

## 중고등학교 남학생의 전자오락실태

양 남 회\* · 홍 은 실\*\*

· 조선대학교 가정교육과\* · 전남대학교 가정관리학과 강사\*\*

### An Investigation into Video Game Behaviors in Middle and High School Boys

Yang, Nam-Hee\* · Hong, Eun-Sil\*\*

*Dept. of Home Economics Education, Choseon University\**

*Dept. of Home Management, Chonnam University\*\**

#### Abstract

The purpose of this study is to investigate the video game behaviors in middle and high school boys. The data were collected using questionnaires from 342 boys.

The major results of this study were summarized as follows ;

Most of the middle and high school boys attempted video game and have been done more than one year. The half of them spent one hour or more on video game once.

#### I. 서 론

중고등학생시절인 청소년기를 질풍노도(疾風怒濤)의 시기라고도 하는데, 이는 발달단계상 아동기와 성인기의 중간 단계에 속하여 신체적·정신적인 면에서 과도기적 특성을 보이기 때문이다. 청소년기는 과도기라는 점에서 여러 가지 특유의 문제들이 출현되어, 삶의 전 생애 중 가장 많은 위험과 기회, 좌절, 성취를 체험하게 된다. 오늘날 청소년은 청소년기의 고유한 특성에서 기인하는 문제외에도 현대 사회의 특성인 과학기술의 발달로 인해 출현된 각

종 매체와 기기들의 영향으로 더욱 혼란과 갈등을 겪고 있다.

전자오락이나 컴퓨터 게임은 이제 청소년들에게 매우 친숙한 오락이며, 실제 국내 조사(MBC, 1991년도 청소년백서)에서 여가나 스트레스 해소법으로 전자오락이 차지하는 비율은 전체로 보면 4위(19.6%), 남학생에게서는 1위(33.1%)를 차지하여 가장 많이 즐기는 여가활동이었다. 1992년 청소년대화의 광장에서 실시한 조사에서도 조사대상 청소년의 절반가량(48%)이 전자오락을 하고 있으며, 이 중 초등학교와 여학생을 제외하면 그 비율이 높아져서 남자 중학생의 70.3%와 남자 고등학생의 77.3%가

전자오락을 즐기고 있었다. 전자오락을 장시간 즐기게 되면 시력감퇴가 일어나며, 특정 게임기의 경우 간질 발작이 유발된다고 발표된 바 있으며, 그 밖에 사회적 고립이나 대인 관계 파괴중, 폭력·성적 행동의 유발, 중독성 등의 부정적인 측면을 보이고 있다. 전자오락을 즐기는 청소년의 수가 계속 증가하고 있고, 이것의 신체적·정신적인 면에서 부정적인 영향을 나타내고 있지만, 이에 대한 연구는 크게 부족한 실정이다.

청소년은 미래사회의 주역이며 청소년기는 이에 필요한 자질을 계발하는 중요한 시기가 되므로 한 사회의 미래는 현재의 청소년을 어떻게 성장시키는가에 달려있다. 다른 어느 생활단계보다 청소년기에 관심을 갖고 투자하는 것은 그 비용에 비해 큰 이득을 안겨줄 것이며, 가정과 학교, 사회가 함께 실시하는 전전하고 설득력있는 효과적인 교육은 그러한 투자의 한 방법이 될 것이다.

가정과교육이 이전 더 이상 여학생만을 대상으로 삼지 않으며, 1995년부터 중학교 가정과교육의 남녀공통이수가 시행되고 있다. 그러므로 가정과교육의 내용에서도 대상의 확대와 시대적인 변화를 고려한 새로운 지침체시가 끊임없이 요구된다. 따라서 본 연구는 남자 중고등학교 학생을 대상으로 하여, 현대 과학의 발달로 인해 출현한 전자오락의 실태를 파악하고자 한다.

이는 현시대가 급속도로 정보사회로 변천하고 있고 시대적 산물로 등장한 전자오락기기 및 컴퓨터의 보급으로 청소년이 많은 시간을 전자오락을 하는데 소비하고 있으며 이로 인해 청소년들이 점점 대인관계의 필요성을 느끼지 않으며 인간접촉을 줄임으로써 소외감과 인간성 상실을 경험하고, 비인격적 취미활동에 빠지는 현 시대적인 상황에서 매우 의의있는 연구가 될 것이다.

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년기의 특성

Campbell은 청소년기의 특성으로 다음을 제시하였다. 첫째, 실제적으로 그 사회적 접촉범위가 확대되고 감정상로나 규범적으로 부모나 가정애의 의존에 벗어나 동료집단이나 성인사회에 더욱 가까워지게 된다. 둘째, 자신에 대한 끊임없는 질문 속에

서 과거의 경험과 현재의 행동, 그리고 미래의 기대를 종합하려고 노력하면서 행위와 경험을 시험함으로써 타인을 경험한다. 셋째, 사회적 능력을 기르며 판단과 행동의 기준을 선택하고 각종활동을 통한 신념체계를 확립하며, 현대사회 속에서 성공하기 위하여 필요한 제반 기능을 실천을 통하여 획득함으로써 성인이 되는 법을 배운다(이철휘, 1984).

현대사회의 특징을 가속도로 변화되는 사회라고 할 때 청소년들에게 나타나는 가치관의 갈등, 사회적 해체 및 문화적 침체 현상들을 극복하기 위해 청소년들에게 비판적 사고력 또는 문제해결능력을 길러주어 사회변화에 적응할 수 있도록 해야 한다.

청소년의 다양한 문제를 예방하기 위해서 가장 중요한 것은 가정이라고 한다(홍강의, 1992). 가정 내에서 부모와의 애정적인 관계를 통해 기본적인 도덕성이 이루어지고 이것이 다른 가족과의 관계, 친구와의 관계, 다른 사회인들과의 관계로 이어지고 점차 그들의 인지적인 성격발달과 통제능력, 독립성, 자율성을 길러주게 되는 것이다.

### 2. 청소년과 전자오락

청소년들이 여가를 보내는 방법에서 전자오락이 차지하는 비중은 매우 높다. 특히 남학생들에서는 여가이용 또는 스트레스 해소방법으로 전자오락은 1위 혹은 2위를 차지하고 있고, 오락적 기능이 일차적이다(MBC '91 청소년 백서; 청소년대화의 광장, 1992).

많은 청소년들이 즐기고 있는 전자오락의 순기능과 역기능을 요약하면 다음과 같다(김순진, 1992). 넓은 의미의 놀이의 개념으로 전자오락을 보았을 때 청소년들이 이를 통해 얻을 수 있는 유익한 점은 먼저 카타르시스를 들 수 있다. 임시위주의 교육제도에 몸과 마음이 지친 청소년들에게 학업에서 오는 스트레스를 잠시 잊고 어느 한 곳에 몰두하는 경험을 통하여 머리를 맑게 하고 정서적으로 해방감을 맛볼 수 있는 기회를 오락은 제공할 수 있다. 뚜렷한 여가를 보낼 장소가 마땅치 않은 청소년들에게 잠깐씩 즐기는 전자오락은 재미와 즐거움을 느끼게 해 준다. 좋은 오락 프로그램은 청소년들이 창의적으로 사고할 수 있고 탐구성을 자극받을 수 있도록 한다. 또한 게임의 종류에 따라 청소년들은 시각-운동 협응력, 공간지각력, 추리력 등의 능력을 오락을 통해 발달시킬 수 있다. 공부를 잘 하는 것

이외에는 객관적으로 자신감을 느낄 수 없는 현실 상황에서 전자오락은 청소년들에게 주관적인 성취감을 느낄 수 있는 기회를 제공한다.

이러한 순기능 외에 역기능으로는 먼저 상습성을 들 수 있다. 상습성 때문에 오락행동뿐만 아니라 도박, 거짓말, 강도, 학업부진 등의 다른 문제들이 따라오게 된다. 전자오락은 오락의 세계속에서 자신이 주인공이 되어 얼마든지 기계와 관계를 맺을 수 있으므로 실제 또래들과의 다른 놀이와 대화를 통한 인간관계를 방해할 수 있다. 뿐만 아니라 오락이 이미 상습화된 상태에서는 오락 이외의 다른 활동에 시간을 사용할 수 없으므로 친구를 만나는 시간 자체를 갖기가 어려워진다. 따라서 이런 학생들은 대인관계가 서툴어지고 오락외의 친구 세계에서 고립감을 맛보기 시작하게 된다. 그 밖에 오락 프로그램의 내용에서 폭력성과 외설성은 자극에 민감한 청소년들이 폭력적, 성적 상상을 증가시킬 뿐만 아니라 이를 행동으로 옮기게 하는 확률을 높힐 것으로 추측된다.

김순진(1992)은 전자오락이 주호소문제인 아동과 어머니의 상담사례연구에서 오락중독을 보이는 청소년을 이해하는데 있어서 단지 '오락'에 빠졌다는 사실이 중요한 것이라기 보다는 '왜' 오락에 빠졌는가 하는 동기들을 이해하는 것이 중요하다고 강조하였다. 다시말해 전자오락 중독을 이해하는 데 있어 오락중독이라는 하나의 현상을 무조건 없애야 할 것으로 보기 보다는 이것을 하나의 신호로서, 부모와 주위환경에 대한 경고로서 받아들여야 한다는 것이다.

### III. 연구방법 및 절차

#### 1. 연구 문제

[연구문제 1] 중고등학교 남학생의 전자오락실태는 어떠한가?

- 1-1. 전자오락 빈도와 시간, 경력은 어떠한가?
- 1-2. 전자오락을 하는 장소와 종류, 게임선택시 중요시하는 것은 무엇인가?
- 1-3. 전자오락을 하는 이유는 무엇인가?
- 1-4. 자신이 인지한 전자오락의 부정적 영향과 절제가능여부는 어떠한가?
- 1-5. 전자오락의 비용과 다른 취미와의 상대적

선호도는 어떠한가?

1-6. 전자오락에 대한 부모님의 태도와 관여도를 어떻게 지각하고 있는가?

[연구문제 2] 배경변인(학교, 용돈, 용돈만족도, 부모의 학력, 부의 직업, 소득수준)에 따라 전자오락실태는 차이가 있는가?

#### 2. 조사대상

광주광역시내 중학교와 고등학교에 다니는 남학생을 조사대상으로 하였다. 전자오락에 관한 선행 연구를 고찰해 볼 때 초·중·고등학생 가운데 중·고등학생이, 남학생과 여학생의 경우 남학생이 보다 많이 전자오락을 즐기고 있어서 남자 중·고등학생만을 조사대상으로 하였다.

#### 3. 조사도구

조사도구는 질문지로서 전자오락 실태를 파악하기 위한 문항, 배경변인을 묻는 문항으로 구성되었다.

#### 4. 자료수집 및 분석방법

1997년 12월 광주광역시 소재 3개의 남자중학교, 4개의 남자고등학교에 총 360부의 설문지를 배포하여, 자기보고식 응답을 하게 한 후 즉시 회수하였다. 부실기재된 것을 제외하고 342부가 분석에 사용되었다.

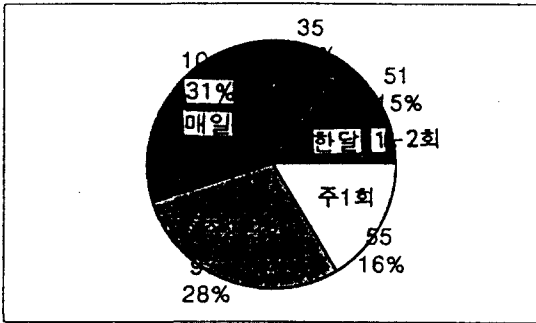
수집된 자료의 통계처리는 PC SAS를 사용하였다. 조사대상자의 일반적 특성과 각 변인의 경향을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 구하였다. 변인들 간의 유의한 관계를 파악하기 위해서는 chi-square 분석을 실시하였다.

### IV. 결과해석

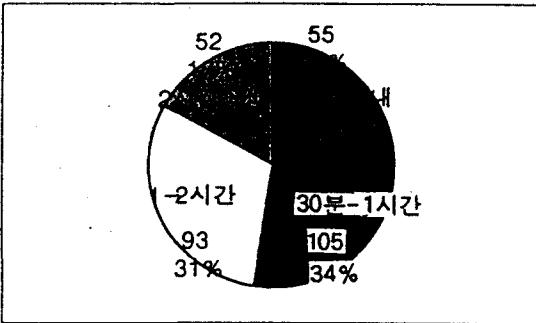
#### 1. 중고등학교 남학생의 전자오락 실태

1) 전자오락 빈도와 시간, 경력  
중고등학교 남학생의 30.4%가 거의 매일 전자오락을 한다고 하였고, 28.4%는 일주일에 2~3회, 16.1%는 일주일에 1회 정도, 14.9%는 한달에 1-2회 정도 전자오락을 한다고 응답하여, 대부분의 남자중고등학생(90%)이 전자오락을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 단지 10.2%만이 전자오락을 하지

않는다고 하였다(그림 1). 서울시내 초, 중, 고등학교를 대상으로 조사한 자료(청소년대화의 광장, 1992)에서는 남자 중학생의 22.2%와 남자 고등학교의 16.3%가 거의 매일 전자오락을 하고 있으며, 거의 또는 전혀 전자오락을 하지 않는 비율은 남자 중학생에서는 24.1%, 남자 고등학교에서는 18.3%이었다. 서울과 지방이라는 차이가 존재하는데도 불구하고 5년여 사이에 빠른 속도로 확산되어 이제 남자 중고등학생에게 전자오락은 지극히 일상적인 여가행동이 되어버렸다는 것을 알 수 있다.



〈그림 1〉 전자오락의 빈도

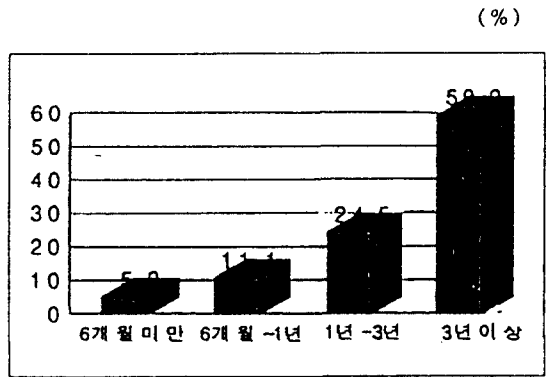


〈그림 2〉 전자오락 시간

전자오락을 즐기는 학생 가운데 34.4%가 한 번 전자오락을 하는데 30분에서 1시간이 소요된다고, 30.5%는 1~2시간, 18.0%는 30분 이내, 17.0%는 2시간 이상 소요된다고 하였다(그림 2). 청소년대화의 광장 조사(1992)에서는 한 번 전자오락을 하면 1시간 이내에 끝낸다는 학생이 65.7%이어서 일반적으로 과반수 이상의 학생에게 전자오락은 긍정적인 취미생활의 기능을 하고 있다고 진단 내려진데

비해 본 조사대상자 남학생은 절반(51.4%)만이 전자오락을 긍정적인 취미생활로 적절한 시간 동안 즐기고 있고 나머지 절반가량은 보다 과도한 시간을 전자오락을 하는데 소비하고 있었다. 이 역시 5년 사이의 변화로 볼 수 있다.

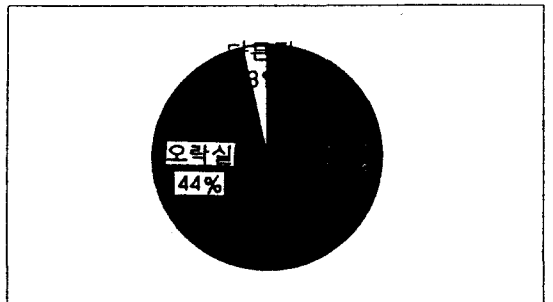
과반수이상의 남학생(59.2%)은 전자오락을 한지 3년 이상이 되며, 24.5%는 1년~3년미만, 11.1%는 6개월~1년, 단지 5.2%만이 6개월 미만으로 대부분의 남학생이 전자오락을 1년이상 즐겨온 것으로 나타났다(그림 3).



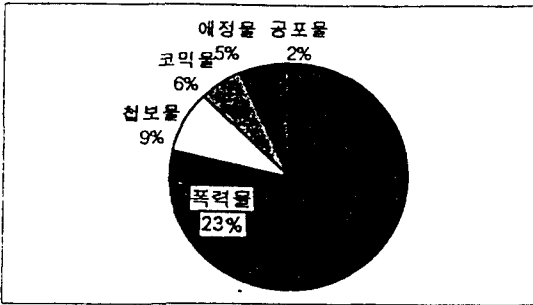
〈그림 3〉 전자오락 경력

2) 전자오락을 하는 장소와 종류, 게임선택시 중요시하는 것

전자오락을 주로 하는 장소로는 52.3%가 집에서 컴퓨터나 오락기로 전자오락을 하고, 44.2%는 전자오락실에서, 3.4%는 친구집이나 다른 사람의 집에서 한다고 하였다(그림 4). 컴퓨터 보급이 증가됨에 따라 과반수의 학생이 가정에서 전자오락을 하고 있는 것은 그나마 바람직한 경향이라 할 수 있으며 아직도 상당수는 전자오락실에 의존하고 있었다.



〈그림 4〉 주로 전자오락하는 장소



〈그림 5〉 좋아하는 게임의 종류

절반이상의 학생(55.4%)은 전자오락게임의 내용을 가리지 않고 아무거나 한다고 하였고, 22.8%는 좋아하는 게임내용으로 폭력물을, 8.9%는 탐보물, 6.3%는 코믹물, 4.6%는 애정물, 2.0%는 공포물을 들었다(그림 5). 이로 보아 많은 학생들이 오락내용에 특별한 선호를 형성하고 있지 않고 아무거나 하고 있으며, 그 가운데 폭력물을 좋아하는 것을 알 수 있다. 이는 전자오락의 심각한 문제로 오락내용에서 폭력성과 외설성을 드는 전문가들의 지적과 일치한 결과이다.

게임선택시 중요시하는 점으로 가장 많은 학생(75.2%)이 작품내용이 주는 재미를 꼽았고, 13.6%는 그래픽(화면)의 깔끔한 정도라고 하였다. 그밖의 이유로는 작품내용이 끼치는 악영향 여부(5.3%), 교육적 효과(3.3%), 원작자의 지명도(2.6%)를 들었다(〈표 1〉). 역시 오락이만큼 악영향 여부라든가 교육적 효과보다는 재미를 게임선택시 가장 중요시하는 것으로 나타났다.

3) 전자오락을 하는 이유

전자오락을 즐기는 이유로 6가지를 제시하고 1위부터 3위까지 응답하게 하였더니 그 결과는 〈표 2〉

〈표 1〉 게임선택시 중요시여기는 점

게임선택시 중요시하는 점	N(%)
1. 작품내용이 주는 재미	227(75.2)
2. 그래픽(화면)의 깔끔한 정도	41(13.6)
3. 작품내용이 끼치는 악영향의 여부	16( 5.3)
4. 작품내용의 교육적 효과	10( 3.3)
5. 원작자의 지명도	8( 2.6)
계	302(100)

와 같다.

남자 중고등학생이 전자오락을 하는 주된 이유는 스트레스를 해소하기 위해서와 재미있고 시간보내기가 좋아서이었다. 이러한 이유들은 오락 본래의 기능들이어서 오락 후의 목표달성 여부는 차치(且置)하더라도 오락을 하는 동기는 전전하고 건강하다고 할 수 있겠다. 그 밖의 이유로는 다양한 간접경험을 통해 보다 넓은 세계에 대해 알게 해주기 때문, 두뇌회전이나 정서 순화에 도움을 주기 때문, 공상적이지만 꿈을 갖게 해주기 때문이라고 응답하였다. 청소년대화의 광장 조사(1992)에서 전자오락을 하는 주된 이유로는 친구들과 어울리다보니 자연스럽게 하게 됨, 실컷 하다보면 기분이 상쾌해지기 때문, 특별히 할 일이 없어서 습관적으로 한 다의 순으로 나타났다. 학생들은 친구들과 어울리면서 자연스럽게 전자오락을 하게 되고, 전자오락을 통해 쌓인 스트레스를 해소하려 하며, 재미를 추구하지만 습관적으로 시간 보내기 위해 전자오락을 하는 것으로 나타났다.

4) 남자중고생이 지각한 전자오락의 부정적 영향과 절제가능여부

〈표 2〉 전자오락을 즐기는 이유

이유	N(%)				
	1 순위	2 순위	3 순위	순위 외	계
스트레스 해소	119(38.8)	99(32.2)	21( 6.8)	68(22.1)	307(100)
재미있고 시간보내기 좋아	109(35.5)	83(27.0)	35(11.4)	80(26.1)	307(100)
보다 넓은 세계 경험	18( 5.9)	18( 5.9)	49(16.0)	222(72.3)	307(100)
두뇌회전이나 정서순화	13( 4.2)	43(14.0)	95(30.9)	156(50.8)	307(100)
공상적이지만 꿈을 갖을수	8( 2.6)	18( 5.9)	56(18.2)	225(73.3)	307(100)
학교공부 도움	0( 0.0)	4( 1.3)	6( 2.0)	297(96.7)	307(100)

전자오락의 부정적인 면 6가지를 제시하고 전자오락을 하고 있는 자신에게 나쁜 영향을 주는 순서대로 1위부터 3위까지 응답하게 하였더니 그 결과는 <표 3>과 같다.

전자오락을 즐기고 있는 학생이 지각한 전자오락의 부정적인 면으로 가장 많이 지적된 것은 '시력과 건강이 나빠지는 것 같다', '시간의 낭비로 학습에 소홀해지고 생활의 여유를 빼앗기게 된다', '돈이 많이 든다' 순으로 나타났다. 실제 전자오락을 많이 하게 되면 시력이 약화되고, 오락실의 환기문제나 위생 등의 이유로 건강이 나빠짐을 고려할 때, 65.1%의 학생이 그 사실을 깨닫고 있었다. 시간을 많이 빼앗긴다는 사실도 62.5%의 학생이 알고 있으며, 돈이 많이 든다는 것은 48.5%의 학생이 지각하고 있었다.

그러나 대부분의 학생이 '폭력적이고 선정적인 행동을 모방하게 된다(79.2%)', '타인과의 의사소통에 방해가 되고 폐쇄적인 성격을 형성하게 된다(85.3%)', '정서적으로 혼란스럽게 된다(79.5%)'의 부정적인 면을 깨닫지 못하고 있어서, 남자중고생은 전자오락이 주는 부정적인 영향 가운데 보다 가

시적(可觀的)인 영향에 대해서는 민감하나 표면적으로 드러나지 않는 정서적이고 심리적인 면에서의 부정적인 영향은 간과하고 있었다.

63.0%의 학생들은 전자오락이 자신에게 피해를 준다고 생각할 때 절제할 수 있다고 한 반면 37.0%는 피해를 준다고 할지라도 절제할 수 없다고 하여 전자오락의 중독상태를 보였다(<표 4>). 전자오락을 절제할 수 없는 이유로는 전자오락 그 자체의 흥미때문, 호기심 때문, 성적욕구 때문, 다른 것에 흥미가 없어서로 나타났다.

청소년 대화의 광장 조사(1992)에서 전자오락을 그만 두겠다고 결심한 적이 있는 남학생 가운데 47.9%는 그만 두지 못하고 계속하는 것으로 나타나서 본 조사대상 남학생 가운데 절제할 수 있다고 한 사람의 절반정도는 실제로 그만 두지 못할 것이라고 예측했을 때 남학생들에게 전자오락의 중독성은 심각하다고 할 수 있다.

5) 전자오락의 비용과 다른 취미와의 상대적 선호도

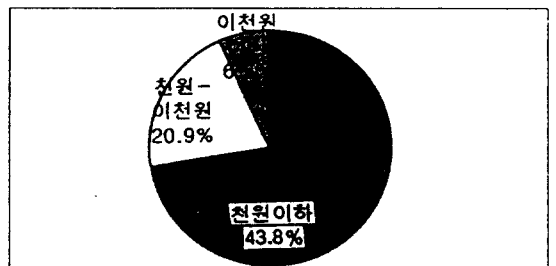
28.8%는 전자오락을 하는데 비용이 들지 않는다고 했으며, 절반가량(43.8%)은 하루 천원이하, 20.9%는 천원에서 이천원 사이의 비용이 든다고 하였다. 그 밖에 6.5%만이 이천원 이상의 비용이 든다고 하였다(그림 6).

<표 3> 전자오락의 부정적 영향

부정적 영향	N(%)				
	1 순위	2 순위	3 순위	순위 외	계
시력, 건강이 나빠진다	116(37.8)	48(15.6)	36(11.7)	107(34.9)	307(100)
학습소홀과 시간여유감소	57(18.6)	74(24.1)	61(19.9)	115(37.5)	307(100)
돈이 많이 든다	52(16.9)	64(20.8)	33(10.7)	158(51.5)	307(100)
폭력적, 선정적 행동모방	10( 3.3)	20( 6.5)	34(11.1)	243(79.2)	307(100)
의사소통방해, 폐쇄적 가치관형성	7( 2.3)	14( 4.6)	24( 7.8)	262(85.3)	307(100)
정서적 혼란	1( 0.3)	17( 5.5)	45(14.7)	244(79.5)	307(100)

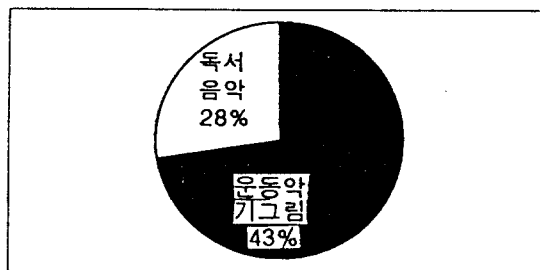
<표 4> 절제 가능성 및 불가능 이유

		N(%)
절제 가능		189(63.0)
불가능 이유	그 자체의 흥미때문	52(17.3)
	다른 것에 흥미없어서	8( 2.7)
	호기심 때문	41(13.7)
	성적인 욕구 때문에	10( 3.3)



<그림 6> 전자오락 비용

전자오락보다 더 즐기는 취미가 있는지를 물었더니 43%의 학생이 '운동, 악기연주, 그림 그리기를 더 즐긴다'고 하였으며, 29%는 '전자오락이 가장 즐기는 취미'라고 하였고, 28%는 '독서와 음악감상을 더 즐긴다'고 응답하였다(그림 7). 비록 대다수의 남자중고생이 전자오락을 하고 있지만 음악이나 운동, 미술과 같은 다른 취미와의 상대적 선호도를 비교해 볼 때 아직까지는 71%의 학생은 전자오락보다 다른 취미활동을 더 좋아하고 있으므로 이러한 취미활동을 계속하도록 격려하고 지지해 주어야 하겠다. 그리고 29%의 비율 또한 결코 적은 비율이 아니며, 시간이 흐름에 따라 전자오락을 가장 선호하는 학생수가 증가할 것이 예측되기 때문에 이 부분에 대한 관심이 계속 모아져야 할 것이다.



〈그림 7〉 다른 취미와의 상대적 선호

6) 학생이 지각한 전자오락에 대한 부모님의 태도, 관여도

과반수의 학생(53.9%)은 부모님이 자신이 전자오락을 하는 것에 대해 수용적이라고 생각하고 있다. '자신이 적절히 조절하고 있으므로 걱정하지 않는다', '자신의 할 일만 다하면 허락하신다'라고 하여 전자오락에 대한 부모님의 태도를 낙관적으로 지각하고 있다.

〈표 5〉 학생이 지각한 부모의 태도

	N(%)
학업지장	93(30.5)
성격형성 장애	7( 2.3)
두뇌발달에 도움이 된다	9( 3.0)
적절히 조절	85(27.9)
할 일만 다하면 허락	70(23.0)
모르신다	41(13.4)

1/3가량의 학생(32.8%)은 부모님이 '학업에 지장이 있어서', '외부와의 접촉이 적어 성격이 위만하지 못할 것 같아서' 걱정하고 계신다고 생각하고 있다. 그리고 놀랍게도 13.4%는 부모님이 자신이 전자오락을 즐겨하는 것을 모르신다고 응답하였다. 청소년대화의 광장조사(1992)에서는 남자중고생의 20.1%가 부모님이 전자오락을 하는 것에 대해 허용하신다고, 42.0%는 못하게 하시지만 해도 별 말씀 없으시다고, 26.6%는 절대로 못하게 하신다고 응답하였고, 부모님들이 반대하는 이유 중 하나로 '오락' 자체보다도 주변환경에 대한 염려가 큰 것으로 보았다. 시간이 지남에 따라 전자오락이 보다 일반적이고 대중적인 청소년의 오락이 되었고 꼭 오락실만이 아니라 가정에서도 즐길 수 있어서인지 현재 부모님들이 전자오락에 대해 더 긍정적이라고 할 수 있다.

과반수의 부모(55.9%)들이 전자(컴퓨터)오락게임을 선택하는데 철저하게 관여하는 것으로 나타났다. 39.1%의 부모님은 간섭하지 않았고, 4.9%는 가끔씩 간섭하였다. 자녀들이 게임을 선택할 때 부모님이 관여하는 것은 바람직한 일이나, 단지 6.3%의 학생들만이 부모님과 상의해서 게임을 선택하는 것이 바람직하다고 하였고, 대다수의 학생(75.0%)은 자기 자신이 올바르게 선택해야 한다고 하였다(〈표 6〉). 이는 게임을 대여하고 구매할 때 부모님이 간섭하는 것도 좋지만 이것은 학생들의 반발심을 일으킬 수 있으므로 적절히 관여하고, 무엇보다도 학생 스스로 건전하고 올바른 게임을 선택할 수 있도록 평소에 지도를 해야 할 것이다.

〈표 6〉 게임선택시 부모의 관여

게임선택시 부모관여도	N(%)	올바른 선택	N(%)
간섭하지 않는다	119(39.1)	자신이 선택	228(75.0)
		부모님과 상의 선택	19( 6.3)
가끔씩 간섭	15( 4.9)	친구와 상의 선택	47(15.5)
		기 타	10( 3.3)
철저히 간섭	170(55.9)		

2. 배경변인(학교, 용돈, 용돈만족도, 가계소득 수준)에 따른 전자오락실태

배경변인에 따라 전자오락 실태에 차이가 있는지를 알아보기 위해 Chi-square 분석을 실시하였다.

1) 배경변인에 따른 전자오락 빈도

전자오락을 즐기는 빈도에 유의한 영향을 미치는 변수는 학교, 용돈만족도, 소득수준이었다(〈표 7〉).

〈표 7〉 배경변인에 따른 전자오락 빈도

N(column %)

오락빈도 \ 배경변인	학 교		용돈 만족도			소득수준		
	중학생	고등	만족	보통	불만족	상	중	하
안한다	13( 9.7)	18( 9.4)	16(14.2)	11( 8.8)	6( 7.4)	12(20.3)	8( 5.7)	15(10.6)
한달에 1~2회	10( 7.5)	39(20.4)	25(22.1)	19(15.2)	6( 7.4)	7(11.9)	22(15.6)	22(15.5)
주 1회이하	12( 9.0)	41(21.5)	19(16.8)	24(19.2)	9(11.1)	5( 8.5)	20(14.2)	30(21.1)
주 2~3회	47(35.3)	44(23.0)	31(27.4)	32(25.6)	25(30.9)	15(25.4)	47(33.3)	35(24.7)
매일	51(38.4)	49(25.7)	22(19.5)	39(31.2)	35(43.2)	20(33.9)	44(31.2)	40(28.2)
$\chi^2$ 값	24.4***		20.5**			16.5*		

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

여가시간의 제약을 받는 고등학생보다 시간의 여유가 많은 중학생이 전자오락을 더 자주하는 것으로 나타났다. 중학생은 매일 전자오락을 하거나 일주일에 2~3회 하는 사람이 가장 많았다. 전자오락을 하는 고등학생은 매일부터 한 달에 1~2회까지 각 범주의 분포가 비슷하며, 아무리 시간의 제약을 받고 있다하더라도 1/4가량의 남고생은 매일 전자오락을 하고 있어서 이들에게 전자오락은 일상이며, 습관적, 중독적이 되었음을 알 수 있다.

용돈의 액수가 아니라 용돈에 대해 얼마나 만족하는가에 따라 전자오락을 하는 빈도에 차이가 있었다. 자신이 받는 용돈에 불만족할수록 전자오락을 더 자주 하는 것으로 나타났다. 이는 앞의 전자오락을 하는 이유에서 가장 많은 수의 학생이 스트레스를 해소하기 위해 전자오락을 한다는 점을 감

안해 보면, 용돈액수에 불만이 많은 학생은 그로 인해 스트레스를 받고 이 스트레스를 해소하기 위해 전자오락을 더 많이 하는 것이라 할 수 있다.

가정의 소득수준이 높을수록 전자오락을 안한다는 비율이 높았고, 전자오락을 하는 사람 중에는 소득수준이 높을수록 더 자주 하는 것으로 나타났다. 가계소득이 높은 가정의 자녀 가운데는 전자오락이 아닌 다른 주된 취미를 갖고 있어서 전자오락을 전혀 하지 않는 비율이 높은 것으로 생각되며, 전자오락을 하는 사람 가운데는 가계소득수준이 높을수록 보통 집에 컴퓨터나 게임기가 있을 것으로 더 자주 하는 것으로 나타난 것이다.

2) 배경변인에 따른 전자오락 종류

학교와 용돈액수에 따라 좋아하는 전자오락 게임의 종류가 차이가 있었다(〈표 8〉).

〈표 8〉 배경변인에 따른 전자오락 게임의 종류

N(column %)

게임종류 \ 배경변인	학 교		용 돈					
	중학생	고등	1만원미만	1~2만원	2~3만원	3~4만원	4~5만원	5만원이상
애정물	4( 3.4)	10( 5.8)	2( 4.8)	1( 1.4)	1( 1.6)	0( 0.0)	2( 8.0)	8(14.0)
첩보물	12(10.3)	14( 8.1)	3( 7.1)	10(14.1)	4( 6.4)	7(15.9)	0( 0.0)	3( 5.3)
폭력, 공포물	16(13.7)	58(33.7)	7(16.7)	18(25.4)	14(22.2)	10(22.7)	12(48.0)	14(24.6)
코믹물	6( 5.1)	10( 5.8)	5(11.9)	4( 5.6)	4( 6.4)	3( 6.8)	0(0.0)	3( 5.3)
아무거나	79(67.5)	80(46.5)	25(59.5)	38(53.5)	40(43.5)	24(54.6)	11(44.0)	29(50.9)
$\chi^2$ 값	17.7***		36.9**					

\*\*p<.01      \*\*\*p<.001



중학생이 고등학생보다 전자오락 게임 내용에 있어 특별한 선호를 형성하지 않고 아무거나 즐기는 것으로 나타났다. 고등학생은 폭력, 공포물의 게임에 두드러진 선호를 보였다. 아직 뚜렷한 선호가 형성되지 않은 중학생에게 전자오락에 관한 지도를 하는 것이 교육적 효과가 더 클 것이다.

용돈액수에 따른 차이를 보면 애정물은 월평균 용돈이 4~5만원이상인 학생이 더 선호하고, 첩보물은 1~2만원, 3~4만원의 용돈을 받는 학생이 상대적으로 더 선호하며, 폭력·공포물은 4~5만원, 코믹물은 1만원 미만의 용돈을 받는 학생이 더 선호하는 것으로 나타났다.

3) 배경변인에 따른 다른 취미와의 상대적 선호도

상대적 선호도에 영향을 미치는 변수는 학교이었다(표 9). 대다수의 고등학생(81.7%)은 전자오락보다 더 좋아하는 다른 취미 즉 운동이나 음악, 미술 등의 취미활동이 있었다. 그러나 중학생의 경우 전자오락이 가장 좋아하는 취미활동인 사람(38.4%)이 많아 문제로 지적될 수 있다.

(표 9) 배경변인에 따른 상대적 선호도  
N(column %)

상대적 선호도 \ 배경변인	학 교	
	중학생	고등학생
전자오락	51(38.4)	35(18.3)
다른 취미	82(61.7)	156(81.7)
$\chi^2$ 값	16.1***	

\*\*\*p<.001

4) 배경변인에 따른 부모의 관여도

게임선택시 부모의 관여도에 영향을 미치는 변수는 학교와 용돈액수이었다(표 10).

고등학생보다 중학생의 경우 게임선택시 부모가 더 많이 관여하는 것으로 나타났다. 고등학생의 경우 자신의 선택에 맡기는 부모가 중학생보다 상대적으로 많았다.

(표 10) 배경변인에 따른 부모의 관여도

N(column %)

배경변인 \ 관여도	학 교		용 돈					
	중학생	고등	1만원미만	1~2만원	2~3만원	3~4만원	4~5만원	5만원이상
관여안함	35(29.2)	79(46.5)	16(37.2)	24(33.3)	22(35.5)	15(33.3)	13(52.0)	29(51.8)
약간관여	6( 5.0)	7( 4.1)	5(11.6)	1( 1.4)	1( 1.6)	6(13.3)	1( 4.0)	1( 1.8)
철저히 관여	79(65.8)	84(49.4)	22(51.2)	47(65.3)	39(62.9)	24(53.3)	11(44.0)	26(46.4)
$\chi^2$ 값	8.9**		22.7**					

\*\*p<.01

월 평균용돈 액수가 많을수록 부모가 상대적으로 관여를 더 적게 하며, 용돈 액수가 적을수록 관여를 더 많이 하는 것으로 나타났다.

### V. 결론 및 제언

본 연구의 결론 및 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 중고등학교 남학생의 대부분이 전자오락을 즐기고 있으며, 그 가운데 1/3은 거의 매일 하고 있다. 한 번 전자오락을 하면 1시간이상 한다는 학

생이 절반정도였으며, 대부분이 전자오락을 1년이상 해 온 것이다. 청소년대화의 광장 조사(1992년)와 비교해 볼 때 서울과 지방이라는 지역차가 있음에도 불구하고 남학생의 전자오락을 하는 빈도와 한 번 하는데 소요되는 시간은 증가되어 전자오락은 남자 중고등학생에게 거의 일상적인 여가활동이 되었다고 할 수 있다. 이러한 경향은 특히 중학생에게서 두드러졌으며, 앞으로도 계속될 것으로 예상된다.

둘째, 컴퓨터 보급이 증가됨에 따라 과반수의 학

생이 가정에서 전자오락을 하고 있는 것은 그나마 바람직한 경향이라고 할 수 있으며, 아직도 상당수는 전자오락실에 의존하고 있다. 절반이상의 학생이 전자오락게임의 내용을 가리지 않고 아무거나 하고 있다. 선호를 형성한 사람 가운데는 폭력물을 가장 선호하여 폭력성의 악영향을 생각한다면 심각한 문제가 된다. 차라리 어떠한 선호를 형성하지 않은 것이 진정한 선호를 형성하도록 돕는데 효과가 크므로 전자오락에 관한 지도와 교육이 요구된다. 역시 오락이만큼 악영향 여부라든가 교육적 효과보다는 재미를 게임선택시 가장 중요시하였다.

셋째, 남학생들은 전자오락을 통해 쌓인 스트레스를 해소하려 하며, 재미를 추구하지만 습관적으로 시간보내기 위해 전자오락을 하는 것이었다. 전자오락을 즐기고 있는 남학생들이 스스로 지각한 전자오락의 부정적인 영향으로는 시력과 건강이 나빠진다는 것과 시간의 낭비로 학습에 소홀해지고 생활의 여유를 빼앗기게 된다는 것이었다. 전자오락이 주는 부정적인 영향 가운데 가시적인 영향에 대해서는 민감하나 표면적으로 드러나지 않는 정서적이고 심리적인 면에서의 부정적인 영향은 간과하고 있었다. 하지만 어떠한 행동을 교정하고 변화시키는데 있어 먼저 잘못된 점을 알고 깨닫는 것이 일차적이고 기본적인이라고 할 때 이러한 결과는 전자오락에 대한 지도와 교육을 하는데 있어 전망이 밝음을 시사해 준다.

넷째, 개별 가정에서 컴퓨터와 전자오락기기의 보유가 증가함에 따라 별도의 비용을 요구하지 않게 되었으며, 전자오락실을 이용할 때에 많은 수가 한 번 이용할 때 천원 이하를 소비하는 것으로 나타나서 전자오락을 하는데 많은 돈을 소비하고 있는 것은 알 수 있다.

다섯째, 대다수의 남자중고생이 전자오락을 하고 있지만 다른 취미와의 상대적 선호도를 비교해 보았더니 아직까지는 다른 취미를 더 좋아하는 학생의 비율이 2배이상 많아 이들의 선호를 계속 격려하고 지지해 주어야 하겠다. 그러나 전자오락을 가장 좋아하는 비율이 점차 증가될 것으로 전망하기 때문에 이부분에 대한 관심이 계속되어야 하겠다. 전자오락이 자신에게 피해를 준다면 절제할 수 있

다는 학생이 절제할 수 없다는 학생보다 더 많았다. 중학생의 경우 더 많은 수가 전자오락을 가장 좋아하는 취미활동으로 들거나 절제할 수 없다고 하여 특별히 중학생을 위한 전자오락에 관한 지도와 교육이 더욱 필요하다.

여섯째, 과반수의 학생은 부모님이 자신이 전자오락을 하는 것에 대해 수용적이라고 생각하고 있다. 실제 부모님의 태도를 측정하여 그 차이를 분석하는 차후 연구가 요구된다. 게임을 선택할 때 부모님이 관여하는 것은 바람직한 일이나 이를 원하는 학생은 소수이므로 게임을 대여하고 구매할 때 학생들의 반발심을 일으킬 수 있으므로 적절히 관여하고, 무엇보다도 학생 스스로 건전하고 올바른 게임을 선택할 수 있도록 평소에 지도를 해야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 고범서(1992). 가치관연구. 서울 : 나남출판사.  
 고범서(1996). 가치변동 시대에서의 청소년 가치관 정립. 제2회 청소년 도덕성회복 학술발표대회. 21세기 생활환경의 변화와 청소년 정신건강 및 도덕성 문제. 청소년 대화의 광장.  
 국제문화연구소(1991). 청소년문제의 진단과 그 개선방안.  
 김순진(1992). 전자오락이 주호소문제인 아동과 어머니의 상담사례연구. 청소년 대화의 광장.  
 이운호(1991). 한국청소년비행론. 서울 : 법문사.  
 이철휘(1984). 청소년의 사회화와 환경적 요인. 청년연구.  
 임희섭(1980). 사회변동과 가치관-가치지향의 변화와 적응. 서울 : 정음사, 1986  
 청소년대화의 광장(1992). 청소년과 전자오락. 재단법인 청소년대화의 광장.  
 홍강의(1992). 21세기 생활환경의 변화와 청소년 정신건강 및 도덕성. 제2회 청소년 도덕성회복 학술발표대회. 청소년 대화의 광장.  
 황정규의 4인(1992). 청소년문화의 변천과정. 한국정신문화연구원.