

# 개인의 사회적 요소들이 게임 수행에 미치는 영향 분석

## Analysis on the Influence of Player's Social Factors on Game Play

최성락\*, 박준휘\*

동양미래대학교 경영학부\*, 한국형사정책연구원\*\*

Seong-Rak Choi(haihabar@gmail.com)\*, Junhwi Park(krpark@kic.re.kr)\*\*

### 요약

본 연구에서는 개인의 사회적 요소들이 게임 수행에 영향을 미치는지에 대한 여부를 살펴보았다. 개인의 성별, 연령, 최종학력, 월평균 소득 등의 요소와 개인이 인지하는 개인의 사회적 위치, 타인에 대한 신뢰도, 사회활동 참여 여부, 행복도 등이 게임 경험 여부, 게임 시간, 게임 이용 빈도 등에 영향을 미치는가에 대한 여부를 분석하였다. 조사 방법으로는 설문 조사가 실시되었으며, 국민 1,000명을 대상으로 수행되었다.

분석 결과 성별, 연령, 가구 월평균 소득 등은 게임 경험 여부, 게임 시간 등에 영향을 미치고 있었다. 또한 사회활동 참여 여부, 개인의 사회적 위치, 타인에 대한 신뢰도 등도 게임 관련 요소들에 영향을 미치고 있었다. 그리고 이러한 영향은 온라인 게임인가 모바일 게임인가에 따라서도 서로 다른 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 또한, 월평균 소득, 사회활동 참여 등이 증가하고 타인에 대한 신뢰도가 낮을 경우 게임 시간 및 이용 빈도가 증가하였다. 이러한 분석 결과를 통해 게임회사에서는 게임 이용자 요인을 고려하여 게임 구조를 보다 개선할 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 게임 | 게임 수행 | 사회적 요인과 게임 | 사회적 위치 | 사회활동 참여 | 타인 신뢰도 |

### Abstract

This study analyzes the influence of player's social factors on their game play. By conducting a survey of 1,000 general public in Korea, this study aims to understand how game player's social factors influence on their game play behavior: whether they play a game or not, how long they play, and how frequent they play.

The survey result suggests that there are some relations between player's social factors and their game play behaviour. The personal factors such as sex, age, monthly income level are seen to have influence on the length and frequency of their game play. Players' the social factors such as social status, social activity participation level and confidence level also have influence over their game play behaviours as well. And the influences are seen to be different depending on whether it's on online game or mobile game.

■ keyword : | Game | Game Play | Social Factor | Social Status | Social Activity Participation | Confidence Level |

## 1. 서론

사람들이 게임을 하는 이유는 무엇인가? 가장 일반적인  
인 대답은, 게임이 재미있고, 훌륭하고, 사람들을 끌어

\* 본 연구는 2017년도 동양미래대학 연구비 지원에 의하여 연구되었습니다.

접수일자 : 2018년 02월 13일

수정일자 : 2018년 04월 09일

심사완료일 : 2018년 04월 19일

교신저자 : 박준휘, e-mail : krpark@kic.re.kr

당기는 무엇이 있기 때문이라고 본다. 그래서 게임 수행에 영향을 미치는 요소가 무엇인가에 대한 연구들은 대부분 게임의 재미 여부, 게임의 용이성 여부, 게임의 디자인, 게임 캐릭터의 매력 등 게임에 대한 요소들을 중심으로 설명하고 있다.

하지만 똑같은 게임이라 하더라도 국가에 따라, 지역에 따라 수행 여부가 달라지는 경우가 많다. 또한 성별, 연령별에 따라 같은 게임에 대한 평가도 차이가 난다. 이것은 게임이 단지 게임 자체의 요소에 의해서만이 아니라 개인의 사회적 배경 등에 따라서도 게임에 대한 평가가 달라질 수 있다는 것을 의미한다. 즉 게임 수행은 게임 자체적 요소뿐만 아니라 개인의 사회적 요소에 따라서도 영향을 받을 수 있다.

개인의 사회적 요소에 의해서 게임 수행에 영향을 미친다는 연구들도 존재하기는 한다. 하지만 이런 연구들은 대부분 청소년 게임 중독과 관련된 연구로서, 스트레스가 많은 학생들이 게임 중독 경향을 보인다거나[1], 부모의 양육 스타일[2], 가정의 경제력과 가족 간 의사소통[3], 부모와의 애착[4], 가정 폭력 여부[5] 등이 청소년 게임 중독과 관련이 있다는 연구 결과를 제시하고 있다.

하지만 현실적으로 청소년만이 아니라 많은 성인들도 게임을 즐기고 있고, 이들 중 게임에 중독되지 않고 게임을 즐기는 이용자들도 많이 있다. 게임 중독 청소년만이 아닌, 게임을 즐기는 사람들이 게임을 수행하는데 영향을 미치는 사회적 요인들도 존재할 것이다. 이러한 요인들이 무엇인지 살펴보는 것은 게임 이용에 대한 이해를 깊게 하는 데 도움이 될 수 있을 것이다. 따라서 본 연구에서는 개인의 사회적 요소들이 게임 수행에 영향을 미치는가 등을 설문조사를 통해 분석해보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 게임 수행에 대한 영향요인

게임 수행의 영향 요인에 대한 연구는 그동안 다양하게 이루어져 왔다. 주로 어떤 경우에 게임 플레이어가

해당 게임을 수행하는지, 게임 플레이어가 어떤 게임을 선호하는 이유가 무엇인지, 그리고 게임을 수행하는 이유가 무엇인지에 대한 연구들이다. 사람들이 게임을 수행하는 이유와 원인을 분석해, 더 나은 게임 개발을 위해 피드백을 제시하는 연구들이 수행되었다.

이와 같은 게임 수행에 영향을 미치는 요인에 대한 대표적인 연구들을 살펴보면, 한광현·김태웅(2005)은 게임의 주요 요인으로 스토리, 디자인, 자기효능감, 실행 속도, 개성 표현성, 화면 크기, 조작성, 보상, 사운드 등을 제시하였다. 그리고 이들 변수들이 게임의 용이성, 유용성, 즐거움, 사용 의도 등에 미치는 효과를 분석하였는데, 자기효능감과 조작성이 용이성에, 그리고 조작성, 디자인, 보상, 용이성이 즐거움 등에 영향을 미치는 것으로 파악하였다. 또한 모바일 게임에서의 이러한 결과는 다른 게임 플랫폼과 다른 결과를 보이기 때문에, 모바일 게임 개발은 다른 게임과는 다른 관점에서 개발할 필요가 있다는 점을 제안하였다[6].

이응규·권정일(2005)은 게이머의 내재적 동기가 온라인 게임 사용에서 가장 중요하다고 보았다. 온라인 게임에서 사용자들은 즐거움만을 요구하며, 다른 요소들은 특별한 영향을 미치지 않는 것으로 파악하였다[7].

김효정 외(2005)에서는 모바일 게임을 중심으로 모바일 게임 사용 의도에 영향을 미치는 요인들을 파악하였는데, 서비스 품질은 유용성에 긍정적인 영향을 미치고, 즉시 접속성, 혁신성, 자기 효험 등이 이용 용이성에 영향을 미치는 것으로 보았다. 또한 시스템적 요인과 개인적 요인이 이용자의 신념에 유의미한 영향을 미치면서 게임 이용에 영향을 준다는 점을 제시하였다[8].

한광현·김태웅(2006)은 게임의 가시성, 자기표현감, 혁신성 등이 유용성에 영향을 미치고, 또한 혁신성, 촉진 조건, 시험 가능성이 용이성에 영향을 미친다고 보았다. 이러한 요소들은 각각 유용성과 용이성을 증진시키는데, 이때 이용 의도가 증진될 수 있다고 보았다[9].

권혁인·김만진(2008)은 모바일 게임 몰입에 영향을 미치는 요소를 분석하였는데, 개인적 특성으로서 숙련도, 도전감, 동기 등이 영향을 미치고, 콘텐츠 측면에서는 보상과 그래픽이 게임 수행 몰입에 영향을 주는 것으로 보았다. 또한 게임적 요소와 게임과 관련된 개인

의 특성 부분을 게임 몰입에 영향을 미치는 요소로 파악하였다[10]. 그리고 권혁인·최용석(2008)은 계절, 요일 등 시기적 특성에 따라 선호되는 게임 및 장르가 존재한다는 것을 분석하였다[11].

박정은 외(2009)는 재미, 디자인, 사용 용이성 등의 게임성과 효과성, 실질적 도움, 보상 등의 기능성, 그리고 동기, 도전감, 커뮤니티 형성 등의 네트워크성이 게임 수행에 영향을 미치는 요소라는 것을 제시하였으며 [12], 정수연·정형원·성백순(2011)은 사회적 상호작용, 커뮤니티, 시나리오, 그래픽, 보상 등이 게임 수행에 영향을 미치는 요소라고 보았다[13].

이외 박성택·김태웅·김경희(2012)는 캐릭터와의 일체감과 몰입 등을 게임의 지속적 이용에 영향을 미치는 요인으로 파악하였고[14], 정형원·임창욱·성백순(2012)은 감각적 재미, 도전적 재미, 상상적 재미, 사회적 상호작용의 재미를 온라인 게임 이용에 있어서의 주요한 원인 요소로 분석하였다[15].

김지민 외(2013)는 소셜 네트워크 게임을 대상으로 분석을 하였는데, 지각된 유용성, 지각된 유희성, 도전 및 경쟁이 게임 사용 의도에 영향을 미친다고 보았다 [16], 한주영 외(2016)는 놀이성, 디자인적 요소 외에 게임 내의 사회적 지위에 대해 민감할수록 모바일 소셜 네트워크 게임 수행에 대한 동기가 증가한다고 보았다 [17].

## 2.2 게임 수행과 사회적 요인

개인의 사회적 요인이 게임 수행에 미치는 영향과 관련된 주요 연구는 다음과 같다. 우선 엄명용 외(2007)는 연령에 따라 게임에 대한 애호도에 차이가 난다고 보았다[18]. 10대, 20대에 비해 30대가 가장 높은 애호도를 보이는데, 이는 10대, 20대는 애호도가 쉽게 변화하는데 비해 30대에서는 애호도의 변화가 심하지 않고 지속성을 지니고 있기 때문으로 파악하였다. 또한 30대에서 애호도 변화가 심하지 않아 게임을 지속적으로 이용하려는 경향도 높다는 점을 제시하였다.

Youn et al.(2003)은 나이가 젊을수록 온라인 게임을 하며, 또한 온라인 게임을 하는 사람들의 교육 수준이 상대적으로 더 높다고 보았다. 그리고 인터넷을 하지만

온라인 게임을 하지 않는 집단의 경우 사회경제적 신분이 가장 높다는 점을 지적하였다[19].

윤건우, 김원준, 유승호(2009)는 온라인 게임을 이용하는 동기 측면에서, 남자는 여성에 비해 금전적인 수익 실현 동기가 더 강하게 작용한다고 보았다[20].

위에서 선행연구들을 검토한 바와 같이 게임 수행에 영향을 미치는 요소로서 그래픽, 디자인 등 게임 그 자체적 요소, 그리고 게임을 수행하는 개인적 특성에 대해서는 많은 연구가 수행되어 왔다. 하지만 단순한 개인의 심리적 특성에서 벗어나 개인의 사회적 구성 요소에 의한 게임 수행을 살펴보려는 연구는 상대적으로 적게 이루어졌다. 그리고 사회적 요소라 하더라도 대부분 성별, 연령대에 의한 차이가 주된 분석 대상이었고, 기타 교육 수준 및 사회적 신분과 관련한 연구는 소수 존재하였다.

따라서 본 연구에서는 연령, 성별 외에 개인의 신념, 가치관, 행태 등 개인의 사회적 특성, 요소 등이 게임 수행에 영향을 미치는가를 살펴보고자 한다. 이러한 연구는 게임 수행의 원인 및 현상을 파악하는 데 보다 더 깊은 이해를 줄 수 있을 것이다.

## 3. 연구 방법

### 3.1 분석 모형

본 연구에서는 개인의 사회적 요인이 게임 수행에 미치는 영향을 살펴보고자 한다. 개인의 주관적 감정 등과 관련해서 주로 논의되는 개인의 사회적 요인으로는 신뢰도, 행복도<sup>1)</sup>, 사회활동 참여도, 개인의 사회적 위치 등이 논의된다[21]. 신뢰도는 타인의 의도나 행동에 대한 긍정적인 기대로 정의되며, 행복도는 삶에 대한 개인의 긍정적인 감정 상태이다[21]. 이러한 사회적 요소들은 각 개인의 생각과 행동 등에 영향을 미치는 주요한 변수로 인정받고 있다. 하지만 기존 연구에서는 이러한 사회적 요인들이 개인의 게임 수행 여부에 영향을 미치는지 여부에 대한 검증이 적정히 이루어지지 않았

1) 행복도는 개인적 요소이면서 사회적 자본, 개인의 사회적 활동, 사회관계 여부에 따라 영향을 받는 사회적 요소이기도 하다[21]. 여기에서는 행복도를 사회적 요인 중 하나에 포함시켜 분석을 수행하였다.

다. 따라서 본 연구에서는 이러한 개인의 사회적 요인들이 게임 경험 여부<sup>2)</sup>, 게임 시간, 게임 이용 빈도 등 게임관련 요소들에 미치는 영향을 살펴보도록 한다. 아래의 표와 같이 통제변수, 독립변수, 종속변수를 설정하여 분석 모형을 작성하였다. 각 변수의 조작적 정의 및 측정 방법은 다음의 표와 같다.

표 1. 분석 변수

	변수	조작적 정의	측정방법
통제 변수	성별	남녀	남=1, 여=0
	연령	연령	만 나이
	최종학력	최종학력	초졸(1)-대학원졸 이상(6)
	소득	가구 월평균 소득	100만원 미만(1)-1000만원 이상(9)
독립 변수	사회적 위치	사회에서 본인의 상대적인 사회적 위치에 대한 본인의 인식	1-9점 척도 (상상-하하)
	타인 신뢰도	타인에 대한 신뢰 정도 (다른 사람들을 믿을 수 있는 정도)	5점 리커트 척도
	사회활동참여	사회 활동에 대한 참여도 (사회적 활동에 대한 참여 여부)	5점 리커트 척도
	행복도	자신의 주관적 행복도 (가장 행복한 상태가 10이라 할 때 현재 행복도)	10점 척도
종속 변수	게임 경험	3개월간 게임 경험 여부	경험 유=1 경험 무=0
	게임 시간	1일 게임 시간	30분 미만-5시간 이상 6단계
	게임 이용 빈도	게임 수행 빈도	몇 달에 한번-매일 6단계

### 3.2 조사 방법

본 연구에서는 게임과 기타 사회적 요소 간 관계를 살펴보기 위해서 설문조사 방법을 활용하였다. 설문조사는 전문조사업체에 위임하여 이루어졌는데, 전국 국민 1,000명을 대상으로 수행되었다. 설문 방법은 온라인 설문으로써, 설문조사업체의 설문 툴을 이용하여 실시되었으며, 조사 기간은 2016년 11월 말에서 12월 초까지 약 20일 간이다.

설문 응답자의 기본 인적 사항을 살펴보면 다음과 같다.

표 2. 응답자 인적사항

	구분	빈도	%
성별	남성	511	51.1
	여성	489	48.9
연령	20대	212	21.2
	30대	244	24.4
	40대	280	28
	50대	264	26.4
최종학력	초등학교 졸업	3	0.3
	중학교 졸업	5	0.5
	고등학교 졸업	201	20.1
	2-3년제 대학 졸업	148	14.8
	4년제 대학 졸업	584	58.4
가구 월평균 소득	대학원 졸업 이상	59	5.9
	100만원미만	40	4
	100-199만원미만	72	7.2
	200-299만원미만	144	14.4
	300-399만원미만	177	17.7
	400-499만원미만	181	18.1
	500-599만원미만	156	15.6
	600-699만원미만	95	9.5
	700-999만원미만	95	9.5
1,000만원이상	40	4	

## 4. 분석 결과

### 4.1 변수 간 상관관계

우선 본 연구에서 사용된 통제변수 및 독립변수들 사이의 상관관계를 살펴보면 다음과 같다.

표 3. 상관분석 결과

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	-.02	1.0									
3	.17	.05	1.0								
4	-.02	.11	.28	1.0							
5	.01	-.01	.17	.39	1.0						
6	-.01	.07	.10	.13	.20	1.0					
7	.06	-.04	.08	.12	.12	.24	1.0				
8	-.01	.06	.11	.30	.40	.30	.21	1.0			
9	.09	-.20	.07	.15	.04	.05	.11	.04	1.0		
10	.17	-.20	.06	.05	.03	-.07	.15	-.01	.c	1.0	
11	.04	-.04	.03	.09	-.06	-.11	-.07	-.02	.c	.26	1.0

- 1: 성별
- 2: 연령
- 3: 최종학력
- 4: 월평균 총소득
- 5: 사회적 위치
- 6: 타인 신뢰
- 7: 사회활동 참여
- 8: 행복도
- 9: 게임 경험
- 10: 게임 시간
- 11: 게임이용빈도

2) 본 연구에서 '게임 경험' 용어는 설문에서 조사한 '3개월 내에 게임 경험 여부'와 관련된 사항에 대해서 사용되었다. 게임 이용 빈도, 시간 등 게임의 전반적인 사용과 관련해서는 '게임 수행'으로 표시하였다.

변수들 사이에 높은 상관관계는 존재하지 않는다. 따라서 본 분석에서는 모든 변수들을 통제 및 독립 변수로 사용하여 회귀분석을 시행하도록 하였다.

### 4.2 기술 통계

본 연구에 사용된 주요 변수들의 기술통계값을 살펴보면 다음과 같다.

표 4. 기술통계

구분		빈도 및 평균	내용
행복도	평균	5.62	10점척도
게임경험	평균	0.66	3개월 이내 (게임경험=1)
이용빈도	몇 달에 한번	31	6단계 구분
	한 달에 한번	31	
	한 달에 2-3번	57	
	일주일에 한번	80	
	일주일에 2-3일	215	
	매일	242	
게임시간	30분 미만	136	6단계 구분
	30분-1시간 미만	208	
	1시간-2시간 미만	191	
	2시간-3시간 미만	64	
	3시간-5시간 미만	36	
	5시간 이상	18	
사회적 위치	평균	3.85	9단계 구분
타인 신뢰	평균	2.81	5점 척도
사회활동참여	평균	2.70	5점 척도

### 4.3 사회적 요소가 게임에 미치는 영향

#### 4.3.1 게임 경험에 미치는 영향 요인

먼저 개인의 사회적 요인들이 게임 경험 여부에 미치는 영향 등에 대해 회귀분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

표 5. 게임 경험 분석 결과

구분	게임 경험		t
	B	표준오차	
(상수)	0.692	0.099	7.017***
성별	0.080	0.029	2.738***
연령	-0.009	0.001	-6.923***
최종학력	0.006	0.017	0.344
월평균총소득	0.040	0.008	4.953***
사회적위치	-0.012	0.009	-1.240
타인 신뢰	0.021	0.017	1.202
사회활동참여	0.030	0.013	2.331**
행복도	-0.002	0.008	-0.277
R제곱			0.083
수정된 R제곱			0.076
F 값			11.280***

게임 경험 여부에 영향을 미치는 요소는 성별, 연령, 월평균 소득, 사회활동 참여 여부였다. 남성인 경우 여성보다 게임을 더 많이 경험하고 있으며, 나이가 어릴수록 게임 경험이 더 높았다. 또한 월평균 소득이 높을수록 게임을 경험하는 경우가 많았으며, 사회 활동에 참여하는 사람들이 비참여자들보다 게임 경험도가 높았다.

#### 4.3.2 게임 시간에 미치는 영향 요인

하루 게임 시간에 영향을 미치는 요소들에 대한 회귀 분석 결과는 다음과 같다.

표 6. 게임 시간 분석 결과

구분	게임 시간		t
	B	표준오차	
(상수)	3.798	0.318	11.926***
성별	0.349	0.096	3.640***
연령	-0.024	0.005	-5.249***
최종학력	0.047	0.055	0.848
월평균총소득	0.046	0.027	1.722*
사회적위치	0.004	0.030	0.141
타인 신뢰	-0.128	0.055	-2.343**
사회활동참여	0.167	0.042	4.005***
행복도	-0.022	0.026	-0.846
R제곱			0.100
수정된 R제곱			0.089
F 값			9.090***

게임 시간에 영향을 미치는 개인의 사회적 요소로는 성별, 연령, 타인 신뢰도, 사회활동 참여 등이었다. 남성이 여성보다 게임 시간이 길었으며, 나이가 어릴수록 게임 시간이 긴 것으로 나타났다. 타인에 대한 신뢰도가 낮을 때 게임 시간이 길어지는 효과가 존재하였으며, 사회활동 참여도가 높을 때 게임 시간도 증가하였다.

#### 4.3.3 게임 빈도에 미치는 영향 요인

게임을 어느 정도 간격으로 하는가 하는 게임 빈도에 영향을 미치는 요소에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

표 7. 게임 빈도 분석 결과

구분	게임 빈도		t
	B	표준오차	
(상수)	6.187	0.386	16.025***
성별	0.135	0.116	1.156
연령	-0.007	0.005	-1.350
최종학력	0.005	0.066	0.068
월평균총소득	0.106	0.033	3.240***
사회적위치	-0.075	0.037	-2.047**
타인 신뢰	-0.140	0.066	-2.103**
사회활동참여	-0.077	0.050	-1.527
행복도	0.009	0.031	0.290
R제곱	0.036		
수정된 R제곱	0.024		
F 값	3.024***		

게임 빈도에 영향을 미치는 요소로는 월평균 소득, 사회적 위치, 타인에 대한 신뢰도 등이었다. 월평균 소득이 높을수록 게임 빈도가 증가하였고, 사회적 위치가 낮다고 생각할수록 게임 빈도가 증가하는 효과가 존재하였다. 그리고 타인에 대한 신뢰도가 낮을 경우 게임 빈도가 증가하였다. 게임 시간 및 게임 경험 여부에서는 나이와 성별이 중요한 요소였는데, 게임 빈도와 관련해서는 나이와 성별에 따라 큰 차이가 없었다.

#### 4.4 게임 플랫폼에 따른 차이

현재 한국에서 가장 많이 이용하는 게임은 온라인 게임과 모바일 게임이다.<sup>3)</sup> 여기에서는 온라인 게임과 모바일 게임 등 사용 플랫폼에 따라 게임 수행자의 사회적 요소에 차이가 존재하는지를 살펴보았다.

##### 4.4.1 온라인 게임의 경우

먼저 온라인 게임의 경우, 온라인 게임 경험에 영향을 미치는 개인의 사회적 요소들은 다음과 같다.<sup>4)</sup>

3) 광의로 볼 때 모바일 게임도 온라인 게임에 포함될 수 있다. 여기에서는 온라인 게임은 PC 컴퓨터와 인터넷을 이용하여 수행하는 게임, 모바일 게임은 스마트폰 등을 통해서 수행하는 게임으로 구분하였다.

4) 응답자가 온라인 게임을 수행하는지, 모바일 게임을 수행하는지를 조사하였다. 복수 응답이 가능하도록 하여, 온라인 게임과 모바일 게임 모두를 선택하는 것도 가능하였다.

표 8. 온라인 게임 분석 결과

구분	온라인 게임		t
	B	표준오차	
(상수)	0.400	0.097	4.121***
성별	0.215	0.029	7.468***
연령	-0.009	0.001	-6.929***
최종학력	-0.023	0.016	-1.429
월평균총소득	0.019	0.008	2.429**
사회적위치	0.003	0.009	0.363
타인 신뢰	-0.002	0.017	-0.136
사회활동참여	0.072	0.013	5.593***
행복도	0.005	0.008	0.605
R제곱	0.138		
수정된 R제곱	0.131		
F 값	19.808***		

온라인 게임 경험에 영향을 미치는 요소로는 성별, 연령, 월평균 소득, 사회활동 참여 등이 도출되었다. 남성인 경우에 온라인 게임을 더 많이 경험하였으며, 나이가 어릴수록 온라인 게임 경험이 더 많았다. 월평균 소득이 높을수록 온라인 게임 경험이 많아졌으며, 사회활동참여도가 높은 경우도 온라인 게임 경험에 긍정적이었다.

##### 4.4.2 모바일 게임의 경우

모바일 게임의 경우, 모바일 게임 경험에 영향을 미치는 개인의 사회적 요소들은 다음과 같이 분석되었다.

표 9. 모바일 게임 분석 결과

구분	모바일 게임		t
	B	표준오차	
(상수)	0.599	0.105	5.728***
성별	0.026	0.031	0.845
연령	-0.009	0.001	-6.478***
최종학력	0.016	0.018	0.921
월평균총소득	0.049	0.009	5.657***
사회적위치	-0.023	0.010	-2.348**
사람신뢰	0.010	0.018	0.566
사회활동참여	0.010	0.014	0.729
행복도	0.005	0.008	0.629
R제곱	0.072		
수정된 R제곱	0.065		
F 값	9.653***		

모바일 게임 경험에 영향을 미치는 개인의 사회적 요소로는 연령, 월평균 소득, 사회적 위치 등이었다. 나이

가 어릴수록 모바일 게임을 많이 경험하였고, 월평균 소득이 증가할수록 모바일 게임 경험이 증가하였다. 그리고 개인이 생각하는 사회적 위치가 낮을수록 모바일 게임이 증가하였다.

온라인 게임의 경우에는 남성이 더 많이 경험하는 경향이 있었는데, 모바일 게임에서는 남녀 차이가 나타나지 않았다. 하지만 나이가 어릴수록 더 많이 게임을 하는 것은 온라인 게임이나 모바일 게임이나 동일하였다. 그리고 온라인 게임에서는 사회활동 참여가 영향을 미쳤지만, 모바일 게임에서는 사회활동 참여가 관계 없는 것으로 나타났다. 모바일 게임은 주로 혼자 수행하는 방식이 많고, 온라인 게임은 타인과 같이 게임에 참여하는 형식이 많은 것이 영향을 미칠 수 있다고 판단된다. 또한 온라인 게임과 모바일 게임 모두 월평균 소득이 높을 경우 게임 경험이 증가하였다. 하지만 온라인 게임은 개인의 사회적 위치와 상관이 없는데 비해, 모바일 게임의 경우 사회적 위치와 관련이 있다는 점에 차이가 있다.

## 5. 결론

이상에서 개인의 사회적 요인들이 게임 수행에 미치는 영향 등을 살펴보았다. 본 연구의 결론 및 함의점은 다음과 같다.

첫째, 그동안 게임 수행과 관련된 선행연구들은 게임의 용이성, 디자인, 스토리텔링 등 게임의 요소를 중심으로 각 개인들의 게임 수행을 설명하였다. 하지만 본 연구는 게임적 요소가 아니라 개인의 사회적 요인들이 게임 수행에 영향을 미치는 부수적 변수가 될 수 있다는 것을 제시한다. 물론 게임 수행의 중요한 요소는 여전히 게임 그 자체의 재미와 내용이겠지만, 개인의 사회적 배경도 게임 수행 정도에 영향을 미칠 수 있는 요인이라는 것을 제시한 것에 본 연구의 의의가 있다.

둘째, 게임 경험 여부, 게임 시간 등에서는 남성인 경우와 나이가 어린 경우가 영향을 미치고 있다. 이 점은 일반적 상식과 부합한다. 그런데 어느 정도의 빈도로 게임을 하는가는 남녀, 연령에 따라 차이가 없었다. 즉, 여성과 고연령자는 게임을 더 오랜 시간 동안 하지는

않아도, 게임 빈도 측면에서는 남성, 저연령자와 별 차이가 없었다. 여성, 고연령층에서는 잠깐 게임에 접속해서 게임을 즐기는 유형이 남성, 저연령층보다 많다는 것을 시사한다.

셋째, 월평균 소득은 게임 수행에 영향을 미치는 주요한 요소이다. 게임 경험, 게임 수행 시간, 온라인 게임, 모바일 게임 모두에 월평균 소득은 영향을 미치는 요소로 파악되었다. 소득이 증가할 때 게임을 즐길 수 있는 것이며, 소득이 낮으면 게임을 즐길 여유도 없어진다는 것을 시사한다.

넷째, 게임 경험, 게임 시간, 온라인 게임에서는 사회활동 참여 정도가 영향을 미치고 있었다. 봉사 등 사회활동이 많은 경우 게임 수행도 증가했다. 하지만 게임 빈도, 모바일 게임의 경우에는 사회활동이 영향을 미치지 못했다.

다섯째, 게임 시간과 게임 빈도에서, 타인에 대한 신뢰도가 낮을 경우 해당 변수가 높게 나오는 경향이 존재하였다. 즉 타인에 대한 신뢰도가 낮을 때 게임 시간과 빈도가 증가한다. 게임은 개인의 타인에 대한 관계 여부에 따라 영향을 받는 요소일 수 있다는 점을 보여준다.

본 연구의 한계로는 위 분석 모형의 R제곱 값이 높지 않다는 점을 들 수 있다. 즉 개인의 사회적 요인들은 게임 수행에 영향을 미치기는 하지만 그 정도는 그렇게 크지 않다는 점을 시사한다. 그 이유는 원칙적으로 게임 수행에 영향을 미치는 요인은 해당 게임의 재미, 여가 활동 등이 가장 우선적이기 때문이다. 개인의 사회적 요소는 이러한 요인들의 부수적인 요소들이기 때문에 본 모형의 R제곱 값은 크지 않을 수 있다. 향후 재미 등 게임 자체적인 요소와 개인의 사회적 요소들을 모두 변수로 포함하는 조사 분석을 시행함으로써 이러한 한계를 보완할 수 있을 것이다.

## 참고 문헌

- [1] 전대성, 김동욱, “게임중독이 청소년들의 주관적 행복인식에 미치는 영향,” 한국자치행정학보, 제30권, 제4호, pp.57-76, 2016.

- [2] X. Huang, H. Zhang, M. Li, J. Wang, Y. Zhang, and R. Tao, "Mental Health, Personality, and Parental Rearing Styles of Adolescents with Internet Addiction Disorder, Cyberpsychology, Behavior, and Social networking, Vol.13, pp.401-406, 2010.
- [3] 김석환, 정혜주, "게임중독에 영향을 미치는 청소년의 가정환경요인분석: 가정 내 경제, 문화, 사회자원을 중심으로," 보건과 사회과학, 제38권, pp.5-36, 2015.
- [4] 정승민, "게임중독으로 인한 공격성이 폭력비행에 미치는 영향," 한국치안행정 논집, 제10권, 제4호, pp.171-197, 2014.
- [5] 김나예, "가정폭력을 경험한 아동의 게임중독 연구," 한국컴퓨터정보학회논문지, 제20권, 제3호, pp.145-156, 2015.
- [6] 한광현, 김태웅, "게임 콘텐츠 특성과 단말기 요인을 고려한 모바일게임 사용의도의 영향요인에 관한 연구," 한국경영정보학회, 제7권, 제2호, pp.41-59, 2005.
- [7] 이용규, 권정일, "온라인 게임에서의 플로우와 플로우에 영향을 미치는 요인 및 재사용의도의 관계에 대한 장르별 비교," 한국경영과학회지, 제30권, 제4호, pp.131-150, 2005.
- [8] 김효정, 한창희, 서보밀, 김근중, "모바일 게임 이용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구," 한국전자거래(CALS/EC)학회지, 제10권, 제1호, pp.1-19, 2005.
- [9] 한광현, 김태웅, "모바일게임 플레이 의도의 영향요인 연구," 경영정보학연구, 제16권, 제2호, pp.123-142, 2006.
- [10] 권혁인, 김만진, "구조방정식을 이용한 모바일게임 몰입에 영향을 미치는 요인에 관한 연구," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제14권, 제14호, pp.23-35, 2008.
- [11] 권혁인, 최용석, "온라인 게임 시장에서의 이용특성에 관한 연구," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제13권, 제13호, pp.59-68, 2008.
- [12] 박정은, 최용석, 권혁인, "기능성게임 몰입에 영향을 미치는 요인에 관한 실증연구," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제19권, 제19호, pp.85-93, 2009.
- [13] 정수연, 정형원, 성백순, "소셜 네트워크 게임(SNG)의 몰입요인에 관한 연구," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제24권, 제3호, pp.155-165, 2011.
- [14] 박성택, 김태웅, 김경희, "온라인게임 플레이 의도의 영향요인 연구," 디지털정책연구, 제10권, 제8호, pp.53-61, 2012.
- [15] 정형원, 임창욱, 성백순, "온라인 게임에 있어서 과몰입의탐색적 요인에 관한 연구," 한국컴퓨터게임학회논문지, 제25권, 제3호, pp.129-137, 2012.
- [16] 김지민, 장영훈, 왕씨우판, 이상만, "동기요인, 사회성과 게임 용이성이 소셜 네트워크 게임의 사용의도에 미치는 영향에 관한 연구," Entru Journal of Information Technology, 제12권, 제3호, pp.151-166, 2013.
- [17] 한주영, 이세봄, 이상철, 서영호, "사회적 요인과 게임적 요인이 모바일 소셜 네트워크 게임 몰입에 미치는 영향," 품질경영학회, 제44권, 제3호, pp.601-615, 2016.
- [18] 엄명용, 권문주, 변완수, 김태웅, "연령별 차이를 중심으로 본 온라인게임 애호도 영향요인에 관한 연구," 한국IT서비스학회지, 제6권, 제1호, pp.83-99, 2007.
- [19] S. M. Youn, M. R. Lee, and Kenneth O. Doyle, "LifeStlyes of Online Gamners: A Psychographic Approach," Journal of interactive Advertising, Vol.13, No.2, 2003.
- [20] 윤건우, 김원준, 유승호, "온라인게임의 개인적 수용 요인에 관한 연구," 한국게임학회 논문지, 제9권, 제3호, pp.107-119, 2009.
- [21] 최성락, 최정민, "정부 신뢰와 개인행복도 간 관계에 대한 연구," 한국정책학회 2017년 춘계학술대회 발표논문, 2017.



저 자 소 개

최 성 락(Seong-Rak Choi)

종신회원



- 2006년 8월 : 서울대 행정대학원 졸업(행정학박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 동양미래대학 경영학부 교수

<관심분야> : 게임 정책 제도, 문화 정책

박 준 휘(Junhwi Park)

정회원



- 2005년 2월 : 서울대 행정대학원 졸업(행정학박사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 한국형사정책연구원 선임연구위원

<관심분야> : 형사사법행정, 범죄예방, 조직범죄