



초등학생의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 부모관련 변인

김 기 숙¹⁾ · 김 경 희²⁾

1) 중앙대학교 박사과정, 2) 중앙대학교 간호학과 교수

= Abstract =

Parent Related Factors in Internet Game Addiction among Elementary School Students

Kim, Ki Sook¹⁾ · Kim, Kyunghee²⁾

1) Doctoral Student, Department of Nursing, College of Medicine, Chung-Ang University

2) Professor, Department of Nursing, College of Medicine, Chung-Ang University

Purpose: The purpose of this study was to explore the parent related factors that influence internet game addiction among elementary school students. **Method:** Data was collected through self-administered questionnaires and descriptive statistics, t-test, ANOVA, correlation and stepwise multiple regression were used to analyze the data. Data survey was conducted with 739 conveniently selected students who were in grades 4, 5, and 6 of elementary schools in Seoul or Gyung-gi province. **Results:** The addiction groups were classified as general user group (84.3%), potential risk group (10.0%) and high risk group (5.7%). There were significant internet game addiction differences by gender, grade, expense of internet café, religion, school record, place where child played, economic status, and duration and frequency of game play. The addiction was negatively correlated to parents' attachment, supervision, attitude to child nurturing, and expectations regarding school study. The most significant variables were both parents' attitude to child nurturing, and mother's supervision. These three variables explained 20.7% of internet game addiction in elementary school students. **Conclusion:** These findings are expected to make a contribution to the creation of ideal interventions at school, home, and counselling centers to prevent internet game addiction.

Key words : Parents, Internet game, Child, Addiction

주요어 : 초등학생, 인터넷게임중독, 부모관련변인

교신저자 : 김경희(E-mail: kyung@cau.ac.kr)

투고일: 2008년 9월 12일 심사완료일: 2009년 1월 14일

• Address reprint requests to : Kim, Kyunghee(Corresponding Author)

Department of Nursing, College of Medicine, Chung-Ang University
221, Heuksuk-dong, Dongjak-gu, Seoul 156-756, Korea
Tel: 82-2-820-5670 Fax: 82-2-824-7961 E-mail: kyung@cau.ac.kr

서 론

연구의 필요성

우리나라는 2008년 1월 현재 전체 인구의 76.3% 인 3,482만명이 인터넷 이용을 하고 있으며, 세계적으로도 그린랜드, 네덜란드, 노르웨이, 뉴질랜드, 스웨덴에 이어 6위의 높은 인터넷 이용율을 보이고 있다. 또한 청소년의 인터넷 이용율도 증가하여 중고등학생 뿐만 아니라 초등학생의 경우도 인터넷 이용률이 2000년에는 63.7%에 불과하였으나, 이듬해인 2001년에는 87.3%, 2006년 말 97.6%로 급증하는 추세를 보이고 있다(National Internet Development Agency of Korea; 이하 NIDA 사용, 2007, 2008).

인터넷의 이용은 다양한 영상매체, 음악, 그림·이미지 등을 콘텐츠로 가지고 있기 때문에 교육과 학습에 활용하는 한편 인터넷을 통한 또래 간 의사소통, 친목도모 및 정보교류, 취미나 여가 활동 향유 등 가상 공간상의 다양한 경험을 통해 자기만족감을 높일 수 있는 순기능을 가지고 있으나 과다사용으로 인해 수면부족, 시력저하 등의 건강악화, 학교공부 직장업무 등의 생활과괴, 인터넷 사용과 주변인으로부터의 스트레스, 교우관계 등 사회생활의 위축, 경제적 궁핍, 성격변화, 현실과 가상공간의 혼동 등의 역기능 또한 존재하는 것이 사실이다(NIDA, 2007; Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion; 이하 KADO 사용, 2007).

오늘날 인터넷의 과다사용으로 인해 나타나는 병적 증상을 인터넷의 병적사용(pathological Internet use), 인터넷 남용(Internet abuse)등으로 정의하는 경우도 있으나 1997년 Goldberg가 인터넷 중독 장애(Internet addiction disorder)라는 용어를 처음 사용한 이후 대부분의 연구에서 '인터넷 중독'이라는 용어를 사용하고 있고, 2012년 개정예정인 DSM-V에도 최근 우리나라를 비롯한 아시아 국가들의 청소년 중독 심각성이 대두되면서 Internet Addiction이 진단명으로 포함될 가능성이 커지고 있다(Block, 2008).

또한 2007년 한국 정보문화 진흥원의 연구결과에 따르면 성인(37.2%)과 달리 청소년은 인터넷 이용의 주목적이 인터넷 게임(67.4%)이었고, 2007년 12월 한국 인터넷 진흥원의 조사에서는 실제 초등학생의 94.1%, 중학생의 97.5%, 고등학생의 99.1%가 게임과 오락의 여가활동을 위해 인터넷을 사용한다고 응답하는 등 인터넷 사용의 주 목적이 정보검색이나 커뮤니티 활동보다 게임과 오락에 집중되어 있음을 알 수 있다.

지금까지의 인터넷 중독에 관한 많은 연구에서는 일반적 인터넷 이용에 대한 연구가 주를 이루었다. 그러나 이와 같이 청소년의 인터넷 게임이용이 증가하면서 인터넷 게임중독에 대한 연구의 필요성이 제기되고 있으며, 인터넷 게임의 특성

상 중독에 이르게 되면 가상공간이나 현실공간을 혼동한 폭력적 행동을 보이거나 정체성 혼란을 경험하게 되어, 일상생활에서 부적응 문제와 일탈행동을 일으키게 된다. 또한 초등학생의 경우 인터넷 게임 중독으로 인해 적응력 저하, 공격성, 충동성, 폭력성, 가족 및 친구관계 악화, 고립감 및 우울감 유발, 자아정체성 상실 등과 같은 문제점을 나타낸다(Ahn & Lee, 2002; Song & Sim, 2003).

특히, 초등학생은 아동기에 속하는 연령대로, 이러한 아동기에 해결되지 않은 문제들이 아동의 성장과 더불어 더 큰 사회적 부적응 행동이나 문제행동 등을 유발할 수 있으므로 초등학생의 인터넷 게임중독이 주요 관심사가 되고 있다. 아동기의 인터넷 게임중독 등의 문제행동은 초기에는 그 정도가 비교적 가벼워 적절한 치료가 가능하지만 지속적으로 유지되는 특성이 있어 발생초기에 그 문제가 해결되지 않고 방치되는 경우 만성화되어 정도가 심각한 수준으로 발전해나감에 결국 청소년 비행이나 성인범죄로 이어질 수 있다(Nam & Kim, 2000).

가정은 자녀와 부모가 처음으로 접하는 환경이며, 가정 생활 속에서의 부모의 태도는 자녀의 행동에 일차적으로 영향을 주고 개인의 행동양식의 형성과정에서 중요한 작용을 하게 된다. 특히, 아동기에 있어서 부모의 자녀 행동에 대한 인식은 자녀의 비정상 행동에 영향을 주며(Gwark, 2002), 아동의 발달력, 인구학적 요인 중 특히 가족적 요인은 아동의 인터넷 게임중독이 포함된 문제행동에 가장 큰 영향을 미친다고 알려져 있다(Rae-Grant, Thomas, Offord & Bolyle, 1989).

지금까지의 선행연구는 인터넷 중독 및 인터넷 게임 중독과 부모관련 변인 중 부모-자녀 애착(Kim, Son, Yang, Cho, & Lee, 2007; Jin, 2002), 부모와의 의사소통(Hong, Park, & Kim, 2007; Bang & Cho, 2003), 부모의 감독(Lee, 2008), 부모의 양육태도(Kang, 2007; Park, 2006), 부모의 학업기대(Ryu, 2003) 등 중독과 부모관련 변인과의 상관관계를 규명한 연구가 대부분이었다. 그러나 부모관련 변인간의 관계를 파악하고 인터넷 중독과 인터넷 게임중독에 영향을 주는 부모관련 변인을 확인한 연구는 없었다. 이에, 본 연구는 상관관계가 밝혀진 부모관련 변인 중 어떤 변인이 초등학교 인터넷 게임중독을 예측할 수 있는 변수인지 파악하고자 시도되었다.

따라서 본 연구에서는 부모-자녀 애착, 부모의 양육태도, 부모의 감독, 부모의 학업기대를 부모관련 변인으로 선택하였다. 연구의 목적은 선정된 부모관련 변수간의 관계를 파악하고 초등학생의 인터넷 게임 중독에 미치는 영향변인을 예측함으로써 현실적이고 구체적인 부모 중재안의 개발을 통해 인터넷 게임 중독예방과 치료에 기여하고자 함이다.

연구 목적

본 연구의 목적은 다음과 같다.

- 대상자의 일반적 특성과 인터넷 사용관련 특성을 확인한다.
- 대상자의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착, 부모의 감독, 부모의 학업기대, 부모의 양육태도의 정도를 확인한다.
- 대상자의 일반적 특성과 인터넷 관련 특성에 따른 인터넷 게임중독 정도의 차이를 확인한다.
- 대상자의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착, 부모의 감독, 부모의 학업기대, 부모의 양육태도의 관계를 확인한다.
- 대상자의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 요인을 확인한다.

용어 정의

● 초등학교

현재 초등학교에 재학 중인 학생을 의미하며, 본 연구에서는 서울과 경기지역에서 편의 표집한 4개교의 남·녀 4, 5, 6학년 학생을 말한다.

● 인터넷 게임 중독

인터넷 게임중독은 '아동 및 청소년의 게임 사용시간 증가로 인하여 신체적, 정신적으로 불안감을 초래하거나 일상생활에 부정적 영향을 유발하는 것으로, 현실세계보다는 게임 속의 가상세계를 지향하며 스스로 자신의 게임행동을 통제하기 힘들거나 습관적으로 게임을 지속하게 되는 특성'이다(KADO, 2006). 본 연구에서는 한국 정보문화진흥원(KADO)에서 개발한 도구 중 아동용 인터넷 게임 중독 척도를 이용하여 측정된 것을 의미한다.

● 부모 관련 변인

• 부모-자녀 애착

부모-자녀 애착은 부모와 맺게 되는 강렬하고 지속적인 정서적 결속으로(Bowlby, 1958), 본 연구에서는 Armsden과 Greenberg(1987)가 개발한 부모-자녀의 애착척도로 측정된 것을 의미한다.

• 부모의 감독

부모의 감독은 자녀의 행방에 대해 전반적인 주의를 기울이는 것으로(Korea Institute of Criminology, 1995), 본 연구에서는 한국 형사정책연구원(Korea Institute of Criminology, 1995)이 개발하고 Kim(2002)이 수정, 보완한 도구로 대상자가 지각한 부모의 자녀에 대한 감독 정도를 측정된 것을 의미한다.

• 부모의 학업기대

부모의 학업기대는 부모의 태도가 민주적이고 수용적이며 청소년의 성취동기를 격려해 주는 긍정적이고 정서적인 측면을 강조하는 지지 유형으로(Kim, 1997), 본 연구에서는 Baek(1985)의 부모지각 기대검사 척도를 Ryu(2003)가 '학업능력에 대한 부모 기대 지각' 요인을 보완하여 연구한 도구로 측정된 것을 의미한다.

• 부모의 양육태도

부모의 양육태도는 부모가 자녀를 양육하는 과정에서 지니고 있는 태도를 의미하며(Schaefer, 1959), 본 연구에서는 1981년 Rohner가 개발한 'Parental Accept-Rejection Questionnaire (PARQ)'를 Choi(2001), Kwon(2005)이 보완하여 사용한 도구로 측정된 것을 의미한다.

연구 방법

연구 설계

본 연구는 초등학교 아동의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모관련 변인을 파악하고 그 관계를 확인하며 인터넷 게임중독을 예측변인을 파악하기 위한 서술적 상관관계연구이다.

연구 대상 및 자료 수집 방법

본 연구의 대상은 서울·경기지역 소재 4개 초등학교 4, 5, 6학년 학생 739명을 편의 표집 하였다. 자료 수집은 2008년 6월 12일부터 7월 16일까지 약 1개월간 진행되었으며, 학교장, 해당 담임교사 및 보건교사에게 연구의 목적을 설명하고 대상 아동의 서면 연구 참여 동의를 얻은 후, 담임교사와 보건교사의 양해와 협조 하에 수업시간 및 점심시간을 이용하여 구조화된 설문지를 배부하였다. 연구목적과 방법을 설명한 후 연구목적에 이해하고, 참여에 동의한 아동을 대상으로 하였다. 자료 수집과정 중 대상자가 중단하기를 원하는 경우 중단하였으며, 익명보장과 연구의 목적 외에는 사용되지 않는 점을 강조하였다. 응답시간은 20분~25분 정도 소요되었다. 총 761부의 설문지가 배부되었으며, 회수된 설문지 중 무응답이 많아 자료처리가 불가능한 22부를 제외한 739부가 자료 분석에 사용되었다.

연구 도구

● 인터넷 게임중독

본 연구에서는 2006년 한국 정보문화진흥원에서 개발한 유, 아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 중 아동용 인터넷 게임 중독 척도를 이용하여 측정하였다. 이 도구는 모두 20개

문항 4점 척도로 구성되어있으며, 대상자는 ‘전혀 그렇지 않다’ 1점, ‘때때로 그렇다’ 2점, ‘자주 그렇다’ 3점, ‘항상 그렇다’ 4점으로 표시하였고, 35점 이하인 경우 일반사용자, 36점-45점은 잠재적 위험사용자, 46점 이상인 경우 고위험 사용자로 분류하도록 되어 있다. 본 연구에서는 인터넷 게임중독 점수가 높을수록 중독경향이 높은 것으로 파악하였다. 개발당시 Cronbach's alpha값은 .895였고, 본 연구에서의 Cronbach's alpha값은 .924였다.

● 부모-자녀 애착

본 연구에서는 Armsden과 Greenberg(1987)가 개발한 부모와 또래 애착척도(Inventory of Parent and Peer attachment: Mother, Father, and Peer Version)중 아버지와 어머니의 애착 정도를 측정하였다. 연구 시작 전 Dr. Greenberg에게 이메일로 연구목적을 밝히고 도구사용의 허락을 받았다. 간호학교수와 영어, 한국어를 능숙하게 구사할 수 있는 번역자와 연구자가 검토하였고 보건교사 2인의 자문을 얻어 우리나라 초등학생이 쉽게 이해할 수 있는 단어로 수정, 보완하여 내용타당도를 보완하였다. 총 25개 문항 5점 척도이며, 의사소통, 신뢰감, 소외감의 하위 3개 요인으로 구성되어있고, 이 중 4개 문항은 지침에 따라 역 환산 되었다. 대상자는 ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점으로 표시하였으며 점수가 높을수록 어머니 애착과 아버지애 대한 애착이 높은 것을 의미한다. Armsden과 Greenberg(1987)가 도구 개발당시 모 애착의 Cronbach's alpha값은 .87, 부 애착의 Cronbach's alpha값은 .89였으며, 본 연구에서의 Cronbach's alpha값은 각각 .757과 .751로 나타났다.

● 부모의 감독

본 연구에서는 한국 형사정책연구원(1995)이 개발한 도구를 Kim(2002)이 수정, 보완한 도구를 이용하였다. 도구는 4개 문항으로 구성된 5점 척도로 점수가 높을수록 부모감독이 잘 됨을 의미한다. 대상자는 ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점으로 표시하였으며 점수가 높을수록 부모의 감독이 잘 됨을 의미한다. Kim(2002)의 연구에서 Cronbach's alpha값은 .826이었으며, 본 연구에서는 아동이 지각한 어머니의 감독척도의 경우 Cronbach's alpha값은 .864, 아버지의 경우 .889로 나타났다.

● 부모의 학업기대

본 연구에서는 Baek(1985)이 학업능력, 행동 특성, 장애성의 3가지 하위요인으로 구성하여 제작한 부모지각 기대검사 척도를 Ryu(2003)가 ‘학업능력에 대한 부모 기대 지각’ 요인의 7 문항을 보완하여 연구한 것을 사용하였다. 측정도구는 5점 척

도이며 대상자는 ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점으로 표시하였으며, 점수가 높을 수록 자녀의 학업능력에 대한 부모의 기대가 높음을 의미한다. Ryu (2003)의 연구에서 Cronbach's alpha값은 .85였으며, 본 연구에서는 어머니의 학업기대 척도에서의 Cronbach's alpha값은 .870, 아버지의 경우 .886으로 나타났다.

● 부모의 양육태도

부모의 양육태도는 1981년 Rohner가 개발한 “Parental Accept-Rejection Questionnaire(PARQ)”를 Choi(2001), Kwon (2005)이 보완하여 사용한 도구를 이용하였다. 5점 척도 18개 문항의 자기보고식 검사도구로 구성되어있으며, 대상자는 ‘전혀 그렇지 않다’ 1점, ‘거의 그렇지 않다’ 2점, ‘때때로 그렇다’ 3점, ‘자주 그렇다’ 4점, ‘매우 그렇다’ 5점으로 표시하였으며 점수가 높을수록 부모의 양육태도가 수용적이고 자율적이다. Kwon(2005)의 연구에서 Cronbach's alpha값은 .84였으며 본 연구에서 어머니 양육태도의 Cronbach's alpha값은 .845, 아버지의 경우는 .857로 나타났다.

자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS/Win 12.0을 이용하여 통계처리 분석하였다. 대상자의 일반적 특성 및 인터넷 게임이용 관련 특성은 빈도분석을 통해 실수와 백분율을 구했다. 부모관련 변수와 인터넷 게임이용 특성은 평균과 표준편차를 구하였다. 제 특성 및 각 변수에 따른 인터넷 게임중독 정도의 차이는 t-test, One-way ANOVA를 실시하였으며, 사후검증으로는 Scheffe 검정을 선택하여 분석하였다. 또한 인터넷 게임중독 정도와 변수들 간의 상관관계는 Pearson's Correlation Coefficients를 구하였고, 아동의 인터넷 게임중독을 유의하게 설명하는 변수를 확인하기 위해 Stepwise method regression을 실시하였다.

연구 결과

대상자의 일반적 특성 및 인터넷 사용관련 특성

본 연구대상자의 일반적 특성 및 인터넷 게임 이용관련 특성은 Table 1과 같다. 남학생이 전체의 51.6%, 여학생이 48.4%였고, 학년별 분포는 5학년(37.2%), 4학년(31.8%), 6학년(31.0%)순이었다. 대상자중 부모와 함께 거주하는 경우가 85.1%로 가장 많았고, 학업성적은 ‘중’이라고 답한 학생이 66.1%, 상위권과 하위권이라고 답한 학생은 각각 25.9%, 8.0%로 나타났으며 경제상태에 대한 응답으로는 ‘중’이 71.1%, ‘상’과 ‘하’로 답한 경우는 각각 20.2%, 8.7%였다. 또

한 인터넷 게임 사용 관련 특성으로, 1주일에 PC방에 지출하는 금액은 '없다'라고 답한 대상자가 78.2%로 가장 많았고,

인터넷 게임을 하는 장소는 대부분이(88.5%) 집에서 한다고 답하였다. 또한, 거실에 인터넷 가능 컴퓨터가 있는 경우가 31.0%, 대상자의 방에 있는 경우가 26.0%였다. 대상자의 36.2%가 1주일에 2-3일 인터넷 게임을 이용한다고 하였고, 1주일에 6-7일 즉, 거의 매일 인터넷 게임을 하는 학생은 16.7%였다. 1회 게임 이용시 1시간 미만으로 즐기는 경우가 43.0%였고, 1회에 3시간 이상 이용하는 경우는 4.1%로 나타났다. 한편, 대상자의 부모님 중 72.0%는 모두 인터넷 사용할 수 있었으며, 어머니의 47.5%가 정규직, 41.9%가 무직 또는 주부인 것으로 나타났고, 아버지의 86.0%가 정규직, 10.1%가 비정규직 직업을 가지고 있었다(Table 1).

Table 1. General and Internet Game Use Characteristics (N=739)

Variables	Classification	N	%
Gender	Male	381	51.6
	Female	358	48.4
Grade	4th	235	31.8
	5th	275	37.2
	6th	229	31.0
Parental living arrangement	Both parents	629	85.1
	Only father	17	2.3
	Only mother	57	7.7
	Without parents	36	4.9
Expense of internet cafe	Below 5000won	142	19.2
	Below 10000won	12	1.6
	Below 30000won	7	0.9
	None	578	78.2
Religion	Have	481	65.3
	No	256	34.7
School record	High	191	25.9
	Middle	488	66.1
	Low	59	8.0
Place where child played	Home	654	88.5
	School	14	1.9
	Internet cafe	22	3.0
	Free space	5	0.7
	Others	44	6.0
	Internet installed place	My room	192
	Sibling's room	69	9.3
	Parents' room	112	15.2
	Living room	229	31.0
	Room with sibling	125	16.9
	No PC at home	11	1.5
Economic status	High	149	20.2
	Middle	525	71.1
	Low	64	8.7
Frequency (within 1week)	1day or below	211	28.6
	2-3 days	267	36.2
	4-5 days	137	18.6
	6-7 days	123	16.7
Duration (one time)	Below 1 hour	318	43.0
	1-2 hours	298	40.3
	2-3 hours	93	12.6
	Over 3hours	30	4.1
Parent's ability of Internet	Only father	84	11.4
	Only mother	70	9.5
	Both	532	72.0
	None	53	7.2
Occupation of mother	Regular occupation	347	47.5
	Irregular occupation	78	10.7
	Innocupation	306	41.9
Occupation of father	Regular occupation	623	86.0
	Irregular occupation	73	10.1
	Innocupation	28	3.9

대상자의 인터넷 게임중독과 부모관련 변인

대상자의 인터넷 게임 중독정도에 따라 분류하면 대상자의 84.3%가 25.02점(20-35점)으로 일반 사용자였으며, 10.0%가 39.23점(36-45점)으로 잠재적 위험사용자, 5.7%의 학생이 55.05점(46-80점)으로 고위험 사용자로 분류되었다. 또한, 어머니·아버지 애착의 평균점수는 각각 83.89점, 82.07점이었고, 양육태도는 어머니, 아버지 각각 70.71, 70.38점이었으며, 아동이 인식한 부모의 감독정도는 어머니 아버지 각각 14.59점, 13.31점이었다. 자녀에 대한 학업기대의 평균점수는 어머니가 27.91점, 아버지의 경우는 27.54점 이었다(Table 2).

대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독 정도

본 연구 대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독의 차이는 Table 3과 같다. 성별(p=.000)과 학년(p=.050), 종교여부(p=.032)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었으며, 1주일에 PC 방에 지출하는 금액(p=.000), 학업성적(p=.000), 주로 인터넷 게임을 하는 장소(p=.000), 경제상태(p=.000), 1주일에 인터넷 게임을 사용하는 일수(p=.000), 1회 게임 시 지속시간(p=.000), 부모님의 인터넷 사용 가능여부(p=.000)에 따라 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 사후검정 결과, 1주일 PC방 지출비용에 따라서는 1만원 이하 사용군과 3만원 이하 사용군이 5000원 미만 사용군보다 중독점수가 높았고, PC방에 지출하는 금액이 없는 군이 인터넷 중독 정도가 제일 낮았다. 학업 성적으로는 하위권, 중위권, 상위권 순으로 점수가 높았으며, 경제상태의 경우도 하, 중, 상의 순으로 중독 점수가 높은 것으로 나타났다. 인터넷 게임 이용 장소로는 집, 학교, 기타장소보다 PC방에서 주로 하는 군이 인터넷 중독 점수가 높았고, 1주일에 6-7일 사용하는 군이 다른 군에 비해 중독점수가 높았으며, 1일 미만으로 이용하는 군이 가장 점수가 낮았다. 또한 이용시간에 있어서는 1회 이용시 3시간 이상 이용

Table 2. Mean and Standard Deviation according to Variables (N=739)

Variables		Mean ± S.D.	N(%)
Internet game addiction	General user	25.02± 4.38	623(84.3)
	Potential risk	39.23± 2.60	74(10.0)
	High risk	55.05± 7.92	42(5.7)
	(Total)	28.15± 9.06	739(100)
		Mean ± S.D.	Item Mean ± S.D
Parent related factors	Mother-child attachment	83.89±11.85	3.35±0.47
	Father-child attachment	82.07±12.10	3.28±0.48
	Mother's attitude to child nurturing	70.71±11.40	3.92±0.63
	Father's attitude to child nurturing	70.38±11.94	3.91±0.66
	Mother's supervision	14.59± 4.38	3.64±1.09
	Father's supervision	13.31± 4.72	3.32±1.18
	Mother's expectations regarding school study	27.91± 5.49	3.98±0.78
	Father's expectations regarding school study	27.54± 5.82	3.93±0.83

Table 3. Difference in Variables according to General/Internet use Characteristics (N=739)

Variables	Classification	Internet Game addiction		
		M(SD)	F or t	Scheffe
Gender	Male	30.6 (9.97)	7.932*	-
	Female	25.5 (7.10)		
Grade	4th ^(a)	29.19(10.08)	2.979†	a>b
	5th ^(b)	27.23(8.36)		
	6th ^(c)	28.18(8.67)		
Parental living arrangement	Both parents	27.84(8.57)	1.651	
	Only father	29.29(10.61)		
	Only mother	30.14(12.9)		
	Without parents	29.81(9.10)		
Expense of Internet cafe	Below 5000won ^(a)	31.19(8.78)	35.250*	d<a<b,c
	Below 10000won ^(b)	46.00(14.48)		
	Below 30000won ^(c)	42.86(11.55)		
	None ^(d)	26.85(8.21)		
Religion	Have	27.57(8.12)	-2.0151†	
	None	29.05(10.22)		
School record	High ^(a)	26.23(7.08)	16.901*	a<b<c
	Middle ^(b)	28.13(8.92)		
	Low ^(c)	33.79(11.61)		
Place where child played	Home ^(a)	28.03(8.83)	7.321*	c>a,b,e
	School ^(b)	27.71(8.31)		
	Internet cafe ^(c)	37.63(13.07)		
	Free space ^(d)	27.60(7.64)		
	Others ^(e)	25.41(7.85)		
Internet installed place	My room	28.31(9.22)	0.929	
	Sibling's room	27.32(6.85)		
	Parents' room	28.71(9.47)		
	Living room	27.56(9.07)		
	Room with sibling	28.64(9.02)		
	No PC at home	32.27(13.68)		
Economic status	High ^(a)	26.26(7.96)	17.905*	a<b<c
	Middle ^(b)	27.98(8.42)		
	Low ^(c)	34.09(13.35)		
Frequency (within 1week)	1day or below ^(a)	24.59(6.06)	51.090*	a<b,c<d
	2-3 days ^(b)	27.05(7.65)		
	4-5 days ^(c)	28.89(8.63)		
	6-7 days ^(d)	35.89(11.68)		

Table 3. Difference in Variables according to General/Internet use Characteristics(continued) (N=739)

Variables	Classification	Internet Game addiction		
		M(SD)	F or t	Scheffe
Duration (one time)	Below 1 hour ^(a)	24.86(6.35)	63.429*	^(a) < ^(b) < ^(c) < ^(d)
	1-2 hours ^(b)	28.46(8.31)		
	2-3 hours ^(c)	33.88(10.53)		
	Over 3hours ^(d)	42.20(12.62)		
Parent's ability of Internet	Only father ^(a)	30.44(9.69)	6.177*	^(c) < ^(a) , ^(b)
	Only mother ^(b)	30.89(12.08)		
	Both ^(c)	27.28(8.04)		
	None ^(d)	29.66(11.55)		
Occupation of mother	Regualr occupation	27.83(8.92)	2.364	
	Irregular occupation	30.27(10.57)		
	Inoccupation	28.04(8.84)		
Occupation of father	Regualr occupation	27.82(8.77)	2.624	
	Irregular occupation	30.23(10.41)		
	Inoccupation	29.42(10.87)		

*p<.001, † p<.05

군, 2-3시간 이용군, 1-2시간 이용군, 1시간 미만 이용군 순으로 인터넷 게임중독의 점수가 높은 것으로 나타났다. 부모님의 인터넷 사용가능 여부에 따라서는 부모님 모두 사용가능한 군보다 어머니만, 아버지만 인터넷 사용가능한 군이 인터넷 게임중독 점수가 유의하게 높았다(Table 3).

부모관련 변인과 대상자의 인터넷 게임중독과의 관계

인터넷 게임중독과 부모변인 및 인터넷 게임사용특성에 대한 상관관계를 분석한 결과, 인터넷 중독은 어머니-자녀애착(p=.000), 아버지-자녀애착(p=.000), 어머니의 양육태도(p=.000), 아버지의 양육태도(p=.000), 어머니의 자녀감독(p=.000), 아버지의 자녀감독(p=.000), 어머니의 학업기대(p=.000), 아버지의 학업기대(p=.000)와 음의 상관관계가 있는 것으로 나타났다(Table 4).

대상자의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 인과적 요인

대상자의 부모-자녀 애착에 영향을 미치는 요인을 확인하기 위해 상관관계가 밝혀진 부모-자녀애착, 부모의 양육태도, 부모의 감독, 부모의 학업기대를 독립변수로 하여 다중회귀 분석을 실시한 결과는 Table 5와 같다. 상관분석 결과 대상 독립변수의 상관계수가 0.8미만으로(r=.249~.389) 나타나 모든 요인을 분석에 이용하였으며, 독립변인간의 공차한계(Tolerance Limit)가 .307~.898로 0.1이상이었고, 분산팽창인자(Variance Inflation Factor, VIF) 범위는 1.114~3.252로 기준치 10 이하로 나타나 다중 공선성(Multi-collinearity) 문제를 배제할 수 있었다. 또한 잔차의 독립성 검증을 위해 Durbin-Watson 값을 구한 결과 2.022로 2에 가까워 자기상관(Autocorrelation)이 없는 것으로 확인되었다. 다중회귀 분석결과, 회귀모형 적합도 F 값은 61.321로 통계적으로 유의하였으며(p=.000), 회귀식의 R²값은 .207로 나타나 본 연구에서 채택

Table 4. Correlation between Internet Game Addiction and Variables (N=739)

	MCA	FCA	MAN	FAN	MS	FS	MES	FES
IGA	-.249*	-.254*	-.389*	-.387*	-.323*	-.290*	-.243*	-.279*

*=p<.001

IGA: Internet game addiction MCA: Mother-child attachment FCA: Father-child attachment
 MAN: Mother's attitude to child nurturing FAN: Father's attitude to child nurturing MS: Mother's supervision
 FS: Father's supervision MES: Mother's expectations regarding school study FES: Father's expectations regarding school study

Table 5. Parent Related Factors that Influence Internet Game Addiction (N=739)

Variables	B	β	t	p	R ²	Adj. R ²
Mother's attitude to child nurturing	-.134	-.167	-2.752	.006	.207	.204
Father's attitude to child nurturing	-.143	-.187	-3.103	.002		
Mother's supervision	-.448	-.216	-6.097	.000		

된 측정변인들의 인터넷 게임중독에 대한 설명력은 20.7%였다. 분석결과, 초등학교 고학년의 인터넷 게임 중독에 영향을 주는 요인은 어머니의 양육태도($\beta=-.167, p=.006$), 아버지의 양육태도($\beta=-.187, p=.002$), 어머니의 감독($\beta=-.216, p=.000$)이었다 (Table 5).

논 의

본 연구에서 대상자의 인터넷 게임중독 정도는 5.7%가 고위험 사용자, 10.0%가 잠재적 위험사용자, 84.3%가 일반사용자 군으로 분류되었다. 이 결과는 초등학생을 대상으로 한 Kim 등(2007)의 인터넷 게임 중독의 고위험군과 잠재적 위험군이 28.8%, 중고등학생 대상의 Kim(2005)의 연구에서 인터넷 중독의 고위험군과 잠재적 위험군이 21.6%로 나타난 결과와 비교해 보았을 때 약간 낮은 경향이 있다. 아동의 인터넷 게임중독 척도 개발 당시 초등학교 3-6학년을 대상으로 한 연구결과(KADO, 2007)에서는 고위험 사용자 군과 잠재적 위험자 군이 18.0%로 분류되었다. 중고등학생과 선행 초등학생 대상 연구에 비해서는 현실세계보다 가상세계에 몰입하여 게임 공간과 현실생활을 혼돈하거나 게임으로 인한 현실세계의 대인관계, 일상생활에 문제를 발생시키는 인터넷 게임 중독 위험군이 낮은 비율이지만 초등학생의 경우 인터넷 게임 중독에 이르는 경우, 치료기간이 장기화되고, 아동기와 청소년기 초기의 발달과업을 수행하기 어려운 문제 또한 발생할 수 있어 그 심각성을 고려할 때 향후 학교와 가정지도 시 인터넷 게임 사용에 대해 보건교사와 부모의 적극적 관심과 중재가 필요하다.

부모의 양육태도는 어머니의 경우 3.92점, 아버지의 경우 3.91점으로 나타나 Kwon(2005)의 연구에서 나타난 2.8점보다 높았고, 부모의 감독과 학업기대는 각각 Kim(2005)의 연구에서 3.0점, Ryu(2003)의 연구에서 3.41점과 비교하여 높은 경향을 보였는데 선행연구는 모두 중고등학생을 대상으로 실시된 것으로 연령이 증가하고 중기, 후기 청소년기로 들어서면서 부모의 양육태도는 보다 거부적이고 통제적 경향을 띠며 부모의 감독은 소홀해지고 학업기대 또한 현실적이거나 감소하는 것으로 해석할 수 있다.

그리고 일반적 특성 및 인터넷 게임 이용 특성에서 밝혀진 바와 같이 종교가 없는 아동과, PC방에 지출하는 금액이 있는 아동, 학업성적과 경제상태가 낮은 아동, 주 게임 이용 장소가 PC방인 아동, 부모님 중 한분만 인터넷 사용가능한 아동은 인터넷 게임중독 점수가 유의하게 높았으므로 이러한 요인을 가지고 있는 대상자의 학교생활 및 가정생활 지도 시 주의 깊은 관찰과 지도가 필요할 것이다. 또한 일주일에 6-7일 인터넷 게임을 이용하는 아동과 한번 인터넷 게임 시 3시

간 이상 이용하는 아동이 인터넷 게임 중독 점수가 유의하게 높게 나타난 본 연구 결과는 인터넷 게임 중독유형에 따라 일반사용자는 1시간 이하, 잠재적 위험 사용자는 1시간 30분 이상, 고위험 사용자는 2시간 이상 인터넷 게임을 사용하였으며, 고위험 사용자 군의 경우 약 50%가 주 5회 이상 게임하는 것으로 나타나는 등 중독유형에 따른 차이가 있다고 보고한 KADO(2007)의 결과와 같은 맥락으로써, 이러한 인터넷 게임 이용 특성 또한 아동과 부모 교육을 위한 인터넷 게임 중독예방 프로그램 개발 시 고려되어야 할 것이다.

또한 부모-자녀 애착, 부모의 감독, 부모의 양육태도, 부모의 학습기대 등 부모 관련 변인은 인터넷 게임 중독과 음의 상관관계가 있었는데, 이는 부모-자녀의 애착이 강하고, 부모가 수용적이고 자율적인 양육태도를 가지고 있으며, 부모의 자녀에 대한 감독이 잘되고, 부모의 학업기대가 높을수록 인터넷 게임중독이 낮다고 해석할 수 있다. 이러한 결과는 초등학생 5, 6 학년을 대상으로 한 Kim 등(2007)과 Jin(2002)의 연구에서 부모-자녀 애착과 인터넷 게임중독은 음의 상관관계가 있다고 나타난 결과와 일치하며, 부모의 감독정도가 낮고 규칙 설정이 적을수록 인터넷 사용량이 많아지고 중독 점수가 높은 것으로 나타났던 Lee(2008)의 연구 및 부모 감독 점수가 높을수록 인터넷 중독점수가 낮은 것으로 나타났던 Kim(2005)의 연구와도 맥락을 같이 할 수 있다. 부모의 양육태도는 초등학생 4,5학년을 대상으로 한 Kang(2007)의 연구에서 자율적이고 수용적일 수록 인터넷 중독이 감소한다는 결과와 일치하며, 중학생을 대상으로 한 Park(2006)의 연구에서 어머니의 양육태도가 자율적이고 격려적일수록 인터넷 중독 정도가 감소한다는 결과와 부분적으로 일치한다고 할 수 있다. 부모의 학업기대의 경우 Ryu(2003)의 연구에서는 인터넷 중독과의 상관관계가 통계적으로 유의하지는 않았으나 인터넷에 대한 의존성과 금단증상과는 음의 상관관계가 있어 부분적으로 지지되었다고 할 수 있다.

따라서 본 연구와 지지된 선행논문에서 나타난 인터넷 및 인터넷 게임중독과 부모관련 변인의 상관관계 분석결과 대부분 음의 상관관계가 있는 것으로 나타났으므로 부모변인이 아동의 인터넷 게임중독에 중요한 변인이 될 수 있으며, 아동 문제행동의 일부인 인터넷 게임 중독과 예방에 부모의 역할이 크다는 것을 확인해 주는 결과라 할 수 있다.

어머니의 감독, 아버지의 양육태도, 어머니의 양육태도가 전체 인터넷 게임중독의 약 20%를 설명할 수 있었다. 이러한 결과는 부모관련 변인이 인터넷 게임 중독을 대부분 설명한다고 할 수는 없으나 Ryu(2003)의 부모의 양육태도, 부모의 감독, 하루 인터넷 이용시간, 개인적 효능감, 학업성적, 가족의 지지 등 미시체계 변인을 투입하여 인터넷 중독을 28% 설명한다고 밝힌 연구와 부모-자녀 애착이 설명하는 인터넷 계

임중독이 18%로 나타난 Jin(2002)의 연구와 비교하여 보았을 때 의미있는 예측변수의 확인이라고 할 수 있다. 또한, Kwon(2005)의 연구에서 부모의 양육태도는 자기 효능감과 사회성을 매개로 하여 청소년의 인터넷 게임중독을 예측하는 변수로 밝혀져, 여러 가지 부모 관련 변인 중 부모의 양육태도가 인터넷 게임중독을 예측하는 주요 변인으로 나타난 본 연구결과와 부분적으로 일치한다.

본 연구에서 예측된 부모관련 변수를 종합하면, 선행연구에서 인터넷 게임중독과 관련 있다고 밝혀진 여러 부모 관련 변인 중 어머니의 감독, 아버지의 양육태도, 어머니의 양육태도 순으로 초등학생의 인터넷 게임 중독에 영향력이 큰 것으로 나타났다. 이는 부모의 양육태도가 거부적이고 통제적일 수록 인터넷 게임중독이 심화되고 부모 중 특히 어머니가 자녀의 외출 시 행선지와 하는 일, 만나는 사람, 귀가시간을 잘 알지 못하고 있는 등 감독이 잘되지 않는 경우 심각한 중독 상태가 될 가능성이 커지는 만큼, 가정에서는 자녀를 양육함에 있어서 수용적인 태도로 스스로 문제를 해결 할 수 있도록 격려하고 자녀의 자율성을 인정해 주며 행동의 결과를 성취적으로 지각할 수 있도록 하는 태도를 가지고, 어머니가 잠재적 위험군의 아동에 대해 감독에 충실하고 더욱 관심을 기울인다면 효과적인 인터넷 게임중독 예방이 가능할 것으로 사료된다.

따라서 본 연구는 초등학생의 인터넷 게임중독 예방에 주요 변수로 밝혀진 부모변인간의 관계를 확인하고 영향력을 파악하여 중재방안의 기초자료 마련에 기틀을 마련한 데 의의가 있다고 할 수 있으며, 초등학생의 인터넷 게임중독 예방을 위해서는 대상을 초등학생 당사자로 한정시킬 것이 아니라 가족중재와 부모 교육 및 가족 참여 프로그램이 마련, 강조되어야 할 것이다. 또한, 본 연구에서 예측변수로 밝혀진 부모의 양육태도와 어머니의 감독은 부모상담과 교육으로 중재가 가능한 변수로써 건강관리 체제로부터의 지지와 학교 및 지역사회에서 교육 프로그램으로 개발할 수 있을 것이다. 또한 흔히 어머니-자녀관계의 중요성만 부각되어 간과되기 쉬운 아버지의 양육태도가 초등학생의 인터넷 게임중독에 영향력 있는 부모 관련 변인으로 확인된 만큼 아버지와 자녀관계에 대한 교육과 상담도 배제되어서는 안 될 것이다.

이에 본 연구결과는 학생들의 건강관리를 책임지고 있는 보건교사의 인터넷 게임 중독예방 교육프로그램 개발과 실무에 기여할 수 있으며, 전국적으로 약 250여 곳의 유수기관에서 활발히 진행되는 인터넷 중독 및 인터넷 게임중독 치료의 실무향상에 도움을 줄 수 있을 것으로 사료된다.

결론 및 제언

본 연구는 초등학생 아동의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모관련 변인을 파악하고 그 관계를 확인하며, 인터넷 게임중독의 인과적 요인을 규명하기 위해 시도하였다.

본 연구대상자의 인터넷 게임중독 정도를 분류한 결과, 고위험 사용자는 5.7%, 잠재적 위험 사용자는 10.0%, 일반 사용자는 84.3%였으며, 성별, 학년, 종교여부, 1주일에 PC방에 지출하는 금액, 학업성적, 경제상태, 주로 인터넷 게임을 하는 장소, 인터넷 게임 이용 빈도와 이용시간에 따라 인터넷 게임 중독정도의 유의한 차이가 있는 것으로 나타나 해당 대상자는 가정과 학교에서 보다 많은 관심이 필요할 것이다. 부모-자녀 애착, 부모의 감독, 부모의 학업기대, 부모의 양육태도와 인터넷 게임 중독 정도는 음의 상관관계가 있었고, 대상자의 인터넷 게임 중독을 설명하는 예측변인은 어머니의 감독, 아버지의 양육태도, 어머니의 양육태도였으며, 이는 인터넷 게임중독의 20.7%를 설명해 주는 것으로 나타났다.

연구결과를 통해 대상자의 부모가 수용적이고 자율적인 태도로 자녀를 양육하고, 자녀에 대한 어머니의 감독이 적절하게 이루어지도록 격려하고 지지할 때 인터넷 게임 중독을 낮추어 예방이 가능하다는 것을 확인하였다.

본 연구결과는 인터넷 게임 중독예방 교육프로그램 개발과 실행에 있어 부모 상담과 교육의 중요성을 부각시키는데 기여할 수 있으며, 활발히 진행되고 있는 인터넷 중독 및 인터넷 게임중독 치료의 실무향상에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

본 연구결과를 기초로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

- 중, 고등학생을 대상으로 부모 관련 변인과 인터넷 게임중독과의 관계에 대한 연구가 이루어지면 청소년과 아동의 발달단계에 따른 부모관련 변인 비교가 가능할 것이다.
- 본 연구 결과를 근거로 초등학생을 위한 인터넷 게임 중독 예방프로그램 개발에 대한 연구가 이루어지기를 제안한다.

References

- Ahn, H. S., & Lee, J. S. (2002). Research of computer game immersion children's characters. *Edu Dep Review*, 23(1), 57-87.
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Relationships to well-being in adolescence. *J Youth Adolescence*, 16(5), 427-454.
- Baek, Y. B. (1985). *The relationship between self-fulfilling prophecy and school achievement*, Unpublished master's thesis, Korea University, Seoul.
- Bang, H. J., & Cho, A. (2003). Relationship between family function and adolescents' Internet game-related behavior,

- Korean J Dev Psycho*, 16(1), 1-22.
- Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet addiction, *Am J Psychiat*, 165(3), 306.
- Bowlby, J. (1958). The nature of the child's tie to his mother, *Int J Psychoanal*, 39, 350-373.
- Choi, H. S. (2001). *A study on relationships among social environment variables, personal variables and career maturity attitude of early adolescents*, Unpublished doctoral dissertation, Kunkuk University, Seoul.
- Gwark, Y. H. (2002). *The difference in the perception of adolescent's behavioral problems between high school students and their parents*. Chunnam National University, Unpublished master's thesis, Gwang-ju.
- Hong, S. H., Park, M. S., & Kim, W. J. (2007). Testing the autoregressive cross-lagged effects between adolescents Internet addiction and communication with parents: multigroup analysis across gender. *Korean J Edu Psycho*, 21(1), 129-143.
- Jin, Y. H. (2002). *A study on how computer game addiction is affected by affection between parents and children, attitude of parents to games and children's self-control*. Unpublished master's thesis, Hanyang University, Seoul.
- Kang, S. S. (2007). *The relationship among Internet addiction, parents communication and parents rearing attitude of middle school boys*, Unpublished master's thesis, Kyungnam University, Masan.
- Kim, H. J. (1997). The effect of educational expectation of parents and examination anxiety on the school record. Unpublished master's thesis, Yonsei University, Seoul.
- Kim, M. J. (2002). *Construction of a predictive model of adolescents' school violent behavior*, Unpublished doctoral dissertation, Chonnam University, Gwang-ju.
- Kim, Y. H. (2005). *Construction of a model of internet-addicted adolescents' mental health*, Unpublished doctoral dissertation, Chungang University, Seoul.
- Kim, Y. H., Son, H. M., Yang, Y. O., Cho, Y. R., & Lee, A. Y. (2007). Relation between internet game addiction in elementary school students and student's perception of parent-child attachment, *J Korean Acad Child Health Nurs*, 13(4), 383-389.
- Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion. (2006). *A study of the development of internet game addiction scale for children and adolescents*, KADO, Seoul.
- Korea Agency for Digital Opportunity & Promotion. (2007). *Research of Internet Addiction Family Counsel Program Development*, KADO, Seoul.
- Korea Institute of Criminology (1995). *Home environment and juvenile delinquency*, Korea Institute of Criminology, Seoul.
- Kwon, Y. H. (2005). *Construction of internet game addiction predictive model in adolescent*, Unpublished doctoral dissertation, Keimyung University, Dea-gu.
- Lee, K. H. (2008). *The actual state of adolescent's Internet use and the variables to affect the Internet use of adolescents*, Unpublished master's thesis, Changwon National University, Changwon.
- Nam, S. H., & Kim, Y. H. (2000). Mother's Psychological Factors and Young Children's Internalizing & Externalizing Malbehaviors, *J Kor Home Eco Asso*, 38(10), 199-213.
- National Internet Development Agency of Korea (2007). *Analysis of Usage of Infant and Elementary school student: Issue Analysis*. NIDA, Seoul.
- National Internet Development Agency of Korea (2008). *Individuals Internet Usage*. Retrieved from April 23, 2008, from http://isis.nida.or.kr/sub02/sub02_pl_view.jsp?ser_month=200712&ser_item=PL005
- Park, H. J. (2006). *A study on the impact of the parenting attitude of parents on the internet addiction of their children*, Unpublished master's thesis, Catholic University of Daegu, Daegu.
- Rae-Grant, N., Thomas, B. M., Offord, D. R., & Boyle, N. M. (1989). Risk, protective factors and the prevalence of behavioral and emotional disorders in children and adolescent. *J Am Acad Child Adolescent Psychiat*, 28, 262-268.
- Ryu, J. A. (2003). *An analysis of ecological variables affecting adolescent internet addiction*. Unpublished doctoral dissertation, Sookmyung Women's University, Seoul.
- Schaefer, E. S. (1959). A circumflex model for maternal behavior. *J Abnorm Soc Psych*, 59, 226-235.
- Song, S. J., & Sim, H. O. (2003). Computer come immersion and children's psychosocial/behavioral characteristics. *Korea J Child Studies*, 24(5), 27-41.