

유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 영향을 주는 어머니 양육행동과 유아의 정서조절*

The Effects of Maternal Parenting Behaviors and Preschooler's Emotional Regulation on Their Internet-Game Addictive Inclination

한양사이버대학교 아동학과
전임강사 김지현

Department of Child Studies and Education, Hanyang Cyber University
Full-time Lecturer : Jihyun Kim

◀ 목 차 ▶

I. 서론
II. 연구방법
III. 연구 결과

IV. 논의 및 결론
참고문헌

<Abstract>

This study investigated the effects of maternal parenting behaviors and preschooler's emotional regulation on their internet-game addictive inclination. The participants were 129 mothers of 5 and 6 year-old preschoolers and their teachers from two day care centers and one kindergarten in Seoul and Kyung-gi province. Data were analyzed by descriptive statistics and hierarchical regressions by SPSS program (12.0 version). The major findings were as follows: (1) Boys showed higher score of internet-game addictive inclination than that of girls. (2) mother's consistent parenting behaviors and preschooler's other-regulation behaviors significantly explained preschooler's internet-game addictive inclination. In conclusion, maternal parenting behaviors and preschooler's emotional regulation have influenced on preschooler's internet-game addictive inclination.

주제어(Key Words) : 인터넷 게임 중독 경향성(internet-game addictive inclination), 어머니 양육행동(maternal parenting behavior), 정서조절(emotional regulation), 취학전 유아(preschooler)

Corresponding Author : Jihyun Kim, Department of Child Studies and Education, Hanyang Cyber University, 17 Haengdang-Dong, Seongdong-Gu, Seoul, 133-791, Korea Tel: +82-2-2290-0353 Fax: +82-2-2290-0600 E-mail: jihyunkim@hycu.ac.kr

* 이 논문은 2009년 한양사이버대학교 신진교수정착연구비 지원으로 연구되었음(HYCU-2009-0013).

I. 서론

우리나라의 컴퓨터 보유율과 인터넷 이용율은 마케팅 조사전문기업인 AC닐슨 코리아가 실시한 2006-2007년 미디어 인덱스 조사결과에서 세계 1위인 것으로 나타났다. 특히 연령별 분석 결과에서 15~29세에 해당하는 응답자 중 98%가 적어도 일주일동안 1회 이상 인터넷을 사용한 것으로 나타났으며, 30~40세 96%, 35~39세 91% 등 인 것으로 나타났다(세계일보, 2007, 10. 5). 이와 같은 결과는 한국인터넷진흥원에서 실시한 2008년 인터넷 이용 실태조사에서도 비슷하게 나타나고 있다. 10대의 경우 99.9%, 20대의 99.7%에 이어 만 3~9세가 85.4%로 4위였으며 이는 40대 사용자 84.3%보다 높은 것이다. 또한 만 3~9세는 인터넷 이용 빈도에 있어서도 '하루에 1회 이상' 이용하는 경우가 64.4%에 이르렀다(한국인터넷진흥원, 2009, pp. 24-30).

인터넷은 정보화 시대에 사람들에게 매우 유용한 수단이지만 인터넷이 미치는 부작용 또한 매우 심각하게 나타나고 있다. 인터넷의 역기능적 사용으로 대표적인 것이 인터넷 중독증이며(방희정, 조아미, 2003), 국내에서는 대표적인 인터넷 중독증으로 게임 중독, 통신 중독, 음락물 중독이 지적되고 있다(어기준, 2000). 특히 아동과 청소년을 대상으로 가장 빈번히 나타나는 인터넷 중독의 한 유형으로 컴퓨터 게임에 지나치게 몰두함으로써 학업에 부정적 영향을 미칠 뿐 아니라 심각한 정신적, 정서적 부작용을 야기하고 있는 '게임 중독'이 대두되고 있다(이경남, 2004).

국내에서 인터넷 중독과 관련된 연구가 이루어진 것은 1999년부터 시작되었다고 할 수 있다. 송원영(1999)과 윤재희(1999)는 인터넷 중독이라는 용어를, 강지선(1999)은 통신 중독이라는 용어를 사용하여 인터넷 중독에 관한 연구를 시도하였다. 그리고 2000년대에 들어오면서 인터넷 중독에 관한 다양한 연구가 이루어지고 있다. 인터넷 중독과 관련된 국내 연구경향은 인터넷 중독과 성별, 학년 등의 인구학적 변인과의 관계 연구(정아란, 엄기영, 2006; 조은정, 2010), 인터넷 중독과 자아존중감, 자기통제력, 사회적 지지 등의 심리적·환경 변인과의 관련성에 관한 연구(임미란, 고병오, 2006; Griffiths, 1997), 인터넷 중독과 인터넷 관련 비행과의 관계 연구(김진희, 김경신, 2003; 양돈규, 2000), 그리고 인터넷 중독 척도의 타당화에 관한 연구(김은정, 이세용, 오승근, 2003)를 중심으로 이루어지고 있다. 이러한 연구들은 일반적으로 남아가 여아보다 게임 중독의 경향이 높다는 결과를 제시하고 있고, 과도한 인터넷 이용으로 학교 적응, 사회적 고립, 정서적 문제 등이 일어날 수 있음을 보고하고 있다. 아울러 인터넷 몰입과 성격적 특성, 예컨대, 우울, 충동성, 감각추구성향과 같은 개인 변인과의 관련성을 보고하고 있고,

그 밖에도 가정환경이나 또래를 포함한 학교 환경과의 관련성을 제시한 연구도 있다.

대부분의 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 연구가 아동 및 청소년을 대상으로 하고 있으나, 최근에 유아를 대상으로 한 연구들도 점차 늘어나고 있다. 만 5세 유아를 대상으로 한 서현아, 전희영, 최미현과 좌승화(2008)에 의하면 인터넷에 몰입하는 수준이 높은 집단의 유아들이 그렇지 않은 집단의 유아들보다 내적 통제, 또래와의 상호작용, 사회정서 발달 측면에서 낮은 점수를 받은 것으로 나타났다. 특히 유아들의 인터넷 몰입 정도에 영향을 주는 요인은 가정에서의 컴퓨터 사용과 관련하여 처음 컴퓨터를 접한 시기, 1회 사용시간, 가장 많이 사용하는 활동이었고, 교실과 관련된 변인은 컴퓨터 사용횟수, 교사의 지시에 대한 반응이 유의한 것으로 나타났다. 이에 인터넷 몰입 예방을 위해 가정과 유아교육기관의 연계를 통해 유아의 컴퓨터 및 인터넷 이용을 주의 깊게 관찰할 필요가 있으며 가정에서 컴퓨터 사용 지도가 중요하다 는 점을 제시하고 있다.

인터넷 게임 중독을 예방하고 치료하기 위해서는 게임에 빠지기 쉬운 개인의 특성뿐만 아니라 양육행동과 같은 개인 외적 요인이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향력을 종합적으로 살펴보아야 한다(백지은, 2009; 최나야, 한유진, 2006). 인터넷 게임 중독 경향성과 관련이 있는 개인 외적 변인으로 아동 및 청소년 대상 연구에서는 가정에서의 인터넷 사용 시간, 부모의 인터넷 사용 시간, 그리고 양육행동 등에 대한 연구가 많이 진행되어왔다. 인터넷 게임 중독경향성과 어머니 양육행동에 대한 선행연구를 살펴보면, Young(1996)은 인터넷 중독자들이 실제 관계에서 만족하지 못하고 행복하지 못한 사람일 수 있다고 지적하면서 청소년 중독자들은 부모로부터 이해받지 못하고 있으며 가정에 갇혀 있는 느낌이라고 호소한다고 하였다. 부모의 양육행동이 비합리적인 수록 인터넷 중독 정도가 심하며, 부모의 양육행동을 애정 지향적으로 지각할 때, 인터넷 중독 정도가 낮다고 하였다. 또한 부모의 훈육과 통제가 너무 허술하거나 심할수록, 부모의 지지가 낮을수록 또는 어머니와의 개방적 의사소통이 적을수록 게임 중독에 이르는 경향이 높았다(박정은, 2001). 장영애와 박정희(2007)의 연구에서도 부모의 양육태도가 온정·수용적 일 때 보다는 거부·제재적이거나 허용·방임적 양육행동을 선택했을 때 아동의 인터넷 이용이 증가하는 것으로 보고하고 있다. 또한 부모와의 의사소통이 원활하게 이루어지지 않는 경우 인터넷 이용이 증가한다는 사실이 제시되었으며, 아동은 부모의 컴퓨터 게임에 대한 통제를 많이 지각할수록 게임 중독의 경향이 높은 것으로 나타났다. 이는 부모의 긍정적인 양육이 아동의 인터넷 채팅이나 게임 중독을 줄일 수 있음을 제시하고 있으며 인터넷 이용에 대한 부모의 관심과 지

도가 요구됨을 알 수 있다. 또한 역기능적인 부모-자녀 간 대화방식 보다는 기능적이고 상호지지적이며 개방적인 대화 패턴이 아동으로 하여금 인터넷 과몰입이나 중독을 예방할 것임을 제시하고 있다.

한편, 아동 및 청소년을 대상으로 한 인터넷 게임 중독 경향성과 관련된 선행연구를 종합해 보면 개인 내적 변인으로 정서조절이 인터넷 게임 중독 경향성과 관련이 높은 변인으로 언급이 되고 있다(이경님, 2003; 이선경, 2001; 이송선, 2000). 정서조절 능력은 자극적인 상황에서 적절한 정서적 반응을 할 수 있는 능력을 말하며 '자기의 정서조절 능력'과 '타인의 정서조절 능력'의 두 가지 하위 요인으로 구분된다(이병래, 1997). 자기의 정서조절 능력은 자신의 긍정적인 기분을 유지하고 지속시키려 하면서 좋지 않은 기분을 감소시키는 것을 의미하며, 타인의 정서조절 능력은 타인의 감정을 조절하고 바꾸려는 능력과 자신에 대해서 타인이 갖게 되는 인상을 조절하고 통제하기 위해서 타인에게 보여주는 행동 방식을 조절하는 것을 의미한다. Calkins(1994)는 정서조절이 정서적 각성을 조정하는데 사용되는 과정과 전략으로 이루어진다고 지적하면서 이러한 정서조절을 통해 효과적인 대인관계가 가능하다고 하였다(김지현, 박경자, 2006).

유아의 정서조절 능력과 인터넷 중독 경향성의 관계를 살펴보면, 많은 연구들이 아동과 청소년의 낮은 자기 조절, 충동성은 게임과 인터넷 중독과 관계가 있다고 보고하고 있다. 이경님(2003)은 초등학교 4, 5, 6학년 아동의 낮은 자기 통제는 게임 중독에 직접적으로 영향을 미치는 중요한 변인임을 보고하고 있다. 또한 이선경(2001)에 의하면 낮은 자기 조절력이 중·고등학교 청소년의 인터넷 중독에 가장 큰 설명력을 보였고, 이송선(2000)도 초등학교 5, 6학년과 중학교 2학년의 충동성이 높은 청소년이 게임 중독의 가능성이 높음을 보고하고 있다.

유아기는 또래들과 상호작용을 통해 타인과 관계를 맺고 협력하는 능력과 기술을 습득해 가는 중요한 시기로(Hartup & Moore, 1990; Kemple, 1991), 유아기의 또래 관계는 이후 발달에까지 영향을 미쳐 유아기에 바람직하지 못한 또래 관계를 형성한 유아들이 이후에 정서적, 정신적 문제와 비행, 그리고 낮은 학업성취를 보이게 된다(Ladd, 1990). 이와 같이 선행연구들은 유아기의 아이들이 또래들과 협력적 놀이와 학습을 할 수 있도록 배려할 것을 강조하고 있는데 인터넷 게임은 타인과의 상호작용보다는 혼자 놀이를 강조할 우려가 높다. 이에, 유아의 바람직한 사회성 발달을 돕기 위한 방편으로 인터넷 게임 중독에 빠지지 않도록 하는 방안을 살펴볼 필요가 있다. 또한 오늘날 인터넷 게임의 시작 연령이 점차 낮아져 이미 많은 유아들이 인터넷 게임을 접하고 있음에도 불구하고 선행연구들의 연구 대상은 주로 초등학교 이

상의 아동과 청소년들로 제한되어 있기 때문에 유아를 대상으로 한 연구가 필요하다.

이상에서 살펴본 바를 종합해 보면, 유아의 인터넷 게임 중독 경향성은 어머니 양육행동과 유아의 정서조절과 높은 상관성이 있으며, 선행연구들은 인터넷 게임 중독 경향성과 각각 변인들의 상관관계를 다루고 있다. 따라서 이 변인들이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 영향에 대해 체계적이고 구체적인 이해를 하기 위해서는 어머니의 양육행동과 정서조절의 각 변인들이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 어떠한 영향을 미치는지를 밝히고, 이 변인들의 상대적 영향을 비교해 볼 필요가 있다.

이에, 본 연구에서는 유아를 대상으로 어머니 양육행동과 유아의 정서조절이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 이는 유아의 인터넷 게임 중독 경향성과 관련된 변인에 대한 체계적이고 포괄적 이해를 가능하게 할 것이며, 나아가 인터넷 게임 중독 경향성을 보이는 유아를 도와주고자 하는 교사 및 부모교육이나 중재 프로그램 개발자에게 필요한 구체적인 정보를 제공하는데 기여할 수 있을 것이다. 이러한 목적 및 필요성을 갖고 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 어머니 양육행동, 유아의 정서조절, 인터넷 게임 중독 경향성의 관계는 어떠한가?
2. 어머니 양육행동과 유아의 정서조절이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 상대적 영향력은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 서울과 경기도에 위치한 2개의 어린이집과 1개의 유치원을 임의 선정하여 만 5, 6세 유아 129명(남아 68명, 여아 61명: 만 5세 29명, 만 6세 100명)의 어머니와 교사를 대상으로 하였다. 연구대상으로 만 5, 6세 유아를 선정한 이유는 선행연구 결과(강성단, 2005; 조은정, 2010) 유아들이 컴퓨터 게임을 사용하는 초기 연령은 만 3세였으나 만 5세의 70% 이상이 온라인 게임을 하고 있는 것으로 나타나 이 시기부터 인터넷 게임에 대한 중독을 확인할 수 있을 것이라 판단하였기 때문이다.

본 연구 대상의 인구학적 특성은 다음과 같다. 먼저 대상 아동의 성별 구성은 남아 68명(52.7%), 여아 61명(47.3%)로 남아가 더 많았고, 만 5세는 29명(22.5%), 만 6세는 100명(77.5%)로 만 6세가 더 많았다. 부모의 학력을 살펴보면 아버지는 대졸이 55.0%, 고졸이 38.8%였고, 어머니는 대졸이

46.5%, 고졸이 48.8%였다. 맞벌이 가정이 47.3%, 외벌이 가정이 52.7%였고 가계의 월수입은 200-300만원대(35.7%)와 300-400만원대(17.8%)가 많았다.

2. 측정도구

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 를 하위 영역별로 살펴보면 게임환경 특성이 .76이었고, 게임 지향적 생활 행동특성이 .83이었고, 금단과 정서경험 행동특성이 .67이었다.

2) 어머니의 양육행동

어머니의 양육행동을 측정하기 위하여 박성연과 이숙(1990)의 양육행동검사와 Block(1984)의 CRPR(Child Rearing Practice Report), 유우영(1998)의 양육행동 질문지 등을 수정 보완한 류현강과 이숙(2007)의 질문지를 사용하였다. 이 도구는 애정 7문항, 거부 9문항, 과보호 7문항, 일관성 7문항으로 총 29문항으로 구성되어 있고, 일관성의 7문항은 역점수화하여 사용하였다.

어머니는 각 문항에 대해 1점('전혀 그렇지 않다')에서 5점('매우 그렇다')까지의 5점 척도로 평정하였다. 어머니 양육행동의 각 하위 차원의 내적 합치도 계수 Cronbach α 는 애정이 .89, 거부가 .89, 과보호가 .81, 일관성이 .72였다.

3) 유아의 정서조절

유아의 정서조절을 측정하기 위하여 이병래(1997)가 제작한 정서지능척도 중 일부를 사용하였다. 이병래가 사용한 원 도구는 4개의 하위영역, 총 31문항으로 되어있으나 정서조절을 측정하기 위해 2개의 하위영역, 즉 자기조절 관련 문항 8

문항과 타인조절·대인관계 관련 문항 9문항 총 17문항을 사용하였다. 자기조절 관련 문항에는 '놀이에서 따돌림을 당하여 혼자 놀게 되더라도 화를 내지 않는다.' 타인조절·대인관계 관련 문항에는 '친한 친구를 만났을 때, 반갑게 인사를 잘 한다'와 같은 문항이 포함되어 있다.

교사는 각 문항에 대해 1점('전혀 아니다')에서 5점('아주 그렇다')까지의 5점 척도로 평정하였다. 전체 문항의 내적 합치도 계수 Cronbach α 는 .86이었다. 각 하위 영역별로 살펴보면 자기조절능력의 Cronbach α 는 .94이었고, 타인조절·대인관계능력의 Cronbach α 는 .89이었다.

3. 연구 절차

본 조사는 서울과 경기도에 위치한 2개의 어린이집과 1개의 유치원 만 5, 6세 유아 129명의 어머니와 교사를 대상으로 실시하였다. 먼저 어머니용 질문지는 선정된 학급의 모든 어머니들에게 유아를 통해 질문지를 전달하고 회수하였다. 그리고 유아의 정서조절을 측정하기 위하여 학급의 주교사들에게 평정 척도 실시상의 유의점을 주지시킨 후 척도에 응답하도록 하였다. 유아의 정서조절에 대한 교사 평정은 선정된 학급의 모든 유아를 대상으로 실시하였으나, 어머니용 질문지가 회수된 유아의 자료만을 분석에 사용하였다. 어머니들에게 배부된 질문지는 총 180부였으며, 이 가운데 135부의 질문지가 회수되었고, 그 중 응답내용이 불충분한 경우를 제외하여 최종적으로 129부를 분석하였다.

4. 자료 분석

수집된 자료는 SPSS 12.0 윈도우용 프로그램을 이용하여 다음과 같은 방법으로 분석하였다. 첫째, 주요 변인들의 기술적인 경향을 알아보기 위해 각 측정 변인 별로 평균과 표준편차를 산출하였다. 또한 측정 변인들 간의 관계를 분석하고자 Pearson의 적률상관계수를 구하였다.

둘째, 어머니 양육행동, 유아의 정서조절의 각 변인이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 상대적 영향력을 살펴보기 위하여 상관분석결과 어머니 양육행동과 유아의 정서조절 모두에서 유의한 상관을 보인 인터넷 게임 중독 경향성을 중심으로 위계적 회귀분석을 실시하였다.

Ⅲ. 연구 결과

1. 측정 변인의 일반적 경향

본 연구에서 측정된 유아의 인터넷 게임 중독 경향성, 어머니 양육행동과 정서조절의 가능한 점수 범위와 평균, 표준편차를 제시한 결과는 <표 1>에 나타난 바와 같다. 먼저 유아

〈표 1〉 측정변인의 점수 범위, 평균 및 표준편차

| 변인 | 통계치 | 점수범위 | 남아 | 여아 | 전체 | t |
|---------------|----------------|-------|-------------------|-------------------|--------------------|----------|
| | | | (n = 68) M(SD) | (n = 61) M(SD) | (N = 129) M(SD) | |
| 인터넷 게임 중독 경향성 | 환경특성 | 4-16 | 6.43(2.20) | 6.31(2.09) | 6.37(2.14) | .31 |
| | 게임 지향적 생활 행동특성 | 9-36 | 11.28(2.57) | 9.98(1.48) | 10.67(2.21) | 3.46** |
| | 금단 및 정서경험 행동특성 | 5-20 | 5.82(1.02) | 5.20(0.63) | 5.53(0.91) | 4.14*** |
| | 총점 | 18-72 | 23.53(4.27) | 21.49(2.92) | 22.57(3.82) | 3.13** |
| 어머니 양육행동 | 애정 | 7-35 | 25.97(4.36) | 26.79(3.95) | 26.36(4.17) | -1.11 |
| | 거부 | 8-40 | 21.46(5.40) | 21.07(5.72) | 21.27(5.54) | .40 |
| | 과보호 | 7-35 | 16.91(3.77) | 17.98(5.73) | 17.42(4.81) | -.27 |
| | 일관성 | 7-35 | 23.91(3.75) | 23.92(4.37) | 23.91(4.04) | -.01 |
| 정서조절 | 자기조절 | 8-32 | 26.94(7.00) | 30.92(5.24) | 28.82(6.52) | -3.62*** |
| | 타인조절 · 대인관계 | 9-36 | 32.72(5.23) | 36.04(5.05) | 34.29(5.39) | -3.68*** |

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

의 인터넷 게임 중독 경향성의 평균은 22.57점으로 이를 1-4 점의 4점 척도의 문항평균으로 전환하면 1.25점으로 낮은 수준의 인터넷 게임 중독 경향성의 수준을 보였다. 하위 영역별로 살펴보면 게임 중독 환경특성의 평균은 6.37점(문항 평균 1.59점), 게임 지향 행동 특성은 10.67점(문항평균 1.19 점), 금단과 정서경험은 5.53점(문항평균 1.11점)으로 나타나, ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘때때로 그렇다(2점)’에 해당한다.

어머니 양육행동 하위 영역의 평균점수는 애정이 26.26 점, 거부가 21.27점, 과보호가 17.42점, 일관성이 23.91점으로 나타났다. 이 점수를 문항 평균으로 나타내면, 애정이 3.75점, 거부가 2.66점, 과보호가 2.49점, 일관성이 3.42점으로 이는 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’의 5 점 척도 중 3점인 ‘보통이다’와 4점인 ‘그런 편이다’ 해당하는 것으로, 어머니가 중간보다 높은 수준의 애정과 일관적 행동을 보이고 있으며, 거부와 과보호는 중간 수준임을 의미한다.

정서조절의 평균 점수를 살펴보면, 자기조절이 28.82점, 타인조절 · 대인관계가 34.29점이었다. 이를 문항평균으로 바꿔보면 자기조절은 3.60점, 타인조절 · 대인관계는 3.81점이었다. 이는 5점 척도 중 4점에 해당하는 것으로 정서조절을 중간 보다 높은 수준으로 잘 하는 것을 의미한다.

인터넷 게임 중독 경향성과 정서조절에서 성에 따른 차이가 나타났는데, 게임 지향적 행동특성($t = 3.46, p < .01$), 금단과 정서경험($t = 4.14, p < .001$), 그리고 인터넷 게임 중독 경향성 총점($t = 3.13, p < .01$)에서 남아가 여아보다 점수가 높게 나타났다. 정서조절의 경우 자기조절($t = -3.62, p < .001$)과 타인조절 · 대인관계($t = -3.68, p < .001$)에서 여아가 남아보다 점수가 높게 나타났다.

한편, 각 측정변인들간의 관계를 알아보기 위하여 변인간 적률상관계수를 산출하였다. 어머니 양육행동과 인터넷 게임

중독 경향성의 관계를 살펴보면, 양육행동 중 애정과 게임 중독 환경특성($r = -.24, p < .01$), 게임 중독 행동 특성 중 게임 지향($r = -.20, p < .05$), 게임 중독 행동 특성 중 금단과 정서경험($r = -.28, p < .01$)이 부적상관을 나타냈다. 양육행동 중 거부와는 게임중독 행동 특성 중 금단과 정서경험이 정적 상관을 나타냈고($r = .24, p < .01$), 양육행동 중 일관성은 게임 중독 환경특성($r = -.24, p < .01$), 게임 중독 행동 특성 중 게임 지향($r = -.23, p < .01$), 그리고 게임 중독 행동 특성 중 금단과 정서경험($r = -.22, p < .05$)이 부적 상관을 나타냈다. 그러나 양육행동 중 과보호와 인터넷 게임 중독 경향성의 관계는 유의하지 않았다. 이는 어머니가 애정적, 일관성 있는 양육행동을 보일수록 게임 중독 환경특성, 게임 지향 행동 특성 및 금단과 정서경험을 더 적게 보이는 것을 의미하며, 거부적인 양육행동을 보일수록 게임중독 행동 특성 중 금단과 정서경험을 더 많이 보이는 것을 의미한다.

정서조절과 인터넷 게임 중독 경향성의 관계를 살펴보면 게임 중독 행동 특성 중 게임 지향과 타인조절 · 대인관계가 부적상관을 나타냈다($r = -.22, p < .05$). 이는 타인조절 · 대인관계를 잘 하는 유아가 게임 중독 행동 특성 중 게임 지향 행동을 적게 보이는 것을 의미한다.

2. 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 어머니 양육행동과 유아의 정서조절의 영향

어머니 양육행동과 유아의 정서조절이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 상대적 설명력을 파악하기 위하여 유아의 인터넷 게임 중독 경향성을 종속변인으로 한 위계적 회귀분석을 실시하였다. 상관분석결과에서 어머니 양육행동과 유아의 정서조절에서 모두 유의한 상관을 보인 인터넷 게임 중독 경향성을 중심으로 위계적 회귀분석을 실시하였다. 즉 1 단계에 어머니의 양육행동 중 앞선 상관 분석에서 유의한 것으로 나타난 변인을 투입한 후, 2단계에 유아의 정서조절 중

〈표 2〉 측정 변인들 간 적률상관계수

(N = 129)

| | (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) | (9) |
|------------|--------|---------|---------|--------|--------|-------|------|--------|-----|
| (1) 양육_애정 | 1 | | | | | | | | |
| (2) 양육_거부 | -.44** | 1 | | | | | | | |
| (3) 양육_과보호 | .06 | .19* | 1 | | | | | | |
| (4) 양육_일관성 | .28** | -.57*** | -.33*** | 1 | | | | | |
| (5) 자기조절 | -.03 | .00 | .15 | -.02 | 1 | | | | |
| (6) 타인조절 | .08 | .01 | .08 | .00 | .46*** | 1 | | | |
| (7) 환경특성 | -.24** | .17 | .10 | -.24** | .03 | .12 | 1 | | |
| (8) 게임지향 | -.20* | .17 | .00 | -.23** | -.03 | -.22* | .13 | 1 | |
| (9) 정서경험 | -.28** | .24** | -.02 | -.22* | -.11 | -.06 | .22* | .54*** | 1 |

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

〈표 3〉 게임지향 행동 특성에 대한 어머니 양육행동과 유아의 정서조절의 위계적 회귀분석

(N = 129)

| 변인 | 애정 | 1단계 | 2단계 |
|-----|--------------|---------|---------|
| | | β | β |
| 어머니 | 애정 | -.15 | -.13 |
| | 일관성 | -.19* | -.19* |
| 유아 | 타인조절 · 대인관계 | | -.21* |
| | ΔR^2 | .07** | .11** |
| | R^2 | | .18 |
| | F | 4.83** | 5.37** |

* $p < .05$, ** $p < .01$

상관 계수가 유의한 변인을 투입하였다.

유아의 인터넷 게임 중독 경향성의 중 게임 중독 행동 특성 중 게임지향에 대한 변인들의 상대적 영향력을 비교하기 위해, 게임지향 행동 특성과 유의한 상관이 있는 변인들을 중심으로 1단계에 어머니 양육행동 중 애정과 일관성을 투입하고, 2단계에 유아의 정서조절 중 타인조절 · 대인관계를 투입하는 위계적 회귀분석을 실시하였고 그 결과는 〈표 3〉에 제시하였다. 〈표 3〉에서 알 수 있듯이 1단계에서 어머니의 애정과 일관성은 유아의 인터넷 중독 경향성 하위 영역 중 게임 지향 행동 특성 변량에 대해 7%의 설명력을 가지고 있었으며, 2단계에 타인조절 · 대인관계가 추가되어 설명력이 11%로 증가하였다. 투입된 독립변인들은 유아의 인터넷 게임 중독 경향성 중 게임지향 행동특성 변량의 18%를 설명해주었다. 또한 위계적 회귀분석의 마지막 단계에서 양육행동 중 일관성($\beta = -.19, p < .05$)과 타인조절 · 대인관계($\beta = -.21, p < .05$) 변인만이 유의한 것으로 나타났다. 이는 어머니가 일관성 있는 양육행동을 보이고 타인조절 · 대인관계를 잘 하는 유아의 경우 인터넷 게임 중독 경향성 중 게임지향 행동특성을 적게 보이는 것을 의미한다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 만 5, 6세 유아를 대상으로 어머니의 양육 행동, 유아의 정서 조절이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 상대적 영향력을 살펴보았다. 본 연구를 통해 얻어진 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 유아의 인터넷 게임 중독 경향성은 남아가 여아보다 높게 나타났다. 특히 게임 지향 행동특성, 금단과 정서경험, 그리고 인터넷 게임 중독 경향성 총점에서 남아의 점수가 여아보다 높았다. 이와 같은 연구 결과는 남아가 여아보다 인터넷 게임 중독 경향이 높다는 많은 선행 연구들(이경남, 2004; 방희정, 조아미, 2003; Hauge & Gentile, 2003; Khoo, Hawkins, & Voon, 2005)과 일치한다. 이러한 결과가 나온 이유를 다음과 같이 생각해 볼 수 있는데, 첫째, 게임 내용에 대한 남아와 여아의 관심과 선호 정도의 차이를 들 수 있다. ‘테트리스’, ‘크레이지 아케이드’, ‘포트리스’ 등의 컴퓨터 게임은 여아들에게도 비교적 많은 관심과 인기를 끌고 있으며, 여아들의 게임에 대한 몰입과 중독 현상이 나타나기도 하지만 아직 대부분의 게임은 남아들이 선호하는 자동차 경주, 아이템을 얻어 레벨을 높이는 게임 등 경쟁하는 인터넷 게임이 많은 부분을 차지한다. 이러한 게임에 대한 관심과 선호의 차이가 남아의 게임에 대한 몰입과 중독 현상을 설명해 준다고 해석할 수 있다.

또 다른 이유로는 시각-공간 협응 능력이 필요한 과제 수행 수준이 여아가 남아에 비해 낮으며(Linn & Petersen, 1986), 여아는 기계를 다루는 전자 게임이 사회적으로 인정하는 행동 유형이 되지 않는다고 지각하는 경향이 있다는 것이다. 여아의 행동 성향 역시 게임에서 요구하는 능동적으로 추구하기보다 수동적으로 반응하는 경향을 보인다는 결과(Provenzo, 1991)는 본 연구 결과의 성별 차이를 설명해 줄 수 있다. 그러나 최나야와 한유진(2006)의 연구에서 충동성은 남아에게, 게임을 통한 대인 관계 기대는 여아에게 더 중요한 게임 중독의 예측 요인으로 나타난 결과는 성별에 따라

중독 경향에 이르는 과정을 게임 방식, 기질, 선호하는 게임 장르 등에 따라 구분해서 살펴볼 필요가 있음을 시사한다.

반면 인터넷 중독 경향성에 성차가 없다는 연구 결과를 제시한 선행 연구도 있다. 김수영(2001)은 유아의 성에 따라 컴퓨터 이용경력의 차이가 없는 것으로 보고하며 그 이유를 컴퓨터가 보편화되면서 남아와 여아 모두에게 컴퓨터 게임에 노출될 기회가 비슷하게 주어지고 있기 때문이라고 하였다. 이정숙(2004)도 초등학교 5, 6학년생을 대상으로 한 연구에서 성별에 따른 인터넷 중독적 사용에 유의미한 차이가 없는 것으로 보고하였다. 따라서 인터넷 게임 중독 경향성에서 나타난 성차를 해석하고 적용하는데 있어 유의해야 한다(조은정, 2010).

둘째, 상관 분석 결과 어머니 양육행동 중 애정과 일관성은 환경특성, 게임지향 행동특성, 그리고 금단과 정서경험과 부적상관을 보였고, 어머니 양육행동 중 거부는 금단과 정서경험과 정적 상관을 나타냈다. 이는 어머니 양육행동이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성과 관련이 있다는 선행 연구결과를 뒷받침하는 것이다(김현지, 2004; 백지은, 2009; 장영애, 박정희, 2007; 최나야, 한유진, 2006). 또한 게임지향 행동 특성은 정서조절의 하위 요인인 타인조절·대인관계와 부적 상관을 나타냈다. 이와 같은 결과는 인터넷 게임 중독 경향성과 자기 통제 및 자기 조절을 살펴본 선행연구들과 일치한다(이경남, 2004; 전영자, 서문영, 2006; 조은정, 2010). 이는 게임을 적절히 통제해야 할 상황에서 즉각적인 욕구나 충동을 제하지 못하는 충동적인 아동들은 게임사용을 조절하지 못하고 게임에 몰두함으로써 중독의 경향이 높은 것으로 해석된다. 그러나 정서조절의 하위 영역 중 자기 정서 조절은 유아의 인터넷 게임 중독 경향성과 유의한 상관이 없는 것으로 나타났는데, 이는 자기 정서 조절을 측정하는 문항의 특성 때문인 것으로 조심스럽게 해석해 볼 수 있다. 자기 정서 조절을 측정하는 문항이 ‘놀이에서 따돌림을 당하여 혼자 놀게 되더라도 화를 내지 않는다.’ ‘자기 순서가 될 때까지 참고 기다린다.’ 와 같은 문항으로 구성되어 있다. 따라서 또래 관계에서 나타나는 상황에서의 자기 정서 조절의 측면을 측정했기 때문에 게임 중독 경향성의 측면과는 상관이 없게 나온 것일 수 있다. 오히려 타인 조절·대인관계에 해당하는 문항이 일반적인 상황에서 자신을 조절하는 측면을 측정하는 문항들로 구성되어 있어서 이 부분과의 상관이 유의하게 나온 것으로 해석해 볼 수 있다.

셋째, 본 연구에서는 어머니 양육행동과 유아의 정서조절이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 미치는 상대적 영향력을 알아보기 위하여, 상관분석에서 변인 간 모두 유의한 상관관계를 보인 인터넷 게임 중독 경향성을 중심으로 위계적 회귀 분석을 실시하였다. 유아의 인터넷 게임 중독 경향성의 하위 영역 중 게임 지향 행동 특성과 유의한 상관을 나타낸

변인들에 대한 위계적 회귀 분석 결과, 어머니의 일관성 있는 양육행동과 타인조절·대인관계 능력이 유아의 게임지향 행동 특성에 통계적으로 유의한 영향을 미쳤다. 이러한 결과는 어머니 양육행동이 유아의 인터넷 중독 경향성에 영향을 준다고 보고한 연구들(김현지, 2004; 류진아, 2003; 박현숙, 권윤희, 박경민, 2007)과 유아의 자기 통제 및 정서 조절 능력이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 영향을 준다는 연구 결과(김교현, 최훈석, 2008; 이경남, 2003)와 일치한다.

일반적으로 부모의 양육행동은 유아의 사회, 정서적 발달 측면에 영향을 준다. 부모가 긍정적인 양육행동을 보일 경우 긍정적인 사회, 정서적 발달을 기대할 수 있고 부정적인 양육행동을 보일 경우 반대의 결과를 예측할 수 있다. 인터넷 게임 중독 경향성을 부정적인 사회 정서적 발달 측면으로 볼 수도 있는데, 부모의 양육행동이 통제적이고 거부적일수록 청소년의 인터넷 중독이 높고(류진아, 2003), 수용적이고 자율적일수록 인터넷 게임 중독 위험의 가능성이 더 낮았다(박현숙 외, 2007). 즉, 부모가 긍정적인 양육행동을 보일 경우 중독 경향성이 낮게 나타나고 부정적인 양육행동을 보일 경우 중독 경향성이 높게 나타나는 것을 의미한다. 특히 부모의 부정적인 양육행동은 유아에게 스트레스 원으로 작용하게 되어 인터넷을 도피처로 활용하여 가상 공간의 게임 속에서 자신을 자유롭게 표현하고 이에 따라 심리적 만족과 정서적 지지를 얻을 수 있으므로 쉽게 게임에 몰입되고 탐닉할 가능성이 높다고 볼 수 있다(장미경, 이은경, 2007).

특히 본 연구에서는 어머니 양육 행동 중 일관성이 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 영향을 주는 것으로 밝혀졌다. 가정 내에서 인터넷을 사용하는 정도, 처음 접하는 시기, 어머니의 양육행동 특성 등이 유, 아동의 인터넷 게임 중독 경향성과 관련이 있다는 연구결과들(김현지, 2004; 조은정, 2010)을 고려해 볼 때, 부모의 인터넷 및 인터넷 게임 사용에 대한 일관성 있는 관리 감독적 측면이 중요하다고 해석해 볼 수 있다. 김현지(2004)의 연구에 따르면 어머니 양육행동 특성 가운데서도 합리적 지도, 적극적 양육 참여는 인터넷의 하루 평균 사용 시간과 부적인 관계를 나타냈다. 반면에 어머니의 양육이 권위주의적 통제와 과보호 양육일수록 인터넷 하루 평균 사용 시간이 길어지는 것으로 나타났다. 또한 어머니의 애정적 양육행동과 적극적 양육참여는 게임이나 채팅을 하는 아동보다 정보검색이나 과제해결을 주로 하는 아동과 유의한 관계가 있는 것으로 나타났다. 즉, 부모의 긍정적인 양육이 아동의 인터넷 채팅이나 게임 중독을 줄일 수 있음을 시사하고 있으며 인터넷 및 인터넷 게임 이용에 대한 부모의 관심과 지도가 요구됨을 알 수 있다.

또한 본 연구에서는 개인 외적 요인뿐만 아니라 개인 내적 요인인 정서조절 역시 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에

영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 선행 연구와 일치하는 결과이다. 백지은(2009)은 연구에서 남아의 경우 자기 통제는 인터넷 게임 중독과 부적 상관을 보이는 것으로 보고하고 있고, 조은정(2010)의 연구에서는 정서조절과 인터넷 게임 중독 경향이 부적 상관을 보이는 것으로 보고하고 있다. 인터넷 게임 중독과 관련된 변인으로 가장 많이 연구가 이루어진 변인이 정서조절이다. 초등학교뿐만 아니라 청소년 및 대학생을 대상으로 한 연구에서도 인터넷 게임 중독과 관련 있는 변인으로 정서조절, 자기조절 및 충동성을 언급하고 있다(남진열, 2009). 또한 인터넷 게임 중독이 심한 아동 및 청소년을 대상으로 하는 인터넷 게임 중독 방지 프로그램의 경우 자기 조절을 기르는 경우가 많이 포함되어 있다(김교현, 최훈석, 2008). 본 연구에서는 인터넷 게임 중독 경향성과 직접적인 관련이 있다고 언급되는 자기 조절보다는 조금 더 넓은 개념의 정서조절을 살펴보았는데 여전히 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 이러한 결과는 유아가 인터넷 게임을 중독적으로 사용하지 않도록 하기 위해서 유아기에 발달해야 하는 사회 정서적인 측면의 발달이 이루어지도록 가정 및 교육기관에서 노력해야 한다는 점을 시사하며, 유아의 인터넷 게임 중독을 방지하기 위한 프로그램 혹은 인터넷 게임 중독이 심한 유아에게 도움을 주는 중재 프로그램의 경우 정서조절 측면을 고려한 내용이 포함되어야 할 것이다.

마지막으로 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 서울과 경기도에 위치한 3곳의 유치원 및 어린이집 만 5, 6세 유아의 어머니와 교사를 대상으로 하였으므로 연구결과를 일반화하는데 유의하여야 한다. 따라서 후속연구에서는 다양한 연령과 계층을 포함한 연구가 요구된다. 특히 인터넷 게임 중독 경향성에 대해서 중독 경향성이 높은 집단과 안정적인 집단을 구분하여 집단 간 특성을 살펴보거나 중독 집단만을 대상으로 고위험군의 특성을 규명해 보는 연구가 필요하다. 둘째, 본 연구는 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 영향을 주는 개인 외적 변인으로 어머니 양육행동을 살펴보았는데 후속 연구에서는 아동과 청소년을 대상으로 한 연구에서 개인 외적 변인으로 언급되는 부모와의 의사소통 양식, 또는 교육 현장에서 인터넷 게임 중독을 방지하기 위한 노력 및 교사의 개입 등의 변인을 포함한 연구가 진행되어야 할 것이다. 셋째, 본 연구는 유아기의 특성상 자기 보고가 불가능하기 때문에 유아의 인터넷 게임 중독 경향성을 어머니 보고에 의해서 측정했는데 후속 연구에서는 유아 면접 및 관찰을 통해 유아가 얼마나 인터넷 및 인터넷 게임에 접하고 있는지를 살펴볼 필요가 있다. 마지막으로 유아의 인터넷 게임 중독 경향성의 결과 나타나는 행동적인 문제, 예를 들어 공격적 행동, 충동적 행동 등을 포함한 연구가 진행되어야 할 것이다.

하지만 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 아동 및 청소년을 대상으로 진행되었던 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 연구를 유아를 대상으로 확장시켰으며, 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 영향을 미치는 개인 외적 요인인 어머니 양육행동과 개인 내적 요인이 정서조절의 상대적 영향력을 살펴보았다는데서 그 의의를 찾을 수 있다.

■ 참고문헌

- 강선단(2005). 만 5세 유아의 온라인 게임이용 실태 및 게임의 적절성 평가. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 강지선(1999). PC통신 이용자들의 고독, 사회불안 및 대처방식과 통신중독과의 관계. 가톨릭대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김교현, 최훈석(2008). 인터넷 게임 중독: 자기조절 모형. **한국심리학회지: 건강**, 13(3), 551-569.
- 김수영(2001). 가정에서 유아 컴퓨터 게임이용에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김은정, 이세용, 오승근(2003). 한국판 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. **한국심리학회지: 임상**, 22(1), 125-139.
- 김지현, 박경자(2006). 아동의 공격성에 영향을 미치는 개인 내적·외적 요인에 대한 구조방정식 모형 검증. **아동학회지**, 27(3), 149-168.
- 김진희, 김정신(2003). 청소년의 심리적 변인과 인터넷 중독, 사이버관련 비행과의 관계. **청소년복지연구**, 5(1), 85-97.
- 김현지(2004). 어머니 양육행동특성들과 초등학교 아동의 인터넷 이용관의 관계. **한국생활과학학회지**, 13(6), 861-874.
- 남진열(2009). 대학생의 인터넷 중독 경향성에 영향을 미치는 관련변인 연구. **청소년복지연구**, 11(1), 121-140.
- 류진아(2003). 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 생태체계 변인. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 류현강, 이숙(2007). 어머니 양육행동 및 유아의 성과 기질이 유아의 부적응행동에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 45(6), 89-100.
- 박정은(2001). 청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향 변인 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박현숙, 권윤희, 박경민(2007). 청소년의 인터넷 게임 중독 영향 요인. **대한간호학회지**, 37(5), 754-761.
- 방희정, 조아미(2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행

- 동간의 관계. **한국심리학회지: 발달**, 9(20), 91-105.
- 백지은(2009). 부모의 양육행동, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향. **한국놀이치료학회지**, 12(2), 111-127.
- 서현아, 천희영, 최미현, 좌승화(2008). 유아의 인터넷 몰입 정도와 사회 정서 발달 수준간의 관계 및 몰입 정도에 영향을 미치는 변인. **한국아동학회 학술대회**, 169.
- 세계일보(2007. 10. 5). 한국, 인터넷 사용률 세계 1위, 80% 주 1회 이상 접속. p. 14.
- 송원영(1999). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 양돈규(2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. **청소년학연구**, 7(20), 117-136.
- 어기준(2000). 청소년 PC 중독의 유형과 문제점. **청소년상담문제 연구보고서**, 39, 2-29.
- 윤재희(1999). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이경남(2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 41(1), 77-91.
- 이경남(2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 42(4), 99-118.
- 이경옥(2006). **유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발**. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 이병래(1997). 부모의 심리적 자세와 유아의 정서지능과의 관계. 중앙대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이선경(2001). 청소년의 인터넷 사용현황과 우울 및 자기통제력과의 관계. 서강대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이정숙(2004). 초등학생의 인터넷 과다사용과 공격성 및 충동성과의 관계. 공주대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 임미란, 고병오(2006). 초등학교 고학년 학생의 인터넷 중독 실태와 중독 요인 연구. **한국정보교육학회**, 10(1), 801-811.
- 장미경, 이은경(2007). 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모 관련변인이 게임중독에 미치는 영향. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 19(4), 1125-1138.
- 장영애, 박정희(2007). 아동의 인터넷 이용 정도에 영향을 미치는 부모의 양육행동 및 부모-자녀간 의사소통. **한국생활과학학회지**, 16(6), 1131-1140.
- 전영자, 서문영(2006). 중·고등학생의 인터넷 중독과 관련된 변인 연구. **대한가정학회지**, 44(3), 13-25.
- 정아란, 엄기영(2006). 만 5세 유아의 컴퓨터게임 이용 실태 분석. **미래유아교육학회지**, 13(2), 89-114.
- 조은정(2010). 유아의 인터넷 게임중독 경향성과 정서조절 및 공격성. 연세대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 최나야, 한유진(2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. **한국가정관리학회지**, 24(2), 209-220.
- 한국인터넷진흥원(2009). **2008년 인터넷 이용실태조사**. 서울: 한국인터넷진흥원.
- Calkins, S. D.(1994). Origin and outcomes of individual differences in emotion regulation. In N. A. Fox(Eds.). *The development of emotion regulation: Biological and behavioral considerations*(pp. 53-72). *Monographs of the Society for Research in Child Development*(vol. 59, nos. 2-3, serial no. 240). Chicago: University of Chicago Press.
- Griffiths, M. D.(1997). Internet Addiction: fact or fiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Hartup, W. W., & Moore, S. C.(1990). Early peer relations: Developmental significance and prognostic implications. *Early Childhood Research Quarterly*, 5, 1-17.
- Hauge, M. R., & Gentile, D. A.(2003). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Paper presented at Society for Research in Child Development. Tempa, FL.
- Kemple, K. M.(1991). Preschool children's peer acceptance and social interaction. *Young Children*, 46(5), 47-54.
- Khoo, A., Hawkins, R., & Voon, F.(2005). *Aggressive, addicted or both? A study of digital games in Singapore*. Paper presented at th Cybersafety Conference.
- Ladd, G. W.(1990). Having friends, keeping friends, making friends, and being liked by peers in the classroom: Predictors of children's early school adjustment? *Child Development*, 61, 1081- 1100.

Linn, M. C., & Petersen, A. C.(1986). *A meta-analysis of gender differences in spatial ability: Implications for mathematics and science achievement*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Provenzo, E. F. JR.(1991). *Video Kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.

Young, K. S.(1996). Internet addiction: The emergence

of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237-249.

접 수 일 : 2010년 5월 28일

심사시작일 : 2010년 6월 3일

게재확정일 : 2010년 8월 6일