

게임 이용자들의 자아 존중감, 게임 효능감, 사회 자본이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구: 헤도닉과 유다이모닉 행복 관점을 중심으로

이혜림[†], 정의준^{**}

The Influence of Players' Self-Esteem, Game-Efficacy, and Social Capital on Life Satisfaction Focused on Hedonic and Eudaimonic Happiness

Hye Rim Lee[†], Eui Jun Jeong^{**}

ABSTRACT

The current study explores a possible mechanism through which game users' integrated socio-psychological factors lead to a higher level of life satisfaction, based on desire-fulfillment theory as well as hedonic and eudaimonic approaches to happiness. Using data from a survey of 789 game users in South Korea, we tested the relationships of psychological variables (self-esteem and game and life-efficacy), social variables (bonding and bridging social capital), and demographic variables (age and gender) with life satisfaction. Results show that self-esteem and game efficacy were an important antecedent to the degree of users' life satisfaction. Both bonding and bridging social capital increased life satisfaction. The importance of perspectives as well as their implications for game users and further associated research is explored.

Key words: life satisfaction, self-esteem, game and life-efficacy, bonding and bridging social capital

1. 서 론

최근 들어 게임에 대한 인식의 전환이 과동하고 있다. 비록 그 역기능의 과급 효과에 기인한 게임 중독 등의 현상이 사회적 이슈로 가열중에 있지만, 기능성 게임이나 게이미피케이션과 같은 게임의 순기능에 대한 연구와 검증도 활발하게 이루어지면서 게임의 순기능이 확장되고 있는 것이다[1,2]. 인터랙티브 매체인 게임은 행위자들에게 높은 인지적이며 정

서적인 영향력을 행사할 수 있기 때문에[3,4] 게임 이용은 향유자들에게 욕구에 기반한 만족감, 유대 관계의 증진 등 긍정의 효과를 양산하며 삶의 만족도나 행복으로 직결될 수 있는 가능성을 포함할 수 있다. 삶의 만족도는 주관적 행복(Subjective Well-Being; SWB)의 핵심지표로서 행복, 혹은 웰빙(Well-being) 개념과 공유되며 혼용되는 개념으로, 삶에 대한 주관적인 감정과 평가로 정의되며, 삶의 질과 밀접하게 관련되어 있다[5,6,7,]. 이렇게 행복을 대변하는 삶의

※ Corresponding Author: Eui Jun Jeong, Address: (143-701) 120 Neung Dong-Ro, Gwang Jin-Gu, Seoul, Korea, TEL: +82-2-450-0449, FAX: +82-2-450-0449, E-mail: jeong12@konkuk.ac.kr

Receipt date: May 10, 2015, Revision date: July 12, 2015
Approval date: July 30, 2015

[†] Dept. of Digital Culture & Contents, Graduate School, Konkuk University (E-mail: nevercry21@naver.com)

^{**} Dept. of Digital Culture & Contents, Graduate School, Konkuk University

※ This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2014S1A3A2044729).

만족도는 개인의 환경이나 사회심리적 요인 등에 따라 달라질 수밖에 없기 때문에 궁극적인 개인의 삶의 만족도는 개인 스스로의 기준에 근거한 삶의 질에 대한 평가에서 비롯된다고 한다[5].

욕구 충족 이론(Desire-Fulfillment Theory)에 따르면 개인의 행복은 욕구에서 기반한 사건이 야기된 상태나 감정의 획득에 의해 구성된다고 상정한다. 그리고 개인의 감정을 유복하게 만드는 것은 궁극적으로 욕구의 충족을 의미할 수밖에 없으며 행복을 구성하는 이 욕구의 충족은 현실 보다는 '가상의 욕구적 상황(Hypothetical desire situation)' 내에서 보다 높게 나타날 수 있을 것으로 보았다[8]. 현실에서 불가능한 다양한 욕구를 반영할 수 있는 가상적 상황은 욕구 충족을 위한 최상의 환경을 제공할 수 있기 때문이다. 이 시대의 인지적 레저 활동인 게임은 개인들의 욕구 충족 실현의 무한한 다양성을 반영하는 최첨단의 창조적 환경을 제공해 줄 수 있기 때문에 [3,4] 삶의 만족도나 행복으로 이어지는 감정에 영향을 주는 주요한 외부 자극 요인으로 작용할 수 있을 것이다.

행복에 관한 관점은 웰빙에 대한 고민에서 비롯되었다. 웰빙이란 건강하고 행복한 삶을 총칭하는 용어로서 정신적 행복과 심신의 안녕을 추구하는 행복의 상위 개념이라 할 수 있다. 웰빙은 최상/최고의 경험에 관한 것이며[9] 그런 행복의 본성에 관한 논의는 두 가지 철학이 중심이 되고 있다. 즐거움과 행복을 반영하는 헤도니즘(Hedonism)[10]과 개인의 충족감, 신(Daimon)의 존재 및 실체에 대한 신념을 의미하는 에우다이모니즘(Eudaimonism)이다[11]. 아리스토텔레스 시대부터 시작된 행복에 관한 고민은 현대에 이르러서도 여러 학자들에 의해서 연구되고 개념화 되고 있다.

이러한 행복은 삶의 만족도를 향상하기 위한 필수 요인이다. 그렇다면 행복의 감정을 얻기 위한 가장 원초적인 감정은 어디서 발생할 수 있을까? 그것은 놀이 등을 통한 즐거운 감정의 발산을 통해 촉발될 수 있을 것이다. 그러한 재미와 즐거움에서 얻어진 행복의 감정은 헤도닉 행복(Hedonic happiness)이다. 하지만 인간은 다양한 욕구를 지닌 복합적 존재이다. 즐거움뿐만이 아니라 의미있는 가치 지향적 행위를 추구한다. 이러한 관점에서의 행복은 유다이모닉(Eudaimonic happiness) 관점에서 설명되고 있다.

헤도닉 관점에서의 행복은 기쁨이나 즐거움과 동일시된다. 그리고 유다이모닉 관점에서의 행복은 스스로를 발전시키는 것을 의미하며 대중의 이익/공공선(Greater good; The benefit of the public)에 기여하는 것이다[12]. 또한 내적 본성을 따라 깊이 있는 가치를 추구하는 것이며[11], 진정한 자신의 잠재력을 자각하고[13], 목표를 성취하거나, 의미 있는 삶을 추구하는 것이라고 한다[14].

이 시대의 게임은 개인들에게 헤도닉적 관점과 유다이모닉 관점의 만족을 모두 실현시킬 수 있는 가능성을 내포할 수 있다. 특히 어드벤처나 액션 게임, 슈팅 게임 등은 쾌락이나 자극 만족의 헤도닉적 콘텐츠로 인식되고 있으며 심즈와 같은 롤플레이팅 게임은 게임 내의 역할 취득을 통해 삶의 의미를 깨닫거나 유익한 삶의 정보를 미리 게임을 통해 대리 체험함으로써 개인들에게 가치 실현의 도구로 작용하고 있다[3]. 심즈와 같은 게임은 유다이모닉 행복을 반영할 수 있는 것이다. 게임 장르에 따라 세분화 되는 양상을 보이겠지만, 보편적으로 게임 이용은 향유자들로 하여금 스스로를 게임에 투사함으로써 강력한 자극과 연민, 공포, 사랑, 슬픔, 애정 등의 감정적 동화를 통해 궁극적으로는 개인의 삶의 만족도에도 유의미한 영향력을 행사 할 수 있다는 것이다. 더불어, 게임 이용자들은 게임의 도전과 성취를 통해 현실에서 불충족된 자신감을 획득하며 내적 수준에서는 자아 존중감을 증강시킬 수 있으며, 그로 인해 자아 효능감 또한 상승할 수 있는 가능성을 내포할 수 있다. 또한 게임에서 마주하는 지속적 유대 관계나 새로운 유대관계의 형성은 게임 이용자들의 삶에 유의미한 영향을 줄 수 있을 것이다. 이러한 유대 관계는 사회 자본의 형성을 의미한다.

이러한 영향 요인들에 대한 게임 관련된 선행 연구들을 살펴보자면, 게임은 삶의 다양한 만족감에 유의미한 영향력을 준다고 보고되고 있다[16,17]. 이는 자기 결정성 이론(Self-Determination Theory)에 입각한 효과로 이 이론에 따르면 개인의 욕구에서 비롯된 일이나 사랑, 놀이 행위와 같은 자발적인 특정 행위는 개인의 내적 즐거움과 만족감을 충족시킬 수 있다고 한다. 이 이론에 근거한 연구 결과들을 살펴보면 Ryan 외 연구자들은[18] 자기 결정성 이론에 입각하여 게임 이용자들의 만족감에 관한 연구를 진행한 결과, 게임은 이용자들의 다양한 욕구를 충족시

키며 보다 높은 만족감을 준다고 보고하였다. Wang의 연구자들[20] 또한 게임 이용은 이용자들에게 생리적이며 심리적인 만족감을 증진시킬 수 있다고 보고하였다. Smyth는[19] 중단 연구를 통해 MMORPG 게임 이용자들을 추적 연구한 결과 이용자들은 게임을 통해 높은 쾌락과 즐거움을 경험하며 새로운 유대 관계를 형성하고 있다고 보고하였다. 더불어 최근 진행된 연구에서도 사람들은 게임 이용을 통해 삶의 즐거움이나 소속감, 친근한 관계를 충족하고 있다고 나타났다[21]. 이러한 연구결과들을 종합해보면, 게임 이용을 통해 개인들은 만족감, 효능감, 유대 관계의 확장 등의 다채로운 경험을 통해 영향을 받고 있음을 알 수 있다. 특히 게임은 존재하는 미디어 중에서도 가장 강력한 몰입감을 체험할 수 있으며 자발적 행위를 가장 잘 반영하는 매체로도 알려져 있다[4, 17, 18]. 이러한 자발성에 기초한 강력한 몰입감은 행복에 기여할 수 있으며, 그 몰입적 경험은 삶의 만족도를 향상시킬 수 있다고 보고되고 있기 때문에[22] 본 연구에서는 그 효과를 게임 이용자들을 대상으로 입증해보고자 한다.

위의 논의에서와 같이 게임은 우리 사회에서 사회심리적 영향력을 긍정의 방향으로 양산하고 있다. 삶의 만족이나 행복감에도 영향을 줄 수 있다는 것이다. 그에 따라 본 연구에서는 헤도닉과 유다이모닉 행복의 관점에서 욕구 충족 이론에 근거하여 게임 이용자들의 행복과 직결될 수 있는 삶의 만족에 관한 효과를 검증해 보고자 한다. 삶의 만족도에 관한 연구는 해외에서는 사회과학, 인지 심리 등의 연구 분야에서 활발히 검증되는 추세에 있으나[7] 국내에서는 아직까지 결여되어 있어 본 연구를 통해 알아보고자 한다.

이를 위해 첫째, 게임 이용자들의 자아 존중감이 삶의 만족도에 영향을 주는지에 대해 알아볼 것이다. 자아 존중감은 삶의 만족이나 행복 연구에 적용되는 핵심 변수로서, 높은 자아 존중감을 지닌 개인들의 삶의 만족과 행복이 높다고 보고되고 있기 때문에[7] 이러한 현상이 게임을 이용하는 개인들에게도 유사한 효과가 나타나는지 검증해 보고자 한다. 둘째, 게임 이용자들의 자아 효능감을 게임(가상) 효능감과 일상(현실) 효능감으로 구분하여 삶의 만족에 어떠한 영향을 보이는지 알아보고자 한다. 이 효능감 역시도 삶의 만족에 유의한 영향이 있다고 보고되고

있기 때문이다[30, 32]. 셋째, 게임 내에서 생성되는 약하거나 깊은 유대관계에 강도에 따라 삶의 만족감은 다양하게 발현될 수 있기 때문에 이를 교량적 사회자본과 결속적 사회 자본으로 구분하여 보다 정교한 효과를 알아보고자 한다. 게임 연구에서 사회자본에 관한 연구는 지속적으로 확장되고 있으나[40-43] 아직까진 삶의 만족에 관한 영향을 알아본 연구가 부재하기 때문이다. 마지막으로, 인구통계학적인 변수로서 성별과 연령을 통합하여 알아볼 것이다. 삶의 만족도에 관한 선행 연구들에 따르면 연령과 성별도 주요한 변수로 작용할 수 있다고 나타났기 때문이다[7].

개인의 행복이나 삶의 만족도는 삶의 질을 선택하게 할 수 있는 핵심 동인으로 작용하는 주요한 요인임에도 불구하고, 이 시대의 높은 사회 심리적 효과를 양산하고 있는 게임에 이를 적용하여 진행된 실증적 연구는 전무한 실정이다. 따라서 이와 같은 연구는 삶의 만족도에 관한 연구를 사회심리적인 관점에서 게임 이용의 효용적 측면으로 확장하는데 기여할 수 있을 것이다.

2. 선행연구 및 가설 도출

개인의 전반적인 삶을 의식적으로 평가하는 삶의 만족감은 개인의 가치관을 반영하고 있기 때문에 주관적 행복감의 핵심적 요소로 작용할 수 있다[5]. 그에 따라 삶의 만족감과 주관적인 개인의 행복은 서로 밀접하게 관련될 수 있는 것이다. 1900년대부터 현재에 이르기까지 행복과 삶의 만족도에 관한 연구를 진행 중인 Diener의 연구에 따르면 개인들의 자아존중감, 사회자본과 같은 사회적 관계, 나이, 성별 등은 행복과 삶의 만족도를 측정하는데 주요한 요인으로 적용되고 있다고 보고하였다[5-7]. 하지만 이 연구들은 현실 즉, 오프라인에만 국한된 연구이다. 최근 들어 삶의 만족도에 관한 연구가 인터넷 사용자들 대상으로 진행되면서 가상공간으로 확장되는 추세에 있다[26]. 그에 따라 본 연구에서는 기존 연구들에 근거하여 삶의 만족에 영향을 주는 요인들을 심리적 요인(자아 존중감, 게임/일상 자아 효능감), 사회적 요인(교량적 사회자본, 결속적 사회자본), 인구 통계학적 요인(성별, 연령)으로 구분하여 그 효과를 검증하고자 한다.

2.1 삶의 만족도와 자아 존중감의 관계

자아 존중감은 자기 도식(Self-schema)과 관련된 개념으로, 개인들이 감지하는 자신의 능력에 대한 역량이나 성공, 가치에 대한 신념을 의미한다. 또한 자아 존중감은 자신감을 포괄하는 개념으로 자신감은 실제로, 자아 존중감에 영향을 주는 주요 대표 요인으로 연구되고 있다[23]. 그에 따라 자아 존중감의 세부 요인에는 자신감 항목이 적용되어 있다. 자신감은 보다 미시적 관점의 상황에 관련된 신념을 반영하는 개념인 반면에 자아 존중감은 거시적/총체적 수준에서 자신을 향한 의도성, 정서적 평가를 포괄하고 있는 것이다[24]. Rosenberg [25]의 연구에 따르면, 자아 존중감은 성공적인 삶의 만족감을 영위하기 위한 주요한 요인으로 주관적 행복에도 큰 영향력을 행사할 수 있다고 한다[25]. 자아 존중감은 자신을 향한 긍정적 혹은 부정적인 감정의 정도에 따른 심리적 상태를 의미하며 자기 가치에 대한 느낌을 반영하고 있기 때문에 대부분의 연구 결과 보편적으로 높은 자아 존중감을 지닌 개인들의 삶의 만족감과 행복감은 높다고 보고되고 있다[7].

이렇게 자아 존중감은 삶의 만족과 행복에 유의미한 영향력을 행사할 수 있는 주요한 변수로 주로 현실 즉, 오프라인 환경의 연구에 활발히 적용되는 추세에 있다가, 최근 들어 인터넷 사용자들을 대상으로 그 연구가 가상공간으로 확장되기 시작하였다. 관련 연구를 살펴보면, Liu 외[26] 연구에서는 인터넷의 효용적 측면과 자아 존중감에 관한 연구를 진행하였다. 그 결과 학교나 삶과 관련된 정보를 인터넷 상에서 얻어가는 높은 수준의 자아 존중감을 지닌 청소년들의 삶의 만족감은 낮은 수준의 자아 존중감을 지닌 개인들보다 높게 나타났다. 이는 가상공간을 통해 이용자들이 원하는 정보력을 자유롭게 얻어가면서 그들이 원하는 욕구가 충족되어 삶의 만족도에까지 영향을 주었음을 의미한다. 더불어, Agyar[27] 연구에서는 레저 행위를 즐기는 개인들의 지각된 자유와 자아 존중감, 삶의 만족도가 긍정적으로 나타났다고 보고하였다. 게임은 이 시대의 대표적인 디지털 레저 행위로서 게임 내의 창조적 구현성을 통해 보다 높은 자발적 선택과 무한한 탐험적 환경을 제공해 주고 있기 때문에[4] 높은 자아 존중감을 지닌 게임 이용자들 역시 그들의 욕구를 충족시키며 삶의 만족에 유의미한 효과를 양산할 수 있을 것이라 예상하였다.

선행 연구들을 종합해 보면, 자아 존중감은 삶의 만족도 연구에 적용되는 대표 요인으로[7], 행복이나 삶의 만족도에 유의미한 영향력을 보일 수 있다고 나타나고 있다. 더불어, 인지이론(cognitive theory)에 따르면 사람들은 그들 자신과 속해 있는 세상에 관한 관점과의 일치성에 기반하여 정보를 처리하는 성향이 있다고 한다. 개인들의 자기 도식과 자기 관련된 정보는 긍정적인 방식으로 해석할 수 있다는 것이다[28]. 게임은 자기중심적인 레저 행위로서 각 개인들은 체화된 자신만의 경험과 기준에 근간한 자기 해석을 동원하며 게임을 진행하게 된다[3,4]. 그에 따라 높은 자아 존중감을 지닌 게임 이용자들의 삶의 만족도는 긍정적 효과를 양산할 수 있을 것이라 예상하였다. 선행 연구들에 근간하여 다음과 같은 가설 1이 도출되었다.

가설 1. 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 게임 이용자들의 높은 자아 존중감은 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

2.2 삶의 만족도와 게임 및 일상 자아 효능감의 관계

자아 효능감은 원하는 결과를 획득하였을 때 얻어지는 자신의 능력에 대한 신념을 의미한다[29]. 이러한 자아 효능감은 특정 영역에 국한되지 않고 모든 영역에 긍정적인 영향력을 행사할 수 있다고 한다[30]. Luszczynska 외 연구자들은[31] 자아 효능감이 사회적 만족감에 긍정적인 영향력을 줄 수 있다고 보고하였으며, Lent 외 연구자들[32] 역시도 목표에 기반한 자아 효능감이 특정 영역의 만족감에 직접적인 영향을 주었으며, 간접적으로는 삶의 만족도를 상승시키는 결과를 야기하였다고 보고하였다. 자아 효능감은 궁극적으로 삶의 질에 영향을 줄 수 있기 때문에 보편적 자아 효능감, 컴퓨터 자아 효능감 등의 분야에서 활발히 연구되고 있으며, 개인의 심리상태나 행위를 조정하기 위한 강력한 예측 인자로 활용되고 있다[33].

최근 들어 자아 효능감은 게임 이용자의 행위 연구로 확장되고 있다[34,35]. Klimmt과 Hartmann[36]에 따르면, 컴퓨터 관련된 자아 효능감은 '구체적 영역의 효능 기대감'이 될 수 있을지 모르며, 이러한 특정 자아 효능감 효과는 게임 이용자들이 게임에 몰입하는 선택과 결정 부분에 영향을 줄 수 있을 것

으로 보았다. 자아 효능감은 개인들의 감정이나 생각, 행위 등에 유의미한 영향력을 줄 수 있기 때문에 특정한 영역이나 범위에 제한 없이 동기 부여나 행위 등에 긍정적인 영향력을 행사할 수 있다는 점에서 [30] 게임이 제공하는 도전과 미션 달성을 통해 자아 효능감을 영위할 수 있을 것이다. 게임 효능감이란, 게임이 제공하는 시스템과 상호작용하면서 나타나는 개인의 능력에 대한 자신감을 의미한다[34]. Trepte와 Reinecke [35]의 연구에 따르면 게임에서 얻어가는 다양한 경험들은 자아 효능감을 증진시킬 수 있다고 하였다.

일상 효능감이란 현실의 효능감을 의미하며 보편적 자아 효능감과 유사한 개념으로 인식되고 있다 [45]. Steinkuehler와 Williams [41] 연구에 따르면 게임에서 나타나는 영향력은 현실에 까지 영향을 줄 수 있다고 보고되고 있기 때문에 게임에서 얻은 효능감이 현실에 까지 영향을 주어 일상 자아 효능감까지도 영향을 미칠 수 있을지 모른다. 따라서 본 연구에서는 자아 효능감을 게임과 현실로 나누어 세분화된 관점에서 접근하였다. 우선, 게임 효능감은 앞선 논의에서와 같이 게임의 다양한 대리 체험은 효능감을 증진시킬 수 있다고 보고되고 있기 때문에 [35] 게임 효능감은 삶의 만족에 긍정적인 영향력을 미칠 수 있을 것으로 보았다. 마찬가지로, 일상의 효능감 역시도 게임이 야기한 파동적 효과로 인해 삶의 만족을 증진시킬 것으로 예상하였다. 이러한 내용에 기반하여 도출된 가설은 다음의 2a와 2b 로 제시하였다.

가설 2 a/b. 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 게임 이용자의 높은 a) 게임 효능감과 b) 높은 일상 효능감은 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

2.3 삶의 만족도와 사회자본의 관계

사회 자본이란, 개인 들 간의 유대 관계에서 얻을 수 있는 혜택을 의미한다[37]. 이러한 관계는 현재 두 가지 구분된 관점으로 접근할 수 있는데 그것은 강한 유대관계에 근간한 결속적 사회자본(Bonding social capital)과 약한 유대관계에 기반한 교량적 사회자본(Bridging social capital)이다[38]. 결속적 사회자본이란, 가족, 친한 친구 등의 강한 유대 관계나 동종의 그룹내에서 감정적 지지와 지속적인 지원이 동원되는 관계를 의미한다. 교량적 사회 자본은 약한

유대감을 형성하지만, 새로운 정보와 자원을 통해 그 관계망을 확장시켜 보다 열린 기회와 폭넓은 관점을 지향하는 관계들을 의미한다. 이 관계는 세계적 관점에서 사회적 지평을 확장할 수 있는 기회와 새로운 정보와 자원을 습득할 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있다[37,38].

Williams[37]은 결속적 사회자본의 기준은 감정적 지지, 한정된 자원의 높은 접근성, 결속감을 동원하는 능력 등으로 정의 하였으며, 반대로 교량적 사회자본은 확장된 관점과 광범위한 분야의 타인들과 교류, 다양한 분야의 커뮤니티 내에서의 상호 호혜적 관점의 확산 등을 기준으로 보았다. 이를 종합해보면 사회자본은 개인이 보유한 유대 관계뿐만이 아니라 집단적 수준의 사회심리적인 영향력을 양산할 수 있음을 의미한다[39].

이렇게 사회자본은 개인적, 집단적 수준의 유대 관계에 대한 정교한 설명력을 제공할 수 있기 때문에 연구 범위가 점차 오프라인의 관계뿐만이 아니라 게임 이용자들 대상의 가상의 공간에서 나타나는 관계 형성에 관한 연구로 확장되고 있다. 우선, 교량적 사회자본에 관한 연구들을 살펴보면, Williams 외 연구자들은[40] ‘World of Warcraft’의 게임 커뮤니티 사용자들을 대상으로 인터뷰 한 결과, 그들은 게임을 하면서 새로운 사람들을 만나 인맥이 확장 되어 게임 내의 사회자본이 형성되고 있다고 보고하였다. 또한 게임 이용자들은 온라인 게임 내에서 다양한 세계관을 가진 사람들을 마주하게 되면서, 교량적 사회자본이 증가된다고 나타냈다[41]. 유사한 맥락에서 Kobayashi의[42] 연구에 따르면, 온라인 게임은 교량적 사회 자본을 증진시킬 수 있는 원천 제공의 역할을 하고 있으며 다양한 종류의 사람들을 만날 수 있는 잠재력의 공간이라고 하였다. 결속적 사회 자본의 측면의 연구 결과들을 살펴보면, 온라인 게임 이용자들은 게임의 익명성을 통해 게임에서 만난 동료들과 현실에서는 언급하기 어려운 민감한 주제들을 자유롭게 나누고 있으며 이는 현실의 동료들보다 깊은 관계로 이어지고 있다고 나타냈다[43]. 이러한 깊은 유대 관계는 결속적 사회자본의 형성을 의미하는 것이다.

이러한 결속적 혹은 교량적 사회자본과 같은 사회심리적 영향 요인들은 궁극적으로 게임 이용과 만족도 등에 영향력을 행사할 수 있을 것이다. 특히, 사람

들은 혼자 있는 것에 비해 여러명과 함께 할 때, 행복감을 느낀다고 보고되고 있기 때문에[7,9,10] 게임 이용자들은 게임 이용을 통해 결속적 사회자본과 교량적 사회자본의 유대 관계를 확장시키며 삶의 만족감에 긍정적인 영향력을 보일 것이라 예상하였다. 게임 연구에서 게임 이용자 대상의 사회자본에 관한 연구는 확장되고 있지만, 아직까지 게임 이용자들의 사회자본의 형성 추이에 근거한 삶의 만족도에 관한 연구는 부재한 상황이기 때문에 게임 이용자들의 유대관계를 약한 유대 관계(weak ties)의 교량적 사회자본과 강한 유대 관계(strong ties)의 결속적 사회자본으로 구분하여 그 효과를 검증해 보고자 한다.

앞선 연구자들의 논의를 종합해보면, 개인들은 교량적 사회자본을 대표하는 새로운 인맥의 확장과 결속적 사회자본을 의미하는 깊은 유대관계의 지속감을 통해 궁극적으로 만족감에 긍정적인 영향력을 행사할 수 있다는 것이다. 더불어 삶의 만족과 행복에 관한 대표 연구자인 Diener [7]는 현실의 사회관계가 삶의 만족을 증가시키는데 주요한 역할을 한다고 보고하였다. 따라서 교량적 사회자본과 결속적 사회자본은 모두 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것이라 예상하였다. 기존 연구들을 근거로 도출된 가설 3a와 가설 3b는 다음과 같다.

가설 3 a/b: 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 게임 이용자들의 높은 a) 결속적 사회자본과 b) 높은 교량적 사회자본은 삶의 만족도에 긍정적인 영향력을 나타낼 것이다.

2.4 삶의 만족도와 성별, 연령과의 관계

앞선 Diener 외[7] 연구에 따르면 행복이나 삶의 만족에 관한 수준을 측정하는데 성별은 지속적으로 측정되고 있는 변수 중 하나라고 보고되고 있다. 그 연구 결과들을 살펴보면 여성과 남성의 차이가 명확하게 나타나진 않지만, 여성이 남성에 비해 행복의 수준이 소폭 높은 것으로 보고되고 있다. 더불어 연령도 삶의 만족을 측정하는데 주요한 변수로 적용되고 있다. Mroczek 과 Spiro[53] 연구에 따르면 삶의 만족도는 40세에서 65세까지 증가하는 현상을 보이다가 죽음에 임박한 시점에 이르게 되면 감소하는 것으로 나타났다. 또 다른 연구에서도 삶의 만족도는 연령이 높아질수록 소폭 감소하는 것으로 보고되고 있다 [7,54]. 그에 따라 게임 이용자들의 성별과 연령

역시 삶의 만족에 영향을 줄 수 있을 것이라 예상하였다. 이러한 내용들에 근거해 가설 4 a, b가 도출되었다.

가설 4 a/b: 다른 변수들을 모두 통제하였을 때, 게임 이용자들의 a)성별과 b)연령은 삶의 만족도에 유의미한 영향력을 나타낼 것이다.

3. 게임 이용자의 삶의 만족도 효과 검증을 위한 연구 설계 및 방법

3.1 연구 설계

본 연구의 목적은 이 시대의 게임이라는 수단인 이용자들의 행복으로 직결되는 삶의 만족도에 어떠한 영향을 주는 지 알아보는 것이다. 그에 따라 선행 연구들에 기반하여 독립 변수들을 다음과 같이 설정하였다. 심리적 요인으로는 삶의 만족에 영향을 주는 주요 요인으로 대표되고 있는 자아존중감과 게임-일상 효능감을 설정하였으며, 사회적 영향 요인으로는 게임 연구에서 활발히 적용되고 있는 교량적 사회자본과 결속적 사회자본을 적용하였다. 더불어 기본적인 인구통계학적 성별과 게임 이용자들의 총체적인 삶의 만족도를 알아보려고 전 연령층을 고르게 분포하여 할당 표집 하였다. 그 이유는 삶의 만족도에 관한 게임 이용자들의 보편적 인식에 대한 효과를 검증하고자 함이다. 따라서 본 연구에서는 총 789명의 게임 이용자를 대상으로 약 3주간 설문 조사를 진행하였다. 참가자들의 연령대는 16세에서 59세로, 남성은 395 (50.1%)명 이었으며 여성은 394 (49.9%)이 설문에 응답하였다. 연령별로는 10대는 45(5.7%)명, 20대는 160(20.4%), 30대는 187(23.7%)명, 40대는 203 (25.8%)명, 50대는 194 (24.6%)명으로 나타났다.

본 연구의 연구가설 검증 기법으로 SPSS 20.0을 사용하여 분석하였다. 우선, 변수들 간 연관성의 정도를 추론하기 위해 가장 보편적으로 사용되는 피어슨 상관계수(Pearson correlation coefficient)를 통해 분석을 진행 하였으며 이 결과들을 토대로 가설 검증을 위해 회귀분석을 수행 하였다.

3.2 설문 문항 측정

본 연구에서 사용한 설문 문항은 국제 공인 학술지 (SSCI)에서 검증된 문항들로 구성하였으며, 사회과학 분야의 박사 학위 이상급과 교수들의 번역과

검토 작업을 통해 설문에 사용하였다. 그에 따라 모든 문항의 신뢰도는 높게 나타났다.

삶의 만족도는 Diener 외 연구자들이 고안한 삶의 만족도 문항을 사용하였다[5]. 이 척도는 그 안정성과 타당성을 인정받아 사회과학 등의 분야에서 널리 활용되고 있는 척도로, 총 5문항으로 구성되어 있으며 “1=전혀 아니다”에서부터 “5=매우 그렇다”까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. 문항의 구성은 다음과 같다. (① 지금 내 삶은 내가 바라는 삶에 가깝다. ② 내 삶의 조건들은 최상이다. ③ 나는 내 삶에 만족한다. ④ 내가 원하는 중요한 것을 지금까지 이루며 살고 있다. ⑤ 인생이 한 번 더 주어지더라도 지금의 삶을 바꾸고 싶지 않다.) Cronbach’s α 값은 .864로 신뢰도가 확인 되었다.

자아 존중감 역시 연구 분야에서 가장 활발히 적용되고 있는 Rosenberg의 자아 존중감 척도를 사용하였다[25]. 총 10 문항으로 구성되어 있으며 마찬가지로 “1=전혀 아니다”에서부터 “5=매우 그렇다”까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. (문항 예시: ① 나는 내가 가치 있는 사람 혹은 적어도 다른 사람들과 동등하다고 느낀다. ② 나는 내가 수많은 좋은 자질들을 가지고 있다고 느낀다. ③ 대체로, 나는 내가 실패자라고 느끼는 경향이 있다. ④ 나는 대부분의 사람들이 하는 것만큼 할 수 있다.) Cronbach’s α 값은 .849으로 신뢰도가 확인 되었다.

게임 효능감과 일상 효능감 문항은 이미 국내를 비롯한 해외 학술지에 적용된 문항으로 그 타당성이 입증된 문항을 사용하였다[49, 50, 51, 52]. 게임 효능감은 컴퓨터 자아 효능감 문항에[44] 게임 측면을 첨가하여 사용하였다. 총 12문항으로 구성하였으며 “1=전혀 그렇지 않다”에서부터 “5=매우 그렇다”까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. (문항 예시: ① 나는 다른 사람들보다 게임을 잘 한다. ② 좋은 아이템과 높은 레벨을 얻는 것은 내가 열심히 했기 때문이다. ③ 게임에서 하려고 마음먹은 것은 대부분 다 배울 자신이 있다. ④ 나는 다른 사람들에 비해 게임에 대해 잘 안다. ⑤ 게임 속에서 나는 능력 있는 사람이다.) Cronbach’s α 값은 .935로 신뢰도가 확인 되었다.

일상 효능감은 보편적 자아 효능감 [45]의 기존 문항에 삶의 효능감에 초점을 두어 적용하였다. 총 12 문항으로 구성하였으며 “1=전혀 그렇지 않다”에서

부터 “5=매우 그렇다”까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. (문항 예시: ① 내가 바라는 것을 얻는 것은 내가 열심히 했기 때문이다. ② 나는 능력 있는 사람이다. ③ 나는 계획을 세우면 거의 해내는 편이다. ④ 나는 친구를 사귀는데 별 어려움이 없다. ⑤ 나는 종종 다른 사람을 이해시키는데 어려울 때가 있다. ⑥ 나는 목표성취가 어려워 거의 계획을 세우지 않는다. ⑦ 나는 배우고자 하는 바를 다 배울 자신이 있다.) Cronbach’s α 값은 .738로 신뢰도가 확인 되었다.

사회자본에 관한 문항은 미디어 연구분야에서 가장 많이 사용되며 그 타당성을 인정받은 윌리엄스의 사회자본 척도[37]를 사용하였다. 사회자본 척도는 총 20문항으로 교량적 사회자본 10문항, 결속적 사회자본 10문항으로 구성되어 있으며 “1=전혀 그렇지 않다”에서부터 “5=매우 그렇다”까지의 리커트 5점 척도를 사용하였다. (문항 예시: ① 내 문제를 해결하는데 도움을 주는 사람들이 있다. ② 사람들과의 만남은 외부의 다른 일에 관심을 가지는 계기가 된다. ③ 나는 커뮤니티 활동을 돕는데 기꺼이 시간을 쓸 것이다. ④ 중요한 결정을 할 때 조언을 줄 사람이 있다.) Cronbach’s α 값은 교량적 사회자본은 .892, 결속적 사회자본은 .871로 신뢰도가 확인되었다.

4. 게임 이용자의 삶의 만족도와 관련 변수들 간 상관 및 회귀 분석 결과

4.1 상관 분석

우선 변수들 사이의 관련성을 알아보려고 상관 분석을 수행 하였다. 그 결과는 Table 2에 제시하였다. 삶의 만족도와 자아 존중감은 긍정적으로 관계가 있다고 나타났다($r=.54, p<0.01$). 효능감 부분을 살펴보

Table 1. Descriptive & Reliability Results

n=789			
	Mean	Standard Deviation	Cronbach α
Life satisfaction	11.26	2.98	.86
Self-esteem	30.37	4.81	.84
Game-efficacy	2.21	.85	.87
Life-efficacy	3.36	.47	.85
Bonding social capital	3.43	.55	.87
Bridging social capital	3.52	.49	.89

면, 게임 효능감과($r=.12, p<0.01$) 일상 효능감은 둘 다 삶의 만족도와($r=.30, p<0.01$) 긍정적인 상관관계가 도출되었다. 사회자본의 결과를 살펴보면, 결속적 사회자본($r=.37, p<0.01$)과 교량적 사회자본($r=.31, p<0.01$)도 마찬가지로 긍정의 관계가 나타났다. 하지만 성별과 연령 부분에서는 유의미한 관계가 나타나지 않았다.

4.2 회귀 분석

가설을 검증하기 위해 회귀 분석을 수행하였다. 그 결과는 Table 3에 제시되어 있다. 본 연구에서 추정된 바와 상통하게 게임 이용자의 높은 자아 존중감과 효능감은 삶의 만족도를 향상 시키는 것으로 나타났다. 자아 존중감에 관한 결과를 살펴보면, 높은 수준의 자아 존중감을 지닌 게임 이용자들에게서 삶의 만족도에 긍정적인 효과가 나타난 것이다($\beta=.540,$

$p<.001$). 자아 존중감은 자기 가치에 대한 주관적 평가를 의미하기 때문에 게임 이용자들은 게임을 진행 하면서 쾌락, 즐거움과 동일시되는 헤도닉적 행복감 뿐만이 아니라 가치와 의미있는 행위를 통해 자아실현과 자아발전을 통한 유다이모닉 행복감을 향유하며 게임 내에서 보다 높은 자아 존중감을 영위 하였을 수 있다. 이는 곧 삶의 만족도를 높이는 동력의 역할을 하였다고 볼 수 있겠다. 더불어, Diener[7] 연구에 따르면 보편적으로 자아 존중감이 높으면 삶의 만족감과 행복감 또한 높게 나타난다고 보고되고 있기 때문에 게임 이용자들에게도 유사한 효과가 나타났을 수 있다. 따라서 가설 1은 성립되었다.

가설 2의 a의 결과를 살펴보면, 높은 수준의 게임 효능감 역시 게임 이용자들의 삶의 만족 수준을 증가시켰다고 나타났다($\beta = .153, p < .001$). 따라서 가설 2의 a는 성립 되었다. 이는 게임이 제공하는 다양한

Table 2. Correlations Between Variables

	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Life satisfaction	1							
2. Self-esteem	.543**	1						
3. Game-efficacy	.128**	-.004	1					
4. Life-efficacy	.309**	.638**	.027	1				
5. Bonding social capital	.378**	.508**	.019	.526**	1			
6. Bridging social capital	.314**	.390**	.021	.467**	.628**	1		
7. Gender	-.036	-.023	-.236**	.031	.015	-.044	1	
8. Age	.056	.124**	-.220**	.075*	-.044	.073*	-.034	1

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

Table 3. Regression analyses on Life Satisfaction

Model	Coefficient a (n=798)					
	Unstandardized coefficients	Standardized Coefficients	t	p-value	Collinearity Statistics	
	B	β			Tolerance	VIF
Self-esteem	.335	.540***	13.681	.000	.540	1.852
Game-efficacy	.052	.153***	4.978	.000	.888	1.126
Life-efficacy	-.927	-.147***	-3.659	.000	.518	1.932
Bonding social capital	.652	.120**	2.915	.004	.493	2.030
Bridging social capital	.568	.094*	2.438	.015	.569	1.756
Gender	.126	.021	.701	.483	.926	1.080
Age	.008	.033	1.068	.286	.906	1.104

Durbin-Watson = 1.981
R square = .343 (p < 0.001)
* $p < 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

환경과 미션들의 성취감으로 인해 자신의 능력에 관한 신념이나 자신감이 증가되면서 삶의 만족에 상승 효과를 주었을 수 있다. 더불어 이 신념이나 자신감은 자아 존중감과도 밀접히 관련되어 효능감과 상호 교환적인 심리적 영향력을 공유하며 삶의 만족도를 증강 시키는 역할을 하였을 수 있다.

하지만, 삶의 효능감은 역의 효과를 양산하였다. 오히려 삶의 만족도를 저하 시킨 것으로 나타난 것이다($\beta = -.147, p < .001$). 따라서 가설 2의 b는 기각되었다. 이 결과를 토대로 추론해 보자면, 현실과 게임의 사이에서 나타나는 괴리감 때문일 수 있다. 게임 이용자들은 게임을 이용하는 강력한 동기로 현실에서 불충족된 욕구나 감정을 게임을 통해 얻으려 한다고 보고되고 있다[40,41]. 그에 따라 게임이라는 환경 속에서 현실로 돌아왔을 때 현실에서 기피하고자 했던 감정들이 되살아나면서 만족감의 상승 보다는 저하 되는 효과를 양산하였을 수 있다. 즉, 게임 이용자들은 현실과 게임은 분리된 공간으로 치부하는 성향이 있다는 것이다. 게임은 일종의 현실 기피를 위한 수단이 될 수 있는 것이다. 그에 따라 효능감의 현실 전이 효과가 나타나지 못한 것으로 해석해 볼 수 있다.

사회자본의 결과를 보면, 교량적 사회자본($\beta = .094, p < .05$)과 결속적 사회자본($\beta = .120, p < .01$) 모두 삶의 만족도를 증가시키는 것으로 나타났다. 이는 고독할 때보다 개인의 유대 관계가 확장될수록 사람은 행복해 진다는 단순한 원리와 상통하는 결과이다[7,9,10]. 더불어 게임은 상호간 협력과 정보력 교환 등이 주요한 역할을 한다는 점에서 사회적 지원이 요구된다. 사회적 지원(Social support)란 개인들 사이의 대인관계를 통한 자원이나 도움을 교환하는 것으로 정의되고 있다[46]. 게임은 특히 그 게임내에서 미션 성취 과정 중의 행위적 도움뿐만이 아니라 게임 커뮤니티 사이트를 통한 상호 협력이나 정보력 제공 등의 상호 혜택적 지지 관점의 정보력 교환이 필요하다는 특성을 지닌다. 이는 게임 미션의 성취 여부에 영향을 줄 수 있기 때문이다. 또한 협력의 공생 관계를 지속하는 것은 깊은 관계로 발전 될 수 있기 때문에 결속적 사회자본과 교량적 사회자본이 동시 확장되면서 삶의 만족감에 긍정적인 영향을 주었을 수 있다. 따라서 가설 3 a, b 모두 성립되었다. 하지만, 연령과 성별 부분에서는 유의미한 효과가 나타나

지 않았다. 따라서 가설 4 a, b는 모두 기각 되었다.

5. 결 론

본 연구에서는 헤도닉과 유다이모닉 행복을 아우르는 관점에 근거하여 게임 이용자들의 자아 존중감, 게임 및 일상 효능감, 교량적 및 결속적 사회 자본이 삶의 만족도에 미치는 영향력에 관해 알아보았다. 이를 위해 욕구 충족 이론(Desire-Fulfillment Theory)에서 제시한 삶의 만족과 행복에 높은 기여를 줄 수 있다는 가상의 욕구적 상황(Hypothetical desire situation)을 게임이라는 상황에 대입하며 궁극적으로는 게임 이용자들의 삶의 만족감에 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것이라는 가설을 전제로 그 효과를 검증해 보았다.

그 결과를 요약해보면, 심리 영향 요인인 게임 이용자들의 자아 존중감과 게임 효능감은 게임 이용을 통해 삶의 만족을 향상 시키는 것으로 나타났다. 마찬가지로 사회적 영향 요인인 게임 이용자들의 높은 사회자본 역시 결속적 사회 자본과 교량적 사회자본 둘 다 삶의 만족을 상승 시키는 것으로 나타났다. 이는 게임 연구에 적용된 자기결정성 이론의 기존 연구 결과들과 상통하는 결과로서[16,17,18] 본 연구의 목표에 부합하는 주요한 결과라 할 수 있다. 하지만, 일상 효능감 같은 경우 게임 이용자들의 삶의 만족감을 저하시키는 결과를 양산하였다. 이러한 결과는 게임 내에서 발생하는 효능감이 현실에까지 도달하지 못함을 의미한다. 선행 연구들에 따르면 게임의 영향력이 현실에까지 파동 되는지, 전혀 무관한지에 대해 다양하게 나타나고 있기 때문에[41] 향후에는 게임 장르별, 연령별로 세분화 하여 보다 정교한 영향력을 알아보아야 할 것이다. 더불어, 연령과 성별 부분에서는 모두 유의미한 효과가 나타나지 않았다. 이는 모집단의 표본이 전 연령층을 모두 아우르며 적용되었기 때문일 수 있다. 따라서 추후에는 게임 연령층을 보다 세분화하여 그 효과를 알아보아야 할 것이다.

동종애의 원칙(Homophily Principle)에 따르면 유사한 성향을 지닌 개인들은 함께 모여 집단을 형성하여 유대감을 강화시킬 수 있다고 추정한다[48]. 그에 따라 취향이 비슷한 게임 이용자들이 선호하는 게임을 즐기며, 다양한 사회심리적 영향력을 양산할 수 있는 것이다. 이는 궁극적으로 게임 이용자들의 만족

감에 작용하며 그들의 삶의 만족도에도 유의미한 영향력을 행사할 수 있다.

이 시대에 이르러 순기능의 방향으로 재해석되고 있는 게임은 행복한 삶의 지표라 할 수 있는 웰빙을 향상시키는 데 기여할 수 있다. 웰빙은 주관적 행복(Subjective well-being)과 정신적 행복(Psychological well-being)을 포괄하는 거시적 관점에서 삶의 만족과 행복을 아우르는 개념으로, 웰빙 관점에서 주관적 행복감이란 헤도닉 관점의 접근법을 의미하며, 어떠한 대상이나 사건이 야기한 긍정의 감정 즉, 만족감을 의미한다. 정신적 행복이란 유다이모닉 관점과 유사한데, 삶에 대한 의미 추구와 발전 및 성취를 느끼는 감정을 의미한다[15]. 이러한 주관적 행복감 및 정신적 행복감이 반영된 유다이모닉과 헤도닉 관점을 정리해 보면, 헤도닉은 일종의 쾌락과 기쁨, 즐거움과 동일시되는 개념이다. 유다이모닉은 개인에게 내재된 내적 수준의 행복을 뜻하며 의미 있는 가치 추구를 지향하고 자아실현 및 스스로의 발전에서 오는 충족감에 대한 행복이라 할 수 있다. 본 연구를 진행 한 결과, 게임은 이 두 가지 관점의 행복을 모두 아우르며 궁극적으로는 개인들의 웰빙 에도 긍정의 효과를 보일 수 있는 가능성을 발견하였다.

현재 다양한 장르의 게임들이 분화하며 생동하고 있다. 그러한 추세에 따라, 개인들은 그들의 기호에 맞춰 선호하는 게임을 통해 사회 심리적인 욕구를 충족시킬 수 있는 것이다. 결론적으로, 이 시대의 디지털 레저 행위인 게임은 자극 만족과 쾌락, 즐거움을 추구하는 헤도닉 행복과 내적 수준의 가치와 깨달음을 포괄하는 유다이모닉 행복을 동시에 향유할 수 있는 이 시대의 효과적인 수단이 될 수 있을 것이다. 게임에 관한 인식은 기존에는 헤도닉적 콘텐츠로서의 특성이 부각된 바 있으나 현재 게임의 장르는 문화예술의 영역을 아우르며, 유다이모닉 행복을 지향하는 자아 성찰을 통해 깨달음을 얻어가는 방향으로 확장되고 있다. 「The Night Journey」는 ‘초월적 경험(Transcendent experience)을 통한 깨달음의 추구’를 목표로 역사적으로 위대한 인물들의 삶과 어록(語錄)에 기반하여 개발된 게임이다. 이 게임은 USC 대학의 학생, 교원을 대상으로 그 효과를 검증한 결과 이 게임을 이용한 개인들은 게임 진행을 통해 깨달음과 자아 성찰을 위한 목표를 발견하였다고 응답하였다고 한다[4]. 이렇게 게임은 헤도닉 행복을 넘

어서 가치 실현의 유다이모닉 행복을 포괄하며 창조적으로 진화하고 있는 것이다. 향후에는 게임 이용자들의 만족도를 증강시킬 수 있는 세부 요인들에 대한 연구도 심도있게 진행되어야 할 것이다[55].

디지털적 행위 없이는 공존할 수 없는 이 시대의 게임의 영향력은 사회적 변화를 파동하며 개인의 삶의 질적 측면까지 괄목할만한 영향력을 행사하고 있다. 그에 따라 사회심리적 영향 요인들이 게임 이용자들에게 어떠한 효과가 나타나는지에 정교히 검증해야 할 필요성이 제기되는 적절한 시점이라 할 수 있겠다. 이러한 추세에 따라 본 연구에서는 삶의 만족도에 관한 영향력 검증을 통해 게임 연구의 확장 가능성을 열어두며, 향 후 진행될 보다 정교한 사회 심리적 효과 연구를 위한 초석의 역할을 하는데 기여하고자 한다.

REFERENCE

- [1] E.J. Jeong and H.R. Lee, “A Study on the Transitional Aspects of Game 3.0 Era: Based on Gamification Concepts and Mechanism,” *Journal of Korean Society for Computer Game*, Vol. 26 No. 4, pp. 87-97, 2013.
- [2] E.J. Jeong and H.R. Lee, “A Study on the Concepts and Categorization of Serious Games: Based on Strategic Purposes and Applied Theories,” *Journal of Korean Society for Computer Game*, Vol. 26, No. 3, pp. 61-69, 2013.
- [3] H.R. Lee and E.J. Jeong, “A Study on the Festival of Digital Game(MMORPG): based on Transitivity and Avatar,” *Korean Association for Visual Culture*, Vol. 23, pp. 409-459, 2013.
- [4] H.R. Lee and E.J. Jeong, “Creative Evolution of Digital Leisure Culture, Serious Games,” *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 13, No. 12, pp. 48-61, 2013.
- [5] E. Diener, R.A. Emmons, R.J. Larsen, and S. Grin, “The Satisfaction With Life Scale,” *Journal of Personality Assessment*, Vol. 49, No. 1, pp. 71-75, 1985.

- [6] E. Diener, E.M. Suh, R.E. Lucas, and H.L. Smith, "Subjective Well-Being: Three Decades of Progress," *Psychological Bulletin*, Vol. 125, No. 2, pp. 276-302, 1999.
- [7] E. Diener and K. Ryan, "Subjective Well-Being: A General Overview," *South African Journal of Psychology*, Vol. 39, No. 4, pp. 391-406, 2009.
- [8] M.C. Murphy, "The Simple Desire Fulfillment Theory," *Nouûs*, Vol. 33, No. 2, pp. 247-272, 1999.
- [9] R.M. Ryan and E.L. Deci, "On Happiness and Human Potentials: A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being," *Annual Review of Psychology*, Vol. 52, pp. 141-166, 2001.
- [10] D. Kahneman, E. Diener, and N. Schwarz, *Well-Being: The Foundations of Hedonic Psychology*, Russell Sage Found, New York, 1999.
- [11] A.S. Waterman, "Two Conceptions of Happiness: Contrasts of Personal Expressiveness (Eudaimonia) and Hedonic Enjoyment," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 64, No. 4, pp. 678-691, 1993.
- [12] Aristotle, *Nicomachean Ethics*, Oxford University Press, London, 1931.
- [13] C.D. Ryff, C.L.M. Keyes, "The Structure of Psychological Well-Being Revisited," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 69, No. 4, pp. 719-727, 1995.
- [14] C.D. Ryff, "Happiness is Everything, or is It? Explorations on the Meaning of Psychological Well-Being," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 57, No. 6, pp. 1069-1081, 1989.
- [15] C.L.M. Keyes, D. Shmotkin, and C.D. Ryff, "Optimizing Well-Being: The Empirical Encounter of Two Traditions," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 82, No. 6, pp. 1007-1022, 2002.
- [16] R.M. Ryan and E.L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist*, Vol. 55, No. 1, pp. 68-78, 2000.
- [17] J.L.D. Neys, J. Jansz, and E.S.H. Tan, "Exploring Persistence in Gaming: The Role of Self-Determination and Social Identity," *Computers in Human Behavior*, Vol. 37, pp. 196-209, 2014.
- [18] R.M. Ryan, C.S. Rigby, and A. Przybylski, "The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach," *Motivation and Emotion*, Vol. 30, No. 4, pp. 344-360, 2006.
- [19] J.M. Smyth, "Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play," *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 10, No. 5, pp. 717-721, 2007.
- [20] C.K.J. Wang, A. Khoo, W.C. Liu, and S. Divaharan, "Passion and Intrinsic Motivation in Digital Gaming," *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 11, No. 1, pp. 39-45, 2008.
- [21] Y.L. Lin and H.W. Lin, "A Study on the Goal Value for Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Players," *Computers in Human Behavior*, Vol. 27, No. 6, pp. 2153-2160, 2011.
- [22] L.S. Ruchman and S.A. Wolchik, "Personal Goals and Interpersonal Support and Hindrance as Factors in Psychological Distress and Well-Being," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 55, No. 2, pp. 293-301, 1988.
- [23] E.A. Locke, K. McClear, and D. Knight, "Self-Esteem and Work," *International Review of Industrial and Organizational Psychology*, Vol. 11, pp. 1-32, 1996.
- [24] J.R. Robinson, P.R. Shaver, and L.S. Wrightsman, *Measures of Personality and Social Psychological Attitudes: Measures of Social Psychological Attitudes*, Academic Press,

- Inc., London, 1991.
- [25] M. Rosenberg, *Society and the Adolescent Self-Image*, Princeton, Princeton University Press, New Jersey, 1965.
- [26] R.D. Liu, C.X. Shen, L. Xu, and Q. Gao, "Children's Internet Information Seeking, Life Satisfaction, and Loneliness: The Mediating and Moderating Role of Self-Esteem," *Computers & Education*, Vol. 68, pp. 21-28, 2013.
- [27] E. Agyar, "Life Satisfaction, Perceived Freedom in Leisure and Self-esteem: The Case of Physical Education and Sport Students," *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, Vol. 93, pp. 2186-2193, 2013.
- [28] J.S. Beck, *Cognitive Therapy*, John Wiley & Sons, Inc., 1995.
- [29] A. Bandura, "On the Functional Properties of Perceived Self-Efficacy Revisited," *Journal of Management*, Vol. 38, No. 1, pp. 9-44, 2012.
- [30] D.H. Schunk, *Self-Efficacy and Education and Instruction*, In J. E.Maddux (Ed.), New York, 1995.
- [31] A. Luszczynska, B. Gutiérrez-Donã, and R. Schwarzer, "General Self-Efficacy in Various Domains of Human Functioning: Evidence from Five Countries," *International Journal of Psychology*, Vol. 40, No. 2, pp. 80-89, 2005.
- [32] R.W. Lent, H.B. Sheu, D. Singley, J.A. Schmidt, L.C. Schmidt, and C.S. Gloster, "Longitudinal Relations of Self-Efficacy to Outcome Expectations, Interests, and Major Choice Goals in Engineering Students," *Journal of Vocational Behavior*, Vol. 73, No. 2, pp. 328-335, 2008.
- [33] M.E. Gist and T.R. Mitchell, "Self-Efficacy: A Theoretical Analysis of Its Determinants and Malleability," *Academy of Management Review*, Vol. 17, No. 2, pp. 183-211, 1992.
- [34] D. Pavlas, K. Heyne, W. Bedwell, E. Lazzara, and E. Salas, "Game-Based Learning: The Impact of Flow State and Videogame Self-Efficacy," *The Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, Vol. 54, No. 28, pp. 2398-2402, 2010.
- [35] S. Trepte and L. Reinecke, "The Pleasures of Success: Game-Related Efficacy Experiences as a Mediator between Player Performance and Game Enjoyment," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14, No. 9, pp. 555-557, 2011.
- [36] C. Klimmt and T. Hartmann, "Effectance, Self-Efficacy, and the Motivation to Play Video Games," Vorderer, Peter (Ed); Bryant, Jennings (Ed), *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, pp. 133-145, 2006.
- [37] D. Williams, "On and Off the'Net: Scales for Social Capital in an Online Era," *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol. 11, No. 2, pp. 593-628, 2006.
- [38] R.D. Putnam, "Bowling alone: America's declining social capital," *Journal of Democracy*, Vol. 6, No. 1, pp. 65-78, 1995.
- [39] M. Granovetter, "The Strength of Weak Ties: A Network Theory Revisited," *Sociological Theory*, Vol. 1, No. 1, pp. 201-233, 1983.
- [40] D. Williams, N. Ducheneaut, L. Xiong, Y. Zhang, N. Yee, and E. Nickell, "From Tree House to Barracks the Social Life of Guilds in World of Warcraft," *Games and Culture*, Vol. 1, No. 4, pp. 338-361, 2006.
- [41] C.A. Steinkuehler and D. Williams, "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places," *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol. 11, No. 4, pp. 885-909, 2006.
- [42] T. Kobayashi, "Bridging Social Capital in Online Communities: Heterogeneity and Social Tolerance of Online Game Players in Japan," *Human Communication Research*, Vol. 36, No. 4, pp. 546-569, 2010.
- [43] H. Cole and M.D. Griffiths, "Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-

Playing Gamers,” *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 10, No. 4, pp. 575-583, 2007.

[44] D.R. Compeau and C.A. Higgins, “Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test,” *Management Information Systems Quarterly*, Vol. 19, No. 2, pp. 189-211, 1995.

[45] G. Chen, S.M. Gully, and D. Eden, “Validation of a New General Self-Efficacy Scale,” *Organizational Research Methods*, Vol. 4, No. 1, pp. 62-83, 2001.

[46] S. Cohen and H.M. Hoberman, “Positive Events and Social Supports as Buffers of Life Change Stress,” *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 13, pp. 99-125, 1983.

[47] E.J. Jeong, H.R. Lee, and J.H. Woo, “Brand Memory, Attitude, and State Aggression in Violent Games: Focused on the Roles of Arousal, Negative Affect, and Spatial Presence,” *The Proceeding of 48 the Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 3538-3547, 2015.

[48] D.B. Kandel, “Homophily, Selection, and Socialization in Adolescent Friendships,” *American Journal of Sociology*, Vol. 84, No. 2, pp. 427-436, 1978.

[49] H.R. Lee, E.J. Jeong, and J.H. Yoo, “Associations between Game Users and Life Satisfaction: The Role of Self-Esteem, Self-Efficacy and Social Capital,” *Proceeding of 17th International Conference on Cognitive and Neural Sciences*, pp. 2257-2261, 2015.

[50] H.R. Lee, E.J. Jeong, and M.S. Park, “Exploring Aggression in Gaming Context: The Role of Therapeutic Catharsis Seeking, Game Self-Efficacy, and Big 5 Personality,” *Proceeding of International Research Conference on Science, Management and Engineering*, pp. 1-6, 2015.

[51] H.R. Lee, E.J. Jeong, and M.S. Park, “Do Playing Games and Game Self-Efficacy Decrease User Aggression?,” *Proceeding of*

2nd International Conference on Smart Media Application, p.71, 2014.

[52] H.R. Lee and E.J. Jeong, “The Effects of Gamers’ Social Capital and Self-Efficacy on Gaming Addiction,” *Journal of Korean Society for Computer Game*, Vol. 27, No. 4, pp. 229-236, 2014.

[53] D.K. Mroczek and A. Spiro III, “Change in Life Satisfaction during Adulthood: Findings from the Veterans Affairs Normative Aging Study,” *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 88, No. 1, pp. 189-201, 2005.

[54] S.T. Charles, C.A. Reynolds, and M. Gatz, “Age-Related Differences and Change in Positive and Negative Affect over 23 Years,” *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 80, No. 1, pp. 136-151, 2001.

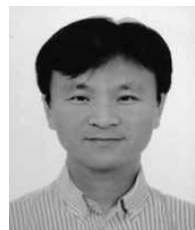
[55] Ham. Hyung-Bum, “On Simulation for Normalization of Game Satisfaction Density Function”, *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 10, No. 9, pp. 1185-1196, 2007.



이혜림

2006년 2월 용인대학교 연극학과
예술학사
2010년 2월 동국대학교 예술경영
학 석사
2012년 3월~현재 건국대학교 문
화콘텐츠학과 박사 수료

2013년 9월~현재 SSK, Social Sciences Korea (한국사
회과학연구), 보조연구원
2013년 9월~현재 BK 21+, Brain Korea 21 PLUS 연구원



정의준

2001년 5월~2004년 7월 한국게임
산업진흥원 선임연구원
2006년 5월~2011년 8월 미시건
주립대 M.I.N.D. Lab 연
구원
2010년 12월~2012년 2월 성균관
대 Interaction Science연
구소 선임연구원

2011년 8월~미시건주립대 Telecommunication 박사
2012년~현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수