

온라인 게임의 재미 요소와 게이머의 자아성향이 게임 몰입과 충성도에 미치는 영향: 사회적 게이머와 비사회적 게이머 집단 간 비교

강내원

단국대학교 커뮤니케이션학부

nkang@dankook.ac.kr

Effects of Fun Elements of Online Games and Self-Construals
on Gamers' Flow Experience and Game Loyalty

Naewon Kang

School of Communication, Dankook University

요 약

본 연구는 게임 이용자를 비사회적 게이머 집단과 사회적 게이머 집단으로 구분하고, 온라인 게임의 재미 요소와 자아성향이 그들의 게임에 대한 몰입 정도와 게임 충성도에 어떠한 영향을 미치는지를 집단 간 비교를 통해 살펴보았다. 연구 결과, 첫째, 게임의 재미 요소(성취감, 도전감, 친밀감)에 있어 두 집단간의 차이는 모두 유의미하였다. 둘째, 게이머들의 자아 성향에 있어서의 차이는 생활 환경보다는 게임 환경에서 발견되었다. 셋째, 응답자들의 게임 몰입 정도와 게임 충성도는 사회적 게이머들이 비사회적 게이머들에 비해 높았다. 넷째, 게임 몰입도와 충성도에 미치는 재미 요소와 자아성향의 영향력은 사회적 게이머 집단과 비사회적 게이머 집단에서 상이하게 나타났다.

ABSTRACT

The study examined how the fun elements of online games and gamers' self-construals affected their flow experience and loyalty to games, focusing on the comparison between the social gamers and the asocial gamers. Results showed that, first, there were significant differences between the two groups in the respective fun elements of achievement, challenge, and closeness; second, differences of gamers' self-construals were found in game environment rather than lifeworld environment; third, the flow experience and game loyalty of social gamers were higher than those of asocial gamers; finally, there were significant differences between the two groups in the effects of the fun elements and gamers' self-construals on their flow experience and game loyalty.

Keywords : Online Game(온라인 게임), Fun(재미), Self-Construal(자아성향), Flow(몰입), Loyalty(충성도), Social Gamer(사회적 게이머), Asocial Gamer(비사회적 게이머)

Received: Feb. 15. 2017

Revised: Mar. 13. 2017

Accepted: Mar. 20. 2017

Corresponding Author: Naewon Kang(Dankook University)

E-mail: nkang@dankook.ac.kr

© 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. 들어가는 말

2015년 우리나라의 게임 시장 규모는 10조원을 돌파하였다[1]. 전체 게임시장 중 온라인 게임 시장은 49.2%로 가장 많은 비중을 차지하며, 스마트폰을 기반으로 하는 모바일게임 시장은 32.5%로 확대되었다. 한국콘텐츠진흥원의 게임 이용자 실태 조사에 따르면, 플랫폼별로는 모바일 게임(60.2%)이 가장 이용률이 높게 나타났고, 여성보다는 남성이, 연령별로는 20대와 30대가 다른 연령층에 비해 게임 이용률이 상대적으로 높게 나타났다[2]. 게임 산업의 급속한 성장과 함께 이용자가 증가함에 따라 게임 과몰입이나 중독에 대한 사회적 우려와 관련된 연구들이 진행되어 왔다.

인터넷의 등장과 함께 게임 이용자들은 더 이상 게임을 혼자 즐기는 것이 아니라 다른 사람과 팀을 이루어 게임을 즐길 수 있게 되었다[3]. 이는 일찍이 매클루언[4]이 지적했듯이, 게임은 이용자 즉 게이머의 사회적 자아의 확장을 위한 커뮤니케이션 미디어이며, 게이머들을 “공동체적 삶의 어떤 중요한 패턴에 동시에 참여시키기 위해 고안된 상황”이다. 이는 온라인 게임에도 적용되며, 게임 환경에서 사회적 자아와 공동체성이 함께 어우러지는 환경을 제공하고 있는 것이다.

한편, 다수의 게이머들이 함께 게임을 할 수 있는 환경이라 하더라도, 게이머가 선호하는 게임 패턴은 존재한다. 즉 다른 게이머와의 관계를 활성화함으로써 게임을 하는 유형과 가능한 한 독립적으로 플레이하는 게이머 유형으로 구분할 수 있다. 윌리엄스[5]는 이를 각각 사회적(social) 게이머와 비사회적(asocial) 게이머라 명명한다.

온라인 게임을 즐기는 게이머들은 게임 속에서 다양한 활동을 통해 다양한 종류의 재미를 경험한다. 이러한 게임 경험은 시간이 변화함에 따라 재미를 느끼고 게임에 몰두하게 되는 이유가 변화한다. 특히 MMORPG의 경우 처음에는 게임이 제공하는 재미 자체에 집중하지만, 게임 경험이 늘어날수록 게임 속 다른 게이머들과의 관계를 통해 얻

게 되는 재미로 인해 게임에 몰두를 하거나 지속적으로 게임을 하려는 충성도를 보이게 되는 경우가 많다[6].

온라인 게이머들의 행태를 이해하는 데 자아성향(self-construal)의 개념도 유용한 설명을 제공할 수 있다. 자아성향은 사람들이 자신을 타인들이나 환경으로부터 분리된 존재로 보느냐 혹은 연결된 존재로 보느냐에 대한 개념이다. 본 연구는 일상생활 환경에서의 나타나는 자아성향의 모습이 온라인 게임과 같은 온라인 환경에서도 나타날 수 있을 것이라 보고, 기존 연구에서 거의 다루지 않은 온라인 게임 환경에서의 자아성향의 독립성과 상호의존성을 함께 살펴보고자 한다. 생활 환경에서 나타나는 자아성향과 게임 환경에서 나타나는 자아성향이 게임에 대한 몰입도와 충성도에 각기 다른 영향을 줄 개연성이 있기 때문이다.

따라서 본 연구는 게임 이용자를 비사회적 게이머 집단과 사회적 게이머 집단으로 구분하고, 온라인 게임의 재미 요소와 자아성향이 그들의 게임에 대한 몰입 정도와 게임 충성도에 어떠한 영향을 미치는지를 집단 간 비교를 통해 살펴보고자 한다.

2. 이론적 논의

2.1 게임 상의 사회적 상호작용

여러 사람들이 쉽게 서로 연결될 수 있는 온라인 환경에서 이루어지는 온라인 게임은 태생적으로 사회적이라 할 수 있다. 하지만 게임을 즐기려는 사람들은 서로 다른 목적을 가진다. 단순히 분류하자면, 게임 환경에서 다른 게이머와의 관계를 활성화함으로써 게임을 하는 유형과 가능한 한 솔로 플레이를 함으로써 게임을 하는 유형으로 구분할 수 있을 것이다.

윌리엄스[5]는 이러한 두 유형의 게이머를 전략적 게임 환경에서의 사회적 상호작용(social interaction) 빈도를 측정하여 개별 게이머를 사회적(social) 게이머와 비사회적(asocial) 게이머로 구

분하고 있다. 그는 두 유형의 게이머들이 갖는 결속형 사회자본과 연결형 사회자본의 정도, 시민성, 행복감, 외로움 등의 사회적 특질에 있어 어떤 차이가 있는지를 파악하였다. 본 연구는 윌리엄스의 게이머 구분을 원용하지만, 게이머들의 사회적 특질보다는 온라인 게임에 대한 몰입이나 충성도에 있어 그들 사이에는 어떠한 차이가 있는지를 살펴보고자 한다.

2.2 온라인 게임의 재미 요소

온라인 게이머들은 게임 속에서 다양한 활동을 통해 여러 종류의 재미를 경험한다. 온라인 게임 이용 상의 '재미'와 관련된 연구들은 크게 게임을 하면서 얻는 경험으로서 재미 자체의 구성 요인에 초점을 두기도 하고[6], 좀 더 거시적으로 특정 활동이나 행위에 대해 느끼는 재미로서 몰입의 하위 구성요소로 보기도 한다[7]. 본 연구는 게이머의 몰입이라는 결과로서 생성되는 재미로 이해하기보다는 게임 몰입이나 충성도의 원인이 되는 게임 구성의 재미적 요소에 초점을 둔다.

본 연구는 온라인 게임의 재미에 관한 기존 연구[6, 8, 9]에 바탕을 두고 재미 요소를 크게 세 가지로 구분한다. 첫 번째는 '성취감'이다. 게이머는 게임 환경에서 행동을 취하거나 일정한 단계의 수행으로 인해 적절한 보상이 이루어짐으로써 재미를 느낄 수 있는데, 게임 아이템 수집이나 게임 수행 레벨을 높이기 됨으로써 갖게 되는 재미 요소이다. 두 번째는 '도전감'으로, 게임의 제한된 규칙과 목표지향적인 행동을 통한 재미 경험을 말한다. 도전감은 게임 환경에서 게이머에게 가능한 행위에 대한 기회로 정의할 수 있으며, 대전이나 대결에서의 승리와 같은 게임 수행 상의 목표를 해결하는 과정에서 재미를 말한다. 세 번째는 '친밀감'이다. 게임 환경에서 다른 게이머와의 관계를 형성하고 그들과의 관계 속에서 즐거움을 함께 하고 재미를 느끼는 것으로, 게임 환경에서의 사회적 관계성이나 공동체 의식, 게임 친구들과의 원만한 관계 형성 등을 말한다.

그렇다면 온라인 게임의 이러한 재미적 요소는 게이머가 선호하는 게임의 속성에 따라 어떠한 차이가 있을까? 이에 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 온라인 게임의 성취감, 도전감, 친밀감 등의 재미 요소에 있어 비사회적 게이머와 사회적 게이머 간의 차이는 어떠한가?

2.3 자아성향

온라인 게이머들이 게임을 하는 행태를 이해하는 데 있어 자아성향(self-construal)의 개념은 유용할 수 있다. 자아성향은 개인이 자신을 개인적 실체로 보는가 혹은 다른 사람들과 어떻게 관계지워 보는가의 정도라 할 수 있다[9,10]. 자아성향은 개인 스스로를 이해하고 자신을 둘러싼 세계에서 다른 사람들과의 관계를 이해하는 데 도움을 주는 개인의 지각이다[11]. 마커스와 기타야마[11]는 일반적인 문화적 자아구조를 독립성(independence)과 상호의존성(interdependence)의 차원에서 논의하고 있다. 다시 말해, 자아성향은 사람들이 자신을 타인들이나 환경으로부터 분리된 독립적인 존재로 보느냐 혹은 상호의존하는 연결된 존재로 보느냐에 대한 개념이다.

생활 환경에서 독립적 자아성향은 개인을 타인들과 구별하는 독특한 객체로 봄으로써 형성되는 반면, 상호의존적 자아성향은 자신을 타인들과의 관계속의 객체로 보며 자신의 의무와 책임을 이행하는 것에 대한 가치를 중시한다. 생활 환경에서 나타나는 자아성향의 모습은 온라인 게임과 같은 온라인 환경에서도 유사한 패턴을 보일 가능성이 있다. 윌리엄스[5]에 따르면, 온라인 게임을 하는 사람들을 보면, 외향적이고 외로움을 덜 타는 사람은 주로 집단으로 게임하게 되고, 외향적이지 못하고 외로움을 많이 타는 사람일수록 홀로 게임한다고 한다.

기존 연구를 보면 자아성향과 온라인 환경에서의 개인 행위에 대한 연구는 축적되어 있으나, 자

아성향의 개념은 주로 싱글리스[10]나 마커스와 키타야마[11]의 조작화에 국한되어 있다[9,12]. 본 연구는 생활 환경에서의 자아성향에 더해 온라인 게임 환경에서의 자아성향을 추가로 고려하고자 한다. 게임 환경의 자아성향이 생활 환경의 자아성향과 유사한 경향을 보일지 아니면 차별성을 띠는지를 살펴보는 것은 의미있는 작업이 될 것이다. 따라서 이들의 특성을 파악한 후 사회적 게이머와 비사회적 게이머 집단에서의 차이를 살펴볼 것이다. 이에 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 2. 생활 환경에서의 자아 성향과 게임 환경에서의 자아 성향에 있어, 사회적 게이머와 비사회적 게이머 간의 차이는 어떠한가?

2.3 게임 몰입

몰입(flow)이란 ‘자신의 과제에 완전히 몰두하여 최적의 기능을 수행하는 상태’ 또는 ‘개인이 특정 행위에 완전히 몰두하고 있을 때 느끼는 상태’이다[13]. 온라인 게임은 기존의 매스미디어에 비해 상대적으로 고관여 매체이므로 이용자에게 최적의 몰입경험을 제공한다[14]. 따라서 온라인 게임을 통한 게이머의 몰입이란 게임에 최대한으로 참여하여 주변 환경을 일시적으로 잊고 즐거움과 행복감을 느끼는 심리적 안정 상태를 말한다[15]. 온라인 게임이 다양한 게이머들의 관계 속에서 진행된다는 점을 고려할 때, 게임 몰입 정도는 게임 환경에서의 상호작용에 따라 구분할 수 있는 사회적 게이머와 비사회적 게이머 간에 차이를 보일 수 있다.

연구문제 3. 사회적 게이머와 비사회적 게이머의 온라인 게임 몰입 정도에는 차이가 있는가?

온라인 게임의 몰입에 영향을 주는 요인들은 다양하게 연구되어 왔는데, 대체로 도전감, 상호작용성, 보상, 통제감, 만족도 등이 제시되었다[14, 16]. 앞서 논의한 온라인 게임의 재미 요소 역시 게임 몰입에 영향을 주는 변인으로 볼 수 있다. 본 연구

에 이에 더해 자아성향을 게임 몰입의 영향 요인으로 함께 고려하고자 한다. 이에 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 4. 온라인 게임의 재미 요소와 자아성향의 게임 몰입 경험에 미치는 영향은 사회적 게이머 집단과 비사회적 게이머 집단에서 어떻게 나타나는가?

2.4 게임 충성도

게임 충성도(loyalty)는 소비경영학의 고객 충성도의 개념의 원용이다. 고객 충성도는 소비자들의 이전 경험과 미래에 대한 기대를 기반으로 인터넷 사이트를 재방문하고자 하는 고객의 의도라 할 수 있다[16]. 따라서 게임 충성도는 지속적으로 온라인 게임을 하고자 하는 의도이다[14]. 특정 온라인 게임에 만족하는 게이머들은 다른 게임으로 쉽게 이동하려 하지 않을 것이다.

연구문제 5. 사회적 게이머와 비사회적 게이머의 온라인 게임 몰입 정도에는 차이가 있는가?

게임 충성도에 관한 연구는 상대적으로 축적되어 있다. 예를 들면, 송요셉[17]은 습관적인 온라인 게임 이용, 온라인 게임에서 느끼는 재미, 온라인 게임에 대한 신뢰 정도가 높을수록 온라인 게임에 대한 충성도가 높음을 발견하였다. 하지만 본 연구의 주요 예측 변인 중 하나인 자아성향과 게임 충성도의 연관성을 살펴본 연구는 거의 없다. 따라서 본 연구는 온라인 게이머들이 갖는 게임의 재미 요소와 자아성향이 자신이 즐기는 게임에 대한 충성도에 어떤 영향을 미치는지를 살펴보고자 한다.

연구문제 6. 온라인 게임의 재미 요소와 자아성향의 게임 충성도에 미치는 영향은 사회적 게이머 집단과 비사회적 게이머 집단에서 어떻게 나타나는가?

3. 연구방법

3.1 자료의 수집

본 연구를 위해 수도권 4년제 대학 재학생 중 지난 1개월 동안 게임을 한 경험이 있는 학생들을 대상으로 2015년 10월 8일부터 18일까지 11일간 설문조사가 진행되었다. 표집방법은 단순무선표집(simple random sampling)으로 1,000명을 선정하고 1차 접촉을 통해 게임 경험을 확인하였으며, 이중 접촉이 되지 않은 사람과 게임 경험이 없는 사람을 제외한 총 328명이 설문에 응답하였다. 최종 분석에는 이 중 254명의 데이터가 이용되었다.

3.2 변인의 측정

3.2.1 종속 변인

‘온라인 게임 몰입’은 기존의 연구들[14,18]에서 사용한 문항 중 총 6개 문항(‘게임을 하는 것은 굉장히 신나고 재미있다,’ ‘게임을 진행하면서 다음 단계에 대한 호기심을 느꼈다,’ ‘게임을 하는 중에 나는 게임 속에 완전히 몰입되었다,’ ‘게임을 할 때가 다른 일을 할 때보다 훨씬 시간 가는 줄 모른다,’ ‘나는 게임을 할 때 일상의 걱정을 잊어버린다,’ ‘나는 게임을 통해 일상의 스트레스를 해소한다’)에 대한 동의 정도를 5점 척도(1=전혀 동의하지 않는다; 5=전적으로 동의한다)로 측정한 다음 합성측정치를 구축하였다($M=3.23$, $s.d.=.74$, Cronbach's $\alpha=.771$).

‘온라인 게임 충성도’는 ‘나는 앞으로도 게임을 할 계획이다,’ ‘나는 앞으로도 게임할 의도를 가지고 있다,’ ‘나는 앞으로도 게임할 가능성이 있다’ 등의 3개 문항에 대한 동의 정도를 5점 척도로 측정한 후 합성측정치를 구축하였다($M=3.23$, $s.d.=1.01$, Cronbach's $\alpha=.942$).

3.2.2 독립변인

가. 통제 변인

본 연구에서는 ‘성별’과 ‘연령’의 인구사회적 변인이 사용되었다. 남성 139명(54.7%)과 여성 115명(45.3%)으로 구성되어 있으며, 이들의 평균 연령은 22.14세($s.d.=2.16$)이었다. 게임 이용은 2개 변인으로 구성된다. ‘온라인 게임 전체 이용시간’은 ‘당신은 하루 평균 게임을 얼마나 하였습니다?’라는 질문에 대해 5점 척도(① 1시간 미만 ② 1시간 이상~2시간 미만 ③ 2시간 이상~3시간 미만 ④ 3시간 이상~4시간 미만 ⑤ 4시간 이상)로 측정하였다($M=2.54$, $s.d.=1.42$). ‘게임 빈도’는 ‘당신은 일주일 평균 몇 회 정도 게임에 수업을 하였습니다?’라는 질문에 대해 5점 척도(① 1~3회 ② 4~6회 ③ 7~9회 ④ 10~12회 ⑤ 13회 이상)로 측정하였다($M=1.79$, $s.d.=1.13$).

나. 게임 재미 요소

앞서 논의한 대로, 본 연구에서는 온라인 게임의 게임 요소를 성취감, 도전감, 친밀감 등 3개 요소로 구분하였다. 성취감은 ‘게임을 통해 레벨 증가를 위해 게임을 한다’에 대한 태도를 5점 척도(1=전혀 그렇지 않다; 5=전적으로 그렇다)로 측정하였다($M=3.10$, $s.d.=1.20$). 도전감은 ‘게임을 통해 대전이나 대결을 통한 승리를 위해 게임을 한다’에 대한 태도로 측정하였으며($M=3.40$, $s.d.=1.28$), 친밀감은 ‘게임을 통한 친구들과의 원만한 관계를 맺기 위해 게임을 한다’에 대한 태도로 측정하였다($M=2.20$, $s.d.=1.23$).

다. 자아 성향

게이머의 자아 성향은 크게 생활 환경에서의 자아성향과 게임 환경에서의 자아성향으로 구분하여 측정하였다. 생활 환경에서의 독립적 자아성향과 상호의존적 자아성향은 기존 연구[9, 10]에서 사용된 문항들을 선별적으로 이용하여 측정하였다. 생활 환경에서의 독립적 자아성향은 ‘나는 나의 의견을 적극적으로 표현하려 한다,’ ‘나는 다른 사람들에게 의존하는 것보다 직접 문제를 해결하는 편을

선호한다,’ ‘나는 주체적이고 독립적인 자신이 되는 것을 중요히 여긴다’ 등의 6개 문항에 대해 5점 척도(1=전혀 동의하지 않는다; 5=전적으로 동의한다)로 측정된 다음 합성측정치를 구축하였다(($M=3.34$, $s.d.=.58$, Cronbach's $\alpha=.691$). 생활 환경 상호의존적 성향은 ‘나는 집단 내에서 개인적인 성과보다 사람들과의 유대관계가 중요하다,’ ‘나는 집단 내에서 다른 사람들의 기분이 상하지 않도록 말과 글을 조심한다,’ ‘나는 무엇을 하든 다른 사람들과 결코 분리될 수 없다고 생각한다’ 등의 8개 항목에 대해 동일한 척도로 측정하여 합성측정치를 생성하였다 ($M=3.42$, $s.d.=.48$, Cronbach's $\alpha=.687$).

게임 환경의 독립 성향은 ‘게임 속에서 팀워크보다는 내 실력이 발휘되는 것이 무엇보다 중요하다,’ ‘길드원들과 유대를 다지는 것보다는 솔로플레이가 중요하다’의 2개 항목으로 합성측정치($M=3.72$, $s.d.=.86$; $r=.570$, $p<.001$)를, 게임 환경의 상호의존적 성향은 ‘팀에 속하면 게임 속 개인으로서의 자아보다 길드원/파티원으로서의 자아가 더 중요하다,’ ‘다른 사람들에게서 분리된 자신보다 게임 무리의 일원으로서의 내가 더 중요하다’의 2개 항목으로 합성측정치($M=3.07$, $s.d.=.82$; $r=.448$, $p<.001$)를 구축하였다.

3.2.3 사회적 게이머와 비사회적 게이머 구분

본 연구에서는 윌리엄스[5]의 측정 방식을 응용하면서 게이머의 수에 좀 더 집중한 질문을 통해 집단 구분을 시도하였다. 즉 “게임 플레이어 수를 기준으로 할 때, 당신은 ‘멀티 플레이어 플레이’를 얼마나 선호하십니까?”라는 질문에 대해 5점 척도로 측정된 후, ‘전혀 선호하지 않는다’와 ‘거의 선호하지 않는다’라고 답한 경우 비사회적 게이머($n=97$, 38.2%)로, ‘대체로 선호한다’와 ‘매우 선호한다’라고 답한 경우 사회적 게이머($n=157$; 61.8%)로 분류하였다.

4. 연구 결과

4.1 사회적-비사회적 게이머간 비교

아래 [Table 1]은 본 연구에 사용된 주요 변인들에 대한 사회적 게이머들과 비사회적 게이머들간의 비교 결과를 보여준다.

[Table 1] Comparison between Asocial-Social Gamers on Major Variables

Variables	Asocial Gamers	Social Gamers	<i>t</i>
	Mean (<i>s.d.</i>)	Mean (<i>s.d.</i>)	
Fun Elements			
Achievement	2.87 (1.30)	3.24 (1.12)	-2.33 _a *
Challenge	3.00 (1.35)	3.65 (1.16)	-4.04 _a ***
Closeness	1.63 (.98)	2.54 (1.24)	-6.48 _a ***
Self-Constraint			
Independent SC in Lifeworld	3.32 (.59)	3.35 (.57)	-.427
Interdependent SC in Lifeworld	3.40 (.49)	3.43 (.48)	-.452
Independent SC in Game	4.05 (.76)	3.53 (.86)	4.96 _a ***
Interdependent SC in Game	2.73 (.79)	3.27 (.77)	-5.33 _a ***
Game Flow	3.05 (.79)	3.34 (.69)	-2.99**
Game Loyalty	2.72 (1.06)	3.54 (.83)	-6.47 _a ***
Age	22.0 (1.89)	22.24 (2.32)	-.888 _a
Game Use			
Total Use Time	2.45 (1.51)	2.60 (1.35)	-.758 _a
Game Frequency	1.28 (.73)	2.10 (1.21)	-6.72 _a ***
<i>n</i>	97	157	<i>N</i> =254

Note: The *t* values with subscripts *a* do not satisfy the assumption of homoscedasticity.

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

주요 변인들에 대한 비사회적 게이머들과 사회적 게이머들 간의 차이는 많은 변인에서 통계적 유의성을 보인다. 먼저 연구문제 1에 대한 연구결과를 보자. 게임의 재미 요소에 있어 두 집단간의 차이는 모두 유의미하였다(성취감: $t=-2.33$, $p<.05$; 도전감: $t=-4.04$, $p<.001$; 친밀감: $t=-6.48$, $p<.001$). 연구문제 2의 연구결과는 다음과 같다. 게이머들의 자아 성향에 있어서의 차이는 생활 환경보다는 게임 환경에서 발견되었는데, 게임 환경에서의 독립 성향은 비사회적 게이머들의 평균 ($M=4.05$)이 사회적 게이머($M=3.53$)보다 더 높게 나타났다($t=4.96$, $p<.001$). 한편 게임 환경에서의 상호의존적 성향은 사회적 게이머들의 평균 ($M=3.27$)이 비사회적 게이머($M=2.33$)보다 더 높게 나타났다($t=-5.33$, $p<.001$).

연구문제 3과 5의 연구결과로, 응답자들의 게임 몰입 정도($t=-2.99$, $p<.01$)와 게임 충성도($t=-6.47$, $p<.001$)는 사회적 게이머들의 평균이 비사회적 게이머들에 비해 높은 것으로 나타났다.

본 연구에서 고려된 다른 변인에 대해서도 두 집단간에는 유의미한 차이를 보였다. 게임 횟수에 있어, 사회적 게이머의 평균($M=2.10$)이 비사회적 게이머($M=1.28$)보다 높았으며 그 차이는 유의미한 것이었다($t=-6.72$, $p<.001$). 또한 위 표에는 제시하지 않았지만, 성별에 따른 사회적 게이머와 비사회적 게이머들의 빈도의 차이는 통계적으로 유의미하게 나타났다(사회적 남성 이용자 28명, 비사회적 남성 이용자 111명, 사회적 여성 이용자 69명, 비사회적 여성 이용자 45명; $\chi^2(1)=43.2$, $p<.001$).

4.2 재미 요소와 자아성향의 몰입 정도에 미치는 영향

[Table 2]는 연구문제 4에 대한 연구결과로서, 게임 몰입 경험에 대한 회귀식에 투입된 독립변인들의 예측 정도를 보여준다. 게이머 전체의 경우 종속변인의 총 분산 중 29.5%, 비사회적 게이머의 경우 32.4%, 사회적 게이머의 경우 29.0%를 설명

하는 것으로 나타났다(모두 $p<.001$). 이 설명력은 주로 게임의 재미 요소에 기인한 것이었다(전체: $\Delta R^2= 20.2\%$, $p<.001$; 비사회적 게이머: $\Delta R^2= 24.2\%$, $p<.001$; 사회적 게이머: $\Delta R^2= 14.2\%$, $p<.001$).

[Table 2] Effects of Gamers' Fun Elements and their Self-Construal on their Game Flow

	Flow Experience		
	Total (β)	Asocial Gamers (β)	Social Gamers (β)
Control Variables			
Sex(Female: high)	.031	.126	.030
Age	.064	.168	.038
Total Game Time	.146*	.120	.218**
Game Frequency	-.072	-.028	-.125
ΔR^2	6.9%***	5.5%	8.4%**
Fun Elements			
Achievement	.279***	.355***	.230**
Challenge	.269***	.233*	.232**
Closeness	.053	.113	-.048
ΔR^2	20.2%***	24.2%***	14.2%***
Self-Construal			
Independent SC in Lifeworld	-.030	.033	-.062
Interdependent SC in Lifeworld	-.084	-.098	-.053
Independent SC in Game	.091	.188	.078
Interdependent SC in Game	.222**	.099	.331**
ΔR^2	2.4%#	2.7%	6.4%*
Total R^2	29.5%***	32.4%***	29.0%***
n	254	97	157

Note: All betas (β s) are final standardized regression coefficients. # $p<.10$, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

먼저 통제 변인들을 보면, 전체 게이머들을 함께 고려했을 때 게임 이용 시간 변인이 게임 몰입과 유의미한 관계에 있는 것으로 나타났다($\beta=.146$, $p<.05$). 즉 게임 이용 시간이 많을수록 몰입의 정도도 높았다. 이러한 경향은 사회적 게이머 집단에

서도 나타났다($\beta=.218, p<.01$). 비사회적 게임을 하는 사람들은 게임 시간이 길다고 해서 몰입 정도가 높다고 볼 수는 없는 것이다. 게임의 재미 요소 변인들의 경우, 두 집단 모두에서 성취감과 도전감은 게임 몰입과 유의미한 정적 관계가 있는 것으로 나타났다(비사회적 게이머 집단: 각각 $\beta=.355, p<.001$; $\beta=.233, p<.05$; 사회적 게이머 집단: 각각 $\beta=.230, p<.01$; $\beta=.232, p<.01$). 이러한 패턴은 집단 구분을 하지 않고 모든 게이머들을 고려했을 때에도 유지되었다(각각 $\beta=.279, p<.001$; $\beta=.269, p<.001$). 한편 두 게이머 집단의 자아 성향 변인을 보면, 비사회적 게이머 집단의 경우는 생활 환경과 게임 환경의 자아 성향 변인 모두 그들의 게임 몰입 정도와는 유의미한 연관성이 발견되지 않았고, 사회적 게이머 집단의 경우는 게임 환경의 상호의존적 성향만이 게임 몰입 정도와 유의미한 정적 관계가 발견되었다($\beta=.331, p<.01$). 이는 집단 구분 없이 전체 응답자를 고려한 경우에도 유사하였다($\beta=.222, p<.01$). 즉 게임을 할 때 상호의존적 성향을 보인 게이머일수록 게임에 대한 몰입 정도가 높다는 것을 알 수 있다.

4.2 재미 요소와 자아성향의 게임 충성도에 미치는 영향

[Table 3]은 연구문제 6에 대한 연구결과로서, 게임 충성도에 대한 회귀식에 투입된 독립변인들의 예측 정도를 보여준다. 게이머 전체의 경우 종속변인의 총 분산 중 33.9%, 비사회적 게이머의 경우 43.1%, 사회적 게이머의 경우 22.4%를 설명하는 것으로 나타났다(모두 $p<.001$). 이 설명력에 기인하는 변인군은 집단별로 차이를 보인다. 비사회적 게이머 집단은 게임의 재미 요소 변인군의 설명력이 높게 나타난 반면($\Delta R^2=25.7\%, p<.001$), 사회적 게이머 집단은 게임 횟수와 같은 통제변인군의 설명력이 높았다($\Delta R^2=14.1\%, p<.001$). 게이머 구분을 하지 않은 전체 응답자의 경우도 통제변인군의 설명력이 다른 변인군에 비해 높았다($\Delta R^2=19.2\%, p<.001$).

[Table 3] Effects of Gamers' Fun Elements and their Self-Constraint on their Game Loyalty

	Loyalty to Game		
	Total (β)	Asocial Gamers (β)	Social Gamers (β)
Control Variables			
Sex(Female: high)	-.106 [#]	.013	-.080
Age	.035	.029	.067
Total Game Time	.019	.039	.120
Game Frequency	.272 ^{***}	.239 ^{**}	.212 ^{**}
ΔR^2	19.2% ^{***}	11.3% [*]	14.1% ^{***}
Fun Elements			
Achievement	.248 ^{***}	.499 ^{***}	.066
Challenge	.032	-.035	-.051
Closeness	.140 [*]	.171 [#]	.062
ΔR^2	9.9% ^{***}	25.7% ^{***}	1.6% [*]
Self-Constraint			
Independent SC in Lifeworld	.047	.163 [#]	-.034
Interdependent SC in Lifeworld	-.194 ^{**}	-.167	-.148 [#]
Independent SC in Game	.148 [*]	.163	.232 [*]
Interdependent SC in Game	.241 ^{**}	.165	.332 ^{**}
ΔR^2	4.8% ^{***}	6.1% [#]	6.7% [*]
Total R^2	33.9% ^{***}	43.1% ^{***}	22.4% ^{***}
n	254	97	157

$p<.10$, * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

먼저 통제 변인들을 보면, 모든 집단에서 게임 횟수가 게임 충성도와 유의미한 관계에 있는 것으로 나타났다(전체: $\beta=.272, p<.001$; 비사회적 게이머: $\beta=.239, p<.01$; 사회적 게이머: $\beta=.212, p<.01$). 즉 게임 이용 빈도가 많을수록 게임에 대한 충성도도 높았다. 한편, 게이머 구분을 하지 않은 전체 응답자의 경우 남성보다는 여성들의 게임에 대한 충성도는 낮은 것으로 나타났다($\beta=-.106, p<.10$). 게임의 재미 요소 변인들을 보면, 전체 응답자의 경우 성취감과 친밀감에 재미를 느낄수록 게임에 대한 충성도가 높은 것으로 나타났다(각각 $\beta=.248, p<.001$; $\beta=.140, p<.05$). 이러한 패턴은

비사회적 게이머 집단에서도 유사하게 나타났다(각각 $\beta=.499$, $p<.001$; $\beta=.171$, $p<.10$). 다만 사회적 게이머 집단에서는 어떠한 재미 요소 변인도 게임 충성도와는 연관성이 없는 것으로 나타났다. 한편 두 게이머 집단의 자아 성향 변인을 보면, 비사회적 게이머 집단과 사회적 게이머 집단 간의 확연한 차이가 발견된다. 비사회적 게이머 집단의 경우, 생활 환경의 독립적 자아성향만이 게임 충성도와 유의미한 관계에 있는 것으로 나타났다($\beta=.163$, $p<.01$). 즉 일반 생활 환경에서 독립적 자아성향이 높은 비사회적 게이머들일수록 게임에 대한 충성도도 높다는 것이다. 반면 사회적 게이머 집단의 경우, 생활 환경에서의 상호의존적 자아성향이 낮을수록($\beta=-.148$, $p<.10$) 그리고 게임 환경에서의 독립적 자아성향과 상호의존적 자아성향이 높을수록(각각 $\beta=.232$, $p<.05$; $\beta=.332$, $p<.01$) 게임에 대한 충성도가 높은 것으로 나타났다. 이는 집단 구분 없이 전체 응답자를 보면, 사회적 게이머 집단과 유사한 패턴을 보였다.

5. 맺음말

본 연구는 게임 이용자를 비사회적 게이머 집단과 사회적 게이머 집단으로 구분하고, 온라인 게임의 재미 요소(성취감, 도전감, 친밀감)와 자아성향(생활 환경과 게임 환경에서의 독립성과 상호의존성)이 그들의 게임에 대한 몰입 정도와 게임 충성도에 어떠한 영향을 미치는지를 집단 간 비교를 통해 살펴보았다.

본 연구의 결과를 사회적 게이머 집단과 비사회적 게이머 집단 간의 비교를 중심으로 간략히 요약하면 다음과 같다. 첫째, 게임의 재미 요소(성취감, 도전감, 친밀감)에 있어 두 집단간의 차이는 모두 유의미하였다(연구문제 1). 둘째, 게이머들의 자아 성향에 있어서의 차이는 생활 환경보다는 게임 환경에서 발견되었는데, 게임 환경에서의 독립 성향은 비사회적 게이머들이 사회적 게이머들보다 더

높게 나타났고 게임 환경에서의 상호의존적 성향은 사회적 게이머들이 비사회적 게이머들보다 더 높았다(연구문제 2). 셋째, 응답자들의 게임 몰입과 게임 충성도는 사회적 게이머들이 비사회적 게이머들에 비해 높았다(연구문제 3과 5). 넷째, 게임 몰입에 대한 회귀분석의 결과로, 게임의 재미 요소 변인들은 두 집단 모두에서 성취감과 도전감은 게임 몰입과 유의미한 정적 관계가 있었고, 자아 성향 변인의 경우 비사회적 게이머 집단에서는 그들의 게임 몰입 정도와 유의미한 연관성이 없었던 반면 사회적 게이머 집단에서는 게임 환경의 상호의존적 성향이 높을수록 게임 몰입 정도도 높았다(연구문제 4). 다섯째, 게임 충성도에 대한 결과를 보면, 게임의 재미 요소 변인들은 비사회적 게이머 집단에서만 성취감과 친밀감이 게임 충성도와 관련이 있었다. 한편 두 게이머 집단의 자아 성향 변인을 보면, 비사회적 게이머 집단에서는 생활환경의 독립적 자아성향만이 게임 충성도와 유의미한 관계에 있었고, 사회적 게이머 집단은 생활환경에서의 상호의존적 자아성향이 낮을수록 그리고 게임환경에서의 독립적 자아성향과 상호의존적 자아성향이 높을수록 게임에 대한 충성도가 높았다(연구문제 6).

본 연구가 온라인 게임 이용 관련 연구의 전통에 기여하는 점은 크게 두 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 자아성향의 개념을 온라인 게임 이용에 적용함에 있어 기존의 접근방법[9, 10]에 게임 환경의 차원을 더하여 개별 게이머가 게임 수행에 있어 얼마나 독립적인가 혹은 상호의존적인가를 고려하였다는 점이다. 둘째, 게이머가 선호하는 온라인 게임이 무엇인가에 따라 게이머를 사회적 게이머와 비사회적 게이머로 구분하여 집단간 비교분석을 시도하였다는 점이다. 다만 게이머들이 재미 경험을 하게 되는 온라인 게임의 다양한 재미 요소를 좀 더 세분화하여 제시하지 못한 점은 본 연구의 한계점으로 남는다.

ACKNOWLEDGMENTS

The present research was conducted by the research fund of Dankook University in 2016.

REFERENCES

- [1] Korea Creative Content Agency, "2016 Korea Game White Paper", 2016.
- [2] Korea Creative Content Agency, "2016 Survey Report on Game Users", 2016.
- [3] Jong Wouk Lee, & Sun Young Lee, "The influences of cooperative games on psychosocial factors and offline social participation", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 15, No. 5, pp. 153-162, 2015.
- [4] M. McLuhan, "Understanding media: The extensions of man", MIT press, 1994.
- [5] D. Williams, "Groups and goblins: The social and civic impact of an online game", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 50, No. 4, pp. 651-670, 2006.
- [6] Sang-Min Whang, Mi Yeon Hur, & Jaee Yeon Kim, "Psychological analysis of "fun experience" through MMORGP "Lineage" world", *Information Society and Media*, Vol. 8, pp. 39-50, 2005.
- [7] Yosep Song, "The influence of playfulness, habit and trust on university student users' loyalty to online game", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol. 58, No. 4, pp. 457-483, 2014.
- [8] Sohye Lim, & Nohil Park, "MMORPG users' motivations and the spill-over effect on their off-line leadership development", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol. 51, No. 6, pp. 322-345, 2007.
- [9] S.-A. Jin, & N. Park, "Parasocial interaction with my avatar: Effects of interdependent self-construal and the mediating role of self-presence in an avatar-based console game, Wii", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 12, No. 6, pp. 723-727, 2009.
- [10] T. M. Singelis, "The measurement of independent and interdependent self-construals", *Personality and social psychology bulletin*, Vol. 20, No. 5, pp. 580-591, 1994.
- [11] H. R. Markus, & S. Kitayama, "Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation", *Psychological review*, Vol. 98, No. 2, 224-252, 1991.
- [12] Z.-J. Zhong, "Third-person perceptions and online games: A comparison of perceived antisocial and prosocial game effects", *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol. 14, No. 2, pp. 286-306, 2009.
- [13] M. Csikszentmihalyi, "Flow: The psychology of optimal performance", NY: Cambridge University Press, 1990.
- [14] Yang Eun Kim, & Sang Ho Park, "A study on the effects of on-line game influence gamers' flow experience and loyalty", *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication*, Vol. 21, No. 2, pp.179-208, 2007.
- [15] Hye Bin Kim, & Young Il Park, Effect of Mobile Game Use Amount on the Satisfaction Level and Game Commitment (flow), *Journal of Korea Game Society*, Vol. 15, No. 3, pp. 31-40, 2015.
- [16] Sang Chul Lee, Nam Hee Kim, & Young Ho Suh, "The effect of flow and addiction upon satisfaction and customer loyalty in online games", *Management Research*, Vol. 32, No. 5, pp. 1479-1501, 2003.
- [17] Yosep Song, "The influence of playfulness, habit and trust on university student users' loyalty to online game", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol. 58, No. 4, pp. 457-483, 2014.
- [18] Y.-T. Chiang, S. S. J. Cheng, C.-Y. Cheng, & E. Z.-F. Liu, "Exploring online game players' flow experiences and positive affect", *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Vol. 10, No. 1, pp. 106-114, 2011.



강 내 원(Kang, Naewon)

2011 일본 게이오대학교 방문 교수
2009-2010 한국방송학회 연구이사
2003- 단국대학교 커뮤니케이션학부 교수
2000 University of Wisconsin-Madison 매스컴 박사

관심분야 : 온라인게임, 디지털 저널리즘, 여론
