

UTAUT2 모형을 적용한 베이비붐 세대의 모바일 게임 참여의도 분석

이민석¹ · 이동희²

¹연세대학교 박사후연구원 · ²경민대학교 교수

An Analysis of Participate Intention in Mobile Game of Babyboom Generations Applying UTAUT2 Model

Lee, Min-Seok¹ · Lee, Dong-Hee²

¹Yonsei University · ²Kyungmin University

Abstract

This study was conducted to analyze the intention of baby boomers to participate in mobile game by applying the UTAUT2 model. To prevent the spread of COVID-19, a total of 209 data were collected online and offline. The collected data were analyzed using the SPSS 24 and AMOS 22.0 programs. Frequency analysis among methods of descriptive statistics, factor analysis, reliability analysis, validity test, correlation analysis and structural equation model analysis by using UTAUT2 were performed. The results derived through the research are as follows. First, Among the constituent factors of the UTAUT2 model, the factors that influence the intention to participate in mobile game of the baby boomers were identified as performance expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, and price value. Second, among the constituent factors of the UTAUT2 model, it was confirmed that the effort expectancy did not affect the intention of the baby boomers to participate in mobile game. This study is significant in finding out what motives for babyboom generations to participate in mobile game.

Key words : babyboom generations, mobile game, participate intention, UTAUT2

주요어 : 베이비붐 세대, 모바일 게임, 참여의도, UTAUT2

Address reprint requests to : Lee, Dong-Hee

E-mail: ringtel@kyungmin.ac.kr

Received: Received: January, 26, 2021 Revised: March, 09, 2021 Accepted: March, 22, 2021

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 여가연구의 동향에서 주목받고 있는 인구 구성세대로 베이비붐 세대(Baby boom generation 또는 Baby boomer)를 제시할 수 있다. 베이비붐 세대는 1955년과 1963년 사이에 태어난 밀집된 인구집단(이수진, 허선희, 홍순영, 2011)으로, 통계청(2019) 발표 기준 총인구 대비 14.6%를 차지하며 경제활동인구대비 21%의 거대한 인구 블록을 담당하고 있다. 베이비붐 세대는 기술과 4차 산업의 발달로 인하여 기존의 성장환경에서 배워 온 문화와의 괴리를 경험하고 있는 세대이다(이동희, 이민석, 2020). 이들은 그들만의 독특한 가치 체계와 문화를 형성하였고, 이전 노인 세대들과 비교하였을 때 여가에 대한 욕구가 높은 특성을 가진다. 하지만 기술의 발달을 제대로 따라잡지 못하는 모습을 보이며 ‘여가 소외’를 야기하는 ‘낀 세대’가 되기도 하였다(설수황, 이광용, 2021). 베이비붐 세대는 이전 출생자들 보다 학력이 높고 사회활동에 대한 참여욕구가 높은 특성을 지닌다. 반면 이들은 적절한 여가교육을 받지 못하였기 때문에 은퇴 이후의 여가생활에 대한 준비가 미흡한 세대로 분류되기도 한다(이동희, 이민석, 2020).

이러한 베이비붐 세대의 여가 트렌드로 제시되는 중목 중 하나가 바로 모바일 디바이스를 통한 여가참여이다. COVID19의 창궐로 인한 팬데믹 시대에는 타인과 거리두기를 할 수 있는 여가가 필요하다. 이러한 상황에서 주목을 받을 수 있는 것이 바로 모바일을 통한 여가이다. 특히 모바일을 통해 게임을 즐기는 ‘모바일 게임’이 주목을 받고 있다. 한국콘텐츠진흥원(2020)의 2020 게임이용자 실태조사 보고서에 따르면, 우리나라 국민의 70.5%가 최근 6개월간 게임을 이용한 것으로 확인되었으며, 이 중 모바일 디바이스를 통해 게임에 참여하는 이용자는 91.9%의

비율로, 주요한 여가활동의 중목 중 하나로 자리잡게 되었다. 특히 COVID19의 창궐은 모바일 디바이스를 사용한 여가활동 참여율을 상승시켰는데, 베이비 붐 세대가 속한 50대 이상의 연령층에서 모바일 게임 여가활동에 참여하는 빈도가 이전 분기 대비 37.5% 증가한 것을 통해 이 같은 추론을 뒷받침할 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020).

이렇듯 모바일 게임 여가활동에 참여하는 빈도와 비율은 높아지고 있지만 이들의 모바일 여가 활동 참여가 어떠한 심리적 동인에 의하여 이루어지는지에 대한 연구는 부족한 실정이다. 베이비붐 세대의 모바일을 통한 여가생활이 이루어지는 동인에 대한 연구는 중요한 것으로, 낀 세대인 베이비부머의 삶의 질 향상을 위해서 필요한 것이라 할 수 있다.

통합기술수용모델2(Unified Theory of Acceptance and Use of Technology, UTAUT2) 모형은 Venkatesh, Thong, & Xu(2012)의 연구에 의해 제시된 모형으로, 기존 UTAUT 모형(Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003)을 소비자의 이용의도를 파악하는 원 목적에 충실하도록 수정한 모형이다(이민석, 한지훈, 이철원, 2020). UTAUT2 모형은 특정 상황에서의 기술수용자의 기대를 나타내는 성과기대(performance expectancy) 및 노력기대(effort expectancy), 주변인들의 영향을 나타내는 사회적 영향(social influence), 기술수용에 준비된 정도를 의미하는 촉진조건(facilitating conditions), 즐거움을 추구하는 쾌락적 동기(hedonic motivation), 상품이나 기술의 가격에 대한 만족도인 가격 효용성(price value)등의 변인으로 구성되어 있다.

선행연구 중 모바일기기에 대한 주제를 UTAUT2 모형을 사용하여 분석한 연구는 Ally & Gardner(2012)의 스마트폰 기기특성으로 인한 사용의도 연구, 스마트 워치 등의 웨어러블 기기 사용의도를 확인하는 선행연구(손현정, 이상원, 조문희; Kranthi & Ahmed, 2018), 가상현실 기기의 이용의도에 대

한 연구(최원석, 강다영, 최세정, 2017) 등을 확인할 수 있다. 하지만 이들 선행연구들의 결과를 베이비 붐 세대 계층에 대한 연구로 확대하여 적용하는데에는 다소 무리가 있다. 반면 베이비붐 세대 계층이 속한 계층에 대한 선행연구로 가상현실을 적용한 신경은, 오명화, 정현애, 김희동(2017)의 연구, 최동진, 남수경, 이선정, 김선경(2017)의 레저스마트기기를 적용한 연구, 시니어세대의 레저스마트기기 사용의도에 대한 분석(이민석, 홍순범, 서광봉, 2019) 등이 있지만, 이들 연구 역시 UTAUT 모형 계열을 적용한 연구라 정의하기에는 다소 부족한 실정이다. 따라서 이들의 모바일 기술수용시의 동인에 대해 새로운 연구의 필요성이 대두되는 상황이다.

이러한 맥락을 통해 본 연구가 가지는 목적은 UTAUT2 모형을 적용하여 베이비 붐 세대가 모바일 게임에 대해 참여하는 의도의 주요 요인이 어떠한 것인가를 확인하는 것이다. 이를 통해 베이비 붐 세대의 여가 요인으로서의 모바일 게임의 효용성을 알아보고 나아가 관련 기술이 베이비 붐 세대의 여가관련 요소가 되기 위하여서는 어떠한 요인들에 집중해야 하는지를 알아보고자 한다. 이를 위해 본 연구에서 사용되는 변수들은 다음의 <그림 1>의 연구모형과 같으며, 연구가설은 다음과 같다.

가설 1(H1) : 성과기대는 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적(+) 영향을 미칠 것이다.

가설 2(H2) : 노력기대는 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적(+) 영향을 미칠 것이다.

가설 3(H3) : 사회적 영향은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적(+) 영향을 미칠 것이다.

가설 4(H4) : 촉진 조건은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적(+) 영향을 미칠 것이다.

가설 5(H5) : 쾌락적 동기는 베이비 붐 세대

의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적(+) 영향을 미칠 것이다.

가설 6(H6) : 가격 효용성은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적(+) 영향을 미칠 것이다.

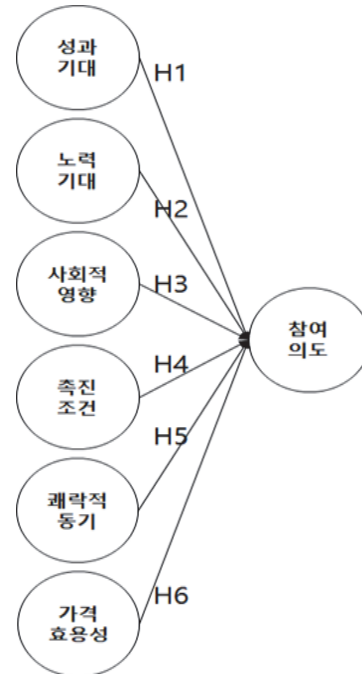


그림 1. 연구모형

II. 연구방법

1. 연구대상의 특성 및 자료수집방법

본 연구는 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가활동 참여의도를 분석하기 위해 수행되었다. 2020년 9월부터 10월초 까지 모바일 게임 여가활동에 참여하는 55세 이상의 베이비 붐 세대들을 모집단으로 설정한 후, 비확률 표본추출법(Non-Probability Sampling) 중 유의표본 추출법(Purposive Selection)을 활용하여 총 209부의 설문지를 수집하였다. 설문지의 수집 비율은 온

라인 173부, 현장 36부로 구성되었다. 언택트 설문 데이터 수집의 경우 베이비 붐 세대들이 주로 사용하는 모바일 게임 관련 사이트를 통하여 수집하였으며, 현장은 교회 등 베이비 붐 세대들이 주로 집결하는 지역에서 모바일 게임 참여자들을 선별하여 수집하였다. 다만 코로나 19로 인해 사회적 거리두기가 진행되어, 현장에서도 하드카피된 질문지 보다는 가능한 온라인으로 수집할 수 있도록 하였다. 수집한 자료 중 문항표기 누락 등 답변이 불성실하다고 판단된 2부를 제외한 207부의 자료를 최종적인 분석에 사용하였다. 온라인 설문 문항 제작 시 모든 문항을 필수 문항으로 설정하여 결측치를 줄일 수 있도록 하였다. 연구참여자의 인구통계학적 특성은 다음의 <표 1>에서 확인할 수 있다.

2. 연구도구

본 연구에서는 설문지를 조사도구로 사용하였다. 연구척도와 관련된 문항은 5점 Likert 척도의 '1점(전혀 그렇지 않다)'에서 '5점(매우 그렇다)'로 구성되었다.

연구에 적용된 UTAUT2 모형은 UTAUT 모형에 추가 변인으로 쾌락적 동기를 추가한 Venkatesh, Morris, Davis, & Davis(2003)의 연구를 참고하였다. 또한 본 연구에 맞도록 수정 및 보완하기 위하여 다수의 선행연구(변현, 조광민, 배정섭, 2017; Van Winkle, Bueddefeld, Halpenny, & MacKay, 2019; 이민석, 한지훈, 이철원, 2020)에서 적용된 UTAUT2 모형을 참고하였다. UTAUT2 요인으로는 성과기대 3개 문항, 노력기대 4개 문항, 사회적 영향 3개 문항, 촉진 조건 4개 문항, 쾌락적 동기 3개 문항, 가격 효용성 3개 문항, 참여 의도 3개 문항 등 총 23개 문항을 사용하였다.

연구대상의 일반적 특성의 경우 연구대상자의 성별, 연령, 모바일 게임 참여 빈도, 주로 하는 모바일 게임 종목의 4가지 항목을 포함, 총 27개 문항으로 설문지를 구성하였다.

표 1. 연구대상의 특성

특성	수준	N	%
성별	남	82	39.6
	여	125	60.4
연령	55-59세	144	69.5
	60-64세	60	28.9
	65세 이상	3	1.6
모바일 게임 참여 빈도	주 1회 이하	43	20.9
	주 2-3회	79	38.1
참여 빈도	주 4-5회	52	25.1
	주 6회 이상	33	15.9
주로 하는 모바일 게임	고스톱류(P맞고/H맞고)	81	39.1
	퍼즐게임(프렌즈팝, 애니팡) RPG(리니지M/리니지2M)	58	28.0
모바일 게임	포켓몬고	19	9.1
	기타	37	17.8
합계		207	100

3. 요인분석 및 신뢰도 검증

본 연구에 사용할 설문지의 내용타당도(content validity)를 검증하기 위하여 여가학 전공의 교수 1인과 스포츠응용산업학 전공의 박사 2인에게 설문 내용을 확인하도록 하였다. 이후 집중타당도(convergent validity)의 검증과 판별타당도(discriminant validity)에 대한 확인을 위해 확인적 요인분석(confirmatory factor analysis)을 수행하였다. 연구 모형의 적합도 평가를 위하여 χ^2 수치를 제시하였지만, χ^2 수치는 표본의 크기에 쉽게 영향을 받는 특성이 있기에(곽민석, 원도연, 2013) 상대적 적합도 지수인 CFI(Comparative Fit Index)와 TLI(Tucker Lewis Index) 및 절대적 적합도 지수인 RMSEA(Root Mean Square Error of Approximation)를 제시하여 χ^2 수치를 통한 검증의 제한점을 보완하도록 하였다. CFI와 TLI 지수는 각각 .90 이상일 때, RMSEA 지수는 .08 이하일 때 모형이 적합하다고 판단 가능하다(Hu & Bentler, 1999).

본 연구에서 사용된 모형의 구성 타당도를 검증하고자 하는 목적으로 확인적 요인분석을 실시하였다. <표 2>에서 확인할 수 있듯이, 모형의 전반적 적합도를 나타내는 절대적 적합지수 CMIN값은

366.063, 자유도(df)값은 188로 확인되었다. 두 지수를 통해 도출된 절대적 적합지수 값인 Normed Chai Square(NC)는 1.947로 1과 3사이의 값을 나타내 본 연구모형의 적합도는 문제가 없는 것으로 나타났다. CFI는 .954, TLI는 .944, RMSEA는 .068로 연구 모형의 상대적 및 절대적 적합도 역시 기준을 만족시키는 것을 확인하였다.

개인의 개별적 특성을 위한 문항 4문항을 제외하고, 연구변수에 대한 신뢰성을 확보하기 위한 23문항 중 개별측정문항변수의 설명력에 대한 신뢰성을 확보하기 위하여 Squared Multiple Correlations(SMC) 값이 0.4미만으로 나타난 측정조건 1문항은 분석에서 제외하였다.

이후 개념신뢰도(Construct Reliability, CR) 수치와 분산추출지수(Average Variance Extracted, AVE)의 수치를 산출하여 연구에 사용된 문항의

타당도를 확인하였다. <표 2>에서 확인된 바와 같이 개념신뢰도의 값은 성과기대 .896, 노력기대 .916, 사회적 영향 .883, 촉진조건 .838, 쾌락적 동기 .887, 가격 효용성 .875, 사용의도 .940으로 모두 .7 이상을 나타내어 모든 요인의 개념신뢰도가 기준 이상임이 확인되었다. 또한 분산추출지수를 확인한 결과 성과기대 .742, 노력기대 .733, 사회적 영향 .715, 촉진조건 .634, 쾌락적 동기 .726, 가격 효용성 .700, 사용의도 .841로 모두 .5 이상으로 확인되어 모든 요인에서 집중타당도가 검증되었다. 끝으로 Cronbach's α 계수를 통한 신뢰도 분석을 진행한 결과, 성과기대 .910, 노력기대 .920, 사회적 영향 .904, 촉진조건 .864, 쾌락적 동기 .896, 가격 효용성 .889, 사용의도 .950으로 최소 기준치인 .8을 넘어서는 바, 문항의 내적 일관성을 검증하였다.

표 2. 확인적 요인분석과 신뢰도 분석의 수행 결과

요인	내용	β	S.E	CR	AVE	Cronbach's α
성과기대	모바일 생활 게임에 참여하는 것은 내 일상생활에 유용할 것이다.	.824	.372	.896	.742	.910
	모바일 생활 게임에 참여하는 것은 하고 싶은 행동을 더 빠르게 할 수 있게 해 줄 것이다.	.931	.156			
	모바일 생활 게임에 참여하는 것은 내가 하는 일의 생산성을 높여 줄 것이다.	.886	.281			
노력기대	모바일 생활 게임에 참여하는 조작방법을 배우는 것은 쉬운 것이다.	.879	.248	.916	.733	.920
	모바일 생활 게임에 참여하는 조작방법은 간단할 것이다.	.926	.167			
	모바일 생활 게임에 참여하는 조작방법은 쉬운 것이다.	.875	.253			
사회적 영향	나는 능숙하게 모바일 생활 게임에 참여할 수 있다.	.775	.421	.883	.715	.904
	내가 중요하게 생각하는 사람들은 내가 모바일 생활 게임에 참여하길 바랄 것이다.	.883	.289			
	내 행동에 직접적인 영향을 미치는 사람들은 내가 모바일 생활 게임에 참여할 것이라 여길 것이다.	.886	.279			
촉진조건	내가 모바일 생활 게임 활동에 참여하는 것을 선호할 것이다.	.845	.337	.838	.634	.864
	나는 모바일 생활 게임에 참여하는 데에 충분한 재력을 가지고 있다.	.869	.302			
	나는 모바일 생활 게임에 참여하는 데 필요한 기술적 지식을 가지고 있다.	.793	.411			
쾌락적 동기	나는 모바일 생활 게임에 참여하기 위해 새로운 기술을 배울 필요가 없다.	.817	.467	.887	.726	.896
	모바일 생활 게임에 참여하는 것은 재미있을 것이다.	.928	.156			
	모바일 생활 게임에 참여하는 것은 즐거울 것이다.	.927	.165			
가격 효용성	모바일 생활 게임에 참여하는 것은 흥미로울 것이다.	.754	.540	.875	.700	.889
	모바일 생활 게임에 참여하기 위해 지불하는 가격은 합리적인 편이다.	.880	.262			
	모바일 생활 게임에 참여하기 위해 지불하는 가격은 가성비가 높다.	.833	.342			
참여의도	모바일 생활 게임에 참여하기 위해 지불하는 가격은 현재 적정하게 책정되어 있다.	.845	.330	.940	.841	.950
	나는 앞으로 모바일 생활 게임에 참여할 의사가 있다.	.934	.142			
	나는 앞으로 일상 생활에서 모바일 게임에 참여할 것이다.	.938	.144			
	나는 지속적으로 모바일 생활 게임에 참여할 것이다.	.917	.202			

$\chi^2= 366.063$, $df= 188$, $TLI= .944$, $CFI= .954$, $RMSEA= .068$

표 3. 상관관계분석

H	1	2	3	4	5	6	7
성과기대	1						
노력기대	.710***	1					
사회적 영향	.631***	.656***	1				
촉진조건	.456***	.537***	.523***	1			
쾌락적 동기	.260***	.301***	.293***	.294***	1		
가격 효용성	.327***	.451***	.396***	.440***	.655***	1	
사용의도	.483***	.471***	.554***	.496***	.593***	.618***	1

*** $p < .001$

4. 자료처리방법

본 연구에서는 모바일 게임 여가활동에 참여하는 베이비 붐 세대의 참여의도를 UTAUT2 모형을 통해 분석하기 위해 수집한 자료들을 다음과 같은 자료처리방법을 사용하여 분석하였다.

첫째, 모바일 게임 여가활동에 참여하는 베이비 붐 세대의 인구통계학적 특성을 알아보기 위해 기술통계 중 하나인 빈도분석(Frequency Analysis)을 실시하였다. 둘째, 이 연구에 적용한 설문지 문항의 타당도와 신뢰도 검증을 위하여 확인적 요인 분석(Confirmatory Factor Analysis)을 실시하였고, Cronbach's α 계수를 사용해 문항의 신뢰도 분석(Reliability Analysis)을 실시하였다. 셋째, 상관분석을 실시하여 Pearson의 상관계수를 통해 모바일 게임 여가활동에 참여하는 베이비 붐 세대의 UTAUT2 모형 하위요인들 간의 상관관계를 확인하였다. 넷째, UTAUT2 모형 각 변인들 간의 구조적 관계를 분석하고자 구조방정식 모형 분석(SEM)을 수행하였다. 자료처리 프로그램은 Windows IBM SPSS statics 24.0 프로그램과 AMOS graphics 22.0 프로그램을 사용하였으며, 통계치의 유의수준은 $\alpha = .05$ 의 수준으로 설정하였다.

Ⅲ. 결과

1. 상관관계분석

본 연구에 사용된 UTAUT2 요인들 간의 상관관계의 통계적 유의성을 확인하기 위해 Pearson의 적률상관계수를 산출하였다. 성과기대, 노력기대, 사회적 영향, 촉진조건, 쾌락적 동기, 가격 효용성, 사용의도의 7가지 요인들 간의 상관관계를 분석한 결과는 <표 3>과 같다. 모든 요인 간의 상관관계가 유의확률 .001 이하의 확률로 통계적 유의성을 보이는 것을 확인하였다. 또한 모든 요인간의 상관계수가 .80보다 낮게 나타나 다중공선성의 제약으로부터 자유로운 것으로 분석되었다(Kline, 2005).

2. 변인간의 인과관계 검증

구조방정식 경로 분석을 실시하기 위하여 본 연구에서 설정한 UTAUT2 모형에 대해 모형 적합도를 확인하였다. 그 결과 <표 4>에서 확인할 수 있는 바와 같이 CMIN/DF 값은 2.210, TLI는 .928, CFI는 .939, RMSEA는 .077로 나타나 연구 모형이 적합함을 확인할 수 있었다.

표 4. 연구모형의 적합도 검증

적합도	χ^2	df	TLI	CFI	RMSEA
값	435.387	197	.928	.939	.077
기준	χ^2/df 가 1이상 3이하		.9 이상	.9 이상	.8 이하

표 5. 가설검증

H	경로	경로계수	S.E.	t	채택여부
H1	성과기대 → 참여의도	.183	.091	2.003*	채택
H2	노력기대 → 참여의도	-.081	.084	-.871	기각
H3	사회적 영향 → 참여의도	.285	.064	3.309***	채택
H4	촉진조건 → 참여의도	.140	.061	2.163*	채택
H5	쾌락적 동기 → 참여의도	.309	.072	4.041***	채택
H6	가격 효용성 → 참여의도	.307	.076	3.704***	채택

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

연구 모형이 적합하였기에 구조방정식 모형을 통해 경로분석을 실시하여 변인 간의 인과관계 검증을 실시하였다. 그 결과는 <표 5> 및 <그림 2>와 같았다.

첫 번째 가설인 “성과기대는 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미칠 것이다.”는 표준화된 경로계수 .183, t값이 2.003으로 나타났으며 유의수준 $p < .05$ 의 범위에서 통계적으로 유의한 것으로 나타나 채택되었다.

두 번째 가설인 “노력기대는 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미칠 것이다.”는 표준화된 경로계수가 -.081, t값이 -.871로 나타났지만 유의도가 통계적으로 유의하지 않은 것으로 확인되어 기각되었다.

세 번째 가설인 “사회적 영향은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미칠 것이다.”는 표준화된 경로계수 .285, t값이 3.309로 나타났으며 유의수준 $p < .001$ 의 범위에서 통계적으로 유의한 것으로 확인되어 채택되었다.

네 번째 가설인 “촉진 조건은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미칠 것이다.”는 표준화된 경로계수 .140, t값이 2.163으로 나타났으며 유의수준 $p < .05$ 의 범위에서 통계적으로 유의한 것으로 확인되어 채택되었다.

다섯 번째 가설인 “쾌락적 동기는 베이비 붐

세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미칠 것이다.”는 표준화된 경로계수 .309, t값이 4.041로 나타났으며 유의수준 $p < .001$ 의 범위에서 통계적으로 유의한 것으로 확인되어 채택되었다.

마지막 가설인 “가격 효용성은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여의도에 통계적으로 유의한 정적 영향을 미칠 것이다.”는 표준화된 경로계수 .307, t값이 3.704로 나타났으며 유의수준 $p < .001$ 의 범위에서 통계적으로 유의한 것으로 확인되어 채택되었다.

IV. 논의

본 연구는 UTAUT2 모형을 사용하여 모바일 게임 여가 활동에 참여하는 베이비 붐 세대들의 참여의도에 영향을 미치는 요인이 무엇인가를 분석하여 베이비 붐 세대들이 모바일 게임 여가 활동을 하도록 촉진하는 요인이 무엇인지를 규명하는 데 목적이 있다. 연구결과를 통해 도출된 논의는 다음과 같다.

첫째, 성과기대가 베이비붐 세대들의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것이 확인되어 가설1은 채택되었다. 이러한 결과는 UTAUT2 모형을 적용하여 모바일 전자기기에 대한 사용의도를 분석한 손현정, 이상원, 조문희(2014)의 연구 및 Nikolopoulou, Gialamas, & Lavidas (2020)의 연구와 동일한 맥락의 결과로

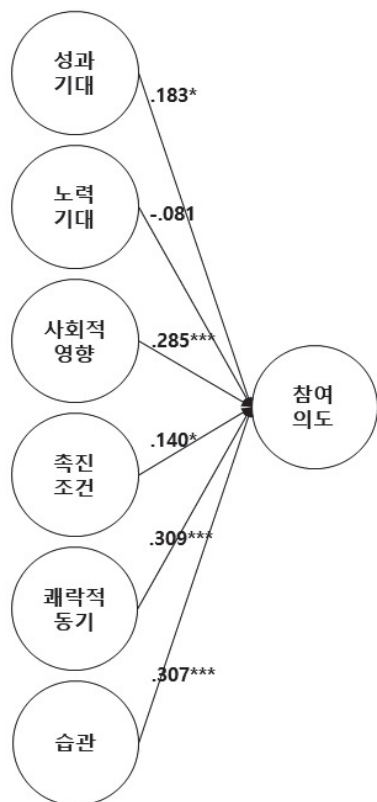


그림 2. 연구결과

지지된다. Van Winkle, et, al.(2016)의 선행연구에 의하면 모바일 디바이스를 사용하는 환경에서의 성과기대는 과거의 유사한 작업 경험에 의해 입증되는 경향을 보인다. 본 연구의 대상은 모바일 게임 여가에 참여 베이비 붐 세대로, 게임이라는 상대적으로 접하기 쉬운 환경이 과거의 경험으로 작용하여 성과기대가 참여의도에 유의한 영향을 미치는 것으로 추론할 수 있다. 따라서 향후 유사한 여가환경을 조성하기 위해서는 과거의 모바일 기기 및 게임류의 환경을 선행적으로 만들어 주는 것이 중요하다고 판단된다.

둘째, 노력기대가 베이비붐 세대들의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의하지 않은 영향을 주는 것으로 확인되어 가설2는 기각되었다. 이는 UTAUT2 모형을 적용하였을 때에 노력기대가 참여의도 요인에 유의한 영향을 미

치지 않은 다수의 선행연구(이민석, 한지훈, 이철원, 2020; 최원석, 강다영, 최세정, 2017; Morosan, DeFranco, 2016; Shaw & Sergueeva, 2019; Van Winkle, et, al. 2019)에 의해 지지되는 결과이다. 노력기대는 특정 행동을 할 때에 이를 쉽게 사용할 수 있는지에 대한 요인으로 이민석, 한지훈, 이철원(2020)의 선행연구에 따르면 상대적으로 높은 연령대인 시니어 계층에게는 모바일 디바이스를 통한 행동에 참여하는 의도에 노력기대 요인이 유의한 기능을 하지 못할 수 있다. 본 연구 역시 대상이 다소 높은 연령대인 베이비 붐 세대이며, 게임 여가에 참여하기 위해 사용되는 장치는 모바일 기기로 사용 환경에 따라 부가적 노력이 발생할 수 있으므로(Kim & Law, 2015), 노력기대가 참여의도에 영향을 미치지 않은 본 연구의 결과를 뒷받침 할 수 있다. 따라서 베이비 붐 세대는 모바일 게임 여가에 참여할 때 사용방법이 쉬워서 참여하기보다는, 다른 심리적 요인을 더욱 우선순위의 참여동기로 생각한다고 추론할 수 있다.

셋째, 사회적 영향이 베이비붐 세대들의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것이 확인되어 가설3은 채택되었다. 이는 UTAUT2 모형을 사용한 연구에서 사회적 영향이 의도에 통계적으로 유의한 영향을 미쳤다고 확인한 선행연구(이민석, 한지훈, 이철원, 2020; 최원석, 강다영, 최세정, 2017; Nikolopoulou, Gialamas, & Lavidas, 2020)에 의해 지지되는 결과라 할 수 있다. 본 연구에서 사용된 모바일 생활 게임 종목의 대부분은 온라인 메시지를 통해 서로의 기록을 확인하거나 플레이하기 위해서는 지인들에게 아이템을 선물하는 등 타인과 네트워크를 맺는 특성의 게임들이다. 즉 모바일 세계의 사회성이 실제의 사회성과 연동이 되는 것이다. 이를 통해 볼 때, 타인의 기대감을 나타내는 사회적 영향이 모바일 게임 여가에 대한 참여의도에 영향을 미치는 것은 당연한 수순이라 생각할 수 있다.

넷째, 촉진조건이 베이비붐 세대의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것이 확인되어 가설4는 채택되었다. 촉진조건은 UTAUT2 모형에서 의도를 알기 위해 중요한 요인으로, 다수의 선행연구(이민석, 한지훈, 이철원, 2020; 정은유, 2019; Alalwan, Dwivedi, & Rana, 2017)에서도 유의한 관계를 가지는 것으로 확인되어 본 연구의 결과를 지지해 주었다. 촉진조건은 새로운 기술을 수용하여 참여함에 있어서 본인이 얼마나 좋은 여건을 가지는가를 알아보는 요인으로, 다양한 경험을 마친 베이비 붐 세대들은 충분한 재력과 지식을 가지고 있기 때문에 촉진조건 요인이 모바일 게임 여가활동 참여의도에 긍정적 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다. 따라서 베이비 붐 세대들에게 모바일 게임 여가 환경을 만들어 주는 것은 기본 전제조건이 잘 조성되어있어, 의미 없는 연구가 아니며 추가적 연구를 진행할 만한 연구대상층임을 확인할 수 있다.

다섯째, 쾌락적 동기가 베이비붐 세대들의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것이 확인되어 가설5는 채택되었다. 이는 쾌락적동기가 의도의 요인에 대하여 통계적으로 유의한 긍정적 영향을 미치는 것을 확인한 서월(2018), 변현, 조광민, 배정섭(2017), Shaw & Sergueeva(2019) 및 Van Winkle et, al,(2019)의 선행연구와 맥락을 같이 한다. 일반적으로 모바일 게임 여가에 참여하기 위해서는 쾌락적 즐거움을 동기로 함을 알 수 있다. 한국콘텐츠진흥원(2020)의 조사에서도 50대 이상의 베이비 붐 세대들은 모바일 생활 게임에 참여하는 이유의 38.1%가 재미를 위한 것으로 응답하였다. 즉 베이비 붐 세대 역시 기본적으로는 즐거움을 얻기 위해 모바일 게임 여가에 참여하는 것으로 추론할 수 있다.

마지막으로, 가격 효용성이 베이비붐 세대들의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것이 확인되어 가설6은

채택되었다. 이는 모바일 마케팅에 대한 연구를 진행한 Shaw & Sergueeva(2019)의 연구와 모바일 banking에 대한 수용의도 연구를 진행한 Alalwan, Dwivedi, & Rana(2017)의 연구 결과를 통해서 지지받을 수 있다. 이를 통해 볼 때 베이비 붐 계층은 타 계층과 비교하여 모바일 게임 여가에 투입되는 금액을 부담스러워하지 않는 것으로 예측할 수 있다. 이는 2020 게임이용자 실태조사에서 50대 이상 연령층의 모바일 게임 총 이용비용이 평균 25,773원으로 10대의 22,315원 보다 높고, 코로나 19 이후 모바일 게임 아이템 구입비용이 46.3%로 모든 연령층 중에서 제일 높아진 것을 통해 확인할 수 있다(한국콘텐츠진흥원, 2020). 또한 UTAUT2 모형을 사용한 연구를 볼 때 연구의 대상이나 주제에 따라 유의한 영향을 갖는 통계 요인들이 다 다를 수 있는데, 이는 UTAUT2 모형이 가지는 특성이라 할 수 있다(이민석, 한지훈, 이철원, 2020). 본 연구 역시 기존의 연구에서 대상으로 하지 않던 베이비 붐 세대를 대상으로 하였기에 다양한 연구결과가 나온 것으로 생각한다.

V. 결론

본 연구에서는 베이비 붐 세대를 대상으로 모바일 게임 참여의도를 UTAUT2 모형을 적용하여 분석하였다. 그에 따른 결론은 다음과 같다.

첫째, UTAUT2 모형의 하위요인 중 성과기대, 사회적 영향, 촉진 조건, 쾌락적 동기 및 가격효용성은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치는 것을 확인하였다. 따라서 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가 참여 의도는 이들 요인을 활성화 시키는 것이 중요하다.

둘째, UTAUT2 모형의 요인 중 노력기대 요인은 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가활동 참여의도에 통계적으로 유의한 영향을 미치지

못하였다. 따라서 모바일 게임 여가 콘텐츠를 만드는 데 있어서는 사용방법의 간편화 보다는 다른 요인에 대하여 주안점을 두는 것이 현명하다고 할 수 있다.

상기의 연구를 바탕으로 본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제안을 제시하고자 한다. 첫째, 본 연구는 베이비 붐 세대의 모바일 게임 참여의도에 대해 영향을 미치는 요인이 무엇인가 그 자체를 알아보기 위한 연구에 그쳤다. 따라서 후속 연구에서는 본 연구를 발판으로 다양한 변인을 추가, 확장된 모형을 사용한다면 더욱 의미 있는 연구가 될 것이라 생각한다.

둘째, 본 연구에서는 베이비 붐 세대의 모바일 게임 여가활동에 대해 한정하였다. 그렇기에 대담으로 나타난 모바일 게임 종목이 몇 가지 종목에 집중되는 경향이 나타났다. 후속 연구에서는 다양한 연령층으로 이를 확대한다면 더욱 더 많은 시사점을 확인할 수 있을 것이라 생각한다.

참고문헌

곽민석, 원도연(2013). 리조트 기업에서의 미그말리온 리더행동과 LMX의 질, 직무수행간의 구조적 관계. **한국스포츠산업경영학회지**, 18(3), 33-51.

변현, 조광민, 배정섭(2017). UTAUT2 모형을 적용한 대학생들의 온라인 스포츠 미디어 사용 행동 분석. **체육과학연구**, 28(2), 424-439.

서월(2018). IoT기반 헬스케어 웨어러블 기기의 사용자 만족과 지속적 사용의도에 관한 연구: 확장된 통합기술수용모형(UTAUT2)과 후기수용모형(PAM)을 중심으로. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 대학원.

설수황, 이광용(2021). 베이비붐세대 골프참여자의 건강관심도와 여가몰입 및 가정생활만족의 구조적 관계. **한국사회체육학회지**, 83, 205-215.

손현정, 이상원, 조문희(2014). 대학생의 웨어러블 기기 사용의도에 영향을 미치는 요인 : UTAUT2 모델의 응용. **한국언론정보학보**, 68(4), 7-33.

신경은, 오명화, 정현애, 김희동(2017). 가상현실 게임이 노인 뇌졸중 환자의 우울, 대인관계, 삶의 만족도에 미치는 효과. **재활복지**, 21(4), 101-118.

이동희, 이민석(2020). 캠핑여가 참여 베이비붐 세대의 여가열정, 레크리에이션 전문화 및 생활만족의 구조적 관계. **한국레저사이언스학회지**, 11(2), 31-39.

이민석, 한지훈, 이철원(2020). UTAUT2 모형을 적용한 액티브 시니어의 레저스마트기기 사용의도 분석. **한국사회체육학회지**, 79, 263-273.

이민석, 홍순범, 서광봉(2019). 확장된 기술수용모델(TAM)을 적용한 액티브시니어의 레저스마트기기 사용의도 분석 : 여가열의를 중심으로. **한국체육과학회지**, 28(4), 183-194.

이수진, 허선희, 홍순영(2011). 베이비붐 세대 은퇴에 따른 여가소비문화 활성화 방안. **경기연구원 기본연구**, 1-230.

정은유(2019). 항공사 애플리케이션 재사용의도에 대한 연구: 확장된 통합기술수용모델 2(UTAUT2)을 적용하여. **관광경영연구**, 88, 719-735.

최동진, 남수경, 이선정, 김선경(2017). IoT 기반 Wearable Device를 활용한 독거노인 Care 서비스에 관한 연구. **한국경영정보학회 학술대회**, 407-417.

최원석, 강다영, 최세정(2017). 가상현실 기기 이용의도와 구매의도에 영향을 미치는 요인 연구: 확장된 통합기술수용모델(UTAUT2)을 중심으로. **정보사회와 미디어**, 18(3), 173-208.

통계청(2019). **시나리오별 추계 인구(전국)**.

- 한국콘텐츠진흥원(2020). 2020 게임이용자 실태조사.
- Alalwan, A. A., Dwivedi, Y. K., & Rana, N. P. (2017). Factors influencing adoption of mobile banking by Jordanian bank customers: Extending UTAUT2 with trust. *International Journal of Information Management*, 37(3), 99-110.
- Ally, M., & Gardiner, M. (2012). The moderating influence of device characteristics and usage on user acceptance of Smart Mobile Devices. In Proceedings of the 23rd Australasian Conference on Information Systems (ACIS 2012). *Australasian Conference on Information Systems (ACIS)*. pp.1-11
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural equation modeling: a multidisciplinary journal*, 6(1), 1-55.
- Kim, H. H., & Law, R. (2015). Smartphones in tourism and hospitality marketing: A literature review. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 32(6), 692-711.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2nd ed.). New York: Guilford.
- Kranthi, A. K., & Ahmed, K. A. (2018). Determinants of smartwatch adoption among IT professionals—an extended UTAUT2 model for smartwatch enterprise. *International Journal of Enterprise Network Management*, 9(3-4), 294-316.
- M. Van Winkle, C., Cairns, A., J. MacKay, K., & A. Halpenny, E. (2016). Mobile device use at festivals: opportunities for value creation. *International Journal of Event and Festival Management*, 7(3), 201-218.
- Morosan, C., & DeFranco, A. (2016). It's about time: Revisiting UTAUT2 to examine consumers' intentions to use NFC mobile payments in hotels. *International Journal of Hospitality Management*, 53, 17-29.
- Nikolopoulou, K., Gialamas, V., & Lavidas, K. (2020). Acceptance of mobile phone by University students for their studies: An investigation applying UTAUT2 model. *Education and Information Technologies*, 1-17.
- Shaw, N., & Sergueeva, K. (2019). The non-monetary benefits of mobile commerce: Extending UTAUT2 with perceived value. *International Journal of Information Management*, 45, 44-55.
- Van Winkle, C. M., Bueddefeld, J. N., Halpenny, E. A., & MacKay, K. J. (2019). The unified theory of acceptance and use of technology 2: understanding mobile device use at festivals. *Leisure Studies*, 38(5), 634-650.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS quarterly*, 36(1), 157-178.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS quarterly*, 425-478.