

교육기능성 게임에서 신뢰 회복 및 몰입에 대한 설문 척도 개발

최훈* · 최은영**

*부산가톨릭대학교, **서울디지털대학교

An Empirical Study on the Development of Survey Instruments for Recovering Trust and Commitment on the Serious Game

Hun Choi* · Eun-Young Choi**

*Catholic University of Pusan, *Seoul Digital University

E-mail : chlgns@cup.ac.kr, echoi336@sdu.ac.kr

요 약

최근 게임의 영역을 다양한 범위로 넓혀주고 있는 기능성게임에 대한 관심이 높아지고 있다. 이 중에서도 교육용기능성게임은 재미와 교육의 목적을 동시에 만족시켜줄 뿐만 아니라, 디지털교과서보급과 함께 새로운 교육방법으로 연구과 활발히 진행되고 있다. 교육용 기능성게임을 확산시키기 위한 방법으로 게임대회를 중심으로 저변확대를 통하여 인식전환을 유도할 수 있다. 이에 본 연구에서는 교육용 기능성게임 및 게임대회를 분석하고 효과적인 게임대회운영 전략을 제시하고자 한다.

ABSTRACT

Recently it has been increasing interest of serious game which make broadened to wide area in game field. Among these, educational serious game is not only satisfied with the purpose of fun and education but also has been looking ar new ways of teaching with distribution of digital textbook. It can lead to change the way we understand things using the revitalization on the basis of serious game competitions. The purpose of this study was to analysis of educational game and game competition and to develop the efficient management stragies

키워드

기능성게임, 신뢰회복, 몰입

I. 서 론

기능성 게임이란 '오락성'과 '목적성'을 동시에 만족시켜 게임의 기능 범위를 확대함으로써 특정 목적 및 사회문제 해결 수단으로 활용 가능한 콘텐츠로써 게임이 태생적으로 가지는 부정적인 이미지를 기능성 게임을 통해 게임에 대한 인식전환과 건전한 게임문화를 조성하는데 기여할 수 있다. 본 연구에서는 기능성 게임 중에서 교육 분야를 도메인으로 설정하고, 초등학생을 대상으로 한 교육 기능성 게임을 신뢰하게 만드는 선행요인인 신용요인들을 도출하여, 최종적으로 교육 기능성 게임에 몰입할 수 있도록 만드는 요인들을

파악해 보고자 한다.

II. 본 론

신뢰란 제품 및 서비스에 대한 긍정적인 기대나 제품 및 서비스에 대한 긍정적인 태도 및 의존하는 정도로 정의되며, 이러한 신뢰는 서비스의 성공에 주요 요인으로서 정보시스템 사용 행동에 매우 중요한 역할을 한다[1].교육 기능성 게임의 경우에는 재미와 교육이라는 두 가지 목적을 동시에 달성해야 하는 서비스이므로, 본 연구에서는

재미에 대한 신뢰와 교육에 대한 신뢰로 나누어 살펴보는 것이 보다 바람직할 것으로 보인다.

본 연구에서는 교육 기능성 게임의 신뢰를 향상시키기 위한 선행 변수로서 신용 요인을 파악하고, 이를 이용하여 연구를 실행하고자 한다. 어떠한 대상을 신뢰하게 되는 것은 그 대상이 신용이 있기 때문이고, 그 신용으로 인해 신뢰 수준은 크게 향상될 수 있다. 신용은 크게 능력(ability), 진실성(integrity), 선의(benevolence)의 세 요인으로 분류될 수 있다(Colquitt et al., 2007). 첫 번째로 능력이란 자기가 처한 환경에서 성공하기 위해 필요한 개인적인 기술이나 일반적인 지혜를 가지는 것이며, 특정 업무를 실행하기 위해 필요한 지식이나 기술을 뜻하는 개념이다[2]. 기능성 게임에서의 능력은 전문적인 지식이나 기술을 충분히 가지고, 능숙하게 만들어진 것을 뜻한다. 두 번째로 진실성이란, 인간 신뢰에 있어서 건전한 도덕적 원칙을 가진 상태로의 정직성, 태도의 공정성, 언행이 일치하는 정도 등에 대하여 서비스 이용자가 수용 가능하다고 생각하는 원칙들을 서비스가 어느 정도 준수하는가에 대한 지각을 의미한다(Mayer et al., 1995). 기능성 게임에서의 진실성은 게임이 건전한 도덕적 원칙을 가지고 개발되고 유통되며, 플레이어가 수용 가능하다고 생각하는 원칙들을 얼마나 준수하고 있는지에 대해 게임 플레이어가 인지하는 정도를 뜻한다. 세 번째로 선의란 서비스가 자기중심적인 이익을 얻는 것을 바라는 것이 아니라, 진심으로 서비스 이용자에게 이로운 일을 하기를 원한다고 믿어지는 정도를 의미하며, 개방성, 수용력, 배려 등이 선의와 유사한 개념으로 사용되고 있다. 기능성 게임에서의 선의는 게임이 플레이어에게 유익한 일들을 하길 원한다고 플레이어가 생각하는 정도를 뜻한다.

몰입은 관계를 지속적으로 유지하겠다는 마음가짐에 기반을 두고 있다[3]. 즉, 몰입은 어떤 대상에 대한 감정적 애착을 기반으로 한 심리적인 결속관계라고 정의할 수 있다.

III. 본 론

본 연구의 원활한 진행을 위해 본 연구자는 사전 연구를 수행하였으며, 사전 연구에서는 설문문항을 개발하고, 전문가 인터뷰 및 pilot test를 실시하였다. 이를 통해 타당성을 확보한 후 본 연구를 진행하고자 한다. 게임 및 온라인 서비스 환경에서의 신뢰 형성과 관련된 기존 문헌 연구를 통해 본 연구에서 사용될 설문문항이 추출되었으며, 추출된 문항은 게임 전문가 및 기능성 게임 관련 전문가들을 통해 문항에 대한 표면타당성(face-validity)을 확보하였다. 그리고 본 연구에서 사용되는 측정 변수들은 주로 MIS에서 사용되는 것으로서, 주로 직장인이나 대학생 등의 성인을 대상으로 설문하기 위해 만들어진 문항들이 대부

분이기 때문에, 초등학생을 대상으로 설문을 진행하기 위해 초등학교 교사들의 도움을 받아 어린 학생들이 쉽게 이해할 수 있는 문항으로 수정하였다. 여러 전문가들의 검토를 거친 설문문항들은 동삼초등학교와 해운대 초등학교의 5, 6학년 학생 105명을 대상으로 pretest 및 pilot test를 실시하여, 문항에 대한 탐색적 요인분석(EFA) 및 신뢰도(reliability)를 실시하였다.

IV. 결 론

본 연구에서는 교육기능성 게임에서 신뢰회복과 관련한 측정변수를 파악하고 이를 측정하기 위한 설문 문항을 개발하였다. 본 연구 결과를 통해 향후 교육 기능성게임에서 신뢰회복을 측정하는데 기여할 것으로 판단된다.

참고문헌

- [1] Rousseau, D. and Tijoriwala, S.(1999), "What's a good reason to change? Motivated reasoning and social accounts in promoting organizational change," *Journal of Applied Psychology*, Vol. 84, No.4, pp. 514 - 528.
- [2] Colquitt, J. A., Scott, B. A., and LePine, J. A.(2007), "Trust, Trustworthiness, and Trust Propensity: A Meta-Analytic Test of Their Unique Relationships With Risk Taking and Job Performance", *Journal of Applied Psychology*, Vol. 92, No. 4, pp. 909-927.
- [3] Fullerton, G.(2005), "The service quality - loyalty relationship in retail services: does commitment matter?", *Journal of Retailing and Consumer Services*, Vol. 12, pp. 99 - 111.