

부모의 관심과 문화자본이 초등학생의 인터넷 사용 형태에 미치는 영향

이경숙[†] · 박인우^{††}

요 약

본 연구에서는 2010년부터 실시된 한국청소년패널조사를 통해 수집된 패널데이터를 사용하여 부모의 관심과 문화자본이 초등학생의 인터넷 사용형태에 미치는 영향을 분석하였다. 연구 결과는 부모의 아동에 대한 관심 정도는 아동의 인터넷 사용형태에 직접적으로 영향을 미치는 것으로 나왔다. 부모의 관심 정도가 컴퓨터 이용 형태에 차이를 가져온다는 점이다. 게임 및 오락 사용 정도는 부모의 관심에 반비례하여 줄어드는 반면, 학습 및 정보를 찾기 위한 수단으로 사용은 증가한다. 또한 문화자본은 직접 간접적으로 아동의 인터넷 사용 형태에 영향을 미치고 있다. 이는 문화자본은 외부에서 이루어지는 활동이 주를 이루고 있고, 인터넷 대신 여가 시간을 보내는 방법을 부모로부터 배우고 또래들과의 활동으로 사회관계를 만들어 나가는 과정을 경험하기 때문에 인터넷을 대체활동으로 선택할 필요성이 줄어들기 때문인 것으로 보인다.

주제어 : 부모의 관심, 문화자본, 인터넷 사용 형태

The effect of parents concern and cultural capital on Internet using behaviors of primary school students

Kyung-Sook Lee[†] · Inn-Woo Park^{††}

ABSTRACT

This study explores the empirical impact of parents' concerns and cultural capital on using Internet with elementary school children. Using the representative data from the 2010 Korean adolescent panel data, this study found that the degree of parents' concern for their child directly affected to the Internet using behavior. This study showed the following results. The patterns of Internet use depended on their parents' attitude. The time for game decreased according to the increase of the parents' concern, while the time for searching information for learning increased. Cultural capital directly and indirectly affected to the behavior of Internet use. These results implied that children felt less need to use Internet to spend their time since they learned how to spend the time and to make relationships with other children through the cultural experiences.

Keywords : the parents' concern, cultural capital, Internet use

[†] 정 회 원: 고려대학교 교육학과 박사과정
^{††} 종신회원: 고려대학교 교육학과 교수(교신저자)
논문접수: 2014년 7월 21일, 심사완료: 2014년 9월 13일, 게재확정: 2014년 11월 14일

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

2010년 한국정보화진흥원[26]은 인터넷 중독 실태를 조사한 결과 가정의 소득 수준이 낮을수록 아동의 인터넷 중독율이 더 높다고 발표하였다. 2013년에 발표된 한국 정보화 진흥원[27]의 인터넷 중독 실태 조사에서는 대상별 조사 결과는 청소년의 인터넷 중독 위험군이, 학령별로는 중학생의 인터넷 중독 위험군이 가장 높은 것으로 나타났다. 또한 한부모 가정의 청소년 자녀 인터넷 중독 위험군이 양부모 가정의 청소년 자녀 인터넷 중독 위험군 보다 높은 것으로 나타났다. 이런 결과는 인터넷 사용 형태와 그 부작용에 차이가 가정의 경제사회적·문화적 배경과 관련이 있음을 보여준다. 특히, 소득이 낮은 경우와 한 부모 가족 등 취약계층에 인터넷의 부작용이 더 두드러지게 나타나고 있다는 발표는 아동의 인터넷 사용에 영향을 끼치는 가정 내 환경에 대한 관심과 지속적인 연구의 필요성을 제기한다.

교육부는 2004년 ‘공교육 정상화를 통한 사교육비 경감대책’에서 EBS 수능강의를 통해 수능과외를 대체하기 위한 매체로 인터넷을 통한 e-러닝을 제시하였다[21]. 가정의 경제자본의 차이에 따른 학업성취의 격차를 줄일 수 있는 교육 정책 방안으로 인터넷 매체가 이용된 것이다. 이러한 장점을 이용하기 위하여 구축된 인터넷은 가정에서도 쉽고 상대적으로 저렴하게 인터넷 사용을 가능하게 해준 반면, 한편으로 청소년이 인터넷을 과다 사용할 수 있는 환경도 조성된 것이다. 인터넷의 과다 사용은 청소년의 비행 가능성과 연관이 있는 것으로 확인되었다[13]. 또한 학업 부적응을 초래하기도 한다[10][24].

인터넷은 아동과 청소년에게 비행이나 학업 부적응을 초래하는 한편으로 학업과 정보 검색에 필수적인 도구이며, 사회적 문화적 소통의 매개체이다. 즉, 인터넷 사용은 오락 뿐 아니라 정보검색, 학습을 위해 필요하고, 오프라인 삶과 직접 연관성이 있는 사회적 관계를 위한 도구로 학교 생활이나 사회생활에 필요하다[19]. 과도한 사용에 의한 인터넷 중독과 같은 부작용을 우려하여 인

터넷 자체를 가정에서 사용하지 못하도록 할 수는 없는 것이다.

인터넷을 효과적으로 활용하도록 하기 위해서는 그 부작용을 줄이는 방안이 우선적으로 모색되어야 한다. 이를 위해서는 인터넷 중독에 대한 실태 조사를 통해 현상 자체에 대한 확인과 더불어 이 중독이 어떻게 발생하게 되는지에 대한 이해도 필요하다. 본 연구의 목적은 인터넷 중독과 같은 사용 형태가 가정의 사회 문화적 배경, 특히 문화자본에 의해 영향 받는지를 확인하는 것이다. 특히, 인터넷 사용 부작용이 발생할 위험성은 저학년일수록 높은 것으로 확인되었다[30]. 이 연구에서는 초등학교 학생들의 인터넷 과다사용에 영향을 미치는 요인을 가정 내 부모의 관심과 문화자본에서 찾아보고자 하였다.

2. 이론적 배경

2.1 초등학생의 인터넷 사용

인터넷 보급률과 사용률이 높아짐에 따라 일어나는 인터넷 사용의 부작용에 대한 연구가 다양한 연령층에 걸쳐 이루어지고 있다[5][16]. 이러한 선행연구를 바탕으로 다음에서는 초등학생의 인터넷 중독에 대해 살펴보았다.

2.1.1 인터넷 사용과 중독

인터넷 사용의 부작용에 대한 많은 연구가 진행되고 있음에도 인터넷의 과다 사용과 중독 등의 개념에 대해서는 여전히 다양한 의견이 제시되고 있다. 또한 인터넷 중독을 진단하는 평가 기준도 다양하며 일관성을 찾기 어렵다. 인터넷 중독에 대한 정의를 살펴보면, 대부분 ‘병적 도박’ 진단 기준을 근거로 하고 있다. 인터넷에 대한 강박적 사고, 내성과 금단, 의도한 것 이상의 과도한 인터넷 사용, 다른 활동에서의 흥미감소, 과도한 인터넷 사용으로 인한 부정적인 결과에 대한 무시 등을 경험한 경우를 병리적 인터넷 사용으로 정의하고 있다. 이러한 정의를 아동이나 청소년에 적용하여 보면, 인터넷 중독은 단순히 인터넷의 사용 시간보다는 인터넷의 사용시간이 길어짐에 따라 다른 일상생활에 영향을 미치는 정도

를 의미하며, 구체적으로 학습이나 또래와의 어울리는 횟수가 줄어드는 정도를 통해 측정된다[8][11][25].

인터넷 사용을 시작한 나이가 어릴수록, 사용시간에 비례하여 인터넷 중독위험성이 높아진다는 연구결과는 인터넷 중독이 인터넷 사용수준과 밀접한 관련이 있음을 나타낸다[17][30]. 특히, 자기통제력이 낮은 초등학생의 경우 올바른 인터넷 사용습관을 익히고 장시간의 인터넷 사용으로 인터넷 중독에 이르는 것을 막기 위해 부모의 관심과 관여가 중요한 시기이다. 이는 2013년 한국 정보화 진흥원에서 발표한 한 부모 가정에서 아동의 인터넷 사용률이 양부모 가정보다 높다는 결과가 이를 증명해 주고 있다[27].

2.1.2 인터넷 과다사용의 원인

인터넷 과다 사용 또는 중독이 일어하는 개인적 특성이나 원인으로는 현실에서의 관계 어려움, 스트레스, 인간관계 미충족 등이 확인되었다. 우선, 현실에서 사회관계를 맺는데 어려움을 겪는 사용자가 인터넷상의 인간관계를 통하여 위안을 얻는 것이 중요한 원인으로 제시되고 있다. 이런 성향의 인터넷 이용자들은 현실에서 심한 스트레스를 받거나, 우울 증상을 보이거나, 부정적 심리 특성을 지닌 사용자들로 인터넷을 과다 사용하는 경향이 있다[23][38]. 특히, 한국사회는 다양한 여가·문화공간의 부족으로 인하여 여가생활과 인간관계 욕구 충족을 인터넷을 통해 해결한다는 연구 결과가 제시되고 있다[3][15]. 그 외 가정에서 가족 간의 의사소통, 부모의 양육태도 등이 제시되고 있다[4][7][25].

청소년의 일상에서의 받는 스트레스나 긴장 정도가 인터넷 사용의 원인이 되어 인터넷 중독으로 이르게 된다는 연구결과도 제시되고 있다[14]. 제시된 연구 결과 중 학업에 노력을 하나 성적이 낮은 청소년의 경우 학업에서 느끼는 긴장을 사이버공간에서 해소하고자 사이버 비행을 저지르는 것과 연관관계가 있다고 설명하고 있다.

인간관계에서 충족되지 못한 욕구를 채우기 위한 수단이나 스트레스로 인한 긴장을 완화하는 수단으로 인터넷이 사용되어 의사소통, 도피, 오

락, 상호작용, 감시 등의 목적으로 사용되는데 이중 의사소통을 위한 사용이 가장 높다고 하였다[1][35]. 적절한 인터넷의 사용이 긍정적인 효과를 가져 오는 경우도 있으나, 인터넷이 현실에 도피처로 사용되고, 점점 더 현실과 유리된 가상세계에 집중함으로써 일상생활을 정상적으로 할 수 없게 되는 인터넷 중독의 악순환에 빠지게 된다.

2.1.3 인터넷 사용 형태와 중독

인터넷은 다양한 방식으로 사용되고 있는데, 그 중에서도 중독을 유발할 가능성이 높은 형태가 확인되고 있다. 첫째, 채팅, 온라인 게임, 게시판 활동, 이메일처럼 상호작용이 가능한 인터넷 행위들이 중독 유발 가능성이 높다는 주장이 제시되었다[30]. 상호작용이 요구되는 경우, 인터넷 사용이 일회성에 그치지 않고, 사용할 때마다 다른 상황을 만나게 되기 때문에 지속적으로 접속하도록 한다.

둘째, 인터넷을 통해 현실 활동을 대체할 수 있을 때 중독될 가능성이 높다. 예컨대, 온라인상 포르노 동영상, 경매, 물건 교환 등의 활동들을 할 때 중독을 경험할 위험성이 높다[37]. 이는 가장 큰 사회적 문제로 떠오르고 있는 게임중독 뿐 아니라 관계 목적으로 사용되는 인터넷도 인터넷 중독의 주요요인임을 나타낸다.

2.1.4 초등학생의 인터넷 사용 부작용

인터넷 사용의 부작용은 연령층에 관계없이 목격되는 현상이다[26][27]. 그렇지만 여러 연령층 중에서도 낮은 연령층에 해당하는 아동과 청소년이 부작용의 영향을 많이 받는 것으로 나타났다[5][7]. 이 연령층은 자기 통제력이 낮은 반면 인터넷 사용기회는 많아서 사이버 공간에 오래 머무르게 되고, 그 결과 사회활동에 참여하는 시간이 줄고 인간관계에 문제가 생기게 된다[13][39]. 초등학생의 경우 인터넷을 적절하게 사용하는 습관을 들이기 전에 관계 목적으로 인터넷을 사용하는 시간이 길어질수록 인터넷 사용이 부작용을 일으킬 가능성이 높아진다. 한편으로 이 연령층, 특히 초등학생은 보호자가 동반하지 않으면 문화

생활이나 여가 시간을 야외에서 보내는 활동에 참여하기 어렵다. 이러한 상황에서 인터넷은 대체 활동의 수단으로 활용되며, 그 결과 실제 활동을 통한 실생활에서 관계 형성의 제약을 받게 된다.

2.2 인터넷 사용, 부모의 관심, 가정의 문화자본

2.2.1 부모의 관심

아동과 청소년 시기에 사회적 관계는 부모, 교사, 친구와 주로 이루어지고, 이들과의 상호작용을 사회자본이라고 한다. 특히, 가정 내 대표적인 사회자본인 부모와의 관계는 아동과 청소년의 학교적응, 학업성취, 정서적 발달 등에 큰 영향을 미친다는 연구 결과가 있다[6][18][22]. 이것은 가정 내 사회자본이 청소년의 인적자본 축적에 영향을 미친다는 Coleman의 주장과 일치한다[31].

가정 내 사회자본인 부모와의 관계, 즉 부모의 양육태도는 아동과 청소년의 인터넷 사용 형태에 영향을 주는 중요한 요인이다. 부모의 양육태도는 우선 가정 바깥에서 이루어지는 사회관계의 형성에 영향을 준다. 이에 비해 한국사회의 청소년은 인터넷을 여가생활을 즐기거나 인간관계 욕구를 해결하기 위한 대안적 수단으로 사용하고 있다[3]. 결국 가정 내 부모와의 관계형성의 경험이 더 나아가 학교에서 또래와의 관계형성에 영향을 미치고 이 과정에서 원만한 관계를 맺지 못하면 이러한 욕구를 가장 접근하기 쉬운 인터넷 매체를 이용하여 해결하려고 인터넷을 사용하는 시간이 증가하는 부작용을 초래할 수 있다. 특히, 가정에서 부모의 관심이 아동의 생활 및 습관형성에 더 많은 영향력을 주는 시기인 만큼 인터넷을 사용하는 목적과 시간 등에 영향을 줄 것이다.

2.2.2 문화자본

문화자본은 획득 방식에 따라 상이하게 정의되는데, 이 방식으로는 크게 문화재생산론(cultural reproduction theory)과 문화이동론(cultural mobility theory)의 관점이 있다[32]. DiMaggio는 문화이동론의 입장에서 문화자본을 정의하였고, Bourdieu는 문화재생산이론을 통해 문화자본을 공식적인 교육과 훈련을 통해서 얻어진 것으로

획득되어 지는 자본으로 정의하였다[29][32].

문화 재생산이론은 사회계급의 최상위 계층인 부르주아 계급이 경제자본과 문화자본을 바탕으로 예술, 음악 그리고 문학 등과 같은 고급 문화를 즐기는 아비투스(arbitus)를 소유하고, 이런 가정환경에서 자라난 지배계급의 자녀들은 어려서부터 가정에서 익힌 친숙한 언어적, 문화적 지식을 문화자본의 형태로 습득한다는 것이다. 그리고 가정 밖에서 이런 지배계급의 자녀들에게 익숙한 문화를 교육과정에 투입함으로써 학교 교육과정은 사회경제적 지위가 낮은 가정배경에서 이런 문화자본을 습득하지 못한 학생들이 학교생활에 잘 적응하지 못하는 원인이 된다는 것이다. 그 결과 원하는 학업성취나 교육성취에는 지배계급의 자녀들에게 유리한 교육적 불평등을 초래하고, 이는 다시 사회적 불평등으로 연결되어 계급이 재생산된다는 것이다.

Bourdieu는 문화자본론에서 문화자본을 세가지 형태로 정의하고 있다[29]. 첫째, 체득된 상태(embodied state)의 문화자본으로 사람에게서 풍기는 자연스러운 신체적 성향, 품위, 교양 등을 의미한다. 지속적으로 가정내에서 풍부한 문화자본에 접하며 성장하였을 때 내면화되면서 체득되고 획득되는 것이다. 둘째, 객관적 상태(objectified state)의 문화자본이 있는데 경제자본을 이용해 구매하고 소장 가능한 형태이다. 셋째, 제도화된 상태(institutionalized state)의 문화자본이 있는데 학위나 자격증과 같이 상징적인 능력의 지표로 사용된다.

DiMaggio는 개인이 소속된 집단보다는 실제 문화활동에 참여하는 과정을 더 중요하게 여겼다. 현대사회는 문화 자본에 모든 계층이 접근할 수 있으므로 아동시기부터 이러한 문화활동에 참여하도록 해주는 가정환경과 참여과정이 더 중요하다고 보았다[32]. 일부 학자들은 당시 1960~70 년대에 비해 현재는 시대적 상황이 많이 바뀌었고 특히 미디어의 발전으로 문화자본의 접근성에 있어서 기회가 평등하게 주어지고 있다고 주장한다[33]. 이러한 관점에서 볼 때 현대 사회에서 다양한 매체의 발달과 IT 기술로 인하여 문화자본을 향유할 수 있는 기회가 넓어짐으로써 Bourdieu가 정의한 문화자본인 언어능력, 문화적 인식

(awareness), 미적 선호, 학교체제에 대한 정보의 계급간 불평등은 완화되었다고 볼 수 있다. 정보화 시대에서 문화산업이 TV, 영화 그리고 IT 기술 등과 같은 대중매체의 발전을 통해 지배계층에 한정되었던 고급문화에 대한 문화적 취향을 대중적으로 확산시키고 접근의 기회를 넓히는 결과를 가져온 것이다[2][28][34]. 이에 따라 고급문화와 대중문화의 경계는 모호해지고 계급간의 문화적 소비나 생활방식의 차이도 사라지게 되었다는 의견이 제시되고 있다 [2]. 문화자본의 범위와 영역이 고급문화에 한정되지 않고 사회 모든 계층에서 쉽게 누리고 접근할 수 있는 문화로 확장되었다.

2.2.3 문화자본의 전달 매체로서 인터넷의 역할

정보화 시대에서 인터넷은 가장 빠르고 저렴한 비용의 상호작용의 도구로 반드시 필요한 매체로 인식되고 있다. 이전의 다른 소통수단 보다 시간적 공간적 제약을 뛰어넘어 다양한 범주의 사람들과 교류가 가능하게 하고 현대사회의 방대한 정보를 빠르게 유통하고 접할 수 있도록 해주는 기본 수단이 되고 있다. 이러한 인터넷 매체의 이용능력이 현대 지식기반사회에서는 경제적, 사회적, 문화적 자본으로 전환될 수 있다는 사실이 부각되어 왔다[36]. 경제자본이 취약한 저소득 계층의 청소년이 접하기 어려운 외국 문화나 문화자본에 친숙해 질 수 있도록 하고 문화의 소비자에서 문화의 생산자로서의 역할을 가능하게 한 혁명적인 도구로 인식되고 있다. 또한 쌍방의 의사소통이 가능한 매체로써 현실사회에서 문화자본이 취약한 학생에게 인터넷의 사용은 이러한 문화자본의 충족이라는 긍정적인 결과를 가져올 수 있다. 그러나 선행 연구에서 보듯이 실제 생활에서 이루어져야 할 문화적 체험이 인터넷 상에서 이루어지는 행위는 아동의 인터넷 사용 시간을 늘리고 인터넷 중독이라는 부정적 결과를 초래할 수도 있다.

아동의 가정환경의 경제자본, 사회자본, 문화자본의 구조적 관계와 아동의 학업성취와의 관계에 관한 연구는 꾸준히 진행되고 있고, 이중 문화자본이 관계가 있다는 연구결과가 보고되고 있다[2].

인터넷의 사용을 통해 간접적인 문화자본의 전달이 가능하다는 긍정적인 측면과 동시에 인터넷 중독을 나올 수 있다는 부정적 측면에서 청소년의 인터넷 사용 형태에 관한 연구는 중요하다. 또한 학업 스트레스를 많이 받는 우리나라 아동과 청소년들은 그 탈출구로써 게임 또는 인터넷을 가장 손쉽게 선택할 수 있는 환경에 접해있다는 현실에서 인터넷 사용 형태와 그 원인에 대한 연구는 그 중요성을 더해가고 있다고 할 수 있다.

본 연구에서는 아직 부모의 관심과 함께하는 문화적 활동이 초등학생의 여가 생활 활동 선택에 좀 더 큰 영향을 미칠 수 있다고 가정하고 부모의 관심과 부모와 함께하는 문화 활동이 학생의 인터넷 사용 형태에 대한 영향을 검증하기 위해 SPSS17과 Amos 20을 사용하였다.

3. 연구방법

3.1 연구목적과 변인의 분석

3.1.1 연구 목적

인터넷의 사용은 필요한 능력이지만 과다 사용, 그리고 중독 단계에 이르면 학업과 일상생활 그리고 사회생활에 악영향을 미치므로 인터넷을 바르게 사용하는 습관을 갖도록 도와주는 요소, 그리고 중독에 빠지는데 영향을 주는 요소가 무엇인지 아는 것이 중요하다. 이러한 이유에서 초등학생의 인터넷 사용 목적, 그리고 가정에서 부모의 관심과 인터넷 사용형태의 관계를 살펴보았다. 특히 초등학생의 경우 부모와 함께하는 문화 활동이 어떤 매개역할을 통해 인터넷 사용형태에 영향을 미치는지를 알아보려고 한다. 선행 연구에서 살펴본 바로는 특히 인터넷을 현실도피 수단으로 삼는 성인과 청소년을 중심으로 연구가 되었고, 초등학생의 인터넷 사용 목적과 연관된 연구는 찾기 어렵다. 자기 통제 능력이 부족하고 어른의 보살핌이 필요한 초등학생의 경우 인터넷 사용이 습관화되어 부정적 문제를 야기 시키기 이전에 올바른 인터넷 사용의 자세와 자기 통제 능력을 키워주는 것이 매우 중요하다. 이점에서 본 연구는 초등학생을 대상으로 선택하였으며, 가정 내 부모의 관심, 가정과 학생의 문화자본 소유

정도 등을 연구변인으로 선택하였다.

3.1.2 연구 모형

본 연구의 기본 가설은 부모의 관심이 가족의 문화적 자본을 매개변인으로 하여 초등학생의 인터넷 사용 형태와 게임사용 정도에 영향을 미친다는 것이다. 본 연구에서는 매개변수의 영향을 확인하는데 용이한 구조방정식 모형을 활용하였다.

3.1.3 연구 대상

본 연구의 대상은 2010년부터 실시된 한국청소년패널조사를 통해 수집된 패널데이터이다. 이 조사는 한국청소년 정책연구소에서 전국의 초등학교 4학년생을 대상으로 표본을 선출하여 그들의 부모와 함께 해마다 반복 조사한 것으로 2016년 까지 7 차례에 걸쳐 조사할 예정이다. 조사 첫해에 표집대상이었던 초등학교 4학년이, 2013년도에 초등학교 6학년이 되었으며 본 연구는 2013년 초등학교 6학년 학생들을 대상으로 연구하였다. 2013년 초등학교 6학년 자료를 선택한 이유는 중학생보다 초등학생이 가정환경과 가정의 문화자본에 더 영향을 받고 이런 영향이 인터넷 사용 형태에 큰 원인이 될 수 있기 때문이다.

3.1.4 측정척도

잠재변인인 가족의 관심 정도의 각 차원을 알아보기 위해서 연구에 활용된 한국청소년패널조사의 설문문항에서 해당항목을 추출하였다. 한국청소년패널조사에서는 부모의 관심을 역으로 부모의 방임 정도를 확인하는 4개의 항목으로 측정하였다. 이 항목 모두를 사용하여 부모의 자녀에 대한 관심 정도를 측정하였다. 부모의 관심은 학생이 부모님이 자신을 어떻게 생각하는지(부모의 방임)에 관한 문항들을 사용하였다. 이 문항에 대한 응답은 “매우 그렇다”에 1, “전혀 그렇지 않다”에 4점으로 하는 4점 척도로 구성되어 있다.

<표 1> 부모의 관심 정도

부모 관심 정도	
①	부모님(보호자)께서는 다른 일(직장이나 바깥일)보다 나를 더 중요하게 생각하십니다.
②	부모님(보호자)께서는 내가 학교에서 어떻게 생활하는지 관심을 갖고 물어보십니다.
③	부모님(보호자)께서는 내 몸이나, 옷, 이불 등이 하도록 항상 신경 쓰십니다.
④	부모님(보호자)께서는 내가 많이 아프면 적절한 치료를 받게 하십니다.

Bourdieu는 문화자본을 체화된 상태, 객관적 상태, 제도화된 상태로 나누어 제시하였다. 이중 체화된 문화자본은 단발적인 사건이 아니라, 지속적이고 반복적으로 일어남으로써 체화되어야 획득되고 형성되는 문화자본이다[29]. 이만제(1997)와 전경애(2001)은 Bourdieu의 문화 체득론 관점에서 문화자본을 측정하는 항목으로 (1)영화 관람·무용 관람·연극공연 관람·음악회 관람·무용관람·문학행사 참여, 박물관 방문, 공공 방문, 사적지 방문여부와 (2) 독서량 (3) 국내여행을 사용하였다. 이 연구에서는 학생이 문화활동에 참여하는 정도와 부모와 함께 여행한 정도를 조사한 문항을 사용하였다[12][20].

문화자본의 영역이 확장되어 가정 내 경제적자본의 격차에 따른 문화 자본의 불평등이 많이 완화되었다고는 하나 여전히 존재하는 것이 현실이다. 문화재생산론에 따르면 가정 내 경제적자본은 문화자본의 기반이 된다. 부모의 문화자본이 자녀의 교육적 성취나 문화생활에 긍정적 영향을 끼치는 데는 부모의 사회경제적 배경이 매개한다 [9]. 그리고 문화자본의 소유 정도는 개인이나 가정이 당장의 경제적 필요로부터 얼마나 자유로운지에 따라 결정되는 경향이 있다. 이러한 입장에서 부모의 경제력이 어느 정도 기반이 되어 나타날 수 있는 문화자본의 형태를 가족과의 여행 정도로 측정하는 것은 타당하다고 본다. 부모와 함께 여행 정도를 2회 이하, 3회-5회, 6회-10회, 11회 이상으로 범주화 하였고, 문화 활동 참여 횟수도 2회 이하, 3회-5회, 6회-10회, 11회 이상으로

범주화하여 측정하였다.

<표 2> 문화자본

문화 자본
① 부모와 함께한 여행 정도
② 문화 활동 참여 정도

인터넷 사용 형태를 알아보기 위해서는 조사의 설문 문항 중 컴퓨터(인터넷)을 사용하는 목적에 따라 사용하는 정도를 질문한 10가지 문항 중 성인사이트 열람을 제외한 7가지 문항을 추출하였다. 4점 척도를 사용하여 “매우 그렇다”(1점)에서 “전혀 그렇지 않다”(4점)에 이르는 문구를 사용하였다.

인터넷의 이용 유형에 대한 각 차원을 김희자(2009)가 제시한 대로 분류하였다[6]. 이용 유형은 ‘채팅 및 메신저’, ‘전자우편’, ‘동호회/카페/커뮤니티 활동’이 하나의 요인으로 관계지향 유형으로 분류하였다. 그리고 ‘공부-학습 관련 정보검색’과 ‘기타 정보검색’이 다른 하나의 요인으로 정보지향 유형으로 분류하였다. 게임오락 설문은 측정요인 하나로 구성하였다.

<표 3> 사용 형태 분류

문항	사용 형태 분류
1. 공부 및 학습 관련 정보 검색 및 사이트 이용	정보지향 사용
2. 학습 이외의 정보 검색 및 자료(음악·영화 파일 등) 이용	
3. 게임 및 오락	게임 및 오락
4. 채팅이나 메신저	관계지향 사용
5. 전자우편(e-mail)	
6. 동호회, 카페, 커뮤니티 활동	

3.1.5 요인의 산정

본 연구의 잠재변인은 부모의 관심, 문화자본, 관계지향사용, 정보지향사용, 게임 및 오락 사용 정도이다. 구조방정식모형에서는 각 변인들의 정

상분포조건이 충족되지 않을 경우 왜곡된 결과가 도출될 수 있다. 사회과학 분야에서 수집한 자료의 경우에는 일반적으로 왜도와 첨도가 절대값 3 이하이면 정상분포로 간주한다[9]. 이 기준에 의하면 문화자본의 측정 변수들을 포함하여 사용된 모든 변수들이 정상분포로 간주되는 것에 무리가 없는 것으로 판단된다.

<표 4> 변인별 내용과 평균, 표준편차, 편포도와 첨도 (N = 2219)

잠재변인	측정변인	평균	표준편차	편포도	첨도
부모의 관심	관심1	1.78	0.89	1.06	0.42
	관심2	1.68	0.73	0.92	0.58
	관심3	1.56	0.67	1.10	1.28
	관심4	1.50	0.66	1.31	1.86
문화자본	자본1	0.64	0.64	2.02	-0.806
	자본2	0.68	0.81	2.06	-0.965
정보지향 사용	정보1	2.12	0.87	0.53	-0.30
	정보2	2.13	0.92	0.51	-0.52
관계지향 사용	관계1	2.64	1.08	-0.13	-1.27
	관계2	3.13	0.92	-0.72	-0.51
	관계3	2.87	1.06	-0.41	-1.13
게임 및 오락	게임 및 오락	1.98	0.98	0.67	-0.62

4. 연구 결과

본 연구는 부모의 관심과 가정 내 문화자본이 초등학생의 인터넷 이용 형태와 게임의 사용에 영향을 줄 것이라는 기본 가설을 설정하여 이를 구조방정식 모형을 통해 검증하였다[40].

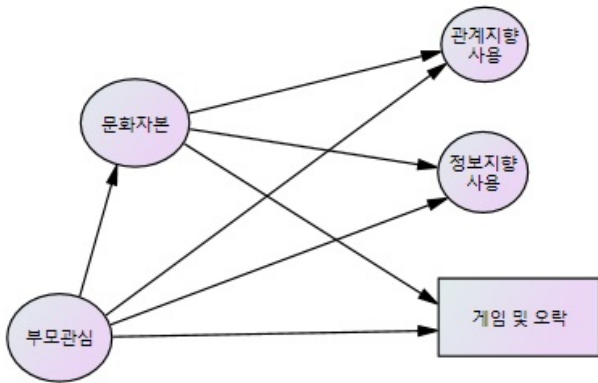
모형의 평가 방법에는 x^2 검증을 이용하는 방법과 적합도 지수를 이용하는 방법이 있다. 그러나 x^2 검증은 표본 크기에 영향을 많이 받고, 영가설 기준이 너무 엄격하여 다른 적합도 지수를 이용하여 모형을 평가하려고 한다. 본 연구에서는 표본의 크기에 민감하지 않고, 모형의 간명성도 함께 고려한 적합도 지수인 RMSEA, TLI, CFI를 사용해 모형의 적합도를 평가하였다. Browne 과 Coudeck(1993) 은 RMSEA 값은 .05 이하는 좋은 적합도이고, 0.05 와 0.08 사이면 적합한 적합도로 볼 수 있고, 0.10 이상은 부적절한 적합도로 보

왔다. Bentler(1990)와 Tucker & Lewis(1973)은 TLI와 CFI 는 0.90 이상이면 좋은 적합도라고 평가하였다. 이 연구에서 사용하는 모델은 RMSEA 지수는 적합한 적합도이고, CFI 도 좋은 적합도로 나타났다.

<표 5> 연구 모형의 적합도

	χ^2	df	CFI	TLI	RMSEA
모형	537.03	47	0.915	0.86	0.06

[표 6] 에서 제시된 각 모수추정치들 통해 부모의 관심이 높을수록 인터넷 사용에서 게임의 사용은 감소하는 것을 알 수 있다. 가족의 문화자본이 높을수록 또한 인터넷 사용에서 게임의 사용이 감소하는 것을 알 수 있다. 이런 게임의 사용과는 반대로 부모의 관심과 문화자본이 높을수록 게임보다는 정보지향과 관계지향의 목적으로 인터넷을 사용하는 것을 알 수 있다. 본 연구를 통해, 부모의 관심이 인터넷 사용 형태에 어떤 영향을 미치는 데 가정의 문화자본이 매개역할을 한다는 결과를 도출할 수 있었다. 부모의 관심이 높을수록 초등학생은 인터넷을 관계지향을 위해 사용하는 정도가 감소했다.



<그림 1> 구조 모형

<표 6> 모형의 모수 추정치

모수			모수 추정치	
부모 관심	---->	문화 자본	0.216	(.201)***
부모 관심	---->	관계 지향	-0.009	(-.011)
부모 관심	---->	정보 지향	0.234	(.203)***
부모 관심	---->	게임 오락	-0.071	(-.133)***

문화 자본	---->	관계 지향	0.126	(.169)***
문화 자본	---->	정보 지향	0.234	(.218)***
문화 자본	---->	게임 오락	-0.11	(-.220)***

[표 7]에서는 연구 모형에 나타난 각 경로의 효과를 전체효과, 직접효과, 간접효과로 나누어 정리한 것이다. 부모의 관심이 문화자본에 대한 직접효과 크기는 0.201이다. 문화자본이 매개효과로서 아동의 형태에 유의미한 영향을 미치는 것은 정보지향과 게임오락 형태 순이었다.

<표 7> 효과 분해 분석

독립변인	종속변인	직접효과	간접효과	총효과
부모의 관심	문화자본	0.201	0.000	0.201
	정보지향	0.203	0.041	0.244
	게임오락	-0.133	-0.027	-0.160

부모의 관심이 문화자본과 정보지향 인터넷 이용 성향에 모두 정적인 효과를 나타냈다, 부모의 관심이 적어질수록 관계지향과 게임 오락을 위한 인터넷 이용 성향이 증가하는 것으로 나타났다. 그러나 관계 지향의 경우 그 결과가 유의하지는 않았지만, 실제 부모가 관심을 갖는 양육 태도는 초등학생이 인터넷에서 관계지향을 위한 인터넷 사용 성향을 줄여줄 수 있다. 문화자본을 통한 관계 지향의 인터넷 사용은 정적인 관계를 나타내는데 이는 문화 활동을 위한 정보 탐색이 커뮤니티 또는 개인 적인 정보 교환을 통해 이루어지는 경우도 많기 때문으로 해석된다. 부모의 관심은 특히 게임 오락을 위한 인터넷 사용 행태를 감소시키는 것으로 나타났다. 마찬가지로 문화자본을 매개로 하여 근소하지만 유의미하게 감소시키는 것으로 나타났다.

5. 결론 및 논의

본 연구는 가정 내 부모의 아동에 대한 관심과 문화자본의 정도에 따라 아동의 인터넷 사용 형태에 대한 영향을 밝히기 위하여 수행되었다. 연구 결과를 통해 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 부모의 아동에 대한 관심 정도는 아동의 인터넷 형태에 직접적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 아동의 생활에 관심이 있는 부모는 아동이 컴퓨터 사용에 너무 몰입하지 않도록 관여하는 정도를 나타낼 수도 있지만, 더 중요한 것은 동일한 컴퓨터 사용 시간에 대해 그 사용 형태에 차이를 가져온다는 점이다. 게임 및 오락을 사용하는 정도는 부모의 관심에 반비례하여 줄어들고, 학습 및 정보를 찾기 위한 수단으로 사용한다는 것을 의미한다. 결과적으로 컴퓨터 사용 시간과 사용 목적을 아동 스스로 조절할 수 있다는 것이다. 이러한 인터넷 사용 습관은 학업 스트레스가 증가하는 청소년기에 스트레스를 해소할 수 있는 대안 활동으로 인터넷 보다는 다른 문화 활동을 선택하여 게임 및 오락 중독에 빠지는 위험을 줄일 수 있다.

이와 반대 되는 형태로 부모의 관심이 적은 아동은 게임 및 오락을 하는 정도가 증가하였다. 우리나라와 같이 인터넷 사용을 위한 인프라가 잘 갖춰져 있는 경우 집에 있는 아동은 부모가 관리하지 않는 경우 쉽게 게임과 오락을 하는 시간이 늘어나고 습관화 되어 게임중독이나 인터넷 중독에 이르기 쉽다. 이때, 아동이 혼자 집에 방치되거나 하지 않고 집 밖에서 또래들과 활동을 할 수 있도록 쉽게 접근할 수 있는 학교 방과 후 문화나 활동 프로그램을 활용할 수 있도록 하는 문화 환경을 만드는 것이 중요할 것이다.

둘째, 문화자본은 직접 간접적으로 아동의 인터넷 사용 형태에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 외부에서 이루어지는 활동을 통해 인터넷 대신 여가 시간을 보내는 방법을 부모로부터 배우고 또래들과의 활동으로 사회관계를 만들어 나가는 과정을 경험하면, 인터넷을 대체활동으로 선택할 필요성이 줄어든다는 것을 시사한다. 즉, 게임이나 오락 중독 정도가 높은 아동이나 청소년은 단지 게임이나 오락이 좋아서 하기도 하지만, 성적, 학교생활, 또래와 관계 형성 어려움을 겪는 데서 나오는 스트레스를 풀기 위한 대체 활동의 선택폭이 넓지 않아 가장 접근하기 쉬운 인터넷 사용에 중독되었을 가능성도 높다는 것이다. 따라서, 이러한 중독을 줄이기 위해서는 인터넷의 올바른 사용 방법에 대한 교육과 더불어 대체 활동

에 해당되는 문화자본을 보충해 주는 것이 반드시 필요할 것이다.

본 연구는 기존의 패널데이터를 활용한 것에 따른 제약점이 있었다. 우선 문화자본에는 다양한 활동이 포함될 수 있지만, 일부에만 국한되었다. 본 연구에서는 부모가 자녀와 함께 여행한 것(가정 문화자본)과 학생이 또래와 문화 활동에 참여한 정도(학생의 문화자본)로 문화자본을 한정하여 살펴보았다. 이외에도 학업 성취에 정적으로 영향을 끼치는 학생 문화자본은 고급문화 참여 활동 보다는 독서 관련 활동이라고 알려져 있기 때문에, 독서 시간은 학생의 문화자본을 측정하는 측정변수로 활용할 수 있다[9]. 그렇지만, 본 연구에서 사용한 패널데이터에는 다양한 형태의 문화자본을 측정할 수 있는 결과가 담겨져 있지 않다.

게임과 인터넷 사용 형태에 관련된 조사도 2009년 게임실태조사(초중고생 각각 약 3000명), 2009년 아동문화활동조사, 2012년 청소년의 소셜 미디어 사용 실태 그리고 2010년 시작한 한국청소년패널조사 등과 같이 매우 다양한 형태로 이루어지고 있다. 그렇지만, 이러한 조사는 통합적으로 이루어지기보다 각각이 독립적으로 이루어지고 있기 때문에 여러 요인을 고려한 연구가 사실상 어렵게 되어 있다. 문화자본과 더불어 부모의 관심, 인터넷 사용 행태 등 본 연구의 주요 변인도 패널데이터를 사용함으로써 일부분으로 제한되어 있다.

참 고 문 헌

- [1] 강태완 (2006). 문화자본이 개인의 논쟁 성향에 미치는 영향. **speech & communication**, 2006(5), 128-166.
- [2] 김정근, 변수용(2006). 한국사회에서의 학업성취에 대한 문화자본의 영향. **교육사회학연구**, 17(1), 23-51.
- [3] 김진희, 김경신(2003). 청소년의 심리적 변인과 인터넷 중독, 사이버관련 비행의 관계. **청소년복지연구**, 5(1), 85-97
- [4] 김청택, 김동일, 박중규, 이수진.(2002) 한국형 인터넷 중독 개발 연구. 한국정보통신연구진흥원.
- [5] 김현수 (2012). 청소년의 인터넷 중독과 해결방안에 관한 고찰. **한국중독범죄학회보**, 2(1), 73-86.
- [6] 김희자 (2009). 중학생의 인터넷 이용유형과 사회자본. **한국청소년시설환경학회지**, 7(1), 27-37.
- [7] 박선희 (2007). 초등학생 인터넷 사용증가에 영향을 미치는 요인들. **보건교육건강증진학회**, 24(1), 75-91.
- [8] 박천성, 현정석, 하환호 (2013). 구조 방정식 모형과 우세 분석을 통한 청소년의 인터넷·휴대폰 중독 비교. **한국컴퓨터교육학회지**, 16(1), 11-22.
- [9] 백병부, 김정근 (2007). 학업성취와 경제자본, 사회자본, 문화자본의 구조적 관계. **교육사회학연구**, 17(3), 101-129.
- [10] 변성희, 김정민 (2007). 아동 및 청소년의 인터넷게임 사용수준에 따른 인터넷 게임 이용동기와 학교생활적응. **한국가정관리학회지**, 25(2), 47-58.
- [11] 오원이, 김미화, 김혜수 (2005). 2005 인터넷 중독 실태 조사. 한국정보문화진흥원.
- [12] 이만제 (1997). 한국 PC 통신 문화에 관한 연구 : Pierre Bourdieu의 장, 아비투스, 문화실천 개념을 중심으로. 경희대학교 박사학위 논문.
- [13] 이성식 (2005). 인터넷중독과 청소년비행의 관계. **정보화정책**, 12(3), 35-47.
- [14] 이성식, 전신현 (2012). 인터넷사용, 일상긴장, 비행의 관계 : 청소년패널자료의 분석. **형사정책연구**, 23(3), 293-318.
- [15] 이영글, 김아래미, 김주일 (2011). 청소년의 사회자본이 인터넷 사용에 미치는 영향. **한국청소년연구**, 22(3), 231-259.
- [16] 이정은, 최연실 (2014). 인터넷중독 초등학생의 자존감 및 스트레스 대처행동 향상을 위한 해결중심 집단상담 프로그램의 효과성. **한국가족치료학회지**, 22(1), 29-52.
- [17] 윤영미, 박효미 (2006). 초등학교 고학년 학생의 인터넷 중독에 영향하는 개인적, 환경적 요인에 대한 탐구. **아동간호학회지**, 12(1), 34-43.
- [18] 장미혜 (2001). 문화자본과 소비양식의 차이”, **한국사회학**, 35(3), 51-81.
- [19] 장운재, 김소희 (2008). 컴퓨터 이용이 청소년의 사회적 관계와 학교적응에 미치는 영향. **언론정보연구**, 45(1), 67-96.
- [20] 전경애 (2001). 가정의 문화자본이 학생의 직업결정과정에 미치는 영향. 이화여자대학교 석사학위 논문
- [21] 조규락, 조은진 (2010). EBS 인터넷 수능강의와 사설 인터넷 수능강의의 실태 및 만족도 비교분석. **중등교육연구**, 58(3), 133-154.
- [22] 조돈문 (2005). 한국사회의 계급과 문화. **한국사회학**, 39(2), 1-33.
- [23] 주애란, 박인혜 (2005). 중학생의 연구사회학적 특성에 따른 인터넷 게임중독, 스트레스 및 임파워먼트 수준의 차이. **청소년복지연구**, 7(2), 37-57.
- [24] 조윤경, 김영석 (2009). 청소년의 TV와 인터넷이용이 학업성취에 미치는 영향. **한국방송학보**, 23(5)
- [25] 한옥영, 김재현 (2013). 효과적인 정보화 역기능 해소를 위한 인터넷 중독 유발 요인 분석. **한국컴퓨터교육학회지**, 16(2), 19-27.
- [26] 한국정보문화진흥원 (2010). 2010년 인터넷 중독 실태 조사. 한국정보문화진흥원, NIA-RER- 10115.
- [27] 한국정보문화진흥원 (2010). 2010년 인터넷 중독 실태 조사. 한국정보문화진흥원, NIA V-RER-13077.
- [28] Baudrillard, J. (1981). *For a critique of the political economy of the sign*. St. Louis:

Telos.

[29] Bourdieu. P (1986). *The forms of capital*. In J. Richardson(ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education*, New York: Greenwood Press.

[30] Chou, C., Condrón, L., Belland JC. (2005), A review of the reserch on Internet Addiction, *Educational Psychology Review* , 17(4), 363-388.

[31] Coleman, J.S. (1990). Commentary: Social Institutions and Social theory. *American Jouranl of Sociology*, 55(3), 333-339.

[32] DiMaggio, P. (1982). Cultural capital and school success: the impact of status culture participation on the grades of U.S high school students. *American Sociological Review*, 4, 209-221.

[33] DiMaggio, P., T, Mukhtar. (2004). Arts participation as cultural capital in the united States, 1982-2002: *Signs of decline Poetics*, 32, 169-194.

[34] Featherstone, M. (1991). *Consumer culture and postmodernism*. London: Sage.

[35] J Jeffres, L., Atkin, D. (1996). Predicting use of technologies for communication and consumer needs. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40(3), 318-330.. 380-417.

[36] Holloway, S. L., &Valentine, G. (Eds.). (2000). *Children's geographies: Playing, living, learning*. Routledge.

[37] Jones KD, Minatrea NB (2001). *The consequences of Internet addiction: Implications for counseling practice*. http://jtc.colstate.edu/vol2_1/Addiction.htm.

[38] Kim(2006), Internet addiction in korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation, *International Journal of Nursing Studies*, 43, 185-192.

[39] Kraut, R., Patterson, M., Lundmak,, V., Kiesler, S., Mukophadhyaym T. and Scherlis, W. 1998. Internet Paradox: A social Technology that redueces Socail Movement and Psychological Well-being?,

American Psychologists 53:1017-31.

[40] Rex B. Kline. *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*, Third Edition. Methodology in the Social Sciences.



이 경 속

2001 한양대학교 사범대학
컴퓨터교육과(학사학위)
2013 한양대학교 사범대학
교육공학과(석사학위)

2013~현재 고려대학교 사범대학 교육학과
박사과정

관심분야: 교수설계, 컴퓨터교육, R-러닝, 창의성교육
E-Mail: lksook2013@naver.com



박 인 우

1988 서울대학교 사범대학
교육학과(학사학위)
1990 서울대학교 사범대학
교육학과(석사학위)

1993 플로리다 주립대학교 교육공학과
(박사학위)

2001~현재 고려대학교 사범대학 교육학과 교수
관심분야: 교수설계, 미래교육, 학교교육, 교수전략
E-Mail: parki@korea.ac.kr