

미디어 통계

과제명	ga.w05 finding hypotheses
주차	6 주차
마감일	2020 년 04 월 28 일

그룹	Media Stat. Group 4
멤버	전세은, 이상훈, 전지훈
논문	확률형 아이템 게임 이용이 청소년의 게임 과몰입 변화에 미치는 영향

확률형 아이템 게임 이용이 청소년의 게임 과몰입 변화에 미치는 영향 : 자존감, 우울감, 자기통제, 물질가치 그리고 게임인식을 중심으로

선행연구 요약

➤ 확률형 아이템 게임

■ 사행성 요인

- ◆ 확률형 아이템이 이용자의 능력이나 게임 행위와는 무관하게 완전히 우연성에 기초하여 취득하는 점
- ◆ 유료 결제를 통해 아이템 이용권이라는 채권적 재산권을 취득하는 점

■ 형태

- ◆ **뽑기형**: 보물상자처럼 특정한 보상을 확률적으로 즉각 제공하는 형태
- ◆ **열쇠형**: 비활성화된 아이템을 활성화하는 권한을 주고 그 권한을 통해 보상을 획득하게 하는 형태
- ◆ **강화형**: 확률적으로 기존 아이템의 능력을 증가시키는 형태

- 확률형 아이템 게임은 현물의 투입과 함께 결과를 얻기까지의 과정에 특별한 이용자의 노력과 시간을 요구하지 않기 때문에 이용자로 하여금 높은 보상에 수반되는 노력과 가치를 상대적으로 도외시하기 쉽게 만든다.

- 특별한 노력 없이 높은 가치의 아이템을 얻을 수 있으리라는 막연한 기대는 이용자에게 사행심을 부추길 수 있으며, 합리적인 재정적 판단을 내리는 데 방해 요인이 될 수도 있다

- 사용 전까지 그 결과를 알 수 없기 때문에, 만족스러운 결과가 나오기까지 현물을 투입하게 됨으로써 예측하지 못한 비용을 수반할 수 있다.

➤ 심리 사회적 변수

- 낮은 자존감이 문제적 도박을 야기할 수 있다
- 물질가치는 초기 게임 과몰입에 영향을 미칠 수 있으며, 도박에 대한 긍정적 기대와 저 수준 도박 행동과도 연관이 있는 것으로 나타났다

-
- 우울감이 높은 사람은 장기적으로 지속되는 부정적 감정으로부터 피할 목적으로 게임, 도박 등 특정 행위에 쉽게 빠져드는 것으로 나타나고 있다

가설 소개

연구를 위해 초등학생 570 명, 중학생 531 명, 고등학생 421 명 총 1522 명의 청소년들(남자 773 명, 여자 749 명)이 설문을 실시했다. 확률형 아이템 게임을 이용하는 집단은 524 명(남자 246 명, 여자 277 명)이고 비확률형 아이템 게임 이용 집단은 998 명(남자 526 명, 여자 472 명)이다. 연구의 목적은 확률형 아이템 게임의 이용이 게임 과몰입 및 심리사회적 요인에 어떤 영향을 미치는지 폭넓게 파악하기 위함이며 이를 위해 다음과 같은 연구가설들이 세워졌다.

가설 1-1.

확률형 아이템 게임 이용집단은 확률형 아이템을 이용하지 않는 집단보다 1 년 후의 게임 과몰입, 물질가치, 우울감의 수치가 높을 것이다.

가설 1-2.

확률형 아이템 게임 이용 집단은 확률형 아이템을 이용하지 않는 집단보다 1 년 후의 자존감, 자기통제의 수치가 낮을 것이다.

가설 2-1.

확률형 아이템 게임 이용 집단에서 게임 과몰입은 자기통제, 자존감에 부적 영향을 받을 것이다

가설 2-2.

확률형 아이템 게임 이용 집단에서 게임 과몰입은 물질가치, 우울감에 정적 영향을 받을 것이다.

이 가설들을 조사하기위해 심리사회적 요인들의 정도를 측정할 때에 리커트 7 점 척도¹를 사용했다고 한다.

¹ 리커트 척도: 개인, 대상, 관념, 현상 등에 대한 개인의 태도나 성향의 강도를 측정하는 기법

➤ 변인 종류

이 4 가지의 가설에는 '확률형 아이템 게임 이용'과 '심리사회적 요인(자존감, 자기통제, 물질가치, 우울감)'과 '게임 과몰입'이라는 변인(variable)이 존재한다. 변인을 특성에 따라 분류했을 때, '확률형 아이템 게임 이용'은 실험에서 남, 여라는 성별과 연령에 따라 나뉘진 집단이므로 **명목(질적)변인**이며, '게임과몰입'과 자존감, 자기통제, 우울감, 물질가치 등의 '심리사회적 요인'은 숫자로 값이 부여되므로 **수량(양적)변인**이다.

또한, 각 변인은 독립변인, 종속변인으로 나뉘어질 수 있다. **독립변인**은 다른 변인에게 영향을 주는 변인으로 예측변인이라 하기도 하며, **종속변인**은 영향을 받거나 의존하는 변인, 즉 독립변인에 의해 변화되는 변인으로 결과변인이라 하기도 한다.

이제 각 가설마다 변인 종류를 밝히고자 한다. **가설 1-1** 에서 확률형 아이템 게임 이용은 독립변인이며, 게임과몰입, 물질가치, 우울감의 수치는 종속변인으로 설계되었다. 마찬가지로, **가설 1-2** 에서 확률형 아이템 게임이용은 독립변인으로, 자존감, 자기통제의 수치는 종속변인으로 설계되었다.

반면, **가설 2-1** 에서 자기통제, 자존감은 독립변인으로 확률형 아이템 게임 이용 집단의 게임과몰입은 종속변인으로 설계되었으며, **가설 2-2** 에서 물질가치, 우울감은 독립변인으로 확률형 아이템 게임 이용 집단의 게임 과몰입은 종속변인으로 설계되었다.

그런데, 논문에서 '성별은 모든 집단에서 게임 과몰입에 영향을 미치며, 구체적으로 남성은 여성보다 게임에 더 과하게 몰입하는 것으로 나타났다' 라고 명시되어 있다.

이것으로, 가설 1-1 에서 게임이용집단의 성별은 조절변인이라고 할 수 있다. 조절변인은 독립변인이 종속변인에 미치는 영향의 효과가 다른 예측변인의 수준에 의해 달라지면 그 변인을 조절변인이라고 한다. 따라서, 같은 종류, 같은 시간의 확률형 아이템 게임을 이용했더라도 남자가 여자보다 게임 과몰입의 수치가 증가하기 때문에, 성별은 조절변인으로 작용할 수 있다.

➤ 측정 수준

위의 내용들을 토대로 각 변인들이 어떻게 측정되었는지 살펴보았다. 우선 설문을 응시할 학생들을 살펴보면 나이에 따라 초등학생, 중학생, 고등학생 그리고 성별에 따라 남자, 여자로 **명목척도(Nominal)** 변수로 분류했다. 가설에서도 확률형 아이템 게임 사용자, 비확률형 아이템 게임 사용자 두 분류로 나누어 **명목척도(Nominal)** 변수로 구분했다. 심리사회적 변인들에 포함되는

자존감, 자기통제, 물질가치, 우울감은 각각 정도에 따라 순위 매길 수 있으므로 **서열척도(Ordinal)** 변수로 볼 수 있다. 더 나아가 이 변인들을 **리커트 7 점 척도**를 사용해 측정한 것으로 보아 **등간척도(Interval)** 변수로도 볼 수 있을 것이다.