

아동의 가족건강성 및 일상생활 스트레스에 따른 인터넷 게임중독 경향*

박 소 영¹⁾

가톨릭대학교 아동학전공

문 혁 준²⁾

가톨릭대학교 아동학과

본 연구는 초등학교 5, 6학년을 대상으로 아동의 가족건강성과 일상생활 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 살펴보았다. 연구 대상은 서울 지역에 위치한 초등학교에 재학중인 520명을 대상으로 조사하였다. 수집된 자료는 SPSS 17.0 프로그램을 이용하여 연구 대상자의 성별분포 및 개인 환경 변인의 특성을 알아보기 위해 빈도분석 및 백분율을 실시하였으며 사회 인구학적 변인에 따른 차이와 변인들 간의 관계성을 알아보기 위해 t검증, F검증, 회귀분석을 실시하였다. 주요 연구결과로는 다음과 같다. 첫째, 성별에 따라서는 인터넷 게임중독을 살펴본 결과, 남아가 여아보다 높았으며, 학년에 따라서는 6학년이 5학년 보다 더 게임에 빠져있었다. 출생순위는 외동이나 첫째아에 비하여 둘째이상의 아동들이 높았으며, 학교성적은 하위권 아동들이 더욱 인터넷 게임을 하고 있었다. 아버지의 연령이 높을수록, 게임의 시간이나 횟수가 더 잦을 수록, 게임의 시작 시기가 어릴수록 인터넷 게임중독이 높음을 알 수 있었다. 둘째, 인터넷 게임중독에 가장 영향을 미치는 변인으로 성별과 게임시간, 부모관련 스트레스가 가장 영향력 있는 변인임을 알 수 있었다.

주요어 : 가족건강성, 일상생활 스트레스, 인터넷 게임중독

* 본 논문은 2011년 11월 한국인간발달학회 추계 학술대회에서 포스터 발표한 논문을 확장한 것임.

1) 가톨릭대학교 아동학전공, 박사과정

2) 교신저자 : 가톨릭대학교 아동학과, 부교수 (E-mail : mhyukj@unitel.co.kr)

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 정보기술의 발달과 초고속 인터넷망의 보급으로 인하여 게임은 단순한 오락거리를 넘어선 중요한 놀이 문화로 자리 잡고 있으며(이유경, 채규만, 2006), 국내 인터넷 게임 산업의 규모도 지속적으로 증가하고 있다(Walcutt, 2008). 인터넷 문화가 급속히 확산되어 있는 상황에서 인터넷을 하지 못하면 사회적으로 뒤떨어진다는 의식을 갖게 되고(한국인터넷 진흥원, 2008), 특히 초등학교의 인터넷 이용률은 가파르게 상승했다. 초등학교의 99%가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났으며 하루 평균 인터넷 이용시간도 4~5시간씩 컴퓨터 게임과 인터넷을 하는 등 약 15%의 아동이 게임과 인터넷 중독에 빠져 있는 것으로 추정하고 있다(놀이터는 컴퓨터 내 친구 게임기, 2008. 5. 2). 즉, 인터넷 게임중독이 청소년에서 초등학교 아동으로 저 연령화되고 있어 게임중독으로 인한 심리적, 사회적 부적응 등의 사례가 초등학교 아동에서도 적지 않게 보고되고 있기 때문에 아동을 대상으로 한 게임중독 위험성에 대한 연구의 필요성이 제기 되고 있다(이경님, 2004). 초등학교는 아직 신체적, 심리적으로 성숙되지 않아 현실 세계와 다른 온라인의 가상세계에서 일어나는 일들에 대한 판단력이 미숙하기 때문에 인터넷 게임에 의한 부작용을 가장 크게 받을 수 있는 위험요인을 안고 있다(장미경, 이은경, 2007; Brenner, 1997). 이처럼 게임 중독의 연령이 어릴수록 이러한 문제를 더 많이 경험하게

되어 성인보다 훨씬 큰 휴유증을 앓게 될 위험의 소지가 높기 때문에(백지은, 2009) 초등학교의 인터넷 게임중독에 대한 연구는 우선적 과제인 것이다.

인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 여러 요인을 이해하기 위해서는 개인의 특성을 넘어 가족 관련 요인을 분석해 볼 필요가 있다(방희정, 조아미, 2003). Young(1998)은 가족 내에서 인터넷 중독증 환자로 진단되는 대다수는 인터넷을 많이 이용하는 청소년이지만 진짜 문제는 가족 내에 있다는 점을 지적 하였다. 즉, 가족과 사회의 냉담한 자세로 아이들이 고립감을 느끼게 되면 인터넷 공간에서 더욱 강한 정서적 지지를 얻어 억압된 감정과 감추고 있는 모습을 더욱 쉽게 펼칠 수 있게 되어 인터넷 중독으로 한 걸음 더 쉽게 나아가는 것이다. 부모의 지지가 낮은 아동들이 인터넷 중독 성향이 높은 것으로 보고(안석, 2000)되었으며, 부모로부터 심리적 거부나, 무관심에 의한 좌절 혹은 부당한 압력으로부터 상처를 받은 아동들이 더욱더 인터넷에 몰입하는 것으로 나타났다(장재홍, 2004). Schor(1995)의 연구에서는 인터넷 중독이 심할수록 가정환경이 좋지 못하며, 자신을 둘러싼 사회적 지지가 적다고 지각하는 집단에서 인터넷 중독이 더욱 심하게 나타난다. 김연화와 정영숙(2005)의 연구에서는 부모로부터 충족되지 않은 관심과 애정의 욕구를 인터넷을 통해 채우려고 더 인터넷에 빠져들 수 있다고 하였다. 지금까지 아동의 인터넷 게임중독을 설명하는 가족환경 측면에서의 선행연구는 부모 양육태도(박정은, 2001; 이혜린, 2008), 부모-자녀 의사소통(박영희, 2002), 부모의 역할(정경자, 2007), 부모-자

녀 신뢰감(정경아, 한규석, 2001), 부모의 지지(방희정, 조아미, 2003)등에 초점을 두고 가족 전체를 포함하는 가족의 건강성의 총체적 측면에서는 다루어지지 않았다. 따라서 본 연구는 가족원간의 유대, 가족원간의 의사소통, 가족원의 문제해결 수행능력, 가족의 가치체계 공유 등을 포함하는 가족건강성을 살펴보고자 한다.

학령기 아동의 문제행동을 유발하는 잠재적 요인 중 또 하나는 그들의 일상생활에서 경험하는 스트레스이다. 일상적 스트레스는 그 자체만으로는 현저한 심각성을 드러내지 않을 수 있으나, 일상생활 스트레스의 누적된 경험은 매우 심각한 부적응을 야기 시키고 위협적인 요인으로 작용한다는 점을 주지해 볼 필요가 있다(Kanner, Coyne, Schaefer, & Lazarus, 1981). 몇 년 전까지만 해도 스트레스를 성인들만의 문제로 취급하는 경향이 있었으나 이제는 정상적이고 건강한 아동들 또한 성인들 못지않게 많은 스트레스를 경험하고 있다(이소은, 1990; Compas & Wagner, 1990). 오늘날의 아동들은 급속한 사회변화로 주변의 기대와 요구가 많아져 미처 준비가 되기도 전에 다양하고도 높은 수준의 성취를 해야 하며, 그에 따른 과도한 스트레스를 경험하게 된다. 또한 아동기는 성장을 재촉하는 압력과 사회적 규제가 충돌하는 시기로서(Elkind, 1988), 학교의 규칙이나 학습을 위한 기본생활습관을 습득하고, 또래 관계를 형성하며, 새로운 선생님과 관계를 맺어야 하는 등의 심리·사회·인지적인 압력을 경험하게 된다(오명희, 1994). 초등학교 4~6학년의 경우 아동후기에서 청소년기로 발달하는 시기이므로 심리 및 정서적으로

매우 불안정해서 스트레스 경험의 가능성이 더욱 높은 시기이다(Elder & Caspi, 1988). 선행연구에 의하면 학령기 아동은 가족 관계에서 더 나아가 학교와 또래집단이라는 새로운 환경과 사회적 대인관계를 경험하면서 많은 적응적 요구를 겪게 되기 때문에 이전보다 더 다양한 스트레스 상황에 직면하게 되는데(신효미, 유미숙, 조유진, 2007) 이는 아동의 정서적 부적응(Holahan & Moos, 1987), 신체적 건강한 상태(한미현, 1996), 우울증(Rowlison & Felner, 1998)등에 영향을 미치며 이런 개인 내적인 요인으로 인해 아동은 게임에 더 몰두하게 된다고 밝혀진 바 있다(박진아, 정문자, 2001). 즉 아동이 일상생활에서 흔히 경험하는 긴장 혹은 사소한 문젯거리를 일상적 스트레스로 보고, 스트레스를 많이 받는 아동은 이를 회피하거나 해소하기 위하여, 가상공간인 인터넷 게임에 빠지는 주된 요인이 된다고 하였다(Kraut et al., 1998; Suler, 2004; Young, 1998). 서승연(2001)의 연구에 의하면 온라인 게임을 주로 이용하는 경우, 일상적 스트레스가 인터넷 중독적 사용에 영향을 미치는 변인이었고, 일상적 스트레스가 높은 집단에서 기능적 지지가 부족할 때 중독적인 인터넷 사용에 더 많이 빠지는 것으로 나타났다. 이와 더불어 구지은(2002)에 연구에서도 게임을 하는 이유 중 스트레스가 해소되기 때문에 게임에 더욱 몰입하게 된다고 보고 하였다. 따라서 아동의 스트레스라는 변인으로 인터넷 게임중독을 살펴볼 필요가 있다.

지금까지 인터넷 게임 중독에 관한 선행연구들을 조합해본 결과, 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 요인을 크게 아동변인, 부모변

인, 게임변인으로 나누어 제시하고자 한다. 이중 아동변인에서의 예측변인을 살펴보면 성별은 인터넷 게임중독에 중요한 관련변수로 고려하고 있다. 즉, 남아가 여아에 비해 인터넷 중독 경향이 높게 나타났으며(송미화, 2001; 안석, 2000) 학년에 따라서 살펴본 결과 구지는(2002)은 학년이 증가함에 따라 인터넷 게임중독이 높다고 보고 하였으며, 양명옥(2003)은 차이가 없다고 보고 하였다. 학교성적에 따른 인터넷 게임중독을 살펴보면, 정경순(2005)은 학업성적이 낮은 집단이 높은 집단에 비해 컴퓨터 게임 중독의 점수가 높게 나타난 반면, 김희정(2003) 학업성적에 따라 게임중독의 차이가 없는 것으로 나타났다. 학원수에 따른 인터넷 게임중독을 살펴보면, 엄선희(1999)의 연구에서 학원과 학습지를 하고 있는 아동들이 하고 있지 않은 아동들 보다 일상적 스트레스가 높게 나타나고 있었다. 이는 앞선 선행연구(서승연, 2001)에서 살펴보았듯이 일상생활스트레스가 높을수록 인터넷 게임중독에 쉽게 빠지는 것을 고려하였을 때 살펴 볼 필요가 있다.

부모변인에서는 부모의 연령에 따른 인터넷 게임 중독은 김연화와 정영숙(2005)의 연구에서 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 부모의 교육수준에 따른 인터넷 게임중독을 살펴본 결과 김연화(2005)의 연구에서는 교육수준이 낮을수록 컴퓨터 게임중독 순이 높아지는 것으로 나타났다. 반면, 김미영(2005)은 부모의 교육수준이 중독수준에 영향을 미치지 않는 것으로 보고하였다. 경제수준에 따라서 알아본 결과 가정형편이 못산다고 인지할수록 인터넷 게임 중독 수준이 높게 나타났다(이순희, 2004). 한편 홍찬숙(2006)은 경제수준과 인터넷

게임중독은 차이가 없는 것으로 나타났다. 어머니의 취업여부에 따른 인터넷 게임중독 경향을 살펴본 대부분의 연구에서는 취업여부에 따라 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다(안석, 2000).

게임변인에서는 게임시간, 게임횟수, 게임시작시기로 연구되어 왔는데, 김승옥, 김혜수 및 이경옥(2007)은 게임시간이나 횟수가 높을수록 중독적임을 밝히고 있으며 Brenner(1997)는 게임시작시기 또한 어릴수록 인터넷 게임 중독에 쉽게 빠질 수 있다고 보고하였다.

지금까지 인터넷 게임 중독에 관한 선행연구는 대부분 청소년을 대상으로 이미 중독적 현상이 상당히 진전되었다. 즉 치료적인 절차에는 도움이 되지만 보다 중요한 예방적 차원의 노력에는 별다른 시사점을 보이긴 어렵다. 그러므로 초등학생에 관한 연구가 수행된다면 중독이 되기 이전 예방적 활동에 시사를 얻을 수 있을 것으로 보인다(임지영, 유정이, 2003). 본 연구에서는 초등학교 5·6학년을 대상으로 인터넷 게임중독에 대해서 알아보고, 사회인구학적 변인에 따라서 인터넷 게임중독은 어떠한 차이가 있으며, 가족건강성과 일상생활스트레스와의 영향력은 어떠한가를 파악하고자 한다. 이를 통해 아동의 인터넷 게임중독을 예방하고 그 위험성을 낮출 수 있는 변인을 규명하여 인터넷 게임중독을 효율적으로 관리할 수 있는 프로그램개발에 필요한 기초 자료를 제공하고자 한다.

2. 연구문제

연구문제 1. 사회 인구학적 변인(아동변인,

부모변인, 게임변인)에 따라 인터넷 게임중독은 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 2. 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인), 가족건강성, 일상생활 스트레스 중 인터넷 게임중독에 영향력이 있는 변인은 무엇이며, 그 영향력은 어떠한가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울시와 경기도에 소재한 초등학교 2곳을 임의로 표집하여 5학년 8학급과 6학년 6학급에 재학 중인 아동을 대상으로 하였다. 질문지는 연구자가 초등학교에 방문하여 배부·회수하는 방법을 사용하였으며 총 배부 설문지 557부를 모두 회수하였고, 이 중 누락·이중 기재된 설문지를 제외한 총 520부를 최종 분석 대상으로 하였다. 초등학교 5·6학년을 대상으로 선정한 이유는 중학교로 넘어가는 과도기적 시기로 인터넷 게임경력이 4~5년으로 추정되어 컴퓨터 게임의 중독적인 성향이 나타나는 시기로 보고(이송선, 2000) 되었기 때문에 컴퓨터 게임을 가장 많이 시작하는 시기인 초등학교 고학년 이후로 보았다.

본 연구대상의 아동의 일반적인 특징은 표 1과 같다. 먼저, 본 연구에 참여한 남아는 전체 259명(49.8%), 여아는 261명(50.2%)으로 비슷하였으며, 학년별로는 6학년 212명(40.8%), 5학년 308명(59.2%)이었다. 출생 순위는 둘째가 225명(43.3%), 첫째가 171명(32.9%), 외동아 65

명(12.5%), 셋째 이하가 59명(11.3%) 순이었다. 아동들이 지각하는 학교성적을 살펴봤을 때 중이라고 인식하는 아동이 283명(54.4%)이었고, 상이라고 인식하는 아동이 163명(31.4%)이었으며 하라고 인식하는 경우가 74명(14.2%)이었다. 학원수를 살펴보면 2개 이상 다니는 아

표 1. 연구대상 아동의 일반적 특성 (N=520)

변인	구분	빈도	%
성별	남	259	49.8
	여	261	50.2
학년	5학년	308	59.2
	6학년	212	40.8
출생 순위	외동	65	12.5
	첫째	171	32.9
	둘째	225	43.3
	셋째 이하	59	11.3
학교 성적	상	163	31.4
	중	283	54.4
	하	74	14.2
학원수	0개	90	17.3
	1개	153	29.4
	2개 이상	277	53.3
게임 시간	0 - 60분	306	58.8
	61 - 120분	165	32.8
	121 - 330분 이하	49	8.4
게임 횟수	0 - 1번	142	27.3
	2 - 3번	216	41.5
	4 - 7번	162	31.2
게임 시작	유치원 - 1학년	206	39.6
	2학년 - 3학년	247	47.5
	4학년 - 5학년	67	12.9

동이 277명(53.3%), 1개 다니는 아동은 153명(29.4%), 하나도 다니지 않는 아동은 90명(17.3%)이었다. 게임시간을 살펴보면 0-60분 306명(58.8%), 61-120분 165명(32.8%), 330분 이하 49명(8.4%) 순이었다. 게임횟수는 2-3번 216명(41.5%), 4-7번 162명(31.2%), 0-1번 142명(27.3%) 순이었다. 마지막으로 게임시작 시기를 살펴보면, 2-3학년 247명(47.5%), 유치원-1학년 206명(39.6%), 4-5학년 67명(12.9%) 순으로 나타났다.

다음으로 연구대상 아동 부모의 인구학적인 배경은 표 2와 같다.

부모의 연령을 살펴보면 아버지의 경우 30-40세는 21.3%, 40-50세는 72.5%, 50세 이상은 6.2%로 40-50세가 가장 많았다. 어머니의 경

우 30-40세는 51.5%, 40-50세는 46.3%, 50세 이상은 2.2%로 나타나 30-40세가 가장 많았다. 부모의 교육수준을 살펴보면 아버지의 경우, 고등학교 졸업 이하가 38.8%, 전문대학 졸업이 11.2%, 대학교 졸업이 41.0%, 대학원 졸업이 9.0%로 나타났다. 어머니의 경우, 고등학교 졸업 이하가 43.8%, 전문대학 졸업이 13.3%, 대학교 졸업이 35.8%, 대학원 졸업이 7.1%로 고등학교 졸업 이하가 가장 많았으며 어머니의 교육수준보다 아버지의 교육수준이 더 높은 편이었다. 어머니의 직업 유무를 살펴보면, 취업모가 319명(61.3%)으로 비취업모 201명(38.7%)보다 더 많았다. 아동들이 지각하는 경제수준을 살펴봤을 때 중이라고 인식하는 아동이 341명(65.5%)이었고, 상이라고 인식하는 아동이 135명(26.0%)이었으며 하라고 인식하는 경우가 44명(8.5%)이었다.

표 2. 연구대상 아동 부모의 인구학적 배경

(N=520)

변인	구 분	아버지 빈도(%)	어머니 빈도(%)
연령	30 - 40세	111(21.3)	268(51.5)
	40 - 50세	377(72.5)	241(46.3)
	50세 이상	32(6.2)	11(2.2)
교육 수준	고등학교 이하	202(38.8)	228(43.8)
	전문대학 졸업	58(11.2)	69(13.3)
	대학교 졸업	213(41.0)	186(35.8)
	대학원 이상	47(9.0)	37(7.1)
어머니 직업유무	유		319(61.3)
	무		201(38.7)
경제 수준	상	135(26.0)	
	중	341(65.5)	
	하	44(8.5)	

2. 측정도구

본 연구의 측정도구는 아동의 인터넷 게임 중독을 측정하기 위해 아동이 지각한 인터넷 게임중독, 가족건강성, 일상적 스트레스의 설문지를 사용하였다. 설문지의 구성내용은 아동의 인구 통계적 변수 15문항, 인터넷 게임 중독 20문항, 일상생활 스트레스 48문항, 가족 건강성 34문항을 측정하는 총 117문항으로 구성되어 있다.

인터넷 게임중독

인터넷 게임중독 수준을 측정하기 위해 김승옥 등(2007)이 개발한 아동용 인터넷 게임 중독 척도를 사용 하였다. 이 검사는 초등 고학

년 및 청소년은 자신의 게임 행동을 스스로 판단할 수 있는 연령 집단이기 때문에 자신의 게임 행동에 대한 자기 보고형 질문지이다. 설문문항은 총 20문항으로 되어 있고 점수가 높을수록 인터넷 게임 중독이 더 높은 것이다. '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '항상 그렇다(4점)'로 이르는 4점 Likert 척도로 구성되어 있다. 본 연구에서의 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .92로 나타났다.

가족 건강성

가족의 건강성측정은 어은주, 유영주(1995)가 제작한 '가족의 건강성척도'를 사용하였다. 설문의 타당성 검증을 위해 요인분석을 실시한바 KMO와 Bartlett의 검정결과 요인분석의 적용은 적합으로 나타났고 34개 문항이 4개의 요인으로 나타났으며, 베리믹스(Varimax)방법에 의한 직교회전에 의하여 요인적재량은 모두 0.4 이상으로 나타나 타당성에는 문제가 없다고 판단 된다(김형수, 조우홍, 2009). 구체적으로 살펴보면, 가족원간의 유대 10문항, 가족원간의 의사소통 9문항, 가족의 문제해결수행능력 6문항, 그리고 가족원간의 가치체계공유 9문항으로 구성되어있다. '전혀 그렇지 않다'(1점)에서 '매우그렇다'(4점)까지의 4점 Likert 척도로 구성되어 있으며 총체적 가족의건강성 및 각 하위요인별 총점이 높을수록 가족의건강성 수준도 높음을 의미한다.

본 연구에서의 각 하위요인별 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 가족원간의유대 .73, 가족원간의 의사소통 .89, 가족의 문제해결수행능력 .87, 가족원간의 가치체계공유 .73 나타났으며 전체 신뢰도는 .92로 나타났다.

일상생활 스트레스

아동의 일상생활 스트레스는 민하영과 유안진(1998)이 개발한 학령기 아동의 일상적 생활 스트레스 척도를 사용하여 아동으로 하여금 자신이 지각한 일상적 스트레스를 평정 하였다. 이 도구는 총 48개의 문항으로 구성되어 있으며 5개의 하위 영역으로 나누어져 있다. 구체적으로 살펴보면, 부모관련 스트레스 20문항, 소외감 관련 친구 스트레스 10문항, 위협감 관련 친구 스트레스 7문항, 학업관련 스트레스 8문항, 그리고 교사 관련 스트레스 3문항이 있다. 부모 관련 스트레스 영역에는 '부모님이 나의 조그만 실수나 잘못에도 지나치게 화를 내거나 야단쳐서', 소외감과 관련된 친구 스트레스 영역에는 '나를 좋아하는 친구가 없거나 적어서', 위협감과 관련된 친구 스트레스 영역에는 '몸집이 크고 힘이 센 친구가 때려서', 학업 관련 스트레스 영역에는 '성적이 떨어질까봐', 그리고 교사 관련 스트레스 영역에는 '선생님이 몇몇 아이만 좋아해서'와 같은 문항이 포함되어 있다. '전혀 받지 않는다(1점)'에서 '많이 받는다(4점)'의 4점 Likert 척도로 구성되어 있으며, 가능한 총점의 범위는 48점에서 192점까지로 점수가 높을수록 아동이 일상적 스트레스를 많이 경험하고 있음을 의미한다.

본 연구에서의 각 하위요인별 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 부모관련 스트레스 .73, 소외감 관련 친구 스트레스 .89, 위협감 관련 친구 스트레스 .87, 학업관련 스트레스 .73, 교사 관련 스트레스 .73로 나타났으며 전체 신뢰도는 .92로 나타났다.

3. 자료 분석 방법

본 연구의 자료 분석은 SPSS WIN 17.0 프로그램을 이용하였다. 대상자의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도와 백분율을 산출하였으며, 연구도구의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's α 를 산출하였다. 사회 인구학적 배경에 따른 아동의 인터넷 게임중독의 차이를 알아보기 위하여 t 검증, F 검증(ANOVA), 사후검증으로 Scheffe'검증을 실시하였으며, 아동의 인터넷 게임중독에 미치는 영향력을 살펴보기 위하여 위계적 중다회귀분석을 실시하였다.

III. 결과 및 해석

본 연구에서는 아동의 사회 인구학적 변인

과 아동의 가족건강성, 일상생활스트레스, 인터넷 게임중독에 어떠한 차이가 있으며, 인터넷 게임중독에 가장 영향력을 미치는 변인은 무엇인지를 파악해 보고자 하였다.

연구문제별 분석에 앞서 이 연구에서 다루고 있는 변수들의 평균과 표준편차를 제시하면 표 3과 같다.

1. 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인)에 따라 인터넷 게임중독과 어떠한 차이가 있는가?

아동변인에 따라 인터넷 게임중독과 어떠한 차이가 있는가?

아동변인에 따른 인터넷 게임중독 차이의 결과는 표 4와 같다.

성별에 따라서 인터넷 게임중독을 살펴본

표 3. 가족건강성, 일상생활스트레스, 인터넷 게임중독의 평균 및 표준편차 (N=520)

변인		통계치	최소값-최대값	M(SD)
가족 건강성	가족원간의 유대		1.00-4.00	2.00(.65)
	가족원간의 의사소통		1.11-4.00	2.90(.62)
	가족의 문제해결 수행능력		1.00-4.00	2.96(.59)
	가족원간의 가치체계공유		1.00-4.00	2.21(.64)
	전 체		8.07-12.18	10.07(.47)
일상생활 스트레스	부모관련		1.00-3.70	1.56(.49)
	친구관련 소외감		1.00-4.00	1.42(.52)
	친구관련 위협감		1.00-4.00	1.63(.63)
	학업관련		1.00-4.00	1.85(.64)
	교사관련		1.00-4.00	1.31(.51)
	전 체		5.00-17.97	7.77(2.23)
인터넷 게임중독			3.00-8.76	4.35(1.30)

표 4. 아동변인에 따른 인터넷 게임중독 (N=520)

구 분		인터넷 게임중독		
		n	M(SD)	t/F
성별	남자	259	4.72(1.36)	6.67***
	여자	261	3.99(1.13)	
학년	5학년	308	4.19(1.23)	-3.29***
	6학년	212	4.58(1.36)	
출생순위	외동·첫째	236	4.21(1.18)	-2.17*
	둘째 이상	284	4.46(1.38)	
학교성적	상	163	4.19(1.24) ^a	5.13**
	중	283	4.33(1.27) ^a	
	하	74	4.77(1.46) ^b	
학원수	0 개	90	4.49(1.24)	.77
	1 개	153	4.37(1.40)	
	2개 이상	277	4.30(1.26)	

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

주. a, b, c는 사후검증(Scheffé) 결과임

결과 남아($M=4.72$, $SD=1.36$)가, 여아($M=3.99$, $SD=1.13$)보다 점수가 높았고 유의미한 차이($t=6.67$, $p<.001$)가 나타났다. 학년에서는 6학년($M=4.58$, $SD=1.36$)이, 5학년($M=4.19$, $SD=1.23$)보다 점수가 높았고 유의미한 차이($t=-3.29$, $p<.001$)를 보였다. 출생순위에 따라서는 둘째 이상($M=4.46$, $SD=1.38$)이, 외동·첫째($M=4.21$, $SD=1.18$)보다 점수가 높았고 유의미한 차이($t=-2.17$, $p<.05$)가 나타났다.

학교성적에 따른 인터넷 게임중독 또한 유의미한 차이($F=5.13$, $p<.01$)를 보였으며, 하위 집단 간 차이를 알아보기 위해 사후분석으로 Scheffé 검증을 실시한 결과 학교성적 하위권 집단($M=4.77$, $SD=1.46$)이 중위권($M=4.33$, $SD=1.27$)과 상위권 집단($M=4.77$, $SD=1.46$)보다

점수가 높게 나타났다. 학원수에 따라서 인터넷 게임중독은 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

부모변인에 따라 인터넷 게임중독과 어떠한 차이가 있는가?

부모변인에 따른 인터넷 게임중독 차이의 결과는 표 5와 같다.

아버지의 나이에 따라서 인터넷 게임중독을 살펴본 결과 45세 이상($M=4.51$, $SD=1.32$)인 경우가, 44세 이하($M=4.24$, $SD=1.27$)보다 점수가 높았고 유의미한 차이($t=-2.30$, $p<.05$)가 나타났다. 그 외의 변인인 어머니 나이, 부모의 교육정도, 경제수준, 어머니 직업유무에서는 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

표 5. 부모변인에 따른 인터넷 게임중독

(N=520)

구 분		인터넷 게임중독		
		<i>n</i>	<i>M(SD)</i>	<i>t/F</i>
아버지 나이	44세 이하	309	4.24(1.27)	-2.30*
	45세 이상	211	4.51(1.32)	
어머니 나이	40세 이하	268	4.30(1.30)	-.96
	41세 이상	252	4.41(1.30)	
아버지 교육정도	고졸 이하	202	4.42(1.32)	.96
	전문대 이상	318	4.31(1.28)	
어머니 교육정도	고졸 이하	228	4.39(1.33)	.69
	전문대 이상	292	4.32(1.28)	
정경제 수준	상	135	4.44(1.34)	1.05
	중	341	4.29(1.28)	
	하	44	4.53(1.29)	
어머니 직업유무	유	319	4.40(1.35)	1.23
	무	201	4.26(1.21)	

* $p < .05$

표 6. 게임변인에 따른 인터넷 게임중독

(N=520)

구 분		인터넷 게임중독		
		<i>n</i>	<i>M(SD)</i>	<i>t/F</i>
게임시간	0 - 50분	178	3.76(.93) ^c	38.69***
	51 - 85분	163	4.39(1.20) ^b	
	86 - 520분	179	4.89(1.45) ^a	
게임횟수	0 - 1번	142	3.68(.97) ^c	34.88***
	2번	143	4.33(1.26) ^b	
	3 - 7번	235	4.77(1.33) ^a	
게임시작	유치원 - 1학년	206	4.53(1.35) ^b	6.33**
	2학년	125	4.46(1.34) ^b	
	3-5학년	189	4.09(1.18) ^a	

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

주. a, b, c는 사후검증(Scheffé) 결과임

게임변인에 따라 인터넷 게임중독과 어떠한 차이가 있는가?

게임변인에 인터넷 게임중독에 있어 차이와 scheffe'검증을 실시한 결과는 표 6과 같다. 게임시간($F=38.69$, $p<.001$), 게임횟수($F=34.88$, $p<.001$), 게임시작($F=6.33$, $p<.01$)에서 유의미한 차이를 보였으며, 하위 집단 간 차이를 알아보기 위해 사후분석으로 Scheffé 검증을 실시한 결과 게임시간은 86-520분($M=4.89$, $SD=1.45$), 51-85분($M=4.39$, $SD=1.20$), 0-50분($M=3.76$, $SD=.93$)순으로 점수가 높게 나타났다. 게임횟수에서는 3-7번($M=4.77$, $SD=1.33$), 2번($M=4.33$, $SD=1.26$), 0-1번($M=3.68$, $SD=.97$)순으로 점수가 높게 나타났다. 게임시작시기로는 유치원-1학년($M=4.53$, $SD=1.35$)과 2학년($M=4.46$, $SD=1.34$)이 3-5학년($M=4.09$, $SD=1.18$) 보다 점수가 높게 나타났다.

2. 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인), 가족건강성, 일상생활 스트레스, 중 인터넷 게임중독에 영향력이 있는 변인은 무엇이며, 그 영향력은 어떠한가?

사회 인구학적 변인, 가족건강성, 일상생활 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 변인들의 상대적 영향력을 분석하기 위하여 위계적 중다회귀분석을 실시한 결과는 표 7이다.

이에 앞서 다중공선성의 가중성을 파악하기 위해 독립변인들 간의 상관계수를 살펴본 결과 VIF는 10이하, TOL는 0.1이상을 보여 다중공선성의 문제를 야기시키지 않는 것으로 나타나 회귀분석을 위한 기본요건을 충족하는 것으로 보였다. 아동의 인터넷 게임중독에 영

향을 미치는 변인들의 상대적 영향력을 알아보기 위해 1단계에서는 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인)을 투입하고, 2단계에서는 가족건강성, 3단계에서는 일상생활 스트레스를 투입하였다. 이는 인터넷 게임중독에 영향을 미칠 것으로 예상되는 변인들을 순서대로 투입하여 각 변인의 설명력 변화와 개별 변인들의 영향력 변화를 알아봄으로써 변수들의 상대적 영향력을 분석하기 위함이다. 인터넷 게임중독의 1단계에서 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인)들의 영향력을 분석한 결과 게임시간($\beta=.27$, $p<.001$), 성별($\beta=-.17$, $p<.001$), 게임횟수($\beta=.17$, $p<.001$), 학년($\beta=.14$, $p<.01$), 학교성적($\beta=-.12$, $p<.01$), 게임시작($\beta=-.10$, $p<.05$), 학원수($\beta=.09$, $p<.05$)순으로 영향력이 높은 예측변인이며 사회인구학적변인군의 인터넷 게임중독에 대한 총 설명력은 28%로 나타났다. 2단계에서 가족건강성 투입에 의한 설명력의 증가는 7%로 나타났고 유의미한 영향을 미친 변인은 게임시간($\beta=.25$, $p<.001$), 성별($\beta=-.17$, $p<.001$), 게임횟수($\beta=.16$, $p<.001$), 학년($\beta=.11$, $p<.01$), 학원수($\beta=.08$, $p<.05$)순으로 영향력이 높은 예측변인이며 2단계 인터넷 게임중독의 총 설명력은 35%로 나타났다. 3단계에서는 일상생활 스트레스 투입에 따른 설명력의 증가는 11%이며, 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인), 가족건강성, 일상생활 스트레스의 총 설명력은 46%로 나타났다. 유의미한 영향력을 미친 변인은 일상생활 스트레스의 하위변인이 부모관련 스트레스($\beta=.21$, $p<.001$), 성별($\beta=-.21$, $p<.001$), 게임시간($\beta=.21$, $p<.001$), 게임횟수($\beta=.18$, $p<$

표 7. 사회인구학적변인, 가족건강성, 일상생활 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향 ($N=520$)

독립변인		종속변인	인터넷 게임중독					
			1단계		2단계		3단계	
			<i>B</i>	<i>β</i>	<i>B</i>	<i>β</i>	<i>B</i>	<i>β</i>
사회 인구학적 변인	아동 변인	성별 ^a	-.46	-.17 ^{***}	-.44	-.17 ^{***}	-.57	-.21 ^{***}
		학년	.38	.14 ^{**}	.29	.11 ^{**}	.27	.10 ^{**}
		출생순위	.13	.07	.11	.06	.17	.09 [*]
		학교성적	-.20	-.12 ^{**}	-.14	-.08	-.11	-.07
		학원수	.10	.09 [*]	.09	.08 [*]	.07	.06
	부모 변인	아버지나이	.03	.08	.02	.06	.01	.03
		어머니나이	-.03	-.07	-.02	-.06	-.01	-.02
		아버지교육정도	.02	.01	.01	.01	-.03	-.02
		어머니교육정도	.03	.02	.03	.02	.01	.01
		어머니직장유무 ^b	.00	.00	.01	.00	-.00	-.00
	게임 변인	가정형편	.11	.06	.14	.08	.13	.07
		게임시간	.01	.27 ^{***}	.01	.25 ^{***}	.01	.21 ^{***}
		게임횟수	.12	.17 ^{***}	.12	.16 ^{***}	.13	.18 ^{***}
		게임시작	-.09	-.10 [*]	-.07	-.08	-.04	-.04
	가족 건강성	가족원간의 유대			.14	.07	.05	.03
		가족원간의 의사소통			-.37	-.18	-.09	-.04
		가족의 문제해결 수행능력			-.15	-.07	-.18	-.08
		가족원간의 가치체계공유			-.07	-.03	.00	.00
일상생활 스트레스	부모관련					.52	.21 ^{***}	
	친구관련 소외감					.22	.09	
	친구관련 위협감					-.16	.08	
	학업관련					.29	.14 ^{**}	
	교사관련					-.31	-.12 ^{**}	
<i>F</i> 값			12.25 ^{***}		13.08 ^{***}		15.82 ^{***}	
<i>R</i> ²			.28		.35		.46	
<i>R</i> ² 변화량			.28		.07		.11	

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

주. a: 가변수(남아= 0, 여아=1), b: 어머니 직장유무(유=0, 무=1)

.001), 학업관련 스트레스($\beta = .14, p < .01$), 교사 관련 스트레스($\beta = -.12, p < .01$), 학년($\beta = .10, p < .01$), 출생순위($\beta = .09, p < .05$)순이었다. 이때, 학교성적과 학원수, 게임시작은 인터넷 게임중독에 미치는 영향력이 소멸된 것으로 나타났다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 아동의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 관련변인을 알아보기 위하여 초등학교 5, 6학년 아동들을 대상으로 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인)과 인터넷 게임중독과의 차이 및 가족건강성, 일상생활 스트레스 중 인터넷 게임중독에 영향력이 있는 변인을 알아보고자 하였다. 이러한 연구 목적을 바탕으로 이루어진 분석한 결과에 대해 몇 가지 결론을 내리고 그에 대해 논의하고자 한다.

첫째, 사회 인구학적 변인에 따른 인터넷 게임중독에 차이를 알아보는 것으로 우선 아동변인에 따른 인터넷 게임중독의 차이를 살펴보면, 성별에 따라서는 남아가 여아보다 높았다. 이러한 결과는 인터넷 게임중독이 남아가 여아보다 게임중독경향이 높다는 많은 연구들(박현숙, 권윤희, 박경민, 2007; 안영화, 2006; 최나야, 한유진, 2006; Greenfield, 1999)과 일치하였다. 즉 Scherer와 Bost(1997)의 연구결과에서도 살펴본것과 같이 남아들이 중독성향이 강한 게임과 오락활동을 많이 이용함에 따라 인터넷 게임중독 위험에 노출될 확률이 자연히 커졌으리라 짐작해 볼 수 있다. 또한 여아

가 남아에 비하여 기계를 다루는 전자게임이 사회적으로 인정하는 행동유형이 되지 않는다고 지각하며 여아의 성향은 게임보다는 정보 검색이라는 수동적으로 반응 경향을 보인다는 연구결과(Provenzo, 1991) 또한 본 연구 결과의 성별차이를 뒷받침해준다. 학년에 따라서는 6학년이 5학년 보다 더욱 게임중독경향이 높게 나타났다. 이러한 결과는 학년이 올라갈수록 인터넷 게임중독의 가능성이 높다는 선행연구(김형준, 2002; 이경남, 2003)의 결과와 일치하고 있다. 이는 백지은(2009)의 연구에서도 어느 특정시기에 점수가 올라가는 것이 아니라 학년이 올라감에 따라 점차적으로 변화하는 결과와 같은 맥락을 보인다고 할 수 있겠다. 형제유무에 따른 인터넷 게임 중독의 분류된 결과는 형제가 있는 아이들이 외동아나 첫째아이들 보다 인터넷 게임중독이 높은 수치를 보였다. 이는 형제 자매들에 의해 자연스럽게 접하게 되어 인터넷 게임에 보다 쉽게 중독되는 경향을 보인 것으로 사료된다. 학교 성적이 하위권 아동들은 중상위권 아동들에 비하여 인터넷 게임중독에 더 큰 영향을 받고 있었으며 김지영과 류현숙(2003)의 연구와 일치하는 결과이다. 이는 두 가지로 생각해 볼 수 있는데, 학업에 관심이 없어져 인터넷 게임에 집착하게 되는 것과 또 다른 방향으로 인터넷 게임에 지나치게 집착하여 학업 성적이 떨어 질 수 있다(오원옥, 2004)는 것이다. 즉, 학교 성적이 낮은 아동들이 인터넷 게임 중독의 위험성에 보다 크게 노출되어 있으므로 교사가 아동들에게 더욱 관심을 갖고 효과적인 학습방법이나 성적 향상을 위한 지도가 함께 이루어진다면 인터넷 게임 중독의 예방

차원에 보탬이 될 것 이다.

둘째, 부모변인에 따른 인터넷 게임중독의 차이를 살펴보면 아버지 나이에서만 유의미한 차이를 보였다. 즉 아버지 나이가 많을수록 인터넷 게임중독이 높은 경향을 보였는데, 이는 나이가 많을 경우 적은 나이에 비해 인터넷 이용에 대한 적절한 조언 및 지도가 어려워 아동이 인터넷을 중독적으로 이용하도록 방치 할 수 있는 것으로 예상된다. 또한, 일반적으로 가족내에서 어머니가 자녀와의 의사소통을 많이 하고 있지만 자녀의 인터넷 사용 지도와 감독에 있어서는 아버지의 적극적인 역할이 어머니보다 더 중요하다는 견해(Khoo, Majid, & Chaudhry, 2003)가 있어 더욱 아버지 변인을 연구해 볼 필요가 있다. 어머니 나이, 부모의 교육수준, 경제수준, 어머니의 직업유무에서는 인터넷 게임중독에 차이가 나타나지 않았으며 이는 김연화와 정영숙(2005)의 연구와 부분적으로 일치하는 결과이다.

셋째, 게임변인에 따라 인터넷 게임중독에 어떠한 차이를 살펴보면, 게임의 시간, 횟수가 더 잦을 수록 높았으며, 게임의 시작 시기는 어릴수록 인터넷 게임중독이 높음을 알 수 있었다. 인터넷을 통한 게임의 중독적인 사용은 인터넷 사용자의 나이가 어릴수록 더 많은 문제를 경험하는 경향이 있다는 보고(Brenner, 1997)처럼 성장단계에 놓인 아동의 경우 정신적, 정서적 발달과 정체성의 확립에 장애를 초래하는 등 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓게 될 위험 소지가 높다고 할 수 있다(박선영, 김광웅, 2008). 따라서 인터넷 사용 지도의 대상 연령층을 낮추어 유아기, 초기 학령기부터 시작해야 할 것이다.

넷째, 사회 인구학적 변인(아동변인, 부모변인, 게임변인), 가족건강성, 일상생활 스트레스 중 인터넷 게임중독의 상대적 영향력을 살펴본 결과는 다음과 같다.

사회 인구학적 변인에서는 성별, 게임시간, 게임횟수, 학년, 출생순위였고, 가족건강성은 유의미한 영향력이 없었다. 일상생활스트레스에서는 부모관련, 학업관련, 교사관련 스트레스 순으로 영향력을 끼쳤다. 그중에서도 인터넷게임중독에 가장 영향을 미치는 변인으로는 성별, 게임시간, 부모관련 스트레스가 가장 영향력 있는 변인임을 알 수 있었다. 부모와의 관계가 원만하지 못하고, 부정적이며 갈등이 많을수록 상대적으로 인터넷에 중독될 경향이 높았으며(조춘범, 2001), 지나친 부모의 간섭과 비밀관성, 충족되지 않은 관심과 애정의 욕구는 자녀로 하여금 스트레스를 받게 하고 이로 인해 인터넷에 몰입하게 된다(김연화, 정영숙, 2005)는 연구결과에서도 살펴 볼 수 있듯이 부모관련 스트레스는 인터넷 게임중독을 설명하는 중요한 변수임을 확인하였다. 학업관련과 교사관련 스트레스는 일종에 학교생활적응과 비추어 생각해 볼 수 있을 것이다. 즉 인터넷 사용에 지나치게 몰두하거나 중독상태에 빠지게 되면, 공부에 대한 관심이 줄어들거나, 가상세계 속에서 자기중심적으로 생각하고 활동하다 보니 오히려 사회적 능력이 떨어져서 친구들과 멀어지고 부모와의 의사소통에 어려움을 느끼는 문제들(황상민, 한규석, 1999; Young, 1996)을 발생시킨다. 이러한 상황이 지속된다면 학교생활 적응이 어려울 것이며, 교사와의 관계에 있어서도 어려움을 야기할 것이다. 추장희(2003)의 연구에서도 인터넷 게임

중독 청소년이 비중독 청소년보다 교사와의 관계가 원만하지 못한 결과가 나타났다. 이는 교사의 인터넷 통제가 심하다고 생각할수록 스트레스는 높아지고 인터넷 중독 경향이 높았다고 보고하는 연구(조춘범, 2001)에서도 뒷받침해준다고 볼 수 있다. 이러한 결과는 전반적으로 인터넷 게임중독에 있어서 아동의 일상적 스트레스를 어떻게 조절하는가에 따라 인터넷 중독 수준이 달라진다는 점을 시사하며, 인터넷 게임중독과 관련하여 가정과 학교에서 생활지도시 인터넷 게임중독에 대한 예방과 관리가 반드시 고려되어야 함을 의미한다.

가족건강성은 일반적으로 선행연구에 따르면, 인터넷 게임을 건강하게 하는 집단이 게임중독 성향을 보이는 집단에 비하여 본인의 가족을 더 건강하게 지각하는 것으로 나타났다(박선일, 2006). 본 연구 대상자들의 특성을 살펴보면, 가족건강성은 척도의 중간값 보다 높게 나타났다. 이는 가족이 건강하다고 느끼고 있는 것이며, 인터넷 게임중독의 경향성 자체에서도 일반 초등학생을 대상으로 하였기 때문에 심각하게 높지는 않다. 그러므로 본연구의 영향력에 있어서는 유의미한 결과가 나타나지 않은 것으로 판단된다. 하지만, 인터넷 게임중독의 성향을 예방하고 감소시키기 위해서 가족건강성은 매우 중요한 변인임으로 지속적인 후속 연구가 필요하다고 생각된다.

사회 인구학적 변인에서는 성별이 가장영향을 끼치는 변인이었는데 후속연구에서는 성별에 따라 다양한 변인의 경로를 탐색하여 보다 정확한 예방책을 구할 수 있는 연구도 모색해야 할 것이다.

마지막으로 본 연구의 제한점을 제시하면서 동시에 후속연구를 위해 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 아동의 인터넷 게임중독에 영향을 주는 여러 변인으로 가족건강성과 아동의 일상적 스트레스만을 다루었으므로 아동의 인터넷 게임중독 전체를 설명하는데 무리가 있다. 또한, 본 연구에서 아동의 가족건강성이 인터넷 게임중독에 영향을 미칠 것으로 예상을 하였으나, 영향력이 나타나지 않았다. 즉, 인터넷 게임중독은 단일요인으로는 설명하기 어려우며 인터넷 게임의 중독적 속성, 개인적 변인, 환경적 변인 등 다양한 차원의 상호작용에 따라 이루어지는(권재환, 이은희, 2005) 것을 충분히 고려하여 원인의 다양성을 파악하여야 할 것이다. 그러므로 인터넷 게임중독의 영향을 미치는 다양한 개인적 변인에 대한 경로들과 그 변인들간의 관계를 탐색하는 후속연구 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 서울 지역의 초등학교 5, 6학년의 아동을 대상으로 하였기 때문에 지역, 환경, 연령이 제한되어 있어 이를 일반화하기에는 다소 무리가 있다. 따라서 후속연구에서는 다양한 지역, 환경과 연령을 고려한 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구는 아동의 시각에서 구조화된 질문지를 이용한 자기보고식 질문지를 사용하였기 때문에 자기보고식 질문지가 가지고 있는 한계를 보완할 수 있는 방안이 필요하다. 특히 인터넷 게임중독의 측정 문항에서는 명백하게 의도가 잘 드러나는 문항들이므로 질문에 대한 회피와 방어가 가능하다. 다른 음주 및 물질 남용에서와 마찬가지로 자신이 인

터넷 사용에 있어 중독되었다고 인정하는 경우가 매우 드물다(Young, 1996). 이러한 점을 고려할 때 심층면접을 통한 후속 연구 뿐 아니라 부모와 교사로부터 객관적인 평가가치를 얻을 필요가 있을 것이다.

이와 같은 제한점에도 불구하고 본 연구에서는 아동의 인터넷 중독에 경향성과 영향력 있는 변인을 알 수 있었다. 따라서 본 연구결과를 통하여 인터넷 게임중독 예방 프로그램 개발과 교육프로그램의 내용 구성 시 의미 있는 자료로 활용 될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 구지은 (2002). 아동의 컴퓨터 게임중독 또래관계의 기능에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 권재환, 이은희 (2005). 판별분석을 이용한 게임중독 청소년들의 심리적 사회환경적 특성 예측. 한국심리학회지: 건강, 10(1), 95-112.
- 김미영 (2005). 가정환경과 아동의 컴퓨터 게임 중독과의 관계. 서울교육대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김승옥, 김혜수, 이경옥 (2007). 아동용 인터넷 게임 중독 척도개발. 한국아동학회, 28(6), 37-52.
- 김연화 (2005). 부모자녀간의 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독경향. 충북대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김연화, 정영숙 (2005). 부모자녀간의 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독 경향. 대한가정학회지, 4(10), 103-114.
- 김지영, 류현숙 (2003). 학령기 아동의 인터넷 중독과 가정환경 및 학교생활 적응과의 관계 -초등학교 5, 6학년 아동들을 중심으로-. 아동간호학회지, 9(2), 198-205.
- 김형수, 조우홍 (2009). 가족건강성과 학교적응이 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향. 인문사회과학연구, 제23집, 61-90.
- 김형준(2002). 청소년의 인터넷 사용실태 및 중독관련 요인 분석. 가정의학회지, 23(3), 334-343.
- 김희정 (2003). 컴퓨터 게임중독 정도와 아동의 공격성 및 자기통제력과의 관계. 전주대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 놀이터는 컴퓨터 내 친구 게임기 (2008. 5. 2). 문화일보.
- 민하영, 유안진 (1998). 학령기 아동의 일상적 생활 스트레스 척도 개발. 한국아동학회, 19(2), 77-96.
- 박선영, 김광웅 (2008). 아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계. 한국심리학회지, 20(3), 839-861.
- 박선일 (2006). 초기 청소년의 인터넷 게임사용에 따른 자아상태와 가족건강성. 한남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박영희 (2002). 초등학교 고학년 학생의 인터넷 사용과 대인관계 특성. 연세대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 박정은 (2001). 청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향변인 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박진아, 정문자 (2001). 학령기 아동의 스트레스 대처행동과 행동문제간의 관계. 아동학

- 회지, 22(3), 107-122.
- 박현숙, 권윤희, 박경민 (2007). 청소년의 인터넷 게임중독 영향 요인. 대한간호학회지, 37(5), 754-761.
- 방희정, 조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간 관계. 한국심리학회지, 16(1), 1-22.
- 백지은 (2009). 부모의 양육태도, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향. 한국놀이치료학회지, 12(2), 111-126.
- 서승연 (2001). 일상적 스트레스, 몰두성향, 사회적 지지와 병리적인 인터넷 사용. 가톨릭대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 송미화 (2001). 가족기능이 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 신효미, 유미숙, 조유진(2007). 아동의 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성과의 관계. 아동학회지, 28(6), 233-247.
- 안 석 (2000). 인터넷의 중독적 사용에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 안영화 (2006). 청소년의 인터넷 사용유형, 자아존중감, 생활만족도가 인터넷중독 경향성에 미치는 영향. 인하대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 양명옥 (2003). 초등학생의 컴퓨터 게임몰입도와 자아존중감 및 대인관계 성향. 인천교육대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 어은주, 유영주 (1995). 가족건강도 측정을 위한 척도개발에 관한 연구. 한국가정관리학회지, 13(1), 145-156.
- 엄선희 (1999). 유아의 리상적 스트레스와 어머니의 자녀양육 스트레스에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 오명희 (1994). 초등학교 1학년 아동의 스트레스와 문제 행동 간의 관계 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 오원옥 (2004). 고학년 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 실태 및 영향 요인. 아동간호학회지, 10(3), 282-290.
- 이경남 (2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. 대한가정학회지, 42(4), 99-118.
- 이경남 (2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향. 대한가정학회지, 42(4), 99-118.
- 이소은 (1990). 스트레스 상황에 대한 아동 및 청소년의 대처방식. 서울대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계: 초등학교 5·6학년과 중학교 2학년을 중심으로. 서울여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이순희 (2004). 초등학생 게임중독의 영향요인 분석과 사회복지사의 대응방안. 건국대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이유경, 최규만 (2006). 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. 한국심리학회지, 25(3), 711-726.
- 이혜린 (2008). 어머니의 양육행동과 청소년의 자기통제력 및 우울/불안이 남녀 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 임지영, 유정이 (2003). 인터넷 중독 위험성이

- 높은 어린이들의 심리적 특성 연구. *아시아교육연구*, 4(1), 93-104.
- 장미경, 이은경 (2007). 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모관련변인이 게임중독에 미치는 영향. *한국심리학회지*, 19(4), 1125-1138.
- 장재홍 (2004). 부모의 자녀양육태도가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향: 인터넷 사용욕구를 매개로. *상담학 연구지*, 5(1), 113-128.
- 정경순 (2005). 초등학생 게임중독과 컴퓨터 게임사용특성, 대인관계 성향, 정서지능의 관계. *경희대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 정경아, 한규석 (2001). 게임중독 청소년의 특성 분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 2001년 *한국심리학회 연차학술대회논문집*, 223-228.
- 정경자 (2007). 부모역할훈련 프로그램이 중학생 인터넷 사용조절 집단상담의 성과에 미치는 효과. *전북대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 조춘범 (2001). 청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교환경과의 관계에 관한 연구. *아주대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 최나야, 한유진 (2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. *한국가정관리학회지*, 24(2), 209-219.
- 추장희 (2003). 청소년의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관계연구. *인하대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 한국인터넷진흥원 (2008). *초고속인터넷가입자. 인터넷통계정보검색시스템*.
- 한미현 (1996). *아동의 스트레스 및 사회적지지각과 행동문제*. 서울대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 홍찬숙 (2006). 어머니의 양육태도 및 아동의 대인불안에 따른 컴퓨터 게임 중독. *전남대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 황상민, 한규석 (1999). 사이버 공간의 심리: 인간적 정보화 사회를 향해서. 서울; 박영사.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey. *Psychological Reports*, 80, 879-882.
- Compas, B. E., & Wagner, B. M. (1990). Gender, instrumentality, and expression: Moderators of the relation between stress and psychological symptoms during adolescence. *American Journal of Community Psychology*, 18, 383-406.
- Elder, G. H., & Caspi, A. (1988). Economic stress in lives: Developmental perspectives. *Journal of Social Issues*, 44, 25-45.
- Elkind, D. (1988). *The hurried child*. Addison-Wesley.
- Greenfield, D. (1999). *The nature of Internet: Psychology factors in compulsive Internet use*. Paper presented at the 1999 meeting of the American psychological Association. Boston, Massachusetts.
- Holahan, C. J., & Moos, R. H. (1987). Social support and psychological distress: A longitudinal analysis. *Journal of Abnormal Psychology*, 90, 365-370.
- Kanner, A. D., Coyne, J. C., Schaefer, C., &

- Lazarus, R. S. (1981). Comparisons of two models of stress measurement: Daily hassles and uplifts versus major life events. *Journal of Behavioral Medicine*, 4, 1-39.
 - Khoo, C., Majid, S., & Chaudhry, A. S. (2003). Developing an accreditation system for LIS professional education programmes in Southeast Asia: Issues and perspectives. *Malaysian Journal of Library Information Science*, 8(2), 131-149.
 - Kraut, R., Patterson, M., Lyndmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). "Internet paradox: a social technology that reduces social involvement and psychological well-being?". *American Psychologist*, 20(1), 67-80.
 - Provenzo, E. F. Jr. (1991). *Video kids; Making sense of Nintendo*. Cambridge; Harvard University press.
 - Rowlison, R. T., & Felner, R. D. (1998). Major life events, hassles, and adaption in adolescence: Confounding in the conceptualization and measurement of life stress and adjustment revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 432-444.
 - Scherer, K., & Bost, J. (1997). *Internet use patterns: Is there internet dependency on campus?* Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Il, August.
 - Schor, L. E. (1995). The influence of families on child health family behaviors and child outcomes. *Pediatric Clinics of North America*, 42(1), 16-25.
 - Suler, J. (2004). Computer and cyberspace "addiction". *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1(4), 359-362.
 - Walcutt, B. (2008). "Korean government involvement in the online game industry: An analysis of perception and effectiveness." *인터넷자상거래 연구*, 8(16), 109-136.
 - Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.
 - Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York, NY; John Wiley & Sons Inc.
- 1차원고접수 : 2012. 1. 2
수정원고접수 : 2012. 2. 20
최종게재결정 : 2012. 3. 2

Trends in Child Internet Game Addiction as Induced by Family Strengths and Daily Stress Levels

Park, So Young

Moon, Hyuk Jun

Dept. of Child & Family Studies, The Catholic University of Korea

This study focused on the effects that family strengths and daily stress have up on internet game addiction. The subjects of the study were 520 Grade 5 and 6 students currently attending primary schools in Seoul. Using the SPSS 17.0 program, frequency analysis and percentage calculation were conducted in order to reveal the characteristics of genderdistribution and the personal environmental variables of the subjects. To identify differences between demographic variables and the relationship between variables, a t-test, F-test, and regression analysis were performed. The main research results are as follows. Firstly, in terms of internet game addiction according to gender, girls showed a higher tendency than boys. In terms of grade level, and students in Grade 6 showed a higher tendency towards addiction than those in Grade 5. Students who are the second born in their families or younger showed a higher probability of developing an online game addiction compared to students who are either an only child or the eldest in their families. Children with older fathers, those who played games more frequently and for a longer period of time, and those who started playing games at an earlier age tended to show higher addiction rates. Secondly, the results indicated that gender and parent-related stress had the biggest effect on child internet game addiction.

Key words : Family Strengths, Daily Stress, addiction to the Internet