

교육기능성게임에서 사용자의 신뢰가 사용자의 몰입에 미치는 영향

The Impact of Trustworthiness on Users' Commitment in Educational Serious Games

최 훈* · 윤 영 두**

부산가톨릭대학교*, 강원대학교**

Choi Hun*, Yoon Youngdoo**

Catholic University of Pusan*,
Kangwon National University**

요약

기능성게임은 재미 및 특정 목적을 달성하기 위한 게임으로서 상징성을 가지지만 게임에 대한 부정적인 인식으로 인해 크게 성장하지 못한 한계를 가지고 있다. 따라서 본 연구에서는 교육기능성게임에 대한 신뢰를 확보하여 사용자의 몰입 및 사용지속에 어떤 영향을 끼치는지를 파악하여 게임에 대한 한계점을 극복하기 위한 전략을 제시하고자 한다.

I. 서론

기능성게임은 오락성과 목적성을 동시에 만족시켜 게임의 기능 범위를 확대하고 있으며 차세대 기술과 콘텐츠를 선도할 수 있는 핵심 분야로 클라우드 서비스와 접목하여 향후 급속한 성장 가능성을 보이고 있다. 현재 기능성게임은 군사, 교육, 의료, 국방 등 다양한 분야에서 활용되고 있지만 목적성에 강조를 두고 게임이 개발되어 사용자의 선택에 외면 받고 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 교육기능성게임에서 사용자의 신뢰를 갖기 위한 선행변수인 신뢰를 통해 사용자의 몰입에 어떤 영향을 끼치는지 살펴보고 사용자의 몰입이 사용의도에 어떤 영향을 끼치는지 살펴보고자 한다.

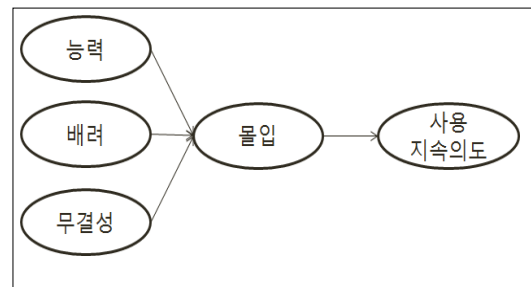
II. 이론적 배경

신뢰의 선행변수인 신뢰는 다양한 학문영역에서 다루어져왔으며 연구자에 따라 '신뢰믿음[1]', '신뢰가치성[2]' 등 다양하게 불리우고 있다. 신뢰는 신뢰와 달리 피신뢰자의 속성들에 대한 신뢰자의 믿음을 반영한다[1]. 하지만 많은 연구들에서 신뢰와 신뢰를 혼용하여 사용하는 오류를 범하고 있는 실정이다. 신뢰는 크게 능력(ability), 배려(benevolence), 무결성(integrity) 등 3가지 영역으로 나누어 볼 수 있다. 능력은 신뢰자가 기대하는 행동을 하는데 있어 피신뢰자의 영향력을 의미하는 것으로 역량이나 지식을 의미한다. 배려는 피신뢰자가 자신의 이익보다는 신뢰자의 이익을 추구하려는 믿음을 의미한다. 마지막으로 무결성은 서비스나 상품을 이용하는 과정에서 피신뢰자가 받아들일 수 있는 원칙들을 의미한다. 이러한 3가지의 신뢰에 대한 속성들을 통해 결국 사용자의

신뢰가 형성되게 된다.

몰입은 사용자가 해당 서비스에 대해 얼마나 강하고 긍정적인 태도를 나타내는 것으로 해당 게임을 얼마나 좋아하고 애착을 느끼는지를 확인할 수 있는 심리적인 애착정도를 의미한다.

본 연구자는 아래 그림1과 같이 연구모형을 설정하고 이를 기반으로 연구목적 달성을하고자 한다.



▶▶ 그림 1. 연구 모형

III. 연구방법 및 향후 연구

본 연구를 진행하기 위해 교육기능성게임의 대상으로 '오디션잉글리시'를 선정하였으며 이는 경기기능성게임대회에서 대표적인 교육기능성게임으로 선정되었기 때문에 본 연구를 진행하는데 적합하다고 판단되었기 때문이다. 설정된 연구모형을 기반으로 설문조사가 이루어졌으며, 타당도 및 신뢰성이 확보된 설문 문항을 이용하였다.

향후 연구진행과정으로 본 연구자는 문항에 대한 타당도가 확보된 이후 연구모형에 대한 모델 검증할 예정이다. 모델 검증 후 교육기능성게임에 대한 신뢰가 몰입

및 사용 지속의도에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김기문, 김기주 (2014). “신뢰와 지각된 유용성: 이론적 관련성에 대한 재개념화”, *Journal of Information Technology Applications & Management*, Vol.21, No.4, pp. 247-261.
- [2] 조휘형, 홍일유 (2009). “오픈마켓에서 중개자 특성 및 사이트 특성이 신뢰가치성 요인과 신뢰에 미치는 영향에 관한 연구,” *Information Systems Review*, Vol. 11, No. 3, pp. 83-106.