

## 중·노년층의 컴퓨터 게임이용과 인식에 대한 연구

안정신  
부산대학교 아동가족학과

### Research on Understanding of Game Information for the Elderly

An, Jeong Shin

Dept. of Child and Family Studies, Pusan National University, Busan, Korea

#### ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the elderly generation's understanding of game information and for recognition of computer based games as a recreation activity for the mid-to late adults. This study investigated game use and personal thoughts about the influences of computer games on each generation. The study was conducted by survey with the subjects being 242 adults aged 40 to 72 living in Busan and Kyung-nam area. Findings indicated that 43.5% of adults used computers to access games. The purposes for computer use were: business, searching portal sites, and games. 44.8% of adults knew about game information education. 67.4% of adults who had someone as a game information resource reported that their children provided the game information. Most adults used arcade games and recognized the influences of game information as positive to adults and the elderly but negative to children and adolescents. Finally, the adults aged "after mid-life" who knew about game information education showed higher ego-integrity and psychological well-being. These findings have implications for the development of elderly education programs aimed at promoting quality of life for older adults.

Key words: computer based game information, psychological well-being, ego-integrity

#### I. 서론

현대 우리사회의 가장 큰 특징은 고령화와 정보화 사회로의 변화로 볼 수 있다. 우리나라의 고령화 추세를 살펴보면 2000년에 65세 이상 노인 인구가 전체 인구의 7%를 이미 넘어서 고령화 사회에 진입하였고, 2019년에는 노인인구가 전체

인구의 14.3%로 고령사회에 진입하게 될 것으로 전망된다(통계청 2007). 이러한 고령화는 각 개인에게 있어 전체 인생 중 노인으로 살아가는 기간이 늘어나고 노년기의 중요성이 점차 증가될 것을 시사한다고 볼 수 있다. 이렇게 늘어난 노년기

본 연구는 노인생활환경연구소 연구비와 2007년도 부산대학교 신입교수연구 정착금 지원으로 이루어졌음

접수일: 2008년 5월 2일 심사일: 2008년 6월 10일 채택일: 2008년 6월 10일

Corresponding Author: An, Jeong Shin Tel: 82-51-510-2863 Fax: 82-51-513-7976

e-mail: anjshin@pusan.ac.kr

는 은퇴 이후 여가시간의 증가와도 높은 상관을 보이고 있어 노인세대들을 위한 여가문제의 중요성이 높아지고 있다.

정보화는 새로운 정보통신 기술에 의해 정치, 경제, 사회, 문화 등 여러 영역에서 나타나는 변화를 포함하는데, 이러한 변화에 가장 특징적인 부분은 정보의 가치가 중요해지면서 정보와 지식이 중요한 재화가 된다는 것이다(최양희 1995). 따라서 정보화 사회로의 변화에 개인들의 적응이 필수적이므로 정보를 수용하고 이용하는 능력양성이 노인들에게도 필요하다고 볼 수 있다. 외국에서는 56세 이상의 노인들이 청소년들보다 인터넷을 더 많이 사용하는 경우도 나타나고 있고(Cole 2003), 우리나라의 경우도 2003년 전체 노인인구 중 5.2%만이 인터넷을 이용하였으나 2007년에는 17.6%가 이용하고 있는 것으로 나타나 노인들의 정보화 수준이 향상되고 있는 것을 볼 수 있다. (한국인터넷 진흥원 2008). 그러나 전체 인구의 이용율과 비교하면 상대적으로 노인들은 여전히 정보화에 있어서 소외계층임을 알 수 있다. 반면 미래 노인세대로 진입할 40대와 50대 중년층의 인터넷 이용율을 살펴보면 지난 4년 동안의 증가율이 27.6%와 23.7%가 증가하여 우리나라 인터넷 이용의 증가를 주도하고 있는 것을 볼 수 있다(한국인터넷 진흥원 2008). 이러한 중년층의 빠른 정보화 속도는 향후 노인계층의 정보화 수준의 증가와 노인계층 내에서 질적인 차이가 발생할 것을 시사한다. 특히 공교육의 확대에 의해 젊은 노인층(young-old)의 교육수준이 증가하여 노인들의 정보 수집력이 증가할 것이고, 빠른 속도로 정보화 되어가는 사회변화에 적응할 수 있는 노인층으로의 변화는 정보화가 생활화 되어 있는 젊은 세대와의 괴리와 갈등해소에 필수적 요소이므로 노인세대의 정보화가 신속히 진행될 것으로 여겨진다.

우리나라 인터넷 이용자의 87.5%가 자료 및 정보 습득을 목적으로 이용하고 있고, 음악, 게임, 동영상 등 여가활동에 이용한다는 비율이 86.1%, 그리고 83.0%가 이메일 등 커뮤니케이션을 위해 이용하는 것으로 조사되었다(한국인터넷 진흥원 2008). 이 결과는 이미 우리 사회에서 정보화는

여가활동의 일환으로 사용되고 있음을 시사한다. 정보문화진흥원(2003)의 연구결과에 따르면 장·노년층이 인터넷 이용용도에 대한 1순위 응답을 분석해본 결과 자료 및 정보검색(44.3%) 다음으로 온라인 게임(27.1%), 그리고 그 외의 오락 즉 영화, 음악듣기, 인터넷 방송 등(5.7%)을 위해 인터넷을 이용한다고 하여, 우리나라 장·노년층들이 정보화를 이용한 여가활동으로 다른 오락활동보다 컴퓨터 게임을 가장 많이 이용한다는 것을 알 수 있다. 또한 컴퓨터나 인터넷을 이용한 다양한 정보화의 활동 중 컴퓨터 게임은 자유롭게 실제생활에서 벗어나 격리된 장소와 한정된 시간에 즐기는 놀이(최유찬 2002)라는 것을 고려할 때, 신체적 기능의 제약을 경험하기 쉬운 노인계층이 컴퓨터와 인터넷이 연결된 환경내에서는 다양한 가상세계로의 경험이 가능하다는 점에서 노인들의 여가활동으로 활용하기에 장점을 지닌 활동으로 여겨진다. 빠른 속도로 정보화 되어가고 있는 중년층이 빠른 미래에 노년층에 진입하여 젊은 노년층을 형성할 것을 고려한다면, 노년층 뿐 아니라 중년층과 컴퓨터 게임에 관련된 학문적 접근이 필요하다. 그러나 중·노년층 성인들의 컴퓨터 게임 이용에 대한 학문적 관심은 매우 적어서 단순한 실태조사나 게임의 영향력에 대한 선행연구들조차 거의 없는 실정이다.

또한 현재 우리사회는 노인계층의 다양한 특성 변화와 정보화 사회로의 변화에도 불구하고, 노인들의 다양해진 욕구를 위한 여가프로그램이나 정보수집 욕구를 충족시키는 방안에 대한 준비 및 교육활동은 노인계층의 특성을 반영하지 못하고 있는 실정이다. 현존하는 노인교육 프로그램들을 보면 다양한 인지적, 비인지적 교육활동과 예술 및 여가 활동으로 이루어져 있으나, 주로 과거에 운영해오던 활동을 고수하고 있다. 특히 컴퓨터 관련 교육은 기본적인 컴퓨터 교육과 인터넷 사용법 등의 강의로 구성되어 있어, 보다 더 높은 수준의 정보화의 욕구를 충족시키는 프로그램의 개발이 필요하다. 또한 정보화를 이용한 여가활동과 함께 노인들의 삶의 질을 향상시키는 프로그램 개발에 필요한 기초자료로 제공하는 연구가 필요하다고 볼 수 있다.

따라서 본 연구에서는 미래 노인세대가 될 그리고 현재 되어 있는 중·노년층의 정보화를 이용한 여가활용과 삶의 질 향상에 대한 기초자료를 제공하고자 하는 목적으로, 우리나라 중·노년층의 컴퓨터 게임이용 실태와 게임의 영향력에 대한 인식에 대해 탐색적 접근을 하고자 한다. 이러한 연구목적에 따라 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 가지고 접근하고자 한다. 첫째, 우리나라 중·노년 성인들의 컴퓨터 게임이용 실태는 어떠한가? 둘째, 우리나라 중·노년 성인들이 인식하고 있는 컴퓨터 게임의 영향력은 어떠한가를 살펴보고자 한다.

## II. 선행연구 고찰

### 1. 중·노년층의 컴퓨터 게임 이용 실태

오늘날 한국사회가 경험하는 급속한 고령화와 정보화의 진행은 최근까지 주목받지 못한 노인정보화에 대한 학문적 관심을 불러일으키기 시작하였다. 중·노년층의 정보화 수준에 관한 연구들을 살펴보면, 주로 컴퓨터 이용과 인터넷 이용에 관한 실태조사가 주를 이룬다. 우리나라의 경우 2003년과 2007년 동안 노인인구 인터넷 이용율을 비교하면 12.4%의 정보화 수준의 향상이 있었고, 중년층의 경우는 지난 4년 동안의 40대의 79.2%, 50대의 46.5%가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다(한국인터넷 진흥원 2008). 인터넷 이용 용도는 자료 및 정보검색, 온라인 게임, 전자우편, 금융서비스 이용, 오락, 신문/잡지/뉴스보기, 행정 서비스 이용, 온라인 거래서비스, 파일 다운로드 및 업로드, 교육 및 학습, 홈페이지 관리 등의 순으로 나타났다(정보문화진흥원 2003). 이러한 결과는 중·노년층의 정보화가 주로 정보검색과 컴퓨터 게임 등의 여가활동을 위한 도구로 사용된다는 것을 알 수 있다. 그러나 이러한 선행연구들은 정보화의 차원을 정보중심이나 여가활동 중심, 또는 커뮤니케이션 중심 등으로 구체적으로 구분하여 접근하지 않았다.

정보화의 차원을 구분하는 것은 이용자가 왜 정보화의 도구를 사용하려고 하는가, 즉 컴퓨터

나 인터넷을 이용하여 어떠한 욕구를 충족시키고자 하는가와 연관이 있다. Katz 등(1974)은 인간이 미디어를 이용하는 것은 심리사회적 원인이 있어 욕구가 생기고 욕구는 정보원에 대한 기대감을 유발하며 이러한 기대감에 따라 다양한 유형의 미디어에 노출을 통한 욕구충족 또는 욕구충족실패의 결과를 낳는다고 설명하였다(Katz 등 1974, 양영순 2003에서 재인용). 노인들이 정보화 수단을 이용하는 욕구는 주로 정보욕구, 오락 및 동반자 욕구, 업무처리 욕구, 사이버 거래욕구 등(홍명신 2003)이나 인지적 욕구, 정서적 욕구, 사회적 욕구(오택섭 등 2000) 등으로 구분한다. 실제로 노인들이 컴퓨터나 인터넷을 사용하는 이유를 살펴보면, 55세에서 75세의 미국 노인들의 30%가 컴퓨터를 소유하고 있는데, 컴퓨터를 사용하는 이유의 84%가 이메일 등을 포함한 쓰기, 60%가 게임, 54%가 재정관리를 위해 사용하고 있다고 답하였다(Adler 1996). 본 연구는 노인들의 다양한 정보화의 차원 중 여가활용과 관련되어지는 오락의 욕구에 초점을 맞추어 젊은 노인층이 될 또는 되어 있는 중·노년 성인들의 컴퓨터 게임이용 실태에 접근하였다. 특히 중·노년층의 여가활동으로 선호되고 있는 컴퓨터 게임을 구체적으로 장르별 선호도나 컴퓨터 게임에 대한 정보를 어디서 제공받는지 등에 대해 접근하고자 한다.

### 2. 컴퓨터 게임의 영향에 대한 인식

중노년층과 컴퓨터 게임의 영향력에 관련된 선행연구들이 부족하므로 전반적인 정보화의 영향력에 관한 선행연구들을 살펴보면, 노인들을 정보취약계층으로 간주하고 노인들의 정보화에 대한 다소 부정적 태도와 접근하기 어려워하는 점, 그리고 정보화에 대한 긍정적 또는 부정적 의식 등을 실태조사 수준에서 다루는 연구들이 있고(김수영 2000; 김혜경 2004; 남길우 2005; 손연기 2000; 이금룡 등 2004; 정현주 2005; 최종인·김정미 2005; 한국전산원 2001; 한국인터넷진흥원 2008), 또 한편으로는 노인들의 정보화 사용이 노인들의 자아존중감을 높이고 생활만족도가 증진되며 심리적 외로움이 소외감이 줄어들어 정보화

의 긍정적 영향에 대한 연구결과들이 있다(구자순·김미선·김효신 2004; 손연기 2000; 최미영 2002; 홍명신 2003; Billip 2001; Bradley & Poppen 2003; Hilt & Lipschultz 2004; Lustbader 1997; McConnatha et al. 1994; Schapiro 1995). 구체적으로 컴퓨터나 인터넷 등을 통한 정보화가 노인들의 소외감을 감소시키고 우정, 동지감 등을 불러일으키며(Bradley & Poppen 2003), 신체적으로 취약한 노인들의 자존감의 향상과 우울감의 감소와도 관련이 높다(Billipp 2001)고 나타났다. 그러나 이러한 선행연구들은 컴퓨터 게임에 국한된 연구가 아닌 정보화 전반적인 영향에 대한 연구이므로 컴퓨터 게임의 영향력에 대한 인식에 대한 접근이 필요하다.

게임은 '놀이를 목적으로 하는 프로그램'이고, 프로그램이란 규칙, 소재, 테마 등을 패키지로 한 것이므로(赤尾晃一·平林久和 1996), 컴퓨터 게임이란 자유롭고 실제생활에서 벗어나 격리된 장소와 한정된 시간에 즐기는 놀이(최유찬 2002)를 목적으로 한 것이라 할 수 있다. 전통적으로 게임의 장르는 아케이드 게임, 어드벤처 게임, 롤플레이팅 게임, 시뮬레이션 게임으로 분류한다(최유찬 2002). 아케이드 게임은 간단한 키조작으로 게임을 진행할 수 있는 것으로 보드, 퍼즐, 스포츠 게임들이 해당되며, 어드벤처 게임은 게이머가 상상력과 논리력을 사용하여 모험을 펼치면서 스토리를 완성하는 게임이다. 롤플레이팅 게임은 게이머가 특정 인물의 역할을 수행함으로써 일정한 목적을 달성해 가는 게임이고, 시뮬레이션 게임은 현실과 닮은 조건에서 실제 일어날 수 있는 일들을 실험하는 모의실험에서 게이머가 일정한 목적을 달성하도록 하는 게임이다(최유찬 2002). 각 연령별로 발달시켜야 하는 과제들이 다르므로 각 발달단계별로 도움이 되는 게임의 장르도 다를 것이라는 가정하에, 본 연구에서는 게임장르별 영향정도에 대한 인식에 접근하였다.

일반적으로 컴퓨터 게임의 영향력은 아동이나 청소년들에게 중독이나 고립 등의 부정적 결과물과 상관이 있고 부모자녀관계도 부정적인 것으로 연구되어져 왔다(김영혜 등 2007; 임은미·이숙영 2002; 전성일 등 2000). 그러나 노인들의 여가활

동을 위한 게임이용에 대한 학문적 관심은 매우 부족하다. 한국게임산업협회에서 실시한 게임정보화 교육결과에 따르면, 게임정보화 교육에 참가한 92명의 노인들 중 96%가 앞으로의 여가생활에 컴퓨터를 이용할 의향이 있다고 보고하였고, 대부분의 노인들이 게임이용을 통해 다른 세대의 문화를 이해하고 주변인들과의 커뮤니케이션이나 관계가 증진되었다고 보고하였다. 또한 기억력 및 집중력이 향상되었다고 보고하여 이는 컴퓨터 게임의 이용이 컴퓨터를 이용한 여가활용에 도움이 되는 동시에 관계유지나 인지능력 등에도 긍정적 영향을 미친다는 것을 보여주고 있다(한국게임산업협회, 2006). 결론적으로 노인들을 위한 게임이용은 아직 초기 발전단계에 있으나 노인들의 긍정적 여가활용의 일환으로 사용될 수 있는 가능성이 높다고 할 수 있겠다. 그러나 컴퓨터 게임의 영향력에 대해 구체적으로 즉 신체적, 정서적, 인지적, 사회적 영역 등으로 구분하거나 또는 각 발달단계별로 접근한 연구들이 거의 없으므로 본 연구는 중·노년 세대들이 컴퓨터 게임이용의 실태는 어떠한지와 각 발달단계별로 컴퓨터 게임이 미치는 영향에 대한 인식을 탐색함으로써 노인세대를 위한 게임정보화 교육 프로그램 개발에 필요한 기초자료를 제시하고자 한다.

### III. 연구방법

#### 1. 자료수집절차

본 연구는 부산 및 경남지역에 거주하고 있는 40대 이상 중·노년 성인들을 대상으로 실시하였다. 현재 우리나라의 정보화 빠른 속도를 주도하고 있는 40대와 50대 성인들이 빠른 미래에 노년층으로 진입할 것이므로 젊은 노년층(young-old) 대상으로 하는 게임정보화 교육에 필요한 자료를 수집하고자 하는 목적으로 자료수집은 40대 이상으로 연령을 제한하였다. 연구자료는 2007년 7월 1일 부터 8월 30일까지 5명의 조사원들이 조건에 부합된 대상들을 중심으로 접근하는 편의표집과정을 이용하여 구조화된 설문지를 통하여 접근하였다. 총 250부를 배부하였으나 응답에 불성

실한 경우를 제외하고 최종적으로 242부가 분석에 이용되었다.

2. 측정도구

사회인구학적 변인으로는 연령, 교육수준, 직업 등을 단일문항으로 조사하였다. 한국인터넷진흥원(2008) 연구를 기초로 하여 컴퓨터 게임 관련 변인들은 컴퓨터 사용 중 가장 많은 부분을 차지하는 영역을 포털사이트 서핑, 이메일이용, 교육적 목적, 업무용 목적, 컴퓨터 게임, 음악 및 영화감상, 그리고 기타 순으로 구분하여 답변하도록 하였다. 또한 주변에 컴퓨터 게임에 대한 정보를 제공해주는 사람이 있는지, 있다면 누구인지 등을 질문하고, 즐기는 컴퓨터 게임의 장르를 아케이드 게임, 어드벤처 게임, 롤플레이게임, 시뮬레이션 게임으로 구분하여 접근하였다.

컴퓨터 게임의 영향력에 대한 인식은 컴퓨터 게임이 각 발달단계별로 유익할지 여부와 어느 영역에서 유익할지, 유익하지 않으면 어느 영역에서 유익하지 않을지를 연구자가 신체적 영역, 정서적 영역, 인지적 영역, 사회적 영역으로 구분하여 질문하였다. 또한 한국게임산업협회(2006) 연구를 기초로 하여 컴퓨터 게임을 하는 것이 또는 미래에 하게 된다면 여가생활과 주변 친구들과의 관계, 자녀들과의 관계, 배우자와의 관계, 기억력과 집중력, 그리고 컴퓨터 활용 능력 등에 어떠한 영향을 미칠지에 대해 접근하였다. 모든 문항은 5점 척도로 '매우 그렇지 않다'를 1점으로 '매우 그렇다'를 5점으로 측정하였다.

3. 분석방법

본 연구를 위하여 SPSS 14.0 프로그램을 이용하여 조사대상자의 일반적 특성과 컴퓨터 게임 이용 실태, 그리고 컴퓨터 게임 영향력에 대한 인식을 빈도, 백분율, 평균, 표준편차 등 빈도분석을 실시하였다.

4. 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 사항은 다음 Table 1과 같다. 중·노년 성인들의 남녀 비율은 큰 차이 없었고, 조사대상자들의 평균연령은 50.5세였다. 교

Table 1. Characteristics of the sample

Characteristics	Classification	N (%)
Gender	male	120 (49.6)
	female	122 (50.4)
	total	242 (100.0)
Age	40-49	110 (45.5)
	50-59	107 (44.2)
	60 over	25 (10.3)
	total	242 (100.0)
Education	under highschool	138 (57.4)
	college and university	86 (35.5)
	graduate school	17 (7.0)
	total	241 (96.6)
Region	Busan	149 (61.6)
	Gyeongnam province	93 (38.4)
	total	242 (100.0)
Job	yes	174 (71.9)
	no	68 (28.1)
	total	242 (100.0)

육수준은 고졸이하가 57.4%로 나타났고, 거주지역은 부산이 61.6%, 경남지역이 38.4%였으며, 대부분의 대상자들이 (71.9%) 직업을 가지고 있었다.

IV. 연구결과 및 해석

1. 중·노년 성인들의 컴퓨터 게임 이용 실태

중·노년 성인들의 컴퓨터 게임 이용에 대한 빈도분석을 실시한 결과는 Table 2와 같다. 현재까지 컴퓨터를 사용한 기간은 0~27년까지로 0이 6명(2.5%), 5년 이하가 99명(46.2%), 5년 이상 10년 미만이 81명(34.4%), 10년 이상 20년 미만이 25명(10.5%), 그리고 20년 이상이 15명(6.4%)로 나타났다. 중·노년 성인들이 컴퓨터 이용 시 많은 부분을 차지하는 영역을 중복응답하게 한 결과 포털사이트 검색으로 응답한 경우가 전체 응답자의 40.9%였고, e-mail이 118(48.8%), 업무용 95(39.3%), 교육용 51(21.1%), 게임 105(43.4%), 음악이나 영화 50(20.7%), 쇼핑이나 은행이 96(39.7%)로 나타났다. 컴퓨터 이용 시 가장 많은



Table 2. Use of computer game and game information source

	Type	N (%)
Major reason to use computer	portal site search	31 (23.0)
	e-mail	6 (4.4)
	business	43 (31.9)
	education	8 (5.9)
	game	30 (22.2)
	music & movie	1 (0.7)
	shopping & bank	14 (10.4)
	others	2 (1.5)
	total	135 (100.0)
Computer game source	yes	116 (47.9)
	no	126 (52.1)
	total	242 (100.0)
Information source type	children	93 (67.4)
	spouse	5 (3.6)
	friends	13 (9.4)
	colleagues	11 (8.0)
	education	10 (7.2)
	others	6 (4.3)
	total	138 (100.0)

부분을 차지하는 영역에 대해 단수응답을 하게 한 결과는 Table 2에 제시한 바와 같이 업무용(31.9%), 포털사이트 서핑(23.0%), 그리고 컴퓨터 게임(22.2%) 순으로 나타났다. 게임 정보에 대한 제공자가 있는지를 질문하였을 때, 47.9%가 있다고 응답하였고, 게임정보 제공자는 자녀가(67.4%) 가장 많았고 친구(5.4%)나 회사동료(8.0%), 교육기관(7.2%) 등의 순으로 답하였다. 게임(22.2%) 순으로 나타났다. 게임 정보에 대한 제공자가 있는지를 질문하였을 때, 47.9%가 있다고 응답하였고, 게임정보 제공자는 자녀가(67.4%) 가장 많았고 친구(5.4%)나 회사동료(8.0%), 교육기관(7.2%) 등의 순으로 답하였다.

Table 3에서 보듯이 중·노년 성인들이 주로 즐기는 게임의 장르는 주로 고스톱, 바둑, 퍼즐 등이 주를 이루는 보드게임인 아케이드 게임으로

(90.2%) 나타났다.

Table 3. Type of using computer game for the mid-to later adults

Game type	Arcade	Adventure	Role Playing	Simulation	Total
N (%)	185 (90.2)	5 (2.4)	4 (2.0)	11 (5.4)	205 (100.0)

### 2. 컴퓨터 게임의 영향력에 대한 인식

중·노년 성인들에게 컴퓨터 게임을 이용하는 것이 또는 미래에 컴퓨터 게임을 이용한다면 일

Table 4. Perception on the influences of computer game for the mid-to later adults

Perception of game influences	Type	N (%)
Game recreation life	negative	56 (23.3)
	neutral	101 (42.1)
	positive	83 (34.6)
	total	240 (100.0)
Relationship with friends	negative	94 (40.3)
	neutral	75 (35.2)
	positive	64 (27.5)
	total	233 (100.0)
Relationship with children	negative	61 (26.1)
	neutral	73 (31.2)
	positive	100 (42.7)
	total	234 (100.0)
Memory and attention	negative	62 (27.3)
	neutral	73 (32.2)
	positive	92 (40.5)
	total	227 (100.0)
Computer use	negative	63 (27.8)
	neutral	63 (27.8)
	positive	101 (44.4)
	total	227 (100.0)
Relationship with spouse	negative	114 (50.4)
	neutral	71 (31.4)
	positive	41 (42.6)
	total	226 (100.0)

상생활과 주변관계들에 어떠한 영향을 미칠지에 대해서 5점 척도로 질문하였는데, Table 4에는 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’를 긍정으로 그리고 ‘매우 그렇지 않다’와 ‘그렇지 않다’를 부정으로 축약하여 3점 척도로 제시하였다. 컴퓨터 게임의 이용이 여가생활에 도움이 될 것인가에 대한 생각은 34.6%가 긍정적으로 대답하였고 23.3%가 부정적으로 응답하였다. 게임이 자녀와의 관계에 도움이 될지는 42.7%가, 기억력과 집중력에 도움이 되는지는 40.5%가, 그리고 컴퓨터 활용능력에 도움이 되는지는 44.5%가 긍정적으로 응답하였다. 그러나 친구관계에 긍정적일 것으로 대답한 경우는 27.5%로 그리고 배우자와의 관계에 도움이 될 것인가에 대해서는 18.1%로 나타나 긍정적 영향보다는 부정적 영향을 더 많이 보고하였다.

Table 5에서 제시하였듯이, 중·노년 성인들에게 각 발달단계별로 여가활동으로 컴퓨터 게임을 하는 것이 유익할지에 대해 질문한 결과, 아동과 청소년들에게는 긍정적 영향보다(27.2%, 24.1%) 부정적 영향이(51.5%, 57.6%) 더 클 것으로 인식하고 있었다. 반면, 성인과 노인들에게는 게임정보화가 긍정적일 것으로(42.7%, 61.0%) 인식하는 비율이 높았다.

또한 각 발달단계별로 가장 적합하거나 유익하

다고 여겨지는 게임의 종류를 질문하였을 때, 아동들에게는 환상속의 세계에서 모험을 펼치는 어드벤처 게임이(52.0%) 가장 유익할 것이라고 응답하였고 청소년들에게는 게이머가 인물을 선택해서 역할을 수행하는 롤플레이팅 게임 (32.0%)과 가상현실 게임으로 전략, 운전, 비행, 연애 등의 시뮬레이션 게임이(32.0%) 유익할 것으로 응답하였다. 성인과 노인들에게 가장 유익할 것으로 여기는 게임은 각각 59.2%와 90.8%로 아케이드 게임을 선택하였다 (Table 6).

Table 7은 각 발달단계 별 게임의 영향을 영역별로 구분하여 접근하였을 때, 유익하다면 어떤 영역인지 유익하지 않다면 어떤 영역에서 유익하지 않을 것으로 생각하는지에 대한 결과이다. 아동과 청소년에게 컴퓨터 게임은 인지적 영역에 긍정적 영향을 줄 수 있을 것으로 인식하였고 (41.0%, 45.9%), 성인과 노인들에게는 정서적 영역에서 가장 많은 긍정적 영향이 있을 것으로 응답하였다 (42.0%, 39.1%). 또한 컴퓨터 게임이 어떤 영역에 유익하지 않을지에 대한 응답은 아동들에게는 정서적 영역 (41.1%), 신체적 영역 (31.3%), 사회적 영역 (16.1%), 그리고 인지적 영역 (11.5%) 순으로 나타났다. 유사하게 청소년들에게도 정서적, 신체적, 사회적, 그리고 인지적

Table 5. Perception on the computer game influences for each developmental stage

Influences Age group	Very negative N (%)	Negative N (%)	Neutral N (%)	Positive N (%)	Very positive N (%)	Total
Children	35 (14.9)	86 (36.6)	50 (21.3)	59 (25.1)	5 (2.1)	235(100)
Adolescents	34 (14.2)	102 (42.5)	46 (19.2)	56 (23.3)	2 (0.8)	240(100)
Adults	16 (6.7)	45 (18.8)	76 (31.8)	99 (41.4)	3 (1.3)	239(100)
Elders	15 (6.3)	32 (13.4)	46 (19.2)	138 (57.7)	8 (3.3)	239(100)

Table 6. Game types which can be positive to each developmental stage

Types of game Gamers	Arcade game N (%)	Adventure game N (%)	Role playing game N (%)	Simulation game N (%)	Total
Children	36 (18.0)	104 (52.0)	25 (12.5)	35 (17.5)	200(100)
Adolescents	17 (8.6)	54 (27.4)	63 (32.0)	63 (32.0)	200(100)
Adults	122 (59.2)	9 (4.4)	20 (9.7)	55 (26.7)	200(100)
Elders	187 (90.8)	6 (2.9)	5 (2.4)	8 (3.9)	200(100)

Table 7. Perception of possible positive &amp; negative influences of game for each developmental stage

Age group	Physical N (%)	Emotional N (%)	Cognitive N (%)	Social N (%)	Others N (%)	Total
Positive influences						
Children	42 (26.9)	38 (24.4)	64 (41.0)	7 (4.5)	5 (3.2)	156(100)
Adolescents	20 (12.6)	43 (27.0)	73 (45.9)	21 (13.2)	2 (1.3)	159(100)
Adults	25 (14.4)	73 (42.0)	27 (15.5)	44 (25.3)	5 (2.9)	174(100)
Elders	54 (27.4)	77 (39.1)	25 (12.7)	33 (16.8)	8 (4.1)	197(100)
Negative influences						
Children	60 (31.3)	79 (41.1)	22 (11.5)	31 (16.1)	0 (0.0)	192(100)
Adolescents	56 (29.0)	82 (42.5)	18 (9.3)	34 (17.6)	0 (0.0)	193(100)
Adults	100 (54.6)	26 (14.2)	10 (5.5)	43 (23.5)	4 (2.2)	183(100)
Elders	109 (64.1)	12 (7.1)	8 (4.7)	38 (22.4)	3 (1.8)	170(100)

영역의 순으로 부정적 영향이 있을 수 있다고 인식하였다. 성인들은 신체적 (54.6%), 사회적 (23.5%), 정서적 (14.2%), 인지적 영역 (5.5%), 기타 (2.2%) 순으로 유익하지 않을 수 있다고 응답하였고, 노인들에게도 신체적, 사회적, 정서적, 인지적, 그리고 기타의 순으로 부정적 영향 가능성을 보고하였다.

## V. 논의 및 결론

본 연구는 중·노년 성인들을 대상으로 컴퓨터 게임 이용 실태와 게임의 영향력에 대한 인식을 파악함으로써 그 결과가 중·노년 성인들의 여가 활용을 증진하는 게임정보화 교육 프로그램 개발의 기초자료를 제공하는데 연구의 목적이 있다. 이를 위해 부산과 경남지역에 거주하는 중·노년 성인 242명을 대상으로 2007년 7월부터 8월까지 설문조사를 실시하였다. 설문지의 조사내용은 대상자의 사회 인구학적 변인과 게임이용 실태와 게임의 영향력을 측정하기 위한 문항으로 구성되었다. 본 연구의 주요결과와 논의는 다음과 같다.

중·노년 성인들의 22.2%가 컴퓨터 게임을 위해 컴퓨터를 이용한다고 응답하였는데, 이는 장·노년층의 27.1%가 인터넷의 주이용용도가 온라인 게임을 위해서 라고 응답한 정보문화진흥원 (2003)의 연구결과와 유사하다. 또한 조사대상자의 47.9%가 주변에 게임에 대해 알려주는 사람이

있으며, 그들 중 자녀들이 게임에 대해 정보를 제공한다는 비율이 (67.4%) 가장 높게 나타났다. 이는 중·노년 성인들이 게임정보화에 대해 관심을 가지고 있으며, 또한 게임정보화가 자녀와의 관계의 한 통로로 사용될 가능성에 대해 시사한다고 볼 수 있다. 따라서 세대를 통합하는 게임정보화 교육의 개발이 필요하다고 볼 수 있겠다. 중·노년 성인들이 주로 즐기는 게임은 아케이드 게임(90.2%)이었다. 이는 우리나라 중·노년 성인들이 가장 즐기는 게임 중의 하나인 고스톱이나 바둑 등이 아케이드 게임 장르 안에 속하므로 중·노년 성인들에게 친숙한 내용의 게임을 선호하는 것으로 볼 수 있다. 따라서 중·노년 성인들에게 익숙한 내용의 게임개발이 필요하다고 볼 수 있다.

컴퓨터 게임의 영향력에 대한 인식을 살펴보면, 게임의 이용이 여가생활과(34.6%) 자녀와의 관계 (42.7%), 기억력과 집중력(40.5%), 그리고 컴퓨터 활용능력에(44.5%) 도움이 될 것이라고 인식하고 있었다. 이는 컴퓨터 게임을 이용하는 것이 다른 세대를 이해하는데 도움이 되고 인지적 능력에 긍정적 영향을 미치며, 여가와 컴퓨터 활용 능력에 도움이 된다는 한국게임산업협회 (2006)에서 발표한 결과와 일치하는 결과이다. 이러한 결과는 컴퓨터 게임의 이용과 이에 대한 교육이 중·노년 성인들에게 긍정적 영향을 시사한다고 볼 수 있다. 특히 컴퓨터 게임을 이용하는 것이 자녀와의 관계에 유익할 것이라는 중·노년



성인들의 인식은 게임이 부모자녀관계에 있어 상호작용을 불러일으키는 중요한 기제가 될 수 있음을 시사한다. 일반적으로 컴퓨터 게임이나 인터넷 등의 이용은 아동이나 청소년들에게 중독이나 고립 등의 부정적 결과물과 상관이 있고 부모자녀관계도 부정적인 것으로 연구되어져 왔다(김영혜·손현미·양영옥·조영란·이내영 2007; 임은미·이숙영 2002; 전성일 등 2000). 그러나 정보화 사회에서 컴퓨터나 인터넷의 사용을 완전히 배제할 수 없다면 긍정적인 영향을 창출하는 방향으로의 교육이 필요한데, 그 한 예로 중·노년 성인들을 대상으로 하는 컴퓨터 게임에 대한 정보화 교육 프로그램과 관련 정책의 개발이 부모자녀관계 향상에 도움이 될 수 있음을 시사한다고 볼 수 있다.

반면 컴퓨터 게임이 친구관계와 배우자와의 관계에 미치는 영향에 대해서는 긍정적이기보다는 부정적으로 인식하는 것으로 나타났다. 이는 중·노년 성인들이 다른 연령층과 구별되는 미디어 이용 동기를 가지고 있기 때문으로 설명할 수 있다. Rubin과 Rubin(1982)은 TV매체에 초점을 두기는 하였으나 노인들의 미디어 이용동기를 정보추구 동기 이외에도 고독감소, 커뮤니케이션 대응, 사회적 상호작용 등 동반자나 친구관계 형성 등으로 구분하였다. 오택섭 등(2000)의 연구에서도 인터넷 이용 동기가 연령이 낮을수록 오락, 정서적 만족을 추구하고 연령이 높을수록 사람을 사귀거나 동호회 활동 등의 사교기능을 추구한다고 하여, 중·노년 성인들은 컴퓨터 게임의 이용을 통해 새로운 사교활동을 기대하기 때문에 기존의 주변인들과의 관계에 부정적인 영향을 미칠 것으로 인식할 수 있다. 따라서 중·노년 성인들을 대상으로 하는 게임 프로그램을 개발할 때에는, 새로운 사교활동의 형성과 동시에 기존의 관계를 강화할 수 있는 방향의 작업이 필요하다.

각 발달단계별로 유익할 것으로 여겨지는 게임의 종류를 질문하였을 때, 아동과 청소년, 성인과 노인들에게 긍정적 영향을 미칠 것으로 여기는 게임의 장르가 각각 다르게 나타났다. 이는 각 발달단계별로 적합한 게임의 개발에 대한 필요를 시사하는 결과라고 볼 수 있겠다. 각 발달단계별

게임의 영향을 영역별로 구분하였을 때, 중·노년 성인들은 성인과 노인들에게 게임이 가장 유익할 것 같은 영역으로 정서적 영역을 응답하였고 부정적인 영향은 신체적 영역에서 나타날 것으로 인식하고 있었다. 이는 비록 이 연구들이 정보화의 영역을 구체적으로 구분하지 않는 제한점은 있으나, 전반적으로 정보화 사용이 노인들의 자아존중감을 높이고 생활만족도가 증진되며 심리적 외로움이 소외감이 줄어들었다는 선행연구들의(구자순 등 2004; 손연기 2000; 최미영 2002; 홍명신 2003; Billip 2001; Bradley & Poppen 2003; Hilt & Lipschultz 2004; Lustbader 1997; McConatha et al. 1994; Schapiro 1995) 결과와 유사한 것이다. 따라서 게임에 대한 정보를 제공하는 교육을 통해 노인들의 심리정서적 영역에 긍정적 영향을 미치는 프로그램 개발이 필요하며, 노인을 대상으로 하는 게임 개발 시 노인들의 신체적 부담을 줄이는 방안 역시 필요하다고 볼 수 있다.

본 연구는 조사대상자가 부산과 경남지역으로 한정되어 있어 컴퓨터 게임의 이용실태와 인식에 대한 이해의 일반화에 한계가 있으므로 조사대상을 확대시킨 연구가 필요할 것이다. 또한 본 연구가 중·노년 성인들의 컴퓨터 게임에 대한 이용 실태와 게임의 영향력에 대한 인식을 파악하기 위한 탐색적 연구로서 컴퓨터 게임의 이용기간이나 구체적으로 아케이드 게임 중 어떤 게임을 많이 사용하는지, 컴퓨터 게임 이용 시 느끼는 문제점 등에 대한 보다 구체적인 접근이 필요하다. 따라서 후속연구에서는 보다 발전된 방법으로 컴퓨터 게임을 사용한 중노년층을 대상으로 하여 보다 구체적인 접근과 더불어 실제 컴퓨터 게임의 효과에 대한 인과적 관계에 접근하는 연구가 필요하다. 본 연구는 위에서 제시한 제한점에도 불구하고 중·노년 성인들의 컴퓨터 게임 이용과 인식에 대한 이해에 접근하였다는 점에서 의의가 있다고 할 수 있겠다.

## 참고문헌

- 구자순·김미선·김효신(2004) 고령층 여성의 정보격차 해소에 관한 연구. 한국정보문화진흥원.

- 김수영(2000) 노인을 위한 인터넷 정보활용 활성화 방안. 노인복지연구 8, 61-93.
- 김정순(1989) 노인의 사회적 활동과 자아통합감에 관한 연구. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 김영혜·손현미·양영옥·조영란·이내영(2007) 초등학생의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계. 아동간호학회지 13(4), 383-389.
- 김혜경(2004) 노인정보화 촉진 및 노인정보격차 해소방안. 아름다운 e세상 93, 22-25.
- 남길우(2005) 취약계층의 정보생산성 향상을 위한 정책방안. 한국정보문화진흥원.
- 손연기(2000) 노인복지에 있어서 정보화의 역할. 노인복지연구 8, 7-29.
- 양영순(2003) 인터넷 활용 만족도가 노인의 자아통합감에 미치는 영향. 연세대학교 석사학위논문.
- 오택섭·김대식·김미진(2000) 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 이용자들의 유형과 이용 특성에 관한 연구. 사이버커뮤니케이션 6, 71-103.
- 이금룡·홍성태·이윤경(2004) 라이프스타일에 따른 중년층의 인터넷 사용행태: 미래 노인계층의 인터넷 활성화를 중심으로. 노인복지연구 24, 215-237.
- 임은미·이숙영(2002) 청소년의 컴퓨터/인터넷 사용과 부모-자녀 갈등. 교육심리연구 16(2), 243-258.
- 전성일·류정환·김영미·정홍경·조아라·이정호·최영민·이기철(2000) 청소년의 컴퓨터 게임 이용실태, 부모양육방식, 개인의 정신병리. 소아, 청소년 정신의학 11(1), 27-41.
- 정보문화원(2003) 장노년층 정보격차 실태조사. 한국정보문화진흥원.
- 정현주(2005) 한국 노인의 정보화실태 및 정보복지 제고. 부산대학교 석사학위논문.
- 최미영(2002) 고령자의 삶의 질 향상을 위한 정보화 교육의 중요성과 활성화 방안에 관한 연구, 연세대학교 석사학위논문.
- 최종인·김정미(2005) 유비쿼터스 사회의 도래와 정보화교육의 방향. 한국정보문화진흥원.
- 최양희(1995) 인터넷의 이해와 활용, 서울: 교학사.
- 최유찬(2002) 컴퓨터 게임의 이해, 서울: 문화과학사.
- 통계청(2007) 2007년도 고령자 통계.
- 한국게임산업협회(2006) 게임정보화 교육성과 발표 및 게임교육의 사회적 기능. 학술대회발표집.
- 한국인터넷진흥원(2008) 2007년 하반기 정보화 실태조사 요약보고서.
- 한국전산원(2001) 노인 정보화교육 지원사업. 한국전산원.
- 홍명신(2003). 노인의 인터넷 이용에 관한 연구: 초기 노인을 중심으로. 한국노년학 23(2), 187-203.
- 赤尾晃一·平林久和(1996) ゲーム大學. AK.
- Adler RP(1996) Older adults and computers: Report of a national survey. <http://www.seniornet.org/php/default.php?PageID=5476>.
- Billipp SH(2001) The psychosocial impact of interactive computer use within a vulnerable elderly population: A report on a randomized prospective trial in a home health care setting. Public Health Nursing 18(2), 138-145.
- Bradley N, Poppen W(2003) Assistive technology, computers and internet may decrease sense of isolation for homebound elderly and disabled persons. Technology and Disability 15, 19-25.
- Cole JI(2003) The UCLA Internet report: Surveying the digital future, year three (Online). UCLA Center for Communication Policy. <http://www.ccpa.ucla.edu>
- Erikson EH(1963) Childhood and society. New York: W. W. Norton & Company.
- Hilt ML, Lipschultz JH(2004) Elderly americans and the internet: E-mail, tv news, information and entertainment websites. Educational Gerontology 30, 57-72.
- Lustbader L(1997) On bringing older people into the computer age. Generations, 30-31.
- McConatha D, McConatha JT, Dermigny P(1994) The use of interactive computer services to enhance the quality of life for long-term care residents. The Gerontologist 34(4), 553-556.
- Miller G(2005) Society for neuroscience meeting: Computer game sharpens aging minds. Science 25(310), 1261.
- Rubin AM, Rubin RB(1982) Older person's TV viewing patterns and motivations. Communication Research 9(2), 287-312.