

인터넷의 보급 및 각종 게임 기계기술의 급속한 발전과 더불어, 한국 사회에서 게임¹⁾은 아동과 청소년 및 성인에 이르기까지 광범위한 연령층에서 주요 여가매체로 자리 잡았다. 최근 국내에서 수행된 각종 게임관련 실태조사에서도 10대부터 40대 후반에 걸친 연령대의 76%가 게임을 해본 경험이 있었고, 그들이 사용하는 게임 형식 역시 가상공간(on-line) 게임, PC게임, 비디오 게임, 휴대용 게임 등 매우 다양하다(한국게임산업개발원, 2003).

게임관련 일련의 조사에서 가장 많은 사람들이 이용하는 것으로 보고된 가상공간 게임의 경우, 한 달 기준으로 게임에 접속하는 회수는 게임을 이용하는 청소년은 평균 18.8일, 성인은 14.6일에 이르며, 하루 평균 게임 시간은 청소년은 평균 65분, 성인은 24분이다(한국콘텐츠진흥원, 2010). 물론, 여전히 많은 사람들이 운동이나 여행, 영화나 TV시청 등 다양한 여가활동을 향유하고 있는 것이 사실이지만, 한국인들의 여가활동에서 게임의 비중은 지속적으로 증가하여 2004년 기준으로 TV와 영화에 이어 3위에 해당하는 수준이다(한국콘텐츠진흥원, 2010).

최근 한국 사회에서 특징적으로 나타나는 현상 가운데 하나는 특히 청소년들의 여가활동에서 게임이 차지하는 비중이 급속도로 증가해왔다는 점이다. 한국에서 청소년의 인터넷 이용률은 99%에 이르며(한국인터넷진흥원, 2008), 게임은 청소년들의 인터넷 이용목

적 가운데 가장 높은 순위(41%)를 차지하는 것으로 보고되었다(한국콘텐츠진흥원, 2010). 뿐만 아니라, 과열경쟁과 입시지옥, 전통적 가족관계의 해체 및 개인주의의 심화, 열악한 청소년 여가인프라 등 일련의 요인들을 감안할 때, 접근성이 높고 사용하기 쉬우며 게임을 통한 욕구충족 경험이 청소년기의 발달적 특징과 일면 부합한다는 점에서 청소년들의 게임 이용은 앞으로도 계속될 것으로 보인다.

위와 같은 일련의 추세를 감안하면, 게임의 역기능을 규명하여 부적절한 게임이용을 예방하고 문제 사례에 대한 효과적인 개입전략을 마련하여 시행하는 일이 중요한 사회문제로 대두되었다. 이와 동시에, 한국 사회에서 게임은 소위 게임중독자들의 전유물이 아니며 한국인, 특히 청소년의 여가 문화를 구성하는 주요 요소로 이해하는 접근법도 필요한 시점이다(손영미, 이장주, 김정운, 2007; 최훈석, 김교현, 용정순, 김금미, 2009; 최훈석, 용정순, 2010).

기계기술의 발전과 인간의 창의성이 탄생시킨 다양한 여가매체 및 인공물들(예: 컴퓨터, 인터넷, TV, 휴대 전화기, 게임기)은 순기능과 역기능을 동시에 지니며 현대인의 일상생활에 직/간접적으로 긍정적 영향과 부정적 영향을 미친다. 인터넷 게임을 포함한 다양한 종류와 형식의 게임 역시 기계기술의 발전과 더불어 등장한 하나의 여가매체로서, 고유한 순기능과 역기능을 동시에 지니는 인공물이다. 모든 여가매체가 그러하듯이, 게임 역시 사용자가 통제력을 발휘하여 선용하지 않을 경우 과도한 의존성이나 중독 등의 부작용이 수반된다.

현재 한국 사회에서 게임에 관한 담론은 게임 과몰입이나 중독과 같은 부정적 영향에 초점을 두고 게임이 개인 및 사회에 초래하는

1) 본고에서 ‘게임’은 인터넷 게임, 컴퓨터 게임, 비디오 게임, 모바일 게임을 모두 포함하는 의미로 사용한다. 본 연구에 보고된 자료는 한국콘텐츠진흥원 연구보고서(10-34)의 일부이다. 방대한 양의 자료수집과 분석을 위해 수고한 최혜만 석사, 김혜진, 이은주, 양은영에게 감사한다.

폐해를 강조하는 입장과, 게임의 순기능에 초점을 두고 개인 여가생활의 확충 및 게임의 기능적 활용을 강조하는 입장으로 양분되어 있다(최훈석 등, 2009). 이처럼 양분된 견해는 게임관련 학술 및 실용 연구에서도 마찬가지로 발견된다. 즉, 게임은 한편으로 청소년들에게 있어서 폭력성과 사행성을 조장하며, 충동 조절을 어렵게 만들고, 가족 및 사회관계로부터 격리되는 등 다양한 부정적 결과를 유발하기도 하지만, 다른 한편으로 교육 및 학습 효과를 높이고, 친사회성과 협동 정신, 팀워크를 함양하며, 문제해결능력과 창의성을 향상시키는 등 다양한 긍정적 효과를 지닌다는 연구 결과도 다수 보고되었다(참조: 위정현, 원은석, 2007; 최훈석 등, 2009; Gee, 2006; Gentile et al., 2009; Lee & Peng, 2006).

따라서 현 시점에서 게임 사용과 관련하여 잠정적으로 내릴 수 있는 결론은 ‘누가 어떤 환경에서 어떤 게임을 어떻게 하는지’에 따라서 사용자에게 긍정적 결과가 초래될 수도 있고 부정적 결과가 야기될 수도 있다는 것이다. 이처럼 게임 사용자 특성, 게임 환경 특성, 그리고 게임자체의 고유한 특성을 통합적으로 고려하는 관점은 게임의 결과를 다양하고 구체적으로 조망할 수 있도록 하는 동시에, 게임 문제와 관련된 개입과 대응전략을 현실화하고 최적화하는 데도 반드시 필요한 관점이다(김교현, 최훈석, 2008; 최훈석 등, 2009).

위와 같은 맥락에서 볼 때 현재 한국 사회에서 청소년 게임문제를 종합적으로 이해하기 위해서 현 단계에서 절실히 요구되는 노력 가운데 하나는, 청소년 게임이용자들과 일상적으로 상호작용하는 학부모들이 자녀의 게임이용과 관련하여 어떤 인식과 태도를 보유하고 있는지, 그리고 자녀의 게임이용에 대해서 어

떤 행동 반응을 우세하게 보이는지 알아내는 일이다. 이러한 시도는 청소년 자녀의 게임이용에 대한 부모의 태도와 행동이 청소년 게임이용자들이 처한 생활환경의 핵심 요소에 해당한다는 점, 그리고 자녀의 게임이용에 관한 학부모의 태도와 행동은 청소년 게임이용 행태에 직/간접적으로 영향을 미칠 뿐만 아니라 청소년의 전반적 생활적응에도 중요한 영향을 미친다(참조: 권정혜, 2005; 이유경, 채규만, 2006; 이형초, 안창일, 2002; 최훈석 등, 2010)는 점에서 중요한 의의를 지닌다.

청소년들의 게임이용 행태에 학부모와의 상호작용 양상이 중요한 영향을 미칠 수 있음에도 불구하고, 게임관련 각종 실태조사나 학술 연구에서 게임 전반 및 자녀의 게임이용에 관한 학부모들의 인식의 단면을 상세화 하고, 자녀의 게임이용과 관련하여 학부모들이 우세하게 보이는 행동 특징을 구체적으로 알아내려는 노력은 미비하다. 실제로 많은 가정에서 게임이 부모-자녀 간 갈등을 유발하고 증폭시키는 매체가 되고 있다는 점, 그리고 이러한 갈등은 게임 자체가 지니는 역기능적 속성에도 일부 기인하지만 가정에서 부모가 자녀의 게임이용에 대한 적절한 감독과 계도 활동을 하지 않거나 효과적으로 하지 못하는 것과는 무관하지 않다. 이러한 이유로 한국에서 청소년 자녀를 둔 학부모들이 보유하고 있는 게임에 관한 전반적 인식, 자녀의 게임이용 행태와 관련된 태도와 행동, 그리고 게임관련 제도나 정책에 대한 태도를 알아내는 일은 청소년 게임문제의 본질을 이해하고 적절한 대처 방안을 마련하는데 기여할 수 있다.

이러한 배경에서 본 연구에서는 초중고등생 자녀를 둔 전국의 학부모 표집을 대상으로 게임 전반 및 청소년 게임문제와 관련된 학부모

들의 인식 특성 및 자녀의 게임이용과 관련된 행동 특성을 알아보려고 하였다. 이에 더해 한국 사회에서 청소년 게임문제에 효과적으로 대처하기 위해서 필요한 제반 조치들이 무엇인지에 관한 학부모들의 인식과 태도를 조사하여, 장차 청소년 게임문제의 예방과 해소 그리고 건전 게임이용 문화 조성을 위한 개입 전략을 마련하는 토대를 구축하고자 하였다. 본 연구에서 전국의 학부모 응답자들을 대상으로 조사한 주요 변수군과 그 선정 배경은 다음과 같다.

첫째, 게임과 관련하여 학부모들이 보유하고 있는 전반적 인식은 여가매체로서 게임 자체가 고유하게 지니고 있는 순기능적 속성과 역기능적 속성에 대한 신념을 반영하고 있을 가능성이 크다. 그리고 이러한 신념은 절대적 기준을 중심으로 구성되기보다는 타 여가매체에 비해서 게임이 지니는 상대적 해악성과 게임 사용이 초래할 수 있는 잠재적 결과에 대한 인식과 밀접하게 관련되어 있으리라고 가정했다. 이 가정에 근거하여 게임이 여가매체로서 지니는 고유한 속성에 대한 신념과 게임의 상대적 해악성에 관한 지각, 그리고 게임 사용의 결과에 대한 신념 등을 통해서 게임에 관한 학부모들의 전반적 인식 특성을 상세화하고자 했다.

둘째, 청소년 게임문제와 관련된 학부모들의 인식을 충실히 이해하기 위해서는, 게임에 관한 전반적 인식에 더해 학부모들이 자기 자녀의 게임이용과 관련하여 지니고 있는 구체적인 태도를 알아볼 필요가 있다. 이 관점에서, 학부모 응답자들이 자녀의 게임이용에 대해서 지니고 있는 관심과 수용성, 자녀의 게임이용 동기에 대한 인식, 자녀의 적정 게임이용시간에 대한 태도 등을 알아보려고 했다.

셋째, 최근 한국 사회에서 소위 게임중독의 문제가 심각한 사회문제로 대두되고 있으며, 특히 청소년 게임중독에 따른 개인적 및 사회적 폐해에 대한 우려가 고조되고 있다. 이 점을 감안할 때, 게임에 관한 학부모들의 인식에서 특히 게임중독과 관련된 신념과 태도의 상대적 중요성이 크리라고 추론할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 학부모들이 우세하게 사용하는 게임중독의 기준은 무엇인지, 자녀의 게임중독 가능성을 어느 정도라고 추정하는지, 그리고 게임중독의 책임소재에 대해서는 어떤 태도를 지니고 있는지 알아낼 필요가 있다고 보았다. 이에 더해 최근 들어 게임이 가해자성을 지니고 있는지에 대한 논쟁과 청소년 게임중독 해소를 위한 사회적 비용 부담에 관한 논의가 빈번하게 이루어지고 있음에 주목하여, 게임의 가해자성 및 청소년 게임중독 해소를 위한 비용과 관련된 학부모들의 태도를 알아보려고 했다.

넷째, 본 연구에서는 청소년 게임문제에 적절히 대처하기 위해서는 자녀의 게임이용과 관련하여 학부모들이 취할 수 있는 다양한 행동들 가운데, 특히 자녀의 게임활동에 대한 학부모의 감독이 중요하다고 가정했다. Ajzen (1991)의 계획된 행동이론에 따르면, 특정 태도와 행동 간 연결은 그 행동에 대해서 행위자가 얼마나 호의적인 태도를 지니고 있는지 (행동에 대한 태도, Attitude toward behavior: Ab), 그 행동을 실행하는 것에 대해서 지각된 규범(주관적 규범, Subjective Norm: SN), 그리고 행위자가 스스로 그 행동을 통제하여 실행할 수 있는 정도에 대한 주관적 지각(지각된 행동통제, Perceived Behavior Control: PBC)의 함수이다. 이 세 가지 요인들의 조합으로 특정 행동을 실행하고자 하는 행동의도가 형성되고,

이 행동 의도가 곧 행동 실행여부를 예언하는 예언 변수가 된다. 이러한 배경에서 본 연구에서는 학부모들이 자녀의 게임활동을 감독하는 것에 대해서 지니고 있는 태도, 자녀 게임 활동에 대한 감독 의도 및 감독 행동 간의 관계를 조명하고자 했다.

끝으로, 게임관련 각종 제도와 정책에 대한 학부모들의 인식과 태도를 탐색하기 위해서 최근 청소년 게임이용과 관련하여 자주 문제가 되고 있는 게임 아이템 현금거래 및 게임 이용 등급에 대한 인식을 조사했다. 그리고 한국 사회에서 청소년 게임문제에 효과적으로 대응하기 위해 정부, 게임산업체, 일선 학교, 학부모 및 청소년 게임사용자 자신 등 주요 유관 주체들이 가장 시급히 해야 할 일은 무엇이라고 생각하는지 조사했다. 이 자료는 장차 청소년 게임문제에 대한 효과적인 대응전략을 마련하는데 기초자료로서 의의를 지닌다.

방 법

표집

조사에 참여한 학부모 응답자들은 총 600명이었으며, 응답자들은 모두 여성이었다. 이들의 연령은 평균 41.19세($SD=4.82$)였고, 자녀의 성별은 남녀 동수에 근접했다(남학생 301명, 여학생 299명). 자녀의 학년은 초등학교 250명(42%), 중학생과 고등학생이 각각 175명씩 총 350명(58%)이었다. 응답자들의 거주지역은 서울 27.3%, 경기 26.3%, 인천광역시 17.3% 등 수도권권과, 부산 9.0%, 대구 8.7%, 대전 5.7%, 광주 5.7% 등 지방 광역도시에 고루 분포하였다. 응답자들의 경제수준은 상(1.8%), 중상

(24.5%), 중(45.7%), 중하(23.5%), 하(4.5%)로 중류계층 응답자들이 대다수를 차지했다.

측정 도구

게임관련 국내 문헌을 개관하여 1차로 문항을 개발하고, 안면타당도 점검을 마친 문항들로 본조사 질문지를 구성했다. 본조사에 사용된 질문지는 청소년 게임이용에 관한 학부모들의 인식과 관련하여 앞에서 제시한 5개 주요 변수군을 중심으로 다음과 같이 구성되었다.

게임에 관한 인식

학부모 응답자들이 게임과 관련하여 보유하고 있는 주관적 인식은 세 가지 단면을 통해서 조사되었다.

게임의 기능적 속성에 대한 인식. 여가매체로서 게임이 고유하게 지니고 있는 기능적 속성(functional property)에 대한 학부모들의 주관적 인식과 신념을 측정하기 위해 긍정적 게임인지척도와 부정적 게임인지척도(최훈석 등, 2009)의 축약척도를 사용했다. 긍정적 게임인지척도는 게임의 순기능적 속성에 관한 신념을 측정하며, 재미(예: '게임은 흥미진진하다'), 성취(예: '게임에서는 목표를 추구하고 달성할 수 있다'), 공동체 참여(예: '게임은 친구를 사귄 수 있는 공간이다'), 가용성(예: '게임은 어느 때나 할 수 있다'), 경제성(예: '게임은 다른 여가활동에 비해서 비용이 적게 든다'), 인지활동(예: '게임은 전략적 사고를 요구한다') 및 역동적 자기상(예: '게임에서는 다양한 자기를 표현할 수 있다') 등 7개 요인에서 게임의 순기능적 속성에 관한 주관적 신념을 묻는 문항들로 구성되었다. 부정적 게임인지척

도는 선정성(예: '게임은 성적 환상을 자극한다'), 폭력성(예: '게임은 파괴적이다'), 비속성(예: '게임에서는 욕설이나 속어 사용이 잦다'), 사행성(예: '게임은 쉽게 도박이 된다'), 중독성(예: '게임은 한 번 시작하면 마음에서 떨쳐 버리기 어렵다'), 사회성 저하(예: '게임은 면대면 상호작용을 제한한다'), 지나친 경쟁유발(예: '게임은 이기는 것만 강조한다') 등 7개 요인에서 게임의 역기능적 속성에 관한 주관적 신념을 묻는 문항들로 구성되었다. 두 가지 척도 모두에서 응답자들은 0점('전혀 동의하지 않음')~3점('전적으로 동의함')까지 4점 척도에서 해당 문항에 대한 동의 정도를 표시했다.

타 매체에 비한 게임의 상대적 해악성. 타 여가매체에 비한 게임의 상대적 해악성에 대한 응답자들의 인식을 알아보기 위해서 'TV, 영화, 음악, 만화책, 인터넷, 게임' 가운데 자녀에게 가장 부정적 영향을 미칠 것으로 생각되는 순서대로 1위부터 6위까지 순위를 매기도록 하였다.

게임 사용의 결과에 대한 인식. 게임이 청소년들에게 유발하는 긍정적 결과와 부정적 결과에 대한 학부모들의 인식을 알아보기 위해 게임선용 진단척도(최훈석, 김교현, 용정순, 김금미, 2009)의 14문항과 문제적 게임이용 진단척도(김교현, 최훈석, 권선중, 용정순, 2009)의 14문항을 제시하고, 각 문항에 대해서 게임이 청소년들에게 초래할 수 있는 결과라고 생각되는 정도를 물었다. 게임의 긍정적 결과에 대한 인식은 청소년들이 게임을 통해서 활력경험(예: '게임으로 인해 생활에 활력이 생긴다'), 생활경험확장(예: '게임을 통해 과거에

알지 못하던 새로운 세계를 알게된다'), 여가선용(예: '게임을 통해 여가시간을 즐겁게 보낸다'), 몰입경험(예: '게임을 통해 몰입감을 경험한다'), 자긍심 경험(예: '게임기술을 발휘하여 자긍심을 경험한다'), 통제력 경험(예: '게임을 통해 자제력이 생긴다'), 사회적 지지망 유지 및 확장(예: '게임을 통해 자신을 잘 알고 이해해주는 사람을 만나게 된다') 등의 심리 및 행동 경험을 한다고 생각하는 정도를 0점('전혀 동의하지 않음')~3점('전적으로 동의함') 사이에서 표시하도록 하여 측정했다. 게임의 부정적 결과에 대한 인식은 게임 사용이 청소년들에게 내성(예: '나이가 갈수록 점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다'), 금단(예: '게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 초조하고 불안해진다'), 과도한 시간소비(예: '처음 마음먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간 동안 게임을 하게 된다'), 조절손상(예: '여러 차례 게임을 줄이거나 끊으려고 하지만 실패한다'), 강박적 사용(예: '하루 중 대부분의 시간을 게임을 생각하면서 보내게 된다'), 일상활동 손상(예: '게임으로 인해 친구관계에 문제가 생긴다'), 부작용에도 계속 사용(예: '가족들과 마찰이 있는데도 불구하고 게임을 계속하게 된다')을 초래한다고 생각하는 정도를 0점('전혀 동의하지 않음')~3점('전적으로 동의함') 사이에서 표시하도록 하여 측정했다.

자녀의 게임 이용에 대한 인식과 태도

자녀의 게임 이용과 관련하여 학부모 응답자들이 보유하고 있는 주관적 인식과 태도는 다음과 같은 네 가지 단면을 통해서 조사되었다.

자녀의 게임 이용 동기에 대한 인식. 응답자의 자녀가 게임을 하는 주된 이유라고 생

각되는 항목을 해당 목록에서 선택하여 답하도록 했다.

자녀의 게임 활동에 대한 관심. 자녀의 게임 활동에 대한 학부모 응답자들의 관심 수준을 알아보기 위해 평소 ‘자녀의 게임 활동을 관심있게 지켜보는지’, ‘자녀가 하는 게임에 대해서 알기 위해서 자녀가 하는 게임을 직접 해보는지’, 그리고 ‘자녀가 하는 게임의 사용연령 등급을 알고 있는지’를 0점(‘전혀 아니다’)부터 3점(‘매우 그렇다’) 사이에서 응답하도록 하였다.

자녀의 게임 이용에 대한 수용성. 자녀의 게임활동에 대한 학부모 응답자들의 수용성 수준을 알아보기 위해 9개 문항에 대해서 0점(‘전혀 아니다’)부터 3점(‘매우 그렇다’) 사이에서 응답하도록 하였다. 이 문항들은 자녀의 게임 활동을 다양한 사건들과 연합시켜 비교 판단하도록 구성되었다(예: ‘내 아이가 늘 외톨이로 지내는 것보다는 게임을 하면서 친구를 사귀는 편이 낫다고 생각한다’, ‘내 아이가 비행을 저지르는 것보다는 게임을 하는 편이 낫다고 생각한다’, ‘내 아이가 정해진 시간을 잘 지켜 게임을 한다면 게임하는 것을 허용할 수 있다’).

적정 게임 이용 시간. 응답자 본인이 생각하는 자녀의 하루 평균 적정 게임 이용 시간(평일 기준)을 해당 목록에서 선택하여 답하도록 했다

게임 중독에 대한 인식 및 태도

최근 한국사회의 주요 문제로 등장한 청소년 게임중독에 대한 학부모 응답자들의 인식

과 태도는 다음과 같은 세 가지 단면을 통해서 조사되었다.

게임중독의 기준. 학부모 응답자가 생각하는 게임중독의 기준을 알아보기 위해 문제적 게임이용 진단척도(김교현 등, 2009)의 7개 하위 요인에 해당하는 문항 7개를 선별하여 제시하고 각 문항에 대해서 응답자 스스로 게임중독의 판단 기준으로 생각하는 정도를 1위부터 7위까지 순위를 매기도록 하였다.

게임중독에 대한 책임. 학부모 응답자들의 청소년 게임중독에 대한 책임 인식의 판단면을 알아보기 위해 다음 네 가지 질문을 포함시켰다. 먼저, ‘청소년 게임중독의 궁극적 책임이 누구에게 있다고 생각하는지’를 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다. 또한 ‘게임이 가해자성을 지니고 있다고 생각하는지’(1점=‘전혀 아니다’~5점=‘매우 그렇다’), 그리고 ‘청소년 게임중독을 예방하고 치료하는데 본인이 낸 세금을 사용하는 것에 대해서 어떻게 생각하는지’(1점=‘매우 반대’~5점=‘매우 찬성’)에 대해서 질문하였다. 또한 ‘청소년 게임중독의 근본원인은 무엇이라고 생각하는지’ 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다.

자녀의 게임중독 가능성 추정. 학부모 응답자 스스로 판단하기에 자신의 자녀가 게임중독일 가능성을 1점(‘가능성이 거의 없다’)~5점(‘가능성이 매우 높다’)점 사이에서 답하도록 했다.

자녀의 게임 활동에 대한 감독과 관련된 태도 및 행동

학부모 응답자들이 자녀의 게임 활동 감독

과 관련하여 보유하고 있는 태도와 행동을 알아보기 위해 다음과 같은 변수들을 질문지에 포함시켰다.

자녀의 게임활동 감독에 대한 태도, 주관적 규범, 지각된 행동통제, 및 행동의도. Ajzen(1991)의 계획된 행동이론에 근거하여 본 조사에서는 학부모 응답자들에게 자녀의 게임 활동을 감독하는 것에 대한 태도(Ab, 예: '자녀의 게임 이용에 대한 부모의 관리 감독이 필요하다'), 주관적 규범(SN, 예: '가족들이 내가 아이의 게임 활동을 면밀히 감독해야 한다고 믿는다면 가족의 뜻을 따르겠다'), 지각된 행동통제(PBC, 예: '내가 내 아이의 게임 활동을 관리, 감독하는 일은 어려운 일이 아니다') 및 자녀 게임활동 감독 의도(BI, 예: '만약 게임업체에서 내 아이의 게임활동을 감독할 수 있는 수단을 제공한다면 이 서비스를 적극 활용할 의도가 있다')를 0점('전혀 동의하지 않음')부터 3점('전적으로 동의함') 사이에서 응답하도록 하였다.

자녀의 게임활동 감독 및 감독 방식. 학부모 응답자들이 자녀의 게임 활동을 감독하고 있는지('예'/'아니오'), 만약 그렇다면 어떤 방식으로 감독하는지를 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다. 만약 자녀의 게임 활동을 감독하지 않고 있다면 그 이유는 무엇인지 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다. 또한 응답자들이 게임업체에서 제공하는 게임이용정보 서비스를 인지하고 있는지, 만약 인지하고 있다면 이 서비스를 실제로 사용하고 있는지, 그리고 만약 사용하고 있다면 그 효과는 어떤지, 그리고 사용하지 않는다면 그 이유는 무엇인지 해당 목록에서 골라 답하도록 했다.

자녀의 게임 이용 감독 어려움. 학부모 응답자들이 스스로 자녀의 게임 활동을 감독하면서 겪는 어려움을 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다.

자녀와의 여가활동. 학부모 응답자들이 자녀와 함께 하는 여가활동이 있는지('예'/'아니오')를 물었다. 또한, 게임 이외에 자녀와 함께 할 의향이 있는 여가활동은 무엇인지 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다.

게임관련 제도 및 정책에 대한 인식과 태도 청소년들의 게임 이용과 관련된 주요 제도 및 정책에 대한 학부모 응답자들의 인식과 태도는 다음과 같은 세 가지 단면을 통해서 조사되었다.

아이템 현금거래에 대한 인식. 온라인에서 게임 아이템 현금 거래를 학부모 응답자들이 인지하고 있는지('예'/'아니오'), 만약 알고 있다면 이에 대해서 어떻게 생각하는지를 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다.

게임등급물 분류제도에 대한 인식. 현행 게임등급물 분류제도에 대해서 학부모 응답자들이 인지하고 있는지('예'/'아니오'), 만약 인지하고 있다면 현행 제도에 대해서 어떻게 생각하는지 해당 목록에서 선택하여 답하도록 하였다.

개방형 질문. 개방형 질문들은 세 가지 범주로 구성되었다. 첫째, 청소년 게임 이용 관련 제반 문제점을 해결하기 위하여 정부가 가장 시급히 해결해야 할 점은 무엇이라고 생각하는지 한 가지를 적도록 하였다. 둘째, 게임

순기능을 신장하기 위해서 해당 주체(정부, 게임산업체, 일선 학교, 학부모, 청소년 자신)가 가장 시급해 해야 할 일 한 가지를 적도록 하였다. 셋째, 게임 역기능을 예방하기 위해서 해당 주체(정부, 게임산업체, 일선 학교, 학부모, 청소년 자신)가 가장 시급해 해야 할 일 한 가지를 적도록 하였다.

결 과

조사에 사용된 척도의 신뢰도

여가매체로서 게임이 지니는 순기능적 속성과 역기능적 속성에 대한 학부모들의 인식을 조사하기 위해 각 하위요인 별 두 문항씩으로 구성된 긍정적 게임인지척도와 부정적 게임인지척도의 평균과 표준편차, 그리고 신뢰도는 표 1과 표 2에 제시되었다. 게임의 순기능적 속성에 대한 인식을 측정한 문항들의 신뢰도(α)는 .60~.80이었으며, 게임의 역기능적 속성에 대한 인식을 측정하는 문항들의 신뢰도(α)

표 1. 긍정적 게임인지척도 하위요인 별 평균(표준편차), 설명변량 및 신뢰도

	평균	SD	α	설명%
재미	1.90	0.59	.80	80.18
성취	1.79	0.68	.69	68.98
공동체 참여	1.38	0.73	.74	73.42
가용성	1.79	0.76	.78	78.26
경제성	1.75	0.66	.70	69.56
인지활동	1.75	0.62	.60	59.43
역동적 자기상	1.08	0.67	.63	63.19
전체	1.63	0.41	.83	

표 2. 부정적 게임인지척도 하위요인 별 평균(표준편차), 설명변량 및 신뢰도

	평균	SD	α	설명%
선정성	1.22	0.73	.77	76.43
폭력성	2.23	0.67	.71	70.60
비속성	2.18	0.74	.85	85.16
사행성	1.82	0.75	.84	83.89
중독성	2.12	0.72	.72	71.59
사회성 저하	1.81	0.60	.50	49.93
지나친 경쟁 유발	1.89	0.65	.50	50.22
전체	1.90	0.48	.89	

는 .50~.85였다. 두 가지 척도 모두 각 구성개념 별로 단일 요인이 전체 변량을 설명하는 수준은 긍정적 게임인지척도가 59%~80%, 부정적 게임인지척도가 50%~80%였다.

게임사용의 긍정적 결과와 부정적 결과에 대한 학부모 응답자들의 인식을 알아보기 위해 각 하위요인 별 두 문항씩으로 구성된 척도의 평균과 표준편차, 그리고 신뢰도는 표 3과 표 4에 제시하였다. 게임사용의 긍정적 결과에 대한 인식을 측정하는 문항들의 신뢰도(α)는 .56~.81였고, 부정적 결과에 대한 인식을

측정하는 문항들의 신뢰도는 .60~.87이었다. 두 가지 척도 모두 각 구성개념 별로 단일 요인이 전체 변량을 설명하는 수준도 각각 55%~81%와 63%~88%로 높았다.

자녀의 게임이용 감독과 관련된 학부모들의 태도와 행동의도, 그리고 감독 행동 간의 관계를 알아보기 위해 측정된 자녀 게임이용 감독에 대한 태도, 자녀 게임이용 감독에 대한 주관적 규범, 그리고 자녀 게임이용 감독에 대해 지각된 통제감의 평균(표준편차), 설명변량 및 신뢰도는 표 5에 제시하였다. 세 변수

표 3. 게임의 긍정적 결과인식 척도 하위요인 별 평균(표준편차), 설명변량 및 신뢰도

	평균	SD	α	설명%
활력경험	1.21	0.66	.78	78.14
생활경험확장	1.12	0.61	.56	55.39
여가선용	1.31	0.72	.68	68.15
게임몰입	1.76	0.74	.67	67.06
자긍심 경험	1.32	0.71	.73	72.57
통제력 경험	0.83	0.63	.71	70.54
사회적 지지망 유지 및 확장	0.88	0.70	.81	80.96
전체	1.20	0.47	.89	

표 4. 게임의 부정적 결과인식 척도 하위요인 별 평균(표준편차), 설명변량 및 신뢰도

	평균	SD	α	설명%
내성	1.90	0.82	.86	85.64
금단	1.53	0.85	.87	87.13
과도한 시간소비	2.16	0.76	.86	85.43
조절손상	1.65	0.83	.87	86.86
강박적 사용	1.33	0.85	.76	75.98
일상활동 손상	1.15	0.77	.60	60.30
부작용에도 계속 사용	1.62	0.91	.85	84.91
전체	1.62	0.66	.94	

표 5. 자녀 게임이용 감독관련 문항들의 평균(표준편차), 설명변량 및 신뢰도

		평균	SD	<i>a</i>	설명%
자녀 게임 이용 감독관련 태도 (Ab), 주관적 규범(SN), 지각된 행동통제(PBC) 및 행동의도(BI)	Ab	2.47	0.56	.91	77.67
	SN	2.20	0.56	.78	55.18
	PBC	1.73	0.64	.86	67.94
	BI	2.00	0.78	-	-
	전체	2.12	0.45	.85	41.95

를 측정 한 문항들의 신뢰도(*a*)는 .78~.91로 높았으며, 각 구성개념 별로 단일 요인이 전체 변량을 설명하는 수준은 55%~78%였다.

끝으로, 자녀의 게임 이용에 대한 수용성 수준을 알아보기 위해 사용한 9개 문항들의 신뢰도(*a*)는 .81으로 높았고(설명변량 34%), 9개 문항의 전체 평균은 1.53(*SD*=0.44)로 나타나서 학부모 응답자들이 자녀의 게임 이용을 수용하는 정도는 척도의 중간점 수준이었다.

게임에 대한 학부모 응답자들의 인식

게임의 기능적 속성에 대한 인식. 긍정적

게임인지척도의 7개 하위요인에 해당하는 문항들에 대한 응답에서 응답자들의 전체 평균은 1.63으로 나타나서 척도의 중간점(1.5)보다 높은 반응을 보였다. 이는 여가매체로서 게임이 지니고 있는 순기능적 속성에 대해서 조사에 참여한 학부모 응답자들이 대체로 ‘그렇다’의 방향으로 인식하고 있음을 의미한다. 긍정적 게임인지척도의 7개 하위요인별 평균은 ‘역동적 자기상’과 ‘공동체 참여’를 제외하고 모두 1.63~1.90 사이의 반응을 보였으며, 이 값들은 척도의 중간점보다 유의하게 높았다(표 6).

부정적 게임인지척도의 7개 하위요인에 해당하는 문항들에서도 전체 평균이 1.90으로

표 6. 게임의 순기능적 속성에 대한 인식 평균(표준편차)

게임의 순기능적 속성에 대한 인식	M(SD)	(Test Value=1.5)
재미	1.90(.59)	t(599) = 16.44**
성취	1.79(.68)	t(599) = 10.37**
공동체 참여	1.38(.73)	t(599) = -3.92**
가용성	1.79(.76)	t(599) = 9.26**
경제성	1.75(.66)	t(599) = 9.22**
인지활동	1.75(.62)	t(599) = 9.92**
역동적 자기상	1.08(.67)	t(599) = -15.50**
전체	1.63(.41)	

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

표 7 게임의 역기능적 속성에 대한 인식 평균(표준편차)

게임의 역기능적 속성에 대한 인식	M(SD)	(Test Value=1.5)
선정성	1.22(.73)	t(599) = - 9.25**
폭력성	2.23(.67)	t(599) = 26.43**
비속성	2.18(.74)	t(599) = 22.58**
사행성	1.82(.75)	t(599) = 10.30**
중독성	2.12(.72)	t(599) = 21.13**
사회성 저하	1.81(.60)	t(599) = 12.81**
지나친 경쟁 유발	1.89(.65)	t(599) = 14.68**
전체	1.90(.48)	

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

나타나서 척도의 중간점 이상의 반응을 보였다. 따라서 게임이 지니고 있는 역기능적 속성에 대해서도 학부모 응답자들이 ‘그렇다’의 방향으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 하위 요인별로는 ‘선정성’을 제외한 모든 요인에서 1.82~2.23 사이의 반응을 보였고 이 값들은 모두 척도의 중간점보다 유의하게 높았다(표 7).

게임의 순기능적 속성에 대한 인식과 역기능적 속성에 대한 인식에서 학부모 응답자들이 차이를 보이는지 알아보기 위하여 두 척도의 총점을 이용하여 반복측정 t검증을 실시했다. 분석 결과, 학부모 응답자들은 게임의 순기능적 속성($M=22.86$)에 대한 인식보다 게임의 역기능적 속성에 대한 인식($M=26.53$)이 우세하게 나타났다, $t(599)=-11.82, p < .001$.

타 매체에 비한 게임의 해악성 인식. TV, 영화, 음악, 만화책, 인터넷, 게임 등 6개 여가 매체 가운데 잠재적 해악성이 가장 큰 매체가 ‘게임’이라고 응답한 학부모들은 전체의 61%에 달했다, $\chi^2(5)=1024.06, p < .001$. ‘인터넷’(26%)이 다소 높은 반응율을 보이기는 하였으

나 다른 매체들의 해악성은 게임에 비해 높지 않다는 반응이 우세했다.

게임사용의 결과에 대한 인식. 게임사용의 긍정적 결과에 대한 인식에서 응답자들의 전체 평균은 중간점 미만인 1.20으로 나타나서 ‘아니다’에 가까운 반응을 보였다. 따라서 전반적으로 게임사용이 청소년들에게 긍정적 심리 및 행동 경험을 초래하지 않는다는 인식이 우세함을 알 수 있다. 하위요인별 평균에서도 ‘몰입경험’을 제외한 모든 요인에서 중간점 미만의 반응을 보였고, 이 값들은 척도의 중간점보다 유의하게 낮았다. 따라서 잠재적으로 게임 활동과 연합되어 있는 긍정적 심리 및 행동에 대한 학부모 응답자들의 인식 수준은 전반적으로 낮음을 알 수 있다(표 8).

반면에, 게임사용의 부정적 결과에 대한 인식에서는 전체 평균이 척도의 중간점 이상인 1.62로 나타나서 대체로 ‘그렇다’에 가까운 반응을 보였다. 하위요인별 평균에서도 ‘강박적 사용’과 ‘일상활동 손상’를 제외하고 중간점보다 높은 반응을 보여서 ‘그렇다’의 방향으로

표 8. 게임사용의 긍정적 결과에 대한 인식척도 평균(표준편차)

게임사용의 긍정적 결과에 대한 인식	M(SD)	(Test Value=1.5)
활력경험	1.21(.66)	t(599) = -10.61**
생활경험확장	1.12(.61)	t(599) = -15.52**
여가선용	1.31(.72)	t(599) = -6.31**
몰입경험	1.76(.74)	t(599) = 8.60**
자극심 경험	1.32(.71)	t(599) = -6.30**
통제력 경험	0.83(.63)	t(599) = -25.94**
사회적 지지망 유지 및 확장	0.88(.70)	t(599) = -21.55**
전체	1.20(.47)	

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

답했다(표 9).

게임사용의 긍정적 결과와 부정적 결과에 대한 인식에서 학부모 응답자들이 차이를 보이는지 알아보기 위하여 두 척도의 총점을 이용하여 반복측정 t검증을 실시했다. 분석 결과, 게임사용의 긍정적 결과에 대한 인식(M=16.87)에 비해 게임사용의 부정적 결과에 대한 인식(M=22.65)이 우세한 것으로 나타났다, t(599)=-13.81, $p < .001$.

위 결과를 종합해볼 때, 게임에 대한 학부모 응답자들의 인식은 전반적으로 부정적임을 알 수 있다. 조사에 참여한 학부모 응답자들은 게임의 해악성이 타 여가 매체에 비해서 심각하다고 응답했고, 대체로 게임이 다양한 순기능적 속성을 지니고 있다고 생각하는 한편으로 역기능적 속성도 지니고 있다고 보았으며, 게임사용을 통해서 발현될 수 있는 긍정적 결과에 대한 인식은 전반적으로 낮은 반

표 9. 게임사용의 부정적 결과에 대한 인식척도 평균(표준편차)

게임사용의 부정적 결과에 대한 인식	M(SD)	(Test Value=1.5)
내성	1.90(.82)	t(599) = 11.79**
금단	1.53(.85)	t(599) = .92
과도한 시간소비	2.16(.76)	t(599) = 21.12**
조절손상	1.65(.83)	t(599) = 4.32**
강박적 사용	1.33(.85)	t(599) = -4.79**
일상활동 손상	1.15(.77)	t(599) = -11.32**
부작용에도 계속 사용	1.62(.91)	t(599) = 3.16*
전체	1.62(.66)	

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

면 부정적 결과에 대한 인식 수준은 상대적으로 높았다.

자녀의 게임이용에 대한 인식 및 태도

자녀의 게임이용에 대한 학부모 응답자들의 인식 및 태도는 다음과 같은 다섯 가지 단면을 중심으로 알아보았다.

첫째, 자녀의 게임이용 동기에 대한 인식에서는 응답자들의 절대 다수(80.7%)가 청소년 자녀의 게임이용 동기로 ‘흥미-감각추구’(47.2%)와 ‘심리적 안정추구’(33.5%)라고 응답했고, ‘성취’(4.5%), ‘대인관계’(1.7%), ‘자기-표현’(0.2%) 등처럼 게임활동과 연합된 심리 경험을 게임 이용 동기로 보는 학부모는 소수에 불과했다, $\chi^2(6)=877.86, p<.01$.

둘째, 자녀의 게임활동에 대한 학부모 응답자들의 관심도를 알아보기 위해 자녀가 하는 게임을 관심있게 지켜보는지, 그리고 자녀가 하는 게임을 이해하기 위해 학부모 스스로 그 게임을 해보는지 조사했다. 해당 문항에서 ‘그렇다’와 ‘아니다’의 방향으로 각각 반응 백분율을 합산하여 보면, 다수의 학부모들은 자녀가 하는 게임에 대해서 관심을 지니고는 있지만(78.5%), $\chi^2(3)=511.19, p<.001$, 자녀가 하는 게임을 이해하기 위해서 그 게임을 직접 해보는 학부모는 소수임을 알 수 있다(33.5%), $\chi^2(3)=171.43, p<.001$.

셋째, 자녀의 게임 이용에 대한 학부모 응답자들의 수용성 수준에서 ‘그렇다’ 또는 ‘아니다’의 방향으로 반응 백분율을 합산하여 보면, 다수의 학부모들은 ‘자녀가 비행을 저지르는 것’보다는 게임을 하는 편이 낫다고 생각하고(64%), ‘아이가 정해진 시간을 잘 지킨다면’ 게임하는 것을 허용할 수 있으며(95%),

‘게임에 학습 요소가 적절히 조화되어 있다면’(80.5%) 그리고 ‘게임을 하더라도 성적이 좋다면’(77.1%) 자녀가 게임하는 것을 허용할 수 있다는 태도를 보였다. 반면에, 자녀가 ‘외톨이로 지내거나’, ‘부당한 요구나 때를 쓰거나’, ‘이성 친구를 만나더라도’ 게임하는 것보다는 낫다고 생각하는 경향이 우세했고(각각 62.3%, 81.3%, 85%), ‘아이가 게임을 통해 기쁨을 얻거나’, ‘게임 비용을 많이 쓰지 않는다면’ 게임을 허용할 수 있다는 응답에서는 동의와 부동의 응답이 혼재하였다.

이 결과는 자녀의 게임 이용에 대한 학부모들의 수용성 수준은 어떤 비교 기준을 사용하느냐에 따라서 다양하게 나타나며, 일방적으로 자녀의 게임활동을 금지시 하거나 배격하는 것은 아님을 시사한다. 특히, 다수의 학부모 응답자들이 자녀의 게임을 성적과 연합시켜 판단하는 것 또한 흥미롭다.

넷째, 평일 하루 평균 기준으로 자녀의 적정 게임 이용시간에 대해서는 절반에 가까운 응답자들이 ‘1시간 이내’(44.7%)라고 답했고, ‘1시간~2시간’이라고 답한 응답자는 38.2%, ‘2시간~3시간’은 10%였으며, ‘3시간 이상’이라고 응답한 경우는 소수였다(4.8%), $\chi^2(4)=473.95, p<.01$.

게임중독에 대한 인식 및 태도

소위 게임중독에 대한 학부모 응답자들의 인식 및 태도는 다음과 같은 세 가지 단면을 중심으로 알아보았다.

첫째, 게임중독에 관한 학부모 응답자들의 주관적 기준을 알아본 결과, 본 조사에서 사용한 문제적 게임이용 진단척도 7개 하위요인들 가운데 ‘강박적 사용’(30%)과 ‘금단’(25.5%)

표 10. 게임중독의 기준

	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위
1 아이가 게임을 할수록 전보다 더 많은 시간동안 게임을 해야 직성이 풀릴 때 [내성]	77 (12.8%)	110 (18.3%)	118 (19.7%)	111 (18.5%)	83 (13.8%)	58 (9.7%)	43 (1.2%)
2 아이가 게임을 못하거나 갑자기 게임을 하는 시간을 줄이게 되면 무기력해지고 우울해질 때[금단]	153 (25.5%)	75 (12.5%)	92 (15.3%)	85 (14.2%)	67 (11.2%)	65 (10.8%)	63 (10.5%)
3 아이가 매번 계획한 시간보다 훨씬 더 오랫동안 게임을 할 때 [과도한 시간소비]	85 (14.2%)	93 (15.5%)	85 (14.2%)	81 (13.5%)	123 (20.5%)	83 (13.8%)	50 (8.3%)
4 아이가 게임 시간을 줄이려고 노력하지만 번번이 실패할 때[조절손상]	15 (2.5%)	48 (8.0%)	62 (10.3%)	98 (16.3%)	114 (19.0%)	137 (22.8%)	126 (21.0%)
5 아이가 하루 중 대부분의 시간을 게임을 생각하거나 실제로 하면서 보낼 때 [강박적 사용]	165 (30.0%)	119 (19.8%)	91 (15.2%)	84 (14.0%)	67 (11.2%)	48 (8.0%)	26 (4.3%)
6 게임으로 인해 아이의 학업성적이 크게 떨어질 때[일상활동 손상]	18 (3.0%)	56 (9.3%)	57 (9.5%)	53 (8.8%)	87 (14.5%)	129 (21.5%)	200 (5.5%)
7 아이가 가족들과 마찰이 있는데도 불구하고 게임을 계속할 때 [부작용에도 계속 사용]	87 (14.5%)	99 (16.5%)	95 (15.8%)	88 (14.7%)	59 (9.8%)	80 (13.3%)	92 (15.3%)
전체	600 (100.0%)	600 (100.0%)	600 (100.0%)	600 (100.0%)	600 (100.0%)	600 (100.0%)	600 (100.0%)

1위 $\chi^2(6)=238.90, p<.01$; 2위 $\chi^2(6)=50.72, p<.01$; 3위 $\chi^2(6)=39.14, p<.0$; 4위 $\chi^2(6)=22.07, p<.01$;
5위 $\chi^2(6)=42.16, p<.01$; 6위 $\chi^2(6)=255.56, p<.01$; 7위 $\chi^2(6)=83.57, p<.01$.

에 해당하는 증상을 가장 우세하게 고려하는 반면, ‘조절손상’(2.5%)과 ‘일상활동 손상’(3%)을 가장 중요한 기준으로 응답한 비율은 매우 낮았다. 이 결과는 학부모들의 게임중독 관련 표상이 한두 가지 우세한 행동 증상을 중심으로 단순화되어 있음을 시사한다(표 10).

둘째, 응답자의 주관적 기준에 따라 본인 ‘자녀의 게임중독 가능성’을 추정된 결과와 학부모들이 생각하는 게임중독의 기준에 관한 결과를 분석했다. 분석 결과, 전체 응답자 가운데 자신의 자녀가 ‘게임중독일 가능성이 높

거나’(23%) ‘매우 높다’(2.7%)고 응답한 학부모는 26%에 이르렀고, ‘보통이다’는 32%, ‘가능성이 낮다’는 30.2%, 그리고 ‘가능성이 거의 없다’는 1.3%로 나타났다, $\chi^2(4)=185.45, p<.001$. 이는 게임관련 각종 조사에서 보고된 게임중독 추정 유병율을 감안할 때²⁾, 전반적으로 학부모들이 자녀의 게임중독 가능성을 과대 추정함을 시사한다.

셋째, 청소년 게임중독 문제에 대한 사회적 책임에 관한 응답자들의 인식을 알아보기 위

2) 이형초, 안창일(2002), 한국정보문화진흥원(2006).

해 게임이 청소년들에게 해를 끼치는 가해자성을 지니고 있다고 생각하는지(0점='전혀 아니다', 5점='매우 그렇다') 그리고 청소년 게임중독을 예방하고 치료하는데 본인이 낸 세금을 사용하는 것에 대해서 찬성하는지(0~5점) 조사하였다. 조사 결과, 70%가 넘는 응답자들이 게임이 가해자성을 지니고 있다고 응답했고 그렇지 않다고 응답한 경우는 5%에 불과했다, $\chi^2(4)=736.10, p<.001$. 또한, 청소년 게임중독을 예방하고 치료하는데 본인의 세금을 사용하는 것에 대해서도 찬성 의견이 60%를 넘어 다수를 차지했고, 반대 의견은 11%로 소수였다, $\chi^2(4)=469.40, p<.001$.

청소년 게임중독의 궁극적 책임소재를 묻은 문항에서 응답자들이 가장 많이 언급한 것은 '청소년 게임 이용자 자신'(51.3%)이었으며, 그 다음으로 '게임 이용자의 부모'(27.8%)라는 응답이 많았다. 이 두 가지 범주에 대한 응답은 전체 응답의 80%에 이르는 대다수를 차지하며, 그 외에 게임산업체(14.8%), 학교(0.2%), 기타(5.8%) 순이었다, $\chi^2(4)=499.17, p<.001$.

청소년 게임중독의 근본 원인에 대한 인식에 있어서는 청소년 게임 이용자 '자신의 통제력 부족'이 근본적인 이유라고 답한 빈도가 59.5%로 다수를 차지했고, 그 다음으로 '부모의 게임부족'(15.7%)이라는 응답이 많았다. 이 두 가지 반응 범주를 합하면 응답자들의 75%에 해당하며, 그 외에 게임콘텐츠(15.7%), 정부의 효율적 정책 부재(6.5%), 일선학교의 게임부족(0.8%), 기타(1.8%) 순이었다, $\chi^2(5)=867.88, p<.001$.

자녀의 게임 활동 감독 관련 태도 및 행동

자녀의 게임이용에 대한 감독과 관련된 학

부모 응답자들의 태도와 행동은 계획된 행동이론(Ajzen, 1991)에 근거하여 '자녀의 게임활동 감독에 대한 태도'(Ab), '자녀 게임활동 감독에 관한 주관적 규범'(SN) 및 '지각된 행동통제'(PBC)를 측정하고, 이 세 변수로 '자녀 게임활동 감독 의도'(BI)를 예언하였다. AMOS분석 결과, 감독에 대한 긍정적 태도를 지니고 있을수록($\beta=.22, p<.10$), 자녀 게임활동 감독에 관한 규범지각이 강할수록($\beta=.36, p<.05$) 그리고 자녀의 게임활동 감독에 따르는 어려움이나 장애요소를 적게 지각하여 학부모 스스로 쉽게 감독할 수 있다고 믿을수록($\beta=.15, p<.05$) 자녀 게임 활동을 감독하려는 의도가 높았다. 또한, 계획된 행동이론과 일관되게, '지각된 행동통제'(PBC)가 실제 감독 행동을 직접 예언하는 경로도 유의했다, $\beta=.10, p<.05$. 따라서 자녀들의 게임활동 감독행동에서는 학부모들의 행동통제력 지각이 중요한 변수임을 알 수 있다. 더불어, 게임감독에 대한 행동의도가 실제로 자녀의 게임활동 감독을 예측하는 경로도 유의해서, 자녀 게임 활동을 감독하려는 의도가 높을수록 실제로 감독 행동이 일어날 가능성도 높았다, $\beta=.28, p<.01$. AMOS를 통해 모형의 적합도를 분석한 결과(그림 1), 부모의 게임감독행동을 예언하는 계획된 행동이론 모형의 적합성은 CFI=.95, TLI=.93, NFI=.94, RMSEA=.08로 양호했다(표 11). 학부모 응답자들 가운데 실제로 '자녀의 게임활동을 감독한다'고 응답한 학부모들은 전체 응답자의 74%로 높았으나, 여전히 30%에 가까운

표 11. 부모의 게임감독행동에 대한 계획된 행동이론 모형의 적합도 지수

CFI	TLI	NFI	RMSEA
0.95	0.93	0.94	0.082

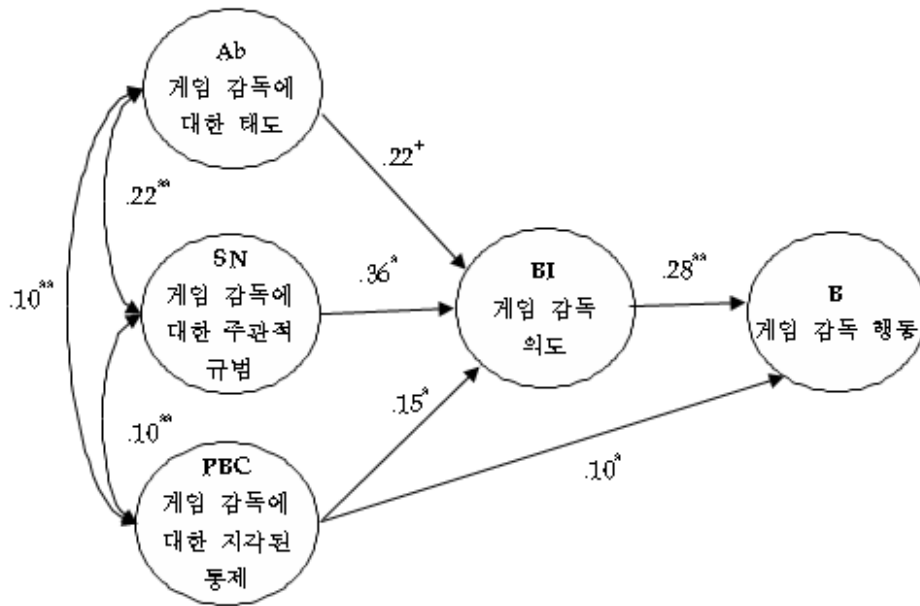


그림 1. 게임감독행동에 대한 계획된 행동이론 모형

학부모들은 자녀 게임 활동을 감독하지 않는 것으로 나타났다, $\chi^2(1)=142.11, p<.01$. 자녀의 게임활동을 감독한다고 응답한 학부모들의 절대 다수(76%)는 ‘시간과 규칙을 정해놓고 지키도록’한다고 응답했고, ‘자녀의 자율에 맡긴다’는 응답은 12% 그리고 ‘게임을 무조건 금지’하거나 ‘수시로 자녀와 함께 게임을 하면서 대화’한다는 학부모는 극소수였다(각각 8.1%), $\chi^2(4)=897.61, p<.01$.

한편, ‘자녀 게임활동을 감독하지 않는다’고 응답한 학부모들 가운데 일부는 ‘아이를 믿고 신뢰하기 때문에’(31.8%), ‘게임이 큰 문제가 되지 않기 때문’(10.4%) 등과 같은 긍정적 이유에 응답한 반면, ‘감독할 시간이 없어서’(25.3%), ‘감독이 별 효과가 없어서’(16.2%), ‘아이에게 반발심을 초래하여 더 큰 문제를 일으키므로’(9.7%) 등의 부정적 이유에 응답한 비율도 높았다, $\chi^2(5)=45.79, p<.01$. 이와 유사

하게, 자녀의 게임활동을 감독할 때 겪는 가장 큰 어려움으로는 ‘아이와 감정적으로 대립하는 것’(30%), ‘감독할 시간이 없는 것’(22.5%), ‘감독할 수 없는 시간, 장소에서 게임을 하는 것’(20.2%), ‘아이가 말을 듣지 않는 것’(16.5%) 등과 같이 부모의 통제력 손상과 관련된 문항들에 대한 응답이 지배적이었고, ‘게임중독 판별법을 잘 모르기 때문’(6.3%)이거나 ‘도움을 받을 곳이 없어서’(1.0%)라는 응답은 소수였다, $\chi^2(6)=298.19, p<.01$.

일부 게임업체가 제공하는 청소년 게임이용 정보 서비스 활용과 관련해서는 대다수(66%)의 응답자들이 이 서비스에 대해서 알지 못하며, $\chi^2(1)=57.66, p<.01$, 알고 있더라도 실제로 해당 서비스를 사용하고 있는 학부모는 39%에 불과했다, $\chi^2(1)=10.67, p<.01$. 한편, 자녀 게임 이용정보 서비스를 실제로 활용한 학부모들 가운데 해당 서비스를 사용한 이후 자녀

에게 긍정적 변화가 생겼다고 응답한 경우는 53.8%, 어떤 변화도 일어나지 않았거나 오히려 부정적 변화가 생겼다고 응답한 경우가 각각 33.8%와 12.5%로 나타나서 서비스의 효과성에 대한 판단은 긍정적 판단과 부정적 판단이 혼재했다, $\chi^2(5)=49.45, p<.001$. 자녀 게임 이용정보 서비스를 활용하지 않고 있는 학부모들이 해당 서비스를 활용하지 않는 이유로는 ‘사용법이 어려워서’(16.5%), ‘효과가 없어서’(11.0%), ‘유료서비스라서’(26.8%), ‘신뢰가 가지 않아서’(13.4%), ‘시간이 없어서’(19.7%), 기타(12.6%) 등의 응답이 고루 나타났다, $\chi^2(5)=12.98, p<.05$.

전반적으로 볼 때 이 결과는 학부모 응답자들 가운데 다수가 자녀의 게임활동을 적절히 감독할 방법을 모르고 있거나, 자신들이 개입하여 문제를 예방하고 해결할 수 있다는 통제력이나 효능 신념이 낮음을 시사한다. 따라서 이에 대한 계몽과 계도 역시 시급한 것으로 보인다. 또한, 전체 응답자들 가운데 자녀와 함께 하는 여가활동이 있다고 응답한 학부모는 43.5%에 불과해서, 가정에서 가족 중심의 청소년 여가활동이 미비함을 알 수 있다, $\chi^2(1)=10.14, p<.01$. 따라서 자녀의 게임 활동에 대한 효과적 감독방식을 계몽하는 일에 더해서 청소년을 둔 가정에서 가족 중심의 여가 활동 마련도 필요함을 알 수 있다.

게임 관련 제도 및 정책에 대한 인식 및 태도

최근 청소년 게임 이용과 관련하여 문제되고 있는 게임 아이템 현금거래에 관한 학부모 응답자들의 인식과 태도를 알아본 결과, 조사에 참여한 대다수의 학부모들은 온라인 게임에서 아이템이 현금으로 거래된다는 점을 인

지하고 있었으며(83.5%), $\chi^2(1)=269.34, p<.01$, 95%에 이르는 응답자들이 ‘금액 제한’(10%), ‘엄격한 등급심으로 청소년 접근 제한’(51.5%), ‘전적으로 금지’(33.9%) 등과 같은 부정적 의견을 지니고 있었고, ‘이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다’(4.40%)거나 ‘장려해야 한다’(0.6%)는 의견은 극소수였다, $\chi^2(4)=480.77, p<.01$.

게임 아이템 거래에 대한 부정적 태도와 일관되게, 현행 게임등급 분류제도에 관한 학부모들의 의견 역시 ‘현재보다 등급분류를 엄격하게 해야 한다’는 의견이 다수를 차지했고(67.1%), ‘현행 등급분류를 유지’하거나(14.1%) ‘완화해야 한다’(7.4%)는 의견은 소수였다, $\chi^2(4)=213.11, p<.01$. 그러나, 실제로 현행 게임등급분류 기준을 인지하고 있는 학부모들은 전체 응답자의 24.8%에 불과한 것으로 조사되었다, $\chi^2(1)=152.01, p<.01$. 이는 청소년 게임 이용과 관련한 학부모들의 인식의 한계를 분명히 보여주며, 이에 대한 개입이 필요함을 시사한다. 이 추론과 일관되게, 학부모 응답자들 가운데 자녀가 주로 이용하는 게임의 사용연령 등급을 인지하고 있는 응답자들은 57%로 절반 정도의 수준에 머물렀다, $\chi^2(1)=11.76, p<.001$. 이처럼 자녀 게임 활동에 대한 학부모 감독의 핵심이라고 볼 수 있는 사용연령 등급에 대한 인지도가 낮기 때문에, 이에 대한 계몽과 계도가 시급한 것으로 보인다.

최근 한국사회에서 심각하게 논의되고 있는 청소년 게임중독 문제에 대한 예방 및 치료관련 정책과 제도 등에 대한 학부모 응답자들의 인식 수준 역시 위와 유사한 추세를 보였다. 청소년 게임중독을 예방하거나 치료하기 위한 정부 정책과 제도, 일선 학교의 계몽프로그램이나 지도 내용, 학계의 노력, 게임산업체의

노력 등에 대해서 응답자들이 얼마나 인지하고 있는지 알아본 결과(0점=‘전혀 모른다’, 3점=‘매우 잘 알고 있다’), 조사된 네 문항 모두에서 응답 평균은 .37~.61사이에 분포하여 학부모 응답자들의 인식 수준이 매우 낮은 것으로 나타났다.

개방형 응답

개방형 질문을 사용하여 청소년 게임중독의 예방과 효과적인 개입 그리고 건전 게임문화 조성을 위한 전략 및 정책과 관련된 학부모들의 의견을 분석하였다. 참가자들의 응답은 3명의 연구자들이 1차로 그 내용을 검토하여 표본 범주를 생성하고, 논의를 통해서 중복 범주를 제거하거나 새로운 범주를 생성하는 작업을 거쳤다. 이 작업을 통해서 총 9~21개(문항별)의 분류 범주를 마련하고, 두 명의 평정자들이 전체 자료를 반복하여 참가자들의 자유 기술 내용을 해당 범주에 할당하였다. 평정자간 일치도는 전체 자료의 33%에 해당하는 응답을 두 명의 평정자들이 각각 코딩하여, 분류 일치도를 계산하여 점검했으며, 두 평정자간 분류 일치도는 평균 91.9%로 높았다. 개방형 응답에서 얻어진 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년 게임 이용과 관련하여 정부가 가장 시급히 해결해야 할 문제라고 응답한 내용들 가운데 1위는 게임 이용 실명제, 연령 및 등급관련 제반 법규 준수 등을 주요 내용으로 하는 ‘게임업체에 대한 감독강화’였다(37.8%). 2위는 폭력성, 선정성 근절, 기능성/교육용 게임 개발 및 보급 등을 주요 내용으로 하는 ‘건전 게임 콘텐츠 개발 및 보급’에 해당하는 내용이었다(18.2%). 3위는 도박, 아이템

거래, PC방이용 등을 주요 내용으로 하는 ‘게임관련 불법행위 단속/처벌’ 범주에 해당하는 내용이었다(12.7%). 4위는 ‘게임 이용시간 제한/피로도 시스템 도입’(7.5%) 그리고 5위는 ‘게임등급제도 개선/보완’(6.7%)이었다. 그 외에 ‘게임 이용관련 과도한 지출억제 장치 마련’(4.4%), ‘건전 게임 이용문화 조성을 위한 교육/홍보’(3.6%) 등도 상대적으로 많이 나타났다.

둘째, 청소년 게임 이용과 관련하여 한국 사회에 필요한 제반 장치들이 무엇인지에 관한 응답자들의 인식을 탐색할 목적으로, 게임의 순기능적 측면을 신장시키기 위해서 정부, 게임산업체, 일선학교, 학부모 그리고 청소년 자신 등 관련 주체들이 해야 할 일은 무엇이라고 생각하는지 조사하였다.

응답자들이 게임의 순기능적 측면을 신장시키기 위해서 정부가 가장 시급히 해야 할 일로 지적인 내용으로 상위 5위 까지는 ‘건전 게임콘텐츠 개발 독려 및 보급’(45.3%), ‘게임업체 감독강화’(10.4%), ‘게임 이용 등급제도 개선/보완’(9.1%), ‘건전 게임 이용문화 조성을 위한 교육 및 홍보’(8.8%), 및 ‘청소년 여가인프라 개선 및 확충’(6.7%) 등의 의견이 포함되었다.

응답자들이 게임의 순기능적 측면을 신장시키기 위해서 게임산업체가 가장 시급히 해야 할 일로 언급한 내용에서 상위 5위까지에는 ‘건전 게임 콘텐츠 개발을 위해 노력해야 한다’(62.5%), ‘게임관련 법규 준수’(13.9%), ‘게임업체 스스로의 사회적 책임인식 및 해결노력’(7.0%), ‘게임중독 예방장치 마련’(5.9%), ‘건전 게임 이용 문화 조성을 위한 홍보 및 교육’(3.2%) 등이 포함되었다.

응답자들이 게임의 순기능적 측면을 신장시

키기 위해서 일선 학교가 가장 시급히 해야 할 일로 언급한 내용에서 상위 5위까지에는 ‘게임중독 예방 교육 및 건전 게임 이용 문화 조성을 위한 교육/홍보’(54.3%), ‘게임의 교육적 활용’(17.1%), ‘게임 이외의 여가활동 개발 및 기회제공’(12.1%), ‘청소년 자기-조절력 강화를 위한 교육’(4.8%), 그리고 ‘게임중독 진단, 상담 및 치료 프로그램 운영’(4.5%) 등이 포함되었다.

한편, 응답자들이 게임의 순기능적 측면을 신장시키기 위해서 학부모가 가장 시급히 해야 할 일로 언급한 내용에서는 ‘자녀관리 및 감독’이 39.9%로 가장 많았다. 다음으로 순위가 높은 응답은 높은 ‘부모의 자녀에 대한 관심 및 이해’(30.9%), ‘게임 이외의 여가활동 기회제공’(14.4%), ‘자녀와 게임활동 공유’(7.6%), ‘자녀의 자율적 자기 조절력 신장을 위한 노력’(21.3%) 등이었다.

이와 더불어 응답자들은 게임의 순기능적 측면을 신장시키기 위해서 청소년 자신이 가장 시급히 해야 할 일로 ‘일상생활 관리 및 자기조절력 신장’을 가장 많이 언급하였다(59.4%). 그 외에 ‘게임 이외 여가활동’(12.5%), ‘건전 게임/기능성 게임 이용’(10.5%), ‘자기 이해 및 건전한 가치관 정립’(8.5%), 그리고 ‘게임할 때 부모의 동의를 구하기’(2.5%) 순으로 많이 언급했다.

셋째, 게임의 역기능적 측면을 예방하기 위해서 정부, 게임산업체, 일선학교, 학부모 그리고 청소년 자신 등 관련 주체들이 해야 할 일은 무엇이라고 생각하는지 조사하였다. 게임의 역기능적 측면을 예방하기 위해서 정부가 가장 시급히 해야 할 일로 응답자들이 많이 언급한 내용은 순서대로 ‘게임업체 감독강화’(27.6%), ‘건전 게임 이용 문화 조성을 위한

교육/홍보’(14.3%), ‘게임 이용시간 제한/피로도 시스템 도입’(13.7%), ‘게임 이용 등급제도 개선/보완’(8.4%), ‘게임중독 예방교육’(8.0%)이었다.

게임의 역기능적 측면을 예방하기 위해서 게임산업체가 가장 시급히 해야 할 일로 응답자들이 많이 언급한 내용은 순서대로 ‘건전 게임콘텐츠 개발’(37.9%), ‘게임중독 예방’(28.2%), ‘게임업체 스스로의 사회적 책임인식 및 해결노력’(14.8%), ‘게임관련 법규 준수’(13.0%)이었다.

게임의 역기능적 측면을 예방하기 위해서 일선 학교가 가장 시급히 해야 할 일로 응답자들이 많이 언급한 내용은 ‘게임중독 예방교육 및 건전 게임 이용 문화 조성을 위한 교육/홍보’(59.9%), ‘게임 이외의 여가활동 개발 및 기회 제공’(18.8%), ‘게임중독 진단, 상담 및 치료 프로그램 운영’(6.3%), ‘게임의 교육적 활용’(3.7%), ‘학생에 대한 관심 및 이해’(3.5%) 등이었다.

다음으로, 게임의 역기능적 측면을 예방하기 위해서 학부모가 가장 시급히 해야 할 일로는 ‘게임중독 예방교육 및 건전 게임 이용 습관 형성을 위한 자녀관리 및 감독’(36.6%)이 가장 많았고, ‘자녀에 대한 관심 및 이해’(36.5%), ‘게임이외의 여가활동 기회제공’(19.3%), ‘자녀와 게임 활동 공유’(2.6%) 그리고 ‘자녀의 자율적 자기-조절력 신장을 위한 노력’(1.9%) 순이었다.

끝으로, 게임의 역기능적 측면을 예방하기 위해서 청소년 스스로 가장 시급히 해야 할 일로 응답자들이 많이 언급한 내용은 ‘일상생활 관리 및 자기조절력 신장’(61.6%), ‘게임이외의 여가활동’(17.9%), ‘자기이해 및 건전한 가치관 정립’(7.0%), ‘게임의 역기능적 측면에

대한 이해/인식'(4.7%), '게임 시 부모의 동의/허락 구하기'(2.3%) 순이었다.

논 의

본 연구에서는 청소년들의 생활환경에서 핵심적 위치를 차지하는 학부모들이 게임 전반 및 자녀의 게임이용에 관하여 지니고 있는 인식과 태도, 및 행동 특징을 상세화 하고자 했다. 이 목적을 달성하기 위해 학부모들이 지니고 있는 게임 전반 및 자녀의 게임이용에 대해서 어떤 신념과 태도를 지니고 있는지, 게임중독에 대한 그들의 인식과 태도는 어떤 특징을 보이는지, 자녀의 게임이용에 대한 감독과 관련하여 학부모들은 어떤 태도와 행동 경향성을 보이는지, 그리고 게임관련 제도나 정책에 대한 인식과 태도에서는 어떤 특징이 있는지 알아보았다. 조사에는 초중고등생들 자녀로 둔 전국의 학부모 600명이 참여했으며, 조사에서 얻은 주요 결과 및 시사점을 요약하면 다음과 같다.

전반적으로 볼 때, 조사에 참여한 학부모 응답자들은 다른 여가매체에 비해서 게임의 해악성을 높게 지각하고 있었다. 또한, 게임의 기능적 속성에 대한 인식에서도 학부모들은 게임에 대한 부정적 인식이 우세했다. 그리고 전반적으로 게임관련 규정을 강화해야 한다는 응답이 주를 이루었다. 따라서 현재 한국사회에서 학부모들이 게임과 관련하여 보유하고 있는 주관적 인식은 전반적으로 상당히 부정적이라고 결론지을 수 있다. 이 결과는, 한국 사회에서 게임이 청소년 여가문화의 주요 성분임을 감안할 때, 청소년들이 일상환경에서 학부모와의 관계에서 갈등을 경험할 가능성이

상존함을 시사한다.

반면에, 자녀의 게임활동에 대한 학부모들의 수용성은 일방적 거부나 수용보다는 다양한 비교 기준에 따라서 매우 유동적이었다. 자녀의 게임활동을 다양한 대안 사건(예: 이성 교제, 비행, 친구들로부터의 따돌림, 성적, 학습효과 등)과 함께 제시하고 자녀의 게임활동에 대한 수용성 수준을 조사했을 때, 학부모들은 '청소년 비행'과 같은 부정적 사건에 비해서는 게임에 대한 수용성이 상대적으로 높았다. 또한, 자녀의 '성적만 좋다면', '학습효과가 있다면' 그리고 '게임을 통해서 기쁨을 얻는다면' 자녀의 게임을 수용할 수 있다는 태도가 우세했다. 이는 자녀의 게임활동에 대한 학부모들의 수용성은 게임사용의 결과를 무엇에 비교하는지에 따라서 달라질 수 있음을 시사한다. 또한 조사에 참여한 대다수의 학부모들은 자녀가 '시간과 규칙을 잘 지킨다면' 게임을 허용할 수 있다는 태도를 보여서, 학부모들의 게임 수용성에 있어서 청소년 게임 이용자 스스로의 통제력과 시간관리가 중요한 영향을 미침을 알 수 있다.

학부모 응답자들이 전반적으로 게임과 관련하여 부정적 인식을 보유하고 있는 것과 일관되게, 조사에 참여한 학부모들은 자녀의 게임중독 가능성을 과대추정하는 경향이 있었다. 그리고 학부모들의 자녀 게임중독 판단은 '강박적 사용'과 '금단' 관련 증후에 초점이 맞추어져 있어서 중독의 판단이 한두 가지 주요 증상을 중심으로 이루어짐을 알 수 있다. 반면에, 게임중독과 잠재적으로 연합되어 있을 수 있는 제 증상들(내성, 과도한 시간소비, 일상생활손상, 조절손상)에 대한 인식 수준은 상대적으로 낮았다.

한편, 조사에 참여한 대다수인 75%의 응답

자들이 청소년 자신 및 부모의 개입부족을 청소년 게임중독의 근본 원인으로 지각하고 있었다. 이 추세와 일관되게, 청소년 게임중독의 궁극적 책임 역시 게임 이용자 자신과 학부모의 개입부족이라는 응답이 대다수를 차지했다. 이는 다수의 학부모들이 게임의 잠재적 해악성이나 게임사용의 부정적 결과를 인식하고 있기는 하지만, 게임중독 문제의 해결 주체는 게임 이용자 자신과 부모의 개입이라고 본다는 점에서 흥미로운 시사점을 제공한다.

청소년 게임중독 문제와 관련하여 또 한 가지 두드러진 점은, 학부모들이 자녀의 게임 이용에 대하여 높은 수준의 관심을 지니고는 있지만, 효과적 감독 및 계도에 필요한 전문성이나 노력은 크게 부족하다는 점이다. 또한, 조사에 참여한 학부모들의 56%가 자녀와 함께하는 여가활동이 없다고 응답해서 청소년들의 열악한 여가문화의 한 단면을 보여준다. 그리고 게임업체가 제공하는 자녀 게임이용정보 서비스에 대해서는 대다수의 응답자들이 그 존재 자체를 모르거나, 내용을 제대로 이해하지 못하고 있었다.

게임 전반 및 자녀의 게임이용에 대한 학부모 응답자들의 인식을 종합적으로 고려하면, 청소년들의 문제적 게임이용과 관련하여 1차 개입의 주체가 되는 학부모들을 대상으로 하는 계몽 및 교육 프로그램의 개발 및 보급이 시급한 과제임을 알 수 있다.

본 연구에서는 한국 사회에서 청소년 게임 문제 해결을 위해서 정부와 게임산업체, 일선 학교와 학부모, 그리고 청소년 게임이용자 스스로 가장 시급히 해야 할 일은 무엇이라고 생각하는지를 개방형 질문으로 조사했다. 조사 결과, 현재 한국 사회에서 청소년 게임문제와 관련하여 정부가 가장 시급히 해결해야

할 문제로 응답자들이 가장 많이 언급한 것은 ‘게임업체 감독’관련 내용들이었으며, 그 다음이 ‘건전 게임콘텐츠 개발 및 보급’관련 내용, ‘게임관련 불법행위 단속/처벌’, ‘게임 이용 등급제도 개선/보완’ 그리고 ‘게임 이용시간 제한/피로도 시스템 도입’ 등이었다. 이 가운데 ‘게임업체 감독’, ‘불법행위 단속/처벌’, ‘게임 이용시간 제한’ 등은 청소년 게임과 관련된 제반 문제점에 대한 즉각적이고 직접적인 해소에 초점을 두는 것으로 볼 수 있다. 반면에, ‘건전 게임콘텐츠 개발 및 보급’, ‘게임 이용 등급제도 개선 및 보완’ 등은 장기적으로 건전 게임 문화 조성에 기여하는 전략이라고 볼 수 있다. 이는 조사에 참여한 성인응답자들이 단기적이고 문제집단에 초점화된 효과를 도모하는 조치와 장기적이고 건전 게임문화 조성에 필요한 두 가지 방향의 해결책이 모두 필요하다고 인식하고 있음을 시사한다.

이에 더해 게임의 순기능적 측면을 신장시키기 위해서 유관 주체들이 시급히 해야 할 일로 언급된 내용들은 ‘건전 게임문화 조성을 위한 노력’에 초점을 둔 내용들이 우세했다. 그리고 역기능적 측면을 예방하기 위해 필요한 조치로 언급된 내용들은 ‘불법행위 근절 및 감독 강화’, ‘교육/부모개입’, ‘청소년 일상생활 관리능력 함양’, ‘피로도 시스템 도입’ 등에 초점을 둔 내용이 우세했다. 전체적으로, 게임의 순기능 신장을 위한 노력과 역기능 예방을 위한 노력과 관련된 응답자들의 반응은 서로 중첩되는 내용이 많았다. 이는 학부모 응답자들이 게임의 순기능적 측면을 신장하는 일련의 노력과 역기능적 측면을 예방하기 위한 노력을 유사한 판단 기준을 적용하여 인식하고 있음을 의미한다. 게임의 순기능 신장책과 역기능 억제책에 관한 학부모 응답자들의

이러한 인식 특징은 게임이 잠재적으로 지니고 있는 순기능과 역기능이 일차원의 양극 개념과 같이 서로 반대의 특징을 지니는 것으로 인식하고 있음을 시사한다. 그러나 이러한 인식은 게임의 역기능을 억제하는 조치가 자동적으로 순기능을 신장하는 조치가 되기 어렵다는 점에서 일정 정도 인식의 한계를 보여준다.

한국 사회에서 청소년 게임문제에 효과적으로 대처하기 위해서 시급히 필요한 조치로 학부모들이 응답한 내용을 종합하면 건전게임 개발 및 보급을 위한 정부와 게임업체의 노력, 청소년 여가인프라 개선을 위한 투자를 증대 그리고 건전 게임이용 교육 및 건전 게임 문화 조성을 위한 교육과 홍보가 시급함을 알 수 있다. 이에 더해선 일선 학교와 가정에서 교사와 학부모가 청소년들이 올바른 가치관을 정립하도록 교육하고, 건전한 여가활동 기회 마련해주는 노력이 필수적이다.

결론적으로, 한국에서 휴대 전화기, 컴퓨터와 인터넷이 없는 생활을 상상하기 어려운 것처럼 한국 사회에서 게임은 이미 청소년 문화의 중요한 요인으로 자리 잡았다. 따라서 청소년들에 있어서 게임이 초래하는 결과를 종합적으로 이해할 필요성이 제기된다. 현재 한국사회에서 게임이 청소년 여가문화를 이루는 주요 요소 중 하나라는 점을 인정한다면, 그리고 게임이라는 여가매체가 순기능적 속성과 역기능적 속성을 모두 지닌다는 점에 동의한다면, 게임중독을 위시한 게임관련 사회문제는 필연적으로 ‘좋은 것은 신장하고, 나쁜 것은 억제하거나 제거하는’ 양방향적 접근을 필요로 한다. 이러한 접근은 게임이라는 인공물 자체가 일종의 양날의 칼과 같아서, 이러한 양날의 칼을 관리하고 조작하는 방식 역시 일

방향이 아닌 양방향의 되어야 하는 원리를 반영하는 것에 다를 아니다. 이는 그 대상이 굳이 게임이 아니더라도 마찬가지로, 소위 테크놀로지 제품 전반에 대한 의존성이나 중독(‘techno-addict’) 문제에도 마찬가지로 적용할 수 있는 논리이다.

결국 현 시점에서 게임 문제에 대처하는 효과적인 방법은 게임사용이 잠재적으로 초래할 수 있는 긍정적 심리 및 행동 경험과 부정적 심리 및 행동 경험을 균형있고 종합적으로 이해하는 것이다. 이 접근법은 게임으로 인한 폐해를 정확히 규명하고 이를 예방 및 해소할 수 있는 개입전략을 필요로 한다. 이와 동시에, 게임의 순기능적 속성이 잘 발휘되어 긍정적 결과가 나타나도록 게임 콘텐츠 및 게임 환경을 개선하고 청소년들의 게임행태를 계도하여 건전 게임문화를 정착시키는 노력이 요구된다. 이 접근법은 게임의 순기능적 요소를 신장하여 얻을 수 있는 효과와 역기능적 요소를 억제하여 얻을 수 있는 효과가 서로 독립적이며, 이러한 양방향의 노력을 동시에 경주할 때 청소년 게임문제에 관한 효과적인 해결책을 발굴할 수 있다는 가정에 근간한다. 본 연구의 결과는 학부모들의 인식을 토대로 장차 한국 사회에서 건전 게임문화를 설계하기 위해서 고려해야할 정책의 방향과 내용을 시사한다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

참고문헌

- 권정혜 (2005). 청소년의 인터넷 게임 부적응: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. *한국심리학회지: 임상*, 24(2), 267-280.

- 김교현, 최훈석 (2008). 인터넷 게임중독: 자기 조절 모형. *한국심리학회지: 건강*, 13(3), 551-569.
- 김교현, 최훈석, 권선중, 용정순 (2009). 한국형 아동/청소년 게임중독 척도의 개발과 타당화. *한국심리학회지: 건강*, 14(3), 511-529.
- 손영미, 이장주, 김정운 (2007). 게임라이프스타일에 따른 e스포츠 행동 및 심리적 특성에 관한 연구. *한국심리학회지: 사회문제*, 13(4), 29-52.
- 위정현, 원은석 (2007). '악'에서 '선'으로: 온라인 게임과 교육의 만남. *세계게임문화컨퍼런스 논문집*(pp.81-103). 한국게임산업진흥원.
- 이유경, 채규만 (2006). 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. *한국심리학회지: 임상*, 25(3), 711-726.
- 이형초, 안창일 (2002). 인터넷게임 부적응의 진단척도 개발. *한국심리학회지: 건강*, 7(2), 211-239.
- 최훈석, 김교현, 박태순, 용정순, 김세진, 최혜만, 이은주, 김혜진, 양은영 (2010). 게임이용에 대한 인식 및 행동진단 모델 연구. *한국콘텐츠진흥원*.
- 최훈석, 김교현, 용정순, 박혜리, 최혜만, 김효은 (2009). 게임이용에 대한 인식 및 행동진단모델 연구. *한국콘텐츠진흥원*.
- 최훈석, 김교현, 용정순, 김금미 (2009). 적응적 게임활용 척도 개발 및 타당화. *한국심리학회지: 사회문제*, 15(4), 565-588.
- 최훈석, 용정순 (2010). 한국 청소년과 성인의 게임에 관한 사회적 표상. *한국심리학회지: 일반*, 29(2), 195-219.
- 한국게임산업개발원 (2003). 대한민국 게임백서 2004.
- 한국정보문화진흥원 (2006). 유.아동 및 청소년의 인터넷 게임 중독척도 개발 연구.
- 한국인터넷 진흥원 (2008). 한국인터넷 통계집.
- 한국콘텐츠진흥원 (2010). 문화기술연감.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Gee, J. P. (2006). Why game studies now?: Video games: A new art form. *Games and Culture*, 1, 58-61.
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liau, A. K., Khoo, A., Bushman, B. J., Huesmann, L. R., & Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 752-763.
- Lee, K. M., & Peng, W. (2006). What do we know about social and psychological effects of computer games? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp.327-345). Hillsdale, NJ: Lawrence Earlbaum Associates.

논문 투고일 : 2011. 10. 05
1 차 심사일 : 2011. 10. 12
게재 확정일 : 2011. 11. 08

A Survey on the Parents' Perceptions of and Attitudes toward Game Use among Teenagers in Korea

Hoon-Seok Choi

Joung Soon Ryong

Kyo-Heon Kim

Sungkyunkwan Univesity

Chungnam National University

The present study explored Korean parents' perceptions of and behavior toward game use among teenagers in Korea. A total of 600 Korean mothers of teenagers residing in Seoul and five other metropolitan areas participated in the survey. The survey was constructed based on five categories of variables, including the overall perception of games and game use, specific attitudes toward game use, cognitions about and attitudes toward game addiction, factors predicting parental monitoring of children's game use, and views and opinions about what needs to be done to promote healthy game cultures as well as to prevent problematic game use among teenagers in Korea. Results indicate that the respondents' overall perceptions of and attitudes toward games and game use are negative. In contrast, attitudes toward game use of the respondent's own child are contingent upon various comparison standards. Results also indicate that the respondents tend to overestimate the possibility that their own child is addicted to games, and their perceptions of game addiction are based on a narrow range of behavioral symptoms. Additional analyses indicate that parental monitoring of teenagers' game use can be predicted by the theoretical model driven from Ajzen(1991)'s theory of planned behavior. Finally, results also indicate that, in order to deal with the problems associated with teenagers' game use, proactive approaches to promote healthy game cultures as well as various initiatives to prevent problematic game use are necessary. Implications of the findings and future direction were discussed.

Key words : games, perceptions of and attitudes toward game use, teenage game use, adaptive game use, problematic game use, healthy game culture