

소셜게임 이용시간이 사회자본에 미치는 영향에 대한 연구 - 해석수준 이론을 중심으로 -

이대영[○], 유승호^{**}, 정의준^{*}

건국대학교 문화콘텐츠학과^{*}, 강원대학교 영상문화학과^{**}

tailer20@empas.com, shryu@kangwon.ac.kr, jeong12@konkuk.ac.kr

Effect on Social Game Use on the Degree of Social Capital
- Based on Construal Level Theory -

Lee, Dae Young[○], Ryu, Seung Ho^{**}, Jeong, Eui Jun^{*}
Konkuk University, Kangwon National University^{**}

요 약

사회자본과 같은 소셜게임의 사회적 영향에 관한 연구들은 다수 있었으나 연구 간의 상반된 결과로 인해 그 영향력을 명확히 할 수 없었다. 이에 본 연구에서는 소셜게임 이용이 사회자본을 증가시킬 것이라는 가설을 해석수준 이론을 도입하여 확인하였다. 해석수준과 사회자본, 게임이용시간/종류 등에 대한 설문을 실시하여 각 수치간의 상관관계와 상호작용을 분석하였다. 그 결과, 상위해석수준 사람들에게서 교량형 자본과 소셜게임 이용시간 사이에서만 긍정적 관계를 확인할 수 있었다. 이 특징은 타 온라인 게임에서는 나타나지 않아 소셜게임의 관계망적 특성이 이용자들 간의 긍정적인 관계의 증가와 관련이 있음을 알 수 있다. 한편으로는 해석수준이론이 매체의 긍정적 활용연구에 있어 중요한 관점임을 확인하였다.

ABSTRACT

There are a number of studies about the impact of social games' social network. But because of conflicting results, the game's effect isn't ascertained. In this study, we defined that using social games makes increase the social capital with construal level theory. The survey results on construal level, social capital, game using time, etc, are used for the analysis of the correlation and interact. As a result, growing bridging social capital shows on the people who use high level of construal and more social game time use. This phenomenon did not appear in other online games, so that makes a social games' feature unique characteristic. And we discovered that high level construals is key point for defining the practical use of media.

Keywords : Social game(소셜게임), Social capital(사회자본), construal level theory
(해석수준이론)

[○]First author: Ph.D. Candidate, Dept. of Digital Culture & Contents, Konkuk University

^{**}Co-Author: Professor, Dept. of Visual Culture, Kangwon National University

Received: Sep. 18, 2013 Revised: Nov. 11, 2013

Accepted: Nov. 14, 2013

Corresponding Author: Jeong, Eui Jun(Konkuk University)

E-mail: jeong12@konkuk.ac.kr

© 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. 서론

디지털 커뮤니케이션이 사회의 전반적인 현상으로 자리 잡으며 새로운 형태의 인간관계를 구성해가고 있는 가운데 소셜네트워크서비스(Social Networking Service, 이하 SNS)가 각광을 받고 있다. 대표적인 유형 및 서비스를 살펴보면 MSN, Skype, 야후메신저 및 네이트온과 같은 메신저서비스가 있으며 페이스북, 싸이월드와 같은 지인그룹 기반의 홈페이지 서비스와 마이크로블로그 타입의 트위터, 그리고 현재 인기를 끌고 있는 카카오톡, 라인과 같은 모바일메신저를 꼽을 수 있다. 이들은 실제 본인정보에 기반을 둔 커뮤니케이션 시스템으로써 기존의 홈페이지나 블로그서비스와는 달리 온라인상에서 구성되는 새로운 그룹관계가 아닌 기존 개인사회관계에 관여하는 특징을 가진다.

서비스 제공업체들은 이와 같은 네트워크상의 사회적 관계를 게임요소로 활용하기 시작했다. 이는 소셜네트워크게임(Social Network Games)으로 불리며 넓은 범위의 의미로는 체스나 보드게임도 포함이 가능하지만 일반적으로 [Table 1]과 같은 구분으로 알려져 있다. 본 논문에서는 이를 ‘소셜게임’으로 지칭할 것이며, [Table 1]의 ‘온라인게임’과 구분하여 사용할 것이다. 소셜게임은 페이스북이나 카카오톡과 같은 모바일 메신저서비스와 함께 각광을 받기 시작했다. 기존의 MMO(Masively Multiplayer Online)게임과는 달리 이용자접근방식을 소셜미디어를 통해 이용자를 유치하고, 가벼운 캐주얼게임을 중심으로 접근성을 낮춤으로 라이트 게이머를 양산, 수백만 명 이상이 동시에 접속하게 하는 등의 성과를 거두고 있다. 소셜게임은 기존의 게임과 달리 SNS 상의 관계망을 활용하고 있다는 점에서 사회연구의 관심을 끌고 있다. 본 연구에서 사용하고 있는 게임의 구분 및 사례는 [Table 1]과 같다.

급격한 이용자의 증가를 보았을 때, 기존 인맥 바탕의 온라인게임 내 사회적 관계 재구성이 사회생활에 미치는 영향은 그 규모나 빠른 변화를 감

안할 때 중요한 사항임을 알 수 있다. 그러나 이에 관한 여러 연구들이 있음에도 이용자 특성을 고려한 실질적인 연구는 부족한 실정이다. 현재 다루어지는 소셜게임에 대한 연구는 게임을 통해 얻게 되는 몰입상태[1,2,3,4]나 소셜게임의 플레이어 행동원인으로 수집행위를 꼽은 게임의 지속적 이용에 관한 연구[5], 게임을 통한 사회적 상호작용의 자산화 및 즐거움의 획득[6], 게임 이용자에 대한 행동유도를 통한 동기-행동 패턴연구[7] 등이 주를 이루고 있다.

본 논문은 소셜게임 이용에 있어 개인적인 이해와 활용특성이 사회자본(Social Capital)에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 판단되어 개인적인 판단해석능력에 관한 이론인 해석수준이론을 차용하였다. 해석수준이론(Construal Level Theory)은 개인 판단의 거리개념의 차이에 따라 해석하고 행동하는 경향이 다르다는 것을 강조한 이론이다[8]. 특히 개인의 심리거리가 멀수록 높은 수준으로 해석하여 추상적이지만 목표지향적 상위개념을 가지는 특징을 보여준다. 심리거리가 가까운 하위개념의 경우 세부적이고 표면적인 수단에 집중하는 특징을 보인다[9,10].

이 개념을 통해 소셜게임 이용시간과 그룹간의 사회자본량의 차이를 해석수준으로 구분된 이용그룹으로 나누어 분석할 것이다. 즉, 소셜게임의 사회자본에 대한 영향력과 사회자본에 영향을 받는 대상을 명확하게 확인할 수 있다. 또한 타 게임과의 비교분석을 통해 이 현상이 소셜게임 고유의 특징임을 분명히 하고자 한다.

따라서 본 연구에서는 첫째, 설문조사분석을 통해 해석수준에 따른 소셜게임 이용시간과 사회자본간의 관계를 확인한다. 둘째, 소셜게임과 온라인게임의 이용시간과 해석수준 상하그룹 사이에서 나타나는 사회자본 교차효과를 확인하여 소셜게임의 고유한 특징임을 분명히 한다.

2. 이론적 배경 및 가설 설정

2.1 소셜게임에 관한 기존 연구

소셜게임에 관한 연구는 주로 타 게임과 구분되는 관계성 기반 시스템으로 인한 사회적 영향력이 주로 다루어지고 있다. 또한 소셜게임이 가진 네트워크, 즉 사회적 관계망의 게임 내 활용방법과 그 효과에 대한 연구 또한 대표적이다. 문제는 소셜게임의 네트워크 요소가 미치는 영향력의 유무에 관해 상반된 연구결과가 존재한다는 점이다.

먼저 SNS의 관계망이 게임 이용에 미치는 영향에 대한 다음과 같은 연구들이 있다. 먼저 Kuo-Hsiang Chen의 2인의 연구에서는 11명의 전문가 인터뷰와 통계분석을 통해 사회적 상호작용을 소셜게임의 성공의 중요한 요소임을 밝혔다[11]. Lautman과 Curran는 실제 친구들과 같은 사회관계를 게임에서 활용한 사회적 활동의 즐거움을 소셜게임의 성공요인으로 꼽았다[12]. Aki Järvinen 및 Lazzoro는 각각의 연구에서 소셜게임의 네트워크 요소를 게임에 질리지 않고 계속적으로 플레이할 수 있게 만드는 중요 요소로 꼽았다[13,14]. Lazzoro는 게임을 4가지 범주, hard fun(목표 추구를 위한 구조적 경험), easy fun(호기심을 통한 관심과 집중), people fun(인간관계를 통한 경쟁, 협동 등), serious fun(게임을 통한 외부영향)으로 구분하고 이중 people fun에서 사용자들 간 상호작용이 즐거움으로 이어져 개인의 사회적 관계에의 긍정적 영향을 주장하였다.

그러나 소셜게임이 가진 사회적 관계망이 미치는 영향력에 회의적인 연구 또한 존재한다. 먼저 김현철의 연구에서는 설문문을 통해 소셜게임에서 사회적 관계요소가 게임의 이용에 영향을 미치지 못하고 있음을 주장했다[15]. 그는 소셜게임이 가진 사회적 관계의 활용이 게임의 지속적 사용과 만족도에 영향을 가질 것으로 예상했으나 설문문의 결과 실제로는 영향을 미치지 않는 것으로 나타났으며 게임의 상상적 재미인 유희적 가치와 접근성과 편리성과 같은 기능적 가치만이 영향력 있는 요인으로

나타났다. 또한 김미진은 게임 플레이 실험을 통해 소셜게임의 이용목적이 다른 사람과의 관계 때문이 아닌 아이템 등의 수집 행위 위주의 플레이를 선호했음을 밝혔다[5].

이처럼 소셜게임이 가진 사회적 관계망의 활용이 실제 게임에서 영향력을 가지는지에 대한 의견이 충돌하고 있으며 소셜게임의 명확한 특징을 규명하지 못하고 있다. 이를 확인하기 위해서는 게임을 통한 관계망 이용 대상과 사회적 관계에의 영향유무에 대한 확인이 필요하다.

2.2 소셜게임과 사회자본

현재 SNS 및 소셜게임에 이용되는 관계망의 효과를 가능하는 적합한 척도로 사회자본이론이 주로 사용되고 있다. Bourdieu의 사회자본에 대한 정의는 ‘사회적 관계와 구조 속에서 구현되는 자원’으로 이는 소셜게임 내 사용되는 관계망이 선용되어지는 것과 연관 지어 생각해 볼 수 있다[17]. 또한 Coleman은 사회자본의 긍정적인 영향으로 관계망을 통한 행위의 생산성을 들고 있다[18].

Putnam은 사회자본을 강력한 결속을 맺으면서 얻을 수 있는 결속형 사회자본(Bonding Social Capital)과 약한 유대를 통해 얻게 되는 교량형 사회자본(Bridging Social Capital)으로 구분할 것을 제시했다[19]. 먼저 결속형 사회자본은 가족이나 절친한 친구와 같이 정서적으로 가까운 강한 관계(strong tie)에서 얻을 수 있는 혜택을 의미하며 교량형 사회자본은 다양한 사회적 인간관계이자 쉽게 끊어질 수 있는 약한 관계(weak tie)들로부터 얻을 수 있는 혜택을 의미한다. 주로 결속형 사회자본은 강력한 결속을 특징으로 삼으며 외부와의 단절, 타 배경의 사람들 간의 관계 확대에 어려움을 겪는 경향이 있다[20]. 반면 교량형 사회자본은 다양한 배경, 가치적 특성을 가진 사람들의 연결로, 개인으로 하여금 사회적 지평 혹은 세계관의 확대와 자원과 정보 습득에 유리한 위치에 있다.

소셜게임과 사회자본에 관한 다음과 같은 연구들이 존재한다. 전경란은 소셜게임의 구조분석연구

를 통해 게임에서의 관계망 요소 활용은 게임 내부에서만 통용시키는 것이 아닌, 다시 외부적인 사회자산으로 확장시킴과 동시에 견고하게 하는 기능을 가지고 있다 하였다[6]. 또한 Wohn의 연구에서는 심층취재를 통해 페이스북의 소셜 게임과 사용자들 간의 관계를 파악하고자 하였는데, 게임을 통한 관계유지행동이 사회자본 확보를 가능케 한다 하였다[16].

반면 박현아의 연구에서는 FGI(Focus Group Interview)를 통해 실제 소셜게임에서는 사람간의 인터랙션이 부족하기에 사회자본 증가에 회의적인 응답들이 나타났던 것으로 나타났다[22]. 서창우와 박병호의 연구에서는 설문조사를 통해 소셜게임 사용이 오히려 교량형 사회자본에 음의 관계를 보였으며 결속형 사회자본과 유의한 관계가 나타나지 않았다는 결과를 발견했다[23].

이와 같이 엇갈리는 의견차이는 소셜게임이 가진 사회자본과의 영향력에 대해 규명하기 어렵게 한다. 이 문제를 명확하게 하기 위해서는 게임이 모든 사람들에게 영향을 미친다는 전제 대신 게임 이용자의 입장에서 어떻게 활용되고 있는지 생각해 볼 필요가 있다. 즉, 관계망 구성에 대한 개인성향이 사회자본 획득의 기초가 될 수 있는 것이다.

이에 본 논문에서는 소셜게임이 사회관계망에 영향을 미치는 명확한 이해관계 파악을 위해 충분한 실험대상과 다양한 변수에 대한 설문조사, 정량적인 사회자본의 측정을 통해 소셜게임의 네트워크가 사회자본에 미치는 영향을 분석하고자 한다.

2.3 해석수준이론과 소셜게임

해석수준이론은 동일한 대상이나 사건에 대해 개인의 성향, 즉 심리적 거리에 따라 다르게 표상하게 되는 것을 이르며 이를 통해서 이용자 태도에 대한 새로운 해석틀을 제공할 수 있다[24]. 이는 인간행동 연구에 있어 일반적 환경연구가 아닌 환경에 대한 개인인식을 다루기에 더욱 정교하고 설득력 있는 이론으로 인지된다[25]. 무엇보다 앞선 연구들의 문제로 지적된 개개인의 게임이용특성

을 가장 보편적으로 파악할 수 있다는 장점을 지니기에 본 연구에서의 게임 이용자의 성향구분 척도로 이용하고자 한다.

Liberman과 Trope이 언급하기 시작한 해석수준 이론은 시간, 공간, 사회적 거리에 따라 개인의 해석이 다르게 이루어짐을 인지하고 그 해석 방법이나 선호도에 대한 연구를 시작했다[9]. 일반적으로 가까운 장소나 시간, 개인(혹은 가까운 인물)의 경우 세부적이고 하위적이며 부수적, 문맥적인 세부정보에 치중하는 경향을 보인다. 이와는 반대로 먼 장소/시간/그룹(혹 먼 인물)의 경우 간단하고 일반적이며 상위적인 비문맥적 본질의 정보에 치중한다.

이와 같은 판단은 개인적인 차이도 보이는데, 행동식별이론에 의해 전반적인 판단수준의 상위, 하위 그룹의 판별이 가능하다[10]. 상위 및 하위의 판단 차이는 [Table 1]과 같다[9].

[Table 1] Difference between high and low construal level[9]

High construal level	Low construal level
abstract	concrete
essential	subordinate
generally	secondary
purpose orientation	method orientation
desirable	feasible

해석수준이론에 따르면 상위해석수준이 행동의 결과에 대한 가치를 강조함과 대조적으로 하위해석수준에서는 쉬운 결과를 바라거나 실행가능성에 주목한다. 또한 상위해석수준에서 행동의 목적, 즉 이유에 주목하는 반면 하위해석수준은 행동의 수단인 이유에 주목한다.

특히 사회적 개개인의 관계를 심리적 거리로 판단이 가능하다. Xiaoli Nan의 연구에서는 사회적 거리가 변함에 따라 개개인에 대한 판단에 영향을 미치며 심리적 거리가 멀 때는 상위해석수준, 가까운 때는 하위해석수준의 성향을 지님을 밝혀냈다[29]. 이는 사회자본의 특성과 맞물려 유효한 관계를 갖고 있음을 나타낸다.

또한 이용자의 미디어특성에 따라 해석수준의 매칭효과가 다르게 나타날 수 있다. 이윤진 외 2인의 연구는 페이스북상의 구전정보가 블로그상의 구전정보와 비교하여 네트워크의 형태 및 거리가 다르기에 전자에서 해석수준의 상하에 따른 신뢰도 차이가 나타났음을 밝혔다[30]. 즉, 이는 소셜게임이란 미디어가 기존 온라인 게임과는 달리 해석수준에 따른 사회자본에 대한 영향력을 지닐 수 있다는 전제가 된다.

이를 미루어 볼 때, 상위해석수준의 이용자가 소셜게임을 이용하면 게임의 이용 목적을 게임 자체의 재미에만 빠지지 않고 게임과 관련된 관계망에 대한 인식이 동반될 것으로 보인다. 즉 게임을 통한 다양한 관계를 고려하며 게임을 즐김과 동시에 넓은 사회적 관계를 도모하여 사회자본을 축적할 것으로 예상된다. 이와 같은 인식은 소셜게임을 그저 재미를 위한 요소로 이해하는 일반적 인식에서 벗어나 사회관계 증진이라는 다른 게임과 구분되는 이용특징을 갖게 하는 것이다.

반면 하위해석수준의 이용자는 인간관계를 통한 사회적 관계유지/확장보다는 게임 활용 수단으로써 게임 자체의 유희 추구에만 집중할 것으로 판단된다. 사회자본 자체에 영향을 미치지 않을 것이며 소셜게임을 일반적인 온라인 게임과 구분하지 않고 이용할 것이다.

이와 같은 해석수준그룹 중 상위해석수준의 그룹이 소셜게임을 이용할 경우 나타날 긍정적 영향, 즉 사회자본의 변화유무를 명확하게 확인하기 위해서 다음과 같은 연구문제를 제시하였다.

RQ1 소셜게임 이용시간과 온라인 게임 이용시간이 사회자본에 미치는 영향이 이용자의 해석수준에 따라 어떻게 다른가?

또한 이 현상이 소셜게임 만이 가진 특징인지, 일반 온라인 게임에서도 나타나는 현상 혹은 해석수준에 따라 나타나는 현상인지 확인하기 위해 다음과 같은 연구문제도 제시하였다.

RQ2 게임 선호(소셜게임과 온라인)에 따라 해석수준구분 및 게임이용시간이 사회자본에 미치는 영향의 차이가 명확하게 나타나는가?

3. 연구 방법

3.1 조사대상 및 분석방법

16세에서 59세까지의 975명의 남녀를 대상으로 설문을 진행하였고 성별로는 남성 551명(56.5%), 여성 424명(43.5%)에게 각각 2주간 설문조사를 실시하였다. 개인의 선호 게임방식(소셜게임, 온라인 게임 등)과 게임이용시간 및 사회적 관계에 관한 다양한 요소들에 관한 설문을 실시하였으며 이 중 소셜게임을 가장 선호하는 그룹은 189명(19%), 온라인게임을 가장 선호하는 그룹은 300명(31%)으로 나타났다.

소셜게임의 영향력 측정을 위해 소셜게임의 월별이용시간을 척도로 삼았다. 게임이용시간은 이용하지 않거나(38.8%) 한 달에 1~2번(10.3%), 일주일에 1~2번(15.1%), 주 3~4회(17.2%), 매일 이용(18.7%)으로 각각 구분하였다. 이는 기존 연구에서 게임관여 정도의 판단기준으로 다수 차용되었다[8, 20, 21].

게임이용시간을 ‘이용시간’ 변수로, 소셜게임/온라인 게임의 선호도를 “선호게임” 변수로 삼았으며, 이를 독립변수로 투입하여 각 연구질문에 따라 상관분석 및 회귀분석을 실시하여 그 결과를 살펴 보았다.

3.2 변수측정

사회자본 측정은 Williams가 개발한 ISCS (Internetaet Social Capital Scales)를 사용했으며 각 문항은 “1=전혀 그렇지 않다”부터 “5=매우그렇다”까지의 5점 Likert 척도의 20문항으로 이루어져 있다[26]. 각 문항은 결속형/연결형 사회자본 성향을 나누어 각각 10개의 문항을 제시하고 있다. 예

를 들어 연결형 사회자본의 경우 “사람들과의 만남은 새로운 것을 시도할 기회를 준다.”와 같은 질문이 있으며 결속형 사회자본의 경우 “나는 중요한 일을 부탁할 만한 사람이 없다.”와 같은 질문이 있다. 각 질문은 개인적인 관계 성향과 축적 정도를 유추하는 질문들로 이 척도의 신뢰도는 각각 Cronbach's $\alpha = .877$, $.967$ 로 나타났다. 종속변수는 사회자본의 결속형, 연결형 개념으로 구분, 회귀분석으로 분석하였다.

해석수준의 그룹변별을 위해 Vallacher가 제시한 측정방법인 BIF(Behavior Identification Form)를 사용하였다[27]. 25개의 질문에 추상적, 본질적, 총체적 등 상위해석수준의 해답과 구체적, 부수적, 지엽적 등 하위해석수준의 해답을 각각 이지선다로 제시하여 보다 상위해석수준의 해답이 상대적으로 많은 경우 상위해석수준으로, 낮은 경우 하위해석수준으로 판단할 수 있다. 이 방법을 통해 개인의 BIF를 측정하여 상하그룹(low:28 이하, high:29 이상)으로 나누었다[28]. BIF 상위그룹은 총 486명(49.8%)이었으며 하위그룹은 489명(50.2%)이었다. 이 중 소셜게임을 선호하는 그룹의 상위 BIF그룹은 89명(45.5%)이었으며 하위BIF그룹은 103명(54.5%)으로 비율에 큰 차이를 보이지 않았다. 이는 온라인게임(상위49.3%/하위50.7%)과 같이 상하

비율이 유사한 것으로 보아 해석수준에 따라서는 이용하는 게임종류에 차이가 없는 것을 알 수 있다. 선호게임의 구분은 0번은 소셜게임으로, 1번은 온라인 게임으로 구분하였다.

이용자의 생활수준에 따른 변화를 통제하기 위해 사회경제적 지위에 대한 주관적 인식인 주관적 계층의식을 변수로 투입하였다. 이 질문은 생활수준에 관한 7점 척도의 문항으로 구성되었다.

그 외에 가족/친구간의 관계를 투입하여 관계망의 특성을 파악하고자 가족/친구간의 커뮤니케이션에 대한 빈도수에 관한 설문을 실시하였다. 친구의 경우 각 문항은 6점 척도로 구분하였고 “4=자주”가 30.3%, “3=가끔”이 29.4%를 기록, 가장 높은 수치를 보여주었으며 평균 3.6을 기록했다. 가족의 경우 7점 척도로 세분화하여 설문을 실시하였다. 가족의 경우 60%가 거의 매일 대화를 하는 것으로 나타났으며 평균은 6.3으로 매우 높았다.

4. 결과 및 분석

4.1 상관분석: 소셜게임과 사회자본과의 관계

먼저 소셜/온라인게임 이용그룹이 해석수준에

[Table 2] Discriminant Validity/correlation

	M(SD)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bridging social capital	3.60(.50)	-								
Bonding social capital	3.50(.54)	.646**	-							
Using time	.51(.50)	.067	.033	-						
Game preference	.61(.48)	-.004	-.038	.035	-					
Sex	1.40(.49)	-.058	.004	-.032	-.208**	-				
Age	34.12(12.01)	.018	-.037	-.156**	.125**	.028	-			
Conversation in family	6.3(1.13)	.166**	.234**	.053	.043	.170**	.004	-		
Conversation in friend	3.93(1.24)	.259**	.427**	.050	-.064	.122**	-.304**	.281**	-	
Construal level	15.38(4.94)	.151**	.109*	-.036	.073	-.156**	.217**	.055	-.044	-
Subjective strata	3.60(.90)	.114*	.243**	.031	.012	-.026	-.027	.113*	.179**	.075

a) Pearson Correction Coefficient

b) * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

따라 사회자본량의 변화가 나타나는지 확인해 보기 위해 각 변수들의 상관관계를 구하였다. [Table 2]에서 알 수 있듯이 게임이용시간(상호작용을 명확하게 드러내기 위해 이용 시간의 평균(M=3.42)을 기준으로 하여 주1~2회 이하를 0번으로, 주2~3회 이상을 1번으로 구분)과 선호게임(소셜게임을 0번으로, 온라인 게임을 1번으로 구분)은 성과 나이를 제외하고는 어느 변인들과도 의미 있는 상관관계를 나타내지 못하였다. 성과 나이는 쉽게 유추할 수 있는 게임이용 성향을 통해 설명이 가능하다. 나이의 경우 나이가 많을수록 게임을 안 하게 되는 사실을 그대로 반영한 것으로 보인다. 남성의 온라인 게임 선호경향(소셜게임 30.4%, 온라인게임 69.6%)은 소셜게임이 등장하기 전부터 온라인 게임을 이용해 왔기 때문으로 해석되며, 여성의 경우 온라인게임과 소셜게임간의 격차가 나타나지 않았다(소셜게임 51%, 온라인게임 49%). 이는 소셜/온라인 게임 이용 자체는 사회자본과 직접적인 관련이 나타나지 않다는 것을 보여준다.

그러나 교량형 사회자본과 가족과의 대화(r=.166, p<.001), 친구와의 대화(r=.259, p<.001), 그리고 결속형 사회자본과 가족과의 대화(r=.234, p<.001)와 친구와의 대화(r=.427, p<.001)는 가장 기본적인 커뮤니케이션의 요소로써 강력한 상관을 보여주었다.

한편 사회자본과 해석수준과의 관계 또한 높은 상관을 나타내었다(교량형 사회자본, r=.151, p<.01, 결속형 사회자본, r=.109, p<.05). 특히 교량형 사회자본과 높은 상관을 보여주어 해석수준 또한 사회자본과 관련이 있음을 알 수 있다.

4.2 회귀분석: 해석수준, 이용시간, 선호게임

해석수준의 상하그룹 및 사회자본의 결속형/교량형그룹으로 대상을 각각 분할하여 게임 이용시간과 선호게임에 따라 사회자본이 변화하는지를 회귀분석을 통해 살펴보았다. [Table 3]을 보면, 게임의 이용시간이 늘어날 때, 사회자본에 영향을 미치는 경우가 하나 나타난다. 바로 상위해석수준과 교량형자본간의 관계(=.246, p<0.5)이다. 이는 상위해석수준 그룹이 게임을 이용할 때, 교량형 사회자본이 증가하는 경우로 연구질문 1, 즉 소셜게임 이용시간과 온라인 게임 이용시간이 사회자본에 미치는 영향이 이용자의 해석수준이 상위일 때 긍정적인 방향으로 작용하고 있다는 사실을 나타낸다.

일반 온라인 게임과 비교한 연구질문2의 경우 [Table 3]의 상호작용효과 검증을 위한 회귀분석을 실시하여 확인해 보았다. 그 결과 역시 상위해석 그룹에서 게임이용시간 및 교량형 사회자본에 있어 선호 게임 간 상호작용이 나타남을 알 수 있다(=-.404 p<.05; R2=.133).

[Table 3] Verification of the interaction effect between time and game preference in social capital type and construal level height

	Social capital	Using time	Game preference	Sex	Age	Convers-ation in family	Convers-ation in friend	Subjective strata	Using time x Game preference	R2	F
	Bonding	.116	.185	-.094	.125	.171**	.370***	.196**	-.230	.244	9.003***
High Construal N:216	Bridging	.246*	.245	-.069	-.010	.069	.224**	.146*	-.404*	.133	3.965***
	Bonding	.144	.131	-.042	.009	.077	.403***	.119	-.314	.243	8.317***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

5. 논 의

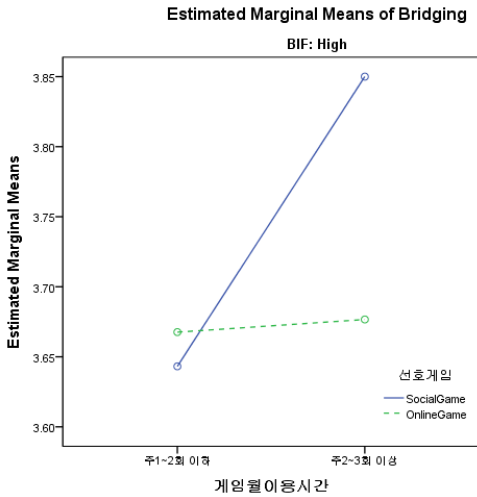
본 연구에서는 소셜게임의 구별되는 특징을 확인을 위해 첫째, 이용자의 해석수준에 따라 소셜게임의 이용이 사회자본에 미치는 영향을 살펴보았으며 둘째, 해석수준에 따라 소셜게임이용과 온라인 게임간의 사회자본에 미치는 영향의 차이를 밝혀내었다.

해석수준의 관점에서 게임을 분석하여, 사회자본의 증가를 확인하기 위한 다양한 조건들에 따른 검증을 실시하였다. 그 중 명확하게 드러난 것은 상위해석수준의 그룹이 소셜게임을 꾸준히 할수록 소셜게임의 긍정적 기능인 교량형 사회자본을 증가시킬 수 있다는 사실이다. 상위해석그룹은 보다 목적지향적이며, 총체적, 본질적 특징을 지닌다. 즉 상위해석그룹은 소셜게임 자체의 유희성에 멈추지 않고 게임 내 네트워크를 활용한 다양하고 넓은 관계를 추구하여 교량형 사회자본을 증가시키고 있다는 해석이 타당하다.

반면 결속형 사회자본의 경우 괄목할만한 증가를 나타내지 못하였다. 결속의 경우 인간관계에 있어 타인과의 연결이 아닌 자기와 뜻이나 방향을 같이하는 소속감을 중요시하지만, 앞선 연구에서 지적된 대로 소셜게임이나 온라인게임에서는 결속과 관련된 인터랙션을 제공하지 못하고 있다[22]. 실제 소셜게임의 네트워크 활용은 주로 자신의 게임 내 이익창출의 형태로 이용되고 있으며 지속적 커뮤니케이션 보다는 보다 많은 관계를 만들어 가는데 주안점을 두고 있는데, 이는 곧 게임제작사의 이득과 연결되기 때문이다.

이 연구를 통해 소셜게임이 다른 게임과 달리 단순한 오락적 요소를 벗어나 교량형 사회자본에 긍정적 영향을 미치고 있다고 확인할 수 있었다. 즉, 게임의 긍정적 사회영향에 대한 요건을 밝힌 사실에 의의가 있다.

특히 연구에서 주목할 점은 해석수준을 도입하



[Fig. 1] Interaction between game preference on the high construal level : bridging social capital

이 상호작용은 [Fig. 1]에서 나타나듯, 상위해석수준의 소셜게임그룹이 게임 시간을 늘릴수록 교량형 사회자본을 증가함을 확인할 수 있다. 특히 온라인게임과의 상호작용이 나타나 명확하게 다른 양상을 보여주고 있다. 또한 상위해석수준의 소셜게임 이용자가 주 1~2회 이용한 경우의 교량형 사회자본(M=3.64)과 주 2~3회 이용한 경우의 교량형 사회자본(M=3.85)의 차이가 유의미하게 나타나 ($t=-2.61, p<.05.$) 위 조건에서 소셜게임 이용시간 증가가 교량형 사회자본의 증가와 관련이 있음을 확인할 수 있다.

앞서 언급하였듯, 게임 이용시간이 유효한 경우를 나타내는 경우는 상위해석수준과 연결형 사회자본뿐이라는 사실은 [Table 3]에서 볼 수 있다. 높은 해석수준으로 판단하는 그룹이 소셜게임을 이용하여 교량형 사회자본을 구축하고 있다는 사실은 이 현상이 온라인게임에서 나타나지 않는 소셜게임만의 기능임을 말해준다. 그리고 소셜게임과 온라인게임의 차이, 즉 상호작용효과 또한 상위해석수준과 연결형 사회자본의 경우([Table 3]의 상호작용검증, Using time x Game preference부분)만 해당하므로, 소셜게임 이용시간이 사회자본과 유효한 관계를 맺고 있음을 분명하게 뒷받침한다.

1) BIF는 개인의 만성적인 해석수준을 측정하는데 유용하며, 상대적 거리를 측정하는 이지선다 25문항으로 구성되어 있다.

여 소셜게임이 사회자본에 미치는 영향과 그 이용 형태를 설명할 수 있다는 사실이다. 이를 통해 게임에 대한 폭 넓은 이해와 개발사의 제작 및 활용 시 소비자 타겟팅, 미디어를 통한 사회자본구축의 장기적 방향성 가늠에 도움이 될 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2011-330-B00107).

REFERENCES

- [1] Kim, T. K., Yoo, S. H., Kyoung, B. P., and Lee, D. Y., "Social Network Games (SNG) to Concentrate on the Analysis of Causes," *The Journal of Digital Policy and Management*, Vol. 10, No. 1, pp. 445-453, 2012.
- [2] Lee, Ji Ae, "Analysis of SNG(Social Network Game) users' flow experience depending on individual characteristic and social influence factors", The University of Joongang , 2012.
- [3] Ko, Doo Hee, "(A) study on smart phone user's motivation and flow of mobile social network game", The University of Sungkyunkwan, 2011.
- [4] Su Yeon Jeong, Hyung Won Jung, Baik Soon Seong, "A Study on Commitment Factors of Social Network Game", *Journal of Korea Game Society*, Vol.24 No.3, pp.156-164, 2011.
- [5] Kim, Mi-Jin ; Kim, Yeong-Sil, "An Analysis of Player's Behavior Attributes on Social Network Game focused on the Genre of Management Simulation," *Journal of Korea Game Society*, Volume 12, Issue 3, pp.3-10, 2012.
- [6] Gyongran Jeon, "A Study on the Structure and Characteristics of Social Games", *Journal of Korea Game Society*, Vol.11 No.6, pp13-22, 2011.
- [7] Shin, D. H. and Shin, Y. J., "Why do people play social network games?," *Computers in Human Behavior*, Vol. 27, pp. 852-861, 2011.
- [8] Liberman, Nira, and Yaakov Trope, "The Role of Feasibility and Desirability Considerations in Near and Distant Future Decisions: A Test of Temporal Construal Theory," *Journal of Personality and Social Psychology*, 75 (1), 5 - 18, 1998.
- [9] Trope, Y., & Liberman, N., "Temporal Construal, *Psychological Review*," 110(3), 403-421, 2003.
- [10] Trope, Yaakov, and Nira Liberman, "Construal Level Theory and Psychological Distance," *Psychological Review*, 117 (2), pp440 - 63, 2010.
- [11] Kuo-Hsiang Chen, Kai-Shuan Shen, Min-Yuan Ma, (2012) "The functional and usable appeal of Facebook SNS games", *Internet Research*, Vol. 22 Iss: 4, pp.467 - 481.
- [12] Curran Kevin, Roisin Lautman. "The Rise of Gaming on Social Networks". *International Journal of Social Networking and Virtual Communities* 1, No. 1, 2012.
- [13] Aki Järvinen, "Game Design for Social Networks: Interaction Design for Playful Dispositions", *Proceedings of the 2009 ACM SIGGRAPH Symposium*, 2009.
- [14] Lazzaro, N., "Why We Play Games: Four Keys to More Emotion in Player Experiences", *proceedings of the Game Developers Conference*, 2005.
- [15] Kim, H. C., Huh, S., and Choi, J. H., "Factors Affecting the Continuous Use Intention of Smartphone Social Network Games : With a Focus on the Value Model," *Journal of Korea Game Society*, Vol. 12, No. 3, pp. 11-23, 2012.
- [16] Wohn, Y.D. et al, "The "S" in Social Network Games: Initiating, Maintaining, and Enhancing Relationship"s, *The 44th Hawaii International Conference on System Sciences*, pp1-10, 2011.
- [17] Lin, Nan., "Social Capital: A Theory of Social Structure and Action," *Cambridge Univer*, 2001.

[18] Coleman, J.S., "Social Capital in the Creation of Human Capital", American Journal of Sociology, 94, p. S95-S120, 1988.

[19] Putnam, R.D., "Bowling alone: The collapse and revival of American community, Simon and Schuster," New York, USA, 2000.

[20] Warren, M. R., Thompson, J. P. & Saegert, S., "The role of social capital in combating poverty, social capital and poor communities", Russell Sage Foundation, New York, 2001.

[21] Helliwell, J.F. and Putnam, R.D., "The Social Context of Well-Being", The Royal Society, Vol. 359, pp1435-1446, 2004.

[22] Hyun-Ah Park, Hyoung-Il Kim, Seung-Ho Ryu, "An Exploratory Study on the Social Capital and Subjective Well-Being in Social Network Games", Journal of Korea Game Society, v.11 no.4, pp.105-116, 2011.

[23] Changwoo Suh, Byungho Park, "Do Social Games Help Us Get Socialized?: Findings that are against common belief", Proceeding of 2012 Conference on the HCI Society of Korea, pp986 - 990, 2012.

[24] Ye-Beet Jang, Hye-Rim Lee, Min-Kyu Kim, Eui-Jun Jeong, Seung-Ho Ryu, "The Effects of Self-control and Construal Level on Game Addiction", pp 131-142, 2013.

[25] Eui-Jun Jeong, Hye-Yeong Gim, Seung-Ho Ryu, "A Theoretical Approach to Consumer Attitude and Behavior: Based on Construal-Level Theory" Society and Theory 21-1, pp377-410, 2012.

[26] Williams, D. "On and Off the Net: Scales for Social Capital in an Online Era," Journal of Computer-Mediated Communication (11:2), pp 593-628, 2006.

[27] Vallacher, R. R., & Wegner, D. M., Levels of personal agency: Individual variation in action identification. Journal of Personality & Social Psychology, 57(4), 660-671. 1989.

[28] Choi, Hun-Seok, Kim, Gyo-Hyun, Yong, Jeong-Sun, Park, Hye-Li, Choi, Hye-Man, Kim, Hyo-Eoun, Cognitive and behavioral diagnostic model studies on the use of games, KOCCA Research report, 2009.

[29] Xiaoli Nan, "Social Distance, Framing, and Judgment: A Construal Level Perspective," HUMAN COMMUNICATION RESEARCH;

VOL 33, NUMBER 4; 489-514 2007.

[30] YunJin Lee, YeBeet Jang, SeungHo Ryu, "The Effects of Temporal Distance and Social Distance on eWOM Credibility", HCI KOREA 2013, p540-544, 2013.



이 대 영 (Lee, Dae Young)

2011-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 박사과정 재학중

관심분야 : 문화기술, 디지털게임, 디지털미디어



유 승 호 (Ryu, Seung Ho)

2005-현재 KAIST 문화기술대학원 겸직교수

2004-현재 강원대학교 영상문화학과 교수

2001-2004년 한국게임산업진흥원

(현 한국콘텐츠진흥원) 산업진흥본부장

1996년 고려대학교 사회학 박사

관심분야 : 문화산업, 문화정책, 문화사회학, HCI



정 의 준 (Jeong, Eui Jun)

2012-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수

2011.8 미시건주립대 Telecommunication 박사

2010.12-2012.2 성균관대 Interaction Science 선임연구원

2006.5-2011.8 미시건주립대 M.I.N.D. Lab 연구원

2001.5-2004.7 한국게임산업진흥원 선임연구원

관심분야 : 디지털게임, 소셜미디어, 문화기술(CT)