

# 청소년의 학업스트레스가 게임 과몰입에 미치는 영향: 부모-자녀 의사소통과 또래관계의 매개효과

김진웅  
(서울시립대학교)

홍서준  
(서울시립대학교)

김욱진\*  
(서울시립대학교)

본 연구는 청소년의 학업스트레스가 게임 과몰입에 미치는 영향과 이 관계에서 부모-자녀 의사소통과 또래관계의 이중매개를 검증하고자 하였다. 게임 과몰입의 원인을 인과적, 장기적으로 검증하기 위하여 게임이용자 패널조사 5차(2018)년도 자료를 활용하여 구조방정식 모형으로 분석하였으며, 조사에 응답한 중학생 287명, 고등학생 295명, 총 582명의 청소년을 표본으로 추출하여 분석하였다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 학업스트레스가 높을수록 게임에 과몰입 하는 것으로 확인됐다. 둘째, 청소년의 학업스트레스와 게임 과몰입의 관계에서 부모-자녀 의사소통과 또래관계는 각각 유의미한 개별 매개효과가 있는 것으로 나타났다. 이상의 연구결과를 중심으로 청소년 게임 과몰입 문제의 해결방안에 관한 관련 정책 및 실천적 함의를 제언을 하였다.

주요 용어: 학업스트레스, 게임 과몰입, 부모-자녀 의사소통, 또래관계

\* 교신저자: 김욱진, 서울시립대학교(kimwj0227@uos.ac.kr)

■ 투고일: 2020. 4. 30.    ■ 수정일: 2020. 7. 23.    ■ 게재확정일: 2020. 7. 28.

## I. 서론

최근 한국 청소년의 게임 이용률은 증가 추세를 보이고 있으며(한국정보화진흥원, 2018), 게임 이용 관련 조사에서는 10대의 게임 이용률이 타 연령층 대비 상대적으로 높게 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2018). 관련 연구에서는 강제적으로라도 청소년의 게임 과몰입과 중독 방지를 위한 일종의 시도가 필요하다는 지적이 있었다(김동하, 2017, p.306). 이에 청소년 게임중독과 과몰입 관련 방안 마련이 필요하다.

청소년 게임 과몰입 관련 연구가 계속 축적되고 있으며, 청소년의 게임 과몰입 단계 진입 과정과 과몰입 경험을 살펴본 시도가 있었다(최원현, 2015, p.144). 청소년은 급격한 심리·정서적 변화와 자아의 혼란을 쉽게 경험하는데 학업스트레스는 이러한 특성과 맞물려 스트레스 해소 기제로써 중독과 일탈을 촉진할 수 있다(김원경, 2016; Gupta et al., 2000; Shaffer et al., 2004).

본 연구는 우선, 청소년이 쉽게 경험하는 학업스트레스와 게임 과몰입 간 연관성을 실증적으로 규명해보고자 한다. 입시 위주로 구성된 한국 교육환경은 과도한 경쟁의식과 부담감을 유발해 청소년에게 극심한 학업스트레스를 겪게 한다(원경림 외, 2019, p.83). 이와 관련해 청소년의 학업스트레스 정도가 심할수록 게임 과몰입 수준에 유의미한 영향을 미친다는 보고가 있다(이성식 외, 2006; 손선옥, 2016). 이처럼 청소년기는 학업이라는 과업으로 인해 스트레스를 받고 이를 해소하기 위해 게임에 몰입하기도 하지만 이러한 스트레스가 가정과 또래를 포함한 관계적 영역과도 연관이 있음을 예측해 볼 수 있다.

우선 청소년 학업스트레스와 부모-자녀 관련 선행연구에서는 학업스트레스가 증가할수록 부정적 부모-자녀 의사소통 양상을 보인다는 문제 제기가 있었다(오미향 외, 1994; 안권순 외, 2019 재인용; Prabu, 2015). 또한 청소년의 학업스트레스와 또래관계를 살펴본 선행연구에서는 청소년기 학업스트레스는 경쟁을 유발하고, 불안과 우울을 경험하게 함으로 경쟁상대인 또래관계에 부정적 영향을 미칠 수 있다는 경고를 했다(이정운 외, 2009, p.1115).

한편, 본 연구에서 매개변인으로 살펴볼 부모-자녀 의사소통과 또래관계는 청소년의 게임 과몰입에 영향을 미칠 것으로 예측해본다. 김미정(2003, p.21)과 최원현(2015, p.121)은 연구를 통해 역기능적 부모-자녀 의사소통이 청소년 게임 과몰입에 직접적

영향을 주는 요인이라고 지적하였다. 또한 청소년이 가정환경 외 가장 영향을 많이 받는 또래 문화는 정체성 확립, 사회화 촉진, 정보 확인 등의 역할을 수행한다(이춘재, 1996, p.155). 청소년들이 자신에 대한 이미지를 구축하고 지각하는 경로는 대부분 또래관계이기 때문에 청소년이 소속된 또래 집단의 인정은 심리·정서적 영역에 심대한 영향을 미친다(김현석 외, 2019, p.274). 이와 관련해 문제행동이론(Problem-Behavior Theory)에 의하면 청소년은 또래관계를 포함한 주요 관계자와의 사이가 멀어지거나 문제 소지가 있을 경우에 게임에 과몰입 될 가능성이 높다(김형지 외, 2019, p.7). 이처럼 청소년기 또래관계의 실패 경험은 현실에서 벗어나고자 하는 동기에 기인한 가상세계 의존성을 강화하게 함으로써 게임 과몰입을 심화시키며(권용준 외, 2011; Storch et al., 2003), 청소년기 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인으로 가족기능만큼 또래기능 또한 중요한 것으로 볼 수 있다.

본 연구주제와 관련한 선행연구들은 청소년의 학업스트레스가 부모-자녀 의사소통과 또래관계를 매개하여 게임 과몰입 간 영향이 있음을 시사한다. 하지만 본 주제 관련 선행연구 검토 결과 청소년의 학업스트레스와 부모-자녀의사소통, 또래관계에 따른 게임 과몰입 현상을 통합·심층적으로 다룬 시도가 부족한 것으로 파악됐다. 기존 선행연구는 분절적으로 학업스트레스와 게임 과몰입 간의 관계(김원경, 2016; Gupta et al., 2000), 또래관계와 부모-자녀 의사소통이 게임 과몰입에 영향을 미치는 분석을 시도했다(김미정, 2003; 홍세희 외, 2007; 권용준 외, 2011; Storch et al., 2003). 또한 학업스트레스가 부모-자녀관계를 매개로 게임 과몰입 간 영향을 살핀 시도가 있었으며(김민경, 2012; 손선옥, 2016), 또래관계를 매개변인으로 설정해 학업스트레스와 게임 과몰입 관계를 분석한 연구(권용준 외, 2011; 장하림, 2015; 진병준 외, 2019)가 있었으나 전연한 바와 같이 본 연구에서 규명하고자 하는 변인 간 관계를 통합적으로 살펴본 시도가 없어 이에 대한 연구 공백이 있는 것으로 파악됐다.

따라서 본 연구에서는 청소년의 학업스트레스를 중심으로 하는 부모-자녀 의사소통, 또래관계와 게임 과몰입의 구조적 관계를 확인하여 청소년의 게임 과몰입을 예방하고 게임을 일종의 여가와 문화 활동으로 선용할 수 있도록 관련 실천·정책적 방안 마련을 모색하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 학업스트레스와 게임 과몰입

청소년이 성장하면서 겪게 되는 다양한 스트레스 중 하나가 학업스트레스(Academic Stress)이며, 이는 그 자체로 독립되어 연구되기보다는 청소년의 스트레스에 관한 연구 과정에서 하나의 요소, 상황 또는 하위 영역의 한 부분으로 제시되어 분석됐다. 학업스트레스는 학업과 관련된 상황에서 받게 되는 스트레스로써 공부, 수업, 시험, 성적 등의 학사적 요소, 교사관계, 친구관계, 가족관계 등의 대인관계적 요소, 학교, 가정, 주위환경 등의 환경적 요소와 진로적 요소로 나눌 수 있다(오미향 외, 1994, p.71). 예를 들면 한국의 청소년들이 받는 학업스트레스 원인은 일류대학에 진학하기 위해 치열한 입시 경쟁에서 오는 이중, 삼중의 고통과 '입시 실패는 곧 인생 실패'로 여겨지는 사회적 분위기 때문이다(조보행, 2013, p.20). 이처럼 한국의 교육제도는 높은 교육열만 놓고 보면 긍정적으로 평가될 수 있겠으나 이로 인해 청소년이 겪게 되는 학업스트레스 측면에서 교육제도를 평가한다면 꼭 그렇게만 볼 수 없다.

본 연구의 서론에서 전언한 바와 같이 청소년이 학업에 집중하지 못하거나 스트레스 경험을 할 경우 게임에 과몰입하게 될 가능성이 높다는 주장을 했다. 게임 과몰입이란, 게임에 강박적으로 의존하게 되고, 내성이 생겨 사용 시간이 증가하여 심리 정서적, 신체적, 물리적으로 심대한 지장을 받고 있는 상태로 중독과 유사한 개념으로 볼 수 있다(채유경, 2006, p.887). 이러한 게임 과몰입이 심해지면 일상생활에 지장을 받게 되고 내성, 금단 현상 발생 및 강박적 집착과 조절 능력이 상실되어 중독증세로 이어질 가능성이 높아지므로 상담과 치료를 받아야 한다(김승옥 외, 2007; 감소영, 2009). 이처럼 게임 과몰입은 단순히 게임을 오래 자주 하는 것 이상으로 중독에 이르는 직전 단계임을 이해할 필요가 있다.

실제로 관련 연구에서는 청소년의 학업스트레스 정도에 따라 게임에 과몰입 한다는 주장이 있다(김재엽 외, 2015, p.145). 비록 성별에 따른 차이가 있었으나 대다수의 청소년들의 학업스트레스는 게임 과몰입과 직접적 관련이 있는 것으로 나타났다. 또한 청소년의 학업스트레스는 사회적 관계와 참여를 위축시키는 원인이 됨과 동시에 게임 과몰입과 영향 관계가 있음이 선행연구를 통해 검증되었다(손선옥, 2016; Michael et,

al., 2009). 이러한 학업스트레스는 곧 긴장과도 연관이 있는 것으로 보일 수 있다.

한국 청소년의 과도한 경쟁과 입시 위주의 교육환경 경험은 스트레스 유발과 긴장상태를 가져온다(원경림 외, 2019, p.83). 이와 관련해 비록 게임 과몰입을 일탈로 볼 수 없으나 중독으로 이어질 경우에는 양상이 달라지므로 관련 연구를 고찰할 필요성이 있다. Agnew의 긴장이론을 중심으로 대학생의 사이버일탈을 실증적으로 분석한 연구에 따르면 진로, 학업 등으로부터 기인되는 긴장상태는 일상에서 벗어나 익명성을 기반으로 자신의 신분을 드러내놓지 않고 활동이 가능한 사이버 공간에서 일탈을 하게 하는 주요 요인이 밝혀졌다(이성식, 2014, p.150). 또한 인터넷 중독의 하위요인인 게임중독을 설명할 수 있는 요인을 모색한 기존 연구에서는 청소년의 스트레스는 인터넷 중독에 빠지게 되는 직접적 요인으로 지적되었다(이성식 외, 2006, p.166). 이와 같이 청소년의 학업스트레스와 이로 인한 긴장은 인터넷 중독과 사이버 일탈에 직접적 영향을 미칠 가능성이 높으므로 게임 과몰입과도 관련성이 있을 것으로 예측된다.

## 2. 학업스트레스, 부모-자녀 의사소통, 게임 과몰입의 관계

학업스트레스는 청소년의 삶의 질과 생활에 다양한 영향을 미칠 것으로 예측된다. 학업은 청소년기에 매우 중요한 과업이지만 지나친 학업 부담으로 인한 스트레스는 우울, 불안, 가족 관계에도 부정적 영향을 미친다(오미향, 1994; 안권순 외, 2019, 재인용; Prabu, 2015). 이러한 학업스트레스는 가족관계로부터 영향을 받으면서 또 영향을 준다. 특히, 청소년의 학업스트레스가 심할수록 우울, 불안, 신체화 증상이 나타나면서 부모-자녀 의사소통에도 부정적 영향을 미치는데 부모-자녀 의사소통은 가정 내에서 부모-자녀 간 언어적, 비언어적 메시지를 통해 서로의 생각과 감정을 교환하는 과정을 의미한다(윤희령 외, 2017, p.34). 또한 부모-자녀 의사소통은 긍정적 유형과 부정적 유형으로 나누어 살펴볼 수 있다.

긍정적 부모-자녀 의사소통은 자녀가 부모에게 자유롭게 의사표현을 하고 부모는 자녀에게 애정이 담긴 개방적인 반응을 보이는 유형으로써 자녀의 전인적 성장에 긍정적 영향을 미친다. 부정적 부모-자녀 의사소통은 충분한 지지와 사랑을 담아내지 못한 폐쇄적인 반응으로 자녀의 심리·정서, 사회적 발달에 부정적 영향을 미친다(하영희, 2003; 이기연 외, 2014). 이처럼 부모-자녀 의사소통은 청소년의 성장과 안정에 중요

한 요인인데 자연스럽게 청소년에게 가장 중요한 과업인 학업에 중대한 영향을 미칠 것으로 보인다. 기본적으로 자녀 입장에서는 부모들이 자녀 학업 성취에 대한 기대감이 높다고 느끼며(장영애 외, 2015, p.149), 이를 의식하기 때문에 학업스트레스가 증가할 수록 부모-자녀 의사소통은 부정적으로 이어질 가능성이 높다는 연구결과가 있다. 예상대로 부모-자녀 의사소통이 긍정적일 때 학업스트레스로 인한 긴장이나 불안이 완화된다는 결과도 제시됐다(서보준 외, 2017, p.284). 따라서 청소년의 학업스트레스는 부모-자녀 의사소통에 영향을 주는 것으로 예상할 수 있다.

이에 더하여, 청소년의 학업 스트레스에서 기인한 부모-자녀 의사소통 문제가 게임 과몰입에 미치는 영향과 관련해서도 살펴볼 필요가 있다. 부모-자녀 의사소통과 청소년의 게임 과몰입 관련 문헌을 살펴보면, 최태산 외(2010, p.1170)의 연구에서는 가정환경이 심리·정서적 측면에서 부정적 기능을 할 경우 청소년의 인터넷 중독은 쉽게 진행될 수 있다는 지적을 하였다. 또한 부모-자녀의 의사소통에 따른 게임 중독 영향을 분석한 연구에서는 대체적으로 부모와 자녀 간 의사소통이 역기능적일 경우 청소년의 게임 중독은 심화될 것이라는 결론이 도출됨에 따라 부모의 의사소통 기능의 중요성에 대한 시사점을 남겼다(서조영, 2009, p.42). 게임 과몰입 청소년의 경험을 분석한 문헌에 따르면 부모의 강압적 모습에 주눅이 들고, 부모님께서 이야기를 끝까지 듣지 않고 짜증을 내는 경우와 부모의 일방적 지시 그리고 요구에 숨이 막힐 듯 한 경험을 하게 됨에 따라 게임에 더욱 과몰입하게 되는 것으로 나타났다(최원현, 2015, p.121).

이 외 관련 선행연구에서도 부모와 자녀 간 의사소통의 영향에 따라 게임중독과 과몰입에 영향을 미친다는 주장이 제기되었다(김미정, 2003; 홍세희 외, 2007; 이현주 외, 2012). 더 구체적으로는 손선옥(2016, p.233)의 연구에서는 학업스트레스가 게임 과몰입에 이르는 경로를 살펴보는 시도를 하였는데 부모-자녀 의사소통이 두 변인을 매개하는 것으로 결과를 제시하였다. 또한 부모애착과 학업스트레스 그리고 게임 중독 간 영향력을 분석한 선행연구(김민경, 2012, p.15)결과에서는 부모-자녀 애착이 청소년의 학업스트레스와 게임 중독을 완화시키는 변인임을 밝혔다. 비록 애착과 의사소통은 다른 개념이지만 자녀가 부모와 안정적 애착관계가 잘 형성될수록 신뢰감이 발달해 의사소통의 원활해진다는 관련 연구(송성성, 2012, p.308)를 토대로 관련 변인 간 유의미한 영향이 있을 것으로 예측이 가능하다.

이처럼 학업스트레스 수준이 높은 청소년은 부모-자녀 의사소통에도 어려움이 있고,

이에 따라 게임에 과몰입 하게 된다는 사실을 확인할 수 있다. 관련하여 최근 부모-자녀 의사소통과 게임 과몰입에 주목한 연구가 지속적으로 축적되고 있다. 이에 청소년의 학업스트레스가 부모-자녀, 게임 과몰입 관계에 미치는 영향을 분석하여 게임 이들이 안정적인 발달을 거쳐 성인기로 이행할 수 있도록 적절한 대안을 마련해야 한다.

### 3. 학업스트레스, 또래관계, 게임 과몰입의 관계

청소년기는 심리·정서적으로 부모에 대한 애착 그리고 의존으로부터 벗어나 성인기를 본격적으로 준비하는 시기로서 자율성과 독립심을 형성해가는 중요한 발달단계에 위치해 있다. 성장기에 있는 아동, 청소년의 건강한 심리·정서, 사회적 발달에 있어 무엇보다 또래관계가 중요하다는 사실은 경험적으로 익히 아는 바다. 또래관계란, 또래집단의 공통 관심사, 문제와 고민을 공유하면서 심리·정서적 안정을 상호 제공하는 기능을 가진 관계다(최연실 외, 2011, p.118). 긍정적 또래관계 형성 및 유지하는 청소년의 삶에 지대한 영향을 미친다(박현철 외, 2011; 차주환 외, 2017). 무엇보다 또래 내 정서적 지지는 청소년의 심리·정서적, 사회적 발달에 매우 중요하다(이주리, 1994, p.197). 청소년기는 학업을 통해 경쟁관계를 경험하는 시기로서 적대감과 긴장을 자주 경험하는데 정서적 지지는 중요한 역할을 할 것으로 보인다.

관련 선행연구에서는 청소년기 학업스트레스는 또래관계에 부정적 영향을 미칠 수 있다는 경고를 했다(이정윤 외, 2009, p.1115). 한국의 입시 위주의 교육으로 인한 과도한 경쟁과 과열된 사교육 열풍은 경쟁 심리를 부추기는 현상은 적대적인 또래 관계를 형성하게 한다(이정윤 외, 2009, p.1115). 이와 같은 높은 학업 스트레스는 또래 간 긴장 관계를 형성시키고(이정윤 외, 2009, p.1115), 결과적으로 또래관계에 부정적 영향을 미치는 결과를 초래한다. 이와 같이 또래관계에 영향을 많이 받는 청소년기에 부정적 또래관계를 형성하고 소외를 경험하게 되면 다양한 문제를 야기할 수 있을 것으로 예상된다.

이처럼 또래관계는 청소년의 삶에 있어 민감하며, 중요한 요소다. 또래집단으로부터 배척과 거부를 경험한 청소년은 우울·불안·고독감 등의 심리적 문제, 학교 부적응, 반사회적 행동, 공격행동, 대인기피, 비행 등의 행동상의 문제를 경험하기 쉽다(양원경 외, 1999, p.13). 청소년은 자신과 비슷한 경험과 고민을 가진 또래에게 친밀감을 느끼고

싫어 하며, 소속감을 인정받고 싶어 하기 때문에(문영주, 2018, p.21) 또래관계에서 배제되고 소외될 경우 부정적 행동을 이행하는 것이다. 이와 같은 또래관계로부터 기인된 청소년의 부정적 행동 중 인터넷과 게임 과몰입을 언급하는 연구가 축적되고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

청소년의 또래관계와 게임 과몰입 문제를 분석한 연구는 최근 많은 관심을 받고 있다. Griffith(1990)는 청소년이 사회적 고립을 경험할수록 게임을 통해 대리만족을 얻으려 하는 경향이 크며, 사회적 만족감을 얻기 위해 도박게임에 몰두하지만 정작 게임 공간에서는 진정한 사회적 관계 형성은 원만하지 않다고 주장했다. 청소년 게임 과몰입 관련 연구에서도 학교 친구들로부터 소외되어 형성된 또래에 대한 부정적 경험은 현실로부터 도피하고 싶은 마음이 생기게 하여 인터넷 게임에 더욱 몰입하게 하는 것으로 나타났다(장하림, 2015, p.2). 또한 청소년이 게임에 몰입하게 되는 수준이 높아질수록 학업성취와 또래관계에 어려움을 유발하여 학교 적응에 부정적 영향을 미치며, 더 나아가 게임 중독 수준에 도달하게 되면 학업중단 사태로까지 이어질 가능성이 높다(권용준 외, 2011, p.103).

반면, 또래 소외를 경험한 청소년의 경우 또래와 더욱 잘 어울리기 위한 하나의 방편으로 또래 사이에서 유행하는 게임을 하고자 하며, 친구와 함께 어울리기 위해 게임을 하다보면 또래의 영향으로 인해 게임이용 시간이 증가하여 과몰입 하게 될 위험이 있다는 주장이 있었다(진병준 외, 2019 재인용; Wu et, al., 2016). 이와 같이 청소년기는 또래관계로부터 영향을 많이 받아 또래 내 소외나 부정적 경험은 다양한 문제를 낳는 가운데 현실 내 관계형성에서 벗어나 사이버 상에서 이루어지는 관계로 대리만족이 가능한 게임에 빠져들게 되어 과몰입 수준으로 이어지는 것으로 보인다.

#### 4. 학업스트레스, 부모-자녀 의사소통, 또래관계, 게임 과몰입의 관계

심리 정서적으로 완속하지 못한 청소년에게 학업스트레스는 다양한 문제를 야기하는 요인일 수 있다. 이러한 학업스트레스는 관계적 문제를 낳는 동시에 스트레스를 해소하기 위한 방편으로 매체 과몰입이라는 결과로 견인할 수 있다는 가능성을 배제할 수 없다. 청소년기 학업스트레스 경험은 불안, 심리적 압박, 분노 등을 내재하므로 정서적 문제와 부모-자녀 의사소통에도 영향을 미치며(오미향, 1994, p.64), 부정적 대인관계



형성과도 관련이 있다(신승희, 2017, p.17). 또한 부모-자녀 의사소통과 또래관계를 매개로 살펴본 연구에 따르면 부모-자녀 의사소통이 긍정적일 경우 또래관계 내에서 부정적 문제를 덜 경험할 수 있다는 결과가 제시되었다(김유진 외, 2016, p.13). 관련하여 부모-자녀 관계 및 의사소통, 또래관계와 게임 중독, 과몰입을 매개로 살펴본 선행연구(서조영, 2009; 이진표, 2011; 김주성, 2012)에 따르면 부모-자녀 관계가 부정적이며, 의사소통이 원활하지 못할 경우는 또래관계에 부정적 영향을 미치며, 게임 중독과 과몰입 수준도 높이는 관계임이 확인되어 개인과 환경 간 상호작용 영향이 있음을 알 수 있다.

관련하여 생태체계이론(Ecological System Theory)에서 인간에 대한 기본적인 관점은 환경 속의 인간이다. 인간의 행동은 환경과 분리할 수 없으며, 인간과 환경은 지속적인 상호작용을 통하여 서로에게 영향을 미치는 호혜적 관계로 이해된다. 이런 까닭에 생태체계이론에서는 개인이 환경에 영향을 주고, 환경이 개인에게 영향을 주는 개인과 환경 간의 지속적인 상호교류와 개인과 직간접적으로 연결되어 있는 환경이 인간에게 미치는 영향에 초점을 둔다(신연희, 2015, p.186). 게임 과몰입은 개인적 수준의 문제인데 이는 가정 환경과 학업과 또래관계를 포함한 학교 환경으로부터 영향을 받으므로 생태체계이론적 관점에서 살펴봄으로써 환경 속 인간이라는 개념 이해와 통합적 관점에서 문제에 접근할 수 있다.

따라서 전언한 논의를 중심으로 부모-자녀 의사소통과 또래관계의 관계적 영역은 청소년의 게임 과몰입에 간접적 영향을 미칠 수 있다는 가설을 세워볼 수 있다. 또한 부모-자녀 의사소통과 또래관계 문제가 학업스트레스로부터 기인된다는 사실에 주목한다면(이정윤 외, 2009; 윤희령 외, 2017; 안권순 외, 2019), 두 변인은 학업스트레스로부터 영향을 받아 게임 과몰입에 영향을 미칠 수 있다는 추론이 가능하다. 따라서 본 연구에서는 청소년이 경험하는 학업스트레스와 게임 과몰입의 관계에서 부모-자녀 의사소통과 또래관계의 이중 매개 역할을 통합적이며, 실증적으로 밝혀내고자 한다.

이러한 논의를 토대로 아래의 가설을 제안한다.

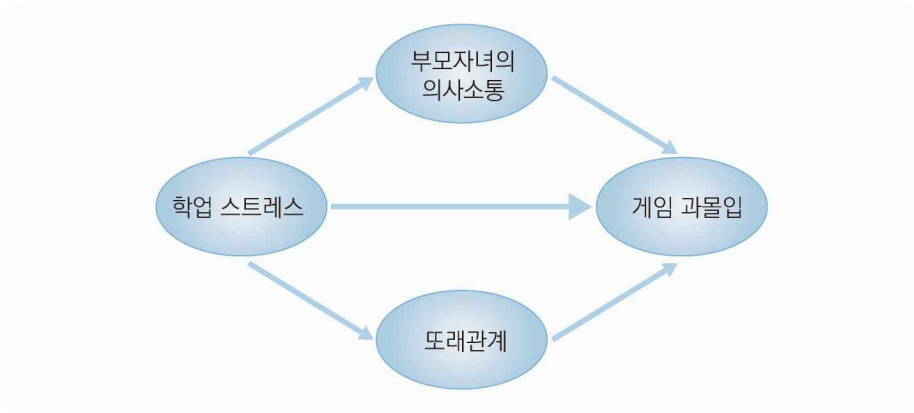
- 가설 1: 학업스트레스는 게임 과몰입에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.
- 가설 2: 학업스트레스는 부모-자녀의 의사소통에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.
- 가설 3: 학업스트레스는 또래관계에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.

- 가설 4: 부모-자녀 의사소통은 게임 과몰입에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.  
가설 5: 또래관계는 게임 과몰입에 부(-)의 영향을 미칠 것이다.  
가설 6: 학업스트레스는 부모-자녀 의사소통을 매개로 게임 과몰입에 정(+의 영향을 미칠 것이다.  
가설 7: 학업스트레스는 또래관계를 매개로 게임 과몰입에 정(+의 영향을 미칠 것이다.

### III. 연구방법

#### 1. 연구모형

그림 1. 연구모형



#### 2. 조사대상자 및 자료수집

연구가설을 검증하기 위하여 본 연구에서는 게임이용자 패널(코호트) 조사 5차(2018)년도 자료를 활용하였다. 본 연구를 위해 활용한 게임이용자 패널 조사는 게임의 효과성을 객관적으로 분석하고 게임 과몰입의 원인을 인과적, 장기적으로 검증하기 위하

여 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에서 지난 2014년부터 2018년까지 서울, 경기, 인천 지역에 거주하는 초, 중, 고등학생 2,000명을 대상으로 설문을 실시하고 이를 일반에 공개한 자료다. 본 연구에서는 총 다섯 개의 연차별 자료 가운데 마지막 2018년 조사에 응답한 중학생 287명, 고등학생 295명, 총 582명의 청소년을 표본으로 추출하여 분석에 사용하였다. 게임이용자 패널 조사 5차(2018)년도 자료를 사용한 이유는 1차(2014)년도에서 5차(2018)년도 중 5차(2018)년도의 자료가 게임 과몰입 상태의 청소년들과 일반이용자 청소년들의 게임 과몰입 점수 차이가 가장 적고(정미경 외, 2018, p.54), 본 연구에서 검증하고자 하는 경로들 간의 회귀계수들의 효과크기를 과대평가할 수 있는 가능성이 가장 낮을 것으로 판단되었기 때문에 5차(2018)년도 자료를 사용하였다.

### 3. 측정도구

#### 가. 독립변수: 학업스트레스

학업스트레스는 학업을 수행하면서 경험할 수 있는 스트레스로서 청소년이 성장하면서 겪게 되는 다양한 스트레스 중 하나이다(오미향 외, 1994). 본 연구 수행을 위한 학업스트레스 관련 측정문항은 한국콘텐츠진흥원 게임이용자 패널조사에서 사용한 김교현과 전점구(1993)의 생활스트레스 척도 가운데 학업요인 4문항을 사용하였고, “0=전혀 아니다”에서 “2=자주”까지 3점 척도로 구성되어 있으며, 설문문항은 “학교, 학원에서 시험이 너무 많았다.”, “노력해도 성적이 향상되지 않았다.”, “성적이 많이 떨어졌다”, “공부하는데 집중이 되지 않았다”와 같은 문항으로 구성되었다. 본 연구에서 사용한 척도의 Cronbach's alpha 값은 .716로 나타났다.

#### 나. 매개변수: 부모-자녀 의사소통

부모-자녀 간 의사소통은 “자녀의 사회심리적 발달 특성에 영향을 끼칠 수 있는 변수(김희수 외, 2005)로, “양육과 생활지도에 있어 나타낼 수 있는 모든 의사소통을 의미하며, 이때의 내외적 태도나 행동을 총괄한다.”(김희수, 2005; 유백산, 신수영, 2012). 측정문항은 총 3문항을 사용하였고, “1=전혀 그렇지 않다”에서 “5=매우 그렇다”까지 5점

척도로 구성되어 있으며, 설문문항은 “부모님과 나는 서로를 잘 이해하는 편이다.”, “부모님과 나는 무엇이든 허물없이 이야기하는 편이다.”, “부모님과 나는 대화를 자주 나누는 편이다.”로 구성되었다. 본 연구에서 사용한 척도의 Cronbach's alpha 값은 .908로 나타났다.

#### 다. 매개변수: 또래관계

또래 관계는 또래집단의 공통 관심사, 문제와 고민을 공유하면서 심리·정서적 안정을 상호 제공하는 기능을 가진 관계이며(최연실 외, 2011), 무엇보다 또래 내 정서적 지지는 청소년의 심리·정서적, 사회적 발달에 매우 중요하다(이주리, 1994). 측정문항은 한국콘텐츠진흥원 게임이용자 패널 조사에서 사용한 이주리(1994)의 또래관계 척도 정서적지지 3문항을 사용하였고, “1=전혀 안 그렇다”에서 “4=늘 그렇다”까지 4점 척도로 구성되어 있으며, 설문문항은 “내가 슬플 때 친구들이 위로해 준다.”, “내가 잘했을 때는 친구들이 칭찬한다.”, “내 친구들은 나의 좋은 점을 알아준다.”로 구성되어 있다. 본 연구에서 사용한 척도의 Cronbach's alpha 값은 .903로 나타났다.

#### 라. 종속변수: 게임 과몰입

게임 과몰입은 한국콘텐츠진흥원 게임이용자 패널조사에 사용한 Young의 IAT (Internet Adiction Test)를 게임 상황에 맞게 수정, 번안한 총 20문항 중 김형지 외 (2019)가 ‘조절실패’ 4문항, ‘문제적 결과’ 3문항으로 구성하여 사용하였는데, 탐색적 요인분석을 통해 본 연구에서도 동일하게 조절실패 4문항, 문제적 결과 3문항으로 게임 과몰입을 총 7문항으로 사용하였다. “1=거의 아니다”에서 “5=매우 그렇다”까지 5점 척도로 구성되어 있으며, 설문 문항은 “원래 마음먹은 것보다 더 오랫동안 게임을 한 적이 있다.”, “게임 때문에 학교생활에 문제가 있다.”, “해야 할 일을 하기 전에 먼저 게임을 한 적이 있다.”, “게임을 다시 하는 것을 생각하며 기분이 들뜬 적이 있다.”, “게임을 할 때 ‘몇 분만 더 라고 하면서 계속해서 게임에 열중하곤 한다.’”, “가족/친구들과 밖으로 외출하기보다는 게임 하는 것을 더 좋아한다.”, “게임을 하지 않으면 우울하고 신경질적이 되었다가, 게임을 다시 하게 되면 이런 것들이 모두 사라진 적이 있다.” 등으로 구성

되어 있다. 본 연구에서 척도의 Cronbach's alpha 값은 .897로 나타났다.

#### 마. 통제변수

본 연구에서는 선행연구들을 통해 청소년의 게임 과몰입에 영향을 미친다고 알려진 인구사회학적 변수들을 통제하여 분석에 투입하였다. 인구사회학 변수는 성별, 연령, 학교성적, 건강상태, 여가만족도로 총 5개의 변수로 구성하였다. 성별은 남자(1), 여자(2), 연령은 중학생(1), 고등학생(2), 학교성적은 하(1), 중(2), 상(3), 건강상태는 건강하지 못한 편이다(1), 보통이다(2), 건강한 편이다(3), 여가만족도는 만족하지 않는다(1), 보통이다(2), 만족한다(3)로 측정하여 분석하였다. 여가만족도는 스트레스에 여가만족도가 중요한 역할을 한다는 선행연구의 결과(송영민 외, 2011)를 토대로 학업스트레스와의 영향에도 중요한 역할을 할 것으로 판단되어 통제변수로 설정하였다. 각 문항에서 높은 점수를 나타낼수록 문항에 대한 수준이 높은 것을 의미한다.

### 4. 분석방법

본 연구의 자료 분석은 게임 과몰입과 관련된 변인들의 특성과 상관관계, 매개효과 등을 설명하기 위해 Amos 23.0과 SPSS WIN 25.0 프로그램을 사용하여, 다음과 같은 분석을 하였다. 첫째, 연구대상자의 인구사회학적 특성과 변수의 특성을 파악하기 위해 빈도분석과 기술통계분석을 실시하였다. 둘째, 청소년의 학업스트레스와 게임 과몰입, 부모-자녀 의사소통, 또래관계 간의 관련성을 살펴보기 위해 상관분석을 실시하였다. 셋째, 학업스트레스와 게임 과몰입, 부모-자녀 의사소통, 또래관계 간의 구조적인 인과 관계를 분석하기 위해 Amos를 사용하였다. 넷째, 부모-자녀 의사소통, 또래관계의 각 경로의 매개효과 검증을 위한 Sobel test를 실시하였다.

## IV. 연구결과

### 1. 조사대상자의 인구사회학적 특성

조사대상자의 인구사회학적 특성은 <표 1>과 같다. 조사대상자 582명 중 남학생 비율은 288명(49.5%), 여학생은 294명(50.5%)로 나타났다. 연령은 중학생 비율이 287명(49.3%), 고등학생 비율이 295명(50.7%)로 나타났다. 학교성적은 하위권 학생이 43명(7.4%), 중위권 학생이 312명(53.6%), 상위권 학생이 227명(39.0%)로 나타났다. 건강상태는 건강하지 못한 편이 38명(6.5%), 보통인 편이 127명(21.8%), 건강한 편이 417명(71.6%)로 대부분의 학생이 건강한편에 속한다고 확인되었다. 여가만족도를 만족하지 않는 학생은 52명(8.9%), 보통인 학생은 189명(32.5%), 만족하는 학생은 341명(58.6%)로 나타났다.

표 1. 인구사회학적 특성

		(단위: %)	
구분		빈도(명)	%
성별	남자	288	49.5
	여자	294	50.5
연령	중학생	287	49.3
	고등학생	295	50.7
학교성적	하	43	7.4
	중	312	53.6
	상	227	39.0
건강상태	건강하지 못한 편이다	38	6.5
	보통이다	127	21.8
	건강한 편이다	417	71.6
여가만족도	만족하지 않음	52	8.9
	보통이다	189	32.5
	만족한다	341	58.6

### 2. 기술분석결과

분석에 사용된 관측변수들을 분석한 결과는 <표 2>와 같다. 각 변수들의 최대값, 최소

값을 보면, 최소값 0에서 최대값 5까지의 범위 내에 있다. 왜도와 첨도에 있어서는 모든 변수들이 왜도 2.0, 첨도2.0을 넘지 않아 모두 허용치 이내의 값을 나타냄으로 정규성에 문제가 없음을 확인하였다.

표 2. 기술통계량

변수	최소값	최대값	평균	표준편차	왜도	첨도
성별	1.00	2.00	1.505	.500	-.021	-2.006
연령	1.00	2.00	1.507	.500	-.028	-2.006
학교성적	1.00	3.00	2.316	.604	-.277	-.637
건강상태	1.00	3.00	2.651	.599	-1.517	1.203
여가만족도	1.00	3.00	2.500	.655	-.945	-.241
학업스트레스1	0.00	2.00	.820	.670	.222	-.799
학업스트레스2	0.00	2.00	.650	.632	.442	-.673
학업스트레스3	0.00	2.00	.610	.630	.534	-.632
학업스트레스4	0.00	2.00	.790	.674	.275	-.823
부모-자녀 의사소통1	1.00	5.00	3.900	.843	-.567	.376
부모-자녀 의사소통2	1.00	5.00	3.840	.892	-.605	.277
부모-자녀 의사소통3	1.00	5.00	3.960	.859	-.519	-.121
또래관계1	1.00	4.00	3.190	.633	-.338	.114
또래관계2	1.00	4.00	3.190	.646	-.391	.147
또래관계3	1.00	4.00	3.200	.626	-.345	.186
게임과몰입1	1.00	5.00	3.050	1.104	-.345	-.614
게임과몰입6	1.00	5.00	1.620	.831	1.208	.804
게임과몰입7	1.00	5.00	2.580	1.160	.147	-.917
게임과몰입11	1.00	5.00	2.690	1.220	.020	-1.145
게임과몰입16	1.00	5.00	2.450	1.194	.216	-1.143
게임과몰입19	1.00	5.00	1.990	1.113	.876	-.214
게임과몰입20	1.00	5.00	1.840	.997	.855	-.389

### 3. 상관분석결과

관측변수 간 상관관계를 파악하기 위하여 Pearson의 적률상관관계분석을 실시한 결과 <표 3>과 같다. 통제변인과 학업스트레스와 부모-자녀 의사소통, 또래관계, 게임 과몰입 각 변수들 간 상관계수는 평균적으로  $\pm .00 \sim \pm .40$ 으로 상관이 낮은 편이지만 통계적으로 유의미한 상관이 있는 것으로 나타났다.

표 3. 상관관계

변인	1)	2)	3)	4)	5)	6)	7)	8)	9)	10)	11)	12)	13)	14)	15)	16)	17)	18)	19)	20)	21)	22)	
1)	1																						
2)	.034	1																					
3)	.097*	-.019	1																				
4)	-.031	-.184**	.082*	1																			
5)	-.063	-.192**	-.036	.179**	1																		
6)	.072	-.102*	.045	.009	-.184**	1																	
7)	.068	.135**	-.220**	-.126**	-.213**	.338**	1																
8)	-.013	.115**	-.336**	-.161**	-.172**	.207**	.561**	1															
9)	.057	.099*	-.244**	-.167**	-.179**	.185**	.496**	.559**	1														
10)	.011	-.086*	.104*	.271**	.291**	-.169**	-.196**	-.175**	-.192**	1													
11)	.071	-.078	.113**	.253**	.255**	-.121**	-.121**	-.118**	-.200**	.774**	1												
12)	.069	-.119**	.064	.207**	.275**	-.148**	-.105*	-.112**	-.162**	.766**	.765**	1											
13)	.119**	-.012	.129**	.150**	.219**	-.177**	-.146**	-.158**	-.183**	.410**	.335**	.383**	1										
14)	.021	-.033	.069	.200**	.215**	-.198**	-.152**	-.133**	-.175**	.461**	.376**	.431**	.722**	1									
15)	.027	-.007	.087*	.206**	.193**	-.186**	-.140**	-.128**	-.174**	.404**	.319**	.385**	.735**	.809**	1								
16)	-.195**	-.089*	-.091*	-.057	.066	.121**	.099*	.186**	.232**	-.117**	-.104*	-.096*	-.169**	-.141**	-.149**	1							
17)	-.177**	.056	-.188**	-.067	-.107**	.123**	.175**	.255	.218**	-.220**	-.190**	-.246**	-.263**	-.242**	-.223**	.353**	1						
18)	-.222**	-.075	-.092*	-.068	-.025	.116**	.086*	.173**	.270**	-.170**	-.186**	-.140**	-.246**	-.204**	-.176**	.701**	.462**	1					
19)	-.269**	-.136**	-.103*	-.033	-.002	.125**	.165**	.174**	.224**	-.215**	-.214**	-.194**	-.258**	-.220**	-.221**	.631**	.411**	.647**	1				
20)	-.155**	-.064	-.114**	-.021	-.050	.174**	.204**	.227**	.299**	-.169**	-.133**	-.127**	-.236**	-.191**	-.173**	.652**	.433**	.670**	.637**	1			
21)	-.229**	.003	-.099*	-.100*	-.097*	.135**	.174**	.230**	.233**	-.277**	-.292**	-.316**	-.324**	-.281**	-.263**	.441**	.564**	.536**	.613**	.607**	1		
22)	-.190**	.045	-.114**	-.015	-.105*	.181**	.204**	.271**	.239**	-.249**	-.205**	-.286**	-.271**	-.268**	-.220**	.408**	.589**	.473**	.553**	.564**	.671**	1	

\*p&lt;.05, \*\*p&lt;.01, \*\*\*p&lt;.001

1) 성별, 2) 연령, 3) 학교성적, 4) 건강상태, 5) 여가만족도, 6) 학업스트레스1, 7) 학업스트레스2, 8) 학업스트레스3, 9) 학업스트레스4, 10) 부모-자녀 의사소통1, 11) 부모-자녀 의사소통2, 12) 부모-자녀 의사소통3, 13) 또래관계1, 14) 또래관계2, 15) 또래관계3, 16) 게임 과몰입1, 17) 게임 과몰입6, 18) 게임 과몰입7, 19) 게임 과몰입11, 20) 게임 과몰입16, 21) 게임 과몰입19, 22) 게임 과몰입 20



## 4. 연구모형의 검증결과

### 가. 측정모형

본 연구에서 사용되는 변수들이 구조모형을 분석하기에 적절한지 파악하기 위해 측정모형을 분석하였다. 확인적 요인분석을 통해 추정치의 이상 유무를 확인하였으며, 최초 확인적 요인분석에서 수정지수의 이상 값이 있는 측정문항 1개(학업스트레스 1)를 제외하고 재분석한 결과, 각 잠재변수와 측정변수 간 경로는 모두 통계적으로 유의하게 나타났다. 측정모형의 적합도는  $\chi^2=269.213$ , 자유도 $df=93$ ,  $p=.000$ , SRMR=.044, CFI=.968, RMSEA=.057 등의 값을 보여주며 모형이 적절한 것을 볼 수 있다. CFI 통계치는 .09 이상이었으며, RMSEA는 .057로 적합도를 보였다(홍세희, 2000). 청소년의 학업스트레스, 부모-자녀 의사소통, 또래관계, 게임 과몰입을 포함한 측정변수들의 적합도 분석 결과는 <표 4>와 같다. 다음으로 잠재변수가 관측변수를 잘 반영하고 있는지 확인하기 위하여 개념신뢰도와 AVE(평균분산추출량)값으로 집중타당도를 살펴보았다 <표 5>. 잠재변수들의 개념신뢰도는 0.7 이상으로 잠재변수를 구성하는 측정지표들이 구성개념을 정확히 측정하고 있다. AVE값은 0.5 이상으로 모형의 개념구성들에 대한 집중타당도를 확보한 것으로 확인됐다. 마지막으로 구성개념들이 얼마나 잘 구분되는지 살펴보기 위해 판별타당도를 살펴보았다. 잠재변수 간 상관계수의 제곱 값을 비교한 결과, 모두 0.2 이상 작아 모형의 각 개념구성들이 판별타당도가 있는 것으로 확인됐다.

표 4. 모형적합도

구분	$\chi^2$	df	p	SRMR	CFI	RMSEA
초기모형	476.102	98	.000	.054	.931	.081
수정모형	269.213	93	.000	.044	.968	.057

표 5. 측정모형 분석결과

변수	표준화 계수	비표준화 계수	표준오차	C. R	집중타당도		
					개념 신뢰도	AVE	
학업스트레스	학업스트레스 2	.699	1				
	학업스트레스 3	.744	1.104	.079	13.892***	0.77	
	학업스트레스 4	.728	1.110	.081	13.727***		0.52
부모-자녀 의사소통	부모-자녀 의사소통 1	.883	1				
	부모-자녀 의사소통 2	.874	1.048	.038	27.301***	0.89	
	부모-자녀 의사소통 3	.864	.998	.037	26.879***		0.74
또래관계	또래관계 1	.810	1				
	또래관계 2	.892	1.123	.046	24.665***	0.90	
	또래관계 3	.901	1.099	.044	24.843***		0.76
게임 과몰입	게임과몰입 20	.753	1				
	게임과몰입 19	.784	1.162	.063	18.432***	0.89	
	게임과몰입 16	.789	1.254	.068	18.533***		0.54
	게임과몰입 11	.783	1.273	.069	18.402***		
	게임과몰입 7	.772	1.189	.072	16.484***		
	게임과몰입 6	.594	.660	.042	15.826***		
게임과몰입 1	.615	.892	.064	13.892***			

\*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

#### 나. 구조모형분석

측정모형에서 모형의 적합성과 신뢰도가 확인되어 청소년의 학업스트레스와 게임 과몰입과 부모-자녀 의사소통, 또래관계의 구조적 관계를 구조모형을 통해 검증하였다. 잠재변수에 영향을 미칠 수 있는 성별, 연령, 성적, 건강상태, 여기만족도는 외생변수로 투입하여 분석하였다. 통제변수들은 모든 잠재변수의 경로에 영향을 미치는 것으로 지정하여 직접효과와 간접효과를 완전히 통제하였다. 모형의 간명성을 위하여 유의미하지 않은 경로를 제외하고 재지정한 모형의 적합도는 SRMR=.095, CFI=.919, RMSEA=.069 이었다. 적합도 기준에 만족하여 구조모형을 토대로 분석결과를 해석하는데 적절하다고 판단된다. 분석결과는 [그림 2]와 <표 6>과 같다. 모든 잠재변수들의 경로는 통계적으로 유의미하였고, 각각의 경로를 살펴보면 첫째, 학업스트레스는 게임 과몰입에 정(+)의 영향( $\beta=.326$ )을 미치고 있는 것으로 확인됐다. 둘째, 학업스트레스는 부모-자녀 의사소

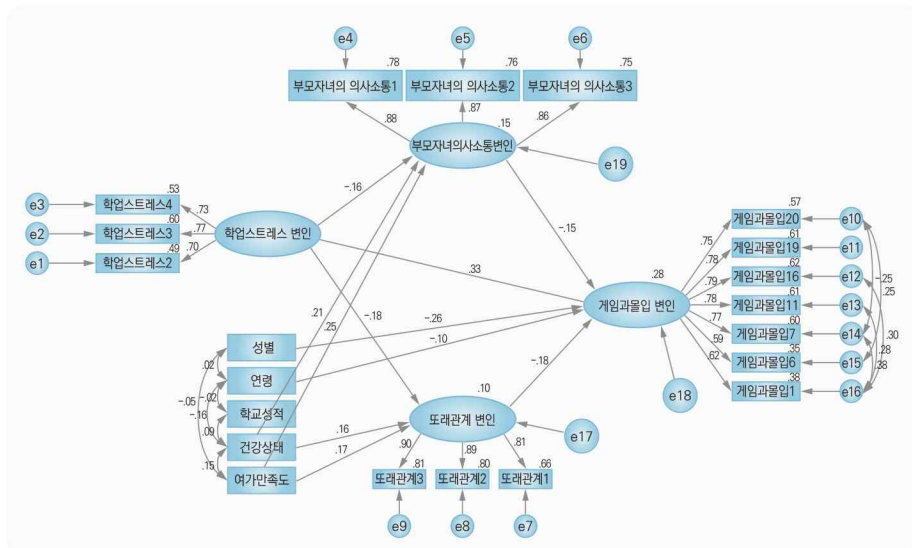
통에 부(-)의 영향( $\beta=-.155$ )을 미치고 있는 것으로 확인됐다. 셋째, 학업스트레스는 또래관계에 부(-)의 영향( $\beta=-.177$ )을 미치고 있는 것으로 확인됐다. 넷째, 부모-자녀 의사소통은 게임 과몰입에 부(-)의 영향( $\beta=-.145$ )을 미치고 있는 것으로 확인됐다. 마지막으로 또래관계는 게임 과몰입에 부(-)의 영향( $\beta=-.183$ )을 미치고 있는 것으로 확인됐다. 이상의 검증을 통해 잠재변수 간 경로의 통계적 유의성이 확인되었다.

표 6. 구조모형 분석결과

변수		비표준화 계수	표준화 계수	표준오차	C.R	가설검증
학업스트레스	→ 게임 과몰입	.550	.326	.083	6.633***	가설1 채택
학업스트레스	→ 부모-자녀 의사소통	-.258	-.155	.078	-3.322***	가설2 채택
학업스트레스	→ 또래관계	-.204	-.177	.055	-3.682***	가설3 채택
부모-자녀 의사소통	→ 게임 과몰입	-.147	-.145	.042	-3.474***	가설4 채택
또래관계	→ 게임 과몰입	-.268	-.183	.062	-4.319***	가설5 채택

$\chi^2=642.017$ ,  $df=172$ ,  $p=000$ ,  $CFI=.919$ ,  $RMSEA=.069$ ,  $SRMR=.095$   
\* $p<.05$ , \*\* $p<.01$ , \*\*\* $p<.001$

그림 2. 구조모형



## 다. 매개효과 분석

각 경로의 효과성을 분석한 결과, 학업스트레스는 게임 과몰입에 대한 직접효과( $\beta = .326, p < .001$ ), 부모-자녀 의사소통과 또래관계를 매개로 한 간접효과( $\beta = .055, p < .001$ ), 총 효과( $\beta = .381, p < .001$ ) 모두 통계적으로 유의미하였다(표 7). 이 결과는 청소년의 학업스트레스와 게임 과몰입 사이에서 학업스트레스가 게임 과몰입에 직접적인 영향을 미침과 동시에 매개변인에 간접적인 영향을 미치는 것을 의미한다.

다음은 통제변수로 투입한 인구사회학적 변수와 잠재변수 간 관계를 함께 살펴보았다. 성별과 연령은 게임 과몰입에 영향을 미치고 있었고, 이는 청소년의 게임 과몰입을 줄이기 위해 성별과 학년과 같은 인구사회학적 특성을 함께 고려할 수 있음을 의미한다.

다음은 부모-자녀 의사소통과 또래관계의 매개효과를 검증하기 위해 Sobel test를 실시하였다(표 8). 그 결과, 부모-자녀 의사소통과 또래관계에 각각 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 즉 청소년의 학업스트레스가 게임 과몰입과의 관계에서 부모-자녀 의사소통과 또래관계는 매개역할을 하고 있는 것으로 확인됐다.

표 7. 효과분해

변수		총효과	직접효과	간접효과
학업스트레스	→ 부모-자녀 의사소통	-.155**	-.155**	
부모-자녀 의사소통	→ 게임 과몰입	-.145**	-.145**	
학업스트레스	→ 게임 과몰입	.381**	.326**	.055***
학업스트레스	→ 또래관계	-.177**	-.177**	
또래관계	→ 게임 과몰입	-.183**	-.183**	
학업스트레스	→ 게임 과몰입	.381**	.326**	.055***
성별	→ 게임 과몰입	-.265**	-.265**	
연령	→ 게임 과몰입	-.104*	-.104*	
건강상태	→ 부모-자녀 의사소통	.213**	.213**	
건강상태	→ 또래관계	.160**	.160**	
여가만족도	→ 부모-자녀 의사소통	.248**	.248**	
여가만족도	→ 또래관계	.173**	.173**	

주: \* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$

표 8. 부모-자녀 의사소통과 또래관계의 매개효과

	a	Sa	b	Sb	Z	가설검증
학업스트레스 → 부모-자녀 의사소통 → 게임 과몰입	-.258	.078	-.147	.042	2.404** (p<.01)	가설6 채택
학업스트레스 → 또래관계 → 게임 과몰입	-.204	.055	-.268	.062	2.815** (p<.01)	가설7 채택

주: \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

## V. 결론

본 연구는 청소년의 학업스트레스가 게임 과몰입에 미치는 영향을 분석하고, 두 변인 간의 관계에서 부모-자녀 의사소통과 또래관계의 매개효과를 검증하고자 하였다. 확인적 요인분석에서 청소년의 학업스트레스, 부모-자녀의사소통, 또래관계, 게임 과몰입을 포함한 측정변수들의 적합도 검증과 요인 검정의 최종모형을 살펴본 결과 측정변수들이 잠재변수를 일관성 있게 측정하고 있는 것으로 확인됐다. 또한 매개변수인 부모-자녀 의사소통과 또래관계는 부분 매개효과가 있는 것으로 나타났다. 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 청소년의 학업 스트레스가 높을수록 게임에 과몰입하는 것으로 확인됐다. 청소년의 학업스트레스와 게임 과몰입의 직접효과는  $p < .01$  수준에서 유의한 것으로 나타났다. 청소년의 학업스트레스는 게임 과몰입을 높이는 직접효과 관계를 가져 학업스트레스와 게임 과몰입의 부정적 메커니즘이 확인되어 관련 선행연구의 결과와 맥을 같이 하는 것으로 확인됐다(이성식 외, 2006; 손선옥, 2016). 이러한 연구결과는 청소년기 특성상 학업에 대한 스트레스를 받을 시 쉽게 스트레스를 해소할 수 있는 방안으로 게임을 선택하게 되며, 학업스트레스의 수준이 높을수록 게임 몰입 수준도 높아지는 것으로 확인됐다.

둘째, 청소년의 학업스트레스와 게임 과몰입의 관계에서 부모-자녀의사소통이 매개 역할을 하는지 알아보았는데, 분석 결과 부모-자녀의사소통은 학업스트레스와 게임 과

몰입, 두 변인을  $p < .001$  수준에서 매개하는 것으로 확인됐다. 이러한 연구결과는 부정적 부모-자녀 의사소통(김미정, 2003; 홍세희 외, 2007)과 의사소통의 부족(서조영, 2009; 이현주 외, 2012)은 게임 과몰입 및 중독과 관련이 있다는 선행연구 결과와 맥을 같이 하므로 청소년의 게임 과몰입 현상은 부모-자녀의사소통과 밀접한 관련이 있음을 확인할 수 있다. 반대로 부모-자녀의사소통이 자주, 원활하게 이루어질수록 청소년의 게임 과몰입이 줄어들 것으로 예측할 수 있다.

셋째, 청소년의 학업스트레스와 게임 과몰입의 관계에서 또래관계가 매개역할을 하는지 알아보았는데, 청소년의 학업스트레스는 또래관계에 영향을 주고, 또래관계는 두 변인을  $p < .001$  수준에서 매개하는 것으로 확인됐다. 결과적으로 청소년의 학업스트레스가 게임 과몰입에 영향을 미치는 과정에서 또래관계가 매개역할을 하고 또래관계가 부정적일수록 게임 과몰입 수준은 높아지는 것으로 밝혀졌다. 이러한 결과는 관련 선행연구에서 지적인 바와 같이 또래관계의 실패 경험은 현실세계로부터 도피하여 가상세계로 진입하게 하는데 지속적으로 부정적 또래관계가 유지될수록 가상세계 의존성을 강화함으로써 게임에 과몰입 하게 된다(권용준 외, 2011, p.103; Storch et al., 2003).

이상의 연구결과를 중심으로 청소년 게임 과몰입 문제의 해결방안으로서 관련 정책 및 실천적 함의를 다음과 같이 제언하고자 한다.

먼저, 본 연구의 독립변수인 학업스트레스가 게임 과몰입에 직접적 영향을 미치는 것으로 확인됐으며, 이는 청소년이 일상적으로 겪을 수 있는 학업스트레스를 해소하고자 가장 손쉬운 방법으로 게임을 택하는 것으로 이해된다. 단순히 게임을 청소년에게 유해성을 미치는 활동으로 이해하는데 한계가 있으나, 최근 WHO에서는 게임중독을 질환으로 분류하는 내용을 담은 국제질병분류 11차 개정안(ICD-11)을 통과시킴에 따라 게임 과몰입에 대한 주목도가 높아지고 있다(메디컬옵저버, 2019). 따라서 게임을 청소년의 건전한 여가활동이 될 수 있도록 관련 교육이 필요하며, 이를 위해 학교 현장에서는 게임중독을 질병으로 분류하는 국제적 움직임에 따라 보건교사 또는 학교사회복지사를 중심으로 게임중독과 관련된 국제적 동향에 대한 교육이 필요하다. 또한 학업스트레스 수준이 높을수록 게임에 몰입하는 수준도 상승하므로 학업스트레스와 함께 게임 과몰입 수준을 낮추는 방안 마련이 필요하다. 이에 학업스트레스 진단 평가가 필요하다. 관련 문헌 검토 결과 학업스트레스 수준을 측정하는 도구를 찾아보는데 한계가 있었다. 따라서 관련 측정 도구 개발이 필요하다. 이를 기반으로 학업스트레스 감소 방안이 마련

될 것으로 보인다.

둘째, 본 연구의 매개변인 중 하나인 또래관계는 학업스트레스로부터 게임 과몰입을 매개하는 것으로 확인됐다. 이는 학업스트레스는 또래관계에 영향을 미치며, 이러한 또래관계는 다시 게임 과몰입에 영향을 미치는 변인임에 따라 게임 과몰입 현상은 단순히 한 요인에 의해 설명되지 않는 것으로 보인다. 또한 또래관계 매개효과는 학업스트레스 만큼 게임 과몰입에 영향을 많이 미치는 것으로 확인됐다. 이에 따라 청소년이 또래관계를 긍정적으로 형성하여 가상공간에 몰입하는 시간을 현실공간에 활용할 수 있도록 학교와 지역사회의 적극적 노력이 요구된다. 청소년의 인터넷 중독 관련 선행연구에서는 또래관계 회복을 위해서는 또래 활동의 중요성에 대해 언급하였다(김은숙, 2011:). 본 연구결과에서도 또래와의 관계가 좋지 못할 경우 게임에 과몰입 하는 것으로 나타났다. 이에 국립청소년수련관에서 실시하고 있는 '자원봉사 활동(DOVOL)'과 '청소년수련활동인증제'를 적극적으로 권장해 또래관계 증진을 촉진할 필요성이 있다. 관련하여 조호운 외(2012, p.730)는 청소년의 자원봉사활동이 또래관계 개선에 도움이 된다는 결과를 제시하였고, 정민(2017, p.1106)은 연구를 통해 청소년 단체활동이 또래관계에 중요한 영향을 미친다는 주장을 펼쳤다. 따라서 청소년 게임 과몰입에 주요한 영향을 미치는 또래관계 개선을 위해 가상공간을 벗어나 현실 공간에서 또래와 유기적 상호작용을 할 수 있는 다양한 노력이 필요하다.

마지막으로, 매개변인 중 하나인 긍정적 부모-자녀관계 또한 청소년의 게임 과몰입에 중요한 영향을 미치는 것으로 확인됐다. 청소년기 특성상 청소년은 심리·정서적 변화가 빠르게 진행되면서 자주 자아의 혼란을 경험한다. 이와 같은 시춘기 때 청소년에게 있어 부모-자녀 의사소통은 매우 중요한 것(하영희, 2003; 이기연 외, 2014)으로 보이는데 이러한 의사소통이 원활하지 못할 시 스트레스 해소 일환으로 게임에 더욱 몰입하는 것으로 해석된다. 이를 위해 지역사회에 위치한 건강가정지원센터나 청소년상담복지센터에서는 자녀를 둔 가정을 대상으로 부모-자녀상담 사업을 적극 추진할 필요성이 있다. 더 나아가 일하는 부모의 경우를 위해 접근성이 편리한 온라인 콘텐츠를 활용하는 방안이 필요할 것이다(장미경 외, 2007; 장미경, 2010:).

본 연구를 통해 도출된 연구의 한계는 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 시간의 흐름에 따라 게임 과몰입 정도와 부모-자녀관계, 또래관계의 변화를 고려한 종단 연구가 시도되지 못했으므로 이에 따른 방법론적 한계가 있다. 둘째, 본 연구에서 사용한 데이

터의 조사 범위가 서울, 경기, 인천 지역을 대상으로만 한정되어 있으므로 데이터 기반으로 도출한 연구결과를 일반화시키기에는 다소 어려운 데이터 측면의 한계가 있다.

이상의 연구의 한계점들이 있으나 본 연구에서는 청소년의 학업스트레스를 중심으로 하는 부모-자녀 의사소통, 또래관계와 게임 과몰입의 구조적 관계를 밝힐 수 있었다는데 의의를 둘 수 있다. 향후 본 연구의 한계를 보완하기 위해 학업스트레스, 부모-자녀의사소통 및 또래관계 외 변인을 중심으로 청소년의 게임 과몰입 현상을 살펴볼 필요가 있으며, 종단연구를 실시하여 시계열적으로 청소년의 다양한 심리·정서적 변화와 게임 과몰입 실태를 실증적으로 분석할 수 있는 후속 연구가 이루어지기를 기대한다.

김진웅은 현재 서울시립대학교에서 사회복지학 박사과정을 수료하였으며, 주요 관심분야는 장애인, 청소년이다.

(E-mail: 7461817@naver.com)

홍서준은 현재 서울시립대학교에서 사회복지학 석사과정 재학 중이며 주요 관심분야는 장애인, 청소년이다.

(E-mail: ggplay7777@naver.com)

김옥진은 시카고대학교에서 사회복지학 박사학위를 받았으며, 현재 서울시립대학교에서 사회복지학 교수로 재직 중이다. 주요 관심분야는 자원봉사, 공동체, 사회적 자본이다.

(E-mail: kimwj0227@uos.ac.kr)



## 참고문헌

---

- 김소영. (2009). 온라인게임 과몰입 예방 프로그램이 지적장애 청소년의 온라인게임 과몰입과 자기통제력에 미치는 영향. 석사학위논문, 단국대학교
- 권용준, 김영희. (2011). 가족기능과 청소년의 자아조절이 게임 과몰입과 학교적응에 미치는 영향. 청소년학연구, 18(6), pp.99-121.
- 김교현, 전경구. (1993). 중학생용 생활스트레스와 대처 척도의 개발연구1, 한국심리학회지, 12(2), pp.197-217.
- 김동하. (2017). 학령기 아동의 게임 사용시간 변화궤적 분석: 잠재계층성장분석(LCGM)을 활용하여. 사회복지연구, 48(2), pp.303-330.
- 김미정. (2003). 청소년의 인터넷 실태에 관한 연구조사: 서울 소재 중학생을 대상으로. 석사학위논문, 숙명여자대학교
- 김민경. (2012). 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 영향. 한국인간발달학회, 19(4), pp.1-22.
- 김승옥, 이경옥. (2007). 아동의 인터넷 게임 중독 및 과몰입의 개념적 이해. 어린이미디어연구, 6(2), pp.63-83.
- 김유진, 조규판. (2016). 고등학생의 부모-자녀 의사소통과 스마트폰 과몰입 간의 관계에서 또래관계의 매개효과. 열린부모교육연구, 8(1), pp.1-14.
- 김원경. (2016). 청소년 게임중독의 심리적, 환경적 영향요인에 대한 발달적 연구. 학교사회복지, 35, pp.163-185.
- 김은숙. (2011). 놀이 중심의 사회적 기술 훈련 프로그램이 다문화 가정 아동의 또래관계에 미치는 효과. 석사학위논문, 대구대학교
- 김주성. (2012). 자기통제력, 부모와의 의사소통, 또래관계가 청소년 인터넷 중독에 미치는 영향. 석사학위논문, 숙명여자대학교
- 김재엽, 이현, 김지민. (2015). 청소년의 학업스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향과 부모-자녀 긍정적 의사소통의 조절효과. 가족과 문화, 27(3), pp.126-152.
- 김현석, 최순옥, 이은주. (2019). 게임 이용이 청소년의 정신건강과 학업성적에 미치는 영향 동적 패널 데이터 분석. 언론정보연구, 56(2), pp.243-289.

- 김형지, 오로지, 하은. (2019). 중학생 게임 과몰입의 원인과 이용동기의 매개효과 연구. *한국게임학회*, 19(2), pp.5-22.
- 문영주. (2018). 청소년의 사회불안이 스마트폰의 SNS 중독경향성에 미치는 영향-또래관계의 질의 매개효과를 중심으로. 석사학위논문, 가톨릭대학교
- 박현철, 김성봉, 홍달아기. (2011). 아동이 지각한 가족기능과 사회적 지지가 행복감에 미치는 영향. *한국가족관계학회지*, 16(3), pp.167-193.
- 서보준, 김우호. (2016). 청소년이 지각한 학업스트레스가 정신건강에 미치는 융합적 영향: 부모-자녀간의 의사소통의 매개효과. *한국융합학회논문지*, 8(7), pp.283-293.
- 서조영. (2009). 부모-자녀 간 의사소통 유형 및 또래관계의 질이 청소년의 인터넷 게임 중독에 미치는 영향. -목포 지역 청소년을 대상으로-. 석사학위논문, 초당대학교
- 손선옥. (2016). 학업스트레스가 컴퓨터 게임 과몰입에 이르는 경로. *청소년학연구*, 23(11), pp.217-243.
- 송성성. (2012). 부모-자녀간의 애착유형과 자녀의 의사소통 능력 및 대인관계 성향과의 관계. *한국소통학회*, 1, pp.301-311.
- 송영민, 이영진. (2011). 청소년 스트레스 완화요인으로써 여가민족의 영향. *청소년학연구*, 18(12), pp.609-634.
- 신승희. (2017). 부모-자녀 간 의사소통이 중학생 자녀의 대인관계에 미치는 영향에서 자기표현의 매개효과. 석사학위논문, 우석대학교
- 신연희. (2015). 출소준비 수형자의 가정실태와 가족재결합과년. *청소년학연구*, 18(12), pp.609-634.
- 안권순, 강덕환, 명향란, N. K. Bongobi, G. Umakanta, M. aqeel, D. M. S. Malinga, T. N. Belinda. (2019). 청소년들의 학업스트레스가 학교생활적응에 미치는 영향: 희망과 자아탄력성의 매개효과. *청소년학연구*, 26(6), pp.275-296.
- 양원경, 도현심. (1999). 또래수용성 및 또래괴롭힘과 청소년의 자아존중감간의 관계. *아동학회지*, 20(1), pp.223-238.
- 오미향, 천성문. (1994). 청소년의 학업스트레스 요인 및 증상분석과 그 감소를 위한 명상 훈련의 효과. *인간이해*, 15, pp.62-69.
- 윤희령, 안세지, 김성희. (2017). 아동이 지각하는 부모-자녀 간의 의사소통이 또래관계에 미치는 영향에서 자기효능감의 매개효과. *한국동서정신과학회*, 20(1), pp.33-45.

- 원경림, 이희중. (2019). 청소년기 학업스트레스가 자살생각에 끼치는 영향에서 학교유대감, 우울 및 불안의 매개효과: 교사유대감을 중심으로. *청소년학연구*, 26(9), pp. 79-104.
- 이기연, 홍상욱. (2014). 부모-자녀간의 의사소통과 자아존중감이 청소년의 문제행동에 미치는 영향. *부모교육연구*, 11(1), pp.79-104.
- 이성식, 전신현. (2006). 청소년 인터넷중독 유형별 설명요인의 모색. *청소년학연구*, 13(4), pp.151-171.
- 이성식. (2014). 대학생의 사이버일탈 설명요인에 관한 연구: 주요 네 이론에서 요인들을 중심으로. *한국공인행정학회보* 23(1), pp.145-168.
- 이주리. (1994). 아동의 역량지각과 관련변인들 간의 인과모형분석. *대한가정학회*, 32(4), pp.193-208.
- 이정윤, 이지현. (2009). 청소년의 학업스트레스와 자살생각의 관계: 부모 및 또래와의 관계와 인지왜곡의 매개효과. *상담학연구*, 10(2), pp.1113-1126.
- 이진표 (2011). 초등학생의 인터넷 게임중독과 또래관계, 교사관계, 부모와의 의사소통 유형간의 관계. 석사학위논문, 공주대학교.
- 이춘재. (1996). 자기상(Self-Image)으로 본 청소년의 심리·사회적 발달(II): 인문계와 특수목적고 고등학생들의 비교. *한국심리학회*, 9(1), pp.154-166.
- 이현주, 고혜진. (2012). 청소년 인터넷 게임 과몰입에 대한 가족요인의 영향. *사이버사회문화*, 3(1), pp.85-114.
- 장미경. (2010). 부모의 양육태도, 의사소통방식 및 우울과 부모가 지각한 청소년 자녀의 게임중독의 관계. *청소년학연구*, 17(4), pp.47-66.
- 장미경, 이은경. (2007). 초등학생의 인터넷 사용욕구와 부모관련 변인이 게임 중독에 미치는 영향. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 19(4), pp.1125-1138.
- 장영애, 이영자. (2015). 청소년의 행복감과 청소년이 지각한 부모-자녀 간 의사소통, 또래관계, 학업스트레스에 관한 연구. *한국청소년시설환경학회*, 13(4), pp.147-156.
- 장하림. (2015). 인터넷 게임중독 청소년의 회복과정 연구. 박사학위논문, 고려대학교.
- 정민. (2017). 또래관계와 삶의 질 간의 관계에서 청소년 단체 활동의 조절효과. *인문사회* 21, 8(5), pp.1095-1112.
- 정옥분, 광경화. (2003). 배려지향적 도덕성과 정의지향적 도덕성에 관한 연구. *아동학회*

- 지, 24(1), pp.1-20.
- 정미경, 정다운. (2018). 2018 게임이용자 실태조사 보고서. 나주: 한국콘텐츠진흥원.
- 조보행. (2013). 청소년자살의 위험요인이 자살생각에 미치는 영향 - 매개효과와 조절효과 분석-. 박사학위논문, 청주대학교.
- 조호운, 조성환, 김영희. (2012). 청소년의 자원봉사활동이 시민의식과 긍정적 자기지각 및 또래관계에 미치는 영향. - 중학생과 고등학생 간 비교. 한국생활과학회지, 21(4), pp.729-744.
- 진병준, 이지혜. (2019). 청소년의 게임 과몰입과 고독감의 종단적 관계: 잠재성장모형을 적용하여. 한국청소년연구, 30(3), pp.155-184.
- 차주환, 최선일. (2017). 영재 중학생의 낙관성과 행복과의 관계에서 진로정체감의 매개 효과. 인문사회 21, 8(6), pp.1045-1058.
- 최연실, 최혜진, 안연주. (2011). 부모양육태도, 자기통제력 및 또래관계가 청소년의 인터넷중독에 미치는 영향. 한국가족관계학회지, 15(4), pp.113-133.
- 최진주. (2019. 5. 26). WHO, 게임중독 질병코드 등록... 복지부 “게임업계 포함 협의체 마련하겠다”. 한국일보. <https://www.hankookilbo.com/News/Read/201905261196388073>.에서 2019. 5. 26. 인출.
- 채유경. (2006). 초등학생 게임 과몰입에 관한 통합예술심리치료 프로그램 개발 및 효과 검증. 한국상담학회, 7(3), pp.885-898.
- 최원현. (2015). 청소년의 인터넷게임 과몰입 경험 연구. 박사학위논문, 백석대학교.
- 최태산, 안재영. (2010). 가정의 심리적 환경과 청소년 인터넷 게임중독의 관계: 대인관계기술의 조절 효과. 상담학연구, 11(3), pp.1161-1173.
- 하영희. (2003). 개인변인과 환경변인이 아동의 문제행동에 미치는 영향. 아동학회지, 24(4), pp.29-40.
- 한국정보화진흥원. (2018). 2017년 스마트폰 과의존 실태조사. 대구: 동기관.
- 홍세희. (2000). 구조방정식모형의 적합도 지수 선정기준과 그 근거. 한국심리학회지, 19(1), pp.161-177.
- 홍세희, 박민선, 김원정. (2007). 인터넷 중독과 부모와의 의사소통 사이의 자기회귀 교차 지연 효과 검증. 교육심리연구, 21(1), pp.129-143.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on

- aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol Sci* 12, pp.353-359.
- Gupta, R., & Derevensky, J. L. (2000). Adolescents with gambling problems: From research to treatment. *Journal of Gambling Studies*, 16(2), pp.315-342.
- Griffiths, M. (1990). The cognitive psychology of gambling. *Journal of Gambling Studies*, 6, pp.31-42.
- Michael, J. M., Christopher, S., Anisha, A. & Leslie, W. & Kenneth, T. (2009). Adolescents Social Environment and Depression: Social Networks, Extracurricular Activity, and Family Relationship Influences. *Journal of Clinical Psychology in Medical Settings*, 16(4), pp.346-354.
- Shaffer, H. J., LaPlanter, D. A., LaBrie, R. A. & Kidman, C, Donato, A. N. & Stanton, M. V. (2004). Toward a syndrome model of addiction: Multiple expressions, common etiology. *Harvard Review of Psychiatry*, 12, pp.367-374.
- Storch, E. A., Brassard, M. R., & Masia Warner, C. L. (2003). The Relationship of Peer Victimization to Social Anxiety and Loneliness in Adolescence, *Child Study Journal*, 33(1), pp.1-19.
- WOO, J. F. (2013). *Concept and understanding of Structural Equation Model*. Hannarae Publishing Co.
- Wu, J. Y. W., Ko, H. C., Wong, T. Y. Wu, L. A., & Oei, T. P. (2016). Positive outcome expectancy mediates the relationship between peer influence and Internet gaming addiction among adolescents in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(1), pp.49-55.
- Young, K. S. (1998). Internet adiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), pp.237-244.

# **An Analysis of the Influence of Youth's Academic Stress on Game Overindulgence by Mediating Parent-Children Communication and Peer Relationship**

**Kim, Jin Woong**  
(University of Seoul)

**Hong, Seo Joon**  
(University of Seoul)

**Kim, Wook Jin**  
(University of Seoul)

---

This study analyzed verify the impact of teenager academic stress on game overindulgence and the dual mediating effects of parent-child communication and peer relationship in this relationship. To verify the cause of game overindulgence in the long term and causal way, the structural equation model was analyzed using the data from the 5th (2018) of the game user panel survey, and 287 middle school students, 295 high school students, and 582 teenagers who responded to the survey were sampled and analyzed. The analysis results are as follows. First, it has been confirmed that the higher the academic stress of teenagers, the more indulged they are in gaming. Second, in the relationship between academic stress and game overindulgence among teenagers, parent-child communication and peer relationships were found to have individual mediating effects, respectively. Based on the above findings, policy and practical implications were proposed on how to solve the problem of overindulgence in gaming among youths.

---

**Keywords: Academic Stress, Game Over Immersion, Parent-Child Communication, Peer Relationship**