



초등학생의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계

김영혜¹⁾ · 손현미²⁾ · 양영옥³⁾ · 조영란⁴⁾ · 이내영⁴⁾

1) 부산대학교 간호대학 교수, 2) 반안초등학교 보건교사, 3) 가야대학교 간호학과 전임강사, 4) 부산대학교 간호학과 강사

= Abstract =

Relation between Internet Game Addiction in Elementary School Students and Student's Perception of Parent-Child Attachment

Kim, Young-Hae¹⁾ · Son, Hyun-Mi²⁾ · Yang, Young-Ok³⁾ · Cho, Young-Ran⁴⁾ · Lee, Nae-Young⁴⁾

1) College of Nursing, Pusan National University, Professeur

2) Banan Elementary School, Teacher of Public Health Care

3) Department of Nursing, Kaya University, Full time instructor

4) College of Nursing, Pusan National University, instructor

Purpose: In this study, the Internet game addiction level was assessed, and parent-child attachment level associated with the addiction was analyzed. **Method:** From December 5 to 23, 2005, self-reported questionnaire data were collected from 990 Busan City elementary school students of the 5th and 6th grades. The questionnaire consisted of questions about their characteristic features in playing Internet games based on the K-scale developed by KADO. The data were analyzed using the SPSS WIN 10.0 program. Frequency, percentage, arithmetic mean, and standard deviation, χ^2 -test, ANOVA analysis and Scheffé test were used to analyze the data. **Results:** 1. With regard to the level of Internet game addiction, 71.2% of the students responded that they were general users, and 6.3%, at high risk for addiction. Mean scores were 103.3 for the high-risk group, 77.7 for the potential risk group, and 55.86 for the general user group. The total mean was 63.74. 2. Mean scores for parent-child attachment levels were 97.1 and 99.6 for father and mother, respectively. **Conclusion:** These results suggest that a collaborative program to educate and counsel parents to increase the parent-child attachment level needs to be established in protection and recovery programs for Internet game addiction.

Key words : Internet, Addiction, Attachment, Child, Student

주요어 : 인터넷 게임중독, 부모-자녀 애착, 초등학생

교신저자 : 양영옥(E-mail: infantlover@kaya.ac.kr)

투고일: 2007년 3월 1일 심사완료일: 2007년 9월 27일

• Address reprint requests to : Yang, Young-Ok(Corresponding Author)

Department of Nursing, Kaya University

#60, Samjeong-dong, Gimhae-si, Gyeongnam 621-748, Korea

C.P: 82-11-9278-7023 Fax: 82-55-330-1093 E-mail: infantlover@kaya.ac.kr

서 론

연구의 필요성

인터넷은 빠른 속도로 보급되어 현대사회에서는 없어서는 안 될 필수영역으로 자리매김하였다. 시간과 공간을 넘어 정보교환을 가능하게 하였고, 의사소통, 전자 상거래 등 생활상에 많은 혜택과 변화를 가지고 왔으며, 재미와 외로움의 욕구를 충족시켜주는 여가활동 수단으로도 활용되어 이용자의 수요나 사용시간도 점차 증가하게 되었다(Korea Institute for Youth Development, 2003).

‘2005년 하반기 정보화 실태조사’에 따르면 만6세 이상 국민의 인터넷 이용률은 72.8%이며, 특히 6~19세의 인터넷 이용률은 전체 연령대 중에서 가장 빠른 속도로 증가하여, 99년 13.2%에서 2002년 86.6%로 7배 증가하였고, 2005년에는 97.8%였으며, 이들의 인터넷 이용 목적은 90.2%가 오락이나 게임에 치중되어 있었다(National Internet Development Agency of Korea, 2005).

인터넷 게임은 재미와 스트레스 해소, 사회성 획득, 신체 및 인지 발달에 도움이 되지만(Fisher & Pulos, 1983), 지나친 사용은 우울증, 불안과 같은 정신건강문제(Eom, 2002)를 일으키며, 인터넷 게임에 지나치게 빠지게 되면 점차 자기 통제가 어려워지고, 충동성이 증가하며, 학교생활 및 사회생활에 부적응을 겪게 된다(Kim & Han, 2001). 또한 대인관계 문제, 가족갈등(Kim & Ryu, 2003; Young, 1996)을 일으키고, 가상 세계와 현실 세계에 대한 혼란(You, 2004)을 겪게 되어 여러 가지 사건, 사고가 발생하기도 한다. 이러한 많은 부정적 영향들은 특히 자기 통제 능력이나 현실 판단 능력이 부족하고 신체·심리적 성장과정에 있는 초등학생들에게는 더 큰 피해를 줄 수 있다.

기존의 여러 선행연구들에 따르면 부모-자녀 애착은 개인의 심리적 안녕과 성격형성, 대인관계에 영향을 준다고 하였으며, 이에 의하면 부모-자녀 애착 정도가 낮고 불안정한 아동이나 청소년일수록 우울, 불안, 분노를 느끼고 주의력장애나 비행, 약물중독과 같은 문제행동을 많이 일으키게 된다고 보고되고 있다(Armsden, McCauley, Greenberg, Burke, & Mitchell, 1990; Kim, 2003; Oak, 1998; Papini, 1992).

따라서 여러 가지 문제행동과 관련된 부모-자녀 애착과 인터넷 게임중독에 관하여 살펴보는 것은 급속한 증가 추세를 보이고 있는 인터넷 게임중독에 대한 예방 차원에서 의미가 있다고 생각된다. 그러나 현재 보고된 인터넷 게임중독 및 인터넷 중독과 관련한 부모-자녀 관계 연구는 주로 부모-자녀 의사소통(Lee, I. S., 2004; Song, 2000), 부모통제(Han, 2003; Choi, 2004) 및 가족기능(Bang & Jo, 2003)과 관련된 것으로

서 이런 연구들은 부모-자녀의 의사소통이 비개방적이고, 부모-자녀의 신뢰가 낮을수록 중독경향이 높음을 보여준다. 그러나 이러한 부모-자녀 관계의 영향요인을 모두 포함할 수 있는 부모-자녀 애착과 인터넷 게임중독을 살펴본 연구는 거의 없는 실정이다.

따라서 본 연구자는 인터넷 중독의 하위 유형 중 초등학생에게 있어 가장 큰 비중을 차지하고 있는 인터넷 게임중독에 대한 다각적 이해의 계기를 마련하고, 이를 통해 인터넷 게임중독의 예방과 치료에 필요한 기초 자료를 제공하고자 초등학교 5, 6학년을 대상으로 인터넷 게임중독과 그들이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계를 파악하기 위하여 본 연구를 시도하였다.

연구의 목적

본 연구는 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계를 분석하여 인터넷 게임중독에 대한 다각적 이해를 통해 인터넷 게임중독 예방 및 보건의료 프로그램 개발에 필요한 기초 자료를 제공하기 위한 것으로 구체적 목표는 다음과 같다.

- 대상자의 일반적 특성을 파악한다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 집단을 분류한다.
- 대상자가 지각한 부모-자녀 애착 정도를 파악한다.
- 인터넷 게임중독 집단간의 부모-자녀 애착 차이를 비교한다.
- 대상자가 지각한 부모-자녀 애착 정도와 인터넷 게임중독 정도와의 상관관계를 파악한다.

용어의 정의

● 인터넷 게임중독

인터넷 게임중독은 인터넷 게임에 대한 내성, 금단증상과 함께 사회적, 가정적, 경제적, 심리적, 신체적 역할 또는 기능의 축소를 유발하는 상태를 의미하며(Goldberg, 1996), 본 연구에서는 Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion (KADO, 2002)에서 개발한 한국형 인터넷 중독검사(K-척도) 초등학생용으로 측정된 점수를 말하며, 점수에 따라 고위험군, 잠재위험군, 일반군의 세 집단으로 분류하였다.

● 부모-자녀 애착

부모-자녀 애착은 부모와 맺게 되는 강렬하고 지속적인 정서적 결속(Ainsworth, Blehar, Waters, & Wall, 1978)으로, 본 연구에서는 Armsden & Greenberg(1987)가 개발한 부모와 또래 애착 척도의 개정본(IPPA-R)을 Oak(1998)이 변안한 도구로 측정된 점수를 말한다.

연구 방법

연구 설계

본 연구는 부산광역시 초등학교 5, 6학년을 대상으로 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계를 파악하기 위한 서술적 상관관계 연구이다.

연구 대상

본 연구의 대상은 부산광역시 소재 초등학교 5, 6학년 학생 990명이다. 대상자 선정방법은 부산광역시 국공립 초등학교 286개를 A, B, C, D 급지로 구분한 뒤 A급지 2개교, B급지 3개교, C급지 3개교의 총 8개교를 임의 추출하여 총 32학급 학생을 전수조사하였다. D급지 학교는 도시 외곽에 위치한 급당 인원이 10명 내외의 소규모 학교로, 컴퓨터와 인터넷 시설이 부족하여 본 연구에서는 제외하였다.

연구 도구

● 인터넷 게임중독

인터넷 게임중독은 KADO(2002)에서 개발한 한국형 인터넷 중독검사(K-척도) 초등학생용을 사용하였다. K-척도는 일상생활 장애(9문항), 현실구분 장애(3문항), 긍정적 기대(6문항), 금단(6문항), 가상적 대인관계지향성(5문항), 일탈행동(6문항) 및 내성(5문항)의 7가지 하부요인을 포함한 총 40개 문항이다. 각 문항은 Likert식의 4점 평정척도로서 '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '항상 그렇다' 4점으로 채점하여 최소 40점부터 최고 160점까지 분포한다. 인터넷 게임중독 집단은 총점과 하부요인 점수를 근거로 세 집단으로 분류하였는데, 고위험군은 총점이 94점 이상이거나, 1요인(일상생활장애) 21점 이상이고, 4요인(금단) 16점 이상이고, 7요인(내성) 15점 이상일 때, 잠재적위험군은 총점이 82~93점이거나, 1요인 18점 이상이거나, 4요인 14점 이상이거나, 7요인 13점 이상일 때, 그리고 이러한 조건을 만족하지 않으면 일반사용군으로 분류하였다. KADO(2002)의 연구에서는 신뢰 계수 Cronbach's $\alpha = .96$ 이었고, 본 연구에서의 신뢰 계수 Cronbach's $\alpha = .93$ 이었다.

● 부모-자녀 애착

부모-자녀의 애착은 Armsden & Greenberg(1987)가 제작한 부모·또래 애착척도(The Inventory of Parents and Peer Attachment; IPPA)의 개정본(IPPA-R)을 Oak(1998)이 번안하여 사용한 것을 본 연구자가 간호학 교수 1인, 교육학 박사 1인, 간호학 석사 2인의 자문을 얻어 초등학생 수준에 맞게 수정

하여 사용하였다. 의사소통(9문항), 신뢰감(10문항), 소외감(6문항)의 3가지 하부요인으로 구성되어 있으며, 총 25문항으로 동일한 도구를 부·모 각각 따로 측정하였다. 각 문항은 Likert식의 5점 평정척도로서 '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '매우 그렇다' 5점으로 점수화 되어 있으며 3, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 17, 18, 23은 역환산 문항이다. 총점은 최소 25점부터 최고 125점까지 분포하며 점수가 높을수록 부애착과 모애착 정도가 높음을 의미한다.

IPPA-R의 도구개발 당시 Armsden et al.(1990)의 연구에서 부애착 신뢰 계수 Cronbach's $\alpha = .89$, 모애착 신뢰 계수 Cronbach's $\alpha = .87$ 이었으며, Oak(1998)의 연구에서는 각각 .93과 .92이었고, 본 연구에서는 각각 .90과 .88이었다.

자료 수집 방법

자료 수집은 2005년 12월 5일부터 12월 23일까지 3주간 해당학교의 담임교사와 보건교사에게 본 연구의 목적을 설명한 후, 대상자의 연구 참여 동의를 얻어 담임교사의 협조 하에 수업시간 중에 구조화된 설문지를 배부하였다.

약 20분의 작성시간 후 바로 회수하였으며, 회수된 설문지 총 1,088부 중 무응답이 많아 자료처리가 부적절한 98부를 제외한 990부를 자료 분석에 사용하였다.

자료 분석

수집된 자료는 SPSS WIN 10.0 프로그램을 이용하여 유의 수준 .05에서 분석하였다. 대상자의 일반적 특성은 빈도와 백분율을, 인터넷 게임중독 집단 분류는 빈도와 백분율, 평균과 표준편차를 구하였다. 대상자가 지각한 부모-자녀 애착 정도는 평균과 표준편차를 구하였으며, 대상자가 지각한 부모-자녀 애착과 인터넷 게임중독 집단과의 관계는 pearson correlation으로 분석하였다. 부모-자녀 애착에 따른 인터넷 게임중독 집단간의 차이는 평균과 표준편차, ANOVA를 이용하였고, 사후검정으로는 Scheffé test를 실시하였다.

연구 결과

대상자의 일반적 특성

대상자 총 990명 중 남학생이 53.5%, 여학생 46.5%로 남학생이 여학생보다 약간 높은 비율을 보였으며, 학년은 6학년이 55.1%로 44.9%인 5학년에 비해 다소 많았고, 성적은 '보통'이 53.8%로 가장 많았다. 아버지의 학력은 '대졸'이 47.1%로 가장 많았으며, 어머니의 학력은 '고졸'과 '대졸'이 44.8%와

40.2%로 비슷한 수준이었다. 어머니의 직업 유무는 ‘직업이 있는 경우’가 60.6%로 ‘직업이 없는’ 39.4%보다 더 많았다. 가정의 경제상태는 ‘중’이 60.6%로 가장 많았다<Table 1>.

<Table 1> General characteristics (N=990)

Variables	Classification	Frequency(N)	Percent(%)
Gender	Male	530	53.5
	Female	460	46.5
Grade level	5	445	44.9
	6	545	55.1
Academic achievement	Very high	45	4.5
	High	278	28.1
	Middle	533	53.8
	Low	122	12.3
Father's age	Very low	12	1.3
	Below 40	108	10.9
	40~44	556	56.2
	45~49	272	27.5
	Over 50	54	5.5
Mother's age	Below 40	426	43.0
	40~44	455	46.0
	45~49	92	9.3
	Over 50	17	1.7
Father's scholarship	Below middle school	42	4.2
	High school	332	33.5
	College or university	446	47.1
	Over graduate	150	15.2
Mather's scholarship	Below middle school	36	3.6
	High school	444	44.8
	College or university	397	40.2
Father's Job	Over graduate	113	11.4
	Inoccupation or housekeeper	13	1.3
	Occupation	977	98.7
Mather's Job	Inoccupation or housekeeper	390	39.4
	Occupation	600	60.6
Economic state	Well	342	34.5
	Moderate	599	60.5
	Poor	49	5.0

대상자의 인터넷 게임중독 집단 분류

대상자의 인터넷 게임중독 집단을 분류한 결과, ‘일반사용군’이 71.2%로 가장 높은 비율을 보였으며, ‘잠재적위험군’이

22.5%, ‘고위험군’이 6.3%이었다. 전체 대상자의 인터넷 게임 중독 점수 분포는 최소 40점에서 최대 137점으로 평균 63.74 점 이었다. 그 중 ‘일반사용군’의 인터넷 게임중독 점수는 40 점에서 81점까지 분포하여 평균 55.86점 이었으며, ‘잠재적위험군’은 54점에서 93점까지로 평균 77.68점 이었고, ‘고위험군’은 66점에서 137점까지 분포하여 평균 103.27점 이었다 <Table 2>.

<Table 2> Classification of internet game addiction group (N=990)

Characteristics	Frequency(%)	Range	Median	M±SD
General user group	705(71.2)	40~ 81	55	55.86± 9.60
Potential risk group	223(22.5)	54~ 93	78	77.68± 9.21
High risk group	62(6.3)	66~137	101	103.27±10.28
Total	990(100.0)	40~137	60	63.74±16.65

인터넷 게임중독 집단간의 부모-자녀 애착 차이

대상자가 지각한 부애착의 평균은 97.09점 이었고, 모애착의 평균은 99.60점으로, 모애착이 부애착보다 약간 높았다. 이를 다시 인터넷 게임 중독 집단간의 차이로 비교한 결과, 부애착 평균에 있어서는 일반사용군 99.34점, 잠재적위험군 92.33점, 고위험군 88.66점으로 부애착 정도가 집단간에 평균 차이가 있었다(F=28.214, p= .000). 모애착 평균도 일반사용군 101.89점, 잠재적위험군 94.78점, 고위험군 90.97점이었으며 이는 통계적으로 유의한 차이를 보였다(F=34.679, p= .000). 사후검정 결과, 잠재적위험군과 고위험사용군보다 일반사용군에서 부애착과 모애착 정도가 높았다<Table 3>.

부모-자녀 애착 정도와 인터넷 게임중독 정도와의 상관관계

부모-자녀 애착 정도와 인터넷 게임중독 정도와의 상관관계를 분석한 결과, 인터넷 게임중독 정도와 부애착 상관관계는 -.273, 모애착과는 -.292로 상관관계 정도는 낮으나 부모-자녀 애착정도가 높을수록 인터넷 게임중독 정도가 낮았고, 모애착이 부애착보다 부적 상관관계가 더 높았다. 즉, 모 애착정도가 부 애착정도 보다 자녀의 인터넷 게임중독 정도에 더 많

<Table 3> Difference in the parent-child attachment according to internet game addiction group (N=990)

Characteristics	GUG.(a)	PRG.(b)	HRG.(c)	Total	F	p	Scheffe
	(N=705)	(N=223)	(N=62)				
	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)			
FCA.	99.34(14.83)	92.33(16.32)	88.66(17.33)	97.09(15.75)	28.214	.000	a>b, c
MCA.	101.89(13.33)	94.78(15.01)	90.97(16.76)	99.60(14.42)	34.679	.000	a>b, c

FCA: father-child attachment MCA: mother-child attachment

GUG: general user group

PRG: potential risk group

HRG: high risk group

은 영향력이 있음을 나타낸다<Table 4>.

<Table 4> Correlation between internet game addiction and parent-child attachment (N=990)

Characteristics	Father-child attachment	Mother-child attachment
Internet game addiction	-.273***	-.292***

*** p < .001

논 의

현대사회에서 필수적인 인터넷의 보급은 여러 가지 장점에도 불구하고 아동의 인터넷 게임중독을 증가시키는 부작용 또한 발생시키고 있다. 본 연구는 이러한 시점에 인터넷 게임 중독에 대한 다각적 이해를 도모하고자 시도하였으며 주요 결과에 대해 다음과 같이 논의하고자 한다.

본 연구에서의 인터넷 게임중독 정도는 6.3%가 고위험군, 22.5%가 잠재적위험군, 71.2%가 일반사용군이었다. 이 결과는 초등학생을 대상으로 한 선행연구와는 다소 차이를 보이는데, 이는 선행연구들 대부분이 중독 척도가 Young(1996)의 척도인데 반해, 본 연구는 우리나라 실정에 맞게 제작된 ‘한국형 인터넷 중독검사(K-척도 초등학생용)’를 사용하여 측정하였고, 또한 지역별, 인구·사회학적 특성 차이 등의 문제로 보여진다. 본 연구와 같은 도구를 사용한 Kim(2005)의 연구에서는 서울시 초등학교 5, 6학년의 게임중독 정도가 고위험군 6.6%, 잠재적위험군 15.0%, 일반사용군 78.2%로 나타나 본 연구와 비슷한 수준을 보였다.

인터넷 게임중독에 따른 부모-자녀 애착은 부적 상관관계를 보였으며 모 애착정도가 부 애착정도 보다 자녀의 인터넷 게임중독에 조금 더 영향력이 있음을 나타낸다(부애착 -.273, 모 애착 -.292). 인터넷 게임중독 집단간의 부모-자녀 애착 정도를 비교해 보았을 때 부 애착과 모 애착 모두 일반군이 가장 높은 평균 점수(부애착 99.34점, 모애착 101.89점)를 보였으며, 잠재적위험군(부애착 92.33점, 모애착 94.78점)과 고위험군(부애착 88.66점, 모애착 90.97)은 모두 평균 점수(부애착 97.09점, 모애착 99.60)에도 미치지 못하였다. 이는 Lee J. E.(2004)의 중학생 대상 연구에서 부애착과 모애착이 청소년의 인터넷 중독과 유의한 부적 상관관계를 보인 것과 Jin(2002)의 연구에서 초등학생의 컴퓨터 게임중독이 부모-자녀 애착의 의사소통, 신뢰감, 소외감 3가지 하부요인 모두에서 유의미한 관련이 있는 것으로 보고된 것과 비슷한 결과이다. 부모에 대한 애착이 낮고 불안정할수록 우울, 불안감이 높고, 자신과 타인과의 관계에 문제를 일으켜 다양한 심리적 부적응이나 비행, 문제행동을 일으킨다는 여러 선행연구들(Kim, 2003; Lee, Noh, Sohn, Oak, & Kim, 2002; Oak, 1998; Papini, 1992)의

결과와도 같은 맥락으로 이해할 수 있을 것이다. 이 연구들은 부모에게 자신의 생각을 숨김없이 말할 수 있는 개방형 의사소통을 하고 감정적으로나 행동적으로나 부모와 매우 가깝다고 느끼는 친밀감이 높을수록, 또 부모를 신뢰하고 자신이 소외되지 않았다고 느낄수록 비행이나 문제행동을 덜 하게 된다고 보고하고 있다. 이들 연구결과처럼 아동의 인터넷 게임 중독을 하나의 문제행동으로 본다면 아동들에게 있어 인터넷 게임은 현실생활에서 경험한 소외감이나 외로움에 대한 회피적 대처 수단 역할을 하고 있는 것으로 보인다. 또한 부모-자녀 간의 개방적 의사소통이 원활할수록 중독이 낮다는 Lee I. S.(2004)의 연구와 기본적인 부모-자녀 신뢰관계가 인터넷 중독경향에 예방효과가 있다는 Kim(2002)의 연구결과에서처럼 본 연구결과도 아동의 인터넷 게임중독에 가정, 특히 부모-자녀와의 관계에 대한 노력이 필요함을 말해주고 있다. 부모는 자녀와의 대화시간을 충분히 갖고, 개방적 의사소통을 하며, 자녀를 믿어주고, 자녀의 감정에 민감하게 반응하는 등의 자녀와의 애착정도를 향상시키려는 노력을 통해 아동의 인터넷 게임중독을 예방할 수 있을 것이다.

본 연구결과가 1개 광역시 초등학생 990명을 대상으로 실시하여 본 연구결과를 일반화하기에는 다소 무리가 있으나, 인터넷 게임중독에 대한 교육지도는 초등학교 저학년에서부터 시급히 이루어져야 함은 다른 연구결과(Kim, 2002)에서도 권유하고 있다. 특히 본 연구결과로 부모-자녀의 애착정도에 따라 아동의 인터넷 게임중독에 차이가 있음에 근거하여 인터넷 게임중독을 위한 예방교육 프로그램이나 치료 프로그램에 부모를 포함하여 자녀와의 원활한 의사소통 기법과 신뢰감을 향상시키고 소외감을 감소할 수 있는 교육적 전략이 함께 포함되어 운영될 때 그 효율성도 증대될 수 있을 것이다.

결론 및 제언

본 연구는 초등학생의 인터넷 게임중독 정도를 파악하고, 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계를 분석하고자 실시한 서술적 상관관계 연구이다.

부산광역시에 소재하는 초등학교 8개교의 5, 6학년 학생 990명을 대상으로 2005년 12월 5일부터 12월 23일까지 구조화된 설문지를 통해 자료를 수집하였다.

구체적 질문내용은 인터넷 게임중독과 일반적 특성, 게임사용 관련 특성, 인터넷 게임과 관련한 부모 관심 및 태도, 아동이 지각한 부모-자녀의 애착에 대한 것이었으며, 자료분석은 SPSS WIN 10.0 프로그램을 이용하여 빈도와 백분율, 평균과 표준편차, χ^2 -test와 ANOVA, Scheffé test, pearson correlation으로 분석하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

- 대상자의 인터넷 게임중독 실태를 분류한 결과, 고위험군 6.3%, 잠재적위험군 22.5%, 일반사용군 71.2%였다.
- 아동이 지각한 부모-자녀 애착정도는 모애착이 평균 99.60 (SD=14.42)으로 부애착 평균 97.09(SD=15.75)보다 높았으며, 인터넷 게임중독과의 상관관계에서도 모 애착($r = -.292, p < .001$)이 부 애착($r = -.273, p < .001$)보다 더 부적 상관관계를 보였다. 인터넷 게임중독 집단과의 비교에서는 일반사용군이 잠재적위험군과 고위험군에 비해 부 애착 정도($F = 28.214, p = .000$)와 모 애착 정도($F = 34.679, p = .000$)가 모두 높게 나타났다.

본 연구결과를 토대로 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 인터넷 게임중독 집단은 ‘일반사용군’이 71.2%, ‘잠재적위험군’이 22.5%, ‘고위험군’이 6.3%이었다.

둘째, 부모-자녀 애착정도는 일반군, 잠재적위험군, 고위험군 순으로 평균점수가 낮았다.

위 결론을 기초로 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 부모-자녀 애착정도에 따라 아동의 인터넷 게임중독에 차이가 나타나므로 아동의 인터넷 게임중독을 아동의 문제뿐만 아니라 부모-자녀의 애착 정도를 높이기 위한 상호적 노력의 접근으로 예방과 치료에 있어 부모 상담이나 부모교육도 함께 이루어져야 하겠다.

둘째, 본 연구에서는 부모-자녀 애착에 있어 아동이 지각한 애착만을 가지고 연구하였으나 부모와의 상호적 작용으로 이루어지는 애착에서 부모의 시각도 중요하므로, 부모와 자녀를 함께 연구대상으로 하는 통합적이고도 객관적인 후속 연구가 필요하다.

References

Ainsworth, M. D. S., Blehar, M. C., Waters, E., & Wall, S. (1978). *Patterns of Attachment. A psychological study of the strange situation*, Hillsdale, NJ : Erlbaum.

Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The Inventory of Parent and Peer Attachment : Individual differences and their relationship to Psychological well-being in adolescence. *J of Youth and Adolescence*, 16, 427-454.

Armsden, G. C., McCauley, E., Greenberg, M. T., Burke, P. M., & Mitchell, J. R. (1990). Parent and peer attachment in early adolescent depression. *J Abnormal child Psychology*, 18, 683-697.

Bang, H. J., & Jo, A. M. (2003). Relationship between Family Function and Adolescents' Internet Game-related Behavior, *The Korean journal of development psychology*, 16(1), 1-22.

Choi, E. H. (2004). *A study on the relationships among*

computer game addiction, self control, and parents' control of the children. Unpublished master's thesis, Chuncheon National University of Education, Chuncheon.

Eom, M. K. (2002). Use of computer games by elementary schoolers and the relationship of game addiction to mental health. *J Korean Soc. of School Health*, 15(1), 21-30.

Fisher, S., & Pulos, S. (1983). Adolescents attitude toward computer and video games. *Lawrence Hall of Science*, 37, 2307-2317.

Goldberg, I. (1996). Internet Addiction; The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1(3), 237-244.

Han, K. A. (2003). *A study of relationship between computer game addiction and self-control, controlling behavior of parents among elementary students*. Unpublished master's thesis, Jeonju University, Jeonju.

Jin, Y. H. (2002). *A study on how computer game addiction is affected by affection between parents and children, attitude of parents to games and children's self-control*. Unpublished master's thesis, Hanyang University, Seoul.

Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion (2002). The development study of internet addiction to prevent program and K-scale. <http://www.kado.or.kr>

Kim, J. B., & Han, J. C. (2001). A study on characteristics of internet addicts sub-groups. *Korean J Counselling and Psychotherapy*, 13(2), 207-219.

Korea Institute for Youth Development (2003). The research of actual condition on Internet game use of adolescents. <http://www.youthnet.re.kr>

Kim, J. Y., & Ryu, H. S. (2003). Relationships among school children's internet addiction, family environment and school adjustment. *J Korean Acad Child Health Nurs*, 9(2), 198-205.

Kim, M. D. (2003). *Relationships between attachment style, self-concept, depression and anxiety*. Unpublished master's thesis, Sungshin Women's University, Seoul.

Kim, M. Y. (2005). *A study on the relationship between home environment and computer game addiction of elementary school children*. Unpublished master's thesis, Seoul National University of Education, Seoul.

Kim, S. W. (2002). *A study on effective factors of the addictive usage of the internet: Focused on isolation factors*. Unpublished master's thesis, Seoul National University, Seoul.

Lee, I. S. (2004). *The effects of parent-adolescent communication and satisfaction of school life on computer game addiction of adolescent*. Unpublished master's thesis, Sogang University, Seoul.

Lee, J. E. (2004). *The relationship among the internet addiction, attachment and ego defense mechanism of adolescents*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul.

Lee, S. H., Noh, K. S., Sohn, S. H., Oak, J., & Kim, K. I. (2002). Attachment and behavior problems in adolescents. *J Korean Neuropsychiatr Assoc*, 41(2), 274-282.

- National Internet Development Agency of Korea (2005). The research of Internet Use on the second half of 2005. <http://www.nida.or.kr>
- Oak, J. (1998). *The relationship between attachment security and depression in adolescence*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul.
- Papini, D. R. (1992). Adolescent perceived attachment to parents in relation to competence, depression, and anxiety. *J Early Adolescence*, 12(4), 420-440.
- Song, M. H. (2000). *A study on the impacts of family functioning on internet addiction among middle school students*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul.
- You, Y. J. (2004). The relationship between the disposition of adolescents' game addiction and judgement of reality. Unpublished master's thesis, Cheongju University, Cheongju.
- Young, K. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.
-