

# 유아의 자기조절력과 어머니의 양육행동이 남녀 유아의 게임몰입성에 미치는 영향

## The Effects of Preschooler's Self-regulation and Maternal Parenting Behavior on Preschooler's Game Immersion

김경희 · 정지나\*

신한대학교 유아교육과

Kim, Kyoung-Hoe · Chung, Jee-Nha\*

Dept. of Early Childhood Education, Shinhan University

### Abstract

The purpose of this study was to investigate the effects of preschooler's self-regulation and maternal parenting behavior on preschooler's game immersion. Subjects were 253 4- to 5-year-old preschoolers(118 boys, 135 girls) and their mothers. Data were analyzed by descriptive statistics, t-test, correlation analysis and stepwise multiple regression analysis. The major findings are summarized as follows: (1) preschooler's game immersion differed from preschooler's gender. Boy preschooler had higher score than girl preschooler in game immersion. (2) Both boy and girl preschooler's game immersion was negatively correlated with preschooler's behavioral regulation and emotional regulation, maternal rational guidance, limit-setting and affection. (3) The most influential factor on boy preschooler's game immersion was behavioral regulation. On the other hand, the most influential factor on girl preschooler's game immersion was emotional regulation, and the next influential factor was maternal affection. Results of this study indicate that self-regulation enhancement program should be developed and mothers should be more affective with their preschoolers in order to prevent preschoolers' game immersion.

**Keywords:** game immersion, self-regulation, parenting behavior

### I. 서론

지식기반 사회로의 패러다임 전환으로 게임은 가장 급속하게 퍼져나가는 여가활동의 하나가 되었다. 특히 인터넷을 이용한 온라인 게임과 더불어 닌텐도와 같은 휴대용 게임과 휴대폰을 이용한 모바일 게임 등 게임의 다양화와 게임 산업의 성장은 어린 유아들조차 게임에

손쉽게 노출될 수 있는 환경을 제공하고 있다(Lee, 2010).

2012년도 인터넷 이용 실태조사(Korea Internet & Security Agency, 2013)에 따르면 2012년 7월 기준 만 3~5세 유아의 인터넷 이용률은 72.8%이고, 유아 인터넷 이용자수는 1,020천명(전년대비 140천명 증가)으로 전년대비 6.6%p 증가한 것으로 나타났다. 또한 유아들의 인터

\* Corresponding Author : Chung, Jee-Nha  
Tel : 031-870-3532, Fax : 031-870-3529  
Email : jeenha@shinhan.ac.kr

넷 사용의 주목적은 정보검색 등의 학습활동보다는 게임이나 오락과 같은 비교육적인 활동에 집중되어 있기에 게임이 유아들의 놀이문화에서 상당한 비중을 차지하고 있음을 알 수 있다. 그러나 자극에 쉽게 빠져버리고 판단력과 자기조절력이 부족한 유아들의 경우 자신의 통제 범위를 이상으로 과다하게 게임에 노출될 경우 게임의 잠재적 위험에 무방비 상태로 노출될 가능성이 높다. 실제로 게임에 중독된 초·중등학생들 중에서 유치원 시기에 게임을 시작한 아동이 많다는 연구결과(Chung & Um, 2006a)는 이른 시기에 게임을 경험할수록 이후 중독적인 게임사용자가 될 수 있음을 시사해주고 있다. 더욱이 정체성을 확립하지 못한 어린 유아들은 게임을 통하여 폭력물 및 성충동, 가상 세계와 현실 세계의 혼란, 통신 언어 등을 무차별적으로 접하게 됨에 따라 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓게 될 위험이 높기에(Kawk & Jeon, 2010), 게임중독의 예방 및 조기 중재의 측면에서 유아를 대상으로 하여 인터넷을 이용한 게임 뿐 아니라 다양한 게임 이용에 대한 구체적이고 실증적인 탐색이 필요하다고 본다.

그러나 유아의 게임중독 문제는 아동이나 청소년 및 성인들과는 달리 심각하게 보고되지 않으며 앞으로의 발달과정을 통하여 변화된 양상을 나타낼 수 있는 가변성이 크기 때문에(Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion, 2006), 유아의 게임행동에 기초하여 게임중독이라는 안정된 진단을 내리기에 어려움이 있다고 판단된다. 이에 본 연구에서는 유아의 게임과 관련된 문제를 게임중독으로 명명하기 보다는 앞으로 게임중독으로 발전할 수 있는 가능성이 있는 ‘게임몰입성’이란 용어를 사용하여 유아의 게임몰입성 정도와 관련변인들에 대한 이해를 도모하고자 한다.

자기조절이란 특정 상황에서 외부의 통제 없이 내면화된 규칙에 따라 자신의 행동이나 정서를 상황에 적절하게 조절하는 능력(Hwang, 2013)으로, 게임몰입에 영향을 미치는 개인의 심리적 특성 중 가장 주목되는 변인이다. 실제로 초등학교 4, 5, 6학년 아동을 대상으로 한 Lee(2003)의 연구에서는 자기통제가 아동의 게임중독에 가장 큰 직접적인 영향을 미치는 요인으로 나타났으며, 초등학교 5, 6학년과 중학교 2학년을 대상으로 한 Lee(2000)의 연구에서도 충동성이 높은 청소년이 게임중독의 가능성이 높음을 보고하였다. 그러나 유아를 대상으로 게임몰입성과 관련된 개인적 요인을 살펴본 기존의 연구들은 대부분 성별, 출생순위, 게임사용시간과 주기와 같은 인구학적 특성(Cho & Kim, 2010; Kang et al., 2011)이나 공격성, 사회

성과 같은 사회적 특성(Cho, & Kim, 2010; Chung & Kim, 2012; Lee, 2010)과의 관계를 살펴보고 있으며 유아의 게임몰입성과 자기조절력 간의 관련성을 살펴본 연구는 부족한 실정이다. 유아기는 자기조절력의 기초가 형성되는 발달적 변화가 이루어지는 시기(Yang, 1993)이며 유아기에 획득된 자기조절력은 이후의 사회·정서·인지 능력을 예측하는 중요한 변인이기에(Kim, et al., 2008), 유아의 게임몰입성과 자기조절력간의 관계를 조기에 탐색하여 게임몰입성이 심화되는 것을 예방하고 중재하기 위한 경험적 연구가 보완될 필요가 있다.

한편, 게임이용에 대한 판단력이나 자제력이 부족한 유아에게 가정에서의 부모의 역할은 절대적이라 할 수 있다(No, 2010). 아동의 인터넷 사용과 어머니의 양육행동 간의 관계를 살펴본 연구들을 보면, 어머니의 지나친 개입과 구속적인 양육행동은 아동의 컴퓨터 게임몰입과 상관이 있으며(Chung, 2005), 어머니의 합리적 지도, 애정적 양육, 적극적 참여양육, 권위주의적 통제, 과보호는 아동의 인터넷 몰입과 관련이 있는 것으로 나타났다(Kim, 2004). 한국과 중국의 청소년을 대상으로 게임중독에 미치는 스트레스 요인의 영향력을 비교한 Kwon et al.(2013)의 연구에서도 중국 청소년과 달리 한국 청소년의 게임중독을 가장 잘 예측해주는 스트레스 요인은 부모에 의한 스트레스로, 부모가 청소년에게 어떠한 행동과 태도를 보이는지가 청소년의 게임중독에 중요하게 영향을 미침을 시사해주고 있다. 또한 4~5세의 유아를 대상으로 한 Lee(2010)의 연구에서도 유아의 게임몰입성이 높을수록 어머니의 합리적 지도, 한계설정, 반응성, 애정성의 수준이 더 낮은 것으로 나타났다. 유아기는 자율성과 주도성이 발달하는 시기로 다른 어느 시기보다 적절한 한계를 설정하고 가능한 행동범위를 알려주는 어머니의 양육행동이 중요하다고 할 수 있기에, 어머니 양육행동의 어떠한 특성이 유아의 게임몰입성을 예측하는 지에 대한 검토가 필요하다고 본다.

그러나 지금까지 게임몰입성과 자기조절력이나 어머니 양육행동과의 관련성을 살펴본 연구들은 대부분 초등학교 이상의 아동과 청소년들로 제한되어 있으며(Choi & Han, 2006; Chung, 2005; Lee, 2003, 2004), 유아를 대상으로 한 연구(Chung & Kim, 2012; Lee, 2010)는 미흡한 실정이다. 최근 들어 또래와의 상호작용의 기회보다 인터넷이나 휴대용기기를 통한 게임 등 혼자놀이를 하는 유아가 점점 증가하고 있는 현실을 감안할 때, 유아를 대상으로 게임몰입성에 영향을 미치는 관련변인들을 살펴보는 연구

가 보완될 필요가 있다. 또한 지금까지의 연구들은 주로 컴퓨터게임중독(Choi & Han, 2006; Chung, 2005; Lee, 2004)이나 스마트기기 중독(Hwang, 2013; Lee, 2013; Park, 2013)에 집중되어 있으나, 오늘날 유아들은 일상생활에서 컴퓨터 게임이나 휴대용 게임, 모바일 게임 등 다양한 게임에 노출되어 있으므로 본 연구에서는 게임을 인터넷을 통한 온라인 게임으로 한정짓지 않고 모바일 게임, 비디오 게임, PC 게임, 휴대용 게임 등 현재 우리나라에서 이용가능한 모든 종류의 게임으로 정의(Lee, 2010)하여 유아의 게임몰입성과 관련변인들과의 관계를 살펴보고자 한다.

한편 유아의 게임몰입성과 관련된 선행연구들을 검토하면, 게임몰입성에 영향을 미치는 변인들을 성별에 따라 접근하는 것이 필요함을 알 수 있다. 즉, 많은 연구들(Byun & Kim 2007; Chiu et al., 2004; Chung, 2005; Lee, 2003, 2004; Lee, 2010)에서 남아의 게임중독경향이 여아보다 높다는 일관된 결과를 보고하고는 있지만, 성별에 따라 유아의 게임몰입성에 영향을 미치는 요인들을 파악하여 비교한 연구는 없는 실정이다. 즉, 주로 게임중독 정도의 성차를 살펴보거나(Lee, 2003; Byun & Kim 2007), 성별을 통제하거나 포함하여 게임중독 관련변인들의 영향력을 살펴보는 연구들(Chung, 2005; Lee 2003)이 대부분이었다. 그러나 이미 인터넷 게임중독에 시달리고 있는 초등학생의 인터넷 사용경력이 2~3년 정도였다는 Kim(2002)의 연구와 인터넷 게임중독자는 일반 사용자군보다 유아기에 인터넷을 시작했다는 응답이 보다 높다는 National Information Society Agency(2011)의 조사를 토대로 볼 때, 게임몰입성이 이후 게임중독으로 심화되지 않도록 효과적으로 예방하기 위해서는 유아를 대상으로 게임몰입성에 대한 예측변인을 성별에 따라 구분하여 파악하는 것이 필요하며, 이를 기초로 성별에 따른 차이를 고려하여 중재 프로그램을 마련하는 것이 바람직하다고 본다.

이에 본 연구에서는 유아의 게임몰입성이 성별에 따라 차이가 있는지를 살펴보고 유아의 게임몰입성에 미치는 유아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력을 성별에 따라 파악하고자 한다. 이를 통하여 유아의 자기조절력과 어머니의 양육행동이 남녀 유아의 게임몰입성에 어떠한 영향을 주는지에 대한 체계적 이해를 도모하고, 나아가 유아의 게임몰입성을 예방하고 개선하기 위한 프로그램의 기초자료를 제공하고자 한다.

이를 위하여 본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 유아의 게임몰입성은 성별에 따라 차이가 있는가?

둘째, 유아의 게임몰입성과 유아의 자기통제력 및 어머니의 양육행동 간의 관계는 성별에 따라 어떠한가?

셋째, 유아의 게임몰입성에 대한 유아의 자기통제력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력은 성별에 따라 어떠한가?

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

본 연구는 서울과 경기도 소재의 2개의 유치원과 2개의 어린이집에 다니고 있는 만 4, 5세 유아 253명(남아 118명, 여아 135명: 만 4세 108명, 만 5세 145명)과 그들의 어머니를 선정하였다. 연구대상으로 만 4, 5세 유아를 선정한 이유는 Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion(2007)의 인터넷 사용실태조사에서 인터넷 게임 과다사용과 관련된 문제를 경험한 적이 있는지에 대한 질문에 만 4세의 17.9%, 만 5세의 47.8%가 경험한 것으로 나타난 반면 만 3세는 상대적으로 적은 2.6%에 불과한 것으로 나타나 만 4세부터 게임 과다사용과 관련된 문제를 확인할 수 있을 것이라고 판단하였기 때문이다. 또한 부모의 한계설정에 따른 금지명령을 이해하여 충동이나 행동을 조절할 수 있는 연령은 4세경부터라는 선행연구(Lee, 1997)에 근거하여 만 4, 5세를 연구대상으로 선정하였다.

### 2. 측정도구

#### 1) 유아의 게임몰입성

유아의 게임몰입성을 측정하기 위하여 Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion(2006)에서 개발한 유아 및 초등 저학년을 위한 인터넷 게임중독 경향성 척도를 게임에 맞는 문항으로 수정하여 개발한 Lee(2010)의 질문지를 사용하였다. 본 연구에서는 게임의 종류를 인터넷을 통한 온라인 게임으로 한정짓지 않고, ‘2009 대한민국 게임백서’에서 열거한 휴대전화를 이용한 모바일 게임, 비디오 게임, PC 게임, 오락기기를 이용하는 아케이

드 게임, 닌텐도와 같은 휴대용 게임 등 현재 우리나라에서 이용가능한 게임의 모든 종류로 정의 (as cited in Lee, 2010)하여 측정하고자 한다. 본 척도는 자녀의 게임행동 및 게임환경을 평가할 수 있는 부모용 척도로, 게임사용과 관련된 강박적 사용, 행동문제, 정서적 변화 및 금단 현상 등에 관계되는 내용을 측정하고 있으며 총 18문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다'에서 '항상 그렇다'까지의 4점 척도로 평정하게 되어 있으며, 점수가 높을수록 유아의 게임몰입 정도가 높음을 의미한다(문항 3, 4 역코딩). 문항 간 내적 합치도에 의한 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ 는 .63이었다.

### 2) 유아의 자기조절력

유아의 자기조절력을 측정하기 위하여 Lee(2003)가 개발한 유아 자기조절 척도를 수정하여 사용한 Seo(2011)의 질문지를 사용하였다. 본 척도는 행동조절 10문항, 정서조절 7문항의 총 17문항으로 구성된 부모용 척도이다. 행동조절은 외적 통제에 순응하고, 하고 싶은 충동을 억제하거나 좀 더 좋은 보상을 위해 행동을 지연시키고, 내면화된 규칙을 지키기 위해 관련된 행동을 통제하는 정도를 의미하며, 정서조절은 정서적 경험과 표현을 적절히 통제하여 혼란스런 정서 상황에 대처하는 정도를 의미한다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'까지의 5점 척도로 평정하게 되어 있으며, 점수가 높을수록 행동 및 정서 조절능력이 높음을 의미한다(문항 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17번은 역채점). 하위요인별 Cronbach's  $\alpha$ 는 행동조절 .76, 정서조절 .77로 나타났다.

### 3) 어머니의 양육행동

어머니의 양육행동을 측정하기 위하여 Crase et al.(1978)가 개발한 IOWA 부모양육행동척도(IPBI: Iowa

Parent Behavior Inventory: Mother Form)를 Hong(1995)이 우리나라의 문화에 맞게 번안·수정한 질문지를 사용하였다. 본 척도는 합리적 지도 8문항, 한계설정 5문항, 애정성 8문항, 반응성 5문항의 총 26문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다'에서 '항상 그렇다'까지의 5점 척도로 평정하게 되어 있으며, 점수가 높을수록 어머니가 해당요인에 속하는 행동을 자주 보임을 의미한다. 하위요인별 Cronbach's  $\alpha$ 는 합리적 지도 .86, 한계설정 .58, 애정성 .70, 반응성 .81로 나타났다.

### 3. 연구절차

본 조사는 서울시와 경기도에 위치한 2개 유치원과 2개 어린이집의 만 4, 5세 유아 253명과 그들의 어머니를 대상으로 실시하였다. 질문지는 기관에 다니는 유아를 통해 어머니들에게 전달하고 회수하였다. 총 312부의 질문지를 배부하였으나 그 중 264부 회수되어 84.6%의 회수율을 보였고, 수거된 질문지 중 응답내용이 불충분한 11부를 제외하여 총 253부가 최종적으로 분석에 사용되었다.

### 4. 자료분석

수집된 자료는 SPSS 18.0 윈도우용 프로그램을 이용하여 다음과 같은 방법으로 분석하였다. 첫째, 연구대상의 일반적 특성을 살펴보기 위하여 빈도와 백분율을 산출하였다. 둘째, 유아의 게임몰입성이 성별에 따라 차이가 있는지를 살펴보기 위해  $t$  검증을 실시하였다. 셋째, 유아의 게임몰입성과 유아의 자기조절력 및 어머니의 양육행동 간의 관계를 살펴보기 위해 Pearson의 적률상관분석을 실시하였다. 넷째, 유아의 자기조절력과 어머니의 양육행동이 게임몰입성에 미치는 상대적 영향력을 살펴보기 위해 단계적 중다회귀분석을 실시하였다.

〈Table 1〉 Participants

Age	Gender		Total
	Boy	Girl	
4	47	61	108
5	71	74	145
Total	118	135	253

### Ⅲ. 연구결과

#### 1. 성별에 따른 유아의 게임몰입성

먼저 유아 게임몰입성의 가능한 점수범위 및 실제 점수범위와 평균 및 표준편차는 <Table 2>에 제시된 바와 같다. 유아의 게임몰입성을 4점 척도의 문항 평균점수로 전환하여 살펴보면, 게임몰입성의 문항평균점수가 1.21로 나타나 연구대상 유아의 게임몰입성 정도가 낮음을 알 수 있다. 유아의 게임몰입성이 성별에 따라 차이가 있는지를 살펴보기 위해 *t*검증을 실시한 결과 유의미한 차이가 나타났다( $t = 2.05, p < .05$ ). 즉, 남아가 여아보다 게임몰입성 정도가 높은 것으로 나타났다.

#### 2. 성별에 따른 유아의 게임몰입성과 유아의 자기조절력 및 어머니의 양육행동 간의 관계

유아의 게임몰입성과 유아의 자기조절력 및 어머니의 양육행동 간의 관계를 살펴보기 위하여 남아와 여아를 구분하여 Pearson의 적률상관분석을 실시한 결과는 <Table 3>과 같다. <Table 3>에 의하면, 남아와 여아의 게임몰입

성은 유아의 행동조절 및 정서조절, 어머니의 합리적 지도, 한계설정 및 애정성과 부적 상관이 있는 것으로 나타났다. 즉, 남아와 여아 모두 자신의 행동이나 정서를 지연시키고 통제할수록 그리고 어머니가 자녀의 생활에 합리적인 제한을 두고 행동하며 수용될 수 없는 행동의 이유를 함께 생각해보고 자녀에게 애정을 표현할수록 유아의 게임몰입성이 낮게 나타났다.

#### 3. 유아의 게임몰입성에 대한 유아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력

유아의 게임몰입성에 미치는 유아의 자기조절력 및 어머니 양육행동의 상대적 영향력을 살펴보기 위해 단계적 중다회귀분석을 실시하기에 앞서, 독립변인들 간의 다중공선성을 확인하고 회귀가정의 위반 여부를 검토하기 위해 잔차 분석을 실시하였다. 그 결과, 독립변인들 간의 다중공선성 정도를 나타내는 VIF 계수가 10미만으로 오차간의 자기상관은 나타나지 않았으며, 표준화된 잔차의 히스토그램도 정규분포에 가까워 회귀분석을 하는 데에 무리가 없다고 판단되었다.

#### 1) 남아의 게임몰입성에 대한 남아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력

<Table 2> Independent t-test on game immersion : Mean differences by gender

(N = 253)

Variable	Boy (N=118)	Girl (N=135)	Total (N=253)	Possible Score Range	Score Range	t
	M(SD)	M(SD)	M(SD)			
Game immersion	22.9(4.3)	21.0(3.0)	21.9(3.8)	4-72	18-36	3.98***

\*\*\*  $p < .001$

<Table 3> The correlations among variables by gender

Variables		preschooler's behavioral regulation	preschooler'se motional regulation	maternal rational guidance	maternal limit setting	maternal affection	maternal reactivity
game immersion	boy (N=118)	-.28*	-.20*	-.22*	-.23*	-.20*	-.17
	girl (N=135)	-.25**	-.41**	-.31**	-.37**	-.41**	-.12

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

남아의 게임몰입성에 대한 남아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력을 살펴본 결과는 <Table 4>와 같다. <Table 4>에서와 같이 남아의 게임몰입성에 대해 의미있는 설명력을 보인 변인은 남아의 자기조절력 중 행동조절로, 남아의 게임몰입성을 8% 설명하는 것으로 나타났다. 즉, 남아가 외적 통제에 순응하고, 하고 싶은 충동을 억제하거나 좀 더 좋은 보상을 위해 행동을 지연 시킬수록 게임몰입성 정도가 낮은 것으로 나타났다.

#### 2) 여아의 게임몰입성에 대한 여아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력

여아의 게임몰입성에 대한 여아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력을 살펴본 결과는 <Table 5>와 같다. <Table 5>에서와 같이 여아의 정서조절과 어머니의 반응성이 여아의 게임몰입성을 의미있게 설명하는 것으로 나타났다. 그 중 가장 높은 설명력을 보인 변인은 여아의 자기조절력 중 정서조절로, 여아의 게임몰입성을 17% 설명하는 것으로 나타났다. 그 다음으로 어머니의 애정성이 여아의 게임몰입성을 8% 설명해주는 것으로 나타나, 이 두 변인들은 여아 게임몰입성의 약 25%를 설명하는 것으로 나타났다. 즉, 여아가 자신의 정서표현을 잘 조절하고 어머니가 자녀에게 애정적인 행동을 보일수록 여아의 게임몰입성 정도가 낮은 것으로 나타났다.

## IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아의 게임몰입성이 성별에 따라 차이가 있는지를 살펴보고, 유아의 게임몰입성에 대한 유아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력을 성별에 따라 살펴보고자 하였다. 본 연구에서 나타난 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 유아의 게임몰입성은 남아가 여아보다 높게 나타났다. 이러한 결과는 남아가 여아보다 게임중독경향이 높으며(Chiu et al., 2004; Lee, 2003; 2004; Lee, 2010), 남아가 여아보다 게임을 매일 하는 비율이 높다는 연구결과(Chung & Um, 2006b)와 맥락을 같이 하고 있다. 남아가 여아보다 게임에 과도하게 몰입하는 주된 원인은 게임의 내용이 일반적으로 활동적이고 폭력적이어서 여아보다 남아에게 더 선호되기 때문인 것으로 해석된다(Chiu et al., 2004; Song & Sim, 2003). 그러나 본 연구에서는 성별에 따라 유아가 선호하는 게임내용이나 장르를 조사하지 않고 유아의 전반적인 게임이용정도를 조사하였기에 후속 연구에서는 유아가 선호하는 게임 장르나 게임방식, 게임내용에 따라 성차가 나타나는지를 구체적으로 조사할 필요가 있겠다. 더 많이 몰입하는 게임의 장르에 따라 게임중독 가능성의 차이가 있다는 연구결과(Jang et al., 2004)를 고려해 볼 때, 유아가 선호하는 게임 장르에서의

<Table 4> Stepwise multiple regression analyses on predicting boy's game immersion

(N=118)

Model	Variable	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	F
1	preschooler's behavioral regulation	-.29**	.08	.08	10.44**

\*\*  $p < .01$

<Table 5> Stepwise multiple regression analyses on predicting girl's game immersion

(N=135)

Model	Variables	$\beta$	$R^2$	$\Delta R^2$	F
1	preschooler's emotional regulation	-.41***	.17	.17	27.61***
2	preschooler's emotional regulation	-.31***	.25	.08	22.48***
	maternal affection	-.30***			

\*\*\*  $p < .001$

성차가 게임몰입성에 이르는 과정에 영향을 미칠 것으로 예측되므로 이에 대한 후속연구가 필요하다고 본다. 또한 남아가 여아보다 게임몰입정도가 높게 나타난 본 연구결과는 유아의 생활지도에 있어서 게임이용과 관련하여 지도·감독할 때 남아에게 보다 많은 관심을 기울일 필요가 있음을 시사하고 있다.

둘째, 유아의 게임몰입성과 자기조절력 간의 관계를 성별에 따라 살펴본 결과, 남아와 여아 모두 공통적으로 유아가 자신의 행동이나 정서를 지연시키고 통제할수록 게임몰입성이 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 아동의 자기통제력이 낮을수록 게임중독경향이 높다는 연구결과(Lee, 2003, 2004; Baek, 2009)와 일관된 것으로, 즉각적이고 일시적인 충동이나 욕구에 따라 행동하는 유아는 게임을 적절히 조절해야할 상황에서도 게임사용을 조절하지 못하고 쉽게 몰입하게 되는 것을 의미한다. 유아기는 자기조절력의 기초가 형성되는 발달적 변화가 이루어지는 시기(Yang, 1993)이며 유아기에 획득된 자기조절력은 아동기 및 청소년기의 사회·정서·인지 능력을 예측하는 중요한 변인이기에(Kim et al., 2008), 유아의 게임몰입성이 심화되는 것을 예방하기 위하여 게임이용과 관련하여 자기조절력을 향상시키는 프로그램의 개발과 보급이 필요하다고 할 수 있다. 특히 발달초기의 역기능적 특성이 성인기로 이어질 경우 심각하고 다양한 사회적 문제로 확대될 가능성이 높기에(Brenner, 1997), 유아의 게임몰입성을 일시적인 현상으로 생각하고 시간이 지나면 자연스럽게 해결될 것이라는 안이한 생각에 머무르지 않고 유아의 건강한 성장과 발달을 도모하기 위하여 게임몰입성에 대한 예방적 노력과 초기의 적절한 대처를 하는 것이 매우 중요하다고 본다(Baek, 2009).

한편, 유아의 게임몰입성과 어머니의 양육행동 간의 관계를 성별에 따라 살펴본 결과, 남아와 여아 모두 어머니가 자녀를 합리적으로 지도하고 적절한 한계를 설정하며 애정을 많이 보일수록 유아의 게임몰입성이 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 어머니의 합리적 지도, 애정적 양육, 적극적 참여양육이 아동의 인터넷 게임몰입과 부적관계가 있다는 연구결과(Kim, 2004; Lee, 2010)를 지지하는 것으로, 지적, 정의적, 신체적, 행동적 발달의 기초가 형성되는 유아기에 어머니가 어떠한 보편적인 태도를 보이는가에 따라 유아의 게임몰입성이 달라질 수 있음을 시사하고 있다. 즉, 어머니로부터 일관성 있으며 온정적인 양육을 받은 유아는 어머니와의 긍정적 유대감을 잃지 않거나 확고히 하기 위한 수단으로 부모의 지시나 요구에 순응(Chung,

2005)함으로써 게임몰입성이 낮게 나타나는 것으로 해석해볼 수 있다. Kliever(1991)는 양육자의 관심과 주의, 양육자의 온정적인 양육스타일과 상호작용은 유아를 더욱 반응적이며 순응적으로 행동하도록 촉진한다고 하였으며, Chiu et al.(2004)은 부모가 아동에게 명확한 규제와 지도를 제시할 때 아동은 그 안에서 심리적 안정감과 일관성을 얻어 부모와의 관계가 보다 좋아진다고 하였다. 또한 Lee(2003)는 아동이 어머니로부터 수용되지 못하고 충분한 조력과 지지를 얻지 못할 때 가상공간의 게임을 통하여 심리적 만족과 정서적 지지를 얻기 위하여 게임에 몰입하고 탐닉함으로써 게임중독의 경향이 높아진다고 하였으며, Kim(2004)은 어머니의 권위주의적 통제와 과보호 양육은 아동의 인터넷 중독수준을 높이는 반면 어머니의 합리적 지도, 애정적 양육, 적극적 참여양육과 같은 긍정적 양육행동은 아동의 인터넷 중독수준을 낮춘다고 보고하였다. 이는 게임에 대한 어머니의 적절한 한계설정과 합리적 지도 및 평소의 애정적인 양육행동이 유아의 게임행동에 대한 보호요인이 되어 게임몰입성 정도를 낮추는 것을 의미하는 것이다. 따라서 유아의 게임몰입성을 예방하기 위하여 어머니가 유아에게 수용될 수 있는 행동과 수용될 수 없는 행동의 이유를 설명해주는 합리적 지도와 한계설정을 보이는 동시에 유아에게 진심어린 애정과 관심을 보이는 양육행동이 중요함을 알 수 있으며, 이러한 구체적인 양육행동 특성을 유아의 게임몰입성을 예방하는 부모교육에 활용할 수 있을 것이다.

셋째, 유아의 게임몰입성에 대한 유아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력을 성별에 따라 살펴본 결과, 유아의 게임몰입성을 설명해주는 중요변인이 성별에 따라 다소 다르게 나타났다. 우선 남아의 게임몰입성을 예측하는 가장 중요한 변인은 자기조절력 중 행동조절로 나타났으며, 여아의 게임몰입성을 예측하는 가장 중요한 변인은 자기조절력 중 정서조절이었으며 그 다음으로 어머니의 양육행동 중 애정성이 게임몰입성을 의미있게 예측하는 것으로 나타났다. 유아의 게임몰입성을 가장 잘 예측하는 변인으로 남아는 행동조절이, 여아는 정서조절이 나타난 본 연구결과는 자기조절력의 개념적 측면과 경험적 맥락에서 해석해볼 수 있다. 즉, 자기조절력 중 행동조절이란 대체로 외현적인 행동을 어떻게 조율하느냐에 초점을 두는 것이며, 정서조절은 자신의 내면적인 정서상태를 어떻게 조율하느냐에 초점을 두고 있다. 일반적으로 여아는 관계지향적이고 정서적으로 표현적이기에 부모로부터 정서적 표현이나 조율에 대한 반응을 많이 경험하는

반면, 남이는 신체지향적인 사회적 맥락 속에서 부모로부터 외현적 행동조절에 대한 반응을 많이 경험(Im & Yu, 2012)하기 때문에 남아와 여아의 게임몰입성에 대한 자기조절력의 예측요인이 다르게 나타난 것으로 해석해볼 수 있다.

그러나 행동조절과 정서조절은 자기조절을 구성하는 개념적 측면으로 실제로 매우 밀접한 연관성을 지니고 있다. 즉, 갈등을 일으키는 상황에서 내면적인 정서조절의 결과로서 자기 조절된 행동이 나타날 수 있으며, 때로는 정서조절 없이 습관에 의해서 또는 다른 여러 이유로 정서조절이 선행되지 않은 상태에서 행동조절이 가능할 수도 있다(Im & Yu, 2012). 따라서 본 연구결과 남아와 여아의 게임몰입성을 가장 잘 예측하는 자기조절력의 측면이 다르게 나타났지만 이러한 결과는 행동조절이나 정서조절을 포함하는 자기조절력이 유아의 게임몰입성에 대한 가장 중요한 예측변인임을 의미하는 것이며, 이는 유아의 자기조절력이 게임몰입성의 경향을 감소시켜주는 보호요인임을 시사하는 것이다. 특히 유아기에 형성되기 시작한 자기조절의 기초적 패턴은 거의 안정적이어서 이후 삶의 여러 사건들에 대한 정서적·행동적 반응양상을 형성하는 기초가 되기에(Chung, 2005), 유아의 게임몰입성을 예방하고 효과적으로 관리하기 위하여 바람직한 결과를 위해 일시적 욕구나 행동을 조절하고 인내할 수 있는 교육프로그램과 지도가 매우 시급함을 알 수 있다. 다만 본 연구결과를 토대로 볼 때, 게임몰입성과 관련된 유아의 자기조절력을 향상시키는 활동이나 프로그램 개발 시 성별에 따라 차별화된 접근을 제시하는 것이 보다 효과적임을 알 수 있다.

또한, 여아의 경우 어머니 양육행동 중 애정성이 정서조절 다음으로 유아의 게임몰입성을 중요하게 설명해주는 변인으로 나타났다. 이는 어머니의 애정적 태도가 초등학교생의 게임중독을 예측하는 변인으로 나타난 Jang과 Lee(2007)의 연구결과를 지지하는 것으로, 여아의 게임몰입성을 예방하기 위하여 게임사용에 대한 어머니의 과도한 통제나 감독보다는 오히려 어머니가 보이는 따스한 관심과 애정이 게임몰입성을 예방하는 바람직한 방안이 될 수 있음을 시사하는 것이다. 그러나 남아의 경우에는 게임몰입성에 대하여 어머니의 양육행동이 유의한 예측변인으로 나타나지 않았다. 다만 지금까지 남아와 여아를 구분하여 게임몰입성에 대한 관련변인의 영향력을 살펴본 연구가 없기에, 이러한 결과를 이해하고 해석하기 위해서

는 성별에 따라 게임몰입성에 대한 관련변인들의 영향력을 살펴보는 경험적 연구들이 보완될 필요가 있다.

마지막으로 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제언을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 서울과 경기도 소재의 2개 유치원과 2개 어린이집에 다니고 있는 만 4, 5세 유아를 대상으로 하였으므로 결과를 일반화시켜 해석하고 결론을 내리는데 유의하여야 한다. 따라서 후속연구에서는 다양한 지역에서 연구대상을 골고루 표집함으로써 결과를 일반화할 수 있어야 할 것이다. 둘째, 본 연구는 유아의 게임몰입성과 자기조절력, 어머니의 양육태도에 대한 정보를 유아의 어머니에게 질문지를 의뢰하여 분석하였다. 따라서 후속연구에서는 자료의 객관성을 높이기 위해 관찰이나 면접 등의 방법을 포함하여 다양한 출처로부터 정보를 수집할 필요가 있다. 셋째, 본 연구에서는 남아의 게임몰입성에 대한 행동조절의 설명력이 8%, 여아의 게임몰입성에 대한 정서조절, 어머니 애정성의 설명력이 25%로 낮게 나타나 유아의 게임몰입성에 대한 설명력이 높지 않다는 한계를 보이고 있다. 선행연구들에서 자기통제력이 게임중독경향을 가장 잘 예측하는 것으로 나타난 연구들(Baek, 2009; Lee, 2003; 2004)은 초등학교 고학년 아동을 대상으로 이루어졌지만, 본 연구는 4~5세의 유아를 대상으로 선정하였고 연구대상으로 선정된 유아의 게임몰입성 정도가 낮게 나타나 이에 대한 관련변인들의 설명력이 낮게 나타난 것으로 조심스럽게 해석해볼 수 있다. 그러나 아직까지 유아를 대상으로 게임몰입성을 예측하는 자기조절력의 설명력을 살펴본 연구가 없는 실정하기에 이러한 관계를 검증하는 후속연구들이 이루어질 필요가 있으며, 유아의 게임몰입성에 대한 관련변인들의 설명력이 낮게 나온 결과는 본 연구에서 제시한 변인들 이외에 다른 변인들의 영향이 있을 가능성을 시사하는 것으로, 후속연구에서는 다양한 변인들을 포함하여 유아의 게임몰입성에 대한 관련변인들의 영향력을 통합적으로 살펴볼 필요가 있겠다.

하지만 이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 유아의 게임몰입성에 미치는 유아의 자기조절력과 어머니 양육행동의 상대적 영향력을 성별에 따라 살펴봄으로써 유아의 게임몰입성에 대한 이해를 높인데 그 의의가 있다고 하겠다.

**주제어:** 게임몰입성, 자기조절력, 양육행동

## REFERENCES

- Baek, J. E. (2009). A study of elementary school students' internet game addiction and related variables. *Korean Journal of Play Therapy*, 12(2), 111-127.
- Brenner, V. (1997). *Update on the internet usage survey*. Paper presented at the Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.
- Byun, S. H., & Kim, J. M. (2007). The relationships among children's/adolescents' frequency levels of playing internet games, motives for playing internet games and adaptation to school. *Journal of Korean Home Management Association*, 25(2), 47-58.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Choi, N. Y., & Han, E. G. (2006). Predictors of children's and adolescents' game addiction: Impulsivity, communication with parents and expectation about the internet games. *Journal of Korean Home Management Association*, 24(2), 209-219.
- Cho, E. J., & Kim, J. H. (2010). Preschoolers' usage of internet-game in a family context and their level of internet-game addiction. *Korean Journal of Human Ecology*, 19(6), 967-980.
- Chung, A. R., & Um, K. Y. (2006a). Analysis of current use computer games of 5 years old children. *Journal of Future Early Childhood Education*, 13(2), 89-114.
- Chung, A. R., & Um, K. Y. (2006b). A research of development of model for prevention program of computer games overindulgence in early childhood. *Korean Journal of Child Education and Care*, 6(2), 211-237.
- Chung, E. J. (2005). *A study on variables affecting behavioral/emotional self-regulation of children*. Unpublished doctoral dissertation, Seoul Women's University, Korea.
- Chung, J. N., & Kim, J. H. (2012). Preschoolers' inclination toward internet-game addictive based on aggression and social skills, maternal management strategies for peer relations and parenting behaviors. *Korean Journal of Human Ecology*, 21(6), 1029-1042.
- Chung, Y. J. (2005). Children's personal characteristics, mothers' psychological control, and the extent of children's computer game playing. *Journal of Korean Home Economics Association*, 43(11), 197-210.
- Cruse, S. P., Clark, S. G., & Pease, D. (1978). *Iowa parenting behavior inventory manual*. Iowa State University Research Foundation, Inc.
- Hong, K. O. (1995). *Relationships between patterns of attachment, temperament, and their mothers' parenting behavior among kindergarten children*. Unpublished doctoral dissertation, Korea University, Korea.
- Hwang, T. K. (2013). *The use of smart device and the relationships of immersion tendency to self-control and prosocial behavior of preschoolers*. Unpublished master thesis, Silla University, Graduate School of Education, Korea.
- Im, E. K., & Yu, Y. O. (2012). Relation between leadership and self-control according to children's age and gender. *The Journal of Child Education*, 21(1), 211-224.
- 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.
- Jang, M. K., Lee, E. K., Jang, J. H., Lee, J. Y., Kim, E. Y., & Lee, M. H. (2004). A study on game addiction, need for internet use and psychosocial variables by game genre. *The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, 16(4), 705-722.
- Kang, J. W., Jang, S. J., & Kim, S. O. (2011). A study of effect of variables of young children and family on internet game addiction inclination of

- young children. *Korean Journal of Children's Media*, 10(3), 205-224.
- Kawk, T. E., & Jeon, H. J. (2010). The effects of attachment, friendship, avatars image decoration needs, and avatars identification on internet addiction tendency among elementary school children. *Korean Journal of Child Studies*, 31(2), 103-117.
- Kim, H. J. (2004). The relationship between maternal rearing behavior characteristics and elementary school children's internet use. *Korean Journal of Human Ecology*, 13(6), 861-874.
- 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, Y. O., Hong, J. M., Kim, S. R., & Kim, K. I. (2008). The relationships between mother's rear attitude and young children's self-regulation and social ability. *The Journal of Korean Open Association for Early Childhood Education*, 13(1), 205-228.
- Kliewer, W. (1991). Coping in middle childhood relations to competence type a behavior monitoring blunting and locus of control. *Developmental Psychology*, 27(4), 689-697
- 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 Agency for Digital Opportunity and Promotion. (2007). Internet safety education program for young children(ISEP-YC) to prevent children's internet addiction. Seoul: Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion.
- Korea Internet & Security Agency. (2013). A study on the internet usage in 2012. Seoul: Korea Internet & Security Agency.
- Kwon, S. J., Zhen, Yan., & Cho, H. W. (2013). The effects of stress on adolescent gaming addiction: The comparison of Korean and Chinese high school students. *The 5th Asian Congress of Health Psychology*, 259.
- 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, J. C. (2013). *Effects of smart-phone addiction on children's school addiction : Focusing on mediation effects of mental health*. Unpublished master thesis, Ajou University, Korea.
- Lee, J. R. (2003). *Structural analysis of factors and related variables of self-regulation in young children*. Unpublished doctoral dissertation, Duksung Women's University, Korea.
- Lee, K. N. (1997). The effects of cognitive-behavioral intervention for self-control on the improvements of self-control and task performance in children. *Korean Journal of Psychology : Development*, 10(1), 123-143.
- Lee, K. N. (2003). The effects of children's perception of communications with mothers and self-control on game addiction. *Journal of Korean Home Economics Association*, 41(1), 77-91.
- Lee, K. N. (2004). The individual and environmental variables that affect children's game addiction tendency. *Journal of Korean Home Economics Association*, 42(4), 99-118.
- Lee, S. H. (2010). A study of aggression and change to social relationship on early childhood's computer game addiction. *Journal of Childhood Education*, 14(1), 185-201.
- Lee, S. S. (2000). *A study on the relationship between addiction in computer game and emotional traits of adolescent*. Unpublished master thesis, Seoul Women's University, Korea.
- National Information Society Agency. (2011). A survey study on internet addiction in 2010. Seoul: National Information Society Agency.
- No, W. S. (2010). The development and effects of activity on computer education for age 5 children. *Korean Journal of Children's Media*, 9(1), 63-87.

- Park, S. Y. (2013). *The relationship between children's addiction to smart devices and parental mediation*. Unpublished master thesis, Sungkyunkwan University, Korea.
- Seo, E. H. (2011). *The relationship between activity temperament and self-regulation ability in children: The moderating effects of mother-child and teacher-child relationships*. Unpublished doctoral dissertation, The Catholic University, Korea.
- Song, S. J., & Sim, H. O. (2003). Commuter game immersion and children's psychosocial/behavioral characteristics. *Korean Journal of Child Studies*, 24(5), 27-41.
- Yang, O. S. (1993). The reconceptualization of early childhood school curriculum studies(II): An application of Vygotsky's genetic epistemology. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 13, 93-113.

Received 25 February 2014:1st Received 26 March 2014  
2st Received 4 April 2014: Accepted 5 April 2014

