

유아의 인터넷 게임 이용 현황 연구

정아란^{*} · 이정기^{**} · 이준^{**}

^{*}공주대학교 · ^{**}조선대학교

The Analysis of Full 5 Years Old Children's the Actual Conditions of Enjoying the Internet Games

A-Ran Chung^{*} · Jeong-Gi Lee^{**} · Joon Lee^{**}

^{*}Kongju National University · ^{**}Chosun University

E-mail : 1004@dsu.ac.kr

요 약

현대의 일상적인 삶에 필수적 매체인 컴퓨터는 부모들의 뜨거운 교육열에 힘입어 청소년들의 94% 이상이 컴퓨터를 보유하고 있을 정도로 보편화되었다. 이러한 시대적 흐름에 부응하여 유아 교육기관 내에도 컴퓨터영역을 두어 유아 스스로 자연스럽게 컴퓨터게임을 통해서 컴퓨터에 흥미를 갖는 것은 컴퓨터 학습에 중요한 요소로 보고 있다.

본 논문에서는 유아기 컴퓨터게임 과몰입 예방프로그램을 모색하기 위한 기초자료로써 유치원에 재원중인 만 5세 유아의 컴퓨터게임 이용실태를 파악하는데 중점을 두었다. 유아들의 인터넷게임 이용 현황을 인적환경, 이용시간, 선호도에 따라 분석하도록 하였다.

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to grasp the actual conditions of enjoying the computer games of full 5 years old children in a kindergarten as basic datas to explore ways of program which protects overimmersion in the Internet games. we used "The early children's actual conditions of enjoying the computer games" making up a question papers which are established questions by me based on the characteristic of research object and preceding research about diagnosis table of addicted internet in Young and passed confidence and propriety.

키워드

인터넷게임, 인터넷게임 중독, 컴퓨터게임 예방 프로그램

1. 서 론

유아들은 태어나면서부터 컴퓨터 앞에서 많은 시간을 보내는 가족들과 함께 화면을 주시하고 키보드를 두드리고 마우스를 조작하며 자라나고 있다. 유아가 성장함에 따라 더욱더 컴퓨터는 놀이 환경으로 변모하여, 동네를 뛰어 다니면서 놀던 이전의 유아들과는 달리 컴퓨터가 가지고 있는 여러 가지 넘치는 마력으로 상상력, 창의력, 사고력을 키워갈 뿐만 아니라 맞벌이 부모가 퇴근하기 전까지 외롭고 무료했던 시간들을 채우고, 억압이 최대인 배제된 자유의 세계를 만끽하며 자라고 있다. 이 공간에서는 실세계에서 불가능한 다수의 분신과 다중 역할의 폭발적 창조와 놀이가 가능하다. 사이버 세계로 들어오는 순간 성장

기의 아이들은 사이버공동체 안에서 자신이 바라던 인물이 되어 그가 원했던 역할을 수행한다. 거기에는 불가능이 없어 보이는 것이다.

그러나 이러한 컴퓨터교육은 우리나라 교육여건을 제대로 파악하지 않은 채 갑작스럽게 시작되어 유아들과 그의 부모, 교사가 컴퓨터에 대한 순기능과 역기능을 분명히 알지 못하고 실시되고 있는 문제점이 대두되고 있다. 부모가 자녀의 컴퓨터 이용에 대해 잘 알지 못한 상황에서 유아들은 컴퓨터상의 선정적이거나 폭력적인 장면을 노출적이고 의도적으로 접하면서 문제의 심각성은 날로 증가하고 있다. 특히 우리나라 유아들과 청소년들은 폭력적 오락물을 선호하고 있어 컴퓨터 게임의 유해성이 더욱 염려되고 있다.

이미 게임증독에 노출된 초등학생의 문제점을 도출하거나 치료방안에 노력하기보다, 유아들의 컴퓨터게임 이용실태를 정확히 파악하여, 컴퓨터 게임을 통한 학습에 소홀함이 없으면서도 게임증독은 예방할 수 있는 적절한 예방프로그램을 모색하는 것이 우선하여 필요하다 할 것이다. 이러한 맥락에서 본 연구에서는 유아들의 일반적인 컴퓨터게임 이용 실태를 파악하여 유아기의 올바른 컴퓨터 이용과 컴퓨터 게임증독 예방 프로그램을 위한 기초자료를 제공하는 데 연구의 목적이 있다.

II. 본 론

1) 연구 방법

본 연구의 대상은 광주광역시에 소재한 유치원에 재원중인 컴퓨터게임을 이용할 줄 아는 만 5세 자녀를 둔 학부모 171명이다. 여기서 컴퓨터 게임을 할 줄 아는 자녀란 스스로 컴퓨터를 작동할 줄 아는 자로서 인터넷 사이트를 이용한 게임과 CD-ROM을 이용한 게임 모두를 이용할 줄 아는 유아로 정의된다. 연구대상의 표집은 광주교육연수원에서 실시하는 128개 유치원 학부모 자원봉사자교육에 참석한 450명 가운데 컴퓨터게임을 스스로 할 수 있는 만 5세 자녀를 가진 193명의 학부모를 선출하여 설문지를 배부하였다. 컴퓨터를 스스로 작동하지 못하는 유아는 컴퓨터 게임을 이해하는 수준이 50%에 미치지 못한다는 선행 연구에 따라, 컴퓨터를 스스로 작동하지 못하는 유아의 부모는 연구 대상에서 제외하였다. 회수된 184부(94%)중 미응답 부분이 있거나 유아연령이 본 연구대상을 벗어나는 경우 등을 제외한 총 171부가 연구에 사용되었다. 연구대상은 동구 16명(9%), 서구 46명(27%), 남구 20명(12%), 북구 49명(29%), 광산구 40명(23%)이다.

본 연구에 사용된 측정도구로는 '유아의 컴퓨터 게임 이용 실태' 질문지를 사용하였다. 이 질문지는 Young의 인터넷증독에 대한 진단표를 연구대상의 특성과 선행연구를 기초로 연구자가 표 2와 같이 구성한 10문항이다.

구성된 문항은 내용타당도를 확인하여 사용하였다. 유아교육 전문가 4인에게 4품등 타당도 검사와 더불어 조언을 구하였다. 1차 타당도 검사를 거쳐 수정 보완하였고, 다시 2차 내용타당도 평정한 결과 계수들의 평균이 .67에서 .97로 높아졌다. 제작된 검사지 문항의 신뢰도를 높이기 위해 Cronbach α 를 이용하여 신뢰도를 측정하였다. SPSS 10.0 프로그램을 이용하여 통계분석한 결과 본 검사의 신뢰도 계수는 .8141로 나타났다. 일반적으로 신뢰도의 척도인 Cronbach α 계수가 .60이상이면 신뢰성이 있다는 연구결과에 따라 본 연구의 검사지로 사용하였다.

III. 연구결과

1) 컴퓨터게임을 맨 처음 배운 경로

유아들이 컴퓨터게임을 맨 처음 배운 경로는

표1과 같이 전체적으로 형제에게 48.5%, 부모에게 28.1%, 친구에게 8.8%, 친척에게 11.1%, 기타 3.5% 순으로 형제와 부모에게서 컴퓨터게임을 맨 처음 배운 유아가 가장 많았다.

출생순위별로는 외동아와 첫째아는 부모에게 배운 반면, 형제에게 배웠다는 둘째아 71.0%와 셋째아 73.5%의 높은 결과에서 출생순위가 내려갈수록 이미 컴퓨터게임에 노출된 순위형제들에게서 자연스럽게 배우고 있는 매우 유의미한 결과($\chi^2=74.208$, $df=12$, $p < .001$)를 나타냈다.

아버지의 직업에 따른 결과에서는 전문직인 아버지를 둔 자녀들은 61.9%가 부모에게서 컴퓨터게임을 배웠다는 결과는 근로직 아버지의 자녀 62.5%가 형제들에게서 맨 처음 배웠고 아버지에게서 배웠다는 자녀는 1명도 없는 0%의 결과로 확연한 차이를 보여주었다($\chi^2=50.366$, $df=24$, $p < .001$).

표1 컴퓨터게임을 맨 처음 배운 경로

| 구분 | 부모 | 형제 | 친구 | 친척 | 기타 | 전체 | N(%) | | |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|--------------------|-------|
| | | | | | | | χ^2 | df | |
| 유아의 성별 | 남 | 28(30.1) | 41(44.1) | 9(9.7) | 11(11.8) | 4(4.3) | 93(54.4) | $\chi^2=1.784$ | |
| | 여 | 29(25.6) | 42(53.8) | 6(7.7) | 8(10.3) | 2(2.6) | 78(45.6) | | df=4 |
| | 외동 | 9(64.3) | 1(14.3) | | 5(35.7) | | 14(8.2) | | |
| 유아의 출생 순위 | 첫째 | 29(37.0) | 9(11.7) | 8(14.8) | 12(22.2) | 5(9.3) | 54(31.6) | $\chi^2=74.208***$ | |
| | 둘째 | 13(18.8) | 49(71.0) | 5(7.2) | 1(1.4) | 1(1.4) | 69(40.4) | | df=12 |
| | 셋째 | 6(17.6) | 25(73.5) | 2(5.9) | 1(2.9) | | 34(19.9) | | |
| | 무위 | 3(4.9) | 3(4.9) | | 1(1.4) | | 7(4.1) | | |
| | 근로직 | | 15(62.5) | 7(29.2) | 2(8.3) | | 24(14.0) | | |
| 아버지 직업 | 서비스업 | 5(22.7) | 9(40.9) | 1(4.5) | 6(27.3) | 1(4.5) | 22(12.9) | $\chi^2=50.366***$ | |
| | 사무직 | 14(22.6) | 37(59.7) | 5(8.1) | 3(4.8) | 3(4.8) | 62(36.3) | | df=24 |
| | 영업직 | 11(36.7) | 13(43.3) | 1(3.3) | 3(10.0) | 2(6.7) | 30(17.5) | | |
| | 전문직 | 13(61.9) | 4(19.0) | 1(4.8) | 3(14.3) | | 21(12.3) | | |
| | 기타 | 2(40.0) | 2(40.0) | | 1(20.0) | | 5(2.9) | | |
| 어머니 취업유무 | 전업주부 | 27(31.4) | 39(45.3) | 8(9.3) | 9(10.5) | 3(3.5) | 86(50.3) | $\chi^2=1.165$ | |
| | 취업모 | 21(34.7) | 44(51.8) | 7(8.2) | 9(11.8) | 6(3.5) | 85(49.7) | | df=4 |
| 전체 | 48(28.1) | 83(48.5) | 15(8.8) | 19(11.1) | 6(3.5) | 171(100) | | | |

2) 부모의 역할

표2 컴퓨터게임하는 날과 부모 부재와의 관계 N(%)

| 구분 | | 부모가 | 평상시보 | 부모가 | 부모의 부 | X ² |
|---------|---------|----------|----------|--------|----------|---------------------------------|
| | | 집에 | 다 부모가 | 집에 | 재와 상관 | |
| | | 있을 때에만 | 집에 없을 때 | 없을 때 | 없이 자유롭게 | 전체 |
| 성별 | 남 | 41(44.1) | 12(12.9) | 5(5.4) | 35(37.6) | 93(54.4) X ² =2.649 |
| | 여 | 37(47.4) | 13(16.7) | 1(1.3) | 27(34.6) | 78(45.6) df= 3 |
| 유아 출생순위 | 외동 | 10(71.4) | 2(14.3) | | 2(14.3) | 14(8.2) |
| | 첫째 | 29(53.7) | 6(11.1) | 2(3.7) | 17(31.5) | 54(31.6) X ² =8.848 |
| | 둘째 | 25(36.2) | 12(17.4) | 3(4.3) | 29(42.0) | 69(40.4) df=9 |
| | 셋째 | 14(41.2) | 5(14.7) | 1(2.9) | 14(41.2) | 34(19.9) |
| 아버지 직업 | 무직 | | 2(28.6) | | 5(71.4) | 7(4.1) |
| | 근로직 | 4(16.7) | 4(16.7) | 1(4.2) | 15(62.5) | 24(14.0) |
| | 서비스업 | 11(50.0) | 2(9.1) | 1(4.5) | 8(36.4) | 22(12.9) X ² =40.250 |
| | 사무직 | 32(51.6) | 9(14.5) | 3(4.8) | 18(29.0) | 62(36.3) df=18 |
| | 영업직 | 9(30.0) | 5(16.7) | 1(3.3) | 15(50.0) | 30(17.5) |
| | 전문직 | 19(90.5) | 2(9.5) | | | 21(12.3) |
| 기타 | 3(60.0) | 1(20.0) | | | 5(2.9) | |
| | 전체 | 78(45.6) | 25(14.6) | 6(3.5) | 62(36.3) | 171(100) |

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

표 2에 의하면 컴퓨터게임 하는 날과 부모부재와는 어떤 관계가 있는지의 질문에 부모가 집에 있을 때에만 게임 할 수 있다는 답변은 45.6%, 평상시보다 부모가 집에 없을 때 더 많이 할 수 있다는 답변이 14.6%, 부모가 집에 없을 때에만 할 수 있다는 유아가 3.5%, 부모의 부재와는 상관없이 자유롭게 게임 할 수 있다는 답변이 36.6%로 반응되었다. 부모가 집에 있을 때에만 할 수 있다는 외동아는 71.4%로 가장 높고, 부모의 부재와는 상관없이 자유롭게 게임 할 수 있다는 반응에는 둘째아의 42%와 셋째아의 41.2%로 유의미한 결과를 나타냈다(x²=8.848, df=9, p <.01). 아버지의 직업별로 알아본 연구에는 무직 아버지의 자녀는 71.4%가 부모의 부재와는 상관없이 게임 할 수 있다고 한 반면, 전문직 아버지를 둔 자녀는 60.0%가 부모가 집에 있을 때에만 게임 할 수 있다고 답변하여 유의수준에서 차이를 가져왔다(x²=40.250, df=18, p <.01).

또한 전업주부모의 자녀는 66.3%가 부모가 집에 있을 때에만 게임할 수 있다고 한 반면, 취업모의 자녀는 57.6%가 부모의 부재와 상관없이 자유롭게 게임하고 있는 결과를 나타내 유의미한 차이를 보여주었다(x²=40.541, df=3, p <.001).

3) 유아 컴퓨터게임의 이용 시간

평균적으로 하루동안 컴퓨터게임을 하는 시간

은 표 3과 같이 63.7%(109명)가 1시간 미만으로 나타났다. 그러나 1시간 이상 2시간 미만인 29.2%(50명), 2시간 이상 3시간 미만인 3.5%(6명), 3시간 이상 4시간 미만이라는 유아가 2.3%(4명), 4시간 이상 한다는 유아가 2.4%(2명)으로 유아기에 하루 3~4시간씩을 컴퓨터게임으로 소일하고 있는 유아가 8.2%(12명)라는 결과로 반응되었다. 출생순위별 연구에는 3~4시간이상 게임을 이용하는 유아가 둘째와 셋째로 나타났으나 통계적으로 유의하지 않았다.

또 전문직 아버지의 자녀는 100%가 1시간 미만으로 나타난 반면, 직업이 없는 아버지의 자녀는 모두 1시간 이상 게임하고 있다는 결과(x²=45.471, df=24, p <.01)로써 아버지의 역할이 클수록 유아가 컴퓨터게임을 하는 시간이 적음을 나타냈다. 뿐만 아니라 취업모의 자녀가 전업주부인 어머니의 자녀보다 컴퓨터게임을 더 장시간 하고 있음이 유의미한 결과(x²=15.616, df=4, p <.01)로 나타났다.

표3 평균 일일 게임시간

| 구분 | | 1시간 | 2시간이 | 3시간이 | 4시간이 | 전체 | X ² |
|----------|-----------|-----------|----------|----------|---------|----------|-----------------------------------|
| | | 미만 | 상 3시간미만 | 상 4시간미만 | 상 4시간이상 | | |
| 성별 | 남 | 51(54.8) | 28(30.1) | 11(11.8) | 1(1.1) | 2(2.2) | 93(54.4) X ² =8.509 |
| | 여 | 53(67.9) | 23(29.5) | 2(2.6) | | | 78(45.6) df=4 |
| 유아 출생순위 | 외동 | 10(71.4) | 4(28.6) | | 1(7.1) | | 14(8.2) |
| | 첫째 | 35(64.8) | 16(29.6) | 3(5.6) | | | 54(31.6) X ² =6.262 |
| | 둘째 | 38(55.1) | 22(31.9) | 7(10.1) | 1(1.4) | 1(1.4) | 69(40.4) df=1 |
| | 셋째 | 21(61.8) | 9(26.5) | 3(8.8) | | 1(2.9) | 34(19.9) |
| 아버지 직업 | 무직 | | 4(57.1) | 3(42.9) | | | 7(4.1) |
| | 근로직 | 10(41.7) | 10(41.7) | 3(12.5) | | 1(4.2) | 24(14.0) |
| | 서비스업 | 14(63.6) | 7(31.8) | 1(4.5) | | | 22(12.9) X ² =45.471** |
| | 사무직 | 39(62.9) | 20(32.3) | 3(4.8) | | | 62(36.3) df=24 |
| | 영업직 | 17(56.7) | 9(30.0) | 2(6.7) | 1(3.3) | 1(3.3) | 30(17.5) |
| | 전문직 | 21(100) | | | | | 21(12.3) |
| 기타 | 4(80.0) | 1(20.0) | | | | 5(2.9) | |
| | 전체 | 109(63.7) | 50(29.2) | 6(3.5) | 4(2.3) | 2(1.2) | 171(100) |
| 어머니 취업유무 | 전업주부 | 64(74.4) | 19(22.1) | 3(3.5) | 3(3.5) | | 86(50.3) X ² =15.616* |
| | 취업모 | 40(47.1) | 32(37.6) | 10(11.8) | 1(1.2) | 2(2.4) | 85(49.7) df=4 |
| 전체 | 109(63.7) | 50(29.2) | 6(3.5) | 4(2.3) | 2(1.2) | 171(100) | |

**p <.01

4) 유아 컴퓨터게임의 내용 선호도

성별에 따른 컴퓨터게임을 좋아하는 이유를 알아본 결과 표8과 같이 여가시간을 보내기 위해서가 45.6%, 학습을 하다 보니 매력적이어서가 25.7%, 형제들과 어울리기 위해서 15.2%, 친구들과 어울리기 위해서가 13.5% 순으로 나타났다. 그 중 여가시간을 보내기 위해서라고 응답한 남자는 여아보다 17.5%가 더 적은 대신, 친구와 어울리기 위해서라는 응답은 5.8%가 많았고 형제와 어울리기 위해서라는 응답은 13.8%가 더 많은 유의미한 차이를 보여주었다($\chi^2=9.336$, $df=3$, $p < .05$). 출생순위와 아버지의 직업별 분석은, 여가시간을 보내기 위해서 컴퓨터게임을 좋아한다는 유아의 비율이 가장 높게 나타나 별 차이를 보이지 않았다.

그러나 전업주부의 자녀는 여가시간을 보내기 위해서 보다, 학습을 하다보니 매력적이어서 컴퓨터게임을 좋아하게 되었다고 반응한 유아의 취업모의 자녀보다 23.1%가 높은 37.2%여서 매우 유의미한 차이($\chi^2=22.232$, $df=18$, $p < .001$)를 보여주었다.

V. 결 론

선행연구를 보면 컴퓨터게임중독이나 컴퓨터게임 과몰입에 대한 유아들 대상으로한 실태파악이나 예방프로그램에 대한 연구가 부족한 실정이다.

본 논문에서는 유아기 컴퓨터게임 과몰입 예방 프로그램을 모색하기 위한 기초자료로써 유치원에 재원중인 만 5세 유아의 컴퓨터게임 이용실태를 파악하였다. 조사 내용을 통해 컴퓨터게임 중독이 비단 청소년들의 문제에만 국한되는 것이 아니라 유아에게도 심각한 과몰입 현상이 나타난 것을 알 수 있었다. 연구결과를 기초로 몇가지 제안을 하면 다음과 같다.

첫째, 유아들의 컴퓨터게임 이용 실태는 외부와 관련이 있는 것이 아니고 바로 가정 안에서 가족들을 통해 어떻게 배웠느냐가 문제이므로 맨 처음 게임을 접할 때부터 게임 과몰입에 대한 예방교육이 이루어져야 할 것이다.

둘째, 단순히 컴퓨터게임이 부정적인 영향을 미치기 때문에 하지 못하도록 하기보다는 유아에게 보다 교육적으로 활용할 수 있도록 교사나 학부모는 더욱 노력해야 할 것이다.

셋째, 지금까지 컴퓨터교육의 긍정적인 면만 교육시켜왔던 유아교육교사를 양성하는 대학이나 컴퓨터교육을 맡고 있는 교육기관에서는 컴퓨터의 부적절한 이용이 얼마나 심각한 것인지 부정적인 면도 반드시 함께 교육시켜야 할 것이다.

마지막으로 무엇보다 심각한 것은, 이미 게임 중독에 빠진 청소년기의 치료에 급급하기보다는

유아기의 컴퓨터게임 과몰입 예방프로그램을 개발하여 교육과정에 편성, 전개하여 유아기에 컴퓨터게임중독에 대한 예방교육이 우선되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 동아일보 2006년 2월 10일, 21.
- [2] 초등학교의 인터넷 과다사용과 공격성 및 충동성과의 관계,(2003). 공주대학교 교육대학원 석사학위 논문
- [3] 온라인 게임의 감정구조와 현실세계의 감정구조. 한국문화연구 (2003)제 5권. 겨울호
- [4] 국내의 어린이 인터넷 사이트의 현황 분석. (2000) 이화여자대학교 대학원
- [5] Lewin, L.(1999). "Site reading" the world wide web. Educational Leadership, 56(5), 16-20
- [6] Cates, W. M. (1992). Fifteen principles for designing more effective instructional hypermedia/multimedia products. Educational Technology, 32(12), 5-11.
- [7] <http://www.netaddiction.com>
- [8] <http://psychcentral.com/netaddiction/>
- [9] <http://members.aol.com/lainmacn/addicts/index.htm>
- [10] <http://www.wwwcap.or.kr/main.htm>