

유아의 전자 게임 실태에 관한 연구*

A Study on Young Children's Video and Computer Game Uses*

호서대학교 신학인간개발학부 아동학전공
조교수 조 경 자

Dept. of Child Studies, Hoseo Univ.
Assistant prof. : Jo, Gyeongja

목 차

I. 서론
II. 연구방법
III. 연구결과

IV. 논의 및 결론
참고문헌

< Abstract >

The purpose of this study was to investigate actual trends of young children's video and computer-based game uses. Four hundred and eighty parents of 4-6 year-old children were questioned about children's game uses and their attitude toward them and 180 of their children were interviewed. As the results of this study, most of children have been playing video and computer games. Boys played them more frequently than girls and the older than the younger. The majority of children liked video and computer games. The first reason to play games was 'interesting'. The most parents considerably tolerated to their children playing games except the arcade games. Many parents limited their children's time of playing games. They occasionally played with their children or observed them playing games.

주제어(Key Words): 놀이(play), 유아(young children), 전자게임(video and computer games)

I. 서론

컴퓨터 기술의 발달로 다양한 전자 게임이 등장하였다. 전자 게임과 관련하여 컴퓨터 게임, 비디오 게임, 전자 오락 등 여러 명칭이 혼용되고 있다. 이

는 게임에서 이용되는 하드웨어에 따라 구분된 것으로서 컴퓨터 게임은 개인용 컴퓨터를 이용한 게임, 비디오게임은 가정용 비디오 게임기나 휴대용 게임기를 이용한 게임, 전자오락은 아케이드 게임

*본 연구는 2000년도 호서대학교 교내연구비 지원에 의해 수행되었음.

이라고도 불리는 전자오락실 게임을 지칭한다. 어떤 것들을 사용하건 컴퓨터 기술과 부품을 사용한다는 점에서 공통점을 지니고 있으며, 많은 게임 소프트웨어들이 비디오 게임기와 개인용 컴퓨터, 아케이드 게임기에서 호환될 수 있게 만들어지고 있다. 따라서 전자 게임은 컴퓨터 게임과 비디오 게임, 그리고 전자오락실 게임 등을 통칭하는 용어로 정의될 수 있다.

전자 게임이 아동의 관심을 끄는 이유는 영화, 텔레비전, 비디오 등이 지닌 역동적인 시각적 이미지를 지니고 있을 뿐 아니라 그 어느 매체보다 능동적 상호작용을 가능케 하기 때문이다. 더욱이 도전해야 할 목표가 있고 자신의 행동의 결과를 확인할 수 있으며, 화면에서 이루어지는 일을 게임자가 통제할 수 있기 때문에 매력적이다(Greenfield, 1984; Griffiths & Hunt, 1995). 특히, 어린 아동이 게임을 즐기는 이유로 놀이자가 게임 내에서 경험할 수 있는 환경이 무한하며, 가상적 세계에서 결과에 대한 부담 없이 위험한 일들을 마음껏 할 수 있고, 나이 많고 강한 상대와도 경쟁하고 이길 수 있다는 것이 제시되고 있다(Malone, 1981).

우리 나라에서 전자 게임의 확산은 전자 게임이 지닌 이러한 매력과 더불어 아동과 청소년을 위한 문화 시설이나 오락시설이 충분치 않고 안전한 놀이 공간이 적은 여건으로 인해 더욱 급격히 이루어지고 있다.

이에 따라 전자 게임이 아동에게 미치는 영향에 대한 관심이 고조되고 있다. 이러한 관심은 전자 게임에 대한 상반된 시각을 동반한다. 한편에서는 국가가 육성해야 할 전략적인 문화상품으로서 지원이 강구되고 있고(한국문화정책개발원, 1996), 다른 한편에서는 전자 게임의 부정적 영향에 대한 우려가 확산되고 있다. 전자 게임의 영향에 대한 연구 또한 상반된 결과를 나타내고 있다. 전자 게임의 긍정적 영향을 부각시키고 있는 연구들은 정화 효과와 교육적 측면을 강조한다. 즉, 전자 게임이 놀이자의 분노, 좌절감 및 공격적 감정의 해소를 가능케 하여 공격적 행동을 감소시키며(Dorman, 1997), 컴퓨터를 다루는 능력의 발달, 발견 학습 능력의 신장, 창의성

의 발달 및 인지발달(유종렬, 1993; 이순형·이소은, 1997; Okagaki & French, 1994; Subrahmanyam & Greenfield, 1994)을 가져오고, 학습 동기의 증진, 타인과의 상호작용 유발 및 자신감과 자아존중감의 향상을 가져온다는 것이다(Fling, Smith, Thornton, & Nixon, 1992; Sanger, Willson, Davies & Wittaker, 1997).

반면에 전자 게임의 부정적 측면으로 전자 게임이 충동성(김춘경, 1991)과 행동장애 및 정서적 손상, 그리고 부정적 자아인식(이춘재 등, 1995), 공격성(Chambers & Ascione 1987; Cooper, 1986; Provenzo, 1991, 1992; Schutte, Malouff, Post-Groden, & Rodasta, 1988; Silvern & Williamson, 1987)을 유발할 수 있다는 것, 중독성이 있으며(Fisher, 1994; Phillips, Rolls, & Griffiths, 1995), 사회적 고립을 가져오고, 현실감을 감소시켜 현실세계와의 괴리가 발생할 수 있다는 것(박혜원·곽금주, 1996), 인종과 성 고정관념을 강화시킬 수 있으며(Kinder, 1991; Provenzo, 1992), 신체에 이상을 가져오고, 보다 가치 있는 활동을 대치하게 하며, 일정한 규칙이나 목표, 그리고 과제가 주어진 정형화된 구조에 몰입하게 함으로써 상상력을 제한한다는 것(Sanger 등, 1997) 등이 제시되고 있다. 이에 덧붙여 게임이 과거의 놀이와 달리 성인이 만들어서 아동에게 파는 세계에서 아동을 무비판적인 소비자라 만들고 있다는 비판이 제기되고 있다(Cassell & Jenkins, 1998).

이와 같은 연구들은 세계적으로 1980년대부터 시작되었다. 그러나 연구의 대부분이 전자 게임을 주로 하는 집단을 8세에서 15세 정도의 남아들이라고 보고, 이 연령대의 아동과 청소년을 주요 연구 대상으로 하였었다. 1990년대에 들어서면서 이루어지기 시작한 우리 나라 연구도 초등학교 4학년 이상의 아동들을 주 대상으로 하였다(권준모, 1996; 김춘경, 1991; 문화체육부, 1995; 이춘재·박혜원·곽금주·황상민, 1995).

그러나 전 세계적으로 1990년대 후반 들어 가정용 컴퓨터와 게임기의 급격한 보급으로 인해, 전자 게임을 하기 시작하는 연령은 매우 낮아져 유아들의 주요한 놀이로 자리를 잡아가고 있다(Sanger 등,

1997). 우리 나라에서도 가정용 컴퓨터의 가격이 점차 낮아지고, 많은 부모들이 컴퓨터를 정보화 시대를 살아가기 위한 필수 도구로 인식함에 따라 가정용 컴퓨터의 보급이 확산되었다. 이에 따라 유아들도 컴퓨터에 쉽게 접근할 수 있게 되었다. 많은 유아들에게 있어 게임은 컴퓨터를 처음 접하는 주요 수단이 될 수 있다. 그러나 유아를 주 대상으로 하는 연구들은 거의 이루어지지 않아 유아의 전자 게임 실태에 관한 정보는 극히 미미한 실정이다.

이러한 현실에서, 전자 게임이 아동의 발달에 영향을 미칠 수 있다는 연구들과, 그 영향이 연령이 어릴수록 더욱 크게 작용함을(이춘재 등, 1995) 고려할 때, 새로운 놀이 문화로서 유아기 아동의 전자 게임 이용 실태를 알아보는 것은 매우 필요하다고 본다.

이에 본 연구는 유아의 전자 게임 현황을 조사하고, 유아들이 전자 게임을 어떻게 생각하며, 왜 좋아하는지 파악하며 유아의 놀이와 삶에 큰 영향을 미치는 부모의 전자 게임에 대한 반응과 태도를 알아 보는데 목적을 두었다. 이를 통해 유아들이 행하는 전자 게임에 대한 이해를 넓히고 후속연구를 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

이를 위해 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 유아의 전자 게임 이용 현황은 어떠한가?
2. 전자 게임에 대한 유아의 선호는 어떠한가?
3. 전자 게임에 대한 부모의 반응과 태도는 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

유아의 전자 게임 현황과 이에 대한 부모의 반응과 태도는 대도시의 3개 유치원과 중소도시의 2개 유치원, 그리고 읍·면 지역의 2개 유치원의 만 4세-6세 유아 480명의 학부모를 대상으로 조사하였다. 전자 게임 현황 중 일부 내용과 전자 게임에 대한 유아의 선호를 조사하기 위해서는 2개 유치원의

〈표 1〉 조사 대상 부모의 배경 N(%)

구분		남	여	계
유아의 연령	4세	66(26.0)	61(27.0)	127(26.5)
	5세	132(52.0)	111(49.1)	243(50.6)
	6세	56(22.0)	54(23.9)	110(22.9)
	계	254(100.0)	226(100.0)	480(100.0)
		부		모
부모의 연령	30세이하	21(4.4)	84(18.4)	
	31세~35세	201(42.4)	266(58.3)	
	36세~40세	201(42.4)	91(20.0)	
	41세이상	51(10.8)	15(3.3)	
	계	474(100.0)	456(100.0)	
부모의 학력	중졸	7(1.5)	12(2.5)	
	고졸	135(28.5)	227(48.0)	
	2년제대학졸	60(12.7)	45(9.5)	
	4년제대학졸	200(42.2)	165(34.9)	
	대학원이상	72(15.2)	24(5.1)	
	계	474(100.0)	473(100.0)	

〈표 2〉 면접 대상 유아의 성별·연령별 분포 N(%)

연령	성별	남	여	계
	4세		28(28.0)	30(37.5)
5세		51(51.0)	39(48.8)	90(50.0)
6세		21(21.0)	11(13.8)	32(17.8)
계		100(100.0)	80(100.0)	180(100.0)

만 4세-6세 유아 180명을 면접하였다. 조사 대상 부모의 배경 및 면접 대상 유아의 연령 및 성별 분포는 〈표 1〉, 〈표 2〉와 같다.

2. 연구 도구 및 연구 절차

본 연구에서는 부모 대상의 질문지 조사와 유아 대상의 면접 조사를 병행하였다. 관련 문헌과 선행 연구를 기초로(권준모, 1996; 이춘재 등, 1995; Provenzo, 1991) 문항을 작성한 후 아동학 및 유아교육 전공 교수 5인과 유치원 원장 2인 및 교사 3인으로부터 안면 타당도 검증을 받았다. 유아 13명과 어머니 10명을 대상으로 예비 조사를 하여 질문의 순서와 질문 내용을 수정·보완하였다.

부모용 질문지는 총 42문항으로 유아의 전자 계

임의 현황과 전자 게임에 대한 부모의 반응과 태도를 알아보기 위한 문항으로 구성된다. 게임의 현황은 유아의 전자 게임 실행 여부, 게임을 시작한 연령, 게임의 1회 지속시간, 게임의 실행빈도, 순위 형제 및 부모의 전자 게임 실행여부, 전자 게임을 하는 장소, 사용되는 기기, 유아가 전자 게임을 함께 하는 인물, 유아가 주로 하는 전자 게임 등을 포함한다. 부모의 반응과 태도에는 게임에 대한 통제, 부모 참여 여부, 전자 게임의 하드웨어별 유형에 따른 부모의 태도 및 그 이유 등이 포함된다.

유아용 면접 문항은 전자 게임의 실행 여부, 전자 게임을 하는 장소, 함께 하는 인물, 게임의 선호 및 그 이유, 선호하는 전자 게임과 선호 이유 등 13문항이며 대부분 개방식 질문으로 되어 있다. 유아용 면접 문항 중 전자 게임의 실행 여부, 전자 게임을 하는 장소, 선호하는 전자 게임 등의 문항은 부모용 질문지에 포함된 문항과 동일한 문항이다. 동일한 문항을 부모용 질문지와 유아용 면접에 포함시킨 이유는 선행연구(Sanger 등, 1997)에서 부모들이 유아의 전자 게임과 관련하여 이 놀이의 실상을 제대로 파악하지 못하는 영역이 있음을 지적하였는데, 이를 확인하기 위함이었다. 유아교육 및 아동학 전공 대학원생 3인과 아동학 전공 4학년생 4인이 면접 방법에 대한 훈련을 마친 후 면접을 실시하였다. 면접은 유아들의 발달 특성상 개별로 이루어졌으며, 소요 시간은 10분에서 20분 사이였다. 유아들이 전자 게임을 인지하고 있는지 확인하기 위해 게임을 하는 유아의 모습이 담긴 사진을 사용하려 하였으나 거의 모든 유아들이 전자 게임을 인지하고 있어 사진은 일부 유아들에게만 재확인용으로 사용되었다.

3. 자료처리

부모용 질문지 1005부를 유치원 유아편에 가정으로 보냈으며, 525부가 회수되었다. 회수된 질문지 중에서 응답이 누락된 문항이 있는 것을 제외하고 총 480부를 분석하였다. 부모용 질문지에 대한 응답은 대부분 어머니들에(90.8%) 의해 이루어졌다.

면접은 질문지 조사 대상 가정의 유아 196명을

대상으로 실시하였다. 게임의 실행 여부를 확인하기 어려운 자료 및 반응이 모호한 자료를 제외하고 180명의 응답 자료를 최종 분석에 사용하였다.

유아의 게임 실행 여부에 대해 일부 대상에게서 부모의 응답과 유아의 응답에 차이가 있어 부모는 자녀가 전자 게임을 안 한다고 응답했는데 유아 자신은 하고 있다고 응답 경우가 있었다. 이러한 자료는 확인 과정을 거쳐 분석 자료에의 포함 여부를 결정하거나 자료 해석을 변경하였다. 이를 위해 게임 장소와 좋아하는 게임명, 게임할 때 느끼는 정서 등에 대한 유아의 응답을 확인하여 분명히 하고 있는 것으로 판단되는 유아의 자료는 유아 면접 문항의 분석시 게임을 하고 있는 유아의 자료로 포함시켰다. 그러나 이들 부모의 자료는 게임을 안하고 있는 부모의 응답자료로써 처리하였다.

통계처리는 SPSSwin 7.5를 사용하였다. 부모의 응답은 문항별로 빈도와 백분율을 산출하였으며, 유아 응답은 문항별로 내용을 범주화하여 빈도와 백분율을 산출하였다. 문항에 따라 χ^2 검증 및 상관계수를 산출하였다. 문항의 범주화 및 평정은 본 연구자와 유아교육 전공 박사학위과정 이수 중인 1인의 평정자에 의해 이루어졌다. 평정자간 일치도는 76%-97%였으며, 평균 일치도는 88%였다.

III. 연구 결과

1. 유아의 전자 게임 현황

1) 전자 게임 실행 여부

부모의 응답에 의하면 과반수 이상의 유아(59.8%)가 전자 게임을 하고 있었다. 유아의 게임 실행 여부를 인구생태학적 변인 및 부모의 전자 게임 실행 여부에 따라 차이가 있는지 검증한 결과, <표 3>, <표 4>와 같이 유아의 성과 연령, 출생 순위, 그리고 부모의 전자 게임 실행 여부에 따라 유의한 차이를 보였다. 즉, 남아가 여아보다($\chi^2=25.60$, $df=1$, $p<.001$), 그리고 연령이 높을수록 게임을 하는 유아들이 많았다($\chi^2=23.68$, $df=2$, $p<.001$). 출생순위

〈표 3〉 유아의 성과 연령, 출생순위에 따른 전자 게임 실행여부

N(%)

구 분	성		연 령			출생 순위				계
	남	여	4세	5세	6세	첫째	중간	막내	외동	
하고있음	179(70.5)	108(47.8)	55(43.3)	151(62.1)	81(73.6)	102(53.4)	17(65.4)	140(68.0)	28(49.1)	287(59.8)
안함	75(29.5)	118(52.2)	72(56.7)	92(37.9)	29(26.4)	89(46.6)	9(34.6)	66(32.0)	29(50.9)	193(40.2)
계	254(100.0)	226(100.0)	127(100.0)	243(100.0)	110(100.0)	191(100.0)	26(100.0)	206(100.0)	57(100.0)	480(100.0)
	$\chi^2 = 25.60$ df=1 p<.001		$\chi^2 = 23.68$ df=2 p<.001			$\chi^2 = 11.99$ df=3 p<.01				

〈표 4〉 부모의 전자 게임 실행여부에 따른 유아의 전자 게임 실행여부

N(%)

구 분	아 버 지			어 머 니		
	하고 있음	안 함	계	하고 있음	안 함	계
하고 있음	147(77.8)	136(48.1)	283(60.0)	182(68.9)	92(46.5)	274(59.3)
안함	42(22.2)	147(51.9)	189(40.0)	82(31.1)	106(53.5)	188(40.7)
계	189(100.0)	283(100.0)	472(100.0)	264(100.0)	198(100.0)	462(100.0)
	$\chi^2 = 41.70$ df=1 p<.001			$\chi^2 = 23.68$ df=1 p<.001		

별로 볼 때 막내가 가장 많이 게임을 하고 있으며 (68.0%) 다음이 중간 아이(65.4%), 첫째아이(53.7%) 순이었다. 외동아가 가장 적게 하고 있었다 ($\chi^2=11.71$, df=3, p<.01). 조사대상 아버지의 57.1%와 어머니의 40%가 전자 게임을 하고 있었는데, 부모가 전자 게임을 하는 가정의 유아들이 그렇지 않은 가정의 유아보다 전자 게임을 많이 하였다. 아버지가 전자 게임을 하는 유아의 68.9%와($\chi^2=23.68$, df=2, p<.001) 어머니가 게임을 하는 유아의 77.8%가 게임을 하고 있었다($\chi^2=41.69$, df=2, p<.001).

유아가 전자 게임을 하지 않는 이유로 부모들은 '할 줄 몰라서' (34.2%), '집에 컴퓨터나 게임기가 없어서' (31.6%)라는 응답을 하였다. '금지'와 '아이가 전자 게임을 좋아하지 않아서'라는 이유도 각각 13.5%였다. 이에 비해 유아들을 면접하였을 때, '할 줄 몰라서'라는 응답은 7.7%에 불과했고 '컴퓨터나 게임기가 없어서' (73.1%)라는 응답이 가장 많았다.

2) 전자 게임을 시작하는 시기

전자 게임을 시작하는 시기는 만 5세에서 5세 반 사이가 가장 많았고(25.9%) 그 다음이 만 4세 반-만 5세 사이(24.5%), 만 4세에서 4세 반 사이(20.3%)

순이었다. 4세 이전부터 전자 게임을 시작한 유아도 16%에 달하였다.

3) 전자 게임의 빈도와 1회 지속 시간

전자 게임을 하는 유아의 전자 게임의 빈도와 1회 지속기간은 〈표 5〉와 같이 과반수 이상의 유아가 (58.6%) 일주일에 3-4일 이상 게임을 하고 있었으며, 매일 하는 유아도 상당수(19.2%)에 달했는데 남아($\chi^2=17.21$, df=6, p<.01)와 연령이 높은 유아($\chi^2=20.86$, df=8, p<.001)의 게임 빈도가 더 높았다.

게임의 1회 지속 시간은 30분에서 1시간 사이가 가장 많았으며(46.5%) 그 다음이 30분 이하(34.6%), 1시간-1시간 30분(7.5%) 순이었다. 1회 지속 시간과 게임빈도 사이의 Spearman 상관계수를 산출한 결과, 1회 지속시간이 긴 유아일수록 게임의 빈도도 높은 것으로 나타났다(r=.29, p<.001).

4) 전자 게임 장소

유아가 전자 게임을 하는 모든 장소를 부모들에게 응답하게 한 결과, 집(66.8%)과 친구집(16.7%), 친척집(9.7%), 오락실이나 게임방(4.1%) 순으로 나타났다.

〈표 5〉 유아의 성과 연령에 따른 게임빈도

N(%)

구 분	성		연 령			계
	남	여	4세	5세	6세	
매일	40(22.3)	15(13.9)	9(16.4)	33(21.9)	13(16.0)	55(19.2)
1주에 5-6일	23(12.8)	6(5.6)	1(1.8)	16(10.6)	12(14.8)	29(10.1)
1주에 3-4일	58(32.4)	26(24.1)	12(21.8)	44(29.1)	28(34.6)	84(29.3)
1주에 1-2일	37(20.7)	37(34.3)	16(29.1)	42(27.8)	16(19.8)	74(25.8)
2주 1일 이하	21(11.7)	24(22.2)	17(30.9)	16(10.6)	12(14.8)	45(15.7)
계	179(100.0)	108(100.0)	55(100.0)	151(100.0)	81(100.0)	287(100.0)
	$\chi^2=16.66$ df=6 p<.01		$\chi^2=20.86$ df=8 p<.001			

한편 유아들에게도 전자 게임을 하는 장소를 모두 응답하게 했을 때, 부모들의 응답과 마찬가지로 집(41.8%)이 가장 많았으나 그 다음은 오락실이나 게임방(25.5%), 친척집(8.6%) 순으로 부모의 응답과 차이가 있었다.

부모용 자료 중 면접대상 유아들의 부모들의 자료만 분석했을 때에도 전체 부모의 응답과 유사하게 전자 게임의 장소로 집(67.1%)이 가장 많이 언급되었으며 다음이 친구집(19.0%), 친척집(9.5%) 순이었다. 오락실이나 게임방은 2.5%에 불과하였다. 오락실이나 게임방에서 게임을 한 경험이 있거나 하고 있는 유아는 면접대상 유아의 46%(84명)였으며 이들 중의 53.6%(45명)가 혼자 가본 적이 있는 것으로 나타났다.

5) 전자 게임에 사용되는 하드웨어

컴퓨터를 보유한 가정은 전체 조사 대상의 75.3%였으며, 비디오 게임기를 보유한 가정은 39.7%였다. 이를 반영하여 게임에서 주로 사용되는 하드웨어는 가정용 컴퓨터(68.6%)였으며 그 다음이 가정용 게임기(29.3%)였다. 비록 소수이기는 하나 전자오락실을 이용하는 유아도 있었다(2.1%).

6) 유아와 전자 게임을 함께 하는 사람

전자 게임을 주로 혼자 하는 유아들과(48.2%), 주로 다른 사람과 함께 하는 유아들의 수(50.7%)는 유사했다. 유아들이 함께 게임을 하는 대상으로는 형제가 가장 많았으며(49.1%), 다음은 친구(19.3%),

아버지(16.5%), 어머니(8.8%)였다.

7) 유아들이 많이 하는 전자 게임

선행연구에서는 주로 게임 유형을 제시하면서 어느 유형의 게임을 선호하는지 질문하거나(권준모, 1996; 이춘재 등, 1995; Funk, 1993), 게임을 20개에서 30개 정도 제시하고 아동들에게 각각의 게임에 대한 선호정도를 질문하여(김춘경, 1993) 선호되는 게임명이나 게임유형을 파악하는 방법을 사용하였다. 그러나 본 연구에서 이러한 방법은 유아들에게 적용하기 불가능하고, 부모에게도 어려운 방법이었다. 이는 유아와 부모들이 게임 유형에 익숙치 못하고, 게임명도 부정확하게 알고 있었기 때문이었다. 따라서 응답된 게임명이 분명하거나 게임명을 추정할 수 있는 응답만을 토대로 분석하였다.

부모들이 유아가 많이 하는 게임에 대해 어느 정도 알고 있는지 조사한 결과 '전혀 모른다'는 부모가 11.5%, '약간만 알고 있다'가 25.4%, '반 정도 알고 있다'가 9.4%, '대부분 알고 있다'와 '모두 알고 있다'가 각각 28.6%, 25.1%였다.

자녀가 하는 게임의 이름을 전혀 모른다고 대답한 부모를 제외하고, 유아가 가장 많이 하는 게임명을 3개까지 기술하도록 했을 때 3개를 다 기술한 부모는 54.4%, 1개 또는 2개만 응답한 부모는 33.1%, 전혀 기술하지 않은 부모가 12.5%였다. 부모들이 응답한 게임은 총 150 종에 이르렀는데, 가장 많이 하고 있다고 응답한 게임을 순위대로 살펴보면 〈표 6〉과 같다.

한편 유아들에게 제일 좋아하는 게임명을 순서대

로 3개를 말하게 하였을 때, 3개를 다 언급한 유아는 60%, 1개나 2개만 언급한 유아는 24%였으며, 전혀 응답을 못하는 유아는 8%였다. 또한 응답을 한 유아들 중에서도 많은 유아들이 게임명 대신 게임의 일부 장면, 또는 게임의 등장인물을 제시하였다. 유아들이 응답한 게임의 수는 128개였다. 선호하는 게임으로 남아의 경우 교육용 게임은 일부에 불과했으나 (95종 중 8종, 8.4%) 여아는 교육용 게임도 상당수 있었다(63종 중 16종, 25.4%). 게임명을 명확히 제시하였거나 게임명 확인이 가능했던 유아들의 응답만으로 유아들이 선호하는 게임을 살펴 보면 <표 6>과 같다.

<표 6>과 같이 부모와 유아의 응답에서, 유아들이 선호하는 게임의 종류는 유사하였으나 순위에서 차이가 있었다. 부모와 유아에게서 공통적으로 언급된 게임은 남아의 경우, 스타크래프트, 슈퍼마리오, 짱구는 못말려, 소닉, 포켓몬스터, 여아의 경우 짱구는 못말려, 슈퍼마리오, 소닉, 스타크래프트, 테트리스였다. 부모와 유아의 응답 모두에서 남아에게는 '스타크래프트', 여아에게는 '짱구는 못말려'가 가장 선호되는 게임이었다.

2. 전자 게임에 대한 유아의 선호

유아 면접시 본 질문에 앞서 전자 게임을 하고 있는지의 여부를 알아보았다. 부모들의 응답에서는 59.8%의 유아가 게임을 하고 있는 것으로 나타난데

비해, 유아 면접에서는 83.3%로 훨씬 높게 나타났다. 이 유아들의 부모들의 응답만을 따로 분석하였을 때 61.7%의 유아들이 하는 것으로 나타나 전체 부모들의 응답과 거의 유사하였다. 따라서 이러한 결과는 유아의 응답이 틀렸다가 보다는 유아들이 집 이외의 장소에서도 전자 게임을 하고 있는데, 이를 부모들이 인식하지 못하고 있기 때문일 수 있다.

1) 전자 게임에 대한 유아의 선호도

전자 게임의 실행 여부와 관계없이 대상 유아의 90% 이상의 유아들이 전자 게임을 선호한다고 응답하였다('아주 좋아한다' 79.4%, '좋아한다' 13.9%). 전자 게임을 선호한다고 응답한 유아들에게 텔레비전 시청과 전자 게임 중 어느 것을 더 선호하는지 질문하였을 때, 과반수 이상의 유아가 게임을 더 선호한다고 응답했으며(53.3%), 텔레비전이 더 좋다고 한 유아는 28.7%, 똑같이 좋다고 한 유아는 18.0%였다.

2) 전자 게임의 선호 이유

유아들이 전자 게임을 즐기는 이유를 알아보기 위해 세 가지 방법을 사용하였다. 먼저 모든 유아들에게 전자 게임을 선호하는지의 여부와 그 이유를 질문하였다. 두번째로는 전자 게임을 하는 유아들에게 텔레비전 시청과 전자 게임 중 어느 것을 더 선호하는지, 그리고 응답 이유를 질문하였다 세번째로는 전자 게임을 하는 유아들에게 좋아하는 게임의

<표 6> 유아들이 선호하는 게임(중다반응)

(N)

부모의 응답		유아의 응답	
남 아	여 아	남 아	여 아
스타크래프트(51)	스타크래프트(28)	짱구는 못말려(16)	짱구는 못말려(13)
슈퍼마리오(44)	슈퍼마리오(21)	슈퍼마리오(16)	포켓몬스터(7)
짱구는 못말려(33)	짱구는 못말려(17)	소닉(10)	테트리스(5)
소닉(22)	스타크래프트(9)	포켓몬스터(15)	소닉(4)
타잔(14)	소닉(14)	보급보급(6)	슈퍼마리오(4)
포켓몬스터(11)	스타워즈(6)	테트리스(6)	겔러그(3)
테트리스(10)	총싸움(6)	타잔(4)	스타크래프트(3)

이름을 세 개까지 열거하게 하고 각각의 게임을 왜 좋아하는지 질문하였다.

전자 게임의 선호이유에 대한 유아들의 응답은 '재미', '등장인물의 매력'(…가 나오니까, …가 좋아서), '조작의 임의성'(내가 조종할 수 있으니까, 마음대로 할 수 있어서…), '장면의 매력(비행기가 날라가는 것)', '기타' 등으로 범주화되었다. 구체적인 응답을 하지 못하고 '그냥요'라고 답하거나 아무 응답도 못하는 유아들도 상당수 있었다(19.1%). 이유를 말한 유아의 대다수는 '재미'(77%)를 이유로 들었다. 일부 유아들은 전자 게임의 선호 이유로 '조작의 임의성'과 화면에서 나타나는 '장면의 매력'을 들었다.

전자 게임을 텔레비전 시청보다 더 좋아하는 이유에 대한 응답은 '재미', '조작의 임의성', '활동의 다양성(여러 가지 할 수 있어서…)', '타인과 함께 하기(동생/아빠랑 같이 하니까)', '공격성(싸우고 죽이는데 재미있다, …)', '기타' 등으로 전자 게임의 선호이유에서보다 여러 범주로 나뉘어졌다. 유아들이 텔레비전보다 전자 게임을 선호하는 이유는 '재미'(37.7%), '조작의 임의성'(27.9%), '활동의 다양성'(13.1%) 순이었다.

세 번째로 특정게임에 대한 선호 이유를 질문한 것은 유아들이 응답한 '재미'의 구체적 요소를 알아내기 위한 것이었다. 따라서 세 번째 질문에 '재미있어서'라고 응답한 유아들의 반응은(13%) 분석에서 제외하였다. 유아들의 응답은 보다 구체적으로 나타났으며, '조작의 임의성', '공격성(나쁜 놈 죽일 때 그냥 죽이지 않고 발로 차서 죽이니까, 미사일이 나가면 악당이 모두 죽으니까…)', '타인과 함께 하기', '장면의 매력', '활동의 다양성', '도전 및 성취감(매일 1등 하니까, 내가 너무 잘해서요, 어렵지만 자꾸 하면 이기니까…)', '등장인물의 매력(마리오는 나무도 탈수 있고, 수영도 할 수 있으니까, 슈퍼마리오가 많이 나와서…)', '음향(소리가 재미있어서…)', '기타(만화에서도 나오니까…)' 등 9개로 범주화되었다. 분석 결과, 유아의 성에 따라 게임을 선호하는 이유가 다른 경향을 나타냈다. 남아의 경우 '공격성'(32.7%)이 가장 큰 이유였으며 다음은 '장

면의 매력'(32.2%), '조작의 임의성(11.5%), '도전 및 성취감'(8.2%) 순이었다. 반면에 여아는 '장면의 매력'이 가장 높은 이유(32.9%)였으며, 그 다음이 '조작의 임의성'(24.7%), '공격성'(11.8%), '도전 및 성취감'(9.4%) 순이었다.

3. 전자 게임에 대한 부모의 반응과 태도

1) 유아의 전자 게임에 대한 부모의 반응

부모의 반응에서는 게임시간의 통제여부와 게임에 함께 참여하거나 지켜보는지의 여부를 알아보았다. 부모들의 대부분이(82.2%) 게임 시간을 제한하고 있었는데, 제한시간은 30분-1시간이 가장 많았으며(62.1%), 다음이 30분 이내(25.1%)였다. 1시간에서 1시간 30분도 11.1%에 이르렀으며 1시간 30분 이상하도록 하는 부모는 극히 일부에 불과했다(1.6%). 게임을 할 수 있는 조건으로 대부분의 부모들이 '자기 할 일을 다 한 날에만 하게 한다'(49.8%)고 했으며, 주말과 휴일에만 허용하는 부모는 7.0%, 아이가 원하면 언제나 하게 한다는 부모도 10.1%에 이르렀다.

많은 부모들이(아버지의 71.5%, 어머니의 63.0%) 자녀와 함께 적어도 가끔은 게임을 하는 것으로 나타났다. 평소 게임을 하는 부모일수록 자녀와 함께 게임을 하는 것으로 나타났다. 즉, 게임을 하는 아버지의 경우 87.9%가 자녀와 함께 게임을 하고 있는데 비해 게임을 안하는 아버지는 34.8%만이 자녀와 함께 게임을 하고 있었다($\chi^2=83.34$, $df=1$, $p<.001$), 게임을 하는 어머니는 93.9%가 자녀와 함께 게임을 하고 있는데 비해 게임을 안하는 어머니는 29.1%만이 자녀와 함께 게임을 하고 있었다($\chi^2=128.22$, $df=1$, $p<.001$).

함께 게임을 하지 않는 주된 이유는 아버지의 경우, '시간이 없기 때문에'가 가장 많았고(68.4%), 그 다음이 '게임을 할 줄 모르기 때문'(11.6%), '게임을 싫어하기 때문'(9.5%)으로 나타났다. 이에 비해 어머니의 경우 '게임을 싫어하기 때문'이라는 응답이 가장 많았으며(41.4%), 그 다음은 '게임을 할 줄 모르기 때문'(29.7%)이었다.

자녀의 게임을 부모가 지켜보는지 조사한 결과 많은 부모들이(아버지 89.7%, 어머니 93.2%) 지켜보는 것으로 나타났다. 이 중 자주 또는 늘 지켜보는 비율은 어머니의 경우 38.3%, 아버지의 경우 20.5%, 전혀 지켜보지 않는 경우는 아버지의 10.3%, 어머니는 2.8%로 아버지보다 어머니가 더 자주 지켜보는 것으로 나타났다.

2) 유아의 전자 게임에 대한 부모의 태도

전자 게임에 대한 부모의 태도를 게임시 사용되는 하드웨어별로 구분하여 조사하였다. <표 7>과 같이 하드웨어에 따라 부모들의 태도는 차이가 있어 가정용 컴퓨터와 비디오 게임에 대해서는 호의적이

었으나(컴퓨터 게임은 84%, 비디오 게임은 73.1%) 오락실 게임에 대해서는 많은 부모들이(86.8%) 부정적인 태도를 보였다.

<표 8>, <표 10>과 같이 컴퓨터 게임의 경우, 호의적인 이유로 부모들이 가장 많이 언급한 것은 '컴퓨터를 다루는 능력의 향상에 도움이 되므로', '적절한 여가 활용 수단', '집중력 향상' '긴장 해소' 등이었다. 비디오 게임과 오락실 게임의 경우, 호의적인 이유로는 컴퓨터 게임에서와 마찬가지로 '적절한 여가 활용 수단', '집중력 향상', '긴장 해소'가 가장 많이 언급되었으나 '컴퓨터를 다루는 능력의 향상'은 별로 언급되지 않았다.

부정적으로 보는 이유로는 컴퓨터 게임과 비디오 게임 모두 <표 9>와 같이 '신체 발달 또는 건강에 좋지 않은 영향을 미칠 수 있으므로'가 가장 많이 언급되었다. 그 다음은 컴퓨터 게임에 대해서는 '다른 놀이를 하지 않게 되기 때문에', '학습에 방해'를, 비디오 게임에 대해서는 '게임의 내용이 비교육적인 것이 많다고 생각되므로', '다른 놀이를 하지 않게 되기 때문에'가 다음으로 많이 언급되었다. 오락실 게임에 대해서는 <표 10>과 같이 '큰 아이들로부터 위협을 당할 염려', '나쁜 친구를 사귀게 될까 봐', '게임의 내용이 비교육적인 것이 많다고 생각되므로'가 주로 언급되었다.

<표 7> 유아의 전자 게임에 대한 부모의 태도 N(%)

구 분	컴퓨터 게임	비디오 게임	오락실 게임
매우 호의적	14(3.0)	8(1.8)	0(0.0)
호의적	146(31.7)	113(25.2)	8(1.7)
약간 호의적	226(47.1)	207(46.1)	53(11.5)
약간 부정적	65(14.1)	89(18.5)	173(37.5)
부정적	6(1.3)	27(6.0)	151(32.8)
매우 부정적	3(0.7)	5(1.1)	76(16.5)
계	460(100.0)	449(100.0)	461(100.0)

<표 8> 부모가 인식한 게임의 긍정적 측면(순위빈도)

N(%)

구 분	컴퓨터게임		비디오 게임		오락실 게임	
	1순위	2순위	1순위	2순위	1순위	2순위
컴퓨터 능력향상에 도움	186(49.3)	5(8.5)	18(30.5)	24(7.9)	94(25.3)	28(9.3)
적절한 여가 활용 수단	85(22.5)	5(8.5)	15(25.4)	24(7.9)	13(9.5)	98(32.5)
긴장 해소에 도움	62(16.4)	2(3.4)	14(23.7)	4(1.3)	7(1.9)	71(23.5)
친구 사귀는데 필요	17(4.5)	5(8.5)	7(11.9)	20(6.6)	13(3.5)	35(11.6)
집중력 향상	14(3.7)	15(25.4)	2(3.4)	65(21.5)	91(24.5)	37(12.3)
아이가 좋아함	5(1.3)	20(33.9)	1(1.7)	109(36.1)	90(24.2)	7(2.3)
자신감을 갖게 됨	4(1.1)	4(6.8)	2(3.4)	35(11.6)	29(7.8)	8(2.6)
공부에 도움	2(0.5)	1(1.7)	.	6(2.0)	12(3.2)	1(0.3)
머리가 좋아짐	2(0.5)	2(3.4)	.	15(5.0)	23(6.2)	17(5.6)
계	377(100.0)	59(100.0)	59(100.0)	302(100.0)	372(100.0)	302(100.0)

〈표 9〉 부모가 인식한 컴퓨터 게임과 비디오의 게임의 부정적 측면(순위빈도)

N(%)

구 분	컴퓨터게임		비디오 게임	
	1순위	2순위	1순위	2순위
신체발달 또는 건강에 부정적 영향	29(40.3)	31(28.7)	26(35.6)	39(36.1)
학습에 방해	.	22(20.4)	19(26.0)	2(1.9)
다른 놀이를 하지 않게 됨	11(15.3)	29(26.9)	12(16.4)	12(11.1)
친구 사귀는데 방해	3(4.2)	5(4.6)	7(9.6)	1(0.9)
비교육적인 게임 내용이 많음	14(19.4)	18(16.7)	7(9.6)	26(24.1)
성격에 부정적 영향	15(20.8)	3(2.8)	2(2.7)	26(24.1)
비용이 많이 듦	.	.	.	2(1.9)
계	72(100.0)	108(100.0)	73(100.0)	108(100.0)

〈표 10〉 부모가 인식한 오락실 게임의 긍정적 측면과 부정적 측면(순위빈도)

N(%)

구 분	1순위	2순위
큰 아이들로부터의 위협	123(31.2)	13(3.3)
나쁜 친구 사귀는 데 염려	81(20.6)	79(20.1)
비교육적인 게임 내용이 많음	79(20.1)	106(26.9)
학습에 방해	46(11.7)	2(0.5)
친구 사귀는데 방해	28(7.1)	3(0.8)
성격에 부정적 영향	15(3.8)	42(10.7)
불건강한 실내환경	11(2.8)	141(35.8)
다른 놀이를 하지 않게 됨	9(2.3)	4(1.0)
비용이 많이 듦	2(0.5)	4(1.0)
계	394(100.0)	394(100.0)

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아의 전자 게임의 현황과 전자 게임에 대한 유아와 부모의 인식을 질문지 조사와 유아 대상의 면접을 통해 알아보았다. 결과를 요약, 논의하면 다음과 같다.

1. 유아의 전자 게임 현황

부모의 응답에 의하면 4-6세 유아의 과반수 이상(59.8%)이 전자 게임을 하고 있으며, 유아들의 과반수가 만 4세 반에서 5세 반 사이에 전자 게임을 하기 시작한다. 많은 부모들 또한 전자 게임을 하고

있어 가정 놀이로서 전자 게임이 자리잡고 있는 것으로 나타났다. 이는 컴퓨터의 보급과 관련되는 것으로 해석된다. 유아들이 전자 게임에서 많이 사용하는 것은 가정용 컴퓨터였으며, 많은 가정(75.3%)이 컴퓨터를 보유하고 있었다. 남아들이, 그리고 연령이 높은 유아들과, 순위 형제가 있는 유아들이, 그리고 부모가 전자 게임을 하는 가정일수록 게임을 하는 유아들이 많았다. 따라서 컴퓨터의 보급과 더불어 형제와 부모가 유아의 전자 게임 실행 여부에 영향을 미친다고 볼 수 있다.

과반수 이상의 유아가 일주일에 3-4일 이상 게임을 하고 있었는데, 남아와 연령이 높은 유아들일수록 게임을 자주 하고 있었다. 게임의 1회 지속 시간은 전체적으로 30분에서 1시간 사이가 가장 많았으며, 연령이 높아질수록, 그리고 게임 빈도가 높은 유아일수록 1회 게임 지속시간이 길었다. 이러한 결과를 선행연구에서 대다수 초등학생의 게임시간이 일주일에 1시간 이하이며, 과반수의 초등학생의 게임 1회 지속시간이 10-30분으로 나타난 결과(이춘재 등, 1995)와 비교해볼 때, 연구 시점의 차이를 고려하더라도 유아들에게 전자 게임이 주요한 놀이 문화로 자리잡고 있음을 나타내주는 것이다.

유아가 전자 게임을 하지 않는 이유로서 부모들은 '할 줄 몰라서'라는 응답을 가장 많이 하였으나 유아들은 '컴퓨터나 게임기가 없어서'라는 응답을 가장 많이 하였다. 이는 유아들의 전자 게임에 대해 이해나 관심도가 부모들이 생각하는 것 이상이라는

것을 시사하는 것이다. 또한 유아들이 전자 게임을 가장 많이 하는 장소로 부모들은 집과 친구집을 언급하였는데, 유아들은 집 다음으로 오락실이나 게임방을 언급하였다. 이는 유아기 자녀의 전자 게임에 대해 부모들이 파악하지 못하는 영역이 있음을 나타내는 것이다. 실제로 상당수의 부모가 유아와 전자 게임을 가끔 하거나 지켜본다고 했음에도 불구하고, 유아기 자녀가 하고 있는 게임이 어떤 것인지 잘 모르고 있었다. 또한 전자 게임을 주로 혼자 하는 유아들이 거의 절반에 달했으며, 다른 사람과 같이 할 경우 그 대상은 주로 형제로 나타났다. 이는 전문가들이 염려한대로(Sanger 등, 1997) 전자 게임이 부모가 인지하고 관여할 수 있는 범위를 벗어나는 비밀스러운 놀이가 될 수 있음을 시사하는 것이다.

유아들이 선호하는 게임은 성에 따라 다른 경향을 보여 남아들이 선호하는 게임은 대부분 오락용 게임이었으며, 여아들이 선호하는 게임에는 교육용 게임도 상당수 포함되어 있었다. 선호도가 가장 높은 게임의 종류는 남아와 여아간에 유사하였으나 순위는 성에 따라 차이를 보였다. 스타크래프트 게임은 남아들이 가장 선호하는 게임이었는데, 이는 청소년과 성인들에게 매우 인기 있는 게임으로서 폭력적인 내용을 담고 있는 것이다.

2. 전자 게임에 대한 유아의 선호

90%이상의 유아들이 게임의 실행 여부와 관계없이 전자 게임을 좋아하고 있었으며, 이들 중 과반수 이상의 유아가 텔레비전 시청보다도 더 선호하고 있었다. 이는 선행연구에서 전자 게임을 좋아하는 초등학생이 63.2%였던 것(권준모, 1996)에 비추어 볼 때 유아들에게 전자 게임이 커다란 매력을 지닌 놀이임을 나타내는 것이다.

유아들에게 단순히 전자 게임을 왜 좋아하는지 질문했을 때, 대다수 유아들이 '재미'를 언급했다. 이는 전자 게임을 하는 주된 이유가 '재미'라고 밝힌 선행연구의 결과와(이춘재 등, 1995; 권준모, 1996; Provenzo, 1991) 일치하는 것이다. 그러나 구체적인 게임에 대한 선호 이유는 유아의 성에 따라

다른 경향을 보였다. 남이는 '공격성' '장면의 역동성 및 매력'이 가장 큰 이유였으며 여아는 '장면의 역동성 및 매력', '조작의 임의성'이 가장 높은 이유였다. '공격성'이 남아에게 가장 큰 선호 이유로 나타난 본 연구의 결과는 전자 게임이 지닐 수 있는 부정적 영향이 남아에게 더 작용할 수 있음을 시사하는 것이다.

3. 전자 게임에 대한 부모의 반응과 태도

많은 부모들이 유아의 게임 시간을 제한하고 있었으나, 유아와 함께 가끔 게임을 하거나 자녀가 게임을 하는 것을 지켜보고 있었다.

전자 게임에 대한 부모들의 태도는 오락실 게임을 제외하고는 매우 호의적이었다. 부모들은 전자 게임의 긍정적 측면으로 유아의 컴퓨터 능력과 집중력을 향상시키고 적절한 여가활동 수단이 되며, 긴장을 해소하는 기능을 들었다. 부정적 측면으로는 신체적 이상을 야기하거나 다른 놀이와 학습을 하는데 지장을 줄 수 있음을 언급하였다. 부모들은 특히 컴퓨터로 하는 게임에 대해서 긍정적 태도를 지니고 있었는데, 그 이유로 '컴퓨터를 다루는 능력의 향상'을 가장 많이 언급하였다. 이는 컴퓨터가 정보화 사회의 도구로 중시되고 있어, 부모들이 유아가 컴퓨터를 다룬다는 것에 가치를 두고 있음을 반영하는 것이다. 그러나 부모들은 자녀가 어떤 게임을 하는지 잘 모르고 있으며, 게임에 대한 통제가 게임 시간의 양에 대한 것이거나 다른 학습 활동을 전제로 허락하는 것으로 나타났다. 이는 게임이 자녀의 컴퓨터 사용능력을 발달시킬 것이라는 믿음을 부모들이 지니고 있기 때문에, 자녀의 놀이를 부모가 통제한다 하더라도 그것은 시간의 양에 대한 것이지 게임의 내용에 대한 것은 아니므로 유아들이 게임의 세계를 홀로 떠다니게 된다는 선행연구와 일치하는 것이다(Sanger 등, 1997).

본 연구의 결과로부터 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 전자 게임은 유아의 주요한 놀이 문화로 자리잡고 있으며, 실행 여부, 실행 빈도, 선호되는 게임에서 성차를 나타내는 놀이이다.

둘째, 전자 게임에 대한 유아들의 선호도는 매우 높으며, 유아들이 게임을 선호하는 가장 큰 이유는 재미있다는 것이다. '재미'의 구체적 이유로 남아에게는 게임이 지닌 공격성과 장면의 역동성과 매력, 여아에게는 장면의 역동성과 매력, 그리고 조작의 임의성이 가장 큰 비중을 차지한다.

셋째, 유아의 전자 게임에 대해 부모들은 함께 하거나 지켜보는 등 긍정적으로 반응하고 있으며, 전자 게임에 대한 태도도 오락실 게임에 대한 태도를 제외하고는 긍정적이다.

이러한 결론을 통해 유아의 전자 게임에 대한 새로운 인식 하에 다음과 같은 교육적 관심과 연구가 필요함을 알 수 있다.

첫째, 컴퓨터의 보급과 컴퓨터 기술의 발달로 인해 전자 게임은 앞으로 유아에게 더욱 영향력 있는 놀이로 자리잡을 것이다. 전자 게임이 유아들에게 지닌 매력과 전자 게임이 미칠 수 있는 긍정적 영향을 고려해볼 때, 전자 게임의 부정적인 영향만을 염려하여 전자 게임을 통제하는 것은 바람직하지 못하다. 그러나 전자 게임이 첨단 기술의 컴퓨터 기술을 활용한 놀이형태로서 유아의 학습과 발달에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 막연한 기대를 지니고 유아에게 경험하는 게임의 내용에 관심을 기울이지 않는 것 또한 바람직하지 못하다. 다른 놀이에서와 마찬가지로 전자 게임 또한 성인의 적절한 지도와 관심이 요구된다. 따라서 게임의 내용에 대한 이해를 토대로 유아들이 발달에 도움이 되는 게임을 경험할 수 있도록 부모를 비롯한 성인의 적극적인 관심과 지도가 요구된다.

둘째, 실제로 유아들이 주로 하는 게임은 교육용 게임을 제외하고는 아동, 청소년이나 성인을 위한 오락용 게임이 많다. 이는 게임 시장의 주된 소비자가 청소년과 성인이기 때문이다. 전통적인 놀이와 달리 전자 게임은 성인이 만들어서 소비자인 아동에게 파는 세계이며(Cassell & Jenkins, 1998), 전자 게임이 발달에 긍정적인 영향 뿐 아니라 부정적 영향을 미칠 수 있고, 전자 게임의 영향이 놀이자가 어릴수록 크게 작용함을(이춘재 등, 1995) 고려할 때, 앞으로 유아들이 하고 있는 전자 게임의 내용을

분석하고 평가하는 연구와 게임의 실행 및 게임의 내용이 지닌 특성들이 유아의 발달에 미치는 영향을 밝히는 연구가 이루어져야 할 것이다.

셋째, 본 연구에서 전자 게임의 이용 및 선호하는 게임에서 성차가 나타났는데, 전통적인 놀이감과 놀이에서 나타나는 성차가 전자 게임에서도 재현되며, 이러한 차이가 발달의 성차를 가져올 수 있다(Kafai, 1998; Phillips 등, 1995; Provenzo, 1991; Sanger 등, 1997)는 점을 고려할 때, 성차의 원인과 성차의 구체적 양상, 그리고 이로 인해 나타날 수 있는 영향을 파악하는 연구가 이루어져야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 권준모(1996). 아동의 멀티미디어 사용실태. 한국아동학회춘계학술대회: 정보산업 사회와 아동, 55-75.
- 김춘경(1991). 비디오 게임과 아동의 인성특성간의 관계 연구. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 문화관광부(1999). 문화산업통계 실태 조사연구. 서울: 문화관광부.
- 문화체육부(1995). 정보화 사회에서의 건전 청소년 문화 육성 방안-컴퓨터 게임과 컴퓨터 통신을 중심으로. 서울: 문화체육부.
- 박혜원, 박금주(1996). 청소년을 위한 전자 게임 프로그램의 규제 및 평가체계 개발. 서울: 집문당.
- 유종렬(1993). 아동의 컴퓨터 게임 활용 실태 연구. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 이순형, 이소은(1997). 전자오락경험과 아동의 자기통제력 및 시각정보처리능력. 아동학회지, 18(2), 105-120.
- 이춘재, 박혜원, 박금주, 황상민(1995). 전자 게임 이용과 아동·청소년의 심리 및 사회적 행동. 성공논총, 26, 283-387.
- 한국문화정책개발원(1996). 전자오락게임의 문화정책적 접근방안. 정책과제 96-14.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). Chess for Girls? Feminism and Computer Games, In Cassell, J.,

- & Jenkins, H. (eds.). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Massachusetts Institute of Technology, 2-45.
- Chambers, J. H., & Ascione, F. R. (1987). The effects of prosocial and aggressive video games on children's donating and helping. *Journal of Genetic Psychology*, 148(4), 499-505.
- Cooper, J. (1986). Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(8), 726-744.
- Dorman, Steve M. (1997). Video games and computer games: Effect on children and implications for health education. *Journal of School Health*, 67(4), 133-138.
- Fisher, Sue (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19(5), 545-553.
- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, R., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K. (1992). Videogames, aggression and self-esteem: A survey. *Social Behavior and Personality*, 20(1), 39-46.
- Greenfield, P. M. (1984). *Mind and media : The effects of television, video games, and computers*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1995). Computer game play in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189-193.
- Kafai, Yasmin B. (1998). Video game designs by girl and boys: Variability and consistency of gender differences. In Cassell, J., & Jenkins, H.(eds.). *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and computer games*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 90-117.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power: In movies, television, and video games*. Berkeley and Los Angeles, California :University of California Press.
- Malone, T. W. (1981). What makes computer games fun?. *BYTE*, 258-277.
- Okagaki, L., & Frensch, P. A. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance : Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 33-58.
- Pillips, C. A., Rolls, S. Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18, 687-691.
- Provenzo, E. F. (1991). *Video kids*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- _____ (1992). What do video games teach? *The Education Digest*, 58, 56-58.
- Sanger, J., Willson, J., Davies, B., & Whittaker, R. (1997). *Young children, videos and computer games : Issues for teachers and parents*. London: Falmer Press.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Groden, J. C., & Rodasta, A. (1988). Effects of Playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18(5), 454-460.
- Selnow, G. W. (1984). Playing videogames: The electronic friend. *Journal of Communication*, 34(2), 148-156.
- Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453-462.
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 13-32.