

초등학교 고학년 학생들의 인터넷 게임중독 영향요인: 남녀비교

지영주¹, 김경남^{2*}, 김영혜³

¹경남대학교 간호학과, ²부산여자대학교 간호학과, ³부산대학교 간호학과

Factors Affecting Higher Grade Elementary school students' Internet Game Addiction: Focus on Gender Differences

Young-Ju Jee¹, Kyoung-Nam Kim^{2*}, Young-Hae Kim³

¹Department of Nursing, Kyungnam University

²Department of Nursing, Busan Women's College

³College of Nursing, Pusan National University

요약 본 연구의 목적은 2개의 도시에 있는 초등학교 고학년 학생들을 대상으로 인터넷 게임 중독 정도를 파악하고 이에 영향을 주는 요인들을 파악하여 남녀를 비교하기 위함이다. 연구대상자는 300명의 4, 5, 6학년 초등학생이었다. 구조화된 설문지를 통해 2013년 4월 1일부터 6월 15일까지 자료를 수집하였고, 수집된 자료는 SPSS WIN 14.0을 이용해 분석하였다. 본 연구의 결과 인터넷 게임 중독의 정도는 남학생 28.82점, 여학생 24.61점으로 나타났고, 학교생활 적응도는 남학생의 인터넷 게임 중독을 14% 설명하였고, 학교생활 만족과 학교생활 적응도는 여학생의 경우 인터넷 게임 중독을 15% 설명하는 것으로 나타났다. 따라서 초등학교 고학년 남녀 학생들의 인터넷 게임 중독에 영향을 주는 요인들에 효과가 높은 중재 기법을 프로그램 개발에 적용할 필요가 있을 것으로 생각된다.

Abstract This study examined the factors predicting internet game addiction in higher grade elementary school students according to gender in two cities. The participants were 300 elementary school students who were in the 4th, 5th and 6th grades. Data was collected by structured questionnaires from April 1 to June 15 2013, and analyzed using SPSS WIN 14.0. The scores of internet game addiction for elementary school students were 28.82 and 24.61 for boys and girls, respectively. The adjustment to school life predicted internet game addiction in 14% of boys. The adjustment to school life and satisfaction with school life predicted internet game addiction in 15% of girls. The factors affecting highly effective intervention techniques need to be applied to the development of programs to prevent Internet game addiction in elementary school students in the 4th, 5th and 6th grades.

Key Words : Elementary, Game, Internet

1. 서론

1.1 연구의 필요성

우리나라는 2012년 기준으로 만 3세 이상 인구의 78.4%인 3,812만 명이 인터넷을 이용하고 있으며, 2003년부터 2012년까지 10년간의 비교에서 인터넷 이용자 수는 꾸준히 증가하고 있는 추세이다[1]. 인터넷의 이용은 다

양한 영상매체, 음악, 그림, 이미지 등을 콘텐츠로 가지고 있어서 교육적 활용도가 높은 장점이 있으나, 과다사용으로 인한 수면부족, 시력저하 등의 건강악화와 학교공부, 직장 업무 등의 생활 파괴, 인터넷 사용과 주변인으로부터의 스트레스, 교우 관계 등 사회생활의 위축, 경제적 궁핍, 성격변화, 현실과 가상공간의 혼동 등의 역기능 또한 심각한 단점으로 대두되고 있다[2].

*본 연구는 부산대학교 간호과학연구소의 지원하에 수행되었음

*Corresponding Author : Kyoung-Nam Kim(Busan Women's College)

Tel: +82-51-850-3138 email: fairycc@bwc.ac.kr

Received May 8, 2014

Revised (1st July 10, 2014, 2nd August 5, 2014)

Accepted August 7, 2014

인터넷을 통해 이용하는 것 중 인터넷 게임은 스트레스 해소, 사회성 획득, 신체 및 인지 발달에 도움이 되지만, 지나친 사용은 우울증, 불안과 같은 정신건강문제를 유발할 수 있으며[3], 인터넷 게임에 지나치게 빠지게 되면 점차 자기 통제가 어려워지고, 충동성이 증가하며, 학교생활 및 사회생활에 부적응을 겪게 된다[4]. 뿐만 아니라, 대인관계 문제, 가족 갈등을 일으키기 쉽고[5], 가상과 현실의 구분에 혼란을 경험하기도 한다[6]. 이러한 부정적 영향들은 신체, 심리적 성장과정에 영향을 미치며, 자기 통제나 현실 판단 능력이 부족한 초등학생에게는 더 심각한 피해를 줄 수 있다[7].

초등학생에게 인터넷 게임이 가장 유해하게 작용함에도 불구하고, 실제로 한국정보화진흥원의 2012년도 결과에 의하면, 연령대별 인터넷 게임사용 비중이 10-14세에서 70.1%로 가장 높게 나타나서[1] 이 연령대가 포함되는 초등 고학년의 인터넷 게임 중독에 각별한 관심이 필요하며, 이에 영향을 미치는 요인에 대한 심도 깊은 연구가 요구되어진다.

선행연구를 통해 밝혀진 인터넷 게임중독 관련 변인들을 살펴보면, 첫째, 개인관련 특성으로 스스로의 외모에 만족하는 정도가 낮을수록 인터넷 게임중독에 노출될 위험이 높았다[8]. 둘째, 가정관련 특성으로 부모를 중심으로 가족 간 관계가 부정적인 가정 분위기의 자녀일수록[9], 가정 경제 수준이 낮은 가정의 학생일수록 게임중독에 빠져들 위험성이 높은 것으로 나타났다[10]. 셋째, 학교관련 특성으로는 학교생활에 만족 정도가 높은 학생일수록 인터넷 게임중독이 낮고[11], 학교성적의 경우, 인터넷 게임중독 수준과 반비례한다는 연구[12]와는 달리, 유의미한 상관이 없다는 결과를 보인 연구도[13] 있어서 차후 더 많은 연구를 통한 관계의 검증이 필요하다고 본다.

학교는 아동들이 하루 중 대부분의 시간을 보내면서 사회구성원으로서 필요한 지식과 삶의 가치 및 태도를 학습하는 곳으로 특히 초등학교 과정은 가정으로부터 나와 집단 속에서 사회화 훈련을 시작하는 최초의 시기이고, 대인관계가 확대되는 시기이므로 학교생활에 적응하는 것이 매우 중요한 시기이다[14]. 인터넷 게임도 다른 약물과 마찬가지로 중독성향을 보이기 시작하면, 강박적으로 매달리게 되어 학생은 주위가 산만하고 집중력이 부족하며, 교사의 훈육을 거부하는 등 학교생활에 부적응을 보이게 되며, 인터넷 게임에 더욱 몰입하게 되는 악순환에 빠져들게 된다[15]. 이러한 인터넷 게임 중독에

개인이 가진 생물학적 성별은 초등학생에서 청소년에 이르기까지 차이를 발생시키는 원인으로 작용하므로 [16,17], 성별에 따라 영향 요인도 차이가 있을 것으로 생각된다.

이상에서와 같이 초등학교 고학년 어린이가 인터넷 중독에 빠져드는 영향요인이 한 두 가지 요인에 의한 것만이 아님에도 불과하고, 지금까지의 연구에서는 한 두 요인과의 상관성 연구[12,18,19], 특정 경제 내에서의 요인 탐색연구[20], 도구의 문항이 너무 많아서 초등학생의 성실한 반응이 부족한 연구[21]들이 대부분이었다.

본 연구는 인터넷정보화연구원에서 20문항으로 개발한 온라인 게임중독 도구[22]를 이용하여, 남, 여 초등학교 고학년 어린이의 온라인 게임 중독에 영향을 미치는 다양한 요인을 복합적으로 분석에 포함하여 해당요인과 설명력의 차이를 규명하고자 실시하였다.

2. 본론

2.1 연구방법

2.1.1 연구의 목적

본 연구의 목적은 초등학교 고학년 남, 여 학생들의 인터넷 게임중독 정도를 파악하고, 관련 변수들과의 상관성을 알며, 인터넷 게임중독 영향요인을 파악하는 것이다. 구체적인 연구목표는 다음과 같다.

- 1) 참여 대상자의 일반적 특성을 알아본다.
- 2) 남, 여 초등학교 고학년 학생의 인터넷 게임 중독과 관련 요인들 간의 상관관계를 분석한다.
- 3) 남, 여 초등학교 고학년 학생의 인터넷 게임중독과 관련이 있는 요인들을 파악하고 영향요인을 확인한다.

2.1.2 연구의 설계

본 연구는 남, 여 초등학교 고학년 학생의 인터넷 게임 중독 정도와 영향 요인을 규명하기 위해 실시한 서술적 조사연구이다.

2.1.3 연구의 대상

본 연구는 P시 1개 초등학교, C시 1개 초등학교에 재학 중인 4, 5, 6학년 학생을 대상으로 실시되었으며, 구체적 대상의 선별조건은 다음과 같다.

- 1) 글을 읽고, 해독이 가능한 학생
- 2) 정신과적 병력을 가지고 치료중인 학생은 제외

2.1.4 연구의 도구

1) 인터넷 게임중독

본 연구에서는 한국정보문화진흥원에서 개발한 아동용 인터넷 게임중독 척도[22]를 이용하여 측정하였다. 이 도구는 모두 20문항 4점 척도로 구성되어 있으며, ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘항상 그렇다’ 4점까지로 측정되어진다. 본 연구에서는 20점에서 80점까지의 점수 범위를 가지며, 개발당시 Cronbach’s alpha = .90이었고, 본 연구에서 Cronbach’s alpha = .92이었다.

2) 학교생활 적응도

본 연구는 Kim[23]의 학교생활 적응척도를 사용하였다. 그 하위 영역의 내용은 교사-학생관계, 교우관계, 학교수업, 규칙준수의 4개 영역이고 각 영역별로 6개 문항씩 총 24문항으로 구성되어있다. ‘항상 그렇다’ 1점에서 ‘거의 그렇지 않다’ 5점까지로 측정되어진다. 본 연구에서는 24점에서 120점까지의 점수 범위를 가지며, 개발당시 Cronbach’s alpha = .91이었고, 본 연구에서 Cronbach’s alpha = .91이었다.

3) 외모만족, 가정분위기, 가정경제수준, 학교 생활만족, 학교성적

외모만족, 다른 취미생활, 가정분위기, 가정경제수준, 학교생활만족, 학교성적은 단일문항 질문지를 이용하였다. 외모만족은 ‘당신은 당신의 외모(얼굴생김)에 만족합니까?’라는 질문에 ‘만족한다’ 1점에서 ‘불만족한다’ 3점까지에 해당하는 점수를 말한다. 가정분위기는 ‘우리 가족의 분위기는?’라는 질문에 ‘화목한 편’ 1점에서 ‘화목하지 않은 편’ 3점까지에 해당하는 점수를 말하며, 가정경제수준은 ‘우리 집의 경제 수준?’라는 질문에 ‘잘사는 편’ 1점에서 ‘못사는 편’ 3점까지에 해당하는 점수를 말한다. 학교생활만족은 ‘당신은 학교생활에 만족합니까?’라는 질문에 ‘만족한다’ 1점에서 ‘불만족’ 3점까지에 해당하는 점수를 말하며, 학교성적은 ‘당신의 학교 성적은?’라는 질문에 ‘잘하는 편(상)’ 1점에서 ‘못하는 편(하)’ 3점까지에 해당하는 점수를 말한다.

2.1.5 자료수집방법

2013년 4월 1일부터 6월 15일까지 P시 1개 초등학교, C시 1개 초등학교에 재학 중인 4, 5, 6학년 학생을 대상으로 자료수집이 이루어졌다. 자료수집에 앞서, 대상학교의 교장선생님을 방문하여 연구의 취지를 알리고, 자료수집 허가를 받았다. 대상학생들에게 연구 결과의 실명누출을 하지 않을 것을 약속하고, 설문지 작성 중에 본인이 원할 때는 언제든지 작성을 중단할 수 있음을 알려주었다. 최초 359부의 설문지가 배부되었으며, 회수되지 않은 31부, 과반수이상의 응답이 기록되지 않은 28부를 제외시켰으며, 최종 300부의 설문지가 분석에 이용되었다. G-power 3.1을 이용하여 6가지 변수를 선행변수로 하는 회귀식을 만족하는 샘플의 크기는 146개였다. 본 연구에서 남여를 나누어 분석함에 있어서 남학생의 158개는 크기가 충분하나, 여학생의 142개는 4개가 부족하였다.

2.1.6 자료분석방법

수집된 자료는 SPSS WIN 14.0을 이용하여 분석하였으며, 유의수준 5%에서 양측검정 하였다.

- 1) 참여 대상자의 일반적 특성 빈도와 백분율, 평균과 표준편차를 구하였다.
- 2) 초등학교 고학년 학생을 남, 여로 분리하여 외모만족, 가정분위기, 가정경제수준, 학교생활만족, 학교 성적, 학교생활 적응도, 인터넷 게임중독의 빈도와 백분율, 평균과 표준편차를 구하였다.
- 3) 초등학교 고학년 학생을 남, 여로 분리하여 인터넷 게임중독과 관련 요인들간의 상관관계를 Pearson correlation coefficients로 분석하였다.
- 4) 초등학교 고학년 학생을 남, 여로 분리하여 인터넷 게임중독 관련 요인은 simultaneous multiple regression으로 확인하였다.

2.2 연구결과

2.2.1 대상자의 일반적 특성

본 연구에 참여한 300명의 학생 중 남학생은 158명이고, 여학생은 142명으로 남학생의 수가 더 많았다. 학년은 4학년 101명, 5학년 98명, 6학년 101명으로 거의 고른 분포를 보였다. 아버지의 학력은 대졸 이상이(201명, 67%), 고등학교 졸업 이상의(99명, 33%) 2배 이상 많았고, 어머니의 학력은 대졸이상이 169명(56.3%) 고졸이하가 131명(43.6%)이었다. 과반수 이상의 학생이(205명,

68.3%) 주당 5일 이상 세끼를 먹는 규칙적 식사를 하고 있었고, 95명(31.6%)의 학생이 불규칙한 식사를 3일 이상 하는 것으로 나타났다. 스스로의 신체상은 전반적으로 보통이상 날씬하게 인지하고 있었고(2.11±.63), 아버지가 직업이 있는 경우는 290명(98.0%)이었고, 어머니가 직업이 있는 경우는 90명(30.0%)이었다. ‘인터넷 게임을 제외한 취미가 있느냐’는 질문에 35명(11.7%)의 학생은 ‘없다’에 답하였다.

[Table 1] General Characteristics (N=300)

Variables	Categories	n(%)
Gender	Boys	158(52.7)
	Girls	142(47.3)
Grade	4	101(33.6)
	5	98(32.8)
	6	101(33.6)
Education (Father)	Less than middle school	3(1.0)
	High School	96(32.0)
	College graduate or higher	201(67.0)
Education (Mother)	Less than middle school	4(1.3)
	High School	127(42.3)
	College graduate or higher	169(56.3)
Regular 3 meals	Regularly (5-7days ↑/7days)	205(68.3)
	Usually (3-4days ↑/7days)	91(30.3)
	Irregular (0-2days ↑/7days)	4(1.3)
Body image	Fat	44(14.7)
	Usually	178(59.3)
	Slim	78(26.0)
Job (Father)	Have	294(98.0)
	None	6(2.0)
Job (Mother)	Have	90(30.0)
	None	210(70.0)
Hobbies,	Have	265(88.3)
	None	35(11.7)

2.2.2 대상자의 인터넷 게임중독 관련 특성

인터넷 게임중독 관련 변인 중 외모만족은 남(63.9%), 여(62.0%)가 ‘보통’으로 느끼는 경우가 가장 높았고, 남학생은 평균값이 1.77인데 비해 여학생은 1.83으로 남학생에 비해 다소 외모에 불만족하는 것으로 나타났다. 가정분위기의 평균은 남(1.46), 여(1.45) 모두에서 보통 이상의 화목을 느끼고 있었고, 화목하다고 답한 학생이 남(57.6%), 여(59.2%)에서 가장 높았다. 가정경제수준과 성적의 평균은 보통이상으로 나타났고, 남, 여 모두에서 보통이 가장 많았다.

학교생활만족도 평균은 보통이상이나, 만족한다가 남(65.2%), 여(64.8%)에서 가장 높게 나타났다. 학교생활

적응도는 남학생 84.17, 여학생 87.65로 나타났으며, 인터넷 게임중독은 남학생 28.82, 여학생은 24.61로 나타나서 학교생활 적응도는 여학생이 높고, 인터넷 게임중독은 남학생이 높았다.

[Table 2] Internet Game Addiction related Variables by Gender

Variables	Categories	Boys(n=158)		Girls(n=142)	
		Mean±SD	n(%)	Mean±SD	n(%)
Satisfaction of appearance	Content		47(29.7)		39(27.5)
	Usually	1.77±0.55	101(63.9)	1.83±0.60	88(62.0)
	Dissatisfaction		10(6.3)		15(10.6)
Home atmosphere	Reconcile		91(57.6)		84(59.2)
	Usually	1.46±0.57	61(38.6)	1.45±0.58	52(36.6)
	Not reconciled		6(3.8)		6(4.2)
Economic level	Rich		46(29.1)		19(13.4)
	Usually	1.73±0.49	109(69.0)	1.92±0.42	116(81.7)
	Poverty		3(1.9)		7(4.9)
School achievement	High		50(31.6)		37(26.1)
	Middle	1.83±1.00	94(59.5)	1.86±0.60	88(62.0)
	Low		14(8.9)		17(12.0)
Satisfaction with school life	Content		103(65.2)		92(64.8)
	Usually	1.37±0.54	51(32.3)	1.39±0.56	45(31.7)
	Dissatisfaction		4(2.5)		5(3.5)
Adjustment to school life		84.17±16.32		87.65±15.01	
Internet game addiction		28.82±9.86		24.61±9.00	

2.2.3 인터넷 게임중독과 관련요인의 상관관계

인터넷게임중독과 관련 요인과의 상관을 살펴보면, 남학생의 경우, 가정분위기($r=.24, p=.003$), 학교생활 만족($r=.19, p=.018$)과는 양적 상관을 보였고, 학교생활 적응도($r=-.38, p<.001$)와는 음의 상관을 보였다. 그 외의 가정경제수준($r=.02, p=.774$), 학교성적($r=-.07, p=.374$), 외모만족($r=.13, p=.107$)은 유의미한 상관을 보이지 않았다. 여학생의 경우, 가정경제수준($r=.20, p=.020$), 학교성적($r=.18, p=.032$), 학교생활 만족($r=.32, p<.001$), 외모만족($r=.18, p=.030$)과는 양적 상관을 보였고, 학교생활 적응도($r=-.34, p<.001$)와는 음의 상관을 보였다. 그 외의 가정분위기($r=.14, p=.090$)는 유의미한 상관을 보이지 않았다.

[Table 3] Correlations among Major Variables

Variables	Boys(n=158)						
	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7
V1	1						
V2	.24**	1					
V3	.02	.18*	1				
V4	-.07	-.02	-.14	1			
V5	.19**	.12	.00	.00	1		
V6	.13	.12	.12	-.03	.10	1	
V7	-.38**	-.38**	-.09	-.15	-.35**	-.13	1

Variables	Girls(n=142)						
	V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7
V1	1						
V2	.14	1					
V3	.20*	.13	1				
V4	.18*	.18*	.18*	1			
V5	.32**	.27**	.14	.21*	1		
V6	.18*	.18*	.11	.29**	.20*	1	
V7	-.34**	-.35**	-.08	-.40**	-.37**	-.32**	1

* $p < .05$; ** $p < .001$; V1= Internet game addiction; V2= Home atmosphere; V3= Economic level; V4 = School achievement; V5= satisfaction with school life; V6= satisfaction of appearance; V7= Adjustment to school life.

2.2.4 인터넷 게임중독 예측요인

남학생의 인터넷 게임중독 예측요인을 규명하기 위해 상관분석에서 유의한 상관을 보인 가정분위기, 학교생활 만족, 학교생활 적응도를 포함하여 회귀분석한 결과 학교생활 적응도가 인터넷 게임중독을 14% 설명하는 것으로 나타났다. 여학생의 경우, 상관분석에서 유의한 상관을 보인 가정 경제수준, 학교성적, 학교생활 만족, 외모만족, 학교생활 적응도를 포함하여 회귀분석한 결과 학교생활 만족과 학교생활 적응도가 인터넷 게임중독을 15% 설명하는 것으로 나타났다.

[Table 4] Predicting Factors on Internet game addiction

Variables	Boys(n=158)						
	B	β	t	p	F	p	Adj. R ²
Home atmosphere	1.85	.11	1.34	.181	9.74	<.001	.14
Satisfaction with school life	1.14	.06	0.79	.433			
Adjustment of school life	-0.19	-.32	-3.77	<.001			

Variables	Girls(n=142)						
	B	β	t	p	F	p	Adj. R ²
Economic level	3.03	.14	1.79	.076	5.92	<.001	.15
School achievement	0.08	.01	0.06	.951			
Satisfaction with school life	3.23	.20	2.36	.020			
Satisfaction of appearance	0.79	.05	0.62	.536			
Adjustment to school life	-0.14	-.23	-2.51	.013			

2.3 고찰

본 연구는 남, 여 초등학교 고학년 어린이의 온라인 게임 중독에 영향을 미치는 다양한 요인을 복합적으로 분석에 포함하여 해당요인과 설명력의 차이를 규명하고자 실시되었다. 참여한 학생들의 전체 31.6%가 일주일에 3일 이상 불규칙한 식사를 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 같은 초등학교 고학년을 대상으로 일상식습관이 1일 3회 미만인 분포가 12.4% 인 경우[24] 보다는 다소 높게 해석되어지나, 질문의 성격 차이로 엄밀한 비교는 불가하다고 본다.

선행연구에서는 외모에 만족하는 정도가 낮을수록 인터넷 게임중독에 노출될 가능성이 높다고 하였는데[8], 본 연구 결과 남학생이(평균:1.77) 여학생에(평균:1.83) 비해서 더 높은 외모만족을 보였고, 뿐만 아니라 상관분석에 있어서도 여학생만이 인터넷 게임중독과 상관을 나타냈다. 이러한 외모 불만족은 남학생에 비해 외모에 더 신경을 쓰는 여학생에게 현실적 불만으로 풀이될 수 있다. 인터넷 게임을 통한 심리적 유익 중 하나가 가상 게임을 통한 현실 불만족의 보상이 있으므로 여학생에게는 인터넷 게임의 선택이 스스로에 대한 현실 불만족을 해결하는 방법으로 적용된다고 볼 수 있는 것이다[25].

가정분위기는 남학생의 인터넷 게임 중독과는 유의미한 상관이 있었으나, 여학생에서는 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 이는 여학생만이 지각하는 가정분위기는 (부모자녀와의 관계)가 인터넷게임 중독과 유의미한 상관이 존재한다는 결과[25]와는 상이함이 있었다. Kim 등 [25]은 초등학교 남녀 6학년만을 대상으로 연구하였는데, 이 시기는 여학생에게는 신체적(2차 성장), 심리적 급격한 변화를 수반하는 사춘기가 시작된 시기이고, 남학생에게는 사춘기 시작 전일 가능성이 높은 때이므로 시기

적인 심리상태가 연구결과에 영향을 미칠 수 있었을 것으로 예측한다. 오히려, 청소년의 인터넷 중독 경향을 현상학으로 풀이한 연구에서[26] 인터넷 게임중독 위험군 여학생 1명, 남학생 6명으로 대부분이 남학생임에도 불구하고, 가족과의 관계, 가정 내 분위기가 인터넷 게임 시도와 더 깊은 중독으로 유도한다는 결과가 본 연구 결과를 설명하기에 더 합당하다.

여학생의 경우, 가정경제수준이 낮을수록 인터넷 게임 중독은 더욱 심각한 것으로 나타났는데, 이는 가정경제수준이 낮은 가정의 학생일수록 게임중독에 빠져들 위험성이 높다는 선행연구[10]와 결과를 같이한다. 그러나 특이하게도 한국정보화진흥원의 결과[1]에서는 초등학생의 경우, 월 평균 500만원 이상의 가계 소득 군에서 가장 높은(13.5%) 인터넷 중독 성향을 보인 결과는 의문인데, 이해의 측면에서 보자 하면, 경제적 형편이 좋다는 것은 게임 이용 수단인 컴퓨터나 스마트폰 등의 보유 대수가 더 많을 수 있고, 더 높은 노출빈도 더 높은 중독 성향으로[15] 나타날 수 있을 것으로 사료된다.

또한, 여학생은 성적이 나쁠수록 인터넷 중독이 더욱 심각한 것으로 나타났는데, 이는 남녀 중학생을 대상으로 인터넷 중독을 연구한 Lim[27]의 연구에서 성적과 인터넷 중독이 반비례관계를 보인 결과와 일치하였다. 남녀 초등학생의 인터넷게임 중독을 학교적응력 하위변수로 설명함에 있어서도 남($\beta=-.25$)과 여($\beta=-.35$) 모두에서 학습활동은 유의한 변수이고, 그 중 여학생에서 더 높은 설명력이 나타나 Kweon과 Park[27]의 연구결과와 의미를 같이한다.

학교생활만족의 경우, 여학생에게는 인터넷 중독 영향 요인인 반면, 남학생에게는 상관은 있었으나, 영향요인으로는 나타나지 않았다. 이는 인터넷 게임관련특성을 초등학생 남녀를 비교한 연구에서[12] 남학생의 경우 여학생보다 학교생활에 불만족은 더 높고, 만족은 더 낮아서 유의한 차이($p=.027$)가 있었던 결과에서 볼 때, 학교생활 불만족이 높은 남학생이 더 높은 인터넷 게임중독과의 상관이 있다고는 하지만[28], 다양한 변수가 참여한 다중회귀식에서는 유의미한 변수로 나타나지 않았다.

학교생활적응은 남녀학생 모두에서 유의미한 변수였는데, 본 연구에서 남학생이(84.17±16.32) 여학생에(87.65±15.01) 비해 학교생활 적응이 낮은 것과 같이 Kweon과 Park[27]의 연구에서도 남학생이(86.7±11.53) 여학생보다(93.7±10.88) 낮았다. 따라서, 학교생활 부적응

은 인터넷 게임 중독과 정적 상관을 보인다는 선행연구[15]에 근거해 본다면, 학교생활 부적응은 남학생에게 더 강한 설명력을 가지는 변수임을 짐작할 수 있다.

초등학생에게 인터넷 게임중독 예방과 심신이 건강하게 성장할 수 있는 중재를 계획할 경우, 사전에 대상 집단의 인터넷 게임중독 정도를 파악하고, 의미 있는 영향 요인을 분석하여 중재 내용을 구성하는 맞춤형 프로그램의 적용이 보다 더 높은 효과를 보일 것으로 예상할 수 있다.

본 연구의 제한점은 연구 설계가 일회적 단면조사 연구이고, 편의표집에 의한 대상자들의 결과이므로 일반화하여 확대 해석함에 있어서 신중을 기해야 할 것이다. 어린이는 국가의 미래를 이끌어갈 학생들로 이들의 건강한 성장은 학생 개인뿐만 아니라 국민 건강의 초석이 되므로 이시기의 인터넷 게임 중독으로 인한 건강과 발달과업의 불이행은 국가적 위기를 불러올 수 있는 중요한 문제이다. 그러므로 초등학교에서는 정기적으로 학생들의 인터넷 게임 중독을 사정하여 아직 자아 통제력이 약한 학생들을 위한 프로그램의 개발과 적용이 필요하다고 본다.

3. 결론

본 연구는 남, 여 초등학교 고학년 학생의 인터넷 게임 중독 정도와 이에 영향을 미치는 요인을 규명하기 위해 실시한 서술적 조사연구이다.

본 연구에서 남학생의 인터넷 게임 중독은 학교생활 적응에 의해 14% 설명되어졌고, 여학생의 인터넷 게임 중독은 학교생활 적응과 학교생활 만족에 의해 15% 설명되어졌다. 즉, 초등학생에게 학교생활은 많은 시간과 의미 있는 사람들과의 관계가 성립되는 곳이므로 이곳에서의 성적 등을 비롯한 결과 중심 분위기의 부정적 결과가 인터넷 게임 중독과 같은 또 다른 부정적 일탈의 실마리를 제공하는 경우가 되므로 초등학생이 흥미롭고 즐겁게 학교생활을 할 수 있는 학교 분위기 조성을 위한 다학제적 중재 프로그램 적용을 고려해볼 필요가 있다고 생각된다.

이상의 결과를 기초로 다음과 같이 제언을 하고자 한다. 본 연구 결과의 대표성 향상을 위해 전국 단위의 초등고학년 인터넷 게임중독 연구를 제안한다. 초등학생의 인터넷 중독을 유의하게 설명하는 것으로 나타난 학교생활

활적응과 학교생활 만족도 향상을 위한 프로그램개발과 효과 검증에 대한 추후 연구를 제안한다.

References

- [1] J. S. Jeon, Y. S. Ko, N. L. Eom, "A research on internet addiction, 2012", National Information Agency, NIA IV-RER-12082, pp21-42, 2013.
- [2] National Internet Development Agency of Korea, "Individuals Internet Usage", Retrieved from http://isis.nida.or.kr/sub02/sub02_pl_view.jsp?ser_month=200712&ser_item=PL005, April 23, 2008.
- [3] M. K. Eom, "Use of computer games by elementary schoolers and the relationship of game addiction to mental health", Journal of Korean Society of School Health, Vol.15, No.1 pp21-30, 2002.
- [4] J. B. Kim, J. C. Han, "A study on characteristics of internet addicts sub-groups", Korean Journal of Counselling and Psychotherapy, Vol.13, No.2, pp207-219, 2001.
- [5] J. Y. Kim, H. S. Ryu, "Relationships among school children's internet addiction family environment and school adjustment", Journal of Korean Academy Children Health Nursing, Vol.9, No.2, pp198-205, 2003.
- [6] Y. J. Yoo, "The relationship between the disposition of adolescents' game addiction and judgement of reality", Unpublished master's thesis, Ewha Womens University, Seoul, 2004.
- [7] Y. H. Kim, H. M. Son, Y. O. Tang, Y. R. Cho, A. Y. Lee, "Relation between internet game addiction in elementary school students and student's perception of parent-child attachment", Journal of Korean Academy Children Health Nursing, Vol.13, No.4, pp383-389, 2007.
- [8] S. R. Ann, "A study of socio-psychological causes influencing the internet intoxication-centered on middle school students in seoul and incheon region", Unpublished master's thesis, KyungHee University, Seoul, 2003.
- [9] J. H. Kwon, "The influence of sensation seeking, stress, coping and social support", Korean psychological association, pp270-271, 2005.
- [10] S. J. Jung, "An analysis on the internet addiction of adolescents", Unpublished master's thesis, Chosun University, Gwangju, 2006.
- [11] D. H. Jang, S. I. Song, "A study on the primary factors which affects internet game addiction of the highschool students", Journal of Social Welfare Development, Vol.16, No.2, pp183-202, 2010.
- [12] W. S. Kim, Y. H. Lim, "The relationship between the middle school students' internet addiction and adaptability of school life and democratic citizenship", Seoul Education Research and Information Institute, Vol.7, No.3, pp.123-148, 2004.
- [13] J. Y. Kwon, H. J. Jung, "Research on the realities and problem behavior pattern of internet game addiction: Centering on male middle school students from city J", Korean Association of Addiction Crime, Vol.1, No.2, pp.50-68, 2011.
- [14] K. S. Lee, B. H. Cho, "Relationship of internet addiction and school adjustment of the 3rd and 4th grade elementary students", Journal of Korean Society of School Health, Vol.20, No.2, pp.47-57, 2007.
- [15] N. S. Koun, J. H. Lee, "The influential factors related to internet game addiction among male middle school students in ulsan: Focusing on learning motivation, school adjustment, self-control, self-esteem", Journal of Korea Society School health, Vol. 26, No.1, pp.13-25, 2013.
- [16] M. O. Yang, "The immersion in computer game of the elementary school students, self-esteem and interpersonal relations disposition", Unpublished master's thesis, Incheon National University, Incheon, 2003.
- [17] N. Y. Choi, E. G. Han, "Predictors of children's and adolescent's game addiction: Impulsivity, communication with parents and expectation about the Internet games", Korean Home Management Association, Vol.24, No.2, pp.209-219, 2006.
- [18] S. M. Park, C. D. Kim, M. J. Chun, "The trends and issues of adolescent's internet addiction research in Korea", The Korea Journal of Youth Counseling, Vol.13, No.2, pp.3-14, 2005.
- [19] Y. H. Kim, H. M. Son, Y. O. Yang, Y. R. Cho, N. Y. Lee, "Relation between internet game addiction in elementary school students and student's perception of parent-child attachment", Journal of Korean Children Health Nursing, Vol.13, No.4, pp.383-389, 2007.
- [20] K. K. Kim, K. H. Kim, "Parent related factors in internet game addiction among elementary school students", Journal of Korean Academy children Health Nursing, Vol.15, No.1, pp.24-33, 2009.
- [21] K. B. Kim, M. S. Lee, B. J. Na, J. Y. Hong, J. H. Hwang, "The relationship between internet addiction and school life adjustment in elementary school students", Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation society, pp.1205-1208, 2010.
- [22] Korean Internet Addiction center, "Online Game addiction evaluation-children-", Retrieved from <http://www.kiac.or.kr>

p://www.iapc.or.kr/dia/survey/addDiaSurveyNew.d?dia_type_cd=GACS, 2006.

- [23] D. H. Kim, "The effect of internet use on the lives of middle and high school students", Unpublished master's thesis, Kwandong University, Gangneung, 2005.
- [24] Y. J. Kim, J. E. Lee, S. Y. Lee, I. K. Jung, "A study on the perception of teachers on dietary behaviors of elementary school students and nutrition education in practical art education", Research institute of the Korean Education, Chung-Ang University, Vol.21, pp.99-120, 2005.
- [25] J. H. Kim, M. G. Kim, Y. J. Shin, "Developing a problematic online game use scale: Identifying underlying factors and testing convergent and discriminant validity", Studies on Korean Youth, Vol.19, No.1, pp.385-415, 2008.
- [26] B. H. Park, "A study on internet addiction experiences in adolescents-Through a phenomenological approach-", Unpublished master's thesis, Daegu University, Daegu, 2012.
- [27] Y. H. Lim, "The relationship between the middle school students' internet addiction and adaptability of school life and democratic citizenship", Unpublished master's thesis, Ewha Womens University, Seoul, 2004.
- [28] Y. R. Kweon, M. S. Park, "Effects of school adjustment on higher grade elementary school students' internet game addiction: Focused on gender differences", Journal of Korean Academy Psychiatric Mental Health Nursing, Vol.21, No.2, pp.99-107, 2012.
- [29] B. K. Han, "A study on psychosocial dysfunction of adolescents with internet addiction", Unpublished master's thesis, Han Nam National University, Daejeon, 2001.

지 영 주(Young-Ju Jee) [정회원]



- 1994년 7월 ~ 1996년 11월 : 부산대학교병원 흉부외과간호사
- 2002년 7월 ~ 2005년 12월 : 장팔팔내과 간호사
- 2009년 2월 : 고신대학교 간호학과 (간호학석사)
- 2013년 2월 : 부산대학교 간호대학 (간호학박사)
- 2006년 3월 ~ 2007년 8월 : 부산사하구보건소
- 2013년 3월 ~ 현재 : 경남대학교 간호학과 교수

<관심분야>
아동간호학, 건강증진

김 경 남(Kyoung-nam Kim) [정회원]



- 2002년 3월 ~ 2008년 9월 : 부산대학교 병원 중환자실 간호사
- 2008년 10월 ~ 2012년 7월 : 양산부산대학교 병원 중환자실 간호사
- 2009년 2월 : 부산가톨릭대학교 대학원 간호대학 (간호학석사)
- 2012년 8월 : 부산대학교 대학원 간호대학 (간호학박사)
- 2012년 8월 ~ 2013년 1월 : 양산부산대학교 어린이병원 소아중환자실 수간호사
- 2013년 3월 ~ 현재 : 부산여자대학교 간호학과 교수

<관심분야>
아동간호학, 중환자간호, 간호조직관리

김 영 혜(Young-Hae Kim) [정회원]



- 1977년 3월 ~ 1978년 2월 : 부산대학교병원 격리병동 실습조교
- 1978년 5월 ~ 1995년 10월 : 대동간호전문대학 교수
- 1979년 2월 : 부산대학교 간호대학 (간호학석사)
- 1995년 2월 : 부산대학교 간호대학 (간호학박사)
- 1995년 10월 ~ 현재 : 부산대학교 간호학과 교수

<관심분야>
아동간호학, 건강증진