

아동의 개인적 특성 및 어머니의 심리통제와 아동의 컴퓨터 게임 몰입

Children's Personal Characteristics, Mothers' Psychological Control, and the Extent of Children's Computer Game Playing

인천대학교 소비자 아동학과
전임강사 정윤주

Dept. of Consumer and Child Studies, University of Incheon
Full-time Lecturer : Yun-Joo Chyung

◀ 목 차 ▶

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

<Abstract>

The purposes of this study were to examine: (1) the extent to which school-age children used computer games; (2) whether there were differences between children who played computer games to a greater extent and children who played computer games to a normal extent in their levels of depression, anxiety, self-esteem, and social anxiety; and (3) whether children's social withdrawal, aggression, and mothers' psychological control explained the extent of children's computer game playing. The subjects were 270 children in the 6th grade. It was found that 55.6% of the children were normal users, 39.3% of the children were somewhat heavy users, and 5.2% of the children were heavy users of computer games. There was a gender difference in the proportions of heavy computer game playing. That is, there were more heavy users among boys than among girls. It was also found that social withdrawal, aggression, and mothers' psychological control were significant predictors of the extent of children's computer game playing. That is, the levels of children's social withdrawal, aggression, and their perceptions of mothers' psychological control predicted the degree to which children played computer games.

주제어(Key Words): 아동의 개인적 특성(children's personal characteristics), 어머니의 심리통제(mothers' psychological control), 컴퓨터 게임 몰입(heavy use of computer games)

1. 서론

최근 한국 아동의 생활은 컴퓨터를 빼놓고는 상상할 수 없게 되었다. 거의 모든 아동이 컴퓨터를 사용하며 컴퓨터가 여가 활동에 필수적인 도구이다. 2004년 12월에 실시한 정보통신부(2005)의 정보화실태 조사 분석 결과에 따르면 6~19세 아동 및 청소년의 97.1%가 컴퓨터를 사용하며 96.2%는 인터넷을 사용하고 주당 평균 컴퓨터 사용 시간은 12.6시간이며 인터넷 사용 시간은 10.4시간이었다. 또한 컴퓨터를 사용하는 목적을 복수 응답하게 한 질문에 대해서는 83.1%가 인터넷 접속을 들었고 45.5%는 게임을 들었으며 인터넷에 접속하는 목적으로는 75.2%가 게임이라고 응답하였다. 이러한 통계를 통해서도 알 수 있듯이 컴퓨터를 이용한 활동은 보편적인 아동 생활의 일부이며 아동이 컴퓨터를 사용하는 대부분의 시간은 인터넷에 접속하고 컴퓨터를 사용하는 활동 중에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 게임이다. 즉 컴퓨터 게임은 아동의 일상생활에서 상당한 비중을 차지하는 주요 활동의 하나로서 아동이 주당 평균 16시간을 보내는 것으로 나타난 TV 시청(정보통신부, 2005) 못지않게 아동을 이해하는데 있어서 반드시 고려되어야 할 부분인 것이다.

컴퓨터 게임이 아동의 일상적인 활동의 하나로 자리 잡게 되면서 이에 대한 관심이 증가하였는데 이는 아동이 선호하는 대부분의 게임에 폭력적이며 잔인한 내용이 포함되어 있으며(공인숙, 2002; 권준모, 2001) 아동이 컴퓨터 게임을 하면서 보내는 시간의 양이 상당하다는 사실과 더불어 과도하게 게임에 몰입하여 중독적인 게임 행동으로 발전될 위험이 있기 때문이다(곽금주, 2004).

아동이 컴퓨터 게임을 하는 것은 시각적 자극 처리 능력이나 공간 지각력 및 수리능력을 향상시키는 등 긍정적 효과도 있는 것으로 나타났지만(곽금주, 강수연, 1997; 이순형, 서봉연, 이소은, 성미영, 1999; 임송미, 2000) 과도하게 컴퓨터 게임에 몰입하는 것은 심리사회적 부작용 상태로(Young, Pistner, O' Mara, & Buchman, 2000) 장기적으로 아동의 건강한 발달을 저해할 수 있다. 또한 아동이 게임과 같은 매체를 접하는 시간이 많을수록 그 매체를 통해 경험하는 내용을 더욱 중요하게 받아들여지게 된다는 보고(Singer & Singer, 2001)는 아동이 선호하는 게임이 대부분 폭력

적임을 고려할 때 아동의 컴퓨터 게임 몰입에 대한 우려를 낳는다. 컴퓨터 게임에 지나치게 몰입하면서 생활 방식이 기존의 정상 궤도에서 벗어나거나(이해경, 2002) 극단적인 경우로서 폭력적인 게임의 내용과 유사한 방식으로 문제행동을 보이는 경우까지 나타나게 되면서(이경남, 2004) 컴퓨터 게임 몰입은 이제 아동 개인의 문제에서 더 나아가 사회적 관심사가 되었고 이에 대한 대처 방안을 마련하기 위해 관련 요인들에 대한 심도 있는 이해가 요청된다. 이에 따라 본 연구에서는 아동이 컴퓨터 게임에 몰입되어 있는 정도를 알아보고, 아동의 컴퓨터 게임 몰입 관련 요인으로서 아동의 개인적 특성 및 연구가 상대적으로 부족한 부모의 양육 행동 특성을 살펴보고자 한다.

흔히 '게임 중독'이라 일컬어지는 과도한 게임 몰입 행동은 '인터넷 중독'에서 파생된 개념이다. '인터넷 중독'은 1995년에 미국의 정신과 의사인 Ivan Goldberg가 정신과 의사들 간의 정보 교환을 목적으로 자신이 운영하던 인터넷 사이트 게시판에 정신장애 진단 및 분류 편람 제4판(DSM-IV)을 패러디하여 인터넷 중독증(internet addiction disorder)이라는 가상의 정신질환을 진단하는 기준을 제시함으로써 생겨나게 되었다(Wallis, 1997). 즉 '인터넷 중독증'이라는 용어는 일종의 농담으로 만들어진 것인데 실제로 이러한 증상을 겪고 있는 사람들이 많았기 때문에 연구자들의 주목을 받게 되었고 일반적으로 통용되고 있다. 그러나 본 연구에서는 아동이 컴퓨터 게임에 지나치게 몰입할 경우 생활의 균형이 깨어질 수 있고 장기적으로는 건강한 발달에 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 점에 주목하되 '게임 중독'이라는 용어는 아직 공식적으로 수용되고 있지 않으므로 '게임 몰입'이라는 용어를 사용한다.

최근 수년 간 아동의 컴퓨터 게임 몰입에 관한 학문적 관심이 높아지며 관련 요인에 대한 연구가 이루어져 왔는데 대체로 컴퓨터 게임의 어떤 속성이 몰입 행동을 유발하는지와 이러한 게임의 속성에 이끌리게 되는 아동의 특성에 대한 연구들로 구분해 볼 수 있다. 우선 아동의 컴퓨터 게임 몰입 행동은 어느 정도는 게임의 속성에 기인한다고 할 수 있다(Young et al., 2000). 게임을 통해 아동은 같은 관심을 가진 다른 아동들과 가상의 공간에서 사회적 관계망을 형성하고 소속감을 느

낄 수 있으며 실제 일상생활에서는 금지되어 있는 행동을 할 수도 있고 평소에 표출하지 못했던 성격의 측면을 두려움 없이 드러낼 수 있으며 자신의 평소 모습과 다른 자신을 만들어낼 수도 있다(Young, 1997). 또한 게임은 다른 매체와 달리 상호작용적인 성격이 강하여(Dorr, Rabin, & Irlen, 2002) 컴퓨터 게임을 하는 아동은 실생활에서와는 비교할 수 없을 정도로 상황 변화에 커다란 영향력을 행사하며 통제감을 경험할 수도 있어 컴퓨터 게임은 다른 매체나 놀잇감에 비해 아동에게 매력적인 요소들을 지니고 있다.

이처럼 컴퓨터 게임의 속성이 아동으로 하여금 몰입하게 하는 측면이 있지만 그러한 속성에 이끌려 모든 아동이 컴퓨터 게임에 몰입하게 되는 것은 아니다. 거의 모든 아동이 컴퓨터 게임을 하지만 몰입 행동 여부와 몰입 정도에는 개인차가 있고 게임에 지나치게 몰입하게 되는 아동은 게임이 가지고 있는 중독적 속성에 상대적으로 더욱 취약하게 되는 어떤 특성을 가지고 있을 것이다(Griffiths, 2000).

컴퓨터 게임 몰입과 관련 있는 아동의 특성에 대한 연구들은 아동의 개인적 요인, 가족 요인, 가족 이외의 관계 요인을 살펴본 것으로 구분할 수 있다. 개인적 요인으로는 성별, 충동성, 감각추구성향, 공격성, 자기통제, 사회적 문제해결능력, 의사소통 방식, 대인불안, 자아존중감 등이 연구되었다. 결과를 살펴보면 남자 아동이 여자 아동보다 게임에 몰입하는 비율이 높았고, 충동적이거나 새롭고 강한 감각적 자극을 선호하는 특성, 공격적 성향이 높은 아동이 컴퓨터 게임을 중독적으로 사용하는 정도가 높은 것으로 나타났으며 자기통제력이 낮거나 사회적 문제해결능력이 낮거나 비효율적인 방식으로 의사소통 하거나 사회적 불안을 경험하거나 자아존중감이 낮은 아동이 컴퓨터 게임에 몰입할 가능성이 높은 것으로 나타났다(김춘경, 1991; 송숙자, 심희옥, 2003; 양돈규, 2000; 이경남, 2004; 이소영, 2000; 이소영, 권정혜, 2001; 이해경, 2002).

가족 요인으로는 가족의 응집성과 적응성, 부모와 자녀의 개방적 의사소통 및 역기능적 의사소통 등이 연구되었는데 가족의 응집성과 적응성이 낮거나 부모 자녀 간 의사소통이 개방적이지 못하고 원활하지 못할 때 아동이 컴퓨터 게임에 몰입하는 경우가 많은 것으로 나

타났다(방희정, 조아미, 2003; 이경남, 2004).

가족 이외의 관계 요인으로는 교사나 친구의 사회적 지지가 연구되었는데 가족의 지지와는 달리 교사나 친구의 지지는 아동의 컴퓨터 게임 몰입과 유의한 관계가 없는 것으로 나타난 결과가 많았으며 관계가 있더라도 정도가 크지는 않았다(이해경, 2002; 조남근, 양돈규, 2001; 조아미, 방희정, 2003).

선행연구 결과의 경향을 정리해 보면 아동의 개인적 요인에 관한 연구는 대체로 충동성, 감각추구성향 등 중독과 밀접히 관련되는 것으로 알려진 성격 특성, 우울, 불안, 낮은 자아존중감 등 아동이 심리적 갈등 상황을 내면화 시키는 성향, 공격성과 같이 아동이 갈등을 외면화 시키는 경향, 사회적 불안, 사회적 문제해결능력 등 타인과의 관계형성 및 유지와 관련되는 특성들을 다루고 있음을 알 수 있다. 이들 중에서 우울, 불안, 낮은 자아존중감은 사회적 불안과 함께 아동이 사회적 상황을 피하게 되고 사회적 상황에서 자신의 모습을 표현하지 않는 등기로 작용할 수 있는 심리적 특성들이다. 그런데 전술한 바 있듯이 컴퓨터 게임은 사회적 관계에 대한 욕구나 억제되어 있던 자기표현 욕구 만족이나 통제력 행사를 가상적으로 실현할 수 있다는 보상을 주는 매체이므로 이러한 심리적 특성들이 게임 활동에의 몰입을 촉진하는 요인으로서 특히 중요하게 생각된다(Griffiths, 2000). 즉 다른 특성이 모두 유사하다면 일상생활에서 소속감이나 인정 등 사회적 욕구를 충족시키지 못하거나 자신의 본래 모습을 드러내기 어려운 특성을 가진 아동이 게임에 더욱 몰입하게 된다고 볼 수 있다. 이에 본 연구에서는 아동이 적절한 사회적 경험을 하는데 걸림돌이 될 수 있는 개인의 심리적 특성인 우울, 불안, 낮은 자아존중감, 사회적 불안이 게임 몰입 정도에 따라 다른지를 알아보려 한다. 이러한 심리적 특성으로 인해 게임에 몰입하게 되면 게임을 통해 사회적 욕구를 충족시킬 수 있겠으나 현실로 돌아왔을 때 괴리감이 커져 심리적 부적응이 더욱 심화될 수 있으므로 이러한 심리적 특성들에 대한 관심이 요구된다.

한편, 사회적 관계 형성 및 유지와 관련되는 행동으로서 사회적 철회가 있다. 사회적 철회는 또래와의 상호작용이 평균적인 정도보다 적은 상태를 말하는데 사회적 경험을 하는데 제약이 되는 사회적 불안과 같은

심리적 특성들에 의해 동기화되어 나타나는 행동이다 (Rubin, Burgess, Kennedy, & Stewart, 2003). 즉 사회적 철회는 사회적 상호작용을 스스로 제한하는 행동으로서 이러한 행동을 보이는 아동도 그렇지 않은 아동보다 실제 생활에서 부족한 사회적 욕구를 보완할 수 있는 게임에 몰입하게 될 가능성이 높다고 할 수 있다.

현실에서 얻기 어려운 것을 얻을 수 있게 하는 컴퓨터 게임의 속성에 더욱 민감하게 되는 또 다른 아동의 개인적 요인으로 공격성을 들 수 있다. 공격적인 행동은 사회적으로 수용되지 않고 제재를 받으므로 공격적 성향을 충분히 표출하지 못할 것이며 공격적인 행동을 할 경우에 얻게 되는 반응도 부정적인데 컴퓨터 게임에서는 공격성을 마음껏 표출할 수 있을 뿐 아니라 공격성을 표출한 결과는 보상으로 돌아오므로 공격적 성향을 가진 아동은 컴퓨터 게임에 더욱 몰입하게 될 것이다. 또한 공격성은 부적절하게 나타날 때 타인에게 피해를 입힐 수도 있는 성향으로서 특별한 관심이 주어져야 할 요인이다.

아동의 컴퓨터 게임 몰입 관련 가족요인을 고찰한 선행연구의 경향에서 주목할 점은 아동의 개인적 요인에 비해 가족 요인에 관한 연구가 적다는 것이다. 부모와의 의사소통이 아동의 게임 몰입에 영향을 미칠 수 있는 변수로 상당히 일관성 있게 보고 되었으나 그 이외의 요인들은 그다지 많이 다루어지지 않았다. 특히 아동의 발달과 적응에 중요한 요인인 부모의 양육행동과 아동의 게임 몰입에 관한 연구가 부족하다.

부모의 양육 관련 요인을 고찰한 소수의 연구들을 살펴보면 부모의 과보호, 과잉기대, 과잉간섭(김남숙, 2002; 박희진, 2003; 전성일 외 7인, 2000)과 같은 부정적 양육행동이 아동의 게임 몰입이나 인터넷 중독과 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 인터넷을 중독적으로 사용하는 아동은 그렇지 않은 경우보다 부모를 적대적이며 통제적으로 느끼는 경향이 있었다(오현화, 2002). 또한 아동의 인터넷 몰입 관련 요인으로 어머니의 합리적 지도, 애정적 양육, 권위주의적 통제, 과보호, 적극적 참여 양육을 고찰한 연구(김현지, 2004)에서는 이 변수들이 모두 아동의 인터넷 몰입과 관련이 있는 것으로 나타났는데 그 중에서 합리적 지도, 애정적 양육, 적극적 참여 양육 등의 긍정적 양육행

동보다는 권위주의적 통제와 과보호 등의 부정적 양육행동과의 관계가 강하게 나타났다.

부모의 양육행동과 아동의 게임 몰입에 관한 연구 결과들을 볼 때 흥미로운 점은 아동발달의 다양한 영역에 영향을 미치는 중요한 변수로 수많은 연구에서 보고되어온 애정적(수용적) 양육(Steinberg, 2001)보다 과보호, 과잉기대, 과잉간섭, 권위주의적 양육 등의 부정적 양육행동이 아동의 게임 몰입과 더욱 관련이 큰 변수로 나타났다는 점이다. 이러한 변수들은 부모가 아동의 자율적 행동을 제한하고 부모의 기준에 따를 것을 강하게 요구하는 심리적 환경을 의미하는 것으로서 이런 환경에 있는 아동들은 자신의 의사에 따라 자율적으로 행동하고 상황에 대해 통제력을 행사할 수 있는 컴퓨터 게임에 더욱 몰입하게 될 것으로 생각할 수 있다. 이에 따라 본 연구에서는 부모의 양육 요인 중 과잉간섭, 과잉통제 등의 개념이 통합된 개념인 심리통제가 아동의 컴퓨터 게임 몰입과 어떻게 관계되는지를 살펴보고자 한다. 심리통제는 아동의 심리적, 정서적 경험에 대해 부모가 지나치게 개입하여 조정하려 하거나 자유로운 자기표현을 통제하고 아동이 자신의 개인적인 영역에서 스스로 판단하고 자신의 방식으로 행동하려는 시도를 제한하는 것으로서(Morris, Steinberg, Sessa, Avenevoli, Silk, & Essex, 2002; Smetana & Daddis, 2002) 독립적이며 자율적인 개인으로 행동하고자 하는 아동의 발달적 욕구가 제대로 충족되지 못하게 한다. 이러한 상황에 있는 아동은 심리적 자유를 얻을 수 있는 컴퓨터 게임에 몰입할 가능성이 더욱 크게 될 것이다.

이상과 같은 선행연구 고찰에 근거하여 본 연구에서는 아동의 사회적 경험을 제한하는 심리적 특성들에 의해 나타나는 사회적 철회와 실제 생활에서 부적절하게 여겨져 표출이 제한되는 공격성과 함께 어머니의 심리통제가 아동의 컴퓨터 게임 몰입과 어떻게 관계되는지를 알아보고자 한다. 즉 아동이 심리적 갈등을 자신의 내부로 향하게 하는 내면화 행동인 사회적 철회와 심리적 갈등을 외부로 향하게 하는 외면화 행동인 공격성 그리고 아동에게 주요한 근접 환경인 부모의 양육 요인 중 가상공간에 더욱 몰입하게 할 것으로 예상되는 심리통제가 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 설명하는 양상을 살

해보고자 한다.

본 연구의 목적에 따라 고찰하고자 하는 연구문제를 제시하면 다음과 같다.

- 연구문제 1. 아동의 컴퓨터 게임 몰입 정도는 어떠한가?
- 연구문제 2. 아동의 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따라 사회적 경험과 관련 되는 개인적 특성(우울, 불안, 낮은 자아존중감, 사회적 불안)이 다른가?
- 연구문제 3. 아동의 사회적 철회 및 공격성은 컴퓨터 게임 몰입과 어떠한 관련이 있는가?
- 연구문제 4. 어머니의 심리통제는 아동의 컴퓨터 게임 몰입과 어떠한 관련이 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

이 연구를 수행하기 위하여 분석한 자료는 서울 소재 초등학교 두 군데의 6학년 여덟 개 학급 아동 283명을 대상으로 수집 하였다. 수집된 자료 중 응답 기재가 전체적으로 부실한 자료를 제외하고 270명(남자 149명, 여자 121명)의 자료가 분석에 사용되었다.

2. 측정도구

이 연구에서 분석한 자료를 수집하기 위해 사용한 측정도구는 아동의 우울, 불안, 자아존중감, 사회적 불안, 사회적 철회, 공격성, 어머니의 심리통제 척도, 컴퓨터게임 중독 척도였으며 각 척도에 관한 사항은 다음과 같다.

1) 우울

우울은 정안숙(2003)이 번안한 Center for Epidemiological Studies Depression Scale for Children(CES-DC) (Weissman, Orvaschel, & Padian, 1980)을 사용하였다. 이 척도는 비임상적 상황에서 우울의 정서적 측면을 측정하기 위해 개발된 것으로서 20문항으로 구성되어 있으며 '전혀 그렇지 않다' (1점), '약간 그렇다' (2점), '대체로 그렇다' (3점), '매우 그렇다' (4점)의 4점 리커트 척도로 응답하도록 되어 있다. 응답자가 얻을 수 있는 점수의 범위는 20점

부터 80점까지로서 점수가 높을수록 우울한 정서를 경험하는 정도가 높다는 의미이다. 문항의 예를 들어보면, 지난 2주 동안 '기분이 우울하고 즐겁지 않았다.', '울고 싶었다.', '가족이나 친구들이 내 기분을 좋게 해주려고 했는데도 기분이 좋아지지 않았다.' 등이다. 척도를 구성하는 문항들의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .88이었다.

2) 불안

불안은 Achenbach (1991)의 아동행동평가척도(Child Behavior Checklist: CBCL)의 한국판인 K-CBCL(오경자, 이혜련, 홍강의, 하은혜, 1997)의 불안/우울 문항 중에서 하은혜, 이수정, 오경자, 홍강의(1998) 연구와 한미현, 유안진(1995)의 연구 결과를 참고로 하여 선택한 4문항으로 측정했다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' (1점), '가끔 그렇다' (2점), '자주 그렇다' (3점)의 3점 리커트 척도로 응답하도록 되어있어 점수의 범위는 4점부터 12점까지이다. 점수가 높을수록 불안 경험 정도가 높다는 의미이다. 문항의 예를 들어보면, '나는 걱정이 많다.', '나는 지나치게 겁이 많거나 불안해한다.', '나는 스스로 완벽해야 한다고 생각한다.' 등이다. 문항들의 내적 합치도 (Cronbach's α)는 .70이었다.

3) 자아존중감

자아존중감은 Rosenberg(1965)가 개발하여 널리 사용되고 있는 자아존중감 척도(Self-esteem scale)를 심승원(2001)이 번안한 것을 참고하여 수정한 것으로 측정하였다. 이 척도는 아동이 자신에 관하여 어떻게 생각하는지를 묻는 10문항으로 구성되어 있으며 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' (1점), '대체로 그렇지 않다' (2점), '조금 그렇다' (3점), '대체로 그렇다' (4점), '매우 그렇다' (5점)의 5점 리커트 척도로 되어 있다. 응답자가 얻을 수 있는 점수의 범위는 10점부터 50점까지로서 점수가 높을수록 아동이 자신에 대해 긍정적으로 평가하고 있다는 의미이다. 문항의 예를 들어보면, '나는 적어도 다른 아이들만큼은 가치 있는 아이라고 생각한다.', '나는 대체로 나 자신에 대하여 만족한다.', '나는 좋은 성품을 많이 가졌다고 생각한다.' 등이다. 척도를 이루는

문항들의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .76이었다.

4) 사회적 불안

사회적 불안은 Franke & Hymel(1984)의 사회적 불안 및 회피 척도 중 6문항으로 이루어진 사회적 불안 하위척도를 번안하여 사용하였다. 이 척도는 아동이 또래와의 사회적 상황에서 경험할 수 있는 불안을 측정하는 것으로서 '전혀 그렇지 않다' (1점), '대체로 그렇지 않다' (2점), '조금 그렇다' (3점), '대체로 그렇다' (4점), '매우 그렇다' (5점)의 5점 리커트 척도로 구성되어 있다. 응답자가 얻을 수 있는 점수의 범위는 6점부터 30점까지이며 점수가 높을수록 또래와의 사회적 상황에서 불안을 느끼는 정도가 높다는 의미이다. 문항의 예를 들면, '친구들이 나를 어떻게 생각하는지 걱정된다.', '나는 잘 모르는 아이와 같이 있으면 불편하다.', '친구들과 있을 때 내가 엉뚱한 말이나 행동을 할 것 같아 걱정된다.' 등이다. 이 척도의 문항 간 내적 합치도(Cronbach's α)는 .75였다.

5) 사회적 철회

사회적 철회는 K-CBCL(오경자 외 3인, 1997)의 6문항으로 측정하였다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' (1점), '가끔 그렇다' (2점), '자주 그렇다' (3점)의 3점 리커트 척도로 되어 있어 응답자가 얻을 수 있는 점수의 범위는 6점부터 18점까지로서 점수가 높을수록 사회적 상황에 참여하지 않으며 스스로를 고립시키는 경향이 크다는 의미이다. 문항의 예를 들어보면, '나는 숨기는 것이 많고 남에게 속을 털어놓지 않는다.', '나는 말을 잘 하지 않는다.', '나는 수줍어한다.' 등이다. 척도를 이루는 문항들의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .69이었다.

6) 공격성

공격성은 K-CBCL(오경자 외 3인, 1997)의 공격성 척도와 한미현, 유안진(1995)의 아동행동평가 척도의 공격성 문항 중에서 10문항을 선택하여 사용하였다. 문항에 대한 응답은 '전혀 그렇지 않다' (1점), '가끔 그렇다' (2점), '자주 그렇다' (3점)의 3점 리커트 척도로 하게 되어 있어 점수의 범위는 10점부터 30점까지였다. 점수가 높을수록 아동이 다른 사람이나 주변 사물에 대

해 적대적이거나 파괴적인 행동을 하는 정도가 높다는 의미이다. 문항의 예를 들어보면, '나는 싸움을 많이 한다.', '나는 남에게 못되게 군다.', '나는 다른 아이를 치거나 때린다.' 등이다. 이 척도를 이루는 문항들 간의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .71이었다.

7) 어머니의 심리통제

어머니의 심리통제는 Barber(1996)가 개발한 심리통제 척도를 번안하여 사용하였다. 이 척도는 어머니나 아버지의 심리통제에 대해 아동이 지각하는 바를 알아보기 위해 개발된 것으로서 심리통제 개념을 구성하는 요인인 자기표현 제한, 감정 불안정, 죄책감 유발 등에 관한 16문항으로 이루어져 있다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' (1점), '조금 그렇다' (2점), '그렇다' (3점)의 3점 리커트 척도로 응답하게 되어 있어 얻을 수 있는 점수의 범위는 16점부터 48점이며 점수가 높을수록 어머니의 자유로운 의사 표현 제한, 개인적 영역에 대한 지나친 개입, 심리적 자유 구속 정도가 높다고 지각하는 것이다. 문항의 예를 들어보면, '우리 어머니는 어떤 일에 대해서 내가 느끼는 기분이나 내 생각을 바꾸려고 하신다.', '우리 어머니는 내가 하는 말을 막고 어머니가 말씀하시곤 한다.', '우리 어머니는 가족의 문제가 내 탓이라고 하신다.' 등이다. 이 척도를 구성하는 문항들의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .77이었다.

8) 컴퓨터 게임 몰입

컴퓨터 게임 몰입은 Young(1996)의 인터넷 중독 척도를 이소영(2000)이 게임 상황에 맞게 수정하고 번안한 것을 사용하여 측정했다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' (1점), '대체로 그렇지 않다' (2점), '조금 그렇다' (3점), '대체로 그렇다' (4점), '매우 그렇다' (5점)의 5점 리커트 척도로 구성되어 있어 응답자가 얻을 수 있는 점수의 범위는 20점부터 100점까지이다. 문항의 예는 '처음에 생각했던 것보다 더 오래 컴퓨터 게임을 하게 된다.', '다시 컴퓨터 게임을 할 수 있을 때를 기다리게 된다.', '컴퓨터 게임을 하고 나면 기분이 좋아진다.' 등이다. Young(1996)은 이 척도에서 50점 미만을 얻은 사람들은 정상적인 사용자, 50점 이상이며 80점 미만인 사람들은 경미한 몰입, 80점 이상인 사람들은 심

각한 몰입 상태인 것으로 분류하였다.

3. 연구 절차 및 분석 방법

1) 연구절차

이 연구를 위해 사용한 자료는 조사 대상 6학년 아동 283명을 대상으로 학교를 통해 질문지를 사용하여 수집하였다. 해당 학교에는 사전에 자료 조사 협조를 요청하여 승인을 받았다. 질문지는 연구자로부터 연구목적과 질문지 응답 방법 및 주의 사항을 설명 듣고 숙지한 각 학급의 담임교사가 학급의 자유활동 시간에 아동들에게 배부하고 응답하게 한 후 회수하였고 방과 후에 연구자가 수합하였다. 회수된 질문지를 확인하여 부실 기재된 것을 제외하고 270부의 질문지가 분석에 사용되었다.

2) 분석방법

수집된 자료는 SPSSWIN(version 10) 프로그램을 이용하여 분석되었다. 구체적인 연구문제 고찰을 위한 분석 이전에 우선 본 연구에서 다루고 있는 변수들의 경향을 알아보기 위하여 평균과 표준편차를 구하였고 변수들 간의 상관관계를 산출하였다. 연구문제 고찰을 위한 분석 방법으로는 아동의 컴퓨터 게임 몰입의 전반적 경향을 알아보기 위한 연구문제1을 고찰하기 위하여 빈도 분석을 사용하였고 빈도의 성차를 알아보기 위하여 카이 지수 검증을 실시하였다. 아동의 사회적 경험과 관련 되는 개인적 특성(우울, 불안, 낮은 자아존중감, 사회적 불안)이 컴퓨터 게임 몰입 정도에 따라 다른

지를 알아보기 위한 연구문제2를 고찰하기 위하여 t 검증을 실시하였고 아동의 사회적 철회, 공격성, 어머니의 심리통제에 따라 컴퓨터 게임 몰입이 다르게 나타나는지를 알아보고자 한 연구문제3과 연구문제4를 고찰하기 위해 위계적 중다회귀분석을 실시하였다.

III. 연구결과

연구결과를 연구문제 별로 제시하기에 앞서 본 연구에서 다루고 있는 변수들의 평균, 표준편차와 변수들 간의 상관관계를 알아보았다. 평균과 표준편차는 <표 1>에 제시된 바와 같으며 변수들의 평균이 대체로 중간 정도에 해당되는 것을 알 수 있다. 상관관계는 <표 2>에 제시된 바와 같다.

다음으로 연구결과를 연구문제 별로 제시하면 다음과 같다.

<표 1> 변수들의 평균과 표준편차

변 수	평 균	표준편차
우울	38.16	10.78
불안	6.78	2.01
자아존중감	33.22	6.34
사회적 불안	14.68	5.16
사회적 철회	9.41	2.57
공격성	13.94	2.61
어머니의 심리통제	22.46	4.33
컴퓨터 게임 몰입	47.59	17.64

<표 2> 아동의 우울, 불안, 자아존중감, 사회적 불안, 사회적 철회, 공격성, 어머니의 심리통제, 컴퓨터 게임 몰입 간의 상관관계 (n)

	1	2	3	4	5	6	7	8
1. 우울	1.00							
2. 불안	.66**	1.00						
3. 자아 존중감	-.44**	-.29**	1.00					
4. 사회적 불안	.52**	.59**	-.38**	1.00				
5. 사회적 철회	.51**	.62**	-.36**	.49**	1.00			
6. 공격성	.26**	.26**	-.20**	.20**	.21**	1.00		
7. 심리통제	.27**	.29**	-.18**	.28**	.24**	.23**	1.00	
8. 게임몰입	.14*	.13*	-.21**	.24**	.24**	.27**	.24**	1.00

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

1. 아동의 게임 몰입 정도

아동이 컴퓨터 게임에 몰입한 정도를 알아보기 위하여 먼저 컴퓨터 게임 몰입 척도에 대한 응답 점수의 분포를 <표 3>에 제시한 바와 같이 10점 단위로 나누어 살펴보았다.

다음으로는 연구 대상 아동을 컴퓨터 게임 몰입 척도에 대한 응답 점수가 50점 미만인 정상적 사용 집단, 50점이상 79점 미만인 경미한 몰입 집단, 80점 이상인 심각한 몰입 집단으로 구분하여 빈도를 산출하였고 결과는 <표 4>에 제시된 바와 같다.

또한 컴퓨터 게임 몰입 정도에는 성차가 있다는 선행 연구 결과에 따라 결과를 성별로 구분하여 제시하고 컴퓨터 게임 몰입 정도의 빈도 분포가 아동의 성에 따라 유의하게 다른지를 카이 자승 검증을 실시하여 알아보았다. <표 4>에 제시된 바와 같이 컴퓨터 게임을 정상적으로 사용하는 아동은 55.6%, 경미한 몰입을 보이는 아동은 39.6%, 심각한 몰입 상태인 아동은 5.2%로 나타났다. 컴퓨터 게임 몰입 정도가 아동의 성에 따라 차이가 있는지 카이 자승 검증을 실시한 결과, 남아(34.1%)가 여아(10.4%)보다 컴퓨터 게임에 경미하거나

심각하게 몰입되어 있는 경우가 유의하게 많은 것으로 나타났다($\chi^2 = 40.33, p < .001$).

2. 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따른 아동의 사회적 경험 관련 개인적 특성의 차이

아동의 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따라 아동의 사회적 경험과 관련 되는 개인적 특성이 다른지를 알아보기 위하여 컴퓨터 게임 몰입 점수가 50 미만인 정상 집단과 50 이상인 몰입 집단으로 나누어 우울, 불안, 자아존중감, 사회적 불안의 평균에 대해 t 검증을 실시하였다. 80점 이상인 심각한 몰입 집단은 인원이 적어 경미한 몰입 집단과 심각한 몰입 집단을 통합하여 정상집단과 몰입집단으로 구분하고 이 두 집단을 비교하였다.

분석 결과, <표 5>에 제시된 바와 같이 아동의 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따라 아동의 우울, 불안, 자아존중감, 사회적 불안은 유의하게 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 컴퓨터 게임에 몰입된 아동이 그렇지 않은 아동에 비하여 우울, 불안, 사회적 불안 정도가 높고 자아존중감은 낮았다.

<표 5> 아동의 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따른 우울, 불안, 자아존중감, 사회적 불안

변수		정상	몰입	t 값
우울	평균	36.47	40.28	-2.93***
	표준편차	10.79	10.42	
불안	평균	6.46	7.18	-2.98**
	표준편차	2.07	1.86	
자아존중감	평균	34.43	31.68	3.62***
	표준편차	6.15	6.27	
사회적 불안	평균	13.42	16.26	-4.67***
	표준편차	4.67	5.31	

p < .01, *p < .001

<표 3> 아동의 컴퓨터 게임 몰입 점수 분포

점수	빈도	백분율	누적백분율
20~29	51	18.9	18.9
30~39	46	17.0	35.9
40~49	53	19.6	55.6
50~59	52	19.3	74.8
60~69	36	13.3	88.1
70~79	18	6.7	94.8
80~89	10	3.7	98.5
90~100	4	1.5	100.0
계	270	100.0	

<표 4> 아동의 성별 컴퓨터 게임 몰입 정도

게임 몰입 정도	남	여	계
정상	57(21.1%)	93(34.4%)	150(55.6%)
경미	81(30.0%)	25(9.3%)	106(39.3%)
심각	11(4.1%)	3(1.1%)	14(5.2%)
계	149(55.2%)	121(44.8%)	270(100%)

3. 아동의 사회적 철회 및 공격성과 아동의 컴퓨터 게임 몰입

아동의 사회적 철회와 공격성이 아동의 게임 몰입과 어떻게 관련 되는지를 알아보기 위하여 사회적 철회와 공격성을 독립 변수로 하고 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 종속 변수로 하는 위계적 회귀분석을 실시하였다. 연구 문제 1의 분석에서 아동의 성에 따라 컴퓨터 게임 몰입

〈표 6〉 아동의 컴퓨터 게임 몰입에 대한 성, 사회적 철회, 공격성의 회귀분석 결과

독립변수	B	SE _B	β	t
1단계($R^2 = .18$)				
성	-14.85	1.99	-.42	-7.47***
2단계($R^2 = .25$)				
성	-14.03	1.91	-.40	-7.36***
사회적 철회	1.41	.38	.21	3.76***
공격성	1.16	.37	.17	3.15**

p < .01, *p < .001

정도가 유의하게 달랐으므로 여기에서는 아동의 성을 분석 1단계에서 독립변수로 투입하여 통제하고 2단계에서 사회적 철회와 공격성을 독립변수로 하여 분석함으로써 결과 해석의 혼란을 방지하였다. 이 분석의 결과는 〈표 6〉에 제시되었다.

〈표 6〉에 제시된 바와 같이 위계적 회귀분석 1단계의 결과는 성이 아동의 컴퓨터 게임 몰입 정도를 설명하는 유의미한 변수임을 보여준다. 즉, 남아가 여아보다 컴퓨터 게임에 몰입하는 정도가 크다는 의미이다.

2단계 분석의 결과는 사회적 철회와 공격성이 모두 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 유의미하게 설명하는 변수임을 보여준다. 1단계 분석에서 성만을 독립변수로 투입했을 때보다 전체적인 설명력이 유의미하게 증가하여($p < .001$) 사회적 철회와 공격성 모두 아동의 성이 통제된 상태에서 독립적으로 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 유의미하게 설명하는 변수임을 알 수 있다. 즉 또래 아동과의 사회적 상호작용을 스스로 제한하는 아동일수록 컴퓨터 게임에 몰입하는 정도가 높으며 공격적인 성향이 강한 아동일수록 컴퓨터 게임에 몰입하는 정도가 높다는 의미이다.

4. 어머니의 심리통제와 아동의 컴퓨터 게임 몰입

아동의 개인적 특성인 사회적 철회 및 공격성이 아동의 컴퓨터 게임 몰입에 대해 가지는 설명력과는 별도로 부모의 양육 요인인 어머니의 심리통제가 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 설명하는지를 알아보기 위하여 1단계에서 성을, 2단계에서 사회적 철회와 공격성을 독립변수로 하여 컴퓨터 게임 몰입을 예측하였던 회귀 모델에 3단계로 어머니의 심리통제를 독립변수로 추가하였다.

〈표 7〉 아동의 컴퓨터 게임 몰입에 대한 성, 사회적 철회, 공격성, 어머니의 심리통제의 회귀분석 결과

독립변수	B	SE _B	β	t
1단계($R^2 = .18$)				
성	-14.85	1.99	-.42	-7.47***
2단계($R^2 = .25$)				
성	-14.03	1.91	-.40	-7.36***
사회적 철회	1.41	.38	.21	3.76***
공격성	1.16	.37	.17	3.15**
3단계($R^2 = .28$)				
성	-13.97	1.88	-.39	-7.43***
사회적 철회	1.19	.38	.17	3.16**
공격성	.97	.37	.14	2.62**
어머니의 심리통제	.64	.23	.16	2.82**

p < .01, *p < .001

이 분석의 결과는 〈표 7〉에 제시되어 있다.

〈표 7〉에 제시된 바와 같이 3단계 분석에서 독립변수로 추가된 어머니의 심리통제는 아동의 컴퓨터 게임 몰입 정도를 설명하는 유의미한 독립변수로 나타났다. 또한 어머니의 심리통제를 추가함으로써 전체적인 설명력이 통계적으로 유의미하게 증가하여($p < .01$), 아동의 개인적 특성인 사회적 철회나 공격성 외에 부모의 양육 요인인 어머니의 심리통제도 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 설명하는 변수인 것으로 나타났다. 이 결과는 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 설명하는 것으로 상대적으로 연구가 많았던 아동의 개인적 특성 이외에 부모의 양육 요인인 어머니의 심리통제도 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 설명하는 영향력 있는 변수임을 나타낸다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 초등학교 아동의 컴퓨터 게임 몰입 정도, 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따른 우울, 불안, 자아 존중감, 사회적 불안의 차이, 성, 사회적 철회, 공격성, 어머니의 심리통제에 따른 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 살펴보았다. 연구문제 별로 얻은 분석 결과를 바탕으로 논의 및 결론을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 아동의 컴퓨터 게임 몰입 정도를 빈도분석을 통해 알아본 결과, 게임 몰입 척도 점수 50점 미만인 정

상적인 사용 아동이 55.6%, 50점 이상 80점 미만인 경미한 몰입 상태의 아동이 39.3%, 80점 이상인 심각한 몰입 상태의 아동이 5.2%인 것으로 나타났다. 이 결과는 컴퓨터 게임 몰입을 50점 이상으로 보았던 연구에서 44~51%, 80점 이상으로 보았던 연구에서 3~7%로 나타난 몰입 아동의 비율(이해경, 2002; 조아미, 방희정, 2003) 범위와 유사하며 정도와 무관하게 컴퓨터 게임에 몰입되어 있는 아동이 절반 가까이 된다는 것을 재차 확인하여 아동의 컴퓨터 게임 몰입이 상당히 심각한 문제임을 알 수 있다. 그런데 컴퓨터 게임 몰입 비율에는 성차가 있어서 남아가 여아보다 몰입되어 있는 비율이 더 높았다. 이러한 결과는 아동의 생활 지도에 있어서 컴퓨터 게임에 관하여 감독 할 때 남아들에게 보다 많은 관심을 기울일 필요가 있음을 시사한다.

둘째, 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따라 아동의 우울, 불안, 자아존중감, 사회적 불안이 다른지를 알아본 결과, 컴퓨터 게임에 몰입된 집단(컴퓨터 게임 몰입 척도 점수 50점 이상)이 그렇지 않은 집단의 아동보다 우울, 불안, 사회적 불안이 높았고 자아존중감은 낮았다. 이 결과는 아동의 컴퓨터 게임 몰입 성향 정도에 따라 우울, 불안, 자아개념, 사회적 불안에 차이가 있어 컴퓨터 게임에 몰입하는 아동은 우울이나 불안을 경험하는 정도가 높고 자아개념이 부정적이며 또래 아동들과의 사회적 상황에서 불안한 심리적 특성을 보인다는 선행연구 결과(박성혜, 2000; 송숙자, 심희옥, 2003; 이정님, 2004; 이수영, 2002)와 일치한다.

이 결과는 인터넷을 중독적으로 사용하는 청소년은 그렇지 않은 청소년보다 온라인 대인관계와 대면 대인관계 성향에서 차이가 나타나는 것으로 보고된 연구(김광웅, 유미숙, 이지향, 2004)와 관련 지어 볼 때 의미가 보다 명확해진다. 이 연구에서는 인터넷에 중독된 청소년은 대면 대인관계와 비교했을 때 온라인 대인관계에서 보다 사교적이며 우호적인 성향을 보였고 정상적인 인터넷 사용 청소년보다 온라인 상황에서 더욱 지배적이며 과시적인 성향을 나타내어 인터넷 중독 청소년들은 실제 상황에서의 대인관계보다 온라인 대인관계가 더 긍정적인 것으로 나타났다. 이러한 선행 연구 결과를 바탕으로 하여 본 연구 결과를 해석해보면, 사회적 불안, 우울, 불안, 부정적 자아상 등의 심리적 특성으로

인해 현실의 사회적 상황에서 적극적인 사회적 관계 경험을 하기 어려운 아동들이 의명성에 의해 타인의 평가에 대한 두려움 없이 그러한 경험을 가능하게 해 주는 컴퓨터 게임에 더욱 몰입하게 된다고 할 수 있다.

그런데 긍정적인 시각에서 본다면 가상 공간에서의 사회적 관계 경험 보완 및 그러한 경험을 통한 사회적 기술 연습 및 자신감 증진이 바람직할 수도 있으나 가상 공간에서의 경험이 실제 상황으로 일반화되지 않고 가상 공간에서 그치며 거기에서 얻는 심리적 보상으로 인해 몰입이 더욱 심화될 가능성도 무시할 수 없다. 따라서 컴퓨터 게임 이외의 여가활동 대안을 제시해 주고 실제 생활에서 활용할 수 있는 사회적 기술 향상 교육이 이루어져야 할 것이다.

셋째, 사회적 철회 및 공격성과 아동의 컴퓨터 게임 몰입 간의 관련을 살펴본 결과 이 두 변수는 모두 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 유의미하게 설명하였다. 이러한 결과는 사회적 불안이나 낮은 자아존중감, 우울, 불안 등이 행동으로 나타난 개인인 사회적 철회가 심할수록 실제 사회적 경험을 대체할 수 있는 컴퓨터 게임에 몰입하게 한다는 의미로 해석된다. 이는 사회적으로 고립된 개인이 가상공간에 몰입하는 정도가 크다는 Griffiths (2000)의 주장과 일치한다.

또한 공격성 정도가 높은 아동일수록 컴퓨터 게임에 몰입하는 정도가 높은 결과는 사회적으로 부적절한 행동으로서 타인에게 피해를 줄 수 있으며 다른 사람들로 부터 부정적 반응을 얻게 되는 공격적 성향을 가진 아동이 현실에서와 같은 제재 없이 공격적 행동을 통해 보상을 얻을 수 있는 컴퓨터 게임에 더욱 몰입하게 된다고 볼 수 있다. 이러한 결과는 컴퓨터 게임을 통해 현실에서 도피하고자 하는 동기를 가진 청소년이 그렇지 않은 청소년에 비해 폭력적 게임 중독 경향이 높다는 연구(이해경, 2002)결과와 관련 지어 해석할 수 있다. 즉 자신의 심리적 갈등을 외부로 향하게 하는 외면화 경향인 공격성을 가지고 있으나 현실적인 제약으로 인해 충분히 표출할 수 없는 아동이 그러한 현실을 피하여 컴퓨터 게임에 몰입하게 된다고 할 수 있다. 공격적이며 폭력적 내용의 게임을 반복하는 과정에서 아동의 공격적 성향이 더욱 강화되고 실제 상황에서 다른 사람들의 행동을 공격적 의도로 해석하고 이에 대해 공격적

행동으로 대응할 가능성도 있으므로(Irwin & Gross, 1995; Kirsh, 1998) 아동이 이용하는 컴퓨터 게임의 내용을 비폭력적인 것으로 제한하고 공격적 성향을 사회적으로 바람직한 방법으로 해소하도록 유도해 주어야 할 것이다.

넷째, 아동의 컴퓨터 게임 몰입과 관련하여 상대적으로 연구가 부족한 부모의 양육 요인이 아동의 개인적 특성만큼 컴퓨터 게임 몰입 행동을 설명하는 변수임을 알아보기 위해 어머니의 심리통제를 독립변수로 하여 아동의 컴퓨터 게임 몰입 행동을 예측하였다. 그 결과 어머니의 심리통제 정도를 높게 지각할수록 아동의 컴퓨터 게임 몰입 정도가 높은 것으로 나타났다. 이 결과는 아동의 컴퓨터 게임 몰입이 아동의 개인적 특성 뿐만 아니라 아동의 근접 환경인 부모 양육 요인에 따라서도 다를 수 있음을 나타낸다. 그리고 청소년의 일반적인 문제행동과 인터넷 비행이 어머니의 심리통제와 정적인 상관관계를 보이는 것으로 나타난 연구(김희화, 2003)와 같은 맥락에서 해석할 수 있다. 특히 어머니의 심리통제는 아동 생활의 개인적인 영역과 정서적인 측면에서 자율성을 제한하는 것으로서 독립적인 개체로서 독자적인 자아정체감을 형성해가려는 동기가 강하게 나타나기 시작하는 초등학교 상급 학년 시기 이후에 특히 문제가 될 수 있다. 즉 어머니의 심리통제를 강하게 경험하는 아동은 자율성에 대한 욕구를 충족시킬 대안적인 상황으로서 컴퓨터 게임에 더욱 몰입할 수 있는 것이다. 따라서 선행 연구(방희정, 조아미, 2003)에서 나타난 바와 같이 아동과의 개방적 의사소통을 통해 아동의 발달적 특성과 필요를 이해하고 여가활동에 대한 구체적인 대화와 감독을 하되 발달 수준에 적합한 자율성을 부여해 주는 부모의 역할이 아동의 부적응적인 컴퓨터 게임 몰입 가능성을 감소시킬 수 있을 것이다.

본 연구의 결과를 요약해 보면 다음과 같다. 컴퓨터 게임에 몰입한 아동의 비율이 절반 정도로서 일반적인 아동을 대상으로 적절한 지도와 감독이 필요한 수준임을 알 수 있었다. 특히 몰입 비율이 높은 남아에 대한 관심 있는 지도가 요구된다. 그리고 일상생활에서 사회적 경험을 하는데 방해가 되는 심리적 특성인 우울, 불안, 낮은 자아존중감, 사회적 불안, 사회적 철회 성향이 높은 아동이 컴퓨터 게임의 중독적 속성에 더욱 끌리는

경향이 있는 것으로 나타났으며 현실적으로 부적절한 특성인 공격적 성향이 높은 아동도 컴퓨터 게임에 더욱 몰입하는 경향이 있었다. 또한 어머니의 심리통제를 높게 지각하는 아동도 컴퓨터 게임에 몰입하는 정도가 높은 것으로 나타났다.

이상에서 기술한 바와 같이 본 연구에서는 최근에 급격히 사회적 문제로 떠오른 아동의 컴퓨터 몰입 행동 관련 요인으로서 아동 개인의 심리적 특성과 함께 연구가 상대적으로 부족한 부모 양육 요인이 기존에 많이 연구 되어온 아동의 개인적 특성과 마찬가지로 아동의 컴퓨터 게임 몰입을 설명하는 주요 변수임을 고찰하였다는 측면에서 특히 의의를 찾을 수 있다.

마지막으로 본 연구의 결과를 해석하는데 있어서 고려해야 할 제한점을 제시하고 후속 연구에 대한 제언을 해보면 다음과 같다. 본 연구는 질문지를 사용하여 한번의 검사에 의해 이루어졌으므로 컴퓨터 게임 몰입 관련 요인과 컴퓨터 게임 몰입 간의 인과관계를 검증한 것이 아니다. 따라서 아동의 우울, 불안, 자아존중감, 사회적 불안이 아동의 컴퓨터 게임 몰입 여부에 따라 다르게 나타난 결과나 사회적 철회, 공격성, 어머니의 심리통제 정도가 높을수록 아동의 컴퓨터 게임 몰입 정도가 높은 것으로 나타난 결과는 관련성만을 제시해주는 것이다. 앞으로 실험이나 종단적 연구를 통한 후속 연구의 축적을 통해 인과 관계를 고찰해야 할 것이다. 또한 본 연구에서는 아동의 컴퓨터 게임 몰입 관련 요인 중 특히 중요하다고 판단되는 개인적 특성과 부모의 양육 요인으로서 어머니의 심리통제만을 살펴보았다. 그런데 아동의 실제 생활에서는 보다 많은 변수들이 복합적으로 작용하고 있으므로 이들 변수 간의 상호작용 효과를 고찰하여 아동의 컴퓨터 게임 몰입 가능성을 감소시키는 환경을 형성하는 다양한 변수들을 상정하고 이들의 영향력을 통합적으로 살펴보는 연구를 통해 아동의 컴퓨터 게임 몰입 행동을 예방하고 대처하는 데 필요한 지도 방안을 마련해 나가야 할 것이다.

■참고문헌

공인숙(2002). 아동의 전자게임 사용 실태. 한국가정관리학회지, 20(3), 63-71.

- 곽금주(2004). 컴퓨터 게임과 아동, 청소년 발달과의 관련성 연구 개관. 한국심리학회지: 사회문제, 10(특집호), 147-175.
- 곽금주, 강수연 (1997). 전자게임에 몰입한 아동의 심리진단적 특성(I): 사례를 중심으로. 인간발달연구, 4(1), 1-16.
- 권준모(2001). 온라인 게임의 문제점 및 대응방안. 인터넷 중독 예방 상담 센터 인터넷중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼 자료집.
- 김광웅, 유미숙, 이지향(2004). 인터넷 중독 여부에 따른 온라인 대인관계 성향과 대면 대인관계 성향의 차이. 아동학회지, 25(2), 109-120.
- 김남숙(2002). 중학생의 인터넷 중독에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김춘경(1991). 비디오게임과 아동의 인성특성 간의 관계 연구. 서울여대 대학원 석사학위논문.
- 김현지(2004). 어머니의 양육행동특성들과 초등학교 아동의 인터넷 사용과의 관계. 한국생활과학회지, 13(6), 861-874.
- 김희화(2003). 청소년의 문제행동 및 인터넷 비행에 대한 모감독과 심리적 통제의 영향. 청소년학 연구, 10(3), 133-153.
- 박성혜(2000). 아동의 컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성 간의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박희진(2003). 자기통제력, 자기효능감 및 부정적 양육행동이 초등학생의 인터넷 중독에 미치는 영향. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 방희정, 조아미(2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. 한국심리학회지: 발달, 16(1), 1-22.
- 송숙자, 심희옥(2003). 아동의 컴퓨터 게임 몰두 성향과 심리사회 및 행동적 특성에 관한 연구. 아동학회지, 24(5), 27-41.
- 심승원 (2001). 아동이 지각한 사회적 지지와 자아존중감 및 공격성과의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 양돈규(2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. 청소년학 연구, 7(2), 117-136.
- 오경자, 이혜련, 홍강의, 하은혜(1997). 아동·청소년 행동평가척도(K-CBCL). 중앙적성연구소.
- 오현화(2002). 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향 요인. 한림대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경님(2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. 대한가정학회지, 41(1), 77-91.
- 이경님(2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향. 대한가정학회지, 42(4), 99-118.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이소영, 권정혜(2001). 인터넷 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 한국심리학회지: 임상, 20(1), 67-80.
- 이수영(2002). 청소년의 게임이용동기와 자존감, 의존성이 게임몰입과 게임중독에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 이순형, 서봉연, 이소은, 성미영(1999). 컴퓨터게임이 아동의 공간기술과 단기기억에 미치는 효과. 아동학회지, 20(3), 1-14.
- 이혜경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국심리학회지: 발달, 14(4), 55-79.
- 임송미(2000). 컴퓨터 게임이 아동의 수리 능력과 공간 기술에 미치는 효과. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 전성일, 류정환, 김영미, 정홍경, 조아라, 이정호, 최영민, 이기철(2000). 청소년의 컴퓨터게임 이용실태, 부모양육방식, 개인의 정신병리. 소아, 청소년정신의학, 11(1), 27-41.
- 정안숙(2003). 가족 및 또래관계가 저소득 가정 아동들의 우울 및 반사회적 성향에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 조남근, 양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행간의 관계. 한국심리학회지: 발달, 14(1), 91-111.

- 조아미, 방희정(2003). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. *청소년학연구*, 10(1), 249-275.
- 정보통신부(2005). 2004년 하반기 정보화실태조사.
- 하은혜, 이수정, 오경자, 홍강의(1998). 문제행동에 대한 청소년 자신과 부모 평가간의 관계: K-CBCL과 YSR의 하위요인 구조 비교. *소아, 청소년정신의학*, 9(1), 3-12.
- 한미현, 유안진(1995). 아동행동평가척도(CBCL)의 타당화 연구. *아동학회지*, 16(2), 5-21.
- Achenbach, T. M. (1991). *Manual for the child behavior checklist/4-18 and 1991 profile*. Burlington, University of Vermont, Department of Psychiatry.
- Barber, B. K. (1996). Parental psychological control: Revisiting a neglected construct. *Child Development*, 67, 3296-3319.
- Dorr, A., Rabin, B. E., & Irlen, S. (2002). Parenting in a multimedia society. In M. H. Bornstein (Ed.), *Handbook of Parenting* (2nd ed., Vol. 5, pp. 349-373). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Franke, S., & Hymel, S. (1984, May). Social anxiety in children: The development of a self-report measure. Paper presented at the biennial meeting of the University of Waterloo Conference on Child Development. Waterloo, Ontario.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3, 211-218.
- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*, 10, 337-350.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through "Mortal Kombat" colored glass: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood*, 5, 177-184.
- Morris, A. S., Steinberg, L., Sessa, F. M., Avenevoli, S., Silk, J., & Essex, M. (2002). Measuring children's perceptions of psychological control: Developmental and conceptual considerations. In B. K. Barber (Ed.), *Intrusive parenting: How psychological control affects children and adolescents* (pp. 125-160). Washington, D. C.: American Psychological Association.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Rubin, K. H., Burgess, K. B., Kennedy, A. E., & Stewart, S. L. (2003). Social Withdrawal in childhood. In E. J. Mash, & R. A. Barkley (Eds.), *Child psychopathology* (2nd ed., pp. 372-406). New York, NY: Guilford.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (Eds.). (2001). *Handbook of children and the media*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Smetana, J. G., & Daddis, C. (2002). Domain-specific antecedents of parental psychological control and monitoring: The role of parenting beliefs and practices. *Child Development*, 73, 563-580.
- Steinberg, L. (2001). We know some things: Parent-adolescent relationships in retrospect and prospect. *Journal of Research on Adolescence*, 11, 1-19.
- Wallis, D. (1997, January 13). Just click no. *The New Yorker*, 72, 28-29.
- Weissman, M. M., Orvaschel, H., & Padian, N. (1980). Children's symptoms and social functioning self-report scales: Comparison of mothers' and children's reports. *Journal of Nervous Mental Disorders*, 168, 736-740.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use:

XL. Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.

Young, K. S. (1997, August). What makes the internet addictive: Potential explanations for pathological internet use. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, Chicago, IL.

Young, K. S. (1999). Net compulsions: The latest

trends in the area of Internet addiction. Retrieved July 3, 2005, from http://www.netaddiction.com/net_compulsions.htm

Young, K. S., Pistner, M., O'Mara, J., & Buchman, J. (2000). Cyber-disorders: The mental health concern for the new millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3, 475-479.

(2005년 7월 31일 접수, 2005년 10월 6일 채택)