

---

# 아동의 컴퓨터게임이용 실태에 따른 게임몰입 경향에 관한 연구

## Children's use of Computer Game and Game Immersion: According to Grade

---

이경선\*, 이정화\*\*  
동명대학교 유아교육과\*, 부경대학교 유아교육과\*\*

Gyeong Seon Lee(sunlee31@tu.ac.kr)\*, Jeong Hwa Lee(jlee@pknu.ac.kr)\*\*

---

### 요약

본 연구의 목적은 초등학교 저학년 아동의 게임이용 실태를 살펴보고, 학년에 따라 게임몰입에 차이가 있는지, 그리고 게임이용 실태가 게임몰입에 영향을 주는지 알아봄으로서 아동의 컴퓨터게임관련 연구의 기초자료로 활용하는데 있다. 연구대상은 부산에 소재한 한 초등학교 1학년부터 3학년 아동 총 239명으로, 컴퓨터 게임 사용 실태 조사 설문지와 컴퓨터게임 몰입 검사지를 배부하여 자료처리를 하였다.

게임이용 실태를 살펴보면, 1학년 아동의 게임 경력, 게임시간, 주간게임 횟수 등에서 3학년 아동과 비슷하거나 더 많은 것으로 나타났다. 게임몰입경향의 학년별 차이는 나타나지 않았으나 성별차이는 나타났다. 또한 컴퓨터게임 실태조사 항목인 게임경력, 주당 게임횟수, 1회당 게임시간, 게임 이유 등이 게임몰입에 모두 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 마지막으로, 연구결과에 대한 논의와 후속연구가 제안되었다.

■ **중심어** : | 컴퓨터게임 | 게임몰입 | 아동 |

### Abstract

The purpose of this study were to investigate 1) present condition of children's usage of computer game, 2) difference in extent of immersing in computer game according to grade, and 3) difference in extent of immersing in computer game according to conditions of computer game usage. A total of 239 children from 1st to 3rd grade in an elementary school in Busan were surveyed with two kinds of questionnaires about usage of and immersion in computer game. The collected data were analyzed using SPSS 12.0 program.

It was revealed that the 1st graders showed higher scores on experience of computer game, frequency of computer game per week, and amount of time for each computer game than the 3rd graders. However, there were no significant differences in extent of immersing in computer game according to grade and to conditions of computer game usage. The findings of this study implies that the age of using computer game is going down rapidly. Discussions and suggestions for further study were provided.

■ **keyword** : | Computer Game | Game Immersion | Children |

---

## 1. 문제 제기

### 1. 아동의 컴퓨터게임관련 연구동향

현재 한국사회에서 인터넷은 성인들뿐 아니라 아동들에게도 일상생활의 주요한 부분으로 자리잡고 있으며, 인터넷 이용이 보편화되어 가고 있다. 한국인터넷진흥

홍원이 2006년에 실시한 정보화실태조사[1] 결과에 의하면, 2006년 말 인터넷이용 인구가 약 3,490만 명을 넘어서면서 만 3세 이상 인구 10명 중 7명이상(74.1%)이 인터넷을 이용하고 있다. 특히 인터넷의 보편화로 인터넷 이용 연령이 점차 낮아지면서, 초등학교의 경우 인터넷 이용률이 2000년에는 63.7%에 불과하였으나, 2003년에는 91.0%, 2006년 말에는 97.6%로 급증하였다. 인터넷의 이용목적(복수응답)은 이메일, 채팅 등의 커뮤니케이션(92.1%)과 음악, 게임 등의 여가 활동(91.9%)이 높은 비율을 차지했다[2].

이러한 현상은 1990년대 후반 컴퓨터와 인터넷서비스의 폭발적인 증가, 게임사업의 급성장과 더불어 예고되었고, 이와 더불어 컴퓨터게임이 이용자에게 미치는 영향에 대한 학문적, 사회적인 관심도 증가되었다. 현재 이루어지고 있는 컴퓨터게임과 관련된 연구 동향과 문제점 등을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 게임 이용자의 연령과 성별, 이용형태와 같은 일반적인 사항과 컴퓨터게임이 이용자의 행동 심리상태에 미치는 상반된(긍정적 혹은 부정적) 영향에 관한 연구이다[3-5]. 컴퓨터게임의 긍정적인 역할에 대한 연구결과를 살펴보면, 컴퓨터 활용능력 향상, 논리적 사고와 창의적 사고 신장, 인지능력 향상, 성취감, 도전감, 상상력, 스트레스 해소 등이 있다. 반면, 중독, 충동성, 사회적 고립, 정서적 손상, 부정적 자아인식, 신체적 증상, 공격성 등에 영향을 미친다는 부정적인 연구결과도 제시되고 있다.

둘째, 이러한 컴퓨터게임 효과에 대한 상반된 연구결과를 이해하기 위한 시도가 이루어졌다. 충동성, 공격성, 자기통제력, 자아존중감, 대인관계기술 등 게임이용자의 개인적 특성뿐만 아니라, 부모양육태도, 부모 관계, 부모의 감독과 통제, 부모의 게임에 대한 태도, 부모-자녀 의사소통, 가족지지 등의 가정환경요인, 교사의 태도 및 통제, 교사의 지지 등의 학교환경요인, 또래집단의 태도 및 영향, 또래 및 친구의 지지 등의 또래집단요인을 고려한 연구가 다각적으로 수행되었다. 그러나 이러한 연구들이 종합적으로 이루어지기보다, 한정된 영역에서 몇몇 변인들의 관계를 산발적으로 탐색하는데 그치고 있다. 그러므로 컴퓨터게임의 잠재적 영향

과 효과를 정확하게 이해하기 위해서는 컴퓨터게임의 특성, 컴퓨터이용자의 발달적 및 개인적 특성을 체계적이고 종합적으로 고려해야 할 필요가 있다[6].

셋째, 편중된 연구대상의 설정이다. 초기 컴퓨터게임에 대한 연구대상은 새로운 게임에 대한 정보와 습득능력이 빠르고, 중독률이 높은 초등학교 고학년 아동과 청소년에 제한되어 있었다. 그러나 현재 게임을 이용하는 연령대가 빠르게 낮아지고 있는 추세이며, 이에 대한 사회적 관심도 높아져 가고 있다. 실제 2006년 정보화실태조사에서 만 5세의 인터넷 이용률이 68.7%에 달하고 있으며, 3-5세 유아들의 87.0%가 게임·오락을 위해 인터넷을 이용하고 있다고 보고한 바 있다[1].

이러한 현실에도 불구하고 실제 유아나 초등 저학년 아동의 게임이용에 관한 심도깊은 연구는 이루어지지 않은 상태이다[7]. 컴퓨터게임에 대한 연구에서는 적절한 아동용 게임중독 척도의 부족과 중독범위에 드는 피험자 선정의 어려움으로 대부분 초등학교 고학년 이상의 아동을 대상으로 연구가 수행되었다. 그러나 초등학교 저학년 아동일수록 다양한 컴퓨터 활용법을 모르기 때문에 게임을 먼저 배우게 되고 게임에 재미를 느끼기 시작하면서 컴퓨터게임에 지나치게 몰두할 수 있는 가능성이 크다는 점을 간과해서는 안될 것이다.

넷째, 잘못된 연구설계이다. 아동 게임중독의 영향에 관한 연구들을 살펴보면 게임중독수준(상, 중 하 등)에 따라 그 차이를 살펴보고자 하는 연구들을 많이 볼 수 있다. 그러나 컴퓨터게임을 하는 아동의 수가 증가하고 있다고는 하나, 초등학교 저학년 아동들의 경우 중독척도에 의해 중독집단으로 분류될 수 있는 아동을 표집하기는 어렵다. 이러한 상황에서 연구자들이 사용하는 방법 중의 하나는 연구대상자들의 점수 중에서 상·하위 27%씩 추출하거나, 평균(M) ± 1표준편차(SD)로 집단을 나누어 게임중독 수준에 따른 차이점을 비교하는 것이다. 이로 인해 연구대상 내에서만 높은 점수를 받은 집단의 특징을 설명하면서 실제로는 중독집단이 아닌 집단의 특징을 마치 중독집단의 특징인 것처럼 해석하는 우를 범하는 것이다.

결론적으로 아동의 게임이용에 관한 많은 관심에도 불구하고, 위에서 지적한 컴퓨터게임 연구의 문제점들

로 인해 실제 객관적 정보를 찾아보기 어려운 것이 사실이다.

### 2. 컴퓨터게임 몰입 경향

컴퓨터게임의 영향에 관한 연구에서 주요하게 고려되는 변수 중의 하나는 컴퓨터게임 중독이다. 컴퓨터게임 중독이란 인터넷 중독에서 가장 빈번하게 나타나는 인터넷 중독의 한 유형으로 컴퓨터게임이 자신의 생활에 큰 비중을 차지하고 있으며, 목적에 의한 사용이 아니라 그 자체가 하나의 습관으로 자리잡고 있는 상태를 말한다. 또한 컴퓨터게임에 대한 통제력을 상실하여 게임에 대한 자제를 인식하면서도 자신의 의지대로 통제하지 못하는 상태를 말한다[8].

그러나 아동의 컴퓨터게임 중독 문제는 청소년 및 성인들과는 달리 심각하게 보고되지 않고 있으며, 앞으로의 발달과정을 통하여 변화된 양상을 나타낼 수 있는 가변성이 크기 때문에 특정 아동의 게임행동에 기초하여 게임중독으로 진단하는 것은 무리가 있다. 그러므로 중독이란 용어대신 게임이용, 중독경향, 몰두성향 등의 용어를 사용하는 것이 더 적절할 것이다[9]. 또한 컴퓨터게임 관련 연구에서 많이 사용하는 중독집단이나 비중독집단을 비교하는 연구설계는 아동을 대상으로 하는 연구에서는 연구대상의 특징상 적절하지 않다.

그러므로 아동이 연구대상인 연구에서는 게임이용 현황을 토대로, 앞으로의 게임이용 경향에 시사를 줄 수 있는 기초연구가 우선 필요할 것으로 사료된다.

### 3. 연구문제

현재 청소년 및 성인과 다른 발달적 특징을 고려한 아동의 컴퓨터게임 이용에 대한 논의는 거의 이루어지고 있지 않다. 그러므로 본 연구에서는 아동의 컴퓨터게임 이용 실태 및 현황을 살펴보고, 이에 따라 게임몰입 경향이 어떻게 나타나는지 살펴보고자 한다.

본 연구의 결과는 초등학교 저학년 아동을 대상으로 한 컴퓨터게임 연구의 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 학년별 컴퓨터게임 이용실태는 어떠한가?

연구문제 2. 학년별, 성별에 따라 게임몰입경향에 차이가 있는가?

연구문제 3. 컴퓨터게임이용 실태에 따라 아동의 게임 몰입 경향은 어떠한가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구를 위해 부산광역시에 소재한 한 초등학교 1학년부터 3학년 아동 총 304명을 연구대상으로 선정하였다. 이들에게 설문지를 배부하여 설문조사를 하였으며, 설문조사 후 304부가 모두 회수되었고 이 중 일부 응답이 누락된 대상 11부를 제외한 나머지 293부를 자료 분석에 이용하였다.

최종 분석에 포함된 아동의 일반 현황은 [표 1]과 같다.

표 1. 연구대상자 현황

	남	여	계	%
1학년	64	57	121	41.3
2학년	48	41	89	30.4
3학년	39	44	83	28.3
전체	151	142	293	100.0

### 2. 측정 도구

#### 2.1 배경 변인 및 컴퓨터 게임 사용 실태 조사 설문지

배경 변인 및 컴퓨터 게임 사용 실태 조사에 관한 설문지의 내용은 학년, 성별, 성적, 게임경력, 일주일에 게임을 하는 횟수, 한번 게임할 때 걸리는 시간, 게임을 하는 이유에 따라서 컴퓨터 게임 몰입의 차이가 있는지를 알아보기 위한 내용으로 한국청소년문화연구소(1998)에서 인터넷 사용 실태를 알아보기 위해 제작, 사용한 검사도구를 참고하여 설문지를 작성하였다[10].

2.2 컴퓨터게임 몰입 검사지

본 연구에서 사용한 컴퓨터 게임 몰입 검사지는 미국 피츠버그 대학의 Kimberly Young의 온라인 중독센터 [11]에서 만든 5점 척도로 된 인터넷 중독 검사지 (Internet Addiction Test)를 정계주(2002)가 컴퓨터 게임 상황에 맞도록 수정한 것을 사용하였다[12].

이 척도는 20문항으로 구성되어 있으며, 총점의 합으로 몰입여부를 판별한다. 각 문항은 “결코 그렇지 않다”에서 “매우 그렇다”까지 1~5점으로 이루어진 Likert척도이며, 총점은 20점에서 100점 사이로 점수가 높아질수록 컴퓨터 게임 몰입 성향이 높음을 의미한다.

각 문항의 내용은 컴퓨터게임 사용과 관련된 강박적 행동, 대인관계 성향의 변화, 학업이나 일에서의 장애 여부, 통제조절력의 여부, 행동상의 문제 및 정서적 변화 등을 포함하고 있다. 본 연구에서의 하위요인별 문항 번호와 Cronbach Alpha 값은 [표 2]와 같다.

3. 연구 절차

자료수집은 2006년 12월 18일부터 12월 23일까지 일주일간 실시되었다. 연구를 위한 설문지 배부는 부산의 한 초등학교 1학년부터 3학년 중에서 각 학년별로 무선 표집하였고, 담임교사에게 설문지에 대해 설명한 후 검사를 부탁하였다. 아동들의 문항 이해도를 높이기 위해

표 2. 컴퓨터게임몰입 검사의 문항 및 신뢰도

하위요인	문항수	문항번호	Cronbach α
컴퓨터 게임 사용과 관련된 강박적 행동	5	9,11,15,17*,18	.48
대인관계 성향의 변화	4	3,4,8,19	.57
학업이나 일에서의 장애 여부	3	2,6,7	.74
통제조절력의 여부	4	1,5,14,16	.59
행동상의 문제 및 정서적 변화	4	10,12,13,20	.73

\* : 역산문항

한 문항씩 교사가 읽어주고 응답하도록 하여 설문지 실시 소요시간은 평균 40분이었다.

4. 자료 분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 12.0 프로그램을 이용하여 다음의 통계분석을 하였다.

먼저, 연구문제 1의 아동의 학년별 컴퓨터게임 이용 실태를 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하였다. 연구문제 2의 성에 따른 게임몰입 경향의 차이를 위해서는 t 검증을 하였고, 학년에 따른 게임몰입 경향의 차이와 연구문제 3의 컴퓨터 사용 실태에 따라 컴퓨터게임 몰입 정도에 차이가 있는지를 알아보기 위해 평균, 표준편차, 일원분산분석(ANOVA)을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 학년별 컴퓨터게임 이용 실태

학년별 게임경력을 비교해 보면[표 3], 1학년과 3학년 아동의 경우 게임을 한지 1년-3년이 가장 높게(50% 이상) 나타났다. 특히, 1학년 중 1-3년 이상 게임을 한 아동의 비율(59.5%)은 2학년(34.8) 보다 더 많았다. 이는 컴퓨터게임 이용의 저연령화 추세를 입증하는 것이라 볼 수 있다.

또한, 학년별 주당 게임횟수를 살펴보면[표 4] 모든 학년에서 50% 이상의 아동들이 1주일에 1-2일 정도 컴퓨터게임을 하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 3학년에서는 2-3일 이상 게임을 하는 아동의 수가 43.4%로 게임을 하는 횟수가 3학년 때 많이 증가하였음을 보여 주고있다.

한번 게임을 시작하면, 연속해서 몇 시간을 하는지에 대한 학년별 차이는 [표 5]와 같다. 모든 학년에서 1시간 미만 게임을 하는 아동의 수가 가장 높았다. 그러나 1-2시간 동안 게임을 하는 1학년(33.1%)이 2학년(23.6%)과 3학년(32.5%) 보다 더 높게 나타났다.

게임을 하는 이유를 살펴보면[표 6], 모든 학년에서 재미있어서 한다는 이유가 다른 이유들보다 월등히 높게 나타났다. 특히, 1학년 아동(66.1%)이 지각하는 컴퓨터게임에 대한 재미는 2학년(53.9%), 3학년(54.2%)보다 높게 나타났다.

표 3. 학년별 컴퓨터게임 경력의 빈도와 백분율 N(%)

학년 게임 경력	1학년	2학년	3학년	전체
6개월미만	20(16.5)	32(36.0)	11(13.3)	63(21.5)
6개월-1년	29(24.0)	26(29.2)	11(13.3)	66(22.5)
1-3년	68(56.2)	14(15.7)	46(55.4)	128(43.7)
3-5년	4(3.3)	12(13.5)	10(12.0)	26(8.9)
5년 이상	0(0.0)	5(5.6)	5(6.0)	10(3.4)
전체	121(100.0)	89(100.0)	83(100.0)	293(100.0)

학년별 게임몰입의 차이를 살펴보면, 1학년의 게임몰입 평균 점수(M=35.37)가 2학년(M=32.43)과 3학년(M=34.98)보다 높았으나, 통계적으로 유의미하게 나타나지 않았다[표 7]. 즉, 1, 2, 3학년 아동의 게임몰입의 경향은 차이가 나지 않았다.

표 4. 학년별 주당 게임횟수의 빈도와 백분율 N(%)

학년 주당 횟수	1학년	2학년	3학년	전체
1일	42(34.7)	37(41.6)	20(24.1)	99(33.8)
1-2일	42(34.7)	25(28.1)	27(32.5)	94(32.1)
2-3일	14(11.6)	9(10.1)	18(21.7)	41(14.0)
3-4일	10(8.3)	10(11.2)	6(7.2)	26(8.9)
5일 이상	13(10.7)	8(9.0)	12(14.5)	33(11.3)
전체	121(100.0)	89(100.0)	83(100.0)	293(100.0)

표 5. 학년별 1회당 게임시간의 빈도와 백분율 N(%)

학년 1회당 게임시간	1학년	2학년	3학년	전체
1시간 미만	74(61.2)	67(75.3)	47(56.6)	188(64.2)
1-2시간	40(33.1)	21(23.6)	27(32.5)	88(30.0)
2-3시간	3(2.5)	1(1.1)	7(8.4)	11(3.8)
3-4시간	2(1.7)	0(0.0)	0(0.0)	2(0.7)
5시간 이상	2(1.7)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.7)
전체	121(100.0)	89(100.0)	83(100.0)	293(100.0)

표 6. 학년별 게임을 하는 이유의 빈도와 백분율 N(%)

학년 게임 하는 이유	1학년	2학년	3학년	전체
재미있어서	80(66.1)	48(53.9)	45(54.2)	173(59.0)
시간보내기	8(6.6)	2(2.2)	2(2.4)	12(4.1)
스트레스해소	13(10.7)	14(15.7)	12(14.5)	39(13.3)
친구들과 어울리기 위해	8(6.6)	10(11.2)	8(9.6)	26(8.9)
성취감	4(3.3)	2(2.2)	3(3.6)	9(3.1)
기타	8(6.6)	13(14.6)	13(15.7)	34(11.6)
전체	121(100.0)	89(100.0)	83(100.0)	293(100.0)

## 2. 학년별, 성별 게임몰입의 차이

### 2.1 학년별 게임몰입의 차이

학년별 게임몰입의 차이를 살펴보면, 1학년의 게임몰입 평균 점수(M=35.37)가 2학년(M=32.43)과 3학년(M=34.98)보다 높았으나, 통계적으로 유의미하게 나타나지 않았다[표 7]. 즉, 1, 2, 3학년 아동의 게임몰입의 경향은 차이가 나지 않았다.

### 2.2 성별 게임몰입의 차이

성별 게임몰입의 차이를 살펴보면, 전반적으로 남아가 여아보다 높게 나타났다[표 8]. 그러나 1학년과 3학년에서만 통계적으로 유의미하게 차이가 나타났고, 2학년에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

표 7. 학년별 게임몰입의 평균, 표준편차, 일원변량분석 결과표

학년	N	M(SD)	검증
1학년	121	35.37(10.99)	F=1.840
2학년	89	32.43(11.35)	
3학년	83	34.98(12.40)	
전체	293	34.37(11.55)	

표 8. 성별 게임몰입의 평균, 표준편차, t-검증 결과표

학년	성	N	M(SD)	t-값
1학년	남	64	38.70(10.11)	3.717***
	여	57	31.63(10.81)	
2학년	남	48	34.33(11.66)	1.733
	여	41	30.20(10.70)	
3학년	남	39	42.08(12.37)	5.684***
	여	44	28.68( 8.47)	
전체	남	151	38.19(11.54)	6.203***
	여	142	30.30(10.11)	

\*\*\* $\alpha$ .001

### 3. 컴퓨터게임 사용 실태에 따른 게임몰입 정도의 차이

게임사용 실태에 따라 컴퓨터 게임몰입 정도에 차이가 있는지 알아보기 위한 일원변량분석 결과는 [표 9]와다. 결과를 살펴보면, 게임경력, 주당 게임횟수, 1회당 게임 시간, 게임 이유 등에 따라 모두 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

먼저, 게임경력에 따른 게임몰입을 살펴보면 게임경력이 오래될수록, 게임몰입의 점수가 높아짐을 알 수 있다. 즉, 5년 이상(M=44.70)일 때 게임 몰입의 정도가 가장 높은 것으로 나타났다.

둘째, 주당 게임횟수에 따른 몰입의 차이를 보면, 1일 미만으로 게임을 하는 집단의 몰입점수(M=29.91)가 가장 낮았고, 5일 이상 게임을 하는 집단의 게임몰입 점수(M=44.73)가 가장 높은 것으로 나타났다. 즉, 주당 게임 횟수가 많을수록 게임몰입 정도가 높다는 것을 알 수 있다.

셋째, 1회당 게임 시간은 1시간 미만 게임을 하는 집단의 게임몰입 점수(M=30.66)가 가장 낮았고, 3시간-5시간 게임을 하는 집단의 게임몰입 점수(M=52.50)가 가장 높게 나타났다. 이는 5시간 이상 게임을 하는 집단의 게임몰입 점수(M=37.00)보다 높게 나타난 것이다.

마지막으로, 컴퓨터게임을 하는 이유에 따른 몰입의 차이를 보면, 스트레스를 풀기 위해(M=37.69) 게임을

하는 경우와 재미로(M=36.32)하는 경우에 게임몰입 점수가 가장 높았고, 성취감을 느낄 수 있어서 하는 경우(M=28.38)가 가장 낮게 나타났다.

표 9. 컴퓨터게임 사용 실태에 따른 게임 몰입의 평균, 표준편차, 일원변량분석 결과표

	구분	N	M (SD)	검증
게임 경력	6개월 미만	63	28.35 (10.41)	F=9.09***
	6개월-1년	66	33.12 ( 9.90)	
	1년-3년	128	36.36 (11.63)	
	3년-5년	26	38.31 (11.78)	
	5년 이상	10	44.70 ( 9.74)	
	전체	293	34.37(11.55)	
주당 게임 횟수	1일 미만	99	29.91 (10.49)	F=14.03***
	1일-2일	94	33.19 (11.23)	
	2일-3일	41	36.78 ( 9.73)	
	3일-4일	26	38.62 (10.06)	
	5일 이상	33	44.73 (10.84)	
1회당 게임 시간	전체	293	34.37(11.55)	F=25.12***
	1시간 미만	188	30.66 (10.05)	
	1시간-2시간	88	39.75 (11.13)	
	2시간-3시간	11	47.55( 8.62)	
	3시간-5시간 이상	6	47.33 ( 9.73)	
게임 이유	전체	293	34.37(11.55)	F= 8.07***
	재미있어서	173	36.32 (11.56)	
	시간 보내기	12	32.25 (10.01)	
	스트레스	39	37.69 (11.39)	
	친구들과 어울리기위해	26	32.15 (10.13)	
	성취감	8	28.38 (10.42)	
	기타	35	24.74 ( 7.23)	
전체	293	34.37 (11.55)		

\*\*\* $\alpha$ .001

## IV. 연구결과 및 논의

### 1. 연구결과 요약 및 논의

본 연구의 목적은 아동의 게임이용 실태를 살펴보고, 게임이용 실태가 게임몰입에 영향을 주는지 알아보는 데 있다. 연구결과에 대한 간략한 요약과 논의는 다음과 같다.

첫째, 컴퓨터게임 이용실태를 보면 게임이용의 저연령화가 확인되었다. 1학년 경우 게임경력이 3년 미만인 아동이(56.2%) 3학년 아동(55.4%)보다 더 많았다. 1주일에 3일 이상 게임을 한다고 응답한 비율에서도 1학년(19.0%), 2학년(20.2), 3학년(21.7%)이 모두 비슷하게 나타났다.

둘째, 학년에 따른 게임몰입의 차이를 살펴보면, 1학년의 몰입정도와 2, 3학년의 몰입의 차이는 나타나지 않았다. 오히려 1학년의 게임몰입 점수(M=35.37)가 다른 학년들(각각 M=32.43, M=34.98)보다 조금 더 높게 나타났다.

이러한 결과들은 어린 연령에서부터 과도한 게임이용으로 인한 문제의 가능성이 커지고 있으며, 이를 위한 대안 마련이 필요함을 시사한다. 그동안 게임을 많이 하는 시기는 초등학교 고학년 이후 중학교 시기로 알려져 왔으며[13], 게임중독의 경향은 중학교 시기가 초등학교와 고등학교 시기보다 더 높다고 보고되어 왔다[14]. 이런 이유로 초등학교 저학년 아동을 대상으로 한 컴퓨터게임 관련 연구는 거의 이루어지지 않았다. 본 연구에서도 확인된 게임이용자의 저연령화에 대한 연구들이 다양하게 이루어져야 될 것이다.

셋째, 성별에 따른 게임몰입의 차이를 살펴보면, 모든 학년에서 남아가 여아보다 게임몰두경향이 높게 나타났다. 이는 컴퓨터게임의 성별차이를 살펴본 다른 연구들과도 일치하는 결과이다[3][15]. 일반적으로 컴퓨터게임에 대한 선호는 여아보다 남아가 더 높은 것으로 알려져 있으며, 이러한 경향은 저학년 아동에서도 나타나며 본 연구를 통해 밝혀졌다. 그러나 이른 시기부터 게임몰두에 대한 성별차이가 나타나는 원인을 분석한 연구는 찾아보기 힘들다. 그러므로 컴퓨터게임의 특징, 성별에 따른 환경적 변인의 차이 등을 살펴봄으로써 성별 차이를 규명할 수 있는 구체적인 분석이 필요한 것으로 보인다.

넷째, 연구대상 아동의 게임몰입 점수를 보면, 모두 "일반적인 이용자"의 수준에 속하였다. 그럼에도 불구하고 게임경력, 게임횟수, 게임시간, 게임이유 등이 모두 게임몰입 정도에 유의한 영향을 주는 것으로 밝혀졌다. 이러한 결과는 비록 심각한 수준의 게임이용자가

아니더라도 게임에 대한 올바른 지도와 안내가 필요하다는 점을 시사한다.

또한 게임을 하는 이유를 살펴보면, 재미와 스트레스 해소가 가장 높은 비율을 차지하고 있으며, 이러한 요소들이 게임몰입에도 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그러므로 게임이용에 대한 안내 및 대안 프로그램 등을 계획할 경우, 재미와 스트레스 해소를 중요하게 고려해야 할 것이다.

## 2. 후속연구 제언

본 연구결과를 토대로 다음과 같은 후속연구를 제언하고자 한다. 첫째, 아동의 발달적 특징을 고려하여 청소년이나 성인과는 다른 관점의 후속연구들이 이루어져야 할 것이다. 특히 아동의 경우 가정, 부모, 또래문화 등 다양한 환경적 변인들에 대한 영향이 청소년이나 성인과는 다른 양상을 보일 것으로 짐작된다. 그러므로 아동의 게임이용에 영향을 미치는 다양한 변인들을 추출하는 연구가 필요할 것으로 보인다.

둘째, 유아, 아동, 청소년, 그리고 성인에 이르기까지, 게임이용자의 모든 과정을 파악할 수 있는 종단적 연구가 이루어져야 할 것이다. 그러므로써 게임이용에 대한 단계적 모형이 개발될 수 있고 게임몰입의 전 단계에 대한 체계적이고 종합적인 이해가 가능할 것이다.

## 참고 문헌

- [1] 한국인터넷진흥원, 2006년 하반기 정보화 실태조사, 한국인터넷진흥원, 2007.
- [2] 한국인터넷진흥원, 인터넷이슈 기획 분석: 유아 및 초등학생의 인터넷이용실태 분석, 한국인터넷진흥원, 2007.
- [3] 송숙자, 심희옥, "아동의 컴퓨터게임 몰두성향과 심리사회 및 행동적 특성에 관한 연구", 아동학회지, 제24권, 제5호, pp.27-41, 2003.
- [4] K. Durkin and B. Barber, "Not So Doomed: Computer Game Play and Positive Adolescent Development," Applied Developmental

Psychology, Vol.23, pp.373-392, 2002.

- [5] L. Bensley and J. van Eenwyk, "Video Games and Real-life Aggression: Review of the Literature," J. of Adolescent Health, Vol.29, pp.244-257, 2001.
- [6] 광금주, "컴퓨터 게임과 아동, 청소년 발달과의 관련성 연구 개관", 한국심리학회지: 사회문제, 제 10권, 특집호, pp.147-175, 2004.
- [7] 덕성여자대학교 아동게임연구센터, 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발연구, 한국정보문화진흥원, 2006.
- [8] 어기준, 청소년 PC중독의 유형과 문제점, 한국청소년상담원, 2000.
- [9] 나은영, 박중현, "어린이의 인터넷·컴퓨터게임 몰입에 미치는 자기통제성의 매개 역할과 어머니의 개방적 커뮤니케이션의 영향", 한국언론학보, 제50권, 제2호, pp.116-260, 2006.
- [10] 한국청소년문화연구소, 정보사회와 청소년 I, 한국청소년문화연구소, 1998.
- [11] [http://www.netaddiction.com/resources/internet\\_addiction\\_test.htm](http://www.netaddiction.com/resources/internet_addiction_test.htm)
- [12] 정계주, 컴퓨터 게임중독과 대인불안, 공격성과의 관계, 수원대학교 교육대학원 석사학위청구 논문, 2002.
- [13] 박혜원, 광금주, "전자게임의 유형 및 평가차원에 관한 일 연구", 한국심리학회지: 발달, 제 9권, 제2호, pp.91-105, 1996.
- [14] 방희정, 조아미, "가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계", 한국발달심리학회 2002 춘계심포지움, 2002.
- [15] 권민균, 최명숙, "아동의 인터넷 활동 및 선호에 대한 조사: 연령과 성 차이를 중심으로", 아동교육, 제13권, 제2호, pp.137-150, 2004.

저 자 소개

이 경 선(Gyeong Seon Lee)

정회원



- 2000년 8월 : 성균관대학교 아동학과(아동학 박사)
- 현재 : 동명대학교 유아교육과 전임강사

<관심분야> : 컴퓨터를 활용한 유아교수매체 개발

이 정 화(Jeong Hwa Lee)

정회원



- 1999년 5월 : Indiana Univ. (Ph.D)
- 현재 : 부경대학교 유아교육과 부교수

<관심분야> : 컴퓨터를 활용한 유아교수매체