

가족기능, 부모-자녀 의사소통, 가족만족도와 청소년의 게임사용간의 상관성

서미아

단국대학교 행정법무대학원 가족상담학과

Family Function, Parent-Child Communication, and Family Satisfaction Influencing Game Use among Korean Adolescents

Mia Seo

Graduate School of Legal Studies and Public Administration, Dankook University

<Abstract>

Objectives: The purpose of this study was to explore the influential factors of family function, parent-child communication, and family satisfaction on Korean adolescents game use. **Methods:** The participants were 940 adolescents in Seoul. A structured questionnaire was used to collect data. The study variables were family function, parent-child communication, family satisfaction, and game use. **Results:** Game use was different by gender, age, time to spend in game during weekdays and weekend. Game use had significant negative correlations with family cohesion, family adaptability, communication with father, communication with mother, and family satisfaction. Multiple regression analysis showed that 20.3% of the game use was explained by gender, communication with mother, hours of playing games during weekdays, family adaptability, and hours of playing games during weekend. **Conclusions:** These results suggest that being male and lack of communication with mother, low family adaptability, game hours during weekdays and weekend can be potential risk factors for excessive game use in the adolescents, which should be considered in developing a prevention program for excessive game use focused on family factors.

Key words: Adolescents, Game use, Family cohesion, Family adaptability, Family communication

I. 서론

1. 연구의 필요성

가족은 청소년의 건강한 심리적인 적응과 발달에 중요한 영향을 미치는 요인이며 청소년의 부적응과 문제행동 이면에는 가족의 부적절한 구조나 기능이 작용한다. 효율적인 가족기능은 균형있는 조화를 이루기 위한 변화 요인과 안정성 요인을 필요로 하며(Tsibidaki와 Tsampanli, 2009) 가족적응성과 응집성이 균형을 이루면 가족 구성원들은 독립성과 연결성을 적절하게 가지게 된다(Leidy 등, 2010).

가족 의사소통은 가족 기능과 서로 영향을 주고받는데 가족이 서로의 의견을 개방적으로 교환하게 되는 경우 가족 기능도 증진되며, 가족 기능이 증진되면 청소년의 자기 효능감이 증가한다(고경애와 정민정, 2007). 또한 가족 응집성과 적응성이 높을수록 부모-자녀 간에 긍정적인 의사소통을 더 많이 한다(정은영과 신혜원, 2009). 가족과의 의사소통과 가족기능은 청소년들의 학교생활 적응과 학업성취도에도 영향을 미치는 주요 변인으로 나타나는데 부모-자녀 의사소통과 가족 적응성, 가족 응집성은 학업 성취를 53% 설명한다(변영인, 2005). 또한 청소년들은 성별에 따라 부모로부터 영향을 다르게 받는다. 남자 청소년의 경우에

교신저자: 서미아

448-701, 경기도 용인시 수지구 죽전동 단국대학교

전화: 031-8005-2794 Fax: 031-8005-2795 E-mail: miaseo@dankook.ac.kr

* 이 연구는 2009년도 단국대학교 대학 연구비의 지원으로 연구되었음

▪ 투고일 : 2010.12.13

▪ 수정일 : 2011.3.21

▪ 게재확정일 : 2011.3.24

는 가족응집성과 아버지와의 의사소통이 낮은 경우 청소년의 우울과 비행을 증가시키는 주요 요인이고 여자 청소년의 경우에는 아버지, 어머니와의 낮은 의사소통이 모두 우울과 비행을 증가시키는 요인이다(김영희와 안상미, 2008).

국내에서 청소년의 게임사용은 심각한 문제로 대두되었으며 이는 해당청소년들의 부모에게는 더욱 심각한 스트레스 요인으로 작용하고 있다. 청소년들이 가장 좋아하는 인터넷 프로그램으로 61.2%가 게임, 10.8%가 웹 서핑, 7.1%가 채팅임을 볼 때(김희숙 등, 2010) 대다수의 청소년들은 게임을 선호하는 것으로 나타났다. 오락성 게임은 자아 통제력이 부족한 청소년들에게는 장시간 몰입할 수 있는 대상이 되어 결과적으로 청소년들의 인터넷과 게임사용 문제를 유발하게 된다. 국내 남녀 청소년을 대상으로 조사한 결과 하루 2 시간미만 게임을 즐기는 대상은 11.8%인 반면 4시간 이상은 25.9%로 나타나(통계청, 2007) 많은 청소년들이 상당 시간을 게임으로 보내고 있다. 이에 게임에 중독되는 청소년의 비율도 높게 보고되고 있는데 우리나라 청소년의 경우 인터넷 중독의 고위험군은 3.1%, 잠재적 위험군은 16.0%에 달하고 있다(Seo 등, 2009). 인터넷이나 게임이 과다한 청소년들은 다양한 신체 증상을 나타내고 있는데 신체적으로는 수면부족(Kim 등, 2002)과 안구피로, 불규칙적인 식사습관을 보이며(Nalwa와 Anand, 2003) 불안과 강박증이 심하고(남영옥과 이재모, 2006) 학교에 적응하지 못하여 성적이 저하되는(Widyanto와 McMurran, 2004) 문제가 보고되고 있다. 이에 게임과 인터넷 사용은 청소년을 대상으로 하는 보건교육에서 관심을 가져야 할 중요문제가 되고 있다. 이러한 문제점들을 인식하여 과잉 게임사용을 예방하기 위한 임파워먼트 프로그램(주애란과 박인혜, 2006)과 인지행동 프로그램(이형초와 안창일, 2002)등이 개발되었다.

청소년의 게임사용에 영향을 미치는 요인들 중 가족은 과잉 게임사용의 유발과 치료의 모든 과정에 중요하게 작용한다. 부모는 게임사용을 부추기는 행동을 하게 되는데 예를 들어 청소년이 학교를 가지 않았을 경우 부모는 교사에게 변명하는 역할을 하고 이러한 부모의 역할은 청소년의 책임의식을 약화시킨다(Young, 2009). 부모와의 원활한 의사소통은 청소년의 건강한 적응과 발달을 돕는 주요 요인이다. 인터넷에 중독된 집단에 비하여 비중독 집단에서는 부모와 개방형 의사소통을 많이 하는 반면 중독집단에서는 문제형 의사소통을 더 많이 한다(김기리 등, 2008). 또

한 의사소통의 유형중 부모의 대화수용성과 배려성이 높을수록 청소년의 인터넷 중독은 더 낮아지며(권영길과 이영선, 2009), 가족에 대한 불만족은 음주나 스트레스 요인과 더불어 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인이다(Lam 등, 2009).

이처럼 가족의 기능이나 의사사소통은 청소년의 게임사용에 중요한 영향을 미친다. 그러나 각 가족관련 요인들이 게임중독에 어느 정도의 상관성을 가지고 어느 정도의 영향력을 미치는지 규명된 연구는 없으며 더욱이 인터넷이나 게임과 관련된 보건교육 영역에서 가족을 활용한 프로그램은 개발되어 있지 않은 상황이다. 보건교육 영역에서 청소년에게 직접적인 영향력을 미치는 가족이나 부모는 청소년의 건강 위해 행동을 예방하기 위한 교육과 개입이 필요한 또 하나의 대상이다.

이에 본 연구에서는 가족 관련 변수들이 청소년의 게임사용에 어떠한 영향을 미치는지 규명하고자 한다. 본 연구 결과는 학교보건 교육 현장에서 게임사용 청소년들을 대상으로 가족을 포함하는 효과적인 프로그램을 개발하는 기초자료로 활용될 것이다.

2. 연구목적

본 연구의 목적은 청소년들의 게임사용에 영향을 미치는 가족 요인들을 규명하여 게임 사용 청소년과 그들의 가족을 대상으로 하는 프로그램 개발의 기초자료를 제공하기 위해 시도되었으며, 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 연구 대상자의 일반적 특성에 따른 게임사용 정도의 차이를 규명한다.

둘째, 청소년들의 가족기능, 부모-자녀의사소통, 가족만족도, 게임사용 정도를 규명한다.

셋째, 가족기능, 부모-자녀 의사소통, 가족만족도, 게임사용 변인간의 상관관계를 파악한다.

넷째, 청소년의 게임사용에 영향을 미치는 요인들을 규명한다.

II. 연구방법

1. 연구설계

본 연구는 청소년을 대상으로 가족기능, 아버지와의 의사소통, 어머니와의 의사소통 및 가족만족도가 게임사용에 미치는 영향을 규명하기 위하여 실시된 횡단적 서술적 조사연구이다.

2. 연구대상 및 자료수집

본 연구는 서울시에 소재한 7개의 중·고등학교에 재학 중인 남·녀 학생들을 대상으로 실시하였다. 연구자가 서울시에 소재하는 중·고등학교를 편의 추출하여 학교장에게 연구 취지에 대하여 설명한 후 동의를 얻은 학교를 대상으로 하였다. 각 학교별 대상자 수는 <표 1>에 제시되었다. 연구대상으로 선정된 학교에서는 연구 목적에 따라 학교에서 배정해준 학년과 학급을 대상으로 설문지를 배부하였다. 설문 전에 학생들에게 연구자가 직접 연구 목적과 개인 정보의 기밀 유지와 답변 기재요령에 대하여 설명하고 개인 정보 노출을 꺼리는 경우나 개인적인 이유로 응답을 원하지 않는 경우에는 설문지를 작성하지 않아도 됨을 설명하였다. 연구 참여에 동의한 학생들에게는 동의서가 첨부된 설문지를 배포하고 동의서에 싸인 후 설문지를 작성하도록 함으로써 대상자의 윤리적 측면을 고려하였다.

대상자의 편중을 막기 위하여 각 학교별로 4학급씩 배정 받았으며 담임교사의 입회하에 연구자가 구조화된 설문지

를 배포하여 자기 기입식으로 설문에 답하도록 하고 설문 작성 후 질문지를 곧바로 수거하였다. 자료수집 기간은 2010년 3월 22일에서부터 5월 14일까지 진행되었으며 시험 기간은 자료수집 기간에서 제외하였다. 회수된 질문지는 총 957부였으며 이들 중 응답이 불성실한 질문지 17부를 제외하고 총 940부(98.2%)를 분석에 이용하였다.

3. 연구도구

1) 가족기능

대상자의 가족기능을 측정하기 위하여 Olson, Porter와 Lavee(1985)가 개발한 가족응집성 및 적응성 척도인 FACES III(Family Cohesion and Adaptability Evaluation Scale III)를 권(1994)이 번안한 도구를 사용하였다.

가족 응집성은 가족원이 서로에 대해 가지는 가족의 정서적 유대와 가족의 지지 등에 대해 측정하는 10개의 문항으로 구성되어 있다.

가족 적응성은 가족의 지도력, 통제, 훈육, 역할 및 규칙 영역에 대해 측정하는 10개의 문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’의 1점에서 ‘매우 그렇다’의 5점까지 5점 척도로 평정하게 되어있다. 점수의 범위는 가족 응집성과 가족적응성 각각 10점에서 50점까지이며 점수가 높을수록 가족응집성과 가족적응성이 더 높음을 의미한다. 도구 개발당시 가족 응집성의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha=.77$ 이었으며 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.87$ 이었다. 가족 적응성은 도구 개발당시 Cronbach's $\alpha=.62$ 이었고 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.79$ 로 나타났다.

<표 1> 학교별 대상자 현황

학 교	소재 지역	자료수집 학교	대상자 수 (명)
중학교	강북구	H 중학교	78
		S 중학교	65
	강남구	C 중학교	105
고등학교	강북구	S 고등학교	192
		H 고등학교	186
	강남구	K 고등학교	148
		H 고등학교	166
총 계	4개 지역	7개 학교	940명

2) 부모-자녀 의사소통

본 연구에서는 부모-자녀 간 의사소통을 측정하기 위해 Barnes와 Olson (1982)의 부모-자녀간 의사소통 도구를 김윤희(1989)가 번안한 것을 사용하였다. 본 도구는 부모-자녀 간 의사소통의 개방성과 문제성 정도를 측정하며 아버지와 의 의사소통 20문항, 어머니와의 의사소통 20문항으로 이루어져있다. '나의 소신을 거리낌 없이 의논할 수 있다' '아버지/어머니의 잔소리 때문에 귀찮다' 등 의사소통에 대한 각 문항에서 '전혀 그렇지 않다'의 1점에서 '매우 그렇다'의 4점까지 4점 척도로 평정하게 되어있다. 점수의 범위는 20점에서 80점까지이며 점수가 높을수록 의사소통이 원활함을 의미한다. 도구의 개발당시 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .88$ 이었으며 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha = .87$ 이었다.

3) 가족만족도

가족만족도는 Olson과 Wilson (1985)이 개발한 FSS (Family Satisfaction Scale)를 정지영(2008)이 번안한 도구를 이용하였다. '가족들의 친밀한 정도' '스트레스 대처에 대한 가족의 능력' 등에 대한 10개 문항으로 이루어져 있으며 '매우 불만족 한다'의 문항에 대하여 1점에서 '매우 만족 한다' 5점까지의 5점 척도로 평정하도록 되어 있다. 점수의 범위는 10점에서 50점까지이며 점수가 높을수록 가족만족도가 높음을 의미한다. 도구 개발당시 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .93$ 이었으며 본 연구에서도 Cronbach's $\alpha = .93$ 으로 나타났다.

4) 게임사용

청소년들의 게임사용 정도를 측정하기 위하여 이형초(2001)가 개발한 게임중독 측정도구를 사용하였다. 본 도구는 총 25문항으로 이루어져 있으며 게임에 대한 강박적 사용 및 금단 증상, 신체 행동상의 문제, 학업문제, 심리적 문제, 대인관계 문제에 대해서 '전혀 그렇지 않다'의 1점에서 '매우 그렇다'의 5점까지의 5점 척도로 평정하도록 되어있다. 총점의 범위는 25점에서 125점까지이며 점수가 높을수록 사용 정도가 높음을 의미한다. 도구의 개발당시 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .93$ 이었으며 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha =$

.95로 나타났다.

4. 자료분석

수집된 자료는 SPSS WIN 12.0 프로그램을 사용하여 다음과 같이 분석하였다. 먼저 연구대상자의 일반적 특성은 빈도와 백분율을 산출하였고, 가족기능을 나타내는 가족응집성과 가족적응성, 아버지와 의사소통, 어머니와 의사소통, 가족만족도, 게임사용은 평균과 표준편차를 산출하였다. 또한 인구학적 특성에 따른 게임사용 정도의 차이는 t-test와 ANOVA로 분석하였고 사후검증으로 Scheffe test를 실시하였다. 대상자의 가족응집성, 가족적응성, 아버지와 의사소통, 어머니와 의사소통, 가족만족도, 게임사용간의 관계는 상관관계 분석을 이용하였고, 연구대상자의 게임사용에 영향을 미치는 변수를 확인하고, 설명력을 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과

1. 연구 대상자의 일반적 특성

본 연구 대상자의 일반적 특성을 분석한 결과 남성은 81.7%(768명), 여성은 18.3%(172명)로 여성보다 남성이 많았고, 연령은 16세 이상 19세 이하가 73.6%(692명)로 다수를 차지하였다. 종교는 42.1%(396명)가 기독교로 다수를 차지하였고 37.7%(354명)가 종교가 없다고 응답하였다. 동거형태로는 78.3%(736명)가 부모와 같이 살고 있으며 5.2%(49명)가 편부모와 동거하였으며 친척이 11.1%(104명)로 나타났다. 형제 수는 1명인 경우가 55.1%(518명)로 가장 많았고 2명 이상이 31.7%(298명)에 해당하였다. 부모가 맞벌이를 하는 경우가 58.1%(546명)였고 맞벌이를 하지 않는 경우는 35.6%(306명)으로 나타났다. 주중 게임시간은 하루 2시간 미만이라고 응답한 경우가 62.9%(577)로 가장 많았으며 4시간 이상인 경우는 6.8%(62명)에 해당하였다. 주말 게임시간은 2시간 미만이라고 응답한 경우가 43.0%(395명)로 가장 많았고 4시간 이상이라고 응답한 경우도 19.8%(182명)에 해당하였다<표 2>.

<표 2> 연구 대상자의 일반적 특성

(N=940)

특성	범주	n (%)
성별	남성	768(81.7)
	여성	172(18.3)
연령	13-<16	248(26.4)
	16-19	692(73.6)
종교	기독교	396(42.1)
	천주교	60(6.4)
	불교	69(7.3)
	없음	354(37.7)
	기타	42(4.5)
동거형태	부모	736(78.3)
	편부모	49(5.2)
	친척	104(11.1)
	기타	51(5.4)
형제수	0명	125(13.2)
	1명	518(55.1)
	2명이상	298(31.7)
부모 맞벌이	예	546(58.1)
	아니오	306(35.6)
주중 하루 게임시간	<2시간(a)	577(62.9)
	≤2시간, 4시간<(b)	278(30.3)
	≥4시간 (c)	62(6.8)
주말 하루 게임시간	<2시간(a)	395(43.0)
	≤2시간, 4시간<(b)	341(37.1)
	≥4시간 (c)	182(19.8)

2. 변인의 점수범위와 평균

각 변인들의 평균을 살펴보면 가족 응집성은 3.34점, 가족 적응성은 3.20점으로 나타났다. 아버지와의 의사소통은

평균 2.64점, 어머니와의 의사소통은 2.79점으로 나타났다. 가족 만족도는 3.33점, 게임사용정도는 2.10점으로 나타났다<표 3>.

<표 3> 변인의 점수범위와 평균

(N=940)

변 수	문항점수범위	M±SD
가족기능	가족응집성	1점 - 5점 3.34±0.76
	가족적응성	1점 - 5점 3.20±0.65
아버지와 의사소통	1점 - 4점	2.64±0.51
어머니와 의사소통	1점 - 4점	2.79±0.48
가족만족도	1점 - 5점	3.33±0.81
게임사용	1점 - 5점	2.10±0.70

3. 일반적 특성에 따른 게임사용 정도

게임사용에 유의한 영향을 미치는 인구학적 변인을 보면 성별은 남성이 2.17점인 반면 여성이 1.68점으로 나타나 여성에 비해 남성이 게임사용 정도가 유의하게 높았다 ($p<.001$). 연령에서는 13세 이상 16세 미만 청소년의 게임중독 정도가 1.89점인 반면 16세 이상 19세 이하 청소년은 2.17점으로 나타나 16세에서 19세의 대상자들의 게임사용 정도가 유의하게 높게 나타났다($p<.001$).

주중 하루 게임시간($p<.001$)과 주말 하루 게임시간($p<.001$)

은 과잉게임사용에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 집단 간 비교분석을 위해 Scheffe test를 실시하였다. 그 결과 주중 게임시간이 2시간 미만인 집단을 기준으로 했을 때 2시간에서 4시간인 집단과 4시간 이상인 집단은 2시간 미만인 집단에 비해 과잉 게임사용 정도가 유의하게 높게 나타났다. 주말게임시간에 따른 게임사용의 차이는 2시간미만을 기준으로 했을 때 2시간 이상 4시간 미만인 집단은 2시간 미만인 집단보다, 4시간 이상인 집단은 나머지 두 집단보다 게임사용 정도가 유의하게 높게 나타났다<표 4>.

<표 4> 일반적 특성에 따른 게임사용 정도

(N=940)						
특성	범주	n (%)	M±SD	t or F	p	Scheffe
성별	남성	768(81.7)	2.17±0.70	10.410	<.001	
	여성	172(18.3)	1.68±0.57			
연령	13-<16	248(26.4)	1.89±0.64	6.827	<.001	
	16-19	692(73.6)	2.17±0.71			
종교	기독교	396(42.1)	2.07±0.72	1.505	.199	
	천주교	60(6.4)	2.07±0.59			
	불교	69(7.3)	2.01±0.77			
	없음	354(37.7)	2.16±0.69			
	기타	42(4.5)	2.14±0.70			
동거형태	부모	736(78.3)	2.06±0.70	1.802	.126	
	편부모	49(5.2)	2.05±0.64			
	친척	104(11.1)	2.25±0.63			
	기타	51(5.4)	2.16±0.59			
형제수	0명	125(13.2)	2.14±0.73	.728	.483	
	1명	518(55.1)	2.11±0.72			
	2명이상	298(31.7)	2.07±0.66			
부모 맞벌이	예	546(58.1)	2.08±0.69	.530	.467	
	아니오	306(35.6)	2.12±0.72			
주중 하루 게임 시간	<2시간(a)	577(62.9)	1.93±0.65	66.229	<.001	a<b, c
	≤2시간, 4시간<(b)	278(30.3)	2.32±0.66			
	≥4시간 (c)	62(6.8)	2.59±0.78			
주말 하루 게임 시간	<2시간(a)	395(43.0)	1.86±0.66	96.104	<.001	a<b<c
	≤2시간, 4시간<(b)	341(37.1)	2.11±0.63			
	≥4시간 (c)	182(19.8)	2.54±0.69			

4. 변인 간 상관관계

청소년의 게임 사용과 관련 변인들 간의 상관관계를 분

석한 결과는 표 3과 같다. 가족응집성($r=-.15$, $p<.001$), 가족 적응성($r=-.09$, $p<.01$), 아버지와의 의사소통($r=-.19$, $p<.001$),

어머니와의 의사소통($r=-.23, p<.001$), 가족만족도($r=-.14, p<.001$)는 게임중독과 유의한 부의 상관이 있는 것으로 나타났다<표 5>.

5. 게임사용에 영향을 미치는 요인

청소년의 게임사용에 영향을 미치는 요인을 파악하기 위하여 회귀분석 전에 실시한 제 변수들 간의 상관계수가 .8미만($r=.135\sim.791$)으로 나타나 인구학적 변인을 포함한 모든 변인 즉, 성별, 연령, 종교, 형제 수, 부모 맞벌이, 주중 게임시간, 주말게임시간, 가족응집성, 가족기능성, 아버지

와 의사소통, 어머니와 의사소통, 가족만족도, 게임사용을 회귀분석에 이용하였다. 비연속형 변수인 성별, 주중게임시간, 주말게임시간은 더미 변수화 하였다. 성별은 남성을 기준으로, 주중게임시간과 주말게임시간은 2 시간미만을 기준으로 하였다.

다중 공선성 진단결과 공차한계(tolerance)의 범위가 .521-.918로서 0.1 이상이었고, 분산팽창인자(VIF)는 1.090-1.919로 기준치 10 이하로 나타나 다중 공선성의 문제가 없었다. 또한 잔차의 독립성을 검정하기 위한 Durbin-Watson 값을 구한결과 1.795로 검정통계량보다 크게 나타나 자기상관의 문제가 없는 것으로 나타났다.

<표 5> 변수간 상관관계

(N=940)						
변수	가족 응집성	가족 적응성	아버지와 의사소통	어머니와 의사소통	가족 만족도	게임사용
가족응집성	1.00					
가족적응성	.79**	1.00				
아버지와 의사소통	.51**	.42**	1.00			
어머니와 의사소통	.54**	.45**	.60**	1.00		
가족만족도	.69**	.57**	.58**	.56**	1.00	
게임사용	-.15**	-.09*	-.19**	-.23**	-.14**	1.00

* $p<.01$ ** $p<.001$

<표 6> 게임사용에 영향 미치는 요인

(N=940)			
변인	β	t	p
성별(여성) ¹⁾	-8.839	-5.696	<.001
아버지와 의사소통	-.032	-.315	.753
어머니와 의사소통	-.429	-5.904	<.001
주중하루게임시간 (≥ 4 시간) ²⁾	7.372	3.522	<.001
가족적응성	.214	2.036	.042
가족응집성	-.068	-.858	.391
주말하루게임시간 (≤ 2 시간, 4시간<) ³⁾	6.681	3.564	<.001
주말하루게임시간 (≥ 4 시간) ⁴⁾	6.551	3.123	.002
가족만족도	-.031	-.237	.813

$R^2 = .203, F=7.263, p=.000$

Reference group : 1) 성별-남성 2) 주중 하루 게임시간- 2 시간미만 3-4) 주말 하루 게임시간- 2 시간미만

청소년의 게임사용에 대한 유의한 예측요인은 성별($\beta = -8.839, p < .01$), 어머니와의 의사소통($\beta = -.429, p < .01$), 주중 하루 게임시간이 4시간 이상인 경우($\beta = 7.372, p < .01$), 가족 적응성($\beta = .214, p < .05$), 주말 하루 게임시간이 2시간 이상 4시간 미만인 경우($\beta = 6.681, p < .01$)와 주말 하루 게임시간이 4시간 이상인 경우($\beta = 6.551, p < .01$) 으로 나타났다. 이들 변인들은 게임사용을 20.3% 설명하였다<표 6>.

IV. 논의

가족은 청소년의 적응과 발달에 중요한 영향을 미친다. 본 연구는 가족 기능과 가족의사소통, 가족만족도 변인과 개인적인 요인들이 청소년의 게임사용에 어떠한 영향을 미치는지 규명하고자 시도되었다.

연구결과 인구학적 변인에서는 성별과 연령, 주중 하루 게임시간이 4시간 이상인 경우, 주말 하루 게임시간이 2시간 이상인 경우가 게임사용에 영향을 미치는 요인이었다. 본 연구 결과 남성은 여성보다 게임사용 정도가 높았으며 성별은 게임사용을 유의하게 설명하는 변인으로 규명되었다. 이는 남성의 경우 여성에 비해 게임중독의 위험비가 50% 더 높다고 보고한 연구결과(Lam 등, 2009)와 일치하며 남학생들은 인터넷을 이용하는 주요목적이 게임인 반면, 여학생은 영화 다운받기라고 보고한 결과(Xing-ce와 Guo, 2010)와도 일치한다. 연령을 16세 이상과 이하로 구분하여 분석하였을 때는 16세 이상인 경우 게임사용 정도가 유의하게 높았다. 이러한 결과는 초등학교에서 대학생까지 2,413명을 대상으로 인터넷 활용 내역을 조사한 결과 게임을 하는 비율이 초등학교 50.8%, 중학생 38.4%, 고등학교 33.8%, 대학생 19.4%로 나타나 게임을 즐기는 비율은 고학년보다는 저학년일수록 높다고 보고한 결과나(조성연과 방은령, 2002) 게임중독 비율이 초등학교 1.4%, 중학생 4.6%, 고등학교 3.6%라고 보고하여 중학생 시기에 게임 중독이 높다고 보고한 결과(조아미와 방희정, 2003)와는 차이가 있다. 한편 본 연구에서 연령은 회귀식에서는 게임사용을 설명하는 유의한 변인이 아니었다. 이에 연령과 게임사용간의 관계성과 어느 연령에서 게임사용이 가장 높은지에 대해서는 지속적 연구가 필요하다.

하루 2시간 이상 인터넷을 사용하는 경우 인터넷 중독이

될 수 있는 고 위험군이라고 보고한 선행 연구 결과를 기준으로(주세진, 2008) 본 연구에서는 주중과 주말의 하루 게임 사용 시간을 2시간을 기준으로 하여 질문하였다. 그 결과 주중과 주말의 하루 게임 시간은 대상자들의 게임사용을 설명하는데 있어 가장 높은 설명력을 보였다. 이는 일 연구에서(오원옥, 2002) 일주일동안 청소년들의 인터넷 사용시간이 10시간에서 20시간인 경우에 5시간 이하보다 중독수준이 더 높았고, 40시간 이상인 경우에 그 이하보다 중독수준이 높았다고 보고한 결과와 일치한다. 선행 연구에서는 부모가 맞벌이를 하는 경우(Kim, 2010), 가족과 같이 보내는 시간이 적은 경우(Chiu 등, 2004)에 게임 중독 위험이 높다고 함으로써 게임사용에 가족과 함께 보내는 시간의 중요성을 제시하고 있으나 다른 연구에서는 게임사용에 보내는 시간을 가족보다는 청소년의 개인적인 요인으로 접근하고 있다(Thomas와 Martin, 2010; Guan과 Subrahmanyam, 2009). 이에 청소년들이 게임을 얼마나 오래 하는가의 문제가 청소년의 개인적 요인인지 아니면 가족요인과 관련이 있는지는 추후 연구에서 더 규명할 필요가 있다고 생각된다.

본 연구에서 가족 응집성은 게임사용과 유의한 부의 상관성을 보였으나 회귀식에서는 유의하지 못한 것으로 나타났다. 이는 본 연구 대상자들의 게임사용에 대한 다른 변인들의 영향력에 비하여 가족 응집성의 영향력이 상대적으로 약하기 때문이라고 생각된다. 그럼에도 불구하고 가족 응집력은 청소년의 정체감과 자기 존중감에 긍정적인 영향을 미치는 요인이고(Farrel과 Barnes, 1993) 건강한 식습관을 형성하는 요인으로 제시되고 있다(Coll 등, 2010). 가족 적응성 또한 가족의 기능을 설명하는 주요 변인인데 본 연구에서 적응성은 게임사용과 유의한 부의 상관성을 보였으나 회귀식에서는 긍정적인 영향력을 미쳤다. 이는 본 연구 대상자의 게임 사용정도를 분석했을 때 ‘게임을 전혀 사용하지 않는다’로 응답한 대상자가 다수에 이르는 표본의 편중과 적응성 단독으로는 게임사용과 부적의 상관성을 가지나 다른 변수들과 조합으로 이루어질 때는 상대적 영향력의 변화 속에서 방향성이 바뀌는 점으로 생각해볼 수 있다. 그러나 가족 적응성은 청소년의 중독에 중요한 영향을 미치며(Tafa와 Baiocco, 2009) 청소년의 대인관계와 자아존중감에 직접적으로 영향을 미치는 요인으로 규명되어(채유경, 2004) 좀 더 일반화 할 수 있는 대상자를 표본으로 한 추후 연구를 통하여 적응성이 청소년의 게임사용에 미치는 영향

력을 규명할 것이 제언된다.

청소년기는 인지적, 사회적, 정서적 영역에서 변화가 유발되는 시기이므로 가족들의 의사결정에 청소년의 참여가 필요하고, 부모의 결정을 청소년이 이해할 수 있도록 해야 한다(Baumrind, 2005). 가족의사소통은 가족 간에 상호 경청하고 서로 존중하며 자기 의사를 표현하고 자신을 노출하며 상호 존중하면서 대화를 지속해가는 것을 의미한다(Olson, 2000). 장미경(2010)은 청소년의 게임중독에 영향을 미치는 요인규명에서 일반적인 게임사용 집단이 게임중독 위험 집단에 비하여 부모-자녀 의사소통이 개방적이었으며 수용적이고 일관성이 있었다고 보고하였다. 본 연구에서 아버지와 의 의사소통은 대상자들의 게임사용을 유의하게 설명하지 못한 반면 어머니와의 의사소통은 유의한 설명변수로 규명되었다. 즉, 어머니와 의사소통을 잘할수록 게임사용은 감소하였다. 이는 청소년들은 일반적으로 자신의 문제에 대해 아버지보다는 어머니와 편안하게 대화를 나눌 수 있다(Rosanti 등, 2007)는 견해나 고등학생 425명을 대상으로 한 연구에서 청소년 자녀들이 아버지보다는 어머니와 더 개방적인 의사소통을 한다는 보고(정연호 등, 2005)와 일치한다. 그러나 349명의 청소년 자녀를 둔 아버지와 어머니를 대상으로 조사한 연구(Day와 Padilla-Walker, 2009)에서 아버지의 참여는 청소년들의 알코올 사용이나 약물 사용을 감소시키는 반면 어머니의 참여는 청소년들의 사회적인 관계 형성을 증진시켰다는 결과와 남학생의 경우 아버지와 의 의사소통이 마리아나 사용을 예방하였고 어머니와의 의사소통은 흡연을 예방하는 것으로 나타났다는 연구결과(Luk 등, 2009)를 통해볼 때 국내에서 청소년들의 건강 행위에 미치는 아버지의 영향력을 좀 더 연구할 필요가 있다.

부모와 청소년 자녀간의 갈등은 청소년의 반사회적 행위와 정적인 상관성(Andrews 등, 2000)이 있고 청소년의 인터넷 중독 및 물질남용에 영향을 미치는 가족 요인 중 가장 영향력이 높은 요인은 부모-자녀간의 갈등(Yen 등, 2007)이라고 하였다. 본 연구에서 가족만족도는 게임중독을 설명하는 모델에는 포함되지 않았는데 이는 본 연구 대상자들이 남학생이 다수인 점과 가족만족보다는 또래집단으로부터 만족을 추구하는 청소년들의 특성에 기인한 것으로 생각된다.

Young(2009)은 청소년들은 게임을 통해서 힘에 대한 감각을 얻으므로 부모는 가족 의사결정 과정이나 가정사에

청소년 자녀를 참여시킴으로써 힘을 가지도록 도와야 한다고 하였다. 청소년들이 건강한 적응과 발달을 이루기 위해서는 적절한 가족 기능과 의사소통이 요구된다. 본 연구결과 게임중독 문제를 가진 청소년과 그 가족에 대한 전문적인 개입에 있어 가족 기능의 증진과 청소년과 부모가 적절한 의사소통을 할 수 있도록 하는 접근이 요구된다.

본 연구는 청소년들의 게임사용을 설명하는 요인들을 규명하기 위하여 시도되었으나 대상자 선정의 한계점과 남학생의 수가 상대적으로 많은 점, 게임사용 점수가 정규분포를 충족하지 못한 점은 본 연구 결과를 일반화시키기에 제한점이 따른다. 이에 추후연구에서는 남녀 성비를 고려한 대상자 선정과 인문계와 실업계 학교를 모두 포함할 것을 제언한다.

V. 결론

본 연구는 청소년 940명을 대상으로 청소년의 게임사용에 영향을 미치는 요인들을 규명하여 가족을 활용한 청소년의 게임사용 예방 프로그램을 개발하는데 기초자료를 제공하고자 시행되었다.

본 연구결과 청소년의 게임사용을 설명하는 변인은 성별과 어머니와의 의사소통, 가족 적응성, 주중 게임시간이 하루 4시간 이상인 경우, 주말 게임시간이 하루 2시간 이상인 경우로 나타났으며 이들 변인은 청소년의 게임사용을 20.3% 설명하였다. 성별에서는 여성보다 남성이, 주중 하루 게임시간이 4시간 이상인 경우와 주말 하루 게임 시간이 2시간 이상보다 많을수록 게임사용 정도가 높게 나타났다.

본 연구결과를 통해 볼 때 청소년들의 게임사용을 감소시키기 위해서는 어머니와의 의사소통을 증가시키고 가족 적응성을 높이며 주중과 주말에 청소년의 게임시간을 줄이도록 하는 방안이 요구된다. 또한 여학생에 비해 남학생의 경우, 연령이 16세 이상 19세 이하의 경우가 게임중독이 높으므로 남학생과 십대 후반 연령의 청소년들을 대상으로 한 전략 마련도 요구된다. 본 연구의 결과는 학교 보건교육의 장에서 청소년들의 게임사용을 감소시키기 위한 가족개입 전략을 마련하는 기초자료가 될 것이다.

참고문헌

- 고경애, 정민정. 가족기능과 부모-자녀 의사소통이 청소년의 자기효능감에 미치는 영향. *한국가족치료학회지* 2007;15(2):301-320.
- 김기리, 이선정, 신효식. 청소년의 인터넷 중독이 가족 의사소통에 미치는 영향. *한국가정교육학회지* 2008;20(4):187-203.
- 김영희, 안상미. 가족의 응집성과 적응성, 부모-자녀 간 의사소통, 가족갈등과 청소년의 우울 및 비행. *청소년학연구* 2008;15(2):1-31.
- 김윤희. 아동이 지각한 어머니의 의사소통 유형과 아동의 대인관계 성향과의 관계[석사학위논문]. 서울: 서울교육대학교, 1989.
- 권영길, 이영선. 청소년이 지각하는 부모-자녀 간 의사소통이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향. *한국컴퓨터게임학회 논문지* 2009;17:127-135.
- 김희숙, 최연희, 유성자. 고등학생의 자아정체성, 스트레스 및 인터넷 중독 정도와의 관계. *정신건강간호학회지* 2010;19(2):173-185.
- 남영옥, 이재모. 인터넷 중독 청소년의 정신건강과 보호요인. *인간발달연구* 2006;13:21-36.
- 변영인. 어머니의 촉진적 의사소통, 가족의 적응성 및 응집성과 청소년 자녀의 학업 성취와의 관계. *한국가족치료학회지* 2005;13(2):89-113.
- 오원옥. 중학교 청소년의 인터넷 사용실태 및 중독관련 요인. *모자보건학회지* 2002;9(1):33-49.
- 이형초. 인터넷 게임 중독의 진단 척도 개발과 인지행동치료효과[박사학위논문]. 서울: 고려대학교 대학원, 2001.
- 이형초, 안창일. 인터넷 게임중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과 검증. *한국심리학회지:건강* 2002;7:463-486.
- 장미경. 부모의 양육태도, 의사소통방식 및 우울과 부모가 지각한 청소년 자녀의 게임중독의 관계. *청소년학연구* 2010;17(4):47-66.
- 전귀연. 청소년이 지각한 가족응집성, 가족적응성 및 가족체계 [박사학위논문]. 대구: 경북대학교, 1994.
- 정연호, 류점숙, 신효식. 부모-청소년 자녀간의 의사소통과 가족의 응집성 및 적응성-전남지역 고등학생을 중심으로. *한국가정교육학회지* 2005;17(2):145-158.
- 정은영, 신혜원. 가족체계에 따른 부모-자녀간 의사소통과 또래 상호작용. *한국가족관계학회지* 2009;14(3):239-267.
- 정지영. 가족유연성과 응집력 평가척도(FACES IV)의 한국판 신뢰도 및 타당도에 관한 연구[석사학위논문]. 경기: 단국대학교 대학원, 2008.
- 조성연, 방은령. 청소년들의 인터넷 사용 실태 조사연구 1 : e-mail과 채팅 사용 실태를 중심으로. *청소년복지연구* 2002;4(2):101-123.
- 조아미, 방희정. 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. *청소년학연구* 2003;10(1):249-275.
- 주세진. 초등 청소년들의 인터넷 중독과 심리적 영향 요인. *정신간호학회지* 2008;17:46-54.
- 주애란, 박인혜. 중학생의 인터넷 게임 중독 예방을 위한 입과 위먼트 교육 프로그램의 효과. *아동간호학회 학술대회 논문집*. 조선대학교, 2006년 6월.
- 채유경. 청소년이 지각한 가족 응집성 및 적응성, 자아존중감과 대인관계간의 관계. *청소년상담연구* 2004;12(2):136-144.
- 통계청. <http://Kostat.go.kr/ensearchNew/search.jsp>. 2007.
- Andrews SA, Foster SL, Capaldi D, Hops H. Adolescents and family predictors of physical aggression, communication, and satisfaction in young adult couples: a prospective analysis. *Journal of Consulting and Clinical Psychology* 2000;68:195-208.
- Barnes HL, Olson DH. Parent-adolescent communication scale. In: Olson DH et al. *Family Inventories: Inventories Used in a National Survey of Families Across the Family Life Cycle*. St Paul: Family Social Science, University of Minnesota. 1982. pp.33-48.
- Baumrind D. Patterns of parental authority and adolescent autonomy. *New Directions for Child Adolescent Development* 2005;108:61-69.
- Chiu S, Lee J, Huang D. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology and Behavior* 2004;7:571-581.
- Coll KM, Powell S, Thobro P, Haas R. Family functioning and the development of trust and intimacy among adolescents in residential treatment. *Family Journal* 2010;18:255-262.
- Day RD, Padilla-Walker LM. Mother and father connectedness and involvement during early adolescence. *Journal of Family Psychology* 2009;23:900-904.
- Farrel MP, Barnes GM. Family systems and social support: a test of the effects of cohesion and adaptability on the functioning of parents and adolescents. *Journal of Marriage and the Family* 1993;55:113-132.
- Guan SA, Subrahmanyam K. Youth internet use: risks and opportunities. *Current Opinion Psychiatry* 2009;22:351-356.
- Kim KS. A prediction model for internet game addiction in adolescents: using a decision tree analysis. *Journal of Korean Academy of Nursing* 2010;40:378-388.
- Lam LT, Peng Z, Mai J, Jing J. Factors associated with internet addiction among adolescents. *CyberPsychology and Behavior* 2009;12:551-555.
- Nalwa K, Anand PA. Internet addiction in studies : a cause of concern. *CyberPsychology and Behavior* 2003;6:653-656.
- Leidy MS, Guerra NG, Toro RI. Positive parenting, family cohesion, and child social competence among immigrant Latino

- families. *Journal of Family Psychology* 2010;24:252-260.
- Luk JW, Farhat T, Iannotti JR, Simons-Morton BG. Parent-child communication and substance use among adolescents: Do father and mother communication play a different role for sons and daughters? *Addictive Behavior* 2009;35:426-431.
- Olson DH, Porter J, Lavee Y. FACES III: Family adaptability and cohesion and adaptability scales. In: Olson DH, McCubbin HJ, Barnes H, Larsen A, Muxen, M. Wilson M. editors. *Family Inventories*. St. Paul, MN: Family Social Science, 1985. pp.1-40.
- Olson DH, Wilson M. Family satisfaction. In: Olson DH, McCubbin HJ, Barnes H, Larsen A, Muxen, M. Wilson M. editors. *Family Inventories*. St. Paul, MN: Family social Science, University of Minnesota, 1985.
- Olson DH. Circumplex model of marital and family system. *Journal of Family Therapy* 2000;22:144-167.
- Rosanti R, Lafrate R, Scabini E. Parent-adolescent communication in foster, inter county adoptive, and biological Italian families: gender and generational differences. *International Journal of Psychology* 2007;42:36-45.
- Seo M, Kang HS, Yom YH. Internet addiction and interpersonal problems in Korean adolescents. *CIN: Computers, Informatics, Nursing* 2009;27:226-233.
- Tafa M, Baiocco R. Addictive behavior and family functioning during adolescents. *American Journal of Family Therapy* 2009;37:388-395.
- Thomas NJ, Martin H. Video-arcade game, computer game and Internet activities of Australian students: participation habits and prevalence of addiction. *Australian Journal of Psychology* 2010;62:59-66.
- Tsibidaki A, Tsampanli A. Adaptability and cohesion of Greek families: raising child with a severe disability on the island of Rhodes. *Journal of Family Studies* 2009;15:245-259.
- Widyanto L, McMurrin M. The psychiatric properties of the internet addiction test. *CyberPsychology and Behavior* 2004;7:443-450.
- Xing-ce XB, Guo, WW. The negative influence of internet to the current undergraduate: causes and countermeasures. *Education Technology and Computer Science*, Second International Workshop Report 2010. 341-344.
- Yen JY, Yen CF, Chen CC, Chen SH, Ko CH. Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *CyberPsychology and Behavior* 2007;10:323-339.
- Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy* 2009;37:355-372.