

청소년의 인터넷 게임 몰입과 가족 관계, 학교 생활 적응의 관계에서 현실 및 사이버 자아 정체감의 매개효과*

양 선 영¹⁾

한 유 진²⁾

명지대학교 아동학과

이 연구는 인터넷 게임 몰입 정도가 청소년의 가족관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 매개 효과를 알아보고자 하였다. 이를 위하여 중학생 337명, 고등학생 287명 총 624명을 대상으로 인터넷 게임 몰입 정도, 현실 자아 정체감, 사이버 자아 정체감, 가족관계, 학교 생활 적응에 관한 설문 조사를 실시하였다. 본 연구를 통해 밝혀진 결과는 다음과 같다. 첫째, 현실 자아 정체감이 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 가족 관계 및 학교 생활 적응의 관계를 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 특히 현실 자아 정체감의 하위 영역 중 목표 지향성, 대인관계, 자기수용이 매개적 역할을 하였다. 둘째, 사이버 자아 정체감의 하위 영역인 사이버 자기 수용과 사이버 자기 주장이 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 가족 관계 및 학교 생활 적응의 관계를 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 이 연구는 청소년의 자아 정체감을 현실과 사이버로 나누어 살펴 보고 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감이 청소년의 중요한 적응 문제에 어떻게 영향을 주는지를 밝혔다는 데에 중요한 의의가 있다.

주요어 : 인터넷 게임 몰입, 현실 자아 정체감, 사이버 자아 정체감, 가족 관계, 학교 생활 적응

* 본 논문은 양선영의 2006년도 명지대학교 석사학위 논문의 일부임.

1) 명지대학교 아동학과 박사과정

2) 교신저자 : 명지대학교 아동학과 부교수 (E-mail : yjhan@mju.ac.kr)

I. 서 론

청소년기는 부모나 성인에게 의존적이던 아동기에서 벗어나 자기의 일을 스스로 판단하여 결정하고, 자신의 책임 하에 자율적으로 행동하고자 하는 성인기로 가는 과도기의 시기이다. 청소년 시기는 단순히 신체적인 성장만을 하는 것이 아니라 인지적, 정서적, 사회적 발달을 통해 사회의 한 구성원의 역할을 하게 된다. 이때 청소년들은 적절한 사회적 관계를 형성하고 적응 방식을 학습해 나가게 된다(Buhrmester, 1989). 이 시기에 습득하고 형성한 적응 양식은 성인기까지의 사회적 적응에 계속적인 영향을 줄 수 있으므로 청소년기의 적응 문제는 매우 중요하다(이유경·채규만, 2006). 특히 청소년들의 주된 사회적 환경이 가족과 학교라는 점과 대부분의 청소년들의 적응 문제가 가족 관계와 학교 생활과 불가분의 관계를 갖고 있다는 점에서 이를 살펴보는 것이 무엇보다도 중요하다.

한편 최근 급격한 초고속 정보 통신망이 보급됨에 따라 인터넷을 이용한 게임을 즐기는 청소년들이 급속히 늘어나고 있다. 청소년들은 인터넷이나 컴퓨터 사용 시 게임을 가장 많이 사용하고(박행석, 2001; 황상민·황희영·이수진, 2001), 게임 사용시간이 길어지게 될 때, 게임 중독에 빠질 확률이 높게 된다(이해경, 2002; Brenner, 1997). 인터넷 게임 중독이란 게임을 하는데 스스로를 통제하지 못하고 일상 생활을 유지하는데 어려움이 있는 상태를 말한다. 게임에 중독된 이들은 자기 통제력이 저하되며 충동적이고 우울, 불안 등의 정서적 부적응을 보이며, 학교 생활이나 가정

에서의 갈등을 초래한다(성윤숙, 2002.; 이경남, 2003; 이송선, 2000; Young 1996, Young, Rodgers, 1998). 그러나 게임 중독자들 뿐만 아니라 게임에 중독되진 않았지만 잠재적인 중독 위험군이 분명 존재하며, 이들은 게임에 몰입되어 있는 시간이 많고 게임 중독에 이를 가능성이 있다. 몰입이란 개념은 흥미와 즐거움을 일으키는 도전적인 활동에 빠져드는 것으로 게임에 몰입이 심할 때 게임 중독이 이룬다고 한다(배경화, 2004). 게임에 몰입된 수준이 높을수록 조절 능력이 상실되어, 정신과 신체를 황폐화시키고 건강한 인성 개발을 저해하고, 다양한 범죄 행동까지 촉발시킬 수 있다(게임 종합지원 센터, 2001). 인터넷 게임을 통해 현실에서의 욕구를 보상받고자 하고, 더 몰입되게 되는 악순환을 겪게 된다(Walther, 2000). 따라서 아직 게임 중독에 이르지 않았으나 몰입되어 있는 정도가 높을 경우 중독으로 가지 않도록 도와줄 수 있는 예방적 조치가 무엇보다도 필요하다. 그러나 선행 연구들이 게임 중독자들을 수준별로 나누거나 성별, 연령에 따라 살펴본 것이 대부분이어서 게임에 몰입되어 있는 정도에 따라 본 연구가 상대적으로 부족한 실정이다.

청소년들의 게임에 지나친 몰입 현상은 청소년들이 가족과 긍정적인 관계를 형성하는데 부정적 영향을 끼칠 수 있다. 가정에서의 컴퓨터 이용에 관한 많은 연구들에서 컴퓨터 이용이 가족과의 여가 시간을 축소시키고 혼자서 보내는 시간을 증가시킨다고 주장한다(Bird, Rosemart Gloria, 1990). 청소년들의 인터넷 게임은 가족 구성원들이 각자 자신의 방에서 게임을 함으로써 가족 간의 대화를 단절시키고,

게임에 몰두되어 가족의 행사에 불참하게 되고, 인터넷 게임으로 인한 부모와의 통제와 훈육의 문제를 야기하게 된다(김두환, 2005; 이인선, 2004; 조정순, 2003; 최은희, 2004; 함인회, 1996). 또한 게임 사용으로 인한 많은 시간과 게임 시 필요한 아이템을 구입하는 등의 비용 문제를 발생시켜 부모와의 갈등을 일으키게 된다. 이는 청소년들이 인터넷 게임에 몰두되는 문제가 개인의 문제가 아니라 가족 간의 관계적인 부분에서 문제를 일으킬 수 있어 더욱 심각하다 할 수 있다.

사회가 발전되고 변화됨에 따라 청소년기의 대부분을 학교에서 보내고 있다. 학교가 청소년들의 성장 발달에 절대적인 영향을 주는 공간이라고 할 수 있다. 학교 생활에 잘 적응하는 것은 청소년들에게 있어서 중요한 일 중의 하나이다. 그러나 인터넷 게임에 중독된 청소년들은 학업 활동의 감소, 학교 성적과 담임교사와의 적응, 교우 관계 등 학교 환경 적응에 어려움을 나타낸다(안복모, 2003; 이유경·채규만, 2006). 또한 컴퓨터 게임을 하기 위해 학교를 빠지고, 밤낮을 가리지 않고 게임을 함으로 인해 학교 생활을 정상적으로 하지 못하는 경우도 있다. 이들은 학업이나 운동, 기타 창조적인 활동에 참여 하지 않고 게임에 몰두하게 되며, 후회하면서도 끊지 못하고 더 더욱 게임에 몰입되는 것이다(성운숙, 2003). 인터넷 게임에 몰입된 청소년들은 학교에 있는 시간보다 게임하는 시간을 더욱 즐기며, 친구들과의 정서적인 교류보다 사이버 상에서의 익명성을 바탕으로 한 온라인 관계를 더욱 선호한다(김광웅·유미숙·이지향, 2004). 게임을 하지 않는 시간조차도 게임을 하는 것과

같은 환상을 느끼게 되어 수업에 집중하지 못하여 학습 태도에도 문제를 줄 것으로 예상된다. 이렇듯 사회화의 기능을 수행하는 학교에서 적응에 문제를 일으키는 것은 청소년기는 물론 성인기까지 영향을 미칠 수 있으므로 인터넷 게임 몰입으로 인한 학교 생활 적응에 관한 연구는 매우 중요하다.

그러나 청소년들이 인터넷 게임에 몰입되었다 하더라도 모두 가족 관계와 학교 생활 적응에 어려움을 겪는 것은 아니다.

청소년기는 생리적, 심리적, 사회적 변화들이 복합적으로 이루어지는 발달 시기로서(Cohen, Burt, 1987; Richardson, Abramowitz, Asp, Petersen, 1986), 자아 정체감을 형성하게 되는 중요한 때이다. 자아 정체감이 형성 되었다는 것은 자기의 성격, 취향, 가치관, 능력, 관심, 인간관, 세계관, 미래관 등에 대해 비교적 명료한 이해를 하고 있으며, 그런 이해가 지속성과 통합성을 가지고 있는 상태를 말한다. 청소년 시기에 현실에서의 자아 정체감을 올바르게 형성하게 되면 목적의식이 뚜렷하고, 성취 욕구가 높으며, 보다 현실적이며 대인관계를 원만하게 한다(한상철, 2000). 현실 자아 정체감이 높은 청소년들은 가족 성원간의 상호 작용에서 긍정적이며, 가정의 응집력이 높게 나타나고, 가족 간의 친밀도가 높다(공계숙, 2005). 또한 다양한 환경적인 변화에 적응이 쉬워 학교 생활에서 좀 더 적극적이며 교사나 교우와의 관계를 긍정적으로 한다(이현림, 천미숙, 2003). 그러나 현실 자아 정체감이 낮은 경우 입시 위주의 교육 현장의 학교 안에서 적응의 어려움을 가질 수 있어 더욱 심각하다 할 수 있다. 따라서 청소년시기에 현실에서의

자아 정체감을 올바르게 형성하는 것은 사회적 적응과 밀접한 관련을 가지고 있어 무엇보다도 중요한 문제라 할 수 있다. 현실 자아 정체감이 높은 경우 긍정적인 가족 관계를 형성하고 학교 생활에 잘 적응하기 때문에, 인터넷 게임에 몰입된 정도가 심하더라도 현실 자아 정체감이 청소년의 적응 문제에 완충 작용을 할 수 있다. 따라서 인터넷 게임에 과도하게 몰두하더라도 현실에서의 자아 정체감을 잘 형성한 청소년들은 가정과 학교 현장에서 좀 더 긍정적으로 적응함을 예상할 수 있다.

또한 청소년들은 인터넷 사용의 급격한 증가로 인해 현실 뿐 아니라 사이버 공간에서도 자아 정체감을 추구하고 확립하게 된다(양선영·한유진, 2006). 청소년들은 인터넷 공간에서 자신의 정체를 ‘실제의 나’가 아닌 ‘자신이 원하는 나’로 또 다른 자아를 만들어 사이버 자아 정체감을 형성할 수 있다. 이로 인해 현실과 사이버 상에서의 이중적인 자아를 확립하게 되고, 실제 자기와 자신이 원하는 이상적 자기간의 괴리가 부정적 정서나 심리적인 불편함을 가져올 수 있다(higgins, Bond, Klein & Strauman, 1986). 또한 정체성 혼란에 빠질 수 있으며 자신이 누구인지 인식하지 못하는 정체성 유실에 처할 수도 있다(양선영, 한유진, 2006; Marcia, Waterman, Matteson, Archer, & Orlofsky, 1993). 따라서 진실된 현실의 자아를 은폐하고 사이버 공간에서의 허구적인 자아를 나타내는데 익숙하게 될 때 청소년들에게 미숙한 자의식과 과장된 상상력만을 확장시켜 줄 수 있다. 청소년들의 사이버 자아 정체감이 형성될 때 사이버 공간에서의 아바타나 게임 캐릭터와 관계함으로써 실제적인 관계를

맺어야 하는 부모나 교사, 교우와의 관계를 맺는데 노력을 기울이지 않게 된다. 이러한 문제는 청소년들이 현실에서 관계를 맺고 기본적인 욕구를 충족시켜 나가야 할 공간인 가정과 학교 생활에서의 근본적인 영향을 줄 수 있어 심각한 적응의 문제를 낳을 수 있다. 사이버 상의 자아는 가상 공간에서 자신이 창조한 새로운 자아이다. 청소년들은 가상 공간에서 현실에서 실현하지 못한 이상적인 자아의 모습으로 사이버 자아 정체감을 형성할 수 있다. 이러한 이중적인 자아의 형성은 인터넷 게임에 몰두되어 있는 청소년들의 현실 적응과의 관계에 부정적인 매개적 역할을 할 것이라 예상된다. 즉, 게임에 몰두된 정도가 심한 청소년들이 사이버 자아 정체감까지 높게 형성할 때, 정체성의 혼란으로 인해 가족 관계와 학교 생활 적응에 어려움을 가져올 수 있다. 최근의 연구에서 인터넷 게임이 자아 정체감 형성(박미석·조혜진, 2002; 성영혜·이주연, 2000; 신미자, 2003, 임연희, 2004)에 미치는 영향에 대해 많이 다루고 있지만 자아 정체감을 현실과 사이버 상으로 구분하여 제시하여 조사한 연구가 미흡하였다. 또한 이러한 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감이 인터넷 게임에 몰입된 청소년들의 적응 문제에 매개적 역할을 알아본 연구가 없어 그 현상을 올바르게 파악하지 못하고 있다.

요약하면 본 연구는 인터넷 게임 몰입 정도가 청소년의 가족과 학교 적응에 미치는 현실과 사이버 자아 정체감의 매개 효과를 알아보고자 한다. 이로써 인터넷 게임에 몰입된 청소년들의 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감에 대한 기초 자료를 제공하고, 이들의

정체감을 확립하는데 도움을 주며, 가족 관계와 학교 생활을 긍정적으로 유지하는데 구체적으로 도움을 주고자 한다. 이에 따른 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개 효과는 어떠한가?

연구 문제 2. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매개 효과는 어떠한가?

II. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 중학교 2학년과 고등학교 2학년을 대상으로 하였다. 이와 같은 연령의 대상을 선택한 이유는 중·고등학생이 가장 인터넷 게임을 많이 하는 집단이기 때문이다(정보통신부, 2005).

본 연구의 대상은 경기 지역의 중학교 1개교, 인문계 고등학교 1개교 2학년에 다니고 있는 청소년을 대상으로 하였다. 총 624명 중 중학교 2학년이 337명(54%), 고등학교 2학년은 287명(46%)으로 나타났다. 연구 대상의 성별 구성은 남자가 275명(44.1%), 여자가 349명(55.9%)로 여자 청소년이 조금 더 많았다. 출생 순위로는 첫째가 51.8%(323명)으로 가장 많았고, 둘째가 40.4%(252명), 셋째 이상이 6.6%(41명)순으로 나타났다.

2. 연구 도구

인터넷 게임 몰입

인터넷 게임 몰입이란 게임의 흥미와 즐거움을 가지고 과도하게 게임에 몰두하는 것을 의미한다. 측정을 위해 한국 정보 문화 진흥원(2002)에서 개발한 인터넷 중독 자가 진단 검사(K-척도)를 가지고 인터넷이란 용어를 인터넷 게임으로 수정하여 사용하였다. 이 척도에서 점수가 높을수록 인터넷 게임에 몰입된 수준이 높다는 것을 의미한다. 인터넷 게임 몰입 척도의 총 문항수는 40문항이고, 문항의 형식은 Likert방식의 4점 척도로 평정하도록 하였다. 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .96으로 나타났다.

현실 자아 정체감

현실 자아 정체감이란 현실 세계에서의 종합적인 자기상, 즉 현실에서의 경험하는 모든 대상들을 자신의 방식으로 조직하고 통합하는 과정에서 일관성, 동일성, 연속성을 가지고 행동하는 능력을 의미한다. 자아 정체감을 측정하기 위한 도구는 Dignan(1965)의 Ego-identity Scale을 서봉연(1975)이 번안 제작한 자아 정체감 척도를 수정 보완 하여 총 30개의 문항으로 구성하였다.

본 연구에 사용된 현실 자아 정체감 척도는 목표 지향성, 독특성, 대인관계, 자기 수용, 자기 주장으로 구성되어 있다.

문항의 형식은 Likert방식의 5점 척도로 평정하게 되어 있고 최저 30점에서 최고 150점까지 얻을 수 있다. 점수가 높을수록 긍정적

으로 자아 정체감을 형성하고 있는 것이라고 볼 수 있다. 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .71으로 나타났다.

사이버 자아 정체감

사이버 자아 정체감이란 현실공간이 아닌 사이버 상에서의 또 다른 자기상으로 사이버 공간 안에서 일관성과 동일성을 견지해 나가려는 능력을 의미한다. 이는 온라인 상에서 자신을 대신하는 ‘사이버 자아’에 대한 자아 정체감을 측정하는 것으로 자아 정체감 척도 5개의 하위 영역과 동일하게 설문을 개발하여 구성하였다.

본 연구에 사용된 사이버 자아 정체감 척도는 사이버 목표 지향성, 사이버 독특성, 사이버 대인관계, 사이버 자기 수용, 사이버 자기 주장으로 구성되어 있다. 문항의 형식은 Likert 방식의 5점 척도로 평정하게 되어 있고, 최저 30점에서 최고 150점까지 얻을 수 있다. 점수가 높을수록 사이버 상에서의 자아 정체감을 형성하고 있는 것이라고 볼 수 있다. 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .93으로 나타났다.

가족 관계

가족들 간의 관계를 살펴보기 위한 척도로 Moos와 Moos(1986)의 가족 환경 척도(Family Environment Scale: FES)를 한국 상황에 맞게 개발한 신윤오와 조수철(1995)의 「한국형 가족 환경 척도」가 있다. FES는 가족의 사회적 환경을 관계, 개인 성장, 체제 유지의 세 차원으로 구성되어 있는데, 이 중 가족 관계 영역에

해당하는 27개 문항을 수정, 보완한 박정희, 유영주(1999)의 척도를 사용하였다. 가족 관계 하위 영역은 가족 응집력, 가족 표현력, 가족 내 갈등의 세 하위 영역으로, 각 영역 당 9개 문항씩 모두 27개 문항으로 구성되어 있다. 본 문항은 Likert방식의 5점 척도로 평정하게 되어 있으며 가족 내 갈등 영역은 역 채점하여 총점수가 높을수록 가족 관계는 긍정적 의미를 나타낸다. 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .85으로 나타났다.

학교 생활 적응

학교 생활 적응은 임정순(1993)의 ‘학교 생활 적응에 관한 검사지’를 근거로 작성한 노숙영(1998)의 척도를 이용하여 측정되었다. 본 척도는 교사관계, 교우 관계, 수업태도, 학교 규칙으로 4가지 하위영역으로 구분하며 영역당 8문항으로 총 32문항으로 구성하였다. 본 문항은 Likert방식의 5점 척도로 평정하게 되어 있다. 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .82으로 나타났다.

3. 연구 절차

예비 조사는 2005년 5월 8일부터 5월 9일까지 경기 지역의 중학교 1개교 35명, 서울 지역의 고등학교 1개교 34명을 대상으로 실시하였다. 문항의 이해 정도, 문항의 적합성, 소요 시간 등을 알아보고, 청소년이 문항의 내용을 이해하지 못하는 단어나 문항을 일부 수정·보완하였다.

본 조사는 2006년 5월 16일에서 2006년 5월 19일에 걸쳐 경기도 M 중학교 366명, 인문계 C 고등학교 337명을 대상으로 실시되었다. 설문지는 담임 교사를 통하여 배부 및 회수되었고, 담임교사의 감독 하에 각 반별로 실시하였다. 배부된 설문지는 총 703부였으며, 이중 대답이 불성실하거나 응답이 누락된 79부를 제외한 624부가 분석에 사용되었다.

4. 자료 분석

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 매개 효과를 알아보기 위해 상관 분석과 3단계에 걸친 단순 회귀 분석을 실시하였다. 본 연구의 통계처리는 SPSS 12.0을 사용하였다.

III. 결과 및 해석

1. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개효과

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개적 역할을 살펴보기 위하여 Baron과 Kenny(1986)의 세 가지 단계의 접근 모델에 근거한 회귀 분석을 실시하였다. VIF값이 2.0 이하였으며 각 변인간의 다중 공선성에 문제가 없는 것으로 판단되었다.

Baron과 Kenny에 의하면, 매개적 역할을 확

인하기 위한 기본 조건으로 독립, 매개, 종속 변인 간의 유의미한 상관 관계가 나타나야 한다. 본 연구에서의 독립 변인인 인터넷 게임 몰입 정도와 매개 변인으로 가정한 현실 자아 정체감과 그 하위 영역, 종속 변인인 가족 관계와 학교 생활 적응간의 상관 관계를 살펴보았다.

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도, 현실 자아 정체감, 가족관계, 학교 생활 적응간의 관계를 살펴 본 결과는 표 1과 같다. 인터넷 게임 몰입 정도는 현실 자아 정체감과 유의한 부적 상관 관계($r=-.17, p<.01$)가 나타났다. 현실 자아 정체감의 하위 영역에서는 독특성, 자기 주장을 제외하고 목표지향성($r=-.16, p<.01$), 대인관계($r=-.09, p<.05$), 자기수용($r=-.13, p<.01$)은 유의미한 상관을 보였다. 인터넷 게임 몰입 정도와 가족관계($r=-.25, p<.01$), 학교 생활 적응($r=-.24, p<.01$) 또한 유의미한 부적 상관을 보였다.

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개효과

본 연구에서 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개적 역할을 확인하기 위해 Baron과 Kenny(1986)의 세 개의 회귀 방정식을 이용하여 표준화된 회귀계수를 살펴보았다. 먼저 독립 변인인 인터넷 게임 몰입 정도와 매개 변인인 현실 자아 정체감의 영향력을 살펴본 후, 두 번째 단계에서 독립 변인인 인터넷 게임 몰입 정도와 종속 변인인 가족 관계의 영향력을 알아보기 위해 단순 회귀 분석으로 살펴보

표 1. 인터넷 게임 몰입 정도, 현실 자아 정체감, 가족관계, 학교 생활 적응간의 상관 관계

	1	2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3	4
1. 인터넷 게임 몰입 정도	1								
2. 현실 자아 정체감	-.17**	1							
2.1. 목표 지향성	-.16**	.74**	1						
2.2. 독특성	-.04	.17**	-.03	1					
2.3. 대인관계	-.09*	.56**	.25**	-.12**	1				
2.4. 자기수용	-.13**	.68**	.40**	-.12**	.33**	1			
2.5. 자기주장	-.06	.66**	.29**	.04	.25**	.29**	1		
3. 가족 관계	-.25**	.35**	.25**	.04	.23**	.30**	.18**	1	
4. 학교 생활 적응	-.24**	.34**	.23**	-.04	.29**	.34**	.15**	.42**	1

* $p < .05$ ** $p < .01$

표 2. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개효과

매개변인	단 계		Beta	R ²	F
현실 자아 정체감	1단계	인터넷 게임 몰입정도 → 현실자아정체감	-.17***	.03	18.72***
	2단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계	-.22***	.05	32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계 현실 자아 정체감 → 가족 관계	-.17*** .31***	.15	52.69***
목표 지향성	1단계	인터넷 게임 몰입정도 → 목표 지향성	-.16***	.03	16.07***
	2단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계	-.22***	.05	32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계 목표 지향성 → 가족 관계	-.19*** .21***	.09	31.37***
대인관계	1단계	인터넷 게임 몰입정도 → 대인 관계	-.09*	.01	4.52*
	2단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계	-.22***	.05	32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계 대인 관계 → 가족 관계	-.20*** .21***	.09	31.59***
자기수용	1단계	인터넷 게임 몰입정도 → 자기 수용	-.13**	.02	10.88**
	2단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계	-.22***	.05	32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입정도 → 가족 관계 자기 수용 → 가족 관계	-.19*** .28***	.13	44.75***

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

았다. 마지막 세 번째 단계는 독립 변인인 인터넷 게임 몰입 정도와 매개 변인인 현실 자아 정체감을 동시에 투입하고, 종속 변인인 가족 관계에 독립 변인이 미치는 영향력의 유의성이 감소하거나 사라지고, 매개 변인인 종속 변인에 유의한 영향을 미치는 지를 알아보았다.

매개 효과를 입증하기 위해서는 우선 첫 번째 회귀단계에서 독립변인이 매개변인에 유의한 영향을 미쳐야 하며, 다음 두 번째 회귀단계에서 독립 변인은 종속 변인에 유의한 영향을 미쳐야 하고, 마지막 단계에서 매개 변인이 종속변인의 분산을 설명할 수 있어야 한다.

매개변인인 현실 자아 정체감의 하위 영역 중 독특성과 자기 주장은 인터넷 게임 몰입 정도와의 상관 관계가 나타나지 않아 분석에서 제외되었다.

인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개 효과를 살펴본 결과는 다음과 같다. 독립 변인인 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 매개 변인인 현실 자아 정체감에 미치는 영향력이 통계적으로 유의하였고($\beta = -.17, p < .001$), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 종속 변인인 가족 관계에 미치는 영향도 통계적으로 유의하였다($\beta = -.22, p < .001$). 그리고 마지막 3단계 회귀 방정식에서 매개 변인인 현실 자아 정체감이 가족 관계에 미치는 영향력이 유의하였고($\beta = .31, p < .001$), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향력이 2단계 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta = -.22 \rightarrow \beta = -.17$). 그러므로 현실 자아 정체감은 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미

치는 영향에 부분적으로 매개하였다고 할 수 있다. 즉, 인터넷 게임 중독 수준이 높은 경우라 하더라도 현실 자아 정체감이 높은 수준으로 형성될 때 가족 관계에 긍정적인 영향을 미친다고 볼 수 있다.

현실 자아 정체감의 하위 영역별로 살펴보면, 목표 지향성은 1, 2단계 회귀 방정식에서 유의한 영향력이 나타났다. 그리고 마지막 3단계 회귀방정식에서 매개 변인인 목표 지향성이 가족관계에 미치는 영향력이 유의하였고($\beta = -.19, p < .001$), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족관계에 미치는 영향력이 2단계 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta = -.22 \rightarrow \beta = -.17$).

대인 관계를 매개 변인으로 살펴보면, 1, 2단계 회귀 방정식에서 유의한 영향을 미쳤으며, 3단계 회귀 방정식에서 매개 변인인 대인 관계가 가족관계에 미치는 영향력이 유의하였고($\beta = -.22, p < .001$), 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향력이 2단계 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta = -.22 \rightarrow \beta = -.20$).

마지막으로 자기 수용 또한 3단계 회귀 방정식에서 인터넷 게임 몰입 정도가 가족관계에 미치는 영향력이 2단계보다 줄어들었다($\beta = -.22 \rightarrow \beta = -.19$). 따라서 현실 자아 정체감의 하위영역인 목표 지향성, 대인관계, 자기 수용은 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 가족관계와의 관계를 부분적으로 매개하였다고 할 수 있다.

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개 효과

인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에

표 3. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개 효과

매개변인	단 계	Beta	R ²	F
현실 자아 정체감	1단계 인터넷 게임 몰입 정도→현실 자아 정체감	-.17***	.03	18.72***
	2단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05	31.86***
	3단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 현실 자아 정체감→학교 생활 적응	-.17*** .32***	.15	52.98***
목표 지향성	1단계 인터넷 게임 몰입 정도→목표 지향성	-.16***	.03	16.67***
	2단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05	31.86***
	3단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 목표 지향성→학교 생활 적응	-.19*** .20***	.09	29.78***
대인관계	1단계 인터넷 게임 몰입 정도→대인관계	-.09*	.01	4.52*
	2단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05	31.86***
	3단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 대인관계→학교 생활 적응	-.20*** .28***	.09	31.59***
자기 수용	1단계 인터넷 게임 몰입 정도→자기 수용	-.13**	.02	10.88**
	2단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05	31.86***
	3단계 인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 자기 수용→학교 생활 적응	-.18*** .32***	.13	55.45***

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개 효과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

독립 변인인 청소년의 인터넷 게임 중독 몰입 정도가 매개 변인인 현실 자아 정체감에 미치는 영향력이 통계적으로 유의하였고($\beta = -.17, p < .001$), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 종속 변인인 학교 생활 적응에 미치는 영향도 통계적으로 유의하였다($\beta = -.22, p < .001$). 그리고 마지막 3단계 회귀 방정식에서 매개 변인인 현실 자아 정체감이 학교 생활 적응에 미치는 영향력이 유의하였고($\beta = .32, p < .001$), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가

학교 생활 적응에 미치는 영향력이 2단계 회귀 방정식보다 줄어들었다. ($\beta = -.22 \rightarrow \beta = -.17$). 그러므로 현실 자아 정체감은 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 부분적으로 매개하였다고 할 수 있다. 즉, 인터넷 게임 중독 수준이 높은 경우라 하더라도 현실 자아 정체감이 높은 수준으로 형성될 때 학교 생활에 보다 긍정적으로 적응하고 있다고 볼 수 있다.

현실 자아 정체감의 하위 영역별로 살펴보면, 목표 지향성은 1, 2단계 회귀 방정식에서 유의한 영향력이 나타났다. 그리고 마지막 3

단계 회귀방정식에서 매개 변인인 목표 지향성이 학교 생활 적응에 미치는 영향력이 유의하였고($\beta=.20, p<.001$), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향력이 2단계 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta=-.22 \rightarrow \beta=-.19$).

현실의 대인 관계를 매개 변인으로 살펴보면, 1, 2단계 회귀 방정식에서 유의한 영향을 미쳤으며, 3단계 회귀 방정식에서 매개 변인인 대인 관계가 학교 생활 적응에 미치는 영향력이 유의하였고($\beta=.28, p<.001$), 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향력이 2단계 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta=-.22 \rightarrow \beta=-.20$).

마지막으로 자기 수용 또한 3단계 회귀 방정식에서 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향력이 2단계보다 줄어들었다($\beta=-.22 \rightarrow \beta=-.18$). 따라서 현실 자아 정체감의 하위영역인 목표 지향성, 대인관계, 자기 수용은 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 학

교 생활 적응과의 관계를 부분적으로 매개하였다고 할 수 있다.

2. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매개효과

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계와 학교 생활 적응과의 관계에서 사이버 자아 정체감이 미치는 매개적 역할을 살펴보기 위하여 Baron과 Kenny(1986)의 세 가지 단계의 접근 모델에 근거한 회귀 분석을 실시하였다. VIF값이 2.0 이하였으며 각 변인간의 다중 공선성에 문제가 없는 것으로 판단되었다.

Baron과 Kenny에 의하면, 매개적 역할을 확인하기 위해 독립 변인인 인터넷 게임 몰입 정도와 매개 변인으로 가정한 사이버 자아 정체감과 그 하위 영역, 종속 변인인 가족 관계와 학교 생활 적응간의 상관 관계를 살펴보았다.

표 4. 인터넷 게임 몰입 정도, 사이버 자아 정체감, 가족관계, 학교 생활 적응간의 상관관계

	1	2	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3	4
1. 인터넷 게임 몰입 정도	1								
2. 사이버 자아 정체감	.55**	1							
2.1. 사이버 목표 지향성	.49**	.83**	1						
2.2. 사이버 독특성	.43**	.86**	.64**	1					
2.3. 사이버 대인관계	.48**	.87**	.63**	.69**	1				
2.4. 사이버 자기수용	.53**	.88**	.70**	.70**	.68**	1			
2.5. 사이버 자기주장	.47**	.86**	.60**	.65**	.72**	.75**	1		
3. 가족 관계	-.25**	-.13**	-.11**	-.11**	-.06	-.20*	-.14**	1	
4. 학교 생활 적응	-.24**	-.14**	-.10*	-.10*	-.06	-.21**	-.18**	.42**	1

* $p<.05$ ** $p<.01$

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도, 사이버 자아 정체감, 가족관계, 학교 생활 적응간의 관계를 살펴 본 결과는 표 4와 같다. 인터넷 게임 몰입 정도는 사이버 자아 정체감과 유의한 정적 상관 관계($r=.55, p<.01$)가 나타났다. 사이버 자아 정체감의 하위 영역 모두 인터넷 게임 몰입 정도와 유의한 정적 상관관계($r=.43\sim.53, p<.01$)를 나타내었다. 인터넷 게임 몰입 정도와 가족관계($r=-.25, p<.01$), 학교 생활 적응($r=-.24, p<.01$) 또한 유의미한 부적 상관을 보였다. 사이버 자아 정체감과 가족관계, 학교 생활 적응은($r=-.13, r=-.14, p<.01$) 부적 상관을 보였으며, 사이버 자아 정체감의 하위 영역인 사이버 대인 관계를 제외하고는 유의미한 부적 상관 관계를 나타냈다.

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매개효과

본 연구에서 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매개적 역할을 확인하기 위해 3단계에 걸친 단순 회귀 분석을 실시하였다

매개변인인 사이버 자아 정체감의 하위 영역 중 사이버 대인 관계는 가족관계와 학교 생활 적응과 상관 관계가 나타나지 않아 분석에서 제외되었다.

인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매개 효과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

독립 변인인 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 매개 변인인 사이버 자아 정체감에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였고($\beta=.55, p<$

.001), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 종속 변인인 가족 관계에 미치는 영향력도 통계적으로 유의하였다($\beta=-.22, p<.001$). 그러나 마지막 3단계에서 매개 변인인 사이버 자아 정체감이 가족 관계에 미치는 영향력이 유의하지 않아, 사이버 자아 정체감이 인터넷 게임 몰입 정도와 가족 관계간의 관계를 매개하였다고 할 수 없다.

사이버 자아 정체감의 하위 영역 중 사이버 자기 수용은 1단계에서 인터넷 게임 몰입 정도가 사이버 자기 수용에 미치는 영향력이 통계적으로 유의하였다($\beta=.53, p<.001$). 2단계에서 인터넷 게임 몰입 정도가 가족관계에 미치는 영향력도 유의하였다($\beta=-.22, p<.001$). 마지막 3단계에서 매개변인인 사이버 자기 수용이 가족관계에 미치는 영향력도 유의하였고($\beta=-.10, p<.001$), 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향력이 2번째 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta=-.22 \rightarrow \beta=-.19$). 이는 사이버 자기 수용이 인터넷 게임 몰입 정도가 가족관계에 미치는 영향에 대해 부분적으로 매개하였다고 할 수 있다.

사이버 자아 정체감의 하위 영역 중 사이버 목표 지향성, 사이버 독특성, 사이버 자기주장은 마지막 3단계에서 가족 관계에 미치는 영향력이 유의하지 않아 매개적 역할을 하였다고 할 수 없다.

청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매개 효과

인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매

표 5. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대한 사이버 자아 정체감의 매개 효과

매개변인	단 계	Beta	R ²	F
사이버 자아 정체감	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버자아정체감	.55***	.30 271.89***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계	-.22***	.05 32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계 사이버 자아 정체감→가족 관계	-.22*** -.01	.05 16.30***
사이버 목표 지향성	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버목표지향성	.49***	.24 199.81***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계	-.22***	.05 32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계 사이버 목표 지향성→가족 관계	-.23*** .01	.05 16.35***
사이버 독특성	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 독특성	.43***	.18 136.87***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계	-.22***	.05 32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계 사이버 독특성→가족 관계	-.22*** -.01	.05 16.31***
사이버 자기 수용	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 자기 수용	.53***	.28 237.38***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계	-.22***	.05 32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계 사이버 자기 수용→가족 관계	-.19*** -.10*	.07 22.74***
사이버 자기 주장	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 자기 주장	.47***	.22 176.03***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계	-.22***	.05 32.64***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→가족 관계 사이버 자기 주장→가족 관계	-.24*** -.02	.06 20.41***

* $p < .05$ *** $p < .001$

개 효과를 살펴본 결과는 다음과 같다.

독립 변인인 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 매개 변인인 사이버 자아 정체감에 미치는 영향이 통계적으로 유의하였고($\beta = .55, p < .001$), 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 종속 변인인 학교 생활 적응에 미치는 영향력도 통계적으로 유의하였다($\beta = -.22, p < .001$).

그러나 마지막 3단계에서 매개 변인인 사이버 자아 정체감이 학교 생활 적응에 미치는

영향력이 유의하지 않아, 사이버 자아 정체감이 인터넷 게임 몰입 정도와 학교 생활 적응간의 관계를 매개하였다고 할 수 없다.

사이버 자아 정체감의 하위 영역 중 사이버 자기 수용은 1단계에서 인터넷 게임 몰입 정도가 사이버 자기 수용에 미치는 영향력이 통계적으로 유의하였다($\beta = .53, p < .001$). 2단계에서 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향력도 유의하였다($\beta = -.22, p < .001$).

표 6. 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감의 매개 효과

매개변인	단 계	Beta	R ²	F
사이버 자아 정체감	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 자아 정체감	.55***	.30 271.89***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05 31.86***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 사이버 자아 정체감→학교 생활 적응	-.22*** -.01	.05 15.94***
사이버 목표 지향성	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 목표 지향성	.49***	.24 199.81***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05 31.86***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 사이버 목표 지향성→학교 생활 적응	-.23*** .01	.05 16.35***
사이버 독특성	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 독특성	.43***	.18 136.87***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05 31.86***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 사이버 독특성→학교 생활 적응	-.22*** .01	.05 15.92***
사이버 자기 수용	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 자기 수용	.53***	.28 237.38***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05 31.86***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 사이버 자기 수용→학교 생활 적응	-.17*** -.09*	.06 17.97***
사이버 자기 주장	1단계	인터넷 게임 몰입 정도→사이버 자기 주장	.47***	.23 180.73***
	2단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응	-.22***	.05 31.86***
	3단계	인터넷 게임 몰입 정도→학교 생활 적응 사이버 자기 주장→학교 생활 적응	-.20*** -.09*	.07 21.48***

* $p < .05$ *** $p < .001$

.001). 마지막 3단계에서 매개 변인인 사이버 자기 수용이 학교 생활 적응에 미치는 영향력도 유의하였고($\beta = -.09, p < .05$), 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향력이 2번째 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta = -.22 \rightarrow \beta = -.17$). 이는 사이버 자기 수용이 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대해 부분적으로 매개하였다고 할 수 있다.

사이버 자기 주장은 1단계와 2단계 회귀 방정식에서 영향력이 유의하였으며, 마지막 3단계에서 매개변인이 사이버 자기 주장이 학교 생활 적응에 미치는 영향력도 유의하였고($\beta = -.09, p < .05$), 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향력 또한 2번째 회귀 방정식보다 줄어들었다($\beta = -.22 \rightarrow \beta = -.20$). 따라서 사이버 자기 주장 또한 인터넷 게임 몰

입 정도와 학교 생활 적응간의 관계에서 매개적 역할을 하였다고 할 수 있다.

사이버 자아 정체감의 하위 영역 중 사이버 목표 지향성, 사이버 독특성은 마지막 3단계에서 가족 관계에 미치는 영향력이 유의하지 않아 매개적 역할을 하였다고 할 수 없다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도가 청소년의 가족 관계와 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대한 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 매개 효과를 알아보고자 하였다. 본 연구에서 밝혀진 연구 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 현실 자아 정체감이 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 가족 관계의 관계를 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 인터넷 게임에 몰입된 청소년들은 집에 있는 대부분의 시간을 자신의 PC가 설치된 방에서 보낸다. 이로 인해 가족과의 대화가 단절되고, 부모와의 의사 소통에 어려움을 갖게 된다(이인선, 2004; 조정순, 2003). 또한 청소년들의 과도한 게임 사용은 가족 간의 갈등 요인으로 작용할 수 있다. 따라서 부모님과의 갈등을 일으키고, 이러한 갈등을 회피하기 위해 다시 게임에 몰입하게 되는 악순환을 겪게 된다고 보여진다. 인터넷 게임에 몰입된 청소년들은 가족과 친밀감이나 공동체감을 느끼지 못하고 부정적인 정서적 관계를 할 수 밖에 없다. 그러나 가상공간의 인터넷 게임에 몰입되어 있더라도 모두가 현실의 가족 관계 문제에 어려움을 겪는

것은 아니다. 인터넷 게임 몰입 정도가 높다 하더라도 현실에서의 자아 정체감이 올바르게 확립될 경우 가족 관계에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 타인과의 상호작용을 통해 형성된 건강한 자아 정체감은 현실에서의 가장 중요한 환경인 가족 간의 관계에서 긍정적인 요소로 발휘되게 된다.

현실 자아 정체감의 하위 영역인 목표 지향성, 대인 관계, 자기 수용은 인터넷 게임 몰입 정도가 가족 관계에 미치는 영향에 대해 부분적으로 매개하였다.

목표 지향성은 인터넷 게임에 과도하게 몰입하게 되는 경우라 할지라도 현실에서 자신이 하고자 하는 목표가 있고 이를 지향하고자 할 때, 가족 관계에 긍정적 영향을 줄 수 있다. 인터넷 게임에 몰입되어 있더라도 자신의 목표를 이루기 위해 노력하는 모습을 본 부모들은 자녀들과 갈등을 덜 일으킬 수 있다. 요즘의 부모들은 자녀들과 학습적인 부분과 진로에 대한 부분으로 갈등이 많은데(이현숙, 2005), 목표 지향성이 높은 청소년들은 자신이 하고자 하는 것을 인식하고 노력하기 때문에 이에 대한 부모와의 갈등이 적어 가족 관계를 긍정적으로 할 것으로 예상된다. 그러나 인터넷 게임에 몰입되어 있는 청소년이 목표를 가지지 않고 더욱 게임에 몰두 하게 될 때 부모들은 자녀들에게 지시적이고 부정적인 의사소통을 하게 되어 가족관계에 부정적 영향을 주게 된다고 보인다.

대인 관계 자아 정체감은 인터넷 게임에 몰입된 청소년들이 현실에서의 대인 관계를 긍정적으로 유지할 때, 가족 관계에도 긍정적 영향을 준다는 것을 의미한다. 인터넷 게임에

몰입되어 있더라도 현실에서 자신이 대인 관계를 긍정적으로 하고 있다고 인식할 때 많은 시간을 친구들과 가족들과 보내지 않더라도 적응에 긍정적 인 역할을 한다.

인터넷 게임에 지나치게 몰입된 청소년이라도 현실에서의 자기를 긍정적으로 인식하고 수용할 때, 가족 관계에 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 현실의 자기 수용을 긍정적으로 형성하는 것은 청소년의 가족 관계에 중요한 영향을 준다는 것을 의미한다. 아무리 게임에 몰입되어 중독 증상을 보인다 하더라도 현실에서의 자아를 긍정적으로 형성하는 것은 정서적인 안정을 제공하고(이차선, 2000; 이현림·천미숙, 2003), 이러한 정서적 안정감은 자신의 감정을 인식하고 표현하는 것을 자연스럽게 할 수 있게 만들어 가족 안에서 좀 더 긍정적으로 관계하는 것으로 보인다.

둘째, 현실 자아 정체감이 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 학교 생활 적응의 관계를 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 인터넷 게임에 몰입된 청소년들은 게임을 하고 있지 않는 시간에도 게임을 하고 있는 듯한 환상을 느끼게 된다. 이러한 환상 현상은 학교에서의 수업에 집중하기 어렵게 만들어 수업 태도에 부정적 영향을 줄 수 있다. 그러나 인터넷 게임에 몰입된 청소년이라 할지라도 현실에서의 자아 정체감을 올바르게 형성할 경우 학교 생활에 긍정적으로 적응할 수 있음을 의미한다. 반면에 인터넷 게임 몰입 정도가 높은 청소년이 현실에서의 자아 정체감 또한 확립되지 않으면 현실 적응에 부정적인 영향을 줄 수 밖에 없다. 이는 현실 자아 정체감이 인터넷 게임에 몰입된 청소년의 적응 문제

에 완충 역할을 한다는 것을 의미한다.

현실 자아 정체감의 하위 영역인 목표 지향성, 대인 관계, 자기 수용은 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대해 부분적으로 매개하였다.

목표 지향성이 높은 청소년들은 학교 생활에 목표 의식을 갖고 주체적이며 능동적으로 잘 적응하기 때문에(이현림·천미숙, 2003), 인터넷 게임에 몰입되어 있다 하더라도 목표 지향성이 높게 형성되면 청소년의 학교 생활 적응에 긍정적인 작용을 할 수 있다고 보인다.

대인 관계의 매개적 역할을 살펴보면, 인터넷 게임에 몰입될수록 청소년들은 가상 세계에서의 익명성을 바탕으로 자신의 안정된 신체가 삭제된 상태에서 상호 작용에 더 몰두할 수 있다(한혜경·김주희, 2007). 그러나 게임에 몰두되었다 하더라도 사이버 공간이 아닌 현실에서의 관계를 더 중요시하고 유지할 때, 적응 문제에 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 특히 청소년들의 학교 생활의 대부분이 교우와 교사와의 관계임을 볼 때, 이러한 현실에서의 대인 관계를 형성하고 유지하는 것이 무엇보다 중요하다.

자기 수용 또한 인터넷 게임 몰입 정도가 학교 생활 적응에 미치는 영향에 대해 부분적 매개 역할을 하는 것으로 나타났다. 이는 게임 몰입이 학교 생활 적응에 부정적 영향을 미치는데, 현실 공간에서 자기를 긍정적으로 인식하고 수용하게 될 때 이러한 부정적 영향을 감소시킬 수 있을 것이다.

이러한 연구 결과는 청소년 시기의 현실에서의 자아 정체감 확립이 얼마나 중요한 것인지를 시사 한다고 볼 수 있다. 따라서 청소년의

발달 과업 중 하나인 현실에서의 자아 정체감을 확립하는 것이 무엇보다도 중요하다. 또한 인터넷 게임에 몰입된 청소년들에게 자아 정체감을 제대로 형성할 수 있도록 도와줄 수 있는 집단 치료 프로그램이 필요성도 시사한다.

셋째, 사이버 자아 정체감의 하위 영역 중 사이버 자기 수용은 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 가족 관계의 관계를 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 인터넷 게임에 지나치게 몰입된 청소년들이 사이버 상의 자기 수용이 높게 형성되면 가족 관계에 더욱 부정적인 영향을 준다고 볼 수 있다. 사이버 상에서의 자기 수용이 높다는 것은 게임 속에서 자신에 대해 수용적이고 긍정적으로 느끼는 것을 의미한다. 따라서 사이버 자아에 대한 긍정적 인식은 사이버라는 가상 공간에서 자신을 위장하고 그로부터 더 많은 만족감과 성취감을 느끼게 된다. 사이버 상에서만 수용받고자 할 때 실제 생활 공간인 현실을 더욱 도피하여 off-line상의 대인관계는 더욱 어려워지게 된다. 이러한 사이버 자기 수용 자아 정체감은 청소년의 현실 자아와의 정체감 혼란을 가져올 수 있다. 청소년 시기가 신체적으로나 정신적으로 혼란스러운 시기임을 고려할 때, 이러한 정체감 혼란은 가족들 간의 관계를 정상적으로 유지하는데 어려움을 만들게 된다.

넷째, 사이버 자아 정체감 중 사이버 자기 수용과 사이버 자기 주장은 청소년의 인터넷 게임 몰입 정도와 학교 생활 적응의 관계를 부분적으로 매개하는 것으로 나타났다. 최근의 청소년들의 실생활 공간은 너무나 무료하고 재미없으며 자신의 스트레스를 해결하기도 어려운 환경이다. 이러한 환경 속에서 다른

어떤 시기보다도 감각 추구적 성향을 가진 청소년들이 인터넷 게임에 몰두하는 것은 당연할 수 있다(한상철, 2000). 사이버 공간이 청소년들의 재미없고 따분한 일상에 활력소가 될 수 있고 자신의 공상과 상상을 실제로 실현하게 되는 공간으로 작용할 수 있다. 따라서 감각적이고 즉각적인 사이버 공간에서 몰두된 청소년들이 실제 학교 생활에 흥미를 느끼기가 어렵다. 이럴 때 사이버 자기 수용이 높아 사이버 공간에서의 자아상에 대해서만 더욱 몰두하게 되면 청소년 시기 가장 중요한 환경인 학교 생활 적응에 문제를 일으킬 수 있다.

사이버 자기 주장은 상대가 보이지 않는 사이버 공간에서 자신의 의견을 이야기 하는 것을 의미한다. 인터넷에 몰입된 청소년들은 가상 공간에서의 익명성을 이용하여 자신의 의견을 더욱 노골적이며 공격적으로 표현할 수 있다(Kisler, Siegal & McGuire, 1984). 사이버 상에서의 노골적이며 공격적인 표현들은 현실에 까지 이어질 수 있어 친구와의 관계에서도 거칠고 폭력적으로 언어 표현을 할 수 있어 학교 생활에서 교우 관계나 교사와의 관계에 부정적 영향을 줄 수 있다. 또한 인터넷 게임에 몰입된 청소년들은 현실과는 다르게 사이버 상에서만 자기 주장이 강화되어 현실과는 다른 정체감의 혼란을 겪게 될 수 있다.

본 연구는 다음과 같은 제한점이 있으므로 후속연구에서 이를 보완할 필요가 있다.

첫째, 청소년들의 자아 정체감은 한 시기에 형성되는 것이 아니라 유아기 이후 가정 환경을 통하여 그 토대가 형성되고, 그 이후 학교와 사회 속에서 자아 정체감을 형성하게 된다. 또한 중 고등학교시기에 자아 정체감이 확립

되기보다 입시 위주의 교육 시스템 때문에 자아 정체감이 대학시기까지 이어질 수 있다. 본 연구에서는 중·고등학생만 실시하였기 때문에 고등학교 이후 시기에 대한 정보가 부족하다. 따라서 연구 대상을 확대하여 연령에 따라 인터넷 게임, 자아 정체감과 적응 문제에 대해 분석하는 것이 필요하다.

둘째, 본 연구에서 추후 분석을 통해 연령에 따라 매개 효과를 구분하여 분석하였으나 그 차이가 명확하지 않았다. 이는 중 고등학교 시절이 아직 자아 정체감이 형성된 시기가 아니라 발달되고 있는 중간적 시기이므로 이러한 차이가 크게 나타나지 않은 것으로 보인다. 후속 연구를 통해 연령을 확대하여 살펴보는 것이 필요할 것으로 보인다.

셋째, 인터넷 게임은 갈수록 그 장르가 다양하게 나타나고 있다. 게임 장르에 따라 몰입되는 수준의 차이가 다를 수 있으므로 이를 게임 장르에 따라 인터넷 게임 몰입 정도를 분석해 보는 것이 필요하다.

넷째, 연구 방법에서 인터넷 게임에 몰입된 청소년들을 위한 심층 면접이 함께 이루어져 질적인 연구의 필요성이 제기된다. 인터넷 게임에 몰입된 정도가 심할 경우 사이버 상에서의 자아를 어떻게 느끼는지, 이러한 사이버상의 자아와 현실상의 자아의 차이를 구별하고 있는지를 살펴보고 이 현상을 구체적으로 파악하는 것이 필요할 것이다.

이러한 제한점에도 불구하고 이 연구의 의의는 다음과 같은 점에서 찾을 수 있다. 선행연구가 인터넷 게임 중독이 청소년의 적응 문제 미치는 영향만을 살펴보고 있는 것과는 달리 인터넷 게임 몰입 뿐 아니라 현실 자아 정

체감과 사이버 자아 정체감이 가족 관계와 학교 생활 적응에 매개적 영향에 대해 구체적인 정보를 제공하였다. 이러한 과정을 통해 청소년의 현실에서의 자아 정체감이 가족 관계와 학교 적응에 중요한 영향을 미친다는 것을 밝혔고, 사이버 자아를 현실과 구별하여 현실의 정체감을 형성하는 것이 무엇보다 중요함을 밝혔다는데 의의가 있다.

또한 이 연구의 결과는 청소년들은 위한 효과적인 게임 몰입 치료 프로그램의 필요성을 시사하며, 프로그램을 구성할 때 참고할 수 있는 중요한 기초 자료로 활용 될 수 있다. 청소년의 인터넷 게임 몰입은 문제 자체 뿐 아니라 가족 관계나 학교 생활 적응 문제까지 영향을 줄 수 있으므로 이를 위한 치료 프로그램이 시급하다. 게임에 몰입된 정도가 심하지 않은 청소년일지라도 이들에게 현실 자아 정체감을 올바르게 형성하게 하여 중독에 이르지 않도록 도와주며, 적응에 도움을 줄 수 있는 예방 프로그램도 필요할 것으로 보인다. 이러한 게임 몰입 치료 및 예방 프로그램에는 청소년들이 사이버 상에서의 자아를 구분할 수 있도록 도와주는 게 필요하다. 또한 인터넷 게임에 몰입된 청소년일지라도 현실에서의 자아 정체감을 잘 형성하도록 도와주고, 사이버 상에서의 자아 정체감을 구분할 때, 현실의 가족과 학교 생활 적응에 긍정적으로 도움을 줄 수 있을 것이다.

참고문헌

공계숙 (2005). 중학생 자녀가 지각한 부모의 양

- 육태도와 자녀의 자아 정체감간의 관계. 서울 여자 대학교 석사 학위 논문.
- 게임 종합지원 센터 (2001). 게임 소비계층 성향 분석. 문화 관광부
- 김광웅, 유미숙, 이지향 (2004). 인터넷 중독 여부에 따른 온라인 대인 관계 성향과 대면 대인관계 성향의 차이. 한국아동학회, 25(2), 109-120.
- 김두환 (2005). 자녀가 지각하는 부모의 자녀 행동 통제 양식과 컴퓨터 게임 중독 정도와의 관계. 충북 대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 노숙영 (1998). 중학생의 학교 적응, 학업 성취, 정서 및 문제 행동의 관계. 연세대학교 교육대학원 석사 학위논문.
- 박미석 · 조혜진 (2002). 청소년의 인터넷 활용이 자아 정체감에 미치는 영향에 관한 연구. 생활 과학연구지, 17, 67-88.
- 성영혜 · 이주연 (2000). 일반 청소년과 통신 중독 경향 청소년의 사회적 지지 지각과 자아 정체감 비교 연구. 아동연구, 14(2), 91-110.
- 박정희, 유영주 (1999). 주부 우울에 미치는 개인 및 가족관계 변인. -청소년 자녀가 있는 도시 중산층 전업주부를 중심으로-. 한국가족관계학회지, 4(1), 91-119.
- 박행석 (2001). 인터넷 중독 사이트 운영 및 온라인 상담의 현황, 인터넷 중독 대처방안 모색을 위한 전문가 포럼. 한국정보문화 센터.
- 배경화 (2004). 컴퓨터 게임 몰입이 초등학교 아동의 학교에 대한 태도에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 서봉연 (1975). 자아 정체감 형성에 관한 일 연구. 경북대학교 대학원 박사 학위 논문
- 성윤숙 (2002). 게임방 청소년의 사이버 일탈과 정과 사회 복지적 함의. 숙명여대 대학원 박사학위논문.
- 신미자 (2003). 인터넷 게임 중독이 청소년의 자아 정체감에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사 학위논문.
- 신윤오, 조수철 (1995). 한국형 가족 환경 척도의 개발. 신경정신의학, 34(1), 280-290.
- 안복모 (2003). 중학생의 인터넷 중독이 학교 및 가정 생활 적응에 미치는 영향에 관한 연구. 대전대학교 석사 학위 논문.
- 양선영, 한유진 (2006). 청소년의 인터넷 게임 중독 수준에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치. 인간발달 연구, 13(4), 55-74.
- 이경님 (2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기 통제가 게임 중독에 미치는 영향. 대한 가정학회지, 41(1), 1-15.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이유경 · 채규만(2006). 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. 한국 심리 학회지: 임상, 25(3), 711-726.
- 이인선 (2004). 부모-자녀간 의사소통 유형 및 학교 생활 만족도가 청소년의 게임 중독 정도에 미치는 영향. 서강대학교 언론 대학원 석사 학위 논문.
- 이차선 (2000). 가정 환경, 학교 환경, 자아 존중감이 청소년의 자아 정체감 형성에

- 미치는 영향. 백론논총, 2, 109-138.
- 이해경 (2001). 청소년들의 사이버 공간 이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰. 제 37회 청소년문제 연구 세미나 자료집, 19-66. 한국청소년단체협의회.
- 이현림, 천미숙 (2003). 청소년의 자아 정체감과 학교 생활 적응 간의 관계 분석. 청소년학 연구, 10(4), 511-541.
- 임연희 (2004). 청소년의 인터넷 이용과 자아 정체감간의 관계 연구. 경기대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 임정순 (1993). 아동의 의존성과 학교 적응과의 관계. 한국교원대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 정보 통신부, 한국 인터넷 진흥원 (2005). 2005년도 상반기 정보화 실태 조사.
- 조정순 (2003). 농촌 중학생의 컴퓨터 게임 이용과 부모-자녀 관계. 영남대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 최은희 (2004). 초등학생의 컴퓨터 게임 중독과 자기 통제력, 부모의 통제간의 관계. 춘천대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 한국 정보 문화 진흥원 (2006). 2006년 인터넷 중독 실태 조사.
- 한상철 (2000). 청소년의 사이버 공간 몰입 현상과 자아 정체성과의 관계. 경북대학교 논문집, 18(1), 25-50.
- 한혜경 · 김주희 (2007). 현실 공감과 가상공간의 자아 정체감이 게임 중독과 현실 부적응감에 미치는 영향. 한국언론정보학보, 37, 342-466.
- 함인희 (1996). 정보화 사회가 가족관계에 관한 영향 연구. 정보 통신 학술 과제.
- 황상민 · 황희영 · 이수진 (2001). 인터넷 중독 현황 및 실태 조사. 서울: 한국 정보 문화 센터.
- Baron, R. M., & Kenny, D. A (1986). The moderator-mediator variable distinction on social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical consideration. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51, 1173-1182.
- Bird General A, Rosemart C. Goss & Gloria W. Bird (1990). Effects of Home Computer Use on Fathers Lives. *Family Relations*, 39(3), 438-442.
- Brenner, V. (1997). Update on the internet usage survey. *Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association*, Chicago, Illinois.
- Buhrmester, D (1989). *Changes in Friendship, interpersonal competence, and social adaptation during early adolescence*. Unpublished manuscript, Department of Psychology, UCLA, Los Angeles.
- Cohen, L. H · Burt, C. E & Bjorck, J (1987). Life stress and adjustment: Effect of life events experience by young adolescents and their parents, *Developmental Psychology*, 23(4) 583-592.
- Higgins, E. T., Bond, R. N., Klein, R., & Strauman, T. J. (1986). Self-discrepancies and emotional vulnerability. How magnitude, accessibility, and type of discrepancy influence affect. *Journal of personality Soc*

- Psychology*, 51, 5-15.
 - Kisler, S., Siegal J., & McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39(1), 89-101.
 - Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. M., Archer, S. L., & Orlofsky, J. (1993). *Ego identity: A handbook for psychosocial research*. New York: Springer Verlag.
 - Richardson. R. A, Abramwitz, R. Asp, C. E. & Petensen, A, C (1986). Parent-child relationships in early adolescence: Effects of family structure, *Journal of Marriage and the Family*, 48, 805-811.
 - Walther, A. (2000). *The Eletronic personality: Virtual community, computer mediated communication, MBTI*. The Fielding Institute, Ph. D. Dissertation.
 - Young, K. S. (1996). *Internet Addiction: The Emergence of a new Clinical Disorder*. Paper presented at the 103th annual conversation of the American Psychological Association. Toronto, Canada.
 - Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998). The relationships between depression and internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 1, 25-28.
 - Young, K. S (1998). How to treat clients addicted to the Internet. *The National Psychologist*, 8(5), 2B-3B. 7.
- 1 차원고접수 : 2008. 07. 01.
수정원고접수 : 2008. 09. 09.
최종게재결정 : 2008. 09. 16.

The Mediated Effects of Reality Ego-Identity and Cyber Ego-Identity upon Family Relationship and School Life Adjustment as determined by the Degree of Indulgence of Adolescent's Internet Gaming

Sun Young Yang

Eu Gene Han

Dept of Child Studies Myoungji University

This study observed the mediating effect of Reality Ego-Identity and Cyber Ego-Identity upon Family Relationship and School Life Adjustment as determined by the Degree of Indulgence of Adolescent's Internet Gaming. The subjects of this study were 337 middle school students and 287 high school students. The findings of this study are as follows: First, the reality ego-identity partially mediated relations both in the family and in school adjustment, in terms of the degree of Internet game indulgence of adolescents. In particular, goal orientation, interpersonal relationships and self acceptance played a mediating role. Second, cyber self acceptance, cyber self insistence and cyber ego-identity partially mediated relations that the degree of adolescent Internet game indulgence had on family relationships and school life adjustment. This study separated the ego-identity of the adolescents from their virtual and real components. The results is important in that it brings into relief the importance of reality ego-identity and cyber ego-identity in affecting adolescent adjustment problems.

Key words : Internet game indulgence, reality ego-identity, cyber ego-identity, family relationships, school life adjustment