유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 따른 유아의 공격성과 사회적 기술, 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동의 차이

Preschoolers' Inclination Toward Internet-game Addictive Based on Aggression and Social Skills, Maternal Management Strategies for Peer Relations and Parenting Behaviors

정지나*, 김지현

한북대학교 영유아보육학과·한양사이버대학교 아동학과

Chung, Jee-Nha*, Kim, Jihyun

Dept. of Child Care and Education, Hanbuk University

Dept. of Child Studies and Education, Hanyang Cyber University

Abstract

The purpose of this study was to explore relationships between preschooler's aggression and social skills, maternal management strategies of peer relations and parenting behaviors and preschoolers' internet-game addictive inclination.

Participants included seventy-seven (77) 5 to 6-year-old preschoolers (44 boys, 33 girls) and their mothers. The Aggressive Behavior Scale (Lee & Choi, 2001), the Social Skill Rating Scale (Suh, 2004), the Maternal Parenting Behaviors Scale (Rhu & Lee, 2007) and the Parental Involvement Checklist (Park, 2001) were used in this study. The Internet Game Addiction Scale (Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion, 2006) was used to identify higher and lower addictive level of internet-game inclination. Collected data were analyzed by descriptive statistics and t-test.

Major findings revealed that preschooler's social skills, maternal management strategies of peer relations and parenting behaviors showed a predictable correlation to preschooler's internet-game addictive inclination.

Keywords: internet-game addictive inclination, aggression, social skills, management strategies of peer relations, parenting behaviors

I. 서론

21세기 현대사회는 인터넷이라는 매체를 활용하여 정보를 수집하고 이를 바탕으로 새로운 지식을 창출하는 지식정보화 사회이다. Korea Internet & Security Agency(2007)의 조사에 의하면, 초등학교의 인터넷 이용

률은 2000년 63.7%에서 2006년 말 97.6%로 급증하는 것으로 나타났으며, 만 3~5세 유아의 경우도 51.4%가 인터넷을 이용하는 것으로 나타났다. 이는 유아 두 명 중 한 명이 인터넷을 이용했음을 나타내는 것으로 인터넷이 유아의 생활 속에 깊숙이 자리 잡게 되었음을 시사하는 것이다.

* Corresponding Author : Chung, Jee-Nha
Tel : 031-860-1454, Fax : 031-860-1459
Email : jeenha@hanbuk.ac.kr

인터넷은 현대사회의 필수적인 도구이며 기존 교실에서는 이루어질 수 없었던 다양한 학습활동과 학습 환경을 가능하게 해주지만(Jacobson & Jacobson, 1997), 인터넷이 미치는 부작용 또한 매우 심각하게 나타나고 있다. 인터넷의 대표적인 역기능적 현상으로 인터넷 중독증을 들 수 있는데(Cho & Bang, 2003), 특히 아동과 청소년은 인터넷 게임에 지나치게 몰두하여 심각한 심리적, 정서적, 사회적 부작용을 경험하는 ‘인터넷 게임 중독’에 빠질 확률이 높은 것으로 보고되고 있다(Lee, 2003). 인터넷 게임 중독으로 인한 폐해는 개인만의 문제가 아닌 사회적으로 심각한 문제이며 나이의 증가에 따라 인터넷 게임 중독 수준이 심화되는 것으로 나타나기에(Kim, 2002), 인터넷 게임 중독의 예방 및 조기 중재는 아동 및 청소년의 건강한 성장과 적응 측면에서 중요하다 할 수 있다.

한편, 만 9세~만 39세의 인터넷 이용자를 대상으로 실시된 인터넷 중독 실태 조사(National Information Society Agency, 2011)에 의하면, 인터넷 중독자는 일반 사용자군보다 유아원(만 3~5세), 유치원(만 6~7세), 초등학교 저학년시기에 인터넷을 시작했다는 응답이 보다 높은 것으로 나타났다. 또한 이미 인터넷 게임 중독에 시달리고 있는 초등학교생의 인터넷 사용경력이 2~3년 정도였다는 Kim(2002)의 연구를 토대로 볼 때, 이른 시기에 인터넷 게임을 경험하는 유아가 이후 인터넷 게임 중독자로 성장할 가능성이 높음을 생각해볼 필요가 있다. 이는 인터넷 게임 중독과 관련하여 아동 및 청소년뿐 아니라 유아에게 관심을 기울일 필요성을 강조하는 것이며, 유아의 인터넷 게임 중독에 의미있는 변인을 탐색하는 것이 이후의 인터넷 게임 중독을 예방하는데 효과적일 수 있음을 의미하는 것이다.

그러나 ‘인터넷 게임 중독’이라는 용어는 게임의 몰입 정도가 과도한 수준에 이르러 심각한 신체적, 심리적 부작용을 초래하는 병리학적 상태를 의미하는 것으로, 발달 과정 중에 있는 유아에게 사용되기에는 부적절한 것으로 생각된다. Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion(2006)의 「유아동 및 청소년의 인터넷 게임 중독 척도 개발연구」 보고서에서도 유아 및 초등학교 저학년 아동의 게임중독 문제는 아동이나 청소년 및 성인들과는 달리 심각하게 보고되지 않으며, 앞으로의 발달과정을 통하여 변화된 양상을 나타낼 수 있는 가변성이 크기 때문에 인터넷 게임 행동에 기초하여 게임중독이란 안정된 진단을 내리기에 어려움이 있다고 하였다. 이에 본 연구에서는 ‘인터넷 게임 중독’을 대신하여 ‘인터넷 게임 중독

경향성’이란 용어를 사용하여 유아가 인터넷 게임 활동의 흥미와 즐거움에 빠져 인터넷 게임을 적극적으로 이용하고자 하는 정도를 살펴보고자 한다.

유아의 발달과 인터넷 게임과의 관련성을 살펴볼 때 가장 크게 관심이 부각되고 있는 발달 영역은 사회성 발달이다(Jo, 2002). 다수의 선행연구들은 인터넷 게임의 폭력성 노출과 관련하여 인터넷 게임을 많이 할수록 공격성이 증진될 수 있음을 보고하고 있다(Kim, 2002, Kim, 2002; Colwell & Payne, 2000). 이들 연구들은 Bandura의 사회학습이론에 근거하여 매체 폭력이 아동의 공격적 경향을 강화한다고 설명하고 있다. Kim(2002)은 초등학교 5, 6학년 대상의 연구에서 공격성이 게임중독과 가장 관련이 깊다고 하였으며, Kim(2002) 또한 게임중독집단아동이 비중독집단아동보다 신체, 언어, 간접적 공격성이 모두 높았음을 보고하였다. 그러나 오늘날 인터넷 게임의 시작연령이 점차 낮아져 이미 많은 유아들이 인터넷 게임을 접하고 있음에도 불구하고, 선행연구들의 연구대상은 주로 초등학교생 이상의 아동과 청소년들로 제한되어 있다. 유아를 대상으로 한 연구는 극히 미비한 실정으로, Lee(2010)는 만 4세 유아를 대상으로 컴퓨터 게임 중독 유아의 공격성이 게임에 중독되지 않은 유아들의 공격성보다 높게 나타남을 보고하였고, Chung과 Um(2006)은 만 5세 유아의 컴퓨터 게임 이용 실태 연구결과에서 남아의 16.1%가 선호하는 인터넷 게임으로 폭력적인 게임이나 전쟁게임을 선택하고 있음을 보고하였다. 이는 유아들이 그 강도는 낮을 지라도 폭력적인 게임에 상당수 노출되어 있음을 보여주는 것으로 유아가 공격성이 높아질 환경적 위험에 잠재적으로 놓여 있음을 시사하고 있다. 인터넷 게임과 관련하여 공격적 유아에 대한 조기 선별과 치료가 강조되는 이유는 생의 초기에 형성된 공격성은 이후 청소년과 성인의 비행을 가장 직접적으로 예측해 주는 주요 요인(Kang & Park, 2005)이기 때문이므로, 유아의 인터넷 게임 중독 경향성 정도에 따라 공격성이 어떻게 달라지는지를 탐색하는 경험적 연구의 필요성이 제기된다.

사회적 기술이란 다른 사람과 긍정적 관계를 유지하며 적절한 방법으로 필요한 것을 요구하는 능력, 또래에게 수용되고 성공적으로 적응하기 위해 필요한 상호작용기술, 대화기술, 친구를 사귀는 기술 및 사회적 상황에 효과적으로 대처하고 적응하는 능력을 의미한다(Sim, 2002). 인터넷 게임 중독자들은 인터넷 게임을 하는데 과도한 시간을 사용하게 되어 또래들과 어울릴 시간이 줄어들게 되고, 대인관계 속에서 경험할 수 있는 다양한 문제들을 해

결할 사회적 기술을 습득할 기회를 놓치게 되어 대인관계가 악화된다고 볼 수 있다. 실제로 Chiu *et al.*(2004)은 대만 아동과 청소년들을 대상으로 인터넷 게임 중독이 사회적 기술에 부적인 영향을 미침을 보고한 바 있으며, Kang과 Lee(2010)는 중학생 1, 2, 3학년 남학생 930명을 대상으로 청소년의 온라인 게임중독과 대인관계, 사회불안과의 관계에서 적대감과 사회적 기술의 역할을 살펴본 결과, 청소년이 게임중독에 빠지게 되면 게임중독이 적대감 수준을 상승시키거나 사회적 기술을 떨어뜨려서 간접적으로 청소년의 대인관계를 악화시키고 사회불안 수준을 상승시킨다고 보고하였다. 이들은 이러한 결과가 대인관계, 사회불안에 있어 사회적 기술이 중요한 요인으로 작용할 수 있음을 의미하는 것으로 사회적 기술을 증진시키는 중재전략의 필요성을 제안한 바 있다. 현재까지 유아의 사회적 기술과 인터넷 게임 중독 경향성을 함께 살펴본 연구는 전무한 실정이지만, 유아기에 타인과의 상호작용을 통해 습득한 사회적 기술은 이후의 사회적 관계와 사회적 행동의 근간이 되기에(Lee, 2010) 인터넷 게임중독의 예방 및 중재 프로그램의 개발을 위해서도 인터넷 게임에 몰입하는 유아에게 어떠한 사회적 기술이 부족한지를 살펴볼 필요가 있다.

한편, 유아의 사회성 발달과 인터넷 게임 중독 경향성을 논하는데 있어서 어머니의 역할과 행동은 의미있는 요소로 고려될 수 있다. 일반적으로 인터넷 게임은 또래와의 상호작용의 기회를 박탈하여 사회성 발달을 저해하는 것으로 보고되고 있다(Colwell & Payne, 2000). 즉, 인터넷 게임을 많이 할수록 실제 인물보다 가상적 인물과의 상호작용에만 몰두하게 되어 결과적으로는 현실감이 감소되고 사회적 고립을 경험하게 된다(Provenzo, 1992)는 것이다. 그러나 최근에는 유아의 사회성 발달을 위해 어머니가 자녀의 또래관계에 적극적으로 개입하여 그들을 지도, 감독하거나 관리하는 행동에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다(Kim, 2006; Park, 2001; Choi, 2004). Ladd *et al.*(1993)은 유아의 또래관계를 향상시키고자하는 뚜렷한 목적을 가진 어머니의 직접적인 행동을 또래관계에 대한 어머니의 관리전략이라고 하였으며, Park(2001)는 어머니가 아동에게 또래와 상호작용하는 기회를 빈번히 마련해주고 또래와 상호작용하는 상황을 감독하는 빈도가 많을수록 아동의 또래유능성이 높고 또래집단 수용도가 높음을 보고하였다. 만 3~5세를 대상으로 한 Kennedy(1992)의 연구에서도 어머니가 자녀의 친구관계에 대한 관심이 부족할수록 유아의 또래들에게 수

용되지 못하는 것으로 나타났다. 유아의 인터넷 게임 중독 경향성과 어머니의 또래관계 관리전략의 관계를 직접적으로 살펴본 연구는 없지만 이러한 연구결과들을 통해 유추해볼 때, 비록 유아가 인터넷 게임을 경험하고 있더라도 어머니가 유아의 사회성발달에 관심을 갖고 또래 접촉 기회를 많이 제공해주며 감독하는 전략을 자주 사용할수록 유아의 인터넷 게임 경향성 정도가 낮을 것으로 예측해볼 수 있다.

또한 어머니는 유아에게 있어 가장 중요한 일상적인 상호작용 대상자이기에 어머니의 양육행동과 유아의 인터넷 게임 중독 경향성과의 관계를 살펴보는 경험적 연구들이 이루어지고 있다. Kim(2010)은 초등학교 4, 5, 6학년 아동 146명을 대상으로 인터넷 게임 중독 수준에 따른 어머니 양육행동의 차이를 살펴본 결과, 인터넷 게임 중독이 낮은 집단의 어머니가 인터넷 게임 중독이 높은 집단의 어머니보다 아동의 일상생활에 대한 한계를 적절하게 설정해주고 지도해주는 것으로 나타났다. 또한 Lee(2010)는 인터넷 게임에 대해 어머니가 합리적으로 지도하고 애정적이고 반응적으로 양육할수록 유아의 게임 몰입성 수준이 낮다고 보고하였다. 이는 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 있어서 어머니의 역할이 상당히 중요하며, 특히 어머니의 긍정적 양육행동이 유아의 인터넷 게임 중독을 예방하는 보호요인으로 작용할 수 있음을 시사해주고 있다. 특히 자율성과 주도성이 발달하는 유아기에는 적절한 제한을 설정하고 애정적이고 합리적으로 반응하는 어머니 양육태도의 중요성이 다른 어떤 시기보다 강조되기에 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 따라 어머니의 양육행동에 차이가 있는지에 대한 구체적인 정보수집이 필요하다 고 본다.

이에 본 연구는 유아의 인터넷 게임 중독 경향성의 관련요인으로써 유아의 개인내적 요인인 공격성과 사회적 기술, 그리고 개인외적 요인인 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동을 포괄적으로 살펴보고자 한다. 유아는 아직 신체적, 심리적으로 성숙되지 않아 현실세계와 다른 인터넷의 가상세계에서 일어나는 일들에 대한 판단력이 미숙하기 때문에 인터넷 게임에 의한 부작용의 영향을 가장 크게 받을 수 있는 위험 요인을 안고 있다(Jang & Lee, 2007). Brenner(1997)도 성장단계에 놓인 유아가 인터넷 게임에 과도하게 노출될 경우 사회성 발달과 정체성 확립에 장애를 초래하는 등 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓게 될 위험이 높다고 지적했지만 지금까지 인터넷 게임 중독 관련 연구들은 그 대상이 주로 아동과 청소년에 한

정되어 있다. 따라서 본 연구에서는 유아를 대상으로 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단과 높지 않은 집단을 선정하여 집단에 따라 개인내적 요인과 개인외적 요인이 어떠한 차이를 보이는지를 살펴보고자 하며, 이를 위한 기초 자료로 가정 내 인터넷 게임 사용실태를 조사해보고자 한다. 이러한 연구는 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 이해를 높일 것이며, 인터넷 게임이 생활 속에 깊숙이 자리 잡은 현실 환경을 반영하여 유아의 인터넷 게임 중독의 예방적 틀을 모색해볼 수 있는 기초 자료가 될 것이다.

이상의 필요성과 목적에 따라 설정한 연구문제는 다음과 같다.

1. 유아의 인터넷 중독 경향성 정도에 따라 인터넷 게임 사용실태는 어떠한가?
2. 유아의 인터넷 중독 경향성에 따라 유아의 공격성과 사회적 기술, 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동은 차이가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 서울과 경기도 소재의 1개의 유치원과 2개의 어린이집에 다니고 있는 만 5, 6세 유아 77명(남아 44명, 여아 33명: 만 5세 20명, 만 6세 57명)과 그들의 어머니를 대상으로 하였다. 연구대상으로 만 5, 6세 유아를 선

정한 이유는 유아들이 컴퓨터 게임을 시작하는 연령은 만 3세이나, 만 5세 유아의 73.8%가 온라인 게임을 하고 있다고 보고한 선행연구 결과(Kang, 2005)에 근거하여 이 시기부터 인터넷 게임에 대한 중독 경향성을 확인할 수 있을 것이라고 판단하였기 때문이다.

연구대상 선정을 위하여 서울과 경기도에 위치한 유치원과 어린이집 세 곳을 임의 선정한 후 만 5, 6세 유아 129명의 어머니를 대상으로 유아 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 설문지를 실시하였다. 설문결과를 바탕으로 인터넷 게임 중독 경향성 점수가 상위 30%에 해당하는 집단과 하위 30%에 해당하는 집단을 선정하였으며(Table 1 참조), 연구대상의 일반적 특성을 제시하면 <Table 2>와 같다.

2. 측정도구

1) 인터넷 게임 중독 경향성

유아 인터넷 게임 중독 경향성을 측정하기 위하여 Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion(2006)에서 개발한 「유아 인터넷 게임 중독 경향성 척도」를 사용하였다. 본 척도는 게임 환경 특성 4문항, 게임 지향적 생활 행동특성 9문항, 금단과 정서경험 행동특성 5문항의 총 18문항으로 구성되어 있으며, ‘우리 아이가 게임을 하는 데 보내는 시간이 얼마나 되는지 알고 있다’, ‘우리 아이는 친구들과 만나는 것보다 집에서 게임하는 것을 더 좋아한다’, ‘우리 아이는 게임을 못하게 하면 불안해하거나 다른 일에 의욕을 보이지 않는다’ 등의 문항들이 포함되어 있다.

(Table 1) Internet-game inclination score

variable	Lower level group		Higher level group	
	of internet-game		of internet-game	
	inclination(N=39)		inclination(N=38)	
	M (SD)		M (SD)	
internet-game inclination	18.89 (0.94)		26.74 (2.98)	

1) 인터넷 게임 중독 경향성 점수를 기준으로 상위 30% 집단과 하위 30% 집단으로 분류한 근거는 초등학교 아동을 대상으로 인터넷 게임 중독 상하집단에 따라 개인내·외적 요인에 차이가 있음을 밝힌 Kim과 Han(2010)의 연구에 토대를 두고 있다. 또한 일반적으로 아동의 문제행동 및 공격성의 경향성 차이를 살펴보기 위하여 연구대상의 상위 30% 집단과 하위 30% 집단을 선정하여 집단별 특성을 비교하는 방법이 사용되고 있다(Crick, 1995, 1996).

<Table 2> Characteristics of Participants

(N = 77)

		Lower level group of internet-game inclination(N=39)		Higher level group of internet-game inclination(N=38)	
		frequency(%)		frequency(%)	
Gender	boy	16	(41.0)	28	(73.7)
	girl	23	(59.0)	10	(26.3)
Family income type	single-income	28	(71.8)	16	(42.1)
	double-income	11	(28.2)	22	(57.9)
Maternal education	high school	13	(33.3)	22	(56.8)
	college	25	(64.1)	16	(43.2)
	graduate school	1	(2.6)	0	(0.0)
Paternal education	high school	11	(28.2)	22	(56.8)
	college	26	(66.7)	16	(43.2)
	graduate school	2	(5.1)	0	(0.0)
monthly family Income	₩1,000,001 ~2,000,000	3	(7.7)	6	(15.8)
	₩2,000,001 ~3,000,000	11	(28.2)	18	(47.4)
	₩3,000,001 ~4,000,000	12	(30.8)	4	(10.5)
	₩4,000,001 ~5,000,000	8	(20.5)	4	(10.5)
	more than ₩5,000,000	5	(12.8)	6	(15.8)

각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘항상 그렇다’(4점)까지의 4점 척도로 측정하였으며, 점수가 높을수록 유아의 인터넷 게임 중독 경향성이 높음을 의미한다. 문항 간 내적 합치도에 의한 신뢰도 Cronbach's α 는 게임 환경 특성 .76, 게임 지향적 생활 행동특성 .83, 금단과 정서경험 행동특성 .67이었다.

2) 유아의 공격성

유아의 공격성을 측정하기 위하여 전국의 만 4, 5, 6세 1,205명을 대상으로 타당화되어진 Lee와 Choi(2001)의 반사회적 행동 평가 척도(Antisocial Behavior Scale) 중 공격성 요인만을 추출하여 사용하였다. 공격성 척도는 적

대적 공격성 12문항, 관계적 공격성 6문항의 총 18문항 4점 척도로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 유아의 공격성이 높다는 것을 의미한다. 본 척도는 교사가 평소 유아가 보이는 행동을 근거로 평정하는 것으로, 공격성 척도의 Cronbach's α 는 적대적 공격성 .96, 관계적 공격성 .97이었다.

3) 유아의 사회적 기술

유아의 사회적 기술을 측정하기 위하여 Grasham과 Elliot(1990)의 SSSR(Social Skill Rating Scale)을 번안하여 타당화한 Suh(2004)의 교사용(Teacher Form Preschool Level) 사회적 기술 척도를 사용하였다. 교사 평정용(SSRS-TF) 척도는 협력성 9문항, 주장성 7문항,

자기통제 5문항의 21문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘정말 그렇다(4점)’까지의 4점 척도로 측정하였으며, 점수가 높을수록 각 요인에 해당하는 사회적 기술 특성이 높은 것을 의미한다. 사회적 기술 척도의 Cronbach's α 는 협력성 .81, 주장성 .85, 자기통제 .82로 전체는 .88이었다.

4) 어머니의 양육행동

어머니의 양육행동을 측정하기 위하여 Ruy와 Lee (2007)의 질문지를 사용하였다. 이 척도는 애정 7문항, 거부 9문항, 과보호 7문항, 일관성 7문항의 총 29문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다’(5점)까지의 5점 척도로 측정하였으며 부정적 문항의 경우 역산 처리하였다. 어머니 양육행동 척도의 Cronbach's α 는 애정 .89, 거부 .89, 과보호 .81, 일관성 .72이었으며, 점수가 높을수록 각 요인에 해당하는 양육행동을 높게 보임을 의미한다.

5) 어머니의 또래관계 관리전략

어머니의 또래관계 관리전략을 측정하기 위하여 Cohen(1989)의 Parental Involvement Checklist(PIC)를 번안·수정하여 사용한 Park(2001)의 질문지를 사용하였다. 이 척도는 중개·감독 12문항, 조연·관심 12문항의 총 24문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 한 달 동안 자녀의 또래관계를 촉진하기 위한 개입행동을 얼마나 자주 했는지에 대해 ‘전혀 안 함(1점)’에서 ‘1주일에 여러 번’(6점)까지의 6점 척도로 응답하게 되어 있으며, 점수가 높을수록 유아의 또래관계를 향상시키기 위한 노력을 많이 하였음을 의미한다. 어머니 또래관계 관리전략 척도의 Cronbach's α 는 중개·감독과 조연·관심 모두 .88로 나타났다.

3. 연구절차

본 조사는 서울시와 경기도에 위치한 1개 유치원과 2개 어린이집의 만 5, 6세 유아 180명과 그들의 어머니를 대상으로 실시하였다. 어머니용 질문지는 유아 인터넷 게임 중독 경향성, 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동에 대한 문항들로 구성되었으며, 질문지는 기관에 다니는 유아를 통해 어머니들에게 전달하고 회수하였다. 교사용 질문지는 유아의 공격성과 사회적 기술에 대한 문항들로

구성되었으며, 해당 학급의 교사가 평소 유아가 보이는 행동을 근거로 평정하도록 하였다.

어머니와 교사에게 각각 180부의 질문지를 배부하였으나 어머니용 질문지는 135부, 교사용 질문지는 180부 회수되었고, 어머니용과 교사용 질문지가 모두 수거된 135부 중 응답내용이 불충분한 경우를 제외하고 129부가 분석 가능하였다. 이 중 유아의 인터넷 게임 중독 경향성에 따른 상하집단을 선정하기 위하여 인터넷 게임 중독 경향성 점수가 상위 30%에 속하는 유아 38명과 하위 30%에 속하는 유아 39명, 총 77명이 최종적으로 분석에 사용되었다.

4. 자료분석

수집된 자료는 SPSS 18.0 윈도우용 프로그램을 이용하여 다음과 같은 방법으로 분석하였다. 첫째, 연구대상의 일반적 특성과 유아 인터넷 게임 중독 경향성 상하집단의 가정 내 인터넷 게임 사용실태를 살펴보기 위하여 빈도와 백분율을 산출하였다.

둘째, 유아 인터넷 게임 중독 경향성 상하집단에 따라 유아의 공격성과 사회적 기술, 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동에 차이가 있는지 살펴보기 위해 t 검증을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 가정 내 인터넷 게임 사용실태

유아의 인터넷 게임이용실태를 인터넷 게임 중독 경향성 점수가 상위 30%에 해당하는 집단과 하위 30%에 해당하는 집단을 구분하여 그 실태를 살펴보았다.

1) 인터넷 게임 시작 연령

유아의 인터넷 게임 시작 연령에 대한 문항을 분석한 결과는 <Table 3>에 제시하였다. 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 ‘만 5세에 시작하였다’가 20명(51.3%)으로 가장 많았으며, ‘만 3세~만 4세에 시작하였다’의 응답은 4명(10.3%)이었다. ‘만 2세~만 3세에 시작하였다’의 응답은 1명(2.6%)이었고 아직 안 한다는 응답 비율도 11명(28.2%)이었다.

인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 ‘만 5세에 시작하였다’가 30명(78.9%)이었고 ‘만 3세~만 4세에

시작하였다'의 응답은 6명(15.8%)이었다. '만 2세~3세에 시작하였다'의 응답은 1명(2.6%)이었으며 아직 안 한다고 응답한 비율은 없었다.

〈Table 3〉 Age starting to use internet-game
(N = 77)

age	Group	Lower level group of internet-game inclination(N=39)	Higher level group of internet-game inclination(N=38)
		frequency(%)	frequency(%)
2~3 years old		1 (2.6)	1 (2.6)
3~4 years old		4 (10.3)	6 (15.9)
5 years old		20 (51.3)	30 (78.9)
not used yet		11 (28.2)	0 (0.0)
missing		3 (7.6)	1 (2.6)
total		39 (100)	38 (100)

2) 인터넷 게임 사용 횟수

유아의 인터넷 게임 사용 횟수에 대한 문항을 분석한 결과는 <Table 4>에 제시하였다. 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 가장 많은 대답이 나온 횟수는 '일주일에 1~2회 사용한다'로 16명(41.0%)이었다. '일주일에 3~4회 사용한다'의 응답은 6명(15.4%)이었고, '일주일에 5~6회 사용한다'의 응답은 2명(5.1%)이었고, '매일 사용한다'는 응답은 1명(2.6%)이었다.

〈Table 4〉 Times to use internet-game per week
(N = 77)

Usage	Group	Lower level group of internet-game inclination(N=39)	Higher level group of internet-game inclination(N=38)
		frequency(%)	frequency(%)
1~2 times per week		16 (41.0)	13 (34.2)
3~4 times per week		6 (15.4)	17 (44.7)
5~6 times per week		2 (5.1)	3 (7.9)
everyday		1 (2.6)	4 (10.6)
missing		14 (35.9)	1 (2.6)
total		39 (100)	38 (100)

인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 가장 많은 대답이 나온 횟수는 '일주일에 3~4회 사용한다'로 17명(44.7%)이었다. 그 다음으로 '일주일에 1~2회 사용한다'의 응답이 13명(34.2%)이었고, '일주일에 5~6회 사용한다'의 응답은 3명(7.9%)이었으며, '매일 사용한다'는 응답은 4명(10.6%)이었다.

3) 인터넷 게임 사용시간

유아의 인터넷 게임 사용시간을 분석한 결과는 <Table 5>에 제시하였다. 일주일동안 유아가 인터넷 게임을 사용하는 총 시간을 주관식으로 기록하도록 한 후 1시간 간격으로 빈도수를 나누어 정리하였다.

〈Table 5〉 Hours to use internet-game per week
(N = 77)

Hours	Group	Lower level group of internet-game inclination(N=39)	Higher level group of internet-game inclination(N=38)
		Frequency(%)	Frequency(%)
less than 1 hour		7 (18.0)	4 (10.6)
1-2 hour		10 (25.7)	13 (34.2)
2-3 hour		5 (12.8)	11 (29.0)
3-4 hour		2 (5.1)	0 (0.0)
4-5 hour		1 (2.6)	0 (0.0)
5-6 hour		0 (0.0)	4 (10.5)
6-7 hour		0 (0.0)	3 (7.9)
more than 7 hour		0 (0.0)	2 (5.2)
missing		14 (35.8)	1 (2.6)
total		39 (100)	38 (100)

인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 가장 많은 대답이 나온 사용시간은 '1시간 이상~2시간 미만 사용한다'라고 응답한 경우로 10명(25.7%)이었다. 그 다음으로 '1시간 미만 사용한다'의 경우가 7명(18.0%)이었고 '2시간 이상~3시간 미만 사용한다'의 경우가 5명(12.8%), '3시간 이상~4시간 미만 사용한다'의 경우 2명(5.1%), '4시간 이상~5시간 미만 사용한다'는 응답의 경우 1명(2.6%)이었다. 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 일주일에 5시간 이상 사용한다고 응답한 경우

는 없었다.

인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 가장 많은 대답이 나온 사용시간은 '1시간 이상~2시간 미만 사용한다'라고 응답한 경우로 13명(34.2%)였다. 그 다음으로 많은 응답을 한 경우는 '2시간 이상~3시간 미만 사용한다'로 11명(29.0%)이었다. '1시간 미만을 사용한다'라고 응답한 경우는 4명(10.6%)이었고, '5시간 이상~6시간 미만 사용한다'의 경우 4명(10.5%), '6시간 이상~7시간 미만 사용한다'의 경우 3명(7.9%), '7시간 이상 사용한다'의 경우 2명(5.2%)으로 조사되었다.

4) 인터넷 게임 사용동료

유아의 인터넷 게임 사용동료에 대한 문항을 분석한 결과는 <Table 6>에 제시하였다. 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 가장 많은 대답이 나온 인터넷 게임 사용 동료는 '형제/자매와 같이 한다'로 17명(43.6%)이었으며, '부모와 같이 한다'는 응답은 5명(12.8%)이었고, '혼자 한다'는 응답은 3명(7.7%)이었다. '친척과 같이 한다'와 '친구와 같이 한다'는 응답비율은 없었다.

인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 가장 많은 대답이 나온 인터넷 게임 사용동료는 '형제/자매와 같이 한다'로 21명(55.3%)이었으며, '혼자 한다'는 응답은 7명(18.4%), '부모와 같이 한다'는 응답은 2명(5.3%)이었다. '친척과 같이 한다'와 '친구와 같이 한다'는 응답비율은 각각 1명(2.6%)였다.

<Table 6> Colleague of internet-game

(N = 77)

Colleague	Group	Lower level group of internet-game inclination(N=39)	Higher level group of internet-game inclination(N=38)
		Frequency(%)	Frequency(%)
friend		0 (0.0)	1 (2.6)
parent		5 (12.8)	2 (5.3)
sibling		17 (43.6)	21 (55.3)
relative		0 (0.0)	1 (2.6)
by oneself		3 (7.7)	7 (18.4)
missing		14 (35.9)	6 (15.8)
total		39 (100)	38 (100)

2. 유아의 인터넷 게임 중독 경향성 정도에 따른 유아의 공격성과 사회적 기술, 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동의 차이

유아의 인터넷 게임 중독 경향성 정도에 따른 유아의 공격성과 사회적 기술, 어머니의 또래관계 관리전략 및 양육행동의 차이를 살펴보기 위해 인터넷 중독 경향성 상위 30% 집단, 하위 30% 집단을 나누어 차이를 살펴보았다<Table 7 참조>.

유아의 공격성과 사회적 기술, 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동이 인터넷 게임 중독 경향성 정도에 따라 차이가 있는지 살펴보기 위해 t 검정을 실시하였다. 유아의 공격성의 경우 인터넷 게임 중독 경향성 상, 하 집단에 따른 차이가 나타나지 않았다. 유아의 사회적 기술의 경우에는 협력성($t = 2.05, p < .05$)에서 차이가 나타났다. 이는 인터넷 게임 중독 경향성 정도가 낮은 유아의 경우 인터넷 게임 중독 경향성 정도가 높은 유아보다 협력적인 사회적 기술을 많이 보이는 것을 의미한다.

어머니의 또래관계 관리전략의 경우 조언 관심에서 인터넷 게임 중독 경향성 상 하 집단에 따른 차이가 나타났다($t = 3.18, p < .01$). 이는 인터넷 게임 중독 경향성 정도가 낮은 집단 유아의 어머니가 인터넷 게임 중독 경향성 정도가 높은 집단 유아의 어머니보다 또래 관계를 향상시키기 위한 조언과 관심을 더 많이 보이는 것을 의미한다.

어머니의 양육행동의 경우 애정($t = 4.28, p < .001$), 거부($t = -2.75, p < .01$), 일관성($t = 3.48, p < .01$)의 하위 영역에서 인터넷 게임 중독 경향성 상하 집단에 따른 차이가 나타났다. 이는 인터넷 게임 중독 경향성 정도가 낮은 유아의 어머니가 인터넷 게임 중독 경향성 정도가 높은 유아의 어머니보다 애정적 양육행동과 일관성 있는 양육행동을 많이 보이고 거부적 양육행동을 적게 보이는 것을 의미한다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아의 인터넷 게임 사용실태를 살펴보고, 유아의 인터넷 중독 경향성 정도에 따라 유아의 공격성과 사회적 기술, 어머니의 또래 관계 관리 전략과 양육

〈Table 7〉 Means, Standard Deviation, and t-values of Variables by preschoolers' internet-game addictive inclination (N = 77)

Variables		Lower level group of internet-game inclination (N=39)	Higher level group of internet-game inclination (N=38)	t
		M(SD)	M(SD)	
Aggression	overt aggression	16.2(6.5)	18.3(7.1)	-1.36
	relational aggression	9.5(4.1)	10.8(5.0)	-1.31
Social skills	cooperation	29.7(4.6)	27.5(5.0)	2.05*
	self-control	21.4(3.0)	19.9(4.2)	1.75
	assertion	15.2(2.7)	14.8(2.9)	0.53
Maternal Management Strategies of peer relations	advice/ attention	48.5(9.4)	40.1(13.4)	3.18**
	mediation/ supervision	34.6(11.5)	31.3(12.1)	1.22
Maternal Parenting Behaviors	affection	28.3(4.4)	24.6(3.1)	4.28***
	refusal	19.1(5.8)	22.5(5.2)	-2.75**
	overprotection	17.7(5.2)	17.2(3.6)	0.52
	consistency	25.5(4.1)	22.6(3.2)	3.48**

* $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

행동에서 어떠한 차이가 있는지를 살펴보고자 하였다. 본 연구에서 나타난 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 유아의 인터넷 게임 사용실태를 조사한 결과, 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 39명 중 25명인 64.2%가 인터넷 게임을 하고 있었으며, 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 38명 중 37명인 97.4%가 인터넷 게임을 하고 있는 것으로 나타났다. 인터넷 게임 사용실태를 조사한 선행연구의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단과 낮은 집단을 구분하여 분석한 연구가 거의 없기 때문에 직접적인 비교는 불가능하지만 본 연구의 결과는 인터넷 게임 사용률이 평균 70% 이상이라고 보고한 많은 연구들과 일치하는 결과를 나타내었다(Kang, 2005; Kim, 2001; Cho & Kim, 2010). Kang(2005)의 연구에서는 유아의 온라인 게임 사용률이 73.8%로 보고하였고 Kim(2001)의 연구에서는 75.0%의 유아가 컴퓨터 게임을 사용하는 것으로 보고하였으며, Cho와 Kim(2010)의 연구에서는 전체 응답자 221명 중 74.7%인 165명이 사용하고 있는 것으로 나타났다.

각 가정마다 초고속 인터넷 망이 보급되어 인터넷 사용률이 높아지고 있으며, 인터넷은 주로 학습 및 교육의 목적으로 사용한다고 보고하고 있다(Cho & Kim, 2010). 그러나 이러한 높은 인터넷 사용률과 함께 유아의 인터넷 게임 사용률이 70% 이상으로 나타나고 있는 점, 그리고 만 5세에 인터넷 게임을 시작하는 유아가 과반수 이상을 차지하고 있는 현 실태는 이 시기부터 유아들을 대상으로 한 바람직한 인터넷 사용에 대한 교육이 진행되어야 함을 시사한다. 특히 교육 및 학습목적으로 인터넷을 사용하다가 인터넷 게임에 익숙해지는 경우가 빈번하게 일어나고 있기에 이러한 부분에서 가정 및 유아교육기관에서의 적절한 관리 감독이 필요한 실정이다.

유아의 인터넷 게임 사용 횟수는 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 ‘일주일에 1~2회 사용한다’라고 응답한 경우가 41.0%로 가장 많았으며, 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 ‘일주일에 3~4회 사용한다’라는 응답이 44.7%로 가장 많았다. 인터넷 게임 사용시간의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의

경우 '1시간 이상~2시간미만 사용한다'라고 응답한 경우가 25.7%로 가장 많았고, 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단과 마찬가지로 '1시간 이상~2시간미만 사용한다'라고 응답한 경우가 34.2%로 가장 많았다. 그러나 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단보다 인터넷 게임중독 경향성이 높은 집단의 경우 '2시간 이상~3시간미만 사용한다'와 '5시간 이상~6시간미만 사용한다'와 같이 사용시간이 긴 경우에 응답한 경우가 더 많았다.

이와 같은 결과는 인터넷 게임 사용 시간 및 횟수를 조사한 선행연구와 비슷한 경향을 보이는 것이지만 사용횟수 및 시간 측면에서 선행연구보다 사용횟수가 늘어나고 시간이 길어진 것을 관찰할 수 있다. 2005년 Kang의 연구에 따르면 인터넷 게임 이용에서 가장 높은 빈도수가 '주 1회~2회 사용하고, 1회 이용시간이 1시간 미만'이라고 하였고, 2010년의 Cho와 Kim의 연구에서는 유아의 인터넷 게임 사용횟수 및 시간은 '일주일에 1회-2회 사용한다.'와 '일주일에 1시간미만 사용한다.'가 전체 응답자의 절반 이상의 수준으로 가장 높은 빈도수를 나타냈었다. 그러나 본 연구에서는 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우도 '일주일에 3~4회 사용한다'는 비율이 15.4%였고 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우는 44.7%로 나타났다. 사용시간의 경우도 인터넷 중독 경향성이 낮은 집단의 경우 '1시간~2시간미만 사용한다'라고 응답한 비율이 25.7%, 중독 경향성이 높은 집단의 경우 34.2%인 것으로 나타나 초고속 인터넷 망의 보급과 함께 다양한 스마트 기기의 보급으로 인해 인터넷 게임에 노출되는 비율이 증가하고 있는 것으로 추측해 볼 수 있다.

인터넷 게임 사용동료의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단의 경우와 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 경우 모두 형제자매와 같이 한다고 응답한 경우가 43.6%, 55.3%로 가장 높았다. 이는 선행연구와 유사한 결과로 부모보다는 형제, 자매와 인터넷 게임을 하는 비율이 높으며 게임을 하는 과정에서 형제자매가 부모보다는 편안한 의사소통의 대상이 되기 때문으로 해석할 수 있다. 그러나 인터넷 및 인터넷 게임을 처음 접하는 유아기에 형제자매보다는 부모가 게임 동료가 되어 주어 유아에게 게임에 맹목적으로 빠지지 않게 하며, 부모가 적절한 기준으로 게임을 평가하고 적절한 게임을 선택해 주고 지속적으로 관리감독을 해 줄 필요가 있다.

둘째, 사회적 기술의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이

낮은 유아의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 유아보다 사회적 기술 하위 요인 중 협력성이 높은 것으로 나타났다. 이는 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단과 낮은 집단에서 사회적 기술 중 협력성에 차이가 있는 것으로 인터넷 게임에 몰입하는 유아의 경우 사회적 기술 중 협력성이 부족하다는 것을 의미한다.

인터넷 게임이 유아의 발달에 미치는 영향에서 많은 연구자들이 관심을 두고 있는 부분이 사회성 발달 부분이다 (Jo, 2002). 중학생을 대상으로 한 Kang과 Lee (2010)의 연구에서는 중학생의 온라인 게임중독과 대인관계와의 관계에서 사회적 기술이 매개적 역할을 하는 것으로 보고하였다. 컴퓨터 게임중독과 청소년의 사회적 관계를 분석한 Lee와 Chae(2006)의 연구에서도 컴퓨터 게임에 중독된 청소년들의 사회적 관계가 비중독 청소년들의 사회적 관계에 비해 부정적이라고 보고하고 있다. 유아를 대상으로 인터넷 게임 중독 경향성과 사회적 기술의 관계를 직접적으로 살펴본 연구는 별로 없지만, 유아 대상 연구를 분석해 보면 컴퓨터 활용과 역기능에 대해 분석한 Kang과 Cho(2007)는 연구에서 인터넷 중독인 유아의 경우 대인관계에서 참을성이 부족하다고 보고하였다. 컴퓨터게임 중독 이행과 사회적 관계를 살펴본 Lee(2010)의 연구에서는 사전검사에서 컴퓨터 게임 중독 수준을 보이다가 사후검사에서 안정수준으로 확인된 안정이행집단의 경우 사후 검사에서 높은 친밀감을 보인다고 보고하고 있고, 중독이행집단과 중독지속집단의 경우 낮은 수준의 친밀감을 보이고 있어 안정이행집단의 경우 게임중독에서 벗어나면서 또래집단의 수용이 높아지는 것으로 해석하고 있다. 유아를 대상으로 인터넷 게임중독 경향성과 사회적 관계를 살펴본 연구에서 나온 결과들과 본 연구에서 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 유아의 사회적 기술 중 협력성이 부족하다는 연구 결과는 인터넷 게임 중독 경향성을 보이는 유아를 도와 줄 수 있는 사회적 기술 중재프로그램 개발에 기초적인 자료가 될 수 있을 것이다.

셋째, 어머니 또래관계 관리 전략의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 유아의 어머니가 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 유아의 어머니보다 조언 관심을 더 많이 하고 있는 것으로 나타났다. 최근에 유아의 사회성 발달을 위해 어머니가 자녀의 또래관계에 적극적으로 개입하여 자녀의 또래관계를 지도, 감독하거나 관리하는 행동에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있는데, Park(2001)는 어머니가 아들에게 또래와 상호작용하는 기회를 빈번히 마련해주고 또래와 상호작용하는 상황을 감독하는 빈도가

많을수록 아동의 또래유능성이 높고 또래집단의 수용도가 높다고 보고하였다. 또래관계가 긍정적이지 못해 인터넷 게임중독이 발생하는 것인지 인터넷 게임중독이 심해 또래관계에 참여하는 빈도가 줄어들고 그래서 부정적인 또래관계를 경험하는 것인지에 대해서는 아직 명확하게 밝혀진 바는 없으나, 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 유아의 어머니가 중독 경향성이 높은 유아의 어머니보다 조언 관심을 더 많이 하고 있다고 나타난 본 연구결과를 바탕으로 유아의 또래관계에 대한 어머니의 지속적 관심 및 적극적인 관여가 인터넷 게임 중독 경향성을 줄이는데 필요하다고 해석해 볼 수 있다. 또한 한국인터넷진흥원의 2011년 인터넷중독실태조사에서 저소득층 아동·청소년의 인터넷 중독률이 전체 아동·청소년 인터넷 중독률보다 두 배 가량 높은 것으로 보고하고 있다. 이와 같이 인터넷 게임 중독률에 계층차이가 나타난 결과는 인터넷 게임의 부작용에 대해 보다 관심이 있고 자녀에게 시간적으로나 경제적으로 관리 감독을 할 수 있는 중류층의 경우 인터넷 중독률이 낮게 나타난 것으로 해석해 볼 수 있다. 따라서 직접적으로 인터넷 게임 중독 경향성을 낮추기 위한 방안으로 어머니의 관리감독에 대한 측면을 살펴보고 간접적으로 또래관계를 증진시켜 인터넷 중독 경향성을 낮추는 방안으로 어머니의 또래관계 관리감독 측면을 살펴보는 후속 연구가 필요하다.

넷째, 어머니 양육행동의 경우 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 유아의 어머니가 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 유아의 어머니보다 애정적 양육행동과 일관성 있는 양육행동을 더 많이 보이며 거부적 양육행동을 적게 보이는 것으로 나타났다. 이는 어머니의 양육행동과 인터넷 게임 중독 경향성을 살펴본 선행연구결과와 일치하는 것으로 Lee(2010)은 인터넷 게임에 대해 어머니가 적절하게 한계를 설정하고 지도할수록, 평소에 애정적이고 반응적인 양육행동을 보일수록 유아의 게임 몰입성 수준이 낮다고 보고하고 있으며, Kim(2010)은 어머니가 일관성 있는 양육행동을 보일수록 유아의 인터넷 게임 중독 수준이 낮다고 보고하고 있다.

아직은 적은 수의 연구이지만 유아 대상 인터넷 게임 중독 경향성에 대한 연구가 이루어지고 있고 어머니의 양육행동과의 관계를 살펴본 연구들에서 어머니의 역할이 상당히 중요하며, 어머니의 긍정적인 양육행동이 유아의 인터넷 게임 중독을 예방하는 것으로 보고하고 있는 연구 결과들을 통해 인터넷 게임 중독 경향성을 낮추기 위해 부모가 할 수 있는 구체적인 양육행동을 알려주는 부모교

육 프로그램을 개발할 수 있을 것이다. 특히 긍정적인 양육행동 중 일관성 있는 양육행동의 경우 어머니의 관리감독 측면과 연결하여 유아의 인터넷 게임 중독 경향성을 줄이는 구체적인 양육행동으로 부모교육에 활용할 수 있을 것이다.

그러나 본 연구에서는 인터넷 게임 중독 경향성 정도에 따라 유아의 공격성에서는 차이가 나타나지 않았다. 이는 아동 및 청소년을 대상으로 인터넷 게임 중독과 공격성을 살펴본 연구결과들과는 일치하지 않는 결과이다(Kim, 2002, Kim, 2002; Colwell & Payne, 2000). 유아를 대상으로 살펴본 연구는 별로 없지만 Lee(2010)의 연구에서는 중독집단의 경우 그렇지 않은 유아보다 공격성점수가 높게 나왔다고 보고하고 있다. 그러나 본 연구에서는 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단의 적대적 공격성과 관계적 공격성 점수가 인터넷 게임 중독 경향성이 낮은 집단보다 높게 나왔지만 통계적으로 유의한 차이는 아니었다. 이는 유아가 인터넷 게임을 시작하여 게임을 지속한 시간이 상대적으로 짧아 아직 공격적 행동과 같은 외현적으로 부정적인 행동이 나타나지 않은 것으로 해석해 볼 수 있다. 그러나 초등학교 시기 이후부터는 인터넷 게임 중독과 공격성과의 관계가 분명히 드러나는 것으로 미루어 볼 때, 유아기부터 이에 대한 적절한 개입을 해야 할 것으로 판단된다. 또한 공격성은 폭력적인 자극에 지속적으로 그리고 반복적으로 노출되었을 때 자연스럽게 학습하여 형성되는 것으로, 후속 연구에서는 유아를 대상으로 인터넷 게임 중독 경향성과 공격성간의 관계를 살펴볼 때, 인터넷 게임을 많이 하는 것이 원인인지, 혹은 어떠한 종류의 게임을 경험하는 것이 원인인지를 살펴보는 탐색적인 연구도 필요할 것으로 보인다.

마지막으로 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 서울과 경기도 소재의 1개 유치원과 2개 어린이집에 다니고 있는 만 5, 6세 유아와 어머니를 대상으로 하였으므로 결과를 일반화하는데 유의하여야 한다. 따라서 후속연구에서는 다양한 연령과 계층을 포함한 연구가 요구된다. 둘째, 본 연구는 유아의 인터넷 게임 중독 경향성과 가정 내 인터넷 게임 사용실태에 대한 정보를 유아의 어머니에게 질문지를 의뢰하여 분석하였다. 그러나 후속연구에서는 자료의 객관성을 높이기 위해 다양한 출처로부터 정보를 수집할 필요가 있다. 예를 들어 유아를 직접 관찰하든지, 면접을 통해 중독 수준을 검사하는 등의 방법을 생각해 볼 수 있다. 셋째, 본 연구에서 인터넷 게임 중독 경향성 정도에 따라 공

격성의 차이가 나타나지 않았는데 이는 인터넷 게임을 시작해서 그 부정적인 영향이 외현적으로 나타나기까지 시간이 걸리기 때문으로 해석해 볼 수 있다. 따라서 후속연구에서는 인터넷 게임을 시작한 연령부터 얼마동안 인터넷 게임을 지속했는지 여부를 고려하여 공격성과 같은 외현적 문제가 나타나는지를 살펴볼 필요가 있다.

하지만 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 유아를 대상으로 인터넷 게임 중독 경향성이 높은 집단과 낮은 집단을 구분하여 유아의 개인내적 요인으로 공격성과 사회적 기술을, 유아의 개인외적 요인으로 어머니의 또래관계 관리전략과 양육행동에 어떠한 차이가 있는지를 살펴 보았다는데 그 의의가 크다고 할 수 있겠다.

주제어 : 인터넷 게임 중독 경향성, 공격성, 사회적 기술, 또래관계 관리전략, 양육행동

REFERENCES

- Brenner, V. (1997). *Update on the internet usage survey*. Paper presented at the Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.
- Chio, Y. J. (2004). Relationship between maternal peer management strategies and preschool children's social Competence. Unpublished doctoral dissertation, Sookmyung Women's University, Korea.
- Chiu, S., Lee, J., & Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 571-581.
- Cho, A., & Bang, H. J. (2003). The effect of parent, teacher, and friend social support on adolescents' game addiction. *Korean Journal of Youth Studies*, 10(1), 249-275.
- Cho, E. J., & Kim, J. H. (2010). Internet-game use in a family context and preschooler's internet-game addictive inclination. *Korean Journal of Human Ecology*, 19(5), 967-980.
- Chung, A. R. (2007). *The development and application of education program to prevent overindulgence of computer games in young children*. Unpublished doctoral dissertation. Kong Ju National University, Korea.
- Chung, A. R., & Um, K. Y. (2006). Analysis of current use computer games of 5 years old children. *Journal of Future Early Childhood Education*, 13(2), 89-114.
- Cohen, J. S. (1989). *Maternal involvement in children's peer relationships during middle childhood*. Unpublished Doctoral Dissertation. University of Waterloo, Canada.
- Colwell, J. & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91(3), 295-313.
- Crick, N. R. (1995). Relational aggression : The role of intent attributions, feelings of distress, and provocation type. *Development and Psychopathology*, 7, 313-322.
- Crick, N. R. (1996). The role of overt aggression, relational aggression, and prosocial behavior in children's future social adjustment. *Child Development*, 67, 2317- 2327.
- Gresham, F. M., & Elliot, S. N. (1990). *Social skills ration system*. Circle Pines, MN: American Guidance Service.
- Jacobson, M., & Jacobson, P. C. (1997). Lessons earned and lessons to be earned: An overview of network learning environments in the United States of America. 1997 *APEC International Conference Utilization of computer networks in school*. Seoul : KEDI. Korea.
- Jang, M. K., & Lee, E. K. (2007). A study on the effect of need for internet use and parent related variables on game addiction. *The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, 19(4), 1125-1138.
- Jo, G. J. (2002). Video and computer game use and the sociality of young children. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 40(9), 35-46.
- Kang, S. D. (2005). Study about the use situation of on-line games over 5-year-old children and evaluate the appropriateness of on-line games. Unpublished master thesis, Duksung Women's University, Korea.

- Kang, S. K., & Park, I. S. (2005). Effects of counseling program for improvement of reduction of aggressiveness and of social readjustment. *Korean Journal of Correction Service*, 27, 57-78.
- Kang, S. Y. & Cho, J. O. (2007). A study on the malfunction of computer practical use for childhood. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 16(1), 43-61.
- Kang, Y. D., & Lee, E. H. (2010). The influence of passion on computer game addiction and the mediating role of hostility and social skills in the relation of computer game addiction to interpersonal relation and social anxiety. *The Korean Journal of Health Psychology*, 15(3), 529-548.
- Kennedy, J. H. (1992). Relationship of maternal beliefs and childrearing strategies to social competence in preschool children. *Child Study Journal*, 22(1), 39-60.
- Kim, H. S. (2002). The influence of the internet game addiction upon the children's impulsiveness and aggression. Unpublished master thesis, Cheju National University, Graduate School of Education, Korea.
- Kim, H. S. (2006). The Relation Between the Mother's Strategy for Children's Friend Relations and Children's Friendship. Unpublished master thesis, Chung-Ang University, Korea.
- Kim, J. H. (2010). The effects of maternal parenting behaviors and emotional regulation on preschooler's internet-game addictive inclination. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 48(8), 77-86.
- Kim, J. Y. (2002). The tendency of internet-addiction of elementary students & the study of related factors. Unpublished master thesis, Seoul National University, Graduate School of Public Health, Korea.
- Kim, M. K. (2002). The relationship between computer game addiction and aggression, impulsiveness, and social anxiety of elementary school upper classmen. Unpublished master thesis, Kyungnam University, Graduate School of Education, Korea.
- Kim, S. Y. (2001). The study of the practice situation about the children use of computer game at home. Unpublished master thesis, Ewha Womans University, Korea.
- Kim, J. H., & Han, J. A. (2010). 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*, 14(4), 609-632.
- Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion. (2006). *A study of the development of internet game addiction scale for children and adolescents*. Seoul: Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion.
- Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion(2006). A study of internet game addiction diagnostic scale development for preschoolers, children and adolescents. Seoul: Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion.
- Korea Internet & Security Agency. (2012). A survey study on internet addiction in 2011. Seoul: Korea Internet & Security Agency.
- Korea Internet & Security Agency. (2007). Analysis of internet usage for preschoolers and elementary school students. A review report for internet issues. Seoul: Korea Internet & Security Agency.
- Ladd, G. W., Le Sieur, K. D., & Profilet, S. M. (1993). Direct parental influences on young children's peer relations. In S. Duck (Ed.), *Learning about relationships: Understanding relationship processes series vol. 2*(pp. 152-183). Newbury Park, CA: Sage.
- Lee, H. S. (2010). The Relationship among Game indulgence, Mental health in Early childhood and Maternal child rearing attitudes. Unpublished master thesis, Sungkyunkwan University, Korea.
- Lee, K. N. (2003). The individual and environmental variables that affect children's game addiction tendency. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 41(1), 77-91.
- Lee, S. H. (2010). The study of aggression and change to social relationship on early childhood's computer game addiction. *Korean Journal of Early Childhood Teacher Education*, 14(1), 181-202.

- Lee, Y., & Choi, S. Y. (2001). A normative study of the antisocial behavior scale. *Journal of Early Childhood Education*, 21(3), 137-165.
- Lee, Y. K. & Chae, K. M. (2006). Relation of computer game addiction and social relationship, adjustment of adolescent. *The Korean Journal of Clinical Psychology*, 25(3), 711-726.
- National Information Society Agency. (2011). A survey study on internet addiction in 2010. Seoul: National Information Society Agency.
- Park, J. H. (2001). Children's peer competence in relation to maternal parenting goals, parenting behaviors, and management strategies of peer relations. Unpublished doctoral dissertation. Yonsei University, Korea.
- Provenzo, E. F. (1992). What do video games teach? *The Education Digest*, 58, 56-58.
- Ruy, H. K., & Lee, S. (2007). Influences of sex, temperament, and maternal attitudes on children's maladjustment behavior. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 45(6), 89-100.
- Sim, S. W. (2002). The effect of social skill training program on increasement of social efficacy for the handicapped adolescents. Unpublished master thesis, Pusan National University, Graduate School of Education, Korea.
- Suh, M. O. (2004). A validation of the korean version of the social skill rating system for preschool level(K-SSRS: Teacher and Parent Forms). *Journal of Early Childhood Education*, 24(2), 223-242.
- 접 수 일: 2012. 08. 31.
수정완료일: 2012. 10. 17.
게재확정일: 2012. 11. 20.