

# 초등학생들의 게임요소에 대한 선호도와 게임 중독과의 상관관계 연구

심정우 이재무  
 부산교육대학교 컴퓨터교육과  
 poketmonster13@hanmail.net, jmlee@bnue.ac.kr

## A Study on Correlation between Preference for Game Element and Game Addiction in Elementary-school Students

Jeoung-Woo Shim JaeMu Lee  
 Busan National University of Education

### 요 약

본 연구는 초등학생들의 게임요소에 대한 선호도와 게임의 중독성과의 상관관계를 밝히는 것이다.

현재 초등학생들에게 있어 게임 중독은 심각한 상황에 이르고 있다. 그러나 게임요소에 대한 초등학생의 선호도를 구체적으로 분석한 연구와 게임요소와 게임중독과의 관계를 분석한 연구는 거의 없다. 그러므로 본 연구의 목적은 게임 중독과 관련된 게임 요소의 상관관계를 밝혀 게임 중독을 예방하고자 한다.

연구 결과 감각적 욕구충족, 지적욕구충족, 현실이탈 욕구충족, 경쟁 욕구충족, 사회적 욕구충족 등 측정된 모든 게임요소에 대한 선호도가 남학생이 여학생보다 유의하게 높았고, 게임을 선호하는 학생이 게임을 선호하지 않는 학생에 비해 높았다. 사회적 욕구충족에 대한 선호도는 학업성적이 낮을수록 높았으며, 감각적 욕구충족과 지적 욕구충족에 대한 선호도는 RTS 게임을 선호하는 학생이 가장 높았고, 레이싱과 액션게임을 선호하는 학생의 선호도가 가장 낮았다.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to clarify correlation between preference for game element and game addiction in elementary-school students.

In the current elementary-school students, the game addiction is reaching the serious situation. However, there are almost no research that specifically inquired into preference for game element in elementary-school students, and research that inquired into relationship between game element and game addiction. Therefore, this study aims to prevent game addiction by clarifying correlation between the addiction to game and the relevant game element.

As a result of researching, the preference for game element was significantly higher in male students than in female students. And, the students of preferring a game were higher compared to the students of not preferring a game. The preference for the social desire satisfaction was higher in the lower academic achievements. The preference for the sensible desire satisfaction and for the intellectual desire satisfaction was the highest in students of preferring RTS game. And, the preference in students of preferring racing and action game was the lowest.

**Keyword** : Game Element Game Addiction

접수일자 : 2008년 12월 01일

일차수정 : 2009년 01월 23일

심사완료 : 2009년 02월 23일

## 1. 서 론

전자오락이라 불리는 오락실의 비디오게임에서 시작한 게임은 기술의 발달로 게임 상황을 마치 현실처럼 인식하게 만드는 고차원의 영상을 구현할 수 있는 정도이고 컴퓨터의 대중화를 기반으로 그 이용률이 빠른 속도로 증가되는 등 발전과 확산의 폭을 넓혀가고 있다. 90년대 후반에 컴퓨터 게임은 초고속 인터넷 망의 보급으로 온라인 게임이 급속히 성장하였으며, 기술의 발달은 게임 속 화면이 실사 영화 화면과의 차이를 느끼지 못하게 하고 있다.

초등학교 현장에서 학생들의 대부분은 컴퓨터 게임을 접하고 있으며, 학생들의 대화 내용도 컴퓨터 게임을 소재로 많이 이루어지고 있다. 심지어는 친구들과의 대화에 끼이기 위해 컴퓨터 게임을 하는 학생도 있다. 즉, 학생들 사이에서 컴퓨터 게임은 이미 그 또래에서 중요한 문화적 요소로 자리 잡은 것이다.

따라서 교육적인 측면에서 초등학교생의 문화의 일부분인 된 컴퓨터 게임에 대한 다각적인 연구가 필요하다.

게임이 현실적으로 초등학교생들의 생활에 상당한 부분을 차지하고 있는 하나의 문화가 되어 있다는 것을 감안하면, 게임요소에 대한 선호도를 학생의 배경변인과 선호게임의 유형별로 분석하여 보고, 게임요소와 게임중독과의 관계를 알아보는 것은 학생들의 게임중독을 예방하고, 게임을 긍정적으로 활용할 수 있도록 하기 위해 필요하다.

따라서 본 연구는 초등학교생들의 게임요소에 대한 선호도와 게임의 중독적인 이용이 어떤 관계가 있는지를 밝혀, 학생들의 게임중독 예방에 기여하고자 한다.

본 연구는 초등학교 5, 6학년 남녀 학생을 대상으로 하였다. 이는 5, 6학년이 컴퓨터 활용능력이 뛰어나고 본 연구의 설문문항에 대하여 응답하기에 적당한 이해력을 갖추었기 때문이다.

## 2. 연구 배경

### 2.1. 이론적 배경

컴퓨터의 게임요소는 게임 자체의 관점에서 보는 게임의 기능적 요소와 게임에 참여하는 사람의 욕구 충족의 관점에서의 게임 요소로 구분할 수 있다. 게임의 기능적 요소라고 하면, 온라인 게임의 경우 캐릭터의 생성, 레벨 업, 아이템습득, 게임 내 커뮤니케이션의 요소 등으로 구분할 수 있다[4].

본 연구에서는 게임 유저가 자발적으로 게임에 몰입하고 있다는 점에 근거하여 게임요소를 욕구충족의 관점에서 [표 1]과 같이 설정하였다[1, 14].

[표 1] 욕구 충족 관점에서의 게임 요소

게임요소	내 용
감각적 욕구 충족	스트레스 해소, 현실에서 금지된 행위 가능, 그래픽과 사운드 효과
지적 욕구충족	퍼즐, 전략 전술, 퀘스트 해결 과정에서의 재미
현실 이탈 욕구충족	가상공간에서의 캐릭터와 자신을 동일화시키며, 캐릭터 성장으로 인한 기쁨 획득
경쟁욕구 충족	게임기술의 습득으로 인한 성취감, 타인과의 경쟁에서 승리로 인한 기쁨
사회적 욕구 충족	네트워크상에서의 사회적 관계 형성, 유지로 인한 기쁨

### 2.2. 선행연구 분석

컴퓨터 게임요소에 대한 선행연구를 살펴보면, 게임몰입과 중독에 영향을 미치는 요소를 탐색하는 연구가 일반적으로 이루어졌음을 알 수 있는데, 게임요소의 구분에 관한 선행연구들은 욕구 충족의 관점에서 게임요소를 본능적 욕구충족과 인지적 욕구충족, 정서적 욕구충족, 자존적 욕구충족, 사회적 욕구충족, 심미적 욕구충족으로 구분하거나[1], 게임 이용자와 게임 시스템의 상호작용의 관점에서 기계적 상호작용과 사회적 상호작용의 두 가지로 구분하였다[2]. 또한, 디스플레이와 콘텐츠의 관점에서 구분한 연구도 있는데, 디스플레이 측면의 조

작난이도, 그래픽, 사운드, 타격감, 캐릭터 등 5가지 요소와 콘텐츠 측면의 목표, 보상, 길드의 3가지 요소로 구분하거나[3], 디스플레이 요소를 이용등급, 서비스 상태, 게임장르, 그래픽 구현, 그래픽 사실감으로 구분하고, 콘텐츠 요소를 클래스, 몬스터, 아이템, 스킬로 구분하기도 하였다[4].

컴퓨터 중독에 대한 선행 연구들은 컴퓨터 게임이 학생들에게 미치는 영향에 대한 연구가 주를 이루고 있는데, 컴퓨터 게임이 사회성을 저하시키며[5], 공격성을 높이고[6, 7], 안정성, 자율성, 정서인식, 정서표현, 정서조절 등의 인성특성에도 부정적인 영향을 주며[8], 게임중독에 이르게 되면 강박증과 불안, 우울증의 증세가 나타나[9] 정신건강에 부정적인 효과가 미치고, 학생성적을 떨어뜨린다고[10] 보고되었다.

그러나 컴퓨터 게임은 개인의 스트레스를 낮추며, 욕구를 충족시켜 인지발달에 도움을 줄 수 있고[1], 눈과 손의 빠른 협응력을 길러주어 신체적 능력을 향상시키는[5] 긍정적인 효과도 있는 것이 사실이다. 이러한 선행 연구를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

게임요소에 대해 홍마리아의 연구에서는 욕구충족의 관점에서 본능적 욕구충족과 인지적 욕구충족, 정서적 욕구충족, 자존적 욕구충족, 사회적 욕구충족, 심미적 욕구충족으로 구분하였으며, 설문조사를 통해 컴퓨터 게임 이용자들이 게임을 하면서 자존적 욕구와 사회적 욕구, 쾌락욕구를 충족한다고 보고하였고[1], 최동성의 연구에서는 온라인 게임 사용자의 게임 몰입에 영향을 미치는 요인으로 게임 이용자가 게임 시스템과의 상호작용을 하는 기계적 상호작용과 게임 내에서의 게임 유저 간 사회적 상호작용 두 가지를 들었으며, 기계적 상호작용과 사회적 상호작용이 조화롭게 제공되었을 때 게임 이용자가 몰입상태를 경험하고 게임 충성도가 높아진다고 하였다[2].

게임중독에 관한 연구들은 일반적으로 게임이 주는 부정적인 측면을 조명하였는데, 부정적인 연구를 보면, 이소영의 연구에서 컴퓨터 게임 경험이

있는 남자 고등학생 836명을 대상으로 게임을 중독적으로 사용하는 집단과 정상적으로 사용하는 집단 간의 충동성, 사회적 능력, 문제 해결에 대한 태도를 연구한 결과, 중독 집단이 더 충동적이며, 문제 해결에 대한 태도가 더 부정적이고, 실제 문제 해결 능력도 뒤지는 것으로 나타났다[11].

황상민의 연구에서는 컴퓨터 중독의 폐해로 온라인 교류에 많은 시간을 보내게 됨으로써 현실세계의 친구관계를 소홀히 하거나 사교성을 개발하려는 노력을 게을리 하게 되어 사회적 고립을 초래할 수 있다고 하였다[12].

이송선의 연구에서는 청소년의 컴퓨터 게임과 정서적 특성과의 관계에 대해 컴퓨터 게임에 빠지게 되면 현실과 가상을 구별하지 못하여 청소년 범죄로 이어질 가능성이 있다고 하였다[13].

송원임의 연구에서 초등학생을 대상으로 컴퓨터 게임 문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향에 대해 연구한 결과 소수의 학생들은 컴퓨터 게임으로 인하여 공격성의 증가, 학습방해, 수면방해를 받고 있다고 하였다[5].

엄미경의 연구에서는 컴퓨터 게임에 중독된 학생의 경우 정상학생에 비해 강박증, 우울, 불안, 적대감 등의 부정적인 심리변인이 높다고 보고되었다[9].

윤미선의 연구에서는 중학생의 컴퓨터 중독이 학업성적과 사회적 지지와 부적인 상관을 보인다고 보고되었다[10]. 이철현의 연구에서는 초등학생 중 게임중독이 심각한 학생의 공격성이 일반학생에 비해 높고, 사회성, 성취감, 활동성이 낮게 나타나, 컴퓨터 게임에 중독될 경우 친구들과 잘 못 어울리게 되며, 정서적으로 불안정해진다고 보고하였다[6]. 안성훈의 연구에서는 청소년의 22.4%가 매일 컴퓨터 게임을 하며, 컴퓨터 게임이 안정성, 자율성, 정서인식, 정서표현, 정서조절 등의 인성특성에 부정적인 영향을 주고 있다고 보고하였다[8].

위 선행연구들을 보면, 마케팅적 관점과 게임 개발의 관점에서 게임 요소를 분석하거나, 게임중독이 심리변인과 학업성취에 미치는 영향에 관해 분

석한 연구가 대부분이며, 게임요소에 대한 초등학교생의 선호도를 구체적으로 분석한 연구와 게임요소와 게임중독과의 관계를 분석한 연구는 거의 없다.

따라서 본 연구는 게임요소에 대한 선호도를 학생의 배경변인과 선호게임의 유형별로 분석하여 보고, 게임 요소 선호도와 게임중독과의 상관관계를 밝히고자 한다.

### 3. 연구방법

#### 3.1. 연구대상 및 방법

본 연구는 경상남도 창원지역과 마산지역의 초등학교생 5(남108명, 여87명), 6학년(남122명, 여95명)을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

연구의 분석 방법은 SPSS/WIN 15.0 프로그램을 이용하였다. 구체적인 통계처리방법은 조사대상자의 일반적 특성과 게임 실태에 따른 게임요소 선호도와 게임중독 점수의 차이를 t-test와 F 검증을 통해 비교하며, 게임 요소 선호도와 게임중독과의 관계를 알아보기 위해 피어슨의 상관계수를 구하였다.

#### 3.2. 측정도구

본 연구의 측정도구는 조사대상자의 특성(성별, 학업성적, 선호게임유형, 평균 게임시간)과 게임요소에 대한 선호도, 게임 중독 검사의 3부분으로 구성되었다. 게임요소에 대한 검사문항은 윤성현[4]과 하명용[3], 홍마리아[1]의 연구를 토대로 하여 본 연구자가 작성하였다. 총 16문항에 감각적 욕구 충족, 지적 욕구충족, 현실 이탈 욕구충족, 경쟁욕구충족, 사회적 욕구충족의 5가지 게임요소로 구성하였으며, 각 요소별 신뢰도는 .73, .69, .76, .83, .77로 나타났다. 게임중독에 대한 검사 문항은 ‘마인드 테스트(<http://www.mindtest.com>)’에서 개발되어 청소년 상담실에서 사용 중인 15문항을 사용하였다. 문항내용은 게임에 빠져들었을 때의 중독증상을 포함하고 있다. 선행연구에서의 신뢰도

(Cronbach's  $\alpha$ )는 .88로 보고되었으며(이송선[13]), 본 연구에서는 .92로 나타났다.

## 4. 연구결과 및 분석

### 4.1. 게임선호도

초등학교생의 특성과 게임 선호/비선호, 선호하는 게임의 유형에 따라 게임요소에 대한 선호도가 차이가 있는지 알아보기 위하여  $t$  검정과  $F$  검증을 실시하였다.

우선 초등학교생 특성인 성별과 학업성적에 따라 비교한 결과는 [표 2], [표 3]와 같다.

[표 2] 성별에 따른 게임요소 선호도

게임요소	성별	$M$	$S.D$	$t$	$p$
감각적 욕구충족	남( $n=230$ )	2.12	.67	10.334	.000
	여( $n=182$ )	1.51	.52		
지적 욕구충족	남( $n=230$ )	2.71	.76	6.339	.000
	여( $n=182$ )	2.24	.73		
현실이탈 욕구충족	남( $n=230$ )	2.48	.72	6.930	.000
	여( $n=182$ )	1.99	.71		
경쟁 욕구충족	남( $n=230$ )	2.63	.79	7.740	.000
	여( $n=182$ )	2.02	.79		
사회적 욕구충족	남( $n=230$ )	2.03	.75	4.122	.000
	여( $n=182$ )	1.74	.69		

성별에 따라 게임요소에 대한 선호도는 통계적으로 유의한 차이가 있었는데, 감각적 욕구충족( $t=10.334$ ,  $p<.001$ ), 지적욕구충족( $F=6.339$ ,  $p<.001$ ), 현실이탈 욕구충족( $F=6.930$ ,  $p<.001$ ), 경쟁 욕구충족( $F=7.740$ ,  $p<.001$ ), 사회적 욕구충족( $F=4.122$ ,  $p<.001$ ) 등 측정된 모든 게임요소에 대한 선호도가 남학생이 여학생보다 유의하게 높았다.

[표 3] 학업성적에 따른 게임요소 선호도

게임요소	학업성적	M	S.D	F	p
감각적 욕구충족	최상( <i>n</i> =34)	1.85	.72	.834	.476
	상( <i>n</i> =99)	1.91	.65		
	중( <i>n</i> =240)	1.81	.66		
	하( <i>n</i> =39)	1.96	.80		
지적 욕구충족	최상( <i>n</i> =34)	2.42	.85	1.019	.384
	상( <i>n</i> =99)	2.58	.85		
	중( <i>n</i> =240)	2.51	.73		
현실이탈 욕구충족	최상( <i>n</i> =34)	2.26	.86	.492	.688
	상( <i>n</i> =99)	2.31	.80		
	중( <i>n</i> =240)	2.23	.71		
	하( <i>n</i> =39)	2.36	.79		
경쟁 욕구충족	최상( <i>n</i> =34)	2.28	.91	.824	.481
	상( <i>n</i> =99)	2.39	.91		
	중( <i>n</i> =240)	2.33	.83		
사회적 욕구충족	최상( <i>n</i> =34)	1.63	.73	3.609	.013
	상( <i>n</i> =99)	1.81	.67		
	중( <i>n</i> =240)	1.94	.73		
	하( <i>n</i> =39)	2.14	.87		

초등학생의 학업성적에 따라 비교한 결과에서는 감각적 욕구충족, 지적욕구충족, 현실이탈 욕구충족, 경쟁욕구충족에 대한 선호도는 유의한 차이가 없었으나 사회적 욕구충족에 대한 선호도는 통계적으로 유의한 차이가 있었다( $F=3.609, p<.05$ ).

사회적 욕구충족에 대한 선호도는 학업성적이 낮을수록 높게 나타났다.

초등학생의 컴퓨터 게임 선호 여부에 따라 게임 요소에 대한 선호도를 비교한 결과는 [표 4]와 같다.

게임 선호 여부에 따라 게임요소에 대한 선호도는 통계적으로 유의한 차이가 있었는데, 감각적 욕

구충족( $F=9.666, p<.001$ ), 지적욕구충족( $F=6.773, p<.001$ ), 현실이탈 욕구충족( $F=8.176, p<.001$ ), 경쟁 욕구충족( $F=9.182, p<.001$ ), 사회적 욕구충족( $t=6.079, p<.001$ ) 등 측정된 모든 게임요소에 대한 선호도가 게임을 선호하는 학생이 선호하지 않는 학생보다 유의하게 높았다.

[표 4] 선호/비 선호에 따른 게임요소 선호도

게임요소	게임 선호/비선호	M	S.D	t	p
감각적 욕구충족	선호( <i>n</i> =298)	2.01	.68	9.666	.000
	비선호( <i>n</i> =114)	1.44	.47		
지적 욕구충족	선호( <i>n</i> =298)	2.65	.75	6.773	.000
	비선호( <i>n</i> =114)	2.09	.74		
현실이탈 욕구충족	선호( <i>n</i> =298)	2.44	.71	8.176	.000
	비선호( <i>n</i> =114)	1.81	.67		
경쟁 욕구충족	선호( <i>n</i> =298)	2.58	.79	9.182	.000
	비선호( <i>n</i> =114)	1.79	.74		
사회적 욕구충족	선호( <i>n</i> =298)	2.02	.76	6.079	.000
	비선호( <i>n</i> =114)	1.59	.58		

초등학생이 선호하는 게임에 대한 응답을 바탕으로 게임의 유형을 RPG, FPS, RTS, 레이싱, 스포츠, 액션의 여섯으로 분류하였으며, 분류에 해당되지 않는 게임을 선호하거나 선호게임이 없는 학생은 분석에서 제외된 뒤 선호 게임의 유형별로 게임요소에 대한 선호도를 비교한 결과는 [표 5]와 같다.

선호하는 게임의 유형별로 게임요소에 대한 선호도를 비교한 결과, 감각적 욕구충족( $F=5.674, p<.001$ ), 지적 욕구충족( $F=2.492, p<.05$ )에 대한 선호도는 유의한 차이가 있었으나, 현실이탈 욕구충족, 경쟁 욕구충족, 사회적 욕구충족에 대한 선호도는 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

감각적 욕구충족에 대한 선호도는 RTS(2.38) 게임을 선호하는 초등학생이 가장 높았으며, 다음으로 FPS(2.34), RPG(2.07)의 순이었고, 레이싱

(1.80)과 액션(1.75)게임을 선호하는 초등학교생이 가장 낮았다.

지적 욕구충족에 대한 선호도 역시 RTS(2.94) 게임을 선호하는 초등학교생이 가장 높았으며, 다음으로 FPS(2.89), RPG(2.72)의 순이었고, 레이싱(2.52)과 액션(2.45)게임을 선호하는 초등학교생이 가장 낮았다.

[표 5] 선호게임 유형에 따른 게임요소 선호도

게임요소	게임유형	M	S.D	F	p
감각적 욕구충족	RPG( $n=92$ )	2.07	.63	5.674	.000
	FPS( $n=42$ )	2.34	.79		
	RTS( $n=27$ )	2.38	.64		
	레이싱( $n=36$ )	1.80	.69		
	스포츠( $n=37$ )	2.01	.57		
	액션( $n=40$ )	1.75	.66		
지적 욕구충족	RPG( $n=92$ )	2.72	.76	2.492	.032
	FPS( $n=42$ )	2.89	.75		
	RTS( $n=27$ )	2.94	.70		
	레이싱( $n=36$ )	2.52	.72		
	스포츠( $n=37$ )	2.65	.75		
현실이탈 욕구충족	액션( $n=40$ )	2.45	.73	1.161	.329
	RPG( $n=92$ )	2.54	.74		
	FPS( $n=42$ )	2.58	.79		
	RTS( $n=27$ )	2.52	.51		
	레이싱( $n=36$ )	2.42	.69		
경쟁 욕구충족	스포츠( $n=37$ )	2.46	.71	1.667	.143
	액션( $n=40$ )	2.26	.70		
	RPG( $n=92$ )	2.67	.80		
	FPS( $n=42$ )	2.78	.81		
	RTS( $n=27$ )	2.73	.61		
레이싱( $n=36$ )	2.64	.76			
스포츠( $n=37$ )	2.49	.80			
액션( $n=40$ )	2.35	.84			

게임요소	게임유형	M	S.D	F	p
사회적 욕구충족	RPG( $n=92$ )	2.09	.80	1.525	.182
	FPS( $n=42$ )	2.17	.76		
	RTS( $n=27$ )	2.09	.84		
	레이싱( $n=36$ )	2.06	.77		
	스포츠( $n=37$ )	1.93	.71		
액션( $n=40$ )	1.77	.67			

#### 4.2. 게임 선호도와 게임중독과의 관계

게임요소에 대한 선호도와 게임중독과의 상관관계를 알아보기 위하여 상관계수를 산출한 결과는 [표 6]과 같다.

게임 요소에 대한 선호도와 게임중독 간에는 통계적으로 유의한 정의 상관이 있는 것으로 분석되었다.

상관계수를 살펴보면, 감각적 욕구충족에 대한 선호도와 게임중독은  $r=.689(p<.001)$ 로 높은 정의 상관이 있었으며, 지적 욕구충족에 대한 선호도와 게임중독은  $r=.689(p<.001)$ , 현실이탈 욕구충족에 대한 선호도와 게임중독은  $r=.689(p<.001)$ 로 높은 상관이 있었고, 경쟁 욕구충족에 대한 선호도는  $r=.606(p<.001)$ , 사회적 욕구충족에 대한 선호도는  $r=.577(p<.001)$ 로 게임중독과 역시 높은 정의 상관이 있는 것으로 나타났다. 즉, 게임요소에 대한 선호도가 높을수록 게임중독 성향이 높은 것으로 분석되었다.

[표 6] 게임요소 선호도와 게임중독의 상관계수

게임요소	게임중독	
	r	p
감각적 욕구충족	.689	.000
지적 욕구충족	.498	.000
현실이탈 욕구충족	.660	.000
경쟁 욕구충족	.606	.000
사회적 욕구충족	.577	.000

## 5. 결 론

본 연구에서는 초등학생들의 게임요소에 대한 선호도와 게임의 중독적인 이용과의 관계에 대해 알아보았다. 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 특성과 게임 선호/비 선호, 선호하는 게임의 유형에 따라 게임요소에 대한 선호도가 차이가 있는지 알아본 결과, 성별에 따라 게임요소에 대한 선호도는 통계적으로 유의한 차이가 있었는데, 감각적 욕구충족, 지적욕구충족, 현실이탈 욕구충족, 경쟁 욕구충족, 사회적 욕구충족 등 측정된 모든 게임요소에 대한 선호도가 남학생이 여학생보다 유의하게 높았다.

초등학생의 학업성적에 따라 비교한 결과에서는 사회적 욕구충족에 대한 선호도가 학업성적이 낮을수록 높게 나타났다.

게임 선호 여부에 따라서는 감각적 욕구충족, 지적욕구충족, 현실이탈 욕구충족, 경쟁 욕구충족, 사회적 욕구충족의 측정된 모든 게임요소에 대한 선호도가 게임을 선호하는 학생이 선호하지 않는 학생보다 유의하게 높았다.

초등학생이 선호하는 게임의 유형에 따라서는 감각적 욕구충족에 대한 선호도는 RTS 게임을 선호하는 학생이 가장 높았으며, 다음으로 FPS, RPG의 순이었고, 레이싱과 액션 게임을 선호는 초등학생이 가장 낮았다. 지적 욕구충족에 대한 선호도는 RTS 게임을 선호하는 초등학생이 가장 높았으며, 다음으로 FPS, RPG 순이었고, 레이싱과 액션게임을 선호하는 초등학생이 가장 낮았다.

둘째, 게임요소에 대한 선호도와 게임중독과의 관계를 알아본 결과, 감각적 욕구충족, 지적욕구충족, 현실이탈 욕구충족, 경쟁 욕구충족, 사회적 욕구충족의 측정된 모든 게임요소와 게임중독이 역시 높은 정의 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 게임요소에 대한 선호도가 높을수록 게임중독 성향이 높은 것으로 분석되었다.

본 연구는 초등학생의 게임요소 선호도와 게임중독과의 관계를 심도 있게 분석하였는데 그 의

의가 있지만 초등학생의 게임 요소 선호도가 게임중독에 주는 영향 또는 게임 중독이 선호도에 주는 영향에 대하여는 연구를 하지 못하였다. 즉 게임 중독 판정을 받은 표본 집단 중 중독된 게임의 선택에 있어서 자발적인 선택과 주변 환경 요인에 의한 선택에 따라 게임요소에 대한 선호도와 게임중독에 미칠 수 있는 영향에 대해 분석하지 못하였고 게임이 갖는 순기능과 역기능을 종합적으로 고찰하지 못하였다는데서 그 한계가 있다고 볼 수 있다. 따라서 차후의 연구과제로 중독된 게임 선택에 있어서 학생 자발적인 선택과 주변 환경 요인에 의한 선택에 따른 게임요소의 선호도와 게임이 학생의 인지·정서적 발달에 미치는 순기능적 영향과 역기능적 영향을 종합적으로 알아보고, 최종적으로 학생의 학교생활 적응과 학업성취에 어떠한 영향을 미치는가를 구조모형을 통해 종합적으로 살펴볼 것을 제안하고자 한다.

## 참고문헌

- [1] 홍마리아(2000). 개인의 자발적인 행위관점에서 본 컴퓨터 게임의 재미요소 분석, 숭실대학교 석사학위논문.
- [2] 최동성, 박성준, 김진우(2001). 고객 충성도에 영향을 미치는 온라인 게임의 중요요소에 대한 LISREL 모델 분석. 경영정보학 연구. 11(3).
- [3] 하명용(2003). 온라인 RPG 만족 요인에 대한 연구. 아주대학교 석사학위논문.
- [4] 윤성현(2006). 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임의 평균체류시간 요인분석. 추계예술대학교 석사학위논문.
- [5] 송원임(2001). 컴퓨터 게임문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향. 한국교원대학교 석사학위논문.
- [6] 이철현, 정계환(2005). 초등학교 학생들의 게임중독과 공격성 및 인성과의 관계. 정보 교육학회 논문지. 9(3). 417-437.
- [7] 김진화, 유귀옥(2008). 청소년의 온라인 게임중독과 공격성과의 관계연구. 청소년 문화포럼. 17. 34-59.
- [8] 안성훈, 장일용(2007). 청소년의 컴퓨터 게임 중독 실태와 인성에 미치는 영향. 정보 교육 학회 논문지 11(4). 447-459.

- [9] 엄미경(2002). 초등학생의 컴퓨터 게임 이용실태 및 게임중독정도와 정신건강과의 관계. 한국학교보건학회지 15(1). 21-30.
- [10] 윤미선, 이영옥(2005). 남·여 중학생의 사회적지지 지각, 컴퓨터 게임 중독, 학업 성적 간 관계 모형 비교. 교육 방법연구. 17(2). 183-197.
- [11] 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- [12] 황상민, 한규석(1999). 사이버 공간의 심리. 서울 : 박영사.
- [13] 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- [14] 김원보 외(2006). 컴퓨터 게임과 문화. 이룸.



심정우(Jeung-Woo Shim)

2003년 부산교육대학교 컴퓨터 교육학과 졸업  
현재 마산시 신월초등학교 교사로 재직 중

관심분야 : 게임중독 관련 연구, ICT교육

---



이재무(JaeMu Lee)

현재 부산교육대학교 컴퓨터교육교수로 재직 중

관심분야 : 교육용 게임, 교육용 콘텐츠

---