

중·고등학교 남학생의 전자오락행동과 관련변인간의 관계¹⁾

양 남 희* · 홍 은 실**

조선대학교 가정교육과 부교수* · 전남대학교 가정관리학과 강사**

A Relationship Analysis between Video Game Behaviors and Related Variables in Middle and High School Boys

Yang, Nam-Hee* · Hong, Eun-Sil**

*Dept. of Home Economics Education, Chosun University**
*Dept. of Home Management, Chonnam National University***

Abstract

The purpose of this study was to analyse the relationship between behaviors of the video game(frequency, time, career) and related variables in middle and high school boys. The data were collected using questionnaires from 342 boys. The major results of this study are summarized as follows : (1) A correlation between the frequency and the time of video game was significant, but correlations between the career and the frequency, the time of video game were not significant.

(2) The frequency of video game showed significant relationships with place, preference formation, relative preference, and parents involvement. The time of video game showed significant relationships with place, preference formation, relative preference, and cost. The career showed significant relationship with place and cost.

I. 서 론

청소년은 급격한 신체적 변화와 자아의식의 확립, 사회문화적 정체성 때문에 불안감이나 좌절감을 경험하게 되고, 이를 적절하게 극복하지 못하면 우울 등

의 부적응을 일으키기 쉽다. 사회적 소외감을 느끼는 청소년은 기존 질서에 저항감을 갖게 되며, 가정이나 학교, 사회에서 제시하는 기준을 거부하며, 나아가서는 자살, 약물복용, 과음으로 빠져들기 쉽다. 오늘의 청소년은 청소년기의 고유한 특성에서 기인하는 문제이외에도 현대사회의 특성인 과학기술의 발달

1) 본 연구는 1996년도 조선대학교 교내 학술연구비에 의해 이루어졌음.

로 인해 출현된 각종 매체와 기기들의 영향으로 더욱 혼란과 갈등을 겪고 있다. 청소년들은 동료집단에 동조하는 경향이 크므로 이러한 청소년이 기존의 윤리 규범이나 가치관에서 이탈될 경우 그 파급효과는 커지게 마련이다.

컴퓨터 게임은 이제 청소년들에게 매우 친숙한 오락이며, 실제 국내 조사(MBC, 1991년 청소년백서)에서 여가나 스트레스 해소법으로 전자오락이 차지하는 비율은 전체로 보면 4위(19.6%), 남학생에게서는 1위(33.1%)를 차지하여 가장 많이 즐기는 여가활동이었다. 청소년대화의 광장에서 실시한 조사(1992년)에서도 청소년의 절반가량(48%)이 전자오락을 하고 있으며, 이 중 초등학생과 여학생을 제외하면 그 비율이 높아져서 남자 중학생의 70.3%와 남자 고등학생의 77.3%가 전자오락을 즐기고 있었다. 최근 실태조사(양남희·홍은실, 1998)에서는 거의 대부분(90%)의 중고등학교 남학생이 전자오락을 즐기는 것으로 나타났다.

전자오락을 장시간 즐기게 되면 시력감퇴가 일어나며, 특정 게임기의 경우 간질 발작이 유발된다고 발표된 바 있으며, 그밖에 사회적 고립이나 대인 관계 기피증, 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 실태조사 수준을 벗어나지 못하고 있으며, 구체적으로 전자오락행동과 관련변인들을 분석한 연구는 거의 없는 실정이다. 청소년은 미래사회의 주역이며 한 나라를 발전시키는 무한한 잠재력을 지닌 예비인력자원이다. 청소년이 건강하고 건전하게 자랄 때 그 나라의 장래는 보장되며, 청소년에 대한 문제는 미래 사회를 결정짓는 것이 될 것이다.

따라서 본 연구는 남자 중·고등학생을 대상으로 하여 그들이 전자오락을 하는 빈도, 전자오락에 투입하는 시간, 그리고 전자오락 행동경험을 전자오락행동 변인으로 삼아 이들 변인간의 어떠한 상관성이 있는지 살펴보고자 한다. 또한 빈도와 시간, 행동경험의 전자오락행동과 관련된 변인으로 전자오락을 하는 이유, 부정적 영향, 전자오락을 하는 장소, 선호하는 게임유무, 게임선택시 중요시하는 것, 절제가능여부, 다른 취미와의 상대적 선호도, 부모의 태도와 관여도를 선정하여, 전자오락행동과 이들 관련변인간에 어떠한

관계가 있는지 알아보아서 청소년의 바람직한 여가활동으로서 전자오락행동의 방향을 제시하고자 한다.

이는 현시대가 급속히 정보사회로 변천하고 있고 시대적 산물로 등장한 전자오락기 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. 또한 청소년들이 자신의 시간, 여가, 일등을 관리하는데 지침이 되는 기초 자료로 사용될 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 청소년기의 특성

Campbell은 청소년기의 특성을 다음과 같이 요약하였다. 첫째, 실제적으로 사회적 접촉범위가 확대되고 감정상으로나 규범적으로 부모나 가정의 의존에 벗어나 동료집단이나 성인사회에 더욱 가까워지게 된다. 둘째, 자신에 대한 끊임없는 질문 속에서 과거의 경험과 현재의 행동, 그리고 미래의 기대를 종합하려고 노력하면서 행위와 경험을 시험함으로써 타인을 경험한다. 셋째, 사회적 능력을 기르며 판단과 행동의 기준을 선택하고 각종 활동을 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.

2. 청소년의 여가

청소년의 생활시간조사(한국청소년연구원, 1992)에서 청소년의 생활시간사용을 성인과 비교해 보면 다음과 같은 몇 가지 특징을 보인다. 첫째, 학업시간이 과도하게 많아 학업이외의 시간은 거의 없다는 것. 둘째, 생활의 필수시간이라 할 수 있는 수면, 식사, 신변잡일 시간조차 최소한에 그치고 있다는 것. 셋째, 여가시간이 크게 제약받고 있다는 점이다.

이처럼 오늘날 우리 나라 청소년들은 여가시간에 큰 제약을 받고 있다.

한국정신문화연구원(1992)에서 실시한 연구에 의하면 학생들이 평일 여가시간²⁾에는 주로 TV를 시청하거나 라디오를 청취하며(34.1%), 교과학습(20.9%) 또는 친구들과 만나 영화나 연극관람(19.2%)을 하였으며, 그밖에 만화가게나 전자오락실에 간다(16.6%)거나 과외수업을 받고(14.4%), 취미오락활동(10.6%)을 하는 것으로 나타났다. MBC(1991)에서 행한 연구에서도 비슷한 경향을 보여 청소년들은 일요일이나 공휴일³⁾에 TV/라디오/잡지를 보거나 들으며 지내는 경우가 52.9%, 별로 하는 일없이 편히 지내는 경우가 23.2%였다. 그 이외에 친구를 만난다 19.8%, 공부 18.0%, 운동하거나 관람 14.3%, 영화/연극 관람 10.1% 순으로 나타났다. 놀이 장소로는 대부분 자신들의 집이며, 그 다음이 분식점, 제과점같은 간이 음식점이었다(한국정신문화연구원, 1992).

청소년의 여가생활에서 가장 중요하게 지적되는 문제점은 자신들 나름대로의 문화를 만들어낼 수 있을 만한 시간과 공간을 갖지 못하고 있다는 것이다(청소년대화의 광장, 1994). 그리고 아직까지는 대부분의 청소년들이 전자오락보다는 TV나 비디오 시청에 더 많은 시간을 보내고 있으나, 흔히 전자오락과 TV의 영향을 함께 논의하는 경우 TV시청은 매우 수동적인데 비하여 전자오락은 청소년이 일반적으로 주어지는 내용을 수용하기보다는 상호작용하는 요소를 갖고 있음을 지적하고 있으므로(안동현, 1994), 청소년기의 특성으로 미루어 보아 앞으로는 전자오락의 비율이 보다 커질 것이다.

3. 청소년과 전자오락

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

최근 실태조사(양남희 외, 1998)에서 중고등학교 남학생의 대부분이 전자오락을 즐기고 있으며, 그 가

운데 1/3은 거의 매일 하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 절반 가량의 학생이 한 번 전자오락을 하면 1시간 이상하여 전자오락은 남자 중고등학생에게 거의 일상적인 여가활동이 되었음을 알 수 있다. 또한 폭력물의 전자오락을 선호하는 학생이 많아서 폭력성의 악영향 때문에 심각한 문제가 되는 것으로 지적되었다.

이렇듯 많은 청소년들이 즐기고 있는 전자오락의 순기능과 역기능을 요약하면 다음과 같다. 넓은 의미의 놀이의 개념으로 전자오락을 보았을 때 청소년들이 이를 통해 얻을 수 있는 유익한 점은 먼저 카타르시스를 들 수 있다. 입시위주의 교육제도에 몸과 마음이 찢든 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 탐구심을 갖게 해 줄 수 있다. 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(김순진, 1992).

이러한 순기능 외에 역기능으로는 먼저 상습성(중독성)을 들 수 있다. 전자오락의 중독성은 매우 위험한 요소로서 학업이나 운동, 기타 창조적이고 건전한 방법의 참여를 제한하고 있다. 특히 많은 학생들이 전자오락 후에 그저 그렇다고 여기거나, 후회하면서도 끊지 못하고, 거의 매일 혹은 일주일에 3-4회 이상 오락실을 찾게 되는 것은 이들이 단순한 오락 기능 이상의 중독성을 가지게 되기 때문이다. 심리적으로 중독에서 가장 중요한 요소가 '충동을 억제하지 못한다'는 것인데 전자오락 또한 끊으려 해도 끊을 수 없는 청소년들이 상당수 되기 때문이다(안동현, 1994). 중독성 때문에 오락행동뿐만 아니라 도박, 거짓말, 강도, 학업 부진 등의 다른 문제들이 따라오게 된다.

두 번째 역기능으로는 대인관계의 기피 및 사회적

2) 3) 복수응답임.

고립을 들 수 있다. 전자오락은 오락의 세계 속에서 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(김순진, 1992; 안동현, 1994). 따라서 이런 학생들은 대인관계가 서투러지고 오락 외의 친구 세계에서 고립감을 맛보기 시작하게 된다.

세 번째 전자오락은 폭력·성적 행동을 유발시킬 수 있다. 오락프로그램의 내용에서 폭력성과 외설성은 자극에 민감한 청소년들이 폭력적, 성적 상상을 증가시킬 뿐만 아니라 이를 행동으로 옮기게 하는 확률을 높일 것으로 추측된다(김순진, 1992; 안동현, 1994).

그밖에 시력이 나빠진다거나 전자오락실의 비위생적인 환경으로 인한 건강문제들이 있다.

Ⅲ. 연구방법 및 절차

1. 연구 문제

[연구문제 1] 청소년의 전자오락행동의 빈도와 투입시간, 경험은 어떠한 상관성이 있는가?

[연구문제 2] 청소년의 전자오락행동의 빈도, 투입시간, 경험은 전자오락을 하는 이유들과 어떠한 상관성이 있는가?

[연구문제 3] 청소년의 전자오락행동의 빈도, 투입시간, 경험은 전자오락의 부정적 영향들과 어떠한 상관성이 있는가?

[연구문제 4] 청소년의 전자오락행동의 빈도, 투입시간, 경험은 전자오락 관련변인들에 따라 어떠한 차이가 있는가?

2. 조사대상

광주 광역시내 중학교와 고등학교에 다니는 남학생을 조사대상으로 하였다. 전자오락에 관한 선행연구(MBC '91 청소년 백서; 청소년대화의 광장, 1992)를 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 조사대상자의 일반적인 특성을 묻는 질문, 전자오락행동변인, 관련변인질문으로 구성되었다. 전자오락행동변인에서 전자오락행동의 '빈도'는 매일 하는 사람은 5점, 주 2~3회 하는 사람은 4점, 주 1회는 3점, 한 달에 한 두번은 2점, 안한다는 1점을 주었다. 한 번 게임을 하는데 투입되는 '시간'은 30분 이내이면 1점, 30분에서 1시간 사이면 2점, 1~2시간은 3점, 2시간이상은 4점을 주었다. 전자오락을 해 온 '경험'은 6개월 미만이면 1점, 6개월에서 1년 사이는 2점, 1년에서 3년 사이면 3점, 3년 이상은 4점을 주었다. 그래서 점수가 높을수록 전자오락행동의 빈도가 잦고, 투입시간이 길며, 경험이 오래되었다고 해석하였다.

관련변인 가운데 '전자오락을 하는 이유'는 선행연구에서 제시한 전자오락의 순기능을, '전자오락의 부정적 영향'은 역기능을 바탕으로 하여 각 기능에 해당된다고 여겨지는 내용들을 연구자가 작성하여 학생들에게 고르게 했다. 예비조사를 통해 수정, 보완하여 전자오락을 하는 이유로 여겨지는 6가지 항목과 전자오락이 주는 부정적인 영향으로 여겨지는 7가지 항목을 각각 제시하여 그 가운데 1순위부터 3순위를 고르게 했다. 1순위에 3점, 2순위에 2점, 3순위에 1점, 순위 밖의 것에는 0점을 주어 점수가 높을수록 그 항목을 지지하는 것으로 해석하였다.

그리고 '전자오락을 하는 장소', '특별히 선호하는 게임의 내용이 있는지', '게임선택시 중요시하는 것', '절제가능여부', '다른 취미와의 상대적 선호도', 전자오락에 대한 '부모의 태도'와 '관여도'는 이항변수(binary variable)로 하였다.⁴⁾ '전자오락을 하는데 드는 비용'은 서열척도로 구성하였다.

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 간

〈표 1〉 조사대상자의 일반적 특성

변인	구분	N(%)	변인	구분	N(%)
학교	중학생	134(41.3)	아버지 학력	중졸이하	50(15.3)
	고등학생	190(58.7)		고졸	163(49.7)
연령	14세	17(5.2)		대학이상	115(35.0)
	15세	122(37.0)	어머니 학력	중졸이하	95(29.5)
	16세	101(30.6)		고졸	179(55.6)
	17세	78(23.6)		대학이상	48(14.9)
	18-20세	12(3.6)			

의 상관관계를 알아보기 위해 피어슨 적률상관계수 (Pearson correlation coefficients)를 구하였고, 차이 검증을 위해 t-test와 GLM을 이용한 일원분산분석(one-way ANOVA)을 실시하였다.

5. 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적인 특성은 〈표 1〉과 같다.

IV. 결과해석

1. 전자오락행동의 빈도와 투입시간, 경험의 상관관계

전자오락을 하는 빈도와 한 번 할 때 투입되는 시간, 전자오락을 해 온 기간(경험)의 평균점수는 〈표 2〉와 같다. 조사대상 학생들은 평균적으로 주 1~2회 가량 전자오락을 하며, 한 번 할 때 1시간 이상의 시간을 투입하며, 약 3년 전부터 전자오락을 해 온 것

〈표 2〉 전자오락행동의 빈도, 시간, 경험

변인	평균	표준편차
빈도	3.54	1.33
시간	2.47	0.98
경험	3.38	0.88

〈표 3〉 전자오락 빈도, 시간, 경험의 상관계수

변인	시간	경험
빈도	0.31***	-0.05
시간		0.04

*** p <.001

으로 볼 수 있다. 이들 전자오락행동변수 간의 상관계수는 〈표 3〉과 같다.

전자오락행동의 빈도와 투입시간간에 유의한 정적 상관($r = .31$)을 보여 전자오락을 자주 하는 사람일 한 번 할 때마다 더 오래 하는 것으로 나타났다. 전자오락을 가끔 한다고 해서 더 많이 하거나 자주 한다고 해서 조금씩 하는 것이 아니었다. 오히려 전자오락을 자주 할수록 더욱 재미를 느껴 더 많은 시간 동안 하게 되며, 역으로 한 번 할 때 오랜 시간 전자오락을 할수록 그 속에 빠져들어 더 자주 하는 것이었다.

전자오락 경험과 빈도나 시간간에는 유의한 상관관계가 발견되지 않아서 전자오락을 오래 전부터 해 왔다고 해서 더 자주 하는 것도, 더 많이 하는 것도 아니었다. 전자오락을 하는 빈도나 투입시간에 얼마나 오래 전부터 전자오락을 해 왔는지의 과거의 경험은 상관이 없었으며, 현재의 특성만이 서로 관련이 있었다.

4) 장소: 주로 집에서 1, 오락실이나 다른 집 0; 선호하는 게임의 내용이 있으면 1, 아무거나 하면 0; 게임선택시 중요시하는 것이 재미이면 1, 재미외의 교육적 효과나 악영향 여부이면 0; 절제가능하면 1, 불가능 0; 다른 취미와의 상대적 선호도: 전자오락이 가장 좋아하는 취미이면 1, 다른 취미가 있으면 0; 전자오락에 대한 부모님의 태도가 낙관적이면 1, 걱정하면 0; 부모님의 관여도: 간섭 1, 간섭하지 않으면 0;

2. 전자오락행동의 빈도, 투입시간, 경험과 전자오락을 하는 이유와의 상관관계

전자오락의 빈도, 시간, 경험과 전자오락을 하는 이유간의 상관계수는 <표 4>와 같다.

<표 4> 전자오락 빈도, 시간, 경험과 전자오락을 하는 이유와의 상관계수

변인	R1	R2	R3	R4	R5	R6
빈도	-.11*	-.01	.02	-.01	-.04	.08
시간	-.16**	-.04	.02	-.01	-.05	.11*
경험	-.09	-.06	.08	.08	-.10	-.03

* $p < .05$ ** $p < .01$

R1:스트레스 해소, R2:두뇌회전이나 정서순화에 도움, R3:보다 넓은 세계경험, R4:재미와 시간보내기 위해, R5:학교공부에 도움, R6:꿈을 갖게 함.

전자오락 빈도는 전자오락을 하는 이유 가운데 '스트레스 해소'(r=-.11)와 부적인 유의한 상관을 보였으며, 전자오락 시간은 전자오락을 하는 이유 가운데 '스트레스 해소'(r=-.11)와는 부적인 유의한 상관을, '꿈을 갖게 함'(r=.11)과는 정적인 유의한 상관을 나타내었다.

청소년들이 전자오락을 하는 주된 이유 중 하나가 스트레스를 해소하기 위해서 이었는데(양남희 외, 1998), 이것은 전자오락을 가끔 하거나 한 번 할 때 적은 시간을 소요하는 청소년들에게 해당되는 이유로 밝혀졌다. 전자오락을 자주하고 한 번 할 때에 오랫동안 하는 청소년일수록 전자오락을 스트레스 해소를 위해 하는 것이 아니었다.

전자오락을 한 번 할 때 오래 하는 청소년일수록 전자오락이 공상적이지만 꿈을 갖게 해주기 때문에 한다고 하여, 장시간 전자오락을 함으로 현실에서 불가능한 일들을 가능케 하는 등의 공상의 나래를 펴며, 꿈을 펼치는 것으로 나타났다.

3. 전자오락 빈도, 시간, 경험과 전자오락의 부정적인 영향과의 상관관계

전자오락의 빈도, 시간, 경험과 전자오락의 부정적인 영향들간의 상관계수는 <표 5>와 같다.

<표 5> 빈도, 시간, 경험과 전자오락의 부정적인 영향과의 상관계수

변인	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7
빈도	.12*	-.04	-.02	-.09	-.09	-.02	.03
시간	.08	-.01	-.17**	.02	-.01	-.04	-.07
경험	.15**	-.18**	.04	.02	.01	-.06	-.16**

* $p < .05$ ** $p < .01$

N1:없다, N2:시력과 건강이 나빠짐, N3:돈이 많이 듦, N4:시간낭비, N5:폭력적·선정적 행동모방, N6:폐쇄적 성격형성, N7:정서적 혼란

전자오락행동의 빈도와 전자오락의 부정적인 영향 가운데 '부정적 영향이 없다'(r=.12)와 유의한 정적인 상관을 보여, 전자오락을 자주 할수록 전자오락이 주는 부정적 영향을 인지하지 못하였다.

전자오락 시간은 전자오락의 부정적인 영향 가운데 '돈이 많이 듦'(r=-.17)과 유의한 부적 상관을 보였는데, 이는 전자오락을 한 번 할 때 오랫동안 하는 사람은 전자오락의 비용을 크게 인식하지 않는데 비해, 적은 시간을 하는 사람이 오히려 비용을 크게 인식하는 것이다. 역으로 전자오락을 하는데 돈이 많이 든다고 생각하는 사람은 전자오락을 오랫동안 하지 못하고, 돈이 별로 들지 않는다고 생각하는 사람은 한 번 할 때 오랫동안 할 수 있는 것이다.

전자오락 경험은 전자오락의 부정적인 영향 가운데 '부정적 영향이 없다'(r=.15)와는 유의한 정적인 상관을 보였으나 '시력과 건강이 나빠짐'(r=-.18), '정서적 혼란'(r=-.16)과는 유의한 부적인 상관을 나타내었다. 이는 전자오락을 해 온지 오래된 사람일수록 전자오락이 나쁜 영향을 주지 않는다고 생각하며, 전자오락 때문에 시력이나 건강이 나빠지지는 않으며, 정서적 혼란을 가져오지도 않는다고 생각하는 것으로 나타났다.

즉, 전자오락을 자주 할수록, 전자오락을 해 온지가 오래 될수록 전자오락이 주는 부정적인 영향이 없다고 하여 전자오락을 긍정적으로 받아들였다. 반대로 전자오락을 한 번 할 때 조금 하는 청소년일수록 전자오락이 돈이 많이 든다고 하였고, 전자오락을 한 번도 하지 않은 청소년일수록 전자오락이 시력과 건강을 상하게 하며, 정서적으로 혼란을 가져온다고 하면서 부정적인 영향에 대한 인식이 더 컸다.

4. 전자오락 빈도, 시간, 경험의 관련변인에 따른 차이

전자오락 관련변인들 가운데 '전자오락장소', '선호 게임 유무', '게임선택시 중요시하는 것', '절제가능력여부', '다른 취미와의 상대적 선호도', '전자오락에 대한 부모님의 태도', '부모님의 관여도'에 따른 전자오락행동의 빈도, 시간, 경험의 차이 검증은 위해 t-검증을 하였으며, '전자오락비용'에 따른 전자오락 빈도, 시간, 경험의 차이 검증은 위해서는 일원분산분석과 사후 검증으로 Duncan-test를 실시하였다. 그 결과 빈도에 영향을 미치는 변인은 '전자오락장소', '선호 게임 유무', '다른 취미와의 상대적 선호도', '부모님의 관여도'이었으며, 시간에 영향을 미치는 변인은 '전자오락장소', '선호 게임 유무', '다른 취미와의 상대적 선호도', '오락비용'이고, 경험에 영향을 미치는 변인은 '전자오락장소'와 '오락비용'이었다(<표 6>).

컴퓨터나 게임기가 있어 주로 집에서 전자오락을 하는 사람이 오락실이나 다른 집에서 하는 사람보다 전자오락을 더 자주하고, 한 번 할 때마다 오랜 시간 하는 것으로 나타났다. 집에 게임기가 있으면 보다

접근하기가 용이하고, 비용에 대한 부담도 적어지므로 더 자주, 더 오래하는 것이다. 앞으로 가정에 컴퓨터의 보급이 가속화 될 것으로 보아 청소년의 전자오락 행동은 더욱 증가하게 될 것이다. 주로 오락실이나 다른 집에서 전자오락을 하는 사람은 가정에 게임기가 없는 것으로 볼 수 있는데, 이들이 전자오락을 해 온 경험이 더 오래된 것으로 나타났다. 이것은 경험이 빈도나 시간과 아무런 상관없이 없었던 것(<표 2>)을 고려해 볼 때, 전자오락을 해 온지가 오래된 사람은 비록 오락실을 이용하는 것이 비용과 장소의 제약이 있어서 자주 또는 오래 하지는 못하지만 그래도 계속하여 오락을 즐기고 있음을 나타낸다. 또한 주로 집에서 오락을 하는 사람 가운데는 전자오락을 하지 않았다가 컴퓨터 보급으로 인해 오락을 시작하게 된 사람이 꽤 있을 것이고, 자주 하다보니 오래하게 되었을 것이다.

특히 좋아하는 게임이 있는 사람보다 일정한 선호 없이 아무거나 닦치는 대로하는 사람이 전자오락을 더 자주, 그리고 더 오래 하는 것으로 나타났다. 이는 특정한 선호를 형성한 사람은 많은 시간을 전자오락을 하는데 소비하지 않는데 비해 특정한 선호를

<표 6> 전자오락관련변인에 따른 빈도, 시간, 경험

관련변인		빈도		시간		경험	
		평균(D)	t값/F값	평균(D)	t값/F값	평균(D)	t값/F값
X1	주로 집	4.00	-3.55***	2.78	-6.11***	3.20	3.32***
	오락실	3.56		2.11		3.54	
X2	있다	3.59	3.44***	2.30	2.62**	3.29	1.41
	없다	4.01		2.60		3.43	
X3	재미	3.78	0.98	2.50	-0.85	3.43	-1.85
	재미외	3.92		2.39		3.21	
X4	가능	3.78	1.10	2.42	1.36	3.38	-0.42
	불가능	3.92		2.58		3.34	
X5	전자오락	4.37	-6.41***	2.81	-3.92***	3.46	-1.07
	다른취미	3.61		2.33		3.34	
X6	낙관	3.84	0.32	2.43	1.43	3.44	-1.63
	걱정	3.88		2.60		3.26	
X7	간섭	4.00	-3.51***	2.46	0.31	3.32	1.25
	무간섭	3.56		2.50		3.45	
X8	0원	3.93	1.88	2.68(B)	9.12***	3.11(B)	4.38**
	천원미만	3.69		2.21(C)		3.41(AB)	
	3천원미만	3.86		2.50(BC)		3.58(A)	
	3천원이상	4.33		3.42(A)		3.58(A)	

** p<.01 *** p<.001

X1:전자오락을 하는 장소, X2:선호하는 게임종류가 있는지, X3:게임선택시 중요시하는 것, X4:절제가능력여부, X5:다른 취미와의 상대적 선호도, X6:부모님의 태도, X7:부모님의 관여도, X8:비용

형성하지 않은 사람은 이것저것 하다보니 오랜 시간을 오락을 하게 되는 것이다.

다른 어떠한 취미보다 전자오락을 더 좋아하는 사람이 운동이나 독서, 음악감상 등의 다른 취미를 더 선호하는 사람보다 더 자주, 더 많이 전자오락을 하는 것으로 나타났으며, 이는 당연한 결과이며, 바로 이들이 전자오락과 관련된 문제의 대상이 된다.

부모님이 자녀가 전자오락을 하는데 대해 간섭을 하는 경우가 전자오락을 더 자주, 많이 하는 것으로 나타났다. 이는 부모에 대한 반발심리로 더 자주, 오래하는 것으로 볼 수 있으며, 또한 자녀가 전자오락을 지나치게 많이 하므로 부모가 간섭하게 되는 것으로 해석할 수 있다.

오락비용이 전혀 안든다는 사람은 가정에서 전자오락을 하는 사람이므로 이를 제외하면, 한 번 전자오락을 하는데 많은 비용을 사용할수록 전자오락을 오래하는 것으로 나타났다. 또한 비용이 전혀 안든다는 집단이 가장 경험이 짧았고, 비용을 많이 소비할수록 경험이 많은 것으로 나타난 것은 주로 가정에서보다 오락실에서 오락을 즐기는 사람이 경험이 많은 것과 관련이 있는 결과이다.

요약하면, 전자오락을 자주 하는 사람은 주로 집에서 하고, 특별히 좋아하는 게임의 종류가 있는 것이 아니라 아무거나 하며, 여러 가지 취미 가운데 전자오락을 가장 즐겨하며, 부모님의 간섭이 많은 것으로 나타났다. 전자오락을 한 번 할 때 오래 동안 하는 사람은 주로 집에서 전자오락을 하고, 특별히 좋아하는 게임의 종류가 있는 것이 아니라 아무거나 하며, 여러 가지 취미 가운데 전자오락을 가장 즐겨하며, 오락비용이 많이 드는 것으로 나타났다. 경험이 오래될수록 자신의 집이 아닌 다른 집이나 전자오락실에서 많이 하며, 오락비용이 많이 드는 것으로 나타났다.

V. 결론 및 제언

본 연구의 결론 및 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 전자오락을 언제부터 해 왔는지의 경험은 현재 전자오락행동을 하는 빈도나 투입시간과는 상관이 없었다. 단지 빈도와 투입시간이 정적 상관이 있어 전자오락을 자주 할수록, 한 번 할 때 더 오래 하였다. 전자오락의 부정적인 측면 가운데 하나로 습관적으로 많은 시간 동안 전자오락을 하는 중독성을 든다

면 이를 방지하기 위해서는 지나치게 자주, 특히 거의 매일 전자오락을 하지는 않도록 그들의 관심을 다른 곳으로 돌려주어야 하겠다. 또한 한 번 할 때 너무 오래하지 않도록 주의를 주어서 지나치게 몰입되지 않도록 해 주어야 하겠다.

둘째, 전자오락을 가끔하고 조금하는 청소년이 전자오락을 스트레스를 해소하기 위해 하고, 자주하고 오래하는 하는 청소년은 이미 오락의 기능인 스트레스 해소 차원을 넘어섰음을 알 수 있다.

셋째, 전자오락을 가끔하고 조금하는 청소년은 전자오락이 지니는 부정적인 영향을 크게 인지하고 있으며, 전자오락이 시력이나 건강을 해치고, 정서적 혼란을 가져온다고 하였으나, 전자오락을 자주하고 오래하는 청소년일수록 전자오락의 부정적인 영향을 인지하지 못하고 있어서 문제가 된다. 이들을 타겟으로 한 다각적인 교육이 요구된다.

넷째, 집에 컴퓨터나 게임기가 있어서 주로 집에서 전자오락을 하는 청소년일수록 자주 전자오락을 하며, 한 번 할 때 오래 동안 하며, 이들은 특별히 선호하는 게임의 종류가 있지 않고 아무거나 가리지 않고 하며, 다른 어떠한 취미에 비해 전자오락이 가장 즐겨하는 취미이었다. 컴퓨터의 가정에서의 보급은 앞으로 더욱 증가될 것이며 그렇게 되면 신체적·정신적 성장기에 있는 청소년들이 보다 많은 시간을 전자오락을 하는데 보내게 될 것이고, 많은 시간동안 전자오락을 하다보면 게임내용을 가리지 않고 하게 되어 폭력물이나 외설물 등의 청소년에게 유해한 내용까지 그 범위가 확대될 것이며, 운동이나 음악, 미술 등의 다양한 취미활동이 요구되는 중대한 시기에 전자오락에만 빠지게 되면 균형 있는 성장을 저해하게 될 것이다. 전자오락에 대한 효율적인 지도와 설득력 있는 간섭이 필요하며, 이를 위한 계속적인 지침이 요구된다.

다섯째, 주로 집에서 전자오락을 할수록 자주하게 되고, 자주할수록 부모들의 관여도가 높았다. 앞으로 보다 많은 청소년이 전자오락실에서보다 집에서 전자오락을 하게 될 것으로 예측했을 때 자녀의 전자오락행동을 부모가 통제해 줄 수 있다는 면에서 바람직한 현상이라고 할 수 있다. 실제 전자오락에 지나치게 몰입된 청소년일수록 그 부모는 걱정을 많이 하게 되고 걱정을 많이 할수록 간섭을 많이 하게 되는데 이는 당연한 과정이라고 할 수 있지만, 한편으로는 부모의 걱정과 간섭이 자녀들의 전자오락의 절제에 공

정적인 영향을 주지 못하고 있음을 또한 나타내는 것이다. 부모는 자녀들이 전자오락을 하는 것에 대해 관여할 때 무조건 간섭하지 않도록 하며 자녀들이 반감을 사지 않도록 기술적으로 접근하는 것이 필요하다. 이에 대한 인과관계를 이끌어 내는 연구가 요구된다.

여섯째, 전자오락을 즐기는 청소년 가운데 가장 문제가 되는 집단이 바로 전자오락이 다른 어떠한 취미보다 가장 즐겨하는 취미이라고 한 집단이다. 이들은 전자오락을 자주하고 한 번 할 때 오래하므로 습관적, 중독성이 강하다. 이들만을 대상으로 한 보다 구체적인 연구가 역시 요구된다.

일곱째, 컴퓨터 보급의 증가로 청소년들은 가정에서 컴퓨터나 게임기로 전자오락을 즐기게 되어 집에서 전자오락을 하는 청소년들은 직접 지불하는 오락비용이 상대적으로 적었다. 하지만 실제 부모들이 컴퓨터나 게임기를 구입해 주어야 하므로 전체적인 오락비용은 더욱 증가되었다.

이상의 것으로 보아 전자오락의 순기능이라고 할 수 있는 스트레스 해소, 재미와 즐거움 제공, 창의성과 탐구심 양성, 성취감 경험 등을 가능케 하고 전자오락의 부정적인 영향을 최소화하기 위해서는 무엇보다도 전자오락행동이 중독성을 갖지 않도록 해야 하겠다. 이미 중독적인 청소년은 전자오락의 부정적인 영향에 대해 전혀 인식하지 못하는 경향이 있으므로 그들의 행동을 바꾸기가 어렵다. 따라서 전자오락을 매일 하거나 오랜 시간을 한다든가 다른 좋아하는 취미활동이 없다는 것은 중독성으로 가는데 결정적인 역할을 하는 변인이므로 일주일에 3일 정도를 넘지 않게 하고, 소요시간도 최대 2시간을 넘지 않도록 지도하며, 신체적·정신적으로 균형 있는 발달을 위해 다양한 취미활동의 기회를 제공해 주어야 하겠다. 집에서 전자오락을 하는 학생이 많아지는 것은 오락행동 지도측면에서는 긍정적이나 부모가 자녀의 전자오락행동을 지도하는데 있어서 각별한 주의가 요구된다. 지나친 간섭이나 설득력 없는 지시는 오히려 자녀로 하여금 반발하게 하여 더욱 오락에 빠지게 하므로 부모는 자녀가 납득할 수 있도록 전자오락 중독

피해사례를 보여준다든가 또는 전자오락이 주는 긍정적 부분과 부정적 부분을 함께 이야기함으로써 자녀가 올바른 선택을 하도록 유도해야 한다.

참 고 문 헌

- 고범서, 가치관연구, 서울 : 나남출판사, 1992.
- 고범서, 가치변동 시대에서의 청소년 가치관 정립, 제 2회 청소년 도덕성회복 학술발표대회, 21세기 생활환경의 변화와 청소년 정신건강 및 도덕성 문제, 청소년 대화의 광장, 1996.
- 국제문화연구소, 청소년문제의 진단과 그 개선방안, 1991.
- 김순진, 전자오락이 주호소문제인 아동과 어머니의 상담 사례연구, 청소년 대화의 광장, 1992.
- 문화방송, 청소년백서, 1991.
- 박영상, 청소년의 문화풍속도-청소년과 방송, 청소년 대화의 광장, 1994.
- 안동현, 전자오락과 정신건강-청소년과 전자오락, 청소년 대화의 광장, 1994.
- 양남희, 홍은실, 중고등학교 남학생의 전자오락실태, 한국가정교육학회지 제 10권 2호, 1998, 121-130.
- 이운호, 한국청소년비행론, 서울 : 법문사, 1991.
- 이철휘, 청소년의 사회화와 환경적 요인, 청년연구, 1984.
- 임희섭, 사회변동과 가치관 - 가치지향의 변화와 적응, 서울 : 정음사, 1986.
- 청소년대화의 광장, 청소년의 문화풍속도, 재단법인 청소년대화의 광장, 1994.
- 청소년대화의 광장, 청소년과 전자오락, 재단법인 청소년대화의 광장, 1992.
- 한국청소년 연구원, 청소년 문화론, 1992.
- 홍강의, 21세기 생활환경의 변화와 청소년 정신건강 및 도덕성, 제 2회 청소년 도덕성회복 학술발표대회, 청소년 대화의 광장, 1992.
- 황정규의 4인, 청소년문화의 변천과정, 한국정신문화연구원, 1992.