

인터넷 게임의 과다사용이 초등학생의 학교생활에 미치는 영향

유종준^o, 김영기
신도초등학교, 경인교육대학교 컴퓨터교육과
staryjj@mym.net, young7@gin.ac.kr

The Influence on Elementary School Student's life By Excessive Using of Internet Games

jong-jun You^o, young-gi Kim
Sindo Elementary School
Gyeongin National University of Education, Dept. of Computer Education

요 약

국내에서 지난 몇 년간 컴퓨터 사용이나 인터넷·컴퓨터게임 중독에 관한 연구들이 대부분 중, 고등학교 수준의 청소년을 대상으로 하는 반면 초등학교 아동을 대상으로 한 실태 조사 및 관련 연구는 미흡한 편이다. 특히 초등학교 아동들이 보이는 대표적인 인터넷게임 과다사용이 컴퓨터게임 중독이라는 점을 고려해 볼 때 이에 관한 실태를 파악해보고 해결점을 모색해 봄으로써 중, 고등학교로 이어지는 컴퓨터 교육의 올바른 방향을 제시해 보고자 했으며 인터넷 게임이 초등학교 학생들의 여가 생활 문화로 자리 매김하고 있는 현실에서 지도상 관망하기 보다는 구체적이고 실제적인 대응책이 강구 되어야 할 것이다. 또 인터넷 게임을 교육적으로 활용하는 측면도 많이 개발되고 있으므로 놀이와 학습을 병행하는 지도도 함께 이루어져야 할 것이다.

1. 서 론

정보화 세상은 우리가 일하는 방식, 학습하는 방식을 변화시킨다고 언급하고 있다. 이러한 사회적 맥락에 따라 삶의 기쁨을 주는 커뮤니케이션 오락의 수단과 정보화 시대에 게임의 일환으로 등장한 것이 바로 컴퓨터 게임이다. 컴퓨터 게임은 컴퓨터의 보편화, 게임 프로그램 자체의 발전, 대안놀이의 부재 등으로 현재 단순히 아이들의 장난감 이상인 대중문화적 현상으로 부상하고 있다.

게임은 육성해야 할 중요한 국가 전략 사업이며, 또한 정서 서비스 산업으로 인간의 감성을 풍부하게 할 수 있으며 놀이 문화와 학습법 및 교수법으로 변화시키며 창의력 도출하고 초고속 정보통신망을 넘나드는 멀티미디어 데이터의 보고로 각광을 받을 3차원 영상기술과 컴퓨터기술, 디자인 및 아이디어의 창출해

내는 종합 예술 산업이라고 한다.

컴퓨터게임의 긍정적·부정적 측면에 관하 논의가 서로 엇갈리는 가운데 다양한 사례와 반론을 제기하여 양 측면에 관한 입장을 살펴보기로 한다. 컴퓨터 게임의 긍정적인 측면을 주장하는 사람들은 게임이 인간의 논리적 사고와 창의적 사고, 그리고 인지 능력을 향상시켜 학습 효과를 촉진 시켜주며 스트레스를 풀어주고 성취감과 도전감, 집중력, 상상력을 길러주는 효과가 있다고 주장하고 있다. 반면에 부정적이 측면의 입장에서 컴퓨터 게임이 인간의 창의력과 사고능력의 발달을 저해하고 폭력적인 인성을 형성하여 수동적인 성격을 조장한다고 주장하고 있다. 컴퓨터 게임은 보통 혼자서 하는 경우가 많아 대인 관계를 기피하게 되며 사회적 고립을 증가시켜 개인주의적인 성향을 키우게 되어 사회성을 저해시킬 수 있으며, 게임 상황이 비현실적으로 구성되어 있기 때문에 현실감을 감소시켜

현실세계와의 괴리를 발생시킬 수도 있다는 것이다. 인터넷 사용이 청소년들의 생활패턴을 변화시키고 있고 인터넷의 과다사용으로 많은 문제를 낳고 있다.

국내에서 지난 몇 년간 컴퓨터 사용이나 인터넷·컴퓨터게임 중독에 관한 연구들이 대부분 중, 고등학교 수준의 청소년을 대상으로 하는 반면 초등학교 아동을 대상으로 한 실태 조사 및 관련 연구는 미흡한 편이다.

특히 초등학교 아동들이 보이는 대표적인 인터넷게임 과다 사용이 컴퓨터게임 중독이라는 점을 고려해 볼 때 이에 관한 실태를 파악해보고 해결점을 모색해 봄으로써 중, 고등학교로 이어지는 컴퓨터 교육의 올바른 방향을 제시해 보고, 초등학생들의 컴퓨터 사용 실태에 관한 기초 정보를 파악하고 컴퓨터 이용과 관련된 부작용에 해당하는 컴퓨터 게임 중독 정도와 컴퓨터 게임 중독이 초등학생의 학교 생활에 어떠한 영향을 미치는지의 여부를 탐색하여 교사와 학부모들에게 컴퓨터 게임 중독에 대한 관심을 증대시키고 올바른 지도방향을 제시하는데 그 목적이 있다.

2. 이론적 배경

2.1 인터넷 게임 중독의 개념

일반적으로 중독이란 중독사용의 대상이 되는 무엇인가에 의해 '조절능력 상실' 내성에 다른 지속적 상용의 증가, 금단증상, 강박적 집착, 또는 의존 등의 문제적 징후가 나타나며 이는 신체적, 사회적, 직업적, 심리적 문제를 일으키는 상태로 연관되어 진다. 최근 들어 식사, 일, 운동, 도박 등과 같은 특정 행위와 관련된 중독 가능성이 인정되고 있으며 이는 약물 복용과는 무관하게 발생 할 수 있다. 이런 맥락에서 컴퓨터의 급속한 보급과 함께 많은 관심을 받고 있는 문제가 바로 '컴퓨터게임 중독'이다. 이는 컴퓨터 활용에 따른 부정적 측면이 들어 나면서 중요한 관심사로 떠오르고 있다. 컴퓨터게임 중독의 개념과 관련하여 많

은 논란이 되고 있고 또한 중독이란 용어 자체에 거부감을 나타내는 경우가 많은 것도 사실이지만 컴퓨터게임중독 역시 정신의학적 측면에서 접근하고 있다.

정보통신부에서 운영하는 사이버 중독센터에 따르면 사이버 중독의 개념을 컴퓨터에 지나치게 접속함으로써 일상 생활에서 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받는 상태로 규정하고서 여기에는 의존성, 내성 및 금단증상이 나타나며, 또한 이러한 증상들이 반복적, 만성적 표현 및 활동 장애를 포함시키고 있다.

또한 한국 정보문화진흥원의 공동 연구에 따르면 '인터넷 게임 중독이란 인터넷 사용에 대한 금단과 내성을 지니고 있으며 이로 인해 일상 생활의 장애가 유발되는 것' 이라고 한다. 예를 들어 한 아동이 하루 한 시간씩 사용하며 충분한 만족을 얻었는데 점차 사용시간이 증가해 더욱 자극적인 내용을 통해서만 만족을 느낄 수 있는 상태에 이르게 되면서, 인터넷을 일정시간 이상 사용하지 못하면 불안해지고 초조해 하는 금단을 드러내며 학업 성적 등이 저하되는 등의 장애가 발생한다면 중독 단계로 분류 할 수 있다는 것이다.

2.2 인터넷 게임중독의 원인

아동들이 컴퓨터게임에 빠지는 원인은 대부분 개인의 욕구충족이라는 측면에 초점을 두고 있으며 다른 중독적 증상과 마찬가지로 현실에서 만족시키지 못하는 욕구를 충족시킬 수 있기 때문에 아동들이 컴퓨터 게임에 중독된다는 것이다(한경아, 2002).

또 다른 원인은 게임 자체의 특성, 게임을 하는 사람의 심리적인 부분, 사회적인 분위기의 상호작용 측면에서도 설명 할 수 있다(조운섭, 2002).

첫째, 몇 개의 단계로 이루어진 대부분의 게임은 처음에는 쉽다가 점차 어려워지는데 아이들은 이 어려운 단계를 넘으면서 게임에 대한 아쉬움과 고차원적인 게임을 정복하고

자 하는 승부욕으로 끝까지 도전하게 된다.

둘째, 아동들은 게임을 통해 파괴 본능을 만족시킨다.

셋째, 아동들은 게임을 통해 가상공간의 파워맨이 된다는 것이다. 현실에서는 아이들은 나약하고 소심하다. 그런데 가상공간에서는 캐릭터를 통해 막강한 힘을 소유함으로써 자신이 힘이 강한 슈퍼맨이 된다는 착각에 빠지게 된다.

넷째, 컴퓨터 게임은 아동들에게 현실 도피의 낙원이 될 수 있다. 현실은 재미가 없다. 학교, 학원을 오가는 딱딱한 생활, 과도한 공부 등 현실을 잊게 해주며 현실과는 다른 상상의 재미가 가득하다.

다섯째, 가상공간에 또 다른 자신을 표현한다. 예를 들면 폭발적인 인기를 끌고 있는 '리니지'는 가상 게임공간 안의 또 다른 사회이다. 게이머는 자신의 캐릭터의 능력을 키우고 상대방과 연합하거나 배신하면서 사회적인 지위가 높아진다. 따라서 게임 속에 또 다른 자신의 캐릭터에 강한 집착을 가지고 무의식적으로 빠져든다.

여섯째, 사회가 컴퓨터 게임의 스타를 만들고 있다. 게임 산업이 수백 억 원대로 커지면서 '프로게이머'라는 신종 직업이 등장했다. 언론의 화려한 스포트라이트를 받는 일부 프로게이머들의 모습은 게임만 잘하면 돈도 벌고 놀면서 성공할 수 있다는 환상을 심어 주고 있다. 다른 시각에서 게임을 하는 아동들의 심리적인 부분이 한 요인으로 고려 될 수 있다. 다시 말해 게임을 하는 아동들이 학교나 또래들 사이의 갈등이나 어려움 때문에 침울해져 그 비상구를 컴퓨터게임에서 찾고 있을 가능성이 있으며 불안하고 초조한 아이들이 인터넷 게임상에서 만난 익명의 친구들의 간접적인 상호작용과 관계 형성에서 불안이 감소되고 편안해 지고 안정감을 느낄 수 있고 그런 편안함이 더욱 게임에 빠져들기 쉬게 한다(하지연, 2000).

또 다른 요인으로는 가정환경을 들 수 있다. 가정은 아동들에게 사회화의 일차적 기능

과 교육을 담당하고 성인이 되기까지 그들을 보호하는 곳이 가정이다. 사회가 변함에 따라 대가족은 핵가족으로 바뀌게 되었고 부모들은 일을 해야 하기 때문에 자녀들과 접촉이 점점 줄어들고 있다. 부모와 접촉이 줄어든 만큼 자녀들은 대중 매체에 노출되어 있다. 예전에는 TV가 청소년들에게 큰 영향을 주었던 것처럼 지나치게 컴퓨터에 몰입하는 중독적인 사용이 사회적 문제로 대두되고 있다.

정리하면 컴퓨터 게임 중독이 되는 원인은 인터넷의 발달로 중독성이 강해진 컴퓨터 게임 자체의 요인과 게임에 빠져드는 아동의 현실에서 낮은 효능감, 충족되지 못하는 심리적인 욕구와 해결되지 못하는 심리적인 문제, 사회 환경적인 요인, 그리고 컴퓨터게임 스타를 만드는 사회적인 분위기 등에서 찾을 수 있다. 이는 한 가지 원인으로 작용한다기보다는 여러 부분이 상호작용 하여 중독의 원인으로 작용된다고 보는 것이 바람직하다.

2.3 게임 중독이 인간관계에 미치는 영향

1) 또래관계에 미치는 영향

유승호(2001)에 의하면 게임을 이용한 시간이 길수록 게임 제작 경험증가, 자신감향상, 집중력향상, 인터넷 실력향상, 외국어실력 향상과 같은 긍정적인 영향이 나타난다고 하였고, 이해경(2002)은 게임 중독 청소년에 대한 질적 연구를 통해 폭력 게임의 경우 통쾌감, 흥분, 스트레스 및 긴장 해소와 같은 긍정적인 감정을 많이 느끼고 게임을 자주 함으로서 스트레스 해소와 자존감 혹은 자신감 고양, 타인과의 사회적 관계 형성이라는 긍정적인 측면이 있다고 했다.

컴퓨터 게임 중독과 사회적 관계에 대해 언급한 연구들은 대부분 부정적인 입장을 취하고 있다. 이소영(2000)은 게임을 하는데 과도한 시간을 보내게 되면 또래들과 어울릴 시간이 줄어들게 되어 대인 관계 속에서 경험할 수 있는 다양한 문제들을 해결할 사회적인 기

술을 습득할 기회를 놓칠 소지가 있을 것이라 우려하였다. 이유경(2002)은 컴퓨터 게임에 중독된 집단이 비중독 집단보다 가족관계와 친구관계에 대해 부정적인 지각을 하고 있다고 보고하였다. 정경아(2001)의 연구에 따르면 게임 중독 청소년은 친구 관계에서 고독감을 더 많이 느끼며, 친구와의 불화나 따돌림을 경험한 경우가 더 많은 것으로 나타났다. 서주현(2001)의 청소년 인터넷을 통한 친구 관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감에 관한 연구에서는 일상에서의 통신상에서의 친구 관계의 기능에 있어 게임, 오락을 주로 하는 아동들의 친구관계 기능 정도가 가장 낮게 나타났다.

이와 같이 컴퓨터 게임중독에 관한 연구는 계속적으로 발표되고 있는 실정이지만 컴퓨터 게임 중독으로 인한 사회적 관계, 특히 초등학교 아동의 또래관계 내에서의 학교 생활관계에 대한 연구는 아직 미흡한 편이다.

2) 생활태도에 미치는 영향

유미정(2003)의 연구에 따르면 게임의 중독적 사용에 관한 연구에서 초등학교 남학생들 중에는 게임시간이 길수록 전쟁이나 폭력에 대한 호의적인 태도를 갖는다고 지적하고 있다. 남학생에 비해 폭력적 행동에 노출되는 기회가 적은 여학생이 공격적인 게임을 하면 폭력적인 성향의 띠게 된다고 한다. 폭력적인 내용의 게임을 함으로써 폭력행동을 야기할지 모른다는 불안감은 있지만 폭력적인 내용보다는 캐릭터의 동작이 얼마나 잘 구성되어 있는가 하는 점을 관심 있어 하기 때문에 그다지 직접적인 영향을 받지 않는다고 했다.

또 인 연구에서 초등학생들은 폭력적인 게임에 영향을 많이 받지 않으며 학습에 방해를 받는다고거나 컴퓨터게임을 하다가 밤에 잠을 자지 못하는 경우는 극히 드문 경우로 전체적으로 일반화시키는 것에 대하여는 현실성이 없다고 제시하고 있다. 컴퓨터게임의 중독성이 어른이 우려하는 만큼 심각하지 않음을 의미하지만 초등학생들이 컴퓨터 게임의 장기 사

용으로 인하여 눈이 나빠지고 어깨가 아파진다는 등 신체상의 발달 장애를 유발하고 있다는 결과를 보이고 있다. 컴퓨터 게임 중 폭력적인 게임의 흥미도가 뛰어나서 어린 초등학생아동은 이 호기심과 흥미 유발적인 측면에서만 민감하며 게임의 다른 특성들에 대해서는 안목이 발달하지 못한 상태이기 때문에 컴퓨터게임 미치는 영향에 관한 집중적인 연구가 필요하다고 본다.

2.4 인터넷 게임중독에 관한 선행 연구

국내에서 컴퓨터나 인터넷의 게임 중독에 관련된 연구는 2000년에 접어들면서 크게 확산되고 있는 추세다. 컴퓨터 게임 중독 실태를 직접 다루고 있는 대부분의 연구들이 대학생 을 포함하는 청소년 대상으로 하고 있다.

황수정(2000)은 중. 고등학교 청소년 858명을 대상으로 인터넷 중독에 따라 사회적 지지에 대한 지각과 사회 적응력에서 차이가 있는지 알아본 결과 인터넷에 중독된 청소년일수록 부모나 친구로부터 받는 이해, 관심, 사랑, 정보 제공 등의 사회적 지지를 낮게 지각하고 있음을 나타냈다. 또한 적극성 비중독 집단이 높은 것으로 나타났으며, 반면 충동성에서는 인터넷 중독 집단이 더 충동적인 것으로 나타났다. 김순태(2001)는 고등학생 621명을 대상으로 조사한 결과 총 73.1%가 인터넷 중독을 예방하거나 치료하기 위해 상담을 받아야 할 필요가 있는 것으로 나타났으며, 인터넷 중독의 상태가 심각할수록 자기 존중감이 낮은 것으로 나타난 반면 우울 수준과 감각 추구도는 높은 것으로 나타났다. 서현숙(2001)는 초등학생 551명을 대상으로 인터넷 중독과 감성 지능과의 관계를 연구하였는데 연구 대상자 551명 중 51.2%인 282명이 인터넷 중독으로 인하여 문제가 발생하였으며 인터넷 사용을 주의 를 기울여야 하는 집단으로 분류되었다. 조운섭(2002)은 컴퓨터게임 중독이 초등학교 인성형성에 미치는 영향이라는 주제를 가지고 성남시와 용인시 513명을 대상으로 중독 실태를

분석하였다. 컴퓨터 중독 검사 결과 비중독이 91.03%, 중독 고위험이 8.19%, 중독 장애가 0.78로 나타나 중독 장애는 다른 연구에서처럼 심각한 수준이 아니었지만 학년이 높아질수록 중독 위험과 중독 장애가 증가하고 있으며 남학생이 여학생보다 중독 위험이 증가하여 컴퓨터의 과다사용과 불건전 게임 등에 대한 적절한 지도가 필요하다고 했다. 이와 같이 인터넷 게임의 중독적 사용은 우울, 충동, 자기 통제력, 대인관계 효능감, 공격성, 사회적 지지에 대한 지각과 사회적응력, 자기 존중감 등 사용자의 심리적 적응에 부정적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타나고 있다. 이러한 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 여러 심리, 사회학적 변인들이 초등학교 아동들에게 어떻게 나타나는지 혹은 일반 청소년과 성인과 어떤 차이가 있는지 살펴보는 것도 의미 있는 연구가 될 것이다.

3. 연구 방법

초등학교 컴퓨터사용 실태와 게임 중독이 학교생활에 어떤 영향을 미치는가를 알아보기 위하여 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

1. 컴퓨터게임 활용 실태는 어느 정도인가?
2. 게임 중독 정도는 성별로 차이가 있는가?
3. 컴퓨터게임이 초등학교 학교생활에 어떠한 영향을 미치는가?
4. 컴퓨터게임 경력, 빈도, 집중도는 생활습관과 교우관계에 어떠한 영향을 미치는가?

본 연구의 목적은 컴퓨터게임 과다사용이 학교생활에 어떠한 영향을 미치는지 분석하는데 있다. 이 연구를 위하여 선행 연구에서 사용된 자료들을 수정하여 컴퓨터 게임의 실태와 게임의 이 미치는 영향을 조사하는 도구를 작성하였고 부천시(신도시)초등학교 아동 2개반 88을 대상으로 조사하였다.

3.1 연구방법 및 절차

본 연구는 목적이 컴퓨터게임의 과다이용이

초등학교아동의 학교생활에 미치는 영향을 알아보기 위해 조사하는 것이므로 연구의 일반적인 조사연구의 틀을 채택 하였다.

본 연구를 위하여 사용될 도구는 기존의 연구들에 의해서 사용된 도구를 수정하여 제작한 도구이다.

3.2 측정도구

초등학생의 컴퓨터게임 이용실태 분석 및 학교생활에 미치는 영향을 연구하기 위해서 제작한 도구는 다음과 같이 구성되었다.

1) 개인적 배경

남, 여 구분, 컴퓨터소유, 부모가 컴퓨터를 다룰 수 있는지 유무, 가정에서 컴퓨터 사용 용도를 조사하는 문항 등

2) 컴퓨터이용실태

컴퓨터게임경력, 동기, 빈도, 집중도 등을 내용으로 하는 설문지 작성

3) 긍정적·부정적 영향과 관련된 생활태도, 교우관계의 변화 등을 알아보는 내용.

4) 총 32개의 선다형으로 문항과 인터넷 중독 척도를 알아보기 위한 문항, 20문항으로 구성 되어있다.

3.3 자료처리

회수된 설문지 중 반응이 부적절하거나 응답이 부실한 설문지를 제외하고 응답지의 모든 설문 내용을 부호화 과정을 통해 자료를 코딩하고 수집된 자료의 해석을 위해 컴퓨터 통계 프로그램인 SPSS win(11.0)을 이용하여 통계 처리하였다.

4. 연구 결과

4.1 컴퓨터이용 실태

이용 실태를 알아보기 위해 장소, 동기, 경력, 사용량, 게임에 대한 부모의 관심 등의 문항으로 컴퓨터 활용 실태를 파악해 보았다.

1) 초등학교 학생의 인터넷게임 사용 특성

설문에 응답자 88명중 남학생은 52.3%, 여학생은 47.7%이고, 81.8% 어린이가 인터넷 가능한 컴퓨터를 보유하고 있으며, 부모중 한 분 이상은 인터넷을 사용할 줄 아는 가정이 63.6%로 인터넷 환경이 좋아지고 있음을 보여주고 있다. 대부분 1학년 때부터 컴퓨터에 접하고 있는 것으로 나타났으며 용도는 인터넷 게임이 85.2%로 비율이 가장 높고 검색 및 학습에 이용하는 학생이 14.8%로 사용도도 게임 위주로 흐르고 있다.

2) 게임 경력

게임경력을 보면 초등학교 1학년 29.5%, 2학년 17.0%, 3학년 22.7%로 69.28%의 어린이들이 3학년 이전부터 컴퓨터 게임을 하는 것으로 나타났다.

3) 게임 장소

컴퓨터 게임을 주로 어디서 하는가의 질문에 응답한 결과는 96.5%의 어린이가 집에서 하는 것으로 나타났다.

4) 게임 동기와 동반자

게임의 동기는 재미있어서가 75.0%로 초등학교 학생들이 게임을 하는 주 동기는 재미가 있어서 하는 것으로 나타났으며, 주로 혼자서 한다가 64.7%로 컴퓨터 게임을 하기 때문에 어린 시절 형성되어 하는 사회성 발달과 교우 관계에 있어서 좋지 않은 영향을 가져올 수 있을 것으로 생각 된다.

5) 컴퓨터 게임 빈도

매일 한 번씩 한다가 31.8%로 가장 많은 빈도를 보이고 있으며 일주일에 5일 이상 하는 학생이 53.3%로 학생들이 컴퓨터 게임에 노출되고 있음을 보여준다. 남학생이 여학생에 비해 컴퓨터 게임을 더 자주 하는 것으로 나타났다.

6) 컴퓨터 게임에 대한 부모의 태도

부모님의 통제는 남.여에 따라 약간 다르기는 하나 부모님이 정해주는 경우가 73.8%로 부모님들이 컴퓨터 게임을 통제 한다고 볼 수 있다.

4.2 인터넷 게임이 학교생활에 미치는 영향

1) 긍정적 영향

① 도전의식 : 컴퓨터 게임이 끝나면 다음 단계로 진행하려는 도전감에 있어서 매우 그렇다가 20.4%, 비교적 그렇다가 29.5%로 49.9%가 긍정적 반응으로 컴퓨터 게임을 통하여 많은 도전감을 얻는다고 볼 수 있다.

② 성취욕구 : 최종 목표에 대한 뿌듯함에 대한 반응 검사에서 매우 그렇다가 27.2%, 비교적 그렇다가 27.2%로 성취감을 얻는 빈도가 54.4%로 긍정적으로 인식한다고 볼 수 있다.

③ 컴퓨터 게임을 통해 상상력을 기를 수 있다는 질문에 매우 그렇다가 27.22%, 그렇다가 28.4%로 55.6%가 긍정적으로 반응하였다.

④ 컴퓨터 게임이 스트레스에 도움을 주는가에 대한 반응을 분석한 결과 매우 그렇다가 17.5%, 그렇다가 28.4%로 45.9%가 긍정적으로 반응하였다.

2) 부정적 영향

① 컴퓨터 게임을 하면 눈이 나빠진다는 응답한 결과는 매우 그렇다가 11.3%, 그렇다가 14.7%로 26.0% 신체상의 장애가 나타난다고 응답하였다.

② 학습 방해 정도를 묻는 질문에서 비교적 아니다가 19.3%, 전혀 아니다가 42.0%로 이는 게임이 학습을 방해 받지 않는다는 것을 보여주는 결과이다.

③ '컴퓨터 게임 때문에 부모에게 야단맞은 적이 있다.'는 질문에서는 야단을 맞는다는 학생은 36.3%, 야단을 맞지 않는다는 학생이 37.43%로 야단을 맞는 비율이 낮지만 컴퓨터 게임은 부모와 갈등 요인으로 작용하고 있음을 보여준다.

④ 인터넷 게임의 중독성 정도에서 컴퓨터게

임에 빠져드는 비율이 39.7% 그렇지 않은 비율이 37.4%로 나타났다 이는 초등학생들의 컴퓨터 게임 중독이 점차 심각해지고 있음을 보여준다.

⑤'컴퓨터게임을 하고부터 지속적인 언어를 사용한다' 라는 설문 결과는 53.3 %가 컴퓨터 게임 때문에 지속적인 언어를 사용하지 않는다고 응답 하였다 14.6%응답자가 영향을 받는 것으로 나타나 이에 대한 적절한 지도 방법이 모색 되어야 할 것이다.

2)인터넷게임 과다사용이 학교생활에 미치는 영향

①게임경력, 게임빈도, 게임집중도 등에서 나타난 과다 사용아동이 학교생활과 어떤 관련이 있는지 상관관계수(Correlations) 분석한 결과를 보면 다음과 같다.

	습관	게임 경력	게임 빈도	게임 집중도
Pearson Correlations	학습방해정도	.047	.257	.311
	지속어 사용	.105	.171	.176
	현실과혼돈	.152	.173	.302
	게임의중독성	-0.65	.279	.341
Sig (2-t)	학습방해정도	.345	.000	.000
	지속어 사용	.028	.000	.000
	현실과혼돈	.003	.001	.000
	게임의중독성	.211	.000	.000

학습방해정도에서는 빈도, 집중도가 높을수록 영향을 많이 받고 있는 것으로 나타났다.

($p < .001$, Pearson Correlations 각 .257, .311)

지속 언어 사용정도에서는 게임의 빈도, 게임의 집중도에 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 현실세계와 게임을 혼동하는 현상은 게임의 집중도가 높을수록 높게 나타났다.

게임의 중독성에서는 게임 빈도, 게임집중도와 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

②교우관계에 미치는 영향

게임경력, 게임 빈도가 높은 아동 일수록 마음을 터놓고 이야기 할 수 있는 친구가 적다는 결과가 나타났다.

분석 결과 게임의 경력보다는 게임의 빈도와 집중도가 초등학교생활에 미치는 영향이

큰 것으로 나타났다. 인터넷게임을 즐기는 시간이 늘수록 친구들과 노는 시간이 줄어들고 친구들과 밖에서 놀기 보다는 컴퓨터 게임을 즐기는 것을 좋아하는 것은 서로의 관계를 통해 사회성을 기르고 인간관계를 맺어야 하는 어린이들에게 심각한 문제이다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 과다사용 정도가 학교생활에 미치는 영향을 분석하여 초등학생들의 더 나은 여가 생활 문화를 이루도록 자료를 제시하는데 그 목적이 있다. 초등학생들의 인터넷 게임 대한 관심을 기울이고 규칙적인 생활 습관을 통해 인터넷 게임에 대한 적절한 통제가 요구 된다.

이에 본 연구는 인터넷 게임을 문화 차원에서 접근하여 학생 생활에 미치는 영향을 조사 분석함으로써 바람직한 여가 문화로 정착 되도록 하는 목적으로 시도한 연구이다. 따라서 몇 가지 제언을 다음과 같이 한다.

첫째, 본 연구는 대도시 초등학교 6학년층 대상으로 조사하였기 때문에 일반화하기에는 무리가 될 것이며 컴퓨터 게임을 하는 정도의 차이에 따라 농촌, 중소도시, 대도시를 조사 지역으로 정하여 비교 검토하는 연구가 필요하다고 본다.

둘째, 학생의 사회, 경제적 배경 즉 부모의 학력, 소득 수준 등을 배경 요인으로 정하여 이에 따라서 컴퓨터 게임의 이용 실태나 컴퓨터 게임이 미치는 영향을 분석 해 보는 것도 좋을 것이다.

셋째, 본 연구 결과를 통해 컴퓨터 게임에 대한 교사나 부모의 관심과 지도가 절실히 요청 되는 바, 교사와 부모의 상호 협력 아래 이루어지는 지도가 필요할 것이다.

넷째, 인터넷 게임에 관한 연구 들은 대부분 게임의 부정적인 영향을 지적하고 있는데 긍정적인 측면에 대한 연구도 필요할 것이다. 부정적인 영향 연구는 게임을 줄일 것을 요구 하지만 긍정적인 영향 연구는 올바른 게임

방법 제시와 게임의 권장으로 학생들의 호응을 얻을 수 있을 것이기 때문이다.

본 연구는 일반적인 조사 연구의 틀을 채택했지만 개별면접 실험으로 더 면밀하고 밀도 있는 연구가 이루어져야 할 것이다.

[14] 김경란 (2003) 청소년의 게임중독이 대인관계 및 가족 관계에 미치는 영향.

6. 참고문헌

- [1] 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 아동의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향, 고려대 대학원.
- [2] 양돈규 (2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. 청소년학연구.
- [3] 하지연 (2000). 청소년 PC 중독의 유형과 문제점.
- [4] 황수정 (2001). 사이버 공간의 경험에서 나타난 부모 세대와 청소년 세대 집단간의 의식 특성.
- [5] 서현숙 (2001). 초등학교의 인터넷 중독과 감성지능과의 관계.
- [6] 김순태 (2001). 고교생의 인터넷중독과 자기 존중감, 우울, 감각추구 성향과의 관계.
- [7] 조춘범 (2001). 청소년의 인터넷중독과 가정 및 학교 환경과의 관계에 관한연구, 경희대 대학원.
- [8] 유승호 (2001). 게임몰입증 현황과 대처방안.
- [9] 서주현 (2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감
- [10] 정경아 (2001). 게임중독 청소년의 특성 분석, 전남대 대학원석사학위논문
- [11] 한경아 (2002). 초등학교생의 컴퓨터게임중독과 자기 통제력, 부모의 통제간의 관계, 전주대 국제상당대학원 석사학위논문.
- [12] 김철민 (2002). 초등학교생의 게임중독과 충동성 및 대인불안과의 관계.
- [13] 조운섭 (2002) 컴퓨터게임 중독이 초등학교생의 인성 형성에 미치는 영향, 충북대 교육대학원 석사학위논문.