

청소년 게임이용의 주관적 규범과 게임 과몰입에 관한 연구

장예빛

아주대학교 인문대학 문화콘텐츠학과
jang@ajou.ac.kr

Effects of Subjective Norm of Game Use on Game Over-Indulgence Among Adolescents

Yei-Beech Jang

Dept. of Culture and Contents, Ajou University

요 약

본 연구에서는 청소년들의 게임이용에 있어서 또래집단의 영향력이 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고자 하였다. 구체적으로 게임이용의 주관적 규범성을 중심으로 하여, 또래관계 내 정서적지지, 교우관계 스트레스, 친구들의 게임에 대한 태도가 게임 과몰입에 미치는 영향을 분석하였다. 연구결과, 또래관계 내 정서적지지가 낮을수록, 게임이용의 주관적 규범과 교우관계 스트레스가 높을수록, 게임 과몰입이 높아지는 것을 알 수 있었다. 한편, 친구들의 게임에 대한 태도는 게임 과몰입과 통계적으로 유의미한 관련이 없는 것으로 드러났다. 연구결과에 대한 논의를 통해 게임 과몰입에 있어서 또래집단이 가지는 의미와 중요성 및 연구의 한계점을 정리하여 제시하였다.

ABSTRACT

This study explored how peers influence on adolescents' game over-indulgence. More specifically, it was examined the effects of emotional support, subjective norm of game use, peer stress, and friends' attitude toward gaming on game over-indulgence. Results showed that the higher level of subjective norm of game use and peer stress one received the higher level of game over-indulgence one reported. However, lower emotional support caused higher game over-indulgence. Meanwhile, friends' attitude toward gaming was not significantly related to game over-indulgence. The meaning and the importance of peer in terms of game over-indulgence and limitations of the study were discussed.

Keywords : Game Over-Indulgence(게임과몰입), Peer Stress(교우관계 스트레스), Emotional Support(또래관계 내 정서적지지), Friends' Attitude Toward Gaming(친구들의 게임에 대한 태도), Subjective Norm of Game Use(게임이용의 주관적 규범)

Received: Jul, 10, 2016 Revised: Aug, 19, 2016
Accepted: Aug, 20, 2016
Corresponding Author: Yei-Beech Jang (Ajou University)
E-mail: jang@ajou.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

2014년 ‘한국 어린이·청소년 행복지수’ 조사 결과, 우리나라 어린이와 청소년들의 행복도가 OECD 회원국 중 가장 낮은 것으로 조사되었다. 이는 조사를 시작한 2009년을 기점으로 점진적인 상승세를 보이고는 있으나, 6년째 가장 낮은 수치를 기록 중이다[1]. 이러한 조사결과를 통해 많은 청소년들이 과중한 학업으로 인한 스트레스를 겪고 있는 상황이 여실히 보여지고 있으며, 학업에 대한 중요성이 강조되는 현실 속에서 상대적으로 청소년들이 즐기며 스트레스를 풀 수 있는 놀이문화와 여가문화가 부족한 것도 현재의 문제점 중 하나라 할 수 있다. 청소년들이 게임이 아닌 다른 형태의 여가를 즐기자 하더라도 마땅한 대안이 존재하는 않은 현 상황 속에서 온라인게임과 모바일게임은 청소년들의 주된 여가문화로 자리 잡은 지 오래다. 그러나 여가활동의 수준을 넘어선 과도한 게임이용이 과몰입에 이어 게임중독이라는 문제를 일으킨다는 점에서 청소년의 게임중독은 게임이용과 더불어 사회적 관심의 대상이 되어왔다. 청소년의 게임과 몰입을 불러일으키는 여러 가지 위험요인으로 우울증, 불안 등과 같은 정서변인을 비롯하여 자기통제, 자존감 등을 포함하는 청소년의 자기관련 변인, 즉 개인적 변인과 관련이 있다는 연구들이 다수 존재한다. 한편으로 청소년을 둘러싼 환경적 요인이라 할 수 있는 부모의 양육태도를 비롯하여 가정 내 부모와의 의사소통과 같은 부모와의 관계를 비롯하여 학교에서의 교사의 지지와 같은 요인들이 청소년의 게임과 몰입에 어떠한 영향을 미치는지를 알아본 논문들도 또 하나의 맥을 형성하고 있다[2]. 이와 더불어 청소년에게 가장 큰 영향을 미치는 집단이라 할 수 있는 또래집단에 관한 연구들이 존재하는데 이러한 연구들은 또래집단의 지지, 교우관계에서 오는 만족도, 친구들이 게임을 어떻게 인식하는지와 같은 태도의 문제 등에 주목한 경우들이다[2,4,5,6].

그러나 상대적으로 친구들의 게임에 대한 인식

이나 태도에서 한 발 나아가 실제 이러한 또래집단 내의 게임이용과 관련한 주관적 규범이 게임과 몰입과 어떠한 관련을 가지는지를 살펴본 연구들이 부재하는 것으로 보인다. 게임을 함께 한다는 것은 곧 청소년들 사이에서 친구 사이의 유대감과 동질감을 높이는 요소로 작용할 가능성이 크다. 게임이 청소년 문화 내에서 모두가 즐기는 보편적인 여가 문화라면 친구들이 게임을 즐기는 상황 자체가 게임을 지속하게 만드는 하나의 동인이 될 수 있을 것이며, 이러한 부분이 나아가서는 게임에 더욱 몰입하게 만드는 요인으로 작용할 수도 있다는 점이다. 그러나 이러한 또래 내 문화가 반대로 의도치 않은 또래압력으로 작용하여 특히, 남학생들의 경우, 게임을 하지 않는 것이 오히려 역설적으로 소외를 불러일으키거나 부정적 평가를 받는 상황을 종종 만들어내기도 하는 것으로 알려져 있다[3].

본 연구는 이러한 또래집단 문화가 가진 사회적 규범이라는 차원에서 청소년의 게임이용에 있어서의 주관적 규범의 수준에 초점을 맞추어 이것이 게임과 몰입에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 살펴보고자 하였다. 구체적으로 본 연구에서는 또래관계 내 정서적 지지, 교우관계 스트레스, 친구들의 게임에 대한 태도 및 게임이용의 주관적 규범이 게임과 몰입에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고자 하였다.

2. 본 론

2.1 문헌연구

2.1.2 게임이용과 또래지지, 교우관계 만족도 및 교우관계 스트레스

또래관계와 관련한 기존 연구들을 살펴보면, 중학생들을 대상으로 한 연구의 분석결과, 또래의 사회적 지지와 온라인게임중독 간에 부적 상관관계가 존재하는 것으로 나타났다[4]. 중학생을 대상으로 한 또 다른 연구결과에서도 컴퓨터게임중독과 청소년

년이 지각하는 사회적 지지가 부적 상관관계를 가진 것으로 확인되기도 했다[5]. 교우관계 만족도의 경우, 중·고등학생 중 게임중독군, 채팅중독군, 음란물중독군에 속하는 청소년들을 대상으로 온라인과 오프라인 친구관계의 기능 및 만족감을 어떻게 평가하는지 조사한 결과, 주목할 부분은 다른 중독 집단군들과 달리 게임중독군의 경우, 오프라인 친구관계의 하위요인 중 긍정적인 6개의 기능 중에서 ‘정서적 안정’, ‘신뢰’, ‘친밀감’, ‘교제의 즐거움’이라는 4개의 기능을 다른 두 집단에 비해 가장 낮게 평가하고 있었다는 점이다[6]. 해당 연구결과들을 종합해 볼 때, 현실세계에서 교우관계를 맺고 교류하는 친구들로부터의 낮은 사회적 지지를 받는다고 인식할 경우, 이것이 곧 현실세계의 교우관계 및 대인관계에 대한 불만족을 불러일으킬 것이라 유추해 볼 수 있다. 이러한 불만족은 곧 청소년으로 하여금 게임에 더욱 과도하게 몰입하게 만드는 가능성을 내포한다. 교우관계의 만족도 역시 또래 지지와 마찬가지로 게임에 대한 과몰입을 이끄는 부정적 요인이 될 수 있음을 확인할 수 있다. 한편, 교우관계에서의 낮은 만족도는 일종의 교우관계 스트레스로 작용할 수 있으며, 이러한 불만족의 상태가 게임 과몰입과 유의미한 상관관계를 가질 수 있을 것으로 보인다. 그러나 교우관계 스트레스와 게임 과몰입에 관한 연구가 많지 않은 실정으로 본 연구에서 두 변수의 상관관계를 살펴보고, 또래지지 변수를 포함하여 교우관계 스트레스가 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는지를 알아보고자 하였다.

2.1.2 게임이용과 친구들의 게임에 대한 태도 및 게임이용의 규범성

김성중(2000)은 남자 고등학생을 대상으로 한 그의 연구에서 청소년기는 청소년들이 자아정체성을 확립해나가는 시기로 게임과 같은 미디어 이용에 있어서도 개인적 특질뿐만 아니라 또래집단과의 관계가 매우 중요한 역할을 한다는 것을 밝혀

냈다. 해당 연구에서는 네트워크게임 이용에 있어 사회적 이용 동기가 작동한다는 점을 확인해냈으며, 특히 청소년기와 같이 또래집단의 영향력이 강력히 작용하는 시기에는 이러한 사회적 집단의 영향력과 의미를 고찰할 필요성이 존재함을 논의하였다[3]. 말하자면, 여가활동을 선택함에 있어서도 또래집단의 선호가 나의 선호에 큰 영향을 미칠 가능성이 높으며, 구체적으로 게임에 대한 주변 친구들의 태도가 바로 그러한 요소라 할 수 있다.

중학교 2,3학년 및 고등학교 1학년의 남학생들을 대상으로 한 또 다른 연구 결과, 청소년 한 개인이 또래집단이 자신에게 얼마나 중요하게 영향을 미치는지를 평가한 ‘또래집단 영향’이 게임중독에 영향을 미치는 요인인 것으로 드러났다[7]. 청소년의 게임과몰입을 이끄는 또래집단 관련 위험요인 중 또래집단이 게임에 대해 가지는 태도가 중요한 하나의 요인임을 밝혀낸 연구들이 존재한다. 권계환과 이은희(2005)는 중·고등학교 학생들을 대상으로 한 연구에서 청소년들의 개인적 특성과 더불어 사회환경적 특성이 게임중독에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보았다. 그 결과, ‘친구들의 게임에 대한 긍정적 태도’가 게임중독의 고위험 집단과 저위험 집단을 구분해 낼 수 있는 중요한 기준이 될 수 있다는 사실을 밝혀냈다[8]. 초등학교 5, 6학년들을 대상으로 한 연구결과, 남·녀 학생 모두에게서 ‘친구들과의 컴퓨터 게임에 대한 태도’가 게임중독에 영향을 미치는 중요한 요인인 것으로 밝혀졌다. 친구관계가 게임에 의존하여 이루어질수록 게임중독의 위험성이 더욱 높아질 가능성이 있다는 것으로 해석이 가능하다[9]. 한편, 사회적인 활동, 자기 효능감 및 게임에 대한 태도가 게임 중독에 어떠한 효과를 가지는지를 살펴본 또 다른 연구결과에서는 청소년이 지각하는 ‘친구들의 게임에 대한 태도(friends’ attitude toward gaming)’와 게임중독 간에는 유의미한 상관관계가 나타나지 않는다는 결과도 존재한다[10]. 이렇듯 상반된 결과가 나타나 이유는 게임에 대한 친구들의 태도라는 개념을 파고들어 살펴보면, 여러 논문에서 ‘태도’라고

표현하고는 있으나 각 논문마다 ‘태도’를 측정하는 척도가 묻고 있는 항목들이 약간씩 다른 하위 개념들을 내포하고 있기 때문인 것으로 추정해 볼 수 있다. 예를 들면, Jeong과 Kim(2011)의 연구에서 ‘태도’가 주변 친구들의 게임에 대한 긍정적 혹은 부정적인 인식을 물어보고 있다면, 이경님(2004)의 연구의 경우, 친구들과의 관계 속에서 게임이 얼마만큼의 중요한 역할을 차지하고 있는지를 알아보고 있다. 해당 논문에서 활용한 ‘친구들과의 컴퓨터 게임에 대한 태도’의 경우, 김종원(2002)의 석사학위논문에서 활용된 척도가 원칙도로 청소년의 인터넷 및 게임 중독에 영향을 미치는 사회환경적 요소 중 청소년을 둘러싼 또래집단의 영향력을 측정하기 위한 개념으로 활용된 바 있다[9, 11]. ‘친구들과의 컴퓨터 게임에 대한 태도’ 척도에서 질문하고 있는 내용들은 ‘컴퓨터에 능하지 못한 것이 교우관계에 얼마나 부정적인 영향을 미치는지’, ‘또래와의 대화에서 인터넷과 게임이 다루어지는 정도’, ‘게임을 좋아하는 친구와 얼마나 친해지고 싶은지’, ‘인터넷과 게임에 능한 것이 또래사이에서의 인기에 얼마나 영향을 주는지’, ‘친구와 만났을 때, 인터넷과 게임을 하며 시간을 보내는 정도’로 정리할 수 있다. 해당 연구들의 척도에서는 게임이용과 관련된 부분의 효과만을 살펴보기보다는 청소년의 인터넷과 게임이용을 함께 묶어 포괄적으로 살펴보고 있는 것을 확인할 수 있다.

게임은 이미 청소년들의 또래집단 내에서 집단적으로 소비되는 주된 여가문화로 특히 이는 남자 청소년들 사이에서 더욱 두드러지게 나타나는 현상이기도 하다. 성윤숙(2003)은 질적 연구를 바탕으로 한 연구결과에서 이러한 집단문화의 기저에 ‘또래압력’이 내포되어 있다고 풀이한다. 청소년이 또래집단에서 소외되지 않고자 주변 친구들이 이용하는 게임을 적극적으로 수용하는 결과를 불러일으킨다는 것이다. 성윤숙은 이러한 현상의 핵심을 두고 게임이 “우정을 확인하고 유지하는 주요한 촉매자”의 역할로 기능한다고 표현하였다[12]. 이는 다시 말해, 청소년 시기가 또래집단의 사회적 규범에 매

우 민감하게 반응하는 시기임을 다시금 확인시켜주는 연구결과라 할 수 있다.

따라서 게임이용에 있어서도 청소년을 둘러싼 사회적 관계 속에서 또래집단의 이용행태가 청소년 개인에 미치는 영향력을 살펴볼 필요가 있다. 본 연구에서는 이를 ‘주관적 규범(subjective norm)’이라는 개념을 통해 살펴보고자 하였다. 주관적 규범이란 개인이 중요하게 생각하는 주변 사람들이 개인이 특정한 행동을 수행하거나 하지 않기를 바라는 것에 관해 개인이 가진 지각을 뜻한다[13]. 이러한 사회적인 관계 속에서 발생할 수 있는 심리적 압박이 게임 과몰입을 불러일으킬 수 있는 주요한 하나의 요인으로 작동할 가능성이 존재할 수 있는 것이다. 게임이용의 주관적 규범(subjective norm of game use)은 앞선 이경님(2003)과 김종원(2002)의 연구에서 다루어진 교우관계 내에서의 게임이 차지하는 중요성을 다룬다는 측면에서 비슷한 개념이라 보일수도 있으나, 구분지어 생각할 수 있는 서로 다른 개념이라 할 수 있다. ‘친구들과의 게임에 대한 태도’가 인터넷과 게임이 얼마나 청소년들의 교우관계를 형성하는데 있어 주요한위치를 차지하는지의 정도를 지각하고 있는 정도를 살펴보고 있다면, ‘게임이용의 주관적 규범’은 나의 주변 친구들과 지인들이 나의 적극적인 게임이용을 얼마나 기대하는지를 지각한 정도라고 할 수 있다. 본 연구에서는 이러한 주관적 규범에 대한 인식이 결국 청소년들의 게임이용에 있어서 무의식적인 또래압력으로 작용하여 게임이용을 촉진시키고 나아가서는 과몰입에도 영향을 미칠 수 있는 요인이 될 수 있을 것이라는 점에 초점을 맞추었다.

따라서 본 연구에서는 청소년의 게임이용에 있어 사회적 변인 중 교우관계와 관련한 변수들이 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고자 하였다. 구체적으로 독립변인 중 또래지지, 교우관계 스트레스, 친구들의 게임에 대한 태도 등은 이미 선행연구들을 통해 어느 정도 그 영향력에 대한 논의들이 이루어진 바 있다. 그러나 게임이용

의 주관적 규범이라는 개념은 상대적으로 중요한 개념임에도 불구하고, 그 영향력에 관해 논의된 바가 적은 것으로 파악된다. 따라서 청소년들이 오프라인에서 지각하는 또래관계 내 정서적 지지, 교우관계 스트레스, 친구들의 게임에 대한 태도와 더불어 게임이용의 주관적 규범이 게임 과몰입에 미치는 영향을 확인해보고자 하였다. 이를 알아보기 위한 연구문제는 아래와 같이 정리될 수 있다.

연구문제1. 청소년의 게임이용에 있어서 또래관계 내 정서적 지지, 교우관계 스트레스, 친구들의 게임에 대한 태도 및 게임이용이 주관적 규범은 게임 과몰입과 어떠한 관계를 가지는가?

연구문제2. 청소년의 게임이용에 있어서 또래관계 내 정서적 지지, 교우관계 스트레스, 친구들의 게임에 대한 태도 및 게임이용의 주관적 규범은 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는가?

2.2 연구방법

2.2.1 연구설계

본 연구를 위해 서울, 경기 및 인천을 중심으로 한 수도권의 초·중·고등학교에 재학 중인 학생들을 대상으로 서베이를 수행하였으며, 총 모집된 인원은 1,800명으로 각 집단별로 600명씩으로 구성되었다. 서베이에 참여한 참가자들은 서베이 조사당시를 기준으로 최근 3개월 내 게임이용경험이 있는 경우를 대상으로 조건을 두어 모집하였다. 남학생과 여학생은 각각 922명(51.2%)과 878명(48.8%)으로 조사되었다.

2.2.2 척도

‘게임 과몰입’ 척도는 Young(1998)이 개발한 인터넷중독척도를 게임이용 상황에 맞추어 연구자들이 수정·보완하여 활용하였다. 게임 과몰입척도는 총 20개의 문항으로 구성되어 있다(Cronbach's α =.96)[14].

또래관계 내 정서적지지 척도는 이주리(1994)의 또래관계척도 중 정서적 지지에 해당하는 문항 3문항을 선별하여 사용하였다. 또래관계 내 정서적 지지란 “아동의 발달을 돕는 또래간의 위로, 충고, 애정, 칭찬, 인정 등의 정서적 지원”을 의미한다. 3문항은 ‘내가 슬플 때 친구들이 위로해준다’, ‘내가 잘했을 때는 친구들이 칭찬한다’, ‘내 친구들은 나의 좋은 점을 알아준다’ 등으로 4점 척도로 구성되어 있다(Cronbach's α =.87)[15].

교우관계 스트레스 척도는 김교현과 진경구(1993)가 개발한 생활스트레스 척도 중 교우관계 스트레스 항목 3문항을 선택해 사용하였고, 3문항은 ‘친구와의 대화가 잘 되지 않았다’, ‘마음에 맞는 친구를 사귄 수 없었다’, ‘친구로부터 따돌림을 받았다’ 등으로 “0=전혀 아니다, 1=보통, 2=자주”로 구성되어 있으며, 본 연구에서는 이를 1점에서부터 3점까지로 평정하여 사용하였다(Cronbach's α =.75)[16].

친구들의 게임에 대한 태도는 Jeong과 Kim(2011)의 연구를 참조로 하여 본인의 게임에 대한 태도, 본인이 인식하는 친구의 게임에 대한 태도, 부모의 게임에 대한 태도를 조사하는 척도 중 친구의 게임에 대한 태도를 활용하였다. 해당 척도는 ‘게임에 대한 긍정적, 부정적 평가’, ‘게임이 삶에 미치는 영향에 대한 긍정적, 부정적 평가’, ‘게임에 대한 호불호’ 등을 물어보는 3가지 항목으로 구성되어 있으며, “나쁘다/부정적/싫어한다=-3점”부터 “3=좋다/긍정적/좋아한다=3점”으로 구성된 척도이나, -3을 1로, 3을 7로 바꾸어 7점 척도로 평정하여 분석에 활용하였다(Cronbach's α =.86)[10].

게임이용에 있어서 주관적 규범을 살펴보기 위한 척도는 총 4문항으로 7점 척도로 구성되었다(1=전혀 아니다, 7=매우 그렇다). 주관적 규범 척도는 본 연구에서는 홍일유와 그의 동료들의(2014) 연구는 문에서 활용된 페이스북 이용에 있어서의 주관적 규범 측정에 관한 문항을 게임이용 상황으로 수정하여 이를 측정에 활용하였다[17]. 이에 해당하는 4문항은 ‘내 친구들은 내가 게임하는 것을 좋아할 것

이다’, ‘내 친구들은 내게 게임하는 것을 권한다’, ‘내 친구들은 대부분 게임을 이용했거나 이용하고 있다’, ‘친구들과 함께 모이면 대부분 게임을 이용한다’의 문항으로 이루어졌다(Cronbach’s $\alpha=.83$).

3. 연구 결과

기술통계 분석결과로 나타난 개별 척도의 평균 값을 살펴보면, 또래관계 내 정서적지지($M=3.29$, $SD=0.58$), 교우관계 스트레스($M=1.21$, $SD=0.36$), 친구들의 게임에 대한 인식($M=4.98$, $SD=1.28$), 주관적 규범($M=3.72$, $SD=1.43$), 영적도($M=44.6$, $SD=17.29$)인 것으로 확인되었다. 회귀분석 실시에 앞서, 독립변수와 종속변수의 상관관계 분석을 실시하였고, [Table 1]에 상관관계 분석 결과를 정리하였다. 상관관계 분석결과, 게임 과몰입과 또래관계 내 정서적 지지만이 부적 상관관계를 보이고 있었고, 나머지 변수들인 교우관계 스트레스, 친구들의 게임인식 및 주관적 규범은 게임 과몰입과 정적 상관관계를 가지는 것으로 나타났다.

[Table 1] Correlations Among Variables

	1	2	3	4	5
1	1				
2	-.374**	1			
3	-.068**	.020	1		
4	-.185**	.106**	.468**	1	
5	-.319**	.284**	.245**	.514**	1

* $p<0.05$, ** $p<0.01$.

1. Emotional Support
2. Peer Stress
3. Friends' Attitude Toward Gaming
4. Subjective Norm of Game Use
5. Game Over-Indulgence

연구문제를 살펴보기 위해 다중회귀분석을 실시하였고, 결과는 [Table 2]에 정리하였다. 다중회귀분석 결과, 또래관계 내 정서적지지 수준이 낮을수록, 교우관계 스트레스 및 주관적 규범이 높을수록

게임 과몰입도 높아지는 것을 확인할 수 있었다. 또래관계 내 정서적지지, 교우관계 스트레스 및 게임이용의 주관적 규범 변수의 표준화된 계수를 비교한 결과, 게임이용의 주관적 규범이 게임 과몰입에 미치는 영향력이 세 독립변수 중에서 가장 큰 것으로 확인할 수 있었고, 그 다음으로 교우관계 스트레스, 또래관계 내 정서적 지지의 순으로 영향을 미치고 있었다. 이를 통해 주변 친구들과의 관계 속에서 발생하는 게임이용에 대한 사회적 기대에 대한 인식이 게임이용을 넘어서서 게임에 과도하게 몰입하게 만드는 위험요인으로 작용할 가능성이 있다는 것으로 해석해 볼 수 있다. 교우관계에서 필요한 정서적 만족감을 얻지 못하거나, 오히려 스트레스를 받게 되는 상황이 게임 과몰입에도 영향을 미칠 수 있는 변인인 것으로 보이며, 이에 관해서도 추가적인 설명이 가능한 후속 연구가 필요할 것으로 생각된다. 한편, 친구들의 게임에 대한 태도는 게임 과몰입에 유의미한 영향을 미치지 않는 변수인 것으로 나타났다. 친구들이 게임에 대해 어떻게 평가하는지와 실제 청소년의 게임과몰입의 수준과는 관련이 없는 것으로 생각해 볼 수 있다.

[Table 2] Multiple Regression Results

Independent Variables	B	β	t
1	-5.046	-.168	-8.058***
2	8.267	.172	8.341***
3	.225	.017	.771
4	5.519	.457	20.754***

$R^2=.342$, Adjusted $R^2=.340$, $F=233.143$ (*** $p<0.001$)

* $p<0.05$, ** $p<0.01$, *** $p<0.001$

1. Emotional Support
 2. Peer Stress
 3. Friends' Attitude Toward Gaming
 4. Subjective Norm of Game Use
- Dependent Variable: Game Over-Indulgence

4. 결론 및 논의

본 연구에서는 청소년의 게임이용에 있어 교우

관계와 관련된 사회적 변인들이 게임 과몰입에 미치는 영향에 관하여 살펴보았다. 구체적으로 청소년들이 지각하는 또래관계 내 정서적 지지, 교우관계 스트레스, 친구들의 게임에 대한 태도와 게임이용의 주관적 규범이 게임 과몰입과 어떠한 관계를 가지는지를 살펴보고, 나아가 독립변인들이 종속변인에 미치는 영향력을 알아보려고 하였다. 연구결과, 가장 흥미롭게 살펴볼 수 있는 부분은 게임이용의 주관적 규범이 게임 과몰입에 미치는 영향에 관한 부분으로 이것은 게임과 같은 뉴미디어 이용에 있어 또래집단 내에서 생성된 사회적 규칙이 게임 과몰입에 상당한 영향력을 미치는 요인으로 나타날 수 있다는 것을 의미한다. 청소년시기에는 또래집단이 중요한 준거집단으로 작용하며 학업과 여가를 포함한 모든 학교생활에 있어 큰 영향을 미치는 집단으로 기능한다. 한 청소년 개인이 속한 또래집단 내에서 이루어지는 주변 친구들의 게임사용과 이용행태가 청소년 개인의 미디어에 대한 접근과 사용 등에 상당한 영향을 미칠 가능성이 존재한다는 것이다.

본 연구는 게임이용의 주관적 규범이라는 요소가 청소년의 게임 과몰입에 영향을 미치는 위험요인으로 작동할 수 있다는 가능성에 대해 고찰해보았다는 점에서 의의를 갖는다. 기존의 게임 과몰입 관련 연구들이 청소년이 지각하는 친구들의 게임에 대한 인식이나 태도와 관련된성에 초점을 맞추었다면, 본 연구에서는 친구들의 태도에 대한 평가에서 한 발 나아가 실제 청소년이 지각하는 친구들과의 관계 속에서 게임이용이 어떠한 사회적 압력에 따라 움직이게 되는지를 측정하고자 하였다. 주관적 규범의 효과는 향후 후속 연구를 실시함으로써 게임이용의 주관적 규범이 어떠한 역할을 하는지에 관해 보다 상세하게 살펴볼 필요가 있다.

본 연구는 다음과 같은 부분에서 몇 가지 한계점을 가지고 있다. 첫째, 본 연구에서는 청소년들의 교우관계와 관련하여 또래관계 내 정서적 지지, 교우관계 스트레스, 게임에 대한 친구들의 인식 및 주관적 규범만을 독립변수로 하여 살펴보았다. 교

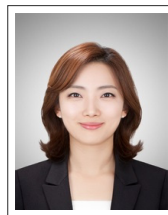
우관계 만족도를 비롯하여 고려 가능한 여타의 사회적(social) 변인들을 모두 함께 포함시키지 못했다는 점에서 한계를 가진다. 둘째, 본 연구에서는 초·중·고 집단을 하나의 청소년집단으로 하여 분석을 실시함으로써 전체적인 맥락에서의 큰 패턴을 파악하고자 하였으나, 초등학생, 중학생, 고등학생 집단은 청소년의 발달이라는 관점에서 차이를 나타내는 집단이다. 따라서 향후 연구에서는 이들 세 집단을 구분하여, 주관적 규범이 청소년이 어떠한 효과를 갖는지를 살펴보고, 이것이 청소년의 발달과정에 따라 어떻게 함께 연결되어 설명될 수 있는지를 알아보아야 할 것이다. 셋째, 본 연구는 게임규범성이 실제 게임 과몰입과 인과적 관계를 가지는지에 관해서는 설명하지 못한다. 따라서 후속연구에서는 중단연구를 통해 게임규범성의 시간의 흐름에 따른 영향력을 검증해 볼 수 있을 것으로 기대한다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 게임규범성이라는 개념을 통해 청소년의 또래문화 내에서 청소년이 지각하는 집단 내 게임이용 규범이 게임 과몰입에 영향을 미칠 수 있는 주요한 요인임을 밝혀냈다는 점에서 의의를 찾아볼 수 있다. 후속연구에서는 게임이용의 주관적 규범이 가지는 인과적 효과를 밝혀내는 한편, 초·중·고 집단별로 청소년의 발달과정에 따라 게임이용의 주관적 규범의 영향력 차이를 살펴보는 연구가 가능할 것이다. 또한 성별이 가지는 영향력을 비롯하여, 청소년들이 개인적 특성에 따라 게임이용의 주관적 규범을 상대적으로 더욱 크게 지각하거나 낮게 지각하는 경우가 존재한다면, 어떠한 경우 또래집단 내의 규칙이나 사회적 압력에 더욱 민감하게 반응하게 되는지에 관해서도 추가적인 탐색해볼 수 있는 연구과제가 될 수 있을 것으로 생각된다.

REFERENCES

- [1] DongA-Ilbo, 2014.6.1. URL: <http://news.donga.com/3/all/20140601/63932125/1>

- [2] Hi-Yang Kang & Chong-Nak Son, "A meta analysis on the variables related internet and game addiction", *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol. 12, No. 14, pp. 733-744, 2007.
- [3] S. J., Kim, "The effect of peer group influence on the adolescents' use and gratification in network computer game playing Master's Thessis, Seoul National University, 2000.
- [4] Jung-Min Boo & Soon-Yong Kweon "Predictors of on-line game addiction of junior-high school students", *Journal of Fishries and Marine Sciences Education*, Vol. 20, No. 3, pp. 390-399, 2008.
- [5] Mi-Sun Yoon & Young-Ok Lee, "A structural model of the relationships among perceived social support, computer game addiction, and academic achievement", *The Korea Journal of Education Methodology Studies*, Vol. 17, No. 2, pp. 183-196, 2005.
- [6] Eun-Hee Ryu & Eun-Hye Ha, "On-off line friendships among adolescents with different types of internet addiction", *Studies on Korean Youth*, Vol. 20, No. 2, pp. 5-29, 2009.
- [7] Hee-Kyung Lee, "Effects of individual and social-related factors and motives for game playing on game concentration and game addiction", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 10, No. 4, pp. 355-380, 2003.
- [8] Jae-Hwan Kwon & Eun-Hee Lee, "Predicting game addiction in adolescents: an application of discriminant function analysis", *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol. 10, No. 1, pp. 95-112, 2005.
- [9] Kyung-Nim Lee, "The individual and environmental variables that affect children's game addiction tendency", *Family and Environment Research*, Vol. 42, No. 4, pp. 99-118, 2004.
- [10] Eui-Jun Jeong & Doo-Hwan Kim, "Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14, No. 4, pp. 95-112, 2011.
- [11] Jong-Won Kim, "A Study on the relationship between self-control, social environmental factors and the Internet.game addiction of middle.high-school students", Master's Thesis, Kyungnam University, 2002.
- [12] Yun-Sook, Sung, "An Ethnographic Study on the process of Online game indulgence among Adolescents", *The Korea Journal of Youth Counseling*, Vol. 11, No. 1, pp. 96-115, 2003.
- [13] Ajzen, I., & Fishbein, M., *Understanding attitudes and predicting social behavior*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1980.
- [14] K. S. Young, "Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder", *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 1, No. 3, pp. 237-244, 2003.
- [15] Ju-Lie Lee, "Study on children's home environment and peer group environment and their self-perceived competence", Doctoral Dissertation, Seoul National University, 2004.
- [16] Kyo-Heon Kim & Kyum-Koo Chon, "Development of a life stress and coping scale for junior high school students", *Korean Journal of Clinical Psychology*, Vol. 12, No. 2, pp. 197-217, 1993.
- [17] Ilyoo-B. Hong, Dong-Won Kang & Hwi-Hyung. Cho, "The Effects of Social and Personal Dimensions on the intention to use a Social networking service: The case of Facebook", *Informatization policy*, Vol. 21, No. 1, pp. 57-76, 2014.



장 예 빛(Jang, Yei Beech)

약 력 : 2002-2005 한양대학교 광고홍보학과 문학사
2005-2007 KAIST 문화기술대학원 공학석사
2005-2007 KAIST 문화기술대학원 공학석사
2014- 아주대학교 문화콘텐츠학과 조교수

관심분야 : 게임콘텐츠, 미디어효과 연구