



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

초등학생의 컴퓨터 게임중독과  
또래관계에 관한 연구



제주대학교 교육대학원

가정교육 전공

고 진 희

2007년 8월

# 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 또래관계에 관한 연구

지도교수 김 양 순

고 진 희

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2007년 8월

고진희의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 교육대학원

2007년 8월

<국문초록>

## 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 또래관계에 관한 연구

고 진 희

제주대학교 교육대학원 가정교육 전공

지도교수 김 양 순

본 연구의 목적은 초등학생의 일반적인 컴퓨터 게임 이용실태를 알아보고, 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 게임중독과 또래관계 실태를 파악하여 아동들에게 건전한 인터넷 사용과 바람직한 컴퓨터 게임을 통하여 새로운 또래관계 문화를 형성하는데 도움을 주고자 한다.

연구의 목적을 위하여 제주시내에 소재한 3개 초등학교의 6학년 아동 523명을 대상으로 설문지 조사를 실시하였으며 설문지는 일반적인 컴퓨터 게임 이용실태와 컴퓨터 게임중독 자가 진단 및 또래관계 척도로 구성되었다.

일반적인 컴퓨터 게임 이용실태를 알아보기 위하여 빈도와 백분율을 산출하였으며 컴퓨터 게임 이용실태에 따라 게임중독 정도에 차이가 있는지를 알아보고 컴퓨터 게임중독이 또래관계에 미치는 영향을 알아보기 위해 t-검증, 일원변량분석(One-way ANOVA)과 Duncan 사후검증을 실시하였다.

연구의 결과 컴퓨터 게임 경력은 3년 이상인 경우가 가장 많았고, 1주일에 3일 게임을 하는 경우가 가장 많았다. 게임은 친구나 가족과 같은 가까운 사람들을 통해 시작하게 되는 경우와 재미있어서 게임을 하는 경우가 많았다. 게임을 하는 장소는 주로 집이었으며 게임은 혼자서 하는 경우가 많았다. 가장 좋아하는 게임 장르는 액션-아케이드 게임이었다.

컴퓨터 게임 이용실태에 따라 게임중독 정도를 살펴본 결과 게임 이용경력이 오래되고, 게임 이용 빈도가 잦으며, 1회 게임 지속시간이 긴 아동들이 게임중독

정도가 높았다. 또한 게임 책을 통해 게임을 시작하게 된 경우와 PC방에서 게임을 이용하는 아동이 게임중독 정도가 높게 나타났다. 친구들이 하나까 게임을 선호하는 경우와 사이버 공간에서 만난 친구와 게임을 하는 아동이 게임중독 정도가 높았다.

초등학생의 컴퓨터 게임중독 정도와 또래관계를 살펴본 결과 일반 사용자군에 해당하는 아동이 80.31%, 위험 사용자군에 해당하는 아동이 19.69%로 나타났다. 이는 제주도 지역의 아동들은 아직은 게임중독 정도가 그다지 심하지 않다고 볼 수 있다. 초등학생은 게임을 중독적으로 사용하기보다 정상적으로 사용하는 아동이 많음을 알 수 있다. 이는 초등학생들의 경우 중·고등학생들에 비해 부모의 통제가 비교적 가능하기 때문에 부모로 인해 게임 이용에 제한을 받기 때문이라고 추측할 수 있다.

초등학생의 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 또래관계를 살펴본 결과 사회적지지 요인에서 유의한 차이가 나타났다. ‘일반 사용자군’ 아동들이 ‘위험 사용자군’ 아동들에 비해 사회적 지지가 높은 것으로 나타났다. 사회적 지지에는 일상생활 장애, 현실구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성 등 모든 요인이 유의한 영향을 미치고 있었고 처벌/주도권에는 현실구분 장애, 친밀/우의에는 금단이 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

결과적으로 게임 이용량이 많은 아동들의 게임중독 정도는 높게 나타났으며 게임중독 정도가 높은 아동들이 또래관계에서 사회적 지지가 낮게 나타났다. 아동의 컴퓨터 게임중독을 예방하기 위해서는 컴퓨터 사용 초기부터 시간제한을 두는 것이 중요하고 주위에서 관심을 보여주면서 컴퓨터를 거실이나 공동으로 사용하는 장소로 옮길 필요가 있다. 강압적인 방식으로 통제하기보다는 흥미 있는 운동 등 다른 활동으로 유도함으로써 컴퓨터 사용 시간을 조금씩 줄여나가는 것이 중요하다. 굳이 게임을 한다고 하면 친구들과 함께 하도록 해 혼자서 컴퓨터 앞에 앉아 있는 시간을 줄여야 한다. 아동들의 새로운 놀이문화인 컴퓨터 게임을 적절하게 이용하여 게임중독에 빠지지 않도록 하고, 또래들과의 관계 속에서도 긍정적인 기능을 할 수 있도록 부모와 교사가 직접적인 지도를 해야 할 필요가 있다.

# 목 차

## 국문초록

I. 서론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	4
1. 인터넷 중독 .....	4
2. 컴퓨터 게임중독 .....	7
3. 또래관계 .....	14
4. 게임중독과 또래관계에 관한 선행연구 .....	17
III. 연구방법 .....	24
1. 연구문제 .....	24
2. 연구대상 및 자료수집 .....	24
3. 조사도구 .....	25
4. 자료처리 및 분석 .....	28
IV. 연구결과 및 해석 .....	29
1. 조사대상자의 일반적 특성 .....	29
2. 컴퓨터 게임 이용실태 .....	30



3. 또래관계의 차이 .....	31
1) 조사대상자의 일반적 특성에 따른 또래관계의 차이 .....	31
2) 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 또래관계의 차이 .....	33
4. 게임중독 정도의 차이 .....	35
1) 조사대상자의 일반적 특성에 따른 게임중독 정도의 차이 .....	35
2) 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 게임중독 정도의 차이 .....	36
5. 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 또래관계의 차이 .....	39
1) 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 집단 분류 .....	39
2) 게임중독 하위요인에 따른 또래관계의 차이 .....	39
<b>V. 결론 및 제언 .....</b>	<b>43</b>
1. 결론 .....	43
2. 제언 .....	46
참고문헌 .....	47
ABSTRACT .....	53
부 록 .....	56

## 표 목 차

<표 II-1> 장르별 게임내용 .....	8
<표 III-1> 컴퓨터 게임중독 척도의 문항구성 및 신뢰도 .....	26
<표 III-2> 또래관계 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도 .....	27
<표 IV-1> 조사대상자의 일반적 특성 .....	29
<표 IV-2> 컴퓨터 게임 이용실태 .....	30
<표 IV-3> 조사대상자의 일반적 특성에 따른 또래관계의 차이 .....	32
<표 IV-4> 컴퓨터 게임 이용 실태에 따른 또래관계의 차이 .....	34
<표 IV-5> 조사대상자의 일반적 특성에 따른 게임중독 정도의 차이 .....	36
<표 IV-6 > 컴퓨터 게임 이용 실태에 따른 게임중독 정도의 차이 .....	37
<표 IV-7 > 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 집단 분류 .....	39
<표 IV-8 > 게임중독 하위요인에 따른 또래관계의 차이 .....	40



## I. 서론

가정과 사회 그리고 교육 현장에서의 급격한 컴퓨터의 보급과 정보통신의 발달은 단순한 자료 축적이나 관리의 차원을 넘어서 컴퓨터를 통하여 의사소통을 하는 인터넷 문화를 창출하였다. 정보화 시대에서 인터넷의 발전은 상대적으로 호기심이 왕성한 아동과 청소년들에게도 큰 영향을 미치고 있다. 이들은 인터넷을 통해 컴퓨터 게임, PC통신, 동호회 등 다양한 사이트에서 정보탐색을 하면서 타인과 정보를 교류하며 부모 세대들이 전혀 예상하지 못하였던 그들만의 독특한 문화를 만들어 가고 있다. 컴퓨터 기술의 발달로 다양하고 화려한 컴퓨터 게임은 감수성이 예민하고 호기심이 많은 아동과 청소년들에게 새로운 놀이문화로 자리 잡고 있다(박영호·김미경, 2001).

컴퓨터 게임이 아동의 관심을 끄는 이유는 만화 영화, 텔레비전, 비디오 등이 지닌 역동적인 시각적 이미지뿐 아니라 그 어느 매체보다 능동적 상호작용을 가능하게 만들기 때문이다. 이미 만들어진 내용을 받아들이기만 하는 것이 아니라 게임을 하는 아동 스스로가 직접 참여함으로써 새로운 내용을 만들어 나갈 수 있다는 것은 호기심 많은 아동들에게 새로운 도전의식을 심어줄 수 있다.

또한 컴퓨터 게임은 인터넷 망을 통해서 이루어지므로 아동은 인터넷이 가능한 컴퓨터 한 대만 있으면 시간과 장소에 상관없이 그 누구와도 게임을 할 수 있다. 게임을 하면서 즉시 그에 대한 결과를 확인할 수 있어 한번 해봄으로써 느꼈던 즐거운 경험을 반복하게 되는 것이다. 우리나라에서는 아동을 위한 문화시설이나 오락시설이 충분치 않고 안전한 놀이공간이 적은 사회적 여건으로 인해 컴퓨터 게임 이용은 더욱 증가하고 있다(조경자, 2001).

컴퓨터 입문 과정에서 가장 많이 접하는 것 중의 하나가 게임일 정도로 컴퓨터 게임은 초등학생들의 생활에 깊이 자리 잡게 되었다. 이는 인터넷 사용으로 인해 발생하는 문제들로부터 초등학생들이 안전하지 않다는 것을 시사한다. 초등학생의 인터넷 중독 수준이 청소년들보다 높은 것으로 나타나 게임중독은 점차 연령대가 낮아지고 있음을 알 수 있다. 컴퓨터 게임은 이미 정체감이 형성된 성

인보다는 또래집단과 매체의 영향을 많이 받는 초등학생들에게 더 큰 영향력을 미친다고 할 수 있다(김주연, 2002).

초등학생의 컴퓨터 게임중독은 아동들에게 여러 가지 부정적 영향을 미치는 것으로 알려져 있다. 최근 몇 년 사이에 초등학교에서 가장 문제가 되고 있는 현상 중의 하나는 산만하고 충동적이며 공격적인 행동을 보이는 아이들이 증가한다는 점이다. 서울시 학교 보건진흥원의 조사에 따르면 서울 초, 중, 고등학생 네 명 중 한 명꼴로 행동장애가 있고 행동장애 중에는 주의력 결핍 과잉행동장애(ADHD)가 차지하는 비율이 가장 높다고 하였다. 이런 아동들은 대체적으로 학습에 어려움을 보이며 수업을 방해하는 행동을 많이 하고, 부적절한 대인관계, 문제해결 능력의 결함 등으로 학교생활에서 어려움을 겪는다. 또한 시간과 장소를 가리지 않고 산만한 행동을 함으로써 교사와 다른 아이들의 학교생활에도 심각한 장애 요소가 되고 있다(동아일보 2007. 4. 14.).

신체적, 심리적으로 성숙 경계에 있는 중요한 시기에 아동이 컴퓨터 게임에 중독되어 대인관계를 비롯한 심리적인 문제를 겪는다면 초등학생 시기는 물론 중·고등학생 시기, 나아가 성인기에도 바람직하지 못한 영향을 받게 될 것이다. 컴퓨터 게임중독은 자기 존중감이 낮은 학생, 경쟁에 부담이 많은 학생, 학업 성취가 낮은 학생, 더 나아가 학교생활에 적응하지 못하는 학생을 만들기 쉽다. 따라서 발달과정에 있는 아동들에게 컴퓨터 게임의 영향력은 매우 크며 그 결과는 예상 밖으로 앞으로 심각할 것으로 보인다.

반면에 컴퓨터 게임을 긍정적으로 이해하고 잘 활용하자는 측면에서 보면 인간의 무한한 욕망과 충동을 게임이라는 매개물을 통해 대리 충족할 수 있을 것이다. 개인적으로는 게임을 하는 동안 높은 난이도의 지적능력을 위시해서 집중력, 사회성 획득, 상상력과 창의적 사고 발달 등 인지 발달에 도움이 된다고 주장하는 입장을 가진 사람들도 있다. 적절한 컴퓨터 게임의 활용을 통하여 인지발달에 도움을 주고 눈과 손의 빠른 협응력을 길러주는 등의 긍정적인 효과가 있다고 주장하였다(송원임, 2001).

학령기의 아동은 또래집단에 참여함으로써 또래관계를 맺기 시작하고 이들은 특별한 종류의 활동과 기능을 중심으로 조직된다. 아동은 자신이 속한 집단 내에서 또래들과 함께 활동, 놀이, 학습을 함으로써 속해있는 집단에 유대감을 느끼

기 때문에 같은 활동을 함으로써 문화를 공유하고자 한다. 아동들이 컴퓨터 게임을 하는 것도 그들에게 있어 하나의 놀이문화이므로 게임은 또래관계에서 상호작용의 매개체가 될 수 있을 것이다. 그러나 좋은 방향으로 사용될 수 있는 매개체가 아니라 때로는 해가 되는 요인으로 작용하여 문제가 되고 있다.

아동이 평등한 관계를 유지할 수 있는 또래집단에 몰입하고 집단 내에서 친구들로부터 지원과 지지를 얻는 것은 매우 중요하다. 또래집단에 대한 요구가 커지는 아동들에게 있어서 또래관계는 사회성 발달에 가장 중요한 요소다. 그러나 아동발달 특성을 고려하여 인터넷을 매개로 한 또래관계의 양상과 특성에 관한 연구는 부족한 실정이다. 뿐만 아니라 인터넷이나 게임 이용에 관한 연구는 대부분 청소년들을 대상으로 이루어졌기 때문에 발달특성에서 분명한 차이를 보이는 아동에게 청소년 연구결과를 적용시키는 것은 무리가 따를 것이다. 컴퓨터 게임 이용 연령이 점차 낮아지고 있는 현상에서 아동을 대상으로 한 연구는 더욱 필요하다.

그러므로 본 연구에서는 사회·정서적 발달단계에서 중요한 시기에 있는 초등학교 6학년 아동들을 대상으로 일반적인 컴퓨터 게임 이용실태를 알아보고, 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 게임중독과 또래관계에 대해 살펴보고자 한다.

사회적으로 그리고 교육적 측면에서 관심의 대상이 되고 있는 컴퓨터 게임을 아동의 또래관계와 관련지어 연구하는 것은 게임중독이 사회성 저하를 가져올 것이라는 우려에 대한 구체적인 요인을 밝힘으로써 새로운 대안을 제시할 수 있을 것으로 기대한다. 이 연구를 통하여 초등학교 시기의 아동들에게 건전한 인터넷 사용과 바람직한 컴퓨터 게임을 통하여 새로운 또래관계 문화를 형성하는데 도움을 주고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 인터넷 중독

#### 1) 중독의 개념

일반적으로 ‘중독(intoxication)’이란 말은 개인이 자신에게 즐거움을 주는 대상, 물질, 혹은 즐거운 활동에 지나치게 몰두하는 경향을 가리킨다. 심각한 중독의 본질은 정상적인 생활이 제공해 주지 못하는 과도한 쾌락의 추구로서 쾌락을 주는 중독물질 없이는 생활이 가능하지 않은 어떤 특별한 경험에 완전히 의존하는 것을 의미한다(송인덕, 1999). 결국 중독이란 단순히 쾌락적인 경험을 추구하는 것만이 아니라 정상적으로 기능하기 위하여 그것을 경험해야만 하는 것이며 그러한 경험이 중단되면 개인 생활은 왜곡되어진다.

정신의학에서 중독은 술이나 마약, 담배 또는 기타 물질에 대한 심리적 또는 생리적 의존을 뜻하며 이런 알콜, 카페인, 마약류와 같은 물질 남용으로 인하여 인간의 몸 안에서 흡수되는 화학물질에 의해 발생하는 남용, 구갈과 같은 행동변화, 금단, 내성 등의 증상이 있을 때를 말한다(이병윤, 1992; 이송선, 2000).

그런데 최근에는 약물이나 화학물질이 아니라 과도한 특정행위에 대한 집착 또는 이 행위를 하고자 하는 충동조절의 문제에 의해서도 중독이 생길 수 있다는 주장이 제기되면서 중독의 개념이 확장되었다. 즉 병적 도박, 방화광, 도벽광 등의 충동조절 장애를 포함하여 섹스, 음식, 운동, 소비, 일 등의 과도한 의존적 행동장애도 중독으로 개념화하였다(Marks, 1990; 이송선, 2000 재인용).

행동중독은 시대가 변함에 따라 다양한 유형으로 변모되면서 영상매체 및 기술의 발달과 관련된 영역까지도 확장되어 기술 중독(techonological addiction)이라는 새로운 중독이 생겨났다. 즉 TV, 테크놀로지, 루빅스 큐브(Rubik Cube), 인터넷 등이 이 영역에 포함된다. 이런 기술 중독은 수동적 중독과 능동적 중독으로 나눌 수 있다. TV나 Video, 영화를 보는 행위와 관련된 것을 수동적 행동중독으로

로, 상호작용 측면이 있는 컴퓨터게임이나 인터넷과 관련된 것은 능동적 행동중독으로 구분된다. 외국의 여러 연구자들이 행동중독자들을 관찰한 연구에서 특정 행동에 대한 집착, 내성, 금단, 기분의 변화, 파생된 갈등현상, 재발의 특징을 발견하고 이것을 행동중독의 핵심요소로 정의하고 있다(Griffiths, 1999; 우경근, 2005 재인용).

## 2) 인터넷 중독

### (1) 개념

과도한 인터넷 사용을 일컫는 ‘인터넷 중독’이라는 용어는 Goldberg가 1996년에 ‘인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder, IAD)’라고 정의하면서 알려지게 되었다. 그는 인터넷상에서 인터넷 중독 지지그룹(Internet Addiction Support Group)의 설립을 주장하기도 하였다. 그는 알콜 중독이나 마약중독이 지각 장애, 주의력 장애, 사고력 장애, 판단력 장애, 정신운동성 행동장애, 그리고 대인관계 장애 등을 유발하는 것과 같이 인터넷 중독 역시 그러한 장애를 일으킬 수 있음을 경고하였다. DSM-IV(Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: 정신장애 진단 및 통계 편람, 1994)의 병리적 도박 또는 약물남용 장애의 진단준거를 수정하여 인터넷 중독증의 진단 준거를 만들었다.

이후 많은 연구자들이 관심을 갖기 시작하였고 인터넷 중독에 대한 접근은 학자들에 따라 다양하게 다루어지고 있다. 송명준 외(2000)는 인터넷 중독에 관한 학자들 사이의 논쟁에는 세 가지 관점이 존재한다고 하였다. 첫째는 인터넷 중독을 행동적 중독의 하나로 간주하는 입장, 둘째는 과도한 인터넷 사용을 하나의 독립된 중독 장애로 보기보다는 과도한 컴퓨터 사용의 일종으로 간주하는 입장, 셋째는 인터넷 중독이 세간의 관심을 끌고 있는 것이 사실이며 과도한 인터넷 사용이 다양한 문제를 일으키고 있는 있으나 더 많은 연구가 이루어져야 한다는 조심스러운 입장이 그것이다.

이렇게 학자들마다 인터넷 중독에 대한 정의는 조금씩 다르지만 인터넷 중독이 하나의 행동적 장애로서 충분히 연구할 가치가 있으며 인터넷 중독자는 강박



적 사용과 집착, 내성, 금단, 조절불능, 일상생활의 부적응과 같은 다양한 문제 행동을 나타나게 된다는 것에 많은 연구자들이 동의하고 있다.

따라서 인터넷 중독이란 인터넷 접속에 대한 강박적 집착, 일단 접속을 시작하면 끝을 보아야 하는 조절 불능, 해로운 결과가 있으리라는 것을 알면서도 계속 사용하게 되는 강박적 사용, 그리고 이러한 증상들에 대한 본인의 자각 및 주위 사람들의 염려 등이 나타나는 상태를 의미한다고 정의할 수 있다.

## (2) 인터넷 중독의 하위유형

Young(1999)은 인터넷 중독은 단일 개념이 아니라 최소한 다섯 개의 하위 영역을 포함하는 복합 개념이라고 정의하였다. 인터넷 중독의 하위유형을 사이버 섹스 중독(Cyber-sexual Addiction), 사이버 관계 중독(Cyber-relationship Addiction), 인터넷 강박증(Net Compulsion), 정보 과몰입(Information Overload), 컴퓨터 중독(Computer Addiction)과 같은 다섯 가지로 구분하여 제시하고 있다.

인터넷 중독의 다섯 가지 하위유형을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 사이버 섹스 중독(Cyber-sexual Addiction)이다. 이 중독에 빠진 사람들은 성인 대화방에서 만난 상대와 온라인 섹스 혹은 폰섹스 등을 탐닉한다. 둘째, 사이버 관계 중독(Cyber-relationship Addiction)이다. 사이버 관계 중독에 빠진 사람들은 온라인 관계에 과도하게 개입을 하게 되며, 대화방, 머드 게임, 뉴스 집단에서 만난 사람과 실제 생활에서의 친구와 가족보다 더 친하게 지낸다. 셋째, 인터넷 강박증(Net Compulsion)이다. 인터넷 강박증에 빠지면 충동적으로 온라인 도박, 온라인 쇼핑, 온라인 경매를 하거나, 강박적으로 온라인 매매를 한다. 넷째, 정보 과몰입(Information Overload)이다. 이 중독에 빠진 사람들의 특성은 충동적으로 웹 서핑(Web surfing)을 하거나 과도하게 많은 자료 검색을 한다는 점이다. 다섯째, 컴퓨터 중독(Computer Addiction)이다. 컴퓨터 중독에 걸린 사람들은 강박적으로 컴퓨터 게임을 하거나 프로그램을 짜며 대부분 남자, 아동과 청소년의 경우 문제가 된다. 인터넷 중독의 여러 가지 하위유형 중 인터넷 릴레이 채팅이나 롤플레이밍 게임 등이 다른 유형들보다 중독성을 띤다고 보았다(Griffiths, 1996; 구지은, 2002 재인용).

이와 같이 인터넷 중독은 다양한 요인으로 구성되어 있으므로, 각 하위유형에 대한 깊이 있는 이해를 하기 위해서는 인터넷 중독 하위유형의 특성을 고려한 구체적인 연구가 필요할 것이다.

## 2. 컴퓨터 게임 중독

### 1) 컴퓨터 게임의 정의 및 분류

컴퓨터 게임에 대한 정의는 브리태니커 백과사전(1994)에 의하면 기억 능력이 있는 실리콘 칩 컴퓨터 회로에 의해 작동되는 모든 놀이의 총칭으로 전자오락 게임, 비디오 게임, 멀티미디어 게임 등 다양한 용어들과 함께 사용된다고 정의하였다.

1996년 문화체육부의 ‘컴퓨터 게임의 문화 정책과 접근 방안’이라는 연구 보고서에서는 ‘컴퓨터 게임은 전자적이라는 기술적 측면과 오락이라는 놀이적 재미를 내포한 문화적 측면, 그리고 게임이라는 상품적 측면을 포함하고 있다. 즉 컴퓨터 게임이란 전자적 기술에 의해 놀이적 재미로서 오락이라는 문화적 기능을 담당하는 게임이라는 상품을 가리킨다.’라고 정의하고 있다. 따라서 컴퓨터 게임은 테크놀로지의 발전에 힘입은 현대사회에서 컴퓨터를 매개로 하여 구성되는 놀이 수단 혹은 문화적 교류 내지는 교육방법이라고 할 수 있다. 아동들은 컴퓨터 게임을 하는 것이 재미나 오락, 놀이처럼 매력적인 요소로 컴퓨터에 의존하게 된다.

컴퓨터 게임은 다양한 특성을 지니고 있으며 게임의 분류도 다양하다. 박혜원, 광금주(1996)는 컴퓨터 게임을 오락용과 교육용으로 구분하고 오락용은 다시 보드게임, 액션게임, 롤플레이팅, 어드벤처, 시뮬레이션 게임, 퍼즐 및 도형 게임 등으로 구분하고 교육용으로 사용하고 있는 모든 것을 교육용으로 구분하였다. 유종열(1993)은 형식적인 것, 내용적인 것, 신체적인 것, 교육적인 것으로 분류하였으며, 이상주(2000)는 하드웨어적인 측면과 소프트웨어적인 측면으로 분류하였다. 최근의 컴퓨터 게임 분류 동향은 하드웨어와 형식(장르)에 따른 구분을 하면서도



게임의 내용을 고려하기도 하는데 구체적인 게임의 내용은 <표 II-1>과 같다.  
(게임피아, 2001).

<표 II-1> 장르별 게임 내용

게임장르	게임 내용
롤 플레이	디아블로, 마이트 앤 매직 7, 발더스케이프, 울티마 온라인, 전사 라이언, 창세기전 2, 창세기전 3, 파이널판타지8, 폴아웃 등
전략 시뮬레이션	M1탱크, 플래툰, 듀 2000, 레인보우 식스(로그스피어), 레인보우 식스(이글워치), 레일로드 타이쿤Ⅱ, 로마의 부흥, 롤러코스터 타이쿤, 맥커먼더, 삼국지 시리즈, 스타크래프트 브루드워, 시저Ⅲ, 아마게돈스 블레이드, 아만전사록, 에이지 오브 엠파이어 2, 워존2100, 워그래프트Ⅱ, 워코맨더, 충무공전 시리즈, 코만도스, 타이베리안선, 토탈 에니힐레이션 킹덤즈, 히어로Ⅲ 등
기타 시뮬레이션	동급생 2, 프린시스 메이커 3 등
액션 · 아케이드	델타포스, 비쥬어캡 2, 수호전, 스타워즈 리벨리온, 어스 가디언, 언리얼 토너먼트, 인디애나 존스, 퀘이크Ⅲ, 툽레이더, 마지막 계시록, 툽레이더 3, 하프라이프 등
스포츠 · 경주	FIFA 2000, NBA Live 2000, 나스카 로드 레이싱, 니드 포 스피드 4, 모토 레이스 2, 트리플 플레이 2000 등
기타 인터넷 게임	비주얼 고도리, 퀴즈 퀴즈 등
머드 앤 머그	다크세이버, 테스트니, 레가시, 레드문, 리니지, 바람의 나라, 슬레이어스, 어둠의 전설, 영웅문, 조선 현격전 등

## 2) 컴퓨터 게임의 영향

컴퓨터 게임이 이용자들에게 미치는 영향은 게임 과정에서 수반되는 여러 요인과 이용자 개개인이 가진 특성에 따라 다르게 나타나기 때문에 그 영향의 정도와 종류에 대해 한마디로 설명하기는 쉽지 않다. 또한 많은 연구들은 연구자의 관점에 따라 다른 입장을 취하기 때문에 게임의 영향에 대하여 단적으로 설명하는 것은 매우 조심스러운 일이다.

컴퓨터 게임의 과도한 사용은 이용자들에게 심리적, 신체적으로 영향을 미칠

수 있다. 특히 정체감이 제대로 확립되지 않은 아동과 청소년이 과도하게 컴퓨터 게임을 사용할 경우 그 영향력이 성인들에 비해 더욱 크고 심각할 수 있다는 것은 어렵지 않게 추측할 수 있다. 따라서 경험적 연구를 근거로 컴퓨터 게임이 이용자에게 미치는 영향에 대해 살펴보고자 한다.

#### (1) 게임의 긍정적 영향

컴퓨터 게임의 긍정적인 영향은 정화이론(catharsis theory)을 이론적 근거로 하고 있다. 게임을 통해서 폭력적이며 공격적인 행동을 실행함으로써 오히려 일상생활에서 공격적인 행동을 표현할 가능성이 감소된다는 것이다. 컴퓨터 게임이 다양한 압력과 공격적인 충동을 적절히 표출할 줄 모르는 청소년들에게 경험과 좌절감을 표현할 수 있는 적절한 공간이 된다고 보았다. (Suler, 1998; 이진우, 2000 재인용).

인지발달 측면에서 Greenfield(1984)는 게임이 아동들을 테크놀로지에 친숙하도록 만든다고 주장한다. 즉, 게임이 아동들을 컴퓨터의 세계로 준비시키는 역할을 한다는 것이다. 이와 유사한 결과로 게임종합 지원센터(2001)는 게임 이용시간이 증가할수록 청소년들은 컴퓨터 분야에 대한 관심이 증가하고, 게임구상과 제작경험이 증가하는 경향을 나타낸다고 보고하였다. 이러한 컴퓨터 게임은 독립적인 사고와 문제해결 능력을 키워주고 자아존중감과 학습동기를 부여해 줄 수 있다. 또한 컴퓨터 게임의 유형에 따라 아동의 인지발달이 다르게 이루어지기 때문에 컴퓨터 게임의 친숙한 사용은 아동의 수리능력과 공간기술능력을 향상시킬 수 있다(임송미, 2000 재인용).

이송선(2000)의 연구에서 컴퓨터 게임중독 가능성이 높은 청소년들이 지각하는 컴퓨터 게임중독의 원인에 대해 면담을 실시한 결과 성취감과 자신감 획득과 친구들 사이에서의 인정이라 보고하였다. 면담 대상자들은 모두 컴퓨터 게임이 친구를 사귀는데 도움이 된다고 지각하였으며 게임에 대한 사회적 분위기에 대해 긍정적이었다. 컴퓨터 게임은 청소년들에게 뿐 아니라 아동에게 있어서도 그들 집단의 특성을 대변하는 놀이문화의 하나로 자리잡아가고 있다. 특히, 같은 놀이를 행함으로써 또래문화를 형성하게 되는 아동기의 특성상 컴퓨터 게임을 공통

취미로 하여 또래관계를 이어주는 매개체 역할을 할 수도 있으므로 아동기 사회성 발달에 도움을 줄 수도 있다.

신체발달 측면에서 게임의 긍정적 영향에 관한 연구에서 Getman(1983)은 게임을 할 때 모니터를 손이 움직이는 지점으로부터 8~12인치 이상의 적당한 곳에 놓을 때는 손과 눈의 협응 능력이 가장 잘 발달한다고 하였다. 또한 게임은 공간적 기술을 촉진시킬 수 있으며 긴장완화, 휴식, 모험과 오락을 제공해준다는 연구결과도 있다.(Greenfield, 1984; Kinder, 1991; 구지은, 2002 재인용)

## (2) 컴퓨터 게임의 부정적 영향

컴퓨터 게임의 영향에 대한 부정적인 관점을 크게 게임의 내용적인 측면과 사회·심리적인 측면, 신체적 건강 측면으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

내용적인 측면에서, 게임의 부정적인 영향에 관한 연구들은 주로 게임 이용자의 폭력적 성향을 조장한다는 문제의식에서 출발한 연구가 대부분이다. 즉, 게임 이용자는 공격적이고 폭력적인 게임을 함으로써 게임 속의 행동을 모방하거나 문제해결의 수단으로 폭력을 사용할 수 있다는 점을 우려하는 것이다. Marion(1983)은 습관적으로 게임을 하는 사람들이 실제 상황에서 폭력을 행사할 가능성이 많아진다고 하였다. Silvern과 Williamson(1987)은 흥분상태의 증가가 원인이 되어 TV와 마찬가지로 전자 게임이 아동·청소년의 공격성을 유발한다는 가설을 지지한다고 결론을 내렸다. 이동우(1993)는 게임을 많이 하는 집단은 그렇지 않은 집단보다 공격적인 태도를 많이 나타내고, 게임을 어렸을 때 시작할수록 공격적인 내용의 전자게임이 친사회적 행동을 억제한다고 하였다.

사회적인 측면에서, 이소영(2000)은 게임을 하는데 과도한 시간을 보내게 되면 또래들과 어울릴 시간이 줄어들게 되어 대인관계에서 경험할 수 있는 다양한 문제들을 해결할 사회적인 기술을 습득할 기회를 놓칠 소지가 있을 것이라고 우려하였다. 어기준(2000)은 게임 중독증에 걸린 청소년은 대인기피증, 강박감, 편집증, 체력저하 현상이 발생한다고 보았다. 이유경(2002)은 컴퓨터 게임에 중독된 집단이 비중독 집단보다 가족관계와 친구관계에 대해 부정적인 지각을 하는 것으로 나타났다고 보고하였다.

선행연구 결과에서 공통적으로 나타난 결과는 컴퓨터 게임의 중독적인 사용으로 인하여 아동이나 청소년들이 사회적인 관계를 맺을 수 있을 기회를 상실하고 또한 대인관계에서 어려움을 느끼게 된다는 것을 알 수 있다.

심리적인 측면에서 게임의 부정적인 영향에 대해 살펴보면, 일부 청소년들은 게임의 높은 점수를 자아존중감과 동일시하여 높은 점수를 얻을수록 자신을 훌륭한 존재로 인식한다는 것이다(Soper & Miller, 1983; 구지은 2002 재인용). 즉, 아동과 청소년들은 현실에서 자신에게 부족하다고 생각하는 측면을 게임이라는 가상공간 속에서 채우면서 대리만족을 얻게 되는 것이다. 일시적으로는 이러한 현상이 긍정적인 측면으로 비칠 수 있을지 모르지만, 장기적인 안목으로 볼 때 이는 아동들에게 좌절감과 우울감을 느끼게 할 수 있다.

김진무(1994)는 컴퓨터 게임이 기존의 전자 게임과는 달리 중독성 때문에 해킹과 사기 등 범죄로까지 발전하게 되는 결과를 초래하고 있으며, 또한 사이버 세계가 점점 더 현실과 유사해지면서 현실왜곡의 역기능이 나타나고 있다고 하였다. 김춘경(1991)의 비디오 게임과 아동의 인성특성에 관한 연구에서는 비디오 게임을 많이 하는 아동들이 그렇지 않은 아동들에 비해 충동적인 것으로 나타났다.

신체적 건강 측면에서 게임은 아동과 청소년들의 신체적인 건강에도 부정적인 영향을 미칠 수 있다고 하였다. 오랜 시간 컴퓨터 게임을 사용하게 될 경우 수면 부족, 학업지장, 어깨통증, 생활 주기의 변화 등의 문제가 나타날 수 있으며 시력이 떨어지거나 어깨와 손목 등이 빠근해지는 증상을 보일 수도 있다((Young, 1996; Bawan, 1982; 김상우, 1995 재인용). 또한 이미 많은 사람들이 과도하게 게임을 함으로써 두통에 시달리고 있으며 특히 아동은 호기심으로 인해 느껴지는 신체적 고통을 무시하고 컴퓨터에서 벗어나지 않으려 하므로 문제가 더욱 심각하다고 할 수 있다(유종열, 1993).

컴퓨터 게임중독은 몇 가지 증상에 의해 단정적으로 정의될 수 없으며 시대의 변화에 따라 그 폭과 유형이 매우 다양하게 확장되었다. 최근 대두되고 있는 인터넷 혹은 컴퓨터 중독, 컴퓨터 게임중독, 통신 중독, 음란물 사이트 중독 등은 아동을 지도하는 부모와 교사들이 진지하게 관찰하고 이를 사전에 방지할 수 있는 대책을 세워야 할 부분이다.

### 3) 컴퓨터 게임중독의 증상 및 원인

컴퓨터 게임중독이란 인터넷 중독의 하위유형으로 신체적, 사회적, 정서적 부작용은 컴퓨터 게임의 부정적 영향에서 나타난 결과이다. 즉 과도한 게임사용으로 인하여 학업과 가정 및 대인 관계에 부정적인 영향을 미치고 현실과 가상공간을 구분하지 못하게 되는 등 심각한 문제를 야기하는 증상이 나타나는 것을 뜻한다. 많은 학자들이 ‘게임중독’이 충동적인 행동을 하게하고 다른 사람에 대한 흥미를 상실시키고, 다른 중독 현상들과 관련되며, 게임을 그만두려고 하면 신체적, 심리적 증상이 나타나는 것은 또 다른 행태의 행동적 중독이라고 하였다 (Griffiths, 1991; 이소영, 2000; 박성혜, 2001 재인용).

아동들에게 있어서도 컴퓨터 게임중독은 심각한 문제를 야기 시키고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 컴퓨터 게임중독의 원인에 대한 이해가 필요하다. 게임중독의 원인은 게임 자체의 특성과 게임 이용자의 심리적인 부분으로 나누어 설명할 수 있다.

첫째, 게임 자체의 특성을 보면 온라인 게임의 확산 때문이다. 인터넷이 확산됨에 따라 네트워크를 통해 많은 사람들이 동시에 게임을 즐길 수 있는 온라인 게임이 활성화되었다. 기존의 게임들은 프로그램화 되어있는 목표를 완수하면 게임이 끝나는데 비해, 온라인 게임은 무수한 경쟁상대에 따라 전략을 다르게 사용해야 상대를 이길 수 있으며 그때그때의 상황에 따라 자신이 스스로 전술을 만들어야 하므로 이용자들은 점점 더 게임에 몰입하게 된다.

둘째, 게임의 스토리 전개가 무한하기 때문이다. 다양한 전략을 구사함으로써 상대를 이길 수 있다는 게임의 특성으로 인해 게임은 매우 가변적이며 그 내용도 다양하게 전개된다. 정해진 규칙을 자신과 상대의 특성에 맞게 자유롭게 응용하여 구성함으로써 매번 새로운 게임을 할 수 있기 때문에 끝없이 게임에 몰두하게 되는 것이다.

셋째, 게임을 통해 게임 이용자들 간에 유대감과 소속감을 가질 수 있기 때문이다. 게임을 이용하는 사람들끼리 하나의 공동체를 형성하여 함께 전략을 구상하고 정보교환을 하는 등 서로 교류를 할 수 있고 구성원들 간에 강한 유대감과 소속감, 정체성을 느낄 수 있다.



게임 이용자 개개인이 가진 심리적인 부분에서 게임중독의 원인을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 게임을 통해 자신의 능력을 인정받을 수 있다는 특성 때문이다. 현실에서는 학업성적이 낮다 할지라도 게임 안에서는 모두가 평등한 가운데 게임을 잘 하기만 하면 자신의 능력을 과시할 수 있으며, 그럼으로써 마치 현실세계에서의 자신의 위치를 상승시키는 기분을 느낄 수 있는 것이다.

둘째, 스트레스를 해소시킬 수 있다. 컴퓨터 게임에 빠져드는 아동들은 또래관 계나 가정환경, 공부 등에 만족하지 못하는 경우가 많다. 그러나 게임을 하는 동안에는 게임이 주는 재미로 인해 이와 같은 걱정에서 벗어날 수 있기 때문에 게임에 빠져들게 되는 것이다. 학교에서 따돌림을 당하고 좋은 성적을 얻지 못하는 아동이 게임에 몰두하는 것도 현실적인 문제로 인한 스트레스를 잠시라도 잊을 수 있기 때문이다.

셋째, 게임을 통해 대리만족을 얻을 수 있다. 현실세계에서는 경험할 수 없는 일을 가상세계에서 실행할 수 있다는 대리만족의 효과로 인해 게임중독에 빠지게 된다. 전투게임을 통해 현실세계에서 억눌려 온 욕구불만을 터트릴 수 있으며 실제로는 소극적인 사람도 게임의 장(場)에서는 적극적이거나 공격적인 태도를 보이므로 자신의 감추어진 모습들을 나타낼 수 있다.

넷째, 게임을 통해 성취감을 느낄 수 있다. 대부분의 게임은 단계로 이루어져 있어 단계를 올라갈수록 점점 어려워진다. 그러나 이러한 특성 때문에 사람들은 단계를 하나씩 순위를 높여가고 캐릭터를 발전시켜 나가면서 성취감을 느끼게 되는 것이다.

다섯째, 게임을 하면서 자신이 삶을 조절하는 것처럼 느낀다. 게임은 사용자가 단순히 수동적으로 반응만 하는 것이 아니라 자신이 직접 조절, 감독하여 진행할 수 있는 기회를 준다. 즉, 게임 속에서 자신이 중심이 되고 주인공이 될 수 있으며, 자신 스스로의 힘으로 주어진 상황을 조절할 수 있다는 통제감을 느낄 수 있다(한국정보문화센터, 2002).

아동이 컴퓨터 게임중독이 되는 원인은 인터넷의 발달로 중독성이 강해진 컴퓨터 게임 자체의 요인과 빠져드는 아동들의 현실에서의 낮은 효능감, 충족되지 못하는 심리적인 욕구와 해결되지 못한 심리적인 문제, 그리고 컴퓨터 게임 스타

를 만드는 사회적 분위기 등에서 찾을 수 있다(이송선, 2000). 아동들이 게임에 몰두하는 것은 이와 같이 여러 가지 이유에서 비롯될 수 있으므로 게임중독에 빠지게 된 이유에 따라 예방과 치료적 접근이 달라져야 할 것이다.

### 3. 또래관계

아동이 성장함에 따라 그를 둘러싼 환경은 가정에서 점차 사회집단으로 확대되어간다. 특히 아동이 학령기에 이르면서 학교생활과 방과 후 활동으로 많은 시간을 친구나 또래들과 함께 보내게 되며 이 과정에서 다른 사람들과의 관계를 형성하고 유지하는 방법을 익히게 된다. 그러므로 또래와의 상호작용은 아동의 인지, 정서, 사회성 발달에 매우 중요한 영향을 미치며, 또래는 아동의 사회화 과정의 강화자이며 모델이 되고 비교준거로서의 역할을 하게 된다. 아동은 다른 아동들과의 사이에서 영향력이 있다고 느끼고 싶어 하며 또래에게서 우정과 친밀감을 충족받기를 원하기 때문에 아동의 사회화에서 또래집단이 더욱 중요하다(황혜정, 2002; 이상명, 2002 재인용). 또래관계는 무엇이며 특히 아동에게 있어 이 관계가 중요한 의미를 갖는 이유가 무엇인지를 파악하고 게임중독이 또래관계에 미치는 영향에 대해 살펴보고자 한다.

#### 1) 또래관계의 개념

또래(peer)란 연령이나 성숙수준이 비슷하여 일상적으로 함께 상호작용 할 수 있는 대상을 말한다. 또래관계란 또래들이 맺는 상호적인 관계를 나타내는 것으로 일반적으로는 수직적이기보다는 수평적 구조로서 또래 간에는 평등하게 사회적 교환을 한다는 점에서 아동과 성인의 사회적 관계는 뚜렷이 구분된다. 아동은 이러한 또래 간 상호작용을 통해서 애정, 협동, 결속력, 도움 등과 같은 사회적 지지 측면을 경험하기도 하고 또한 대립, 갈등, 처벌과 같은 부정적인 상호교환도 하게 된다(Jersild, 1967, Baldwin, 1968; Parker & Asher, 1993; 구지은, 2002 재인용).



또래관계(peer relationship)는 친구관계(friendship)와 자주 혼용되어 사용되기 때문에 구분이 필요하다. 또래관계는 비슷한 나이 또래의 집단 내에서 개인이 맺고 있는 일반적인 관계를 일컫기 때문에 생물학적인 연령이 강조된다. 또한 아동의 또래관계는 주로 또래 집단 내에서의 아동의 지위나 또래 수용도를 나타내며, 일반적으로 한 집단 내에서 맺는 구성원들과의 관계를 의미한다(Hartup, 1977; 구지은, 2002 재인용). 이에 비해 친구관계는 주로 연령, 성별에 상관없이 두 친구에 국한하여 사용되며 관계의 친밀감이나 호혜성을 내포하고 있는 것으로 경험을 공유해 온 두 사람 사이의 친밀한 이원적 관계를 의미한다(Bukowsky & Hoza, 1989; 이은혜, 고윤주, 1999 재인용). 즉 친구관계는 두 친구 사이에서 경험하는 다양한 사회·정서적 지원 및 갈등에 초점을 두고 있다.

이 같은 개념을 토대로 또래관계를 정의하면 또래관계란 비슷한 나이와 발달 상태에 있는 아동들이 집단 내에서 평등하게 이루는 사회적 관계라고 할 수 있다. 아동들에게 있어 연령과 성숙 수준이 비슷한 집단으로 또래관계가 수행하는 기능에 대하여 살펴보면 다음과 같다.

Bukowski와 Hoza(1989)는 또래관계가 제공하는 기능을 사회적 기술 습득을 돕고 사회·정서적 지원을 받고 있다는 느낌을 통해 정서적 안정을 제공하며 자아개념을 발달시키는 세 가지 기능으로 분류하였다. 윤진(1984)은 또래관계의 가치와 기능을 서로 자극을 주는 ‘자극가치’와 욕구해결을 위해 협조할 것으로 보는 ‘이용가치’, 지원과 격려를 해주는 ‘자아지지 가치’의 세 기능으로 구분하였다.

이은혜와 고윤주(1999)의 아동을 대상으로 한 친구관계의 질 척도 개발을 위한 연구에서는 친구의 기능을 긍정적 기능에 해당하는 영역에 대해 다루었는데 Mendelson과 Aboud(2000) 측정도구에서의 정서적 안정, 신뢰, 도움, 친밀감, 교제의 즐거움 외에 칭찬과 격려 등을 통해 자신의 가치에 대한 확신을 주는 ‘인정’을 추가하여 구성하였다.

또래관계의 기능에 부정적 기능을 포함시키는 것에 관한 견해는 연구에 따라 조금씩 다르다. 이은영(1999)은 청소년기의 우정관계는 긍정적인 측면만 있는 것이 아니라 친한 교우관계에서 나타나는 부정적인 측면도 동시에 가지고 있으므로 친구관계의 기능에 부정적 기능을 포함시켜야 한다고 하였다. 반면 갈등이나 불만과 같은 친구관계의 부정적 기능은 응답자의 감정이 포함되는 경향이 있으

므로 타인의 행동에 대한 지각과 자신의 감정에 대한 지각을 구분하기 위해서 친구의 기능은 긍정적인 기능으로 제한하고 부정적 감정들은 만족감 측정에 포함하여 보는 것이 적합하다는 견해도 있다(이은혜, 고윤주, 1999).

## 2) 또래관계의 중요성

아동은 연령이 증가할수록 부모로부터 심리적 독립을 추구하게 되며 또래의 영향을 많이 받게 된다. 아동에게 있어서 또래는 서로에게 중요한 역할모델로서의 기능을 갖고 있으며 강화자가 되기도 하고 사회적 지원자로서 기능을 할 수도 있다. 따라서 이러한 또래관계는 사회성 발달은 물론 성격, 정서, 인지 발달에도 큰 영향을 미치게 되며 건강한 사회적 성장의 필수조건이고 현재와 이후의 사회적 적응을 예언해 줄 수 있다(Hartup & Laursen, 1980; Parker & Asher, 1989; 이은정, 2000 재인용).

또래관계는 아동발달에 있어서 여러 가지 중요한 기능을 담당한다. 첫째, 아동은 또래와의 상호작용을 통해 보다 큰 사회 관계망 내에서 스스로의 정체감을 발견하게 된다. 둘째, 아동들은 또래관계를 통해 타인의 관심사에 대한 이해와 타인과 의사소통 하는 능력 등을 포함한 사회 인지적 기술의 기초를 발달시키게 된다. 특히 친한 친구관계는 아동이 타인과 상호적으로 보다 민감해지게 만들고 친밀감을 경험하며 상호적 이해 수준을 높일 수 있게 하므로 이후 개인 간 적응에 필요한 기술 습득을 촉진한다. 셋째, 또래들은 신체적·인지적 기술들에 대한 직접적인 가르침을 서로 주고받게 되고 이러한 기술을 습득함으로써 타인의 인정을 받게 된다. 넷째, 또래 간 상호작용은 부모가 도움을 주지 못하는 친숙하지 않거나 위협적인 상황에서 정서적 지지를 제공해준다. 또한 또래관계를 맺는 것은 친구집단에 어울림으로써 직접적인 충족감을 주어 행복을 느끼게 하므로 자연스럽게 심리치료적인 효과도 갖게 된다는 것이다. 즉 친구들과 대화를 통해서 자신의 갈등이나 콤플렉스를 표출하고 친구와 나누게 되어 마음이 편안해지며 다른 아이들도 자신과 똑같은 문제들이 있다는 것을 알게 될 때 자신의 긴장이나 죄의식이 감소될 수 있다(박영신, 2002).

유아기에 비교적 약하고 일시적이던 또래관계는 아동기에는 또래와의 상호적

축을 통한 친구관계로 발전해 간다. 이 시기에 아동이 또래와 상호작용을 한 경험은 그의 행동을 변화시킬 수 있으며 대인관계에 대한 인식뿐 아니라 인지적, 사회적 능력을 발달시키는 데 중요한 역할을 하게 된다. 사회적 능력의 발달에 관한 이론들은 또래에 대해 가지고 있는 아동의 지각이 그들의 사회적 행동과 적응을 유도하는 중요한 메커니즘이 된다고 제시해왔으며 성공적인 또래관계를 위한 사회적 능력 발달에 있어서 초기 또래경험이 중요성을 크게 강조하였다(안공호, 1989; 나유미, 2000 재인용).

#### 4. 또래관계와 게임중독에 관한 선행연구

지난 1990년부터 2007년 현재까지 인터넷 사용과 게임중독에 대한 연구가 이루어지고 있으나 아직도 지속적인 연구가 필요한 실정이다.

Griffiths와 Hunt(1998)는 DSM-III-R의 병리적 도박의 진단준거(4개 이상이면 의존으로 분류)를 사용하여 12세부터 16세까지의 청소년을 대상으로 컴퓨터 게임에 대한 의존도를 평가하였다. 연구결과 조사대상자의 20%가 의존적 사용자로 분류되었으며, 남학생들이 여학생들에 비해 컴퓨터 게임을 더 의존적으로 사용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 어릴 때 게임을 시작할수록 의존성이 높게 나타났다.

심리적인 측면에서 보면 의존적으로 게임을 하는 사람들은 더 나쁜 기분상태와 흥분감을 가지고 있었으며 게임을 하기 전이나 게임을 하는 동안에는 좋은 기분상태가 되는 것으로 드러났다. 이는 통계적으로도 유의미한 것으로 나타났다. 또한 게임을 그만 두고 싶어 하지 않았으며 그만 둔 후에도 여전히 게임을 하고 싶어 하고 의존적인 사용자들은 공격적인 느낌을 더 많이 가지고 있는 것으로 나타났다.

Provenzo(1991)는 성별에 따라 게임 이용에 차이가 나는 이유는 대개 여자아동은 기계를 다루는 전자게임이 사회적으로 인정하는 행동유형이 아니라고 지각한다. 또 여자 아동의 행동성향은 게임에서 능동적으로 유도하고 추구하는 경향보다는 수동적으로 반응하는 경향을 보이기 때문이라고 해석하였다.

전자게임을 하는 사용자의 성격이나 정서적 측면에 관한 연구에서 전자게임을 해 본 경험이 오래된 사람과 짧은 기간의 경험을 가진 사람 간에 어떤 성격차이가 있는지를 알아보기 위해서 12세에서 34세까지 280명 대상으로 설문조사를 하였다(Gibb, Bailey, Lambirth & Wilson, 1983). 조사는 여섯 가지 성격변인을 선정하여 각각의 변인과 게임을 해 본 경험과의 관계 그리고 주당 게임으로 보내는 시간과의 관계를 살펴보았다. 그 결과 게임을 많이 하는 사람과 적게 하는 사람 모두 자아존중감, 사회적 일탈, 적대감, 사회적 위축, 강박관념, 성취동기의 6가지 성격변인과 전자게임을 한 기간과의 사이에서는 상관관계가 없었다. 단 전자게임을 한 경험이 오래된 여자의 경우에 성취동기 변인에서만 유의미하게 높은 점수를 얻었다.

국내에서 컴퓨터 중독과 관련된 선행 연구들 중에서 전자게임을 초등학생의 공격성에 미치는 영향에 대한 강태욱(1993)의 연구에서는 전자게임을 자주하는 초등학생들과 그렇지 않은 학생들 사이에는 공격성에 유의미한 차이가 나타났으나 즐기는 시간이 길고 짧음에는 유의미한 차이가 검증되지 않았다. 그러나 전자게임의 프로그램을 내용별로 나누어 공격적인 내용의 프로그램을 즐기는 초등학생들과 스포츠나 오락적인 프로그램을 즐기는 학생들 사이의 공격성을 비교한 결과 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

전자게임과 아동의 공격성에 대한 정윤실의 연구(1988)에서는 전자게임을 많이 하는 집단은 게임을 하지 않은 집단보다 유의미하게 높은 공격성 점수를 나타냈다. 각 하위 척도별로 분석한 결과 폭행과 원한에 있어서 각 집단 간의 뚜렷한 차이가 검증되었고 전자게임을 처음 시작한 기간이 3년 이상 되는 집단이 2년 6개월 되는 집단에 비해 유의미하게 높은 공격성 점수를 보였다. 이는 전자게임을 오래할수록 공격성이 높아진다는 것을 보여주는 연구결과다.

전자게임을 하는 정도와 행동장애 그리고 정서적 손상을 보고하는 정도 간에 관련성이 있다는 연구결과도 보고 되었다. 게임을 많이 하는 집단일수록 ‘화를 잘 내게 되고’, ‘참을성이 없어지고’, ‘게임을 안 할 때 불안감을 느끼게 된다.’고 정서적인 손상을 더 많이 지각하는 것으로 나타났다(이춘재, 1995).

컴퓨터게임의 이전 단계라 할 수 있는 전자게임과 관련된 선행연구는 성별, 연령에 따른 차이, 사용자의 성격과 정서적 측면, 사회적 행동에 미치는 영향에 관



한 것이 있다. 성별에 따른 차이에서는 전자게임의 주된 활동 대상을 구분할 때 남녀와 연령 차이에 의한 분명한 구분이 존재하였다. 즉 대부분 전자게임을 하는 집단은 약 8세에서 15세 정도의 남자 아동들로 나타났다.

류종열(1993)은 아동의 컴퓨터 게임 활용 능력 연구에서 대부분의 아동들은 컴퓨터 게임을 좋아하는데 특히 전략 시뮬레이션 게임과 액션 게임을 선호하는 것으로 나타났으며, 컴퓨터 게임의 교육적인 가치를 충분하게 이해하도록 계몽할 필요와 교육용 게임을 개발하여 보급할 필요성을 느낀다고 주장하였다.

권정숙(1997)은 전자오락이 학생의 공격성에 미치는 영향의 연구에서 컴퓨터 게임을 포함한 전자오락을 많이 하는 집단이 하지 않은 집단에 비해 공격성이 높게 나타남을 지적하면서 유익한 내용의 전자오락 프로그램 개발에 힘써야 함을 주장하였다. 그리고 전자오락을 하는 평균시간에 따라 공격성에 있어서 유의한 차이가 검증되었다고 하였다. 전자오락실의 유해한 환경과 가정에서 혼자 몰래하는 컴퓨터 게임에 대한 우려를 지적하였다.

송원영(1998)은 현실생활과 가상공간에 대한 자기 통제력과 자기효능감이 인터넷의 사용시간 및 중독적 사용에 미치는 영향에 대하여 연구를 하였다. 연구 결과 가상공간과 현실생활에서의 개인적 자기효능감이 인터넷 사용시간을 예측하는 유의미한 변인이었다. 인터넷 중독사용을 설명해 주는 변인은 자기통제력, 가상공간에서의 개인적 효능감, 가상공간에서의 대인관계 효능감 순으로 나타났다.

강경석(2000)은 컴퓨터 게임의 몰입기체에 관한 연구에서 게임이용과 게임에 대한 중독정도는 남녀별로 차이가 있고, 이들은 친구들과 교제하는 정도가 많을수록, 도전적인 경험을 많이 제공할수록, 흥미를 잃는 정도가 강할수록 게임방을 더 많이 이용한다고 하였다. 중독정도를 기준으로 특정유형의 게임을 선호하는 집단 간의 차이를 분석한 결과 이용자가 텍스트의 내러티브 진행에 적극적으로 개입하게 되는 자율형 게임 이용자가 단순반응형 이용자 집단에 비해 중독의 정도가 더 큰 것으로 나타났다. 이용자가 게임을 통해 인식하는 흥미 요소들 중에서 약한 상관관계가 나타났지만 환상감과 만족감이 몰입과 관계가 있는 것으로 나타났다. 그리고 예측변인들의 상대적 영향력에서 게임이용량을 설명해주는 변인으로는 자율형, 흥미, 동기, 남성, 만족감, 타율형, 도전동기 등으로 나타났으며 이들은 이용량의 27%를 설명해주고 있다. 중독정도에 영향을 미치는 유효한 변

인으로는 흥미동기, 남성, 만족감, 교우동기이며 이들은 게임중독의 23%를 설명하고 있다고 보고하였다.

이송선(2000)은 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계에서 청소년 초기의 초등·중학생이 컴퓨터 게임에 빠지는 이유는 모두 성취감, 자신감의 획득과 또래관계에서 인정받기 위함이고, 공격성 해소, 현실문제의 도피의 원인이 된다고 했다. 컴퓨터 게임에 빠져있는 아동이 게임의 주인공과 자신을 동일시하여 현실과 가상을 구별하지 못하고 현실 범죄로 이어질 가능성을 보여 아동·청소년의 정신과 건강을 해칠 요소가 있다고 시사하였다. 그러나 컴퓨터 게임에는 스트레스 해소, 자신감 획득, 자기 개발 등 기능적인 면이 존재하여 아동·청소년들이 게임을 게임으로서 다룰 수 있다면 이런 긍정적인 면을 살려 아동과 청소년의 바람직한 놀이 문화로 컴퓨터 게임을 활용, 정착시킬 수 있을 것이라 했다.

컴퓨터 게임중독과 사회적 관계에 대해 언급한 연구들은 대부분 부정적인 입장을 취하고 있다. 이소영(2000)은 게임을 하는데 과도한 시간을 보내게 되면 또래들과 어울릴 시간이 줄어들게 되어 대인관계 속에서 경험할 수 있는 다양한 문제들을 해결할 사회적인 기술을 습득할 기회를 놓칠 소지가 있을 것이라 우려하였다. 이유경(2002)은 컴퓨터 게임에 중독된 집단이 비중독 집단보다 가족관계와 친구관계에 대해 부정적인 지각을 하고 있다고 보고하였다.

정순자(2001)는 아동의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계에 대한 연구에서 컴퓨터 게임을 많이 할수록 컴퓨터 중독이 더 심하고, 남학생이 여학생보다, 고학년이 저학년보다, 맞벌이 부모의 아동들이 중독이 더 심하게 나타났다고 하였다. 그리고 컴퓨터 중독정도가 높을수록 아동들의 부정적 정서, 신체 및 행동장애가 더 심하고 사회성 및 대인관계에서 부정적으로 나타났다. 또 중독정도가 높을수록 아동들의 학업부진이 높게 나타났다고 보고하였다.

송원임(2001)은 컴퓨터 게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향에서 컴퓨터 게임이용이 초등학생에게 도전감, 성취감, 상상력을 기르는데 도움을 주며, 스트레스 해소, 컴퓨터 활용 능력 향상 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러나 소수의 학생들이 공격성, 학습방해, 수면방해를 받고 있으며, 건강상의 장애, 언어생활에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

윤영민(2002)은 사용·만족 이론을 적용하여 초·중·고등학생들의 인터넷 사

용을 분석하였다. 사용·만족 이론은 청소년들이 자신의 욕구를 만족시키는데 적합한 방식으로 인터넷을 사용하고 있으며, 그 방식에 따라 인터넷 사용으로 인하여 행동이나 심리적 영향을 받게 된다는 것이다.

연구 결과는 성별, 학교 급별, 부모의 학력에 따른 인터넷 중독의 차이는 없었다. 그러나 사용시간이 길수록 그리고 정보 보다는 통신으로, 통신보다는 오락 용도로 인터넷을 사용할수록 중독가능성이 높게 나타났다. 그리고 친구관계에 있어 인터넷이 차지하는 중요성이 클수록, 충동성과 자아불안정에서 높은 점수를 보일수록 인터넷 중독 가능성이 높게 나타났다. 반면 자존감과 학습능력에서 높은 점수를 보일수록 인터넷 중독의 가능성은 낮게 나타났다. 교사의 태도는 인터넷 중독의 가능성을 줄이는데 큰 효과가 있는 것으로 나타났으나, 부모의 통제는 사용시간을 줄이는데 효과가 있었지만 인터넷 중독에 대해서는 부정적 효과를 보였다.

김철민(2003)은 초등학생의 게임중독과 충동성 및 대인불안과의 관계에 대한 연구에서 성별, 학년, 컴퓨터 게임을 오래할수록, 사용빈도가 높을수록 게임중독의 점수가 높게 나타났다. 충동성과 중독정도와의 관계에서는 충동성 하위요인 중 운동 충동성이 중독 정도에 가장 영향을 미치는 것으로 나타났다. 대인불안과 중독정도와의 관계에서는 하위 요인 중 친구관계에서 대인불안이 높을수록 중독 정도가 높다는 결과가 보고 되었다.

그러나 모든 연구들이 컴퓨터 게임중독으로 인한 사회적 관계에 대해 부정적인 입장만을 취하지는 않는다. 컴퓨터 게임의 이용은 새로운 인간관계를 형성하는 계기로 작용할 수 있으며 장시간에 걸쳐 컴퓨터 게임을 하더라도 다른 친구와 함께 하는 것이라면 그 청소년은 많은 양의 사회적 상호작용을 하고 있는 것으로 봐야한다는 견해가 제기되기도 하였다(한국청소년문화연구소, 1997).

또한 게임의 온라인 네트워크화로 인해 게임 이용자들은 가상 공동체라는 새로운 커뮤니케이션을 통해 이전과 다른 사회적 관계를 형성시켜준다는 보고도 있다(게임종합지원센터, 2001).

전자게임 이용과 교우관계에 관한 신평우(1998)의 연구에서는 청소년 초기의 전자게임의 이용 빈도가 잦고 이용량이 많을수록 교우관계가 긍정적이고 원만하다고 보았다. 사이버 공간에서는 사회적 지위나 역할 그리고 학연이나 지연과 같



은 안정적이고 지속적인 특성으로부터 비교적 자유롭다. 따라서 개인의 기호와 취미 및 가치관이나 성격에 따라 유사한 사람들 간의 만남이 쉬운 특성들로 인해 사람들에게 관계형성에 직면하였을 때 효과적이고 적응적인 대처방식을 찾아내려고 노력하게 한다는 연구결과도 있다(이석준, 2001).

송원임(2001)은 컴퓨터 게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향에서 초등학생들은 컴퓨터 게임을 주로 집에서 하고 주 동기는 재미로 하고 있으며, 게임은 3학년 이상부터 시작하고 컴퓨터 게임은 주로 혼자 하는 것으로 나타났다. 컴퓨터 게임이 초등학생에게 미치는 긍정적인 영향은 도전감, 성취감과 상상력을 기르는데 도움이 되며, 스트레스를 해소시켜주고, 신체기능의 민첩성(빠르고 정확한 손놀림), 컴퓨터와 친숙해지는데 도움이 된다고 하였다.

반면에 부정적인 영향으로는 눈이 나빠지고 어깨가 아파진다는 등의 신체상의 장애를 유발하고 있다는 결과를 보이고 있다. 또한 대다수의 아동들이 폭력적인 게임에 영향을 많이 받지 않았으며 학습에 방해를 받는다거나 컴퓨터 게임을 하다가 밤에 잠을 자지 못한 적이 별로 없고 언어생활에는 그다지 영향을 미치지 않지만 소수의 학생들은 공격성, 학습방해, 수면방해, 욕설이나 저속한 언어를 사용하고 있는 것으로 나타났다. 초등학생들의 또래관계 및 언어생활도 컴퓨터 게임과 관련이 있는데 사용량과 집중도, 경력에 비례해서 교우관계도 원활하고 사용량도 많고 집중도가 높다는 결과를 보였다.

안혜영(2003)은 초등학생의 인터넷 게임중독과 감성지능 및 학교생활 적응간의 관계에서 비중독 집단은 정서인식, 정서 표현, 감정 이입, 정서 조절 등의 감성지능이 더 높다고 하였다. 또한 담임교사와의 관계, 교우관계, 학습활동, 규칙 준수 등 학교생활 적응의 하위요인의 수준이 높다고 하였다. 행동양식이 고착되기 전인 초등학교에서의 EQ교육이 중요하며, 인터넷 게임을 좀 더 교육적으로 활용할 수 있도록 하는 교사나 학부모의 지도가 필요하다고 하였다.

컴퓨터 게임중독에 관한 선행연구들을 요약해보면, 성별, 학년, 컴퓨터 게임 시간이 길수록, 사용빈도가 높을수록 게임중독 점수가 높게 나타났음을 알 수 있다. 컴퓨터 게임중독은 안정성, 지배성, 성취성, 우울, 충동성, 사회성, 대인관계, 자아불안정, 공격성에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 컴퓨터 게임중독을 사전에 예방하고 검토할 경우 치료프로그램을 적용하여 아동들의 건강한

신체, 정신, 심리 발달에 도움을 주어야 한다는 것을 알 수 있다.

마약과 같은 약물 중독처럼 컴퓨터 게임중독 역시 시력감퇴, 두통, 식욕부진, 집중력 저하 등의 신체적인 문제뿐만 아니라 정신적인 문제까지 수반 한다는 점에서 그 심각성이 매우 크다. 일상생활에서 점차 컴퓨터를 이용하는 시간이 많아지고 게임을 이용하는 아동과 청소년들이 늘어감에 따라 이에 대한 연구도 다양하게 이루어지고 있다. 그러나 지금까지 컴퓨터 게임에 관한 연구들은 주로 게임 이용실태(신평우, 1989; 송원임, 2001; 이상명, 2002; 김형천, 1999), 게임과 공격성과의 관계(정윤실, 1988; 정영숙, 2000; 이동우, 1993), 게임 이용자의 정서적 특성(김춘경, 1991; 이송선, 2000; 박성혜, 2001; 정경아, 2001)등의 범위 내에서 이루어져 왔으며 주로 개인의 내적특성과 관련된 연구가 많았다. 반면 게임중독이 사회적 관계에 미치는 영향에 대한 연구는 시발점에 있다고 볼 수 있다.

지금까지 살펴본 것과 같이 컴퓨터 게임중독에 관한 연구는 계속되고 있지만 컴퓨터 게임중독으로 인한 사회적 관계 특히 아동의 또래관계 내에서의 특성 및 문제점에 대한 연구는 아직 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 발달 과정에 있는 아동들에게 있어 컴퓨터 게임중독이 중요한 사회적 상호작용의 대상인 또래들과의 관계에 영향을 줄 수 있으므로 게임중독과 아동의 또래관계에 관한 연구는 매우 필요하다고 생각한다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구문제

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 초등학생의 컴퓨터 게임 이용실태는 어떠한가?
2. 초등학생의 일반적 특성과 컴퓨터 게임이용실태에 따라 또래관계에 차이가 있는가?
3. 초등학생의 일반적 특성과 컴퓨터 게임이용실태에 따라 게임중독에 차이가 있는가?
4. 컴퓨터 게임 중독 정도에 따라 또래관계에 차이가 있는가?

#### 2. 연구대상 및 자료수집

초등학생들의 일반적인 컴퓨터 게임 이용실태와 게임중독 정도와 또래관계에 미치는 영향을 알아보기 위해 초등학교 6학년 아동을 대상으로 조사하였다. 이들을 연구대상으로 선정한 이유는 초등학생의 70.8%가 새로운 놀이 활동으로 자리 잡고 있는 컴퓨터 게임을 하고 있으며(박경호 외, 2001), 전자게임에 관한 연구에서도 게임의 회당 이용시간과 주당 이용 빈도가 가장 높은 연령 집단이 초등학교 고학년으로 나타났기 때문이다(박경애, 1993; 이춘재 외, 1995; 이송선, 2000).

2006년 12월 6일부터 12월 9일까지 제주시내 초등학교 6학년 남·여 학생 40명을 대상으로 예비조사를 실시하였다. 본 조사는 제주시내 초등학교 6학년 남·여 학생을 대상으로 2006년 12월 18일부터 12월 28일까지 실시하였다. 표본은 할당표집과 편의표집 방법을 이용하여 3개교 15학급 600명을 추출하였다. 설문지는 총 600부를 배포하여 577부가 회수되었고 이 중 부실 기재된 설문지를 제외한 총 523부를 최종분석에 이용하였다.

### 3. 조사도구

본 연구의 측정도구인 설문지는 조사대상자의 일반적 특성, 아동의 컴퓨터 게임 이용실태, 컴퓨터 게임중독, 또래관계를 조사하기 위한 내용으로 구성되어 있다.

#### 1) 아동의 컴퓨터 게임 이용실태

아동의 컴퓨터 게임 이용실태는 서주현(2001)과 김형천(1999)의 연구에서 컴퓨터 게임 이용실태를 알아보기 위하여 사용한 질문 중 본 연구의 목적에 적합한 문항을 발췌하여 수정, 보완하여 사용하였다. 이용경력, 이용일수/주, 평일 이용시간, 주말 이용 시간, 주 이용 시간대, 시작 동기, 이용 장소, 선호이유, 게임 동반자, 선호 게임 장르 등 총 10문항으로 구성되어 있다.

#### 2) 컴퓨터 게임중독 척도

아동의 컴퓨터 게임중독 척도는 인터넷 중독 예방 상담센터([www.iapc.or.kr](http://www.iapc.or.kr))에서 제작한 ‘한국형 인터넷중독 자가 진단검사’지를 게임 상황에 맞도록 수정하여 사용하였다. 각 문항의 내용은 컴퓨터 게임이용과 관련된 강박적 행동이나 경제적인 어려움, 학업 부진, 가정에서의 소홀, 대인관계에서의 문제, 행동상의 문제,

정서적 변화에 대한 내용을 포함하고 있다.

조사내용은 일상생활 장애, 현실구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성 7개의 하위요인으로 구분하여 1~7요인까지 총 40문항으로 구성되었다. 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’는 1점, ‘때때로 그렇다’는 2점, ‘자주 그렇다’는 3점, ‘항상 그렇다’는 4점 Likert 척도로 이루어져 있다. 총점이 94점 이상으로서 1요인 일상생활 장애가 21점 이상, 4요인 금단이 16점 이상, 7요인 내성이 15점 이상이면 ‘고위험 사용자군’으로 구분된다. 총점이 82~93점 사이, 1요인 일상생활 장애가 18점 이상, 4요인 금단이 14점 이상, 7요인 내성이 13점 이상이면 ‘잠재적 위험 사용자군’이다. 위의 조건에 맞지 않는 사람은 ‘일반사용자군’으로 분류하였다. 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도는 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1 > 컴퓨터 게임중독 척도의 문항 구성 및 신뢰도

하위요인	문항 수	문항번호	Cronbach's $\alpha$
1-일상생활 장애	9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	.80
2-현실구분 장애	3	10, 11, 12	.69
3-긍정적 기대	6	13, 14, 15, 16, 17, 18	.86
4-금단	6	19, 20, 21, 22, 23, 24	.81
5-가상적 대인관계 지향성	5	25, 26, 27, 28, 29	.75
6-일탈행동	6	30, 31, 32, 33, 34, 35	.71
7-내성	5	36, 37, 38, 39, 40	.78
계	40		.93

### 3) 또래관계 척도

또래관계 척도는 한종혜(1996)의 연구 사회적 관계망 척도 중에서 또래와의 관계망을 본 연구의 목적에 맞게 수정 보완하여 사용하였다. 총 33문항으로서 사회적 지지 요인 17문항, 처벌/주도권 요인 6문항, 친밀/우의 요인 7문항, 대립 요인 3문항으로 구성되어 있다. 한종혜의 연구에서 질문형으로 나와 있던 문항을 서술

형으로, 본래 4점 Likert 척도로 구성되어 있던 것을 5점 척도로 바꾸어 사용하였다. 각 문항은 점수가 높을수록 해당 요인에서 또래관계 척도가 높은 것을 의미한다. 각각의 하위요인별 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .49~.95이고 척도의 각 하위요인별 문항구성 및 신뢰도는 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 또래관계 척도의 하위요인별 문항구성 및 신뢰도

하위요인	문항수	문항번호	Cronbach's $\alpha$
사회적 지지	17	3, 4, 6, 7, 9, 11, 14, 15, 17, 18, 20, 22, 25, 26, 29, 31, 33	.95
차별/주도권	6	8, 10, 19, 21, 30, 32	.70
친밀/우의	7	1, 5, 12, 16, 23, 27, 28	.82
대립	3	2, 13, 24	.49
전체문항	33		.93

또래관계 척도의 4개 하위요인은 사회적 지지, 차별/주도권, 친밀/우의, 대립으로서 각 하위요인별 구체적 내용은 다음과 같다.

- (1) 사회적 지지란 결속력이 높으며 애정이 많고 서로 만족하며 상대를 인정해 주고 잘 보살펴주며 도움이 필요할 때 잘 도와주는 관계를 의미한다.
- (2) 차별/주도권은 해서는 안 되는 일을 하거나 복종하지 않을 때 벌, 훈계, 꾸짖음을 많이 하거나 이리저리 하라고 주로 지시하거나 결정해버리는 관계를 의미한다.
- (3) 친밀/우의는 서로 마음과 생각이나 비밀을 나눌 수 있고, 자신의 속마음을 얘기할 수 있는 관계를 의미한다. 같이 놀아주고 재미있는 곳에도 같이 가서 시간을 보내주는 관계를 의미한다.
- (4) 대립이란 서로 뜻이 잘 맞지 않아 화를 내고 당황하거나 의견이 일치하지 않아 다투거나 논쟁하는 관계를 의미한다.

또래관계 척도의 하위요인별 신뢰도를 측정한 결과 대립의 신뢰도가 .49로 너무 낮은 결과가 나와 이후 분석에서는 대립 하위요인을 제외하였다.



#### 4. 자료 처리 및 분석

수집된 자료는 SPSS 12.0 통계 프로그램을 사용하여 분석되었으며 이용한 분석 방법은 다음과 같다.

- 1) 연구대상의 일반적인 사항과 컴퓨터 게임 이용실태를 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하였다.
- 2) 측정도구의 신뢰도를 분석하기 위해 내적합치도 계수인 Cronbach's  $\alpha$ 를 구하였다.
- 3) 컴퓨터 게임 이용 실태와 컴퓨터 게임중독이 또래관계에 미치는 영향을 분석하기 위하여 t-검증과 일원 변량 분석(One-way ANOVA)을 실시하였다.
- 4) 하위 집단 간의 차이를 분석하기 위해 Duncan 다중범위검증을 실시하였다.



## IV. 연구결과 및 해석

### 1. 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성은 <표 IV-1>과 같다.

<표 IV-1> 조사대상자의 일반적 특성

일반적 특성		빈도	백분율
성별	남학생	277	52.9
	여학생	246	47.1
동거 여부	부모	468	89.4
	한부모	39	8.0
	기타	14	2.6
	중졸이하	64	12.2
부모의 교육수준	고졸	146	27.9
	대졸	216	41.3
	대학원 이상	97	18.6
	외동	32	6.1
출생순위	첫째	192	36.7
	둘째	101	19.3
	셋째	17	3.3
	막내	181	34.6
	농수축산/건축	51	9.8
부모의 직업	공무원이나 회사원	223	42.6
	자영업/서비스업	155	29.6
	전문직	26	5.0
	기타	68	13.0
	계	523	100.0

\* 무응답으로 빈도수에 차이가 있음.

<표 IV-1>에서 보는 바와 같이 아동의 성별 분포를 보면 남학생이 52.9%, 여학생이 47.1%이었고, 부모님과 같이 살고 있는 경우가 89.4%이었다. 부모님의 교육수준은 대졸 이상인 경우가 59.9%였으며 출생 순위는 첫째가 36.7%, 막내인 경우가 34.6%였으며 부모님의 직업은 공무원이나 회사원이 42.6%인 것으로 나타

났다.

## 2. 컴퓨터 게임 이용실태

아동의 컴퓨터 게임 이용실태를 분석한 결과는 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 컴퓨터 게임 이용실태

게임 이용실태		N(%)	변인	구분	N(%)
이용경력	6개월미만	53(10.13)	시작 동기	친구	205(39.20)
	6개월~1년	37(7.07)		컴퓨터통신	119(22.75)
	1~2년	65(12.43)		형제나 가족	134(25.62)
	2~3년	91(17.40)		컴퓨터 내장 게임	56(10.71)
	3년이상	277(52.96)		게임 책	9(1.72)
이용일수/ 주	1일	110(21.03)	이용 장소	집	472(90.25)
	2일	102(19.50)		학교	2(0.38)
	3일	119(22.75)		PC방	46(8.80)
	4~5일	103(19.69)		친구집	2(0.38)
	6~7일	89(17.02)		학원	1(0.19)
평일이용 시간	1시간 미만	248(47.42)	선호 이유	흥미	378(72.28)
	1~2시간	190(36.33)		시간을 보내기 위해	31(5.93)
	2~3시간	46(8.80)		스트레스 해소	84(16.06)
	3~4시간	15(2.87)		친구들이 하니까	16(3.06)
	4시간 이상	24(4.59)		성취감	14(2.68)
주말이용 시간	1시간 미만	139(26.58)	게임 동반자	혼자	233(44.55)
	1~2시간	181(34.61)		친구	134(25.62)
	2~3시간	111(21.22)		형제/자매	101(19.31)
	3~4시간	41(7.84)		게임방 친구	17(3.25)
	4시간 이상	51(9.75)		사이버 친구	38(7.27)
주이용 시간대	공부(일)를 마치고	124(23.71)	선호 게임 장르	롤플레이팅	60(11.47)
	하교 후	77(14.72)		시뮬레이션	107(20.46)
	학원 다녀와서	83(15.87)		액션-아케이드	222(42.45)
	주말/휴일	235(44.93)		스포츠경주	63(12.05)
	새벽/한밤중	4(0.76)		머드/머그	71(13.58)
계	523(100.00)	계	523(100.00)		

게임 이용 경력은 3년 이상이 52.96%로 가장 많았으며 컴퓨터 게임 이용일수는 1주일에 3일이 22.75%로 가장 많았다. 평일 컴퓨터 게임 이용시간은 1시간 미만이 47.42%이었고 주말 컴퓨터 게임 이용시간은 1~2시간미만이 34.61%로 나타나 평일 또는 주말 컴퓨터 게임 이용시간은 대부분 2시간 미만임을 알 수 있다. 게임 이용은 주말이나 휴일이 44.93%로 가장 많아 평일보다 주말이나 휴일에 게임을 더 오래하는 것으로 나타났다.

게임 이용 장소는 집이 90.25%로 가장 많아 대부분의 아동들이 집에서 게임을 하는 것으로 나타났다. 컴퓨터 게임 선호 이유는 흥미가 72.28%로 가장 많았으며 스트레스 해소가 16.06%로 나타났다. 컴퓨터 게임 시작 동기는 친구에 의해서가 39.20%로 가장 많았고 게임 이용 동반자는 혼자서가 44.55%로 가장 많았다. 선호하는 컴퓨터 게임 장르는 액션-아케이드 게임이 42.45%로 가장 많았으며 그 다음으로는 시뮬레이션 게임이 20.46%, 머드/머그 게임이 13.58% 순이었다.

### 3. 또래관계의 차이

#### 1) 조사대상자의 일반적 특성에 따른 또래관계의 차이

조사대상자의 일반적 특성에 따른 또래관계의 차이를 분석하기 위해 일원변량 분석(One-way ANOVA)과 Duncan의 다중범위검증을 실시하였으며 그 결과는 <표 IV-3>과 같다.

사회적 지지에 유의한 영향을 미치는 요인은 성별, 부모의 교육 수준, 출생순위이었으며, 친밀/우의에 영향을 미치는 요인은 성별, 동거여부, 부모의 교육수준, 출생순위 등이었으나 처벌/주도권에는 유의한 영향을 미치는 요인이 없는 것으로 나타났다.

성별에 따른 또래관계는 사회적 지지와 친밀/우의에서 유의한 차이를 보였으나 처벌/주도권에서는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 남학생이 평균 57.07점으로 여학생 평균 62.22점에 비해 사회적 지지가 낮고( $t=-4.63, p<.001$ ), 친밀/우의에서도 남학생이 22.10점으로 여학생 25.01점에 비해 낮게 나타났다( $t=-6.54, p<.001$ ).

<표 IV-3> 조사대상자의 일반적 특성에 따른 또래관계의 차이

일반적 특성		사회적지지		차별/주도권		친밀/우의	
		M	D	M	D	M	D
성별	남	57.07		14.07		22.10	
	여	62.22		14.65		25.01	
	t	-4.63***		-1.63		-6.54***	
동거 여부	부모	59.49		14.30		23.54	b
	아버지	54.71		13.29		19.65	c
	어머니	63.56		15.85		25.07	a
	기타	56.36		14.00		21.71	bc
	F	1.89		1.64		4.21**	
부모의 교육 수준	중졸이하	53.87	b	13.52		21.34	b
	고졸	59.48	a	14.15		23.17	a
	대졸	61.07	a	14.84		24.10	a
	대학원 이상	59.67	a	14.12		23.89	a
	F	5.30**		2.20		4.91**	
출생 순위	외동	61.72	a	13.97		24.00	a
	첫째	61.42	a	14.52		24.24	a
	둘째	56.29	b	14.09		22.30	b
	셋째	59.16	a	14.21		23.32	a
	막내	58.84	a	14.38		23.21	a
	F	3.00*		0.27		2.44*	
부모의 직업	농수축/건축업	57.09		14.11		23.06	
	공무원	60.75		14.39		23.85	
	자영/서비스업	29.60		14.54		23.88	
	전문직	58.08		14.96		22.27	
	기타	57.13		13.55		21.94	
	F	1.61		0.93		2.30	

1 \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

2) D는 Duncan의 다중범위검증 결과이며 a, b, c는 유의한 차이가 있음.

동거 여부에 따른 또래관계는 친밀/우의에서만 유의미한 차이를 보였고 사회적 지지, 차별/주도권에서는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 어머니와 동거하는 아동이 25.07점으로 아버지나 부모와 동거하는 아동보다 친밀/우위가 높은 것으로 나타났다(F=4.21, p<.01).

부모의 교육수준과 출생순위에 따른 또래관계는 사회적 지지(F=5.30, p<.01)와 친밀/우의(F=4.91, p<.01)에서는 유의미한 차이를 보였으나 차별/주도권에서는 유

의미한 차이를 보이지 않았다. 부모의 교육수준에서는 중졸이하인 집단과 고졸 이상인 집단 간에, 중졸이하 집단이 53.87점으로 사회적 지지가 낮게 나타났고, 21.34점으로 친밀/우의가 낮게 나타났다. 출생순위에서는 둘째와 기타 집단 간에 유의미한 차이가 있었으며 둘째가 사회적 지지는 56.29점으로 낮게 나타났고 ( $F=3.00, p<.05$ ), 친밀/우의는 22.30점으로 낮게 나타났다( $F=2.44, p<.05$ ). 부모의 직업에 따른 또래관계는 유의미한 차이를 보이지 않았다.

## 2) 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 또래관계의 차이

컴퓨터 게임 이용실태에 따른 또래관계의 차이를 분석한 결과는 <표 IV-4>와 같다. 또래관계 척도 하위요인 중 사회적 지지에 유의한 영향을 미치는 요인은 이용 일수, 주이용 시간대와 시작 동기였으며, 친밀/우의에 유의한 영향을 미치는 요인은 주이용 시간대와 시작 동기였다. 처벌/주도권에 유의한 영향을 미치는 요인은 없는 것으로 나타났다.

컴퓨터 게임 이용일수에서는 1주일에 하루 정도 게임을 하는 아동이 2일이나 4일 이상 하는 아동들보다 사회적 지지가 좀 더 높은 것으로 나타났다( $F=2.66, p<.05$ ). 이는 또래관계에서 컴퓨터 게임 이용 일수가 많아지면 사회적 지지가 낮아지게 된다는 것을 의미한다. 주이용 시간대( $F=4.00, p<.01$ )와 시작 동기에 따른 또래관계는 사회적 지지( $F=2.72, p<.05$ )와 친밀/우의( $F=4.34, p<.01$ )에서 유의미한 차이를 보였다. 공부나 일을 마치고 게임을 하는 아동들이 새벽/한밤중에 게임을 하는 아동들보다 사회적 지지와 친밀/우의가 좀 더 높았다. 게임 시작 동기에 따라서는 사회적 지지와 친밀/우의에서 유의미한 차이가 있었으며 게임 책을 통해 컴퓨터 게임을 시작한 아동이 친구, 컴퓨터 통신, 형제나 가족, 컴퓨터 내장 게임에 의해 시작한 아동보다 낮은 사회적 지지와 친밀/우의를 나타냈다. 이는 게임 책을 통해서 게임을 시작하게 된 아동은 다른 아동과 서로 마음과 생각이나 비밀을 나눌 수 있고 자신의 속마음을 얘기할 수 있는 관계가 낫다는 것을 의미한다.

컴퓨터 게임 이용경력, 평일 이용 시간, 주말 이용 시간, 이용 장소, 컴퓨터 게임 선호 이유, 컴퓨터 게임 동반자, 컴퓨터 게임 선호 장르에 따른 또래관계는 유의미한 차이를 보이지 않았다.



<표 IV-4> 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 또래관계의 차이

게임 이용실태		사회적지지		차별/주도권		친밀/우의	
		M	D	M	D	M	D
이용 경력	6개월 미만	63.41		14.13		24.48	
	6개월~1년	60.68		14.43		23.38	
	1~2년	59.21		14.27		22.96	
	2~3년	58.44		13.87		23.13	
	3년 이상	58.99		14.55		23.50	
	F	1.58		0.54		0.73	
이용 일수/주	1일	62.51	a	13.87		24.01	
	2일	57.82	b	14.48		23.27	
	3일	59.96	ab	14.69		23.35	
	4~5일	58.17	b	14.25		23.04	
	6~7일	58.02	b	14.33		23.47	
	F	2.66*		0.64		0.49	
평일 이용 시간	1시간 미만	60.52		14.31		23.81	
	1~2시간	59.08		14.17		23.10	
	2~3시간	57.80		15.37		23.09	
	3~4시간	57.56		13.50		23.19	
	4시간 이상	56.12		14.76		23.44	
	F	1.12		1.04		0.55	
주말 이용 시간	1시간 미만	61.25		14.31		24.14	
	1~2시간	59.95		14.18		23.13	
	2~3시간	58.12		14.58		23.39	
	3~4시간	56.93		14.66		23.20	
	4시간 이상	57.98		14.27		23.07	
	F	1.57		0.24		0.83	
주이용 시간대	공부나 일을 마치고	63.25	a	14.55		24.59	a
	학교 다녀와서	57.95	ab	14.18		23.30	ab
	학원 다녀와서	57.79	ab	14.38		23.76	ab
	주말/휴일	58.66	ab	14.24		22.84	ab
	새벽/한밤중	51.25	b	14.75		20.25	b
	F	4.00**		0.17		2.68*	
시작 동기	친구	59.93	a	14.30		23.74	a
	컴퓨터 동선	60.86	a	14.69		24.05	a
	형제나 가족	59.42	a	14.39		23.48	a
	컴퓨터 내장 게임	57.53	a	13.98		22.29	a
	게임 책	47.90	b	12.50		17.50	b
	F	2.72*		0.86		4.34**	
이용 장소	집	59.76		14.28		23.47	
	학교	42.50		17.50		17.00	
	PC방	58.12		14.71		23.94	
	친구집	56.50		15.00		20.00	
	학원	30.00		12.00		11.00	
	F	2.32		0.52		2.36	
선호 이유	흥미	60.09		14.14		23.66	
	시간을 보내기 위해	57.19		14.63		22.25	
	스트레스 해소	58.21		15.38		23.07	
	친구들이 하나까	57.94		13.35		23.24	
	성취감	57.00		14.00		23.07	
	F	0.85		1.96		0.67	
게임 동반자	혼자	58.08		14.17		22.88	
	친구	61.02		14.61		23.88	
	형제/자매	61.45		14.20		24.12	
	게임방 친구	57.67		14.39		23.56	
	사이버 친구	58.05		14.73		23.56	
	F	1.96		0.38		1.29	
선호 게임 장르	롤플레이	58.36		14.30		22.69	
	시뮬레이션	58.38		14.32		22.73	
	액션-아케이드	60.26		14.00		23.92	
	스포츠 경주	60.50		15.33		23.77	
	버드/머그	58.64		14.55		23.43	
	F	0.68		1.42		1.29	

1) \*p<.05, \*\*p<.01, 2) D는 Duncan의 다중범위검증 결과이며 a, b는 유의한 차이가 있음

#### 4. 게임중독 정도의 차이

##### 1) 조사대상자의 일반적 특성에 따른 게임중독 정도의 차이

조사대상자의 일반적 특성에 따라 컴퓨터 게임중독의 차이를 분석하기 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)과 Duncan의 다중범위검증을 실시한 결과는 <표 IV-5>와 같다.

초등학생의 게임중독 정도는 출생순위와 부모의 직업에 따라서는 유의한 차이가 없었으나 성별, 동거여부, 부모의 교육수준에 따라서는 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

성별에 따라서는 남학생이 여학생보다 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다( $t=8.13, p<.001$ ). 동거여부에 있어서는 부모와 동거하는 경우와 친척 등 기타와 동거하는 경우 간에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다( $F=3.43, p<.05$ ). 부모와 동거하는 아동보다 친척이나 다른 가족 구성원과 동거하는 아동이 게임중독 정도가 높게 나타났다. 가족구성원이 부모일 경우 친척이나 다른 가족 구성원들 보다 아동의 생활에 직접적인 제한을 좀 더 많이 하는 것이라고 볼 수 있다. 부모의 교육수준은 중졸이하 집단과 대졸 집단 간에 유의한 차이가 있었으며 중졸 이하의 부모를 둔 아동의 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다( $F=3.37, p<.05$ ).

<표 IV-5> 조사대상자의 일반적 특성에 따른 게임중독 정도의 차이

일반적 특성		M(SD)	t(F)	D
성별	남학생	64.36(15.86)	8.13***	
	여학생	54.26(12.49)		
동거 여부	부모	59.01(14.64)	3.43*	b
	아버지	64.25(21.67)		ab
	어머니	61.72(13.57)		ab
	기타	70.71(23.37)		a
부모의 교육수준	중졸이하	62.79(12.99)	3.37*	a
	고졸	60.41(15.12)		ab
	대졸	57.14(14.61)		b
	대학원 이상	61.35(17.37)		ab
출생순위	외동	62.84(18.34)	1.37	
	첫째	57.79(14.34)		
	둘째	60.11(16.87)		
	셋째	62.53(20.58)		
	막내	60.43(13.90)		
부모의 직업	농수축산업/건축	58.02(14.05)		
	공무원회사원	58.41(13.27)		
	자영업/서비스업	60.46(16.40)		
	전문직	62.58(14.14)		
	기타	61.68(19.13)		

\*p<.05, \*\*\*p<.001

## 2) 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 게임중독 정도의 차이

컴퓨터 게임 이용실태에 따른 컴퓨터 게임중독 정도의 차이를 분석하기 위해 일원변량분석(One-way ANOVA)과 Duncan의 다중범위검증을 실시한 결과는 <표 IV-6>과 같다.

<표 IV-6> 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 게임중독 정도의 차이

게임 이용실태		평균	D	게임 이용실태		평균	D
이용 경력	6개월 미만	49.40	a	시작 동기	친구	60.04	a
	6개월~1년	52.51	a		컴퓨터 통신	58.95	a
	1~2년	58.25	b		형제나 가족	57.15	a
	2~3년	58.43	b		컴퓨터 내장 게임	63.20	a
	3년 이상	63.22	b		게임 책	72.89	b
	F	13.29***			F	3.53**	
이용 일수 /주	1일	51.63	a	이용 장소	집	58.52	a
	2일	57.18	b		학교	60.50	a
	3일	59.18	b		PC방	71.70	b
	4~5일	63.40	c		친구집	43.50	a
	6~7일	68.46	d		학원	49.00	a
	F	19.86***			F	9.06***	
평일 이용 시간	1시간 미만	53.92	a	선호 이유	흥미	59.80	
	1~2시간	61.04	b		시간을 보내기 위해	51.29	
	2~3시간	67.39	c		스트레스 해소	60.12	
	3~4시간	75.73	d		친구들이 하니까	70.50	
	4시간 이상	82.08	e		성취감	57.43	
	F	37.60***			F	0.40	
주말 이용 시간	1시간 미만	50.64	a	게임 동반 자	혼자	58.39	ab
	1~2시간	57.92	b		친구	62.75	bc
	2~3시간	63.00	c		형제/자매	54.09	a
	3~4시간	65.66	c		게임방 친구	63.88	cb
	4시간 이상	77.84	d		사이버 친구	68.82	c
	F	45.47***			F	9.52***	
주이 용시 간대	공부(일)를 마치고	55.21	a	선호 게임 장르	롤플레잉	62.37	a
	학교 다녀와서	67.87	b		시뮬레이션	62.52	a
	학원 다녀와서	63.13	ab		액션-아케이드	57.25	b
	주말/휴일	57.94	ab		스포츠 경주	58.89	ab
	새벽/한밤중	62.00	ab		머드/머그	60.92	ab
	F	10.86***			F	3.02*	

1) \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

2) D는 Duncan의 다중범위검증 결과이며 a, b, c, d는 유의한 차이가 있음.

게임중독 정도는 이용경력, 이용일수/주, 평일 이용 시간, 주말 이용 시간, 주이용 시간대, 시작 동기, 이용 장소, 게임 동반자, 선호 게임 장르 등에 따라서는 모두 유의한 차이가 있는 것으로 나타났고 컴퓨터 게임 선호 이유에서만 유의한 차이가 없었다.

게임 이용 경력은 1년 미만 게임을 한 아동보다 1년 이상 게임을 한 아동들 사이에서 게임 중독 정도가 높은 것으로 나타났다( $F=13.29, p<.001$ ). 이는 컴퓨터 게임 이용경력이 오래된 아동이 게임중독 정도가 높다는 것을 의미한다.

주당 컴퓨터 이용 일수에 따른 게임중독 정도는 1주일에 6~7일 이용하는 아동이 1일 이용하는 아동보다 높게 나타나 유의한 차이를 보였다( $F=19.86, p<.001$ ). 이는 주당 컴퓨터 게임 이용 일수가 많을수록 게임중독 정도가 높다는 것을 의미한다. 컴퓨터 게임을 오래할수록 그리고 많이 할수록 중독 정도가 높다는 것은 자연스러운 결과로서 게임 사용시간을 줄여야 한다는 것을 알 수 있다.

평일 이용 시간( $F=37.60, p<.001$ )과 주말 이용 시간( $F=45.47, p<.001$ )에 따라서는 모든 집단 간에 유의한 차이가 있었으며 게임 이용 시간이 많을수록 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다.

컴퓨터 게임 이용 시간대에 따른 게임중독 정도는 공부나 일을 마치고 게임을 하는 아동과 학교 다녀와서 하는 아동 간에 유의한 차이가 있었으며 학교 다녀와서 게임을 하는 아동이 공부나 일을 마치고 게임을 하는 아동보다 게임중독 정도가 높았다( $F=10.86, p<.001$ ).

컴퓨터 게임 시작동기에 따른 게임중독 정도는 게임 책을 통하여 게임을 시작한 아동과 친구, 형제 가족, 컴퓨터 통신을 통하여 게임을 시작한 아동 간에 유의한 차이가 있었으며 게임 책을 통해 게임을 시작한 아동이 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다( $F=3.53, p<.01$ ).

게임 이용 장소에 따라서는 PC방에서 게임을 하는 아동과 집, 학교, 친구집, 학원 등에서 게임을 하는 아동 간에 유의한 차이가 있었으며 PC방에서 게임을 하는 아동이 집, 학교, 친구 집, 학원 등에서 게임을 하는 아동들보다 게임중독 정도가 높았다( $F=6.06, p<.001$ ).

게임 동반자에 따른 게임중독 정도는 사이버 공간에서 만난 친구와 게임을 하는 아동과 형제/자매와 게임을 하는 아동 간에, 형제/자매와 게임을 하는 아동과



친구나 게임방 친구와 게임을 하는 아동 간에 유의한 차이가 있었으며 사이버 친구 또는 게임방 친구와 게임을 하는 아동들이 형제/자매와 게임을 하는 아동들보다 게임중독 정도가 높았다( $F=9.52, p<.001$ ).

선호하는 게임 장르에 따라서는 롤플레이팅 게임이나 시뮬레이션 게임을 하는 아동들과 액션-아케이드 게임을 하는 아동들 간에 유의한 차이가 있었으며 롤플레이팅 게임이나 시뮬레이션 게임을 하는 아동들이 액션-아케이드 게임을 하는 아동들보다 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다( $F=3.02, p<.05$ ).

## 5. 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 또래관계의 차이

### 1) 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 집단 분류

초등학생들의 게임중독 정도에 따른 집단분류는 <표 IV-7>과 같다. 컴퓨터 게임 중독 정도는 고위험 사용자군 3.06%, 잠재적 위험 사용자군 16.63%, 일반 사용자군 80.31%로 나타났다.

<표 IV-7> 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 집단 분류

구분	빈도	백분율
고위험 사용자군	16	3.06
잠재적 위험 사용자군	87	16.63
일반 사용자군	420	80.31
전체	523	100.00

### 2) 게임중독 하위요인에 따른 또래관계의 차이

컴퓨터 게임중독 정도에 따른 또래관계 차이를 분석한 결과는 <표 IV-8>과 같다. 게임중독 정도는 고위험 사용자군과 잠재적 위험 사용자군을 위험군으로 일반 사용자군은 일반군으로 분류하였으며 컴퓨터 게임중독의 하위요인에 대해서는 상, 중, 하 세 집단으로 분류하였다. 집단은 상위 25%이하는 상으로, 하위 25%이하의 하로, 하위 25%~상위 75%는 중으로 분류하였다.

<표 IV-8> 게임중독 하위요인에 따른 또래관계의 차이

게임중독		N	사회적지지		차별/주도권		친밀/우의	
			M	D	M	D	M	D
게임중독 정도	위험군	103	56.09		14.96		23.11	
	일반군	420	60.34		14.22		23.59	
	t		2.95**		-1.66		0.81	
일상 생활 장애	상	156	56.91	b	14.47		22.91	
	중	217	58.76	b	14.25		23.36	
	하	150	63.14	a	14.32		24.14	
	F		9.67***		0.13		2.11	
현실 구분 장애	상	73	56.47	b	15.44	a	23.59	
	중	360	57.73	ab	14.1	b	22.21	
	하	90	60.52	a	14.16	b	23.72	
	F		4.23*		3.06*		2.87	
긍정적 기대	상	175	57.29	b	14.80		22.88	
	중	217	60.14	a	14.02		23.52	
	하	131	61.23	a	14.25		24.09	
	F		4.03*		1.86		1.96	
금단	상	134	55.44	b	14.46		23.74	a
	중	257	60.40	a	14.51		23.83	a
	하	132	61.71	a	13.89		22.45	b
	F		9.52***		1.12		3.26*	
가상적 대인관계 지향성	상	147	56.53	b	14.68		22.84	
	중	135	60.78	a	14.21		23.81	
	하	241	60.52	a	14.20		23.62	
	F		5.36**		0.73		1.40	
일탈 행동	상	201	57.20	b	14.42		23.10	
	중	100	57.36	b	14.09		22.84	
	하	222	62.63	a	14.38		24.07	
	F		11.37***		0.24		2.59	
내성	상	161	56.81	b	14.57		22.98	
	중	168	59.49	ab	14.03		23.49	
	하	194	61.71	a	14.42		23.81	
	F		6.34**		0.79		1.06	

1) \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

2) D는 Duncan의 다중범위검증 결과이며 a, b는 유의한 차이가 있음.

3) 위험군은 고위험 사용자 군과 잠재적 위험 사용자 군으로 구성함.

게임중독에 따른 또래관계의 차이는 위험군과 일반군 간에 처벌/주도권, 친밀/우의에서는 유의한 차이가 없었으나 사회적 지지에서는 유의미한 차이가 있었다 ( $t=2.95, p<.01$ ). 일반 사용자군의 아동들이 위험 사용자군의 아동보다 사회적 지지가 높은 것으로 나타났다.

사회적 지지는 결속력이 높으며 애정이 많고 서로 만족하며 상대를 인정해주고 잘 보살펴주며 도움이 필요할 때 잘 도와주는 관계를 말한다. 사회적 지지에는 일상생활 장애, 현실구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성 등 모든 요인이 유의한 영향을 미치고 있었으나, 처벌/주도권에는 현실 구분 장애, 친밀/우의에는 금단이 유의미한 차이가 있었다.

일상생활 장애에 따른 또래관계는 사회적 지지에서만 통계적으로 유의미한 차이를 보였고 처벌/주도권, 친밀/우의, 대립에서는 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 일상생활 장애 정도가 낮은 집단이 중집단과 높은 집단보다 사회적 지지가 높은 것으로 나타났다( $F=9.67, p<.001$ ).

현실구분 장애에 따른 또래관계는 사회적 지지, 처벌/주도권에서는 모두 유의미한 차이를 보였으나 친밀/우의에서는 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 현실구분 장애 정도가 낮은 집단이 높은 집단보다 사회적 지지는 높고 처벌/주도권은 낮은 것으로 나타났다( $F=4.23, p<.05$ ). 따라서 현실구분 장애가 높은 아동들이 낮은 아동들에 비하여 사회적 지지는 낮고 처벌/주도권은 높게 나타나고 있음을 알 수 있었다( $F=3.06, p<.05$ ).

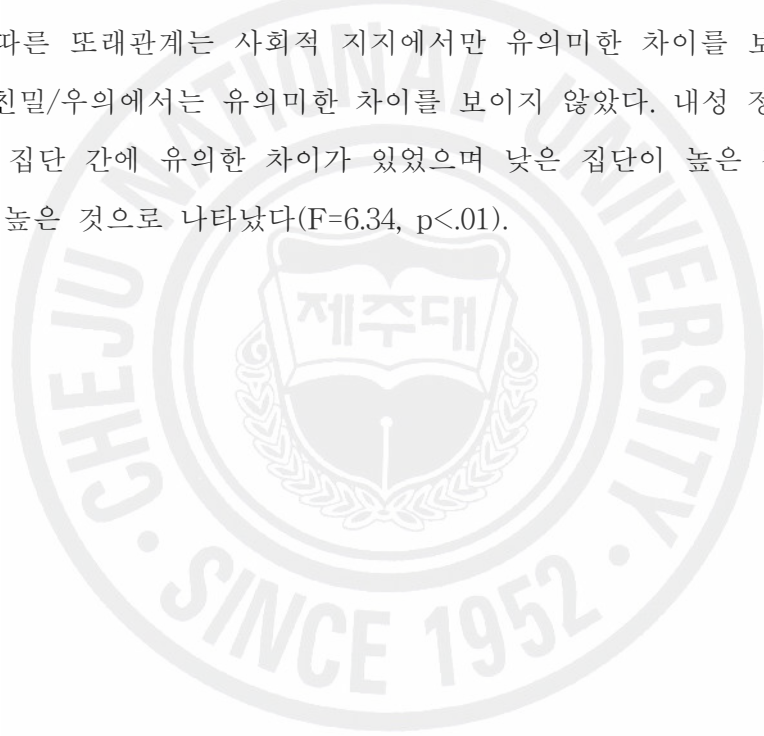
긍정적 기대에 따른 또래관계는 사회적 지지에서는 유의미한 차이를 보였으나 ( $F=4.03, p<.05$ ). 처벌/주도권과 친밀/우의에서는 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 사회적 지지에서는 상집단과 중 및 하집단 간에 유의한 차이가 있었다. 긍정적 기대가 낮은 집단이 높은 집단에 비하여 사회적 지지가 높은 것으로 나타났다.

금단에 따른 또래관계는 사회적지지, 친밀/우의에서는 모두 유의미한 차이를 보였으나 처벌/주도권에서는 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 사회적 지지에서는 상집단과 중 및 하집단 간에, 친밀/우의에서는 상 및 중집단과 하집단 간에 유의미한 차이가 있었다. 금단 정도가 낮은 아동이 높은 아동에 비해 사회적 지지 정도는 높고 친밀/우의 정도는 낮은 것으로 나타났다( $F=9.52, p<.001$ ).

가상적 대인관계 지향성에 따른 또래관계는 사회적 지지에서는 유의한 차이를 보였으나 처벌/주도권과 친밀/우의에서는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 사회적 지지에서는 상집단과 중 및 하집단 간에 유의미한 차이가 있었으며 가상적 대인관계 지향성 정도가 낮은 집단이 높은 집단보다 사회적 지지 정도는 높은 것으로 나타났다( $F=5.36, p<.01$ ).

일탈행동에 따른 또래관계는 사회적 지지에서는 유의한 차이를 보였으나 처벌/주도권과 친밀/우의에서는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 사회적 지지에서는 상 및 중집단과 하집단 간에 유의한 차이가 있었으며 일탈행동 정도가 낮은 집단이 높은 집단보다 사회적 지지 정도는 높은 것으로 나타났다( $F=11.37, p<.001$ ).

내성에 따른 또래관계는 사회적 지지에서만 유의미한 차이를 보였으며 처벌/주도권과 친밀/우의에서는 유의미한 차이를 보이지 않았다. 내성 정도가 높은 집단과 낮은 집단 간에 유의한 차이가 있었으며 낮은 집단이 높은 집단보다 사회적 지지가 높은 것으로 나타났다( $F=6.34, p<.01$ ).



## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

인터넷의 폭넓은 보급으로 인해 현대인들은 빠르게 새로운 정보를 접하고 네트워크를 통해서 시간과 공간을 초월하여 사람들과 쉽게 만나고 대화할 수 있는 등의 혜택을 누리고 있다. 그러나 이러한 긍정적인 영향에도 불구하고 인터넷 사용에 대한 많은 문제점들이 대두되고 있으며 그 중 하나가 인터넷의 중독적인 사용에 관한 것이다. 특히 인터넷을 이용한 컴퓨터 게임의 중독은 성인 뿐 아니라 발달과정에 있는 아동·청소년들에게 신체적, 사회·정서적으로 부정적인 영향을 끼쳐 문제가 되고 있다. 그러나 컴퓨터 게임 중독에 대한 대부분의 연구들은 게임중독과 관련된 심리적 특성에 관한 연구가 대부분이며, 게임을 중독적으로 사용하는 아동들이 겪는 사회적인 관계 내에서 일으키는 문제점에 대한 연구는 많지 않은 실정이다.

따라서 본 연구에서는 초등학생의 컴퓨터 게임 이용실태를 파악하고 그에 따라 게임중독 정도에 차이가 있는지를 살펴보았다. 또한 게임중독 정도에 따라 아동들이 주요한 사회적 관계를 맺는 대상이 되는 또래관계에 대해 살펴보았다.

본 연구에서 나타난 결과를 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 일반적인 컴퓨터 게임 이용실태를 조사한 결과 컴퓨터 게임 경력은 3년 이상인 경우가 가장 많았고, 1주일에 3일 게임을 하는 경우가 가장 많았다. 게임은 친구나 가족과 같은 가까운 사람들을 통해 시작하게 되는 경우가 가장 많았으며, 재미있어서 게임을 하는 경우가 많았다. 게임을 하는 장소는 주로 집이었으며 게임은 혼자서 하는 경우가 많았다. 가장 좋아하는 게임 장르는 액션-아케이드 게임이었다.

둘째, 초등학생의 일반적 특성과 컴퓨터 게임 이용실태에 따른 또래관계의 차



이를 조사한 결과는 다음과 같다. 초등학생의 일반적 특성에서 사회적 지지에 영향을 미치는 요인은 성별, 부모의 교육수준, 출생순위이었으며, 친밀/우의에 영향을 미치는 요인은 성별, 동거여부, 부모의 교육수준, 출생순위 이었다. 사회적 지지와 친밀/우의는 여학생이 남학생보다 높은 것으로 나타났다. 또 어머니와 동거하는 아동이 아버지나 부모와 동거하는 아동에 비해, 그리고 부모와 동거하는 아동이 아버지와 동거하는 아동보다 친밀/우의가 높은 것으로 나타났다.

컴퓨터 게임 이용실태에서 사회적 지지는 이용일수, 주이용 시간대, 시작 동기가, 친밀/우의는 주이용 시간대와 시작동기가 영향을 미치는 것으로 나타났다. 1주일에 하루정도 게임을 하는 아동이 2일이나 4일 이상 게임을 하는 아동보다 사회적 지지가 높은 것으로 나타났다. 또 공부나 일을 마치고 게임을 하는 아동이 새벽/한밤중에 게임을 하는 아동보다 사회적 지지와 친밀/우의가 높게 나타났다.

셋째, 초등학생의 일반적 특성과 게임 중독 정도를 보면 성별에 따라 게임중독 정도가 다르게 나타났다. 남아의 경우 여아에 비해 유의하게 게임중독 정도가 높았고 친척과 동거하는 아동이 부모와 동거하는 아동보다 컴퓨터 게임중독 정도가 더 높은 것을 알 수 있고 부모의 교육수준은 중졸이 고졸, 대졸, 대학원 이상에 비해 게임중독 정도가 더 높게 나타났다.

컴퓨터 게임 이용실태에 따라 게임중독 정도를 살펴본 결과 게임 이용경력이 오래되고, 게임 이용 빈도가 잦으며, 1회 게임 지속시간이 긴 아동들의 게임중독 정도가 높았다. 또한 게임 책을 통해 게임을 시작하게 된 경우와 PC방에서 게임을 이용하는 아동이 게임중독 정도가 높게 나타났다. 친구들이 하나까 게임을 선호하는 경우와 사이버 공간에서 만난 친구와 게임을 하는 아동이 게임중독 정도가 높았다.

넷째, 초등학생의 컴퓨터 게임중독 정도를 살펴본 결과 일반 사용자군에 해당하는 아동이 80.31%, 위험 사용자군에 해당하는 아동이 19.69%로 나타났다. 제주도 지역의 아동들은 아직은 게임중독 정도가 그다지 심하지 않다는 것을 알 수 있었다. 또 초등학생은 게임을 중독적으로 사용하기보다 정상적으로 사용하는 아동이 많음을 알 수 있다. 이는 초등학생들의 경우 중·고등학생들에 비해 부모의 통제가 비교적 가능하기 때문에 부모로부터 게임 이용에 제한을 받기 때문이라

고 추측할 수 있다.

초등학생의 컴퓨터 게임중독 정도에 따른 또래관계를 살펴본 결과 사회적지지 요인에서 유의한 차이가 나타났다. ‘일반 사용자군’ 아동들이 ‘위험 사용자군’ 아동들에 비해 사회적 지지가 높은 것으로 나타났다. 게임중독 정도가 높을수록 사회적지지 정도가 낮다는 것은 컴퓨터 게임의 과도한 사용이 또래들 간의 사회적 상호작용을 막을 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 게임을 이용할 때 아동 스스로가 게임 이용을 조절하는 훈련을 하는 것이 필요하다. 사회적 지지에는 일상생활 장애, 현실구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성 등 모든 요인이 유의한 영향을 미치고 있었고 처벌/주도권에는 현실구분 장애, 친밀/우의에는 금단이 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

1주일에 3일 이상 게임을 하는 아동들이 59.46%로 나타나는 것은 그만큼 컴퓨터 게임이 아동들에게 보편화 되어 있으며 생활의 일부로 자리 잡고 있음을 의미한다. 또한 컴퓨터 게임이 지닌 매력과 컴퓨터 게임이 가진 긍정적인 영향을 고려해볼 때, 게임의 부정적인 영향만을 염려하여 게임의 이용을 통제하는 것은 바람직하지 못하다. 따라서 부모나 교사는 아동들이 폭력적이고 공격적인 내용의 게임을 선별해서 할 수 있도록 게임의 내용에 대한 이해를 토대로 한 적극적인 관심과 지도가 필요하다.

아동들이 컴퓨터 게임을 단순한 놀이의 하나로 하는 것에서 나아가 중독으로까지 빠지게 되는 것은 아동들을 위한 적절한 대체활동이 없기 때문이다. 아동의 컴퓨터 게임중독을 예방하기 위해서는 컴퓨터 사용 초기부터 시간제한을 두는 것이 중요하고 주위에서 관심을 보여주면서 컴퓨터를 거실이나 공동으로 사용하는 장소로 옮길 필요가 있다. 강압적인 방식으로 통제하기보다는 흥미 있는 운동 등 다른 활동으로 유도함으로써 컴퓨터 사용 시간을 조금씩 줄여나가는 것이 중요하다. 굳이 게임을 한다고 하면 친구들과 함께 하도록 해 혼자서 컴퓨터 앞에 앉아 있는 시간을 줄여야 한다. 아동들의 새로운 놀이문화인 컴퓨터 게임을 적절하게 이용하여 게임중독에 빠지지 않도록 하고, 또래들과의 관계 속에서도 긍정적인 기능을 할 수 있도록 부모와 교사가 직접적인 지도를 해야 할 필요가 있다.

## 2. 제언

끝으로 본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 조사대상자의 일반적 특성을 조사할 때 부와 모를 따로 분리한 문항으로 구성하는 것이 바람직하다.

둘째, 컴퓨터 게임중독은 인터넷 중독 중 컴퓨터 게임의 하위요인으로 다루어 지므로 인터넷 중독을 측정하기 위한 척도를 사용하고 있다. 따라서 컴퓨터 게임 중독의 특성을 살린 척도 개발이 이루어져야 한다..

셋째, 게임 이용실태 및 게임중독 정도에 따라 또래관계에 차이가 있는지를 살펴 보았는데 게임 이용 정도가 반드시 원인이 되어 또래관계에 차이를 주는 것은 아니라는 점에서 이 연구의 한계가 있다.

따라서 후속연구에서는 컴퓨터 게임의 특성에 적합한 척도를 사용하여 컴퓨터 게임 이용자 개인의 특성 등의 세분화된 변인들을 고려한 연구가 필요하다. 게임 중독에 빠지는 아동들과 부모·교사와의 관계에 대한 연구를 하는 것도 그들의 사회적 관계를 이해하는데 도움이 될 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강경석(2000). 컴퓨터 게임의 몰입기제에 관한 연구. 연세대학교 석사학위 논문.
- 강태욱(1993). 전자오락이 국민학생의 공격성에 미치는 영향. 우석대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 게임종합지원센터(2001). 게임몰입증의 현황과 대처방안. 문화관광부
- 권정숙(1997). 전자오락이 아동의 공격성에 미치는 영향. 강원대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김상우(1995). 청소년들의 비디오 게임 이용 동기와 선호 유형. 한양대학교 석사학위 청구논문.
- 김정숙(2005). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 학교생활 적응과의 관계. 관동대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김주연(2002). 초등학생의 인터넷 중독 경향과 관련 요인 연구. 서울대학교 석사학위 논문.
- 김진무(1994). 온라인 게임이란. **월간게임**, 11월호.
- 김진숙, 최수미, 강진구(2000). 청소년의 PC중독 설문조사 결과. 청소년의 PC중독, 59-88. 한국청소년 상담원.
- 김철민(2003). 초등학생의 게임중독과 충동성 및 대인불안과의 관계. 전주대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김춘경(1991). 비디오 게임과 아동의 인성 특성간의 관계 연구. 서울여자대학교 석사학위 논문.
- 김형천(1999). 중학생의 컴퓨터 게임 이용실태와 생활변화에 관한 분석적 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 나유미(2000). 또래에 대한 아동의 내적 표상 모델과 또래 수용 및 친구 관계의 질. **아동학회지**, 21(4), 143-158. 한국아동학회.
- 노안영, 강영신(2006). **성격심리학**. 학지사.
- 동아일보(2007). 4월 14일.
- 박경애(1993). 청소년(아동)과 전자오락 실태조사. 청소년 대화의 광장.

- 박경호, 강만철, 오익수, 김형근, 김건웅(2002). 국내 인터넷, 컴퓨터 등의 사이버 중독 실태 조사. 정보통신부.
- 박영신(2002). 감각추구성향과 또래관계요인이 청소년 비행에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박영호, 김미경(2001). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계.
- 박성혜(2001). 컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성의 관계. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 박혜원, 광금주(1996). 전자게임의 유형 및 평가차원에 관한 일 연구. **한국 심리학회지: 발달**, 9(2), 91-105.
- 배경숙(2005). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 사회성 및 공격성과의 관계. 호남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 서주현(2001). 청소년의 인터넷을 통한 친구관계의 기능, 구조적 특성 및 만족감. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 성영혜, 이주연(2000). 일반 청소년과 통신중독 경향 청소년의 사회적 지지 지각과 자아정체감 비교연구. **아동연구**, 14(2), 91-110, 숙명여자대학교 아동연구소
- 송명준 외(2001). 인터넷 중독: 중독적 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위유형 심리검사 및 상담연구. 고려대학교 학생생활연구소.
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송원임(2001). 컴퓨터 게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송인덕(1999). 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구. 경희대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신평우(1998). 청소년 초기의 전자게임 이용과 교우관계 연구. 경기대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 안공호(1989). 유아기 우정 개념의 발달 경향에 관한 연구. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 안혜영(2003). 초등학생의 인터넷 게임중독과 감성지능 및 학교생활 적응과의 관



- 계. 단국대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 어기준(2000). 청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반 문제점. 한국컴퓨터생활연구소.
- 우경근(2005). 컴퓨터 게임중독이 개인적 특성 및 사회적 관계 요인에 미치는 영향. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 유안진(1985). **유아환경론**. 창지사.
- 유종열(1993). 아동의 컴퓨터 게임 활용 실태 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 윤영민(2002). 청소년의 인터넷 사용 어떻게 해석할 것인가<On-Line>. (주)디지털 청년의사. [Http://netmentalhealth.fromdoctor.com](http://netmentalhealth.fromdoctor.com).
- 윤진(1984). 우정관계의 본질과 발달단계에 따른 변화. **사회심리학연구**, 2(1), 94-113.
- 이동우(1993). 비디오 게임이 어린이의 공격성에 미치는 영향에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위 논문.
- 이병윤(1992). **정신의학사전**. 일조각.
- 이상명(2002). 초등학생의 인터넷 게임사용과 사회성과의 관계. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이상주(2000). 영어어휘력 향상을 위한 게임 방식의 멀티미디어 코스웨어의 설계 및 구현. 한국교원대학교 석사학위 논문.
- 이석준(2000). 정보통신매체의 이용이 보호관찰대상 청소년의 의식차이에 미치는 영향. 연세대학교 행정대학원 석사학위 논문.
- 이세용(2000). 청소년 인터넷 활용에 대한 실태 조사 결과 보도 자료. 서울:삼성생명 사회정신건강연구소.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 아동의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이유경(2002). 컴퓨터 게임중독 청소년의 사회적 관계 및 적응에 관한 연구. 성신여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이은영(1999). 청소년이 지각한 우정의 순기능과 역기능 및 혼자 지낼 때의 장

- 단점. 인하대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 우경근(2005). 컴퓨터 게임중독이 개인적 특성 및 사회적 관계 요인에 미치는 영향. 광주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이은정(2000). 가족의 기능적 특성과 교우관계가 아동의 역량지각에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이은혜, 고윤주(1999). 학령기 아동을 위한 친구관계의 질 척도 개발에 관한 연구. **아동학회지**, 20(2), 225-240. 한국아동학회.
- 이진우(2001). 다중참여 컴퓨터 게임의 상호작용성에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이춘재(1995). 전자게임 이용과 아동·청소년의 심리 및 사회적 행동. 성곡논총, 26, 273-387.
- 임송미(2000). 컴퓨터 게임이 아동의 수리능력과 공간 기술에 미치는 효과. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 개입의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정순자(2001). 아동의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 정영숙(2000). 중학생의 컴퓨터 게임과 공격성 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 정임숙(2002). 아동의 컴퓨터 게임중독 극복사례 연구. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 정옥분(2005). **발달심리학**. 학지사.
- 정용부, 고영일, 신경일(1998). **아동 생활지도와 상담**. 학지사.
- 정윤실(1988). 전자오락과 아동의 공격성에 관한 연구. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정현숙(1997). 아동의 놀 권리와 멀티미디어. **아동권리연구**, 1(2). 한국아동권리학회.
- 조경자(2001). 유아의 전자게임 실태에 관한 연구. **대한가정학회지**, 39(4). 대한가정학회.

- 조남근, 양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행 간의 관계. **한국심리학회지**, **14(1)**, 91-111. 한국심리학회.
- 조영승(1999). 청소년 환경으로서의 컴퓨터 매체와 청소년의 인간형성에 미치는 영향, **청소년학 연구**, **6(2)**, 41-83
- 채서일(2004). **사회과학 조사 방법론 제 3판**. 학현사.
- 하나의학사(1994). **정신장애의 진단 및 통계 편람 제4판. DSM-IV**. 도서출판 하나의학사.
- 한국인터넷정보센터(2002). 초고속 인터넷 가입자 921만 (정보통신부, 2002. 7. 20). <http://www.nic.or.kr>
- 한국정보문화센터(2002). 인터넷 중독 상담전략. 한국정보문화센터.
- 한국청소년상담원(2000). 청소년 컴퓨터 게임 실태 조사 보고. 한국컴퓨터인쇄정보주식회사.
- 한국청소년문화연구소(1997). 정보화가 아동 및 청소년에 미치는 영향. 한국청소년문화연구소.
- 홍대우(1994). 전자오락 경험과 공격성과의 관계분석. 경북대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 황혜정(2002). 아동과 청소년의 친구관계 발달에 관한 연구. **아동학회지**, **23(3)**. 한국아동학회.
- Alfred L. Baldwin (1967). *Theories of Child Development*. U. S. A. John Wiley & Sons, Inc.
- Arther. T. Jersild(1968). *Child Psychology*. sixth edition. Prentice Hall.
- Bukowsky, W. M. & Hoza, B.(1989). Popularity and Friendship: Issue in theory, measurement, and outcome. In T. J. Berndt & G. W. Ladd(Eds.), *Peer relationships in child development*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Getman, G. N. (1983). Computer in the classroom: Bane or born. *Academic Therapy*, **18**, 517-524.
- Greenfield, P. (1984). *Mind and media: The effects of television, video games,*

- and computers. Cambridge, Ma: Havard University.
- Griffiths, M. D. (1996). Internet Addiction: An issue for clinical psychology. *Clinical Psychology Forum*, 97, 32-36.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Hartup, W. W.(1977). Peer Relations: Developmental implications and interaction in same-and mixed-aged situations. *Young children*, 32, 4-13.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games*. Berkeley: University of California Press.
- Mendelson. M. J. & Aboud. F. E. (2000). Measuring Friendship Quality in Adolescents and Young Adults: McGill Friendship Questionnaires. *Canadian journal of Behavioral Science*, 31(2)
- Ross Vasta. Marshall Halth. Scott A Miller(1998). *Child Psychology. The Modern Science. third Edition*. John Wiley & Sons, Inc.
- Silvern, S. B. & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and pro social behavior, *Journal of applide developmental psychology*, 8(4), 453-462.
- Soper, W. B. & miller, M. J.(1983). Junk time junkies: An emerging addiction among students. *School Counsellor*, 31(1), 40-43.
- Suler, J. (1998). Psychology of cyberspace [On-Line]. <http://www.rider.edu/user/suler/psycyber/psycyber.html>.
- Young, K. S.(1996). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Paper Presented at the American Psychological Association, Toronto, Canada, August.
- Young, K. S.(1999). "Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium, *press for CyberPsychology and behavior of 107th APA convention*.

<인터넷 사이트>

<http://www.iapc.or.kr>.

<Abstract>

# A Study on Addiction to Computer Games and the Peer Group Relationship of Elementary School Students

Ko Jin Hee

Home Economics Education Major

Graduate School of Education Cheju National University

Jeju, Korea

Supervised by professor. Kim Yang Soon

The purpose of this study is to help build new culture of peer groups through healthy and sound use of internet and computer games. For this purpose, this study tries to analyze elementary school students' reality of computer games, the degree of addiction to computer games and peer group relationship.

To analyze the reality, the survey of questionnaire was applied to 523 students at the 6th grade of 3 elementary schools, located in Jeju City. The questionnaire consists of the questions about general situations of usual computer games, self-diagnosis and the measurements of peer group relationship.

To find the general situation of using computer games, frequency and percentage were calculated. This study tried to find the correlation between



the general situation and the addiction to computer games. It also operated t-verification, one-way ANOVA and Duncan verification to find the influence of addiction to computer games on peer group relationship.

The analysis shows that the longest period in computer game history is 3 years and the highest frequency is 3 times a week. The most students began to play computer games motivated by friends and family members just for fun. They played computer games mostly at home. Their favorite computer game was "Action-Arcade".

According to the degree of the addiction to computer games, the longer the game history is, the more addicted the children are. The reality also shows that when children learn computer games through books and when they frequent PC rooms for computer games, the degree of their addiction is higher. Another tendency is that when children imitate their friends' computer games, they are more easily addicted to computer games.

The relationship between the degree of addiction and peer groups shows that the percentage is 80.31% in general user group and 19.69% in dangerous user group. This means that the children in Jeju City is not so serious in terms of the degree of addiction to computer games.

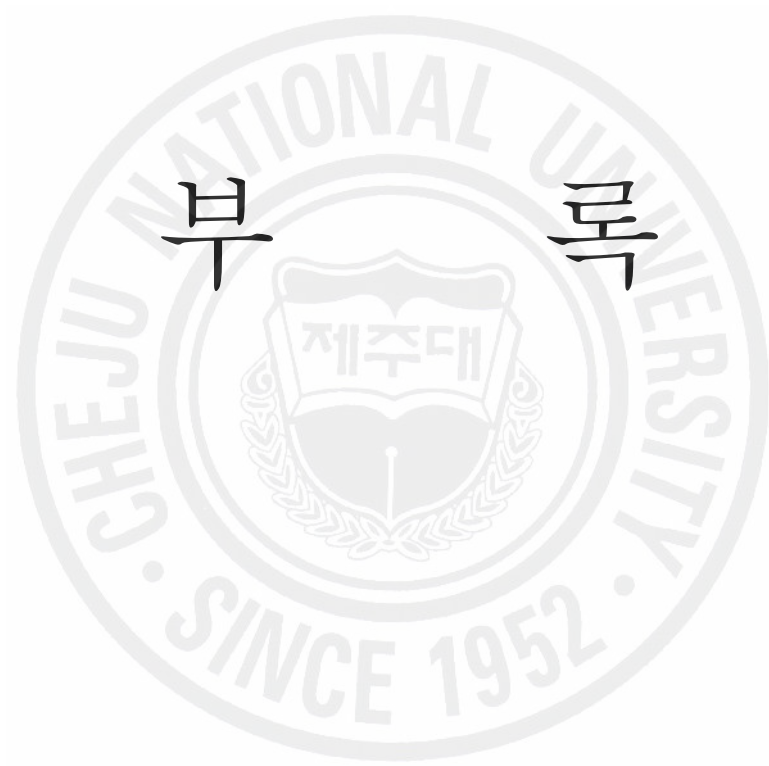
This study shows that most elementary school students play usual computer games, rather than addicted to computer games. It is estimated that this phenomenon is due to the simplicity of parents' control, compared to middle and high school students.

As for the degree of addiction to computer games, the relationship between peers shows that the factor of social support has a meaningful difference. The children playing usual computer games are more approved by society than the ones addicted to computer games. The social approval has meaningful effects on all the sectors such as daily life and reality distinction obstacles, positive expectancy, withdrawal symptoms, inclination of imaginary

personal relation, deviant behavior, and tolerance. On the other hand, punishment orientation has a meaningful effect on reality distinction obstacles. Withdrawal symptoms have meaningful effects on intimacy and friendliness.

In summary, children more exposed to computer games rank higher in addiction to computer games and their social standing is low in the relationship of peer groups. To prevent children's addiction to computer games, it is highly recommended that the time of children's exposure to computer games should be limited and controlled from the beginning of their access to computer games. In addition, it is a good idea to put a PC in open spaces such as living rooms. It is more important to induce children to interesting and healthy activities such as sports rather than prohibit them from playing computer games. If unavoidable, it is recommended to let a child play with friends to reduce the time of playing computer games alone.

This study suggests that parents and teachers guide their children not to be addicted to computer games by helping them play a positive role in their peer group.



## 설 문 지

안녕하십니까?

이 설문지는 『초등학생의 컴퓨터 게임중독이 또래관계에 미치는 영향에 관한 연구』를 위한 것입니다.

설문지의 모든 응답 내용은 비밀이 보장됩니다. 또한 응답하신 문항들은 본 연구를 위한 목적으로만 사용될 것입니다.

본 설문지의 문항에는 정답이 없으므로, 모든 문항에 자신의 평소 생각과 느낌을 솔직하게, 한문항도 빠짐없이 응답해 주시기 바랍니다.

여러분의 답변은 연구를 하는데 있어서 매우 소중한 자료가 될 것입니다. 설문에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

2006. 12.

제주대학교 교육대학원 가정교육전공

연구자 : 고진희

- ※ 학교 : (            ) 초등학교
- ※ 학년 : (        ) 학년
- ※ 성별 : 남 자 (    ), 여 자(    )

◆ 컴퓨터 게임 이용에 관한 설문지

※ 다음 사항들을 읽으시고 ( )에 번호를 기입해 주십시오. 기타에 해당되는 것은 직접 써 주십시오.

1. 컴퓨터 게임을 해 본 경험이 있습니까? ( )  
① 있다. (☐에 표시한 사람은 차례대로 문제를 풀어주십시오.)  
② 없다. (☐에 표시한 사람은 3페이지부터 문제를 풀어주십시오.)
  
2. 컴퓨터 게임을 시작한 지 얼마나 되었습니까? ( )  
① 6개월 미만    ② 6개월~1년    ③ 1년~2년    ④ 2년~3년    ⑤ 3년 이상
  
3. 1주일에 컴퓨터 게임을 얼마나 합니까? ( )  
① 1일    ② 2일    ③ 3일    ④ 4-5일    ⑤ 6-7일
  
4. 평일에 컴퓨터 게임을 한 번 시작하면 얼마나 오래 합니까? ( )  
① 1시간 미만    ② 2시간 미만    ③ 3시간 미만  
④ 4시간 미만    ⑤ 4시간 이상
  
5. 주말에 컴퓨터 게임을 한 번 시작하면 얼마나 오래 합니까? ( )  
① 1시간 미만    ② 2시간 미만    ③ 3시간 미만  
④ 4시간 미만    ⑤ 4시간 이상
  
6. 언제 컴퓨터 게임을 주로 합니까? ( )  
① 공부나 일을 마치고    ② 학교 다녀와서    ③ 학원 다녀와서  
④ 주말이나 휴일    ⑤ 새벽이나 한밤중
  
7. 컴퓨터 게임을 어떻게 시작하게 되었습니까? ( )  
① 친구에 의해서    ② 컴퓨터 통신을 통해  
③ 형제나 가족에 의해    ④ 구입한 컴퓨터 안에 게임이 있어서  
⑤ 게임 책을 보고
  
8. 컴퓨터 게임은 주로 어디에서 합니까? ( )  
① 집    ② 학교    ③ PC방    ④ 친구집    ⑤ 학원





◆ 컴퓨터 게임중독 척도

문 항	질 문	전혀 그렇 지 않다	때때 로 그렇 다	자주 그렇 다	항상 그렇 다
1	게임으로 인해서 생활이 불규칙해졌다.	①	②	③	④
2	게임으로 인해서 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	①	②	③	④
3	게임 때문에 학교성적이 떨어졌다.	①	②	③	④
4	게임을 너무 많이 해서 머리가 아프다.	①	②	③	④
5	게임을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	①	②	③	④
6	게임을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	①	②	③	④
7	게임을 너무 많이 해서 시력 등에 문제가 생겼다.	①	②	③	④
8	다른 할 일이 많을 때에도 게임을 하게 된다.	①	②	③	④
9	게임으로 인해 가족들과 마찰이 있다.	①	②	③	④
10	게임을 하지 않을 때에도 하고 있는 듯한 환상을 느낀 적이 있다.	①	②	③	④
11	게임을 하고 있지 않을 때에도, 게임에서 나오는 소리가 들리고 게임을 하는 꿈을 꾸다.	①	②	③	④
12	게임 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 된다.	①	②	③	④
13	게임을 하는 동안 나는 가장 자유롭다.	①	②	③	④
14	게임을 하고 있으면, 기분이 좋아지고 흥미진진해진다.	①	②	③	④
15	게임을 하는 동안 나는 더욱 자신감이 생긴다.	①	②	③	④
16	게임을 하고 있을 때 마음이 제일 편하다.	①	②	③	④
17	게임을 하면 스트레스가 모두 해소되는 것 같다.	①	②	③	④
18	게임이 없다면 내 인생에 재미있는 일이란 없다.	①	②	③	④
19	게임을 하지 않으면 생활이 지루하고 재미없다.	①	②	③	④
20	만약 게임을 다시 할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다.	①	②	③	④

문 항	질 문	전혀 그렇 지 않다	때때 로 그렇 다	자주 그렇 다	항상 그렇 다
21	게임을 하지 못하면 안절부절 못하고 초조해진다.	①	②	③	④
22	게임을 하고 있지 않을 때에도 게임에 대한 생각이 자꾸 떠오른다.	①	②	③	④
23	게임 때문에 실생활에 문제가 생기더라도 게임을 그만두지 못한다.	①	②	③	④
24	게임을 할 때 누군가 방해를 하면 짜증스럽고 화가 난다.	①	②	③	④
25	온라인에서 알게 된 사람들이 현실에서 아는 사람들보다 나에게 더 잘해준다.	①	②	③	④
26	온라인에서 친구를 만들어 본 적이 있다.	①	②	③	④
27	오프라인에서 보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많다.	①	②	③	④
28	실제에서 보다 게임에서 만난 사람들을 더 잘 이해하게 된다.	①	②	③	④
29	실제생활에서도 게임에서 하는 것처럼 해보고 싶다.	①	②	③	④
30	게임 사용시간을 속이려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
31	게임을 하느라고 수업에 빠진 적이 있다.	①	②	③	④
32	부모님 몰래 게임을 한다.	①	②	③	④
33	게임 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	①	②	③	④
34	게임에서 무엇을 했는지 숨기려고 한 적이 있다.	①	②	③	④
35	게임에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속을 어긴 적이 있다.	①	②	③	④
36	한번 시작하면 생각했던 것보다 오랜 시간을 게임을 하며 보내게 된다.	①	②	③	④
37	게임을 하다가 그만 두면 또 하고 싶다.	①	②	③	④
38	게임 사용시간을 줄이려고 해보았지만 실패한다.	①	②	③	④
39	게임 사용시간을 줄여야 한다는 생각이 끊임없이 들곤 한다.	①	②	③	④
40	주위 사람들이 내가 게임을 너무 많이 한다고 지적한다.	①	②	③	④

◆ 또래관계 척도

문 항	질 문	전혀 그렇 지 않다	대 체 로 그 렇 지 않다	보 통 이 다	대 체 로 그 렇 다	항 상 그 렇 다
1	나는 친구들과 함께 시간을 보낸다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 친구들과 의견이 달라 맞서는 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
3	친구들은 내가 모르는 것이 있으면 어떻게 해야 하는지 가르쳐 준다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 친구들과의 관계가 만족스럽다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 친구들에게 나의 일에 대해 말하는 것을 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 친구들에게 도움이 필요한 일이 있을 경우 도와준다.	①	②	③	④	⑤
7	친구들은 나를 좋아하고 사랑한다.	①	②	③	④	⑤
8	친구들은 나에게 벌을 준다.	①	②	③	④	⑤
9	친구들은 나를 존중해준다.	①	②	③	④	⑤
10	친구들은 내게 무엇을 해야 한다고 말한다.	①	②	③	④	⑤
11	무슨 일이 생긴다 해도 나와 친구들과의 관계가 계속 될 것이라고 확신한다.	①	②	③	④	⑤
12	나는 친구들과 같이 놀거나 재미있게 지내는 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
13	나와 친구들은 생각이나 의견이 다르다.	①	②	③	④	⑤
14	친구들은 내가 어려운 상황을 이해하도록 도와 준다.	①	②	③	④	⑤
15	나와 친구들 사이에서 일을 처리하는 방법이 행복하다고 느껴지는 때가 있다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 친구들과 내 비밀이나 개인적인 느낌에 대해 서로 얘기한다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 친구들을 보호하고 지킨다.	①	②	③	④	⑤
18	친구들은 나에 대해 관심을 기울인다.	①	②	③	④	⑤
19	내가 친구들 말을 듣지 않을 때 친구들은 나에게 벌을 준다.	①	②	③	④	⑤
20	친구들은 내가 여러 가지 일을 잘한다고 인정해 준다.	①	②	③	④	⑤
21	친구들은 나보다 지배적이다.	①	②	③	④	⑤
22	내가 친구들과 의견이 서로 다를지라도 우정이 계속될 것이라고 확신한다.	①	②	③	④	⑤
23	나는 친구들과 이곳저곳에 가서 재미있는 일을 하는 경우가 있다.	①	②	③	④	⑤
24	나는 친구들과 서로 논쟁을 한다.	①	②	③	④	⑤

문항	질문	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	항상 그렇다
25	내가 어려운 일에 처했을 때 친구들은 나를 도와준다.	①	②	③	④	⑤
26	나와 친구들과의 관계는 좋다.	①	②	③	④	⑤
27	나는 부모님이나 선생님께 알리고 싶지 않은 일에 대해서도 친구들에게는 이야기한다.	①	②	③	④	⑤
28	나는 친구들을 돌보아 준다.	①	②	③	④	⑤
29	친구들은 나를 사랑하거나 좋아하는 느낌을 가지고 있다.	①	②	③	④	⑤
30	내가 해서는 안 될 일을 했을 때 친구들은 나를 꾸짖는다.	①	②	③	④	⑤
31	친구들은 내가 하는 일을 좋아하거나 찬성해 준다.	①	②	③	④	⑤
32	나와 친구들 사이에서 무엇을 해야 할 것인지에 대해 친구들이 결정을 한다.	①	②	③	④	⑤
33	앞으로도 나와 친구들과의 관계가 계속 좋을 것이라고 확신한다.	①	②	③	④	⑤

※ 다음 사항들을 읽으시고 ( )에 번호를 기입해 주십시오. 기타에 해당되는 것은 직접 써 주십시오.

1. 여러분은 현재 누구와 살고 있나요? ( )

- ① 아버지 · 어머니      ② 아버지      ③ 어머니  
④ 친척 (할머니, 할아버지, 고모, 이모 등)      ⑤ 모두 안 계신다.

2. 부모님의 교육 수준은 어느 정도입니까? ( )

- ① 중졸이하    ② 고졸    ③ 대졸    ④ 대학원 이상 졸    ⑤ 기타 ( )

3. 여러분의 출생순위는 어떻게 되나요? ( )

(둘째나 셋째이면서 막내인 경우는 ⑤ 막내에 표시해 주세요.)

- ① 외동    ② 첫째    ③ 둘째    ④ 셋째    ⑤ 막내

4. 부모님께서서는 어떤 일을 하고 계시나요? ( )

- ① 농수축산업    ② 공무원이나 회사원    ③ 자영업    ④ 서비스업  
⑤ 전문직    ⑥ 건축토목업    ⑦ 기타( )