한국심리학회지: 발달
The Korean Journal of Developmental Psychology
2003. Vol. 16, No. 1, ??-??

가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계

방 희 정 · 조 아 미
이화여자대학교 · 명지대학교

이 연구에서는 가족기능의 하위 차원들, 즉 응집성, 적응성 및 의사소통과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계를 분석하였다. 연구대상은 초·중·고 학생 719명이었다. 상관분석 결과 가족의 응집성과 적응성 그리고 의사소통이 모두 청소년의 게임중독과 유의미한 상관이 있었다. 그러나 회귀분석에서는 어머니의 역기능적 의사소통 변인만이 청소년의 게임중독을 의미있게 설명하는 것으로 나타났다. 이는 가족기능의 응집성, 적응성 차원이 청소년의 게임중독을 설명하는데는 제한적임을 말해준다. 나아가 게임중독에 영향을 미치는 것은 부모의 순기능적인 의사소통이 아닌 어머니의 역기능적인 의사소통 차원임을 의미한다. 이러한 결과는 게임중독에 미치는 가정내에서의 어머니의 역기능적인 의사소통의 문제점에 대해 강한 시사점을 제공해주고 있다.

주요어: 인터넷 게임중독, 순환모형, 가족 응집성, 가족 적응성, 개방적 의사소통, 역기능적 의사소통

인터넷 경험은 시공간을 초월한 다양한 사회와의 접촉 및 대인관계의 확장이 가능하다는 점에서 사회적 존재로서의 기본 욕구를 충족시켜줄 뿐 아니라 끊임없이 호기심을 불러일으키며 재미와 흥미꺼리를 제공해준다는 점에서 특히 청소년층에게 매혹적일 수 있다. 정보기술의 활용에 있어서 신속한 대처능력과 적응능력을 갖추고 있는 청소년들은 다른 어떤 세대들보다도 인터넷에 의해 가장 많은 영향을 받는 동시에 가장 많은 영향력을 행사하는 세대이다. 인터넷의 대중화와 더불어 눈에 띠게 발전하고 있는 분야 가운데 하나가 게임산업이라는 사실도 인터넷 주 활용자인 청소년 집단의 이러한 특성과 결코 무관하지 않다.

인터넷이 가져온 순기능적 변화의 다른 한편에선 인터넷을 통한 음란·폭력물 접촉, 인터넷·게임중독, 해킹과 바이러스 유포 등 역기능적인 면이 지적되고 있다(조아미·방희정, 2001). 특히 병리적이고 강박적인 인터넷

몰입으로 인한 인터넷중독 현상의 확산은 개인을 인터넷 공간에 폐쇄, 침몰시켜버림으로써 사회적 삶 자체에 위협을 가할 수 있다. 미국의 경우 과거 청소년들의 문제가 주로 마약과 성이었다면 근래는 인터넷, 게임, 거친 음악이 새로운 골칫거리로 등장하고 있다고 한다(뉴스위크, 1995). 사실상 어른들은 요즘 청소년들의 세계에서 무슨 일이 일어나고 있는지를 잘 알지 못하고 있으며, 첨단기술의 변화에 빠르게 쫓아가지 못하는 기성세대가 오히려 청소년 집단으로부터 소외당하고 있는 형편이다. 인터넷은 비슷한 성향의 청소년들끼리 만날 수 있게 해줌으로써 한 개인이 부모는 물론 주변 친구들도 모르는 일종의 격리된 집단의 구성원으로서 사회화될 가능성까지 예상할 수 있다.

우리나라에서도 경제적인 풍요로움 속에서 자라난 청소년들이 자기방에 컴퓨터를 설치하고 어른들의 통제나 간섭으로부터 벗어나 인터넷과 게임의 세계에서 빠져드는 경우가 속출하고 하고 있다. 근래 PC방의 등장은 청소년의 인터넷 게임문화를 급속도로 확장시키는 계기가 되었는데, 청소년들이 PC방을 이용하는 주 목적이 바로 게임(74.6%), 채팅(14.1%)으로 조사되고 있다(이송선, 2000). 특히 인터넷 게임에 가장 많이 접근하는 계층이 아직 자아정체감이 정립되지 않은 청소년층이라는 점에서 과도한 게임몰입이 초래할 수 있는 부적 효과에 대해 가정과 사회가 함께 대처해나가야 할 것이다.

청소년과 게임 중독

게임은 우리나라 청소년층의 폭발적 인기를 얻으면서 청소년 세대를 상징하는 또래문화의 하나로 자리잡아가고 있다. 상당수 기성세대들에게 PC방이나 게임방이 탈선장소로 비춰지고 있으나 청소년들에게서 PC방은 너무나 자연스러운 일상의 문화공간이자 놀이공간이다. 「2001 대한민국 게임백서」에 의하더라도 우리나라 게임산업은 2000년도 기준으로 볼 때 3년전에 비해 무려 41%의 매출성장을 기록한 것으로 나타났다. PC방, 게임방 이용자의 90% 이상이 청소년층이라는 조사도 있고 보면, 게임산업의 급성장의 배경에 청소년 게임 이용자의 폭발적인 증가세라는 사회적 현상이 자리잡고 있는 것은 분명하다.

청소년들에게서 인터넷은 가장 매력적인 놀이터이고, 게임은 인터넷 놀이터에서 가장 인기를 끄는 종목이다. 인터넷 게임은 우리나라 청소년들에게 가장 선호되는 놀이로 확고한 위치를 점하고 있다. 문화체육부(1995)의 조사에 의하면 전체 청소년응답자의 91%가 컴퓨터 게임을 해본 경험이 있으며 여가 시간에 컴퓨터 게임을 고정적으로 하는 청소년들도 35%나 된다고 한다.

이렇듯 게임문화 확산과정에서 청소년들의 삶에 미치는 게임의 영향에 대한 일반인들의 관심과 우려의 목소리가 동시에 높아지고 있다. 그러나 인터넷 게임행동의 영향은 사용자 개인의 심리적 특성 및 상황적 요인이 복합적으로 상호작용하기 때문에 그 방향성 및 영향의 정도를 명확하게 규명하기 어렵다. 게임행동이 오히려 청소년들에게 자신감, 집중력 등을 강화시키는 측면이 있다는 연구 결과들도 나오고 있다(문화관광부, 2001). 그럼에도 불구하고 인터넷 사용시 게임과 채팅이 가장 중독성이 높은 것으로 밝혀지면서(유승

호 · 정의준, 2001), 게임중독은 이 시대 청소년들의 대표적인 사회병리적 문제의 하나로 지목받고 있다. 그러나 게임몰입 자체가 청소년의 사회적 일탈 행동의 원인인지 아니면 문제되는 환경에서 게임중독이 야기되었는지의 인과관계에 대한 고려없이 획일적으로 게임행동을 비판을 하는 것은 문제해결에 아무런 도움이 되지 않는다.

로스엔젤레스 타임즈에 의해 실시된 미국내 온라인 게임중독 실태조사에 따르면, 인터넷 사용자의 6%가 게임중독자로 발전한다고 한다. 우리나라의 경우도 인터넷 사용자의 증가와 함께 게임중독자 수가 더욱 증가할 것으로 예상된다. 한 인터넷 중독 조사(서주연, 2000 재인용) 결과에 의하면 인터넷 중독 현상은 게임이나 오락을 즐기는 학생에게서 더 심한 것으로 밝혀졌다(이정화, 2001). 조사 대상자인 고등학생의 40%이상이 인터넷 중독 증상을 나타냈는데, 이를 사용 유형별로 분석하면 게임, 오락을 주로 하는 게임 · 오락형의 51.8%가 중독 증상을 보였고, 채팅 등을 하는 대인관계 추구형은 43.45%, 갖가지 정보를 탐색하는 정보추구형은 26.6%가 중독 증상을 나타냈다. 한 일간신문 홈페이지에 접속한 네티즌들을 대상으로 한 조사에서도 인터넷 중독자는 주로 게임과 채팅을 이용하는 것으로 나타났다.

게임중독은 대리만족을 통한 욕구충족과 중독에 빠지기 쉬운 개인의 특수한 심리적 특성에 기인하는 것으로 설명된다(Young, 1997; Greenfield, 1999). Griffiths와 Hunt(1998)는 의존적으로 게임을 사용하는 사람들의 경우 나쁜 기분상태(mood)와 흥분감(excite)을 가지고 있으며 게임 시작 전이나 게임하는 동안에는 유의미하게 좋은 기분상태가 된다고 보고했다. 또한 게임중독자들은 유의하게 더 공격적인 느낌을 갖고 있었으며, 게임을 그만두고 싶어하지 않으며, 그만둔 후에도 여전히 게임을 계속하고 싶어했다(이소영, 2000). 이송선(2000) 연구에서도 게임중독 수준별로 충동성, 대인불안, 공격성의 정도에 차이가 있는 것으로 나타났으며, 공격성은 게임중독 수준과 정적인 상관관계가 있었다.

그러나 게임중독은 사용자 개인의 심리적 특성 외에 게임 자체의 특성과 환경적 특성이 밀접하게 관련된다는 점에서 다양한 관점에서 설명될 필요가 있다. 사실상 청소년들이 게임에 빠져드는 원인으로 현실에서의 낮은 자긍심과 자기효능감, 충동성, 우울, 강박성향 등 개인의 심리적 특성 및 기질적 요인이 관련되는 것은 분명하지만, 그 밖에도 욕구를 충족시켜주기는 커녕 갈등을 불러일으키는 청소년을 둘러싼 환경적 조건도 문제될 수 있다. 게임중독의 사회환경적 원인으로 가족해체, 지역 사회의 붕괴, 물리적 환경의 악화, 대안 문화에 적극적인 사회적 분위기 등을 들 수 있다. 그러나 끊임없이 호기심과 흥미를 불러일으키면서 동시에 그러한 욕구를 해소시켜주는 컴퓨터 환경 및 게임 자체의 특성 또한 큰 설명력을 갖는다.

가족관계와 게임중독

청소년들은 종종 부모, 교사, 친구들로부터 받는 스트레스를 피해서 현실공간이 아닌 사이버 공간에서 색다른 기분을 경험하고자 한다. 따라서 청소년들의 인터넷 게임과 관련된 문제행동을 이해하기 위해서는 개인의 특성

뿐 아니라 인터넷에 빠져들게 한 생활주변 환경을 분석하는 것이 요구된다. 인터넷 시대에도 가족의 문제는 여전히 중요하다. 특별한 경우를 제외한 대다수의 개인들은 여전히 역동적인 가족체계의 한 구성원으로 살아가고 있으며, 삶에서 불거지는 개인 문제의 상당부분이 가족체계가 지닌 구조적, 과정적 특성과 무관할 수 없기 때문이다. 현실적으로 가족해체의 위기가 점증되면서 가정의 역할이 축소되고 있다는 지적이 많으나 이를 개인의 성장에 가족환경이 중요하지 않다는 의미로 해석해서는 안된다. 오히려 정보화로 인한 비인간화 경향성이 커질수록 가족은 일차적인 지지원으로서 뿐 아니라 지나친 개방성에 대한 통제원으로도 기능할 수 있기 때문이다. 특히 성장기 청소년 문제의 상당 부분이 가족관계와 불가분의 관계를 갖고 있다는 점에서 청소년의 게임중독 문제는 개인의 특성을 넘어서서 가족의 기능과 연계시켜 분석해볼 필요가 있다. 하지현(2000)이 지적하였듯이 청소년의 게임중독의 문제는 그 개인 문제를 넘어서서 가족 전체의 문제를 대변하기 쉽다.

지금까지 인터넷 게임중독 연구들의 대부분은 실태조사 수준에서 접근되거나 중독자의 개인적 특성을 중심으로 논의되어 왔다. 근래 들어 게임자체의 특성에 대한 관심이 높아지고 있으나 게임중독의 문제를 가족환경과 관련지워 연구한 경우는 여전히 드물다. 이는 게임중독이라는 주제가 가족보다는 다른 변인들에 의해 더 잘 설명될 수 있기 때문이기도 하지만 현대사회의 특성상 가족구성원에 미치는 가족의 영향력 자체가 점차 축소되기 때문으로 해석된다. 그럼에도 가족은 여전히 청소년의 행동전반에 관여할 수 있는 일차적 환경이라는 점에서 청소년의 게임중독의 문제를 가족관계 속에서 접근해보는 것이 필요하다. 이는 청소년의 게임중독을 다루기에 앞서 내재된 가족문제를 다루는 것이 중요함을 의미한다.

현재로서는 게임중독과 가족관계를 직접 연결시킨 선행연구가 드물기 때문에 인터넷 중독 연구에서 얻어진 결과를 통해 게임중독과 가족관계를 짚어볼 필요가 있다. 일반적으로 가족관계와 인터넷이용 혹은 게임이용간에 관계에 대한 연구들은 크게 2가지 방향에서 시도되고 있다. 우선 가족관계에 초점을 두고 가족의 특성이 가족구성원의 인터넷 행동에 미치는 영향을 분석하기도 하고 역으로 인터넷 행동이 가족관계에 미치는 효과를 분석하기도 한다. 나아가 이들간의 영향력 또한 연구에 따라 부적 효과가 강조되기도 하고 정적 효과를 부각시키기도 한다.

인터넷 이용이 가족에 미치는 영향에 관한 초기 연구들은 대체로 인터넷의 부적 효과를 지적한 경우가 많다. 일반적으로 인터넷의 이용으로 가족간의 대화가 줄었다는 지적이 가장 많았다. 특히 자녀의 컴퓨터 통신 과다이용은 부모-자녀 세대간의 갈등으로 나타나기 쉽다(함인희, 1996). 그러나 박부진(2000)에 의하면 평소 가족간의 충분한 대화가 이루어지는 경우는 인터넷을 이용하면서 가족간의 대화가 오히려 늘어났고 가족 상호간에 도움을 줄 기회도 증가했다. 반면에 의사소통이 잘 이루어지지 않는 가족의 경우에는 인터넷 이용이 가족간의 폐쇄성을 강화시키고 서로간의 갈등을 초래했다. 결국 인터넷 이용으로 인한 영향은 가족의 특성에 따라 상이함을 알 수 있다.

인터넷 이용이 가족에 미치는 영향이 가족 관계의 유형에 따라 다를 수 있다는 사실은 게임 이용의 경우에도 이와 유사한 패턴의 효과가 나타날 수 있음을 의미한다. 실제 초、중、고등학생을 대상으로 한 조사결과 모범형이나 허용형의 부모일수록 자녀들이 컴퓨터 게임을 배운 뒤 부모 자녀간 대화의 빈도가 많아졌고, 부모 자녀 관계 또한 좋아지는 경향이 나타났다(성윤숙, 2000). 학년별로는 모범형이나 허용형 부모의 경우 저 연령의 자녀일수록 컴퓨터 게임을 배운 뒤 부모와의 대화 빈도가 많아졌다. 그러나 성별 차이가 나타나 남학생의 경우는 부모가 모범형이나 허용형일지라도 컴퓨터 게임을 시작한 후 부모 자녀 관계가 나빠지는 경향을 보였다. 이는 남학생의 경우 주로 폭력적인 게임을 즐기기 때문인 것으로 해석된다.

한편 인터넷 이용이나 게임행동이 가족관계 영향을 미치듯이 역으로 가족관계의 특성이 인터넷 이용에 영향을 미칠 수 있다. 사회정신건강연구소(2000)에 의하면 부모와의 의사소통이 원활하지 않고, 컴퓨터 사용에 대한 부모님의 부정적 통제가 심할수록 자녀들이 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높은 것으로 나타났다. 이는 평소 부모가 자녀와 효과적인 의사소통을 하지 못하면서 인터넷 사용에 대해 통제와 간섭을 할 경우 청소년들이 인터넷을 더욱 중독적으로 사용하게 됨을 함축한다.

순환모형으로 본 가족기능: 응집성, 적응성, 의사소통

체계이론적 접근은 개인의 역동이나 행동보다는 관계에 초점을 둔다(Buckley, 1967). 가족체계 이론에서는 가족구성원 각각의 특성을 연구하기보다는 가족구성원들의 상호작용적인 면에 관심을 갖는다. 이러한 관점에서 행해진 일련의 연구들은 가족체계가 가족구성원의 정신분열증, 비행, 가출, 알콜중독, 신경성 식욕부진, 공격성 등을 설명할 수 있는 중요 변인임을 밝혀냈다. 특히 Olson, sprenkle 및 Russell(1979)이 제안한 순환모형(circumplex model)은 가족의 응집성, 적응성, 및 의사소통이라는 세 가지 중심 변인을 통해 가족의 상호작용을 역동적으로 설명하고자 했다.

가족 응집성: 가족 응집성(family cohesion)은 '가족 구성원들이 서로에 대해 가지는 정서적 유대감'으로 가족 구성원간의 분리 또는 연결되어 있는 정도를 말한다. 순환모형에서는 가족의 응집성과 가족의 기능과는 곡선적인 관계에 있다고 가정한다. 가족 응집성 수준이 너무 낮거나 높은 '과잉 분리된(disengaged) 가족'이나 '매몰(enmeshed)된 가족'은 역기능적인 가족이고, 가족응집성의 수준이 적당한 '분리된(separated) 가족'이나 '연결된(connected) 가족'일 때 가족의 기능이 가장 효과적으로 기능한다(Olson 등, 1983). 즉 응집이 적당히 낮게 분리된 가족이나 적당히 높게 연결된 가족은 독립과 연결이 균형을 이루게 되어 가족이 성공적으로 기능하고, 가족구성원의 개인적 발전이 최대한으로 이루어지고, 상황적 스트레스와 변화에 보다 잘 적응하게 된다(Olson 등, 1988).

Olson(1983)에 의하면 응집성이 적절한 수준일 때 가족에 대한 소속감이나 애착의 정도가 개인의 자율성과 균형을 이루면서 효율적인 가족기능을 수행하고 개인의 정서적 발

달을 촉진시키는 것으로 나타났다. 그렇지 못한 경우 개인은 자신과 가족간의 경계에 대해서 불확실감을 느끼며 자신의 정체감을 상실할지도 모른다는 공포심을 갖게 된다고 한다. Cooper, Holman 및 Braithwaite(1983)는 아동이 지각하는 가족의 응집성이 아동의 자아개념에 중요한 영향을 미친다고 주장했는데, 부모와의 갈등을 더 많이 지각하는 아동일수록 더 낮은 자아존중감을 나타냈다. 이는 부적절한 수준의 가족 응집성을 보일 때 가족 구성원들이 심리적, 행동적 부적응을 나타내거나 병리적 중독으로 이어질 수 있음을 예측하게 한다.

가족 적응성: 체계로서의 가족은 스스로를 유지하기 위해 안정지향성(morphostasis)과 변화지향성(morphogenesis)을 갖는다. Olson 등(1988)이 제안한 개념인 가족 적응성(family adaptability)은 "상황적으로 또는 발달 단계상에서 일어날 수 있는 스트레스에 반응하여 가족체계가 권력구조, 역할관계 및 관계의 규칙들을 변화시킬 수 있는 능력"으로, 가족구성원들이 가족 체계를 어느 정도 변화시킬수 있는가의 차원이다. 적응이 지나치게 낮거나 높은 경직(rigid) 가족과 혼돈(chaotic) 가족은 모두 역기능적인 가족이며, 적응이 적당한 구조적(structured) 가족과 융통적(flexible) 가족인 경우는 가족 기능이 효과적으로 기능한다(Olson 등, 1983).

Beavers와 Voeller(1986)에 의하면 가족 기능의 수준에 따라 역기능적 가족은 적절한 기능을 하는 가족보다 어려움이 많고 일상적인 기능 수행에 어려움을 겪는다. 역기능적 가족의 자녀들을 대체로 환경에 대한 대처방법이 부족하고, 부정적인 정서를 경험하며, 가정 밖의 세계에서의 기대에 잘 부응하지 못한다. 변화와 안정이 균형을 이루는 가족에서는 상호적인 대화, 리더쉽의 공유, 성공적인 역할 타협, 역할의 공유 그리고 개방적으로 규칙을 만들고 공유하는 정도가 높게 나타난다. 가족의 적절한 적응력은 청소년의 자아발달을 도와주고 촉진시킬 수 있는 요소이다. 이에 역기능적 가족의 청소년 자녀들은 자아 발달과 대인관계에 어려움이 있을 수 있고, 이것이 또다른 행동적 부적응을 초래할 수 있다.

다양한 유형의 중독 연구에서 가족기능과 중독간의 관계가 탐색되고 있다. 약물중독에 관한 연구에 의하면 약물남용자들의 대부분은 가족환경의 응집성 영역과 적응성 영역에서 지나치게 점수가 낮은 것으로 나타났다(Fredman 등, 1987). 그러나 Olson 등(1985)에 의해 간이화된 척도인 FACES III(Family Adaptability Cohension Evaluation Scale III)를 사용하여 청소년들이 지각한 가족 기능을 조사한 다른 연구에서는 응집성 차원의 경우 약물남용 청소년들이 약물 무경험 청소년들에 비해 3배나 낮은 점수를 보였으나 적응성 차원에서는 집단간 유의한 차이가 나타나지 않았다(Volk 등, 1989). 김죽향(1993, 재인용)의 연구에서도 약물남용 집단의 경우 가족 응집성 차원에서만 비교집단에 비해 유의하게 낮은 점수를 나타냈으나 알콜중독에 관한 김소야자(1989, 재인용) 연구에서는 알콜중독자들이 비중독 집단에 비해 가족 적응성과 응집성이 모두 낮은 것으로 밝혀졌다(박구연, 2001). 이렇듯 서로 상이한 결과들을 보고하고 있는 선행연구 결과들을 묶어보면, 가족 기능의 응집성과 적응성이라는 차원은 설명되는 문제 영역에

따라 다른 양상으로 관련될 수 있음을 알 수 있다.

의사소통: 의사소통(communication)은 순환모형의 세 번째 차원으로, 가족 응집성과 적응성의 역기능적인 수준에서 기능적인 수준으로의 이동을 쉽게 해주는 역할을 한다(Barnes & Olson, 1985). 이는 의사소통이 가족의 핵심적 기능을 수행하는 가족 체계를 구성하고 이를 유지하며 변화시키는 주요 차원임을 의미한다. 가족내에서 가족구성원들의 관계를 강화 혹은 약화시키는 매개체 가운데 가장 중요한 것이 의사소통이다. 가족이란 서로 의견을 교환하고 여러가지 상호교섭을 통해 하나의 집단으로 응집하여 목적을 향해 협력할 수 있는 체계로, 가족구성원들은 의사소통 매개체를 통해 일종의 규칙, 역할 관계 등을 규정하고 이를 유지해나가고자 한다. 이 점에서 가족은 가족 규칙을 만들고 통제하는 상호작용 체계이자 가족기능을 위해 역할을 수행하는 의사소통 체계이기도 하다.

Olson 등(1983)에 의하면 효과적인 의사소통이란 가족 응집성과 적응성이 균형적으로 가족체계를 움직이게 하며 이것이 계속 유지되도록 돕는 반면에 비효과적인 의사소통은 가족 응집성과 적응성의 균형적인 수준으로의 움직임을 저지하고 축소시킨다. 순환모형에서는 부모와 자녀간의 의사소통 유형을 가족의 응집성과 적응성이 기능적인 수준이 되도록 도와주는 긍정적인 '개방형' 의사소통과 방해하는 부정적인 '역기능' 의사소통으로 구분한다(Barnes & Olson, 1985).

의사소통에 관한 선행연구들에 의하면 가족체계 유형에 따라 부모-자녀간 의사소통에서 차이가 있다. 응집성과 적응성에서 균형을 이룬 가족은 응집성과 적응성이 너무 높거나 너무 낮은 극단의 가족보다 더 효율적인 의사소통을 한다. 균형적 가족의 경우 그렇지 못한 가족에 비해 아버지-자녀간 의사소통과 어머니-자녀간 의사소통 모두 더 긍정적이다(민혜영, 1990; 윤순덕, 1987; Barnes & Olson, 1985). 즉 부모-자녀간 의사소통도 가족의 응집성과 적응성 각 차원이 적절한 중간 수준에 있는 가족에서 가장 기능적임을 알 수 있다. 이는 Olson 등(1983)이 제시한 균형된 응집성과 적응성을 가진 가족이 극단적인 응집성과 적응성을 가진 가족에 비해 적절한 기능을 보일 것이라는 가설을 지지해주는 결과들이다.

원활한 의사소통이 없이 바람직한 가족관계를 기대하기 어렵다. 부모-자녀간의 의사소통 유형은 청소년들이 바라는 이상적인 가족체계 유형에서도 중요시되는 차원이다. 민혜영(1990)에 의하면 청소년들이 현재 지각하는 가족체계 유형과 이상적으로 기대하는 가족체계 유형사이의 차이는 부모-자녀간의 의사소통과 관계가 있는 것으로 밝혀졌다. 즉 청소년들이 부모-자녀간 의사소통이 잘된다고 지각할수록 그들이 바라는 이상적 가족체계와 현재 지각된 가족체계간의 차이가 적다고 보고했다. 특히 남자 청소년들의 경우 가족체계에 대한 만족도는 아버지와의 원만한 의사소통 정도와 상관이 높았다. 이에 비해 여자 청소년들의 가족체계에 대한 만족도는 아버지, 어머니 모두와의 원만한 의사소통 정도와 밀접한 상관을 나타냈다. 결국 가족의 의사소통은 가족기능에 중요한 축으로, 가족구성원들간에 융통성있는 의사소통이 이루어지지 않을 때 가족체계가 역기능적으로 작용하면

서 가족구성원의 문제로 이어질 가능성이 높다. 부모-자녀간의 의사소통 특성이 청소년기 자녀의 적응과 일탈행동을 예측할 수 있는 주요 변인일 수 있다는 사실은 가족의 의사소통 문제가 가족구성원의 병리적 행동과 관련될 수 있음을 시사해준다.

청소년 대화의 광장(1993)에서 게임중독 상태에 있는 청소년을 대상으로 인터뷰한 사례들을 보더라도, 게임중독자들의 경우 부모와의 불화가 많거나, 부모가 자녀에게 지나친 간섭을 하는 경우, 그리고 형제들을 비교하면서 경쟁시키는 가정 분위기인 경우가 많은 것으로 나타났다. 또한 게임중독 청소년들은 가정으로부터 소외되는 느낌을 받았을 때 그러한 소외감을 달래기 위해 게임에 몰두하는 경향을 보이는 것으로 지적되었다. 이러한 경향성은 순환모형에 의해서도 충분히 설명가능한데, 순기능적인 가족 내에서 성장하는 개인은 위기를 잘 극복할 가능성이 높으며 역기능적인 가족 내의 개인은 약물을 비롯한 중독행동에 빠져들 가능성이 높기 때문이다. 결국 가족의 기능상의 문제가 있을 경우 가족구성원들이 알콜, 마약 등의 약물 뿐 아니라 그 외 다른 대체물로서 인터넷이나 게임 이용 등에도 중독적으로 빠질 가능성이 상대적으로 높을 것이다.

이같은 맥락에서 이 연구에서는 인터넷 환경과 관련하여 근래 심각한 사회문제 가운데 하나로 지목되고 있는 청소년들의 인터넷 게임중독의 문제를 발달적 관점에서 가족기능과 관련지워 다루어보고자 한다. 특히 가족의 역동성을 강조하고 있는 Olson 등의 순환모형에 근거하여 가족 기능의 각 하위차원들이 청소년들의 게임행동 전반과 어떤 관련성을 갖고 영향을 미치는지를 체계적으로 분석하려고 한다.

방법 및 절차

연구대상

연구대상은 서울과 수도권지역의 초、중、고등학교에 재학중인 726명의 청소년들이었다. 이들을 학교급별로 보면 초등학생이 223명(31.2%), 중학생이 267(37.4%), 고등학생이 224명(31.4%)이었고, 성별로 보면 남학생이 433명(60.2%), 여학생이 286명(39.8%)이었다.

측정도구

게임중독과 가족기능을 측정하기 위하여 Young의 인터넷중독 척도와 Olson, Portner, 및 Bell(1982)이 개발한 가족의 적응성과 응집성 척도(Family Adaptability Cohension Evaluation Scale II, FACES II), Olson과 Barnes(1982)가 개발한 부모-자녀 의사소통 척도(Parent-Adolescent Communication Inventory, PACI)를 사용했다. 게임중독은 수정된 Young의 인터넷중독 척도를 사용하여 조사되었다. 즉 20문항으로 구성된 Young의 인터넷중독 척도를 게임중독에 맞추기 위해 문항에서 인터넷, 온라인, 전자우편, 게임 등에서 대해서 질문하는 내용을 게임에 한정된 질문으로 수정했다. 게임중독 점수의 범위는 20-100이다. Young의 인터넷중독 척도에 대하여 타당성과 신뢰도에 의문을 제기하는 경우가 있으나 현재로서는 인터넷 중독 연구시 국내、외적으로 가장 널리 사용되는 도구로, 다른 연구와의 비교에 있어서도

Young의 인터넷중독 척도를 이용하는 것이 효율적이라고 할 수 있다. Young의 게임중독 척도와 관련하여 정경아(2001) 연구에서는 내적일관성신뢰도가 .93으로, 신뢰도가 높게 나타났다. 이 연구에서 내적일관성신뢰도는 .83으로 비교적 신뢰롭게 나타났다.

가족의 적응성과 응집성 척도는 30개의 문항으로 이루어져 있는데, 적응성에 관한 문항은 14개(예, '우리 가족은 새로운 방법으로 문제를 해결하려고 노력한다', '우리 가족은 가족원 누구에게나 규칙 또는 상과 벌을 공정하게 적용한다' 등), 응집성에 관한 문항은 16개(예, '우리 가족은 어려운 일이 있을 때 서로 돕는다', '우리 가족은 여가시간을 함께 보내기를 좋아한다' 등)이다. 적응성 점수의 범위는 14-70이고, 응집성 점수의 범위는 16-80이다. 특히 FACES II는 최근에 개발된 FACES III나 IV보다도 오히려 신뢰도가 높기 때문에 척도 개발자에 의해서 사용이 적극 추천되고 있다. 이 척도의 신뢰도는 김진희(1989) 연구에서 내적일관성신뢰도가 적응성과 응집성 모두 .86로 나타났다. 이 연구에서 내적일관성신뢰도는 .83으로 비교적 신뢰롭게 나타났다.

부모-자녀 의사소통 척도는 가족내의 의사소통 및 세대간의 의사소통에 대한 지각을 평가하는 척도로, 개방적 의사소통과 역기능적 의사소통이 포함된다. 개방형 의사소통은 부모와 자녀간의 긍정적이고 개방적인 상호작용을 의미하고, 역기능적인 의사소통은 세대간의 의사소통에 어려움과 장애가 있는 것을 의미한다. 여기서 사용된 PACI 척도는 총 20문항으로 이루어졌는데, 10개의 개방형 의사소통 문항(예, '나의 소신을 부모님과 거리낌 없이 의논할 수 있다', '부모님은 늘 내 말을 귀담아 들어 주신다' 등)과 10개의 역기능적 의사소통 문항(예, '나는 부모님의 잔소리 때문에 귀찮다', '무슨 일에 대한 내 진심을 부모님께 그대로 말씀드릴 수 없다' 등)으로 구성되어 있다. 개방적, 역기능적 의사소통 점수의 범위는 각각 10-50이다. 개방형 의사소통과 역기능적 의사소통 문항의 신뢰도는 내적일관성신뢰도가 전체 부모-자녀간 의사소통의 경우 .88, 개방형 의사소통의 경우 .87, 역기능적 의사소통의 경우 .78이었다(Barnes & Olson, 1982). 이 연구에서 내적일관성신뢰도는 개방형 의사소통의 경우 .92, 역기능적 의사소통의 경우 .89로 신뢰롭게 나타났다.

실시절차 및 결과처리

검사는 2002년 4월초에서 5월초까지 약 한 달 동안 해당 학교의 담임교사에 의해 실시, 회수되었다. 검사시간은 검사 소개를 포함하여 대략 30~40분이 걸렸다. 서울과 수도권 지역의 초 · 중 · 고등학교에 배부된 총 800부 질문지 가운데 726부가 회수되었다. 그 가운데 불성실하게 응답한 질문지를 제외한 719부의 질문지가 분석의 대상이 되었다. 자료분석은 SPSS window 10.0 통계 프로그램을 사용하였다.

결 과

게임관련 행동

1) 게임을 하는 이유

게임을 하는 이유와 관련하여 청소년들에

게 ①스트레스 해소를 위해, ②신나고 재미있으니까, ③심심하니까 ④친구들과 같이 놀 수 있으니까, ⑤게임을 통해 자신감과 성취감을 느낄 수 있으니까, ⑥별다른 이유 없다, ⑦기타 등의 항목 가운데 3가지를 선택하게 했더니 전반적으로 '신나고 재미있으니까', '심심하니까', '친구들과 같이 놀 수 있으니까' 순으로 응답했다. 학교급별로 보면 초등학생과 고등학생의 경우 각각 게임을 하는 이유를 '신나고 재미있으니까(64.1%, 42,9%)', '심심하니까(53.8%, 38.8%)' 순으로 들었고, 중학생은 '신나고 재미있으니까(67.4%)', '친구들과 같이 놀 수 있으니까(45.3%)' 순으로 응답했다. 성별로 보면 게임을 하는 이유가 남학생의 경우 '신나고 재미있으니까(68.4%)', '친구들과 재미있게 놀 수 있으니까(42.7%)' 순으로 응답되었고, 여학생의 경우 '심심하니까(46.9%)', '신나고 재미있으니까(44.8%)' 순이었다. 또한 게임하는 이유의 다양함에서도 성별간의 차이를 보였는데, 질문에 대해 3개까지 다중응답할 수 있게 요구했음에도 전반적으로 여학생들은 게임을 하는 이유로 1-2개 항목에 표시한 것에 비해 남학생들은 2-3개 항목을 선택한 것으로 나타났다. 한편 게임중독 유형(중독/비중독)에 따른 게임하는 이유에서의 차이는 없었다.

2) 게임행동에 대한 자기지각

'당신은 게임을 너무 많이 한다고 생각합니까?'라는 질문에 대해 전체적으로 '예'보다 '아니오'(69.9%)에 대한 응답률이 3배 이상 높았다. 성별로 세분해보면 여학생 집단에서 '아니오' 응답률(84.3%)이 더 높게 나타났다 ($x^2(1)=53.78$, $p<.001$). 이는 남학생의 경우 어느 정도 게임을 많이 하고 있다(44.4%)는 사실을 스스로 인정하는데 비해 여학생의 경우 강하게 부인함을 의미한다. 그러나 학교급별간에는 의미있는 차이가 없었다.

전체적으로 볼 때 자신이 게임을 너무 많이 한다고 생각하는 비율이 높지 않았음에도 청소년들은 '당신은 게임 하는 시간을 줄이려고 노력할 마음이 있습니까?'라는 질문에 대해서 '예'(64.5%)라는 응답률이 높게 나타났다. 학교급별간에 노력하려는 마음이 있다는 응답률에서 의미있는 차이를 보였다($x^2(2)=12.95$, $p<.01$). 즉 초등학생(73.0%), 중학생(63.3%), 고등학생(55.8%) 순으로 노력하는 마음이 있다고 응답했다. 성별에서는 의미있는 차이가 없었다.

한편 '당신은 게임하는 시간을 줄이려고 시도한 적이 있습니까?'라는 질문에 대해 전체적으로 '예'(61.8%)라는 응답이 많았다. 이는 대부분의 청소년들이 게임시간을 줄이려는 시도를 해본 것으로 해석된다. 게임시간을 줄이려는 시도에서 학교급별간에 의미있는 차이가 나타났다($x^2(2)=11.20$, $p<.01$). 즉 초등학생(67.4%), 중학생(64.0%), 고등학생(51.7%) 순으로 응답률이 높았다. 그러나 성별에서는 의미있는 차이가 없었다.

3) 게임행동과 관련된 부모와의 관계

'게임으로 인해 부모님과 갈등을 일으킨 적이 있었습니까?'라는 질문에 대해 전체적으로 '거의 없다(43.2%)', '몇 번 있다'(40.4%), '자주 있다'(16.4%) 순으로 응답되었다. 부모와의 갈등에서 성별간에 의미있는 차이가 있었다 ($x^2(2)=69.83$, $p<.001$). 즉 여학생의 경우 '거의 없다(64.9%), '몇 번 있다'(26.3%), '자주 있

다'(8.8%) 순으로 응답된 데 반해 남학생의 경우 '몇 번 있다'(48.2%), '거의 없다'(30.9%), '자주 있다'(20.9%) 순으로 나타났다. 이는 여학생에 비해 남학생이 게임으로

인해 부모와 더 갈등이 있는 것을 의미한다. 부모와의 갈등에서 중독 유형(중독/비중독)간에 의미있는 차이가 있었다($x^2(2)=136.80$, $p<.01$). 비중독 집단의 경우 '거의 없다'(62.5%), '몇 번 있다'(33.3%), '자주 있다'(4.28%) 순으로 응답된 데 반해 중독 집단의 경우 '몇 번 있다'(48.5%), '자주 있다'(30.3%), '거의 없다'(21.2%) 순으로 나타났다. 즉 부모와의 관계에서 비중독 집단의 경우 여학생 집단과 유사한 경향성을 보였다. 중독 집단의 경우 부모와의 갈등이 '자주 있다'는 반응율이 '거의 없다'보다 높았다.

'당신은 게임에 관한 부모님의 의견을 어떻게 받아드립니까?'라는 질문에 대해 전체적으로 '부모님 의견이 옳다고 인정하지만, 실제로 행동을 바꾸기가 어렵다'(44.8%), '부모님의 의견에 따라 적극적으로 행동을 바꾸려고 노력한다'(21.9%), '마지못해 부모님의 의견을 따르는 척한다'(12.3%)의 순으로 응답되었다. 성별로 보면 남학생은 '부모님 의견이 옳다고 인정하지만, 실제로 행동을 바꾸기가 어렵다'(50.7%), '부모님의 의견에 따라 적극적으로 행동을 바꾸려고 노력한다(17.6%)', '마지못해 부모님의 의견을 따르는 척한다'(14.9%)의 순으로 나타났다. 여학생도 '부모님 의견이 옳다고 인정하지만, 실제로 행동을 바꾸기가 어렵다'(34.1%), '부모님의 의견에 따라 적극적으로 행동을 바꾸려고 노력한다'(29.6%), '기타'(17.7%)의 순으로 나타났다. 이는 남학생과 여학생이 비슷한 양상이지만 여학생이 부모의 의견에 보다 온건했다. 학교급별로 보면 초등학생의 경우 '부모님의 의견에 따라 적극적으로 행동을 바꾸려고 노력한다'(38.5%), '부모님 의견이 옳다고 인정하지만, 실제로 행동을 바꾸기가 어렵다'(36.6%)의 순으로 나타난 반면 중학생과 고등학생은 '부모님 의견이 옳다고 인정하지만, 실제로 행동을 바꾸기가 어렵다'(중학생=54.4%, 고등학생=41.4%), '마지못해 부모님의 의견을 따르는 척한다'(중학생=15.6%, 고등학생=16%)의 순으로 응답되었다. 이는 중학생 시기부터 청소년들이 게임행동에 대한 부모님의 의견을 잘 따르지 않는 것을 의미한다.

'당신이 게임을 할 때 부모님은 어떻게 합니까?'라는 질문에 대해 전반적으로 '화를 내지만 못하게 하지는 않으신다'(40.1%), '상관하지 않으신다'(25.2%), '화를 내며 못하게 하신다.'(15.7%)의 순으로 응답되었다. 비슷한 양상이 성별, 학교급별로도 나타났다.

게임중독

1) 게임중독 경향에서의 학교급별, 성별 비교

학교급별, 성별에 따른 게임중독 평균점수(총점)는 다음과 같다(표 1). 게임중독 경향은 50점을 기준으로 볼 때 초등학생을 제외한 중학생, 고등학생 집단에서 상대적으로 높게 나타났다. 분석 결과 게임중독 점수에서 학교급별간에 유의한 차이가 있었다($F(2,698)=12.78$, $p<.01$), Sheffe 검증에 의하면 중학생이 초등학생이나 고등학생에 비해 중독 경향이 높았고, 고등학생이 초등학생보다 중독 경향이 높았다. 게임중독 점수에서의 성별간 차이도 나타나, 남학생이 여학생보다 게임중독 경향이

높게 나타났다(F(1,698)=156.123, p<.01). 그러나 학교급별과 성별간의 상호작용은 없었다.

표 1. 학교급별, 성별에 따른 게임중독 평균 및 표준편차

성별	학교급	사례수	평균	표준편차
남	초등학교	111	48.80	15.31
	중학교	194	55.21	15.02
	고등학교	117	52.44	13.80
여	초등학교	111	33.42	12.03
	중학교	67	40.46	13.44
	고등학교	104	39.95	15.60
전체	초등학교	222	41.11	15.75
	중학교	261	51.43	15.97
	고등학교	221	46.56	15.91

2) 게임중독 수준에 따른 학교급별, 성별 차이 비교

게임중독 수준은 선행연구들(조남근, 양돈규, 2001; 이형초, 2002)에 따라 비교 기준이 다양하여 따라서 3집단 또는 4집단으로 구분하는 경우도 있으나 일반적으로 총점 50점을 기준으로 하여 상,하 집단으로 나눈다. 이 연구에서도 상하 집단으로 구분하였는데, 중독점수 50점 이상인 비율이 전체 응답자의 43.9%에 이르렀다. 분석 결과 게임중독 비율에서의 학교급별간에 차이가 있었다(표 2). 게임중독 수준에서 '중독-상' 집단을 중심으로 볼 때 중독자 비율은 중학교, 고등학교, 초등학교 순으로 나타났다. 이는 중학생이 고등학생이나 초등학생에 비해 게임중독 점수가 가장 높을 뿐만 아니라 '중독-상' 집단의 비율 또한 가장 높다는 것을 의미한다. 한편 중독자 비율에서의 성별차이도 나타났다(표 3). 특히 '중독-상' 집단의 경우 남학생의 비율이 여학생의 5배에 이르렀다.

표 2. 게임중독 상-하 집단에 따른 학교급별 비교

학교급	게임중독(%)	
	상	하
초등학교	19.7	40.8
중학교	48.9	27.8
고등학교	31.4	31.4

$x^2(2)= 44.95, p<.001$

표 3. 게임중독 상-하 집단에 따른 성별비교

성별	게임중독(%)	
	상	하
남자	83.3	41.8
여자	16.7	58.2

$x^2(1)= 125.56, p<.001$

가족의 응집성 · 적응성 · 의사소통

1) 학교급별에 따른 가족의 응집성、적응성、 의사소통에서의 차이

학교급별에 따른 가족기능에서의 각 하위차원별 점수는 다음과 같다(표 4). 분석 결과, 가족 기능의 응집성과 적응성 및 의사소통 차원의 4영역-개방적(부), 개방적(모), 역기능적(부), 역기능적(모)-에서 모두 학교급별간에 유의미한 차이가 나타났다. Sheffe 검증 결과 가족 응집성의 경우 초등학생(M=58.33)이 고등학생(M=53.92)보다 더 가족의 응집성이 높았고 중학생(M=57.14)이 고등학생(M=53.92)보다 더 가족의 응집성이 높았다. 다시 말해

표 4. 학교급별에 따른 가족기능 하위범주별 평균 및 차이 비교

변인	학교급	사례수	평균	표준편차	F
응집성	초등학교	223	58.33	8.86	13.82**
	중학교	267	57.14	9.06	
	고등학교	224	53.92	9.74	
적응성	초등학교	223	48.83	8.47	6.83**
	중학교	267	48.97	8.67	
	고등학교	224	46.33	8.78	
개방적 의사소통(부)	초등학교	220	34.12	9.25	14.54**
	중학교	266	30.89	9.09	
	고등학교	220	29.53	9.31	
개방적 의사소통(모)	초등학교	222	36.14	8.45	5.96**
	중학교	266	34.01	8.58	
	고등학교	221	33.55	8.40	
역기능적 의사소통(부)	초등학교	220	20.46	7.26	18.46**
	중학교	266	23.92	8.17	
	고등학교	220	24.60	7.63	
역기능적 의사소통(모)	초등학교	222	20.18	6.63	15.04**
	중학교	266	23.28	7.46	
	고등학교	221	23.38	7.02	

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

자녀의 연령이 많아질수록 가족의 응집성이 약해진다고 해석할 수 있다. 가족 적응성에서도 응집성의 경우와 동일한 패턴으로 나왔다. 즉 초등학생(M=48.83)이 고등학생(M=46.33)보다 적응성 이 더 높았고 중학생(M=48.97)이 고등학생(M=46.33)보다 더 높았다. 다시 말해 자녀의 연령이 많아질수록 가족의 적응성이 약해진다고 해석할 수 있다.

일반적으로 가족내에서의 부모-자녀간 의사소통 패턴에서 자녀의 연령이 증가하면서 부모와의 순기능적 의사소통이 감소된다고 한다. 장호선(1987)에 의하더라도 부모와의 긍정적 의사소통 점수는 자녀의 연령이 어릴수록 높았고 부정적인 의사소통 점수는 자녀의 연령이 많을수록 높았다. 이 연구에서도 Sheffe 검증 결과 개방적 의사소통의 경우 부/모 모두에서 초등학생(부=34.12, 모=36.14)이 중학생(부=30.89, 모=34.01)이나 고등학생(부=29.53, 모=33.55)보다 유의하게 높게 나타났다. 이는 초등학생이 중학생이나 고등학생에 비해 부/모 모두와 개방적 의사소통을 더 많이 하는 것으로 해석될 수 있다. 반면에 역기능적 의사소통의 경우 부/모 모두에서 중학생(부=23.92, 모=23.28)과 고등학생(부=24.60, 모=23.38)이 초등학생(부=20.46, 모=20.18)보다 높았다. 이는 초등학생에 비해 중 · 고등학생 시기에 부모와의 역기능적인 의사소통이 많아지는 것으로 해석될 수 있다.

2) 성별에 따른 가족의 응집성 · 적응성 · 의사 소통에서의 차이

성별에 따른 가족기능에서의 각 하위 차원별 점수는 다음과 같다(표 5). 분석 결과 가족기능의 응집성, 적응성 차원에서 모두 성별에 따른 유의미한 차이가 확인되었다. 세부적으로 보면 응집성, 적응성 각각에서 남학생에 비해 여학생의 평균 점수가 높았다. 이는 여학생이 남학생에 비해 가족의 응집성과 적응성 수준을 높게 지각하고 있음을 의미한다. 의사소통 차원의 경우 개방적 의사소통(부) 영역에서는 여학생이 남학생보다 평균점수가 높았다. 개방적 의사소통(부) 영역에서는 통계적으로 유의한 성별 차이가 나타나지 않았다. 종합해 보면 여학생은 남학생에 비해 응

집성, 적응성, 어머니와의 개방적인 의사소통을 더 높게 지각하고 있는 반면에 남학생은 여학생에 비해 역기능적 의사소통(부), 역기능적 의사소통(모)을 더 높게 지각했다. 그러나 아버지의 개방적 의사소통에 대해서는 여학생과 남학생이 유사하게 지각하고 있는 것으로 나타났다.

표 5. 성별에 따른 가족기능 하위 범주별 평균 및 차이 비교

변인	성별	사례수	평균	표준편차	F
응집성	남	433	55.71	8.93	7.37*
	여	286	57.64	9.90	
적응성	남	433	47.46	8.51	5.65*
	여	286	49.03	8.89	
개방적 의사소통(부)	남	428	31.00	8.96	2.68
	여	283	32.18	10.11	
개방적 의사소통(모)	남	428	33.58	8.11	13.86**
	여	286	35.99	8.95	
역기능적 의사소통(부)	남	428	23.75	7.87	9.85**
	여	283	21.86	7.91	
역기능적 의사소통(모)	남	428	23.21	7.37	16.68**
	여	286	20.99	6.71	

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

가족기능과 게임중독간의 관계

1) 가족기능과 게임중독간의 상관관계

대부분의 가족기능의 하위 차원들과 게임중독간의 상관이 있는 것으로 나타났다(표 6). 세부적으로 보면 가족의 응집성, 적응성과 게임중독간의 부적 상관이 나타났으며, 학교급별로는 각각 초등학교(r=.-28, r=-.29.), 중학교(r=-.19,r=-.18), 고등학교(r=.-14, r=-.16) 순이었다. 이는 초등학생의 경우 응집성 및 적응성과 게임중독간의 높은 부적 상관을 있음을 의미한다. 한편 의사소통 차원의 경우 전 학교급별에 걸쳐 부/모의 역기능적 의사소통과 게임중독간의 유의미한 정적 상관이 나타났다. 이에 비해 개방적 의사소통의 경우 초등학생과 중학생에서는 게임중독과 유의미한 부적 상관을 나타냈으나 고등학생에서는 유의미한 상관이 없었다. 이는 고등학생의 경우 부/모와의 개방적 의사소통 수준과 게임중독간의 관련성이 적음을 의미한다.

표 6. 가족의 적응성、응집성、의사소통과 게임중독간의 상관관계

변인	전체	초등학교	중학교	고등학교	남자	여자
응집성	-.20**	-.28**	-.19**	-.14*	-.14**	-.24**
적응성	-.19**	-.29**	-.18**	-.16*	-.15**	-.23**
개방적 의사소통(부)	-.18**	-.20**	-.14*	-.11	-.17**	-.18**
개방적 의사소통(모)	-.16**	-.20**	-.18**	-.06	-.10*	-.14*
역기능적 의사소통(부)	.26**	.28**	.21**	.26**	.20**	.29**
역기능적 의사소통(모)	.28**	.24**	.26**	.25**	.23**	.26**

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

2) 게임 중독 유형에 따른 가족기능에서의 차이

게임 중독유형 따른 가족기능에서의 각 하위 차원별 점수는 다음과 같다(표 7).

분석결과. 가족기능의 모든 하위 차원과 게임 중독 유형(중독/비중독)간의 유의미한 차이가 있었다. 세부적으로 보면 응집성, 적응

성 각각에서 중독집단에 비해 비중독집단의 평균이 유의하게 높았다. 또한 의사소통의 경우 개방적 의사소통 평균 점수는 비중독집단이 중독집단에 비해 유의하게 높았다. 역기능적 의사소통에서는 그 역으로 나타났다.

표 7. 게임중독 유형(중독/비중독)에 따른 가족기능 하위범주별 평균 및 차이 비교

변인	중독유형	사례수	평균	표준편차	F/eta
응집성	비중독	397	57.88	9.42	18.88**
	중독	312	54.84	9.05	.026
적응성	비중독	397	49.24	9.01	15.14**
	중독	312	46.70	8.11	.021
개방적 의사소통(부)	비중독	393	32.71	9.71	14.74**
	중독	309	29.98	8.87	.021
개방적 의사소통(모)	비중독	396	35.59	8.65	12.65**
	중독	309	33.29	8.27	.018
역기능적 의사소통(부)	비중독	393	21.16	7.25	49.78**
	중독	309	25.27	8.16	.066
역기능적 의사소통(모)	비중독	396	20.69	6.60	49.26**
	중독	309	24.40	7.39	.066

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

3) 가족기능이 게임중독에 미치는 영향

가족기능의 각 차원들이 게임중독에 미치는 영향을 알아보기 위해 동시회귀분석을 실시했다(표 8).

표 8. 게임중독에 미치는 가족의 적응성 · 응집성 · 의사소통 변인에 대한 동시회귀분석

변인	Beta	t	Sig.
역기능적 의사소통(모)	.20	3.11	.00

R^2=.093, F=11.91**

분석 결과, 의사소통 차원에서 역기능적 어머니 변인만이 청소년의 게임중독을 의미있게 설명하는 것으로 나타났으며, 가족 기능의 나머지 모든 변인들은 설명력이 없었다(표 7). 이는 전체 상관분석에서 게임중독과 의미있는 상관을 보였던 가족기능에서의 응집성, 적응성 차원이 청소년의 게임중독을 설명하는 데는 제한적임을 말해준다. 또한 부/모의 개방적 의사소통 차원 및 역기능적인 의사소통의 아버지 변인도 게임중독에 유의한 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 즉 의사소통의 하위 변인 모두가 게임중독에 영향을 미치는 것이 아니라 의사소통 유형(개방적/역기능적) 및 부모의 성별에 따라 차이가 있었다. 요약하면 가족기능 전반이 청소년의 게임중독에 미치는 영향은 적었으나 이 연구에서 가정된 변인들이 갖는 설명력은 R2=.093로 나타났다.

논 의

'게임은 의사소통이다.' MIT대 터클교수는 요즘 청소년들이 몰두하고 있는 컴퓨터 게임을 사이버 세대들의 커뮤니케이션 방식이라고 본다(김창배, 1999 재인용). 컴퓨터 게임은 이제 장난이나 오락을 넘어서서 청소년 문화가 되었으며 나아가 청소년들의 삶의 일부로 자리잡혀가고 있다. 인터넷 게임의 매력 가운데 하나는 게임을 하는 동안 자신의 정체성이나 색깔을 드러낼 수 있는 또 하나의 방식을 제공해준다는 점이다. 특히 머드 게임의 경우 게이머가 자기 방식으로 선택한 자기정체성을 가지고 상대방 게임 참여자들과 함께 역동적인 네트워크를 엮어나갈 수 있다는 점

에서 청소년들에게 있어서 게임행동이란 다양한 사람들과의 의사소통을 통한 사회적 공동체 경험이자 잠재적 자아를 시도해보고 구현시켜나가는 일종의 자아실현 과정이 되기도 한다.

그러나 게임의 폭발적인 인기의 배경에는 무엇보다도 무한경쟁으로 인한 인간소외라는 현대사회의 특성이 있다. 현실세계에서 경쟁을 위해 모인 인간 접촉이란 외형적으로만 사회적 접촉일뿐 내면적으로는 비인간적인 사물의 관계에 불과할 수 있다. 이러한 접촉을 통해 인간적 온기나 열기에 대한 갈망이 충족될 수는 없다. 오히려 게임을 하는 동안 네트워크 저편의 알 수 없는 누군가와 의사소통하고, 협력하고, 경쟁하고, 싸울 수 있다는 점에서 게이머끼리의 인간적인 상호작용이 이루어질 수 있다. 즉 성적, 진학, 취업, 승진을 놓고 다투는 현실에서의 접촉 관계보다 게임을 두고 겨루는 인터넷 공간에서의 접속의 관계가 더 인간적이라는 것이다.

이러한 시대적 상황에서 가족의 의미조차 희미해지고 있다. 일차적인 애정적 지지원으로서의 가족의 전통적인 역할도 점차 약화되고, 가족구성원들은 가족 내에서조차 소외되고 있다. 그럼에도 불구하고 인간발달 과정에서 가족만큼 개인에게 중대한 영향력을 끼치는 인간관계 집단은 없다는 점은 부인될 수 없다. 가족은 여전히 관계적 존재인 인간이 가장 원초적인 모자 관계를 통해 생애 최초로 관계성의 의미를 체득하게 되는 장소이자, 인간적 생존에 기본적인 정서적 지원을 제공받으면서 감수성과 인지 능력을 발달시켜나갈 수 있는 교육적 기반이기도 하다.

근래에 들어서는 가족구조 자체보다도 가족 구성원의 결함 곧 가족기능의 상실로 인한 부적응 행동이 증가하고 있기 때문에 부모의 교육 태도, 부모 애착, 부모 통제 등 가족을 하나의 체계로 보는 가족기능성 차원에 대한 접근을 통한 연구가 이루어지고 있다(김선남, 1994 재인용, 박구연, 2001). 특히 Olson 등(1979, 1983)이 제안한 순환 모형에 근거한 연구들이 주로 청소년기 자녀의 문제에 초점을 두고 행해지면서 청소년의 적응 혹은 부적응 행동 이해에 가족배경이 매우 중요하다는 사실이 입증되고 있다. 그러나 기존의 연구들은 주로 약물남용이나 인터넷 중독 등을 다루었으며 게임행동과 가족기능간의 관계를 직접 조사한 선행 연구는 드물었다. 이러한 배경에서 이 연구는 개인의 일차적 환경으로서 가족에 관심을 두고 가족기능이 가족구성원들의 문제행동에 미치는 영향을 근래 쟁점화되고 있는 청소년들의 게임중독 문제를 중심으로 논의하고자 했다. 특히 순환모형이 제안하고 있는 3가지 가족기능의 하위 차원들, 즉 응집성, 적응성, 의사소통- 개방적 의사소통, 역기능적 의사소통-이 청소년의 인터넷 게임중독과의 어떤 관련성 내지는 영향력을 갖는지를 체계적으로 분석하였다.

조사 결과 우리나라 청소년들의 경우 가족의 응집성과 적응성을 중간 정도로 지각하는 것으로 나타났다. 이는 청소년들이 가족의 응집성, 적응성 수준을 비교적 적절하다고 지각하는 것으로 해석될 수 있다. 의사소통 차원의 경우 30점을 기준으로 했을 때 전체적으로 개방적 의사소통 점수는 기준 이상으로, 역기능적 의사소통 점수는 기준 이하로 나타났다. 이는 청소년들이 가족의 의사소통 유형을 비교적 개방적으로 지각하는 것으로 해석

될 수 있으나 그 정도는 다소 미약한 편임을 알 수 있다. 역기능적 의사소통 경우도 평균 점수 상으로는 30점 이하로 나타나 기준점보다는 낮았으나 청소년들이 가족 의사소통에서의 역기능성을 상당 부분 시인하는 것으로 보인다.

의사소통 차원을 세부적으로 보면 개방적 의사소통에서 아버지보다 어머니의 의사소통 점수가 높았다. 이에 비해 역기능적 의사소통 점수는 아버지가 어머니에 비해 다소 높았으나 의미있는 차이는 없었다. 선행 연구들에서는 개방형과 역기능형 모두에서 어머니의 의사소통 점수가 아버지의 의사소통 점수보다 높게 나오기도 했다(김성일과 김남희, 2001; 민혜영, 1990; Barnes & Olson, 1985). 의사소통에 대한 욕구는 사회적 존재로서 인간의 원초적 욕구에 속하며, 특히 이 시대 청소년들에게서 자기표현은 권리이기도 하다. 따라서 가족 내의 역기능적인 의사소통은 청소년들에게 다른 탈출구를 찾게 만들고 그 과정에서 인터넷 게임 중독으로 이어질 수 있을 것이다. 이 연구에서도 개방형 의사소통에서 어머니 점수가 높게 나타났는데, 이는 전통적인 부모 역할로 볼 때 애정적이고 표현적인 어머니가 권위적이고 도구적인 아버지에 비해 보다 긍정적으로 자녀와 의사소통하기 때문인 것으로 해석될 수 있다.

마지막으로 상관분석과 회귀분석을 통해 얻어진 결과를 중심으로 이 연구의 주요 결과 및 시사점을 요약해보면 다음과 같다.

첫째, 가족기능의 응집성, 적응성이 모두 청소년의 게임중독과 상관이 있는 것으로 나타났다. 선행 연구들에 따라서는 가족의 응집성과 적응성이 모두 가족구성원의 중독행동과 상관이 높은 것으로 나오거나 또는 응집성만이 유의미한 상관이 있는 것으로 밝혀지기도 했다. 이 연구의 상관분석에서는 가족기능의 응집성, 적응성 모두가 게임중독과 관련되는 것으로 나타났다. 다시 말해 낮은 수준의 가족응집성과 적응성은 청소년의 게임중독과 정적 상관이 높았다. 이는 약물, 알콜 등 다른 종류의 중독과 마찬가지로 게임중독도 가족기능과 유의미한 상관이 있음을 의미한다.

둘째, 의사소통 차원의 경우 상관분석에서 4가지 하위영역, 즉 개방적 의사소통(부), 개방적 의사소통(모), 역기능적 의사소통(부), 역기능적 의사소통(모) 모두가 청소년의 게임중독과 유의미한 상관이 있는 것으로 나타났다. 즉 부/모의 개방적 의사소통과 게임중독간에는 유의미한 부적 상관이 있었고, 부/모의 역기능적 의사소통과 게임중독간에는 유의미한 정적 상관이 나타났다. 그러나 학교급별로 세분해보면 부/모의 개방적 의사소통의 경우 초등학생과 중학생에서는 게임중독과 유의미한 부적 상관을 나타냈으나 고등학생에서는 유의미한 상관이 없었다. 즉 초등학생과 중학생의 경우 부/모와의 개방적 의사소통이 낮은 게임중독과 관련되지만 고등학생의 경우 둘간의 관계가 없음을 의미한다. 이는 고등학생 시기에 사회화 대행자(social agent)로서의 부모의 역할 기능이 감소되는 것과 관련되어 해석가능하다.

셋째, 게임중독에 영향을 미치는 것으로 가정된 가족기능 변인들을 중심으로 동시회귀분석한 결과 응집성, 적응성 차원이 게임중독에 대해 설명력이 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 알콜이나 약물 중독의 경우 가

족의 응집성과 적응성이 유의미한 영향을 미친다는 기존의 연구 결과들과는 상이한 결과이다. 그러나 중독의 종류에 따른 차이를 고려할 때 알콜이나 약물 중독 조사에서 얻어진 결과를 게임 중독에 일반화하기는 어려울 수 있다. 사실상 게임중독은 알콜이나 약물 중독과는 달리 가족기능보다는 중독자 개인의 특성이나 게임 자체의 특성이 보다 중요한 설명력을 가질 수 있음이 고려되어야 할 것이다.

넷째, 회귀분석 결과 어머니의 역기능적 의사소통 변인만이 게임중독에 미치는 효과가 유의한 것으로 나타났다. 이는 게임중독에 영향을 미치는 것은 응집성이나 적응성차원이라기 보다는 의사소통과 관련됨을 의미한다. 즉 어머니와의 역기능적인 의사소통을 많이 하는 청소년일수록 게임중독 행동을 보였다. 이러한 게임중독에 역기능적 의사소통(모)이 영향을 미친다는 회귀분석 결과는 게임중독 유형(중독/비중독)에 따라 부모와의 갈등 빈도에서의 차이가 있다는 앞서의 분석결과와 연결지워 해석될 수 있다. 다시말해 어머니와의 역기능적 의사소통이 청소년의 게임중독에 영향을 미친다는 사실은 청소년의 게임중독 여부가 부모와의 갈등 정도와 관련된다는 사실과 부합된다.

가족이라는 현실세계에서 의사소통의 욕구가 충족되기는 커녕 역으로 역기능적 의사소통이 주가 될 때 청소년들은 가상세계 속 게임행동으로 빠져들기 쉽다. King(1996)이 지적했듯이 게임은 인간의 의사소통 욕구를 해결해줄 수 있는 통로가 될 수 있다. 물론 게임을 통한 '대인관계 의사소통' 욕구의 충족은 게임 자체로 인한 것이라기보다는 온라인의 특징과 관련된다. 게임 상에서 사회적 관계형성의 장을 만들고 자신을 자유롭게 표현하며 일종의 사회적 교류의 폭을 넓힐 수 있다는 점에서 게임행동은 종종 의사소통 욕구를 충족시켜줄 수 있다. 그러나 이러한 순기능이 유지되기 위해서는 오프라인에서의 의사소통과 균형이 요구된다. 실제로 청소년기란 발달단계에서 더 많은 자기통제력이 요구되는 시기로 청소년기에 가족과 애착을 유지하는 일은 청소년 스스로 독립해서 자활하는 것만큼이나 심리적 적응에 중요하다(Grotevant & Cooper, 1986; Kobak 등, 1993; Lamborn & Steinberg, 1993). 청소년들이 온라인에서의 의사소통이나 인간관계로 도피 내지는 과잉집착하지 않도록 가정에서의 역기능적 의사소통은 경계되어야 할 것이다.

앞서 설명되었듯이 가족 응집성은 개인의 연결과 분리의 정도를 나타내며, 가족 적응성은 가족체계의 변화에 대한 대처능력을 말한다. 그리고 의사소통은 가족체계를 구성, 유지, 변화시키는 중요한 역할을 하는 동시에 역기능적 수준에 있는 응집과 적응을 기능적인 수준으로 이동하도록 도와주는 촉매 역할을 한다. 이 연구의 한계점에도 불구하고 분석 결과에 준해 제언한다면 청소년의 게임중독 문제는 가족응집성이 연결과 분리 수준에 있어 적절한 정서적 유대감을 갖고 있고 가족적응성이 구조와 융통 수준에 있어 변화에 융통성있게 대처하는 가족이 바로 균형을 이룬 가족이라는 순환모형의 관점에서 접근될 필요가 있다. 나아가 청소년들의 행동을 긍정적으로 수용할 수 있는 개방적 의사소통의 장을 가족 내부로부터 열어나가되, 특히 청소년들의 세계에 대한 몰이해에 기인된 역기능

적인 의사소통을 지양하는 지혜가 필요할 것이다. 이를 위해 앞으로의 연구들에서는 청소년의 게임중독과 가족기능간의 관계 특성을 보다 분석적으로 파악할 수 있는 가족체계 모형의 세련화 및 그에 대한 실증적 검증이 요구된다. 나아가 가족기능이 게임중독에 미치는 영향에 대한 연구와 함께 그 역방향적으로 게임중독이 가족관계에 미치는 영향에 대한 탐색 또한 필요할 것이다.

참 고 문 헌

김성일 · 김남희(2001). 청소년이 지각한 부모의 의사소통 유형과 자아정체감의 관계. **한국심리학회지: 발달, 14(1),** 91-111.

김창배(1999). **21세기 게임 패러다임.** 지원미디어

뉴스위크(1993). 비밀에 싸인 10대의 세계, 5월 12일.

문화체육부(1995). **정보화 사회에서의 건전 청소년 문화육성 방안- 컴퓨터 게임과 컴퓨터통신을 중심으로,** 문화체육부.

문화관광부(2001). **게임몰입증(게임중독)의 현황과 대처방안.** 문화관광부.

민혜영(1990). Circumplex Model과 부모-자 녀간의 의사소통- 청소년 자녀를 중심으로. 연세대학교 석사학위 논문.

박구연(2001). 가족기능과 자아개념이 고등학생의 컴퓨터 게임 중독에 미치는 영향. 서울여자대학교 대학원 석사학위 논문.

박부진(2000). 인터넷의 생활화와 가족. **한국가족학회 춘계 학술대회 발표집.**

사회정신건강연구소(2000). **청소년의 인터넷 활용에 관한 실태조사보고.** 사회정신건강연구소.

성윤숙(2000). 인터넷시대의 자녀 양육 방식과 부모 자녀 관계. **한국가족복지학회** 제5권 1호, 105-120.

유순덕(1987). Circumplex Model에 입각한 한국임상가족과 일반가족의 비교연구. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.

유승호 · 정의준(2001). 게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구, **한국청소년연구** 제12호 제2호, 35-63.

이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.

이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계: 초등학교 5, 6학년, 중학교 2학년을 중심으로. 서울여대 대학원 석사 학위논문.

이정화(2001). 청소년의 컴퓨터게임 중독이 가족관계에 미치는 영향. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이형초(2002). 사이버 성에서의 병리적인 여가행동. **2002년도 한국심리학회 추계심포지움,** 87-114.

정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 개입의 필요성 판단을 위한 연구, 전남대학교대학원 석사학위 논문.

조남근·양돈규(2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷관련 비행간의 관계, **한국심리학회지: 발달, 14(1),** 91-111.

조아미 · 방희정(2001). 사이버관련 청소년의 문제행동- 음란성과 폭력성을 중심으로. **청소년정책연구, 2,** 105-130.

청소년대화의 광장(1993). **청소년과 전자오락.** 청소년 상담문제 연구보고서

하지현(2000). 청소년 PC 중독의 이해. 제19회 특수상담 사례연구 발표회 발표 논문. 한국청소년상담원.

함인희(1996). 정보화 사회가 가족관계에 관한 영향 연구. **정보통신 학술과제.**

Barnes, H. L. & Olson, D. H.(1982). Parent-adolescent communication family inventories. *Family Social Science,* University of Minnesota.

Barnes, H. L. & Olson, D. H.(1985). Parent-adolescent communication and the circumplex model. *Child Development, 56,* 438-447.

Beavers, W. R. & Voeller, M. N.(1986). Family models: Comparing and constrasting the Olson circumplex model with the Beavers system model. *Family Process, 22,* 85-98.

Buckley, W.(1967). *Sociology and Modern Systems Theory.* New Jersey: Prentice Hall.

Cooper, J. E., Holman, J., & Braithwaite, V. A.(1983). Self-esteem and family cohesion: Thechild's perspective and adjustment. *Journal of Marriage and the Family, 45,* 153-159.

Elg, E. A. & Meyers, L. S.(1984). The role of video games playing in adolescent life: Is there reason to be concerned? *Bulletin of the Psychonomic Society, 22*(4), 309-312.

Fredman, D. S.(1987). *Family systems thinking and the helping process: Misconceptions and basic assumption.* In. D. S. Freeman & B. Trute, Treating families with special needs, Canadian Association of Social Workers.

Greenfield, D.(1999). Psychological characteristic of compulsive internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology and Behavior, 2,* no5.

Greenfield, D.(1999). The nature of internet addiction: Psychological factor in compulsive internet use. Presentation at 1999 meeting of American Psychological Association, MA: Boston,

Grotevant, H. D. & Cooper, C. R.(1986). The role of family communication patterns in adolescents identity and role taking. Paper presented at the meeting of society for research in child development, Detroit.

Grotevant, H. D., & Cooper, C. R.(1986). Individuation in family relations: A perspective on individual differences in the development of identity and role-taking skills in adolescence. *Human Development, 29,* 82-100.

King, S. A.(1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? http://rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html

Kobak, R. R., Cole, H. E., Ferenz-Gilles, R., Fleming, W. S., & Gamble, W.(1993). Attachment and emotional regulation during motherteen problem solving. A control theory analysis. *Child Development, 64,* 231-245.

Lamborn, S. D. & Steinberg, L.(1993). Emotional autonomy redux: Revising Ryan and Lynch. *Child Development, 64,* 483-499.

Olson, D. H. & Portner, J.(1983). Family adaptability and cohesion evaluation scales,

Family Social Science, St. Paul: University of Minnesota.

Olson, D. H., Sprenkle, D. H., & Russell, C. S.(1979). Circumplex model of marital and family systems I: Cohesion and adaptability dimensions, family types, and clinical applications. *Family Process, 19,* 3-28.

Olson, D. H., Sprenkle, D. H., & Russell, C. S.(1983). Circumplex model of marital and family systems **VI**: Theoretical up date. *Family Process, 22,* 69-83.

Young, K. S.(1998). *Caught in the Net: How to Recognize Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery.* NY: John Wiley & Son, Inc.

Young, K.S.(1997). What makes the internet addictive: Potential explanations for pathological internet use, 105th annual conference of the American Psychological Association.

한국심리학회지: 발달
The Korean Journal of Developmental Psychology
2003. Vol. 16, No. 1, ??-??

Relationship between Family Function and Adolescents' Internet Game-related Behavior.

Bang, Hee Jeong · Cho, Ami
Ewha Womans University · Myonggi University

The study examined the relationship between family function- cohesion, adaptability, parental communication patterns- and adolescents' internet game-related behavior focused on circumplex model. Subjects were 719 male/female elementary, middle, and high school students. Based on a correlation analysis, it was found that all of the variables of family function had significant correlation with the adolescents' internet game addiction. And multiple regression analysis was run to determine the influence of the sub-variables of family function on adolescents' internet game addiction. As a result, only the mother's problematic communication pattern influenced on adolescents' internet game addiction. This showed the meaningful implication that the mothers' problematic communication in family might be the critical negative factors on the childrern's internet game addition disorder.

key words : internet game addiction, circumplex model, family cohesion, family adaptability, open communication, problematic communication