

개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향*

The Individual and Environmental Variables that Affect Children's Game Addiction Tendency*

동아대학교 가정관리학과
교수 이경님

Dept. of Home Management, Dong-A Univ.
professor : Lee, Kyung-Nim

◀ 목 차 ▶

- | | |
|--------------|-------------|
| I. 서론 | IV. 논의 및 결론 |
| II. 연구방법 | 참고문헌 |
| III. 결과 및 해석 | |

< Abstract >

This study examined different individual and environmental factors that affect children's game addiction tendency. As individual variables, game user' motivation, self-control, and self-esteem were included in the analysis. As family variables, communications with mothers, parental control of children's computer use and parental internet use were examined, as school variables, school adjustment and teacher's supervision of children's computer use, and as peer variables, peer group's attitude toward computer games were used. The sample consisted of 994 fifth and sixth grade children. Statistics and methods used for the data analysis were Cronbach's alpha, frequency, percentage, two way ANOVA, Pearson's correlation and Hierarchical Regression.

Several major results were found from the analysis. First, boys were addicted more than girls. No difference was found in the addiction tendency between the 5th graders and the 6th graders. Second, game users' motivation, that is, their interest-amusement motive, avoidance motive and aggressive motive, had a positive correlation with their game addiction tendency. However, self-control and self-esteem had a negative correlation with children's game addiction tendency. Third, problematic communications with mothers and

Corresponding Author: Kyung-Nim Lee, Department of Home Management, Dong-A University, Hadan-Dong 840, Saha-Gu, Busan 604-714,
Korea Tel: 82-51-200-7311 Fax: 82-51-200-7312 E-mail: knlee@daunet.donga.ac.kr

* 이 논문은 2002년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음 (KRF-2002-041-C00319).

parental control of children's computer use had a positive correlation with children's game addiction tendency. Open communications with mothers had a negative correlation with children's game addiction tendency. Fourth, school adjustment had a negative correlation with children's game addiction tendency. And peer group's attitude towards computer games had a positive correlation with children's game addiction tendency. Fifth, low self-control, peer group's attitude towards computer games, children's interest-amusement motive, avoidance motive, aggressive motive, school lesson adjustment, parental control of children's computer use and school rule adjustment were important predicting variables of boy's game addiction tendency. Avoidance motive, low self-control, interest-amusement motive, peer group's attitude towards computer games, and parental control of children's computer use were important predicting variables of girl's game addiction tendency.

주제어(Key Words): 게임중독경향(game addiction tendency) 자기통제(self-control) 어머니와의 의사소통(communications with mothers) 학교적응(school adjustment) 친구들과의 컴퓨터 게임에 대한 태도(peer group's attitude towards computer games)

I. 서론

오늘날 전 세계적으로 컴퓨터 보급률이 급증되었으며, 우리나라에서도 인터넷 이용 인구는 기하급수적인 증가세를 보여 1994년 13만명에서 1999년 말 600만명에 달하였고(안정임, 김동규, 2000), 2003년 3월말에는 2,473만명으로 전체인구의 64.7%로 추산되고 있다. 이중 아동과 청소년의 인터넷 사용비율을 보면 초등학교생의 93.3%, 중학생의 99.4%, 고등학생의 98.9%로 거의 대부분의 아동과 청소년은 인터넷을 활용하고 있음을 알 수 있다(코리아클릭, 2003). 이들 아동과 청소년들은 인터넷을 오락과 게임의 목적으로 가장 많이 사용하고 있어(한국 인터넷정보 문화센터, 2001) 컴퓨터 게임이 오늘날 아동과 청소년들의 중요한 놀이수단이 되고 있음을 알 수 있다. 컴퓨터게임은 아동과 청소년들에게 여러 긍정적인 영향을 미치고 있는데, 게임을 통하여 일상생활에서의 분노, 좌절감, 공격성에 대한 감정을 해소할 수 있으며 스트레스나 긴장해소와 같은 긍정적인 감정을 경험할 수 있다(문화관광부, 2001). 무엇보다 게임은 아동과 청소년들을 상징하는 독특한 놀이문화를 형성하게 하며 테크놀로지 기술교육의 좋은 수단이 될 수 있고, 자신감의 고양과 타인과의 새로운 관계형성에 중요한 역할을 하고 있다(Provenzo, 1991). 그러나, 이러한 긍정적 영향의 다

른 한편 아동과 청소년이 컴퓨터 게임에 지나치게 몰두함으로써 학업에 부정적 영향을 미칠 뿐 아니라 심각한 정신적, 정서적 부작용을 야기하고 있어 게임중독(game addiction)에 대한 우려가 사회문제로까지 이르렀다. 최근에는 게임중독이 청소년에서 초등학교 아동으로 저연령화되고 있으며 게임중독으로 인한 심리적, 사회적 부작용 등의 사례가 초등학교 아동에서도 적지 않음이 보고되고 있다. 최근 초등학교생의 게임중독사태에 관련된 보고중의 하나에 의하면 초등학교 5학년 여학생이 인터넷 온라인 게임을 과다하게 사용하여 인터넷 이용요금에 한달에 2,30만원씩 모두 170만원이나 나와 어머니로부터 꾸중을 들은 후 자살을 하였다(한겨레신문, 2003, 6월 26일).

게임은 인터넷 서비스 중에서 가장 중독될 가능성이 높으며 '인터넷중독 예방센터'를 방문하는 상담자의 90%는 게임중독에 관련되어 있다고 보고되고 있다(소년한국일보, 2002, 4월 23일). 게임중독은 아동과 청소년에서 가장 빈번하게 나타나는 인터넷중독의 하나이다. 인터넷중독장애(Internet Addiction Disorder: IAD)라는 용어는 Goldberg(1996)에 의해 처음 제안되었으며 현재 공식적으로는 사용되지 않고 있으나 새로 개정될 DSM-V(미국정신의학진단체계)에서 가상현실장애(Cyber Disorder)라는 항목으로 추가될 것으로 보고 있다. 최근의 많은 보고들은

과도한 인터넷 사용자의 일부는 약물, 알코올 혹은 도박에 중독되는 과정과 유사하게 인터넷에 중독된다고 보며 이는 학업과 작업수행의 실패 및 대인관계의 부적응을 야기한다고 지적하고 있다(Brady, 1996; Robert Half International, 1996). Young(1996)은 중독적인 인터넷 사용의 특성이 DSM-IV에 분류되어 있는 병리적인 도박(pathological gambling)의 특성과 가장 유사하다고 보고 인터넷 중독을 충동조절장애(impulse-control)의 하나로 규정하였으며, 병리적 도박의 진단기준에 의거하여 인터넷 중독의 진단기준을 제시하고 이를 측정할 수 있는 8문항을 제시하였다. 이후 Young(1996)은 이를 20개 문항으로 보완하여 인터넷중독검사(Internet Addiction Test; <http://net.addiction>)를 완성하였고 이는 현재 전 세계적으로 보편적으로 사용되고 있다.

국내에서는 인터넷중독의 대표적인 하위유형으로 게임중독, 통신중독, 음란물중독이 지적되고 있다(이기준, 2000). 이중 게임중독이 아동과 청소년에게 가장 빈번히 나타나는 전형적인 인터넷 중독으로 알려져 있다. 게임중독을 Young(1996)에 의한 인터넷 중독의 정의에 비추어 볼 때, 게임에 몰입하고 만족하기 위해서는 게임시간을 더 늘이는 내성현상이 있으며, 반복적인 접속으로 인해 학업에 소홀하고 현실의 일상생활에 흥미를 잃어 인간관계보다 게임에 몰두하고, 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하는 것으로 정의될 수 있다.

전자게임의 과도한 사용으로 인한 유해성 및 아동과 청소년에 미치는 신체적, 심리적 부적응에 대한 사례는 이미 1970년대 말 이후 미국에서 먼저 보고되었고 국내에서도 지속적으로 보고되어 왔으나(박금주, 강수연, 1997) 1990년대 들어 인터넷 또는 온라인 게임이 등장하면서 아동과 청소년의 게임중독의 가능성과 심각성이 증대되었다(정경아, 2001). 특히 우리나라 청소년들이 선호하는 온라인 게임인 스타크래프트와 리니지와 같은 머드게임, 디아블로와 같은 롤 플레이 게임은 사용자간의 상호작용이 지속적이고 긴밀하여 중독성이 강한 게임으로 알려져 있다(이재현, 2001). 온라인 게임은 알지 못하는 사람과 연결되어 상대에 따라 다른 전략을 사용하

면서 자신이 여러 전술을 만들어야 하므로 경쟁심을 자극하여 더욱 게임에 몰입(flow)하게 되는 특성을 가지고 있다. 이러한 몰입은 사용자로 하여금 최적의 심리적 경험을 하게 하여 게임에 중독될 가능성이 높아지게 한다. 게임자체가 가지고 있는 중독성에 대하여 Young(1997)은 접근가능성(Accessibility), 통제감(Control)과 흥미감(Excitement)의 ACE 모델로 설명하였다. 그 외, 게임은 호기심과 승부욕을 자극하여 끝까지 도전하게 하며, 게임에서의 승부를 통하여 통제감을 느끼고, 현실문제에서 도피하게 하는 특성이 있어, 게임사용자로 하여금 게임에 쉽게 몰입하고 중독될 가능성을 높인다(이기준, 2000; King, 1996).

게임의 과도한 사용이 아동과 청소년에 미치는 부정적 영향은 국내외의 많은 연구들에 의해 밝혀지고 있다. 이들에 의하면 게임중독의 경향이 높을수록 아동과 청소년의 사회성이 떨어지며, 대인관계에 부적응을 보이고, 부진한 학업성적, 충동성, 우울, 불안, 강박감 등의 사회심리적 부적응을 보인다(이소영, 2000; 이송선, 2000; 정순자, 2001; Hughes, 1999). 그런데 무엇보다 게임이 아동과 청소년에 미치는 부정적 영향 중 가장 심각한 문제 중의 하나는 게임의 중독적 사용으로 인한 공격적 행동의 증가이다(정유정, 이숙, 2001; Griffiths, 1999). 대부분의 게임은 죽음, 파괴 및 폭력의 장면이 많으며(Griffiths & Hunt, 1998) 전자게임의 85%는 파괴와 죽음 및 폭력적인 인물들이 등장했으며 인기있는 닌텐도 게임의 80%는 폭력적인 장면이라고 보고되었다(Provenzo, 1991). 이러한 폭력적인 게임을 하는 청소년들은 현실에서도 게임 속의 행동을 모방하거나 문제해결의 수단으로 폭력을 사용한다(Marion, 1983). 조아미(2000)에 의하면 폭력적인 게임의 중독적 사용은 청소년들의 폭력과 파괴행동과 관련이 있으며, 심지어 폭력범죄나 살인의 원인이 되기도 한다. 또한 최근에는 인터넷게임의 과도한 사용으로 인한 게임아이템 교환 및 판매, 폭행, 절도, 사기, 해킹 등 사이버 일탈행위뿐 아니라 사이버 범죄로도 이어지고 있어 이는 심각한 새로운 사회문제로 대두되고 있다(라민오, 2001; 조남근, 양돈규, 2001). 이

처럼 게임중독이 아동과 청소년에 미치는 부정적 영향과 그 심각성에 관한 보고와 연구는 꾸준히 이루어지고 있으나 아동의 어떠한 개인적 특성과 환경적 배경이 게임중독에 취약하게 하는 연구는 드물었다. 게임중독으로부터 아동을 보호하고 예방하기 위하여는 무엇보다 이에 대한 연구가 보완되어야 한다. 청소년을 대상으로 게임중독 및 인터넷중독에 영향을 미치는 관련변인에 관한 연구들을 포함한 선행연구들에 의해 아동의 게임중독에 관련되는 예측변인들을 크게 개인적 변인과 환경적 변인으로 나누어 고찰하면 다음과 같다. 먼저, 아동의 게임중독에 영향을 미치는 개인적 변인을 검토하면 성과 연령은 가장 보편적으로 다루어지고 있다. 아동과 청소년의 게임중독의 성차를 다룬 모든 연구들에 의해 남아가 여아보다 게임중독의 경향이 높다는데 일치되고 있었다(이경남, 2003; 정순자, 2001). 또한 게임을 가장 많이 하는 시기는 초등학교 고학년 이후 중학교 청소년시기로 밝혀지고 있으며(박혜원, 박금주, 1996) 게임중독의 경향은 중학교 시기가 초등학교와 고등학교 시기보다 더 높다고 보고되고 있다(방희정, 조아미, 2002).

청소년은 다양한 이유로 게임을 반복적으로 접속하는데, 게임이용동기 혹은 목적은 게임중독의 중요한 변인이 된다(Griffiths & Hunt, 1998). 청소년들은 재미, 흥미, 호기심 혹은 취미나 여가활동 등의 흥미 오락동기, 현실에서의 스트레스 해소나 고민을 잊기 위한 현실도피동기, 또한 파괴, 공격 및 분노표출을 위한 공격동기 등에 의해 게임에 반복 접속하는 것으로 나타났다(이수영, 2002; 이해경, 2002). 유사하게 인터넷중독 청소년은 비중독 청소년에 비해 취미나 여가활동의 개인적 이유, 현실도피이유 및 다양한 사람을 사귄 수 있다는 사회적 이유로 인터넷에 반복적으로 접속하였다(김혜원, 2001). 이에 따라 게임에 접속하는 동기나 이유가 아동의 게임중독과도 관련이 있으리라 유추되므로 이에 대한 실증적 연구가 필요하다.

자기통제는 아동과 청소년의 게임중독에 영향을 미치는 개인의 심리적 특성 중 가장 주목되는 변인의 하나이다. 자기통제는 미래의 더 좋은 결과를 위

하여 일시적인 충동에 의하거나 즉각적인 만족을 제지하고 인내할 수 있는 능력으로 정의된다(이경남, 2000). Logue(1995)는 그 반대되는 개념으로 충동성을 들고 자기통제의 실패는 개인이나 다른 사람에게 해가 될 수 있는 행위를 하려는 충동, 욕구, 유혹에 저항하지 못하며, 충동조절의 장애 또는 중독현상을 야기한다고 본다. 많은 연구들에 의해 아동과 청소년의 낮은 자기통제, 충동성은 게임과 인터넷중독과 관계가 있다는데 일치되고 있다. 이경남(2003)은 초등학교 4, 5, 6학년 아동의 낮은 자기통제는 게임중독에 직접적으로 가장 큰 영향을 미치는 중요한 변인임을 밝히고 있다. 또한 이선경(2001)에 의하면 낮은 자기통제가 중, 고등학교 청소년의 인터넷중독에 가장 큰 설명력을 보였고, 이송선(2000)도 초등학교 5, 6학년과 중학교 2학년의 충동성이 높은 청소년이 게임중독의 가능성이 높음을 보고하였다. 인터넷 혹은 게임중독 아동과 청소년들의 또 다른 심리적 특성은 낮은 자아존중감이다. 현실에서 자아존중감이 낮은 개인들은 사이버게임 공간에서는 게임의 승리를 통하여 만족감과 성취감을 쉽게 얻으며, 이로 인하여 자아존중감이 강화되고, 다시 게임에 지속적으로 도전하고 몰입하게 된다. 실제로 중, 고등학교 청소년의 자아존중감은 게임중독과 유의한 부적상관이 나타났으며(이수영, 2002), 청소년의 낮은 자아존중감은 인터넷중독과 관련이 있음이 밝혀지고 있다(김혜원, 2001).

아동의 게임중독에 아동의 개인적 변인이외에 환경적 변인의 영향도 중요한데, 환경적 변인을 가족환경변인, 학교환경변인 및 친구관계변인으로 나누어 살펴보면 다음과 같다. 최근 많은 연구들에 의해 부모와 자녀간의 의사소통 특성이 아동과 청소년의 게임중독과 인터넷중독에 의미있는 영향을 미침이 보고되고 있다. 이들 연구들은 어머니로부터 수용되고 이해받을 수 있는 기회가 적고 충분한 조력과 지지를 받지 못하는 역기능적 의사소통은 아동과 청소년의 게임중독의 경향을 높이는 반면, 어머니로부터 자유롭게 사실이나 감정이 표현되도록 허용되고 충분한 조력을 지각하는 아동은 현실의 가족에서 심리적 만족과 지지를 경험하므로 게임중독의

경향이 낮을 것으로 보고 이를 검증하였다. 이를 살펴보면 이경님(2003)은 어머니와의 역기능적 의사소통은 아동의 게임중독경향을 높이는 반면 개방적 의사소통은 아동의 게임중독의 경향을 낮게 함을 보고하였다. 방희정과 조아미(2002)는 청소년의 게임중독에 대한 부모와 자녀간의 역기능적 의사소통의 유의한 설명력을 밝히고 있으며, 서순미(2002)도 고등학교 청소년의 부모와의 문제형 의사소통이 인터넷중독을 가장 잘 예측해준다고 보고하였다. 이로써 어머니와 자녀간의 의사소통 특성은 아동의 게임중독에 영향을 미치는 중요한 가족환경변인이라 볼 수 있다. 또한 청소년의 컴퓨터게임 이용에 대한 부모의 통제는 청소년의 게임중독에 영향을 미친다고 보고되고 있다. 이에 대한 대부분의 연구들은 청소년들의 컴퓨터게임 이용에 대하여 부모가 부정적 태도를 갖거나 제한을 하며 통제를 많이 할수록 게임중독의 경향이 높은 것으로 밝혀지고 있다(김종원, 2002; 이해경, 2002). 이러한 결과는 부모의 통제가 청소년의 게임중독을 예방할 수 있으리라는 예측과는 다른 결과로 볼 수 있다. 그런데 학령기 아동의 발달과 적응에는 청소년기보다 부모의 영향이 더 큰 비중을 차지할 수 있으므로 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제가 아동의 게임중독에는 어떠한 영향을 미치는가를 확인하는 연구는 필요하다고 본다. 아울러 부모의 인터넷사용정도는 아동의 게임중독 경향에 어떠한 영향을 미치는지를 검토하는 연구도 필요하다고 본다.

학령기 아동의 주요생활공간은 학교이므로 학교환경변인도 아동의 게임중독과 밀접한 관련이 있으리라 예측된다. 학교만족도 혹은 학교생활의 부적응과 청소년의 게임중독의 관계에 관한 연구들에 의하면 게임중독 청소년들이 게임 비중도 청소년보다 학교만족도가 유의하게 낮으며(이해경, 2002) 또한 게임중독집단의 청소년이 비중도집단보다 학교적응이 낮다고 보고되었다(최은지, 2001). 또한 게임중독 청소년들이 비중도 청소년보다 학교, 공부 등에 더 흥미가 없는 것으로 밝혀지고 있다(정경아, 2001). 이러한 측면에서 학령기 아동의 학교생활에서의 교사관계, 교우관계, 수업 및 규칙적응이 게임중독에

영향을 미치리라 볼 수 있으므로 이에 대한 검증이 필요하다. 교사의 역할은 아동의 학교생활에 중요한 역할을 하므로 교사의 아동의 컴퓨터게임에 대한 태도와 지도가 아동의 게임중독의 경향에 영향을 미치리라 예측할 수 있다. 그런데 청소년들을 대상으로 한 연구(김종원, 2002; 이해경, 2002)에서는 교사의 컴퓨터게임에 대한 통제와 지도가 청소년의 게임중독에 어떠한 영향도 미치지 않은 것으로 보고되었다. 그러나 학령기 아동기에는 청소년기보다 교사의 영향을 더 많이 받을 수 있으므로 이에 대한 검증이 필요하다.

한편 학령기의 아동들은 가족이나 교사와의 관계에서 친구관계에 의해 더 많은 영향을 받기 시작한다. 즉 아동들은 부모와의 접촉시간이 점차 줄어들고, 또래집단과의 생활시간이 더 많은 비중을 차지하게 되면서 친구관계는 이 시기 아동의 사회화 과정과 적응에 많은 영향을 미치게 된다(Larson & Richards, 1991). 무엇보다 학령기 후기 아동들은 그들의 준거집단으로서의 또래집단으로부터 소속감이나 인정을 얻는 것을 중요시하기 때문에 친구들과 공유하는 관심은 아동의 일상생활과 적응에 중요한 변인이 될 수 있다. 이러한 맥락에서 아동이 친구들과 함께 컴퓨터게임에 대해 어떠한 태도를 가지며 관심을 보이는가는 게임중독에 유의한 영향을 주리라 예측할 수 있다. 그러나 아동을 대상으로 하여 이에 대한 검증은 이루어지지 않고 있으므로 아동의 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도와 게임중독 경향의 관련성에 대한 연구는 필요하다.

위와 같이 아동의 성, 연령, 자기통제, 게임이용동기, 자아존중감의 개인적 변인, 어머니와의 의사소통특성, 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제와 인터넷사용정도의 가족환경변인, 아동의 학교적응과 교사의 컴퓨터게임에 대한 통제와 같은 학교환경변인 및 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도의 친구관계변인 모두 아동의 게임중독경향에 중요한 영향을 미침을 알 수 있다. 그러나 지금까지 선행연구들을 통하여 아동의 개인적 변인, 가족환경변인, 학교환경변인 및 친구관계변인을 모두 함께 고찰하여 이들이 아동의 게임중독경향과 어떠한 관계가 있는지,

나아가 게임중독의 경향에 대한 이들 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력을 살펴본 연구는 없었다. 더욱이 국내에서 지금까지의 게임중독과 관련변인들에 관한 연구들은 청소년기인 중학생과 고등학생을 대상으로 한 연구들(김중원, 2002; 이수영, 2002; 이해경, 2002; 정경아, 2001)이 대부분이었으며, 학령기 아동을 대상으로 한 연구는 미흡하였다. 또한 청소년기에 게임을 하기 시작하는 것보다 아동기에 게임을 더 일찍 시작한 청소년이 게임중독의 가능성이 더 높다는 연구(Griffiths & Hunt, 1998), 최근의 게임중독의 저연령화 현상 및 초등학교 아동에서도 게임중독으로 인한 부작용사례가 지속적으로 보고되고 있음을 감안할 때, 학령기 아동의 게임중독경향에 영향을 미치는 관련변인에 관한 연구는 보완되어야 한다고 본다.

다른 한편, 아동과 청소년의 게임중독에 관한 연구를 검토하면, 아동의 게임중독에 영향을 미치는 관련변인에 대한 성에 따른 접근이 필요함을 알 수 있었다. 많은 선행연구들에 의해 남아의 게임중독의 경향이 여아보다 높다는데 일치되고 있었다(방희정, 조아미, 2002; 이경남, 2003). 따라서 아동의 게임중독의 경향에 영향을 미치는 예측변인이 남아와 여아에 따라 차이가 있을지 검토될 필요가 있으나 이에 대한 연구는 거의 없었다. 그러므로 아동의 게임중독경향에 대한 예측변인을 남아와 여아를 구분하여 검토하는 연구는 의의 있다고 본다.

이에 본 연구는 위에서 지적된 선행연구의 문제점들과 연구의 필요성을 토대로 초등학교 5학년과 6학년 아동을 대상으로 아동의 게임중독경향이 학년과 성에 따라 차이가 있는지를 살펴보고 아동의 개인적 변인, 가족 및 학교환경변인, 친구관계변인을 포함한 환경적 변인이 게임중독의 경향과 어떠한 관계가 있는지, 또한 아동의 게임중독경향에 대한 이들 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력을 성별에 따라 파악하는데 목적을 둔다. 본 연구의 결과를 통하여 아동의 어떠한 개인적 변인과 환경적 변인이 게임중독의 경향에 중요한 영향을 미치는지를 파악하고 나아가 아동의 게임중독을 예방하고 개선하기 위한 프로그램의 기초자료가 되리라

기대된다.

본 연구를 통하여 규명하고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 아동의 게임중독경향은 학년과 성에 따라 차이가 있는가?

연구문제 2. 아동의 게임중독경향과 개인적 변인 및 환경적 변인(가족환경변인, 학교환경변인 및 친구관계변인)의 관계는 성별에 따라 어떠한가?

2-1. 아동의 게임중독경향과 개인적 변인(게임이용동기, 자기통제, 자아존중감)의 관계는 성별에 따라 어떠한가?

2-2. 아동의 게임중독경향과 가족환경변인(어머니와의 의사소통유형, 부모의 컴퓨터게임통제, 부모의 인터넷 사용정도)의 관계는 성별에 따라 어떠한가?

2-3. 아동의 게임중독경향과 학교환경변인(학교적응, 교사의 컴퓨터게임통제) 및 친구관계변인(친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도)의 관계는 성별에 따라 어떠한가?

연구문제 3. 아동의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력은 성별에 따라 어떠한가?

3-1. 남아의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력은 어떠한가?

3-2. 여아의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 부산시내 5개 공립초등학교의

5학년과 6학년에 재학중인 944명의 아동이다. 이 중 5학년은 491명(52.0%), 6학년은 453명(46.3%)이며, 남아 507명(53.7%), 여아 437명(46.3%)이다.

본 연구대상 아동의 연령 선정이유는 게임을 가장 많이 하는 시기가 초등학교 고학년 이후 중학교 연령대로 보고되었기 때문에(박혜원, 박금주, 1997), 컴퓨터게임을 가장 많이 하기 시작하는 시기를 초등학교 고학년 이후로 보았다. 또한 본 연구에서 사용하는 질문지의 많은 문항수에 5학년 이후의 아동이 적절하게 답할 수 있다고 판단되었기 때문이다.

연구대상 아동의 아버지 연령을 보면 41~45세가 58.4%, 36~40세가 22.6%로, 어머니 연령은 36~40세가 53.7%, 41~45세가 32.8%로 부모의 연령은 36~45세가 대부분이었다. 아버지 교육수준은 초대졸이상 52.7%, 고졸이 34.2%였으며 어머니 교육수준은 고졸 46.8%, 초대졸이상 40.1%로 나타났다. 아버지 직업은 사무기술직, 자영업자 53.9%로 가장 많았고 어머니는 주부 50.4%, 취업주부 48.2%로 나타났다. 아동들은 자신의 가정의 경제적 수준을 보통 60%, 부유한 편 33.9%로 지각하는 것으로 나타났다.

2. 연구도구

본 연구에서 사용된 도구는 아동의 게임중독척도, 개인적 변인, 가족환경과 학교환경 및 친구관계변인을 측정하기 위한 척도와 아동의 배경변인에 관한 일반적 문항들로 구성되었다.

1) 아동의 게임중독경향

아동의 게임중독경향을 측정하기 위하여 Young(1999)의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 만든 인터넷 중독검사(The Internet Addiction Test)를 기초로 아동의 게임상황에 적합하도록 재구성하여 사용하였다. Young(1999)의 인터넷중독척도는 인터넷과 통신사용에 관련된 강박적 사용, 행동문제, 정서적 변화 및 인터넷 이용에 대한 금단현상 등에 관계되는 내용을 측정하게 되어있으며 모두 20문항으로 구성되어 있다. 국내에서 Young의 인터넷중독검사를 게임중독척도로 수정

보완한 연구로는 중, 고등학생을 대상으로 한 정경아(2001), 초, 중, 고등학생을 대상으로 한 방희정, 조아미(2002), 초등학교 고학년용으로 사용한 이경님(2003) 등이 있다. 본 척도는 "전혀 그렇지 않다"에서 "매우 그렇다"의 5점척도로 점수가 높을수록 게임중독경향이 높은 것으로 해석된다. 본 연구에서 나타난 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .91로 나타났다.

2) 개인적 변인

(1) 게임이용동기

아동의 게임이용동기를 측정하기 위하여 이수영(2002)의 게임이용동기척도 중 오락 소일동기, 현실 도피동기와 공격동기의 문항을 기초로 이혜경(2002)의 인터넷반복접속이유에 관련된 문항을 참고로 하여 흥미·오락동기 5문항, 현실도피동기와 공격동기 각 4문항씩 모두 13문항으로 구성하였다. 본 척도는 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'의 5점척도로 점수가 높을수록 컴퓨터 게임을 하는 이유가 흥미 및 오락의 동기, 현실도피의 동기, 공격동기가 높음을 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 흥미·오락동기 .72, 현실도피동기 .76, 공격동기 .75로 나타났다.

(2) 자기통제

아동의 자기통제를 측정하기 위하여 이경님(2000)의 학령기 아동용 자기통제척도를 사용하였다. 본 척도는 아동이 지각한 자기통제를 평정하도록 되어 있으며 유혹저항, 과제인내, 친구관련통제, 교사관련통제, 정서통제와 사려숙고성의 6 하위영역으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 각 하위영역을 대표한다고 판단되는 문항들을 선정하여 모두 23문항으로 구성하였다. 본 척도는 '전혀 그렇지 않다'에서 '항상 그렇다'의 5점척도로 점수가 높을수록 아동의 자기통제가 높음을 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .83으로 나타났다.

(3) 자아존중감

아동의 자아존중감을 측정하기 위하여 Rosenberg

(1965)의 자아존중감척도(Self-Esteem Scale)를 번안하여 사용하였다. 본 척도는 자아에 대한 긍정적 문항과 부정적 문항으로 구성되어 있으며 각 5문항씩 모두 10문항이다. 본 척도는 '정말 그렇지 않다'에서 '정말 그렇다'의 4점척도로 부정문항은 역산하였다. 따라서 점수가 높을수록 아동의 자아존중감이 높음을 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .80으로 나타났다.

3) 가족환경변인

(1) 어머니와의 의사소통

아동이 지각한 어머니와의 의사소통정도를 측정하기 위하여 Barnes와 Olson(1985)의 부모-자녀간의 의사소통척도를 정유미(1995)가 번안한 것을 어머니와의 의사소통정도를 측정하기 위하여 재구성하여 사용하였다. 본 척도는 개방적 의사소통과 역기능적 의사소통의 두 유형의 하위영역으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 각 하위영역 8문항씩 모두 16문항으로 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'의 5점척도로 구성하였다. 점수가 높을수록 아동은 어머니와의 의사소통을 개방적 혹은 역기능적으로 지각하는 것으로 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 개방적 의사소통 .89, 역기능적 의사소통 .71로 나타났다.

(2) 부모의 컴퓨터게임 통제

아동이 지각한 부모의 컴퓨터게임통제를 측정하기 위하여 김종원(2002)의 부모의 인터넷·게임에 대한 태도에 관한 문항을 기초로 진영희(2002)를 참고하여 4문항을 구성하였다. 본 척도는 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'의 4점척도로 점수가 높을수록 부모가 아동의 컴퓨터게임 사용에 대하여 통제가 더 많은 것을 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .70으로 나타났다.

(3) 부모의 인터넷 사용정도

아동의 부모가 인터넷을 어느 정도 사용하시는지

를 측정하기 위하여 아버지와 어머니의 인터넷 사용정도를 알아보았다. 아버지와 어머니에 대하여 각 1문항씩이며 '전혀 사용하지 않으신다'에서 '아주 많이 사용하신다'의 5점으로 평정하게 하였다. 점수가 높을수록 부모의 인터넷 사용이 많은 것을 의미한다.

4) 학교환경변인

(1) 학교적응

아동의 학교적응을 측정하기 위하여 노숙영(1997)이 사용한 학교적응척도를 사용하였다. 본 척도는 교사관계, 친구관계, 학교수업 및 학교규칙의 하위영역으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 각 하위영역에서 5문항씩을 선정하여 모두 20문항으로 구성하였다. '전혀 그렇지 않다'에서 '아주 그렇다'의 5점척도로, 점수가 높을수록 아동은 학교에서의 교사관계, 친구관계, 수업 및 규칙에 잘 적응하는 것을 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 교사관계 .66, 친구관계 .82, 학교수업 .79, 학교규칙 .72로 나타났다.

(2) 교사의 컴퓨터게임통제

아동이 지각하는 교사의 컴퓨터게임에 대한 통제정도를 측정하기 위하여 김종원(2002)과 진영희(2002)의 교사의 컴퓨터게임에 대한 통제에 관한 문항을 참고하여 구성하였다. 본 척도는 4문항으로 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'의 4점척도로 구성되어 있다. 점수가 높을수록 교사의 컴퓨터게임에 대한 통제가 많은 것을 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .77로 나타났다.

5) 친구관계

(1) 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도

아동이 지각하는 친구들과의 컴퓨터 게임에 대한 태도를 측정하기 위하여 김종원(2002)의 친구들과의 컴퓨터게임 태도에 관련된 문항을 참고하여 4문항으로 구성하였다. 본 연구에서는 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'의 4점척도로 점수가 높을수

록 친구들과 함께 컴퓨터 게임을 하는 시간이 많으며, 게임에 대한 대화를 많이 하는 등 친구관계가 컴퓨터게임에 의존됨을 의미한다. 본 연구에서의 척도의 문항간 내적 일치도에 의한 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .69로 나타났다.

3. 연구절차

1) 예비조사

본조사에 앞서 척도를 구성하기 위한 문항의 선별과 문항의 이해도를 파악하기 위해 2003년 4월 1일에 예비조사를 실시하였다. 예비조사 대상은 부산시에 소재한 1개 공립초등학교 5학년과 6학년의 한 학급씩 모두 60명의 아동이다. 각반 담임교사의 협조를 얻어 질문지가 배부되고 응답요령을 설명한 후 실시되고 회수되었다. 검사시간은 약 40~45분이 소요되었다. 예비조사결과 문항을 이해 못하는 아동은 없었으며, 조사절차에 문제가 없는 것으로 나타났다. 다만 5학년 아동에게 문항수가 많은 것으로 파악되어 문항수가 많은 척도의 문항들에서 중복된다고 판단되는 문항들을 제외하고 수정보완하여 본조사 도구를 완성하였다.

2) 본조사

본조사를 실시하기 위해 연구대상 아동의 사회경제적 분포가 편중되지 않도록 지역성을 고려하여 부산시 북구, 부산진구, 사하구, 중구에 속하는 모두 5개 초등학교를 임의 표집하고 이들 학교에서 5학년과 6학년의 각 3학급씩을 무선 표집하였다. 그리하여 모두 30학급의 아동을 대상으로 2003년 4월 15일부터 4월 25일까지 본조사가 실시되었다. 조사자들이 직접 학교를 방문하여 담임교사들에게 연구의 목적과 방법을 설명한 뒤 교사들의 협조를 얻어 아동에게 질문지가 배부되고 응답하게 하여 회수되었다. 모두 1054부가 회수되었고, 이중 응답이 불성실한 자료를 제외하고 944부를 최종분석 자료로 사용하였다.

4. 자료처리

본 연구에서 수집된 자료는 Spss win 10.0 통계프로그램을 이용하여 다음과 같은 방법으로 통계처리하였다. 먼저 연구대상 아동과 부모의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도와 백분율을 구하였고 연구도구의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였다. 그리고 아동의 게임중독경향의 학년과 성에 따른 차이는 이원변량분석을, 게임중독경향과 개인적 변인 및 환경적 변인간의 관계는 Pearson의 적률상관분석을 실시하였다. 아동의 게임중독경향에 대하여 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력을 파악하기 위해 Pearson의 적률상관분석을 구하여 다중공선성을 검토한 후 위계적 회귀분석을 실시하였다.

III. 결과 및 해석

1. 아동의 학년과 성에 따른 게임중독경향

아동의 게임중독경향의 점수가 학년과 성에 따라 유의한 차이가 있는지를 알아보기 위해 이원변량분석한 결과는 <표 1>과 같다. <표 1>에 의하면 아동의 게임중독의 경향은 성의 주효과에서 유의한 차이가 나타났다($F=125.05$, $df=1, 940$, $p<.001$). 그런데 아동의 게임중독경향에 대한 학년의 주효과와 학년과 성의 상호작용효과는 유의하지 않았다. <표 1>에서 나타난 아동의 게임중독경향점수의 성에 따른 차이를 살펴보기 위해 성별 게임중독경향의 점수를 제

<표 1> 아동의 학년과 성에 따른 게임중독경향점수의 이원변량분석결과

변량원	자승합	자유도	평균자승합	F
학년	193.98	1	193.98	1.120
성	21649.47	1	21649.47	125.05***
학년×성	123.69	1	123.69	.714
오차	162741.5	940		
합계	172660	944		

*** $p<.001$

〈표 2〉 성별 아동의 게임중독점수

	남아(n=507)		여아(n=437)		전체(n=944)	
	M	SD	M	SD	M	SD
게임중독경향	44.88	14.03	35.24	12.07	40.41	14.00

시하면 〈표 2〉와 같다.

〈표 2〉에 의해서 남아의 게임중독경향점수는 (M=44.88, SD=14.03) 여아의 게임중독경향의 점수 (M=35.24, SD=12.07)보다 높음을 알 수 있었다. 즉 남아는 여아보다 게임중독의 경향이 더 높은 것으로 해석된다.

2. 성별에 따른 아동의 게임중독경향과 개인적 변인 및 환경적 변인의 관계

1) 성별에 따른 아동의 게임중독경향과 개인적 변인의 관계

아동의 게임중독의 경향과 게임이용동기(흥미·오락동기, 현실도피동기, 공격동기), 자기통제와 자아존중감의 개인적 변인간의 관계를 알아보기 위해 남아와 여아를 구분하여 Pearson의 적률상관계수를 실시한 결과는 〈표 3〉과 같다.

〈표 3〉에 의하면 남아와 여아의 게임중독경향은 흥미·오락동기(남아: r=.559, p<.001, 여아: r=.602,

p<.001), 현실도피동기(남아: r=.501, p<.001, 여아: r=.549, p<.001), 공격동기(남아: r=.458, p<.001, 여아: r=.502, p<.001)와는 정적상관을, 자기통제(남아: r=-.547, p<.001, 여아: r=-.488, p<.001), 자아존중감(남아: r=-.346, p<.001, 여아: r=-.236, p<.001)과는 부적상관이 있는 것으로 나타났다. 즉, 남아와 여아, 공통적으로 게임이용동기의 흥미·소일, 현실도피 및 공격동기가 높을수록, 또한 자기통제와 자아존중감이 낮을수록 게임중독의 경향이 높은 것으로 해석된다.

2) 성별에 따른 아동의 게임중독경향과 가족환경변인간의 관계

아동의 게임중독의 경향과 어머니와의 개방적 의사소통, 역기능적 의사소통, 부모의 컴퓨터게임통제 및 부모의 인터넷 사용정도와와의 관계를 남아와 여아를 구분하여 Pearson의 적률상관계수를 실시한 결과는 〈표 4〉와 같다.

〈표 4〉에 의하면 남아와 여아의 게임중독경향은 어머니와의 개방적 의사소통(남아: r=-.256, p<.001, 여아: r=-.228, p<.001)과 부적상관이, 어머니와의 역기능적 의사소통(남아: r=.321, p<.001, 여아: r=.261, p<.001)과 부모의 컴퓨터게임통제(남아: r=.210, p<.001, 여아: r=.175, p<.001)와는 정적상관이 나타났

〈표 3〉 성별에 따른 아동의 게임중독경향과 개인적 변인간의 상관관계

게임 중독경향		게임이용동기				
		흥미·오락동기	현실도피동기	공격동기	자기통제	자아존중감
	남아(n=505)	.559***	.501***	.458***	-.547***	-.346***
	여아(n=435)	.602***	.549***	.502***	-.488***	-.236***

***p<.001 대표적 사례수를 제시하였으며 결측치로 인해 변인마다 사례수의 증감이 나타남

〈표 4〉 성별에 따른 아동의 게임중독경향과 가족환경변인간의 상관관계

게임중독경향		어머니와의 개방적 의사소통	어머니와의 역기능적 의사소통	부모의 컴퓨터 게임통제	아버지의 인터넷 사용정도	어머니의 인터넷 사용정도
		남아(n=502)	-.256***	.321***	.210***	.012
여아(n=434)	-.228***	.261***	.175***	.013	.018	

***p<.001 대표적 사례수를 제시하였으며 결측치로 인해 변인마다 사례수의 증감이 나타남

다. 즉, 남아와 여아 모두 어머니와의 의사소통을 개방적으로 지각할수록 게임중독의 경향이 낮으며, 어머니와의 의사소통을 역기능적으로 지각할수록, 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제가 많다고 지각할수록 게임중독의 경향이 높은 것으로 해석된다. 그런데 남아와 여아의 게임중독경향은 부모의 인터넷 사용 정도와는 유의한 관계가 나타나지 않았다.

3) 아동의 게임중독경향과 학교환경 및 친구관계변인의 관계

아동의 게임중독경향과 학교적응(교사관계, 친구관계, 학교수업 및 학교규칙적응), 교사의 컴퓨터게임통제의 학교환경변인과 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도의 친구관계변인간의 관계를 알아보기 위해 남아와 여아를 구분하여 Pearson의 적률상관계수를 실시한 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5>에 의하면 남아와 여아의 게임중독의 경향은 교사관계적응(남아: $r = -.147, p < .01$, 여아: $r = -.110, p < .05$), 친구관계적응(남아: $r = -.223, p < .001$, 여아: $r = -.122, p < .05$), 학교수업적응(남아: $r = -.352, p < .001$, 여아: $r = -.249, p < .001$)과 학교규칙적응(남아: $r = -.390, p < .001$, 여아: $r = -.256, p < .001$)과 부적상관을 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도(남아: $r = .525, p < .001$, 여아: $r = .477, p < .001$)와는 정적상관이 나타났다. 즉, 남아와 여아 모두 학교에서의 교사관계, 친구관계, 학교수업 및 규칙에 잘 적응하지 못할수록 아동의 게임중독경향은 높은 것으로 해석된다. 또한 남아와 여아의 친구관계가 컴퓨터게임에 의존될수록 게임중독의 경향은 높은 것으로 해석된다. 그런데 남아와 여아의 게임중독경향은 교사의 컴퓨터게임통제와는 유의한 관계가 나타나지 않았다.

3. 아동의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력

회귀분석을 실시하기 전에 회귀식의 기본가정인 다중공선성의 여부를 검토하기 위해 남아와 여아를 구분하여 각 독립변인간 상관관계를 구하였으며 그 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6>에 의하면 각 독립변인간 상관계수는 남아 .564, 여아 .609를 넘지 않았으므로 다중공선성의 문제는 적은 것으로 판단되었다.

1) 남아의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력

남아의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 가족환경, 학교환경 및 친구관계변인의 상대적 영향력을 알아보기 위해 각 변인군을 독립변인군으로 묶어 위계적 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 <표 7>과 같다. 먼저 <표 7>에 의해 오차항간의 상관관계를 살펴본 결과 각 단계에서의 Durbin-Watson 계수가 1.796에서 1.973의 범위에 있었으므로 오차항간의 독립성을 가정할 수 있었다.

<표 7>에 의해 1단계에서는 남아의 게임중독경향에 대하여 개인적 변인인 흥미·소일, 현실도피, 공격동기의 게임이용동기, 자기통제 및 자아존중감의 영향력을 분석한 결과 자기통제($\beta = -.366, p < .001$), 흥미·오락동기($\beta = .259, p < .001$), 현실도피동기($\beta = .187, p < .001$), 공격동기($\beta = .137, p < .01$) 및 자아존중감($\beta = -.096, p < .05$)이 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 개인적 변인군의 게임중독경향에 대한 총 설명력은 53.9%로 나타났다. 2단계에서는 가족환경변인군을 추가하여 게임중독경향에 대한 영향력을 분석하기 위해 1단계 회귀모델에 어머니와

<표 5> 성별에 따른 아동의 게임중독경향과 학교환경변인 및 친구관계변인의 상관관계

		학교적응				교사의 컴퓨터 게임통제	친구들과의 컴퓨터 게임에 대한 태도
		교사관계	친구관계	학교수업	학교규칙		
게임	남아(n=501)	-.147**	-.223***	-.352***	-.390***	-.007	.525***
중독경향	여아(n=435)	-.110*	-.122*	-.249***	-.256***	.019	.477***

*p<.05 **p<.01 ***p<.001 대표적 사례수를 제시하였으며 결측치로 인해 변인마다 사례수의 증감이 나타남

〈표 6〉 성별에 따른 독립변인간 상관관계

여	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1.00	.609***	.502***	-.359***	-.183***	-.184***	.222***	.118***	-.032	.009	-.007	-.113*	-.146**	-.139**	.054	.380***
2	.524***	1.00	.580***	-.183***	-.180**	-.090	.167**	.110*	-.028	-.016	.010	-.070	-.103*	-.045	.059	.307***
3	.431***	.564***	1.00	-.283***	-.139**	-.118*	.195***	.031	-.046	-.038	-.035	-.102*	-.139**	-.129**	.036	.300***
4	-.305***	-.195***	-.262**	1.00	.289***	.375***	-.179***	.069	.003	.050	.276***	.242***	.423***	.509***	.083	-.214***
5	-.172***	-.202***	-.160***	.399***	1.00	.320***	-.205***	.071	.036	.098*	.311***	.424***	.492***	.353***	.014	-.163**
6	-.098*	-.120**	-.105*	.316***	.421***	1.00	-.344***	.103*	-.049	.060	.318***	.320***	.338***	.354***	.036	-.098*
7	.181***	.248***	.258***	-.261***	-.280***	-.098*	1.00	.166**	.138**	.121*	-.082	-.102*	-.116*	-.091	.117*	.170***
8	.140**	.119***	.027	-.091	-.037	.222***	.191***	1.00	.057	.134**	.080	.094	.108*	.021	.353***	.090
9	-.052	.050	.027	.044	.034	.039	.095*	.072	1.00	.305***	.038	.085	.076	.009	-.016	-.053
10	-.033	.059	.008	.056	.007	.049	.058	.151	.341***	1.00	.028	.083	.144***	.062	.035	.043
11	-.072	-.088	-.115*	.259***	.275***	.309***	-.071	.102*	.061	.095*	1.00	.447***	.543***	.355***	.153**	.034
12	-.182***	-.168***	-.057	.223***	.460***	.365***	-.039	.067	.011	.058	.385***	1.00	.453***	.349***	.080	-.084
13	-.168***	-.148**	-.157***	.436***	.322***	.402***	-.061	.092*	.021	.067	.544***	.430***	1.00	.475***	.097*	-.119*
14	-.212***	-.154**	-.123**	.505***	.319***	.302***	-.132**	-.029	-.019	.014	.367***	.317***	.453***	1.00	.035	-.105*
15	-.032	-.040	-.029	.025	.035	.069	.079	.234***	-.012	.028	.166***	.111*	.029	.016	1.00	.042
16	.385***	.341***	.312***	-.342***	-.263***	-.157***	.336***	.213***	.007	.015	-.101*	-.114*	-.188***	-.144***	.071	1.00

* p<.05 **p<.01 ***p<.001 대각선 위: 여아 밑: 남아

1. 흥미·오락동기 2. 현실도피동기 3. 공격동기 4. 자기통제 5. 자아존중감 6. 어머니와의 개방적 의사소통 7. 어머니와의 역기능적 의사소통 8. 부모의 컴퓨터게임통제 9. 아버지의 인터넷 사용정도 10. 어머니의 인터넷 사용정도 11. 교사관계적응 12. 친구관계적응 13. 학교수업적응 14. 학교규칙적응 15. 교사의 컴퓨터게임통제 16. 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도

의 의사소통유형, 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제, 아버지와 어머니의 인터넷사용정도를 추가하여 중다회귀분석을 실시하였다. 그 결과 가족환경변인 중 부모의 컴퓨터게임통제($\beta=.144$, $p<.001$), 어머니와의 역기능적 의사소통($\beta=.077$, $p<.05$)이 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 2단계의 남아의 게임중독경향에 대한 설명력은 57.2%로서 1단계보다 3.3% 증가하였다. 3단계에서는 학교환경과 친구관계변인을 추가하여 게임중독경향에 대한 영향력을 분석하기 위해 2단계 회귀모델에 학교에서의 교사관계, 친구관계, 학교수업 및 학교규칙적응과 선생님의 컴퓨터게임에 대한 통제와 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도를 추가하여 중다회귀분석을 실시하였다. 그 결과 학교환경과 친구관계변인 중 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도($\beta=.194$, $p<.001$), 학교수업적응($\beta=-.110$, $p<.05$), 학교규칙적응($\beta=-.097$, $p<.05$)이 유

의한 영향을 미쳤으며 3단계에서의 남아의 게임중독경향에 대한 설명력은 61.9%로서 2단계보다 4.7% 증가하였다. 결과적으로 남아의 게임중독경향에 대한 위계적 회귀분석의 결과 남아의 게임중독경향을 가장 잘 예측하는 변인은 개인적 변인인 자기통제($\beta=-.265$, $p<.001$)이었으며, 그 다음 친구관계 변인인 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도($\beta=.194$, $p<.001$) 개인적 변인인 게임이용동기 중 흥미·오락동기($\beta=.178$, $p<.001$), 현실도피동기($\beta=.155$, $p<.01$), 공격동기($\beta=.134$, $p<.01$), 학교환경변인인 학교수업적응($\beta=-.110$, $p<.05$), 가족환경변인인 부모의 컴퓨터 게임에 대한 통제($\beta=.100$, $p<.01$), 학교환경변인인 학교규칙적응($\beta=-.097$, $p<.05$)의 순으로 남아의 게임중독경향을 예측하였다. 이들 변인들의 남아의 게임중독경향에 대한 총 설명력은 61.9%였다.

<표 7> 남아의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 환경적 변인의 위계적회귀분석

관련변인	게임중독경향					
	1단계		2단계		3단계	
	B	β	B	β	B	β
개인적 변인						
게임이용동기						
- 흥미·오락동기	.828	.259***	.750	.233***	.580	.178***
- 현실도피동기	.664	.187***	.598	.168***	.566	.155**
- 공격동기	.493	.137**	.497	.137**	.490	.134**
자기통제	-.394	-.366***	-.382	-.352***	-.287	-.265***
자아존중감	-.260	-.096*	-.121	-.045	-4.1E-02	-.015
가족환경변인						
어머니와의 개방적 의사소통			-.151	-.075	-.135	-.067
어머니와의 역기능적 의사소통			.185	.077*	.100	.041
부모의 컴퓨터게임통제			.703	.144***	.490	.100**
아버지의 인터넷사용정도			.405	.037	-.350	.032
어머니의 인터넷사용정도			-.426	-.038	-.293	-.026
학교환경과 친구관계변인						
학교환경변인						
학교적응						
- 교사관계적응					.293	.082
- 친구관계적응					.112	.033
- 학교수업적응					-.377	-.110*
- 학교규칙적응					-.368	-.097*
교사의 컴퓨터게임통제					3.157E-02	.007
친구관계변인						
친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도					1.071	.194***
D-W 계수	1.973		1.935		1.796	
상수	62,087		51,260		44,759	
R ²	.539		.572		.619	
R ² 증가량			.033		.047	
F(df)	96,938***(5, 414)		51,454***(10, 385)		35,841***(16, 353)	

*p<.05 **p<.01 ***p<.001

2) 여아의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력

여아의 게임중독경향에 대한 개인적 변인과 가족 환경, 학교환경변인 및 친구관계변인의 상대적 영향력을 알아보기 위해 각 변인군을 독립변인군을 묶어 위계적 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 <표 8>과 같다. <표 8>에 의해 오차항간의 상관관계를 살펴본 결과 각 단계에서의 Durbin-Watson 계수가 1.969에서 1.983의 범위에 있었으므로 오차항간의 독립성을 가정할 수 있었다.

립성을 가정할 수 있었다.

<표 8>에 의해 1단계에서는 여아의 게임중독경향에 대하여 흥미·오락, 현실도피, 공격동기의 게임 이용동기, 자기통제 및 자아존중감의 개인적 변인군의 영향력을 분석한 결과 자기통제($\beta = -.300$, $p < .001$), 흥미·오락동기($\beta = .295$, $p < .001$), 현실도피동기($\beta = .271$, $p < .001$), 공격동기($\beta = .097$, $p < .05$)가 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며 개인적 변인군의 게임중독경향에 대한 총 설명력은 53.5%로 나

<표 8> 여아의 게임중독경향에 대한 개인적변인과 환경적 변인의 위계적 회귀분석

관련변인	게임중독경향					
	1단계		2단계		3단계	
	B	β	B	β	B	β
개인적 변인						
게임이용동기						
- 흥미·오락동기	.837	.295***	.788	.274***	.674	.232***
- 현실도피동기	.936	.271***	.926	.267***	.918	.263***
- 공격동기	.376	.097*	.372	.096*	.271	.070
자기통제	-.297	-.300***	-.299	-.300***	-.232	-.234***
자아존중감	-7.1E-02	-.034	-7.3E-02	-.035	5.027E-02	.024
가족환경변인						
어머니와의 개방적 의사소통			-.25E-02	-.015	-3.6E-03	-.002
어머니와의 역기능적 의사소통			.122	.061	.129	.066
부모의 컴퓨터게임통제			.394	.097**	.436	.108**
아버지의 인터넷사용정도			.246	.025	.296	.031
어머니의 인터넷사용정도			.248	.025	.104	.010
학교환경과 친구관계변인						
학교환경변인						
학교적응						
- 교사관계적응					-.134	-.042
- 친구관계적응					8.782E-02	.032
- 학교수업적응					-.210	-.069
- 규칙적응					-.152	-.048
교사의 컴퓨터게임통제					-.148	-.037
친구관계변인						
친구들과의컴퓨터게임에대한태도					1.208	.216***
D-W 계수	1.974		1.983		1.969	
상수	43,153		36,878		27,673	
R ²	.535		.553		.588	
R ² 증가량			.018		.035	
F(df)	87.059***(5, 379)		44.487***(10, 360)		30.230***(16, 339)	

*p<.05 **p<.01 ***p<.001

타났다. 2단계에서는 가족환경변인군을 추가하여 1 단계 회귀모델에 어머니와의 의사소통유형, 부모의 컴퓨터게임통제, 아버지와 어머니의 인터넷사용정도를 추가하여 회귀분석을 실시하였다. 그 결과 가족 환경변인 중 부모의 컴퓨터게임통제($\beta=.097$, $p<.01$)가 유의한 영향을 미쳤으며, 2단계의 여아의 게임중독경향에 대한 설명력은 55.3%로서 1단계보다 1.8% 증가하였다. 3단계에서는 학교환경과 친구관계변인을 추가하여 게임중독경향에 대한 영향력을 분석하

기 위해 학교에서의 교사관계, 친구관계, 학교수업 및 학교규칙적응과 선생님의 컴퓨터게임통제, 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도를 추가하여 중다회귀분석을 실시하였다. 그 결과 친구관계변인인 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도($\beta=.216$, $p<.001$)가 유의한 영향을 미쳤으며 3단계에서의 여아의 게임중독경향에 대한 설명력은 58.8%로서 2단계보다 3.5% 증가하였다. 결과적으로 여아의 게임중독경향을 가장 잘 예측하는 변인은 개인적 변인인 게임이

용동기 중 현실도피동기($\beta = .263, p < .001$)이었으며, 그 다음 자기통제($\beta = -.234, p < .001$), 흥미·오락동기($\beta = .232, p < .001$), 친구관계변인인 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도($\beta = .216, p < .001$), 가족환경변인인 부모의 컴퓨터게임통제($\beta = .108, p < .01$)의 순으로 여아의 게임중독경향을 예측하였다. 이들 변인들의 여아의 게임중독경향에 대한 설명력은 58.8%였다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 초등학교 5학년과 6학년 아동을 대상으로 아동의 게임중독경향의 학년과 성에 따른 차이를 살펴보고 아동의 개인적 변인, 가족환경변인, 학교환경변인 및 친구관계변인이 게임중독경향과 어떠한 관계가 있는지와 아동의 게임중독경향에 대한 이들 개인적 변인과 환경적 변인의 상대적 영향력을 성별에 따라 파악하는데 목적을 두고 실시되었다.

본 연구에서 나타난 주요결과를 선행연구와 관련지어 논의하면 다음과 같다.

첫째, 아동의 게임중독경향은 남아가 여아보다 높게 나타났다. 이러한 결과는 남아가 여아보다 게임중독경향이 높다는 많은 연구들(이경님, 2003; 이해경, 2002; 방희정, 조아미, 2002)과 일치하였다. 이로써 남아의 게임중독경향이 여아보다 더 높음을 알 수 있다. 이러한 이유로써 게임내용에 대한 남아와 여아의 관심과 선호 정도의 차이를 고려해 볼 수 있다. 최근, '테트리스', '크레이지 아케이드', '포트리스' 등의 컴퓨터게임은 여아들에게도 비교적 많은 관심과 인기를 끌고 있으며, 여아들의 게임에 대한 몰입과 중독의 현상이 나타나기도 한다. 그러나 아직 대부분의 게임은 남아들이 선호하는, 폭력과 파괴의 장면의 내용이 많아 남아의 게임에 대한 몰입과 중독현상이 더 높은 것으로 추측된다. 그런데 본 연구에서는 5학년과 6학년 아동의 게임중독경향은 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 6학년 아동에서 게임중독의 경향이 높아진다는 연구(이경님, 2003; 정순자, 2001)와 일치하지 않았다. 이러한

일치되지 못한 결과에 대해 명확한 이유를 밝히기는 어려우나, 각 연구에서의 조사시기 차이의 가능성이 추측된다. 그런데, 초등학교 고학년에서 중학교 청소년간에 게임중독경향의 큰 차이가 있다는 연구(방희정, 조아미, 2002)와 최근 게임중독의 경향이 저연령화되고 있음을 감안할 때, 초등학교 저학년에서 고학년 아동, 중학교 청소년에 걸친 연구대상이 포함된 많은 후속연구가 이루어져 아동의 게임중독경향이 어느 시기에 가장 높아지는지를 명확히 밝힐 수 있어야 한다고 본다.

둘째, 아동의 게임중독경향과 게임이용동기간의 관계를 성별로 살펴본 결과 남아와 여아 모두 공통적으로 흥미·오락동기, 현실도피동기, 공격동기가 높을수록, 게임중독의 경향이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 현실도피와 공격동기로 게임을 이용할수록 청소년의 게임중독의 경향이 높은 것으로 나타난 연구(이수영, 2002), 폭력게임 중독 청소년과 비중독 청소년간에 게임이용동기 중 흥미·오락의 개인적 이유, 현실도피의 회피적 이유에서 유의한 차이가 있다는 연구(이해경, 2002)와 맥락을 같이 하였다. 이러한 결과들의 일치로서 흥미, 오락 혹은 호기심과 단순한 시간소일로, 또한 현실의 일상생활문제나 스트레스를 회피하기 위해, 공격과 분노의 충동을 만족시키기 위해 컴퓨터 게임에 반복적으로 접속하는 아동이 게임중독경향이 높음을 알 수 있다. 또한 남아와 여아 모두 자기통제가 낮을수록 게임중독경향은 높은 것으로 나타났다. 이는 아동의 자기통제가 게임중독의 중요한 변인이라는 연구(이경님, 2003)와 일치하였으며 충동성이 높은 청소년이 게임중독의 가능성이 높다는 연구(이송선, 2000)와도 맥락을 같이 하였다. 이는 게임을 적절히 통제해야 할 상황에서 즉각적인 욕구나 충동을 제지하지 못하는 충동적인 아동들은 게임사용을 조절하지 못하고 게임에 몰두함으로써 중독의 경향이 높은 것으로 해석된다. 그리고 남아와 여아 모두 자아존중감이 낮을수록 게임중독경향이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 중, 고등학교 청소년의 자아존중감과 게임중독은 유의한 부적상관이 나타났다는 연구(이수영, 2002)와 일치하였다. 이는 현실에

서 자아에 대해 부정적 지각을 하는 아동들이 사이버 공간에서의 승리를 통하여 만족감과 성취감을 얻게 되어, 자아존중감이 강화되며, 이를 위해 다시 게임에 반복적으로 접속하는 것으로 해석된다. 그러므로 게임중독경향이 높은 아동들에게 현실에서 자아에 대한 만족과 성취감을 얻을 수 있는 기회를 제공할 수 있는 방안은 아동의 게임중독의 예방과 감소를 위해 필요하다고 볼 수 있다.

셋째, 아동의 게임중독의 경향과 어머니와의 의사소통유형간의 관계를 성별로 살펴본 결과 남아와 여아 모두 어머니와의 의사소통을 역기능적으로 지각할수록 게임중독의 경향이 높으며, 반면 어머니와의 의사소통을 개방적으로 지각할수록 게임중독의 경향은 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 어머니와의 역기능적 의사소통이 아동의 게임중독경향을 높이며, 개방적 의사소통이 아동의 게임중독경향을 낮게 한다는 연구(이경님, 2003)와 일치하였으며, 청소년의 게임중독에 대한 부모와 자녀간의 역기능적 의사소통의 유의한 설명력을 밝힌 연구(방희정, 조아미, 2002)와도 맥락을 같이 하였다. 이는 다음과 같이 설명될 수 있다. 어머니와 자녀간의 의사소통이 선택적이고 회피적이며 원활하지 못한 역기능적 의사소통으로 인하여 아동은 어머니로부터 충분히 이해되지 못하고 지지받지 못한다고 지각한다. 그런데 가상공간의 게임 속에서는 자신을 자유롭게 표현하고 이에 따라 심리적 만족과 정서적 지지를 얻을 수 있으므로 쉽게 게임행동에 몰입되고 탐닉하여 게임중독의 경향이 높아지는 것으로 해석된다. 반면 어머니와의 의사소통을 개방적으로 지각하는 아동은 가상공간의 게임을 통하여서 보다는 현실의 가족관계에서 충분한 심리적 만족과 지지를 얻을 수 있으므로 게임중독의 경향이 낮은 것으로 해석된다. 또한 성에 관계없이 아동은 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제를 많이 지각할수록 게임중독의 경향이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 청소년의 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제와 인터넷·게임중독의 정적인 관계를 보고한 연구(김중원, 2002), 인터넷 사용에 대한 부모의 통제가 청소년들의 폭력게임중독을 예측한다는 연구(이해경, 2002)와 일

치하였다. 본 연구에서는 아동기에는 청소년기 보다 부모의 역할이 아동의 생활에 더 많은 영향을 미칠 수 있으므로 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제와 아동의 게임중독의 경향 간에 어떠한 관계가 있는지를 살펴본 결과 청소년을 대상으로 한 연구의 결과와 일치하였다. 그런데, 아동과 청소년이 게임에 지나치게 몰입하는 현상을 보이므로써 부모의 통제와 감독이 더 많아질 수도 있으므로 두 변인간의 관계에서 명확한 방향을 밝히기 위해서는 종단적인 접근의 게임중독에 대한 연구도 필요하다고 본다. 한편 부모의 인터넷사용정도는 남아와 여아의 게임중독경향과 아무런 관계가 나타나지 않았다.

넷째, 성별에 따라 학교적응과 아동의 게임중독의 관계를 살펴본 결과 남아와 여아 모두 학교에서의 교사관계, 교우관계, 학교수업 및 학교규칙에 잘 적응하지 못할수록 게임중독경향이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 게임중독집단이 비중독집단의 청소년보다 학교적응이 유의하게 낮다는 연구(최은지, 2001)와 맥락을 같이 하였다. 이는 학교생활에서 잘 적응하지 못하고 만족하지 못하는 학생들이 현실에서의 학업과 학교생활을 소홀히 하고 가상공간의 게임을 통하여는 성취감과 만족감을 쉽게 얻으므로 게임행동에 몰입하는 현상을 보이는 것으로 해석된다. 그런데 교사의 컴퓨터게임에 대한 통제는 아동의 게임중독경향과 어떠한 관계도 나타나지 않았다. 이러한 이유로는 아동기의 학교생활과 적응에 교사의 역할이 중요한 비중을 차지하지만, 컴퓨터 게임을 하는 대부분의 공간이 학교를 벗어난 가정과 PC방이므로 학교에서의 교사의 언어적 지도는 아동의 과다한 게임사용에 대해 효율적인 감독과 통제가 되지 못한다고 볼 수 있다. 또한 남아와 여아의 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도는 게임중독경향과 정적관계가 나타나 아동의 친구관계가 컴퓨터게임에 의존될수록 게임중독의 경향이 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는, 인터넷게임에 대한 또래집단의 태도가 호의적일수록 중, 고등학교 남학생과 여학생의 인터넷게임중독이 높다고 보고한 연구(김중원, 2002)와 일치하였다. 이로써 컴퓨터게임이 오늘날 아동과 청소년의 또래문화로 자리잡고 있으며,

이를 중요시하는 아동과 청소년일수록 게임중독의 경향도 높음을 알 수 있다.

다섯째, 아동의 게임중독을 예측하는 중요한 변인 및 그 순서는 성에 따라 다르게 나타났다. 남아의 게임중독경향을 예측하는 가장 중요한 변인은 개인적 변인인 자기통제로 나타났으며 그 다음, 친구관계변인인 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도, 게임이용동기 중 흥미·오락동기, 현실도피동기, 공격동기, 학교수업적응, 부모의 컴퓨터게임통제, 학교규칙적응이 남아의 게임중독을 예측하였다. 이들 변인들의 남아의 게임중독경향에 대한 설명력은 61.9%로 나타났다. 여아의 게임중독경향을 예측하는 가장 중요한 변인은 개인적 변인인 게임이용동기 중 현실도피동기로 나타났으며, 그 다음 자기통제, 흥미·오락동기, 친구관계 변인인 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도, 부모의 컴퓨터게임통제가 여아의 게임중독경향을 예측하였다. 이들 변인들의 여아의 게임중독 경향에 대한 설명력은 58.8%였다. 이로써 낮은 자기통제는 남아의 게임중독에 가장 중요한 예측변인이며, 여아의 게임중독에도 중요한 영향을 미침을 알 수 있다. 이는 낮은 자기통제는 남아와 여아의 게임중독의 경향을 높이는 중요한 위험요인임을 의미하므로 아동의 게임중독을 예방하고 감소하기 위하여 상황에 맞게 적절히 행동할 수 있고 바람직한 결과를 위해 일시적인 욕구나 행동을 제지하고 인내할 수 있는 능력을 기를 수 있는 자기통제 훈련프로그램이 매우 효율적임을 시사한다. 또한 게임이용동기 중 현실도피동기는 여아의 게임중독에 가장 중요한 예측변인이며 남아의 게임중독에도 중요한 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 즉 일상생활에서의 문제들이나 스트레스를 회피하기 위한 반복적인 게임접속은 게임중독의 가능성을 높이며, 이러한 경향은 여아에게 더 많다고 볼 수 있다. 이는 가상공간의 게임을 통해서 보다는 현실생활에서 스트레스나 고민을 해소하기 위한 방안이 강구되어야 하며, 무엇보다 게임중독의 경향이 높은 아동이 부모나 교사, 친구들과의 좀 더 충분한 대화를 통하여 일상생활에서 심리적 긴장과 스트레스를 해결할 수 있어야 함을 시사한다. 게임의 이용동기 중 흥미·

오락동기는 남아와 여아의 게임중독경향에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이로써 흥미, 취미나 호기심, 시간소일 등으로 게임을 반복적으로 접속하는 흥미·오락의 추구는 아동이 게임에 중독될 수 있는 가능성을 높이는 것으로 볼 수 있다. 그러므로 아동의 게임중독을 예방하고 감소하기 위하여는 가상공간에서보다는 현실의 생활공간에서 흥미와 오락으로 즐길 수 있는 놀이수단이 개발되어야 한다. 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도가 남아와 여아의 게임중독경향에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타난 결과는 컴퓨터게임에 의존된 친구관계는 아동의 게임중독의 경향을 높여주는 위험한 요인임을 시사한다. 이는 학령기 후기의 아동들의 또래관계의 중요성으로 설명할 수 있다. 이 시기의 또래집단은 그들의 준거집단으로서 아동들의 일상생활과 적응에 많은 영향을 미친다. 그리하여 오늘날 아동과 청소년들의 중요한 놀이문화로 자리잡고 있는 컴퓨터게임을 통하여 또래집단으로부터의 소속감과 인정을 얻게 되므로 아동들은 쉽게 이에 몰입하게 되며 중독현상을 야기하게 된다고 볼 수 있다. 그러므로 아동들의 게임중독을 예방하고 감소하기 위하여는 아동 개인을 대상으로 하기보다는 또래집단과 함께 할 수 있는 게임중독예방프로그램이 더 효율적임을 시사한다. 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제는 남아와 여아의 게임중독경향에 공통적으로 중요한 예측변인으로 밝혀졌다. 이는 부모의 컴퓨터게임에 대한 부정적인 태도나 과도한 통제는 오히려 아동의 게임중독의 경향을 높이는 것으로 볼 수 있다. 그러므로 아동의 게임중독을 예방하기 위하여는 부모의 컴퓨터게임에 대한 과도한 통제나 감독보다는 오히려 부모와 함께 게임을 하면서 게임사용을 적절히 통제할 수 있도록 지도하는 것이 바람직한 방안이 될 수 있음을 시사한다. 게임이용동기 중 공격동기는 남아의 경우에만 게임중독의 경향을 예측하는 중요한 변인으로 나타났다. 이러한 결과로써 많은 연구에서 나타난 게임중독과 공격성과의 관계는 성별에 따라 제한되어 해석될 필요가 있지 않나 본다. 그러나 남아와 여아를 구분하여 게임중독의 경향에 대한 관련변인을 살펴본 연구는 거의 없어 이

러한 해석을 일반화하기 위하여는 게임중독의 경향에 대한 관련변인의 성별차이 연구는 보완되어야 한다. 또한 학교수업적응과 학교규칙적응도 남아의 게임중독경향에만 중요한 예측변인으로 나타났다. 이는 학교에서의 수업에 흥미를 느끼지 못하고 어려움을 경험하거나 학교규칙들을 위반하고 일탈하는 남아가 게임사용에서도 적절한 통제가 이루어지지 못하고 과다하게 사용하여 중독경향의 가능성이 높은 것으로 해석된다.

본 연구에서의 주요결과를 요약하고 결론을 내리면 다음과 같다. 첫째, 아동의 게임중독경향은 성차가 나타나 남아는 여아보다 게임중독경향이 높음을 알 수 있다. 둘째, 성에 관계없이 아동의 게임중독경향은 게임이용동기 중 흥미·오락동기, 현실도피동기, 공격동기와 정적인 관계가, 자기통제와 자아존중감과는 부적의 관계가 나타났다. 이는 게임이용의 흥미·오락동기, 현실도피동기, 공격동기가 높을수록, 자기통제와 자아존중감이 낮을수록 아동의 게임중독경향이 높음을 의미한다. 셋째, 성에 관계없이 아동의 게임중독경향은 어머니와의 역기능적 의사소통과 부모의 컴퓨터게임통제와는 정적관계가, 어머니와의 개방적 의사소통과는 부적관계가 나타났다. 이는 아동이 어머니와의 의사소통을 역기능적으로 지각할수록 또한 부모의 컴퓨터게임에 대한 통제를 많이 지각할수록 게임중독의 경향은 높은 반면 어머니와의 의사소통을 개방적으로 지각할수록 게임중독의 경향은 낮음을 의미한다. 넷째, 성에 관계없이 아동의 게임중독경향과 학교적응과는 부적의 관계가, 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도와는 정적관계가 나타났다. 이는 아동이 학교에서의 교사관계, 교우관계, 수업과 규칙에 잘 적응하지 못할수록, 또한 친구관계가 컴퓨터게임에 의존될수록 게임중독의 경향이 높음을 의미한다. 다섯째, 아동의 게임중독경향을 예측하는 변인 및 그 순서는 성에 따라 다르게 나타났다. 남아의 게임중독경향을 예측하는 가장 중요한 변인은 개인적 변인인 자기통제로 나타나 낮은 자기통제는 남아의 게임중독 경향에 가장 위험한 요인임을 시사한다. 그 다음, 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도, 게임이용동기 중 흥

미·오락동기, 현실도피동기, 공격동기, 학교수업적응, 부모의 컴퓨터게임통제, 학교규칙적응이 남아의 게임중독경향을 예측하였다. 여아의 게임중독경향을 가장 잘 예측하는 변인은 게임이용동기 중 현실도피동기로 나타나 현실도피동기의 컴퓨터 게임 이용은 여아의 게임중독경향에 가장 위험한 요인임을 의미한다. 그 다음 자기통제, 흥미 오락동기, 친구들과의 컴퓨터게임에 대한 태도, 부모의 컴퓨터게임통제가 여아의 게임중독경향을 예측하였다. 그런데 남아의 게임중독경향을 예측한 공격동기와 학교수업적응 및 학교규칙적응은 여아의 게임중독경향에 중요한 예측변인은 되지 못하였다.

본 연구의 결과를 일반화하기 위한 제한점과 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 아동의 개인적 변인, 가족환경, 학교환경과 친구관계변인이 아동의 게임중독경향과 어떠한 관계가 있는지, 또한 이들 변인들의 게임중독경향에 대한 상대적 영향을 파악하는데 그치고 있다. 그리하여 이들 개인적 변인과 환경적 변인이 어떻게 함께 작용하여 아동의 게임중독경향을 설명할 수 있는가에 대한 분석은 이루어지지 못하고 있다. 그러므로 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 경로들과 그 변인들간의 관계를 탐색하는 후속연구가 필요하다. 둘째, 본 연구는 횡단적인 접근에 의해 아동의 일시적인 게임중독경향에 대한 관련변인을 규명하고자 하는데 그치고 있어 게임에 중독되는 과정 및 원인에 대한 체계적인 이해를 하기에는 제한점이 있다. 후속연구에서는 게임중독의 지속성을 파악하고 그에 대한 관련변인을 밝힐 수 있는 종단적 접근의 연구가 이루어져 어떠한 개인적 변인과 환경적 변인이 아동이 게임에 중독되어가는 과정에 영향을 미치는지를 파악해야 한다.

■ 참고문헌

- 곽금주, 강수연(1997). 전자게임에 몰입한 아동의 심리진단적 특성(I): 사례중심으로. 인간발달연구, 4(1), 1-18.
- 김종원(2002). 중·고등학생의 자기통제력, 사회환경

- 적 요인 및 인터넷·게임중독과의 관계. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜원(2001). 청소년들의 인터넷중독현상: 인터넷중독의 현황파악과 관련변인분석. *청소년학연구*, 8(2), 91-117.
- 노숙영(1997). 중학생의 학교적응, 학업성취, 정서 및 문제행동의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 라민오(2001). 충동성, 인터넷 중독경향과 청소년이 사이버관련 비행의 관계. 강원대학교 석사학위논문.
- 문화관광부(2001). 게임몰입(게임중독)의 현황과 대처 방안. 문화관광부.
- 박혜원, 박금주(1996). 전자게임의 유형 및 평가차원에 관한 일 연구. *한국심리학회지: 발달*, 9(2), 91-105.
- 방희정, 조아미(2002). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. *한국발달심리학회 2002 춘계 심포지움*. 한국심리학회 산하 발달심리학회.
- 서순미(2002). 청소년 인터넷 중독집단의 부모-자녀간 의사소통 유형 및 자기개념. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 소년한국일보(2002년 4월 23일). 게임중독 “병 아닌 장애예요”
<http://search.hankooki.com/kids>
- 안정임, 김동규(2000). 청소년의 인터넷중독증후군 및 음란물 접촉행위에 관한 연구. 한국여성민우회 미디어 운동본부.
- 어기준(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독 유형과 제반문제점. 제 19회 특수상담사례 연구 발표회 논문. 한국청소년상담원.
- 이경남(2000). 아동의 자기통제척도 개발에 관한 연구. *인간발달연구*, 7(1), 99-120.
- 이경남(2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. *대한가정학회지*, 41(1), 77-91.
- 이선경(2001). 청소년의 인터넷 사용현황과 우울 및 자기통제력과의 관계. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제 해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위논문.
- 이승선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 석사학위논문.
- 이수영(2002). 청소년의 게임이용동기와 자존감, 의존성이 게임몰입과 게임중독에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재현(2001). 인터넷과 온라인 게임. 서울: 커뮤니케이션 북스.
- 이혜경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. *한국심리학회지: 발달*, 14(4), 55-79.
- 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석 : 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정유미(1995). 부모와의 의사소통과 청소년 문제행동에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정순자(2001). 아동의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정유정, 이숙(2001). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임중독성 및 공격성. *대한가정학회지*, 39(8), 67-80.
- 조남근, 양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 관계. *한국심리학회지 발달*, 14(1), 91-110.
- 조아미(2000). 청소년의 인터넷 이용 및 중독관련 문제점 및 대책. 2000년 “청소년·법·심리” 법심리학회 심포지움 논문집, 17-37.
- 진영희(2002). 부모 자녀애착 및 부모의 컴퓨터게임에 대한 태도, 자기통제력이 게임중독에 미치는 영향. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 최은지(2001). 청소년의 인터넷게임중독수준에 영향을 미치는 심리, 행동, 환경특성. 경북대학교 석사학위논문.
- 코리아 클릭(2003). 제 6차 인터넷 사용실태 조사보고서. <http://www.koreanclick.com>.

- 한국인터넷정보문화센터(2001). 2000년도 8월 인터넷 이용자 및 인터넷 이용행태에 대한 설문 조사결과. http://stat.nic.or.kr/public-html/allym/statistic_8.html.
- 한겨레신문(2003년 6월 26일). 게임중독 꾸중에 초등생 자살.
<http://www.hani.co.kr/section>
- Barnes, H. L. & Olson, D. H. (1985). Parent-adolescent communication and circumflex model. *Child Development, 56*, 438-447.
- Brady, K. (1996, April 21). Dropouts rise a net result of computers. *The Buffalo Evening News*, p.1.
- Goldberg, I. (1996). Internet Addiction. Electronic message posted to research discussion list. <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/supportg-p.html>.
- Griffiths, M. D. (1999). Violent video games and aggression : A review of the Literature. *Aggression and Violent Behavior, 4*(2), 203-212.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents'. *Psychological Reports, 82*, 475-480.
- Hughes, C. (1999). The relationship of use of internet liveness among collage students. Unpublished Doctoral Dissertation, Boston College.
- King, S. A. (1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet?
<http://rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html>
- Larson, R. W. & Richards, M. H. (1991). Daily companionship in late childhood and early adolescence: Changing developmental contexts. *Child Development, 62*, 284-300.
- Logue, M. (1995). *Self-control*. NEW York: Prentice Hall.
- Marion, L. (1983). The confession of a pac man junkie. *Family Weekly, 2*, 6-10.
- Provenzo, E. F. Jr. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Robert Half International, Inc. (1996, October 20). Misuse of the Internet may hamper productivity. Robert from an internet study conducted by a private marketing research group.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton: Princeton Univ. Press.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior, 1*, 237-244. Available: <http://www.netaddiction.com>.
- Young, K. S. (1997). What makes the internet addiction: Potential explanation for pathological Internet use. Paper presented at the 150th annual Conference of the American Psychology Association. August 15. Chicago IL.
- Young, K. S. (1999). *Internet addiction : Symptoms, evaluation and treatment*. In Vandercreek & T. Jackson(eds.), *Innovations in clinical practice: A source book*, 17, 19-31. Sararota, FL: Professional Resource Press.

(2003년 11월 27일 접수, 2004년 2월 17일 채택)