

가정내 인터넷 게임 사용 실태와 유아의 인터넷 게임 중독 경향성†

Preschoolers' Usage of Internet-game in a Family Context and Their Level of Internet-game Addiction

조은정 · 김지현*

영종 유치원·한양사이버대학교 아동학과

Cho, Eun Joung · Kim, Jihyun*

Younjung Preschool

Dept. of Child Studies and Education, Hanyang Cyber University

Abstract

This study examined preschoolers' usage of internet-games in a family context as well as their level of addiction to these games. Participants in this study were 221 mothers of preschoolers (111 boys, 110 girls) in Seoul and Gyeonggi Province. Lee's (2006) Internet-Game Addiction Scale for Preschoolers was used to assess preschoolers' level of internet-game addiction. Cho's (2010) questionnaire regarding home environment and internet-games was also administered. Data were analyzed with descriptive statistics, t-test, and ANOVA using SPSS WIN 12.0. Results were as follows: firstly, 74.7% of preschoolers were found to play internet-games. Secondly, the level of internet-game addiction was low, but boys showed higher levels of internet-game addiction than girls. Thirdly, preschoolers' level of internet-game addiction was different according to their number of siblings, time spent using internet-games, that age at which internet-games were first used as well as mother's employment status. Based on the results of this study, the danger of preschoolers' internet-game addiction and future directions of research are discussed.

Keywords: level of Internet-game addiction, preschoolers, Internet-game usage in a family context

I. 서론

21세기 사회는 과거와는 달리 정보와 지식의 가치 생산과 인간의 지적 창조력이 중시되는 지식정보화 사회이다. 따라서 지식정보화는 교육현장에서 빼놓을 수 없는 키워드가 되었다. 컴퓨터 문맹이 되지 않기 위해 국민 전 연령층을 대상으로 하는 정보화 교육은 학교, 지역사회를 가리지 않고 전 생활권에서 실시되고 있으며, 국가적 차원의 초고속 인터넷망도 구축되었다. 즉 컴퓨터와 정보의

바다로 불리는 인터넷은 명실상부 우리가 살아가는 생활의 주요맥락이 되고 있을 뿐만 아니라 유비쿼터스(ubiquitous) 사회가 도래하면 더욱 진보된 정보화 사회가 될 것이다.

이러한 사회적 흐름 속에서 유아들의 놀이는 전통적인 실외놀이에서 실내에서 컴퓨터를 이용한 게임을 즐기는 놀이로 변화하고 있으며(이숙희, 2007), 초, 중, 청년기의 놀이문화로 인터넷 게임이 자리를 굳히게 되었다(강희양, 손정락, 2007). 특히 우리나라는 현재 국책사업의 일환으

† 본 연구는 2010학년도 연세대학교 교육대학원 석사학위논문 일부임.

* Corresponding author: Kim, Jihyun

Tel: 82-2-2290-0353, Fax: 82-2-2290-0600

E-mail: jihyunkim@hycu.ac.kr

로 게임 산업을 육성하고 있으며, 국내 게임 시장은 2004년 처음으로 1조원을 넘어선 뒤 2005년 1조 4397억 원, 2006년 1조 8140억 원 등으로 급성장하고 있다. 2005년 기준으로 온라인 게임은 미국(2위), 중국(3위), 일본(4위)과 같은 국가들을 모두 제치고 세계 1위의 시장규모를 자랑한다(“문화산업 권력교체”, 2007). 이는 국가의 고용창출과 소득증대, 외화획득의 긍정적인 측면을 가져왔으나 상대적으로 우리 국민들이 게임에 대해 관대하고 긍정적인 입장을 가지게 되어 자연스럽게 게임중독에 노출되기 쉬운 사회적 환경이 형성되었음도 간과할 수 없다.

2006년 정보화실태조사에 따르면 만 6세 이상 국민 중 인터넷 사용자는 2005년 12월에는 72.8%(33,010천명)에서 2006년 12월에는 74.8%(34,120천명)로 꾸준히 증가하였다. 특히 초등학생의 경우 2005년에는 97.9%가 인터넷을 사용하였으나 2006년에는 98.9%로 사용이 증가하였다(한국인터넷진흥원, 2007). 2008년 정보화 실태조사에 의하면 만 6세 이상 국민 중 인터넷 사용자는 77.1%(35,360천명)이었으며, 만 3-5세 유아를 조사했을 때 인터넷 이용률이 58.7%(830천명)인 것으로 보고되었다(한국인터넷진흥원, 2009). 이는 만 3-5세 유아 10명 중 약 6명 정도가 인터넷을 사용하고 있음을 의미하며, 2006년도에는 만 3-5세 유아의 인터넷 이용률이 51.4%(790천명)이었던 것에 비교하면 지속적인 증가가 일어나고 있음을 알 수 있다(한국인터넷진흥원, 2007).

2008년도 한국인터넷진흥원의 조사에 따른 세대별 이용률을 살펴보면, 10대의 99.9%, 20대의 99.7%, 30대의 98.6%에 이어 만 3세-9세가 82.2%로 4위로 나타났으며 이는 40대의 사용률 82.0%보다도 높은 것이다. 또한 만 3세-9세는 인터넷 이용 빈도에 있어서도 ‘하루에 1회 이상’ 이용하는 경우가 71.1%에 이르렀다. 인터넷 이용목적은 자료 및 정보획득(99.4%)이 가장 높았고, 교육 및 학습(99.1%), 여가활동(80.9%)순 이었다. 또한 만 3세-9세 아동의 98.4%가 가정에서 인터넷을 하는 것으로 조사되어 주된 사용 장소가 가정임을 알 수 있다. 이는 특히 유아의 경우 가정에서의 인터넷 사용 교육 및 환경이 중요하다라는 것을 시사한다.

이렇듯 급속히 보급되어 온 인터넷 게임이 미치는 영향에 대해 사회적 관심이 높아지게 되었으며, 아동의 발달에 어떠한 영향을 미치게 될 것인지에 대한 논의가 계속 되어오고 있다. 이순형, 이소은(1997)은 전자게임이 학습동기를 높이고, 수학, 언어, 사회, 과학 등의 학습을 돕는 등 인지적 측면에서 긍정적일 수 있다고 밝혔으며,

임송미, 이순형(2004)은 폭력과 선정성 등을 배제한 순수한 교육용 게임은 아동의 인지적 발달의 향상 효과를 기대할 수 있다고 하며 게임의 긍정적인 영향을 제시하였다. 반면, 게임이 체력 약화나 정서적 손상, 게임의 내용으로 인한 인종과 성에 대한 고정관념 등을 강화시킬 수 있다는 우려도 제시되고 있다(조경자, 2002).

인터넷의 과다사용이 모두 중독으로 연결되어지는 것은 아니지만 초등학생을 대상으로 인터넷 이용실태를 분석한 선행연구(김선우, 2002; 김주연, 2002)에 의하면 인터넷 이용집단의 30% 이상이 게임에 과몰입되어 있음을 알 수 있다. 특히 유아를 대상으로 한 조경자(2002)의 연구에서 연구 대상의 14.4%가 매일 게임을 이용하는 수준으로 나타났고, 강성단(2005)의 연구에서도 연구 대상의 30.8%가 매일 한 번 이상 인터넷 게임을 사용하는 수준으로 나타나 유아의 인터넷 게임 과다 사용에 대한 우려가 제기되었다. 또한 이숙희(2007)는 만 5세를 대상으로 한 연구에서 컴퓨터 게임에 심각하게 중독된 비율이 전체의 7.6%였으며, 중간수준이 47.3%로서 심각한 수준과 중간수준을 합하면 54.9%에 이르렀다고 보고하며 해가 갈수록 유아들의 인터넷 게임 중독수준이 높아지고 있다고 하였다. 또한 한국정보문화진흥원의 2008년 조사에 따르면 9~19세의 약 2.3%(16만 8000여명)가 치료가 필요한 인터넷 중독 고위험군이며 12%(86만 7000여명)는 상담이 필요한 잠재 위험군이라고 보고하고 있다(“청소년 100만 명 인터넷 중독”, 2010).

인터넷 및 인터넷 중독에 대한 선행연구들을 살펴보면 인터넷 이용 및 사용 시간에 대한 연구(Chen & Chou, 1999; Young, 1998), 인터넷 중독으로 인해 나타나는 문제들에 대해 살펴본 연구(Brenner, 1997; Scherer, 1997), 인터넷 게임 중독과 성차에 관한 연구(Brenner, 1997; Morahan-Martin & Schumacker, 2000) 등이 진행되었다. 인터넷 중독을 보이는 학생들의 경우 주당 인터넷 사용 시간이 높게 나타났으며(Chen & Chou, 1999), 인터넷을 중독적으로 이용하는 사람들은 주로 인터넷의 양방향의 의사소통 기능을, 중독적으로 이용하지 않는 사람들은 주로 정보 수집 기능을 이용하고 있는 것으로 나타났다(Young, 1998). 인터넷 및 인터넷 게임 중독으로 인해 학업성취도 저하, 직업수행능력저하 또는 사회 생활 문제 등이 나타나고 있다고 보고하고 있으며(Brenner, 1997; Scherer, 1997), 인터넷 게임 중독과 성차에 대한 연구는 주로 남자가 여자보다 중독적인 이용을 많이 하고 있는 것으로 보고하고 있다(Brenner, 1997; Morahan-Martin

& Schumacker, 2000). 외국의 경우 우리나라 보다는 다양한 영역에서 연구가 진행되고 있다. 예를 들어 인터넷 및 인터넷 게임 중독이 되는 사람들의 특성, 인터넷 자체의 특성 등 왜 인터넷 및 인터넷 게임의 중독적 사용에 이르게 되는지에 대한 연구가 진행되고 있다(Lavin *et al.*, 1999; Tsai & Lin, 2001; Young & Rogers, 1998). 이러한 연구들은 대부분 청소년기 및 성인기를 대상으로 하고 있으나 보다 어린 연령대에 아이들에 대한 연구의 필요성을 강조하고 있다. 특히 Brenner(1997)과 Tsai와 Lin(2001)은 어린 사용자일수록 인터넷 중독과 관련된 문제를 더 많이 보고하고 있으며, 주의 깊은 관심이 요구된다고 강조하고 있다.

국내 연구 경향을 살펴보면, 인터넷 게임 중독 경향성에 관련이 있는 변인으로 형제관계, 어머니의 취업 여부, 부모의 인터넷 게임 사용 여부, 아동의 인터넷 게임 시작 시기, 아동의 인터넷 게임 사용 시간 등에 대한 연구가 진행되었다. 형제, 자매의 유무와 인터넷 게임중독 사이의 연관성에 대해, 정아란, 엄기영(2006)은 외동아와 첫째아는 주로 부모에게 컴퓨터 게임을 배우게 되고, 둘째아와 셋째아는 주로 형제에게 배우게 된다고 보고하며, 출생순위가 아래일수록 이미 무분별한 인터넷 게임 습관에 노출된 순위 형제들에게서 자연스럽게 컴퓨터 게임을 배우게 되어 형제순위에 따라 인터넷 게임에 과몰입 될 수 있는 위험을 갖게 된다고 주장하였다. 최명선 외(2007)는 형제, 자매는 의사소통의 대상이 되기도 하며 또한 서로 지지 받으며 게임이용을 함께 하는 존재로 해석할 수 있다고 하였다. 취업모의 만 5세 자녀는 전업주부의 자녀보다 2배가 넘는 반응으로 인터넷 게임을 어린 나이에 시작하고 더 장시간 이용하고 있었으며, 이용목적에 있어서 취업모의 자녀는 시간을 보내기 위하여 인터넷 게임을 하고 있었다. 전업주부의 자녀는 교육용 게임으로부터 시작하여 다른 인터넷 게임에 몰두하는 것으로 나타났다(정아란, 엄기영, 2006). 또한 만 5세 유아 대상의 연구에서 강선단(2005)은 어머니가 직업이 있는 경우, 어머니가 직업이 없는 경우보다 게임을 이용하는 경향이 더 높았으며 게임에 참여하는 정도도 높은 것으로 보고를 하였다. 반면 최명선 외(2007)는 고등학생의 경우 어머니가 경제활동참여를 하지 않는 가정이 유의미하게 높은 게임중독 성향을 나타낸 결과를 보고하였다. 이러한 상반된 결과는 연령과 연관이 있을 것이라 예측해 볼 수 있다.

인터넷 사용시간과 횟수에 관해 이추진(2007)은 초등

학교 저학년을 대상으로 한 연구에서 인터넷 사용시간이 주 평균 2시간 이하인 일반군 집단에 비해 위험군 집단은 주 평균 8시간 이상 게임을 하는 것으로 나타났으며, 사용횟수에 있어서도 일반군 집단에서는 주 5회 이상 게임을 이용하는 인원이 전체 대상자의 11%였으나 위험군 집단에서는 전체 대상자의 60%정도로 유의미한 차이를 보였다. 즉 인터넷 게임중독 경향성이 높을수록 인터넷 게임을 더 자주, 더 많은 시간동안 하는 것을 확인할 수 있었다. 또한, 박영호, 김미경(2003)은 게임경력이 많을수록, 일주일에 게임을 하는 횟수가 많을수록 게임중독의 정도가 높다고 보고하였다.

유아기의 인터넷 게임사용은 초·중·고등학생과는 다른 경향을 보인다. 즉, 어린 연령일수록 인터넷 게임의 역기능 양상이 더욱 심화되고 빠른 속도로 증가하며 인터넷 게임에 대한 높은 의존율을 보인다(문성원, 김성식, 2004; 이경옥, 2006). 청소년기에 게임을 시작하는 것보다 아동기에 게임을 일찍 시작한 청소년의 경우 게임중독의 가능성이 더 높을 수 있다(정아란, 엄기영, 2006; Griffiths & Hunt, 1998, Young, 1996). 이와 일관되게 정아란, 엄기영(2006)은 게임에 중독된 초·중등학생들 중에서 유치원 시기에 게임을 시작한 아동이 많으며, 유아기에 게임을 시작한 아동의 컴퓨터 게임 중독 정도가 높다는 연구결과를 통해 유아기에 각종 게임을 경험한 아동이 이후에 중독적인 게임 사용자가 될 가능성이 높다고 주장하였다. 어린 연령일수록 인터넷 및 인터넷 게임의 과도한 이용이 특히 치명적인 이유는 유, 아동기의 경우 자신을 방어할 능력을 아직 갖추진 못한 상태이기 때문에 이러한 상태에서 자신의 통제 범위 이상으로 과도하게 인터넷 및 인터넷 게임을 이용하게 되면 인터넷 및 인터넷 게임의 잠재적 위험성에 무방비 상태로 노출될 수밖에 없기 때문이다. 또한 유, 아동기는 이후의 삶을 더욱 적응적인 것이 되도록 만들어 줄 수 있는 중요한 사회적 기술들을 학습해야 하는 시기인 만큼 과도한 인터넷 및 인터넷 게임의 이용은 사회적 기술을 학습할 수 있는 기회 자체를 박탈하게 되는 것이다(문성원, 김성식, 2004).

한편, 학회지에 게재된 인터넷 게임중독 연구 동향을 조사한 류진아(2008)의 연구에 따르면, 지금까지 인터넷 게임중독에 대한 연구는 중·고등학생 대상이 가장 많았으며, 초등학생 대상의 연구는 2002년을 시작으로 꾸준히 증가하고 있다. 반면 유아를 대상으로 한 논문은 한편도 조사대상에 포함되어 있지 않았다. 이는 한국인터넷진흥원을 통해 연도별로 조사되어 지는 실태조사에서 인

터넷 사용연령층이 유아시기로 하향화되고 있음이 드러났음에도 불구하고 연구에 반영되고 있지 못함을 보여주는 것이다.

이렇듯 인터넷 게임을 사용하는 연령의 하향화와 그로 인한 부정적인 영향이 제기됨에도 불구하고 유아 대상의 연구는 만 5세의 인터넷 게임실태를 조사한 연구(강성단, 2005; 정아란, 엄기영, 2006)와 게임 중독 수준에 따른 발달 수준의 차이를 살펴 본 연구(이숙희, 2007)등 소수에 불과하다. 이와 같이 유아에 대한 인터넷 게임 중독 연구의 부족은 유아들의 인터넷 게임사용에 대한 정확한 실태를 인식하는 것과 인터넷 게임사용이 유아에게 어떠한 영향을 미치고 있는지 파악하는 것, 나아가 유아가 인터넷 게임을 중독적으로 사용하는 것을 막을 수 있거나 중독적으로 사용하는 유아들을 도울 수 있는 대처방안 마련에 어려움을 주고 있다. 이에 유아 대상의 연구에서도 먼저 정확한 실태조사가 이루어져야 할 필요가 있다.

따라서 본 연구에서는 유아가 인터넷을 사용하는 주요 장소인 가정에서의 인터넷 게임의 사용실태를 조사하고, 가정 내 인터넷 게임 사용 실태 및 인구통계학적 변인에 따라 인터넷 게임 중독 경향성의 차이를 알아보는 것을 연구목적으로 한다. 본 연구를 통해 만 5세 유아의 인터넷 게임의 사용 실태를 제시하고, 유아를 위한 인터넷 및 인터넷 게임 이용 교육에 필요한 기초 자료와 인터넷 게임 중독을 보이는 유아에게 도움을 줄 수 있는 기초자료를 제시할 수 있을 것이라 본다. 이상의 연구 목적을 위해 본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

- [연구문제 1] 유아의 인터넷 게임 사용실태는 어떠한가?
 [연구문제 2] 유아의 인터넷 게임 중독 경향성은 어떠한가?
 [연구문제 3] 가정내 인터넷 게임 사용 실태 및 인구통계학적 변인에 따라 유아의 인터넷 게임 중독 경향성의 차이가 있는가?

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구는 서울과 경기도에 소재한 8개 유아교육기관(유치원 4곳, 어린이집 4곳)의 만 5세반 유아 221명(여아

110명, 남아 111명)의 어머니를 대상으로 유아의 인터넷 게임 중독 경향성 질문지와 인터넷 게임 사용 실태에 대한 질문지를 실시하였다.

본 연구 대상의 유아와 부모의 인구학적 특성은 다음과 같다. 먼저 연구 대상은 기관에 다니는 만 5세 유아로 제한하였는데 이는 선행연구결과(강성단, 2005) 유아들이 컴퓨터 게임을 사용하는 초기연령은 만 3세였으나, 만 5세 유아의 73.8%가 온라인 게임을 하고 있는 것으로 나타나, 이 시기부터 인터넷 게임에 대한 중독을 확인할 수 있을 것이라고 판단하였기 때문이다.

연구대상 221명의 성별구성은 남아 111명(50.2%), 여아 110명(49.8%)으로 거의 비슷하였다. 형제관계를 살펴보면, 남동생을 가진 유아가 전체 221명 중 46명(23.8%)으로 가장 많았고, 혼자는 45명(20.4%), 여동생은 42명(19.0%), 누나 혹은 언니를 둔 유아는 41명(18.6%), 형이나 오빠를 둔 유아는 34명(15.3%) 순으로 나타났다.

가족의 동거형태를 살펴보면, 부모와 함께 동거하는 2세대 가족이 191명(86.4%)으로 가장 많았고, 조부모와 함께 살아가는 3세대 가족이 20명(9.0%)으로 나타났으며, 고모나 다른 친척들과 함께 살아가는 동거형태가 8명(3.6%)이었고, 편부 가족이 1명(0.5%)로 나타났다. 부모들의 취업형태를 살펴보면, ‘외벌이’로 응답한 경우는 115명(52.0%), ‘맞벌이’로 응답한 경우는 105명(47.5%)이었다.

부모들의 학력을 살펴보면, 아버지의 경우 대졸 113명(51.1%)과 대학원 졸업 이상 45명(20.4%)이었으며, 어머니의 경우는 대졸 130명(58.8%)과 초대졸 31명(14.0%)이었다. 부모 학력을 고려해 볼 때 연구 대상의 유아는 중류 계층에 속한다고 할 수 있다.

2. 연구 도구

1) 인터넷 게임 중독 경향성

유아의 인터넷 게임 중독 경향성은 이경옥(2006)이 한국정보문화진흥원의 지원을 받아 개발한 유아의 인터넷 게임 중독 경향성 척도를 사용하여 어머니로 하여금 자녀의 행동을 평정하도록 하였다. 이 도구는 총 18문항으로 구성되어 있으며 3개의 하위영역으로 나누어져 있다. 구체적으로 살펴보면 환경특성 4문항, 게임행동특성 중 게임 지향적 생활 9문항, 그리고 게임행동 특성 중 금단과 정서경험 5문항이 있다. 환경특성 영역에는 ‘우리 아이가

게임을 하는 데 보내는 시간이 얼마나 되는지 알고 있다’, 게임행동특성 중 게임 지향적 생활에는 ‘우리 아이는 친구들과 만나는 것보다 집에서 게임하는 것을 더 좋아한다’, 게임행동특성 중 금단과 정서경험에는 ‘우리 아이는 게임을 못하게 하면 불안해하거나 다른 일에 의욕을 보이지 않는다’와 같은 문항이 포함되어 있다.

어머니는 자녀에 대해 1점(‘전혀 그렇지 않다’)에서 4점(‘항상 그렇다’)까지의 4점 척도로 평정하였다. 본 연구에서 측정된 Cronbach α 는 살펴보면, 전체 문항의 내적 합치도 계수 Cronbach α 는 .76이었다. 각 하위영역별로는 게임환경 특성의 Cronbach α 는 .76이었고, 게임 지향적 생활 행동특성의 Cronbach α 는 .83이었고, 금단과 정서경험 행동특성의 Cronbach α 는 .67이었다.

2) 인터넷 게임 사용 실태

가정내 유아의 인터넷 게임 사용 실태에 대해 알아보고자 본 연구자가 선행연구를 토대로 작성한 질문지를 사용하였다. 선행연구에 따르면 부모의 취업형태, 부모의 인터넷 게임 사용 여부, 자녀가 인터넷 게임을 시작한 시기, 인터넷 게임 사용 횟수 등이 유아의 인터넷 중독 경향성과 관련이 있는 것으로 나타난 변인들이다(강성단, 2005). 따라서 본 연구에서도 선행연구에서 사용된 질문 문항을 포함하여, 부모의 취업형태, 부모의 인터넷 게임 사용 여부, 자녀가 처음 인터넷 게임을 사용한 시기, 일주일 동안 자녀의 인터넷 게임 사용 횟수를 묻는 문항으로 질문지를 구성하였으며, 총 18문항 이었다. 구체적인 문항을 살펴보면, 자녀의 인터넷 게임 사용 실태에 대한 질문에는 “자녀가 처음 인터넷 게임을 시작한 시기는 언제 입니까?” “자녀가 얼마나 자주 인터넷 게임을 합니까?”와 같은 문항이 포함되었다.

3. 연구 절차

예비 조사는 검사 도구의 적합성을 알아보기 위해 다음과 같은 절차로 실시되었다. 만 5세 유아를 둔 어머니 5명에게 인터넷 게임 사용 실태에 대한 질문지와 인터넷 게임중독 경향성에 대한 질문지를 평정하도록 하고 이해하기 어려운 문장에 대해서 기록하도록 하였다. 또한 아동학 박사 3인에게 인터넷 게임 사용 실태에 대한 질문지의 내용 구성을 살펴보도록 하였다.

예비 조사 결과 인터넷 게임 사용 실태에 대한 질문지

에서 인터넷은 하지만 아직 인터넷 게임을 하지 않는 유아들에 대한 평정이 어렵다는 보고가 있어서 인터넷 사용과 인터넷 게임을 구분하여 질문하는 것으로 수정하였다. 인터넷 사용과 관련된 문항은 본 연구와 직접적인 관련은 없지만 질문에 응답하는 응답자들이 보다 정확한 응답을 할 수 있도록 하기 위해서 질문 문항에 포함시켰다.

본 조사는 다음과 같은 절차로 실시되었다. 연구 대상 선정을 위하여 서울과 경기도에 위치한 유치원과 어린이 집을 방문하여 질문지를 배부하였다. 각 기관에서는 유아 편에 각 가정으로 질문지를 배부하였고 작성된 질문지를 다시 각 기관으로 가져오도록 하였다. 어머니에게는 유아의 인터넷 게임중독 경향성과 인터넷 게임 사용 실태에 대한 질문지를 의뢰하였다. 기관별로 수거된 어머니용 질문지는 미리 나눠준 반송 봉투에 넣어 우편으로 연구자에게 우송하도록 하였다.

어머니용 질문지는 286부 배부하였는데 그 중 221부가 회수되어 78%의 회수율을 보였다. 어머니용 질문지가 회수되지 않은 경우는 분석에서 제외하고 총 221부가 최종적으로 분석에 사용되었다.

4) 자료분석

수집된 자료는 SPSS WIN 12.0프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다. 첫째, 연구대상의 인구학적 배경과 인터넷 게임 사용 실태를 파악하기 위해 빈도와 백분율을 산출하였다.

둘째, 인터넷 게임 중독 경향성의 기술적 경향을 알아보기 위해 평균과 표준편차를 구하였고 성에 따라 인터넷 게임 중독 경향성의 차이가 있는지 살펴보기 위해 t 검증을 실시하였다.

셋째, 가정내 인터넷 게임 사용 실태 및 인구통계학적 변인에 따라 인터넷 게임 중독 경향성의 차이가 있는지 살펴보기 위해 t 검증과 일원변량분석을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 가정 내 인터넷 게임 사용실태

만 5세 유아의 인터넷 게임이용실태를 살펴보았다. 인터넷 게임 사용실태를 조사한 결과 전체 응답자 221명 중 인터넷 게임을 하지 않는 경우는 56명이었고(여아 29명, 남아 27명), 이를 제외한 165명의 응답을 분석하였다.

1) 인터넷 게임 시작 연령

유아의 인터넷 게임 시작 연령에 대한 문항을 분석한 결과는 <표 1>에 제시하였다. ‘만 5세에 시작하였다’가 116명(70.3%)으로 만 5세에 인터넷 게임을 시작한 유아가 가장 많았다. ‘만 3세~만 4세에 시작하였다’의 응답은 42명(25.4%)이었다. ‘만 2세~만 3세에 시작하였다’의 응답은 7명(4.3%)이었다.

<표 1> 유아의 인터넷 게임 시작 연령

시작 연령	빈도	백분율
2세미만	0	0
2~3세	7	4.3
3~4세	42	25.4
5세	116	70.3
계	165	100.0

2) 인터넷 게임 사용 횟수

유아의 인터넷 게임 사용 횟수에 대한 문항을 분석한 결과는 <표 2>에 제시하였다. 가장 많은 대답이 나온 횟수는 ‘일주일에 1~2회 사용한다’로 114명(69.1%)이었다. ‘일주일에 3~4회 사용한다’의 응답은 29명(17.6%)이었고, ‘일주일에 5~6회 사용한다’의 응답은 13명(7.8%)이었고, ‘매일 사용한다’는 응답도 9명(5.5%)이었다.

<표 2> 일주일 평균 인터넷 게임 사용 횟수

사용 횟수	빈도	백분율
일주일에 1~2회	114	69.1
일주일에 3~4회	29	17.6
일주일에 5~6회	13	7.8
매일	9	5.5
계	165	100.0

3) 인터넷 게임 사용시간

유아의 인터넷 게임 사용시간을 분석한 결과는 <표 3>에 제시하였다. 일주일동안 유아가 인터넷 게임을 사용하는 총 시간을 주관식으로 기록하도록 한 후 1시간 간격으

로 빈도수를 나누어 정리하였다.

가장 많은 대답이 나온 사용시간은 ‘1시간 미만을 사용한다’이며 97명(58.8%)이었다. ‘1시간 이상~2시간 미만 사용한다’의 경우는 32명(19.4%)이었다. ‘2시간 이상~3시간 미만 사용한다’의 경우는 14명(8.5%)으로 나타났다. 일주일에 7시간 이상 사용하는 유아는 2명(1.2%)으로 조사되었다.

<표 3> 인터넷 게임 사용시간

일주일 평균 인터넷 게임 사용시간	빈도	백분율
1 시간 미만	97	58.8
1-2시간	32	19.4
2-3시간	14	8.5
3-4시간	8	4.9
4-5시간	6	3.6
5-6시간	4	2.4
6-7시간	2	1.2
7시간 이상	2	1.2
계	165	100.0

4) 인터넷 게임 사용동료

유아의 인터넷 게임 사용동료에 대한 문항을 분석한 결과는 <표 4>에 제시하였다.

가장 많은 대답이 나온 인터넷 게임 사용 동료는 ‘형제/자매와 같이한다’로 91명(55.2%)이었으며, ‘혼자 한다’는 응답은 47명(28.5%)이었다. ‘부모와 같이 한다’는 응답은 20명(12.1%)이었고, ‘친척과 같이한다’는 응답은 4명(2.4%), ‘친구와 같이 한다’는 3명(1.8%)으로 나타났다.

<표 4> 인터넷 게임 사용동료

사용동료	빈도	백분율
친구	3	1.8
부모	20	12.1
형제/자매	91	55.2
친척	4	2.4
혼자	47	28.5
계	165	100.0

5) 인터넷 사용 목적

유아의 인터넷 사용 목적에 대한 문항을 분석한 결과는 <표 5>에 제시하였다. ‘학습을 목적으로 사용한다’의 경우는 92명(55.8%)이고, ‘게임을 목적으로 사용한다’가 64명(38.8%)이었다. 기타 응답으로는 ‘동화와 동요를 듣는다’ ‘가족 홈페이지에 방문한다’ 등의 의견이 있었다.

<표 5> 인터넷 사용목적

인터넷 사용 목적	빈도	백분율
학습	92	55.8
게임	64	38.8
정보찾기	3	1.8
기타	6	3.6
계	165	100.0

2. 유아의 인터넷 게임 중독 경향성의 일반적 경향

인터넷 게임 중독 경향성의 평균, 표준편차와 차이검증 결과를 <표 6>에 제시하였다. 인터넷 게임 중독 경향성의 평균 점수를 살펴보면, 총점이 19.70점, 환경특성이 6.21점, 게임행동 특성 중 게임 지향적 생활이 10.91점, 게임행동 특성 중 금단과 정서경험이 5.60점이었다. 이를 문항평균으로 바꿔보면 인터넷 게임 중독 경향성의 총점은 1.23점 이었으며, 하위영역별로 살펴보면 환경특성은 1.55점, 게임 지향적 생활이 1.56점, 금단과 정서경험이 1.12점이었다. 이는 4점 척도 중 1점 ‘전혀 그렇지 않다’와 2점인 ‘때때로 그렇다’ 사이로 중간수준이하의 점수를 보이며 비교적 인터넷 게임 중독 경향성이 낮음을 의미한다.

성별에 따라 인터넷 게임 중독 경향성의 차이를 살펴보면 전체 평균은 남아 21.11점, 여아 18.25점으로 남아가 여아보다 높았다($t = 4.91, p < .001$). 하위영역별로 살펴보면 환경특성은 남아 6.40점, 여아 6.00점으로 남아가 조금 높았으나 통계적으로 유의미하지는 않았다. 게임 지향적 생활이 남아 11.94점, 여아 9.84점으로 남아가 여아보다 높았고($t = 5.25, p < .001$), 금단과 정서경험이 남아 5.85점, 여아 5.35점으로 남아가 여아보다 높았다($t = 2.77, p < .01$). 이는 남아가 여아보다 인터넷 게임 중독 경향성을 많이 보이고, 게임 지향적 생활과 게임을 하지 못하게 했을 때 부정적 정서경험을 많이 하는 것을 의

미한다.

<표 6> 유아의 인터넷게임 중독 경향성의 평균, 표준편차 및 차이검증결과

하위영역	점수범위	남(n=84)	여(n=81)	전체(n=165)	t
		M(SD)	M(SD)	M(SD)	
환경특성	4~13	6.40(2.24)	6.00(1.96)	6.21(2.11)	1.24
게임 지향적 생활	9~27	11.94(3.29)	9.84(1.50)	10.91(2.77)	5.25***
금단 및 정서경험	5~11	5.85(1.34)	5.35(0.94)	5.60(1.18)	2.77**
중독경향성 총점	18~49	21.11(4.46)	18.25(2.81)	19.70(3.99)	4.91***

** $p < .01$, *** $p < .001$

3. 가정내 인터넷 게임 사용 실태 및 인구통계학적 변인에 따른 유아의 인터넷 게임 중독 경향성의 차이

가정 내 인터넷 게임 사용 실태를 조사한 내용 중 선행 연구결과 인터넷 게임 중독 경향성과 관련이 있다고 보고된 변인들을 선정하였다. 선정된 변인들은 유아의 인터넷 게임 시작시기, 유아의 인터넷게임 사용횟수 및 사용시간, 부모의 인터넷 게임 사용유무, 부모의 취업형태, 형제 관계였다. 이 중 부모의 취업형태와 형제관계는 인구통계학적 변인으로, 유아의 인터넷 게임 시작시기, 유아의 인터넷 게임 사용횟수 및 사용시간, 부모의 인터넷 게임 사용 유무는 가정내 인터넷 게임 사용실태로 분류하여, 이에 따라 인터넷 게임 중독 경향성의 차이가 있는지를 살펴보았다.

1) 형제관계에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 차이

형제관계에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 차이를 알아보기 위해 연구 집단별 점수의 평균과 표준편차 및 변량 분석 결과를 제시하면 <표 7>과 같다. 인터넷 게임 중독 경향성의 점수는 형/오빠 집단($M = 25.32$), 여동생 집단($M = 22.65$), 남동생 집단($M = 22.21$), 누나/언니 집단($M = 21.97$), 혼자 집단($M = 21.77$)의 순으로 나타났다.

연구 집단에 따라 차이가 있는지를 알아보기 위하여 일원 변량분석을 한 결과, 집단 간에 유의한 차이가 있었다($F_{4, 149} = 3.11, p < .05$). Scheffé 검정을 통해 사후 검정한 결과, 형/오빠 집단과 누나/언니 집단, 형/오빠 집단

과 혼자 집단 간에 인터넷 게임 중독 경향성 점수의 차이가 유의하였다. 즉 형/오빠 집단의 유아가 누나/언니 집단과 혼자 집단의 유아에 비해 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 것으로 나타났다.

〈표 7〉 형제관계에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이 (N=154)

변 인	M(SD)					F
	형/오빠 (n=28)	누나/언니 (n=34)	여동생 (n=23)	남동생 (n=38)	혼자 (n=31)	
중독 경향성	25.32(6.79) ^a	21.97(3.92) ^b	22.65(3.28)	22.21(4.10)	21.77(3.35) ^b	3.11*

* $p < .05$

a, b: Scheffé 검정 결과, 유의한 차가 나타난 집단임.

2) 부모의 취업형태에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이

부모님의 취업형태에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 연구 집단별 평균과 표준편차 및 변량분석 결과는 다음과 같다. 인터넷 게임 중독 경향성의 평균 점수는 맞벌이 집단이 23.59점이었고, 외벌이 집단이 21.89점이었고 집단에 따른 차이가 있었다($t = 2.44, p < .05$). 즉 맞벌이 집단 유아의 인터넷 게임 중독 경향성 점수가 외벌이 집단 유아의 인터넷 게임 중독 경향성보다 높은 것으로 나타났다.

〈표 8〉 부모의 취업형태에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이 (N=165)

변 인	M(SD)		t
	맞벌이 (n=80)	외벌이 (n=85)	
중독 경향성	23.59(5.03)	21.89(3.85)	2.44*

* $p < .05$

3) 인터넷 게임 시작시기에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 차이

인터넷 게임 시작시기에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 연구 집단별 평균과 표준편차 및 변량분석 결과는 <표 9>과 같다. 만 5세 유아의 73.8%가 온라인 게임을 하고 있는 것으로 나타나 이 시기부터 인터넷 게임에 대한 중독을 확인할 수 있을 것이라는 선행연구를 토대로 만 5세를 기준으로 집단을 구분하였다(강성단, 2005). 인

터넷 게임 중독 경향성의 점수는 5세 미만 집단의 평균 점수가 24.43점, 5세 이상 집단의 경우가 21.99점이었다. 인터넷 게임 시작연령에 따라 인터넷 게임 중독 경향성의 차이가 있는지 살펴보기 위하여 t 검증을 실시한 결과 집단간 유의한 차이가 있었다($t = 3.25, p < .01$). 즉 만 5세 미만에 인터넷 게임을 시작한 유아보다 5세 이후에 인터넷 게임을 시작한 유아보다 인터넷 게임 중독 경향성이 높게 나타났다.

〈표 9〉 인터넷 게임 시작시기에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이 (N=165)

변 인	M(SD)		t
	5세 미만 (n=49)	5세 이상 (n=116)	
중독 경향성	24.43(5.53)	21.99(3.84)	3.25**

** $p < .01$

4) 인터넷 게임 사용 횟수에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 차이

인터넷 게임 사용 횟수에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 연구 집단별 평균과 표준편차 및 변량분석 결과를 <표 10>에 제시하였다. 인터넷 게임 중독 경향성의 점수는 인터넷 게임 사용 횟수가 일주일에 1-2회인 집단의 평균 점수가 21.77점, 3-4회 집단의 평균 점수가 23.71점, 일주일에 5-6회 이상인 집단의 평균 점수가 26.05점 이었고, 주 1-2회 인터넷 게임을 사용하는 집단과 주 5-6회 이상 사용하는 집단 간에는 유의한 차이가 있었다($F_{1, 163} = 9.38, p < .001$). 이는 인터넷 게임을 일주일에 5-6회 이상 사용하는 집단이 일주일에 1-2회 사용하는 집단에 비해 인터넷 게임중독 경향성이 높은 것을 의미한다.

〈표 10〉 인터넷 게임 사용 횟수에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이 (N=165)

변 인	M(SD)			F
	1-2회 (n=114)	3-4회 (n=29)	5-6회 이상 (n=22)	
중독 경향성	21.77(3.38) ^a	23.71(4.45)	26.05(7.38) ^b	9.38***

*** $p < .001$

a, b: Scheffé 검정 결과, 유의한 차가 나타난 집단임.

5) 인터넷 게임 사용 시간에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이

인터넷 게임 사용 시간에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 연구 집단별 평균과 표준편차 및 변량분석 결과를 <표 11>에 제시하였다. 인터넷 게임중독경향성의 점수는 일주일에 인터넷 게임을 1시간 이상 하는 집단의 평균 점수가 24.35점, 1시간 미만 하는 집단의 평균 점수가 21.63점 이었다. 일주일에 인터넷 게임을 1시간 이상 사용하는 집단과 1시간 미만 사용하는 집단 간에는 유의한 차이가 있었다($t = -3.95, p < .001$). 이는 인터넷 게임을 일주일에 1시간 이상 사용하는 집단이 일주일에 1시간 미만 사용하는 집단에 비해 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 것을 의미한다.

<표 11> 인터넷 게임 사용 시간에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이

(N=165)

변 인	M(SD)		t
	일주일에 1시간미만 (n=97)	일주일에 1시간이상 (n=68)	
중독 경향성	21.63(3.45)	24.35(5.42)	-3.95***

*** $p < .001$

6) 부모의 인터넷 게임사용 유무에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 차이

부모 인터넷 게임 사용유무에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 연구 집단별 평균과 표준편차 및 변량분석 결과는 다음과 같다. 인터넷 게임중독경향성의 점수는 ‘사용한다’ 집단의 평균 점수는 23.11점, ‘사용 안한다.’ 집단의 평균 점수는 22.37점이었다. 부모가 인터넷 게임을 하는 집단의 인터넷 게임 중독 경향성 점수가 약간 높게 나타났으나 통계적으로 유의한 차이는 없었다.

<표 12> 부모의 인터넷 게임 사용 유무에 따른 인터넷게임 중독 경향성의 차이

(N=164)

변 인	M(SD)		t
	부모 인터넷 게임 사용 (n=70)	부모 인터넷 게임 미사용 (n=94)	
중독 경향성	23.11(4.58)	22.37(4.49)	1.04

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아의 인터넷 게임사용 실태와 인터넷 게임중독 경향성의 일반적 경향을 살펴보고 가정내 인터넷 게임 사용 실태 및 인구통계학적 변인에 따라 인터넷 게임 중독 경향성이 차이가 있는지를 살펴보고자 하였다. 본 연구에서 얻은 결과를 중심으로 논의해보면 다음과 같다.

1. 유아의 인터넷 게임 사용 실태

인터넷 게임 사용실태를 조사한 결과, 전체 응답자 221명 중 74.7%인 165명이 사용하고 있었으며, 인터넷 게임을 사용하는 165명 중 여자는 81명(49%)이며, 남자는 84명(51%)으로 나타났다. 이는 강성단(2005)의 연구에서 유아의 온라인 게임 사용률이 73.8%로 보고된 결과와 김수영(2001)의 연구에서 75.0%의 유아가 컴퓨터 게임을 사용하는 것으로 보고된 결과와 유사하다. 이와 같이 유아의 이용률이 높게 보고되는 것은 각 가정을 연결하는 정보통신망의 구축과 인터넷을 직접, 간접적으로 경험할 수 있는 주변 환경의 영향이 크기 때문으로 해석할 수 있다. 또한, 만 5세에 인터넷 게임을 처음 시작하는 유아가 과반수이상을 차지하는 현실은 이 시기에 유아들을 대상으로 한 인터넷 교육의 시작이 필요함을 보여준다. 인터넷 교육은 인터넷을 처음 사용하게 되는 유아가 인터넷이 다양한 기능을 가지고 있음을 이해하고 필요에 따라 그 기능을 선별하여 이용할 수 있는 태도를 갖추도록 도와야 한다. 그러기 위해서는 부모가 인터넷이 주는 순기능과 역기능을 인식하고 유아가 순기능적으로 사용하는 것이 얼마나 중요한지 인식해야한다. 더불어 부모와 교사는 인터넷 상의 예절교육인 네티켓 지도를 유아기부터 생활습관의 한 영역으로 지도해서 유아가 바른 사용자가 되도록 도와야 한다. 이러한 교육은 인터넷의 주된 이용 장소인 가정과 유아 대상의 교육기관인 유치원과 어린이집에서 병행하여 이루어져야 교육의 효과를 높일 수 있을 것이다.

유아의 인터넷 게임 사용횟수 및 시간은 ‘일주일에 1회-2회 사용한다.’와 ‘일주일에 1시간미만 사용한다.’가 전체 응답자의 절반이상의 수준으로 가장 높은 빈도수로 조사되었다. 이는 만 5세의 인터넷 게임 이용에서 가장 높은 빈도수가 ‘주 1회-2회 사용하고, 1회 이용시간이 1시간미만’이라는 강성단(2005)의 연구결과와 유사하였

다. 그러나 본 연구에서 인터넷 게임을 매일 사용하는 비율은 10%미만으로 강성단(2005)이 하루에 한 번 이상 인터넷 게임을 사용하는 것으로 조사한 30.8%와 조정자(2002)의 14.4%보다 많이 낮아 선행연구와 다른 결과를 보였다. 본 연구와 선행연구 모두 조사 방법이 질문지를 통해 자료를 수집하는 방법으로 동일했음에도 다른 결과가 나타난 것은 다음과 같이 조심스럽게 해석해 볼 수 있다. 첫째, 부모가 가지고 있는 사회적 바람직성이 질문지 평정에 영향을 주었을 수 있으며, 둘째, 부모가 유아의 정확한 인터넷 게임시간을 인식하지 못하고 있을 가능성도 있다. 또한 본 연구 대상자들이 중류 계층으로 부모들이 자녀의 인터넷 게임에 대해서 관심을 가지고 있으며 인터넷 게임 시간에 대해 다른 계층보다 더 적극적으로 개입하기 때문에 낮은 사용률을 보일 수 있을 것이라 해석해 볼 수 있다.

인터넷 게임 사용 동료로 '형제/자매'가 50% 이상으로 가장 높게 조사되었다. 이는 인터넷 게임의 주된 이용 장소가 가정이기 때문이며, 특히 사용 동료로 '부모'는 12%가량으로 조사되어, '형제/자매'보다 낮게 나타났다. 이는 부모보다는 형제/자매가 게임을 하는 과정에서 더 편안한 의사소통의 대상이 되기 때문으로 해석해 볼 수 있을 것이다. 그러나 바람직한 인터넷 게임의 활용을 위해서는 형제/자매보다는 부모가 사용 동료가 되어주는 것이 보다 효과적일 것이다. 부모는 유아가 게임에 맹목적으로 빠지지 않게 하며, 유아에게 적합한 기준에서 게임을 평가하고 제공할 것이며, 적절하게 사용하도록 지도하기 위해 노력할 것이기 때문이다.

인터넷의 사용 목적으로 학습과 게임이 전체 응답의 90%이상으로 나타났다. 이것은 2008년도 정보화 실태조사에서 학습목적 99.1%, 게임을 포함한 여가 목적으로 조사된 것과 유사하다. 개인의 인터넷 사용 동기는 인터넷 사용도 및 역기능을 예측하는 변인이 될 수 있기에 중요하다(박중규, 2008). 시청각적으로 뛰어난 인터넷 학습 사이트들은 유아들의 흥미와 참여도를 높이기 위해 게임적인 요소와 아이템을 많이 도입하고 있다. 정아란, 엄기영(2006)의 연구에서도 컴퓨터 게임을 좋아하는 이유에 대해서 연구 대상 만 5세 유아의 25.7%가 '학습을 하다 보니 매력적이어서'라는 이유를 들었다. 즉 학습으로 시작한 인터넷 활동이 좀 더 재미있는 흥미를 쫓아가다 인터넷 게임으로 확장되어 갈 수도 있음을 의미한다. 뿐만 아니라 학습과 교육의 목적으로 사용하는 인터넷 프로그램도 결국은 비디오나 TV와 같이 영상물을 이용한 교

육이라는 제한점을 가지고 있다. 직접적인 경험과 감각을 통해 체험적으로 배워 나가야할 유아들에게 인터넷 학습은 편리성과 유용성을 가졌다 하더라도 학습을 위한 보조매체로 사용되어야함을 간과해서는 안된다.

2. 인터넷 게임 중독 경향성의 일반적 경향

인터넷 게임 중독 경향성의 일반적 경향을 살펴보면 전반적으로 인터넷 게임 중독 경향성은 낮은 수준이었으나 남아가 여아보다 중독 경향성이 높게 나타났다. 특히 인터넷 게임 중독 경향성의 하위 영역인 게임 지향적 생활과 금단과 정서경험에서 남아가 여아보다 게임 지향적 생활을 많이 하고 게임을 하지 못하게 했을 때 부정적 정서경험을 많이 하는 것으로 나타났다. 이는 남아의 인터넷 게임 중독 경향성이 여아보다 높게 나와 게임 중독에 있어서 성차를 보고하였던 선행연구들과 일치하는 결과이다(박지영, 2007; 방희정, 조아미, 2002; 서승연, 이영효, 2007; 신희미 외, 2007; 이경남, 2004; 이해경, 2002; Brenner, 1997; Morahan-Martin & Schumacker, 2000).

인터넷 게임 중독 경향성에서 성차가 발생하는 원인으로 박지영(2007)은 컴퓨터 이용시간에 있어서 남아가 여아보다 먼저 시작했고, 매일 하는 비율도 남아가 높았기 때문이라고 하였다. 이는 인터넷 게임에 남아가 더 많이 노출되는 것을 의미하며 노출된 시간이 길수록 인터넷 게임 중독 경향성이 높아 성차가 나타나게 된다는 것으로 해석할 수 있다. 송숙자, 심희옥(2003)은 인터넷 게임 중독에서 성차가 나타나는 이유는 게임의 내용에 있어 남아가 일반적으로 활동적이고 폭력적인 것을 여아보다 더 선호하기 때문인 것으로 분석하였다. 이경남(2004)도 남아가 여아보다 인터넷 게임 중독 경향성이 높게 나타난 이유를 게임내용에 대한 남아와 여아의 관심과 선호정도의 차이에서 찾았다. 즉, 남아들은 자동차 경주, 아이템을 얻어 레벨을 높이는 게임 등 경쟁하는 인터넷 게임에 대한 선호도가 높아 자신이 획득하게 되는 점수와 다음 단계 및 레벨업(level up)에 대한 관심이 높은 반면 여아들은 색칠하기, 아바타 꾸미기, 옷 입히기 등에 대한 게임 선호도가 상대적으로 높다고 하였다. 이러한 결과를 바탕으로 인터넷 게임 중독 경향성에서 성차가 나타나는 원인을 남아와 여아가 즐기는 인터넷 게임의 내용이 다르기 때문이라고 해석할 수 있다.

이와 같이 유아가 선호하는 게임 프로그램의 내용이 인터넷 게임 중독 경향성에 영향을 미칠 수 있다는 주장

하에서 보면 유아들이 사용하는 프로그램의 내용은 매우 중요하다. 이숙희(2007)는 현재 사용 중인 유아용 게임들이 교육적 기준을 충족시키지 못한다고 주장하였다. 김수영(2001)도 연구에서 유아가 이용하는 컴퓨터 게임 등급은 유아가 이용할 수 있는 전체 이용가가 86.6%로 가장 많았으나 실제적으로 전체 이용가 등급을 판정 받은 컴퓨터 게임은 초등학교생이 이용하고 있는 것과 같은 등급으로, 유아에게는 적합하지 않은 내용의 컴퓨터 게임이 많다고 보고하였다. 이러한 문제의 해결을 위해 무엇보다 컴퓨터 게임에 대한 등급의 재조정이 필요하며, 유아의 컴퓨터 안전 환경을 제도적으로 보장받아야 한다고 주장하였다. 강성단(2005) 또한 질문지를 통해 유아가 사용하는 온라인 게임의 종류를 조사하고, 선호도가 높은 16종류의 게임을 선정하여 게임의 적합성, 용이성, 교육성, 오락성, 디자인, 안전성의 6개 하위항목에 따라 평가하였다. 선정된 게임의 종류는 ‘크레이지 아케이드’, ‘메이플 스토리’, ‘짱구는 못 말려’, ‘보글보글’ 등 이었다. 그 결과 게임의 적절성에 대한 전체 평균이 5점 척도 중 2.5점을 나타내어 안전하지 못하다고 주장하였다. 이러한 선행연구들은 유아들이 사용하는 인터넷 게임의 안전성이 취약함을 보여주고 있다. 따라서 유아들이 보다 안전한 게임을 즐기기 위해서는 유아들이 사용하는 인터넷 게임의 적절성을 평가하고 인증할 수 있는 기관의 설립과 유아발달 기준에 맞춰 심의할 수 있는 유아용 게임 프로그램 척도 개발이 시급한 해결과제임을 보여준다.

3. 가정내 인터넷 게임 사용 실태 및 인구통계학적 변인에 따른 인터넷 게임 중독 경향성의 차이

인터넷 게임 사용 실태를 조사한 내용 중 선행연구 결과 인터넷 게임 중독 경향성과 관련이 있는 변인들을 선정하였다. 선정된 변인들은 형제관계, 부모의 취업형태, 유아의 인터넷 게임 시작시기, 유아의 인터넷게임 사용횟수 및 사용시간, 부모의 인터넷 게임 사용유무였다.

우선, 형제가 있는 유아가 형제가 없는 외동의 유아보다 인터넷 게임 중독 경향성이 높게 나타났다. 특히 남아 형제인 형 혹은 오빠를 둔 유아가 누나 혹은 언니를 두거나, 혼자인 집단에 비해 인터넷 게임 중독 경향성이 높게 조사되어 강성단(2005)의 연구와 일치하는 결과를 보였다. 이는 인터넷 게임사용에 있어서 남아가 나타내는 특성과 연관 지어 해석해 볼 수 있는데, 일반적으로 남아가 여아보다 더 이른 시기에, 더 자주 온라인 게임을 이용하

는 경향이 높게 나타나며(강성단, 2005; 정아란, 엄기영, 2006), 이와 같은 특성은 남아인 형이나 오빠가 사용하는 인터넷 게임을 관찰하고 따라하다가 유아 자신도 인터넷 게임에 보다 쉽게 빠져들 수 있을 것이라 해석해 볼 수 있다. 결국 인터넷 게임은 관찰이라는 간접경험을 통해서도 유아가 보다 자주 게임을 사용하도록 하는 동기를 유발시키게 할 수 있음을 추측해 볼 수 있다.

부모의 취업형태에 따른 연구결과에서 맞벌이 가정의 유아가 외벌이 가정의 유아보다 인터넷 게임중독 경향성 점수가 높게 나타났다. 이는 어머니가 직업이 있는 경우에 온라인 게임을 이용하는 경향이 높았다는 강성단(2005)의 연구와 컴퓨터 게임중독에 있어서 취업모인 경우가 비취업모인 경우에 비해 의미 있게 높은 유아의 컴퓨터 게임중독성향을 보인 이숙희(2007)의 연구와 일치하는 결과이다. 일반적으로 맞벌이 가정의 유아가 비계획적으로 인터넷을 사용하고 부모의 개입이 적어서 인터넷 게임중독에 취약하다고 보고 있다. 하지만 외벌이 가정의 유아들이 유치원을 마친 후 가정으로 돌아와 오후시간을 어떻게 보내는 지의 여부 또한 인터넷 게임중독에 취약한 변수가 될 수 있다. 왜냐하면 유아의 주된 인터넷 사용 장소인 가정에서 지내는 시간은 외벌이 유아가 더 길수 있기 때문이다.

인터넷 시작시기가 만 5세 이상인 경우가 만 5세 미만인 경우보다 인터넷 게임 중독 경향성이 높게 나왔다. 또한 인터넷 게임 사용횟수가 일주일에 5-6회 이상일 때가 일주일에 1-2회인 경우보다 인터넷 게임중독 경향성이 높게 나타났고 인터넷 게임 사용 시간이 일주일에 1시간 이상인 경우가 일주일에 1시간 미만인 경우보다 인터넷 게임 중독 경향성이 높게 나타났다. 즉, 인터넷 게임 시작시기가 빠를수록, 인터넷 게임 사용횟수가 많을수록, 인터넷 게임 사용 시간이 길수록 인터넷 게임중독 경향성이 높게 나타났다. 이는 방희정, 조아미(2002)가 인터넷 게임시간이 길어지면 게임중독에 빠질 확률이 높아진다고 보고한 연구결과와 이추진(2007)이 인터넷 게임중독 경향성 집단 중 위험군 집단과 잠재군 집단이 일반군 집단에 비해 게임사용주기와 게임시간이 더 많음을 보고한 연구결과와 일치하는 것이다. 즉, 인터넷을 많이 사용할수록 인터넷 게임에 접할 수 있는 환경이 많아지는 것이고, 그에 따라 인터넷 게임의 경험이 증가하게 될 수 있기 때문으로 해석해 볼 수 있다(Chen & Chou, 1999; Young, 1998).

부모의 인터넷 게임 사용유무에 따른 인터넷 중독 경

향성은 '사용한다' 집단이 '사용 안한다' 집단보다 높게 나왔으나 통계적으로는 유의미하지 못했다. 이는 유아의 인터넷 사용은 부모의 행동에 많은 영향을 받고 있으며 부모가 인터넷을 사용하는 경우 유아의 인터넷 이용률은 53.7%로, 부모가 인터넷을 사용하지 않는 유아의 인터넷 사용률 25.7%보다 높은 것으로 보고된 선행연구와 일치하지 않는 결과이다(김병구, 2007). 이와 같은 결과는 부모의 모델로서의 역할이 대상자의 연령에 따라 차이를 보이기 때문이라고 조심스럽게 해석해 볼 수 있다. 즉 최명선 외(2007)의 연구에서 초등학생은 부모가 게임이용을 많이 할수록 인터넷 게임중독 경향이 높게 나왔으며, 중학생과 고등학생을 대상으로 한 결과에서는 부모의 사용과 의미 있는 관계를 나타내지 못했다. 즉, 인터넷 게임중독에 있어서 나이가 어릴수록 부모의 모델로서의 역할이 크며, 청소년기에 들어갈수록 부모보다는 또래의 역할(곽금주, 2004)이 더 크다고 할 수 있다. 따라서 후속연구에서는 연령에 따른 부모 모델의 역할을 살펴보기 위해, 유아기 부모를 포함한 연구가 진행되어야 할 것이다.

끝으로 본 연구에 대한 제한점을 밝히면서 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 연구 대상이 중류 계층에 한정되었기 때문에 결과를 일반화하는데 유의해야 할 것이다. 김봉년(2009)의 연구에서 저소득층 아동·청소년의 인터넷 중독률이 5.5%로 전체 아동·청소년의 2.3%보다 두 배 가량 더 높은 것으로 보고하며 인터넷 중독에 있어서 계층차이가 있음을 주장하였다. 실제로 정부와 지자체, 교육당국이 저소득층 어린이들의 정보화 능력을 높이기 위해 컴퓨터와 인터넷 통신비를 지원하는 정책이 학업 성취도를 떨어뜨리고 있다는 연구 결과도 보고되고 있다("저소득층 컴퓨터", 2010). 이런 내용을 종합해 볼 때, 본 연구는 인터넷 게임 중독이 계층에 따라 다른 경향을 보일 수 있음을 시사한다. 따라서 후속 연구에서는 계층에 따른 인터넷 게임 중독 경향성을 살펴볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구 대상은 비교적 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단이었기 때문에 연구 결과를 해석하는데 유의하여야 할 것이다. 본 연구에서 인터넷 게임 중독 경향성이 낮게 나온 이유를 두 가지로 해석해 볼 수 있는데 첫째는 연구 대상이 중류층이었다는 점, 둘째는 어머니가 유아의 중독 경향성을 평정하였다는 점을 들 수 있다. 유아의 중독 경향성을 평정하는 어머니가 유아의 인터넷 게임 사용 실태에 대해 정확하게 파악하기 못했을 가능성이 있기 때문에 후속 연구에서는 관찰 및 면접을 통한 자료

수집이 보완적으로 이루어져야 할 것이다. 또한 인터넷 게임 중독 경향성이 높지 않은 집단을 대상으로 여러 번 인에 따라 그 특성을 차이를 살펴본 결과를 해석하는데 유의해야 할 것이다. 따라서 후속 연구에서는 실제로 중독 경향성이 높은 집단과 안정적인 집단을 구분하여 집단 간의 특성을 살펴보거나, 중독집단만을 대상으로 고위험군의 특성을 규명해 보는 연구가 필요할 것이다.

셋째, 본 연구는 인터넷 게임 중독 경향성과 가정내 인터넷 게임 사용 실태에 대한 정보를 유아의 어머니에게 질문지를 의뢰하여 분석하였다. 후속 연구에서는 자료의 객관성을 높이기 위해 다양한 출처로부터 정보를 수집할 필요가 있다. 예를 들어 유아를 대상으로 직접 인터넷 게임 중독 수준을 검사한다든지, 면접을 통해 정보를 수집하는 다양한 방법을 통해 보다 객관화된 자료를 수집할 필요가 있다.

넷째, 본 연구에서는 유아의 형제관계가 인터넷 중독 경향성과 관련된 유의미한 변인임을 밝혔다. 그러나 선행연구(최명선 외, 2007)에 의하며 인터넷 게임중독 경향성과 형제/자매유무는 초·중·고등학생을 대상으로 한 연구에서는 유의미한 상관을 나타내지 못했다. 이는 동일한 변인이라도 연구대상자의 연령에 따라 다른 결과가 나올 수도 있음을 보여주는 것이다. 따라서 이어지는 후속연구는 인터넷 중독과 관련된 다양한 변인들 중 유아기에 있어서 취약 변인은 무엇이며, 유아기에 있어서 인터넷 게임 중독 경향성을 낮추도록 도울 수 있는 변인은 무엇인지에 대해 규명하는 것이 필요하다.

마지막으로 인터넷 중독 경향성에 영향을 주는 변인 혹은 인터넷 중독 경향성의 결과 나타나는 행동적인 문제 등을 모두 고려한 연구가 진행되어야 할 것이다. 예를 들어 부모의 부정적 양육행동, 부모의 관리·감독 부재가 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 영향, 혹은 인터넷 게임 중독 경향성이 정서조절 및 공격적 행동에 미치는 영향 등 다양한 변인을 함께 살펴보는 연구가 진행되어야 할 것이다. 하지만 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 유아가 인터넷 게임을 접하는 시기가 하향화되고 있음을 실태조사를 통해 규명해 냈다는 점, 가정내 인터넷 게임 사용 실태 및 인구통계학적 변인에 따라 인터넷 게임 중독 경향성의 차이가 있다는 점, 그리고 계층에 따라 중독 경향성의 차이가 있을 수 있다는 점을 밝혀냈는데 그 의의를 들 수 있다.

주제어 : 인터넷 게임 중독 경향성, 취약전 유아,

가정내 인터넷 게임 사용 실태

참 고 문 헌

- 곽금주. (2004). 컴퓨터 게임과 아동, 청소년 발달과의 관련성 연구 개관. **한국심리학회지**, 10, 147-175.
- 강성단. (2005). 만 5세 유아의 온라인 게임이용 실태 및 게임의 적절성 평가. 덕성여자대학교 석사학위논문.
- 강희양, 손정락. (2007). 인터넷 및 게임 중독관련 변인에 대한 메타분석. **한국심리학회지: 건강**, 12(4), 733-744.
- 김병구. (2007). **취학전 아동 인터넷 중독 예방 프로그램 개발 연구**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 김봉년. (2009). **심각한 인터넷 중독의 이해와 치료**. 서울: 한국인터넷진흥원.
- 김선우. (2002). 인터넷 중독의 실태와 영향요인에 관한 연구-소외를 중심으로. 서울대학교 석사학위논문.
- 김수영. (2001). 가정에서 유아 컴퓨터 게임이용에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 김주연. (2002). 초등학교생의 인터넷 중독 경향과 관련요인 연구. 서울대학교 보건대학원 석사학위논문.
- 류진아. (2008). 청소년의 인터넷 게임중독 연구동향. **한국놀이치료학회지**, 11(1), 87-99.
- 문성원, 김성식. (2004). 아동을 위한 다차원형 병리적 인터넷 이용 척도의 개발 및 타당화: 1부. **한국심리학회지: 발달**, 17(3), 61-77.
- 문화산업 권력교체? 게임이 왕. (2006, 2. 16). 동아일보 사이트, 자료검색일 2009, 8. 30, 자료출처 <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LS2D&mid=sec&sid1=105&sid2=229&oid=020&aid=000389086>
- 박영호, 김미경. (2003). 초등학교생이 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계. **교육이론과 실천**, 13(1), 335-358.
- 박중규. (2008). 청소년 인터넷 중독 고위험군의 특성 연구. **한국심리학회 연차학술발표대회 논문집**, 608-609.
- 박지영. (2007). 성별과 게임유형에 따른 초등학교생 게임 중독의 양상. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 방희정, 조아미. (2002). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. **한국발달심리학회 2002 춘계심포지움**. 한국심리학회:발달심리학회.
- 서승연, 이영호. (2007). 일상적 스트레스, 사회적지지, 몰두성향과 인터넷 중독과의 관계. **한국심리학회지: 임상**, 26(2), 391-405.
- 송숙자, 심희옥. (2003). 아동의 컴퓨터 게임 몰두 성향과 심리사회 및 행동적 특성에 관한 연구. **아동학회지**, 24(5), 27-41.
- 신효미, 유미숙, 조유진. (2007). 아동의 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성과의 관계. **아동학회지**, 28(6), 233-247.
- 이경남. (2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 42(4), 99~118.
- 이경옥. (2006). **유아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 이숙희. (2007). 컴퓨터 게임 중독 수준에 따른 유아의 도덕적 판단 및 유아발달수준의 차이. **아동학회지**, 16(4), 33-44.
- 이순형, 이소은. (1997). 전자오락경험과 아동의 자기통제력 및 시각정보처리능력. **아동학회지**, 18(2), 105-120.
- 이추진. (2007). 초등학교 저학년 인터넷 게임중독 경향성 유형에 따른 공격성과 자기통제력에서의 차이 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 이해경. (2002). 인터넷 상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회 심리적 변인들. **한국심리학회지: 발달**, 14(4), 55-79.
- 임송미, 이순형. (2004). 컴퓨터 게임이 아동의 공간 인지 기술에 미치는 효과. **대한가정학회지**, 42(10), 79-89.
- 저소득층 컴퓨터 지원했더니 되레 성적 떨어져. (2010, 9. 25). 조선일보 사이트, 자료검색일 2010, 4. 30, 자료출처 http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2010/09/24/2010092401580.html?Dep1=news&Dep2=headline2&Dep3=h2_10
- 정아란, 엄기영. (2006). 만5세 유아의 컴퓨터게임 이용 실태 분석. **미래유아교육학회지**, 13(2), 89-114.
- 조경자. (2002). 유아의 전자게임 이용과 사회성에 관한 연구. **대한가정학회지**, 40(2), 35-46.
- 조은정. (2010). 유아의 인터넷 게임중독 경향성과 정서 조절 및 공격성. 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 청소년 100만 명 인터넷 중독. 치료 상담 시급. (2010, 1.

- 26). 조선일보 사이트, 자료검색일 2010, 4. 30, 자료출처 http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2010/01/26/2010012600014.html
- 최명선, 최태산, 안재영. (2007). 가정의 사회적·물리적, 심리적 환경 변인과 청소년 인터넷게임중독성향과의 관계. *한국가족복지학*, 12(2), 5-27.
- 한국인터넷진흥원. (2007). **2006년 하반기 정보화 실태조사**. 서울: 한국인터넷진흥원.
- 한국인터넷진흥원. (2009). **2008년 인터넷이용실태조사**. 서울: 한국인터넷진흥원.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVLL. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of internet usage survey. *Psychological Report*, 80, 879-882.
- Chen, S. H., & Chou, C. (1999). Development of Chinese internet addiction scale in Taiwan. Poster presented at the 107th American Psychology Annual Convention, Boston, USA.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Report*, 82, 475-480.
- Lavin, M., Marvin, K., McLarney, A., Nola, V., & Scott, L. (1999). Sensation seeking and collegiate vulnerability to internet dependence. *Cyberpsychological Behavior*, 2(5), 425-430.
- Morahan-Martin, J. M., & Schumacker, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use. *Computer Human Behavior*, 16, 13-29.
- Scherer, K. (1997). College life online: Healthy and unhealthy internet use. *Journal of College Student Development*, 38(6), 655-665.
- Tsai, C. C., & Lin, S. S. J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Taiwanese adolescents. *Cyberpsychological Behavior*, 4(3), 373-376.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237-249.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of new clinical disorder. *Cyberpsychological Behaviors*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S., & Roger, R. C. (1998). The relationship between depression and internet addiction. *Cyberpsychological Behavior*, 1(1), 25-28.

| 접수일 : 2010. 08. 26.
 | 수정완료일 : 2010. 10. 28.
 | 게재확정일 : 2010. 11. 15.