한국심리학회지 : 문화 및 사회문제
Korean Journal of Culture and Social Issues
2014, Vol. 20, No. 3, 263~280.

부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임에 대한 인식 차이: 온라인 게임의 유해성/유익성, 영향과 가치, 부모-자녀 관계, 규제에 대한 인식을 중심으로

김 지 연† 도 영 임

서울사이버대학교 상담심리학과 KAIST 문화기술대학원

본 연구는 부모 세대 집단과 청소년 세대 집단이 온라인 게임 인식의 주요 하위 차원인 온라인 게임의 유해성과 유익성, 온라인 게임의 영향과 가치, 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계, 온라인 게임 규제에 대해 어떠한 생각들을 가지고 있고, 각 세대 집단 간에 어떠한 차이가 있는지를 확인하기 위해 수행하였다. 이를 위해 수도권에 거주하는 중, 고등학생 청소년 155명과 중, 고등학생 부모 192명, 총 347명을 대상으로 온라인 게임 인식 척도 문항을 활용하여 온라인 설문조사를 실시하였다. 연구 결과, 온라인 게임 인식의 주요 하위 차원에서 부모 세대 집단과 청소년 세대 집단의 공통점과 차이점을 확인하였다. 특히 온라인 게임의 폭력성과 사회성 항목에서 부모 집단과 청소년 집단의 인식의 차이가 크게 나타나, 이 두 영역에 대한 세대 간의 인식의 차이가 온라인 게임을 둘러싼 부모 세대와 청소년 세대의 갈등의 중요한 지점이 되고 있음을 확인하였다. 또한 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계에 대한 인식에서도 세대 집단 간 차이가 분명하게 드러나, 청소년 시기 발달 과정 속에서의 부모-자녀 관계가 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계에도 반영되고 있음을 확인하였다. 본 연구는 현실 상황에서 직면하는 구체적인 활동 수준에서 온라인 게임에 대한 세대 집단 간 인식 차이를 세밀하게 조망했다는데 의의가 있다. 또한 온라인 게임과 관련된 부모-자녀 갈등의 원인이 되는 구체적인 지점이 무엇인지 확인하였다는 데에서 실용적인 시사점을 지닌다.

주요어 : 온라인 게임 인식, 세대차, 게임의 유해성/유익성, 게임의 가치, 부모-자녀 관계, 게임 규제

† 교신저자 : 김지연, 서울사이버대학교 상담심리학과, 서울시 강북구 솔매로49길 60
Tel : 02-944-5154, E-mail : jeeyeonkim@iscu.ac.kr

서 론

최근 들어 아동, 청소년들의 게임 이용과 이에 대한 법제도를 이용한 규제가 주요 사회적 문제로 부각되고 있다. 이에 따라 법제도적 규제의 실질적 수혜자이자 아동, 청소년들의 보호자인 부모의 게임에 대한 올바른 인식의 중요성과 아동, 청소년들의 건강한 게임 이용에 대한 부모의 역할과 책임이 강조되고 있다. 2011년 게임 셧다운제를 골자로 한 청소년보호법 개정 법률안과 게임산업진흥에 관한 법률 일부개정안이 국회 본회의를 통과하면서, 아동, 청소년의 게임 이용 규제에 관한 논의가 사회적으로 본격화되었다(강신규, 김광재, 2012).

특히, 강제적 셧다운제의 대안으로 제시됐던 선택적 셧다운제가 2012년 시행되면서, 아동, 청소년들의 게임 이용과 이에 대한 규제 문제를 논의하는데 있어 부모의 역할과 책임에 대한 관심이 부각되고 있다. 선택적 셧다운제는 사용자 및 사용자의 보호자가 요구할 경우 특정 시간대의 접속 차단, 일일 및 전체 게임 이용량 제한, 기타 게임물 이용 상황에 대한 정보 제공 등의 내용을 담고 있다(이투데이, 2011. 2. 1.). 이러한 선택적 셧다운제에서는 부모가 아동, 청소년 자녀의 게임 이용 행동에 대한 의사결정권을 상당 부분 갖는다. 따라서 자녀들의 게임 이용 행동을 조절 또는 통제하는 주체로서 부모의 게임 인식과 이에 대한 부모-자녀 간의 세대차를 탐색하는 것은 매우 중요한 문제이다.

뿐만 아니라 아동, 청소년기 발달에 있어 가족, 특히 부모는 일차적인 사회적 환경 또는 발달 맥락으로 기능하며(Shaffer, 2002), 게임에 대한 부모의 인식과 행동은 청소년들의 게임 행동에 중요한 영향을 미칠 수 있는 핵심적인 생활환경 요인이다(Subrahmanyam & Šmahel, 2011; Lee & Chae, 2007; Mumtaz, 2001). 최근 조사에 따르면 대부분의 인터넷 이용자들은 가정에서 인터넷을 처음으로 사용하기 시작하고, 학교에서 인터넷 활동을 하는 비율은 약 14.5%인데 반해 가정에서 인터넷을 하는 비율은 91.6%로 매우 높다(한국인터넷진흥원, 2013). 그러므로 청소년들의 건강한 인터넷 사용 습관 형성과 바람직한 인터넷 리터러시 교육의 측면에서 부모의 역할은 매우 중요하다고 할 수 있다. 이러한 측면에서 자녀들의 게임 이용에 대해 부모들이 어떻게 인식하며, 가정에서 어떻게 규제 또는 지도하고 있는지, 그리고 이러한 부모의 행동에 자녀들이 어떻게 반응하는지 탐색하는 것이 최근 중요한 연구 주제로 등장했다(Kutner, Olson, Warner & Hertzog, 2008, Eklund & Bergmark, 2013).

이와 관련하여 아동, 청소년들의 게임 이용과 이와 관련된 사회적 문제들을 이해하는 새로운 관점으로 부모와 자녀, 즉 기성세대와 게임 세대 간의 디지털 문화 경험의 격차 문제를 고려해야 할 필요성이 대두되고 있다. 전 세계적으로 현재의 아동, 청소년들을 게임 세대라고 지칭할 만큼 게임은 단순한 오락거리를 넘어, 아동, 청소년들의 발달 과정과 생활 전반에 영향을 주고 있다. 따라서 기성세대와 아동, 청소년들을 구분 짓는 핵심 요소로 게임 문화 경험에 대한 친숙성과 이해 정도가 언급된다(Back & Wade, 2004). 또한 디지털 게임 문화는 1990년대 이후 최근에 이르기까지 몇 차례 변화를 거치며 하위문화의 위치에서 주류 문화의 관심사로 옮겨가고 있다(Shaw, 2010). 이러한 시대적, 사회적, 문화적 변화로 인해, 게임을 둘러싼 부모-자녀 간의

문제는 게임을 일상생활 속에서 자연스럽게 참여하는 당연한 활동으로 여기는 자녀 세대와 게임 행동을 낯설고, 위험하고, 두렵게 바라보는 부모 세대의 서로 다른 게임 인식 사이의 갈등으로 속성을 재 정의하고 체계적으로 접근할 필요가 있다(김지연, 도영임, 2012).

이러한 사회 변화의 흐름 속에서 비록 적은 숫자이긴 하지만 부모의 게임에 대한 인식과 게임 인식의 세대 차 문제를 다룬 연구들이 국내외에서 소개되고 있다. 국내 연구로 김지연과 도영임(2012)은 온라인 초점 그룹 인터뷰 방법을 통해 자녀들의 게임 이용과 정부의 게임 규제 정책인 게임 셧다운제에 대한 부모들의 인식을 조사하였다. 그 결과, 자녀의 게임 이용과 게임 셧다운제에 대한 부모들의 인식은 서로 다른 특성을 가진 8가지 패턴인 현실적응론, 인지 부재론, 합리적 대처론, 유해 매체론, 가정 책임론, 기업 책임론, 개인 선택론, 공동체 책임론으로 구분되었다. 그리고 그 심층 구조에는 게임에 대한 인식, 게임에 관련한 부모-자녀 관계, 청소년 자율성에 대한 사고방식, 사회 문제의 책임 주체에 대한 인식 등이 관련되어 있는 것으로 분석되었다.

또 다른 연구에서는 온라인 게임 인식 척도를 사용하여, 10대 중, 고등학생부터 50대까지의 성인들을 대상으로 온라인 게임에 대한 인식 유형과 특성을 조사하였다(김지연, 김도환, 이장주, 모상현, 장근영, 2013). 이 연구에서 온라인 게임에 대한 인식은 '게임은 공부의 방해물', '게임은 게임일 뿐(놀이의 대상)', '게임은 인생의 오점(중독의 대상)', '게임은 막연하게 나쁜 것'의 총 4개 유형으로 구분되었다. 각각의 유형은 성별, 연령과 같은 인구통계학적 특성 및 게임의 속성에 대한 인식, 게임에서의 부모-자녀 관계에 대한 인식, 게임 문제의 핵심과 청소년들의 게임 이용에 대한 규제 정책에 대한 인식에서 서로 다른 특성을 보였다.

이와 함께, 세대 차 문제를 다룬 연구에는 서울 지역 중, 고등학생과 학부모를 대상으로 인터넷 이용 특성과 사이버 문화에 대한 인식 차이를 설문 조사한 연구가 있다(황상민, 2000). 이 연구에 따르면, 부모 집단은 사이버 활동을 구체적인 활동 목표가 있는 특별한 활동으로 인식하는 반면, 청소년 집단은 일상생활의 일부로 인식하였다. 또한 사이버 활동의 긍정적인 측면과 현실적 문제점, 양쪽 측면 모두에 대해 부모 집단에 비해 청소년 집단이 높은 인식 수준을 가지고 있는 것으로 확인되었다. 또 다른 연구에서는 온라인 게임 인식 척도를 활용하여 부모 세대와 청소년 세대의 온라인 게임 인식 유형의 차이를 비교하였다(김지연, 2013). 그 결과 부모 집단은 온라인 게임에 대해 부정적인 인식을 보이는 유형의 비율이 높아, 연구 참여자 전체 및 청소년 집단에 비해 온라인 게임에 대해 부정적인 인식을 가지고 있는 것으로 확인되었다. 한편, 김성동과 이지훈(2007)은 자녀들의 게임 이용 활동 및 관련된 부모-자녀 관계에 대한 부모와 자녀 간의 지각의 차이를 조사하였다. 연구 결과에 따르면, 자녀의 하루 평균 게임 이용 시간, 자녀가 이용하는 게임 장르, 부모-자녀 간 대화 시간 및 게임 이용 후의 부모-자녀 간 대화 내용에 대한 지각에서 부모와 자녀 간에 차이가 있는 것으로 나타났다.

부모의 게임 인식 및 태도에 대한 국외의 연구를 살펴보면, 네덜란드에서 수행된 연구에서 부모들은 게임의 긍정적 영향과 부정적 영향, 모두를 인식하고 있었다(Nikken & Jansz, 2006). 이러한 연구 결과는 호주(Skoien

& Berthelsen, 1996)와 미국(Kutner et al., 2008)에서 수행된 연구에서도 유사하게 확인되었는데, 이러한 연구들에 따르면 부모들은 인지 기능 향상과 같은 게임의 긍정적인, 또는 교육적인 효과에 대해 인식하고 있었다. 동시에 자녀들의 게임 이용과 다른 활동 사이의 불균형, 폭력성, 선정성과 같은 게임 콘텐트의 부정적인 내용과 잠재적인 위험 효과, 그리고 부모 자신의 대처 방식과 전략에 대해 우려하고 있었다.

한편으로는, 자녀의 인터넷과 게임 이용 활동에 대한 부모의 무지와 잘못된 인식과 대처가 일으키는 문제점들을 지적하는 연구들도 수행되었다. 미국의 10대 자녀와 그 부모들을 대상으로 한 연구에서는 자녀들이 유해한 콘텐트에 어느 정도로 노출되어 있는지를 부모들이 잘 모른다는 것이 밝혀졌다. 이 연구에 따르면, 부모들은 폭력적이고 선정적인 콘텐트에 자녀들이 우연히 혹은 의도를 가지고 접근하고 있는 정도를 과소평가한다는 것이 확인되었다(Cho & Cheon, 2005).

또한 게임의 유해성에 대한 잘못된 인식을 바탕으로 게임 경험이 자녀에게 긍정적인 기능을 가지고 있는데도 자녀가 경험하고 있는 것의 핵심적인 내용을 이해하기 전에 무조건 게임을 못하게 함으로써, 자녀가 아닌 부모 자신이 갈등의 원인을 제공하는 사례를 보고한 연구도 있다(Wood, 2008). 이 연구에서 사례 아동은 영국의 11세 남아로, 학교에서 친구들에게 따돌림을 받고 등교를 거부한 상태였다. 이 아동에게 게임 세계는 또래 친구에게 따돌림을 받는 현실 세계 속의 위험을 겪지 않으면서 안전하게 다른 친구를 사귈 수 있는 적응 공간으로 기능하고 있었다. 그러나 부모는 아이가 처해있는 학교생활과 또래 관계의 심리적 맥락을 이해하지 못한 채 게임하는 시간에만 초점을 맞추어 문제 행동으로 인식하고 있었다.

이러한 선행 연구 결과들에 비추어 볼 때 자녀들이 건강하고 안전하게 인터넷과 게임을 이용할 수 있도록 하는데 기여하는 핵심 요인으로 부모들이 자녀들의 인터넷과 게임 활동에 대해 무엇을 알고 있는지와 이를 확인하고 조절하기 위해 부모가 어떤 행동을 하는지가 매우 중요하다. 즉 자녀의 인터넷과 게임 활동에 대한 부모의 인식 정도와 대처 행동이 자녀들이 바람직한 인터넷 및 게임 행동을 하는데 중요한 역할을 하는 것이다(Subrahmanyam & Šmahel, 2011, Eklund & Bergmark, 2013).

자녀들이 부정적인 미디어 콘텐트에 노출되는 것을 통제하거나 자녀들이 부정적인 콘텐트에 노출되었을 때 적절하게 대처할 수 있도록 돕는 부모의 대처 행동과 전략들을 디지털 미디어에 대한 중재 전략이라 부른다(Eastin, Greenberg, & Hofschire, 2006; Nathanson, 2001). 이러한 부모의 중재 전략에도 부모와 자녀 간에 서로 다른 인식 차이가 있는 것으로 확인되었다. 체코에서 이루어진 한 연구에서는 27%의 부모가 자녀를 유해 콘텐트로부터 보호하기 위해 필터링 또는 차단하는 소프트웨어 프로그램을 사용한다고 보고한 반면, 그들의 자녀들은 11%만이 부모가 컴퓨터에 그러한 프로그램을 설치했다고 응답했다(Subrahmanyam & Šmahel, 2011). 미국에서 수행된 또 다른 연구에서도 유사한 결과가 나타났는데, 부모-자녀의 40%가 인터넷 사용과 관련해서 가정 내에 규칙이 있는지에 대해 서로 다르게 응답했다(Wang, Bianchi, & Raley, 2005).

지금까지는 아동, 청소년의 게임 이용과 관련한 문제 및 부모-자녀 갈등의 원인을 게임

의 역기능적인 속성이나 아동, 청소년 개인의 문제 때문인 것으로 인식하는 경향성이 강했다. 그러나 최근에는 앞서 언급한 연구들과 같이 사이버 문화 및 온라인 게임에 대한 부모의 부족한 이해 또는 부모와 자녀 세대의 인식의 차이를 탐색할 필요성을 강조하는 연구들이 등장하고 있다. 그러나 이러한 연구들 조차도 부모 세대와 자녀 세대가 인터넷 및 게임에 대해 서로 다른 인식을 가지고 있다는 것을 보여줄 뿐, 어떠한 지점에서 차이가 있는지를 구체적으로 탐색하지는 못하고 있다.

이에 본 연구에서는 중, 고등학생 청소년들과 청소년 자녀를 둔 부모들을 대상으로 각 세대 집단이 온라인 게임 인식의 주요 하위 차원에 대해 어떠한 생각들을 가지고 있고, 각 세대 집단 간에 어떠한 차이가 있는지를 확인해보고자 한다. 본 연구에서 청소년 세대 집단과 부모 세대 집단의 온라인 게임 인식의 차이를 탐색하기 위해 선정한 온라인 게임 인식의 주요 하위 차원은 온라인 게임의 유해성과 유익성, 온라인 게임의 영향과 가치, 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계 인식, 온라인 게임 규제에 대한 인식이다. 이러한 요인들은 선행연구들(김지연, 도영임, 2012; 김지연 외, 2013)에서 온라인 게임에 대한 인식을 구성하는 주요 하위 차원이자, 온라인 게임에 대한 사람들의 서로 다른 인식을 구분하는 주요 변인으로 확인한 것들이다. 따라서 본 연구에서는 온라인 게임의 유해성과 유익성, 온라인 게임의 영향과 가치, 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계 인식, 온라인 게임 규제에 대해 청소년 세대 집단과 부모 세대 집단이 어떠한 인식을 가지고 있고, 그 차이점은 무엇인지를 탐색해보고자 한다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 부모 집단과 청소년 집단은 온라인 게임의 유해성과 유익성에 대한 인식에서 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 2. 부모 집단과 청소년 집단은 온라인 게임의 개인적, 사회적 영향과 가치에 대한 인식에서 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 3. 부모 집단과 청소년 집단은 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계에 대한 인식에서 어떠한 차이가 있는가?

연구문제 4. 부모 집단과 청소년 집단은 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 규제에 대한 인식에서 어떠한 차이가 있는가?

방 법

연구 참여자

부모 세대 집단과 청소년 세대 집단의 온라인 게임에 대한 인식 차이를 확인하기 위해 수도권에 거주하는 중, 고등학생 청소년들과 청소년 자녀를 둔 부모들을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 결측치가 있거나 설문 응답이 불성실한 자료를 제외하고, 중학생 74명, 고등학생 81명과 중학생 자녀를 둔 부모 109명, 고등학생 자녀를 둔 부모 83명, 총 347명의 자료를 분석하였다.

본 연구에서는 청소년 세대 집단을 중학생과 고등학생으로, 부모 세대 집단을 중학생 부모와 고등학생 부모로 나누어 분석하였다. 그 이유는 동일한 청소년기라도 연령 및 학교 단위에 따라 나타나는 행동 특성과 발달 과업, 사회적 권리와 의무가 다르고, 이에 따라 부모의 기대와 반응 양식도 달라지기 때문이다 (Subrahmanyam & Šmahel, 2011).

연구 참여자들의 평균 연령은 중학생 집단이 14.55세(*SD*=0.50), 고등학생 집단이 16.90세(*SD*=0.87), 중학생 부모 집단이 42.95세(*SD*=4.28), 고등학생 부모 집단이 47.34세(*SD*=4.99)였고, 남성이 179명(51.6%), 여성이 168명(48.4%)이었다. 연구 참여자들의 성별, 연령 분포는 표 1과 같다.

부모 집단의 학력분포는 4년제 대학 졸업이 94명(49.0%)으로 가장 높았고, 고등학교 졸업 37명(19.3%), 2-3년제 대학 졸업 33명(17.2%) 순이었다. 부모 집단의 직업 분포는 사무/기술직이 68명(35.4%)으로 가장 높았고, 주부 47명(24.5%), 자영업 19명(9.9%) 순이었다.

온라인 게임 이용 경험 유무 및 정도와 관련하여, 중학생 52명(70.3%), 고등학생 52명(64.2%), 중학생 부모 71명(65.1%), 고등학생 부모 60명(72.3%)이 온라인 게임을 이용해본 경험이 있었고, 주당 평균 게임 이용 일수는 고등학생 2.71일(*SD*=2.22), 중학생 2.56일(*SD*=2.27)로 청소년 세대 집단의 주당 평균 게임 이용 일수가 더 많았다. 또한 하루 평균 게임 이용 시간은 고등학생 110.33분(*SD*=77.13), 중학생 94.04분(*SD*=103.47)으로, 중학생 부모 88.18분(*SD*=82.91)과 고등학생 부모 83.10분(*SD*=118.32)보다 더 높게 나타났다. 연구 참여자의 온라인 게임 이용 경험 유무 및 정도는 표 2와 같다.

표 1. 연구 참여자의 성별, 연령 분포

		평균연령(세)		성별(명)		전체(명)
		M	*SD*	남성	여성	
청소년집단	중학생	14.55	0.50	44(12.7%)	30(8.6%)	74(21.3%)
	고등학생	16.90	0.87	48(13.8%)	33(9.5%)	81(23.3%)
부모집단	중학생 부모	42.95	4.28	49(14.1%)	60(17.3%)	109(31.4%)
	고등학생 부모	47.34	4.99	38(11.0%)	45(13.0%)	83(23.9%)
전체		31.86	14.98	179(51.6%)	168(48.4%)	347(100%)

표 2. 연구 참여자의 온라인 게임 이용 경험 유무 및 정도

		이용 경험 유무(명)		주당 평균 게임 이용 일수(일)		하루 평균 게임 이용 시간(분)	
		없음	있음	*M*	*SD*	*M*	*SD*
청소년집단	중학생	22(29.7%)	52(70.3%)	2.56	2.27	94.04	103.47
	고등학생	29(35.8%)	52(64.2%)	2.71	2.22	110.33	77.13
부모집단	중학생 부모	38(34.9%)	71(65.1%)	1.99	1.74	88.18	82.91
	고등학생 부모	23(27.7%)	60(72.3%)	1.70	1.68	83.10	118.32
전체		112(32.3%)	235(67.7%)	2.20	1.99	93.08	96.52

측정도구

부모 세대 집단과 청소년 세대 집단이 가진 온라인 게임의 다양한 측면에 대한 인식 차이를 확인하기 위해 온라인 게임 인식 척도(김지연 외, 2013)를 사용하였다. 이 척도는 온라인 게임의 속성, 온라인 게임의 유해성과 유익성, 온라인 게임의 부정적, 긍정적 영향과 가치, 온라인 게임과 관련된 부모-자녀 관계, 온라인 게임을 하는 이유와 온라인 게임 중독의 원인, 온라인 게임에 대한 정부, 기업, 부모, 개인 사용자의 책임 문제, 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 규제와 대안에 대한 인식 등의 하위 범주 총 50문항으로 구성되어 있다. 응답은 온라인 게임에 대해 평소 자신이 가지고 있는 생각이나 행동을 기준으로 각 문항의 내용에 얼마나 동의하는지를 7점 척도(1: 전혀 동의하지 않는다, 7: 매우 동의한다)로 측정한다.

본 연구의 목적은 온라인 게임과 관련된 부모-자녀 갈등의 원인이 되는 온라인 게임에 대한 부모 세대와 청소년 세대의 인식 차이를 확인하는 것이다. 따라서 온라인 게임 인식 척도 전체 50개 문항 중 청소년의 게임 이용과 관련된 주요 이슈들을 나타내는 29문항을 선별하여 사용하였다. 분석 대상 문항들은 선행연구들(김지연, 도영임, 2012; 김지연 외, 2013)에 의해 온라인 게임 인식을 구성하는 주요 하위 차원이자, 온라인 게임에 대한 사람들의 서로 다른 인식을 구분하는 주요 변인으로 분석된 온라인 게임의 폭력성을 포함한 유해성/ 유익성에 대한 인식, 온라인 게임이 청소년의 사회성 발달과 학업에 미치는 영향에 대한 인식, 온라인 게임의 가치에 대한 인식, 온라인 게임 이용과 관련된 부모-자녀 관계에 대한 인식, 온라인 게임 이용 규제에 대한 인식이었다. 분석 문항들의 구체적인 내용은 <부록>과 같다.

결 과

온라인 게임의 유해성과 유익성에 대한 인식의 세대차

온라인 게임의 유해성에 대한 인식은 세부적으로 온라인 게임의 폭력성과 중독성, 현실감각 및 사회성 저하, 그리고 학업에 대한 부정적인 영향의 측면을 조사하였다. 그 결과, 표 3에서와 같이 온라인 게임의 유해성에 대한 세부 항목 모두에서 청소년 집단과 부모 집단의 인식이 크게 차이가 났다. 온라인 게임의 폭력성 증가 항목(V1)에서는 고등학생 부모가 5.49점(SD=1.29)으로 가장 높았고, 그 다음이 중학생 부모(M=5.45점, SD=1.22)로, 청소년 집단에 비해 부모 집단이 온라인 게임이 폭력성을 촉진시킨다고 인식하고 있었다(p < .001). 다음으로 온라인 게임과 학교 폭력의 관계에 대한 항목(V2)에서는 중학생 부모가 5.00점(SD=1.39), 고등학생 부모가 4.84점(SD=1.30)으로 부모 집단이 청소년 집단에 비해 게임을 학교 폭력의 원인으로 인식하고 있음이 확인되었다(p < .001).

온라인 게임의 중독성 항목(A1)에서는 고등학생 부모가 5.64점(SD=1.21)으로 가장 높았고, 그 다음이 중학생 부모가 5.60점(SD=1.07)으로, 온라인 게임의 중독성에 대한 부정적인 인식은 부모 집단이 더 높은 것으로 나타났다(p < .001). 온라인 게임이 현실 감각을 저하시킨다는 생각(A2)에 대해서는 중학생 부모가 5.63점

표 3. 부모 집단과 청소년 집단의 온라인 게임의 유해성 인식에 대한 일원배치 분산분석 결과

	청소년 세대				부모 세대				전체		*F*	*p*
	중학생		고등학생		중학생 부모		고등학생 부모					
	M	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*		
폭력성증가(V1)	4.31	1.66	4.36	1.42	5.45	1.22	5.49	1.29	4.96	1.49	19.11***	.000
학교폭력원인(V2)	3.41	1.53	3.81	1.61	5.00	1.39	4.84	1.30	4.35	1.60	24.52***	.000
중독성(A1)	4.18	1.47	4.38	1.37	5.60	1.07	5.64	1.21	5.02	1.43	31.75***	.000
현실감각상실(A2)	4.08	1.76	4.10	1.65	5.63	1.13	5.60	1.29	4.94	1.63	32.05***	.000
사회성저해(S1)	3.49	1.65	3.54	1.65	5.23	1.20	5.35	1.22	4.49	1.67	44.11***	.000
학업방해(L1)	4.80	1.52	5.02	1.62	5.71	1.27	5.81	1.03	5.38	1.42	11.11***	.000

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

(*SD*=1.13), 고등학생 부모가 5.60점(*SD*=1.29)으로 이 또한 부모 집단이 더 부정적으로 인식하고 있었다($p < .001$). 온라인 게임이 청소년들의 사회성을 저해한다는 생각(S1)에서도 고등학생 부모가 5.35점(*SD*=1.22), 중학생 부모가 5.23점(*SD*=1.20)으로 부모 집단의 부정적인 인식이 청소년 집단에 비해 더 높았다($p < .001$). 마지막으로 학업에 대한 온라인 게임의 부정적인 영향(L1)에 대해 고등학생 부모가 5.81점(*SD*=1.03), 중학생 부모가 5.713점(*SD*=1.27)으로 다른 항목들과 마찬가지로 부모 집단이 청소년 집단에 비해 부정적인 인식이 더 높은 것으로 확인되었다($p < .001$).

온라인 게임의 유익성에 대한 인식은 새로운 경험 가능성, 자기이해 확장, 사회성 훈련, 폭력성 해소, 학습의 측면을 조사하였다. 그 결과, 온라인 게임의 유익성의 세부 항목에 따라 청소년 집단과 부모 집단의 인식의 공통점과 차이점이 확인되었다. 우선 온라인 게임의 유익성 중 게임을 통한 새로운 경험의 가능성 항목(B1)과 자기이해 확장 항목(B2)에서는 부모 집단과 청소년 집단 사이에 인식의 차이가 없는 것으로 확인되었다. 온라인 게임을 통해 사회성과 친화성을 배울 수 있다는 생각(S2)에 대해서는 고등학생 집단이 4.65점(*SD*=1.23)으로 가장 높았고, 그 다음으로 중학생 집단이 4.53점(*SD*=1.41)으로 높아 청소년 집단이 부모 집단에 비해 긍정적인 인식을 가지고 있었다($p < .01$).

온라인 게임이 폭력성을 해소하거나 청소년들의 문제행동을 감소시키는 역할을 한다는 생각(V3)에 대해서는 전체 평균이 3.48점(*SD*=1.23)으로 부모 집단과 청소년 집단 모두, 그렇지 않다고 인식하는 경향성이 있었지만, 상대적으로 부모 집단에 비해 청소년 집단이 폭력성 해소와 관련된 온라인 게임의 유익한 역할에 대해 좀 더 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 확인되었다($p < .01$).

마지막으로 학습의 측면에서 온라인 게임의 긍정적인 측면으로 자주 언급되는 창의력 증진과 두뇌 개발(L2)에 대해서는 부모 집단과 청소년 집단 모두 중립적인 반응을 보였으며, 세대 집단 간에 인식의 차이는 발견되지 않았다. 반면 온라인 게임이 컴퓨터나 영어, 경제

표 4. 부모 집단과 청소년 집단의 온라인 게임의 유익성 인식에 대한 일원배치 분산분석 결과

	청소년 세대				부모 세대				전체		*F*	*p*
	중학생		고등학생		중학생 부모		고등학생 부모					
	M	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*		
새로운 경험(B1)	4.26	1.29	4.36	1.51	4.24	1.36	4.10	1.28	4.24	1.36	.51	.675
자기이해확장(B2)	4.19	1.35	4.14	1.47	4.29	1.44	3.81	1.27	4.12	1.40	2.03	.109
사회성훈련(S2)	4.53	1.41	4.65	1.23	4.32	1.43	3.93	1.45	4.35	1.40	4.29**	.005
폭력성해소(V3)	3.74	1.15	3.69	1.28	3.48	1.22	3.06	1.19	3.48	1.23	5.24**	.002
창의력증진(L2)	3.92	1.30	4.11	1.45	3.97	1.34	3.87	1.38	3.97	1.36	.48	.697
학습도움(L3)	4.27	1.53	4.04	1.50	4.03	1.33	3.47	1.39	3.95	1.45	4.58**	.004

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

관념 등 실용적인 학습에 도움이 될 수 있다는 생각(L3)에서는 세대 집단 간 차이가 발견되었다. 중학생 집단이 4.27점(*SD*=1.53)으로 가장 긍정적인 인식을 가지고 있었고, 고등학생 집단과 중학생 부모는 각각 4.04점(*SD*=1.50)과 4.03점(*SD*=1.33)으로 유사한 인식을 보였으며, 고등학생 부모는 3.47점(*SD*=1.39)으로 가장 부정적인 인식을 가지고 있었다($p < .01$).

온라인 게임의 개인적, 사회적 영향과 가치에 대한 인식의 세대차

온라인 게임의 영향과 가치에 대한 인식은 개인적, 사회적으로 발생하는 부정적인 영향과 게임의 산업적 가치의 측면을 조사하였다. 그 결과, 세부 항목에 따라 청소년 집단과 부모 집단 인식의 공통점과 차이점이 확인되었다. 우선 온라인 게임이 청소년들을 무례하게 만든다는 생각(E1)에 대해서는 중학생 부모가 4.76점(*SD*=1.33), 고등학생 부모가 4.72점(*SD*=1.40)으로 청소년 집단에 비해 높게 반응하였다($p < .01$). 온라인 게임과 관련된 범죄행위에 대한 인식(E2)에서는 전체 평균이 5.90점(*SD*=1.17)으로, 청소년 집단과 부모 집단 모두 부정적인 인식이 높은 것으로 나타났으며, 특히 부모 집단이 좀 더 부정적으로 인식하고

표 5. 부모 집단과 청소년 집단의 온라인 게임의 영향과 가치 인식에 대한 일원배치 분산분석 결과

	청소년 세대				부모 세대				전체		*F*	*p*
	중학생		고등학생		중학생 부모		고등학생 부모					
	M	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SD*		
개인영향(E1)	4.03	1.62	4.32	1.62	4.76	1.33	4.72	1.40	4.49	1.51	4.66**	.003
게임범죄(E2)	5.64	1.43	5.60	1.25	6.06	1.03	6.20	0.85	5.90	1.17	5.84**	.001
IT인재(E3)	3.69	1.26	4.22	1.39	4.27	1.24	3.90	1.55	4.05	1.37	3.41*	.018
경제가치(E4)	4.58	1.36	4.84	1.30	4.67	1.23	4.54	1.22	4.66	1.27	.87	.456

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

있는 것으로 확인되었다($p < .01$).

온라인 게임의 산업적 가치 중 게임이 IT 산업의 인재를 개발하는데 도움이 된다는 생각(E3)에서는 중학생 집단과 중학생 부모 집단이 통계적으로 유의한 차이가 있었고($p < .05$), 고등학생 집단과 중학생 부모 집단이 유사하게 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 확인되었다. 온라인 게임의 문화산업으로서의 경제적 가치에 대한 인식(E4)에서는 청소년 집단과 부모 집단 모두 긍정적으로 인식하고 있었고, 집단 간 차이는 발견되지 않았다.

온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계에 대한 인식의 세대차

온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계에 대한 인식은 온라인 게임이 부모-자녀 관계에 미치는 영향과 자녀의 게임과 관련된 부모의 책임 측면을 조사하였다. 온라인 게임이 대화 단절 및 갈등과 같은 부모-자녀 관계에 부정적인 영향을 미친다는 생각(P1)에서는 고등학생 부모가 5.49점(SD=1.21)으로 가장 높았고, 다음으로 중학생 부모가 5.46점(SD=1.33)으로 나타나, 청소년 집단에 비해 부모 집단의 부정적인 인식이 더 높은 것으로 확인되었다($p < .001$). 동시에 부모와 자녀가 함께 게임을 할 경우, 게임이 부모-자녀 관계에 도움이 될 수 있다는 생각(P2)에서도 청소년 집단에 비해 부모 집단의 긍정적인 인식이 더 높은 것으로 나타났다($p < .01$).

다음으로 아동, 청소년들의 게임 활동에 대한 책임 소재가 부모에게 있다고 인식하는 정도(P3)를 조사한 결과, 고등학생 부모가 5.46점(SD=0.81), 중학생 부모가 5.46점(SD=0.93)으로, 청소년 집단에 비해 부모 집단이 훨씬 더 부모에게 지도, 관리의 책임이 있다고 느끼는 것으로 확인되었다($p < .001$).

온라인 게임 관련 규제에 대한 인식의 세대차

온라인 게임과 관련된 규제에 대한 인식은 정부 규제의 필요성, 현재 정부 규제에 대한 불만 정도, 규제 자체에 대한 반대, 그리고 현재 정부 규제에 대한 대안의 측면을 조사하였다. 그 결과, 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 현재의 정부 규제에 대한 불만 항목을 제외한 세부 항목들에서 청소년 집단과 부모 집단의 인식의 차이가 큰 것으로 확인되었다. 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 정부 규제의 필요성 항목(R1)에서는 고등학생 부모가 5.27점(SD=1.28), 중학생 부모가 5.15점(SD=1.37)으로, 정부의 규제에 대한

표 6. 부모 집단과 청소년 집단의 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계 인식에 대한 일원배치 분산분석 결과

	청소년 세대				부모 세대				전체		F	p
	중학생		고등학생		중학생 부모		고등학생 부모					
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD		
부정적 영향(P1)	4.31	1.67	4.51	1.47	5.46	1.33	5.49	1.21	5.00	1.51	16.30***	.000
긍정적 영향(P2)	4.42	1.51	4.35	1.51	4.97	1.27	4.87	1.11	4.68	1.37	4.84**	.003
부모 책임(P3)	3.94	1.23	4.49	1.12	5.46	0.93	5.46	0.81	4.91	1.20	45.51***	.000

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

부모 집단의 요구가 청소년 집단에 비해 훨씬 높은 것으로 나타났다($p < .001$). 현재 정부의 온라인 게임 규제 정책에 대한 불만 항목(R2)에서는 전체 평균이 4.96점(SD=1.22)으로 청소년 집단과 부모 집단 모두 현재의 정부 규제에 대해 다소 불만이 있는 것으로 확인되었다. 특히 고등학생 집단(M=5.20점, SD=1.16)과 중학생 부모 집단(M=5.03점, SD=1.12)의 불만 정도가 높은 것으로 나타났다. 온라인 게임을 선택하는 것은 개인의 자유이기 때문에 정부의 규제 자체를 반대하는 입장(R3)에 대해서는 고등학생 집단이 5.05점(SD=1.31), 중학생 집단이 4.89점(SD=1.40)으로, 부모 집단에 비해 청소년 집단의 반대 인식이 더 높은 것으로 확인되었다($p < .05$).

현재 정부의 온라인 게임 규제에 대한 대안에 대해서는 아동, 청소년의 조절 능력과 선별능력 함양, 온라인 게임 교육의 필요성, 긍정적, 친화적 게임 개발의 세 가지 다른 측면을 조사하였다. 우선 무조건적인 규제보다는 온라인 게임 이용에 대한 아동, 청소년들의 조절 능력과 선별 능력을 길러줘야 한다는 생각(R4)에 대해서는 청소년 집단과 부모 집단 모두 찬성하는 입장을 보였지만, 특히 부모 집단이 더 높은 인식 수준을 보여주었다($p < .001$). 두 번째로 온라인 게임을 올바르게 이용하도록 하는 교육의 필요성(R5)에 대해서는 부모 집단이 청소년 집단에 비해 더 높게 인식하고 있었는데, 특히 중학생 부모가 6.15점(SD=0.92)으로 매우 높게 나타났다($p < .001$). 마지막으로 무조건적 규제보다는 긍정적이고 친화적인 게임 개발이 우선되어야 한다는 생각(R6)에 대해서도 청소년 집단과 부모 집단 모두에서 긍정적인 인식이 발견되었는데, 특히 부모 집단이 청소년 집단에 비해 무조건적 규제보다는 긍정적이고 친화적인 게임 개발에 대해 더 긍정적으로 인식하고 있었다($p < .001$).

표 7. 부모 집단과 청소년 집단의 온라인 게임 관련 규제 인식에 대한 일원배치 분산분석 결과

	청소년 세대				부모 세대				전체		F	p
	중학생		고등학생		중학생 부모		고등학생 부모					
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD		
정부규제필요(R1)	3.64	1.45	3.78	1.45	5.15	1.37	5.27	1.28	4.53	1.57	33.11***	.000
규제불만(R2)	4.79	1.41	5.20	1.16	5.03	1.12	4.80	1.18	4.96	1.22	2.15	.093
규제반대(R3)	4.89	1.40	5.05	1.31	4.59	1.29	4.43	1.34	4.72	1.34	3.72*	.012
규제대안1 자기조절력함양(R4)	4.82	1.39	5.25	1.18	5.76	1.19	5.82	1.03	5.46	1.25	12.65***	.000
규제대안2 게임교육필요(R5)	4.96	1.51	5.35	1.29	6.15	0.92	5.99	1.04	5.67	1.27	18.84***	.000
규제대안3 긍정, 친화적 게임 개발(R6)	4.86	1.43	4.98	1.30	5.68	1.14	5.47	1.18	5.29	1.29	8.61***	.000

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

논 의

본 연구는 수도권에 거주하는 중, 고등학생 청소년들과 청소년 자녀를 둔 부모들을 대상으로 청소년 세대와 부모 세대 집단이 온라인 게임의 유해성과 유익성, 온라인 게임의 개인적, 사회적 영향과 가치, 온라인 게임과 관련된 부모-자녀 관계, 온라인 게임 규제 등에 대해 어떠한 생각을 가지고 있고, 각 세대 집단 간에 어떠한 차이가 있는지를 확인하기 위한 것이다.

첫째, 온라인 게임의 유해성과 유익성 인식에서는 부모 집단과 청소년 집단 모두 유익성보다는 유해성에 대해 더 민감하게 인식하는 경향성이 있었다. 먼저, 온라인 게임의 유해성에 대한 인식에서는 폭력성 증가, 학교폭력의 원인, 중독성, 현실감각 상실, 사회성 저해, 학업 방해 등 모든 세부 측정 항목에서 부모 집단의 부정적인 인식이 청소년 집단에 비해 훨씬 높게 나타났다. 특히, 온라인 게임 자체의 중독성 문제와 온라인 게임이 게임 사용자들의 사회성을 저해시킨다는 생각, 그리고 현실감각을 잃게 만들어 현실과 가상을 구분하지 못하게 만든다는 생각에서 부모 집단과 청소년 집단의 인식의 차이가 가장 크게 나타났다.

한편, 온라인 게임의 유익성 측면에서 청소년 집단은 부모 집단에 비해 온라인 게임을 통해 사회성을 훈련할 수 있고, 폭력성을 해소하거나, 청소년 문제 행동을 줄일 수 있다는 생각을 상대적으로 강하게 가지고 있었다. 이러한 청소년 집단의 반응을 온라인 게임의 유해성 인식에서 온라인 게임이 폭력성을 조장하고 사회성을 저해한다는 항목에 부모 집단이 높게 반응했던 결과와 통합해 볼 때, 온라인 게임이 사회적 공간인지 혹은 고립된 공간인지, 온라인 게임 경험이 청소년들의 폭력성을 증가하게 하는 원인이 되는지, 아니면 오히려 폭력성을 해소하고 정화하는 순기능이 있는지에 대한 서로 다른 이해의 관점이 부모 집단과 청소년 집단의 인식의 차이를 나타나게 하는 중요한 요인임을 알 수 있다.

온라인 게임의 유익성 중 대중적으로 많이 언급되는 게임을 통한 창의력 증진, 집중력 향상, 두뇌 개발에 대해서는 부모 집단과 청소년 집단 모두 중립적인 입장을 가지고 있었다. 그러나 컴퓨터, 영어, 경제관념과 같은 실용적인 학습 영역에 대해서는 청소년 집단과 중학생 부모 집단이 비교적 긍정적인 인식을 가지고 있는데 반해, 고등학생 부모 집단은 부정적인 인식을 가지고 있었다. 이는 고등학생 부모의 경우, 특히 대학 입시를 기준으로 학습 가치나 효과를 판단하기 때문인 것으로 해석할 수 있다.

이러한 연구 결과는 국외에서 조사한 부모-자녀 간의 게임에 대한 기대나 인식의 세대 차이에 대한 보고와도 일치하는 결과이다. Nikken과 Jansz, Schouwstra(2007)는 게임에 대해 익숙하고 친근할수록 게임의 영향에 대해 더 긍정적인 관점에서 바라보며, 게임 경험이 상대적으로 적은 부모일수록 게임이 부정적인 영향을 미칠 것이라는 견해를 강하게 가진다고 보고하였다. 또한 청소년들은 컴퓨터 게임을 즐거움과 사회적인 목적을 위해 사용하는 것으로 바라보는 반면, 성인들은 대부분 일과 연관된 문제를 해결하는 도구적인 목적을 달성하기 위해 사용하는 것으로 바라보았다(Holloway & Valentine, 2003). 이러한 선행 연구에 본 연구의 결과를 비추어 보면 온라인 게임에 익숙하고 친밀한 청소년 세대는 부모 세대에 비해 상대적으로 게임 경험을 유익하고

긍정적인 것으로 인식하며, 온라인 게임을 직접 경험하지 않은 부모 세대는 게임 경험에 대해 상대적으로 부정적인 인식을 가진다고 해석할 수 있다. 동시에 부모 집단은 대중매체를 통해 보도되는 학습과 연관된 게임의 도구적인 활용의 가능성에 대해 부분적으로 기대를 가지기도 하는 일면 모순된 모습을 보일 수도 있다.

둘째, 온라인 게임의 개인적, 사회적 영향과 가치 인식 측면에서는 개인적, 사회적으로 발생하는 온라인 게임의 부정적인 영향과 게임을 통한 IT 산업 인재 개발 가치 인식에서 세대 차이를 확인하였다. 특히, 온라인 게임으로 인해 발생하는 부수적인 범죄 행위에 대해 부모 집단과 청소년 집단 모두 크게 우려하고 있는 것으로 나타났으며, 그 중 고등학생 부모 집단의 부정적인 인식이 매우 높은 것으로 확인되었다. 아동, 청소년들의 인성 발달에 있어서의 온라인 게임의 부정적인 영향에 대해서도 부모 집단의 우려가 큰 것으로 나타났다. 문화산업으로서의 온라인 게임의 경제적 가치에 대해서는 부모 집단과 청소년 집단의 인식 차이는 발견되지 않았지만 두 집단 모두 긍정적으로 인식하고 있었다.

셋째, 온라인 게임과 부모-자녀 관계 인식 측면에서는 부모-자녀 관계에 대한 온라인 게임의 부정적, 긍정적 영향 요인과 자녀들의 온라인 게임 이용 및 관련 문제의 책임이 부모에게 있다는 책임 소재 요인에서 인식의 세대 차를 확인하였다. 주목할 만한 것은 부모-자녀 관계에 있어서의 온라인 게임의 부정적인 영향과 긍정적인 영향 모두에서 부모들의 인식이 더 높았다는 사실이다. 부모 집단은 청소년 집단에 비해 온라인 게임이 부모-자녀 간의 대화 단절 및 갈등을 유발하는 부정적인 영향을 미친다고 생각했다. 이와 동시에 부모와 자녀가 함께 게임을 할 경우, 게임이 부모-자녀 관계 개선에 도움이 될 수 있을 것이라고 생각하고 있었다. 또한 청소년 자녀들이 게임에 중독이 되는 것은 부모의 책임이며, 게임을 활용하는 것에 대해서 부모의 지도와 보호가 필수적이라고 인식하고 있었다. 반면 청소년 집단은 게임이 부모-자녀 관계에 부정적인 영향을 미치며, 게임을 함께 하면 관계 개선이 되리라는 기대를 하고, 게임 행동에 대한 책임이 부모에게 있다는 인식을 가지고 있지만 부모 집단에 비해 이러한 생각에 지지하는 수준이 상대적으로 낮았다.

부모집단과 청소년 집단 사이에 이처럼 서로 다른 기대 수준이 있는 이유를 청소년기 발달 과업의 측면에서 생각해보면, 청소년 세대는 부모로부터의 분리와 독립, 또래 유대의 확장이 생애 주기 상 중요한 발달 과업이기 때문에(Havighurst, 1972; Hill, 1983), 온라인 게임 경험을 통해 이러한 발달 과업의 일부를 달성하는 것으로 여길 수 있다(Subrahmanyam & Šmahel, 2011). 반면, 부모 집단은 청소년 자녀의 분리와 독립을 권장하기 보다는 청소년 자녀도 여전히 부모의 지도와 보호가 필요한 관계로 인식한다. 즉 이러한 상호 기대의 차이에 의해 온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계에 대한 인식의 차이가 나타나는 것으로 해석할 수 있다.

넷째, 온라인 게임 규제 관련 인식 측면에서는 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 정부 규제의 필요성과 제도적 규제에 대한 반대 및 대안 요인에서 세대 차이를 확인하였다. 쉽게 예상할 수 있듯이 아동, 청소년들의 온라인 게임 이용에 대한 정부 규제의 필요성에 대해서는 부모 집단이 청소년 집단

에 비해 훨씬 높게 인식하고 있었다. 반면, 제도적인 규제에 대한 반대에서는 청소년 집단의 인식이 높게 나타났다.

한편, 현재 정부의 규제 정책에 대해 부모 집단과 청소년 집단 모두 불만을 나타내고 있었다. 이와 동시에 부모 집단의 경우 온라인 게임에 대한 아동, 청소년의 조절 능력과 선별능력 함양, 온라인 게임 이용 교육의 필요성, 긍정적, 친화적 게임 개발과 같은 대안들에 대한 요구가 높았다. 이러한 결과는 온라인 게임 과몰입 예방 접근에 대한 현재 정부의 규제 방향에 대해 새로운 시각과 접근이 필요하다는 것을 시사한다.

지금까지 온라인 게임에 대해 기성세대와 게임세대 사이의 인식의 차이를 탐색한 연구들은 다수 있었지만, 실제로 온라인 게임에 대한 개인의 생각과 판단을 구성하는 인식의 세부내용이 무엇인지 그리고 어떤 지점에서 두 세대 간에 구체적으로 차이가 빚어지는지 조사한 연구는 거의 없다. 본 연구는 온라인 게임의 유해성과 유익성, 온라인 게임이 개인이나 사회에 미치는 영향과 가치, 온라인 게임 활동과 관련한 부모-자녀 관계, 온라인 게임에 대한 사회문화적 규제 정책에 대한 인식 등 현실 상황에서 직면하는 구체적인 활동 수준에서 온라인 게임을 둘러싼 사회문화적 관계와 경험 및 이해의 세대 집단 간 인식 차이를 세밀히 조망했다는데 의의가 있다.

특히, 본 연구는 온라인 게임을 둘러싸고 가정 내에서 부모와 자녀 간에 어떠한 경험과 인식, 관점의 차이를 가질 수 있는지, 그리고 부모-자녀 갈등의 원인이 되는 구체적인 지점이 무엇인지 확인하였다는 데에서 실용적인 시사점을 지닌다. 본 연구의 결과는 온라인 게임 문화에 대한 이해를 확장하고, 청소년 자녀에게 바람직한 게임 이용 습관을 형성해 주기 위해 부모를 대상으로 한 게임 리터러시 교육 과정을 설계할 때 세대 간의 심리적인 장벽이 어디에 있는지 확인하고, 이에 따라 어떻게 효과적으로 대처할 것인지 안내하는 데 유용한 지침으로 활용할 수 있을 것이다.

그러나 본 연구는 자료 수집 시, 한 가정 내에서 부모와 청소년 자녀를 짝 지워 자료를 수집한 것이 아니라 세대 간 집단 구분을 하고 부모 세대 집단과 청소년 세대 집단의 자료를 독립적으로 수집하여 비교하였기 때문에 가정 내에서 벌어지는 부모-자녀 관계의 갈등 내용을 심층 확인하여 분석하기에는 제한이 있었다. 따라서 본 연구 결과에서 얻은 단서를 기반으로 후속 이해를 심화, 확장하기 위해서는 가정 내 부모-자녀 쌍을 대상으로 수집한 자료를 바탕으로, 온라인 게임과 관련하여 일상생활에서 일어나는 세대 간 오해와 갈등의 내용과 정도, 부모-자녀의 의사소통이나 양육방식, 부모의 서로 다른 기대와 인식 수준에 따른 청소년 자녀의 게임 활동에 대한 부모의 대응 및 개입 전략의 차이 등을 심층 분석하는 추후 연구가 필요하다.

참고문헌

강신규, 김광재 (2012). 디지털 게임의 자율규제 방안에 관한 비교분석적 접근. 한국게임학회논문지, 12(6), 107～120.

김성동, 이지훈 (2007). 게임 이용에 따른 부모와 자녀들간의 가정문화관계에 관한 연구. 한국컴퓨터게임학회논문지, 11, 47～54.

김지연 (2013). 디지털 시대의 부모-자녀 관계: 아동, 청소년의 온라인 게임 이용에 미치

는 부모 요인의 영향. 한국 사회 및 성격 심리학회 동계학술대회 발표논문. (2014. 12. 7)

김지연, 김도환, 이장주, 모상현, 장근영 (2013). 온라인 게임에 대한 인식 유형과 그 특성에 대한 연구. 한국게임학회 논문지, 13(4), 91～104.

김지연, 도영임 (2012). 게임 셧다운제에 대한 부모들의 다양한 인식과 자녀들의 올바른 게임 이용을 위한 사회문화적 개입 전략. 청소년학연구, 19(3), 55～84.

이투데이 (2011. 2. 1). 문화부, 준비되는 업체부터 '선택적 셧다운제' 도입.

한국인터넷진흥원 (2013). 2013 인터넷이용실태조사. 한국인터넷진흥원.

황상민 (2000). 사이버 공간의 경험에서 나타난 부모세대와 청소년 세대집단 간의 의식 특성. 한국심리학회지: 발달, 13(2), 145～158.

Back, J. C., & Wade, M. (2004). *Got game: How the gamer generation is reshaping business forever.* MA: Harvard Business. 이은선 역 (2006). 게임세대 회사를 점령하다. 서울: 세종서적.

Cho, C. H., & Cheon, H. J. (2005). Children's exposure to negative Internet content: Effects of family context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 49*(4), 488～509.

Eastin, M. S., Greenberg, B. S., & Hofschire. L. (2006). Parenting the Internet. *Journal of Communication, 56,* 486～504.

Eklund, L., & Bergmark, K. H. (2013). Parental mediation of digital gaming and internet use. In *FDG 2013: The 8th International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 63-70).

Havighurst, R. J. (1972). *Developmental tasks and education.* NY: David McKay Company.

Hill, J. P. (1983). Early adolescence: A research agenda. *The Journal of Early Adolescence, 3,* 1-21.

Holloway, S. L., & Valentine, G. (2003). *Cyberkids: Children in the information age*. London: Routledge.

Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research, 23*(1), 76～96.

Lee, S., & Chae, M. A. (2007). Children's internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyberpsychology & Behavior, 10*(5), 640～644.

Mumtaz, S. (2001). Children's enjoyment and perception of computer use in the home and the school. *Computers & Education, 36,* 347～362.

Nathanson, A. I. (2001). Mediation of children's television viewing: Working toward conceptual clarity and common understanding. *Communication Yearbook, 25,* 115～151.

Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's video game playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology, 31*(2), 181～202.

Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication, 22*(3), 315-336.

Shaffer, D. (2002). *Developmental psychology (6th ed.).*

Cengage Learning. 송길연, 장유경, 이지연, 정윤경 역 (2005). 발달심리학. 서울: 시그마프레스.

Shaw, A. (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and culture*, *5*(4), 403-424.

Skoien, P., & Berthelsen, D. (1996). *Video games: Parental beliefs and practices.* Retrieved from. http://www.aifs.org.au/institute/afrcpapers/skoien.html

Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital youth: The role of media in development.* NY: Springer. 도영임, 김지연 역 (2014). 디지털 시대의 청소년 읽기. 서울: 에코리브르.

Wang, R., Bianchi, S. M., & Raley, S. B. (2005). Teenager's Internet use and family rules: A research note. *Journal of Marriage and Family, 67,* 1249～1258.

Wood, R. T. A. (2008). Problems with the concept of video game addiction: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction, 6*(2), 169～178.

논문 투고일 : 2014. 08. 03
1 차 심사일 : 2014. 08. 20
게재 확정일 : 2014. 08. 29

한국심리학회지 : 문화 및 사회문제
Korean Journal of Culture and Social Issues
2014, Vol. 20, No. 3, 263～280.

Generation gap between adolescents group and parents group in the perceptions on online games

Jee Yeon Kim
Seoul Cyber University

Young Yim Doh
GSCT, KAIST

The purpose of our study was to figure out the generation gap between adolescents group and parents group in the sub-dimensions of perceptions on online games, such as harmfulness and benefits of online games, impacts and values of online games, parent-adolescent relationship with regard to online game activities, and government regulation of online games. To this end, we conducted online survey targeting middle or high school students and parents with children attending middle or high school regarding the perceptions on online games. As a result, we identified the similarities and differences between adolescents and parents generation in the sub-dimensions of perceptions on online games. Especially, we found significant differences between adolescents and parents generation in the perceptions on violence and sociality of online games. This result shows that the generation gap in these two factors may cause the conflict between parents and adolescents with regard to online game activities. Also, we ascertained the significant generation gap in the perception on parent-adolescent relationship with regard to online game activities. This result implies that parent-adolescent relationship in the developmental process of adolescents in real life was reflected in the perception on parent-adolescent relationship with regard to online game activities. Our contributions are in specifying the generation gap in the sub-dimensions of the perceptions on online games and in identifying the main causes of the conflict between parents group and adolescent group with regard to online game activities.

Key words : perceptions on online games, generation gap, harmfulness/benefits of online games, impacts and values of online games, parent-adolescent relationship, government regulation of online games

부 록

연구에 사용한 온라인 게임 인식 척도 문항의 하위 범주와 내용

하위범주	내용	문항
온라인 게임의 유해성	폭력성(V1)	게임을 많이 하게 되면 주의력이 결핍되고 성격이 폭력적이게 된다.
	학교폭력(V2)	게임이 학교 폭력의 원인이 된다.
	중독성(A1)	게임은 그 자체로 중독성이 있다.
	현실감각(A2)	게임을 오래하면 현실과 가상의 게임세계를 구분하지 못하게 되고, 현실감각을 잃게 된다.
	사회성저해(S1)	게임은 아이들을 사회적으로 고립시킨다.
	학업방해(L1)	게임 때문에 아이들이 해야 할 공부나 책임에 소홀해지게 된다.
온라인 게임의 유익성	새로운 경험(B1)	아이들은 게임 활동을 통해 새롭고 다양한 활동과 모험과 도전을 경험해볼 수 있다.
	자기이해(B2)	아이들은 게임 속에서의 다양한 활동을 통해 자신의 성격과 특성을 이해할 수 있다.
	사회성훈련(S2)	게임을 통해 사회성과 친화성, 팀워크 등을 배울 수 있다.
	폭력성해소(V3)	게임은 오히려 사람들이 가지고 있는 폭력적인 측면을 해소할 수 있게 해 준다.
		현재 게임은 현실에서의 청소년 비행이나 문제행동을 줄여주는 역할을 하고 있다.
	창의력(L2)	게임은 창의성이나 집중력 향상, 두뇌 개발 등에 도움이 된다.
	학습도움(L3)	게임은 컴퓨터나 영어, 경제관념 등 학습에 도움이 될 수 있다.
온라인 게임의 영향과 가치	개인영향(E1)	요즘 아이들이 개념 없고, 예의가 없는 것은 게임 속에서 그런 행동을 해왔기 때문이다.
	게임범죄(E2)	게임도 문제이지만, 게임 때문에 일어나는 범죄행위(해킹, 주민번호도용, 아이템 구입을 위한 절도 등)가 더 큰 문제가 된다.
	IT인재(E3)	게임은 빌 게이츠 같은 미래의 IT산업의 인재를 키우는데 도움이 된다.
	경제가치(E4)	우리나라에서 게임은 중요 문화산업으로 국가경제적인 차원에서 긍정적인 역할을 한다.
온라인 게임과 관련한 부모-자녀 관계	부정적 영향(P1)	게임 때문에 가족 간의 대화가 단절되고, 부모-자녀 간에 불화가 생긴다.
	긍정적 영향(P2)	부모와 아이가 같이 게임을 즐기면 부모-자녀관계에 오히려 도움이 될 수 있다.
	부모 책임(P3)	아이들이 게임에 중독되는 것은 부모 책임이다.
		아이들은 미숙하기 때문에, 게임에 대해서 부모의 지도와 보호가 필수적이다.
온라인 게임 규제	정부규제필요(R1)	아동, 청소년과 관련된 문제에 대해서는 국가적 통제가 반드시 필요하다.
		아동, 청소년들의 게임 이용은 법, 제도적으로, 정부의 주도하에 규제되어야 한다.
	규제불만(R2)	현재의 게임 규제 정책은 게임 문제의 근본 원인을 무시한 근시안적인 정책이다.
		현재의 게임 규제 정책은 당사자인 청소년이나 부모의 목소리를 반영하지 못하고 있다.
	규제반대(R3)	좋은 게임이든, 나쁜 게임이든 그것을 선택하는 것은 개인의 자유이자 취향이다.
	규제대안1(R4)	무조건 막기보다는, 아이들 스스로 조절할 수 있는 힘과 유익한 게임을 선별할 수 있는 능력을 길러줘야 한다.
	규제대안2(R5)	게임을 올바르게 이용할 수 있는 교육이 필요하다.
	규제대안3(R6)	무조건적 규제보다는 긍정적이고 친화적인 게임 개발이 우선이다.