

청소년의 삶의 질과 온라인 게임 이용동기 및 결과에 관한 연구

Quality of Life, Motivations and Effects of Online Game
Playing among Adolescents

성 윤 숙*
Sung, Yun Sook

Abstract

This study aimed at understanding motivations and effects of online game playing of adolescents related to quality of life. The field survey was administered to 836 4th-12th grade students in their classrooms. Findings showed that the 5 critical motivations for playing online games were : attraction to the game characters, entertainment, avoidance, loneliness, and killing-time. Motivations differed by sex and grade in school. Quality of life was related to the motivations for online game playing and to the feelings of satisfaction obtained after playing online games. Implications of these findings were discussed from the perspective of policy for the information welfare of adolescents.

Key Words : adolescent(청소년), online game(온라인 게임), 삶의 질(quality of life), 이용과 충족(uses and gratifications)

* 접수 2002년 12월 31일, 채택 2003년 2월 24일

* 교신저자 : 숙명여대, 단국대 강사, E-mail : first1004@hanmail.net

I. 서론

현재 전세계 인터넷 인구는 약 6억 5백만을 넘어섰고, 국내 인터넷 이용인구도 2천 5백만명을 웃돌고 있으며(Nua, 2002년 9월), 7세 이상 청소년들의 약 34%인 3백여만명이 인터넷을 이용하고 있다(안동근, 2000). 최근 들어 PC·인터넷 게임방의 급속한 보급과 함께 디아블로 II, 리니지, 포트리스, 뮤 등과 같은 온라인 게임의 열풍은 청소년들을 가상공간(cyberspace)속으로 빠져들게 하고 있다.

그런가 하면, 오늘날 정보사회에서 살아가고 있는 청소년들은 텔레비전이나 인터넷과 같은 다양한 미디어가 쏟아내는 엄청난 정보의 홍수로 인하여 그들 삶의 질적인 변화를 경험하고 있다.

삶의 질이란 보다 행복한 삶, 보다 가치로운 삶을 위한 기준과 만족에 관계되는 주관적인 내용으로 인식되고 있다. 즉 삶의 질은 행복한 삶과 관계시키면서 주관성과 문화적 상대성이 개입할 소지가 큰 개념이라고 전제할 수 있으며 이것을 또한 삶의 질이라는 개념으로 표현할 수 있다(김남선, 2001).

삶의 질에 대한 개념은 개인과 지역사회와 문화에 따라 제각기 다른 의미, 해석, 기대 등을 내포하고 있다. Dalhey와 Rouke는 삶의 질을 각 개인의 안전과 복리에 관한 인식(Sense of well of well-being)과 인생이나 행복에 관한 만족과 불만족으로 정의하고 있다. 즉 삶의 질은 주로 개인의 삶에 대한 행복감, 그리고 자신의 안전과 잘 사는 것에 대한 가치인식인 것이다(김남선, 2001).

미국 사회학자인 Andrew와 Withy(1976)는 삶의 질을 다음과 같이 정의하고 있다. 첫째, 국가적 차원으로서 대체로 사회나 국가의 목표달성 측면이나 사회복지 수준 측정의 기준으로 취급

되는 생활수준과 관계되는 것과 둘째, 개인적 차원으로서 매우 주관적 판단일 수 있는 개인의 생활방식의 우수성의 정도로 이해되는 것이다. Haines(1973)는 “지역사회의 삶의 질을 좌우하는 자원(환경)과 그 관리운영 능력의 조직을 삶의 스타일”이라고 정의하고 있다.

삶의 과정은 삶의 조건과 목적을 포함한 인간의 행위를 제한하는 객관적인 영역이요, 삶의 목적은 모든 인간행위의 출발점으로 주관적인 성격의 것이다. 이와 같이 삶의 질도 객관적인 조건과 주관적인 목적이라는 양면적인 차원에서 이해 되어야한다.

청소년들의 삶의 질은 크게 두 가지로 나뉘 볼 수 있다. 객관적 삶의 질과 주관적 삶의 질이 그것이다(Olson, McCubbin, Barnes, Larsen, Muxen, & Wilson, 1985). 객관적 삶의 질이란 청소년들이 몸담고 있는 가정, 학교, 사회가 청소년들의 삶을 위한 배려의 수준이다. 이를테면, 가정이 청소년을 위하여 지출하는 용돈, 의식주, 학교의 교육시설 및 편의시설을 들 수 있으며, 사회적으로는 청소년들을 위한 영화관이나 놀이공원 등 여가시설, 공공 도서관의 시설 수준 및 숫자, 교육편의시설 등을 들 수 있다.

주관적 삶의 질이란 청소년 자신들이 주변환경, 즉 가정, 학교, 사회에서 주관적으로 느끼는 삶의 수준이다. 이를테면, 가정에서 부모로부터 받는 사랑, 용돈, 가족의 건강, 학교 교사로부터의 보살핌, 학교 체육시설, 사회적 치안상태, 언론환경 등에 대한 청소년들의 주관적 판단이 곧 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질이다.

주관적 삶의 질을 측정할 때에 흔히 위에서 예를 든 바와 같은 보편적 복지감을 이용한다(Campbell, Converse, & Rodgers, 1976; Olson,

McCubbin, Barnes, Larsen, Muxen, & Wilson, 1985).

주관적 삶의 질은 최근 들어 청소년복지에 있어서 중요하게 평가받고 있다(Ahn, 1996; Olson et. al. 1985). 객관적인 삶의 질도 중요하지만, 청소년들이 느끼는 주관적 평가가 그들의 삶의 질에 보다 큰 영향을 미칠 수 있는 것이다. 가정, 학교, 사회는 청소년들의 삶의 질을 향상시키기 위하여 충분한 노력을 기울여 시설과 환경을 마련해준다고 할지라도 청소년 자신들이 그러한 것을 인식하지 못한다면, 그들의 삶의 질은 여전히 낮을 수밖에 없는 것이다. 따라서 객관적인 삶의 질도 중요하지만 주관적인 삶의 질 또한 이에 못지 않게 중요하다고 하겠다.

이러한 청소년들의 주관적 삶의 질은 그들의 다양한 일상생활과 밀접한 관련을 맺고 있다. 특히 요즘 청소년들의 중요한 일상생활의 일부로 자리잡고 있는 온라인 게임 이용행태에 상호 영향을 미치리라고 짐작된다.

청소년들의 인터넷 및 온라인 게임 이용행태를 이해하기 위해서는 다음과 같은 컴퓨터 이용에 관한 이론적 논의가 필요하다고 본다.

이용충족이론을 처음으로 창시한 Katz의 주장 이래, 많은 학자들이 신문과 방송 등 미디어의 채택과 이용행태 연구를 위한 이론적 틀로서 이용충족이론을 사용해왔다. 이 연구들에 따르면, 이용자들이 미디어를 적극적으로 선택하고 이용하는 것은 그들의 독특한 심리적 동기를 충족시키기 위한 행위라는 것이다. 이를테면 텔레비전 시청자들의 시청동기를 유형별로 살펴보면, 오락, 정보, 교제, 외로움 달래기, 현실도피, 등장인물과의 상호작용, 시간 때우기 등의 동기를 들 수 있는데, 시청자들은 이러한 심리적 동기들을 충족시키기 위하여 특정 채널이나 특정 프로그램들을 선별적으로 이용한다는 것이다

(Levy & Windahl, 1984; Palmgreen, Wenner & Rosengren, 1985; Rubin, 1981).

1990년대부터 인터넷이 사회저변으로 확대되기 시작하면서 텔레비전과 같은 전통적인 매체를 대신하여 정보사회의 주요한 뉴 미디어의 하나로 확실하게 자리잡자, 최근 여러 학자들은 이용충족이론이 뉴 미디어 연구를 위하여 적절히 사용될 수 있음을 지적한 바 있다(December, 1996; Morris & Ogan, 1996, Newhagen & Rafaei, 1996). 이용충족이론은 오늘날 정보사회 속에서 인터넷과 같이 폭넓고 깊이 있는 정보와 오락을 제공하는 뉴 미디어를 사람들이 왜 사용하며, 또 실제 생활에 어떻게 사용하는지를 설명하는데 매우 유용하다(Newhagen & Rafaei, 1996).

이와 같이 이용과 충족 이론이 지니는 유용성에도 불구하고 이 이론을 적용하여 인터넷을 연구한 사례는 드물다(Charney, 1996; Ebersole, 2000; Kaye, 1998; Yoo, 1996).

이런 가운데 이루어진 최근의 한 연구는 이용충족이론이 청소년들의 인터넷 특히 월드 와이드 웹(WWW) 이용행태에 대한 이해를 위하여 매우 유용함을 보여주고 있다(Ebersole, 2000). 중·고등학생 791명을 대상으로 교실에서 실시한 설문조사와, 중·고등학생 1,083명을 대상으로 한 온라인 설문조사 결과, 청소년들의 WWW 이용 동기는 정보, 오락, 채팅(의사소통과 사회적 상호작용), 시간 때우기, 다른 방법으로 얻기 힘든 것 획득(무료 소프트웨어 등), 상품 정보와 컴퓨터 기술 지원(게임 정보 등), 게임과 음란물 이용, 쇼핑이라는 8가지로 나타났다(Ebersole, 2000). 이 연구는 또 청소년들이 WWW 사용을 피하는 이유를 질문한 결과, WWW이 친구들과의 대화를 방해하기 때문이라는 것이 가장 큰 이유였고, 이밖에도 음란물, 불법적인 행위, 또는 의심스런 동기로 WWW을 이용하는 네티즌들과

의 접촉을 피하기 위해서 WWW을 사용하지 않는다는 것을 발견하였다.

외국에서와 마찬가지로, 국내에서는 이용충족이론을 인터넷에 적용하여 네티즌들의 인터넷 이용동기를 분석한 연구가 이제 막 시작단계에 접어들었다. 특히 인터넷과 PC 통신의 주 이용계층이 청소년들임도 불구하고 이들이 인터넷과 PC 통신을 이용하는 동기에 관한 연구는 더더구나 초기단계에 머물러 있다. 따라서 이 분야의 연구가 보다 더 활발히 진행되어야 청소년과 청소년들의 정보복지를 위한 이론적 이해는 물론 보다 나은 정보복지 정책의 발전도 기대할 수 있을 것이다.

현재까지 이용충족이론을 적용한 주요 연구들을 살펴보면, 전국 초·중·고등학교에 다니는 남녀 청소년 1,930명을 대상으로 이용충족이론을 적용하여 온라인 조사를 실시한 연구에서 청소년들은 정서적 혹은 사회적 욕구를 만족시키기 위해 매체를 선택한다(윤영민, 2000; Rubin, 1994). 남자 청소년이 평균적으로 여자 청소년보다 먼저 인터넷을 사용하게 되는 이유는 인터넷이 남자 청소년들의 욕구를 잘 충족시켜줄 것이라는 기대가 있고 또 실제로 잘 만족시켜주기 때문이다. 그들은 여자 청소년들보다 일찍부터 S/W를 구하기 위해(정보욕구), 게임을 하기 위해(오락욕구), 혹은 친구들 사이에서 존경을 받기 위해(사회적 욕구) 인터넷을 사용한다(윤영민, 2000).

청소년들의 컴퓨터 이용동기에 관한 이론적 접근을 국내 처음으로 시도한 김정기(1997)의 연구결과를 보면, 청소년들은 대인 상호작용, 성적 소구, 휴식, 오락, 외로움 극복, 정보추구 및 습관적 이용 동기에 따라 컴퓨터를 이용하는 것으로 나타났다. 그리고 이소희·성윤숙(2001)의 연구에서 청소년들의 인터넷과 PC통신 이용동

기는 오락추구, 대화나 친구 사귀기, 이성애 대한 호기심, 외로움 달래기, 정보추구 등으로 나타났다. 특히 여학생들의 경우 대화나 친구 사귀기 동기가 남학생들에 비하여 강하다는 점은 두드러진 현상이다.

이외에도, 지식욕구, 자율욕구, 친화욕구, 자기표현욕구 등은 청소년이 사이버공간에 표출하는 중요한 욕구들이다(황상민·한규석, 1999).

요컨대, 이용충족이론을 사용한 기존의 연구들은 텔레비전이나 인터넷과 같은 미디어 이용자의 기본적 욕구와 동기를 정보추구, 오락, 시간 때우기, 외로움 달래기, 프로그램 속의 등장인물과의 상호작용 및 동일시 등으로 요약한다(김정기, 1998; 이소희 & 성윤숙, 2001; Ahn, 1996; Amichai-Hamburger & Ben-Artzi, 2002; Ebersole, 2000; Hills & Argyle, 2002; Lin & Tsai, 2002; McDonald & Kim, 2001; Swickert, Hittner, Harris & Herring, 2002).

최근에 이루어진 연구에서 청소년들의 온라인 게임 이용동기는 시간 때우기, 현실도피, 오락, 스트레스 해소, 동조, 승부, 이상실현, 폭력, 대리만족, 정보, 이성교제 욕구 이외에 관계욕구(게임으로 맺은 혈맹), 지위향상욕구(지존을 향한 길), 한탕주의욕구(대박을 터트리고 싶은 욕구), 그리고 게임 아이템을 판매한 돈으로 사고 싶은 물건이나 욕구를 충족하려는 소비욕구 등 새로운 청소년들의 욕구가 게임이용의 주요 동기임이 밝혀졌다(성윤숙, 2002a).

이러한 욕구와 동기는 상호 밀접하게 관련이 되어 있다. 소비욕구는 청소년들이 게임을 통하여 아이템을 얻도록 부추기고, 아이템을 얻게 되면 소비를 위하여 아이템을 팔아 큰 돈을 마련하려는 대박을 꿈꾸도록 만들고, 또 게임을 통하여 친구들보다 앞서 나아감으로써 존경과 선망의 대상이 되려는 지위향상욕구를 추구

하도록 만드는 것이다(성윤숙, 2002a).

이와 같은 발견은 이론적 측면에서 중요한 의미를 지닌다. 즉, 인터넷과 같은 미디어를 이용하는 청소년들의 심층 심리에는 소비사회를 살아가는 현대인들의 소비욕구가 전이되어 나타나고 있음을 이론적으로 잘 보여주는 것이다.

또한 새롭게 발견된 욕구와 동기는 미디어 이용자들의 욕구와 동기가 매체의 '내용,' 이를테면 텔레비전 방송 프로그램이나 게임의 종류에 따라서 그 욕구와 동기가 달라질 수 있다는 것을 보여주는 이론적으로 매우 중요한 발견이다. 스타크래프트나 포트리스, 디아블로 II, 리니지, 뮤를 즐기는 이용자들의 동기는 각각 다르다는 것이 밝혀졌다(성윤숙, 2002a). 기존의 연구들은 매체와 내용에는 상관없이 미디어 이용자들의 욕구와 동기는 같은 것으로 보았다(이소희 & 성윤숙, 2001; Ebersole, 2000; Hills & Argyle, 2002).

이용충족이론은 정보사회 속에서 청소년을 포함한 사회구성원들이 미디어를 이용하는 과정과 미디어가 지니는 효과를 연구하면서, 이용자의 심리적 요인과 사회적 요인들을 고려하여 기존의 이론들이 설명하지 못한 현상들을 설명하는데 기여하고 있다.

그러나 이용충족이론은 미디어를 이용하는 수용자들의 라이프 스타일, 삶의 질, 사회환경, 가정환경과 같은 중요한 변인들을 소홀히 하는 경향이 있다. 그러므로 이와 같은 요소들을 고려할 때에 이용충족이론은 보다 큰 설명력을 지닐 수 있을 것이다.

특히 청소년 정보복지 측면에서 살펴보면, 청소년들이 느끼는 주관적인 삶의 질은 그들이 인터넷을 포함한 미디어를 이용하는 욕구와 동기 등 다양한 미디어 이용행태와 밀접한 관련을 맺고 있을 것으로 보인다.

이러한 맥락에서 본 연구는 이용충족이론을 적용하여 청소년들의 온라인 게임 이용 욕구나 동기를 설명하고자 한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 청소년들이 주관적으로 느끼는 삶의 질은 그들의 여가활동과 밀접한 관련을 맺고 있을 것으로 보인다. 특히 이들 청소년들의 중요한 여가활동으로 자리잡고 있는 온라인 게임의 이용 욕구나 동기 및 행태와 밀접한 상호관계를 맺고 있을 것으로 보인다.

그럼에도 불구하고 청소년의 삶의 질과 온라인 게임과의 관계에 대한 연구는 드문 편이다.

이러한 맥락에서 이 연구는 청소년의 삶의 질과 온라인 게임과의 관계에 대한 과학적이고 체계적인 접근을 통하여 게임과 관련된 청소년 정보복지에 관한 이론 및 정책적 함의에 관하여 논의하고자 한다.

이 연구결과는 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질이 그들의 게임 이용 동기 및 결과에 어떤 영향을 미치는가를 설명함으로써 청소년 정보복지이론 정립을 위한 학문적 발전에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

아울러 이 연구결과를 바탕으로 청소년들이 게임에 몰입하거나 중독에 빠지지 않도록 청소년들을 선도하기 위한 청소년 정보복지정책 수립에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

이를 위하여 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 청소년들이 온라인 게임을 이용하는 동기는 성별과 학년에 따라 차이를 나타내는가?
2. 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질과 그들의 온라인 게임 이용 동기는 어떤 상관관계를 맺고 있는가?
3. 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질은 온라인 게임 이용 결과와 어떤 상관관계를 맺고 있는가?

II. 연구 방법

1. 연구대상

서울 및 분당 소재의 1개 초등학교 4·5·6학년, 1개 중학교, 2개 고등학교(인문계 1, 실업계 1) 학생 836명을 대상으로 교실에서 설문조사를 실시하여, 무응답과 불성실한 응답 27부를 제외한 809명을 대상으로 하였다. <표 1>에 제시된 바와 같이 연구 대상의 일반적 특성을 살펴보면, 여자 391명(48.3%), 남자 418명(51.7%)이며, 초등학생 236명(29.2%), 중학생 193명(23.8%), 고등학생 380명(46.9%)이었다. 초등학생 중 남자는 120명(28.7%), 여자는 116명(29.7%), 중학생 중 남자는 93(22.3%), 여자는 100명(25.7%), 고등학생 중 남자는 205명(49.1%), 여자는 175명(44.8%)이었다.

<표 1> 연구대상자의 일반적 특성 (%)

학 년	성 별		전 체
	남	여	
4학년	36(8.6)	50(12.8)	86(10.6)
초 등	8(1.9)	11(2.8)	19(2.3)
학 교	25(6.0)	21(5.4)	46(5.7)
*	51(12.2)	34(8.7)	85(10.5)
1학년	32(7.7)	28(7.2)	60(7.4)
중학교	40(9.6)	37(9.5)	77(9.5)
*	21(5.0)	35(9.0)	56(6.9)
1학년	22(5.3)	24(6.1)	46(5.7)
고 등	148(35.4)	114(29.2)	262(32.4)
학 교	35(8.4)	37(9.5)	72(8.9)
*			
전 체	418(51.7)	391(48.3)	809(100)

*학년을 밝히지 않은 응답자

2. 연구도구

본 연구에서 사용한 질문지는 청소년들의 컴

퓨터 이용빈도, PC통신 및 온라인 게임 이용빈도, 이용장소, 이용 동료 관련 5개 문항, 가정의 PC통신 및 인터넷 이용환경 2개 문항, PC 통신 및 온라인 게임 이용동기 관련 문항 29개, PC 통신 및 온라인 게임 내용 관련 문항 8개, PC 통신 및 온라인 게임에 등장하는 캐릭터에 관한 문항 11개, PC 통신 및 온라인 게임 결과에 관한 문항 26개, 삶의 질에 관한 문항 23개, 그리고 8개의 인구통계학적 문항들로 구성되었다.

1) 온라인 게임 이용 동기

컴퓨터 및 PC 통신과 온라인 게임 이용행태를 측정하기 위한 질문지는 선행연구들을 토대로 본 연구자가 개발하였다. PC 통신 및 온라인 게임 이용 동기를 측정하기 위한 척도는 Ahn(1996)과 김정기(1997)의 연구에서 사용된 척도를 바탕으로 하였다. 질문지는 예비조사와 신뢰도 분석 및 요인분석을 거쳐 총 29개 문항으로 본 조사 측정도구로 사용하였다. 모든 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'로 평가하는 Likert식의 5점 척도로 구성하였다.

수집된 온라인 게임 이용 동기 자료에 대해서 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이젠값과 최소한 두개 이상의 동기 항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 5개 요인이 추출되었으며, 각 요인에 포함된 문항 내용으로 보아 1요인은 캐릭터 매력(8문항), 2요인은 오락(7문항), 3요인은 현실도피(5문항), 4요인은 외로움 달래기(5문항), 5요인은 시간 때우기(4문항)로 명명하였다. 이 다섯 요인 중 캐릭터 매력은 전체변량의 16.6%, 오락은 14.1%, 현실도피는 11.3%, 외로움 달래기는 9.1%, 시간 때우기는

8.8%를 설명하며, 이 요인들은 온라인 게임 이용 동기 전체변량의 59.8%를 설명하고 있으며, Cronbach's α 값으로 본 온라인 게임 이용동기 각 요인의 신뢰도는 .93으로 나타났다.

2) 삶의 질

청소년의 삶의 질에 관한 척도는 Olson, McCubbin, Barnes, Larsen, Muxen, & Wilson (1985)이 개발하고 Ahn(1996)의 연구에서 사용된 척도를 이용하였다. 질문지는 예비조사와 신뢰도 분석 및 요인분석을 거쳐 총 23개 문항으로 본 조사 측정도구로 사용하였다. 모든 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'로 평가하는 Likert식의 5점 척도로 구성하였다.

삶의 질 자료에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 그 결과 7개 요인이 추출되었으며, 각 요인에 포함된 문항 내용으로 보아 1요인은 자신과 가족의 건강 및 친구관계(4문항), 2요인은 가정의 경제력(5문항), 3요인은 가족(3문항), 4요인은 미디어(3문항), 5요인은 여가 및 학교생활(3문항), 6요인은 사회환경(3문항), 7요인은 종교생활(2문항)로 명명하였다.

자신과 가족의 건강 및 친구관계문항은 자신의 건강, 가족의 건강, 친척관계, 친구이고, 가정의 경제력문항은 가족이 생활필수품을 살 수 있는 경제력(생활 수준), 가족이 사치품을 살 수 있는 경제력(생활 수준), 가정환경, 용돈, 집 안에서 자신이 해야 할 일(책임과 의무)이고, 가족문항은 형제 자매, 형제 자매 숫자, 가족이고, 미디어문항은 영화의 내용, 신문과 잡지의 내용, 텔레비전 프로그램 내용이고, 여가 및 학교생활문항은 여가 시간, 여가를 보내는 방법, 현재 학교생활이고, 사회환경문항은 놀이터나

여가시설, 이웃, 범죄로부터의 안전성이고, 종교생활문항은 가족의 종교생활, 우리 사회의 종교생활로 예를 들 수 있다.

이 일곱 요인 중 자신과 가족의 건강 및 친구관계에 대한 만족도는 전체변량의 12.3%, 가정의 경제력 11.4%, 가족 9.9%, 미디어 9.7%, 여가 및 학교생활 9.1%, 사회환경 9.1%, 종교생활에 대한 만족도는 6.8%를 설명하며, 청소년들의 삶의 질 전체변량의 68.1%를 설명하고 있으며, Cronbach's α 값으로 본 삶의 질 각 요인의 신뢰도는 .92로 나타났다.

3) 온라인 게임 이용결과

온라인 게임을 한 뒤 청소년들이 생각하는 게임 이용결과 척도는 기존의 연구자들이 개발하여 검증한 척도를 이용하였다(Ahn, 1996; Perse & Rubin, 1988; 김정기, 1997; Kim, 1992). 질문지는 예비조사와 신뢰도 분석 및 요인분석을 거쳐 총 26개 문항으로 본 조사 측정도구로 사용하였다. 모든 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'로 평가하는 Likert식의 5점 척도로 구성하였다.

수집된 온라인 게임 이용결과 자료에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 그 결과 5개 요인이 추출되었으며, 각 요인에 포함된 문항 내용으로 보아 1요인은 정보(9문항), 2요인은 갈등(7문항), 3요인은 오락/스트레스 해소(5문항), 4요인은 시간낭비/후회(4문항), 5요인은 게임 내용 만족(1문항)으로 명명하였다.

이 다섯 요인 중 정보요인은 전체변량의 17.5%, 갈등 13.8%, 오락/스트레스 해소 10.9%, 시간낭비/후회 9.6%, 게임 내용 만족 5.1% 설명하며, 이들 5개의 요인들은 청소년들의 게임 이용결과 전체변량의 56.8%를 설명하며, Cron-

bach's α 값으로 본 온라인 게임 이용결과 각 요인의 신뢰도는 .89로 나타났다.

한편, 본 연구에 사용된 PC 통신 및 온라인 게임 내용관련 척도(8개 문항)의 Cronbach's α = .81, PC 통신 및 온라인 게임 캐릭터 관련 척도(11개 문항)의 Cronbach's α = .92로 나타났다.

3. 자료수집과 분석

본 연구를 위하여 2000년 4월 첫째주 서울 및 분당 지역의 1개 초등학교, 1개 중학교, 2개 고등학교(인문계 1, 실업계 1) 학생 836명을 대상으로 교실에서 설문조사를 실시하여, 무응답과 불성실한 응답 27부를 제외한 809부의 설문응답을 본 연구의 분석자료로 사용하였다. 수집된 자료는 SPSS/PC 10.0 프로그램을 이용하여 통계 처리하였다.

첫째, 연구 대상자의 사회인구학적 특성과 온

라인 게임 이용형태의 일반적 특성을 살펴보기 위하여 빈도 분석을 실시하여, 평균, 표준편차 등의 기술적 분포를 살펴보았으며, 측정 도구의 신뢰도 검증을 위하여 Cronbach의 α 계수를 산출하였다. 둘째, 컴퓨터 및 온라인 게임 이용의 성별 차이를 알아보기 위해 t검증을 실시하였다. 셋째, 온라인 게임 이용동기, 삶의 질, 온라인 게임 이용결과 척도를 검증하기 위해 요인분석을 실시하였다. 넷째, 컴퓨터 및 온라인 게임 사용 일수 및 이용시간의 학년별 차이를 알아보기 위해 일원변량분석을 실시하였다. 다섯째, 성별과 학년에 따른 온라인 게임 이용동기의 주효과 및 상호작용효과를 알아보기 위해 이원변량분석(Two way ANOVA)을 실시하였다. 여섯째, 삶의 질과 청소년들의 온라인 게임 이용동기, 삶의 질과 게임 이용결과들간의 다변인적인 복합적 결합관계를 알아보기 위해 정준상관분석(canonical analysis)을 실시하였다.

Ⅲ. 연구 결과

1. 온라인 게임 이용자들의 일반적 특성

연구문제를 살펴보기 전에 응답자의 컴퓨터 및 온라인 게임 이용행태에 관한 일반적 특성 등을 먼저 살펴본다.

성별 특성 : 여학생은 일주일에 5.0일, 하루 평균 111분, 남학생은 5.5일, 하루 평균 146분 정도 컴퓨터를 사용하며, 여학생은 일주일 평균 2.5일, 남학생은 4.3일 정도 온라인 게임을 하는 것으로 나타나 여학생보다 남학생이 컴퓨터와 온라인 게임을 더 많이 이용하는 것으로 나타났다. 또한 이러한 성별 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 밝혀졌다($p < .01$).

학년별 특성 : 초등학생은 일주일 평균 4.8일, 하루 평균 115분 정도 컴퓨터를 사용하며 일주일 평균 3.4일 온라인 게임을 하고, 중학생은 일주일 평균 5.5일, 하루 평균 144분 정도 컴퓨터를 사용하며, 일주일 평균 3.7일 온라인 게임을 하고, 고등학생은 일주일 평균 5.6일, 하루 평균 130분 정도 컴퓨터를 사용하며, 일주일 평균 3.4일 온라인 게임을 하는 것으로 나타났다. 이와 같이 컴퓨터 사용일수에 있어서는 초등학생과 중·고등학생 사이에는 통계적으로 유의미한 차이가 있었다($p < .01$). 또한 초등학생과 중학생의 컴퓨터 사용시간은 통계적으로 유의미한 차이가 있었다($p < .01$). 그러나

온라인 게임 사용일수에 있어서는 초·중·고 등학생 사이에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

기타 이용행태의 특성 : 청소년들이 게임을 가장 많이 하는 장소는 자기 집(76.5%, 621명)이며, 그 다음은 PC 및 인터넷 게임방(8.6%, 70명), 친구집(3.2%, 26명), 학교 컴퓨터실(0.9%, 7명)로 나타났다. 이러한 결과는 국내 정보통신기반의 확산으로 많은 가정에서 인터넷을 할 수 있는 환경이 마련되었다는 것을 보여주고 있다.

청소년들은 주로 혼자서 게임을 많이 하며 (49.3%, 400명), 친구(24.9%, 202명), PC 및 인터넷 게임방에서 모르는 사람과 함께(7.9%, 64명) 게임을 하는 것으로 밝혀졌다. 그리고 설문에 응답한 청소년들은 전반적으로 자신들의 삶의 질에 만족하는 것으로 나타났다(M=3.70, SD=.69).

2. 청소년들의 온라인 게임 이용동기 성별·학년별 차이

청소년들이 온라인 게임을 이용하는 동기는 성별과 학년에 따라 차이를 나타내는가라는 <연구문제 1>을 살펴보기 위하여 이원변량분석을 실시하였다. 그 결과 <표 2-1>에 제시된 바와 같이, 시간 때우기를 제외한 모든 동기의 하위변인들에 대한 성별의 주효과는 유의미한 것으로 나타났다. 모든 동기의 하위변인들에 대한 학년별 주효과 또한 유의미한 것으로 나타났다.

그러나 오락을 제외한 동기의 모든 하위변인들에 대한 상호작용효과는 유의미하지 않은 것으로 나타났다.

그리고 <표 2-2>에 제시된 바와 같이, 청소년들이 온라인 게임을 이용하는 가장 큰 동기는 오락이며, 그 다음으로 시간 때우기, 외로움 달래기, 회피, 캐릭터 매력 순으로 나타났다.

<표 2-1> 청소년들의 온라인 게임 이용 동기의 성별·학년별 차이

동기의 하위 변인	변동원	자승합	자유도	평균 자승	F
캐릭터 매력	성별(A)	36.41	1	36.41	48.42*
	학년(B)	50.30	2	25.15	33.45*
	A×B	.39	2	.19	.26
	오차	559.44	744	.75	
오락	성별(A)	96.38	1	96.38	145.72*
	학년(B)	29.70	2	14.85	22.46*
	A×B	8.01	2	4.01	6.06*
	오차	492.74	745	.66	
회피	성별(A)	35.21	1	35.21	32.52*
	학년(B)	9.92	2	4.96	4.58**
	A×B	.79	2	.39	.36
	오차	806.66	745	1.08	
외로움 달래기	성별(A)	39.77	1	39.77	48.29*
	학년(B)	12.18	2	6.09	7.40*
	A×B	3.41	2	1.71	2.07
	오차	613.61	745	.82	
시간 때우기	성별(A)	6.43	1	6.43	6.29
	학년(B)	37.56	2	18.78	18.36*
	A×B	1.30	2	.65	.63
	오차	761.01	744	1.02	

*p<.01 **p<.05

그리고 이러한 온라인 게임 이용동기들은 남학생이 여학생보다 더 높은 것으로 나타났다.

그리고 학년별 주효과를 살펴보면, 캐릭터 매력, 오락, 외로움 달래기 동기의 경우 학년이 올라갈수록 그러한 게임 이용동기가 낮아지는 것으로 나타났다. 회피 동기는 중학생이 가장 강하고 그 다음 고등학생, 초등학생 순이며, 시간 때우기 동기의 경우 학년이 높아질수록 강해지는 것으로 나타났다.

3. 삶의 질과 온라인 게임 이용동기

청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질과 그들의 온라인 게임 이용동기는 어떤 상관관계를 맺고

<표 2-2> 청소년들의 온라인 게임 이용 동기의 성별·학년별 평균비교

동기의 하위성별 요인	학 년			평 균	
	초 등 학 교	중학 교	고 등 학 교		
	M(SD)	M(SD)	M(SD)		
캐릭터 매 력	남	2.80 (1.09)	2.41 (.86)	2.14 (.91)	2.39 (.99)
	여	2.31 (.89)	1.93 (.74)	1.74 (.62)	1.98 (.79)
	평균	2.56 (1.02)	2.17 (.84)	1.98 (.83)	2.20 (.93)
오 락	남	4.06 (.79)	4.14 (.56)	3.57 (.75)	3.84 (.77)
	여	3.44 (.98)	3.09 (.92)	3.02 (.84)	3.18 (.92)
	평균	3.76 (.94)	3.62 (.93)	3.35 (.83)	3.54 (.91)
회 피	남	2.77 (1.14)	3.15 (1.01)	2.88 (.98)	2.91 (1.04)
	여	2.41 (1.08)	2.62 (1.10)	2.44 (.97)	2.48 (1.05)
	평균	2.59 (1.12)	2.89 (1.09)	2.70 (1.00)	2.71 (1.07)
외로움 달래기	남	3.18 (1.13)	3.14 (.90)	2.82 (.88)	3.00 (.98)
	여	2.74 (.97)	2.48 (.76)	2.50 (.77)	2.57 (.84)
	평균	2.97 (1.07)	2.81 (.89)	2.69 (.85)	2.80 (.94)
시 간 때우기	남	2.72 (1.14)	2.91 (1.03)	3.17 (.95)	2.98 (1.04)
	여	2.41 (1.03)	2.81 (1.03)	3.02 (.94)	2.76 (1.02)
	평균	2.57 (1.10)	2.86 (1.03)	3.11 (.95)	2.88 (1.04)

있는가라는 <연구문제 2>을 살펴보기 위하여 우선, 이러한 삶의 질과 청소년들의 온라인 게임 이용동기들간의 다변인적인 복합적 결합관계를 조사할 수 있는 정준상관관계를 분석하였고, <표 3>은 정준상관관계의 분석결과로서 2개의 유의미한 Root가 존재함을 나타낸다.

<표 3> 삶의 질과 게임 이용동기의 정준상관관계

	Root 1	Root 2
Set 1 : 게임 이용동기		
캐릭터 매력	-.56	-.47
오락	-.60	-.72
회피/현실도피	.06	-.86
외로움 달래기	-.30	-.53
시간 때우기	.39	-.69
Set 2 : 삶의 질		
건강	-.89	-.05
가족경제력	-.68	.48
친척관계	-.45	.41
미디어 내용	-.62	-.46
여가시설/활동	-.83	.22
안전성	-.68	.21
종교생활	-.44	.29

정준상관분석에서 .30 이하의 정준적재치 (canonical loadings)는 상관관계나 표본의 변이성에 따른 불안정한 관계에서기인할 수 있으므로 분석결과의 해석에서는 .30 이상의 정준적재치를 결과해석의 기본대상으로 하였다(Lambert & Durand, 1975; 김정기, 2002).

분석결과에 따르면, 먼저 Root 1은 정준상관 변량(common variance between the canonical variates)의 13%를 설명하였다($R_c=.37$, $R_c^2=.13$, $\Lambda=.81$, $F(35,3082)=4.60$, $p<.001$).

청소년들의 온라인 게임이용동기인 게임 등장 캐릭터에 대한 매력, 오락, 회피, 외로움, 및 시간 때우기 동기가 포함된 Set 1은 특히 오락 동기에 의해 주도되면서 캐릭터 매력, 오락, 및 시간 때우기 동기가 .30 이상의 적재치를 보이고 있으며, 캐릭터 매력과 오락동기는 상호간에 긍정적 관계로 결합되고 있고, 이들은 시간 때우기 동기와는 부정적인 관계로 결합되고 있었다. 반면에 회피와 외로움 달래기 동기는 유의한 적재치를 보이지 않았다.

청소년들의 주관적 삶의 질을 나타내는 자신들의 건강, 가족의 경제력, 친척, 미디어 내용,

여가시간, 안전성, 종교활동에 대한 만족도 변인들로 구성된 Set 2에서는 모든 변인들이 유의미한 적재치를 보였으며 변인들 상호간에는 긍정적인 관계를 가졌다. Set 1의 경우 오락 동기, Set 2에서는 청소년 자신의 건강이 가장 높은 적재치를 보임으로써 Root 1의 유의미함을 주도하는 것으로 해석되었다.

이와 같은 정준상관 분석 결과에 근거할 때, 청소년들의 온라인 게임 이용동기 가운데 오락 동기와 캐릭터 매력 때문에 게임을 즐긴다는 게임이용동기는 청소년들의 주관적 삶의 질을 나타내는 자신의 건강, 가정의 경제력, 친척관계, 미디어 내용, 여가 시설 및 활동, 안전성, 및 종교활동과 같은 다양한 변인들과 모두 상관관계를 맺고 있음을 알 수 있다.

Root 2는 정준상관변량의 5%를 설명하였다 ($R_c=.23$, $R_c^2=.05$, $\text{Lamda}=.93$, $F(24,2558)=2.21$, $p<.001$). Set 1을 살펴보면, 모든 온라인 게임 이용동기들이 .30 이상의 적재치를 보이고 있고, 이들은 '회피' 동기에 의해 주도되고 있으며, 또한 이들은 서로 긍정적인 관계로 결합되어 있다. Set 2에서는 삶의 질에 관한 변인들 가운데 가족의 경제력, 친척관계, 및 미디어 내용만이 .30 이상의 적재치를 보이고 있으며, 삶의 질은 가족의 경제력에 의해 주도되고 있음을 알 수 있다. 가족 경제력과 친척관계에 대한 만족도는 미디어 내용에 대한 만족도와 부적인 관계를 맺고 있다.

이와 같은 정준상관 분석 결과에 따라 Set 1과 Set 2의 상호상관성을 살펴보면, 청소년들의 삶의 질을 나타내는 가족의 경제력과 친척관계에 대한 만족도는 그들의 온라인 게임 이용동기와 부적인 상관관계를 맺고 있는 반면, 미디어 내용에 대한 만족도는 온라인 게임 이용동기와 정적인 관계를 맺고 있음을 알 수 있다.

4. 삶의 질과 온라인 게임 이용 결과

청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질과 그들의 온라인 게임 이용결과는 어떤 상관관계를 맺고 있는가라는 <연구문제 3>을 살펴보기 위하여 우선, 이러한 삶의 질과 청소년들의 온라인 게임 이용결과들간의 다변인적인 복합적 결합관계를 조사할 수 있는 정준상관관계를 분석하였고, <표 4>는 정준상관관계의 분석결과로서 3개의 유의미한 Root가 존재함을 나타낸다. 앞에서 논의한 기준에 따라 정준상관분석에서 .30 이상의 정준 적재치를 결과해석의 기본대상으로 하였다.

분석결과에 따르면, 먼저 Root 1은 정준상관 변량(common variance between the canonical variates)의 11%를 설명하였다($R_c=.33$, $R_c^2=.11$, $\text{Lamda}=.81$, $F(35,3065)=4.46$, $p<.001$).

대화과 정보, 갈등, 휴식, 시간낭비, 내용 만족도 등이 포함된 Set 1은 특히 대화과 정보에 의해 주도되면서 대화과 정보, 휴식, 시간낭비, 내용 만족도가 .30 이상의 적재치를 보이고 있으며, 대화과 정보 그리고 휴식은 상호간에 긍정적 관계로 결합되고 있고, 이들은 시간 낭비와 내용 만족도와는 부정적인 관계로 결합되고 있었다. 반면에 갈등은 유의한 적재치를 보이지 않았다.

청소년들의 삶의 질에 관한 변인들로 구성된 Set 2에서는 친척관계와 종교생활에 관한 만족도를 제외한 모든 변인들이 .30 이상의 적재치를 보였으며, 이들 변인들은 건강과 미디어 내용에 관한 만족도에 의해 주도되면서 상호 긍정적으로 결합되어 있었다. Set 1의 경우 대화와 정보, Set 2에서는 건강과 미디어 내용에 대한 만족도가 각각 가장 높은 적재치를 보임으로써 Root 1의 유의미를 주도하는 것으로 해석되었다.

〈표 4〉 삶의 질과 게임 이용결과의 정준상관관계

	Root 1	Root 2	Root 3
Set 2 : 게임 이용결과			
대화/정보	-.72	.03	-.52
갈등	-.14	.45	-.81
휴식	-.65	.17	-.48
시간 낭비	.52	-.24	-.68
내용 만족	.32	.60	-.04
Set 1 : 삶의 질			
건강	-.74	-.38	.10
가족경제력	-.31	-.84	-.32
친척관계	-.23	-.68	.15
미디어 내용	-.74	.01	-.50
여가시설/활동	-.64	-.43	.28
안전성	-.35	-.28	-.28
종교생활	-.11	-.19	.02

Root 2는 정준상관변량의 5%를 설명하였다 ($R_c=.22$, $R_c^2=.05$, $\text{Lamda}=.91$, $F(24,2544)=2.79$, $p<.001$). Set 1을 살펴보면, 게임 후 청소년들이 얻게 되는 결과 관련 변인들 가운데 갈등과 만족의 적재치가 .30 이상을 보이고 있으며 만족 변인이 게임 결과를 주도하고 있다. 청소년의 삶의 질 관련 변인들로 구성된 Set 2에서는 가정 경제력, 친척관계, 여가시설 및 활동, 그리고

건강 변인의 적재치가 .30 이상을 보이고 있으며 가족 경제력이 삶의 질을 주도하고 있으며 이들 간에는 긍정적인 결합을 보였다.

이와 같은 정준상관분석 결과에 따라서 Set 1과 Set 2의 상호상관성을 살펴보면, 삶의 질과 게임 결과 특히 게임 후의 심리적 갈등과 만족도 변인들은 서로 부적이지만 밀접한 상관관계를 맺고 있는 것으로 나타났다.

Root 3은 정준상관변량의 3%를 설명하였다 ($R_c=.16$, $R_c^2=.03$, $\text{Lamda}=.96$, $F(15,2016)=2.05$, $p<.01$). Set 1을 살펴보면, 게임 결과 변인들 가운데 갈등이 주도하면서 만족을 제외한 모든 변인들이 .30 이상의 적재치를 보였으며 이들 간에는 상호 긍정적인 결합을 나타냈다. Set 2는 삶의 질 변인들 가운데 미디어 내용과 가정 경제력이 .30 이상의 적재치를 보이며 미디어 내용에 대한 만족이 주도하는 것을 나타냈다.

이와 같은 정준상관분석 결과에 따라서 Set 1과 Set 2의 상호상관성을 살펴보면, 삶의 질과 게임 결과는 서로 정적인 밀접한 상관관계를 맺고 있는 것으로 나타났다.

IV. 논의 및 결론

1. 요약 및 논의

인터넷이나 PC 통신을 통한 온라인 게임은 급격한 PC 및 인터넷망의 보급과 ADSL/VDSL과 같은 고속인터넷망의 가정 보급율의 증가에 힘입어 청소년들에게 급속도로 확산되고 있는 추세다. 이러한 정보통신기반의 확충으로 인하여 온라인 게임은 청소년들 사이에 전염병처럼 번지고 있으며, 그것이 낳는 사회적 병리현상은 언론을 통하여 자주 보도되고 있다.

그럼에도 불구하고 청소년들이 게임을 즐기는 동기와 결과에 대한 과학적이고 경험적이며 구체적인 연구는 드문 편이다. 더구나 정보통신과 미디어의 발달로 사회는 급격히 변화하고 있으며 이에 따라 청소년들의 삶의 질은 변화하고 있음에도 불구하고 이렇게 변화된 청소년들의 삶의 질과 게임은 어떤 관련을 맺고 있는지에 대한 과학적인 연구 또한 부족한 현실이다.

이러한 현실적인 인식하에 이 논문은 국내 처음으로 청소년들의 삶의 질이 그들의 온라인

게임 이용동기 및 결과와 어떤 관련을 맺고 있는지를 밝히는데 초점을 두었다.

초·중·고등학생 836명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 청소년들의 삶의 질은 그들의 온라인 게임 이용동기 및 결과와 밀접한 관계를 맺고 있음이 밝혀졌다.

그러면 이 연구의 주요 결과를 요약하고 논의하고자 한다.

첫째, 청소년들은 이제 가정에서 혼자 온라인 게임을 즐기는 경향을 보이고 있는 것으로 나타나고 있다. 이러한 현상은 얼마 전까지만 하더라도 드문 일이었다. 왜냐하면, 컴퓨터를 갖추고 PC통신과 인터넷을 할 수 있는 가정은 많지 않았기 때문이다. 그러한 환경 속에서는 청소년들은 친구들과 함께 PC방이나 인터넷 게임방에서 온라인 게임을 즐기는 것이 일반적인 현상이었다. 이것은 온라인 환경의 변화에 따라 청소년들의 이용행태가 변화하고 있음을 보여주는 경험적인 증거라고 하겠다.

둘째, 청소년들이 온라인 게임을 하는 주요 동기는 캐릭터의 매력, 오락, 현실도피, 외로움 달래기, 시간 때우기 등으로 나타나고 있다. 이러한 연구결과는 텔레비전과 같은 전통적인 미디어의 이용 동기와 일맥상통하는 점이 있다(김정기, 1998; Ahn, 1996; Rubin, 1994). 다만 게임에 등장하는 주인공이나 캐릭터는 그 독특한 매력으로 인하여 청소년들을 사로잡고 있는 것이 사실이다. 그리고 가정이나 학교, 사회에서 많은 스트레스를 받고 있는 학생들이기 때문에 그것을 해소할 수 있는 마땅한 대안을 찾지 못한 청소년들이 스트레스를 풀기 위하여 온라인 게임에 몰두하며 또 PC방이나 인터넷 게임방을 찾는다는 사실에 주목할 필요가 있다.

셋째, 청소년들의 게임 이용동기 가운데 오락과 캐릭터 매력 때문에 게임을 즐긴다는 동

기는 청소년들의 삶의 질과 상관관계를 맺고 있는 것으로 나타났다. 이는 오늘날 청소년들이 다른 미디어 이용동기와 마찬가지로 오락동기에 의해 좌우됨을 알 수 있으며, 또한 캐릭터 매력은 다양한 삶의 질을 누리고 있는 청소년들에게 주요한 게임 이용동기가 되고 있음을 보여주고 있다.

그리고 가족의 경제력과 친척에 대한 만족도는 청소년들의 게임 이용동기와 부적인 상관관계를 맺고 있다. 즉 가족 경제력이나 친척에 대한 만족도가 높은 청소년들일수록 게임이용동기가 약화되는 것으로 볼 수 있다. 아울러 미디어 내용에 대한 만족도와 게임 이용동기는 정적인 관계를 보여주고 있는데 이는 미디어 만족도가 높을수록 게임 이용동기는 강화될 수 있다는 것을 보여준다.

넷째, 청소년들의 삶의 질과 게임 후의 심리적 갈등과 만족도는 서로 부적이면서도 밀접한 관계를 맺고 있는 것으로 나타났다. 이는 삶의 질이 높은 청소년들일수록 게임 후 심리적 갈등을 더욱 더 느낄 수 있으며 만족도 또한 떨어질 수 있다는 것을 의미한다.

그런가 하면, 미디어 내용과 가정 경제력에 대한 만족도와 삶의 질은 정적인 상관관계를 맺고 있는 것으로 나타났다. 이는 미디어 내용과 가정 경제력에 대한 만족도가 높은 청소년들일수록 게임 뒤 시간낭비와 심리적 갈등을 느끼는가 하면, 또 그들은 대화와 정보를 얻게 되었다는 긍정적인 생각도 함께 갖는다는 것을 뜻한다.

2. 결론 및 제언

우리 사회는 현재 정보화가 급진전되면서 사회적 변혁기를 맞이하고 있다. 이에 따라 청소년들의 삶의 질 또한 상당한 변화를 맞이하고

있는 현실이다. 그러므로 청소년들의 삶의 질에 관한 이론적인 논의가 보다 활발히 이루어지기를 바라는 마음에서 이 연구는 정보복지에 서는 빼놓을 수 없는 청소년의 삶의 질을 중요한 연구대상으로 삼았다.

본 연구는 청소년들의 변화하는 삶의 질은 그들이 즐기는 온라인 게임의 다양한 동기 및 결과와 밀접한 상관관계를 맺고 있음을 구체적이고 경험적이며 과학적으로 검증하였다.

이러한 연구결과를 바탕으로 다음과 같은 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 청소년의 삶의 질은 오늘날 우리 사회에서 커다란 현안(issue)으로 떠오르고 있는 청소년의 게임몰입 또는 중독문제와 밀접한 관련이 있으므로 앞으로 보다 많은 이론적 논의가 이루어지기를 제안한다.

둘째, 이 연구는 정보복지 정책적 측면에서, 청소년들의 게임 이용 동기를 과학적으로 분석 제시함으로써 청소년들을 위한 정보복지 정책 수립에 조금이나마 기여할 수 있기를 기대해본다. 아울러 이와 관련된 정책연구가 보다 활성화

되길 제언한다.

셋째, 모든 연구들과 마찬가지로 이 연구 또한 한계를 지니고 있다. 즉 전국의 청소년들을 대상으로 무작위 표본추출한 것이 아니기 때문에 이 연구결과를 일반화시키기에는 무리가 따른다. 따라서 향후 연구에서는 이러한 한계를 극복할 수 있도록 하는 것이 보다 바람직한 연구결과를 얻을 것으로 기대된다.

끝으로 이 논문이 지니고 있는 한계에도 불구하고, 이 연구는 기존의 연구들이 간과하였던 청소년들의 온라인 게임 이용동기와 결과를 이용충족이론의 관점에서 구체적으로 파악하고, 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질이 이러한 온라인 게임 이용동기와 결과와의 상관관계에 대하여 과학적이고 경험적으로 검증함으로써 청소년들의 삶의 질과 정보복지에 관한 이론적 발전에 기여하고, 나아가 이러한 연구결과를 바탕으로 청소년을 위한 정보복지 증진에 조금이나마 기여할 수 있는 방안을 모색했다는 데 이 연구의 의의가 있다고 하겠다.

참 고 문 헌

- 김남선(2001). 사회교육기관별 학습자 삶의 질 영향 분석-대구·경북을 중심으로, *평생교육학연구* 7(1), 115-144.
- 김정기(2002). 신문의 2002년 지방선거보도 이용과 효과 연구. *한국언론학회 가을철 정기학술대회 발표논문집*, 447-468.
- 김정기(1997). 불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태와 정보윤리의식 고취방안 연구. *정보통신윤리위원회*.
- 성윤숙(2002a). 게임방 청소년의 사이버일탈 과정과 사회복지적 함의. *숙명여대 박사학위논문*.
- 성윤숙(2002). 사이버 청소년문화에 관한 이해, 단국대학교 학생생활연구소, *학생생활연구* 7, 41-62.
- 성윤숙(2002). 정보사회문제 : 사이버일탈. 김근홍 외. *한국의 사회문제*, 561-584. 서울 : 양지.
- 성윤숙(2002). *사이버세계와 청소년*, 한국청소년사람회.
- 성윤숙(2002). 사이버일탈과 여성. 정민자 외. *사이버세계에 신호등을!!*, 31-79. 한국가정법률상담소 울산지부 부설 성폭력상담소.
- 성윤숙(2000). 인터넷 시대의 자녀양육방식과 부모

- 자녀관계. *한국가족복지학*, 5(1), 105-120.
- 성윤숙(1999). 인터넷 음란물이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구동향. *한국가족복지학*, 4(2), 135-151.
- 안동근(2000). 청소년의 인터넷 활용과 유해정보. *인터넷 문화 : 청소년참여와 사이버일탈*. 한국청소년개발원 주최 세미나 발표논문집, 58-71.
- 윤영민(2000). *인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향*. 청소년보호위원회.
- 이소희, 성윤숙(2001). 인터넷음란물과 청소년의 사이버일탈. *한국청소년복지학*, 3(1), 111-124.
- 황상민, 한규석(1999). *사이버공간의 심리 : 인간적 정보사회를 향해서*, 서울 : 박영사.
- 황진구, 성윤숙 외(2002). *청소년 정보화 실태조사 연구*. 한국청소년개발원.
- Ahn, D. K.(1996). Living with music television : Adolescents' music video use. University of Utah Dissertation.
- Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E.(2002). *Computers in Human Behavior*. In Press.
- Andrew, F. M., & Withey, S. B.(1976). *Social Indicators of Well-being : American Perception of Well-being*. New York : Plenum Press.
- Campbell, A., Converse, P. E., & Rodgers, W. L. (1976). *Quality of life : Perceptions, evaluations, and satisfaction*. New York : Russell Sage Foundation.
- Charney, T. R.(1996). Uses and gratifications of the Internet (Masters thesis, Michigan State Univ. 1996). *Masters Abstracts International*, 35, 0612.
- December, J.(1996). Units of analysis for Internet communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- Ebersole, S. E.(2000). Uses and gratifications of the Web among students. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 6(1), 1-22.
- Haines, N.(1973). "The Style of Public Life", Quality of Life and Adult Education.
- Hills, P., & Argyle, M.(2002). Uses of the Internet and their relationships with individual differences in personality. *Computers in Human Behavior*. In Press.
- Kaye, B. K.(1998). Uses and gratifications of the World Wide Web : From couch potato to Web potato. *The New Jersey Journal of Communication*, 6(1), 21-40.
- Kim, J. K.(1992). The role of audience activity as a facilitator and an inhibitor of television viewing effects. Kent State Univ. dissertation.
- Lambert, Z. V., & Durand, R. N.(1975). Some precautions in using canonical analysis. *Journal of Marketing Research*, 12, 468-475.
- Levy, M. R., & Windahl, S.(1984). Audience activity and gratifications : A conceptual clarification and exploration. *Communication Research*, 11, 1984.
- Lin, S. S. J., & Tsai, C.(2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18, 411-426.
- McDonald, D. G., & Kim H.(2001). *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 45(2). 241-258.
- Morris, M., & Ogan, C.(1996). The Internet as mass medium. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(4).
- Newhagen J., & Rafeali, S.(1996). Why communication researchers should study the Internet. *Journal of Communication*, 46(1).
- Nua, Inc.(2002. 9). how many online?
http : //www.nua.ie/surveys
- Olson, D. H., McCubbin, H. I., Barnes, H., Larsen, A., Muxen, M., & Wilson, M.(1985). *Family inventories. st. paul*. MN : University of Minnesota.
- Palmgreen, P., Wenner, L. A., & Rosengren, K. E. (1985). Uses and gratifications research : the past ten years, in Rosengren, K. E., L. A. Wenner, & P. Palmgreen(eds.), *Media Gratifications Research : Current Perspectives*. Beverly Hills, CA : Sage.

- Perse, E. M., & Rubin, A. M.(1988). Audience activity and satisfaction with favorite television soap opera. *Journalism Quarterly*, 65, 368-375.
- Rubin, A. M.(1981). An examination of television viewing motivations. *Communication Research*, 8, 141-165.
- Rubin, A. M.(1994). "Media Uses and Effects," in *Media Effects : Advances in Theory and Research* (eds.) J. Bryant & D. Zillmann. Hillsdale, N.J. : Erlbaum.
- Swickert, R. J., Hittner, J. B., Harris, J. L., & Herring, J. A.(2002). Relationships among Internet use, personality, and social support. *Computers in Human Behavior*, 18, 437-451.
- UNESCO(1982). Population and Quality of Life, Paris : UNESCO.
- UNESCO(1982). Principal Regional Office in Asia and The Pacific, Quality of Life, Improvement Continuing Programme, Bangkok.
- Yoo, H.(1996). Uses and gratifications of the Internet. [http : //www.tc.msu.edu/tc960/yoofinal.htm](http://www.tc.msu.edu/tc960/yoofinal.htm)(Sept., 1997).