

# 초등학교 학생들의 게임 중독과 공격성 및 인성과의 관계

이철현\*, 정계환\*\*

경인교육대학교 실과교육과\*, 초림초등학교\*\*

## 요 약

본 연구는 초등학교 학생들의 게임 중독과 공격성 및 인성과의 관계를 살펴보기 위해 수도권 초등학교 5·6학년 남녀 360명을 대상으로 게임 중독과 공격성 및 인성과의 관계에 대해 조사하였다. 연구결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 실태를 분석한 결과, 전체적인 중독성은 낮은 수준이었다. 성별·학년에 따른 게임 중독 정도는 성별에 따라서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났지만, 학년별로는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 게임 중독정도는 게임경력이 오래될수록, 게임빈도가 높을수록, 게임 집중도가 높을수록 게임 중독정도가 심한 것으로 나타났다.

둘째, 게임 중독 정도와 공격성의 관계는 상당히 유의한 차이가 나타났으며 평범한 그룹보다는 심각한 중독의 수준에 있는 그룹이 다소 공격성이 높은 것으로 나타났다. 전체적인 공격성은 성별에 따라서 유의한 차이가 없으며, 게임 중독 정도가 높은 그룹의 아동들이 신체적, 언어적, 부정성, 간접적 공격성 모두가 높은 것으로 나타났다.

셋째, 게임 중독수준별로 전체적인 인성 정도의 차이는  $p < 0.01$ 수준에서 유의한 차이가 있었다. 게임에 중독된 아동일수록 사회성, 성취성, 활동성, 안정성이 낮게 나타났다. 게임에 중독된 집단의 아동이 평범한 이용자 집단에 비해 사회성, 성취성, 활동성, 안정성의 평균치가 낮았다. 사회성과 안정성에 있어서는 중독집단과 평범한 집단 사이에 유의한 차이를 보였다. 이는 게임에 중독된 아동은 친구들과 어울리기를 싫어하고, 정서적으로 불안정하다고 해석할 수 있다.

## The Relations Between Elementary Pupils' Game Addiction, Aggression and Personality

Chulhyun Lee\*, Gyehwan Jeong\*\*

Gyeongin National University of Education, Dept, of Practical Arts Education\*

Chorim Elementary School\*\*

## ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the relations between elementary children's game addiction, aggression, and personality, by making a survey with 360 children of 5th and 6th grade in the Metropolitan are. The results were made as follows:

First, as it examined the real condition of computer addiction, it presented a low level of addiction. There was a meaningful difference according to their gender, however no meaningful differences were found between the grades. It found that the more they had game experience, game frequency, game concentration, the more they were addicted.

Second, there were significant differences when investigated the relations of game addiction and aggression, students who were in severe addicted group showed more aggressive attitudes. Aggression in general, seemed less related to the gender, but related to the level of addiction, showing higher level of physical, linguistic, negative, indirect aggression in the more addicted group.

Third, when it compared the difference between the general personality by the level of game addiction, there was a meaningful difference statistically in the addicted level of  $p < 0.01$ . In detail, more addicted children showed low level of sociality, achievement, mobility, stability, and they showed lower figures in comparison with normal user group. It is interpreted that they dislike to get along with friends, and unstable emotionally.

## 1. 서론

정보화 시대에서 인터넷과 관련된 산업이 외형적으로 초고속 성장을 거두는 과정에서 인터넷 사용으로 인한 많은 문제점들이 드러나기 시작했으며, 이들 문제점에 대한 사회적 관심과 우려 또한 높아지고 있다.

청소년과 2, 30대 직장인을 중심으로 컴퓨터 게임에 빠져드는 사람이 늘어나면서 학교나 직장, 가정생활에 지장을 받는 사람이 늘어났고, 이들이 보이는 증상들이 중독 현상과 비슷한 특징을 보이면서 게임과 중독을 연결 지으려는 움직임이 일기 시작했다.

인터넷 중독증은 일반적으로 게임 중독, 채팅중독, 음란물 중독 등 크게 3가지로 나눌 수 있는데, 이들 중 초등학생들에게 가장 심각하게 나타나는 것이 게임 중독이다. 1980년대에 후반부터 전자오락과 컴퓨터 게임의 유해성을 지적하는 경우가 있었지만 요즘처럼 게임 중독에 대한 경고가 커진 것은 인터넷의 보급으로 인한 온라인 게임 때문이다. 과도한 온라인 게임 사용으로 목숨을 잃거나 일상생활에 큰 지장을 입는 사례들은 이전의 단순한 게임보다 많은 문제점을 안고 있기 때문이다.

게임 중독에 빠진 청소년들은 대부분 부모와의 대화를 거부해 대립과 갈등을 빚게 되고, 학교생활에 흥미를 잃어 학습 능력마저 떨어지는 현상을 보인다. 또한 대부분 컴퓨터 게임을 위해 거짓말을 일삼게 되고 혼자만의 시간을 원하며 인터넷에 대해 지나치게 집착하는 경향을 보였다. 이와 함께 오히려 게임을 하지 않으면 스트레스를 받는 등 자기 통제가 불가능해지기도 한다. 최근 들어 청소년의 컴퓨터 게임 중독은 청소년의 비행, 범죄로까지 확산되어 심각한 사회문제로 부각되고 있으며, 이와 관련된 연구가 절실한 시점이다. 그러나 게임 중독에 관한 연구는 주로 상담교육전공자들의 게임실태와 심리적 영향 중심으로 이제 막 시작되고 있으며 앞으로 많은 연구

과제를 안고 있다.

이에 본 연구에서는 초등학생의 컴퓨터 게임 이용 실태와 중독정도가 실제로 어떠한지, 게임으로 인한 공격성이나 인성간의 관련성이 어떠한지 구명하는 것을 목적으로 한다. 본 연구에서 상정하고 있는 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 실태를 파악한다.

- 초등학교 5·6학년 아동의 컴퓨터 게임 사용 실태
- 게임사용 관련변인에 따른 컴퓨터 게임 중독 차이
- 성별과 학년에 따른 컴퓨터 게임 이용 실태 차이
- 학년별, 성별 컴퓨터 게임 중독 실태 차이

둘째, 초등학교 5·6학년 아동의 컴퓨터 게임 중독과 공격성은 어떠한 관계가 있는지 알아본다.

셋째, 초등학교 5·6학년 아동의 컴퓨터 게임 중독과 인성은 어떠한 관계가 있는지 알아본다.

본 연구에서는 초등학교 5, 6학년을 연구의 대상으로 하였다. 이는 5, 6학년이 초등학생 중에서 컴퓨터를 잘 다루고, 본 연구에서 사용하는 여러 척도와 문항을 이해하기에 적합한 학년이라고 판단되었기 때문이다.

본 연구의 결과는 게임 중독 아동에 대한 이해를 돕는 정보와 자료를 제시하고, 아동들의 올바른 인성형성과 컴퓨터 게임에 대한 인식을 바르게 하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 게임

#### 2.1.1. 게임의 개념적 탐색

게임이란 어떤 목적을 달성하기 위하여 합의된 자와 규칙에 따라 경쟁하는 자발적이고, 의도적인 활동이라고 할 수 있다[31]. 게임(game)의 어원은 인도 유티피언 계통의 'ghem'에서 유래했으며 '흥겹게 뛰다'라는 뜻이다[29]. 게임을 우리말로 풀어쓰면 '즐거

움을 주는 놀이'라고 할 수 있는데, 기존의 다양한 놀이의 공간과 장소가 다양한데 반해, 컴퓨터 기술을 바탕으로 한다는 점에서 여타의 놀이와 차이가 있다.

현행 법률상 게임의 정의를 살펴보면 '음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률 제1장 제2조(정의) 제3항(2002)'에서 "게임물이라 함은 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 이에 부수하여 여가선용, 학습 및 운동효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 및 기기"라고 되어 있다. 이는 게임의 특성을 반영하기 보다는 법률의 적용범위를 정하기 위하여 사용되는 정의로 해석되고 있다.

종합해 보면 컴퓨터 게임이란 오락적인 요소를 지닌 어떤 규칙이나 행위를 컴퓨터를 매개로 인간과 컴퓨터 사이에 이루어진 놀이라고 볼 수 있다. 현대 사회에서 컴퓨터 게임도 하나의 놀이 문화이고 예전의 놀이기구가 나무나 돌 등의 우리 주위에서 구할 수 있는 도구였다면 현대의 놀이도구는 단지 컴퓨터라고 하는 기계라는 점이 달라졌다고 할 수 있다.

### 2.1.2. 게임의 종류

게임의 분류 방법은 형식적인 것, 내용적인 것, 신체적인 것, 교육적인 것과 하드웨어적 측면과 소프트웨어적 측면 등 다양하게 존재한다. 한승희[30]는 컴퓨터 게임을 시스템별로 오프라인형인 아케이드, 콘솔, PC게임과 온라인 게임으로 분류하였고, 장르별로는 액션게임과 어드벤처 게임, 전략시뮬레이션 게임, RPG 등으로 구분하고 있다.

게임문화진흥협회의회[1]는 게임을 이용하는 형태를 기준으로 <표 1>과 같이 아케이드 게임, 비디오 게임, PC게임, 온라인 게임, 모바일 게임, 보드게임의 6가지로 나누고 있다.

<표 1> 게임의 종류

구분	특징
아케이드 게임	게임장에 설치된 게임으로서, 조이스틱을 사용하거나 체감형으로 진행.
비디오 게임	가정의 TV또는 모니터에 게임기를 연결하고, 조이스틱, 조이패드 등의 콘솔을 이용하여 진행되는 게임.
PC게임	개인용 컴퓨터를 기반으로 작동하는 게임물. 게임프로그램이 CD, DVD등 저장장치에 수록되어 유통되는 게임.
온라인 게임	원격지에 떨어져 있는 서버급 컴퓨터에 통신망을 통해 접속하고 서버에 접속되어 있는 타인과 게임을 진행하는 유형의 게임.
모바일 게임	휴대용 전화기·PDA등을 이용, 통신망에 접속하여 진행되는 게임.
보드게임	테이블 위나 바닥에서 카드나 말 등을 이용해 즐기는 게임

## 2.2. 게임 중독

### 2.2.1. 게임 중독의 정의

게임 중독이란 컴퓨터를 이용해 이루어지는 오락에 지나치게 열중해 일상생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적 지장을 받고 있는 상태를 말한다. 또한 게임이 자신의 생활에 큰 비중을 차지하고 있으며, 목적에 의한 행위로서의 사용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리 잡고 있는 상태이며, 게임에 대한 통제력을 상실하여 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태를 말한다[14].

백공주[9]는 게임 중독이란 과도한 게임사용으로 인해 학업(직장)과 가정 및 대인관계에 지대한 영향을 끼치고, 현실과 가상공간을 구분하지 못하게 되는 것으로 정의하고 있다. 게임 중독증상의 적신호로는 밥을 먹지 않고 게임에 몰두하는 것, 밤새도록 게임을 하느라고 학교에서는 잠만 자는 것, 게임을 하지 않을 때에도 늘 게임에 관한 생각에만 빠져있는 것, 과도한 게임사용으로 학업이 떨어지거나 직장 동료들의 불만을 사는 것, 가족과 매일 다투거나 부모님으로부터 꾸중을 듣는 것, 게임으로 인해 건강이 나빠지는 것, 가끔 현실과 게임공간이 구분이 안 될 때가 있는 것, 게임과 관련된 꿈을 꾸는 것 등의 현상들이 지목되고 있다.

정리해 보면 게임 중독은 지나친 게임 사용으로 충동적인 행동을 하고, 다른 사람에 대한 흥미가 상실되고, 다른 중독 현상들과도 관련되며, 게임을 그만두려고 하면 육체적·심리적 증상이 나타나는 반복적이고 강박적인 상태를 말한다.

### 2.2.2. 게임 중독의 원인

아동들은 사이버 공간을 통해 억압된 사회적 제약으로부터 자유를 추구한다. 이 공간에서 아동들은 현실 세계에서 불가능한 다중 자아 역할을 만끽하며, 자유롭게 놀이와 창조를 수행하는 것이다.

게임을 하는 사람들은 한 단계를 통과하면 더 어려운 새로운 단계에 직면하게 된다. 컴퓨터 게임 중독의 원인은 게임 자체의 중독성이 게임 중독을 유발한다는 것과 게임 이용자의 심리적 특성으로 인해 게임을 중독적으로 사용하게 된다는 점을 들 수 있다[21].

게임 자체의 중독성이 게임 중독을 유발한다는 측면에서 볼 때 게임을 하는 중요한 이유는 첫째, 게임을 통해 몰입을 느끼기 때문이라고 한다[27]. 몰입은 어떤 활동에 집중할 때 일어나는 최적의 심리 상태를 말하며 이러한 경험을 하게 되면 게임 이용자는 게임을 다시 하여 그러한 상태를 또 경험하고 싶어

하게 된다. 둘째, 가상의 게임세계에서는 현실 세계와 다른 삶을 영위할 수 있기 때문이다. 현실세계에 존재하는 여러 제약과는 달리 가상세계 속에서는 자신이 원하는 욕구를 실현하거나 다른 사람보다 훨씬 많은 재물이나 힘을 얻는 등의 대리만족을 가능하게 한다[22]. 셋째, 게임이나 인터넷은 현실 세계와는 다른 가상의 도피처를 제공함으로써 현실의 문제를 잊을 수 있게 하고, 현실의 문제를 극복할 수 없는 경우 마음의 안식처 역할을 한다. 송인덕[12]은 모든 중독의 대상이 갖고 있는 공통된 속성은 회피성(escape)이라고 하면서 인터넷이 그러한 현실회피의 도구로 사용된다고 하였다. 이는 게임도 마찬가지라 할 수 있다.

게임 이용자의 심리적 특성으로 인한 원인으로는 게임을 통해 파괴본능을 만족시킨다는 점, 게임을 통해 현실의 나약하고 소심한 아동이 가상공간의 파워맨이 된다는 점, 컴퓨터 게임이 학생들에게 현실도피의 낙원이 될 수 있다는 점, 게임 속의 가상공간에 또 다른 자신을 표현할 수 있다는 점 등을 들 수 있다[8].

정리해 보면 학생들이 컴퓨터 게임에 중독이 되는 원인은 인터넷 발달로 중독성이 강해진 컴퓨터 게임 자체의 요인과 현실에서의 낮은 효능감, 충족되지 못하는 심리적인 욕구와 해결되지 못한 심리적인 문제, 그리고 컴퓨터 게임 스타로 만드는 사회적인 분위기 등에서 찾을 수 있다. 즉, 어느 한 가지 부분만이 원인으로 작용하기 보다는 여러 요소가 복합적으로 작용하여 중독의 원인으로 작용한다고 보는 것이 바람직하다.

## 2.3. 공격성

### 2.3.1. 공격성의 개념

공격성은 일반적으로 생명체에 대해 의도적으로 해를 가하려는 사회적으로 바람직하지 않은 행동을 의미한다.

공격성이란 용어는 외형적인 행동뿐만 아니라 의도나 동기까지도 포함하여 사용되는 개념으로 관찰 가능한 행동뿐 아니라 지각된 의도, 행동 결과, 행위자의 역할과 지위, 사회적인 가치 등의 여러 가지 요인에 의해 사회적으로 공격적이라고 판단되는 상해 행동으로 정의될 수 있다[32].

공격성의 유형은 다양한 구분이 가능하다. 공격성은 자신에게 이익이 되는 무엇인가를 얻기 위해 타인에게 해를 가하는 도구적 공격성(instrumental aggression)과 타인에게 고통이나 해를 가하는 것 자

체가 목적인 적의적 공격성(hostile aggression)을 포함한다[19].

### 2.3.2. 공격성의 성별 차이 및 발달양상

공격성에 있어서 성에 따른 차이는 지난 수년간 주요한 관심사가 되어 왔다. 아동의 공격성 수준, 공격 반응의 형태, 다양한 상황의 유발 요인에 대한 민감성 정도를 결정하는데 성차가 주요 요인인지 여부에 대하여 여러 연구들이 많은 관심을 가지고 결과를 발표하고 있다[13].

공격성에 있어 성차를 보면 Maccoby와 Jacklin은 94개의 연구들을 검토한 결과 그 중 52개의 연구에서 남성이 더 공격적인 것으로 나타났으며 37개의 연구에서 성차를 발견하지 못했고 나머지 5개의 연구에서 여성이 더 공격적인 것으로 나타났다고 발표하였다. 이 연구는 공격성에는 성차가 명백히 존재하며 신체적, 언어적 공격성에 관계없이 남아들이 여아에 비해 현저하게 높게 나타나고, 이러한 결과는 계급, 계층, 문화를 초월한 공통적인 현상이라고 결론을 지었다[4].

Maccoby는 공격성에 있어서 성차의 근본 원인을 생물학적인 차이에서 찾으려고 하였으며 그 이유를 첫째, 모든 인간 사회에서 남성이 여성보다 더 공격적이다. 둘째, 공격성은 사회화 과정이 영향을 미친다고 볼 수 없는 어린 시기부터 성차가 나타난다. 셋째, 인간에게서 나타나는 것과 비슷한 성차가 다른 동물에게서 발견된다. 넷째, 공격성은 성 호르몬과 관련이 있다.라고 하였다[4].

최재숙[28]은 잠재적 공격성에서는 남녀간의 차이가 존재하지 않지만 외현적 공격성에는 남아가 여아보다 더 높게 나타났음을 보고하였고 공격성의 성별 차이는 사회화 과정에서의 차이라고 결론을 내렸다.

공격성의 발달 양상을 보면 2세에 공격적인 행동이 시작되지만 5세까지도 아동의 공격적 행동의 양은 증가하지 않는다. 그러나 초등학교 1학년에서 5학년 사이에 아동의 공격성은 명백하게 연령에 따라 증가한다. 또한 공격성은 지속적이다. 2세경에 공격적인 아동은 5세에도 공격적이며 6~10세 사이의 신체적·언어적 공격행동의 양은 청년기 공격성 정도를 예언해 주는 지표가 된다[11].

따라서 아동과 청소년기에 나타나는 공격적 성향은 그 후에 오는 성인기의 공격적 성향의 전조가 된다고 할 수 있겠다. 그렇기 때문에 아동기 공격성을 유발하는 원인이 무엇인지 찾고 이를 조기에 해소할 수 있는 방안의 탐색이 필요하다. 본 연구에서는 이러한 공격적 성향이 게임 중독과 주요한 관계가 있

다는 판단 하에 게임 중독과 공격성간의 상관관계를 알아보려고 한다.

## 2.4. 인성

### 2.4.1. 인성의 개념

국어사전[2]에서 ‘인성’(人性)이란 사람의 성품이라고 밝히고 있다.

학문에 따라서 심리학, 인류학, 교육학에서도 인성(personality)을 취급하고 있다. 이들 학문들 간에 인성에 대한 약간의 견해차가 있으나, 인성에 대한 근본적 이해는 대체로 일치한다. personality는 개인을 특징 지우면서 비교적 일관성 있고 지속적인 행동양식을 말하며 ‘인격’이라고 번역되는 경우가 많다. 다만 인격(character)의 경우는 정서적, 의지적 측면을 포함한 넓은 의미로 사용되는 경우가 많다[3].

영어의 personality와 character는 모두 다 인성이라고 우리말로 번역할 수 있지만, 전자는 그 속에 가치 개념을 내포하고 있지 않은 말이고, 후자는 바람직하다, 바람직하지 못하다 혹은 좋다, 나쁘다라는 가치 개념을 내포하고 있는 말이다([5], 재인용). 이 연구에서 인성은 가치개념을 내포하지 않은 personality와 동의어로 한다.

인성의 개념을 알아보기 위하여 ‘인성’의 의미에 대하여 살펴볼 필요가 있다. 인성이라는 단어와 유사한 의미로 쓰이는 말은 인품, 인격, 성품, 기질, 성격, 인간성, 사람됨됨이, 인간의 본성, 생태적으로 타고난 심성 등 여러 가지 말들이 있으나 각각에 대한 확실한 구분이 어려워 이를 혼용하고 사전에서도 개념간의 차이를 밝혀 놓지 못하고 있다[26].

이러한 인성의 개념은 학자에 따라 다양하게 정의되고 있다. Allport는 인성을 한 개인의 진짜 모습 즉, 그의 활동을 지시하고 이끌어 가는 내부에 있는 그 어떤 것으로 정의하였고, Guilford는 한 개인이 다른 개인과 다른 면을 구별할 수 있는 비교적 지속적인 행동이라 하였다. Cattell은 유기체와 그 환경과의 모든 행동에 관계되고 이로부터 도출되는 상황이 주어지면 그 개체의 행동을 예언할 수 있는 것을 인성이라 하였고, Murray는 신체를 통괄하는 조직이며 출생에서 죽을 때까지 끊임없이 변화하는 기능적인 힘의 연속성이라고 하였다. 또한 인성 형성의 요인으로 선천적 생물학적 요인과 후천적 요인을 들고 있는데, 인성 형성은 생물학적 영향보다는 후천적 환경적 요인에 의해 결정적 영향을 받는다고 한다[3]. 이와 같이 인성에 대한 개념 정의는 학자들마다 매우 다양하며 동일 문화권에서도 그 차이가 있는 것

으로 알 수 있다.

이상의 정의들을 요약하면 대인관계에서 나타나는 현상인 인성은 일관성과 지속성을 갖되 인성을 구성하고 있는 생리적 요소나 개인이 처하고 있는 환경적 요소의 차이로 다르게 나타나며, 성장에 따라 형성되거나 환경·교육 등과 같은 여건에 따라 변화될 수 있는 특징을 갖는다고 볼 수 있다.

인성 형성에서 가장 중요한 요인으로는 유전적 요인과 환경적 요인을 들 수 있는데, 환경적 요인으로 인한 인성 형성은 게임 중독과 관련성이 있을 것으로 예상할 수 있다.

### 2.4.2. 인성특성

인성을 구성하는 특성적 요소를 구분하는 방법은 학자마다 차이가 있다. 인성특성을 정범모[23]는 활동성, 지배성, 안정성, 충동성, 사려성, 사회성의 6개의 인성특성 영역으로 분류하였다.

본 연구에서는 이종승[20]이 개발한 최신인성·정서진단 검사에 의해 인성 특성을 다음과 같이 사회성, 성취성, 활동성, 안정성, 지배성으로 구분하였다.

첫째, 사회성은 남과 쉽게 사귀고 집단 생활이나 사회적 활동을 즐기며 이웃과 잘 협동하고 인정이 많아 남과 의견이 잘 일치되며 기질이 까다롭지 않고 원만하여 남과 충돌하지 않고 교우적이며 비교적 친구가 많은 인성특성이다.

둘째, 성취성이란 높은 수준의 포부를 설정하고, 적절한 모험심과 끈란도를 내포하는 새로운 문제를 선택하며, 방해를 극복하고, 자신의 탁월성을 과시하려는 인성특성이다.

셋째, 활동성은 일상생활에서 정력적이고 생산적이며 민첩하고 일을 좋아하고 일을 많이 해내는 인성특성이다.

넷째, 안정성이란 정서적으로 안정되어 있어서 희로애락의 감정에서 극단에 흐르지 않고 통일된 감정을 가지고 있는 인성특성이다.

다섯째, 지배성은 인간관계에 있어 적극적, 단정적, 경쟁적, 공격적이며 완강하고, 집단 활동에 있어서 지도력, 주동력, 진취력, 통솔력, 책임감, 자기 결정, 주체성을 나타내는 인성특성이다.

### 2.4.3. 인성 검사

인성검사의 명칭을 보면, 인성과 성격을 함께 쓰고 있음을 볼 수 있는데, 일반적으로 이들 둘은 같은 개념으로 혼용되고 있다고 볼 수 있다.

인성의 하위 항목도 검사지에 따라 다를 수 있는데, 이상로, 변창진, 진위교[17]는 ‘표준화 성격진

단검사'에서 안정성, 지배성, 사회성, 책임성, 사려성, 동조성, 남향성, 충동성, 우월성의 9개 항목으로 분류하였고, 정범모[23]가 제작한 '초등학생용 인성검사'는 활동성, 지배성, 안정성, 충동성, 사려성, 사회성의 6 항목으로 분류하였으며, 이종승[20]은 '초등학교 고학년용 최신 인성·정서 진단검사'에서 사회성, 성취성, 활동성, 안정성, 지배성, 자율성, 사려성의 7개 항목으로 구분하고 있다.

표준화된 인성검사지의 내용을 살펴보면 <표 2>와 같다.

<표 2> 인성검사지 내용

인성검사	저자	항목	문항수
성격진단검사	이상로, 진위교, 변창진	안정성, 지배성, 사회성, 책임성, 사려성, 동조성, 남향성, 충동성, 우월성	315
인성검사	정범모	활동성, 지배성, 안정성, 충동성, 사려성, 사회성	150
최신 인성·정서 진단검사	이종승	사회성, 성취성, 활동성, 안정성, 지배성, 자율성, 사려성	105
DPI-GS 인성검사	변창진	사회성, 활동성, 안정감, 사려성, 자신감, 동조성, 독립성	266
성격진단검사	정원식, 김호권	사회성1(가족관계), 사회성2(교우관계), 대우성, 적응성, 명측성, 정서적 안정성, 지도성	288
인성진단검사	정범모, 이종승	활동성, 안정성, 지배성, 사회성, 자율성, 사려성	150
표준화인성진단검사	황응연	활동성, 안정성, 지배성, 사려성, 사회성, 자율성, 성취성	175

자료: 김정희(2003).

이들 검사는 모두 아동이 자신의 일상생활에서 느낄 수 있는 일반적인 문장들을 읽고 답할 수 있도록 구성되어 있으며, 문항 수가 상당히 많은 것을 볼 수 있다.

## 2.5. 게임 중독과 심리적 특성에 관한 선행 연구

Young & Rodgers(1998)는 인터넷 중독과 우울과의 관계연구에서 BDI를 사용하여 측정한 결과 인터넷 중독을 보이는 사람들이 가벼운 정도에서 심각한 정도의 우울을 보임을 확인했고, 이런 우울이 낮은 자존감, 거절에 대한 두려움, 인정받고자 하는 욕구들과 함께 나타날 때, 비언어적인 행동인 작은 목소리, 눈맞춤, 제스처 등을 가려줄 수 있는 인터넷을 통한 상호작용에 깊이 빠져들게 할 것이라고 논의를 덧붙였다[34].

윤재희(1999)는 성인들을 대상으로 하여 우울, 충

동성, 감각추구성향, 인간 관계 중 사회적 불편감 등에서 인터넷에 몰입한 집단우울과 충동성이 비 몰입 집단이나 비 사용자 집단보다 높았으나 사회적인 불편감이나 감각추구성향에 있어서는 차이가 없는 것으로 보고하였다[15].

이소영(2000)은 컴퓨터 게임을 중독적으로 사용하는 청소년들이 더 충동적이며, 문제해결에 대한 태도가 부정적이고, 실제 문제해결 능력도 떨어진다고 하였다. 의사소통에 있어서는 중독 집단은 산만하며, 지나치게 합리적으로 상황만을 중요시하거나, 지시적이고 명령적일 수 있다고 보았다[18].

라민오(2001)는 충동성이 청소년 남학생의 사이버 비행에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 인터넷 중독을 매개로 하여 청소년의 사이버 비행의 증가를 가져온다는 간접적인 영향이 있다고 하였다[7].

백공주(2002)는 게임 중독집단과 비 중독집단 사이의 우울성 차이에 대한 연구에서 게임 중독집단의 우울 성향이 비 중독집단의 우울 성향보다 높은 것으로 나타났으며 두 집단 간의 차이가 유의미한 것으로 나타난다고 하였다[9].

조해연(2002)은 자기효능감과 자기통제감이 낮고 충동성이 높은 성격특성을 지닌 청소년들이 게임 중독이 될 가능성이 많다고 하였으며 충동성이 높은 집단의 경우에는 게임사용시간이 많고 적음에 따라 게임 중독점수의 집단 간의 차이를 많이 보이고 있으나, 충동성이 낮은 집단의 경우에는 게임사용시간에 따른 게임 중독점수의 차이가 나타나지 않았다[25].

컴퓨터 게임이 심리적 특성에 미치는 영향에 대한 의견이 분분한데 비하여 공격성과 충동성에 미치는 영향에 대해서는 부정적인 연구가 대부분이다. 정윤실(1988)은 전자게임과 청소년의 공격성에 관해 살펴본 연구에서 전자게임을 많이 하는 집단은 하지 않는 집단보다 유의하게 높은 공격성 점수를 보였다고 보고하고 있다. 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향에 대한 연구[6]에서는 인터넷 게임을 빈번히 하는 초등학생들과 그렇지 않은 초등학생들 사이에는 공격성에 유의한 차이가 나타났음을 보고하고 있다. 최근의 연구[16]에서는 초등학생의 경우 전자게임 경험 기간이 4년 이상인 학생의 공격성이 3개월 미만인 학생보다 더 높은 결과를 얻었다. 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계에 대한 연구[19]에서는 컴퓨터 게임 중독 가능성이 높은 초등학생 집단이 낮은 초등학생 집단에 비해 충동성·대인불안·공격성이 높다는 결과를 보여주었다.

지금까지 이루어진 연구 결과를 통해 컴퓨터 게임이 아동의 정서 및 인성형성에 미치는 영향의 중요

성을 충분히 생각해 볼 수 있다. 기존의 연구들은 오락게임이나 아케이드 게임 등 단순한 게임과 심리적 특성에 관한 연구가 주를 이루고 있고, 게임 중독과 인성, 공격성과의 다면적 관계를 분석한 연구는 찾아 보기 어렵다. 따라서 본 연구에서는 현재 널리 보급되어 있는 온라인 게임과 인성과 공격성이라는 심리적 특성에 대한 다면적 관계 분석을 체계적으로 수행한다는 점에서 기존 연구와의 차별성을 피하고 있다.

### 3. 연구방법

#### 3.1. 연구의 대상

2004년 8-9월에 서울, 인천, 경기도에 소재하고 있는 5개 초등학교에 재학중인 5, 6학년 385명에게 게임 중독 검사지에 응답하도록 한 후 검사지를 통해 얻어진 자료를 대상으로 연구를 시행하였다.

연구대상의 학교별, 성별 분포는 <표 3>과 같다.

<표 3> 연구 대상의 분포

구분	서울		인천		경기						계		
	강서초등학교		단봉초등학교		성남초립초등학교		용인상갈초등학교		성남희망대초등학교		계		
	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	계
5학년	17	17	18	14	20	14	18	20	22	16	95	81	176
6학년	17	15	16	19	21	20	16	18	21	21	91	93	184
계	34	32	34	33	41	34	34	38	43	37	186	174	360

#### 3.2. 연구도구

##### 3.2.1. 게임 중독검사

본 연구에서 게임 중독검사 도구는 윤재희[15]가 Young의 온라인 중독 센터에서 제작한 인터넷 중독 설문지를 번안 사용한 것을 이소영[18]과 백공주[9]가 게임 상황에 맞도록 수정한 것을 본 연구의 성격에 맞게 보완한 것을 사용하였다.

게임 중독 검사(Game Addiction Test)는 게임 중독 여부를 가리기 위한 검사로서 게임 사용과 관련된 강박적 행동이나 학업 부진, 가족이나 친구관계의 소홀, 정서적 변화, 행동상의 문제 등을 대표하는 20개의 문항으로 구성되어 있다.

Young[33]의 온라인 중독 센터에서 제작한 인터넷 중독 설문지는 총 20문항으로 구성된 검사지로, 각 문항은 5점 척도로 되어 있으며 점수 평정 결과 전체 100점 중에서 50점이 넘는 경우를 중독으로, 20~

49점에 해당되는 경우를 평범한 이용자로 분류하고 있다. 인터넷 중독 설문지를 게임 상황에 맞도록 수정하여 사용한 이소영[18]의 게임 중독 검사지에서는 원 검사지의 5점 척도를 “예/아니오”의 진위문항으로 변형시켜 20문항 중 10문항 이상에 “예”라고 응답한 경우를 중독적 사용자로, 4문항 이하에 “예”라고 응답한 경우를 비 중독적 사용자로 분류하고 있다.

본 연구에서의 게임 중독 판정기준은 Young의 인터넷 중독 검사 기준에 따라 20~49점을 평범한 이용자, 50~79점을 경미한 중독자, 80점 이상을 심각한 중독자로 분류하였다. 이는 50점을 기준으로 중독, 비중독으로 나눌 경우 집단 간의 차이를 명확하게 알 수 는 있지만, 많은 평범한 이용자를 중독자로 몰 수 있는 오류를 방지 할 수 있기 때문이다.

본 연구에서는 연구의 대상자가 초등학생이기 때문에 이들이 이해할 수 있는 용어로 문항의 내용을 일부 수정하고 검사지 마지막에 초등학생들의 컴퓨터 사용 실태에 대한 자료를 얻을 수 있는 문항을 추가 수록하였다.

이소영의 연구에서는 신뢰도는 .80이었고, 백공주의 연구에서의 신뢰도는 .93이었으며, 본 연구에서의 신뢰도는 .90이었다.

##### 3.2.2. 공격성 검사

공격성 검사는 변상수[10]가 사용했던 것으로 신체적 공격성과 언어적 공격성, 부정성, 간접적 공격성의 4가지 측면을 측정하는 문항으로 구성되어 있다. 성남시내 6학년 어린이 2반을 대상으로 예비조사를 2일 나누어 실시하였다.

변상수[10]는 문항 중 신체적 공격성과 언어적 공격성에 관련된 10문항은 Murrary의 욕구 이론을 바탕으로 황정규가 제작한 욕구진단 검사에서 발췌하였고, 간접적 공격성과 부정성에 관련된 10문항은 Buss와 Durkee 제작한 것을 노안녕이 번안했던 것을 발췌하였다. 본 연구에서의 신뢰도는 .87이었다.

##### 3.2.3. 인성 검사

인성특성은 이종승[20]이 개발한 ‘최신 인성·정서 진단검사’ 중 인성특성 검사를 사용해 측정하였다. 본 연구에 사용된 인성 검사지는 문항목록형의 전국적인 표준화 검사로서 “매우 그렇다”를 3점, “그렇다”를 2점, “아니다”를 각각 1점으로 부여하고 있다.

인성요인은 개인의 성격적 특성을 알아보기 위한 것으로 사회성, 성취성, 활동성, 안정성, 지배성 5개의 요인으로 구성하였고, 각 요인은 15개의 문항으로 구성되어 있으며, 각 요인은 평균(M)을 산출하여 아

동의 인성 정도를 측정하였다.

인성요인을 위의 5개 항목으로 한정된 이유는 사회성과 게임 중독에 있어 일반적으로 게임 중독에 빠진 아동은 친구들과의 활동 보다는 집이나 PC방에서 게임에 몰두하게 되는 경향이 높아 게임의 몰입이 사회성에 어떤 영향을 주는지 알아보고자 했기 때문이다. 또한 그 자체가 하나의 새로운 사회를 형성하고 있는 게임 세계에 빠져 있는 아동이 현실세계에서 어떠한 반응을 보이는 지 알아보고자 한 것이다. 성취성, 활동성, 안정성, 지배성은 게임 공간의 특성을 나타내어 보다 높은 수준에 오르기 위해 노력해야 하고, 많이 해야 하며, 현실에서 지배해 보지 못한 많은 것을 소유하고 지배하고 싶어 하는 게임자의 대표적인 심리적인 특성과 관련 있는 인성 특성이라고 할 수 있다.

본 연구에서의 신뢰도는 .93이었고 하위 항목별로는 사회성 .83, 성취성 .78, 활동성 .81, 안정성 .74, 지배성 .92로 나타났다.

### 3.2.4. 검사 척도 하위영역별 문항번호와 신뢰도

본 연구에 사용한 검사 척도에 따른 하위영역별 문항 번호와 신뢰도는 <표 4>와 같다.

<표 4> 각 설문지의 구성 및 신뢰도 계수

구분	문항수	문항번호	신뢰도
게임 중독검사	20	1~20	.90
공격성검사	20	1~20	.87
인성검사	사회성	1~15	.83
	성취성	16~30	.78
	활동성	31~45	.81
	안정성	46~60	.74
	지배성	61~75	.92
전체	75	1~75	.93

### 3.3. 자료의 수집 방법

서울, 인천, 경기도내 5개 초등학교에 근무 중인 교사들을 직접 만나서 설문지의 취지와 설문지의 방법을 설명한 뒤 설문조사를 부탁하였다. 회수는 우편택배를 이용하며 회수한 설문지 중 불성실한 답변과 게임을 하지 않음으로 표시한 답변은 제외하였다.

회수한 385명의 설문지 중 불성실한 답변을 한 25명의 설문지를 제외한 360명의 설문지를 이 연구의 최종분석대상으로 하였으며, 설문지 배부 및 회수는 <표 5>와 같다.

<표 5> 질문지 배부 및 회수

구분	서울	인천	경기			계
	강서초등학교	단봉초등학교	성남초립초등학교	용인상갈초등학교	희망대초등학교	
배부	72	75	78	75	85	385
회수	66	67	75	72	80	360
회수율	91.6	89.3	96.1	96.0	94.1	93.5

### 3.4. 자료의 분석 방법

이 연구에서 수집된 자료는 SPSS 통계 프로그램을 이용하여 분석하였다. 게임 중독검사와 인성검사, 공격성 검사는 도구의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach  $\alpha$ 계수를 산출하였다.

연구 문제 해결을 위해 조사대상자의 일반적 사항인 학년, 성별, 컴퓨터 유무, 컴퓨터 사용시간, 부모님 직업 유무와 게임 중독과의 관계를 변량분석(ANOVA)으로 분석하였고, 유의한 차이가 있는 사항에 대해서는 Scheffe의 방법으로 사후 검증하여 집단간 차이를 확인하였다.

또한 인성, 공격성 하위요인과 이들 2가지 변인이 게임 중독에 영향을 미치는 정도에 대해 단계별 회귀분석을 실시하여 그 관련성을 알아보았다.

## 4. 연구결과 분석

### 4.1. 게임 사용 및 게임 중독

#### 4.1.1. 게임 사용 실태

##### 4.1.1.1. 초등학생의 컴퓨터 사용용도

컴퓨터 사용 용도는 게임이 53.9%로 가장 높았으며, 다음으로 채팅(18.6%), 이메일(6.9%), 정보검색(6.9%), 학습(2.2%) 순으로 나타났다.

남, 여별로 보면 남자는 게임을 제일 많이 하고(150명), 여자는 게임(44명)보다 채팅(52명)을 많이 하는 것으로 나타났다.

<표 6> 컴퓨터 사용용도

순	컴퓨터 이용도	남	여	계	백분율
1	게임	150	44	194	53.9
2	학습	4	4	8	2.2
3	정보검색	6	19	25	6.9
4	이메일	3	22	25	6.9
5	채팅	15	52	67	18.6
6	기타	8	33	41	11.4
	계	186	174	360	100.0



**4.1.1.2. 게임을 하는 장소**

게임을 주로 어디에서 하는지 알아본 결과 주된 장소는 집이라는 응답이 91.2%로 가장 많았으며, 다음이 PC방이 6.7%, 친구의 집이 1.0% 순으로 나타났다.

<표 7> 게임을 주로 하는 장소

구분	빈도	백분율
집	177	91.2
PC방	13	6.7
친구의 집	2	1.0
학교	1	.5
기타	1	.5
계	194	100.0

**4.1.1.3. 게임을 하게 된 동기**

컴퓨터 게임을 하게 된 동기는 “재미있기 때문에” 하는 경우가 76.8%로 가장 많았으며, 스트레스가 해소되기 때문에 하는 경우가 13.9%, 친구들이 하나까 4.6%, 시간을 보내려고 1.5%, 성취감을 느낄 수 있어서가 1.5%, 다른 생각을 하지 않아도 되기 때문에 1.5%순으로 나타났다.

<표 8> 컴퓨터 게임을 하게 된 동기

구분	빈도	비율
시간을 보내려고	3	1.5
재미있기 때문에	149	76.8
스트레스가 해소되기 때문에	27	13.9
성취감을 느낄 수가 있어서	3	1.5
다른 생각을 안해도 되기 때문	3	1.5
친구들이 하나까	9	4.6
계	194	100.0

**4.1.1.4. 컴퓨터 게임 경력**

게임을 시작한 지 얼마나 되었는지에 응답한 결과는 3년 이상이 됐다는 응답이 51%로 가장 높았으며, 1년 이상 ~ 2년 미만으로 18.0%, 2년 이상 ~ 3년 미만은 13.9%, 6개월 이하는 10.3%, 6개월 이상 ~ 1년 미만은 6.7%로 나타났다.

<표 9> 게임 경력

구분	빈도	비율
6개월 미만	20	10.3
6개월 이상 ~ 1년 미만	13	6.7
1년 이상 ~ 2년 미만	35	18.0
2년 이상 ~ 3년 미만	27	13.9
3년 이상	99	51.0
계	194	100.0

**4.1.1.5. 게임을 주로 하는 대상**

게임을 주로 누구와 하는가에 대한 결과는 혼자서 하는 경우가 55.2%로 가장 많았으며, 형제와 함께 하는 경우가 22.2%, 친구들과 함께 하는 경우가 21.6%로 나타났다.

<표 10> 게임을 주로 하는 대상

구분	빈도	비율
혼자서	107	55.2
형제와 함께	43	22.2
부모님과 함께	1	0.5
친구들과 함께	42	21.6
기타	1	0.5
계	194	100.0

**4.1.1.6. 게임 사용 빈도**

게임을 하는 횟수는 일주일에 1~3회 응답이 30.6%로 제일 많았고, 거의 매일이 29.4%, 거의 안한다가 18.9%, 1주일에 4~6회가 17.8%, 한 달에 한 번 정도가 3.3%로 나타났다.

<표 11> 게임 사용 빈도

구분	빈도	비율
거의 안한다.	68	18.9
한 달에 한 번 정도 한다.	12	3.3
1주일에 1~3회 한다.	110	30.6
1주일에 4~6회 한다	64	17.8
거의 매일 한다.	106	29.4
계	360	100.0

**4.1.1.7. 게임 집중도**

아동들이 게임을 시작하면 한 번 하는데 몇 시간 정도 하는지에 대한 응답으로 1시간 미만이 36.1%, 1시간 이상 ~ 2시간 미만이 35.3%, 2시간 이상 ~ 3시간 미만이 15.6%, 3시간 이상 ~ 4시간 미만이 7.2%, 4시간 이상 하는 경우는 5.8%로 나타났다.

<표 12> 게임 집중도

구분	빈도	비율
1시간 미만	130	36.1
1시간 이상 ~ 2시간 미만	127	35.3
2시간 이상 ~ 3시간 미만	56	15.6
3시간 이상 ~ 4시간 미만	26	7.2
4시간 이상	21	5.8
계	360	100.0

**4.1.1.8. 게임에 관한 부모님의 태도**

게임을 하는 것에 대한 부모님의 태도는 게임시간

을 정해 준다가 74.2%로 가장 많았고, 간섭하지 않으신다가 14.7%, 함께 하기도 하신다가 6.1%, 무조건 금지한다가 5.0% 순으로 나타났다.

<표 13> 게임에 관한 부모님의 태도

구분	빈도	비율
무조건 금지 한다	18	5.0
게임시간을 정해 준다	267	74.2
함께 하기도 하신다	22	6.1
간섭하지 않으신다	53	14.7
계	360	100.0

#### 4.1.1.9. 부모님의 게임에 대한 인식 정도

다음으로 부모님이 게임에 대해 어느 정도 알고 계신지에 대한 응답은 그저 그렇다가 39.4%, 잘 알고 계시는 편이다가 25.6%, 잘 모르신다 20.0%, 아주 잘 알고 계신다 10.8%, 전혀 모르신다가 4.2%로 나타났다.

<표 14> 부모님의 게임에 대한 인식 정도

구분	빈도	비율
아주 잘 알고 계신다	39	10.8
잘 알고 계시는 편이다	92	25.6
그저 그렇다	142	39.4
잘 모르신다	72	20.0
전혀 모르신다	15	4.2
계	360	100.0

#### 4.1.1.10. 맞벌이 여부

부모님의 맞벌이 여부는 맞벌이가 53.1%, 한 분만 다니신다가 42.5%, 기타 4.4%로 나타났다.

<표 15> 맞벌이 여부

구분	빈도	비율
두 분 모두 다니신다	191	53.1
한 분만 다니신다	153	42.5
기타	16	4.4
계	360	100.0

#### 4.1.1.11. 즐겨하는 게임

초등학생들이 가장 즐겨하는 게임은 전체 응답자 749건 중 146건이 ‘메이플’로 19.5%를 차지했다. 2위는 ‘스타크래프트’로 11.5%, 3위는 8.2%를 차지한 ‘카트라이더’로 나타났다. 또한 초등학생들은 ‘건즈’, ‘갯애프드’, ‘그랜드 체이스’ 등 196종의 다양한 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다.

<표 16> 즐겨하는 게임

순위	게임명	빈도	백분율(%)
1	메이플	146	19.5
2	스타크래프트	86	11.5
3	카트라이더	61	8.2
4	건즈	26	3.5
5	갯애프드	22	2.9
6	그랜드체이스	16	2.1
7	넷마블	16	2.1
8	크레이지아케이드	15	2.0
9	큐플레이	14	1.9
10	카르마온라인	12	1.6
기타	거상 외 186종	414	44.7
	계	749	100.0

<표 17> 항목별 게임 중독 점수

번호	설문내용	M	SD
1	마음먹었던 것보다 더 오랫동안 게임을 하게 된다.	2.60	1.14
2	게임을 하느라고 할(약속, 집안 일, 과제 등)일을 미룬 적이 있다.	1.96	1.05
3	가족이나 친구들과 있는 것보다 게임을 하는 것이 더 즐겁다.	1.70	1.06
4	게임을 하면서 새로운 친구를 사귀게 된다.	2.36	1.27
5	게임을 너무 오래 한다고 주위 사람들에게 불평을 듣는다.	1.78	1.04
6	게임을 하는데 많은 시간을 쓰기 때문에 숙제나 공부를 제대로 하지 못하거나 좋지 못한 성적을 받은 적이 있다.	1.87	1.09
7	게임을 하고 싶다는 생각이 매우 자주 떠오른다.	2.23	1.23
8	게임을 한 번 시작하면 끝을 볼 때까지 한다.	2.02	1.24
9	게임 때문에 다른 일들에 관심이 적어지고 열심히 열중하지도 않게 되었다.	1.79	1.04
10	게임을 하는 동안은 모든 근심 걱정을 잊는다.	2.36	1.27
11	다시 게임을 할 수 있을 때를 기대하게 된다.	2.14	1.24
12	게임을 하는 세상은 지루하고 재미없을 것 같다.	2.19	1.36
13	게임을 할 때 누가 방해하면 소리 지르고 고향을 치거나 막 화를 낸다.	1.75	1.17
14	밤늦게까지 게임을 하느라고 늦게 잠이 든 적이 있다.	1.59	1.03
15	게임을 안 할 때에도 게임의 장면이나 게임을 하고 있는 자신의 모습을 상상하는 등 게임과 관련된 생각을 한다.	1.82	1.18
16	게임을 할 때 “조금만 더 하고 그만 해야지” 하면서 계속 하게 된다.	2.26	1.26
17	게임 하는 시간을 줄이려고 노력했지만 결국은 실패하였다.	1.90	1.17
18	게임을 얼마나 오래 했는지를 남에게(부모님께) 숨긴 적이 있다.	1.69	1.09
19	남들과 어울려 노는 것 보다 게임을 하며 시간 보내는 걸 택한다.	1.72	1.10
20	우울하거나 짜증이 날 때, 화가 날 때에 게임을 하면 기분이 다시 괜찮아 진다.	2.24	1.29
	전체	2.00	.76

#### 4.1.2. 게임 중독 정도

본 연구의 결과, 컴퓨터 게임 중독 점수는 <표

17>과 같이 나타났다.

20문항의 총 점수 100점인 게임 중독척도를 이용한 결과, 문항별 평균 점수는 2.0으로 평균이하의 점수였다. 제일 높은 점수를 보이는 항목은 '마음먹었던 것보다 더 오랫동안 게임을 하게 된다.'로 평균점수 2.60이며 각 항목 평균 점수인 2점을 상회하는 점수였다. 평균점수가 가장 낮은 문항은 '밤늦게까지 게임을 하느라고 늦게 잠이 든 적이 있다.'로 평균 점수가 1.59로 나타났다.

#### 4.1.3. 게임 중독 수준별 연구대상자들의 구성

360명 응답자의 게임 중독 정도를 그룹화한 결과, 평범한 이용자 그룹은 272명, 경미한 중독 그룹은 78명이었으며 심각한 중독그룹은 10명을 차지하였다.

<표 18> 게임 중독 수준별 구성

중독수준별(점수)	빈도(명)	백분율(%)
	360	100
심각한 중독수준(80점 이상)	10	2.8
경미한 중독수준(50~79)	78	21.7
평범한 이용자 집단(20~49)	272	75.5

#### 4.1.4. 성별·학년에 따른 게임 중독 정도

성별에 따른 게임 중독정도는  $P<0.01$ 수준에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고, 남학생은 평균 45.75로, 여학생 평균 33.75보다 높은 점수를 보였다. 학년별로는 5학년이 38.41, 6학년이 41.42로 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 19> 성별·학년에 따른 게임 중독 정도

변인	실수	M	SD	F	P	
성별	남	186	45.75	15.64	64.17	.00**
	여	174	33.75	12.46		
학년별	5	176	38.41	14.71	3.47	.06
	6	184	41.42	15.91		

\*  $p<0.05$ , \*\*  $p<0.01$

#### 4.1.5. 게임 이용 변수에 따른 게임 중독정도

게임 이용 변수에 따른 게임 중독정도는 <표 20>과 같다.

분석 결과, 게임을 시작한 기간에 대한 게임 중독 정도는  $p<0.05$  수준에서  $F=4.601$ 로 의미 있는 차이를 보였다. 게임을 시작한 기간이 '3년 이상'이라고 응답한 아동의 평균 점수가 49.48로 가장 높았고, '6개월 이하'라고 응답한 아동이 38.50으로 가장 낮았다.

<표 20> 게임 이용 변수에 따른 게임 중독 정도

변인		N	M	SD	F
게임 경험력	6개월 미만	20	38.50	16.49	4.60*
	6개월 ~1년 미만	13	41.00	11.89	
	1년이상~2년미만	35	41.08	13.72	
	2년이상~3년미만	27	40.88	11.45	
	3년이상	99	49.48	15.89	
	계	194	45.07	15.35	
게임 빈도	거의 안 한다	68	30.63	11.98	22.77**
	한달에 한번정도	12	36.00	12.92	
	1주일에 1~3회	110	36.77	11.37	
	1주일에 4~6회	64	39.85	12.04	
	거의 매일 한다	106	49.74	17.72	
	계	360	39.95	15.39	
게임 집중도	1시간 미만	130	32.39	13.66	26.00**
	1~2시간미만	127	40.77	11.49	
	2~3시간미만	56	43.57	13.29	
	3~4시간미만	26	49.61	17.80	
	4시간이상	21	60.19	19.27	
	계	360	39.95	15.39	

\*  $p<0.05$ , \*\*  $p<0.01$

게임 사용빈도에 대한 게임 중독의 차이는  $p<0.01$  수준에서  $F=22.77$ 로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. '거의 매일 한다'라고 응답한 아동의 게임 중독 평균이 49.74로 가장 높았고, '거의 안 한다'로 응답한 아동의 평균이 36.0으로 가장 낮게 나타났다.

게임집중도에 대한 게임 중독의 차이는  $p<0.01$ 수준에서  $F=26.00$ 으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. '4시간 이상 한다'라고 답한 아동의 평균이 60.19로 가장 높았고, '1시간 미만 한다'라고 답한 아동의 평균은 32.39로 가장 낮았다.

#### 4.1.6. 부모님의 태도에 따른 게임 중독 정도

<표 21> 부모님의 태도에 따른 게임 중독 정도

변인		N	M	SD	F	비고
게임에 관한 생각	무조건 금지한다.	18	41.50	19.95	.216	N.S
	게임시간을 정해 준다	267	39.58	14.54		
	함께 하기도 하신다	22	41.45	13.16		
	간섭하지 않으신다	53	40.66	18.74		
	계	360	39.95	15.39		
게임에 대한 인식 정도	아주 잘 알고 계신다	39	38.43	16.71	.426	N.S
	잘 알고 계시는 편이다	92	39.34	14.37		
	그저 그렇다	142	41.23	14.86		
	잘 모르신다	72	39.22	16.80		
	전혀 모르신다	15	39.06	16.98		
	계	360	39.95	15.39		
맞벌이 여부	두 분 모두 다니신다	191	40.56	16.22	.313	N.S
	한 분만 다니신다	153	39.26	14.04		
	기타	16	39.31	18.07		
	계	360	39.95	15.39		

\* $p<0.05$ , \*\* $p<0.01$ , N.S.:유의차 없음.

부모님의 게임에 대한 생각에 따른 게임 중독 정도는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 즉, 부모님이 게임에 관하여 생각하는 정도는 자녀의 게임 중독 수준과 관련이 없는 것으로 나타났다.

게임에 대한 인식과 맞벌이 여부에 따른 게임 중독 정도도 의미 있는 차이를 보이지 않았다. 즉, 부모님의 게임에 대한 인식 정도나 맞벌이 여부는 게임 중독 수준과 관련이 없는 것으로 나타났다.

## 4.2. 게임 중독과 공격성과의 관계

### 4.2.1. 공격성의 각 문항별 수준

공격성의 각 문항별 수준은 <표 22>와 같다.

<표 22> 공격성의 각 문항별 수준

번호	설문내용	M	SD
1	나는 화가 났을 때, 가끔 문을 “퐁” 닫는다.	2.66	1.25
2	나는 화가 났을 때는 가끔 책상을 내리친다.	2.17	1.26
3	나를 해치는 사람에게 앙갚음을 한다.	2.57	1.25
4	나는 너무나 화가 나면 주위에 있는 물건을 집어 던져 부숴 버린다.	1.78	1.21
5	내가 손해 보았다고 생각되는 일은 꼭 복수해야 속이 풀린다.	2.47	1.39
6	공격을 받아야 마땅한 사람은 여러 사람 앞에서 비난해야 속이 시원하다.	2.29	1.26
7	나는 누군가에게 화가 났을 때는 침묵으로 그 사람을 대하는 편이다.	2.61	1.25
8	나는 모르는 사이에 다른 사람과 끝잘 다투는 일이 있다.	2.10	1.11
9	내 의견에 반대되는 의견을 반박(잘못된 것을 공격하여 말함)해 버리는 편이다.	2.06	1.12
10	남을 비판하는 이야기는 신이 나서 듣는다.	1.88	1.08
11	나는 짓궂은 장난을 하기 좋아한다.	2.31	1.20
12	미운 사람은 별명을 붙여서 부르기를 좋아한다.	2.17	1.13
13	바보 같은 짓을 하는 사람을 놀려 주고 싶다.	2.20	1.12
14	치고, 부수고, 때리는 TV프로그램 또는 영화나 소설을 좋아한다.	2.33	1.43
15	서로 몸이 부딪히며 공격하고 싸우는 운동이라야 신이 난다.	1.92	1.26
16	나는 사람들이 잘난 체 할 때는 일부로 천천히 무엇인가를 함으로써 반감을 표시한다.	2.27	1.16
17	나는 누가 내게 점잖게 부탁하지 않는 한 그가 원하는 것을 하지 않는다.	2.22	1.14
18	나는 누군가가 내가 싫어하는 약속을 정할 때는 그 약속을 지키고 싶지 않다.	2.58	1.24
19	나는 누가 거만하게 굴면 그의 말을 잘 들어주지 않는다.	2.86	1.23
20	나는 내가 싫어하는 사람에게 좀 무례한 행동을 한다.	2.48	1.16

“나는 누가 거만하게 굴면 그의 말을 잘 들어주지 않는다.”(평균 2.86)와 “나는 화가 났을 때, 가끔 문을

“퐁” 닫는다.”(평균 2.66)는 20문항 중 높은 수준으로 나타났다.

### 4.2.2. 각 변인에 따른 공격성 정도의 차이

각 변인에 따라 공격성 정도의 차이를 알아보기 위해 독립표본 t검증과 F검증을 한 결과는 <표 23>과 같다.

<표 23> 성별·학년에 따른 공격성 정도의 차이

변인	구분	신체적 공격성		언어적 공격성		부정성		간접적 공격성		공격성 전체	
		M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
성별	남	11.57	4.73	10.70	3.63	11.88	4.52	12.55	4.21	46.72	13.94
	여	11.72	4.34	11.17	3.67	9.93	3.86	12.23	4.24	45.06	13.20
t		.10		1.43		19.33		.50		1.33	
학년	5학년	11.91	4.66	10.83	3.70	10.83	4.18	12.47	4.33	46.06	13.94
	6학년	11.39	4.44	11.02	3.63	11.04	4.46	12.32	4.12	45.79	13.30
t		1.16		.24		.20		.11		.03	

\*p<0.05, \*\*p<0.01

성별에 따른 공격성 정도의 차이는 남녀간에 유의한 차이가 없었다. 이를 하위 요인별로 비교해 보면, 간접적 공격성과 부정성은 남학생이 높았고, 신체적, 언어적 공격성에 있어서는 여학생이 남학생보다 더 공격적인 것으로 나타났다.

학년별로 공격성 정도의 차이는 전체적인 공격성이나 신체적, 언어적, 부정성, 간접적 공격성 모두 학년 간에 유의한 차이가 없었다.

### 4.2.3. 게임 중독 정도에 따른 공격성의 차이

<표 24> 게임 중독 수준에 따른 공격성의 차이

공격성	게임 중독수준	사례수	M	SD	F	scheffe
신체적 공격성	심각한 중독수준	10	17.90	5.32	17.13**	평범-경미
	경미한 중독수준	78	13.05	4.87		평범-심각
	평범한 이용자 집단	272	11.01	4.16		경미-심각
언어적 공격성	심각한 중독수준	10	15.30	3.56	9.97**	평범-심각
	경미한 중독수준	78	11.57	3.43		경미-심각
	평범한 이용자 집단	272	10.58	3.61		
부정성	심각한 중독수준	10	18.20	4.26	26.52**	평범-경미
	경미한 중독수준	78	12.53	4.26		평범-심각
	평범한 이용자 집단	272	10.21	3.97		경미-심각
간접적 공격성	심각한 중독수준	10	16.70	2.54	11.04**	평범-경미
	경미한 중독수준	78	13.62	4.21		평범-심각
	평범한 이용자 집단	272	11.88	4.12		
공격성 전체	심각한 중독수준	10	68.10	9.96	24.78**	평범-경미
	경미한 중독수준	78	50.79	13.07		평범-심각
	평범한 이용자 집단	272	43.71	12.77		경미-심각

\*\*p<0.01

게임 중독 정도에 따라 공격성 수준에 있어서 차이가 있는지를 알아보기 위해 F검증을 한 결과는 <표 24>와 같다.

게임 중독수준별로 전체적인 공격성 정도의 차이를 비교해 보면, 중독 수준에 따라  $p < 0.01$  수준에서 통계적으로 상당히 유의한 차이가 있었다.

이를 하위요인별로 비교해 보면, 신체적, 언어적, 부정성, 간접적 공격성 모두에 있어서 게임 중독 수준에 따라  $p < 0.01$  수준에서 상당히 유의한 차이가 있었다. 이는 아동들의 게임 중독 수준과 공격성 정도는 밀접한 관계가 있는 것으로 해석할 수 있을 것이다.

이를 다시 어떤 중독 수준 간에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 사후검증(scheffe)한 결과는 <표 25>와 같다.

<표 25> 게임 중독에 따른 공격성 사후 검증(Scheffe)

중속 변인	(I) 게임 중독 분류	(J) 게임 중독 분류	평균 오차 (I-J)	표준 오차	유의도	95% 신뢰구간	
						하한	상한
신체적 공격성	평범	경미	-2.03	.56	.00**	-3.41	-.65
	평범	심각	-6.88	1.40	.00**	-10.33	-3.42
	경미	심각	-4.84	1.46	.00**	-8.45	-1.24
언어적 공격성	평범	경미	-.98	.45	.10	-2.11	.14
	평범	심각	-4.71	1.15	.00**	-7.54	-1.87
	경미	심각	-3.72	1.20	.00**	-6.67	-.76
부정성	평범	경미	-2.32	.51	.00**	-3.59	-1.04
	평범	심각	-7.98	1.30	.00**	-11.18	-4.78
	경미	심각	-5.66	1.35	.00**	-9.00	-2.32
간접적 공격성	평범	경미	-1.73	.52	.00**	-3.03	-.44
	평범	심각	-4.81	1.32	.00**	-8.06	-1.55
	경미	심각	-3.07	1.38	.08	-6.46	-.32
공격성 전체	평범	경미	-7.08	1.64	.00**	-11.11	-3.04
	평범	심각	-24.38	4.11	.00**	-34.50	-14.27
	경미	심각	-17.30	4.29	.00**	-27.85	-6.75

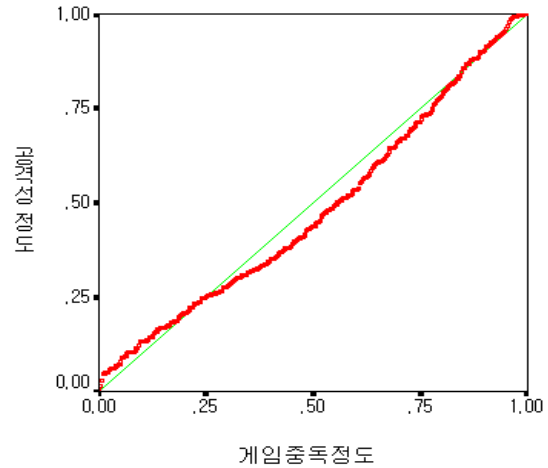
\*\* $p < 0.01$

분석 결과, 신체적공격성, 부정성과 공격성 전체에 있어 평범한 이용자와 경미한 중독 수준 아동, 평범한 이용자와 심각한 중독 수준인 아동과, 경미한 중독 수준과 심각한 중독 수준 아동 사이에 유의미한 차이를 보였다. 또한 언어적 공격성에서는 평범한 이용자와 심각한 중독수준, 경미한 중독수준과 심각한 중독수준 아동사이에 유의 있는 차이를 보였고, 간접적 공격성에서는 평범한 이용자와 경미한 중독수준 아동 간에, 평범한 이용자와 심각한 중독수준 아동 간에 유의미한 차이를 보였다.

#### 4.2.4. 게임 중독 정도와 공격성의 상관관계

게임 중독 정도와 공격성의 상관관계를 알아보기

위해 다음과 같은 산포도를 통해 상관관계를 만족하는 선형성, 등분산성, 극단값을 알아보았다.



(그림 1) 표준화된 오차의 Normal P-P Plot

산포도에서 볼 수 있는 것처럼 상관관계의 3가지 기본 조건이 만족되는 것으로 나타났다. 따라서 게임 중독과 공격성의 상관관계를 알아보기 위해 <표 26>과 같이 상관관계 분석을 실시하였다.

<표 26> 게임 중독과 공격성의 상관관계

변인	단순 상관계수	순수 상관계수	부분 상관계수
신체적공격성	.348	.052	.025
언어적 공격성	.272	.002	.001
부정성	.423	.153	.075
간접적 공격성	.317	.074	.036

분석 결과, 부정성, 신체적 공격성, 간접적 공격성, 언어적 공격성 순으로 상관관계가 나타났다. 아동들의 게임 중독 정도는 공격성 전체와 하위요인(신체적, 언어적, 부정성, 간접적 공격성) 모두  $p < .001$  수준에서 상당히 유의 있는 정적상관이 있었다. 즉, 게임 중독 정도가 높을수록 전체 공격성, 신체적, 언어적, 부정성, 간접적 공격성도 높은 것으로 나타났다.

상관관계 분석에서 종속변인과 독립변인 간에 상관관계가 유의미하여 독립변인들의 회귀가능성이 높았으므로 다중회귀분석을 실시하였다. 회귀분석은 모든 변인을 동시에 투입하는 방식(Enter)을 택했다.

회귀 방정식의 설명력이 얼마나 좋은가를 알아보기 위해 변량분석을 실시한 결과는 <표 27>과 같다. F값에 대한 유의수준 확률값은  $p < .001$ 수준에서 고도로 유의하였으므로 회귀식은 좋은 선형방정식임이 검증되었다.

<표 27> 게임 중독과 공격성의 변량분석

변량원	자승합	자유도	평균 자승합	F
종속변수(Regression)	17373.3	4	4343.3	22.74**
오차항(Residual)	67703.9	355	190.7	

\*:p<0.05, \*\*:p<0.01

오차 변량의 독립성 검증을 위해 실시된 Durbin-Watson 검증 결과는 1.68로 2에 근사하므로 독립 변인들 사이의 상관관계는 무시할 수 있으며 오차 변량들은 독립적이라고 할 수 있다.

그리고 하위 항목들 간의 상대적인 중요도를 판단하기 위해 각각의 항목단위를 표준화하여 산출한 β 값을 보면 부정성이 .15로 가장 높았으며, 간접적 공격성은 -.06, 언어적 공격성이 -.16으로 나타났다. 따라서 게임 중독에 가장 설명력이 높은 항목은 공격성 중 부정성이라고 할 수 있다.

<표 28> 게임 중독에 따른 공격성의 회귀방정식

변인	회귀 계수 (B)	B의 표준 오차	B의 표준화 값(β)	t	전체 설명력
상수	19.28	2.60		7.39	R .45
언어적 공격성	-.68	.39	-.16	-1.72	R <sup>2</sup> .20
부정성	.55	.34	.15	1.60	Adjusted R <sup>2</sup> .19
간접적 공격성	-.22	.33	-.06	-.69	Standard Error 13.80
					Durbin-Watson 1.68

### 4.3. 게임 중독과 인성과의 관계

#### 4.3.1. 인성의 각 문항별 수준

인성의 각 문항별 수준을 보면 사회성이 평균 34.24로 가장 높았고, 활동성이 34.14, 성취성이 32.23, 안정성이 32.04, 지배성이 28.24 순이었다. 인성 전체 평균은 160.90이었고 표준편차는 18.83이었다.

<표 29> 인성의 각 문항별 수준

인성특성	문항번호	M	SD
사회성	1~15	34.24	5.04
성취성	16~30	32.23	5.40
활동성	31~45	34.14	5.03
안정성	46~60	32.04	5.54
지배성	61~75	28.24	6.23
전체	1~75	160.90	18.83

### 4.3.2. 각 변인에 따른 인성 정도의 차이

성별, 학년별 변인에 따라 인성 정도의 차이를 알아보기 위해 독립표본 t검증을 한 결과는 <표 30>과 같다.

<표 30> 성별 · 학년에 따른 인성 정도의 차이

변인	구분	사회성		성취성		활동성		안정성		지배성		전체 인성	
		M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
성별	남	33.40	4.93	32.24	4.94	34.36	5.17	32.41	5.46	27.75	6.18	160.19	18.30
	여	35.13	5.02	32.22	5.87	33.90	4.87	31.63	5.60	28.76	6.26	161.66	19.40
t		10.77		.001		.76		1.79		2.37		.54	
학년	5	34.50	4.75	33.00	4.83	34.68	4.54	31.61	5.39	28.38	6.20	162.19	17.33
	6	33.98	5.30	31.50	5.81	33.62	5.41	32.44	5.66	28.10	6.27	159.67	20.13
t		.94		7.04		4.00		2.00		.17		1.61	

\*:p<0.05, \*\*:p<0.01

성별, 학년에 따른 인성 정도를 살펴본 결과, 남학생과 여학생, 5학년과 6학년 사이에 유의미한 차이를 발견할 수 없었다.

게임 중독 정도에 따라 구분한 세 집단간 인성특성 평균치 차이를 비교한 결과는 <표 31>과 같다.

<표 31> 게임 중독 수준에 따른 인성 정도의 차이

인성	게임 중독 정도	사례 수	M	SD	F	scheffe
사회성	심각한 중독수준	10	31.80	6.18	9.43**	평범-경미
	경미한 중독수준	78	32.32	5.34		
성취성	심각한 중독수준	10	30.70	7.21	3.00	.
	경미한 중독수준	78	31.06	4.41		
활동성	심각한 중독수준	10	32.70	6.18	3.05	.
	경미한 중독수준	78	33.03	5.11		
안정성	심각한 중독수준	10	26.00	5.20	12.84**	평범-심각 평범-경미
	경미한 중독수준	78	30.30	5.64		
지배성	심각한 중독수준	10	29.80	6.94	1.73	.
	경미한 중독수준	78	27.15	5.95		
인성 전체	심각한 중독수준	10	151.0	26.49	9.38**	평범-경미
	경미한 중독수준	78	153.8	17.21		
	평범한 이용자 집단	272	163.3	18.41		

\*\*p<0.01

이 표에서 게임 중독수준별로 전체적인 인성 정도의 차이를 비교해 보면, 중독 수준에 따라 p<0.01수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이를 하위 요인별로 비교해 보면, 사회성, 안정성에 있어서 게임 중독수준에 따라 p<0.01 수준에서 유의한 차이가

있었다. 이를 다시 어떤 중독 수준간에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 사후검증(scheffe)을 한 결과는 <표 32>와 같다.

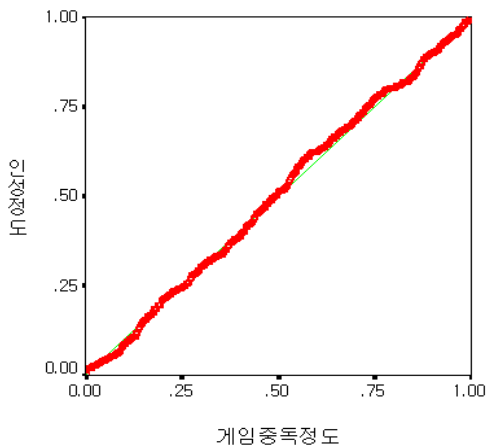
<표 32> 게임 중독에 따른 인성 사후 검증 (Scheffe )

종속변인	(I)게임 중독 분류	(J)게임 중독 분류	평균 오차 (I-J)	표준 오차	유의도	95% 신뢰구간	
						하한	상한
사회성	평범	경미	2.56	.63	.00**	1.00	4.11
	평범	심각	3.08	1.58	.15	-.82	6.98
	경미	심각	.52	1.65	.95	-3.55	4.59
성취성	평범	경미	1.56	.69	.07	-.12	3.26
	평범	심각	1.93	1.73	.53	-2.32	6.18
	경미	심각	.36	1.80	.98	-4.07	4.80
활동성	평범	경미	1.47	.64	.07	-.10	3.05
	평범	심각	1.81	1.61	.53	-2.14	5.76
	경미	심각	.33	1.68	.98	-3.79	4.46
안정성	평범	경미	2.45	.68	.00**	.75	4.14
	평범	심각	6.76	1.72	.00**	2.51	11.01
	경미	심각	4.30	1.80	.05	-.12	8.74
지배성	평범	경미	1.34	.79	.24	-.62	3.30
	평범	심각	-1.30	2.00	.80	-6.22	3.62
	경미	심각	-2.64	2.08	.44	-7.78	2.49
인성전체	평범	경미	9.39	2.36	.00**	3.58	15.21
	평범	심각	12.28	5.92	.11	-2.28	26.85
	경미	심각	2.88	6.18	.89	-12.31	18.08

사회성에 있어서 경미한 중독수준 아동과 평범한 중독수준 아동 간에 유의 있는 차이를 보였다. 안정성에 있어서는 심각한 중독수준 아동과 평범한 중독수준 아동, 경미한 중독수준 아동과 평범한 중독수준 간에 유의 있는 차이를 보였다.

### 4.3.3. 게임 중독과 인성 특성간의 상관관계

게임 중독 정도와 인성의 상관관계를 알아보기 위해 다음과 같은 산포도를 통해 상관관계의 조건을 만족하는 선형성, 등분산성, 극단값을 알아보았다.



(그림 2) 표준화된 오차의 Normal P-P Plot

산포도에서 볼 수 있는 것처럼 상관관계의 3가지 기본 조건이 만족되는 것으로 나타났다. 이에 아동의 게임 중독과 인성 특성 간의 관계를 알아보기 위해 게임 중독점수와 인성검사 점수간의 상관계수를 산출한 결과는 <표 33>과 같다.

<표 33> 아동의 게임 중독과 인성특성간의 상관관계

변인	단순 상관계수	순수 상관계수	부분 상관계수
사회성	-.279	-.152	-.075
성취성	-.167	-.017	-.008
활동성	-.135	.026	.013
안정성	-.313	-.053	-.026
지배성	-.084	-.016	-.008

분석 결과 단순상관관계는 안정성, 사회성, 성취성, 활동성, 지배성 순으로 나타났다. 그러나 순수상관계수와 부분상관계수는 사회성, 안정성, 활동성, 성취성, 지배성 순으로 나타났다. 즉, 게임 중독과 인성 특성 간에는 사회성, 안정성이 통계적으로 부분적인 상관이 있는 것으로 나타났다.

## 5. 결론 및 제언

이상과 같은 연구 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 실태를 분석한 결과, 평범한 이용자 그룹은 75.5%, 경미한 중독 그룹은 21.7%이었으며 심각한 중독그룹은 2.8%로 나타나 전체적인 중독성은 낮은 수준이었다. 성별·학년에 따른 게임 중독 정도는 성별에 따라서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났지만, 학년별로는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 게임 이용 제 변수에 따른 게임 중독정도는 게임경력, 게임빈도, 게임집중도에 따라 유의한 차이를 보여 게임경력이 오래될수록, 게임빈도가 많을수록, 게임집중도가 높을수록 게임 중독정도가 심한 것으로 나타나 학교나 가정에서의 관심과 체계적인 지도가 필요하다고 판단된다.

둘째, 게임 중독 정도와 공격성의 관계를 분석한 결과, 상당히 유의한 차이가 나타났으며 평범한 그룹보다는 심각한 중독의 수준에 있는 그룹이 다소 공격성이 높은 것으로 나타났다. 성별과 게임 중독 그룹에 따른 공격성의 차이에 있어서 전체적인 공격성은 성별에 따라서 유의한 차이가 없으며 중독그룹에 따라서만이 유의한 차이가 있었는데, 게임 중독 정도가 높은 그룹의 아동들이 신체적, 언어적, 부정성, 간접적 공격성 모두가 높은 것으로 나타났다.

셋째, 게임 중독수준별로 전체적인 인성 정도의 차이를 비교해 보면, 중독 수준에 따라  $p < 0.01$  수준에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 세부적으로 보면 게임에 중독된 아동일수록 사회성, 성취성, 활동성, 안정성이 낮게 나타났다. 게임에 중독된 집단의 아동이 평범한 이용자 집단에 비해 사회성, 성취성, 활동성, 안정성의 평균치가 낮았다. 사회성과 안정성에 있어서는 중독집단과 평범한 집단 사이에 유의한 차이를 보였다. 이는 게임에 중독된 아동은 친구들과 어울리기를 싫어하고, 정서적으로 불안정하다고 해석할 수 있다.

본 연구의 결론을 중심으로 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

우선 초등학생들을 지도하는 교사나 학부모들은 아이들이 즐겨하는 게임에 대한 이해와 지도 방안을 마련해야 할 것이다. 게임에 대한 경험이 부족하기 때문에 무조건 금지하게 한다면 게임에 대한 반항심과 같은 역효과를 초래할 수 있기 때문에 게임에 대한 이해가 필요하다. 초등학생들이 주로 하는 게임을 함께 하면서 게임문화를 이해하는 노력이 필요하다. 게임 중독 치료에 앞서 게임 중독 예방차원의 다양한 프로그램의 마련이 시급하다고 할 수 있다. 이는 학교 교육 뿐만 아니라 사회교육, 정부기관의 협력하에 이루어질 때 효과가 극대화 될 수 있다.

둘째, 게임 중독 측정에 있어 검증된 측정도구가 없어 연구의 어려움을 느꼈다. 게임 중독에 대하여 정확하고 검증된 측정도구의 개발에 대한 연구가 이루어져야 하겠다. 기존의 연구는 Young(1998)의 인터넷 중독 검사지를 변안 사용하는 경우가 대부분인데 우리나라 실정에 맞고 게임 중독 수준을 정확하게 측정할 수 있는 측정도구를 개발하여 중독정도를 진단할 수 있어야 할 것이다.

셋째, 게임 중독자에 대한 예방적 조치가 필요하다. 게임 중독이 인성, 공격성 등 아동의 정서에 부정적 영향을 끼친다면 게임 중독으로 인한 비행이나 폭력이 발생하지 않도록 가정, 학교, 국가적 차원의 정서순화를 위한 각종 프로그램의 개발 및 적용 방안이 마련되어야 할 것이다. 또한 초등학교 1학년부터 실시하고 있는 재량활동 시간 중 정보통신교육이나 5, 6학년 실과 시간을 활용하여 건전한 게임의 소개 및 안내 지도와 정보화 윤리 교육의 강화 등을 포함하는 교육과정 개발이 요구된다고 할 수 있다.

넷째, 본 연구는 성남시와 인근 지역 3개 초등학교 5, 6학년생을 대상으로 국한하였기에 일반화하기에 어려움이 있다. 환경이 다른 타 지역과 다른 연령층에게까지 일반화하기 위해서는 표집 지역을 전국으

로 확대하고 청소년기의 초, 중, 고까지 대상을 확대하여 연령대별의 차이에 대한 연구도 필요하다.

다섯째, 컴퓨터 게임 뿐만 아니라 컴퓨터 전반적인 연구가 이루어져야 할 것이다. 여학생들이 많이 하는 채팅이나 인터넷, 음란물 접속, 모바일 게임 등에 관한 연구까지 이루어져 청소년기에 주로 많이 접하는 매체에 대한 체계적인 연구가 필요할 것이다.

## 참고문헌

- [1] 게임문화진흥협의회 편(2003). 학부모, 교사에게 들려주는 게임이야기. 서울: 씨앤씨에드
- [2] 국어국문학회(2001). 새로 나온 국어사전. 서울 : 민중서관.
- [3] 권재원 · 권성민(2000). 교육심리학. 형설출판사.
- [4] 김정휘(1995). 공격성에 대한 이해, 교육연구정보 제 20호.
- [5] 김정희(2003). 초등학교 학생의 형제구성에 따른 부모의 양육태도와 인성과의 관계. 인천교육대학교 교육대학원석사학위논문.
- [6] 김효선(2002). 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향. 제주대학교 석사학위 논문.
- [7] 라민오(2001). 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향. 제주대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- [8] 류인균 · 하지현 · 양은주 · 김영미 · 장창곡 · 우종인(2000). 인터넷 중독의 정신병리. 정신병리학, 9(1).
- [9] 백공주(2002). 게임 중독과 우울 및 충동성의 상관성. 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- [10] 변상수(2001). PC게임과 공격특성이 공격의도에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- [11] 송명자(1995). 발달심리학. 학지사.
- [12] 송인덕(1999). 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구경희대학교 대학원 석사학위논문.
- [13] 신미숙(1997). 아동의 공격성 유형에 따른 성차 및 사회-심리적 적응과의 관계. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- [14] 어기준(2000). 청소년 컴퓨터 중독 유형과 제반문제점. 제 19회 특수상담사례연구 발표논문. 한국청소년상담원.
- [15] 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구 성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 석사학위 청구논문.



[16] 이미경(2004). 초등학생의 컴퓨터 게임과 공격성과의 관계. 전주교육대학교 석사학위논문.

[17] 이상로·변창진·진위교(1969). 표준화 성격진단검사. 서울 : 중앙적성출판사.

[18] 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위 청구논문.

[19] 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 일반대학원 석사학위 논문.

[20] 이종승(2000). 최신 인성·정서 진단검사. 서울 : 코리안테스팅센터.

[21] 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석:개입의 필요성 판단을 위한 연구, 전남대학교석사학위 논문.

[22] 정기도(2000). 게임, 몰입, 그리고 탈자. 인터넷 몰입과 중독-어떻게 볼 것인가: 지식문화재단 창립기념 심포지엄.

[23] 정범모(1971). 인성검사. 서울:코리안테스팅센터.

[24] 정윤실(1988). 전자오락과 청소년의 공격성에 관한 연구. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.

[25] 조해연(2002). 청소년 인터넷 게임 중독과 성격 특성변인 연구. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.

[26] 진홍섭(2003). 인성교육을 위한 인성덕목의 요인 분석. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

[27] 최동성·김호영·김진우(2000). 인간의 인지 및 감성을 고려한 게임 디자인 전략. 경영정보학연구. 10(1).

[28] 최재숙(1984). 유아의 공격행동에 대한 부모의 처벌과 유아의 공격성간의 관계. 중앙대학교 석사학위논문

[29] 한국첨단게임산업협회(1999). 한국 게임산업의 현황과 전망.

[30] 한승희(2002). 중학교 학생들의 컴퓨터 게임에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.

[31] 홍마리아(2000). 개인의 자발적인 행위관점에서 본 컴퓨터 게임의 재미 요소 분석. 숭실대학교 대학원 석사학위논문.

[32] Bandura, A. (1973). Aggression : A social learning analysis. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

[33] Young, K.S. (1998). Caught in the Net. John Wiley & Sons Inc.

[34] Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998). The Relationship Between Depression and Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 1(1).

## 저자 소개

### 이 철 현



1993 한국교원대학교 수학교육과 (교육학사)  
 1995 한국교원대학교 컴퓨터교육과(교육학석사)  
 2002 한국교원대학교 컴퓨터교육과(교육학박사)  
 현재 경인교육대학교 실과교육과 조교수

관심분야: 컴퓨터교육, U-Learning, 실과교육  
 E-Mail: leesleek@gin.ac.kr

### 정 계 환



1994 부산교육대학교 (교육학사)  
 2004 경인교육대학교 실과교육과 (교육학석사)  
 현재 성남 초립초등학교 교사

관심분야: 정보교육, 게임중독, 실과교육  
 E-Mail: yunclass@empal.com