

아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향*

The Effects of Children's Perception of Communications with Mothers and Self-Control on Game Addiction*

동아대학교 가정관리학과
교수 이경님

Dept. of Home Management, Dong-A Univ.
prof. : Kyung-Nim Lee

목 차

- | | |
|--------------|-------------|
| I. 서론 | IV. 논의 및 결론 |
| II. 연구방법 | 참고문헌 |
| III. 결과 및 해석 | |

<Abstract>

The purpose of this study was to explore the effects of children's perception of communications with mothers and self-control on game addiction. The subjects were 739 children of 4th, 5th and 6th grade. The subjects rated themselves on questionnaires regarding communications with mothers, self-control and game addiction scale. The major findings of this study were as follows:

- 1) 6th grade children addicted more than 4th and 5th grade children. And boys addicted more than girls.
- 2) Sex had a direct and indirect effect through children's perception of problematic communications with mothers and self-control on game addiction and was the first contribution factor. Children's self-control had a first direct negative effect on game addiction.
- 3) Children's perception of problematic communications with mothers had a direct positive effect and an indirect positive effect through self-control on game addiction. Grade had a direct positive effect and an indirect positive effect through children's perception of open and problematic communications with

Corresponding Author: Kyung-Nim Lee, Department of Home Management, Dong-A University, Hadan-Dong 840, Saha-Gu, Busan 604-714, Korea Tel: 82-51-200-7311 Fax : 82-51-200-7306 E-mail: Knlee@daunet.donga.ac.kr

* 이 논문은 2002학년도 동아대학교 학술연구비(공모과제) 지원에 의하여 연구되었음.

mothers and self-control on game addiction. Children's perception of open communications with mothers had a direct negative effect and an indirect negative effect through self-control on game addiction.

주제어(Key Words): 게임중독(game addiction) 어머니-자녀 의사소통(children's perception of communications with mothers) 자기통제(self-control)

I. 서론

전자매체가 대중화되면서 인간의 문화는 급속히 변화되고 있으며, 다양한 전자매체중 컴퓨터는 오늘날 사회에 가장 큰 영향을 미치고 있다. 컴퓨터는 막대한 정보의 신속한 처리, 시간과 공간적인 제약이 없는 정보교류, 의사소통, 상거래를 가능하게 하는 등 인류의 삶을 보다 윤택하게 하고있어, 현대를 살아가는 필수적인 도구가 되고 있다. 우리나라에서도 최근 컴퓨터 보급률이 급증되었고, 정보통신부의 자료에 의하면 인터넷 사용비율은 초등학교생 84.0%, 중고등학생 93.1%로 대부분의 아동과 청소년은 인터넷을 활용하고 있음을 알 수 있다(이형초, 2002, 재인용). 인터넷을 통하여 아동과 청소년들은 원하는 정보를 빠르고 다양하게 찾을 수 있고, 새로운 기술을 쉽게 얻을 수 있으며 효율적인 학습 등 많은 편리함과 이점을 제공받고 있다. 무엇보다 아동과 청소년들은 인터넷을 오락과 게임의 목적으로 가장 많이 사용하고 있다(한국인터넷정보문화센터, 2000). 그리하여 컴퓨터 게임이 아동과 청소년의 중요한 놀이수단이 되고 있으며 오늘날 청소년 세대를 상징하는 또래문화의 하나로 자리잡고 있음을 알 수 있다. 게임은 아동과 청소년의 가상세계에 대한 호기심의 충족과 함께 학업을 비롯한 현실세계에서 받는 다양한 스트레스를 벗어나게 하는 긍정적 역할을 하고 있다. 그러나 아동과 청소년이 게임에 지나치게 몰두함으로써 학업에 부정적 영향을 미칠 뿐 아니라 심각한 정신적, 정서적 부적응을 야기하고 있어 게임중독(game addiction)이란 용어가 대두되고 있다. 게임의 과도한 사용이 아동과 청소년에게 미치는 신체적, 심리적 부적응에 대한 사례는 이미 전자게임의 초창기인 1970년대말 미국에서 먼저 보고 되었다(정경아, 2001). 국내에서도 1990년대 전자게임의 유해성 및 아동에 미치는 심리적 부

적응에 대한 연구들(곽금주, 강수연, 1997; 박혜원, 곽금주, 1996)이 보고되었다. 그런데 최근의 인터넷 발달로 인한 온라인 게임등장 이후 심각한 게임중독의 더 많은 사례들이 보도되고 있어 이에 대한 경각심을 불러일으키고 있다. 한 보도매체에 의하면 컴퓨터 게임에 중독된 13세의 남아가 지나친 게임 사용으로 발작증세를 보여 병원에서 치료를 받고 휴학 중에 욕조에 머리를 빠뜨린 채 질식사한 사고가 있었다(한국일보, 1999, 3월 1일). 또한 PC방에서 인터넷 게임을 할 수 없게 되자 인터넷 게임을 하기 위해 이웃집에 몰래 침입했던 초등학교생이 주인에게 들켜자 주인을 흉기로 찔러 중상을 입혔다고 보도되었다(한국일보, 2001, 11월 20일). 그리고 최근 한국 정보문화 센터의 '인터넷 중독 예방센터'를 방문하는 상담자의 90%가 게임에 관련되어 있다고 보도되고 있다(소년한국일보, 2002, 4월 23일). 게임중독은 아동과 청소년에게 가장 빈번히 나타나는 인터넷 중독(Internet Addiction Disorder)의 한 유형이다. Goldberg(1995)는 병리적이고 강박적인 인터넷 사용을 인터넷중독장애란 용어로 처음 명명하였다. 전형적으로 중독은 중독 물질 없이는 기능 할 수 없는 어떤 특별한 경험에의 의존으로(Winn, 1977) 알코올, 마약, 약물 등의 물질의존이나 물질남용과 관련된다. Griffiths(1999)는 물질에 대한 중독이외에 어떠한 행동과 그 행동을 할 때 경험하는 느낌에 대한 중독을 행위적 중독이라 보고 대표적으로 인터넷 중독이 여기에 해당된다고 보았다. 국내에서는 대표적인 인터넷중독으로 게임중독, 통신중독, 음란물중독이 지적되고 있다(어기준, 2000). 우리나라 청소년들은 인터넷활동중 온라인 게임을 가장 선호하며 온라인 게임은 중독성이 더 강하다. 이중에서도디아블로와 같은 롤플레이팅 게임, 스타크래프트와 리니지와 같은 머드게임은 중독성이 더 높다고 알려

져 있다(정경아, 2001).

게임중독을 Young(1999)에 의한 인터넷중독의 정의에 비추어 보면, 다음과 같이 정의된다. 게임중독이란 게임에 몰입하고 탐닉하여 만족하기 위해서는 게임시간을 더 늘이는 내성현상이 있으며, 학업에 소홀하고 일상생활에 흥미를 잃어 현실의 인간관계보다 게임에 몰두하고, 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하는 것으로 정의된다. 게임자체의 특성은 게임에 쉽게 중독되는 원인이 되는데 연구자들에 의해 지적된 이들 특성을 정리하면 다음과 같다(송인덕, 1999; 어기준, 2000; 이형초, 2002; King, 1996). 게임은 사이버상의 여가 활동중 오락적인 요소가 가장 강하며 가상세계에 쉽게 몰입 할 수 있다. 또한 게임에서의 승부를 통하여 현실에서 얻지 못하는 통쾌감을 느끼고 유능감과 자신감을 갖게되며, 괴로움과 스트레스를 해소 할 수 있다. 그리고 대부분의 게임은 호기심과 승부욕을 자극하여 끝까지 도전하게 하는 특성이 있다. 이러한 게임의 특성들은 게임사용자로 하여금 몰입이라는 최적의 심리적 경험을 하게 하여 중독적 성향이 높아진다. 게임중독이 아동과 청소년에게 미치는 부정적 영향에 관한 연구들에 의하면 게임중독경향의 청소년들은 충동적이고 대인관계 문제상황에서 협상능력이 낮으며(이소영, 2000) 더 우울하고 대인관계에서 불안하다(이송선, 2000). 또한 청소년의 과도한 게임사용은 일상생활에서 다양한 문제해결능력과 의사소통기술을 저하시킨다(홍성도, 2000). 게임중독이 심할수록 아동은 사회성 및 대인관계에 부적응을 보이고 학업성적도 부진한 것으로 보고되었다(정순자, 2001). 이러한 심리적 부적응과 함께 게임중독이 아동과 청소년에게 미치는 가장 큰 부정적 영향의 하나가 폭력과 공격적 행동이다(권정숙, 1997; 정유정, 이숙, 2001; Griffiths, 1999a). 대부분의 컴퓨터 게임에는 죽음과 파괴의 장면이 많은 것으로 알려져 있다(Loftus & Loftus, 1983). 이러한 폭력적이고 불건전한 내용을 모방하고 학습하여 아동의 공격과 폭력적 행동을 증가시킨다. 심지어 폭력게임 중독은 폭력범죄나 살인의 한 원인이 되기도 한다(조아미, 2000). 최근에는 아동들의 어떠한 개인적

특성과 환경적 배경이 게임중독에 취약하게 하는가 하는 연구가 시도되고 있다. 즉 이들은 게임자체의 특성이 게임중독경향의 원인이 되기도 하나 개인의 심리적 특성과 환경적 배경이 게임중독경향의 개인차에 더 중요한 요인이라 보고 이를 밝히고자 시도되고있다. 그러나 아동의 게임중독의 심각성에 비추어 볼 때 이에 대한 연구는 미흡하다. 청소년을 대상으로 게임중독 및 인터넷 중독에 영향을 미치는 관련변인에 관한 연구들을 포함한 선행연구들을 통하여 아동의 게임중독에 관련되는 예측변인을 고찰하면 다음과 같다. 아동의 게임중독에 영향을 미치는 개인적 변인중 성은 가장 보편적으로 다루어지고 있었다. 이들 연구들에 의하면(방희정, 조아미, 2002; 송명준, 권정혜, 2000; 정순자, 2001) 남학생이 여학생보다 중독정도가 더 높다는데 일치되고 있었다. 게임을 가장 많이 하는 시기는 초등학교 고학년 이후 중학교시기의 청소년으로 보고 되고있다(곽금주, 박혜원, 1996; 박경애, 1993). 게임중독경향은 초등학교보다 중학교청소년이 더 높은 것으로 밝혀지고 있다(방희정, 조아미, 2000). 아동과 청소년의 인터넷과 게임중독경향을 보이는 개인의 심리적 특성으로 자기통제는 가장 빈번히 다루어지고 있었다(라민오, 2001; 송원영, 1998; 이송선, 2000). 자기통제는 상황에 따라 적합한 행동을 하게 하며 미래의 더 좋은 결과를 위하여 일시적인 충동에 의하거나 즉각적인 만족을 제지하고 인내할 수 있는 능력으로 정의된다(이경님, 2000). Logue(1995)는 그 반대되는 개념으로 충동성을 들고 자기통제의 실패는 충동조절장애 혹은 중독현상을 야기한다고 보았다. 충동조절 장애는 자신이나 다른 사람에게 해가 될 수 있는 충동, 욕구나 유혹에 저항하는 능력의 장애로 섭식행동, 약물중독, 학업 부정행위(cheating), 병적인 낭비나 도박 등의 현상으로 나타난다(라민오, 2001, 제인용). 실제로 게임과 인터넷 중독을 보이는 대부분의 아동과 청소년들은 낮은 자기통제, 충동적 특성을 보임이 밝혀지고 있다. 이선경(2001)에 의하면 낮은 자기통제 능력이 청소년의 인터넷 중독에 가장 큰 설명력을 보였다. 이송선(2000)은 초등학교 5, 6학년과 중학교 2학년의 충동성이 높은 청소년이 게임중독의

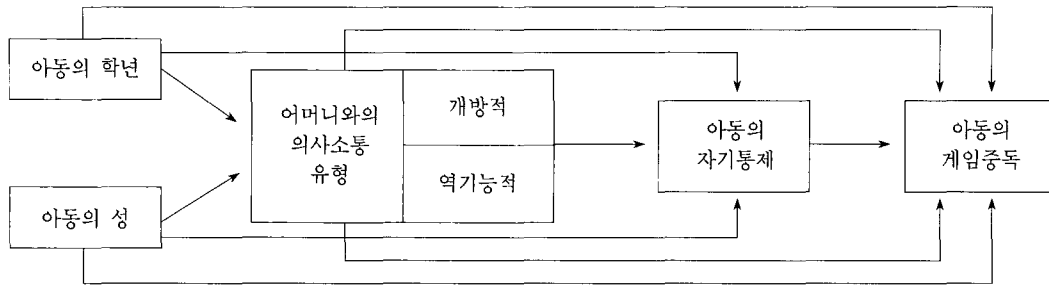
가능성이 높음을 보고하였다. 이해경(2002)도 고등학교 청소년을 대상으로 폭력게임 중독집단과 비중독 집단간에 충동성의 유의한 차이를 밝히고 있다. 또한 이해진(2001)은 중학교와 고등학교 청소년을 대상으로 충동성이 인터넷중독에 가장 큰 설명력이 나타났음을 보고하고 있다. 이에 따라 낮은 자기통제 또는 높은 충동성은 아동과 청소년의 게임중독의 중요한 예언변인임을 알 수 있다.

아동의 많은 행동이 개인적 변인과 환경적 변인에 의해 영향을 받듯이 게임중독에 아동의 개인내적 변인 이외에 가족환경 변인의 영향도 중요하다. 가족환경 변인 중 부모와 자녀간의 의사소통은 부모와 자녀간의 공동이해를 도모하는 상호반향적 과정으로(민하영, 1991) 자의 인성이나 행동발달 등에 중요한 비중을 차지한다. 그리하여 부모와 자녀간의 긍정적 의사소통은 갈등이나 문제해결의 수단으로서 의미있는 역할을 한다(조은경, 서병숙, 1994). Barnes와 Olson(1985)은 부모와 자녀간의 의사소통을 순환모형에 기초하여 개방적 의사소통과 역기능적 의사소통의 두 유형으로 분류하였다. 개방적 의사소통은 부모와 자녀간의 솔직하고 자유스러운 감정과 정보교환이 이루어지게 하여 상호이해와 만족의 정도를 높여준다. 그러므로 부모와 자녀간의 개방적 의사소통은 긍정적인 의사소통 유형이다. 반면 역기능적 의사소통은 부모와 자녀간의 의사교환이 회피되고 주제가 선택된다. 그리하여 역기능적 의사소통은 부모와 자녀간의 의사소통이 원활하지 못하여 상호불신과 문제를 야기하게 하는 부정적인 의사소통 유형이다. 최근에는 부모와 자녀간의 의사소통 특성이 게임중독과 인터넷 중독에 의미있는 영향을 미친다는 연구결과가 보고되고 있다. 방희정과 조아미(2002)는 청소년의 게임중독에 대한 부모와 자녀간의 역기능적 의사소통의 유의한 설명력을 밝히고 있다. 서순미(2001)도 고등학교 청소년의 부모와의 문제형 의사소통이 인터넷 중독을 가장 잘 예언해주는 변인임을 보고하였다. 이에 어머니와의 의사소통특성은 아동의 게임중독경향의 개인차에 중요한 가족환경변인이 된다고 볼 수 있다.

한편 어머니와의 의사소통특성은 아동의 자기통

제에도 영향을 미친다. 즉 아동에게 온정적이고 아동을 격려하고 지지하는 어머니의 양육행동은 아동의 자기통제에 도움이 되며(안미경, 1996) 거부적이고 통제적인 양육행동은 아동의 자기통제에 부정적인 영향을 미친다(이경님, 2001; Kochanska & Aksan, 1995). 그러므로 어머니와의 의사소통유형은 자기통제에 영향을 주는 중요한 변인이라 추정할 수 있다. 즉 아동의 자기통제에 어머니와의 개방적인 의사소통은 긍정적인 영향을 주며, 어머니와의 역기능적인 의사소통은 부정적인 영향을 주리라 예측할 수 있다.

이상의 연구결과들을 종합할 때, 아동의 게임중독, 자기통제와 어머니와의 의사소통유형간의 인과모형을 다음과 같이 가정할 수 있다. 첫째, 아동의 어머니와의 개방적 의사소통은 자기통제에 직접적으로 정적영향을 미치며 게임중독에는 직접적인 부적영향을 미친다. 둘째, 어머니와의 역기능적 의사소통은 자기통제에 직접적으로 부적영향을 미치며 게임중독에는 직접적으로 정적영향을 미친다. 셋째, 어머니와의 개방적 의사소통은 자기통제를 통하여 게임중독에 간접적으로 부적영향을 미친다. 넷째, 어머니와의 역기능적 의사소통은 자기통제를 통하여 게임중독에 간접적으로 정적영향을 미치는 인과모형이 가정된다. 그러나 선행연구를 통하여 아동의 게임중독에 영향을 미치는 이들 변인들간의 인과모형을 검증한 연구는 찾지 못하였다. 더욱이 국내에서 지금까지의 게임중독에 관한 연구들은 청소년기인 중학생과 고등학생을 대상으로 한 연구들(이소영, 2000; 이해경, 2002; 정경아, 2001)이 대부분이었으며 학령기 아동을 대상으로 한 연구는 부족하였다. 아동이 게임을 빨리 시작할수록 게임중독의 가능성이 높아진다는 연구(Griffiths & Hunt, 1998)와 최근 게임중독으로 인한 부작용 사례가 초등학교 아동에서도 적지 않음을 감안할 때 학령기 아동의 게임중독에 영향을 미치는 관련변인에 관한 연구가 시급하다고 본다. 이에 본 연구는 위에서 지적된 연구의 필요성과 선행연구의 문제점들을 감안하여 초등학교 4, 5학년과 6학년 아동을 대상으로 아동의 게임중독경향과 게임중독수준의 학년과 성차를 살펴보고 게임중독에 미치는 자기



〈그림 1〉 아동의 게임중독과 관련변인간의 가설적 인과모형

통제와 어머니와의 의사소통유형의 직접적 영향과 어머니와의 의사소통유형이 자기통제를 통하여 게임 중독에 미치는 간접적 영향을 파악하는데 목적을 둔다. 본 연구의 결과를 통하여 아동의 어떠한 개인적 변인과 환경적 변인이 게임중독에 취약하게 하는가를 이해하는데 도움이 되고 나아가 이러한 아동을 보호하고 예방하기 위한 게임중독 개선프로그램의 기초자료가 되리라 기대된다.

위와 같은 연구목적에 위하여 설정된 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 아동의 컴퓨터 게임중독경향과 게임중독수준의 비율은 학년(초등학교 4, 5학년과 6학년)과 성에 따라 차이가 있는가?

둘째, 아동이 지각한 어머니와의 의사소통유형(개방적과 역기능적), 자기통제 및 학년, 성이 게임중독에 미치는 직접적, 간접적 영향은 어떠한가?

연구문제를 규명하기 위하여 아동의 게임중독에 대한 학년, 성, 어머니와의 의사소통유형, 자기통제 간의 직·간접적 영향에 대한 가설적 인과모형을 〈그림 1〉과 같이 설정하였다.

4학년은 246명(33.3%), 5학년 252명(34.1%), 6학년 241명(32.6%)이었으며, 남학생은 367명(49.7%), 여학생은 372명(50.3%)으로 아동의 학년별, 성별 빈도는 비교적 고르게 분포되었다. 이들 아동의 연령대상 선정이유는 학령기 이후 아동의 컴퓨터 사용시간이 증가되며 초등학교 고학년과 중학교 연령대가 컴퓨터 사용시간이 가장 많은 것으로 보고되었기 때문에(박경애, 1993; 박혜원, 박금주, 1996), 컴퓨터 게임을 가장 많이 하는 시기를 초등학교 고학년 이후로 보았다. 그리하여 본 연구에서는 4학년을 중심으로 5, 6학년을 포함하여 이 시기 아동의 게임중독 경향의 학년에 따른 변화를 살펴보고자 하기 때문이다. 아동의 부모의 일반적 특성을 살펴보면, 부모의 연령은 어머니 36~40세 59.8%, 41~50세 28.8%, 아버지 36~40세 28.8%, 41~50세 66.6%로 36세에서 50세가 대부분이었다. 부모의 학력은 어머니 고졸 47.8% 초대졸이상 28.7%, 아버지 고졸 43.2% 초대졸이상 36.5%로 분포되었다. 아동이 지각한 가정의 경제적 수준은 보통, 64.8% 약간 부유한 편, 22.9%로 나타났다.

2. 연구도구

본 연구에서 사용된 도구는 아동의 게임중독척도, 자기통제척도와 어머니-자녀간 의사소통척도 및 아동의 배경변인 및 컴퓨터 사용에 관한 일반적 사항을 묻는 문항들로 구성된다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구의 대상은 부산시내 공립 초등학교에 재학중인 4, 5학년과 6학년의 739명의 아동이다. 이 중

1) 아동의 게임중독

아동의 게임중독을 측정하기 위하여 Young의 온라인 중독센터(The Center for On-Line Addiction)에서 만든 인터넷 중독검사를 기초로 하여 아동의 게임상황에 적합하도록 재구성하여 사용하였다. Young(1999)의 인터넷중독척도는 인터넷과 통신사용과 관련된 강박적 사용, 행동문제, 정서적 변화 등을 측정하는 내용으로 모두 20문항으로 구성된 척도이다. Young의 인터넷 중독척도를 게임중독척도로 보완한 연구로는 정경아(2001)와 방희정, 조아미(2002), 이소영(2000)의 연구가 있다. 본 연구에서의 문항내용은 "게임을 하느라고 학교(또는 집안)일을 미룬 적이 있다", "가족이나 친구들과 있는 것 보다 게임을 하는 것이 더 즐겁다", "게임 때문에 학교공부가 소홀해졌다", "게임이 없는 세상은 지루하고 재미가 없을 것 같다", "밤새 게임을 하느라 늦게 잠이 든 적이 있다", "게임을 안 할 때도 게임에 대한 생각으로 딱 차 있거나 게임을 하고 있는 것을 상상해 본 적이 있다", "게임하는 시간을 줄이려고 노력했지만 결국 실패한 적이 있다" 등이다. 본 척도는 "전혀 그렇지 않다"에서 "매우 그렇다"의 5점 척도로 점수가 높을수록 게임중독경향이 높음을 의미한다. 본 연구에서 나타난 척도의 신뢰도 Cronbach's α 는 .90으로 나타났다.

2) 아동의 자기통제

아동의 자기통제를 측정하기 위하여 이경님(2000)의 학령기 아동용 자기통제척도를 사용하였다. 본 척도는 아동이 지각한 자기통제를 평정하도록 되어 있으며 유혹저항, 과제인내, 친구관련통제, 교사관련통제, 정서통제, 사려숙고성 6요인 모두 43문항으로 구성되어있다. 본 연구에서는 이중 각 하위영역을 대표한다고 판단되는 유혹저항 5문항, 과제인내 5문항, 친구관련통제 4문항, 교사관련통제 4문항, 정서통제 4문항, 사려숙고성 6문항 모두 28문항으로 구성하였다. 본 척도는 '전혀 그렇지 않다'에서 '항상 그렇다'의 5점 척도로 점수가 높을수록 아동의 자기통제

가 높음을 의미한다. 본 연구에서 나타난 척도의 신뢰도 Cronbach's α 는 .84로 나타났다.

3) 어머니-자녀간 의사소통

아동이 지각한 어머니와의 의사소통 정도를 측정하기 위하여 Barnes와 Olson(1985)이 제작한 부모-자녀간의 의사소통척도를 정유미(1995)가 번안한 것을 아동이 지각한 어머니와의 의사소통 정도를 측정하기 위하여 재구성하였다. 의사소통의 하위영역은 개방적 의사소통과 역기능적 의사소통의 두 유형으로 구성되어 있으며, 각 영역 10문항 씩 모두 20문항으로 '전혀 그렇지 않다' 1점에서 '매우 그렇다'의 4점 척도이다. 각 하위영역의 점수가 높을수록 아동이 지각한 어머니와 자녀간의 의사소통은 개방적 또는 역기능적임을 의미한다. 본 연구에서 나타난 척도의 신뢰도 Cronbach's α 는 개방적 의사소통 .85, 역기능적 의사소통 .65로 나타났다.

3. 연구절차 및 자료분석

본 연구는 2002년 5월 16일부터 23일까지 부산시의 중류계층이 거주하는 지역의 B구와 J구에 소재하는 공립 초등학교 2개교를 임의로 표집하여 4, 5학년과 6학년 24학급 아동을 대상으로 실시되었다. 조사자들이 초등학교를 방문하여 담임교사에게 연구의 목적과 방법을 설명하고 담임교사의 협조하에 아동에게 설문지가 배부되어 응답하게 하고 회수되었다. 회수된 자료는 모두 843부이었으나 이중 부실 기재된자료는 제외되고 모두 739부가 최종 분석자료가 되었다. 연구대상 아동과 부모의 일반적 특성을 파악하기 위하여 빈도와 백분율을 구하였고 연구도구의 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였다. 연구문제 1을 검증하기 위해 이원변량분석, 사후검증으로 Duncan 검증 및 χ^2 검증을 실시하였다. 연구문제 2는 Pearson의 적률상관계수, 중다회귀분석(Multiple Regression Analysis)과 경로분석(Path Analysis)을 실시하였다.

III. 결과 및 해석

1. 아동의 학년과 성에 따른 게임중독경향과 게임중독수준의 비율

1) 아동의 학년과 성에 따른 게임중독경향

아동의 게임중독경향이 학년과 성에 따라 차이가 있는지를 알아보기 위해 먼저 학년별 성별 게임중독 점수를 제시하면 <표 1>과 같다.

<표 1>에서 나타난 아동의 게임중독점수가 학년과 성에 따라 유의한 차이가 있는지를 알아보기 위해 이원변량분석한 결과는 <표 2>와 같다. <표 2>에 의하면 아동의 게임중독은 학년의 주효과에서 유의한 차이가 나타났다. 학년간 차이를 면밀히 분석하기 위해 Duncan 사후검증한 결과에 의하면 4학년, 5학년과 6학년에 간에 유의한 차이가 나타났으나 4학년과 5학년간에는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 즉 아동의 게임중독은 4학년과 5학년보다는 6학년이 더 높은 것으로 해석된다. 또한 <표 2>에 의하면 아동의 게임중독은 성의 주효과에서 유의한 차이가 나타났다. 즉 남아가 여아보다 게임중독이 더 높은 것으로 해석된다. 그런데 아동의 게임중독에

대한 학년과 성의 상호작용효과는 유의하지 않았다.

2) 학년과 성별 아동의 게임중독 수준의 비율

게임중독 점수에 의해 20~49점 범위의 점수를 받은 아동은 일반적인 사용자로서 50~79점을 받은 아동은 초기 게임중독경향자로, 80~100점을 받은 아동은 심각한 게임중독자로 분류되었다.¹⁾ 일반적인 사용아동, 초기게임중독의 아동과 심각한 게임중독 아동의 비율에 대한 학년과 성에 따른 차이를 χ^2 검증한 결과는 <표 3>, <표 4>와 같다.

<표 3>에 의하면 4, 5학년과 6학년의 게임의 일반적인 사용아동은 67.5%, 초기게임중독아동은 31.3% 및 심각한 게임중독아동은 1.2%로 나타났다. 이중 초기 게임중독아동의 학년별로 살펴보면 4학년 26.0%, 5학년 25.8%에서 6학년 42.3%로 약 1.6배 증가되었다. 또한 심각한 게임중독 아동의 학년별로 살펴보면 4학년 0.8%, 5학년 1.2%, 6학년 1.7%로 4학년 보다 6

1) Young(1999)에 의하면 인터넷중독검사의 점수가 20점에서 49점은 일반적인 인터넷사용자, 50점에서 79점은 인터넷중독위험의 이용자, 80점에서 100점에 해당하면 심각한 인터넷중독자로 분류된다.

<표 1> 학년별 성별 아동의 게임중독 점수

	학 년						전 체	
	4학년		5학년		6학년		M	SD
	M	SD	M	SD	M	SD		
남	46,070	13,209	47,029	14,438	53,888	14,294	48,897	14,392
여	35,542	12,674	35,819	11,443	41,648	15,286	37,680	13,527
전체	40,463	13,932	41,869	14,264	47,539	16,006	43,250	15,040

<표 2> 아동의 학년과 성에 따른 게임중독 점수의 이원변량분석 결과

변량원	자승합	자유도	평균자승합	F
학년	7209,315	2	3604,658	19,366***
성	23598,070	1	23598,070	126,777***
학년×성	90,122	2	45,061	.242
오차	136439,1	733	186,138	
전체	1549300	739		

*** p<.001

〈표 3〉 아동의 학년별 게임중독수준의 χ^2 검증

게임중독수준	학년			
	4학년	5학년	6학년	계
일반적 사용	180(73.2%)	184(73.0%)	135(56.0%)	499(67.5%)
초기 게임중독	64(26.0%)	65(25.8%)	102(42.3%)	231(31.3%)
심각한 게임중독	2(0.8%)	3(1.2%)	4(1.7%)	9(1.2%)
계	246(100%)	252(100%)	241(100%)	739(100%)

$\chi^2 = 21.743^{***}$

***p<.001

〈표 4〉 아동의 성별 게임중독수준의 χ^2 검증

게임중독수준	성		
	남	여	계
일반적 사용	199(54.2%)	300(80.6%)	499(67.5%)
초기 게임중독	161(43.9%)	70(18.8%)	231(31.3%)
심각한 게임중독	7(1.9%)	2(0.5%)	9(1.2%)
계	367(100%)	372(100%)	739(100%)

$\chi^2 = 59.038^{***}$

***p<.001

학년에서 약 2배로 증가되었다. 〈표 4〉에 의하여 아동의 게임중독수준의 성별로 살펴보면 일반적 사용 아동은 남아 54.2%, 여아 80.6%로 나타났다. 또한 초기 게임중독 아동의 성별로 살펴보면 남자는 43.9%, 여아 18.8%로 남아가 여아의 약 2.5배로 나타났다. 심각한 게임중독 아동의 성별로 살펴보면 남자는 1.9%, 여아는 0.5%로 남아가 여아보다 약 4배로 높았다. 이러한 결과는 게임중독 경향의 학년과 성에 따른 차이의 위의 결과와 일치한다.

2. 아동의 게임중독에 대한 자기통제와 어머니와의 의사소통유형 및 학년과 성의 인과모형분석

1) 상관관계

인과모형을 분석하기에 앞서 회귀식의 기본가정인 다중공선성의 가능성을 검토하기 위해 아동의 게임중독, 자기통제, 어머니와의 의사소통유형 및 학년과 성간의 상관관계를 알아보았다. 이를 위해

Pearson의 적률상관분석을 실시한 결과는 〈표 5〉와 같다. 〈표 5〉에 의하면 각 독립변인간 상관계수가 .323을 넘지 않았으므로 다중공선성의 문제는 적은 것으로 판단되었다.

2) 회귀분석

아동의 게임중독에 영향을 미치는 관련변인들의 직·간접적인 영향에 대한 분석을 위하여 본 연구에서 설정된 인과모형에 따라 각 변인을 독립변인과 종속변인으로 구분하고 각각의 종속변인과 그 종속변인에 영향을 미치는 독립변인들을 대상으로 중다 회귀분석을 실시하였으며 그 결과는 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉에 의하면 아동의 게임중독에 직접적으로 영향을 미치는 변인은 아동의 자기통제($\beta = -.322$, $p < .001$), 성($\beta = -.304$, $p < .001$), 어머니와의 역기능적 의사소통($\beta = .166$, $p < .001$), 학년($\beta = .147$, $p < .001$), 어머니와의 개방적 의사소통($\beta = -.092$, $p < .05$)이었으며 이들 변인들의 게임중독에 대한 설명력은 36.2%였

<표 5> 아동의 게임중독과 관련변인간의 상관관계

	1	2	3	4	5	6
1. 학년	1					
2. 성	-.012	1				
3. 어머니와의 개방적의사소통	-.115**	.000	1			
4. 어머니와의 역기능적의사소통	.122**	-.107**	-.108**	1		
5. 자기통제	-.172***	.154***	.323***	-.197***	1	
6. 게임중독	.191***	-.373***	-.234***	.274***	-.453***	1
평균	4.99	.50	30.142	22.817	97.390	43.250
표준편차	.812	.500	6.145	5.043	14.829	15.040

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

<표 6> 인과모형의 회귀분석결과

독립변인	개방적의사소통		역기능적의사소통		자기통제		게임중독	
	B	β	B	β	B	β	B	β
학년	-.871	-.115**	.746	.121**	-2.091	-.113**	2.684	.147***
성	8.405E-03	.001	-1.065	-.106**	4.111	.136**	-9.108	-.304***
개방적의사소통					.726	.289***	-.230	-.092*
역기능적의사소통					-.351	-.116**	.497	.166***
자기통제							-.320	-.322***
상수	6.113		4.985		13.955		12.025	
R ²	.013		.026		.153		.362	
F	4.720**		9.235***		25.431***		63.679***	

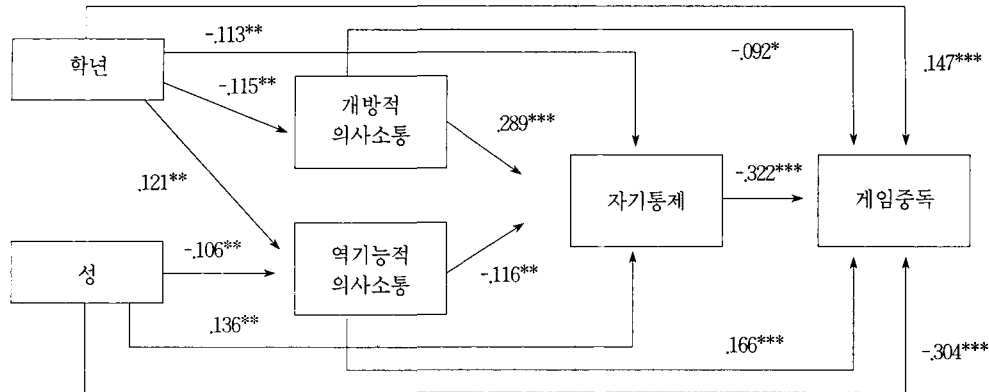
*p<.05 **p<.01 ***p<.001

다. 즉 아동의 자기통제가 낮을수록, 여아보다 남아가, 어머니와의 역기능적 의사소통이 많을수록, 학년이 높을수록, 어머니와의 개방적 의사소통이 적을수록 게임중독경향은 높은 것으로 해석된다. 이들 변인 중 아동의 자기통제가 게임중독에 가장 큰 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 아동의 자기통제에 영향을 미치는 변인은 어머니와의 개방적 의사소통($\beta = .289, p < .001$), 아동의 성($\beta = .136, p < .01$), 어머니와의 역기능적 의사소통($\beta = -.116, p < .01$)과 학년($\beta = -.113, p < .01$)이었으며 이들 변인은 아동의 자기통제를 15.3% 설명하였다. 즉 어머니와의 개방적 의사소통이 많을수록, 남아보다는 여아가, 어머니와의 역기능적 의사소통이 적을수록, 학년이 낮을수록 아동의 자기통제는 높은 것으로 해석된다. 이중 어머니와의 개방적 의사소통이 가장 큰 직접적인 영

향을 미치는 것으로 나타났다. 어머니와의 개방적 의사소통에 영향을 미치는 변인은 학년($\beta = -.115, p < .01$)이었으며 이 변인이 어머니와의 개방적 의사소통에 대한 설명력은 1.3% 정도였다. 즉 아동의 학년이 낮을수록 아동은 어머니와의 의사소통을 개방적으로 지각하는 것으로 해석된다. 어머니와의 역기능적 의사소통에 영향을 미치는 변인은 아동의 학년($\beta = .121, p < .01$)과 성($\beta = -.106, p < .01$)이었으며, 이들 변인들의 어머니와의 역기능적 의사소통에 대한 설명력은 2.6%였다. 즉 아동의 학년이 높을수록, 여아보다는 남아가 어머니와의 의사소통을 역기능적으로 지각하는 것으로 해석된다.

3) 경로분석

회귀분석의 결과를 기초로 본 연구에서 설정한



〈그림 2〉 아동의 게임중독과 관련변인의 경로분석결과

〈표 7〉 아동의 게임중독에 대한 각 변인의 인과효과

독립변인	인과적 효과		
	직접적 효과	간접적 효과	총효과
아동의 학년	.147	.052	.199
성	-.304	-.048	-.352
개방적 의사소통	-.092	-.093	-.185
역기능적 의사소통	.166	.037	.203
자기통제	-.322	-	-.322

변인의 아동의 게임중독에 미치는 직·간접적인 영향을 분석한 결과는 〈표 7〉과 같다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 초등학교 4, 5학년과 6학년 아동을 대상으로 아동의 게임중독 경향과 게임중독수준의 학년과 성차를 살펴보고 게임중독에 미치는 아동의 자기통제와 어머니와의 의사소통유형의 직접적 영향과 어머니와의 의사소통유형이 자기통제를 통하여 게임중독에 미치는 간접적 영향을 파악하는데 목적을 두고 실시되었다. 본 연구에서 나타난 결과를 선행연구와 관련지어 논의하면 다음과 같다.

첫째, 아동의 게임중독 경향은 4, 5학년보다는 6학년아동에서 더 높게 나타났다. 이러한 결과는 4, 5, 6학년 아동을 대상으로 4학년과 6학년 아동간에 게임중독의 유의한 차이를 보인 연구(정순자, 2000)와 초등학교 6학년 아동이 5학년 아동보다 게임중독 가능성이 더 높다는 보고(이송선, 2000)와 일치하였다. 이러한 연구결과들의 일치로 초등학교 고학년에서 학년이 증가할수록 게임중독 경향이 높으며 특히 6학년에서 더 높아지는 것으로 볼 수 있다. 또한 아동의 게임중독 경향은 남아가 여아보다 더 높은 것으로 나타났다. 이는 남아가 여아보다 게임중독

인과모형에 따라 경로분석을 실시하였고 그 결과는 〈그림 2〉와 같다. 〈그림 2〉에 의하면 아동의 자기통제는 게임중독에 직접적으로 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 아동의 성은 게임중독에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 아동의 자기통제와 어머니와의 역기능적 의사소통을 통하여 간접적인 영향도 미치는 것으로 나타났다. 아동의 학년은 게임중독에 직접적 영향을 미칠 뿐 아니라, 어머니와의 개방적 의사소통과 역기능적 의사소통 및 자기통제를 통하여 간접적인 영향도 미치는 것으로 나타났다. 어머니와의 개방적 의사소통은 아동의 게임중독에 직접적 영향을 미치기도 하지만 자기통제를 통하여 간접적 영향도 미치는 것으로 나타났다. 어머니와의 역기능적 의사소통은 아동의 게임중독에 직접적 영향을 미치기도 하지만 자기통제를 통하여 간접적 영향도 미치는 것으로 나타났다. 이러한 각

경향이 더 높다는 많은 연구들(이해경, 2002; 조아미, 방희정, 2002)과 일치하였다. 이로써 남아의 게임중독이 여아보다 더 높은 경향을 보임을 알 수 있다. 한편 게임중독의 수준의 비율을 학년별로 살펴본 결과 게임중독의 초기 경향을 보이는 아동의 비율은 4, 5학년에서는 약 26%정도로 유사하였으나 6학년에서는 42.3%로 약 1.6배 증가되어 6학년에서 게임중독의 경향이 더 높아진다는 앞의 결과와 일치하였다. 6학년에서 42.3%가 초기 게임중독의 경향을 보인 결과는 10대의 인터넷 중독비율이 46.8%라는 연구(김선우, 2002)와 유사하였다. 본 연구에서 심각한 게임중독의 비율이 4학년 0.8%, 5학년 1.2%, 6학년 1.7%로 나타난 결과와 중고등학교 학생을 포함한 10대의 경우 심각한 인터넷중독 수준이 7%라는 연구(김선우, 2002), 중고등학교 청소년을 대상으로 5.6%내지 8.1%가 게임중독 집단임을 보고한 연구(정희경, 2001), 게임 중독의 수준이 중학교 청소년에서 증가한다는 연구(방희정, 조아미, 2002)를 감안할 때 아동과 청소년의 게임중독의 예방과 지도의 시기에 대한 하나의 시사점을 준다고 본다. 즉 초등학교 고학년에서 중학교에 이르는 동안 인터넷 사용으로 인한 많은 정서적, 심리적 문제를 경험하는 심각한 게임중독의 비율이 두드러지게 증가됨을 알 수 있다. 그러므로 초기의 게임중독경향을 보이는 아동을 대상으로 특히 초등학교 고학년 시기에 올바른 게임사용에 대한 더욱 적극적인 감독과 지도가 필요하다고 본다. 성별에 따른 초기 게임중독 수준의 비율은 남아가 43.9%로 여아보다 약 2.5배, 심각한 게임중독수준의 비율은 남아가 1.9%로 여아보다 약 4배의 비율로 남아가 여아보다 게임중독의 경향이 높았다. 이는 초등학교, 중고등학교 청소년을 대상으로 하여 여자청소년보다 남자청소년이 게임중독 경향이 약 5배 높다는 연구결과(방희정, 조아미, 2002)와는 차이가 있었다. 이러한 차이는 연구대상의 연령 차이와 게임중독수준을 구분하는 기준이 되는 범위 점수의 차이에 기인하지 않나 본다.

둘째, 아동의 자기통제가 낮을수록, 여아보다 남아가, 어머니와의 역기능적 의사소통이 많을수록, 학년이 증가할수록, 어머니와의 개방적 의사소통이

적을수록 게임중독 경향은 더 높으며 이들 변인들의 게임중독에 미치는 영향력은 36.2%였다. 이들 변인중 성은 아동의 게임중독에 인과효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 그 다음 아동의 자기통제, 어머니와의 역기능적 의사소통, 학년, 어머니와의 개방적 의사소통의 순으로 아동의 게임중독에 인과효과가 큰 것으로 나타났다. 성은 아동의 게임중독에 직접적 영향을 미칠 뿐 아니라 자기통제와 어머니와의 역기능적 의사소통을 통하여 간접적 영향도 나타냈다. 그리하여 성은 아동의 게임중독에 인과효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 먼저 성이 아동의 게임중독에 직접적인 영향을 미친다는 결과로 남아가 여아보다 게임중독 위험의 가능성에 더 많이 노출되는 것으로 볼 수 있다. 이러한 이유로서 먼저 게임의 내용을 고려할 수 있다. 즉 대부분의 게임에는 폭력적이고 공격적인 내용이 많다는 보고(Loftus & Loftus, 1983)를 감안할 때 여아보다 남아가 게임을 더 선호하며 몰입하지 않나 추측된다. 또한 남아는 여아보다 자기통제능력이 낮은 것으로 나타나 게임 사용을 적절히 통제하지 못하는 것으로 볼 수 있다. 또한 여아보다 더 많은 남아의 어머니와의 역기능적 의사소통도 게임에 쉽게 몰입하게 하는 경향을 높이는 간접적인 효과를 보였다. 그리하여 성이 가장 큰 인과효과를 보인 것으로 해석된다. 이로써 남아는 게임중독의 위험이 높음을 알 수 있다. 아동의 자기통제는 게임중독에 가장 큰 직접적인 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 게임중독집단의 청소년과 비중독집단의 청소년의 충동성은 유의한 차이가 있다는 연구들(이해경, 2001; 정경아, 2001), 자기통제능력이 인터넷중독에 대하여 유의한 설명력이 나타났다는 연구들(송원영, 1998; 이선경, 2001)과 일치하였다. 이러한 자기통제와 게임중독 혹은 인터넷중독과의 관계에 대한 일치된 결과는 낮은 자기통제가 아동의 게임중독 경향을 높일 수 있는 중요한 변인임을 의미한다. 즉 즉각적이고 일시적인 충동이나 욕구에 따라 행동하는 충동적인 아동과 청소년들은 게임을 적절히 통제해야할 상황에서 게임사용을 조절하지 못하고 쉽게 몰입하여 중독의 경향이 높음을 알 수 있다. 이는 아동의 게

임중독을 예방하고 감소하기 위하여는 무엇보다 미래의 더 좋은 결과를 위하여 즉각적인 만족과 충동을 제지할 수 있는 능력을 도모할 수 있는 자기통제개선 훈련프로그램이 효과적임을 시사한다. 어머니와의 역기능적 의사소통은 아동의 게임중독에 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 부모와의 역기능적 의사소통이 청소년의 게임중독에 유의한 설명력이 나타난 연구(방희정, 조아미, 2002)와 일치하였다. 이는 부모와의 역기능적 의사소통이 청소년의 인터넷 중독에 유의한 영향을 미친다는 연구(이혜진, 2002)와도 유사하였다. 또한 어머니와의 역기능적 의사소통은 아동의 자기통제를 낮게하여 게임중독경향을 높이는 간접효과도 나타났다. 즉 어머니와 자녀간의 감정과 정보교환이 선택적이고 회피적이며 의사소통이 원활하지 못하여 상호이해가 단절되는 문제형의 역기능적 의사소통은 아동의 게임중독에 직접적인 영향을 미친다. 또한 어머니와의 역기능적 의사소통은 아동의 자기통제를 낮게 하여 게임중독의 경향을 높이는 간접적인 영향도 미친다. 이로써 아동이 지각한 어머니와의 역기능적 의사소통은 게임중독경향에 중요한 가족환경변인임을 알 수 있다. 이에 대해 다음과 같은 설명이 가능하다. 어머니와 아동의 관계는 인간관계의 가장 근원이며 아동과 어머니와의 의사소통은 가장 큰 직접적인 영향을 주고받는 조력관계이다. 이러한 측면에서 어머니와의 역기능적인 의사소통으로 인하여 아동은 어머니로부터 수용되고 이해받을 수 있는 기회가 감소되고 충분한 조력과 지지를 얻지 못하게 된다. 그런데 아동은 가상공간의 게임을 통하여 쉽게 자신을 자유롭게 표현하고 심리적 만족과 정서적 지지를 얻을 수 있으므로 게임행동에 몰입하고 탐닉하여 게임중독의 경향이 높아진다고 볼 수 있다. 아동의 학년은 게임중독에 직접적 영향을 미칠 뿐 아니라 어머니와의 역기능적 및 개방적 의사소통과 아동의 자기통제를 통하여 간접적인 영향도 미치는 것으로 나타났다. 즉 학년이 증가할수록 게임중독이 경향이 높으며 어머니와의 의사소통은 더 역기능적이 되고 또한 개방적으로 되지 못하여 아동의 자기통제가 낮아져 게임중독의 경향

이 높아진다. 그러므로 아동의 학년이 증가할수록 게임사용에 대한 적절한 지도와 어머니와의 개방적인 의사소통을 촉진하여 자기통제를 도모할 수 있도록 배려하여야 한다고 본다. 어머니와의 개방적 의사소통은 아동의 게임중독에 직접적인 영향을 미치며 아동의 자기통제를 통하여 간접적인 영향도 미치는 것으로 나타났다. 이는 어머니로부터 자유롭게 사실이나 감정이 표현되도록 허용되고 충분한 조력을 지각하는 아동은 현실의 가족에서 심리적 만족과 정서적 지지를 경험할 수 있으므로 게임중독의 경향이 낮은 것으로 해석된다. 또한 어머니와의 개방적 의사소통을 통하여 심리적 지지와 안정을 경험하는 아동은 더 좋은 결과를 얻기 위하여 즉각적인 만족과 충동을 제지할 수 있는 자기통제능력이 높다. 이러한 아동은 게임사용을 적절히 통제할 수 있게 되어 게임중독의 경향이 낮음을 알 수 있다. 본 연구에서 나타난 결과를 요약하고 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 아동의 게임중독 경향은 4, 5학년보다 6학년에서 더 높고, 남아보다 여아가 더 높다. 또한, 초기 게임중독수준의 아동은 6학년이 42.3%로 4, 5학년보다 약 1.6배, 심각한 게임중독수준의 아동은 6학년이 17%로 4학년보다 약 2배로 증가되었다. 초기 게임중독수준의 남아는 43.9%로 여아보다 약 2.5배, 심각한 게임중독수준의 남아는 1.9%로 여아보다 약 4배가 많았다. 둘째, 아동의 게임중독경향에 성은 직접적인 영향을 미칠 뿐 아니라 어머니와의 역기능적 의사소통과 자기통제를 통하여 간접효과도 나타나 인과효과가 가장 큰 것으로 나타났다. 그러므로 남아는 게임중독경향의 위험에 취약함을 알 수 있다. 그 다음 아동의 자기통제, 아동이 지각한 어머니와의 역기능적 의사소통, 학년, 어머니와의 개방적 의사소통의 순으로 아동의 게임중독에 인과효과가 큰 것으로 나타났다. 아동의 자기통제는 가장 큰 직접적인 부적영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 아동의 낮은 자기통제는 게임중독을 높이는 중요한 변인임을 알 수 있다. 셋째, 아동이 지각한 어머니와의 역기능적 의사소통과 개방적 의사소통은 공통적으로 아동의 게임중독에 직접적 영향을 미칠 뿐 아

니라 자기통제를 통하여 간접적인 영향도 미치는 것으로 나타났다. 그런데 이들의 아동의 게임중독에 미치는 긍정적, 부정적 영향은 다르다. 즉 아동이 지각한 어머니와의 역기능적인 의사소통은 아동의 게임중독경향을 높이는 위협요인이며 어머니와의 개방적 의사소통은 아동의 게임중독경향을 낮게 하는 보호요인임을 알 수 있었다. 아동의 학년은 아동의 게임중독에 직접적인 정적영향을 미칠 뿐 아니라 어머니와의 개방적 및 역기능적 의사소통과 자기통제를 통하여 간접적인 정적영향도 미치는 것으로 나타났다.

본 연구의 결과를 일반화하기 위한 제한점과 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 아동 개인적 변인으로 학년, 성, 자기통제와 가족환경변인으로 어머니와의 의사소통유형을 선정하여 아동의 게임중독에 대한 이들 변인들의 직접적, 간접적 영향을 살펴보았다. 그런데, 아동이 게임을 하는 이유나 동기 및 자아존중감 같은 개인적 변인, 아동과 아버지와의 의사소통유형, 부모의 컴퓨터 사용지도와 통제정도의 가족환경변인과 학교적응과 교사의 컴퓨터 통제 등과 같은 학교환경 변인도 아동의 게임중독에 중요한 영향을 줄 수 있다. 그러므로 이들 변인이 포함된 아동의 게임중독에 대한 관련변인들의 영향력을 다루는 후속연구가 필요하다.

둘째, 본 연구는 횡단적 접근에 의해 아동의 일시적인 중독경향을 살펴보는 데 그치고 있어 본 연구의 결과만으로 아동의 게임중독경향을 파악하고 일반화하는 데 한계가 있을 수 있다. 후속연구에서는 어느 한 시점인 아닌 지속적인 게임중독의 경향과 관련변인과의 관계를 살펴볼 수 있는 종단적 접근의 연구가 바람직하다고 본다. 셋째, 본 연구에서는 아동의 게임중독경향을 파악하고 그 수준을 분류하기 위하여 게임중독척도에 의한 게임중독점수에 근거하였다. 그런데 게임의 사용시간, 지속시간, 처음 시작한 시기 등의 자료도 게임중독의 중요한 기준이 될 수 있다. 따라서 게임중독경향을 파악하고 그 수준을 분류하기 위하여는 좀 더 명확한 기준에 의한 다양한 차원의 측정이 포함된 후속연구가 요구된다.

■ 참고문헌

곽금주, 강수연(1997). 전자게임에 몰입한 아동의 심리진단적 특성(I): 사례 중심으로. *인간발달연구*, 4(1), 1-18.

김선우(2002). 인터넷중독의 실태와 영향요인 연구: 소의를 중심으로. 서울대학교 대학원 석사학위논문.

김혜원(2001). 청소년들의 인터넷 이용현황과 그에 대한 원인분석-인터넷 중독증 세와 음란행위를 중심으로-. 제 37회 청소년문제연구 세미나 자료집, 19-66. 한국청소년단체협의회.

권정숙(1997). 전자오락이 아동의 공격성에 미치는 영향. 강원대학교 석사학위논문.

라민오(2001). 충동성, 인터넷 중독경향과 청소년의 사이버관련 비행의 관계. 강원대학교 석사학위논문.

민하영(1991). 청소년 비행정도와 부모-자녀간 의사소통, 가족의 응집성 및 적응 성과의 관계. 서울대학교 석사학위논문.

박경애(1993). 청소년(아동)의 전자오락 실태조사. 청소년대화의 광장.

박혜원, 곽금주(1996). 전자게임의 유형 및 평가차원에 관한 일 연구. *한국심리학회지: 발달*, 9(2), 91-105.

방희정, 조아미(2002). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. *한국발달심리학회 2002 춘계 심포지움*, 77-110.

서순미(2002). 청소년 인터넷 중독집단의 부모-자녀간 의사소통 유형 및 자기개념. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

송명준, 권정혜(2000). 대학생의 인터넷 중독현황 및 인터넷 중독이 대학생활 적응에 미치는 영향. 고려대학교 심리학과.

송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독사용에 미치는 영향. 연세대학교 석사학위논문.

송인덕(1999). 온라인중독증 개념의 타당성 검증연구. 경희대학교 석사학위논문.

- 안미경(1996). 아동의 자기조절능력 및 기질과 어머니와의 양육행동과의 관계. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 안정임, 김동국(2000). 청소년의 인터넷 중독증후군과 음란물 접촉실태에 관한 보고. 청소년의 인터넷 중독과 음란물 수용에 관한 토론회 자료집, 7-39. 한국 여성민우회.
- 여기준(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독 유형과 제반문제점. 제 19회 특수상담사례 연구 발표회 논문. 한국청소년상담원.
- 이경님(2000). 아동의 자기통제척도 개발에 관한 연구. 인간발달연구, 7(1), 99-120.
- 이경님(2001). 아동의 자기통제와 관련변인간의 인과관계. 대안가정학회지, 39(2), 97-110.
- 이선경(2001). 청소년의 인터넷 사용현황과 우울 및 자기통제력과의 관계. 서강대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제 해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위논문.
- 이승선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 석사학위논문.
- 이해경(2002). 인터넷 상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국심리학회지: 발달, 14(4), 55-79.
- 이혜진(2001). 청소년 인터넷 중독과 개인, 가족, 학교 및 또래환경요인과의 관계 연구. 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 이형초(2002). 인터넷 중독실태 및 예방과 치료. 한국발달심리학회 춘계 2002 심포지움, 111-134.
- 정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정유미(1997). 부모와의 의사소통과 청소년 문제행동에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정순자(2001). 아동의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정유정, 이숙(2001). 남자청소년의 컴퓨터 게임이용과 게임중독성 및 공격성. 대안가정학회지, 39(8), 67-80.
- 조아미(2000). 청소년의 인터넷 이용 및 중독관련 문제점 및 대책. 2000년 "청소년·법·심리" 법심리학회 심포지움, 17-37.
- 한국인터넷정보문화센터(2000). 2000년도 8월 인터넷 이용자 및 인터넷 이용행태에 대한 설문 조사결과. http://stat.nic.or.kr/public-html/allym/statistic_8.html.
- 한국일보(1999. 3월 1일). 컴퓨터 오락의 중독
- 한국일보(2001. 11월 20일). 초등생이 흥기 휘둘러
- 소년한국일보(2002. 4.23) 게임중독 "병 아닌 장애예요"
- Barnes, H.L. & Olson, D.H. (1985). Parent-adolescent communication and circumplex model. *Child Development*, 56, 438-447.
- Goldberg, I. (1995). Internet Addiction. Electronic message posted to research discussion list. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportg-p.html>.
- Griffths, M.D (1999). Internet addiction: Factor or Fiction? *The Psychologist*, 12, 246-250.
- Griffths, M.D (1999a). Violent video games and aggression: A review of the Literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212.
- Griffths, M.D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents'. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Hughes, C. (1999). The relationship of use of internet loneliness among collage students. Unpublished Doctoral Dissertation, Boston Collage.
- King, S.A. (1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? <http://rtz.stjohns.edn/~storm/iad.html>.
- Kochanska, G. & Aksan, N. (1995). Mother-child mutually positive affect, the quality of child compliance to requests and prohibitions, and maternal control as correlates of early

- internalization. *Child Development*, 66, 236-254.
- Loftus, G.A., & Loftus, E.F. (1983). *Mind at Play: The psychology of video games*. New York: Basic Books.
- Winn, M. (1977). *The plug in drug*. New York, NY: Viking Penguin, Inc.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1, 237-244. Available: <http://www.netaddiction.com>.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment. In Vandercreek & T. Jackson(eds.), *Innovations in clinical practice: A source book*, 17, 19-31. Sararota, FL: Professional Resource Press.

(2002년 10월 29일 접수, 2002년 12월 26일 채택)