

碩 士 學 位 論 文

指導教授 曹 点 煥

初等學生의 컴퓨터 使用이 成長發達에
미치는 영향에 관한 연구

A study on the Effect of Elementary Children's
Computer Use on Their Growth and Development

2003年 8月

漢城大學校 教育大學院

教育行政專攻

金 慧 子

碩 士 學 位 論 文
指導教授 曹 点 煥

初等學生의 컴퓨터 使用이 成長發達에
미치는 영향에 관한 연구

A study on the Effect of Elementary Children's
Computer Use on Their Growth and Development

위 論文을 教育學 碩士學位論文으로 提出함

2003年 8月

漢城大學校 教育大學院

教育行政專攻

金 慧 子

金慧子の 教育學 碩士學位論文을 認定함

2003年 8月

審査 委員長

印

審査 委員

印

審査 委員

印

目 次

I. 緒 論	1
1. 研究의 必要性	1
2. 研究의 目的	2
3. 研究의 內容	3
4. 研究의 制限點	4
II. 理論的 背景.....	5
1. 컴퓨터 使用의 意義	5
2. 兒童期의 特徵과 컴퓨터 活用	7
3. 컴퓨터 使用 實態	20
4. 컴퓨터 過多 利用의 問題點.....	26
5. 先行研究 의 考察	35
III. 研究方法.....	38
1. 研究對象	38
2. 檢査 道具.....	39
3. 檢査 方法 및 節次.....	41
4. 分析方法	41
IV. 研究 結果 및 解釋	42
V. 要約 및 結論.....	56
1. 要約.....	56
2. 結論.....	58
3. 提言.....	60
參考文獻	61
附錄	65
英文抄錄	69

標 目 次

<표 1> 인터넷 이용유형.....	21
<표 2> 가정생활에서 인터넷 사용	22
<표 3> 학교 및 일상생활에서 인터넷 사용	24
<표 4> 인터넷 사용으로 인한 일탈행위.....	25
<표 5> 인터넷 사용이 신체건강에 미치는 영향	26
<표 6> 조사 대상자의 일반적 특성.....	38
<표 7> 도구의 문항구성.....	39
<표 8> 성장발달 변인 문항구성과 신뢰도.....	40
<표 9> 질문지 배포 및 회수상황.....	41
<표 10> 컴퓨터의 보유 유무	42
<표 11> 부모의 컴퓨터 사용 가능 여부	43
<표 12> 컴퓨터를 하는 장소	44
<표 13> 컴퓨터를 사용하는 동기	45
<표 14> 컴퓨터를 사용한 기간	46
<표 15> 컴퓨터 사용 빈도	46
<표 16> 컴퓨터 사용 시간	47
<표 17> 컴퓨터 사용에 대한 부모의 태도	48
<표 18> 부모 모르게 컴퓨터 사용 여부	49
<표 19> 컴퓨터 사용 내용	50
<표 20> 컴퓨터 사용이 정서에 미치는 영향	51
<표 21> 컴퓨터 사용이 학습에 미치는 영향	52
<표 22> 컴퓨터 사용이 신체건강에 미치는 영향	53
<표 23> 컴퓨터 사용이 교우관계에 미치는 영향	54
<표 24> 컴퓨터 사용이 가족관계에 미치는 영향	55

I. 緒 論

1. 研究의 必要性

오늘날 우리는 컴퓨터와 통신 그리고 디지털 혁명의 시대에 살고 있다. 한 때 낯설기만 했던 컴퓨터 기호들이 어느새 우리 미래의 꿈과 희망을 상징하는 친숙한 기호로 변하여 우리에게 다가서고 있으며 실 생활에서도 우리는 마음껏 과학기술을 사용함으로써 생활의 편리함을 더해주고 있다.

한국청소년개발원이 조사한 새 천년 청소년 의식의 국제비교조사결과에 따르면 한국, 미국, 일본, 프랑스 중 한국 청소년의 컴퓨터 이용률이 가장 높게 나타나고 있으며 일주일에 10시간 이상 사용하는 장시간 이용자의 비중도 가장 높게 나타났다.¹⁾ 2000년도 한국정보문화센터가 주관한 조사연구보고서에서는 전국 중·고등학교에 재학 중인 청소년의 80%이상이 가정에 PC를 보유하고있는 것으로 나타났다. 가정용 컴퓨터 보급이 시작 된지 10년 이내에 급속한 속도로 정보화가 진행되고 있는 것이다. 정보화 사회의 도래는 인간의 신념과 가치, 그리고 행동과 생활양식을 변화시키면서 기존의 인간관계 및 의사소통 방식을 바꾸고 있다.

이렇듯 컴퓨터는 단순한 호기심의 대상을 넘어 일상생활의 중요한 영역을 차지하고 있으나, 급속한 온라인 서비스의 확산 현상에 비해 컴퓨터를 매개로하는 의사소통에 따른 부정적 영향과 그것으로 인해 나타나는 심각성에 대해서는 그다지 심각한 논의가 이루어지지 않고 있기에 청소년의 건전한 발달을 위해, 과연 사이버 공간에서의 활동에 따라 청소년들의 가치관이나 삶의 제반측면들이 어떻게 변화하고 있으며, 컴퓨터 활용이 청소년들에게 어떤 긍정적, 부정적 영향을 미치는 지에

1) 한국청소년개발원, 「청소년 인터넷 이용실태에 관한 연구」, 서울:한국청소년개발원, 2000.

대한 연구는 시급한 실정이다. 아동의 연령이 증가할수록 사회화에 미치는 부모와 가족의 영향력은 꾸준히 감소하는 반면 또래집단 및 매체의 영향력은 꾸준히 증가하고 있다는 연구결과로 미루어 볼 때 다양한 전자매체는 이미 정체감이 형성된 성인보다는 발달 과정 중에 있는 아동이나 청소년들에게 더 큰 영향력을 행사할 것으로 보인다. 과도한 컴퓨터의 사용은 청소년으로 하여금 적절한 사회적 기능을 학습할 수 없게 되고, 일상생활에서 부딪히게 되는 다양한 문제 해결능력과 의사소통기술이 저하될 수 있는 것이다.

그중 특히 컴퓨터 게임, 통신, 인터넷 등에 지나치게 몰입하여 일상생활에서 부적응 현상이 나타난다든지 또는 심리적으로 심각한 문제를 야기하게 되며 청소년들이 보이는 대표적인 인터넷 중독증은 가상세계와 현실세계를 혼돈하거나 폭력적 성향이 가중되는 등 심각한 부작용을 가져오고 있다.

특히 초등학생은 가치정립이 되어 있지 않은 상태이므로 컴퓨터의 영향을 가장 크게 받는 시기라고 할 수 있고 그래서 더욱 초등학생의 학교성적, 인격형성, 가치관, 태도 등에 많은 변화를 가져 올 것이다. 이에 정보사회에서의 새로운 문화공간으로 떠오르고 있는 컴퓨터에 대한 올바른 이해를 가지고 초등학생들의 컴퓨터 사용실태는 어떠한가, 그것이 초등학생들의 성장발달에 어떤 영향을 미치게 되고 향후 바람직한 컴퓨터의 활용방안은 어떤 것인지에 대한 기본적인 자료를 얻는데 본 연구의 필요성이 있다.

2. 研究의 目的

본 연구는 초등학생의 컴퓨터 사용실태가 초등학생의 정사와 학습, 교우관계와 가족관계, 또 신체건강에 어떤 영향을 미치는지 그리고 교육적으로 활용할 수 있는 방법을 모색하는데 본 연구의 목적이 있으며 그 목적을 달성하기 위한 연구의 문제는 다음과 같다.

첫째, 초등학생의 컴퓨터의 사용 실태는 어떠한가?

둘째, 컴퓨터의 사용 정도가 초등학생의 정서와 학습에 미치는 영향은 어떠한가?

셋째, 컴퓨터의 사용 정도가 초등학생의 교우관계와 가족관계에 미치는 영향은 어떠한가?

넷째, 컴퓨터의 사용 정도가 초등학생의 신체건강과의 관계는 어떠한가?

3. 研究의 內容

연구의 문제를 해결하기 위한 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 선행연구와 참고문헌을 조사 분석한다.

둘째, 컴퓨터의 사용정도가 배경변인(성별, 학년)에 따라 정서와 학습에 미치는 영향을 알아본다.

셋째, 컴퓨터의 사용정도가 배경변인(성별, 학년)에 따라 교우관계, 가족관계에 미치는 영향을 알아본다.

넷째, 컴퓨터의 사용정도가 배경변인(성별, 학년)에 따라 신체건강에 미치는 영향을 알아본다.

4. 研究의 制限點

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가진다.

첫째, 본 연구는 경기도의 1개 초등학교와 서울에 있는 1개 초등학교의 학생을 대상으로 하였기 때문에 이를 전국적인 것으로 일반화하는 데에는 무리가 있다.

둘째, 4·5·6학년만을 조사대상으로 했기에 전체 초등학생으로 확대 해석하는 데에는 문제가 있다.

II. 理論的 背景

1. 컴퓨터 使用의 意義

오늘날 우리는 생활의 모든 영역에서 컴퓨터와 첨단 정보통신의 위력을 실감하며 살고 있다. 그리고, 최근에는 미래 정보화 사회에 대비한 교육과 컴퓨터 교육의 필요성을 더욱 강조하는 여론이 조성되어, 많은 학생들이 학교와 학원 등에서 컴퓨터 교육을 받고 있다. 또한 국가 차원에서도 하드웨어, 소프트웨어의 대량 보급과 같은 지원을 아끼지 않고 있다.

이런 국가적 지원은 미래 사회에는 사회전반의 정보화 수준에 의해 국가 경쟁력이 결정되며, 국가 경쟁력 강화를 위해서는 유능한 인재양성이 가장 중요하다는 인식에 기인한다. 따라서 정보화 사회를 주도하는 가장 핵심적 요소로는 컴퓨터를 들 수 있으므로 미래 사회의 일꾼들은 컴퓨터를 활용할 수 있는 기술을 갖추고 있어야 한다.²⁾

Westrom(1991)은 미래 사회에서 컴퓨터의 중요성을 요약하여, 왜 학생들이 컴퓨터를 배워야 하는가를 5가지 이유를 들어 설명하고 있다. 첫째, 수학, 역사 과목처럼 컴퓨터는 그 자체로서 학습해야 할 가치가 있는 지식의 체계를 갖추고 있다. 둘째, 직접 혹은 간접적으로 컴퓨터는 모든 직업의 70%와 관련되어 있다. 따라서 컴퓨터를 배우는 것은 학생의 진로에 유용할 것이다. 셋째, 컴퓨터는 우리 사회의 중요한 일부분이며, 모든 사람은 현대 사회의 시민으로서 제 기능을 다 하려면 컴퓨터를 다룰 수 있어야 한다. 넷째, 컴퓨터를 이용한 문제해결 방법은 전통적 방법과는 다르며, 모든 문제를 해결하는 데 있어서 귀중한 접근방법을 제공한다. ³⁾

2) Abler, R. M. & Sedlack, W.E(1987). Computer Orientation by Holland type and sex. *Carreer Development. Quarterly*, 3b. 163-169.

3) 문희순, 「컴퓨터에 대한 태도의 관련요인 탐색」, 충남대대학원 석사학위논문, 2001. p24.

한편, 컴퓨터 사용으로 인한 역기능도 나타나는데 역기능이라 함은 한 사회가 정보화되어 가는 과정 또는 정보화의 결과로서 나타나는 옹지 못한 현상으로, 좁게는 기존의 제도나 법규에 어긋나는 일탈 행위에서부터 넓게는 인간의 삶 속에서 묵시적으로 합의하고 있는 윤리관 또는 예절에 벗어나는 모든 행위를 일컫는다. 이러한 정보화 역기능은 실제 삶의 현장에서뿐만 아니라 온라인 상태의 사이버 공간을 통해서 벌어지는 모든 탈선 행위를 포함하는데, 네트워크로 연결된 사이버 공간이 대부분의 일탈 행위가 시발되는 주요 거점이 되고 있다.

정보화 역기능의 유형은 사이버 폭력, 프라이버시 침해, 불건전정보 유통, 거짓정보 유포, 해킹, 지적재산권의 침해, 인터넷 중독, 통신매체를 통한 불건전한 교제, 컴퓨터바이러스 유포 등으로 구별할 수 있다.

최근의 연구에 따르면 정보통신윤리 교육 중에서 특히 강조되어야 할 부분으로 불건전 정보 유통, 프라이버시 침해, 해킹, 컴퓨터 바이러스 유포 등을 우선적으로 제시하고 있다. 이에 따라 네 가지 정보화 역기능 유형을 간략히 살펴보기로 하자.⁴⁾

1) 불건전 정보 유통 : 불건전 정보란 사회가 발전하기 위해 필요한 정보가 아니라 오히려 사회의 퇴보시키는 결과를 가져오는 정보를 의미하는 것으로 불건전 정보의 대표적인 예로는 음란물이나 폭력물이 있다. 음란물은 성에 대한 잘못된 정보를 흥미중심으로만 전달함으로써 개인들 저마다 자신의 성에 대해 가져야 하는 사회적 책임을 잊어버리고 성범죄를 저지르거나 성범죄의 피해자가 되는 경우를 발생시킬 수 있다.

특히, 성에 대하여 흥미가 생기는 청소년들의 경우 음란물을 통해 처음부터 성에 대해 잘못된 지식을 얻게되는 경우 이에 대한 후유증은 이후 성인이 되어서 행복한 가정생활을 만들어 가는데 여러 가지의 어려움을 가지게 되는 경우로 발전할 수 있기 때문에 성에 관련된 잘못된 정보를 제공하는 음란정보의 피해는 특히 청소년들에게 상당히 심

4) 이태욱, “초·중등학교 정보화 역기능과 대응 교육”, 『교육마당21』, 2001, p.98-100.

각하다.

음란정보와 마찬가지로 폭력적인 정보 또한 인간에게 심각한 피해를 가져올 수 있다. 인간은 잔인하고 폭력적인 화상이나 문자정보에 계속하여 노출될 경우 자신도 모르는 사이에 잔인성과 폭력성을 학습하여 상당히 공격적인 성향을 가질 수 있게 된다.

2) 프라이버시 침해 : ICT의 발달로 인해 개인에 관련된 여러 가지의 정보 성별, 주소, 나이, 재산정도, 학력정도, 취미 등들이 전자기록으로 컴퓨터 속에 저장되어 보관되기 때문에 관리하기 쉬운 장점이 있다. 반면에 컴퓨터에 접근할 수 있는 사람들이나 해커들에 의해서 개인 정보가 쉽게 노출될 수 있는 위험성도 있다. 정보사회에서의 프라이버시 침해는 개인에 관련된 여러 가지 정보들이 컴퓨터에 접근할 수 있는 사람들이나 해커들에 의해서 노출되어 개인에게 여러 가지 피해를 입히는 것이다.

3) 해킹 : 해킹(hacking)이란 허락 없이 남의 컴퓨터 시스템에 몰래 들어가 시스템을 마음대로 이용하거나 중요한 파일을 꺼내 보기도 하고 심지어는 그 컴퓨터 시스템을 망가뜨리는 행위를 의미한다. 해킹은 마치 남의 집에 몰래 들어가 그 집의 살림살이를 이것저것 뒤져보거나, 물건을 부수고 귀중품과 현금을 훔쳐 도망가는 행위와 같다. 따라서 해킹은 도둑질이며, 기물파괴, 그리고 무단침입과 같은 범죄 행위이다.

4) 컴퓨터 바이러스 유포 : 컴퓨터 바이러스는 컴퓨터의 정상적인 동작에 영향을 미치거나 저장된 데이터를 파괴하는 행동을 하는 악성 프로그램을 가리키는 말로서 특히 마치 생물학적인 바이러스와 같이 자기 자신을 복제하여 다른 컴퓨터에 전염되는 특성을 가진 것을 말한다.

국가기밀 전산망이나 대규모 상업망에 컴퓨터 바이러스가 유포되어 전산망이 마비되고 물질적으로 막대한 피해를 입는 상황이 종종 일어나고 있다. 그러나 바이러스를 유포하는 사람들은 대부분이 10대 후반이나 20대 초반의 대학생들로서 대학이 바이러스 유포의 온상지로

지목 받고 있다. 이들은 단순한 호기심과 자신의 컴퓨터 실력을 남에게 조여주기 위한 방법으로 컴퓨터 바이러스를 제작하여 배포한다. 하지만 이들의 그릇된 정보 윤리 불감증 때문에 컴퓨터에 저장되어 있는 데이터의 삭제, 시스템 파일의 파괴, 회사나 관공서의 업무 마비, 정보의 유출 등 막대한 시간적, 경제적 손실을 가져다준다는 데 큰 문제점이 있다.

이상에서 살펴 본, 역기능 중 본 연구에서는 인터넷 중독에 초점을 맞추고자 한다.

2. 兒童期の 特徵과 컴퓨터 活用

1) 정서적 특징

(1) 정서의 정의

정서란 어떤 자극을 받았을 때 개인의 내부에 일어나는 강한 감정을 말한다.

따라서 어떤 욕구가 실현되거나 제지되었을 때, 갈등장면에 처했을 때는 여러 가지 정서가 일어나기 마련이므로 정서는 모든 행동의 기초로서 행동의 표출방법과 방향을 규정하고 더 나아가서는 모든 정신생활을 지배하게 된다.

아동기에는 지각이나 지능의 발달에 따라서 행동권이 확대되고 경험이 풍부해져 가기 때문에 정서자극의 의미가 상상력의 발달에 따라서 추상화되어 가게 되어 유아기에 비해서 외면적인 표현이 점차적으로 감소해 가는 것이다. 아동기의 정서적 특징을 요약해 보면 다음과 같다.⁵⁾

첫째, 아동의 정서는 경과시간이 짧다. 아동기 정서는 보통 4-5분 계속 하다가 갑자기 종식된다. 그러나 성장해 감에 따라 정서의 외적

5) 김제한, 「발달심리학」, 서울:양서원, 1998. p.311-312.

동작에 대한 표출에 사회적 제약이 가해지므로 정서는 기분으로 바뀌어져 원만하게 표출된다.

둘째, 아동의 정서는 강렬하다. 아동기 정서는 아주 강하게 폭발하는 특징을 지니고 있다. 그 정서적 반응에는 일반적으로 강도의 차가 없다. 그러므로 강렬한 자극이 아주 중대한 동일정도의 정서적 반응을 일으켜 이따금 어른들을 놀라게 하는 일이 있다.

셋째, 아동의 정서는 변하기 쉽다. 방금 웃다가도 어느 사이에 울고 질투하다가도 애정으로 변하며 화냈다가도 이내 미소로 급속하게 변해 가는 것이다. 이와 같이 변하기 쉬운 것은 정서를 보유하는 일이 없이 표출함으로써 나타나고 또한 미약한 인지적 발달과 적은 경험 때문이다.

넷째, 아동의 정서는 자주 나타난다. 아동의 정서를 평균하면 전형적 성인보다도 자주 나타난다. 그것은 성장함에 따라 아동이 여러 장면에 적응하는 능력을 더하여 가기 때문이다.

(2) 컴퓨터 활용으로 생기는 정서적 장애

정서적장애성은 대체로 충동성, 우울증, 대인불안, 공격성 등으로 나타났다. 이에 대해 살펴보면,

① 충동성(impulsiveness)은 사고나 행동이 단순하고 감정적이며 어디에 속박되거나 제약을 받기 싫어하는 인성특질이다. 따라서 자제력이 약하며 기분 나는 대로, 하고 싶은 대로 행동하게 된다. 이 특성은 단순성·사태의 감정적 처리·즉흥성·폭발성 등을 말하며, 판단이나 행동이 기분에 좌우되고, 침착성과 자제력이 결여되는 경향을 뜻한다. 충동적 행동은 대개 깊이 생각하지 않은 채 즉각적으로 행동하는 것으로서 판단력 결함과 관련된다. 또한 성적, 혹은 금전적인 유혹이 있을 때 외현 적으로 공격적 행동을 하거나 파잉 행동을 한다. 그리고 어떤 정리된 요구나 계획에 의해서가 아니라 순간적인 감정의 지배에 따라 예기치 않은 행동을 폭발적으로 일으키기도 한다. 이는 기질적인 소

인, 감정의 조절이 잘 안 되는 상태, 자신과 주변 환경과의 관계를 그
릇 판단하는 경우, 정신분열증에서 망상이나 환각의 지배를 받는 경우
등 다양한 이유에서 생겨난다고 하였다.

충동성과 관련된 선행연구를 살펴보면 충동적인 사람은 반항적이고
화를 잘 내고, 타인에 대한 우호성과 책임성이 적고, 자기 통제력이 부
족하며, 아동기의 충동성은 청소년기 또는 성인기의 부적응 혹은 비
행과 관련이 있는 것으로 보고되고 있다.⁶⁾ 충동조절의 장애는 자아실
현의 지연과 쾌락원칙의 추구, 자기조절의 불완전 등으로 약물, 전자게
임 등과 같은 특정행동 집착이나 내적 공격 충동의 즉각적인 행동으로
비행 등의 문제로 표출될 수 있다.

② 우울(depression)은 슬픈 감정이나 침울한 기분이 특징적으로 나
타나는 정서 상태이다. 우울은 정서의 강도가 심하고 오래 지속된다는
점에서 통상 느끼기 쉬운 감정과는 다르다. 또한 우울에는 부정적 자
아 개념, 의욕상실, 활동수준저하, 주의집중 곤란 등의 증세가 수반된
다. 이러한 우울증은 정상인들이 스트레스 사건에 나타내는 가벼운 우
울 반응에서부터 특수한 의학적 장애로 인한 우울, 정신병적 우울에 이
르기까지 다양하다.

따라서 우울로 정의되기 위해서는 주요한 세 가지 증상을 가지고
있어야 한다.

첫째, 우울은 정서적 증상을 동반한다. 우울한 사람은 지속적으로
슬픈 감정과 외로운, 공허감을 느끼며 흥미와 기쁨을 상실한다. 이와
같은 우울 정서는 우울의 기본적인 요소가 된다.

둘째, 우울은 인지적 증상을 동반한다. 우울한 사람은 독특한 인지
적 증상을 나타내는데 자기비난과 자기비하를 하며 죄의식과 무가치
감을 느끼고 사고력 및 주의력 저하가 일어난다. 또한 일상생활에서의
무력감과 미래에 대한 절망감을 갖는다. 즉 우울한 사람은 자기 자신,
자신의 세계, 자신의 미래에 대해 인지적 왜곡을 보인다.

셋째, 우울은 생리적 증상을 동반한다. 우울한 사람은 불면증, 식욕

6) Satterfield, Anatomy of a Conflict : Identity, Knowledge, and Emotion
in old-growth forests, 1987. p.118.

감퇴, 체중감소, 피로감 등의 생리적 증상을 나타낸다. 또한 임상집단의 우울 개념 정의에서는 사회적 관계의 손상에 대해서는 주의를 기울이지 않았으나 정상 집단을 대상으로 하는 우울 연구에서는 사회적 관계 손상이 증상으로 고려되어야 한다.⁷⁾

아동기에서 청소년기에 들어서면서 환경적 변화의 압력과 인지능력의 발달은 우울을 급격히 증가시키는 것으로 보이며, 연령에 따라 증가하는 것으로 나타났다.

한편 연령에 따른 차이를 보이지 않는 결과들도 있는데, Allgood-Merten, Lewinsohn, Hops(1990)의 연구에서는 고등학생(9-12학년)을 대상으로 한 우울의 연령에 따른 변화를 살펴본 결과 연령 집단간의 유의미한 차이를 발견할 수 없었다. 연령에 따른 우울의 유의미한 차이에 대한 일관된 결과를 나타내고 있지 않으나 대체로 청소년의 연령이 증가함에 따라 우울의 정도가 증가된다고 보여지고 있다.

연령이 증가함에 따라 우울의 증상이 증가되는 것을 그들이 많은 새로운 상황, 감정, 사회적 기대를 경험하기 때문에 연령이 증가함에 따라 청소년의 스트레스가 증가한다는 사실이 청소년 우울의 한 원인으로 밝혀지고 있다.

③ 대인 불안(interpersonal anxiety)이란 실제 혹은 가상의 상황에서 대인적 평가를 예견함으로써 생기는 인지적, 정서적 경험의 총체를 말한다. 따라서 경험의 총체와 관련된 다양한 반응으로 인하여 생긴 정서적 또는 인지적 열등감, 지나친 자기몰입 그리고 감소된 자기 조절력과 통제력 때문에 사람 대하기를 불안해하는 증상이다.

대인 불안의 특징은 다른 사람들의 관심의 초점이 되는 사회적 상황에서 발생하며, 불안이나 신경증과 같은 강한 정서적 반응을 보이며, 다른 사람들에 의해 평가받는 것에 대한 지나친 염려 등의 인지적 특징들을 포함한다. 불안의 정서적 특성으로는 과민성, 고독감, 도피, 고민, 바보스러운 행동, 신경질적인 동작, 우울, 흥분, 수줍어함, 운명적 태도, 자신감의 결여, 조급함, 가슴 두근거림, 쉽게 분노, 백일몽 등이라

7) 한유진, 「아동과 청소년의 요구성향 및 귀인양식과 학업성취」, 서울대대학원 석사학위논문, 1993. p.26.

고 할 수 있다. 이와 같은 불안은 아동의 행동에 영향을 미치는 중요한 정서적 요소가 되며 특히 비 주장 적인 행동을 낳게 하는 중요한 원인이 된다

대인 불안을 아동이 처음 경험하는 것은 부모와의 관계에 의해서 발달하며, 부모나 가족, 낯선 타인과의 바람직하지 못한 관계에서 아동의 불안감이 고조되어 간다. 따라서 정서적으로 불안한 아동, 청소년들은 공상, 수줍음, 열등감과 같은 도피적 행동들을 나타낸다고 한다.⁸⁾ 이런 도피로 선택된 행동은 불안 감소, 관련된 부정적 정서반응의 제거라는 강화로 더욱 증가하게 된다. 이는 전자오락, 컴퓨터 게임, 심한 경우에는 청소년의 약물 의존으로 나타날 수 있다.

그러므로 대인관계를 통해 형성된 아동, 청소년들의 대인 불안은 교육의 중요한 심리적 요인으로서 성격발달 뿐만 아니라 가치관, 인간 관계 및 정신 건강에도 막중한 영향을 미친다고 볼 수 있다.

④ 공격성(aggression)이라는 용어는 외현적인 행동뿐 아니라 의도나 동기까지도 포함하여 사용되는 개념으로, 관찰 가능한 행동뿐 아니라 지각된 의도, 행동결과, 행위자의 역할과 지위, 사회적인 가치 등의 여러 가지 요인에 의해 사회적으로 공격적이라고 판단되는 상해적 행동으로 정의될 수 있다. 따라서 공격성에는 성격특성이나 생물학적인 과정, 학습된 습관, 관찰학습에 의한 신체, 언어적인 행동 등의 다양한 개념이 포함되며 공격성의 정의는 단일한 요인으로 설명되기보다는 의도나 행동의 결과 사회적인 조건 등 여러 요인이 고려되어야 한다.⁹⁾

공격성의 발달에 대해서는 본능 및 욕구 중심이론과 행동 및 학습 중심이론이 있다. 본능 및 욕구 중심이론에서 Freud는 인간의 죽음의 본능이 생명의 정지를 추구하고 모든 폭력과 파괴의 근거가 된다고 본다. 이러한 공격적인 에너지는 일이나 놀이와 같이 사회적으로 받아들여질 수 있는 행동이나 싸움 물건 파괴와 같이 바람직하지 않은 활동으

8) 김승희, 「체계적 감감법을 적용한 초등학교 아동이 대인 불안 감소에 관한 연구」, 한국외국어대대학원 석사학위논문, 1991. p.18.

9) 신지원, 「가정의 심리적 환경과 아동의 공격성향 및 도덕적 판단능력과의 관계 연구」, 이화여대대학원 석사학위논문, 1998. p.11-13.

로 방출된다. Freud 이후의 정신분석학자들은 공격성을 안전의 욕구가 채워지지 않을 때나 혹은 자아의 기능을 방해하는 위협에 처했을 때 공격하고자 하는 성향이 발생한다고 가정하며, 공격성을 본능적이라기보다는 적응 적인 것이어서 안전에 대한 개인의 기본적인 욕구를 만족시키고, 파괴보다는 오히려 생명을 촉진하는 기능이 된다고 본다. 또한 공격성의 ‘좌절-공격성 가설’에서는 공격성을 욕구좌절, 즉 목표를 향한 행동이 방해받았을 때 일어나는 결과로 보고, 욕구 좌절 시 상대방을 공격함으로써 욕구좌절이 경감한다는 것을 알게되면 상대방의 공통이 공격성의 강화요인으로 작용하여 공격성을 학습하게 된다고 본다. 그러나 욕구좌절에 대한 개인의 반응이 항상 공격적인 것이 아니며 공격성 또한 욕구 좌절보다는 다른 요인에 의해서 야기되기도 한다.

사회학습이론에서 공격성은 인지적 영향을 강조한 것으로 아동이 사회적 상황에 처해 있을 때에 과거 경험에 의한 자료들과 몇 가지 목표를 가지게 되며 이러한 자료와 목표, 현재 처해있는 상황과 함께 상황이 제공하는 사회적 단서를 해석하고 분석하는 인지과정을 거쳐서 행동을 하게되는데 공격성 역시 이와 같은 정보처리과정을 거쳐 나타난다고 보는 것이다. 따라서 공격성에서 개인차가 나타나는 것은 청소년이 가지고 있는 과거 경험과 정보를 처리하는 과정에서의 기술이 다양하기 때문이라고 본다.

청소년의 공격성은 신체적 정신적인 강화요인 즉, 청소년 자신의 문제뿐만 아니라 환경 적인 요인에 의해서도 강화를 받게 된다. 즉 한 청소년의 공격성을 놓고 볼 때 그것은 청소년 자신의 유전적인 경향이나 후천적인 경험 등이 서로 역동적으로 영향을 미치고 있는 것이다.

2) 학습 부문

(1) 학습성취

학업성취는 학교에서 실시하는 표준화된 일련의 교육적 시험의 수행이며, 이는 주로 교육과정에 속한 과목들의 수행을 나타내는 것으로 사용된다. 또한 학업성취는 다음과 같이 정의된다.

첫째, 학교의 교과목 범위 내에서 도달한 지식 혹은 발달된 기능 즉, 일반적으로 검사점수를 가리키거나 둘 다이다. 둘째, 읽기·산수·역사 등과 같은 소위 학문적 과목들에서 학생의 성취를 말한다. 일반적으로 학업성취도는 학교교육의 결과로서 교육목표의 성취정도이며, 교육과정의 결과를 의미하고 있다. 다시 말하면, 학업성취도는 교육목표의 성취 정도이며 교육과정의 결과를 의미하고 있다.

학교학습의 중요 목표인 학업성취를 학습자의 특성(trait), 학습과제의 종류와 성질(task), 그리고 교사가 수행하는 수업방법(treatment) 사이에 일어나는 상호 작용의 산물이라고 보았고, 학업성취도가 높은 학생들은 유목적적이고 정력적으로 학업을 수행해 나가며 열정, 흥미, 호기심을 가지고 과제에 잘 참여하고, 열심히 노력하고 인내한다. 그들은 또한 도전적인 과제를 좋아하고, 어떤 좌절에도 능동적으로 대처한다. 학교에 더 오래 머물고, 더 많은 걸 배우고, 자신에 대해 더 좋게 느끼며 졸업 후에도 자신의 교육을 계속해 나간다.

한편, 원인지각과 유기체의 행동에 관한 체계적인 연구가 Rotter(1966)에 의해 이루어지기 시작하였다. 이는 개인차에 기초를 두고 있는 이론으로 자신의 행동에 수반되는 보상이 주로 무엇에 귀인하는가에 대한 개인의 지각은 각기 다른 것이며 그 같은 지각의 차이가 행동의 차이를 가져오게 된다는 것이다. 이와 같은 지각 또는 신념을 Rotter는 통제소재(locus of control)라고 불렀다. Rotter는 통제 소재를 내-외(internal-external)의 상반된 방향을 나타내는 단일차원으로 설정하고 개인적 요인(능력, 노력)을 내적 통제, 환경적 요인(과제 곤란도, 운)을 외적 통제로 분류하였다.

Weiner(1972)에 따르면 개개인은 행동결과를 설명하기 위해 그 자신 혹은 행위자의 능력수준, 투입한 노력의 정도, 학습과제의 난이도, 따라주는 운의 정도를 평가하게 된다는 것이다. 학습자는 학습에 대한 성공요인을 주로 외적 요인에, 실패원인을 주로 내적 요인에 귀인 시키

는 경향이 있고, 학업성취 결과 성공과 실패를 주로 내적으로 귀인 하는 아동은 학습과제를 성공시키는 데 있어서 자신의 노력 여하가 결정적인 영향을 미친다고 믿고 있으며, 이들은 특히 지적 능력을 요구하는 과제에서 더 많은 노력을 나타낸다고 하였다.

Heider(1958)는 인간에게는 누구나 타인 또는 자신의 행동 원인을 추론하려는 기본적인 경향이 있다고 보고 이때 관찰자가 지각하는 현상적 인과(phenomenal causality)가 현상의 이해, 해석 또는 이에 대한 반응에 중요한 결정요인이 된다고 주장하였다. 구체적으로 Heider는 어떤 사람의 행동이나 행동의 변화에 의해서 어떤 효과가 나타나게 될 때 사람들이 그것을 내적(개인적) 요인에 귀인 시키거나 외적(환경적) 요인에 귀인 시키거나 또는 이 두 범주에 속하는 요인들의 조합에 귀인 시키는 것으로 가정한다. Heider는 이와 같은 행동에 대한 개념적인 분석을 기초로 하여 성취활동에서의 결과는 내적·외적 요인의 함수관계에 의해 결정되고 성공과 실패의 원인으로 능력, 노력, 과제난이도, 운이 있을 수 있다고 보았다.¹⁰⁾

이선희(1996)는 내적 귀인 수준이 높은 학생들이 낮은 수준의 학생들보다 학업성취 및 학교 적응 면에서 정적 상관을 보인다고 했으며, 이외 많은 연구들이 개인의 성취에 대한 귀인과 성취 관련 행동의 관계를 분석한 결과, 외적 요인보다 내적 요인에 귀인 할수록 학업성취도가 높다는 것을 보여주고 있다.

학업성취와 관련하여 여러 연구결과의 내용을 요약하여 제시하면 다음과 같다.

첫째, 미래의 성공에 대한 기대는 성공의 원인을 능력과 같이 안정된 요인으로 인식할 때 가장 커지며, 반대로 실패의 원인을 과제 곤란도나 능력이 없는 경우와 같이 안정된 요인으로 인식할 때 가장 낮아진다.

둘째, 성공에 대해 그 원인을 내적이고 안정적이며 통제 가능한 차원에 둬으로써 보다 긍정적인 정서반응을 보이고, 실패의 원인을 통제

10) 오영환, 「학습자의 귀인행동과 학업성취와의 관계 분석」, 중앙대대학원 석사학위논문, 1989. p.24-26.

할 수 없고 안정된 요인에 두면 무력감을 가지게되고 그에 따라 기대가 낮아짐으로써 희망을 잃고 의기 소침하게 된다.

셋째, 일반적으로 실패한 결과에 대해 내적인 귀인을 하면 학생들의 능력에 대한 자아개념이 낮아진다. 실패의 경우 능력에 귀인 하면 부정적으로, 노력에 귀인 하면 긍정적으로 자아 개념에 영향을 미친다.

넷째, 성취결과를 능력에 귀인 하는 경우에는 성공하면 유능감과 자신감이 반대로 실패하면 무능감과 정서가 일어난다.

다섯째, 성취결과에 대한 인과적 귀인들로부터 나오는 기대수준과 정서는 행동에서 나타나는 차후의 속도, 질 및 지속성에 영향을 미친다.

(2) 인터넷 중독과 학업성취

지식정보화 사회에 적응하는 인재를 기르기 위해 초등학교 제7차 교육과정에서는 자기 주도적 학습의 일환으로 ICT교육을 실시하고 있다. 따라서 초등학생 때부터 인터넷을 통하여 학습자료를 검색하고 학습문제를 스스로 해결하도록 하여 컴퓨터의 사용이 더욱 일반화되고 있다. 정체성 확립이 되지 않은 초등학생들은 성인들과는 달리 인터넷 중독이 되면 학업성취에 지대한 영향을 미치고 있으며 이로 인한 유해성과 피해는 실로 엄청나다고 하겠다. 그러나 부모들은 우리 아이들이 컴퓨터만 잘하면 무슨 일이든 잘 할 수 있을 거라는 기대감으로 컴퓨터 교육을 시키고 있지만, 다른 한편에서는 아이들은 학습에 도움을 받기보다 게임에 몰두하여 시간을 보냄으로써 학습문제와 가정생활 및 학교생활에도 영향을 미치고 있고, 이로 인한 가족간의 갈등도 깊어지고 있다.¹¹⁾

3) 교우관계

11) 한국인터넷정보센터, 「청소년 인터넷사용 실태조사」, 2001.

(1) 인터넷 사용과 대인관계

사이버 공간에서는 사이버 공간의 사람들에게서 사회적 지지를 얻을 수 있다. Young(1997)은 사이버 공간에서의 특정 집단에 속하게 되면 동료의식, 충고, 이해를 서로 주고받는다고 보고하였다. 또한 자존감이 낮고 거부에 대한 두려움이 크면서도 인정받고 싶은 욕구가 높게 되면 인간관계의 어려움을 극복하기 위해 인터넷을 사용할 가능성이 많다고 하였다.

Kraut(1998)는 인터넷의 사용에 대하여 중요한 시사점이 될만한 연구를 발표했다. 그는 Apple 컴퓨터사, AT&T, Bell Atlantic, Intel Co., NTT등 10여 개의 주요 컴퓨터 및 통신 업계에서 자금과 장비를 지원을 받아 2년 간의 종단연구를 실시했다. 그들은 펜실베니아 지방에서 93개의 가정을 선택하여 그 256명의 가족원들에게 전자우편 계정과 인터넷을 사용할 수 있는 장비를 제공하고 한번 이상 접속할 것과 설문지 작성에 참여해 줄 것을 약속했다. 이들의 장비에는 전자우편이나 웹을 사용한 횟수나 양이 자동으로 기록될 수 있도록 프로그래밍되어 있었고, 이들은 2년간 3회에 걸쳐 설문 조사를 받았다.

자료의 내용은 인구 통제학적인 내용과, 인터넷의 사용영역, 전자우편의 사용, 웹의 사용, 사회적 참여도와 심리적 안녕(psychological well-being)에 관한 것이었다. 사회적 참여란 이들의 가족간 의사소통을 주당 시간으로 한달 이내에 한번 이상 접촉하는 근거리에 사는 사람의 수, 1년 이내에 한번 이상 접촉하는 원거리에 사는 사람의 수, 지각된 사회적 지지를 의미하며, 심리적 안녕에는 고독, 스트레스, 우울이 포함되었다.

그 결과, 이들의 사회적 참여도를 살펴보면, 가족간 의사소통이 유의하게 줄었으며, 근거리와 원거리에 사는 사람들과의 접촉도 유의하게 감소하였고, 지각된 지지의 변화는 유의하지 않았다. 심리적 안녕에서 고독은 시간의 경과에 대해 안정적이었던 반면, 스트레스는 약간 증가하였고, 우울 수준은 우울이 고독이나 스트레스와 공변하는 것에 비해 안정적이었으나 사용량이 많은 사람들에게서는 증가하는 경향을 보였다. 초기의 우울은 이후의 인터넷 사용량 증가와 관련이 없는 것으로

드러났다.

이것에 대한 가능한 설명으로, 인터넷의 사용이 의사소통 수단으로서 사람들과의 관계를 형성하는 목적으로 사용되기는 하지만, 도리어 이것이 사회활동을 대치함으로써, 사회적 참여를 감소시켜 심리적 안녕을 위협한다고 경고하였다.¹²⁾

Anderson(1999)은 “19세의 대학생은 MUD에 빠져 한 학기동안 2000시간동안 게임을 하였는데, 자신이 살았던 기숙사 옆방에 누가 사는지조차 알지 못했고, 오로지 MUD만이 유일한 대인관계 의사소통이었다.”고 보고한 바 있다.

Young과 Rogers(1997)는 우울한 사람은 낮은 자존감이나 거부에의 공포, 인정 받고자 하는 욕구들이 함께 나타날 때 작은 목소리, 눈맞춤, 몸짓 등과 같은 비언어적 행동을 가려 줄 수 있는 인터넷을 통한 대인 상호작용에 깊이 빠져들게 할 것이라고 보고하였다.

Griffiths(1997)는 Young(1996)이 제시한 43세의 인터넷 중독 여성의 사례에 대해 논평하면서 인터넷에 중독되게 만드는 요인으로 익명성과 직접 대면하지 않고 사회적 관계를 맺을 수 있다는 점을 보고하였다. 또한 사람들이 정서적으로 고립되면서 더욱 인터넷에 몰입된다고 하였다.

윤재희(1998)의 연구에서는 인터넷 및 PC통신 사용자들의 행동을 통해 우울, 대인관계(사회적 불편감), 충동성, 감각추구성향의 네 가지 측면에서 인터넷에 몰입자들과 비 몰입자 들간에 어떤 차이가 있는지를 알아보았다. 각 척도간에 변별되는 특성을 알아 본 결과, 대인관계(사회적 불편감)에서는 유의미한 차이가 없었다.

신재은(1999)의 사회적 지지와 우울과의 연구에서는 사회적 지지와 청소년의 우울이 상관이 있다는 결과를 보고하였다. 우울과 사회적 지지는 부적인 상관이 있으며, 우울이 높은 청소년들은 사회적 기술이나 대인 간계를 효과적으로 하지 못하는 경우가 많다고 보고하였다. 따라서 실제 생활에서 사회적 지지를 받지 못하고 대인관계가 원만하지 못

12) 박영희, 「초등학교 고학년 학생의 인터넷 사용과 대인관계 특성」, 연세대학교 석사학위논문, 2000. p.19-20.

한 청소년들이 PC통신이나 인터넷의 익명적인 특징을 이용해서 가상적이고 이중적인 모습을 만들고 있다고 볼 수 있다.

강지선(1999)은 대인공포증이나 수줍음이 많은 사람의 경우, 직접 얼굴을 대하지 않고 머릿속으로 한번 더 생각한 후에 자신의 의사를 밝힐 수 있기 때문에 인터넷을 통해 대인관계를 좀더 원활히 할 수 있고, 자신과 비슷한 고민을 가진 사람들과 대화함으로써 사회적 지지를 받을 수 있다고 하였다. 또한 자신과 비슷한 관심사를 가진 사람들끼리 인터넷을 통해 마음껏 토론을 함으로써 친밀한 관계를 이끈다고 보고하였다.

(2) 인터넷 사용과 교우관계

사람들은 친화 욕구로 인해 집단에 가입하고 다른 구성원들과 교류하며 타인들로부터 인정과 관심을 받고 우호적이며 따뜻한 사회적 관계를 유지하고자 한다. 청소년기에서는 심리적 이유 현상이 나타나고, 그들의 관심이 자신과 비슷한 친구들에게 향하게 되며 또래 집단에 소속되고자 하는 욕구를 가지고 이런 집단에 소속될 때 안정감을 느낀다. 청소년은 소속감을 느낄 수 있는 새로운 친구와 새로운 집단을 찾아다닌다. 하지만, 현실세계에서 사회적 기술이 부족하거나 자신감이 부족하여 친구관계를 잘 맺지 못하는 청소년들은 자기를 실제로 드러낼 필요도 없고 다르게 나타낼 수 있는 사이버 공간에서의 만남에 빠질 수 있다.¹³⁾ Young(1999)은 사회적 욕구를 채워 줄 수 있고 자신을 바꿀 수 있으며 다른 자신이 될 수 있다는 점에서 인터넷에 중독 될 수 있다고 보았다.

한규석(1999)은 인터넷은 실제의 자기 모습과는 전혀 다른 인물로 행세 할 수 있다는 점에서 사회생활에 잘 적응하지 못하거나 다른 사람들의 인정을 받지 못해 자존감에 상처를 입은 사람들에게 매우 유혹적인 공간이 된다고 보고하였다. 한국 여성민우회(2000)에서는 가상현실지향, 절제 실패, 피해 경험의 3가지 유형으로 중독유형을 분류하였

13) 이시형, 「청소년의 인터넷 중독과 자녀교육」, 삼성생명공익재단, 사회정신건강연구소, 2000.

는데, 가상현실지향형과 피해 경험형의 경우에는 교우관계에 있어 부정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 이시형(2000)의 연구에서 인터넷중독 위험군과 비위험군의 친구관계 차이를 분석한 결과, 통계적으로 유의미한 차이를 보이지는 않았다. 그러나 인터넷중독 위험군이 비위험군 보다 자신이 외톨이라고 느끼는 것으로 분석되었다.

4) 가족관계

가족관계는 인간관계에 영향을 주는 가장 기본적인 관계이다. 이러한 가족관계를 더욱 친밀하게 하거나 배타적으로 이끌 수 있는 중요한 요소 중 하나가 의사소통일 것이다. 원만한 가족관계를 위해서는 개방적인 의사소통이 필수적이다. 그러나 현대사회의 구조적 특징으로 인해 가족간의 의사소통은 제한되고, 서로에 대한 이해는 부족하게 된다. 정명희(1987)와 남현미(1999)의 연구에서도 무례 행동을 하는 청소년의 가족 안에는 대부분 부정적이고 역기능적인 의사소통 유형이 내재한다고 보고하였다.

Young(1996)은 인터넷 중독자의 53%가 심각한 관계 문제가 있었다고 보고하였다. Young(1998)은 인터넷 중독자들이 실제 관계에서 만족하지 못하고 행복하지 못한 사람일 수 있다고 지적하면서 특히 청소년 중독자들은 부모들로부터 이해 받지 못하고 있으며 가정에 갇혀 있는 느낌이라고 호소한다고 보고하였다.

이시형(2000)의 연구에서는 인터넷중독 위험군이 비위험군 보다 부모와의 의사소통에서 어려움을 많이 겪는 것을 보고되었다.

따라서 인터넷 중독자들은 부모로부터 이해 받지 못하고 사랑 받지 못하는 것에 대한 탈출구로서 인터넷에 빠질 가능성이 많다. 인터넷 중독자에게 인터넷은 그들이 속하는 특별한 공간, 즉 제2의 가정이며 현실의 가정보다 더 매력적인 곳이 된다. 그들은 인터넷 안에서 더 자유롭게 사랑 받으며 이해 받는다고 느낄 수 있다. 즉 부모자녀간의 역기능적인 의사소통 패턴으로 인해 부모로부터 이해 받지 못한다고 생

각하는 청소년들이 인터넷 사이버 공간을 통해 이해와 관심 욕구를 채우려는 경향이 있을 수 있다. 또한 컴퓨터는 아이들이 자신의 정체감을 탐색하는 과정에서 자신을 탐험하고 모험심을 추구하려는 욕구와 자신만의 공간을 만들고 싶은 욕구를 충족시켜 주기에 넉넉한 공간이다. 부모로부터 완전히 독립할 필요 없이 부모가 모르는 세계를 스스로 탐험할 수 있다는 것이 아이들에게 매력적일 수 있다.¹⁴⁾

심대 혹은 심대가 안된 아이들은 인터넷의 인터랙티브한 측면에 쉽게 심리적으로 의존할 수 있으며 학교, 부모, 친구들로부터 받는 스트레스를 피하고 조금이나마 좋은 기분을 인터넷 속에서 느끼고 싶어한다. 학교나 가정, 또래들 사이의 갈등이나 어려움 때문에 침울해져 그 해방구를 인터넷에서 찾고 있을 가능성이 있다. 또한 이러한 아이의 문제는 아이 하나가 아닌 가족 전체의 문제를 대변하며 무엇인가 도움을 요청하는 신호로 볼 수 있다. 인터넷 중독이나 게임중독에 빠져 가족과 대화를 하지 않고, 성적이 떨어지고, 반항을 하게 된 아이들은 가족 문제의 희생양인 경우가 많다.

3. 컴퓨터 使用 失態

아래의 조사 연구는 서울 경기 지역의 중·고등학교 10개교(중학교 5개교, 고등학교 5개교)를 대상으로 실시한 인터넷사용실태조사 결과인데, 초등학교를 상대로 한 정확한 자료가 없기에 중·고등학생을 대상으로 한 조사연구를 배경으로 초등학생에 대한 컴퓨터 사용 실태에 대해 유추해 보고자 한다. 이것은 한국정보문화센터의 인터넷 과다사용 학생을 위한 학교과건 상담사업의 일환으로 실시되었으며, 2002년 하반기 파견학교 24개교의 설문자료 중 10개교를 무작위로 추출하여 조사한 결과이다.¹⁵⁾ 조사기간은 9월30일부터 10월5일까지였고 전체표본

14) 장근영, 「사이버 공간의 심리:사이버 공간속의 청소년」, 서울:박영사, 1999. p.267-269.

15) HTTP://www.icc.or.kr, 한국정보문화 진흥원, 「인터넷 사용 실태조사」, 2002.

은 3,998명이며, 이 중 무응답을 제외한 유효표본은 3,472명이다. 성별 비율은 여자가 1,339명(38.6%), 남자가 2,133명(61.4%)이며, 중학생은 1,861명(53.6%), 고등학생은 1,611명(46.4%)이며, 유의수준 95%이다.

1) 인터넷 사용유형

인터넷을 통해 청소년들이 주로 이용하는 분야는 게임·오락(45.7%)과 동호회(24.8)가 대부분이어서 인터넷이 정보탐색 및 공유와 학습 매체로 이용되기보다는 오락도로 사용하고 있는 것으로 나타나, 기존 ICT 기술 습득 위주의 컴퓨터 교육이 인터넷 활용교육으로 전환되어야 할 필요성이 절실한 것으로 평가된다.

<표 1> 인터넷 사용유형

유형	빈도	비율	유형	빈도	비율
대화방	228	6.6	신문/잡지/뉴스	12	0.3
전자우편	335	9.6	방송/연예정보	96	2.8
동호회	860	24.8	쇼핑/경매	17	0.5
자료실	201	5.8	성인사이트	27	0.8
게임/오락	1588	45.7	기타	108	3.1

2) 가정생활 부문

일반적으로 청소년들의 인터넷 이용시간과 관련해서 부모와 갈등관계를 겪고 있으나, 부모와 인터넷을 함께 즐긴다거나 가족간 대화소재가 되는 경우는 각각 39.3%, 22.3%로 매우 적은 비중을 차지하였다. 또한 자녀의 이메일 주소를 알고 있는 부모는 28.4%에 불과한 것으로 나타났다. 청소년들의 인터넷 사용에 대해서 부모님들이 관심을 갖고 있고, 절반 이상의 부모들이 시간사용을 규제하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 부모님이 아이들의 이메일 주소를 공유하거나 인터넷을 함께 즐기는 경우는 그리 많지 않아, 자녀의 인터넷 사용에 대한 가정지도가 청소년의 생산적 정보활용을 유도하는 방향보다는 사용시간 규제

위주로 진행되고 있음을 보여준다.

<표 2> 가정생활에서 인터넷 사용

문항	중독집단*		정상집단		전체집단	
	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다
우리 부모님은 나의 이메일 주소를 알고 계신다.	22.6	77.4	30.9	69.1	28.4	71.6
우리 부모님은 내가 인터넷에서 주로 무엇을 하는지 관심을 갖고 계신다.	57.0	43.0	48.0	52.0	49.5	50.5
부모님께 인터넷이나 컴퓨터를 너무 많이 한다고 자주 혼난다.	88.3	11.7	31.5	68.5	47.6	52.4
가족이 대화할 때, 인터넷에서 경험했던 일들을 소재로 이야기해 본적이 있다.	26.3	73.7	20.7	79.3	22.3	77.7
인터넷 사용으로 인해 가족들과 마찰이 있다.	75.4	24.6	20.1	79.9	35.4	64.6
부모님과 함께 게임을 하거나 이메일을 주고받는 등 인터넷을 함께 즐겨본 적이 있다.	36.0	64.0	40.9	59.1	39.3	60.7
부모님 몰래 인터넷을 한다.	36.3	63.7	7.2	92.8	13.6	86.4
주위 사람들이 내가 인터넷을 너무 많이 한다고 지적한다.	82.1	17.9	11.3	88.7	28.6	71.4
부모님은 내가 인터넷이나 컴퓨터를 오래 하지 못하도록 규제하신다.	78.8	21.2	46.1	53.9	55.8	44.2

* 중독집단 : 중독척도 측정결과 상위 10%에 해당하는 집단

한편, 인터넷을 과다하게 사용하는 학생의 경우, 전체집단이나 정상집단에 비해 인터넷 이용 문제로 자주 혼나는 것은 물론 사용시간을

통제 당하고 있는 것으로 나타났다. 이렇게 자녀의 인터넷사용을 강압적으로 규제하는 방식은 가족간 마찰을 낳거나 부모 몰래 인터넷을 하게 되는 경향과 관련이 있는 것으로 나타났다. 정상집단 중 부모 몰래 인터넷을 하는 청소년은 7.2%에 불과하였으나, 중독집단의 36.3%가 부모 몰래 인터넷을 즐기고 있었다. 또한 정상집단의 20.1%만이 인터넷으로 인한 가족간 마찰을 경험한데 비해, 중독집단은 75.4%를 차지하고 있어 부모의 강압적인 규제는 오히려 역효과를 불러올 수 있음을 보여주고 있다. 이와 함께 인터넷중독 위험군에 드는 청소년들은 대부분 가정 내에서 인터넷이나 컴퓨터 사용 시간에 대한 부모의 통제정도가 적고, 부모가 자녀의 이메일 주소를 모르고, 함께 인터넷을 즐겨본 경험이 그리 많지 않는 등, 자녀의 인터넷 사용과 관련된 가정 지도에 소홀한 것으로 나타났다.

3) 학교 및 일상생활 부문

전체적으로 청소년들의 인터넷 의존율은 매우 높은 것으로 나타났다. 청소년 중 37.8%는 인터넷이 없으면 생활이 지루하고 재미가 없다고 생각하고 있으며, 실생활에 문제가 생겨도 인터넷을 그만둘 수 없다는 청소년은 22%에 해당한다. 또한 인터넷 사용시간을 조절하려고 시도해 보았지만, 성공하지 못했다는 청소년은 전체의 31.1%로 이들에 대해서는 가정이나 학교 또는 상담기관을 통한 특별한 지도가 필요한 것으로 나타났다. 한편, 인터넷은 정상적인 학교생활에도 지장을 주는 것으로 나타났다. 응답자의 31.3%가 인터넷 때문에 학교성적이 떨어진 경험이 있으며, 수업에 빠진 적이 있는 경우는 4.9%, 수업시간 중에 잠을 잔 경험이 있는 청소년은 24.6%를 차지하였다. 이러한 경향은 중독집단의 경우 더욱 뚜렷하게 나타났다. 중독집단 학생들 중 인터넷으로 인해 학교성적이 떨어졌다고 응답한 학생은 70.7%이며, 수업에 빠진 적이 있는 학생은 17.6%, 수업시간에 잠을 잔 학생은 64.8%이다. 이것은 정상집단 중 수업에 결석해 본 학생이 2.3%, 잠을 잔 학생이 12.8%인 것에 비교해 볼 때, 매우 높은 수치이다. 이렇게 일상 생활에 문제가 발생하고 있지만, 인터넷을 그만두지 못하고 있다는 학생이

72.6%를 차지하여 중독집단의 경우, 80.4%가 스스로도 인터넷사용시간을 줄여보고자 했지만, 실패한 경험이 많아 이들에 대한 상담치료 등 도움이 필요한 것으로 나타났다.

<표 3> 학교 및 일상생활에서 인터넷 사용

문항	중독집단		정상집단		전체집단	
	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다
온라인에서 친구들을 만들어 본 적이 있다.	91.9	8.1	72.2	27.8	77.7	22.3
다른 할 일이 많을 때에도 인터넷을 사용하게 된다.	84.1	15.9	31.7	68.3	47.2	52.8
인터넷 사용 시간을 줄이려고 해 보았지만 실패한다	80.4	19.6	12.6	87.4	31.1	68.9
인터넷에 빠져 있다가 다른 사람과의 약속을 어긴 적이 있다.	62.6	37.4	14.0	86.0	24.5	75.5
오프라인에서보다 온라인에서 나를 인정해 주는 사람이 더 많다.	57.3	42.7	14.2	85.8	23.0	77.0
인터넷을 하지 못하면 생활이 지루하고 재미가 없다.	83.0	17.0	15.7	84.3	37.8	62.2
실제 생활에서도 인터넷에서 하는 것처럼 해보고 싶다.	58.9	41.1	18.9	81.1	29.0	71.0
인터넷 때문에 실생활에 문제가 생겨도 그만두지 못한다.	72.6	27.4	5.3	94.7	22.0	78.0
인터넷을 하다가 계획한 일들을 제대로 못한 적이 있다.	89.9	10.1	38.4	61.6	54.1	45.9
인터넷 사용으로 학교 성적이 떨어졌다.	70.7	29.3	19.8	80.2	31.2	68.8
나는 앞으로 프로그래머나 게임 개발자가 되고 싶다.	26.5	73.5	13.0	87.0	15.4	84.6
인터넷을 하느라고 수업에 빠진 적이 있다	17.6	82.4	2.3	97.7	4.9	95.1
인터넷을 하느라고 피곤해서 수업시간에 잠을 자기도 한다.	64.8	35.2	12.8	87.2	24.6	75.4

한편, 인터넷은 대인관계의 변화에도 큰 영향을 주고 있는 것으로 나타났다. 청소년 중에서 온라인 상에 친구를 만들어 본 경험이 있는

학생들은 77.7%로 대부분을 차지하였으며, 인터넷 중독집단 학생의 경우, 현실공간에서 보다 온라인 공간에서 자기를 인정해주는 사람이 더 많다(57.3%)고 생각하고 있었다.

4) 일탈행위 부문

청소년의 인터넷 사용은 온·오프라인 상의 일탈행동과 연관이 있는 것으로 나타났다. 인터넷 때문에 돈이 필요하게 되었거나, 비도덕적인 행위를 저질러본 경험이 있다는 것은 사이버범죄 및 정보윤리의식 실태와 연관되는 지표로 해석할 수 있으며, 직접 아이템 거래 여부는 각종 사이버범죄 중 사이버사기에의 노출 가능성을 설명하고 있다. 전체적으로 인터넷사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지른 경험이 있는 학생들은 12.4%인데 비해 중독집단의 경우, 31.3%가 비도덕적인 행위를 해본 경험이 있는 것으로 밝혀졌다.

<표 4> 인터넷 사용으로 인한 일탈행위

문항	중독집단		정상집단		전체집단	
	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다
인터넷 때문에 돈을 더 많이 쓰게 된다.	46.6	53.4	11.2	88.8	18.7	81.3
인터넷 사용 때문에 비도덕적인 행위를 저지르게 된다.	31.3	68.7	7.4	92.6	12.4	87.6
나는 게임에서 생긴 아이템을 돈을 받고 팔거나, 남의 아이템을 사본 적이 있다.	52.0	48.0	25.6	74.4	31.3	68.7

또한 중독집단 중 절반 이상인 52%가 온라인 게임의 아이템을 사거나 팔아본 경험이 있어, 사이버사기의 대부분을 차지하고 있는 아이템 거래에 청소년들이 많이 연관되어 있을 수 있는 가능성을 보여준다.

5) 신체적 건강 부문

인터넷을 지나치게 사용해서 건강이 나빠진 것 같다고 보고한 경우는 28.2%이었다. 특히 중독집단의 경우 절반 이상이 학생들이 건강손상과 두통 및 시력에 문제가 생겼다고 응답하여 신체 건강과도 연관이 있는 것으로 밝혀졌다.

<표 5> 인터넷 사용이 신체건강에 미치는 영향

문항	중독집단		정상집단		전체집단	
	그렇다	아니다	그렇다	아니다	그렇다	아니다
인터넷을 너무 사용해서 머리가 아프다.	53.1	46.9	13.8	86.2	22.7	77.3
인터넷 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다	64.2	35.8	18.5	81.5	28.2	71.8
인터넷을 너무 많이 사용해서 시력 등에 문제가 생겼다.	66.5	33.5	31.6	68.4	40.8	59.2

4. 컴퓨터 過多 利用의 問題點

1) 인터넷 중독

인터넷 중독(Internet Addiction)이란 “정보 이용자가 지나치게 컴퓨터에 접속하여 일상생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받고 있는 상태”라고 정의하고 있다.¹⁶⁾ 여기서 중독의 의미는 지나친 컴퓨터 사용으로 인하여 의존성, 내성 및 금단증상이 발현됨을 전제조건으로 한다. 즉, 인터넷 중독 증상을 보이는 사람들은 마음이 복잡하거나 허전할 때 자기도 모르게 컴퓨터에 접속하여 시간을 보내

16) [HTTP://www.cyadic.or.kr](http://www.cyadic.or.kr), 정보통신부 사이버중독센터.

며, 마음의 위안을 얻는 의존성과 함께 웹에 매달려 컴퓨터를 끄고 빠져 나오기가 점점 힘들어지며 오래 있어도 작업 효율은 떨어지는 내성 현상, 그리고 인터넷을 떠나 있으면 왠지 불안하고 인터넷에 무슨 중요한 일이 일어났을 것 같은 생각이 들며, 어떤 E-mail이 와 있을지 몹시 궁금해하는 금단 증상의 특성을 지닌다. 인터넷 중독은 위에서 언급한 몇 가지 증상에 의해 단정적으로 정의될 수는 없으며 증상들의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및 직업 활동상의 장애를 유발하는 경우에 해당된다고 할 수 있다.

아직 인터넷 중독에 대해 명백하고 일관된 개념 정의가 된 것이 없고 다양한 용어들로 지칭되고 있는데, Goldberg(1996)가 병리적이고 강박적인 인터넷 사용을 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder, IAD)로 정의하였고, 인터넷 증후군(Internet Syndrome), 가상 중독(Virtual Addiction), 병리적 인터넷 사용(Pathological internet Use), 사이버 의존(Cyberspace dependence)등으로 일컬어지고 있다.

인터넷 중독에 대한 학자들의 일반적인 정의는 세 가지 관점으로 나누어 볼 수 있다.

첫 번째 관점은 '과도한 인터넷 사용'을 중독으로 규정하는 입장으로 온라인 인터넷 중독 온라인센터(Center for Online Addiction)를 만든 피츠버그 대학의 Young이 대표적이다. 또한 Griffiths(1999)는 인간이 중독이 되는 것은 두 가지로서 약물 중독과 행동적 중독이 있으며 인터넷 중독은 행동적 중독에 해당된다고 하였다.

두 번째 관점으로 과도한 인터넷 사용을 하나의 독립된 중독 장애로 보기보다는 과도한 컴퓨터 사용의 일종으로 간주하는 것이다. 인터넷 중독 준거를 제시한 Goldberg(1996)도 후에는 '병리적 컴퓨터 사용(Pathological Computer Use)'이라는 용어를 사용하였다.

세 번째 관점은 과도한 인터넷 사용으로 인해 다양한 문제들이 일어나고 있는 것에 대해 더 많은 연구가 이루어져야 한다는 입장이다. Suler(1996b)는 Goldberg와 Young의 선구자적 업적을 지지하면서 인터넷 중독이 타당한 진단적 가치를 지니기 위해서 더 많은 연구가 뒷받침되어야 한다고 주장하였다. 또한 그는 인터넷 중독은 매스컴에 의

해서 과장된 중독, 일시적 중독, 그리고 진실한 인터넷 중독의 세 가지로 분류하였다.

인터넷 중독은 병리적 도박, 섭식 장애, 알코올 중독과 같은 잘 알려진 다른 중독들과 마찬가지로 자신의 통제력을 벗어나 다양한 중독 행동을 보이면서, 그들의 학문적·사회적·재정적·직업적 생활에 명백히 방해가 되고, 고통을 주는 장애라고 할 수 있다.

2) 컴퓨터 게임 중독

(1) 컴퓨터 게임중독의 개념

게임중독이란 컴퓨터 게임에 빠져서 정상적인 생활을 하지 못하는 것으로 대표적인 인터넷 중독의 하나이다. 즉, 과도한 게임사용으로 인해 학업 및 직장과 가정 및 대인관계에 지대한 영향을 끼치고, 현실과 가상 공간을 구분하지 못하는 등의 심각한 문제를 야기하는 현상을 말한다. 17)

컴퓨터 게임중독에 관한 연구는 국내에선 최근 들어 연구되고 있는 추세이고(이송선, 2000: 이소영, 2000) 그 심각성에 비해 아직까지 많은 연구가 미흡한 실정이다. 이소영(2000)의 남자고등학생을 대상으로 한 연구에서 보면 게임중독 집단이 비중독집단보다 문제 해결 능력이 낮고, 의사소통능력도 낮은 것으로 나왔다.18) 또한 이송선(2000)은 게임중독가 정서적 특성과의 연관성을 보았는데 게임중독 가능성이 높은 청소년집단과 낮은 집단간 충동성·대인불안·공격성의 정도에 차이가 있었다.

엄밀한 의미에서 ‘중독증’의 진단은 어떤 대상을 탐닉하는 것만으로는 부족하며 의존성·내성 및 금단 증상의 발현을 필요조건으로 한다. 또 증상의 정도가 심하고 반복적이며 만성화되어 신체, 심리, 사회 및

17) 인터넷 중독 온라인센터, 「인터넷 중독자 수」, 2001.

18) 이소영, 「게임의 중독적사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향」, 고려대대학원 석사학위논문, 2000. p.48-50.

직업활동에 장애를 유발하는 경우가 되어야 ‘중독현상’으로 볼 수 있다.

컴퓨터 게임중독은 광범위한 인터넷 중독의 한 영역으로서 중요한 부분을 차지하고 있으며, 실질적으로 인터넷 사용에 관한 조사 연구를 보면 컴퓨터 게임 및 채팅이 가장 중독 경향이 높은 것으로 나타나 있다. Griffiths(1999)는 인터넷 중독 중 인터넷 릴레이 채팅이나 롤플레이팅게임이 다른 요인보다 중독성을 가지고 있다고 하였다. 서주현(2000)이 고등학교 1학년을 대상으로 인터넷 중독정도를 검사한 결과 게임이나 오락을 즐기는 학생이 인터넷 중독 현상이 더 심하며, 조사 대상자의 40% 이상이 인터넷 중독 증상을 보였다. 사용 유형별로 보았을 때 게임, 오락을 주로 하는 게임·오락의 51.8%가 중독 증상을 보였고, 채팅 등을 하는 대인관계 추구형은 43.45, 갖가지 정보를 탐색하는 정보추구형은 26.6%가 중독 증상을 나타냈다. 류인균(1999)이 동아일보홈페이지에 접속한 네티즌들을 대상으로 조사한 결과 중독자는 주로 게임과 채팅을 이용하며, 나이가 어릴수록 중독 가능성이 높고, 충동적이며, 강박성향을 지니고 있는 것으로 나타났다.

(2) 컴퓨터 게임중독의 증상

국내 PC방의 등장은 청소년의 컴퓨터 게임문화를 급속도로 확장시키는 계기가 되었는데, 실제로 서울시내 PC방 30 여개 이용 청소년을 대상으로 조사한 결과 게임(74.6%), 채팅(14.1%)이 주된 이용 목적으로 나타났다.¹⁹⁾

미국 내 온라인 게임중독 실태에 따르면, 인터넷 사용자의 6%가 게임중독자로 발전한다고 하였다.²⁰⁾ 우리나라 인터넷 이용인구가 1,904만 명에 이르는 것을 미루어 볼 때 게임을 중독적으로 사용하는 사람은 약 114만 명이 될 것으로 추산되며, 이러한 숫자는 인터넷 사용자의 증가와 함께 더욱 증폭될 것으로 보인다.

청소년의 경우 인터넷은 그들의 중요한 문화코드로 너무도 가까이

19) 사회정신건강연구소, 「청소년이 인터넷 활용에 관한 실태조사보고」, 2000.

20) 이소영. 재인용. p.15.

에 있으며 그 중독 가능성 역시 높아서 청소년 보호위원회의 조사(2000)에서 보면 남들과 어울리는 것보다 혼자 인터넷을 하는 것이 좋다고 한 청소년이 33%, 인터넷을 하지 않으면 왠지 불안해서 다시 하게 된다는 청소년이 17%로 나타났다. 조사대상 청소년의 11%가 인터넷 중독 의심자로 나타났다.

인터넷 중독은 현대인의 주요 질병으로 부상하고 있고, 각종 유해한 사이트에 청소년들은 무방비 상태로 노출되어져 있다. 최근에 문제가 되고 있는 자살 및 엽기사이트의 운영은 청소년들의 정서를 심각하게 위협하고 있다. 컴퓨터 게임 역시 머드 형태로 인터넷을 통해 여러 사람이 함께 교전하는 방식으로 확산되고 있기 때문에 기존의 사람과 컴퓨터와의 교전 형태보다 훨씬 더 흥미진진하며 매게임마다 새로울 수 밖에 없다.

이러한 특성은 청소년들을 더 게임에 빠져들게 만들고 지나친 게임은 중독증을 유발하게 된다.

게임중독에 빠진 청소년들은 정상적인 일상생활을 하지 못하고 있다. 밤새워 게임을 하고 낮에 졸거나, 수업시간에 집중을 하지 못하고, 수업 시간 중에 학교를 빠져나가 게임에 매달리며, 최악의 경우 게임을 하기 위해 학교를 그만두기도 한다. 게임중독증에 걸린 청소년은 대인기피증, 강박감, 편집증, 체력 저하 현상이 발생한다. 이런 청소년 환자가 정신과 내방 환자의 10~20%에 해당할 정도로 게임중독은 심각하게 청소년의 정신건강을 위협하고 있다.²¹⁾

게임 중독 청소년은 과도한 게임사용으로 인해 학업에 지장을 받거나 게임 이용 시간으로 인해 부모님으로부터 꾸중을 듣게 되고 이것은 부모와의 갈등으로 이어지게 된다. 가끔 현실과 가상적인 게임공간 사이에 구분이 혼동을 일으키거나 게임 속의 환영에 사로잡혀 괴롭힘을 당하기도 한다. 실제로 인터넷 격투 게임에 빠져있던 중학생이 초등학교 친동생을 살해한 사건은 게임중독으로 인한 현실과 가상공간의 혼동상태가 얼마나 심각한 정신적 손상을 일으키는지 보여주는 한 예라

21) 어기준, 「청소년의 컴퓨터게임 중독 유형과 제반 문제점」, 제19회 특수상담사례 연구 발표회 발표 논문, 2000. p.18.

고 볼 수 있다. 시뮬레이션 게임을 모방하여 총기를 난사한 사건이나 게임에서 진 상대를 찾아가 폭행을 행사한 사건, 게임상의 유닛이나 무기를 폭력이나 사기를 통해 획득하는 등 게임중독으로 인한 청소년 비행이 심각한 사회문제로 제기되고 있다.²²⁾

청소년들은 가상공간에서의 교전에서 승리하는 것을 통해 자긍심을 고취하고 학교 및 가정에서 인정받지 못했던 자신을 실현할 수 있다. 즉, 컴퓨터 게임을 통해 청소년들은 스트레스를 해소할 수 있는 장점이 있는 반면, 게임의 중독성은 청소년들을 현실로부터 유리시키거나 실생활에서의 심각한 부적응을 초래할 수 있다.

정기선(2000)의 연구에 의하면 인터넷의 중독증상을 많이 보이는 청소년일수록 자아 존중감이 낮으며 자아불안감은 높다. 자신의 성격을 쉽게 권태감을 느끼며, 충동적이라고 지각하고 조심성은 높게 지각한다. 또한 사회적 능력에 대해 자신감이 낮고 행동 통제에 어려움이 많다고 느끼고 이는 학년이 올라갈수록 심각하게 나타나고 있다. 인터넷에서 게임이나 오락을 주로 하는 청소년들이 정보검색이나 대화 상대를 찾는 청소년들보다 충동성과 권태감을 높게 지각하는 경향이 있고 중독 증세를 보이고 있음도 우려해야 할 일이다.²³⁾

(3) 컴퓨터 게임중독의 원인

청소년들이 게임에 빠져드는 이유를 설명하는 이론은 지금 많지 않은데, 그 중에서도 Suler(1996)의 욕구 실현 이론이 가장 많이 인용되는 이론중의 하나이다. 현실을 통해 획득하지 못한 욕구가 게임을 통해 실현되며, 공부로서 도달할 수 없는 자신의 지위가 게임을 통해 세워지는 것이다. 이를 가상 실현, 한마디로 가짜 자기의 실현이라고 했다. 온라인을 통한 사회적 정체성의 상실은 사이버 공간상에서의 ‘이

22) 이송선, 「청소년의 컴퓨터게임 중독과 정서적 특성과의 관계-초등학교 5,6학년과 중학교 2학년을 중심으로」, 서울여대대학원 석사학위논문, 2000. p.32-35.

23) 이영분, 「청소년 인터넷 중독과 부모의 역할」, 한국가족사회복지학회, 제6회 workshop 발표 논문, 2000. p.42-45.

상적 자아'를 형성할 수 있게 한다. 즉 이 이상적 자아를 통해 개인은 충족되지 못한 욕구를 표출할 수 있는 것이다.

이전에 충족되지 못했던 심리적 욕구들을 대인불안을 숨기거나 개인의 욕구를 표현하는 가상의 정체성을 형성함으로써 충족할 수 있는데 가장 충족되지 못한 심리적 욕망은 억압된 개성의 표현과 승인과 권력에 대한 느낌이다.(Young,1997).

가상공간의 개방성, 익명성 쌍방향성의 특성은 컴퓨터 게임 내에서 청소년이 경험할 수 있는 환경이 무한함, 점수 또한 무한정적이고 가상적 세계에서 부작용 없이 위험한 일들을 마음껏 하게 해 준다. 나아가 어린 아동들도 나이 많고 힘센 상대와 경쟁하고 이길 수 있게 되는 것이다.²⁴⁾

인터넷 환경의 강한 중독 요인은 재미있으며, 호기심의 욕구를 채워주며, 익명성을 통하여 자유롭게 자신을 표현할 수 있게 해 준다는 점이다. 즉 표현에 제한이 없으며 규제도 없으며 본인이 원하면 언제든지 나올 수 있다. 또한 인터넷은 가상 세계를 통해 권력욕을 채워준다. 즉 무엇하나 내 뜻대로 안 되는 현실세계와는 달리 마우스 클릭만으로 가상세계의 통치자가 된다. MUD(Multi-User Dungeon) 이용자는 일상세계에서 보여지지 않는 개인적 속성을 개발할 수 있다. 약자는 강자가 될 수 있고, 소심한 자는 대담해 질 수 있다.

정신 의학에서 논의되는 스트레스 해소 이론(stress-reduction theory)에 따르면 중독자들은 일상 생활에서의 스트레스를 해소하기 위한 방안으로 알코올이나 마약 또는 TV시청이나 전자오락게임 등의 특정 대상에 집착하게 된다고 한다. 정상적인 긴장, 불안, 우울, 권태, 외로움 등의 상황에서 벗어나기 위한 현실도피의 목적으로 약물 중독을 사용하게된다. 스트레스 해소 이론에 근거한 설명들은 중독의 대상이 갖고 있는 공통적인 특성을 회피성(escapist)으로 설명하고 있다. 즉, 중독 적인 문제 행동의 주요 동기는 현실 도피이다. 견디기 어렵다고 느껴지는 현실로부터 피상적인 세계로 도피하려고 안간힘을 쓰는

24) 윤재희, 「인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각 추구성향 및 대인관계의 연관성」, 고려대대학원 석사학위논문, 1998. p.27-29.

것이 모든 중독 행동의 공통적인 전제이다. 온라인은 접속해 있는 시간동안 그들의 문제를 잊을 수 있도록 하는 탈출의 한 형태로서, 알코올중독자가 술을 마시는 것과 아주 흡사하다.(Young,1998) 현실에서의 불만족이나 자신에게 과중 되는 부담으로 인한 우울의 정도가 심할수록 그러한 부정적 상황에서 탈출 또는 회피하고자 인터넷에 더 의지하게 되고 인터넷 환경이 제공하는 보상의 반복적인 경험을 통하여 그것에 중독 될 가능성이 더 높아진다.²⁵⁾

즉 현실과는 다른 가상의 도피처를 제공해 줌으로써 현실의 문제를 극복할 수 없는 경우 또 다른 마음의 안식처 역할을 하는 것이다. 술이나 마약 등의 약물은 일종의 환각증세를 일으켜 중독자로 하여금 현실과 단절된 환각의 세계로 이끌고 있으며, 컴퓨터 게임 역시 이용자로 하여금 또 다른 가상의 자아를 형성하여 실제 세계의 모든 문제를 잊을 수 있게끔 하는 힘을 가지고 있다.²⁶⁾

Goldberg(1996)는 인터넷 중독의 원인을 일정한 수준의 만족감을 얻기 위하여 더 많은 시간을 온라인 상에서 보내기 원하게 되고 그에 따라 인터넷과 접속이 되지 않을 때는 심한 불안감을 느끼게 되는 현상에서 찾고자 노력하고 있다.

Fearing(1996)은 인터넷 중독증의 원인을 개인의 기질적인 성향에서 찾으려고 노력하고 있다. 그는 인터넷 중독증으로 인해 발생하는 문제들로 성적 강박적 행동, 사이버섹스, e막, 회피 장애, 컴퓨터 쇼핑 강박증 등이 있다고 주장하면서, 통신중독증은 이전의 중독적 성격으로 고생을 하던 사람이나 강박적 성격 장애로 고생을 할 수 있는 사람에게서 발생할 가능성이 많음을 주장하고 있다.

경쟁적, 충동적, 강박적 성격이거나 만성적 우울감이 있는 경우 혹은 학업 및 친구 관계에서 지속적인 실패를 경험 할 경우 가상 현실로 도피하기 이하여 인터넷 중독을 일으킬 수 있다.²⁷⁾

25) 송인덕, 「온라인 중독증 개념의 타당성 연구」, 경희대대학원 석사학위논문, 1999. p.23-26.

26) 송인덕, 재인용. p.27.

27) 백상빈, 「인터넷 중독과 청소년의 정신건강」, 한국가족사회복지학회 제6

또한 인터넷 중독은 개인의 심리적 특성과도 관련이 깊어서 이미 우울증, 양극성장애, 불안, 낮은 자존감, 중독 경력이 있는 사람들이 걸릴 확률이 높은 것으로 나타나고 있다.²⁸⁾

또한 알코올 중독, 약물 중독에서처럼 자기 통제력이 부족하고, 충동적인 사람이 중독에 빠질 가능성이 많다.²⁹⁾

Willky(1996)는 인터넷 중독을 조장하는 원인으로 개인의 낮은 자존감, 부정적 자아상, 사회적 기술의 부족 등을 지적하고 있다. 개인은 인터넷상에서의 통신을 통해 대인접촉에 따르는 스트레스를 겪지 않으면서도 다른 사람과 상호작용을 할 수 있기 때문에 자신에 대하여 낮은 자존감, 부정적 자아상, 그리고 사회적 기술이 부족한 사람들이 인터넷 중독 증후군을 보일 가능성이 높다고 주장하고 있다. 이상에서 주장된 여러 학자들의 의견을 종합하여 볼 때 인터넷 중독의 원인은 사회적, 경제적, 가정적 혹은 개인적인 영역 모두에서 발견될 수 있음을 알 수 있다. 즉, 인터넷에 중독 되는 심리적인 원인으로서는 어떤 문제나 갈등상황에 직면하는 것을 거부하거나 회피하려는 방어적·적응적 기제일 수 있다는 것 그리고 개인이 가지고 있는 낮은 자존감, 자기 통제감의 결여, 의지력의 결여 등으로 제시될 수 있다. 인터넷 중독의 사회적 원인은 가족의 붕괴, 지역사회 붕괴, 물리적 환경의 악화 등에 따른 대안적 세계에 대한 매력 때문인 것으로 볼 수도 있다.

아울러 끊임없이 새로워지는 컴퓨터 게임의 속성이 청소년들을 가상공간 속으로 끌어들이고 있다. 아케이드 액션게임, 롤플레이 게임은 사람과 컴퓨터와의 대결 구조로 되어 있어 시행착오를 겪으며 일정한 규칙을 알고 나면 그 게임을 끝낼 수 있는데 반해 머드게임이나 시뮬레이션 게임 등 네트워크 게임의 특성은 인터넷과 네트워크를 통해 게임이 이루어지므로 사람과 사람의 대결이 되며 그 안에서 다양한 상호작용을 하며, 매번 새로울 수밖에 없기 때문에 청소년들이 끊임없이 게임에 매달리게 하는 요인이다.³⁰⁾

회 workshop 발표 논문, 2000. p.33-34.

28) [HTTP://netaddiction.com](http://netaddiction.com).

29) 사회정신건강연구소, 재인용.

게임을 통하여 청소년들은 가상 공간의 파워맨이 될 수 있고, 게임 속의 상대를 파괴시킴으로써 공격성을 해소할 수 있다. 현실 속에서의 나약하고 소심한 모습에서 벗어나 게임 속의 캐릭터에게 부여된 막강 힘을 소유함으로써 상대를 무찌르고 얻는 성취감은 큰 매력으로 작용한다. 또한 게임은 갑갑한 현실에서 벗어날 수 있는 도피처의 역할을 한다. 아울러 게임산업이 수 백 억원 대로 커지고 ‘프로게이머’의 등장은 게임만 잘하면 돈도 많이 벌고 놀 수 있다는 환상을 심어주고 있다.³¹⁾

정리해보면 청소년이 게임에 빠져드는 원인은 다양한 욕구를 채워주는 인터넷 환경의 특성과 끊임없이 새로워지는 컴퓨터 게임 자체의 특성, 청소년들이 현실에서의 낮은 자존감 및 자기 효능감, 충동성, 우울, 강박성향 등의 개인의 심리적 특성 및 충족되지 못한 심리적 욕구 및 주위 환경의 영향이 복합적으로 상호 작용하는 것으로 볼 수 있다.

5. 先行研究의 考察

김순희(2002)는 인터넷 중독이 아동의 학업성취 및 학교생활적응에 미치는 영향에 대해 연구했다. 4·5·6학년 아동에게 설문을 실시하여 인터넷 비중독집단, 인터넷 중독경향집단, 인터넷 중독집단으로 분류했는데, 인터넷 비중독집단이 인터넷 중독경향 집단과 인터넷 중독집단보다 전반적으로 학업성취가 높은 것으로 나타났으며, 인터넷 비중독집단이 인터넷 중독경향 집단과 인터넷 중독집단보다 담임관계, 학습활동, 규칙준수 등의 영역에서 긍정적인 학교생활을 하고, 학교생활적응력이 더 높은 것으로 나타났으며, 고학년으로 올라갈수록 인터넷을 이용하는 아동들이 많았으나, 남녀 성별의 차이는 별로 없었다.

오경옥(2002)은 초등학교의 컴퓨터게임 이용실태 및 게임중독정도

30) 어기준, 재인용. p.23-24.

31) 한국컴퓨터 생활 연구소, 「게임중독 원인 및 예방안」, 2000.

와 정신건강과의 관계를 연구했다. 초등학교 5·6학년을 대상으로 실시한 결과, 초등학생의 컴퓨터게임 이용실태를 살펴보면, 초등학생이 컴퓨터를 이용해 주로 하는 것은 ‘게임’, ‘이메일’ 순이었고, 게임을 하는 장소는 ‘집’이, 게임을 하는 동기는 ‘재미있어서’가, 게임경력은 ‘1~2년 미만’이 가장 많은 빈도를 보였다. 또한 컴퓨터게임의 중독정도를 살펴본 결과, 중독 점수는 총 60점 중 28.78로 평균이하의 점수였으며, 게임중독과 정신건강과의 관계를 살펴본 결과, 초등학생의 정신건강 수준은 총 216점 중 77.62로 양호한 수준이었으며, 하위변인별 상태에서는 강박증에서 가장 높은 점수를, 공포불안에서 가장 낮은 점수를 보였다.

이송선(2000)은 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계를 연구하였다. 초등학교 5·6학년과 중학교 2학년 학생을 대상으로 한 결과, 청소년 초기의 초·중학생의 경우 컴퓨터 게임중독의 정도는 남학생이 여학생보다 그 가능성이 더 높은 경향이 있고 또한 학년이 높을수록 중독 가능성이 높은 경향이 있으며, 컴퓨터 게임중독 가능성이 높은 청소년 집단과 낮은 집단간에는 충동성·대인불안·공격성의 정도에 차이가 있으며, 충동성·우울·대인불안·공격성중에서 청소년의 컴퓨터 게임중독현상과 가장 상관이 높은 특성은 공격성이며, 컴퓨터 게임중독 가능성이 높은 청소년과 낮은 청소년집단 간에는 컴퓨터 게임에 대한 행동 경향 및 태도에 있어서 분명한 차이가 있으며, 게임중독 가능성이 높은 청소년들은 게임에의 집착·심리적 의존·경도의 급단·학업적 문제·경제적 문제의 중독적 증상을 겪고 있다.

박영희(2002)는 초등학교 고학년 학생의 인터넷 사용과 대인관계 특성을 연구하였다. 초등학교 5·6학년을 대상으로 그들의 특성에 따른 인터넷 중독 정도를 분석한 결과, 성별, 학업성적, 부모의 직업유무, 생활수준, 인터넷 이용장소, 인터넷 이용횟수, 인터넷 이용 시간, 인터넷 이용동기, 인터넷을 이용한 주요 활동 등이 유의미한 것으로 나타났다. 여자보다는 남자가 인터넷중독경향이 있는 것으로 나타났고, 학업성적이 낮을수록 인터넷중독경향이 있는 것으로 나타났다. 부모의 직업이 모두 없거나 맞벌이인 경우에 인터넷중독경향이 있었고, 생활수준

이 낮은 경우에 인터넷중독경향이 있었다.

인터넷의 사용과 부모자녀관계 및 친구관계의 상관관계를 분석한 결과, 인터넷에 대한 중독경향 적인 사용정도는 부모자녀관계와 부적 상관으로 나타났다. 즉 인터넷 중독경향이 있는 학생일수록 부모자녀간의 의사소통이 역기능적으로 나타났다. 또한 인터넷에 대한 중독경향 적인 사용정도는 친구관계와도 부적 상관으로 나타났다. 따라서 인터넷 중독경향이 있는 학생일수록 친구관계가 원만하지 않은 것으로 나타났다.

오은정(2002)은 초등학생의 컴퓨터 활용실태와 생활습성의 관계를 연구하였는데, 분석된 결과를 보면, 성별에 따라 게임시작 시기가 다르고 부모가 컴퓨터를 무조건 못하게 하였을 때 장시간 사용하는 아동의 비율이 더 높게 나타났다. 초등학교 3~4학년 경에 대부분 컴퓨터 게임을 하는 것으로 나타났고 하루 평균 컴퓨터 사용시간은 1~2시간이며 컴퓨터 채팅 및 게임을 하는 이유는 재미있고 친구들과 더 친하게 지낼 수 있기 때문이라는 결과가 나왔다.

아동의 컴퓨터 활용정도에 따라 생활습관, 사회성 및 교우관계, 언어생활, 신체건강에 대해 차이를 보이는 지 분석한 결과 모든 영역에서 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 컴퓨터의 활용정도가 높은 아동에게서 나쁜 생활습관이 나타나고, 사회성 및 교우관계에서도 낮은 점수를 나타내며, 나쁜 언어생활습관을 갖고 있다는 결과를 얻었으며 신체건강 또한 컴퓨터 활용정도가 높은 아동이 낮은 점수를 얻어 건강에까지 악영향을 끼치고 있다고 분석되었다.

이상의 선행연구고찰에서 나타난 것은 인터넷 과다사용이 학업성취 및 학교생활적응에 문제점이 있다고 지적했으며, 게임중독은 정신건강에 해를 끼친다고 하였고, 정서형성에도 부정적 영향을 준다고 하였다. 또 다른 연구는 대인관계형성에 문제점이 있다고 하였으며, 생활습성을 바르게 형성하는데 부적응적인 점을 지적하였다. 이러한 위의 연구들은 연구자가 각각 하나의 변인만을 연구하였으므로 본 연구에서는 컴퓨터의 과다사용이 초등학생의 전반적인 측면에서 종합적인 연구를 하여 보다 폭넓은 연구를 하고자 한다.

Ⅲ. 研究方法

1. 研究對象

본 연구는 경기도 소재하고 있는 초등학교의 4·5·6학년 학생들과 서울에 소재하고 있는 초등학교의 4·5·6학년 학생들을 설문조사 대상으로 하였다.

연구 대상의 성별구성은 <표1>에서 보여지는 바대로 남학생이 137명으로 55%, 여학생이 114명으로 45%로 이루어져 있으며, 학년별 구성은 4학년이 61명으로 24%, 5학년이 90명으로 36%, 6학년이 100으로 40%로 이루어져 있다.

<표 6> 조사 대상자의 일반적 특성

구 분	빈 도	%
남	137	54.6
여	114	45.4
4학년	61	24.3
5학년	90	35.9
6학년	100	39.8
전 체	251	100

2. 檢査道具

본 연구를 위하여 사용된 도구는 초등학생의 컴퓨터 사용이 그들의 성장발달에 미치는 영향을 알아보기 위한 목적으로 제작되었으며, 기존의 연구들에서 사용된 도구를 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 제작하였다. 본 연구에 사용된 도구는 다음과 같이 구성되어 있다.

① 응답자의 개인적 배경과 컴퓨터 사용실태에 관한 문항을 작성하였다.

② 컴퓨터 사용이 성장발달에 미치는 영향을 측정하는 변인으로 정서, 학습, 신체건강, 교우관계, 가족관계에 관한 문항을 작성하였으며 그 내용은 <표 8>과 같다.

성장발달에 관련된 질문지의 신뢰도를 측정하기 위하여 내적 일관성지수인 Cronbach α 값을 낸 결과 정서 0.7861, 학습 0.7741, 신체건강 0.7902, 교우관계 0.7977, 가족관계 0.7894으로 모두 0.7이상의 α 값을 가져 신뢰도가 있는 것으로 나타났다.

<표 7> 도구의 문항구성

연구문제	영역	설문내용	문항번호
초등학생의 컴퓨터 사용정도	응답자의 배경 특성	성별	
		컴퓨터 소유 유무	1
		부모님 컴퓨터 활용여부	2
		컴퓨터 접촉에 대한 부모님 태도	8
	컴퓨터 사용 실태	컴퓨터 사용시 부모님의 인식 유무	9
		컴퓨터를 주로 사용하는 장소	3
		컴퓨터를 하는 동기	4
		컴퓨터 사용 경력	5
		컴퓨터 사용 빈도	6
		한번에 컴퓨터 사용하는 시간	7
		컴퓨터로 주로 하는것	10

<표 8> 성장발달 변인 문항구성과 신뢰도

연구 문제	영 역	설문내용	문항 번호	α
성 장 발 달 변 인	정 서	컴퓨터 게임 한 후로 물건 잃어버림	1	0.7861
		게임 통해 할 수 없는 일도 할 수 있다 느낌	2	
		나쁜 생각 함	3	
		게임 도중 주인공과 동일한 느낌 들음	4	
		게임 도중 소리 지름	5	
	학 습	학업 소홀히 함	6	0.7741
		성적이나 학교 일에 지장 받음	7	
		이메일 부터 확인	8	
		학습 능률 떨어짐	9	
		공부시간에도 게임 생각남	10	
	신 체 건 강	컴퓨터 때문에 늦잠 잠	11	0.7902
		운동하기가 귀찮아 짐	12	
		운동부족으로 몸무게 늘음	13	
		머리 아프고 잠 안 음	14	
		눈, 어깨 등이 아픔	15	
	교 우 관 계	다른 사람 시선에 관심 없음	16	0.7977
		사람 많은 곳 가기 좋아함	17	
		친구 잘 사귀	18	
		친구들과 함께 있기 좋아함	19	
		사람들이 대부분 좋아함	20	
	가 족 관 계	가족끼리 화목	21	0.7894
		개인적 문제 잘 털어놓음	22	
		서로 잘 도와 줌	23	
		서로 관심 가짐	24	
		대화 자주 함	25	

3. 朝事 方法 및 節次

본 연구에서의 조사는 2003년 3월 17-19 3일간에 걸쳐 실시되었으며 4·5·6학년 한반씩 선정해 담임선생님의 협조로 조사가 이루어졌다. 학생들이 응답 할 수 있는 시간은 충분히 주어졌으며 대부분의 대상자들이 설문지 작성에 소요한 시간은 20분에서 30분 사이였다.

설문지는 총 260부 배포하였으며 배포된 설문지는 100% 회수되었으나 이 중 응답이 불확실한 9명의 자료를 제외한 251부가 통계 분석에 사용되었다.

<표 9> 질문지 배포 및 회수상황

구 분	배포수	회수수	회수율	처리된 자료수
남	144	144	100	137
여	116	116	100	114
4학년	63	63	100	61
5학년	92	92	100	90
6학년	105	105	100	100
전 체	260	250	100	251

4. 分析方法

자료 분석을 위해 사용된 통계프로그램은 SPSSWIN version 10.0이며, 분석 방법은 각각의 빈도와 퍼센트 분석, χ^2 검증, t(F)-검증을 실시하였고 그 결과 유의한 차이를 보이는 것에 대한 사후검증으로는 scheffe 검증법을 사용하였다.

IV. 結果分析 및 解釋

본 장은 “초등학생의 컴퓨터 접촉생활이 그들의 성장발달에 미치는 영향”을 알아보기 위한 설문조사의 결과분석 내용이다. 이에 대한 통계처리는 SPSSWIN으로 하였고 이에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

1. 컴퓨터 사용 실태 조사 분석

1) 컴퓨터 보유 유무

컴퓨터 보유 유무에 대한 조사 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10> 컴퓨터의 보유 유무 (%)

구 분	있 다	없 다	계	
남	124(99.2)	1(0.8)	125	$\chi^2 = .87$ $df = 1$ $p = .352$
여	108(100.0)	0(0)	108	
4학년	53(100.0)	0(0)	53	$\chi^2 = 1.717$ $df = 3$ $p = .633$
5학년	85(98.8)	1(1.2)	86	
6학년	94(100.0)	0(0)	94	
전 체	232(99.6)	1(0.4)	233	

<표 10>에서 보는 바와 같이 컴퓨터의 보유 유무는 전체의 99.6%가 컴퓨터를 보유한 것으로 나타났으며, 이를 각 배경 변인별로 살펴보면, 성별로는 남자, 여자가 각각 99.2%, 100%로 나타났다. 또한 학년

별로 4·6학년은 100%, 5학년은 98.8%로 거의 대부분의 학생들이 컴퓨터를 보유 한 것으로 나타났다.

한편, 집단간의 차이에 대해서는 성별·학년별 모두에서 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

2) 부모의 컴퓨터 사용 가능 여부

부모의 컴퓨터 사용 가능 여부에 대한 조사 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11> 부모의 컴퓨터 사용 가능 여부 (%)

구 분	있 다	없 다	계	
남	103(84.4)	19(15.6)	122	$\chi^2 = .11$ $df = 1$ $p = .741$
여	92(86.0)	15(14.0)	107	
4학년	42(82.4)	9(17.6)	51	$\chi^2 = 1.187$ $df = 3$ $p = .756$
5학년	74(88.1)	10(11.9)	84	
6학년	79(83.9)	15(16.1)	94	
전 체	195(85.2)	34(14.8)	229	

<표 11>에서 보는 바와 같이 부모의 컴퓨터 사용 가능 여부는 전체의 85.2%가 사용할 줄 아신다고 응답했고, 14.8%의 학생이 사용하실 줄 모른다고 응답했다.

이는 가정에 컴퓨터를 보유하고 있으나 부모들은 컴퓨터를 사용할 줄 모르는 가정도 적지 않게 있음을 나타내고 있다.

한편, 집단간의 차이에 대해서는 성별·학년별 모두에서 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

3) 컴퓨터를 하는 장소

컴퓨터를 하는 장소에 대한 조사 결과는 <표 12>과 같다.

<표 12> 컴퓨터를 하는 장소 (%)

구 분	집	PC방	친구집	학교	학원	계	
남	129(94.2)	5(3.6)	2(1.5)	1(0.7)	0(0)	137	$\chi^2 = 4.79$ $df = 4$ $p = .309$
여	108(94.7)	1(0.9)	1(0.9)	3(2.6)	1(0.9)	114	
4학년	57(93.4)	2(3.3)	2(3.3)	0(0)	0(0)	61	
5학년	84(93.3)	1(1.1)	1(1.1)	3(3.3)	1(1.1)	90	$\chi^2 = 9.17$ $df = 12$ $p = .688$
6학년	96(96.0)	3(3.0)	0(0)	1(1.0)	0(0)	100	
전 체	237(94.4)	6(2.4)	3(1.2)	4(1.6)	1(0.4)	251	

<표 12>에서 보는 바와 같이 컴퓨터를 하는 장소가 집이라고 대답한 학생이 94.4%로 제일 많이 나왔다. 다음으로 PC방, 학교, 친구집, 학원 순으로 별 유의미한 차이를 보이지 않았다.

4) 컴퓨터를 하는 동기

컴퓨터를 사용하는 동기에 대한 조사 결과는 <표 13>과 같다.

<표 13>에서 보는 바와 같이 컴퓨터를 사용하는 동기는 재미있기 때문이라고 대답한 학생이 전체의 67.1%로 가장 많이 나왔고 다음으로 스트레스가 해소되기 때문이라는 응답이 전체의 20.9%가 나왔다.

이것을 각 변인별로 보면 성별로는 여자는 재미있기 때문이라는 응답이 다른 것에 비해 매우 높게 나온 것을 볼 때 컴퓨터를 단순히 오락을 위한 것으로 사용하는 반면 남자인 경우 스트레스가 해소되기 때문이라는 응답이 25.7%를 보인 것을 볼 때 남자는 컴퓨터를 스트레스

해소를 위한 방편으로도 많이 사용한다는 것을 알 수 있다.

한편, 집단간의 차이에 대해서는 성별·학년별 모두에서 유의미한 차이를 보이지 않았다.

<표 13> 컴퓨터를 사용하는 동기 (%)

구 분	시간보 내려고	재미있기 때문에	스트레스 해소	성취감 느낌	다른생각 안해도됨	친구들이 하니까	계	
남	4(2.9)	85(62.5)	35(25.7)	7(5.1)	3(2.2)	2(1.5)	136	$\chi^2 = 9.44$
여	4(3.5)	82(72.6)	17(15.0)	3(2.7)	7(6.2)	0(0.0)	113	df = 5 p = .093
4학년	3(5.0)	40(66.7)	11(18.3)	3(5.0)	2(3.3)	1(1.7)	60	$\chi^2 = 10.25$
5학년	4(4.4)	59(65.6)	17(18.9)	5(5.6)	4(4.4)	1(1.1)	90	df = 15
6학년	1(1.0)	68(69.4)	24(24.2)	2(2.0)	4(4.1)	9(0.0)	99	p = .804
전 체	8(3.2)	167(67.1)	52(20.9)	10(4.0)	10(4.0)	2(0.8)	249	

5) 컴퓨터를 사용한 기간

컴퓨터를 사용한 기간에 대한 조사 결과는 <표 14>와 같다.

<표 14>에서 보는 바와 같이 컴퓨터를 사용한 기간은 3년 이상 사용한 학생이 47.4%로 제일 많았는데 이것은 저학년 때부터 컴퓨터를 배우는 학생이 많다는 것을 알 수 있다. 이것을 각 변인별로 살펴보면, 성별로는 컴퓨터 사용기간이 3년 이상인 학생이 남자 54.0%, 여자 39.5%로 여자학생 보다는 남자학생이 더 일찍부터 컴퓨터를 시작하는 경우가 많다는 것을 알 수 있다. 학년별로는 4학년은 1-2년 미만이 31.1%로 가장 많은 반면, 5·6학년은 3년 이상이 가장 많이 나타났다.

한편, 학년별 집단간 유의도는 $p < .001$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. ($\chi^2 = 45.127$)

<표 14> 컴퓨터를 사용한 기간 (%)

구 분	1년 미만	1-2년 미만	2-3년 미만	3년 이상	계	
남	8(5.8)	17(12.4)	38(27.7)	74(54.0)	137	$\chi^2 = 6.12$ df = 3 p = .085
여	7(6.1)	25(21.9)	37(32.5)	45(39.5)	114	
4학년	9(14.8)	19(31.1)	15(24.6)	18(29.5)	61	$\chi^2 = 45.127^{***}$ df = 3 p = .000
5학년	1(1.1)	18(20.0)	32(35.6)	39(43.3)	90	
6학년	5(5.0)	5(5.0)	28(28.0)	62(62.0)	100	
전 체	15(6.0)	42(16.7)	75(29.9)	119(47.4)	251	

***p < .001

6) 컴퓨터 사용 빈도

컴퓨터 사용 빈도에 대한 조사 결과는 <표 15>과 같다.

<표 15> 컴퓨터 사용 빈도 (%)

구 분	하루에 여러번	하루에 한번	한주에 한번	한주에 2-3번	한주에 4-5번	한달에 한번	계	
남	36(26.5)	29(21.3)	12(8.8)	29(21.3)	22(16.2)	8(5.9)	136	$\chi^2 = 21.64^*$ df = 5 p = .01
여	10(8.8)	37(32.7)	20(17.7)	27(23.9)	18(15.9)	1(0.9)	113	
4학년	13(21.7)	15(25.0)	10(16.7)	9(15.0)	10(16.7)	3(5.0)	60	$\chi^2 = 15.28$ df = 5 p = .431
5학년	13(14.4)	20(22.2)	14(15.6)	26(28.9)	12(13.3)	5(5.6)	90	
6학년	20(20.4)	31(30.6)	8(8.2)	21(21.4)	18(18.4)	1(1.0)	99	
전 체	46(18.5)	66(26.5)	32(12.9)	56(22.5)	40(16.1)	9(3.6)	249	

*p < .05

<표 15>에서 보는 바와 같이 컴퓨터를 얼마나 자주 사용하느냐에

대한 설문조사 결과 하루에 한번 사용한다가 26.5%로 가장 많이 나왔다. 이것을 각 변인별로 보면 성별로는 남자학생이 하루에 여러 번이 26.5%, 여학생이 “하루에 한번”이 32.7%로 가장 많이 나타났다. 한편, 성별 집단간 유의도는 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났다. ($\chi^2 = 21.64$) 또한 학년별로는 4학년은 “하루에 한번”이 25.5%, 5학년은 “일주일에 2-3번”이 28.9%, 6학년은 “하루에 한번이 30.6%로 가장 많이 나왔다.

따라서 이 표를 볼 때 여자학생 보다는 남자학생이 컴퓨터를 사용하는 빈도가 많음을 알 수 있다.

7) 컴퓨터 사용 시간

컴퓨터 사용 시간에 대한 조사 결과는 <표 16>과 같다.

<표 16> 컴퓨터 사용 시간 (%)

구 분	30분 미만	1시간 미만	1-2시간 미만	2-3시간 미만	3-4시간 미만	4-5시간 미만	5시간 이상	계	
남	8(5.9)	34(25.2)	51(37.8)	25(18.5)	5(3.7)	4(3.0)	8(5.9)	135	$\chi^2 = 20.95^{**}$ df = 6 p = .002
여	24(21.1)	32(28.1)	43(37.7)	10(8.8)	2(1.8)	2(1.8)	1(0.9)	114	
4학년	13(21.3)	15(24.6)	19(31.1)	6(9.8)	2(3.3)	2(3.3)	4(6.6)	61	$\chi^2 = 15.56$ df = 18 p = .623
5학년	11(12.4)	28(31.5)	31(34.8)	14(15.7)	1(1.1)	1(1.1)	3(3.4)	89	
6학년	8(8.2)	23(23.5)	44(43.9)	15(15.3)	4(4.1)	3(3.1)	2(2.0)	99	
전 체	32(12.9)	66(26.5)	94(37.8)	35(14.1)	7(2.8)	6(2.4)	9(3.6)	249	

$**p < .01$

<표 16>에서 보는 바와 같이 컴퓨터를 시작하면 한 번 하는데 몇 시간 정도 계속 하느냐는 질문에 대한 대답을 살펴보면, 1-2시간 미만

사용한다는 것이 37.8%로 가장 많이 나왔다. 남자의 경우 31.1%에 해당하는 학생이 2시간 이상 컴퓨터를 사용한다고 응답하였고, 여자의 경우 13.3% 만이 2시간 이상 사용한다고 응답하였다. 또한 30분 미만 사용한다고 응답한 학생의 비율을 살펴보면 남자의 경우 5.9% 인데 반해 여자의 경우 21.1%로 나타나 성별에 따른 이용 시간에서 여자보다는 남자가 하루 중 컴퓨터 이용 시간이 더 많음을 알 수 있다. 한편, 성별에 대한 집단간의 유의도에 대해서는 $p < .01$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났다($\chi^2 = 20.95$).

또한 학년별로는 1시간 미만 사용하다가 4학년이 24.6%, 5학년이 34.8%, 6학년이 43.9%로 많음을 나타냈는데 이것은 고학년으로 올라갈수록 사용하는 시간이 많아진다는 것을 알 수 있었다.

8) 컴퓨터 사용에 대한 부모의 태도

컴퓨터 사용에 대한 부모의 태도에 대한 조사 결과는 <표 17>과 같다.

<표 17> 컴퓨터 사용에 대한 부모의 태도 (%)

구 분	무조건 금지	사용시간 정해주심	부모님과 함께함	간접 안함	계	
남	18(13.2)	92(67.6)	9(6.6)	17(12.5)	136	$\chi^2 = 7.17$ df = 4 p = .127
여	6(5.3)	80(70.8)	14(12.4)	13(11.5)	113	
4학년	7(11.5)	38(62.3)	4(6.6)	12(19.6)	61	$\chi^2 = 9.37$ df = 12 p = .671
5학년	7(7.8)	62(68.9)	10(11.1)	11(12.2)	90	
6학년	10(10.3)	72(73.2)	9(9.3)	7(7.2)	98	
전 체	24(9.6)	172(69.1)	23(9.2)	30(12)	249	

<표 17>에서 보는 바와 같이 컴퓨터 사용에 대한 부모의 태도를 묻는 질문에 69.1%가 “사용시간을 정해 주신다” 라고 응답하여 컴퓨터 사용은 허용하되 시간을 조절하여 주는 부모가 대 다수임을 알 수 있다. 학생의 대부분이 컴퓨터를 부모의 관리하에 사용하고 있음을 알 수 있다. 또한 무조건 하지 말라고 하신다는 응답이 남학생 13.2%, 여학생 5.3%로 나타나 여학생 보다 남학생에 대한 부모의 제제가 더 크게 나타나고 있음을 알 수 있으며 부모들은 컴퓨터 사용에 대하여 여자 보다는 남자에게 좀더 엄격한 태도를 보임을 알 수 있다.

또한 집단간의 차이에 대해서는 성별·학년별 모두에서 유의미함이 나타나지 않았다.

9) 부모 모르게 컴퓨터 사용 여부

부모 모르게 컴퓨터 사용하는지에 대한 조사 결과는 <표 18>과 같다.

<표 18> 부모 모르게 컴퓨터 사용 여부 (%)

구 분	자주한다	가끔한다	전혀없다	계	
남	16(12.1)	60(45.5)	56(69.7)	132	$\chi^2 = 15.77^{**}$ df = 3 p = .001
여	4(3.5)	36(31.6)	74(64.9)	114	
4학년	3(5.1)	17(28.8)	39(66.1)	59	$\chi^2 = 16.67$ df = 9 p = .054
5학년	8(9.1)	28(31.8)	52(59.1)	88	
6학년	9(9.2)	51(51.0)	39(39.8)	99	
전 체	20(8.1)	96(39.0)	130(52.8)	246	

**p < .01

<표 18>에서 보는 바와 같이 부모 모르게 컴퓨터를 사용하는 지의

여부를 살펴보면, 전체적으로 부모 모르게 컴퓨터를 하는 경우가 전혀 없다가 52.8%로 제일 많았다. 이것을 각 변인별로 살펴보면, 남학생이 가끔 한다가 45.5%, 여학생이 31.6%인 것을 볼 때 여학생 보다 남학생이 부모 모르게 컴퓨터를 하는 것이 많음을 알 수 있었고, 집단간의 유의도에 있어서도 $p < .01$ 수준에서 차이가 나타났다($\chi^2 = 15.77$).

학년별로는 가끔 한다가 4학년 28.8%, 5학년 31.8%, 6학년 51.0%로 나온 것을 볼 때 학년이 올라갈수록 부모의 영역이 미치지 못하는 부분에서 컴퓨터를 하고 있음을 알 수 있다.

10) 컴퓨터 사용 내용

컴퓨터 사용 내용에 대한 조사결과는 <표 19>와 같다.

<표 19> 컴퓨터 사용 내용 (%)

구 분	게임	채팅	이메일	정보검색	기타	계	
남	112(84.8)	5(3.8)	5(3.8)	7(5.3)	3(2.3)	132	$\chi^2 = 54.15^{***}$ df = 4 p = .000
여	48(42.1)	9(7.9)	35(30.7)	10(8.8)	12(10.5)	114	
4학년	42(71.2)	3(5.1)	11(18.6)	0(0.0)	3(5.1)	59	$\chi^2 = 15.66$ df = 12 p = .207
5학년	52(58.4)	6(6.7)	20(22.5)	5(5.6)	6(6.7)	89	
6학년	66(67.0)	5(5.2)	9(9.3)	12(12.4)	6(6.2)	98	
전 체	160(65.0)	14(5.7)	40(16.3)	17(6.9)	15(6.1)	246	

*** $p < .001$

<표 19>에서 보는 바와 같이 컴퓨터를 이용해 주로 하는 것을 묻는 질문에 게임이 65.0%로 가장 많은 것으로 나타났다.

여자는 게임 42.1%, 이메일 30.7%, 정보검색 8.8% 등으로 나온 것으로 보아 게임 뿐만 아니라 다른 부분들에서도 두루 사용하는 것을 알 수 있는 반면, 남자는 게임이 84.8%로 다른 것 보다 컴퓨터를 사용해 주로 하는 것이 게임임을 알 수 있다. 그러므로 과반수 이상의 학생들이 게임을 컴퓨터의 주된 사용 내용으로 하고 있어 불건전 게임의 사용 억제 및 건전 게임이나 학습 또는 유익한 정보 이용 방법 등에 대한 지도가 필요한 실정이다.

한편, 성별 집단간 유의도는 $p < .001$ 수준에서 유의미한 차이를 나타냈다 ($\chi^2 = 54.15$).

2. 컴퓨터 사용정도와 성장발달과의 관계

1) 컴퓨터 사용이 정서에 미치는 영향

컴퓨터 사용이 정서에 미치는 영향에 대한 조사 결과는 <표 20>과 같다.

<표 20> 컴퓨터 사용이 정서에 미치는 영향

구 분	N	M	SD	t(F)	p	scheffe
남	136	2.04	0.71	2.21*	.028	
여	112	1.85	0.67			
4학년	59	1.72	0.61	4.72*	.010	①-③
5학년	90	1.98	0.70			
6학년	99	2.07	0.72			
전 체	248	1.95	0.70			

* $p < .05$

<표 20>에서 보는 바와 같이 컴퓨터 사용이 아이들의 정서적인 면에 어느 정도 영향을 미치는 지에 대한 설문조사 결과 성별로는 집단간에 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났으며($t=2.21$), 학년별로는 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났는데($F=4.72$), 이를 사후 검증한 결과 4학년과 6학년 집단간에 유의미한 차이가 있음이 나타났다.

이것을 평균을 비교해 보면, 성별에서는 남자 2.04, 여자 1.85로 나타났는데 이것은 컴퓨터 사용으로 인한 정서에 끼치는 영향이 여자아이 보다는 남자아이에게 더 크다는 것을 말한다. 학년별로는 4학년 1.72, 5학년 1.98, 6학년 2.07의 평균으로 나타났는데, 이것은 학년이 높아질수록 컴퓨터 사용이 아이들의 정서에 영향을 많이 미친다는 것을 말해 준다.

2) 컴퓨터 사용이 학습에 미치는 영향

컴퓨터 사용이 학습에 미치는 영향에 대한 조사 결과는 <표 21>과 같다.

<표 21> 컴퓨터 사용이 학습에 미치는 영향

구 분	N	M	SD	t(F)	p	scheffe
남	134	1.82	0.67	1.76	.080	
여	109	1.67	0.70			
4학년	59	1.57	0.56	4.54*	.012	①-③
5학년	87	1.70	0.69			
6학년	97	1.90	0.72			
전 체	243	1.75	0.69			

* $p < .05$

<표 21>에서 보는 바와 같이 컴퓨터 사용이 아이들의 학습에 어느 정도 영향을 미치는 지에 대한 설문조사 결과 성별로는 집단간의 유의미한 차이는 없는 것으로 나타났다. 학년별로는 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났는데, 이를 사후 검증한 결과 4학년과 6학년 집단간의 차이가 있음이 밝혀졌다.

한편, 평균을 비교해 보면 성별에서는 남자 1.82 여자 1.67로 나타나 여자아이 보다 남자아이가 컴퓨터 사용이 학습에 영향을 더 미친다는 것으로 나타났다. 또 학년별로는 4학년 1.57, 5학년 1.70, 6학년 1.90로 나타나 학년이 올라갈수록 컴퓨터 사용이 아이들의 학습에 영향을 더 많이 미치게 된다는 것을 알 수 있다.

3) 컴퓨터 사용이 신체건강에 미치는 영향

컴퓨터 사용이 신체건강에 미치는 영향에 관한 조사 결과는 <표 22>와 같다.

<표 22> 컴퓨터 사용이 신체건강에 미치는 영향

구 분	N	M	SD	t(F)	p	scheffe
남	136	1.88	0.74	1.14	.257	
여	111	1.78	0.68			
4학년	61	1.67	0.57	3.10*	.047	①-③
5학년	88	1.82	0.73			
6학년	98	1.96	0.77			
전 체	247	1.84	0.71			

* $p < .05$

<표 22>에서 보는 바와 같이 컴퓨터 사용이 신체건강에 미치는 영

향에 대해 조사한 결과 성별로는 유의한 차이를 발견할 수 없었으나, 학년별로는 $p < .05$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다.

이것을 평균으로 보면 학년별로 4학년 1.67, 5학년 1.82, 6학년 1.96로 나타났는데 이것은 학년이 올라갈수록 컴퓨터 사용이 신체건강에 미치는 영향이 크다는 것을 알 수 있다.

4) 컴퓨터 사용이 교우관계에 미치는 영향

컴퓨터 사용이 교우관계에 미치는 영향에 대한 조사 결과는 <표 23>과 같다.

<표 23> 컴퓨터 사용이 교우관계에 미치는 영향

구 분	N	M	SD	t(F)	p	scheffe
남	137	3.03	0.73	-2.98**	.003	
여	113	3.30	0.70			
4학년	61	3.19	0.77	1.61	.203	
5학년	90	3.04	0.69			
6학년	99	3.22	0.73			
전 체	250	3.15	0.73			

** $p < .01$

<표 23>에서 보는 바와 같이 컴퓨터 사용이 교우관계에 미치는 영향에서 성별로는 $p < .01$ 수준에서 매우 유의미한 차이를 나타냈으며 학년간에는 유의미한 차이가 없었다.

한편, 성별에서 컴퓨터 사용이 교우관계에 미치는 영향에 대해 부적 상관으로 나타났는데 이것은 여자학생 보다 남자학생이 교우관계에 있어서 역기능적 영향을 받고 있다는 것을 알 수 있다.

5) 컴퓨터 사용이 가족관계에 미치는 영향

컴퓨터 사용이 가족관계에 미치는 영향에 대한 조사 결과는 <표 24>와 같다.

<표 24> 컴퓨터 사용이 가족관계에 미치는 영향

구 분	N	M	SD	t(F)	p	scheffe
남	135	3.03	0.73	-2.98**	.003	
여	113	3.30	0.70			
4학년	61	3.19	0.77	1.61	.203	
5학년	90	3.04	0.69			
6학년	99	3.22	0.73			
전 체	250	3.15	0.73			

**p<.01

<표 24>에서 보는 바와 같이 컴퓨터 사용이 가족관계에 미치는 영향에 대해 묻는 질문에 성별로는 $p<.01$ 수준에서 유의미한 차이가 있었으나($t=-2.98$) 학년별로는 유의미한 차이가 없었다.

이것을 성별로 보면 컴퓨터 사용이 가족관계에 미치는 영향에 대해 부적상관으로 나타났는데 이것은 여학생 보다 남학생이 가족관계에 있어 역기능적 영향을 받고 있다는 것을 알 수 있다.

V. 要約 및 結論

1. 要約

본 연구는 컴퓨터 사용정도가 초등학생에게 미치는 영향을 살펴보고자 초등학교 4·5·6학년 260명을 대상으로 하여 설문조사를 실시하였다.

본 연구에서 알아보고자 한 연구 문제에 따라 밝혀진 결과에 대해 요약해 보고자 한다.

(1) 컴퓨터를 하는 장소에 대한 연구 결과를 살펴보면, 컴퓨터를 하는 장소가 집이라고 응답한 학생이 94.4%로 제일 많이 나왔고, 다음으로 PC방, 학교, 친구집, 학원 순으로 별 유의미한 차이를 보이지 않았다. 그런데 집이나 학교에서의 컴퓨터 사용자 수는 큰 차이가 없으나 PC방 이용자 수는 남자 3.6%로 여자 0.9% 보다 월등히 많은 것으로 나타났다.

(2) 컴퓨터를 하는 동기에 대한 연구 결과를 살펴보면, 컴퓨터를 사용하는 동기에 대한 질문에 재미있기 때문이라고 대답한 학생이 전체의 67.1%로 가장 많이 나왔고 다음으로는 스트레스가 해소되기 때문이라는 응답이 전체의 20.9%가 나왔다. 이것을 성별로 보면 여자는 재미있기 때문이라는 응답이 다른 것에 비해 매우 높게 나온 반면 남자인 경우 스트레스가 해소되기 때문이라는 응답이 25.7%나 되는 반응을 보였다.

(3) 컴퓨터를 사용한 기간에 대한 연구 결과를 보면, 컴퓨터를 사용한 기간이 3년 이상인 학생이 47.4%로 제일 많았다. 성별로는 컴퓨터 사용기간이 3년 이상인 학생이 남자 54.0%, 여자 39.5%로 나타났고, 학년별로는 $p < .001$ 수준에서 집단간 유의도를 나타냈는데, 4학년은 1-2년 미만이 31.1%로 가장 많은 반면, 5·6학년은 3년 이상이 가장 많이 나타났다.

(4) 컴퓨터를 사용하는 빈도에 대한 연구 결과를 보면, 컴퓨터를 얼마나 자주 사용하느냐에 대한 질문에 하루에 한번 사용한다가 26.5%로 가장 많이 나왔다. 성별로는 $p < .05$ 수준에서 집단간 유의도를 나타냈는데, 남자가 하루에 여러 번이 26.5%, 여자가 하루에 한번이 32.7%로 가장 많이 나타났다.

(5) 컴퓨터 사용 시간에 대한 연구 결과를 살펴보면, 컴퓨터를 시작하면 한 번 하는데 1-2시간 미만 사용한다는 것이 37.8%로 가장 많이 나왔다. 성별로는 $p < .01$ 수준에서 집단간 유의도를 나타냈는데, 남자, 여자 모두 1-2시간 미만 사용한다는 것이 각각 37.8%, 37.7%로 많았다. 그러나 남자의 경우 31.1%에 해당하는 학생이 2시간 이상 컴퓨터를 사용한다고 응답하였고, 여자의 경우 13.3% 만이 2시간 이상 컴퓨터를 사용한다고 응답하였다. 또한 30분 미만 사용한다고 응답한 학생의 비율을 살펴보면 남자의 경우 5.9%인 반면 여자의 경우 21.2%로 나타났다.

(6) 컴퓨터 사용에 대한 부모의 태도에 대한 연구 결과를 보면, 69.1%가 사용시간을 정해 주신다고 응답하여 컴퓨터 사용은 허용하되 시간을 조절하여 주는 부모가 대다수임을 알 수 있으며 학생의 대부분이 컴퓨터를 부모의 관리하에 사용하고 있음을 알 수 있다.

(7) 부모 모르게 컴퓨터를 사용하는지에 대한 연구 결과는, 52.8%가 전혀 없다가 제일 많았다. 다음으로 가끔 한다가 성별로는 $p < .01$ 수준에서 집단간 유의도를 나타냈는데 남자 45.5%, 여자 31.6%나 나왔고, 학년별로는 4학년 28.8%, 5학년 31.8%, 6학년 51.0%로 나타났다.

(8) 컴퓨터 사용내용에 대한 연구 결과를 살펴보면, 컴퓨터를 사용해 주로 하는 것이 게임이라고 65.0%가 가장 많이 응답했다. 성별로 보면 $p < .001$ 수준에서 집단간 유의도를 나타냈는데 남자는 게임이 84.8%로 다른 것보다 매우 큰 차이를 보였는데, 컴퓨터를 사용해서 주로 하는 것이 게임임을 나타냈고 여자는 게임 42.1%, 이메일 30.7%, 정보검색 8.8% 등으로 나온 것으로 보아 다른 부분에서도 두루 사용한다는 반응을 보였다.

(9) 컴퓨터 사용이 그들의 정서에 미치는 영향을 살펴보면, 성별, 학

년별 모두에서 $p<.05$ 수준에서 유의미한 차이가 나타났다. 이것을 평균으로 보면 성별로는 남자 2.4, 여자 1.85로 여자보다는 남자에게 컴퓨터 접촉생활이 정서에 미치는 영향이 크다는 반응을 보였고 학년별로는 4학년 1.72, 5학년 1.98, 6학년 2.07로 학년이 올라갈수록 컴퓨터 사용이 그들의 정서에 미치는 영향이 크다는 반응을 보였다.

(10) 컴퓨터 사용이 그들의 학습에 미치는 영향을 보면, 학년별로 $p<.05$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 이것을 평균으로 보면 4학년 1.57, 5학년 1.70, 6학년 1.90으로 학년이 올라갈수록 컴퓨터 사용이 그들의 학습에 영향을 더 많이 미친다고 조사결과 나타났다.

(11) 컴퓨터 사용이 그들의 신체건강에 미치는 영향을 보면, 학년별로 $p<.05$ 수준에서 유의미한 차이를 보였다. 이것을 평균으로 보면, 4학년 1.67, 5학년 1.82, 6학년 1.96으로 학년이 올라갈수록 컴퓨터 사용이 그들의 신체건강에 미치는 영향이 크다는 반응을 보였다.

(12) 컴퓨터 사용이 그들의 교우관계에 미치는 영향을 보면, 성별로 $p<.01$ 수준에서 매우 유의미한 차이를 나타냈는데 이것은 여자보다는 남자에게 컴퓨터 사용이 교우관계에 미치는 영향이 더 크다는 것을 나타냈다.

(13) 컴퓨터 사용이 그들의 가족관계에 미치는 영향을 보면, 성별로 $p<.01$ 수준에서 매우 유의미한 차이를 보였는데 이것은 여자보다는 남자에게 컴퓨터 사용이 가족관계에 미치는 영향이 크다는 것을 나타냈다.

2. 結論

본 연구는 초등학생의 컴퓨터 사용정도와 그것이 초등학생의 정서, 학습, 신체건강, 교우관계, 가족과의 관계에 미치는 영향에 대하여 살펴 보았다.

첫째로 응답자의 배경특성을 보았을 때 대부분의 초등학생들은 부모

가 컴퓨터 사용시간을 정하여 조절해주고 있다는 것을 알 수 있고 대부분의 부모들은 컴퓨터 사용에 대하여 여자보다는 남자에게 좀 더 엄격한 태도를 취하고 있는 경향이 있음을 알 수 있다.

둘째로 컴퓨터 사용실태를 분석한 결과 사용기간이 3년 이상이 남자 54.0%, 여자 39.5%로 남자가 여자 보다 훨씬 일찍 컴퓨터를 시작한다는 걸 알 수 있었다. 사용시간은 남자 31.1%, 여자 13.3%가 2시간 이상 사용한다고 응답하여 남자가 하루 중 훨씬 더 많은 시간을 컴퓨터를 사용하고 있음이 드러났다. 또한 컴퓨터 사용 이유를 보면 전체적으로 재미있기 때문이라는 대답이 67.1%로 가장 많았으나, 스트레스 해소를 위해서라는 대답이 남자 25.7%, 여자 25.2%로 남자가 스트레스 해소를 위한 이유로 컴퓨터를 더 많이 사용한다는 결과가 나왔다.

셋째로 컴퓨터 사용장소를 살펴보면, 컴퓨터를 하는 장소가 집이라고 대답한 학생이 94.4%로 제일 많이 나왔고 다음으로 PC방, 학교, 친구 집, 학원 순으로 별 유의미한 차이를 보이지 않았다. 그중 PC방 이용자 수는 남자 3.6%로 여자 0.9% 보다 훨씬 많은 것으로 나타났다. 이것은 남자는 교사나 부모의 지도 또는 간섭을 받지 않을 뿐 아니라 불량 청소년들과도 쉽게 접할 수 있는 PC방을 이용하는 경우가 많아 지도 대책이 필요한 것으로 나타나고 있다.

넷째로 컴퓨터 사용내용을 살펴보면, 65.0%가 컴퓨터를 사용해 게임을 주로 한다고 가장 많은 대답을 했다. 이것을 성별로 보면, 여자는 게임 42.1%, 이메일 30.7%, 정보검색 8.8% 등으로 나온 것으로 보아 게임뿐 만 아니라 다른 부분들에서도 두루 사용하는 것을 알 수 있는 반면, 남자는 게임이 84.8%로 다른 것 보다 컴퓨터를 사용해 주로 하는 것이 게임임을 알 수 있었다. 그러므로 과반수 이상의 학생들이 게임을 컴퓨터의 주된 사용 내용으로 하고 있어 불건전 게임의 사용 억제 및 건전 게임이나 학습 또는 유익한 정보 이용 방법 등에 대한 지도가 필요한 실정이다.

다섯째로 컴퓨터 사용정도에 따라 정서, 학습, 신체건강, 교우, 가족 관계에 대해 영향을 미치는 지에 대한 변량분석을 실시한 결과 모든 영역에서 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 이는 컴퓨터의 사

용정도와 초등학생의 성장발달과 매우 밀접하게 관계 있는 것으로 해석할 수 있으며 컴퓨터 사용시간과 컴퓨터 사용에 대한 적절한 지도가 필요하다는 것을 알 수 있었다.

3. 提言

본 연구의 결과를 토대로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 초등학교 학생의 컴퓨터 사용이 그들의 성장발달에 어떤 영향을 미치는지 분석하기 위하여 다양한 관찰법이나 면접법 등의 질적 방법이 사용된 후속 연구가 이어져야 한다.

둘째, 학생들이 인터넷 중독에 노출될 위기에 처해 있을 만큼 인터넷 이용은 폭발적이다. 인터넷 중독에 대한 실태분석과 인터넷 중독 예방에 대한 다각적인 연구가 이루어져야 하겠다.

셋째, 특별활동시간이나 재량활동시간을 이용할 수 있는 구체적인 인터넷 교육 프로그램이 필요하며, 인터넷을 바르게 사용하는 기회를 많이 부여할 수 있도록 노력해야 하겠다.

넷째, 컴퓨터게임의 교육적 이용을 위해 질 높은 교육용 컴퓨터게임 프로그램의 개발과 보급 방안이 모색되어야 한다.

參 考 文 獻

1. 김승희(1991), 「체계적 감감법을 적용한 초등학교 아동이 대인 불안 감소에 관한 연구」, 한국외국어대 석사학위논문.
2. 김순희(2002), 「인터넷 중독이 아동의 학업성취 및 학교생활적응에 미치는 영향」, 경성대대학원 석사학위논문.
3. 남현미(1999), 「가족의 심리적 환경과 청소년의 자기 통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향」, 서울대대학원 박사학위논문.
4. 문희순(2001), 「컴퓨터에 대한 태도의 관련 요인 탐색」, 충남대석사학위논문.
5. 박영희(2002), 「초등학교 고학년 학생의 인터넷 사용과 대인관계 특성」, 연세대대학원 석사학위논문.
6. 백상빈(2000), 「인터넷 중독과 청소년의 정신건강」, 한국가족사회복지학회, 제6회 workshop발표논문.
7. 사회정신건강연구소(2000), 「청소년이 인터넷 활용에 관한 실태조사 보고」
8. 송인덕(1999), 「온라인 중독증 개념의 타당성 연구」, 경희대 석사학위논문.
9. 신재은(1999), 「청소년의 우울에 영향을 미치는 심리사회적 요인에 관한 연구」, 이화여대대학원 석사학위논문.
10. 신지원(1998), 「가정의 심리적 환경과 아동의 공격성향 및 도덕적 판단능력과의 관계 연구」, 이화여대 석사학위논문.
11. 어기준(2000), 「청소년의 컴퓨터게임 중독 유형과 제반 문제점」, 제19회 특수상담 사례연구 발표회 발표논문.
12. 오경옥(2002), 「초등학생의 컴퓨터게임 이용실태 및 게임중독정도와 정신건강과의 관계」, 충남대대학원 석사학위논문.
13. 오영환(1989), 「학습자의 귀인행동과 학업성취와의 관계 분석」, 중앙대대학원 석사학위논문.

14. 오은정(2002), 「초등학생의 컴퓨터 활용실태와 생활습성과의 관계 연구」, 숙명여대대학원 석사학위논문.
15. 윤재희(1998), 「인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각촉구성향 및 대인 관계의 연관성」, 고려대대학원 석사학위논문.
16. 이선희(1996), 「학습동기, 귀인성향, 학습시간과 학업성적과의 관계 및 이 변인들이 청소년들의 PC통신 활용실태 및 청소년들에게 미치는 영향에 관한 연구」, 영남대대학원 석사학위논문.
17. 이소영(2000), 「게임의 중독적사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향」, 고려대대학원 석사학위논문.
18. 이송선(2000), 「청소년의 컴퓨터게임 중독과 정서적 특성과의 관계-초등학교 5·6학년과 중학교 2학년을 중심으로」, 서울여대 대학원 석사학위논문.
19. 이시형(2000), 「청소년의 인터넷 중독과 자녀교육」, 삼성생명공익재단 사회정신건강 연구소.
20. 이영분(2000), 「청소년 인터넷 중독과 부모의 역할」, 한국가족사회복지학회, 제6회 workshop 발표논문
21. 이정화(2001), 「청소년의 컴퓨터게임 중독이 가족관계에 미치는 영향」, 한국외국어대대학원 석사학위논문.
22. 이태욱(2001), 초·중등학교 정보화 역기능과 대응 교육, 『교육마당』, p.98~100.
23. 인터넷 중독 온라인센타(2001) 「인터넷 중독자 수」
24. 장근영(1999), 「사이버 공간의 심리 : 사이버 공간속의 청소년」, 서울, 박영사
25. 정명희(1987), 「부모자녀간의 개방적 의사소통에 관한연구」, 카톨릭대대학원 석사학위논문
26. 정보통신부 사이버중독센터(www.cyadic.or.kr).
27. 한국인터넷정보센터(2001), 「청소년 인터넷사용 실태조사」
28. 한국여성민우회(2000), 「청소년 인터넷 중독 중후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구」, 한국여성민우회 미디어 운동 본부.

29. 한국정보문화 진흥원(www.icc.or.kr) (2002), 「인터넷 사용 실태조사」
30. 한국정보문화센터(2000), 「pc방(인터넷 플라자)을 활용한 정보생활화 추진 방안 연구」
31. 한국컴퓨터 생활 연구소(2000), 「게임중독 및 예방안」
32. 한규석(1999), 「사이버사회에서의 의사소통과 교류행위, 사이버공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서」, 서울:박영사.
33. 한유진(1993), 「아동과 청소년의 요구성향 및 귀인양식과 학업성취」, 서울대대학원 석사학위논문
34. HTTP : // netaddiction.com.
35. Abler, R. M. & sedlack, W.E(1987). computer Orientation by Holland type and sex. *carreer Development. Quarterly*, 3b. 163-169.
36. Anderson, K.J, *Internet use among college student*:An explolatory study, 1999.
37. Goldberg I (1996), Internet Addiction Electronic message posted to research discussion list.
38. Griffiths, M. (1997) Psychology of Computer Use:XLIII. some Comments on 'Addictive Use of the Internet' by Young. *Psychological Reports*, 80. p.81-82.
39. Griffiths, M. D. (1999). Internet Addiction Fact or fiction? *Psychologist*, 12, 246-250.
40. Heider, F. (1958.). *The Psychology of interpersonal Relations*. New York: Wiley.
41. Rotter, J. B (1996). generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs*, 80, 1-28.
42. Satterfield(1987), *Anatomy of a conflict : identity, knowledge, and emotion in old-growth forests*, 1987.

43. Suler, J. (1996a). why is thing eating my life. Computer and cyberspace Addiction at the what is htlm. "place"
44. Suler, J. (1996b). Healthy and Pathological Internet Use.
45. Weiner, B. (1972). Attribution Theory: Achievement Process. *Review of Educational Research*, 42, 203-215
46. Westrom, M.,(1991) *Development and Implementation of Computer Literacy Curriculum*, A Report Prepared for the Korean Educational Development Institute, p.7-8.
47. Young, K.S.(1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *Paper presented at the 103th annual conversation of the American Psychological Association*. Toronto, Canada.
48. Young, K.S. (1997). Relationship between Depression and Pathological Internet Use. Paper presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association, Chicago, IL, August, 1997.
49. Young, K.S., & Rodgers, R(1997a). The Relationship between Depression and Internet Addiction. *Cyber Psychology and and Behavior*, 1(1), 25-28.
50. Young K.S., & Rodgers, R. (1997b). Internet Addiction: Personality Traits Associated with Its Development. World Wide Web.
51. Young, K.S. (1998). *Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Intenet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. New York.: John Wiley & Sons, Inc.
52. Young, K.S. (1999). *Internat addiction: Symptoms, evaluationand treatment. Innovations in Clinical Practions A Saurce Book (Vol. 17, PP.19-31), Sarasota, FL: Professional resource press.*

“초등학생의 컴퓨터 사용 실태”에 관한 설문 조사”

여러분 안녕하세요!

이 설문지는 여러분의 컴퓨터 사용 실태 및 그것에 대한 여러분의 생각이나 행동이 어떤지를 알아보고자 하는 것입니다.

다음 설문사항에 대해 솔직한 견해를 표시해 주시면 고맙겠습니다. 설문조사 결과는 연구목적으로만 사용 될 것임을 약속드립니다.

감사합니다.

2002년 12 월 일
한성대학교 교육대학원
교육행정 전공 김 혜 자

I. 다음을 읽고 해당되는 곳에 V표 하여 주십시오.

1. 자기의 성별에 V표 하세요. 남자 (), 여자 ()
2. 학년 : 4학년 (), 5학년 (), 6학년 ()

II. 설문조사

(1) 컴퓨터 접촉 실태 조사

1. 학생의 집에 컴퓨터가 있나요?
2. 부모님은 컴퓨터를 다룰 줄 아십니까?
3. 컴퓨터는 주로 어디에서 합니까?

(가장 많이 하는 순서대로 번호를 쓰세요)

- | | |
|-------------------|-------------------|
| ①. 집에서 () | ②. PC게임방에서 () |
| ③. 친구의 집에서 () | ④. 학교에서 () |
| ⑤. 학원에서 () | |

4. 컴퓨터를 하는 동기는?

- ① 시간을 보내려고 ② 재미있기 때문에
- ③ 스트레스가 해소되기 때문에 ④ 성취감을 느낄 수 있어서
- ⑤ 다른 생각을 하지 않아도 되기 때문에
- ⑥ 친구들이 하니까

5. 컴퓨터를 시작한지 얼마나 되었나요?

- ① 1년 미만 ② 1년-2년 미만 ③ 2년-3년 미만 ④ 3년 이상

6. 학생은 컴퓨터를 얼마나 자주 합니까?

- ① 하루에 여러 번 한다 ② 하루에 1번 정도 한다
- ③ 1주일에 1번 정도 한다 ④ 1주일에 2-3번 정도 한다
- ⑤ 1주일에 4-5번 정도 한다 ⑥ 한달에 1번 정도 한다

7. 학생은 컴퓨터를 시작하면 한번 하는데 몇 시간정도 계속 합니까?

- ① 30분 미만 ② 1시간 미만 ③ 1-2시간 미만
- ④ 2-3시간 미만 ⑤ 3-4시간 미만 ⑥ 4-5시간 미만
- ⑦ 5시간 이상

8. 컴퓨터에 관하여 부모님은 어떻게 생각합니까?

- ① 무조건하지 말라고 하신다.
- ② 컴퓨터 사용 시간을 정해 주신다
- ③ 부모님과 같이 할 때도 있다 ④ 간섭하지 않는다

9. 부모님 모르게 컴퓨터를 한 적이 있습니까?

- ① 자주 한다 ② 가끔 한다 ③ 전혀 없다

10. 컴퓨터를 이용해 주로 하는 것은 무엇입니까?

- ① 게임 ② 채팅 ③ 이메일 교환 ④ 정보 검색 ⑤ 기타

(2) 컴퓨터 접촉생활의 영향관계

각 문항을 하나하나 읽어가면서 자신의 느낌이나 행동에 가장 어울리는 곳에 V표 해 주세요.

번호		문항	전혀 안 그렇다	거의 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
I 정 서	1	컴퓨터를 한 이후로 해야 할 일이나 물건을 잊어버리는 경우가 있다.					
	2	컴퓨터를 통해서 내가 할 수 없는 일을 할 수 있다고 느낀다.					
	3	나는 가끔 나 자신조차도 부끄럽게 여길 정도로 나쁜 생각을한다.					
	4	컴퓨터 게임 도중 주인공이 다치거나 죽으면 마치 내가 그러한 느낌이 들거나 너무 집중하여 나도 모르게 소리를 지를 때가 있다.					
	5	게임을 하다가 게임에 집중하여 나도 모르게 소리를 지를 때가 있다.					
II 학 습	6	컴퓨터를 하느라 학업을 소홀히 한다.					
	7	컴퓨터로 많은 시간을 보내기 때문에 성적이나 학교 일에 지장을 받는다.					
	8	공부나 해야 할 일을 하기 전에 이메일부터 확인한다.					
	9	컴퓨터 때문에 학습 능률이 떨어진다.					
	10	학교 공부시간에도 컴퓨터게임이 생각난다.					
III 신 체 전 강	11	밤새 컴퓨터를 하느라 늦게 잠 든 적이 있다.					
	12	컴퓨터 채팅 및 게임 때문에 움직이거나 운동하기가 귀찮다고 느껴 본 적이 있다.					
	13	컴퓨터를 하게 된 이후 예전보다 운동부족으로 몸무게가 많이 늘었다.					

번호		문항	전혀 안 그렇다	거의 그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
	14	컴퓨터를 하고나서 머리가 아프고 잠이 안 온적이 있다.					
	15	장시간 컴퓨터에 앉아 있는 후 눈이 아프 거나 어깨등이 아픈적이 있다.					
IV 교 우 관 계	16	나는 다른 친구들이 나를 어떻게 생각하 느냐가 전혀 신경 쓰이지 않는다					
	17	공원이나 극장 등 사람이 많이 모이는 곳 에 가기를 좋아한다					
	18	다른 애들에 비해 친구를 잘 사귀다					
	19	나는 친구들과 오래 이야기하거나 함께 있기를 좋아한다					
	20	나를 아는 사람들은 대부분 나를 좋아한 다					
V 가 족 관 계	21	우리 가족은 식구들끼리 화목한 편이다					
	22	우리 가족은 자기의 개인적인 문제에 대 해 잘 털어 놓는다					
	23	우리 가족은 가족끼리 서로 지원하고 도 와준다					
	24	우리 가족은 서로에게 관심과 시간을 많 이 쏟는다					
	25	우리 가족은 종종 자연스럽게 토론을 하 거나 이야기를 나누곤 한다					

ABSTRACT

A Study on the Effect of Elementary Children's Computer Use on Their Growth and Development

Kim, Hye-ja

Major in Educational Administration

Graduate School of Education

Hansung University

This study was intended to investigate the effect of elementary children's computer use on their growth and development. As a result, the following conclusion was drawn:

First, it could be found that parents set and coordinated the computer use hours for their elementary children, and it could be found that parents showed the tendency to take a little stern attitude towards schoolboys than schoolgirls.

Second, the result of analysis on the realities of computer use showed that schoolboys began to use the computer earlier than schoolgirls and was engrossed in using the computer more time of the day. The highest proportion of the respondents showed that the reason for operating the computer was due to funniness, followed by the release of stress.

Third, the highest proportion of the responding students said that the place for operating the computer was their home. A considerable portion of the schoolboys responded that it used the PC parlor to operate the computer. In many cases, many schoolboys were not only guided or interrupted by teachers or parents but might readily meet juvenile delinquents, and so it is necessary to take measure for guidance.

Fourth, the contents of computer operation showed that a majority of the responding students played the computer game. Therefore, it is necessary to inhibit students from playing the unsound game and provide them with guidance on the method of using learning or beneficial information.

Fifth, an attempt was made to conduct the variate analysis on whether the effect of the degree of using the computer on emotion, learning, physical health, companion and family relations. As a result, it was found that there was a significant difference on every domain. This can be interpreted as having a very close relationship between the hours of computer use and elementary children's growth and development. This indicates that it is necessary to provide proper guidance on computer use and the hours of computer use.