

초등학생 어머니의 의사소통이 인터넷 게임에 영향을 미치는 경로탐색: 자아존중감 및 또래관계의 매개적 역할*

박 소 영¹⁾

가톨릭대학교 아동학전공

문 혁 준²⁾

가톨릭대학교 아동학과

본 연구는 초등학교 5·6학년을 대상으로 어머니의 의사소통 유형이 인터넷 게임중독에 어떤 영향 관계에 있으며, 선정한 매개변인인 자아존중감과 또래관계는 인터넷 게임중독과의 관계에서 어떤 연관이 있는지 살펴보았다. 연구 대상은 서울, 경기, 충청 지역에 위치한 초등학교에 재학중인 532명을 대상으로 조사하였다. 수집된 자료는 SPSS WIN 17.0을 이용하여 신뢰도를 측정하기 위해 Cronbach's α 계수를 산출 하였고, 기술 통계치와 상관계수를 계산하였다. 또한 연구문제 및 연구모형을 검증하기 위해 AMOS 18.0을 이용하여 구조방정식 모형(SEM: Structural Equation Modeling)으로 분석하였다. 이때 모형의 적합도를 평가하기 위해서 χ^2 검증을 실시하였으며, RMSEA(Root Mean Square of Approximation), 증분적합지수인 TLI(Tucker-Lewis Index), CFI(Comparative Fit Index)를 이용하였다. 마지막으로 자아존중감 및 또래관계의 매개적 효과를 검증하기 위하여 Bootstrapping법을 이용한 간접효과의 유의성을 확인하였다. 주요 연구결과로는 다음과 같다. 첫째, 아동의 어머니의 의사소통과 인터넷 게임중독 간의 관계를 알아본 결과, 어머니의 개방적 의사소통은 인터넷 게임중독과 부적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으나, 어머니의 문제형 의사소통은 인터넷 게임중독과 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 또한, 매개변인인 자아존중감과 또래관계는 인터넷 게임중독 간의 부적인 상관관계가 나타났다. 둘째, 어머니의 의사소통이 인터넷 게임중독 간의 관계에서 자아존중감 및 또래관계가 어떤 매개역할을 하는가를 알아본 결과 어머니의 의사소통은 인터넷 게임중독에 직접적인 효과를 미치는 것으로 나타났으며, 어머니의 의사소통과 인터넷 게임 중독 간의 간접효과가 유의하게 나타나 매개경로가 확인되었다.

주제어 : 어머니의 의사소통, 자아존중감, 또래관계, 인터넷 게임중독

* 이 논문은 2012년 12월 한국인간발달학회 추계 학술대회에서 포스터 발표한 논문을 수정한 것임.

1) 가톨릭대학교 아동학전공 박사과정수료

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

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리나라는 국가적 차원의 인터넷 인프라 구축을 기반으로 IT강국으로 자리매김 하였으며 인터넷 활용 인구비율은 OECD국가 중 최상위 수준으로(OECD, 2009), 전 국민에게 있어서 인터넷은 중요한 생활의 일부분으로 자리잡았다. 만 3세 이상 인구의 인터넷이용률은 78.0%에 이르고 있으며 특히, 3-9세의 86.2% 이상, 10대의 99%이상이 인터넷을 사용하고 있는 것으로 조사 되었다(한국인터넷진흥원, 2011). 즉, 인터넷이용률이 급속도로 높아지고 아동의 인터넷 사용이 증가됨에 따라 신체적·정신적으로 미숙한 아동들이 보다 쉽게 인터넷게임에 빠지게 되는 것이다. 인터넷을 통한 게임의 중독적인 사용은 사용자의 나이가 어릴수록 더 많은 문제를 경험하는 경향이 있다는 연구(Brenner, 1997)처럼, 아동 및 청소년기는 정서적 발달과 정체성 확립에 장애를 초래하는 등 성인보다 훨씬 부정적인 영향을 받게 될 위험소지가 높다. 인터넷 게임중독은 아동의 학업, 신체, 정신건강을 저해하는 등 여러 가지 부작용을 수반하여 정상적인 발달과업 수행에 지장을 줄 수 있으며, 심지어 비행이나 범죄로도 이어질 수 있다. 이처럼 게임 중독의 연령이 어릴수록 이러한 문제를 더 많이 경험하게 되어 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓게 될 위험의 소지가 높기 때문에(백지은, 2009) 초등학생의 인터넷 게임중독에 대한 연구는 우선적 과제인 것이다.

인터넷 게임 중독의 원인은 크게 개인적 요

인과 사회·환경적 요인으로 구분하여 설명할 수 있다(이경남, 2004). 개인적 요인에서 최초로 경험하게 되는 가정환경은 중요하다고 볼 수 있다. 가정환경 중에서도 가족 관계는 아동에게 가장 기본적이며, 인격형성에 영향을 미치는 밀접한 관계이다. 가족 간의 관계는 의사소통을 통해 표현되므로 부모-자녀 간의 관계를 강화시키기도 하고 약화시키기도 하는 매개체 중 가장 중요한 것은 의사소통이라 할 수 있다(권영길, 이영선, 2009). 자녀는 부모와의 의사소통을 통해 상호간의 공통적 이해를 도모 할 수 있으며 이를 바탕으로 자신의 가치를 부모에게 표현하고, 자신의 의사를 왜곡됨이 없이 전달하므로 내적 긴장을 완화시키고 자신의 욕구를 충족시켜 나갈 수 있는 것이다. 또한 의사소통을 통한 부모와의 경험공유를 통해 상호관계 확립 혹은 관계 확인에 자신감 및 안정감도 획득할 수 있는 것이다(민하영, 1991). 그러므로 원만한 부모-자녀 관계를 위해서는 개방적인 의사소통이 필수적이다. 가족체계 및 어머니-자녀간의 의사소통과 청소년적응의 관계를 연구한 논문에서도 어머니와 자녀와의 의사소통의 중요함을 설명하고 개방적, 기능적 의사소통을 하는 가족의 청소년들이 더 좋은 상태를 보여준다고 하였다(이연숙, 1990). 그러나 현대사회의 구조적 특징으로 인해 부모-자녀간의 의사소통은 제한되고, 서로에 대한 이해는 부족하게 된다. 이시형, 김은정, 오승근, 김세용(2000)의 연구에서는 인터넷 게임중독 위험군이 비위험군보다 부모와의 의사소통에서 어려움을 많이 겪는 것으로 보고되었다. 따라서 인터넷 중독자들은 부모로부터 이해 받지 못하고 사랑 받지

못하는 것에 대한 탈출구로서 인터넷에 빠질 가능성이 많다. 또한 김민경(2012)의 연구에서도 부모와의 안정적 애착관계가 형성될수록 인터넷 게임중독 정도가 낮은 것으로 나타났다. 인터넷은 그들이 속하는 특별한 공간, 즉 제2의 가정이며 현실의 가정보다 더 매력적인 곳이 될 수 있는 것이다. 최근 연구에 의하면 청소년이 부모의 의사소통이 일방적이라고 지각할수록(박정은, 2001; 조춘범, 2001), 부모-자녀 간 의사소통의 효율성이 낮을수록(이인숙, 2003) 청소년의 인터넷 중독 성향이 높았으며, 부모와의 역기능적인 의사소통은 인터넷 중독에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다(박영희, 2002). 이는 부모와 의사소통을 할 때 부모가 일방적인 태도를 보이거나 역기능적 의사소통을 한다면 부모로부터 충족되지 않은 관심과 애정의 욕구를 인터넷을 통해 채우려고 더 인터넷에 빠져들 수 있다는 것이다. 즉, 부모와의 개방적 의사소통과 폐쇄적 의사소통은 아동의 인터넷 중독경향에 영향을 미칠 수 있음을 시사하는 것이다(김연화, 정영숙, 2005).

한편, 사회·환경적 변인으로는 부모, 교사, 친구들과의 관계를 들 수 있다. 특히 학령기의 아동은 학교에 다니기 시작하면서 또래집단에 참여함으로써 또래관계를 맺기 시작하며, 또래들과 또래 집단과의 관계가 특별한 종류의 활동과 기능을 중심으로 조직되고 이 집단에 참여함으로써 또래들과 또래집단과의 관계가 점점 중요하게 된다(이재연, 민진숙, 1998). 초등학교 시기는 아동기에서 청소년기로 접어드는 급격한 변화의 시기이기 때문에 친구관계가 중요시되는 시기이다. 친구들로부터 적절한 사회적 지지를 받지 못했을 때, 용기 같

은 것을 단 시일 내에 주고받을 수 있는 인터넷에 보다 쉽게 빠질 수 있다(심란희, 2004). 또래관계와 인터넷 게임중독과의 관련 연구를 살펴보면, 먼저 현실세계에서 만족스러운 또래관계를 경험하지 못한다고 느낀다면, 인터넷을 통한 관계에 집착하게 되었으며(Kandell, 1998), 친구들로 부터의 도움을 낮게 지각하고, 친구와의 갈등이 심한 집단과 친구에 대한 만족도가 낮은 집단에서 인터넷 중독 점수가 높게 나타났다. 이는 실제 생활상 친구관계에서의 문제점이 인터넷 중독에 빠지게 하는 요인이 될 수 있음을 알 수 있었다(이숙, 남윤주, 2004). 그리고 또래관계가 좋은 아동일수록 인터넷 중독 점수가 낮았으며, 인터넷 게임 중독의 위험성에 덜 노출이 되었다(박지영, 2006). 이지향(2005)의 연구에서도 또래의 긍정적 지지는 인터넷 중독 성향과 부적관계를 갖는다고 했다. 따라서 아동기의 중요한 사회적 관계인 친구관계에서 만족하지 못하고 문제가 있을 때 인터넷 중독에 빠질 가능성이 있으므로 또래관계가 인터넷 게임 중독에 미치는 영향을 검토해 볼 필요가 있다.

또한, 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 변인으로 자아존중감을 살펴 볼 수 있는데 김지연(2003)은 아동이 어머니와 아동간의 의사소통을 개방적으로 지각할수록 자아존중감이 높아지고, 높은 자아존중감은 문제행동을 감소시켰다고 보고하고 있다. 즉 아동의 자아존중감은 자기 자신이 스스로에게 부여하는 가치로써 타인과의 관계에서 상호 작용함으로써 형성되는데(Suler, 1996), 이때 가장 중요한 일차적 범위는 부모와의 관계이다. 이러한 부모와의 관계와 인터넷 중독과의 관계에서 가정

내에서 이루어지는 인간의 초기경험은 매우 중요하고 이 초기경험 중 부모의 양육행동은 자녀의 자아발달과 성격형성, 행동양식에까지 많은 영향을 미치며, 자녀의 문제행동과도 밀접한 관련을 갖는다(Bowlby, 1988). Sullivan(1953) 또한, 자아존중감 발달에 있어서의 사회적 상호작용을 중요시 하였다. 그는 특히 의미 있는 타인인 어머니와의 상호작용을 강조하였으며 자녀는 의미 있는 타인에게 인정을 받음으로서 얻는 만족과 성취를 추구하는 가치와 긍지를 내면화한다고 하였다. 즉, 어린시기부터 성장과정의 경험으로부터 쌓인 자부심 또는 수치심과 같은 정서상태가 자아존중감 형성의 기초가 되는 것이다(Rosenberg, 1965). Felson와 Zielinski(1989)도 부모의 의사소통과 자녀의 자아존중감과의 관계를 연구한 결과 부모와의 의사소통을 긍정적으로 지각할수록 자녀의 자아존중감은 높게 나타났다고 하였다. 또한 자아존중감은 사회적인 상호작용 과정에서 또래와 같은 중요한 타인들과의 관계에서도 영향을 끼칠 수 있는데 이것은 자아존중감이 높은 사람들은 자신의 긍정적인 점에 중요성을 부여하여 조직화하는 방식을 보이는 반면, 자아존중감이 낮은 사람들은 자신에게 유리하게 작용하는 점들에 지각적 중요성을 부여하여 생각하지 못한다(Showers, 1992). 즉, 자아존중감 수준이 높은 아동은 자기 자신과 타인을 수용할 줄 알고 자신의 능력을 인식하고 그 한계를 받아들임으로써 긍정적인 태도를 보이게 되며, 사회적 관계에서 안정감과 자신감을 가지며 자신의 행동에 책임 질 줄 안다. 그러나 낮은 자아존중감을 가진 아동은 생활 전반에 대해 부정적인 태도를 보이며 효과적인 대

인관계가 이루어지지 않았고, 긴장이 높으며 문제해결 능력이 낮았다(김희화, 김경연, 1999). 그러므로 아동의 자아개념을 긍정적으로 지각할수록 또래관계가 원만하다(장재숙, 2002)는 것을 충분히 가정할 수 있으며 이러한 경향에 따라 자아존중감이 또래관계에 영향을 미칠 것이라고 예측 가능하다.

지금까지의 선행연구를 종합해 보면 인터넷 게임 중독에 있어서 어머니의 의사소통유형이 또래관계는 직접적인 영향을 미칠 것이라 예상되며, 이때 어머니의 의사소통에서 인터넷 게임중독으로 이어지는 경로에 있어서 선택한 매개변인인 자아존중감과 또래관계는 인터넷 게임중독과의 관계에서 어떤 연관이 있는지 심층적으로 살펴볼 필요가 있다. 대부분의 연구들은 부분적인 관계에만 초점을 두고 있어 변인들 간의 인과관계와 매개효과를 살펴본 연구들은 미흡하며, 인터넷 게임중독의 근본적인 해결의 실마리를 찾지 못하고 있다. 그러므로 아동의 인터넷 게임 중독의 원인과 결과에 이르는 과정을 구조적 모형을 구축하여 인터넷 중독의 치료적 측면이 아닌 예방적 차원의 방향성에 기초가 될 수 있을 것이며, 인터넷 게임중독과의 경로를 규명함으로써 인터넷 사용의 조절능력 향상을 길러줄 수 있는 방안에 도움을 주고자한다. 따라서 본 연구에

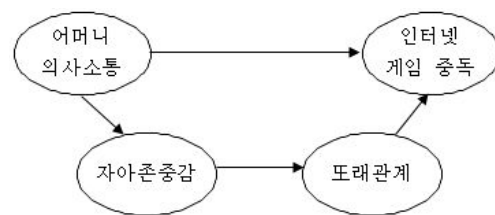


그림 1. 가설적 연구모형

서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였고, 연구가설 모형을 구축하였다.

2. 연구문제

본 연구의 연구목적을 위하여 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

연구문제 1. 어머니의 의사소통, 자아존중감, 또래관계는 인터넷 게임중독과의 관계가 어떠한가?

연구문제 2. 어머니의 의사소통은 인터넷 게임 중독 간의 관계에서 자아존중감과 또래관계의 매개 효과가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 서울시와 경기도, 충청도

표 1. 연구대상 아동 및 부모의 일반적 특성 (N = 532)

변인	구분	빈도	%
유아변인	성별	남	51.1
		여	48.9
	학년	5학년	62.0
		6학년	38.0
	출생 순위	첫째	44.2
		둘째	44.2
		셋째 이상	11.6
부모변인	아버지 연령	30 - 40세	26.3
		41 - 50세	70.9
		50세 이상	2.8
	어머니 연령	30 - 40세	55.5
		41 - 50세	44.0
		50세 이상	0.6
	아버지 교육 수준	고등학교 이하	33.6
		전문대학 졸업	10.9
		대학교 졸업	46.1
		대학원 이상	9.4
	어머니 교육 수준	고등학교 이하	41.4
		전문대학 졸업	11.1
		대학교 졸업	39.7
		대학원 이상	7.9

에 소재한 초등학교 3곳을 임의로 표집하여 5·6학년에 재학 중인 아동을 대상으로 하였다. 초등학교 5·6학년을 대상으로 선정한 이유는 초등학교 5·6학년은 청소년 초기의 양상을 보이는 학생들이 많고(이선애, 2001), 이 시기는 중학교로 넘어가는 과도기적 시기로 인터넷 게임경력이 4~5년으로 추정되어 컴퓨터 게임의 중독적인 성향이 가장 잘 나타나는 시기이기(이송선, 2000; 김미영, 2005) 때문에 초등학교 고학년 이후로 선정하였다. 또한 본 연구에서 사용하는 질문지의 난이도를 고려하여 5학년 이후의 아동이 적절하게 답할 수 있다고 판단되었기 때문이다.

질문지는 연구자가 초등학교에 방문하여 배부·회수하는 방법을 사용하였으며 총 698부를 배부하여 설문지 592부를 회수 하였다. 이중 누락 및 이중 기재된 설문지를 제외한 총 532 부를 최종 분석 대상으로 하였다.

2. 연구도구

본 연구의 측정도구는 아동의 인터넷 게임 중독을 측정하기 위해 아동이 지각한 인터넷 게임중독, 부모-자녀 의사소통, 또래관계 척도의 설문지를 사용하였다. 설문지의 구성내용은 아동의 인구 통계적 변수 7문항, 인터넷 게임중독 20문항, 부모-자녀 의사소통 20문항, 자아존중감 10문항, 또래관계 척도 17문항을 측정하는 총 74문항으로 구성되어 있다.

인터넷 게임중독

인터넷 게임중독 수준을 측정하기 위해 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도

개발 연구(한국정보문화진흥원, 2006)에서 개발된 검사 중 아동용검사(만 9~12세)를 사용하였다. 이 검사는 초등 고학년 및 청소년은 자신의 게임 행동을 스스로 판단할 수 있는 연령 집단이기 때문에 자신의 게임 행동에 대한 자기 보고형 질문지이다. 이 도구는 총 20개의 문항으로 구성되어 있으며 3개의 하위 영역으로 나누어져 있다. 구체적으로 살펴보면, 게임 지향적 생활 6문항, 내성과 통제력 상실 7문항, 금단과 정서경험 7문항이 있다. 문항별 반응양식은 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 .89로 나타났다.

부모-자녀 의사소통 척도

아동의 부모-자녀 의사소통을 알아보기 위해 Barnes와 Olsen(1982)이 개발한 부모-자녀 간 의사소통에서 청소년 자녀용 설문지를 우리나라 실정에 맞추어 수정한 민하영(1991)의 척도를 김연화(2007)가 부분 수정한 것을 사용하였다. 부모-자녀 의사소통 척도는 총 20개 문항으로 구성되어 있으며 2개의 하위 영역으로 나누어져 있다. 구체적으로 살펴보면, 부모-자녀 개방적 의사소통 10문항, 부모-자녀 역기능적 의사소통 10문항으로 구성되어 있다. 부모-자녀 역기능적 의사소통을 나타내는 10개의 문항은 역으로 합산한다. 문항별 반응 양식은 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘매우 그렇다’(5점)까지의 5점 Likert 척도로 구성되어 있으며 점수가 높을수록 개방형 의사소통을 하는 것을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도 계

수 Cronbach's α 는 .91로 나타났다.

자아존중감 척도

자아존중감 척도는 Rosenberg(1965)의 Self Esteem Scale을 사용하였다. 자아존중감 척도는 총 10개 문항으로 구성되어 있으며 구체적으로 살펴보면, 긍정적 자아존중감 5문항, 부정적 자아존중감 5문항으로 구성되어있다. 부정적 자아존중감을 나타내는 5개의 문항은 역으로 합산한다. 문항별 반응 양식은 '전혀 그렇지 않다'(1점)에서 '매우 그렇다'(5점)까지의 5점 Likert 척도로 구성되어 있으며 점수가 높을수록 긍정적 자아존중감을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .88로 나타났다.

또래관계 척도

또래관계 척도는 이주리(1994)가 제작한 또래 환경 평가 척도 중에서 고학년 아동을 위한 도구를 사용하였다. 또래관계 척도는 총 17개 문항으로 구성되어 있으며 3개의 하위 영역으로 나누어져 있다. 구체적으로 살펴보면, 정서적 지지 9문항, 공동 활동 5문항, 교환적 협동 3문항으로 구성되어있다. 문항별 반응 양식은 '전혀 안 그렇다'(1점)에서 '늘 그렇다'(4점)까지의 4점 Likert 척도로 구성되어 있으며 점수가 높을수록 아동이 지각하는 또래관계가 좋은 것을 의미한다. 본 연구에서의 신뢰도 계수 Cronbach's α 는 .94로 나타났다.

3. 자료 분석 방법

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS WIN

17.0을 이용하여 신뢰도를 측정하기 위해 Cronbach's α 계수를 산출 하였고, 기술 통계치와 상관계수를 계산하였다. 또한 연구문제 및 연구모형을 검증하기 위해 AMOS 18.0을 이용하여 구조방정식 모형(SEM: Structural Equation Modeling)으로 분석하였다. 이를 위한 계산방법으로 최대우도법의 의한 추정법이 사용되었다. 이때 모형의 적합도를 평가하기 위해서 χ^2 검증을 실시하였으며, RMSEA(Root Mean Square of Approximation), 증분적합지수인 TLI(Tucker-Lewis Index), CFI(Comparative Fit Index)를 이용하였다. 마지막으로 자아존중감 및 또래관계의 매개적 효과를 검증하기 위하여 Bootstrapping 방법을 이용한 간접효과의 유의성을 확인하였다.

III. 결과 및 해석

1. 잠재변수 간의 상관관계 분석

본 분석에 앞서 각 변수들 간의 관계를 알아보기 위해 상관계수를 산출한 결과는 표 2와 같다. 모든 잠재변수 간의 상관관계는 통계적으로 유의하게 나타났다. 즉, 어머니의 의사소통과 아동의 자아존중감, 그리고 또래관계는 서로 통계적으로 유의한 정적 상관관계를 보였고, 인터넷 게임 중독과는 통계적으로 유의한 부적 상관관계를 보여, 각 변수들 간에 밀접한 관련이 있는 것으로 나타났다.

2. 구조모형 분석

확인적 요인분석을 통해 측정모형을 분석

표 2. 잠재변수 간의 상관관계

(N = 532)

잠재변수	1	2	3	4
1. 어머니 의사소통	1			
2. 자아존중감	.51***	1		
3. 또래 관계	.45***	.60***	1	
4. 인터넷 게임 중독	-.32***	-.31***	-.28***	1
최소	1.46	1.13	1.00	1.00
최대	5.00	5.00	4.00	3.00
왜도	-.56	-.41	-.54	1.83
첨도	-.35	-.39	-.05	3.64
M	4.03	3.89	2.92	1.25
SD	.74	.80	.67	.32

*** $p < .001$

표 3. 구조모형의 적합도

χ^2	df	p	TLI	CFI	RMSEA
138.2	31	.000	.934	.955	.081

한 후, 어머니의 의사소통과 아동의 자아존중감 및 또래관계가 인터넷 게임 중독에 어떠한 경로를 통해 영향을 미치는지 알아보기 위해 구조모형을 분석하였다. 그 결과, 구조모형의 적합도 지수는 표 3과 같이 $\chi^2=138.2(df=31, p=.000)$, TLI=.934, CFI=.955, RMSEA=.081로

나타나 기준치를 충족시켜 연구모형이 표본자료에 적합한 것으로 판단되었다.

각 변인간의 경로를 살펴보면 표 4와 같다. 첫째, 어머니 의사소통이 아동의 인터넷 게임 중독에 미치는 직접적인 영향은 유의미하게 나타났다($\beta=-.285, p<.001$). 즉, 어머니가 문제형 의사소통을 할수록 아동의 인터넷 게임 중독 수준이 높아지는 것으로 나타났다. 둘째, 어머니 의사소통이 아동의 자아존중감과 또래 관계를 통해 인터넷 게임 중독으로 이어지는

표 4. 어머니의 의사소통과 자아존중감 및 또래관계가 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 구조모형의 경로계수 (N= 532)

경로	B	β	S.E.	C.R.	p
어머니 의사소통 → 인터넷 게임 중독	-.059	-.285	.016	-3.782	.000
어머니 의사소통 → 자아존중감	.494	.727	.054	9.097	.000
자아존중감 → 또래 관계	.962	.772	.078	12.401	.000
또래 관계 → 인터넷 게임 중독	-.036	-.146	.016	-2.276	.023

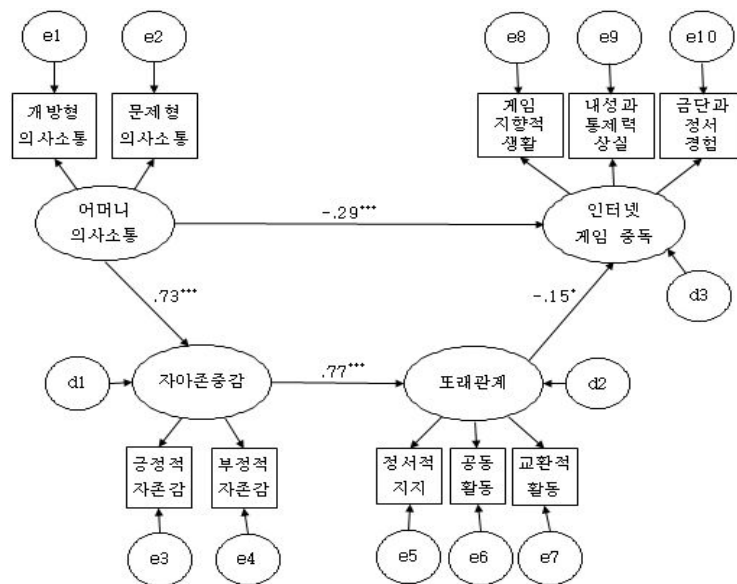


그림 2. 어머니의 의사소통과 자아존중감 및 또래관계가 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 경로

경로의 경우, 어머니의 의사소통은 아동의 자아존중감에($\beta=.727, p<.001$), 아동의 자아존중감은 또래관계에($\beta=.772, p<.001$), 그리고 또래관계는 인터넷 게임 중독에($\beta=-.146, p<.05$) 직접적으로 유의미한 영향을 미쳤다. 즉, 어머니가 개방형 의사소통을 할수록 아동의 자아존중감은 높아지고, 자아존중감이 높아지면 또래관계 또한 높아졌으며, 이는 인터넷 게임 중독 수준이 낮아지는 결과로 연결되었다. 이러한 결과를 모형으로 제시하면 그

림 2와 같다.

어머니의 의사소통, 아동의 자아존중감, 또래관계가 인터넷 게임 중독에 미치는 직접효과, 간접효과 및 총효과의 수치와 유의성은 표 5와 같다. 구조모형의 결과에서는 변인 간의 직접효과에 대한 통계적 유의성만이 제시되기 때문에, 어머니의 의사소통과 아동의 인터넷 게임 중독 간의 관계에서 아동의 자아존중감과 또래관계의 매개효과를 알아보기 위해 부트스트래핑(Bootstrapping) 방법을 통해 변인

표 5. 어머니의 의사소통과 자아존중감 및 또래관계가 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 직·간접효과 및 총효과

경로	직접효과	간접효과	총효과
어머니 의사소통 → 자아존중감	.727**	-	.727**
자아존중감 → 또래관계	.772**	-	.772**
또래관계 → 인터넷 게임 중독	-.146	-	-.146*
어머니 의사소통 → 인터넷 게임 중독	-.285**	-.082*	-.367**

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

들간의 간접효과의 유의성을 검증하였다. 그 결과, 어머니의 의사소통과 인터넷 게임 중독 간의 간접효과가 유의하게 나타나($\beta = -.082$, $p < .05$), 어머니의 의사소통이 아동의 자아존중감과 또래관계를 통해 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 매개경로가 확인되었다. 즉, 어머니의 의사소통은 인터넷 게임 중독에 직접적으로 영향을 미치고, 아동의 자아존중감과 또래관계를 통하여 간접적으로도 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 초등학교 5·6학년을 대상으로 어머니의 의사소통 유형과 인터넷 게임중독간의 관계에서 자아존중감과 또래관계의 매개효과를 살펴보는 것이 목적이었다. 본 연구를 통해 얻어진 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 상관분석을 통해 어머니의 의사소통, 자아존중감, 또래관계와 인터넷 게임중독 간의 관계에 대해 살펴보았다. 우선 아동의 어머니의 의사소통과 인터넷 게임중독 간의 관계를 알아본 결과, 어머니의 개방적 의사소통은 인터넷 게임중독과 부적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으나, 어머니의 문제형 의사소통은 인터넷 게임중독과 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 또한, 매개변인인 자아존중감과 또래관계는 인터넷 게임중독 간의 부적인 상관관계가 나타났다.

둘째, 어머니의 의사소통이 인터넷 게임중독 간의 관계에서 자아존중감 및 또래관계가

어떤 매개역할을 하는가를 알아보기 위해서 어머니 의사소통을 독립변인으로 인터넷 게임 중독을 종속변인으로 자아존중감과 또래관계를 매개변인으로 하여 연구모형을 설정하였다. 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 독립변인과 매개변인의 구체적 경로를 알아보기 위해 구조방정식 모형검증 방법을 활용하여 연구모형에 대한 검증을 실시한 결과 어머니의 의사소통은 인터넷 게임중독에 직접적인 효과를 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 이경남(2003)이 초등학교를 대상으로 한 연구에서 어머니와의 역기능적 의사소통이 많을수록, 어머니와의 개방적 의사소통이 적을수록 게임중독이 높다고 하였으며, 아버지의 의사소통 정도가 부정적일수록 인터넷 게임중독이 유의하게 높다는 연구결과(이승희, 2007)와 일치하는 결과이며, 부모-자녀간의 의사소통 정도가 낮을수록 인터넷 중독은 높게 나타났다는 연구결과와도 일치한다(송미화, 2001). 부모-자녀간의 의사소통이 원활하고 개방적일수록 게임중독 수준이 낮았으며, 의사소통이 서로 회피하고 상대방을 불신할수록 게임중독 수준이 높았다는 연구결과(이진표, 2010; 조아미, 방희정, 2003)와 맥락을 같이 한다. 즉 인터넷 게임 중독경향이 있는 학생일수록 부모 자녀간의 의사소통이 역기능적임을 알 수 있었다. 이런 결과는 인터넷 중독 청소년 중 상당수가 부모로부터 이해받지 못하고 의사소통에 문제가 있다고 보고한 Young(1998)의 연구와도 일치한다. 따라서 평소에 어머니와 자녀간에 대화를 통해 친밀감과 협조하는 관계를 잘 맺는다면 인터넷 중독에 빠질 가능성을 줄일 수 있을 것이다. 또한, 어머니의 의사소통과 인터넷 게

임 중독 간의 간접효과가 유의하게 나타나 어머니의 의사소통이 아동의 자아존중감과 또래 관계를 통해 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 매개경로가 확인되었다. 즉, 인터넷 게임 중독에 있어서 어머니의 의사소통뿐만 아니라 자아존중감, 또래관계 또한 인터넷 게임 중독과 관련된 매우 중요한 변인이라고 할 수 있다. Rogers의 인간중심치료에서는 인간이 자신을 유지, 발전시키는 여부를 결정하는 관건이 자아개념의 형성에서 비롯된다고 하였다. 이러한 자아개념의 형성은 주로 의사소통의 결과에 의해 이루어지고, 특히 가정 내에서 어머니와의 의사소통을 통해 한 개인의 자아실현을 결정하는 자아존중감이 발달하므로 어머니와 자녀와의 의사소통을 자녀의 사회성 발달과 성격형성에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다(최경희, 1993). 즉, 자아존중감이 낮은 사람들은 다른 사람의 인정을 받지 못한다고 생각을 하고 있기 때문에 그들만의 공간이 필요한데, 인터넷은 그들에게 가장 좋고 적합한 공간이 되어 주는 것이다(이기영, 최성열, 신성철, 장성화, 2008). 이러한 결과는 자아존중감이 낮을수록 인터넷 중독 경향이 높다는 연구결과(조춘범, 임진섭, 2010; Colwell & Payne, 2000)와 자아존중감이 높을수록 인터넷 중독 정도가 낮게 나타난다는(김종래, 2003; Row & Muijs, 1998) 연구결과와도 일치한다. 즉, 아동의 자아존중감이 높을수록 인터넷 게임 중독 위험성은 낮아 졌으며, 자아존중감이 낮을수록 인터넷 게임 중독의 위험성이 높아지는 것을 알 수 있다. 또한 인터넷 사용의 상·하 집단을 비교하여 또래관계를 연구한 결과, 또래관계 척도에서 인터넷 중독의 상집

단이 하집단에 비해 또래관계의 질적인 면에서 문제가 더 많음을 나타낸다고 한 연구결과(이명수, 오은영, 홍만제, 문재석, 2001)와 인터넷 중독과 교우관계와의 관련성을 살펴본 결과, 중독집단은 평균적으로 적은 수의 친구를 갖고 있는 것으로 나타났다는 연구결과(김혜원, 2001)와 연관 지어 생각해 볼 수 있다. 아동의 또래관계에서 외롭거나 소외된 아이들이 인터넷 게임 중독에 빠질 가능성이 높으며, 인터넷 게임 중독에 빠지게 되면 점점 더 친구 관계에서 고립됨으로 인하여 악순환이 반복될 가능성이 높음을 시사한다(손지향, 송현주, 2008). 또한 권윤희(2005)의 연구에서도 또래의 지지가 인터넷 게임 중독에 직접효과를 제시하였고 친구의 지지가 낮고 또래관계가 불안정할 때 학생들은 현실세계에서 대화상대나 놀아줄 상대가 없어지는 것으로 인식할 수 있다고 하였다. 따라서 인터넷 게임에 중독이 되면 실제로 또래관계를 맺을 수 있는 능력이 현저하게 줄어들기 때문에 사회적으로 고립되어 친구관계에도 문제가 생길 수 있다고 사료된다.

마지막으로 본 연구의 제한점과 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 서울, 경기, 충청지역의 일부 초등학교 5·6학년 아동을 대상으로 하였기 때문에 연령에 따른 차이가 세분화 되지 않았고, 지역적 특성이 고려되지 않았기 때문에 본 연구를 일반화하기 어렵다. 따라서 좀 더 세분화된 연령과 지역적 특성을 고려한 연구가 이루어져야 할 것으로 보인다. 둘째, 본 연구는 모든 변인을 측정하는데 있어서 아동이 보고하는 방법을 사용하였다. 동일한 보고

자를 통하여 다양한 자료를 수집했을 경우, 그 결과가 다소 왜곡되거나 과장될 수 있다는 점에서 부모, 교사 등에 의한 다양한 보고자에 의해서 변인들을 살펴보는 것도 효과적일 것이다. 셋째, 본 연구의 경로에서는 직접효과가 간접효과에 비하여 보다 큰 효과성을 보여 주었는데, 이는 인터넷 게임 중독에 있어서 원인으로 작용하는 어머니의 의사소통, 자아 존중감, 또래관계를 인식하는 시점과 결과변인으로 설정된 인터넷 게임 중독의 시점이 달라서 인과관계 분석에 한계가 있을 수 있음을 고려해야 할 것이다. 또한 개인 내·외적 변인을 고려하여 다양한 분석과 탐색이 체계적인 종단적 연구로 이루어져야 할 것이다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 어머니의 의사소통과 인터넷 게임중독의 관계에서 자아존중감과 또래관계의 매개효과를 검증하고자 하였다. 그동안의 선행연구에서는 어머니의 의사소통과 인터넷 게임중독 간의 관계를 다루거나 게임중독에 미치는 영향을 연구한 결과는 있으나, 자아존중감과 또래관계를 매개로 하여 어머니 의사소통과 인터넷 게임중독을 살펴 본 연구는 없었다. 즉, 본 연구에서는 어머니의 의사소통 유형이 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 과정에서 자아존중감과 또래관계가 부분적 매개 역할을 한다는 결과로 아동의 개인적 요인과 환경적 요인들을 충분히 고려해야 한다는 것을 인식할 수 있었다. 이를 통해 인터넷 게임중독의 위험성을 낮추기 위한 어머니의 개방적 의사소통을 인식시키고 나아가 아동의 자아존중감과 또래관계가 증진될 수 있도록 조기 개입 및 예방에 대한 치료적 차원의 프로그램 개발 시

도움이 될 것으로 판단된다.

참고문헌

- 권영길, 이영선 (2009). 청소년이 지각하는 부모-자녀간 의사소통이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향. *한국컴퓨터게임학회논문지*, 17, 127-135.
- 권윤희 (2005). 청소년의 인터넷 게임중독 예측 모형 구축. *계명대학교 대학원 박사학위 청구논문*.
- 김미영 (2005). 가정환경과 아동의 컴퓨터 게임 중독과의 관계. *서울교육대학교 교육대학원 석사학위 청구논문*.
- 김민경 (2012). 청소년 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독과 휴대폰중독에 미치는 영향. *인간발달연구*, 19(4), 1-22.
- 김연화 (2007). 아동의 성격유형 및 부모와의 의사소통 유형과 행복감과의 관계. *서울여자대학교 대학원 박사학위 청구논문*.
- 김연화, 정영숙 (2005). 부모자녀간의 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독경향. *대한가정학회지*, 43(10), 103-114.
- 김종래 (2003). 청소년의 소외와 자아 존중감, 자기 통제력이 인터넷 중독에 미치는 영향. *대전대학교 교육대학원 석사학위 청구논문*.
- 김지연 (2003). 아동이 지각한 부모-자녀간 의사소통 유형과 자아존중감이 아동의 문제행동에 미치는 영향. *서울여자대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 김혜원 (2001). 청소년들의 인터넷 중독현상:

- 인터넷 중독의 현황 파악과 관련변인 분석. 청소년학연구, 8(2), 91-117.
- 김희화, 김정연 (1999). 청소년 초기의 자아존중감과 적응과의 관계. 대한가정학회지, 37(4), 59-69.
- 민하영 (1991). 청소년 비행 정도와 부모-자녀간 의사소통, 가족의 응집 및 적응과의 관계. 서울대학교 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 석사학위 청구논문.
- 박지영 (2006). 아동의 인터넷 게임중독 위험성이 또래관계 질에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 백지은 (2009). 부모의 양육태도, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임 중독에 미치는 영향. 한국놀이치료학회지, 12(2), 111-127.
- 손지향, 송현주 (2008). 청소년의 충동성과 게임중독과의 관계: 외톨이성향의 매개효과 검증. 심리치료, 7(2), 91-106.
- 송미화 (2001). 가족기능이 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향 연구. 이화여자대학교 사회복지대학원 석사학위 청구논문.
- 심란희 (2004). 인터넷중독과 자기효능감, 자기통제력, 부모자녀관계, 친구관계의 관련성. 춘천교육대학교 교육대학원 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.
- 이기영, 최성열, 신성철, 장성화 (2008). 초등학생의 인터넷 중독이 초등학생의 학교적응 및 또래관계와 공격성에 미치는 영향에 대한 자아존중감의 조절효과. 미래청소년학회지, 5(4), 111-133.
- 이명수, 오은영, 홍만제, 문재석 (2001). 청소년 인터넷 중독증과 우울, 사회적 불안, 또래관계 문제와의 연관성 조사. 신경정신의학, 163, 616-626.
- 이선애 (2001). 아동의 인터넷 중독과 관련요인 연구. 사회복지개발연구, 7(1), 57-83.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터중독과 정서적특성과의 관계. 서울대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이숙, 남윤주 (2004). 청소년의 친구관계와 인터넷 사용에 따른 인터넷 중독. 대한가정학회지, 42(3), 1-16.
- 이승희 (2007). 초등학교 고학년 아동의 컴퓨터 게임 중독과 또래 관계, 자기통제력 및 부모와의 의사소통 유형과의 관계. 서울여자대학교 특수치료전문대학원 석사학위 청구논문.
- 이시형, 김은정, 오승근, 김세용 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 서울: 삼성생명공익재단, 사회정신건강연구소.
- 이연숙 (1990). 가족체계 및 어머니-자녀 의사소통과 청소년 적응의 관계. 전북대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이인숙 (2003). 초등학생들의 인터넷 중독과

- 인터넷 기대 및 자기효능감. *아동간호학회지*, 9(4), 376-383.
- 이재연, 민진숙 (1998). 영재의 또래 지위와 자기지각. *아동연구*, 12(1), 25-41.
- 이주리 (1994). 유아 및 아동의 가정환경 및 또래환경과 역량지각. 서울대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이지향 (2005). 인터넷 환경 변인과 중재변인이 청소년의 인터넷 중독 성향에 미치는 효과. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이진표 (2010). 초등학교의 인터넷 게임중독과 또래관계, 교사관계, 부모와의 의사소통 유형 간의 관계. 공주대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 장재숙 (2002). 어머니의 양육태도. 아동의 자아개념이 아동의 친구 및 교사와의 대인관계에 미치는 영향. *대한가정학회지*, 40(8), 1-11.
- 조아미, 방희정 (2003). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. *청소년학연구*, 10(1), 249-275.
- 조춘범 (2001). 청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교환경과의 관계에 관한 연구-서울 지역 인문계 고등학생들을 중심으로. 경희대학교 대학원 석사학위 청구논문
- 조춘범, 임진섭 (2010). 청소년의 부모-자녀 상호 작용이 인터넷 게임중독과 비행에 미치는 영향 연구 - 자아존중감의 매개효과 검증 중심. *청소년학 연구*, 17(9), 197-226.
- 최경희 (1993). 소집단 부모교육 프로그램이 부모의 의사소통수준과 부모에 대한 자녀의 지각이 미치는 효과. 울산대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 한국인터넷진흥원 (2011). 인터넷 중독 실태 조사.
- 한국정보문화진흥원 (2006). 인터넷게임중독척도개발연구. 서울: 한국정보문화진흥원.
- Barnes, H. L., & Olsen, D. H. (1982). Parent-adolescent communication and the circumplex model. *Child Development*, 56, 438-447.
- Bowlby, J. (1988). *A secure base: Parent-child attachment and healthy human development*. New York: Basic Books.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: X L V II. Parameter of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey. *Psychological Report*, 80(3), 879-882.
- Colwell, J. & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescent. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295-313.
- Felson, R. B., & Zielinski, M. A. (1989). Children's self-esteem and parental support. *Journal of Marriage and the Family*, 51, 727-735.
- Kandell J. J. (1998). Internet addiction on campus: The vulnerability of college students. *Cyberpsychology and Behavior*, 1, 11-17.
- OECD (2009). 광통신망 인터넷 보급률 통계.
- Rosenberg, S. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Row, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user.

- European Journal of Communication*, 13(2), 181-200.
- Showers, C. (1992). Compartmentalization of positive and negative self-knowledge: Keeping bad apples out of bunch. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62, 1036-1049.
- Suler, J. (1996). Computer and cyberspace addiction. Retrieved from <http://www.rider.edu/users/suler/psy-cyber/cybaddict.html>.
- Sullivan, H. S. (1953). *The Interpersonal theory of psychiatry*. New York: Norton.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York: John Wiley & Sons.
- 1 차원고접수 : 2013. 04. 19.
수정원고접수 : 2013. 05. 18.
최종게재결정 : 2013. 06. 04.

The Influence of Mothers' Communication Patterns on Internet Game Addiction: The Mediating Role of Self-Esteem and Peer Relationships

Park, So Young

Moon, Hyuk Jun

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

The study examines the influence of mothers' communication patterns as they relate to Internet game addiction based on a survey targeting elementary school students in Grades 5 and 6. It also examines the correlation between self-esteem and peer relationships, which were the selected mediator variables, in relation to Internet game addiction. The research subjects consisted of 532 elementary school students in Seoul, Gyeonggi, and Chungcheong. From the collected data, Cronbach's α was calculated in order to measure reliability, using SPSS WIN 17.0. Descriptive statistics and correlation coefficient were also calculated. Moreover, this study included an analysis with structural equation modeling (SEM) using AMOS 18.0 to verify the research question and the model. In order to evaluate the goodness of fit of the model, χ^2 verification was conducted, also using the root mean square of approximation (RMSEA) and incremental fit indexes such as Tucker-Lewis index (TLI) and comparative fit index (CFI). Finally, the significance of the indirect effects based on the bootstrapping method was identified in order to verify the mediating effects of self-esteem and peer relationships. The major research findings are as follows. First, in terms of the relationship between mother-child communication and Internet game addiction, we found a negative correlation between open communication by the mother and Internet game addiction. However, the mother's problem-oriented communication skills had a positive correlation to Internet game addiction. In addition, the mediator variables of self-esteem and peer relationship showed an inverse negative correlation to Internet game addiction. Second, we found that in terms of the mediating roles of self-esteem and peer relationships in the relationship between the mother's communication and Internet game addiction, the mother's communication had a direct influence on Internet game addiction. Furthermore, a mediating channel is verified, as the indirect effects of the mother's communication on Internet game addiction appeared to be significant.

Key words : Mother's communication, self-esteem, peer relationship, Internet game addiction