

디지털 게임에 대한 계획행동이론의 적용: 중요한 타인과 균형관계를 중심으로*

호 규 현¹⁾

나 은 영^{*}

본 연구는 계획행동이론과 균형이론을 적용하여 디지털 게임이용행위의 기제를 살펴보고자 하였다. 태도, 주관적 규범, 지각된 행위통제감이 디지털 게임 이용의도에 미치는 영향력을 확인하고, 개인과 중요한 타인, 디지털게임 간의 균형 상태에 따라 계획행동이론 모형 적용의 차이가 존재하는지 살펴보고자 하였다. 2021.10.21.~25 사이에 온라인 설문조사를 통해 총 315건의 성인 PC게임 이용자 응답을 수집했으며 이를 중다회귀분석으로 분석했다. 분석 결과 태도와 지각된 행위 통제감은 지속이용의도에 정적인 영향을 미쳤으나 주관적 규범은 유의한 영향을 미치지 않았다. 균형 관계에 따라 집단을 균형, 무균형, 불균형으로 구분하고 집단별로 계획행동이론 모형을 적용한 결과 균형관계가 불균형, 무균형인 경우 지각된 행위 통제감과 태도가 지속이용의도에 정적인 영향을 미쳤으나, 균형인 집단에서는 태도만 지속 이용의도에 정적인 영향을 미쳤다. 본 연구는 디지털 게임이용행위에 대한 개인의 심리적 요인과 타인의 영향을 함께 살펴봄으로써 디지털 게임 이용자에 대한 이해에 기여한다는 의의가 있다.

주요어 : 디지털 게임, 계획행동이론, 중요한 타인, 균형이론

* 본 논문은 제1저자의 석사 학위 논문(지도교수: 교신저자)을 수정·보완한 것입니다.

1) 서강대학교 신문방송학과 박사과정

† 교신저자 : 나은영, 서강대학교 지식융합미디어학부 교수, 04107, 서울특별시 마포구 백범로 35 가브리
엘관 212호, Tel : 02-705-8851, E-mail : ena@sogang.ac.kr

 Copyright ©2023, The Korean Psychological Association of Culture and Social Issues
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided
the original work is properly cited.

디지털 게임은 현대 사회에서 가장 보편적인 놀이 중 하나다. 디지털 게임이란 컴퓨터 기기 혹은 디지털 장치에 기반을 두고 있으며, 이를 매개로 독특한 상호작용을 제공하는 게임 콘텐츠를 의미한다(전경란, 2009, 31p). 디지털 게임은 다른 놀이에 비해 역사가 짧지만, 기술의 보급과 디지털화를 기반으로 급격히 성장해왔다(양서운, 최수미, 2020; 윤희섭 등, 2012; 조은하, 2013). 국내 환경은 인터넷 및 스마트폰의 보급이 원활하게 돼 있어서 게임 문화가 정착하기 좋은 조건이며, 실제로 국민들의 게임이용률도 높은 편이다. 한국콘텐츠진흥원(2020)의 조사에 따르면 전체 응답자 중 게임을 이용 중인 사람의 비율은 최근 5년간 65% 이상을 기록해왔다. 또한, 국제게임산업 조사업체인 뉴주(Newzoo, 2019)에 의하면 한국은 면적당 게임이용자 수가 세계 4위 수준으로 다른 국가와 비교했을 때도 게임을 많이 즐기고 있다.

게임의 사회적 영향력이 확대됨에 따라 이를 바라보는 관점도 다양하게 등장했다. 특히 국내에서는 게임의 부정적 측면이 강조돼온 경향이 있다. 언론에서는 1990년대부터 최근까지 게임을 각종 범죄 및 사건/사고의 원인으로 취급해왔으며(금준경, 2019.; 오유진 등, 2023) 정부는 게임을 청소년의 행복을 해치는 존재로 규정하고 강제적 섯다운제를 도입하기도 했다(문화체육관광부, 2012). 또한, 학계에서도 디지털 게임은 '몰입/중독'이나 '폭력'과 같은 부정적 영향과 관련된 주제로 치우쳐 연구가 진행돼온 경향이 있었다(전경란, 2010).

디지털 게임은 인간의 다양한 욕구로부터 시작된 상상 속 세계관을 풍부하게 구현할 수 있는 창조성, 그리고 이용자가 직접 또 다른 현실 세계에서 다른 대상과 상호작용하며 즐

거움을 경험하는 상호작용성을 갖는다. 디지털 게임의 가치는 이러한 창조성과 상호작용성을 바탕으로 이용자에게 제공되는 고유한 즐거움이다. 부정적 측면만을 강조하는 경향성은 게임의 본질적 가치를 발현하는데 방해 요소로 작용한다. 또한, 게임의 가치를 제대로 실현하기 위해서는 게임의 '중독성', '폭력성'과 같은 부정적 영향 중심의 연구뿐만 아니라 게임 이용 행위에 대한 과정이나 긍정적 영향에 대해서도 충분히 주목할 필요가 있다(이은하 등, 2020; 전경란, 2010; 한국콘텐츠진흥원, 2021).

최근들어 이러한 시각을 반영하는 다양한 연구들이 등장하고 있으며(김영범, 이상호, 2019; 김주우 등, 2015; 이자명, 2020; 진병준, 이지혜, 2022), 본 연구 또한 개인의 게임이용 행위에 대한 심리적 과정을 탐색하고자 진행됐다. 이를 위해 개인의 행동을 잘 예측하는 것으로 알려진 이론인 계획행동이론과 개인, 타인 그리고 대상 사이의 정서적 태도에 따른 영향을 설명한 균형이론을 디지털 게임 이용 행위에 적용했다.

계획행동이론은 행동을 예측하는 이론 중 하나로서, 태도와 주관적 규범, 지각된 행위 통제감이 행위 의도에 영향을 미치며 이것이 행동과 강한 상관을 갖는다는 이론이다(Ajzen, 1985). SNS(박연진 등, 2019), 미디어 몰아보기(정금희, 최윤정, 2019), 인터넷 음란물(노기영 등, 2013) 등 다양한 콘텐츠 이용을 설명하기 위해 적용돼왔다. 디지털 게임의 경우 태도나 지속 이용의도에 대해 살펴본 연구들이 존재하나(심선애 등, 2017; 이지현, 김한구, 2020), 계획행동이론 자체를 적용한 연구는 미비하다. 따라서 본 연구에서는 디지털 게임 이용행위에 대해 계획행동이론 모형을 적용해 태도,

주관적 규범, 지각된 행위통제감이 행위 의도에 미치는 영향을 확인하고자 했다.

한편, 균형이론은 개인(p)과 타인(o), 대상(x) 사이의 긍정적이거나 부정적인 정서적 태도에 따라 개인의 태도 변화에 영향을 미칠 수 있다는 이론이다(Heider, 1946). Heider(1946)는 개인과 타인, 타인과 대상, 개인과 대상 사이의 정서적 태도가 인지적으로 일관되는 경우 균형상태를 이루며, 만약 그 관계가 불균형을 이룰 때는 인지적 불편감에 의해 균형상태로 회복하도록 영향을 받는다고 주장했다. 이용자는 디지털 게임이 즐거운 경험을 선사하는 미디어라는 긍정적인 인식이 존재하는 한편, 부정적인 사회적 담론이나 신념에 의해 형성된 부정적 인식이 동시에 존재할 수 있다. 특히, 개인(p)이 게임이라는 대상(x)에 형성하는 태도는 중요한 타인(o)에 의해 영향을 받을 수 있다. 중요한 타인은 개인의 준거 기준에 영향을 미침에 따라, 개인이 자기(self)를 평가하는데 큰 영향을 미친다(Kiesler, 1996; 권석만, 2011에서 재인용). 또한, 선행연구에서는 대표적인 중요한 타인인 부모, 친구, 연인 등이 개인의 디지털 게임이용에 영향을 미칠 수 있다고 지적해왔다(김지연, 도영임, 2014, 나은영, 송중현, 2006; 백경민 등, 2020; 이자명, 2020; Coyne et al, 2012). 그러나 선행연구에서는 개인의 디지털 게임을 이용하는 심리적 요인에 중요한 타인과의 관계가 어떠한 영향을 미치는지 자세히 살펴보진 않았다. 따라서, 본 연구에서는 개인과 중요한 타인, 디지털 게임 사이의 균형 관계에 따라 디지털 게임 이용의 심리적 과정에 차이가 존재하는지 확인하고자 했다.

요약하자면 개인과 중요한 타인 그리고 디지털 게임 사이의 균형 관계는 이용자가 게임

을 이용하는 심리적 과정에도 영향을 미칠 수 있을 것으로 예측된다. 이를 계획행동이론과 통합적으로 적용한다면 디지털 게임 이용행위에서 개인의 심리적 과정과 더불어 중요한 타인과의 역동이 미치는 영향력까지 살펴볼 수 있을 것이다.

디지털 게임

디지털 게임이란 컴퓨터 기기 혹은 디지털 장치에 기반을 두고 있으며, 이를 매개로 독특한 상호작용을 제공하는 게임 콘텐츠를 의미한다(전경란, 2009, 31p). 게임은 현대 사회에서 가장 많이 이용되는 놀이 중 하나로써 디지털 게임을 이해하기 위해서는 놀이의 개념을 확인할 필요가 있다.

놀이는 인간에게 즐거움을 주는 독특한 행위 양식이다. 그 방법과 가치는 달라져 왔으나 문명의 사료들에서 놀이가 인류와 함께 존재해왔음을 확인할 수 있다(이동연 등, 2019, p.201; 이장주, 2011; 하위징아, 2018; 한국문화정책개발원, 1996). 범문화적이며 과거부터 지금까지 남아있는 의례, 문화, 행동 양식은 대부분 인간에게 도움이 되기 때문에 존재해왔는데(나은영, 2010, p.46), 놀이도 마찬가지다. 놀이는 전쟁을 위한 훈련, 사회화, 기업의 교육, 종교적 제례의식 등 다양한 기능을 해왔으나(한국문화정책개발원, 1996) 궁극적인 목표는 인간에게 즐거움을 주는 것이다.

과학기술의 발전에 따라 도래한 디지털 환경은 놀이 문화의 새로운 장(field)을 제시했다. 인터넷을 기반으로 발전된 뉴미디어 환경은 인간의 상상과 욕망을 구현하고 공유할 수 있는 기회를 더욱 늘렸고, 이용자는 콘텐츠를 단지 보거나 듣는 것을 넘어서 능동적으로 상

호작용할 권력을 갖게 됐다. 또한, 제작자와 이용자 사이의 경계가 알아지면서 누구나 쉽게 콘텐츠를 만들고 소비할 수 있게 됐다. 이러한 환경에서 디지털 게임은 놀이에 최적화된 미디어로서 등장하게 된 것이다.

디지털 게임의 특징으로는 매체성, 독특한 상호작용, 규칙성이 있다(전경란, 2014). 매체성이란, 게임이라는 콘텐츠가 매개되기 위해 컴퓨터 기기 혹은 디지털 장치를 필요로 한다는 것을 의미한다. 최초의 디지털 게임기였던 아타리(Atari)의 전자오락기부터 최근의 혼합현실 기기까지, 디지털 게임은 다양한 플랫폼을 통해 콘텐츠가 전달될 수 있다. 동일한 내용의 콘텐츠라고 하더라도 이용자는 플랫폼에 따라 다른 경험을 할 수 있는데, 플랫폼마다 조작방법이나 가상세계의 구현, 인터페이스 등이 달라질 수 있기 때문이다.

다음으로 독특한 상호작용은 디지털 게임이 이용자에게 신체활동이 수반되는 육체적 경험과 동시에 정신적 경험을 제공하는 것을 의미한다. 게임이용자는 기기의 조작을 통해 게임기와 상호작용을 하는 것을 기반으로, 가상세계에 등장하는 환경, 인물, 다른 게임이용자들까지 상호작용이 확장될 수 있다.

마지막으로 규칙성은 디지털 게임이 각자 고유의 의미 체계를 갖고 있으며, 이용자는 반복된 시행착오를 거쳐 체계를 배우는 것을 의미한다. 처음 게임을 접하는 이용자는 조작방법이나 인터페이스와 같은 규칙에 적응하기 위해 노력이 필요하며, 시간이 지남에 따라 점차 익숙해지게 된다. 이동연 등(2019)은 디지털 게임이 반복적인 상황과 조건에 대한 규칙성을 갖는 동시에, 영상매체의 수동적인 서사 전달과 달리 이용자가 직접 상호작용하며 전개할 수 있다는 점을 강조하며 창조적인 수

용성을 갖는다고 보기도 했다.

디지털 게임이 이용되는 본질적인 이유는 이용자에게 즐거움을 줄 것으로 기대되기 때문이다. 이용자는 디지털 게임을 이용하면서 몰입하거나 상호작용하며 다양한 현상과 관계를 만들어낸다. 따라서, 디지털 게임의 이용은 크게 디지털 게임과 이를 이용하는 이용자, 그리고 상호작용에 따라 만들어지는 현상으로 구성된다. 선행연구 또한 디지털 게임과 이용자를 중심으로 연구가 진행돼왔다. 전자의 경우 디지털 게임 개발이나(Salen et al, 2004), 놀이로서 게임의 특징(안상혁, 2004; 임해량, 이동은, 2019), 미학적 분석(류철균, 권보연, 2015; 이장원, 윤준성, 2016), 스토리텔링(길태숙, 2011; 박근서, 2009) 등 게임의 제작부터 철학적 사유 등을 포함하고 있다.

이용자 중심 연구의 경우 (1) 게임이용자의 심리·사회적 특성에 대한 연구 (2) 게임 이용 과정에 대한 연구 (3) 게임 이용 영향에 대한 연구 세 가지로 분류할 수 있다. 먼저 디지털 게임이용자 특성과 관련된 연구는 이용자의 심리·사회적 특성과 디지털 게임 사이의 관계를 알아보는 연구다. 성별, 소득수준, 학력 등에 따라 주로 게임 이용정도, 혹은 게임 과몰입에 미치는 영향을 중심으로 연구됐다. 류성일과 박선주(2010)는 사회통계학적 분류와 게임 장르 구분에 따른 온라인 게임 이용 특성을 확인하기 위해 게임의 접속 기록(log)을 분석했다. 그 결과, 성별(남성>여성), 직업(학생>화이트칼라>주부 등), 학력수준(대졸>초·중고생>고졸 등)에서 게임 이용 인구의 차이가 나타났으며, 성별과 연령, 장르와 성별, 장르와 연령등의 상호작용 효과가 관찰됐다. 이자명(2020)은 아동·청소년의 심리사회적 특성이 게임 선택과 과몰입에 미치는 영향을 확인

했는데, 성별과 가정의 경제적수준에 따라 차이가 나타남을 확인했다. 이외의 다른 연구에서도 디지털 게임 이용과 관련된 성별과 경제 수준 등 몇 가지 심리·사회적 특성의 차이가 일관되게 나타나고 있다(이경님, 2003; 장재홍, 2005).

다음으로 디지털 게임 이용 과정에 대한 연구는 이용자가 디지털 게임을 이용하면서 겪는 경험과 관련이 있다. 디지털 게임에서 이용자가 재미를 느끼고 몰입하게 되는 과정에 대해 주로 살펴봄(김종우, 김상욱, 2014; 황상민 등, 2005), 장르나 매체에 따른 이용자 경험을 확인하기도 했다(강지영, 최상일, 2020; 광이삭, 2018 ; 배재한 등, 2015). 특히, 지나친 몰입과 이용에 따라 경험될 수 있는 게임 과몰입, 게임 중독과 관련된 연구가 다른 연구에 비해 활발히 진행돼온 경향이 있다(전경란, 2010). 최근에는 게임을 통해 얻는 긍정적 경험에 주목하는 연구도 다수 등장하며, 이전보다 게임 이용에 대해 다양한 논의가 이뤄지고 있다(김현, 장병희, 2020; 백경민 등, 2020; 백상기, 2019; 이해림, 정의준, 2015).

마지막으로 디지털 게임이용의 영향에 관한 연구는 디지털 게임 이용이 이용자의 신체 및 정신 건강이나 성격, 자기효능감과 같은 심리적 특성에 미치는 영향에 대해 살펴본다. 디지털 게임의 이용은 개인에게 어떤 부분에 영향을 미치는지에 따라 긍정적일 수도, 부정적일 수도 있다. 이은하 등(2019)은 게임이 이용자에게 미치는 효과에 대해 문헌고찰과 메타분석, 실험을 통한 뇌파 및 생리적 반응 분석, 설문 등 종합적인 연구를 진행했다. 연구 결과 게임은 인지적 기능성 향상에 영향을 미치는 것이 일관되게 확인됐으며, 메타분석 결과 폭력적 게임의 참여나 게임의 폭력성은 공격

적 태도, 행동, 친 사회적 행동, 긍정적 감정 등에 영향을 미치나 그 효과의 크기는 높지 않은 것으로 나타났다.

계획행동이론

Ajzen은 개인의 태도나 신념 등에 의해 행동을 예측할 수 있는 두 이론을 주장했다. 먼저 합리적 행동 이론(Theory of Reasoned Action, TRA)이란, 신념을 바탕으로 형성된 태도와 주관적 규범은 개인이 어떠한 행동을 하고자 하는 의도에 영향을 미치며, 행위 의도는 행동에 높은 예측력을 갖는다는 이론이다(Ajzen & Fishbein, 1980). 그러나 행위 의도에 태도와 주관적 규범이 영향을 주더라도 개인이 행위에 대해 통제할 수 없는 상황이라면 행동으로 이어지지 않을 수 있다는 비판이 제기됐고 이론의 보완이 필요했다. 따라서, Ajzen(1985)은 태도와 주관적 규범과 더불어 행위에 대해 개인이 갖는 심리적, 외부적 통제감인 지각된 행위통제가 행위 의도와 행동에 영향을 미친다고 주장하며 계획행동이론(Theory of Planned Behavior)을 주장했다. 즉, 계획행동이론은 개인의 태도와 주관적 규범, 지각된 행위통제감이 행위의도에 영향을 미치고 행위 의도가 행동을 예측한다는 이론이다.

태도란 어떠한 대상에 대해 호의적 또는 비호의적으로 반응하도록 이끄는 학습된 선유경향이나(김영석, 2005) 행동에 대한 개인의 선호와 유인가(Valence)의 총체적인 평가(Ajzen, 1991) 등으로 정의된다. 태도는 개인의 행동 예측에 관한 연구 초기에 주요 원인으로 여겨졌으나(Allport, 1935), 연구가 진행됨에 따라 단순히 태도가 행동 자체를 예언한다기보다는 다른 요인들을 종합적으로 고려할 필요가

있다고 밝혀졌다(Ajzen, 1988; Fazio & Zanna, 1981).

태도는 계획행동이론의 핵심적인 요인으로서 행위 의도와 높은 상관을 보여왔다(손영곤, 유병관, 2012; Armitage & Conner, 2001). 이는 태도가 행동에 대한 결과의 평가나 신념으로부터 형성된다는 주장과 일치한다(Ajzen, 1988). 해외와 국내에서 진행된 계획행동이론의 메타분석 결과 태도는 주관적 규범이나, 지각된 행위통제에 비해 행위 의도에 더 높은 상관을 일관적으로 나타내고 있다(이진우, 손영곤, 2017).

주관적 규범이란 개인이 특정 행위나 사람, 집단과 같은 대상에 대한 주변인의 평가를 지각하는 것이다. 이는 타인에 대한 규범적 기대나 타인의 기대에 순응하고자 하는 동기로부터 형성된다(Ajzen, 1988). 주관적 규범은 개인의 태도와 더불어 행위 의도에 영향을 미치는 중요한 부분으로 확인되었다(손영곤, 이병관, 2012; 한덕웅, 이민규 2001; 허태균 외, 2004). 그러나 계획된 행동이론에 관한 후속 연구에서 상대적으로 태도나 지각된 행위통제에 비해 설명력이 낮다는 비판이 제기되었다(이진우, 손영곤, 2017; Armitage & Conner, 2001) 집단 규범, 기술적 규범과 같은 다른 규범으로 대체하거나 더 명확하게 중요한 타인을 준거 집단으로 제시해 설명력을 높일 수 있다는 의견이 제시되었다(이정기, 최민음, 2011). 국내에서 연구된 계획행동이론을 메타분석한 손영곤과 이병관(2012)에 따르면 국내 연구결과에서는 해외에서 진행된 것에 비해 주관적 규범의 영향력이 높은 것으로 나타났다. 이는 주관적 규범의 영향력은 문화적 맥락에 대해 충분히 고려할 필요가 있음을 시사한다. 상대적으로 집단주의적이고, 여성적인 문화인 국내 환경

에서는 중요한 타인이나 준거 집단의 영향력이 상대적으로 우세할 수 있기 때문이다(나은영, 2015; Hofstede, 2005).

디지털 게임에 대한 주관적 규범은 개인이 게임을 하는 것에 대한 주변인의 기대와 이러한 기대에 순응하고자 하는 인식의 총합을 의미한다. 특히 또래관계가 삶의 중요한 부분을 차지하는 청소년기의 경우, 디지털 게임이 교우관계의 수단으로 이용되며 이러한 규범성의 영향이 강하게 나타날 수 있다(김성중, 2000). 장예빛(2016)은 게임이용의 주관적 규범을 정교화하며, 청소년의 게임이용에 대한 규범성이 과몰입에 미치는 영향을 확인했다. 그 결과, 또래 관계 내 정서적 지지나 교우관계 스트레스보다 주관적 규범이 게임 과몰입에 훨씬 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 게임이용에 대한 주관적 규범은 청소년에게 더 크게 나타날 수 있으나, 성인대상 연구에서도 관찰되고 있다. 강내원(2020)은 대학생들을 대상으로 사회규범 인식과 감정유구가 게임에 대한 태도 및 몰입에 미치는 영향을 확인했다. 사회 규범 인식은 기술적 규범과 주관적 규범으로 분류됐는데, 기술적 규범은 게임에 대한 태도나 몰입 등에 유의한 영향을 미치지 못했으나 주관적 규범은 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

지각된 행위 통제감이란 Bandura(1977)의 자기효능감으로부터 발전된 개념으로 개인이 행동을 수행함에 있어 얼마나 쉽고 어려움지에 대한 인식이다(Ajzen, 1991). 이는 합리적 행동이론에서 계획행동이론으로 발전되며 추가된 요인으로서, 지각된 행위 통제감이 추가됨에 따라 태도와 주관적 규범, 행위 의도가 높지만 행동이 일어나지 않는 경우를 설명할 수 있었다. 또한, 지각된 행위 통제가 높을 때는

행위 의도를 통해 행동에 영향을 미치지 않더라도 낮은 때는 직접 행동으로 연결될 수 있다(차동필, 2005).

지각된 행위 통제감은 종종 자기효능감과 동일시되는 경향이 있으나, 둘은 같은 개념이라고 보긴 어렵다(Ajzen, 2002). 개인이 특정 행동을 수행할 수 있다는 인식에는 내적인 효능감과 더불어 외적인 통제력이 함께 포함되기 때문이다. Ajzen(2002)은 계획행동이론을 적용한 연구결과들을 바탕으로, 지각된 행위 통제감의 개념을 지각된 자기효능감과 지각된 통제가능성의 하위요인으로 구성된다고 주장하기도 했다.

이러한 논의를 바탕으로 본 연구에서는 디지털 게임의 지각된 행위 통제감이 게임효능감과 행동통제력으로 구성된다고 보았다. 게임효능감은 디지털 게임 환경에서 개인이 갖는 수행 능력에 대한 효능감이며, 행동통제력은 디지털 게임을 이용할 때 개인이 접근하거나 통제할 수 있는 능력의 인식을 의미한다(김영재, 유진, 2005).

행위 의도는 특정 행위를 할 때 자발적으로 행하거나, 행하기 위해 노력하는 것에 대한 개인의 용의를 의미한다(조윤경, 유재웅, 2016; Ajzen, 1991). 이는 신념을 바탕으로 형성되는 태도와 주관적 규범, 지각된 행위통제감의 영향을 받아 궁극적으로 행동을 예측하는 요인이다(Ajzen, 1991). 본 연구에서는 디지털 게임의 행위 의도를 지속이용의도로 정의한다. 디지털 게임의 지속이용의도는 콘텐츠를 앞으로 계속해서 사용하고자 하는지, 지속적으로 사용할 의향이 있는지 등의 개념으로 구성된다. 특정 장르의 게임이나 콘텐츠에 대한 지속이용의도를 알아본 연구는 존재하지만(김효정 등, 2005; 이지현, 김한구, 2020) 디지털 게

임 이용의 포괄적인 지속이용의도에 대해서는 확인되지 않았는데 이는 장르나 매체에 따라 영향이 달라질 수 있는 디지털 게임의 특징 때문일 수 있다. 따라서, 본 연구에서는 디지털 게임 자체에 대한 지속이용의도를 살펴보고자 한다.

균형이론과 중요한 타인

균형이론이란 개인(p)이 타인(o), 대상(x) 사이의 인지 요소 간 조화를 이루고 일관성을 유지하는 상태를 '균형'이라고 하며 만약 이러한 균형이 깨지게 되면(불균형) 심리적 긴장감을 느낀다는 이론이다(Heider, 1946). 인지 요소는 개인이 지각하고 있는 단위 관계와 정서적 태도로 구성되었다. 단위 관계(Unit Relationship)는 개인과 타인 그리고 타인과 대상 사이의 관계에 대한 연관성을 지각하는 것을 의미한다. 만일 개인에게 타인이나 대상, 혹은 타인과 대상이 관계가 없다고 생각한다면 균형 관계는 형성되지 않을 수 있다(Crandall et al, 2007). 다음으로 정서적 태도는 단위 관계 사이의 긍정적인 혹은 부정적인 정서에 대한 인식을 의미한다. 단위 관계의 연관성이 지각된 상태에서, 정서적 태도의 관계에 따라 균형관계는 결정된다. 이를 도식으로 나타내면 아래와 같다.

도식 상단의 (1) ~ (4) 모형은 균형상태에 해당한다. 개인(p)과 지각된 다른 타인(O)과 대상(X) 사이의 긍정적 혹은 부정적 태도가 일관되기 때문이다. 하단의 (5) ~ (8) 모형은 불균형상태에 해당한다. Heider(1946)는 이러한 불균형 상태가 개인에게 인지적 불편함을 만들고, 균형 상태로 회복하기 위해 태도나 행동의 변화에 영향을 준다고 주장했다.

특히 개인에게 중요한 타인은 균형관계에서 큰 영향을 미칠 수 있다. 중요한 타인은 개인의 가치관에 큰 영향을 미치며, 많은 시간을 보내고 닮고 싶어하는 준거적 역할을 한다 (Kiesler, 1996). 이들은 단위 관계가 존재한다는 가정하에 개인에게 긍정적인 태도를 이미 형성했으므로 그림 1의 (1),(2),(5),(6)에 해당된다. 또한, 정서적 태도를 기반으로 불균형 상태를 도출하면 최종적으로 (5)와 (6)의 경우가 남는다. 즉, 개인은 대상에게 부정적인 정서를 갖고 있지만 중요한 타인은 대상에게 긍정적인 정서를 갖는 경우와, 개인은 대상에게 긍정적인 정서를 갖지만 중요한 타인은 대상에게 부정적인 정서를 갖는 경우다.

위와 같은 상황에서 불균형 상황을 해소하기 위해, 개인은 중요한 타인과의 관계를 변동하는 것보다는 태도나 행동의 변화를 통해 균형을 회복하고자 할 가능성이 더 높을 것이다. 개인은 균형관계에 대한 회복을 위한 전략을 선택할 때 더욱 용이하고 쉬운 것을 고

르기 때문이다(김영석, 2005). 이러한 논의를 바탕으로 본 연구에서는 개인과 중요한 타인, 디지털 게임의 균형관계에 따라 이용의도에 관한 내적 과정에서 차이가 존재하는지 확인하고자 한다. 특히 균형관계는 개인의 태도나 주관적 규범과 연관성이 깊다. 균형관계에 의해 개인의 태도가 변화할 수 있으며(Harary, 1983; Heider, 1946) 중요한 타인과의 균형관계는 주관적 규범의 개념의 유사성이 존재하기 때문이다.

연구모형 및 연구문제

본 연구는 디지털 게임 이용 행위에 대해 세부적으로 파악하기 위해 계획행동이론과 균형이론을 적용했다. 특히 디지털 게임 중 PC 게임 이용자를 중심으로 이를 살펴보고자 한다. PC게임 이용자를 대상으로 선정한 이유는 국내 이용자 비율, 매체성, 상호작용성을 종합적으로 고려한 결과다. 한국콘텐츠진흥원(2020)에서 진행한 게임이용자 실태조사에 따르면

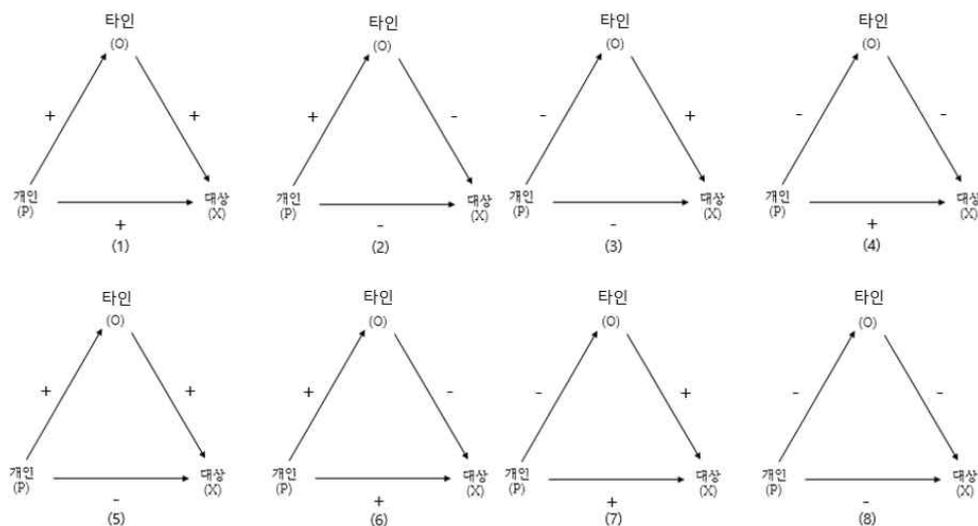


그림 1. 균형 관계의 유형(김영석, 2005, 164p)

이용자 수는 스마트폰 게임(91.1%), PC게임(59.1%), 콘솔게임(20.8%) 순으로 나타났다. PC 게임은 스마트폰 게임보다 플레이어의 상호작용성이 높고 화면의 크기나, 음향의 질, 구현된 기술 등에서 몰입에 더욱 유리한 조건을 가지며 콘솔 게임보다 높은 접근성과 많은 이용자가 존재한다. 특히 국내 게임에 대한 사회적 담론의 중심에는 다른 매체 게임보다는 PC게임이 위치해왔다(방희경 등, 2018).

계획행동이론은 신념을 바탕으로 형성된 태도와 주관적 규범, 지각된 행위 통제감이 결과적으로 행동을 예측할 수 있기 때문에(Ajzen, 1991) 디지털 게임 이용 행위에 적용하기에 적합하다. 또한, 디지털 게임에 대한 개인과 중요한 타인 사이의 균형 관계에 따라 계획행동이론 모형 적용에 차이가 있을 것으로 예측된다. 왜냐하면, 디지털 게임을 이용하고 있는 개인이 긍정적 태도를 갖고 있더라도 중요한 타인이 게임에 대해 부정적 태도를 갖고 있음을 지각한다면 인지적 불균형 상태를 이루기 때문이다. 또한, 개인의 디지털 게임 이용에

대해 균형상태가 성립하지 않는 경우도 존재할 수 있다. 개인과 디지털 게임, 중요한 타인 사이의 연관성이 없다고 지각하는 무균형 상태도 나타날 수 있기 때문이다. 따라서, 본 연구에서는 이러한 인지적 균형 관계에 따라서 게임이용행위의 차이가 나타나는지 확인하고자 하며 지금까지의 논의를 종합해 다음과 같은 연구가설 및 문제를 도출하였다(그림 2).

연구가설 1. 디지털 게임 태도는 지속이용 의도에 정적인 영향을 미칠 것이다.

연구가설 2. 디지털 게임에 대한 주관적 규범은 지속이용의도에 정적인 영향을 미칠 것이다.

연구가설 3. 디지털 게임에 대한 지각된 행위 통제감은 지속이용의도에 정적인 영향을 미칠 것이다.

연구문제 1. 개인과 중요한 타인, 디지털 게임 간의 균형 상태에 따라 계획행동이론 모형 적용의 차이가 존재하는가?

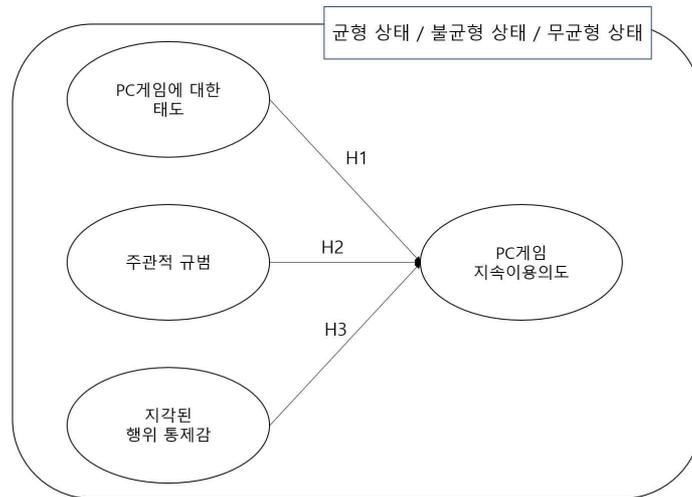


그림 2. 연구모형

방 법

연구대상

본 연구의 가설과 연구문제를 검증하기 위해 PC 게임을 이용 중인 성인남녀를 대상으로 온라인 설문조사를 시행했다. 조사는 전문조사업체의 패널조사를 통해 2021년 10월 21일부터 25일까지 진행됐으며, 총 315명의 응답이 모집됐다.

측정 도구

태도

디지털 게임에 대한 태도는 게임 이용 행위에 대한 긍정적 혹은 부정적 신념과 행동에 대한 평가를 종합한 것을 의미한다. 한국콘텐츠진흥원(2020)에서 진행된 연구를 참고해 4문항으로 구성됐다. 문항은 5점 리커트 척도로 측정됐으며 행위에 대한 신념은 '나는 대체로 PC게임이 좋은 것이라고 생각한다.', '나는 PC 게임을 싫어한다.' 2문항으로 구성됐으며 행위에 대한 평가는 '나는 PC게임이 삶에 좋은 영향을 미친다고 생각한다.', '나는 PC게임을 하는 것이 인생의 낭비라고 생각한다.' 2문항이다. 각 항목의 두 번째 문항은 역채점을 통해 분석에 활용됐다.

주관적 규범

디지털 게임에 대한 주관적 규범은 게임 이용 행위에 대한 중요한 타인들의 기대인 규범적 신념과 이에 순응하고자 하는 순응 동기를 종합한 것이다. Ajzen(2002)의 방법론적 제안과 Taylor와 Todd(1995)가 진행한 연구를 참고했

며, 총 4개 문항을 5점 척도로 측정했다. 본 연구에서는 중요한 타인을 '어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인'으로 각각 측정했다. 규범적 신념은 '어머니는 내가 PC게임을 하는 것을 좋아할 것이다.', '어머니는 내가 PC게임을 하는 것을 원하는 편이다.' 등 2문항으로 구성됐으며 순응 동기는 '나는 나의 행동에서 어머니의 승인을 중요하게 생각한다.', '일반적으로, 나는 어머니의 권고를 수용하려고 하는 편이다.' 등으로 구성됐다. 문항에 중요한 타인을 모두 대입해 응답을 수집했다.

지각된 행위 통제감

Ajzen(2002)은 지각된 행위 통제감은 효능감과 행동통제력을 모두 포함하는 개념임을 밝혔다. 즉, 지각된 행위 통제감은 특정 행동을 본인이 얼마나 잘 해낼 수 있는지에 대한 평가와 그 행동을 본인이 원하는 대로 수행할 수 있다는 지각으로 구성돼있다(손영근, 이병관, 2012). 이를 적용해 본 연구에서는 PC게임에 대한 지각된 행위 통제감을 PC게임 효능감과 자기통제력으로 구성했다. 각 문항은 5점 척도로 측정되며, PC게임효능감은 백상기(2019)의 연구를 참고해 '나는 다른 사람들보다 PC게임을 잘한다.', 'PC게임에서 하려고 마음먹은 것은 대부분 해낼 자신이 있다.', 'PC게임에서 나는 능력있는 사람이다.' 등 3개 문항으로 구성됐다. 행동통제력은 김영재, 유진(2005)의 연구를 참고했으며 적합하게 수정해서 측정한다. '나는 PC게임 이용을 스스로 통제할 수 있다.', '내가 PC게임을 하는 것은 나 자신에게 달려있다.', '내가 원한다면 나는 PC게임을 할 수 있다.' 등 3개 문항으로 구성됐다.

지속 이용 의도

이용 의도는 어떠한 행위를 할 때 자발적으로 행하거나, 행하기 위해 노력하는 것에 대한 개인의 용의를 의미한다(조운경, 유재웅 2016; Ajzen, 1998). 게임은 비교적 휘발성이 적은 콘텐츠로서, 지속적인 이용이 이뤄진다는 특성이 있다. 따라서, 본 연구에서는 게임의 지속이용의도를 확인하고자 한다. 이지현, 김한구(2020)의 연구를 참고해 ‘나는 지금처럼 PC게임을 계속 이용할 것이다.’, ‘나는 미래에도 기꺼이 PC게임을 이용할 것이다.’, ‘가능하다면 나는 PC게임을 계속 이용하고 싶다.’ 등 총 3문항을 5점 척도를 이용해 측정했다.

중요한 타인과 디지털 게임의 균형 관계

균형은 개인(p)과 지각된 타인(o), 대상(x) 사이의 관계를 통해 형성된다. 따라서 ① PC게임(x)에 대한 개인(p)의 태도 ② 중요한 타인(o)에 대한 개인(p)의 지각 ③ 개인이 지각한 중요한 타인(o)의 PC게임(x)에 대한 태도를 통해 이러한 관계를 확인했다.

본 연구에서는 디지털 게임 이용행위에 영향을 미칠 수 있는 것으로 밝혀졌으며(나은영, 송중현, 2006; 백경민 등, 2020; 이자명, 2020; Coyne et al, 2012) 중요한 타인에 관한 문헌에서 주로 언급되는(권석만, 2011) 부모님, 가장 친한 친구, 현재 연인을 중요한 타인으로 설정하고 이들과 디지털 게임, 개인의 균형관계를 살펴보고자 했다.

디지털 게임에 대한 태도는 앞서 측정된 개인의 태도를 그대로 사용했다. 지각된 중요한 타인의 정도는 응답자에게 중요한 타인에 대한 간단한 설명문을 제시한 다음 ‘어머니,’

‘아버지’, ‘가장 친한 친구’, ‘현재 연인’이 중요한 타인에 어느 정도 해당하는지 리커트 5점 척도로 측정했다.

마지막으로 개인이 지각하고 있는 디지털 게임에 대한 중요한 타인의 태도를 측정했다. 응답자가 앞서 응답한 게임에 대한 태도 4가지 문항을 중요한 타인으로 주체를 변경해서 측정하는 것이다. 이는 ‘우리 ____ (어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인)는 대체로 PC게임이 좋은 것이라고 생각한다.’와 같다.

자료 분석

연구가설 및 연구문제를 검증하기 위해 통계프로그램인 SPSS23.0을 활용했다. 먼저 응답자 특성을 파악하기 위해 빈도분석을 진행하고, 타당성과 신뢰성 검증을 위해 요인분석과 내적일치도 분석을 진행했다. 요인분석은 나머지 변인들과 주관적 규범 대상을 각각 투입해 검증했으며 차원축소를 위해 직접 오블리민 회전방식을 적용했다. 신뢰도 분석은 내적일치도 지수인 Cronbach's α 가 .65이상이면 적합한 수준으로 판단했다(Knapp, 1991). 연구가설의 검증은 계획된 행동이론의 변인인 태도, 주관적 규범, 지각된 행위통제감을 독립변인으로 투입하고 지속이용의도를 종속변인으로 투입하는 다중회귀분석으로 검증했으며, 연구문제의 경우 균형에 따라 계획된 행동이론 모형을 적용해 다중회귀분석을 적용했다.

계획행동이론 변인: 태도, 주관적 규범, 지각된 행위 통제감

계획행동이론 변인에 해당하는 디지털 게임에 대한 태도, 주관적 규범, 지각된 행위 통제

표 1. 계획행동이론 변인 계산식

변인명	계산식
PC게임 태도	$\sum_{i=n}^n b_i(\text{PC게임 이용 행위에 대한 신념}) \times c_i(\text{PC게임 이용 행위에 대한 평가})$
주관적 규범	$\sum_{i=n}^n NB_i(\text{PC게임 이용 행위에 대한 규범적 신념}) \times MG_i(\text{중요한 타인에 대한 순응동기})$ *n=4(어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인)
지각된 행위 통제감	$\sum_{i=n}^n c_i(\text{자기 통제력}) \times p_i(\text{PC게임 효능감})$

값은 신념기반 측정에 따라 계산됐다(표 1). 즉, 태도의 경우 디지털 게임 이용 행위에 대한 신념과 행위에 대한 평가의 총합을 곱하여 계산하고, 주관적 규범은 디지털 게임 이용 행위에 대한 규범적 신념과 중요한 타인의 순응동기의 총합을 곱하여 계산했다. 지각된 행위 통제감의 경우 자기 통제력과 게임 효능감의 총합을 곱하여 계산했으며, 이를 요약하면 표 1과 같다.

개인, 중요한 타인, 디지털게임의 균형관계

이론적 근거를 기반으로 개인(P)과 중요한 타인(O), PC게임(X) 사이의 균형관계는 각 관계에 대한 값의 부호를 통해 결정됐다. 즉, ① 개인(p)이 지각하는 중요한 타인(o)의 정도 ② 개인(p)의 PC게임(x)에 대한 정서적 태도 ③ 중요한 타인(o)의 PC게임(x)에 대한 정서적 태도 등 세 값을 기준으로 판별됐다.

값의 측정은 리커트 5점척도로 진행됐으며, -2 ~ 2의 값으로 변환됐다. ①은 중요한 타인에 대한 설명문과 함께 제시된 '나에게 000은 중요한 타인에 해당한다.'와 같은 문항으로 구

성됐으며, 어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인 총 4개의 관계로 측정됐다. ②는 개인의 PC게임 태도 중 '나는 대체로 PC게임이 좋은 것이라고 생각한다.', '나는 PC게임을 싫어한다.(역채점)' 두 문항의 평균을 활용했다. ③은 어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인을 각각 대입해 PC게임 태도를 측정한 문항으로 '우리 어머니는 대체로 PC게임이 좋은 것이라고 생각할 것이다.', '우리 어머니는 PC게임을 싫어한다.(역채점)' 두 문항 평균을 활용했다.

각 표본에서 나타난 값들의 부호를 바탕으로 균형 관계는 총 8개의 경우의 수가 존재하며, 이들은 '균형 상태', '불균형 상태', '무균형 상태'로 분류됐다. 인지적 일관성이 유지되는 '균형상태'는 세 값을 곱했을 때 부호가 양수인 경우를 의미하며, '불균형상태'는 동일한 과정에서 결과가 음수인 경우다. 또한, 본 연구에서는 균형상태가 성립되지 않는 '무균형 상태'를 포함했다. 무균형 상태는 세 값 중 하나라도 0이 포함된 경우를 의미한다. 이를 요약하면 표 2, 표 3과 같다.

표 2. 균형 관계 판별 요인

도식	판별 도구
	① 개인이 지각하는 중요한 타인의 정도 나에게 000*은 중요한 타인에 해당한다. *어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인
	② PC게임에 대한 개인의 정서적 태도 ‘나는 대체로 PC게임이 좋은 것이라고 생각한다.’ + ‘나는 PC게임을 싫어한다.(역채점)’
	③ PC게임에 대한 중요한 타인의 정서적 태도 ‘우리 어머니*는 대체로 PC게임이 좋은 것이라고 생각할 것이다.’ + ‘우리 어머니*는 PC게임을 싫어한다.(역채점)’ *어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인

표 3. 균형 관계의 유형

도식	구분
	균형상태 : ① * ② * ③ ≥ 0
	불균형상태 : ① * ② * ③ ≤ 0

*무균형상태 : ① * ② * ③ = 0

결 과

응답자 특성

응답자의 성별 비율은 남성(64.4%)이 여성(35.6%)보다 더 많았으며, 연령은 주로 20대(36.2%)와 30대(36.8%)가 응답했으며 평균 연령은 33세였다. 직업은 사무직(44.8%)이 가장 많

았고 전문직(17.8%)과 학생(14.6%) 서비스직(12.4%) 등 고르게 나타났다. 이용중인 게임의 장르는 MOBA(41.2%), FPS(40.3%), RPG(41.9%), 전략 게임(42.2%), 캐주얼 게임(40.3%), 격투게임(14.9%), 스포츠 게임(29.8%) 등 다양한 게임을 이용하고 있었다.

이러한 표본의 특성은 한국콘텐츠진흥원에서 매년 진행하는 실제 게임이용자 실태조사

의 결과와 유사하다. 2020년 게임실태조사의 결과에 따르면 PC게임 이용은 남성(53.3%)이 여성(29.5%)보다 더 많이 즐기고 있으며, 20대(69.7%)와 30대(48.1%)가 주로 이용하고 있었다. 실제 조사와 유사한 표본의 분포가 나타남에 따라 표본의 대표성이 다소 확보된 것으로 볼 수 있다.

연구자료의 타당성 및 신뢰성 검증

연구의 타당성 및 신뢰성 검증을 위해 탐색적 요인분석과 내적일치도 검증을 진행했다. 신뢰성 검증은 문항 간 내적일치도를 확인하는 Cronbach's α 를 계산해 판단의 근거로 삼았

다. 타당성 검증은 탐색적 요인분석 결과로 판단했으며, 요인간 상관이 예측됨에 따라 직접 오블리민 회전을 적용했다.

관적 규범이 중요한 타인을 기준으로 '어머니', '아버지', '가장 친한 친구', '현재 연인'으로 측정됐기 때문에 다른 항목들과 각각의 주관적 규범 항목들을 투입하며 진행됐다(부록 참조).

먼저 요인적재치가 0.4보다 낮거나, 신뢰도를 Cronbach's α 를 0.65이하로 저하시키는 문항에 대해 종합적으로 판단하고 제거했다. 이러한 과정에서 각 주관적 규범의 4번 문항('나는 대체로 어머니의 의견을 따르지 않는다' 등)은 신뢰도와 타당성 모두 낮추는 것으로 나타나

표 4. 기술통계 분석 결과 및 주요변인의 신뢰도

변인명	평균	표준편차	Cronbach's α	
PC게임 태도	56.12	19.98	.775	
중요한 타인의 PC게임 태도	어머니	26.12	16.03	.802
	아버지	26.51	20.04	.870
	가장 친한 친구	52.77	20.04	.804
	현재 연인	44.27	22.56	.870
주관적 규범	어머니	14.35	7.68	.673
	아버지	14.21	8.69	.771
	가장 친한 친구	12.11	7.55	.716
	현재 연인	18.49	10.19	.801
중요한 타인 지각 정도	어머니	4.18	1.03	.
	아버지	3.94	1.15	.
	가장 친한 친구	3.92	.9	.
	현재 연인	4.24	.83	.
지각된 행위통제감	105.14	36.53	.732	
지속이용의도	3.7	.72	.916	

N=315

제거됐다.

탐색적 요인분석 결과 Kaiser-Meyer-Olkin 표본 적합도는 0.803, Bartlett의 단위행렬 검정 유의수준은 .01보다 낮아 분석에 적합했다. 추출된 요인은 총 5개였으며, 누적 총분산은 72.5%로 타당한 수준으로 나타났다. 신뢰도 검증 결과 모든 요인의 Cronbach's α 수치가 0.65 이상으로 나타나 문항의 내적 일치도가 확보됐다(표 4 참고).

기초자료분석

디지털 게임에 대한 태도, 주관적 규범, 지각된 행위통제감은 Ajzen(1991)이 제안한 수식에 따라 계산됐으며, 나머지 변인은 평균을 내어 분석에 활용했다. 주요 변인의 기술통계

분석 결과는 표 4와 같다. 또한, 연구 가설 및 문제 검증에 필요한 주요 변인 간 관계를 알아보기 위해 Pearson 상관분석을 진행했으며 결과는 표 5와 같다.

응답자의 디지털 게임, 중요한 타인과의 균형관계를 판별한 빈도는 표 6과 같다. 중요한 타인의 대상에 '어머니'와 '아버지'의 값을 더해서 구한 부모님의 경우 불균형 상태인 경우가 가장 많았으며(47.3%), 균형 상태인 경우는 가장 적었다(21.9%). 가장 친한 친구의 경우 균형상태(47.9%)와 무균형상태(44.1%)의 경우가 대다수였으며, 불균형상태(7.9%)인 경우는 거의 없었다. 현재 연인에서는 균형상태(44.3%), 무균형상태(34.5%), 불균형상태(21.3%) 순으로 나타났다.

부모님과 친구, 연인의 값의 평균을 통해

표 5. 상관분석 결과

	1	2	3	4	5	6
1. 성별	1					
2. 연령	-.186**	1				
3. PC게임에 대한 태도	-.137**	-.126*	1			
4. 주관적 규범	-.047	.030	-.128*	1		
5. 지각된 행위 통제감	.095	-.154**	.401**	.093	1	
6. 지속이용의도	.002	-.124*	.581**	.041	.375**	1

* $p < .05$ ** $p < .01$

표 6. 중요한 타인별 균형 관계 빈도

	부모님(%)	가장 친한 친구(%)	현재 연인(%)	중요한 타인 평균(%)
균형	69(21.9)	151(47.9)	77(44.3)	124(39.4)
불균형	149(47.3)	25(7.9)	37(21.3)	110(34.9)
무균형	97(30.8)	139(44.1)	60(34.5)	81(25.7)

* $N = 315$

분석한 경우 균형상태(39.4%)와 불균형상태(34.9%)가 유사한 빈도로 나타났으며, 무균형상태(25.7%)인 경우도 적지 않았다.

연구가설 및 연구문제 검증

연구가설 1, 2, 3은 디지털 게임에 대해 태도, 주관적 규범, 지각된 행위통제감이 행위 의도에 미치는 영향을 알아보기 위한 것이다. 연구가설의 검증을 위해 독립변인으로 태도, 주관적 규범, 지각된 행위 통제감과 통제변인인 성별과 연령을 투입하고 종속변인으로 지속이용의도를 투입한 다중회귀분석을 실시했다.

분석결과 $F=37.37(p<.001)$ 으로 분석모형은 적절하며, 조정된 R^2 은 0.36으로 약 36%의 설명력을 나타냈다. Durbin-Watson 값은 2에 근접해 오차항의 독립성 만족이 확인됐으며($DW = 2.07$), 독립변인의 분산팽창지수(VIF)가 10보다 낮아 변인 간 다중공선성의 문제도 없는

것으로 나타났다.

디지털 게임에 대한 태도와 지각된 행위 통제감은 지속이용의도에 통계적으로 유의하게 정적인 영향을 미쳤다. 특히 지속이용의도에 대해 태도($\beta=.53, p <.001$)가 지각된 행위 통제감($\beta=.08, p <.001$)에 비해 더 강한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 주관적 규범은 지속이용의도에 유의한 영향을 미치지 않았다($p>.05$). 따라서 연구가설1,3은 채택됐다(표 7).

연구문제1은 개인과 중요한 타인, PC게임 간 균형관계에 따라 계획행동이론 모형 적용의 차이가 존재하는지에 관한 것이다. 연구가설 1, 2, 3을 검증하기 위해 적용한 계획행동이론 모형을 동일하게 시행하되 균형관계에 따라 표본 집단을 구분해 진행했다. 독립변인은 디지털 게임 태도, 지각된 행위 통제감 및 연령과 성별로 투입됐으며, 종속변인은 지속이용의도로 설정했다. 중요한타인과의 균형관계에 구분 없이 계획행동이론모형을 적용한 회귀식을 <기준모형>으로, 균형상태인 집단

표 7. 디지털 게임 태도, 주관적 규범, 지각된 행위 통제감이 지속이용의도에 미치는 영향

변수	비표준화 계수		표준화 계수	$t(p)$	VIF
	B	SE	β		
(상수)	2.14	.21		10.07**	
성별	.13	.07	.08	1.91	1.07
연령	-.01	.01	-.02	-.44	1.08
디지털 게임 태도	.02	.01	.53	10.67**	1.22
주관적 규범	.01	.01	.08	1.78	1.02
지각된 행위 통제감	.01	.01	.16	3.23**	1.23
F			37.37		
adj. R^2			.36		
Durbin-Watson			2.07		

* $p <.05$ ** $p <.01$

은 <모형I>, 불균형상태인 집단은 <모형II>, 무균형상태인 집단은 <모형III>로서 집단별 다중회귀분석 결과는 다음과 같다. 개인과 중요한 타인, 디지털 게임의 관계가 균형상태인 집단을 대상으로 계획행동이론 모델을 적용한 <모형I>의 분석 결과 $F= 14.98$ ($p<.001$)로써 분석에 적합했으며, 설명력도 집단 구분이 없던 <기존 모형>과 유사한 수준

표 8. 균형 관계에 따른 계획행동이론 모형 적용의 차이

구분	변수	B	SE	β	$t(p)$	F	adj R^2
기준모형 집단 구분 없음 N=315	(상수)	2.14	.21		10.07**	37.37**	.36
	연령	.13	.07	.08	1.91		
	성별	-.01	.01	-.02	-.44		
	PC게임 태도	.02	.01	.53	10.67**		
	주관적 규범	.01	.01	.08	1.78		
	지각된 행위 통제감	.01	.01	.16	3.23**		
모형I 균형상태 집단 N=124	(상수)	2.63	.38		6.86**	14.98**	.36
	연령	-.01	.01	-.05	-.69		
	성별	.04	.11	.03	.39		
	PC게임 태도	.02	.02	.58	6.92**		
	주관적 규범	.01	.01	.04	.57		
	지각된 행위 통제감	.01	.01	.04	.59		
모형II 불균형상태 집단 N=110	(상수)	2.45	.37		6.61**	9.55**	.28
	연령	-.01	.12	-.15	-1.86		
	성별	.06	.01	.04	.51		
	PC게임 태도	.01	.01	.39	4.44**		
	주관적 규범	.01	.01	.14	1.72		
	지각된 행위 통제감	.01	.01	.22	2.55*		
모형III 무균형상태 집단 N=81	(상수)	1.79	.36		4.88**	6.26**	.24
	연령	.01	.01	.14	1.43		
	성별	.28	.12	.21	2.23*		
	PC게임 태도	.01	.01	.38	3.75**		
	주관적 규범	.01	.01	.07	.67		
	지각된 행위 통제감	.01	.01	.22	2.06*		

* $p <.05$ ** $p <.01$

이었다($R^2=.36$). 디지털 게임 태도는 지속이 용의도에 정적인 영향을 주는 것으로 나타났 으나($\beta=.58, p <.001$), 나머지 변인은 유의한 영향을 미치지 못했다.

다음으로 불균형 상태로 분류된 집단인 <모형II>의 경우 모형 적합도는 적절한 수준 이나($F=9.55, p<.001$) 조정된 R^2 이 .28로 <기 준모형>에 비해 낮아졌다. PC게임태도와($\beta=.39, p <.001$) 지각된 행위 통제감은($\beta=.22, p <.05$) 지속이용의도에 정적인 영향을 미치 는 것으로 나타났다. 주관적 규범이나, 연령, 성별은 유의한 영향을 미치지 않았다.

마지막으로 무균형 상태인 집단으로 진행된 <모형III>은 적절한 모형적합도를 갖고 있었 으며($F=6.26, p<.001$) 조정된 R^2 이 .24로 불균 형상태 집단과 유사한 수준이었다. PC게임 태 도($\beta=.38, p <.001$) 지각된 행위 통제감이($\beta=.22, p <.05$) 지속이용 의도에 모두 정적인 영 향을 미쳤다.

이를 종합하면 디지털 게임 태도, 지각된 행위 통제감이 지속이용의도에 미치는 영향은 중요한 타인과의 균형관계에 따라 달라질 수 있다. 디지털 게임에 대한 태도는 공통적으로 지속이용의도에 정적인 영향을 미쳤으나, 지 각된 행위 통제감이 영향을 미치는 여부는 균 형관계에 따라 달라질 수 있었다. 균형상태인 집단에서는 균형에 따라 구분하지 않은 기준 모형과 유사한 설명력을 보이며 태도가 유일 하게 지속이용의도에 정적인 영향을 미치고 있었고, 불균형 상태 집단에서는 상대적으로 설명력이 낮아졌으며 태도와 지각된 행위 통 제감이 유의하게 정적인 영향을 미쳤다. 무균 형 상태인 집단은 불균형 상태인 집단과 유사 한 설명력을 가졌으며 성별, 태도와, 지각된 행위 통제감이 정적인 영향을 미쳤다.

논 의

본 연구는 디지털 게임 이용에 계획행동이론과 균형이론의 요인들을 통합적으로 적용했 다. 계획행동이론은 신념을 기반으로 형성된 태도와 주관적 규범, 지각된 행위통제감이 행 위의도에 긍정적 영향을 미치고, 행위 의도는 행동을 예측한다는 이론이다. 균형이론은 개 인(p)과 타인(o) 대상(x)사이의 정서적 태도와, 강도에 따라 균형관계가 형성되며, 개인은 인 지적 일관성 원리에 따라 불균형을 해소하고, 균형상태를 유지하고자 노력한다는 이론이다. 주요 연구결과를 요약한 내용은 다음과 같다.

먼저 디지털 게임 태도, 주관적 규범, 지각 된 행위통제감이 지속이용의도에 미치는 영 향을 확인한 결과 태도와 지각된 행위통제감은 지속이용의도에 정적인 영향을 미치고 있으나, 주관적 규범은 행위의도에 유의한 영향을 미 치지 않는 것으로 나타났다. 특히 디지털 게 임 태도가 지각된 행위통제감보다 더 강하게 지속이용의도에 영향을 미쳤다. 태도는 디지 털 게임에 대한 개인의 긍정적·부정적 신념 과 이에 대한 평가를 통해 구성됐다. 게임은 근본적으로 즐거움을 제공하는 기능을 갖는 콘텐츠다. 따라서 게임에 대해 긍정적인 신념 이 강할수록, 이에 대한 긍정적인 평가가 강 할수록 게임의 지속이용이 긍정적 결과를 제시할 것이라고 기대할 수 있다(윤건우 등, 2009; Sherry et al, 2006.). 박성택과 동료들 (2012)은 온라인게임 플레이 의도의 영향요인 을 분석하며 게임에 대한 개인이 형성하는 가 치는 몰입과 원격현존감등 특성의 영향을 받 으며, 이는 지속이용의도와 정보공유의도에 정적인 영향을 미친다고 밝힌 바 있다.

다음으로 지각된 행위통제감 또한 지속이용

의도에 정적인 영향을 미쳤으나, 태도보다 낮은 영향을 미쳤다. 지각된 행위통제감은 디지털 게임에 대한 효능감과 스스로 이용을 통제할 수 있다고 믿는 통제력으로 구성됐다. 디지털 게임은 즐기기 위해 이용자에게 요구되는 규칙이 있으며, 이용자는 이에 숙련되는데 노력이 필요하다. 특히 PC게임은 대부분 키보드와 마우스를 활용하며 화면에 나타나는 시각정보나 때때로 청각정보까지 동시에 처리하며 상호작용해야하는 복합적 정보처리능력이 요구된다. 최동성 등(2002)은 이용자가 컴퓨터 게임 시스템으로부터 수신된 정보를 지각 시스템, 인지 시스템, 운동 시스템을 통해 동시에 처리하고 이를 행동으로 옮긴다고 보았다. 이러한 능력을 키우며 이용자는 게임에 대한 효능감과 통제력을 얻지만, 이러한 과정은 태도에 대한 신념형성보다 어려울 것이다. 따라서, 상대적으로 지각된 행위 통제감이 지속이용의도에 더 낮은 영향을 미친 것으로 보인다.

셋째, 주관적 규범은 지속이용의도에 유의한 영향을 미치지 않았다. 주관적 규범은 디지털 게임에 대한 중요한 타인의 기대와 이에 순응하고자 하는 동기로 구성됐다. 주관적 규범은 디지털 게임 태도와 유일하게 상관관계가 있었으며($r = -.128, p < .05$) 성별, 연령, 지각된 행위 통제감, 지속이용의도 등 다른 변인과는 상관이 없었다. 또한, 회귀분석에서 다른 변인들에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 확인됐다. 장예빛(2016)은 청소년들의 게임 이용에서 또래를 대상으로 형성된 주관적 규범이 게임과몰입에 강한 영향을 미친다고 밝혔다. 그러나, 본 연구는 연구대상이 평균연령 33.9세의 성인이었다. 성인에게는 PC게임이용 행위에 대한 주관적 규범이 청소년보다 낮을 수 있다. 청소년기에는 부모나 또래의 영향력

을 더 크게 받기 때문에 디지털 게임이용에 규범적 신념이 더 강하게 형성될 수 있으나, 성인들은 비교적 여가활동이 자유롭고 게임에 대한 부모나 또래의 규범인식이 덜 나타날 수 있다. 그리고 주관적 규범 인식의 대상이 어머니, 아버지, 가장 친한 친구, 현재 연인 등으로 종합적으로 판단된 영향일 수 있기 때문에, 규범 인식 대상이 개별적으로 구분될 때는 차이가 존재하는지 확인하기 위해 이를 구분해 상관분석을 진행했다. 결과는 각각의 주관적 규범 문항 간 상관만 유의하게 나타나고 기존 분석과 마찬가지로 지각된 행위통제감, 지속이용의도 등과 모두 유의한 관계가 없었다. 흥미로운 점은 어머니와 아버지를 대상으로 계산한 주관적 규범은 게임 태도와 부적인 상관관계($r = -.190, p < .01$ $r = -.171, p < .01$)를 나타냈으나, 가장 친한 친구나 현재 연인 대상은 게임 태도와 유의한 상관이 나타나지 않았다는 점이다. 이는 부모님이 개인에게 디지털 게임을 이용할 것을 기대하고, 이에 순응하고자 하는 동기는 게임에 대한 태도와 부적인 관계에 있음을 의미한다. 선행연구와 본 연구의 결과를 종합하면 게임이용자의 연령이나, 규범 인식 대상에 따라 주관적 규범이 게임이용에 미치는 영향은 달라질 수 있다.

마지막으로, 중요한 타인과의 균형관계에 따라 구분된 집단에 계획행동이론 모형을 적용한 결과 차이가 나타났다. 균형상태인 집단에서는 계획행동이론 모형을 적용했을 때, 디지털 게임 태도만 지속이용의도에 정적인 영향을 미치고 나머지 변인들은 통계적으로 유의한 영향을 미치지 않았다. 불균형 상태인 집단과 무균형 상태인 집단에서는 디지털 게임 태도와 지각된 행위 통제감이 지속이용의도에 정적인 영향을 미쳤다. 불균형 상태인

집단과 무균형 상태인 집단, 그리고 균형관계의 구분 없이 분석된 경우 태도와 더불어 자기 통제력이나 효능감과 같은 지각된 통제감도 지속이용의도에 영향을 미쳤다. 긍정적인 태도와, 지각된 행위통제감이 높기 때문에 지속이용의도가 상승하는 것은 계획행동이론의 선행연구와 일치하는 결과라고 볼 수 있다. 균형상태인 집단에서 PC게임태도만 지속이용의도에 영향을 미친 이유는 안정적인 균형 관계가 존재함에 따라 인지적 일관성의 노력이 덜 필요하기 때문일 수 있다. 무균형 상태보다도 더 긍정적인 대상으로 게임을 이용할 수 있음에 따라 효능감이나 통제력의 여부와 상관없이 이용의도에 유의한 영향을 미칠 수 있는 것이다.

종합하자면 디지털 게임에 대한 계획행동이론은 부분적으로 적용할 수 있으며, 균형 관계에 따라 이러한 적용에는 차이가 나타날 수 있다. 이는 디지털 게임에 대한 효능감과 통제력을 바탕으로 형성되는 지각된 행위통제감에서 확연히 나타난다고 할 수 있다. 두 이론의 통합적용을 통해 의미있는 결과가 도출됐으나, 본 연구는 다음과 같은 한계를 갖는다.

첫째, 계획행동이론 변인 측정에서의 신념기반측정에 따라 직접측정 시 결과가 달라질 수 있다. Ajzen(2002)은 계획행동이론을 적용한 연구에서 신념기반 측정과 직접측정 방법 중 어떤 걸 사용해도 적합하다고 주장했다. 본 연구는 계획행동이론에서 제안됐던 신념기반 측정방법에 근거해 진행됐다. 따라서, 직접 측정을 통한 연구결과와 다를 수 있는데 특히 주관적 규범에서 차이가 나타날 수 있다. 주관적 규범을 측정하기 위해 중요한 타인을 '어머니', '아버지', '가장 친한 친구', '현재 연인'으로 구성했는데 제시된 관계를 제외하고

도 개인에게 준거적 역할을 하며 긍정적인 관계를 맺고 있는 대인관계가 존재할 수 있다. 이에 대한 보완책으로 중요한 타인 정도를 측정했으나, 조사에서 제시되지 않은 중요한 타인인 관계가 더 존재할 수 있다. 이러한 부분에 대해 고려했을 때 직접측정에서의 주관적 규범과 본 연구에서 진행한 주관적 규범의 차이가 예측된다.

둘째, 계획행동이론과 균형이론의 통합을 위해서는 균형관계 판별을 위한 방법의 타당성이 보장될 필요가 있다. 본 연구에서는 Heider의 주장에 근거해 균형관계를 조작적 정의했다. 균형 관계를 판별할 때, 계획행동이론 변인 중 정서적 태도를 활용했는데 이러한 방법에 대한 타당성이 충분히 확보되지 않았다. 4개 유형의 중요한 타인과의 균형관계를 살펴봄으로써 연구결과 해석이 명확하게 구분이 되지 않았으며, 균형관계에 대한 측정에 정서적 태도가 포함되는 등 독립성이 떨어진다. 또한, 균형관계를 정서적 태도의 수준에 따라 긍정적인지(+), 부정적인지(-)를 기준으로 판별했으나 단순히 집단을 구분하기보다는 정서적 태도의 수준을 염두 할 필요가 있다. 향후 연구에서는 균형관계를 보다 엄밀하게 측정할 수 있는 방법을 모색해볼 필요가 있다.

마지막으로, 본 연구의 대상은 성인임에도 불구하고 중요한 타인을 '부모님, 가장 친한 친구, 현재 연인' 등으로 설정하여 내용타당도가 저하된다. 디지털 게임 이용에 관한 많은 연구들은 청소년을 대상으로 진행됐기 때문에 본 연구에서는 성인을 연구대상자로 삼고 연구결과의 일반화를 의도했다. 그러나, 본 연구에서 균형관계를 살펴보기 위해 설정한 중요한 타인들은 디지털 게임 이용행위와 무관할 가능성도 높다. 성인 이용자가 디지털 게임을

이용하는데에는 특히 부모님의 영향은 미비할 수 있다. 이를 간접적으로 확인하기 위해 응답자를 청년층(만 34세 이하)과 중장년층(만 34세초과)으로 집단을 구분하고 균형관계와 교차분석을 진행했다. 분석결과, 청년층-중장년층 집단 구분과 균형관계는 유의한 관계는 없는 것으로 나타났다($\chi^2=.967$, $p=.617$). 다양한 중요한 타인의 영향을 살펴보기 위해 중요한 타인으로 여러 집단을 선정했으나, 향후 연구에서는 내용타당도가 높은 하나의 집단을 채택해 연구를 진행하는 방법을 권장한다.

끝으로 하위징아(Huizinga)와 질만(Zillmann) 등 석학들은 엔터테인먼트가 우리의 다가올 문명을 정의할 것이라고 예언했다. 현대 사회에서 디지털 게임은 단순히 놀이가 아니다. 그 이상의 의미와 가치를 갖고 문화를 견인하고 있다. 더 멀리 보자면 디지털 게임은 우리의 문명을 이끌어 나갈 하나의 유인선인 것이다. 앞으로도 다양한 접근으로 디지털 게임의 의미를 탐색하는 연구들이 진행되길 기대한다.

참고문헌

- 강내원 (2020). 온라인 게임 이용자의 감정욕구와 사회규범 인식이 게임에 대한 태도 및 몰입에 미치는 영향. *한국게임학회 논문지*, 20(4), 21-31.
- 장지영, 최상일 (2020). 몰입형 가상현실 콘텐츠의 확장된 인터페이스에 대한 연구. *한국디지털콘텐츠학회 논문지*, 21(9), 1599-1606.
- 곽이삭 (2018). 모바일 게임에서 나타나는 게이머의 경험 패턴에 대한 연구. *한국디지털콘텐츠학회 논문지*, 19(6), 1033-1041.
- 권석만 (2011). *젊은이를 위한 인간관계의 심리학*. 학지사
- 금준경 (2019.06.05.). 누가 게임을 사회악으로 만들었나. *미디어오늘*
<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=200382>
- 길태숙 (2011). 행위서사로서의 게임스토리텔링의 본질. *한국게임학회 논문지*, 11(3), 31-42.
- 김성중 (2000). 또래집단의 영향이 청소년들의 네트워크 컴퓨터 게임 이용과 충족에 미치는 영향에 관한 연구. *서울대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 김영범, 이상호 (2019). 청소년의 Big Five 성격 유형과 자기 조절 성향이 게임 과용, 선용 행태에 미치는 영향. *한국산업정보학회 논문지*, 24(4), 65-77.
- 김영석 (2005). 설득 커뮤니케이션. *나남출판*
- 김영재, 유진 (2005). 성격 5 요인과 여가행동예측 요인간의 관계. *한국사회체육학회지*, 23, 527-537.
- 김종우, 김상욱 (2014). 게임 메커니즘이 영향을 미치는 재미와 몰입과의 관계에 대한 연구. *한국경영정보학회 학술대회*, 1192-1195.
- 김주우, 이혜림, 정의준 (2015). 게임이용자의 성격, 사회자본과 게임선용이 주관적 행복에 미치는 영향에 관한 연구. *한국컴퓨터게임학회 논문지*, 28(4), 135-142.
- 김지연, 도영임 (2014). 부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임에 대한 인식 차이: 온라인 게임의 유해성/유익성, 영향과 가치, 부모-자녀 관계, 규제에 대한 인식을 중심으로. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 20(3), 263-280.

- 김 현, 장병희 (2020). 게임 이용이 삶의 만족도에 영향을 미치는가?: 선용적 몰입의 매개효과를 중심으로 한 탐색적 연구. 한국소통학보, 19(2), 7-47.
- 김효정, 한창희, 서보밀, 김근중 (2005). 모바일 게임 이용의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 한국전자거래학회지, 10(1), 1-19.
- 나은영, 송종현 (2006). 어린이의 인터넷·컴퓨터게임 몰입에 미치는 자기통제성의 매개역할과 어머니의 개방적 커뮤니케이션의 영향. 한국언론학보, 50(2), 116-147.
- 나은영 (2010). 미디어 심리학. 한나래출판사.
- 나은영 (2015). 인간커뮤니케이션과 미디어: 소통공간의 확장. 한나래출판사.
- 노기영, 박동진, 권명순 (2013). 인터넷 음란물 중독성향과 이용의도: 계획행동모델의 적용. 한국언론학보, 57(4), 168-191.
- 류성일, 박선주 (2010). 사회통계학적, 장르적 분류에 따른 온라인 게임의 이용 특성에 관한 연구. 한국게임학회 논문지, 10(3), 61-71.
- 류철균, 권보연 (2015). 디지털 게임에 나타난 미학의 정치. 인문콘텐츠, (37), 91-114.
- 문화체육관광부. (2012.01.19.). 오는 1월 22일부터 선택적 섯다운제도 본격 시행 [보도자료].
<https://www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=155808138#pressRelease>
- 박근서 (2009). 비디오 게임의 이야기와 놀이에 관한 연구. 언론과학연구, 9(4), 208-242.
- 박성택, 김태웅, 김경희 (2012). 온라인게임 플레이 의도의 영향요인 연구. 디지털융복합연구, 10(8), 53-61.
- 박연진, 하루, 황하성 (2019). 계획된 행동이론과 SNS 리터러시를 적용한 대학생들의 인스타그램 지속이용의도에 영향을 미치는 요인 탐색: 이용자 집단 간 차이를 중심으로. 한국방송학보, 33(3), 80-107.
- 방희경, 원용진, 김진영 (2018). 게임담론 지형내 대중담론의 위치: 게임 생산자 전기물(biography) 분석을 기반으로. 한국언론정보학보, 88, 42-76.
- 배재한, 김재진, 노기영 (2015). 가상현실 운전시뮬레이션 게임의 사용자 경험과 운전태도에 대한 실험연구. 한국게임학회 논문지, 15(3), 7-17.
- 백경민, 유미현, 강혜연, 조문석 (2020). 사회적 관계가 게임 이용 행태에 미치는 영향: 게임 선용 정도와 게임 과몰입을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 20(4), 77-85.
- 백상기 (2019). 게임 이용동기, 게임 효능감, 게임 규범성 및 게임 인식이 게임선용에 미치는 영향에 대한 연구: 다층모형 분석을 중심으로. 한국언론정보학보, 98, 86-125.
- 손영곤, 이병관 (2012). 계획된 행동이론을 적용한 사회인지적 행동 모델의 유용성에 대한 메타분석. 한국언론학보, 56(6), 127-161.
- 안상혁 (2004). 로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이론을 통한 온라인 게임 고찰. Archives of Design Research, 119-126.
- 양서윤, 최수미 (2020). 게임 이용 동기가 게임내 사회적 이용 행동을 매개로 현실의 대인관계 유능성에 미치는 영향: MMORPG를 배경으로. 한국게임학회 논문지, 20(1), 67-82.
- 오유진, 양승수, 박지민 (2023.03.28.). 게임 못

- 하게 했다고...고모를 흥기 살해한 중학생. 조선일보.
https://www.chosun.com/national/national_general/2023/03/27/N2XDMDYQVBHH7MWHMQ4D746NDE/
- 요한 하위징아 (2018). 호모 루덴스. 연암서가
- 윤건우, 김원준, 유승호 (2009). 온라인게임의 개인적 수용 요인에 관한 연구. 한국게임학회 논문지, 9(3), 107-119.
- 윤형섭, 강지웅, 박수영, 오영욱, 전홍식, 조기현 (2012). 한국 게임의 역사: 세계를 놀라게 한 한국 게임의 기적. 북코리아.
- 이경남 (2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. 대한가정학회지, 41(1), 77-91.
- 이동연, 신현우, 강신규, 박근서, 양기민, 윤태진, 이경혁, 이정엽, 임태훈, 천정환, 홍현영, 나보라 (2019). 게임의 이론: 놀이에서 디지털 게임까지. 문화과학사
- 이은하, 강진원, 김제홍, 안주희, 강귀영, 김준우, 이솔빈, 조성학, 남기춘 (2020). 게임이 사용자의 공격성·사회성·정서에 미치는 영향: 메타분석 연구. 감성과학, 23(4), 41-60
- 이자명 (2020). 아동·청소년의 게임 이용행태 분석. 학습자중심교과교육연구, 20, 1473-1497.
- 이장원, 윤준성 (2016). 게임의 미학적 잠재성과 가치 특성. 한국게임학회 논문지, 16(5), 131-148.
- 이장주 (2011). 놀이환경 변화를 통해 본 디지털문화심리학의 방향 모색. 한국심리학회지: 문화 및 사회문제, 17(1), 131-154.
- 이정기, 최민음 (2011). 자살 보도량과 심리적 변인이 대학생의 자살 의도에 미치는 영향에 관한 연구: 공인 및 대학생 자살 보도 이용량, 스트레스, 충동성, 자존감, 계획행동이론 변인을 중심으로. 방송과 커뮤니케이션, 12(4), 147-187.
- 이지현, 김한구 (2020). MMORPG 이용자의 자기결정성 및 소속감이 캐릭터 동일시를 통해 충성도 및 WOM에 미치는 영향. 인터넷전자상거래연구, 20(4), 75-97.
- 이진우, 손영곤 (2017). 계획된 행동이론의 확장: 행동을 설명하는 데 얼마나 효과적인가?: 국내 학술지 대상 메타분석을 통한 확장된 계획행동이론의 정교화를 위한 시론. 광고 PR 실학연구, 10(3), 217-243.
- 이혜림, 정의준 (2015). 게임 이용자들의 자아존중감, 게임 효능감, 사회 자본이 삶의 만족도에 미치는 영향에 관한 연구: 헤도닉과 유다이모닉 행복 관점을 중심으로. 멀티미디어학회논문지, 18(9), 1118-1130.
- 임해량, 이동은 (2019). 디지털게임에 나타나는 알레아의 세 층위. 한국게임학회 논문지, 19(4), 65-76.
- 장예빛 (2016). 청소년 게임이용의 주관적 규범과 게임 과몰입에 관한 연구. 한국게임학회 논문지, 16(4), 7-14.
- 장재홍 (2005). 인터넷 사용욕구와 심리사회변인들이 청소년의 게임중독에 미치는 영향: 성별에 따른 비교. 미래청소년학회지, 2(2), 39-55.
- 전경란 (2009). 디지털 게임, 게이머, 게임문화. 커뮤니케이션북스.
- 전경란 (2010). 게임연구에 대한 메타분석: 인문·사회분야 학술지에 게재된 게임연구 논문을 중심으로. 사이버커뮤니케이션학보, 27(3), 127-176.
- 전경란 (2014). 디지털 게임이란 무엇인가. 커뮤니케이션

- 니케이션북스.
- 정금희, 최윤정 (2019). 수용자의 능동적 행위로서 미디어 몰아보기(Binge watching): 계획된 행동이론(TPB)을 적용한 몰아보기 행동 모형. *한국방송학보*, 33(3), 141-179.
- 조윤경, 유재웅 (2016). 청소년 사이버불링(cyberbullying)에 영향을 미치는 요인: 타인의 시선(주관적 규범, 참된 자아)을 중심으로. *한국방송학보*, 30(1), 111-136.
- 조은하 (2013). 게임포비아, 호모루덴스에서 사이버스페이스까지. *한국콘텐츠학회논문지*, 13(2), 137-146.
- 진병준, 이지혜 (2022). 청소년의 게임이용시간과 자기통제의 관계에서 적응적 게임활용의 종단적 매개효과. *한국심리학회지: 문화 및 사회문제*, 28(3), 331-352.
- 차동필 (2005). 폭음행위 이해: 계획행동 이론의 적용과 확장. *한국언론학보*, 49(3), 346-372.
- 최동성, 손동철, 고웅남, 김진우 (2002). 컴퓨터 게임 플레이어와 게임 플레이 정의에 대한 학문적 고찰. *한국게임학회 논문지*, 2(2), 3-9.
- 한국문화정책개발원 (1996). 전자오락게임의 문화정책적 접근 방안.
- 한국콘텐츠진흥원 (2020). 2020 게임이용자 실태조사. 문화체육관광부.
- 한국콘텐츠진흥원 (2021). 2021 게임과몰입 종합 실태조사. 문화체육관광부.
- 한덕웅, 이민규 (2001). 계획된 행동이론에 의한 음주운전 행동의 설명. *한국심리학회지: 사회 및 성격*, 15(2), 141-158.
- 허태균, 한 민, 김연석 (2004). 성행위시 위험감수 의사결정에서 남녀차이: 콘돔사용과 계획된 행동이론. *한국심리학회지: 여성*, 9(3), 69-87.
- 황상민, 허미연, 김지연 (2005). 온라인 게임에 서의 '재미 경험'의 심리적 분석: 리니지 2를 중심으로. *정보사회와 미디어*, (8), 39-50.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding Attitudes And Predicting social behavior*. Englewood Cliffs.
- Ajzen, I. (1985). From intentions to actions: A theory of planned behavior. In *Action control: From cognition to behavior* (pp. 11-39). Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Ajzen, I. (1988). *Attitudes, personality, and behavior*. Dorsey Press
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 179-211.
- Ajzen, I. (1998). Models of human social behavior and their application to health psychology. *Psychology and Health*, 13(4), 735-739.
- Ajzen, I. (2002). Perceived behavioral control, self efficacy, locus of control, and the theory of planned behavior 1. *Journal of applied social psychology*, 32(4), 665-683.
- Allport, G. W. (1935). Attitudes. In CM Murchison (ed.), *Handbook of social psychology*. Worcester, MA: Clark University Press.
- Armitage, C. J., &Conner, M. (2001). Efficacy of the theory of planned behaviour: A meta analytic review. *British journal of social psychology*, 40(4), 471-499.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice Hall
- Crandall, C. S., Silvia, P. J., N'Gbala, A. N.,

- Tsang, J. A., & Dawson, K. (2007). Balance theory, unit relations, and attribution: The underlying integrity of Heiderian theory. *Review of General Psychology, 11*(1), 12-30.
- Coyne, S. M., Busby, D., Bushman, B. J., Gentile, D. A., Ridge, R., & Stockdale, L. (2012). Gaming in the game of love: Effects of video games on conflict in couples. *Family Relations, 61*(3), 388-396.
- Fazio, R. H., & Zanna, M. P. (1981). Direct experience and attitude-behavior consistency. In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 14, pp. 161-202). Academic Press.
- Harary, F. (1983). Consistency theory is alive and well. *Personality and Social Psychology Bulletin, 9*(1), 60-64.
- Heider, F. (1946). Attitudes and cognitive organization. *The Journal of psychology, 21*(1), 107-112.
- Hofstede, G. H., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2005). *Cultures and organizations: Software of the mind* (Vol. 2). Mcgraw-hill.
- Kiesler, D. J. (1996). *Contemporary interpersonal theory and research: Personality, psychopathology, and psychotherapy*. John Wiley & Sons.
- Knapp, T. R. (1991). Focus on psychometrics. Coefficient alpha: Conceptualizations and anomalies. *Research in nursing & health, 14*(6), 457-460.
- Newzoo (2019). *Global Games Market Report 2019*. www.newzoo.com
- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing video games: Motives, responses, and consequences, 24*(1), 213-224.
- Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding information technology usage: A test of competing models. *Information systems research, 6*(2), 144-176.
- 논문 투고일 : 2023. 04. 03
1 차 심사일 : 2023. 04. 05
2 차 심사일 : 2023. 05. 27
게재 확정일 : 2023. 06. 02

Applying the Theory of Planned Behavior to Digital Gaming: Focusing on the Balance Relationship with Significant Others

Gyu Hyun Ho

Eun Yeong Na

Sogang University

This study aimed to examine the mechanisms underlying digital game usage behavior by applying the Theory of Planned Behavior and the Balance Theory. It investigated the influences of attitude, subjective norms, and perceived behavioral control on the intention to use digital games, as well as the differences in the application of the Theory of Planned Behavior model based on the balance state among individuals, significant others, and digital games. A total of 315 responses from adult PC game users were collected through an online survey conducted from October 21 to 25, 2021, and were analyzed using multiple regression analysis. The results revealed that attitude and perceived behavioral control had a significant positive impact on the intention to continue using digital games, while subjective norms did not exert a significant influence. By categorizing groups into balanced, unbalanced, and imbalance states based on the balance relationship, the application of the Theory of Planned Behavior model showed that in the unbalanced and imbalance groups, both perceived behavioral control and attitude had a positive impact on the intention to continue using digital games. However, in the balanced group, attitude only had a positive impact on the intention to continue game usage. This study contributes to understanding digital game users by examining both individual psychological factors and the influence of others on digital game usage behavior.

Key words : Digital Game, Theory of Planned Behavior, Significant Others, Balance Theory

부록

탐색적 요인분석 결과

* 모든 요인 분석은 직접 오블리민 25회 회전을 적용했으며, 패턴 행렬 결과를 제시함.

1) 주관적 규범의 대상이 ‘어머니’인 경우 :

항목	공통성	요인 적재치				
		1	2	3	4	5
PC게임 태도1	.622	.713	-.040	.124	-.013	.056
PC게임 태도2	.654	.728	.109	.181	.055	.075
PC게임 태도3	.586	.597	-.170	-.034	-.041	.198
PC게임 태도4	.642	.832	.018	-.123	-.005	-.026
(어머니)주관적 규범1	.614	-.140	.570	.310	.310	-.026
(어머니)주관적 규범2	.728	.031	.848	-.098	-.124	.102
(어머니)주관적 규범3	.721	.014	.854	-.070	-.053	-.049
PC게임 효능감1	.756	.008	-.040	.859	-.030	.043
PC게임 효능감2	.798	.017	-.038	.871	-.076	.057
PC게임 효능감3	.766	.046	-.007	.870	-.020	-.029
PC게임 통제력1	.660	.191	.058	.120	-.780	-.161
PC게임 통제력2	.774	-.119	-.004	.077	-.843	.159
PC게임 통제력3	.724	-.076	.031	-.060	-.842	.080
PC게임 지속이용의도1	.839	.034	.018	.023	-.025	.886
PC게임 지속이용의도2	.870	.016	-.001	.014	.029	.929
PC게임 지속이용의도3	.844	.083	.036	.015	-.039	.858

*N=315

2) 주관적 규범의 대상이 '아버지'인 경우

항목	공통성	요인 적재치				
		1	2	3	4	5
PC게임 태도1	.643	.750	-.005	-.097	.027	.029
PC게임 태도2	.659	.732	.095	-.171	-.043	.063
PC게임 태도3	.570	.565	-.192	.019	.025	.225
PC게임 태도4	.630	.808	-.028	.134	.019	-.006
(아버지)주관적 규범1	.689	-.021	.751	-.191	-.197	-.076
(아버지)주관적 규범2	.782	.091	.878	.141	.135	.114
(아버지)주관적 규범3	.735	-.116	.836	.022	.032	.002
PC게임 효능감1	.768	.002	-.013	-.868	.009	.038
PC게임 효능감2	.800	.008	-.002	-.871	.061	.058
PC게임 효능감3	.770	.019	-.006	-.877	.006	-.018
PC게임 통제력1	.676	.212	.055	-.090	.790	-.173
PC게임 통제력2	.784	-.121	-.070	-.072	.846	.153
PC게임 통제력3	.723	-.068	.021	.071	.842	.074
PC게임 지속이용의도1	.839	.045	.051	-.028	.022	.879
PC게임 지속이용의도2	.870	.008	-.002	-.032	-.034	.932
PC게임 지속이용의도3	.843	.080	.018	-.023	.044	.856

*N=315

3) 주관적 규범의 대상이 '가장 친한 친구'인 경우

항목	공통성	요인 적재치				
		1	2	3	4	5
PC게임 태도1	.623	.716	.057	.113	.032	-.055
PC게임 태도2	.644	.682	.135	.186	-.025	-.093
PC게임 태도3	.610	.622	-.232	-.008	-.004	-.201
PC게임 태도4	.638	.815	-.05	-.102	.005	.009
(친구)주관적 규범1	.720	-.129	.763	.182	-.193	.018
(친구)주관적 규범2	.648	.240	.766	-.092	.126	-.042
(친구)주관적 규범3	.741	-.160	.845	-.077	.001	-.037
PC게임 효능감1	.764	.001	-.038	.869	.007	-.032
PC게임 효능감2	.807	.007	-.032	.88	.053	-.047
PC게임 효능감3	.775	.027	.016	.88	.001	.035
PC게임 통제력1	.683	.172	.102	.089	.802	.155
PC게임 통제력2	.783	-.100	-.044	.048	.848	-.14
PC게임 통제력3	.720	-.100	-.074	-.066	.834	-.092
PC게임 지속이용의도1	.846	.017	.057	.019	.028	-.897
PC게임 지속이용의도2	.868	.018	-.003	.013	-.028	-.928
PC게임 지속이용의도3	.845	.064	.018	.012	.048	-.866

*N=315

4) 주관적 규범의 대상이 '현재 연인'인 경우

항목	공통성	요인 적재치				
		1	2	3	4	5
PC게임 태도1	.665	.737	.100	-.155	-.004	.017
PC게임 태도2	.678	.800	.109	-.108	.013	-.077
PC게임 태도3	.565	.495	-.181	.030	.101	.328
PC게임 태도4	.656	.752	-.14	.108	-.004	.153
(연인)주관적 규범1	.736	-.028	.833	-.124	-.067	.008
(연인)주관적 규범2	.763	.209	.832	.120	.091	.071
(연인)주관적 규범3	.753	-.137	.862	.056	-.013	.055
PC게임 효능감1	.786	.036	-.024	-.868	-.001	.045
PC게임 효능감2	.797	.024	-.037	-.876	.044	.032
PC게임 효능감3	.744	-.002	.004	-.858	-.014	.033
PC게임 통제력1	.707	.125	.076	-.085	.852	-.204
PC게임 통제력2	.800	-.138	-.036	-.050	.840	.176
PC게임 통제력3	.744	-.025	-.062	.126	.797	.162
PC게임 지속이용의도1	.832	.074	.036	-.037	.008	.864
PC게임 지속이용의도2	.864	.038	.115	-.045	.016	.883
PC게임 지속이용의도3	.854	.005	.023	-.084	.060	.877

*N=315