

부모에 대한 애착과 의사소통 및 충동성이 아동 및 청소년의 게임중독에 미치는 상대적 영향력

최 나 야(서울대학교 박사과정) · 한 유 진(명지대학교 조교수)

연구목적

개인용 컴퓨터와 인터넷 통신망의 보급으로 인터넷으로 게임을 즐기는 아동과 청소년의 수는 갈수록 늘어나고 있으며, 그 연령은 점차 낮아지고 있다. 컴퓨터 게임의 중독적인 사용은 신체적, 심리적인 문제뿐 아니라 학업 등에도 부정적 영향을 미치며, 대인관계와 정체성 확립에도 장애를 초래하게 된다. 게임중독자의 연령이 어릴수록 이러한 문제를 더 많이 경험하게 되어, 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓게 될 위험의 소지가 높다. 따라서 아동과 청소년 게임중독에 영향을 미치는 변인을 파악하여 보다 조기에 효율적인 개입할 필요가 있다. 이를 위해서 부모변수와 개인변수가 초등학교부터 고등학교에 이르는 다양한 연령대의 아동 및 청소년의 게임중독에 미치는 상대적 영향력을 파악하고자 한다.

연구방법

연구대상: 초등4-6학년(남153,여184),중등1-3학년(남134,여220),고등1-3학년(남244,여129) 총1064명
연구도구: 부모애착은 선행연구(Armsden & Greenberg, 1987)를 참고로 하여 의사소통에 대한 문항은 제외하고 신뢰감과 소외감에 관한 16문항을 구성하였다. 부모의사소통은 민하영(1991)의 척도를 수정하여 15문항으로 구성하였다. 충동성은 선행연구(이현수, 1992; Dickman, 1990; Eysenck, 1984)를 참고로 하여 12문항을 구성하였다. 게임중독은 한국정보문화진흥원(2004)이 개발한 척도를 사용하였다.

연구결과

1. 성별과 학년에 따른 게임중독 정도를 파악하기 위하여 이원변량 분석을 실시한 결과 성별에서 유의미한 주효과가 나타났다. 여아(평균19.34)보다 남아(평균24.99)의 게임중독성향이 더 높았다. 학교집단에 따른 차이는 나타나지 않았다. 즉, 초(평균21.99)·중(평균22.20)·고등(평균22.25)학교 집단간 게임중독 성향에는 차이가 없었다.
2. 게임중독 정도에 따라 상·중·하집단으로 구분하여 부모에 대한 애착, 부모와의 의사소통 및 충동성에 차이가 있는가를 살펴보았다. 그 결과 게임중독정도가 심할수록 부와 모 각각에 대해서 애착형성과 의사소통에 어려움을 나타내었으며, 충동성이 높았다. Scheffe 사후검정에 통하여 상집단과 하집단의 차이를 확인하였다.
3. 게임중독에 미치는 독립변인의 상대적 영향력을 살펴보기 위하여 성별과 학교집단별로 나누어 위계적 회귀분석을 실시한 결과 성별과 학교집단에 따라 상이한 결과를 나타내었다. 남아의 경우, 초등학생 집단은 게임중독에 가장 큰 영향을 미치는 변인이 충동성이었으며, 중학생은 부의사소통, 충동성의 순이었고, 고등학생은 부애착으로 나타났다. 여아의 경우, 초등학

생은 충동성, 중학생은 모의사소통과 충동성, 고등학생은 충동성과 연령의 순으로 나타났다.

결론 및 논의

연구 결과 학교 집단별 게임중독성향에 차이가 나타나지 않았는데, 이는 어린 초등학생들의 게임중독이 심각한 수준에 이른 것을 나타낸다. 따라서 게임중독에 대한 개입은 초등학교 저학년이나 그 이전 유아 시기부터 시작할 필요가 있음을 시사한다. 또한 성별과 학교집단에 따라 게임중독에 영향을 미치는 변인의 상대적 영향력이 서로 다름을 밝혀 아동과 청소년의 게임중독에 대한 보다 구체적인 정보를 제공했다는데 이 연구의 의의가 있다.