

청소년의 게임 수행이 미래 행복도에 미치는 영향 - 친구와의 게임 수행과 타인 신뢰도와의 관계를 중심으로

최성락
동양미래대학교 경영학부
haihabar@gmail.com

A study on the effect of juvenile game play on future happiness
- focus on the mediating role of trusting others

Seong-Rak Choi
DongYang Mirae University

요 약

본 연구에서는 친구들과 게임을 수행하는 것이 타인에 대한 신뢰도 및 미래 행복도에 미치는 영향을 중점적으로 살펴본다. 지스타(G-Star)에 참가한 청소년 400명을 대상으로 설문조사를 실시하고, 그 결과를 바탕으로 청소년들의 미래 행복도에 영향을 미치는 요소들을 회귀분석을 통해 분석하였다. 분석 결과, 친구와 게임을 수행하는지 여부는 타인에 대한 신뢰도에 영향을 미치고, 궁극적으로 미래 행복도에 영향을 미치고 있다. 친구들과 같이 게임을 즐기는 것은 타인에 대한 신뢰도를 높이는 사회적인 활동의 성격을 지니고 있고, 이러한 성격으로 인하여 궁극적으로 미래 행복도에 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

ABSTRACT

This study analyzes how game play influences players' future happiness. Survey of 400 juveniles who attended G-star, a game show, was conducted to look into the influence of playing game with friends over players future happiness and their trust level towards others. The result suggests that playing game with friends and trust level towards others have positive influence on the future happiness level. In conclusion, playing game with friends has influence over players future happiness level with trust level towards others as a mediation variable.

Keywords : game(게임), game play with friends(친구와 게임 수행), future happiness(미래 행복도), trust level(타인 신뢰도)

Received: Oct. 21. 2018

Revised: Nov. 13. 2018

Accepted: Jan. 30. 2019

Corresponding Author: Seong-Rak Choi(DongYang Mirae Univ.)

E-mail: haihabar@gmail.com

※ 본 논문은 2018년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 2018년 추계 한국게임학회-한국인상게임학회 공동 학술발표대회에서 발표한 논문을 수정 보완한 논문임을 밝힙니다.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

1. 서 론

사람들이 어떤 행위를 하는가에 큰 영향을 미치는 요소 중 하나가 행복도이다. 어떤 행위를 했을 때 행복도가 증가되면 그 행위를 더 하려 하고, 행복감을 느끼지 못할 때 그 행위를 하지 않으려 한다. 행복도는 사람들의 인식과 행동에 영향을 미치는 주요한 요소이다. 즉 행복 여부는 사람들의 여러 행동의 궁극적인 목적 중 하나이다. 행복에 영향을 미치는지 여부를 검토하면 사람들이 왜 어떤 행동을 계속적으로 수행하는지, 또 어떤 행동을 왜 하지 않는지 등에 대한 시사점을 얻을 수 있다.

그동안 청소년들이 게임을 수행하는 것과 관련해서 많은 연구가 이루어져 왔다. 게임 수행이 청소년들에게 어떠한 부정적인 영향을 미치는지[1,2], 또는 어떠한 긍정적인 영향이 있는지 등에 대해 다양한 연구가 이루어졌다[3,4]. 게임의 긍정적 영향과 관련해서는 게임이 학생들의 스트레스를 해소하는 데 도움이 된다는 연구[4], 게임이 학생들의 도전감과 성취감을 기르는 데 큰 도움이 된다는 의견[3], 게임이 학생들의 사회적 협력을 이끌어내는 등 조직시민행동에 긍정적인 영향을 준다는 연구들이 있다[5]. 그리고 게임이 청소년들에게 부정적인 영향을 주는 것에 대한 대표적인 것은 게임 중독의 문제이다. 그리고 게임이 청소년들의 성적에 부정적인 영향을 미친다고 보는 연구도 다수이다. 박진숙 외(2008) 연구에서는 게임을 오래하는 경우 학업 능력이 저하된다고 보고 있으며[6], 또한 허균(2012)도 게임을 많이 하는 경우 학업 성적에 부정적인 영향을 미친다고 보았다[7].

이와 같이 게임이 청소년에게 미치는 영향 등에 대하여 다양한 연구들이 존재하지만, 청소년들의 게임 수행이 청소년들의 행복도와 어떤 관계가 있는지에 대해서는 거의 연구가 이루어지지 않았다. 특히 현재의 행복도 외에 향후 행복 여부가 어떻게 될 것인가에 대한 미래 행복도와 관련해서는 논의된 것이 없다.

따라서 본 연구에서는 청소년들의 게임 수행이

미래 행복도에 어떠한 영향을 미치는지에 대해 살펴보고자 한다. 행복에 관한 선행연구들에서는 타인과의 신뢰 등이 행복도 등에 대해 영향을 미친다고 보고 있다. 성은모·김균희(2013)에서는 또래 관계에 대한 신뢰 등이 행복도에 영향을 미치는 것으로 논의하였고[8], 김신영·백혜정(2008)에서도 타인에 대한 믿음 등이 청소년의 행복감을 구성하는 주요 하위 요인으로 제시하였다[9]. 본 연구에서는 게임의 요소 중 타인에 대한 신뢰에 영향을 미치는 것으로 예상되는 친구들과의 게임 수행을 주요 요소로 선정하고, 이 친구들과의 게임 수행이 미래의 행복도에 미치는 영향을 분석한다. 궁극적으로 친구들과의 게임 수행, 타인과의 신뢰도, 미래의 행복도 간에 영향 관계가 있는지 여부를 검토한다.

조사 방법은 게임에 대해 관심을 가진 청소년들에 대한 설문 조사와 이를 바탕으로 한 통계 분석을 실시하였다.

2. 이론적 배경

2.1 청소년 행복에 영향을 미치는 요인

청소년의 행복에 영향을 미치는 요소에 대한 선행 연구로는 우선 성적이 청소년들의 행복에 영향을 미친다는 연구들이 있다. 김신영·백혜정(2008)은 한국 청소년의 행복감을 구성하는 주요 요소 중 하나로 학업 성취를 논의하였고[9], 박종일 외(2010)의 연구에서도 학업 성취와 학업 유지 등이 청소년 행복에 영향을 미치는 요소 중 하나로 분석하고 있다[10]. 최성탁(2017) 연구에서도 공부를 잘한다는 스스로의 인식이 행복도에 영향을 미치는 것으로 분석되었다[11]. 객관적인 성적의 우수성보다는 스스로 자신의 성적에 대해서 어떻게 생각하느냐가 행복도에 영향을 미치고 있었다.

사회적 활동 참여 여부도 사람들의 행복도에 영향을 미치는 요소이다. 류시영·강방훈(2012)은 청소년의 체험 활동이 행복감에 미치는 영향을 살펴보고, 체험활동이 증가할수록 행복감에 긍정적인 영향

이 있다고 보았다[12]. 또한 이승엽 외(2015)는 체육수업 등과 행복감 등의 관계를 분석하여 체육 활동이 청소년의 긍정적 정서에 영향을 미친다는 결론을 제시하였다[13]. 유미숙 외(2013)은 청소년의 여가활동이 청소년들의 행복에 영향을 미치는 것으로 파악하였다[14]. 성인의 사회적 활동은 주로 자원봉사 활동 등에 초점을 두지만, 청소년의 경우에는 이러한 사회적 활동보다는 여가 활동 등과 관련한 사회 활동 위주로 논의가 이루어지고 있다.

이외에 성은모·김근희(2013)은 청소년의 행복도에 영향을 미치는 요소로서 개인의 특성과 환경적 특성을 논의하면서, 개인적 특성도 환경 못지않게 청소년의 행복에 영향을 미치는 요소라는 것을 논의하였다[8]. 그리고 김신영·백혜정(2008), 박종일 외(2010) 연구에서는 청소년 행복도에 영향을 미치는 여러 요소를 파악하면서 행복도 지수를 개발하고자 한 바 있다[9,10].

2.2 청소년 게임 수행과 행복도

게임 수행과 관련해서 청소년 행복도와 연관시킨 연구는 거의 이루어지지 않았다. 청소년과 관련된 게임 수행 연구는 많은 부분 게임 중독과 관련되어 논의되고 있고, 이는 게임으로 인한 행복도 감소, 불행감과 관련된 연구들이라 할 수 있다. 게임 수행과 행복도를 직접적으로 연관시킨 연구로는 최성락(2017)을 들 수 있는데, 이 연구에서는 게임을 잘하는지 여부, 게임 수행 시간 등은 청소년들의 행복도와 연관이 없지만, 게임 수행 여부 자체는 청소년들의 행복도에 영향을 미친다고 보았다. 게임 시간 등과 관계없이 게임을 수행하는 청소년들의 행복도가 게임을 하지 않는 청소년들보다 행복도가 높았다[11].

청소년에 대한 연구는 아니지만, 게임이 행복도와 연관된다는 연구들을 살펴보면, 이혜림·정의준(2015)은 게임이 이용자의 삶의 만족도 등에 긍정적인 영향을 미친다고 보았고[15], 김주우 외(2015)도 게임 이용자의 주관적 행복이 게임 선택 등에 의해 영향을 받을 수 있다고 보았다[16]. 그리고 체인 맥고니컬(2011)에서도 게임이 개인의 몰입도

와 재미에 영향을 미쳐, 행복을 증가시키는 상관관계가 있다는 주장을 하였다[17].

또한 임정재 외(2011)의 연구에서는 청소년의 온라인 매체 이용이 사회적 신뢰 등에 영향을 주는 것으로 파악하여, 온라인 게임 이용 등도 사회적 신뢰 등과 연관될 수 있다는 시사점을 제시하였다[18].

이와 같이 청소년들의 행복도와 관련해서는 다양한 연구들이 이루어져 왔는데, 게임과 행복도를 직접적으로 살펴본 연구, 특히 미래의 행복도와 관련된 연구는 거의 이루어지지 않았다. 본 연구에서는 청소년들의 미래 행복도와 관련해서 게임적 요소와 관련이 있는가를 살펴보고자 한다.

3. 연구 방법

3.1 분석 모형

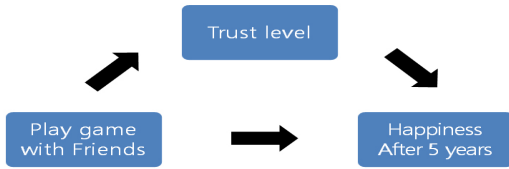
본 연구에서는 게임과 관련된 주요 요소들이 미래의 행복도에 영향을 미치는지 여부를 살펴보고자 한다. 우선 기존 선행 연구에서 행복도에 영향을 미치는 요소로 인정받는 것은 사회적 활동에 참여, 타인에 대한 신뢰 등이다[12,13]. 사회적 활동에 참여하여 다른 사람들과 같이 어울리는 것이 개인의 행복도를 증가시키고 타인에 대한 믿음이 개인의 행복도에 긍정적인 영향을 미친다. 타인에 대한 믿음은 사회적 자본을 공고히 하여 개인의 행복도를 증가시키는 효과가 있다[19].

그리고 행복도는 각 사람에 따라 시간적 차이가 별로 없다고도 보고 있다[19]. 행복도는 개개인의 특성을 반영하는 측면이 존재하여, 단기간의 행운과 불운은 단기적으로만 행복도에 영향을 미치고 장기적으로는 영향이 적다. 즉 장기적인 미래에 대한 행복도는 현재의 특정한 사건보다는 그 사람의 개인적 특성을 더 반영한다. 즉 개개인의 특성에 따른 행복도를 측정하기 위해서는 현재 단기적 사건에 의해 영향받을 수 있는 현재 행복도보다는 미래 행복도가 더 의미있을 수 있다.

따라서 본 연구에서는 현재 행복도보다 미래 행

복도를 주요한 종속변수로 선정하였다. 그리고 미래 행복도에 영향을 미치는 사회적 변수로서 현재 행복도, 사회적 활동 참가 여부, 타인 신뢰도 등을 선정하였다. 그리고 청소년의 경우에는 공부를 잘하는 것이 행복도에 영향을 미치고 있다는 연구 등이 존재한다. 본 연구는 청소년을 대상으로 하기에 공부를 잘하는지 여부도 사회적 변수로 추가하였다.

게임과 관련해서는 게임을 잘하는지 여부, 게임 중독성 여부, 친구와 게임을 수행하는지 여부를 독립 변수로 하였다. 이러한 게임 관련 요소 중에서 사회적 변수와 특히 관련성이 있는 것은 친구와 게임을 수행하는지 여부와 타인 신뢰도이다. 따라서 본 연구에서는 이들 변수들 사이에 다음과 같은 매개 관계를 설정하였다.



[Fig. 1] Model

즉 타인신뢰도가 친구와의 게임 수행 및 미래의 행복도 사이에서 매개효과를 가질 수 있다는 가설을 설정하였다. 본 연구에서는 이러한 친구와의 게임 수행, 타인신뢰도, 미래의 행복도 사이의 인과관계, 매개효과에 초점을 두고 분석을 실시한다.

이러한 본 연구의 분석틀 및 변수, 그리고 관련된 연구 등을 정리하면 다음과 같다.

[Table 1] Analysis variable

| Variable Value | | Variable Descriptions ¹⁾ | |
|----------------|------------|-------------------------------------|--|
| Control | Gender | Male/Female | |
| | Age | Age | |
| Independent | Main | Play game with Friend | 5 Scale Jung-Eun, Park et al.(2009)[20] |
| | Other Game | Good at playing games | Good at playing games or Hyeog-In, Kwon, Man-Jin, |

| | | | | |
|--------------|-------------------------|-------------------------|--|--|
| | | | not (5 Scale) | Kim(2008) [21] |
| | | addicted to games | addicted to games or not (5 Scale) | Bo-Kyung, Park et al.(2012)[22], Byung-Sun, Park et al.(2016)[23] |
| | Social Relation | The degree of happiness | Perception of current happiness (1-10 Scale) | Robert D. Putnam (2001)[19] |
| | | Social Action | Participate in social activities or not (5 Scale) | Si-Young Ryu, Bang-Hun Kang(2012) [12], Soung-Yob Rhi et al.(2015)[13] |
| | | Good at Studying | Good at Studying or not (5 Scale) | Seong-Rak Choi, Min-Jeong Park(2016)[24] |
| inter-vening | Trust level | | Trust level in others (5 Scale) | Shin-Young, Kim et al.(2008)[9], Hyun-Ah, Park et al.(2011)[25] |
| Dependent | happiness after 5 years | | the degree of happiness after 5 years (1-10 Scale) | Hyundai Research (2018)[19] |

본 연구에서는 친구와의 게임 수행이 미래 행복도에 영향을 미치는지를 살펴보면, 게임 수행이 타인에 대한 신뢰도에 어떤 영향을 미치는지, 그리고 미래 행복도에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 매개효과 여부를 살펴보고자 한다.

통계적 방법을 활용하여 게임 요소 및 타인 신뢰도 등이 미래 행복도에 미치는 효과를 살펴보고자 하는데, 매개효과 여부를 검증하는 방식으로는 바론

1) 본 연구의 변수들은 각각 해당 문항에 대해 1개 대표 질문으로 측정되었음.

것은 상관계수가 0.6 이상인 경우이므로, 본 연구의 변수들 사이에서는 이러한 문제가 크게 존재하지 않는다. 따라서 모든 변수들을 회귀분석 등에 사용하도록 한다.

4.2 회귀분석

앞에서 독립변수와 매개변수 사이의 관계를 검증하기 위해서는

- ① 독립-매개변수 간 인과관계
- ② 독립-종속변수 간 인과관계
- ③ 매개-종속변수 간 인과관계
- ④ 매개변수 포함 시 독립-종속변수의 값 변화의 조건을 만족하여야 한다고 논의하였다. 여기에서는 이 순서에 따라 독립-매개-종속 변수간 관계를 살펴본다.

4.2.1. 친구와의 게임 수행과 타인 신뢰도 간 관계

본 연구의 주요 독립 변수인 친구와의 게임 수행과 매개변수인 타인 신뢰도 간 관계를 회귀분석으로 살펴보면 다음과 같다. 성별, 연령 등을 통제 변수로 포함하였다.

[Table 4] Relation Between Play game with Friend and Trust Level

| Division | Trust level | | t |
|-----------------------|-------------|----------------|----------|
| | B | Standard error | |
| (constant) | 3.236 | .434 | 7.456*** |
| Gender | -.230 | .160 | -1.432 |
| Age | -.027 | .021 | -1.271 |
| Play game with Friend | .133 | .061 | 2.178** |
| Frequency | 398 | | |
| R Squared | 0.024 | | |
| Adjust R-squared | 0.016 | | |
| F Value | 3.217** | | |

※ p<0.01 : ***, P<0.05, **, P<0.1 : *

친구와의 게임 수행을 독립변수, 타인 신뢰를 종속 변수로 회귀분석한 결과, 친구와의 게임 수행은

타인 신뢰에 유의미한 영향을 미치고 있었다. F값도 유의미한 수준으로서, 친구와의 게임 수행과 타인 신뢰 간에는 인과관계가 인정될 수 있었다. 친구와의 게임 수행을 많이 하는 청소년들이 타인에 대해 신뢰하는 경향이 높았다.

4.2.2. 친구와의 게임 수행과 행복도 간 관계

본 연구의 주요 독립변수는 친구와의 게임 수행이며, 종속 변수는 5년 후 행복도이다. 친구와의 게임 수행이 앞으로의 행복도 기대치에 영향을 미치는지를 살펴본다. 그리고 행복도에 영향을 미치는 여러 요소들을 추가적인 독립변수로 추가하여 살펴보았다. 이러한 독립변수들과 종속변수 간의 회귀분석 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[Table 5] The Factor of Effect on the degree of happiness after 5 years (Exclude inter intervening variable)

| Division | The degree of happiness after 5 years | | t |
|-----------------------|---------------------------------------|----------------|---------------|
| | B | Standard error | |
| (constant) | 2.982 | 1.049 | 2.842*** |
| Gender | .348 | .298 | 1.167 |
| Age | -.054 | .042 | -1.274 |
| Social Activity | .122 | .067 | 1.835* |
| Good at Studying | .039 | .088 | .439 |
| degree of happiness | .554 | .051 | 10.955** * |
| Good at playing games | -.077 | .108 | -.707 |
| Play game with Friend | .265 | .123 | 2.149** |
| addicted to games | -.121 | .088 | -1.379 |
| Frequency | 396 | | |
| R Squared | 0.333 | | |
| Adjust R-squared | 0.319 | | |
| F Value | 24.168*** | | |

※ p<0.01 : ***, P<0.05, **, P<0.1, *

5년 후 행복도에 영향을 미치는 요소로는 현재 행복도와 친구와의 게임 수행이었다. 사회적 활동 참여는 10% 유의 수준에서는 5년 후 행복도에 영향을 미치는 것으로 도출되었다. 그러나 일반적으로 사회과학에서의 유의성 판단 기준은 5% 유의수준이므로 통계적으로 유의미한 것으로 보기 어렵다.

F값은 24 이상이고, R제곱 값도 0.33 이상으로 통계적으로 유의미한 모형으로 판단된다. 계수 값을 비교할 때, 5년 후 행복도 기대치에 영향을 미치는 가장 큰 요소는 현재의 행복도이다(계수 값 0.554). 그리고 친구와의 게임 수행이 5년 후 행복도에 영향을 미치는 주요 요인으로 인정될 수 있었다(계수 값 0.265).

4.2.3. 타인 신뢰도와 행복도 간 관계

바론과 케니의 3번째 매개효과 판단 기준인 매개변수와 종속 변수 간 인과관계 분석 결과는 다음의 표와 같다. 여기에서는 독립변수와 매개변수의 모든 변수를 포함하여 회귀분석을 실시한다.

[Table 6] The Factor of Effect on the degree of happiness after 5 years (Include Parameter)

| 구분 | The degree of happiness after 5 years | | t | |
|-------------|---------------------------------------|----------------|---------|-----------|
| | B | Standard error | | |
| (constant) | 2.546 | 1.060 | 2.402** | |
| control | Gender | .380 | .297 | 1.279 |
| | Age | -.054 | .042 | -1.279 |
| Independent | Play game with Friend | .238 | .123 | 1.933* |
| | Social Activity | .101 | .067 | 1.513 |
| | Good at Studying | .011 | .088 | .119 |
| | degree of happiness | .537 | .051 | 10.569*** |
| | Good at playing games | -.047 | .109 | -.434 |
| | addicted to games | -.128 | .088 | -1.467 |

| Inter-vening | Trust level | .222 | .094 | 2.370** |
|------------------|-------------|-----------|------|---------|
| Frequency | | 395 | | |
| R Squared | | 0.342 | | |
| Adjust R-squared | | 0.327 | | |
| F Value | | 22.326*** | | |

※ p<0.01 : ***, P<0.05, **, P<0.1, *

독립변수와 매개변수를 모두 포함하여 회귀분석을 실시한 종합 모형의 경우, 5년 후 행복도에 영향을 미치는 요소는 현재 행복도와 타인의 신뢰도였다. 현재 행복도의 계수가 0.537로 컸으며, 타인 신뢰도의 계수는 0.222 수준이었다. 친구와의 게임 수행은 10% 유의수준에서 유의미한 것으로 판단되어, 5년 후 행복도에 영향을 미치는 요소로 인정되기 어렵다.

본 모형의 F값은 22.326으로 1% 유의수준을 지니고 있으며, R제곱도 0.34 수준으로 적절한 것으로 판단된다.

4.2.4. 친구와의 게임 수행, 타인 신뢰도, 행복도 간 매개효과 분석

매개 효과가 인정되기 위해서는 매개 변수를 포함할 때 독립변수와 종속변수 간의 인과관계 값이 매개변수가 포함되지 않았을 경우의 인과관계 값보다 작거나 유의하지 않아야 한다. 여기에서는 매개 변수인 타인 신뢰도가 분석에 포함될 때와 포함되지 않았을 때 유의미한 독립변수 계수값의 변화를 살펴보고, 타인 신뢰도 매개변수가 위 조건을 충족하는지를 검토한다.

먼저 매개변수인 타인 신뢰도가 포함되지 않았을 때의 유의미한 독립변수와 포함되지 않았을 때의 유의미한 독립변수 및 계수의 차이를 살펴보면 다음과 같다.

[Table 7] Change of coefficients when adding parameters

| Division | Significant coefficient values in independent variable analysis | Coefficients for adding parameters (also added Trust level) | coefficient Change |
|-----------------------|---|---|-----------------------------|
| degree of happiness | .554*** | .537*** | Similar (0.017 change) |
| Play game with Friend | .265*** | .238* | Different (Significant→not) |
| Trust Level | - | .222** | - |

* p<0.01 : ***, P<0.05, **, P<0.1, *

매개변수인 타인 신뢰도가 포함되지 않은 경우 5년 후 행복도에 영향을 미치는 요소는 현재 행복도와 친구와의 게임 수행이었다. 그런데 매개변수인 타인 신뢰도가 포함될 때 5년 후 행복도에 영향을 미치는 요소는 현재 행복도와 타인 신뢰도였다. 즉 친구와의 게임 수행 여부가 유의미한 변수에서 제외되었다. 친구와의 게임 수행과 관련하여, 타인 신뢰도의 매개효과가 인정될 수 있다.

현재 행복도의 경우에는 타인 신뢰도 매개변수가 없을 경우 계수값이 0.554였으며, 타인 신뢰도 매개변수가 있을 경우 0.537이었다. 매개변수가 추가되는지 여부에 따른 계수값 변화가 거의 없었다. 따라서 타인 신뢰도는 현재 행복도와 관련하여 매개효과를 지니지 않는 것으로 판단될 수 있다.

결국 매개효과 관련하여 다음과 같은 효과가 존재한다.



[Fig. 2] Result

결론적으로 친구와의 게임 수행은 타인 신뢰도를 매개변수로 하여 미래의 행복도에 영향을 미친다. 타인 신뢰도는 친구와의 게임 수행과 미래 행복도 사이에서 매개효과를 지니고 있다.

5. 시사점

본 연구에서 제시하는 주요 시사점은 다음과 같다. 첫째, 청소년들이 친구들과 같이 게임을 수행하는 것은 타인에 대한 신뢰도, 다른 사람을 믿는 정도에 영향을 미친다. 맥고니걸은 ‘누구나 게임을 한다’에서 게임이 다른 사람들과의 교류 및 커뮤니티 형성을 증가시키는 효과가 있다는 것을 제시한 바 있다[17]. 게임은 다른 사람과 서로 공통의 경험을 하게 하고 또 협력을 이끌어내어 다른 사람들과의 관계를 증진시키는 효과가 있다. 본 연구에서는 이러한 게임을 같이 하는 경험이 단순히 게임 내에서의 효과에 그치지 않고, 다른 사람들에 대한 일반적인 믿음감에 긍정적인 효과를 미친다는 것을 제시하고 있다. 친구와 같이 게임을 수행하는 것은 다른 사람들에 대한 신뢰성을 증진시켜, 궁극적으로 실제 사회에서의 인간관계, 사회 자본 형성에 도움을 주는 것으로 추정된다.

둘째, 친구들과 함께 게임을 수행하는 것은 타인에 대한 신뢰도를 증진시키고, 궁극적으로 미래의 행복도에 긍정적인 영향을 미치고 있었다. 게임이 청소년들의 행복도에 영향을 미친다는 연구들은 기존에도 존재하고 있다. 박현아 외(2011), 이혜림 외(2015)에서는 게임이 사회적 자본과 관련하여 행복도에 영향을 미친다고 보았고[15, 25], 최성락(2017)의 경우에는 게임을 수행하는 것 자체가 행복도에 영향을 미치는 것으로 파악하였다[27]. 본 연구는 게임을 수행하는 것, 특히 친구들과 같이 게임을 하는 것이 현재 행복도만이 아니라 미래 행복도에도 영향을 미치고 있다는 것을 제시하였다. 미래 행복도에 영향을 미친다는 것은 본인의 삶에 대해 긍정적으로 파악하고, 미래에 대해 긍정

적으로 보고 있다는 것을 의미한다.

본 연구에서는 청소년이 게임을 할 때, 그 게임을 하는 행태가 어떤가에 따라 게임의 영향이 달라질 수 있다는 것을 의미한다. 혼자서 게임을 하는 것과 친구들과 같이 게임을 하는 것은, 같은 게임이라 하더라도 그 영향이 다를 수 있다. 게임의 부정적 영향 등이 많이 논의되고 있지만, 친구들과 같이 게임을 하는 경우에는 게임의 부정적 영향을 넘어서는 긍정적인 영향이 있을 수 있다는 점을 제시한다. 단순히 게임을 하는가 아닌가 여부보다는, 어떤 식으로 게임을 하는가가 청소년에게 더 영향을 미치는 요소가 될 수 있다.

6. 결 론

본 연구에서는 청소년들이 친구들과 같이 게임을 하는 경우 타인의 신뢰도에 긍정적인 영향을 미치고, 궁극적으로 미래의 행복도에 긍정적인 영향을 주고 있다는 점을 제시하였다. 이 이외에 분석 결과에서 도출된 기타 사항들을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 미래 행복도에 큰 영향을 미치는 요소 중 하나는 현재의 행복도이다. 현재 행복도가 높은 청소년이 미래의 행복도도 높고, 현재 행복도가 낮은 청소년이 미래에 기대하는 행복도도 낮은 경향이 존재한다. 행복도와 관련해서는 현재의 인식이 앞으로 계속 이어질 것이라 보고 있다는 것을 의미한다.

둘째, 청소년들의 현재 행복도에 영향을 미치는 요소와 미래 행복도에 영향을 미치는 요소에는 차이가 존재한다. 공부를 잘하는 것은 청소년의 현재 행복도에 큰 영향을 미치는 요소였다. 스스로 공부를 잘한다고 인식할 경우 현재 행복도가 높아졌다. 그런데 5년 후의 미래 행복도와 관련해서는 공부를 잘하는 것이 별다른 영향을 미치지 못하고 있다. 청소년들이 공부를 잘하는 것은 현재 행복도를 증진시키는 효과는 있지만, 미래의 행복도에는 직접적인 영향을 미치지 않았다.²⁾

셋째, 성인의 경우 사회적 활동에 참여하는 것은 행복도에 영향을 미치는 주요한 요소로 인정된다. 많은 연구에서 성인들의 사회적 활동 참여가 행복도를 높여준다는 결론을 제시하고 있다. 하지만 본 연구에서 청소년들의 경우에는 사회적 활동 참여가 행복도에 별다른 영향을 미치지 못하고 있다. 성인의 경우 사회적 활동 참여는 자발적인 경향이 크다. 하지만 현재 청소년들의 사회적 활동 참여는 많은 경우 수행평가, 대학 수시 준비 등과 연관되는 경우가 많다. 자발적 사회적 활동 참여가 아닌 의무적 사회적 활동 참여 등은 행복도에 관련이 없는 것으로 설명될 수 있다.

넷째, 게임을 잘하거나 못하는 것, 게임 중독이 의심될 정도로 많이 게임을 수행하는 것 등은 미래의 행복도와 관련이 없었다. 일반적으로 어떤 게임을 얼마나 수행하느냐 하는 것 등은 현재 행복도 및 미래 행복도와 큰 연관을 지니지 못하는 것으로 보인다.

다섯째, 타인 신뢰도는 미래 행복도에 영향을 미치는 요소이다. 타인에 대해 신뢰하는 사람이 미래에 대한 행복도도 높다. 행복 여부는 자기 개인적인 요인들보다는 다른 사람들과의 긍정적 관계에 의해서 영향을 받을 가능성이 높다는 것을 시사한다. 다른 사람들을 믿고 긍정적으로 바라볼 때 본인의 행복도도 증가할 수 있다.

이러한 결론, 특히 친구들과의 게임 수행이 타인 신뢰도 및 미래 행복도에 영향을 미친다는 결론은, 게임의 효과, 영향 등을 검토할 때 단순히 게임 수행 여부만이 아니라 어떤 식으로 게임을 수행하는지 등이 중요하다는 점을 제시한다. 친구들과 같이 게임을 하는지, 혼자 하는지는 게임 수행의 결과에 차별적인 영향을 미칠 수 있다. 게임 수행 방법 및 행태도 주요한 변수로 고려될 필요가 있다.

2) 공부를 잘하는 것이 미래 행복도에 직접적인 영향을 미치지 못하지만, 현재 행복도는 미래 행복도에 큰 영향을 미치는 요소였다. 그런데 공부를 잘하는 것이 현재 행복도에는 영향을 미치지 때문에 공부를 잘하는 요소가 현재 행복도를 매개로 하여 미래 행복도에 영향을 미칠 가능성은 존재한다. 이에 대해서는 별도의 연구가 요구된다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Korea Creative Content Agency (KOCCA) funded by the Korean Government (2018)

REFERENCES

- [1] Lee, Jun-Kyoung · Park Durk-Won. Influence of Computer Games on Teenagers' Learning. *Journal of the Korea computer industry education society* 4(12): 1021-1032, 2003.
- [2] Koo, Sung-Ok · Maeng, Seung-Ryol · Yoo, Kwan-Hee. A Study on Relationship of Computer Games and Study Achievement. *The Journal of Korean Association of Computer Education* 8(4): 1-8, 2005.
- [3] Bo-Kyeong Kim · Jae-Dong Kim. Path Analysis of Flow States Variables Effect in Educational Computer Games on Learning. *Journal of Korean Association for Educational Information and Media* 11(3): 89-114, 2005.
- [4] Song, Won-Im. The Effects of computer game culture on the elementary schoolers' lifestyle. Korea National University of Education, 2001.
- [5] Ahn, Ji-Hoon · Choi, Chris Seoyun. The Influence of Gamers' Characteristics on the Emergent Party Play: Based on Organizational Citizenship Behavior Theory. *Journal of Korea Game Society* 14(4): 7-16, 2014.
- [6] Park, Jin-Suk · Jung, Hyun-Jin · Park, Jong-seung. Utilizing Computer Games To Improve Academic Learning Ability. *Journal of the Korean society for computer game* 14(0): 71-80, 2008.
- [7] Heo, Gyun. A Study on the Longitudinal Structural Relationship among Internet Use for Learning, Game Use, and Perceived Academic Achievement. *Journal of the Korean Association of Information Education* 16(2): 245-253, 2012.
- [8] Sung, Eun-Mo · Kim, Gyun-Hee. "The structural relationships analysis among happiness, personal traits, and environmental traits of adolescents using the structural equation modeling", *Studies on Korean Youth*, Vol. 24, No. 4, pp.177-202, 2013.
- [9] Kim, Shin-Young · Baek, Hye-Jeong. "Construction of Korean Youth Happiness Index", *Korean Journal of Sociology*, Vol. 42, No. 6, pp.140-173, 2008.
- [10] Paark, Jong-Il · Park, Chan-Ung · Seo, Hyo-Jun g · Youn, Yoo-Sik. "Collection of Korean Child Well-Being Index and Its International Comparison with other OECD Countries", *Korean Journal of Sociology*, Vol. 44, No. 2, pp121-154, 2010.
- [11] Choi, Seong-Rak · Choi, Jeong-Min · Seo, Sun-Bok. "An Analysis on the Relationship between Game and Happiness", *Journal of Korea Game Society*, No. 17, Vol. 2, pp107-116, 2017.
- [12] Ryu, Si-Young · Kang, Bang-Hun. "The effects of adolescents' leisure experiences on self-esteem and happiness", *Studies on Korean youth*, Vol. 23, No. 4, pp27-50, 2012.
- [13] Rhi, Soung-Yob · Song, Seong-Hyeok · Cho, Kang-Ok. "Positive Association with Self-rated Happiness and Physical Education Classes in Korean Middle and High School Students", *Journal of Coaching Development*, Vol. 17, No. 2, pp23-30, 2015.
- [14] Yoo, Mee-Sook · Chung, Kai-Sook · Park, Su-Hong · Cha, Jee-Ryang · Hong, Kwang-Pyo. "Children's and Adolescents' Perceptions of Happiness", *Journal of Korean Home Management Association*, Vol. 31, No. 3, pp.15-26, 2013.
- [15] Lee, Hye-Rim, Lee · Jeong, Eui-Jun. "The Influence of Players' Self-Esteem, Game-Efficacy, and Social Capital on Life Satisfaction Focused on Hedonic and Eudaimonic Happiness", *Journal of Korea Multimedia Societ*, Vol. 18, No. 9, pp1118-1130, 2015.
- [16] Kim, Joo-Woo · Lee, Hye-Rim · Jeong Eui-Jun. "The Effect of Game Players Personality, Social Capital and Adaptive Game Use on Life Satisfaction", *Korean Society For Computer Game*, Vol. 28. No. 4, pp135-142, 2015.
- [17] McGonigal, Jane. *Reality Is Broken - Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Books, 2011.

- [18] Lim, Jeong-Jae · Kang, Jeong-Han · Kim, Sang-Don. “The Effect of Online Media Usage on Adolescents’ Social Participation and Trust”, Korea Society, Vol. 12, No. 2, pp37-67, 2011.
- [19] Hyundai Research, “2018 Happiness Survey on Korean University Happiness”, 2018.
- [20] Park, Jung-Eun · Choi, Yong-Seok · Kwon, Hyeog-In. “An Empirical Study on the Factors affecting the Serious game Flow”, Journal of The Korean Society for Computer Game, No. 19, Vol.19, pp.85-93, 2009.
- [21] Kwon, Hyeog-In · Kim, Man-Jin. “A Structured Analysis Model of Flow in Mobile Games”, Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol.14, No.14, pp.23-35, 2008.
- [22] Park, Bo-Kyung · Shin, Sung-Man · Lee, Hye-Joo. “A Study on the Relationship Between Types of Teen preferred Internet Game and Internet Game Addiction, Parent-Adolescent Communication, and Self-Control”, Korean Journal of Health Psychology, Vol. 17, No. 3, pp. 659-676, 2012.
- [23] Park, Byung-Sun · Park, Su-Sie. “Multiple Mediating Effects of Family, Friend and Teacher Relationship on the Relation between Stress and Internet Game Addiction of Adolescents”, Health and Social Welfare Review, Vol. 36, No. 1, pp. 61-88, 2016.
- [24] Choi, Seong-Rak · Park, Min-Jeong. “An Analysis on the Relationship between Game and Grade”, Journal of Korea Game Society, No. 16, Vol. 2, pp41-50, 2016.
- [25] Park, Hyun-Ah · Kim, Hyoung-II · Ryu, Seung-Hoo. “An Exploratory Study on the Social Capital and Subjective Well-Being in Social Network Games”, Journal of Korea Game Society, Vol. 11, No. 4, pp105-116, 2011.
- [26] Baron and Kenny, “The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, and Statistical Considerations”, Journal of Personality and Social Psychology Copyright, Vol. 51, No. 6, pp.1173-1182, 1986.
- [27] Choi, Seong-Rak. “A Study of Influence Factors on Regulation Trust : Focus on the Mediated Effect of Government Trust”. The Journal of the Korea Contents Association, Vol. 17, No. 4, pp621-628, 2017.



최 성 락 (Choi, Seong Rak)

약 력 : 2006 서울대학교 행정대학원 졸업(행정학 박사)
2007- 동양미래대학 경영학부 교수

관심분야 : 게임 제도, 게임 정책

— 청소년의 게임 수행이 미래 행복도에 미치는 영향 - 친구와의 게임 수행과 타인 신뢰도와의 관계를 중심으로 —