

노인용 기능성 게임개발을 위한 중노년층의 수요분석

Analysis of the Needs of Middle and Elder Generation on Serious Game for the Elderly

이윤정*, 안준희*, 임경준**
호서대학교 노인복지학 전공*, 호서대학교 간호학과**

Yoon-Jung Lee(yoon2525@hoseo.edu)*, Joon-Hee Ahn(ja390@hoseo.edu)*,
Kyung-Choon Lim(kclim@hoseo.edu)**

요약

본 연구는 노인용 기능성 게임 개발을 위해 중노년층 1030명을 대상으로 여가행동과 여가콘텐츠, 게임행동과 게임콘텐츠, 기능성게임 수용의지 파악을 위한 설문을 실시하고, 결과를 토대로 수요도 및 게임 요구사항을 분석한 것이다. 분석결과 노인은 건강과 휴식, 재미, 자기계발, 스트레스 해소를 위해 등산을 비롯한 정적여가활동 및 동적여가활동을 즐기고 있었는데, 궁극적으로 여가활동 중 게임활동 선호율은 낮으나, 기능성 게임을 통해 재미와 유익함을 얻을 수 있도록 건강게임이나 시뮬레이션 게임, 치료용 게임, 체험형 스포츠 게임 등 기능성 콘텐츠를 개발해 보급한다면 이용의지는 중년층에 비해 높은 것으로 나타났다. 그러나 성별, 연령별, 학력수준별, 소득수준별, 가족규모별로 일부의 수요가 다르게 나타나므로, 노인집단의 인구학적 변인을 토대로 한 게임 콘텐츠 개발을 고려해야 한다. 즉, 기능성 게임개발에 주요 목표층을 구체화하는 작업이 요구되며, 다양한 실험과 효과성 검증을 통해 편리한 이용과 기능에 대한 신뢰, 그리고 심미적 만족감을 높일 수 있도록 수요자 중심 연구개발이 지속되어야 한다.

■ 중심어 : | 노인 | 여가 | 기능성 게임 | 콘텐츠 | 수요 |

Abstract

The purpose of this article is to analyze the needs of middle and elder generation about serious game for the elderly. The results of this study are; (1) elder generation prefers leisure activities such as mountain climbing, yoga, golf, walking and travel, etc., for health, interest, the development for oneself and relieving stress; (2) they don't prefer game activity for leisure, but prefer to use serious game for health, simulation, medical treatment and sports than middle generation; (3) elder generation has various characteristics and needs so that we should consider their demographical variables when we research and develop serious game contents for the elderly.

■ keyword : | Elderly | Leisure | Serious Game | Contents | Need |

I. 서 론

1. 연구의 필요성

생애주기상으로 노인기는 은퇴와 노화를 경험하며 사회와 가족생활의 변화, 건강의 중요성을 인식하게 되는 시기로, 개인적으로는 여가시간이 증가하여 성공적

* 이 논문은 2008년 호서대학교 World Class 2030 프로젝트의 지원을 받아 수행된 연구임

접수번호 : #090908-005

접수일자 : 2009년 09월 08일

심사완료일 : 2009년 09월 21일

교신저자 : 안준희, e-mail : ja390@hoseo.edu

노후를 보내기 위해 주체적 관리가 요구되는 시기이다. 의학기술과 사회의 발전으로 1980년에 65.7세였던 기평 균수명이 2008년에는 79.2세로 증가하고, 65세 이상의 인구도 동기간에 3.8%에서 10.3%로 늘어나^[1] 개인적으로는 노인이라 불리우는 시간들이, 사회적으로는 노인으로 분류해야 하는 인구의 규모가 점차 늘어나 “노인”에 대한 관심은 날로 커지고 있다.

그동안 노인에 대한 연구는 인구의 고령화와 그에 대한 사회적·개인적 차원의 대책과 준비를 위해 시도되기 시작하였는데, 최근 들어 고령친화 사회환경 조성을 위한 다각적 시도가 이루어지면서 그 인식의 패러다임이 변화하고 있다. 즉, 현재의 노인만이 아닌 미래의 노인, 나아가 빈곤과 소외계층으로만 취급되던 노인을 삶의 자립적 주체, 시대의 주도적 생활양식을 창출하는 세대로 인식하기 시작하면서 관련연구들이 점차 주제의 범위를 넓혀가고 있다. 그 일례로 노인의 다양한 특성을 고려해 노인층을 세분화하기도 하고, 노인 이전시기의 생활방식이 노후생활에 미치는 영향을 고려하여 예비노인층의 생활양식을 연구하기도 하며, 노인을 둘러싼 환경을 여러 차원으로 구분해 가족과 지역사회, 국가와 사회 영역으로 확장, 세대를 넘어서 사회와 교감을 나누는 생활의 주도적 소비층으로 인식하기도 하며, 정보화 사회의 주체로서 노인의 정보력과 삶의 질 간의 관계를 연구하기도 하였다^[2-6]. 즉, 노인을 과거 누군가의 도움이 필요한 수혜의 대상으로만 인식하던 차원에서 욕구에 부합한 수요를 만들어내어 실버마켓을 형성할 수 있는 주체로도 바라보게 되었으며, 그 움직임은 정보화 사회의 문화콘텐츠를 공유할 수 있는 세대로까지 인식하게 하였다.

정보화 사회에서 노후의 건강한 삶이란 단순한 신체적 건강만이 아닌 심리정서적 건강, 나아가 세대 및 사회와 고립되지 않으며 즐거움을 추구할 수 있는 삶으로, 시·공간을 초월하고 어떠한 면에서는 경제적·사회적 제약도 극복되는 웰빙(well-being)의 개념이다. 즉, 노화로 인한 생활의 어려움과 욕구를 토대로 다양한 아이디어를 만들어내고, 도움과 극복을 위한 유익한 기능이 재미적 요소와 결합되어 스스로도, 누군가의 도움을 통해서도, 혹은 상호작용을 통해서 이용할 수 있

고, 그 과정 속에 삶의 만족도가 향상된다면 정보화 사회에서 자칫 도태될 수 있는 한 세대가 문명의 이기 속에 함께 건강한 삶을 영위하게 되는 것이다. 그 가운데 최근 정보화 사회에서의 소통과 나눔을 고민하는 이들로 기능성 콘텐츠들이 개발되고 있으며, 나아가 게임이라는 재미적 요소를 부가하여 산업화하기 위한 노력이 시도되고 있다. 한국의 디지털 기술과 인터넷 발전에 힘입어 게임과 교육, 의료 분야를 접목한 새로운 사업 모델을 지자체와 협력한 사례가 그것인데^[1], 이러한 노력은 2006년 12월 고령친화산업진흥법 제정을 통해 노인과 관련한 보편적 복지를 지향하는 정부의 의지에도 부합하는 움직임이라 할 수 있다. 다만, 노년층의 수요가 간과되지 않도록 체계적 연구가 뒷받침되어야 하는 시기이므로 그 효과와 적용에 대한 끊임없는 실험과 검증과정이 병행되어야 할 것으로 여겨진다.

이러한 선행연구들의 경향과 시대적 흐름을 토대로 본 연구에서는 노인용 기능성 게임을 개발하기 위한 첫 단계로써 이용자 수요를 파악하고자 하였다. 향후 노인용 기능성 게임을 이용할 주요대상은 현재의 예비노인층이라는 판단 하에 연구대상은 40대를 포함한 중노년층으로 하였다.

노인용 기능성 게임 개발에 관한 선행연구는 거의 찾아보기 어렵고, 관련자료를 통해 잠재성 등을 유추해볼 수 있는 수준이어서, 노인용 기능성 게임 개발을 위해서는 대상자의 수요파악이 선행되어야 한다. 이를 위해 중노년층의 여가활동 분석을 통해 선호하는 콘텐츠를 추출해 내고, 게임에 대한 예측가능한 행동과 기능성 게임에 대한 수용의지 및 요구환경 등을 살펴보고자 한다.

연구분석 결과는 향후 구체적인 기능성 게임개발에 요구되는 타겟대상 선정과 게임요소 추출, 게임환경 조성에 기초자료가 될 것이다.

2. 연구목적

본 연구의 목적은 다음과 같다.

첫째, 중노년층이 선호하는 여가 및 게임 콘텐츠를

1) 경기도는 2009년 9월 기능성게임페스티벌 주최해 게임과 교육, 의료 분야를 접목한 새로운 사업 모델을 개발하고 기능성게임의 외국 진출을 적극 지원하겠다는 의지를 표명했다[7].

추출한다.

즉, 기능성 게임 콘텐츠로 개발될 수 있는 주제를 예측해 보기 위함으로, 현재 활동하고 있는 여가항목 중 빈도가 높은 것과 현재의 여가활동비 수준, 활동빈도는 높지 않아도 본인이 선호하는 여가활동의 내용과 함께 동반하고 싶은 사람, 선호하는 장소, 선호하는 여가활동의 목적을 조사한다.

둘째, 게임에 대한 이용의지와 요구환경을 분석한다.

유년기 즐겨했던 놀이항목 들을 나열하고, 이를 컴퓨터 및 인터넷 게임으로 이용할 수 있는 경우 이용의지 여부, 컴퓨터 및 인터넷 게임을 할 경우 이용 시 느끼는 어려운 점과 도움을 희망하는 기능이 무엇인지 조사해 중노년층의 게임 수용의지와 게임 유도를 위한 사용자 환경을 살펴본다. 실제 고스톱, 바둑, 오목, 장기, 기타 게임 등 컴퓨터 및 인터넷 게임을 해본 적이 있는 이들을 대상으로 게임목적과 게임횟수, 게임시간량, 게임지불비용 정도를 조사하여 게임행동패턴을 분석한다.

셋째, 기능성 게임에 대한 수용의지와 요구환경을 파악한다.

게임과 동시에 운동 병행이 가능할 경우 이용의지 여부, 신체질환 치료용 게임에 대한 필요성 인식정도, 게임에 대한 제약 극복 의지와 기대감 등을 조사해 기능성 게임에 대한 수용의지를 살펴보고, 시나리오 기술을 통해 요구환경을 도출한다.

II. 선행연구 고찰

1. 중노년기의 여가활동

일반적으로 중년기는 성인의 중간 나이를 지칭하며, 연구자들은 대개 자녀가 독립하기 시작하는 40세경부터 60세 이전까지를 해당기로 보고 있다[8-10]. 이 시기에는 다소 개인차가 있으나, 신체적으로는 시력이나 청력의 저하를 비롯해 신진대사의 저하로 체중이 증가하고 호르몬의 변화를 경험하며 노화의 징후를 보다 뚜렷히 인식하기 시작하며, 심리사회적으로는 정체감의 변화 등으로 삶의 재평가를 통해 새로운 생활 스타일과 미래 목표를 설정해보는 시기이기도 하다.

Havighurst(1972)는 이 시기의 발달과업으로 자녀들의 성인으로의 성장을 돋고, 성인으로서 사회적 책임감을 성취하는 것, 사회적 경력에 있어 만족할만한 성과를 거두고 이를 유지하는 것, 여가시간을 활용하는 것, 배우자와의 관계에서 겪는 생리적 변화를 수용하고 적응하는 것, 노화에 대한 적응 등을 언급하고 있는데[11], 특히 중년기의 여가시간 활용은 노년기에 증가하는 여가시간 관리패턴에 영향을 미치므로 매우 중요하다. 즉, 중년기의 여가양식은 노년기의 생활양식과 관련되어 성공적인 노화에 정적 관련성을 보인다는 연구결과 [12][13]들이 이를 뒷받침하는데, 미래 노인들의 모습과 그들의 욕구를 파악하기 위해서는 향후 10-20년 뒤 노년기에 접어들 중년층들의 사회적 삶, 특히 개인과 가정에서의 여가활동을 보다 의미있게 해석하고 연구할 필요가 있다.

한편 노년기는 일반적으로 60세 이상의 시기를 지칭한다. 그러나 최근 들어 연령별 구분은 점차 사라지고 있는 추세이며, 일부 연구에서는 「고용상 연령차별금지 및 고령자고용촉진에 관한 법률」 시행령 등에 명시되어 있는 고령자 정의를 기준으로 55세를 사회적 기준으로 삼아 노인을 구분하기도 한다[14-17]. 이 시기의 사람들은 경제적으로 불안정하고, 건강상의 문제가 발생하며, 친구나 친척, 배우자와 사별하는 고통을 겪는데, 이러한 어려움 외에도 고독감, 노인학대와 방임 등의 문제들이 개인적 차원만이 아닌 사회문제화되어 문제해결 및 예방적 차원의 개입이 요구되기도 한다. 성정현과 그의 동료들은(2009) 노년의 위기 및 문제를 예방하기 위한 차원으로 지역사회 중심의 사회적 지지망 확립이나 퇴직 후 역할 있는 활동의 수행, 여가활동의 적극적 참여를 권장하고 있으며[18], 그밖의 여러 연구들을 통해 이러한 활동이나 움직임이 노인의 삶의 질에 정적으로 관련됨이 밝혀지고 있다[18-20].

중노년층의 여가에 관한 연구는 1990년대부터 다양한 방법과 주제로 꾸준히 진행되어 왔다. 그 중 중노년층의 여가활동, 즉 여가선후도를 살펴볼 수 있는 최근 연구로는 송지준·엄인숙(2008)의 연구를 들 수 있다 [3]. 이 연구는 중년과 노인의 차별화된 여가프로그램 개발을 목적으로 조사대상 495명의 여가활동유형과 우

울 및 고독감간의 관계를 살펴본 것이다. 연구결과 스포츠, 관람감상, 사교활동, 관광활동은 노인에 비해 중년의 평균점수가 높게 나타났고, 놀이오락의 경우는 중년보다 노인이 상대적으로 더 높은 평균점수를 보여 중년과 노년의 여가활동 선호도에 차이가 있음을 밝히고 있다. 그 중 특히 스포츠 활동은 중년과 노년 모두에게 우울감 극복에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타난 반면, 무행동(아무런 행동을 하지 않음)이나 놀이오락 활동은 오히려 우울을 증가시키는 여가활동으로 밝혀져 중년과 노인의 여가프로그램 개발 방향과 주제에 시사하는 바가 크다. 그러나 문화관광부·문화관광연구원(2007)의 여가백서에 의하면[21], 송지준·엄인숙(2008)의 연구에서 보여지는 선호여가활동과는 달리 노인의 경우, TV시청과 같은 신체활동이 수반되지 않는 수동적 형태의 여가활동에 참여비율이 높은 것으로 나타나 있다. 이러한 경향은 노인만이 아닌 전 연령대에서 거의 동일하게 나타나는 패턴으로, 텔레비전 수상기가 보급되기 시작한 1960년대 이후, 특히 1980년대 컬러 텔레비전 방송이 시도되면서 TV시청이 새로운 여가활동으로 자리잡게 되었기 때문이다. 즉, 소극적·정적인 여가를 보내도록 하는 제도적 장치의 보급이 확대되어 여가활동의 사유화와 개인화가 촉진되었다고도 해석할 수 있다.

2. 중노년층의 여가환경과 기능성 게임 수요

현재까지 국내에서 중년 및 노년을 위한 기능성 게임에 대한 연구는 거의 이루어지지 않았다고 볼 수 있다. 그 이유는 중노년층이 관련 산업의 주된 소비층이 아니기 때문인데, 2003년도 소비자 특성과 내수시장 실태를 분석한 한국문화콘텐츠진흥원의 연구보고가 이를 뒷받침하고 있다[22]. 이 연구보고서의 주요 대상은 10~59세로, 여가와 관련된 만화, 캐릭터, 음반, 영화 등의 문화콘텐츠 소비에 있어 60세 이상의 사람들은 조사대상에서 제외하고 있으며, 향후 노인이 될 예비노인층 즉, 중년기에 속한다고 볼 수 있는 40~50대에 문화콘텐츠 소비에 있어서도 여가상품의 구매력과 소비패턴에 대한 간접정보만을 다룰 뿐, 큰 관심을 나타내고 있지는 않다. 그러나 중노년층의 게임활동은 정보화의 진척으

로 인터넷과 디지털기술의 발달에 따라 사이버 여가라는 새로운 여가 공간에서의 여가활동 빈도가 증가하면서 동반 증가될 가능성이 있다. 즉, 시간과 장소에 관계 없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보통신 환경은 우리의 일상이 되어가고 있으며, 이에 따라 새로운 여가공간에서 이루어지는 여가활동으로 사이버 여가의 비율이 중노년층에게도 증가할 수 있다는 것이다.

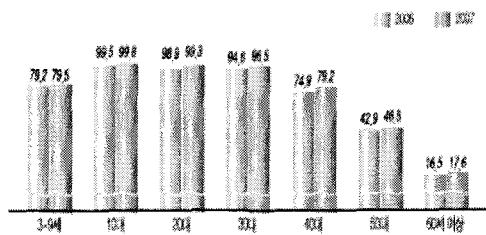


그림 1. 인터넷 이용률(단위, %) [23]

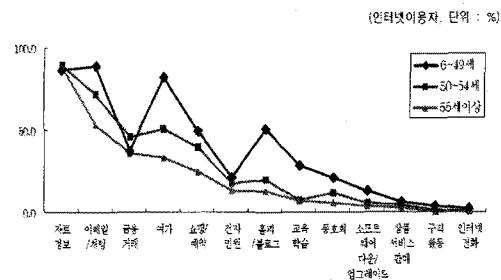


그림 2. 인터넷 이용목적 [24]

중노년층의 사이버 여가활동은 정보통신부와 한국인터넷 진흥원이 공동으로 조사한 「2007년도 상반기 정보화실태조사」를 통해서도 예측가능하다[23]. 자료에 의하면, 연간 인터넷 이용률이 2001년 조사시점 이후 지속적으로 증가하는 추세 속에서 '음악, 게임, 영화 등 여가활동' 및 '이메일, 채팅 등 커뮤니케이션'의 인터넷 이용 행태가 각각 86.0%, 84.7%로 나타나 국민 전체의 인터넷을 통한 여가의 활용이 높은 것으로 해석되고 있으며, 50대 이상의 인터넷 이용률도 전년대비 상승하고 있어 중노년층 역시 이같은 패턴에 합류할 가능성이 높아진다고 볼 수 있다.

한편, 2006년 한국인터넷진흥원의 장·노년층 인터넷이용실태 분석에 의하면[24], 50세 미만의 인터넷 이

용자들에 비해 50대 이상에서는 ‘정보 및 자료수집’, ‘이메일·채팅’, ‘금융거래’, ‘여가’와 같이 뚜렷한 목적을 갖고 있었는데, 상대적으로 다른 연령계층에 비해 이용율은 낮지만, 이용자에 한해서는 적극적인 인터넷 활용이 이루어지는 것으로 나타났다.

조석봉·변승환(2008)은 노인을 위한 여가활동 콘텐츠 개발에 있어 노인의 주요 관심영역인 여행, 건강·의료, 금융·재테크 등의 정보 등을 TV 등의 대중매체와 인터넷, 게임 등의 멀티미디어 콘텐츠와 접목하여 제공할 것을 주장하고 있다[5]. 특히 TV 등은 인터넷 비이용자에게도 쉽게 정보를 얻을 수 있는 ‘종합정보매체’로, 노인에게는 TV 시청 외에도 게임, 쇼핑, 교육 등의 부가서비스를 실용화하여야 한다는 것이다. 이를 위해서는 양방향 TV에서 노인에게 적합한 콘텐츠가 제공되도록 리모컨으로 대표되는 콘트롤러의 조작이 쉽고 용이해야 하며, 사용자 인터페이스(UI : User Interface)를 고려한 노인친화형 입력기가 개발되어야 한다고 하였다. 또한 아동용 에듀테인먼트 콘텐츠 시장의 예나, 신체활동을 통해 게임을 즐길 수 있는 소니사의 PS(플레이스테이션)용 게임콘텐츠 상품인 ‘Eye Toy’²⁾, 장애인 재활 학습게임기인 ‘Live Action-으쌰’³⁾를 예로 들어 노인용 게임 콘텐츠 개발의 유망성을 부가하고 있다. 이러한 게임들은 노인에게도 적절한 신체활동을 통해 재미를 줄 수 있는 신체활동용 게임으로 변용될 수 있으므로 건강상의 이유로 외부활동이 어려운 노인들에게 특히 유용할 것이며, 소프트웨어 자체가 만들기 어렵지 않고 단순하여 전통놀이와 단순한 스포츠 종목, 민속놀이 등 노인층 취향에 맞게 다양한 적용이 이루어질 수 있을 것이다[6].

노인을 위한 신체활동용 게임은 내용적으로 분류한다면 기능성 게임에 속한다고 볼 수 있다. 게임은 오락

2) 기존의 게임들이 ‘앉아서 손가락만 움직이는’ 캐릭터를 조종하는 수준이었다면, Eye Toy는 사용자를 주인공으로 만들어 ‘온몸을 움직이게 하는’ 발상의 전환으로 개발된 게임이다[5].

3) 강릉정보산업진흥원 입주업체인 ‘미래’에서 개발한 게임으로, 컴퓨터 가상공간 안에서 몸을 직접 움직이며 치료교육 및 게임, 체력단련을 경험할 수 있는 재활 학습게임으로 관심을 모으고 있다. 이 게임기에는 동작을 인식하고 감지할 수 있는 소프트웨어가 장착되어 있어 장애인이 몸에 아무런 장치를 하지 않고도 컴퓨터 가상공간에서 재활치료 및 학습을 할 수 있도록 고안되어 있다[5].

용 게임과 기능성 게임으로 나눌 수 있는데, 기능성 게임은 일반적인 의미의 오락성 게임과는 달리 특정 목적과 효과를 의도하는 게임을 말한다[25]. 오락성 게임이 ‘재미’라는 효용을 의도한다면 기능성 게임은 ‘재미’ 이외에도 특정 종류의 ‘유익함’을 표방하고 있어, 일부 연구에서는 소외계층이나 사회소수를 위한 상업적 요소가 우선시 되지 않는 궁정적 측면의 기능성 게임 콘텐츠 개발, 일명 그린콘텐츠 게임개발에 대한 논의도 이루어지고 있다[25][26].

기능성 게임은 최근 에듀테인먼트라는 개념으로 등장하는 교육용 게임, 학습능력이나 집중력을 개발하는 등 각종 인성개발 프로그램들로 나열되는 의식개발 게임, 자전거나 러닝머신 등을 응용한 건강을 위한 게임, 의료적 차원의 가상현실을 이용하거나 치료 레크레이션 형태의 치료용 게임, 그리고 특정 활동이나 직업을 경험하게 하는 직업 시뮬레이션 게임, 체험형 레저게임이나 스포츠 게임 등의 유사 기능성 게임 등이 속한다.

기능성 게임에 속하는 종류를 살펴보면 중노년기에 관심이 증가하는 여가와 건강분야에의 콘텐츠 개발에도 용이하고, 비교적 명확한 목적의식을 갖고 인터넷을 활용하고자 하려는 중노년층의 사이버여가 성향을 고려할 때 이용자의 사회성을 높이는 데에도 효과적일 수 있으므로, 노인을 타겟으로 한 기능성 게임개발은 잠재적 수요층의 욕구분석이 선행된다면 활용성과 시장성을 기대할 수 있다.

III. 연구방법

1. 조사내용

본 연구에서는 노인용 기능성 게임 개발을 위해 조사 도구로 설문지를 활용하였으며, 설문의 주요내용은 다음과 같다.

첫째, 선호하는 여가활동의 내용과 여가목적, 여가환경에 관한 사항이다.

게임 콘텐츠 개발주제와 게임환경을 예측해 볼 수 있는 사항으로, 현재 활동하고 있는 여가항목 중 빈도가 높은 것과 현재의 여가활동비 수준, 활동빈도는 높지

않아도 본인이 선호하는 여가활동의 내용과 함께 동반하고 싶은 사람, 선호하는 장소, 선호하는 여가활동의 목적을 조사하였다.

둘째, 여가활동 중 컴퓨터 및 인터넷 게임과 놀이활동에 대한 의지와 요구환경에 관한 사항이다.

유년기 즐겨 놀았던 놀이형목들을 컴퓨터 및 인터넷 게임으로 이용할 수 있는 경우 이용의지가 있는지, 컴퓨터 및 인터넷 게임을 할 경우 이용 시 느끼는 어려운 점과 도움기능으로 개발을 요구하는 사항은 무엇인지 등을 조사해 게임에 대한 수용의지와 게임을 유도할 수 있는 사용자 환경을 살펴볼 수 있도록 하였고, 실제 고스톱, 바둑, 오목, 장기, 기타게임 등 컴퓨터 및 인터넷 게임을 해본 적이 있는 이들을 대상으로 게임목적과 게임횟수, 게임시간량, 게임지불비용 정도를 조사하여 게이머들의 행동패턴을 살펴보았다.

셋째, 기능성 게임에 대한 수용의지에 관한 사항이다. 게임을 하면서 운동을 함께 할 수 있다면 이용의지가 있는지, 신체질환 치료용 게임에 대한 필요성 인식정도, 게임을 통해 현실 불가능한 제약을 극복하고자 하는 기대감을 갖고 있는지 그 여부와 내용을 조사하여 기능성 게임에 대한 의식수준과 수용의지를 살펴보자 하였다.

설문지의 각 문항은 선행연구조사 결과와 연구진, 게임공학과 자문교수의 의견을 토대로 수차례 검토회의를 통해 구성하였다.

2. 연구대상 및 조사방법

기능성 게임개발에 있어서 인터넷 및 컴퓨터 이용자의 게임경험과 의견이 연구결과 활용에 실제적일 것이라는 판단 하에 조사대상에 인터넷 및 컴퓨터 이용자가 포함될 수 있도록 하였다.

연구를 위한 조사대상을 40대 이상 중노년층으로 하되, 예비조사는 면접 설문조사로 실시하였고 본조사는 리서치기관에 의뢰하여 온라인 설문조사와 면접 설문조사를 병행해 자료를 수집하였다. 예비조사와 본조사는 비획률표집방법 중 편의표집법(convenience sampling)으로 이루어졌다.

면접 설문조사로 진행된 예비조사는 2009년 5월 8일부터 5월 12일까지 총 30명의 중노년층을 대상으로 실

시되었으며, 연구진의 검토결과로 설문내용의 일부를 수정하고 조사 설문내용을 확정하였다.

본조사는 2009년 5월 26일부터 6월 15일까지 진행되었으며, 자료는 총 1030부 수집되었다. 수집된 자료의 이상치 처리 등 세부적인 검토 후, 연구결과의 주요 분석기준으로 언급될 남녀의 비율과 연령대의 분포가 적절하다고 판단되어 최종 1030부 모두의 조사내용을 자료분석에 사용하였다.

3. 자료처리

조사결과는 SPSS 통계 패키지를 활용하여 코딩된 원자료를 토대로 분석되었다. 원자료의 내용으로 무응답치 및 이상치 처리 등 Data정리 후 빈도와 평균분석으로 전체의 윤곽을 살펴보았고, 주요 인구통계적 변인에 따른 집단간 차이분석을 통해 연구목적에 부합하는 결과도출을 시도하였다. 이를 위해 분산분석, T검증, X²검증을 실시하였으며, 통계처리된 내용은 표와 그래프 등을 이용해 정리하고 해석하였다.

IV. 결과분석 및 논의

1. 조사대상의 일반적 특성

조사대상의 인구통계적 특성은 다음의 [표 1]과 같다. 총 1030명 중 남성과 여성의 비율은 65.7%와 34.4%로 각각 677명, 353명인 것으로 나타났다. 학력수준은 고등졸 35.6%(367명), 대졸이상은 56.5%(582명)로 평균적으로 대상자의 학력수준은 높은 편이다. 연령대는 40대 17.2%(177명), 50대 44.4%(457명), 60대 이상은 38.5%(396명)로 40대에 비해 50대 및 60대의 비율이 높은 편이다. 조사대상자 전체의 평균 연령은 57.2세이다. 가족원 수는 2명 이하의 경우가 33.7%(347명), 3명이 27.4%(282명), 4명 이상이 38.9%(401명)로, 전체 평균 가족원 수는 3.0명이었다.

현재 직업이 있는 경우는 60.4%(622명)로 무직의 비율(39.6%)보다 높게 나타났으며, 현직의 경우 고위관리직, (준)전문직에 종사하는 자가 142명(22.8%)로 가장 많은 비율을 차지하고 있었고, 서비스·판매직의 경우도

138명, 22.2%로 나타나 그 다음으로 높은 비율을 차지하고 있다. 그 외에 사무직은 16.2%(101명), 기능직, 장치 및 기계관련직의 경우는 12.9%(80명)인 것으로 집계되었다. 무직이라고 응답한 경우 가장 오랫동안 종사하였던 직종을 질문한 결과, 고위관리직, (준)전문직이라고 응답한 비율이 가장 높아 66.2%(270명)로 나타났고, 그 다음은 기능직, 장치 및 기계관련직이 25.5%(104명)로 나타났다.

혼인상태는 89.1%인 918명이 기혼자였으며, 이들의 월평균 소득수준은 410만 6천원으로, 300만원에서 500만원 미만의 비율이 가장 높아 42.5%를 차지하고 있었다.

이들의 월평균 용돈수준은 54만 5천원으로 나타났다. 조사대상자의 거주 지역은 서울이 56.8%(585명)으로 가장 많았고, 그 다음은 경기, 인천지역이 20.9%(215명), 영남권인 경상, 부산, 대구, 울산지역 거주자의 비율이 11.2%(115명)으로 나타났다.

종합적으로 본 연구의 조사대상자는 평균 57세의 대졸이상의 고학력자들이 많았으며, 월평균 약 410만원의 소득수준에 월평균 약 54만원을 용돈으로 소비하고 있었고, 평균 3명의 가족규모로 서울에 거주하는 비율이 높은 것으로 나타났다.

표 1. 조사대상자의 인구통계적 특성

변인	하위 항목	빈도/평균	%/SD	변인	하위 항목	빈도/평균	%/SD
성별	남자	677	65.7	혼인상태	미혼	13	1.3
	여자	353	34.4		기혼	918	89.1
	계	1030	100.0		기타(사별, 이혼, 동거, 별거 등)	99	9.6
학력	무학	2	0.2	월평균 용돈수준	계	1030	100.0
	초등졸	27	2.6		20만원 미만	121	11.7
	중등졸	52	5.0		20만원 이상~40만원 미만	410	39.8
	고등졸	367	35.6		40만원 이상~100만원 미만	318	30.9
	대학졸	476	46.2		100만원 이상	171	16.6
	대학원졸 이상	106	10.3		무응답	10	1.0
	계	1030	100.0		계	1030	100.0
연령대	40대	177	17.2	월평균 가구소득	월평균 용돈(만원, N=1020)	54.5	64.4
	50대	457	44.4		100만원 미만	35	3.4
	60대	317	30.8		100만원 이상~300만원 미만	243	23.6
	70대 이상	79	7.73		300만원 이상~500만원 미만	438	42.5
	계	1030	100.0		500만원 이상~1000만원 미만	278	27.0
	평균 연령(세, N=1030)	57.2	8.1		1000만원 이상	29	2.8
가족원수	2명 이하	347	33.7		무응답	7	0.7
	3명	282	27.4	거주지역	계	1030	100.0
	4명	310	30.1		월평균 소득(만원, N=1023)	410.6	349.8
	5명 이상	91	8.8		서울	585	56.8
	계	1030	100.0		경기, 인천	215	20.9
직업유무	평균 가족수(명, N=1030)	3.0	1.3		충청, 대전	68	6.6
	직업 있음	622	60.4		강원	21	2.0
	직업 없음	408	39.6		경상, 부산, 대구, 울산	115	11.2
현직	계	1030	100.0		전라, 광주	24	2.3
	고위관리직,(준)전문직	142	22.8		제주	2	0.2
기능직, 장치 및 기계관련직	사무직	101	16.2	전직	계	1030	100.0
	서비스, 판매직	138	22.2		고위관리직,(준)전문직	270	66.2
	농업, 어업	13	2.1		사무직	3	0.7
	단순노무직	27	4.3		서비스, 판매직	27	6.6
	주부, 학생	37	5.9		농업, 어업	0	0.0
	퇴직, 연금자, 무직	3	0.5		기능직, 장치 및 기계관련직	104	25.5
	자영업	26	4.2		단순노무직	4	1.0
	기타	55	8.8		주부, 학생	0	0.0
	계	622	100.0		퇴직, 연금자, 무직	0	0.0
					자영업	0	0.0
					기타	0	0.0

2. 선호하는 여가 콘텐츠와 여가목적 및 환경

2.1 현재의 여가활동

조사대상자가 조사시점인 2009년 5월을 기준으로 과거 1년간 1회 이상 참여한 여가활동을 중복으로 응답하게 하여 분석한 결과는 다음의 [표 2]와 같다.

스포츠 및 건강증진활동 분야에서는 등산에 참여한 비율이 가장 높아 675건으로 3.6%를 차지하고 있었고, 그 다음은 요가/산책/걷기/산림욕이 588건으로 3.2%, 헬스/에어로빅/건강체조가 462건으로 2.5%를 차지하고 있었다. 관광활동 분야에서는 국내 및 해외 여행이 545건으로 2.9%를 차지하고 있었고, 교육 및 사회활동

표 2. 1년간 1회 이상 참여한 여가활동 (중복응답, 빈도순위별)

활동 항목		N	%	활동 항목		N	%
스포츠 및 건강증진 활동	등산	675	3.6	문화예술 활동	영화 보기	500	2.7
	요가/산책/걷기/산림욕	588	3.2		사진촬영	318	1.7
	헬스/에어로빅/건강체조	462	2.5		박물관/전시 관람	200	1.1
	맨손체조/줄넘기	305	1.6		오페라/연극/뮤지컬 관람 및 하기	139	.7
	댄스스포츠(탱고/왈츠/룸바 등)	274	1.5		문화행사 참여	137	.7
	탁구/당구/포켓볼/볼링	212	1.1		전통예술/무용 공연 관람 및 배우거나 하기	66	.4
	육상/조깅/수영	210	1.1		악기연주/노래 배우기 및 하기	62	.3
	배드민턴/테니스/스쿼시	203	1.1		문예창작(도서시론)	50	.3
	농구/배구/축구	185	1.0		연예 공연관람	28	.2
	수영	134	.7		미술활동(그림, 조각, 도예, 만화 등)	27	.1
	사이클링/산의 자전거	117	.6		소계	1527	8.2
	스포츠 경기관람(경투기 관람 등)	117	.6	취미활동	쇼핑	448	2.4
	야구/골프/게이트볼	117	.6		독서/만화책 보기	314	1.7
	태권도/유도/합기도/검도	86	.5		음악감상	307	1.6
	기타	18	.1		미용(피부관리, 성형, 손톱, 머리손질 등)	298	1.6
	승마/사냥/사격	18	.1		재테크(주식활동, 증권분석, 투자)	235	1.3
	원드서핑/수상스키/스킨스쿠버/래프팅	18	.1		원예/주말 농장 돌보기	126	.7
	스노보드/스키	13	.1		애완동물 돌보기	123	.7
	아이스크레이트/스케이트보드/인라인스케이트	12	.1		낚시	121	.6
	소계	3764	20.2		수집활동	67	.4
관광활동	국내 및 해외 여행	545	2.9		다도	40	.2
	소풍/야유회	366	2.0		생활공예(십자수, 비즈공예, DIY 등)	24	.1
	맛집기행	355	1.9		서예	11	.1
	온천/해수욕	340	1.8		소계	2114	11.4
	명승지/문화유산 방문	285	1.5	오락활동	인터넷 검색/채팅	493	2.6
	바다감상/유람선 타기	249	1.3		노래방 가기	468	2.5
	지역축제 참가	237	1.3		을주	451	2.4
	드라이브	186	1.0		고스톱/카드놀이/마작	289	1.5
	테마파크/놀이공원 가기	158	.8		비디오/경기/체스	166	.9
	소계	2721	14.5		독점	88	.5
교육 및 사회활동	외식하기	660	3.5		게임방 가기	23	.1
	계모임/동창회/사교 모임	529	2.8		경마/경륜/카지노	22	.1
	대학하기/통화하기	510	2.7		전통 민속놀이	18	.1
	종교활동	405	2.2		인터넷 게임	11	.1
	가족 및 친지 방문	316	1.7		소계	2029	10.8
	커피숍/나이트/디스코/캬바레 가기	258	1.4	휴식활동	모육/사우나 하기	675	3.6
	사회 봉사활동	234	1.3		낮잠자기	522	2.8
	미니홈피/블로그 관리	183	1.0		찜질방 가기	447	2.4
	교육기관 다니기	146	.8		소계	1644	8.8
	이성교제/미팅/소개팅 하기	61	.3		TV 시청/라디오 청취	829	4.4
	정치활동	6	.0	대중매체	신문/잡지 보기	713	3.8
	소계	3308	17.7		소계	1542	8.2
					기타	1	.0
합계						18650	100.0

분야에서는 외식하기가 660건(3.5%)으로 가장 많고, 그 다음으로는 계모임/동창회/사교모임이 529건(2.8%), 대화/통화하기가 510건(2.7%), 종교활동이 405건(2.2%)로 나타났다. 문화예술활동 분야에서는 영화보기가 가장 많아 500건으로 2.7%를 차지하고 있었다. 취미활동 분야로는 쇼핑이 448건으로 2.4%, 오락 활동 분야로는 인터넷 검색 및 채팅이 493건으로 2.6%, 휴식활동 분야에서는 목욕/사우나 하기가 675건으로 3.6%, 낮잠자기가 522건으로 2.8%, 짐질방 가기가 447건으로 2.4%를 차지하고 있었다.

대중매체 분야에서는 TV 시청 및 라디오 시청이 829건으로 4.4%, 신문 및 잡지보기가 713건으로 3.8%를 나타나, 여가 및 사회활동 전 분야에서 가장 많은 비율을 차지하고 있었다.

현재의 여가활동 빈도를 인구학적 변인에 따라 집단별로 구분하여 [표 3]과 같이 나열하고, 그 순위의 특징적 결과를 살펴보면 다음과 같다. 모든 집단에서 1위를 차지한 활동은 TV 및 라디오 시청이었으나, 2순위부터는 집단마다 약간의 차이를 나타내고 있다.

표 3. 인구통계적 변인에 따른 현재 여가활동 순위 (종복응답, 빈도순%, 밑줄은 동일빈도비율 활동)

인구변인	빈도	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
연령	40대	3761	TV/라디오 시청	대화/통화	목욕/사우나	신문/잡지보기
		%	4.3	4.0	3.9	3.9
	50대	8160	TV/라디오 시청	등산하기	신문/잡지보기	외식하기
		%	4.4	3.9	3.8	3.6
	60대 이상	6729	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	목욕/사우나	등산하기
		%	4.6	3.9	3.7	3.5
성별	남성	11973	TV/라디오 시청	등산하기	신문/잡지보기	목욕/사우나
		%	4.4	3.9	3.9	3.5
	여성	6677	TV/라디오 시청	목욕/사우나	외식하기	신문/잡지보기
		%	4.5	3.8	3.7	3.7
학력	고졸이하	7587	TV/라디오 시청	목욕/사우나	신문/잡지보기	외식하기
		%	4.9	3.9	3.8	3.7
	대졸이상	11063	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	등산하기	외식하기
		%	4.1	3.8	3.6	3.4
직업 유무	유	11629	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	등산하기	외식하기
		%	4.4	3.7	3.7	3.6
	무	7021	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	목욕/사우나	등산하기
		%	4.6	4.0	3.6	3.5
소득 수준	300만원 미만	4336	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	등산하기	요가/산책/걷기/산림욕
		%	4.9	3.9	3.8	3.7
	300~500만원 미만	8291	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	목욕/사우나	등산하기
		%	4.4	4.1	3.9	3.7
	500만원 이상	5952	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	외식하기	등산하기
		%	4.1	3.5	3.4	3.3
가족 수	2명 이하	5940	TV/라디오 시청	등산하기	신문/잡지보기	목욕/사우나
		%	4.6	3.7	3.6	3.5
	3명	5091	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	등산하기	외식하기
		%	4.2	3.9	3.5	3.5
	4명 이상	7619	TV/라디오 시청	신문/잡지보기	목욕/사우나	외식하기
		%	4.5	3.9	3.9	3.7

연령별로는 40대에서는 대화 및 통화하기가, 50대에서는 등산가기, 60대에서는 신문 및 잡지보기가 2순위로 나타났고, 60대 집단에서 등산가기는 4순위, 요가/산책/걷기/산림욕 활동은 5순위로 나타나 연령이 높아짐에 따라 건강에 대한 관심도가 높아짐을 예측할 수 있다.

성별로는 남성의 경우 2위에 등산가기가 포함되어 있으나, 여성집단은 10위에 해당되고, 여성은 5순위에 대화 및 통화하기가 포함되어 남성과 여성의 여가 및 사회활동 분야에 대한 관심도가 다름을 알 수 있다. 그 외에 남성의 경우, 인터넷 검색 및 채팅이 6위에, 7위에 음주, 8위에 국내 및 해외 여행이, 10위에 헬스/에어로빅/건강체조가 포함되어 있는 반면, 여성은 쇼핑이 7위, 계/동창/사교모임이 8위, 쪽질방가기가 9위에 포함되어 있어 성별에 따른 다른 특징을 살펴볼 수 있다.

학력수준별로는 고졸이하의 집단에서와 대졸이상의 집단에서 참여하는 활동의 순위가 다소 다름을 살펴볼 수 있는데, 고졸이하의 집단에서는 목욕/사우나 하기가 2위인 반면, 대졸이상의 집단에서는 5위이고, 고졸이하의 집단에서 5순위로 낮잠자기가 해당되는 반면, 대졸이상의 집단에서는 3순위로 등산가기가 포함되어 있는 것이 특징이다. 그 외의 순위에서는 고졸이하 집단의 경우, 대화/통화하기, 계/동창/사교모임, 노래방가기가 7, 8, 10순위에 해당되고, 대졸이상 집단의 경우, 인터넷 검색 및 채팅, 영화보기, 국내외 여행, 헬스/에어로빅/건강체조가 7, 8, 9, 10순위를 차지하고 있어 학력수준별로 참여활동의 내용이 일부 다르게 나타났다.

직업유무별로는 10순위 내에 해당되는 참여활동에 순위만 일부 달랐을 뿐 포함되어 있는 항목이 거의 유사했으며, 직업이 있는 경우 대화 및 통화하기가 10위에, 직업이 없는 경우 인터넷 검색 및 채팅이 9위에 해당된 것이 특징이다.

소득수준별로는 10순위에 해당되는 참여활동 내용은 유사하나 순위가 일부 달랐으며, 10위 내 다른 집단과 다른 항목으로 포함된 내용으로는 300만원 미만의 집단에서의 인터넷 검색과 채팅(7위), 300만원~500만원 미만 집단의 대화 및 통화하기(9위), 노래방가기(10위) 활동과 500만원 이상 집단에서의 계/동창회/사교모임(9위)이 있었다.

가족 수별로는 5순위까지 모든 활동의 내용이 순위만 일부 달랐을 뿐 동일한 항목이 포함되었으며, 집단별로 가족수가 2명 이하인 집단에서 인터넷 검색 및 채팅이 7위로 나타난 것과 4명 이상 집단의 경우, 대화 및 통화하기가 6위, 쪽질방 가기가 10위에 포함된 것이 특징으로 볼 수 있다.

현재 참여하고 있는 여가활동 비용을 집단별 차이를 통해 분석한 결과는 [표 4]와 같다.

표 4. 인구통계적 변인에 따른 현재의 여가활동비

인구변인		N	여가/사회활동비 (단위:만원, n=1023)		
			평균	SD	F/T값
연령	40대	(177)	21.56	27.46	2.36
	50대	(451)	24.79	26.60	
	60대 이상	(395)	27.17	31.86	
성별	남성	(670)	29.05	31.81	6.88***
	여성	(353)	17.75	20.55	
학력	고졸이하	(444)	19.60	24.90	-5.60***
	대졸이상	(579)	29.40	31.02	
직업	유	(618)	26.59	29.27	1.97
	무	(405)	22.96	28.27	
소득 수준	300만원 미만	(275)	19.90(A)	20.33	20.45***
	300~500만원 미만	(436)	22.51(A)	25.69	
	500만원 이상	(306)	33.72(B)	37.11	
가족 수	2명 이하	(345)	26.68(AB)	27.79	5.81**
	3명	(279)	28.59(B)	36.23	
	4명 이상	(399)	21.43(A)	23.22	

*<.05 **<.01 ***<.001

현재 참여하고 있는 여가 및 사회활동의 비용은 성별, 학력, 소득수준, 가족수별로 유의미한 차이를 나타내고 있는데, 성별로는 남성(29.0만원)이 여성(17.8만원)보다 높게 나타났고, 대졸이상의 집단(29.4만원)이 고졸이하의 집단(19.6만원)보다 높게 나타났다. 소득수준별로는 소득수준이 높은 집단이 여가 활동비용을 가장 많이 소비하고 있어, 500만원 이상인 집단의 경우 월평균 33.7만원을 소비하고 있었다. 가족 수별로는 3명인 집단이 가장 높아 월평균 28.6만원을 소비하고 있었다.

2.2 선호하는 여가활동

연구대상자들이 가장 선호하는 여가활동을 조사한 결과는 다음의 [표 5]와 같다.

이 중 응답빈도가 4%를 넘는 항목을 살펴보면, 스포츠 및 건강증진활동 분야로는 등산, 요가/산책/걷기/산림욕, 헬스/에어로빅/건강체조, 야구/골프/게이트볼 순

표 5. 가장 선호하는 여가활동 (빈도순위별)

활동 항목		N	%	활동 항목		N	%
스포츠 및 건강증진활동	등산	196	19.0	문화 예술 활동	영화 보기	28	2.7
	요가/산책/걷기/산림욕	56	5.4		악기연주/노래 배우기 및 하기	8	0.8
	헬스/에어로빅/건강체조	47	4.6		오페라/연극/뮤지컬 관람 및 하기	6	0.6
	야구/골프/게이트볼	45	4.4		사진촬영	6	0.6
	수영	24	2.3		통예술/무용 공연 관람 및 배우거나 하기	4	0.4
	탁구/당구/포켓볼/볼링	16	1.6		문예창작/독서토론	4	0.4
	댄스스포츠(탱고/왈츠/룸바 등)	13	1.3		박물관/전시 관람	3	0.3
	스포츠 경기관람(격투기 관람 등)	12	1.2		문화행사 참여	3	0.3
	사이클링/산악 자전거	11	1.1		연예 공연관람	1	0.1
	배드민턴/테니스/스쿼시	11	1.1		미술활동(그림, 조각, 도예, 만화 등)	0	0.0
	육상/조깅/속보	10	1.0		소계	63	6.2
	농구/배구/축구	4	0.4		낚시	25	2.4
	원드서핑/수상스키/스킨스쿠버/래프팅	3	0.3		독서/만화책 보기	17	1.7
	승마/사냥/사격	2	0.2		원예/주말 농장 돌보기	12	1.2
	기타	2	0.2		쇼핑	11	1.1
	맨손체조/줄넘기	2	0.2		음악감상	5	0.5
	태권도/유도/합기도/검도	1	0.1		미용(피부관리, 성형, 손톱 머리손질 등)	4	0.4
	스노보드/스키	1	0.1		재테크(주식활동, 증권분석, 투자)	3	0.3
	아이스크레이트/스케이트보드/인라인스케이트	0	0.0		서예	1	0.1
	소계	456	44.5		생활공예(십자수, 비즈공예, DIY 등)	1	0.1
관광활동	국내 및 해외 여행	170	16.5		다도	0	0.0
	드라이브	7	0.7		애완동물 돌보기	0	0.0
	맛집기행	5	0.5		수집활동(스크랩 등)	0	0.0
	소풍/야유회	4	0.4		소계	79	7.8
	온천/해수욕	3	0.3	오락활동	음주	23	2.2
	명승지/문화유산 방문	3	0.3		인터넷 검색/채팅	18	1.7
	바디감상/유람선 타기	1	0.1		바둑/장기/체스	9	0.9
	지역축제 참가	1	0.1		고스톱/카드놀이/마작	5	0.5
	테마파크/놀이공원 가기	0	0.0		경마/경륜/카지노	2	0.2
	소계	194	18.9		노래방 가기	1	0.1
교육 및 사회활동	종교활동	45	4.4		개임방 가기	0	0.0
	사회 봉사활동	41	4.0		전통 민속놀이	0	0.0
	계모임/동창회/사교 모임	30	2.9		복권	0	0.0
	교육기관 다니기	14	1.4		인터넷 게임	0	0.0
	대학하기/통화하기	9	0.9		소계	58	5.6
	미니홈피/블로그 관리	3	0.3	휴식활동	찜질방 가기	12	1.2
	외식하기	3	0.3		목욕/사우나 하기	7	0.7
	정치활동	2	0.2		낮잠자기	2	0.2
	기족 및 친지 방문	2	0.2		소계	21	2.1
	이성교제/미팅/소개팅 하기	1	0.1		TV 시청/라디오 청취	9	0.9
	커피숍/나이트/디스코/카바레 가기	0	0.0	대중매체	신문, 잡지 보기	0	0.0
	소계	150	14.7		소계	9	0.9
	합계				기타	0	0.0
						1030	100.0

이었으며, 관광활동으로는 국내 및 해외 여행, 교육 및 사회활동으로는 종교활동, 사회 봉사활동이 해당되었다. 그 외 문화예술활동분야, 취미활동분야, 오락활동분야, 휴식활동분야, 대중매체분야에는 응답비율이 4% 이상에 해당되는 항목이 없었다.

인구통계적 변수에 따라 집단별로 선호하는 여가활동 순위를 살펴본 결과, [표 6]에서와 같이 연령별로

는 40대, 50대, 60대 이상 집단에서의 1, 2순위는 동일하나 40대의 경우 3순위에 음주 활동이 포함된 것과 50대에서는 야구/골프/게이트볼이 포함된 것, 60대 이상 집단에서는 종교활동과 사회봉사활동이 포함된 것이 특징으로 살펴볼 수 있다. 40대, 50대 집단에서 희망하는 헬스/에어로빅/건강체조 활동이 60대 이상 집단에서는 포함되어 있지 않았다.

표 6. 집단별 선호 여가활동 순위(활동빈도 순위별 %, 밑줄은 동일빈도비율 활동)

인구분위		빈도	1순위	2순위	3순위	4순위	5순위
연령	40대	177	등산가기	국내/해외여행	음주	요가/산책/걷기/산림욕	헬스/에어로빅/건강체조
		%	18.1	11.9	7.3	6.2	5.1
	50대	457	등산가기	국내/해외여행	헬스/에어로빅./건강체조	요가/산책/걷기/산림욕	야구/골프/게이트볼
		%	20.8	17.7	5.3	5.0	4.8
	60대 이상	396	등산가기	국내/해외여행	요가/산책/걷기/산림욕	종교활동	사회봉사활동
		%	17.4	17.2	5.6	5.3	4.5
성별	남성	677	등산가기	국내/해외여행	야구/골프/게이트볼	헬스/에어로빅./건강체조	사회봉사활동
		%	22.3	18.5	5.8	4.7	3.8
	여성	353	국내/해외여행, 등 산기기	요가/산책/걷기/ 산림욕	종교활동	수영	영화보기
		%	12.7	10.2	7.4	5.9	4.5
학력	고졸이하	448	등산가기	국내/해외여행	요가/산책/걷기/산림욕	종교활동	계/동창회/사교모임 낚시, 음주
		%	18.5	13.2	6.7	4.9	3.6
	대학이상	582	등산가기	국내/해외여행	야구/골프/게이트볼	헬스/에어로빅./건강체조	요가/산책/걷기/산림욕 사회봉사활동
		%	19.4	19.1	6.7	5.5	4.5
직업 유무	유	622	등산가기	국내/해외여행	요가/산책/걷기/산림욕	헬스/에어로빅./건강체조 야구/골프/게이트볼	사회봉사활동
		%	21.2	16.9	4.8	4.7	3.9
	무	408	국내/해외여행	등산가기	요가/산책/걷기/산림욕	종교활동	헬스/에어로빅/건강체조 수영
		%	15.9	15.7	6.4	6.1	4.4
소득 수준	300만원 미만	278	등산가기	국내/해외여행	종교활동	요가/산책/걷기/산림욕	사회봉사활동
		%	15.1	14.4	6.1	5.8	5.4
	300~500 만원 미만	438	등산가기	국내/해외여행	요가/산책/걷기/산림욕	헬스/에어로빅./건강체조	음주
		%	21.7	16.4	5.5	5.3	3.4
가족 수	500만원 이상	307	국내/해외여행	등산가기	야구/골프/게이트볼	종교활동	요가/산책/걷기/산림욕
		%	18.9	18.6	8.8	5.5	4.9
	2명 이하	347	국내/해외여행	등산가기	종교활동	사회봉사활동	야구/골프/게이트볼
		%	18.2	16.4	6.1	4.6	4.0
	3명	282	국내/해외여행	등산가기	야구/골프/게이트볼	요가/산책/걷기/산림욕	계/동창회/사교모임, 종교활동, 사회봉사활동
		%	20.2	19.9	7.1	5.3	3.5
	4명 이상	401	등산가기	국내/해외여행	요가/산책/걷기/산림욕	헬스/에어로빅./건강체조	음주
		%	20.7	12.5	7.5	6.2	4.0

성별로는 남성의 경우, 1순위 등산가기의 비율이나 2순위의 국내 및 해외여행의 비율이 여성보다 높게 나타난 점과 2~5순위의 내용이 상이한 점이 두드러진 특징이다. 여성의 경우, 2순위에 요가/산책/걷기/산림욕 활동을 선호하고, 3순위 종교활동, 4순위 수영, 5순위 영화보기였던 반면, 남성은 3순위에 야구/골프/게이트볼, 4순위에 헬스/에어로빅/건강체조, 5순위로 사회봉사활동을 선호하고 있어 성별로 선호하는 활동이 다르게 나타났다.

학력별로는 고졸이하의 집단과 대졸이상의 집단에서 1,2순위는 등산가기, 국내외 여행으로 동일하고 요가/산책/걷기/산림욕 활동이 5순위 내에 포함되어 있는 점은 공통점이나, 고졸이하의 집단에서는 종교활동과 계/동창회/사교모임, 낚시, 음주 활동이 포함되어 있고, 대졸이상의 집단에서는 야구/골프/게이트볼, 헬스/에어로빅/건강체조, 사회봉사활동이 포함되어 있어 다르게 나타났다.

직업유무별로는 1,2,3순위의 내용은 동일하나 직업이 있는 경우, 야구/골프/게이트볼, 사회봉사활동이 포함되고, 직업이 없는 경우는 종교활동과 수영을 선호하는 것으로 나타났다.

소득수준별로는 1,2순위는 동일한 내용이고 5순위 내에 요가/산책/걷기/산림욕 활동이 포함되어 있는 것이 공통점이나, 300만원 이하의 집단에서는 사회봉사활동이 포함되어 있고, 300만원 이상 500만원 미만의 집단에서는 헬스/에어로빅/건강체조, 음주활동이 포함되며, 500만원 이상의 집단에서는 야구/골프/게이트볼 활동이 포함되어 있는 것이 특징으로 나타난다. 종교활동 역시 5순위 안에 포함되어 있으나, 300만원 이상 500만원 미만의 집단에서는 선호되지 않았다.

가족규모별로는 국내외여행, 등산, 종교활동, 사회봉사활동, 야구/골프/게이트볼, 요가/산책/걷기/산림욕 활동이 공통적으로 선호되고 있으나, 2명 이하의 집단에서는 요가/산책/걷기/산림욕 활동이 5순위 내에 선호되

표 7. 인구통계적 변인에 따른 선호 여가활동 목적

인구변인		선호하는 여가활동의 목적 (n=1030, 빈도(%))										
		신체건강 증진	개인재미	마음안정 /휴식	대인관계 /교제	스트레스 해소	자기계발 /교육	시간소비	기억력 향상 /차해 방지	노후 경제 생활 준비	기타 (사회봉사활동)	합계
연령	40대	61(34.5)	13(7.3)	50(28.2)	13(7.3)	34(19.2)	4(2.3)	0(0.0)	1(0.6)	1(0.6)	0(0.0)	177(100.0)
	50대	173(37.9)	33(7.2)	125(27.4)	41(9.0)	46(10.1)	23(5.0)	6(1.3)	3(0.7)	3(0.7)	4(0.9)	457(100.0)
	60대 이상	146(36.9)	42(10.6)	96(24.2)	25(6.3)	18(4.5)	41(10.4)	11(2.8)	9(2.3)	6(1.5)	2(0.5)	396(100.0)
성별	남성	252(37.2)	58(8.6)	185(27.3)	43(6.4)	57(8.4)	49(7.2)	13(1.9)	11(1.6)	7(1.0)	2(0.3)	677(100.0)
	여성	128(36.3)	30(8.5)	86(24.4)	36(10.2)	41(11.6)	19(5.4)	4(1.1)	2(0.6)	3(0.8)	4(1.1)	353(100.0)
학력	고졸이하	159(35.5)	45(10.0)	110(24.6)	37(8.3)	57(12.7)	18(4.0)	9(2.0)	8(1.8)	3(0.7)	2(0.4)	448(100.0)
	대졸이상	221(38.0)	43(7.4)	161(27.7)	42(7.2)	41(7.0)	50(8.6)	8(1.4)	5(0.9)	7(1.2)	4(0.7)	582(100.0)
직업 유무	유	233(37.5)	49(7.9)	170(27.3)	46(7.4)	66(10.6)	35(5.6)	8(1.3)	7(1.1)	4(0.6)	4(0.6)	622(100.0)
	무	147(36.0)	39(9.6)	101(24.8)	33(8.1)	32(7.8)	33(8.1)	9(2.2)	6(1.5)	6(1.5)	2(0.5)	408(100.0)
소득 수준	300만원 미만	82(29.5)	35(12.6)	82(29.5)	15(5.4)	18(6.5)	27(9.7)	7(2.5)	9(3.2)	2(0.7)	1(0.4)	278(100.0)
	300~500만원 미만	184(42.0)	29(6.6)	106(24.2)	28(6.4)	49(11.2)	26(5.9)	6(1.4)	3(0.7)	6(1.4)	1(0.2)	438(100.0)
	500만원 이상	114(37.1)	23(7.5)	82(26.7)	35(11.4)	29(9.4)	15(4.9)	3(1.0)	1(0.3)	2(0.7)	3(1.0)	307(100.0)
가족 수	2명 이하	112(32.3)	37(10.7)	95(27.4)	19(5.5)	28(8.1)	31(8.9)	10(2.9)	8(2.3)	4(1.2)	3(0.9)	347(100.0)
	3명	108(38.3)	26(9.2)	72(25.5)	23(8.2)	18(6.4)	23(8.2)	5(1.8)	2(0.7)	2(0.7)	3(1.1)	282(100.0)
	4명 이상	160(39.9)	25(6.2)	104(25.9)	37(9.2)	52(13.0)	14(3.5)	2(0.5)	3(0.7)	4(1.0)	0(0.0)	401(100.0)

*<.05 **<.01 ***<.001표

지 않았고, 3명인 집단에서는 계/동창회/사교모임 활동이 다른 집단과는 달리 선호활동으로 거론되고 있었으며, 4명 이상인 집단에서는 종교활동과 야구/골프/게이트볼 활동은 5순위 내 선호되지 않은 반면, 헬스/에어로빅/건강체조, 음주 활동은 선호항목으로 거론되고 있는 것이 특징이다.

선호하는 여가활동의 주요목적은 '신체적 건강을 증진하고자 하는 함'이 가장 많았고, 그 다음으로는 '마음의 안정과 휴식을 얻고자 함'이었다. 그 외 '개인의 재미를 위해', '대인관계 및 교제를 위해', '스트레스 해소를 위해', '자기발전과, 계발, 교육을 위해'라고 응답한 이들도 있었다. 선호하는 여가 및 사회활동의 주요목적은 인구변인별 집단간 차이를 나타내고 있었는데, 연령, 학력, 소득수준, 가족수 변인에서 유의미한 차이를 나타내고 있다. 연령집단에서 신체적 건강증진에 가장 많은 관심을 보인 집단은 50대에서, 고졸이하보다는 대졸이상의 집단에서, 300만원 이상 500만원 미만의 집단에서, 가족수가 4명 이상인 집단에서였으며, 마음의 안정과 휴식을 얻고자 하는 이들은 40대에서, 대졸이상에서, 300만원 미만의 소득자들이, 2명 이하의 가족에서였다.

관련내용을 분석한 결과는 [표 7]과 같다.

선호하는 여가활동을 함께하고자 하는 동반자로는 친구나 가족 다음으로 혼자서 하고자 하는 비율이 높게 나타났는데, 인구변인별로는 연령, 성별, 학력, 직업유무에서 유의미한 차이를 나타내고 있다([표 8]).

연령별로는 40대와 60대 이상의 경우 친구의 비율이 가장 높게 나타났으며, 50대에서는 가족의 비율이 가장 높았다. 성별로는 남성과 여성 모두 친구의 비율이 가장 높게 나타났지만, 여성(40.2%)의 경우 남성(30.6%)보다 응답비율이 높게 나타나고 있다. 학력별로는 고졸이하의 경우 친구의 비율이 가장 높아 38.2%였으며, 대졸이상의 경우는 가족과 함께 하고 싶다는 응답이 가장 많고 그 비율은 33.0%로 나타났다. 직업유무별로는 직업이 없는 경우(37.5%)가 있는 경우(31.5%)보다 '친구'와 여가사회활동을 함께 하고 싶다는 비율이 높게 나타났고, 가족과 함께 하고 싶다는 비율은 직업이 있는 경우(29.7%)가 직업이 없는 경우(27.9%)보다 높게 나타났다.

선호하는 여가활동을 희망하는 장소를 조사한 결과, 야외공간을 선호하는 비율이 가장 높고, 그 다음으로는 실내 여가공간을 선호하는 비율이 높게 나타났다([표 9]). 인구변인별 집단간 차이를 분석한 결과, 연령, 성

표 8. 인구통계적 변인에 따른 선호 여가활동의 희망동반자

인구변인	선호하는 여가활동의 희망 동반자 (n=1000, 비도(%))							χ^2
	혼자서	가족 (친척포함)	친구	직장동료	동호회 회원	기타	비계	
연령	40대	39(22.0)	47(26.6)	66(37.3)	17(9.6)	8(4.5)	0(0.0)	177(100.0)
	50대	80(17.5)	154(33.7)	142(31.1)	20(4.4)	53(11.6)	8(1.8)	457(100.0)
	60대 이상	86(21.7)	98(24.7)	141(35.6)	5(1.3)	60(15.2)	6(1.5)	396(100.0)
성별	남성	129(19.1)	201(29.7)	307(30.6)	34(5.0)	99(14.6)	7(1.0)	677(100.0)
	여성	76(21.5)	98(27.8)	142(40.2)	8(2.3)	22(6.2)	7(2.0)	353(100.0)
학력	고졸이하	96(21.4)	107(23.9)	171(38.2)	23(5.1)	44(9.8)	7(1.6)	448(100.0)
	대학이상	109(18.7)	192(33.0)	178(30.6)	19(3.3)	77(13.2)	7(1.2)	582(100.0)
직업	유	113(18.2)	185(29.7)	196(31.5)	40(6.4)	81(13.0)	7(1.1)	622(100.0)
	무	92(22.5)	114(27.9)	153(37.5)	2(0.5)	40(9.8)	7(1.7)	408(100.0)
소득	300만원 미만	65(23.4)	76(27.3)	92(33.1)	10(3.6)	31(11.2)	4(1.4)	278(100.0)
	300~500만원 미만	94(21.5)	119(27.2)	147(33.6)	17(3.9)	57(13.0)	4(0.9)	438(100.0)
	500만원 이상	45(14.7)	102(33.2)	107(34.9)	14(4.6)	33(10.7)	6(2.0)	307(100.0)
가족수	2명 이하	79(22.8)	97(28.0)	105(30.3)	11(3.2)	48(13.8)	7(2.0)	347(100.0)
	3명	43(15.2)	88(31.2)	96(34.0)	13(4.6)	39(13.8)	3(1.1)	282(100.0)
	4명 이상	83(20.7)	114(28.4)	148(36.9)	18(4.5)	34(8.5)	4(1.0)	401(100.0)

*<.05 **<.01 ***<.001

별, 학력, 직업유무, 소득수준, 가족수에서 유의미한 차이를 나타내고 있다.

연령별로는 50대에서 야외공간을 희망하는 비율이 가장 높았고, 실내여가공간을 꿈는 연령집단은 40대로 나타났다. 성별로는 야외공간을 희망하는 비율이 여성보다 남성이 더 높게 나타났고, 실내 여가공간은 남성보다 여성이 더 높게 나타났다. 학력별로는 야외공간을 선호하는 비율은 대졸이상의 집단에서, 실내여가공간을 선호하는 비율은 고졸이하의 집단에서 높게 나타나고 있다. 직업유무별로는 직업이 있는 경우 야외공간의 선호비율이 더 높게 나타났으며, 실내여가공간은 직업이 없는 경우 선호비율이 더 높았다. 소득수준별로는 500만원 이상 집단의 경우 야외공간을 선호하는 비율이 가장 높았으며, 실내여가공간은 300만원 이상 500만원 미만의 집단에서 선호비율이 높게 나타났다. 가족규모별로는 3명의 가족규모를 가진 이들이 야외공간을 선호하는 비율이 높았으며, 실내여가공간을 선호하는 비율은 4명 이상의 가족규모를 가진 이들이 높게 나타났다.

3. 여가활동 중 컴퓨터 및 인터넷 게임과 놀이에 대한 이용의지 및 요구환경

3.1 컴퓨터 및 인터넷 게임과 놀이에 대한 이용의지와 요구환경

어렸을 적 경험했던 놀이를 인터넷이나 컴퓨터로 즐길 의향이 있는지를 조사한 결과, '있다'고 응답한 이들은 497명, '없다'고 응답한 비율은 533명이었는데, 이러한 응답비율은 인구변인별 집단간 차이를 나타내고 있다. 유의미한 차이를 보인 변인은 연령, 성별, 학력수준, 소득수준, 가족규모이다.

연령별로는 50대와 60대 이상의 집단에서 놀이를 인터넷이나 컴퓨터로 즐길 의향이 있다고 응답한 비율이 높아 각각 52.3%, 51.0%로 나타났고, 성별로는 여성(42.8%)보다 남성(51.1%)의 경우 그 비율이 높았다. 학력수준에 있어서도 대졸이상의 집단이 고졸이하의 집단(43.1%)보다는 응답비율이 높아 52.2%로 나타났고, 월평균 소득 300만원 미만의 집단(53.2%)과 500만원 이상의 집단(52.1%)이 300만원 이상 500만원 미만의 소득수준 집단(42.9%)보다 놀이를 인터넷이나 컴퓨터로 즐길 의향

표 9. 인구통계적 변인에 따른 선호 여가활동의 희망장소

인구변인		선호하는 여가활동의 희망장소 (n=1030, 비도%)						χ^2
		집	실내여가공간	야외공간	가상공간 (사이버/모바일)	기타 (지역사회)	합계	
연령	40대	14(7.9)	74(41.8)	87(49.2)	0(0.0)	2(1.1)	177(100.0)	53.44***
	50대	39(8.5)	95(20.8)	278(60.8)	9(2.0)	36(7.9)	457(100.0)	
	60대 이상	42(10.6)	78(19.7)	221(55.8)	13(3.3)	42(10.6)	396(100.0)	
성별	남성	62(9.2)	107(15.8)	429(63.4)	18(2.7)	61(9.0)	677(100.0)	76.08***
	여성	33(9.3)	140(39.7)	157(44.5)	4(1.1)	19(5.4)	353(100.0)	
학력	고졸이하	56(12.5)	133(29.7)	222(49.6)	8(1.8)	29(6.5)	448(100.0)	29.67***
	대졸이상	39(6.7)	114(19.6)	364(62.5)	14(2.4)	51(8.8)	582(100.0)	
직업 유무	유	50(8.0)	131(21.1)	387(62.2)	12(1.9)	42(6.8)	622(100.0)	18.19**
	무	45(11.0)	116(28.4)	199(48.8)	10(2.5)	38(9.3)	408(100.0)	
소득 수준	300만원 미만	33(11.9)	63(22.7)	147(52.9)	6(2.2)	29(10.4)	278(100.0)	16.89*
	300~500만원 미만	45(10.3)	115(26.3)	244(55.7)	7(1.6)	27(6.2)	438(100.0)	
	500만원 이상	16(5.2)	68(22.1)	191(62.2)	8(2.6)	24(7.8)	307(100.0)	
가족수	2명 이하	36(10.4)	67(19.3)	194(55.9)	9(2.6)	41(11.8)	347(100.0)	22.86**
	3명	25(8.9)	62(22.0)	172(61.0)	7(2.5)	16(5.7)	282(100.0)	
	4명 이상	34(8.5)	118(29.4)	220(54.9)	6(1.5)	23(5.7)	401(100.0)	

*<.05 **<.01 ***<.001

이 있다고 응답한 비율이 높게 나타났다. 가족규모에서 는 가족수 3명인 집단이 그 비율이 높았다(55.0%).

놀이를 인터넷이나 컴퓨터로 즐길 의향이 있는 497명 을 대상으로, 선호하는 놀이항목을 중복으로 응답해 분석한 결과([표 10]), 윷놀이를 가장 선호하는 것으로 나타 났고 그 외 연날리기와 제기차기를 선호하고 있었다.

그 중 40대 집단에서는 다른 연령집단보다는 선호하는 항목이 다양하여 비석 넘어 뜨리기, 총싸움, 술래잡기, 낚시놀이 등이 3순위 내에 응답되었으며, 여성의 경우 술래 잡기를, 300만원 미만의 집단과 가족 수 3명인 집단에서 는 낚시놀이를 선호하는 항목으로 응답하였다.

표 10. 놀이를 인터넷이나 컴퓨터로 즐길 의향

인구변인		놀이를 인터넷/컴퓨터로 즐길 의향 (n=1030, 비도%)				선호하는 놀이 항목 (n=497, 비도%, 밀줄문 동일반도)			
		없음 (n=503)	있음 (n=497)	합계	X ²	응답 빈도	1순위	2순위	3순위
연령	40대	121(68.4)	56(31.6)	177(100.0)	23.77***	141	윷놀이 (24/17.0)	비석 넘어 뜨리기 연날리기 (12/8.5)	총싸움/술래잡기 낚시놀이 (11/7.8)
	50대	218(47.7)	239(52.3)	457(100.0)		588	윷놀이 (118/20.1)	제기차기 (85/14.5)	연날리기 (72/12.2)
	60대 이상	194(49.0)	202(51.0)	396(100.0)		501	윷놀이 (125/25.0)	연날리기 (67/13.4)	제기차기 (62/12.4)
성별	남성	331(48.9)	346(51.1)	677(100.0)	6.45*	871	윷놀이 (193/22.2)	연날리기 (134/15.4)	제기차기 (118/13.5)
	여성	202(57.2)	151(42.8)	353(100.0)		359	윷놀이 (74/20.6)	제기차기 (35/9.7)	술래잡기 (31/8.6)
학력	고졸이하	255(56.9)	193(43.1)	448(100.0)	8.49**	464	윷놀이 (99/21.3)	제기차기 (56/12.1)	연날리기 (46/9.9)
	대졸이상	278(47.8)	304(52.2)	582(100.0)		766	윷놀이 (168/21.9)	연날리기 (105/13.7)	제기차기 (97/12.7)
직업 유무	유	331(53.2)	291(46.8)	622(100.0)	1.36	738	윷놀이 (147/19.9)	연날리기 (95/12.9)	제기차기 (88/11.9)
	무	202(49.5)	206(50.5)	408(100.0)		492	윷놀이 (120/24.4)	제기차기 (65/13.2)	연날리기 (56/11.4)
소득 수준	300만원 미만	130(46.8)	148(53.2)	278(100.0)	9.56**	364	윷놀이 (87/23.9)	제기차기 (58/15.9)	낚시놀이 (40/11.0)
	300~500만원 미만	250(57.1)	188(42.9)	438(100.0)		476	윷놀이 (92/19.3)	연날리기 (59/12.4)	제기차기 (54/11.3)
	500만원 이상	147(47.9)	160(52.1)	307(100.0)		389	윷놀이 (87/22.4)	연날리기 (56/14.4)	제기차기 (41/10.5)
가족수	2명 이하	175(50.4)	172(49.6)	347(100.0)	10.84**	428	윷놀이 (93/21.7)	제기차기 (63/14.7)	연날리기 (55/12.9)
	3명	127(45.0)	155(55.0)	282(100.0)		405	윷놀이 (91/22.5)	연날리기 제기차기 (48/11.9)	낚시놀이 (32/7.9)
	4명 이상	231(57.6)	170(42.4)	401(100.0)		397	윷놀이 (83/20.9)	연날리기 (48/12.1)	제기차기 (42/10.6)
거주 지역	서울	361(61.7)	224(38.3)	585(100.0)	56.06***	558	윷놀이 (122/21.9)	연날리기 (66/11.8)	제기차기 (48/8.6)
	경기인천	91(42.3)	124(57.7)	215(100.0)		319	윷놀이 (67/21.0)	제기차기 (41/12.9)	연날리기 (39/12.2)
	그 외 지역	81(35.2)	149(64.8)	230(100.0)		353	윷놀이 (78/22.1)	제기차기 (64/18.1)	연날리기 (46/13.0)

*<.05 **<.01 ***<.001

컴퓨터 및 인터넷 게임과 놀이에 대해 고스톱, 바둑, 오목, 장기 등의 내용을 해본 적이 있는지(경험도)와 앞으로 하고 싶은지(선호도)에 대해 분석한 결과는 [표 11]과 같다.

경험비율에 있어서는 고스톱 경험비율이 가장 높아 어느 인구변인별 집단에서나 1순위의 응답비율을 나타내고 있으나, 선호비율에서는 인구변인별 집단에서 순위가 일부 다르게 나타나고 있다. 연령에 있어 60대 이상의 경우 기타 게임(50.0%)과 바둑(48.2%)의 비율이 높으며,

성별의 경우 남성은 바둑(60.6%)과 기타 게임(55.2%)의 선호비율이 높다. 대졸이상의 집단에서도 기타 게임(56.0%)과 바둑(53.4%)의 선호비율이 높게 나타나 있고, 직업이 있는 경우 역시 바둑(52.4%), 기타 게임(50.8%)의 선호비율이 높다. 월평균 소득수준 300만원 미만의 집단과 500만원 이상의 집단에서도 선호도에 있어서는 기타 게임의 비율이 높게 나타나고 있다(50.7%, 50.8%). 가족 수 2명 이하의 집단과 3명인 집단에서도 기타 게임의 비율이 높게 나타나고 있다(53.0%, 52.1%).

표 11. 인터넷/컴퓨터 게임(고스톱, 바둑, 오목, 장기, 기타) 경험도와 선호도

인구변인	빈도	구분	경험도 ¹⁾ 와 선호도 ²⁾ (n=1030, 빈도%)					
			고스톱	바둑	오목	장기	기타 게임	
연령	40대	177	경험도 선호도	101(57.1) 98(55.4)	50(28.2) 66(37.3)	60(33.9) 50(28.2)	49(27.7) 55(31.1)	70(39.5) 65(36.7)
	50대	457	경험도 선호도	257(56.2) 243(53.2)	167(36.5) 226(49.5)	184(40.3) 197(43.1)	153(33.5) 197(43.1)	184(40.3) 239(52.3)
	60대 이상	396	경험도 선호도	168(42.4) 184(46.5)	127(32.1) 191(48.2)	98(24.7) 137(34.6)	92(23.2) 170(42.9)	115(29.0) 198(50.0)
성별	남성	677	경험도 선호도	364(53.8) 337(49.8)	308(45.5) 410(60.6)	258(38.1) 267(39.4)	272(40.2) 367(54.2)	264(39.0) 374(55.2)
	여성	353	경험도 선호도	162(45.9) 188(53.3)	36(10.2) 73(20.7)	84(23.8) 117(33.1)	22(6.2) 55(15.6)	105(29.7) 128(36.3)
학력	고졸이하	448	경험도 선호도	221(49.3) 253(56.5)	113(25.2) 172(38.4)	120(26.8) 149(33.3)	101(22.5) 153(34.2)	137(30.6) 176(39.3)
	대학이상	582	경험도 선호도	305(52.4) 272(46.7)	231(39.7) 311(53.4)	222(38.1) 235(40.4)	193(33.2) 269(46.2)	232(39.9) 326(56.0)
직업유무	유	622	경험도 선호도	335(53.9) 311(50.0)	240(38.6) 326(52.4)	233(37.5) 243(39.1)	213(34.2) 283(45.5)	253(40.7) 316(50.8)
	무	408	경험도 선호도	191(46.8) 214(52.5)	104(25.5) 157(38.5)	109(26.7) 141(34.6)	81(19.9) 139(34.1)	116(28.4) 186(45.6)
소득수준	300만원 미만	278	경험도 선호도	117(42.1) 126(45.3)	86(30.9) 135(48.6)	81(29.1) 106(38.1)	77(27.7) 116(41.7)	90(32.4) 141(50.7)
	300~500만원 미만	438	경험도 선호도	251(57.3) 240(54.8)	145(33.1) 193(44.1)	145(33.1) 149(34.0)	126(28.8) 173(39.5)	175(40.0) 202(46.1)
	500만원 이상	307	경험도 선호도	154(50.2) 154(50.2)	111(36.2) 153(49.8)	114(37.1) 127(41.4)	89(29.0) 130(42.3)	100(32.6) 156(50.8)
가족수	2명 이하	347	경험도 선호도	157(45.2) 162(46.7)	124(35.7) 178(51.3)	107(30.8) 140(40.3)	94(27.1) 157(45.2)	117(33.7) 184(53.0)
	3명	282	경험도 선호도	141(50.0) 132(46.8)	86(30.5) 122(43.3)	101(35.8) 113(40.1)	76(27.0) 113(40.1)	103(36.5) 147(52.1)
	4명 이상	401	경험도 선호도	228(56.9) 231(57.6)	134(33.4) 183(45.6)	134(33.4) 131(32.7)	124(30.9) 152(37.9)	149(37.2) 171(42.6)
거주지역	서울	585	경험도 선호도	285(48.7) 291(49.7)	170(29.1) 234(40.0)	170(29.1) 177(30.3)	150(25.6) 192(32.8)	185(31.6) 232(39.7)
	경기인천	215	경험도 선호도	102(47.4) 105(48.8)	74(34.4) 120(55.8)	74(34.4) 98(45.6)	60(27.9) 114(53.0)	88(40.9) 133(61.9)
	그 외 지역	230	경험도 선호도	139(60.4) 129(56.1)	100(43.5) 129(56.1)	98(42.6) 109(47.4)	84(36.5) 116(50.4)	96(41.7) 137(59.6)

1) 경험도 : '알고 있고 해본 적 있음'의 비율

2) 선호도 : '하고 싶음'의 비율

표 12. 컴퓨터 이용 시 어려움

순위	내용(중복응답)	빈도	%
1	화면구성이 너무 복잡하고 어렵다.	397	26.7
2	키보드 조작이 너무 어렵다.	347	23.3
3	글씨가 너무 작다.	258	17.3
4	기타	164	11.0
5	화면이 너무 빨리 움직인다.	121	8.1
6	모니터 화면이 작다.	113	7.6
7	마우스를 조작하기 힘들다.	89	6.0
계		1489	100.0

표 13. 컴퓨터 이용 시 도움을 희망하는 기능

순위	내용(중복응답)	빈도	%
1	편리하게 이용하기 위한 별도의 작동도구	408	38.8
2	직접 컴퓨터에서 말로 설명	295	28.1
3	화면의 일부분이 들판처럼 커짐	257	24.5
4	디지타이저	69	6.6
5	기타	22	2.1
계		1051	100.0

표 14. 게임 경험자의 게임목적

인구변인	게임 경험자의 게임목적 (n=687, 빈도%)							χ ²
	건강	여가재미	사회	시간소비	학습	기타	합계	
연령	40대	4(3.5)	74(65.5)	0(0)	35(31.0)	0(0)	113(100.0)	28.81**
	50대	12(3.7)	210(64.0)	4(1.2)	90(27.4)	2(6)	328(100.0)	
	60대 이상	25(10.2)	169(68.7)	5(2.0)	44(17.9)	1(4)	246(100.0)	
성별	남성	28(5.7)	316(64.5)	3(6)	131(26.7)	2(4)	490(100.0)	11.12*
	여성	13(6.6)	137(69.5)	6(3.0)	38(19.3)	1(5)	197(100.0)	
학력	고졸이하	13(4.8)	188(69.1)	5(1.8)	61(22.4)	1(4)	272(100.0)	3.83
	대학이상	28(6.7)	265(63.9)	4(1.0)	108(26.0)	2(5)	415(100.0)	
직업 유무	유	24(5.6)	284(65.9)	6(1.4)	107(24.8)	2(5)	431(100.0)	0.49
	무	17(6.6)	169(66.0)	3(1.2)	62(24.2)	1(4)	256(100.0)	
소득 수준	300만원 미만	13(7.3)	117(65.4)	3(1.7)	40(22.3)	2(1.1)	179(100.0)	7.98
	300~500만원 미만	12(4.1)	200(67.6)	3(1.0)	75(25.3)	1(3)	296(100.0)	
	500만원 이상	16(7.7)	132(63.8)	2(1.0)	54(26.1)	0(0)	207(100.0)	
가족수	2명 이하	23(10.1)	144(63.4)	3(1.3)	49(21.6)	2(9)	227(100.0)	19.77*
	3명	8(4.3)	119(63.3)	3(1.6)	53(28.2)	0(0)	188(100.0)	
	4명 이상	10(3.7)	190(69.9)	3(1.1)	67(24.6)	1(4)	272(100.0)	

*<.05 **<.01 ***<.001

표 15. 게임 경험자의 1주 평균 게임횟수와 게임시간

인구변인	게임횟수 (n=567)				게임시간 (n=559)			
	빈도	평균	SD	F/T	빈도	평균	SD	F/T
연령	40대	106	2.12	1.79	0.97	102	3.93	8.22
	50대	257	2.53	3.27		256	6.28	12.23
	60대 이상	204	2.60	3.00		201	4.61	9.45
성별	남성	401	2.42	2.95	-0.72	393	5.80	11.83
	여성	166	2.61	2.96		166	3.95	7.01
학력	고졸이하	240	2.64	3.01	1.12	235	4.71	9.53
	대학이상	327	2.36	2.91		324	5.64	11.40
직업 유무	유	359	2.26	2.53	-2.08*	353	5.69	11.83
	무	208	2.84	3.54		206	4.50	8.24
소득 수준	300만원 미만	143	2.66	3.14	0.46	141	5.53	11.48
	300~500만원 미만	256	2.48	3.11		253	4.61	10.09
	500만원 이상	164	2.33	2.54		161	5.76	10.02
가족수	2명	178	2.82	4.01	1.93	176	6.07(A)	12.24
	3명	148	2.44	2.63		146	6.35(A)	12.65
	4명 이상	241	2.25	2.08		237	3.97(A)	7.50
전체		평균 2.1회(표준편차 3.2)			평균 4.6시간(표준편차 12.4)			

*<.05 **<.01 ***<.001

컴퓨터 이용시 어려움으로는 화면구성이 너무 복잡하고 어렵다는 응답이 가장 높아 26.7%로 나타났고, 그 다음은 키보드 조작의 어려움을 지적하고 있었다(23.3%). 글씨가 너무 작다는 비율은 17.3%로 3위로 응답비율이 높게 나타났다.

컴퓨터 이용 시 도움을 희망하는 기능으로는 편리하게 이용하기 위한 별도의 작동도구 사용을 희망하는 비율이 가장 높아 38.8%로 나타났으며, 그 다음으로는 직접 컴퓨터에서 말로 설명을 해주었으면 한다(28.1%), 화면의 일부분이 돋보기로 보는 것처럼 커졌으면 한다(24.5%)는 응답이 2, 3순위로 나타났다.

3.2 게임경험자의 게임행동

게임을 경험한 자⁴⁾ 687명을 대상으로, 이들의 게임목적을 살펴본 결과는 다음과 같다. 주로 여가와 재미를 위해서, 시간소비를 위해, 건강을 위해서라고 응답한 비율이 높았는데, 이러한 게임활동 목적을 인구변인별로 그 차이를 분석해보면, 연령, 성별, 가족규모별로 유의미한 차이를 나타내고 있다.

연령별로는 60대 이상에서 여가 및 재미를 추구하는 비율이 높고, 40대에서는 시간소비를 위해 게임을 하는 비율이 높게 나타났으며, 성별로는 여성이 여가 및 재미를 추구하는 비율이 높았고, 시간소비를 위해 게임을 하는 비율은 남성이 더 높게 나타났다. 가족규모에서는 4명 이상의 가족에서 여가 및 재미를 추구하는 비율이 가장 높았고, 3명인 가족에서 시간소비를 위해 게임을 한다고 응답한 비율이 높았다.

게임 경험자의 1주 평균 게임횟수는 전체 평균 2.1회로, 인구변인별 집단간 차이를 크게 두드러진 특징은 나타나지 않았다. 다만, 직업이 없는 경우(2.8회)가 직업이 있는 경우(2.3회)보다 1주 평균 게임횟수가 유의미하게 많은 것으로 분석되었다.

1주 게임시간 총량을 조사한 결과에서는 평균 4.6시간으로 나타났고, 남성(5.8시간)이 여성(4.0시간)보다 유의미하게 많은 시간을 게임에 소요하고 있었다. 또한 가족규모별로 유의미하게 게임소요시간량에 차이를 나타내고 있는데, 가족 수가 4명 이상인 집단의 게임소요시간이 가장 적게 나타났다.

표 16. 게임 경험자의 게임비용 지불경험 여부와 지불비용

인구변인		게임비용 지불경험 (n=687, 비도(%))				게임비용 (n=131, 비도(%))				
		유 (n=131)	무 (n=556)	합계	X ²	1만원 미만	1~5만원미만	5만원 이상	기타	합계
연령	40대	19(16.8)	94(83.2)	113(100.0)	0.45	12(63.2)	7(36.8)	0(0)	0(0)	19(100.0)
	50대	64(19.5)	264(80.5)	328(100.0)		41(64.1)	19(29.7)	4(6.3)	0(0)	64(100.0)
	60대 이상	48(19.5)	198(80.5)	246(100.0)		32(66.7)	14(29.2)	1(2.1)	1(2.1)	48(100.0)
성별	남성	106(21.6)	384(78.4)	490(100.0)	7.28**	69(65.1)	32(30.2)	4(3.8)	1(1.9)	106(100.0)
	여성	25(12.7)	172(87.3)	197(100.0)		16(64.0)	8(32.0)	1(4.0)	0(0)	25(100.0)
학력	고졸이하	44(16.2)	228(83.8)	272(100.0)	2.44	30(68.2)	12(27.3)	2(4.5)	0(0)	44(100.0)
	대졸이상	87(21.0)	328(79.0)	415(100.0)		55(63.2)	28(32.2)	3(3.4)	1(1.1)	87(100.0)
직업 유무	유	100(23.2)	331(76.8)	431(100.0)	12.81***	64(64.0)	32(32.0)	3(3.0)	1(1.0)	100(100.0)
	무	31(12.1)	225(87.9)	256(100.0)		21(67.7)	8(25.8)	2(6.5)	0(0)	31(100.0)
소득 수준	300만원 미만	36(20.1)	143(79.9)	179(100.0)	2.30	25(69.4)	7(19.4)	3(8.3)	1(2.8)	36(100.0)
	300~500만원 미만	49(16.6)	247(83.4)	296(100.0)		26(53.1)	22(44.9)	1(2.0)	0(0)	49(100.0)
	500만원 이상	45(21.7)	162(78.4)	207(100.0)		34(75.6)	10(22.2)	1(2.2)	0(0)	45(100.0)
가족 수	2명 이하	49(21.6)	178(78.4)	227(100.0)	2.58	37(75.5)	9(18.4)	2(4.1)	1(2.0)	49(100.0)
	3명	29(15.4)	159(84.6)	188(100.0)		20(69.0)	8(27.6)	1(3.4)	0(0)	29(100.0)
	4명 이상	53(19.5)	219(80.5)	272(100.0)		28(52.8)	23(43.4)	2(3.8)	0(0)	53(100.0)

*<.05 **<.01 ***<.001

4) 고스톱, 바둑, 오목, 장기, 기타 게임을 해본 경험이 있는 자

게임 경험자의 게임비용 지불경험율은 높지 않았으나, 인구변인별 집단간 차이를 나타내고 있었다. 게임비용의 지불경험비율은 남성(21.6%)이 여성(12.7%)보다 높았으며, 직업이 있는 경우(23.2%)가 없는 경우(12.1%)보다 높게 나타나고 있다.

게임비용 지불경험자를 대상으로 얼마의 게임비용을 지불하였는지를 조사한 결과, 전체적으로 1만원 미만의 비용을 지불한 경험이 가장 많았다. 다만 소득수준별로 일부 유의미한 차이를 나타내고 있는데, 300만원이상 500만원 미만의 집단에서는 1만원 미만의 지불비율은 다른 집단에 비해 53.1%로 가장 낮았으나, 1~5만원 미만의 지불비율은 44.9%로 높은 편이었다. 500만원 이상 집단의 1만원 미만 지불비율은 다른 집단에 비해 가장 높아 75.6%를 나타내고 있다.

4. 기능성 게임에 대한 수용의지

인터넷이나 컴퓨터로 게임을 하면서 운동⁵⁾을 함께 할 수 있을 때, 이용의지가 있는지를 조사한 결과는 다음의 [표 17]과 같다.

표 17. 운동관련 기능성 게임 이용의지

인구변인	이용의지 (n=1030, 비도[%])				χ^2
	없음 (n=291)	있음 (n=39)	합계	X ²	
연령	40대	80(45.2)	97(54.8)	177(100.0)	30.37***
	50대	111(24.3)	346(75.7)	457(100.0)	
	60대 이상	100(25.3)	296(74.7)	396(100.0)	
성별	남성	164(24.2)	513(75.8)	677(100.0)	15.81***
	여성	127(36.0)	226(64.0)	353(100.0)	
학력	고졸이하	162(36.2)	286(63.8)	448(100.0)	24.46***
	대학이상	129(22.2)	453(77.8)	582(100.0)	
직업 유무	유	181(29.1)	441(70.9)	622(100.0)	0.56
	무	110(27.0)	298(73.0)	408(100.0)	
소득 수준	300만원 미만	71(25.5)	207(74.5)	278(100.0)	10.08**
	300~500 만원 미만	146(33.3)	292(66.7)	438(100.0)	
	500만원 이상	72(23.5)	235(76.5)	307(100.0)	
가족 수	2명 이하	73(21.0)	274(79.0)	347(100.0)	32.07***
	3명	65(23.0)	217(77.0)	282(100.0)	
	4명 이상	153(38.2)	248(61.8)	401(100.0)	

*<.05 **<.01 ***<.001

표 18. 신체질환 치료목적의 기능성 게임에 대한 필요성 인식 정도

인구변인	필요성 인식 (n=1030, 비도[%])						χ^2
	전혀 필요없다	필요없다	필요하다	매우 필요하다	모르겠다	합계	
연령	40대	22(12.4)	53(29.9)	75(42.4)	15(8.5)	12(6.8)	81.92***
	50대	20(4.4)	51(11.2)	251(54.9)	110(24.1)	25(5.5)	
	60대 이상	18(4.5)	38(9.6)	226(57.1)	99(25.0)	15(3.8)	
성별	남성	40(5.9)	74(10.9)	373(55.1)	165(24.4)	25(3.7)	25.99***
	여성	20(5.7)	68(19.3)	179(50.7)	59(16.7)	27(7.6)	
학력	고졸이하	30(6.7)	84(18.8)	233(52.0)	77(17.2)	24(5.4)	23.30***
	대학이상	30(5.2)	58(10.0)	319(54.8)	147(25.3)	28(4.8)	
직업유무	유	43(6.9)	89(14.3)	316(50.8)	139(22.3)	35(5.6)	7.08
	무	17(4.2)	53(13.0)	236(57.8)	85(20.8)	17(4.2)	
소득수준	300만원 미만	11(4.0)	30(10.8)	159(57.2)	71(25.5)	7(2.5)	38.06***
	300~500만원 미만	33(7.5)	86(19.6)	220(50.2)	80(18.3)	19(4.3)	
	500만원 이상	16(5.2)	26(8.5)	170(55.4)	71(23.1)	24(7.8)	
가족수	2명 이하	14(4.0)	25(7.2)	202(58.2)	93(26.8)	13(3.7)	50.15***
	3명	13(4.6)	33(11.7)	157(55.7)	66(23.4)	13(4.6)	
	4명 이상	33(8.2)	84(20.9)	193(48.1)	65(16.2)	26(6.5)	

*<.05 **<.01 ***<.001

5) 배드민턴, 수용, 스키 등을 선호하는 항목으로 응답하였다.

조사대상자 중 739명(71.7%)이 이용할 의사가 있다 고 응답하였으며 이러한 이용의지는 연령, 성별, 학력수준, 소득수준, 가족규모별로 유의미한 차이를 나타내고 있다.

이용의지가 있다고 응답한 비율은 40대(54.8%)에 비해 50대(75.7%)와 60대 이상(74.7%)의 집단에서 높게 나타났으며, 여성(64.0%)보다 남성(75.8%)의 응답비율이 더 높았고, 고졸이하(63.8%)보다는 대졸이상(77.8%)에서, 소득수준이 500만원 이상인 집단에서, 가족수는 2명 이하인 경우 응답비율이 높게 나타나고 있다.

신체질환 치료목적의 기능성 게임 및 놀이에 대해 필요성을 얼마만큼 인식하고 있는지를 조사한 결과([표 18]), '필요하다'라고 응답한 비율이 가장 높게 나타났다.

인구변인별로는 연령, 성별, 학력수준, 소득수준, 가족규모별로 유의미한 차이를 나타내고 있는데, 40대보다는 50대와 60대 이상의 집단에서 필요성을 느끼는 정도가 높게 나타났으며, 여성보다는 남성이, 고졸 이하의 집단보다는 대졸 이상의 집단이, 300만원 미만, 500만원 미만의 집단보다 300만원 미만, 500만원 이상의 집단이, 가족 수는 2명 이하, 3명인 집단이 '매우 필요하다'라고 응답한 비율이 높게 나타나 운동관련 기능성 게임

이용의지에 대한 분석결과와 유사하였다.

신체질환 치료목적의 기능성 게임이 필요없다고 생각하는 이들을 대상으로 그 이유를 조사한 결과, '효과가 없을 것 같다'라고 응답한 비율이 가장 높아 56.8%로 나타났고, 그 다음으로는 '이용이 어려울 것 같다(18.3%)', '이용하기가 귀찮다(15.4%)', '비용이 많이 들 것 같다(9.5%)' 순이었다.

게임을 통해 제약을 극복하고자 하는 기대감을 갖고 있는지를 조사한 결과, 493(47.9%)명으로 과반수를 넘지 않았으나, 인구변인별로 유의미한 차이를 나타내고 있다. 연령에서는 40대의 기대감은 26.6%에 불과했으나, 50대와 60대 이상의 경우 각각 52.5%, 52.0%로 과반수 이상이 기대감을 갖고 있었고, 성별로는 남성(50.8%)이 여성(42.2%)보다 기대감을 갖고 있는 비율

표 19. 기능성 게임이 필요 없다고 생각하는 이유

순위	내용	빈도	%
1	효과가 없을 것 같아서	96	56.8
2	이용이 어려울 것 같아서	31	18.3
3	이용하기가 귀찮아서	26	15.4
4	비용이 많이 들 것 같아서	16	9.5
	계	169	100.0

표 20. 게임을 통해 제약을 극복하고자 하는 기대감

인구변인		기대감 (n=1030, 빈도(%))			
		없음 (n=537)	있음 (n=493)	합계	X ²
연령	40대	130(73.4)	47(26.6)	177(100.0)	38.92***
	50대	217(47.5)	240(52.5)	457(100.0)	
	60대 이상	190(48.0)	206(52.0)	396(100.0)	
성별	남성	333(49.2)	344(50.8)	677(100.0)	6.88**
	여성	204(57.8)	149(42.2)	353(100.0)	
학력	고졸이하	260(58.0)	188(42.0)	448(100.0)	11.06**
	대학이상	277(47.6)	305(52.4)	582(100.0)	
직업 유무	유	338(54.3)	284(45.7)	622(100.0)	3.06
	무	199(48.8)	209(51.2)	408(100.0)	
소득 수준	300만원 미만	129(46.4)	149(53.6)	278(100.0)	8.43*
	300~500만원 미만	250(57.1)	188(42.9)	438(100.0)	
	500만원 이상	154(50.2)	153(49.8)	307(100.0)	
가족 수	2명 이하	158(45.5)	189(54.5)	347(100.0)	19.30***
	3명	136(48.2)	146(51.8)	282(100.0)	
	4명 이상	243(60.6)	158(39.4)	401(100.0)	

*<.05 **<.01 ***<.001

이 높게 나타나고 있다. 학력수준에서는 고졸이하(42.0%)보다 대졸이상(52.4%)의 집단에서, 소득수준에서는 300만원 미만의 집단(53.6%)이, 가족수는 4명 이상(39.4%)보다는 3명(51.8%), 2명 이하(54.5%)에서 기대감을 갖고 있다는 비율이 높게 나타났다.

현실에서 불가능한 것들, 즉, 제약사항을 이러한 게임을 통해 이루고 싶다면 어떠한 것들인지를 조분석한 결과, 경제적 제약(38.8%)과 신체적 제약(38.6%)을 가장 많이 극복하고 싶다고 응답하였고, 그 다음은 사회적 제약(22.6%)을 극복하고 싶다고 답하였다.

표 21. 게임을 통해 희망하는 제약 극복사항

순위	내용	빈도	%
1	경제적 제약	191	38.8
2	신체적 제약	190	38.6
3	사회적 제약	111	22.6
계		492	100.0

5. 노인용 기능성 게임개발을 위한 요구사항

이상의 분석결과로 노인용 기능성 게임개발을 위해 요구되어지는 사항들을 시나리오 형식으로 구성하여 설명하고자 한다. 2가지의 시나리오를 제시하였는데 고려대상은 60세 이상의 남성노인과 여성노인으로, 기능성 게임개발의 요구사항으로 파악되는 내용은 다음의 표들에서 제시된 바와 같다. 현재의 여가활동과 선호하는 여가활동 내용을 토대로 기능성 게임 주제를 고려하고, 여가생활양식과 게임관련 의지 및 수용도 등의 분석결과를 토대로 기능성 게임에 요구되는 환경과 예측되는 행동패턴을 기술하였다.

5.1 시나리오 1 : 60세 이상 남성노인

60세 이상 남성노인을 위한 기능성 게임에 대한 선호 특성을 살펴보면, 이들은 흥미로우면서도 자신의 체력 증진이나 자기계발(교육, 사회성 향상을 위한 훈련내용 등)이 가능한 게임, 가상체험 형식의 게임을 선호할 가능성이 있다. 특히 고학력, 고소득자의 경우 기능성 게임에 대한 이용의지가 높고, 과거 혹은 현재의 여가생활 패턴이나 개인 성향에 따라 보다 다양한 주제의 게임을 경험하거나 이용하고자 할 것이다. 그러나 고학력,

고소득자라 하더라도 게임비용 지불에는 소극적이어서 게임을 통해 얻을 수 있는 분야의 효용(benefit)에 확신이 들지 않는다면 유료 게임 이용율은 낮을 수 있다.

현재 60대 이상 노인의 기능성 게임에 대한 선호 특성은 위에서 언급된 바와 같으나, 10~20년 뒤 노인기에 접어들 세대를 고려해 지금의 40~50대의 특성을 살펴보면 이들은 컴퓨터나 인터넷 환경에 익숙한 세대로 이용환경의 접근성이 높고 다양한 콘텐츠에 노출빈도와 노출시간량이 상대적으로 많았던 세대이므로 그만큼 기능성 게임사용에 다양한 동기를 지닐 수 있다. 미래 노인을 위한 구체적인 기능성 게임 콘텐츠 개발을 위해서는 타겟 대상 세대의 시대적 생활환경이나 학교환경, 사회환경의 특성을 살펴보아야 할 것이다.

60대 이상 남성노인을 위한 게임 콘텐츠의 예시로 동적 활동부분을 제안해 보면, 자신의 체력상태에 따라 선택가능한 코스별 혹은 단계별 등산게임, 국내 및 해외 유적지 사전답사 게임, 가상체험중심 전통놀이 등이 개발될 수 있고, 정적 활동부분으로는 국내외 유적지에 대한 지식 게임, 생애 재설계 게임 개발을 시도할 수 있을 것이다. 이러한 게임에 남성노인 게이머들을 현실과는 다른 경제적, 신체적, 사회적 제약이 극복될 수 있는 가상현실에 노출시켜 재미와 흥미를 유발하여야 한다. 동적 활동부분은 직접 3차원 화면과 유사환경 조성을 통해 가상체험을 시도하면서 신체활동이 동반되는 요소(건강게임, 시뮬레이션 게임, 체험형 레저 게임, 스포츠 게임 등)로 게임개발이 이루어져야 하며, 정적 활동부분은 입체적인 가상체험은 동일하나 신체활동보다는 정서심리적 안정이나 인지기능 향상을 위한 요소(교육용 게임, 의식개발 게임 등)로 구성되어야 할 것이다.

이 때 60대 이상 남성노인의 경우 동년배 친구 및 가족과 함께할 수 있는 상호작용적 기능성 게임과 혼자서도 게임을 즐길 수 있는 단독형 기능성 게임 개발을 동시에 고려함이 바람직하다.

실외 여가를 선호하는 노인에게는 지역 복지센터 및 스포츠 센터, 야외 공원, 영화관 등에서 친구 및 가족과 가상체험 형태의 게임을 즐길 수 있으며, 실내 여가를 선호하는 노인들은 자신의 집 거실 및 방에서 즐길 수 있는 형태의 게임이 개발되어야 한다.

표 22. 시나리오 1 : 60세 이상 남성노인을 위한 기능성 게임

기능성 게임 주제	<ul style="list-style-type: none"> ■ 특성 <ul style="list-style-type: none"> - 흥미롭고 체력 혹은 자기계발(교육 및 훈련)이 가능한 게임 선호 - 가상체험 형식의 게임 선호 가능성 있음 - 고학력, 고소득자인 경우 기능성 게임에 대한 이용의지가 높고, 보다 다양한 주제를 선호할 가능성 있으나, 게임비용 지불에는 소극적 - 10~20년 후 노인이 되는 남성들은 컴퓨터/인터넷 환경에 익숙한 세대로 선호하는 기능성 게임 주제가 다양할 가능성 있음 ■ 게임 콘텐츠 예시 <ul style="list-style-type: none"> ① 동적 활동편 <ul style="list-style-type: none"> - 코스별 등산 게임 - 국내 및 해외 유적지 사전 답사게임 - 가상체험 중심 전통놀이 등 ② 정적 활동편 <ul style="list-style-type: none"> - 국내 및 해외 유적지 지식 게임 - 생애 재설계 게임 등 <ul style="list-style-type: none"> (예. 유년기 자신이 소망했던 일들을 이를 수 있는 신체단련, 지식습득, 주거환경 등 선택 혹은 훈련 가능한 게임 콘텐츠 제공) 등
	<p>* 현재의 여가활동 : TV보기, 등산가기, 신문보기 선호하는 여가활동 : 등산가기, 국내외 여행하기, 운동하기 선호하는 컴퓨터/인터넷 게임 콘텐츠 : 바둑, 장기 등 선호하는 유년기 놀이 콘텐츠 : 뒷풀이, 연날리기, 제기차기 여가활동 목적 : 건강과 휴식, 재미, 자기계발 위해</p> 
기능성 게임 환경	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 가능환경 <ul style="list-style-type: none"> ① 실외 : 친구와 함께 할 수 있는 복지센터, 스포츠 센터, 야외공원, 영화관 등 ② 실내 : 가족과 함께 혹은 혼자서 할 수 있는 가족테마파크, 자신의 집 거실 및 방 등 ■ 게임기능 구성원리 <ul style="list-style-type: none"> ① 단순성 <ul style="list-style-type: none"> - 화면 및 조작기능의 편리함. 착용해야 하는 기구의 최소화 - 언제든 이용자가 원활 경우 이전 화면이나 처음 화면으로 되돌릴 수 있는 기능 ② 접근성 <ul style="list-style-type: none"> - 낯선 게임기에 호기심을 갖되, 거부감이 들지 않도록 디자인 - 손으로 만져서 혹은 말로 화면을 이동할 수 있도록 구성 ③ 확신성 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 후 신체/정서/인지 능력 향상을 확인할 수 있는 기능 추가 <p>* 선호하는 여가활동 동반자 : 친구(31%) 선호하는 여가장소 : 야외(63%)</p>
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임행동의 패턴예측 <ul style="list-style-type: none"> ① 게임당 : 주중 2~3회, 주말 1~2회, 1회 소요시간 약 1~2시간 ② 자불비용 : 게임기능에 따라 다를 수 있으나, 무료 혹은 1회 3000원 이내의 소액 회망

남성노인 게이머들의 게임행동 분석결과를 토대로 기능성 게임 이용자들의 행동을 예측해본다면, 이들은 주중 2~3회, 주말 1~2회 정도, 1회에 약 1~2시간의 게임을 즐길 가능성이 있다.

5.2 시나리오 2 : 60세 이상 여성노인

60세 이상 여성노인을 위한 기능성 게임에 대한 선호 특성을 살펴보면, 이들은 재미적 요소가 강하면서도 자신의 체력증진이나 스트레스 해소에 유용한 게임, 그룹 단위 사교활동이 가능한 가상체험 형식의 게임을 선호할 가능성이 있다. 남성노인에 비해 기능성 게임 선호도와 이용의지가 낮고, 게임비용 지불의사 역시 남성노인에 비해 낮은 편이다. 그러나 10~20년 후 노인이 되는

여성들은 컴퓨터 및 인터넷 환경에 익숙한 세대로 실용적이며, 접근이 용이한 기능성 게임을 주기적으로 이용할 가능성이 있다. 특히 고소득, 고학력자일 경우 그 가능성이 더 높아지고 희망하는 게임주제가 다양해질 수 있다.

여성의 특성상 기능성 게임의지와 이용가능성에 있어 남성보다 소극적이므로 게임의 기능과 효용에 확신이 들도록 하고, 이용 만족도를 높일 수 있는 기능과 환경조성을 고려해야 한다.

60대 이상 여성노인을 위한 게임 콘텐츠의 예시로 동적 활동부분을 제안해 보면, 자신의 체력상태에 따라 선택가능한 코스별 혹은 단계별 등산게임, 국내 및 해외 유적지 사전답사 게임, 유년기 나들이 코스를 따라

표 23. 시나리오 2 : 60세 이상 여성노인을 위한 기능성 게임

기능성 게임 주제	<p>■ 특성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 흥미롭고 건강과 휴식, 스트레스 해소를 위한 게임 선호 - 그룹단위 사교활동 가능한 가상체험 형식의 게임 선호 가능성 있음 - 남성에 비해 기능성 게임 선호도와 이용의지가 낮고, 재미있고 사교적 활동 콘텐츠에 선호 가능성 있음. 고소득, 고학력자의 경우 이용의지와 선호주제가 다양할 수 있음. 게임비용 지불의사는 남성보다 낮음 - 10~20년 후 노인이 되는 여성들은 컴퓨터/인터넷 환경에 익숙한 세대로 실용적이며, 접근이 용이한 기능성 게임을 주기적으로 이용할 가능성 있음 <p>■ 게임 콘텐츠 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 동적 활동편 <ul style="list-style-type: none"> - 코스별 등산게임 - 국내 및 해외 유적지 사전 답사게임 - 추억의 기차여행 게임 (예. 과거 살았던 곳, 나들이 장소 찾아가기) - 가상체험중심 전통놀이 등 ② 정적 활동편 <ul style="list-style-type: none"> - 국내 및 해외 유적지 자식 게임 - 가상현실 체험 게임 (예. 미용 및 성형, 패션에 관한 체험 게임) - 생애 재설계 게임 등 (예. 유년기 자신이 소망했던 일들을 이를 수 있는 신체단련, 지식 습득, 주거환경 등 선택 혹은 훈련 가능한 게임 콘텐츠 제공) 등 <p>* 현재의 여가활동 : TV보기, 목욕/사우나 하기, 와식하기 선호하는 여가활동 : 국내외 여행하기, 등산하기, 운동하기 선호하는 컴퓨터/인터넷 게임 콘텐츠 : 고스톱, 오목 등 선호하는 유년기 놀이 콘텐츠 : 윷놀이, 제기차기, 솔래잡기 여가활동 목적 : 건강과 휴식, 재미, 스트레스 해소</p> 
	<p>■ 게임 가능환경</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 실외 : 친구와 함께 할 수 있는 복지센터, 스포츠 센터, 야외공원, 영화 관, 레스토랑 주변, 미용실, 찜질방 등 ② 실내 : 가족과 함께 혹은 혼자서 할 수 있는 가족테마파크, 자신의 집 거실 및 방 등 <p>■ 게임기능 구성원리</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 단순성 <ul style="list-style-type: none"> - 화면 및 조작기능의 편리함. 착용해야 하는 기구의 최소화 - 언제든 이용자가 원할 경우 이전 화면이나 처음 화면으로 되돌릴 수 있는 기능 ② 접근성 <ul style="list-style-type: none"> - 낮은 게임기기에 호기심을 갖되, 거부감이 들지 않도록 디자인 - 손으로 만져서 혹은 말로 화면을 이동할 수 있도록 구성 ③ 확신성 <ul style="list-style-type: none"> - 게임 후 신체/정서/인지 능력 향상을 확인할 수 있는 기능 추가 <p>* 선호하는 여가활동 동반자 : 친구(40%) 선호하는 여가장소 : 야외(45%)</p>
기타사항	<p>■ 게임행동의 패턴예측</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 게임량 : 주중 2회, 주말 1회, 1회 소요시간 약 0.5~1.5시간 ② 자불비용 : 게임기능에 따라 다를 수 있으나, 무료 혹은 1회 3000원 이내의 소액 희망

가는 추억의 기차여행 게임, 가상체험중심 전통놀이 등이 개발될 수 있고, 정적 활동부분으로는 국내외 유적지에 대한 지식 게임, 미용 및 성형, 패션에 관한 가상현실 체험게임, 생애 재설계 게임이 개발될 수 있다.

여성 노인의 경우에도 역시 현실에서는 어려운 경제적, 신체적, 사회적 제약을 재미와 흥미가 유발되는 상황에서 극복할 수 있도록 하여야 한다. 동적 활동부분과 정적활동 부분의 게임요소와 환경에 관한 것은 남성 노인에서 설명한 바와 동일하고, 기능성 게임의 실외 및 실내 이용공간에 대한 설명도 동일하나, 여성노인의

경우, 가족보다는 친구와의 여가를 선호하는 비율이 높고 활동목적에 있어 사교적인 측면과 일상을 탈피하고자 하는 재미적 요소와 스트레스 해소용 활동을 추구하는 경향이 있어 여성노인의 생애주기와 생활양식(life-style)을 고려한 게임환경 조성이 필요하다.

여성노인 게이머들의 게임행동 분석결과를 토대로 기능성 게임 이용자들의 행동을 예측해본다면, 남성노인보다 게임횟수와 소요시간량이 적을 가능성이 있다. 즉, 주중 2회, 주말 1회 정도, 1회에 약 0.5~1.5시간동안 게임을 즐길 것으로 예측된다.

분석결과와 시나리오 형식의 노인용 기능성 게임의 요구사항에 부가하여 게임기능의 구성원리를 논하면 다음과 같다. 첫째, 단순성이다. 즉, 화면 및 조작기능의 편리함을 추구해야 하며 노인의 신체적 특성상 착용해야 하는 게임기구를 최소화함이 바람직하다. 또한 언제든 이용자가 원할 경우, 이전 화면이나 처음 화면으로 되돌릴 수 있는 기능이 찾기 쉽도록 제작되어야 한다. 둘째, 친절성이다. 낯선 게임기기에 호기심을 갖되, 거부감이 들지 않도록 디자인되어야 하며, 손으로 만져서 혹은 말로도 화면을 이동할 수 있도록 구성되어 지속적 이용에 어려움이 생기지 않도록 해야 한다. 셋째, 확신성이다. 게임 후 신체적, 정서적, 인지적 능력의 변화가 어느 정도인지 확인할 수 있는 기능을 부가하여 기능성 게임이용 효과에 대한 확신과 이용가능성을 높일 수 있어야 한다.

V. 요약 및 결론

노인용 기능성 게임개발을 위해 수요조사한 총 1030명의 설문결과를 토대로, 분석내용을 요약하고 결론을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 40대 이상 중노년층이 선호하는 여가 콘텐츠는 등산하기와 요가·산책·걷기·산림욕과 헬스·에어로빅·건강체조, 야구·골프·게이트볼, 국내외 여행, 종교활동, 사회봉사활동 등으로 나타났다. 이러한 여가 콘텐츠는 연령별, 성별, 학력수준별, 소득수준별, 가족 규모별로 일부 다르게 나타나기도 하는데, 결과적으로 중노년층들은 여가시간에 게임활동을 즐겨하지는 않지만, 여가활동의 주요 목적이 신체적 건강증진, 마음의 안정 및 휴식, 개인의 재미, 사교, 스트레스 해소, 자기계발 및 교육으로 나타나고 있으므로 기능성 게임이 추구하는 '재미적' 요소 이외의 '유익함'이라는 요소를 고려해 건강 게임이나 시뮬레이션 게임, 치료용 게임, 체험형 스포츠 게임 등의 여가콘텐츠를 개발한다면 이용가능성은 높아질 수 있다. 예를 들어 코스별 등산게임, 국내외 유적지 사전답사게임, 가상체험중심 전통놀이를 신체기능, 심리정서기능, 인지기능 향상효과를 전

제해 개발 보급할 수 있을 것이다. 그러나 여가의 목적에 성별에 따라 달라 남성노인의 경우 건강과 휴식, 재미, 자기계발 및 교육의 목적이 강하고, 여성노인의 경우 건강과 재미 외에 스트레스 해소에 여가의 목적을 두고 있으므로 노인집단의 인구학적 변인에 따른 특성을 고려해 게임콘텐츠의 방향이 다르게 전개될 필요가 있다.

비교적 학력수준이 높고, 개인의 생활양식을 중요시하는 중년층이 향후 노인세대가 될 경우를 대비해 기능성 게임개발이 이루어지기 위해서는 현재의 중년층이 지니는 가치관과 여가생활양식, 인터넷 및 컴퓨터 사용행태, 기능성 게임에 대한 기대감과 사용의지 등에 관해 구체적인 연구가 시도될 필요가 있다.

둘째, 중노년층 게임경험자들을 대상으로 게임목적을 분석한 결과, 이들은 주로 여가활동과 재미, 시간소비를 위해 게임을 하고 있었다. 이들의 1주 평균 게임횟수는 2~3회, 게임시간은 평균 4~6시간이었는데, 여성보다는 남성의 게임시간량이 더 많았다. 게임경험자들 중에는 게임비 지불경험이 없는 이들이 더 많았고, 지불한 게임비는 대부분이 5만원 미만이었다. 유년기 놀이를 인터넷 및 컴퓨터로 이용할 수 있는 경우, 중노년층들의 이용의지를 조사한 결과, 40대보다는 50~60대가, 여성보다는 남성인 경우 이용의지가 더 많은 것으로 나타났다.

게임환경에 있어서는 인터넷 및 컴퓨터 게임이용에 있어 노인의 편리를 도모하기 위해서 화면 및 조작기능이 편리할 수 있도록 별도의 착동도구가 필요하나 착용해야 하는 기구들은 최소화하고, 언제든 이용자가 원할 경우 이전 화면이나 처음 화면으로 되돌릴 수 있도록 단순기능이 요구되며(기능의 단순성), 낯선 게임기에 호기심을 갖되 거부감이 들지 않도록 디자인되고, 손으로 만져서 혹은 말로도 화면을 이동할 수 있도록 하고(기능의 접근성), 게임 후 신체적 능력, 심리정서적 상태, 인지능력의 향상을 자각하거나 시각적으로 확인할 수 있는, 즉 게임에 대한 효과를 확신할 수 있는 기능(기능의 확신성)들이 부가되어야 할 것이다. 중노년층의 여가행동에 있어 친구와 여가를 즐기고자 하는 성향이 강하고 실외여가를 선호하는 특성상, 기능성 게임개

발에 있어 상호작용적 요소와 가상체험을 통해 실외여가에서 얻을 수 있는 효용과 유사한 효과를 고려해 개발해야 한다. 그러나 향후 놀이오락활동이 노인의 심리정서적 측면에 미치는 영향 및 효과를 구체적으로 측정하여 적정 소요시간 범위 내에서 게임을 이용할 수 있도록 하는 장치도 필요하다.

셋째, 중노년층의 기능성게임에 대한 필요성 인식과 이용의지는 높게 나타났으나, 효과에 대한 확신이 부족하여 제약극복에 대한 기대감 등은 필요성 인식과 이용의지에 못미치는 것으로 나타났다. 기능성 게임을 통해 얻을 수 있는 효용에 대해 이용자로서 확실한 효과에 대한 믿음에 기반하여 재미적 요소를 부가하여야만, 제약극복에 대한 의지와 기대감, 그리고 효과를 얻기 위한 게임시도 등 동기를 갖게 될 것이다. 기능성 게임이 용을 통해 얻게되는 심리정서적 건강측면과 신체적 건강측면의 효과를 사전 검증하는 작업은 게임 개발과 병행하여 반복적으로 이루어져야 한다.

이상의 내용을 토대로 노인용 기능성 게임개발을 위한 수요를 중노년층을 대상으로 살펴보고, 그 요구사항을 구체적으로 분석하였다. 연구결과가 게임개발에 실제적으로 반영되기 위해서는 후속연구를 통해 기능성 게임이 추구하고자 하는 궁극적인 효과를 단계적으로 순위화할 필요가 있으며, 그에 따라 게임모델과 디자인이 시도되어야 할 것이다. 이러한 작업은 실험과 검증과정이 반복적으로 병행되어야 한다.

인간의 생애주기에 있어 노인기가 지니는 특성은 일반화하여 언급할 수는 있지만, 실생활 속의 노인은 그들이 지닌 배경과 성향에 따라 다양한 특성을 지닌 복합적 존재이다. 즉, 어떠한 노인을 대상으로 할 것인지 출생시 사회적환경과 양육 및 교육환경, 현재의 생활환경, 심리정서적·신체적 건강상태 등을 고려한 노인상을 선정해 기능성 게임이용의 주요 소비층을 타겟으로 하는 작업이 이루어져야 하며, 건강과 휴식, 재미, 자기계발 등의 목적에 도달할 수 있도록 기능과 효과, 심미적 부분까지 고려한 게임개발 단계를 체계화할 필요가 있다. 그 과정 속에 게임환경에 필요한 사항이 또 다른 차원에서 발견될 것으로 기대한다.

참고문헌

- [1] <http://www.nso.go.kr>
- [2] 송지준, 염인숙, “중년과 노인의 여가활동유형과 우울, 고독감간의 관계”, 대한관광경영학회지, 제23권, 제1호, pp.43-62, 2008.
- [3] 이금룡, 홍성태, 이윤경, “라이프스타일에 따른 중년층의 인터넷 사용 행태 - 미래 노인계층의 인터넷 활성화를 중심으로 -”, 노인복지연구, 제24권, 여름호, pp.215-237, 2004.
- [4] 장승원, “댄스스포츠 참여노인의 참가정도와 재미거리, 관여도, 여가만족 및 운동지속의사와의 관계”, 한국체육과학회지, 제17권, 제1호, pp.111-122, 2008.
- [5] 조석봉, 변승환, “콘텐츠 개발을 위한 실버세대의 여가활동 분석에 관한 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제8호, pp.81-89, 2008.
- [6] E. T. Khoo and A. D. Cheok, "Age Invaders: Inter-generational Mixed Reality Family Game," The International Journal of Virtual Reality, Vol.5, No.2, pp.45-50, 2006.
- [7] <http://www.gg.go.kr>
- [8] 손대현, 재미론-인생의 명약, 형설출판사, 1998.
- [9] 박석돈, 노인복지론, 삼우사, 2005.
- [10] 이은아, “중년기 기혼남녀의 성역할 태도와 심리적 적응의 관계”, 한국가정과학회지, 제9권, 제1호, pp.25-42, 2006.
- [11] 김윤재, 정구애, 임옥빈, 류아빈, 차윤숙, 이윤로, 김수진, 인간행동과 사회환경, 신정, 2009.
- [12] 이종영, “노인의 여가활동 참가가 성공적 노화를 위한 사회심리적 인지메커니즘에 미치는 영향”, 한국체육학회지, 제44권 제3권, pp.167-183, 2005.
- [13] 조경숙, “여성 노인의 건강지위, 사회적 지지와 여가활동에 관한 연구”, 노인복지연구, 제27권, pp.203-229, 2005.
- [14] <http://likms.assembly.go.kr/law/jsp/main.jsp>
- [15] 김혜연, 김성희, “노인의 부양유형 선호와 영향 요인”, 대한가정학회지, 제37권 제2호, pp.85-97,

1999.

- [16] 성지미, 이윤정, “노인독신가구의 경제상태와 경제적 불평등에 관한 연구”, 대학가정학회지, 제39권, 제2호, pp.111-130, 2001.
- [17] 이윤정, 정순희, “노인의 여가시간 소비의 영향 요인 분석”, 한국소비자학회, 제14권, 제4호, pp.1-19, 2003.
- [18] 성정현, 여지영, 우국희, 최승희, 가족복지론, 양서원, 2009.
- [19] 나항진, “삶의 질 향상을 위한 노인 여가의 역할에 관한 연구”, 한국노년학, 제24권, 제1권, pp.53-70, 2004.
- [20] 모선희, 이지영, “노인의 스트레스와 대처방식에 관한 연구”, 한국노년학, 제22권, 제1호, pp.65-80, 2002.
- [21] 문화관광부, 문화관광연구원, 여가백서, 2007.
- [22] 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠산업 소비자 조사, 2003.
- [23] 정보통신부, 한국인터넷진흥원, 2008년 한국 인터넷백서-2007년 하반기 정보화실태조사, 2008.
- [24] 한국인터넷진흥원, 장·노년층 인터넷이용실태 분석, 2006.
- [25] 배재환, “기능성 게임이 가져야 할 필수 요소에 관한 연구”, 한국산업정보학회논문지, 제11권, 제5호, pp.28-36, 2006.
- [26] 이연숙, “그린콘텐츠 개념을 적용한 정신장애 치료게임 연구”, 한국게임학회논문지, 제7권, 제1권, pp.11-19, 2007.

저자 소개

이 윤 정(Yoon-Jung Lee)

정회원



- 1994년 2월 : 성신여자대학교 가정관리학과(가정학사)
- 1996년 8월 : 성신여자대학교 가정관리학과(가정학석사)
- 2003년 2월 : 이화여자대학교 소비자·인간발달학과(소비자학 박사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 노인복지학 전공 교수 <관심분야> : 노인여가문화, 소비자, 고령친화산업, 기능성 게임, 건강가정, 비영리조직 운영

안 준 희(Joon-Hee Ahn)

정회원



- 1995년 2월 : 이화여자대학교 사회사업학과(학사)
- 1997년 5월 : University of Michigan(Ann Arbor), School of Social Work(M.S.W.:사회복지석사)
- 2006년 1월 : New York University, School of Social Work (Ph.D.: 사회복지 박사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 노인복지학 전공 교수 <관심분야> : 노인복지, 정신건강, 사회복지실천, 우울, 자살, 노인게임

임 경 춘(Kyung-Choon Lim)

정회원



- 1989년 2월 : 서울대학교 간호학과(간호학사)
- 1996년 2월 : 서울대학교 간호학과(간호석사)
- 2005년 12월 : University of California, San Francisco(간호박사)
- 2007년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 간호학과 교수 <관심분야> : 건강증진, 질병예방, 노인, 전문간호, 신체활동과 운동, 보건정책, 기능성 게임