

청소년의 삶의 질이 온라인 게임 이용행태에 미치는 영향에 관한 연구

안동근*

초 록

이 연구는 삶의 질이 청소년들의 온라인 게임 이용 동기 및 이용행태에 미치는 영향에 관하여 탐구하였다. 학교 교실에서 850명의 초·중·고등학교 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 이 연구의 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년들의 온라인 게임 이용 동기는 온라인 게임 캐릭터에 대한 매력, 오락, 현실도피, 외로움, 시간 때우기로 나타났다. 둘째, 청소년들의 삶의 질은 그들의 온라인 게임 이용 동기에 상당한 영향을 미친다. 셋째, 삶의 질은 청소년들이 게임 후 갖게 되는 느낌이나 만족감에 영향을 미친다. 이밖에도 이 연구는 청소년의 정보복지 측면에서 연구결과를 논의하였다.

주제어 : 청소년, 삶의 질, 온라인 게임 이용 동기, 미디어 이용과 충족

* 한양대학교

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

1920년대 미국 사회에서 일부 상류층 자녀들은 피아노와 빅토리아 음반, 책을 소유하고 즐길 수 있었지만, 그 밖의 대부분 일반 가정의 청소년들이 즐길 수 있는 유일한 여가활동이라곤 영화보기가 전부였다(Lowery & DeFleur, 1983: 33-35). 토요일 오후에 영화보러 가는 것은 청소년들에게 있어서 유일한 오락거리요 즐거움이었다. 1929년 한해 동안 무려 4천만명의 청소년들이 영화를 보았고, 이들 가운데 1700만명이 만 14세 미만의 아동·청소년들이었다.

이들 중산층 이하 일반 가정의 청소년들에게 영화는 학교생활이나 가정과 사회의 고달픈 현실을 잊고 영화 속의 주인공처럼 백일몽을 꾸게 해주는 유일한 오락수단이었다. 그리고 영화 속의 주인공들은 청소년들에게 어떻게 생각하고 어떻게 행동하면 되는지를 가르쳐주는 도덕과 사회과목 선생님이기도 하였다.

1950년대 들어서면서 전국적으로 영향력을 끼치기 시작한 텔레비전은 청소년들에게 오락거리를 제공하던 영화의 자리를 빼앗았다. 1959년까지 미국 전역에 걸쳐 5천만대 이상의 텔레비전 수상기가 보급되어 약 88%의 가구에 텔레비전이 보급되었다. 이러한 미디어 환경 속에서 영화 대신 텔레비전은 중산층 이하의 청소년들에게 다양한 오락거리를 제공하는 주인공으로 등장하게 된 것이다. 뿐만 아니라 텔레비전은 청소년들에게 생활에 필요한 정보를 제공하고, 친구들과의 애깃거리나 사회적 규범이 무엇인지를 가르치는 교사의 역할을 수행하였다(Lowery & DeFleur, 1983:273-275).

청소년들을 텔레비전으로부터 빠져나오게 한 것은 1990년대 초반부터 사회저변으로 급속도로 확산되기 시작한 인터넷이다. 인터넷은 텔레비전이 청소년들에게 제공하던 것 이상의 재미와 정보와 온갖 다양한 활동거

리들을 제공하고 있기 때문이다.

우리나라의 경우 인터넷을 기반으로 한 온라인 게임은 청소년들을 중독에 빠트릴 만큼 매력적인 오락수단으로 등장하였다. 특히 중산층 이하 가정에서 자라면서 가정이나 학교와 사회생활에 있어서 불만이 비교적 많은 청소년들이 온라인 게임에 더욱 더 집착하고 몰입하여 중독되는 경향을 나타내고 있다.

이러한 현상은 우리나라의 인터넷 환경에도 일부 원인이 있다. 전 세계 온라인 게임시장을 석권하고 있는 우리나라는 2003년말 73%가 넘는 가구가 초고속 인터넷망을 사용하고 있고(IGDA, 2004), 또 20,846개의 PC인터넷방이 전국적으로 보급되어(한국인터넷 진흥원, 2004), 온라인 게임을 이용할 수 있는 사회적 환경이 마련되어 있어 청소년들이 온라인 게임을 하기에 매우 좋은 환경이 구축되어 있는 것이다. 이러한 온라인 게임환경은 청소년들에게 대단히 매력적인 놀이공간을 제공하고 있다. 9세에서 19세 사이 우리나라 청소년들의 95% 이상이 게임을 이용한 경험이 있으며, 이들 청소년들의 76.0%가 온라인 게임을 주로 이용하는 것으로 나타났다(한국게임산업개발원, 2004: 189).

그런데 게임이 등장한 초창기 무렵 컴퓨터 게임이나 온라인 게임을 즐기는 청소년들은 현실세계 속에서 원만한 대인관계를 형성하는데 어려움을 겪거나, 현실에 대한 불만을 해소하기 위한 수단으로 게임을 이용하는 것으로 보였다(Durkin, & Barber, 2002; Griffiths, Mark, Davies, & Chappell, 2004). 청소년들은 가정이나 학교에서 받는 스트레스를 마땅히 해소할 수 있는 적절한 여가수단을 갖지 못하거나 적절한 환경에 놓여있지 못한 나머지 이에 대한 돌파구로서 사용하는 것이 바로 게임인 것이다. 가정형편이 넉넉하지 않은 청소년들이 적은 비용으로 손쉽게 활용할 수 있는 것이 PC방이나 인터넷 게임방이 제공하는 게임이기 때문이다.

그러나 컴퓨터와 인터넷 가정보급율이 1990년대 중반보다는 훨씬 높아진 요즘 청소년들은 PC방이나 인터넷 게임방을 이용하기도 하지만 가정

에서 게임을 하는 비율이 상당히 늘어난 것이 현실이다(한국게임산업개발원, 2004: 278).

이상에서 살펴본 바와 같이, 삶의 질은 청소년들의 다양한 일상생활에 많은 영향을 미칠 것으로 보인다. 특히 요즘 청소년들의 중요한 일상생활의 한 부분으로 또 여가활동의 중요한 수단으로 자리잡은 온라인 게임은 청소년들의 삶과 밀접한 관련을 맺고 있다. 그럼에도 불구하고 청소년의 삶의 질이 이들의 온라인 게임 이용동기나 행태에 미치는 영향에 관한 연구는 매우 드문 것이 현실이다.

이러한 맥락에서 이 연구는 청소년의 삶의 질이 이들의 온라인 게임 이용행태에 미치는 영향에 관하여 과학적이고 체계적인 접근을 시도하고자 한다. 이를 통하여 이 연구는 청소년의 삶의 질과 온라인 게임 이용행태에 관한 이론적 발전에 기여하고자 한다. 이를 위하여 이 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1: 청소년들의 온라인 게임 이용동기는 무엇인가?

연구문제 2: 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질은 그들의 온라인 게임 이용동기에 어떤 영향을 미치는가?

연구문제 3: 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질은 온라인 게임 이용결과에 어떤 영향을 미치는가?

2. 이론적 논의

1) 미디어 이용과 충족

사람들은 자신들이 처한 삶의 환경에 따라 서로 다른 다양한 욕구를 지니게 마련이다. 이러한 욕구를 충족시키고자 특정 상황에서 특정한 행위를 하게 된다. 그 행위는 만족 또는 불만족이라는 결과를 낳는다.

미디어를 이용하는 사람들의 행위 또한 이와 다를 바 없다. 즉, 개인의

다양한 욕구가 다양한 미디어 내용에 대한 선택적 이용을 가져오며, 그 결과 개인은 자신의 행위에 대한 만족 또는 불만족을 느끼게 되어 있다.

이러한 인간의 미디어 이용행위를 설명하는 다양한 이론들 가운데 하나가 바로 ‘이용과 충족 이론’이다. 이용과 충족이론은 흔히 Katz가 처음으로 주장한 것으로 되어 있다. Katz는 1959년 텔레비전 이용자들의 이용행위와 관련하여 이 이론을 주창하였다. 그러나 그 이전에 이미 이용충족이론의 작은 트고 있었다. 이를테면 라디오 청취자들의 이용 동기와 만족에 관한 Herzog(1944)의 연구는 미디어 수용자들에 대한 새로운 이론적 접근 가능성을 열어주었다. 그의 연구 이후 미디어 이용자들의 적극적이고 선별적인 미디어 이용행태에 관한 관심이 높아지게 되었다.

이러한 미디어 이용충족이론의 핵심 내용은 다음과 같다. 미디어 이용자는 자신의 욕구를 충족시키기 위한 특정한 동기를 바탕으로 미디어 내용을 선별적이고 적극적으로 이용하며, 그 결과 만족을 얻게 된다는 것이다(Ahn, 1996; Katz, 1959; Rubin, 1993). 이용충족이론에 관한 연구는 수십년간 텔레비전의 이용행위를 중심으로 활발히 이루어져 왔다. 그 이후 새로운 미디어가 등장할 때마다 이용충족이론은 수용자들의 뉴미디어 이용행위를 설명하는데 기여했다. 이를테면 인터넷이 사회저변으로 확대되자 학자들은 네티즌들의 인터넷 이용동기와 행위에 관하여 연구하기 시작하였다. 이러한 지속적인 연구들은 이용충족이론이 뉴미디어 이용행위를 연구하는데 있어서 좋은 이론적 틀을 제공한다는 것을 경험적으로 증명하였다(December, 1996; Ebersole, 2000; Morris & Ogan, 1996; Newhagen & Rafaeli, 1996 참조). 이와 같이, 이용충족이론은 청소년들이 온라인 게임을 이용하는 동기와, 게임 이용 결과 청소년들이 얻게 되는 만족감을 포함한 이용 결과를 분석하기 위한 이론적 틀이 될 수 있다.

2) 삶의 질

삶의 질이란 한 개인이 영위하는 자신의 삶에 대한 전반적이고 총체적인

만족도를 가리킨다(Chan, Kwan, & Shek, 2005; Gilman, Ashby, Sverko, Florell, & Varjas, 2005; Shin, & Johnson, 1978). 삶의 질이라는 개념은 의학연구와 사회복지연구에서 중요하게 다루고 있다(Chan, Kwan, & Shek, 2005; Leun, & Lee, 2004).

삶의 질에 관한 초창기 연구들은 객관적인 삶의 질에 큰 비중을 두었다. 즉 사회 구성원인 개인의 삶을 위하여 각 가정이나 사회가 제공하는 편의시설, 여가 오락시설, 교통시설 기반 등이 얼마나 잘 갖추어졌는지 그리고 그것을 확충하는 방안은 무엇인지에 초점을 맞추었다. 이를테면, 각 가정에서 청소년들을 위하여 지출하는 용돈, 의식주, 학교의 교육시설 및 편의시설에 대한 연구와, 사회적으로 청소년들을 위한 영화관, 놀이공원 등 여가시설, 공공 도서관의 시설 수준 및 숫자, 교육편의시설에 관하여 연구를 하였다.

이러한 사회적 기반을 확충함으로써 사회구성원들이 쾌적하고 안전하고 풍요로운 삶을 누리면서 삶에 대한 만족을 느낄 수 있도록 하는데 많은 연구 노력을 기울였다.

그러나 사회적 기반이 확충되고 풍요로운 삶의 여건이 마련되었음에도 불구하고 사람들은 자신들의 삶과 사회적 환경에 만족하지 못한다는 것을 발견하면서 삶의 질에 관한 재평가를 하게 되었다. 그 결과 사람들은 객관적 삶의 질뿐만 아니라 그들이 느끼는 주관적인 삶의 질 또한 매우 중요하다는 것을 깨닫게 되었다.

주관적 삶의 질이란 개인이 자신을 둘러싼 주변 환경, 즉 가정이나 사회생활 속에서 주관적으로 느끼는 삶의 수준이다. 이를테면 청소년들이 가정에서 부모로부터 받는 사랑, 용돈, 가족의 건강, 학교 선생님들로부터 받는 보살핌과 교육, 공원이나 운동시설과 같은 사회적 시설에 대하여 느끼는 주관적인 만족도가 곧 청소년들의 삶의 질이다.

이러한 객관적, 주관적 삶의 질은 청소년들의 삶에 매우 중요한 역할을 하고 있다(Ahn, 1996; Olson et al., 1985). 즉 삶의 질은 청소년들의 일상

적 삶으로서의 온라인 게임 행위에 중요한 역할을 할 것으로 보인다.

3) 온라인 게임에 관한 선행연구

인터넷을 통하여 두사람 이상이 함께 즐기는 온라인 게임에 대한 연구는 최근 들어 경영학, 경영정보학, 심리학, 컴퓨터 교육학, 청소년학, 광고학 등의 분야에서 다양하게 연구가 진행되어 왔다. 특히 경영학이나 경영정보학 분야에서 비교적 활발히 이루어지고 있는 편이다(김남희, 이상철, 서영호, 2003; 김정구, 박승배, 김규한, 2003; 김지경, 김상훈, 2004; 백승익, 송영석, 2004; 이상철, 김남희, 서영호, 2003; 정재진, 2004; 조남재, 백승익, 류경문, 2001; 조인수, 서용무, 2003; 최동성, 박성준, 김진우, 2001; Hsu, & Lu, 2004; Kim, Park, Kim, Moon, & Chun, 2002).¹⁾

경영학과 경영정보학 분야의 많은 연구논문들은 몰입과 중독이론 등을 바탕으로 온라인 게임 이용자들의 게임 만족도와 충성도를 파악하고, 궁극적으로 온라인 게임에 대한 만족도와 충성도를 높여 게임 이용자들이 지속적으로 온라인 게임을 이용하도록 게임 개발 및 마케팅 전략을 수립하는데 초점을 맞추고 있다. 이를테면, 온라인 게임 온라인 게임 이용자들의 게임 몰입에 직접적인 영향을 미치는 요인들로는 게임 동기, 도구사용, 보상, 정보제공, 디자인, 사용시간인 것으로 나타났다. 몰입은 중독과 만족, 그리고 온라인 게임 충성도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 또한 충동성, 동기, 디자인, 사용시간은 온라인 게임 중독에 직접적인 영향을 미치며, 게임 만족도는 게임 충성도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 게임 중독은 게임 만족도나 충성도에 영향을 미치지 않은 것으로 나타났다(이상철 외, 2003).

그리고 온라인 RPG 게임 고객 충성도에 영향을 미치는 주요 요인들로

1) 인터넷과 같은 네트워크를 통하여 다른 사람과 연결되어 있지 않고 단일의 컴퓨터에 저장된 게임을 즐기는 컴퓨터 게임은 여기에서 제외한다.

는 밸런스 와 전투요인, 캐릭터의 성장과 자유도 요인, 협력 플레이 요인, 그래픽과 인터페이스 요인, 몬스터와 아이템 요인의 순서로 그 영향력의 크기가 다른 것으로 나타났다(조인수, 서용무, 2003).

또 몰입은 사회적 규범과 게임 이용자의 도전적 태도, 보상정도에 의해 직접적인 영향을 받으며, 이러한 몰입경험은 게임에 대한 구전효과에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구전효과는 또한 온라인 게임 커뮤니티 활동과 게임 매력에 의해 직접적으로 영향을 받는 것으로 나타났다. 이러한 몰입경험과 구전효과는 온라인 게임 충성도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(정재진, 2004).

온라인 게임 이용의 편리성과 이용자들의 충동성은 행동적 차원에서의 온라인 게임 충성도에 영향을 미치며, 온라인 게임 동기와 게임의 즐거움, 충동성은 인지적 차원에서의 게임 충성도에 영향을 미치는 것으로 나타났다(조남재 외, 2001).

온라인 게임 이용 태도에 직접적인 영향을 미치는 요인들로는 게임 이용자 수, 유용성 인식, 인식된 사용의 용이성이며, 이러한 태도는 온라인 게임 이용 의도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Hsu, & Lu, 2004). 그리고 인지된 사용의 용이성은 유용성 인식과 몰입 경험에 직접적인 영향을 미치며, 몰입 경험과 사회규범은 온라인 게임 이용 의도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

정보추구형, 전자제품 구매형, 가상공동체 활동형, 재미 추구형으로 나눌 수 있는 네티즌들의 가상공간에서의 삶의 방식(e-lifestyle)은 온라인 게임 이용자들의 게임 이용 동기에 영향을 미치는 것으로 나타났다(Kim et al., 2002). 뿐만 아니라 온라인 게임의 유형은 가상공간에서의 삶의 방식과 온라인 게임 이용동기에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

한편, 온라인 게임에 관한 심리학 분야의 연구들은 몰입이론과 사회학습이론 등을 바탕으로 온라인 게임 이용자들의 게임 몰입 심리와 게임 충성도, 그리고 게임 몰입에 영향을 끼치는 요인들, 게임 이용 동기 등에 초

점을 맞추고 있다(Choi, & Kim, 2004; Griffiths, et al. 2004).

그 주요 연구결과들을 살펴보면, 게임 이용자들의 온라인 게임 목표 달성을 위한 정보제공, 게임 캐릭터나 아이템에 대한 이용 용이성, 목표달성 시 제공되는 충분한 보상은 게임 이용자들의 게임 목표달성을 위한 문제 해결 행위에 중요하게 작용하는 것으로 나타났다(Choi, & Kim, 2004). 게임 캐릭터와 배경의 현실감, 그리고 게임 이용자들의 공동체 형성 도구제공은 게임 이용자들의 상호작용 정도를 결정하는 중요한 요소인 것으로 나타났다. 이러한 게임 목표달성을 위한 문제해결 행위와 게임 이용자들의 상호작용 정도는 그들의 게임 이용경험에 영향을 미치며 그것은 다시 몰입에 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 결국 게임 이용경험은 게임 이용자들의 게임 충성도에 직접적인 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 그러나 몰입은 게임 충성도에 영향을 끼치지 못하는 것으로 나타났다(Choi, & Kim, 2004).

온라인 게임 이용자들이 온라인 게임의 속성들 가운데 가장 좋아하는 것은 다른 이용자와 함께 팀을 이루어 패싸움을 하는 등 게임 이용자들의 상호작용성으로 나타났다(Griffiths, et al., 2004). 그 다음으로 온라인 게임 캐릭터의 역할과 마술 및 게임의 연속성인 것으로 밝혀졌다. 재미있는 것은 청소년들은 게임의 폭력성을 선호하는 반면 성인들은 선호하지 않는 것으로 나타났다. 이는 미국에서 2002년 당시 가장 인기 있었던 게임인 Everquest 이용자들을 대상으로 한 연구결과에서 잘 나타났다.²⁾

이밖에도, 게임전략과 학습전략 및 학업성취도와의 관계를 분석한 컴퓨터 교육학분야의 연구를 살펴보면, 온라인 게임은 청소년들의 학습전략의 향상을 가져올 수 있으며 이에 따라 학업성취도의 향상을 가져올 수 있는

2) Everquest는 여러명이 동시에 즐기는 온라인 게임(massively multiplayer online role-playing games, MMORPG)의 하나로써, Sony Online Entertainment의 작품이다. 2002년 당시 이용자가 40만명을 넘었으며, 한 서버에 동시 접속자가 보통 약 2천명이나 되었다(Griffiths, Davies, & Chappell, 2004, 88쪽 재인용; Sonny Online(2002). <http://everquest.station.sony.com>).

것으로 나타나고 있다(신순영, 김창석, 2002).

온라인 게임의 속성인 상호작용성은 소비자로서의 온라인 게임 이용자의 태도에는 영향을 미치지 못하지만, 익명성, 접근가능성, 내용확장성은 태도에 영향을 미치며, 이 태도는 온라인 이용자의 구매의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다(이철영, 홍정민, 2002).

폭력게임 중독 경험이 있는 청소년들을 대상으로 심층면접을 한 연구결과를 보면, 지위상승 욕구가 온라인 게임을 하도록 하며, 게임하는 동안이나 게임 후 통쾌한 느낌을 갖게 되고, 폭력에 대해 둔감해지고, 충동적 성향이 증가하며, 폭력적인 성격으로 변화하는 등 부정적인 영향을 끼치는 것으로 나타났다(이혜경, 2002).

한국에서 인기를 끌고 있는 온라인 게임 가운데 하나인 리니지를 분석한 연구결과를 살펴보면, 온라인 게임의 사회적 기능은 실제 공동체(real community)와 가상공동체(cybercommunity)의 경계를 허물며, 온라인 게임 이용자가 두 공동체에서 동시에 살아가도록 강요한다는 것이다(한창완, 2000). 그리고 온라인 게임의 상품성을 결정하는 요인은 시뮬라크르의 완성도에 있는 것으로 나타났다.³⁾

이상의 선행연구들을 종합해보면, 온라인 게임 이용자들이 온라인 게임을 즐기도록 하는 주요 요인들로는 온라인 게임의 상호작용성, 공동체 형성과 경쟁, 게임 이용의 용이성, 캐릭터의 매력, 지속적인 보상 등이다. 그리고 이러한 요인들이 게임 이용자들의 몰입 경험을 강화하고 만족도를 높이며 그 결과 게임에 대한 충성도 즉 지속적인 게임 이용과 구매 태도 및 구매 행동에 영향을 미친다.

또한 온라인 게임은 학습에 도움을 줄 수도 있는 반면, 폭력성을 강화시키거나 현실세계와 가상세계를 구별하지 못하도록 할 수도 있다.

3) '시뮬라크르'는 실제 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 의미한다. 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 의해서 지배받게 되므로 이미지는 오히려 현실보다 더 현실적이 된다(한창완, 2000).

이상에서 살펴본 바와 같이, 온라인 게임에 대한 연구들은 경영학이나 경영정보학에서 비교적 활발히 진행되고 있으며, 언론학 분야에서의 연구는 드문 편이다. 특히 청소년들의 온라인 게임 이용행태에 관한 연구는 매우 드문 편이며, 더구나 청소년의 삶의 질과 온라인 게임 이용행태의 관계에 관한 연구는 더 더욱 찾아보기 어려운 것이 현실이다. 이러한 맥락에서 본 연구는 온라인 게임을 즐기는 청소년의 삶의 질과 온라인 게임의 관계에 초점을 맞추어, 청소년들이 자신들의 삶의 질에 대하여 어떻게 인식하고 있으며, 이러한 인식을 바탕으로 이들이 온라인 게임을 이용하는 동기는 무엇이며, 삶의 질이 이들의 온라인 게임 이용 동기와 결과에 어떤 영향을 미치는가에 대하여 탐구하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구를 위하여 2000년 4월 첫째 주 서울 강남지역 초등학교 1개, 서울 근교지역 중학교 1개, 강남 지역 인문계 고등학교(남여 공학) 1개, 그리고 강북지역 실업계 고등학교 1개를 편의표집하였다. 그런 다음 선별된 학교 재학생들 가운데 무작위로 표집된 850명의 학생들을 대상으로 교실에서 설문조사를 실시하였다. 무응답 및 불성실한 응답 48부를 제외한 812부의 설문응답을 본 연구의 분석자료로 사용하였다.

2. 연구도구

본 연구에서 사용한 질문지는 청소년들의 컴퓨터 이용빈도, 인터넷 및 온라인 게임 이용빈도, 이용장소, 함께 게임을 하는 친구들 관련 5개 문

항, 가정의 인터넷 환경 및 인터넷 이용환경 2개 문항, 인터넷 및 온라인 게임 이용동기 관련 문항 29개, 인터넷 및 온라인 게임 내용 관련 문항 8개, 인터넷 및 온라인 게임에 등장하는 캐릭터에 관한 문항 11개, 인터넷 및 온라인 게임 결과에 관한 문항 26개, 삶의 질에 관한 문항 23개, 그리고 8개의 인구통계학적 문항들로 구성되었다.

컴퓨터 및 인터넷과 온라인 게임 이용행태와 관련된 질문은 연구자가 Ahn(1996)과 김정기(1997)의 연구에서 사용된 척도를 토대로 작성하였다. 그리고 인터넷 및 온라인 게임 이용 동기를 측정하기 위한 척도 또한 Ahn(1996)과 김정기(1997)의 연구에서 사용된 척도를 바탕으로 하였다. 인터넷 및 온라인 게임 이용 동기를 측정하기 위한 문항들은 게임을 하면 스트레스가 풀리기 때문에, 외로움을 달래주기 때문에, 게임이 재미있기 때문에 등으로 구성되었다.

인터넷 및 온라인 게임에 등장하는 캐릭터에 관한 문항은 Ahn(1995)과 김정기(1996)의 연구에서 사용된 척도를 바탕으로 하였다. 이들이 사용한 척도는 텔레비전 이용충족에 관한 연구에서 많이 사용되고 있는 텔레비전 등장인물에 관한 질문문항들을 게임 캐릭터에 관한 질문으로 바꾸어 게임 상황에 맞는 용어들로 적절히 재구성하였다.

청소년의 삶의 질에 관련된 질문은 Olson과 그 동료들(1985)이 개발하고 Ahn(1996)의 연구에서 사용된 척도를 이용하였다. 삶의 질의 척도는 가족환경, 미디어환경, 사회환경 등을 포함하고 있다.

인터넷과 온라인 게임 이용 동기 및 게임 내용 관련 문항, 인터넷 및 온라인 게임 후에 응답자들이 갖게 되는 생각이나 느낌에 관한 문항 및 삶의 질에 관한 문항들은 Likert의 5점 척도로 구성하였다.

이 연구에 사용된 인터넷 및 온라인 게임 이용동기 척도(29개 문항)에 대한 신뢰도를 검증하기 위하여 알파계수(Cronbach Alpha)를 측정한 결과 $\alpha=.93$ 으로 나타났다. 인터넷 및 온라인 게임 내용 척도(8개 문항)의 $\alpha=.81$, 인터넷 및 온라인 게임 캐릭터 척도(11개 문항)의 $\alpha=.92$, 인터넷 및 온라

인 게임 결과 척도(26개 문항)의 $\alpha=.89$, 삶의 질 척도(23개 문항)의 $\alpha=.92$ 로 나타났다.

3. 자료수집과 분석절차

이 연구를 위하여 마련된 구조화된 설문지를 교실에서 선생님의 도움과 감독 하에 설문에 응답하도록 하였다. 설문조사를 통하여 수집된 자료분석을 위하여 윈도우용 SPSS 통계패키지(버전 12.0)를 사용하여 빈도분석, t 검정, 변량분석(ANOVA), 요인분석, 상관관계분석, 다중회귀분석 등을 실시하였다.

III. 연구 결과

1. 응답자의 일반적 특성

온라인 게임을 즐기는 청소년 응답자들의 특성을 살펴보면, 분석에 사용된 총 응답자 812명 가운데 여학생 48.0%(392명), 남학생 51.6%(421명)이며, 초등학생 29.2%(238명), 중학생 23.8%(194명), 고등학생 46.9%(383명)로 나타났다. 아울러 응답자들의 컴퓨터 이용행태 특성을 살펴보면, 여학생은 일주일에 5일, 하루 평균 1시간 51분, 남학생은 5.5일, 하루 평균 2시간 26분 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($p<.01$).

초등학생은 일주일 평균 4.8일, 하루 평균 1시간 55분 정도 컴퓨터를 사용하며 일주일 평균 3.4일 온라인 게임을 하고, 중학생은 일주일 평균 5.5

일, 하루 평균 2시간 24분 정도 컴퓨터를 사용하며, 일주일 평균 3.7일 온라인 게임을 하고, 고등학생은 일주일 평균 5.6일, 하루 평균 2시간 10분 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·고등학생 사이에 통계적으로 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

한편, 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 연구결과는 국내 정보통신 기반의 확산으로 많은 가정에서 인터넷을 할 수 있는 환경이 마련되었다는 것을 반영하고 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

청소년들이 온라인 게임을 이용하는 동기는 무엇인가라는 <연구문제 1>를 살펴보기 위하여 29개 응답항목에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전 방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이겐값과 주 인자 적재값 5.0 이상, 부 인자 적재값 4.0 미만, 최소한 두 개 이상의 동기 항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 캐릭터 매력, 오락, 현실도피, 외로움 달래기, 시간 때우기라는 요인구조가 나타났다.

캐릭터 매력은 전체변량의 16.6%, 오락은 14.1%, 현실도피는 11.3%, 외로움 달래기는 9.1%, 시간 때우기는 8.8%를 설명하며, 이들 5개의 요인들은 온라인 게임 이용 동기 전체변량의 59.8%를 설명하였다(<표 1> 참조).

제1 요인인 ‘캐릭터 매력’에는 게임 캐릭터가 매우 매력적이거나, 마음에 들거나, 캐릭터가 꿈을 실현시켜준다거나, 게임 주인공이나 캐릭터가 좋아서, 용기를 북돋워 주기 때문 등의 온라인 게임 이용 동기로 구성되어 있다.

제2 요인인 ‘오락’에는 게임의 즐거움, 그냥 좋음, 재미, 흥미, 즐거운 휴식이라는 온라인 게임 이용 동기로 구성되어 있다.

제3 요인인 ‘현실도피’에는 복잡한 일들로부터 탈피, 가족, 친구, 학교일, 공부 등 기타 다른 일들을 잊게 해줌, 근심걱정에서 벗어나, 다른 사람으로부터 벗어나는 온라인 게임 이용 동기로 구성되어 있다.

제4 요인인 ‘외로움 달래기’에는 외로움 달래기, 덜 외롭게 해줌, 나 자신과 다른 사람에 대해 가르쳐줌, 참을성 길러줌, 늘 곁에 있으므로, 얘기 상대가 없어서, 스트레스 해소라는 온라인 게임 이용동기로 구성되어 있다.

그리고 제5 요인인 ‘시간 때우기’에는 시간 때울 수 있기 때문, 시간 보내기, 다른 할 일이 없어서, 습관적인 일이라는 온라인 게임 이용동기로 구성되어 있다.

한편, 청소년들의 온라인 게임 이용동기는 성별간에 차이를 보이는가를 알아보기 위하여 t 검증을 실시한 결과, 다섯가지 온라인 게임 이용동기는 성별에 따라 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p<.01$).

〈표 1〉 온라인 게임 이용 동기에 관한 요인분석 결과

온라인 게임 이용 동기	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5
게임의 캐릭터는 매우 매력적이기 때문에	.83	.16	.17	.02	.08
게임의 캐릭터는 내 꿈을 실현시켜주기 때문에	.81	.07	.19	.11	.02
게임의 캐릭터가 마음에 들기 때문에	.78	.30	.02	.02	.04
게임은 나에게 용기를 북돋워주기 때문에	.75	.08	.27	.20	.09
게임의 주인공이나 등장 캐릭터들이 좋기 때문에	.72	.29	-.04	.12	.04
게임은 나 자신과 다른 사람들에 대해 가르쳐주기 때문에	.58	.19	.07	.31	.05
게임은 내가 더욱 더 참을성 있게 해주기 때문에	.51	.16	.21	.31	.06
친구들과 게임에 대해 얘기할 때 왕따 당하지 않을 수 있기 때문에	.47	-.03	.23	.33	.14
게임이 즐겁기 때문에	.10	.82	.17	.07	.05
게임이 재미있기 때문에	.09	.78	.08	.13	.05
게임은 참 흥미롭기 때문에	.26	.76	.17	.10	.09
그냥 게임이 좋기 때문에	.16	.75	.05	-.03	.21
게임은 즐거운 휴식을 제공하기 때문에	.19	.69	.21	.13	.07
친구가 왔을 때 함께 할 수 있는 일이기 때문에	.24	.44	.01	.41	-.01
가족이나 친구들과 함께 할 수 있기 때문에	.37	.37	.09	.32	-.05
가족, 친구, 기타 다른 일들을 잊게 해주기 때문에	.14	.06	.79	.13	.24
복잡한 일들로부터 벗어나게 해주기 때문에	.10	.24	.77	.21	.06
학교 일이나 공부에 대해서 잊게 해주기 때문에	.11	.21	.76	.07	.21
게임을 하는 동안 근심 걱정에서 벗어날 수 있기 때문에	.24	.27	.67	.18	.01
다른 사람으로부터 벗어날 수 있기 때문에	.30	-.05	.54	.31	.26
외로움을 달래주기 때문에	.16	.10	.18	.76	.13
게임은 나를 덜 외롭게 하기 때문에	.34	.12	.27	.62	.24
게임을 하면 스트레스가 풀리기 때문에	.01	.33	.29	.51	-.07
게임이 늘 내 곁에 있기 때문에	.31	.34	.06	.48	.31
얘기 상대가 없거나 함께 있을 사람이 없기 때문에	.30	-.05	.27	.46	.26
시간을 보내는데 좋기 때문에	.10	.16	.25	.04	.79
시간을 때울 수 있기 때문에	.03	.05	.22	-.01	.78
마땅히 다른 할 일이 없기 때문에	-.06	-.01	.02	.27	.69
게임은 내가 매일 하는 습관적인 일이기 때문에	.31	.34	.08	.11	.56
아이겐값	4.81	4.08	3.27	2.64	2.54
설명된 변량	16.59	14.08	11.28	9.09	8.75
누적량	16.59	30.65	41.95	51.03	59.78

1) 요인 적재치는 반올림한 값

2) 설명된 변량은 varimax 회전후의 값

3. 삶의 질과 온라인 게임 이용 동기

청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질은 그들의 온라인 게임 이용동기에 어떤 영향을 미치는가라는 <연구문제 2>을 살펴보기 위하여 우선, 삶의 질에 관한 23개 응답항목에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이겐값과 주 인자 적재값 5.0 이상, 부 인자 적재값 4.0 미만, 최소한 두개 이상의 동기 항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 건강/인간관계, 가정의 경제력, 가족, 미디어, 여가/학교생활, 사회환경(이웃, 범죄로부터의 안전성, 여가시설), 종교생활에 대한 만족도라는 일곱가지 요인구조가 나타났다.

건강/인간관계에 대한 만족도는 전체변량의 12.3%, 가정의 경제력 11.4%, 가족 9.9%, 미디어 9.7%, 여가/학교생활 9.1%, 사회환경(이웃, 범죄로부터의 안전성, 여가시설) 9.1%, 종교생활에 대한 만족도는 6.8%를 설명하며, 이들 7개의 요인들은 청소년들의 삶의 질 전체변량의 68.1%를 설명하였다(<표 2> 참조).

이러한 삶의 질에 관한 일곱가지 요인들이 청소년들의 온라인 게임 이용동기에 어떤 영향을 미치는지를 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다.

그 결과 삶의 질에 관한 여러 요인들이 다양한 온라인 게임 이용동기에 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다(<표 3> 참조).

첫째, 미디어, 건강/인간관계, 및 가족 요인들은 게임 캐릭터에 대한 매력에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 청소년들이 미디어 내용, 자신과 가족의 건강이나 친구나 친척과의 인간관계에 대한 만족도가 높을수록, 그리고 가족에 대한 만족도가 낮을수록 온라인 게임에 등장하는 캐릭터에 대한 매력 때문에 게임을 하고자하는 경향이 있다. 그리고 이들 세 요인들 가운데 게임 캐릭터에 대한 매력에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 건강/인간관계에 대한 만족도($\beta=.154$)이다.

둘째, 건강/인간관계, 미디어 내용, 그리고 가정의 경제력 요인들은 오락 동기에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 자신과 가족의 건강이나 친구와 친척과의 인간관계와 미디어 내용에 대한 만족도가 높을수록, 그리고 가정의 경제력에 대한 만족도가 낮을수록 오락 욕구를 충족시키려는 동기 때문에 온라인 게임을 하는 경향이 있다.

〈표 2〉 삶의 질에 관한 요인분석 결과

삶의 질(각 항목에 대한 만족도)	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5	요인6	요인7
자신의 건강	.75	.16	.09	.10	.13	.16	.14
가족의 건강	.73	.23	.16	.12	.13	.05	.21
친척관계	.64	.16	.24	.15	.11	.24	.11
친구	.56	.03	.17	.19	.27	.18	-.12
가족이 생활필수품을 살 수 있는 경제력(생활 수준)	.18	.83	.11	.17	.10	.12	.08
가족이 사치품을 살 수 있는 경제력(생활 수준)	.21	.80	.04	.16	.14	.16	.12
가정환경	.46	.59	.33	.07	.13	.08	.08
용돈	-.02	.54	.24	.05	.23	.42	.03
집안에서 자신이 해야 할 일(책임과 의무)	.29	.40	.35	.04	.30	.16	.19
형제 자매	.19	.11	.86	.08	.06	.13	.08
형제 자매 숫자	.14	.09	.80	.13	.18	.07	.07
가족	.39	.33	.58	.03	.07	.19	.15
영화의 내용	.08	.13	.07	.83	.17	.04	.07
신문과 잡지의 내용	.11	.15	.13	.79	.10	.18	.03
텔레비전 프로그램 내용	.24	.07	.03	.73	.15	.16	.18
여가 시간	.19	.19	.12	.19	.83	.15	.11
여가를 보내는 방법	.17	.15	.14	.21	.81	.12	.21
현재 학교 생활	.34	.18	.14	.14	.51	.30	.02
놀이터나 여가시설	.24	.05	.05	.18	.14	.70	.17
이웃	.28	.12	.16	.10	.13	.68	.12
범죄로부터의 안전성	.04	.25	.09	.11	.10	.68	.12
가족의 종교생활	.10	.18	.14	.04	.10	.07	.82
우리 사회의 종교생활	.15	.04	.08	.23	.17	.24	.75
아이겐값	2.82	2.61	2.28	2.22	2.09	2.07	1.56
설명된 변량	12.27	11.35	9.93	9.66	9.11	9.02	6.77
누적량	12.27	23.62	33.55	43.21	52.32	61.33	68.10

1) 요인 적재치는 반올림한 값

2) 설명된 변량은 varimax 회전후의 값

셋째, 미디어, 가정의 경제력, 가족 요인들은 청소년들이 일상적 스트레스나 일과로부터 탈피하려는 현실도피 동기에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 미디어 내용에 대한 만족도가 높을수록, 가정의 경제력과 가족에 대한 만족도가 낮을수록 일상적인 생활에서 벗어나려는 욕구를 충족시키기 위한 동기에서 온라인 게임을 즐기는 경향이 있다.

넷째, 미디어 요인은 외로움을 달래려는 게임 이용동기에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 미디어 내용에 대한 만족도가 높을수록 외로움을 달래려는 욕구를 충족시키기 위하여 온라인 게임을 하는 경향이 있다.

다섯째, 가정의 경제력, 미디어, 그리고 여가/학교생활 요인들은 시간 때우기 동기에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 가족의 경제력에 대해 만족도가 낮을수록, 미디어 내용에 대한 만족도가 높을수록, 그리고 여가 및 학교생활에 대한 만족도가 낮을수록 시간을 때우려는 동기에서 온라인 게임을 하는 경향이 있다.

〈표 3〉 삶의 질이 온라인 게임 이용 동기에 미치는 영향에 관한 회귀분석

종속 변인 (게임 이용동기)	독립변인 (삶의 질)	B	β	R ²	Adjusted R ²	F
캐릭터의 매력	미디어	.372	.137	.049	.045	12.719*
	건강/인간관계	.331	.154			
	가족	-.235	-.097			
오락	건강/인간관계	.388	.211	.071	.068	19.090*
	미디어	.387	.167			
	가정의 경제력	-.183	-.127			
현실도피	미디어	.270	.138	.034	.030	8.657*
	가정의 경제력	-.146	-.120			
	가족	-.162	-.094			
외로움 달래기	미디어	.213	.123	.015	.014	11.566*
시간 때우기	가정의 경제력	-.161	-.171	.044	.040	11.513*
	미디어	.166	.109			
	여가/학교생활	-.133	-.096			

*p<.01

4. 삶의 질과 온라인 게임 이용 결과

청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질은 온라인 게임 이용 결과에 어떤 영향을 미치는가라는 <연구문제 3>를 살펴보기 위하여 우선, 온라인 게임을 한 뒤 청소년들이 생각하는 게임 이용결과에 관한 26개 응답항목에 대해 배리맥스(varimax) 직각 회전방법을 이용한 요인분석을 실시하였다. 독립요인 선별기준은 1.0 이상의 아이겐값과 주 인자 적재값 5.0 이상, 부인자 적재값 4.0 미만, 최소한 두개 이상의 동기 항목들로 구성되는 것이다. 이 기준에 따라 정보, 갈등, 오락/휴식, 후회/피로라는 네가지 요인구조가 나타났다.

〈표 4〉 온라인 게임 이용결과에 관한 요인분석 결과

온라인 게임 이용결과	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5'
친구들과 대화할 내용이 많아진다	.72	.12	.13	.10	.04
다양한 사람들과 접촉할 수 있다	.72	.14	.18	.04	-.05
컴퓨터와 친해질 수 있다	.71	.01	.23	.18	.02
무언가 해냈다는 성취감이 든다	.68	.15	.28	-.02	.04
게임을 하고 나면 생각하지 못했던 만족감을 얻는다	.66	.28	.31	-.08	.09
게임을 하고 나면 생각하지 못했던 정보를 얻는다	.61	.24	.18	.02	.01
게임을 하면 친구와 함께 있는 것 같다	.55	.36	.25	-.03	.29
게임은 나 자신과 남들에 대해서 알게 해준다	.43	.32	.25	-.09	.27
게임 캐릭터(들)은 매력적이다	.43	.34	.14	.002	.25
게임을 하고 나서 친구나 다른 사람과 싸운 적이 있다	.15	.82	.10	.13	-.09
게임 때문에 친구나 다른 사람과 다툰 적이 있다	.12	.81	.14	.09	-.08
게임을 하루라도 하지 않으면 불안하다	.25	.65	.12	-.06	.18
게임을 하고 나면 괜히 불안해진다	.10	.61	-.05	.44	.11
게임을 하고 나면 그냥 화가 난다	.10	.59	-.14	.38	.08
수업시간에도 게임 생각이 난다	.33	.51	.30	-.07	.27
사람들보다 컴퓨터를 하는 것이 더 좋다	.35	.40	.22	.07	.36
전체적으로 게임에 만족한다	.19	.18	.73	-.09	-.14

온라인 게임 이용결과	요인1	요인2	요인3	요인4	요인5
게임은 나를 즐겁게 해준다	.39	-.03	.71	.01	-.11
나는 게임을 더 많이 하고 싶다	.22	.21	.67	-.09	.22
스트레스가 해소된다	.45	-.04	.59	.15	-.11
게임을 하면 아무 생각없이 쉴 수 있어서 좋다	.30	.07	.53	.11	.22
시간을 낭비했다는 생각이 든다	-.02	.01	-.07	.79	-.01
머리가 무겁고 피곤하다	.06	.13	-.03	.75	.15
성적이 떨어질까봐 불안하다	.25	.20	.08	.65	.01
게임을 한 뒤에도 아무 것도 성취된 게 없다	-.37	.02	.19	.54	.33
나는 게임의 내용에 만족을 못 느낀다	.04	.05	-.12	.32	.74
아이겐값	4.55	3.59	2.83	2.49	1.32
설명된 변량	17.50	13.80	10.88	9.58	5.09
누적량	17.50	31.30	42.18	51.76	56.85

1) 요인 적재치는 반올림한 값

2) 설명된 변량은 varimax 회전후의 값

* 독립요인 선별기준을 충족하지 못하여 분석에서 제외

정보요인은 전체변량의 17.5%, 갈등 13.8%, 오락/휴식 10.9%, 후회/피로 9.6%를 설명하며, 이들 4개의 요인들은 청소년들의 게임 이용결과 전체변량의 51.8%를 설명하였다(<표 4> 참조).

그리고 삶의 질에 관한 네가지 요인들이 청소년들의 온라인 게임 이용결과에 어떤 영향을 미치는지를 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다.

그 결과 삶의 질에 관한 여러 요인들은 다양한 게임 이용결과에 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다(<표 5> 참조).

첫째, 미디어 내용, 건강/인간관계, 그리고 종교생활 요인들은 정보습득 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 미디어 내용, 자신·가족의 건강과 친구와 친척관계에 관한 만족도가 높을수록, 가족과 사회의 종교

생활에 관한 만족도가 낮을수록 정보습득에 대한 만족도가 높은 경향이 있다.

〈표 5〉 삶의 질이 온라인 게임 이용결과에 미치는 영향에 관한 회귀분석

종속 변인 (게임 이용결과)	독립변인 (삶의 질)	B	β	R ²	Adjusted R ²	F
정보	미디어	.620	.200	.060	.056	15.785*
	건강/인간관계	.280	.114			
	종교	-.356	-.090			
갈등	미디어	.261	.127	.023	.020	8.761*
	가족	-.225	-.123			
오락/휴식	미디어	.338	.198	.039	.038	30.483*
후회/피로	가정의 경제력	.161	.191	.038	.035	9.877*
	건강/인간관계	-.169	-.155			
	여가/학교생활	-.172	-.139			

*p<.01

둘째, 미디어와 가족 요인들은 게임 뒤의 갈등정도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 미디어 내용에 대한 만족도가 높을수록, 그리고 가족에 대한 만족도가 낮을수록 게임을 한 뒤 느끼는 여러 가지 갈등 정도가 높은 경향이 있다.

셋째, 미디어 요인은 오락/휴식 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 미디어 내용에 대한 만족도가 높을수록, 게임 뒤에 얻게 되는 오락이나 휴식 욕구 충족에 대한 만족도가 높은 경향이 있다.

넷째, 가정의 경제력, 건강/인간관계, 여가/학교생활 요인들은 후회/피로 요인에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 가정의 경제력에 대한 만족도가 높을수록, 자신·가족의 건강과 친구와 친척관계, 또 여가 및 학교생활에 대한 만족도가 낮을수록 청소년들은 게임 뒤에 시간낭비, 성적불안, 피로감 등으로 인한 후회를 더 크게 하는 경향이 있다.

IV. 결론

1. 요약 및 논의

인간이 어떤 환경에 놓여 있으며 그리고 얼마만큼 자신의 삶에 대하여 만족하느냐에 따라서 그의 의식과 행동과 일상적 삶은 그 영향을 받게 마련이다. 이러한 관점에서 청소년들의 삶의 질 또한 그들의 일상적 삶과 무관하지 않다. 오늘날 인터넷이 발달하고 온라인게임이 가장 잘 보급된 우리나라에서 청소년들의 삶은 이들의 매체 이용행태와 밀접한 관련을 맺고 있으리라고 본다. 특히 이 청소년들의 삶은 이들이 즐기는 매체인 온라인 게임의 이용행태에 영향을 미치리라고 본다.

이러한 맥락에서 이 연구는 청소년의 삶의 질이 이들의 온라인 게임 이용행태에 어떤 영향을 미치는가를 탐구하기 위하여 서울과 인근 지역에 거주하는 초·중·고등학생 836명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그 결과 청소년이 인식하는 삶의 질은 온라인 게임 이용행태에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 결과를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

우선 청소년들의 온라인 게임 이용특성을 살펴보면, 이 연구에 참여한 청소년들의 76.5%가 집에서 온라인 게임을 한다고 응답하였다. PC방이나 인터넷 게임방에서 온라인 게임을 즐긴다는 응답은 10%에도 미치지 못한다. 이러한 연구결과는 최근 한국게임산업개발원(2004)의 연구결과(87.4%)와 비슷한 경향을 보여주고 있다. 그리고 이 연구에 응한 청소년들은 혼자 온라인 게임을 즐기는 경향을 보이고 있는 것으로 나타나고 있다. 이러한 연구결과는 청소년들의 온라인 게임 이용장소가 초창기 PC방이나 인터넷 게임방에서 가정으로 옮겨올 정도로 그 이용환경이 변화하고 있다는 것을 보여주는 단적인 증거이기도 하다.

이러한 현상은 1990년대 중반까지만 하더라도 드문 일이었다. 왜냐하면, 컴퓨터를 갖추고 인터넷을 할 수 있는 가정은 많지 않았기 때문이다. 그

러한 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.

또한 청소년들은 일주일에 평균 3-4일씩 온라인 게임을 한다. 이러한 결과는 온라인 게임은 이제 청소년들의 일상적인 삶의 일부가 되고 있다는 것을 경험적으로 보여주는 것이다. 이러한 결과는 청소년들이 온라인 게임에 중독될 가능성이 있다는 것을 의미하기도 하며, 다른 한편으로는 청소년들이 게임전략수립 경험을 바탕으로 학업전략을 잘 세우고 학업성취도를 높일 수 있으며, 자아존중감 또한 높을 수도 있다는 것을 뜻하기도 한다(신순영, 김창석, 2002; Durkin, & Barber, 2002).

다음으로, 청소년들이 온라인 게임을 즐기는 주요 동기를 살펴보면, 캐릭터의 매력, 오락, 현실도피, 외로움 달래기, 시간 때우기 등으로 나타났다. 이러한 연구결과는 기존의 연구결과와 일맥상통하는 점이 있다. 즉 기존의 연구들이 지적하는 온라인 게임이용자들의 게임이용 주요동기는 스트레스 해소, 현실도피, 우울한 마음 달래기(이상철, 김남희, 서영호, 2003)⁴⁾, 현실도피, 공격, 도전 및 성취, 오락 및 소일, 사회성 동기(이희경, 2003), 재미(정유정, 이숙, 2001)⁵⁾, 사교/사회성, 오락, 현실도피(Kim, Park, Kim, Moon, & Chun, 2002),⁶⁾ 사교/사회성, 폭력성 오락, 홀로 즐기기, 캐릭터 역할(Griffiths, Cavies, Chappell, 2004)⁷⁾ 등으로 요약할 수 있다.

이와 같이, 청소년들은 온라인 게임에 등장하는 캐릭터의 매력에 빠져 게임을 즐기며 현실에서 이를 수 없는 환상이나 현실의 골칫거리로부터 도피하기도 하고 또 외로움을 달래며 시간을 때우기 위해 온라인 게임을 즐기는 경향이 있음을 알 수 있다.

4) 이 연구는 청소년과 성인을 포함하고 있다.

5) 온라인 게임을 포함한 컴퓨터 게임 연구로서 청소년만을 대상으로 하고 있다.

6) 온라인 설문조사로서 연령을 밝히지 않아 청소년과 성인 포함한 것으로 추정된다.

7) 청소년과 성인에 대한 비교연구이다.

따라서 앞에서 논의한 바와 같이 청소년들의 삶의 일부가 된 온라인 게임이 청소년들에게 유익한 삶의 도구가 되도록 하기 위해서는 정당화될 수 없는 지나친 폭력성을 지닌 게임에 청소년들이 접근하지 못하도록 하는 것이 필요할 것이다. 왜냐하면 Griffiths와 그 동료들(2004)이 지적하는 바와 같이 온라인 게임의 폭력성은 청소년들에게 매우 매력적인 것으로 보여 청소년들이 온라인 게임을 하도록 끌어들이는 요인으로 작용하기 때문이다.

한편, 청소년들의 삶의 질이 온라인 게임이용 동기에 미치는 영향을 살펴보면, 삶의 질을 구성하는 일곱가지 요소들 가운데 사회환경과 종교생활을 제외한 다섯가지 구성요소들은 청소년들의 온라인 게임이용 동기에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

첫째, 삶의 질을 구성하는 첫 번째 요소인 자신과 가족의 건강 및 친구관계에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 온라인 게임에 등장하는 캐릭터에 더욱 매력을 느끼고 또 오락을 즐기고 싶은 욕구가 강화되어서 온라인 게임을 즐기는 경향이 있다. 이는 청소년기에 나타나는 행동 특성인 또래압력이 온라인 게임 이용 동기에 작용하는 것으로 볼 수 있다. 이 연구에 참여한 청소년 네명 가운데 한명이 친구들과 함께 게임을 하는 것으로 볼 때 친구관계는 청소년들의 온라인 게임 이용에 중요한 변인임을 알 수 있다. 그리고 자신과 가족건강이 게임 캐릭터에 대한 매력성과 게임을 즐기고 싶은 오락 욕구에 영향을 미친다는 것은 매우 흥미로운 사실이다.

둘째, 청소년 삶의 질을 구성하는 가정의 경제력에 대한 만족도는 청소년들의 오락, 현실도피 및 시간 때우기 동기에 영향을 미치는 경향이 있다. 즉, 자신 가정의 경제력, 가정환경, 용돈에 대한 만족도가 떨어질수록 청소년들은 게임을 통한 재미와 현실도피와 시간을 때우려는 욕구충족을 위하여 게임을 즐기는 것이다. 이는 어려운 가정환경에서 성장하는 청소년들일수록 온라인 게임에 몰입할 가능성이 높다는 것을 경험적으로 보여 준다.

셋째, 청소년들의 삶의 질을 결정하는 중요한 요소 가운데 하나인 가족에 대한 불만이 많은 청소년들일수록 게임에 등장하는 캐릭터에 더 매력을 느끼며 또 현실도피의 목적으로 온라인 게임을 즐기는 경향이 있다. 이와 같은 사실은 청소년들이 가정환경이나 가족관계에서 충족시킬 수 없는 자신의 욕구를 온라인 게임을 통하여 충족시키려는 것으로 볼 수 있다. 특히 온라인 게임을 즐기는 청소년들 사이에서 나타나고 있는 현실 도피 현상은 가족, 학교, 사회로부터 받는 다양한 스트레스로부터 벗어나고 싶은 욕망의 표출로 해석할 수 있다. 이러한 욕구 추구행위는 결국 청소년들로 하여금 게임에 몰입하거나 중독되도록 할 잠재적 가능성을 지니고 있다.

넷째, 텔레비전, 영화, 신문 및 잡지 등 미디어에 대한 만족도는 청소년들의 5가지 온라인 게임 이용 동기 모두에 영향을 미치는 경향이 있다. 즉 미디어 내용에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 다양한 온라인 게임 이용 욕구를 느낀다. 이러한 연구결과는 오늘날 대중매체가 온라인 게임 이용행위를 포함한 청소년들의 일상생활에 영향을 미치고 있음을 보여주는 것이다.

다섯째, 여가시간의 양이나 여가를 즐기는 방법과 학교생활에 대한 만족도는 청소년들의 삶의 질을 결정하는 중요한 요소들이며 이는 시간 때우기 욕구에 영향을 미치는 경향이 있다. 즉 여가시간이나 방법 및 학교생활에 대한 만족도가 낮을수록 청소년들은 습관적으로 그냥 시간을 때우기 위해서 온라인 게임을 하는 경향이 강하다.

다른 한편으로, 청소년들의 삶의 질이 온라인 게임 이용결과에 미치는 영향을 살펴보면, 삶의 질을 구성하는 일곱가지 요소들 가운데 여섯가지 요소들은 게임이용결과에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

첫째, 청소년의 삶의 질을 구성하는 청소년 자신과 가족 건강 및 친구 관계에 대한 만족도가 높을수록 온라인 게임을 하고 난 뒤 친구들과 대화할 내용이 많아진다고 생각지 못한 게임 정보를 얻는 등 그 만족도가 높은 경향이 있으며, 게임을 하고 나서도 성적이 떨어질까 불안하거나 머

리가 무겁고 피곤하고 성취감을 맛보지 못하며 시간 낭비했다는 생각을 하지 않는 경향이 있다.

둘째, 가정의 경제력에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 게임을 하고 나서 성적이 떨어질까 불안하거나 머리가 무겁고 피곤하고 성취감을 맛보지 못하며 시간 낭비했다는 생각을 하는 경향이 있다. 즉 가정환경이나 경제력 및 용돈에 대한 만족도가 높을수록 게임을 하고 나면 시간낭비 등 부정적인 생각을 갖게 된다.

셋째, 가족에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 게임을 하고 난 뒤 친구나 다른 사람들과 다투거나 불안하거나 화를 내는 등 부정적인 행동을 보이지 않는 경향이 있다. 이러한 연구결과는 가족에 대한 만족도가 온라인 게임이 지닐 수 있는 부정적 영향을 줄여줄 수 있음을 보여주는 것이다.

넷째, 텔레비전, 영화, 신문 및 잡지 등 미디어에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 온라인 게임을 하고 난 뒤 친구들과 대화할 내용이 많아졌다거나 게임 정보를 얻었다거나 하는 생각을 갖게 되며, 스트레스를 해소하고 즐거움과 만족을 얻게 되며, 또한 친구나 다른 사람들과 다투거나 불안을 느끼며 화내는 행동을 하는 경향이 있다.

다섯째, 여가시간의 양이나 여가를 즐기는 방법과 학교생활에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 게임을 하고 난 뒤 성적이 떨어질까 불안하거나 머리가 무겁고 피곤하고 성취감을 맛보지 못하며 시간 낭비했다는 생각을 하지 않는 경향이 있다.

여섯째, 가족이나 사회 구성원들의 종교생활에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 게임을 하고 난 뒤 친구들과 대화할 내용이 많아진다고 생각지 못한 게임 정보를 얻는 등 정보습득에 대한 만족도는 떨어지는 경향이 있다. 즉 종교생활에 대한 만족도가 낮은 청소년들이 온라인 게임을 한 뒤 친구들과 대화할 내용이나 미처 생각하지 못한 게임 정보를 많이 얻었다고 생각한다.

2. 결론 및 제언

청소년들은 온라인 게임을 주로 집에서 혼자 하는 경향이 있다. 이는 각 가정에 인터넷 환경이 구축되어 있는 오늘의 현실을 반영하는 것이다. 그리고 네명 가운데 한명은 친구들과 같이 게임을 즐기는데 이는 청소년 발달기의 특성인 친구관계의 중요성이 온라인 게임행위에서도 잘 나타나고 있다고 볼 수 있다.

청소년들이 게임을 즐기는 동기는 캐릭터에 대한 매력, 오락, 현실도피, 외로움 달래기, 시간 때우기 등으로 나타났다. 그리고 청소년들의 삶의 질을 구성하는 요소들은 자신과 가족의 건강 및 친구관계, 가정의 경제력, 미디어, 여가 및 학교생활, 사회환경(이웃, 범죄로부터의 안전성, 여가시설), 종교생활에 대한 만족도이다.

청소년들의 삶의 질은 이들이 온라인 게임을 즐기는 동기에 영향을 미치는 경향이 있다. 특히 자신과 가족의 건강과 친구관계에 대한 만족도와 미디어에 대한 만족도가 높을수록 청소년들은 캐릭터에 대한 매력을 강하게 느끼거나 오락적 욕구를 강하게 느끼는 등 다양한 욕구를 충족시키기 위하여 온라인 게임을 하는 경향이 있다.

그리고 청소년들은 온라인 게임을 하고 난 뒤 정보를 얻었다는 생각을 하게 되고, 친구들이나 다른 사람들과 다투거나 화내기도 하며, 스트레스를 풀거나 즐거움을 느끼기도 하고, 시간낭비를 했다는 생각이나 머리가 무겁거나 후회를 하는 등 다양한 결과를 얻는 것으로 나타났다.

그런데 청소년들의 삶의 질은 이들이 온라인 게임 이용 뒤에 얻게 되는 느낌이나 행동에 상당한 영향을 미치는 경향이 있다. 그 가운데서도 미디어에 대한 만족도는 친구와의 대화거리와 게임 관련 정보습득 경험, 친구나 다른 사람과의 갈등 경험, 그리고 스트레스 해소 등에 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다.

그런가 하면 자신과 가족의 건강과 친구관계에 대한 만족도가 높을수록

정보를 습득했다는 만족감을 주는 반면, 온라인 게임은 시간낭비라는 생각을 갖게 하여 후회하도록 만들기도 한다.

그리고 가족의 신앙생활이나 우리 사회의 종교생활에 대한 만족도가 높은 청소년들일수록 온라인 게임을 하고 난 뒤 친구와 대화할 내용이 많아진다거나 정보를 얻었다거나 하는 성취감이 떨어지는 경향이 있다.

가족에 대한 만족도가 낮을수록 온라인 게임을 하고 난 뒤에 다른 사람들이나 친구들과 다투거나 싸우거나 화를 내거나 불안해하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

그런가 하면 여가시설이나 여가활동 및 학교생활에 대한 만족도가 떨어지는 청소년들일수록 온라인 게임을 하고 난 뒤 머리가 무겁고 피곤하고 시간낭비 했다는 생각과 함께 후회를 하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

요컨대 청소년들의 삶의 질은 온라인 게임에 대한 청소년들의 다양한 욕구와 온라인 게임 이용결과에 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다.

이 연구결과와 관련하여 청소년들을 정보복지적 관점에서 몇가지 제언을 하고자 한다. 첫째, 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질은 이들의 일상적 생활에 매우 중요하다. 삶의 질이 높은 청소년들은 게임을 하더라도 심리적 불안을 느끼지 않으며, 육체적 피로감을 느낄 정도로 게임을 하지 않는다. 따라서 청소년들의 정보복지를 위해서는 이들의 삶의 질을 높여줄 필요가 있다.

둘째, 삶의 질이 높지 않은 청소년들은 현실도피나 시간 때우기 또는 외로움을 달래기 위하여 온라인 게임을 하게 되고 이는 그러한 삶의 질을 오히려 악화시키는 역효과를 낼 수 있다. 따라서 청소년들의 삶의 질을 높이면서 건전한 여가활동을 할 수 있는 사회적 여건 조성이 필요하다.

셋째, 친구들과의 교우관계가 원만한 청소년들은 게임을 하더라도 후회하거나 피로감을 덜 느끼는 경향이 있다. 따라서 발달기에 놓여있는 청소년들이 원만한 교우관계를 형성할 수 있도록 가정과 학교가 배려를 할 필요가 있다.

한편, 모든 연구가 그렇듯이 이 연구 또한 한계를 지니고 있다. 이 연구의 표본이 전국적으로 수집된 것이 아니기 때문에 연구결과를 일반화시킬 수는 없다. 따라서 향후 연구에서는 전국적인 표본을 대상으로 연구를 수행할 것을 제안한다.

향후 연구는 청소년들의 삶의 질과 온라인 게임에 몰두하게 만드는 게임의 메커니즘이 어떤 관계가 있는지 연구할 필요가 있다. 이는 삶의 질이 낮은 청소년들이 온라인 게임의 중독이나 몰입에 빠져드는 것을 예방할 수 있는 시사점을 마련해줄 것으로 보이기 때문이다.

끝으로 이 논문이 지니고 있는 한계에도 불구하고, 이 연구는 기존의 연구들이 간과하였던 청소년들의 온라인 게임 이용동기와 결과를 구체적으로 파악하고, 청소년들이 느끼는 주관적 삶의 질이 이러한 온라인 게임 이용동기와 결과에 미치는 영향에 대하여 과학적이고 경험적으로 검증함으로써 청소년들의 삶의 질과 온라인 게임 이용동기 및 결과에 관한 이론적 발전에 조금이나마 기여할 수 있었다는데 이 연구의 의의가 있다고 하겠다.

참 고 문 헌

- 김남희 · 이상철 · 서영호(2003). 한국기업의 일본 인터넷 시장 진출 전략 : 멀티그룹 구조분석(MSEM)을 이용한 한국과 일본의 온라인 게임 충성도 비교를 중심으로. 품질경영학회지, 제31권, pp.21-41.
- 김정구 · 박승배 · 김규한(2003). 마케팅 활동, 사회적 상호작용, 플로우가 온라인 게임의 애호도와 구전에 미치는 영향에 관한 연구 - 온라인 게임의 브랜드 매력성과 브랜드일체감의 매개적 영향. 마케팅연구, 제18권, pp.93-121.
- 김지경 · 김상훈(2004). 온라인 게임 서비스 이용 고객의 관계지속기간에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 마케팅연구, 제19권, pp.131-158.
- 백승익 · 송영석(2004). 온라인 게임의 속성이 온라인 게이머들의 선호도에 미치는 영향에 대한 탐색적인 연구. 한국경영학회, 제29권, pp. 71~85.
- 송숙자 · 심희옥(2003). 아동의 컴퓨터게임 몰두성향과 심리사회 및 행동적 특성에 관한 연구. 아동학회, 제24권, pp.27-41.
- 신순영 · 김창석(2002). 컴퓨터활용교육 : 컴퓨터 게임의 이용행태가 학습 전략과 학업성취도에 미치는 영향. 한국컴퓨터교육학회 논문지, 제5권, pp.79~89.
- 이상철 · 김남희 · 서영호(2003). 온라인 게임에 있어서 몰입과 중독이 사용자 만족도 충성도에 미치는 영향. 경영정보학연구, 제13권, pp.270-290.
- 이철영 · 홍정민(2002). 온라인게임 속성과 사용자 의식에 대한 다속성 태도분석 연구. 기초조형학연구, 제3권, pp.191-201.
- 이해경(2002). 청소년들의 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독경험에 대한 비교분석. 청소년학연구, 제9권 제1호, pp.91-114.
- 이희경(2003). 청소년의 게임 이용요인과 개인·사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 제10권 제4호, pp.355-380.

- 정유정 · 이숙(2001). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임 중독성 및 공격성. 대한가정학회지. 제39권, pp.67-80.
- 정재진(2004). 멀티미디어 영상처리 : 온라인 게임의 소비자 충성도에 유인에 관한 실증적 연구. 멀티미디어학회논문지. 제7권, pp.484-496.
- 조남재 · 백승인 · 류경문(2001). 온라인게임 충성도에 미치는 영향요인에 관한 연구. 경영과학회, 제26권, pp.85-97.
- 조인수 · 서용무(2003). 디지털경영의 현재와 미래 : 디지털 콘텐츠: 온라인 RPG의 고객 충성도에 영향을 미치는 게임 구조상의 변수에 대한 분석 - 요인분석과 의사결정나무 기법을 중심으로. 경영정보학회 춘계학술대회발표논문집, pp.857-865.
- 최동성 · 박성준 · 김진우(2001). 고객 충성도(customer loyalty)에 영향을 미치는 온라인 게임의 중요 요소에 대한 LISREL 모델 분석. 경영정보학연구. 제11권 3호, pp.1-21.
- 한국게임산업개발원(2004). 2004 대한민국 게임백서. 서울: 한국게임산업개발원.
- 한창완(2000). 온라인게임의 사회적 기능연구 - 〈리니지〉를 중심으로. 전자공학회, 제27권, pp.43-52.
- 황상민 · 한규석(1999). 사이버공간의 심리: 인간적 정보화사회를 향해서. 서울: 박영사.
- Ahn, D. K.(1996). *Living with music television: Adolescents' music video use*. University of Utah Dissertation.
- Campbell, A., Converse, P. E. & Rodgers, W. L.(1976). *Quality of life: Perceptions, evaluations, and satisfaction*. New York: Russell Sage Foundation.
- Chan, Y. K., Kwan, C. C. A., & Shek, T. L. D.(2005). Quality of life in Hong Kong: The CUHK Hong Kong quality of life index. *Social Indicators Research*, Vol.71, pp.259-289.

- Choi, D. & Kim, J.(2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology & Behavior*, Vol.7 No.1, pp.11-24.
- Durkin, K. & Barber, B.(2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology* Vol.23, pp.373-392.
- Ebersole, S. E.(2000). Uses and gratifications of the Web among students. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol.6 No.1, pp.1-22.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D.(2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, Vol.27, pp.87-96.
- Gillman, R., Ashby, J. S., Sverko, D., Florell, D., & Varjas, K.(2005). The relationship between perfectionism and multidimensional life satisfaction among Croatian and American youth. *Personality and Individual Differences*, Vol.39, pp.155-166.
- Herzog, H.(1944). What do we really know about daytime serial listeners? In P. F. Lazarsfeld & F. N. Stanton (Eds.), *Radio Research, 1942-1943* (pp.3-33). New York: Duel, Sloan & Pearce.
- Hsu, C., & Lu, H.(2004). Why do people play on-line game? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, Vol.41. pp.853-868.
- IGDA(2004). 2004 Web and downloadable games white paper.
http://www.idga.org/online/IGDA_WebDL_Whitepaper_2004.pdf(2004.12.1).
- Katz, E.(1959). Mass communications research and the study of popular culture: An editorial note on a possible future for this journal.

- Studies in Public Communication, Vol.2*, pp.1-6.
- Kaye, B. K.(1998). Uses and gratifications of the World Wide Web: From couch potato to Web potato. *The New Jersey Journal of Communication, Vol.6 No.1*, pp.21-40.
- Kim, K. H., Park, J. Y., Kim, D. Y., Moon, H. I., & Chun, H. C.(2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review, Vol.15 No.2*, pp.71-77.
- Leung, L., & Lee, P. S. N.(2004). Multiple determinants of life quality: The roles of Internet activities, use of new media, social support, and leisure activities. *Telematics and Informatics, Vol.22 No.3*, p.161-180.
- Lowery, S. & DeFleur, M. L.(1983). *Milestones in mass communication research: Media effects*. New York: Longman.
- Olson, D. H., McCubbin, H. I., Barnes, H., Larsen, A., Muxen, M., & Wilson, M.(1985). *Family inventories*. St. Paul, MN: University of Minnesota Press.
- Rubin, A. M.(1993). The effect of locus of control on communication motivation, anxiety, and satisfaction. *Communication Quarterly, Vol.41 No.2*, pp.161-171.
- Shin, C. C., & Johnson, D. M.(1978). Avowed happiness as an overall assessment of quality of life. *Social Indicators Research, Vol.5*, pp.475-492.

ABSTRACT

An Influence of Adolescents' Quality of Life on Playing Online Games

Ahn, Dong-Keun*

This study investigated motivations and effects of adolescents' playing online games and their relationship with adolescents' quality of life. A survey questionnaire was administered to the 850 4th - 12th grade students in classrooms. The major findings of the study were as follows:

- a. The five critical motivations of playing online games were: Attraction to online game characters, entertainment, avoidance, loneliness, and killing-time,
- b. The adolescents' quality of life had a substantial influence on their motivations of playing online games,
- c. Quality of life had an influence on their feeling or satisfaction after playing online games.

Besides, the study discussed implications of the research findings from the perspective of information welfare for adolescents.

Key Words : Adolescent, motivation of online game playing, media uses and gratifications

투고일 : 10월 30일, 심사일 : 12월 7일, 심사완료일 : 12월 20일

* Professor, Department of Journalism and Mass Communication, College of Social Sciences, Hanyang University. kahn@hanyang.ac.kr