

# 아동의 일상생활 스트레스와 가족건강성이 인터넷 게임중독에 미치는 영향

박 소 영(가톨릭대학교 아동가족전공 박사과정)

문 혁 준(가톨릭대학교 아동학전공 부교수)

인터넷 게임중독으로 인한 심리적, 사회적 부적응 등의 사례가 초등학교 아동에서도 적지 않게 보고되고 있기 때문에 아동을 대상으로 한 게임중독 위험성에 대한 연구의 필요성이 제기 되고 있다. 그러므로 본 연구에서는 초등학교 아동을 대상으로 인터넷 게임중독에 대해서 알아보고, 사회인구학적 변인뿐만 아니라 일상생활 스트레스, 가족건강성이 인터넷 게임중독에 어떠한 차이가 있으며, 그 영향력은 어떠한가를 파악하고자 한다.

설정된 연구문제는 첫째, 사회인구학적 변인에 따라 일상생활 스트레스, 가족건강성, 인터넷 게임중독에 어떠한 차이가 있는가? 둘째, 일상생활 스트레스, 가족건강성, 인터넷 게임중독과의 관계는 어떠한가? 셋째, 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 변인은 무엇이며, 그 영향력은 어떠한가 이다.

연구대상은 서울시와 경기지역에 소재한 초등학교 학생으로, 5학년과 6학년 525명이다. 연구도구는 인터넷 게임중독은 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발 연구(한국정보문화진흥원, 2006)에서 개발된 검사 중 아동용검사(만9~12세)를 사용 하였으며, 아동의 일상생활 스트레스는 민하영과 유안진(1998)이 개발한 학령기 아동의 일상적 생활 스트레스 척도를 사용하였고, 가족의건강성측정은 어은주, 유영주(1995)가 제작한 가족의건강성척도를 사용하였다. 각 도구의 신뢰도는 .93에서 .97에 걸쳐 있다. 수집한 자료는 SPSS PC 17.0 program에 의해 빈도와 백분율, Cronbach's  $\alpha$ 계수, t검증, F검증 Pearson 상관관계, 중다회귀분석을 실시하였다.

연구결과는 다음과 같다. 첫째, 남아가 인터넷 게임 중독 총점( $t=6.66, p<.001$ )이 높았으며, 학업관련 스트레스( $t=-3.29, p<.001$ ), 가족건강성 총점( $t=-2.82, p<.01$ )은 여아가 높았다. 학년은 6학년이 5학년에 비해 인터넷 중독 총점( $t=-3.14, p<.01$ ), 스트레스 학업관련( $t=-2.11, p<.05$ )이 높았다. 둘째, 인터넷 게임중독 총점은 일상생활 스트레스( $r=.44, p<.001$ )와 정적상관관계를 보였으며, 가족건강성의 의사소통( $r=-.35, p<.001$ )과 가족의 문제해결 수행능력( $r=-.32, p<.001$ )에서는 부적상관관계를 보였다. 셋째, 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 변인으로는 스트레스 총점( $\beta=.55, p<.001$ ), 성별( $\beta=-.29, p<.001$ ), 가족건강성의 의사소통( $\beta=-.18, p<.001$ ), 스트레스 교사관련( $\beta=-.23, p<.001$ ), 학년( $\beta=.14, p<.001$ ), 출생순위( $\beta=.11, p<.01$ ), 학교성적( $\beta=-.09, p<.05$ )이 영향력 있는 변인으로 나타났으며 그 설명력은 38%였다.

본 연구결과는 서울과 경기지역의 제한된 초등학생을 대상으로 하였기에 일반화하기에는 무리가 있으나, 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 변인을 알아봄으로써 아동의 게임중독을 예방하고 그 위험성을 낮출 수 있는 변인을 규명하였다는 점에서 연구의 의의가 있다고 볼 수 있다.