

청소년들의 전자오락 프로그램 사용실태 및 의식조사 : 오락 프로그램 개발을 위한 제언*

김 명 소

호서대학교 산업심리학과

본 연구는 최근 우리나라 청소년들에게 중요한 놀이문화로 정착되어 가고 있는 전자오락의 사용유형(실태) 및 영향력을 조사하고 우리나라 전통놀이를 소재로 한 오락프로그램 제작 가능성을 진단하여, 건전한 전자오락 프로그램 개발에 참고가 될 수 있는 기초자료를 마련하는데 그 목적이 있다. 조사 대상은 서울, 천안, 전주지역에서 군집표집방법으로 추출된 1295명의 중학생, 고등학생, 대학생들이었다. 조사결과, 청소년들의 여가 생활에서 전자오락이 차지하는 비중, 평균 오락 사용시간, 오락 행동의 동기, 프로그램 선호도등에 대한 준거적 자료를 얻었으며 오락의 긍정적 기능과 부정적 기능을 파악할 수 있었다. 또한, 전통놀이에 대한 청소년들의 이미지는 대체적으로 긍정적이었고 전자오락 프로그램의 소재로도 가능하다고 생각하는 청소년들이 많았으나, 그들이 알고 있는 전통놀이는 극소수에 불과하였다. 이상에서 조사 분석된 결과를 토대로 하여 청소년들이 전자오락을 건전한 여가생활로 즐길 수 있게 하고, 동시에 전통놀이의 계승 및 활성화를 촉진시키기 위해 전자오락 프로그램이 나아가야 할 개발방향을 모색해 보고자 한다. 이 과정에서 심리학자, 부모, 사회, 기업, 정부의 역할을 논의해 보았다.

개인용 컴퓨터가 우리나라에 보급되기 시작한 지 이제 10년이 갓 넘었지만, 현대는 정보화 시대이므로 이제는 거의 모든 분야에서 없어서는 안 될 만큼 중요하게 사용되고 있다. 예를 들어, 컴퓨터 전공분야와 비지니스 분야외에도 컴퓨터로 그림을 그리거나, 음악을 만들어 보거나, 수업을 받을 수 있으며, 또한, 심리검사를 실시해 보고, 컴퓨터 게임을 즐기는 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 이들 가운데 컴퓨터 게임은 나이를 불문하고 빼놓을 수 없는 놀이의 하나로 확고한 지

리를 잡아 가고 있다. 1958년 미국의 윌리 히긴보섬이 세계최초로 컴퓨터 게임을 개발한 이래 컴퓨터 게임은 엄청난 발전을 거듭해 지금은 영화 못지 않게 뛰어난 화면과 음악, 그리고 음성을 창출해 내고 있으며, 게임산업은 전세계적으로 36조원에 이르고 있다. 특히 얼마전부터는 청소년층에까지도 컴퓨터의 보급이 급속히 확산되어, 사용층이 보편화 되었다. 그러나, 현실적으로 학교 공부에 쫓기는 청소년들의 컴퓨터 이용은 거의 오락에 국한 되어 있다고 해도 과언이 아니다.

* 본 연구는 "전통놀이 문화의 전자오락 프로그램 개발을 위한 기초 연구"의 일부로 문화예술훈원 문화발전 연구소 지원 연구비에 의한 것임.

오락기능을 갖는 전자오락은 전자오락실의 오락기, 개인용 팩 게임기, 개인용 컴퓨터 오락 프로그램의 세가지로 나눌 수 있는데, 기성 세대들은 그들의 청소년 시기에 전혀 접하지 못했던 새로운 놀이로 이제는 청소년들의 생활과 떼어 놓을 수 없을 정도가 되어 버렸다. 91년도 MBC 청소년 백서를 보면, 전자오락이 청소년들의 여가생활로 차지하는 비율은 남녀전체로 보면, 4위 (19.6%), 남학생들에게만은 33.1%나 차지하여 TV나 비디오 시청, 음악 감상등을 제치고 1위를 차지할 정도로 우리나라 청소년들에게 중요한 여가활동 혹은 스트레스 해소법임을 보여 준다. 그러나, 전자오락보다 역사가 훨씬 긴 TV에 관한 연구들은 다수인데 비해, 전자오락은 너무나 갑작스럽게 빠른 속도로 청소년들에게 퍼져 나가서, 이에 관련된 사용실태 조사 및 심리적, 정서적 영향에 관한 연구가 매우 미흡한 실정이다. 특히 최근우리나라 청소년들의 도박, 가출, 흡연, 음주, 약물사용, 자살 등이 사회문제로 대두되고 있어 이와 더불어 청소년들의 전자오락 행동에 대해서도 우려의 목소리가 높은 것 같다. 우리가 이들의 건전한 성장과 발달 및 사회적 적응에 관심을 갖고 있다면, 먼저 청소년들이 무엇을 얼마나 하며, 또 어떻게 전자오락을 이해하고 있는지를 조사하고, 청소년에게 미치는 전자오락의 영향과 효과에 대한 바른 이해와 심층적 분석을 해야 한다. 동시에 전자오락의 긍정적 기능을 살려 건전하게 오락을 활성화 시킬 수 있는 계획과 전략을 제시해야 할 것이다.

전자오락은 넓은 의미에서 놀이(play)에 속하는데 놀이를 통해 즐거움(재미), 학습, 기능의 습득, 스트레스 해소, 운동등 다양한 효과를 얻는다. 특히 게임형태의 놀이는 다른 놀이 형태들과는 달리 일정한 과제, 목표, 규칙, 경쟁등을 가짐으로 상당한 인지 기능을 요구한다(안동현, 1993). 잘 만들어진 전자오락 게임의 경우에는 논리적 사고력, 상상력, 계획력 등의 인지적 능력뿐 아니라, 성

취감 및 눈-손 협응운동(eye-hand coordination)을 촉진시킨다. 그러나 위와 같은 긍정적인 면과는 달리 전자오락의 부정적인 측면 또한 만만치 않다. 혼자서 기계에 몰입하며 즐기기 때문에 발생하기 쉬운 사회적 고립을 초래 할 수 있다든지, 중독적인 습관성, 폭력적, 선정적 장면으로 인한 공격성 및 탈선등의 문제는 매우 심각한 사안들이다. 특히 현재 우리 나라 청소년들이 즐기고 있는 오락 프로그램의 95%이상이 외국에서 수입된 것이기 때문에, 내용 자체가 우리의 문화와는 너무 동떨어져 있어서 수용하기 힘든 경우도 있으며, 프로그램에 따라 지나친 폭력과 낯뜨거운 외설적 장면까지도 묘사하고 있다. 이러한 외국의 상업적 프로그램을 청소년층이 자주 접할때, 외국의 문화에 젖어들게 될 것이다. 더 심각한 문제는 이러한 외래문화가 바로 수입되어 청소년들에게 걸리지 않고 그대로 수용되고, 아울러 우리고유의 문화 및 전통놀이에는 무관심한채 선진국의 문화적 종속국이 될지도 모르는 어처구니 없는 결과가 발생할 수 있다(박경애, 1993). 이는 청소년 발달의 정서적, 사회적 및 교육적 측면에도 많은 해를 주게 되어 부정적 요소로 작용할것이 분명하다. 따라서 이를 막기 위해서는 컴퓨터 오락을 유용하게 이용할 수 있는 방법을 제시해 주어야 하며, 이 과정에 심리학자, 부모, 기업, 국가 모두 참여해야 할 것이다. 그 방법의 하나로 우리의 문화적 정서가 담긴 정사가 담긴 전통놀이를 소재로 한 국산 오락 프로그램의 개발을 제안하고자 한다. 이러한 오락 프로그램은 청소년의 문화적 성장에 도움을 줄 수 있을 뿐아니라 인지적, 정서적, 사회적으로도 유익한 기능을 수행할 것이다.

현재 국내에는 90년 초반만 해도 5개 정도에 불과했던 게임 소프트웨어 개발 전문업체가 25개 정도(예: 새론 소프트, 미리내 소프트, 소프트 액션, SKC)가 되어, 몇몇의 국산 프로그램들을 제작하고 있어 다행스러운 일이 아닐 수 없다. 시중에 보

급되어 있는 '그날이 오면', '홍길동전' 등이 그 예인데, 외국의 오락 프로그램들과 비교해 볼 때, 아직은 많은 부분에서 낙후되어 있는 실정이다. 따라서, 국산 프로그램의 효과적 개발을 위해서는, 우선 전통문화를 자연스럽게 청소년들에게 전달할 수 있도록 소재나 시나리오의 개발이 이루어져야 할 것이며, 다음으로는 인기를 끌고 있는 여러 외국산 프로그램들에 대해 우리나라 청소년들은 어떤 요소들을 장점과 단점으로 인식하고 있는지를 알아보고 프로그램 개발에 적용하여야 할 것이다.

따라서 본 연구는 한국의 청소년용 전자오락 프로그램 제작 및 연구에 심리학에서 기여할 바를 살펴보기 위한 일단계로 (1) 청소년들의 일반적인 전자오락 사용실태(유형)에 대한 기본 자료를 수집하고, 청소년 자신들은 전자오락의 영향을 어떻게 지각하고 있는지를 검토하며, (2) 국산과 외국산 오락 프로그램에 대한 의견을 비교 조사하고 국산 프로그램의 문제점들을 파악하며, (3) 건전한 오락을 활성화시킬 수 있는 하나의 방법으로, 우리의 고유전통놀이문화의 인식정도 및 이미지를 알아보고, 전통놀이를 프로그램에 접목시켰을 때, 청소년들이 받아들일 것인가에 대한 의견을 조사하여 앞으로의 프로그램 개발에 참고가 될 수 있는 기초자료를 제공하고 심리학적 함의를 찾아보고자 한다.

방법

조사대상

본 조사에는 서울, 천안, 전주 지역의 중학생, 고등학생, 대학생들 중 균집표집법을 사용하여 추출된 1295명이 참여하였다. 학교별로는 중학생 323명, 고등학생 563명, 대학생이 409명이었으며, 남녀 비율은 남학생이 959명, 여학생 336명이었다. 본 조사는 팩 게임보다 컴퓨터 게임에 중점을

두고 있고, 또한 청소년들이 즐기고 있는 많은 게임이 외국어(주로 영어나 일어)로 제시되어 해독력이 부족한 국민학생은 본 조사의 문항에 응답할 때 어려움이 있다고 사려되어 표본 대상에서 제외되었다. 표본의 특성은 표 1과 같다.

표 1. 응답자들의 특성

집단별	성 별		전체
	남	여	
중학생	287(22.1%)	36(2.9%)	323(25.0%)
고등학생	372(28.7%)	191(14.7%)	563(43.4%)
대학생	300(23.2%)	109(8.4%)	409(31.6%)
전체	959(74.0%)	336(26.0%)	1295(100%)

조사도구

본 연구는 '전자오락 프로그램의 사용실태에 관한 설문지'를 사용하였다. 이 설문지는 크게 (1) 전자오락 사용유형 및 기능(효과)에 대한 일반적인 질문(24개 문항) (2) 국산과 외국산 오락 프로그램에 대한 질문(7개 문항) (3) 한국의 전통놀이 문화에 대한 질문(5개 문항) 등의 3개 부분으로 나누어지며, 총 11면 36문항으로 구성되어 있다. (이들 문항에 대한 자세한 설명은 원보고서(김명소의, 1994)를 참고하길 바란다.

조사시기와 절차

본 조사는 1993년 11월 1일부터 12월 20일에 걸쳐 실시되었다. 조사연구자가 직접 학교를 찾아가거나 혹은 조사연구자의 사전지시에 따라 각반의 담임교사에게 의뢰하여 실시되었다. 설문 조사는 익명으로 제출하게 하였고, 설문지를 완성하는데는 약 20-30분이 소요되었다. 각 문항별로는 퍼센테이지(%)와 교차분석을 하였다. 필요한 경우에는 t 검정과 상관관계분석도 병행하였다.

결과

1. 전자오락 사용유형에 대한 일반적인 질문

(1) 여가생활의 유형

전체적으로 청소년들이 자주 즐기는 여가생활의 유형을 살펴보면, 보기로 제시한 12가지 여가생활의 활동 유형 중, TV나 비디오 시청(32.6%), 음악감상(20.7%) 다음으로 전자오락(17.0%)이 높았으며, 이는 독서(10.4%)나 영화 관람(7.6%)보다도 높은 것이었다. 학년이 낮아질수록 전자오락이 높은 비율을 차지하고 있었고, 특히 중학생들의 경우에는 TV나 비디오 시청에 이어서 전자오락이 두번째로 자주 즐기는 여가 활동으로 나타났다. 학년에 관계없이 남학생들의 경우에는 전자오락이 2위를 차지한 반면 여학생들에 있어서는 6위에 그쳤고, 또 남녀 비율로도 남학생(19.5%)이 여학생(9.8%)에 비해 2배 정도나 높아서 전자오락은 남학생에게 매우 광범위하게 선호되고 있음이 분명하다. 집단별 여가생활의 순위가 표 2에 제시되어 있다.

간을 보내고 있는 것 같다. 그런데, 이들의 차이는 비디오나 TV를 수동적으로 시청하는 것에 비하여 전자오락은 비록 기계지만 상호작용을 하며, 스스로의 노력이나 성취도에 따라 결과와 달라진다(안동현,1993). 따라서 정적이며 수동적인 TV시청은 달리 적극적이고 능동적인 위치에 서게 되고, 이같은 특성이 여학생에 비해 남학생들에서 아주 높은 비율로 선호되는 이유중의 하나가 아닐까 추정된다. 전자오락이 청소년들이 즐기는 중요한 여가활동임을 나타낸 본 조사결과는 MBC가 조사한 91년도 청소년 백서에 나타난 결과와도 일치하고 있다.

여가 생활로 전자오락을 거의 안한다고 대답한 사람(전체 표본의 약 20%)에게 그 이유를 물었을 때는, 전체적으로 보면, '관심이 없어서(49.4%)', '다른 재미있는 놀이가 많아서(32.5%)', '시간이 없어서(6.3%)', '부모님이 못하게 하셔서(2.8%)' 순으로 나타났다. 집단별로는 큰 차이가 없었지만 여학생(58.0%)의 경우가 남학생(43.4%)에 비해 '관심이 없어서' 오락을 하고 있지 않다고 응답한 비율이 높게 나타나고 있어 위의 조사결과를 지지하고 있다.

표 2. 여가생활의 순위

순위	성 별		학 년 별		
	남	여	중학생	고등학생	대학생
1	TV시청	TV시청	TV시청	TV시청	음악감상
2	전자오락	음악감상	전자오락	음악감상	TV시청
3	음악감상	독서	음악감상	전자오락	독서
4	독서	쇼핑	독서	독서	영화-연극
5	영화-영극	영화-영극	쇼핑	쇼핑	전자오락
6		*전자오락			

현재 전자오락이 여가생활에서 차지하는 비중이 높아지고 있지만, 아직 대부분의 청소년들은 전자오락보다는 비디오나 TV시청에 더 많은 시

(2) 전자오락을 하는 시간과 빈도

하루 중 전자오락을 하는 시간(표 3)을 전체적으로 살펴보면, '틈나는대로'(28.8%)가 가장 많았

표 3. 전자오락을 하는 시간

		등교전	방과 직후	저녁 직후	심야	틈나는 대로	휴일, 방학만	합계
성 별	남자	.3%	21.6%	11.9%	11.8%	29.7%	24.7%	772 (78.9)
	여자	1.0%	17.0%	13.6%	12.1%	25.7%	30.6%	206 (21.1)
학 교 별	중학	.8%	27.2%	7.2%	10.8%	30.4%	23.6%	250 (25.6)
	고등	.5%	23.2%	11.7%	4.9%	25.8%	33.8%	426 (43.6)
	대학		11.0%	17.4%	29.2%	27.2%	15.3%	236 (24.1)
합계		4 (.4)	202 (20.7)	120 (12.3)	116 (11.9)	282 (28.8)	254 (26.0)	978 (100)

표 4. 전자오락을 하는 빈도

		매일	1주일 2-3회	1주일 1회	2-3주 1회	한달 1회	두세달 1회	기타	합계
성 별	남자	21.7%	40.6%	15.5%	8.5%	5.3%	4.0%	4.3%	773 (79.0)
	여자	14.6%	32.2%	16.6%	18.0%	6.3%	6.8%	5.4%	205 (21.0)
학 교 별	중학	17.4%	26.1%	8.7%	17.4%	13.0%	13.0%	4.3%	23 (2.4)
	고등	16.9%	37.9%	17.6%	11.9%	6.8%	4.4%	4.4%	427 (43.7)
	대학	16.0%	43.0%	17.7%	13.1%	3.8%	3.4%	3.0%	237 (24.2)
합계		198 (20.2)	380 (38.9)	154 (15.7)	103 (10.5)	54 (5.5)	45 (4.6)	44 (4.5)	978 (100)

으며, 다음으로 '휴일과 방학 때만'(26.0%), '방과
직후'(20.7%)의 순으로 나타났다. 이러한 빈도는
남녀별로는 별다른 차이가 없었으나 다만, 다른
계층에 비해 대학생들은 '심야에(29.2%)' 고등학
생들의 경우는 '휴일, 방학만(33.8%),' 중학생들은

'틈나는 대로(30.4%)' 전자오락을 하는 비율이 월
등히 크게 나타나고 있다는 점이 두드러졌다.

전자오락을 하는 빈도(표 4)는 조사대상자들의
60%정도가 매일 또는 일주일에 2-3회 이상 오락
을 하고 있어 전자오락의 선호도를 반영해 준다.

특히 중학생의 경우는 일주일에 5-6시간과 7시간 이상 전자오락을 하는 경우가 다른 집단들에 비해 월등히 높았다. 이러한 현상은 앞의 전자오락 하는 시간에 대한 결과와 함께 아마도 청소년들의 발달 특징 및 학업-입시부담과 관련이 있어 보인다.

청소년의 오락 중독성에 관한 박경애(1992)의 조사에서는 매일 혹은 일주일에 1회이상 오락을 하고 있는 청소년들이 35%정도였는데, 약 1~2년 사이에 두배 가까이 늘어난 것을 보면, 시간이 흐를수록 빠른 속도로 청소년들에게 영향을 주고 있음을 알 수 있다. 본 조사에서 휴일과 방학때만 오락을 한다고 응답한 학생들이 26%인 것으로 보아 이들에게는 전자오락이 긍정적인 취미 혹은 여가 생활의 기능을 하고 있다고 보여 진다. 그러나, 하루에 2시간 이상을 전자오락을 하는 청소년들이 15% 정도되고 매일 전자오락을 하는 사람이 20% 정도인 것으로 보아 이 청소년들에게는 오락이 문제 행동(즉, 오락중독)으로 나타날 수 있다. 전자오락이 주는 만족감이 반복되면서 전자오락은 이들에게 단순한 여가활동의 차원을 넘어서 습관화된 것이다. 현재의 입시 제도에서 공부에 집중해

야 될 시기에 오락에 빠진 자녀들을 둔 학부모들이 상담소에 문제를 호소하고, 도움을 구하는 사례가 보고되고 있다 (김순진, 1992).

(3) 전자오락을 하는 장소

전체적으로 보면, 전자오락을 하는 곳은 오락실(45.3%)과 집(44.8%)이 비슷하게 나타나고 있다 (표 5). 이러한 비율은 남녀별로는 별다른 차이를 보이지 않았으나, 학교별로는 대학생의 경우는 집에서 하는 비율이 63.4%를 보이고 있는 반면에 고등학생의 경우는 34.4%로써 많은 차이를 보이고 있었다. 고등학생은 자율학습이나 과외공부 때문에 집에서 보내는 시간이 매우 적으므로 귀가 시간을 이용해 오락실을 사용하는 경우가 많은 것으로 추측된다.

전자오락실 환경에 관한 질문에는 50%이상의 학생들이 불만스럽다라고 응답하였으며, 그 이유로는 불량배에게 돈을 빼앗긴 경험이 있거나 담배 연기등으로 오락실이 오염되어 건강에 해로운 점등을 가장 많이 지적하고 있어, 오락실 환경이 사회적 문제로 대두되고 있음을 시사하고 있다.

표 5. 전자오락을 하는 장소

		집	오락실	학교	친구집	기타	합계
성	남자	43.7%	46.2%	3.9%	3.8%	2.5%	772 (78.9)
	여자	49.0%	41.7%	3.4%	5.3%	.5%	206 (21.1)
학	중학	54.2%	8.3%	8.3%	12.5%	16.7%	24 (2.5)
	고등	34.3%	60.3%	1.2%	3.0%	1.2%	428 (43.8)
교	대학	63.4%	27.7%	4.3%	3.0%	1.7%	235 (24.0)
합계		438(44.8)	443(45.3)	37(3.8)	40(4.1)	20(2.0)	978 (100)

(4) 전자오락을 선호하는 이유 및 기능

청소년들이 전자오락을 왜 하는가 하는 문제는 매우 중요한데 31.3%의 응답자들이 '재미 혹은 흥미가 있어서 한다'고 하였고, 그 다음은 '스트레스를 해소하기 위해'(19.5%), '특별히 할일이 없어 시간을 보내기 위해'(17.5%), '친구들과 어울리기 위해'(9.2%), '성취감을 얻으므로'(9.2%)의 순으로 응답하였다(표 6). 이상을 종합해 보면, 전자오락에 빠져드는 이유는 전자오락이 재미있고 흥미를 유발하는 것 이외에도 건전한 놀이감 혹은 스트레스 해소 방법 및 성취감을 느낄 수 있는 방법이 부족하기 때문이라고 보여진다. 또한 전자오락에서 또래 집단의 중요성이 시사되고 있는데, 특히 학년이 낮아 질수록 친구의 영향이 더 커지고 있었다. 전자오락이 자신의 컴퓨터나 오락기에 몰입하여 즐긴다는 점에서 개인적인 행위로 볼 수 있지만, 동시에 오락을 얼마나 잘하는가 하는 것이 친구들에게 내세울만한 일이기도 하고 오락을 못하는 경우에 친구들로부터 소외된다는 점에서 사회적 행위이기도 하다. 따라서 전자오락이 사회적 고립을 초래한다는 주장은 확실치 않으며 추후의 경험적 연구를 필요로 한다.

전자오락의 기능에 관한 질문에는 오락적 기능이라고 생각하는 응답자들이 80%로 압도적이었으며, 그 외에 정서적 기능, 문화적 기능, 교육적 기능, 기타 기능들은 9.2%, 3.7%, 3.6%, 3.5%로 매우 낮았다. 이를 통해 우리 나라 전자오락이 오락적인 기능외에는 별다른 기능을 발휘하고 있지 못함을 알 수 있다.

(5) 전자오락에 대한 부모의 반응

자녀들이 전자오락을 하는 것에 대해 적극적으로 권장을 하거나, 그대로 허용하는 부모는 전체의 10%밖에 되지 않았다. 또한, 자녀들이 저학년일수록 부모가 '오락을 못하도록 말리신다', '오락하는 시간을 정해 주신다'라고 대답한 비율이 증

가하고 있었다(표 7). 이는 현재의 교육환경과 입시제도에서 자녀를 둔 많은 부모들의 안타까운 마음을 반영한다고 보겠다. 어쩌면 부모에게는 오락 자체보다도 주변환경(오락실 분위기, 불량배 친구 등)에 대한 염려때문일지도 모른다. 위와 같은 응답은 부모의 학력과는 무관한 것으로 나타났다.

(6) 팩게임과 컴퓨터 게임의 비중

전체적으로 컴퓨터 게임을 많이 하고 있는 것으로 나타났다. 중학생을 제외하고는 컴퓨터 게임을 압도적으로 많이 하고 있었으며, 특히 대학생들의 경우에는 84.6%나 컴퓨터 게임을 선호했다. 이러한 결과는 개인이 보유하고 있는 오락기종(팩게임기 혹은 컴퓨터)과 밀접한 관련이 있었다.

(7) 게임 선택시 중요하게 생각하는 것과

좋아하는 장르

청소년들이 오락게임을 선택할때, 가장 중요하게 생각하는 것 세가지를 선택하도록 하였을때, 첫째가 줄거리, 둘째가 장르, 그리고 세째가 그래픽으로 나타났다.

반면, 가장 좋아하는 장르로는 전체적으로 볼때 1위가 시뮬레이션, 롤 플레잉과 어드벤처가 동시에 2위, 4위가 아케이드, 5위가 스포츠로 나타났다. 학교별에 따른 차이는 별 차이가 없었고, 성별로 보면, 남학생들은 전체 응답의 양상과 차이를 보이지 않았지만, 여학생의 경우에는 어드벤처를 가장 선호하는 것으로 나타나는 것이 주목할 만하다. 그 이유로 생각할 수 있는 것은 어드벤처의 경우 다른 장르와 비교할때 많은 운동성을 요구하지 않으므로 여학생들에게 더 적절한 오락일 수 있다.

(8) 게임 보유수

팩 게임의 평균 보유수는 중학생이 5.1개, 고등학생이 2.4개, 대학생이 1.5개로 학년이 낮을수록

표 6. 전자오락이 선호되는 주요 이유

		지능개발을 위해	스트레스 해소	오락내용에 관심	재미있으 니까	시간을 보내 기 위해
성 별	남자	51(3.6)	279(19.5)	96(6.7)	456(31.9)	245(17.2)
	여자	19(4.5)	82(19.4)	60(14.2)	123(29.1)	78(18.5)
학 교 별	중학	2(3.8)	11(20.7)	7(13.2)	15(28.3)	7(13.2)
	고등	35(4.4)	153(19.2)	44(5.5)	239(30.0)	148(18.6)
	대학	10(2.5)	88(22.5)	11(2.8)	131(33.5)	90(23.0)
합계		70(3.8)	361(19.5)	156(8.4)	579(31.3)	323(17.5)

		어려운일을 익게	과학기술을 익히려	친구들과 어울리게	성취감 얻음	기타	합계
남자		62(4.3)	32(2.2)	67(4.7)	124(9.7)	16(1.1)	1429(77.2)
여자		17(4.0)	4(.9)	11(2.6)	29(6.6)		422(22.9)
중학		3(5.7)	1(1.9)	3(5.7)	4(7.5)		53(2.9)
고등		35(4.4)	19(2.3)	39(4.9)	76(9.5)	9(1.0)	795(43.0)
대학		19(4.6)	3(.9)	10.(2.5)	25(6.4)	5(1.3)	391(21.1)
합계		79(4.3)	36(1.9)	152(9.2)	152(9.2)	16(.9)	1950(100)

표 7. 전자오락에 대한 부모의 반응

		적극적 권장	하계 하신다	선택 해줌	시간 정해줌	상관 안한다	말린다	합계
성 별	남자	2.3%	6.8%	5.5%	9.9%	41.9%	33.6%	766 (79.0)
	여자	2.5%	12.7%	8.8%	5.9%	47.5%	22.5%	204 (21.0)
학 교 별	중학	4.9%	9.7%	7.7%	21.5%	19.0%	37.2%	247 (25.5)
	고등	1.4%	9.9%	6.3%	5.4%	39.2%	37.8%	426 (43.9)
	대학	1.3%	3.0%	.4%	1.7%	74.9%	18.6%	231 (23.8)
합계		23 (2.4)	78 (8.0)	60 (6.2)	88 (9.1)	418 (43.1)	303 (31.2)	970 (100)

표 8. 프로그램 입수 경로

		대리점에서 구입	통신 이용	친구에게서 복사	구입처에서 받거나 복사	대리점서 빌린다	기타	합계
성 별	남자	19.9%	6.8%	53.0%	7.5%	2.9%	9.9%	690(78.7)
	여자	14.4%	3.7%	56.1%	9.6%	2.7%	13.4%	187(21.3)
학 교 별	중학	47.8%	13.0%	34.8%	4.3%			23(2.6)
	고등	16.6%	4.7%	54.1%	8.0%	3.6%	13.0%	362(41.3)
	대학	5.0%	6.9%	70.2%	8.7%	.9%	8.3%	218(24.9)
합계		164 (18.7)	54 (6.2)	471 (53.7)	70 (8.0)	25 (2.9)	93 (10.6)	877 (100)

보유수가 많았다. 반면, 컴퓨터 게임의 총 보유수는 중학생이 5.8개, 고등학생이 5.9개, 대학생이 9.4개로 나타나 대학생이 많이 가지고 있었다. 그러나 원본의 보유 갯수를 살펴보면 하나도 가지고 있지 않은 비율이 대학생의 경우 74.8%나 차지하고 있어 중학생이나 고등학생보다 월등히 많았다. 평균 원본 보유 갯수는 중학생이 2.8개, 고등학생이 1.6개, 대학생이 0.9개로 학년이 낮을수록 원본 보유 갯수가 많아지는 것을 알 수 있다. 이는 대학생이 전자오락 프로그램의 총 갯수를 많이 소유하고 있지만 반면에 복사를 많이 하고 있음을 보여준다.

(9) 프로그램 입수경로 및 복사에 대한 의견

프로그램 입수 경로에 대한 문항(표 8)에 있어서도 대학생들이 '복사한다' 라고 대답한 비율이 다른 집단에 비해 높게 나타나고 있었으며, 이러한 답변은 앞의 사실을 잘 입증해 준다 하겠다.

그러나 아이러니컬하게도 프로그램 복사에 대한 의견(표 9)을 묻는 문항에 있어서는 자신들의 복사프로그램 보유 정도와는 반비례적으로 학년이 올라갈수록 복사를 반대하는 비율이 높아지는 특징을 보이고 있었다. 컴퓨터의 프로그램을 불법으로 복사하는 것이 법으로 금지되어 있는 현실에

서 청소년들이 문제의식없이 친구들의 디스켓에서 게임을 불법으로 복사하여 사용하고 있다는 것은 청소년들의 윤리 의식 문제는 물론 UR로 인해 저작권에 대한 규제가 더욱 철저해질 상황에서 보면 애석한 일이 아니라 할 수 없다. 복사방지를 위한 우선적인 방법으로 제시된 것은 가격인하(65.9%)가 압도적이었고 다음으로 국민적(사회적)의식운동(14.8%), 복사방지장치(9.9%), 복사방지법 강화(4.8%)등이 그 다음인 것으로 나타났다(표 10).

표 9. 프로그램 복사에 대한 의견

		찬성한다	반대한다	모르겠다	합 계
성 별	남자	50.0%	19.9%	30.1%	740(78.6)
	여자	57.2%	12.4%	30.3%	201(21.4)
학 교 별	중학	54.2%	8.3%	37.5%	24(2.6)
	고등	53.5%	15.3%	31.2%	404(42.9)
	대학	41.9%	24.9%	33.2%	229(24.3)
합계		485(51.5)	172(18.3)	284(30.2)	941(100.0)

(10) 프로그램 정보의 입수

전체적으로는 친구나 친지(52.5%)로 가장 많았고 다음으로 전문잡지(23.0%)로 나타났다. 성

표 10. 복사방지를 위한 의견

		가격인하	방지방치	방지법 강화	의식운동	기 타	합 계
성 별	남자	64.5%	9.8%	5.2%	16.3%	4.2%	712(78.7)
	여자	71.0%	10.4%	3.1%	9.3%	6.2%	193(21.3)
학 교 별	중학	52.2%	39.1%	8.7%			23(2.5)
	고등	67.9%	11.8%	4.1%	11.3%	4.9%	389(43.0)
	대학	62.4%	5.5%	4.6%	22.9%	4.6%	218(24.1)
합계		596(65.9)	90(9.9)	43(4.8)	134(14.8)	42(4.6)	905(100)

표 11. 오락 프로그램에 대한 정보입수 경로

		텔레비전	전문잡지	팸플렛	신문	통신	친구친지	부모형제	대리점	합계
성 별	남자	25 2.4	266 25.6	49 4.7	27 2.6	64 6.2	544 52.4	25 2.4	39 3.8	1039 79.0
	여자	13 4.7	37 13.4	14 5.1	8 2.9	9 3.3	146 52.9	36 13.0	13 4.7	276 21.0
학 교 별	중학	3 8.3	9 25.0	1 2.8	1 2.8	1 2.8	11 30.5	4 11.1	6 16.6	36 2.7
	고등	13 2.3	121 33.0	32 5.7	16 2.9	18 3.2	310 55.5	31 5.5	17 3.0	558 42.4
대 학	대학	9 3.0	47 15.7	7 2.3	7 2.3	30 10.0	179 60.1	11 3.7	8 2.7	298 21.9
	합계	38 2.9	303 23.0	63 4.8	35 2.7	73 5.5	690 52.5	61 4.6	52 3.9	1315 100

표 12. 전자오락을 같이하는 사람

		혼자	친구, 친지	형제	부모	가족	기타	합계
성 별	남자	42.3%	42.2%	12.2%	.9%	1.0%	1.4%	773 (79.0)
	여자	30.2%	39.0%	25.4%	1.5%	2.4%	1.5%	205 (21.0)
학 교 별	중학	32.4%	42.9%	20.6%	1.2%	.8%	2.0%	247 (25.3)
	고등	34.8%	44.2%	16.8%	.9%	2.3%	.9%	428 (43.8)
대 학	대학	57.0%	36.3%	5.1%			1.7%	237 (24.2)
합계		389 39.8	406 41.5	146 14.9	10 1.0	13 1.3	14 1.4	978 (100)

별로 보면 여자가 전문 잡지를 보는 비율, 통신으로 통한 비율이 남자에 비해 낮은 편이고, 반면에 부모, 형제가 정보를 주는 비율은 여자가 더 많았다. 학교별로 보면, 친구, 친지를 통해 정보를 얻는 비율을 보면 중학생에서 대학생으로 올라 갈수록 더 올라 가고 있다는 것을 알 수 있다. 전문잡지를 통해 정보를 얻는 것은 중,고등학생이 많은 비율을 차지하고 있으며, 고학년으로 올라갈수록 낮아지는 경향이 있다. 또, 통신을 통한 정보 습득은 대학생 계층이 다른 계층에 비해 다소 많은 것으로 보인다(표 11).

(11) 오락 프로그램의 구입 및 선택

오락 프로그램을 대리점에서 구입할 때 본인이 직접 사는 경우가 전체의 59.8%이었으며, 본인이 내용이나 종류를 선택하는 사람은 72.9%로 나타났다. 여학생의 경우에는 본인이 사거나 선택하는 비율이 남학생보다 상대적으로 낮으며 형제가 대신 구입하는 비율이 상대적으로 높다.

이와 관련되어 전자오락을 누구와 함께 하는가라는 질문에 ‘친구나 친지’(41.5%)와 ‘혼자’(39.8%)가 가장 많이 나타났다. 성별로 보면, 여학생인 경우는 오락을 혼자하는 경우가 남학생에 비해 적으며, 형제와 함께하는 경우가 남학생에 비해 많게 나타나고 있다. 학교별로는 큰 차이가 없으나 대학생 계층만 혼자하는 비율(57.0%)이 다른 집단에 비해 많은 것으로 나타났다(표 12). 위 결과들은 한국의 부모님들이 자녀들의 오락 프로그램 구입 및 내용 선택에 있어서 참여도가 낮고 전자오락을 함께 즐기는 경우도 매우 적은 것을 시사한다.

(12) 전자오락에 대한 인식

마지막으로 전자오락에 대해 청소년들이 가지고 있는 느낌을 5점 척도(1=매우 아니다, 2=아니다, 3=보통이다, 4=그렇다, 5=매우 그렇다)

로 측정해 본 결과, ‘재미있고 흥미롭다’라는 문항에 대해서는 ‘매우 그렇다’라는 응답이 가장 많았으며, ‘사고력 및 상상력을 증진시킨다’, ‘스트레스를 풀어준다’, ‘여가 시간을 보내는데 도움을 준다’, ‘친구들과의 관계에 도움을 준다’, ‘성취감을 높여준다’, 등에 다소 그런것으로 평가하여 긍정적인 반응을 보이고 있다. 이와는 달리 ‘공격적, 폭력적이다’,라는 문항에 ‘그렇다’고 평가하고, ‘시간이 많이 소비된다’, ‘공상적이고 현실감이 없다’, ‘돈이 많이 든다’, ‘내용면에서 건전하지 못하다’, ‘정서 생활에 도움이 되지 못하다’, ‘건강에 해롭다’ 등의 문항에 어느 정도 동의하고 있어 청소년 스스로가 전자오락의 부정적인 측면을 지각하고 있음을 드러내 주고 있다(표 13). 본 조사의 응답자들이 전자오락에 대해 인식하고 있는 것들을 바탕으로 청소년들이 오락을 통해 얻을 수 있는 유익한 점들과 해로운 점들을 정리해 보면 다음과 같다.

1) 긍정적 기능

재미,즐거움/ 스트레스 해소/ 여가시간활용 :

임시 위주의 우리나라 교육 제도의 시달리는 청소년들에게 전자오락은 재미나 즐거움을 느끼게 하고, 학업에서 오는 스트레스를 오락에 몰두하는 경험을 통해 풀 수 있으며, 여가 시간을 보내는데 도움을 준다. 예를 들어, 스포츠 게임중 최근의 골프 게임은 풍향, 풍량, 그림의 잔디나 기복등이 정확히 재현되어 있어 마치 골프장에서 실제 골프를 치는 듯한 감각으로 게임을 즐길 수 있어서 좁은 공간에서 시달리며 직접 운동할 시간도 많지 않은 청소년들의 스트레스 해소에 큰 도움을 줄 수 있다.

지적 능력의 향상(교육적 효과) :

우수한 프로그램들은 비록 직접적으로 교육적 효과를 얻을 수 있는 것은 아니지만 상당한 사고력, 창의성, 집중성, 그리고 탐구성을 필요로 한다. 예를들어 전략 시뮬레이션 게임은 사용자가

역사상 유명인물이나 장군이 되어 세력을 키우고 영토를 늘려가는 게임으로 통찰력, 추리력 및 판단력이 요구된다. 또한 과학적 상상력을 자극하는 내용의 프로그램들(예 : 카펜 샌디에고 우주, 브레인 박사의 섬)과 공간지각력을 높일 수 있는 프로그램(예 : 테트리스)은 교육적 효과가 큰 것으로 사려된다. 뿐만아니라 박진감 넘치는 빠른 화면 전개를 쫓아가기 위해 빠른 손놀림과 반사 신경을 필요로 하므로 신체 발달에도 도움을 줄 수 있다. 따라서 단순히 즐기는 차원에서 오락을 볼 것이 아니라 게임을 통해 뭔가 얻으려는 자세를 갖는다면 일석 이조의 효과를 얻을 것이다.

성취감 및 자신감 :

앞에서 언급되었던 바와 같이 전자오락은 비디오나 TV시청과는 달리 스스로 핸들을 돌리거나 단추를 누르거나 키보드를 누름으로써 기계와 상호작용을 하는 적극적인 방법으로 높은 성취감을 느낄 수 있다. 특히 공부와 예능과 같은 분야에서 객관적으로 자신감을 느낄 수 없는 청소년들에게 주관적인 성취감과 자신감을 느낄 수 있는 기회를 제공하고 있다.

교우 관계/ 대인관계/ 사회성 :

전자오락이 개인적으로 기계에 몰입하여 오락에 빠져 든다는 점에서 가족 대화나 교우활동과 같은 사회적 활동을 못하게 하여 대인관계를 방해할 수 있다는 주장(박명진, 1993; 안동현, 1993)도 있지만, 그 반대 의견도 보고되고 있다(Gardner, 1987). 본 조사 결과에서는 게임이 친구들의 관심사로 등장하고, 오락을 얼마나 잘하는가하는 것이 친구관계에서 중요한 것이 시사되었다. 전자오락은 청소년들의 사회성 발달에 다소나마 도움을 주고 우의성("we"ness)의식을 심어 주는 것으로 파악되어 개인적 행위이기도 하지만 동시에 사회적 행위인 것으로 나타났다. 앞에서도 시사되었듯이 전자오락이 청소년들의 사회 발달에 미치는 영향에 관해서는 아직까지 분명한 결론을 내릴 수

없을 것 같다.

2) 부정적 기능

폭력성/ 외설성/ 불건전한 내용 :

이 주제에 대해서는 Bandura의 사회 모방 학습 이론이 등장한 이래 TV나 비디오, 영화등 대중 매체들에 대해 이미 많은 연구들이 진행되었다(Hoopes & Winberley, 1973; 박혜원과 광금주, 1989). TV나 비디오, 영화에서와 마찬가지로 오락 프로그램 내용에 있어서의 몸이 잘리고 피가 나는 잔인하고 폭력적인 장면이나 전라의 여자 몸이 등장하는 외설적 장면은 민감한 청소년들에게 매우 부정적인 요인으로 작용할 수 있다. 공격적이며 외설적인 사고를 더 많이 활성화시킬 뿐 아니라 이를 직접 행동화하는 경우도 생기게 되며 장기적 효과를 가져 올 것이다.

중독성(습관성) :

전자오락을 생각할 때 가장 문제가 되는 것이 오락에 대한 상습성이다. 오락에 상습화된 청소년들은 오락 이외의 다른 활동에 시간을 할애할 수 없게 되므로 학업이나 운동, 교우관계, 기타 건전한 활동에 참여할 기회를 잃게 된다. 충동을 억제하지 못하고 끊으려 해도 끊을 수 없는 중독 상태가 되면 절도, 거짓말, 가출, 약물사용, 학업 부진 등에 다른 문제들이 병행될 수 있어 사태를 더욱 심각하게 만들 수 있다.

시간과 비용의 소비 :

상습성과 연관지어 생각할 수 있는 것으로, 보다 바람직한 활동(학업, 운동등)을 전자오락이 대체함으로써 청소년들에게 간접적인 영향을 줄 수 있다. 또한 일부 청소년들은 전자오락에 비용을 충당하기 위해서 절도나 여러가지 비행에 참여할 수 있다.

건강 :

전자오락은 눈-손 협응 운동을 촉진시키기도 하지만, 시력 저하, 바르지 못한 자세, 호흡기 질환 등 신체적 측면에 부정적 영향을 끼칠 수 있다. 특

히 작년 초에 우리나라에서도 '간질논쟁'이 일어났는데 이것은 의학적으로 광자극에 의해 간질이 나 뇌파이상이가 유발될 수 있다는 가능성을 시사하고 있으나 아직 인체에 미치는 해로운 영향에 대한 확실한 증거는 없는 것으로 알려지고 있다.

표 13. 전자오락에 대한 인식

	내 용	평 균
긍정적	재미있고 즐겁다.	4.16
	스트레스를 풀어준다	3.73
	취미와 여가생활에 도움	3.63
	학습효과가 있다	3.52
기능	사고력, 상상력을 증진시킨다	3.46
	친구들과의 관계에 도움을 준다	3.24
	신체적 발달에 도움을 준다	3.22
부정적	학교공부에 방해되지 않는다.	3.21
	공격적, 폭력적 이다	3.83
	시간이 많이 소비됨	3.69
적기능	돈이 많이 든다	3.39
	중독성(습관성)이 되기 쉽다	3.31
	정서생활에 도움이 되지 않는다	3.19
기능	내용면에서 건전하지 못하다	3.15
	공상적이고 현실감이 없다	3.07
	건강에 해롭다	3.02

2. 국산과 외제 오락 프로그램에 대한 질문

(1) 같은 가격과 수준일 때 국산구입정도.

같은 가격이면 국산 제품을 사겠다고 대답한 사람이 전체의 59.6%이었으며, 그 반대로 대답한 사람은 전체의 40.4%이었다(표 14). 이때 사지 않겠다고 대답한 사람들은 자신들의 그러한 경향이 국산에 대한 불만(31.4%)때문이라기 보다는 외국산에 대한 만족과 기대(48.6%)때문이라고 답변하였다. 대부분의 오락 프로그램이 외국 프로그

램이라는데 대한 의견은 '국산이 없기 때문에'가 가장 많아서, 우수한 국산 프로그램 개발이 시급하다는 것을 다시 한번 말해 준다.

(2) 국내외(한국, 미국, 일본) 전자오락 프로그램의 문제점.

현재 유통되고 있는 전자오락 프로그램의 문제점을 순서대로 보면, '그래픽과 화면구성', '게임 줄거리', '게임 소재의 연결' 순이었으며, 국산 전자오락 프로그램이 갖는 문제점으로는 '그래픽이 엉성하다', '재미없고 종류가 다양하지 못하다', '국가의 무관심으로 투자가 부족하다' 등의 순으로 나타났다. 집단별로는 전체 응답의 양상과 차이를 보이지 않았다. 외국 프로그램의 문제점은 구체적인 내용에 초점이 맞추어진 반면, 국산 프로그램의 문제점은 프로그램의 수나 종류가 매우 적고 국가나 기업의 관심도가 낮아 좀 더 근본적인 것으로 생각된다.

(3) 국산과 외제의 이미지 비교

국산과 외국산의 전자오락에 대한 이미지를 5점 척도로 세분해서 살펴보면, 국산에 있어서는 내용에 있어 '교훈적이다', '교육적 효과가 있다'와 '사용법이 간단하다'의 문항만이 다른 나라에 비해 약간 높게 평가되고 있었을 뿐, 그 외의 세부 항목들은 미국이나 일본 제품에 비해 매우 낮게 평가되고 있다(표 14). 특히, '정부의 관심과 기업의 투자가 활발하다'라는 문항에 대해서는 현저히 낮게 평가되어, 오락 프로그램의 개발에 대한 우리 정부의 관심과 기업의 투자가 많이 요구되고 있음을 알수 있었다.

일본 프로그램에 대한 청소년 응답자들의 이미지를 살펴 보면, '소재가 좋다', '다양한 줄거리와 화면 구성이 흥미를 유발한다', '효과 음악과 그래픽이 뛰어나다', '프로그램 종류 및 장르가 다양하다', '박진감이 넘친다', '캐릭터(등장인물)가 다양

표 14. 국산과 외제 프로그램의 이미지 평균

전자오락프로그램	국산	일본	미국
세부사항			
소재가 좋다.	2.36	3.64	3.55
다양한 즐거리와 화면 구성이 흥미를 유발한다.	2.15	4.05	3.79
내용에 있어서 교훈적, 교육적 효과가 있다.	2.94	2.47	2.77
효과 음악과 그래픽이 훌륭하다.	2.20	4.22	4.03
프로그램의 종류, 장르가 다양하다.	2.04	4.12	4.05
박진감이 넘친다.	2.17	4.11	3.94
캐릭터(등장인물)이 다양하다.	2.20	4.13	3.93
현실감(사실감)이 뛰어나다.	2.30	3.45	3.51
정부의 관심과 기업의 투자가 활발하다.	1.77	3.98	3.84
고유의 문화적 특성이 소재에 반영되었다.	2.80	3.26	3.17
가격이 적당하다.	2.47	2.47	2.52
사용법(조작법)이 간단하다.	3.19	3.00	2.97
분위기가 명랑하다.	2.95	3.10	3.17
상상력, 호기심 및 지능개발을 자극한다.	2.49	3.38	3.38
진행과 대화의 방식이 다양하다.	2.27	3.82	3.79
평 균	2.42	3.55	3.49

표 15. 전통놀이에 대한 인식정도

놀 이	모름	알고 있음	규칙과 방법도 알고 있음.	놀 이	모름	알고 있음	규칙과 방법도 알고 있음.
유객주	97.3%	2.1%	.6%	가마싸움	49.1%	26.1%	24.8%
고누	86.3%	8.1%	5.5%	강강술래	8.1%	46.6%	45.3%
칠교놀이	94.0%	5.1%	.9%	고싸움놀이	47.3%	33.6%	19.1%
쌍륙	94.8%	3.4%	1.7%	관동 놀이	97.6%	8.6%	.9%
공기놀이	7.6%	24.4%	67.9%	기세배	97.6%	1.8%	.6%
그림자놀이	59.0%	21.7%	19.3%	넛다리밟기	88.1%	9.8%	2.1%
널뛰기	6.8%	29.3%	64.0%	줄다리기	4.8%	24.3%	70.9%
망재먹기	31.5%	22.4%	46.1%	지신밟기	51.0%	39.2%	9.8%
비석차기	44.5%	20.3%	35.2%	연날리기	6.1%	30.0%	63.9%
술래잡기	7.6%	25.0%	67.4%	장치기	92.0%	5.5%	2.5%
차치기	16.1%	37.0%	47.0%	햇불싸움	74.5%	18.1%	7.4%
다리밟기	61.2%	29.0%	9.8%	씨름	6.6%	28.6%	64.8%
승경도놀이	95.9%	3.0%	1.0%	쇠머리대기	93.0%	5.5%	1.6%
옯놀이	4.0%	23.6%	72.4%	편싸움	84.0%	10.4%	5.6%
망차기	83.3%	8.7%	8.0%	달집태우기	88.1%	8.7%	3.2%
골매	91.6%	7.1%	1.3%	동채싸움	95.7%	3.5%	.8%
제기차기	6.0%	24.9%	69.1%	달맞이	41.8%	43.9%	3.4%

하다' 등의 여러 세부 문항들에서 한국이나 미국의 프로그램에 비해 높게 평가되고 있었다. 미국 프로그램에 대한 응답자들의 이미지는 일본 프로그램에 대한 이미지와 거의 비슷하나 조금씩 점수가 낮은 편이었다. 하지만, '현실감이 뛰어나다', '분위기가 명랑하다', '가격이 적당하다', '상상력, 호기심 및 지능개발을 자극한다'의 문항은 일본 프로그램보다도 조금 높게 평가되었다.

3. 전통놀이에 대한 질문

(1) 전통놀이에 대한 인식정도

우리의 청소년들이 전통 민속 놀이에 대해 어느 정도나 인식하고 있는가를 알아본 결과, 아래의 표에 나타난 바와 같이, 일반에게 널리 알려져 있는 공기놀이, 널뛰기, 술래잡기, 윷놀이, 제기차기, 강강술래, 줄다리기, 연날리기, 씨름 등의 놀이 외의, 다른 민속놀이들에 대해서는 전혀 알고 있지 못한 것으로 나타났다. 이러한 결과에 비추어 볼때, 전통놀이의 계승과 발전을 위해서는 청소년들에게 전통놀이를 소개하는 것이 시급하다고 보겠다(표 15).

(2) 오락 프로그램의 소재로서 전통놀이의 사용 가능성

전자 오락 프로그램의 소재로서 전통놀이를 사용하는 것이 가능한가에 대한 질문에 대해 '가능하다'는 대답이 47.2%, '부적합하다'가 38.4%, '잘 모르겠다'가 14.3% 이었으며, 학년이 올라갈수록 가능하다고 생각하는 비율이 높아졌다.

전통놀이가 소재로 부적합하다고 답변한 사람들은 그 이유를 '지루하다(42.1%)', '놀이 규칙을 모른다(17%)', '시대에 뒤떨어진다(15.3%)', '놀이 진행시간이 짧다(12.3%)' 라고 답변하였으며, 그 외에 '기타'가 13.1% 였다. 따라서, 지루하지 않게 전통놀이를 프로그램의 소재로 사용하려면

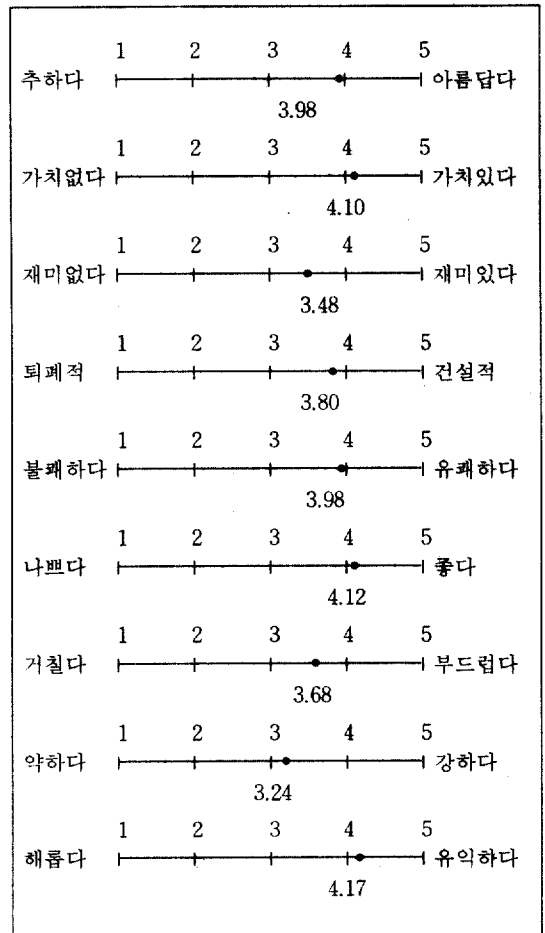
현대적인 감각으로 개조 혹은 변형시키는 것도 바람직하다고 생각된다.

위에서 언급한 전통놀이 외에 청소년들이 전자오락의 한국적 소재로 적당하다고 여기는 것으로는 전설 및 설화(64.5%), 고전소설(16.1%), 민담(9.1%) 등이었으며, 기타가 10.3%였다.

(3) 전통놀이에 대한 즉각적인 느낌

마지막으로 우리나라 전통놀이에 대해 청소년들이 느끼는 즉각적인 이미지를 조사한 결과 다음과 같았다(표 16).

표 16. 전통놀이에 대한 즉각적인 느낌



전통놀이에 대한 청소년들의 선호도는 5점 척도에서 전체 평균 3.84로 대체적으로 긍정적이었다. 예를들면 우리나라의 전통놀이는 청소년들에게 가치있고, 좋고, 유익한 것으로 인식되고 있었다. 그러나, 앞에서 나타났듯이 우리나라 청소년들의 전통놀이에 대한 무지가 전통놀이의 활성화를 이루지 못하는 한 원인이 될 수 있다고 하겠다. 전통놀이의 단절이 우려되고 있는 현 시점에서, 우리나라 전통놀이를 청소년 층에 보급하기 위해서는 여러 가지 방법이 모색되어야 하겠다. 이의 한 방법으로 지금까지 우리가 살펴보았듯이, 청소년들에게 미치는 전자오락의 영향이 크다는 점을 고려해 볼 때, 전통놀이를 이용한 전자 오락 프로그램의 개발은 그 의미가 크다 하겠다.

논의

정보화 시대를 맞이하여 컴퓨터의 발달과 급속한 보급으로 인해 컴퓨터를 이용한 전자오락은 청소년들의 생활과 떼어 놓을 수 없을 정도가 되었는데 이에 관한 연구는 매우 미흡한 실정이다. 발달과정에 있어서, 청소년기가 매우 중요한 시기인 것은 누구나 인식하고 있을 것이다. 그럼에도 불구하고 그들이 많은 시간을 보내고 있는 전자오락에 대해 아무런 관여조차 하지 않은 채, 우리 사회나 교육자, 부모들은 전자오락은 해로우므로 금하게 하는 식의 소극적인 자세만을 취해 왔다. 그러나 이제는 이러한 사회적 태도가 청소년들에게 공감되지 못할 것이다. 따라서 오락의 긍정적 역할과 부정적 역할을 구별하여 건전하게 전자오락을 즐길 수 있는 방법들을 마련하거나 유익한 오락을 개발하여 장려하는 것이 바람직 하다.

전자오락의 영향은 청소년들의 전자오락 사용에 관한 올바른 이해를 바탕으로 논의되어야 한다. 조사결과에서도 밝혀졌듯이 청소년들이 자신들의 여가 시간의 많은 부분을 집이나 오락실에서

전자오락을 하며 보내고 있었다. 그들이 전자오락을 선호하는 주요 이유는 '재미가 있고,' '스트레스가 해소되며,' '특별히 할 일이 없어 시간을 보내기가 좋고,' '교우관계에 도움을 주고,' '성취감을 얻게 되므로,'의 순이었다. 또한, 우리나라 청소년들에게 전자오락은 오락적인 기능만을 나타낼 뿐, 정서적, 문화적, 교육적 기능들을 발휘하고 있지 못한 것으로 지적되었다. 전자오락의 내용과 관련해 볼 때, 가장 좋아하는 프로그램 장르로는 시뮬레이션, 롤 플레이와 어드벤처, 아케이드, 스포츠 순이다. 그러나 청소년들이 접하고 있는 대부분의 오락이 거의 외국에서 제작된 것으로서, 극단적인 상업성을 띠고 있으며, 진행되고 있는 내용조차 우리의 문화와는 매우 다르고 그 표현방법이 너무 폭력적이거나 외설적인 것이 많다. 또한 놀랍게도 응답자의 2/3정도가 프로그램을 복사해서 사용하고 있어 청소년들의 윤리 의식을 상실케 하는 결과를 낳고 있다.

우리나라 청소년들은 컴퓨터 게임의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 함께 인식하고 있었다. 긍정적인 측면으로는 전자오락을 통하여 재미, 즐거움, 학습효과, 창조력, 스트레스 해소, 성취감등을 얻을 수 있고, 예측능력, 사고력 등 인지적 능력 및 신체적 능력발달에도 도움을 준다고 평가하였다. 반면, 부정적인 측면으로는 중독적인 습관성과 내용의 불건전성, 폭력적이거나, 선정적인 장면으로 인한 공격성 및 탈선, 시간 소비 및 경제적 손실 등을 지적하고 있었다. 위와 같은 전자오락의 효과는 측정가능한 단기적인 것에 그치는 것뿐 아니라 장기적이고 누적적이므로 청소년들에게 미치는 영향은 실로 크다고 하겠다. 그러나 전자오락이 부정적인 기능만 있는 것은 결코 아니므로 긍정적인 기능에 초점을 맞추어 체계적으로 이용될 때는 교육적 요소를 많이 포함할 수 있다. 또한 이러한 효과들은 절대적인 것이 아니고 수많은 중재변인들(예: 부모의 태도, 부모 자녀 관계, 청

소년의 지적 수준)에 의해 조정가능하다. 따라서 청소년의 정서적, 사회적, 인지적 성장에 도움을 줄 수 있는 건전한 프로그램을 개발하고 이를 건전한 문화의 부분으로 흡수하기 위해 학자, 부모, 기업, 정부 모두 적극적인 역할 분담을 해야 할 것이다. 본 조사에서 나타난 결과들을 종합하여 건전한 청소년용 전자오락 프로그램의 개발 및 사용방법 개선에 각각이 기여할 수 있는 방향을 다음과 같이 모색해 보고자 한다.

1. 부모의 역할

전자오락의 부정적인 측면을 최소화하거나 예방하기 위해서는 청소년들에게 통제력을 키워 주는 한편, 적어도 둘이서 할 수 있는 게임을 권장하거나, 친구들과 또는 가족과 함께 하는 것이 바람직하다. 입시 위주의 교육이 강요되는 실정에서 가족이 함께 모여 머리를 맞대고 게임을 풀어 나간다면 전자오락은 가족 모두의 유익한 여가 활동으로 승화될 것이며 사회적으로 전자오락을 바라보는 시각도 변화될 수 있을 것이다. 무엇보다도 부모의 역할이 중요한데, 부모는 좋은 프로그램의 선택, 바른 놀이 양식을 지도하여 전자오락을 긍정적인 취미생활, 혹은 건전한 놀이 문화로 흡수시키는데 기여해야 한다. 그러기 위해서는 먼저 자녀가 좋아하는 오락 장르를 정확히 알고 이해할 필요가 있고, 아이들에게만 구입을 맡기지 말고 부모가 함께 나가 여러가지 게임을 살펴 본 후 구입하는 것이 바람직하다.

또한, 청소년들이 오락을 하게되는 중요한 이유들로 '특별히 할 일이 없어 시간을 보내기 위해'와 '성취감을 얻으므로'가 있었던 점을 고려해 볼 때, 전자오락 외에 가족이 함께 시간을 보낼 수 있는 건전한 여가 활동을 계획, 개발할뿐 아니라 청소년들이 일상적인 가정생활 속에서 성취감을 느낄 수 있는 일들을 부모가 마련하여 주는 것이 매우 중요하다고 생각된다.

2. 기업과 정부의 역할

조사결과에서 청소년들은 국산 프로그램이 갖는 문제점으로 '그래픽이 엉성하다', '재미가 없고 종류가 다양하지 못하다', '국가와 기업의 무관심으로 투자가 부족하다', 등을 지적했다. 특히 일본이나 미국 제품과 상대적으로 비교하는 항목에서 국산 제품이 가장 낮게 평가된 것이 정부의 관심과 기업의 투자이다. 따라서 기업과 정부는 우리나라에서 만든 국산 프로그램이 외국의 것보다 더 재미있고 내용도 훌륭하여 우리의 청소년들이 자부심을 느낄 수 있고, 그들의 성장에 도움을 주는 건전한 프로그램 개발에 앞장서야 할 것이다. 본 연구에서는 그 한가지 방법으로 청소년들이 오락의 소재로 적당하다고 여기고 있는 전통문화를 부각시킨 오락 프로그램의 개발을 제시했다.

본 조사에서 최근 청소년들이 우리나라 전통놀이에 대해 긍정적인 이미지를 갖고 있지만 그 이름이나 놀이 방법에 대해서는 거의 모르고 있음이 밝혀졌다. 이러한 추세가 계속된다면, 다음 세대에 가서는 우리의 전통놀이가 완전히 잊혀지는 것이 아닌가 우려된다. 따라서 청소년들이 자주 접하는 전자오락에 우리의 전통놀이를 접목시킨다면, 자연스럽게 전통놀이에 대한 친숙감과 호기심을 느끼게 될 것이며, 놀이방법 또한 익힐 수 있게 될 것이라 생각된다. 전통놀이 이외에도 전자오락의 소재로 개발이 가능한 것들에는 전설 및 설화, 고전소설, 민담, 역사적 사건들로 나타났다. 청소년들에게 미치는 전자오락의 영향이 크다는 점을 고려해 볼 때, 위와 같은 것들을 소재로 우리 정서가 담긴 오락 프로그램은 개발하는것은 상업성과 함께, 청소년들에게 미치는 교육적, 정서적 효과가 클 것이라 여겨진다. 또한 전세계에 전자오락 프로그램을 통해 우리의 전통문화를 전파할 수 있는 기회가 되며, 청소년들의 올바른 가치관 확립과 문화적 성장에 큰 도움을 줄 수 있다.

현재, 본 조사의 결과를 토대로 하여 역사적인 물을 배경으로 전통놀이 문화를 현대적인 감각으로 재구성한 시나리오가 개발되고 있다. 서울대 컴퓨터 공학과를 중심으로 동학 100주년을 맞이하여 전봉준 장군의 일대기를 소재로 칠교, 고누, 쌍륙, 한국장기, 윷놀이등의 전통놀이를 첨가시킨 시나리오가 개발되었고, 롤 플레이와 시뮬레이션을 병합한 프로그램 개발을 위해 삼차원 애니메이션 기법을 제작하고 있다. 또한, 설문지에 언급된 각각의 한국전통놀이에 대해서도 컴퓨터 게임화 가능성에 대한 의견을 제시하고 있다. 이와 비슷하게 국내 최대의 PC용 소프트웨어 프로그램 수입업체인 동서게임채널이 현재 제작중인 전략 시뮬레이션 게임으로 분류되는 '광개토대왕'도 전통놀이는 아니지만 향토색을 겸비한 제품으로 기대와 관심이 모아지고 있다. 이렇듯, 우리나라에서 우리의 정서를 담고 있는 몇몇의 프로그램들이 제작되고 있는 것은 매우 다행스러운 일이지만, 외국 제품과 경쟁하기 위해서는 우리나라의 컴퓨터 산업을 이끄는 대기업들이 컴퓨터 보급에만 힘을 기울일 것이 아니라 좀 더 건전한 컴퓨터용 오락 프로그램을 개발하는데 앞장 서야 할 것이다. 아울러 차세대 유망산업인 멀티미디어로 가는 길목에 놓여 있는 이 산업은 국가적으로도 매우 중요하므로 기업뿐 아니라 정부에서도 이에 대한 적극적인 지원을 해야 할 것이다.

3. 심리학의 역할

현재 전자오락 프로그램 제작은 소프트웨어 개발 업체의 컴퓨터 관련 전문인들이 전적으로 담당하고 있다. 특히 국내의 게임 소프트웨어 업계에서는 시나리오 작성, 프로그래밍, 사운드, 그래픽 등 프로그램의 모든 기획과 제작이 소수의 전자게임 매니아들에 의해 수행되고 있는데, 프로그램의 교육적 효과를 증대하기 위해서는 이 개발과정에

심리학자, 아동학자, 교육학자들도 적극적으로 참여해야 한다. 더 나아가 청소년들의 인지적 발달 특성을 고려한 심리학적 연구가 이루어져 이를 바탕으로 프로그램 내용을 개발하려는 시도가 반드시 이루어져야 한다. 청소년의 연령별 인지적 특성이 TV 시청시 주의 집중도 및 내용 이해도에 영향을 미친다고 밝혀진 결과는 (Anderson, 1985) 전자오락에도 똑같이 적용될 것이다. 청소년의 인지적 특성은 어른의 사고와도, 청소년들의 연령별 발달 단계에 따라서도 질적으로 다르므로 (Piaget, 1970), 전자오락 프로그램은 그 내용면에서 연령 발달에 따른 이해 수준에 맞도록 제작되어야 한다. 즉 연령에 따라 지각적 특성, 최적 주의 집중 기간, 주의 유형등이 다르므로 이러한 점들을 반영해야 한다. 청소년들의 인지적 특성에 적합하여 이들에게 유익한 프로그램이 없을때, 자연스럽게 성인용 프로그램에 접하게 되어 외설성, 폭력성과 같은 전자오락의 부정적 영향들을 초래하게 된다.

전자오락 프로그램의 내용 개발뿐 아니라 프로그램의 분류과정에도 학자들이 관심을 가져야 한다. 심리학자나 교육학자들이 어떤 오락이 어떤 연령에 가장 적합한지에 대해서 연구하여 제시한다면 매우 신뢰롭고 유익한 정보가 될 것이다. 최근에 제작되는 프로그램에는 영화나 비디오에서 처럼 연소자 관람가, 중학생이상 관람가, 고등학생이상 관람가, 성인용등의 연령별 등급이 명시되어 있다고 하는데, 실제로 청소년들의 2/3정도가 프로그램을 복사하고, 또한 대리점에서도 연령에 맞게 프로그램을 선정하여 파는 실정이 아니어서 이러한 등급판정은 형식에 그치고 유명무실하다. 이 등급 분류가 효과적이 되기 위해서는 판매시 철저히 등급 기준을 따르도록 법적 조치가 강화되어야 함은 물론 심리학자나 교육학자들이 등급 설정 위원회(공연 윤리 위원회)에 참여하여 공동관리하여야 할 것이다.

끝으로 전자오락 프로그램의 교육적 측면을 고양하기 위한 앞으로의 연구 방향을 살펴 보겠다. 최근 컴퓨터를 교육에 응용하는 교육공학(CAI; Computer Assisted Instruction)이 도입된 이래 컴퓨터의 교육 매체로서의 긍정적인 역할에도 관심이 주어지고 있다 (Rieber, 1990; Cunningham, 1990; Rabbitt et al., 1989). 교사나 교수로부터 수동적으로 수업을 받는 방법과는 달리 스스로 컴퓨터와 상호작용하면서 능동적으로 학습하고 문제 해결해 나가는 방법의 습득하는 것은 교육의 새로운 차원을 제시하고 있다. 따라서 CAI의 기본 원리 및 논리를 전자오락 분야에 응용하면 전자오락이 오락적 효과뿐 아니라 교육적 효과를 달성케 될 수 있을 것이다. 이를 유도하기 위해서는 교육학자나 심리학자들이 기여해야겠다. 동시에 전자오락에 관한 연구수가 너무 적고 미비하기 때문에 청소년의 전자오락 행동이 그들의 인지적, 정서적, 사회적 발달 과정에 구체적으로 어떤 영향을 미치는지에 관한 실험 및 관찰 연구들이 요망된다.

참고 문헌

- 김명소(1994), 전통놀이 문화의 전자오락 프로그램 개발을 위한 기초연구에 관한 보고서, 문화예술진흥원, 문화발전연구소.
- 김순진(1992), 상담사례연구: 전자오락이 주호소 문제인 아동과 어머니의 실태, 청소년 상담 연구 보고서, 55-72.
- MBC(1991), '91 MBC 청소년 백서.
- 박경애(1992), 청소년(아동)과 전자오락 실태조사. 청소년 대화의 광장, 토론 광장 자료집.
- 박명진(1994), 컴퓨터 게임, 과학동아, 9권 3호, 133-136
- 박혜원, 박금주(1989), 아동의 TV시청에 관한 연구의 동향과 과제. 한국심리학회지 : 발달, 2(1), 125-142.
- 안동현(1992), 전자오락과 정신건강. 청소년 대화의 광장, 토론 광장 자료집.
- Anderson, D., Field, D., P., Loroach, E. & Nathan, J. (1985). Estimates of young children's time with television : A methodological comparison of parents reports with time-lapse video home observation. *Child Development*, 56, 1345-1367.
- Cunningham, A. E. & Stanovich, K. E. (1990). Early spelling acquisition : writing beats the computer. *Journal of Educational Psychology*. 82(1), 159-162.
- Hoopes, J. L. & Wimberley, R. W. (1973). Cognitive style and its relationship to perception of violent of prosocial aspects in television program. *Violence & TV*. American Broadcasting Company, 204-258.
- Piaget, J. (1979). Piaget's theory. In Mussen, P. (ed.), *Carmichael's manual of child psychology* (Vol. 1), New York : Wiley.
- Rabbitt, P., Banerji, N. & Szymanski, A. (1991). Space fortress as an IQ test? predictions of learning and of practised performance in a complex interactive video-game. *Acta Psychologica*, 71, 243-257.
- Rieber, L. P. (1990). Using computer animated graphics in science instruction with children. *Journal of Educational Psychology*. 82(1), 135-140.

A Study on the Use of Video / Computer Game and the Related Attitudes in Adolescents : Guidelines of Developing Video / Computer Game Softwares

Myoung So Kim

**Department of industrial Psychology
Ho Seo University**

The purpose of the present study was to propose a series of guidelines for developing video /computer game softwares by examining the usage pattern and the effects of the video /computer games which have been settled down as an important leisure activity in Korean adolescents and by exploring the applications of Korean traditional culture games to the video /computer game software design. Subjects were 1295 students from middle-schools, high-schools, and colleges in Seoul, Chun-Ahn, and Chun-Ju. The results provided the reference data on the importance of video /computer game in the adolescent leisure activity, the average hours of playing video /computer game softwares, the preference list of video /computer game softwares, the motivation of playing video /computer game, the positive function as well as negative functions of video /computer game, and so on. It was also found that most adolescents had positive attitudes toward Korean traditional culture games although they recognized only a few culture games. Based on those data, the future directions for developing computer game software are proposed not only to help adolescents enjoy video /computer game as a sound and useful leisure activity, but also to activate Korean traditional culture games and inherit them to adolescents. Finally, the roles that parents, industries, government and psychologists should play in this process are discussed.