

# 개인의 특성이 온라인 게임 포털 사이트에 대한 태도에 미치는 영향에 관한 분석

이은아<sup>†</sup>, 김은정<sup>\*\*</sup>, 정재진<sup>\*\*\*</sup>, 김태석<sup>\*\*\*\*</sup>

## 요 약

온라인 게임과 같은 재미에 가치를 두는 쾌락적 정보시스템에서는 개인의 특성이 매우 중요한 요인이 될 수 있다. 본 연구에서는 개인의 특성이 포털 사이트에 대하여 미치는 영향을 Davis et al.(1989)가 제시한 기술수용모델(TAM)을 이용하여 설문을 통한 통계적인 방법으로 정서적 태도와 인지적 태도에 미치는 영향을 분석하였다. 연구 결과, 영향에 대해서는 게임 특성요인이 지각된 용이성에 미치는 영향은 게임 포털 사이트에 대한 감정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 친숙성은 영향이 있는 것으로 나타났다. 게임 포털 사이트에 대한 지각된 용이성에 유의한 영향을 미칠 것인가에 대한 세부가설은 친숙성, 성취감 마브니즘 모두 영향이 있는 것으로 나타났다. 게임포털 사이트에 대한 지각된 용이성이 지각된 즐거움에 미치는 영향에 대해서는 유의한 영향을 미친다고 나타나 게임포털 사이트에 대한 지각된 즐거움과 지각된 용이성이 인지적 태도에 미치는 영향에 대해서는 먼저 지각된 즐거움이 인지적 태도에 영향을 미치는가는 세부가설 중 지각된 즐거움은 영향을 미치는 것으로 나타났으며 지각된 용이성이 인지적 태도에는 영향을 미치지 않는 것을 알 수 있었다. 게임포털 사이트에 대한 개인의 특성은 게임을 하는데 있어서 평소에 느끼고 있던 즐거움과 편리하게 생각했던 용이성은 인지적 태도와 정서적 태도에도 영향을 미친다는 것을 연구결과 알 수 있었다.

## Analysis on Attitudes of Different Individuals toward On-line Game Portal Sites

Eun-Ah Lee<sup>†</sup>, Eun-Jung Kim<sup>\*\*</sup>, JaiJin Jung<sup>\*\*\*</sup>, Tai-Suk Kim<sup>\*\*\*\*</sup>

## ABSTRACT

For entertaining information system such as online games that value pleasures, characteristics of individuals can be very important factor. In this study, the influence of individuals' characteristics on the emotional and perceptive attitudes toward portal sites was analyzed with statistical method through surveys using Technology Acceptance Model suggested by Davis et al. (1989). As a result of the study, it was found that the influence that the influence of game's characteristics have on the perceived accessibility has significant influence on the emotions about game portal site, which means familiarity is influential. Detailed assumptions on the influence of game portal site on the perceived accessibility showed that familiarity and achievement mavenism are all influential. It showed that the perceived accessibility about game portal site has significant influence on the perceived pleasure. Also, it was found that the perceived pleasure about game portal site has influence on cognitive attitude but the perceived accessibility has no influence on cognitive attitude. Also, the influence of the perceived pleasure and the perceived accessibility about game portal site on emotional attitude and the influence of the perceived pleasure on cognitive attitude were studied. As a result, it was found that the perceived pleasure and the perceived accessibility have influence on emotional attitude.

**Key words:** Game(게임), Technology Acceptance Model(기술수용모델)

※ 교신저자(Corresponding Author): 김태석, 주소: 부산광역시 진구 엄광로 995(614-714), 전화: 051)890-1707, FAX: 051)890-2629, E-mail: tskim@deu.ac.kr  
접수일: 2008년 12월 4일, 완료일: 2009년 1월 28일  
<sup>†</sup> 준회원, 동의대학교 산업기술개발연구소 PD연구원 (E-mail: rara91@hanmail.net)  
<sup>\*\*</sup> 정회원, 동의대학교 경영정보학과 강의전담교수

(E-mail: cunjung@deu.ac.kr)  
<sup>\*\*\*</sup> 정회원, 동의대학교 영상정보대학 디지털문화콘텐츠공학과 조교수 (E-mail: dothan@deu.ac.kr)  
<sup>\*\*\*\*</sup> 종신회원, 동의대학교 컴퓨터소프트웨어공학과 교수  
※ 이 논문은 2008학년도 동의대학교 교내연구비에 의해 연구되었음(과제번호2008AA180)

## 1. 서론

현대의 경제 및 사회 발전이 가속화되고 삶의 방식이 양보다 질을 향상시키고자 하는 방향으로 진행됨에 따라 문화의 중요성이 높아지고 있다. 세계적으로 게임 산업은 문화 산업의 핵심 영역으로서 문화적인 콘텐츠 요소와 첨단 컴퓨터 및 정보통신 기술 그리고 예술 산업이 결합된 종합 엔터테인먼트 산업으로 고속 성장을 구가하고 있을 뿐만 아니라 국내에서도 21세기 국가 성장 동력의 핵심 영역으로서 선정되었다[1]. 이 중 게임시장이 성장되면서 온라인 영역의 게임에 대한 관심이 증가하고 포털 사이트의 게임 영역에 대한 관심도 증가되고 있다[2]. 기존의 많은 온라인 게임 관련 연구들은 온라인 게임 사용자 느끼는 느낌과 온라인 게임과 사용자간 상호작용, 또는 심리학적인 게임증독에 관련된 내용들에 초점이 맞추어져 많은 연구가 진행되었다[3,4-9].

본 연구에서는 개인의 특성이 포털 사이트에 대하여 미치는 영향을 Davis et al.(1989)가 제시한 기술수용모델(TAM)을 이용하여 설문을 통한 통계적인 방법으로 정서적 태도와 인지적 태도에 미치는 영향을 미치는 요인들을 분석하여 보고자 한다[10-12].

온라인 포털 사이트에 대한 개인의 특성요인이 지각된 즐거움, 지각된 용이성을 통하여 정서적 태도와 인지적 태도가 미치는 영향을 분석하는 것이 본 연구의 목적이다. 이는 포털 사이트에 대한 게임 만족도를 개인의 특성으로 평가함으로써 인지적 태도와 정서적 태도를 예측할 수 있는 기대효과를 얻을 수 있다. 본 연구의 결과는 국내 게임 산업의 경쟁력 강화를 위하여 게임특성에 대한 분석 및 게임포털 사이트 이용정도에 따른 분석을 바탕으로 실무에서 체계적인 전략을 수립하는데 도움이 되는 제안을 할 수 있을 것이다.

## 2. 관련연구

### 2.1 기술수용모델(Technology Acceptance Model : TAM)

Davis et al.(1989)가 제시한 기술수용모델(TAM)은 “개인”차원의 “자발적”정보시스템 사용형태를 설명하는 기술수용모델(TAM)로 측정도구의 타당성을 강조하고 있으며, 사용자 수용에 대한 1980년대

연구들과 1990년대 연구들을 구분하는 모형으로서 정보시스템의 사용 요인을 설명하기 위해 Fishbein and Ajzen(1975)의 합리적 행동이론(Theory of Reasoned Action : TRA)를 바탕으로 한 모델이다. 기술수용모델(TAM)의 핵심 목적은 신념, 태도, 의도에 대한 외부요인들의 영향을 추적하기 위한 기초를 제공하는 것으로, 행동이론(TRA)에서의 행위에 대한 태도와 행위 의도간의 관계를 사용자의 정보기술 채택 연구로 확장한 것이다. 기술수용모델(TAM)은 정보기술을 이용하려는 개인의 행위 의도를 결정하는 두 가지 행위 신념 즉, 인지된 이용 용이성과 인지된 유용성이 정보시스템의 사용과 관련된 태도에 중요한 영향을 미친다고 주장하면서 이러한 태도는 실제 정보시스템의 사용으로 연결된다는 이론을 제시하였다[10-14,15]. Davis et al.(1989)이후의 연구에 의하면 조직 구성원의 인터넷 사용을 설명하기 위해 기술수용모델(TAM)의 두 가지 신념 변수에 재미요소를 추가해본 결과, 인지된 이용 용이성, 인지된 유용성, 인지된 즐거움 모두가 관련성이 있는 것으로 나타났다. 인터넷 이용자들이 현재까지 오락적 측면 보다는 효율 측면을 더 중시하는 경향을 보이지만, 앞으로는 통신기술과 응용프로그램이 발전할수록 즐거움 또는 오락적 측면이 더욱 중요해질 것이다[10-14,15]. 본 연구에서는 Davis et al.(1989)가 제시한 기술수용모델(TAM)으로 온라인 포털 사이트에 대한 개인적 특성 요인이 지각된 용이성과 지각된 즐거움에 영향을 미치고, 이들은 게임 포털 사이트 사용자 행동에 정서적 태도와 인지적 태도에 영향을 미치는 관계를 중심으로 살펴보고자 한다.

### 2.2 개인의 특성

본 연구에서는 온라인 포털 사이트에서 게임을 하는 이들이 온라인 포털 사이트에 친밀감과 편안함을 느끼며 진취성, 성취감, 마브니즘으로 개인의 특성요인을 자극하여 기술수용모델에서와 같이 지각된 용이성과 지각된 즐거움에 영향을 미치는지 분석하여 보고자 한다. 다만 웹 사이트와 같은 웹 기반 정보시스템은 웹의 특성상 효율적 기능과 쾌락적 기능을 모두 포함하고 있으나 이 중 어떤 기능이 더 중요한가에 따라 정보시스템의 본질과 관련되어 있으며, 정보시스템의 유형을 결정한다고 볼 수 있다[16]. 본 연구의 대상인 온라인 포털 사이트의 게임은 지각된

유용성이나 다른 어떠한 영향보다도 사용의도를 지각된 즐거움에 더 큰 영향을 미침으로 쾌락적 정보시스템이라고 볼 수 있다.

2.3 연구모형 및 연구가설

본 연구에서는 개인의 특성요인이 지각된 용이성, 지각된 유용성, 지각된 즐거움이 정서적 태도와 인지적 태도에 대한 영향으로 온라인 포털 사이트에 대한 고객만족도에 미치는 영향을 설문문을 통하여 조사하였다. 설문내용을 분석하기 위하여 통계 프로그램 SPSS14.0과 AMOS 7.0을 사용하였다.

2.4 연구 모형

본 연구에서는 개인의 특성요인이 지각된 용이성, 지각된 유용성, 지각된 즐거움이 온라인 포털 사이트에 대한 정서적 태도와 인지적 태도에 대한 영향을 알아보기 위하여 그림 1과 같이 연구모형을 설정 하였다.

2.5 연구가설

본 연구에서 다음과 같은 가설들을 설정하여 설정한 가설들의 검정 결과를 분석 하고자 한다.

게임 특성요인이 게임포털 사이트에 대한 감정에 미치는 영향이 유의수준 하에서 게임 포털 사이트에 대한 감정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 세부가설들을 모두 채택할 수 있는가에 대한 분석과 게임포털 사이트에 대한 감정이 고객만족에 미치는 영향을 살펴보았다.

**가설 1.** 개인의 특성 요인은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 즐거움에 유의한 영향을 미칠 것이다.

**가설 1-1.** 친숙성은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 즐거움에 영향을 미칠 것이다.

**가설 1-2.** 성취감은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 즐거움에 영향을 미칠 것이다.

**가설 1-3.** 마브니즘은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 즐거움에 영향을 미칠 것이다.

**가설 2.** 개인의 특성 요인은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 용이성에 유의한 영향을 미칠 것이다.

**가설 2-1.** 친숙성은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 용이성에 영향을 미칠 것이다.

**가설 2-2.** 성취감은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 용이성에 영향을 미칠 것이다.

**가설 2-3.** 마브니즘은 게임 포털 사이트에 대한 지각된 용이성에 영향을 미칠 것이다.

**가설 3.** 지각된 즐거움은 게임 포털 사이트에 대한 인지적 태도에 영향을 미칠 것이다.

**가설 4.** 지각된 즐거움은 게임 포털 사이트에 대한 정서적 태도에 영향을 미칠 것이다.

**가설 5.** 지각된 용이성은 게임 포털 사이트에 대한 인지적 태도에 영향을 미칠 것이다.

**가설 6.** 지각된 용이성은 게임 포털 사이트에 대한 정서적 태도에 영향을 미칠 것이다.

3. 연구방법

3.1 연구변수의 조작적 정의 측정

본 연구에서 사용된 변수들의 측정항목과 출처는 표 1과 같다.

3.1.1 독립변수

본 연구의 독립변수는 개인의 특성요인이다. 개인 특성에 해당하는 친숙성은 3문항 7점 척도로 구성하였고 성취감은 5문항 7점 척도로 구성되었다. 마브니즘은 5문항 7점 척도로 구성되었다.

표 1. 연구변수의 측정항목

개념변수		항목
개인특성요인	친숙성	3
	성취감	5
	마브니즘	5
지각된 용이성		3
지각된 즐거움		4
인지적 태도		3
정서적 태도		4

모든 변수들은 Likert 7점 척도의 형태로 측정함.

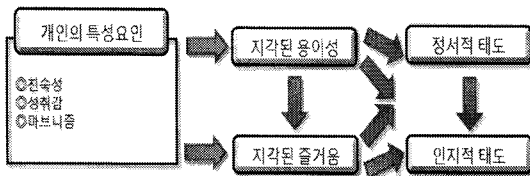


그림 1. 연구의 모형

3.1.2 매개변수

매개변수로는 지각된 용이성과 지각된 즐거움이 다. 본 연구에서의 지각된 용이성은 3개의 항목을 선택하여 측정하였고 지각된 즐거움은 4개의 온라인 게임 포털 사이트에서 게임을 하는 것이 흥미진진하고 재미있고 즐거운가에 대한 항목을 선택하여 측정하였다.

3.1.3 종속변수

본 연구에서의 종속변수는 인지적 태도와 정서적 태도로 구성되었다. 인지적 태도는 3문항 7점 척도로 구성되었으며, 정서적 태도는 4문항 7점 척도로 구성하였다.

3.2 자료 수집 방법

본 연구의 분석 단위는 게임 포털 사이트 사용 경험이 있는 개인이다. 본격적인 설문조사에 앞서 게임 포털 사이트 사용을 할 때 경험이 있는 학부생과 대학원생을 대상으로 인터뷰 방식을 통한 사전조사를 실시하였다. 게임 포털 게임 사이트 사용자는 그 특성상 인터넷이 기반이 되어야 한다고 판단하여 자료 수집을 위한 설문은 오프라인과 온라인 설문을 병행하였다. 수집된 설문자료는 총 243부였으며, 이중 불성실한 응답이나 심각한 중심화경향이 나타난 설문을 제외하고, 온라인 129부, 오프라인 108, 총 237부의 설문자료를 분석에 사용하였다.

연구 자료의 분석은 SPSS 14.0에 의하여 표본의 인구 통계적 특성을 살펴보기 위하여 빈도분석을 실

시하였으며, 척도의 타당성 검증을 위하여 요인분석, 신뢰도 검증을 위하여 신뢰성 분석을 실시하였다. 추출된 요인에 대한 실증분석을 위한 구조방정식 모형 (Structural Equation Model)의 분석에는 AMOS 7.0을 사용하였다.

3.3 표본 자료의 특성

조사에서 사용된 연구 대상의 인구통계학적 특징은 표 2와 같이 남성이 121명(전체응답자의 52.4%) 여성이 116명(47.6%)을 차지하였으며, 연령별 분포의 경우 19~29세 사이가 가장 많은 응답률을 기록하였으며, 교육수준에 따른 분포 역시 대학재학 이상이 가장 많은 응답률을 보였다.

4. 연구 결과

4.1 변수의 신뢰성 및 타당성 검증

4.1.1 신뢰성 분석

내적일관성의 여부를 측정하기 위하여 Cronbach's Alpha 계수를 사용하였다. Nunally 은 탐색적 연구 분야에서는 Cronbach's Alpha 값이 0.6이상이면 측정도구의 신뢰성에서는 만족할 만하다고 하였다[7]. 본 연구에서 사용된 변수들의 항목들에 대한 신뢰성의 측정 결과는 표 3에서 나타난 것과 같이 변수들의 Alpha 값이 0.776에서 0.894로 모두 0.7이상으로 본 연구의 검증을 위해 사용될 변수들은 전체적으로 신뢰도가 적합하다고 할 수 있다.

표 2. 응답자의 분포 (n=237)

구분	분류	응답자수	비율(%)	구분	분류	응답자수	비율(%)
성별	남성	121	51.1	학력	고졸이하	15	6.3
	여성	116	48.9		고등학교졸업	23	9.7
연령	19세 미만	16	6.8		대학교 재학	101	42.6
	19~24세	76	32.1		대학교 졸업	85	35.9
	25~29세	83	35.0		대학원이상	13	5.5
	30~34세	32	13.5	직업	학생	117	49.4
	35세 이상	30	12.7		회사원	70	29.5
			공무원		7	3.0	
			전문직		16	6.8	
			자영업		6	2.5	
			기타	21	8.9		

표 3. 변수의 요인 분석·신뢰성 분석 결과

요인		요인 적재값	공통성 추정치	평균	표준편차	아이겐값	설명력	신뢰도 (Alpha)	
독립 변수	게임 특성 요인	친숙성1	0.843	0.832	4.35	1.327	1.257	9.669	0.894
		친숙성2	0.836	0.820	4.14	1.283			
		친숙성3	0.802	0.804	4.01	1.456			
		성취감1	0.721	0.615	4.16	1.505	1.599	12.297	0.862
		성취감2	0.806	0.745	4.39	1.435			
		성취감3	0.774	0.689	4.18	1.472			
		성취감4	0.618	0.634	3.57	1.447			
		성취감5	0.797	0.755	4.32	1.591			
		마브니즘1	0.748	0.623	4.07	1.559	6.443	49.563	0.882
		마브니즘2	0.829	0.759	3.77	1.432			
		마브니즘3	0.729	0.698	3.82	1.499			
마브니즘4	0.838	0.773	3.55	1.549					
마브니즘5	0.683	0.551	3.71	1.566					
매개 변수	지각된 즐거움	즐거움1	0.842	0.745	4.49	1.264	3.741	53.446	0.857
		즐거움2	0.798	0.732	4.85	1.128			
		즐거움3	0.802	0.734	4.90	1.087			
		즐거움4	0.796	0.638	4.26	1.271			
	지각된 용이성	용이성1	0.808	0.692	4.89	1.328	1.249	17.848	0.796
		용이성2	0.839	0.717	4.82	1.310			
	용이성3	0.794	0.732	5.00	1.247				
종속 변수	인지적 태도	인지적태도1	0.850	0.744	3.81	1.408	1.074	15.342	0.776
		인지적태도2	0.790	0.698	4.14	1.297			
		인지적태도3	0.744	0.630	3.65	1.374			
	정서적 태도	정서적태도1	0.826	0.720	4.68	1.164	3.855	55.073	0.858
		정서적태도2	0.790	0.725	4.52	1.148			
		정서적태도3	0.741	0.712	4.30	1.234			
		정서적태도4	0.827	0.700	4.67	1.313			

4.1.2 타당성 분석

이용된 측정도구의 개념 타당성을 검증하기 위하여 요인분석을 실시하였다.

요인추출방법은 주성분분석을 이용하고, 고유치(eigen value)는 1.0이상을 기준으로, 요인 적재치는 0.5이상, 공통성추정치 0.4를 기준으로 하여 요인을 추출하였다. 요인회전방식은 요인축이 직각을 유지하도록 하면서 하나의 요인에 높이 적재되어 있는 변인의 수를 줄여서 요인의 해석에 중점을 두는 배리맥스(Varimax)방식을 이용하였다. 독립변수의 요인 분석 결과 요인이 4개 요인으로 추출되었고, 요인 적재치는 표 3과 같이 각 이론변수

에 대한 측정치들이 요인 적재량 값이 최저 0.618에서 최고 0.843의 범위로서 제시되고 있음을 확인할 수 있으며, 전체분산의 설명정도 역시 71.529%를 확보하였다. 매개변수의 요인분석 결과 요인이 2개 요인으로 추출되었고, 요인 적재치는 요인 적재량 값이

최저 0.794에서 최고 0.842의 범위로서 나타났으며, 전체분산의 설명정도는 71.2947%로 나타났다. 종속 변수의 요인분석 결과 요인이 2개 요인으로 추출되었고, 요인 적재치는 요인 적재량 값이 최저 0.741에서 최고 0.850의 범위로서 나타났으며, 전체분산의 설명정도는 71.414%를 확보하였다.

4.2 연구모형의 적합도 평가 및 연구가설의 검증

연구에서는 설정된 가설의 검증을 위해 각 변수들 간의 선행변수와 종속변수 사이에 경로분석을 실시하였다. 가설 검증을 위한 통계분석 이전에 측정항목들의 신뢰성과 타당성을 확인하는 절차가 사전에 이루어졌으며, 신뢰성과 타당성이 모두 검증된 항목들만이 가설검증을 위한 통계분석에 사용되었다.

4.2.1 연구모형의 적합도 평가

본 연구모형의 적합도와 모수들을 추정하기 위해

표 4. 연구모형의 적합도 검증

비교 기준	카이자승통계량( $\chi^2$ ):df	GFI	CFI	NFI	IFI
요구 수준	3이하가 바람직	0.9이상	0.8이상	0.9이상	0.90이상
분석 결과	73.205 / 6 (12.2)	0.928	0.919	0.914	0.920

표 5. 가설검증 결과

가설	경로		경로계수	표준오차	C.R.	P	R <sup>2</sup>	검정결과	
가설1-1	개인 특성	친숙성 →	지각된 용이성	0.194	0.069	2.802	0.14	부분 채택	채택
가설1-2		성취감 →		0.069	0.069	1.004			기각
가설1-3		마브니즘 →		0.127	0.069	1.842			기각
가설2-1	개인 특성	친숙성 →	지각된 즐거움	0.174	0.048	3.605	0.52	전체 채택	채택
가설2-2		성취감 →		0.249	0.047	5.274			채택
가설2-3		마브니즘 →		0.128	0.048	2.683			채택
가설3	지각된 용이성	지각된 즐거움	0.253	0.045	5.664	0.000	전체 채택	채택	
가설4-1	지각된 즐거움 →	인지적 태도	0.661	0.070	9.483	0.000	0.32	부분 채택	채택
가설4-2	지각된 용이성 →		-0.039	0.064	-0.616	0.538			기각
가설5-1	지각된 즐거움 →	정서적 태도	0.558	0.050	11.069	0.000	0.68	전체 채택	채택
가설5-2	지각된 용이성 →		0.248	0.039	6.341	0.000			채택
가설6	인지적 태도 →	정서적 태도	0.167	0.040	4.157	0.000	전체 채택	채택	

여 모수추정법은 추정 변수들의 정규 분포성을 가정하는 최우추정법(maximum likelihood method)을 이용하여 분석하였다.

본 연구에서 도출된 최적 연구모형의 적합도 지수를 살펴보면 카이자승통계량( $\chi^2$ )( $\chi^2$ /자유도 2.0이하 우수)=12.2(자유도=6), 기초부합지수(GFI)(0.9이상 우수)=0.928, 표준부합지수(NFI)(0.9이상 우수)=0.914, 증분적합지수(IFI)(0.9이상 우수)=0.920, 비교적합지수(CFI)(0.9이상 우수)=0.919 등으로 표 4와 같이 나타나 모든 지수에서 만족할만한 수준을 확보하였다.

따라서 본 연구에서 설정한 연구모형은 구조적 인과관계를 설명하는데 적합한 모형이라고 할 수 있다. 내생변수들에 대한 다중 상관 자승치(Squared Multiple Correlations; SMC, 회귀분석의 R<sup>2</sup>과 유사)를 살펴보면, 정서적 태도는 68%, 인지적 태도는 32%을 보여주기 때문에 모든 구성개념에 대한 설명력은 Falk and Miller가 제시한 적절한 검정력 10%을 상회하고 있으므로 전반적으로 모형의 설명력(explanatory power)이 높다고 할 수 있다[7].

4.2.2 연구가설의 검증

본 연구에서 설정한 가설들의 검정 결과를 요약하

면 표 5과 같으며, 세부적인 결과는 다음과 같다.

첫째, 게임 특성요인이 게임포털 사이트에 대한 지각된 용이성과 지각된 즐거움에 미치는 영향은 게임 특성요인이 지각된 용이성에 미치는 영향을 살펴보면, 친숙성은 경로계수=0.194, t값=2.318이 5% 유의수준 하에서 게임 포털 사이트에 대한 감정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 가설1에 대한 세부 가설 중 친숙성을 채택하였고, 성취감은 경로계수=0.194, t값=1.004, 마브니즘은 경로계수=0.127, t값=1.842으로 나타나 성취감과 마브니즘은 기각하였다. 또 게임 특성요인이 지각된 즐거움에 미치는 영향을 살펴보면, 친숙성은 경로계수=0.174, t값=3.605, 성취감은 경로계수=0.249, t값=5.274, 마브니즘은 경로계수=0.128, t값=2.683)이 5% 유의수준 하에서 게임 포털 사이트에 대한 감정에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 가설1에 대한 세부가설을 친숙성을 채택하였고 성취감과 마브니즘은 기각하였으면 가설2에 대한 세부가설은 친숙성, 성취감 마브니즘 모두를 채택하였다.

둘째, 게임 특성요인이 게임포털 사이트에 대한 지각된 용이성이 지각된 즐거움에 미치는 영향에 대해서는 경로계수=0.253이고 t값=5.664로 5% 유의수

준 하에서 게임 포털 사이트에 대해 유의한 영향을 미칠 것이라는 가설 3은 채택되었다.

셋째, 게임 특성요인이 게임포털 사이트에 대한 지각된 즐거움과 지각된 용이성이 인지적 태도에 미치는 영향에 대해서는 지각된 즐거움이 인지적 태도에 영향을 미치는가는 지각된 즐거움은 경로계수 = 0.661,  $t_{값}$  = 0.983으로 가설4의 세부가설 중 지각된 즐거움은 채택되었으며 지각된 용이성이 인지적 태도에 영향을 미치는 가는 경로계수 = -0.039,  $t_{값}$  = -0.616으로 기각되었다.

넷째, 게임 특성요인이 게임포털 사이트에 대한 지각된 즐거움과 지각된 용이성이 정서적 태도에 미치는 영향에 대해서는 지각된 즐거움이 인지적 태도에 영향을 미치는가는 지각된 즐거움은 경로계수 = 0.558,  $t_{값}$  = 11.069로 가설5의 지각된 용이성이 정서적 태도에 영향을 미치는가는 경로계수 = -0.248,  $t_{값}$  = -0.039로 세부가설은 모두 채택되었다.

다섯째, 게임 특성요인이 게임포털 사이트에 대한 인지적 태도는 정서적 태도에 미치는가에 대해서는 경로계수 = -0.167,  $t_{값}$  = -4.157으로 채택되었다.

## 5. 결 론

본 연구의 목적은 게임 포털 사이트의 게임 특성이 지각된 용이성과 지각된 즐거움에 직·간접적으로 미치는 영향을 살펴보는 것이다. 또한 게임 포털 사이트 게임을 하는데 있어서 인지적 태도와 정서적 태도에 따른 차이를 분석하는 것이다. 연구의 목적을 위해 게임 포털 사이트를 사용한 경험이 있는 사용자를 대상으로 설문 조사를 실시하고 경로분석을 통하여 가설을 검증하였다. 연구의 결과 표 5와 같이 나타났다. 본 연구의 의의는 게임포털 사이트에 대한 기술수용모델(TAM)에 영향을 미치는 개인의 특성요인추출하고 분석하여 게임포털 사이트 사용자의 개인 특성 요인에 따라 분석함으로써 게임 포털 사이트 개발자와 운영자들에게 사용자 유형별로 서로 다른 마케팅 전략 및 기술 전략의 필요성을 제시하고, 기업의 새로운 운영전략에 활용할 수 있는 정보를 제공할 수 있을 것이다. 본 연구가 갖는 한계점과 향후 연구방향은 보다 많은 표본으로 세밀한 인구통계학적 특징에 따라 분석하여 향후 연구에서는 실험설계 등의 연구방법을 통해서 실제로 사용하고 있는

게임 포털 사이트에 대해서 응답하도록 하는 등의 보완이 필요하다고 생각된다.

## 참 고 문 헌

- [1] 한국게임산업개발원, 대한민국 게임백서, 2005, 2006.
- [2] 김남희, 이상철, 서영호, “한국 기업의 일본 인터넷 시장 진출 전략: 멀티그룹 구조분석을 이용한 한국과 일본의 온라인 게임 충성도 비교를 중심으로,” 품질경영학회지, Vol.31, No.1, pp. 21~41, 2003.
- [3] 김지경, 김상훈, “온라인 게임 서비스 이용 고객의 관계지속기강에 영향을 미치는 요인에 관한 연구,” 마케팅 연구, Vol.19, No.1, pp. 243~268, 2004.
- [4] 엄명용, 김태웅, 김정구, “온라인 게임의 애호도에 관한 실증적 연구: 상호작용성과 헌존감을 중심으로,” 경영과학, Vol.22, No.1, pp. 47~66, 2005.
- [5] 이상철, 문재영, 정종덕, 서영호, “온라인게임 몰입에 영향을 미치는 중독의 조직 효과에 관한 연구,” 한국지능정보시스템학회 춘계 학술대회는논문집, pp. 295~391, 2005.
- [6] 이선로, 노용철, “사용자의 특성이 온라인 게임 충성도에 미치는 영향에 관한 연구: 자극추구 성향을 중심으로,” 경영학연구, Vol.35, No.4, pp. 1105~1130, 2006.
- [7] 정재진, 김태웅, “국내 온라인게임의 게이머형태 분석을 통한 성공요인을 중심으로,” 벤처경영연구, Vol.7, No.1, pp. 85~127, 2004.
- [8] 최동성, 박성준, 김진우, “고객의 충성도에 영향을 미치는 온라인 게임의 중요 요소에 대한 LISEL 모델 분석,” 경영정보학연구, Vol.11, No.3, pp. 165~187, 2001.
- [9] 김정구, 박승배, 김규한, “마케팅 활용, 사회적 상호작용, 플로우가 온라인 게임의 애호도와 구전에 미치는 영향에 관한 연구-온라인 게임의 브랜드매력성과 브랜드일체의 매개적 영향,” 마케팅연구, Vol.18, No.6, pp. 93~120, 2003.
- [10] Davis, F.D., Bagozzi, R.P. and Warshaw, P.R., “User Acceptance of Computer Technology: A

Comparison of Two Theoretical Models,” Management Science, Vol. 35(8). pp. 982-1003, 1989.

- [11] Davis, F.D., “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology,” MIS Quarterly, Vol. 13, No. 3, 1989.
- [12] Davis, F.D., Bagozzi, R.P. and Warshaw, P.P., “User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models,” Management Science, 30, pp. 361-391, 1992.
- [13] Fishbein, M., & Ajzen, I. Belief, attitude, intention and behavior: An introduction to theory and research. London: Addison-Wesley, 1967.
- [14] Fishbein, M. & I. Ajzen. Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research, Reading, MA: Addison-Wesley, 1975.
- [15] 이문봉, 김은정, “온라인 커뮤니티에서 개인의 참여 동기와 사회적 영향 요인이 몰입에 미치는 영향,” 정보시스템연구, Vol.14, No.2, pp.193~194, 2005.
- [16] 강희택, 김승훈, “쾌락적 정보시스템의 지속적 사용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구,” Information Systems Review, Vol.8, No.3, pp. 158~159, 2006.
- [17] Nunnally, J.C., Psychometric Theory, 2nd Ed. McGraw-Hill, New York, 1978.



**이 은 아**

1999년 동의대학교 컴퓨터공학과 졸업(공학사)  
 2002년 동의대학교 교육대학원 전산교육전공(교육학석사)  
 2006년 동의대학교 공과대학 컴퓨터소프트웨어공학전공(공학박사)

2003년~2006년 동의대학교 산업기술개발연구소 PM연구원  
 2006년~현재 동의대학교 산업기술개발연구소 PD연구원  
 관심분야 : 컴퓨터그래픽, 콘텐츠 기획, 컴퓨터교육등



**김 은 정**

2003년 02월 동의대학교 경영정보학과 학사  
 2006년 02월 동의대학교 경영정보·e비즈니스학과 석사  
 2009년 02월 동의대학교 경영정보·e비즈니스학과 박사  
 2009년 03월 - 현재 동의대학교 경영정보학과 강의전담교수

관심분야 : 정보기술 수용모델, 온라인 게임, 지식경영, SCM, RTE, 정보시스템 성과수



**정 재 진**

1990년 성균관대학교 문과대학 독어독문학과 학사  
 1996년 연세대학교 행정대학원 행정학 석사  
 2004년 성균관대학교 경영대학원 경영학 박사  
 1994년~1998년 신세기통신 기획실 전략기획팀 차장

1998년~2001년 정보통신연구진흥원 인력양성사업팀장  
 2001년~2005년 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠사업팀장  
 2005년~2005년 8월 동신대학교 디지털콘텐츠학과 조교수  
 2005년 9월~현재 동의대학교 영상정보대학 디지털문화콘텐츠공학과 조교수

관심분야 : 콘텐츠 기획, 마케팅 전략, 온라인게임/애니메이션 개발전략, IT R&D Management



**김 태 석**

1981년 경북대학교 전자공학과 졸업(공학사)  
 1989년 일본게이오대학 이공학부 계산기과학전공(공학석사)  
 1993년 일본게이오대학 이공학부 계산기과학전공(공학박사)

1993년 일본 국제전신전화연구소 (KDD) 기술교문  
 1993년 일본게이오대학 이공학부 객원연구원  
 1994년~현재 동의대학교 컴퓨터소프트웨어공학과 교수

관심분야 : 인터넷비즈니스, 자연언어처리, 정보시스템