

청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램의 개발 및 효과검증*

장 미 경†

한국방송통신대학교 청소년교육과

본 연구는 인본주의 부모교육이론에 기초해서 언제 어디서든지 손쉽게 활용할 수 있는 온라인 콘텐츠를 활용하여 ‘청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램’을 개발하고, 개발된 프로그램을 실시하여 그 효과성을 검증하고자 하였다. 청소년 자녀를 둔 부모에 대한 요구도 조사, 전문가 자문회의, 문헌고찰을 토대로 7회기의 부모교육프로그램을 제작하였으며, 그 내용을 토대로 청소년 게임중독 예방을 위한 동영상 부모교육프로그램이 개발되었다. 본 연구에는 사이버대학교에서 수업을 듣고 있는 청소년기 자녀를 둔 160명의 부모가 참여하였다. 개발된 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 프로그램의 실시 전후와 추적검사로 부모의 게임 관심 척도, 부모의 게임통제 척도, 자녀양육태도 척도, 부모역할 자긍심 척도가 사용되었다. 반복측정 변량분석 결과, 실험집단의 부모들은 통제집단에 비해 자녀의 게임사용에 대한 적절한 통제가 증가하였다. 자녀양육태도 중에서는 실험집단 부모들의 애정적 태도가 증가하였으며, 모순불일치 태도는 감소하였고, 통제적 태도는 감소하는 경향성을 보였다. 또한 게임중독 예방 부모교육프로그램에 참여한 부모들의 부모역할 자긍심이 높아졌는데, 특히 자녀양육에 대한 통제감이 높아진 것으로 나타났다. 본 연구에서 개발된 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램은 청소년기 자녀를 둔 부모들의 부모상담 및 교육에 활용되고, 청소년의 게임중독을 예방하는데 기여할 것으로 기대된다.

주요어 : 게임중독, 부모교육프로그램, 청소년 게임중독 예방, 효과검증

* 이 논문은 2008년도 정부의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음(NRF-2008-332-B00339)

† 교신저자 : 장미경, 한국방송통신대학교 청소년교육과, 서울시 종로구 동숭동 169

Tel : 02-3668-4443, E-mail : mkj07@knou.ac.kr

최근 청소년 게임중독의 증가와 그 심각성으로 인해 청소년의 게임중독을 조기에 예방하고 게임중독에 대한 치료 및 개입의 필요성이 증가하고 있다. 한국인터넷진흥원(2008)의 정보화실태조사에 따르면, 우리나라 인구 중 약 3천 8백만 명이 인터넷을 사용하고 있는 것으로 나타났으며, 10대와 20대의 인터넷 이용률은 99.8%에 이르고 있어 비교적 젊은층의 인터넷 이용률이 매우 높은 것을 알 수 있다. 또한 인터넷의 주 사용층인 청소년들의 과도한 게임사용이 점차로 사회문제화 되고 있으며, 게임을 사용하는 연령이 점차적으로 낮아지면서 초등학교의 게임문제도 심각한 사회현상으로 보고되고 있다. 2009년 9월16일자 조선일보의 기사에 의하면 초등학교 4학년 100명 중 6명꼴인 3만 4000여명이 상담이나 치료를 요하는 심각한 인터넷 중독에 빠져 있다고 한다.

청소년들의 인터넷 사용 증가는 단지 청소년들이 게임에 과몰입하는 증상을 야기할 뿐만 아니라 게임과 관련된 비행, 폭행, 사기 등의 다양한 범죄들을 초래하고 있어 더욱더 큰 문제로 대두되고 있다. 이러한 현상에 대한 대책으로 청소년을 대상으로 게임사용의 올바른 지도와 게임중독을 예방하고 치료하는 집단상담 프로그램들이 실시되고 있다. 그러나 청소년을 대상으로 하는 게임중독 관련 집단상담 프로그램의 효과를 검증한 연구들을 살펴보면, 게임중독개입 프로그램들은 비교적 청소년들의 게임사용 시간 및 중독정도를 줄이는데 효과가 있는 것으로 보이나 실제 게임중독이 심각한 청소년들에 대해서는 청소년들의 비자발적인 참여로 인해 집단상담프로그램 자체의 진행이 어려울 뿐 아니라 예방프로그램에 비해서 그 효과도 낮은 것으로 나타나고

있다(장재홍, 이은경, 장미경, 김은영, 이문희, 박관성, 이자영, 2004).

‘게임중독’이라는 용어는 인터넷 중독과 관련되어 사용되기 시작했다. 인터넷 중독은 Goldberg(1996)에 의해 처음 사용되었으며, 이후 Csikszentmihalyi(1990)가 제시한 몰입의 개념, 즉 ‘전체적으로 어떤 일에 깊이 관여되어 행동할 때 사람이 느끼는 폭 빠지는 감정’을 적용하여 게임중독현상에 대해 ‘게임 과몰입’, ‘게임몰두’, ‘게임의 병리적 사용’, ‘인터넷 게임중독’ 등의 용어가 사용되기도 하였다(장재홍, 2007). 본 연구에서는 Young(1999)의 정의를 이용해 게임중독을 ‘게임에 몰입하고 탐닉하여 만족하기 위해서 게임시간을 더 늘이는 내성현상과 학업에 소홀하고 일상생활에 흥미를 잃어 현실의 인간관계보다 게임에 몰두하고 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하는 것’으로 정의한다.

청소년의 게임중독에 대한 위험성을 증가시키는 요인으로는 개인의 우울(정경아, 2001; 조아미, 방희정, 2003), 불안(Armstrong, Phillips, Saling, 2000), 충동성(최진승, 2000; 김신희, 안창일, 2005), 낮은 자존감(Armstrong, Phillips, Saling, 2000; 박영호, 김미경, 2003), 스트레스 대처방안의 부재(이소영, 2000), 사용욕구(성운숙 2003; 장재홍, 2004; 천명재, 김창대, 2005)와 같은 심리적 특성이 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다. 또한 국내에서 게임중독에 관한 연구는 청소년을 대상으로 한 경우가 많기 때문에 게임중독과 관련된 환경변인에 대한 연구가 다양하게 진행되었다. 청소년기는 발달적인 측면에서 볼 때 자아정체성을 확립하고 부모로부터 독립성을 확보해나가는 시기이지만, 아직 심리적, 경제적으로 부모에 의존하고 있어 부모의 영향을 쉽게 받는 시기이기

때문에 부모는 청소년의 행동전반에 영향을 주는 중요한 환경이라고 볼 수 있다(장미경, 2010, 재인용).

일반적으로 부모의 자녀양육방식(최명성, 최태산, 안재영, 2007; 장미경 2010), 부모-자녀 의사소통(권영길 외, 2009; 장미경, 2010), 부모의 지지(조아미, 방희정, 2003), 부모-자녀간의 신뢰(윤영민, 2000; 정경아, 2001) 등과 같은 부모관련 변인이 청소년의 게임중독에 영향을 미친다는 연구결과들이 밝혀지고 있다. 권영길과 이영선(2009)은 부모-자녀 간 의사소통에서 대화수용성과 배려성이 높을수록 게임중독의 정도는 낮아진다고 하였다. 또한 부모가 자녀의 인터넷 사용에 관심을 가지고 자녀의 인터넷 사용을 적절히 통제하는 경우 자녀의 게임중독 가능성이 낮아진다고 보고되었다(김미영, 2005; 손현미, 2006; 장미경, 이은경, 2007). 부모의 부정적 양육방식 혹은 가족관계의 불화는 인터넷 사용자에게 스트레스 원인으로 작용하여 인터넷상에서 도피처를 찾게 만드는 것으로 보인다. 즉 가상공간의 게임 속에서 자신을 자유롭게 표현하고 이에 따라 심리적 만족과 정서적 지지를 얻을 수 있으므로 쉽게 게임에 몰입되고 탐닉할 가능성이 높아지는 것이다(장미경, 이은경, 2007, 재인용). 따라서, 아직 부모의 영향 하에서 다양한 발달 과정을 겪고 있는 청소년의 경우 인터넷 게임에 대한 부모의 반응과 부모-자녀간의 신뢰관계가 게임 중독에 영향을 미치므로 가정에서 부모의 역할이 매우 중요함을 알 수 있다. 그러나 부모들은 청소년 자녀가 게임을 과도하게 사용하거나 게임관련 문제를 보일 때 사실 어떻게 대처해야 하는지에 대해서 잘 모르며 무조건적으로 게임에 대해 통제하는 경우가 많은데 이것은 부모-자녀 간의 관계를 악화시

키게 된다.

그리하여 청소년들의 게임중독 예방 및 청소년들의 게임문제에 대해 적절한 개입을 위해서는 부모를 대상으로 인터넷 게임사용의 역기능적 효과에 대해 교육하고 부모의 자녀 지도 방식을 수정하거나 가족관계의 상호작용을 변화하도록 교육하는 부모교육프로그램이 필요함을 알 수 있다. 즉, 부모를 대상으로 게임중독 현상에 관하여 올바른 인식을 증진시키기 위한 부모교육이 청소년들의 게임중독을 예방하고 치료하기 위해서 중요하다고 할 수 있다.

그러나 게임중독 예방과 치료를 위한 부모교육 프로그램은 국내에서 찾아보기 매우 힘든 실정이다. 인터넷 중독예방을 위한 부모교육프로그램으로는 초등학교와 부모를 대상으로 한 오익수 등(2007)의 프로그램, 한국정보문화진흥원(2007)에서 개발된 가족상담 프로그램, 한국청소년상담원(2008)에서 개발된 인터넷 과다사용 문제에 대한 부모대상의 개입프로그램 등이 있다. 게임중독과 관련한 부모대상의 프로그램은 게임중독의 인지행동치료 프로그램 개발연구에서 이형초와 안창일(2002)이 부모교육을 2회기 포함하여 사용한 것이 보고되고 있으나, 아직 청소년의 게임중독 예방을 위한 구조화된 부모대상의 프로그램들은 개발되지 않은 실정이어서 이 분야에 대한 관심이 절실히 요구된다. 그러므로 본 연구에서는 청소년의 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램을 개발함으로써 청소년기 자녀를 둔 부모들에게 게임중독에 대한 교육프로그램을 제공하고자 한다.

부모가 자녀를 일방적으로 통제하지 않고 협력적인 상호작용을 촉진하는 것이 게임사용을 조절하는데 효과적임을 시사하는 선행연구

들에 기초해서 청소년의 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램을 개발하는 이론적 틀로서는 Ginott(1965)의 인본주의 부모교육이론이 적용될 수 있을 것이다. 인본주의 부모교육이론에서는 부모-자녀 간의 문제는 부모의 자녀 양육에 대한 경험이나 지식, 기술의 부족에서 기인한다고 보기 때문에 부모-자녀 간의 긍정적인 상호작용과 대화에 초점을 둔 부모교육의 필요성을 강조한다. 부모교육의 목표는 아동들은 각기 다른 욕구와 삶의 방식이 있기 때문에 자녀양육을 위한 부모개입의 기술도 아동에 각각 다르게 적용되어야 한다는 아동 중심의 부모교육과 아동을 있는 그대로 수용할 수 있도록 하는데 있다. 따라서 부모-자녀 간의 상호작용을 촉진시키는 것이 우선적으로 이루어져야 하는데, 상호작용의 원리로서 자녀의 감정을 수용하는 의사소통을 근거로 하되, 부모가 수용할 수 없는 행동에 대해서는 적절한 한계를 설정하는 것이 필요하다고 보았다.

부모교육을 위한 교육매체 또한 부모교육프로그램의 개발에서 중요한 요소가 될 수 있을 것이다. 부모교육의 방법적인 측면에서 기존에는 어떠한 교육을 받기 위해 정해진 시간에 일정한 장소에 참여해야만 했기 때문에 부모가 직장에서 일을 하고 있는 경우 프로그램에 참여하는데 어려움이 있었다. 그러나 최근 우리사회에서 급속히 확산되고 있는 다양한 교육 매체들을 적극적으로 활용하여 부모교육프로그램을 개발하고 실시한다면 직장이나 가정에서 손쉽게 부모교육에 참여할 수 있어 보다 효과적일 수 있을 것이다. 따라서 온라인 콘텐츠를 활용하여 프로그램을 실시할 경우, 관심있는 부모들이 청소년의 게임중독 예방을 위한 교육을 편리한 장소에서 편리한 시간에

보다 쉽게 받을 수 있을 것이다.

그러므로 본 연구에서는 인본주의 부모교육이론에 기초해서 언제 어디서든지 손쉽게 활용할 수 있는 온라인 교육 콘텐츠를 활용하여 ‘청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램’을 개발하고자 한다. 또한 청소년 자녀를 둔 부모들을 대상으로 개발된 온라인 부모교육프로그램을 실시하여 그 효과성을 검증하고자 한다. 이를 위해 본 연구에서 설정한 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 부모교육 프로그램에 참여한 후 실험집단과 통제집단 간에 부모의 게임관심과 게임통제에서 차이가 나타나는가? 둘째, 부모교육 프로그램에 참여한 실험집단과 통제집단 간에 부모의 자녀양육태도에서 차이가 나타나는가? 셋째, 부모교육 프로그램에 참여한 실험집단과 통제집단 간에 부모역할 자긍심에서 차이가 있는가?

연구방법

연구대상

본 연구의 대상은 사이버대학교에서 수업을 듣고 있는 청소년기 자녀를 둔 부모들이었다. 게시판의 과목공지를 통해 연구의 목적에 대해 설명을 제공한 후, 연구참여를 희망하는 신청자들 중에서 중·고등학생 자녀를 둔 부모 205명이 연구에 참여하였다. 205명의 연구 참여자는 무선할당으로 실험집단과 통제집단에 배정되었다.

이중 3차에 걸친 사전, 사후, 추적검사까지 모두 참여한 부모는 160명이었다. 연구대상의 성별은 남자 34명(21.3%)과 여자 126명(78.7%)이었으며, 평균연령은 42.9세였다.

청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램의 개발과정 및 내용

온라인 교육 콘텐츠를 활용한 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램은 부모 대상의 요구도 조사, 전문가 자문회의, Ginott(1965)의 인본주의 부모교육이론을 바탕으로 개발하였다. 우선, 중, 고등학생 자녀를 둔 부모 30명을 대상으로 프로그램의 구성에 대한 요구도 조사를 실시하였다. 요구도 조사의 참여자는 스노우볼 기법을 통해 청소년 자녀를 둔 부모들을 대상으로 하였으며, 연구자에 의해 작성된 설문지를 이용하여 개인, 혹은 소그룹으로 부모면접을 실시하였다. 요구도 조사의 결과를 간단히 요약해서 살펴보면, 조사에 참여한 부모의 평균 연령은 42.0세였으며, 청소년 게임중독의 원인으로는 ‘게임이 재미있어서’ 31.6%, ‘친구들이 게임을 많이 해서’ 21.1%, ‘현실에 대한 회피’ 15.8%, ‘학업에 대한 스트레스’ 14.0%, ‘진로에 대한 스트레스’ 11.8% 순으로 나타났다. 청소년 게임중독예방을 위한 부모교육프로그램에서 중요하게 포함되어야 한다고 생각하는 내용으로는 ‘청소년기 자녀의 특징과 올바른 자녀양육방식에 대한 것’ 61.5%, ‘자녀의 게임이용과 습관을 점검해 볼 수 있는 것’ 12.8%, ‘올바른 게임지도 방법’ 10.3%, ‘게임의 내용과 종류 등 게임자체에 대한 이해를 돕는 것’ 10.3%, ‘게임중독의 원인에 대한 것’ 4.0% 순으로 나타났다. 또한 부모교육프로그램의 개발을 위해 현재 상담심리 전공교수로 대학에 재직하고 있으며 상담경력 10년 이상 된 상담심리전문가 2인으로부터 프로그램의 내용구성에 대한 자문을 받았다. 그 결과 청소년 자녀의 심리적 특성에 대한 부모의 이해를 증진시키고, 자녀의 게임습관

을 바로 알며, 게임중독을 예방하고, 부모가 필요시 자녀의 게임중독에 대해 적절한 개입을 할 수 있는 것의 중요성이 강조되었다.

Ginott(1965)의 인본주의 부모교육이론에서는 부모의 자녀양육에 대한 경험이나 지식의 부족으로부터 부모-자녀 간의 문제가 기인한다고 보기 때문에 부모-자녀 간의 긍정적인 상호작용과 대화에 초점을 둔 부모교육의 중요성을 강조한다. 또한 자녀의 감정을 수용하는 의사소통과 이동을 있는 그대로 수용할 수 있도록 하는 아동중심의 부모교육을 목표로 한다. 인본주의 부모교육이론은 개발되는 프로그램에 다음과 같이 적용하고자 하였다. 먼저 효율적인 자녀양육과 자녀와의 상호작용을 위해서는 자녀의 현재 발달특성에 대한 이해와 부모가 상담자로서의 기술을 배우는 것이 중요하다는 이론에 기초해서 프로그램의 3회기, 5회기 및 6회기를 구성하였으며, 자녀를 있는 그대로 받아들이기 위해서는 현재의 자녀의 게임중독 정도와 게임사용욕구를 이해하는 것이 중요하다고 생각되어 프로그램 4회기의 내용을 구성하였다. 또한 자녀가 부모로부터 이해받고 있다고 느끼는 것이 부모-자녀 신뢰관계에 중요하다는 이론에 기초해서 게임에 대한 부모의 이해를 증진하기 위해 2회기의 내용을 구성하였다.

이러한 요구도 조사 결과, 전문가 자문회의, Ginott(1965)의 인본주의 부모교육이론을 바탕으로 개발된 부모교육프로그램은 그 후 콘텐츠 제작업체와 여러 차례의 회의를 거쳐 7회기의 청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육 프로그램 동영상으로 제작되었다.

각 회기는 4부분으로 구성되어 있는데 회기 목표에 대한 관심을 유발하기 위해 체크리스트나 퀴즈형태의 들어가기를, 주요 교육내용을

강의와 상호작용의 형태로 제시한 학습하기, 각 회기의 주제에 대해 고민하고 논의해 보는 생각하기, 회기의 내용을 요약하는 정리하기로 구성되어 있다. 각 회기는 동영상 콘텐츠에 대한 피교육자의 흥미를 유발시키기 위하여 음악과 소리, 애니메이션 기법, 질문기법, 퀴즈, 클릭기법 등의 방법이 다양하게 이용되었다. 매 회기의 내용에 대해 연구자로부터 자료를 받은 콘텐츠 업체는 그에 따라 스토리보드를 구성하고 다시 연구자로부터의 피드백과 회의

를 거쳐 최종 회기의 콘텐츠가 구성되고 성우에 의해 녹음되었다. 개발된 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램의 내용은 표 1과 같다.

연구절차

사이버대학교에서 수업을 듣고 있는 청소년 자녀를 둔 부모들은 과목공지를 통해 연구의 목적에 대해 설명을 제공받았다. 연구참여를 희망하는 신청자에게 이메일을 통해 연구

표 1. 청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육 프로그램

회기	주제	내용
1회	프로그램 소개 및 게임중독 바로 알기	- 프로그램 소개 - 게임중독이란? - 청소년의 게임사용 실태 - 게임체크리스트
2회	게임에 대해 이해하기	- 게임에 대한 오해와 진실 - 게임의 부정적 vs 긍정적 영향 - 게임의 역사와 종류
3회	게임중독의 원인 찾아보기	- 청소년들이 게임을 좋아하는 이유 - 청소년기 자녀의 발달특성 - 게임 과몰입의 원인
4회	자녀의 게임습관 점검하기	- 청소년 관찰자 진단 - 게임중독척도 - 게임사용욕구 척도
5회	게임중독 예방하기 I	- 청소년기 부모와의 관계 - 자녀양육방식 - 자녀와의 대화법
6회	게임중독 예방하기 II	- 청소년 게임중독 예방지침 - 게임중독의 정도에 따른 부모의 개입방법 - 게임 과다사용과 관련된 심리적 문제들
7회	마무리	- 게임과 관련된 직업세계 - 도움을 받을 수 있는 상담기관 - 마무리

의 목적과 과정에 대해 다시 한 번 설명한 후, 최종 연구참여를 희망하는 부모들은 무선할당으로 실험집단과 통제집단에 배정되었다. 개발된 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램을 시작하기 2주 전에 이메일을 통해 두 집단 모두에게 온라인상에서 사전검사에 참여하도록 안내메일을 보냈으며, 설문지는 온라인상에서 완성하여 제출하도록 하였다.

실험집단에 배정된 연구 참여자들에게는 사전검사를 마친 1주일 후, 웹에 탑재되어 있는 부모교육프로그램을 시청하도록 안내하였다. 대기자 통제집단은 연구 실험이 끝나는 2개월 후에 실험집단에게 사용되었던 것과 동일한 부모교육프로그램이 제공될 것임을 알려주었다. 실험집단에 배정된 연구대상은 4주에 걸쳐서 1주에 2회씩 약 30분 분량의 온라인 교육 콘텐츠를 통해 청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램에 참여하였다. 프로그램 제공 방법은 연구자가 매주 월요일과 목요일에 각 회기의 프로그램을 미리 공지한 웹하드에 탑재하면 대상자들은 웹하드에 로그인하여 동영상 부모교육프로그램을 시청하였다.

연구자와 연구 보조자는 실험이 진행되는 동안 매 회기 탑재 후 실험집단의 대상자들에게 문자메시지와 이메일을 통하여 프로그램의 탑재와 시청을 안내하였다. 마지막 7회기를 마친 후에 실험집단과 통제집단의 연구참여자 모두에게 온라인상에서 사후검사를 실시하였다. 사후검사를 안내하는 이메일을 통해 실험집단의 부모들 중에서 성실하게 부모교육프로그램을 시청하지 않은 사람들은 사후검사에 참여하지 않도록 안내하였다. 또한 프로그램을 마친 3주 후에 실험집단과 통제집단에 참여한 연구 대상자에게 이메일과 문자메시지를 보내 다시 지정된 홈페이지에서 추적검사 질

문지를 작성하도록 하였다.

측정도구

본 연구에서는 개발된 부모교육프로그램의 효과를 검증하기 위하여 ‘청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램’의 실시 전후와 추후에 부모의 게임관심 척도, 부모의 게임통제 척도, 부모의 양육태도 척도 및 부모역할 자긍심 척도가 사용되었다

부모의 게임관심 척도

부모의 게임중독 관심 척도는 장미경과 이은경(2007)이 이시형 등(2000)의 인터넷 감독관심 척도를 수정 보완한 것을 사용하였다. 총 7문항으로 구성되어 있으며 ‘그렇지 않다’(1점)에서 ‘그렇다’(4점)까지 4점 척도로 구성되어 있고, 점수가 높을수록 부모가 자녀의 게임에 대해 관심이 높은 것을 의미한다. 장미경과 이은경(2007)의 연구에서 Cronbach α 는 .74로 적절한 신뢰도를 보이고 있다. 본 연구에서 사전, 사후, 추적검사의 Cronbach α 는 각각 .85, .86, .88이었다

부모의 게임통제 척도

부모의 게임에 관한 통제를 측정하기 위해 게임통제 질문지를 사용하였다. 게임통제 척도는 장미경과 이은경(2007)이 이시형 등(2000)의 인터넷 감독 통제 척도를 수정 보완한 것으로 총 7문항으로 구성되어 있으며 ‘그렇지 않다’(1점)에서 ‘그렇다’(4점)까지 4점 척도로 구성되어 있다. 점수가 높을수록 부모가 자녀의 게임에 대한 통제가 높은 것을 의미한다. 장미경과 이은경(2007)의 연구에서 Cronbach α 는 .70으로 보고되었다. 본 연구에서 사전, 사

후, 추적검사의 Cronbach α 는 각각 .80, .84, .87 이었다.

부모의 양육태도 척도

본 척도는 이원영(1980)이 번안한 Schaefer (1965)의 척도를 참고하여 김영숙(1987)이 제작한 질문지이다. 총 37문항으로 구성되어 있으며 애정적 태도 10문항, 통제적 태도 8문항, 익애적 태도 10문항, 모순불일치 태도 9문항으로 이루어져 있다. 그의 연구에서 사용된 부모의 양육태도 척도의 Cronbach α 는 .80 였으며 하위척도별로 신뢰도를 살펴보면 애정적 태도 .85, 통제적 태도 .74, 모순불일치태도 .70, 익애적 태도 .74로 나타났다. 본 연구에서 사전, 사후, 추적검사의 Cronbach α 는 애정적 태도에서는 .89, .92, .91, 통제적 태도는 .82, .80, .81, 모순불일치 태도는 .72, .80, .86, 그리고 익애적 태도는 .81, .77, .83으로 나타났다.

부모역할 자긍심 척도

부모역할 효능감과 만족감을 측정하기 위하여 이정윤과 류희균(2006)이 개발한 부모역할 자긍심 척도가 사용되었다. 이 척도는 5개의 하위요인(부모됨의 전반적 만족감, 배우자의 부모역할에 대한 만족감, 부모역할 자신감, 자녀지도에 대한 통제감, 부모자녀관계 만족감)으로 이루어져 있으며, 총 46문항의 척도이다. 5점 척도로 되어 있으며, 점수가 높을수록 부모역할에 대한 자긍심 수준이 높음을 나타낸다. 본 연구에서는 부모역할 자신감, 자녀지도에 대한 통제감, 부모자녀관계 만족감의 세 하위척도를 사용하였다. 이정윤과 류희균(2006)의 연구에서 Cronbach α 는 .95로 나타났으며 본 연구에서 사전, 사후, 추적검사의 Cronbach α 는 .94, .95, .95였다.

자료분석

사전, 사후검사 및 추적검사를 통해 수집된 자료는 SPSS 15.0 프로그램을 이용하여 t 검증과 반복측정 변량분석의 방법을 통해 분석하였다. 불성실하게 응답한 자료는 분석에서 제외하였고 본 분석에서는 총 137명의 자료가 분석되었다.

연구결과

청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램의 효과를 검증하기 위해 사전검사 점수에 대해 실험집단과 통제집단 간 t 검증을 통해 동질성 여부가 검증되었으며, 검사에서 사용된 각 척도에 대해서 반복측정변량분석을 통해 프로그램의 효과를 검증하였다.

실험집단과 통제집단의 동질성 비교

청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램 실시 전 실험집단과 통제집단의 동질성을 검증하기 위해 두 집단의 사전검사 점수 평균에 대해 t 검증을 실시한 결과가 표 2에 제시되어 있다. 표 2에 나타난 바와 같이, 게임중독 예방 부모교육프로그램 실시 전, 실험집단과 통제집단 간에 부모의 게임관심, 게임통제, 부모 양육태도(애정, 통제, 모순불일치, 익애), 및 부모역할자긍심(자신감, 통제감, 부모자녀 관계 만족감) 척도 중에서 부모역할자긍심의 하위 척도인 부모-자녀 관계만족감에서만 유의한 차이가 있었으며($t=-3.43, p<.001$), 다른 척도에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다.

표 2. 실험집단과 통제집단의 게임관심, 게임통제, 부모양육태도, 부모역할자극심의 동질성 검증

변인	실험집단(n=74)		통제집단(n=63)		t
	M	SD	M	SD	
게임통제	2.55	.66	2.60	.61	-.48
게임관심	2.08	.57	2.07	.51	.10
애정적	4.30	.62	4.40	.55	-1.02
통제적	3.01	.65	3.09	.76	-.61
모순불일치	2.31	.63	2.35	.66	-.40
익애적	2.71	.81	2.93	.80	-1.64
부모역할자극심	3.71	.61	3.85	.52	-1.40
자신감	3.56	.80	3.49	.66	.55
통제감	3.60	.74	3.72	.69	-1.00
부모자녀 관계만족감	3.97	.66	4.33	.55	-3.43***

*** $p < .001$

청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램의 효과검증

처치조건과 검사시기에 따른 부모의 게임 관심과 게임통제의 변화

처치조건(실험집단과 통제집단)과 검사시기(사전, 사후, 추적검사)에 따른 부모의 게임관심과 게임통제의 평균과 표준편차가 표 3에 제시되어 있다. 이러한 결과를 그림으로 나타낸 것은 그림 1, 그림 2와 같다. 부모의 게임관심과 통제에 대한 반복측정 변량분석 결과는 표 4에 제시되어 있다. 결과를 살펴보면, 우선 부모의 게임관심에 대한 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과는 통계적으로 유의미한 효과가 나타나지 않았다($F(2, 270)=2.36, p=.093$). 이러한 결과를 자세히 살펴보기 위해 부모의 게임관심에 대한 시기별(사전-사후, 사전-추적) 점수에 대해 대응표본 t검증을 실시

하였다. 그 결과, 실험집단의 사전-사후 점수 간 유의한 차이가 있었고($t=-2.38, p<.05$), 사전-추적 차이값에서도 유의한 차이가 나타나서($t=-4.00, p<.001$), 프로그램에 참여한 후 부모의 게임에 대한 관심이 유의미하게 증가한 것으로 나타났다. 통제집단의 경우에는 사전-사후 점수 간 유의한 차이는 없었으나, 사전-추적 점수 차이는 유의한 경향을 보였다($t=-1.89, p=.065$).

다음으로 부모의 게임통제에 대한 반복측정 변량분석 결과를 보면, 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과는 유의하였다($F(2, 270)=3.22, p<.05$). 부모의 게임통제에 대한 시기별(사전-사후, 사전-추적) 차이를 알아보기 위해 짝지어진 표본 t검증을 하였다. 그 결과, 실험집단의 경우 사전-사후 점수 차이값에서 유의한 차이가 있었으며($t=-2.21, p<.05$), 사전-추적 차이값에서는 통계적으로 유의한 경향이 나타

표 3. 처치조건과 검사시기에 따른 부모 게임관심과 게임통제의 평균과 표준편차

변인	집단	사전검사		사후검사		추적검사	
		M	SD	M	SD	M	SD
게임관심	실험	2.08	.57	2.19	.56	2.29	.59
	통제	2.07	.51	2.06	.50	2.14	.51
게임통제	실험	2.55	.66	2.65	.64	2.67	.69
	통제	2.60	.61	2.58	.75	2.53	.71

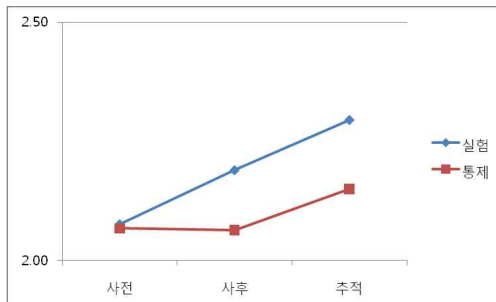


그림 1. 처치조건과 검사시기에 따른 부모의 게임 관심

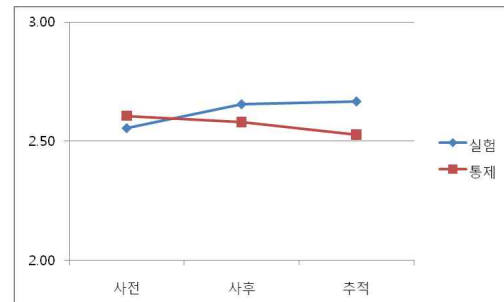


그림 2. 처치조건과 검사시기에 따른 부모의 게임통제 변화

표 4. 부모의 게임관심과 게임통제에 대한 반복측정 변량분석

종속변인	변량원	자승화	자유도	평균자승화	F
게임관심	처치조건	.89	1	.89	1.20
	오차	99.85	135	.69	
	시기	1.58	2	.79	10.10***
	처치조건x시기	.37	2	.19	2.36+
	오차	21.16	270	.08	
게임통제	처치조건	.30	1	.30	.25
	오차	159.97	135	1.19	
	시기	.09	2	.05	.47
	처치조건x시기	.64	2	.32	3.22*
	오차	26.86	270	.10	

+ $p < .10$, * $p < .05$, *** $p < .001$

났다($t=-1.96, p=.054$). 통제집단의 경우에는 사전-사후, 사전-추적 점수 간 유의한 차이가 나타나지 않았다.

처치조건과 검사시기에 따른 부모양육태도의 변화

처치조건과 검사시기에 따른 부모양육태도의 하위척도인 애정적 태도, 통제적 태도, 모순불일치 태도, 및 익애적 태도의 평균과 표준편차가 표 5에 제시되어 있다.

부모양육태도의 하위척도에 대한 반복측정 변량분석 결과는 표 6에 제시되어 있는데, 먼저 부모의 애정적 태도에서는 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과가 유의미하게 나타났다($R^2, 270$)=3.96, $p<.05$). 통제적 태도의 경우, 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과는 유의한 경향이 나타났으며($R^2, 270$)=2.79, $p=.064$), 부모의 모순불일치 태도에서도 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과는 유의하였다($F(2, 270)$)=5.56, $p<.01$). 마지막으로 익애적 태도의 경우, 처치조건과 측정시기 간의

상호작용효과는 유의하지 않았다. 그리하여 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램이 부모양육태도의 애정적 태도, 통제적 태도 및 모순불일치 태도에 영향을 주었음을 알 수 있다.

이러한 결과를 자세히 살펴보기 위해 실험집단과 통제집단별 사전-사후, 사전-추적 측정치에 대한 짝지어진 표본 t 검증 결과, 부모의 애정적 태도의 경우 실험집단은 사전-사후 차이값에서는 유의한 차이가 없었지만, 사전-추적 차이값에서는 유의한 점수의 증가가 있었다($t=-3.33, p<.01$). 통제집단은 사전-사후, 사전-추적 점수 간의 유의한 차이가 없었다. 부모의 통제적 태도에 대한 대응 표본 t 검증 결과, 실험집단은 사전-사후, 사전-추적의 값이 유의하게 감소하였다(각각 $t=2.46, p<.05, t=2.39, p<.05$). 통제집단은 사전-사후, 사전-추적 점수 간의 유의한 차이가 나타나지 않았다. 마지막으로 모순불일치 태도의 경우는 실험집단과 통제집단별 사전-사후, 사전-추적 측정치에 대한 짝지어진 표본 t 검증 결과, 실험집단은 사

표 5. 처치조건과 검사시기에 따른 부모양육태도의 평균과 표준편차

변인	집단	사전검사		사후검사		추적검사	
		M	SD	M	SD	M	SD
애정적	실험	4.30	.62	4.38	.57	4.49	.52
	통제	4.40	.55	4.37	.58	4.39	.57
통제적	실험	3.01	.65	2.87	.65	2.88	.69
	통제	3.09	.76	3.13	.66	3.08	.66
모순불일치	실험	2.31	.63	2.22	.60	2.14	.63
	통제	2.35	.66	2.37	.59	2.43	.63
익애적	실험	2.71	.81	2.80	.76	2.74	.96
	통제	2.93	.80	2.90	.72	2.93	.78

표 6. 부모양육태도에 대한 반복측정 변량분석

종속변인	변량원	자승화	자유도	평균자승화	F
애정적	처치조건	.00	1	.00	.00
	오차	105.23	135	.78	
	시기	.57	2	.33	3.03+
	처치조건x시기	.75	2	.43	3.96*
	오차	25.51	270	.11	
통제적	처치조건	3.09	1	3.09	2.64
	오차	158.17	135	1.17	
	시기	.36	2	.18	1.74
	처치조건x시기	.58	2	.29	2.79+
	오차	27.88	270	.10	
모순불일치	처치조건	2.55	1	2.55	2.55
	오차	134.88	135	1.00	
	시기	.141	2	.07	.82
	처치조건x시기	.96	2	.48	5.56**
	오차	23.34	270	.09	
익애적	처치조건	2.97	1	3.09	2.64
	오차	232.59	135	1.17	
	시기	.08	2	.04	.31
	처치조건x시기	.29	2	.15	1.17
	오차	33.80	270	.13	

+ $p < .07$, * $p < .05$, ** $p < .01$

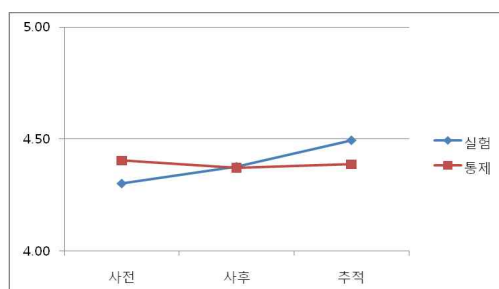


그림 3. 처치조건과 검사시기에 따른 애정적 태도 변화

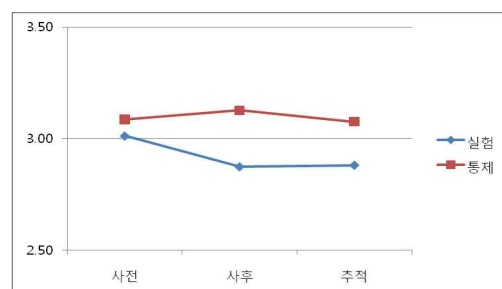


그림 4. 처치조건과 검사시기에 따른 통제적 태도 변화

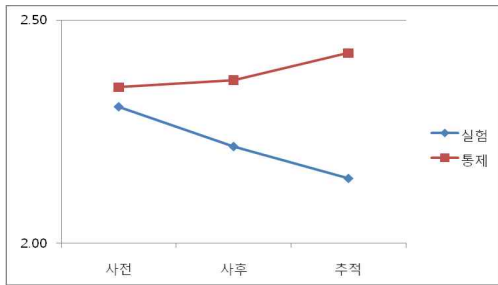


그림 5. 처치조건과 검사시기에 따른 모순불일치 태도 변화

전-사후 차이값에서는 유의미한 경향이 나타났고($t=1.90, p=.062$) 사전-추적 차이값에서도 유의한 차이가 있었다($t=3.21, p<.01$). 통제집단은 사전-사후, 사전-추적 점수 간의 유의한 차이가 나타나지 않았다.

처치조건과 검사시기에 따른 부모역할자극심의 변화

처치조건과 검사시기에 따른 부모역할자극심척도와 그 하위척도에 대한 평균과 표준편차는 표 7에 제시되어 있으며, 반복측정 변량

분석 결과는 표 8과 같다.

부모역할자극심 전체척도에 대한 결과를 살펴보면, 우선 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과는 유의하였다($F(2, 270)=12.23, p<.001$). 실험집단과 통제집단별 사전-사후, 사전-추적 측정치에 대한 짝지어진 표본 t검증 결과, 실험집단은 사전-사후 차이값에서는 유의한 차이가 없었다. 그러나 사전-추적 차이값에서는 유의한 차이가 나타나서($t=-4.72, p<.001$), 부모교육프로그램에 참여전보다 추적검사에서 유의하게 부모역할자극심이 증가하였음을 알 수 있다. 통제집단의 경우는 사전-사후 차이값에서 유의한 차이가 없었으나, 사전-추적 차이값에서는 유의한 경향이 나타났는데($t=1.88, p=.065$), 부모역할자극심 점수가 낮아지는 경향성을 보였다.

하위척도에 대한 분석결과를 살펴보면, 자신감의 경우 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과는 유의하지 않았다. 자녀지도에 대한 통제감의 경우는 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과가 유의하게 나타났다($F(2,$

표 7. 처치조건과 검사시기에 따른 부모역할자극심의 평균과 표준편차

변인	집단	사전검사		사후검사		추적검사	
		M	SD	M	SD	M	SD
부모역할 자극심	실험	3.71	.61	3.78	.66	3.94	.58
	통제	3.85	.52	3.81	.52	3.76	.56
자신감	실험	3.56	.80	3.61	.78	3.73	.74
	통제	3.49	.66	3.52	.59	3.52	.62
통제감	실험	3.60	.74	3.67	.77	3.86	.68
	통제	3.72	.69	3.63	.69	3.64	.69
부모자녀 관계만족감	실험	3.97	.66	4.06	.72	4.23	.60
	통제	4.33	.55	4.27	.58	4.13	.68

표 8. 부모역할자긍심에 대한 반복측정 변량분석

종속변인	변량원	자승화	자유도	평균자승화	F
부모역할 자긍심	처치조건	.00	1	.00	.00
	오차	118.77	135	.88	
	시기	.38	2	.20	2.69+
	처치조건 x 시기	1.71	2	.92	12.23***
	오차	18.88	270	.08	
자신감	처치조건	1.57	1	2.55	2.55
	오차	165.02	135	1.22	
	시기	.59	2	.32	2.10
	처치조건 x 시기	.36	2	.20	1.29
	오차	37.85	270	.15	
통제감	처치조건	.19	1	.19	.16
	오차	162.30	135	1.20	
	시기	.81	2	.44	2.52+
	처치조건 x 시기	1.97	2	1.07	6.10**
	오차	27.58	270	.17	
부모자녀 관계만족감	처치조건	2.47	1	2.47	2.53
	오차	131.57	135	.98	
	시기	.05	2	.03	.22
	처치조건 x 시기	3.77	2	1.88	15.68***
	오차	59.31	270	.20	

+ $p < .10$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

270)=6.10, $p < .01$). 마지막으로 부모자녀 관계 만족감에 대해서도 처치조건과 측정시기 간의 상호작용효과는 유의하였다(R^2 , 270)=15.68, $p < .001$).

상호작용이 유의하게 나타난 자녀지도 통제감의 경우, 실험집단과 통제집단별 사전-사후, 사전-추적 측정치에 대한 대응 표본 t검증 결과, 실험집단은 사전-사후 차이값에서는 유의

한 차이가 없었지만, 사전-추적 차이값에서는 유의한 차이가 있었다($t = -4.14$, $p < .001$). 통제집단은 사전-사후, 사전-추적 점수 간의 유의한 차이가 나타나지 않았다. 마지막으로 부모자녀 관계만족감의 짝지어진 표본 t검증 결과, 실험집단은 사전-사후 차이값에서는 유의한 차이가 없었으나, 사전-추적의 차이값은 유의하게 증가하였다($t = 4.31$, $p < .001$). 통제집단은

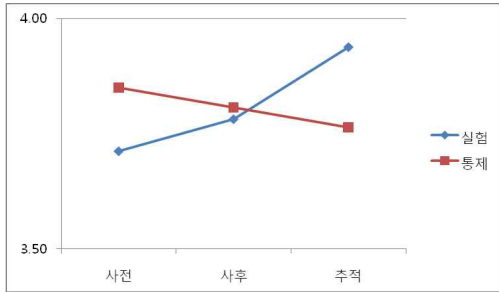


그림 6. 처치조건과 측정시기에 따른 부모역할자긍심 변화

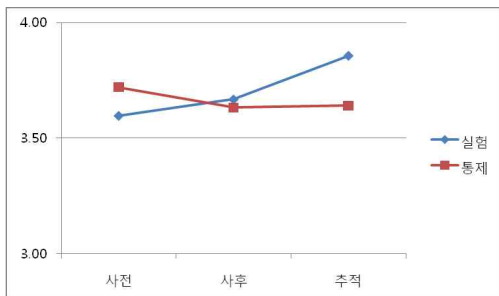


그림 7. 처치조건과 검사시기에 따른 자녀지도 통제감 변화

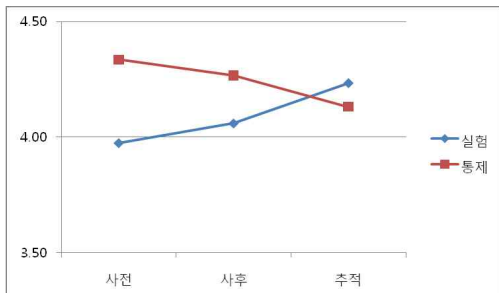


그림 8. 처치조건과 검사시기에 따른 부모자녀 관계 만족감 변화

사전-사후 차이값에서는 유의한 차이가 없었지만, 사전-추적 점수 간의 차이는 유의하게 감소하였다($t=3.31, p<.01$).

이러한 연구결과를 종합해 보면, 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램에 참여한 후, 실험집단의 부모들은 자녀의 게임사용에 대한 적절한 통제가 증가하였음을 알 수 있다. 또한 자녀양육태도 중에서 애정적 태도가 증가하였으나 모순불일치 태도는 감소하였고 통제적 태도도 감소하는 경향성을 보였다. 마지막으로 부모역할 자긍심이 높아졌는데, 특히 자녀양육에 대한 통제감과 부모-자녀 관계에 대한 만족감이 증가하였음을 알 수 있다.

논 의

본 연구는 온라인 콘텐츠를 활용하여 ‘청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램’을 개발하고, 청소년 자녀를 둔 부모를 대상으로 개발된 부모교육프로그램을 실시하여 그 효과성을 검증하는데 목적이 있다. 본 연구의 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다. 첫째, 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램에 참여한 후, 실험집단의 부모들은 자녀의 게임사용에 대한 통제가 유의하게 증가하였음을 알 수 있다. 게임중독 위험군에 비해 게임중독 비위험군의 부모 인터넷 사용통제가 유의미하게 높다는 손현미(2006)와 장미경 등(2007)의 연구결과에 비추어볼 때, 부모교육프로그램에 참여한 부모의 게임사용에 대한 적절한 통제가 높아졌다는 것은 긍정적인 의미가 있는 것으로 해석된다. 게임중독 예방 부모교육프로그램에 참여하면서 자녀가 사용하는 게임 및 게임중독의 원인과 예방방법에 대한 이해가 높아진 것이 자녀와 대화하며 게임사용을 효과적으로 통제하는데 효과가 있었던 것으로 보인다.

둘째, 부모의 게임관심과 관련해서는 반복 측정 변량분석의 상호작용결과를 살펴보면 부모교육프로그램에 참여한 후 실험집단과 통제 집단 간에 유의도 수준 $p < .05$ 에서는 유의한 차이를 보이지 않았으나, 유의도 $p = .093$ 으로 나타났다. 이러한 결과에 대해 사전-사후검사와 사후-추적 검사간의 대응표본 t검증 결과를 통해 자세히 살펴보면, 게임중독 예방 프로그램에 참여한 실험집단 부모의 사전-사후 점수와 사전-추적 검사에서는 유의미한 점수 차이가 있음을 알 수 있다. 따라서 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램에 참여한 후, 부모는 자녀가 사용하는 게임에 대한 관심이 유의미하게 높아졌음을 알 수 있다. 그러나 부모교육프로그램에 참여하지 않은 통제집단의 경우에도 사전-추적 점수 차이에 유의한 경향을 보여($p = .065$) 전체적으로 상호작용효과가 유의미하지 않게 나타난 것으로 보인다. 아마도 게임중독 예방 부모교육프로그램을 시청하지 않은 통제집단의 부모들도 본 연구에 참여하고 있다는 사실과 세 차례에 걸친 게임관련 설문조사에 응답하면서 자녀가 사용하는 게임에 대하여 관심이 증가한 것으로 추측해 볼 수 있을 것이다. 부모의 게임관심과 관련한 본 프로그램의 효과성에 대해 이후 연구에서 보다 정교화된 척도를 사용하여 검증이 필요할 것으로 생각된다.

셋째, 게임중독 예방 부모교육프로그램에 참여한 부모들의 애정적 자녀양육태도가 증가하였으며, 모순불일치 태도는 감소하였고, 통제적 태도는 유의하게 감소하는 경향이 있었다. 이러한 연구결과는 부모의 무관심한 태도(이계원, 2000)와 적대적 양육태도(김지현, 2003)가 인터넷 중독과 관련되어 있다는 선행 연구 및 게임중독 위험성이 높은 청소년들의

부모 자녀양육태도가 비일관적이고 수용적이지 않다(장미경, 2010)는 선행연구결과에 기초해 볼 때 그 의미가 크다고 볼 수 있다. 게임중독 예방 부모교육프로그램을 통해 부모의 자녀에 대한 관심과 수용적인 태도, 일관적인 양육태도, 및 적절한 감독과 한계를 설정하는 능력이 증가했음을 알 수 있으며, 이것은 이후 자녀의 게임중독을 예방하는데 도움이 될 것으로 보인다.

마지막으로 청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램에 참여한 후, 부모역할 자긍심이 높아졌는데, 특히 자녀지도에 대한 통제감과 부모-자녀관계에 대한 만족감이 증가한 것으로 나타났다. 그러나 실험집단과 통제 집단의 사전검사에 대한 동질성 검증에서 부모자녀 관계만족감의 경우 집단 간 유의한 차이가 있었으므로, 부모자녀 관계만족감에 대해 부모교육프로그램의 효과가 있었다고 해석하는 데에는 주의가 요구된다. 부모역할 자긍심(parental self-esteem)은 부모가 자신의 부모역할에 대해 어떻게 생각하고 있는가와 같은 인지적 요인을 설명하는 것으로서 부모로서의 지각된 자기효능감과 부모역할에서 기인하는 만족감을 모두 포괄하는 개념이다(Johnston & Mash, 1989). 부모역할에 대한 효능감은 자녀양육에 대한 부모의 자신감을 의미하는 것으로 자녀양육 효능감과 부모스트레스 간의 부적관계가 보고되고 있다(Kotichick et al., 1997; Dumka et al., 1996). 또한 부모가 자녀를 양육하면서 느끼는 만족감은 일상적 긴장과 갈등을 감소시켜 전반적인 생활만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(Guidubaldi & Cleminshaw, 1985). 이정윤 등(2008)은 부모를 상담할 때 부모로서의 만족감과 효능감에 대해 평가하고 부모의 자긍심을 지지하고 증진

하는 방향으로 상담자가 상담을 이끌어간다면 부모의 건강한 정신건강에 기여할 수 있다고 제안하였다. 따라서 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램에 참여하면서 부모역할에 대한 자긍심이 높아진 부모는 자녀의 게임사용에 대하여 이해하고 적절히 감독하며 자녀가 보이는 게임문제에 대해 보다 효율적으로 대처할 것으로 기대된다.

하지만 본 연구에서 부모역할자긍심에 대한 결과를 해석하는데 있어서 한 가지 주의할 점은 실험집단의 부모들이 프로그램에 참여한 후 부모역할자긍심이 증가하는 것으로 나타났으나, 통제집단의 경우에는 부모역할자긍심이 낮아지는 경향을 보이고 있다. 물론 실험집단의 사전-추적 점수차가 충분히 유의한 차이를 보이고 있지만($t=-4.72, p<.001$), 통제집단의 사전-추적 검사 점수가 감소하는 경향을 나타낸 것이 부모역할자긍심에 대한 부모교육프로그램의 효과에 영향을 미친 것도 사실이다. 본 연구에서 통제집단의 부모역할자긍심이 감소한 원인을 명확하게 알 수는 없으나 하위적도인 부모자녀 관계만족감 척도의 영향이 있었을 것으로 추측된다. 후속 연구에서 부모역할자긍심에 대한 부모교육프로그램의 보다 명확한 효과검증이 필요하다고 생각된다.

심리적, 경제적으로 부모에 의존적이며 여러 측면에서 다양한 발달적 변화과정을 겪고 있는 청소년의 경우, 게임에 대한 부모의 반응과 부모-자녀관계가 게임중독과 관련되어 있다는 것은 여러 연구자들에 의해 밝혀져 왔다. 또한, 청소년들의 게임중독 예방 및 치료적 개입에서 게임에 대한 부모의 인식을 증진시키는 부모교육 프로그램과 부모상담의 중요성이 계속적으로 제기되어 왔다(김진숙, 2000). 따라서 본 연구에서는 온라인 콘텐츠를 활용

하여 청소년의 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램을 개발함으로써 장소와 시간의 구애를 받지 않고 청소년기 자녀를 둔 부모들에게 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램을 제공하고자 하였다. 프로그램에 대한 효과검증 결과, 개발된 부모교육프로그램은 부모들의 게임사용에 대한 적절한 통제, 긍정적인 자녀양육태도, 부모역할 자긍심에 영향을 미쳐 청소년의 게임중독을 예방하는데 기여할 것으로 기대된다.

본 연구의 결과를 해석하는 데는 다음과 같은 점에 유의하여야 할 것이다. 첫째, 본 연구는 표집의 특수성으로 인해 연구결과를 일반화하는데 주의가 요구된다. 본 연구에서 개발된 청소년 게임중독 예방 부모교육프로그램의 효과검증은 사이버대학교에서 온라인 강의를 수강하고 있는 부모만을 대상으로 검증하였다. 향후 연구에서는 청소년 자녀를 둔 일반 부모를 대상으로 본 연구에서 개발된 부모교육프로그램을 실시하여 그 효과성을 검증해 보는 것이 필요할 것이다. 둘째, 온라인 콘텐츠를 활용하여 부모교육프로그램을 실시하는 것은 시간과 장소의 구애를 받지 않는다는 장점도 있지만 단점에 대해서도 생각해 보아야 할 것이다. 우선 연구 참여자가 성실하게 프로그램을 시청하고 있는지에 대한 정확한 확인이 어렵다는 점을 들 수 있다. 또한 온라인 교육매체를 활용하는 경우 오프라인의 부모교육 프로그램과 비교해서 구성원간의 상호작용이 적을 수 있다. 따라서 집단상담 프로그램이 가지는 구성원간의 상호작용을 통해 나타나는 긍정적인 효과들이 제한적일 수 있을 것이다. 셋째, 본 연구에서는 연구에 참여한 부모의 자녀들이 게임중독 위험집단이 아닌 일반집단 이어서 부모교육프로그램의 효과를 검증하기

위해 자녀의 게임이용시간이나 게임중독정도에서의 변화를 측정하지는 않았다. 대신 부모의 게임에 관한 관심과 자녀양육태도가 청소년의 게임중독과 관련이 있는 변인이어서 프로그램의 효과검증을 위해 그와 관련된 척도들을 사용하였다. 후속연구에서는 게임중독의 잠재적 위험군이나 중독군의 부모를 대상으로 프로그램을 실시하고 자녀의 게임중독에서의 변화를 조사하는 것이 필요할 것이다.

하지만 본 연구는 이러한 제한점에도 불구하고 청소년 자녀를 둔 부모에게 온라인 교육 콘텐츠를 활용하여 언제 어디서나 청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램을 제공함으로써 일차적으로는 청소년기 자녀를 둔 부모들의 게임에 대한 이해 및 원활한 부모-자녀 의사소통을 증진시키고, 궁극적으로는 청소년의 게임중독을 예방하는데 기여할 수 있을 것으로 보인다. 또한 청소년 게임중독 예방을 위한 부모교육프로그램은 청소년 자녀를 둔 부모의 부모상담 및 교육에 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

권영길, 이영선 (2009). 청소년이 지각하는 부모-자녀간 의사소통이 인터넷게임 중독에 미치는 영향. 한국컴퓨터게임학회논문지, 17, 127-135.

김미영 (2005). 가정환경과 아동의 컴퓨터 게임 중독과의 관계. 서울교육대학교 석사학위 논문.

김신희, 안창일 (2005). 인터넷 게임중독자의 성격 및 의사결정 방식. 한국심리학회지: 건강, 10(4), 415-430.

김영숙 (1987). 아동의 종교적 배경과 도덕적 판단과의 관계. 중앙대학교 석사학위논문

김진숙 (2000). 청소년의 PC중독사례와 상담적 접근. 한국청소년상담원. 청소년의 PC중독 (pp.103-115). 청소년상담 문제 연구보고서.

김지현 (2003). 인지행동치료 프로그램이 초등학교생의 인터넷게임 중독 감소에 미치는 효과. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문.

박영호, 김미경 (2003). 초등학교생의 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계. 교육이론과 실천, 13(1), 335-359.

성윤숙 (2003). 청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구. 청소년상담연구, 11(1), 96-115.

손현미 (2006). 초등학교생의 인터넷 게임중독과 부모-자녀 애착. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.

오익수, 김춘자, 김철 (2007). 초등학교생 인터넷 중독 예방을 위한 부모, 아동 상담프로그램의 효과, 한국정보교육학회, 11(3), 307-316.

윤영민 (2000). 인터넷이 청소년의 사회화에 미치는 영향. 인터넷 시대에 있어 청소년문제와 대책: 국무총리 청소년보호위원회 제2차 정책포럼.

이계원 (2000). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구. 이화여자대학교 박사학위논문.

이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.

이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.

이원영 (1980). 놀이지도. 서울: 교문사.

- 이정윤, 류희균 (2006). 부모역할 자긍심 척도의 개발 및 타당화 연구: 유아동기 자녀의 어머니용. *상담학연구*, 7(4), 1239-1254.
- 이정윤, 장미경 (2008). 기혼여성의 부모역할 스트레스와 우울의 관계: 부모역할 자긍심의 매개 및 증재효과. *상담학연구*, 9(2), 339-352.
- 이형초, 안창일 (2002). 인터넷 게임중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과검증. *한국심리학회지: 건강*, 7(3), 463-486.
- 장미경, 이은경 (2007). 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모관련변인이 게임중독에 미치는 영향. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 19(4), 1125-1138.
- 장미경 (2010). 부모의 양육태도, 의사소통방식 및 우울과 부모가 지각한 청소년 자녀의 게임중독의 관계. *청소년학연구*, 17(4), 47-66.
- 장재홍, 이은경, 장미경, 김은영, 이문희, 박관성, 이자영 (2004). 청소년 게임중독 예방프로그램 개발연구. 한국게임산업개발원.
- 장재홍 (2004). 부모의 자녀양육태도가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향: 인터넷 사용욕구를 매개로. *상담학연구*, 5(1), 113-128.
- 장재홍 (2007). 국내외 게임중독과 관련된 연구현황 조사. 한국게임산업진흥원.
- 정경아 (2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 조아미, 방희정 (2003). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. *청소년학연구*, 10(1), 249-275.
- 천명재, 김창대 (2005). 인터넷 이용동기 프로파일에 의한 인터넷 중독자 분류. *상담학연구*, 6(1), 1-19.
- ‘초등 4학년 100명 중 6명 인터넷 중독’. *조선일보*, 2009년 9월 16일자.
- 최명선, 최태산, 안재영 (2007). 가정의 사회적, 물리적, 심리적 환경변인과 청소년 인터넷 게임중독성향간의 관계. *한국가족복지학*, 12(2), 5-27.
- 최진승 (2000). 중학생의 컴퓨터 게임과 공격성 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국인터넷진흥원 (2008). 2007년 하반기 정보화실태조사. 서울: 한국인터넷진흥원
- 한국정보문화진흥원 (2007). 인터넷중독 가족상담 프로그램 개발연구. 서울: 한국정보문화진흥원
- 한국청소년상담원 (2008). 인터넷 중독 유형별 개입 프로그램 개발연구. 서울: 한국청소년상담원.
- Armstrong, L, Phillips, J. G., & Saling, L. (2000). Potential determinants of heavier internet usage. *International Journal of Human Computer Studies*, 53, 537-550.
- Csikszentmihaly, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Dumka, L. E., Stoerzinger, H., Jackson, K., & Roosa, M. W. (1996). Examination of the cross cultural and cross language equivalence of the parenting self-agency measure. *Family Relations*, 45, 216-222.
- Ginott, H. G. (1965). *Between parent and child: new solutions to old problems*. New York: Macmillan.
- Guidubaldi, J., & Cleminshaw, H. K. (1985). The Development of the Cleminshaw-Guidubaldi Parent Satisfaction Scale. *Journal of Clinical Child Psychology*, 14, 4, 293-298.

- Goldberg, I. (1996). Internet Addiction Disorder. Retrieved November from <http://www.rider.edu/~suler/psycbber/supportgp.html>.
- Johnston, C., & Mash, E. J. (1989). A measure of parenting satisfaction and efficacy. *Journal of Clinical Child Psychology, 18*, 2, 167-175.
- Kotchick, B. A., Forehand, R., Brody, G., Armistead, L., Simon, P., & Clark, L. (1997). The impact of maternal HIV infection on parenting in inner-city African American families. *Journal of Family Psychology, 11*, 447-461.
- Schaefer, E. S. (1965). Children's Report of Parental Behavior. *Child Development, 36*, 413-424.
- Young, K. S. (1999). Internet Addiction; Symptoms, Evaluation, And Treatment. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.). *Innovations in Clinical Practice: A Source Book* (Vol. 17; pp.19-31). Sarasota, FL; Professional Resource Press.
- 원고접수일 : 2010. 11. 29
수정원고접수일 : 2011. 01. 25
게재결정일 : 2011. 04. 30

Development of online parental education program for preventing adolescent game-overuse

Mikyung Jang

Korea National Open University

The purpose of this study was to develop an online parental education program for preventing adolescents game-overuse and examine its effects. Based on the deep interview with 30 parents, expert consultation, and literature review, seven sessions for a parental education program were developed. Participants taking classes at cyber university were 205 parents having adolescents at middle or high school. Findings in this study indicated that parents in the experimental group showed higher level of appropriate control for children' game-use than those in the control group. Regarding to parenting style, parents in the experimental group exhibited higher affectionate attitude and parenting self-esteem, but showed lower control attitude and inconsistent attitude of parenting style than those in the control group. In particular, parents receiving the online parental education program showed more confidence for parenting than those not receiving.

Key words : *game addiction, parental education program, prevention, game-overuse*