

온라인 커뮤니티에서 공부와 게임의 재미와 플로우 관계**

권순재*

<목 차>

I. 서론	IV. 연구방법
II. 이론적 배경	4.1 연구절차
2.1 재미에 관한 연구의 사회심리학적 의미	4.2 연구대상 (자료수집)
2.2 재미의 정의, 커뮤니티 사용자의 압 목지식 관점에서 재미	4.3 연구설계 및 측정도구
2.3 플로우	V. 실증분석 결과
2.4 재미와 플로우의 관계	VI. 토의 및 결론
III. 연구모형	5.1 토의 및 시사점
	5.2 결론
	참고문헌
	<Abstract>

I. 서론

현대사회는 디지털화로 인한 패러다임의 전
면적인 전환이 이루어지고 있다. 전통적인 경쟁
우위요소들이 빠른 속도로 사라지고 있으며, 지
식경쟁력이 지속가능하며 유리한 경쟁우위로
떠오르고 있다(Drucker, 1993; Thurow, 1999).
최근 들어 한국사회에서 주관심사로 떠오르고
있는 연구주제는 창의성이다 (이순목 등, 2008).

한국에서 이루어지는 창의성연구들은 창의성의
인지적 요소, 성격 관련 변인, 아이디어 생성기
법등을 다루고 있다(박병기 & 강현숙, 2007; 최
인수, 1998; 조은예 & 최인수, 2008). 하지만 외
국에서는 창의적 성취에 있어서 재미와 동기, 그
리고 자기가 하고 있는 일에 푹 빠지는 상태인
플로우와 같은 연구들이 많이 이루어졌다
(Csikszentmihalyi, 1996). 플로우(flow) 개념은
인간과 컴퓨터간의 상호작용을 묘사하는데 유
용한 개념으로서 이전부터 주지되어 왔다

* 대구대학교 경상대학 경영학과, 조교수

** 이 논문은 2009년도 정부재원(교육과학기술부 인문사회연구역량강화사업비)으로 한국학술진흥재단
의 지원을 받아 연구되었음(KRF-2009-332-B00102)

(Ghani & Desphande, 1994). Hoffman & Novak(1996)은 하이퍼미디어 컴퓨터 매개 환경에서 인터넷 사용자의 네트워크 향해 모형을 제시하면서 플로우 경험을 기계적 상호작용에 의해 촉진되는 응답의 지속적인 과정에 의해 특징지어지는 상태라 정의하였다. 플로우가 증가된 소비자들은 학습능력, 탐색적 행동 등에 영향을 미쳐 창의적인 생산활동에 긍정적 효과를 가지고 온다. 이와 관련된 연구결과는 심지어 '창의적 산물은 자기가 좋아하는 일을 지속적으로 즐기는 가운데 얻어지는 부산물'일 수도 있다는 해석도 가능하게 한다. 여기서 창의성이란 '새롭게 무엇인가를 만들어낼 수 있는 능력을 기초로 창의적 결과를 도출하는 일련의 과정'으로 정의된다(Amabile, 1988).

현대에서의 창의성은 온라인 커뮤니티 사용자들에게서 쉽게 발견할 수 있다. 특히 웹2.0시대에 접어들면서 다양한 형태의 정보나 지식을 사용자 스스로가 만들어내는 UCC개념과 사용자들이 네트워크를 통하여 공통관심사를 가지고 있는 커뮤니티에서의 창의적인 지식이나 정보의 공유가 이루어지고 있으며 이러한 행태는 중요한 사회적인 형태로 자리잡아가고 있다. 커뮤니티(communitiy)란 원래 지리적으로 근접된 마을, 도시 등 지역사회나 공동체를 뜻하며 인터넷이 등장하기 이전에도 사회과학에서 중요한 개념으로 자리를 잡아 왔다 (유일 & 최혁라, 2008). 그러나 인터넷의 발달로 인하여 지리적 근접성을 전제로 하였던 전통적인 커뮤니티와 다른 커뮤니티의 개념이 등장하고 있다. 국내의 경우, 1990년대 후반에 들어와서 아이러브스쿨과 다음, 그리고 프리첼의 카페 서비스를 시작으로 온라인 커뮤니티가 본격적으로 그 모습을 드러

냈으며, 이와 함께 온라인 커뮤니티에 대한 논의가 시작되었다. 현재에는 싸이월드와 같은 재미주의 사이트에서부터, 세리(seri)와 같은 전문지식 커뮤니티까지 다양한 형태의 커뮤니티 사이트가 존재하고 있다. 결국 이들 사용자들이 어떠한 연유로 이러한 커뮤니티를 사용하던 간에 재미라는 요인이 커뮤니티의 활성화에 큰 영향을 미친것은 사실이다. 특히, 재미를 많이 느끼는 사용자들은 온라인커뮤니티에서 플로우를 경험하게 되며, 이러한 플로우의 경험은 해당 커뮤니티를 지속적으로 방문하게 되는 단초를 제공한다.

특히, 기존연구에서는 구체적으로 재미의 어떤 요소가 플로우를 야기 하는지 그리고 재미와 플로우가 어떻게 창의성을 향상시키는지에 관한 연구는 거의 없었다. 바로 이점이 본 연구에서 재미와 플로우의 관계를 연구하고자 하는 이유이다. 이에 본 연구의 목적을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 온라인 커뮤니티를 활용하는 사용자의 경우 그 활용목적이 상이한 경우(예를들어 일과 놀이를 할 때) 이때 경험하는 재미가 어떻게 다른지, 그렇다면 그 이유는 무엇인지를 살펴보고자 한다.

둘째, 일할 때와 놀이를 할 때 느끼는 재미의 하위 요인구조는 어떠한지를 살펴보고자 한다. 일할 때와 놀 때의 재미의 하위요인들이 같다면 재미있고 없음은 하위요인들의 크기의 차이, 즉, 양적인 차이라고 할 수 있다. 만약 하위 요인들이 다르다고 한다면 일과 놀이에서 재미를 느끼게 해주는 요소가 다르다는 것을 의미하며 이 말은 일과 놀이의 재미는 질적으로 다르다는 것을 의미하게 된다. 이러한 차이가 온라인 커뮤니티

사용자들에게 가지는 의미를 고찰하고자 한다.

셋째, 다수의 선행연구에도 불구하고 구체적으로 재미의 어떤 요소가 플로우를 야기하는지 그리고 이러한 재미 및 플로우에 어떠한 영향을 미치는지에 관한 연구는 거의 없었다.

II. 이론적 배경

2.1 재미에 관한 연구의 사회심리학적 의미

일반적으로 사람들은 학습활동은 힘들고 따분하며 온라인 게임이나 온라인 커뮤니티 이용과 같은 여가활동만 재미있다는 의견을 듣는 것은 어렵지 않다. 그렇다면 사회적으로 생산적인 활동은 재미없는 것이고, 개인적 휴식이나 여가와 관련된 활동만 재미있다고 하는 생각은 어렸을 때부터의 사회화과정을 통해서 시작되고 있는 것이 아닌가라는 의문을 갖게 된다. 앞에서 밝힌바와 같이 노벨상 수상자나, 창의적 CEO 등을 대상으로 한 Csikszentmihalyi(1996)의 연구에서는 창의적 성취를 이룬 이들에게 일(공부나 직장생활)은 놀이고 곧 놀이는 일이라는 사실이 었다. 그렇다면 직장생활이 지옥이라는 우리나라의 성인들과, 공부는 따분하고 지루한 것이라는 우리나라 대학생들의 생각은 이들로 대표되는 우리나라의 인적자본(human capital)의 창의적 극대화를 꾀하는데 장애가 될 수 있는 것이다. Arendt(1998)가 이야기한 것처럼 의식주를 해결하기 위해서 일하는 노동(labor)이, 삶의 의미와 즐거움을 위해서 일하게 되는 행위(action)로 전환되기 위해서는 우리사회에서 재미라는

것이 가지는 의미를 재점검해야할 필요가 있고 학생시절부터 일과 놀이에 대한 이분법적인 범주화를 타파하는 것이 필요할 것으로 생각된다(조은예 & 최인수, 2008). 이러한 맥락에서 본 논문은 온라인 커뮤니티 사용자들이 가지고 있는 재미에 관한 암묵적 지식을 파악하는데 그 초점을 두었고 일과 놀이 상황에서 그 암묵적 지식이 다른지, 그리고 재미의 어떤 요소가 창의적 성취를 이룬 사람들이 자주 그리고 오랫동안 경험했다고 하는 플로우와 관련이 있는가를 살펴보면서 생산적 활동이 재미있는 일이 될 수 있을 것인가에 대한 단초를 찾아보려고 한다.

2.2 재미의 정의, 커뮤니티 사용자의 암묵적 지식 관점에서 재미

재미는 인간이 어떠한 활동을 시작하게 하고, 지속하게 하거나 중도에 포기하게 하는 것에 중요한 역할을 하는 개념이지만, 아직까지 재미라는 심리적 상태에 관한 구체적인 연구는 미흡한 실정이다. 국립국어연구원(1999)에 따르면 재미란 자기자기하게 즐거운 기분이나 느낌이라고 정의하고 있다. 또한 여러 학자들은 재미란 보상이나 목적을 기대하지 않은 적극적인 감정 상태(Bucher, Shivers, & Bucher, 1984), 쾌락주의자의 자아만족을 주는 활동(Stebbins, 1982)이라고 하였다. Izard(1993, 1997)는 재미를 인간 어디에나 존재하는 보편적인 동기의 감정이라고 하였다. 일반적으로 사용자들에게 있어서 가장 재미있는 활동은 컴퓨터게임이고, 가장 재미없는 활동은 공부라고 할 수 있다. 만약 공부가 컴퓨터게임처럼 재미있는 활동이 될 수만 있다면, 그래서 공부에 오랜 시간 몰입하기를 원

한다면 이는 교육계를 포함한 사회 경제적으로 엄청난 함의를 갖게 되는 큰 변화라고 할 것이다. 일찍이 교육계에서도 학습상황에 재미를 가미한 에듀테인먼트(edutainment)의 개념을 활용하고 있다.

그런데 중요한 것은 커뮤니티 사용자들이 재미있다고 할 때 과연 무엇을 의미하는지에 관해서는 거의 연구가 없다는 사실이다. 온라인 커뮤니티 사용자의 재미와 흥미를 유발하기 위한 학습프로그램이나 멀티미디어 활용안을 만들기 이전에 선행되어야 할 것은 과연 '재미있다'라는 것이 무엇을 의미하며 어떤 하위구성개념으로 구성되는가에 대한 탐색적 연구일 것이다. 따라서 본 연구에서는 과연 성인들이 생각하고 있는 재미라는 개념과 그 개념이 내포하는 의미를 사용자들도 공유하고 있는지 아니면 사용자들이 생각하는 재미에는 우리들이 생각하지 못하는 의미가 포함되어 있지는 않은지를 알아보려고 한다. 이를 위해서 온라인 커뮤니티 사용자가 가장 재미있어 하는 활동들은 무엇이고 그렇게 생각하는 이유는 무엇인지, 반대로 가장 재미없다고 생각하는 활동은 무엇이고 그 이유는 또한 무엇인지를 조사하여 얻게 된 자료를 가지고 사용자들의 재미에 대한 암묵적 지식을 탐색하고자 한다. 또한, 이러한 암묵지식과 플로우의 관계는 어떠한지? 더 나아가 플로우가 높은 경우 창의성과는 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구를 하고자 한다. 암묵적 이론이란 사람들이 (전문인이건 일반인이건 간에) 어떤 개념에 대하여 공유하고 있는, 사회 및 문화에 영향을 받고 있는 생각들을 일컫는다고 정의할 수 있다 (Sternberg, 1985). 재미에 대해서 갖고 있는 개념들이 어떤 것인지에 대한 온라인 커뮤니티 사

용자들의 생각을 수집하여 재미와 관련된 요인 특성들을 탐색 추출해 보는 것은 경험적 자료들을 통해서 재미와 관련된 이론을 검증하는 명시적 방법에 앞서서 기초자료로서 중요한 의미를 갖는다.

2.3 플로우

플로우는 심리학 분야에서 먼저 연구가 시작되었는데, Csikszentmihalyi (1975, pp.35-54; 1990, pp.48-70; 1993, pp.178-187; 1996, pp.110-123)에 의해 처음 도입된 개념으로 자기 목적적(autotelic) 체험 또는 그 자체가 보상이 되는 심리적인 경험을 의미한다. 플로우란 용어는 “한 활동에 너무 몰입해서 다른 아무 것도 상관이 없는 최적의 경험(optimal experience) 상태에서 사람들이 이러한 경험을 몰 흐르듯 행동이 자연스럽게 이루어지는 느낌”이라고 표현한데서 비롯되었으며, “행동이 자연스럽게 이루어지는 느낌”이라고도 정의할 수 있다. 플로우 상태에 빠진 사람들은 도전과 기술의 조화, 행위와 인식의 통합, 분명한 목표, 명확한 피드백, 과제에 대한 집중, 통제감, 자의식의 상실, 시간 감각의 변형, 자기 목적적 경험의 9가지 특징을 보인다(Csikszentmihalyi, 1990; 최인수, 2004). 플로우는 사람들이 완전히 몰입한 상태에서 행동할 때 느끼는 정신적, 신체적 경험을 말한다. Csikszentmihalyi가 체계화한 플로우에 빠지기 쉬운 조건은 명확한 목표가 주어지고, 활동의 효과를 즉각적으로 확인할 수 있으며, 과제의 난이도와 실력이 알맞게 균형을 이루고 있는 상태로 이러한 때에 플로우에 빠지기 쉽다고 하였다 (Csikszentmihalyi, 1975). 플로우는 활동이나 과제

의 도전(challenge)적 수준과 개인의 기술(skill)이 일정수준 이상이고 이 둘이 서로 균형을 이룰 때 나타나는 경험이다(Csikszentmihalyi, 1990; 최인수 & 이미나, 2004). 플로우 모델에 따르면 자신의 능력의 수준이 낮고, 과제의 난이도가 높은 경우 불안(anxiety)에 빠지며, 반대로 자신의 능력의 수준이 높고, 과제의 난이도가 낮은 경우 지루(boredom)하거나 권태에 빠진다(Csikszentmihalyi, 1975; 최인수 등., 2003).

이후, 인터넷 이용이 활성화되면서 웹사이트에서 소비자들이 흥미와 재미를 느끼면서 오랜 시간동안 인터넷을 사용하면서 특정 사이트에 머무르자 자연스럽게 웹사이트 이용시 사용자가 느끼는 플로우에 관한 연구가 수행되기 시작했다(Hoffman & Novak, 1996; Novak et al., 2000; Chen et al., 1999, 2000; Pace, 2004; Koufaris, 2002; 한상린 & 박천교, 2000; 김재휘, 2001). 먼저, 국외의 연구를 살펴보면, Hoffman과 Novak(1996)은 인터넷 이용자들이 플로우 상태에 도달하면 주의집중, 물리적 주변환경에 대한 무관심, 시간 왜곡 등의 현상을 경험하는 것을 확인하였다. 또한, 인터넷 탐색 활동 자체가 흥미롭고 즐거운 것으로 지각해, 내재적 보상(self-reward)이 일어나 자기 스스로 강화(self-reinforcing)하여 그 결과 외부적인 보상이 없더라도 지속적으로 인터넷에 집중하고 머무르게 되는 것을 밝혔다. Novak 등(1996)은 이들의 연구를 필드테스트를 통하여 실증적으로 검증하기 위하여 1600명의 인터넷 사용자를 대상으로 설문을 실시하고 웹상에서 사용자들의 행위를 구조등식모형으로 나타내었다. Koufaris(2002)는 웹상에서의 플로우 개념을 TAM 모형과 결합하여 사용자들의 행동을 예측하는 이론

적인 프레임워크를 제시하였다. 그는 웹사이트에서 제공하는 플로우가 사용자들에게 계획되지 아니한 구매를 일으킬 수 있음을 실증적으로 증명하였으며, 플로우에 영향을 주는 요인들을 제시하였다. Pace(2004)는 이러한 인터넷에서 Flow의 연구를 집대성하여 플로우에 대한 개념적인 맵(concept map)을 제시하였다. 이 개념적인 맵에서는 플로우에 영향을 주는 요인으로 사용자들의 기술(skill)정도, 웹사이트 제공에 대응(challenge)정도, 현시성(telepresence), 시간의 왜곡(Distorted sense of time) 정도 등을 제시하였다.

한편, 국내 연구를 살펴보면, 한상린과 박천교(2000)는 인터넷 환경에서 서비스 품질에 대한 소비자들의 지각과 플로우 수준이 '온라인 구매'관여도에 긍정적인 영향을 미치며, 인터넷 사용자의 관여도는 '구매의도'에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 또한 김재휘(2001)는 사이트에 대한 몰입과 태도에 따른 인터넷 광고효과에 관한 연구에서 동일한 사이트라 할지라도 웹 페이지에 대한 몰입 정도에 따라 광고 효과가 달라질 수 있다고 주장하고 있다. 이와 더불어 관광 웹사이트에서 플로우의 개념이 연구되었는데, 김홍일(2000), 박상현 & 손대현(2002)의 연구가 그것이다. 김홍일(2000)은 여가활동 중 온라인 게임 참가자의 플로우 경험 구조를 분석하였다. 박상현 & 손대현(2002)은 플로우 경험에 영향을 미치는 변수로 웹사이트 특성(도전, 기술, 정보, 경험, 시각적 디자인, 구조적 디자인)과 개인특성(피드백, 관여도, 성격, 심신상태, 시간적 여유), 환경특성(주변환경, 접속환경)을 들고 있으며, 이러한 플로우 경험이 관광지에 대한 태도, 이미지, 방문욕구, 관광 일정 계획 등에

미치는 영향에 주목하였다.

2.4 재미와 플로우의 관계

우리는 주변에서 흔히 '인생을 즐겨라(enjoy your life)'라는 문구와 비슷한 말들을 많이 접한다. 언제부터 인가 무조건 열심히 하면 성공한다는 식의 구호가 사라지고 '즐거라'라는 새로운 키워드가 그 빈자리를 대신하고 있다. 예술, 문화, 학계 등에서 우리나라를 빛내고 있는 신동들의 인터뷰에서는 재미와 즐거움이라는 말을 쉽게 들을 수 있다(동아일보문화부, 2007). 즐기는 것의 가치는 비단 현대 사회에서만 강조되고 있던 것은 아니다. 공자는 안다는 것은 좋아하는 것만 못하고 좋아하는 것은 그것을 즐기는 것만 못하다는 뜻으로 '즐거움의 중요성을 강조하고 있다. 여기서 공자가 말하고 있는 '즐거움'이란 하고 있는 일에서 재미를 느껴서 그 일에 시간이 가는 줄 모르고 폭 빠져 있는 사람과 비슷하다. 어떤 일에 재미를 느끼지 않으면 그 일을 즐기게 되기는 쉽지 않다. 교육철학자 Dewey(1961)는 재미(interest)를 '사이에 있는 것(inter+esse : What is between)'으로 정의하고 우리의 마음이 어떤 대상에 사로잡혀 있다는 것을 의미한다고 하였다(노진호, 1999, 재인용). 그렇다면 재미에 깊이 빠진 상태는 Csikszentmihalyi (1990)가 개념화한 심리적 상태인 '플로우(flow)'와 비슷하다고 할 수 있겠다. 플로우 역시 어떤 일을 할 때 완전히 그 일에 빠져들어 시간이 가는 줄도 모르고 열중하고 있는 상태를 의미한다. 플로우에 빠졌을 때 느끼는 긍정적인 경험은 재미있는 것에 빠져있는 상태와 비슷하다. 플로우의 상태에 관해서 회상하고 있는 인터뷰들을 살펴보면 어렵

지 않게 재미나 즐거움에 관련된 내용을 찾아볼 수 있다. 어떤 활동을 할 때 너무 재미있어서 일에 몰입해 있는 사람과 플로우 상태에 빠진 사람들의 상태가 비슷하여 혼동되기도 한다. 그렇다면 이 두 개념간의 관계는 어떠한 것인가? 플로우 상태에 빠진 사람들과의 인터뷰에 의하면 경험 자체를 즐겼다고 말하고 있다(Csikszentmihalyi, 1990). 특히 Csikszentmihalyi는 Nakamura(1989)와의 연구에서 플로우는 사람들이 자신이 하고 있는 활동을 즐길 때 즉, 재미를 느낄 때 그 외에는 어떤 것도 하기를 원하지 않을 때 느끼는 경험이라고 정의하기도 하였다. 이 플로우는 재미와 같이 내적으로 보상을 받을 때나, 자기목적적 경험할 때, 절정수행(peak performance)과 절정경험(peak experience)을 포함하는 상태에서 경험할 수 있다(Privette, 1983). Csikszentmihalyi와 LeFevre(1989)는 도전과 기술이 높은 수준에서 균형을 이룰 때 가장 즐거우며 자신의 능력을 최대한 발휘하게 되어 자아존중감(self-esteem)까지 높아지는 최적 경험이 된다고 하였다. 이러한 경험은 자연스럽게 개인의 창의성으로 발로된다.

III. 연구모형

Csikszentmihalyi의 연구에 따르면 플로우 상태에 빠져본 경험이 있는 사람들은 이때의 경험 자체를 매우 즐겁다고 보고하고 있다(Csikszentmihalyi, 1990; 최인수 & 이미나, 2004, 재인용). 이미 재미는 창의적 성취와 매우 밀접한 관계가 있음을 선행연구들은 밝히고 있

다(헤이스케, 1992;Csikszentmihalyi, 1996). 그러나 이상과 같은 다수의 선행연구에도 불구하고 구체적으로 재미의 어떤 요소가 플로우 및 창의성을 야기 하는지에 관한 연구는 거의 없고, 바로 이점이 본 연구에서 재미와 플로우의 관계를 연구하고자 하는 이유이다. 이에 본 연구에서는 온라인 커뮤니티 사용자들이 지속적이며, 계속적으로 커뮤니티를 이용하고 또한, 많은 창의적인 생산활동을 하고 있음에 주목하여 재미, 플로우의 관계를 모색하고자 한다. 이에 본 개념적인 연구의 모형을 도시하면 다음 <그림 1>과 같다.

가설 II: 재미의 하위 요소들간의 인과관계가 존재할 것이다.

가설 II-1: 즐거움은 만족스러움에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 II-2: 편안함은 만족스러움에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설III: 재미의 하위 요소들이 플로우에 미치는 영향의 크기 및 내용이 온라인 커뮤니티 사용자들의 활용 목적에 따라 차이가 있을 것이다.

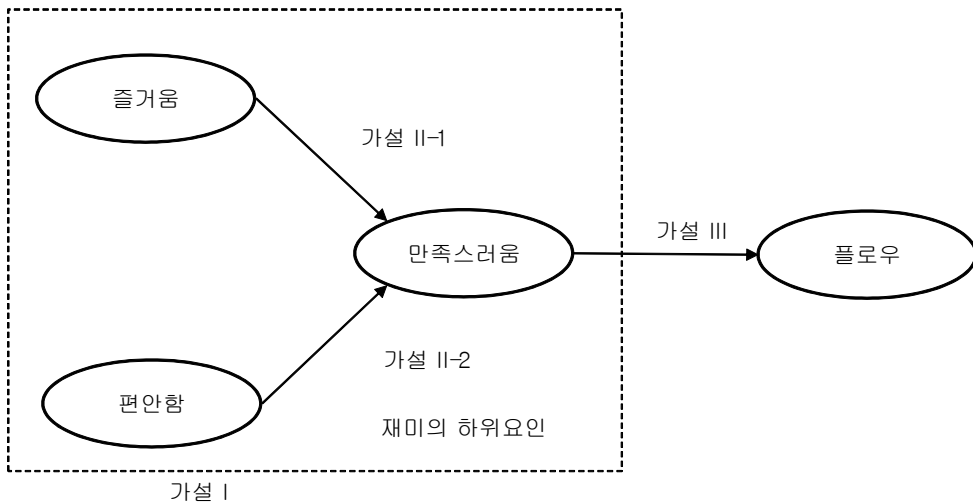
IV. 연구방법

4.1 연구절차

앞서 설명한 “2.이론적인 배경”에서 설명한 내용을 바탕으로 가설을 설정하면 다음과 같다.

가설 I: 온라인 커뮤니티를 활용하는 사용자의 경우 그 활용목적이 상이한 경우(게임 vs 공부) 재미에 대한 하위요인에서 양적 및 질적인 차이가 있을 것이다.

본 연구에서는 (1)온라인 커뮤니티에서 게임과 공부의 재미에 대한 암묵지식을 도출하기 위하여 개방형 설문을 실시하고 이를 전문가들에게 검증한 후 최종 재미의 하위요인을 측정하는 설문지를 탐색적인 요인방법으로 도출한다. (2)



<그림 1> 연구모형

온라인 커뮤니티에서 공부를 할때와 게임을 할 때의 도출된 요인과 플로우와의 관계를 구조방정식 모형을 활용하여 설문을 실시하고 구조방정식 모형을 도출하였다. (3)도출된 구조방정식 모형을 비교분석하였다.

4.2 연구대상 (자료수집)

본 연구에서는 두 단계의 과정을 통하여 자료를 수집하였다. 첫째, 온라인 커뮤니티에서 게임에 대한 재미의 암묵지식을 도출하기 위하여 200명의 학생들을 대상으로 개방형 설문을 실시하고, 둘째, 제시된 연구모형을 실증적으로 검증하기 위하여 508명의 학생들을 대상으로 설문 조사를 실시하였다. 이중에서 254명 참가자들이 공부 활동에 대한 재미의 암묵지 분석에 사용되었으며 나머지 254명이 게임에 대한 재미의 암묵지 분석에 사용되었다. <표 1>는 응답

자들의 인구통계학적 특성을 정리한 것이다.

4.3 연구설계 및 측정도구

온라인커뮤니티에서 재미와 플로우의 관련성을 살펴보기 위하여 설문 조사를 실시하였다. 본 조사에서 사용한 플로우 설문지는 Choe(1995)의 경험표집법(ESM : Experience Sampling Method) 설문지 중에서 플로우 경험을 측정하는 설문 문항을 연구자와 심리학을 전공한 전문가가 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 플로우 설문지는 플로우의 상태를 물어보는 10가지 항목으로 구성되어 있으며, '전혀 그렇지 않다'를 1점으로, '매우 그렇다'를 7점으로 하는 리커트 7점 척도 상에 응답하도록 되어 있다. 원래 이 설문지는 특정한 영역이 아닌 일반 활동을 하는 것에 맞춰서 제작한 설문지이지만 본 연구자는 문항을 예들들어 '공부할 때'와

<표 1> 인구 통계학적 분석 결과

구분		빈도	비율(%)
성별	여성	240	13.4%
	남성	268	15.0%
학년	1학년	130	7.3%
	2학년	118	6.6%
	3학년	135	7.5%
	4학년	125	7.0%
인터넷 사용시간 (1일)	1시간미만	35	2.0%
	1~4시간 미만	254	14.2%
	4시간 이상	219	12.2%
온라인커뮤니티 가입 건수	1개미만	60	3.3%
	1~3개 미만	128	7.1%
	3~6개 미만	240	13.4%
	6개 이상	80	4.5%

‘컴퓨터게임을 할 때’로 바꾸어 사용하였다.

V. 실증분석 결과

먼저 재미에 관한 암묵적 지식에 대한 응답을 분석하여 추출한 문항으로 구성된 재미 설문지를 돌린 후 공부와 재미의 하위요인을 탐색하기 위하여 SPSS 12.0으로 탐색적 요인분석과 신뢰도 분석(Cronbach's α)을 실시하였다. 분석결과가 <표 2-(a, b)>에 제시되어져 있다.

개별항목의 신뢰도는 각 측정항목의 관련 변

수에 대한 요인적재치(factor loading)의 제곱값(R^2)이 0.5이상인 경우 확보된 것으로 평가된다. 또한, 내적 일관성도 합성 신뢰도(composite reliability)가 0.7이상인 경우에 확보된 것으로 평가된다.

<표 3-(a,b)>의 분석결과 모든 측정항목의 요인적재치의 제곱값이 0.5이상이며, 모든 변수의 합성 신뢰도도 0.7를 상회하는 것으로 나타났으며, t-값도 모두 유의적인 것으로 분석되었다. 이에 본 연구에서 사용된 설문문항들이 집중 타당성을 가지고 있다고 볼 수 있다.

<표 2-a> 탐색적 요인분석 결과-공부

변수	측정항목	요인1	요인2	요인3	요인4
즐거움 (ENJOY)	ENJOY1	.804	.204	.160	.195
	ENJOY2	.857	.189	.183	.232
	ENJOY3	.814	.170	.055	.068
	ENJOY4	.848	.213	.190	.153
편안함 (COMF)	COMF1	.477	.810	.177	.249
	COMF2	.173	.836	.092	.155
	COMF3	.238	.856	.135	.277
	COMF4	.181	.892	.086	.203
만족스러움 (SATIS)	SATIS1	.221	.165	.750	.530
	SATIS2	.286	.139	.735	.449
	SATIS3	.218	.148	.858	.131
플로우 (FLOW)	FLOW1	.187	.138	.167	.835
	FLOW2	.263	.245	.058	.832
	FLOW3	.194	.130	.247	.822
요인분석 결과치	고유치	3.406	2.813	2.812	1.885
	설명분산(%)	24.326	20.092	20.088	13.467
	총설명변량	77.974			

<표 2-b> 탐색적 요인분석 결과-게임

변수	측정항목	요인1	요인2	요인3	요인4
즐거움	ENJOY1	.783	.254	.270	.149
	ENJOY2	.838	.211	.116	.212
	ENJOY3	.839	.176	.126	.219
	ENJOY4	.763	.196	.252	.199
편안함	COMF1	.286	.674	.332	.059
	COMF2	.214	.802	.120	.234
	COMF3	.163	.882	.114	.168
	COMF4	.192	.884	.142	.095
만족스러움	SATIS1	.174	.174	.791	.316
	SATIS2	.242	.174	.829	.152
	SATIS3	.198	.160	.839	.264
플로우	FLOW1	.308	.091	.246	.817
	FLOW2	.308	.224	.270	.803
	FLOW3	.122	.343	.373	.599
고유치		3.100	2.927	2.582	2.076
설명 분산(%)		22.140	20.908	18.446	14.828
총설명변량		76.321			

<표 3-a> 측정항목 신뢰성 및 집중 타당성 분석 결과-공부

변수	측정항목	(요인적채치) ²	t 값	합성신뢰도	평균분산 추출지수
즐거움 (ENJOY)	ENJOY1	0.646	10.86	.944	.808
	ENJOY2	0.734	18.76		
	ENJOY3	0.663	17.99		
	ENJOY4	0.719	21.31		
편안함 (COMF)	COMF1	0.656	20.02	.911	.719
	COMF2	0.699	19.61		
	COMF3	0.733	17.36		
	COMF4	0.796	19.52		
만족스러움 (SATIS)	SATIS1	0.563	15.72	.879	.708
	SATIS2	0.540	15.05		
	SATIS3	0.736	11.25		
플로우 (FLOW)	FLOW1	0.697	8.31	.932	.819
	FLOW2	0.692	21.56		
	FLOW3	0.676	25.67		

<표 3-b> 측정항목 신뢰성 및 집중 타당성 분석 결과-게임

변수	측정항목	(요인적재치) ²	t 값	합성 신뢰도	평균분산 추출지수
즐거움	ENJOY1	0.613	17.81	.928	.763
	ENJOY2	0.702	18.59		
	ENJOY3	0.704	18.02		
	ENJOY4	0.582	17.33		
편안함	COMF1	0.454	11.26	.908	.713
	COMF2	0.643	17.90		
	COMF3	0.778	19.27		
	COMF4	0.781	20.20		
만족스러움	SATIS1	0.667	10.21	.897	.745
	SATIS2	0.645	22.03		
	SATIS3	0.359	13.18		
플로우	FLOW1	0.626	8.69	.925	.800
	FLOW2	0.687	20.73		
	FLOW3	0.704	22.96		

한편 <표 4>의 대각선 요소는 AVE의 제곱근 값이면, 대각선외의 요소는 각 변수간의 상관계수를 보여주고 있다. <표 4-(a,b)>에서는 보는 바와 같이 각 변수의 AVE 제곱값이 0.5보다 크면, 각 변수와 다른 모든 변수와의 상관계수보다

큰 것을 알 수 있다. 이는 판별 타당성의 조건을 만족시키는 것으로 볼 수 있다. 또한 이는 본 연구에서 사용된 설문문항들이 측정도구로서 신뢰할 수 있음을 보여주는 결과이다.

<표 4-a> 변수들간의 상관계수와 변수의 평균과 표준편차-공부

변수	상관관계				평균	표준 편차
	편안함	즐거움	만족스러움	플로우		
편안함(COMF)	0.719				3.3	0.72
즐거움(ENJOY)	0.559	0.808			3.6	0.72
만족스러움(SATIS)	0.475	0.532	0.708		3.3	0.78
플로우(FLOW)	0.444	0.535	0.656	0.819	3.6	0.72

주) 대각선의 계수는 AVE 값을 제곱근 한 값임.

<표 4-b> 변수들간의 상관계수와 변수의 평균과 표준편차-게임

변수	상관계수				평균	표준 편차
	편안함	즐거움	만족스러움	플로우		
편안함(COMF)	0.713				3.295	0.715
즐거움(ENJOY)	0.532	0.763			3.588	0.724
만족스러움(SATIS)	0.520	0.587	0.745		3.322	0.782
플로우(FLOW)	0.465	0.513	0.643	0.804	3.606	0.719

주) 대각선의 계수는 AVE 값을 제공근 한 값임.

공부와 게임에서 재미의 하위요소들(편안함, 즐거움, 만족스러움)과 플로우의 관계를 살펴보기 위하여 LISREL 8.0로 확인적 요인분석을 실시하였으며 그 결과가 <표 5-(a,b)>과 <그림 2-(a,b)>에 제시되어져 있다.

<표 5-(a,b)>에는 본 연구의 모형 적합성을 평가하기 위한 적합성 지수값이 기준범위와 함

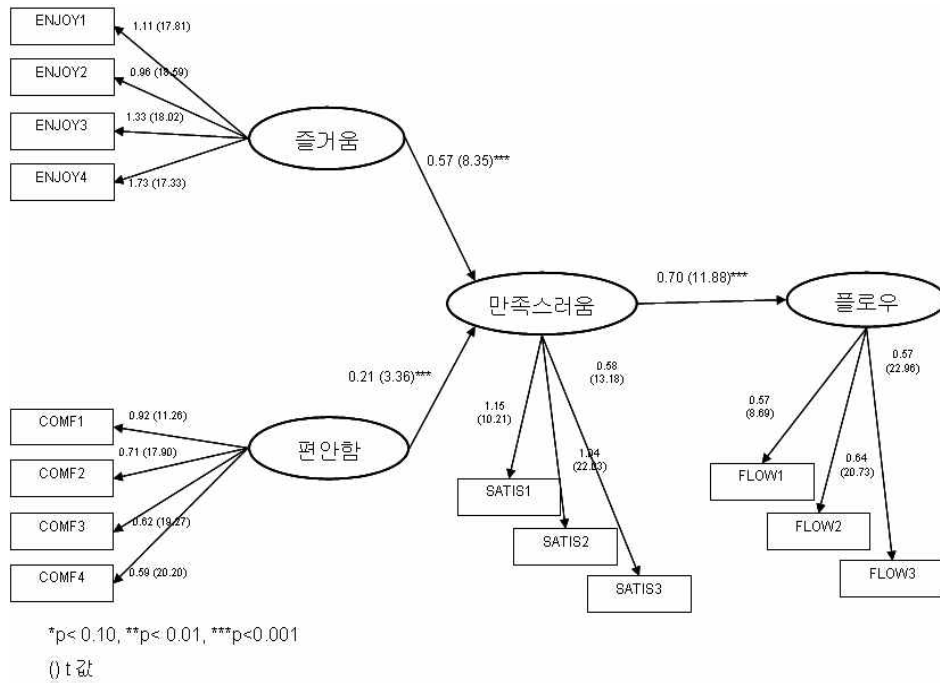
께 제시되어 있다. 6개의 적합성 지수의 값들 중에서 RMR의 값을 제외한 나머지 모든 값이 기준범위 내에 있는 것으로 나타났다. <그림 2-(a), b)>는 공부와 게임에 대한 구조모형 분석 결과이다.

<표 5-a>연구모형의 적합도 평가-공부

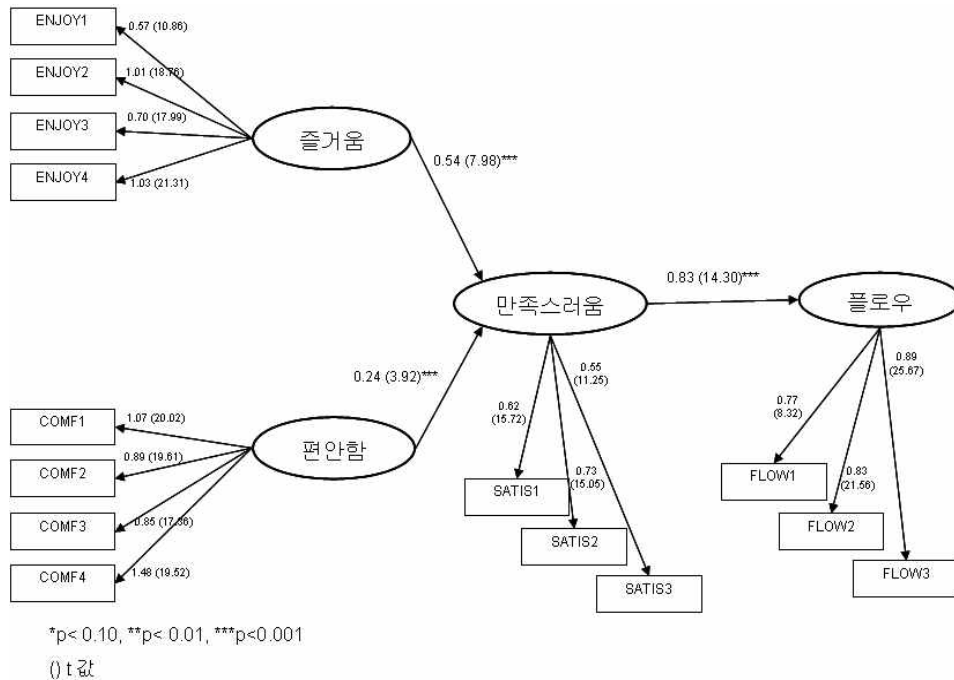
구분	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMR	RMSEA
측정지수	0.91	0.83	0.93	0.94	0.093	0.13
	>=	>=	>=	>=	<=	>=
기준지수	0.90	0.80	0.90	0.90	0.08	0.06

<표 5-b>연구모형의 적합도 평가-게임

구분	GFI	AGFI	NFI	CFI	RMR	RMSEA
측정지수	0.95	0.878	0.95	0.96	0.098	0.12
	>=	>=	>=	>=	<=	>=
기준지수	0.90	0.80	0.90	0.90	0.08	0.06



<그림 2-a> 공부에서의 재미에 대한 암묵적지식(하위요인)과 플로우와의 구조모형 분석 결과



<그림 2-b> 게임에서의 재미에 대한 암묵적지식(하위요인)과 플로우와의 구조모형 분석 결과

VI. 토의 및 결론

5.1 토의 및 시사점

재미라는 것을 무엇을 의미하는가에 대한 심층적 분석을 통하여 온라인 커뮤니티 사용자의 재미에 관한 암묵적 지식을 분석하였고 과연 재미있다는 긍정적 정서가 어떤 하위 정서들을 포함하고 있는지를 탐색적 요인분석을 통해서 살펴보았다. 분석결과 즐거움, 편안함, 만족스러움의 세 가지 요인이 온라인 커뮤니티에서 게임을 할때의 재미를 구성하는 하위 요인으로 도출되었다. 이 세가지 요인을 활용하여 공부와 게임을 할 때의 재미에 대한 요인에 대하여 양적으로 질적으로 차이가 있을 것이라고 생각했으나 분석결과 재미를 구성하는 요인들의 양적 차이는 없었다. 하지만 각 요인들의 인과관계의 크기가 차이가 나는 것은 재미에 대한 질적차이가 존재한다는 것을 알 수 있었다.

우리는 때때로 재미나 내재적 동기와 관련된 문화적인 차이를 살펴보면 흥미 있는 사실을 발견할 수가 있다. 외국에서도 문화에 따른 차이가 발생하며 Choe (2006)는 동·서양의 창의적 성취를 이론 인물들에 대한 인터뷰를 비교하여 재미나 내재적 동기는 문화를 넘어서 창의적 성취의 핵심적인 요소라고 주장하고 있다.

Iyengar와 Lepper(1999)는 내재적 동기의 비교문화적인 연구를 통해서 서구의 심리학에서 주장하듯이 행동을 자신이 선택하는 것만이 항상 최고의 동기를 부여하는 것은 아니라는 사실을 보여주었다. 또한 Schwartz(2000)는 현대인이 경제적, 문화적인 제약으로부터 벗어나 자유로운 선택을 할 수 있게 된 사실이 오히려 정신

건강에 부정적인 영향을 주게 되었는데, 그 까닭은 선택은 완벽해야만 한다는 비현실적인 기대를 갖게 되기 때문이라는 것이다. 아울러 Hamilton, Blumenfeld, Akoh & Miura(1989)의 연구에 따르면 동양에서는 부모나 교사와 같은 사회적 동기원의 역할이 매우 중요하다는 사실을 발견하였다. 이와 같은 연구결과는 동기와 성취의 효과를 연구하는데 있어서 동기를 단순히 내재·외재적으로 이분화하기 보다는 Deci & Ryan(1985)의 이론과 같이 좀 더 복합적 개념으로 이해할 것을 요구한다. Deci & Ryan은 평가나 외적 보상과 같은 외부적 자극들을 우리에게 도움이 되는 것으로 해석하는지, 아니면 동기를 떨어뜨리는 것으로 해석하는지는 통제의 소재와 자존감에 따라 달라진다고 하는 자기결정이론을 제시하였다. 성취와 관련해서 최인수와 이미나(2004)는 행동을 유발한 동기가 내재적이나 외재적이냐라는 사실보다도 그 행동을 할 때의 주관적 정서가 창의적 성취를 예측하는데 중요한 변수가 될 수 있음을 발견하였다. 이러한 선행연구들은 우리나라를 포함한 동양권에서도 어떤 이유에서 행동을 시작했던 그 행동을 하면서 느끼는 재미와 같은 정서요인이 그 행동의 수행결과에 영향을 미칠 수 있다는 가능성을 시사하고 있다.

따라서 본 논문은 온라인커뮤니티 사용자들이 가지고 있는 게임과 공부에 대한 재미의 암묵적 지식을 조사하여 재미라는 정서를 구성하는 하위요소들은 어떤 것이 있는지를 분석하였다. 또한, 본 연구에서 도출된 요인들을 강화함으로써 온라인 커뮤니티를 더욱더 재미있게 만들 수 있을 것이다.

5.2 결론

본 연구에서는 첫째, 공부와 게임을 할 때 재미를 구성하는 암묵지식의 구조를 개방형 설문을 통하여 도출하고, 공부와 게임에 대하여 각각 도출한 요인이 유사한지 아니면 차이가 나는지를 분석하기 위하여 구조방정식을 이용하여 검증하였다.

둘째, 일반적으로 성취를 이룬 사람들에게 있어서 하고 있는 일은 재미의 대상이었다는 사실은 이미 알려져 있다. 하지만 재미의 어떠한 하위요소가 재미있는 분야(게임)와 재미없는 분야(공부)에서의 재미 요인이 어떠한 차이가 나타나는지에 대한 연구결과를 제시할 수 있다. 이러한 연구결과를 바탕으로 향후 온라인 커뮤니티를 이용한 교육 분야에 온라인 커뮤니티 사용자의 학습효과를 높이는데 적용할 수 있을 것이다.

셋째, 재미가 플로우와 관련이 있다는 사실은 설문지를 통한 통계적 분석을 통해서도 얻을 수 있을 것이다. 이를 통하여 재미와 플로우의 관계를 질적으로 분석한 내용을 바탕으로 플로우에서 전제하는 기술과 도전능력이 재미에 어떠한 하위 요인들과 연결되어 있는지를 설명할 수 있다.

넷째, 본 연구의 결과는 경영학뿐만 아니라 심리학과 같은 다양한 학문분야에서 활용될 수 있을 것으로 사료된다. 특히, 온라인커뮤니티 사이트에서 사용자의 행동분석이나, 온라인 교육 분야에서도 플로우를 높이거나 사용자의 창의성을 향상시키는 연구자료로 활용될 수 있을 것이다.

다섯째, 본 연구의 결과를 통해서 온라인 커뮤니티 사용자들의 이용행태와 관련된 결과를

얻을 수 있었다. 설문지에 대한 통계적 분석결과 제시되는 결과를 통하여 온라인 커뮤니티 사용자의 행태를 예측할 있을 것이다.

본 연구는 다음과 같은 한계점을 가지고 있다. 현대 정서 심리학은 정서간의 선행, 인과관계를 함부로 다루지 않는다. 따라서 재미라는 정서의 하위 요인을 나누고 인과관계를 설정하는 것은 정서 심리학의 최근 연구동향과 차이가 있으므로 이에 대한 명확한 논리와 근거가 필요하다.

VII. 참고문헌

공자, 논어(김형찬 역). 서울 : 홍익출판사, 2005.

국립국어연구원, 표준국어대사전. 서울 : 두산동아, 1999.

김재휘, “사이트에 대한 몰입과 태도에 따른 인터넷 배너광고 노출효과에 관한 연구,” 광고학연구, 제12권, 제1호, 2001, pp.173-197.

김혜숙, “창의성 진단 측정도구의 개발 및 타당화,” 교육심리연구, 제13권, 제4호, 1999, pp.269-303.

김홍일, 여가활동의 플로우 경험 구조분석: 온라인 게임 참가자를 대상으로, 경기대학교 석사학위논문, 2000.

노진호, 교육의 역사와 철학의 이해, 백산출판사, 1999.

동아일보문화부, 21세기 신천재들, 동아일보사, 2007.

두산동아 사서편집국, 프라임 영한 한영사전 전자사전, 두산동아, 2002.

박병기, 강현숙, “한국 창의성 연구의 조망,” 교

- 육심리연구, 제21권, 제1호, 2007, pp.233-264.
- 박상현, 손대현, “플로우(Flow)를 이용한 관광지 웹사이트 구축에 관한 연구,” 한국관광학회 제52차 학술심포지엄, 학술연구발표 논문집, 2002, pp.431-444.
- 경향신문, “직장인·구직자 직장은 지옥·정글. 경향 닷컴,” http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=200704231129011&code=940100, 2007. 4. 23.
- 유일, 최혁라, “온라인 커뮤니티에서 사회적 영향이 플로우, 지각된 유용성, 이용의도에 미치는 영향: 싸이월드를 중심으로,” 정보시스템연구, 제17권, 제2호, 2008, pp.113-135.
- 이건창, 권순재, “업무환경에서 개인 디지털 창의성 향상 메커니즘에 관한 실증연구,” 경영학연구, 제38권, 제2호, 2009, pp.35-58.
- 이순목, 최인수, 여성철, “산업조직에서의 창의성에 대한 개념적 및 경험적 접근,” 한국심리학회지: 산업 및 조직, 제21권, 제1호, 2008, pp.151-178.
- 조석희, 창의성의 파라독스, 인지와 창의성의 심리학, 김재은 교수 정년기념논문집, 1996, pp.67-110.
- 조은예, 최인수, “재미에 관한 아동의 암묵적 지식과 플로우의 관계분석,” 한국심리학회지: 사회 및 성격, 제22권, 제1호, 2008, pp.115-132.
- 최인수, “창의적 성취와 관련된 제 요인들 : 창의성 연구의 최근 모델인 체계 (Systems Model)을 중심으로,” 미래유아교육학 회지, 제5권, 제2호, 1998, pp.133-166.
- 최인수, 김순옥, 황선진, 이수진, “경험표집법을 이용한 고등학생들의 생활경험에 관한 연구 : 주된활동과, 활동공간 및 플로우를 중심으로,” 대한가정학회지, 제41권, 제8호, 2003, pp.213-227.
- 최인수, 이미나, “아동의 동기와 플로우가 창의성에 미치는 영향,” 한국교육방법학회 춘계학술대회, 2004. pp.101-115
- 최일호, 최인수, “새로운 생각은 어떻게 가능한가: 전문분야 창의성에 대한 학습과정 모형 접근,” 한국심리학회지, 제20권, 제2호, 2001, pp.409-428.
- 한 민, 한성열, “신명에 대한 문화심리학적 고찰,” 한국심리학회지, 제26권, 제1호, 2007, pp.83-103.
- 한상린, 박천교, “Flow 개념을 이용한 인터넷 환경에서의 소비자 구매의도 결정요인 분석,” 마케팅 연구, 제15권, 제 1호, 2000, pp.187-204.
- 히로나카 헤이스케, 학문의 즐거움(방송양 역), 경기 : 김영사, 1992.
- Amabile, T. M., "A Model of Creativity and Innovation in Organizations," *Research in Organizational Behavior*, Vol.10, No .2, 1998, pp.123-167.
- Arendt, H., *The Human Condition(2nd ed.)*, University of Chicago Press, 1998.
- Arthur, B. W., "Increasing Returns and The Two Worlds of Business," *Harvard Business Review*, Vol.74, No.2, 1996, pp.100-109.
- Bucher, C. C., Shivers, J. S., and Bucher, R. D., *Recreation for Today's Society*, 2nd ed,

- Englewood Cliffs : Prentice Hall, 1984.
- Chen, H., Wigand, R., and Nilan, M., "Exploring Web Users' Optimal Flow Experiences," *Information Technology & People*, Vol. 13, No.4, 2000, pp.263-281.
- Chen, H., Wigand, R. T., Nilan, M. S., "Optimal Experience of Web Activities," *Computers in Human Behavior*, Vol.15, No.5, 1999, pp. 585-608.
- Choe, I. S., *Motivation, Subjective Experience, Family and Academic Achievement in Korean high School Students*, Doctoral Dissertation, University of Chicago, 1995.
- Choe, I. S., *Creativity: A sudden Rising Star in Korea*, J. C. Kaufman, R. J. Sternberg(Eds.), *The International Handbook of Creativity*, NY : Cambridge University Press, 2006.
- Cobuild, C., *Collins Cobuild Advanced Learner's English Dictionary*, Collins Cobuild publisher, 2003.
- Csikszentmihalyi, M., *Beyond Boredom and Anxiety :The Experience of Play in Work and Games*, SF : Jossey Bass, 1975.
- Csikszentmihalyi, M., *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, NY : Harper & Row, 1990.
- Csikszentmihalyi, M., *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*, HarperPerennial, New York, 1993.
- Csikszentmihalyi, M., *Creativity :Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, NY : Harper Collins, 1996.
- Csikszentmihalyi, M., and LeFevre, J., "Optimal Experience in Work and Leisure," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.56, No.6, 1989, pp.815-822.
- Csikszentmihalyi, M., *Society, Culture, and Person: A Systems View of Creativity*, *The Nature of Creativity*, Cambridge University Press, 1989.
- Deci, E. L., and Ryan, R. M., *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, NY : Pleum, 1985.
- Dewey, J., *Democracy and Education*, NY : *The Free Press*, Original Work Published in 1916.
- Dillon, K., Minchoff, B., and Baker, K., "Positive Emotional State and Enhancement of the Immune System," *International Journal of Psychiatry in Medicine*, Vol. 15, No .1, 1985, pp.13-18.
- Drucker, P., *Post-Capitalist Society*, New York, Harpet Business, 1993.
- Feldhusen, J. F., and Goh, B. E., "Assessing and Accessing Creativity: An Integrative Review of Theory, Research, and Development," *Creativity Research Journal*, Vol. 8, No. 3, 1995, pp. 231-247.
- Gardner, H., *Creating Minds*, New York: Basic Books, 1993.
- Ghani, J. A. and Deshpande, S. P., "Task Characteristics and the Experience of

- Optimal Flow in Human-Computer Interaction," *The Journal of Psychology*, Vol.128, No 4, 1994, pp.381-391.
- Gruber, H. E., and Davis, S. N., Inching Our Way up Mount Olympus: *The Evolving-Systems Approach to Creative Thinking*. In Sternberg, R.J. (Ed.), *The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives*, Cambridge University Press Cambridge, 1989.
- Hamilton, V. L., Blumenfeld, P. C., Akoh, H., and Miura, K., "Japanese and American Children's Reasons for the Things They Do in School," *American Educational Research Journal*, Vol. 26, No.4, 1989, pp. 545-571.
- Hennessey, B. A., and Amabile, T. M., *The Role of the Environment in Creativity*. In Sternberg, R.J. (Ed.), *The Nature of Creativity*. New York: Cambridge University Press, 1989.
- Hoffman, D., and Novak, T., "Marketing in Hypermedia Computermediated Environments: Conceptual Foundations," *Journal of Marketing*, Vol. 60, No.3, 1996, pp.50-68.
- Isaksen, S. G., Puccio, G. J. and Treffinger, D. J., "An Ecological Approach to Creativity Research: Profiling for Creativity Problem Solving," *Journal of Creative Behavior*, Vol.27, No.3, 1993, pp.149-170.
- Iyengar, S. S., and Lepper, M., R., "Rethinking the Value of Choice : A Cultural Perspective on Intrinsic Motivation," *Journal of Personality & Social Psychology*, Vol.76, No.3, 1999, pp.349-366.
- Izard, C. E., *The Psychology of Emotions*, NY: Plenum, 1993.
- Izard, C. E., *Human Emotions*, NY: Plenum a, Original Work Published in 1977.
- Kelly, K., *New Rules for the New Economy: 10 Radical Strategies for a Cconnected World*, New York:Viking Penguin, 1998.
- Koufaris, M., "Applying the Technology Acceptance Model and Flow Theory to Online Consumer Behavior," *Information Systems Research*, Vol.13, No.2, 2002, pp.205-223.
- Mansfield, R. S., and Busse, T. V., *The Psychology of Creativity and Discovery-Scientist and Their Work*, Chicago: Nelson-Hall, 1981.
- Mellow, E., "The Two-Conditions View of Creativity," *The Journal of Creativity*, Vol.30, No.2, 1996, pp.126-143.
- Mumford, D. D., and Gustafson, S. B., "Creativity Syndrome: Integration, Application, and Innovation," *Psychological Bulletin*, Vol.103, No.1, 1988, pp.27-43.
- Novak, T. P., and Hoffman, D. L., "Measuring the Customer Experience in Online Environments: A Structural Modeling Approach," *Marketing Science*, Vol.19, No.1, 2000, pp.22-42.

- Pace, S., "A Grounded Theory of the Flow Experiences of Web Users," *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol.60, No.3, 2004, pp.327-363.
- Privette, G., "Peak Experience, Peak Performance, and Flow: A Comparative Analysis of Positive Human Experiences," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.45, No.6, 1983, pp.1361-1368.
- Schwartz, B., "Self-Determination: The Tyranny of Freedom," *American Psychologist: Special Issue on Happiness, Excellence, and Optimal Human Functioning*, Vol.55, No.1, 2000, pp.79-88.
- Stebbins, R. A., "Serious Leisure: A Conceptual Statement," *Pacific Sociological Review*, Vol.25, No.2, 1982, pp.251-272.
- Sternberg, R. J., "Implicit Theories of Intelligence, Creativity, and Wisdom," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.49, No.3, 1985, pp.607-627.
- Sternberg, R. J., and Lubart T. I., *Defying the Crowd. Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*. The Free press, 1995.
- Sternberg, R. J., and Lubart, T. I., "Investing in Creativity," *American Psychologist*, Vol. 51, No.7, 1996, pp.677-688.
- Thurow, L. C., *Building Wealth: The New Rules for Individuals, Companies, and Nations in a Knowledge-Based Economy*, Harper Collins, 1999.
- Wands, B., *Digital Creativity: Designing for the New Media and the Web*, John Wiley and Sons, 2001.
- Woodman, R. W., and Schoenfeldt, L. F., *Individual Differences in Creativity An Inter-Actionist Perspective*, Handbook of Creativity, Plenum Press: New York and London, 1989.
- Zhou, J., and George, J. M., "When Job Dissatisfaction Leads to Creativity: Encouraging the Expression of Voice," *Academy of Management Journal*, Vol. 40, No.4, 2001, pp.628-696.

권순재(Kwon, Soon-Jae)



현재 대구대학교 경영학과 교수로 재직 중이다. 성균관대학교 경영학부를 졸업하고 성균관대학교에서 경영정보시스템 전공으로 석사 및 박사를 취득하였다. Journal of MIS, Information and Management,

Decision Support Systems, Journal of Computer Information Systems, Behavior and Information Technology, Cyber Psychology and Behavior, Electronic Commerce and Research Application, Expert Systems with Applications 등에 논문을 게재하였으며, 국내에도 50여편의 연구가 있다. 주요 관심분야는 의사결정기법, 인터넷 및 모바일에서 소비자행동, 온라인 커뮤니티에서의 창의성 등이다.

<Abstract>

The Relationship of Interest and Flow of Study and Game in the Online Community

Kwon, Soon-Jae

One of them is online community which is popular among this modern society. However, it is not appropriate to suggest that online community is solely for personal usage or solely for work-related usage. The usage of online community goes beyond only one purpose. On the other hand, our daily activities whether personal or work-related activities are usually accompanied with preconception ideas whether it is a fun activity or not. However, even with this preconception, individuals are still enjoying themselves while doing activities that are considered as boring or mundane. Furthermore, individuals are really into the activities that they forgot about their surrounding and found themselves being in flow while conducting these activities. Unfortunately, there is little research done in South Korea addressing this emotion related factors. Because of that, more research concerning emotion related factors need to be conducted to better understand users behavior especially in online environment. With regards to that concern, this research studied two distinct everyday activities which are studying and playing games in online community. It is expected that when an individual feels more enjoyable and feels more comfortable, it will be more likely for them to be more satisfied. This satisfaction will lead them to being in a flow state. Hence, this study proposed three hypotheses. In order to investigate these three hypotheses, studies were conducted in two stages. The first stage was conducted in order to derive the implicit knowledge about fun from the participants. The second stage was done by an empirical study. It was conducted with two sample groups. The first group is the study group and the second group is the play games group. There were asked a set of questionnaires related to their enjoyment, comfort, satisfaction and flow while conducting the relevant activity. The results showed that both groups reached the state of flow regardless whether they belong to the study group or play games group. Therefore, the preconception idea about an activity does not promote or prevent individuals from feeling enjoyment, feeling comfortable and achieve satisfaction while conducting those activities.

Keywords: Community, Flow, Tacit Knowledge, Interest

* 이 논문은 2012년 5월 15일 접수되어 1차수정(2012년 5월 21일)과 2차수정(2012년 5월 22일)을 거쳐 2012년 5월 22일 게재 확정되었습니다.