

게이머 조직시민행동이 게임 지속사용의도에 미치는 영향 : 리니지2 중심으로

안지훈

홍익대학교 영상대학원 게임콘텐츠 전공
ghooni@gmail.com

The Influence of the Gamer Organizational Citizenship Behavior on
Game Continuance Intention : Based on Lineage2

Ji-Hoon Ahn

Dept. of Game Contents, Graduate School of Film and Digital Media,
Hongik University

요 약

본 실증적 연구의 목적은 게임에서 게이머의 사회적 상호작용을 통해 발견되는 조직시민행동이 게임의 지속 사용의도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고, 게이머의 이타적 행동과 순응적 행동 유도에 대한 학술적, 실무적 시사점을 제공하는 것이다. 이를 위해 조직시민행동 이론을 바탕으로 가설을 설정하였고, 리니지2 게이머 134명을 대상으로 실증 분석을 실시하였다. 분석 결과, 게이머의 조직시민행동인 이타적 행동과 순응적 행동은 게임의 지속 사용의도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

ABSTRACT

In this study, we identify the Influence of Gamer Organizational Citizenship Behavior on Game Continuance Intention. Also, we provide insight into a way to induce altruistic and conformist behaviors based on our observations. We established a hypothesis based on Organizational Citizenship Behavior theory and verified it with 134 active gamers of Lineage 2. Our results demonstrate that gamers' group behaviors, such as altruistic and conformist behaviors, have significant impact on Game Continuance Intention.

Keywords : Lineage2(리니지2), Party Play(파티플레이), Continuance Intention(지속사용의도)
Organizational Citizen Behavior(조직시민행동), MMORPG

Received: Jan. 05, 2015 Accepted: Feb. 04, 2015
Corresponding Author: Ji-Hoon Ahn(Hongik University)
E-mail: ghooni@gmail.com

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

최근 세계 게임시장의 규모는 정보통신 기술혁신에 힘입어 큰 폭으로 성장했다. 이와 함께 게임의 주요 소비층은 콘솔(console) · PC 게임 중심의 마니아들에서 스마트폰을 사용하는 일반 대중으로 확대되었다. 이러한 시장의 흐름은 다양한 수요 창출로 이어졌고, 그로인해 게임시장은 그 어느 때보다 활기를 띠게 되었다. 하지만 그에 못지않게 치열해진 생존경쟁은 게임 제작사에게 큰 고민과 부담을 주고 있다. 실제로, 애플은 2014년 6월 샌프란시스코에서 개최된 WWDC에서 iOS 앱스토어(App Store)에 등록된 앱(App) 숫자가 120만개에 이른다는 발표를 했고[1], 앱 전문 시장조사기관인 앱애니(App Annie)는 구글 플레이(Google Play) 앱 등록 수가 이미 150만개를 넘었다고 보도했다. 앱스토어 차트를 살펴보면 이들 앱 중 상당수가 게임앱임을 알 수 있다. 또한, 밸브(Valve)의 스팀(Steam), EA의 오리진(Origin) 등의 플랫폼과 엔씨소프트(Ncsoft) · 넥슨(Nexon) · 블리자드(Blizzard) · 텐센트(Tencent) 등의 대형 게임회사 유통망을 통해 수많은 게임이 봇물 터지듯 게임시장에 쏟아져 나오고 있다. 게임의 춘추전국시대(春秋戰國時代)라고 해도 과언이 아닐 정도로 게임시장의 생존경쟁은 날로 치열해 지고 있다.

게임 제작사들은 이와 같은 상황에서 살아남기 위해 다양한 전략을 시도하고 있다. 그 중 게임의 지속사용 전략은 가장 중요한 논제로, 다양한 관점에서 실무적 논의가 이루어지고 있다. 게임의 지속성은 꾸준한 수익으로 이어져 게임 제작사의 각종 부담을 덜어 주고, 큰 수익으로 이어지기 때문이다.

라이엇 게임즈(Riot games)의 리그 오브 레전드(League of Legend), 모장(Mojang)의 마인크래프트(Minecraft), 슈퍼셀(Supercell)의 클래시 오브 클랜(Clash of Clans), 블리자드의 월드 오브 워크래프트(WOW)와 등의 메가히트 게임들 역시 강력한 지속성을 기반으로 오랜 기간 게임시장의 강자로 군림하고 있다. 이렇듯 게임의 지속성이 게임

시장의 중요이슈로 떠오르고 있음에도 불구하고, 실무적 논의에 비해 학술적 논의와 접근은 아직 미미한 상태다.

이에 본 논문에서는 2003년 출시 이후 8년 만에 글로벌 누적 매출 1조원을 넘어서고, 현재까지 인기리에 서비스 중인 대표적 장수(長壽) 게임 리니지2(Lineage2)[2]를 중심으로 MMORPG(Massive Multi-Player Online Role Playing Game) 파티플레이(party play) 게이머에게서 나타나는 조직시민행동(Organizational Citizenship Behavior)이 게임의 지속 사용의도에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 하였다.

2. 이론적 배경

2.1 리니지2

리니지2는 엔씨소프트가 개발한 3D MMORPG로 리니지의 후속 작품이다. 언리얼 엔진(Unreal Engine)으로 개발하여 전작인 리니지의 방대한 세계관을 보다 사실적으로 구현하여 2003년 출시 당시 국내는 물론 세계적으로 화제가 되었다. 리니지2의 뛰어난 퀄리티(quality)와 폭발적인 인기로 힘입어 개발사인 엔씨소프트는 글로벌 게임회사로 발돋움 할 수 있었다. 출시 12년이 지난 2015년 현재 까지도 꾸준하게 인기를 이어 오고 있는 대표적 장수 게임이자 히트 게임이라 할 수 있다.

리니지2는 시스템 적으로 파티 플레이를 지향하고 있기 때문에 다른 MMORPG에 비해 파티 플레이가 활성화 되어 있고, 파티 플레이를 기반으로 한 수많은 파티 조직 즉, 혈맹들이 각기 다른 목표를 가지고 활발하게 활동하고 있다. 이러한 장르적, 시스템 적 특성으로 인해 리니지2에서는 이용자들 간 사회적 상호작용을 통한 다양한 플레이 패턴들이 발생 하는데, 그 중 <바츠해방전쟁 : 2004년 리니지2 바츠 서버에서 거대 혈맹인 DK혈의 폭거에 대항하기 위해 시작된 인터넷 시민혁명 전쟁>, <오토 근절 시위 : 오토플레이어로

인해 일반 선량한 유저들이 접속도 하지 못하는 피해를 받고 있다 수백명의 유저들이 말하는섬 서버에 모여 시위를 벌인 사건>, <오토 사냥 : 불법 오토플레이어 척결을 위해 자발적으로 결성된 게이머 사냥파티 조직>, <경조사 행사 : 안타깝게 세상을 떠난 한 여성 유저를 추모하기 위해 16서버에 차려진 빈소에 끊임없이 이어진 조문행렬로 인해 서버가 마비되었던 사건, 게임 안에서 열리는 리니지2 게이머 커플의 성대한 결혼식> 등과 같은 이용자들의 자발적이고 이타적이며 참여적인 플레이 패턴에 대한 업계의 관심이 높은 편이다. 그 이유는 게임 이용자들에게 특별하고 신선한 경험과 재미를 줬을 물론, 콘텐츠 재생력 증진, 시스템 조정 효과, 게임의 이미지 개선 등의 순기능과 게임의 지속성에 긍정적 영향을 주기 때문으로 풀이된다.

2.2 MMORPG의 파티플레이

MMORPG는 게임 설계자의 의도에 따라 구성된 가상의 환경에 다수의 게이머가 온라인으로 연결되어 있는 구조로 되어있다[3]. 이와 같은 다중이용자 환경에서는 협력사냥, 물물교환 등의 사회적 상호작용이 매우 빈번하게 발생한다[4].

MMORPG에서 게이머들은 길드(guild) 또는 혈맹(血盟) 같은 크고 작은 규모의 팀을 자연스럽게 형성하여 활동하게 되는데[5], 그 중 최소 단위의 팀을 파티(party)라고 한다. MMORPG에서는 게이머가 선택한 캐릭터의 직업에 따라 고유의 역할이 부여되기 때문에 게이머는 혼자 성공하기 힘든 퀘스트(Quest)나 레벨업(Level up) 수행을 위해 다른 게이머와 파티를 구성하여 플레이 효율을 높인다[3]. 게임에 따라 파티 구성원의 규모와 기술적 특성이 다르고, 각기 다른 규칙의 파티 시스템을 제공하고 있다. 하지만 협업(cooperation)과 조정(coordination)을 통해 플레이해야 한다는 공통점이 있다[6].

파티 플레이의 핵심은 파티 구성원 간의 사회적 상호작용을 통한 시너지(Synergy)다. 이는 게이머

집단 간의 소규모 분쟁이나 연합 행동 또는 리니지2의 ‘바즈해방전쟁’ 같은 대규모 조직시민행동으로 이어져 게임의 재미 그 이상의 가치를 게이머들에게 제공한다[3].

2.3 파티플레이 게이머의 조직시민행동

조직에서 구성원들의 행동 패턴은 크게 역할 행동(in-role behavior)과 역할 외 행동(extra-role behavior)으로 구분할 수 있다[7]. 조직시민행동은 역할 외 행동으로써 조직의 목표달성을 위한 직무수행 과정에서 주어진 역할을 초월해 전체의 행복과 번영을 추구하는 구성원들의 자발적 기여행동을 의미한다[8].

MMORPG 게이머들은 플레이 효율을 높이기 위해 파티 플레이에 참여하지만 기여도에 대한 강제성을 갖지 않으며 플레이 결과에 대한 어떠한 책임과 의무도 강요받지 않는다. 하지만 많은 파티플레이 게이머들은 자신의 시간과 노력을 투자하여 파티 플레이에 기여하는 플레이 경향을 보인다. 이는 조직시민행동 이론에서 제시하고 있는 자발적이고 친사회적인 행동과 밀접하게 연관되어 있다고 볼 수 있으며 광의(廣義)적인 차원에서 역할 외적인 행동으로 볼 수 있다[3].

조직시민행동을 구성하고 있는 하위 개념들은 선행 연구자의 관점에 따라 다양한 의견을 보인다. Organ(2006) 외는 이타적 행동(altruism), 양심적 행동(conscientiousness), 스포츠맨십(sportsmanship), 예의(courtesy), 시민의식(civic virtue)의 5가지 하위 개념으로 구분하였고[9], Williams(1991) 외는 개인 측면의 이타적 조직시민행동(OCB-Individually directed)과 조직 측면의 순응적 조직시민행동(OCB-Organizationally directed)의 두 범주로 구분 하였다[10]. 또한 Smith(1993) 외는 조직의 목표를 달성하기 위해 동료를 자발적으로 돕는 이타적 행동과 조직 전체에 도움을 주는 일반화된 순응의 두 범주로 구분 하였다[11].

이러한 선행 연구들을 통해 조직시민행동은 조직 내부적으로 설정된 목표를 이루기 위한 조직

구성원들의 이타적 행동과 순응적 행동 이라는 것을 알 수 있다[12,13].

MMORPG의 파티 플레이에서 게이머의 이타적 행동은 파티의 목표 달성을 위해 특정 파티 구성원을 자발적으로 지원하는 행동 패턴으로, 순응적 행동은 게이머의 파티 전체에 전반적 도움을 주는 양심적 행동패턴으로 설명 할 수 있다[6,14].

따라서 본 논문에서는 MMORPG 파티 플레이 게이머에게서 나타나는 행동을 이타적 행동과 순응적 행동으로 나누어 각각의 행동이 지속적 게임 참여 의도에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다. 이는 자발적 기여에 기반 한 파티 플레이에서 나타나는 조직시민행동이 게임의 지속 사용의도에 미치는 영향을 검증하는 것으로, 게임의 지속적인 생존을 위한 게이머의 의도 형성을 알아보고자 하는데 있다.

2.4 게임 지속사용의도

지속사용의도는 제품 또는 서비스에 대한 사용자 만족의 결과 변수이다[15,16]. 여러 선행 연구들은 이용자의 지속 사용의도가 기업의 성공으로 이어지는 최종 목표임을 주장하고 있다.

실제로 제조업 분야에서 부터 웹사이트 (website), SNS, 오픈마켓, 소셜 커머스(Social commerce)와 같은 온라인 서비스 분야에 이르기 까지 다양한 산업에서 이용자의 지속 사용의도에 관한 연구를 활발하게 진행하고 있다 [17,18,19,20,21].

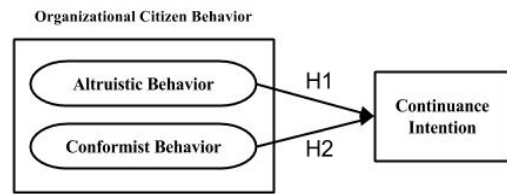
그러나 게임 분야는 성장 속도와 시장 규모, 미래 가치에 비해 지속 사용의도에 관한 연구가 다소 부족한 실정이다. 최근 게임의 지속사용의도에 관한 연구를 살펴보면, 권혁인(2011) 외는 만족 [22], 김기석(2013) 외는 이용자 성별에 따른 몰입 [23], 김현철(2012) 외는 유희적 가치와 기능적 가치[24], 김용영(2011)은 숙련도 · 도전감 · 환상감 · 즐거움[25]이 게임의 지속 사용의도에 긍정적인 영향을 미친다는 연구를 발표했다. 하지만 연구의 관점이 주로 게이머의 개인적 측면에 향해 있

어, 보다 다양한 관점의 연구가 요구된다.

이에 본 논문에서는 게이머의 사회관계적 관점에서 게임의 지속 사용의도를 살펴보고자 한다.

3. 가설의 설정

본 논문에서는 앞서 설명한 이론적 배경을 토대로 게임의 지속 사용의도를 분석하기 위해 MMORPG 파티 플레이에서 나타나는 게이머의 조직 시민행동을 이타적 행동과 순응적 행동으로 구분하여 [Fig. 1]과 같이 연구 모형을 수립하였다.



[Fig. 1] Research Model

3.1 조직시민행동과 지속사용의도

조직시민행동과 지속 사용의도 간의 관계에 관한 선행 연구들은 조직시민행동 즉, 이타적 행동과 순응적 행동이 지속 사용의도에 긍정적인 영향을 준다는 연구 결과를 제시하고 있다.

Lengnick-Hall(2000) 외는 조직시민행동은 서비스의 점점 상황에서 유쾌한 상황이 조성되기 때문에 고객들은 즐거움을 얻고, 동시에 재구매의도를 갖게 된다고 하였고[26], 조직시민행동의 확장개념인 고객시민행동 연구에서 한상린(2004) 외는 시민행동은 서비스 품질지각과 재구매 의도에 긍정적인 영향을 미친다고 주장하였다[27]. 또한 박미영(2010) 외는 고객은 고객시민행동을 통해 해당 기업과의 관계에 있어서 장기지향성을 보인다는 연구 결과를 발표하였으며[28], 최정홍(2013) 외는 오픈 소스 개발자들의 참여 의도 강화 기제 및 참여 지속 의도에 관한 연구에서 이타적 행동 요인과 조

직 순응적 행동 요인은 오픈 소스에 대한 개발자들의 지속적 사용의도에 긍정적인 영향을 미친다는 연구결과를 발표하였다[29].

이러한 선행 연구를 토대로 MMORPG 파티 플레이에서 나타나는 게이머의 이타적 행동과 순응적 행동은 게임의 지속 사용의도에 긍정적 영향을 줄 것이라 기대하며 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 1. MMORPG 파티 플레이 게이머의 이타적 행동은 게임의 지속 사용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2. MMORPG 파티 플레이 게이머의 순응적 행동은 게임의 지속 사용의도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

4. 연구방법 및 결과

4.1 자료수집 및 표본 구성

본 논문에서 제시한 가설 검증을 위해 리니지2를 플레이하고 있는 19세 이상의 성인 남녀를 대상으로 온라인 설문을 진행하였다. 온라인 설문은 리니지2 공식 홈페이지 게시판을 통해 이루어졌고, 추가로 리니지2 인벤과 플레이포럼, 페이스북, 카카오톡을 통해 진행하였다.

설문기간은 2014년 6월4일부터 6월10일까지 7일간이었으며, 해당 기간 동안 총 136부를 회수하였다. 불성실한 응답 2부를 제외하고 총 134부가 실증 분석에 투입되었다.

설문 응답자에 대한 인구통계학적 특성을 살펴보면, 응답자의 성별은 남자 81.3%, 여자 18.7%이며, 연령은 30대가 70.9%로 가장 많았고, 20대가 17.9%, 40대가 10.4%, 50대가 0.7%로 나타났다. 리니지2 플레이 경력은 1년 미만인 8.2%, 1~5년은 29.1%, 5~10년은 34.3%, 10년 이상은 28.4%로 조사 되었다.

4.2 측정도구 개발 및 자료 분석방법

본 논문에서는 조직시민행동의 하위 구성개념인 이타적 행동과 순응적 행동을 독립변수로, 지속 사용의도를 종속변수로 설정하였다. 각 변수들은 선행 연구를 토대로 본 연구에 맞게 [Table 1]과 같이 조작적 정의하였다.

[Table 1] Operational Definition

| Factor | Definition |
|-----------------------|---|
| Altruistic Behavior | The behavior that a gamer assists other party members in MMORPG party play[11]. |
| Conformist Behavior | The behavior that a gamer conforms implicit regulations of his or her party in MMORPG party play[9,14]. |
| Continuance Intention | A gamer's intention of continuing the game play, motivated by the variable of satisfactory[20,21]. |

각각의 측정 변수는 선행 연구에서 사용된 문항을 본 논문의 의도에 맞게 수정한 후 사용하였다. 인구통계변수를 제외한 모든 설문문항은 리커트(Likert) 7점 척도로 측정하였다. 데이터 수집 전 측정 항목의 접근성을 높이기 위해 리니지2를 5년 이상 사용하고 있는 게이머 10명을 대상으로 사전 조사(Pilot test)를 진행하였다. 이를 통해 모호한 설문 용어를 본 논문에 맞게 수정하였다.

각 변수별 설문문항은 이타적 행동 4문항[10](나는 리니지2에서 파티 플레이 시 파티원이 플레이에 어려움을 겪고 있다면 도움 의향이 있다, 나는 리니지2에서 파티 플레이 시 파티원들과 자발적으로 좋은 정보 및 지식을 공유할 의향이 있다, 나는 리니지2에서 파티 플레이 시 초보 파티원을 자발적으로 도움 의향이 있다, 나는 리니지2에서 파티 플레이 시 위험에 처한 파티원을 기꺼이 도움 의향이 있다.), 순응적 행동 4문항[9,11](나는 리니지2에서 파티 플레이 시 정해진 파티 플레이 시간을

엄수한다, 나는 리니지2에서 파티 플레이 시 파티 참여가 어려울 경우 반드시 파티원들에게 사전 연락한다, 나는 리니지2에서 파티 플레이 시 정해진 휴식 시간을 초과하지 않는다, 나는 리니지2에서 파티 플레이 시 개인적 용무로 파티 플레이 시간을 허비하지 않는다.), 지속 사용의도 3문항[16](나는 향후 6개월 내에 리니지2에서 파티 플레이의 기회가 생기면 또 플레이 할 의사가 있다, 나에게 리니지2에서 파티 플레이 요청이 들어온다면 또 플레이 할 의사가 있다, 나는 리니지2에서 파티 플레이를 통해 더 값진 보상을 얻을 수 있도록 계속 플레이 할 의향이 있다.)과 인구통계학적 질문 3문항을 포함하여 총 14문항으로 구성되어 있다.

SPSS 18.0을 이용하여 요인분석과 신뢰도 분석을 실시하였으며, 변수들 간 관련성의 정도와 방향을 파악하기 위해 상관관계분석을 실시하였다. 마지막으로 가설검증을 위해 회귀분석을 실시하였다.

4.3 실증분석

4.3.1 측정모형의 신뢰도 및 타당도 분석

측정변수의 신뢰도 검증을 위해 신뢰도 분석을 실시하였다. 보통 분석결과로 산출되는 Cronbach's α 값은 0.6 이상이면 신뢰도가 높다고 볼 수 있다. 분석결과, [Table 2]와 같이 모든 요인의 Cronbach's α 계수는 0.7 이상으로 나타나 측정변수의 신뢰도가 확보되었다고 평가할 수 있다.

그리고 측정변수가 측정하고자 하는 개념을 적절하게 측정하는지 검증하기 위해 탐색적 요인분석을 실시하였다. 측정하고자 하는 모든 변수의 구성요인을 추출하기 위해 주성분 분석을 사용하였고, 요인 적재치의 단순화를 위해 직교회전방식을 사용하였다. 사회과학 분야에서 요인과 문항 선택기준은 고유값은 1.0 이상, 요인적재치는 0.40 이상이면 유의한 변수로, 0.50 이상은 중요한 변수로 본다. 따라서 본 논문에서는 고유값 1.0 이상, 요인적재치 0.40 이상을 기준으로 하였다.

요인분석 결과, [Table 2]와 같이 요인적재치

0.40 이상을 만족 시켰으므로 타당도성이 확보되었다고 평가할 수 있다.

또한 측정변수들 간의 관련성을 분석하기 위해 상관관계분석을 실시하였다. 상관관계의 정도는 0에서 ± 1 사이에서 나타나며, ± 0.4 이상은 다소 높은 상관관계가 있다고 판단한다. [Table 3]의 분석결과 이타적 행동(AB)와 순응적 행동(JS)은 0.639, 으로 높은 상관관계를 가지고 있는 것으로 나타났고, 각 요인들과 지속 사용의도(CI) 역시 높은 상관관계를 보였다.

[Table 2] Results of Factor Analysis

| | CI | AB | CB | Cronbach's α |
|-----|-------|------|------|---------------------|
| CI2 | .943 | .141 | .081 | .922 |
| CI1 | .927 | .189 | .118 | |
| CI3 | .749 | .307 | .301 | |
| AB4 | .160 | .802 | .007 | .847 |
| AB3 | .258 | .712 | .321 | |
| AB2 | .397 | .636 | .399 | |
| AB1 | .517 | .588 | .343 | |
| CB3 | .147 | .124 | .827 | .745 |
| CB2 | .328 | .057 | .654 | |
| CB1 | .080 | .464 | .601 | |
| CB4 | -.029 | .499 | .597 | |

AB(Altruistic Behavior), CB(Conformist Behavior), CI(Continuance Intention)

[Table 3] Discriminant Validity

| | M | AB | CB | CI |
|----|--------------|--------|--------|------|
| | SD | | | |
| AB | 5.71 1.07 | 1.00 | | |
| CB | 5.24 1.20 | .639** | 1.00 | |
| CI | 5.93 1.18 | .581** | .430** | 1.00 |

**p < .01

4.3.2 가설검증 결과

독립변수가 종속변수에 어떠한 영향을 미치는지를 파악하기 위해 회귀분석을 실시하였다. 먼저

MMORPG 파티 플레이 게이머의 이타적 행동(AB)이 게임의 지속 사용의도(CI)에 정(+)의 영향을 미칠 것이라는 가설 1의 검정결과, t 값은 8.207($p=.000$)로 통계적 유의수준 하에서 영향을 미치는 것으로 나타나 가설1은 채택되었다. 즉, MMORPG 파티 플레이 게이머의 이타적 행동이 많이 나타날수록 게임의 지속 사용의도가 높게 나타난다는 것을 알 수 있다. 회귀모형은 F 값이 $p=.000$ 에서 67.356의 수치를 보이고 있으며, 회귀식에 대한 $R^2=.338$ 로 33.8%의 설명력을 보이고 있다.

MMORPG 파티 플레이 게이머의 순응적 행동(CB)이 게임의 지속 사용의도(CI)에 정(+)의 영향을 미칠 것이라는 가설 2의 검정결과 t 값이 5.467($p=.000$)으로 나타나 가설 1과 마찬가지로 채택되었다. 이 역시 MMORPG 파티 플레이 게이머의 순응적 행동이 많이 나타나면 게임의 지속 사용의도가 높게 나타난다는 것을 말한다. 가설2의 회귀모형은 F 값이 $p=.000$ 에서 29.894의 수치로 나타났다, 회귀식에 대한 $R^2=.185$ 로 18.5%의 설명력을 보이고 있다.

[Table 4] Multiple Regression Analysis

| IV | DV | tolerance | β | t | p | statistic |
|----|----------|-----------|---------|-------|-------|---|
| AB | constant | .453 | 2.278 | 5.024 | .000 | $R=.392$ $R^2=.338$ modified $R^2=.333$ $F=67.356$ $p=.000$ |
| | CI | .078 | .640 | 8.207 | .000* | |
| CB | constant | .414 | 3.726 | 8.990 | .000 | $R=.430$ $R^2=.185$ modified $R^2=.178$ $F=29.894$ $p=.000$ |
| | CI | 0.77 | .421 | 5.467 | .000* | |

* $p < .01$

5. 결론

본 논문에서는 게이머의 조직시민행동이 게임의 지속 사용의도에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 게이머의 이타적 행동과 순응적 행동이 게임의 지속 사용의도로 이어질 수 있음을 보여줬다는 점에서 학술적 가치와 실무적 시사점을 보여 준다고 할 수 있다.

저명한 뇌과학자로 꼽히는 마이클 자자니가(Michael Gazzaniga) 교수는 “인간은 뱀속까지 사회적이다”라는 표현으로 인간의 사회성을 강조하였고, 세계에서 가장 활발하게 인용되는 행복 심리학자인 서은국 교수는 그의 저서 <행복의 기원>에서 인간의 본성을 “The ultimate SOCIAL machine”이라고 표현하며 진화의 여정에서 생존과 직결되는 사회적 경험과 행복은 불가분의 관계를 맺는다고 하였다. 이처럼 최근 심리학, 진화생물학, 뇌과학 등의 여러 분야의 석학들이 이구동성으로 인간의 사회성은 인간의 생사를 좌우하는 가장 독보적인 특성으로 주장하고 있다[30]. 또한 리처드 도킨스의 명저 ‘이기적 유전자’에서는 인간의 이타적 행동은 자신과 공통된 유전자를 남기기 위한 이기적 선택[31] 이라고 밝히고 있다.

이는 진화론적 관점에서 인간의 이타적 행동과 조직 순응적 행동은 생존에 유리한 사회적 경험이며 이를 통해 만족감과 행복감 이라는 보상을 얻는다고 볼 수 있다. 게임에서의 사회적 경험이 인간의 생사와 직접적인 관련은 없지만 40억년 동안 생존과 절멸의 경계에서 사투를 벌여 오고 있는 인간의 유전자는 게임에서의 경험과 현실에서의 경험을 혼동하고 있을지도 모르는 일이다.

본 논문의 연구결과는 이러한 맥락에서 게임의 지속 사용의도에 영향을 주는 사회적 경험 차원의 게임 콘텐츠 개발에 대한 시사점을 제공한다고 할 수 있다.

하지만 본 논문의 검증은 MMORPG 중 리니지 2의 파티 플레이라는 특정한 조건과 비교적 적은 수의 게이머 표본을 통해 이루어 졌다는 한계가

있다. 향후 MMORPG 뿐만 아니라 AOS, FPS, SNG 장르 등의 확장된 조건 하에서 좀 더 규모 있는 통계 분석과 검증이 필요하다.

아울러 게이머의 사회적 상호작용 관점에서 게임의 지속 사용의도에 관한 다양한 연구가 시도되길 기대해 본다.

REFERENCES

- [1] WWDC <https://developer.apple.com/wwdc/>
- [2] Hyeon-Chul Kim, "Power of longevity game.'Lineage II cumulative sales exceeded 1 trillion won", <http://www.asiae.co.kr/>, 2011.
- [3] Ji-Hoon Ahn, Chris Seoyun Choi, "The Influence of Gamers' Characteristics on the Emergent Party Play: Based on Organizational Citizenship Behavior Theory", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 14, No. 4, pp. 7-16, 2014
- [4] Jae-Sun Yun, Chan Lim, "A Study on MMORPG Factors in Game User's Motivation : A game User's Desire Perspective", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 10, No. 1, 2010.
- [5] Lim, S. and Park, N. "MMORPG Users Motivations and the Spill-Over Effect on Their Off-line Leadership Development", *Korean Society for Journalism and Communication Studies*, Vol. 51, No. 5, pp. 322-345, 2007.
- [6] Yee, N. "The Psychology of Massively Multi-user Online Role-Playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage", *Avatars at Work and Play*, Springer, pp. 187-207, 2006.
- [7] Katz, Daniel. "The motivational basis of organizational behavior." *Behavioral science* Vol. 9, No. 2, pp. 131-146, 1964.
- [8] Brief, A.P. and Motowidlo, S.J, "Prosocial organizational behaviors," *Academy of management Review*, Vol. 11, No. 4, pp. 710-725, 1986.
- [9] Organ, D.W., Podsakoff, P.M., and MacKenzie, S.B., *Organizational Citizenship Behavior: Its Nature, Antecedents, and Consequences*, Sage Publications, 2006.
- [10] Williams, L.J. and Anderson, S.E., "Job Satisfaction and Organizational Commitment as Predictors of Organizational Citizenship and In-Role Behaviors," *Journal of management*, Vol. 17, No. 3, pp. 601-617, 1991.
- [11] A. C. Smith, D. W. Organ, and J. P. Near, "Organizational Citizenship Behavior. Its Nature and Antecedents," *Journal of Applied Psychology*, Vol. 68, No. 4, pp. 653-663, 1993.
- [12] Van Der Veegt, G.S., Van De Vliert, E., and Oosterhof, A., "Informational Dissimilarity and Organizational Citizenship Behavior: The Role of Intrateam Interdependence and Team Identification," *Academy of Management Journal*, Vol. 46, No. 6, pp. 715-727, 2003.
- [13] Cohen, S.G. and Bailey, D.E., "What Makes Teams Work: Group Effectiveness Research from the Shop Floor to the Executive Suite," *Journal of Management*, Vol. 23, No. 3, pp. 239-290, 1997.
- [14] Farh, J. L., Podsakoff, P. M., & Organ, D. W. "Accounting for organizational citizenship behavior: Leader fairness and task scope versus satisfaction. *Journal of management*", Vol. 16, No. 4, pp. 705-721, 1990.
- [15] Zeithaml, Valarie A., Leonard L. Berry, and Ananthanarayanan Parasuraman. "The behavioral consequences of service quality." *the Journal of Marketing*, pp. 31-46, 1996.
- [16] Bhattacharjee, Anol. "Understanding information systems continuance: an expectation-confirmation model." *MIS quarterly*, pp. 351-370, 2001.
- [17] Jun-Gi Park, Hye-jung Lee, Cheul-hyun CHO, & Jun-woo Lee. "Client Relationship Proneness, Trust, Commitment and Reuse Intention in IT Services", *The Journal of digital policy & management*, Vol. 10, No 9, pp. 137-149, 2012.
- [18] Sang-Cheol Park, Joon Koh. "Determinants of Continuance Intention to Use Social Commerce for Group Purchasing: The Moderating Role of Product Involvement" *Entrue Journal of Information Technology*,

- Vol. 12 No. 2, pp. 139-154, 2013.
- [19] Hee-Taek Kang, "Examining the Effects of Network Externalities and Perceived Feedback on User Motivation and Intention to Continue Using a Blog" *Entrue Journal of Information Technology*, Vol. 11, No. 3, pp. 175-189, 2012.
- [20] Jin-cheul Jang, Woo-chul Sung, Mun-Yong Yi, "A Study on the Determinants of Smart Phone Continuance Intention with the Consideration of User Experience" *Entrue Journal of Information Technology* Vol. 12, No. 1, pp. 7-18, 2013.
- [21] Yung-Kwan Ko, Keun-Hyung Kim. "Analysis on the Factors that Affect the User's Intention of Reusing Mobile App-based Tourism Contents." *The Korea Contents Association*, Vo. 11, No. 12, pp. 844-855, 2011.
- [22] Hyeog-In Kwon, Ho-Il Kim, Yong-Seok Choi, "An Empirical Study on the Influential Factors to User's Continuous Usage and Recommendation of SmartPhone-Games" *Journal of Korea Game Society*, vol.11, No.6, pp. 115-125, 2011.
- [23] Ki-Suk Kim, Hyung-Won Jong, Hyun-Joo Jang, "A Study on the Precedence Factors in Mobile Gaming Immersion and Intent for Repeated Usage", *Korean Society For Computer Game*, Vol. 26, No. 4, pp. 121-13, 2013.
- [24] Hyun-Chul Kim, Searle Huh, Jun-Ho Choi, "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. 11-24, 2012.
- [25] Yong-Young Kim, "The Role of Social Interaction Influencing on the Continuance of Online Game : Bridging and Bonding Social Capital", *The Korean Society of Management Information System*, pp. 142-149. 2011.
- [26] Lengnick-Hall, Cynthia A., Vincentia Cindy Claycomb, and Lawrence W. Inks. "From recipient to contributor: examining customer roles and experienced outcomes." *European Journal of Marketing* Vol. 34, No. 3/4, pp. 359-383, 2000.
- [27] Sang-Lin Han, Je-Won You, and Tae-Sik Gong. "Effects of Customer Participation and Citizenship Behavior on Perceived Service Quality and Repurchasing Intention." *The Korean Academic Society of Business Administration*, Vol. 33, No. 2 pp. 473-502, 2004.
- [28] Mi-Young Park, Jeong-Eun Park, and Sung-ho Lee., "A Study of Determinants and Outcome of Customer Citizenship Behavior: Focusing on Long-Term Orientation between Service Organization and Customer." *ASIA MARKETING JOURNAL* , Vol. 11, No. 4 ,pp. 1-19, 2010.
- [29] Jung-hong Choi, Joo-hee Choi, Hye-Sun Lee, Hwang-bo Hwan, In-seong Lee, & Jin-woo Kim, "The Reinforcing Mechanism of Sustaining Participations in Open Source Software Developers: Based on Social Identity Theory and Organizational Citizenship Behavior Theory", *Asia Pacific Journal of Information Systems*, Vol. 23, No. 3, pp. 1-23, 2013.
- [30] Eun-Kook M. Suh, "The origins of happiness (행복의 기원)", *BOOK21 PUBLISHING GROUP*, 2014.
- [31] Dawkins, Richard. *The selfish gene*. No. 199. Oxford university press, 2006.



안지훈 (Ahn, Ji Hoon)

2005-2005 YD온라인 '프리스톤테일' 연구원
2005-2007 imc게임즈 '그라나도 에스파다' 연구원
2013-현재 홍익대학교 영상대학원 석사과정
2007-현재 엔씨소프트 '리니지2' 개발팀 과장

관심분야 : 게임 기획 및 그래픽 디자인, 게이머 심리,
진화심리학/생물학, 창발적 게임 플레이
