

청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용의 관계 - 부모감독의 조절효과를 중심으로 -*

임 정 하¹⁾

고려대학교 가정교육과

양 연 희²⁾

고려대학교 대학원 생활과학과

최 지 윤³⁾

본 연구에서는 청소년의 자극추구성향, 부모감독, 인터넷게임 과다사용의 성차를 살펴보고, 청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 간의 관계에서 부모감독의 조절효과를 검증하고자 하였다. 서울 및 경기도에 소재한 중고등학교의 재학생 438명을 대상으로 설문조사를 실시하여 인터넷게임을 한다고 응답한 학생 367명의 자료를 분석하였다. 첫째, t검증 결과, 청소년의 자극추구성향은 성별에 따라 차이가 없었고, 부모의 감독은 평균적으로 여학생들이 남학생들보다 더 높게 지각하였다. 반면, 인터넷게임 과다사용 경향은 남학생들이 여학생들보다 더 높았다. 둘째, 위계적 중다회귀분석 결과, 청소년이 지각한 부모의 감독 수준에 따라 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향력이 달라지는 것으로 나타났다. 즉, 부모감독이 평균이하로 낮은 수준에서는 자극추구성향이 강할수록 인터넷게임 과다사용 경향이 심했지만, 부모감독이 높은 수준에서는 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향이 유의하지 않았다. 본 연구는 청소년의 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향이 부모의 감독 수준에 따라 다르다는 점을 밝힘으로써 청소년기에도 부모의 감독이 보호 요인임을 제시했다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

주요어 : 자극추구성향, 부모감독, 인터넷게임 과다사용, 청소년

* 이 연구는 2018학년도 고려대학교 사범대학 특별연구비 지원을 받아 수행되었음.

이 연구는 2018년 5월 26일에 개최된 한국인간발달학회 춘계학술대회에서 포스터 발표한 원고를 수정 보완한 것임.

1) 고려대학교 가정교육과, 교수

2) 고려대학교 대학원 생활과학과, 박사과정

3) 교신저자 : 고려대학교 대학원 생활과학과, 박사과정 (E-mail: jiyeon8188@korea.ac.kr)

I. 서 론

인터넷게임은 누구나 손쉽게 접근할 수 있어 오늘날 많은 이들이 즐기는 취미로 자리 잡았다. 인터넷게임은 인터넷을 이용할 수 있으면 언제 어디서나 즐길 수 있다는 장점이 있으므로 간편한 취미가 될 수 있지만, 여가를 넘어 과도하게 몰입하면 우울, 불안과 같은 내적 문제나 공격성이나 충동성이 증가하는 외적 문제가 나타나 학교나 사회에서의 생활을 어렵게 만들 수 있다(지영주, 김경남, 김영혜, 2014). 특히, 학업 스트레스가 많고 여가 활동이 부족한 청소년기에는 인터넷게임의 가상현실에서 게임 캐릭터를 통해 해방감을 느낄 수 있고, 가상의 디지털 세계를 도피처로 생각하여 게임 과다사용의 상태로 빠지기 쉽다(김재엽, 이현, 김지민, 2015; 이성식, 전신현, 2006). 최근 스마트폰의 사용이 보편화 되면서 청소년의 인터넷게임 과다사용 문제에 대한 사회적 경각심이 더욱 높아졌다. 선행연구(윤명숙, 조혜정, 이희정, 2009)에 따르면, 청소년들이 장시간 게임을 하면 현실과 가상세계를 착각하여 나타나는 부적절한 행동으로 인해 가족이나 친구들과의 의사소통에 어려움을 겪을 수 있다. 즉, 인터넷게임 과다사용은 신체적 건강을 저해함을 넘어 개인의 심리사회적 문제를 일으킬 수도 있다. 따라서 청소년의 인터넷게임 과다사용에 대해 보다 적극적인 연구가 필요하며, 이는 특히 인터넷게임을 과도하게 사용함으로 인해 발생할 수 있는 다양한 문제를 예방하는 차원에서 중요하다.

인터넷게임 과다사용은 통신중독, 음란물중독과 함께 인터넷 중독의 한 종류로 볼 수 있

다. 인터넷 중독에 대한 개념을 처음 제안한 Goldberg(1996: Cardak, 2013에서 재인용)는 인터넷 중독을 인터넷을 과다사용하여 몰입, 의존하여 내성이 생기고 사용 시간이 지속적으로 증가하는 상태라고 정의하였다. 또한 Greenfield(1999)는 인터넷 중독을 약물, 알코올, 도박과 같은 매체에 중독되는 것과 유사한 방식으로 인터넷에 지나치게 의존하는 심리적 장애라고 정의하였다. 본 연구에서는 인터넷게임 과다사용을 인터넷 중독 중에서도 특히 온라인 게임에 몰두된 형태의 것으로 보고, 온라인 게임에 대한 의존도가 높아 신체적, 심리적, 사회적 기능상의 문제를 일으킬 수 있는 상태로 정의하고자 한다.

청소년의 인터넷게임 과다사용과 관련된 요인으로 스트레스(박소영, 문혁준, 2012; Suler, 2004), 충동성(윤명숙, 송행숙, 2011), 공격성(권재환, 2010), 자기 효능감(박소영, 2014) 등이 연구되어 개인의 심리적 특성과 관련된 것이 주로 다루어졌다는 것을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서도 인터넷게임 과다사용에 영향을 미칠 수 있는 다양한 특성 중 개인의 심리적 특성으로 청소년기에 현격히 증가하는 특성에 주목해 보고자 한다. 자극추구성향은 발달적으로 다른 어떤 시기보다 청소년기에 두드러지게 나타난다(정옥분, 임정하, 정순화, 조윤주, 2010). Zuckerman(1971)은 자극추구성향(sensation seeking tendency)을 독특하고 복잡한 자극이나 경험을 추구하려는 욕구이며 그러한 경험을 얻기 위해 사회적·신체적 위험을 감수하려는 성향이라고 정의하였다. 자극추구성향은 다양하고 신기한 것에 대해 자극적인 감각이나 경험을 추구하고자 하는 욕구이므로(Suler, 1998),

자극에 대한 욕구를 만족시킬 수 있는 여러 부적응적 행동과 관련하여 개인의 중독 성향을 유발할 수 있는 요인이 될 수 있다(양돈규, 2000). 지속적인 도전감을 불러일으키는 인터넷게임 상의 환경은 자극추구성향이 높은 사람들이 게임에 더욱 몰입하기 쉽게 만든다(노웅철, 2005). 또한, 짧은 시간에 쏟아지는 여러 형태의 자극과 즉각적으로 결과를 알려주는 빠른 피드백 같은 인터넷게임의 특징은 자극추구성향이 높은 청소년들의 욕구를 손쉽게 충족시켜줄 수 있을 것이다. 따라서 청소년들이 자극추구성향이 높을수록 인터넷게임 과다사용 상태에 빠질 가능성도 높을 수 있다.

그러나 높은 자극추구성향이 반드시 인터넷게임 과다사용으로 이어지는 것은 아니다. Arnett(1992)은 개인의 자극추구성향이 위험을 추구하는 행동으로 표출되는 정도는 사회환경적 요인의 영향을 받아 달라질 수 있다고 하였다. 따라서 청소년의 자극추구성향이 역기능적으로 표출되는 것을 예방하는 차원에서 이들의 근접한 사회환경적 요인을 살펴볼 필요가 있다. 기존 연구들에서는 청소년의 자극추구성향이 위험행동이나 문제행동으로 이어지는 것을 보호하는 요인으로 가족이나 친구로부터의 지지(정지현, 2013), 또래와의 관계, 단체 활동 참여(Day, 2006), 부모의 통제(오미경, 1997), 부모와의 의사소통(홍세희, 박민선, 김원정, 2007) 등을 살펴보았다. 인간이 태어나면서 가장 먼저 접하고 무엇보다 근접한 환경인 부모는 청소년기까지의 미시체계 내에서 큰 영향력을 발휘한다. 선행연구(방희정, 조아미, 2003)에서 부모 관련 요인은 다른 요인보다 청소년의 인터넷게임 과다사용에 큰 영향

을 미치는 것으로 보고되었다. 이에 본 연구에서는 청소년의 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용으로 이어지는 문제로부터 개인을 보호할 수 있는 사회·환경적 요인으로 부모 관련 요인에 주목해 보고자 한다. 부모는 자녀를 양육하는 과정에서 자녀의 일상과 행동에 관심을 기울이고 자녀가 사회적으로 수용되는 테두리 내에서 행동하도록 지도하는 역할을 하므로, 부모 관련 요인은 청소년 자녀의 인터넷게임 과다사용 문제에 있어 보다 직접적인 보호 요인으로 작용할 수 있을 것으로 예측된다.

청소년의 인터넷게임 과다사용과 관련된 부모요인으로는 양육태도(김기숙, 2009; 장재홍, 2004), 애착(김기숙, 2009), 감독(고정자, 2005; 권정혜, 2005; 김윤희, 2006) 등이 다루어진 바 있다. 이들 중 부모의 감독은 청소년의 극단적인 부정적 행동 감소(정진경, 오경자, 문경주, 조아라, 2005), 비행 친구와의 교류 억제 및 이탈 행동 감소(정병삼, 2010)와도 관련되었다. 나아가 부모가 자녀에 대한 감독을 적절히 수행할 때, 청소년의 음주 및 약물 사용이 감소하였으며(조혜정, 윤명숙, 2010; Li, Feigelman, & Stanton, 2000), 청소년의 지위 비행과 범죄 행동이 감소하는 것으로 나타났다(서봉언, 김경식, 2015). 부모감독(parental monitoring)이란 자녀의 소재, 친구, 귀가 시간 등 자녀의 일상에 대해 부모가 인지하고 있는 정도를 말한다(Patterson & Stouthamer-Loeber, 1984). 즉 부모감독은 자신의 자녀가 어디에 있고, 무엇을 하고 있으며, 잘 적응하고 있는지에 관심을 가지고 살피는 양육행동이다. 부모감독은 자녀의 행동을 부모가 일방적으로 통제하고자 하

는 목적이나 처벌 의사를 가지고 감시하는 것과는 구분된다. 부모감독은 부모로서의 보살핌과 사회화 역할을 적절히 수행하고자 자녀의 일상생활과 행동에 대해 모니터링을 하여 필요한 경우 청소년 자녀에게 지원을 제공하고자 하는 의도를 바탕으로 한 행동이다. 따라서 부모감독에는 자녀의 친구, 학교, 소재, 일상 등 다양한 영역에서 자녀의 활동에 대해 부모가 인지하고 주의를 기울이는 것뿐 아니라 이에 대해 자녀가 잘 지각하도록 적절히 의사소통을 하는 것도 포함된다고 볼 수 있다 (Dishion & McMahon, 1998). 부모는 적절한 모니터링과 보살핌을 통해 자녀와 정보교류의 시간을 가질 수 있고, 이는 가족 구성원들 간의 긍정적 관계 형성에도 도움이 된다(정규형, 김희주, 2016; Hayes, Hudson, & Matthews, 2007; Patterson & Stouthamer-Loeber, 1984). 나아가 부모는 감독을 통해 자녀를 잘 훈육할 수 있으며, 주위환경의 부정적 영향을 완화시켜 자녀의 위험 행동 정도를 감소시킬 수 있다 (Hirschi, 1969). 저소득층 가정의 청소년을 대상으로 한 연구(정지현, 김판희, 2014)에서도 청소년 자녀가 인지한 어머니의 감독은 청소년의 자극추구성향이 위험 행동에 미치는 부정적 영향을 완화시키는 것으로 나타났다. 이러한 맥락에서 부모감독에 따라 청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 간의 관계는 달라질 수 있을 것으로 예측된다. 즉, 부모의 감독을 청소년 자녀가 높게 지각할수록 부적절한 행동을 통제하는 데 도움을 주어 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용으로 이어지는 것을 예방할 수 있을 것이다.

한편, 본 연구에서는 인터넷게임을 하는 학

생들을 대상으로 자극추구성향과 부모감독 및 인터넷게임 과다사용 정도가 청소년의 성별에 따라 차이가 있는지 살펴보고자 한다. 자극추구성향의 경우, 남성 호르몬인 테스토스테론의 영향을 받으므로(Zuckerman, 1979) 전통적으로 남성의 자극추구성향이 여성보다 높다고 보고되고 있으나, 일탈이나 새로운 경험을 추구하는 경향성은 사회 변화의 영향을 받을 것으로 보이며, 인터넷게임을 하는 여자청소년들의 경우 남자청소년들과 자극추구성향 수준이 유사할 가능성도 배제할 수 없다. 원활한 부모감독에는 부모의 관심에서 비롯되는 부모-자녀 간의 대화와 친밀한 관계가 필요한데, 여성들의 관계중심적 성향을 고려할 때 여자청소년들이 지각하는 부모감독의 수준이 더 높을 것으로 예측된다. 하지만 국내에서 부모감독에 대해 인지하는 정도를 성별에 따라 살펴본 연구(고정자, 2005; 소심향, 2017; 정병삼, 2010)에서는 결과가 일관되지 않게 나타났으며, 인터넷게임을 하는 학생들을 대상으로 부모감독의 성차를 살펴본 경우는 찾아보기 힘든 실정이다. 나아가, 인터넷게임 과다사용의 경우, 남학생들이 여학생들에 비해 컴퓨터에 더 의존적이라고 보고한 Shotten의 연구(1989)나 남학생들이 여학생들보다 인터넷게임을 과다사용하는 경향이 높다고 보고한 연구들(박승민, 김창대, 2005; 이해경, 2001; 조아미, 방희정, 2003)이 있으나, 게임을 하지 않는 학생을 제외하고 게임을 하는 학생만을 대상으로 인터넷게임 과다사용 수준의 성차를 비교한 연구는 찾아보기 어렵다.

이에 본 연구에서는 인터넷게임을 하는 청소년들을 대상으로 먼저, 성별에 따른 자극추

구성향, 부모감독, 인터넷게임 과다사용 경향의 차이를 살펴보고자 한다. 다음으로, 성별의 영향력을 통제한 후, 청소년의 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 어떤 영향을 주는 지 살펴보고, 이 때 부모감독수준에 따라 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향이 달라지는지 검증해보고자 한다. 이를 통해 청소년기의 현격한 발달특성인 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용의 관계를 알아보고, 자극추구성향이 부정적 발달결과로 이어지는 경로를 예방할 수 있는 보호 요인으로서 부모감독의 기능을 평가해 보고자 한다.

연구문제 1. 청소년의 자극추구성향 및 부모감독, 인터넷게임 과다사용은 성별에 따라 차이가 있는가?

연구문제 2. 청소년이 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향력은 부모의 감독 수준에 따라 차이가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 서울 및 경기도에 소재한 6개 중·고등학교에서 435명을 유의표집하였다. 이들 중 남학생표본의 96%, 여학생표본의 67%가 평소 인터넷게임을 한다고 응답하였다. 본 연구에서는 게임을 한다고 응답한 남녀학생 총 367명을 대상으로 하였다. 연구대상 중 남학생이 252명(69%), 여학생이 115명(31%)이었다. 평균연령은 15.60세($SD = 1.19$)로 나타났다. 학년분포를 살펴보면, 중학교 2학년 104명

(28%), 중학교 3학년 50명(14%), 고등학교 1학년 104명(28%), 고등학교 2학년 109명(30%)이었다. 부모의 최종학력은 대학교 졸업이 가장 많았다(부 48%, 모 42%). 그 밖에 연구대상 남학생들이 선호하는 인터넷게임의 종류는 전략시뮬레이션게임(42.5%)이 가장 많았고, 슈팅게임(30%), 롤플레이팅과 스포츠게임(10%) 순으로 나타났다. 여학생들이 선호하는 인터넷게임의 종류는 슈팅게임(41.7%)이 가장 많았고, 기타(18%), 보드게임(13%) 순으로 나타났다.

2. 측정도구

자극추구성향

청소년의 자극추구성향을 평가하기 위해 정옥분 등(2010)이 개발한 자극추구성향 척도를 사용하였다. 이 자기보고식 척도는 총 20문항으로 3개의 하위요인으로 구성되어 있다. 스릴 및 모험추구 요인(8문항)은 위험 요소가 포함되어 있는 신체적 활동에 참여하려는 의도를 나타낸다. 예시 문항으로 ‘비행기에서 낙하산을 타고 뛰어내려보고 싶다’ 등이 있다. 일탈적 경험추구(6문항) 요인은 청소년이라는 지위로 인해 사회적 규범의 제재를 받을 수 있지만, 성인이라면 반사회적 행동으로 볼 수 없는 범주에 속하는 행동들에 대한 추구를 나타낸다. 예시 문항으로 ‘술이나 담배를 눈치 볼 필요 없이 해보고 싶다’ 등이 있다. 새로운 경험추구(6문항) 요인은 비일상적 행동을 통해 전에 해보지 못한 경험을 추구하려는 의도를 나타낸다. 예시 문항으로 ‘한밤중에 길거리에서 큰소리로 노래를 부르거나 소리를 지르고 싶다’ 등이 있다. 각 문항은 5점 Likert식으로

‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘매우 그렇다’(5점)까지 응답하게 되는데, 점수가 높을수록 자극추구성향이 높은 것을 의미한다. 정옥분 등(2010)은 요인분석을 통해 구성타당도를 검증하였고 Cronbach's α 를 .88로 보고하였다. 본 연구에서의 Cronbach's α 는 하위요인 .78~.90, 전체 .89로 나타났다.

부모감독

청소년이 지각한 부모의 감독 정도를 평가하기 위해 Stattin과 Kerr(2000)가 개발한 부모감독척도(Parental Monitoring Scale)를 황숙영(2007)이 한국어로 번안한 것을 사용하였다. 이 척도는 단일요인으로, 총 9문항으로 구성되어 있다. 예시 문항으로는 ‘내가 밤에 친구들과 어울릴 때 어디 가는지 알고 계신다.’ 등이 있다. 각 문항은 5점 Likert식으로 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘매우 그렇다’(5점)까지 응답하게 되어 있다. 점수가 높을수록 청소년 자녀의 생각에 부모가 자녀가 어디서 무엇을 하는지, 친한 친구가 누구인지 등에 대해 알고 있는 수준이 높다는 것을 의미한다. 본 연구에서 요인분석을 이용해 이 척도의 구성타당도가 적절함을 확인하였다. 황숙영(2007)이 보고한 Cronbach's α 는 .80이었고, 본 연구에서 Cronbach's α 는 .89로 나타났다.

인터넷게임 과다사용

청소년의 인터넷게임 과다사용 정도를 평가하기 위해 김주환, 김민규, 김은주와 신의진(2008)이 청소년 대상으로 개발한 온라인 게임 중독 검사척도(Problematic Online Game Use scale, POGU)를 사용하였다. 이 척도는 총 19

문항이며, 가상관계선호(3문항), 도취감(4문항), 신체증상(4문항), 통제실패(4문항), 일상생활방해(4문항) 요인으로 구성되어 있다. 예시 문항으로는 ‘게임을 하면서 알게 된 사람들이 현실에서 알고 있는 사람들보다 나에게 더 잘해주는 것 같다.’, ‘게임을 하다 보면 처음에 하려던 것보다 오래 한다.’ 등이 있다. 각 문항은 5점 Likert 척도로 ‘전혀 그렇지 않다’(1점)에서 ‘매우 그렇다’(5점)까지 응답하게 되어 있다. 점수가 높을수록 과도한 온라인 게임 이용으로 현실 생활에 지장을 받을 정도의 이상현상을 경험하는 경향이 높은 것으로 해석한다. 김주환 등(2008)은 요인분석을 통해 구성타당도를 검증하였고, Cronbach's α 가 하위요인별 .78~.87, 전체 .94라고 보고하였다. 본 연구에서의 Cronbach's α 는 하위요인별 .80~.89, 전체 .93으로 나타났다.

3. 연구절차

본조사에 앞서 자료수집 과정 및 질문지의 타당성을 확인하기 위해 서울 및 경기도에 소재한 중·고등학교 학생 60명을 대상으로 예비조사를 실시하였다. 이를 통해 설문 문항의 이해정도나 응답방식의 어려움 및 절차상의 문제가 없음을 확인하였다. 본조사는 2017년 7~8월에 중·고등학생 438명을 대상으로 실시하였다. 사전에 교사들에게 연구 목적과 설문 방법을 설명하여 협조를 구하였고, 그 이후에 연구자들이 직접 학교를 방문하거나 우편으로 질문지를 배송하였다. 방문 시에는 연구자가 교사에게 질문지 실시 방법, 주의사항 등에 대해 설명하였고, 배송 시에는 유선을 통해

같은 내용을 설명한 후 교사를 위한 안내문을 첨부하여 질문지를 전달하였다. 연구 참여에 자발적으로 동의한 학생들에 한해 질문지에 응답하도록 하였다. 질문지 응답에는 15분 정도가 소요되었다. 배부된 질문지는 모두 회수되었고, 회수된 질문지 중 불성실하게 응답한 경우(2부), 응답이 누락된 경우(1부)와 게임을 하지 않는 학생들의 응답지(68부)를 제외한 후, 총 367부를 자료 분석에 사용하였다.

4. 자료분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSS 24.0 프로그램을 사용하여 분석하였다. 먼저, 청소년의 자극추구성향과 부모감독 및 인터넷게임 과다사용의 성차를 알아보기 위해 독립표본 *t*검증을 실시하였다. 다음으로, 자극추구성향과 부모감독 및 인터넷게임 과다사용 간의 관련성을 알아보기 위해 Pearson의 적률상관분석을 실시하였다. 그런 후, 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 간의 관계에서 부모감독의 조절효과를 살펴보기 위해 성별의 영향력을 통제한 후 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용의 상호작용항을 투입한 위계적 회귀분석을 실시하였다. 회귀분석 전 자료가 가정을 충족시킴을 확인하였다. 상호작용항을 투입할 때는 독립변인과 조절변인에 대해 평균중심화(mean centering) 기법을 사용하였다. 상호작용항이 유의한 것으로 나타난 경우, PROCESS macro를 이용하여 단순기울기 검증을 실시하였다.

III. 결과 및 해석

1. 청소년의 자극추구성향, 부모감독 및 인터넷게임 과다사용의 성차

성별에 따른 청소년의 자극추구성향, 부모감독 및 인터넷게임 과다사용의 일반적 경향을 분석하기 위해 평균과 표준편차를 산출하고 독립표본 *t*검증을 실시한 결과는 표 1과 같다. 먼저, 자극추구성향 전체에서는 성차가 유의하지 않았으나, 일부 하위요인에서는 성차가 나타났다. 새로운 경험추구 요인의 경우, 여학생집단($M = 3.49, SD = 0.93$)이 남학생집단($M = 3.01, SD = 1.00$)보다 높게 나타났다($t = -4.40, p < .001$). 즉, 여학생들이 남학생들보다 비일상적인 행동을 통해 전에 경험해보지 못한 것을 추구하려는 성향이 높았다. 다음으로, 청소년이 지각한 부모감독에서는 성차가 유의하게 나타났다($t = -2.16, p < .05$). 여학생집단($M = 3.74, SD = 0.88$)이 남학생집단($M = 3.54, SD = 0.80$)보다 부모의 감독을 높은 수준으로 지각하고 있었다. 이는 여학생들이 남학생들보다 부모가 자신의 일상생활과 환경에 대해 잘 알고 있다고 지각했다는 것을 의미한다. 끝으로, 인터넷게임 과다사용에서도 성차가 유의하게 나타났다($t = 3.72, p < .001$). 남학생집단($M = 2.17, SD = 0.68$)이 여학생집단($M = 1.89, SD = 0.73$)보다 높게 나타나, 남학생들이 여학생들에 비해 인터넷게임 과다사용 경향이 높았다. 나아가 인터넷게임 과다사용의 성차는 대부분의 하위요인에서도 유의하게 나타났다.

표 1. 청소년의 성별에 따른 자극추구성향, 부모감독 및 인터넷게임 과다사용의 평균비교 결과 ($N = 367$)

	전체 ($N = 367$)	남학생 ($n = 252$)	여학생 ($n = 115$)	t
	$M (SD)$	$M (SD)$	$M (SD)$	
자극추구성향 (전체)	2.93 (0.80)	2.91 (0.82)	3.00 (0.74)	-.70
스릴 및 모험추구	3.39 (1.09)	3.41 (1.08)	3.34 (1.12)	.56
일탈추구	2.09 (0.90)	2.15 (0.91)	1.96 (0.84)	1.94
새로운 경험추구	3.16 (1.00)	3.01 (1.00)	3.49 (0.93)	-4.40***
부모감독	3.60 (0.83)	3.54 (0.80)	3.74 (0.88)	-2.16*
인터넷게임 과다사용 (전체)	2.10 (0.71)	2.17 (0.68)	1.89 (0.73)	3.72***
가상관계	1.74 (0.83)	1.81 (0.82)	1.58 (0.81)	2.54*
도취감	2.59 (0.87)	2.66 (0.84)	2.42 (0.93)	2.52*
신체증상	1.77 (0.81)	1.86 (0.82)	1.56 (0.74)	3.35**
통제실패	2.28 (1.01)	2.33 (0.97)	2.17 (1.08)	1.39
일상생활방해	1.95 (0.93)	2.11 (0.93)	1.62 (0.84)	4.87***

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

2. 청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 간 관계에서 부모감독의 조절효과 검증

조절효과를 검증하기 전에 청소년의 자극추구성향, 부모감독 및 인터넷게임 과다사용의 관련성을 살펴보았다. 먼저 전체 표본을 대상으로 관련성을 살펴보면, 청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 경향은 정적 상

관을 보였고($r = .16, p < .01$), 부모감독과 인터넷게임 과다사용 경향은 부적 상관($r = -.24, p < .001$)을 보였으며 자극추구성향과 부모감독 간에는 관련성이 없는 것으로 나타났다. 성별을 구분하여 구체적으로 살펴보면, 표 2에 제시된 바와 같이, 남녀집단 모두 인터넷게임 과다사용 경향은 자극추구성향보다 부모감독과 더 강한 관련성을 보였다. 부모감독과

표 2. 청소년의 자극추구성향, 부모감독 및 인터넷게임 과다사용 간 상관관계 ($N = 367$)

	자극추구성향	부모감독	인터넷게임 과다사용
자극추구성향	-	.05	.19**
부모감독	.04	-	-.20**
인터넷게임 과다사용	.14	-.28**	-

주. 대각선 위쪽은 남학생표본($n = 252$)의 상관계수를, 아래쪽은 여학생표본($n = 115$)의 상관계수를 나타냄.

** $p < .01$.

인터넷게임 과다사용은 부적 상관을 보였고 (남: $r = -.20, p < .01$; 여: $r = -.28, p < .01$), 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용은 남학생집단에서만 유의한 정적 상관을 보였다($r = .19, p < .01$). 반면, 남녀집단 모두에서 자극추구성향과 부모감독 간에는 별다른 관련성이 나타나지 않았다.

청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 간의 관계를 부모감독이 조절하는지 알아보기 위해 위계적 회귀분석을 실시한 결과는 표 3과 같다. 인터넷게임 과다사용을 결과변인으로 하여 1단계에는 성별을, 2단계에서는 자극추구성향, 부모감독, 자극추구성향과 부모감독의 상호작용항을 투입하였다. 먼저 성별만 투입된 모형 1은 유의하였으며($F = 13.51, p < .001$), 성별은 인터넷게임 과다사용 변량의 3%를 설명하는 것으로 나타났다. 성별의 표준화 회귀계수는 $-.19(p < .001)$ 로 평균적으로 남학생들이 여학생들보다 인터넷게임 과

다사용 경향이 더 높다는 것을 의미한다. 성별의 영향력을 통제한 모형 2에서 자극추구성향, 부모감독, 이들의 상호작용항을 추가로 투입한 결과, 회귀모형이 역시 유의하였으며($F = 13.52, p < .001$), 인터넷게임 과다사용의 변량에 대한 설명력이 10% 증가하였다. 또한 자극추구성향과 부모감독의 상호작용항($\beta = -.13, p < .01$)이 유의하게 나타났다. 이는 성별과 관계없이, 청소년이 지각한 부모감독수준에 따라 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향력이 달라진다는 것을 의미한다. 다시 말해, 청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용의 관계에서 부모감독의 조절효과가 유의미한 것으로 나타났다.

덧붙여, 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용의 각 하위요인 간의 관계에서 부모감독의 조절효과를 추가적으로 살펴보았다. 인터넷게임 과다사용의 하위요인 중 도취감 요인, 통제실패 요인, 일상생활 방해 요인을 결과변인

표 3. 청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 관계에서 부모감독의 조절효과 ($N = 367$)

	모형 1		모형 2	
	<i>B</i>	β	<i>B</i>	β
성별	-.29	-.19***	-.26	-.17**
자극추구성향 (A)			-.15	-.17**
부모감독 (B)			-.20	-.24***
(A) × (B)			-.13	-.13**
<i>adj R</i> ²	.03		.12	
ΔR^2			.10	
<i>F</i>	13.51***		13.87***	
ΔF			13.52***	

주. 성별은 가변수화하여 여학생 1, 남학생 0으로 코딩함.

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

으로 한 모형들의 경우, 자극추구성향과 부모 감독의 상호작용항이 유의한 것으로 나타났다. 이는 자극추구성향이 높은 청소년일지라도 부모가 자신의 일상에 대해 관심을 갖고 모니터링 한다고 지각할수록 인터넷게임 상에서만 도취감을 경험하거나, 통제에 실패하거나, 일상생활에서 인터넷게임으로 인한 어려움을 호소할 가능성이 낮다는 것을 의미한다. 반면, 가상관계 요인과 신체증상 요인을 결과변인으로 한 모형들의 경우, 자극추구성향과 부모감독의 상호작용 효과는 유의하지 않은 것으로 나타났다.

청소년의 자극추구성향과 부모감독이 상호작용하여 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향력의 양상을 보다 구체적으로 살펴보기 위해 Aiken과 West(1991)가 제안한 바와 같이 회귀방정식의 Z값에 부모감독의 평균값과 평균 ± 1 표준편차 값을 대입하여 부모감독을 평균수준으로 지각한 경우, 부모감독을 평균보다 높게 지각한 경우와 낮게 지각한 경우로 구분하였다. 그 결과, 그림 1에 나타난 바와 같이 부모

감독을 평균이하로 지각한 경우에는 자극추구성향이 높을수록 인터넷게임 과다사용이 심해지는 양상을 보였지만 부모감독을 평균보다 높게 지각한 경우에는 자극추구성향에 따라 인터넷게임 과다사용 정도가 거의 달라지지 않았다.

이어서 단순기울기 검증으로 조절변인인 부모감독의 평균과 평균 ± 1 표준편차 값을 가질 때 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 효과가 통계적으로 유의한지 확인하였다. 그 결과, 표 4에 제시된 바와 같이 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향을 나타내는 단순기울기는 부모감독을 낮은($-1SD$) 수준으로 지각한 경우 $.26(t = 4.62, p < .001)$ 이었고, 부모감독을 평균수준으로 지각한 경우 $.15(t = 3.44, p < .001)$ 로 나타났다. 반면, 지각된 부모감독이 높은($+1SD$) 수준에서의 단순기울기는 유의하지 않았다. 이러한 결과는 청소년자녀가 부모감독을 높게 지각한 경우, 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향력이 약화됨을 의미한다.

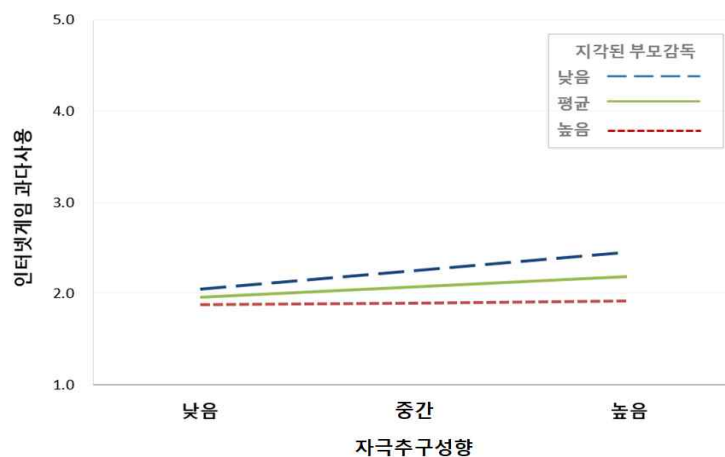


그림 1. 자극추구성향과 부모감독의 상호작용 효과

표 4. 부모감독의 조건 값에 따른 자극추구성향의 단순기울기 검증

조절변인		<i>B</i>	<i>SE</i>	<i>t</i>
부모감독	<i>M-1SD</i>	.26	.06	4.62***
	<i>M</i>	.15	.04	3.44***
	<i>M+1SD</i>	.04	.06	.63

*** $p < .001$.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서는 인터넷게임을 하는 청소년들을 대상으로 자극추구성향 및 부모감독, 인터넷게임 과다사용에서의 성차를 살펴보았다. 그런 후, 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용 간의 관계에서 부모감독의 조절효과를 검증하였다. 주요 연구결과를 토대로 논의해 보면 다음과 같다.

먼저, 청소년의 자극추구성향, 부모감독과 인터넷게임 과다사용의 성차를 살펴본 결과, 첫째, 청소년의 자극추구성향 전체에서는 성차가 나타나지 않았다. 이는 인터넷게임을 하는 청소년들의 경우, 독특하고 복잡한 자극이나 경험을 얻기 위해 사회적, 신체적 위험을 감수하려는 전반적 성향에 있어 남녀집단 간 차이가 없다는 것을 의미한다. 1978년부터 2012년까지 발표된 72편의 논문을 메타분석한 Cross, Cyrenne과 Brown(2013)의 연구나 국내의 몇몇 연구(오미경, 1997; 정현희, 오미경, 2000)에서 남학생들의 자극추구성향이 여학생들보다 높게 나타난 것과는 다른 결과이다. 이러한 차이는 본 연구에서 인터넷게임을 한다고 응답한 청소년들만을 대상으로 자료를 분석한 것과 관련되어 보인다. 본 연구에서 유의표집 시 인터넷게임을 한다고 응답한 학생들은 표

집된 남학생집단의 96%, 여학생집단의 67%였으므로, 표집된 남학생집단의 4%, 여학생집단의 33%는 분석에서 제외되었다. 따라서 연구 대상으로 포함된 여학생들은 제외된 여학생들에 비해 자극추구성향이 높았을 가능성이 있고, 이로 인해 본 연구에서 자극추구성향의 성차가 나타나지 않았을 수 있다. 자극추구성향과 인터넷게임 중독 간 관련성을 다룬 양돈규(2000)의 표본에서도 자극추구성향의 성차가 유의하지 않았던 결과는 이러한 해석 가능성을 뒷받침한다. 반면, 본 연구에서 자극추구성향을 구성하는 하위요인 중 새로운 경험을 추구하는 성향은 여학생들이 남학생들보다 오히려 더 높게 나타났다. 본 연구대상으로 선정된 여자청소년들의 경우, 비밀상적 행동을 통해 새로운 것을 경험하고자 추구하는 성향이 남자청소년들보다 더 두드러졌고, 이러한 추구는 인터넷게임을 하는 방향으로 연결되었을 가능성이 있다. 정리하면, 본 연구에서 나타난 자극추구성향의 성차 결과는 청소년 전체의 특성으로 간주하기보다는 인터넷게임을 하는 청소년들에 국한해 적용되어야 할 것이다.

둘째, 부모감독에 대한 지각에서는 청소년의 성차가 나타났고, 여학생들이 더 높게 지각하고 있었다. 즉, 여학생들은 자신의 친구가 누구인지, 자신이 어디를 다니는지, 무엇을 하

는지 등 일상생활과 활동에 대해 부모가 잘 알고 있다고 응답했다. 이는 부모감독의 성차를 보고한 선행 연구들(기광도, 2011; 소심향, 2017; 정병삼, 2010)과 유사한 결과이다. 부모가 가지고 있는 자녀에 대한 정보나 지식의 출처가 대부분 자녀와의 대화임을 고려할 때, 인터넷게임을 하는지 여부와 관계없이, 전반적으로 여자청소년들이 남자청소년들보다 부모와 더 많은 대화나 상호작용을 하기 때문으로 볼 수 있다. 하지만, 부모감독에 대한 청소년 자녀의 성차가 나타나지 않은 국외 연구들(Stattin & Kerr, 2000)을 찾아볼 수 있으므로, 국내에서 여학생들에 대한 부모감독 수준이 더 높은 것인지, 여자청소년들의 지각수준이 높은 것인지, 혹은 우리나라의 문화적 특성인지 등에 대해 보다 면밀한 조사가 필요할 것으로 생각된다.

셋째, 인터넷게임 과다사용 경향에서는 청소년의 성차가 유의하게 나타났다. 이러한 결과는 예측된 바와 같았으며, 남학생들이 여학생들보다 인터넷게임을 과다하게 하는 경향이 높다는 선행 연구들(박승민, 김창대, 2005; 이해경, 2001; 조아미, 방희정, 2003)과도 일치한다. 특히, 본 연구에서는 게임을 하지 않는 학생을 제외하고도 남학생들이 여학생들보다 인터넷게임 과다사용 수준이 높다는 것을 확인하였다. 이는 남학생들과 여학생들의 놀이문화 차이에 대한 이해를 바탕으로 해석해 볼 수 있다. 여학생들의 우정에서는 친밀감이 강조되고 친구와 자신의 감정을 함께 나누는 것이 중요한 반면, 남학생들은 어떤 활동을 함께 함으로써 친밀감을 형성하는 경향을 보인다(정옥분, 2015). 한국콘텐츠진흥원(2015)의 연

구에서도 남성들은 친구나 지인과 함께 시간을 보내고 싶기 때문에 게임을 하는 비율이 여성들보다 높다고 하였다. 따라서 남학생들에게는 인터넷게임을 하며 어울리는 것이 또래집단에 소속되는 데 중요한 책략이라고 인식되어 여학생들보다 남학생들이 인터넷게임을 빈번히 많이 하고 이는 다시 중독의 가능성을 높이는 계기가 될 수 있을 것이다.

다음으로, 청소년의 자극추구성향과 인터넷게임 과다사용의 관련성에 있어 부모감독의 영향을 살펴보았다. 앞서 언급한 결과에서 인터넷게임 과다사용 경향에서 성차가 나타났으므로, 성별이 인터넷게임 과다사용에 미치는 영향을 통제된 후, 부모감독의 조절효과를 검증하였다. 그 결과, 부모감독을 낮게 지각하거나 중간정도로 지각하는 청소년들의 경우, 자극추구성향이 강할수록 인터넷게임 과다사용 경향도 높게 나타났다. 자극추구성향이 높은 청소년들은 온라인 게임에서 다양한 시각적, 청각적, 상황적 자극에 노출되면 보다 큰 만족을 느끼므로 과다사용 상태에 빠지기 쉬운 것으로 볼 수 있다. 반면, 부모감독을 높게 지각하는 청소년들의 경우, 자극추구성향이 높아도 인터넷게임 과다사용이 심해지지 않았다. 이는 부모감독을 높게 지각할 때, 자극추구성향이 강해도 인터넷게임 과다사용으로 이어지지 않을 가능성이 높다는 것이다. 이러한 결과를 바탕으로 청소년들이 자신의 일상적 행동이나 활동, 친구 등에 대해 부모가 관심을 가지고 많은 주의를 기울이고 있다고 지각하는 것은 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용과 같은 부적응적 행동으로 발현되는 것을 예방하는 기능을 한다고 볼 수 있다. 이는 청소년

년이 보고한 부모감독 수준이 높으면 청소년의 자극추구성향이 미칠 수 있는 부정적 영향을 완화시켰다는 연구들(정지현, 김판희, 2014; 한상철, 2016; 황숙영, 2007)과도 일치한다. 정리하면, 이러한 결과는 자극추구성향이 특징적으로 현격히 발달하는 청소년기라도 부모의 지속적 관심과 주의를 있고 청소년자녀가 이를 잘 인지하고 있다면, 인터넷게임 과다사용의 위험으로부터 보호할 수 있다는 점을 시사한다.

기존의 연구들에서는 부모로부터 관심과 인정을 받지 못한 청소년들이 인터넷게임을 과도하게 사용하기 쉽다거나(김경신, 김진희, 2003; 이정은, 배성만, 2015) 부모로부터 정서적 지지를 받지 못하고 부모와의 관계에서 문제를 가지고 있다고 생각할 경우 인터넷 과다사용 수준이 높다는 결과(이계원, 2001; Young, 1996)가 보고된 바 있다. 또한 적절한 부모감독을 통해 자녀의 문제나 행동을 잘 파악할 수 있으며 부모의 따뜻한 보살핌을 받으면 청소년자녀의 위험 행동이 감소될 수 있다는 결과(Dumont & Provost, 1999; Hirschi, 1969)도 찾아볼 수 있다. 본 연구에서는 부모감독과 청소년들의 발달결과 간 관련성을 재확인하는 데서 한발 나아가, 부모감독은 청소년의 내적 특성인 자극추구성향이 인터넷게임 과다사용으로 이어지는 부정적 경로를 완화시키거나 상쇄하는 기능을 할 수 있다는 점을 밝혔다. 따라서 자극추구성향이 강한 청소년자녀를 둔 부모들은 자녀의 일상생활이나 활동 등에 관심을 가지고 주의를 기울이며 자녀와 보다 많은 대화를 나눌 필요가 있다. 또한, 부모가 정한 규칙에 무조건적으로 순응하기를 바라기

보다는 청소년 자녀의 이야기를 경청하는 태도를 바탕으로 모니터링 한다면, 이들이 쉽게 인터넷게임 과다사용에 빠지는 것을 예방할 수 있을 것이다.

끝으로, 본 연구에서의 제한점을 바탕으로 추후 연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 본 연구에서 자극추구성향이나 청소년이 지각한 부모감독의 성차를 살펴보았으나, 인터넷게임을 한다고 응답한 청소년들만을 대상으로 하였다. 남학생들의 거의 대부분은 인터넷게임을 한다고 응답하였고, 여학생들은 그에 훨씬 못 미치는 비율로 인터넷게임을 한다고 응답하였다. 따라서 인터넷게임여부와 관계없이 남학생집단과 여학생집단의 자극추구성향이나 부모감독을 비교한다면 다른 결과가 나타날 수 있으므로, 연구결과의 일반화에 보다 신중을 기해야 할 것이다. 또한 본 연구에서 대상으로 유의표집한 청소년들은 중학교 2, 3학년, 고등학교 1, 2학년생들이었다. 최근 실시된 인터넷게임 과의존 실태조사(미래창조과학부, 2017)에 따르면, 인터넷게임 과다사용의 연령대가 점차 낮아지는 경향이 있다. 그러므로 아동과 초기 청소년을 포함해 연구대상의 연령대를 확장하여, 초등학교, 중학교, 고등학교를 포함해 학교급에 따른 결과를 살펴본다면, 인터넷게임 과다사용 예방을 위해 보다 조기에 개입할 수 있을 것이다. 덧붙여, 부모감독을 평가할 때 본 연구에서는 청소년자녀의 지각만을 평가한 단일보고 방식을 사용하였다. 이는 부모가 보고한 것보다 청소년이 지각한 부모감독의 수준이 위험 행동과의 관련성을 더 잘 예측했다는 결과(Cottrell et al., 2003)를 바탕으로 한 것이나, 추후 다중보고 방식을

이용해 자녀와 부모 모두의 평가를 고려한다면 예측력이 높고 유용한 방식을 재확인할 수 있을 것이다.

이들 제한점에도 불구하고, 청소년의 자극 추구성향과 인터넷게임 과다사용 간의 관계에서 부모감독의 중요성과 보호 기능을 밝혔다는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있다. 즉 청소년의 자극추구성향이 개인의 내적 성향으로 생물학적 특성의 영향을 받는 것으로 알려져 있지만, 이러한 특성이 인터넷게임 과다사용과 같은 부정적 발달결과로 반드시 이어지는 것은 아니며, 부모감독에 따라 달라질 수 있다는 점을 제시했다. 흔히 청소년기에는 또래관계에 대한 중요성이 커지는 동시에 부모로부터 독립하고자 하며 부모의 영향력이 약해진다고 생각하지만 부모의 애정과 관심을 바탕으로 한 모니터링은 청소년기 자녀를 보호하는 중요한 요인이라는 것을 확인하였다. 따라서 이러한 결과가 청소년기 자녀를 둔 부모를 위한 교육프로그램에도 유용한 정보를 제공할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 고정자 (2005). 부모의 감독정도와 청소년의 자기통제력이 청소년의 문제행동에 미치는 영향. *대한가정학회지*, 43(2), 1-17.
- 권재환 (2010). 충동성, 공격성과 게임중독의 관계에서 대인관계기술의 매개모형검증. *한국컴퓨터정보학회논문지*, 15(10), 87-98.
- 권정혜 (2005). 청소년의 인터넷게임 중독. *한국심리학회지: 임상*, 24(2), 267-280.
- 기광도 (2011). 가정과 청소년 비행 간의 관계 분석: 사회통제이론을 중심으로. *한국경찰연구*, 10(2), 3-24.
- 김경신, 김진희 (2003). 청소년이 지각한 부모-자녀 관계변인이 인터넷 중독에 미치는 영향. *한국가정과학회지*, 6(1), 15-25.
- 김기숙 (2009). 청소년의 인터넷게임 중독에 영향을 미치는 부모관련 요인 예측모형. *중앙대학교 대학원 박사학위논문*.
- 김윤희 (2006). 인터넷 중독 청소년의 정신건강 모형구축. *중앙대학교 대학원 박사학위논문*.
- 김재엽, 이현, 김지민 (2015). 청소년의 학업스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향과 부모-자녀 긍정적 의사소통의 조절효과. *가족과 문화*, 27(3), 126-152.
- 김주환, 김민규, 김은주, 신의진 (2008). 온라인 게임 중독 검사 개발과 타당화 분석. *한국청소년연구*, 19(1), 385-415.
- 노웅철 (2005). 사용자의 특성이 온라인 게임 충성도에 미치는 영향에 관한 연구: 자극추구성향을 중심으로. *연세대학교 대학원 석사학위논문*.
- 미래창조과학부. (2017). 2016년 인터넷 과의존 실태조사 결과. 경기: 미래창조과학부.
- 박소영 (2014). 개인, 가족, 학교 요인이 청소년의 인터넷 중독 위험에 미치는 영향에 관한 연구. *고려대학교 대학원 석사학위논문*.
- 박소영, 문혁준 (2012). 아동의 가족건강성 및 일상생활 스트레스에 따른 인터넷 게임중독 경향. *인간발달연구*, 19(1), 143-162.
- 박승민, 김창대 (2005). 온라인게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절 유형 분석. *교육*

- 심리연구, 19(4), 999-1022.
- 방희정, 조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. 한국심리학회지: 발달, 16(1), 1-22.
- 서봉언, 김정식 (2015). 남녀 집단에서 살펴 본 청소년 비행과 부모감독의 중단관계 연구. 청소년 문화포럼, 41, 87-108.
- 소심향 (2017). 청소년의 인터넷 중독이 사회적응에 미치는 영향: 심리사회적 요인의 조절효과를 중심으로. 서울기독교대학교 대학원 박사학위논문.
- 양돈규 (2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. 청소년학연구, 7(2), 117-136.
- 오미경 (1997). 감각추구성향과 사회화 요인이 남녀 청소년의 위험행동에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤명숙, 송행숙 (2011). 중학생의 충동성과 인터넷게임중독관계에서 부모, 친구, 교사 애착변인들의 매개효과검증. 사회과학연구, 27(1), 227-253.
- 윤명숙, 조혜정, 이희정 (2009). 청소년의 인터넷 사용과 음주행위가 우울에 미치는 영향. 사회과학연구, 25(4), 347-370.
- 이계원 (2001). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이성식, 전신현 (2006). 청소년 인터넷 중독 유형별 설명요인의 모색. 청소년학연구, 13(4), 151-171.
- 이정은, 배성만 (2015). 대인관계 만족도, 인터넷 게임중독 및 정서적 문제간의 관계. 한국심리학회지: 건강, 20(3), 687-701.
- 이해경 (2001). 인터넷상에서 청소년들의 폭력 게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국심리학회지: 발달, 14(4), 55-79.
- 장재홍 (2004). 부모의 자녀양육태도가 중학생의 인터넷 중독에 미치는 영향: 인터넷 사용 욕구를 매개로. 상담학연구, 5(1), 113-128.
- 정규형, 김희주 (2016). 청소년이 인지한 부모 감독·애정이 청소년 비행에 미치는 영향. 한국아동복지학, (56), 195-220.
- 정병삼 (2010). 부모지도감독이 청소년의 비행 친구 접촉과 일탈행동에 미치는 중단적 억제효과. 청소년상담연구, 18(2), 149-165.
- 정옥분 (2015). 청년심리학. 서울: 학지사
- 정옥분, 임정하, 정순화, 조운주 (2010). 청소년의 자극추구성향 척도 개발 및 타당화 연구. 인간발달연구, 17(1), 385-398.
- 정지현 (2013). 청소년의 감각추구성향과 위험행동의 관계에 대한 보호요인의 조절효과. 계명대학교 대학원 박사학위논문.
- 정지현, 김판희 (2014). 저소득가정 청소년의 감각추구성향이 위험행동에 미치는 영향에 대한 보호요인의 조절효과. 미래청소년학회지, 11(2), 207-225.
- 정진경, 오경자, 문경주, 조아라 (2005). 부모와의 관계에 대한 청소년의 지각과 비행. 한국심리학회지: 임상, 24(4), 755-770.
- 정현희, 오미경 (2000). 아동의 감각추구성향 및 어머니 양육행동과 남녀 아동의 문제행동과의 관계. 대한가정학회지, 38(6), 171-183.
- 조아미, 방희정 (2003). 부모, 교사, 친구의 사회적지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10(1), 249-275.

- 조혜정, 윤명숙 (2010). 부모감독과 청소년 음주의 상호관계에 관한 종단연구. *청소년학연구*, 17(12), 259-285.
- 지영주, 김경남, 김영혜 (2014). 초등학교 고학년 학생들의 인터넷 게임중독 영향요인. *한국산학기술학회논문지*, 15(8), 5023-5030.
- 한국콘텐츠진흥원. (2015). 2015 대한민국 게임백서. 전남: 한국콘텐츠진흥원.
- 한상철 (2016). 저소득 가정 청소년의 위험행동과 적응유연성에 대한 보호요인의 완충효과 분석. *미래청소년학회지*, 13(1), 69-90.
- 홍세희, 박민선, 김원정 (2007). 인터넷 중독과 부모와의 의사소통 사이의 자기회귀 교차지연 효과 검증. *교육심리연구*, 21(1), 129-143.
- 황숙영 (2007). 부모 애착, 부모 감독, 또래관계가 중학생의 문제행동에 미치는 영향. *중앙대학교 대학원 석사학위논문*.
- Aiken, L. S., & West, S. G. (1991). *Multiple regression: Testing and interpreting interactions*. California: Sage Publications.
- Arnett, J. (1992). Reckless behavior in adolescence: A developmental perspective. *Developmental Review*, 12(4), 339-373.
- Cardak, M. (2013). Psychological well-being and internet addiction among university students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(3), 134-141.
- Cottrell, L., Li, X., Harris, C., D'Alessandri, D., Atkins, M., Richardson, B., & Stanton, B. (2003). Parent and adolescent perceptions of parental monitoring and adolescent risk involvement. *Parenting: Science and Practice*, 3(3), 179-195.
- Cross, C. P., Cyrenne, D. L. M., & Brown, G. R. (2013). Sex differences in sensation-seeking: A meta-analysis. *Scientific Reports*, 3, 2486.
- Day, A. (2006). The power of social support: Mentoring and resilience. *Reclaiming Children and Youth*, 14(4), 196-198.
- Dishion, T. J., & McMahon, R. J. (1998). Parental monitoring and the prevention of child and adolescent problem behavior: A conceptual and empirical formulation. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 1(1), 61-75.
- Dumont, M., & Provost, M. A. (1999). Resilience in adolescents: Protective role of social support, coping strategies, self-esteem, and social activities on experience of stress and depression. *Journal of Youth and Adolescence*, 28(3), 343-363.
- Greenfield, D. N. (1999). *Virtual addiction: Help for netheads, cyberfreaks, and those who love them*. California: New Harbinger.
- Hayes, L., Hudson, A., & Matthews, J. (2007). Understanding parental monitoring through analysis of monitoring episodes in context. *International Journal of Behavioral Consultation and Therapy*, 3(1), 96-108.
- Hirschi, T. (1969). *Causes of delinquency*. California: University of California Press.
- Li, X., Feigelman, S., & Stanton, B. (2000). Perceived parental monitoring and health risk behaviors among urban low-income African-American children and adolescents. *Journal of*

- Adolescent Health*, 27(1), 43-48.
- Patterson, G. R., & Stouthamer-Loeber, M. (1984). The correlation of family management practices and delinquency. *Child Development*, 55(4), 1299-1307.
- Shotten, M. A. (1989). *Computer addiction?: A study of computer dependency*. London: Taylor and Francis.
- Stattin, H., & Kerr, M. (2000). Parental monitoring: A reinterpretation. *Child Development*, 71(4), 1072-1085.
- Suler, J. (1998). *Adolescents in cyberspace: The good, the bad, and the ugly*. The Psychology of Cyberspace.
- Suler, J. (2004). Computer and cyberspace "addiction". *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 1(4), 359-362.
- Young, K. S. (1996). Pathological of computer use: XL, addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79(3), 899-902.
- Zuckerman, M. (1971). Dimensions of sensation seeking. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 36(1), 45-52.
- Zuckerman, M. (1979). *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*. New Jersey: Erlbaum Associates.

1 차원고접수 : 2018. 07. 09.

수정원고접수 : 2018. 08. 23.

최종게재결정 : 2018. 08. 28.

Problematic Online Gaming in Relation to the Sensation Seeking of Adolescents: Parental Monitoring as a Moderator

Lim, JungHa¹⁾

Yang, Yeon Hee²⁾

Choi, Ji Yoon²⁾

¹⁾Dept. of Home Economics Education, Korea University

²⁾Dept. of Human Ecology, Graduate School of Korea University

The study aimed to examine gender differences in sensation seeking, parental monitoring and problematic online gaming in adolescents, and then to test moderating effect of parental monitoring in the relation between sensation seeking and problematic online gaming. A total of 367 adolescent students (252 boys) who play online games participated from six schools in Seoul and the Kyeonggi area who play online games participated. Sensation seeking, parental monitoring, and problematic online game use were evaluated using self-report questionnaires. The results of *t*-tests indicated that adolescent girls perceived a higher level of parental monitoring than adolescent boys, while adolescent boys showed greater problematic online gaming than adolescent girls. No gender difference was found in sensation seeking. Multiple regression analysis and simple slope tests revealed the significant moderating effect of parental monitoring. That is, an interaction between sensation seeking and parental monitoring was found in that monitoring was a protective factor for problematic online gaming primarily for adolescents with high sensation seeking tendency associated with risk for problematic online gaming. The study suggests that close parental monitoring can contribute to preventing adolescents' problematic online gaming.

Keywords: sensation seeking, parental monitoring, problematic online gaming, adolescents