

부모의 양육태도, 부모-자녀 간 의사소통 방식이 온라인 게임에 대한 부모의 인식에 미치는 영향

김지연*, 도영임**

서울사이버대학교 상담심리학과*, KAIST 문화기술대학원**
jeeyeonkim@iscu.ac.kr, yydoh@kaist.ac.kr**

The Impact of Parental Style, Parent-Adolescent Communication on Parent's Perception Types of Online Game

Jee Yeon Kim*, Young Yim Doh**

Dept. of Counseling Psychology, Seoul Cyber University*
Graduate School of Culture Technology, KAIST**

요약

아동, 청소년들의 온라인 게임 이용과 관련된 여러 사회 문제들에 대해 효과적으로 예방, 개입하기 위해서는 핵심 이해 당사자인 부모의 온라인 게임 인식 및 이와 관련된 부모-자녀 관계의 속성을 이해할 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 아동, 청소년 자녀를 둔 부모를 대상으로 온라인 게임에 대한 인식을 조사하고, 부모가 지각한 부모의 양육태도와 자녀와의 의사소통 방식이 어떠한 영향을 미치는지를 탐색하였다. 이를 위해 온라인 설문조사를 실시하였으며, 총 485명의 자료가 분석되었다. 부모의 온라인 게임 인식 유형은 온라인 게임 인식 질문지를 사용하여 4유형으로 구분하였다. 각 유형별 특성을 비교한 결과, 성별 및 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 태도 및 반응에서 유형별 차이가 있었다. 또한 온라인 게임 인식 유형을 예측하는 변인을 알아보고자 다항 로지스틱 회귀분석을 실시한 결과, 어머니 집단에서, 그리고 통제적인 양육태도와 역기능적이지 않은 부모-자녀 간 의사소통 방식이 각 온라인 게임 인식 유형과 관련이 있었다. 본 연구는 부모 환경 및 부모-자녀 관계의 맥락에서 아동, 청소년의 게임 이용 문제를 고찰하고, 부모의 게임 인식에 영향을 미치는 부모-자녀 관련 변인을 탐색하였다는 의의가 있다.

ABSTRACT

This study attempts to investigate the parent's perception types of online game and their related factors. The data was collected through the online survey from 485 parents. As a result, the parent's perception types of online game were classified as 4 types. Each perception type shows differences in an attitude and reaction to online game and gender. Next, this study employed a multinomial logistic regression model to examine variables influencing the parent's perception types of online game. The result shows that parent's gender, controlling parental style, and problematic communication have statistically significant effects on the parent's perception types of online game. This study holds its significance in considering the game use of children in the context of parent-child relationship by exploring the parent's perception of online game and its influencing variables.

Keywords : Online game(온라인 게임), Parental style(부모의 양육태도), Communication(의사소통방식)

Received: Sep. 10. 2015 Revised: Oct. 23. 2015
Accepted: Dec. 17. 2015
Corresponding Author: Jee Yeon kim(Seoul Cyber University)
E-mail: jeeyeonkim@iscu.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. 서론

그동안 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용과 관련된 사회 문제들은 주로 게임의 유해성을 중심으로 논의하거나[1], 자아존중감 또는 충동성과 같은 개인 내적인 심리적 문제들과 관련하여 논의해왔다[2,3]. 그러나 최근 들어, 이 문제를 좀 더 포괄적으로 깊이 이해하기 위해 아동, 청소년과 그들을 둘러싼 발달 맥락을 함께 고려하는 사회문화적, 생태학적 관점에서의 전환이 요구되고 있다[4].

특히, 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용과 섀다운 제와 같은 법제도적 규제가 주요 사회적 논점으로 부각되면서, 법제도의 실질적 수혜자이자 아동, 청소년들의 보호자인 부모의 역할과 책임이 강조되고 있다.

부모는 일차적인 사회적 환경이자 발달 맥락으로써 아동, 청소년들에게 매우 큰 영향을 미친다[5]. 또한 대부분의 아동, 청소년들이 주로 집에서 컴퓨터와 인터넷을 사용하기 때문에[6], 온라인 게임에 대한 부모의 인식과 이와 관련된 부모-자녀 관계는 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 있어 매우 중요한 역할을 한다[7,8,9].

부모는 자녀에게 디지털 미디어 환경과 경험을 제공할 뿐만 아니라, 자녀들이 디지털 콘텐츠들에 어떻게 반응하고 대처하는 지에도 영향을 미친다[10]. 즉 부모가 온라인 게임과 같은 디지털 미디어를 긍정적으로, 그리고 가치 있게 인식할 경우, 자녀의 디지털 미디어 이용을 촉진할 것이고, 반대의 경우, 자녀의 이용을 제한할 것이다.

또한 부모가 온라인 게임을 어떻게 인식, 평가하는지는 게임과 관련된 부모-자녀 갈등뿐만 아니라, 자녀의 게임 과몰입을 효과적으로 예방하고, 건강하고 안전하게 게임을 이용할 수 있도록 개입하는 부모의 중재 행동에도 큰 영향을 미친다[11,12].

한편, 부모의 특성 및 부모-자녀 관계 요인들이 온라인 게임에 대한 부모의 인식 또는 평가에 영향을 미친다는 주장들이 있다[4,13]. 이러한 연구들에 따르면, 부모가 온라인 게임에 대해 가지는 인식은 온라인 게임 자체에 대한 인식이기보다는 온라인 게임에 대한

인식과 더불어, 부모-자녀 관계에 대한 인식, 청소년 자율성에 대한 사고방식, 게임과 관련된 문제의 책임 주체에 대한 인식 등이 복합적으로 작용하여 구성된다.

그러나 온라인 게임에 대한 부모의 인식에 구체적으로 어떤 요인들이 영향을 미치는지를 실제 자료를 통해 분석한 연구는 거의 없다. 부모의 연령, 성별, 학력수준과 같은 인구통계적인 특성에 따른 부모의 온라인 게임 인식을 조사한 연구들이 일부 있지만[13], 부모의 양육태도 및 부모-자녀 간 의사소통 방식과 같은 오프라인에서의 부모-자녀 관계 요인의 영향을 탐색한 연구는 찾아보기 힘든 것이 사실이다.

아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 인식과 이에 영향을 주는 부모의 특성 및 부모-자녀 관계 요인을 탐색하는 것은 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용 문제 및 환경적 맥락을 이해하는데 필수적인 과정이다[14]. 뿐만 아니라, 아동, 청소년들이 건강하게 온라인 게임을 이용할 수 있도록 가정 내에서 지도하고 개입할 때, 또는 게임과 관련된 부모-자녀 갈등을 효과적으로 해소하고자 할 때, 구체적으로 고려해야 할 지점이 무엇인지를 확인하는데도 필요한 과정이다.

이에 본 연구에서는 아동, 청소년을 자녀로 둔 부모를 대상으로, 온라인 게임에 대해 어떠한 인식을 가지고 있는지를 확인하고, 이러한 인식에 부모가 지각한 양육태도와 자녀와의 의사소통 방식이 어떠한 영향을 미치는지를 탐색하고자 한다. 본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 온라인 게임에 대한 부모들의 인식 유형과 그 특징은 무엇인가?

연구문제 2. 부모의 양육태도와 부모-자녀 간 의사소통 방식은 부모의 온라인 게임 인식에 어떠한 영향을 미치는가?

1.1 부모의 게임 인식

최근 들어 아동, 청소년들의 게임 이용 및 이와 관련된 사회적 문제들을 이해하는 새로운 관점에서, 온라인 게임에 대한 다양한 인식을 확인하거나, 게임 사용자와 부모, 학교, 게임회사, 정책입안자 등 서로

다른 이해당사자들 간의 게임에 대한 인식의 차이를 고려해야 할 필요성이 대두되고 있다[15,16].

기존에 국내에서 이루어진 게임에 대한 인식이나 태도를 탐색한 연구들은 긍정-부정의 일차원적인 기준으로 게임에 대한 인식이나 태도를 평가한 것이 대부분이었다. 그러나 최근 국내에서 수행된 연구에 따르면, 게임에 대한 인식은 단순히 긍정-부정으로 평가될 수 없으며, 여러 심리적 차원들이 영향을 미쳐 복잡적으로 구성된다는 것이 밝혀졌다[4,13]. 김지연과 도영임(2012)의 연구에서는 자녀들의 게임 이용 및 규제에 대한 부모들의 인식을 온라인 초점그룹인터뷰를 통해 조사하였다. 그 결과, 자녀들의 온라인 게임 이용에 대한 부모들의 인식은 8가지 유형인 현실 적용론, 인지 부재론, 합리적 대처론, 유해 매체론, 가정 책임론, 기업 책임론, 개인 선택론, 공동체 책임론으로 세분화되었다. 그리고 각 유형은 게임의 유해성과 유익성에 대한 인식, 부모-자녀 관계에 대한 인식, 청소년 자율성에 대한 사고방식, 삶의 통제 소재에 대한 인식 등에서 서로 다른 특성을 가지고 있었다. 또한 각 유형에 따라 게임 셋다운제와 같은 법제도적인 규제에 대한 찬반 입장과 아동, 청소년들의 게임 이용에 대한 대처 방식의 인식이 서로 다른 것으로 나타났다. 이러한 분석 결과를 종합하여, 저자들은 자녀들의 게임 이용에 대해 각 유형이 가지고 있는 인식의 차원이 다르기 때문에 각 유형 간에 의사소통이나 게임 규제 정책에 대한 합의가 이루어지기 힘들 것이라고 예측하였다[4].

또 다른 연구에서는 중학생 이상 청소년 및 성인들을 대상으로 하여 온라인 게임에 대한 인식 유형을 조사하였다. 그 결과, 게임에 대한 인식 유형은 '게임은 공부의 방해물', '게임은 게임일 뿐', '게임은 인생의 오점', '게임은 막연하게 나쁜 것'의 4개 유형으로 구분되었다. 또한 각 유형은 성별, 연령 등의 인구통계적인 변인뿐만 아니라 게임 셋다운제에 대한 의견 등에서 서로 다른 특성을 가지고 있었다[13].

부모의 게임 인식 및 태도에 대한 국외의 연구를 살펴보면, 부모들은 게임의 긍정적 영향과 부정적 영향, 모두를 인식하고 있는 것으로 확인되었다[17]. 부

모들은 게임의 긍정적이고 교육적인 효과에 대해서 인식하고 있는 동시에, 자녀들의 게임 이용과 다른 일상 생활 간의 불균형, 폭력성, 선정성과 같은 게임 콘텐츠의 부정적인 내용과 잠재적인 위험 효과, 그리고 부모 자신의 대처 방식과 전략에 대해 우려하고 있었다[18].

한편, 자녀의 인터넷 및 게임 이용 활동을 부모가 잘 알지 못하는 것과 게임에 대한 부모의 잘못된 인식과 대처가 일으키는 문제들을 지적하는 연구들도 수행되었다. 미국의 10대 자녀와 그 부모들을 대상으로 한 연구에 따르면, 부모들은 자녀들이 유해한 콘텐츠에 어느 정도로 노출되어 있는지를 잘 알지 못하는 것으로 밝혀졌다. 이 연구에서, 부모들은 자녀들이 폭력적이고 선정적인 콘텐츠에 우연히 노출되는 정도와 자녀들이 의도적으로 그러한 콘텐츠를 찾아보는 정도, 모두를 과소평가하고 있었다[19].

또한 부모가 게임의 유해성에 대해 잘못된 인식을 가지고 있어서, 자녀가 아닌 부모 자신이 게임과 관련된 부모-자녀 갈등의 원인이 된 사례를 분석한 연구도 있다[20]. 이 연구에서 사례 아동은 학교에서 따돌림을 당하고 등교를 거부한 상태였다. 이러한 상황에서 게임 세계는 사례 아동에게 있어 따돌림을 당할 위험 없이 안전하게 친구를 사귄 수 있는 대안적인 공간으로 기능하고 있었다. 그러나 부모는 자녀가 처해있는 학교생활과 또래 관계의 심리적 맥락을 이해하지 못한 채, 게임 시간에만 초점을 맞추어 문제 행동으로 인식하고 있었다.

비록 게임을 대상으로 한 연구는 아니지만, 국내에서 이루어진 청소년들의 인터넷 중독 과정 경험에 대한 연구에서도 유사한 현상이 발견되었다[11]. 부모들은 청소년 자녀가 어떠한 욕구로 인터넷에 빠져드는지 이해하지 못한 채 자녀와 인터넷을 비난하였다. 이러한 부모와의 부정적 경험은 자녀들의 불안과 분노, 공허함을 불러일으켰고, 이를 해소하기 위해 자녀들은 다시 인터넷에 몰입하는 악순환이 반복되고 있었다.

이렇듯 최근 연구들에 따르면, 아동, 청소년의 게임 문제와 이와 관련된 갈등을 이해하기 위해서는 게임의 속성이나 아동, 청소년의 심리적, 행동적 측면과 더불어, 게임 활동을 바라보는 부모의 인식이나 이에 대한

부모-자녀의 세대 차를 이해하는 것이 매우 중요하다.

1.2 부모의 양육태도와 자녀와의 의사소통 방식이 부모의 온라인 게임 인식에 미치는 영향

부모의 양육태도 및 부모-자녀 간 관계 변인들이 게임 과몰입과 같은 아동, 청소년 자녀의 문제적 게임 이용에 어떠한 영향을 미치는지를 탐색한 연구들은 다수 있다[14,21,22]. 그러나 부모 관련 변인이나 부모-자녀 간 관계 변인들이 부모의 게임 인식에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 연구들은 매우 부족한 것이 사실이다.

장미경(2010)은 부모가 지각한 청소년 자녀의 게임 중독과 부모의 양육태도, 부모-자녀 간 의사소통방식, 그리고 부모의 우울이 어떠한 관련성이 있는지를 조사하였다. 그 결과, 자녀를 게임중독 위험군이라고 지각한 부모의 경우, 일반집단에 비해 모순불일치 양육태도가 높게 나타난 반면, 일반집단은 애정적 양육태도가 높게 나타났다. 부모-자녀 간 의사소통방식에서도 차이가 있었는데, 자녀를 게임중독 위험군으로 지각한 집단에 비해 일반집단의 부모-자녀 간 의사소통방식이 개방적인 것으로 나타났다. 또한 애정적 양육태도와 모순불일치 양육태도가 부모가 지각한 청소년 자녀의 게임중독을 예측하는 변인인 것으로 확인되었다[21].

한편, 부모의 게임 인식에 영향을 미치는 요인들에 대한 연구는 아니지만, 부모의 게임 인식이 반영되어 나타나게 되는 부모의 중재 행동에 영향을 미치는 요인들에 대한 연구들은 다수 이루어졌다. 자녀들의 게임 이용에 대해 부모가 사용하는 중재 행동과 사용 정도에는 부모와 자녀의 인구통계적인 특성, 부모의 양육 방식, 그리고 가족 응집력 변인 등이 영향을 미치는 것으로 확인되었다[7]. 그 예로, 네덜란드에서 수행된 연구에 따르면, 아버지에게 비해 어머니 집단에서, 그리고 자녀의 연령이 어릴수록 적극적 중재 행동(active mediation)이나 제한적 중재 행동(restrictive mediation)이 더 많이 나타나는 것으로 밝혀졌다[17]. 스웨덴에서 수행된 연구에서도 유사한 결과가 나타났는데, 어머니 집단이 제한적 중재 행동을 더 많이 보

였고, 자녀가 남성일 경우, 그리고 자녀의 연령이 낮을 경우, 부모는 자녀들의 게임 행동을 좀 더 통제하는 것으로 확인되었다[23]. 우리나라에서 수행된 연구에서는 자녀의 연령이 낮을수록, 그리고 어머니의 학력이 높을수록 공동놀이 중재 행동이 증가하는 것으로 나타났고, 공동놀이 중재행동과 제한·설명적 중재 행동, 모두와 가장 관련이 높은 변인은 부모의 자녀 생활 관여 정도였다[12].

또 다른 연구에서는 인터넷 양육태도라는 개념을 사용하여, 자녀의 인터넷 활동에 대한 부모의 양육태도와 그 특성, 그리고 자녀의 인터넷 이용 활동과의 관계에 대해 탐색하였다[24]. 그 결과, 부모의 인터넷 양육태도는 부모의 성별, 연령, 학력과 관련이 있었으며, 부모 자신의 인터넷 사용 정도와 인터넷에 대한 태도 및 인터넷 경험과도 관련이 있는 것으로 나타났다.

2. 방 법

2.1 연구 참여자

부모가 지각한 부모의 양육태도와 부모-자녀 간 의사소통방식이 부모의 온라인 게임 인식에 미치는 영향을 탐색하기 위해 초, 중, 고등학생 자녀를 둔 부모를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 국내의 S 사이버대학교 홈페이지 내의 온라인 설문조사 게시판에 연구 목적과 내용을 공지한 뒤, 참여의사가 있는 사람들을 대상으로 설문을 진행하였다.¹⁾ 불성실하게 응답하였거나 중요 문항에 대한 결측치가 있는 자료를 제외하고 총 485명의 자료가 분석되었다.

연구 참여자들의 평균연령은 41.13세($SD=6.18$)였으며, 여성이 375명(77.3%), 남성이 110명(22.7%)이었다. 연구 참여자의 거주 지역은 경기도

1) S 사이버대학교 홈페이지 이용자는 주당 1500명 이상이며, 전국적으로 분포되어있다. 또한 자녀를 둔 부모의 비율이 높고, 사이버대학교에 재학하기 때문에 온라인 공간에 대한 이해도를 갖춘 집단이라 할 수 있다. 따라서 본 연구의 연구 참여자로 적절하다고 판단하였기에, S 사이버대학교 홈페이지를 통해 자료를 수집하였다.

154명(31.8%), 서울시 125명(25.8%), 인천시 34명(7.0%) 등으로 경기도 거주자가 가장 많았으며, 직업분포는 전업주부가 140명(28.9%)으로 가장 높았고, 다음으로 자유/전문직 105명(21.6%)과 사무/기술직 81명(16.7%)의 순이었다. 온라인 게임 경험이 있는 연구 참여자가 168명(34.6%), 온라인 게임 경험이 없는 연구 참여자가 317명(65.4%)이었다.

자녀의 학년을 알아본 결과, 초등학교생이 249명(51.3%)으로 가장 많았고, 다음으로 중학생 178명(36.7%), 고등학교생 58명(12.0%) 순이었다.

[Table 1] Distribution of gender & age of the survey participants (N = 485)

Age of participants	Gender		Total
	Male	Female	
20s	5(1.0%)	7(1.4%)	12(2.5%)
30s	39(8.0%)	134(27.6%)	173(35.7%)
40s	45(9.3%)	206(42.5%)	251(51.8%)
50s	21(4.3%)	28(5.8%)	49(10.1%)
Total	110(22.7%)	375(77.3%)	485(100%)

2.2 측정도구

2.2.1 온라인 게임 인식 질문지와 온라인 게임 인식 유형별 특성 문항

온라인 게임에 대한 인식 유형을 측정하기 위해 김지연, 김도환, 이장주, 모상현, 장근영(2013)의 연구에서 사용된 온라인 게임 인식 질문지[13]를 사용하였다. 이 질문지는 총 50문항으로 구성되어있으며, 온라인 게임에 대한 인식을 4개의 유형으로 구분한다. 1유형은 ‘게임은 공부의 방해물’이다. 이 유형은 온라인 게임에 대한 인식을 게임으로 인한 부정적 결과, 즉 학업 실패나 장애를 중심으로 구성한다. 이 유형은 아동, 청소년들이 게임을 이용하는 것을 무조건 막아야 한다고 생각하지는 않지만, 적어도 중, 고등학교 시기에는 게임 이용을 제한해야한다고 인식한다. 2유형은 ‘게임은 게임(놀이의 대상)일 뿐’이다. 이 유형은 게임의 좋고 나쁨은 개인, 또는 상황에 따라 달라질 수 있으며, 게임을 하던, 하지 않던, 또는 어떠한 게임을 하

던 그것은 모두 개인의 선택의 문제라고 여긴다. 따라서 이 유형은 법제도적인 게임 규제에 대해 반대하며, 이러한 규제가 게임 사용자들의 자정 능력과 자기 조절 능력을 저하시킨다고 인식한다. 3유형은 ‘게임은 인생의 오점(중독의 대상)’이다. 이들은 게임을 중독의 대상으로 보며, 게임 자체에 중독 요소가 강하게 내재되어있다고 생각한다. 따라서 이 유형은 아동, 청소년들에게 게임 자체를 차단해야 한다고 인식한다. 4유형은 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’이다. 이 유형은 온라인 게임에 대해 잘 알지 못하며, 게임 인식에 있어 타인 동조적인 특성을 보인다. 이 유형은 언론이나 주위 사람들을 통해 게임 자체의 중독성은 인식하지만 스스로 게임에 대한 인식을 구성하지 못하고, 언론에서 소개되는 다양한 의견들을 쉽게 수용한다.

본 질문에 대한 응답은 온라인 게임에 대해 평소 자신이 가지고 있는 생각이나 행동을 기준으로 각 문항의 내용에 얼마나 동의하는지를 7점 척도(1: 전혀 동의하지 않는다 ~ 7: 매우 동의한다)로 측정하였다. 유형별 문항의 신뢰도 분석결과, 1유형의 Cronbach's α 는 .790, 2유형은 .814, 3유형은 .786, 4유형은 .836이었다.

또한 온라인 게임 인식 유형별 특성을 탐색하기 위해 자녀가 온라인 게임을 이용하는 것에 대한 부모의 태도를 부정-긍정 차원에서 5점 Likert 척도로 측정하였고, 자녀의 게임 이용에 대한 부모의 반응을 게임 이용에 대한 제재-권장의 차원에서 5점 Likert 척도로 조사하였다.

2.2.2 부모의 양육태도

부모가 지각한 자신의 양육태도를 측정하기 위해 Schaefer(1961)의 MBRI(Maternal Behavior Research Instrument)를 수정, 보완한 박두미(2004)의 양육태도 질문지를 사용하였다[25]. 이 질문지는 양육태도의 하위 요인인 애정적 태도, 거부적 태도, 자율적 태도, 통제적 태도로 구성된다. 각 하위요인은 12개의 문항으로 구성되어있으며, 5점 Likert 형식으로 측정된다. 본 연구에서는 4개 하위요인 중 선행연구[4]를 통해 자녀들의 게임 이용에

대한 인식과 관련이 높을 것으로 예상된 자율적 태도와 통제적 태도 요인만 측정하였고, 각 요인별로 6개 문항씩, 총 12개 문항만 선별하여 사용하였다. 본 연구에서의 자율적 태도의 Cronbach's α 는 .659이었고, 통제적 태도의 Cronbach's α 는 .719였다.

2.2.3 부모-자녀의 의사소통 방식

부모-자녀 간의 의사소통 방식에 대한 지각을 평가하는 척도로서 장미경(2010)의 연구에서 사용된 PACI (Parent-Adolescent Communication Inventory) (Barnes & Olson, 1982) 중 부모용 질문지[21]를 사용하였다. 이 척도는 개방적 의사소통 10문항과 역기능적 의사소통 10문항, 총 20문항으로 구성되어있으며, 5점 Likert 형식으로 측정된다. 본 연구에서의 개방적 의사소통의 Cronbach's α 는 .846이었고, 역기능적 의사소통의 Cronbach's α 는 .667이었다.

2.3 자료분석

첫 번째 연구문제인 온라인 게임에 대한 부모들의 인식 유형 및 그 특성을 알아보기 위해, 온라인 게임 인식 질문지를 적용하여 부모들의 온라인 게임 인식 유형을 구분하였다. 그 후 성별, 연령 및 자녀가 온라인 게임을 이용하는 것에 대한 부모의 태도와 반응에서 온라인 게임 인식 유형 간 차이를 카이 제곱 검증 및 일원배치 분산분석을 통해 분석하였다.

두 번째 연구문제인 부모의 온라인 게임 인식 유형에 대한 부모의 양육태도와 부모-자녀 간 의사소통 방식의 영향을 알아보기 위해 부모의 양육태도, 부모-자녀 간 의사소통 방식, 부모의 성별과 연령, 자녀의 학년을 독립변인으로 설정하고, 부모의 온라인 게임 인식 유형을 종속변인으로 하여 다항 로지스틱 회귀 분석(Multinomial Logistic Regression)을 실시하였다. 결과 분석은 SPSS 21.0 프로그램을 이용하였다.

3. 결 과

3.1 온라인 게임에 대한 부모의 인식 유형과 특징

온라인 게임에 대한 부모들의 인식을 알아보기 위해, 온라인 게임 인식 질문지를 통해 부모들의 온라인 게임 인식 유형을 구분하였다. 그 결과, 2유형 '게임은 게임(놀이의 대상)일 뿐'이 150명(30.9%)으로 가장 높은 비율로 나타났고, 3유형 '게임은 인생의 오점(중독의 대상)'이 129명(26.6%), 1유형 '게임은 공부의 방해물'이 115명(23.7%), 마지막으로 4유형인 '게임은 막연하게 나쁜 것'이 91명(18.8%)으로 가장 낮은 비율로 나타났다.

해당 질문지를 이용하여 수도권에 거주하는 중학생 이상 청소년 및 성인 1000명을 조사한 선행연구 결과 [13]와 비교하였을 때, 부모만을 대상으로 한 본 연구에서는 [Table 2]에서와 같이 2유형 '게임은 게임(놀이의 대상)일 뿐'의 비율이 다소 낮아지고, 1유형 '게임은 공부의 방해물'의 비율이 다소 높게 나타났다. 이러한 결과는 부모들의 경우, 자녀의 학업과 관련지어 온라인 게임에 대한 인식을 형성하는 경향성이 있는 것으로 해석하였다.²⁾

[Table 2] Distribution of the perception types of online game (N = 485)

Type	This study	Previous study
Type1	115(23.7%)	183(18.3%)
Type2	150(30.9%)	436(43.6%)
Type3	129(26.6%)	233(23.3%)
Type4	91(18.8%)	148(14.8%)
Total	485(100%)	1000(100%)

성별에 따른 온라인 게임 인식 유형의 분포를 확인 해본 결과, 남성의 경우 2유형 '게임은 게임일 뿐'의 비율이 높았고, 여성은 3유형 '게임은 인생의 오점'의 비율이 다소 높았다 [$\chi^2 = 14.439, p < .01$].

2) 본 연구 결과와 비교한 선행연구 결과는 김지연 외 (2013). '온라인 게임에 대한 인식 유형과 그 특성에 대한 연구', 한국게임학회 논문지, Vol. 13, No. 4, pp. 91-104에서 발췌하였다.

- 연구 수행 연도 : 2012년 5월
- 연구대상 : 수도권 거주 중학생 이상 청소년 및 성인 남녀 각 500명씩, 총 1000명, 평균연령 34.80세(SD=13.08)

[Table 3] Crosstab of the perception types of online game by gender (N = 485)

Type	Gender		Total
	Male	Female	
Type1	21(19.1%)	94(25.1%)	115(23.7%)
Type2	50(45.5%)	100(26.7%)	150(30.9%)
Type3	21(19.1%)	108(28.8%)	129(26.6%)
Type4	18(16.4%)	73(19.5%)	91(18.8%)
Total	110(100%)	375(100%)	485(100%)

연령집단에 따른 온라인 게임 인식 유형의 분포를 확인해본 결과, 20대와 50대에서 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’의 비율이 비교적 높았고, 40대는 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’의 비율이, 30대에서는 3유형인 ‘게임은 인생의 오점’의 비율이 다소 높았다. 그러나 이는 통계적으로 유의미한 차이는 아닌 것으로 확인되었다($\chi^2 = 4.101, p > .05$).

[Table 4] Crosstab of the perception types of online game by age (N = 485)

Type	Age				Total
	20s	30s	40s	over 50s	
Type1	3 (25.0%)	39 (22.5%)	63 (25.1%)	10 (20.4%)	115 (23.7%)
Type2	5 (41.7%)	49 (28.3%)	77 (30.7%)	19 (38.8%)	150 (30.9%)
Type3	3 (25.0%)	51 (29.5%)	64 (25.5%)	11 (22.4%)	129 (26.6%)
Type4	1 (8.3%)	34 (19.7%)	47 (18.7%)	9 (18.4%)	91 (18.8%)
Total	12 (100%)	173 (100%)	251 (100%)	49 (100%)	485 (100%)

부모의 온라인 게임 인식 유형 별로 실제 자녀의 게임 이용에 대해 어떠한 태도를 가지고 있는지를 부정-긍정의 차원에서 5점 Likert 척도로 측정된 결과, 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’ 유형이 2.69점($SD=.88$)으로 다른 유형에 비해 자녀의 게임 이용에 대해 비교적 긍정적인 태도를 가지고 있었고, 3유형 ‘게임은 인생의 오점’ 유형은 1.93점($SD=.66$)으로 자녀의 게임 이용에 대해 가장 부정적인 태도를 가지고 있었다($p < .001$).

자녀의 게임 이용에 대한 반응에서는, 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’이 2.29점($SD=.51$)으로 다른 유형에 비해 자녀의 게임 이용을 권장하는 경향성이 높은 것으로 나타났고, 3유형 ‘게임은 인생의 오점’ 유형은 1.95점($SD=.47$)으로 자녀의 게임 이용을 제재하는 경향성이 다소 높은 것으로 나타났다($p < .01$).

[Table 5] Results of ANOVA

	perception types of online game				F	sig.
	Type1	Type2	Type3	Type4		
attitude toward game	2.21 (.73)	2.69 (.88)	1.93 (.66)	2.14 (.69)	12.50***	.000
reaction to children's gaming	2.09 (.57)	2.29 (.51)	1.95 (.47)	2.14 (.45)	5.08**	.002

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

3.2 부모의 양육태도와 부모-자녀 간 의사소통 방식이 부모의 온라인 게임 인식 유형에 미치는 영향

부모의 온라인 게임 인식 유형에 대한 부모의 양육태도와 부모-자녀 간 의사소통 방식, 그리고 부모와 자녀의 인구통계적인 특성(부모의 성별과 연령, 자녀의 학년)의 영향력을 알아보기 위해 다항 로지스틱 회귀분석을 실시하였다.

우선 다항 로지스틱 회귀모형의 적합도 평가 결과를 살펴보면, 기저모형과 분석모형 간 -2Log 우도의 차이값에 대한 카이 자승값은 58.749($p < .001$)로, 분석모형의 적합도는 통계적으로 유의하게 높은 것으로 평가되었다.

다음으로 다항 로지스틱 회귀분석을 통해 종속변수에 대한 독립변수들의 종합효과를 검증하는 우도비검정 결과가 [Table 6]에 제시되어 있다. 먼저, 부모의 인구통계적 특성 중 연령은 온라인 게임 인식 유형에 유의한 영향을 주지 못하는 것으로 나타났다. 반면, 부모의 성별은 유의한 영향이 있는 것으로 확인되었다($p < .01$). 또한 자녀의 연령을 대신하여, 초등학생, 중학생, 고등학생으로 구분된 자녀의 학년은 부모

의 온라인 게임 인식 유형에 통계적으로 유의한 영향을 주지는 못하는 것으로 나타났다.

부모-자녀 관계 특성 중 부모의 양육태도에서는 통계적 양육태도만이 영향력이 있는 것으로 나타났다($p < .001$), 부모-자녀 간 의사소통 방식에서는 역기능적 의사소통 방식이 부모의 온라인 게임 인식 유형에 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인되었다($p < .01$).

[Table 6] Results of Likelihood Ratio Tests

Effect	-2 Log Likelihood of Reduced Model	Chi-square	df	sig.
Intercept	1053.296	.000	0	
Maternal Behavior : control	1074.872	21.576	3	.000
Maternal Behavior : autonomy	1059.286	5.990	3	.112
communication : open	1054.481	1.186	3	.756
communication : problem	1066.504	13.209	3	.004
parents' age	1055.998	2.702	3	.440
parents' gender	1068.509	15.213	3	.002
children's school	1059.607	6.311	6	.389

마지막으로 각각의 온라인 게임 인식 유형을 준거 집단으로 설정하여, 부모의 온라인 게임 인식 유형에 대한 독립변인의 효과를 분석하였다[Appendix 1]. 우선 온라인 게임에 대한 부모의 인식 유형과 특성 분석(결과 1)에서 다른 유형에 비해 자녀의 온라인 게임 이용에 대해 긍정적인 태도와 반응을 보인 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’을 준거집단으로 설정하여 분석하였다. 그 결과, 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’과 비교하였을 때, 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’, 3유형 ‘게임은 인생의 오점’, 그리고 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’의 온라인 게임 인식 유형을 갖게 되는데 있어, 부모의 성별이 부(-)의 영향을, 그리고 양육태도 중 통제적 양육태도가 정(+)의 영향을, 부모-자녀 간 의사소통 방식에서 역기능적 의사소통이 부(-)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다.

즉, 부모 중 여성, 즉 어머니 집단이, 그리고 통제적 양육태도를 보이며, 부모-자녀 간 의사소통 방식이

역기능적이지 않은 집단이 2유형 ‘게임은 게임일 뿐’보다는 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’, 3유형 ‘게임은 인생의 오점’, 그리고 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’의 온라인 게임 인식 유형을 가지는 경향성이 높다는 것을 의미한다.

다음으로 3유형 ‘게임은 인생의 오점’을 준거집단으로 설정하여 분석한 결과, 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’과 비교하였을 때는 각각의 독립변인에서 통계적으로 유의한 차이가 발견되지 않았다. 그러나 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’과 비교하였을 때, 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’에는 자녀의 학년이 부(-)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 자녀의 학년 변수는 초등학교생이 1, 중학생이 2, 고등학교생이 3으로 코딩되었으나 SPSS 프로그램에서는 높은 값을 기준값으로 하는 더미코딩을 하므로, 자녀의 학년이 부(-)의 영향을 미친다는 것은 결국 자녀의 학년이 높을수록 3유형 ‘게임은 인생의 오점’보다 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’의 온라인 게임 인식 유형을 가지는 경향성이 높다는 것을 의미한다.

마지막으로 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’을 준거집단으로 하여 분석한 결과, 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’에는 부모의 양육태도 중 자율적 태도가 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 부모의 자율적 양육태도가 높을수록 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’보다 4유형 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’을 온라인 게임 인식 유형으로 가지는 경향성이 높았다.

4. 결과요약 및 논의

본 연구에서는 아동, 청소년들의 게임 이용 및 이와 관련된 사회적 문제들을 이해하고 효과적으로 해결하기 위해, 아동, 청소년들의 게임 이용에 중요한 영향을 미치며, 아동, 청소년들이 건강하게 게임을 이용하는 데 있어 예방 개입 접근에서 역할이 강조되고 있는 부모들의 온라인 게임에 대한 다양한 인식과 이에 영향을 주는 부모의 양육태도와 부모-자녀 의사소통 방식을 탐색하였다.

우선 온라인 게임 인식 질문지를 통해 부모들의 온라인 게임 인식 유형을 조사해본 결과, 중학생 이상 일반인을 대상으로 한 선행연구 결과[13]와 비교하였을 때, 1유형 ‘게임은 공부의 방해물’의 비율이 다소 높게 나타났다. 이러한 결과는 부모들이 온라인 게임에 대한 인식을 형성하는데 있어 자녀의 학업에 대한 생각이 영향을 미치는 것으로 해석되었다.

또한 온라인 게임 인식 유형별 특성을 비교해본 결과, 부모의 성별과 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 태도 및 반응에서 차이가 있는 것으로 나타났다.

특히, 온라인 게임 인식 유형의 특성에 부합하게 ‘게임은 게임일 뿐’ 유형은 자녀의 게임 이용에 대해 가장 긍정적인 태도를 보이고 있었으며, 같은 맥락에서 자녀에게 게임 이용을 권장하는 정도 또한 다른 세 유형에 비해 높았다. 반면, 부모의 온라인 게임 인식 유형 중 자녀의 게임 이용에 대해 가장 부정적인 태도를 지니고, 게임 이용에 대한 제재 또한 가장 강하게 보이는 유형은 ‘게임은 인생의 오점’ 유형이었다.

기존의 연구 결과들[11,20]에 이 유형의 게임에 대한 부정적이고 거부적인 특성을 비추어보았을 때, 이 유형은 온라인 게임에 대한 부정적인 인식과 일방적인 제재로 자녀와 큰 갈등을 겪을 가능성이 있다. 이러한 측면을 고려하였을 때, 게임 인식에 대한 부모와 자녀 사이의 간극을 좁히고, 부모-자녀 간의 갈등을 효과적으로 해결해나가는 장기적인 방법으로서, 부모 집단을 대상으로 한 교육 및 온라인 게임 인식의 제고가 필요할 것으로 생각된다.

다음으로 인구통계적인 특성 및 부모의 양육태도와 부모-자녀 간 의사소통 방식이 부모의 온라인 게임 인식 유형에 어떠한 영향을 미치는지를 다항 로지스틱 회귀분석을 통해 분석해 본 결과, 각 온라인 게임 인식 유형에서 부모의 성별, 부모의 양육태도 중 통제적 태도, 그리고 부모-자녀 간의 의사소통 방식에서 역기능적 의사소통이 서로 차별적으로 작동하고 있음이 확인되었다.

즉 어머니 집단에서, 그리고 통제적인 양육태도와 역기능적이지 않은 부모-자녀 간 의사소통 방식이 온라인 게임에 대한 인식 유형 중 ‘게임은 공부의 방해물’, ‘게임은 인생의 오점’, ‘게임은 막연하게 나쁜 것’

유형과 관련이 있음이 확인되었다. 또한 자녀의 학년 및 부모의 양육태도 중 자율적 태도는 다른 온라인 게임 인식 유형과 비교했을 때 ‘게임은 막연하게 나쁜 것’ 유형을 예측하는데 있어 정(+)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다.

아버지 집단에서 자녀의 게임 이용에 대해 비교적 긍정적인 태도를 보이고, 자녀의 게임 이용을 권장하는 ‘게임은 게임일 뿐’ 유형이 높게 나타나고, 어머니 집단에서, 그리고 통제적인 양육태도가 자녀의 게임 이용에 대한 부정적인 태도와 관련이 있는 ‘게임은 공부의 방해물’, ‘게임은 인생의 오점’, ‘게임은 막연하게 나쁜 것’ 유형과 관련성이 높게 나타나는 것은 선행연구 결과들[4,13]과 일치하는 결과이다.

그러나 온라인 게임에 대해 부정적인 인식을 가지고 있으며, 자녀의 온라인 게임 이용을 강하게 제재해서 자녀와 큰 갈등을 겪을 것이라 예상되는 ‘게임은 인생의 오점’ 유형과 역기능적이지 않은 부모-자녀 간 의사소통 방식의 관련성은 예상치 못한 결과라 할 수 있다. 이러한 결과는 두 가지로 해석할 수 있다. 첫 번째 가능성은 실제 오프라인에서의 부모-자녀 간의 개방적이고 역기능적이지 않은 의사소통이 부모의 부정적인 온라인 게임 인식과 연관성이 있을 가능성이 있다. 두 번째는 실제 온라인 게임과 관련하여 부모-자녀 간 갈등이 존재하고 의사소통 방식이 역기능적인 상태이지만, 연구에 참여한 부모가 이를 역기능적이지 않다고 인식하고 있거나 혹은 응답을 왜곡했을 가능성이 있다. 본 연구에서 수집된 자료에서는 어떤 해석이 적절한 것인지를 확정하지 못하는 한계점이 있다. 추후 연구에서는 부모-자녀 쌍의 자료 수집 (paired-data) 및 분석을 통해 온라인 게임 인식 유형과 부모-자녀 간 의사소통 방식의 관련성을 좀 더 명확하게 밝히는 것이 필요할 것이다.

이러한 한계점에도 불구하고, 본 연구 결과는 자녀의 온라인 게임 이용에 대한 부모의 인식이 게임의 유해성/유익성에 대한 인식과 더불어, 부모-자녀 관계에 대한 인식 및 자녀들의 자율성에 대한 태도 등, 부모와 관련된 여러 심리적 요인들이 복합적으로 반영된 결과일 것이라 주장한 기존의 연구 결과[4]를 지지해 준다.

이렇듯 본 연구는 아동, 청소년의 게임 이용 문제를 아동, 청소년의 개인 내적인 문제가 아닌, 부모-자녀 관계의 맥락에서 탐색하였다는데 의의가 있다. 여전히 많은 연구들이 아동, 청소년의 게임 이용 문제를 게임 사용자에게 국한하여 탐색하고 있으며, 부모의 역할이나 영향력을 고려한 연구들도 아동, 청소년들의 게임 이용에 대한 부모의 중재행동 등을 기술하는데 그치고 있다. 본 연구는 자녀의 게임 이용에 대한 태도와 반응에 직접적인 영향을 미치는 부모의 온라인 게임 인식과 이에 영향을 주는 요인들을 탐색함으로써, 부모-자녀 관계의 맥락에서 아동, 청소년의 게임 이용 문제를 고찰하였다는데 그 의의를 가진다.

여러 시사점에도 불구하고, 본 연구는 몇 가지 한계점을 가진다. 첫째, 본 연구는 편의표집 방법을 사용하여 설문조사를 실시하였다. 따라서 특정한 성향을 가진 동질적인 집단을 대상으로 자료가 수집되었을 가능성이 있으므로, 본 연구결과를 전체 부모의 특성으로 일반화하는 데는 다소 한계가 있다.

둘째, 본 연구에서는 부모의 온라인 게임 인식에 영향을 미치는 요인으로 인구통계적인 변인과 부모의 양육태도와 부모-자녀 간의 의사소통 방식만을 다루었다. 그 결과, 다항 로지스틱 회귀분석의 전체적인 적중률은 40.1%였다. 부모의 온라인 게임 인식 유형에 영향을 미치는 요인들과 그 영향력을 분명하게 밝히기 위해서는 부모의 게임 인식과 이와 관련된 부모의 행동에 영향을 주는 심리적, 행동적 요인들을 보다 폭 넓게 탐색하는 것이 필요할 것이다.

셋째, 아동, 청소년들의 게임 이용에 대한 부모의 역할과 영향력을 보다 심도 깊게 연구하기 위해서는 각각의 온라인 게임 인식 유형 별로 자녀의 게임 이용에 대해 구체적으로 어떠한 중재행동이나 대응 전략을 사용하는지를 탐색해볼 필요가 있다. 본 연구에서는 게임 이용의 제재와 권장의 일차원적인 측면에서 대응 행동과 정도를 측정하였는데, 추후 연구에서는 부모의 온라인 게임 인식과 이에 영향을 미치는 다양한 요인들이 게임과 관련된 부모-자녀의 직접적인 상호작용 행동인 부모의 중재행동 및 대응 전략과 어떠한 관련성이 있는지를 탐색하는 것이 필요할 것이다.

REFERENCES

- [1] Anderson, C. A., Funk, J. B. and Griffiths, M. D. "Contemporary issues in adolescent video game playing : Brief overview and introduction to the special issue", *Journal of Adolescence*, Vol. 27, pp. 1-3, 2004.
- [2] W. K. Yoo, "Effect of Online Game Flow and Addiction on Impulsiveness", *Journal of Future Oriented Youth Society*, Vol. 4, No. 2, pp. 73-90, 2007.
- [3] J. H. Jang, "The impact of needs for internet use and psycho-social variables on game addiction of adolescents : Comparison by sex", *Journal of Future Oriented Youth Society*, Vol. 2, No. 2, pp. 39-55, 2005.
- [4] Kim, J. Y. and Doh, Y. Y. "Parents' Divergent Views on the Game Shutdown System and Sociocultural Intervention Strategies for Children's Healthy Game Use", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 19, No. 3, pp. 55-84, 2012.
- [5] D. Shaffer, "Developmental psychology: Childhood and adolescence (6th ed.) (Korean translation edition)", Sigma Press, 2006.
- [6] Korea Internet & Security Agency, "2013 Internet using state survey", Korea Internet & Security Agency, 2013.
- [7] Subrahmanyam, K. and Šmahel, D. "Digital youth: The role of media in development", NY : Springer, 2011.
- [8] Lee, S. and Chae, M. A. "Children's internet use in a family context : Influence on family relationships and parental mediation", *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 10, No. 5, pp. 640-644, 2007.
- [9] S. Mumtaz, "Children's enjoyment and perception of computer use in the home and the school", *Computers & Education*, Vol. 36, pp. 347-362, 2001.
- [10] A. I. Nathanson, "Media and the family : Reflections and future directions", *Journal of Children and Media*, Vol. 9, No. 1, pp. 133-139, 2015.
- [11] Park, B.-H., Kim, B.-Y. and Jang, E.-J. "A study on internet addiction experiences in adolescents : Through a phenomenological

- approach”, Korean Journal of Youth Studies, Vol. 20, No. 8, pp. 71-95, 2013.
- [12] H. S. Yu, “A study on game mediation types and relevant variables: Focused on preschoolers, elementary school students and their mothers”, Korean Journal of Broadcasting, Vol. 22, No. 1, pp. 86-120, 2008.
- [13] Kim, J. Y., Kim, D., Lee, J., Mo, S.-H. and Chang, G. “A Study on the Perception Types of Online Games and Their Characteristics”, Journal of Korea Game Society, Vol. 13, No. 4, pp. 91-104, 2013.
- [14] Liu, Q.-X., Fang, X.-Y., Deng, L.-Y. and Zhang, J.-T. “Parent-adolescent communication, parental internet use and internet-specific norms and pathological internet use among Chinese adolescents”, Computers in Human Behavior, Vol. 28, pp. 1269-1275, 2012.
- [15] Kim, J. Y. and Doh, Y. Y. “Generation gap between adolescents group and parents group in the perceptions on online games”, Korean Journal of Culture and Social Issues, Vol. 20, No. 3, pp. 263-280, 2014.
- [16] National Youth Policy Institute, “Analysis of the images of digital game”, National Youth Policy Institute, 2012.
- [17] Nikken, P. and Jansz, J. “Parental mediation of children's video game playing : A comparison of the reports by parents and children”, Learning, Media and Technology, Vol. 31, No. 2, pp. 181-202, 2006.
- [18] Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., and Hertzog, S. M. “Parents' and sons' perspectives on video game play : A qualitative study”, Journal of Adolescent Research, Vol. 23, No. 1, pp. 76-96, 2008.
- [19] Cho, C. H., and Cheon, H. J. “Children's exposure to negative Internet content: Effects of family context”, Journal of Broadcasting & Electronic Media, Vol. 49, pp. 488-509, 2005.
- [20] Wood, R. T. A. “Problems with the concept of video game addiction: Some case study examples”, International Journal of Mental Health and Addiction, Vol. 6, pp. 169-178, 2008.
- [21] M. 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.
- [22] Choi, N.-Y. and Han, E.-G. “Predictors of children's and adolescents' game addiction : Impulsivity, communication with parents and expectation about the internet games”, Journal of Korean Home Management Association, Vol. 24, No. 2, pp. 209-219, 2006.
- [23] Eklund, L. and Helmersson Bergmark, K. “Parental mediation of digital gaming and internet use”, FDG 2013 : The 8th International Conference on the Foundations of Digital Games, pp. 63-70. 2013.
- [24] Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B. and Rots, I. “Internet parenting styles and the impact on internet use of primary school children”, Computers & Education, Vol. 55, No. 2, pp. 454-464, 2010.
- [25] D. M. Park, “The relationship between parenting styles and children's peer competence”, (Master's dissertation, The Graduate School of Education, Yonsei University), 2004.



김 지 연 (Kim, Jee Yeon)

현) 서울사이버대학교 상담심리학과 조교수

관심분야 : 게임행동, 게임 과몰입, 게임문화, 부모 교육



도 영 임(Doh, Young Yim)

현) KAIST 문화기술대학원 초빙교수

관심분야 : 사이버 심리학, 기능성 게임, 디지털 문화

[Appendix 1] Results of Multinomial Logistic Regression

	Reference : Type 2 "Just Game"				Reference : Type 3 "Stain in Life"				Reference : Type 4 "Obstacle of Study"			
	Type 1 "Obstacle of Study"		Type 3 "Stain in Life"		Type 1 "Obstacle of Study"		Type 4 "Vaguely Bad"		Type 1 "Obstacle of Study"		Type 4 "Vaguely Bad"	
	Coef.	S.E.	Coef.	S.E.	Coef.	S.E.	Coef.	S.E.	Coef.	S.E.	Coef.	S.E.
Independent variables												
Maternal Behavior : control	.048*	.020	.084***	.020	.075**	.022	-.036	.020	-.009	.022	.027	.022
Maternal Behavior : autonomy	-.038	.024	-.005	.025	.027	.027	-.034	.025	.032	.027	.066*	.028
communication : open problem	.028	.030	.000	.030	.001	.033	.028	.031	.001	.034	-.026	.033
parents' age	-.071*	.031	-.089**	.031	-.108**	.034	.018	.032	-.019	.035	-.038	.035
parents' gender	-.002	.024	.025	.024	-.019	.027	-.027	.025	-.044	.028	-.017	.029
children's school=1	-.969**	.335	-1.183**	.351	-.797*	.361	.214	.388	.385	.406	.171	.396
children's school=2	-.489	.461	.190	.494	-.868	.497	-.680	.482	-1.059*	.512	-.379	.486
Intercept	-.353	.455	-.028	.498	-.569	.484	-.325	.484	-.541	.507	-.216	.471
	.963	2.137	-2.045	2.160	-.509	2.378	3.008	2.225	1.536	2.439	-1.472	2.439

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