

고학력부모를 둔 청소년의 게임중독 성향

Tendencies toward Game Addiction in the Group of Adolescents with Highly-educated Parents

김희자

대진대학교 사회복지학과

Hee-Ja Kim(somink@daejin.ac.kr)

요약

본 연구는 대학원 이상의 고학력부모를 둔 자녀들이 그렇지 않은 집단 보다 게임중독성향을 더 높게 나타내는 이유를 탐색해 보기 위해 고학력이라는 부모의 속성에 직접 관련될 것으로 여겨지는 가족기능 및 의사소통 등 가족관련 심리사회적 변인들과 부모의 컴퓨터에 대한 효율적 통제와 관련된 맞벌이 여부, 컴퓨터설치장소, 여가활동을 주로 혼자 하는지 여부 등의 변인들이 게임중독에 미치는 영향을 알아보았다. 아버지가 고학력자인 자녀들의 경우는 일반가정에 비해 가족기능 등 각 변인들의 평균점수가 일반가정에 비해 대체로 양호함에도 불구하고 게임중독성향이 높게 나타난다. 집단별로 회귀분석을 실시한 결과 이 집단에서는 어머니의 문제형 의사소통과 컴퓨터가 자기방에 있는지 여부가 게임중독성향에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 반면 아버지가 고학력이 아닌 일반집단에서는 심리사회적 변수들과 맞벌이 여부, 주로 혼자 여가를 보내는지 여부, 성적, 성별 등이 모두 유의미한 것으로 나타나 아버지가 고학력인 상층에서는 이들 변수들을 해결하고 통제하는 능력이 일반적인 집단에 비해 큰 것으로 짐작된다.

■ 중심어 : | 게임중독 | 고학력부모 | 가족기능 | 의사소통 |

Abstract

The purpose of this study is to research the reason of higher tendencies toward game addiction in the group of adolescents with highly educated parents than the group of adolescents with non-highly educated parents. The results show that the variables affecting adolescents' game addiction in the group of adolescents with highly educated parents are very different with those in the group of adolescents with non-highly educated parents. In the group of adolescents with highly educated parents, most of variables related to family function and communication types are not significantly affecting game addiction, while they are affecting in the group of adolescents with non-highly educated parents. This indicates that highly educated families might have particular family system related to stratification culture.

■ keyword : | Game Addiction | Highly-educated Parents | Family Function | Type of Communication |

1. 서론

정보화사회에서 컴퓨터 이용의 일상화는 필연적이

되어가고 있으며, 특히 최근에는 스마트폰, 태블릿 컴퓨터 등 각종 정보기기의 발달로 인해 인터넷과 디지털기반의 소비문화가 이전보다 더욱 생활에 밀착되어가고

* 이 논문은 2013년도 대진대학교 학술연구비 지원에 의한 것임

접수번호 : #130208-001

접수일자 : 2013년 02월 08일

심사완료일 : 2013년 03월 13일

교신저자 : 김희자, e-mail : somink@daejin.ac.kr

있는 실정이다. 이는 정보교환의 속도를 늘리고 정보접근의 민주화 등 긍정적 사회현상을 촉발하기도 하지만 한편으로는 얼마 전 ‘타진요’ 사건에서처럼 익명성을 이용한 사이버 폭력 등의 문제점을 낳기도 한다. 게임중독은 이 같은 정보화 사회의 문제점으로 자주 거론되는 현상 중 하나다. 게임에 빠져 아이를 확대한 부모의 사례가 심심치 않게 기사화되고 있고, 청소년의 경우 게임에 대한 지나친 몰입이 자녀의 학업과 인성에 영향을 미칠 수 있다는 점에서 부모들의 주요 관심사 중의 하나이다. 다른 종류의 중독들과 마찬가지로 게임중독에 빠지면 정상적인 생활에 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 특히나 아직 미성숙한 단계에 있는 청소년의 게임중독은 신체적, 심리적, 사회적 발달에 심각한 결과를 초래할 수 있으므로 이제 게임중독은 청소년에 대한 연구에서 빠질 수 없는 중요한 주제 중 하나가 되어 가고 있다.

미국에서 게임중독의 연구는 90년대 후반부터 시작되었다. 1996년 Goldberg가 ‘인터넷 중독장애(Internet Addiction Disorder)’라는 개념적인 진단준거를 설정한 이후, Young이 미국심리학회(APA)에서 인터넷중독척도를 발표하면서 게임중독은 인터넷 중독의 하위유형으로 거론되기 시작했다. Young은 인터넷 중독을 중독성물질이 없는 충동조절장애의 하나로 간주하고 있으며, 그 하위유형인 게임중독이란 ‘게임에 몰입하고 탐닉하여 만족감을 얻기 위해서 게임시간을 더 늘이는 내성현상을 보이며, 학업에 소홀하고 일상생활에 흥미를 잃어 현실의 인간관계보다 게임에 몰두하고, 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하는 것’을 말한다[35]. 이러한 Young의 정의는 게임중독에 대한 국내 연구들에서 대부분 수용되고 있는 실정이다.

청소년의 게임중독에 대한 국내연구는 2000년 이후 학회지에 게재되기 시작하였으며 이 중 게임중독의 원인에 대한 연구가 가장 많은 수를 차지하고 있다[15]. 게임중독의 부정적 측면을 고려할 때 그 원인변수들에 대한 심층적 분석의 중요성은 두말할 나위 없을 것이다. 이들 원인변수들에 대한 기존의 연구들은 주로 가족 혹은 본인의 심리사회적 변인을 중심으로 이루어져

왔다. 1998년부터 2005년까지의 7년간 국내의 인터넷 및 게임중독 관련 변인에 대한 연구논문은 29편 선정하여 메타분석을 실시한 강희양과 손정락[1]에 따르면 인터넷 및 게임중독과 관련된 것으로 연구되고 있는 변인들은 유사한 의미의 6개 변인들로 압축될 수 있다. 각 변인군을 살펴보면 가족관계 관련 변인(가족지지, 부부관계, 부모통제, 과잉보호, 부모의 양육행동), 또래관계 관련 변인(친구관계, 친구의 사회적 지지, 친구의 영향력, 친구의 지지), 자기관련변인(자기통제력, 자기효능감, 자존감, 자긍심), 정서변인(우울, 불안, 충동성, 공격성), 학교 관련 변인(학교문제, 학교생활만족도, 교사와의 관계, 교사의 지지), 인터넷특성 관련 변인(인터넷관여, 인터넷 정체성, 인터넷 이용시간, 컴퓨터 접근성)이다.

강희양과 손정락의 연구대상이 된 기간 이후인 2006년부터 2010년까지 발표된 연구들에서도 원인변인들의 종류는 크게 다르지 않다. (2006년부터 2010년까지 발표된 학술지들을 KISS를 통해 검색한 결과 청소년의 게임중독의 원인을 연구한 논문은 총 19편이 검색되었다.) 이들 논문에서 검토된 변인들 역시 가족관련변인은 애착이나 양육태도, 의사소통 등 부모의 양육행동 및 가족관계 등 심리사회적 변인이 많았으며, 자기관련 변인(자아존중감, 자기효능감, 자기통제력, 몰두성향, 외톨이성향, 스트레스대처행동), 정서변인(우울, 충동성), 학교관련변인(학업효능감, 학교생활적응), 게임관련변인(게임동기, 동일시, 혼자 있는 시간, 게임을 할 수 있는 장소)로 연구대상이 되고 있는 원인변인군이 집약될 수 있다. 이 외에 인구학적변인(성별, 저학년)과, 가족관련변인 중 위의 심리사회적 변인들 외의 인터넷과 관련한 부모의 감독, 학업기대, 부모의 인터넷 사용여부 등이 연구되었다.

그러나 2010년 청소년정책연구원에서 발간된 “2009 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동 실태조사 보고서[31]”는 부모의 학력이라는 전혀 새로운 변수가 게임중독과 관련이 있음을 보여주고 있다. 이에 따르면 대학원 이상의 고학력자 부모를 둔 자녀들에게서 게임중독 위험군의 비율이 다른 학력계층의 부모를 둔 청소년들보다 매우 높은 것으로 나타났으며[표 1], 이는 국회에서도 거론되어 기사화되기도 했다.

표 1. 부모학력에 따른 게임중독수준 비율 (%)

구분		일반	잠재위험	고위험
부학력	중졸이하	5.4	6.4	4.8
	고졸이하	44.1	45.2	33.3
	대졸	40.7	36.8	43.6
	대학원졸	5.4	6.8	15.3
	무응답	4.4	4.8	3.0
모학력	중졸이하	5.5	8.3	6.1
	고졸이하	55.9	55.7	46.1
	대졸	31.6	26.5	34.5
	대학원졸	3.1	3.8	10.2
	무응답	3.9	5.7	3.1

[31] [표 8]에서 재작성

이러한 조사결과는 청소년 연구와 관련하여 세 가지 점에서 주목할 만한데, 그 하나는 게임중독에 대한 가족의 사회경제적 배경의 영향에 대한 연구의 필요성을 보여주고 있다는 점이다. 게임중독과 관련한 이 4년간의 학술지 논문을 검토해보면, 부모의 학력이나 경제적 배경 등 사회경제적 배경요인은 대부분 조사에 포함되어 있지 않았으며, 3-4편 정도에서 응답자의 일반적 특성과 관련한 자료를 제시하고 있을 뿐, 분석결과를 제시하지 않았고 김기숙과 김경희의 연구[4]에서만 유일하게 경제적 상태에 따른 게임중독실태를 보여주고 있다. 즉 게임중독에 대한 가족의 사회경제적 변인의 영향은 완전히 새로운 연구영역이라고 할 수 있다.

두 번째는 이 조사결과가 청소년에 대한 연구에서 일반적으로 제시되는 사회경제적 변인의 영향과는 반대의 방향성을 보여주고 있다는 점이다. 김기숙과 김경희는 경제상태가 하>중>상의 순으로 게임중독성향이 강하다는 연구결과를 얻었으며 여타 청소년관련연구들에서 대체로 부모의 높은 사회경제적 배경은 진로성숙도, 문화자본축적, 여가활동, 학업성적 등 바람직한 심리상태 및 활동에 긍정적으로 기여하며, 낮은 사회경제적 배경은 스트레스, TV시청, 시간소비적 여가활동 등 바람직하지 못한 심리상태 및 활동 등에 정의 방향으로 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[7][16][23][30][33][41]. 따라서 부모가 고학력인 집단에서 오히려 더 높은 게임중독성향을 보인다는 조사결과는 이에 대한 보다 심층적 분석이 필요함을 보여주고 있다.

세 번째는 사회경제적 배경인, 특히 학력변인을 검토함에 있어서 대학원 졸업 여부를 고학력의 기준으로 삼

을 필요성을 보여준다는 것이다. 사회과학에서 고학력층에 대한 분석을 위해서는 대학 졸업 이상을 하나의 범주로 묶는 경우가 많은데, 계층문화적 관점에서 볼 때 대학졸업자의 비율이 많아지는 한국상황에서 대학 졸업 여부는 상층과 일반적인 중간층을 구분하는 기준으로서의 역할이 축소될 수밖에 없으며, 이 조사결과는 그런 현실을 반영하는 것으로 파악될 수 있다. 진술한 바와 같이 김기숙과 김경희는 가정의 경제계층이 낮을 수록 게임중독이 높아진다는 결과를 얻어 부모가 고학력인 집단에서 게임중독비율이 높다는 이기봉[31]과는 일치하지 않는다. 하지만 경제계층을 단순히 상, 중, 하로 나누었을 때는 상층이 보다 넓게 범주화되어 최상층이 구분되지 않으므로 대학원 졸업 이상의 최상층을 구분해야 비로소 가시화되는 게임중독성향 차이를 드러내지 못했을 가능성을 배제할 수 없다.

이러한 점들은 청소년의 게임중독과 관련하여 대학원졸업이상의 고학력 부모를 둔 청소년집단에 대한 연구의 필요성을 보여준다고 할 수 있으며, 이에 따라 본 연구는 고학력자 자녀의 게임중독성향의 실태와 원인에 대한 탐색을 목적으로 하였다.

II. 이론적 배경

1. 게임중독의 원인과 부모의 학력

게임중독관련 연구에서 탐구되어 온 원인변인들을 부모의 고학력이라는 가족의 사회경제적 배경과 관련하여 살펴보면, 우선 가족의 계층변수와 직접적인 관련을 가지는 변인으로 부모의 양육태도, 의사소통, 상호작용, 가족관계 등 가족관련 심리사회적 요인들을 꼽을 수 있을 것이다. 이들 변인들은 모두 부모 자신에 의해서 주도되는 것이므로 부모 자신의 속성인 학력과의 관계를 예측할 수 있다. 강희양과 손정락[1]에서 파악된 6개변인군들중 게임중독에 대한 영향여부의 비율을 파악해볼 때 가족변인은 32.1%를 나타냈다. 2006년에서 2010년까지 4년간의 학술지 연구논문들의 분석결과들에서도 가족 관련 변인들에서 심리사회적 변인들, 구체적으로는 부모-자녀간 애착과 양육태도, 부모와의 상호

작용, 신뢰감 등이 유의미한 변수로 보고되고 있다 [4-6][19][21][22][26][32][36][38][40]. 부모-자녀간 애착이 강할수록, 양육태도가 수용적·자율적일수록, 부모자녀간 신뢰감이 클수록, 가족관계를 긍정적으로 지각할수록 게임중독성향은 줄어드는 것으로 나타났다. 이밖에 개방형의사소통은 게임중독성향을 낮추는 요인으로, 문제형의사소통은 게임중독성향을 높이는 요인으로 나타나 이 역시 게임중독에 의미 있는 영향이 있음을 알 수 있다[3][29]. 게임중독에 대한 가족기능의 영향력도 여러 연구들에서 입증되고 있는데, 가족의 응집성과 가족의 적응성은 게임중독 가능성과 부의 관계를 가지는 것으로 보고되고 있다[3][8][11][18].

심리사회적 변수 외에 가정에서 조성되는 게임관련 환경변수로는 부모의 인터넷감독여부가 중요한 영향을 갖는 변수로 제시된다[4][5][21][26][36]. 즉 부모가 인터넷 사용에 대해 통제를 효율적으로 할 때 게임중독성향이 낮아지는데, 이와 유사한 맥락으로 해석할 수 있는 변수들로는 혼자 있는 시간이 많을수록[5], 그리고 컴퓨터가 자기방에 있을 때 게임중독성향이 높아지는 것으로 나타났다[21]. 또한 부모 중 한 명만 인터넷을 사용하는 경우에 중독가능성이 높게 나타났다[4]. 혼자 있는 시간이 많은 것은 부모가 감독을 할 시간이 많지 않다는 것을 의미할 수 있고 부모가 한명만 인터넷을 사용한다는 것은 다른 한 사람의 감독능력이 그만큼 제한될 가능성이 많다. 컴퓨터가 형제자매방이나 거실에 있을 때보다 자기방에 있을 때 더 중독성향이 높게 나타나는 것 또한 컴퓨터 접근에 대한 부모의 통제와 감독이 어려워짐을 보여준다고 할 수 있다. 부모의 학업기대도 인터넷중독성향과 부의 상관관계를 갖는 것으로 제시되고 있다[4][5].

이들 변수들은 부모의 고학력 여부와 관련지워 보면, 부모의 학력은 가정의 경제상황과 밀접한 관련을 가질 것이므로 컴퓨터 및 전자기기와 관련된 물리적 환경에 영향을 미칠 수 있을 것이다. 즉 부모의 고학력 여부에 따라 컴퓨터 보유대수 및 컴퓨터가 설치되어 있는 방 등, 컴퓨터에 대한 접근성이 달라질 수 있을 것으로 보인다. 또한 모의 고학력 여부는 모의 취업과도 관련될 수 있고 이는 부모의 인터넷 감독, 혼자 있는 시간 등

부모의 효율적 통제여부와도 관련될 수 있을 것으로 보인다.

이 외에 가장 많이 연구되고 있는 자기관련변인들과 게임중독에 영향력이 강한 것으로 입증되고 있는 또래관련변인들은 부모의 학력과 같은 사회경제적 배경에 대해 직접적인 관계를 가진다고 논리적으로 연결하기는 어려우며, 이들은 부모의 학력에 따라 조성되는 가족관련 변인들의 영향을 받는다고 추정해볼 수 있다. 변인들간의 경로를 분석한 논문들을 살펴보면, 김진희와 김경신의 연구[13]는 가족기능이 우울과 자기통제력 등의 심리적 기능에 영향을 미치고 있음을 보여주고 있으며 조춘범과 임진섭의 연구[38]에서도 부모-자녀간의 상호작용이 자아존중감에 영향을 미침을 보여주고 있다. 이 외에도 부모의 심리사회적 변인이 자녀의 심리적 사회적 상황에 미치는 영향을 입증한 연구는 무수히 많다.

학교관련변인 중 학업성적은 게임중독성향과 부의 관계를 갖는 것으로 일관성 있는 연구결과가 제시되고 있는데[4][21][32], 학업성적은 부모의 사회경제적 배경과 정의 상관관계를 갖는 것으로 많이 보고되고 있다 [20][33].

그 외 인구학적 요인으로는 성별이 가장 일관성 있는 결과를 나타내고 있다. 남성은 여성보다 게임중독 성향이 뚜렷하게 높게 나타나는 것으로 보고되고 있다 [5][9][12][21][22][25][26][39][40].

2. 연구에 사용될 변인과 개념

본 연구는 분석을 위해 앞에서 인용한 한국청소년정책연구원의 “2009 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동 실태 조사”를 통해 수집된 자료를 활용했다. 개인적인 조사를 통해서만 대학원졸업 이상의 고학력자 부모를 둔 청소년을 따로 조사하는 것이 현실적으로 어려우며, 조사한다 하더라도 통계처리를 위해 필요한 사례수의 확보가 쉽지 않기 때문이다. 또한 기존의 연구에서 일부 변인들의 영향력이 보여주는 불안정성이 표집의 문제일 가능성을 배제할 수 없다는 것도 하나의 이유가 된다. 지난 4년간의 연구들 19편 모두가 확률표집을 하지 않아 조사지역이 편중되고 있으며, 충분

한 표본수 확보가 어려운 탓에, 가장 적은 것은 표본수가 164부에 불과한 설문조사연구도 있었다. 이에 반해 “2009 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동 실태 조사”는 다단계층화표집법을 통해 전국에서 표집되어 표본의 대표성을 신뢰할 수 있다.

물론 기 조사된 자료를 활용하기 때문에 사용할 수 있는 변인들이 제한되어 있다는 문제점도 있으며, 이는 본 연구의 한계가 될 것이다. 조사된 자료에서 가족관련 변인을 추려내면 심리사회적 환경 변인으로서 가족기능과 관련된 변인들, 즉 가족응집력과 가족적응력, 부모-자녀의 의사소통 변인이 사용가능하다. 부모의 양육태도는 조사되기는 했으나 내적 일관성 신뢰도가 확보되지 않아 해당 조사의 연구보고서에서도 대표문항만을 뽑아 제한적인 분석만 제시한 상태여서 본 연구에서는 사용하지 않았다.

가족기능은 가족체계이론에서 발전되어온 개념으로 가족응집성과 가족적응력의 두 차원을 중심으로 연구가 진행되어왔다. 가족응집성은 가족의 상호연결 정도, 외부환경에 대한 개방성 등을 의미하는 것으로 Minuchin 등은 문제가족은 가족응집성의 양극단, 즉 지나치게 밀착되어 가족응집성이 극단적으로 높은 가족과 과잉분리된 낮은 응집성의 가족에 속하며, 문제가 없는 가족은 가족응집성 연속체의 중앙을 향해서 분포되어 있다고 했다([37]에서 재인용).

가족적응성은 가족이 규칙을 세워서 유지하고 기꺼이 변화할 수 있는 정도를 의미한다. 이 역시 과도하게 제한적이거나 허용적일 때 문제상황을 유발할 수 있는 것으로 간주되어왔다[37].

이들 개념은 Olsen 등[46-48]에 의해 복합순환모델(Circumplex Model)이라는 하나의 이론체계 속에 통합되었다. Olsen 등은 가족기능에 관련된 50여가지 개념들을 조사하여 가족응집성 및 가족적응성의 두 요소를 가족역동성을 나타내는 두 축으로 간주하여 유형화하고 이 외에 의사소통 개념은 이 두 요소에 대한 촉매역할을 하는 것으로 제시했다. 여기서 가족응집성과 적응력은 그간의 연구들처럼 너무 높거나 너무 낮은 양극단은 모두 역기능적이고 문제를 일으키기 쉬운 가족이며, 그리고 중간정도의 응집성과 적응력을 가진 균형 잡힌

가족이 바람직하게 기능한다고 주장되었다. 즉 가족기능과 가족응집성 및 가족적응력은 선형관계가 아닌 곡선적 관계임이 전제되고 있는 것이다[11].

하지만 이후 1995년 Beavers 등의 연구는 가족기능과 가족응집성 및 가족적응성이 긍정적인 선형관계를 이루고 있음을 보여주었고 Lavee와 Olson[44]의 연구도 가족적응성과 응집성이 좋을수록 스트레스에 대한 긴장 및 가족만족도에서 긍정적인 가족상태를 보여준다는 결과를 얻었다. Olson[45]은 가족체계에 대한 연구에서 가족응집성, 적응성, 의사소통이 가족기능과 직선적관계가 있음을 증명하여 선형관계를 인정하고 있다[42].

그간 국내에서 진행된 가족기능과 관련된 연구들도 대부분 가족기능과 가족적응력 및 가족응집력의 관계를 선형으로 전제하고 분석을 실시해왔다[2][10][13][14][24][28][37][42][43]. 이에 따라 본 연구에서도 이들을 선형관계로 가정하고 분석을 진행하였다.

인터넷 관련변인으로는 컴퓨터가 설치된 장소, 맞벌이 여부를 선택하였으며, 이외에 성적과 여가활동을 누구와 보내는지의 여부, 성별 등을 변인으로 검토했다. 조사에서 컴퓨터 이용시간과 관련한 다양한 자료들이 확보되었으나 컴퓨터 이용시간과 관련된 행태는 게임중독의 원인인지 영향인지 논리적 선후관계가 불분명하기 때문에 본 연구에서는 사용하지 않기로 했다.

III. 연구방법

1. 연구에 활용된 자료의 설명

본 연구의 분석에 사용된 “2009 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동 실태 조사”는 제주도를 제외한 초등학교 4학년 이상 전국의 초·중·고등학생 및 학부모를 상대로 구조화된 설문지를 이용하여 방문면접으로 실시되었으며, 조사기간은 2009년 6월 30일부터 7월 24일까지였으며, 누락부분에 대한 추가조사는 8월 17일부터 8월 28일까지 실시되었다. 표집은 2008 교육통계연보를 표집틀로 하여 층화다단계집락표집과정을 거쳤다. 본 연구에 활용된 자료는 2009년 12월의 1차 연구보고서 발간 후 최종 편집되어 일반에게 공개된 데이

터로, 초등학교가 제외되어 있으며 총사례수는 6,499명이다. 조사대상자의 일반적 특성은 [표 2]와 같다.

표 2. 조사대상자의 일반적 특성

구분	영역	빈도	퍼센트(%)
교급	중학교	3201	49.3
	고등학교	3298	50.7
	합계	6,499	100.0
성별	남자	3493	53.7
	여자	3006	46.3
	합계	6,499	100.0
부학력	중졸이하	351	5.6
	고졸	5845	45.4
	대졸	2636	42.0
	대학원졸	437	7.0
	합계	6269	100.0
모학력	중졸이하	373	6.0
	고졸	3599	57.7
	대졸	5045	32.8
	대학원졸	216	3.5
	합계	6233	100.0

2. 변인의 측정과 분석

게임중독의 측정에 사용된 척도는 한국정보문화진흥원(2006)에서 개발한 청소년용 자기보고식 척도이다. 이는 자신의 게임행동의 현재 상태에 대한 20개의 서술 문항으로 구성되어 있으며 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘항상 그렇다(4점)’에 이르는 4점 리커트 척도로 이루어졌다. 이 척도의 하위 요인은 ‘게임 지향적 생활’, ‘내성과 통제력 상실’, ‘금단과 정서경험’으로 이루어져있으며, 이용 자료에서 검토된 전체 게임중독 척도의 내적 일관성 신뢰도(Cronbach α)는 .929였으며 게임중독점수는 이들 각 문항의 점수를 합산하여 산출했다. 위에서 언급한 조사연구보고서[31]는 이 게임중독총점수가 37점 이하인 경우 ‘일반사용자’, 38-48점인 경우 ‘잠재적 위험사용자’, 49점 이상인 경우 ‘고위험 사용자’로 분류기준을 설정하였다.

가족기능의 척도는 Olson, Portner, & Lavee[47]가 개발한 FACES(Family-Adaptability Cohesion Evaluation Scale)-III를 국내의 연구자들이 번안하고 보완한 질문지이다. 이 척도는 가족응집력과 가족적응력의 두 개 하위요인으로 구성되어 있으며, 각 하위요인은 가족생활과 관련한 10개씩의 문항을 포함하고 있다. 각 문항의 측정은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매

우 그렇다(5점)’에 이르는 5점 리커트척도로 이루어졌으며 각 하위요인별 점수는 해당 10개 문항의 점수를 합산하여 산출했다. 점수가 높을수록 가족기능 즉 가족응집력과 가족적응력이 높음을 의미한다. 가족응집력 척도의 내적 일관성 신뢰도는 .872였으며 가족적응력척도의 내적 일관성 신뢰도는 .828이었다.

부모-자녀간 의사소통의 척도는 Haward Barnes & Davild H. Olson이 1992년에 제작한 PACI(Parent Adolescence Communication Inventory) 중 자녀용 설문지를 민혜영[17]이 번안한 것이 사용되었다. 이 척도는 개방형 의사소통과 문제형 의사소통의 두 가지 하위요인으로 구성되어 있으며 각 하위요인은 자녀가 부모와의 의사교환에서 느끼는 감정을 서술한 10개씩의 문항들을 포함하고 있다. 이 문항들 역시 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’에 이르는 5점 리커트척도로 측정되었으며, 각 하위요인별 점수는 해당 10개 문항의 점수를 합산하여 산출했다. 개방형의사소통의 점수가 높을수록 자녀는 부모와의 상호작용에 억압을 느끼지 않고 자유로운 감정 하에 사실적으로 표현하는 정도가 높음을 의미하고, 문제형의사소통의 점수가 높을수록 자녀는 부모와 의사를 교환하는 데 있어 망설이고 의사소통이 원활히 이루어지지 않음을 의미한다.

이 척도는 아버지와 어머니 각각에 대해 적용되었다. 아버지의 개방형 의사소통 척도의 내적 일관성 신뢰도는 .918, 어머니의 개방형 의사소통 척도의 내적 일관성 신뢰도는 .928이었으며, 아버지의 문제형 의사소통 척도의 내적 일관성 신뢰도는 .813, 어머니의 문제형 의사소통 척도의 내적 일관성 신뢰도는 .822였다.

성적의 경우 국어, 영어, 수학, 사회, 과학의 5개 과목 각각에 대해 ‘매우 못하는 수준(1점)’에서 ‘매우 잘하는 수준(5점)’까지의 5점 리커트 척도로 측정되었다. 설문지에는 각 항목에 ‘배우지 않음’을 표시하도록 되어 있었으나 최종 편집된 데이터에 해당응답이 없었다. 이들 5개과목에 대한 측정치를 요인분석한 결과, 고유값이 1 이상인 요인이 한 개(고유값 2.94)가 추출되어 동일차원의 척도로 간주될 수 있는 것으로 판단되므로 5개 과목의 점수를 합산하여 성적총점수로 사용하였다. 이의 내적 일관성 신뢰도는 .821이었다.

표 3. 주요 변수 간 상관계수

	게임중독성향	가족응집력	가족적응력	부개방소통	모개방소통	부문제소통	모문제소통	성적
게임중독성향	1							
가족응집력		1						
가족적응력			1					
부개방소통				1				
모개방소통					1			
부문제소통						1		
모문제소통							1	
성적								1

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

부모의 학력은 대학원졸업여부를 기준으로 고학력 집단과 그렇지 않은 집단으로 나누었다. 조사자료에는 아버지와 어머니의 학력이 모두 포함되어 있으나 자료의 총사례수가 6,449개임에도 불구하고 아버지가 대학원을 졸업한 사례가 427개로 유효응답의 7.0%에 불과하며 어머니가 대학원을 졸업한 경우는 이보다 더욱 작은 216개로 3.5%에 불과하여 분석에서는 아버지가 대학원을 졸업했는지의 여부만을 변수로 사용했다. 이에 따라 아버지가 대학원 졸업이상인 경우를 1로, 그 외의 경우를 모두 묶어 0으로 처리한 더미변수를 사용하였다.

컴퓨터 접근성을 알아보기 위한 변수로는 집안에서 컴퓨터가 설치된 장소에 대해 다중응답으로 측정된 문항에서 컴퓨터가 '내 방'에 설치되어 있는지를 묻는 선택지만을 활용하였다. 선행연구들에 비추어 불 때 거실이나 부모님 방, 형제자매방 등 다른 선택지와 비교하여 컴퓨터 접근의 용이성에서 뚜렷한 차이를 보여준다고 판단되었기 때문이다. 이 변수는 내 방에 설치되어 있다고 한 경우를 1로, 아닌 경우는 0으로 더미 처리되었다. 여가활동을 주로 누구와 하는지에 대한 질문도 '혼자서' 보낸다는 응답이 게임중독과 관련한 차이를 분명히 보여줄 수 있을 것으로 판단되어 '혼자서'에 응답한 경우를 1로, 다른 응답을 0으로 더미 처리하였다. 성별 역시 남학생을 1로 여학생을 0으로 더미 처리하여 분석에 사용하였다.

이들 주요 변수들 간의 상관관계는 [표 3]과 같다. 게임중독성향과 여타 주요 변수들은 모두 통계적으로 유

의미한 상관관계를 나타내고 있었다. 이 중 게임중독성향과 가족기능의 하위 요인 모두는 부의 상관관계를 보여주고 있다. 즉 가족응집력이 높을수록, 그리고 가족적응력이 좋을수록 게임중독 성향은 낮아지는 것으로 나타났다. 부모와의 소통유형에서는 아버지와 어머니 모두에서 게임중독성향과 개방형소통과는 부의 상관관계를, 그리고 문제형소통과는 정의 상관관계를 갖는 것으로 나타났다. 이 중 어머니의 개방형소통이 게임중독과 가장 높은 상관관계를 나타내고 있다.

한편 가족기능의 하위요인들과 부모의 개방형소통과의 상관관계는 모두 유의도 .01의 수준에서 통계적 유의성을 보여줌으로써 개방형 소통이 가족기능의 강화에 중요한 긍정적인 기여를 하고 있음을 추정할 수 있었다. 특히 부모의 개방형 소통과 가족응집력과의 상관계수는 각각 .644, .607로, 각각 .584, .507의 상관계수를 보인 가족적응력과의 관계 보다 더 강한 관계를 나타냈다.

문제형 소통 또한 가족기능과 유의미한 상관관계를 보여주고 있다. 문제형소통과 가족응집력과의 상관계수는 부와 모 각각 -.140, -.131, 가족적응력과의 상관계수는 부와 모 각각 -.068, -.028로, 문제형소통성향이 강할수록 가족응집력과 가족적응력이 약화되고 있음을 나타내고 있다.

성적과 게임중독성향은 부의 상관관계를 갖는 것으로 나타났으나 상관계수는 -.030으로 매우 낮았다. 아버지의 문제형소통과 성적도 부의 상관관계를 갖는 것으로 나타났으나 상관계수는 -.044로 낮았다. 어머니의 문제형소통과 성적과의 관계는 통계적으로 유의미하지 않았다.

IV. 분석결과

1. 부의 학력에 따른 집단별 평균

위의 주요 변수들이 부의 고학력 여부에 따라 차이를 나타내는지를 알아보기 위해 독립표본 t검정과 교차분석(χ^2 검정)을 실시하였다. 이의 결과는 [표 4]에 제시되어 있다. 부의 학력이 대학원 졸업이상인 집단과 대졸

이하인 집단 간의 게임중독성향은 두 집단에 유의미한 차이를 나타내고 있었으며, 가족기능의 하위요인인 가족응집력, 가족적응력 모두가 두 집단에 차이를 나타냈다. 의사소통에서는 부의 개방형 의사소통만이 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있었으며, 이 외에 컴퓨터가 내 방에 있는지 여부, 여가활동을 혼자 하는지 여부, 성별, 성적 등에 있어서 두 집단 간에 통계적으로 유의미한 차이를 나타냈다. 아버지가 대학원을 졸업한 집단은 아버지가 대학졸업 이하의 학력을 가진 집단 보다 게임중독 성향이 더 높았다. 또한 이 집단은 아버지가 대학졸업 이하의 학력을 가진 집단 보다 더 강한 가족응집력과 가족적응력을, 그리고 아버지의 개방소통의 정도가 더 높은 것으로 나타났다.

표 4. 부의 학력에 따른 집단별 평균 및 빈도(비율%)

	대학원졸	대졸이하
게임중독성향*	27.72	26.44
가족응집력*	33.86	32.98
가족적응력*	32.14	31.18
부개방소통**	31.91	30.58
모개방소통	35.39	35.24
부문제소통	27.52	27.70
모문제소통	26.85	26.43
성적***	16.47	14.10
컴퓨터 내방***	있음	131(30.0%)
	없음	2281(39.1%)
맞벌이	맞벌이	306(70.0%)
	맞벌이아님	3551(60.9%)
혼자 여가**	맞벌이	297(68.0%)
	맞벌이아님	3981(68.3%)
'성별*	혼자	140(32.0%)
	혼자아님	1851(31.7%)
합계	혼자	145(33.5%)
	혼자아님	1554(26.9%)
합계	'성별*	257(58.8%)
		3086(52.9%)
	합계	180(41.2%)
		2746(47.1%)
	합계	437(7.0%)
		5832(93.0%)

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

이 집단은 또한 여가를 혼자 보내는 비율이 33%로, 아버지가 대학졸업이하의 학력을 가진 집단의 27%보다 더 높았으며, 남학생이 59%로, 53%에 비해 보다 좀 더 많이 분포되어 있었다. 하지만 컴퓨터가 자기방에 설치되어 있는 비율은 30%로, 아버지가 대학졸업이하의 학력을 가진 집단의 39% 보다 더 적었다. 구체적으로 아버지가 고학력인 집단에서 각 변수들의 평균치는 혼자 여가활동을 하는지 여부 및 성별을 제외하고는 아버지가 고학력이 아닌 집단의 평균치보다 게임중독 성

향과 관련하여 양호한 결과를 나타내고 있어 이 집단의 게임중독성향이 더 높은 이유를 짐작하기 어렵게 하고 있다.

2. 게임중독회귀분석

2.1 게임중독 위계적 다중회귀분석

위의 각 변수들이 게임중독에 미치는 영향을 알아보기 위해 위계적 다중회귀 분석을 실시하였다. 먼저 연구의 주요 변수인 아버지의 고학력 여부가 가지는 영향력을 알아보기 보기 위해 이 변수만을 투입할 결과 유의도 1%수준에서 통계적으로 유의미한 것으로 나타났으며 R^2 값은 .002로 설명력이 크지는 않았다(모형1).

다음으로는 기존의 연구들에서 게임중독의 설명인으로 가장 많이 제시된 가족의 심리사회적 변수들인 가족기능과 의사소통 유형 등 가족의 심리사회적 변수들을 투입하였으며, 이 결과 가족적응력과 어머니의 문제형소통 외에는 모두 유의미한 것으로 나타났다. 이는 모형(2)로 확인된다. 모형(2)에서 R^2 값은 .042로 상승하여 청소년의 게임중독에 미치는 가족내 심리사회적 변인의 영향이 중요함을 확인하여 주고 있다.

계수들을 통해 영향력의 방향을 살펴보면, 가족응집력이 높을수록 게임중독성향은 감소하며, 또한 부모 자녀의 의사소통에 있어서 어머니의 개방형 의사소통이 잘 이루어질수록 게임중독 성향은 감소하는 반면 아버지의 문제형 의사소통이 강할수록 게임중독 성향이 감소한다. 그런데 아버지의 개방소통은 게임중독 성향과정의 관계를 보여, 아버지와 개방적 의사소통이 잘 이루어질수록 오히려 게임중독 성향이 증가하는 것으로 나타났다. 이는 아버지들은 아버지 자체가 게임문화에 심취하기도 하며 개방적 의사소통 속에서 게임에 오히려 허용적인 가치관을 피력하는 경우도 있기 때문이 아닌가 짐작되나 선행이론의 틀 안에서는 해석하기 어려운 결과이다.

다음으로는 가족의 심리사회적 변인 외에 부모가 직접 주관할 수 있는 내용을 담고 있는 변인들을 투입하였다. 이에는 컴퓨터가 내 방에 설치되어 있는지 여부와 부모의 맞벌이 여부, 여가를 주로 혼자 보내는지 여부가 포함된다. 이는 모형(3)에서 확인된다. 여기서 맞

표 5. 위계적 다중회귀분석

	모형(1)		모형(2)		모형(3)		모형(4)		모형(5)	
	B	β	B	β	B	β	B	β	B	β
상수	26.491*** (1.120)		28.248*** (.827)		27.342*** (.854)		27.173*** (.098)		28.181*** (.942)	
부대학원졸	1.030** (.457)	.037	1.147** (.448)	.037	1.136* (.448)	.036	1.101* (.453)	.035	1.167* (.453)	.038
가족응집력			-.084** (.027)	-.090	-.083** (.028)	-.080	-.084** (.028)	-.080	-.084** (.028)	-.081
가족적응력			-.073 (.026)	-.067	-.079** (.026)	-.072	-.079** (.026)	-.072	-.078** (.026)	-.071
부개방소통			.061** (.018)	.069	.062*** (.018)	.071	.061** (.018)	.070	.061** (.018)	.070
모개방소통			-.059*** (.017)	-.067	-.061*** (.017)	-.069	-.061*** (.017)	-.069	-.061*** (.017)	-.069
부문제소통			.104*** (.020)	.095	.104*** (.020)	.095	.104*** (.020)	.095	.103*** (.020)	.094
모문제소통			.035 (.019)	.032	.034 (.019)	.032	.034 (.019)	.032	.034 (.019)	.032
컴퓨터내방					.342 (.233)	.021	.345 (.233)	.021	.337 (.233)	.021
맞벌이					.685** (.244)	.040	.684 (.244)	.040**	.721 (.244)	.042**
혼자 여가					.708** (.257)	.040	.700 (.257)	.039**	.704 (.257)	.040**
성적							.016 (.028)	.008	.018 (.028)	.010
성별									-.612 (.157)	-.056***
R ²	.002		.042		.046		.046		.049	
F	5.080*		29.601***		22.525***		20.502***		20.115***	

()안은 표준오차
 *** p < .001, ** p < .01, * p < .05

벌이 여부와 여가를 혼자 보내는지 여부는 유의미한 것으로 나타났으나 컴퓨터가 내 방에 있는지 여부는 유의미하지 않은 것으로 나타났다. 영향력의 방향을 살펴보면, 부모가 맞벌이를 하는 경우, 그리고 여가활동을 주로 혼자 하는 경우는 그렇지 않은 경우보다 게임중독성향이 강한 것으로 나타나 자녀들과 부모와 함께 하고 감독할 수 있는 환경을 조성할 필요가 있음을 보여주고 있다. 세 개 변수를 추가 투입하였음에도 R²값은 .004만 증가하여 이들 요인의 설명력이 크지 않음을 보여주고 있다. 전체적으로 모형(2)과 모형(3) 간의 변수들의 계수 변화도 크지 않았다.

다음으로는 성적을 투입하였는데 성적은 부모가 직접 주관할 수 있는 변수는 아니나 부모의 지원이 많은 영향력을 가지는 변수이다. 이 결과는 모형(4)로 표현

된다. 성적은 유의미하지 않은 것으로 나타났으며, 모형(3)과 모형(4) 간에는 계수 변화와 R²의 변화가 없어 성적 변수의 통계는 큰 의미가 없는 것으로 보인다.

마지막으로 모형(5)는 성별을 투입한 식이다. 모형(5)에서는 R² 값이 0.003 증가하였고 성별이 통계적으로 유의미한 것으로 나타나 남학생의 게임중독 성향이 강하다는 기존의 연구결과와 일치하는 결과를 보여주었다. 부의 고학력과 심리사회적 변인들, 맞벌이여부, 혼자 여가를 보내는지 등은 모형(4)와 모형(5) 모두에서 일관되게 통계적으로 유의미한 변수로 나타났다. 최종 모형인 모형(5)를 살펴보면, 심리사회적 변인 중에서 아버지의 문제형소통은 가장 높은 영향인인 것으로 나타났다. 반면 어머니의 문제형소통은 모든 모형에서 의미 없는 것으로 나타나 대

조를 이루었다.

한편 부의 고학력 여부는 모든 모형에서 큰 계수값의 변화 없이 일관되게 통계적 유의도를 보임으로써 설명력이 크지는 않으나 나름 게임중독 성향에 의미 있는 영향을 미침을 볼 수 있었다.

1.2 부의 학력집단별 다중회귀분석

다음으로는 부의 고학력 여부에 따라 이들 각 변수의 영향이 어떻게 달라지는지를 확인하기 위해 집단별로 다중회귀분석을 실시하였다. 이에 투입된 변수들은 [표 5]의 모형(5)와 동일하다. [표 6]은 분석결과에 따른 각 집단의 게임중독합수를 보여주고 있다. 각 집단별로 게임중독합수를 구체적으로 살펴보면, 먼저 아버지가 대학원을 졸업한 고학력집단의 경우 전체집단에 대한 게임중독합수에서 통계적으로 유의미했던 가족의 심리사회적 변수들의 영향력이 상당히 변화했음을 볼 수 있다. 전체집단에 대해서는 의미 있는 것으로 나타났던 가족응집력과 가족적응력, 의사소통에 있어서 어머니와 아버지의 개방형의사소통, 아버지의 문제형 의사소통의 다섯 개 변수의 영향력이 모두 통계적 유의도를 상실한 것으로 나타났으며, 맞벌이 여부와 여가를 혼자 보내는지 여부, 성별도 무의미한 것으로 나타났다. 반면 위계적 다중회귀분석의 모든 단계에서 일관되게 의미 없는 변수로 나타났던 어머니의 문제형 의사소통은 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다. 즉 이 집단에서는 어머니의 문제형 의사소통이 심할수록 게임중독성향이 증가하였다. 그 외에 위계적 회귀분석의 모든 단계에서 통계적으로 유의미하지 않은 것으로 나타났던, 컴퓨터가 내 방에 설치되어 있는지의 여부가 이 집단에서는 의미 있는 것으로 나타났다. 컴퓨터가 자기 방에 있을 경우 부모가 통제하기 더 힘들며, 또한 일상생활 속에서 컴퓨터 사용과 관련한 구체적인 통제의 역할은 아무래도 어머니가 담당할 확률이 높다는 점을 감안하면 아버지가 고학력인 집단에서는 가족의 심리사회적 변수 보다는 부모가 컴퓨터를 효율적으로 통제할 수 있는가와 직접 관련된 변수들이 더 의미를 가지는 것으로 보인다. 이 집단에서 회귀모형의 R² 값은 .105로 전체집단에 대한 위계적 회귀분석에 비해 설명력이 크게 증가했다.

표 6. 부의 학력별 다중회귀분석

	부 대학원 졸		부 대졸 이하	
	B	β	B	β
상수	22.979*** (4.258)		28.794*** (.962)	
가족응집력	-.183 (.137)	-.151	-.075*** (.028)	-.073
가족적응력	-.112 (.127)	-.088	-.078 (.026)	-.072
부개방소통	-.130 (.091)	.124	.055 (.018)	.064
모개방소통	.011 (.086)	.010	-.066* (.017)	-.076
부문제소통	.012 (.098)	.009	.110*** (.020)	.102
모문제소통	.197* (.095)	.153	.022 (.019)	.021
컴퓨터내방	3.483** (1.222)	.155	.115 (.234)	.007
맞벌이	.051 (1.193)	.002	.782* (.247)	.047
혼자 여가	2.188 (1.186)	.102	.559*** (.261)	.032
성적	-.162 (.117)	.077	-.003** (.029)	-.002
성별	-.097 (.615)	-.009	-.655*** (.162)	-.030
R ²	.105(F=3.306)***		.048(F=20.084)***	

()안은 표준오차
*** p <.001, ** p <.01, * p <.05

아버지가 고학력이 아닌 집단을 살펴보면, 먼저 전체 집단의 위계적 회귀분석에서 의미 있는 영향력을 보였던 심리사회적 변수들 중에서 가족적응력과 아버지의 개방형의사소통 외에 다른 세 변수에서들은 이 집단에서도 여전히 의미 있는 변수로 나타났다. 즉 아버지가 고학력이 아닌 집단에서는 가족응집력이 높을수록 그리고 어머니의 개방형 소통이 강할수록 게임중독성향이 감소하는 반면, 아버지의 문제형 소통이 강할수록 게임중독성향이 증가한다. 또한 맞벌이 여부, 주로 혼자 여가를 보내는 시간이 많은지 여부, 성적, 성별 등 심리사회적 변수가 아닌 다수의 변수들이 의미 있는 영향력을 보이는 변수로 나타나 아버지가 고학력인 집단과 큰 대조를 보인다. 이를 고학력집단의 특성과 비교하여 해석해보면 상층에서의 맞벌이는 모의 부재와 관련한 대체수단을 많이 활용할 수 있으므로 직접적인 영향을 나타내지 않으나 아버지가 고학력이 아닌 가정에서는 일

반적으로 맞벌이 여부도 영향을 미칠 수 있는 것으로 보인다. 또한 본연구의 이론적 검토로는 설명되지 않으나, 상층에서는 학업적 성취도가 높으면 그에 상응하여 게임입을 허용해주는 등의 통제방식을 활용하는 경우가 많아 성적의 영향이 크지 않을 것으로 짐작해볼 수 있다.

정리하면, 아버지가 고학력자인 자녀들의 경우는 그렇지 않은 집단과는 게임중독에 영향을 미치는 변수가 매우 다르다. 특히 일반적으로 거론되어 온 가족기능과 의사소통 변수들은 어머니의 문제형 의사소통 외에는 통계적으로 의미 있는 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 아버지가 고학력자인 집단에서 가족기능과 의사소통의 점수가 그렇지 않은 집단에 비해 대체로 양호한 점수를 보여준 t검정 결과에도 불구하고 이 집단에서 게임중독 점수가 높다는 현상을 설명해줄 수 있을 것으로 보인다.

V. 요약 및 결론

본 연구는 고학력부모를 둔 자녀들이 그렇지 않은 집단 보다 게임중독성향을 더 높게 나타내는 이유를 탐색해 보기 위해 고학력이라는 부모의 속성에 직접 관련될 것으로 여겨지는 변수들의 차이와 영향력을 분석해보았다. 분석결과는 다음과 같이 요약될 수 있다.

첫째, 전체 청소년의 게임중독에 영향을 미치는 요인으로는 심리사회적 요인이 가장 높은 설명력을 보였다. 그 중에서도 아버지의 문제형소통이 가장 높은 영향력을 보였으며, 다음으로는 가족응집력, 가족적응력 아버지의 개방형소통과 어머니의 개방형소통이었다. 또한 아버지의 고학력여부가 영향력 있는 요인이었으며 그 외에 선행연구들에서 게임중독에 의미 있는 것으로 나타났던 맞벌이여부, 컴퓨터가 내방에 있는지 여부, 주로 혼자 여가를 보내는지, 성적, 성별 등은 통계적으로 유의미하지 않아 게임중독에 있어서 심리사회적 영향력의 중요성을 다시 확인할 수 있었다. 단, 아버지의 개방형의사소통은 가설과 달리 아버지의 개방형의사소통이 오히려 게임중독성향의 증가에 기여하는 것으로 나타나 새로운 해석을 요하고 있다.

둘째, 가족기능 등 각 변인들의 평균점수에서 아버지가 고학력인 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 대체로 양호함에도 불구하고 게임중독성향이 높게 나타난다.

셋째, 아버지가 고학력자인 자녀들의 경우는 그렇지 않은 집단과는 게임중독성향에 영향을 미치는 변수 및 영향력의 정도가 매우 다르다. 이 집단이 아버지가 고학력이 아닌 집단과 공유하는, 통계적으로 유의미한 변수는 하나도 없다. 이 집단에서는 전체집단에서 영향력이 없는 것으로 나타난 어머니의 문제형의사소통과 컴퓨터가 자기 방에 있는지 여부가 게임중독성향에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타나 컴퓨터에 대한 직접적 통제여부가 게임중독에 가장 중요한 영향을 미치는 것으로 보인다.

넷째, 아버지가 고학력이 아닌 일반적인 집단에서는 전체 집단에서 유의미했던 심리사회적 변수들 외에 전체 집단에서 유의미하지 않았던 맞벌이 여부, 주로 혼자 여가를 보내는지 여부, 성적, 성별 등이 모두 유의미한 것으로 나타나 아버지가 고학력인 상층에서는 이들 변수들을 해결하고 통제하는 능력이 일반적인 집단에 비해 큰 것으로 짐작이 된다.

이 같은 결과로 미루어, 아버지가 고학력인 집단과 그렇지 않은 집단에서는 가족문화가 매우 다를 것으로 짐작할 수 있으며, 이는 게임중독에 영향을 미치는 변수 및 그들 간의 경로가 상당히 다를 수 있다는 점을 시사한다. 분석결과에서 각 변인들의 평균차이가 보여주듯이 아버지가 고학력자인 경우는 가족응집력과 적응력도 양호하고 의사소통 중 특히 아버지와 개방형소통도 양호하다. 그러나 이런 변수들은 게임중독에 의미 있는 영향력을 보이지 않고 있어, 양호한 가족기능만으로는 청소년의 게임중독성향을 방지하는 데 한계가 있음을 보여주고 있다. 물론 애착이나 양육태도 등 부모와 관련된 다른 심리적 변수들을 고려해볼 수도 있겠으나 가족기능은 전체적으로 이러한 변수들이 반영된 결과라는 점에서 부모와 관련된 심리사회적 변인보다는 상층의 자녀들이 가지는 학업기대나 청소년 자녀 자신의 심리사회적 변인 등이 따로 검토되어야 할 것으로 보인다. 다시 말해 게임중독성향에 영향을 미치는 요인들 중 본 연구에서 분석되지 않은 요인들, 즉 자아존중

감, 통제성, 충동성, 우울 등 내면적인 심리적 특성 [26][27][34]과 또래 및 학교생활관련 변인들이 고학력자 자녀들과 일반집단 간에 차이를 나타내는지 여부에 대한 분석이 필요할 것으로 보인다.

이에 대해 가능한 또 다른 해석은 Circumplex 모델과 관련하여 Olsen 등이 초기에 주장하였던 바와 같이 가족응집력과 가족적응력이 가족기능과 곡선관계일 가능성이 있다는 것이다. 부가 고학력인 집단에서 가족기능은 그렇지 않은 집단보다 평균점수가 높은 것으로 나타났는데, 만일 고학력집단의 일부에서 이것이 극단적으로 높을 경우 오히려 가족기능이 역기능적이 될 수 있다면 이것이 게임중독과 같은 문제상황으로 이어질 가능성이 있을 수 있다. 이 부분은 보다 정교한 추가적인 분석이 필요한 부분으로, 향후의 연구과제로 남겨두기로 한다.

아울러 게임중독과 관련된 연구지평을 보다 확대하여 기존에 게임중독현상에 대해 주로 검토되었던 심리 사회적 변인들 외에 계층문화적 속성을 갖는 사회학적 배경인들과의 관계를 탐색해볼 필요가 있을 것으로 보인다. 학력은 경제적 지위와 매우 밀접한 관계를 가지므로 부모가 고학력자인 가정은 상층의 계층문화에 속할 수 있다. 부모의 고학력 그 자체가 게임중독 성향을 직접적으로 결정한다고 볼 수는 없으나 계층적 차이에 기인하는 전반적인 가족문화의 차이가 자녀의 게임중독 성향에 영향을 미칠 수 있는 변인들의 작동기제에 차이를 나타낼 수 있는 것이다. 전술한 바와 같이 일반적인 가정에서 게임중독성향을 강화하는 요인이 될 수 있는 맞벌이 여부, 주로 혼자 여가를 보내는지, 성적, 성별 등의 위험요인을 아버지가 고학력인 집단에서는 어떤 방식으로 통제하고 관리하는지, 그리고 그러한 통제와 관리에 경제적 자원은 어떤 방식으로 동원되는지 등을 종합적으로 파악하는 것이 후속작업으로 필요한 것으로 판단된다. 또한 일반적인 가정에서는 큰 문제를 야기하지 않는 어머니의 문제형소통, 컴퓨터가 자기방에 있는지 여부 등이 오히려 아버지가 고학력인 집단에서는 게임중독을 강화하는 요인으로 작용하는 것으로 미루어 상층가정에서는 성적이나 여타의 문제들의 관리가 잘 되면 컴퓨터에 대한 접근을 반대급부로 허용하

는 방식을 취하는 것은 아닌지 등도 파악해볼 필요가 있을 것으로 보인다.

참 고 문 헌

- [1] 강희양, 손정락, “인터넷 및 게임 중독 관련 변인에 대한 메타분석”, 한국심리학회지: 건강, 제12권, 제4호, pp.733-744, 2007.
- [2] 권순용, 양연숙, “청소년의 심리정서 상태, 학업동기, 가족기능이 학교적응에 미치는 영향”, 한국가족복지학, 제12권, 제3호, pp.115-129, 2007.
- [3] 김기리, *청소년의 인터넷 중독과 가족의사소통 및 가족기능에 관한 연구*, 전남대학교 석사학위논문, 2007.
- [4] 김기숙, 김경희, “초등학생의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 부모관련 변인”, 아동간호학회지, 제15권, 제1호, pp.24-33, 2009.
- [5] 김기숙, 김경희, “의사결정나무 분석기법을 이용한 청소년의 인터넷게임중독 영향 요인 예측모형 구축”, 대한간호학회지, 제40권, 제3호, pp.378-388, 2010.
- [6] 김영혜 등, “초등학생의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계”, 아동간호학회지, 제13권, 제4호, pp.383-389, 2007.
- [7] 김우찬, 이윤석, “부모가 자녀의 TV시청시간에 미치는 영향:부모의 사회경제적 지위와 TV시청시간을 중심으로”, 한국청소년연구, 제20권, 제1호, pp.29-55, 2009.
- [8] 김운선, *청소년의 컴퓨터 게임중독이 가족기능과 자아개념에 미치는 영향*, 관동대학교 석사학위논문, 2004.
- [9] 김은주, “학업효능감과 의사소통불안이 사회적 실재감과 삶의 만족도를 매개로 중학생들의 온라인 게임 중독성향에 미치는 영향”, 교육심리연구, 제21권, 제1호, pp.209-231, 2007.
- [10] 김윤희, *부부관계-부모-자녀 의사소통-가족기능과 청소년 자녀비행과의 관계연구*, 숙명여자대학

- 교 박사학위논문, 1990.
- [11] 김정은, *초등학생의 인터넷중독, 가족기능, 부모-자녀간 의사소통 및 가정의 사회적 물리적 환경과의 관계 연구*, 성균관대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2008.
- [12] 김진희, 유귀옥, “청소년의 온라인 게임중독과 공격성과의 관계연구”, *청소년문화포럼*, 제17권, pp.34-59, 2008.
- [13] 김진희, 김정신, “대학생의 가족기능과 인터넷 중독의 관계에서 심리적 기능의 매개효과”, *한국가족관계학회지*, 제15권, 제2호, pp.155-171, 2010.
- [14] 김효정, 정미애, “대학생의 가족기능과 자기효능감이 자살생각에 미치는 영향”, *한국간호교육학회지*, 제16권, 제1호, pp.43-50, 2010.
- [15] 류진아, “청소년의 인터넷 게임중독 연구동향: 학회지 게재논문 중심으로”, *한국놀이치료학회지*, 제11권, 제1호, pp.87-99, 2008.
- [16] 문승태, 이상래, “고등학생의 진로결정수준과 성, 계열, 사회경제적 배경과의 관계”, *한국농업교육학회지*, 제34권, 제4호, pp.83-96, 2002.
- [17] 민혜영, *Circumplex Model과 부모-자녀간 의사소통: 청소년자녀를 중심으로*, 연세대학교 석사학위논문, 1991.
- [18] 박구연, *자아개념이 고등학생의 컴퓨터게임중독에 미치는 영향*, 서울여자대학교 대학원 석사학위논문, 2001.
- [19] 박선영, 김광웅, “아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계”, *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 제20권, 제3호, pp.839-861, 2008.
- [20] 박창남, 도종수, “부모의 사회경제적 지위가 학업 성취에 미치는 영향”, *사회복지정책*, 통권22권, pp.281-303, 2005.
- [21] 박현숙, 전윤희, 박경민, “청소년의 인터넷 게임 중독 영향 요인”, *대한간호학회지*, 제37권, 제5호, pp.754-761, 2007.
- [22] 백지은, “부모의 양육태도, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향”, *한국놀이치료학회지*, 제12권, 제2호, pp.111-127, 2009.
- [23] 서우석, “청소년의 여가활동에 사회경제적 환경이 미치는 영향에 관한 연구”, *한국청소년연구*, 제18권, 제1호, pp.273-302, 2007.
- [24] 송유미, 이윤형, “조손가족 조부모의 가족스트레스와 가족기능 간 사회적 지원의 조절효과에 관한 연구”, *노인복지연구*, 통권43권, pp.111-134, 2009.
- [25] 신호미, 유미숙, “아동의 스트레스 대처행동과 학교생활적응이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향”, *한국놀이치료학회지*, 제10권, 제3호, pp.45-59, 2007.
- [26] 심옥녀, *대학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 변인 탐색*, 강원대학교 대학원 박사학위논문, 2008.
- [27] 안차수, “초등청소년의 자기통제력과 자아존중감이 인터넷 중독과 예방프로그램의 효능에 미치는 영향”, *언론과학연구*, 제8권, 제3호, pp.247-380, 2008.
- [28] 윤혜미, 류나미, “가족기능, 사회적 지지와 자아존중감이 초등학생의 문제행동에 미치는 영향”, *사회복지연구*, 통권33권, pp.215-236, 2007.
- [29] 이경남, “아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향”, *대안가정학회지*, 제41권, 제1호, pp.77-91, 2003.
- [30] 이근복, 정우석, “사회경제적 지위에 따른 청소년 스트레스의 다층분석: 학교효과는 존재하는가?”, *2007후기사회학대회 한국사회학대회1집*, pp.217-230, 2007.
- [31] 이기봉, *2009 한국 아동·청소년 온라인 게임 및 가족여가활동 실태 조사보고서*, 청소년정책연구원, 2010.
- [32] 이유경, 채규만, “컴퓨터 게임중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계”, *한국심리학회지: 임상*, 제25권, 제3호, pp.711-726, 2006.
- [33] 이은우, “중학생 가정의 소득 및 사교육이 성적에 미치는 영향”, *청소년학연구*, 제13권, 제6호, pp.247-273, 2006.
- [34] 이향재, 한지숙, “청소년의 자아존중감과 웹 사이

버 문화”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제1호, pp.197-204, 2008.

[35] 장미경, “부모의 양육태도, 의사소통방식 및 우울과 부모가 지각한 청소년 자녀의 게임중독의 관계”, 청소년학연구, 제17권, 제4호, pp.47-66, 2010.

[36] 장미경, 이은경, “초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모관련 변인이 게임중독에 미치는 영향”, 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 제19권, 제4호, pp.1125-1138, 2007.

[37] 전귀연, 최보가, “청소년이 지각한 가족응집성, 가족적응성 및 가족체계유형이 부모-청소년기 자녀관계에 미치는 영향”, 대한가정학회지, 제31권, 제3호, pp.57-173, 1993.

[38] 조춘범, 임진섭, “청소년의 부모-자녀 상호작용이 인터넷 게임중독과 비행에 미치는 영향연구”, 청소년학연구, 제17권, 제9호, pp.197-226, 2010.

[39] 진창현, 정의철, “온라인 게임 중독 성향에 영향을 미치는 요인 연구: 개인적 성향 차이 및 인구통계학적 분석을 중심으로”, 언론과학연구, 제9권, 제3호, pp.543-576, 2009.

[40] 최명선, “심리적 가정환경 변인이 청소년 게임중독성향에 미치는 영향”, 한국놀이치료학회지, 제10권, 제2호, pp.45-58, 2007.

[41] 최수정, “중등단계청소년의 자기효능감, 사회경제적 수준 및 학업성적과 진로성숙변화의 관계에 대한 구조방정식 변화모형”, 한국청소년연구, 제18권, 제3호, pp.31-57, 2007.

[42] 허정철, “가족기능이 청소년의 자아정체감 형성에 미치는 영향에 관한 연구”, 청소년복지연구, 제10권, 제3호, pp.123-147, 2008.

[43] 허정철, “가족기능과 청소년의 진로의사결정유형과의 관계”, 청소년학연구, 제15권, 제5호, pp.181-210, 2008.

[44] Y. Lavee and D. H. Olson, “Family Types and Response to Stress,” J. of Marriage and the Family, Vol.53, No.3, pp.786-798, 1991.

[45] D. H. Olsen, “Circumplex Model of Marital and Family Systems,” J. of Family Therapy, Vol.22,

No.2, pp.144-167, 2000.

[46] D. H. Olsen, D. H. Sprenkle, and C. S. Russell, “Circumflex Model of Marital and Family Systems I: Cohesion and Adaptability Dimension, Family Types, and Clinical Application,” Family Process, Vol.18, No.1, pp.3-28, 1979.

[47] D. H. Olson, J. Portner, and Y. Lavee, *FACES III, Family Social Science*, MN: University of Minnesota, St. Paul, 1985.

[48] D. H. Olson, C. S. Russel, and D. H. Sprenkle, “Circumplex Model of Marital and Family System: IV. Theoretical Update,” Family Processes, Vol.22, pp.69-83, 1983.

[49] K. S. Young, “Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment,” L. VandeCreek and T. Jackson (eds). *Innovations in Clinical Practice: A Source Book Vol.17*, Sarasota, FL: Professional Resource Press, 1999.

저자 소개

김희자(Hee-Ja Kim)

정희원



- 1984년 2월 : 고려대학교 사회학과 졸업(문학사)
 - 1986년 6월 : 고려대학교 대학원 사회학과 졸업(문학석사)
 - 1996년 8월 : 고려대학교 사회학과 박사과정 졸업(문학박사)
 - 1997년 3월 ~ 현재 : 대진대학교 사회복지학과 교수
- <관심분야> : 게임중독, 청소년복지