

석사학위논문

PC방 이용 경험이
아동의 부적응 행동에 미치는 영향

지도교수 허철수



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제주대학교 교육대학원

상담심리전공

임창희

2000년 8월

PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 미치는 영향

지도교수 허 철 수

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2000년 4월 일

제주대학교 교육대학원 상담심리전공



임창희의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

2000년 7월 일

심사위원장 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

<초록>

PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 미치는 영향

임 창 희

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공

지도교수 허 철 수

본 연구는 PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 어떠한 영향을 미치는지 알아보려는 데 그 목적이 있다.

이러한 목적을 위하여 초등학교 6학년 684명을 대상으로 설문조사를 실시하여 그 중 578부를 분석자료로 사용하였고, 자료처리는 SPSS/PC+ 프로그램에 의하여 전산처리를 하였다.

이에 따른 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, PC방 이용 경험 유부에 따른 부적응 행동의 차이에 있어서 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동은 유의미한 차이를 보였다. 또한 성별로 분리해서 살펴보면 공격 행동, 방어 행동에서 의미있는 차이를 보였는데 여학생이 남학생보다 공격 행동 점수가 높았고, 남학생이 여학생보다 방어 행동 점수가 높았다. PC방 이용 경험 유무와 성별을 결합한 상태에서의 공격 행동, 방어 행동도 유의미한 차이를 보였다.

둘째, PC방 이용 기간에 따른 부적응 행동의 차이에 있어서 각 집단 사이에 공격 행동, 과잉 행동은 유의미한 차이를 보였다. 또한 성별로 분리해서 살펴보면 공격 행동, 방어 행동에서 유의미한 차이를 보였는데 여학생이 남학생보다 공격 행동, 과잉 행동 점수가 높았다.

셋째, PC방 이용 빈도에 따른 부적응 행동의 차이에 있어서 각 집단 사이에 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동은 유의미한 차이를 보였다. 또한, 성별로 분리해서 살펴보면 공격 행동과 과잉 행동에서 유의미한 차이를 보이는데 여학생이 남학생보다 공격 행동, 과잉 행동 점수가 높게 나타났다. PC방 이용 빈도와 성별을 결합한 상태에서의 과잉 행동도 유의미한 차이를 보였다.

넷째, PC방 1회 평균 이용 시간에 따른 부적응 행동의 차이에 있어서 각 집단 사이에 방어 행동은 유의미한 차이가 있었다. 또한 성별로 분리해서 살펴보면 공격 행동에서 유의미한 차이를 보이는데 여학생이 남학생보다 공격 행동 점수가 높게 나타났다. PC방 1회 평균 이용 시간과 성별을 결합한 상태에서의 방어 행동도 유의미한 차이를 보였다.

* 본 논문은 2000년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 석사학위 논문임.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	3
3. 연구의 제한점	3
II. 이론적 배경	5
1. 텔레비전 영상매체와 아동의 행동 특성	5
2. 아동의 부적응 행동 특성	7
3. PC방 이용 실태	12
4. PC방 이용 경험과 부적응 행동과의 관계	24
III. 연구의 방법	27
1. 표집대상	27
2. 측정도구	27
3. 자료처리	28
IV. 결과 및 해석	29
1. PC방 이용 경험 유무와 아동의 부적응 행동과의 관계	29
2. PC방 이용 기간과 아동의 부적응 행동과의 관계	31
3. PC방 이용 빈도와 아동의 부적응 행동과의 관계	34
4. PC방 1회 평균 이용 시간과 아동의 부적응 행동과의 관계	37
V. 요약 및 결론	41
참 고 문 헌	46
<ABSTRACT>	49
부 록	52

표 목 차

<표 II-1> PC방 이용 경험 유부	12
<표 II-2> PC방 이용 기간	13
<표 II-3> PC방 이용 빈도	14
<표 II-4> PC방 1회 평균 이용 시간	14
<표 II-5> PC방 이용 시기	15
<표 II-6> PC방 이용과 학교 공부	16
<표 II-7> PC방 이용과 친구관계	16
<표 II-8> PC방 이용 이유	17
<표 II-9> PC방 이용 시 동행 대상	18
<표 II-10> PC방 이용 후 기분상태	19
<표 II-11> PC방 1회 이용 비용	20
<표 II-12> PC방 이용비의 마련방법	20
<표 II-13> PC방 이용에 대한 부모의 태도	21
<표 II-14> PC방 이용으로 인해 부모님께 야단을 맞은 정도	22
<표 II-15> PC방 이용시 즐기는 활동	22
<표 II-16> PC방에서 하는 게임의 종류	23
<표 III-1> 부적응 행동 검사의 하위요인별 문항구성	28
<표 IV-1> PC방 이용 경험 유무에 따른 아동의 부적응 행동 점수	29
<표 IV-2> PC방 이용 경험 유무별 아동의 부적응 행동의 변량분석	30
<표 IV-3> PC방 이용 기간별 아동의 부적응 행동 점수	32
<표 IV-4> PC방 이용 기간별 아동의 부적응 행동의 변량분석	33
<표 IV-5> PC방 이용 빈도별 아동의 부적응 행동 점수	35
<표 IV-6> PC방 이용 빈도별 아동의 부적응 행동의 변량분석	36
<표 IV-7> PC방 1회 평균 이용 시간별 아동의 부적응 행동 점수	38
<표 IV-8> PC방 1회 평균 이용 시간별 아동의 부적응 행동의 변량분석	39

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

아동기는 사회성 및 인지 등이 급속도로 발달하는 유아기나 불안과 동요의 시기인 청소년기에 비해 비교적 안정된 시기라고 여겨지고 있다. 그러나 실제적인 면에서 오히려 학습이나 학교 생활에서의 부적응, 사회 정서적인 어려움 등이 새롭게 부각되는 시기이기도 하다. 아동기는 문제성의 표현과 증상이 청소년기만큼 현저하지도 않고 유아기처럼 급격하지도 않기 때문에 문제를 자칫 간과하여 축적되는 경우가 많다. 그로 인해 머지 않아 다가올 청소년기의 문제를 이 시기에 키운다고 할 수 있으므로 문제의 예방상 가장 중요한 시기라고 할 수 있다. 특히 아동의 성장과 발달에 중요한 영향을 미치는 것으로 영상매체를 꼽을 수 있다.

오늘날 우리는 영상매체의 범람 속에 살고 있다. 거의 모든 가정에서 영상매체를 보유하고 있으며, 언제든지 손쉽게 영상매체를 볼 수 있게 되어 있다. 그러므로 영상매체와 더불어 자라는 오늘날 아동들은 영상매체 세대라 할 수 있을 것이다. 특히, 대다수의 아동들은 태어나면서부터 텔레비전과 함께 생활하게 되어 어떤 아동은 아버지보다 텔레비전이 더 친숙할런지도 모른다. 또한 부모보다 더 많은 양의 정보를 텔레비전으로부터 얻는 아동들도 있을 것이다. 이렇듯 아동과 영상매체는 밀접한 관계를 가지고 있으며 여가시간 활용이나 그 밖의 모든 정서적인 면에 지대한 영향을 미치고 있다.

이러한 영상매체 세대인 아동들에 대한 영상매체의 폭력물, 범죄물, 액션물 과다 노출이 어린이들에게 나쁜 영향을 미치는 것에 대한 활발한 논의가 이루어지고 있다. 특히 가장 보편화되어 있는 영상매체인 텔레비전을 통해 제공되는 폭력물은 아무런

여과없이 어린이들에게 받아들여져 공격 성향이나 폭력 및 비행 충동 등을 불러일으키는 것으로 밝혀지고 있다(조명환, 1979; 이미섭, 1996; 안병숙, 1999).

최근에는 새로운 영상매체로서 컴퓨터가 등장하여 급속한 속도로 우리 생활 속에 그 이용 범위를 넓혀가고 있다. 컴퓨터의 등장은 사람들의 생활 모습을 달라지게 하였으며 오락 및 취미 활동에도 변화를 가져왔다.

진전한 오락 시설 및 프로그램이 부족한 청소년들에게 컴퓨터의 등장은 새로운 놀이문화를 만들어 내는 도구로서 각광을 받고 있으며, 컴퓨터 게임이나 인터넷, 컴퓨터 통신 등이 새로운 여가 활동으로 자리잡아 가고 있는 실정이다. 이러한 컴퓨터를 이용한 활동들은 예전의 세대들은 전혀 접하지 못했던 새로운 놀이활동으로 등장하였는데, 청소년들에 대한 이러한 것들의 심리적, 정신적 영향에 대해서는 너무나 갑작스럽게 등장함으로써 미처 연구된 것들이 매우 부족한 편이다.

최근 인터넷망을 이용한 전략 시뮬레이션 게임이 청소년들 사이에 폭발적인 인기를 끌면서 PC게임방에서 밤을 새우고 학교에 지각을 하거나 심지어 결석까지 하기도 하고, PC방에 가기 위한 비용을 마련하기 위해 돈을 훔치는 등의 부적응 행동이 수반되고 있다. 또한 컴퓨터 게임에 몰입함으로써 사회적 고립이 초래되고, 컴퓨터를 통해 제공되는 정보 속에서 폭력이나 성적 자극에 직접적으로 노출되는 등 부정적인 측면이 있음을 간과할 수 없다.

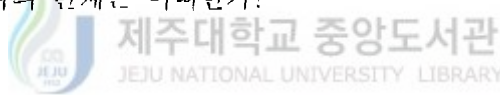
현재 PC방은 아무런 규제없이 나날이 늘어나 성인들을 비롯하여 청소년, 아동들도 언제 어디서든지 쉽게 PC방을 이용할 수 있으며, PC방을 이용하는 아동들의 숫자도 날로 늘어나고 있다. 특히 아동의 경우에는 발달 과정에서 심신의 불균형 상태에 있기 때문에 PC방이 성장과정에 있는 아동들에게 미치는 영향은 성인에 비해 보다 직접적일 것으로 여겨진다.

이에 본 연구에서는 PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 어떤 영향을 미치고 있는지를 알아보는 데 그 목적이 있다.

2. 연구문제

아동들의 PC방 이용 경험을 경험 유무, 이용 기간, 이용 빈도, 1회 평균 이용 시간으로 나누어 PC방 이용 경험과 부적응 행동과의 관계를 밝히기 위해서 본 연구에서 다음과 같은 4가지 연구 문제를 설정하였다.

- 1) PC방 이용 경험 유무와 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?
- 2) PC방 이용 기간과 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?
- 3) PC방 이용 빈도와 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?
- 4) PC방 1회 평균 이용 시간과 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?



3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점으로는 다음과 같은 것을 들 수 있다.

첫째, 표집대상이 제주시에 소재하는 초등학교에 국한되었기 때문에 본 연구결과를 다른 시·도와 전국에 일반화하는 것은 무리이다.

둘째, 본 연구에서는 아동들의 PC방 이용 실태와 부적응 행동을 측정하기 위한 방법으로 질문지를 사용하였다. PC방 이용 실태에 대한 질문의 경우 각 답항의 여러 요인 중에서 한 요인만을 강제 선택하게 하였으므로 이 경우 동일한 비중으로 영향을 주는 요인 중 한 변인만이 임의로 선택되어질 가능성이 있으며 관찰법이나 면접법을 이용하지 않고 질문지만을 통해 아동의 부적응 행동을 정확히 측정하기에는 한계가

있다.

셋째, 본 연구에서는 PC방 이용이 초등학생의 행동특성에 미치는 영향 측면 일부만을 묻는 질문지를 사용했기 때문에 PC방 이용이 초등학교 아동의 행동특성에 미치는 영향 전반을 파악, 분석하지 못한다.

넷째, 본 연구는 계속해서 제작되고 있는 컴퓨터 게임에 대해 신속하고 완벽한 조사가 이루어지지 못한 제한점이 있을 뿐 아니라 지역적인 차이도 있으리라고 본다.



II. 이론적 배경

본 연구에서는 PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 미치는 영향을 알아보는 데 그 목적이 있다. 이 장에서는 본 연구와 관련하여, 텔레비전 영상매체와 아동의 행동 특성, 아동의 부적응 행동 특성, PC방 이용 실태, PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

1. 텔레비전 영상매체와 아동의 행동 특성

예전의 세대와는 달리 오늘날 어린이들은 “보는 문화”에 무엇보다도 익숙해져 있다. 어렸을 때부터 텔레비전이라는 영상매체를 통해 외부세계에 대한 정보를 얻고, 텔레비전이나 비디오 등의 영상매체를 이용한 오락 활동을 즐긴다. 결국 영상매체의 강력한 영향력 아래에서 성장하게 되는 것이다.

이러한 영상매체가 아동의 정서나 행동에 미치는 영향에 대해서는 다양한 관점에서 그 연구가 이루어져 왔다.

가장 널리 보급되어 있는 영상매체인 텔레비전이 아동에게 미치는 영향은 다른 매스 미디어와 비교해 볼 때 거의 절대적이라 할 수 있다. 오늘날 텔레비전이 아동들에게 미치는 영향에 대해 많은 연구와 논란이 야기되고 있는데 다른 유사한 미디어와 마찬가지로 텔레비전도 어른의 문제나 가치와의 접촉을 너무 일찍이 그리고 너무 어린 아이들에게 주게 됨으로써 그 어린 아이들에게 장래에 대한 불안과 고뇌를 증대시켜 사회 혹은 인간에 관한 복잡한 사상을 알려주는 경향이 있으며, 특히 텔레비전을 중심으로 한 프로그램의 폭력과 범위가 만연하고 있고, 그 결과 감수성이 예민하고 인격 형성 과정에 있는 어린이에게 나쁜 영향을 미치고 있다는 것은 거의 사회적으로

상식화되고 있다(권정숙, 1997).

텔레비전이 미치는 영향에 대해서는 긍정론과 부정론이 동시에 존재한다. 이들은 주로 텔레비전 수용이 아동 및 청소년의 폭력 성향, 공격 성향이나 비행, 일탈행위 등에 어떠한 영향을 어느 정도 미치는지에 관한 논의로 집약된다. 즉 텔레비전 폭력 장면에서 노출은 수용자의 공격 성향을 강화시키거나 그들의 폭력 및 범죄 충동을 유발함으로써 유해한 영향을 미친다는 유해론적 입장과 이와 반대로 텔레비전의 폭력물은 수용자의 공격 성향이나 폭력 충동을 대리욕구충족과 대리참여를 통해 정화시켜줌으로써 오히려 공격 충동이 해소되거나 감소된다고 보는 무해론적 입장으로 논의되고 있다(김창연, 1989).

배천웅(1985)에 의하면 텔레비전의 폭력이나 범죄장면과 내용은 수용자의 일상생활에서의 욕구 불만을 해소시켜 주거나 공격 충동을 대리충족시켜주고 또는 공격 행위에의 대리참여를 경험함으로써 공격 성향을 감소시켜주며 실제 공격행위의 유발가능성도 약화시킴으로써 현실적으로 무해하거나 오히려 유익하다고 밝히고 있다.

김창연(1989)도 텔레비전 폭력물이 어린이의 일탈행위에 미치는 영향에 관한 연구를 통해 텔레비전 폭력물을 시청한다고 해서 폭력 행위를 유발하지는 않으며 텔레비전 시청시간의 정도와 텔레비전 폭력물의 영향에는 상관이 없다고 하였다.

반면에 조명환(1979)은 텔레비전의 폭력내용이 수용자의 폭력성향에 감정적인 자극을 유발하거나 수용자의 선유경향으로서의 내재적 폭력성향을 강화시킴으로써 폭력성향을 증가시키며 실생활에서 텔레비전 내용과 유사한 폭력행위가 나타날 수 있도록 조장시킨다고 하였다(권정숙, 1997, 재인용).

이미섭(1996)은 아동의 텔레비전시청과 성격특성 및 학업성적과의 관계에 있어서 텔레비전 시청 시간이 긴 아동이 시청 시간이 짧은 아동보다 사려성이 낮고, 특히 남자 아동인 경우에는 시청 시간이 긴 아동이 사회성도 낮으며, 시청시간에 따른 교과 성적에 있어서도 텔레비전 시청 시간이 긴 아동일수록 교과성적이 낮게 나타난다고 하였다.

안병숙(1999)은 626명의 아동을 대상으로 한 연구에서 아동의 텔레비전 폭력 장면 모방 경향을 보면, 자주 친구나 동생에게 모방한다는 아동이 0.6%, 가끔 모방한다는 아동이 70%, 모방은 안 했으나 모방하고 싶은 마음이 든다는 아동이 11.7%, 그리고 전혀 모방하지 않는다는 아동이 16.6%로 텔레비전에 나오는 폭력 장면이 아동들의 폭력적 행동에 커다란 영향을 미치고 있음을 밝히고 있다.

이상에서와 같이 텔레비전 영상매체가 아동의 정서 및 행동에 많은 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 특히 텔레비전 폭력 시청이 아동의 공격성이나 사회적 비행에 유해한 영향을 미치고 있다는 사실은 텔레비전을 비롯한 여러 영상 매체가 아동의 건전한 성장과 발달에 부정적인 영향을 미치고 있음을 보여주는 것이다. 따라서 최근에 새로운 영상매체로 등장한 컴퓨터 또한 아동에게 미치는 부정적인 영향을 있을 것으로 여겨지며 이에 본 연구자는 PC방 이용 경험과 아동의 부적응 행동과의 관계를 살펴보고자 한다.



2. 아동의 부적응 행동 특성

JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

적응이란 개인과 환경과의 관계를 나타내는 개념으로, 장대운(1986)은 적응을 인간이 환경에 적응하고 통제하여 조화를 이루는 과정이라 하였고 장병립(1983)은 자기의 욕구와 환경과의 사이에서 조화를 구하고 그 욕구를 충족시키는 과정이라고 하였다. Lazarus(1961)는 적응을 개체와 환경간의 균형있고 조화로운 관계를 유지해 나가는 행동과정이며 욕구좌절이나 갈등을 합리적으로 해결해가는 행동과정이라 보고 있다. 따라서 적응이 잘된 아동은 그 행동이 모든 환경과의 상호작용에서 잘 조화되고 성공적인 관계를 형성시킴으로써 다른 사람들과 원만한 대인관계를 유지해가며 집단의 규범에 순응하여 고립된 한 개인으로서 역할을 잘 수행한다고 볼 수 있다.

그러나 모든 아동이 환경과의 조화로운 관계를 유지하여 원만한 대인관계를 형성하고 집단의 규준에 순응하는 바람직한 행동만을 수행한다고 볼 수 없다. 때로는 여러

원인으로 인하여 환경과의 부조화, 불균형 상태에 빠짐으로써 아동의 욕구가 제지당하고 정서가 불안정 상태에 빠지게 되면, 아동은 침묵, 우울감, 대인관계의 회피, 과격한 행동, 부적절한 신체적 징후 등의 부적응 행동을 보일 수 있다.

김형호(1976)는 부적응 행동에 대해 부적응이란 개체의 행동이나 욕구, 감정, 사상 등이 사회의 규범이나 요구에 용납되지 않는 것이라고 정의하고 인간의 욕구는 다종 다양하며 환경의 조건은 복잡하기 때문에 인간의 욕구가 환경과 조화를 이루지 못하고 그 긴장이 끝내 해소되지 못할 때 그 개체는 부적응에 빠지고 부적응 행동을 낳게 된다고 하였다.

Bower(1969)는 부적응을 다음의 특성을 어느 기간 동안 한 가지 또는 두 가지 이상 나타내는 행동이라 하였다.

- ① 지적 요인, 감각적 요인과 건강 요인은 정상인데도 학습장애가 있다
- ② 친구나 교사와의 만족스런 인간관계를 이루거나 지속할 수 없다
- ③ 정상적인 상황인데도 행동이나 감정이 부적절하다
- ④ 아동 자신이 불행이나 억압감을 느끼며 남들에게도 그렇게 영향을 준다
- ⑤ 신체 장애, 고통이나 두려움을 개인적인 문제나 학교문제에다 관련시키려 한다

즉 Bower는 부적응을 환경과의 부적절한 관계로 인하여 갈등을 일으키어 주위 사람들과 원만하게 행복한 대인관계를 이루어 나갈 수 없는 것이라고 정의하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 부적응 행동이란 정서적 불안정과 심리적 동요로 인하여 인성적, 사회적, 교육적으로 적절하게 적응을 하지 못하고 갈등을 일으켜 특별한 지도가 요구되며, 정상적인 지적능력이 있어도 부적절한 환경의 영향으로 잘 적응하지 못하는 행동으로서 원만한 인간관계를 이루어 나갈 수 없는 행동이라 할 수 있다.

부적응 행동은 그 특징에 따라 분류할 수 있는데 분류하는 기준과 용어는 학자마다 약간씩 그 견해를 달리하고 있다.

Kirk(1972)는 부적응 행동 특성을 크게 세 가지로 분류하였다. 첫째는 공격적 행동 특성으로 거짓말을 잘하고, 물건을 훔치며, 나이 어린 아동을 골리거나 난폭하게 굴고,

어른에게 불손하고, 거만하며, 화를 잘 내고 모든 일에 반항적이다. 둘째는 퇴행적 행동 특성으로 지나치게 민감하고, 잘 울며, 공상을 잘하고, 쉽게 놀라며, 이상한 공포심을 가지고, 열등감에 사로잡히며, 지나치게 수줍어하고 항상 우울하고 불안해하는 것을 들 수 있다. 셋째는 신체적 특징으로서 손톱을 깨물고, 경련을 일으키고, 몸, 머리 카락을 잡아당기며, 목소리가 높고 항상 가다듬으며, 말을 더듬고, 발을 흔들거나 복통과 두통을 자주 일으키는 행동을 들고 있다.

Quay(1972)와 그의 연구진들은 교사와 부모에 의한 행동 평정, 아동의 생육사 특성, 질문지에 대한 아동의 반응을 근거로 부적응 행동 특성을 크게 4가지로 나누었다. 첫째, 행동장애로 주의를 구하는 행동, 난폭한 행동, 과잉행동, 신체적 언어적 공격 등이 이에 포함된다. 둘째, 성격장애로 위축, 과민, 열등감, 자신감의 결핍, 공포 등을 보이며 셋째는 미성숙으로 흥미의 결핍, 게으름, 백일몽, 과묵 등의 행동을 보이며 이러한 미숙아동은 물건을 가지고 소란을 피우며 교실에서 장남감을 가지고 놀고 가구를 상하게 하고 맡은 일을 완성하지 못한다. 넷째, 비행으로 집단 비행이나 갱(gang)행동을 하며 학교의 윤리 강령을 지키지 못하는 것이 포함된다.

Reinert(1976)은 많은 교수들의 경험과 학교에서의 관찰을 통해 정서적 부적응 행동을 때리기, 공격성, 파괴적 행위를 보이는 과잉행동, 침묵, 손가락 빨기, 제한된 행동을 나타내는 위축된 행동, 거짓말, 속이기, 일 회피 등의 방어적 행동, 자폐적, 현실 회피의 혼란된 행동의 4가지로 분류하였다.

Achenbach(1978)는 아동의 행동을 경험적인 배경에 두고 문항을 작성하여 요인분석을 통해 남녀별, 연령별로 분류하였다. 분류 내용은 성별, 연령별에 따라 다소 차이는 있으나 대체로 분열적 행동, 우울 행동, 언어부족 행동, 강박행동, 사회성 위축행동, 과잉행동, 공격행동, 비행으로 분류하고 있다.

김병임(1992)은 부적응 행동을 공격행동, 과잉행동, 위축행동, 퇴행행동, 강박행동 다섯 가지로 나누어 초·중·고등학생의 부적응 행동의 차이를 비교하였는데, 초등학생의 경우 공격행동, 위축행동, 퇴행 행동이 많이 나타난다고 하였다. 이는 초등학생

의 경우 자아발달이 미숙하기 때문에 타인의 발언이나 행동, 태도에 대해서 독립적인 태도를 취하기 보다는 극단적 행동을 취하여 공격적이 되거나 그와 반대로 위축 행동을 보여주는 것이며, 또 부모나 타인의 관심을 유도하기 위해 퇴행 행동이 나타나는 것이라고 하였다.

한승훈(1989)은 초등학교생의 부적응 행동 특성에 관한 연구를 통해 학급내 부적응 아동의 출생율은 2.76%이며 '행동이 난잡하며 정서가 불안한' 행동이 가장 많고 학년이 높아짐에 따라 도벽성이 있어 남의 물건을 살 훔치는 부적응 행동이 나타난다고 하였다. 또한, 가정 배경과 아동의 부적응 행동과의 관계에 있어서는 가정의 생활 수준, 부모의 학력이 낮을수록 부적응 행동이 많이 나타나고, 부모의 직업이 육체노동과 무직인 경우가 부모의 직업이 성신노동과 전문직인 경우보다 부적응 행동이 비교적 많이 나타난다고 하였다.

유안진와 시봉인(1982)에 의하면 부모의 양육태도가 자녀의 부적응 행동에 영향을 미친다고 하였다. 즉 부모의 과잉보호를 받은 자녀는 수줍음, 불안, 초조감, 신경질적이며 어색하고 유치한 표정과 몸짓을 하며, 남에게 의존하려고 사회적 열등감, 용기 부족 등의 행동 경향을 보인다. 부모가 엄격하고 지배적이면 순종적이고 민감하며 예의가 바르지만 자신감이 결여되고 용기가 낮다. 부모가 지나친 기대를 갖는 자녀는 반항적 수동적인 아동이 되며 책임감, 성취감도 상실하게 된다. 수용적인 부모의 자녀는 사회성이 발달되고 협동적이며 친절하고 충성심이 있고 정서적으로 안정된다. 거부적인 부모의 자녀는 잔인한 성격이 되기 쉽고 반항적이며 반사회적 행동을 하며 공격적임을 밝혔다.

이상과 같이 부적응 행동 특성과 분류는 학자들 사이에 의견의 일치를 보이지 못하고 있다. 이는 부적응 행동에 영향을 미치는 요인들이 매우 다양하고 아동이 보여주는 행동 특성이 따로 분리되어 나타나는 것이 아니라 여러 행동이 동시에 나타나기도 하며 서로 깊이 연결되어 나타나기 때문이다.

본 연구에서는 위의 여러 학자들의 견해를 종합하여 아동의 부적응 행동 특성을 공격 행동, 과잉 행동, 위축 행동, 방어 행동 4가지로 분류하여 살펴보고자 한다.

첫째, 공격 행동은 자기 자신이나 상대에 대하여 신체적, 언어적 공격을 가하거나 파괴적 행동을 하는 경향으로 싸움을 잘 거는 사람, 반대를 잘하는 사람, 욕설을 잘하는 사람은 공격성이 강한 사람으로 인정된다(오승연, 1993). 공격 행동에는 친구를 때리거나 발로 차는 행동, 거친 말투와 욕을 사용하는 행동, 칼을 사용해서 책상이나 연필, 지우개 등을 자르거나 책이나 공책을 찢는 행동, 공공기물이나 남의 물건을 파손하는 행동 등이 포함된다.

둘째, 과잉 행동은 어떤 상황에 대하여 필요 이상으로 과도한 행동성을 보이거나 불필요하게 하는 행동으로 소란스러운 행동, 주의산만한 행동, 관심을 끌기 위한 행동으로 세분할 수 있다(김보경 외, 1986). 과잉 행동의 예로는 수업 중에 지나치게 떠들거나 교실과 복도에서 큰 소리를 지르며 뛰어다니는 행동, 수업 중에 자리를 자주 이탈하고 수업 시간에 엉뚱한 생각을 하거나 딴 짓을 하는 행동, 고자질을 잘 하고 교사나 친구의 말에 끼어들어 말을 중단시키는 행동, 알면서 일부러 질문하거나 몰라도 무조건 손을 들어 아는 척 하는 행동 등을 들 수 있다.

셋째, 위축 행동은 주변 환경과의 접촉에서 움츠러들고 주변 사람(교사, 친구)과 적절한 관계를 형성, 유지할 수 없는 행동을 말하는데, Reinert(1976)는 위축 행동을 학습에 부정적인 영향을 미칠 수 있는 억제되고 제한된 행동이라고 하였다. 위축 성향이 강한 아동일수록 다른 사람의 질문에 대답하지 않거나 짧게 대답하며 혼자 놀기를 좋아하고, 지나치게 겁이 많고 불안해하며, 잘 울고, 손가락을 빨거나 연필, 옷 등을 씹으며, 특정 시간만 되면 아프다고 하거나 학교에 가기 싫어 지각이나 결석을 자주 하기도 한다.

넷째, 방어 행동은 욕구불만일 때 자기를 감싸고 지키려는 행동으로 불리한 것은 변명하려고 하는 경향으로, 방어 성향이 강한 아동일수록 힘이 센 아동이나 공부를 잘 하는 아동에게 맹목적으로 복종하고, 변명을 잘 하고 자기의 잘못을 남의 탓으로 돌리며 거짓말하거나 속임수를 잘 쓰고 규칙을 위반하거나 교사의 말을 어기는 행동을 자주 보인다(오승연, 1993).

3. PC방 이용 실태

현재 컴퓨터는 특정 계층의 전유물이 아니라 간단한 조작 기능만 익히면 누구든지 쉽게 사용할 수 있어 그 이용률이 급속도로 증가하고 있다. 또한 컴퓨터를 이용한 다양한 오락거리가 개발·제공되기 시작하면서 여가 활동의 하나로 PC방을 이용하는 아동들이 늘고 있다. 아동들의 PC방 이용 실태가 어떠한지 살펴보면 다음과 같다.

지난 1년 동안 PC방을 이용해 본 경험이 얼마나 되는지에 대한 반응을 분석한 결과는 <표 II-1>과 같다.

<표 II-1> PC방 이용 경험 유부

구 분	남(%)	여(%)	계
매우 자주 이용	40(13.6)	3(1.1)	43(7.4)
자주 이용	74(25.2)	10(3.5)	84(14.5)
가끔 이용	103(35.0)	33(11.6)	136(23.5)
거의 이용하지 않음	58(19.7)	64(22.5)	122(21.1)
이용한 적 없음	19(6.5)	174(61.3)	193(33.4)
계	294(100.0)	284(100.0)	578(100.0)

($\chi^2=241.30, p<.01$)

<표 II-1>에서 나타난 바와 같이 이용한 적이 있다는 아동이 45%, 이용한 적이 없다는 아동이 55%로 나타나 아동들 중에 PC방을 이용하는 아동들과 이용하지 않는 아동들이 양분되어 있음을 알 수 있다. 또한 PC방 이용 정도는 남녀간에 유의미한

차이를 보였는데($\chi^2=241.30, p<.01$) 남학생의 경우는 74%정도가 이용 경험이 있으며 26%정도가 이용 경험이 없는 것으로 나타나고 있으나 여학생의 경우는 이용 경험이 있는 아동이 16%, 이용 경험이 없는 아동이 84%로 나타나고 있어 남학생이 여학생 보다 PC방을 많이 이용하고 있음을 알 수 있다.

PC방을 이용한지 얼마나 되느냐에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II-2>와 같다.

<표 II-2> PC방 이용 기간

구 분	남(%)	여(%)	계
6개월 미만	114(52.5)	32(69.6)	146(55.5)
6개월 ~ 1년	58(26.7)	10(21.7)	68(25.9)
1년 이상	45(20.7)	4(8.7)	49(18.6)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=5.30$)

<표 II-2>에 나타난 바와 같이 PC방 이용 기간에 있어서는 146명(55.5%)의 아동이 6개월 미만이라고 응답하고 있어 대부분의 아동이 PC방 이용 경험이 짧은 것으로 나타나고 있으나 6개월 - 1년인 아동이 68명(25.9%), 1년 이상이라고 응답한 아동도 49명(18.6%)에 이르고 있다.

PC방을 얼마나 자주 이용하느냐에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> PC방 이용 빈도

구 분	남(%)	여(%)	계
거의 매일	29(13.4)	-	29(11.0)
일주일에 3-4번	60(27.6)	7(15.2)	67(25.5)
일주일 1-2번	66(30.4)	8(17.4)	74(28.1)
한달에 3-4번	31(14.3)	9(19.6)	40(15.2)
한달에 1-2번	31(14.3)	22(47.8)	53(20.2)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=32.62$, $p<.01$)

<표 II 3>에 의하면 일주일에 한두 번 이용하는 아동이 170명(64.6%)으로 대부분의 아동이 PC방을 여가 활동의 한 부분으로 이용하고 있는 것으로 여겨진다. 또한 PC방 이용 빈도는 남녀간에 유의미한 차이를 보였는데($\chi^2=32.62$, $p<.01$), 남학생의 71%정도가 일주일에 1-2번 이상 이용하고 있으나 여학생은 33% 정도만 일주일에 1-2번 이상 이용하고 있을 뿐 나머지 67%는 일주일에 1-2번도 이용하지 않는 것으로 나타나 남학생이 여학생보다 PC방을 자주 이용하고 있음을 알 수 있다.

<표 II-4> PC방 1회 평균 이용 시간

구 분	남(%)	여(%)	계
1시간 정도	135(62.2)	24(52.2)	159(60.5)
1시간 30분 정도	37(17.1)	7(15.2)	44(16.7)
2시간 정도	31(14.3)	11(23.9)	42(16.0)
3시간 이상	14(6.5)	4(8.7)	18(6.8)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=3.19$)

<표 II-4>에 나타난 바와 같이 PC방 1회 이용 평균 시간은 1시간 정도가 60.5%로 가장 높은 비율을 나타내고 있어 일반적으로 PC방 이용이 과반수 이상의 아동들에게는 긍정적인 취미 생활의 기능을 하고 있다고 보여진다. 그러나 1시간 30분 정도가 16.7%, 2시간 정도가 16.0%이며 3시간 이상을 한다는 아동도 6.8%에 이르고 있다.

주로 언제 PC방을 이용하느냐는 질문에 대한 반응을 분석한 결과는 <표 II-5>와 같다.

<표 II-5> PC방 이용 시기

구 분	남(%)	여(%)	계
등교 전	129(59.4)	17(37.0)	146(55.5)
방과 후	37(17.1)	12(26.1)	49(18.6)
틈나는 대로	50(23.0)	17(37.0)	67(25.5)
돈 생기면	1(0.5)	—	1(0.4)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=3.19$)

<표 II-5>에 의하면 아동들이 PC방을 이용하는 시기는 주로 등교 전이 55.5%였으며 틈나는 대로 25.5%, 방과 후 18.6%, 돈 생기면 0.4%순으로 나타나고 있다. 방과 후보다 등교 전이 많은 이유는 방과 후 학원수강으로 인한 것으로 여겨지며 아동들이 PC방을 등교 전에 많이 이용한다는 사실은 적절한 여가 활용을 위해 PC방 이용에 대한 지도의 필요성을 시사해 주고 있다.

PC방 이용이 학교 공부에 얼마나 도움을 주고 있느냐는 질문에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II-6>과 같다.

<표 II-6> PC방 이용과 학교 공부

구 분	남(%)	여(%)	계
많이 도움이 된다	13(6.0)	5(10.9)	18(6.8)
조금 도움이 된다	70(32.3)	15(32.6)	85(32.3)
도움도 해도 없다	114(52.5)	24(52.2)	138(52.5)
오히려 해롭다	20(9.2)	4(4.3)	22(8.4)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=2.39$)

<표 II-6>에서 보는 바와 같이 52.5%의 아동이 PC방 이용 학교 공부에 도움도 해도 없다고 응답하고 있으며 도움이 된다고 응답하는 아동이 39.1%로 나타났다. 그러나 오히려 해롭다고 응답하는 아동도 8.4%나 되고 있다.



PC방 이용이 친구관계에 얼마나 도움이 되는냐는 질문에 대한 반응을 분석한 결과는 <표 II 7>과 같다.

<표 II-7> PC방 이용과 친구관계

구 분	남(%)	여(%)	계
많이 도움이 된다	89(41.0)	9(19.6)	98(37.3)
조금 도움이 된다	86(39.6)	19(41.3)	105(39.9)
도움도 해도 없다	35(16.1)	17(37.0)	52(19.8)
오히려 해롭다	7(3.2)	1(2.2)	8(3.0)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=13.17, P<.01$)

<표 II-7>에 제시된 바와 같이 도움이 된다고 하는 아동이 77.2%로 가장 많았는데 이는 PC방을 주로 친구들과 함께 이용하고 학교에서 친구들과의 대화에 어울릴 수 있기 때문인 것으로 여겨진다. 그러나 친구관계에 오히려 해롭다고 여기는 아동도 3%를 차지하고 있다. 또한 PC방 이용과 친구관계에 있어서는 남녀간에 유의미한 차이를 보였는데($\chi^2=13.17, P<.01$), 남학생의 경우 도움이 된다고 응답한 아동이 80.6%, 도움도 해도 없다고 답한 아동이 16.1%로 나타나고 있으나 여학생의 경우 도움이 된다고 응답한 아동이 60.9%, 도움도 해도 없다고 응답한 아동이 37.0%로 나타나 남학생이 여학생보다 PC방 이용이 친구관계에 도움을 주는 것으로 느끼고 있음을 알 수 있다.

PC방 이용을 즐기는 이유에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II-8>과 같다.

<표 II-8> PC방 이용 이유

구 분	남(%)	여(%)	계
특별히 할 일이 없어서	19(8.8)	8(17.4)	27(10.3)
공부나 학원에 가기 싫어서	2(0.9)	3(6.5)	5(1.9)
친구들과 어울리다 보니	63(29.0)	7(15.2)	70(26.6)
더 높은 점수를 얻는 성취감으로	7(3.2)	1(2.2)	8(3.0)
스트레스를 해소하기 위해	126(58.1)	27(58.7)	153(58.2)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=11.88, p<.05$)

<표 II-8>에 의하면 스트레스를 해소하기 위해서가 58.2%, 친구들과 어울리다 보니 26.6%, 특별히 할 일이 없어서 10.3%, 더 높은 점수를 얻는 성취감으로 3.0%, 공

부나 학원에 가기 싫어서 1.9%순으로 나타나고 있어 아동들이 PC방을 이용하는 이유는 주로 스트레스를 해소하기 위한 것으로 해석될 수 있다. 또한 PC방 이용 이유에 있어 남녀간에 유의미한 차이를 보이는데($\chi^2=11.88, p<.05$), 남학생의 경우는 친구들과 어울리다 보니 가게 되는 경우가 29.0%, 특별히 할 일이 없어서 가는 경우가 8.8%를 차지하나 여학생의 경우는 특별히 할 일이 없어서 가는 경우가 17.4%, , 친구들과 어울리다 보니 가는 경우가 15.2%를 차지한다. 이는 남학생이 여학생보다 PC방 이용이 친구관계에 도움을 준다고 느끼는 데서 비롯된 것으로 여겨진다.

PC방 이용시 누구와 함께 가느냐는 질문에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II-9>와 같다.

<표 II 9> PC방 이용 시 동행 대상

구 분	남(%)	여(%)	계
혼자	11(5.1)	1(2.2)	12(4.6)
친구	196(90.3)	40(87.0)	236(89.7)
형제	10(4.6)	5(10.9)	15(5.7)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=3.35$)

<표 II-9>에 제시된 바와 같이 PC방 이용 시 함께 가는 사람은 친구인 경우가 89.7%로 대부분을 차지하고 있으며 형제와 같이 가는 경우가 5.7% , 혼자가는 경우도 4.6%로 나타나고 있다.

PC방을 다녀오고 난 뒤의 기분 상태에 대한 응답을 분석한 결과는 다음의 <표 II -10>과 같다.

<표 II-10> PC방 이용 후 기분상태

구 분	남(%)	여(%)	계
후련하고 상쾌하다	97(44.7)	17(37.0)	114(43.3)
그저 그렇다	77(35.5)	17(37.0)	94(35.7)
돈이 없어 그만두는 것이 아쉽다	17(7.8)	10(21.7)	27(10.3)
시간을 낭비한 것 같아 후회된다	8(3.7)	1(2.2)	9(3.4)
부모님 몰래 했다는 생각에 죄책감이 든다	18(8.3)	1(2.2)	19(7.2)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=9.91, p<.05$)

<표 II-10>에 제시된 바와 같이 43.3%의 아동이 후련하고 상쾌하다고 응답해 PC방 이용이 순기능을 가지고 있다고 여겨지나 57%정도의 아동이 그저 그렇다, 그만두는 것이 아쉽다, 후회된다, 죄책감이 든다 등 부정적인 감정을 경험하는 것으로 나타나고 있다. 또한 PC방 이용 후 기분상태는 남녀간에 유의미한 차이를 보이는데($\chi^2=9.91, p<.05$) 남학생의 경우는 후련하고 상쾌하다는 아동이 44.7%, 그저 그렇다는 아동이 35.5%를 차지하고 있으나, 여학생의 경우는 후련하고 상쾌하다는 아동과 그저 그렇다는 아동이 37.0%로 같은 비율을 차지하고 있다. 특히 남학생의 경우 돈이 없어 그만두는 것이 아쉽다라고 응답한 아동이 7.8%에 그치고 있으나 여학생의 경우는 남학생의 3배에 가까운 21.7%나 되고 있다는 사실은 주목할 만하다.

PC방에 가서 한 번 쓰는 비용이 얼마나 되는냐는 질문에 대한 반응을 분석한 결과는 <표 II-11>와 같다.

<표 II-11> PC방 1회 이용 비용

구 분	남(%)	여(%)	계
1000원 이하	64(29.5)	4(8.7)	68(25.9)
1000원 1500원 정도	105(48.4)	25(54.3)	130(49.4)
1500원-2000원 정도	24(11.1)	14(30.4)	38(14.4)
2000원-3000원 정도	18(8.3)	2(4.3)	20(7.6)
3000원 이상	6(2.8)	1(2.2)	7(2.7)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=17.31, p<.01$)

<표 II-11>에 의하면 PC방 1회 이용 비용은 1000원 - 1500원 정도가 49.4%, 1000원 이하가 25.9%로 대부분의 아동이 1500원 이하의 비용을 쓰는 것으로 나타나고 있으나 3000원 이상 쓰는 아동도 2.7%를 차지하고 있다. 성별에 따라서는 유의미한 차이를 보이는데($\chi^2=17.31, p<.01$), 남학생의 경우 1000원 - 1500원 정도가 48.4%, 1000원 이하가 29.5%, 1500원 - 2000원 정도가 11.1%순으로 나타나고 있으나, 여학생의 경우 1000원 - 1500원 정도가 54.3%, 1500원 - 2000원 정도가 30.4%, 1000원 이하가 8.7%로 나타나고 있다.

<표 II-12> PC방 이용비의 마련방법

구 분	남(%)	여(%)	계
용돈으로	176(81.1)	33(71.7)	209(79.5)
부모님께 PC방 이용비로 타서	36(16.6)	10(21.7)	46(17.5)
학용품이나 다른 것을 살 돈으로	1(0.5)	1(2.2)	2(0.8)
친구에게 빌려서	4(1.8)	2(4.3)	6(2.3)
돈을 훔쳐서	-	-	-
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=3.50$)

PC방 이용에 쓰는 비용을 마련하는 방법은 <표 II-12>에서와 같이 용돈이나 PC방 이용비로 타서 쓰는 경우가 97.0%로 대부분이며 친구에게 빌리거나 다른 것을 살 돈을 이용하는 경우도 3.1%를 차지하고 있다.

부모님께서서는 아동의 PC방 이용에 대해 어떤 태도를 보이는가에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II 13>과 같다.

<표 II·13> PC방 이용에 대한 부모의 태도

구 분	남(%)	여(%)	계
허용하는 편이다	68(31.3)	19(41.3)	87(33.1)
싫어하시지만 해도 별말씀없으시다	104(47.9)	23(50.0)	127(48.3)
절대로 못하게 하신다	45(20.7)	4(8.7)	49(18.6)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=4.12$)

<표 II-13>에 제시된 바와 같이 아동의 PC방 이용에 대해 부모들이 보여주는 태도는 싫어하시지만 별말씀 없으시다 48.3%, 허용하는 편이다 33.1%로 나타나고 있어 아동의 PC방 이용에 대해 대부분의 부모들이 허용적인 태도를 보이고 있는 것으로 여겨진다. 그러나 절대로 못하게 하는 경우도 18.6%를 차지하고 있어 아동이 부모의 허락없이 PC방을 이용하고자 할 경우 아동과 부모간의 갈등을 유발할 수도 있을 것이라 생각된다.

PC방 이용 때문에 부모님께 혼이 나거나 부모님과 다툰 적이 얼마나 되느냐는 질문에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II-14>와 같다.

<표 II-14> PC방 이용으로 인해 부모님께 야단을 맞은 정도

구 분	남(%)	여(%)	계
거일 매일	1(0.5)	-	1(0.4)
일주일에 3-4번	2(0.9)	-	2(0.8)
일주일에 1-2번	11(5.1)	1(2.2)	12(4.6)
한 달에 1 2번	16(7.4)	2(4.3)	18(6.8)
거의 없다	88(40.6)	12(26.1)	100(38.0)
전혀 없다	99(45.6)	31(67.4)	130(49.4)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=7.56$)

<표 II-14>에 의하면 PC방 이용 문제로 부모님께 야단을 맞는 정도에 대해서는 거의 없거나 전혀 없다는 경우가 전체의 87.4%로 나타나 PC방 이용과 관련지어 부모와 아동간의 갈등이 없는 것으로 여겨진다. 다만 10%정도의 아동이 PC방 이용에 관해 부모님으로부터 야단을 맞은 적이 있는 것으로 나타났다.

PC방에서 주로 어떤 활동을 즐기느냐는 질문에 대한 반응을 분석한 결과는 다음의 <표 II-15>와 같다.

<표 II-15> PC방 이용시 즐기는 활동

구 분	남(%)	여(%)	계
PC게임 및 인터넷 게임	202(93.1)	8(17.4)	210(79.8)
인터넷 채팅 및 국내 PC통신	3(1.4)	31(67.4)	34(12.9)
과제물 작성을 위한 자료검색, 프린팅, 복사, 인쇄	-	3(6.5)	3(1.1)
인터넷 연애, 오락, 스포츠 등의 정보 검색	12(5.5)	4(8.7)	16(6.1)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=169.93, P<.01$)

<표 II-15>에 제시된 바와 같이 PC게임 및 인터넷 게임이 79.8%, 인터넷 채팅 및 국내 PC 통신이 12.9%, 정보검색이 6.1%순으로 나타나고 있어 대부분의 아동이 컴퓨터 게임을 즐기고 있음을 알 수 있다. 또한 PC방 이용시 즐기는 활동에 있어 남녀간에 유의미한 차이를 보이는데($\chi^2=169.93, P<.01$), 남학생의 경우 PC게임 및 인터넷 게임을 즐기는 아동이 93.1%로 대부분을 차지하나 여학생의 경우에는 PC게임이나 인터넷 게임(17.4%)보다는 인터넷 채팅이나 국내 PC통신(67.4%)을 주로 이용하고 있다.

<표 II 16> PC방에서 하는 게임의 종류

구 분	남(%)	여(%)	계
시뮬레이션 게임	173(79.7)	11(23.9)	184(70.0)
롤 플레이 게임	36(16.6)	4(8.7)	40(15.2)
액션 게임	-	-	-
스포츠 게임	4(1.8)	-	4(1.5)
기타 게임	4(1.8)	31(67.4)	35(13.3)
계	217(100.0)	46(100.0)	263(100.0)

($\chi^2=141.83, p<.01$)

<표 II 16>을 보면 PC방에서 즐기는 게임의 종류에 있어서는 70.0%의 아동이 시뮬레이션 게임을 즐기고 있으며 롤 플레이 게임이 15.2%, 기타 게임이 13.3%순으로 나타나고 있다. 또한 PC방에서 하는 게임의 종류는 남녀간에 유의미한 차이를 보이는데($\chi^2=141.83, p<.01$), 남학생들은 주로 시뮬레이션 게임이나 롤 플레이 게임을 즐기는 편인데 비해 여학생들은 DDR 등의 기타 게임을 많이 즐기고 시뮬레이션 게임도 즐기는 편이나 액션이나 스포츠 게임 등은 전혀 하지 않는 것으로 나타났다. 이는 대부분의 컴퓨터 게임이 전략을 이용한 시뮬레이션 게임이 많고, 게임의 내용도 전투나 싸움을 다룬 것들이 많기 때문인 것으로 여겨진다.

4. PC방 이용 경험과 부적응 행동과의 관계

현재 국내의 컴퓨터 보급률은 약 30%정도로 조사되고 있고, 그 중 각 가정의 PC보급률은 15 20%로 추정되고 있으며 컴퓨터 이용자의 수는 날로 증가추세에 있다. 컴퓨터의 등장은 사람들의 생활 모습에 커다란 변화를 가져왔다. 컴퓨터 통신을 통해 이메일을 주고받고, 필요한 정보를 손쉽게 얻을 수 있으며, 다양한 오락 활동을 즐길 수도 있고, 사무실에 가지 않고도 집에서 사무를 볼 수 있게 되었다.

이러한 변화에 맞추어 새롭게 등장한 것이 PC방 혹은 PC 게임방으로 불리우는 것이다. PC방은 네트워크 분야를 응용한 것으로, 여러 대의 컴퓨터를 유기적으로 연결하여 상호간에 데이터 및 정보의 공유, 전세계 컴퓨터와의 연결이 가능하다. 또한 인터넷 통신 게임이나 인터넷, 네트워크 게임, 최신 정보 검색, 인터넷 채팅 및 국내 PC 통신, 자료 검색과 복사, 프린팅 등의 서비스를 제공하고 있다.

이러한 PC방 이용자들의 대다수가 컴퓨터 게임을 즐기려는 청소년들로, 새로운 놀이 매체로 등장한 컴퓨터 게임이 청소년들에게 미치는 영향에 대해서는 긍정적인 면과 부정적인 면에 대한 바른 이해가 필요하다.

컴퓨터 게임의 긍정적인 효과로는 컴퓨터 게임을 통해 스트레스를 해소할 수 있고, 인지발달 측면에서 사고력, 판단력, 어휘력과 창의력을 신장시키며, 게임을 통해 컴퓨터에 대한 흥미를 갖게 되어 컴퓨터 조작 기능이 신장될 수 있고, 컴퓨터 게임을 통해 문제 해결 절차를 학습하게 되며 새로운 지식도 습득할 수 있다(이만희, 1992;김영희, 1993;윤원석, 1993).

그러나 컴퓨터 게임은 긍정적인 면도 많지만 잘못 사용하면 청소년들에게 부정적으로 영향을 줄 수도 있다.

컴퓨터 게임의 폭력적 내용이 자아형성기에 있는 청소년들에게 예민하게 영향을 줄 수 있고, 컴퓨터 게임에 몰두하다보면 자인히 친구나 가족과 교류하는 시간이 줄어들게 되어 사회성이 부족해질 수 있다. 또한 대부분의 게임소프트웨어가 일본

이나 미국에서 개발된 것들이므로 외국문화에 대한 선호사상을 심어줄 수도 있으며 또래 집단의 문화 공유로 인해 게임을 하지 않은 아동은 대화에서 소외되는 부작용을 가지고 있다(김영희, 1993;윤원석, 1993).

또한, 청소년들에게 새로운 문화로 자리잡은 컴퓨터 통신과 채팅 역시 청소년들에게 많은 부정적인 영향을 미치고 있다. 컴퓨터 통신은 익명성의 특징으로 인해 인간관계를 왜곡시킬 수 있다. 면대면 접촉이 아닌 통신 공간에서의 만남은 기본적으로 지켜야할 통신 예절을 무시하게 할 수도 있으며 인간 관계의 폭은 넓혀 줄 수 있으나 깊은 관계를 맺지 못하고 표면적인 관계에 그쳐 버릴 수도 있다. 또한 음란영상물을 쉽게 접할 수 있어 성에 대한 왜곡된 인상을 심어줄 수도 있으며, 성적 충동을 부추기기도 한다.

이병국(1999)은 고등학생들의 PC통신 이용 시간이 주로 심야나 새벽이기 때문에 학교 생활에 지장을 줄 수 있다고 하였다.

황리리(1996)는 PC 통신 이용 과정에 있어 부모가 공부에 대한 압력이 심하지 않고 서로 이해하고자 노력하는 가정에서는 부모의 동의하에 쉽게 PC통신 이용이 가능하나 부모와의 상호작용 관계가 소원하고 통제적인 분위기일 경우 PC 통신 이용이 어려워져 부모 몰래 통신을 신청하거나 친구의 ID를 빌려 사용하는 등의 문제가 발생할 수 있다고 하였다.

이선희(1996)는 PC통신 이용에 따른 부정적인 영향으로 PC통신을 이용하는 청소년들 자신의 잘못된 이용법과 일부 그릇된 이용자들의 유통시킨 불건전한 내용물 때문에 청소년들의 정서적 발달에 장애를 초래하고, 학교 생활 및 일상적인 일을 소홀히 하게 된다고 하였다. 또한, 통신 중독 증상을 보이기도 하고, 남의 ID 도용, 음란물의 거래, 도박 등 PC통신상에서 일어날 수 있는 범죄에 현혹될 수도 있다고 하였다.

성윤숙(1998)은 PC를 기반으로 한 멀티미디어 음란 영상물에 대한 청소년의 접촉 및 규제실태에 관한 연구에서 조사대상자 357명 중 78.2%의 청소년들이 PC상

의 멀티미디어 음란 영상물에 접촉한 경험이 있으며, 접촉경로는 주로 음란 영상물을 친구로부터 불법복제하거나 PC통신, 인터넷 등이고, PC상의 멀티미디어 음란 영상물을 접촉할 때 갖게 되는 정서적 반응은 주인공화, 자위행위충동, 추행욕구, 공부 중 유란인상, 관람충동, 불안감, 죄책감 등이라고 밝히고 있다.

이렇게 볼 때 컴퓨터 게임이나 컴퓨터 통신, 인터넷 등 컴퓨터를 이용한 활동이 부적응 행동에 직접적인 인과적 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 특히 최근에 컴퓨터를 이용해 즐길 수 있는 다양한 오락거리를 제공하는 PC방이 늘어나면서 PC방을 이용하는 아동의 숫자가 짐차 늘고 있으며 그곳에서 보내는 시간이 길어지고 있다. 그에 따라 PC방을 이용하기 위한 비용을 마련하기 위해 돈을 뺏거나 훔치는 아동들도 생겨나고 있으며, 컴퓨터 오락에 몰두하다 학교에 지각하는 경우도 늘어나고 있어 PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 어떠한 영향을 미치고 있는지 알아보는 것도 의미있는 일이라 여겨진다.



Ⅲ. 연구의 방법

아동들의 부적응 행동은 어떤 특징을 보이며 PC방 이용 경험과 아동의 부적응 행동간에는 어떠한 관계가 있는지를 알아보기 위하여 다음과 같은 방법을 사용하였다.

1. 표집대상

본 연구의 조사대상은 제주시내 소재하고 있는 초등학교 6학년 아동 684명을 대상으로 설문조사를 실시하였으며 회수된 설문지 중 무성의한 106부를 제외한 578부를 본 조사대상으로 선정하였다.

2. 측정도구



본 연구에 사용한 질문지는 PC방 이용 실태에 대한 문항과 부적응 행동을 측정하기 위한 문항 등 2개의 척도로 구성되어 있다.

PC방 이용 실태에 대한 질문지는 이 연구에서 알아보고자 하는 연구문제를 중심으로 연구자가 직접 만들었다. 즉, PC방 이용 기간, PC방 이용 빈도, PC방 1회 평균 이용 시간 등에 관한 질문을 포함하여 총 17문항으로 구성되어 있으며 다항선택질문에 자유로이 응답하도록 하였다.

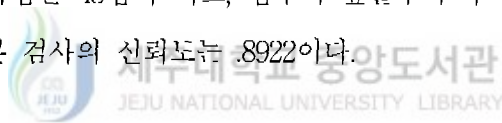
부적응 행동 검사는 Achenbach(1978)의 아동 행동에 관한 질문지(Child Behavior Check·list)와 Quay(1972)의 정서적 부적응 질문지를 토대로 오승연(1993)이 제작한 부적응 행동 검사도구를 채택하였다. 이 도구는 아동의 부적응 행동을 과잉행동, 공격행동, 위축행동, 방어행동의 4개 하위요인으로 나뉘어져 있고, 각 하위요인별로 15문

항씩 총 60문항으로 구성되어 있으며 각 요인별 문항 구성은 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 부적응 행동 검사의 하위요인별 문항구성

하위요인	문항수	문항번호
공격행동	15	18, 22, 26, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 54, 58, 62, 66, 70, 74
과잉행동	15	19, 23, 27, 31, 35, 39, 43, 47, 51, 55, 59, 63, 67, 71, 75
위축행동	15	20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, 48, 52, 56, 60, 64, 68, 72, 76
방어행동	15	21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49, 53, 57, 61, 65, 69, 73, 77
계	60	60

각 문항은 3점 척도로 자주 그렇다 3점, 가끔 그렇다 2점, 전혀 아니다 1점까지로 각 하위요인별 최고득점은 45점이 되고, 점수가 높을수록 부적응 행동이 많이 나타난다고 정의하였으며 본 검사의 신뢰도는 .8922이다.



3. 자료처리

자료처리는 SPSS/PC+ 프로그램을 이용하여 PC방 이용 실태를 χ^2 검증을 하였고, PC방 이용 경험 유무, 이용 기간, 이용 빈도, 1회 평균 이용 시간에 따른 아동의 부적응 행동에 대해서는 다원변량분석을 하였다.

IV. 결과 및 해석

PC방 이용 경험을 경험 유무, 이용 기간, 이용 빈도, 1회 평균 이용 시간으로 나누어 살펴보았고 부적응 행동의 차이를 성별에 따라 알아보았다. PC방 이용 경험과 아동의 부적응 행동과의 관계를 분석한 결과를 제시하면 다음과 같다.

1. PC방 이용 경험 유무와 아동의 부적응 행동과의 관계

PC방 이용 경험 유무에 따른 아동의 부적응 행동과의 관계를 알아보기 위하여 매우 자주 이용한다, 자주 이용한다, 가끔 이용한다고 응답한 아동은 PC방 이용 경험이 있는 집단으로, 거의 이용하지 않는 편이다, 한 번도 이용한 적이 없다고 응답한 아동은 PC방 이용 경험이 없는 집단으로 구분하여 부적응 행동 검사 점수를 비교하였다. 각 집단의 평균값은 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> PC방 이용 경험 유무에 따른 아동의 부적응 행동 점수

구 분		남		여		계	
		N	\bar{X} (SD)	N	\bar{X} (SD)	N	\bar{X} (SD)
공격행동	있다	217	25.26(5.27)	46	28.10(4.92)	263	25.76(5.31)
	없다	77	24.32(4.58)	238	24.55(4.54)	315	24.50(4.54)
	계	294	25.01(5.11)	284	25.13(4.78)	578	25.07(4.94)
과잉행동	있다	217	25.98(3.73)	46	27.17(4.65)	263	26.19(3.92)
	없다	77	25.00(3.94)	238	25.43(3.95)	315	25.32(3.94)
	계	294	25.72(3.80)	284	25.71(4.11)	578	25.71(3.95)
위축행동	있다	217	22.85(4.14)	46	23.00(4.25)	263	22.88(4.15)
	없다	77	23.22(5.24)	238	23.47(4.51)	315	23.40(4.69)
	계	294	22.95(4.45)	284	23.39(4.46)	578	23.16(4.46)
방어행동	있다	217	23.61(3.03)	46	24.00(4.10)	263	23.68(3.24)
	없다	77	23.40(3.07)	238	22.11(2.99)	315	22.42(3.05)
	계	294	23.55(3.04)	284	22.41(3.26)	578	22.99(3.20)

<표 IV-2> PC방 이용 경험 유무별 아동의 부적응 행동의 변량분석

구 분		SS	df	MS	F
공격행동	이용경험유무	379.09	1	379.09	16.00 **
	성별	153.91	1	153.91	6.50 *
	이용경험유무×성별	156.69	1	156.69	6.61 *
	잔차	13592.04	574	23.68	
	계	14129.80	577	24.48	
과잉행동	이용경험유무	158.37	1	158.37	10.25 **
	성별	51.60	1	51.60	3.34
	이용경험유무×성별	13.25	1	13.25	0.85
	잔차	8866.95	574	15.44	
	계	9038.59	577	15.66	
위축행동	이용경험유무	15.78	1	15.78	0.79
	성별	4.14	1	4.14	0.20
	이용경험유무×성별	0.26	1	0.26	0.01
	잔차	11437.11	574	19.92	
	계	11481.38	577	19.89	
방어행동	이용경험유무	75.17	1	75.17	7.71 **
	성별	37.83	1	37.83	3.88 *
	이용경험유무×성별	64.54	1	64.54	6.62 *
	잔차	5589.94	574	9.73	
	계	5916.99	577	10.25	

(* : p<.05, ** : p<.01)

<표 IV-2>에서 나타난 바와 같이 PC방 이용 경험 유무와 성별에 따른 아동의 공격 행동은 유의미한 차이를 보이며(F=16.00, p<.01, F=6.50, p<.05), 이들이 결합한 상태에서의 공격 행동 역시 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다(F=6.61, p<.05). 즉, PC방 이용 경험이 있는 아동(\bar{X} =25.76)이 이용 경험이 없는 아동(\bar{X} =24.50)보다

공격 행동 점수가 높고, 남학생($X=25.01$)보다 여학생($X=25.13$)의 공격 행동 평균 득점이 더 높았다. 남학생의 경우는 PC방 이용 유부(각각 $\bar{X}=25.26$, $\bar{X}=24.32$)에 따른 공격 행동 점수의 차이가 없었으나, 여학생의 경우는 PC방을 이용하는 경우($\bar{X}=28.10$)가 이용하지 않는 경우($\bar{X}=24.55$)보다 훨씬 공격 행동 점수가 높았다.

과잉 행동 역시 PC방 이용 경험 유무에 따라 유의미한 차이를 보였다($F=10.25$, $p<.01$). 즉, PC방 이용 경험이 있는 아동의 경우($\bar{X}=26.19$)가 이용 경험이 없는 아동($\bar{X}=25.32$)보다 과잉 행동 점수가 더 높게 나타났다.

위축 행동은 PC방 이용 경험 유무에 따라 유의미한 차이를 보이지 않았다.

방어 행동은 PC방 이용 경험 유무와 성별에 따라 유의미한 차이를 보이며($F=7.71$, $p<.01$, $F=3.88$, $p<.05$), 이들이 결합한 상태에서의 방어 행동 역시 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다($F=6.62$, $p<.05$). 즉, PC방 이용 경험이 있는 아동($\bar{X}=23.68$)이 이용 경험이 없는 아동($\bar{X}=22.42$)보다 방어 행동 점수가 더 높고, 남학생($\bar{X}=23.55$)이 여학생($\bar{X}=22.41$)보다 방어 행동 점수가 더 높았다. 남학생의 경우는 PC방 이용 유무(각각 $\bar{X}=23.61$, $\bar{X}=23.40$)에 따른 방어 행동의 차이가 없었으나 여학생의 경우는 PC방을 이용하는 경우($\bar{X}=24.00$)가 이용하지 않는 경우($\bar{X}=22.11$)보다 훨씬 방어 행동 점수가 높았다.

따라서 PC방 이용 경험 유무가 아동의 부적응 행동에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 즉, PC방 이용 경험이 있는 아동이 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동 등을 많이 나타냄을 알 수 있다.

2. PC방 이용 기간과 아동의 부적응 행동과의 관계

PC방 이용 기간과 아동의 부적응 행동과의 관계를 살펴보기 위하여 각 집단을 6개월 미만, 6개월 이상-1년 미만, 1년 이상의 셋으로 구분하였으며, 각 집단의 평균값은

<표 IV-3>와 같다.

<표 IV-3> PC방 이용 기간별 아동의 부적응 행동 점수

구 분		남		여		계	
		N	$\bar{X}(SD)$	N	$\bar{X}(SD)$	N	$\bar{X}(SD)$
공격행동	6개월 미만	114	24.46(5.30)	32	27.71(5.16)	146	25.17(5.42)
	6개월 - 1년	58	25.62(5.06)	10	28.70(3.94)	68	26.07(5.01)
	1년 이상	45	26.82(5.16)	4	29.75(5.90)	49	27.06(5.22)
	계	217	25.26(5.27)	46	28.10(4.92)	263	27.76(5.31)
과잉행동	6개월 미만	114	25.87(3.53)	32	27.06(4.77)	146	26.13(3.85)
	6개월 - 1년	58	25.03(3.50)	10	26.20(3.64)	68	25.20(3.52)
	1년 이상	45	27.46(4.10)	4	30.50(5.68)	49	27.71(4.26)
	계	217	25.98(3.73)	46	27.17(4.65)	263	26.19(3.92)
위축행동	6개월 미만	114	22.91(4.26)	32	23.37(4.64)	146	23.01(4.34)
	6개월 - 1년	58	23.15(4.31)	10	21.60(3.50)	68	22.92(4.22)
	1년 이상	45	22.33(3.59)	4	23.50(1.91)	49	22.42(3.49)
	계	217	22.85(4.14)	46	23.00(4.25)	263	22.88(4.15)
방어행동	6개월 미만	114	23.57(2.93)	32	23.40(3.66)	146	23.54(3.09)
	6개월 - 1년	58	23.65(2.80)	10	25.40(4.08)	68	23.91(3.05)
	1년 이상	45	23.64(3.60)	4	25.25(7.22)	49	23.77(3.91)
	계	217	23.61(3.03)	46	24.00(4.10)	263	23.68(3.24)

<표 IV-4> PC방 이용 기간별 아동의 부적응 행동의 변량분석

구 분		SS	df	MS	F
공격행동	이용기간	208.11	2	104.05	3.88 *
	성별	376.45	1	376.45	14.04 **
	이용기간×성별	0.45	2	0.22	0.00
	잔차	6887.91	257	26.80	
	계	7403.90	262	28.25	
과잉행동	이용기간	195.27	2	97.63	6.64 **
	성별	69.12	1	69.12	4.70 *
	이용기간×성별	11.37	2	5.68	0.38
	잔차	3777.88	257	14.70	
	계	4038.49	262	15.41	
위축행동	이용기간	12.14	2	6.07	0.34
	성별	0.17	1	0.17	0.01
	이용기간×성별	30.79	2	15.40	0.88
	잔차	4481.62	257	17.43	
	계	4525.34	262	17.27	
방어행동	이용기간	8.51	2	4.26	0.40
	성별	7.29	1	7.29	0.69
	이용기간×성별	28.89	2	14.44	1.36
	잔차	2716.07	257	10.56	
	계	2759.17	262	10.53	

(* : p<.05, ** : p<.01)

<표 IV 4>에서 나타난 바와 같이 PC방 이용 기간과 성별에 따른 아동의 공격 행동은 유의미한 차이를 보였다(F=3.88, p<.05, F=14.04, p<.01). 즉, PC방 이용 기간이 1년 이상인 아동(\bar{X} =27.06)이 6개월 미만(\bar{X} =25.17), 6개월 - 1년(\bar{X} =26.07)인 아동보

다 공격 행동 점수가 더 높고, 여학생($X=28.10$)이 남학생($X=25.26$)보다 공격 행동 점수가 더 높았다.

과잉 행동 역시 PC방 이용 기간과 성별에 따라 유의미한 차이를 보였다($F=6.64$, $p<.01$, $F=4.70$, $p<.05$). 즉, PC방 이용 기간이 1년 이상이 아동($\bar{X}=27.71$)이 6개월 미만($\bar{X}=26.13$), 6개월 1년($\bar{X}=25.20$)인 아동보다 과잉 행동 점수가 더 높았고, 여학생($\bar{X}=27.17$)이 남학생($\bar{X}=25.98$)보다 과잉 행동 점수가 더 높았다.

위축 행동과 방어 행동은 PC방 이용 기간과 유의미한 차이를 보이지 않았다.

따라서 PC방 이용 기간이 아동의 부적응 행동에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 즉, PC방 이용 기간이 오래된 아동일수록 공격 행동과 과잉 행동이 많이 나타남을 알 수 있다.

3. PC방 이용 빈도와 아동의 부적응 행동과의 관계



PC방 이용 빈도와 아동의 부적응 행동과의 관계를 알아보기 위해 각 집단을 거의 매일, 일주일에 3-4번, 일주일에 1-2번, 한 달에 3-4번, 한 달에 1-2번 하는 집단으로 구분했고, 각 집단의 평균값은 <표 IV-5>에 제시하였다.

<표 IV-5> PC방 이용 빈도별 아동의 부적응 행동 점수

구 분		남		여		계	
		N	$\bar{X}(SD)$	N	$\bar{X}(SD)$	N	$\bar{X}(SD)$
공격행동	거의 매일	29	27.89(4.78)	-	-	29	27.89(4.78)
	일주일에 3-4번	60	25.38(4.89)	7	29.85(5.87)	67	25.85(5.14)
	일주일에 1-2번	66	24.53(4.44)	8	31.62(3.46)	74	25.29(4.86)
	한달에 3-4번	31	23.96(4.71)	9	26.66(3.80)	40	24.57(4.62)
	한달에 1-2번	31	25.41(7.54)	22	26.86(4.94)	53	26.01(6.57)
	계	217	25.26(5.27)	46	28.10(4.92)	263	25.76(5.31)
과잉행동	거의 매일	29	28.03(4.41)	-	-	29	28.03(4.41)
	일주일에 3-4번	60	26.20(3.79)	7	29.42(5.02)	67	26.53(4.02)
	일주일에 1-2번	66	25.24(2.93)	8	30.00(3.07)	74	25.75(3.28)
	한달에 3-4번	31	25.29(3.10)	9	25.44(3.08)	40	25.32(3.05)
	한달에 1-2번	31	25.90(4.42)	22	26.13(5.03)	53	26.00(4.64)
	계	217	25.98(3.73)	46	27.17(4.65)	263	26.19(3.92)
위축행동	거의 매일	29	23.31(3.68)	-	-	29	23.31(3.68)
	일주일에 3-4번	60	23.25(4.06)	7	22.57(2.50)	67	23.17(3.91)
	일주일에 1-2번	66	22.72(3.86)	8	25.25(5.67)	74	23.00(4.12)
	한달에 3-4번	31	22.25(4.44)	9	22.00(3.84)	40	22.20(4.27)
	한달에 1-2번	31	22.54(5.03)	22	22.72(4.25)	53	22.62(4.68)
	계	217	22.85(4.14)	46	23.00(4.25)	263	22.88(4.15)
방어행동	거의 매일	29	24.96(2.89)	-	-	29	24.96(2.89)
	일주일에 3-4번	60	24.18(2.99)	7	25.71(6.55)	67	24.34(3.48)
	일주일에 1-2번	66	22.98(2.53)	8	26.37(3.37)	74	23.35(2.82)
	한달에 3-4번	31	23.29(3.40)	9	23.11(2.31)	40	23.25(3.16)
	한달에 1-2번	31	22.90(3.38)	22	22.95(3.67)	53	22.92(3.47)
	계	217	23.61(3.03)	46	24.00(4.10)	263	23.68(3.24)

<표 IV 6> PC방 이용 빈도별 아동의 부적응 행동의 변량분석

구 분		SS	df	MS	F
공격행동	이용빈도	306.33	4	76.58	2.93 *
	성별	405.26	1	405.26	15.51 **
	이용빈도×성별	156.99	3	52.33	2.00
	잔차	6633.15	254	26.11	
	계	7403.90	262	28.25	
과잉행동	이용빈도	200.60	4	50.15	3.48 **
	성별	102.09	1	102.09	7.08 **
	이용빈도×성별	125.61	3	41.87	2.90 *
	잔차	3658.31	254	14.40	
	계	4038.49	262	15.41	
위축행동	이용빈도	39.76	4	9.94	0.56
	성별	6.10	1	6.10	0.34
	이용빈도×성별	43.06	3	14.35	0.82
	잔차	4441.73	254	17.48	
	계	4525.34	262	17.27	
방어행동	이용빈도	150.49	4	37.62	3.76 **
	성별	33.14	1	33.14	3.31
	이용빈도×성별	63.80	3	21.27	2.12
	잔차	2539.17	254	9.99	
	계	2759.17	262	10.53	

(* : $p < .05$, ** : $p < .01$)

<표 IV-6>에서 나타난 바와 같이 PC방 이용 빈도와 성별에 따른 아동의 공격 행동은 유의미한 차이를 보였다($F=2.93$, $p < .05$, $F=15.51$, $p < .01$). 즉, PC방을 거의 매일 이용하는 아동($\bar{X}=27.89$)이 일주일에 3-4번($\bar{X}=25.85$), 일주일에 1-2번($\bar{X}=25.29$), 한

달에 3-4번($\bar{X}=24.57$), 한달에 1-2번 이용($\bar{X}=26.01$)하는 아동보다 공격 행동 점수가 높게 나타났고, 여학생($\bar{X}=28.10$)이 남학생($\bar{X}=25.26$)보다 공격 행동 점수가 높게 나타났다.

과잉 행동도 PC방 이용 빈도와 유의미한 차이를 보였다($F=3.48, p<.01, F=7.08, p<.01$). 즉, PC방을 거의 매일 이용하는 아동($\bar{X}=28.03$)이 일주일에 3-4번($\bar{X}=26.53$), 일주일에 1-2번($\bar{X}=25.75$), 한 달에 3-4번($\bar{X}=25.32$), 한 달에 1-2번($\bar{X}=26.00$) 이용하는 아동보다 과잉 행동 점수가 높게 나타났고, 여학생($\bar{X}=27.17$)이 남학생($\bar{X}=25.98$)보다 과잉 행동 점수가 높게 나타났다.

위축 행동은 PC방 이용 빈도와 유의미한 차이를 보이지 않았다.

방어 행동은 PC방 이용 빈도와 유의미한 차이를 보이는 데($F=3.76, p<.01$), PC방을 거의 매일 이용하는 아동($\bar{X}=24.96$)이 일주일에 3-4번($\bar{X}=24.34$), 일주일에 1-2번($\bar{X}=23.35$), 한 달에 3-4번($\bar{X}=23.25$), 한 달에 1-2번($\bar{X}=22.92$) 이용하는 아동보다 방어 행동 점수가 높게 나타났다.

따라서 PC방 이용 빈도가 아동의 부적응 행동에 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 즉, PC방 이용 빈도가 잦은 아동일수록 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동이 더 많이 나타남을 알 수 있다.

4. PC방 1회 평균 이용 시간과 아동의 부적응 행동과의 관계

PC방 1회 평균 이용 시간과 아동의 부적응 행동과의 관계를 알아보기 위하여 각 집단을 1시간 정도, 1시간 30분 정도, 2시간 정도, 3시간 이상의 넷으로 구분했고, 각 집단의 평균값은 <표 IV-7>에 제시하였다.

<표 IV 7> PC방 1회 평균 이용 시간별 아동의 부적응 행동 점수

구 분		남		여		계	
		N	$\bar{X}(SD)$	N	$\bar{X}(SD)$	N	$\bar{X}(SD)$
공격행동	1시간 정도	135	24.91(5.40)	24	26.87(4.99)	159	25.21(5.37)
	1시간 30분 정도	37	25.10(4.30)	7	30.85(5.20)	44	26.02(4.88)
	2시간 정도	31	25.25(5.42)	11	29.45(4.36)	42	26.35(5.44)
	3시간 이상	14	29.00(5.05)	4	27.00(4.08)	18	28.55(4.81)
	계	217	25.26(5.27)	46	28.10(4.92)	263	25.76(5.31)
과잉행동	1시간 정도	135	25.62(3.66)	24	27.08(4.42)	159	25.84(3.81)
	1시간 30분 정도	37	26.43(3.14)	7	29.71(6.10)	44	26.95(3.86)
	2시간 정도	31	26.22(4.73)	11	25.54(4.32)	42	26.04(4.58)
	3시간 이상	14	27.71(2.89)	4	27.75(3.68)	18	27.72(2.96)
	계	217	25.98(3.73)	46	27.17(4.65)	263	26.19(3.92)
위축행동	1시간 정도	135	22.64(4.26)	24	22.95(3.64)	159	22.69(4.17)
	1시간 30분 정도	37	22.62(3.94)	7	23.14(4.91)	44	22.70(4.05)
	2시간 정도	31	24.25(4.09)	11	22.36(5.06)	42	23.76(4.38)
	3시간 이상	14	22.42(3.20)	4	24.75(5.50)	18	22.94(3.76)
	계	217	22.85(4.14)	46	23.00(4.25)	263	22.88(4.15)
방어행동	1시간 정도	135	23.28(3.06)	24	23.25(3.20)	159	23.28(3.07)
	1시간 30분 정도	37	24.16(3.11)	7	28.57(5.02)	44	24.86(3.78)
	2시간 정도	31	24.32(2.85)	11	22.81(3.91)	42	23.92(3.18)
	3시간 이상	14	23.71(2.75)	4	23.75(3.77)	18	23.72(2.88)
	계	217	23.61(3.03)	46	24.00(4.10)	263	23.68(3.24)

<표 IV-8> PC방 1회 평균 이용 시간별 아동의 부적응 행동의 변량분석

구 분		SS	df	MS	F
공격 행동	1회평균이용시간	173.77	3	57.92	2.18
	성별	275.08	1	275.08	10.36 **
	1회평균이용시간×성별	152.89	3	50.96	1.92
	잔차	6769.81	255	26.54	
	계	7403.90	262	28.25	
과잉 행동	1회평균이용시간	84.92	3	28.30	1.88
	성별	50.88	1	50.88	3.37
	1회평균이용시간×성별	59.77	3	19.92	1.32
	잔차	3839.83	255	15.05	
	계	4038.49	262	15.41	
위축 행동	1회평균이용시간	38.99	3	12.99	0.74
	성별	0.04	1	0.04	0.00
	1회평균이용시간×성별	49.46	3	16.48	0.94
	잔차	4436.11	255	17.39	
	계	4525.34	262	17.27	
방어 행동	1회평균이용시간	88.18	3	29.39	2.95 *
	성별	4.54	1	4.54	0.45
	1회평균이용시간×성별	128.30	3	42.76	4.29 **
	잔차	2536.99	255	9.94	
	계	2759.17	262	10.53	

(* : p<.05, ** : p<.01)

<표 IV 8>에서 나타난 바와 같이 PC방 1회 평균 이용 시간에 따른 아동의 공격 행동은 성별에 따라 유의미한 차이를 보이는데(F=10.36, p<.01), 여학생(\bar{X} =28.10)이 남학생(\bar{X} =25.26)보다 공격 행동 점수가 더 높게 나타났다.

과잉 행동과 위축 행동은 PC방 1회 평균 이용 시간과 유의미한 차이를 보이지 않았다.

방어 행동은 PC방 1회 평균 이용 시간에 따라 유의미한 차이를 보이며($F=2.95$, $p<.05$) PC방 1회 평균 이용 시간과 성별이 결합한 상태에서의 방어 행동 역시 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다($F=4.29$, $p<.01$). 즉, PC방 1회 평균 이용 시간이 긴 아동일수록 방어 행동 점수가 높게 나타났고, 남학생의 경우는 PC방 1회 평균 이용 시간에 따른 방어 행동의 차이가 없으나 여학생의 경우는 PC방 1회 평균 이용 시간에 따라 방어 행동에 차이가 나타났다.

따라서 PC방 1회 평균 이용 시간이 아동의 부적응 행동에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 즉 PC방 1회 평균 이용 시간이 긴 아동일수록 방어 행동이 많이 나타남을 알 수 있다.



V. 요약 및 결론

1. 요약

본 연구는 PC방 이용 경험이 아동의 부적응 행동에 어떤 영향을 미치고 있는지를 알아보는 데 그 목적이 있다.

이와 같은 목적에 따라 이론적 배경에서 텔레비전 영상매체와 아동의 행동 특성, 아동의 부적응 행동 특성, PC방 이용 실태, PC방 이용 경험과 부적응 행동과의 관계에 대해 고찰하였다. 그리고 본 연구 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1) PC방 이용 경험 유무와 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?

2) PC방 이용 기간과 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?

3) PC방 이용 빈도와 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?

4) PC방 1회 평균 이용 시간과 아동의 부적응 행동(하위요인:공격행동, 과잉행동, 위축행동, 방어행동)과의 관계는 어떠한가?

이상의 연구문제를 해결하기 위하여 제주시에 소재한 초등학교 6학년 684명을 대상으로 설문조사를 실시하였고 회수된 설문지 중 무성의한 106부를 제외한 578부를 본 조사대상으로 선정하였다.

본 연구에 사용한 질문지는 PC방 이용 실태에 대한 문항과 부적응 행동을 측정하기 위한 문항 등 2개의 척도로 구성되어 있다.

PC방 이용 실태에 대한 질문지는 이 연구에서 알아보하고자 하는 연구문제를 중심으로 PC방 이용 기간, PC방 이용 빈도, PC방 1회 평균 이용 시간 등에 관해 총 17문항으로 이루어져 있으며 다항선택질문에 자유로이 응답하도록 하였다.

부적응 행동 검사는 Achenbach(1978)의 아동 행동에 관한 질문지(Child Behavior Check list)와 Quay(1972)의 정서적 부적응 질문지를 토대로 오승연(1993)이 제작한 부적응 행동 검사도구를 채택하였다. 이 도구는 아동의 부적응 행동을 과잉행동, 공격 행동, 위축행동, 방어행동의 4개 하위요인으로 나누어 각 요인별 15문항씩 총 60문항으로 이루어져 있으며, 본 검사의 신뢰도는 .8922이다

자료처리는 SPSS/PC+ 프로그램을 이용하여 PC방 이용 실태를 χ^2 검증을 하였고, PC방 이용 경험 유무, 이용 기간, 이용 빈도, 1회 평균 이용 시간에 따른 아동의 부적응 행동에 대해서는 다원변량분석을 하였다.

본 연구에서 밝혀진 결과는 다음과 같다.

첫째, PC방 이용 경험 유무에 따른 부적응 행동의 차이에 있어서 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동은 유의미한 차이를 보였다($p < .01$, $p < .01$, $p < .01$). 즉, PC방 이용 경험이 있는 집단이 이용 경험이 없는 집단보다 유의미하게 높은 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동 점수를 나타냈다. 또한 남·여 성별로 분리해서 보면 공격 행동, 방어 행동에서 의미있는 차이를 보였는데($p < .05$, $p < .05$) 여학생이 남학생보다 공격 행동 점수가 높게 나타났고, 남학생이 여학생보다 방어 행동 점수가 높게 나타났다. PC방 이용 경험 유무와 성별을 결합한 상태에서의 공격 행동, 방어 행동도 유의미한 차이를 보였다($p < .05$, $p < .05$).

둘째, PC방 이용 기간에 따른 부적응 행동의 차이에 있어서 각 집단 사이에 공격 행동, 과잉 행동은 유의미한 차이를 보였다($p < .05$, $p < .01$). 즉, PC방 이용 기간이 1년 이상인 집단이 6개월 미만, 6개월 - 1년인 집단에 비해 유의미하게 높은 공격 행동, 과잉 행동 점수를 나타내었으며, 6개월 미만인 집단이 1년 이상된 집단과 6개월 - 1년인 집단에 비해 유의미하게 낮은 공격 행동, 과잉 행동 점수를 보였다. 또한 남·여

성별로 분리해서 보면 공격 행동, 방어 행동에서 유의미한 차이를 보였는데($p < .01$, $p < .05$) 여학생이 남학생보다 공격 행동, 과잉 행동 점수가 높게 나타났다.

셋째, PC방 이용 빈도에 따라 부적응 행동의 차이에 있어서 각 집단 사이에 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동은 유의미한 차이를 보였다($p < .05$, $p < .01$, $p < .01$). PC방을 거의 매일 이용하는 집단이 일주일에 3-4번, 일주일에 1-2번, 한달에 3-4번, 한달에 1-2번 이용하는 집단보다 유의미하게 높은 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동 점수를 보였다. 또한, 남·여 성별로 분리해서 보면 공격 행동과 과잉 행동에서 유의미한 차이를 보이는데($p < .01$, $p < .01$) 여학생이 남학생보다 공격 행동, 과잉 행동 점수가 높게 나타났다. PC방 이용 빈도와 성별을 결합한 상태에서의 과잉 행동도 유의미한 차이를 보인다($p < .05$).

넷째, PC방 1회 평균 이용 시간에 따라 부적응 행동의 차이에 있어서 각 집단 사이에 방어 행동은 유의미한 차이가 있었다($p < .05$). 즉, PC방 1회 평균 이용 시간이 길수록 방어 행동 점수가 높게 나타났다. 또한 남·여 성별로 분리해서 보면 공격 행동에서 유의미한 차이를 보이는데($p < .01$) 여학생이 남학생보다 공격 행동 점수가 높게 나타났다. PC방 1회 평균 이용 시간과 성별을 결합한 상태에서의 방어 행동도 유의미한 차이를 보인다($p < .01$).

2. 결론

본 연구에서 밝혀진 결과와 해석을 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, PC방 이용 경험이 있는 아동이 PC방 이용 경험이 없는 아동보다 공격 행동, 과잉 행동, 방어 행동 등의 부적응 행동을 많이 나타낸다. 이는 아동의 성장 및 발달 과정에 있어서 PC방이 하나의 환경요인으로 부적응 행동을 유발할 수 있다는 증거로 볼 수 있다. 따라서 PC방에 대한 적절한 규제 조치가 필요하며 아동의 PC방 이용에

대한 지속적인 지도가 요구된다 하겠다.

둘째, PC방 이용 기간이 긴 아동일수록 공격 행동, 과잉 행동 등의 부적응 행동을 더 많이 나타낸다. 이는 아동들이 오랜 기간동안 컴퓨터 게임이나 컴퓨터 통신의 공격적이고 폭력적인 장면이나 언어 등에 노출되어 아동들이 부의식적으로 그 행동을 모방하게 됨으로써 부적응 행동으로 나타난 것으로 여겨진다. 따라서 건전한 내용의 게임을 개발, 보급하고 컴퓨터 통신을 통해 제공되는 정보를 여과시키는 장치가 필요하다 하겠다.

셋째, PC방 이용 빈도가 잦은 아동이 이용 빈도가 적은 아동보다 공격, 과잉, 방어 행동 등의 부적응 행동을 더 많이 나타낸다. 아동들이 PC방을 자주 찾는 이유는 아동들이 즐길만한 건전한 오락 프로그램의 부재에 그 원인이 있다 할 것이다. 따라서 아동들이 즐길 수 있는 다양한 오락 프로그램의 개발이 무엇보다 필요하다고 할 것이다.

넷째, PC방 1회 평균 이용 시간이 긴 아동일수록 방어 행동을 많이 나타낸다. 아동들은 한 가지 활동에 깊이 탐닉하는 경향이 있으므로 PC방 이용이 아동들의 성장과 발달에 도움을 주기 위해서는 적절한 시간 동안 이용하는 습관을 기르는 것이 중요하다 하겠다.

3. 제언

본 연구 결과를 토대로 하여 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 이 연구에서는 PC방 이용 경험 유무, 이용 기간, 이용 빈도, 1회 평균 이용 시간 등 네 가지 영역에서만 PC방 이용이 아동의 부적응 행동에 미치는 영향을 살펴 보았는데, 아동들이 PC방에서 즐기는 활동 영역과 그 내용이 부적응 행동에 미치는 영향에 대한 연구가 계속적으로 수행되어야 할 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 PC방 이용 경험에 있어서 PC방 이용 그 자체로만 부적응 행동이 증가되었는지, 아니면 처음부터 부적응 행동이 높았는지에 대한 분석이 이루어지지 못하였다. 따라서 이에 대한 종합적 연구가 이루어져야 할 필요가 있다.

셋째, 본 연구는 PC방 이용에 있어서 컴퓨터 게임이나 컴퓨터 통신 등이 부정적인 영향을 줄 것이라는 전제하에 이루어졌으나 긍정적인 효과가 있음은 분명하다. 따라서 컴퓨터 게임이나 컴퓨터 통신 등이 미치는 긍정적인 영향에 대한 연구도 이루어져 할 필요가 있다.



참 고 문 헌

- 강두희(1994). 국민학교 부적응 아동의 지도에 관한 조사연구, 울산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권정숙(1997). 전자오락이 아동의 공격성에 미치는 영향, 강원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김동하(1991). 국민학교 아동의 부적응 행동 감소를 위한 프로그램 연구, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김명숙(1992). 아동의 사회적 지지와 부적응과의 관계, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김병임(1992). 양육태도·자아개념과 정서적 부적응 행동간의 분석연구, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김보경외 공역(1986). 과잉행동아지도, 대구:대학교재출판사.
- 김영숙(1988). 부모의 양육태도와 아동의 정서적 부적응 행동에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영희(1993). 컴퓨터 게임문화가 청소년 교육에 미치는 영향, 「한국정보문화 센터 세미나 자료집」.
- 김창연(1989). 텔레비전폭력물이 어린이의 일탈행위에 미치는 영향 연구, 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김 철(1983). 대중매체가 청소년비행에 미치는 영향:긍정론과 부정론의 비교를 중심으로, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김형호(1976). 아동들의 부적응에 관한 연구, 「전주교육대학 논문집」 제 15집.
- 김혜숙 외 5인(1993). 청소년과 전자오락, 청소년 대화의 광장.
- 박성수(1973). 아동의 부적응 행동 수정, 서울:한국행동과학연구소.
- 배천웅 외(1985). 한국 청소년의 텔레비전 수용에 관한 연구, 서울:한국교육개발원.
- 성윤숙(1998). PC를 기반으로 한 멀티미디어 음란 영상물에 대한 청소년의 접촉 및 규제 실태, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

- 안병숙(1999). 가정의 환경변인과 아동의 텔레비전 시청 유형에 따른 성격 특성의 차이 분석, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 오승연(1993). 국민학교 아동의 충동성과 부적응 행동 및 가정환경과의 관계 연구, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 유안진·서봉연(1982). 인간발달, 서울:서울대학교 출판부.
- 유종렬(1993). 아동의 컴퓨터 게임 활용 실태 연구, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤원석(1993). 국내 컴퓨터 소프트웨어의 활성화와 시장육성 방안, 「한국 정보문화센터 세미나 자료집」.
- 이만희(1992). 컴퓨터 길들이기, 서울:ohm사.
- 이미섭(1996). 아동의 텔레비전 시청과 성격특성 및 학업 성적과의 관계, 충북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이병국(1999). PC통신유형과 청소년의 대인관계 형성에 관한 연구:고등학생을 중심으로, 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이선희(1996). 청소년들의 PC통신 이용 실태 및 청소년들에게 미치는 영향에 관한 연구, 영남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이화옥(1994). 청소년의 전자오락실 출입정도에 따른 가정환경 요인 및 인성 특성, 숭실대학교 대학원 석사학위논문.
- 임병식(1977). 학교 생활에 있어서 부적응 행동의 요인분석, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장대운(1986). 현대교육심리, 서울:형설출판사.
- 장병립(1983). 교육심리학, 서울:박영사.
- 정매자(1999). 부-모 양육태도의 차이와 자녀의 정서적 부적응 행동과의 관계, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조병환(1979). 공격 반응의 획득과 그 해소, 「80년대의 도전:한국 텔레비전」, 이환의(편), 서울:문화방송
- 주영준(1999). 스포츠 집단 상담 프로그램이 청소년의 부적응 행동 및 비행 충동성 감소에 미치는 효과, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

- 최병우(1991). 국민학교 부적응 아동에 대한 교사의 지도실태 조사연구, 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한승훈(1989). 국민학교 학생의 부적응 행동 특성에 관한 연구, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 홍대우(1994). 전자오락 경험과 공격성과의 관계 분석, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황리리(1996). 컴퓨터 통신 이용에 나타난 청소년 하위 문화 특성, 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- Achenbach, T.(1978). The child behavior profiles:Boys aged 6 through 11. *Journal of consulting & clinical psychology*, Vol 46.
- Bower, E.M.(1969). *Early Identification of Emotionally disturbed Children in School*. Springfield:Charles C. Thomas.
- Clarke, R. R. (1977). *Difference in self concept among students identified as emotional by disturbed and normal*. Unpublished Dr. dissertation Georgia University.
- Kirk, S. A. (1972). *Educating exceptional children*, (2nd) Boston:Houghton Mifflin Company.
- Lazarus, R.S.(1961). *Adjustment and personality*. New York:McGraw-Hill Book co.
- Quay, H. C. (1972). *Patterns of aggression, withdrawal, and Immaturity*. N. Y. : Jonn Wiley & Sons, Inc.
- Reinert, H. L. (1976). *Children in conflict*. St. Lois:Mosby co.

<ABSTRACT>

The Influence of the Computer Game Room upon the Children's Maladjustment Behavior

Lim, Chang-hee

Counseling Psychology Major

Graduate School of Education, Cheju National University
Cheju, Korea

Supervised by Professor Hur, Chul-soo

The purpose of this thesis is to study how the computer game rooms (PC rooms in Korea) influence upon the children's maladjustment behavior.

For the purpose of this research, the 684 questionnaires are distributed to the elementary students, but the 578 of them are useful for the needed data.

The summarized results are as follows:

First, the experience that the children have been to the computer game rooms has a meaningful influence upon their maladjustment.

* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2000.

behavior such as the aggressive behavior, the excessive behavior and the defensive behavior. And the level of the girls' maladjustment behavior is also meaningfully different from that of boys' with the aggressive sphere and the defensive sphere. The girls are more aggressive and less defensive than the boys. Furthermore the data that combined both the experience and the sex(boys/girls) provide us the meaningful difference with the aggressive behavior and the defensive behavior.

Second, the period that they have been to the computer game rooms has a meaningful influence upon their maladjustment behavior such as the aggressive behavior and the excessive behavior. And the level of the girls' maladjustment behavior is also meaningfully different from that of boys' with the aggressive sphere and the excessive sphere. The girls are more aggressive and more excessive than the boys.

Third, the frequency that they have been to the computer game rooms has a meaningful influence upon their maladjustment behavior such as the aggressive behavior, the excessive behavior and the defensive behavior. And the level of the girls' maladjustment behavior is also meaningfully different from that of boys' with the aggressive sphere and the excessive sphere. The girls are more aggressive and more excessive than the boys. Furthermore the data that combined both the frequency and the sex show us the meaningful difference with the excessive behavior.

Lastly, the average hour that they have been to the computer game rooms has a meaningful influence upon their maladjustment

behavior such as defensive behavior. And the level of the girls' maladjustment behavior is also meaningfully different from that of boys' with the aggressive sphere. The girls are more aggressive than the boys. Furthermore the data that combined both the average hour and the sex suggest us the meaningful difference with the defensive behavior.



부 록

질 문 지

어린이 여러분 안녕하세요

이 질문지는 여러분의 PC방 이용 경험을 알아보고, PC방 이용과 관련지어 평소 여러분이 어떻게 생각하고 있으며 어떻게 행동하고 있는지를 알아보려고 하는 것입니다.

이 질문지는 시험문제처럼 맞고 틀리는 것이 없으며, 대답하신 내용은 연구자료로만 사용될 것이기 때문에 비밀이 보장됩니다.

너무 어렵게 생각하지 말고 가벼운 마음으로 평소 여러분의 생각이나 느낌, 행동들을 있는 그대로 솔직하게 대답해 주시기 바랍니다.

그리고 다소 지루하더라도 처음부터 끝까지 한 문항도 빠짐없이 대답하여 주십시오. 감사합니다.

2000. 2.

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공

임창희 드림

6. 주로 언제 PC방을 이용합니까?

- ① 등교 전
- ② 방과 후
- ③ 틈나는 대로
- ④ 돈 생기면

7. PC방 이용이 학교 공부에 얼마나 도움을 준다고 생각합니까?

- ① 많이 주고 있다
- ② 조금 주고 있다
- ③ 도움도 해도 없다
- ④ 오히려 해롭다

8. PC방 이용이 친구관계에 얼마나 도움을 준다고 생각합니까?

- ① 많이 주고 있다
- ② 조금 주고 있다
- ③ 도움도 해도 없다
- ④ 오히려 해롭다

9. 당신이 PC방에 가는 것을 즐긴다면 그 이유는 무엇입니까?

- ① 특별히 할 일이 없어서
- ② 공부나 학원에 가기 싫어서
- ③ 친구들과 어울리다 보니
- ④ 더 높은 점수를 얻는 성취감으로
- ⑤ 스트레스를 해소하기 위해

10. 당신은 주로 누구와 함께 PC방에 갑니까?

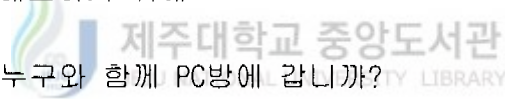
- ① 혼자
- ② 친구
- ③ 형제

11. PC방을 다녀오고 나면 기분이 어떠합니까?

- ① 후련하고 상쾌하다
- ② 그저 그렇다
- ③ 돈이 없어 그만두는 것이 아쉽다
- ④ 시간을 낭비한 것 같아 후회된다
- ⑤ 부모님 몰래 했다는 생각에 죄책감이 든다

12. PC방에 가서 한 번에 쓰는 비용은 얼마나 됩니까?

- ① 1000원 이하
- ② 1000원- 1500원 정도
- ③ 1500원 - 2000원 정도
- ④ 2000원 - 3000원 정도
- ⑤ 3000원 이상



13. PC방 이용에 필요한 돈을 어떻게 마련합니까?

- ① 용돈으로
- ② 부모님께 PC방 이용비로 타서
- ③ 학용품이나 다른 것을 살 돈으로
- ④ 친구에게 빌려서
- ⑤ 돈을 훔쳐서

14. 부모님께서서는 어린이가 PC방에 가는 것에 대해서 어떻게 하십니까?

- ① 허용하는 편이다
- ② 싫어하시지만 해도 별말씀없으시다
- ③ 절대로 못하게 하신다

15. PC방 이용 때문에 부모님께 혼이 나거나, 부모님과 다툼 적이 있습니까?

- ① 거의 매일
- ② 일주일에 3-4번
- ③ 일주일에 1-2번
- ④ 한 달에 1-2번
- ⑤ 거의 없다
- ⑥ 전혀 없다

16. 당신은 PC방에서 주로 어떤 활동을 즐기는 편입니까?

- ① PC 게임 및 인터넷 게임
- ② 인터넷 채팅 및 국내 PC 통신
- ③ 과제를 작성을 위한 자료 검색이나 프린팅, 복사, 인쇄
- ④ 인터넷 연애, 오락, 스포츠 등의 정보 검색

17. PC방에서 PC 게임이나 인터넷 게임을 한다면 어떤 게임을 즐기는 편입니까?

- ① 스타크래프트, 브루드워, 히어로즈 오브 마이트 앤 매직 3, 심시티 3000, 레인보우식스 로그스피어, 타이베리안 선, 코만도스 등 시뮬레이션 게임
- ② 울티마 온라인, 리니지, 파이널 판타지, 포켓몬, 디아블로, 바람의 나라, 영웅문, 템페스트 등 롤 플레이밍 게임
- ③ 델타포스, 에이지 오브 엠파이어, 배틀존 등 액션 게임
- ④ 피파99, 피파2000, NHL99, NHL 2000, NBA Live 99 등 스포츠 게임
- ⑤ BM98, DDR 등 기타 게임

※ 다음 문항은 여러분이 학교 생활에서 느끼고 경험하고 있는 행동들로 구성되어 있습니다. 하나 하나 읽어가면서 각 문항의 내용이 여러분 자신을 잘 나타냈는지를 판단하여 해당하는 번호에 ○표해 주십시오.

	자주 그렇다	가끔 그렇다	전혀 아니다
18. 나는 칼로 책상을 베거나 물건 또는 학용품을 마구 부수거나 망가뜨린다 -----	3	2	1
19. 나는 공부에 정신집중을 하기가 어렵다 -----	3	2	1
20. 나는 친구를 사귀기 어렵고 잘 어울리지 못한다 -----	3	2	1
21. 나는 힘이 센 아이들과 함께 잘 어울린다 -----	3	2	1
22. 나는 화가 나면 내 물건들을 잘 집어던진다 -----	3	2	1
23. 나는 교실에서 고향을 지르거나 이상한 소리를 내는 등 떠들썩하고 시끄럽게 군다 -----	3	2	1
24. 나는 조금이라도 잘못하면 혼날까봐 겁부터 난다 -----	3	2	1
25. 나는 공부 잘 하는 친구와 함께 어울리기를 좋아하고 그 친구의 말을 들어준다 -----	3	2	1
26. 나는 친구를 때리거나 잘 친다 -----	3	2	1
27. 나는 끊임없이 움직이며 가만히 있지 못한다 -----	3	2	1
28. 나는 다른 사람보다 더 잘할 수 없다고 느낀다 -----	3	2	1
29. 나는 특별한 이유없이 친구들에게 돈을 주거나 물건(장난감, 학용품) 등을 사서 나누어준다 -----	3	2	1
30. 나는 친구를 헐뜯거나 비방한다 -----	3	2	1
31. 나는 매사에 부주의하고 산만하다 -----	3	2	1
32. 나는 말을 잘하지 못하고 여러 사람 앞에 서면 쉽게 당황한다 -----	3	2	1
33. 나는 힘들거나 어려운 일이 생기면 "나와는 상관없다"고 생각한다 -----	3	2	1
34. 나는 쉽게 흥분하고 화를 잘 낸다 -----	3	2	1

	자주 그렇다	가끔 그렇다	전혀 아니다
35. 나는 너무 말이 많은 편이다	3	2	1
36. 나는 공부하는 것에도, 노는 것에도 별 흥미가 없다	3	2	1
37. 나는 음악(미술,체육 등)을 잘 못하지만, 공부만 잘하면 된다고 생각한다	3	2	1
38. 나는 고집이 세고 반항적이다	3	2	1
39. 나는 남이 좋아하든 싫어하든 내가 하고 싶은 대로 한다	3	2	1
40. 나는 부끄러워하거나 수줍음을 잘 탄다	3	2	1
41. 나는 나의 잘못을 다른 사람 탓으로 돌린다	3	2	1
42. 나는 다른 아이들을 잘 놀려댄다	3	2	1
43. 나는 장난을 잘 치고 잡담하는 것을 좋아한다	3	2	1
44. 나는 다른 사람들과 마주치는 것이 자신이 없어 피한다	3	2	1
45. 숙제를 할 때 속임수를 써서 해 온다	3	2	1
46. 나는 다른 친구들과 말다툼이 잦은 편이다	3	2	1
47. 나는 조그만 일에도 우쭐하고 뽐낸다	3	2	1
48. 나는 수업 시간에 선생님이 나를 시킬까봐 불안하다	3	2	1
49. 나는 시험볼 때 좋은 점수를 얻고 싶어 다른 친구의 답을 본 적이 있다	3	2	1
50. 나는 말투가 거칠며 욕을 잘하는 편이다	3	2	1
51. 나는 거짓말을 잘 한다	3	2	1
52. 나는 내가 아는 것이라도 발표를 잘 하지 못한다	3	2	1
53. 나는 남의 물건이나 돈을 가져간 적이 있다	3	2	1
54. 나는 화가 나서 싸울 때 때리거나 꼬집고 발로 차는 편이다	3	2	1
55. 나는 몸을 비비꼬거나 자주 비튼다	3	2	1
56. 나는 점심을 주로 혼자 먹는 편이다	3	2	1
57. 나는 학교나 학급의 규칙을 잘 지키지 않는다	3	2	1

	자주 그렇다	가끔 그렇다	전혀 아니다
58. 나는 조그만 일에도 시비를 걸고 남을 괴롭힌다	3	2	1
59. 나는 교실, 복도에서 뛰어 다니는 편이다	3	2	1
60. 나는 준비물이 없을 때 같이 쓰자는 말을 못한다	3	2	1
61. 나는 다른 친구들의 의견을 무조건 잘 따른다	3	2	1
62. 나는 나를 괴롭히는 사람에게 꼭 앙갚음한다	3	2	1
63. 나는 수업시간에 집중하지 않고 엉뚱한 생각을 하거나 딴 짓을 많이 하는 편이다	3	2	1
64. 나는 동작이 느리고 활동적이지 못하다	3	2	1
65. 나는 이유없이 결석을 한다	3	2	1
66. 나는 내가 싫어하는 사람을 못살게 군다	3	2	1
67. 나는 점심시간에 돌아다니면서 먹는 편이다	3	2	1
68. 나는 나에게 맡겨진 일을 끝까지 해내지 못할 때가 많다	3	2	1
69. 나는 정직하지 못하고 거짓말을 잘한다	3	2	1
70. 나는 다른 아이가 하는 일은 방해를 잘한다	3	2	1
71. 나는 잘 몰라도 손을 들어 아는 것처럼 한다	3	2	1
72. 나는 어려운 일에 부딪치면 곧잘 운다	3	2	1
73. 나는 어떤 일이 잘못되었을 때 꼭 나 때문이 아니라는 것 을 밝힌다	3	2	1
74. 누가 먼저 나를 때리면 나도 그 사람을 때린다	3	2	1
75. 나는 우리 반 친구가 어떤 잘못을 했을 때 선생님께 알리 는 편이다	3	2	1
76. 나는 학교에 가기 싫어 지각을 하거나 결석한 적이 있다	3	2	1
77. 나는 돈내기 놀이를 한 적이 있다	3	2	1