

## 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독에 미치는 영향

이 경 님 (동아대학교 가정관리학과 교수)

오늘날 컴퓨터 게임중독으로 인한 아동과 청소년의 학업적, 정신적, 사회적인 심각한 부작용과 다양한 행동문제에 대한 많은 사례가 보고되고 있어 게임중독은 새로운 사회문제로까지 이르고 있다. 이에 아동의 어떠한 개인적 변인과 환경적 변인이 게임중독에 영향을 미치는가를 살펴보는 연구는 의의있다고 본다. 본 연구는 학령기 아동의 개인적 변인과 가족 및 학교환경변인과 친구관계가 아동의 게임중독에 미치는 영향을 파악하고 이들 변인들의 상대적 영향력을 살펴보는 데 목적을 두었다. 본 연구에서는 선행연구를 통해 아동의 게임중독에 영향을 미치는 개인적 변인으로 아동의 성, 게임이용동기(흥미·소일, 현실도피 및 공격적 동기), 자기통제, 자아존중감을 선정하고 가족환경변인으로 어머니와의 의사소통유형, 부모의 컴퓨터게임통제 및 인터넷 사용정도, 학교환경변인으로 학교적응(교사관계, 교우관계, 학교수업 및 학교규칙적응)과 교사의 컴퓨터게임통제 및 친구관계로는 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도가 선정되었다. 본 연구의 대상은 부산시내 5개 공립초등학교에 재학중인 5학년과 6학년의 944명의 아동이다. 본 연구에서 사용된 도구는 아동의 게임중독척도, 게임이용동기척도, 자기통제척도, 자아존중감척도, 어머니와의 의사소통척도, 부모와 교사의 컴퓨터게임통제척도, 학교적응척도 및 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도척도이다. 조사된 자료의 분석은 신뢰도, Pearson 적률상관분석, 단순회귀분석(Simple Regression Analysis), 중다회귀분석(Multiple Regression Analysis)이 적용되었다.

본 연구에서 나타난 주요결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 아동의 자기통제가 낮을수록, 게임을 흥미·소일, 현실도피 및 공격적 동기로 사용할수록, 여아보다 남아가, 자아존중감이 낮을수록 아동의 게임중독의 경향은 높은 것으로 나타났다. 둘째, 어머니와의 개방적 의사소통이 적을수록, 역기능적 의사소통이 많을수록, 부모가 아동의 컴퓨터게임사용에 대하여 통제를 많이 할수록 아동의 게임중독경향은 높은 것으로 나타났다. 셋째, 아동이 학교에서 수업과 규칙에 잘 적응하지 못할수록 아동의 게임중독 경향이 높은 것으로 나타났다. 넷째, 아동의 친구관계가 컴퓨터 게임과 관련될수록 아동의 게임중독경향은 높은 것으로 나타났다. 다섯째, 아동의 게임중독은 아동의 자기통제, 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도, 컴퓨터게임이용의 흥미·소일동기, 현실도피동기, 부모의 컴퓨터게임통제, 공격적 동기, 학교규칙적응, 아동의 성, 어머니와의 역기능적 의사소통과 학교수업적응의 순으로 영향을 받았으며 이들 변인들의 아동의 게임중독에 대한 총 영향력은 63.9%였다. 그런데 아동의 학년, 부모의 인터넷 사용정도, 학교에서의 교사관계와 교우관계에서의 적응은 게임중독에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다.