

## 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취, 자기효능감, 학교적응과 삶의 만족도\*

김태연<sup>○</sup>, 이순형<sup>\*</sup>  
서울대학교 아동가족학과  
myname@snu.ac.kr<sup>○</sup>, ysh@snu.ac.kr<sup>\*</sup>

Children's and Adolescents' Achievement Level in Online Game, Sense of  
Self-efficacy, School Adjustment and Life Satisfaction

Tae-Yeon Kim<sup>○</sup>, Soon-Hyung Yi<sup>\*</sup>  
Dept. of Child Development & Family Studies, Seoul National University

### 요 약

이 연구는 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취가 학교적응과 삶의 만족도에 유의한 영향을 미치는지, 그리고 그 과정에서 자기효능감이 매개변인으로 작용하는지 살펴보고자 했다. 서울시 초등, 중학생 1004명에 대한 설문조사 결과, 온라인게임 사용수준이 높은 집단에서 온라인게임을 통한 성취는 자기효능감, 학교적응과 삶의 만족도에 유의한 영향을 미쳤다. 또한 자기효능감은 온라인게임을 통한 성취와 학교적응의 관계, 그리고 온라인게임을 통한 성취와 삶의 만족도의 관계에 유의한 영향을 미쳤다. 온라인게임에 대한 과몰입의 부정적 영향을 간과할 수는 없지만, 이 연구는 아동, 청소년의 온라인게임을 통한 성취가 그들의 학교적응과 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 밝혔다는 데에 그 의의가 있다.

### ABSTRACT

The purposes of this study were to find out the effect of children's and adolescents' achievement through the online game on their self-efficacy, school adjustment and life satisfaction in accordance with the degree of their online game playing. In heavy user group, children's and adolescents' achievement through the internet game had positive effect on their self-efficacy, school adjustment and life satisfaction. Also their self-efficacy mediated the relationship between their achievement through the online game and school adjustment, achievement through the online game and life satisfaction. This study investigated the fact that children's and adolescents' achievement through the online game affects their real life and found out positive possibility of the online game.

**Keywords** : achievement through the online game, general self-efficacy,  
social self-efficacy, school adjustment, life satisfaction

접수일자 : 2011년 07월 12일 심사완료 : 2011년 08월 05일

교신저자(Corresponding Author) : 김태연

\* 이 논문은 2011년 한국게임학회 춘계학술발표대회에서 우수논문으로 선정된 논문입니다.

## 1. 서론

온라인게임에 관한 초기 연구들은 대부분 게임에의 몰입성과 반복성이 야기하는 게임 과몰입과 폭력성, 선정성 등의 부정적인 영향에 집중했다 [1,2]. 특히 온라인게임 과몰입이 게임 사용자들에게 미치는 부정적 영향이 언론을 통해 크게 보도되면서, 온라인게임 일반 사용자와 과몰입 사용자의 구분이 확실하지 않은 상태로 게임 사용자 전반에 대한 사회의 부정적 인식이 증가했다.

그러나 현재까지의 연구들을 통해 밝혀진 온라인게임의 부정적 영향들을 단순히 온라인게임 사용자체의 문제만으로 볼 수는 없다. 대상에 대한 중독적 몰입이라는 비정상적 행위의 결과로서 다른 심리적 불안에서 벗어나려는 기질적 경향을 비롯하여 게임에 쉽게 빠져드는 아동·청소년 집단이 갖는 다양한 선천적 요인이 함께 고려되어야 하기 때문이다[3].

온라인게임이 이미 아동·청소년의 일상의 한 부분으로 자리 잡은 이상, 부정적 영향을 이유로 들어 온라인게임의 사용을 무조건적으로 막는 것은 더 큰 부작용을 야기할 수 있다. 오히려 온라인게임 사용 실태와 게임 사용이 미치는 영향에 대한 구체적 검증을 통해 부정적 영향력을 최소화하고, 긍정적 영향력을 극대화할 수 있는 방법을 탐색하는 것이 현실적 대안이 될 수 있을 것이다.

온라인게임이 가진 긍정적 요소 중 하나는 게임 사용자가 다양한 성공경험을 통해 현실에서 느끼는 무력감을 해소하도록 돕는다는 점이다. 온라인게임 사용자들은 게임을 진행하면서 퀘스트(quest) 완수나 레벨(level) 향상, 아이템(item) 획득과 같은 성취를 지속적으로 경험하게 된다. 온라인게임 사용자가 게임을 통해 얻는 성취는 현실에서보다 상대적으로 간편하고 빈번하게 획득되므로 높은 중독성의 원인이 될 수 있다. 그러나 이와 동시에 쉽고 다양한 성공경험이 사용자에게 만족감, 기쁨과 함께 자신이 잘 할 수 있다는 믿음을 안겨주어, 자기효능감의 강화요인으로 작용할 수도 있다. 이는 입

시라는 일관된 목표 하에 크고 작은 좌절과 실패를 반복적으로 경험하고, 이로 인해 ‘학습된 무력감(learned helplessness)’으로 대변되는 낮은 자신감과 자기효능감을 경험하는 아동·청소년들에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있다.

또한 온라인게임 사용은 자기효능감 뿐 아니라, 아동·청소년의 삶의 질을 포함한 생활 전반의 적응과도 관련된다. 외적으로는 학교에서 많은 생활을 보내는 아동·청소년들의 학업성취, 대인관계 등의 학교적응에, 내적으로는 자신의 삶에 대한 만족감 등에 직·간접적인 영향을 미칠 수 있다. 아동·청소년들이 삶의 중심인 학교에서 얼마나 잘 적응하고 있는지를 측정하는 것은 그들의 전반적 현실적응을 알아보는 지표가 될 수 있으므로[4], 학교적응을 통해 아동·청소년 적응의 외적 측면을 구체적으로 탐색할 수 있을 것이다. 반면 자신의 삶에 대한 만족도는 개인이 현재 자신의 삶에 얼마나 만족하는가에 대한 개인의 주관적 평가를 의미하는 개념이다[5]. 삶의 만족도는 학교적응과 함께 아동·청소년의 현실에서의 삶을 설명하는 중요한 지표이므로, 삶의 만족도를 통해 아동·청소년 적응의 내적 측면을 구체적으로 탐색할 수 있을 것이다.

따라서 이 연구에서는 온라인게임에 대한 객관적 시각에서 아동·청소년의 온라인게임 사용에 관해 알아보고자 한다. 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취가 자기효능감을 향상시키는지, 나아가 자기효능감의 향상을 매개로 온라인게임을 통한 성취가 학교적응과 삶의 만족도에 긍정적 영향을 미치는지를 탐색하고자 한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1 자기효능감

자기효능감(self-efficacy)이란 어떤 문제가 생겼을 때 자신이 적절히 대처할 수 있다는 개인의 믿음을 말한다. 이는 주어진 상황을 해결하기 위해

자신의 인지적, 동기적, 행동적 자원을 모두 동원한다는 의미를 가진다[6]. Bandura의 초기 연구에서 자기효능감은 상황에 따른 과제 특정적 자기효능감만을 의미했으나, 시간이 지나며 점차 일반적 자기효능감(General Self-Efficacy: GSE)이라는 개념으로 확장되었다. 각 상황에서의 높은 대처 능력을 가진 사람은 다양한 상황에서의 누적된 성공경험을 통해 전반적인 자신의 능력에 대해 높은 일반적 자기효능감을 가질 수 있다는 것이다[7].

Bandura는 자기효능감이 개인의 과거경험이나 감정에 관련된 다른 자원들에 의해 영향을 받는다 고 보고, 구체적인 강화요인으로 성취경험, 대리경험, 언어적 설득, 정서적 각성의 4가지를 제시하였다[8]. 이 중 성취경험은 주어진 과제를 성공적으로 수행했을 때 겪는 자신감의 향상을 의미한다. 성공의 경험은 자신의 능력에 대한 평가를 높이고 반대로 실패의 경험은 능력에 대한 평가를 낮춘다. 최근 학생들의 학습된 무력감 극복을 위한 자기효능감 향상의 필요성이 제기되면서, 강화요인의 적절한 적용에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 그 중에서도 성취경험은 가장 영향력 있는 요인으로 확인되었으며, 이와 관련한 여러 변수 간의 관련성이 모색되고 있다[9].

## 2.2 온라인게임 사용과 자기효능감

온라인게임 사용과 자기효능감 간의 관계를 살펴본 선행연구에서, 온라인게임 사용자들은 대체로 낮은 자기효능감을 나타냈다[10]. 선행연구는 현실 생활에서의 낮은 자기효능감과 가상공간에서의 높은 자기효능감이 인터넷의 중독적 사용을 예측하는 요인이며, 나이가 적을수록 현실에서의 자기효능감이, 나이가 많을수록 자기통제력이 더 큰 영향력이 있다고 보고하였다[11]. 반면 청소년의 온라인게임의 중독적 사용과 성격특성 간의 연구를 통해, 게임 사용을 통한 공격성 표출을 높은 자기효능감으로 조절할 수 있다면 게임 사용이 청소년들에게 긍정적인 요소가 될 수 있음을 주장한 학자도 있다[12].

현실에서의 자기효능감이 낮고 게임 속에서의 자기효능감이 높을수록 게임 과몰입이 나타날 가능성이 높다는 주장은, 자기효능감의 강화요인 중 과제난이도선호라는 개념을 통해 설명할 수 있다. 현실에서의 자기효능감이 높은 사람들은 도전적인 문제에 당면했을 때 더욱 의욕을 가지고 극복하려 노력하며, 문제에 직접 대면하여 해결하려 한다. 반면 현실에서의 자기효능감이 낮은 사람들은 현실에서의 도피처이며 자신의 유능성이 쉽고 안전하게 발휘될 수 있는 공간으로써 온라인게임을 택하고, 이런 도피행동이 반복되면서 온라인게임에의 과몰입이 나타나게 된다는 것이다. 또한 현실에서와 게임에서 간의 자기효능감의 괴리가 클수록 이러한 도피행동은 대리만족의 측면에서 극단적으로 강화될 여지가 있다.

## 2.3 자기효능감과 학교적응, 삶의 만족도

자기효능감은 개인의 행동을 결정하고 영향을 주는 중요한 요인으로 아동·청소년의 삶의 전반에 의미있는 영향을 미친다[13]. 자기효능감과 학교적응의 관계에 대한 선행연구에 따르면 높은 자기효능감을 가진 학습자들은 학교에서 잘 적응하며 어려운 문제를 해결해야 할 때 낮은 자기효능감을 지닌 학습자들에 비해 더욱 적극적으로 상황에 대면하고, 오랫동안 문제에 매달리며, 높은 수행수준을 나타낸다[14]. 또한 높은 자기효능감은 학교에서의 부적응을 막고, 아동·청소년이 학교에서의 일상생활 중에 직면하는 많은 문제를 해결하는데 도움을 주며, 이러한 학교에서의 적절한 적응경험이 다시 자기효능감에 영향을 미침으로써 긍정적인 양방향 상호작용 효과가 일어난다[15]. 자기효능감과 학교적응 및 학교적응의 하위요소에 관한 연구들도 서로 간의 유의한 상관관계를 보고하고 있으며, 높은 자기효능감은 적절한 학교적응에 중요한 전제조건으로 여겨진다.

자기효능감과 삶의 만족도 간에 유의한 관계가 있는지에 대한 연구에서, 청소년의 관계효능감은 전반적인 삶의 만족도를 약 25% 설명하는 매우

예측력 있는 변인으로 나타났으며, 가정생활만족도 및 학교생활만족도와 관련해서도 역시 높은 예측력을 보였다[16]. 또한 자기효능감은 생활만족도를 결정하는 직접적 효과 뿐 아니라, 사회적 지원과 생활 만족도의 관계에서 중요한 매개변인의 역할을 하기도 한다.

### 3. 연구의 방법

#### 3.1 연구의 설계

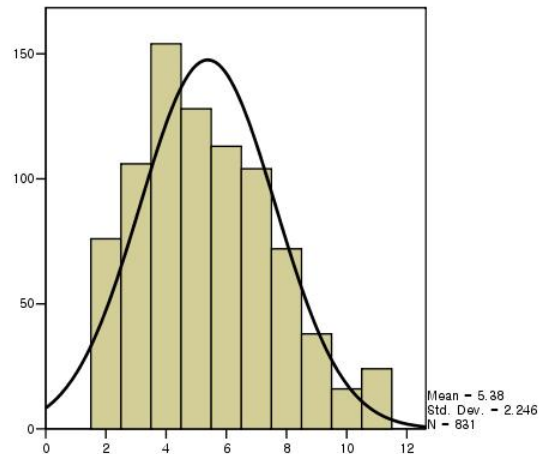
##### 3.1.1 연구의 대상

이 연구를 위해 서울시에 위치한 초등학교·중학교에서 1, 2차 예비조사(1차 10명, 2차 106명)와 본조사(1,550명)를 실시하였다. 본조사에서는 서울 소재 초등학교 6개교 및 중학교 5개교를 대상으로 초등학교 5-6학년, 중학교 1-3학년에게 질문지 조사를 실시하였으며, 수거된 1,550부의 설문지 중 부실응답을 제외한 1,004명의 자료를 분석하였다. 자세한 구성은 [표 1]에 제시되어 있듯이, 초등학교생은 584명(58.2%), 중학생은 420명(41.8%)이었다. 성별에 따른 분포를 살펴보면 남자가 515명(51.3%), 여자가 489명(48.7%)이었다.

[표 1] 연구대상 아동·청소년의 일반적 특성

학교	학년	성별		전체
		남자	여자	
초등학교	5학년	92	91	183(18.2%)
	6학년	204	197	401(39.9%)
	소계	296	288	584(58.2%)
중학교	1학년	87	80	167(16.6%)
	2학년	49	62	111(11.1%)
	3학년	83	59	142(14.1%)
	소계	219	201	420(41.8%)
전체		515 (51.3%)	489 (48.7%)	1,004

이 연구에서는 대상 학교의 학생 전체를 대상으로 조사를 실시하고 이를 분석했으며, 아동·청소년의 온라인게임 사용수준을 임의로 통제하지 않았다. 따라서 연구의 전반적인 분석은 전체집단을 대상으로 이루어졌으나, 게임을 통한 성취의 영향에 관한 부분에서는 집단을 분류하여 온라인게임 사용수준이 높은 집단과 낮은 집단 간의 비교분석을 시행하였다. 집단 구분을 위해 온라인게임 사용수준을 사용빈도와 사용시간, 사용기간을 기준으로 점수화했다(M=4.38, SD=2.25). 평균점에서 ±1표준편차를 기준으로 상, 하위집단을 추출하였으며, 그 결과 상위집단에는 150명, 하위집단에는 182명이 포함되었다.



[그림 1] 아동·청소년의 온라인게임 사용수준에 따른 집단 분류

##### 3.1.2 연구 절차

조사는 2학기 중간고사 직후인 10월 경에 이루어졌다. 새로 구성된 척도가 많고 선행연구에 비해 대상자의 나이가 어린 점을 감안하여, 사전에 2번의 예비조사를 실시하였다.

본조사는 학교의 협조를 얻어 수업시간을 활용하여 이루어졌다. 주로 연구자가 학교에 직접 방문, 수업시간 중 일정시간을 할애하여 연구자의 감독 하에 학생들이 설문을 작성하고, 곧바로 회수하는

방법을 사용하였고, 불가피한 경우 담임교사가 수업시간을 이용하여 대리 실시하였다.

### 3.2 연구 문제

이 연구는 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취와 자기효능감이 학교적응과 삶의 만족도에 유의한 영향을 미치는지, 그리고 그 과정에서 게임·현실에서의 일반적·사회적 자기효능감이 매개변인으로 작용하는지를 살펴보고자 했다. 이러한 연구 목적을 토대로 선정된 연구문제는 아래와 같다.

**【연구문제 1】** 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취와 자기효능감은 학교적응 및 삶의 만족도에 영향을 미치는가?

**【연구문제 2】** 아동·청소년의 자기효능감은 온라인게임을 통한 성취가 학교적응 및 삶의 만족도에 미치는 영향을 매개하는 요인이 되는가?

### 3.3 변수의 조작적 정의

#### 3.3.1 온라인게임을 통한 성취

온라인게임을 하면서, 아동·청소년들은 게임머니(game money)나 아이템(item) 획득과 같은 경제적인 성취 외에도, 사회적인 명성을 얻는다거나 친구를 사귀는 등의 사회적 성취, 경쟁에서 승리하거나 다른 사람들에게 요령을 가르치는 등의 게임내용적, 기술적 성취를 이룬다. 이 연구에서는 온라인게임을 통한 기술적 성취, 게임내용적 성취, 경제적 성취, 사회적 성취와 같은 모든 성공경험을 온라인게임을 통한 성취라고 조작적으로 정의한다.

#### 3.3.2 자기 효능감

이 연구에서는 Sherer, Maddox, Mercandante, Prentice-Dunn & Jacobs의 연구[17]를 참고하여, 자기효능감을 일반적 자기효능감과 사회적 자기효능감으로 나누어 측정한다. Bandura(1997)의 정의를 바탕으로, 일반적 자기효능감이란 자신이 어떤

일을 해낼 능력과 상황을 갖추고 있다는 믿음이라고 조작적으로 정의하며, 사회적 자기효능감이란 다른 사람과의 관계에서 자신이 어떤 일을 해낼 능력과 상황을 갖추고 있다는 믿음이라고 조작적으로 정의한다.

이 연구에서는 아동·청소년이 온라인게임을 하면서 느끼는 자기효능감과 현실에서 느끼는 자기효능감을 각각 구분하여 살펴보았으며, 기술의 편의를 위해 전자를 게임에서의 자기효능감, 후자를 현실에서의 자기효능감이라고 조작적으로 정의한다.

#### 3.3.3 학교적응

이 연구에서는 선행연구의 정의[18]를 참고하여, 학교적응을 아동·청소년이 학교에서 적절한 대인관계를 유지하며, 규칙과 질서를 지키며, 무리 없이 정상적인 학교생활을 하고 있는 것을 의미하는 개념이라고 조작적으로 정의한다.

#### 3.3.4 삶의 만족도

이 연구에서는 선행연구[19]와 마찬가지로 아동·청소년이 가정, 친구, 자기 자신과 같은 자신의 삶의 여러 부분에 대해 어느 정도 만족감을 느끼고 있는지를 삶의 만족도라고 조작적으로 정의한다.

### 3.4 연구의 분석

새로 구성된 척도의 신뢰도 및 타당도를 확인하기 위해 Cronbach's  $\alpha$ 와 요인분석을 이용하였다. 또한 온라인게임을 통한 성취와 자기효능감이 학교적응과 삶의 만족도에 영향을 미치는지, 그리고 이 관계에서 자기효능감이 매개변인으로 작용하는지를 확인하기 위해 Baron과 Kenny(1986)의 '회귀분석을 이용한 매개모델'을 사용하였다. 즉 (1) 독립변인(온라인게임을 통한 성취)이 매개변인(자기효능감)에 대해 유의한 영향력을 지니고, (2) 독립변인(온라인게임을 통한 성취)이 종속변인(학교적응과

삶의 만족도)에 유의한 영향력을 가지며, (3) 매개변인(자기효능감)도 종속변인(학교적응과 삶의 만족도)에 유의한 영향력을 미치는지를 검증했다. 이 세 가지 요인이 충족되면 (2)에서의 종속변인(학교적응과 삶의 만족도)에 대한 독립변인(온라인게임을 통한 성취)의 영향력( $\beta_2$ )은 매개변인이 통제된 (3)에서의 영향력( $\beta_3$ )보다 작아지는데, 이는 매개변인이 독립변인과 종속변인 간의 관계를 매개함을 의미한다. 특히  $\beta_2$ 가 통계적으로 유의하면서  $\beta_3$ 도 유의할 때 이를 ‘부분매개’라고 하며,  $\beta_3$ 의 유의성이 사라졌을 때에는 ‘완전매개’라고 한다.

이 연구에서는 (1)의 과정은 아동·청소년의 인터넷 게임을 통한 성취 및 학교적응과 삶의 만족도에 대한 단순회귀분석을 통해 살펴보고, (2)와 (3)의 과정은 현실·게임에서의 일반적·사회적 자기효능감을 한 가지씩 투입하는 위계적 회귀분석을 통해 알아보았다. 또한 회귀분석에 앞서 독립변수들 간의 상관관계로 인해 다중공선성의 문제가 없는지 확인하고, 회귀가정의 위반여부를 검토하기 위하여 잔차분석을 실시했다. 그 결과 다중공선성 정도를 나타내주는 변량확대요인계수(Variance Inflation Factor, VIF)가 10 미만으로 오차 간의 자기상관은 나타나지 않았으며, 표준화된 잔차의 히스토그램도 정규분포에 가까웠다. 분석의 통계처리 과정에는 SPSS 12.0을 사용하였다.

## 4. 연구 결과

### 4.1 온라인게임 사용수준에 따른 아동·청소년의 게임을 통한 성취가 자기효능감에 미치는 영향의 차이

아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취와 학교적응, 삶의 만족도 간의 관계를 살펴보기 위해 각 변인 간의 단순회귀분석을 실시했으나, 게임을 통한 성취는 온라인게임을 하는 전체 집단을 대상으로 한 경우 학교적응과 삶의 만족도에 대해 유의

한 영향력을 나타내지 않았다. 따라서 앞에서 언급하였듯이 온라인게임 사용수준에 따라 전체집단을 사용수준 상, 중, 하의 3집단으로 분류하고, 온라인게임을 통한 성취와 자기효능감 간의 관계가 집단에 따라 서로 다른 양상을 나타내는지 살펴보기 위해 각 변인 간의 단순회귀분석을 실시하고 집단간 차이를 살펴보았다.

[표 2] 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취가 자기효능감에 미치는 영향

성취		게임 사용수준	
		높음 (N=150)	낮음 (N=182)
현실에서의 일반적 자기효능감	$\beta$	.35 ***	-.01
	R <sup>2</sup>	.12	.00
	F	20.30 ***	.04
현실에서의 사회적 자기효능감	$\beta$	.28 ***	-.13
	R <sup>2</sup>	.08	.02
	F	12.07 ***	2.98
게임에서의 일반적 자기효능감	$\beta$	.35 ***	.13
	R <sup>2</sup>	.12	.02
	F	20.66 ***	3.15
게임에서의 사회적 자기효능감	$\beta$	.41 ***	.20 **
	R <sup>2</sup>	.17	.04
	F	30.00 ***	7.71 **

\*\* p<.01, \*\*\* p<.001

[표 2]에 나타난 것처럼, 온라인게임 사용수준이 높은 집단에서 아동·청소년의 현실에서의 일반적 자기효능감( $\beta=.35$ ,  $p<.001$ ), 현실에서의 사회적 자기효능감( $\beta=.28$ ,  $p<.001$ ), 게임에서의 일반적 자기효능감( $\beta=.35$ ,  $p<.001$ ), 게임에서의 사회적 자기효능감( $\beta=.41$ ,  $p<.001$ )은 온라인게임을 통한 성취에 의해 영향을 받았다. 즉 온라인게임 사용수준이 높은 집단에서 다른 요인을 통제하지 않았을 때, 온라인게임을 통한 성취의 수준이 높을수록 아동·청소년의 현실·게임에서의 일반적·사회적 자기효능감은 유의하게 높았다. 또한 온라인게임 사용수준이 높은 집단에서 온라인게임을 통한 성취는

현실에서의 일반적 자기효능감을 12%( $R^2=.12$ ,  $p<.001$ ) 설명했고, 현실에서의 사회적 자기효능감을 8%( $R^2=.08$ ,  $p<.001$ ) 설명했으며, 게임에서의 일반적 자기효능감을 12% ( $R^2=.12$ ,  $p<.001$ ) 설명했고, 게임에서의 사회적 자기효능감을 17% ( $R^2=.17$ ,  $p<.001$ ) 설명했다.

그러나 온라인게임 사용수준이 낮은 집단에서는 게임에서의 사회적 자기효능감( $\beta=.20$ ,  $p<.01$ )만이 온라인게임을 통한 성취에 의해 영향을 받았고, 그 외의 자기효능감은 유의한 영향을 받지 않았으며, F값이 낮아 회귀식이 성립하지 않았다. 즉 온라인 게임 사용수준이 낮은 집단에서 다른 요인을 통제하지 않았을 때, 온라인게임을 통한 성취의 수준이 높을수록 아동·청소년의 게임에서의 사회적 자기효능감만이 유의하게 높았다. 또한 온라인게임 사용수준이 낮은 집단에서 온라인게임을 통한 성취는 게임에서의 사회적 자기효능감에 대해 4%( $R^2=.04$ ,  $p<.01$ )의 설명력을 가졌다.

게임 사용수준에 따른 이와 같은 결과는 온라인 게임을 많이 하는 집단이 온라인게임에서의 다양한 성취에 더욱 강한 영향을 받고, 온라인게임을 적게 사용하는 집단은 영향을 거의 받지 않는다는 사실을 의미한다. 즉 온라인게임을 적게 하는 집단에서는 온라인게임에서 겪는 경험들이 그들의 현실·게임에서의 자기효능감에 큰 영향을 미치지 않으나, 온라인게임을 많이 하는 집단에서는 게임에서의 경험들이 전반적으로 보다 큰 영향을 미친다는 것이다.

#### 4.2 아동·청소년의 게임을 통한 성취, 자기효능감이 학교적응과 삶의 만족도에 미치는 영향의 차이

아동·청소년의 자기효능감에 따라 온라인게임을 통한 성취가 학교적응, 삶의 만족도에 미치는 영향이 달라지는지 살펴보기 위해 각 변인들을 1차, 2차에 나누어 위계적 회귀분석을 실시하였다. 1차로 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취만을 투입하여 성취가 학교적응, 삶의 만족도에 미치

는 영향을 알아보고, 2차로 아동·청소년의 온라인 게임을 통한 성취와 자기효능감을 동시에 투입하여 온라인게임을 통한 성취가 학교적응, 삶의 만족도에 미치는 영향에 대한 자기효능감의 매개효과를 알아보았다.

##### 4.2.1 아동·청소년의 게임을 통한 성취, 자기효능감이 학교적응에 미치는 영향의 차이

온라인게임 사용수준이 높은 집단에서는, [표 3]과 [표 4]에서 나타나듯이 1단계에서 온라인게임을 통한 성취가 학교적응에 유의한 영향을 미쳤으나 ( $\beta=.24$ ,  $p<.01$ ), 현실에서의 일반적 자기효능감이 추가로 투입되는 경우 영향력이 완전히 사라졌고, 현실에서의 사회적 자기효능감이 추가로 투입되는 경우 영향력이 줄어들었다( $\beta=.16$ ,  $p<.05$ ). 이를 통해 온라인게임을 통한 성취의 학교적응에 대한 영향력을 현실에서의 일반적 자기효능감이 완전매개하며, 현실에서의 사회적 자기효능감이 부분매개함을 알 수 있다. 그러나 게임에서의 일반적·사회적 자기효능감이 추가로 투입된 경우에는 매개효과가 나타나지 않았다. 반면, 온라인게임 사용수준이 낮은 집단에서는, 1단계에서 온라인게임을 통한 성취가 학교적응에 유의한 영향을 미치지 않았기 때문에 더 이상의 분석이 불가능하였다.

[표 3] 온라인게임 사용수준에 따른 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취와 현실에서의 자기효능감이 학교적응에 미치는 영향의 차이

게임을 통한 성취			현실/일반 자기효능감		현실/사회 자기효능감	
			1차	2차	1차	2차
높은 집단	$\beta$	성취	.24 **	.11	.24 **	.16 *
		자기효능감		.36 ***		.28 **
	$R^2$		.06	.17	.06	.13
	F		8.66	14.67	8.66	01.59
낮은 집단	$\beta$	성취	-.03	-.03	-.03	.03
		자기효능감		.26 **		.44 ***
	$R^2$		.00	.07	.00	.20
	F		.15	6.59	.15	21.49

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

[표 4] 온라인게임 사용수준에 따른 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취와 게임에서의 자기효능감이 학교적응에 미치는 영향의 차이

게임을 통한 성취			게임/일반 자기효능감		게임/사회 자기효능감	
			1차	2차	1차	2차
높은 집단	$\beta$	성취	.24 **	.21 *	.24 **	.19 *
		자기효능감		.07		.12
	$R^2$		.06	.06	.06	.07
	F		8.66	4.68	8.66	5.22
낮은 집단	$\beta$	성취	-.03	-.03	-.03	-.05
		자기효능감		.03		.11
	$R^2$		.00	.00	.00	.01
	F		.15	.148	.15	1.06

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

#### 4.2.2 아동·청소년의 게임을 통한 성취, 자기효능감이 삶의 만족도에 미치는 영향의 차이

온라인게임 사용수준에 따라 온라인게임을 통한 성취와 자기효능감이 삶의 만족도에 미치는 영향이 달라지는지를 살펴보았다. 온라인게임 사용수준이 높은 집단에서는, 1단계에서 온라인게임을 통한 성취가 삶의 만족도에 유의한 영향을 미쳤으나( $\beta = .27, p < .01$ ), 현실에서의 일반적 자기효능감이 추가로 투입된 경우 영향력이 완전히 사라졌고, 현실에서의 사회적 자기효능감( $\beta = .17, p < .05$ ), 게임에서의 일반적 자기효능감( $\beta = .20, p < .05$ ), 게임에서의 사회적 자기효능감( $\beta = .19, p < .05$ )이 추가로 투입된 경우 영향력이 줄어들었다. 이를 통해 온라인게임을 통한 성취가 삶의 만족도에 미치는 영향력을 현실에서의 일반적 자기효능감이 완전매개하며, 현실에서의 사회적 자기효능감, 게임에서의 일반적·사회적 자기효능감이 부분매개함을 알 수 있다. 반면, 온라인게임 사용수준이 낮은 집단에서는, 역시 1단계에서 온라인게임을 통한 성취가 삶의 만족도에 유의한 영향을 미치지 않았기 때문에 더 이상의 분석이 불가능하였다.

[표 5] 온라인게임 사용수준에 따른 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취와 현실에서의 자기효능감이 삶의 만족도에 미치는 영향의 차이

게임을 통한 성취			현실/일반 자기효능감		현실/사회 자기효능감	
			1차	2차	1차	2차
높은 집단	$\beta$	성취	.27 **	.11	.27 **	.17 *
		자기효능감		.45 ***		.36 ***
	$R^2$		.07	.25	.07	.19
	F		11.38	24.22	11.38	17.07
낮은 집단	$\beta$	성취	-.01	-.08	-.01	-.04
		자기효능감		.34 ***		.35 ***
	$R^2$		.01	.12	.01	.13
	F		1.37	12.52	1.37	12.80

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



[표 6] 온라인게임 사용수준에 따른 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취와 게임에서의 자기효능감이 삶의 만족도에 미치는 영향의 차이

		게임을 통한 성취	게임/일반 자기효능감		게임/사회 자기효능감	
			1차	2차	1차	2차
높은 집단	β	성취	.27 **	.20 *	.27 **	.19 *
		자기효능감		.18 *		.18 *
	R <sup>2</sup>		.07	.10	.07	.10
	F		11.38	8.19	11.38	8.13
낮은 집단	β	성취	-.01	-.10	-.01	-.12
		자기효능감		.11		.18 *
	R <sup>2</sup>		.01	.02	.01	.04
	F		1.37	1.76	1.37	3.50

\* p<.05, \*\* p<.01

위와 같은 연구결과를 토대로 온라인게임을 사용하는 수준에 따라 온라인게임을 통한 성취가 아동·청소년의 학교적응과 삶의 만족도에 미치는 영향이 달라짐을 알 수 있다. 온라인게임을 통한 성취는 온라인게임을 많이 하는 집단에서만 학교적응과 삶의 만족도에 영향을 나타냈다. 이는 자기효능감에 대한 영향력과 마찬가지로, 온라인게임을 많이 하는 아동·청소년이 온라인게임에서 얻는 경험에 더 많은 영향을 받고, 현실에서의 삶에 변화를 일으킨다는 것을 시사한다.

또한 온라인게임을 많이 하는 집단에서 온라인게임을 통한 성취와 학교적응, 삶의 만족도의 관계를 살펴본 결과, 온라인게임을 통한 성취가 학교적응에 미치는 영향력에는 현실에서의 자기효능감만이 매개변인으로 작용하나, 삶의 만족도에 미치는 영향력에는 현실에서의 자기효능감과 게임에서의 자기효능감 모두가 매개변인으로 작용함을 알 수 있다. 이는 게임에서의 자기효능감이 현실에서의 자기효능감에 비해 현실의 삶에 미치는 영향력이 적

음을 의미한다.

아동·청소년의 학교적응과 삶의 만족도에 대해 현실과 게임에서의 자기효능감이 나타내는 영향력이 다르게 나타나는 이유를 추정해 보았다. 두 개념의 특성 상 학교적응은 현실에서의 실질적인 능력이 게임에서의 능력보다 더욱 많이 개입된다. 반면, 삶의 만족도는 아동·청소년 자신이 느끼는 스스로에 대한 가치가 중요하게 포함되어 게임과 현실에서의 자기효능감의 영향력이 보다 적은 차이를 갖게 된다. 이에 따라 자기효능감이 학교적응과 삶의 만족도에 대해 서로 다른 영향력을 갖게 된다고 볼 수 있다.

## 5. 결론 및 논의

이 연구는 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취가 현실에서의 삶, 즉 학교적응과 삶의 만족도에 영향을 미치는지, 그리고 자기효능감이 온라인게임을 통한 성취와 학교적응, 삶의 만족도 간의 관계에 매개변인으로 작용하는지를 살펴보고자 시도했다. 이러한 연구목적에 따라 서울시에 위치한 초등학교·중학교 11개교에서 1,004 명의 아동·청소년들을 대상으로 온라인게임 사용 등에 관한 설문문을 실시하고, 수집된 자료를 SPSS 12.0으로 통계 분석하였다. 주요 연구결과를 통해 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

온라인게임을 하는 수준에 따라 온라인게임을 통한 성취가 자기효능감, 학교적응과 삶의 만족도에 미치는 영향에 차이가 있다. 이는 온라인게임을 많이 하는 집단이 적게 하는 집단보다 온라인게임에서 얻는 경험에 더 크게 영향을 받는다는 사실을 알려준다. 게임 사용수준에 따른 게임의 영향력의 차이는, 게임을 극단적으로 많이 사용하는 아동·청소년들, 즉 게임 과몰입 아동·청소년들이 게임에서 얻는 경험이 그들의 현실에서의 삶에 예외적으로 강한 영향을 미칠 수 있음을 의미한다. 게임 진행의 재미를 위해 첨가된 경쟁 심리나 폭

력성, 공격성, 선정성과 같은 요소가 게임 과몰입 아동·청소년들에 미치는 영향은 온라인게임을 사용하는 다른 아동·청소년들에 대한 영향보다 훨씬 강력하다는 것이다. 특히 아동·청소년은 감수성이 예민하여 정서적으로 불안정한 시기에 있기 때문에, 이러한 자극에 대처할 수 있는 능력이 성인들보다 낮을 수밖에 없다. 따라서 온라인게임의 콘텐츠를 구성할 때, 온라인게임을 사용하는 일반 수준의 사용자에 대한 고려는 물론, 이러한 과몰입 사용자까지 고려하여 부정적 자극을 줄이려는 적극적인 시도가 필수적임을 알 수 있다.

또한 이 연구에서는 부분적으로나마 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취가 자기효능감의 매개를 통해 학교적응과 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 가능성을 밝혔다. 온라인게임을 많이 하는 아동·청소년들은 온라인게임을 통한 성취에 의해 자기효능감, 학교적응과 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 받는다. 또한 그들의 자기효능감은 온라인게임에서 얻는 성공 경험들과 학교적응과 삶의 만족도의 관계에 영향을 미친다. 매개효과의 유형이나 영향력은 현실에서의 자기효능감과 게임에서의 자기효능감이 서로 달랐다. 아동·청소년이 실생활에서 느끼는 자기효능감은 그들의 학교적응과 삶의 만족도에 걸쳐 더 광범위하게 영향을 미쳤으나, 가상공간인 온라인게임에서 느끼는 자기효능감은 현실에서의 학교적응에는 영향을 미치지 못했다. 이는 아동·청소년이 온라인게임에서 느끼는 자신의 능력에 대한 확신이 현실에서 느끼는 확신에 비해 실생활에 미치는 영향력이 작음을 의미한다.

아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취가 자기효능감을 통해 학교적응과 삶의 만족도에 영향을 미친다는 이 연구결과는 온라인게임을 하면서 얻을 수 있는 자기효능감의 증진이 결국 학교적응과 삶의 만족의 향상에 기여할 수 있는 가능성을 보여준다. 그러나 이 결과만으로 온라인게임의 긍정적인 영향력을 단정할 수는 없다. 실제로 온라인게임을 적게 하는 아동·청소년들의 경우, 온라인게임

에서 얻는 성취가 학교적응과 삶의 만족도에 미치는 영향이 나타나지 않았기 때문이다.

온라인게임을 통한 성취에 동반되는 온라인게임 사용 자체에서 오는 부정적 영향도 심각하게 고려해야 한다. 설문 대상자의 관련 응답들에 대한 분석 결과, 온라인게임의 사용 빈도, 하루 평균 온라인게임 사용 시간, 온라인게임 사용 기간과 학교적응, 삶의 만족도 간에는 부적의 상관관계가 존재함을 알 수 있었다. 다시 말해, 아동·청소년들이 온라인게임을 자주 할수록, 많이 할수록, 오래 할수록 그들의 학교적응과 삶의 만족도는 낮아졌다. 온라인게임을 많이 하는 아동·청소년이 낮은 학교적응도와 삶의 만족도를 나타낸다는 이런 결과는, 그간 온라인게임에 대한 과몰입을 포함한 온라인게임의 부정적 영향에 대한 여러 선행연구 결과와도 일치하는 것이다. 이처럼 게임을 하는 수준에 따라 온라인게임을 통한 성취로 인해 나타나는 결과가 달라질 수 있으므로, 게임 사용수준에 따라 게임이 가지는 영향력을 보다 구체적으로 탐색할 필요가 있다. 또한 온라인게임이 아동·청소년의 삶에 질에 미치는 부정적인 영향을 줄이기 위해 그들의 온라인게임 사용에 대한 성인들의 지속적인 관심과 지도가 요구된다.

이 연구에서는 아동·청소년들이 온라인게임에서 얻는 성공적인 경험을 통해 학교적응 및 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 받을 수 있음을 밝혔으나, 이를 확신하기 위해서는 보다 구체적인 후속연구가 필요할 것이다. 온라인게임의 긍정적인 영향력이 온라인게임을 많이 하는 집단과 적게 하는 집단 중 많이 하는 집단에서만 제한적으로 나타났기 때문에, 후속연구는 온라인게임 사용수준을 세분화하여 그에 따른 결과의 변화를 살펴볼 필요가 있다.

이러한 제한점에도 불구하고, 이 연구는 다음과 같은 이론적, 현장 적용적 의의를 갖는다. 첫째, 이 연구는 선행연구들에서 사용되지 않았던 ‘온라인게임을 통한 성취’라는 개념을 처음으로 도입, 단순히 게임 사용여부, 혹은 게임 중독여부로 집단을

분류하여 사용하던 틀에서 벗어나 논리적인 접근을 시도하였다. 또한 이를 위하여 기존에 표준화되지 않았던 온라인게임을 통한 성취, 게임에서의 일반적 자기효능감 및 게임에서의 사회적 자기효능감과 같은 온라인게임 관련 개념과 척도를 개발 구성하여 온라인게임 가상세계에 대한 보다 다양한 정보를 제공하였다.

둘째, 많은 연구들이 게임의 부정적인 영향을 집중적으로 살펴본데 비해, 이 연구는 아동·청소년의 게임 사용을 긍정적으로 이해하고, 이를 적극적으로 활용하기 위한 탐색을 시도했다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 물론 온라인게임의 사용이 아동·청소년의 학교적응과 삶의 만족도에 부적 상관관계를 나타낸다는 결론은 기존의 선행연구의 부정적 경향과 일관된다. 그러나 아동·청소년의 온라인게임을 통한 성취가 그들의 학교적응과 삶의 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 밝힘으로써, 급증하고 있는 아동·청소년의 온라인게임 사용에 대한 보다 다양한 시각을 제공했다는 의의를 가진다.

## 참고문헌

- [1] Colwell, J. & Payne, J., "Negative correlates of computer game play in adolescents", *British Journal of psychology*, vol. 91, no. 3, pp295-313, 2000.
- [2] 이소영, 권정혜, "인터넷 게임의 중독적 이용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향", *한국심리학회지: 임상*, 20권 1호, pp67-80, 2001.
- [3] 심정우, 이재무, "초등학생들의 게임요소에 대한 선호도와 게임 중독과의 상관관계 연구", *한국게임학회 논문지*, 9권 2호, pp51-58, 2009.
- [4] 김용래, 유호현, "자기효능감과 학습동기 및 학교적응 간의 관계", *인문과학*, 10권, pp93-115, 2002.
- [5] Diener, E., "Assessing subjective well-being: Progress and opportunities", *Social Indicators Research*, vol. 31, pp103-157, 1994.
- [6] Bandura, A., "Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change", *Psychological Review*, vol. 84, no. 2, pp191-215, 1977.
- [7] Stajkovic, A. D. & Luthans, F., "Self-efficacy and work-related performance: A meta-analysis". *Psychological Bulletin*, vol. 124, no. 2, pp240-261. 1998.
- [8] Bandura, A., "Social Foundation of Thought and Action", Prentice-Hall, pp355-453, 1986.
- [9] 주영아, 정현희, "복교생의 학교적응을 위한 사회적 유능성 증진 프로그램의 개발 및 효과 검증", *청소년상담연구*, 10권 1호, pp127-146, 2002.
- [10] 어기준, "청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반 문제점". 제19회 특수상담사례 연구발표회 발표논문, 한국청소년상담원, 2000.
- [11] 송원영, "자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 이용에 미치는 영향", *연세대학교 석사학위논문*, 1998.
- [12] 이송선, "청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계", *서울여자대학교 석사학위논문*, 2000.
- [13] 유승호, 정의준, "게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구: 게임 '중' 이용자를 중심으로". *한국청소년연구*, 12권 2호, pp35-63, 2001.
- [14] Bandura, A., & Schunk, D. H., "Cultivating competence, self-efficacy, and intrinsic interest through proximal self-motivation", *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 41, pp586-598, 1981.
- [15] Heyne, D., King, N., Tonge, B., Rollings, S., Pritchard, M., Young, D., & Myerson, N., "The self-efficacy questionnaire for school situation: Development and psychometric evaluation", *Behavior Change*, vol. 15, no. 1, pp31-40, 1998.
- [16] 박영신, 광금주, 김의철, "한국 청소년의 생활만족도와 스트레스 형성요인", *한국심리학회지: 건강*, 3권 1호, pp79-101, 1998.
- [17] Sherer, M., Maddox, J. E., Mercandante, B., Prentice-Dunn, S., Jacobs, B., & Rogers, R. W., "The Self-Efficacy Scale: Construction and Validation", *Psychological Report*, vol. 51, pp663-671, 1982.
- [18] 김용래, "학교학습동기척도와 학교적응척도의 타당화 및 두 척도 변인간의 관계분석", *교육연구논총*, 17권, pp3-37, 2000.
- [19] Diener, E., "Assessing subjective well-being:

Progress and opportunities”, Social Indicators Research, vol. 31, pp103-157, 1994.



김 태 연 (Kim, Tae Yeon)

2003년 서울대학교 소비자아동학부(학사)  
2008년 서울대학교 아동가족학과(석사)  
2011년 서울대학교 아동가족학과(박사과정 수료)

관심분야 : 아동 청소년의 온라인게임 사용, 게임 기반  
교육(G러닝)

---



이 순 형 (Yi, Soon Hyung)

1986년 서울대학교 대학원 아동학 박사  
1998-2002 서울대학교 생활과학대학 부속 어린이집 원장  
2001-2003 한국아동학회 회장  
2005-2007 한국인간발달학회 회장  
1989-현재 서울대학교 아동가족학과 교수  
2010-현재 서울대학교 어린이다문화센터 센터장

관심분야 : 온라인상에서의 정체성 변화, 온라인게임  
과몰입

---