

청소년의 컴퓨터게임 이용과 학업적응: 전국조사 연구

장근영

한국청소년정책연구원

핵심 되는 말:

청소년 컴퓨터게임 이용, 학업적응

Keywords

youth computer gaming, school achievement

장근영 Chang, Guen Young

연세대학교 심리학과를 졸업하였고 동 대학원에서 석사, 박사학위를 취득하였다. 연세대학교 인간행동연구소 선임연구원, 연세대학교 사이버교육지원센터 컨설턴트를 역임하였고, 현재 한국청소년정책연구원의 부연구위원으로 재직 중이다. jjanga@nypi.re.kr

목차

I. 서론

II. 선행연구

1. 인터넷 게임 이용과 학업적응
2. 인터넷 게임 이용과 대인관계 적응

III. 연구방법

1. 조사대상자
2. 조사내용
 - 1) 인터넷 및 게임이용현황
 - 2) 학업 적응현황

IV. 연구결과

1. 전반적인 정보통신 기술 이용현황
2. 게임 이용빈도와 학업 성적
3. 게임 유형별 이용 빈도와 학업성적

V. 논의

국문요약

청소년들의 정보통신 기술 이용, 특히 게임이용 빈도가 학업성적에 미치는 영향을 구체적으로 검증하기 위해서 다음과 같은 연구를 실시하였다. 전국 중고등학교에 재학 중인 남녀 청소년 3731명을 대상으로 실시한 본 연구의 결과, 청소년들이 제일 자주 즐기는 게임은 온라인 멀티플레이 게임으로 나타났으며 그 다음으로는 모바일 인터넷 게임이 인기가 있었다. 게임 이용 빈도와 학업성적간의 관계는 게임의 유형, 학교 급에 따라서 다르게 나타났다. 전반적으로 중학생들의 경우에는 게임을 자주 즐기는 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해서 학업성적이 낮았으나 고등학생 집단에서는 게임이용 빈도와 학업성적 사이에 통계적으로 유의한 차이가 없었다. 이와 같은 결과에 대해 현재 청소년 문화에서 컴퓨터 게임의 의미를 포함한 논의를 전개했다.

I. 서론

정보화 인프라의 수용 측면에서 우리나라 청소년들은 가장 선도적인 역할을 해 왔으며, 그 결과 가장 유리한 위치에 있다. 컴퓨터 이용률, 인터넷 사용률에 있어서 청소년들은 다른 연령대에 비해서 가장 높은 위치를 점해왔으며 현재도 그렇다. 정보화, 특히 유선 고속인터넷통신망이라는 인프라에 대한 이용가능성에 있어서 우리나라 청소년들은 거의 세계 최고수준이라고 할 수 있다.

이전 연구 결과에 의하면 조사 대상 중고등학생 중 98.3%가 가정에 컴퓨터가 있다고 응답했고, 96.0%는 집에서 인터넷을 이용하고 있다고 응답했다(박영균, 성윤숙, 권기창, 2005). 2005년 교육정보화 백서에 따르면 컴퓨터 1대당 초·중·고등학생 숫자는 1991년 각각 컴퓨터 1대당 초등학생 54.8명, 중학생 65.7명, 고등학생 103.5명에서 2005년 기준으로 컴퓨터 1대당 초등학생 7.2명, 중학생 6.1명, 고등학생 5.6명으로 감소했다(교육인적자원부, 2006). 이는 정보통신부와 교육인적자원부의 체계적인 정보화 확산 계획의 성과라고 할 수 있다.

그러나 우리나라 청소년들은 정보화 인프라를 주로 게임이나 오락을 위한 멀티미디어 자료의 검색과 공유 목적으로 사용한다. 2000년 한국청소년상담원의 조사에 의하면 청소년들의 컴퓨터와 인터넷 이용목적은 주로 게임 및 오락(41.1%), 정보획득(25.4%), 채팅(16.7%) 순이었으며, 응답 청소년의 30%정도가 일주일에 10-30시간씩 게임이나 오락을 하며 30시간 이상을 하는 경우도 6%나 되었다. 2004년 한국게임산업개발원의 조사에서도 청소년 중 인터넷 게임사용자들은 하루 평균 4.5시간을 게임을 하는데 사용하고 있었다.

이러한 결과는 청소년들이 정보화 인프라를 통해서 뭔가를 학습한다고 하더라도, 그 학습의 결과가 과연 긍정적인 것이냐는 질문에 대해서 부정적인 대답을 하게 만든

다. '자기주도적 학습'을 구현할 것으로 기대되었던 ICT는 오히려 청소년들에게 음란·폭력물에 노출되게 만들고, 중독위험에 빠지게 하며, 결과적으로 청소년들의 학업성취의 장애물이자 청소년 정신건강을 위협하는 유해매체로 간주되었다.

그 결과 정보통신부와 교육인적자원부에서 청소년정보화를 추진하는 한편으로 국가청소년위원회에서는 청소년들의 인터넷 중독을 예방하고 대응하기 위한 연구와 정책을 시행하기에 이른다.

그러나 청소년들의 ICT 활용이 학업에 미치는 영향에 대해서는 긍정적인 기대와 부정적인 기대가 모두 존재한다. 긍정적인 기대는 비록 청소년들이 게임이나 엔터테인먼트 목적으로 정보기술을 이용하더라도 정보화 인프라를 사용한다는 그 자체가 학습효과를 제공할 것이라는 전제에서 출발한다.

시간이 흐를수록 젊은 세대의 지능지수가 높아진다는 플린효과(Flynn Effect)의 원인으로 매스미디어의 비중 증가를 드는 학자들이 있다(Neisser, 1997). 같은 이유로 정보통신 기술의 활용은 읽기와 쓰기를 장려함으로써 학업수행 잠재력을 증가시킬 것이라고 기대할 수 있다.

반면, 게임이나 엔터테인먼트에 지나치게 많은 시간을 할애하면 적절한 학업수행을 위해 필요한 공부시간이 절대적으로 부족하게 될 것이므로 학업에 부정적인 영향을 미칠 것이라는 기대가 있다.

따라서 본 연구에서는 청소년들의 인터넷과 컴퓨터게임 이용 수준(시간과 개입수준)에 따라서 학업적응과 또래관계 적응수준이 어떻게 달라지는지를 분석했다. 청소년의 인터넷과 컴퓨터게임 이용을 완전히 차단할 수 없는 현재의 우리나라에서 이는 교사와 학부모들이 가장 필요로 하는 정보이며, 향후 게임회사 등에서 청소년 이용자의 게임접속시간을 제한하려는 경우 유용한 가이드라인이 될 것이다.

II. 선행연구

1. 인터넷 게임 이용과 학업적응

정보화가 시작된 이후부터 인터넷과 게임은 청소년들의 학업시간을 빼앗는 문제요인으로 지적되어 왔다.

최정애(2003)는 경기도 지역 남녀고등학생을 대상으로 인터넷 중독척도와 학교적응 척도를 측정한 결과, 인터넷에 중독된 학생들은 교사관계·교우관계·학교수업·학교적응에 더 부정적인 결과를 보였다고 보고했다.

강성혜(2003)는 한국형 인터넷 중독 진단척도와 학교적응척도, 그리고 학업성적을 측정한 결과, 학업 성적이 안 좋을수록 인터넷에 중독될 가능성이 높다고 결론지었다.

송명준과 권정혜(2000)의 연구에 의하면 인터넷 중독으로 진단된 대학생들은 학업에 어려움을 느끼고 있는데, 시험이나 과제에 과도한 부담을 느끼고, 공부시간을 효율적으로 사용하지 못하며, 또한 자신의 학점에 만족하지 못하는 경향이 있었다.

반면에 학업의 내용에 따라서 인터넷과 게임이용의 효과가 다르게 나타났다는 연구결과도 있다. 울산지역 중학생 278명을 대상으로 인터넷·게임중독과 학업성적을 측정한 류은미(2004)의 연구에 따르면, 인터넷 중독점수가 높다고 해도 컴퓨터과목의 성적에서는 차이가 없었던 반면에 지필평가 과목에서는 인터넷·게임중독 집단의 성적이 더 낮았다.

반면에 수행평가의 경우에는 게임과 채팅을 적당히 사용하는 집단이 가장 좋은 성적을 거두었다. 또한 대전지역 중학생을 대상으로 한 강병희(2003)의 연구에서는 컴퓨터게임 중독과 그렇지 않은 집단 간의 학업성취도 차이가 발견되지 않았다.

2. 인터넷 게임 이용과 대인관계 적응

인터넷 중독이 심해질수록 이용자는 현실세계 속에서의 대인관계 형성의 기회가 자연히 감소될 수밖에 없고, 그 결과 가상공간 속에서의 대인관계 형성이 증가할 수 있다(김옥순·홍혜영, 1998).

이유경(2002)의 연구에서는 게임중독 청소년들이 그렇지 않은 청소년들에 비해서 가족관계와 친구관계에 대해 부정적인 지각을 하는 것으로 나타났다.

송명준과 권정혜(2000)의 연구에서 인터넷 중독자는 비중독자에 비하여 대학에서 친밀한 대인관계를 형성하지 못하고 있기 때문에 사회적 유대관계가 약하고 동아리 등 친목활동에도 잘 참여하지 않는 편으로 나타났다.

대부분의 연구자들은 인터넷 중독이 심해질수록 대인관계에서 발생하는 갈등을 직접 해결하고자 하는 노력을 보이기보다는 사이버공간으로 도피하고자 하는 성향이 증가하기 때문에 사회적인 고립이 더욱 심각해질 것이라고 예상한다(김광수 외, 2001).

III. 연구방법

1. 조사대상자

설문조사는 2006년 6월 12일부터 6월 25일까지 전국의 중학교, 인문계고등학교, 실업계고등학교에 재학 중인 학생 3900명을 대상으로 실시되었다. 표집된 설문응답자 3870명 중에서 분석에 사용된 유효 표본은 3731명이었 다. 표본은 학교당 1개 학년 단위로 표집 되었으며 표집의 구성은 2005년 교육통계연보를 기준으로 산정된 전국 지역별 학교분포를 반영했다.

〈표1〉 조사대상자의 학년별 / 성별 분포

	중학교		고등학교		전체
	중2	중3	고1	고2	
남	488명	413명	488명	386명	1775명
	52.0%	47.6%	50.0%	40.6%	47.6%
여	450명	454명	488명	564명	1956명
	48.0%	52.4%	50.0%	59.4%	52.4%
전체	938명	867명	976명	950명	3731명

2. 조사내용

지필 설문조사로서 정보화 활용현황 및 인터넷 중독, 학교/대인관계 적응, 정신건강 수준에 대한 80여 문항으로 구성되었다. 본 연구에서는 다음 두 변인을 분석에 사용했다.

1) 인터넷 및 게임이용현황

인터넷 및 게임이용현황을 측정하기 위해서 하루 평균 인터넷을 이용하는 시간, 컴퓨터 게임 유형별 이용 빈도를 질문했다. 마지막으로 인터넷에서 얻은 경험의 유용성을 평가하는 8문항을 추가하였다.

2) 학업 적응현황

본 연구에서 학업적응 수준은 주관적인 학업만족도나 교사-포래 만족도가 아니라 객관적인 지표인 학업성적으로 정의했다. 반 전체 대비 몇 %에 해당하는지를 5점 척도(상위 10%, 중상위 10~30%, 중위권 30~60%, 하위권 60~90%, 최하위 10%)로 응답하도록 하였다. 응답결과는 5점 만점으로, 점수가 5점에 가까울수록 학업성적이 높은 것으로 표기했다.

IV. 연구결과

1. 전반적인 정보통신 기술 이용현황

인터넷 사용시간의 분포를 살펴본 결과, 하루 평균 인터넷 사용시간은 학령에 따라서 증가하고 있었으며, 남학생이 여학생보다 더 많이 인터넷을 사용하며 학령에 따른 증가율도 더 높았다. 중학생의 경우 32.8%가 하루 평균 2시간을 인터넷 사용에 할애한다고 응답했으며, 그 다음이 1시간 이내로 나타났다. 이러한 분포는 고등학생에서도 거의 비슷했다. 가장 많은 고등학생들이 평균 2시간 인터넷에 접속하는 것으로 나타났으며(32.2%), 그 다음은 1시간 이내, 3시간 이내의 순서였다.

〈표2〉 응답자의 일일 평균 인터넷 사용 시간

	중2	중3	고1	고2	전체
남	2.18	2.15	2.13	2.32	2.19
여	2.02	2.15	2.15	2.26	2.15
전체	2.10	2.15	2.14	2.29	2.17

게임 유형과 학교급(중학교/고등학교)에 따라 게임 이용 빈도의 분포를 살펴보았다. 그 결과, 청소년들은 모바일 게임과 멀티플레이 게임 그리고 싱글플레이 게임을 거

〈표3〉 게임 유형과 학교급에 따른 이용 빈도의 분포

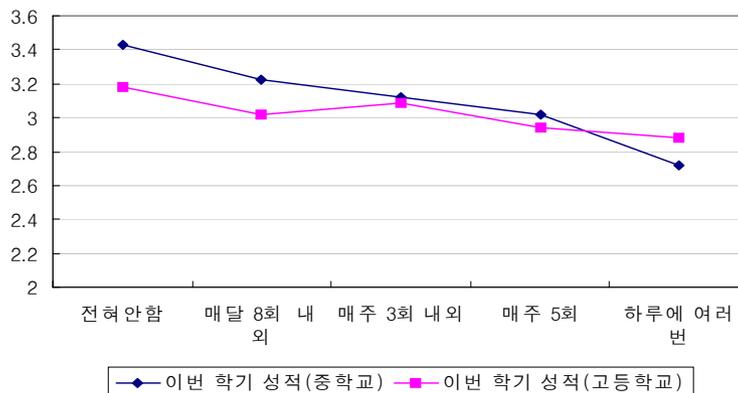
게임유형	이용빈도	학교급		전체
		중학교	고등학교	
싱글플레이 게임	전혀 하지 않음	813 (44.9%)	950 (49.0%)	1763 (47.0%)
	한달에 1-3회	504 (27.8%)	521 (26.9%)	1025 (27.3%)
	일주일에 1-3회	264 (14.6%)	256 (13.2%)	520 (13.9%)
	매주 4-6회	127 (7.0%)	107 (5.5%)	234 (6.2%)
	매일	102 (5.6%)	106 (5.5%)	208 (5.5%)
멀티플레이 게임	전혀 하지 않음	730 (40.3%)	880 (45.4%)	1610 (42.9%)
	한달에 1-3회	273 (15.1%)	339 (17.5%)	612 (16.3%)
	일주일에 1-3회	279 (15.4%)	283 (14.6%)	562 (15.0%)
	매주 4-6회	256 (14.1%)	214 (11.0%)	470 (12.5%)
	매일	275 (15.2%)	222 (11.5%)	497 (13.2%)
모바일 게임	전혀 하지 않음	850 (46.9%)	876 (45.2%)	1726 (46.0%)
	한달에 1-3회	338 (18.6%)	418 (21.5%)	756 (20.1%)
	일주일에 1-3회	257 (14.1%)	278 (14.3%)	535 (14.3%)
	매주 4-6회	171 (9.4%)	140 (7.2%)	311 (8.3%)
	매일	196 (10.8%)	228 (11.8%)	424 (11.3%)
다중사용자 온라인게임 (MMOG)	전혀 하지 않음	1106 (61.2%)	1255 (65.1%)	2361 (63.2%)
	한달에 1-3회	177 (9.8%)	215 (11.1%)	392 (10.5%)
	일주일에 1-3회	176 (9.7%)	159 (8.2%)	335 (9.0%)
	매주 4-6회	142 (7.9%)	122 (6.3%)	264 (7.1%)
	매일	205 (11.4%)	178 (9.2%)	383 (10.3%)
전체		1806	1929	3735

의 비슷한 비율로 즐기고 있었으며 다중사용자 온라인 게임을 가장 적게 즐기고 있었다. 중학생의 59.7%와 고등학생의 54.6%가 멀티플레이 게임을 한 달에 한 번 이상 즐긴다고 응답했으며, 한 달에 한번 이상 모바일 게임을 이용한다고 응답한 중학생과 고등학생은 각각 전체의 53.1%(중학생)와 54.8%(고등학생)을 차지했다. 싱글플레이 게임은 중학생의 55.1%와 고등학생의 51%가 한 달에 한 번 이상 즐긴다고 응답했다. 청소년들이 가장 적게 즐기는 게임유형은 다중사용자 온라인 게임이었다. 이 유형의 게임은 한번 플레이 하는데 필요한 시간이 길고, 오랫동안 지속적으로 게임에 참여해야 하기 때문에 이용빈도가 낮았던 것으로 보인다. 종합적으로 봤을 때, 중학생의 9.7%, 고등학생의 15.1%는 게임을 전혀 하지 않는다고 응답했다. 게임을 한다고 응답한 나머지 학생들의 게임 이용 빈도를 살펴본 결과, 한 달에 10회 이내로 게임을 한다는 응답이 가장 많았다(중학교 25.2%, 고등학교 28.2%). 그 다음으로 많은 응답은 중학교 학생들 중에서는 10-20회 사이라는 응답이었으며, 고등학교에서는 게임을 하지 않는다는 응답이 두 번째로 많았다.

성별에 따른 게임이용 빈도를 비교한 결과, 남자 청소년들의 게임 이용 선호 성향은 뚜렷하게 나타났다. 남자 청소년 중에서 게임을 전혀 하지 않는다는 응답은 1.9%에 불과했으나 여자 청소년에서 같은 응답은 22.1%를 차지했다. 남자 청소년들의 98.1%는 한 달에 한 번 이상 게임을 즐기고 있었다.

2. 게임 이용빈도와 학업 성적

학업성적과 게임 이용 빈도를 살펴본 결과, 게임 이용 빈도가 높을수록 학업성적이 낮아지는 경향이 발견되었다. 그러나 게임 이용 빈도에 따른 학업성적의 차이는 중학생 집단에서는 통계적으로 유의했으나, 고등학생 집단에서는 통계적으로 유의하지 않았다. 이러한 결과는 단순히 게임이 학업성적이나 사회성 발달에 부정적인 영향을 미칠 것이라는 기존의 상식적 기대와는 달랐다. 게임을 자주 할수록 학업수행에 지장이 생기긴 하지만, 그 차이는 중학생에서 보다 고등학생들에게서 더 작았다.



(그림 1) 게임 이용빈도에 따른 학업성적의 분포 (5점 만점)

* 5점: 반에서 상위 10% 이내 ~ 1점: 반에서 하위 10% 이내를 의미

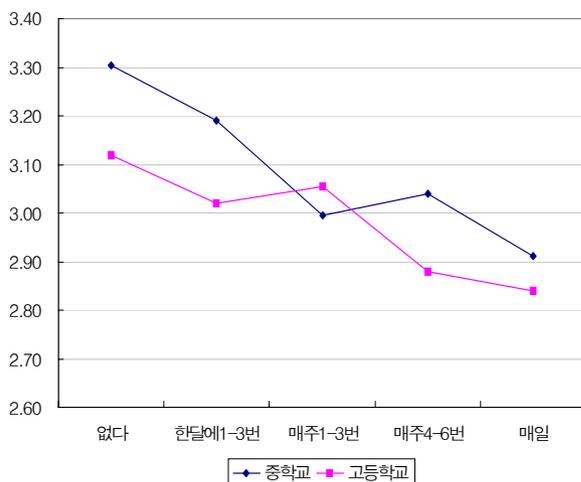
〈표4〉 컴퓨터 게임 이용빈도에 따른 학업성적의 차이

학교 구분	변인명	게임빈도 총합					F값	유의도
		전혀안함	매달 8회 내외	매주 3회 내외	매주 5회 내외	하루에 여러번		
중학교	이번 학기 성적	3.43	3.22	3.12	3.02	2.72	5.53	p < 0.001
	사례 수	281	778	512	176	39		
고등학교	이번 학기 성적	3.18	3.02	3.09	2.94	2.88	2.01	차이없음
	사례 수	418	856	414	176	48		

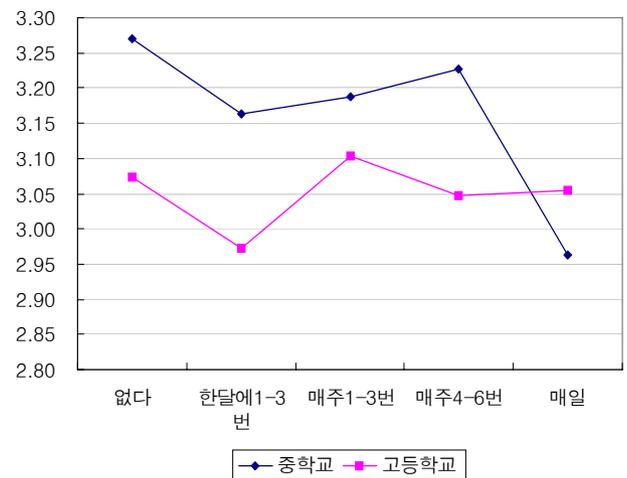
3. 게임 유형별 이용 빈도와 학업성적

싱글플레이 게임의 이용빈도에 따른 학업성적을 비교한 결과, 모든 집단에서 게임을 즐기는 빈도가 높을수록 성적이 낮아지는 경향이 보이기는 했으나 통계적으로 유의한 차이는 중학생 집단에서만 나타났다. 즉, 고등학생 집단에서는 싱글플레이 게임 이용 빈도에 따른 학업성적의 차이가 통계적으로 확인되지 않았다.

남자 청소년들이 가장 많이 즐기는 게임유형인 멀티플레이 게임의 이용빈도와 적응관련 지표들 간의 관계를 조사했다. 그 결과, 중학생들의 경우에는 멀티플레이 게임 빈도가 높을수록 학업성적도 떨어지는 것으로 나타났다. 하지만 고등학생의 경우에는 멀티플레이 게임 빈도와 학업 수행수준의 차이는 통계적으로 차이가 없었으며 오히려 게임 빈도가 높을수록 학업성적이 더 높은 경향을 보였다.



〈그림2〉 싱글플레이게임 이용 빈도와 학업성적

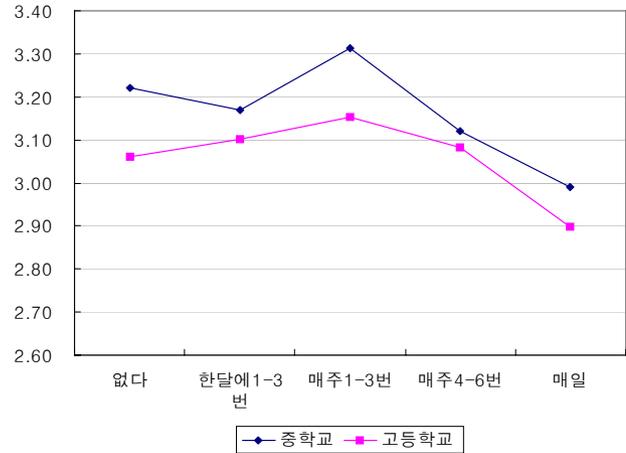


〈그림3〉 멀티플레이게임 이용 빈도와 학업성적

MMOG 이용빈도에 따른 학업수행 수준의 차이를 살펴본 결과, 전혀 게임을 하지 않는다는 응답자들에 비해서 일주일에 1-3회 정도 MMOG에 접속한다는 응답자들이 가장 학업성적이 좋았고, 매일 게임을 한다는 응답자들이 가장 성적이 낮았다. 이 차이는 통계적으로도 유의했다. 그러나 중학생 집단과 고등학생 집단으로 구분해서 비교했을 때는 통계적으로 유의한 차이가 발견되지 않았다.

V. 논의

본 연구의 결과, 청소년들이 제일 자주 즐기는 게임은 멀티플레이 게임으로 나타났으며 그 다음으로는 모바일 인터넷 게임이 인기가 있었다. 그런데 적응과 컴퓨터게임 간의 관계를 조사한 결과, 게임을 자주 하는 청소년들일수록 적응문제를 경험할 것이라는 예상과 다른 결과가 나타났다.



〈그림4〉 MMOG 이용빈도에 따른 학업성적의 차이

싱글플레이 게임의 이용빈도에 따른 학업성적을 비교한 결과, 모든 집단에서 게임을 즐기는 빈도가 높을수록 성적이 낮아지는 경향이 보이기는 했으나 통계적으로 유의한 차이는 중학생 집단에서만 나타났다. 즉, 고등학생 집

〈표5〉 게임유형별 이용빈도에 따른 학업성적의 차이검증 결과

	학업성적	게임 이용 빈도					전체	F값
		없다	한달에 1-3번	매주 1-3번	매주 4-6번	매일 여러번		
중학교	싱글플레이게임	3.30	3.19	3.00	3.04	2.91	3.19	5.168***
	멀티플레이게임	3.27	3.16	3.19	3.23	2.96	3.19	3.180*
	MMOG	3.22	3.17	3.31	3.12	2.99	3.19	2.089
고등학교	싱글플레이게임	3.12	3.02	3.05	2.88	2.84	3.05	2.115
	멀티플레이게임	3.07	2.97	3.10	3.05	3.05	3.06	2.067
	MMOG	3.06	3.10	3.15	3.08	2.90	3.06	1.058
전체	싱글플레이게임	3.20	3.10	3.03	2.97	2.87	3.12	5.880***
	멀티플레이게임	3.16	3.06	3.14	3.14	3.00	3.12	2.067
	MMOG	3.14	3.13	3.24	3.10	2.95	3.12	2.737*

단에서는 게임이용 빈도에 따른 학업성적의 차이가 없었다. 남자 청소년들이 가장 많이 즐기는 게임유형인 멀티플레이 게임에서도 비슷하게 나타났다.

중학생들의 경우에는 멀티플레이 게임빈도가 높을수록 학업성적도 떨어지는 것으로 나타났으나 고등학생의 경우에는 멀티플레이 게임 빈도와 학업 수행수준의 차이는 통계적으로 차이가 없었으며 오히려 게임 빈도가 높을수록 학업성적이 더 높은 경향을 보였다.

이는 다중사용자 온라인 게임(MMOG)이용빈도와 학업 수준의 비교에서도 마찬가지였다. 전혀 MMOG를 하지 않는다는 응답자들에 비해서 일주일에 1-3회 정도 MMOG에 접속한다는 응답자들이 가장 학업성적이 좋았고, 매일 게임을 한다는 응답자들이 가장 성적이 낮았다. 이 차이는 통계적으로도 유의했다. 그러나 중학생 집단과 고등학생 집단으로 구분해서 비교했을 때는 통계적으로 유의한 차이가 발견되지 않았음을 고려할 때 위의 차이는 크게 의미가 없다고 볼 수 있다.

이와 같은 결과는 컴퓨터 게임을 자주 즐길수록 학업적응에 문제가 발생하거나 사회적으로 고립되고 정신건강에 문제가 생기는 경향이 있을 것이라는 예상과는 일치하지 않았다. 게임 이용 빈도는 학업수행에 별로 중요한 영향력을 발휘하지 않았으며, 어떤 경우에는 오히려 더 긍정적인 영향을 미치는 것처럼 보였다. 이와 같은 결과에 대해 다음과 같은 논의를 할 수 있다.

우선 본 연구의 결과는 나이가 어릴수록 게임 이용 빈도가 학업 수행에 미치는 효과가 크며, 고등학생이 되면 게임과 학업간의 관계는 큰 의미가 없다고 요약할 수 있다. 이러한 결과는 연령이 증가할수록 게임을 많이 해도 학업수행에 지장이 없기 때문이 아니라, 학교급이 높아질수록 학업에 영향을 미치는 변인들이 많아지기 때문으로 추측된다. 다시 말해서 또래관계나 학습동기, 학업수행능력 등의 다른 변인들이 차지하는 영향력이 늘어나면서 상

대적으로 게임의 영향력이 줄어든다는 것이다.

둘째, 컴퓨터 게임이 남자 청소년들에게 시간과 비용을 많이 요구하는 다른 사교활동이나 놀이 활동의 대안일 가능성을 생각해 볼 필요가 있다. 청소년들에게 주어진 제한된 여가시간을 최대한 활용할 수 있는 것이 컴퓨터 게임이기 때문에 컴퓨터 게임을 즐기는 것이 학업수행에 별다른 영향을 미치지 않았을 가능성이 있다.

세 번째는 멀티플레이 게임 자체가 학업수행에 어떤(긍정적인) 영향을 미친다기 보다는 게임이라는 매체 자체가 너무 일반화되고 생활화 된 덕분에 게임과 학업이 서로 독립적인 변인이 되었을 가능성이다. 본 조사에 응답한 남자 청소년들의 98.1%는 한 달에 한 번 이상 게임을 즐기고 있었다는 사실을 생각해보면, 이제 컴퓨터 게임이 현재 우리나라 청소년들 사이에서 일반화된 또래문화임에는 분명하다.

본 연구는 게임이용과 학업성적 간의 관계를 대규모의 전국조사를 통해 확인해보았다는 데에 의미가 있다. 그러나 조사 방법상의 제약으로 인해 게임이용 빈도와 청소년들이 스스로 응답한 학업성적을 기초로 분석했다는 한계가 있다. 따라서 게임이용과 학업성적간의 관계에 대한 보다 심층적인 후속연구를 통해 검증할 필요가 있다.

참고문헌

- [1] 교육인적자원부, 2006, 『2005 교육정보화 백서: 요약본』, 한국교육학술정보원.
- [2] 박영균, 성윤숙, 권기창, 이수진, 이인호, 2005, 『청소년 정보화 정책 개선방안 연구』, 서울: 한국청소년개발원.
- [3] 홍혜영, 김옥순, 1998, 『98연구 보고서 : 정보사회와 청소년 I - 통신중독증 -』, 한국청소년 문화연구소.
- [4] 강병희, 2003, “중학생의 컴퓨터 게임중독과 학교적응 및 학업성취 수준과의 관계”, 대전대학교 교육대학원 상담심리전공 석사학위 논문.
- [5] 강성혜, 2004, “인터넷 중독과 청소년의 학교적응에 관한 연구”, 동아대학교 대학원 교육학과 석사학위 논문.
- [6] 김광수, 장승현, 조병만, 임을미, 2001, “청소년 인터넷 중독과 학교생활 적응의 관계”, 敎育論叢(교육논총) 16권, 전주대학교 교육문제 연구소.
- [7] 류은미, 2004, “중학생의 인터넷 중독 유형에 따른 컴퓨터교과 학업성취도 연구 -게임 중독과 채팅 중독을 중심으로”, 이화여자대학교 정보과학대학원 멀티미디어학 전공 석사학위 논문.
- [8] 송명준, 권정혜, 2000, “대학생의 인터넷 중독 현황 및 인터넷 중독이 대학생 생활 적응에 미치는 영향”, 한국임상심리학회 하계학술대회 발표논문.
- [9] 이유경, 2002, “컴퓨터게임 중독 청소년의 사회적 관계 및 적응에 관한 연구”, 성신여자대학교 대학원 심리학 석사학위 논문.
- [10] 최정애, 2003, “실업계 고등학생의 인터넷 중독이 학교 생활에 미치는 영향”, 수원대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공 석사학위 논문.
- [11] Neisser, U., 1997, “Rising scores on intelligence test”, American Scientist, 85, 440-447.

Computer game and school achievement of youth: Nationwide study

Chang, Geun Young

National Youth Policy Institute

The purpose of this study was to investigate strictly the relationship between computer gaming and school achievement of youth in Korea. A nationwide survey was done for 3731 male and female student of middle school and high school. As a result, most popular game in Korean youth was Multi-play game, and mobile game was followed. The relation between frequency of game use and achievement in school was not clear. In middle school age, student who use computer game frequently showed less performance than who does not use game, but there are no difference found in high school student, generally. The function and meaning of computer gaming in Korean youth was discussed.