

게임 이용자의 환경이 게임 이용 및 과몰입에 미치는 영향에 관한 연구

이지훈

더 클립스 CSO

77spring@naver.com

A Study On the Effects of Game Players' Environment on their Game Experience and Overindulgence in Games

Ji-Hun Lee

The Clips CSO

요 약

본 연구는 온라인 및 모바일 게임 이용자의 심리적 관점(준거집단, 정부규제, 게임 콘텐츠)에서 게임 이용 및 게임 과몰입과의 영향관계를 파악하고, 이를 통해 게임 과몰입을 줄일 수 있는 제안 점을 제시하고자 하였다. 따라서 본 연구의 시사점은 다음과 같다. 첫째, 게임을 잘하는 것이 친구들 사이의 인기요인으로 평가받기 보다는 육체적인 스포츠, 놀이 등 새로운 인기 요소를 발굴할 수 있도록 학교 및 가정 등에서 적극 지지해 주어야 한다. 둘째, 가족구성원들은 게임을 이용하지 못하게 하기보다는 규칙을 정해 일정 부분 이용하게 하고, 더 나아가 가족과의 대화, 관심거리 등을 개발하도록 노력해야 한다. 셋째, 정부는 실질적인 조사 및 분석을 통해 정책안을 개발할 수 있도록 노력해야 한다. 넷째, 게임사들은 스토리 및 기획 면에서 게임 이용자들이 관심을 가지고 이용할 수 있도록 표현 및 구성에 더욱 신경을 써야 한다. 하지만 향후 다른 요인들로 인해 나타날 수 있는 과몰입측면도 고려하여 게임 개발에 임해야 한다. 다섯째, 게임 이용자들은 게임과 더불어 새로운 여가 활동을 통해 좋은 경험과 재미 등을 느낄 수 있도록 노력해야 한다.

ABSTRACT

The purposes of this study are, firstly, to investigate the relationship between the online and mobile game players' psychological aspects (reference group, government regulation, game contents) and their game experience and overindulgence in games and, secondly, to suggest possible ways to reduce overindulgence in games. The implications of this research are as follows; Firstly, families and school authorities should strive to make sports and other pastime activities popular among peer groups rather than allowing online and video games to become only source of popularity among peer groups. Secondly, it is better for families members to establish a set of rules for controlling their children's time spent on online and mobile games rather than entirely forbidding the games. Family members should also strive to have more family conversations and to find a common source of interests. Thirdly, government should strive to develop policy responses to the overindulgence in games based on practical research and analysis. Fourthly, game makers should pay more attention to the components and expressions used in their games so as to draw game players' interests to the story and design of the games. Game makers also need to consider elements in their games that may potentially cause overindulgence in the development stage. Lastly, game players should strive to find new leisure activities besides online and mobile games that they can enjoy and have good experience with.

Keywords : Reference Group, Game Contents, Government Policy, Game Overindulgence

Received: Nov. 12, 2014 Revised: Jan. 22, 2015

Accepted: Jan. 23, 2015

Corresponding Author: Ji-Hun Lee(The Clips CSO)

E-mail: 77spring@naver.com

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

국내 게임 시장은 높은 기술력을 중심으로 급속도로 성장하였다. 특히 수십 개의 온라인 게임업체 및 모바일 게임업체들은 기존과 차별화된 다양한 기술들을 갖춘 대작 게임들을 개발하였다. 국내 게임은 자국을 떠나 해외에서도 큰 인기를 누리고 있다. 또한 스마트폰 보급, PC 성능 향상 등 사회적으로 게임을 쉽게 즐길 수 있는 인프라가 갖추어져 있다[1].

하지만 게임 개발로 인해 여러 부작용 등을 야기하게 되었다. 게임 소비자들은 게임을 이용하면서 나타나는 신체적, 정신적 현상으로 인해 사회적 부작용 등을 야기하게 되었다. 즉, 게임 속 세상과 현실을 구별하기가 어려워졌고, 게임 중독이라는 것에 빠져 본업의 일을 하지 못하게 되었다[2].

한국콘텐츠진흥원에 의하면 초, 중, 고생 747만 명의 7%에 해당하는 약 51만 명이 게임 과몰입 상태로 추정 된다고 하였으며, 성인은 약 96만 명이 ‘인터넷 중독’ 상태로 추정이 되며 이는 만20세에서 39세의 성인 인터넷 이용자의 6.3%에 해당한다[3]. 이에 건전한 게임 이용 문화를 조성하기 위한 시민사회와 정부의 노력이 진행되어왔다. 특히 문화체육관광부에서는 게임 과몰입 상담센터 운영, 게임 리더러시 교재개발, 건전한 게임 문화체험관 구축, 게임 이용 및 인식척도 개발 등의 사업을 추진해왔다[4].

그러나 이런 정부의 정책보다도 게임을 이용하는 이용자의 특성과 관련된 가족 간의 갈등, 대인관계 부적응, 학생생활의 어려움, 성적하락 등[5,6,7,8] 근본적인 이유를 찾아 게임 과몰입을 예방하는 것이 더욱 중요하다.

이런 관점에서 본 연구는 다음과 같은 연구 목적을 갖는다. 첫째, 온라인 및 모바일 게임 이용자의 심리적 관점(준거집단, 정부규제, 게임 컨텐츠)에서 게임 이용 및 게임 과몰입과의 관계성 모형을 제시하고, 실증분석을 실시하고자 한다. 둘째, 게임 과몰입을 줄일 수 있는 제안 점을 제시하고자 한다.

2. 본 론

2.1 게임 과몰입 현황

중독이란 개인마다 특정 행위의 반복이나 집착, 습관성 불안 등으로 야기되는 심리적 및 사회적 의존증을 의미하는 것이라면[9], 과몰입이란 개념은 게임 몰입에서 게임 중독으로 가는 연속선상에서의 1차원적 이해로 몰입과 중독을 이어가게끔 만들어주는 다리의 역할로 보는 개념과 게임 중독과는 다른 별개의 게임몰입정도를 구분하는 과몰입을 이해하는 입장으로 정리하면 중독과 과몰입을 구분지어 설명할 수 있다[10].

즉, 중독과 과몰입은 연관성이 있으나, 개념적으로는 다르다는 사실을 알고 연구를 진행해야 한다. 그렇다면, 중독과도 연관이 있는 과몰입의 현황은 어떻게 진행되고 있는지를 파악하는 단계가 필요하다. 현재, 게임에 대한 과몰입은 게임중독과 연관하여 연구되어지고 있는 경향이 매우 크다.

전초원(2014)의 논문을 보면, 스마트폰을 이용한 게임이 유아에게 미치는 영향을 보고 있는데, 여기서 유아의 인터넷과 스마트폰 사용은 90% 이상 게임을 목적으로 하고, 부모들이 유아들에게 노출시키는 경향이 크고, 노출이 된 유아들은 시각적 혹은 청각적 자극을 받기 때문에 한참 발달해야 하는 유아의 오감 및 각각의 뇌 발달 등에 영향을 미치고 있고, 이러한 현상이 과몰입으로 유아들을 노출시키고 있다는 입장이다[11].

한국청소년정책연구원과 육아정책연구소(2013)의 조사결과를 보면 유아의 스마트폰 주중 사용시간 평균은 31.28분이고, 주말 및 공휴일 사용시간 평균은 39.82분이었다는 점이다. 그리고 부모들은 스마트폰 게임을 ‘자녀가 좋아해서’ 라는 응답을 71.0%로 답하고 있다는 점[12]에서 오직 게임이나 과몰입의 부정적인 영향을 염두에 두지 못하고 있기에 과몰입 현상이 더 활발하게 진행될 수밖에 없다는 것을 이야기해주고 있는 것이다.

물론, 과몰입이 유아에게만 해당하는 것은 아니다. 다만, 유아로서는 부모들이 교육적인 시각 차

원에서 게임에 대부분 노출을 시키고 있다는 점에서 과몰입이 될 수밖에 없는 환경을 구축하고 있다는 점이 과몰입으로 이어지기 쉽다는 것이지, 이미 인지가 발달된 다른 연령층에게 과몰입이 나타나지 않는다는 것은 아니다.

기존의 채유경(2006), Chou & Ting(2003)의 연구를 보면[13,14] 하나같이 모두 같은 결과를 나타내고 있는데, 연령층을 떠나 게임에 빠지게 되면 자연스럽게 나타나는 것에 의존하게 되는 습관 혹은 심리가 생기고 그 안에서 몰입이라는 것이 생겨 자칫 그것이 지나친 과몰입으로 이어져 왔다는 것을 연구결과에서 하나같이 보여주고 있다.

정리하면, 게임 과몰입은 게임 이용자의 가족 등과 같은 준거집단과 게임 시장에 콘텐츠가 늘어갈수록 몰입으로 이어질 수 있는 경우의 수는 점점 더 많아지고 있기 때문에 과몰입도 줄어들기 보단 늘어날 수 있는 환경이라 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 게임 이용자와 관련성이 높은 준거집단과 게임 콘텐츠를 중심으로 게임 과몰입을 살펴보고 있다.

2.2 준거집단

2.2.1 친구

친구관계는 가족 외에 형성되는 사회적 집단이기 때문에 그 형성 범위 또한 다양하게 나타나는데 사는 동네가 같거나, 학교와 관련하여 학급이 같고, 짝이 되거나, 관심사 혹은 놀이나 활동에 대한 감정적 공유가 있을 때 친구란 집단이 형성된다[15]. 그리고 이렇게 형성된 친구라는 관계는 환경의 변화와 상관없이 친구와 계속해서 긴밀한 관계를 유지 등 안정적인 친구관계를 지향하고 감정과 느낌의 공유나 신뢰를 중요하게 생각하기 때문에[16], 또래 친구들이 하는 일이나 유행 혹은 행동 패턴, 가지고 있는 물건이나 행동 등을 추천하거나 따라하게 되는 성향을 보인다는 것이다. 이렇듯 친구관계는 스트레스나 변화된 상황 속에서 서로 격려, 고민이나 집단적 행동을 나누고 피드백

함으로써 친구라는 관계 속에서 자신의 정체감을 형성, 유지하고 성인이 되도록 서로 돕는 관계이다[17].

그렇기 때문에 친구관계에서 공유를 중시하는 패턴은 유행이라는 것으로 번지기도 하고, 소위 말하는 긍정적 관계를 형성하기도 하지만, 부정적인 관계로까지 번질 수 있는 관계이다. 한 예로, 대인관계에 문제가 있거나 대인관계를 기피하는 성향의 청소년들과 친구관계에 문제가 있는 경우, 청소년들이 인터넷 공간이나 게임, 채팅에 더 관여하면서 중독의 경향이 높다[18]는 연구 결과까지도 존재할 정도로, 친구라는 관계는 단순 형성을 넘어선 그 관계로 인해 어떤 영향을 줄지를 가르는 중요한 요소로 작용하기도 한다.

2.2.2 가족

이제 막 친구라는 관계를 형성하기 시작한 청소년들에게는 첫 번째 혹은 기본이 되는 가족과 상호유대관계를 맺는 것이 매우 중요하다[19]. 즉, 첫 번째로 형성되고 지속되는 관계이기 때문에 가족과의 관계는 반복, 지속적이라는 것이다.

성영혜(1995)는 가족의 영향이 강력하기 때문에 청소년의 정서적·사회적·지적 발달에 중대한 영향을 미친다는 것을 바탕으로, 가족의 상호작용이 원활하지 못하면 청소년의 전반적인 발달에 문제가 발생하게 된다는 결론[20]을 내기도 하였다.

노지정(2008)은 부모의 애착과 관련하여 가족이란 관계에서 응집력 즉, 가족 간의 사이가 잘 형성되지 않았거나 좋지 못한 경우에 소외감 혹은 심리적인 무언가를 충족하기 위해 청소년은 게임이란 것에 몰입하게 되고 이 행동이 결국 중독으로 이어질 수 있음을 밝혀내었다[21]. 또, 그와 관련하여 기존의 연구에서는 가족적인 관계의 끈끈한 애착관계가 형성되지 못하면 게임중독이 높아진다는 연구결과가 존재하기도 한다[22,23].

2.3 게임사 게임 콘텐츠

게임사들은 게임을 개발하고 유행시키기까지 그 현지에 맞게(연령, 나라, 현황, 이용패턴 등) 현지인의 비중을 늘려 변화에 능동적으로 대처, 게임적응 및 이용을 활발히 할 수 있도록 게임 내의 요소들을 바꾸어 적용하는 것을 바탕으로 콘텐츠를 개발한다. 그리고 게임에 대한 관여도가 낮으면 낮을수록 게임에 대한 관심과 애착이 매우 낮은 상태이기 때문에[24] 판매뿐만이 아닌 게임의 주된 소비층의 욕구를 충족하기 위한 콘텐츠를 개발할 수 밖에 없다. 나아가 소비층의 욕구를 충족하고 지속적 게임에 노출될 수 있도록 이동통신사업자들의 경쟁적인 무선인터넷서비스를 이용하여 유·무선통합포털 게임을 개발하고 벨소리 및 캐릭터의 다운로드, 소액결제, 캐릭터 물품 판매 등 다양하게 접근하고 노출의 범위를 넓히고 있다[25].

게임 콘텐츠를 변수로 연구한 한 연구 결과에서는 초등학교 학생들을 대상으로 ‘Global Village Game’이라는 어드벤처 장르의 동기유발게임을 실시하였는데 학업성취도와 내적 동기 향상, 외적 동기 감소 측면에서 유의미한 영향과 3주간의 게임기간이 끝난 뒤에도 학생들은 집에서도 계속 게임을 하고 싶어 한다는 결과를 얻어내기도 하였다[26]. 특히 온라인 게임은 일반 게임과 다르게 연속 목적을 달성하는 단계 시스템으로 이루어져 있어 결말이 다양하게 나타날 수 있다는 재미 요소와 심리적 충족감(캐릭터의 정서적 친밀감, 자아동일시 등)을 형성하여 지속적 이용을 이끌어내고 있다[27].

2.4 정부 게임 이용 규제

게임 콘텐츠가 늘어갈수록 게임에 대한 부정적인 영향 또한 날이 갈수록 크게 늘어나고 있다. 특히 게임과 관련한 중독이나 과몰입 등의 수치나 비율 역시 높아지고 있으며, 한참 인터넷이 활발히 보급되어지고 있을 시기였던 2009년도 당시만 해도 인터넷 중독자는 전체의 8.5%로서 190만 명을

초과하였다. 그리고 장애인, 장기실업자, 한 부모가 정의 아이들의 경우 인터넷 중독률은 더욱 높아져서 그 대책이 절실한 상황에 이르게 되었다. 이에 정부는 그 심각성을 깨닫고 국내 게임 산업의 80% 이상을 점유하고 있는 온라인 게임을 중심으로 주요 대책을 마련하기 시작하였다[4].

그래서 당시 정부의 각 부처에선 게임의 부정적 영향 확산을 막기 위해 실질적인 법률을 연구하기 시작하였으나, 각 부처 별로 상이하게 다른 주장과 엇갈리는 법률 개정 조항을 놓고 여러 차례 대립되거나 협의를 논의하는 데 그쳤다[10]. 3년 만에 2011년 4월 20일 법제사법위원회 제2소위원회(이하 법사위)에서 만장일치로 청소년보호법 개정안, ‘셋다운제’가 실시되어 16세 이하 청소년 게임 이용 규제에 관해 여부가속부가 권한을 행사하게 되었다[28].

물론, 지금까지도 ‘셋다운제’가 운영이 되고 있지만, 그에 따른 찬반논란과 실효성논란은 여전히 대두되고 있는 실정이다. 따라서 정부정책이 게임 과몰입을 감소시키고 있는지 본 연구에서 살펴볼 필요가 있다.

2.5 게임 이용

게임 이용에 있어 규제와 같이 긍정적인 측면과 부정적인 측면으로 나누어 볼 수 있는데, 게임을 이용하여 자신감향상, 집중력향상, 인터넷실력향상, 외국어실력향상 등 자기존재감을 키우거나, 학습에 필요한 집중력과 인터넷사용, 그 외 외국어나 관계형성, 폭력게임의 경우 통쾌감, 흥분, 스트레스 및 긴장완화에 매우 효과적이라는 것이다[29].

허나 반대로 게임 이용이 늘어나면, 부정적인 영향을 줄 수도 있다는 주장도 있는데, 그 중에 하나가 바로 중독이라는 현상과 청소년의 우울증 증가, 존중감 감소, 이용시간증가, 용돈지출증가, 수면부족, 시력 및 건강 및 개인 생활 장애, 사회생활장애, 가족과의 단절 등이 있을 수 있다고 주장하였다[30,31].

유명희(2011)는 중·고등학생의 온라인게임 이

용 빈도에 따른 중독 정도에 차이가 있는지를 알아본 결과 게임 이용 빈도에 따라 중독의 정도도 중학생보다 고등학생의 점수가 높았다는 수치와 함께 더불어 중학생과 고등학생 모두 게임을 자주 할수록 중독 정도가 높아진다는 것을 밝혀내었다[32]. 또한, 정동우·정혜원(2010)의 연구에서는 게임 이용 자체가 강한 습관성을 가지고 있어 시간에 영향을 끼친다는 사실을 밝혔다[33].

즉, 앞서 이야기한 연구자들의 연구를 종합해보면, 게임 이용과 과몰입과의 관계가 긍정 및 부정적 관점으로 의견이 서로 팽팽하게 나누어진 것을 알 수 있다. 하지만 게임은 이용 횟수, 이용자의 상태, 준거집단 등의 영향 등으로 인해 게임 이용과 과몰입의 행태가 다르게 나타날 것으로 보인다. 따라서 이런 관점에서 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

- H1 : 친구와의 관계는 게임 이용에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H2 : 친구와의 관계는 게임 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H3 : 가족과의 관계는 게임 이용에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H4 : 가족과의 관계는 게임 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H5 : 정부의 게임 이용 규제 정책은 게임 이용에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.
- H6 : 게임사의 게임 콘텐츠는 게임 이용에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- H7 : 게임사의 게임 콘텐츠는 게임 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

2.6 게임 과몰입

한국게임산업개발원에서는 온라인게임 과몰입이란 온라인게임 몰입 정도가 과도한 수준에 이르는 것을 일컫는 용어로 ‘중독’이란 개념에 내포된 병리적인 관점과 구별하기 위해 게임 사용자를 5가지 형태로 나누어 보기도 하는데, 일반사용자, 게임매

니아, 일반적 장시간 이용자, 과다몰입자(잠재적 중독자), 병리적 중독자 등으로 분류하여, 일반 사용자에서 병리적 중독자로 갈수록 인터넷 중독의 정도가 강함을 나타낸다는 결과를 얻었다[34]. 따라서 통제력 상실, 과도한 게임사용 등과 같이 자신의 게임행동을 조절하는데 어려움을 겪는 경우가 많기 때문에 게임몰입의 정도가 과도한 수준에 이르는 것을 게임 과몰입으로 보고 이러한 과정은 보다 심각한 게임 중독에 이를 수 있다고 이야기하고 있다[35]. 신용민(2014)은 아직 과몰입이란 개념 정의가 학자들마다 상이하게 달라 몰입을 바라보는 시각 또한 대조적임을 알고 게임의 부정적인 측면뿐만 아니라 긍정적인 측면도 같이 보아야 한다는 측면과 병리적인 중독이란 단어와 과몰입을 바꾸어 쓰거나 같은 의미로 사용하는 학자들이 더러 있어 그 정의가 혼란스럽다고 밝히기까지 하였다[36].

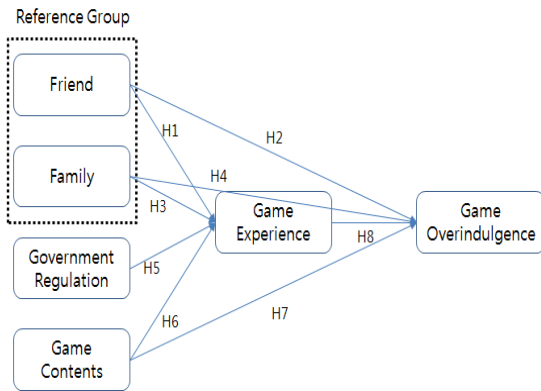
이렇듯 게임 과몰입은 연구자의 시각과 관점 혹은 보고자하는 특성 등에 따라 상이하게 나타날 수 있음으로 이런 관점에서 다음과 같은 연구가설을 설정하였다.

- H8 : 게임 이용은 게임 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

3. 연구설계

3.1 연구모형

본 연구의 실증분석을 수행하기 위해 준거집단, 정부규제, 게임 콘텐츠, 게임 이용, 게임 과몰입에 대한 선행연구를 중심으로 [Fig. 1]의 연구모형처럼 영향관계를 파악하고자 한다. 연구모형을 살펴보면 크게 3가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 준거집단(게임 이용자의 친구 및 가족), 정부규제, 게임 콘텐츠에 관한 부분, 둘째는 게임 이용에 관한 부분, 마지막으로 게임 과몰입 부분이다.



[Fig. 1] Research Model

3.2 조작적 정의 및 측정

본 연구에서는 준거집단, 정부규제, 게임 콘텐츠, 게임 이용, 게임 과몰입을 측정하기 위하여 다음의 선행연구들을 바탕으로 하였다. 준거집단의 친구와 가족은 김종원 & 조옥귀(2002)[37], 권재환 & 이은희[5], Olson & Gorall, Tiesel(2006)[38], 정지영(2007)[39], 성영혜(1995)[20] 등의 연구를 참고하였다. 정부규제와 게임 콘텐츠는 문화체육관광부(2010)[4], 김여진(2011)[10], 유우경(2010)[27], Baron(1999)[40] 등의 연구를 참고하였다. 게임 이용 및 게임 과몰입은 유명희(2011)[32], 박준홍(2012)[41], 한국정보문화진흥원(2006)[42], 부정민(2007)[43] 등의 연구를 본 연구에 적합하도록 수정 및 보완하여 구성하였다. 이를 측정하기 위하여 리커트 5점 척도를 사용하였고, ‘전혀 그렇지 않다.’를 1점, ‘그렇지 않다.’를 2점, ‘보통이다.’를 3점, ‘그렇다.’를 4점, ‘매우 그렇다.’를 5점으로 측정하였다.

3.3 자료의 수집 및 분석

자료 수집 및 분석 방법으로는 표본추출방법인 비확률 표본 추출 방법 (Non-Probability) 중 판단 표본 추출법(Judgement Sampling)에 의해 조사하였다. 따라서 과몰입과 관련된 선행연구들을 본문에서 제시된바와 같이 게임 플랫폼 중 온라인

및 모바일 게임만을 지속적으로 이용하는 사람들을 중심으로 조사하였다.

표본 집단에 대한 조사는 2014년 9월 12일부터 10월 7일까지 약 25일 동안 시행했으며, 350부를 배포하고 이 중에서 311부가 회수되었다. 이 중 분석에 부적합한 설문지 24부를 제외한 287부를 유효 표본으로 분석하였다.

수집된 유효 표본은 신뢰성(Reliability) 검증을 Cronbach's α 계수로 확인하였으며, 판별타당성과 수렴타당성의 내적 타당성 확보를 위해 확인적 요인분석(Confirmatory Factor Analysis)을 이용하여 타당성을 검증하였다. 그리고 조사 대상자에 대한 일반적인 특성은 빈도분석을 이용하였다. 그 후 구조방정식 모형의 적합도와 각 개념에 대한 인과 관계를 검증하였다.

4. 실증분석

4.1 조사 대상자의 일반적 특성

조사 대상자의 일반적 특성은 [Table 1]과 같다. 성별비율은 총 응답자 287명 중 성별비율이 남자 164명(57.1%), 여자 123명(42.9%)으로 나타났다.

연령은 15세 이상~20세 미만(39.0%)이 가장 높았고, 월 소득은 50만원 미만(72.5%)이 높게 나타났다. 직업과 최종학력은 학생(82.9%)과 중학교 졸업(38.0%)이 높게 나타났다. 49.1%가 인터넷으로 게임 정보를 파악하고 있으며, 게임 이용지출비용은 1만원 이하(73.2%)가 가장 높게 나타났다. 1주일 평균 게임 이용 시간은 10시간 미만(65.2%)이 가장 높았다.

4.2 변수의 신뢰성 및 타당성 검증

실증분석에 앞서 본 연구에서 사용된 자료에 대한 신뢰성과 타당성을 검증하였다. 이에 측정항목에 대한 Cronbach's Alpha 계수와 탐색적 요인분석을 통해 신뢰성과 타당성을 측정하였다.

[Table 1] General Attributes of Object Research Group

Item	Division	Frequency	%	Item	Division	Frequency	%
Gender	Male	164	57.1	job	Student	238	82.9
	Female	123	42.9		Self employed	5	1.7
Years	Under age 10	0	0.0		Blue-collar job	2	0.7
	age 10~under age 15	50	17.4		White-collar job	27	9.4
	age 15~under age 20	112	39.0		Profession / Management	8	2.8
	age 20~under age 25	76	26.4		Sales	5	1.7
	age 25~under age 30	18	6.3		Unemployed	1	0.4
	age 30~under age 35	17	5.9		Soldier	0	0.0
	age 35~under age 40	5	1.7		Housewife	1	0.4
	More than age 40	9	3.1		Etc	0	0.0
Last School	Less than elementary school	32	11.1	income	Under 500,000	208	72.5
	Middle school graduation	109	38.0		500,000~under 1,000,000	31	10.8
	High school graduation	94	32.8		1,000,000~under 1,500,000	8	2.8
	College University graduation	4	1.4		1,500,000~under 2,000,000	6	2.1
	University graduation	42	14.6		2,000,000~under 2,500,000	10	3.5
	More than Graduate school graduation	6	2.1		More than 2,500,000	24	8.4
Identify Game Info	Internet	141	49.1	Game for expenses	Under 10,000	210	73.2
	TV	20	7.0		10,000 ~ Under 20,000	36	12.5
	Magazine	3	1.0		20,000 ~ Under 30,000	15	5.2
	Newspaper	0	0.0		30,000 ~ Under 40,000	10	3.5
	Acquaintance	107	37.3		40,000 ~ Under 50,000	4	1.4
	Transport advertising (Subway, Bus etc)	16	5.6		50,000 ~ Under 60,000	4	1.4
	Etc	0	0		More than 60,000	8	2.8
Average Hours per Week Games	Under 10 hours	187	65.2	Total			
	Under 10 hours ~ 15 hours	41	14.3				
	Under 15 hours ~ 20 hours	22	7.7				
	Under 20 hours ~ 25 hours	11	3.8				
	Under 25 hours ~ 30 hours	12	4.2				
	More than 30 hours	14	4.9				

Cronbach's Alpha 계수가 0.6이상이면 신뢰성이 있는 것으로 인정된다[44]는 기준에 비추어 본 연구에서 사용된 측정항목들은 0.953으로 나타나 [Table 2]와 같이 만족스러운 수준의 신뢰성을 보였다.

구성개념들의 타당성을 분석하기 위해 확인적 요인분석을 수행하였다. 확인적 요인분석은 구성개념들의 집중타당성(Convergent Validity)과 판별 타당성(Discriminant Validity)을 검증하기 위하여 측정모형을 분석하는 것이다. 요인적재량이 0.4% 이상이면 요인과 구성변수 간 상관관계가 높은 것으로 간주한다[45,46,47]는 점에 있어서 본 연구에

서 사용된 구성개념들의 개념타당성은 [Table 3]과 같이 나타나 충분한 것으로 파악되었다. 확인적 요인 분석의 측정모형 적합도 부분을 살펴보면 게임 콘텐츠(친구, 가족, 정부규제 등 모형 적합도가 충분한 것으로 나타남.)의 경우 $X^2=2.181$, $df=2$, $p=.336$, $X^2/df=1.090$, $RMR=.0093$, $RMSEA=.018$, $GFI=.996$, $AGFI=.982$, $NFI=.996$, $IFI=1.000$, $CFI=1.000$ 나타났고, Std. Loadings도 모두 유의하여 집중타당성이 있는 것으로 분석되었다. 그리고 평균분산추출값(AVE)도 약 0.5이상으로 나타나 질문항목들은 연구항목으로써의 대표성을 갖는 것으로 분석되었다. 확인적 요인 분석 후 본 연구에

[Table 2] Variables Validity and Reliability Verification

	ingredient						Cronbach's α
	1	2	3	4	5	6	
Is a major factor in the growing popularity of the game are good friends.	.198	.173	.125	.279	.145	.736	.916
I have a lot of popularity among the gaming friends.	.257	.243	.192	.233	.051	.701	.915
My family is great that this burden should be sent with your spare time.	.016	.242	.006	.786	.128	.034	.918
My family do not know who the adults and children.	-.033	.225	.176	.751	.041	.122	.918
My family do not know about each other's friends.	.085	.169	.086	.749	.021	.165	.918
My family is too dependent on each other.	.139	.134	.050	.813	.025	.035	.918
There are restrictions on the use of the game time.	.072	.074	.163	.057	.832	.031	.920
I used the game after a certain period of time less progress level.	.048	.076	.160	.075	.768	.039	.920
Game companies are trying to heal a game addict.	.224	.022	.036	.039	.799	.058	.920
Characters in the game, it is fun to watch the surrounding background.	.217	.153	.772	.104	.165	.050	.915
The storytelling of the game interesting.	.143	.130	.843	.100	.110	.109	.916
The personality of the main character of the game, as well as the surrounding characters are well represented.	.238	.126	.814	.015	.064	.174	.916
Set in the world that is the background of the game is to detail that is well organized.	.246	.158	.776	.130	.139	.092	.915
I feel the fun and enjoyment of the game.	.809	.175	.217	-.019	.035	.154	.915
I can spend your leisure time fun with the game.	.859	.181	.169	.098	.042	.116	.914
I think a good experience with the game.	.724	.150	.264	.088	.296	.120	.914
I feel like the game, and then improved.	.805	.179	.134	.116	.166	.144	.914
I like to play the game.	.834	.215	.220	.023	.053	.215	.914
I do not need to be busy doing the game.	.202	.795	.165	.241	-.008	.133	.914
I am getting the longer the time to play the game.	.259	.805	.115	.208	.078	.097	.914
I will have more time to comply with the games.	.152	.776	.168	.219	.087	.212	.914
I quit the game, even if it is difficult groups to quit the game.	.152	.831	.100	.143	.013	.204	.915
I like to study and work hard to concentrate because of the game I think.	.152	.804	.135	.211	.131	.148	.914
Eigen value	14.68	3.82	2.46	1.82	1.65	1.34	
Variance Extracted(%)	18.21	13.29	10.74	9.32	8.34	6.20	

사용된 변수들이 어떠한 방향과 관계를 가지는지 대략적으로 검토하기 위해 [Table 4]와 같이 상관관계 분석을 실시하였다. 전반적으로 변수들 간의 유의한 관계를 가지는 것으로 나타났다.

4.3 모형 분석과 가설검증

4.3.1 구조 방정식 모형의 경로계수

구조방정식 모형을 분석하기 위해 친구, 가족, 정부규제, 게임 콘텐츠는 잠재 외생변수로 설정되

[Table 3] Result of Confirmatory Factor Analysis

Constructs	Question	Std. Loadings	Error Variance	t-value	p-value	CR	AVE
Friend	friend1	.729	.468	-	-	0.726	0.571
	friend2	.796	.408	10.389	***(.001)		
Family	family1	.772	.310	11.758	***(.001)	0.844	0.575
	family2	.755	.312	11.551	***(.001)		
	family3	.709	.562	10.913	***(.001)		
	family4	.734	.449	-	-		
	family5	.734	.449	-	-		
Governmental Regulation	governmental regulation1	.805	.520	-	-	0.732	0.479
	governmental regulation2	.656	.632	9.298	***(.001)		
	governmental regulation3	.715	.578	9.704	***(.001)		
Game Contents	game contents1	.772	.608	14.186	***(.001)	0.847	0.581
	game contents2	.828	.442	15.504	***(.001)		
	game contents3	.829	.386	15.536	***(.001)		
	game contents4	.815	.465	-	-		
Game Use	game use1	.832	.356	-	-	0.909	0.666
	game use2	.868	.293	18.247	***(.001)		
	game use3	.785	.493	15.626	***(.001)		
	game use4	.820	.403	16.704	***(.001)		
	game use5	.905	.233	19.532	***(.001)		
Game Overindulgence	game overindulgence1	.849	.339	-	-	0.912	0.675
	game overindulgence2	.852	.336	18.231	***(.001)		
	game overindulgence3	.837	.333	17.700	***(.001)		
	game overindulgence4	.835	.385	17.643	***(.001)		
	game overindulgence5	.840	.320	17.819	***(.001)		

[Table 4] Correlation Matrix

Variable Name	Friend	Family	Governmental Regulation	Game Contents	Game Use	Game Overindulgence
Friend	1.000					
Family	.539* (.049)	1.000				
Governmental Regulation	.286* (.059)	.222** (.054)	1.000			
Game Contents	.510* (.061)	.301* (.051)	.387* (.073)	1.000		
Game Use	.601* (.059)	.244* (.046)	.340* (.066)	.560* (.068)	1.000	
Game Overindulgence	.640* (.063)	.556* (.056)	.239* (.066)	.442* (.067)	.512* (.063)	1.000

*p<.01, **p<.05

였으며, 게임 이용은 매개 역할을 하는 내생변수로, 그리고 게임 과몰입은 내생변수로 각각 설정되었다.

본 연구에서 제시한 모형의 전반적인 적합도 지수는 $X^2=357.430$, $df=216$, $p=.000$, $X^2/df=1.655$,

$RMR=.041$, $RMSEA=.048$, $GFI=.903$, $AGFI=.877$, $NFI=.916$, $CFI=.965$, $IFI=.965$ 로 기준 값 이상으로 만족스러운 수준으로 나타났다. 즉, 적합도에서는 AGFI는 0.9보다 작지만, GFI, NFI, CFI, IFI가

0.9보다 크고, 또한 RMR도 0.05 보다 낮은 것으로 나타나 본 연구의 가설을 검증하는 데는 무리가 없는 모델로 판단할 수 있다.

입에 대한 분석은 통계적으로 유의한 정(+)의 관계임으로($\beta=.32$, $t=4.425$) 가설 4는 지지되었다.

셋째, 게임 이용에 대한 정부규제와 게임 이용과

[Table 5] Path Coefficient of Model

hypothesis	Path	Path Coefficient	Estimate	Standardized Estimate	t-value	p-value	Supported
H1	friend --> game use	.48	.593	.483	5.079	***	choose
H2	friend --> game overindulgence	.31	.394	.307	3.119	.002	choose
H3	family --> game use	-.13	-.167	-.135	-1.858	.063	reject
H4	family --> game overindulgence	.32	.410	.317	4.425	***	choose
H5	governmental regulation --> game use	.11	.102	.112	1.757	.079	reject
H6	game contents --> game use	.31	.291	.312	4.325	***	choose
H7	game contents --> game overindulgence	.07	.071	.073	1.101	.271	reject
H8	game use --> game overindulgence	.21	.218	.209	2.794	.005	choose
Goodness-of-fit statistics : $X^2 = 1.655$, RMR = .041, RMSEA = .048, NFI = .916, AGFI = .877, IFI = .965, GFI = .903, CFI = .965							

*** P<0.01

4.3.2 연구가설의 검증

친구, 가족, 정부규제, 게임 콘텐츠, 게임 이용, 게임 과몰입의 구조관계에서 설정한 전체 8개 가설에 대한 검증 결과를 요약하면 [Table 5]와 같다. 전체 연구가설 중에 P-Value값이 0.05보다 높게 나타난 3개를 제외한 5개가 채택된 것으로 분석되었다.

구조방정식을 통한 연구가설 검증 결과는 다음과 같다. 첫째, 게임 이용자의 친구와 게임 이용에 대한 분석은 통계적으로 유의한 정(+)의 관계임으로($\beta=.48$, $t=5.079$) 가설 1은 지지되었다. 또한 게임 이용자의 친구와 게임 과몰입에 대한 분석도 통계적으로 유의한 정(+)의 관계($\beta=.31$, $t=3.119$)로 나타나 가설 2도 지지되었다.

둘째, 게임 이용자의 가족과 게임 이용에 대한 분석은 통계적으로 유의($\beta=-.13$, $t=-1.858$, $p=.063$)하지 않아 가설이 기각되었다. 따라서 가설 3은 기각되었다. 그러나 게임 이용자의 가족과 게임 과몰

입의 분석은 통계적으로 유의($\beta=.11$, $t=1.757$, $p=.079$)하지 않아 가설이 기각되었다. 따라서 가설 5는 기각되었다.

넷째, 게임 콘텐츠와 게임 이용에 대한 분석은 통계적으로 유의한 정(+)의 관계임으로($\beta=.31$, $t=4.325$) 가설 6은 지지되었다. 그러나 게임 콘텐츠와 게임 과몰입은 통계적으로 유의($\beta=.07$, $t=1.101$, $p=.271$)하지 않아 가설이 기각되었다. 따라서 가설 7은 기각되었다.

마지막으로 게임 이용과 게임 과몰입에 대한 분석은 통계적으로 유의한 정(+)의 관계($\beta=.21$, $t=2.794$)로 나타나 가설 8은 지지되었다.

5. 결 론

본 연구는 온라인 및 모바일 게임 이용자의 심리적 관점(준거집단, 정부규제, 게임 콘텐츠)에서 게임 이용 및 게임 과몰입과의 영향관계를 파악하고, 이

를 통해 게임 과몰입을 줄일 수 있는 제안 점을 제시하고자 하였다. 따라서 본 연구의 시사점은 다음과 같다.

첫째, 게임 이용자들은 자신들의 친구들로 인해 게임 이용 및 게임 과몰입에 빠져드는 것으로 나타났다. 따라서 게임을 잘하는 것이 친구들 사이의 인기요인으로 평가받기 보다는 육체적인 스포츠, 놀이 등 새로운 인기 요소를 발굴할 수 있도록 학교 및 가정 등에서 적극 지지해 주어야 한다.

둘째, 게임 이용자들은 가족으로 인해 게임 이용에 영향을 주지 않지만, 게임 과몰입에는 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉, 가족구성원이 보는 앞에서는 게임 이용을 자제하지만, 서로의 개인생활과 무관심 등으로 인해 게임 과몰입에 빠질 수 있음을 보여주고 있다. 따라서 가족구성원들은 게임을 이용하지 못하게 하기보다는 규칙을 정해 일정 부분 이용하게 하고, 더 나아가 가족과의 대화, 관심거리 등을 개발하도록 노력해야 한다.

셋째, 정부규제는 게임 이용자들이 게임 이용에 있어 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 현시점에서 살펴보면 정부의 규제가 게임 과몰입을 방지할 수 있다는 취지에서 다양한 정책안을 제시하고 있지만 그 실효성은 크지 않음을 알 수 있다. 따라서 정부는 실질적인 조사 및 분석을 통해 정책안을 개발할 수 있도록 노력해야 한다.

넷째, 게임사에서 개발 및 서비스하고 있는 게임 콘텐츠는 게임 이용에는 영향을 주지만, 게임 과몰입에는 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 이런 결과는 게임사가 게임 과몰입을 조장한다는 주장을 전면 부인하는 결과로 산업전체에 주는 시사점은 크다고 할 수 있다. 따라서 게임사들은 스토리 및 기획 면에서 게임 이용자들이 관심을 가지고 이용할 수 있도록 표현 및 구성에 더욱 신경을 써야 한다. 하지만 향후 다른 요인들로 인해 나타날 수 있는 과몰입측면도 고려하여 게임 개발에 임해야 한다.

다섯째, 게임 이용은 게임 과몰입에 영향을 주는 것으로 나타났다. 따라서 게임 이용자들은 게임과

더불어 새로운 여가 활동을 통해 좋은 경험과 재미 등을 느낄 수 있도록 노력해야 한다.

본 연구는 의미 있는 결과와 시사점을 제시하기 위해 많은 노력을 기울였음에도 불구하고 향후 해결해야 할 문제점 역시 존재하고 있다. 첫째, 본 연구에서는 조사 대상을 현재까지도 온라인 및 모바일 게임만을 지속적으로 이용하는 분들을 대상으로 조사하였기 때문에 연구의 결과를 일반화하는데 무리가 있을 수 있다고 판단된다. 따라서 향후에는 온라인 및 모바일 게임을 이용하나 주당 이용시간이 많은 조사자들을 대상으로 선정 및 다각적인 연구가 필요하다고 생각된다. 둘째, 게임 이용자들의 가족특성과 라이프스타일을 중심으로 다양한 연구가 이루어져야 한다고 생각한다. 마지막으로 게임 콘텐츠(스토리 및 기획)적인 부분과 기술적인 부분을 고려하여 연구가 이루어져야 한다고 생각한다.

REFERENCES

- [1] Ji-Hun Lee, Jong-Youl Kim, "A Study on Futures-Oriented Serious Game Trend by Changing of Game Industry", Journal of the Korea Entertainment Industry Association, Vol.5, No.4, pp.95-101, 2011.
- [2] Ji-Hun Lee, "A Study on Society side Effects by Game Industry Development", Journal of the Korea Society of Computer Games, No.20, pp.119-123, 2010.
- [3] Korea Creative Content Agency, "Game Recognition, behavior Diagnostic scale research", 2009.
- [4] Ministry of Culture, Sports and Tourism, "Youth Game Overindulgence comprehensive response plan", Press release, 2010. 01.
- [5] Jaehwan Kwon, Eunhee Lee, "An Application of Discriminant Function Analysis: Predicting Game Addiction in Adolescents", Korean Journal of Health Psychology, Vol.10, No.1, pp.95-112, 2005.
- [6] Yangeun Kim, Sangho Park, "A Study on

- the Online Game Use Influences in Game Flow and Addiction: Focusing on the Uses and Gratifications Approach”, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.51, No.1, pp.355-377, 2007.
- [7] Youngok Nam, Sangjune Lee, “The Compensatory and Buffering Effects of Protective Factors on the Relationship of Internet Game Addiction to Phobic Anxiety”, *Korean Journal of Youth Studies*, Vol.13, No.2, pp.143-165, 2006.
- [8] Commission on Youth Protection, “Research on the Effects of computer games for young people”, Commission on Youth Protection, 2001.
- [9] Youjung Kim, “Development of adolescent internet game addiction scale and psychosocial vulnerability factors of Internet game addiction”, Master’s Degree Dissertation, Ajou University, 2002.
- [10] Yeojin Kim, “A Study on the Influence of Personal Characteristics and Interpersonal Relationship on the Online Game Over Flow”, Master’s Degree Dissertation, Seoul National of Science and Technology, 2011.
- [11] Chowon Jeon, “The Effects of Smartphone Addiction Tendency on Memory of Word and Figure and Executive Function in Preschool Children”, Master’s Degree Dissertation, Catholic University of Daegu, 2014.
- [12] Korea Youth Policy Institute, Child Policy Research Institute, “Policies for smartphone addiction prevention of Infants, children, adolescents”, 2013.
- [13] Yugyeong Chae, “Integrated Arts Program Development and Effectiveness of psychotherapy for Gaming”, Korea Game Development & Promotion Institute, 2006.
- [14] Chou, T. J., Ting, C. C., “The role of flow experience in cyber-game addiction”, *Cyber psychology & Behavior*, Vol.6, No.6, pp.663-675, 2003.
- [15] Sihyeong Lee, Eunjeong Kim, Miyeong Kim, “Effectiveness evaluation of Dating camp”, *Counseling and guidance*, No.37, pp.261-275 2002.
- [16] Soo-Kyoung Lim, Hyong-Sil Lee, “The Effects of Self-esteem, Relationships with Parents and Peer Relationships on Adolescents’ School Adjustment”, *Journal of Korean Home Economics Education*, Vol.19, No.3, pp.169-183, 2007.
- [17] Bongseon Hong, 「Social Welfare with Youth」, Yangseowon, 2010.
- [18] Seong-Sik Lee, Sinhhyun Jun, “Self-Enhancement Motive, Commitment to Internet Space, Formation of Role-Identity, and Internet Addition: A Test of Identity Theory”, *Korean Journal of Youth Studies*, Vol.15, No.2, pp.27-56, 2004.
- [19] Dekovic, M., “Risk and Protective Factors in the Development of Problem Behavior during Adolescence”, *Journal of Youth and Adolescence*, Vol.11, No.1, pp.95-118, 1999.
- [20] Yeonghye Sung, 「Role Parenthood according to the developmental stage」, Sookmyung Women’s University Press, 1995.
- [21] Noji Jeong “Influence of Parents-Child Attachment and Family Cohesion on Adolescents’s Game Addiction”, Master’s Degree Dissertation, Konyang University, 2008.
- [22] Gooyeon Park, “The Effects of Family function and Self-concept on the Addiction in Computer Game of High school students”, Master’s Degree Dissertation, Seoul Women’s University, 2001.
- [23] Un-Seon Kim, “The Effect of Computer Game Addiction on Family Function and Self-Concept among Adolescents”, Master’s Degree Dissertation, Kwandong University, 2004.
- [24] Jinho Ham, “A study on the effects of Localization of Game Contents on Consumer’s Purchase Intention, Intention to Use and Preference: The Moderating Role of Involvement and Consumer Ethnocentrism”, Master’s Degree Dissertation, Kookmin University, 2010.
- [25] Mungu Kim, “IT Industrial Strategy Issues” *ETRI Week Technology Trends*, Vol.1062, 2002.
- [26] Tüzün, H., Yilmaz-Soylu, M., Karakuş, T., Inal, Y., Kizilkaya, G., “The effects of computer games on primary school students’ achievement and motivation in geography

- learning”, *Computers & Education*, Vol.52, No.1, pp.68-77, 2009.
- [27] Ugyeong Yu, “An Effect of Online game Characteristic on the Adolescent’s Flow and Addiction of Online Game”, Ph.D. Dissertation, Myongji University, 2010.
- [28] Wonseok Oh, “Passing Shutdown Judiciary Committee to Movements of Youth a Constitutional Appeal”, *Bloter.net*, Article, 2011. 04. 20.
- [29] Haegyeong Lee, “In-depth interviews with the creative act and deviant behavior in cyberspace ever use among youth”, 7th Youth issue Research Seminar source book, The National Council of Youth Organization in Korea, pp.19-66, 2001.
- [30] Joon-Mo Kwon, “Expert Forum for addiction problems and countermeasures Countermeasures of online game”, Korea Center for Digital Opportunity and Promotion, 2001.
- [31] Jihwan Jeon, “The effect of the extent of internet use and social supports for adolescent depression and self-esteem”, Master’s Degree Dissertation, Yonsei University, 2005.
- [32] Myeonghee Yu, “On-line Game Addiction, Social Problem Solving Ability and Adjustment to School In Relation to the Frequency of On-line Game Usage of Middle and High School Students”, Master’s Degree Dissertation, Myongji University, 2011.
- [33] Dong-Woo Chung, Hye-Won Jung, “The Reciprocal Causal Relationship of Internet Usage Hours and Academic Achievement in Korean Adolescents: Tests of Autoregressive Cross-lagged Effects”, *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol.54, No.4, pp.97-119, 2010.
- [34] Korea Game Development & Promotion Institute, “Trends and immersive sense of the game according to the game environment changes (Addiction)”, 2004
- [35] Seung-Ok Kim, Kyung-Ok Lee, “Conceptual Understanding about the Internet of Game Addiction and Overindulgence of Children”, *Children’s Media Research*, Vol.6, No.2, pp.63-83, 2007.
- [36] Yongmin Shin, “The Development of the Internet Game Addiction and Over-engagement Scale”, Master’s Degree Dissertation, Catholic University, 2014.
- [37] Jong-Won Kim, Okkwi Cho, “A Study on the relationship between self-control, social environmental factors and the Internet · game addiction of middle · high-school students”, *Educational theory and practice*, Vol.12, No.2, pp.477-500, 2002.
- [38] Olson, D. H., Gorall, D. M., Tiesel, J. W., “FACES IV: Development and validation”, *Family Process*, vol.33, pp.1-30, 2006.
- [39] Ji-Young Jeong, “A Study on Reliability and Validity of Family cohesion and flexibility Evaluation Scales (FACES IV)”, Master’s Degree Dissertation, Dan Kook University, 2007.
- [40] Baron, J. Glory, Shame, “Powerful Psychology in Multiplayer Online Games. *Gamasutra*”, 1999.
- [41] Jun-Hong Park, “A Study on the Influence Factors of Package Game User Satisfaction :Focused on TAM, Master’s Degree Dissertation, Dong-Eui University, 2012.
- [42] National Information Society Agency, “A Study on Youth Internet Addiction long-term follow-up”, 2006.
- [43] JungMi Boo, “Ecological Variables Affecting the Online-Game Flow and Addiction of the Youth”, Ph.D. Dissertation, Sookmyung Women’s University, 2007.
- [44] Nunnally, J. C., 「Psychometric Theory」, New York, Mcgraw-Hill, 1967.
- [45] Bagozzi, R. P., Yi, Y., “On the Evaluation of Structural Equation Models,” *Journal of the Academy of Marketing Science*, Vol.16, No.1, pp.74-94, 1998.
- [46] Challagalla, G. N., Shervani, T. A., “Dimension and Type of Supervisory Control: Effects on Salesperson Performance and Satisfaction,” *Journal of Marketing*, Vol.60, No.1, pp.89-105, 1996.
- [47] Singh, J., Rhoads, G. K., “Boundary Role Ambiguity in Marketing Oriented Positions: A Multidimensional, Multifaceted Operationalization,” *Journal of Marketing Research*, Vol.28, No.3, pp.328-338, 1991.



이 지 훈 (Lee, Ji Hun)

한국게임산업개발원 연구원

(주)IT CNS 고문

(재)충남중소기업종합지원센터 자문위원

관심분야 : 마케팅 모델링, 문화창업, 문화 마케팅(게임
마케팅), 예술경영, 문화 기획, 콘텐츠 개발
문화정책, 시나리오
