implications", *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 10, No. 5, 2007, pp. 671-679.
- [51] Young, K., "Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents", *The American Journal of Family Therapy*, Vol. 37, No. 5, 2009, pp. 355-372.

<부록 1> 설문서

항목 1 : 인구통계

| | | | |
|--------------|---------------------------------|---------------------------------|---|
| 성별 | 남..... <input type="checkbox"/> | 여..... <input type="checkbox"/> | 일일 온라인 게임 사용시간 |
| 나이 | | | 1시간 미만 <input type="checkbox"/> |
| 10대 | <input type="checkbox"/> | | 1시간~4시간 <input type="checkbox"/> |
| 20대 | <input type="checkbox"/> | | 4시간~7시간 <input type="checkbox"/> |
| 30대 | <input type="checkbox"/> | | 7시간~10시간 <input type="checkbox"/> |
| 40대 이상 | <input type="checkbox"/> | | 10시간 이상 <input type="checkbox"/> |

본 설문에서 **온라인 게임 중독**은 온라인 게임을 스스로 통제하지 못하고 과도하게 빠져 들어 중독적인 증상이 나타나는 것으로 일상생활 장애, 금단, 내성이 나타나는 상태를 의미합니다.

항목 2 : 다음은 온라인 게임 중독에 대한 당신의 지각된 위험 정도에 대한 항목입니다.

1. 온라인 게임 중독은 나와 내 가족 모두에게 피해를 줄 것이다.
2. 나는 온라인 게임 중독이 매우 심각한 질병이라고 생각한다.
3. 나는 온라인 게임 중독이 다른 어떤 중독보다 심각하다고 생각한다.

항목 3 : 다음은 온라인 게임 중독 예방에 대한 당신의 능력과 그에 대한 믿음 정도에 대한 항목입니다.

1. 나는 온라인 게임 중독을 잘 예방할 수 있다.
2. 내가 원하면 언제든지 온라인 게임을 그만두는 것은 어렵지 않다.
3. 나는 온라인 게임 중독 예방을 위해 내가 할 수 있는 일들이 많이 있다고 생각한다.
4. 나는 온라인 게임 중독으로부터 나를 보호할 능력이 있다.
5. 나는 온라인 게임 중독 예방을 위한 많은 방법이 실천하기 쉽다고 생각한다.

항목 4 : 다음은 온라인 게임 중독 예방에 대한 당신의 보호행동 동기 정도에 대한 항목입니다.

1. 나는 온라인 게임 중독에 빠지지 않기 위해 적극적으로 노력할 것이다
2. 나는 온라인 게임 중독에 빠지지 않을 수 있는 능력을 갖고 싶다
3. 나는 온라인 게임 중독을 예방하고 싶다.
4. 나는 온라인 게임 중독에 대해 아무런 관심이 없다(역진코드).

항목 5 : 다음은 온라인 게임 중독 예방을 위한 당신의 정보탐색 정도에 대한 항목입니다.

1. 내가 만약 온라인 게임 중독에 관한 정보를 TV에서 접한다면, 주의 깊게 시청할 것이다.
2. 내가 만약 온라인 게임 중독에 관한 정보를 신문에서 접한다면, 주의 깊게 정독할 것이다.
3. 내가 만약 온라인 게임 중독에 관한 정보를 인터넷에서 접한다면, 주의 깊게 살펴볼 것이다.
4. 나는 온라인 게임 중독에 대해 가족들과 함께 대화할 것이다.
5. 나는 온라인 게임 중독에 대해 친구 또는 지인들과 함께 대화할 것이다.

항목 6 : 다음은 온라인 게임 중독 예방을 예방활동 정도에 대한 항목입니다.

1. 나는 온라인 게임 시간을 제한하여 장시간 동안 게임 하는 것을 방지하고 있다.
2. 나는 온라인 게임이 아닌 다른 건전한 취미생활을 갖기 위해 노력하고 있다.
3. 나는 눈이나 근육이 피로하지 않도록 자주 온라인 게임을 멈춘다.
4. 나는 온라인 게임에서 얻는 성취감 보다 현실에서 얻는 성취감을 더 중요시한다.
5. 나는 온라인 게임으로 인한 생활 부적응이나 갈등이 지속 되면 전문 상담 기관의 도움을 받을 것이다.
6. 나는 휴일에만 온라인 게임을 할 수 있도록 제한하고 있다.

항목 7 : 다음은 온라인 게임 중독 정도에 대한 항목입니다.

1. 나는 온라인 게임을 하고 있지 않을 때에도 온라인 게임에 대한 생각이 자꾸 떠오른다.
2. 나는 온라인 게임을 하는 시간이 점점 증가하고 있다.
3. 나는 현실은 잊기 위하여 온라인 게임을 한다.
4. 나는 온라인 게임을 할 수 없을 때 견디기 힘들다.
5. 나는 온라인 게임으로 인해 가족들과 마찰이 있다.

■ 저자소개



최 병 구

현재 국민대학교 경영대학 경영학부 부교수로 재직 중이다. KAIST 경영공학 석사 및 박사 학위를 취득하였다. 국민대학교에 부임하기 전에는 Uiver-

sity of Sydney, School of Information Technologies에서 조교수로 재직하였다. 주요 연구분야는 지식경영, 인터넷 비즈니스, 정보시스템 평가 등이며 지금까지 이와 관련하여 Journal of Association for the Information Systems, Journal of MIS, IEEE Transactions on Engineering Management, I&M, 경영정보학 연구 등을 포함한 다수의 국내 외 학술지에 논문을 게재하였다. 현재 Journal of Association for the Information Systems, I&M, APJIS 등의 편집위원으로 활동하고 있다.



왕 신 위

국민대학교 테이터사이언스 학과 석사를 졸업하였다. 현재 중국에서 전자상거래와 관련한 개인사업을 하고 있다.



이 재 남

현재 고려대학교 경영대학 교수로 재직하고 있다. 한국과학기술원 테크노경영대학원에서 경영공학 석사/박사 학위를 취득하였다. City University of

Hong Kong에서 강의와 연구를 수행한 경력을 가지고 있으며, 주요 관심분야는 정보기술 아웃소싱, 지식경영, 정보 보안, 정보기술의 기업 확산 및 영향 등이다. MIS Quarterly, ISR, Journal of MIS, Journal of the AIS, IEEE Transactions on Engineering Management, Communications of the ACM, Information and Management, 경영학 연구, 지식경영학 연구, APJIS 등을 포함한 다수의 국내외 학술지에 논문을 발표하였다. MIS Quarterly, ISR 등의 편집위원을 역임했으며, 현재 APJIS의 편집장을 역임하고 있으며, Journal of the AIS, Information and Management, Pacific Asia Journal of the AIS, Electronic Commerce Research and Applications 등의 저널에서 편집위원으로 활동하고 있다.