

## 부모의 양육태도, 학습된 무기력이 컴퓨터 게임중독에 미치는 영향

권순희\*, 권순녀\*\*

### The Effect of Children's perception of parenting attitude and learned helplessness on computer game addiction

Soon-Hee Kweon \*, Soon-Nyu Kweon \*\*

#### 요 약

본 연구는 초등학교생들의 컴퓨터 게임 중독에 영향을 미치는 심리적 요인 중 아동이 지각한 부모의 양육태도, 학습된 무기력과 관계를 살펴보기 위함이다. 연구대상은 강서구의 S초등학교 4, 5, 6학년 학생 745명이다. 컴퓨터 게임중독 척도를 측정하기 위해 한국정보문화진흥원(2006)이 개발한 아동용 인터넷게임중독척도, 황지현(2006)이 제작한 아동이 지각한 부모의 양육태도 설문지, 정수자(1995)가 수정한 학습된 무기력척도를 측정도구로 하였다. 본 연구의 분석 방법은 SPSS WIN 11.0을 사용하여 Cronbach's alpha, frequency, percentage, Two-Way ANOVA, Pearson's Correlation, and Regression이다.

연구결과 잠재적 위험군과 고위험군의 아동들이 전체 14.3%(745명 대상자 중 잠재적위험군 9.3%(69명), 고위험군 5%(37명))를 나타내고 있었으며, 학년별 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 성별에 따른 게임중독수준의 차이를 보면, 잠재적 위험군은 남학생 87%, 여학생 13%로 6배 이상, 고위험군은 남학생 83.8% 여학생 16.2%로 5배 이상 높게 나타났다.

#### Abstract

The purpose of this study was to investigate children's perception of parenting attitude parent and learned helplessness on addictive use of computer game.

The data was collected through paper-pencils surveys with 745 students who are attending the 4,5, and 6 grade of three elementary schools. The instrument used to see how they looked at the parenting attitude of their was Ji-hyun Hwang(2006)'s Perceived Parenting Attitude Inventory, Chang-woo Song(1997)'s Learned Helplessness, and Internet Game Addiction Test by developed Korean Agency Digital Apportunity & Promotion. Statistics and methods used for the data analysis were Cronbach's alpha, frequency, percentage, Two-Way ANOVA, Pearson's Correlation, and Regression by using SPSS WIN 12.0. The results of this study is described as follows.

In this study, prevalence of computer addiction tendency and addiction is 14.3%. Male students showed highest computer addiction game than female students.

▶ Keyword : 컴퓨터 게임중독(computer game addiction), 학습된 무기력(learned helplessness), 아동이 지각한 부모의 양육태도(children's perception of parenting attitude)

• 제1저자 : 권순희

• 접수일 : 2008. 5. 7, 심사일 : 2008. 7. 1, 심사완료일 : 2008. 7. 25.

\* 중앙대학교 \*\* 국립한국재활복지대학

## I. 서론

최근 중학교에서부터 초고속 인터넷을 설치한 게임에의 몰입, 그로 인한 성적 저하, 대입검정고시를 합격했지만 폐병과 심장병까지 생겨 고생하면서도 게임중독에서 헤어나지 못하는 한 청소년의 보도(한국일보, 2005. 9. 30)가 주목을 받았다. 이렇게 본인 스스로가 원하지 않아도 어쩔 수 없이 그 상태를 벗어나지 못하는 상태를 '중독'이라고 말한다.

한국청소년상담원이 전국 60개 초·중·고등학교 학생 1,564명을 대상으로 실시한 설문조사에 따르면 응답자의 29.3%가 컴퓨터 중독 현상을 보이고 있다. 또한 응답자의 25-30%가 인터넷 때문에 다른 일을 하는데 직접적으로 지장을 받고 있다고 하였으며, 밤새 인터넷을 한 경험이 있다는 응답자가 10명 중에 4명 정도가 된다. '남과 어울리기보다 혼자서 인터넷을 하는 것이 좋다'에 동의하는 응답자도 3명 중 1명 꼴이다.

인터넷에 중독된 아이들은 인터넷을 이용하기 위해 학원에 가지 않거나, 과외활동을 하지 않으며, 항상 인터넷을 하고나서 숙제나 공부를 해야 하므로 늦은 시간까지 잠자리에 들지 않는다. 그로 인해 아침에 늦잠을 자거나 학교에 지각을 하게 되는 등 학업에 지장을 받는다. 또 인터넷 유료 게임 사이트에 몰래 가입하여 요금으로 인한 부모와 갈등을 초래하기도 한다(한국경제, 2003. 9.16). 이외에도 게임에 몰두하거나 오랜 시간 컴퓨터 앞에 앉아 있게 되어 시력이 나빠지거나 신경이 날카로워지기도 하는 등 신체적, 정서적 문제도 발생하게 된다. 특히 게임을 하면서 상대방을 이겨야 한다는 강박관념에 사로잡히는데 이것이 마음먹은 대로 되지 않으면 욕이나 거친 행동을 하게 되며, 부모가 인터넷을 그만두라고 하면 신경질을 내기도 한다. 이와 같이 인터넷 중독은 이전의 과도한 TV와 비디오 시청으로 인한 부작용 보다 더 심각한 문제점을 안고 있는 것으로 보인다.

인터넷을 이용하는 초등학생들의 중독 실태에 대한 조사 내용을 살펴보면, 전체 초·중·고등학교 10명 중 2명 정도가 인터넷 중독 우려가 있는 것으로 나타났다. 즉 전체 초등학생의 5.0%(약 21만명)가 전문가의 치료와 상담이 필요한 중독 상태인 '인터넷 고위험 사용자'로 17.5%(약 73만명)가 상황이 악화될 경우 인터넷 중독에 빠질 수 있어 계획적인 인터넷 이용 지도가 필요한 '잠재적 위험 사용자'로 분류되었다(동아일보, 2003. 8. 28)

인터넷을 사용하는 초등학생들은 정보검색 보다는 주로 온라인 게임과 채팅, 메신저, 아바타구입 등에 심하게 몰입하는

경향이 있으며, 이에 따른 문제점도 함께 나타나고 있다. 특히 게임중독이 심각한데, 청소년보호위원회의 자료에 의하면 청소년 1만 4천명 중 인터넷을 하는 주된 목적은 온라인 게임(28.1%)이라고 대답했으며, 인터넷 이용자의 95.6%가 게임을 하고 있는 것으로 나타났다. 또한 하루 평균 게임시간이 5시간 이상이 23.8%이며 전체 80%가 하루 3시간 이상 게임을 하는 것으로 나타났다.

아동과 청소년의 인터넷 사용비율을 보면 초등학생의 93.3%, 중학생의 99.4%, 고등학생의 98.9%로 거의 대부분의 아동과 청소년은 인터넷을 활용하고 있음을 알 수 있다 [25]. 이들 아동과 청소년들은 인터넷을 오락과 게임의 목적으로 가장 많이 사용하고 있어[26], 컴퓨터 게임이 오늘날 아동과 청소년들의 중요한 놀이수단이 되고 있음을 알 수 있다.

최근에는 게임중독이 청소년에서 초등학교 아동으로 저연령화되고 있으며 게임중독으로 인한 심리적, 사회적 부작용 등의 사례가 초등학교 아동에서도 적지 않음이 보고되고 있다. 인터넷을 사용하는 연령이 점차적으로 낮아짐에 따라 초등학교의 중독 경향성이 점차적으로 증가하고 있는 추세임이 보고되고 있다[1]. 초등학생의 게임중독사례에 관련된 보고 중의 하나에 의하면 초등학교 5학년 여학생이 인터넷 온라인 게임을 과다하게 사용하여 인터넷 이용요금에 한달에 2,30만 원씩 모두 170만원이 나와 어머니로부터 꾸중을 들은 후 자살을 하였다(한겨레신문, 2003. 6. 26). 초등학생의 경우 중·고등학생과는 달리 인지적, 사회적 발달 단계에서 취약한 위치에 있기 때문에 인터넷사용에 따른 영향력 및 부정적인 결과가 더욱 심각할 수 있는 상황이다. 초등학교 4, 5, 6학년 아동을 연구대상으로 삼은 이유는 기존의 인터넷 게임중독에 관한 선행연구는 주로 중·고등학생을 대상으로 연구되어 왔으나 점차 그 대상이 저연령화 되어가고 있다는 선행연구결과와 컴퓨터게임을 가장 많이 하기 시작하는 시기를 초등학교 고학년 이후로 보았기 때문이다[10].

## II. 선행연구

### 2.1 부모의 양육태도와 인터넷 게임중독

초등학생의 인터넷중독 및 게임중독에 대한 연구를 살펴보면, 이시행외[15]의 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육에서 부모와의 의사소통이 원활하지 않고 인터넷 이용에 부모의 통제가 심할수록 중독에 빠질 가능성이 높다고 보고하고 있다. 또 김경동도 부모가 자녀의 행동을 지나치게 통제할수록 청소년

년들은 자기만의 가상세계, 인터넷에 몰입하게 될 가능성이 높다고 보고하였다.

박정은(4)은 '청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향 변인 연구'에서 비합리적 부모의 양육태도가 인터넷의 중독적 사용에 직접적인 영향을 미치는 연구결과를 제시하였다. 애정적 양육태도는 자기의 노출 의사소통을 매개로 하였을 때 간접적으로 영향을 미치는 변인이라고 하였다. 부모의 양육태도를 애정적이라고 인정한 청소년일수록 의사소통시 자기 노출을 잘함으로써 인터넷 중독에 걸릴 위험이 적다고 하였다. 조준범(24)도 자녀에 대한 부모의 관심 정도에 따라 청소년의 인터넷 중독에 차이가 있다고 보고하고 있다. 즉, 부모로부터 높은 관심을 받는 청소년일수록 인터넷에 중독될 경우가 적었으며 부모의 양육태도가 민주적이고 수용적인 경우보다 권위적일 때 인터넷 중독에 빠지기 쉽다고 가정하면서 가정환경의 중요성을 역설하였다. 그리고 윤지영(9)은 거부적인 양육태도를 가진 부모의 자녀가 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높다고 하였다.

중독수준에 따른 부모 양육행동을 연구함에 있어서, 조인희(23)는 중독수준이 높을수록 아버지의 비밀관성, 과잉간섭, 방치의 양육태도가 더 높다고 보고하였다. 어머니의 양육태도는 비밀관성, 과잉기대, 과잉간섭, 학대, 방치의 양육태도가 유의미하게 높은 것으로 나타났다.

부모의 양육태도가 인터넷 중독에 미치는 영향에 대한 연구들을 살펴보면 다음과 같다. 정진태(22)는 인터넷 중독에 미치는 영향에 대하여 자녀가 부모의 양육태도를 애정지향적으로 지각할 때 인터넷 중독 정도가 낮았다고 보고하였다. 반면에 적대지향적으로 지각할 때 인터넷 중독이 높다고 하였다. 즉, 부모가 자신에게 애정과 관심을 많이 보이며, 고민을 들어주는 분으로 지각할 때 인터넷 중독 정도가 낮았음을 알 수 있었다. 그러나 자율지향적인 양육태도와 통제지향적인 양육태도가 인터넷중독에 미치는 통계적 의미는 없다고 하였다. 양육태도를 유형별로 분류하여, 민주형, 방임형, 독재형, 보호형으로 구분하여 분석한 결과 민주형의 부모로 지각할 때 인터넷 중독 정도가 가장 낮았으며 독재형과 방임형일 때 인터넷중독정도가 높았다고 보고하였다.

박종주(5)는 청소년 학습동기 및 학업관련 부모행동과 인터넷 중독관계 연구에서 학습동기와 인터넷 중독은 부정적인 상관으로 학습동기가 높으면, 인터넷 중독은 낮은 것으로 보고하였다. 임성재(19)의 초등학교 컴퓨터 게임 과다사용과 관련된 가정환경변인에 관한 연구결과를 보면 무관심하고 소홀하며 비난 및 체벌을 자주 가하고 무조건적 복종을 요구하며 결과만을 우선 따지는 환경에서 자란 자녀일수록 게임을

과다하게 사용할 경향성이 높게 나타났다.

개인의 인터넷중독성향과 부모님의 부정적인 양육태도는 높은 관계성을 가지고 있는 것으로 보고되었다(1)(4). 또한 인터넷을 사용하는 동기와 중독성향과의 관계를 살펴보면, 인터넷을 현실회피의 도구로 사용할 경우 중독의 경향성이 높은 것으로 나타났는데(20), 이러한 결과는 인터넷사용자가 현실에서 대인관계에 어려움을 경험하거나, 성취경험이 부재하여 전반적으로 자신의 현실적인 삶에 대해 만족하지 못하기 때문에 다른 방법을 통해 보상받으려 하는 욕구가 강하기 때문이다. 물리적인 요인을 살펴보면, 인터넷에 자주 접속하거나, 장시간의 사용을 하는 경우도 인터넷중독경향성과 관계가 높은 것으로 나타났다.

## 2.2 학습된 무기력과 컴퓨터게임중독

학습된 무기력은 Seligman등이 동물을 대상으로, 회피학습을 통하여 공포의 조건형성을 연구하던 중 발견한 현상으로 무기력이 체험을 통해 학습된 것을 말한다. 즉, 도피할 수 없는 혐오적 사상(inescapable aversive events)에 노출되었을 때, 자신의 반응과 그 반응의 결과 사이에 유관성이 없다는 것을 학습하여, 자신의 행동이 결과를 좌우할 수 없다는 통제불능에 기대를 갖는 상태이다. 이것은 수동성, 학습의 결손, 공격성의 감소, 자신감 결여, 통제성 결여, 과시욕 결여, 불행감, 우울, 문제해결전략의 효율성 저하 및 기대와 행동을 쉽게 포기하는 인내성 부족 등과 같은 유기체의 기능 저하를 유발한다(16).

학습된 무기력(learned helplessness)이란 어떤 일에 대해 스스로 통제하는 것이 불가능할 때 나타나게 되는 심리적 상태이다. 즉, 학습된 무기력은 동기적, 인지적, 정서적 손상을 일으켜 유기체의 기능을 저하시키는 특징을 나타낸다. 동기적 측면에서는 반응-결과간의 유관성이 있는 상황에서도 개인은 어떤 반응을 자발적으로 하려고 하는 동기가 감소되고 수동성을 나타내게 되며, 인지적 측면에서는 원하는 결과를 얻기 위한 정상적인 학습능력이 감퇴되며, 정서적 측면에서는 자아존중감이 저하되고 정서상의 균형을 잃는 태도를 발생시키게 된다(3)(18).

학습된 무기력은 유기체가 환경과의 상호작용을 통해 강화되며, 여기서의 환경이란 아동의 가정, 교사, 또래와의 관계이다. 특히, 성취상황에서 무기력한 아동과 지배적인 어머니가 행동상에 차이를 보인다고 입증되었으며(21), 교사변인의 경우 교사의 부정적 피드백은 학습된 무기력의 모든 하위 변인에 악영향을 미치는 것으로 나타났다(9). 또한 아동 및 청소년은 교우관계를 통해 자신의 가치, 태도, 도덕적 기준 등

을 학습하며 동료의식, 연대감, 열등감 의식이 발달하는데, 이때 교우관계에서의 좌절은 학습된 무기력을 형성하게 될 것이다.

임경희는 중고등학생의 부정적 학습태도에 영향을 미치는 학교변인으로서 교사의 학습된 무기력이 중요 변인이 되며, 학생의 학교적응 문제인 교사와의 관계, 또래와의 관계, 학교수업, 학교규칙 등에서도 악영향을 미친다고 하였다. 또한 교사의 학습된 무기력이 학생들의 자아개념, 정신건강, 자기효능감, 학습동기, 학교적응에 어려움을 갖게 하여 학교 부적응 문제를 유발시킨다는 연구결과도 있었다[21]. 김희수외[2]는 교사의 학습된 무기력은 학생의 학교적응 하위 영역 중에서 교사관계, 친구관계, 학교수업, 학교규칙 순으로 높은 상관을 나타냈으며, 교사의 학습된 무기력이 학생의 정신건강과 학교적응에 미치는 영향력을 알아보기 회귀분석을 하였다. 그 결과 교사의 학습된 무기력과 학교적응, 정신건강과의 관련성은 통계적으로 유의하였고 각각 설명량은 전체의 5%, 2%이었다.

인터넷 사용정도와 학습된 무기력 및 가상 공간에서의 자기효능감의 관계를 살펴본 이보경외[11] 연구를 보면 전체적으로 학습된 무기력과 가상공간에서의 자기효능감이 인터넷 중독 경향의 41%를 설명하고 있어, 학습된 무기력 및 가상공간에서의 자기효능감이 높을수록 인터넷의 중독적 사용 경향이 높은 것으로 나타났다. 이보경외[11]의 연구결과를 보면 현실에서의 학습된 무기력, 즉 가정과 학교, 또래관계에서의 연속된 실패 경험에 의해 형성된 자기통제 및 효능감의 상실이 사이버 공간에서의 자기효능감과 맞물려 인터넷의 과도한 사용을 유발하는 심리적 메카니즘으로 작용한다고 하였다.

오초유[8]는 고등학생의 인터넷중독증과 무기력증후와의 관계연구 결과 유의미한 상관이 있음을 밝혔다. 즉, 인터넷에 대한 중독정도가 전반적인 무기력 증후에 영향을 끼치는 것으로 볼 수 있고, 무기력증후가 심할수록 인터넷 중독정도도 많은 영향을 끼친다고 하였다.

### III. 연구방법

#### 3.1 대상 및 절차

본 연구는 서울시 강서구 S초등학교 4,5,6학년 남녀 학생을 대상으로 설문조사를 실시하였고, 총 760부의 검사지를 배부, 회수하여 불성실한 설문지를 제외한 746부를 연구대상으로 채택하였다. 연구절차는 연구자가 교감, 연구부장의 협조를 얻어 설문조사시 유의점을 설명하였으며, 각 반 담임교

사가 질문지에 대한 유의사항을 아동들에게 설명한 후 30분 동안 실시하였다. 설문지는 4월 28일 배부하여 4월 30일에 회수하였다.

#### 3.2 도구

컴퓨터게임중독 척도. 컴퓨터 게임중독 척도를 측정하기 위해 한국정보문화진흥원이 개발한 아동용 인터넷게임중독척도를 사용하였다. 본 척도는 게임지향적 생활(6문항), 내성과 통제력 상실(7문항), 금단과 정서경험(7문항) 20문항으로 되어 있다. 각 문항은 "1 = 전혀 그렇지 않다"에서 "4 = 항상 그렇다"로 이르는 4점 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 중독의 경향성이 높음을 의미한다. 중독의 성향에 따른 집단 구분을 보면 46점 이상이면 전문적 치료 지원 및 상담이 요망되는 고위험군, 36-45점은 게임중독 행동 주의 및 예방 교육프로그램이 요망되는 잠재위험군으로, 35점이하는 일반 사용자군 등 3개의 집단으로 구분된다. 본 연구에서 조사한 내적 신뢰도는 .9209(게임지향생활문항 .7132, 내성과 통제력 상실문항 .8762, 금단과 정서경험문항 .8436)이다.

아동이 지각한 부모의 양육태도 척도. 양육태도 설문지는 황지현[27]이 제작한 성취-비성취, 개방-폐쇄, 수용-거부, 자율-통제 각 항목별로 10문항씩 총 40문항으로, 각 문항은 5점 척도로 긍정적인 질문의 문항은 1점이 가장 낮은 점수이며, 부정적인 문항은 5점이 되도록 채점한다. 따라서 각 요인별로 최저 10점에서 최고 50점으로 점수가 낮을수록 양육태도가 '비성취적, 폐쇄적, 거부적, 통제적'의 부정적 성향을 나타내고, 높을수록 '성취적, 개방적, 수용적, 자율적'의 긍정적인 성향을 의미한다. 본 연구에서 조사한 내적 신뢰도는 .7048(성취-비성취문항 .6693, 개방-폐쇄문항 .5328, 수용-거부문항 .6259, 자율-통제문항 .2717)이다.

학습된 무기력 척도. 학습된 무기력 척도는 송창우[7]가 초등학생에게 맞게 수정한 문항으로, 원 척도의 하위변인으로 자신감 결여(10문항), 우울 및 부정적 인지(10문항), 수동성(6문항), 통제력 결여(4문항), 지속성 결여(3문항), 과시욕 결여(3문항), 책임성 결여(2문항)가 있고 총 48개 문항 중 10개 문항을 뺀 38개 문항으로 구성하였다. 각 문항은 "1 = 전혀 그렇지 않다"에서 "5 = 항상 그렇다"로 이르는 5점 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 학습무기력 경향성이 높음을 의미한다. 본 연구에서 조사한 내적 신뢰도는 .9459(자신감결여문항 .9458, 우울-부정적 인지문항 .9291, 수동성 .6462, 통제력결여 .6032, 지속성 결여 .7571, 과시욕 결여 .5201, 책임성 결여 .5111)이다.

### IV. 연구결과

#### 4.1 아동의 학년과 성별에 따른 게임중독경향과 게임중독수준의 비율

##### 1) 아동의 학년과 성별에 따른 게임중독경향

아동의 게임중독경향이 학년과 성별에 따라 차이가 있는지를 알아보기 위해 먼저 학년별 성별 게임중독 점수를 제시하면 <표 1>과 같다. <표1>에서 나타난 아동의 게임중독 점수가 학년과 성별에 따라 유의한 차이가 있는지를 이원변량분석한 결과는 <표 2>와 같다. <표 2>에 의하면 아동의 게임중독은 학년별 성별에 따른 유의한 차이는 없는 것으로 나타났다.

표 1. 학년별 성별 게임중독 점수  
Table 1. game addiction score by grade, sex

	학년						전체	
	4학년		5학년		6학년		M	SD
	M	SD	M	SD	M	SD		
남	30.27	9.56	31.11	10.96	31.66	9.34	31.07	9.96
여	23.23	4.49	25.09	7.78	23.89	4.55	24.05	5.78
전체	26.69	8.21	28.23	10.01	27.88	8.35	27.62	8.89

표 2. 학년과 성별에 따른 게임중독 점수의 이원변량분석 결과  
Table 2. 2way ANOVA of game addiction score by grade, sex

변량원	자승합	자유도	평균자승합	F
학년	232.327	2	116.163	1.74
성	8912.98	1	8912.98	133.483
학년*성별	98.182	2	49.091	0.735
오차	49211.357	737		
전체	625549	742		

##### 2) 아동의 학년과 성별에 따른 게임중독 수준의 비율

아동의 학년별 성별 게임중독수준비율은 다음 <표 3>과 같고, 게임중독 수준의 비율에 따라 학년별 성별로 차이를 2 검증한 결과는 다음 <표4><표 5>와 같다.

<표 4>에 의하면 학년별 게임중독수준 비율의 차이는 없는 것으로 나타났으며, <표 5>에서 나타난 바와 같이 성별에 따

른 게임중독수준 비율의 유의미한 차이는 있는 것으로 나타났다. 잠재적 위험군은 남학생 87%, 여학생 13%로 6배 이상, 고위험군은 남학생 83.8% 여학생 16.2%로 5배 이상 높게 나타났다.

표 3. 학년별 성별 게임중독수준 비율  
Table 3. game addiction level ratio by grade, sex

성별	중독구분	학년			전체
		4학년	5학년	6학년	
남 학생	일반 사용자군	84명 (29.3%)	97명 (33.8%)	106명 (36.9%)	287명 (100.0%)
	잠재 위험군	19명 (31.7%)	19명 (31.7%)	22명 (36.7%)	60명 (100.0%)
	고위험군	10명 (32.3%)	9명 (29.0%)	12명 (38.7%)	31명 (100.0%)
	전체	113명 (29.9%)	125명 (33.1%)	140명 (37.0%)	378명 (100.0%)
여 학생	일반 사용자군	114명 (32.6%)	107명 (30.6%)	129명 (36.9%)	350명 (100.0%)
	잠재 위험군	3명 (22.2%)	4명 (44.4%)	3명 (33.3%)	9명 (100.0%)
	고위험군	1명 (16.7%)	4명 (66.7%)	1명 (16.7%)	6명 (100.0%)
	전체	117명 (32.1%)	115명 (31.5%)	133명 (36.4%)	365명 (100.0%)

표 4. 학년별 게임중독수준의  $\chi^2$  검증  
Table 4. game addiction level  $\chi^2$  test by grade

게임중독수준	학년			
	4학년	5학년	6학년	계
일반 사용자군	198명 (31.0%)	205명 (32.1%)	236명 (36.9%)	639명 (100.0%)
잠재적 위험군	21명 (30.4%)	23명 (33.3%)	25명 (36.2%)	69명 (100.0%)
고위험군	11명 (29.7%)	13명 (35.1%)	13명 (35.1%)	37명 (100.0%)
계	230명 (30.9%)	241명 (32.3%)	274명 (36.8%)	745명 (100.0%)

$$\chi^2 = .183$$

표 5. 성별 게임중독수준의  $\chi^2$  검증  
Table 5. game addiction level  $\chi^2$  test by sex

게임 중독수준	학년		
	남학생	여학생	계
일반 사용자군	287명 (45.1%)	350명 (54.9%)	637명 (100.0%)
잠재적 위험군	60명 (87.0%)	9명 (13.0%)	69명 (100.0%)
고위험군	31명 (83.8%)	6명 (16.2%)	37명 (100.0%)
계	378명 (50.9%)	365명 (49.1%)	743명 (100.0%)

$\chi^2 = 60.61^{***}$

\*\*\* p(<.001)

4.2 아동의 게임중독에 대한 학습된 무기력과 아동이 지각한 부모의 양육태도

1) 아동의 학년과 성별에 따른 게임중독, 학습된 무기력, 아동이 지각한 부모의 양육태도와 상관관계

〈표 6〉과 같이 학년별로 게임중독수준별, 학습된 무기력, 아동이 지각한 부모의 양육태도를 살펴본 결과, 게임 중독수준 및 학습된 무기력, 아동이 지각한 부모의 양육태도 간에는 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

표 6. 학년에 따른 게임중독, 학습된 무기력, 부모의 양육태도  
Table 6. game addiction, learned helplessness, children's perception of parenting attitude by grade

특성	4학년(n= 230)		5학년(n= 241)		6학년(n=274)		계		F	
	빈도	M(SD)	빈도	M(SD)	빈도	M(SD)	빈도	M(SD)		
게임 중독	일반	198명(86.10)	26.69 (8.21)	205명(85.1)	28.22 (9.99)	236명(86.1)	27.85 (8.35)	639명(85.80)	27.61 (8.88)	1.911
	잠재군	21명(9.1)		23명(9.50)		25명(9.10)		69명(9.30)		
	고위험군	11명(4.8)		13명(5.40)		13명(4.70)		37명(5.0)		
학습된무기력	71.31(25.4)		74.77(28.06)		74.69(27.82)		73.68(27.19)		1.26	
자신감결여	17.39(9.23)		18.22(9.65)		18.32(10.03)		18(9.66)		0.67	
우울. 부정적인지	15.95(8.48)		17.63(9.03)		17.27(8.97)		16.98(8.86)		2.33	
수동성	12.11(3.97)		12.58(4.54)		12.47(4.46)		12.4(4.34)		0.73	
통제력결여	10.13(3.73)		10.51(3.69)		10.67(3.20)		10.45(3.54)		1.49	
지속성결여	5.77(2.75)		6.06(3.11)		6.32(2.82)		6.07(2.90)		2.18	
과사육결여	6.62(2.61)		6.58(2.83)		6.62(2.61)		6.61(2.73)		0.02	
책임성결여	4.2(1.94)		4.33(2.22)		4.23(1.88)		4.25(2.01)		0.27	
부모양육태도	131.47(14.34)		127.86(15.65)		130.7(13.63)		130.03(14.58)		3.95	
성취-비성취	27.99(6.97)		28.71(6.56)		28.89(6.22)		28.55(6.57)		1.25	
개방-폐쇄	34.53(6.12)		32.97(5.73)		34.1(5.38)		33.87(5.76)		4.57	
수용-거부	36.64(6.19)		34.79(6.37)		35.61(5.66)		35.67(6.10)		5.29	
자율-통제	31.72(5.40)		31.39(4.94)		32.1(4.30)		31.76(4.87)		1.33	

표 7. 성별에 따른 게임중독, 학습된 무기력, 부모의 양육태도  
Table 7. game addiction, learned helplessness, children's perception of parenting attitude by sex

특성		남학생M(SD)		여학생M(SD)		t
게임 중독	일반	277명 (75.90)	31.07 (9.96)	350명 (95.90)	24.05 (5.78)	11.69**
	잠재군	60명 (15.90)		9명 (2.50)		
	고위험군	31명 (8.20)		6명 (1.6명)		
학습된무기력		74.81(27.09)		72.57(27.30)		7.38
자신감결여		18.41(9.49)		17.59(9.85)		1.15
우울, 부정적인지		17.05(8.80)		16.9(8.94)		0.23
수동성		12.61(4.05)		12.3(4.61)		1.28

통제력결여	10.8(3.63)	10.11(3.41)	2.67**
지속성결여	6.12(2.93)	6.02(2.88)	0.48
과시욕결여	6.87(2.80)	6.25(2.65)	2.61**
책임성결여	4.22(2.10)	4.29(1.93)	-0.44
부모양육태도	128.62(13.83)	131.41(15.10)	-2.58
성취-비성취	28.92(6.67)	28.15(6.46)	1.56
개방-폐쇄	33.39(5.53)	34.34(5.91)	-2.24
수용-거부	34.55(5.87)	36.84(6.12)	-5.14
자율-통제	31.42(4.99)	32.07(4.68)	-1.79

〈표 7〉와 같이 성별 게임중독 점수와 심리적 특성을 살펴 보면, 성별에 따라 게임 중독에 있어서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉 여학생 보다 남학생이 게임 중독정도가 높은 것으로 나타났다. 학습된 무기력 전체에 대해서는 유의

표 8. 학습된 무기력, 부모의 양육태도, 게임중독간 상관  
Table 8. correlation of learned helplessness, children's perception of parenting attitude, game addiction

	게임 중독	성취-비성취	개방-폐쇄	수용-거부	자율-통제	부모 양육태도	자신감 결여	우울, 부정적 인지	수동성	통제력 결여	지속성 결여	과시욕 결여	책임성 결여	학습된 무기력
게임 중독	1.000													
성취-비성취	.071	1.000												
개방-폐쇄	-.091*	-.180**	1.000											
수용-거부	-.193**	.154**	.577**	1.000										
자율-통제	-.048	-.003	.536**	.488**	1.000									
부모양육태도	-.109**	.397**	.678**	.827**	.692**	1.000								
자신감 결여	.412**	.083*	-.138**	-.194**	-.119**	-.149**	1.000							
우울, 부정적 인지	.363**	.115**	-.122**	-.143**	-.104**	-.101**	.824**	1.000						
수동성	.303**	.015	-.101**	-.192**	-.085*	-.149**	.573**	.558**	1.000					
통제력 결여	.243**	-.056	-.139**	-.267**	-.095*	-.236**	.263**	.229**	.285**	1.000				
지속성 결여	.374**	.05	-.080*	-.165**	-.028	-.101**	.528**	.526**	.425**	.294**	1.000			
과시욕 결여	.278**	-.003	-.128**	-.217**	-.041	-.168**	.466**	.414**	.460**	.330**	.379**	1.000		
책임성 결여	.188**	.037	.057	-.080*	-.072	.078*	.380**	.399**	.368**	.078*	.373**	.328**	1.000	
학습된 무기력	.413**	.07	-.136**	-.214**	-.109**	-.161**	.904**	.901**	.728**	.432**	.662**	.609**	.500**	1.000

\* p < .05    \*\* p < .01

표 9. 학습된 무기력, 아동이 지각한 부모의 양육태도, 게임중독 수준에 대한 회귀분석  
 Table 9. regression of learned helplessness, children's perception of parenting attitude, game addiction

구분	예언변인	R2	adjusted R2	F	$\beta$ 계수	
전체	학습된 무기력	0.170	0.169	152.410***	0.413	
	부모양육태도	0.012	0.010	8.518**	-0.109	
성별	남학생	0.193	0.191	89.731***	0.439	
	여학생	0.211	0.208	96.855***	0.459	
학년별	4학년	0.147	0.143	39.214***	0.383	
	5학년	0.163	0.160	46.693***	0.404	
	6학년	학습된 무기력	0.194	0.191	65.387***	0.440
		부모양육태도	0.055	0.052	15.461***	-0.235

\*\*\* p<.001 \*\* p<.01

한 차이를 보이지 않으나, 하위 변인 중 통제력 결여는 남학생보다 여학생이, 과시욕 결여는 여학생 보다 남학생의 학습 무기력이 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 아동이 지각한 부모의 양육태도는 성별에 따른 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

학습된 무기력과 아동이 지각한 부모양육태도, 게임중독간의 상관관계를 살펴보면 <표 8>과 같다. 게임중독수준은 학습된 무기력의 하위변인들(자신감 결여, 우울, 부정적 인지, 수동성, 통제력 결여, 지속성 결여, 과시욕 결여, 책임성 결여)과 정적 상관의 관계를 나타냈다. 이는 학습무기력이 높을수록 컴퓨터게임중독 성향도 높음을 나타냈다. 아동이 지각한 부모의 양육태도는 4개의 하위변인 중 개방-폐쇄, 수용-거부 변인과 유의미한 부적 상관을 나타냈다. 즉 아동이 지각한 부모의 양육태도가 폐쇄적이고 거부적일수록 컴퓨터 게임중독 경향이 높았다.

<표 9>와 같이 학습된 무기력과 아동이 지각한 부모의 양육태도를 독립변인으로 하고 게임중독을 종속변인으로 하여 회귀분석한 결과 학습된 무기력만이 게임중독 경향의 17%를, 성별에 따라서는 남학생이 19%, 여학생이 21%를 설명하고 있고, 학년별로는 4학년 14%, 5학년 16%, 6학년 19%를 설명하는 것으로 나타났다.

학습된 무기력과 부모의 양육태도간의 하위변인들의 게임중독경향의 설명력은 <표 10>(<표 11>)과 같다. 그 결과 학습된 무기력 하위 변인들 모두가

게임중독 경향을 유의미하게 설명해주고 있으나 아동이 지각한 부모의 양육태도는 전반적으로 수용-거부 변인만이 3%를 설명해주고 있는데 이는 부모의 양육태도가 거부적일수록 게임중독경향이 높은 것으로 해석할 수 있다. 아동이 지각한 부모의 양육태도를 성별에 따라서 보면 여학생은 거부적일수

록, 남학생은 폐쇄적, 거부적일수록 게임중독경향이 높다고 볼 수 있다. 학년별로는 4학년은 성취적일수록 6학년은 폐쇄적, 거부적, 통제적일수록 게임중독경향이 높다고 할 수 있다.

표 10. 성별 게임중독에 대한 하위변인들의 회귀분석  
 Table 10. regression of game addiction by sex

구분	예언변인	R2	adjusted R2	F	$\beta$ 계수
전체	자신감결여	0.170	0.169	150.059***	0.412
	우울,부정적 인지	0.132	0.131	112.031***	0.363
	수동성	0.092	0.091	74.106***	0.303
	통제력 결여	0.059	0.058	45.987***	0.243
	지속성 결여	0.140	0.139	118.550***	0.374
	과시욕 결여	0.077	0.076	60.926***	0.278
	책임성결여	0.035	0.034	26.736***	0.188
	개방-폐쇄	0.008	0.007	5.940	-0.091
	수용-거부	0.037	0.036	27.759***	-0.193
남학생	자신감결여	0.209	0.207	98.086***	0.457
	우울,부정적 인지	0.170	0.167	76.220***	0.412
	수동성	0.100	0.097	40.900***	0.316
	통제력 결여	0.042	0.040	16.220***	0.206
	지속성 결여	0.149	0.147	64.426***	0.386
	과시욕 결여	0.075	0.072	29.491***	0.273



여 학 생	책임성결여	0.042	0.039	16.085***	0.205
	수용-거부	0.016	0.014	6.092	-0.128
	자신감결여	0.185	0.183	80.935***	0.430
	우울, 부정적 인지	0.154	0.152	65.765***	0.393
	수동성	0.114	0.112	46.236***	0.338
	통제력 결여	0.075	0.072	28.924***	0.273
	지속성 결여	0.208	0.206	94.511***	0.457
	과시욕 결여	0.067	0.065	25.841***	0.259
	책임성결여	0.055	0.052	20.651***	0.234
	개방-폐쇄	0.013	0.010	4.372	-0.112
	수용-거부	0.024	0.021	8.335	-0.154

\*\*\* p<.001

6 학 년	자신감결여	0.200	0.197	66.688***	0.447
	우울, 부정적 인지	0.137	0.134	42.912***	0.370
	수동성	0.156	0.153	49.539***	0.395
	통제력 결여	0.079	0.076	22.902***	0.281
	지속성 결여	0.164	0.161	52.251***	0.405
	과시욕 결여	0.135	0.132	41.621***	0.368
	책임성결여	0.078	0.074	22.293***	0.279
	개방-폐쇄	0.020	0.017	5.517	-0.143
	수용-거부	0.099	0.096	29.163***	-0.315
	자율-통제	0.023	0.020	6.278	-0.152

\*\*\* p<.001

표 11. 학년별 게임중독에 대한 하위변인들의 회귀분석  
Table 11. regression of game addiction by grade

구분	예언변인	R2	adjusted R2	F	$\beta$ 계수
4 학 년	자신감결여	0.167	0.163	45.351***	0.409
	우울, 부정적 인지	0.095	0.091	23.872***	0.308
	수동성	0.044	0.040	10.381	0.210
	통제력 결여	0.049	0.044	11.446	0.220
	지속성 결여	0.181	0.177	49.353***	0.425
	과시욕 결여	0.041	0.037	9.588	0.203
	성취-비성취적	0.020	0.016	4.586	0.143
	수용-거부	0.032	0.028	7.400	-0.180
5 학 년	자신감결여	0.147	0.144	40.799***	0.384
	우울, 부정적 인지	0.153	0.149	42.493***	0.391
	수동성	0.077	0.073	19.703***	0.278
	통제력 결여	0.051	0.047	12.643***	0.226
	지속성 결여	0.095	0.091	24.551***	0.308
	과시욕 결여	0.069	0.065	17.371***	0.263
	책임성결여	0.042	0.038	10.420	0.206

#### IV. 논의 및 결론

본 연구는 초등학교 4, 5학년과 6학년 아동을 대상으로 아동의 게임중독 경향과 게임중독 수준의 학년과 성별차이를 살펴보고 게임중독에 미치는 아동이 지각한 부모의 양육태도와 학습된 무기력이 게임중독에 미치는 영향을 파악하는데 목적을 두고 실시되었다.

본 연구에서 나타난 결과를 선행연구와 관련지어 논의하면 다음과 같다.

첫째, 아동의 게임중독경향은 학년이 높아짐에 따라 유의한 차이가 없는 것으로 나타나 6학년 아동이 5학년 아동보다 게임중독 가능성이 높다는 보고(12)(10)와는 일치하지 않았다. 그리고 아동의 게임중독 경향은 남학생이 여학생 보다 높은 것으로 나타났다. 이는 남학생이 여학생보다 게임중독 경향이 더 높다는 연구들(6)(10)(17)과 일치하였다. 둘째, 학습된 무기력과 게임중독간의 상관관계를 살펴보면 학습무기력 하위변인들(자신감 결여, 우울, 부정적 인지, 수동성, 통제력 결여, 지속성 결여, 과시욕 결여, 책임성 결여)이 정적 상관이 있는 것으로 나타난 오초유(8)의 연구결과와 일치하였다. 이는 학습무기력이 높으면 인터넷게임중독 성향에 영향을 미치고 인터넷 게임중독이 학습무기력에도 영향을 미침을 알 수 있다. 아동이 지각한 부모의 양육태도는 4개의 하위변인 중 개방-폐쇄, 수용-거부 변인과 유의미한 부적 상관을 나타내, 아동이 지각한 부모의 양육태도가 폐쇄적이고 거부적일수록 인터넷 게임중독 경향이 높은 결과를 보였다. 이 결과는

이수진[13]과 이경님[10]의 연구에서 나타난 것처럼 아동이 부모와의 관계에서 상처받고 자존심을 상하게 되면, 자신의 자존감을 회복하고 상처받은 마음을 치유하기 위한 다양한 대안을 찾게 마련인데 인터넷 세계가 매력적인 장소로 작용한다는 것이다. 따라서 초등학생의 인터넷 중독을 예방하고 감소시키기 위해서는 부모교육이 중요함을 확인할 수 있다.

셋째, 학습된 무기력, 아동이 지각한 부모의 양육태도를 독립변인으로 게임중독을 종속변인으로 하여 회귀분석한 결과 학습된 무기력만이 게임중독 경향의 17%를, 성별에 따라서는 남학생이 19%, 여학생이 21%를 설명하고 있고, 학년별로는 4학년 14%, 5학년 16%, 6학년 19%를 설명하는 것으로 나타났다. 학습된 무기력과 부모의 양육태도간의 하위변인들의 게임중독경향의 설명력은 학습된 무기력 하위 변인들 모두가 게임중독 경향을 유의미하게 설명해주는 것으로 나타났다. 그리고 아동이 지각한 부모의 양육태도는 수용-거부 변인만이 3%를 설명해주고 있는데 이는 부모의 양육태도가 거부적일수록 게임중독경향이 높은 것으로 나타났다. 아동이 지각한 부모의 양육태도를 성별에 따라서 살펴본 결과 여학생은 거부적일수록, 남학생은 폐쇄적, 거부적일수록 게임중독경향이 높은 것으로 나타났다. 학년별로는 4학년은 성취적일수록 6학년은 폐쇄적, 거부적, 통제적일수록 게임중독경향이 높다고 할 수 있다.

## 참고문헌

- [1] 김청택외, 한국형인터넷중독진단척도개발연구, 한국정보통신진흥연구원. 2002.
- [2] 김희수외, 중고등학생이 지각한 교사의 학습된 무기력이 학생의 정신건강과 학교적응에 미치는 영향.미래교육연구 제18권제2호, pp.44-63. 2007
- [3] 박아청, 교육심리학의 이해, 교육과학사, 2002.
- [4] 박정은, 청소년의 인터넷 중독적 사용 및 영향변인연구, 숙명여자대학교교육대학원석사학위논문, 2001
- [5] 박종주, 청소년의 학습동기와 학업관련 부모행동과 인터넷중독과의 관계, 전주대학교교육대학원석사학위논문, 2003
- [6] 방희정외, 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계, 한국발달심리학회 2002 춘계 심포지움. 77-110, 2002.
- [7] 송창우, 초등학생의 학습된 무기력에 관한 연구, 연세대학교교육대학원석사학위논문, 1997.
- [8] 오초유, 고등학생의 인터넷 중독증과 무기력증후와의 관계연구, 인하대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006
- [9] 윤지영, 부모의 양육태도와 자기효능감이 인터넷 중독에 미치는 영향 : 공업계 고등학교 남학생들을 중심으로, 한양대학교 교육대학원 석사논문, 2001.
- [10] 이경님, 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향, 대한가정학 회지, 제41권 제1호, pp.77-91, 2003.
- [11] 이보경외, 초등학생의 학습된 무기력 및 가상공간에서의 자기효능감이 인터넷중독에 미치는 영향, 청소년상담연구, 제11권 제2호, 2003.
- [12] 이송선, 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의관계, 서울여자대학교석사학위논문, 2000.
- [13] 이수진, 초등학생의 인터넷중독에 영향을 미치는 변인의 모형 연구, 교육논총, 제26권, 제1호, pp.61-71, 2007.
- [14] 이수진외, 청소년의 인터넷 중독과 개인적 가족적 변인간의 연구:시간에 따른 변화와 상호연관성.교육심리연구,19(4),1179-1197, 2005.
- [15] 이시형외, 청소년의 인터넷중독과 자녀교육, 삼성생명 사회정신건강연구소, 2000.
- [16] 이영선, 초등학교 아동의 학습된 무기력과 성패요인 및 학교 생활적응간의 관계, 한국교원대학교대학원석사학위논문, 1997
- [17] 이해경, 인터넷 상에서 청소년들의 폭력게임중 독을 예측하는 사회심리적 변인들, 한국심리학회지:발달, 14(4), 55-79, 2002.
- [18] 임규혁, 교육심리학, 학지사, 2001.
- [19] 임성재, 초등학생 컴퓨터게임 과다사용과 관련된 가정 환경변인,경인교육대학교대학원석사학위 논문, 2004.
- [20] 장재홍, 부모의 자녀양육태도가 중학생의 인터넷 중독에 미치는 영향 : 인터넷사용요구를 매개로, 상담학연구, 5(1), 113-128, 2004.
- [21] 정수자, 가정변인과 학생변인이 학습된 무기력에 미치는 효과의 경로분석, 경성대학교교육대학원 박사학위논문, 1995.
- [22] 정진태, 부모의 양육태도가 중학생의 인터넷 중독 정도에 미치는 영향, 부산대학교교육대학원석사학위논문, 2003.
- [23] 조인희, 아동이 지각한 학습풍토와 목표지향행 동및학업성취와의 관계, 경북대학교교육대학원석사학위논문, 2001.
- [24] 조춘범, 청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교 환경과의 관계연구 : 서울지역 인문계 고등학생을 중심으로,

경희대학교 대학원 석사학위논문, 2001.

- [25] 코리아 클릭, 제6차 인터넷 사용실태 사보고서,  
<http://www.koreanclick.com>
- [26] 한국인터넷정보문화센터, 2000년도 8월 인터넷 이용자  
 및 인터넷 이용행태 설문조사결과
- [27] 황지현, 초등학교 아동이 지각한 부모의 양육태도와 학  
 업성취도와의 관계, 경인교육대학교교육대학원석사학위  
 논문, 2006.

**저 자 소 개**



**권순희(權純嬉)**  
 2004년 중앙대학교 대학원 교육학과  
 박사과정 수료  
 1987년~현재 한양여자대학 외래교수



**권순녀(權純女)**  
 2006년 한국항공대학교 대학원 정보  
 통신공학과 (공학박사)  
 2005년~현재 한국재활복지대학 컴퓨  
 터게임개발과 교수