

아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계*

박 선 영†

김 광 응

숙명여자대학교

본 연구는 아동의 외톨이 성향과 게임중독이 어떠한 관계가 있는지, 그리고 심리적 가정환경의 중재효과는 어떠한지 알아보려고 하였다. 이를 위한 연구문제로 첫째, 아동의 외톨이 성향이 게임중독 위험성에 미치는 영향은 어떠한가? 둘째, 아동의 심리적 가정환경이 게임중독 위험성에 미치는 영향은 어떠한가? 셋째, 외톨이 성향과 게임중독 위험성간의 관계에서 심리적 가정환경의 중재효과는 어떠한가? 로 설정하였다. 분석결과, 첫째, 아동의 외톨이 성향 하위요인 중 소외와 외로움이 게임중독 위험성에 대해 유의미한 영향력을 나타냈으며, 이는 아동이 친구관계에서 소외와 외로움을 느낄수록 게임중독 위험성은 더 높아진다는 것을 시사한다. 둘째, 심리적 가정환경의 하위요인 중 친애-거부 요인이 게임중독 위험성에 대해 유의미한 영향력을 나타냈으며, 이는 가족구성원이 서로 접촉하기를 원하고 서로 애정과 신뢰를 보여주며 감정이 자유롭게 표현될수록 아동의 게임중독 위험성이 낮아진다는 것을 시사한다. 셋째, 심리적 가정환경 중 개방-폐쇄 요인은 여아의 친구관계에서의 소외와 외로움으로 인한 게임중독 위험성을 중재하였다. 즉, 여아의 경우 주위의 사물이나 타인에 대해 편견을 갖지 않고 대하고 미지의 사태에 과감히 대처해 나가도록 기대하는 가족구성원의 개방적 성향이 높아질수록 친구관계에서의 소외와 외로움으로 인해 유발되는 게임중독 위험성이 낮아졌다.

주요어 : 외톨이 성향, 게임중독 위험성, 심리적 가정환경, 중재효과

* 본 논문은 박선영의 2006년도 2월 석사학위 청구논문을 바탕으로 한 것임.

† 교신저자 : 박선영, 연세아동발달센터, (421-160) 경기도 부천시 오정구 내동 297-3

Tel : 016-302-4132, E-mail : lovetlc@empal.com

오늘날 전 세계적으로 컴퓨터 보급률이 급증되었으며, 우리나라에서도 인터넷 이용인구는 기하급수적인 증가세를 보이고 있다. 한국인터넷진흥원(2008) 통계자료에 따르면 2007년 12월 기준 우리나라 인터넷 이용 인구는 34,820천명(만 3세이상 월 1회 이상 인터넷 이용자)인 것으로 나타나, 2000년 이후 우리나라 인터넷 이용자수는 꾸준히 상승하고 있음을 알 수 있다. 이러한 인터넷 사용의 주된 용도를 살펴보면 정보검색이 72.8%로 가장 높고, 다음으로 게임이 52.5%의 비율로 높은 순위를 차지하고 있다. 이에 비해 6-19세 청소년 연령층에서는 인터넷의 주 이용용도가 게임(76.8%), 오락(25.0%)으로 다른 연령층에 비해 게임과 오락 이용자들의 비율이 두드러지게 높은 것으로 나타나 인터넷 게임이 아동과 청소년의 중요 놀이수단으로 자리잡아 가고 있음을 알 수 있다.

게임이 보편화되어 감에 따라, 아동과 청소년의 가상세계에 대한 호기심의 충족과 함께 학업을 비롯한 현실세계에서 받은 다양한 스트레스를 벗어나게 하는 긍정적인 역할을 하고 있다. 그러나 이와 더불어 지나치게 게임에 몰두하는 게임중독에 대한 경각심이 커져 그 시초로 게임중독 예방을 위해 정부가 나서서 방안까지 검토되고 있으며(동아일보, 2005년 8월 12일), 게임중독에 대한 연구도 점차 활발히 진행되고 있다. 그러나 게임중독에 관한 선행연구가 주로 청소년을 대상으로 연구가 진행되어 왔으며, 이에 비해 인터넷 사용 대상자는 점차 초등학교생으로 저연령화 되어가는 경향을 보이고 있다(이경남, 2004). 대전 초등상담연구회가 충남대 사회과학대와 공동으로 관내 초등학생 3,480명의 인터넷 사용실태를 조사한 결과, 20.4%가 인터넷 '잠재적 위

험 사용자'로 나타났으며 이미 인터넷 중독 상태에 빠진 초등학교생도 전체의 3.1%에 달했다.

아동기는 성장을 재촉하는 압력과 사회적 규제가 충돌하는 시기로서 빨리 성장해야 한다는 책임과, 변화의 부담 뿐 아니라 정서적 부담도 생길 수 있다. 또한 이 시기에 이르러 가족 밖의 다른 성인이나 또래, 책, 매스컴의 영향을 받게 되고, 가정이나 이웃에만 국한되었던 생활환경이 학교라는 보다 넓은 범위로 확대되어 감에 따라, 규칙적인 생활과 다양한 사회적 적응의 요구를 받게 된다(Elkind, 1984). 이처럼 심리적·발달적 변화를 겪고 있는 아동들은 욕구를 충족시킬 마땅한 놀이문화가 부족한 실정에서 휴식과 여가, 스트레스 해소의 목적으로 인터넷 게임을 이용하게 된다. 특히 '외롭고 지루하거나 방과후 집에 아무도 없는 아동들'은 컴퓨터 중독에 가장 취약(Orzack, 1999) 하며, 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 정체성 확립에 장애를 초래하는 등 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓게 될 위험소지가 높다고 할 수 있다.

현재 게임중독이란 용어사용에 있어, 인터넷 중독의 대표적인 하위유형으로 대부분 인터넷 중독의 연장선상에서 논의되어 왔다. 그러나 인터넷에 탐닉해 병적 증세를 나타내는 현상들을 나타내는 말은 아직 학술적으로 정립된 용어가 없고, 이형초(2002)는 국내 연구에서 '인터넷 중독'이라는 용어 사용은 아직 진단준거와 조작적인 정의가 일치하지 않는다고 지적하였다. 또한 '중독'이라는 용어를 정신병리에서는 DSM-IV와 같은 엄격한 진단 준

거를 기준으로 심각한 현실 적응에 있어 장애를 초래할 때 사용하게 되므로 본 연구에서는 게임중독 역시 병리적 증상으로 이해하기 보다 지나친 게임이용으로 인한 문제발생의 경우로 보고 ‘게임중독 위험성’이라는 용어를 사용하였다.

이러한 게임중독 위험성과 관련하여, 최근 선행연구에서는 게임을 하는 아동과 청소년들의 어떠한 개인적 특성이 게임중독에 취약하게 하는가 하는 연구가 주로 이루어지고 있는데, 게임자체의 특성이 게임중독경향의 원인이 되기도 하나 개인의 어떠한 변인이 게임중독경향의 개인차에 더 중요한 요인인지 밝히고자 시도되고 있다. 이제까지 게임중독과 관련된 심리적 변인으로 주로 공격성과 충동성, 자기통제력 등의 변인이 연구되어 왔으나, 김경화(2002)는 친구로부터 소외되어 받는 스트레스가 온라인 게임 중독의 더 큰 영향요인이라고 하였다. 또한 김현수(2001)는 실제 친구로부터 따돌림을 당하고 마음의 위로를 얻기 위해 게임을 시작하였다가 중독상태에 이른 청소년의 경우가 있음을 밝혔다. 대학생을 대상으로 한 인터넷 중독 연구에서도 중독자가 비중독자보다 친밀한 대인관계를 형성하지 못하고 사회적 유대관계가 약한 것으로 나타났다(이시형, 2000). 이러한 결과를 바탕으로 본 연구에서는 게임중독에 영향을 미치는 것으로 밝혀진 공격성과 충동성, 자기통제력 등의 변인 외에 친구관계와 게임중독과의 연관성에 좀 더 의의를 두고 살펴볼 것이다.

아동기와 청소년기의 발달에 친구의 중요성을 강조한 Sullivan에 따르면 부모나 친척, 선생님보다 친구들에게 중요한 타인으로서의 지위를 부여하는 아동·청소년이 만약 친한 친구를 갖지 못하게 되면 외로움이라는 고통

스러운 감정을 느끼게 되고, 이는 성인기의 심리사회적 적응에도 영향을 미친다고 하였다(Sullivan, 1953). 이렇듯 아동·청소년의 발달에 중요한 영향을 미치는 친구관계에서, 친구로부터의 소외는 ‘따돌림’의 형태로만 나타나게 되는 것은 아니다. 친구관계에서의 고립감과 소외를 겪는 아동은 주로 ‘거부당하는(rejected)’ 집단과 ‘무시당하는(neglected)’ 집단으로 나뉘어 왔는데, ‘거부당하는’ 아이들은 친구들에 의해 ‘직접적, 적극적으로 따돌림을 당하는’ 아이들이고, ‘무시당하는’ 아이들은 ‘친구가 별로 없기는 하지만 친구들이 싫어하지는 않는’ 아이들로 개념화될 수 있다(Asher, 1990).

국내에서는 이시형(2000)이 ‘외톨이 청소년’과 ‘왕따 외톨이 청소년’이라는 개념을 사용하였는데, 외톨이 청소년의 경우 어울리는 또래 집단이 없어 주로 혼자 지내는 청소년이라고 하였고 왕따 외톨이 청소년은 친구들로부터 명백하게 따돌림을 당하는 아이들이라고 하였다. 즉, 친구들로부터 명백하게 따돌림을 당하는 왕따외톨이의 경우 ‘거부당하는’ 집단 개념에 잘 부합되며, 외톨이의 경우는 ‘무시당하는’ 집단 개념에 잘 부합된다고 할 수 있다. 외톨이 집단의 경우는 명백하게 따돌림을 받는 집단에 비해 친구들의 거부가 지속적이거나 적극적으로 이루어지지 않는 경우를 보이며 이러한 연구들은 이들이 또래 집단에 어울리는 것을 불편해하고 꺼려하는 성향이 있음을 보여준다. 이는 외톨이 아이들의 주요한 특성으로 사회적 위축을 보고한 연구들(Newcomb, Bukowski, & Patte, 1993; Ramsey, 1991; Rubin, LeMare, Lollis, 1990)과 같은 맥락으로 이해될 수 있으며, 친구들에게 주목받지

못하고 친구가 없이 혼자 지내는 아이들의 경우 수줍음이 많고 사회적으로 위축되어있음을 나타낸다. 따라서 외톨이 아동의 특징 중에서도 대인관계에서의 위축은 이 아동들이 게임에 몰두하게 하는 위험요인이 될 수 있다. 이와 관련하여 게임중독 아동·청소년의 심리적 특성에 관한 연구에서 고독감(이형초, 2001), 사회적 고립과 위축(이유경, 2002)등의 변인이 밝혀졌으므로 외톨이 성향을 지닌 아동의 사회적 고립과 위축, 소외, 외로움 등의 심리적 특성이 게임중독을 유발할 것이라고 예상할 수 있는 것이다. 따라서 본 연구에서는 게임중독의 한 가지 원인으로 아동의 외톨이 성향을 설정하고 외톨이 성향이 게임중독에 미치는 영향력을 살펴볼 것이다.

한편 심리적 취약성을 지닌 아동·청소년이 모두 게임중독에 이르게 되는 것이 아니다. 즉, 아동과 청소년을 둘러싼 환경적 요인은 인터넷 게임에 중독될 수 있는 취약한 심리적 특성을 지닌 아동이라도 중독에까지 이르지 않도록 하는 보호요인이 될 수 있는 것이다. 특히 다양한 환경요인 중 기본적 행동양식과 가치관의 대부분을 배우게 되는 가정환경은 다양한 환경변인 중 가장 중요하다고 할 수 있으며, 이중에서도 심리적 환경은 가정의 물리적 환경에 비해 아동 청소년의 문제행동에 더 중요한 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다(김미영, 2005).

청소년 비행에 관한 중재변인 선행 연구에서 중재변인을 크게 개인적 변인, 가정환경 변인, 학교변인으로 구분(권지은, 1998)하였으나, Nye(1958)은 사회통제이론을 통해 청소년의 비행을 억제하는데 있어서 부모와의 친밀한 관계가 가장 중요하다고 보았다. 또한 Wilson(1987)은 부모의 적절한 감독이 주위의

부적절한 영향을 완충시키는 보호요인이라고 하였으며, 이외에도 애정적인 양육태도(김장대, 1998), 합리적 양육태도 (권지은, 1998)는 청소년의 비행에 있어 보호요인이라고 하였다. 또한 심리적 가정환경이 아동의 적응에 미치는 영향을 연구를 살펴보면, 심용철(1992)은 부모의 양육형태에 따라 비행에 큰 차이가 있는 것으로 보고했다. 특히 권위주의적이고 무관심한 부모의 경우 자녀는 비효율적인 대인관계와 사회성 부족 등의 문제를 보였으며 (Baumrind, 1991), 아동이 자신의 가정을 미지의 사태에 대하여 과감하게 대처해 나가도록 기대하는 경향으로 지각할 때, 아동은 어려운 경우에도 쉽게 당황하지 않으며 주위의 상황에 대하여 안정감 있게 적응하게 되며, 수용적이고 친애적인 가정의 아동이 사회적 유능성과 지도성을 보였다(강현심, 2000). 이에 본 연구에서는 게임중독을 아동의 비행행동의 하위유형으로 보고, 아동의 게임중독 위험성을 중재할 것이라고 예상되는 변인으로 심리적 가정환경을 설정하였다. 현재까지 게임중독의 중재변인을 밝혀낸 연구는 드물기 때문에, 위에서 살펴본 바와 같이 심리적 가정환경이 게임중독의 위험요인인 동시에 보호요인으로 작용하여 게임중독에 대한 독립변인들의 영향력을 상쇄시킬 것으로 예상하였다.

상기 내용을 바탕으로 본 연구에서 구체적으로 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째. 아동의 외톨이 성향이 게임중독 위험성에 미치는 영향을 어떠한가? 둘째. 아동의 심리적 가정환경이 게임중독 위험성에 미치는 영향은 어떠한가? 셋째. 외톨이 성향과 게임중독 위험성간의 관계에서 심리적 가정환경의 중재효과는 어떠한가?

방 법

연구대상

본 연구의 대상은 서울시에 위치한 초등학교에 재학 중인 4개 학교 20개 반의 5, 6학년 남녀 아동 533명이였다. 질문지는 총 600부를 배부하여 566부를 회수하였고, 그 중에서 무응답과 불성실한 설문지를 제외하고 총 533부를 본 연구의 분석 자료로 사용하였다.

연구절차

본 조사에 들어가기에 앞서 문항 내용에 대한 아동의 이해 정도와 응답시간, 응답 방식의 문제점 등을 파악하기 위하여 본 연구 대상이 아닌 초등학교 5, 6학년 아동 30명을 대상으로 예비 조사를 실시하였다. 이를 위하여 연구자가 직접 설문지를 돌리고, 회수하는 방식을 사용하였다. 본 조사는 예비조사 실시 후, 연구자가 임의로 선정한 서울시에 소재한 4개의 초등학교 5, 6학년 아동을 대상으로 실시하였다. 예비 조사에서 검증한 측정도구를 사용하였으며, 기간은 약 일주일간 소요되었다. 연구자가 사전에 학교를 방문하여 교사들에게 연구의 목적과 실시 시간, 방법 등에 대해 설명하고 설문지를 배포하였으며, 설명을 들은 학급의 교사가 아동에게 설문지를 나눠주고 작성하도록 한 후 다음날 회수하는 방식을 사용하였다.

측정 도구

외톨이 척도

본 연구에서는 이시형(2000)이 제작한 척도

를 사용하였다. 이 척도는 친구관계에서 친구가 없는 아이들을 선별할 수 있도록 제작된 것이며 총 16문항으로 친구들로부터의 소외와 외로움을 측정하는 문항 7개, 사회적 유능감을 측정하는 문항 6개, 친구들과의 상호교류를 측정하는 문항 3개로 구성되어있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’, ‘가끔 그렇다(2점)’, ‘자주 그렇다(3점)’, ‘항상 그렇다(4점)’으로 구성되어 있고 4, 9, 12, 13, 15, 16번 문항은 역순으로 채점된다.

이시형 외(2000)의 연구에서 사용된 질문지는 청소년을 대상으로 작성되었으나, 이를 초등학교생에게 적용한 유정미, 임지영(2003) 연구에서 신뢰도가 .83으로 나타났다. 본 연구의 외톨이 질문지 문항 전체의 내적 합치도는 .82이었고, 세 요인 각각의 내적합치도는 .63~.80이었다.

심리적 가정환경 척도

본 연구에서는 코리안 테스트 센터에서 발행한 정원식(1998)의 가정환경진단 검사 「초등학교 4·6학년용」을 사용했으며, 4개의 하위요인 중 가정의 심리적 과정의 하위요인만을 사용했고, 심리적 과정의 하위요인 중에서 개방-폐쇄 요인과 친애-거부 요인을 질문지로 재구성하여 사용하였다. 두 가지 요인만을 발췌한 것은 부모의 양육방식이 폐쇄적 일수록, 부모의 통제가 많을수록, 정서적인 친밀성이 부족할수록 게임중독 경향이 높았다(권재환, 2005)는 선행연구를 기초로 한 것이다.

게임중독 척도

본 연구에서는 아동의 인터넷 게임중독 위험성을 알아보기 위해 이형초(2002)가 개발하고 김영민(2003)이 수정·보완한 척도를 사용

표 1. 게임중독 척도의 요인별 성향

부적응 행동	게임이 생활의 중심이 되어 여러 가지 행동상의 문제가 나타나고 있는 정도를 나타내는 요인.
학업태도 저하	게임으로 인하여 전반적인 학습태도가 불성실해져 성적이 떨어지고 성적저하에 따른 부모님과의 마찰, 게임이용에 대해 후회가 된다는 내용이 포함된 요인.
심리적 몰입 및 집착	게임에 과다하게 몰입하여 현실과 가상이 구분되지 않거나 게임을 그만두려고 해도 그만두기 어려운 의존 및 집착을 나타내는 정도를 측정하는 요인.
부정적인 정서경험	게임을 하는 동안 혹은 게임을 하고 나서 원하는 결과를 얻지 못하거나 그렇게 될까봐 초조하고 짜증이 나는 경험을 설명하는 요인.

하였다. 이 척도는 총 23문항으로 구성되어 있으며 Likert식 5점 척도('전혀 그렇지 않다', '별로 그렇지 않다', '보통이다', '약간 그렇다', '매우 그렇다')로서 점수가 높을수록 중독적인 게임이용 경향을 나타낸다. 이형초의 연구에서 각각의 하위변인은 학업태도저하, 부적응 행동, 부정적인 정서경험, 심리적 몰입 및 집착, 대인관계 문제의 5가지 요인으로 구성되어 있으나 김영민은 대인관계 문제와 부적응 행동을 같은 요인으로 묶어 4개의 하위요인으로 분류하였다. 각 요인별 성향은 표로 나타내었으며, 본 연구에서 산출한 척도의 전체 신뢰도는 .92, 각 요인별 신뢰도는 .71~.82였다.

자료분석

자료 분석을 위해서 수집된 자료는 SAS 통계 프로그램을 사용하여 다음과 같은 방법으로 분석하였다. 첫째, 연구대상의 사회 인구학적 배경의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도와 백분율을 산출하고 둘째, 각 척도의 신뢰도를 검증하기 위하여, Cronbach α 계수를 산출하였다. 셋째, 게임이용의 일반적 현황을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하였고,

성별에 따른 게임중독 알아보기 위하여 t 검정을 실시하였다. 게임중독에 있어 남녀를 구분하여 분석 한 것은, 인터넷 이용실태 및 중독 성향에 관해 살펴봄에 있어서 연령대와 더불어 가장 크게 논의되는 요소는 이용자의 성별이며(이지향, 2005), 인터넷 중독의 연장선상에서 논의가 이루어지는 게임중독 역시 게임중독을 예측하는 개인적 변인으로 성차가 많이 다루어지고 있기 때문이다. 따라서 아동의 게임중독 위험성에 영향을 미치는 예측변인이 남아와 여아에 따라 차이가 있을지 검토될 필요가 있으나 이에 대한 연구는 부족하며(이경님, 2004), 이에 아동의 게임중독 위험성에 대한 예측변인을 남아와 여아를 구분하여 검토하는 연구는 의의가 있다고 보여진다. 넷째, 연구문제 1)과 2)를 알아보기 위하여 외톨이 성향과 심리적 가정환경을 각각 독립변인으로, 아동의 게임중독을 종속변인으로 하여 중다회귀분석을 실시하였다. 다섯째, 연구문제 3)을 알아보기 위하여, 조절적 중다회귀분석과 이원변량 분석을 차례로 실시하였다. 조절적 중다회귀분석(moderated multiple regression analysis)은 종속변인에 대하여 1단계에 독립변인과 중재변인을 투입하고 다음 단계에 독립변인과 중

재변인의 상호작용항을 투입하여 통계적 유의성을 검증함으로써 중재효과를 검증하는 방법으로 최근 사회과학 연구에서 중재효과를 분석하고자 할 때 유용한 방법으로 평가받는다. 다음으로 조절적 중다회귀분석에서 종속변인에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타난 독립변인과 중재변인간의 상호작용에 대하여 이원변량분석을 실시하고 이를 그림으로 표시하였다.

결 과

연구문제 분석에 앞서, 성별에 따른 게임중독 차이를 알아보았다. 표 2에서 나타난 바와 같이 성별에 따른 아동의 게임이용시간을 살펴보면 1시간 미만을 1점, 1시간 이상-2시간

미만을 2점, 2시간 이상-3시간 미만을 3점, 3시간 이상-4시간 미만을 4점, 4시간 이상을 5점으로 두었을 때, 평일이용시간의 남아의 평균은 2.03, 여아의 평균은 1.52로 남아의 평균이 더 높았으며 이는 통계적으로 유의한 차이($t=6.09, p<.001$)로 나타났다. 주말의 경우엔 남아의 평균이 2.66, 여아의 평균이 1.87로 남아가 여아에 비해 평균이 더 높았으며 이는 통계적으로 유의($t=7.76, p<.001$)한 것으로 나타났다. 게임중독을 살펴보면, 남아의 게임중독의 평균은 1.92, 여아의 평균은 1.49로 남아의 평균이 더 높았으며 이는 통계적으로 유의한 차이($t=8.26, p<.001$)임을 알 수 있다. 다시 말해 남아가 여아보다 게임중독 위험성이 더 높다는 것을 의미한다. 게임중독의 하위 변인 별로 남아와 여아의 차이를 살펴보면, 부적응 행동($t=5.38, p<.001$)과 학업태도저하($t=6.48,$

표 2. 아동의 성별에 따른 게임중독 위험성의 차이

남 $N=275$, 여 $N=258$

변인	성별	$M(SD)$	t
1-1. 평일 이용시간	남	2.03(1.20)	6.09***
	여	1.52(.79)	
1-2. 주말 이용시간	남	2.66(1.39)	7.76***
	여	1.87(1.02)	
2. 게임중독	남	1.92(.68)	8.26***
	여	1.49(.50)	
2-1. 부적응행동	남	1.61(.66)	5.38***
	여	1.34(.51)	
2-2. 학업태도저하	남	2.25(.86)	6.48***
	여	1.80(.75)	
2-3. 심리적인 몰입 및 집착	남	1.92(.79)	11.14***
	여	1.28(.52)	
2-4. 부정적인 정서경험	남	2.02(.89)	5.12***
	여	1.66(.71)	

*** $p<.001$

$p < .001$), 심리적인 몰입 및 집착($t = 11.14, p < .001$)과 부정적인 정서경험($t = 5.12, p < .001$)의 네 가지 요인 모두 남·여아 간의 차이가 유의한 것으로 나타났다. 즉 게임중독의 네 가지 하위 요인에서 남아가 여아보다 더 높은 게임중독 위험성을 보인다는 것을 알 수 있다.

종합해서 살펴보면, 성별에 따라 게임 이용 시간, 게임중독 위험성은 모두 유의미한 것으로 나타났으며, 이는 남아가 여아에 비해 게임 이용시간이 더 길고, 게임중독 위험성이 더 높다는 것을 나타낸다.

아동의 외톨이 성향이 게임중독 위험성에 미치는 영향

다음으로 아동의 외톨이 성향이 게임중독 위험성에 미치는 영향이 어떠한지 알아보았고, 분석은 남아·여아에게 각각 따로 실시되었다.

아동의 외톨이 성향이 인터넷 게임중독의 각 하위요인을 예측하는 정도는 표 3과 같다.

표 3에서, 남아의 경우 게임중독을 설명하는데 있어서 소외와 외로움($\beta = .18, p < .001$)이 예측변인으로 나타났고 여아의 경우 역시 소외와 외로움($\beta = .20, p < .01$)이 예측변인으로 나타났다. 이러한 결과는 게임중독이 외톨이 성향 중 소외와 외로움에 의해 영향을 받는다는 것을 나타낸다. 즉, 소외와 외로움이 높을수록 아동의 게임중독 위험성 더 높아진다고 볼 수 있다. 게임중독을 예측해주는 변인의 설명력은 남아가 6%, 여아가 6%로 나타났다.

게임중독의 하위요인인 부적응행동을 설명하는데 있어서 남아의 경우 소외와 외로움($\beta = .15, p < .05$)이 예측변인으로 나타났고 여아의 경우도 소외와 외로움($\beta = .20, p < .01$)이 예측변인으로 나타났다. 이는 게임중독의 하위요인

인 부적응행동이 외톨이 성향 중 소외와 외로움에 의해 영향을 받는다는 것으로 친구관계에서의 소외와 외로움의 정도가 높아질수록 게임이 생활의 중심이 되어 여러 가지 행동상의 문제가 나타나게 된다는 것을 말한다. 부적응행동을 예측해주는 변인의 설명력은 남아가 4%, 여아가 6%로 나타났다.

게임중독의 하위요인인 학업태도 저하와 심리적인 몰입 및 집착을 설명하는데 있어서 남아와 여아 모두 외톨이 성향의 하위요인이 예측변인으로 나타나지 않았다.

게임중독의 하위요인인 부정적인 정서경험을 설명하는데 있어서 남아의 경우 외톨이 성향 중 소외와 외로움($\beta = .19, p < .01$)이 예측변인으로 나타났고, 여아의 경우도 소외와 외로움($\beta = .03, p < .01$)이 예측변인으로 나타났다. 이러한 결과는 게임으로 인한 부정적인 정서경험이 아동의 외톨이 성향 중 소외와 외로움에 의해 영향을 받는다는 것을 보여준다. 부정적인 정서경험을 예측해주는 변인의 설명력은 남아가 6%, 여아가 5%로 나타났다.

아동의 심리적 가정환경이 게임중독 위험성에 미치는 영향

본 연구에서는 아동의 심리적 가정환경이 인터넷 게임중독에 미치는 영향이 어떠한지 알아보기 위해 중다회귀분석을 실시하였다. 분석은 남아, 여아에게 각각 따로 실시되었다.

아동의 심리적 가정환경이 게임중독의 각 하위요인을 예측하는 정도는 표 4와 같다.

표 4를 살펴보면 남아의 경우 게임중독 위험성을 설명하는데 있어서 친애-거부($\beta = -.35, p < .001$)가 예측변인으로 나타났고 여아의 경우 역시 친애-거부($\beta = -.270, p < .001$)가 예측변인으

표 3. 외톨이 성향이 게임중독 위험성에 미치는 영향에 관한 중다회귀분석

성별	종속변인	예측변인	β	F	R ²
남	게임중독	소외와 외로움	.18**	5.96***	.06
		사회적 유능감	.10		
		친구와 교류부재	-.07		
	부적응행동	소외와 외로움	.15*	4.09**	.04
		사회적 유능감	.09		
		친구와 교류부재	-.04		
	학업태도 저하	소외와 외로움	.20	5.06**	.05
		사회적 유능감	.05		
		친구와 교류부재	-.10		
	심리적인 몰입 및 집착	소외와 외로움	.10	3.75*	.04
		사회적 유능감	.13		
		친구와 교류부재	-.07		
부정적인 정서경험	소외와 외로움	.19**	5.30**	.06	
	사회적 유능감	.08			
	친구와 교류부재	-.03			
여	게임중독	소외와 외로움	.20**	5.74***	.06
		사회적 유능감	.10		
		친구와 교류부재	-.04		
	부적응행동	소외와 외로움	.20**	5.02**	.06
		사회적 유능감	.08		
		친구와 교류부재	-.03		
	학업태도 저하	소외와 외로움	.14	4.40**	.05
		사회적 유능감	.13		
		친구와 교류부재	-.04		
	심리적인 몰입 및 집착	소외와 외로움	.11	2.19	.03
		사회적 유능감	.08		
		친구와 교류부재	.02		
부정적인 정서경험	소외와 외로움	.03**	4.57**	.05	
	사회적 유능감	.02			
	친구와 교류부재	.04			

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

주. 1: 외톨이 척도는 점수가 높을수록 외톨이 성향이 높음을 나타낸다. 따라서 사회적 유능감은 외톨이 척도의 하위 요인이므로 점수가 높을수록 사회적 유능감이 낮음을 나타낸다.

표 4. 아동의 심리적 가정환경이 게임중독 위험성에 미치는 영향에 관한 중다회귀분석

성별	종속변인	예측변인	β	F	R ²
남	게임중독	개방-폐쇄	-.06	21.09***	.13
		친애-거부	-.35***		
	부적응행동	개방-폐쇄	-.05	17.54***	.11
		친애-거부	-.32***		
	학업태도 저하	개방-폐쇄	-.16**	11.75***	.08
		친애-거부	-.20***		
심리적인 몰입 및 집착	개방-폐쇄	-.02	17.48***	.11	
	친애-거부	-.33***			
부정적인 정서경험	개방-폐쇄	.01	16.96***	.11	
	친애-거부	-.33***			
여	게임중독	개방-폐쇄	.02	9.81***	.07
		친애-거부	-.27***		
	부적응행동	개방-폐쇄	.02	11.65***	.08
		친애-거부	-.29***		
	학업태도 저하	개방-폐쇄	-.01	6.00**	.04
		친애-거부	-.21***		
심리적인 몰입 및 집착	개방-폐쇄	.01	3.20*	.02	
	친애-거부	-.16*			
부정적인 정서경험	개방-폐쇄	.06	6.89**	.05	
	친애-거부	-.22**			

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

로 나타났다. 이러한 결과는 게임중독이 심리적 가정환경 중 친애-거부에 의해 영향을 받는다는 것을 나타낸다. 가족의 분위기가 친애적일 수록 아동의 게임중독 위험성 더 낮아진다고 볼 수 있다. 게임중독을 예측해주는 변인의 설명력은 남아가 13%, 여아가 7%로 나타났다.

게임중독의 하위요인인 학업태도 저하를 설

명하는데 있어서 남아의 경우 개방-폐쇄($\beta = -.16, p < .001$)와 친애-거부($\beta = -.20, p < .001$) 모두가 영향력 있는 예측변인으로 나타났는데, 이중 친애-거부가 더 강력한 예측변인이었다. 이러한 결과는 가족의 친애적 분위기가 개방적 분위기보다 아동의 게임중독으로 인한 학업태도 저하에 더 많은 영향을 미친다는 것을 나타낸다. 즉, 친애의 정도가 높고, 개방의 정도

가 높을수록 아동의 학업태도 저하문제는 더 적게 나타난다는 것을 보여준다. 여아의 경우는 친애-거부($\beta=-.21, p<.001$)가 예측변인으로 나타났다. 이는 게임중독의 하위요인인 학업태도 저하가 심리적 가정환경 중 친애-거부에 의해 영향을 받는다는 것으로 가족의 분위기가 친애적일수록 학업태도 저하가 더 적게 나타난다는 것을 보여준다. 학업태도 저하를 예측해주는 변인의 설명력은 남아가 8%, 여아가 4%로 나타났다.

아동의 외톨이 성향에 따른 게임중독 위험성에 대한 심리적 가정환경의 중재효과

위에서 살펴본 바와 같이 아동의 게임중독 위험성에 대하여, 게임중독의 하위요인인 부적응 행동과 부정적 정서경험이 아동의 외톨이 성향 중 소외와 외로움 요인과 심리적 가정환경이 관련되어 있으므로(표 3, 표 4의 중다회귀분석 참조), 소외와-외로움의 영향력을 심리적 가정환경(개방-폐쇄, 친애-거부)이 중재할 수 있는지 알아보고자, 조절적 중다회귀분석을 실시하였다.

먼저, 개방-폐쇄의 중재효과를 알아보려고 1단계에서 아동의 ‘소외와 외로움’과 개방-폐쇄를 독립변인으로, 게임중독을 종속변인으로 투입하고, 2단계에서 이 변인들의 상호작용 변인을 독립변인에 추가하여 위계적인 회귀분석을 실시하였다. 이를 바탕으로 상호작용 효과가 유의한지 살펴보았다.

다음으로 친애-거부의 중재효과를 알아보려고, 1단계에서 아동의 ‘소외와 외로움’과 친애-거부를 각각 독립변인으로, 게임중독을 종속변인으로 투입하고, 2단계에서 이 변인들의 상호작용 변인을 독립변인에 추가하여 위계적

인 회귀분석을 실시한 후, 역시 상호작용 효과가 유의한지 살펴보았다.

위에서 중재효과가 유의한 것으로 나타난 경우 내용을 보다 구체적으로 살펴보기 위해, 게임중독과 중재 변인의 점수를 평균을 중심으로 각각 상, 하 집단으로 분류하여 이원변량분석을 실시하였다.

분석은 남, 여에게 각각 따로 실시되었으며 중재효과가 나타난 변인만을 표로 나타내었다. 중재효과가 나타난 변인을 살펴보면 개방-폐쇄의 심리적 가정환경 변인이 게임중독의 위험성을 중재하였으며, 특히 게임중독 하위요인 중 부적응 행동에 대한 영향을 중재하는 효과를 보였다. 남아의 경우는 개방-폐쇄의 중재효과가 나타나지 않았다. 또한 심리적 가정환경 변인 중 친애-거부의 변인은 남아와 여아 모두 중재효과를 나타내지 않았다.

아동의 소외와 외로움에 따른 게임중독 위험성에 대한 개방-폐쇄의 중재효과

아동의 친구관계에서의 소외와 외로움이 게임중독 위험성에 미치는 영향력에 심리적 가정환경의 개방-폐쇄적 분위기가 중재효과를 보이는지 알아보기 위하여 남, 여아 각각 실시한 조절적 중다회귀 분석의 결과는 표 5와 같다.

표 5에 제시된 결과를 살펴보면 다음과 같다. 여아의 경우 ‘소외와 외로움’과 개방-폐쇄에 대한 상호작용 효과는 주 효과를 통제한 후에도 유의한 것으로 나타났다($\beta=.83, p<.05$), 남아에게서는 상호작용 효과가 주 효과를 통제한 후에 유의하지 않았다. 따라서 여아의 경우 친구관계에서의 ‘소외와 외로움’으로 인해 유발되는 게임중독 위험성에 대하여 가족

표 5 아동의 게임중독 위험성에 대한 소외와 외로움, 개방-폐쇄, 소외와 외로움 × 개방-폐쇄의 조절적 중다회귀분석 결과

		독립변인	1단계 β	2단계 β	R^2	ΔR^2	F
남 아		소외와 외로움	.21***	.02			
		개방-폐쇄	-.12*	-.18	.06		8.87***
		소외와 외로움 × 개방-폐쇄		.20	.06	0	5.94***
		독립변인	1단계 β	2단계 β	R^2	ΔR^2	F
여 아		소외와 외로움	.23***	.99*			
		개방-폐쇄	.02	.35	.05		7.35***
		소외와 외로움 × 개방-폐쇄		-.83*	.07	.02	6.22***

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

의 개방-폐쇄적 분위기가 중재효과를 갖는 것을 나타낸다. 즉, 가족구성원이 개방적일수록 게임중독 위험성은 낮아진다고 볼 수 있다.

여아에게 가족의 개방-폐쇄적 성향이 가지는 중재효과에 대해 보다 구체적으로 살펴보기 위하여 이원변량분석을 실시하였으며, 그 결과는 그림 1에 제시된 바와 같다.

그림 1에서 보는 바와 같이, 외톨이 성향에

있어 ‘소외와 외로움’이 높은 여아의 경우와 그렇지 않은 경우 모두, 가족의 개방성이 증가함에 따라 게임중독 위험성이 감소하는 것으로 나타났다. 그러나 ‘소외와 외로움’이 높은 여아들은 심리적 가정환경이 개방적일수록 게임중독 위험성이 급격하게 감소하고 있고, 그렇지 않은 경우는 매우 완만한 기울기로 감소하는 것을 볼 수 있다. 즉 친구관계에서 소외와 외로움을 더욱 많이 느끼는 여아의 경우

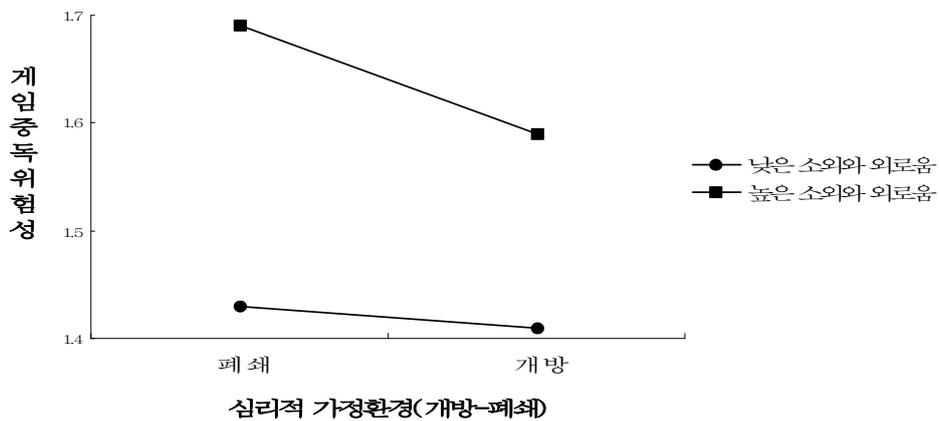


그림 1. 여아의 개방-폐쇄적 심리적 가정환경과 ‘소외와 외로움’간의 상호작용

는, 그렇지 않은 경우에 비하여 가족의 개방적 분위기에 따라 게임중독 위험성의 감소가 크며, 이는 심리적 가정환경의 개방-폐쇄적 분위기가 '소외와 외로움'이 게임중독에 미치는 영향을 중재하고 있음을 보여준다.

부적응 행동에 대한 중재효과

아동의 친구관계에서의 소외와 외로움이 부적응 행동에 미치는 영향력에 심리적 가정환경의 개방-폐쇄적 분위기가 중재효과를 보이는지 알아보기 위하여 남, 여아 각각 실시한 조절적 중다회귀 분석의 결과는 표 6과 같다.

표 6에 제시된 결과를 살펴보면 다음과 같다. 여아의 경우 '소외와 외로움'과 개방-폐쇄에 대한 상호작용 효과는 주 효과를 통제한 후에도 유의한 것으로 나타났고($\beta=-1.03, p<.05$), 남아에게서는 상호작용 효과가 주 효과를 통제한 후에 유의하지 않았다. 따라서 여아의 경우 친구관계에서의 '소외와 외로움'으로 인해 유발되는 게임중독과 이로 인한 여러 가지 행동상의 문제에 대하여 가족의 개방

-폐쇄적 분위기가 중재효과를 갖는다는 것을 나타낸다. 즉, 여아의 경우 가족구성원의 개방적 분위기에 따라 친구관계에서의 '소외와 외로움'으로 인한 부적응행동의 위험성이 달라진다는 것을 나타내며, 가족구성원이 개방적 일수록 부적응 행동 위험성은 낮아진다고 볼 수 있다.

여아에게 가족의 개방-폐쇄적 성향이 가지는 중재효과에 대해 보다 구체적으로 살펴보기 위하여 이원변량분석을 실시하였으며, 그 결과는 그림 2에 제시된 바와 같다.

그림 2에서 보는 바와 같이, 외톨이 성향에 있어 '소외와 외로움'이 높은 여아의 경우, 가족의 개방성이 증가함에 따라 게임중독으로 인한 부적응행동이 크게 감소하는 것으로 나타났다. 즉, 친구관계에서 소외와 외로움을 더욱 많이 느끼는 여아의 경우는, 그렇지 않은 경우에 비하여 개방적인 가족의 분위기에 따라 게임중독에 따른 부적응 행동의 감소가 크며, 이는 심리적 가정환경의 개방-폐쇄적 분위기가 '소외와 외로움'이 부적응 행동에 미치는 영향을 중재하고 있음을 보여준다.

표 6. 아동의 게임중독 위험성에 따른 부적응행동에 대한 소외와 외로움, 개방-폐쇄, 소외와 외로움 × 개방-폐쇄의 조절적 중다회귀분석 결과

독립변인		1단계 β	2단계 β	R^2	ΔR^2	F
남 아	소외와 외로움	.18**	.19			
	개방-폐쇄	-.10	-.10	.04		6.37**
	소외와 외로움 × 개방-폐쇄		-.01	.04	0	4.23**
독립변인		1단계 β	2단계 β	R^2	ΔR^2	F
여 아	소외와 외로움	.22***	1.16**			
	개방-폐쇄	.01	.42*	.05		6.69**
	소외와 외로움 × 개방-폐쇄		-1.03*	.07	.02	6.51***

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

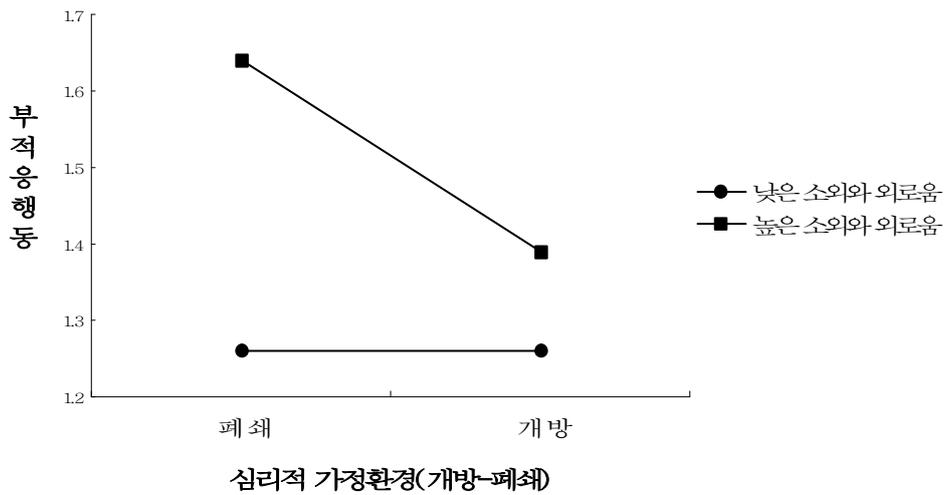


그림 2. 여아의 개방-폐쇄적 심리적 가정환경과 '소외와 외로움'간의 상호작용

아동의 소외와 외로움에 따른 게임중독 위험성에 대한 친애-거부의 중재효과

아동의 친구관계에서의 소외와 외로움이 게임중독 위험성에 미치는 영향력에 심리적 가정환경의 친애-거부적 분위기가 중재효과를 보이는지 알아보기 위하여 남, 여아 각각 실

시한 조절적 중다회귀 분석의 결과는 표 7과 같다.

표 7에 제시된 결과를 살펴보면 다음과 같다.

남아의 경우 '소외와 외로움'과 친애-거부에 대한 상호작용 효과는 주 효과를 통제 한 후 유의하지 않은 것으로 나타났고($\beta=.11, p>.05$)

표 7. 아동의 게임중독 위험성에 대한 소외와 외로움, 친애-거부, 소외와 외로움 × 친애-거부의 조절적 중다 회귀분석 결과

		독립변인	1단계 β	2단계 β	R^2	ΔR^2	F
남아		소외와 외로움	.16**	.06			
		친애-거부	-.33***	-.39*	.16		25.33***
		소외와 외로움 × 친애-거부		.11	.16	0	16.87***
		독립변인	1단계 β	2단계 β	R^2	ΔR^2	F
여아		소외와 외로움	.17**	-.57			
		친애-거부	-.22***	-.57	.10		13.83***
		소외와 외로움 × 친애-거부		.73	.10	0	10.36***

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

여아의 경우 ‘소외와 외로움’과 친애-거부에 대한 상호작용 효과는 주 효과를 통제 한 후에 유의하지 않은 것으로 나타났다($\beta=.73, p>.05$). 즉, 남자와 여아 모두 친구관계에서의 ‘소외와 외로움’으로 인해 유발되는 게임중독 위험성에 대하여 가족의 친애-거부적 분위기는 중재 효과를 보이지 않았다.

논 의

본 연구는 초등학교 5, 6학년 아동을 대상으로 외톨이 성향에 따른 게임중독 위험성의 영향력을 알아보고, 이러한 외톨이 성향으로 인해 유발되는 아동의 게임중독에 대한 외적 환경 요인으로서 영향력이 있는 중재 요인을 밝히고자 하였다. 본 연구에서 밝혀진 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 게임중독 위험성에 있어 남아와 여아 모두 외톨이 성향 중 소외와 외로움이 영향력 있는 예측변인으로 나타났다. 즉, 아동이 친구관계에서 소외와 외로움을 느낄수록 게임중독의 위험성이 더 높아진다고 볼 수 있다. 이러한 결과는 외톨이 아동의 심리적 특성과 관련되어 생각해 볼 수 있는데, 이시형(2000)에 따르면 외톨이 집단은 대인관계에서 불안과 긴장, 불편감을 많이 느낀다. 이러한 특징은 아동이 친구관계를 회피하고 위축될 수 있음을 나타내는데, 선행연구에서 고독감과 사회적 고립과 위축, 외로움(이형초, 2001; 이유허, 2002)이 게임중독에 영향을 미친다고 보고하였으므로 외톨이 아동의 심리적 특성이 게임중독을 유발할 수 있는 요인이 된다고 추측할 수 있다. 또한 외톨이 집단의 사회적 특성을 살펴보면 외톨이 집단은 비외톨이 집단에 비

하여 공감성과 주장성 점수가 낮은 것으로 나타났다. 이는 외톨이 집단이 타인의 갈등상황을 공감하고 도와주거나 친구의 장점을 칭찬하고 먼저 인사하는 등의 공감능력이 또래들에 비하여 낮고, 친구관계에서 자신이 먼저 친근감을 표현하여 관계를 시작하거나 주도하는 측면이 부족함을 나타낸다. 즉, 외톨이 집단은 대인관계 기술이 부족하며 이는 대인관계 기술이 부족한 청소년이 그렇지 않은 청소년들보다 게임중독에 빠질 위험이 높다고 지적한 연구(권재환, 2005; 김현진, 2002; 이소영, 2000)처럼 게임중독에 대한 위험요인이 될 수 있다. 무엇보다 아동의 이러한 심리적·사회적 특성은 이 시기 중요한 타인인 ‘친구’의 지지를 차단한다는 점에서 게임중독에 빠지는 악순환을 불러온다. 학령기의 아동들은 가족이나 교사와의 관계에서 친구관계에 의해 더 많은 영향을 받기 시작한다. 즉, 아동들은 부모와의 접촉시간이 점차 줄어들고, 또래집단과의 생활시간이 더 많은 비중을 차지하게 되면서 친구관계는 이 시기 아동의 사회화 과정과 적응에 많은 영향을 미치게 된다 (Larson & Richards, 1991). 또한 친구관계는 어린시절 경험한 관계의 결핍까지도 보상해 줄 수 있고 (Sullivan, 1953), 스트레스 환경에서 정서적 지지를 해줌으로써 적응에 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다(Conrad & Hammen, 1993; Pryor-Brown & Cowen, 1989). 무엇보다 학령기 후기 아동들은 그들의 준거집단으로서의 또래집단으로부터 소속감이나 인정을 얻는 것을 중요시하기 때문에 만약 이 시기에 적절한 또래관계를 형성하지 못할 아이는 부적응적 모습을 보일 가능성이 높다. 따라서 아동이 소외를 느끼는 대상이 다양한 사회적 관계 중에서도 친구라는 점은 게임중독 위험성에 대한 설명

요인이 될 수 있다. 이지향(2005)의 연구는 친구의 지지를 높게 지각하는 남, 여 청소년들은 인터넷 사용량이 많아짐에도 불구하고 인터넷 중독 성향이 높아지지 않았다고 하였다. 또한 김경화(2002)는 개인의 심리·내적요인(충동성, 자기통제력, 우울)과 사회·환경요인(친구로부터의 소외, 부모의 간섭 및 강요, 학업부적응), 게임에 의한 충족요인(소속감, 성취감, 재미)이 각각 게임중독에 미치는 영향력을 알아본 결과 친구로부터 소외되어 받는 '소외감'과 이를 보상하고자 하는 게임의 '소속감'요인이 온라인 게임중독에 가장 큰 영향요인이라고 하였다. 즉, 아동이 친구로부터 소외되어 느끼게 되는 소외감으로 인하여 이를 보상하고자 하는 목적으로 게임을 하게 되고 이것이 게임중독에 빠지게 하는 위험요인이 되는 것이다.

이와 더불어 아동의 외톨이 성향 가운데 소외와 외로움에 의해 영향을 받는 게임중독의 하위변인은 남아와 여아 모두 부적응행동과 부정적인 정서경험인 것으로 나타났다. 즉, 아동이 친구관계에서 소외와 외로움을 느낄수록 게임에 몰입해 부적응적 행동이 나타나고, 부정적인 정서를 경험한다고 볼 수 있다.

둘째, 아동의 심리적 가정환경이 게임중독 위험성에 미치는 영향을 알아본 결과, 남아와 여아 모두 심리적 가정환경의 하위요인인 친애-거부 요인이 게임중독 위험성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 가족구성원이 서로 접촉하기를 원하고 서로 애정과 신뢰를 보여주며 감정이 자유롭게 표현될수록 아동의 게임중독 위험성이 낮아진다고 볼 수 있다.

이는 부모의 애정적 양육태도는 청소년 자녀의 인터넷 중독 수준과 부정적 관계를 가진다(윤영민, 2000; 이지향, 2005)는 선행연구와

맥을 같이 한다. 따라서 아동이 가족구성원과 친밀하고 애정과 신뢰를 느낀다면, 인터넷 게임을 통해 재미를 추구하고 스트레스를 푸는 등의 이용욕구가 낮아질 것으로 예상된다.

셋째, 아동의 외톨이 성향이 게임중독 위험성에 미치는 영향에 대하여 심리적 가정환경의 중재효과는 어떠한지 알아보기 위해 조절적 중다회귀분석과 이원변량분석을 실시하였으며, 그 결과에 따라 논의를 하면 다음과 같다. 즉, 친구관계에서의 소외와 외로움이 게임중독 위험성에 미치는 영향력에서 여아의 경우 가정의 개방-폐쇄적 분위기가 중재효과를 보이는 것으로 나타났다. 즉, 여아의 경우 주위의 사물이나 타인에 대해 편견을 갖지 않고 대하고 미지의 사태에 과감히 대처해 나가도록 기대하는 가족구성원의 개방적 성향이 높아질수록 친구관계에서의 소외와 외로움으로 인해 유발되는 게임중독 위험성이 낮아진다는 것을 말한다.

게임중독은 단일요인으로는 설명하기 어려우며 게임의 중독적 속성, 개인적 변인, 환경적 변인 등 다양한 차원의 상호작용에 따라 이루어진다(권재환, 이은희, 2005). 즉, 개인의 증상이 게임중독이라는 같은 차원으로 나타나지만 그 원인은 다양하다는 것이다. 따라서 게임중독에 대한 개입은 그 원인에 따라 접근이 달라져야 한다. 본 연구에서 친애-거부 요인은 게임중독위험성에 영향을 주는 것으로 나타났으나, 외톨이 아동의 경우에는 친애-거부가 중재변인으로 효과를 보이지 않아 가정의 친밀감만으론 친구관계에서의 소외와 외로움을 대체 충족시키기 힘들다는 것을 나타낸다. 따라서 '외톨이' 성향이라는 좀 더 개인적 변인으로 세분화하여 볼 때 일반적인 게임중독 위험성에 영향을 미치는 요인일지라도 중

재변인으로서 효과는 보이지 못할 수 있는 것이다. 이렇듯 게임중독에 대한 개입은 이제까지의 게임중독에 영향을 미치는 요인들 뿐 아니라 중재효과를 발휘할 수 있는 좀 더 다차원적인 접근이 필요하다.

따라서 외톨이 여아에게 있어 중재효과를 보인 가정의 ‘개방적’ 분위기는 게임중독 개입에 있어 좀 더 구체적인 자료가 된다고 보여진다. 이는 가족구성원이 미지의 사태에 대해 개방적인 자세를 기대하는 정도가 외톨이 여아에게 있어 게임중독 위험성에 영향을 미치는 것을 의미하는 것으로서 여아가 또래관계에서 소외와 외로움을 경험하더라도 가정의 개방적 요구에 따라 문제에 대한 대처가 달라질 수 있음을 예상할 수 있다. 이는 가정의 집단 성격이 그 가정의 자녀에게 미치는 영향에 있어 의존성을 조장하는 양육방법보다 독립성을 기를 수 있는 양육방법이 성격형성에 유의한 긍정적 결과를 보였다는 선행연구와 (Sears, Maccoby, 1953) 비슷한 맥락으로 이해할 수 있을 것이다. 즉, 남아에 비하여 여아의 경우 가족의 개방적 성격으로 인해 좀 더 독립성을 기를 수 있는 환경이라면 아동기의 중요한 위기일 수 있는 또래 간 소외와 외로움의 문제에서 게임중독으로 인한 부적응행동이 낮아질 수 있음을 알 수 있다.

남아의 경우엔 가족의 개방-폐쇄적 경향도 외톨이 성향에 따른 인터넷 게임중독을 중재하지 못하는 것으로 나타났는데, 이것은 청소년 비행의 통제요인과 연관지어 생각해보면 남자 청소년의 비행을 형성하거나 완충하는데 있어서 친구나 동료와 같은 사회적 맥락이 강조되기 때문이라고 해석할 수 있다(이지항, 2005). 이는 남자 청소년이 여자 청소년에 비해 가족 관계보다 사회적 관계를 더욱 중요시

하는 데 기인하며(이영호, 2005; 이해영, 1995), 따라서 남아의 친구관계에서의 소외에 따른 게임중독은 가족의 개입을 통해 중재되기 어려우므로 좀 더 다른 개입을 모색해 보아야 한다.

마지막으로 본 연구에서는 다음과 같은 제한점을 가지고 후속 연구를 위한 제언을 하고 한다. 첫째, 본 연구는 서울 지역의 일부 5, 6학년 아동만을 대상으로 하였다. 특정 지역의 아동을 대상으로 선정하였고 특정 학년에 한하여 게임중독 성향과 심리적 가정환경을 조사하여 연구한 탐색적 자료이므로 본 연구의 결과를 우리나라 아동의 게임중독성향과 심리적 가정환경의 척도 수준으로 일반화하는 데는 무리가 있다. 따라서 후속연구에서는 좀 더 세분화된 지역적·학년 배경에 따라 대상을 선정한 연구가 필요하다. 둘째, 본 연구에서는 외톨이 성향에 따른 게임중독 위험성을 중재할 수 있는 요인으로 여아의 경우 심리적 가정환경 요인 중 개방-폐쇄 요인을 밝혔다. 따라서 추후 연구에서는 외톨이 남아의 게임중독 위험성을 중재할 수 있는 요인에 대한 고찰이 필요하다. 셋째, 본 연구에서는 남아, 여아의 외톨이 성향이 게임중독 위험성에 미치는 영향력과 여아의 심리적 가정환경의 중재효과를 밝혔다. 그러나 이에 대한 설명력이 낮아 게임중독과 각 변인들 간의 관계를 전반적으로 밝혀냈다고 보기에 무리가 있다. 즉 외톨이 여아의 게임중독 위험성을 중재하는 요인을 밝혀냈으나 심리적 가정환경의 요인 이외에도 중재효과를 보이는 요인을 다양하게 연구할 수 있을 것이다. 또한 외톨이 아동 뿐 아니라 게임중독에 영향을 미치는 다양한 개인적 변인에 대한 다양한 중재요인의 상대적 영향력을 파악하여 아동의 게임중독 위험성을

낮추기 위한 프로그램 개발 등의 연구가 필요하다.

참고문헌

- 강현심 (2000). 가정의 심리적 가정환경과 아동의 사회적 능력과의 관계. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 곽금주, 강수연 (1997). 전자게임에 몰두한 아동의 심리진단적 특성(I): 사례중심으로. *인간발달연구*, 4(1), 1-18.
- 권재환 (2005). 심리적·환경적 변인과 인터넷 게임중독간 관계: 대인관계기술의 매개효과 검증. 전남대 대학원 박사학위논문.
- 권재환, 이은희 (2005). 판별분석을 이용한 게임중독 청소년들의 심리적 사회환경적 특성 예측. *한국심리학회지: 건강*, 10(1), 95-112.
- 권지은 (1998). 청소년 비행 관련 변인에 대한 메타분석. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김경화 (2002). 온라인게임의 중독적 사용에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 경상대 대학원 석사학위논문.
- 김미영 (2005). 가정환경과 아동의 컴퓨터 게임중독간의 관계. 서울교육대 교육대학원 석사학위논문
- 김선우 (2002). 인터넷중독의 실태와 영향요인 연구: 소외를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성천 (2002). 청소년의 인터넷 중독 증후군에 관한 연구. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김신희 (2002). 인터넷 게임중독자의 성격 및 의사결정 방식. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 김은정 (2001). 아동의 분노표현방식과 부모의 양육태도 및 심리적 가정환경. 계명대 교육대학원 석사학위논문.
- 김장대 (1998). 청소년 비행의 원인과 정책대안에 관한 연구. 경희대학교 대학원 박사학위논문.
- 김종범, 한종철 (2001). 인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구 - 자존감, 공격성, 외로움, 우울을 중심으로-. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 13(2), 207-219.
- 김진숙, 최수미, 강진구 (2000). 청소년의 컴퓨터 활용실태조사-청소년의 PC중독. *청소년상담문제 연구보고서*, 39, 59-86.
- 김진희, 김경택 (2003). 청소년의 심리적 변인과 인터넷 중독, 사이버 관련 비행의 관계. *청소년복지연구*, 5(1), 85-97.
- 김현수 (2001). 컴퓨터 게임과 휴대폰이 청소년에게 미치는 영향 토론회, 청소년 보호 위원회.
- 김현진 (2002). 인터넷 중독적 사용에 영향을 미치는 관련요인 연구. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 김혜원 (2001). 청소년들의 인터넷중독현상: 인터넷 중독의 현황파악과 관련변인분석. *청소년학연구*, 8(2), 91-117.
- 나동석 (2004). 청소년의 비행성향과 사회적 지지가 인터넷 중독 경향에 미치는 영향. *청소년학연구*, 11(3), 23-42.
- 대전일보 (2005. 7. 8.). 초등생 10명 중 2명 인터넷 중독 노출.
- 동아일보 (2005. 8. 12.). '게임 중독'치료 정부가 나선다.
- 문화관광부 (2001). 게임몰입(게임중독)의 현황

- 과 대처방안. 문화관광부.
- 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), 1-22
- 성영신, 박은아, 이성수 (1999). 컴퓨터 사용의 심리적 욕구와 충족과정. 서울 : 박영사.
- 손혜성 (2004). 초등학생의 인터넷 게임 몰입상태와 그 요인에 대한 연구. 영남대 교육대학원 석사학위논문.
- 심응철 (1992). 심리적 성장환경과 자아개념이 청소년 비행에 미치는 영향. 중앙대학교 석사학위논문.
- 안세라 (2003). 인터넷 사용에 영향을 미치는 사회·심리적인 요인에 관한 연구. 경희대 교육대학원 석사학위 논문.
- 오익수 (2002). 청소년비행의 유형별 특징-인터넷 중독. 김성이, 오익수, 구분용, 황순길, 지승희. *청소년 비행상담*. 서울: 한국청소년상담원.
- 오현화 (2002). 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향요인. 한림대학교 사회복지대학원 사회복지학과 석사학위 논문.
- 유정이, 임지영 (2003). 외톨이 초등학생의 심리적 특성 연구. *초등교육연구*, 16(1), 365-378.
- 윤영민 (2000). 인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 인터넷 시대에 있어 청소년문제와 대책: 국무총리 청소년보호위원회 제2차 정책포럼.
- 윤영민 (2000). 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책. 서울: 청소년보호위원회
- 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), 99-119.
- 이규미, 구자경, 김은정, 이시형 (2001). 외톨이 청소년의 심리사회적 특성에 관한 연구. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 13(1), 147-162.
- 이세용 (2000). 청소년의 인터넷 활용에 대한 실태조사 결과. 서울: 삼성생명 공익재단 사회건강연구소.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이수영 (2002). 청소년의 게임이용동기와 자존감, 의존성이 게임몰입과 게임중독에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 이시형, 이세용, 정현의, 김형주, 이경아, 최영순 (1997). 친구관계가 학교부적응에 미치는 영향. 서울: 삼성생명 사회정신건강연구소.
- 이시형, 김은정, 김미영, 김진영 (2000). 외톨이 청소년의 심리사회적 특성과 부적응. 서울: 삼성생명 사회정신건강연구소.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명 사회정신건강연구소.
- 이영호 (2002). 입시경쟁 교육체제에서의 청소년 학습문화. *교육사회학연구*, 12(1), 135-171.
- 이유경 (2002). 컴퓨터 게임 중독 청소년의 사회적

- 관계 및 적응에 관한 연구. 성신여대 대학원 석사학위논문.
- 이인선 (2004). 부모-자녀간 의사소통 유형 및 학교생활만족도가 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. 서강대학교 언론대학원 석사학위논문.
- 이지향 (2005). 인터넷 환경변인과 중재변인이 청소년의 인터넷 중독 성향에 미치는 효과. 숙명여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이해경 (2002). 인터넷 상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국심리학회지: 발달, 14(1), 55-79.
- 이해양 (2004). 온라인 게임에서의 자기효능감과 현실에서의 자기효능감이 온라인 게임 중독에 미치는 영향. 중앙대 대학원 석사학위논문.
- 이형초 (2002). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이형초, 안창일 (2002). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발. 한국심리학회지: 건강, 7(2), 211-239.
- 이혜영 (1995). 학력주의와 청소년의 삶, 한국청소년연구, 20, 30-45.
- 장재홍, 유정이, 권해수, 김형수, 최한나 (2002). 청소년 인터넷 과다사용 예방 프로그램 개발. 서울: 한국청소년상담원.
- 장지영 (2004). 초등학생 학교폭력에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. 상지대 경영대학원 석사학위논문.
- 정경아 (2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정순자 (2001). 아동의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정승희, 정영숙 (1998). 아동의 스트레스와 정신건강의 관계. 교육문제연구, 19.
- 정원식 (1998). 가정환경진단검사실시요강. 서울: 서울 코리안테스팅센터.
- 정유숙, 이숙 (2001). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임중독성 및 공격성. 대한가정학회지, 39(8), 67-80.
- 조아미, 방희정 (2003). 부모, 교사, 친구의 사회적지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10(1), 249-275.
- 청소년위원회 (2004). 청소년 인터넷 이용실태 조사 보고서. <http://www.youth.go.kr>
- Asher, S. R. (1990). Recent advances in the study of peer rejection. In A. R. Asher, & J. D. Coie (Eds). *Peer rejection in childhood* (pp. 3-14). New York: Cambridge University Press.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A.(1986). The moderator mediator variable distinction in social psychological research: conceptual, strategic, and statistical consideration. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173-1182.
- Brenner, V. (1997). Update on the internet usage survey. Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.
- Bryant, K. J., West, S. G., & Windle, M. (1997). Overview of new methodological developments in prevention research: Alcohol and substance abuse. In Bryant, K. J. Windle, M. West, S. G.(Eds.). *The Science of Prevention: Methodological Advance from Alcohol and Substance Abuse Research*. Washington,

- DC: American Psychological Association.
- Conrad, M., & Hummen, C. (1993). Protective and resource factors in high-risk and low-risk children: A comparison of children with unpopular, bipolar medically ill, and normal mothers. *Developmental and Psychopathology*, 5, 593-607.
- Erwin, P. (1998). *Friendship in childhood and adolescence*. New York: Routledge.
- Elkind, D. (1984). *All grown up and no place to go*. Addison-Wesley Publishing Co.
- Glodberg, I. (1996). *Internet addiction, electronic message posted to research discussion list*. <http://www.Rider.edu/~suler/psycyver/supportg-p.html>.
- Griffiths, M. (1997). Psychology of computer use: Some comments in addictive use of the internet by Young. *Psychological Reports*, 80, 81-82.
- Griffiths, M. D. (1999). Violent video games and aggression: A review of the Literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212.
- King, S. A. (1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? <http://rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html>
- Ladd, G. W., & Kochenderfer, B. J. (1996). Linkages between friendship and adjustment during school transitions. In W. M. Bukowski, A. F. Newcomb., & W. W. Hartup (Eds.), *The company they keep*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Larson, R. W. & Richards, M. H. (1991). Daily companionship in late childhood and early adolescence: Changing developmental contexts. *Child Development*, 62, 284-300.
- Mentzos (1982). *Neurotische Konfliktverarbeitung*. Fisher Taschenbuch Verlag.
- Newcomb, A. F., Bukowski, W. M., & Pattee, L. (1993). Children's peer relations: A meta-analytic review of popular, rejected, neglected, controversial, and average sociometric status. *Psychological Bulletin*, 113(1), 99-128.
- Newcomb, M. D., & Felix-Ortiz, M. (1992). Multiple protective and risk factors fo drug use and misuse: Cross-sectional and prospective findings, *Journal of Personality and Psychology*, 63, 280-296.
- Orzack, M. H. (1999). *The Computer Addiction Service at McLean Hospital*. http://www.mclean.harvard.edu/brochures/br_pu_oupt.htm
- Povenzo, E. F. Jr. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Pryor-Brown, L., & Cowen, E. L. (1989). Stressful life events, support, and children's school adjustment. *Journal of Clinical and Child Psychology*, 18, 214-220.
- Ramsey, P. G. (1991). *Making friends in school: Promotin peer relationships in early childhood*. New York: Teachers College, Columbia University.
- Rubin, K. H., LeMare, L. J., & Lollis, S. (1990). Social withdrawal in childhood: Developmental pathways to peer rejection. In A. R. Asher, & J. D. Coie (Eds). *Peer rejection in childhood*(pp.217-249). New York: Cambridge University Press.
- Rutter, M. (1985). *Society and the adolescent*

- self-image*. NJ: Princeton University Press.
- Sears R, Maccoby, E. & Lewin (1953). *Patterns of Rearing*. Evanston: Row, Peterson.
- Suler, J. (1998). *Adolescents in Cyberspace: The Good, the Bad, and the Ugly*. <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/adoles.html>
- Sullivan, H. S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry*. New York: Norton.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1, 237-244. Available: <http://www.netaddiction.com>
- Zedeck, S. (1971). Problems with the use of “moderator” variables. *Psychological Bulletin*, 76, 295-310.
- 원 고 접 수 일 : 2007. 12. 22
수정원고접수일 : 2008. 7. 31
게 재 결 정 일 : 2008. 8. 8

The Relationship Between Children's Oiettolie Traits and Their Risks of Gaming Addiction

Sun Young Park

Kwang Woong Kim

Sookmyung Women's University

The purpose of this study was to examine the relationship between Children's Oiettolie traits, psychological home environments, and their risks of developing a gaming addiction. Additionally, this study aims at identifying the mediating effect of the psychological home environment. The results of the study were as follows. Firstly, estrangement and loneliness, One of the Oiettolie trait subscales has a positive influence on the danger of gaming addiction (Game Addiction Danger). Secondly, acceptance-rejection, One of the psychological home environment subscales has a negative influence on Game Addiction Danger and this is especially so if the predicted acceptance groups are prone to gaming addiction. Thirdly, by the result of moderating effect in relationship between children's Oiettolie traits and danger of gaming addiction, openness-closeness, as one of the psychological home environment subscales, it acted as protective factors in girl's case, which lowered children's estrangement and loneliness, one of the Oiettolie trait subscales.

Key words : oiettolie trait, risk of gaming addiction, psychological home environment, moderated multiple regression analysis