

## 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모관련변인이 게임중독에 미치는 영향

장 미 경

서울사이버대학교

이 은 경<sup>†</sup>

명지대학교

본 연구는 초등학생을 대상으로 게임중독 위험군과 비위험군의 인터넷 사용욕구, 부모의 인터넷 통제, 인터넷 관심정도, 및 부모양육태도에서의 차이를 알아보고, 게임중독을 예측하는 변인을 파악하는데 목적이 있다. 이를 위하여 경기지역 755명의 초등학생 4,5,6학년(남학생 337명, 여학생 418명)자료와 직접 설문에 응한 부모(아버지 196명, 어머니 558명)의 자료를 분석하였다. 연구도구로는 초등학생 대상으로 게임중독척도, 인터넷 사용욕구척도가 사용되었으며, 부모를 대상으로 부모의 인터넷통제 척도, 부모의 인터넷관심 척도, 부모양육태도척도를 사용하였다. 연구결과 게임중독 위험군은 비위험군에 비해 인터넷 사용욕구 전체와 현실회피욕구, 자아변화욕구, 대인관계욕구, 감각추구 및 정보획득욕구, 분리독립욕구의 하위 척도 모두 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이 중에서 현실회피욕구, 자아변화욕구, 감각추구 및 정보획득욕구는 초등학생의 게임중독을 예측하는 주요 변인으로 나타났다. 부모관련 변인에서는 게임중독 비위험군의 경우 위험군에 비해 부모의 인터넷 사용 통제가 유의미하게 높았으며, 게임중독 위험군의 경우 부모의 인터넷 관심이 비위험군에 비해 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 부모의 양육태도 중에서는 애정적 태도가 초등학생의 게임중독과 관련된 요인으로 나타났다. 이러한 연구결과에 기초해볼 때 초등학생의 경우 다양한 놀이활동 프로그램의 개발과 부모들을 위한 게임중독 예방교육프로그램이 절실히 필요한 것으로 보인다.

주요어 : 게임중독, 인터넷 사용욕구, 부모의 인터넷 통제, 부모의 양육태도

<sup>†</sup> 교신저자 : 장미경, 서울사이버대학교 상담심리학과, 서울시 강북구 미아동 193  
Tel : 02) 944-5024, E-mail : mkj07@hanmail.net

정보화 사회의 발전과 함께 인터넷은 개인의 의사소통방식 뿐만 아니라 생활패턴, 공부방식, 놀이문화 등 생활전반에 걸쳐 삶의 방식을 변화시키고 있다. 특히 초고속 인터넷망의 급속한 보급은 온라인 컴퓨터 게임을 유행시키고 이들 게임을 삶에 기쁨을 주는 커뮤니케이션 오락의 수단으로 부상시켰다. 컴퓨터 게임은 컴퓨터의 보편화, 게임 프로그램 자체의 발전, 대안놀이의 부재로 인하여 현재 단순히 학생들의 놀이감 이상으로 대중 문화적인 현상으로 부상하고 있다(유수경, 2006). 성인 뿐 아니라 청소년, 초등학생 심지어 유아에 이르기까지 컴퓨터 게임의 이용률은 계속적으로 증가하는 추세이다.

한국정보문화진흥원(2005)의 조사에 따르면 우리나라의 인터넷 사용자 중 컴퓨터 게임의 잠재적 위험사용자군이 10.2%이며, 고위험 사용자군은 2.4%에 달하는 것으로 나타났다. 이 중 청소년의 잠재적 위험사용자군이 12.7%이며, 고위험 사용자군은 2.6%로 나타나 청소년의 중독경향이 더 높은 것으로 보고되고 있다. 특히, 온라인 게임현황과 관련하여서 청소년의 경우 온라인 게임을 ‘자주하는 편’이라고 응답한 비율이 71%에 달해 2004년도에 비해 16.3%의 증가를 보였다. 한국게임산업개발원(2006)의 조사에 의하면 9-14세의 초등학생 50.5%가 게임을 가장 많이 이용하는 것으로 응답하여 초등학생의 게임이용률이 매우 높은 것으로 나타났다.

컴퓨터 게임은 또 다른 세계에 대한 호기심을 충족시키면서 스트레스를 풀어주며, 감수성이 예민한 청소년들에게 정서적 표출을 위한 놀이를 제공한다는 긍정적 평가를 받기도 한다. 또한 다양한 문제를 해결하는 과정에서 지적능력, 창의적 사고, 문제해결 능력 및

사회성 발달을 촉진시킬 수 있는 순기능을 가지고 있다(송원임, 2001; 한국청소년상담원, 2000).

그러나 게임을 중독적으로 사용하는 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 더 충동적이고, 부정적인 자기 평가를 하며, 실제 문제해결 상황에서 유능성이 떨어지고 대인관계 문제 상황에서 협상할 수 있는 능력이 낮은 것으로 나타났다(이소영, 2000). 또한 게임중독 아동이 평범한 이용자 집단에 비해 사회성, 성취성, 활동성, 안정성, 지배성이 낮게 나타났다는 연구결과도 보고되었다(정계환, 2005). 이런 학생들은 대체적으로 학습에 어려움을 보이며 수업을 방해하는 행동을 많이 하고, 부적절한 대인관계, 문제해결 능력의 결함으로 어려움을 겪게 되며(백공주, 2001), 심지어 심각한 게임중독의 경우 충동적 범죄나 자살 등의 병리적 현상을 일으키는 원인이 되기도 한다(한국청소년상담원, 2000). 또한 게임중독의 위험성을 증가시키는 요인으로 개인의 우울, 불안, 충동성, 낮은 자존감, 스트레스 대처방안의 부재, 공격성이 지적되었고, 이와 함께 고립되어 있으면서 사회적 활동이 제한되었거나 부모의 부재나 학교의 부적응과 같은 사회환경적 요인 등이 관련된 것으로 나타났다(이소영, 2000; 최진승, 2000; 박영호, 김미영, 2003; 방희정, 조아미, 2003).

Young(1999)은 컴퓨터게임 중독을 인터넷 중독의 하위범주인 컴퓨터 중독에 포함시켰고 컴퓨터 중독이 강박적 컴퓨터 게임하기나 컴퓨터 프로그램 짜기 등으로 나타나며 특히 남자, 아동, 청소년에게 문제가 된다고 하였다(양난미, 이지연, 2007). 안영혜(2006)는 아동은 주로 집에서 게임을 이용하고, 남학생이 여학생보다 중독정도가 심하며, 게임시작 시기가

빠를수록, 게임횟수가 많을수록, 한번 게임을 할 때 오래할 수록 게임중독이 심하다고 보고하였다. 또한 게임을 재미있어 하면서 온라인 게임을 하는 아동일수록 중독정도가 높게 나타났다라고 보고하였다.

초등학생은 아직 신체적, 심리적으로 성숙되지 않아 현실세계와 다른 온라인의 가상세계에서 일어나는 일들에 대한 판단력이 미숙하기 때문에 컴퓨터 게임에 의한 부작용으로 인한 영향을 가장 크게 받을 수 있는 위험요인을 안고 있다. 또한 초등학생의 컴퓨터 게임행동은 학습능력을 저해하여 장기적으로 학습능력의 발전을 방해하며 또한 과도한 게임사용으로 인해 자기통제력이 감소되면서 결과적으로 공동체 생활을 견뎌야 하는 학교생활에서 어려움을 야기시킬 수 있다. 따라서 컴퓨터 게임 사용이 본격적으로 시작되는 초등학생들의 컴퓨터 게임 사용실태에 대해 관심을 가지고 이들의 게임사용 욕구와 영향을 미치는 관련변인에 대한 연구를 통해 초등학생의 게임중독을 예방할 수 있는 대책마련이 무엇보다도 중요할 것이다.

그렇다면 초등학생들은 왜 게임에 몰입하게 되고 일상생활에 문제를 야기시키는 게임중독에까지 이르게 되는 것일까? 이경님(2004)은 인터넷 게임사용 아동들은 재미를 추구하는 흥미오락 동기, 스트레스 해소나 고민을 잊기 위한 현실도피 동기, 파괴나 공격, 분노표출을 위한 공격동기가 높을수록 게임에 반복 접속한다고 보고하였다. 또한 아동은 학교와 사춘기의 방향, 가족생활에서 오는 스트레스를 피하기 위한 수단으로 인터넷에 몰입하게 되며 인터넷에 쉽게 빠질 수 있다고 하였다(최영희, 2004). 이는 자신의 능력을 인정받고 스트레스를 해소하며 현실에서 경험할 수 없는 대리만

족, 성취감, 자기 삶을 조절하는 것처럼 느끼는 심리라고 지적했다. 특히 낮은 자존감, 거절에 대한 두려움, 인정받고 싶은 욕구 등이 함께 나타날 때와 이들 욕구들이 인터넷을 통해 충족될 때 더욱 게임에 몰입(윤수연, 2005)하게 되며, 격투게임이나 슈팅게임과 같이 자신의 분노를 표출할 수 있는 게임에서는 상대방을 무지막지하게 제압할수록 더 많은 만족감을 느끼기도 한다(정계환, 2005).

요약하자면 게임에 몰두하여 중독에 이를 수 있는 이유 중 하나는 현실세계에 존재하는 여러가지 제약과는 다르게 가상세계 속에서는 자신이 원하는 욕구를 실현하거나 다른 사람보다 큰 힘을 얻는 등의 대리만족을 경험할 수 있기 때문인 것으로 추측할 수 있다(정경아, 2001; 조아미, 방희정, 2003). 게임이나 인터넷은 현실세계와는 다른 가상의 도피처를 제공함으로써 현실에서 충족하지 못한 욕구를 충족시켜 줌으로써 대리만족을 할 수 있게 하며, 현실로부터 도피할 수 있는 가상의 공간을 제공하는 것이다. 장재홍(2004)은 인터넷을 사용하는 욕구에 따라 주로 사용하는 인터넷의 유형에 차이가 있는데 게임을 주로 이용하는 사람들은 현실회피욕구, 자아변화욕구, 대인관계욕구, 감각추구 및 정보획득 욕구가 크다고 보고하였다. 이러한 연구결과는 초등학생의 인터넷 사용욕구의 유형이 게임중독을 예측하는 중요한 변인이 될 수 있음을 의미한다. 이를 밝히기 위해서는 게임중독의 위험군과 비위험군 사이에 인터넷 사용욕구에서 차이가 있는지를 파악하여야 할 것이다.

또한 초등학생의 행동문제에 영향을 주는 변인으로 고려해야 할 중요한 것이 부모와의 관계이다. 초등학생은 아직 심리적, 경제적으로 부모에 의존되어 있어 부모의 영향을 쉽게

받는 위치에 있으며 부모가 자녀의 행동전반에 영향을 주는 중요한 환경이기 때문이다.

일반적으로 부모의 부정적 양육방식은 자녀의 인터넷 중독 가능성을 증가시키는 것으로 알려지고 있다. 즉, 부모의 무관심한 태도(이계원, 2000), 적대적 양육태도(김지현, 2003), 역기능적 의사소통방식(이시형, 이세용, 김은정, 오승근, 2000) 등이 인터넷 중독과 관련하여 연구되어 왔다. 이러한 부모의 부정적 양육방식 혹은 가족관계의 불화는 인터넷 사용자에게 스트레스원으로 작용하게 되어 인터넷 상에서 도피처를 찾게 만드는 것으로 보인다. 즉 가상공간의 게임 속에서 자신을 자유롭게 표현하고 이에 따라 심리적 만족과 정서적 지지를 얻을 수 있으므로 쉽게 게임에 몰입되고 탐닉할 가능성이 높다.

정경아(2001)의 연구에 의하면, 게임중독 집단과 게임중독 위험집단이 비중독 집단보다 생활 스트레스를 많이 경험하고, 고독감이 높으며, 지각된 부모-자녀간의 부모-자녀간 신뢰감과 일상생활에 대한 흥미가 낮은 것으로 나타났다.

방희정과 조아미(2003) 역시 가족의 기능이 게임중독과 유의미한 상관이 있다고 보고하였다. 초, 중, 고등학생 모두에서 가족의 응집성 적응성과 의사소통변인 중에서 어머니와의 역기능적 의사소통만이 게임중독을 의미있게 설명하는 것으로 나타났다. 이 연구에서는 부모의 사회적 지지가 게임중독과 부적으로 상관되어 있는 것으로 보고되고 있는데, 특히 부모의 사회적 지지가 교사나 친구의 지지보다 게임중독과 더 관련되어 있었다.

윤영민(2001)의 연구에서도 부모-자녀의 신뢰관계가 초등학생의 인터넷 사용시간과 게임 중독을 유의미하게 설명하는 것으로 나타났다.

게임중독 집단의 부모는 게임 행동을 주로 통제하려 하지만 비중독집단의 부모는 자녀를 믿고 맡기는 경우가 많은 것을 알 수 있다.

한편 부모-자녀관계와 관련하여 부모의 인터넷 관심이나 통제가 중독성향과 관련성이 있는지를 밝히려는 연구들도 있었다. 이시형, 이세용, 김은정, 오승근(2000)은 부모와의 의사소통이 원활하지 않을수록, 컴퓨터 이용에 대해 부모의 감독과 통제가 심할수록, 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높다고 하였다. 손현미(2006)는 어머니가 직업이 있는 아동의 경우 중독경향이 더 높게 나타났는데 이는 주로 집에 아이들이 혼자 있는 시간이 많고 지나친 게임사용에 대한 시간관리나 규제 등이 상대적으로 적어 더 오랜 시간동안 게임에 노출되기 때문이라고 해석하였다. 또한 인터넷 게임에 대한 부모의 인식 및 태도는 아동이 주로 하는 게임에 대해 잘 모르고 무조건 게임을 못하게 하거나 무관심할 때 중독 경향이 높았고, 게임에 대해 자녀와 대화를 나누고 게임을 같이 한다는 긍정적 태도에서 중독경향이 낮게 나타난 것으로 보고하였다.

선행연구의 결과를 고려해 볼 때, 인터넷 사용욕구가 초등학생의 게임중독을 예측하는 중요한 변인이 될 수 있으며, 아직 부모의 영향 하에 다양한 발달과정을 겪고 있는 초등학생의 경우 게임 활동에 대한 부모의 반응과 부모-자녀간의 신뢰관계가 게임 중독과 관련되어 있음을 알 수 있다. 그러나 초등학생의 게임중독에서 부모변인과의 관련성에 대한 이전 연구들에서는 자녀의 인터넷이나 게임이용에 대한 부모의 태도나 양육방식에 있어서 초등학생들이 지각한 부모행동을 반영하고 있어 직접 부모행동을 측정하지 못한 제한점이 있다. 그러므로 컴퓨터 게임과 관련한 부모의

행동이 실제 부모의 태도나 행동이라기보다는 초등학생의 지각만을 나타내고 있는 것이다. 따라서 본 연구에서는 인터넷과 게임에 대한 부모의 태도와 양육방식에 대해 부모를 대상으로 직접 설문을 통해 부모의 인터넷에 대한 관점과 양육태도가 아동의 게임중독에 미치는 영향을 알아보려고 한다.

따라서 컴퓨터 게임 사용이 성장과정에 보다 장기적인 영향을 미칠 수 있는 초등학생들을 대상으로 게임사용과 관련된 욕구와 부모 자녀관계를 탐색하는데 본 연구의 목적이 있다. 본 연구의 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 초등학생을 대상으로 게임중독 위험군과 비위험군의 인터넷 사용욕구에서 차이가 있는지를 검증한다. 둘째, 부모를 대상으로 직접 조사를 실시하여 게임중독 위험군과 비위험군이 부모의 인터넷 통제, 인터넷 관심정도, 및 부모양육태도에서 차이가 있는지를 살펴본다. 셋째, 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모 변인 중에서 게임중독을 예측하는 중요한 요인이 무엇인지 확인한다.

## 연구방법

### 연구대상

본 연구에는 경기도 지역에 위치한 5개 초등학교에서 755명의 초등학생이 연구에 참여하였다. 학년별로는 4학년 223명(29.5%), 5학년 269명(35.6%), 6학년이 251명(33.2%)이었으며, 성별 분포는 남학생이 337명(44.6%), 여학생이 418명(55.4%)이었다. 또한 설문에 응답한 초등학생의 부모 중 한명이 직접 부모용 설문지를 작성하였으며, 아버지는 196명(26%), 어머니는

558명(74%)이 참여하여 총 754명의 부모가 설문에 응답하였다.

### 도 구

본 연구에서는 초등학생의 경우 게임중독척도, 인터넷 사용욕구척도가 사용되었으며, 부모의 경우는 부모의 인터넷통제, 부모의 인터넷관심, 부모양육태도와 관련된 척도가 사용되었다.

### 게임 중독 척도

게임 중독 여부를 측정하기 위해 Young (1996)의 인터넷 중독척도를 기초로 김유정 (2002)이 개발한 검사를 사용하였다. 이 척도는 현실검증력 문제 4문항, 강박적 집착 5문항, 내성과 통제력 상실 4문항, 신체적 문제 5문항, 학업문제 5문항, 대인관계 문제 2문항의 6개 하위요인 총 25문항으로 이루어져 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’에서 ‘항상 그렇다’의 4점 척도로 구성되어 있다. 본 연구에서 문항 전체의 내적 합치도 Cronbach  $\alpha$ 는 .92로 나타났다. 또한 하위 영역별 신뢰도를 살펴보면 현실검증력 문제 .62, 강박적 집착 .80, 내성과 통제력 상실 .85, 신체적 문제 .77, 학업 문제 .84, 대인관계 문제 .69로 나타났다.

### 인터넷 사용욕구 척도

청소년들이 인터넷을 통해 충족하고자 하는 주요 욕구들의 정도를 측정하기 위하여 장재홍(2004)이 개발한 ‘인터넷 사용욕구척도’를 사용하였다. 전체 22문항으로 현실회피욕구 5문항, 자아변화욕구 6문항, 대인관계욕구 4문항, 감각추구 및 정보획득욕구 5문항, 분리·독립의 욕구 2문항의 총 5개의 하위욕구 요인으로

구성되었다. 각 문항은 5점 척도로 이루어져 있으며, 본 연구에서 인터넷 사용욕구 척도의 문항 전체의 내적 합치도 Cronbach  $\alpha$ 는 .89로 나타났고, 각 하위척도들의 Cronbach  $\alpha$ 는 자아변화의 욕구 .86, 현실회피욕구 .83, 대인관계 욕구 .87, 감각추구 및 정보획득 욕구 .74, 분리·독립 욕구 .64로 나타났다.

#### 부모의 인터넷 통제 척도

부모의 게임에 관한 통제를 측정하기 위해 부모들을 대상으로 게임통제 질문지를 사용하였다. 게임통제 척도는 이시형(2000)의 인터넷 감독 통제 척도를 수정 보완하여 부모들을 대상으로 실시하였다. 총 8문항으로 구성되어 있으며 '그렇지 않다'(1점)에서 '그렇다'(4점)까지 4점 척도로 구성되어 있다. 점수가 높을수록 부모가 자녀의 게임에 대한 통제가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 이 척도의 Cronbach  $\alpha$ 는 .69 였다.

#### 부모의 인터넷 관심 척도

부모의 게임중독 관심 척도는 이시형(2000)의 인터넷 감독관심 척도를 수정 보완하여 부모들을 대상으로 실시하였다. 총 9문항으로 구성되어 있으며 '그렇지 않다'(1점)에서 '그렇다'(4점)까지 4점 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 부모가 자녀의 게임에 대해 관심이 높은 것으로 나타난다. 본 연구에서 나타난 Cronbach  $\alpha$ 는 .74 로 적절한 신뢰도를 보이고 있다.

#### 부모의 양육태도 척도

본 척도는 이원영(1980)이 변안한 Schaefer(1959)의 척도와 오기선(1968)의 부모용, 부모-자녀 관계 진단 검사지를 참고하여 김영숙

(1988)이 제작한 질문지를 사용하였다. 총 37 문항으로 구성되어 있으며 애정적 태도 10문항, 통제적 태도 8문항, 익애적 태도 10문항, 모순불일치 태도 9문항으로 이루어져 있다. 연구에서 사용된 부모의 양육태도 척도의 Cronbach  $\alpha$ 는 .80 였으며 하위척도별로 신뢰도를 살펴보면 애정적 태도 .85, 통제적 태도 .74, 모순불일치태도 .70, 익애적 태도 .74로 나타났다.

#### 자료분석

초등학생을 게임중독 위험군과 비위험군으로 분류하기 위하여 이전의 인터넷 게임중독 초등학생 실태조사(한국게임산업개발원, 2004; 한국정보문화진흥원, 2005; 한국게임산업개발원, 2006) 연구결과를 참고하였다. 평균적으로 위험사용자군이 10%정도의 수준으로 보고된 것을 근거로 본 연구에서는 게임중독점수가 상위 10%에 속하는 학생은 게임중독 위험군으로, 게임중독 점수가 하위 10%에 속하는 집단은 비위험군으로 구분하였다. 게임중독 상위 10%의 점수기준은 52점 이상( $n=71$ )이었으며, 비위험군의 게임중독 점수는 27점 이하( $n=72$ )로 나타났다.

게임중독 위험군과 비위험군 간에 인터넷 사용욕구, 부모의 인터넷 통제 및 관심정도, 부모양육태도에서 차이가 있는지를 검증하기 위하여 t검증을 실시하였다. 또한 초등학생의 인터넷 사용욕구변인이 게임중독을 예측하는 정도를 살펴보기 위해 게임중독점수를 종속변인으로 하고 인터넷 사용욕구의 하위척도점수를 예언변인으로 하는 중다회귀분석을 실시하였으며, 부모관련 변인들이 게임중독을 예측하는 정도를 알아하기 위해 게임중독점수를

중속변인으로 하고 부모의 인터넷 통제, 인터넷 관심 및 자녀양육태도를 예언변인으로 하는 중다회귀분석을 실시하였다. 수집된 자료는 SPSS 12.0 프로그램을 이용하여 분석하였다.

### 결 과

#### 게임중독 위험군과 비위험군의 인터넷 사용욕구와 부모변인에서의 차이

본 연구의 변인인 게임중독, 인터넷 사용욕구, 부모의 인터넷 통제, 인터넷 관심 및 부모의 양육태도 변인과 각 하위척도의 평균과 표준편차는 표 1에 제시되어 있다.

게임중독 위험군과 비위험군의 인터넷 사용욕구와 부모변인에 대한 평균과 표준편차는 표 2와 표 3에 제시되어 있다. 게임중독 위험군과 비위험군이 인터넷 사용욕구에서 차이가 있는지를 검증하기 위하여 전체점수와 각 하위척도에 대하여 t검증을 실시하였다. 분석결과, 게임중독 위험집단과 비위험집단은 전체 인터넷 사용욕구 척도와 각각의 하위척도에 대해서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 게임중독 위험집단이 비위험집단보다 전체 인터넷 사용욕구가 높은 것으로 나타났다( $t=14.19, p < .001$ ). 또한 게임중독 위험집단은 인터넷 사용욕구의 하위척도인 현실회피욕구( $t=12.94, p < .001$ ), 자아변화욕구( $t=11.10, p < .001$ ), 대인관계욕구( $t=6.08, p < .001$ ), 감각추구 및 정보획득욕구( $t=7.56, p < .001$ ) 및 분리독립욕구( $t=6.28, p < .001$ )에서도 비위험집단보다 점수가 유의하게 높은 것으로 나타났다(표 2 참고).

다음으로 게임중독 위험군과 비위험군 간에

표 1. 연구변인의 평균과 표준편차

척도	하위척도	평균(표준편차)
게임중독	현실검증력	5.29(1.6)
	강박적 집착	7.59(2.76)
	내성과 통제력상실	7.70(2.86)
	신체적 문제	6.64(2.0)
	학업 문제	7.18(2.48)
대인관계 문제	대인관계 문제	3.35(1.43)
	게임중독 전체	37.71(10.19)
사용욕구	현실회피욕구	10.06(4.37)
	자아변화욕구	14.12(5.96)
	대인관계욕구	9.94(4.55)
	감각추구 및 정보획득욕구	14.43(3.96)
	분리독립욕구	4.96(2.3)
	사용욕구전체	53.39(15.71)
	양육태도	양육태도전체
부모의 인터넷통제	애정적 태도	43.79(5.66)
	통제적 태도	26.55(5.56)
	모순불일치 태도	24.76(6.05)
	익애적 태도	23.08(5.59)
부모의 인터넷관심	부모의 인터넷통제	18.89(4.71)
	부모의 인터넷관심	20.29(5.08)

부모관련 변인에서 평균의 차이가 있는지를 검증하기 위하여 각 척도와 하위척도에 대하여 t검증을 실시하였다. 분석결과는 표 3과 같이, 게임중독 비위험군의 부모인터넷 통제가 게임중독 위험군보다 통계적으로 유의미하게 높은 것으로 나타났다( $t=-2.40, p < .05$ ). 부모의 인터넷 관심 척도에서는 게임중독 위험

표 2. 게임중독 위험군과 비위험군의 인터넷 사용욕구에 대한 집단간 차이검증

척도	집단		t
	위험군	비위험군	
현실회피욕구	15.05(4.56)	6.73(2.55)	12.94***
자아변화욕구	19.76(5.22)	10.28(4.60)	11.10***
대인관계욕구	12.60(4.54)	8.19(3.94)	6.08***
감각추구 및 정보획득욕구	17.20(3.82)	12.21(3.82)	7.56***
분리독립욕구	6.55(2.39)	4.09(2.19)	6.28***
전체	71.44(12.70)	41.11(11.47)	14.19***

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

표 3. 게임중독 위험군과 비위험군의 부모변인에 대한 집단간 차이검증

척도	집단		t
	위험군	비위험군	
부모인터넷 통제	17.88(4.26)	19.80(5.11)	-2.40*
부모인터넷 관심	20.16(4.76)	22.07(5.31)	-2.21*
애정적 태도	43.20(5.67)	44.65(6.01)	-1.46
통제적 태도	27.28(5.74)	27.48(5.15)	-.22
모순불일치태도	24.94(5.57)	24.64(7.12)	.28
익애적 태도	23.79(5.77)	23.18(6.27)	.59
양육태도 전체	119.45(13.37)	120.35(15.10)	-.35

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

군의 부모인터넷 관심이 비위험군보다 유의하게 낮게 나타났다( $t = -2.21$ ,  $p < .05$ ). 그러나 부모의 자녀양육태도 변인에서는 전체척도와 하위척도에 대해서 게임중독 위험군과 비위험군 간에 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

인터넷 사용욕구와 부모변인에 따른 게임중독의 예측

인터넷 사용욕구변인이 게임중독을 예측하

는 정도를 살펴보기 위해 게임중독점수를 종속변인으로 하고 인터넷 사용욕구의 하위척도 점수를 예언변인으로 하는 중다회귀분석을 실시하였다. 표 4에는 각 단계별 예언변인의  $\beta$ , 설명되는 변량( $R^2$ ),  $R^2$ 의 변화량 및 그에 대한  $F$  값이 제시되어 있다. 회귀분석결과 인터넷 사용욕구의 하위요인들 중 현실회피욕구, 자아변화욕구 및 감각추구 및 정보획득욕구가 게임중독을 유의미하게 예측하는 것으로 나타났다( $F = 109.15$ ,  $p < .001$ ). 이때  $R^2$ 는 .361로서 회

표 4. 인터넷 사용욕구 하위요인들의 게임중독에 대한 중다회귀분석

	예언변인	$\beta$	$R^2$	$R^2$ 변화량	$F$
1	현실회피욕구	.544***	.296	.296	243.925***
2	현실회피욕구	.415***	.350	.054	48.096***
	자아변화욕구	.265***			
3	현실회피욕구	.389***	.361	.012	10.530**
	자아변화욕구	.214***			
	감각추구 및 정보획득욕구	.128**			

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

표 5. 게임중독에 대한 부모관련 변인들의 중다회귀분석

	예언변인	$\beta$	$R^2$	$R^2$ 변화량	$F$
1	애정적 태도	-.08*	.008	.008	4.41*

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

기모델이 전체 분산 중 36.1%를 설명하였다. 따라서 현실회피욕구가 높을수록( $\beta = .389$ ,  $p < .001$ ), 자아변화욕구가 높을수록( $\beta = .214$ ,  $p < .001$ ), 그리고 감각추구 및 정보획득욕구가 높을수록( $\beta = .128$ ,  $p < .01$ ) 초등학생들의 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다.

또한, 부모관련 변인들이 초등학생들의 게임중독을 예측하는 정도를 알아보기 위하여 중다회귀분석을 실시하였다. 회귀분석에서는 게임중독을 종속변인으로 하고 부모의 인터넷 통제, 인터넷 관심 및 자녀양육태도의 하위변인을 예언변인으로 하는 중다회귀분석을 실시하였다. 표 5에 나타난 바와 같이, 부모관련 변인들 중에서는 부모의 애정적 태도만이 게임중독을 유의미하게 예측하는 것으로 나타났다( $F = 4.41$ ,  $p < .05$ ). 이때  $R^2$ 는 .008로서 회기모델이 전체 분산 중 .8%를 설명하였다. 그리하여 부모의 자녀양육태도 중 애정적 태도가 높

을수록( $\beta = -.08$ ,  $p < .05$ ) 자녀의 게임중독 정도가 낮은 것으로 나타났다.

## 논 의

본 연구는 초등학생을 대상으로 게임중독 위험군과 비위험군의 인터넷 사용욕구를 비교하고, 부모를 대상으로 조사를 실시하여 게임중독 위험군과 비위험군이 부모의 인터넷 통제, 인터넷 관심정도, 또한 부모양육태도에서 차이가 있는지를 알아보려고 하였다. 또한 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모 변인 중에서 게임중독을 예측하는 중요한 요인이 무엇인지 살펴보는데 목적이 있다.

본 연구결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

게임중독 위험군과 비위험군은 전체 인터넷

사용욕구 척도와 하위척도에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 우선 게임중독 위험집단은 비위험집단에 비해 전체 인터넷 사용욕구가 높은 것으로 나타나 게임을 많이 하는 초등학생일수록 인터넷에 대한 사용욕구 또한 높은 것을 알 수 있다. 이중에서도 현실 회피욕구, 자아변화욕구, 대인관계욕구, 감각 추구 및 정보획득욕구, 분리독립욕구의 하위 척도 모두에서 게임중독 위험군이 비위험군에 비해 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통하여 게임중독의 위험이 큰 초등학생들은 일상생활의 사소한 사건들을 경험하면서 자신의 다양한 욕구를 만족시키기보다는 게임과 같은 가상의 공간에서 일상생활의 스트레스나 자아성장욕구, 대인관계, 재미 등 다양한 욕구체형이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 특히, 일반적으로 인터넷 사용욕구변인 중 어떤 요인이 초등학생의 게임중독을 예측하는지를 알아보기 위해 실시된 회귀분석에서는 현실회피욕구, 자아변화욕구, 감각추구 및 정보획득 욕구가 초등학생들의 게임중독을 유의하게 예측하는 변인으로 나타났다. 따라서 초등학생들이 일상생활에서 겪게 되는 스트레스를 해결하지 못하거나 자존감이 낮은 경우, 충동성이나 공격성을 자제하지 못하는 경우에 무엇보다도 컴퓨터 게임을 통하여 이러한 욕구를 충족할 가능성이 높은 것으로 나타났다.

또한 위의 연구결과는 게임방을 출입하는 게임중독자 7명을 대상으로 심층면접을 통한 문화기술적 연구방법을 이용하여 온라인게임의 이용 동기로 인간관계욕구, 지위향상욕구, 한탕주의욕구, 폭력욕구, 현실도피, 시간 때우기, 대리만족, 소비욕구 등이 있음을 보고한 성윤숙(2003)의 연구결과와 일치한다. 특히 성윤숙(2003)은 '리니지'와 '디아블로 II'와 같은

RPG(Role Playing Game) 이용자들에게 '지존을 향한 길'의 욕구가 있음을 지적하였다. 즉 현실에서 공부를 못하거나 인기가 없는 청소년들은 가상세계의 캐릭터를 통해 지위가 오르거나 현실에서도 부러움의 대상이 되는 등 그들의 지위향상 욕구가 충족되는데, RPG의 게임체계가 이러한 이용자의 주된 욕구를 충족시킨다는 것이다. 이러한 연구결과들을 종합하여 볼 때 사춘기의 급격한 생리적 변화와 함께 인지, 정서의 변화에서 초래되는 청소년 전기의 스트레스 속에서 자신의 자존감을 높이거나 현재 자신의 모습과는 다르게 되고 싶은 변화욕구가 높을 때 게임사용이 더욱 두드러질 수 있으며 이러한 게임사용이 게임중독의 부정적 효과를 동반할 가능성이 있음을 알 수 있다.

따라서 초등학생들을 대상으로 이들의 다양한 욕구를 만족시킬 수 있는 활동프로그램이나 취미활동 등이 필요한 것을 알 수 있었다. 현재 청소년 게임중독이 마땅히 여가생활의 놀이가 없는 것과 관련되어 있다는 연구결과로 미루어 초등학생들에게도 자기관리를 할 수 있는 다양한 놀이활동의 교육이 필요한 것으로 보인다.

둘째, 게임중독 위험군과 비위험군의 부모 관련 변인에서는 게임중독 비위험군의 경우 위험군에 비해 부모의 인터넷 사용 통제가 유의미하게 높았으며, 게임중독 위험군의 경우 부모의 인터넷 관심이 비위험군에 비해 유의미하게 낮은 것으로 나타났다. 즉, 초등학생의 경우 부모가 인터넷에 관심을 가지고 자녀의 인터넷 사용을 적절하게 통제하는 경우 자녀들의 게임중독 가능성이 낮아질 가능성이 있음을 시사하고 있다. 이러한 결과는 특히 초등학생의 경우 부모들이 인터넷 사용에 관심

을 가지고 자녀의 인터넷 사용을 적절히 통제 하면서 게임사용의 부작용, 인터넷 사용의 역 기능적 효과에 대해 교육하고 대화하는 것이 게임중독을 방지하는 효과가 있음을 시사한다. 역으로 부모가 자녀의 인터넷 사용에 대해서 무관심하고 자녀의 인터넷이나 게임사용에 대해 방치할 경우 자녀가 게임중독의 현상을 보 일 가능성이 있음을 알 수 있다. 이는 인터넷 게임에 대한 부모의 인식과 태도, 대화시간 등이 초등학생의 게임중독과 관련된다고 보고 한 선행연구들(고은옥, 2005; 김미영, 2005; 손 현미, 2006; 이경남, 2004; 이시형 등, 2000)과 일치한다. 따라서 초등학생의 경우 중고등학생과는 다르게 부모와의 관계나 지시가 영향 력을 발휘할 수 있는 시기임을 감안할 때 초 등학생의 게임사용에 대해 보다 적극적으로 부모가 개입할 필요성이 있음을 알 수 있다. 더욱이 초등학생들은 아직 자아정체감이 형성 되지 않은 상태이므로 부모와 자녀 간에 형성 된 강력한 정서적 유대를 통하여 일상생활의 다양한 문제를 해결할 수 있도록 도와야 할 것이다.

셋째, 부모관련 변인들이 게임중독을 예측 하는 정도를 알아보기 위해 중다회기분석을 실시한 결과 부모의 양육태도 중 애정적 태도 만이 초등학생의 게임중독을 예측하는 변인으 로 나타났다. 즉 부모가 보이는 따뜻한 관심 과 수용적이고 애정적인 태도가 자녀들의 게 임중독 경향을 예방할 수 있음을 의미하는 것 으로 부모-자녀간 신뢰 혹은 부모-자녀 관계를 기초로 가정의 안정적 분위기가 초등학생의 컴퓨터 게임사용을 자제할 수 있음을 가정할 수 있다. 이러한 결과는 게임중독 청소년의 경우 부모-자녀간의 신뢰감이 낮다는 정경아 (2001)와 장재홍(2005)의 연구결과와 일치한다.

그들에 의하면 청소년 대상의 게임중독 상담 을 할 때 상담자는 게임중독 자체뿐만 아니라 부모의 양육방식을 바꾸거나 가족관계의 상호 작용을 바꾸는데 적극적으로 개입하는 것이 게임중독상담에서 중요하다고 보았다.

따라서 게임중독 초등학생을 상담할 경우 게임중독 증상 자체의 완화뿐만 아니라 초등 학생이 왜 게임에 몰입하게 되었는지에 대한 배경을 탐색하고 이러한 원인이 부모-자녀의 불안정한 상호작용이나 가정의 문제에서 기인 할 수 있음을 고려하여 보다 근본적인 원인을 상담해야 할 필요성이 있을 것이다. 부모를 대상으로 한 상담의 경우, 부모-자녀간 신뢰로 운 관계형성을 위한 부모의 태도 점검과 자녀 와의 의사소통 기술을 익히는 것도 도움이 되 는 전략이 될 수 있을 것이다.

본 연구의 결과를 일반화하기에는 다음과 같은 점에 유의하여야 할 것이다.

첫째, 본 연구의 자료는 경기지역 내 5개 학교를 대상으로 하였으므로 모든 초등학생에 게 적용하기에는 무리가 있다. 추후 연구를 통하여 서울과 수도권지역을 포함한 보다 광 범위한 표집을 대상으로 연구를 진행하여 보 다 일반화된 자료를 수집하여야 할 것이다. 둘째, 부모관련 설문지에 참여한 부모가 어머니 가 많아 아버지와 어머니의 영향력을 분리 하여 볼 수 없었다. 부모자녀관계에서 부-모의 역할이 서로 다른 양상을 보일 수 있으므로 추후 연구를 통하여 이들 변인을 각각 연구할 필요가 있다. 셋째, 본 연구는 자기보고 자료 에 기초하여 양적분석을 이용하여 분석되었다. 추후 질적연구나 면접연구의 수행을 통하여 초등학생의 게임중독과정에 대한 자료가 보완 되어야 할 것이다.

본 연구에서는 게임사용이 보편화되어 있으

나 보다 일찍이 개입할 수 있는 연령대인 초등학생을 대상으로 하여 게임중독 위험군과 비위험군의 특징을 비교하고, 게임중독에 영향을 미치는 변인에 대해 연구함으로써 초등학생의 게임중독을 예방할 수 있는 효과적인 방안을 모색할 수 있었다. 또한 지금까지의 연구들에서는 자녀들이 지각한 부모관련 변인을 간접적으로 측정하였으나 본 연구에서는 부모가 직접 설문지를 작성하여 보다 정확한 부모관련 변인을 측정하였다는데 의의가 있다. 무엇보다도 청소년의 게임중독 예방을 위하여 초등학생시기에 이들의 다양한 인터넷 사용욕구를 만족시킬 수 있는 다양한 활동프로그램의 필요성을 제시하였다. 또한 부모들의 보다 적극적인 인터넷과 게임사용에 대한 관심과 지도 및 양육태도가 초등학생의 게임중독에 영향을 미치므로 부모들을 대상으로 한 게임중독 예방교육프로그램의 필요성을 알 수 있었다.

### 참고문헌

고은옥 (2005). 부모 양육 태도 및 부모-자녀간 의사소통과 아동의 인터넷 중독의 관계. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.

김미영 (2005). 가정환경과 아동의 컴퓨터 게임 중독과의 관계. 서울교육대학교 석사학위논문.

김유정 (2002). 청소년 인터넷 게임 중독 척도 개발 및 심리사회적 취약성 요인. 아주대학교 대학원 석사학위 논문.

김지현 (2003). 인지행동치료 프로그램이 초등학생의 인터넷게임 중독 감소에 미치는 효과. 한국교원대학교 교육대학원 석사학

위 논문.

박영호, 김미경 (2003). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계. 교육이론과 실천, 13(1), 335-359.

방희정, 조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. 한국심리학회지: 발달, 16(1), 1호, 1-22.

백관주 (2001). 게임중독과 우울 및 충동성의 상관성. 고려대학교 석사학위논문.

성윤숙 (2003). 청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구. 청소년상담연구, 11(1), 96-114

손현미 (2006). 초등학생의 인터넷 게임중독과 부모-자녀 애착. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.

송원임 (2001). 컴퓨터 게임문화가 초등학생의 생활양식에 미치는 영향. 한국교원대학교 석사학위논문.

안영혜 (2006). 인터넷게임중독 아동을 돕기 위한 성격적 상담. 총신대학교 상담대학원 석사학위논문.

양난미, 이지연 (2007). 남·여 초등학생의 부모 애착, 컴퓨터게임 중독과 학교적응간의 관계모형 분석. 상담학연구 8(2), 639-655.

유수경 (2006). 초등학생의 부모애착과 컴퓨터 게임중독, 학교생활적응과의 관계. 인천대학교 교육대학원 석사학위논문.

윤영민 (2000). 인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책: 국무총리 청소년보호위원회 제 2차 정책포럼.

이경남 (2002). 중학생이 지각한 사회적지지 및 스트레스와 학교생활적응간의 관계. 충남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이계원 (2000). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연

- 구. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.
- 장재홍 (2004). 부모의 자녀양육태도가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향: 인터넷 사용욕구를 매개로. 상담학연구, 5(1), 113-128.
- 장재홍 (2005). 게임중독 청소년 상담의 실제. 게임미소 심포지움.
- 장경아 (2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 장계환 (2005). 초등학교 학생들의 게임중독과 공격성 및 인성과의 관계. 경인대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조아미, 방희정 (2003). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10(1), 249-275.
- 최영희 (2004). 초등학교의 컴퓨터 게임 중독에 관한 요인분석. 동아대학교 석사학위논문.
- 최진승 (2000). 중학생의 컴퓨터 게임과 공격성 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국게임산업개발원 (2004). 게임환경변화에 따른 게임몰입(중독)의 추세와 의미. 서울: 한국게임산업개발원.
- 한국게임산업개발원 (2006). 2006대한민국게임백서. 서울: 한국게임산업개발원.
- 한국정보문화진흥원 (2005). 인터넷중독 종합대책 공청회. 정보통신부.
- 한국청소년상담원 (2000). 청소년의 PC중독. 청소년상담문제연구보고서.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioral addictions: and issue for everybody? *Journal of Workplace learning*, 8(3), 19-25.
- King, S. A. (1996). *Is the internet addictive, or are addicts using the internet?* <http://rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html>.
- Kraut, R., Lundmark, V., Patterson, M., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017- 1031.
- Young, K. S. (1997). What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use. *Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association*, August 15, 1997, Chicago, IL.
- Young, K. S., Rogers, R. (1998). The Relationship between Depression and Internet Addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 1(1), 25-28.
- Young, K. S. (1999). *The Internet addiction test*. [http://netaddiction.com/resources/internet\\_addiction\\_test.htm](http://netaddiction.com/resources/internet_addiction_test.htm)
- Young, K. S. (1999). Internet Addiction; Symptoms, Evaluation, And Treatment. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.). *Innovations in Clinical Practice: A Source Book* (Vol. 17; pp. 19-31). Sarasota, FL; Professional Resource Press.

원 고 접 수 일 : 2007. 9. 15  
수정원고접수일 : 2007. 11. 13  
게 재 결 정 일 : 2007. 11. 25

## **A Study on the Effect of Need for Internet Use and Parent Related Variables on Game Addiction**

**Mikyung Jang**

Seoul Cyber University

**Eunyoung Lee**

Myonggi University

The purpose of this study was to compare the need for internet use, internet control of parents, internet interest of parent, and parenting style between risk group and normal group of game addiction and to examine variables predicting game addiction. Seven hundred fifty-five elementary school students and their parents completed questionnaires. The results indicated that risk group of game addiction showed higher need for internet use than normal group of game addiction. The need for reality avoidance, self-changing and sensation seeking predicted game addiction among elementary school students. Also, for normal group of game addiction, parents' control for internet use revealed high than risk group of game addiction. For risk group of game addiction, parents' interest for internet use was lower than normal group of game addiction. In addition, game addiction was predicted by affectionate attitude of parenting style. The implication of these findings were discussed.

*Key words ; need for internet use, Internet control of parents, parenting style*