

아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향 -가족지지의 조절효과를 중심으로-

김나예*

The Influence of Stress of Children on Game Addiction - Focused on Moderating Effect of Family Support-

Na-ye Kim*

요 약

본 연구는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향을 알아보려고 하였으며 가족지지의 조절효과를 검증한다. 본 연구의 조사대상은 광주광역시와 전라남도 지역의 5, 6학년 아동이며 564부의 응답을 분석에 활용하였다.

게임중독에 미치는 영향을 검증한 결과, 아동의 스트레스가 게임중독에 영향을 미치는 요인으로 확인되었으며 이는 아동의 스트레스가 높은 경우에 게임중독에 부정적인 영향을 미치는 것으로 해석된다. 가족지지는 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타나 가족지지가 높을수록 게임중독이 낮은 것으로 해석할 수 있다.

가족지지의 조절효과를 검증한 결과, 가족지지는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 부정적인 영향을 감소시키는 조절효과를 가지는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 토대로 제언을 제시하였다.

▶ Keywords : 게임중독, 스트레스, 가족지지

Abstract

The aim of this study is to identify whether the stress of children has an impact on their game addiction and to verify the moderating effect of family support. The survey was conducted to the children who were 5th and 6th graders in Gwangju and Jeonnam. The responses from 564 subjects contacted subjects were analyzed.

In accordance with the verification on the impact game addiction, Children's stress has a impact on their game addiction. In other words, higer stress was related to higer game addiction. The impact family support on their game addiction was analyzed. In accordance with the results, the family support had

•제1저자 : 김나예

•투고일 : 2015. 1. 14, 심사일 : 2015. 1. 21, 게재확정일 : 2015. 1. 26.

* 조선이공대학교 사회복지과(Dept. of Social Welfare, Chosun College of Science & Technology)

positive impact on their game addiction. It suggested that higher family support meant lower game addiction.

The moderated effect of family support was analyzed. The family support had the control effect to reduce the negative effect of stress of children in to their game addiction. Implication of the study findings is discussed.

▶ Keywords : Game Addiction, Stress of Children, Family Support

I. 서 론

우리사회는 IT기술의 급속한 발전을 통해 인터넷이 등장하게 되어 세계적인 교류가 가능하게 되었다. 인터넷의 활용은 신속한 정보의 교류와 일상업무를 편리하게 하는 등의 긍정적인 영향뿐만 아니라 지나친 사용으로 인한 과도한 몰입현상인 중독을 야기시키는 부정적인 영향을 초래할 수 있다. 또한 [1]의 2013년 인터넷중독 실태조사에서는 학령별 인터넷중독 구성비를 살펴보면 초등학교 중독위험군이 28.9%로 가장 높게 나타났고 중학생 26.2%, 대학생 24.5%, 고등학생 17.3%로 나타났고 인터넷을 통한 온라인게임이 주 이용목적인 비율은 초등학교 36.9%, 중학생 17.9%, 고등학생 12.2%로 나타났다. 또한 인터넷중독자의 최초 인터넷 사용시기는 만 7-9세(24.1%)로 가장 높게 나타났다.[2] 이러한 결과는 게임중독의 저연령화 현상을 보여주고 있어서 게임중독에 대한 예방과 치료의 개입을 위해서 아동의 게임중독에 대한 관심이 높아지게 되었다.

아동의 게임중독은 심리적, 정서적, 학업적, 신체적으로 성장하는 중요한 시기에 게임에 무방비상태로 노출이 될 경우, 여러 가지 문제를 유발할 수 있을 뿐만 아니라 더 나아가서 청소년기나 성인기에도 부정적인 영향을 미칠 수 있다. [3]은 게임중독이 나이가 어릴수록 더 많은 문제를 경험하게 된다고 보고하여 아동의 게임중독에 대한 심각성을 예측해볼 수 있다. 또한 아동은 가상세계에 대한 판단이 미숙하여 인터넷 게임에 의한 부작용을 가장 크게 받을 수 있는 위험요인을 안고 있다고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 게임중독에 대한 연구들은 청소년을 대상으로 한 연구에 비해 아동을 대상으로 한 연구가 저조한 편이다. 따라서 게임을 시작하는 아동을 대상으로 한 게임중독에 관한 연구가 이루어질 필요가 있다.

게임중독과 관련된 문제행동을 유발하는 잠재적 요인 중 하나로 아동의 스트레스가 중요한 영향요인으로 보고되고 있다.[4][5][6] 아동은 스트레스를 해소하기 위해 게임에 더욱 몰입을 한다고 보고되고 있다.[7] 이처럼 아동의 스트레스는 게임중독을 증가시키는 중요한 요인으로 보고 되고 있음에도 불구하고 아동의 스트레스를 완화시키는 연구가 거의 이루어지지 않아서 아동의 스트레스를 낮출 수 있는 보호요인에 대해 연구하고자 한다.

아동의 게임중독으로 인한 다양한 증상을 예방하고 문제행동을 최소화하기 위해서는 가족의 지지가 중요한 영향요인으로 보고 되고 있다.[8] 가족은 우리가 태어나서 죽음에 이르기까지 전생애에 걸쳐서 발달과업을 성취하는데 가장 많은 영향을 미치는 체계이다. 이러한 가족의 지지는 안정된 가족과의 관계를 통해 게임중독을 감소시키거나 예방하는 긍정적인 자원이 될 수 있다는 점에서 연구해볼 필요가 있다. 또한 가족지지는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향을 조절할 수 있는지를 확인해보고자 한다. 그러나 기존의 선행연구들은 가족요인이 게임중독에 미치는 영향에 대한 연구가 이루어졌지만 가족지지가 아동의 스트레스를 완화시키는 역할에 대한 연구는 흔하지 않다. 일부 연구에서는 게임중독을 포함하는 인터넷중독에 대한 부모관련 요인 중에서 부모지지의 조절효과(9)를 연구하였지만, 부모와 다른 가족원들의 지지를 포함하는 가족지지의 조절효과를 설명하는데에는 한계가 있으며 본 연구의 게임중독에 미치는 영향과 차이가 있다. 또한 학업스트레스와 게임중독의 관계에서 가족지지의 조절효과에 대한 연구(10)가 있지만, 학령기 아동의 연령을 참조하여 볼 때 성장을 재촉하는 압력과 사회적 규제가 충돌하는 시기로서 [11] 학업스트레스 외에도 또래관계를 형성하고 선생님과 관계를 맺어야 하는 등 다양한 스트레스를 경험할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 기존 연구의 한계점을 보완하여 일상생활에서 경험하는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 부정적

인 영향을 가족지지가 조절하는지를 연구하고자 한다.

이상과 같이 본 연구는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향에 대하여 가족지지의 조절기능이 수행되는가를 검증하는데 초점을 두고자 한다. 따라서 연구 질문은 다음과 같다.

첫째, 아동의 스트레스가 게임중독에 영향을 미치는가?

둘째, 가족지지는 게임중독에 직접적 영향을 미치는가?

셋째, 가족지지는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향을 조절하는가?

II. 이론적 배경

1. 아동의 스트레스와 게임중독에 관한 연구

스트레스는 개인이 가지고 있는 자원의 한계를 초과하여 자신의 안녕이 위협당한다고 평가되는 개인과 환경 간의 특정한 관계를 의미한다.[12][13] 아동은 가정에서 학교로 생활 환경의 범위가 확대되어 감에 따라 많은 적응적 요구를 경험하면서 긴장이나 압박감 등을 경험할 수 있다. [14]는 현대의 급속한 사회변화로 인해 아동에게 많은 기대와 요구가 부여되어 준비가 되지 않은 아동들이 다양한 성취를 높이기 위해 높은 스트레스를 경험하게 된다고 하였다. 또한 [15]는 부모, 교사와 사회에서 4-6학년의 아동들에게 이전의 시기에 비해 더 많은 것을 요구하고 기대하기 때문에 심리와 정서적으로 매우 불안해져서 스트레스의 경험이 잦을 것으로 보고하였다. 이러한 스트레스는 학업부진, 우울, 학교생활부적응, 자아존중감 저하 등을 경험하는 것으로 나타났다.[16][17] [17]의 연구에서는 스트레스를 경험하는 아동은 두통, 복통, 소화불량, 긴장, 피로 및 수면곤란 등을 초래하게 됨을 보여주었다. 또한 스트레스를 경험하는 아동은 스트레스에 대해 이해되지 못하여 성인에 비해 스트레스를 효과적으로 대처하는 능력이 부족하다는 점에서 더 관심이 요구된다.[18] 따라서 아동은 일상생활속에서 경험하는 스트레스로 인해 정신건강에 부정적인 영향을 미칠 수 있다.

이러한 아동의 스트레스는 게임중독과 관련이 높다. [6]은 스트레스를 해소하기 위해 게임에 몰두하여 현실과 멀어지게 되고 게임으로 인해 성적이 떨어지게 되어 현실에 관심을 두지 않게 되어서 사이버공간에 더 매달리는 악순환이 지속된다고 보고하였다. [19]는 아동이 스트레스로 인해 게임에 더 몰두하게 된다고 하였다. 또한 아동은 높은 스트레스를 피하거나 해소하기 위하여 가상공간인 게임에 빠져드는 것으로 나타났다.[4][5][6] 또한 [7]은 아동이 스트레스를 해소하기

위해서 게임에 더 몰입을 하게 된다고 보고하였다. [5]의 연구에서는 스트레스를 푸는 공간으로 쉽게 접근할 수 있는 사이버 공간이 선호되고 있으며 게임중독집단이 비중독집단에 비해 스트레스가 더 높음을 보고하였다. 게임중독에 영향을 미치는 변인들의 상대적 영향을 분석한 [11]의 연구에서는 아동이 학업스트레스와 교사스트레스가 인터넷 사용에 지나치게 몰입하거나 중독상태에 빠지게 되면 학교생활이 어려울 수 있으며 교사와의 관계에 있어서도 어려움이 야기될 수밖에 없다고 하였다.

이상의 선행연구들을 종합해 보면 아동은 일상생활속에서 이루어지는 교사, 학업, 친구스트레스로 인해 압박감이나 불안감, 초조감 등을 경험하게 되어 현실세계보다는 게임세계에서 소속감이나 애정 등을 느끼며 몰입하게 된다고 볼 수 있다.

2. 아동의 스트레스와 가족지지 및 게임중독에 관한 연구

아동의 발달에 영향을 미치는 다양한 요인들 중에서 가족은 다른 어떤 요인들보다도 중요하다.[20] 아동은 긍정적이고 애정적인 가족관계이거나 대화가 많은 가정일수록 긍정적인 영향을 줄 수 있으나 애정이나 대화가 불충분한 가정교육이나 바람직하지 못한 부모의 습관, 부모와의 대화단절은 중독을 유발할 수 있다고 하였다[21] 즉 가족이 서로 원만한 관계를 유지하며 상호간에 도움을 주는 경우에는 긍정적인 영향을 미치지만, 고립된 가정환경에서 사이버 세계의 교류에 집착하게 되어 중독을 유발할 수 있는 부정적인 영향을 통해 가족의 이중적인 역할이 나타날 수 있다. [6]은 가족 내에서 중독 환자로 진단되는 대다수가 가족 내에 진짜 문제가 있다는 점을 지적하였다. 또한 [22]는 게임중독 집단에 비하여 게임을 건강하게 하는 집단이 자신의 가족을 더 건강하게 지각하는 것으로 보고하였다. 특히 아동은 가족으로부터 받는 사랑, 관심, 인정 또는 도움 등 가족과의 상호작용을 통해 얻을 수 있는 긍정적 자원이 되는 가족지지를 통해 스트레스를 유발하는 상황에서 아동을 보호하고 도움을 준다고 보고하였다.[23] [10]의 연구에서는 가족지지가 높을수록 학업스트레스로 인한 게임중독의 위험이 적다는 것을 보고하였다. [25]는 교사가 학생들의 게임중독 학생들을 지도하기 위해서는 가족안에서 부모의 협력이 절대적이라고 하였다. 따라서 아동은 가족의 지지를 받으며 가족을 건강하다고 느낄 때 스트레스가 완화되어 게임중독으로부터 건강하게 자신을 지켜낼 수 있게 되는 것이다. [26]는 부정적인 영향에 대해 부모 지원이 보호요인으로서 작용을 하는 것으로 보고하였다. 이러한 가족지지는 아동의 게임중독에 중요한 영향요인으로 볼 수

있다. 또한 [9]의 연구에서는 스트레스가 게임을 포함하는 인터넷중독에 미치는 부정적인 영향에 대해 부모지지가 조절효과가 있는 것으로 보고하여 아동의 스트레스로 인한 게임중독과 관련하여 가족지지의 조절효과를 추측해볼 수 있었다.

이상의 선행연구를 종합해보면, 가족지지는 가족안에서 긍정적인 다양한 경험을 통하여 정서적 유대감을 형성하게 되어 아동은 가족을 신뢰하게 되고 가족에 대한 안정감을 형성하게 됨에 따라 게임중독에 영향을 미치는 중요한 변인임을 추측해볼 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때 가족지지는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향에 대하여 어떻게 작용할 것인지를 연구하는 것이 의미가 있다.

III. 연구방법

1. 연구모형

본 연구의 주요변수는 게임중독, 아동의 스트레스, 가족지지이다. 아동의 스트레스와 게임중독에 관한 연구를 위해서는 [27]의 연구결과를 바탕으로 연구모형을 설정하였다. 또한 가족지지와 게임중독에 관한 연구를 위해서는 [8]의 연구결과를 바탕으로 하였고 가족지지의 조절효과를 알아보기 위해서는 [9]의 부모지지의 조절효과를 바탕으로 관련성을 예측하여 연구모형을 설정하였다.

2. 연구대상 및 자료수집방법

본 연구에서는 광주광역시와 전라남도 지역의 초등학교 5, 6학년 아동을 대상으로 임의표집을 하였다. 설문지는 총 590부를 배포하여 573부가 회수되었으며 이중 응답내용이 부실하거나 일부 자료가 생략된 경우를 제외하고 총 564부(응답률 95.6%)를 분석 자료로 사용하였다.

설문지는 담임교사의 설문문항에 대한 설명을 통해 아동이 직접 기입하는 방식으로 이루어졌다. 연구대상에 대한 선정 근거는 9세 이상은 되어야 자기보고(self-report)를 신뢰할 수 있다는 견해[28]를 참조하여 연구대상을 선정하였다.

3. 측정도구

3.1. 게임중독

게임중독 정도를 측정하기 위해 Young이 제작한 인터넷중독 사용 척도를 참고하여 [29]가 작성한 컴퓨터 게임 중독 검사를 아동에게 맞게 10문항으로 재구성하여 사용하였다. 각 문항에 대한 응답방식은 '전혀 그렇지 않다' 1점에서 '항상

그렇다' 5점 Likert 척도로 구성되었으며 점수가 높을수록 게임중독이 높은 것을 의미한다. 게임중독의 신뢰도 계수는 Cronbach's $\alpha = .68$ 으로 나타났으며 생활 및 학업태도 저하는 .68, 대인관계 문제는 .69, 정서적 부적응은 .71, 게임에 대한 심리적 집착은 .70이었다.

표 1. 게임중독
Table 1. Game Addiction

번호	문항
1	처음에 마음먹었던 것보다 더 오래 게임을 하게 된다.
2	게임을 하면 시간 가는 줄 모른다.
3	가족이나 친구들과 있는 것보다 게임을 하는 것이 더 즐겁다.
4	하루라도 게임을 하지 않으면 견딜 수가 없다.
5	게임을 너무 오래 한다고 주위 사람들에게 불평을 듣는다.
6	게임을 많이 하기 때문에 숙제나 공부를 제대로 못하고 학교 성적이 떨어진 적이 있다.
7	해야 할 일을 미루고 먼저 게임부터 하게 된다.
8	게임을 하다가 식사를 거른 적이 있다.
9	사람들이 내게 주로 하는 게임이 몇 가지인지 물었을 때 사실보다 적게 말한 적이 있다.
10	게임을 생각하면서 일상생활의 괴로운 생각을 피한 적이 있다.

3.2. 아동의 스트레스

아동의 일상적 생활스트레스를 측정하기 위하여 [30]가 작성한 컴퓨터 게임 중독 검사를 아동에게 맞게 재구성하여 사용하였다. 본 척도는 학생들의 공통적인 스트레스는 학교관련 문제라는 지적을 바탕으로 하여 가족지지에 포함될 수 있는 부모와 가정환경 관련 하위요인과 주변환경 관련요인도 제외하고 교사, 친구, 학업관련 척도로 구성하였다. 각 문항에 대한 응답방식은 '전혀 그렇지 않다' 1점에서 '아주 그렇다'의 5점 Likert 척도이며 점수가 높을수록 아동의 스트레스가 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 아동의 스트레스의 신뢰도 계수는 Cronbach's $\alpha = .65$ 이었으며 교사스트레스는 .65, 친구스트레스 .66, 학업스트레스 .64로 나타났다.

표 2. 아동의 스트레스
Table 2. Stress of Children

번호	문항
1	선생님이 다른 아이들 앞에서 창피를 주곤해 불만이다.
2	숙제가 많아 부담스럽다.
3	선생님이 몇몇 학생만을 편애하는 것 같아 불편하다.
4	선생님이 무시하는 말을 하신다.
5	선생님이 가르치는 방법이 마음에 들지 않는다.
6	친구들이 나를 떠돌리는 것 같아 속상하다.
7	친구들이 나를 무시하는 것 같아 속상하다.
8	나는 친구들과 미울것 어울리지 못해 불만이다.
9	내가 좋아하는 친구가 나보다 더 나은 아이를 좋아해 속상하다.

10	힘센 친구가 나를 괴롭혔다.
11	나는 다니고 있는 학원이나 과외활동이 많아 힘들다.
12	열심히 노력해도 성적이 오르지 않아 걱정이 된다.
13	나는 시험을 볼때마다 초조하고 긴장이 된다.
14	내가 점차 어떤 일을 할 수 있을지 고민이 된다.
15	대학에 꼭 들어가야 한다.

3.3. 가족지지

가족 지지 척도는 [31]가 개발한 척도 중 가족이 어느 정도의 지지를 보내고 있다고 지각하는지를 알아보기 위하여 가족관련 요인을 수정하여 재구성하였다. 가족지지는 <표 3과 같이 구성되었다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' 1점에서 '항상 그렇다'의 5점 Likert 척도로 구성되었으며 점수가 높을수록 가족이 지지를 높게 보낸다고 지각하는 것이다. 가족지지의 신뢰도 계수는 Cronbach's $\alpha = .82$ 로 나타났다.

표 3. 가족지지
Table 3. Family support

번호	문 항(나의 가족은...)
1	좋은 일이 생기면 나와 함께 그것을 나누려 한다.
2	내가 필요로 할 때 힘이 되어 준다.
3	내가 진정으로 믿고 의지할 수 있다.
4	내가 고민거리가 있을때 같이 의논할 수 있다.
5	내가 아플때 염려를 해 준다.
6	나를 위해 주려고 한다.
7	나를 좋아하고 있다는 표현을 한다.

3.4. 자료분석방법

본 연구에서는 아동이 각 변수를 어떻게 인식하는지를 알아보기 위하여 기술통계를 통하여 평균과 표준편차를 구하였다. 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향을 알아보기 위해 상관관계 분석을 통해 공선성의 문제를 확인하고 조절회귀분석(moderated multiple regression; MMR)을 실시하여 가족지지의 조절효과도 검증하였다. 보조기법으로는 조절변인에 대한 중간 값을 기준으로 각각 높은 집단과 낮은 집단을 구분하고 상관관계분석을 실시하여 조절변인의 높은 집단과 낮은 집단 간 아동의 스트레스에 대한 영향력의 차이를 비교분석하여 조절효과를 검증하였다.

IV. 연구결과

1. 조사대상자의 일반적 특성

아동의 일반적 특성을 살펴보면 여학생(50.4%)이 남학생

(49.6%)보다 많았고 학년은 초등학교 5학년(54.3%)이 6학년(45.7%)보다 많았다. 종교는 기독교(34.0%)가 가장 많았고 부의 학력은 고졸(49.6%)이 가장 많았고 모의 학력도 고졸(50.7%)이 가장 많았다. 조사대상자들은 가정의 경제수준을 중간 수준(67.0%)으로 응답한 비율이 가장 높았으며 높은 수준(29.6%)으로 응답한 비율의 순으로 나타났다. 또한 조사대상자들은 부의 직업을 공무원이나 회사원(42.9%)으로 응답한 비율이 가장 높았으며 모의 직업을 전업주부(35.5%)로 응답한 비율이 높게 나타났다.

2. 변수의 기술적 통계

본 연구의 주요변수들인 게임중독, 아동의 스트레스, 가족지지의 기술통계를 살펴보면 다음의 <표 4>와 같다. 아동

표 4. 조사대상자의 특성
Table 4. Characteristics of the Subjects

변수	범주	사례수 (N=564)	%
성별	남	280	49.6
	여	284	50.4
학년	5학년	306	54.3
	6학년	258	45.7
종교	기독교	192	34.0
	불교/원불교	114	20.2
	천주교	46	8.2
	무교/기타	212	37.6
부의 학력	초졸	12	2.1
	중졸	8	1.4
	고졸	280	49.6
	대졸	245	43.4
	대학원졸	19	3.4
모의 학력	초졸	10	1.8
	중졸	6	1.1
	고졸	286	50.7
	대졸	251	44.5
가정의 경제수준	대학원졸	11	2.0
	상	167	29.6
	중	378	67.0
부직업	하	19	3.4
	농·축산업	24	4.3
	공무원, 회사원	242	42.9
	자영업, 서비스업	111	19.7
	기능기술직	159	28.2
	전문직	22	3.9
모직업	무직	6	1.1
	농·축산업	14	2.5
	공무원, 회사원	142	25.2
	자영업, 서비스업	116	20.6
	기능기술직	24	4.3
	전문직	68	12.1
전업주부	200	35.5	

의 게임중독은 평균이 16.34(표준편차 7.55)로서 생활 및 학업태도 저하는 6.70(표준편차 3.24), 대인관계문제 4.49(표준편차 2.42), 정서적 부적응은 1.55(표준편차 0.99), 게임에 대한 심리적 집착은 3.60(표준편차 1.69)으로 나타났다. 아동의 스트레스는 29.29(표준편차 11.25)로 나타났다 각각의 하위영역인 교사스트레스는 10.10(표준편차 3.94), 친구스트레스는 9.38(표준편차 3.80), 학업스트레스는 9.80(표준편차 4.09)으로 나타났다. 본 연구에 나타난 게임중독의 평균은 [32]의 아동을 대상으로 한 연구결과보다 낮은 수준으로 나타났다. 아동의 스트레스의 평균은 [11]의 아동을 대상으로 한 연구보다는 높은 수준이지만, 청소년을 대상으로 한 연구[33]보다는 낮은 수준으로 나타났다. 또한 가족지지의 평균은 20.43(표준편차 4.11)로 나타나서 초등학교 5, 6학년 아동을 대상으로 연구한 [10]의 연구보다 높은 수준이며 [32]의 아동을 대상으로 가정안에서 부모의 지원을 연구한 결과보다 낮은 수준으로 나타났다.

3. 주요 변수 간 상관관계

회귀분석의 기본가정인 다중공선성의 확인과 주요변수간의 상관관계를 알아보기 위하여 Pearson의 상관관계 분석을 통해 검증하였다. 다중공선성은 독립변수들 간의 상관계수가 0.9미만이므로 문제가 없는 것으로 나타났다. 주요 변수 간 상관관계는 <표 6>과 같다.

4. 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향

아동의 게임중독에 미치는 영향 요인과 가족지지에 대한 조절효과를 분석한 결과는 다음의 <표 7>와 같다. '모델 1'은 조사대상자의 일반적 특성을 투입하여 게임중독에 미치는 영향을 설명하였고 '모델 2'는 아동의 스트레스변수를 추가로 투입하였다. '모델 3'은 가족지지변수를 추가하였으며 '모델 4'는 '모델 2'와 '모델 3'에서 투입했던 두 변수 즉 아동의 스트레스 변수와 가족지지변수를 곱한 상호작용항을 추가로 투입하였다. 또한 조절효과를 검증하기 위하여 Cooley and Keesey 와 Orpen이 제시한 조절변인의 수준에 따른 집단 간 단순상관관계의 비교분석을 통해 조절효과의 검증이 이루어졌다.[28] 즉 가족지지에 대한 중앙값을 기준으로 각각 높은 집단과 낮은 집단으로 구분하여 높은 집단이 낮은 집단에 비해 낮은 단순상관계수가 나타나면 조절효과를 지지함을 의미한다.[27]

모델 1은 게임중독에 대하여 일반적 특성이 투입된 모델로서 21.3%의 설명력을 가지며(F chang=30.22, p<.001) 성별($\beta = -0.37, p<.001$), 학년($\beta = .19, p<.001$), 부의

표 5. 변수의 기술 통계
Table 5. Descriptive statistics of Major Variables

변수	사례수 (N=564)	평균	표준 편차	최소값	최대값	중위값	
게임 중독	생활 및 학업태도 저하	564	6.70	3.24	4.00	19.00	5.00
	대인관계문제	564	4.49	2.42	3.00	15.00	3.00
	정서적 부적응	564	1.55	0.99	1.00	5.00	1.00
	게임에 대한 심리적 집착	564	3.60	1.69	2.00	10.00	3.00
	전체	564	16.34	7.55	10.00	48.00	13.00
아동의 스트레스	교사스트레스	564	10.10	3.94	5.00	25.00	9.00
	친구스트레스	564	9.38	3.80	5.00	23.00	9.00
	학업스트레스	564	9.80	4.09	5.00	25.00	9.00
	전체	564	29.29	11.25	15.00	71.00	27.00
가족지지	564	20.43	4.11	5.00	25.00	21.00	

주: 1) 게임중독: 전혀 받지 않는다 ~ 전혀 그렇지 않다, 5점척도
2) 일상적 스트레스: 전혀 받지 않는다 ~ 아주 많이 받는다, 5점척도
3) 가족지지: 전혀 그렇지 않다 ~ 항상 그렇다, 5점척도

학력($\beta = .10, p<.01$), 가정의 경제수준($\beta = .14, p<.001$)이 유의미한 변수로 나타났다. 이는 남학생일수록 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났고 학년이 높을수록 부의 학력이 높을수록 가정의 경제수준이 높을수록 아동의 높은 게임중독을 보여주는 결과이다.

모델 2는 아동의 스트레스가 투입된 모델로서 설명력이 26.1%로 4.8%증가하였다(F change=36.26, p<.001). 모델 1에서 나타난 분석 결과가 게임중독에 유의미한 변수로 나타났으며 모의 학력($\beta = -.09, p<.05$)와 아동의 스트레스($\beta = .21, p<.001$)가 유의미한 변수로 나타났다. 즉 모의 학력이 낮을수록 아동의 스트레스가 높을수록 게임중독이 높은 것을 보여주었다.

모델 3은 가족지지가 투입된 모델로서 설명력이 71.5%로 45.4%증가하였다(F change=884.18, p<.001). 모델 3에서는 모델 2에서 나타난 분석결과가 유의미한 변수로 나타났으며 가족지지($\beta = -.29, p<.001$)가 중요한 변수로 나타났다. 이는 가족의 지지가 높을수록 게임중독이 낮아지는 것을 보여주었다.

모델 4는 가족지지의 조절효과를 살펴본 것으로서 아동의 스트레스와 가족지지의 평균거리의 값을 곱으로 구성한 상호작용

용향을 추가로 투입한 모델이다. 모델 4는 모델 3에 비해 0.4%의 설명력이 증가하여 71.9%의 설명력을 나타냈으며 게임중독에 대해 유의미한 설명력을 보여서 부정적인 영향을 조절하는 역할을 수행하는 것을 나타냈다(F change=7.36, p<.01). 이러한 결과는 가족의 지지가 게임중독에 미치는 요인의 부정적인 영향력을 완화시키는 것을 의미한다. 또한 가족지지에 대한 두 집단 간 아동의 스트레스와 게임중독의 관계에 대한 검증을 위하여 가족지지의 중앙값(median=31) 단순상관관계 분석에서도 가족지지가 높은 집단(n=274)의 단순상관계수가 -.641(p<.001)이고 가족지지가 낮은 집단(n=290)의 단순상관계수는 -.648(p<.001)로 나타났다. 이는 가족지지가 높은 집단에서 아동의 스트레스의 영향력이 가족지지가 낮은 집단보다 낮은 것으로 나타나서 조절효과가 있는 것으로 보며 결과와도 일치하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 부정적인 영향에 대하여 가족지지가 보호요인으로서 조절하는 것을 의미한다.

가정의 경제수준	2.11	0.14***	1.87	.13**	1.33	0.09*	-1.19	0.08*
아동의 스트레스			0.19	0.21***	0.10	0.11**	-0.39	-0.44**
가족지지					-0.38	-0.29***	-0.81	-0.61***
1*2							0.02	0.54**
상수	7.81**		4.00		41.68***		35.51***	
R ²	0.213		0.261		0.715		0.719	
Adj R ²	0.206		0.253		0.711		0.714	
R ² change	0.213		0.048		0.454		0.004	
F change	30.22***		36.26***		884.18***		7.36**	

주: 1) * p<.05, ** p<.01, *** p<.001
 2) 성별: 0(남성), 1(여성)으로 Dummy Variable화 하여 사용함

V. 결론 및 제언

본 연구에서는 아동의 게임중독에 미치는 영향 요인에 대해 연구한 결과를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 아동은 스트레스가 게임중독에 유의미한 영향을 미쳤으며 성별, 학년, 부의 학력, 모의 학력, 경제적 수준이 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 아동은 교사로부터 편찬을 듣거나 숙제의 양이 많고 학교시설을 이용하는데 불편함을 느끼는 등의 스트레스로 인해 현실의 관계보다는 게임에 더 몰두하게 되는 게임중독에 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 이는 [11]의 아동을 대상으로 한 연구에서 스트레스가 게임중독에 영향력 있는 변수로 보고하였다. [34]의 아동을 대상으로 한 연구에서도 스트레스가 게임중독에 정적인 영향을 미치고 있음을 보고하였다. 또한 [7][4][5]와 [6]은 높은 스트레스로 인해 게임에 빠진다고 보고하여 일치하는 결과이다. 즉 아동은 스트레스를 해소하기 위한 자유로운 공간으로 게임을 통해 심리적 압박감으로부터 벗어나고자 점차적으로 더 많은 시간동안 머물게 되면서 중독현상이 나타난 것으로 보여진다. 따라서 아동의 스트레스는 게임중독에 대한 예방과 관리를 할 수 있는 중요한 요인이 되기 때문에 반드시 고려되어야 할 것이다.

남학생이 여학생보다 게임중독에 영향을 미치는 결과는 [35][37][36][38]의 연구와 일치하는데 남학생이 중독성향이 강한 게임을 많이 이용하여 게임에 과다몰입을 할 확률이 높아졌다고 추측할 수 있다.[39] 또한 초등학교 5학년 보다 6학년이 게임중독에 영향을 미치는 결과로서 [7][40][41][42]의 연구와 일치한다. 이러한 결과는 아동이 성

표 6. 주요 변수의 상관관계
 Table 6. Correlation of Major Variable

변수	성별	학년	부 학력	모 학력	가정의 경제 수준	아동의 스트레스	가족 지지	게임 중독
성별	1							
학년	-.028	1						
부학력	.076	-.077	1					
모학력	.009	-.116**	.499***	1				
가정의 경제 수준	-.080	.095*	-.142**	.021	1			
아동의 스트레스	-.127**	.075	-.038	.021	.101*	1		
가족 지지	.361***	-.167***	.019	.056	-.151***	-.319***	1	
게임 중독	-.382***	.218***	-.004	-.053	.175***	.287***	-.836***	1

주: 1) * p<.05, ** p<.01, *** p<.001
 2) 성별: 0(남성), 1(여성)으로 Dummy Variable화 하여 사용함

표 7. 아동의 스트레스와 게임중독의 관계에서 가족지지의 조절효과
 Table 7. Moderated Multiple Regression of Family Support

변수	모델 1		모델 2		모델 3		모델 4	
	B	β	B	β	B	β	B	β
성별	-5.62	-0.37***	-5.27	-0.35***	-5.12	-0.34***	-5.02	-0.33***
학년	2.91	0.19***	2.70	0.18***	2.44	0.16***	2.35	0.16***
부의 학력	1.09	0.10**	1.24	0.11**	1.21	0.11**	1.11	0.10*
모의 학력	-0.93	-0.08	-1.10	-.09*	-1.01	-0.09*	-0.96	-0.08*

장할수록 게임에 몰입 내지 의존하는 경향을 보이는 것으로 해석해볼 수 있어서 아직 과다몰입이 되지 않은 아동기에 예방적인 접근이 이루어질 필요가 있다고 볼 수 있다. 부의 학력이 높을수록 게임중독이 높게 나타나는 결과는 [43]의 연구와 일치하고 모의 학력이 높을수록 게임중독이 낮게 나타나는 결과는 [44][45]의 연구와 일치하였으나 [43]의 연구와 상이한 결과이다. 이러한 차이는 [43]의 연구는 청소년을 대상으로 하여 이루어진 점에 차이가 있다. 부모의 학력이 서로 상이하게 영향을 미치는 결과는 부의 학력이 높을수록 직장생활에 대한 성취과업을 이루려는 노력으로 인해 아버지 역할의 부재가 발생하게 되어 충분한 가족의 지지가 이뤄지지 못하여 게임중독을 증가시키는데 영향을 미치는 것으로 추측해 볼 수 있다. 또한 어머니는 학력이 높을수록 아동기의 중요성을 인식하고 아동에게 관심을 가지고 대화하는 양육이 영향을 미칠 가능성이 있다. 따라서 아버지의 적극적인 역할에 대한 노력이 필요하다고 볼 수 있다. 가정의 경제수준이 높을수록 게임중독이 낮은 결과는 [43][46][47]의 연구와 일치하는 결과로서 가정의 경제수준이 높으면 가족이 함께 여유로운 생활을 할 수 있어서 아동에게 관심을 갖게 되어 스트레스로 인한 게임중독을 낮출수 있는 영향을 주는 것으로 볼 수 있다.

둘째, 아동은 가족지지가 게임중독에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 [10]의 연구와 일치하고 인터넷게임을 건강하게 하는 집단이 가족에 대한 지각을 건강하게 한다는 [22][8]의 연구와 일치한다고 볼 수 있다. 따라서 가족안에서 지지를 받는 아동은 게임중독을 감소시키는 결과를 통해 가족의 기능을 강화시킬 필요가 있을 것이다.

셋째, 가족지지의 조절효과는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향에 대해 유의한 차이를 나타냈다. 이러한 결과는 게임중독을 예방하기 위하여 필요하며 가족안에서 이루어지는 부모지지가 스트레스의 부정적인 영향을 조절한 [9]의 연구와 일치하는 맥락이다. 스트레스 사건이나 또래관계가 지지를 포함한 가족관련 요인이 중요한 조절요인으로 작용한 [26]의 연구결과와도 일치하는 맥락이다. 따라서 가족의 지지는 가족안에서 좋은 일이 생기면 함께 즐거움을 나누고 아프거나 필요로 할 때 염려하고 힘이 되어 주어서 아동이 가족에 대한 믿음을 갖게 되어 게임중독을 예방할 수 있는 조절요인으로서 중요하게 다루어질 필요가 있다.

본 연구의 결과를 토대로 다음과 같은 제언을 할 수 있다. 게임중독이 이루어지지 않도록 돕기 위해서는 아동의 스트레스를 예방하고 해소할 수 있는 게임에 대한 초점을 두면서 서비스를 제공할 필요가 있다. 또한 학교에서 경험하는 스트레스로 인해 게임중독 성향을 높이는 영향을 예방하기 위해서는

각 학급을 담당하는 교사의 태도가 중요한 영향요인이라고 볼 수 있다. 교사는 학급의 리더로서의 역할을 담당하기 때문에 친구와 학업의 관계에서 중요한 영향을 미칠 수 있다. 따라서 교사를 위한 정서조절 프로그램을 통해 아동의 정서를 알아차리고 긍정적으로 반응하기 위한 교육프로그램의 개발과 보급이 이루어질 필요가 있다. 이러한 교사의 변화는 아동의 게임중독을 예방하고 치료할 뿐만 아니라 스트레스를 조절할 수 있는 능력이 모델링이 되어 아동에게 긍정적인 영향을 미쳐서 친구와의 관계에서 스트레스를 낮추고 학업의 스트레스를 낮출 수 있을 것이다. 또한 게임중독을 예방하기 위해서는 가족 지지를 강화시킬 필요가 있다. 부모로부터 아동은 관심과 사랑을 충분히 받을 수 있도록 부모-자녀관계증진프로그램의 개발과 교육이 이뤄질 필요가 있다. 그리고 부모가 정서적으로 건강할 때 아동을 긍정적으로 지지할 수 있기 때문에 부모의 효과적인 양육방식을 위해서는 부부간의 갈등이나 가족의 문제를 해결하기 위한 가족상담 및 치료가 이루어질 필요가 있다. 또한 기존 선행연구의 한계를 보완하여 일상생활에서 경험하는 아동의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향에 대해 가족지지의 조절효과에 관한 연구가 이루어진 점에 의의가 있으며 가족지지의 조절효과가 나타난 결과를 통해 후속연구에서도 게임중독의 보호요인으로서 가족관련 영향요인의 조절효과에 관한 연구가 지속적으로 이루어질 필요가 있다.

본 연구가 갖는 한계는 광주광역시와 전라남도의 5,6학년의 아동을 조사한 것으로 모든 아동으로 일반화하기에 무리가 있다. 또한 본 연구는 횡단연구로 이루어져서 게임중독에 미치는 영향요인 중 부모교육을 통한 가족지지의 변화과정을 연구하고 보호요인으로서 영향을 미치는 과정을 종단연구로 다루지 못한 한계를 가지고 있다.

REFERENCES

- [1] Ministry of Science ICT and Futurn Planning & National Information Society Agency, "Internet Addiction suvey in 2013", March, 2014. <http://www.nia.or.kr>.
- [2] National Information Society Agency, "Internet Addiction suvey in 2012", December, 2012. <http://www.nia.or.kr>.
- [3] V. Brenner, "Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey", Psychological Reports, Vol. 80,

- pp. 879-882, June, 1997.
- [4] R. Kraut, M. Pattreson, V. Lyndmark, S. Kirsler, T. Mukopadhyay and W. Scherlis, "Internet paradox: a social tecnology that reduces social involvement and psychological well-being?," *American Psychologist*, Vol. 20, No. 1, pp. 67-80, September, 1998.
- [5] J. Suler, "Computer and cyberspace addiction," *International Journal of Applied Psychanalytic Studies*, Vol. 1, No. 4, pp. 359-362, November, 2004.
- [6] K. S. Young, "Caught in the Net: How to recognize the sings of Internet addiction and a winning strategy for recovery," New York: John Wiley & Sons, February, 1998.
- [7] jekoo, "A Study of Computer game addiction and Peer relationships Function of Children," Sookmyung Women's University, December, 2002.
- [8] yju and hykim, "Internet Addiction among youths and related variables," *Korean Family Resource Management Association*, Vol. 7, No. 1, May, 2003.
- [9] shhong, "The Influence of Adolescence' Stress on Internet Addiction," Ewha Women University, August, 2006.
- [10] hjin, "Moderating Effects of Social Support and Self-Regulating Skills on the Relationship between Academic Stress and Game Addiction", Incheon University, February, 2010.
- [11] sypark and hjmoon, "Trends in Child Internet Game Addiction as Induced by Family Strengths and Daily Stress Levels," *The Korean Journal of the Human Development*, Vol. 19, No. 1, pp. 143-162, March, 2012.
- [12] shhan, "The Moderating Effects of Ego-Resilience in the Relationships between Daily Stress and Risk of Internet Gaming Addiction," Sookmyung Women's University, August, 2010.
- [13] R. S. Lazarus and S. Folkman, "Stress, Appraisal and Coping," New York, Springer, March, 1984.
- [14] D. Elkind, "All Grown up and No place to go," Boston: Addition-Wesley Publishing, May, 1984.
- [15] G. H. Elder, and A. Caspi, "Economic stress in Lives: Developmental perspectives," *Journal of Social Issues*, Vol. 44, pp. 25-45, Winter, 1998.
- [16] hhpark, "A Study of the Relationship between Pupils' Stress and Its Coping in Accordance with their Self-Esteem," Konkuk Uiversity, Agust, 1997.
- [17] M. M. Omizo, S. A. Omizo and L. A. Suzuki, "Children and stress: An exploratory study of stressors and symptoms", *The school Counselor*, Vol. 35, No. 4, pp. 267-274, March, 1998.
- [18] krpark, "Compare With Stress by Gifted and Common Children and Stress Coping Behavior," Korea University, Agust, 2011.
- [19] japark and mjchung, "Relationships Between Strategies for Coping with Stress and Behavior Problems in School-age Children," *The Korean Associationof Child Studies*, Vol. 22, No. 3, pp.107-122, Autumn, 2001.
- [20] obchung, "*Child Development*," Seoul: Hakjisa, January, 2012.
- [21] yblee, "A Study on Parent's Role for Internet Addicted Children," *Social Sciences Review*, Vol. 16, pp. 187-203, March, 2003.
- [22] sypark, "Ego-states and Family Strengths in Relation to Internet Game Playing of Early Adolescents," Hannam University, February, 2006.
- [23] sichung, "A Study on Daily Stress and Adjustment depending on Children's Social Support," Ewha Womans University, August, 1998.
- [25] yhcho, "The effects of adolescents' social support and game goals on the Internet Game addiction," Hanyang University, June, 2004.
- [26] T. A. Wills, G. McNamara and D. Vaccaro, "Parental education related to adolescent stress-coping and substance use development of

- a mediational model", *Health Psychol*, Vol. 14, No. 5, pp. 464-478, September, 1995.
- [27] jsshin and yhlee, "The Effects of Social Supports on Psychosocial Well-being of the Unemployed," *Korean journal of social welfare*, No. 37 pp. 241-269, April, 1999.
- [28] nykim, "Study on Impact of Abuse Experience Level of Children in Multicultural Families on Their Adjustment to Schools - Focused on Moderating Effect of Children's Resilience and Social Support-", Konkuk University, February, 2012.
- [29] sylee, "The Influence of the Internet Game Addiction on Social Problem Solving Ability and Communication Style", Korea University, June, 2000.
- [30] shryeon, "The effect of Literature Therapy based on Rational Emotive Behavior Therapy Regarding Daily Stress in Children and their Strategies for Coping with Stress," Kyungpook University, June, 2011.
- [31] chkim, "The Relation between Daily Stress and Emotional Experience on the Adjustment of Middle-Aged Women: Impacts of Psychological and Social Resources," *Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, Vol. 4, No. 1, pp. 54-63, 1992.
- [32] jhkim and jahan, "Maternal Parenting Behaviors, Social Supports, Children's Emotional Regulation, and Problem Behaviors According to Children's Addictive Level of Internet-game," *Journal of Korean Council for Children & Rights*, Vol. 14, No. 4, pp. 609-632, Winter, 2010.
- [33] yhchoi, bdsuh and ehchoi, "Stress and Social Support According to Internet Addiction," *Korean Academy of Community health Nursing*, Vol. 18, No. 3, pp. 452-459, Fall, 2007.
- [34] jylee, "The Effect of Stress and Sensation Seeking on Internet Game Addiction of Elementary Students," CheongJu University, February, 2012.
- [35] kskim and khkim, "A Prediction Model for Internet Game Addiction in Adolescents : Using a Decision Tree Analysis," *Journal of Korean Academy of Nursing*, Vol. 40, No. 3, pp. 378-388, September, 2010.
- [36] nychoi and eghan, "Predictors of Children's and Adolescents' Game Addiction: Impulsivity, Communication with Parents and Expectation about the Internet Games", *Korean Home Management Association*, Vol. 24, No. 2, pp. 209-219, April, 2006.
- [37] hspark, yhkwon and kmparkK, "Factors on Internet Game Addiction among Adolescents," *Journal of Korean Academy of Nursing*, Vol. 37 No. 5, pp. 754-761, August, 2007.
- [38] D. N. Greenfield, "The nature of internet addiction: Psychological factors in compulsive internet use", Paper presented at the 1999 meetings of the American Psychological Association, Boston, Massachusetts, August, 20, 1999.
- [39] K. Scherer, and J. Bost, "Internet use patterns: Is there internet dependency on campus?" Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, 11, August, 1997.
- [40] hjkim, sjlee, jiwoo, hscho and hjkwon, "The internet using pattern and addiction relating factor analysis of adolescents in Korea," *Korean Journal of Family Medicine*, Vol. 23, No. 3, pp. 334-343, March, 2002.
- [41] jebaek, "A Study of Elementary School Students' Internet Game Addiction and Related Variables," *Korean Journal of Play Therapy*, Vol. 12, No. 2, pp. 111-127, Summer, 2009.
- [42] knlee, "The Effects of Children's Perception of Communications with Mothers and Self-Control on Game Addiction," *Family and Environment Research*, Vol. 41 No. 1, pp. 77-91, January, 2003.
- [43] shkim, "Analysis of Family - Environment mental Factors Affecting Game Addiction among

Adolescents -Focusing on economic, cultural, and social capital-," Korea University, February, 2014.

- [44] hmkim, "The influence of parental rearing behaviors perceived by adolescents on their internet addiction," Sungkyunkwan University, August, 2006.
- [45] igpark, "The Effect of Parental Control on Adolescents' Internet Addiction," Hanyang University, August, 2010.
- [46] hjlee and okjeong, "The Effects of Leisure Activity on Teenager's Game Overuse," Speech & Communication, Vol. 16, pp. 75-101, Fall, 2011.
- [47] Green Bang, "Parents Socio-Economic Status and Adolescents Internet Use Pattern," Soongsil University, August, 2011.

저 자 소개



김 나 예

2012: 건국대학교 사회복지학박사

현 재: 조선이공대학교

사회복지과 조교수

관심분야: 아동복지, 가족복지,

청소년복지, 사회복지실천

Email: nykim@cst.ac.kr