

부모의 양육태도와 청소년의 주관적 계층감이 게임중독에 미치는 영향에 관한 연구

장예빛*, 이해림**, 김민철***, 유승호***, 정의준**
한국연구재단 한국사회과학연구(SSK), 건국대학교 문화콘텐츠학과*,
강원대학교 영상문화학과
yebeet123@kaist.ac.kr, nevercry2100@konkuk.ac.kr,
{withsky0, shryu}@kangwon.ac.kr, jeong12@konkuk.ac.kr

Effects of Parenting Attitude and Youth's Subjective Class Identification on Game Addiction

Ye-Beet Jang*, Hye-Rim Lee**, Min-Chul Kim***,
Seung-Ho Ryu, Eui-Jun Jeong
Social Sciences Korea(SSK), National Research Foundation of Korea*,
Dept. of Digital Culture & Contents, Konkuk University**,
Dept. of Visual Culture, National Kangwon University

요 약

본 논문에서는 부모의 자녀 양육태도와 청소년이 가진 주관적 계층감의 차이에 따라 청소년의 중독적 게임이용이 어떠한 차이를 나타내는지 살펴보았다. 16세에서 24세 사이의 총 177명의 게임이용연령층을 대상으로 한 온라인 서베이 분석 결과, 전체 집단의 경우 부모의 양육태도 중 과잉기대 요인과 청소년 개인이 가진 높은 자기통제 수준이 게임중독이 낮은 것으로 나타났다. 주관적 계층감에 따라 전체 집단을 나누어 다시 살펴본 결과, 주관적 계층감이 낮은 집단(주관적 빈곤감이 높은 그룹)에서는 부모의 양육태도 중 과잉기대 요인이 높고, 자기통제 수준이 높을수록 게임중독이 낮아지는 것으로 밝혀졌다. 반면, 주관적 계층감이 높은 집단(주관적 빈곤감이 낮은 그룹)에서는 부모의 양육태도 중 간섭 요인만이 게임중독을 낮추는 유일한 요인으로 드러났다. 이는 부모의 양육태도 중 특정 요인과 청소년이 가진 주관적 계층감이 게임을 비롯한 다양한 미디어의 중독적 사용과 중요한 관련을 가지고 있음을 시사하는 결과라 할 수 있다.

ABSTRACT

This study investigated how parents' parenting attitude and youth's subjective class identification influence on game addiction. Total 177 youths from 16 to 24 participated an online survey. According to the results, parents' excessive expectation and youths' high level of self-control were associated with low level of game addiction. We divided a total into two groups; low subjective class identification group vs. high subjective class identification group based on the subjective class identification(SCI) scores. In low SCI group, excessive expectation and high level of self-control were associated with low level of game addiction. On the contrary, in high SCI group, only interference was associated with low level of game addiction. Parents' certain parenting attitude variables and individuals' level of SCI is strongly related to addictive use of game media and other various type of new media.

Keywords : 양육태도(Parenting attitude), 주관적 계층감(Subjective Class Identification), Game addiction(게임중독)

First author: Ye-Beet Jang / Co-Author: Hye-Rim Lee, Min-Chul Kim, Seung-Ho Ryu

Received: Nov. 06, 2013 Accepted: Nov. 26, 2013

Corresponding Author: Jeong, Eui Jun(Konkuk University)

E-mail: jeong12@konkuk.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

2000년대에 접어들며, 청소년의 주요 여가선용의 매체로서의 게임의 영향력이 점차 확대되는 추세이다. 급속히 진행된 인터넷의 보급과 최근 5년간 급격히 성장한 스마트 폰의 확산에 힘입어, 최근 들어서는 아동, 청소년을 비롯한 성인과 중장년층에 이르기까지 게임을 즐기는 인구가 점차 더 늘어가고 있다. 게임은 이제 하나의 여가 선용을 위한 매체로 자리잡아가며, 하나의 문화 인프라로 기능하고 있다. 이와 더불어 게임은 우리 사회에서 다양한 영향력을 양산하고 있다[1,2,3,4,5,6]. 게임이 용에 따른 사회, 문화, 경제, 교육적 효과와 게임의 순기능 혹은 게임 중독 및 폭력성 등의 역기능에 대한 활발한 논의가 증가하고 있는데, 특히 우리 사회에서 게임은 순기능보다는 역기능에 초점이 맞추어져 그 부정적 영향력이 중요한 이슈로 더욱 강조되어 논의되고 있는 상황이다. 게임의 순기능 및 역기능에 대한 논쟁은 1990년 대 초부터 진행되어 왔는데[7], 역기능 중에서도 특히 청소년의 게임이용에 따른 중독 에 관한 문제는 게임 매체의 부정적 영향에 있어서 주요 핵심 쟁점이라 할 수 있다.

게임 중독이라는 용어는 빈번하게 사용되고 있지만, 학계 등에서 사용되는 공식 명칭은 아니다. 미국정신의학협회의 표준진단분류체계(DSM-V)에 따르면, 마약 등과 같은 약물이 아닌 중독적 행동과 관련하여 “중독” 대신에 “충동조절장애(Impulse Control Disorders)”라는 표현을 사용한다. 중독이란, 충동 조절의 약화 및 실패를 일컫는 것이다. Philip J. Flores(2004)는 중독을 자기조절 장애라고 보았다[8]. 감정이나 자기관리, 자아존중감, 유대관계 등을 조절하지 못하는 사람들에게서 그러한 중독 현상이 나타났다는 것이다. 중독 증상을 보이는 사람들은 애착 형성의 부재에서 비롯된 친밀감을 인터넷 게임이나 도박, 알콜 등으로 대체하여 강박적 행동을 보인다고 한다.

본 연구에서는 게임 중독을 과도한 게임사용으

로 일종의 내성이 생겨 이를 조절하는 능력을 잃고, 게임을 중단할 경우, 기타 약물 중독 증세에서와 마찬가지로 금단증상을 겪게 되는 상태로 정의 내리고자 한다.

특히, 온라인 게임은 시공간의 제약 없이 게임 속에서 다중 사용자들 간 유대관계 형성이 가능하며 소속감을 느낄 수 있기 때문에 사이버 공간내의 사회관계속에서 애착 관계를 형성 할 수 있다[9]. 이는 부모의 부재에 대한 외로움이나 유대감을 필요로 하는 정체성 과도기에 있는 청소년들에게 있어 매력적인 대체물이 될 수 있다.

온라인 게임은 여러 가지 매체 중에서도 가장 높은 수준의 상호작용성(interactivity)을 바탕으로, 다양한 사회적 관계를 맺는 도구(social use)이자, 문화적 요소(narrative)를 포함한 동시에 최첨단 기술요소(modality)가 결합된 콘텐츠이다[10]. 따라서 이러한 사회적 상호작용을 기반으로 사용자로 하여금 다양한 몰입 경험을 제공함으로써, 여러 엔터테인먼트 콘텐츠 중에서도 상당한 영향력을 가질 수 있다[11].

특히 성인에 비해, 자기통제 능력이 덜 개발되었다고 볼 수 있는 청소년의 경우, 게임이 가진 다양한 속성을 통한 유희성을 반복 경험하고자 할 수도 있으며, 부모와의 애착관계에서 오는 부재에 대한 대체물로 게임을 선택할 가능성도 높다. 이러한 요인들로 인하여 매체에 대한 통제력을 상실하고 이것이 하나의 중독현상으로 나타나게 될 가능성이 높다.

청소년기는 아동기에서 성인으로 넘어가는 과도기적 상태로[12], 가정환경, 학업, 교우관계 등 주변 환경에 따른 다양한 선택적 상황에 직면하게 됨으로써 발달적 위기를 맞는 시기라고 볼 수 있다. 이러한 청소년들에게 영향을 주는 다양한 요인들 중 특히 부모와의 관계는 자녀의 심리적 특성에 직접적인 영향을 줄 수 있다[13]. 자녀는 부모와의 관계에서 가장 장기간에 걸쳐 영향을 받으며 통제력을 형성하게 되기 때문이다[14].

과도기에 있는 청소년들에게 있어, 다양한 스트

레스 유발 상황은 게임을 하나의 돌파구이자 안식의 공간으로 여길 수 있다. 이러한 상황에서 부모의 게임이용에 대한 관심과 지도가 적극적으로 이루어지기 힘든 상황에 놓인 경우, 소득 하위계층에서 게임중독의 문제가 더욱 두드러지게 나타나는 것이 현실이다.

본 연구에서는 게임이용자 중에서도 청소년에 초점을 맞추어, 이들 집단군에서 게임이용과 중독의 문제를 살펴보고자 한다. 게임이용과 중독 사이에는 사회, 경제, 문화적 변수가 중독에 영향을 미치는 변수로 작용할 수 있으며, 또한 성격 및 특성과 같은 개인차 변수가 또 하나의 중독을 결정짓는 주요 변수라 할 수 있다. 본 연구에서는 이러한 기본 가정을 포함한 가운데, 이 중에서도 특히 청소년의 경우 부모의 양육태도와 게임에 대한 인식이 게임이라는 매체를 이용하는 방식과 태도를 결정하는 중요한 하나의 요인이 될 것으로 예상하고 이에 관한 탐색적 연구를 실시하였다.

2. 선행연구

2.1 부모의 양육태도와 자녀의 정신건강

가정이란 공간은 인간의 성장 및 발달 과정에 직, 간접적으로 영향을 주는 중심 공간이라 할 수 있으며, 부모의 양육방식은 자녀의 지적, 정서적 발달에 있어서 주요 결정 요인이 될 수 있다[15]. 부모의 양육방식은 자녀를 양육함에 있어서 나타나는 내적이며 외적인 태도 및 행동을 나타내는 것으로, 양육태도란 부모가 자녀의 성장 발달 과정 형성에 있어 가르치는 하나의 문화 행동 양식이며 가족 구성원의 사회 및 경제적 지위나 문화적 배경, 개인적 요인들과 깊은 관계를 형성할 수 있다[16]. 또한 부모와 자녀 관계 사이의 질을 형성해 주며 자녀의 정서적, 성격적 측면의 발달 과정에 중요한 영향을 줄 수 있다[17]. 아동시기에서부터 부모의 양육태도를 통해 길러진 다양한 청소년 개인의 특성은 초중고를 넘어서 성인의 단계로 접어

드는 시기에까지도 여러 가지 문제를 결정하는데 있어 하나의 중요한 지표로 작용하게 된다. 특히나 어린 시절부터 부모로부터 훈육 받은 의식적, 무의식적 미디어 리터러시는 자녀들이 미디어를 선택하고 향유하는 방식을 결정짓는 중요한 원천적인 잣대가 될 수 있다는 점에서 부모의 양육태도는 본 연구에서 핵심적이고도 중요한 하나의 변수라 할 수 있다. Shaver & Rubenstein(1980)의 연구에 따르면, 청소년들이 부모와의 유대관계가 약할 때 외로움을 보다 더 많이 느낀다고 보고하였으며[18], Paula(2001)는 부모와 함께 보내는 시간이 적거나 지지가 약할 경우 그렇지 않은 청소년 보다 외로움을 더 많이 느끼는 경향이 있다고 하였다[19]. 이는 부모의 양육태도가 자녀의 행동을 조절하는 감독의 역할을 할 수 있다는 것이다[20]. 부모의 양육행동이 수용적일 때 자녀의 정서는 더 긍정적으로 나타난다[21]. 국내에서 진행된 다수의 연구에서도 부모와의 애정적 유대감에 정도에 따라 청소년은 외로움을 낮게 느낀다고 나타났다[22,23,24]. 부모의 양육태도를 애정적·합리적으로 느낄 때, 청소년의 우울은 낮아지는 것으로 나타났다[25].

2.2 부모의 양육태도와 미디어 리터러시 : 게임중독을 중심으로

이처럼 부모의 양육태도는 부모와 자녀관계를 형성하는데 있어 주요한 변수로 작용한다. 나아가 자녀가 스스로의 통제력을 조절할 수 있는 개인차 변수인 성격 및 특성과 같은 정서적, 성격적 측면 발달에 중요한 영향을 미친다는 점에서, 게임중독 또한 부모의 양육 행동에 의해 예측될 수 있을 것이다. 이러한 부모에 대한 애착 안정성의 결여는 청소년의 인터넷 게임중독과 관련이 높다. 윤명숙과 송행숙(2011)의 연구에서는 부모와 애착 안정감이 결여된 청소년들이 게임을 통해 애정 및 소속감을 찾고자 심리적으로 더욱 몰입하게 된다는 연구 결과가 나타났다[26]. 개인의 심리적 특성인 충동성[27,28] 낮은 자기통제력[29,30,31,32]은 게임 중독 성향을 보이게 쉽다는 다수의 연구 결과가

나타났다. 충동조절장애로 여겨지는 게임중독은 통제력과 밀접한 관련이 있으며, 이러한 충동조절장애는 게임 사용자의 자기 통제력의 약화에서 비롯되었다고 할 수 있다. 게임을 중독적으로 사용하는 사람들은 더 충동적이고 참을성이 없다[27,31,33]. 또한 충동성과 게임중독에 관한 연구에서 상호작용 효과가 나타났기 때문에[34], 자기통제력을 약화시키는 충동 조절은 중독적인 현상을 완화 할 수 있는 대안이 될 수 있다. 자기통제란 자신을 조절하려는 능력으로[35], 이는 자기조절력(self-regulatory strength)의 부족 현상으로 나타나는 것이다. 자기조절력이란 반응, 습관 등의 결과로 나타나는 반응들을 억제하고 극복하기 위한 모든 내적 자원을 의미한다. 이러한 자기조절 자원이 고갈이 되면 사람들은 자기통제에 실패한다는 것이다[36]. 청소년들의 자기조절력을 위한 내적자원 형성 과정은 부모의 양육태도에서 비롯될 수 있다. 청소년기에는 자기통제력이 형성되는 중요한 시기라는 점에서, 부모의 양육방식은 환경 및 심리적 요인의 핵심 변수인 것이다. 또한 폭력적인 게임을 중독적으로 한 청소년들의 폭력성이 증가할지도 모른다는 사회적 우려로 시작된 연구에서는 게임이 아니라 청소년들의 가정환경과 반사회적 특성이 가장 강력한 변수였다고 나타났다[37]. 청소년들에게 가정이라는 환경변수가 굉장히 중요한 영향을 미치고 있는 것이다. 높은 충동성을 보이는 사람은 충동성이 높은 사람은 반항적이고, 화를 잘 내며, 타인에 대한 우호성과 책임성이 적다. 따라서 주위사람들에게 수용되지 못하여 원만한 대인관계를 이루지 못한다[38]. 게임중독 중에서도 특히 초등학생들의 게임중독에 관한 연구가 다소 나타나는 편으로, 어머니의 양육태도와 아동의 대인불안, 나아가 게임중독과 이를 연관시킨 연구가 존재한다. 부모 중 특히 어머니로부터 수용되고, 이해받는 것이 어려울수록 충분한 정서적 지지와 조력을 얻지 못하여 이것이 가상공간에서의 보상을 통해 게임 중독 및 탐닉이 이어질 수 있다는 연구들이 나타나고 있다. 조영기(2009)가 진행한 청소년 대상의 온라인 게임 이용

과 효과에 대한 연구에서는 게임 중독이 자기통제력, 외로움, 부모와의 관계 등에 영향을 미치는 것으로 나타났으며 폭력성 또한 자기통제력, 외로움, 아버지의 경제활동이 영향을 미치는 것으로 나타났다[39]. 이는 부모와의 관계에 따라 통제력의 약화 및 외로움이라는 심리적인 요인이 중독적 현상으로 이어진 것이라 볼 수 있으며, 폭력성 역시 외로움, 자기통제력과 관련되어 있다는 점으로 볼 때 부모의 양육태도가 자녀의 통제력 조절하여 게임 중독 현상을 조절할 수 있음을 시사한다. 백지은(2009)은 그의 연구에서 초등학교 전학년을 대상으로 부모의 양육태도와 인터넷 게임 중독을 살펴본 왔는데, 부모의 자율/통제적인 양육태도의 경우, 고학년 집단에서만 인터넷 게임중독에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타난 반면, 부모의 수용/거부적인 양육태도는 초등학교 저학년 남아집단에서만 나타나는 것으로 밝혀졌다[40]. 장미경(2010)의 연구에서는 부모의 모순불일치 양육태도가 청소년의 게임 중독을 예측하는 주요 변인으로 나타났는데, 이는 다시 말해, 게임중독 위험성이 높은 청소년들의 경우, 부모의 비일관적이고 수용적이지 않은 태도가 높은 수준의 중독을 유발하는 요소가 될 수 있음을 뜻한다[41]. 본 연구에서는 앞선 연구에서 주요 분석대상으로 놓고 있는 초등학생의 범주에서 나아가, 고등학생을 포함한 성인 초기 단계의 24세까지의 응답자들을 대상으로 하여, 이러한 양육태도가 보다 넓은 청소년 집단에서도 비슷한 패턴을 나타낼지의 문제에 집중하고자 하였다.

3. 연구 방법

3.1 연구 설계

3.1.1 연구의 대상

본 연구에서는 연구문제를 검증하기 위해 게임 이용자들을 대상으로 온라인 설문을 진행하였으며, 16세에서 59세의 게임이용자들을 대상으로 조사하

였다. 이들 802명의 응답자 중 청소년기본법(9세~16세) 기준에서 이에 해당하는 16세에서 24세까지의 응답자를 청소년으로 두고, 총 177명을 분석의 대상에 포함하였다.

[Table 1] Descriptive Analysis - Age

Age	Number	%
16	14	7.9
17	17	9.6
18	26	14.7
19	24	13.6
20	28	15.8
21	16	9.0
22	14	7.9
23	17	9.6
24	21	11.9
Total	177	100.0

응답자의 연령대의 구성비를 살펴보면, 18세에서 20세 사이의 응답자가 가장 많았으나, 대체적으로 고루 분포해 있는 것을 알 수 있다.

[Table 2] Descriptive Analysis - Gender

Gender	Number	%
Male	111	62.7
Female	66	37.3
Total	177	100.0

응답자의 성비는 남성이 62.7%, 여성이 37.3%로 구성이 되어 남성이 비교적 많은 분포를 이루고 있음을 알 수 있다. 이는 게임을 여가로 삼는 주 대상이 남성인 것을 가만 한다면, 여성의 비율이 상대적으로 낮지 않은 것으로 판단된다.

3.1.2 연구 문제

본 연구는 특정 낮은 연령의 청소년에게만 한정되었던 기존연구보다 연령대가 높은 청소년 집단을 연구대상으로 선정하여, 부모의 양육태도의 차이가 게임중독에 어떠한 영향을 미치는지를 기본적인 연구문제로 선정하였으며, 한발 더 나아가, 청소년 본인이 주관적으로 평가하는 가정의 생활수준과 소득을 기준으로 집단을 나누었을 경우, 각 집단별로 부모의 양육태도의 차이가 게임중독에 미치는 영향이 어떠한 차이를 나타내는지를 살펴보고자 하였다. 연구문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 부모의 양육태도에 따라 연령대가 비교적 높은 청소년 집단의 경우, 어떠한 차이를 나타내는가?

연구 문제 2. 객관적인 소득 및 주관적 계층감에 따라 집단을 나눌 경우, 부모의 양육태도가 게임중독에 미치는 요인에 차이가 존재하는가?

3.2 척도의 구성 및 분석 방법

본 연구를 위해 진행된 온라인 설문에서, 부모의 양육방식을 측정하기 위해 허묘연(2000)이 개발하고 “청소년 패널”에서 사용하고 있는 척도를 활용하였다[43]. 청소년 패널에서는 허묘연(2000)이 제작한 부모 양육태도 검사 (총 43문항)로 원 척도에서는 부와 모 각각에 대한 질문을 부모에 대한 질문으로 수정한 후 중복되는 문항을 제외하고 사용하였으며 본 설문에서는 청소년 패널에서 수정한 질문을 사용하였다. 양육방식은 감독(3), 애정(3), 과잉기대(4), 과잉간섭(4), 비밀관성(3), 합리성(4)으로 나뉘어, 총 21문항으로 구성되어 있으며, “1=매우 그렇다”부터 “4=전혀 그렇지 않다”까지의 정도를 4점 척도로 평가하였다.

양육방식 중 감독은 청소년이 어떻게 생활하는지를 파악하고 있는 정도를 의미하며, 합리성은 부모의 의사결정과 감정표현에 대한 합리적 이해를

구하는 정도를 의미한다. 비밀관성은 부모의 양육태도의 일관적이지 않는 성향에 대한 것을 의미하며, 과잉기대는 본인의 능력을 벗어나는 부모의 기대 정도를 의미한다. 과잉간섭은 잔소리 또는 하고 싶은 일을 하지 못하게 하는 부모의 양육태도를 나타내며, 애정은 부모들이 얼마만큼 자녀에 대한 애정을 표현하며 양육하는지에 관한 태도를 설명하는 개념이다.

또한 게임중독에 대한 척도의 구성으로는 기존의 Young[44]척도를 기준으로 게임의 상황에 맞게 수정하여 20개의 문항을 구성하였으며, “1=전혀 그렇지 않다”부터 “5=매우 그렇다”까지의 5점 척도로 구성하였다.

그리고 청소년 개인 특질 중, 기존연구를 통해 게임중독과 가장 밀접하게 관련이 있는 것으로 알려져 있는 자기통제력(Self-control)의 문항을 포함시켰다. 자기통제란 ‘즉각적으로 만족할 수 있지만 상대적으로 가치가 낮은 선택’과 ‘만족은 지연되지만 향후 더 큰 가치를 획득할 수 있는 선택’이 충돌하는 상황에서의 선택 성향을 의미한다. Tangney(2004)[45]. 문항은 총 6문항으로 “1=전혀 그렇지 않다”부터 “5=매우 그렇다”까지의 5점 척도로 구성하였다.

가정의 경제적 상황을 살펴보기 위하여 월 평균 소득을 묻는 객관적 지표의 문항과, 현재 느끼고 있는 경제적 삶의 질을 묻는 주관적 지표로 구분하여 평가 하였다. 이 외에도 하루 평균 게임을 이용하는 시간과 학교 성적도 함께 조사하였다. 연구를 위해 구성된 척도의 신뢰도 및 타당도를 확인하기 위해 신뢰도분석과 요인분석을 실시하였으며, 설문 문항 변수들의 기술 통계는 [Table 3]과 같다. 수집된 데이터는 SPSS 20.0을 활용하여 분석하였다.

4. 연구 결과

4.1 부모의 양육태도와 게임중독과의 관계

먼저 부모의 양육태도 요인과 게임중독 간의 관계를 알아보기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다.

실시 결과 [Table 4]에서 확인할 수 있듯이, 주관적 계층감으로 집단을 나누지 않은 상태에서 전체 표본을 놓고 본 경우, 부모의 양육태도 중 과잉기대가 클수록 게임중독을 낮출 수 있는 것으로 나타났으며, 양육태도 중 감독은 오히려 게임중독을 높일 수 있는 요인인 것으로 드러났다.

[Table 3] Reliability Analysis Results

Measured Variables	Average	SD	Reliability
Monitoring	2.16	0.53	.66
Affection	2.16	0.57	.77
Over-Expectation	2.65	0.62	.76
Intrusiveness	2.64	0.59	.71
Inconsistency	2.69	0.60	.60
Reasoning	2.42	0.58	.77
Game Addiction	2.65	0.80	.94
Self-control	2.65	0.49	.62

[Table 4] Multiple Regression Analysis on Game Addiction and Parenting Attitude

		Coefficient				(N=177)	
Model	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		R ²	
				Tolerance	VIF		
1	(Constant)		6.792	.000			.241
	Monitoring	.213	2.765	.006	.781	1.281	
	Affection	.135	1.353	.178	.467	2.142	
	Over-Expectation	-.241	-2.636	.009	.559	1.790	
	Intrusiveness	-.101	-1.093	.276	.551	1.816	
	Inconsistency	.019	.221	.826	.602	1.660	
	Reasoning	-.038	-.407	.685	.522	1.917	
	Self-Control	-.231	-3.126	.002	.854	1.171	

a. Dependent Variable: Game Addiction

[Table 5] Multiple Regression Analysis - Low Subjective Class Identification Group

		Coefficient				(N=79)	
Model	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		R ²	
				Tolerance	VIF		
1	(Constant)		5.063	.000			.273
	Monitoring	.196	1.682	.097	.840	1.190	
	Affection	.149	.983	.330	.494	2.024	
	Over-Expectation	-.311	-2.358	.021	.654	1.529	
	Intrusiveness	.111	.820	.415	.618	1.619	
	Inconsistency	.075	.537	.593	.590	1.694	
	Reasoning	.295	1.981	.052	.512	1.951	
	Self-Control	-.367	-3.003	.004	.761	1.313	

a. Dependent Variable: Game Addiction

[Table 6] Multiple Regression Analysis - High Subjective Class Identification Group

		Coefficient				(N=99)	
Model	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		R ²	
				Tolerance	VIF		
1	(Constant)		5.081	.000			.326
	Monitoring	.198	1.918	.058	.693	1.444	
	Affection	.063	.488	.627	.444	2.251	
	Over-Expectation	-.198	-1.565	.121	.461	2.168	
	Intrusiveness	-.320	-2.563	.012	.474	2.110	
	Inconsistency	.109	.928	.356	.540	1.852	
	Reasoning	.141	1.173	.244	.511	1.956	
	Self-Control	-.155	-1.710	.091	.898	1.113	

a. Dependent Variable: Game Addiction

4.2 주관적 빈곤감과 게임중독의 관계

본 연구에서는 연구문제 2를 확인하기 위해, 청소년 집단을 개인이 주관적으로 느끼는 경제적 계층감을 기준으로 주관적 계층감이 낮은 그룹과 주관적 계층감이 높은 그룹으로 구분하였다. [Table 5]에서 확인할 수 있듯이, 우선 주관적 계층감이 낮은, 즉 다시 말해 주변의 다른 집단에 비하여 본인의 가정이 상대적으로 잘 사는 편이 아니라고 느끼는 청소년들에게서는 부모의 양육태도 중 과잉기대가 주요한 변수로 나타나는 것을 확인할 수 있었다. 더불어 자기통제가 중독을 낮추는 또 하나의 주목할 만한 변수로 나타났다.

반면, [Table 6]에서처럼 주관적 계층감이 높은 집단, 즉 주변의 다른 청소년에 비하여 본인의 가정이 상대적으로 보통 수준이거나 부유하다고 판단하고 있는 청소년들에게서는 부모의 양육태도 중 과잉간섭이 게임중독을 완화시키는 가장 주요한 요인으로 나타났다. 또한 주목할 만한 점은, 주관적 빈곤감이 높은 집단의 청소년에게 있어 자기통제가 게임 중독을 완화하는 하나의 기제로 나타남에 반해, 해당 집단에서는 자기통제가 유의미하지 않은 것으로 나타났다는 점이다.

5. 논 의

게임이라는 미디어의 중독적 사용과 부모의 양육태도를 살펴본 기존의 연구에서 가장 중요하게 나타난 요인은 부모의 일관된 양육태도라 할 수 있다. 부모의 일관된 양육태도가 중독과 부적 영향을 나타낸다는 것은 장미경의 연구에서 확인된 바 있다. 그러나 이러한 결과는 주로 연령이 낮은 초등학생 집단군에서 드러난 결과이며, 연령이 높은 청소년대로 집단군을 확대한 본 연구에서는 일관된 양육태도와 게임중독 사이에 뚜렷한 연관관계가 나타나지 않았다. 대신 전반적으로 부모의 양육태도 중 과잉기대 요인이 높을수록 중독과 부적 관계를 나타내어, 부모의 기대가 자녀로 하여금

임의 중독적 사용을 낮추게 만드는 기제로 작동함을 확인하였다. 또한 자기통제가 기존의 중독연구에서 밝혀진 바와 같이 게임중독을 완화할 수 있는 주요한 개인차 변수인 것으로 드러났다.

본 연구에서는 실질 소득에 관계없이 개인이 느끼는 주관적인 경제적 빈곤감, 다시 말해 주관적으로 느끼는 계층감을 구분하여 측정하였고, 이를 기준으로 주관적 계층감이 낮은 집단(주관적 빈곤감이 높은 집단)과 주관적 계층감이 높은 집단(주관적 빈곤감이 낮은 집단)으로 집단을 구분하여 보다 자세히 연구문제를 살펴보았다. 그 결과, 주관적 계층감이 낮은 집단에서는 부모의 양육태도 중 기대요인이 자녀의 게임 중독과 뚜렷하게 부적 관계를 가지는 것을 볼 수 있었다, 이는 부모가 자신에게 가진 기대치를 중요하게 인식할수록 자녀들이 그에 맞추어 자신의 행동을 스스로 통제하고자 하는 노력을 더 기울이는 것으로 해석해 볼 수 있다.뿐만 아니라 개인의 성격에서도 특히 계획성이 중독과 부적 관계라는 것을 보았을 때, 자기통제가 중독을 결정짓는 중요한 요소임을 재확인할 수 있었다.

반면 주관적 계층감이 높은 그룹의 경우에는 주관적 계층감이 낮은 그룹에서 나타났던 자기통제의 영향력이 사라짐을 확인하였는데, 대신 부모의 양육태도 중 과잉간섭의 부분이 중독을 낮추는 주요 요인인 것으로 드러났다. 이 부분을 해석해보자면, 부모가 상대적으로 자녀에게 관심을 쏟기에 힘든 저소득층에 비해, 중산층의 경우 자녀의 생활과 교육에 상대적으로 더 많은 관심과 자원의 투자가 가능한 것으로 예측해 볼 수 있다. 이러한 양육태도는 관심을 넘어서 자녀로 하여금 외부적 개입과 통제로 받아들여질 수 있으며, 이러한 간섭 요인이 자녀의 게임중독을 막는 더 큰 기제로 작동할 수 있다는 것으로 해석해 볼 수 있다. 이러한 주관적 계층감을 기준으로 한 중독연구는 청소년의 게임 중독 문제를 해결함에 있어 향후 소득과 계층별로 양극화된 각 집단별로 차별화된 복지정책과 미디어 리터러시로 접근하는 것도 하나의 해결 방안이

될 수 있다는 점을 시사한다.

본 연구는 게임중독에 관한 여러 요인 중에서도 부모의 양육태도와 청소년의 주관적 계층감이라는 부분에 초점을 맞추어 이것이 청소년의 게임중독과 어떠한 영향을 미치는지를 알아본 연구로서, 기존 연구들이 초등학교생이라는 저연령층에 초점이 맞추어져 있었다면, 고등학생 이상의 청소년집단을 대상으로 하였다. 이 점에서 기존 연구와 차별점을 갖는다. 더불어 주관적 계층감을 중심으로 미디어 이용차를 설명하였다는 점에서, 사회적 양극화의 문제의 관점에서도 미디어의 중독적 사용에 대한 문제해결의 방향이 어떠해야 하는지를 함께 살펴 보았다는 점에서 의미를 가진다 하겠다.

왜 어떤 청소년들은 게임에 지나친 중독성향을 보이고, 다른 청소년들은 그렇지 않은가. 이러한 차이는 과연 어디에서 연유하는 것이며, 그 과정에서 부모의 양육태도는 구체적으로 어떠한가에 이러한 격차를 불러오는가. 본 연구를 통해 우리는 미디어 이용에 있어 부모가 어떠한 역할을 해야만 하는지에 관해 우리는 부분적으로 중요한 시사점을 얻을 수 있다. 연구결과를 통해 알 수 있듯이 부모의 특정 양육태도는 자녀의 자기통제가 형성되는데 중요한 역할을 하게 되고, 이는 향후 자녀가 대하는 게임을 비롯한 다양한 형태의 뉴미디어 활용과 향유의 양태를 결정짓는 중요한 요인으로 작용한다는 점을 다시 한 번 알려주고 있다. 미디어와 소통하고, 이를 즐기는 방식이 형성됨에 있어 부모의 태도가 매우 중요하며, 이것이 평생에 걸쳐 한 개인이 미디어를 향유하는 방식을 결정지을 수 있으며, 미디어 이용결과에서도 큰 차이를 불러올 수 있다는 점에서 향후 이러한 관점에서의 다양한 후속 연구가 진행되기를 기대해본다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2011-330-B00107).

REFERENCES

- [1] 2011 White paper on Korean games, KOCCA, 2011.
- [2] M. Zyda, "From visual simulation to virtual reality to games", *Computer*, Vol. 38, No. 9, pp25-32, 2005.
- [3] D. A. Lieberman, "What can we learn from playing interactive games?" In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses and consequences*, pp. 379-398, 2006.
- [4] Michael D. and Chen, S, "Serious games: Games that educate, train, and inform", Boston, MA.: Thomson Course Technology, 2006.
- [5] Gee, J. P, "What video games have to teach us about learning and literacy", Palgrave-McMillan, New York, 2003.
- [6] Prensky, M. (ed) *Digital Game-Based Learning*. Paragon House Edition, 2007. First Edition 2001 by The McGraw Hill Companies.
- [7] C. Hellström et al. and C. Åslund, "Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming", *Computers in Human Behavior* Vol. 28, pp.1379 - 1387, 2012.
- [8] Philip J. F, "Addiction as an Attachment Disorder", Jason Aronson, Inc.; 1 edition, 2004.
- [9] Lo, S. K., Wang, C. C., and Fang, W, "Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players". *Cyberpsychology & behavior*, Vol. 8, No. 1, pp.15-20, 2005.
- [10] Kilmmt, C, "Serious games and social

- change. Why they (should) work.”, *Serious Games: Mechanisms and Effects* By Ute Ritterfeld et al., Taylor & Francis, pp.248-270, 2009.
- [11] Therese Charles, David Bustard and Michaela Black, “Experiences of promoting student engagement through game-enhanced learning”, *Serious Games and Edutainment Applications*, 2011.
- [12] Jung Ok, “(The) Relationship between Attachment Security and Depression in Adolescence : Focusing on the Mediating Effect of Perceived Competence”, Ewha Womans University, Master’s Thesis, 1997.
- [13] E, Tauschke, H, Merskey and E, Helmes, “A systematic inquiry into recollections of childhood experience and their relationship to adult defence mechanism”, *British Journal of Psychiatry*, Vol. 157, pp.656-660, 1990.
- [14] Anderson, B. J., and Coyne, J. C, “Miscarried helping attitude in the families of children and adolescent with chronic diseases”, In J. H. Johnson & S. B. Johnson(Eds.), *Advances in child health psychology*, pp.167-177, Gainesville: University of Florida, 1991.
- [15] Hye Jin Yang, “The adolescent’s anger level by perceived parental style”, *Social Science Review*, Vol, 24, No. 1, pp.161, 2005.
- [16] Fishbein, M and Ajzen, I, “Belief, attitude, intension and behavior: An introduction to theory and research”, Reading, Ma: Addison Wesley, 1975.
- [17] D. Baker and D. C., Entwisle, “The influence of mothers on the academic expectations of young children: A longitudinal study of how gender differences arise”, *Social Force*, vol. 65. pp.670-696, 1987.
- [18] Shaver, P and Rubenstein, C, “Childhood attachment experience and adult loneliness”. In L.Wheeler (Ed.), *Review of personality and Social Psychology*, 1, pp.42-73, Beverly Hills. CA : Sage Publications, 1980.
- [19] L. Paula, “Parent-child relationship, family structure, and loneliness among adolescents”, *Adolescent and Family Health*, Vol. 2, No. 1, pp.20-26, 2001.
- [20] G. R. Patterson and M, Stouthamer-Loeber, “The correlation of family management practices and delinquency”. *Child Development*, Vol. 55, No. 4, pp.1299-1307, 1984.
- [21] C. R. Maria, “Loneliness and depression in middle and late childhood : The relationship to attachment and parental styles”, *The Journal of genetic psychology*, Vol. 167, No. 2, pp.189-210, 2006.
- [22] You Jin Chung, Kwang Woong Kim, “The Influence having p relationships and affectionate relationships with the mother had on children’s loneliness”, *Korean Journal of Psychology : Counseling*, Vol. 18, No. 1, pp.217-232, 2006.
- [23] Joo Mi Kim, “Loneliness of adolescents according to affectionate relationship with parents and quality of peer relationship”, Master’s thesis, Catholic University, 2006.
- [24] Young Ae Jang, Jung Hee Park, “The effect of parenting behavior, parent-child communication on children’s school adjustment”, *Korean Journal of Family Welfare*, Vol. 13, No. 2, pp.69-85, 2008.
- [25] Ji Hye Ryu, Jae Hee Han, “Influences of adolescents’ perceived parenting attitude and perceived social support on the depression: Focused on the industrial high school students”, *Korean Journal of Christian Counseling*, Vol. 18, pp.121-140, 2009.
- [26] Myeong Sook Yoon, Haeng Sook Song, “Analysis of the mediating effects of parent, best friend, teacher attachment on relationship between impulsiveness and internet game addiction of middle school students”, *Social Science Research*, Vol. 27, No. 1, pp.227-253, 2011.
- [27] M. D. Griffiths, “Amusement machine playing in childhood and adolescence a comparative analysis of video games and fruit machines,” *Journal of Adolesences*, Vol. 14, pp.53-73. 1991.
- [28] Soo Min Song, Seung Min Park, “Study on the development of intervention programs for internet addiction types”, *The Korea Journal of Youth Counseling*, 2008.
- [29] J. Chumbley and M. Griffiths, “Affect and the computer game player: the effect of gender, personality and game reinforcement

- structure on affective responses to computer game play,” *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 9, pp. 308-316, 2006.
- [30] Gyo Jung Kim, Sang Hyun Suh, “The research on a path-model on adolescent’s psychological·environmental variables affecting the internet addiction”, *Studies on Korean Youth*, Vol. 17, No. 1, pp.149-179, 2006.
- [31] Jun Seob Shin, Chung Hwan Lee, “The Effects of self-control and social support on the adolescents’ internet addiction” *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 17권, No. 8, pp.105-128, 2010.
- [32] Hye Myoung Choung, Dong Soo Lee, “A Study on Difference of Internet Game Addiction Tendency According to The Game with Use” *Journal of the Korea society of computer and information* , Vol, 13, No. 2, 2008.
- [33] L. Armstrong, J. Phillips. L., and Saling, “Potential determinants of heavier internet usage,” *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 53, pp.537-50. 2005.
- [34] Hae Yeon, Cho, “A Study on the Juvenile Internet Game Addiction and Personality T traits”, Hanyang University, Master’s Thesis, 2001.
- [35] M. Muraven, D. M. Tice and R. F. Baumeister, “Self-control as a limited resource: Regulatory depletion patterns”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 74, pp.774 - 789, 1998.
- [36] R. F. Baumeister and K. D. Vohs, “Self-Regulation, ego depletion, and motivation”, *Social and Personality Psychology Compass*, Vol.1, pp.1-14, 2007.
- [37] Christopher Ferguson, Ph. D, Professor of Behavioral, Applied Sciences and Criminal Justice at Texas A&M University, was quoted in a Sep. 14, 2009 article titled “New Study Links Youth Violence to Depression & Peers, Not Video Games” on www.gamepolitics.com
- [38] R. D. Peters and G. A. Bernfeld, “Reflection impulsivity and social reasoning,” *Developmental Psychology*, Vol. 19, pp.78-81, 1983.
- [39] Young Ki Cho, “Online game use and effect among adolescents”, Hanyang University, Doctoral Dissertation, 2009.
- [40] Ji Eun Baek, “A Study of Elementary School Students’ Internet Game Addiction and Related Variables”, *Korean Journal of Play Therapy*, Vol. 12, No. 2, pp. 111-128, 2009.
- [41] Mi Kyung Jang, “A Study on the Relationship between Parent Related Variables and Game Addiction through the Perceptions of Parent”, *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 17, No. 4, pp.47-66, 2010.
- [42] Research on the overall actual condition of Korean game users, KOCCA, 2011.
- [43] Myo Yeon Huh, The study for the development and validation of ‘parenting behavior inventory’ perceived by adolescent, Ewha Womans University, 2000.
- [44] Young K. S., “Caught in the Net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery”, New York : John wiley & Sons., 1998.
- [45] Tangney JP, Baumeister RF, Boone AL. High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*, 72:271 - 322, 2004.



장 예 빛(Jang, Ye Beet)

현재 한국연구재단 한국사회과학연구(SSK) 전임연구원
2013 카이스트 문화기술대학원 공학박사
2007 카이스트 문화기술대학원 공학석사
2005 한양대학교 광고홍보학 문학사

관심분야 : 문화콘텐츠, 콘텐츠마케팅, 게임콘텐츠
문화산업 및 정책



유 승 호(Ryu, Seoung Ho)

1996년 고려대학교 사회학 박사
2001-2004 한국게임산업진흥원 (현 한국콘텐츠진흥원)
산업진흥본부장
2004-현재 강원대학교 영상문화학과 교수
2005-현재 KAIST 문화기술대학원 겸직교수

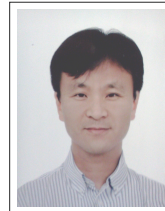
관심분야 : 문화산업, 문화정책, 문화사회학, HCI



이 혜 림(Lee, Hye Rim)

2012년 3월-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과
박사과정 재학

관심분야 : 기능성 게임, 게이미피케이션, HCI, 소셜
미디어



정 의 준(Jeong, Eui Jun)

2001.5-2004.7 한국게임산업진흥원 선임연구
2006.5-2011.8 미시건주립대 M.I.N.D. Lab 연구원
2010.12-2012.2 성균관대 Interaction Science연구소
선임연구원
2011.8 미시건주립대 Telecommunication 박사
2012-현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수

관심분야 : 디지털게임, 소셜미디어, 문화기술(CT)



김 민 철(Kim, Min Chul)

2012년 강원대학교 석사
2012년-현재 강원대학교 박사과정

관심분야 : Game Study, Cultural Industry, HCI