

초등학생의 게임 중독성향에 영향을 미치는 심리사회적 요인들의 남녀차 분석¹⁾

김은주 (연세대학교 교수)
김주환 (연세대학교 교수)
신의진 (연세대학교 교수)

《요약》

본 연구의 목적은 초등학생들의 온라인 게임 중독성향을 예측할 수 있게 해주는 심리 사회적 요인들을 규명하는 것이다. 이를 위하여 본 연구는 초등학생들의 학업적 태락과 가족적, 관계적 태락, 주관적, 심리적 안녕감 변인과 정신의학적 변인 및 최초의 게임시 기 요인들이 게임 중독성향에 미치는 영향을 남녀별로 구분하여 살펴보았다. 본 연구의 대상은 초등학교 6학년 학생 390명이었다. 연구결과 첫째, 우리나라 초등학생은 남녀 모두 학업효능감과 정신의학적문제 변인이 온라인 게임 중독성향에 유의미한 설명력을 갖는 것으로 나타났다. 둘째, 여학생은 부모자녀 간의 긍정적인 관계와 부모의 게임통제의 정도가 게임 중독성향을 유의미하게 설명하였다. 반면, 남학생들은 부모자녀관계 혹은 부모의 게임통제가 유의미한 설명력을 갖지 못하였다. 셋째, 남학생들은 게임 시작시 기가 통계적으로 유의미한 설명력을 갖는 반면, 여학생들은 게임 시작시기가 유의미한 설명력을 갖지 못하였다. 본 연구의 시사점은 다음과 같다. 첫째, 초등학교 6학년 학생 들의 게임 중독에 영향을 주는 심리사회적 변인들은 남녀간에 차이가 있다. 부모와의 관계가 긍정적이지 못한 여학생, 혹은 부모들이 게임에 대하여 심하게 통제하는 여학생 은 더욱 각별한 지도가 필요하다. 남학생의 경우 게임 시작시기가 이르며, 정신의학적문 제가 있는 경우, 더욱 각별한 지도가 필요하다. 둘째, 남녀 학생 모두 관계적 측면 보다는 학업적 측면이, 주관적/ 심리적 안녕감 보다는, 정신의학적 문제가 강한 설명력을 갖는다.

주제어 : 온라인 게임 중독, 학업효능감, 부모자녀관계, 부모의 게임 통제, 관계성, 정신 의학적문제, 게임시작시기

1) 저자들은 데이터 수집을 포함하여 본 연구의 진행에 많은 도움을 준 동아일보 임우선, 이제명 기자에게 감사의 뜻을 표한다.

I. 서론

온라인 게임이 전 세계적으로 빠르게 확산되고 있으며 특히 한국에서는 게임 시작이 폭발적으로 팽창하고 있다(이재명, 임우선, 2007). 뉴욕 타임즈(2007)에 따르면 한국은 “전 세계에서 가장 인터넷이 잘 발달한 나라이고, 온라인 게임이 프로페셔널 스포츠가 되었으며 젊은이들의 PC 방을 드나들며 사회적 관계를 맺는다.”

그런데 온라인 게임을 이용하는 게임 인구가 급속하게 증가하고 있음에도 불구하고, 구체적으로 게임 이용자들의 어떠한 심리적 요인이 게임 중독성향과 관련이 있는지를 실증적으로 살펴본 연구는 상대적으로 적다(cf. 권정혜, 2005; 이해경, 2002). 지금까지 많은 게임 관련 선행연구들이 과도한 게임 사용의 부정적 결과를 보고하는 데에 초점을 맞추어 왔다(Chou, Tsai, 2007; Griffiths & Hunt, 1995; Roe & Muijs, 1998; Lo et al., 2005). 그런데 데이비스(Davis, 2001)나 캐플란(Caplan, 2002), 캔들(Kandell, 1998) 등은 인터넷 중독을 연구하면서, 인터넷 중독증은 사람들이 원래부터 갖고 있는 심리적 문제들이 인터넷을 회피의 도구로 삼아서 나타나는 것 뿐 이므로 인터넷 사용 자체보다는 심리적 문제를 먼저 다루어야 한다고 제안한다.

이에 본 연구는 중독 일반이나 혹은 게임 중독과 관련한 선행연구들의 개관을 통하여, 게임 중독과 관련 있는 주요 심리사회적 요인들을 규명하는데 그 목적이 있다. 이와 같이 게임 중독성향을 예측할 수 있게 해주는 요인들을 규명하는 것은 문제적 행동의 예방에도 유용하다. 예방은 치료보다 낫기(Kandell, 1998) 때문이다. 본 연구는 예방의 효과를 높이기 위하여 연령이 많은 학생들보다는 초등학교 학생을 택하였다. 또한 초등학교 중에서는 저학년 보다는 본격적으로 온라인 게임을 할 수 있는 연령에 이르렀다고 추정할 수 있는 초등학교 6학년 학생, 즉 청소년기의 학생을 대상으로 하였다. 실제 조사에 따르면 (이재명, 임우선, 2007, 12. 7) 초등학교 6학년 학생의 절반 이상이 초등학교 저학년 시절에 최초로 게임을 시작한다.

본 연구는 다양한 심리사회적 요인들 중에서도 학생들의 가장 중요한 영역인 학업적 영역과 사회적 영역의 요인들과 게임 중독의 관계를 살펴보았다(Green, Weade, & Graham, 1988; Ryan & Connell, 1989). 선행연구들에 따르면 사람들이 “중독”에 빠지는 주요 원인 중 하나는, 자신의 현재 생활에 불만족을 느끼고 이러한 상황을 회피하려는 것이기 때문에(Blaszczyński & Nowe, 2002). 본 연구는 학생들의 주요 영역인 학업적 영역과 사회적 영역에서 게임 중독을 예측하는 요인들

을 선정하여 살펴보았다. 또한 본 연구는 기존의 연구결과들을 바탕으로 초등학교 게임 중독성향과 관련있는 요인들을 다음과 같이 분류하여 살펴보았다.

첫째, 게임 이용자의 심리적 특성과 관련한 요인이다. 본 연구에서는 학업과 관련한 심리적 변인으로 학업효능감을 선정하여 살펴보았다. 지금까지의 선행연구들 중 학업 관련 변인과 게임중독을 연결한 연구는 발견하기 어렵다. 소수의 연구들도 게임을 많이 하는 학생들일수록 학업 성취도가 낮다는 연구결과를 나타낸다(윤미선, 이영옥, 2005; Anad, 2007). 본 연구는 학업효능감이 학업성취도와 시간 관리 및 학습지속력(learning persistence)의 강력한 예측자로 많은 연구에서 효과가 입증된 상당히 안정적인 변인이므로(Chemers, Hu, & Garcia, 2001; Zimmerman, 1995), 게임 중독을 예측해 줄 수 있는 학업관련 변인으로 채택하였다. 학생들의 학업적 자기효능감과 게임 사용을 연결한 선행 연구는 김은주 외(2007)의 연구 이외에는 발견하기 어렵다.

또한 본 연구는 정신의학적 (mental health) 문제 요인을 살펴보았다. 정신의학적 문제는 우울, 불안 등의 개념을 포함한다(안동현 외, 2006). 선행연구들은 정신의학적 요인들의 일부 요인들인 우울, 좌절감 등이 인터넷 혹은 게임 중독이 관련 있다는 결과들을 보고해왔다(성운숙, 2003; Blaszczyński & Nower, 2002; Caplan, 2002; Griffiths, 1991; Morhan-Martin, 2000; Young, 1997). 본 연구는 사람들의 정신건강을 측정하기 위하여 이들 요인들을 한테 묶은 정신의학적 문제 요인과 게임 중독의 관계를 살펴보았다.

둘째, 게임 이용자의 사회적 특성과 관련한 요인이다. 본 연구는 사회적 영역의 변인으로 주변 사람들과의 관계성을 살펴보았다. 선행연구들은 주로 사회적으로 고립되었다고 느끼는 사람들이 게임 사용을 대체물로 삼아서 이를 해소하려고 한다고 보고해왔다 (Griffiths, 1991; Shotten, 1991; Novak, 1993). 그러나 소수이지만 최근의 일부 연구는 온라인 게임의 특성이 상호작용성을 높이는 것이기 때문에 (Lo et al., 2005), 온라인 게임과 관계성이 정적 상관을 갖는다는 연구결과도 보고한다 (Chou & Tsai, 2007). 그러나 실증적으로 사람들의 관계성과 게임 중독의 관련을 살펴본 연구는 별로 없다. 본 연구는 혼재된 결과를 나타내는 관계성과 게임 중독의 관련을 살펴보았다.

셋째, 게임 이용자의 가족적 환경과 관련한 요인이다. 본 연구에서는 부모자녀의

관계가 긍정적인지, 부모가 자녀의 게임 사용을 얼마나 통제하는지를 살펴보았다. 부모와의 관계는 아동 및 청소년의 문제행동 발달에서 결정적으로 중요한 역할을 하며(Dads, 1987; Patterson, Reid, & Dishion, 1992), 일부 선행연구에서도 게임과의 관련성이 보고되어 왔다(남영옥, 2005; 방희정, 조아미, 2003).

넷째, 게임 이용자의 최초 게임시작 변인이다. 최초 문제행동 발생시점에 대한 선행연구들은 약물, 음주, 섭식장애 및 반사회적 문제행동 등의 최초 경험이 이후 문제행동의 빈도, 심각성, 상습성 등의 발달패턴에 어떻게 영향을 주는지를 살펴보아왔다. 이를테면 Tolan & Thomas (1995)는 12세 이전의 문제행동 발생이 이후 심각한 문제 행동에서 남녀 청소년 모두에게 장기간에 걸쳐 영향을 주는 것으로 나타났다. 그런데 아직 최초로 게임을 시작한 시기와 게임 사용의 여러 가지 양태를 연관하여 실증적으로 분석한 연구는 발견하기 어렵다. 따라서 본 연구는 최초의 게임 시작 시점과 이후의 게임 중독 간의 관련을 살펴보았다.

또한 게임관련 선행연구들을 살펴보면, 게임이용의 실태와 동기 등에서 매우 뚜렷한 남녀차가 현저하게 드러나므로(Chou & Tsai, 2007; Griffiths, 1997; Greenfield, 1999; Kafai, 1996; Sanger et al., 1997), 본 연구에서도 게임중독성향을 예측하는 변수의 규명을 위하여 남녀 간 차이를 분석하였다.

본 연구의 주요 연구문제는 심리사회적 변인들(부모자녀관계, 부모의 게임 통제, 학업효능감, 대인관계성, 정신의학적 요인과 게임 시작시기)이 초등학생의 온라인 게임중독성향을 얼마나 예측하는지를 분석하고, 이러한 변인들의 설명력이 남녀 학생간에 어떠한 차이가 있는지를 살펴보는 것이다.

II. 이론적 배경

1. 온라인 게임 중독과 남녀차

중독은 특정 물질이나, 습관, 행동에 대한 통제 불가능한 의존을 가리키는 용어로서, 이를 중단하면 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래한다. 중독은 기본적으로 의학적 개념이지만, 약물이나 알코올 중독과 같이 특정 물질에 대한 중독 뿐 아니라 도박, 소비, 텔레비전 시청과 같이 특정 행동에 대한 과도한 의존도 중독조절장애의 하나로

서 넓은 의미의 중독 유형에 포함된다(권준수, 1999; APA, 1994). 인터넷 중독은 행동 중독의 하위 개념으로 논의되어 왔다.

게임 중독을 측정하기 위한 보편적 척도 역시 아직 합의를 이루어내지 못하고 있어서 많은 연구들이 영(Young, 1996)이 개발한 인터넷 중독 척도를 그대로 사용하고 있다. 영의 척도는 병리적 도박의 기준을 원용하여 인터넷 중독을 측정하는 것으로서, 설문 문항 중 “인터넷”이나 “비디오 게임”이라는 단어를 “온라인 게임” 혹은 “컴퓨터 게임”이라는 단어로 바꾸어서 그대로 사용하고 있다.

그리피스(Griffiths, 1995, 1996, 1998)는 브라운(Brown, 1991; Browne, 1993)의 행동적 중독에 대한 6가지 준거를 채택하여 인터넷 사용에 적용하였다. 이들 6가지 준거는 도박 중독에 대한 연구에서 유래하며 DSM(American Psychiatric Association, 1987, 1994)의 병리적 도박 처방 문항과도 상당 부분 겹친다. 게임중독 성향의 여섯 가지 범주는 다음과 같다. 첫째, 현저성(salience)은 특정 행위에 의해 그 행위자의 삶이 지배받는 것이다. 둘째, 도취감(euphoria)은 게임으로부터 짜릿한 쾌감을 느끼는 것이다. 셋째, 내성(tolerance)이란 동일한 정도의 쾌감을 느끼기 위해서는 점점 더 많은 시간동안 게임을 해야 하는 것을 의미한다. 넷째, 금단증상(withdrawal symptoms)이란 게임을 끊었을 때 느끼게 되는 감정적 혹은 신체적 불쾌감이다. 다섯째, 갈등(conflict)이란 게임 때문에 본인의 일상생활이나 다른 사람들과의 인간관계가 지장을 받게 되는 것이다. 여섯째, 재발(relapse and reinstatement)이란 끊으려는 노력에도 불구하고 다시 게임에 빠지게 되는 것을 의미한다. 일부 연구(Charlton & Danforth, 2005)는 이러한 여섯 가지 범주 중에서 현저성, 도취감, 내성을 주변적 요인으로, 금단증상, 갈등, 재발을 핵심적 요인으로 볼 것을 주장하였다.

그런데 이와 같은 여섯 가지의 범주는 병리적 도박을 진단하기 위한 척도에서 원용한 것으로 온라인 게임 고유의 특성을 모두 반영한다고 보기는 어렵다. 이를테면 온라인 게임과 일반적인 도박의 가장 큰 차이점은, 온라인 게임은 가상의 현실 속에서 새로운 인간관계를 맺는다는 점이다. 이는 온라인 게임과 비디오 게임의 차이점이기도 하다. 온라인 게임은 게임에 네트워크 시스템을 합한 것(Choi & Kim, 2004)으로 이해할 수 있다. 이와 같은 가상세계에서의 상호작용이 온라인 게임의 가장 큰 유인이기도 하다. 온라인 게임 이용자들은 게임을 통하여 인간관계를 유지하고 강화한다. 온라인 게임 이용자들은 가상의 세계 속에서 “성장”하고 “자신을 깨달아”간다. 인터넷 중독에서도 마찬가지로 온라인을 통한 사회적 상호작용의 추구가 병리적인 인터넷 사용과

관계가 있는 것으로 보고되어 왔다(Chou & Tsai, 2007; Lo et al., 2005; Sanders et al., 2000; Smith, Curtin, & Newman, 1995). 따라서 온라인 게임 중독성향은 병리적 도박의 요소와 기존의 인터넷 중독의 가상 인간관계 중독의 요소가 결합되었다고 볼 수 있다.

그런데 인터넷 중독증은 처음부터 논쟁적인 개념이었으며, 인터넷이 보편화되면서 더욱 많은 비판을 받고 있다. 인터넷을 통해 할 수 있는 것들이 제한적이었던 1990년대 초반과 중반까지만 하더라도, 인터넷 중독에 대한 개념화와 논의는 타당성과 적절성을 유지할 수 있었다. 하지만 이제 사람들은 인터넷을 통해 뉴스를 포함한 각종 정보검색은 물론, 영화를 보거나 텔레비전을 시청하기도 하고, 게임도 하고, 도박도 할 수 있으며, 쇼핑을 할 수 있고, 포르노도 즐길 수 있으며, 채팅 혹은 메신저를 통해 인간관계를 맺고 유지할 수도 있다. 인터넷은 이제 모든 것이 되어버린 것이다. 이러한 상황에서 사람들이 인터넷을 통해 게임, 도박이나 쇼핑 혹은 음란물에 중독되었을 경우, 우리는 과연 이것을 인터넷 중독인지 게임, 도박 또는 쇼핑 중독인지에 대한 명확한 정의를 내릴 수가 없다. 골드버그(Goldberg)와 영(Young) 등이 말한 인터넷 중독이라는 개념은 이제 더 이상 유지될 수 없는 것이다.

이처럼 기존의 인터넷 중독의 개념 자체가 논쟁이 되고 있는 상황에서 온라인 게임의 중독을 인터넷 중독 척도를 원용하여 측정하는 것은 무리이다. 또한 온라인 게임은 기존의 인터넷 중독은 물론, 비디오 게임 등에는 없는 복합적인 요소들이 포함되어 있다. 그러므로 온라인 게임 중독을 측정하는 고유의 척도가 따로 필요하다. 기존의 여러 연구들도, 비록 다양한 관점이긴 하지만, 온라인 게임 중독을 인터넷 중독의 하위영역으로 보아 분석하는 것이 타당한지에 대한 의문을 공통적으로 제기하고 있다(권정혜, 2005; 김주환 외, 2006; 남영옥, 2005; 어기준, 2000; 이형초, 안창일, 2002; 방희정, 조아미, 2003).

따라서 본 연구는 찰튼과 덴폴스(Charlton & Danforth, 2007)의 연구에서 제시한 여섯 가지 중독 유형 이외에도 김은주 외(2007)과 김주환 외(2006)의 연구에서 제시한 “가상 관계선호”를 추가하여 온라인 게임 중독성향을 측정하기 위한 척도로 사용하였다.

또한 온라인 게임 중독 관련 연구들을 살펴보면, 남녀차가 뚜렷하게 나타난다. 일반적으로 남학생들은 여학생들보다 게임을 더욱 많이 하는 것으로 나타난다(한국사회조사연구소, 2005; Chou & Tsai, 2007). 남학생들이 여학생들보다 게임을 더욱 선호하는 이유는 다음과 같이 논의된다. 첫째, 게임 자체가 남성위주로 제작되어 남성들의 흥미를

더욱 끌 수 밖에 없다는 주장이다. 즉 게임에서 나타나는 경쟁이나 공격성 등의 특성이 남성에게 더욱 매력적이라는 것이다(Griffiths & Hunt, 1995; Kafai, 1996) 둘째, 게임을 잘하기 위해서 요구되는 공간관계 지각이나 아이핸드 코디네이션이 남학생이 더욱 뛰어나기 때문이라는 주장이다(Sanger et al., 1997). 셋째, 여학생들은 남학생들보다 다양한 여가활동을 즐기는 경향이 있기 때문에 게임에 대한 의존도나 동기유발이 남학생보다 낮다는 주장이다(Chou & Tsai, 2007). 남학생들은 여학생보다 게임을 잘하고 싶은 동기가 높아서, 게임에 대한 정보, 아이디어 등을 다른 사람들과 훨씬 적극적으로 공유한다. 또한 남녀 학생 모두 컴퓨터 게임이 교우관계에 긍정적인 영향을 준다고 생각하지만, 특히 남학생들이 생각하는 영향력이 더욱 높았다(Chou & Tsai, 2007; Griffith, 1997). 이와 같이 게임중독에 대한 남녀차가 다양한 연구결과를 통하여 나타나고 있으므로 본 연구는 게임 중독성향에 영향을 주는 관계성도 남녀 간에 차이가 있을 것으로 가정하였다.

2. 온라인 게임 중독과 심리사회적 특성

가. 온라인 게임과 심리적 특성

1) 학업효능감과 온라인 게임중독

사람들이 중독에 빠지는 주요 원인 중 하나는 자신의 현재 생활에 불만족을 느끼고 자신의 과업을 회피하려는 것이다(Blaszczynski & Nower, 2002; Kandell., 1998). 이를 학생들에게 적용해 보면, 학생들의 최대 과업은 학업이므로 학생들의 경우 자신의 학업을 제대로 해나갈 자신이 없으면 현실 도피적으로 중독에 빠질 가능성이 있다. 따라서 본 연구는 "학생들이 자신이 학습을 잘 해 낼 수 있다는 유능감에 대한 스스로의 신념"인 학업적 자기효능감이 학생들의 온라인 게임 중독의 예측자가 될 수 있을 것으로 가정하였다.

학업적 자기효능감은 자기효능감의 하위 요인으로서 학습자가 자신에게 주어진 학업과제를 성공적으로 수행하기 위하여 필요한 행동을 조직하고 실행해 나가는 자신의 능력에 대한 주관적 확신이다 (Bong, 2004; Schunk, 1991). 반두라(Bandura, 1986, 1993)는 행동의 결과가 성공이나 실패냐에 대한 사고와 예측이 동기의 근원 중 하나라고 제시한다. 자기효능감은 자신의 능력에 대한 개인의 판단으로 정의할 수 있으며, 결국 개인의 행동은 자신이 성취할 수 있다는 기대에 따라 변화한다고 할 수 있다. 반두라(Bandura)는 효능감에 대한 기대는 앞으로 수행할 행동이 성공적일

것이라는 확신이므로 선견(forethought)의 개념이라고 제안하였다. 자기효능감은 인과귀인과 관련지을 수 있다. 즉 자기효능감은 자신의 유능성에 대한 스스로의 지각(perceived competence)와 인과귀인을 연결하여 이해할 수 있다(김아영, 1997; 박영신, 1997; Thomas et al., 1987; Wilhite, 1990; Zimmerman, 1995). 사람들은 선견, 즉 효능기대를 설정하여 동기를 유발하고 행동을 예상한다. 효율성에 대한 기대는 성취 상황에서 개인이 활동을 선택하고, 노력을 투입하고, 어려운 상황에서도 끈기를 보이는 정도에 영향을 준다. 효율성에 대한 기대가 긍정적일수록 과제 수행에 더욱 적극적으로 임하고 많은 노력을 기울이고 더욱 끈기있게 매달린다. 반면 자기효능감이 낮을수록 어려운 과제를 대할 때에 회피하려고 한다(Zimmerman, 1995)

학업효능감과 게임 사용의 관계를 살펴본 선행연구는 거의 없으며, 김은주 외의 연구(2007)는 학업효능감이 삶의 만족도를 매개로 온라인 게임 중독성향에 정적인 영향을 준다고 보고한다. 본 연구는 자기효능감이 낮은 학생들은 학습 과제를 회피하려고 하고, 학습 지속력도 낮으므로 온라인 게임을 대체물로 삼아 게임 중독에 빠질 확률이 높다고 가정하였다.

2) 정신의학적 문제

청소년기는 급격한 변화가 일어나는 시기로서, 정체성 확립 등의 발달 단계를 거치면서 한편으로는 정신건강의 문제가 생기기 쉬운 취약한 시기이다. 정신건강은 오랫동안 단순히 심리적 장애가 없는 상태로 정의되어 왔다. 그러나 이러한 협의의 정의는 정신건강이 단순히 질병이 없는 상태이거나 회복된 상태만을 의미하는 것이 아니라 그 이상으로 향상될 수 있는 개념을 보아야 한다는 논의들이 나오면서 광의의 개념으로 확장되었다. 즉 최근에는 정신건강의 긍정적 측면에 대한 관심이 증가하면서 개인이 일상생활에서 충분히 기능하며 나아가 어떠한 환경에서도 잘 적응할 수 있는 능력까지 포함하는 광의의 개념으로 확산되고 있다(구자경, 2004; 안동현 외, 2006; 정현희, 1997).

청소년기의 정신건강 문제는 일상생활에 심각한 지장을 초래하는 심리장애의 형태로 나타나며, 폭력, 음주, 흡연, 우울, 약물사용, 기출 등의 다양한 형태로 표출된다. 이를테면 청소년기에 흔히 나타나는 우울증은 우리나라 청소년 중 약 21%를 차지하는 발생율을 보고한다(남정자, 조맹계, 최은진, 1996). 우울증은 자살과 연결되고, 기출청소년은 다시 각종 범죄와 약물 복용에 빠지며, 학교를 중퇴하는 학생들은 또다시 다른 형태의 비행으로 이어진다. 연구에 따르면 청소년기 문제행동들 간에는 상호연관성이 높다

(Chung & Elias, 1996). 이에 청소년 문제를 예방하고 정신건강을 증진하기 위하여 다양한 프로그램이 개발되고 있다.

청소년기의 정신건강과 관련있는 일부 변인과 게임 중독을 연결한 선행 연구들을 살펴보면, 크라우트 등(Kraut et al., 1998)은 외로움, 스트레스, 절망감과 인터넷 중독의 관계를 종단적으로 연구하였다. 연구에 따르면 인터넷 사용이 증가하면 외로움이 커졌다. 그렇지만 기존의 외로움의 정도가 인터넷 사용의 정도를 예측하지는 못했다. 반면 모라한 마틴 등(Morahan-Martin et al., 2000)은 외로움이 인터넷의 병리적 사용을 예측해주었다고 보고한다. 황 등(Whang et al., 2003)은 인터넷 중독증과 외로움이 높은 상관을 보인다고 보고하였다.

본 연구는 이들 요인들을 더욱 체계적으로 포괄하는 정신의학적 문제 요인(안동현 외, 2006)과 게임 중독의 관련을 살펴보았다. 본 연구는 학생들의 일상생활에 큰 영향을 주는 정신건강 요인이 학생들의 게임 중독과도 밀접한 관련을 가질 것으로 가정하고, 정신건강 요인 그 중에서도 우울, 불안 등을 포함하는 정신의학적 문제 요인을 가능한 예측자로 선택하였다. 즉 정신의학적 문제의 소지가 높을수록 학생들의 게임 중독도 높을 것으로 가정하였다.

나. 온라인 게임과 사회적 특성

기존의 게임과 달리, 온라인 게임은 게임 이용자들이 가상의 공간에서 만나 사회적 상호작용을 할 수 있게 해주는 특성이 있으며, 많은 경우 이와 같은 사회적 상호작용이 이용자들이 게임에 빠져드는 큰 원인이 된다. 그린필드(Greenfield, 1999)에 따르면 온라인 게임이 다른 형태의 사회적 상호작용을 호용하기 때문에 온라인 게임을 하면 할수록 더욱 심하게 중독증세를 보이게 된다.

온라인 게임과 대인관계의 관련에 대한 선행연구는 주로 게임을 많이 사용할수록 대인관계가 저조해진다는 연구결과들을 보고한다(Choi & Kim, 2004; Chou & Tsai, 2007). 이를테면 일부 선행연구에 따르면(Roe & Muijs, 1998) 게임을 많이 하는 성인들일수록 친구와의 관계가 나빠지고, 낮은 질의 대인관계를 갖게 되고, 더욱 사회적 불안(social anxiety)을 나타낸다.

소수의 연구가 온라인 게임이 대인관계와 정적 관련성을 갖는다고 보고한다. 정적 관련을 나타내는 선행연구들은 사회적 상호작용을 강조하는 온라인게임의 특성상, 기존의 게임과는 달리 새로운 대인관계를 개발해주거나, 기존의 친구 관계를 더욱 강화

시켜 준다고 주장한다(Bammel & Burrus-Bammel, 1992). 온라인 게임은 새로운 친구를 만날 수 있게 해주고, 특정 게임을 하는 사람들 간에 게임 관련 정보를 나누며 소속감을 나눌 수 있게 해준다는 것이다. 그러나 이러한 주장은 아직 실증적인 결과물이 부족한 상황이다.

게임 이용자들의 대인관계적 요인이 게임 중독에 주는 영향을 연구한 것은 상대적으로 드물다. 사회적으로 고립된 사람들이 컴퓨터를 병리적으로 많이 사용하게 되어 온라인 게임 중독에 빠지는 경향이 있다는 주장들이 있지만(이형초, 안창일, 2002; Griffiths, 1991) 역시 실증적인 분석이 본격적으로 이루어지지 않고 있다.

이와 같이 게임사용과 대인관계성의 상관에 대해서 혼재된 결과들이 보고되고 있는 속에서, 본 연구는 대인관계성이 게임 중독의 예측자가 될 수 있을 것으로 가정하였다. 본 연구는 대인관계성이 저조한 학생들일수록 게임중독이 높게 나타날 것으로 가정하였다. 온라인 게임이 기존의 인터넷 중독이나 게임중독과는 달리 기존의 대인관계를 강화하는 측면이 있는 것은 보고되고 있지만, 여전히 실세계에서 대인관계가 원활하지 못한 학생들이 온라인 게임을 사회적 접촉에 대한 대체물로 여기면서 중독 성향을 나타낼 것이라고 추정하기 때문이다.

다. 가족적 환경

청소년의 문제행동 발달에서 가족의 기능이 중요한 역할을 하며, 가정의 가장 중요한 인적 자원은 부모이기 때문에(Baber, 1996; Chassin et al., 1993). 본 연구는 부모자녀관계가 게임 중독의 예측자가 될 것으로 가정하였다. 기존의 선행연구들도 가족관계와 게임 중독이 정적 관련을 갖는다는 연구결과들을 보고해 왔다. 방희정과 조아미(2003)는 어머니의 역기능적 의사소통이 게임 중독에 영향을 준다고 보고하였다. 남영옥(2005)은 부모의 부부관계가 나쁠수록, 인터넷에 대한 부모의 통제가 심할수록 중학생들이 인터넷과 게임 중독에 빠질 가능성이 높다는 연구결과를 나타내었다. 또한 성운숙(2003)은 온라인 게임의 이용동기 및 결과에 대한 질적 연구를 통하여, 부모의 통제가 심할수록 학생들의 온게임 사용이 도리어 강하게 나타난다고 주장하였다. 이해경(2002)도 부모의 통제가 심할수록 게임 중독 경향이 더욱 높아진다고 보고하였다.

따라서 본 연구는 부모와 자녀의 관계가 긍정적일수록 게임 중독 경향이 저조하고, 학생들이 부모의 게임 통제가 심하다고 지각할수록 온라인 게임 중독성향

이 강하게 나타날 것으로 가정하였다.

라. 최초 게임시작 시기

사건의 최초 발생 시점은 다양한 영역에서 연구되고 있다. 이를테면 최초의 음주 경험 시기가 빠를수록 이후에 알콜 중독 등의 음주 관련 문제를 일으킬 가능성이 높다 (Warner & White, 2003; Wagner et al., 2005). 약물의 최초 경험 역시 빠를수록 쉽게 다른 약물을 사용한다(Kosterman et al., 2000). 이와 같이 문제행동의 최초 발생 시점은 이후 문제행동의 빈도, 심각성, 상습성 등에 영향을 주는 것으로 나타난다(Tolan & Thomas, 1995).

이와 같은 최초 발생 시점 관련 선행연구들을 살펴보면, 게임 중독도 최초로 게임을 시작한 시기가 이후의 게임 중독 성향에 영향을 줄 것으로 가정할 수 있다. 그런데 게임 시작시기와 게임 사용을 연결한 선행연구는 발견하기 어렵다. 따라서 본 연구는 게임 시작시기가 게임 중독성향에 어떠한 영향을 주는지 분석하였다. 본 연구는 게임 시작시기가 이를수록 게임 중독성향이 강하게 나타날 것으로 가정하였다.

III. 연구방법 및 절차

1. 연구대상

서울과 경기도 소재의 4개 초등학교 6학년 학생 501명 중에서, 설문 응답을 제대로 한 390명을 대상으로 한다. 이 중에서 남학생은 181명, 여학생은 209명이다.

2. 측정척도

본 연구에서 사용한 측정 척도는 다음과 같으며 모든 측정 문항은 6점 척도로 이루어졌다.

가. 온라인 게임 중독

본 연구에서 사용한 온라인 게임 중독 척도는 찰튼과 덴폴스(Charlton & Danforth, 2007)의 연구에서 제시한 29개 문항, 김주환 외(2006)의 연구와 김은주 외(2007)의 연구에서 제시한 39개의 문항들 중에서 19개의 문항을 사용하여 측정하였다. 본 연구에서 사용한 문항의 예는 “게임을 하다보면, 처음에 하려던 것보다 오래한다”와 “게임 때문에

공부에 집중하기가 힘들다” 등이다(Cronbach =.921, $M=2.16$, $SD=0.90$). 남학생의 게임 중독 정도($M=2.45$, $SD=0.87$)와 여학생의 게임 중독 정도($M=1.91$, $SD=0.85$)는 유의미한 차이를 보이며($F=44.619$, $p<.000$) 남학생이 높게 나타났다.

나. 학업효능감

본 연구는 한국교육중단연구 2005의 설문 문항 중(류한구 외, 2005) 학업효능감 문항을 사용하였다. 문항의 예는 “수업의 가장 어려운 내용도 이해할 자신이 있다”와 “수업 시간에 배운 내용들을 능숙하게 사용할 자신이 있다” 등이며 총 5문항이다(Cronbach = .901, $M=3.57$, $SD=1.21$). 남학생의 학업효능감($M=3.62$, $SD=1.26$)과 여학생의 학업효능감($M=3.51$, $SD=1.16$)은 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다.

다. 정신의학적 문제

본 연구는 청소년의 정신건강을 선별하기 위하여 안동현 외(2006)이 개발한 문항들을 활용하였다. 문항은 학생들이 우울(자살사고 등), 불안(강박증, 공포증), 정신분열증 등의 문제가 있는지 선별하기 위한 문항 중, 총 10 문항이 사용되었다. 문항의 예는 “불필요한 행동(손 씻기, 문 잠그기, 숫자세기 등)을 자꾸 반복하게 된다”, “뚜렷한 이유 없이 여기저기(두통, 메스꺼움, 소화불량, 어지러움 등) 자주 아프다”와 “내 생각을 다른 사람들이 다 알고 있는 것 같다” 등이다(Cronbach = .805, $M=1.77$, $SD=.66$). 남학생의 정신의학적 문제($M=1.65$, $SD=.59$)와 여학생의 정신의학적 문제($M=1.88$, $SD=.70$)는 통계적으로 유의미하게 여학생이 높았다($F=15.116$, $p<.000$).

라. 주변 사람과의 관계성

본 연구는 카나리와 스태포드(Canary & Stafford, 1992)의 관계유지성향 문항 중 적절한 문항 3개를 중학생에게 맞게 수정하여 사용하였다. 관계성은 사회적 맥락에서 유의미한 타인들과 연관 지으면서, 단단한 연결을 추구하고 발전하는 것을 가리킨다(Levesque et al., 2004). 본 문항은 김주환 외(2006), 김은주(2004) 등의 논문에서 사용되었으며 각각 신뢰도 .810과 .840을 나타내었다. 문항의 예는 “나는 주변 사람들과 잘 지낸다”와 “사람들은 대체로 나에게 잘 해준다” 등이다(Cronbach = .709, $M=4.77$,

$SD=1.04$). 남학생의 관계성($M=4.66, SD=1.07$)과 여학생의 관계성($M=4.86, SD=1.00$)은 유의미한 차이를 보이며($F=4.465, p<.035$) 여학생이 높게 나타났다.

마. 가족 관계

1) 부모자녀관계

본 연구는 한국교육종단연구 2005의 설문 문항 중(유한구 외, 2005) 긍정적 부모자녀관계를 측정하기 위한 문항을 사용하였다. 문항의 예는 “나는 부모님과 함께 있으면 즐겁다”와 “부모님은 내 기분을 이해하면서 따뜻하게 대하신다” 등이며 총 5문항이다 (Cronbach $\alpha = .898, M=4.67, SD=1.18$). 남학생이 지각하는 긍정적 부모자녀관계 ($M=4.65, SD=1.14$)와 여학생이 지각하는 부모자녀관계($M=4.69, SD=1.22$)는 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다.

2) 부모의 게임통제

본 연구는 부모의 게임통제를 측정하기 위하여 “아버지는 내가 컴퓨터 게임 하는 것을 엄격하게 통제하신다”와 “어머니는 내가 컴퓨터 게임 하는 것을 엄격하게 통제하신다”의 두 문항을 자체 제작하여 사용하였다(Cronbach $\alpha = .773, M=2.67, SD=1.47$). 남학생이 지각하는 부모의 게임통제($M=3.09, SD=1.46$)와 여학생이 지각하는 부모의 게임통제($M=2.28, SD=1.38$)는 유의미한 차이를 보이며($F=40.359, p<.000$) 남학생이 높게 나타났다.

바. 최초 게임시작시기

본 연구는 학생들이 최초로 게임을 시작한 시기를 측정하기 위하여 초등학교 입학 이전부터 초등학교 6학년까지의 시기를 매 학년 별로 보기를 주어서 학생들이 선택하게 하였다. 남학생의 게임 시작시기($M=2.89, SD=1.60$)와 여학생의 게임 시작시기 ($M=3.69, SD=1.61$)는 통계적으로 유의미하게 남학생이 여학생보다 일찍 게임을 시작하였다($F=28.712, p<.000$).

3. 분석방법

본 연구는 SPSS/Win 15.0 프로그램을 사용하여 위계적 회귀분석을 실시하였다. 위

계적 회귀분석을 실시한 이유는 새로이 투입되는 변인들이 설명력을 일만큼 더 증가 시키는가를 보기 위해서다. 초등학생들의 온라인 게임 중독성향에 영향을 주는 요인들을 규명하기 위하여 1) 게임을 처음 시작한 시기 2) 부모자녀관계 3) 학생들의 정신의학적 문제 4) 학업적 맥락에서 학업효능감과 사회적 맥락에서 주변 사람들과의 관계성을 차례로 투입하여 분석을 실시하였다. 변인 투입의 순서는 우선, 학생들의 게임사용과 관련이 있는 것으로 영향을 주는 것으로 기존의 선행연구에서 밝혀진 변인들을 먼저 투입하였다. 본 연구에서 특히 초점을 맞추어 분석하는 예측변인들인 학업효능감과 관계성의 효과는 가장 나중에 투입하여, 그 효과를 살펴보았다. 가장 먼저 투입한 게임 시작 시기 변인은 대상자들의 아동기 일정 시점에서 정해진 다음, 이후에 변동이 있을 수 없는 고정 변수로서, 가장 먼저 투입하였다. 부모자녀관계는 학생들의 출생부터 계속 이루어지는 것으로서 현재에도 계속 발전 중인 변인으로서 두 번째로 투입하였다.

IV. 연구결과

1. 변인들 간의 관련성

본 연구모형에서 활용한 모든 변인들의 상관관계를 분석하였으며 <표 1>에 결과가 정리되어 있다.

<표 1> 주요 변인 상관표 (남자: N=181, 여자: N=209)

	게임중독	게임 시작시기	부모자녀 관계	부모통제	정신 의학적문제	학업효능감	관계성
게임중독		.013	-.324***	.241***	.435***	-.247***	-.272***
게임 시작시기	-.222**		-.016	.093	.040	-.074	.006
부모자녀 관계	-.156*	.075		-.097	-.352***	.178**	.224***
부모통제	.094	-.097	-.056		.137*	-.077	-.085

초등학생의 게임 중독성향에 영향을 미치는 심리사회적 요인들의 남녀차 분석

정신 의학적문제	.254***	.010	-.178**	.108		-.178**	-.366***
학업효능감	-.228***	-.032	.315***	.060	-.146*		.181**
관계성	-.115	-.002	.299***	.099	-.171**	.285***	

Note 대각선의 오른쪽 위는 여학생 대상 상관값, 아래는 남학생 상관값임.*p<.05, **p<.01, ***p<.001

<표 1>의 상관표를 살펴보면, 우리나라 초등학생들은 남녀 모두 학업효능감이 낮을수록, 부모자녀 간의 긍정적 관계가 낮을수록, 정신의학적 문제가 심각할수록 온라인 게임 중독성향을 강하게 나타내었다. 부모의 게임에 대한 통제 변인과 관계성은 여학생에게서만 유의미했고, 남학생은 아무런 차이를 나타내지 않았다. 즉 여학생들은 부모의 게임에 대한 통제가 심할수록, 주변 사람들과의 대인관계성이 낮을수록 더욱 강한 온라인 게임 중독성향을 나타내었고, 남학생들의 부모의 통제로부터 유의미한 영향을 받지 않는 것으로 나타났다.

2. 심리사회적 변인들과 온라인 게임 중독

본 연구는 초등학생들의 온라인 게임 중독을 예측해 줄 수 있는 요인들을 성별로 규명하기 위하여 게임시작시기, 부모자녀관계, 부모의 게임에 대한 통제, 정신의학적 문제 요인, 학업효능감, 대인관계성의 심리사회적 변인들을 투입하여 위계적 중다회귀 분석을 실시하였다. 분석 결과 <표 2>와 같은 결과를 얻었다.

가. 학업효능감 및 대인관계성과 온라인 게임 중독

본 연구결과, 남녀 학생 모두에서 학업효능감은 통계적으로 유의미하게 부적으로 게임 중독을 예측하지만, 관계성은 예측하지 못함을 발견하였다. 즉 학생들이 자신의 학업과제를 성공적으로 수행할 수 있다는 기대 혹은 주관적 확신이 높을수록 온라인 게임에 덜 빠져드는 것을 확인할 수 있었다.

나. 정신의학적 문제 요인과 온라인 게임 중독

남녀 학생 모두 정신의학적 문제 변인이 온라인 게임 중독을 정적으로 유의미하게 설명하였다. 둘 중에서도 특히 정신의학적 문제 변인의 설명력이 높았다. 이와 같은 결과를 통하여, 우리나라 초등학생들의 정신의학적 문제 변인이 학생들의 게임 중독을 매우 강력하게 예측함을 알 수 있다.

다. 부모의 영향과 온라인 게임 중독

여학생은 부모자녀관계와 부모의 게임 통제가 모두 유의미하게 게임 중독을 설명했지만, 남학생은 통계적으로 유의미한 관련을 나타내지 않았다. 즉 여학생의 경우, 부모자녀관계 및 게임 통제 변인을 투입했을 때, 설명력이 17.3% 증가하였지만, 남학생은 3.5%에 머물렀다.

라. 최초 게임시작시기와 온라인 게임 중독

최초로 게임을 시작한 시기는 남학생의 게임 중독을 유의미하게 설명하였으나, 여학생의 경우는 유의미한 설명력을 갖지 못하였다.

마. 온라인 게임과 심리사회적 변인의 관계의 남녀차

본 연구 결과, 게임 중독을 설명해주는 심리사회적 변인은 통계적으로 유의미하게 남녀차가 존재함을 알 수 있었다. 정신의학적 요인과 학업효능감은 남녀 모두에서 게임 중독과 유의미한 관련성을 나타냈지만, 게임 시작 시기는 남학생에서만 유의미한 설명력을 보였고, 부모의 영향은 여학생에게서만 유의미한 설명력을 나타내었다.

<표 2> 초등학교 남, 여학생의 온라인 게임 중독성향에 영향을 주는 변인 분석을 위한 위계적 회귀분석 (남학생 N = 181, 여학생 N = 209)

초등학생의 게임 중독성향에 영향을 미치는 심리사회적 요인들의 남녀차 분석

예측변인	Regression 1		Regression 2		Regression 3		Regression 4	
	남	여	남	여	남	여	남	여
학업적매락								
학업효능감	-.198**	-.235***	-.165*	-.172**	-.140	-.137*	-.158*	-.139*
가족적/관계적매락								
부모자녀관계			-.116	-.270***	-.044	-.186**	-.028	-.186**
부모게임통제			.095	.178**	.060	.161**	.047	.163**
관계성			-.024	-.117	.097	.029	.081	.030
주관적/심리적 안녕감								
생활만족도					-.074	.047	-.074	.049
외로움					.131	.148	.107	.151
정신의학적문제					.205**	.278***	.206**	.278***
행동발생								
최초기시점								
게임시작시기							-.196**	-.031
R2	.039	.055	.063	.197	.139	.288	.176	.289
수정된 R2	.034	.051	.043	.183	.107	.265	.141	.262
R2변화량	.039	.055	.024	.142	.076	.091	.037	.001
F	8.021**	12.977***	3.238*	13.449***	4.373***	12.469***	5.044**	10.910***

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

V. 논의 및 결론

본 연구의 주요 연구결과와 그에 대한 논의는 다음과 같다.

첫째, 학업효능감은 남녀 모두에서 유의미한 설명력을 나타내지만, 대인관계성은 유의미한 설명력을 갖지 못한다. 이는 라이언과 코넬(Ryan & Connell, 1989), 그린 외(Green, 1988)이 구분한 학업적 매락 vs. 관계적 매락 중에서 학업적 매락이 학생들의

온라인 게임 중독을 예측해 줄 수 있는 것으로 해석된다. 즉 우리나라 초등학교 6학년 학생들은 주변 사람들과의 대인관계가 불만족스러워서 게임 중독에 빠지는 것이 아니라, 자신이 스스로의 학업과제를 성공적으로 해낼 것이라는 확신이 낮을수록 게임 중독에 빠진다고 해석할 수 있다. 즉 우리나라 초등학교 6학년 학생은, 학업적 맥락이 관계적 맥락보다 더욱 강하게 게임 중독에 대한 설명력을 가질 만큼 학업적인 측면의 영향력이 강하다.

이러한 연구결과는 중학생을 대상으로 한 게임 중독 선행연구에서(김주환 외, 2006) 유능성의 지각이 생활만족도를 매개로 게임 중독에 유의미한 영향을 주는 반면, 관계성은 유의미한 결과를 나타내지 않았던 것과 일치하는 결과이다. 즉 학생들이 학업적인 측면에서 부족함을 느낄 때에, 즉 자신의 유능성에 대한 자심감이 결여될 때에 현실에서 인정받지 못하는 자신의 존재를 확인하기 위하여 더욱 게임에 몰입하는 것으로 해석할 수 있다. 본 연구결과를 통하여 확인 할 수 있는 것은, 초등학교 6학년 학생들의 게임 중독에 영향을 주는 변인은 대인 관계성보다는 학업효능감이라는 점이다. 즉 주변 사람들과의 대인관계가 원만하지 못한 것보다는, 학업에 대한 자신감이 결여될 때에 게임으로 그 도피처를 찾으려는 경향이 더욱 강한 것으로 해석할 수 있다. 본 연구결과는 교육현장에서 초등학생들의 게임 중독을 지도할 때에는 지금까지 거의 제대로 고려하지 않았던, 학생들의 학업효능감을 적극 고려할 필요가 있음을 시사한다.

둘째, 남녀 모두 정신의학적 문제 변인이 온라인 게임 중독성향에 유의미한 설명력을 갖는다. 이러한 연구결과를 통하여 학생들의 게임 중독성향은 정신의학적 문제를 동반한다는 것을 확인할 수 있다. 이러한 연구결과는 심리적인 문제가 이미 있는 사람들이 도피적인 성격으로 게임 등의 대체물을 이용한다는 선행연구결과들과 일치하는 것이다(Blaszczyński & Nowe, 2002; Kandell, 1998). 기존의 연구에서도, 학생들의 전반적인 생활만족도가 낮거나 외로움이 높은 학생들이 더욱 높은 게임 중독 혹은 인터넷 중독을 나타내었다(김은주 외, 2007; 김주환 외, 2006; Caplan, 2002; Kraut et al., 1998).

셋째, 우리나라 초등학생의 심리사회적 변인들은 성차에 따라서 다르게 게임 중독에 유의미한 영향을 준다. 여학생은 부모자녀 간의 긍정적인 관계와 부모의 게임통제의 정도가 게임 중독성향을 유의미하게 설명하였다. 반면, 남학생들은 부모자녀관계 혹은 부모의 게임통제가 유의미한 설명력을 갖지 못하였다. 여학생들은 부모자녀관계와 게임통제 변인을 투입하였을 때 게임 중독에 대한 설명력이 대폭 증가하였다. 이러

한 연구결과는 특히 여자청소년이 부모와의 관계 및 가정 환경의 영향을 남자청소년보다 강하게 받는다는(Gilligan & Wiggins, 1998; Keller et al., 2002) 선행연구결과들과 일치한다. 이는 여자 청소년이 남자 청소년에 비하여 가정에서 지내는 시간이 상대적으로 더욱 길기 때문이라고도 해석 가능하고 또한 일반적으로 여학생들이 남학생들보다 관계성이 높고, 관계에 민감하다는 점으로도 설명할 수 있을 것이다.

여학생들은 부모가 자신의 게임사용을 통제한다고 지각할수록 더욱 높은 게임 중독 성향을 나타내었다. 이와 같은 결과는 선행연구 결과들과도 일치하는 것으로(남영옥, 2005; 이해경, 2002) 두 가지로 해석이 가능하다. 첫째, 통제반발의 원리이다. 즉 부모의 게임 이용에 대한 통제가 심할수록 역으로 학생들은 더욱 게임을 하고 싶어진다. 자기결정성과 게임 이용의 관계를 살펴본 선행연구(김주환 외, 2006)에서도, 자율성이 높은 중학생일수록 낮은 게임 중독성향을 나타내었다. 그런데 부모의 통제는 학생들의 자율성에 대한 지각을 낮추게 되어 도리어 게임 사용에 대한 욕구를 더욱 증가시킬 수 있다고 추정된다. 둘째, 본 연구에서는 부모의 게임통제가 초등 학생들의 게임 중독성향을 설명하는 것으로 연구모형이 이루어졌지만, 실제로 학생들이 게임 중독성향을 나타내기 때문에 부모가 더욱 개입을 하는 경우도 있을 수 있다. 즉 부모의 통제 이전에 자녀의 강한 게임 중독성향이 있었다는 것이다. 그러므로 추후 연구에서는 부모의 게임통제와 자녀의 게임 중독 간의 인과적 관계를 보다 면밀히 연구할 필요가 있을 것이다.

남학생들은 게임 시작시기가 통계적으로 유의미한 설명력을 갖는 반면, 여학생들은 게임 시작시기가 유의미한 설명력을 갖지 못하였다. 이러한 연구결과는 음주, 흡연, 반사회적 문제 행동 등의 최초 발생시점이 이후의 문제행동의 양태에 영향을 준다는 선행연구들(Warner & White, 2003; Tolan & Thomas, 1995)과 일치하는 결과이다. 그런데 여학생들은 게임 시작시기와 게임 중독성향이 유의미한 관계를 나타내지 않았다. 게임의 시작시기가 이후의 게임 중독성향에 미치는 영향이 남녀 간에 차이가 나타나는 이유에 대한 본격적인 논의는 찾아보기 어렵다. 추후 연구에서는 게임 시작시기를 정하는 다양한 개인적, 환경적 변인들부터 살펴봄으로써, 게임 시작시기의 영향력이 남녀간에 차이가 나타나는 이유가 무엇인지를 규명할 수 있을 것이다.

본 연구의 시사점은 다음과 같다. 첫째, 학생들의 주요 영역인 학업적 영역과

사회적 영역 중에서, 학생들의 게임 중독을 더욱 잘 예측해주는 영역은 학업적 영역이다. 그러므로 초등학생들의 게임 중독의 예방과 치료를 위해서는 학업적 측면을 적극적으로 고려할 필요가 있다. 둘째, 남녀 학생 모두 정신의학적 문제 요인이 게임 중독을 매우 강력하게 예측하므로, 학생들의 게임 중독을 예방과 치료를 위해서는 특히 정신건강의 문제를 면밀히 챙길 필요가 있다. 셋째, 초등학교 6학년 학생들의 게임 중독에 영향을 주는 심리사회적 변인들은 남녀간에 차이가 나타난다. 이를테면 부모와의 관계가 긍정적이지 못한 여학생, 혹은 부모들이 게임에 대하여 심하게 통제하는 여학생은 더욱 각별한 지도가 필요하다. 남학생의 경우 게임 시작시기가 이룰수록 게임 중독 경향이 높게 나타났다. 즉 게임 사용에 대한 지도를 할 때에 남녀차를 적극적으로 고려할 필요가 있음을 알 수 있다.

본 연구는 게임 중독을 예측해주는 심리사회적 요인들을 남녀 간에 비교·분석하였다. 다양한 후속 연구들을 통하여, 온라인 게임 중독을 예측하는 변인들을 실증적으로 규명하는 것은, 보다 효과적인 온라인 게임 중독 예방 및 더욱 효과적인 온라인 게임 사용을 가능하게 할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 구자경(2004). 청소년의 심리학적 특성과 정신건강간의 관계. 청소년학연구 11(2), 217-239.
- 권정혜(2005). 청소년의 인터넷 게임 중독: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. 한국심리학회지: 임상 24(2), 267-280.
- 권준수(1999). 인터넷 중독증. 대한의사협회지 42(8), 759-764.
- 김아영(1997). 학구적 실패에 대한 내성의 관련변인 연구. 교육심리연구 11(20), 1-19.
- 김은주(2004). 협동학습에서 학습자의 사전성취도와 의사소통 성향의 개인차가 수업 만족에 미치는 효과. 교육학연구 42(3), 123-151.
- 김은주, 김민규, 김규환(2007). 학업효능감과 의사소통불안이 사회적재감과 삶의 만족도를 매개로 중학생들의 온라인 게임 중독성향에 미치는 영향. 교육심리연구 21(1), 209-231.
- 김주환, 이윤미, 김민규, 김은주(2006). 온라인 게임 중독의 유형과 원인에 관한 연구. 한국언론학보 50(5), 79-107.
- 남영옥(2005). 중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물중독의 심리사회적 특성 비교. 청소년학연구 12(3), 363-388.
- 남정자, 조맹제, 최은진(1996). 한국인의 건강수준에 미치는 영향 분석. 서울: 한국보건사회연구원.
- 류한구, 김양분, 현주, 김일혁, 강상진, 김현철, 박성호, 민병철(2005). 한국교육중단연구2005(1): 예비조사 보고서. 한국교육개발원.
- 박영신(1997). 한국 학생의 귀인양식: 초 중 고 대학생의 비교, 교육심리연구 11(2), 71-97.
- 방희정, 조아미(2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. 한국심리학회지: 발달 16(1), 1-22.
- 성윤숙(2003). 청소년의 삶의 질과 온라인 게임 이용동기 및 결과에 관한 연구. 아동학회지 24(2), 93-108.
- 안동현, 정승아, 조재일, 정선녀, 정윤경, 김경숙, 김윤영, 최민정(2006). 청소년 부교재 및 정신건강 선별검사 도구 개발 연구. 서울: 건강증진사업지원단.
- 이기준(2000). 청소년의 PC중독 유형과 문제점. 청소년상담문제연구보고서, 9-32.
- 윤미선, 이영옥(2005). 남, 여 중학생의 사회적지지 지각, 컴퓨터게임중독, 학업성적간 관계모형 비교. 교육방법연구 17(2), 183-197.

- 이재명, 임우선 (2007, 12월 7일). 어린이 게임중독. *동아일보*, A13.
- 이형초, 안창일 (2002). 인터넷 게임중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과 검증. *한국심리학회지: 건강* 7(3). 463-486.
- 이해경 (2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. *한국심리학회지: 발달* 14(4). 55-79.
- 정현희 (1997). 청소년기의 정신건강과 예방. *한국심리학회지* 16(1). 98-119.
- 한국사회조사연구소(2005). 한국청소년통계연감.
<http://www.ksarc.or.kr/sub03/sub02.asp>.
- American Psychiatric Association(1987). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 3rd Edition Revised*. Washington: Author.
- American Psychiatric Association(1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 4th edition*. Washington D.C., American Psychiatric Association.
- Baber, B. K. (1996). Parental Psychological Control: Revisiting a Neglected Construct. *Child Development* 67(6). 3296-3319.
- Bammel, G., & Burrus-Bammel, L. L.(1992). *Leisure and human behavior*. Dubuque, IA: Wm. C. Brown Publishers.
- Bandura, A.(1986). Social foundations of thought and action: A Social Cognitive Theory. *Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall*.
- Bandura, A.(1993). Perceived self-efficacy in cognitive development and functioning. *Educational Psychologist* 28. 117-148.
- Blaszczynski, A., Nower, L.(2002). A Pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction* 97. 487-499.
- Bong, M.(2004). Academic motivation in self-efficacy task value, achievement goal orientations, and attributional beliefs. *Journal of Educational Research* 97(6). 287-297.
- Brown, R. I. F.(1991). Gambling, Gaming, and Other Addictive Play. In Kerr, J. K. & Apter, M. (Eds.). *Adult Play: A Reversal Theory Approach*, Swets & Zeitlinger, Amsterdam, 101-118.
- Browne, M. W.(1993). Structured latent curve models. In C. M. Cuadras & C. R. Rao (Eds.), *Multivariate analysis: Future directions*, 171-198.
- Canary, D. J., & Stafford, L.(1992). Relational maintenance strategies and equity in marriage. *Communication Monographs* 59 243-267.

- Caplan, S. E.(2002). Problematic internet use and psychological well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior* 18. 553-575.
- Charlton, J. P., & Danforth I. D. W.(2005). Distinguishing addiction and addiction engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*.
- Charlton, J. P., & Danforth I. D. W.(2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior* 23(3). 1531-1548.
- Chassin, L., Pillow, D. R., Curran, P. J., Molina, B. S. G., & Barrera, M.(1993). Relation of Parental Alcoholism to Early Adolescent substance Use: A test of Three mediating Mechanism. *Journal of Abnormal Psychology* 102. 3-9.
- Chemers, Martin M., Hu, Li-tze., & Garcia, Ben F.(2001). Academic Self-Efficacy and First-Year College Student Performance and Adjustment. *Journal of Educational Psychology* 93(1). 55-64.
- Choi, D., & Kim, J.(2004). Why people continue to play online games: in search of critical design factors to increase customers loyalty to online contents. *CyberPsychology & Behavior* 7. 11-24.
- Chou, C & Tsai, M.(2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior* 23. 812-824.
- Chung, H., & Elias, M. J.(1996). Patterns of adolescent involvement in problem behaviors: Relationship to self-efficacy, social competence, and life events. *American Journal of Community Psychology* 24. 771-784.
- Dads, M. R.(1987). Families and the origins of Child behavior Problems. *Fam Process* 26. 342-357.
- Davis, R. A.(2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior* 18. 553-575.
- Gilligan C. & Wiggins, G.(1998). The Origins of Morality in Early Childhood Relationships. In C. Gilligan, J. Ward, & J. Taylor (Eds.), *Mapping the Moral Domain: A Contribution to Women's Think to Psychological Theory and Education* (pp.111-138). Cambridge: Harvard University Press.
- Greenfield, D. N.(1999). *VirtualAddiction*. Oakland, CA: New Harbinger Publications.

- Green, J. L., Weade, R., & Graham, K.(1988). Lesson construction and student participation: A sociolinguistic analyses. In J. L. Green & J. O. Parker (Eds.), *Multiple perspectives analyses of classroom discourse* (pp. 11-47). Norwood, NJ: Ablex.
- Griffiths, M. D.(1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence* 14. 53-73.
- Griffiths, M. D.(1995). Adolescent Gambling. *London : Routledge*
- Griffiths, M. D.(1996). Behavioural addictions : An issue for everybody? Employee Counselling Today, *The Journal of Workplace Learning* 8(3). 19-25.
- Griffiths, M. D.(1997). Psychology of computer use: XLII. Some comments of "addictive use of the internet" by Young. *Psychological Reports* 80(1). 81-812.
- Griffiths, M. D.(1998). Internet addiction: Does it really exist? In J. Gackenbach(Ed.), *Psychology and internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications*. *San Diego Academic Press*. 61-75.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N.(1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology* 5. 189-193.
- Kafai, Y. B.(1996). Gender differences in children's constructions of video games. In P. M. Greenfield, & R. R. Cocking (Eds.), *Interacting with video* (pp.39-66). *Norwood Nj: Ablex*
- Kandell, J. J.(1998). Internet addiction on campus: the vulnerability of college students. *CyberPsychology & Behavior* 1. 11-17.
- Keller, T. E., Catalano, R. F., Haggerty, K. P., & Fleming, C. B.(2002). Parent figure transitions and delinquency and drug use among early adolescent children of substance abusers. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 28. 399-472.
- Kosterman, R., Hawkins, J. D., Guo, J., Catalano, R. F., & Abbott, R. D.(2000). The Dynamics of Alcohol and Marijuana Initiation: Patterns and Predictors of First Use in Adolescence. *American Journal of Public Health* 90(3). 360-366.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W.(1998). A social technology that reduces social involvement and psychological

- well-being? *American Psychologist* 53. 1017-1031.
- Lee, S.(2007). In Korea, a Boot Camp Cure for Web Obsession. The New York Times. Retrieved from. www.nytimes.com/2007/11/18/technology/18rehab.html.
- Levesque, C., Zuehlke, A. N., Stanek, L. R., & Ryan, R. M.(2004). Autonomy and competence in German and American university students: A comparative study based on self-determination theory. *Journal of Educational Psychology* 96(1). 68-84.
- Lo, S., Wang, C., & Fang, W.(2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyber-Psychology & Behavior* 8(1). 15-20.
- Morahan-Martin, J. & Schumacher, P.(2000). Incidence and Correlates of Pathological Internet Use among College Students. *Computers in Human Behavior* 16(1). 13-29.
- Novak, M. (1993). Liquid architectures in cyberspace. In M. Benedikt, *Cyberspace first steps*, (pp. 225-254). Cambridge, MA: MIT Press
- Patterson, G. R., Reid, J. B., & Dishion, T. J. (1992). *Antisocial Boys: A Social Interactional Approach*. Castalia, Eugene: OR.
- Roe, K., & Muijs, D.(1998). Children and computer games: a profile for the heavy user. *European Journal of Communication* 13(2). 181-200.
- Ryan, R. M., & Connell, J. P.(1989). Perceived locus of causality and internalization: examining reasons for acting in two domains. *Journal of Personality & Social Psychology* 57(5). 749-761.
- Sanders, C. E., Field, T. M., Diego, M., & Kaplan, M.(2000). The relationship of Internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence* 35. 237-242.
- Sanger, J., Willson, J., Davies, B., & Whittaker, R.(1997). Young children, videos and computer games. *London: Falmer Press*.
- Schunk, D. H.(1991). Self-efficacy and academic motivation. *Educational Psychologist* 26(3 & 4). 201-231.
- Shotten, M.(1991). The costs and benefits of computer addiction. *Behavior and Information Technology*, 10, 219-230
- Smith, R., Curtin, P., & Newman, L.(1995). Kids in the 'kitchen': the social implications for schooling in the age of advanced computer technology. In *paper presented at Australian association for research in education annual conference*

November 27-30, Hobart.

- Thomas C. O, Giovanna I., & Elizabeth A. M.(1987). Acculturation and perceived family decision-making input among Mexican American wives. *Journal of Cross-Cultural Psychology* 18. 78-92.
- Tolan, P. H. & Thomas, O.(1995). The implications of age of onset for delinquency risk II: Longitudinal data. *Journal of Abnormal Child Psychology* 23(2). 157-180.
- Wagner, F. A., Velasco-Mondragon, H. E., Herrera-Vazquez, M., Borges, G., & Lazcano-Ponce, E.(2005). Early alcohol or tobacco onset and transition to other drug uses among students in the state of Morelos, Mexico. *Drug & Alcohol Dependence* 77(1). 93-96.
- Warner, L. A., White, H. R.(2003). Longitudinal Effects of Age at Onset and First Drinking Situations on Problem Drinking. *Substance Use & Misuse* 38(13). 1983-2016.
- Whang, L.S.M., Lee, S., & Chang, G.(2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology & Behavior* 6. 143-151.
- Wilhite, S. C.(1990). Self-efficacy, locus of control, self-assessment of memory ability, and study activities as predictors of college course achievement. *Journal of Educational Psychology* 82(4). 696-700.
- Young, K. S.(1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior* 1(3). 237-244.
- Young, K. S.(1997). What makes the internet addictive: potential explanation for pathological internet use. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychology Association, August 15, Chicago, <http://netaddiction.com/articles/habitforming.html>.
- Zimmerman, M. A.(1995). Psychological empowerment: Issues and illustrations. *American Journal of Community Psychology* 23(5). 581-599.

□ 논문접수 2008년 1월 18일 / 수정본 접수 3월 10일 / 게재 승인 3월 16일

□ 김은주 연세대학교 교육대학원 조교수

주요 관심 분야 : 게임 중독, 동기이론, 협동학습, 커뮤니케이션 능력

ctl-kej@yonsei.ac.kr

- 김주환 연세대학교 언론홍보영상학부 부교수
주요 관심 분야 : 게임 중독, 휴먼 커뮤니케이션, 커뮤니케이션 능력,
디지털 커뮤니케이션
- 신의진 연세대학교 의과대학 정신과교실 부교수
주요 관심 분야 : 소아정신의학

ABSTRACT

Gender differences and psychosocial factors affecting problematic online game use among Korean children

Eun Joo Kim,

The purpose of the present study is to identify the psychosocial factors which can predict the pathological online game use. We examined the relationship among academic self-efficacy, parent-children relationship, relatedness, subjective well-being, psychological well-being, pathological psychiatry problems, first use of online and pathological online game use across the gender. Respondents of this study consists of 390 elementary students in Korea. The results showed that the academic self-efficacy and pathological psychiatry problems have a significant influence on studetns' pathological online game use. As for female students, positive relationiship with parents and parents' control over game use have a significant influecne on online game use. Male students, on the contrary, showed no significant results. The first use of online game, however, has significant impact on male students only. Taken together, the presen study imply that to prevent the negative outcomes of pathological online game use, we need to consider academic self-efficacy, pathological problems and gender differences,

Key Words : pathological online game use, academic self-efficacy, parent-children relationship, relatedness, pathological psychiatry problem, first use of