

청소년의 심리적 · 환경적 요인이 게임 리더십과 사회자본에 미치는 영향

용혜련¹, 강하나², 황현석^{3*}

¹한림대학교 인터랙션 디자인 대학원, ²한림대학교 인터랙션 디자인 대학원, ³한림대학교 경영학과

A Study on the Psychological Factors and Environmental Factors Influencing of Game Leadership and Social Capital in Adolescent

Hye-Ryeon¹, Ha-Na Kang², Hyun-Seok Hwang^{3*}

¹Graduate School of Interaction Design, Hallym University

²Graduate School of Interaction Design, Hallym University

³Dept of Business Administration, Hallym University

요약 국내를 포함한 전 세계 게임시장의 규모는 점점 커지고 있으며, 국내에서 게임관련 산업 종사자는 약 80,000여명으로 지속적인 증가세를 유지하고 있다. 이처럼 국내 게임의 영향력이 점점 커짐에 따라 게임은 단순한 여가생활을 넘어, 일상생활에서 사람들 간의 소통을 돕는 수단이 되었다. 이러한 변화에도 불구하고, 게임 이용과 대인 상호작용 또는 커뮤니케이션 증대와 같은 긍정적인 관점에 대한 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 게임의 긍정적 효과를 파악하기 위하여 게임을 하는 청소년의 심리적 및 환경적 요인과 게임 리더십, 사회자본의 상관관계를 분석하였다. 연구분석 결과, 심리적 요인인 사회적 동기, 게임 효능감, 게임 규범은 게임 리더십에 정적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 환경적 요인중 부모 감독은 게임 리더십에는 부적으로 유의한 영향, 사회자본에는 정적으로 유의한 영향을 미쳤다. 부모 과잉간섭은 게임 리더십과 사회자본에 모두 부적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로 게임 리더십은 사회자본에 정적으로 유의한 영향을 미쳤다. 본 논문은 청소년을 대상으로 하여 게임의 긍정적인 측면에 대한 연구를 진행하였다는 점에서 의의가 있다.

Abstract The size of the global game market, including Korea, is gradually expanding, there are about 80,000 people in the game industry in Korea, and it has maintained a steady increase. As the domestic game has become more influential, games have become a means of helping people to communicate with each other in everyday life. Despite these changes, There is a lack of positive perspectives such as game use and interpersonal interactivity or communication enhancement. Therefore, this study analyzed the correlation of psychological and environmental factors of adolescents, game leadership, and social capital in order to understand the positive effects of games. As a result of research, psychological factors such as social motivation, game efficacy, and game norms have a statistically significant effect on game leadership. Parental supervision has a negative effect on game leadership and a statistically influenced positive effect on social capital. Overprotective parenting has a negative effect on both game leadership and social capital. Finally, game leadership has a statistically influenced positive effect on social capital. This paper is meaningful in that the research on the positive aspect of the game was conducted for the adolescent.

Keywords : Social Capital, Game Leadership, Game Efficacy, Game norms, Parental Supervision

*Corresponding Author : Hyun-Seok Hwang(Hallym Univ.)

Tel: +82-33-248-1835 email: hshwang@hallym.ac.kr

Received October 17, 2018

Accepted February 1, 2019

Revised (1st December 10, 2018, 2nd January 9, 2019, 3rd January 30, 2019)

Published February 28, 2019

1. 서론

인터넷과 멀티미디어의 발달은 개인 및 공동체의 소통은 물론 문화 콘텐츠의 전 세계적 확산을 가능하게 하였다. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 2017년 국내 게임시장 규모는 약 12조 2,400억 원으로 전년 대비 12.4% 증가하였으며, 게임 수출 또한 약 39억 달러를 기록하는 등 지속적인 성장세를 보이고 있다고 보고하였다[1]. 또한 만 10세에서 65세 대한민국 국민을 대상으로 게임 이용 여부를 조사한 결과, 67.2%가 게임을 이용 경험이 있는 것으로 나타났으며 연령별로는 10대와 20대가 게임 이용률이 가장 높은 것으로 나타났다[2].

이와 같이 현대 사회에서 게임은 점점 사람들의 여가 생활에서 차지하는 비중이 커지고 있으며, 아동에서부터 성인에 이르는 전 연령층이 일상적으로 접하고 상호작용하는 대상이 되었다[3]. 국내 게임 이용자가 꾸준히 늘어남에 따라 다양한 영역에서 게임과 관련된 연구가 많이 진행되고 있지만, 긍정적인 영향에 관한 연구는 아직 부족한 실정이다. 특히 청소년 게임 이용에 관한 연구들은 주로 게임과 관련한 부정적 영향에 대해 다루고 있으며, 게임으로 인한 학업 및 일상생활 부적응, 부적절한 정서적 반응 및 대인관계의 부적응을 유발할 수 있다는 우려를 나타내고 있다[4].

반면에 게임이라는 가상의 공간 속에서 사람들과의 커뮤니케이션 활동과 교류를 통해 형성된 사회자본의 효과에 대한 연구가 등장하면서, 게임이용으로 인해 오히려 대인 및 인간관계를 활성화 시킬 수 있다는 견해 또한 증가하고 있다. 즉, 게임을 지속적으로 이용하는 것이 사용자에게 만족감을 주고 온라인 활동을 통해 타인과 교류함으로써 행복감을 충족시키는 것에도 연결된다는 것이다[5].

따라서 본 연구는 인간관계의 확장 및 유지를 위한 게임의 요소를 파악하고, 청소년의 긍정적 게임이용 습관을 위해 개인의 심리적 요인과 부모의 양육방식과 같은 환경적 요인과 관련한 연구가 필요하다고 판단하였으며, 청소년을 대상으로 심리적 요인과 부모의 환경적 요인이 온라인에서의 유대관계를 의미하는 사회자본(Social Capital)과의 관계를 파악하고자 한다.

2. 본 론

2.1 심리적 요인

2.1.1 사회적 동기

전 연령대가 게임에 투자하는 시간이 증대함에 따라 게임을 단순한 여가 수단이 아닌 소셜 미디어(Social Media)로 봐야 한다는 견해가 제기된다[6]. 이와 같은 추세에 맞춰 게임을 이용하는 동기는 무엇인가를 파악하기 위한 연구들이 다수 이루어졌다. 닉 예(2007)은 수년간의 연구를 통해 성취(Achievement), 사교(Social), 몰입(Immersion)과 같은 3가지 요인을 도출하였고, 이를 통해 사람들마다 게임을 이용하는 동기가 각각 다르며 부여하는 의미 또한 상이하다는 결과를 제시하였다[7]. 즉, 사람들이 게임과 같은 상호작용적 미디어를 사용하는 것은 단순히 놀이를 위함이 아니라는 것을 알 수 있다.

이러한 게임을 하는 동기에 대한 선행 연구들을 바탕으로 최근에는 온라인 게임이 현실에서의 행동에 미치는 연구도 이루어지고 있다.

임소혜(2007)는 온라인 게임 사용자들을 대상으로 게임 이용이 현실에서의 리더십에 어떠한 영향을 미치는지를 분석하였다. 그 결과, 팀원들과 협동하고 관계를 형성하여 구체적인 전략을 실행해야 하는 온라인 게임 상황에서 단기적인 게임 리더십이 형성되고, 게임 리더십을 발휘할 기회가 많아지면서 현실에서도 리더십이 형성될 수 있다는 결과를 도출하였다[8].

이지은(2012)은 미국 대학생 324명을 대상으로 한 온라인 설문에서 게임 이용동기 중에 사회적인 상호작용이 있음을 밝혔다[9].

염동섭(2017)의 연구에서는 게임 이용동기 중에 사회적 동기로 관계형성이 있음을 대학생들 250명을 대상으로 한 설문조사의 연구결과를 통해 밝혔다[10].

박조원(2010)의 연구에서는 요인분석을 통해 게임 이용동기 중 사회성, 게임 내 개성 확보, 도피, 게임 능력 향상, 재미 및 흥미의 다섯가지 동기 요인들이 존재함을 확인하였다[11].

이에 본 연구에서는 게임 이용의 다양한 동기들 중 ‘사회적 동기(Social Motivation)’가 ‘게임 리더십(Game Leadership)’의 관계를 파악하고자 한다.

2.1.2 게임 효능감

온라인 게임 이용이 점점 증가하면서 자기 효능감(Self-Efficacy)과 게임의 관련성에 대한 논의가 다수 진행되고 있다. 게임 효능감(Game Efficacy)은 게임이나

온라인상에서 특정과제를 수행할 때 필요한 행동을 판단 및 수행하는 자신의 능력 및 신념으로[12], 게임 효능감이 일정 수준으로 높아질 경우 현실에서의 자기효능감에도 긍정적 영향을 미친다는 연구 결과들도 다수 제시되었다[13].

게임 상황에서 유리한 상황을 만들기 위해 판단 및 행동하는 게임효능감(game efficacy)은 자기효능감과 연결되는데[13], 이는 게임리더십에 긍정적인 영향을 미친다[14]. 또한 김주우 외 3명은 청소년 게임 이용자의 심리 특성이 게임 리더십과 일반리더십에 미치는 영향에 대해 연구를 실시하였는데, 그 결과 게임 효능감은 게임 리더십에 영향을 미치게 되며, 이는 일반 리더십에도 영향을 주는 것으로 나타났다[14].

이해립(2015)의 연구에서는 자아 존중감, 게임 효능감, 사회 자본이 삶의 만족도에 미치는 영향에 대한 연구를 수행하였다[15].

박상민(2017)의 연구에서는 1500명을 대상으로 온라인 서버이의 결과 분석을 통해 게임 효능감과 게임이용 사이의 관계를 규명하였다[16].

따라서 본 연구에서는 게임 효능감이 게임 리더십을 매개하여 사회자본에 어떠한 영향을 미치는지 파악하고자 하였다.

2.1.3 게임 규범

사회 규범(Social Norms)이란 사회구성원들이 대인관계를 유지하기 위해 지켜야 할 행동양식을 의미하는데, 사람들은 자신이 주변사람들로부터 배제되지 않고 함께 생활하기 위해 주변사람들을 의식하면서 자신의 태도나 행동을 바꾸는 현상을 보인다[17]. 여기서 온라인 환경에서, 개인의 주변사람들이 그 개인에 대해 특정 행동을 수행하기 원하는 정도에 관한 자신의 믿음을 게임 규범(Game Norms)이라 하는데[18], 특정 온라인 게임이 유행하는 현상 또한 개인이 속한 집단 구성원들이 하는 게임을 같이 함으로써 그 집단에 수용되고자 하는 열망 때문이다[17]. 즉, 사회적 관계 속에서 이뤄지는 상호작용이 개인의 태도 및 행동에 영향을 준다는 것을 의미하며, 온라인 게임을 사용하는데 있어서도 주변사람들의 영향력이 있다고 볼 수 있다.

한혜원(2010)은 사람들이 소셜 게임 이용에 개인적/사회적 욕구가 영향을 미치는지에 대한 연구를 수행하였는데, 소셜 게임 이용을 하는데 있어, 주관적 규범이 영

향을 미치는 것으로 나타났다[19]. 또한 온라인 게임에서 사회규범을 높게 지각할수록 다른 사람들과의 관계 지속 및 온라인 게임의 만족도가 더 높은 것으로 나타났다[20]. 청소년의 경우 하루의 절반 이상을 학교에서 보내기 때문에 또래집단들의 영향을 많이 받게 되며, 10대 청소년들이 게임을 하면서 주관적으로 느끼게 되는 게임 규범은 게임 리더십에 정적인 영향을 미치게 된다[14].

Trepte(2011)의 연구에서는 플레이어 수행능력과 게임 즐거움 사이에서 게임 효능감이 매개 효과가 있음을 밝혔다[21].

염정애(2014)의 연구에서는 중학생을 대상으로 인터넷 게임의 선용 및 문제적 게임이용과 자기효능감의 관계를 알아보는 회귀분석에서 문제적 게임이용이 높을수록 현실사회 자기효능감 및 현실일반 자기효능감, 게임사회 자기효능감 및 게임일반 자기효능감이 낮은 것으로 나타났다[22].

따라서 본 연구에서는 게임 규범이 게임 리더십에 어떠한 영향을 미치는지 파악하고자 한다.

2.2 환경적 요인

2.2.1 부모 감독

부모 감독(Parental Supervision)은 부모가 자녀의 학교생활 및 친구관계 등 전반적인 생활에 대해 알고 있는 정도로 정의된다. 부모의 양육태도 중 하나인 부모 감독은 부모의 과잉간섭이나 통제와는 달리 긍정적인 관여로 여겨진다[23]. 부모의 양육방식은 청소년의 성장 및 발달 과정에서 중요한 영향을 끼치는 요인으로 알려져 있으며[24], 부모의 온정적인 지지와 민주적인 통제방식은 자녀의 바람직한 사회화에 긍정적 영향을 미친다[25].

부모 감독과 온라인 게임과 관련한 선행 연구를 살펴보면, 초, 중, 고 학생들을 대상으로 연구에서, 부모의 적절한 감독과 소통은 온라인 게임의 과몰입에 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다[26]. 즉, 부모의 긍정적인 관여는 청소년의 건전한 게임이용 습관에 중요한 요인임을 알 수 있다.

부모 감독이 자녀의 리더십에 영향을 준다는 연구로 Bruce는 유년기의 부모 감독을 포함한 양육방식에 의한 경험이 리더십에 영향을 준다는 연구를 수행하였다[27].

Hartman(1992)의 연구에서는 경영전공의 미국 대학생들을 대상으로 부모의 영향력이 어떻게 리더십을 형성하는데 영향을 주었는가에 한 연구를 수행하였다. 상관

관계 분석을 통해 부모의 자녀에 대한 감독에 따라 상황 인지능력과 대처 능력 등이 영향을 많이 받는 것으로 나타났다[28].

Kudo(2012)는 권위적인 양육방식이 자녀의 초기 리더십 형성에 어떠한 영향을 미치는가에 대해 연구를 수행하였다[29].

부모 감독이 사회자본에 미치는 영향에 대한 연구로 Kim은 부모가 자녀에게 자원과 정보를 효과적으로 연결시켜 정보를 제공 할 수 있는 사회 자본 제공자로서의 역할을 수행할 수 있음을 밝혔다[30].

Perna(2005)는 부모 참여가 사회자본과 대학교 등록에 미치는 영향을 연구하였다. 서로 다른 유형의 부모 참여의 유형에 따라 자녀와의 관계가 대학 입학 가능성을 학교 수준을 통제하고 인종이나 국가마다 어떻게 다른지 살펴보았다[31].

McNeal Jr(1999)는 사회자본의 역할을 할 수 있는 부모의 양육 방식에 대한 연구를 수행하였다[32].

따라서 본 연구에서는 부모 감독이 게임 리더십에 미치는 영향과 사회자본(Social Capital)에 직접적으로 미치는 영향을 파악하고자 하였다.

2.2.2 부모 과잉간섭

과잉간섭(Overprotective Parenting)은 자녀에 대한 과도한 통제와 간섭으로, 자녀의 행동과 정서적 발달에 부정적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다. 부모가 자녀에 대해 지나치게 관여하는 경우 특정 상황에 대해 스스로 판단하고 해결하는 기회를 잃게 되어 결과적으로 자율성의 발달이 저해되고 부모의 지시 없이는 심리적으로 위축되어 타인과의 관계형성에 소극적인 태도를 보이게 된다[33].

부모의 부적절한 양육태도가 자녀에게 스트레스로 작용하여 인터넷이나 게임 같은 가상환경 속에서 심리적 정서적 만족감을 얻으려는 경향이 높아진다고 보고되고 있다[34]. 또한 가정환경이 청소년 인터넷 중독과 스마트폰 중독에 미치는 영향을 알아보기 위한 연구에서, 부모의 과잉간섭, 권위적인 양육태도가 인터넷과 스마트폰 중독과 정적인 상관이 있다고 보고하였다[35].

Walker(2016)는 237명의 아이를 대상으로 한 연구에서 부모의 과잉보호가 아이의 폭력적 게임 이용을 증가시키는 것으로 확인하였다[36].

따라서 부모의 과잉간섭은 청소년의 심리적 만족과

대인관계형성에 영향을 미칠 것으로 예상하며, 과잉간섭과 게임 리더십, 사회자본의 관계를 분석하고자 한다.

2.3 게임 리더십

정희욱(2006)은 리더십을 일상생활 속에서 올바른 커뮤니케이션을 통해 다른 사람들을 이끌고 인도하기 위해 갖추어야 하는 특성이라고 설명하였는데[37], 즉, 리더십은 학교, 가정, 사회 등 모든 일상생활에서 요구되는 기술이며, 커뮤니케이션 능력, 인간관계 기술, 의사결정 기술, 학습 능력 등 여러 하위 개념을 포함한다[38].

최근 인터넷 및 정보기술의 발달은 리더십이 발휘되는 환경적인 구조를 변화 시켰으며, 사람들은 인터넷 환경에서 광범위한 네트워크를 통해 사람들과 소통하고 조직을 관리한다[3]. 즉, 현대 사회에서 온라인 활동은 실제 생활과도 매우 밀접한 관계를 갖게 되었으며, 온라인에서의 경험이 실제 생활로 전이 될 수 있는 영향력의 중요성을 인지하게 되었다.

김주우(2016)의 연구에 따르면, 온라인 게임에서의 경험이 자기효능감과 자신감의 향상을 통해 실제 생활에서의 커뮤니케이션 기술까지 영향을 주는 것으로 나타났으며[14]. 좌영너는 온라인과 오프라인 활동에서의 사회적 커뮤니케이션 능력은 정적인 관계가 있음을 보고한 바 있다[39].

Jang(2011)은 한국의 300명 MMORPG 게임 사용자를 대상으로 한 연구에서 게이미용이 게임 리더십을 향상시킨다는 것을 확인하였다[40].

김설애(2016)는 MMORPG 게임에서 자신감이 높고 자기 통제가 낮은 사용자가 게임 리더십을 더 많이 경험한다는 것을 확인하였고 사회적인 관계를 맺으려는 동기가 더 강함을 확인하였다[41].

따라서 본 연구는 온라인에서의 게임 리더십과 사회자본의 관계를 파악하고자 한다.

2.4 사회자본

사회자본은 사회 구성원들이 상호이익을 달성하기 위해 함께 행동할 수 있게 하는 네트워크, 규범 등과 같은 사회적 삶의 특징이다[42]. 최근 게임과 같은 가상 공간 상에서, 사람들과의 커뮤니케이션 활동을 통해 형성된 사회자본이 오프라인 상에서의 사회자본에 유의미한 효과를 나타낸다는 연구가 늘어나고 있다.

크라우트(1998)는 인터넷 사용은 사람들이 방대한 네

트위클 통해 사회 구성원들과 소통하고 이는 그 구성원들과의 면대면 교류에도 영향을 미친다고 발표한다[43]. 또한 게임이용자의 성격과 사회자본이 개인의 주관적인 행복에 관한 연구에서, 온라인 가상환경에서 형성된 사회자본은 오프라인 사회자본에도 영향을 주어 궁극적으로 이용자의 개인적 행복에도 긍정적인 영향을 준다는 결과를 나타내었다[5].

Dalisay(2015)는 465명의 학생을 대상으로 한 설문에서 사회자본과 게임을 양의 상관관계를 밝혔다[44].

Jin(2014)의 연구에서는 게임 영향요인이 게임에 주는 영향에 사회자본이 조절효과가 있음을 밝혔다[45].

Sjoblom(2017)은 트위치 이용자를 대상으로 게임영상 이용에서의 사회자본 요인으로는 사회 통합과 정서적인 동기가 존재함을 밝혔다[46].

이처럼 사회자본은 게임과 이용자 간의 관계를 살펴 보는데 중요한 변수로 작용하고 있으며, 따라서 상호작용성이 활발한 게임 환경에서 사회자본에 영향을 미치는 요인들을 파악하고자 한다.

3. 연구 방법

3.1 연구모형 및 가설

위에서 논의한 바와 같이, 본 연구는 청소년의 심리적·환경적 요인이 게임 리더십과 사회자본에 어떠한 영향을 미치는지 알아보려고 하였으며, Fig. 1과 같은 연구모형을 설정하였다.

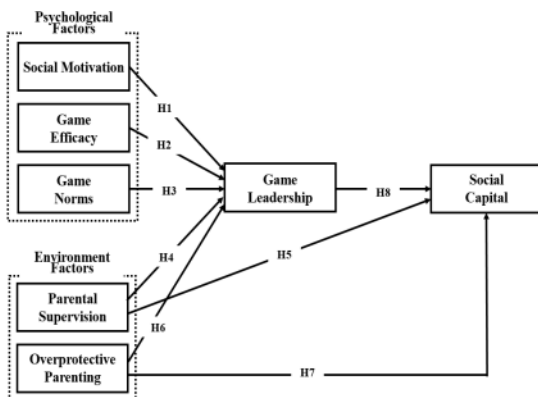


Fig. 1. Research Model

연구모형에 따른 가설은 아래와 같다.

- H1:** 사회적 동기는 게임 리더십에 영향을 미칠 것이다.
- H2:** 게임 효능감은 게임 리더십에 영향을 미칠 것이다.
- H3:** 게임 규범은 게임 리더십에 영향을 미칠 것이다.
- H4:** 부모 감독은 게임 리더십에 영향을 미칠 것이다
- H5:** 부모 감독은 사회자본에 영향을 미칠 것이다.
- H6:** 부모 과잉간섭은 게임 리더십에 영향을 미칠 것이다.
- H7:** 부모 과잉간섭은 사회자본에 영향을 미칠 것이다.
- H8:** 게임 리더십은 사회자본에 영향을 미칠 것이다.

3.2 연구대상

본 연구의 자료는 ‘게임이용자 패널 1차년도 연구 [47]’에서 수집된 자료를 활용하였다. 게임 이용자 패널 연구는 게임이용자 중 특히 청소년 패널의 구축과 운영을 목적으로 하며, 게임 이용자의 발달과정 및 게임 자체가 이용자에게 어떠한 영향을 미치는가를 파악하고자 하였다.

응답자들의 인구통계학적 특성을 살펴보면 초등학교 4학년 667명(33.3%), 중학교 1학년 667명(33.3%), 고등학교 1학년 666명(33.3%)으로 남녀 비율이 균등한 600여명 단위의 코호트(Cohort study)조사를 실시하였다. 표본집단 중 실제 게임 이용자 1800명의 게임 분류와 빈도는 Table 1과 같다.

Table 1. Game classification and user frequency

Class	Frequency	Ratio (%)
Online Game	656	36.4
Video game(e.g: X-Box)	24	1.3
Mobile game	1025	56.9
Arcade game	68	3.8
Portable Game (e.g: PSP)	3	0.2
Offline PC game	15	0.8
Miscellaneous	9	0.5
Sum	1800	100.0

3.3 자료처리

3.3.1 사회적 동기

사회적 동기는 게임을 하는데 있어서 새로운 관계를 형성하며 그 행위에 재미를 느끼는 정도로 조작적 정의 하였다. 측정문항은 닉 예(2006)의 연구에서 사용된 항목을 바탕으로 문항을 재구성하여 리커트 5점 척도로 측정하였다. 측정 문항은 (게임 내에서...) ‘팀(커뮤니티)멤버

버로 활동하는 것은 나에게 중요하다.’, ‘다양한 사람들과 만나 대화하며 서로를 알아갈 수 있다.’, ‘현실세계를 벗어나 고민과 걱정을 잊게 된다.’ 등으로 구성되었다(Cronbach’s $\alpha=.865$).

3.3.2 게임 효능감

게임 효능감은 게임을 할 때 필요한 행동을 조직하고 완성하는 자신의 능력에 대한 신념 정도로 조작적 정의하였다. 측정문항은 반두라(1986)[48]와 유승호(2007)[13]의 연구에서 사용된 척도를 바탕으로 문항을 구성하여 리커트 5점 척도로 측정되었다. 측정문항은 ‘나는 다른 사람들보다 게임을 잘한다.’, ‘나는 게임에서 하려고 마음먹은 것은 대부분 해낼 자신이 있다.’, ‘게임이 어려울수록 더욱 도전하고 싶은 마음이 생긴다.’ 등과 같이 총 9문항으로 구성되었다(Cronbach’s $\alpha=.872$).

3.3.3 게임 규범

게임 규범은 자신이 게임을 플레이함에 있어서 주변에서 게임과 관련된 영향을 미치는 사회적 압력의 정도로 조작적 정의하였다. 측정문항은 반두라[42]와 유승호(2007)[13]의 연구에서 사용된 척도를 바탕으로 문항을 구성하여 리커트 5점 척도로 측정되었다. 측정문항은 ‘내 친구들은 내가 게임하는 것을 좋아할 것이다.’, ‘내 친구들은 내게 게임하는 것을 권한다.’, ‘내 친구들은 대부분 게임을 이용했거나 이용하고 있다.’, ‘친구들과 함께 보이면 대부분 게임을 이용한다.’ 로 구성되었다(Cronbach’s $\alpha=.830$).

3.3.4 부모 감독

부모 감독은 부모가 자녀의 학교생활 및 친구관계 등 전반적인 생활에 대해 긍정적으로 관여하는 정도로 조작적 정의하였다. 측정문항은 허묘연(2000)[49]의 연구에서 사용된 척도를 바탕으로 문항을 구성하여 리커트 5점 척도로 측정되었다. 측정문항은 ‘내가 방과 후에 어디에 가는지 알고 계신다.’, ‘내가 시간을 어떻게 보내는지 알고 계신다.’, ‘내가 외출할 경우 언제 들어올지 알고 계신다.’ 로 구성되었다(Cronbach’s $\alpha=.781$).

3.3.5 부모 과잉간섭

부모 과잉간섭은 자녀의 행동에 대한 부모의 과도한 통제와 간섭 정도로 조작적 정의하였다. 측정문항은 허

묘연(2000)[49]의 연구에서 사용된 항목을 바탕으로 문항을 재구성하여 리커트 5점 척도로 측정하였다. 측정문항은 ‘보통 아이들이 할 수 있는 일도 불안해하시며 내게는 못하게 하신다.’, ‘나에게 무엇을 하든지 항상 이겨야 한다는 것을 강조하신다.’, ‘작은 일에 대해서도 간섭하신다.’, ‘내가 원하는 일을 못하게 하실 때가 많다.’와 같이 총 4문항으로 구성되었다(Cronbach’s $\alpha=.714$).

3.3.6 게임 리더십

게임 리더십은 게임 내에서 리스크 등의 의사결정 순간을 해결해 나가며 사이버 공간에서 일정의 그룹을 이끄는 능력 정도로 조작적 정의하였다. 측정문항은 데이비스(Davis, 1989)[50]와 벤카테쉬(Venkatesh et al., 2003)[51]의 연구에서 사용된 항목을 바탕으로 문항을 재구성하여 리커트 5점 척도로 측정하였다. 측정문항은 ‘게임을 하는 팀원들과 플레이에서 중요한 것에 대하여 이야기 한다.’, ‘나는 다른 팀원들이 힘을 키울 수 있도록 돕는 편이다.’, ‘나는 다른 팀원들의 의견을 들어주려고 노력하는 편이다.’, ‘나는 이기기 위해서 게임 속의 미션을 해결할 수 있는 새로운 방법을 추천하거나 제시하는 편이다.’ 등 총 15개의 문항으로 구성되었다(Cronbach’s $\alpha=.978$).

3.3.7 사회자본

사회자본은 사회 구성원들과 힘을 합쳐 공동목표를 효율적으로 추구해 나갈 수 있는 것, 즉 사람과 사람 사이의 협력과 신뢰, 규범 등 나의 사회적 자산 정도로 조작적 정의하였다. 측정문항은 퍼트넘(Putnam, 1996)[52], 부르디(Bourdieu, 1986)[53]의 연구에서 사용된 항목을 바탕으로 문항을 재구성하여 리커트 5점 척도로 측정하였다. 측정문항은 ‘내 문제를 해결하는데 도움을 주는 사람들이 있다.’, ‘사람들과의 만남은 외부의 다른 일에 관심을 가지는 계기가 된다.’, ‘외로울 때 대화할 수 있는 사람들이 있다.’, ‘다른 사람들과의 만남은 더 큰 세상과 연결된 느낌을 갖게 한다.’, ‘다른 사람과의 만남은 내가 더 큰 세상에 속해 있음을 느끼게 한다.’ 등 총 20문항으로 구성되었다(Cronbach’s $\alpha=.921$).

3.4 분석방법

본 연구는 각 변수별 상관계수의 파악을 통해 AMOS 20 프로그램을 활용한 경로분석(Path Analysis)을 실시

하였다. 경로분석은 여러 변수들 간의 복합적 선형관계를 분해하여 각 변수들 간 인과관계를 분석할 수 있다는 장점이 있다[54].

[Fig. 1]에서 제시된 연구모형의 유효한 경로와 구조적인 관계를 밝히기 위해 AMOS 20 프로그램을 사용하여 모델의 적합도 지수와 경로계수를 분석하여 설정한 연구모형이 분석에 적합한 모형인지 판단하기 위해 모형의 적합도 지수를 검증하였으며, 외부측정변수 다섯 가지가 사회자본에 간접적으로도 영향을 미치는지 보기 위하여 간접효과의 유의성을 검증하였다.

4. 연구 결과

4.1 경로분석 결과

본 연구에서는 먼저 측정변수들의 상관관계를 다음과 같이 정리하였다. 그 결과, Table 2와 같이 구조모형에 사용된 측정변수들의 상관이 유의하게 나타났으며, 이를 통해 경로분석을 실시하였다.

Table 2. Correlation Matrix for Potential Variables

	1	2	3	4	5	6	7
1	1						
2	.627**	1					
3	.487**	.602**	1				
4	.721**	.591**	.518**	1			
5	-.206**	-.194**	-.135**	-.222**	1		
6	.197**	.209**	.240**	.148**	-.081**	1	
7	-.061**	-.049**	-.014**	.001	.602**	-.128	1
M	2.30	2.47	3.72	3.35	2.27	2.43	3.57
SD	0.993	0.781	1.431	0.587	0.632	1.014	0.553

Note : 1: Social Motivation 2: Game Efficacy, 3: Game Norm, 4: Game Leadership, 5: Parental Supervision, 6: Overprotective Parenting, 7: Social Capital, ** $p < .01$

다음으로, 연구모형에 대한 경로분석을 실시하였다. 각 변인 간의 영향력 차이를 살펴보고자 설정한 연구모형이 분석에 적합한 모형인지 판단하기 위해 모형의 적합도 지수를 검증하였으며, 연구모형의 적합도 지수는 아래의 Table 3과 같다.

Table 3. Fit Measure

Fit Index	Value	Recommended Level
χ^2	7.622	The smaller, the better
df	176	-
Q(χ^2 /df)	4.503	< 3.0
GFI	0.967	> 0.90
AGFI	0.956	> 0.80
RMSEA	0.039	if < 0.08, adequate if < 0.05, very adequate
SRMR	0.0359	< 0.10
NFI	0.936	> 0.90
NNFI	0.965	> 0.90
CFI	0.971	> 0.90

여러 적합도 지수를 살펴본 결과 연구모형의 적합도 지수는 대부분 권장수준을 상회하여 만족시키고 있으므로 모형 적합도에는 문제가 없는 것으로 판단되었다.

이후 설정된 여러 가설을 검증하기 위해, 본 연구에서는 경로분석을 이용하였다. 총 여덟 가지의 경로로 이루어진 모델이 설정되었으며, 가설 검증 결과, 모든 경로가 통계적으로 유의미함을 알 수 있었다.

먼저 <H1>은 사회적 동기와 게임 리더십과의 관계에 초점을 두었다. 사회적 동기가 게임리더십에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 게임을 하는 동기에 있어서 관계 지향적일수록 게임 내 리더십이 높아질 수 있다는 의미로 해석된다.

<H2>는 게임 효능감과 게임 리더십과의 관계에 초점을 두었다. 게임 효능감이 게임 리더십에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 자신이 게임을 유능하게 플레이 할 수 있다는 신념이 강할수록 게임 내 리더십이 높아질 수 있다는 의미로 해석된다.

<H3>는 게임 규범과 게임 리더십과의 관계에 초점을 두었다. 게임 규범이 게임 리더십에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 게임 플레이에 대한 주변 사람들의 기대와 압력이 높을수록 게임 내 리더십이 높아질 수 있다는 의미로 해석된다.

<H4>는 부모 감독과 게임 리더십의 관계를 검증해보았다. 부모 감독이 게임 리더십에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 게임을 플레이함에 있어서 적절한 부모의 감독은 오히려 청소년들에게 게임 리더십을 저해하는 요소가 될 수 있다는 의미로 해석할 수 있다.

<H5>는 부모 감독과 사회자본과의 관계에 초점을 두

었다. 부모 감독이 사회자본에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 미성숙한 시기에 적절한 부모의 감독은 청소년들의 사회적 결속을 형성시키는데 도움을 줄 수 있다는 의미로 해석된다.

<H6>는 부모 과잉간섭과 게임 리더십의 관계를 검증해보았다. 부모 과잉간섭이 게임 리더십에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 앞의 가설<H4>와 비슷한 맥락에서 해석할 수 있다. 즉, 부모의 과한 간섭은 게임 리더십을 저해하는 요인이 될 수 있다.

<H7>는 부모 과잉간섭과 사회자본의 관계를 검증해보았다. 부모 과잉간섭이 사회자본에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 앞선 <H5>의 가설과는 다르게 부모의 간섭이 오히려 사회적 결속력을 저해시키는 요소가 된다는 의미로 해석된다. 다시 말하면, 적절한 부모의 관리는 청소년기 대인관계 형성에 도움을 줄 수 있지만, 과한 간섭은 오히려 새로운 관계를 맺고 교류하는 것에 있어서 청소년의 유대관계 및 정서관계를 형성할 기회를 저지시키는 요인이 될 수 있다.

마지막으로 <H8>은 게임 리더십과 사회자본의 관계에 초점을 두었다. 게임 리더십이 사회자본에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 이는 게임 내에서 그룹을 이끄는 능력이 높을수록, 현실의 대인관계 또한 원만하게 형성할 수 있다는 의미로 해석된다. 연구모형에 대한 경로분석은 아래의 Fig. 2와 같다.

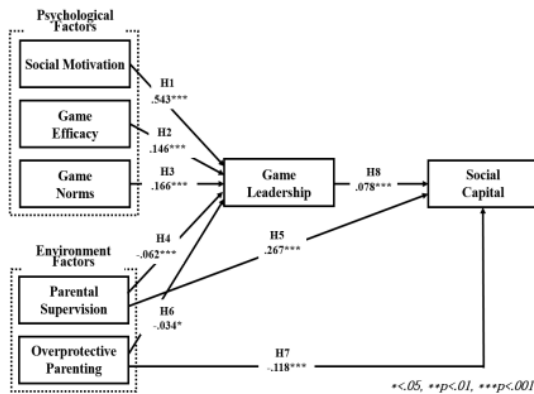


Fig. 2. Results of Research Model

4.2 간접효과의 유의성 검증

이와 같은 결과를 바탕으로 외부측정변수 다섯 가지가 사회자본에 간접적으로도 영향을 미치는지 보기 위하여 간접효과의 유의성을 검증하였다. Table 4는 500회의

Bootstrapping을 통하여 도출된 p-value를 정리한 것이다. 모든 간접효과가 5%의 유의수준에서 유의함을 알 수 있다.

Table 4. Standardized Indirect Effects

	SM	GE	GN	PS	OP
SC	.004	.003	.003	.003	.037

(Two Tailed Significance)
* <math>p < .05</math>, ** <math>p < .01</math>, *** <math>p < .001</math>

5. 결론 및 논의

혁신적인 속도의 네트워크 구축과 더불어 멀티미디어의 보편화로 인해 다양한 콘텐츠에 대한 관심이 높아지고 있으며, 특히 게임과 관련한 콘텐츠가 남녀노소에게 각광 받고 있다. 본 연구에서는 게임을 사용하고 있는 사용자 중 특히 청소년을 대상으로 하여 개인의 심리적·환경적 선행요인이 게임 리더십과 사회자본에 어떠한 영향을 미치는지 알아보려 하였다. 심리적 요인으로는 사회적 동기, 게임 효능감, 게임 규범이 있으며, 환경적 요인으로는 부모 감독 및 부모 과잉간섭으로 구성되었다.

본 연구는 다음과 같은 점에서 의의가 있다. 첫째, 사회적 동기와 게임 리더십과의 관계를 분석한 결과, 사회적 동기는 게임 리더십에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 또래의 영향을 많이 받는 청소년의 경우, 관계형성의 욕구와 더불어 또래집단에 동화되고자 하는 동기가 클수록 온라인 게임에서 보다 더 활발한 커뮤니케이션 활동을 하게 되며, 이러한 상호작용을 통해 게임 리더십을 발현시킴을 시사한다.

둘째, 부모의 양육방식과 게임 리더십, 사회자본의 관계를 분석한 결과, 먼저 부모감독과 과잉간섭은 게임 리더십에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 부모의 양육태도가 자녀에게 스트레스로 작용하는 경우가 상환경 속에서 정서적 만족감을 얻으려는 경향은 높을 수 있으나, 온라인상에서의 리더십은 발현하지 않음을 나타낸다. 또한 부모의 긍정적 관여라고 할 수 있는 부모 감독 변인은 사회자본에 정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었으나, 부모의 부정적 관여인 부모 과잉간섭 변인은 사회자본에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 부모가 자녀에 대해 지나치게 간섭하

는 경우, 자율성의 발달이 저해되고 대인관계 형성에 소극적 태도를 보인다는 기존연구와 같은 결과로, 자녀의 원활한 사회관계 형성을 위해 적절한 관여는 필요하다고 할 수 있다.

마지막으로 온라인 게임 내에서의 대인 상호작용을 통해 게임 리더십이 발현되고, 이를 통해 현실에서의 사회자본 형성에 긍정적 영향을 미친다는 결과를 도출하였다. 즉, 온라인 게임을 통해 팀원과 협력하며, 구성원들을 이끄는 연습을 해볼 수 있다는 점에서 게임이 상호작용을 위한 학습의 장이 될 수 있음을 제안할 수 있다.

본 연구는 게임리더십과 사회자본의 관계에 영향을 미치는 요인을 청소년의 심리적·환경적인 측면에서 연구하였다는 점에서 의의가 있다. 그러나 청소년기 리더십과 사회자본에 영향을 미칠 수 있다고 생각되는 또래나 교사 등의 또 다른 환경적 요인이 고려되지 않았다는 점에서 한계점을 가진다. 학교는 청소년기 학생들에게 가장 직접적인 영향을 미치는 사회적 환경으로서, 교사와 또래 그리고 본인 간 상호작용을 통해 개인의 성장 및 사회적 결속력 등을 학습하게 된다. 청소년기에는 다른 어떤 시기보다 또래를 주요 애착 대상으로 여기고 주 관계를 형성하며[55], 교사가 학생을 지지하며 신뢰한다고 지각한 아동일수록 사회자본 형성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다[56]. 따라서 추후 연구에서는 환경적 요인에 대하여 좀 더 세부적으로 구성할 필요가 있으며 이를 통해 부모 요인 이외에도 게임 리더십과 사회자본 형성에 영향을 미칠 수 있는 다른 요인들의 파악이 필요함을 시사하는 바이다.

References

- [1] Korea Creative Contents Agency. White Paper on Korean Games 2016. pp. 1-499, Korea Creative Contents Agency, 2016.
- [2] K. S. Kang, Y. G. Cho, J. J. Ko, E. H. Jang, S. T. Kwon. 2016 Game Users Survey Reports. pp. 1-213, Korea Creative Contents Agency, 2016.
- [3] S. J. Gwon, S. H. Im, K. H. Kim, "Adolescents game related belief and gaming addiction revisited", *Korean Journal of Health Psychology*, Vol. 20, No. 1, pp. 267-283, 2014.
DOI: <http://dx.doi.org/10.17315/kjhp.2015.20.1.015>
- [4] T. S. Choi, J. Y. An, "The Effect of Psychological Environment of Home and Interpersonal Relationship Skills on Adolescents' Internet Game Addiction", *Korean Society for Computer Game*, Vol. 2, No. 23, pp. 131-140, 2010.
- [5] J. W. Kim, H. R. Lee, E. J. Jeong, "The Effect of Game Players Personality, Social Capital and Adaptive Game Use on Life Satisfaction", *Korean Society for Computer Game*, Vol. 28, No. 4, pp. 135-142, 2015.
- [6] S. Kline, A. Arlidge, Online gaming as emergent social media: a survey. Available[Internet]. SFU Media Analysis Lab, c2003[cited 2003 Jan 15], Available From: <http://www.sfu.ca/media-lab/onlinegaming/report.htm>. (accessed Nov., 18, 2016).
- [7] N. Yee, "Motivation of play in Online Games", *Journal of Cyber Psychology*, Vol. 9, No. 6, pp. 772-755, 2007.
DOI: <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- [8] S. H. Lim, N. I. Park, "MMORPG User's Motivations and the Spill-over Effect on their off-line Leadership Development", *Journal of the Korean Society for Journalism & Communication Studies*, Vol. 51, No. 5, pp. 322-345, 2007.
- [9] Jieun Lee, Mira Lee, In Hyok Choi, "Social network games uncovered: motivations and their attitudinal and behavioral outcomes", *Cyberpsychology, behavior and social networking*, Vol. 15, No. 12, pp. 643-648, 2012.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2012.0093>
- [10] Dong-Seop Yeom, "The Effect of Motivation for Using Mobile Social Network Games on the Game Attitude, Continuous Use Intention and Intention to Recommend the Game", *Journal of digital convergence*, Vol. 15, No. 1, pp. 453-459, 2017.
DOI: <http://dx.doi.org/10.14400/JDC.2017.15.1.453>
- [11] Jo Won Park, Yo Sep Song, "College Students' Motivations for Playing Online Games and Experiential Satisfaction", *Korean journal of journalism & communication studies*, Vol. 54, No. 5, pp. 131-154, 2010.
- [12] K. M. Lee, "MUD and self efficacy", *Educational Media International*, Vol. 37, No. 3, pp. 177-183, 2000.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/09523980050184745>
- [13] S. H. Ryu, "The Meaning of Self-efficacy and 'Computer Game Self-efficacy' in Modern Society", *Korean Society for Social Theory*, Vol. 11, pp. 169-193, 2007.
- [14] J. W. Kim, D. Y. Lee, M. C. Kim, E. J. Jeong, "The Effect of adolescent game players Game using pattern, psychology factor on Leadership", *The Journal of Korean Society for Computer Game*, Vol. 29, No. 2, pp. 75-81, 2016.
DOI: <http://dx.doi.org/10.21493/kscg.2016.29.2.75>
- [15] Hye-Rim Lee, Eui-Jun Jung, "The Influence of Players' Self-Esteem, Game-Efficacy, and Social Capital on Life Satisfaction Focused on Hedonic and Eudaimonic Happiness", *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 18, No. 9, pp. 1118-1130, 2015.
DOI: <http://dx.doi.org/10.9717/kmms.2015.18.9.1118>
- [16] S. M. Park, W. K. Jung, Gi-Young Noh, "Effects of game playing for self-efficacy and social trust", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 17, No. 2, pp. 55-62, 2017.
DOI: <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2017.17.2.55>
- [17] J. H. Bae, M. S. Kim, "The influence of Social Norm

- and Critical Mass on Online Game User's Word of Mouth", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 14, No. 4, pp. 355-367, 2014.
DOI: <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2014.14.04.355>
- [18] I. Y. Hong, D. W. Kang, H. H. Cho, "The Effects of Social and Personal Dimensions on the Intention to Use a Social Networking Service: The Case of Facebook", *National Information Society Agency*, Vol. 21, No. 1, pp. 57-76, 2014.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22693/NIAIP.2014.21.1.057>
- [19] H. W. Han, S. R. Sim, "Analysis on User Behavior of Social Game", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 10, No. 12, pp. 137-145, 2010.
DOI: <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2010.10.12.137>
- [20] N. R. Oh, "Structural dynamics of Online Game Life Satisfaction and its Relationship to Social Support and Social Self-efficacy: Analysis of Online Game Generation", *Chung Ang University Master's Thesis*, 2006.
- [21] Sabine Trepte, Leonard 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.
DOI : <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2010.0358>
- [22] Jung-Ae Youm, "The Relationship between Reality Self-efficacy and Game Self-efficacy based on Adaptive Internet Game Use, Maladaptive Game Use of the Middle School Students", *Master's Thesis*, Kyung-Nam University, 2014.
- [23] C. H. Lee, J. Ok, "Mediating Effect of Control in the relationship of Aggression/ Depression and Game Use of Adolescents", *Korean Society for Computer Game*, Vol. 27, No. 4, pp. 59-67, 2014.
- [24] Y. B. Jang, H. R. Lee, M. C. Kim, S. H. Ryu, E. J. Jeong, "Effects of Parenting Attitude and Youth's Subjective Class Identification on Game Addiction", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 13, No. 6, pp. 53-64, 2013.
DOI: <http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2013.13.6.53>
- [25] J. Y. Na, H. W. Jung, "A study on teenagers' motivation of speculative game use", *The Journal of Korean Society for Computer Game*, Vol. 28, No. 4, pp. 113-124, 2015.
- [26] J. W. Park, H. I. Chung, "Exploring the Links between Psychological Traits and Game Immersion in a Children and Adolescent Sample", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 13, No. 11, pp. 665-676, 2013.
DOI: <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2013.13.11.665>
- [27] B. J. Avolio, M. Rotundo, F. O. Walumbwa, "Early life experiences as determinants of leadership role occupancy: The importance of parental influence and rule breaking behavior", *The Leadership Quarterly*, Vol. 20, No. 3, pp. 329-342, 2009.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.leaqua.2009.03.015>
- [28] S. J. Hartman, O. J. Harris, "The Role of Parental Influence in Leadership", *The Journal of Social Psychology*, Vol. 132, No. 2, pp. 153-167, 1992.
- [29] F. T. Kudo, J. L. Longhofer, J. E. Floersch, "On the origins of early leadership: The role of authoritative parenting practices and mastery orientation", Vol. 8, No. 4, pp. 345-375, 2012.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1742715012439431>
- [30] D. H. Kim, B. Schneider, "Social Capital in Action: Alignment of Parental Support in Adolescents' Transition to Postsecondary Education", *Social Forces*, Vol. 84, No. 2, pp. 1181-1206, 2005.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1353/sof.2006.0012>
- [31] L. W. Perna, M. A. Titus, "The Relationship between Parental Involvement as Social Capital and College Enrollment: An Examination of Racial/Ethnic Group Differences", *The Journal of Higher Education*, Vol. 76, No. 5, pp. 485-518, 2005.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1353/jhe.2005.0036>
- [32] R. B. McNeal Jr, "Parental Involvement as Social Capital: Differential Effectiveness on Science Achievement, Truancy, and Dropping Out, *Social Forces*", Vol. 78, No. 1, pp. 117-144, 1999.
DOI: <http://dx.doi.org/10.2307/3005792>
- [33] T. S. Choi, J. K. Kim, "The Effects of Parental Over-Intrusiveness on Elementary School Students' Mobile Phone Dependency: Mediating Roles of Social Withdrawal and Depression", *Korea Youth Research Association*, Vol. 23, No. 3, pp. 393-414, 2016.
- [34] J. H. Kim, I. K. Jung, "The moderating effects of perceived father's rearing attitudes on the relationship between self-efficacy and smart-phone addiction in adolescents", *Journal of the Korean Home Economics Association*, Vol. 27, No. 1, pp. 111-126, 2015.
- [35] J. H. Choi, G. G. Gweon, I. H. Kim, B. W. Suh, "The Influence of Home Environment on Adolescents Internet Addiction and Smartphone Addiction", *Proceedings of HCI Korea*, pp. 1106-1109, 2017.
- [36] D. Walker, R. N. Laczniak, L. Carlson, E. D. Brocato, "Parenting Orientations as Antecedents of Children's Violent Videogame Play", *the Journal of Consumer Affairs*, Vol. 50, No. 2, pp. 430-457, 2016.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/joca.12096>
- [37] H. U. Jeong, "A Study to Develop the Scale of Leadership Life Skills", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 13, No. 2, pp. 29-45, 2006.
- [38] S. Y. Kim, Y. K. Chung, "How Does Playing a MMORPG Affect Online and Offline Leadership?", *Korean journal of journalism & communication studies*, Vol. 57, No. 1, pp. 54-80, 2013.
- [39] Y. N. Joa, S. Y. Lee, "A Study on the Gammer's Social Communication Skills: The Concept of Power Gammer", *Journal of the Korean Society for Journalism & Communication Studies*, Vol. 53, No. 4, pp. 201-227, 2009.
- [40] Y. B. Jang, S. H. Ryu, "Exploring game experiences and game leadership in massively multiplayer online role playing games", *British journal of educational technology : journal of the Council for Educational Technology*, Vol. 42, No. 4, pp. 616-623, 2011.
DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01064.x>
- [41] Seul-Ee Kim, Yong-Kuk Jung, "How Does Playing a MMORPG Affect Online and Offline Leadership?", *Korean journal of journalism & communication studies*, Vol. 57, No. 1, pp. 54-80, 2016.
- [42] R. D. Putnam. "Bowling alone: America's declining

social capital”, *Journal of Democracy*, Vol. 6, No. 1 pp. 65-78, 1995.

- [43] R. Kraut, S. Kiesler, B. Boneva, J. Cummings, V. Helgeson, A. Crawford, “Internet paradox revisited”. *Journal of Social Issues*, Vol. 58, No. 1, pp. 49-74, 2002.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/1540-4560.00248>
- [44] F. Dalisay, M. J. Kushin, M. Yamamoto, Yung-I Liu, P. Skalski, “Motivations for game play and the social capital and civic potential of video games”, *New media & society*, Vol. 17, No. 9, pp. 1399-1417, 2015.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1461444814525753>
- [45] C.H. Jin, “The role of users' motivations in generating social capital building and subjective well-being: The case of social network games”, *Computers in human behavior*, Vol. 39, pp. 29-38, 2014.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.022>
- [46] M. Sjoblom, J. Hamari, “Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users”, *Computers in human behavior*, Vol. 75, pp. 985-996, 2017.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- [47] M. S. Kang, Game user panel first year study, Korea Creative Contents Agency, pp. 1-387, 2017.
- [48] B. Albert. “The explanatory and predictive scope of self-efficacy theory”. *Journal of social and clinical psychology*, Vol. 4, No. 3, pp. 359-373, 1986.
DOI: <http://dx.doi.org/10.1521/jscp.1986.4.3.359>
- [49] M. Y. Huh, “Development of Parental Parenting Behavior Scale Perceived by Adolescents”, *Ewha Womans University Master's Thesis*, 2000.
- [50] A, B. Davis. H. Kleiner, “The value of humour in effective leadership”, *Leadership & Organization Development Journal*, Vol. 10, No. 1, pp. 1-3, 1989.
- [51] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B Davis, F. D. Davis, “User acceptance of information technology: Toward a unified view”. *MIS quarterly*, Vol. 27, No. 3, pp. 425-478, 2003.
- [52] P. Norris, “Does television erode social capital? A reply to Putnam”. *PS: Political Science & Politics*, Vol. 29, No. 3, pp. 474-480, 1996.
DOI : <http://dx.doi.org/10.2307/420827>
- [53] P. Bourdieu, “The forms of capital.”, *Cultural theory: An anthology*, Vol. 1, pp. 81-93, 1986.
- [54] S. I. Byun, “Path Analysis: Logical explanations of causal relationships can be found through path analysis”, *Korea Research Institute for Human Settlements*, pp. 59-67, 2008.
- [55] J. Block, J. H. Block, “The role of ego-control and ego-resiliency in the organization of behavior. In *Development of cognition, affect, and social relations*”, *Psychology Press*, pp. 64, 2014.
- [56] S. H. Kim, H. J. Chung, “Analyses of Family-Environmental Factors Affecting Game Addiction among Adolescents: Focusing on Families' Economic, Cultural, and Social Capita”, *Korean association of health and medical sociology*, Vol. 38, pp. 5-36, 2015.

용혜련(Hye-Ryeon Yong)

[정회원]



- 2017년 2월 : 한림대학교 인터랙션 디자인 대학원 (인터랙션디자인학 석사)
- 2015년 8월 ~ 2016년 12월 : 한림 ICT정책 연구센터 석사연구원
- 2017년 9월 ~ 현재 : 한림대학교 인터랙션디자인 대학원 박사과정

<관심분야>

빅데이터, 비디오게임, 데이터마ining

강하나(Ha-Na Kang)

[정회원]



- 2017년 8월 : 한림대학교 인터랙션 디자인 대학원 (인터랙션디자인학 석사)
- 2015년 9월 ~ 2016년 12월 : 한림 ICT정책 연구센터 석사연구원
- 2017년 9월 ~ 현재 : 한림대학교 인터랙션디자인 대학원 박사과정

<관심분야>

빅데이터, 비디오게임, 데이터마ining

황현석(Hyunseok Hwang)

[정회원]



- 1998년 2월 : POSTECH 산업경영 공학과 (공학사)
- 2000년 2월 : POSTECH 산업경영 공학과 (공학석사)
- 2004년 2월 : POSTECH 산업경영 공학과 (공학박사)
- 2004년 3월 ~ 현재 : 한림대학교 경영학부 (교수), 한림경영연구소 연구위원

<관심분야>

스마트 비즈니스, 빅 데이터, 인텔리전트 시스템