

청소년, 부모, 친구의 게임 인식에 대한 잠재프로파일 분석: 게임 과몰입, 행동문제 차이를 중심으로

연은모¹, 최효식^{2*}

¹영남대학교 교양학부, ²춘천교육대학교 교육학과

Latent Profile Analysis of Game Perception: Differences in Game Overindulgence and Behavioral Problems

Eun Mo Yeon¹, Hyo-Sik Choi^{2*}

¹College of Basic Studies, Yeungnam University

²Department of Education, Chuncheon National University of Education

요약 본 연구에서는 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임 인식, 그리고 부모의 게임 인식에 따라 이질적인 특성을 갖는 잠재계층이 존재하는지 확인하고, 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입, 행동문제 수준에 차이가 있는지 살펴보았다. 이를 위해 한국콘텐츠진흥원의 게임 이용자 패널 조사 1차년도(2014년) 상반기 자료의 493명을 분석 대상으로 했으며, 잠재프로파일 분석 방법을 활용하였다. 분석 결과, 자신, 부모, 친구의 게임 인식에 기초한 잠재계층은 '자신과 친구 및 부모 간 불일치 집단', '긍정적 인식 하 집단', '긍정적 인식 중 집단', '긍정적 인식 상 집단'의 4개로 확인되었다. 그리고 확인된 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입 및 행동문제에 차이가 있는 것으로 나타났다. 게임 과몰입의 경우 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치), 3(중), 4(상) 집단이 2(하) 집단보다, 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치) 집단이 3(중) 집단보다 게임 과몰입 수준이 높은 것으로 확인되었다. 행동문제의 경우 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치) 집단이 2(하), 3(중), 4(상) 집단보다 행동문제 수준이 높았다. 본 연구는 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 인식이 청소년의 게임 과몰입 및 행동문제를 결정하는 중요 변인이며, 부모-청소년 간 게임에 대한 인식 차이가 클 때 게임 과몰입 및 행동문제가 증가할 수 있음을 시사한다.

Abstract In this study, we explored the potential groups with heterogeneous characteristics depending on the perceptions of a game by adolescents and parents. Furthermore, we examined whether these groups are related to adolescents' game overindulgence and behavioral problems. For this purpose, 493 adolescent and parent pairs in the 1st year in KOCCA's Game User Panel (2014) were analyzed by latent profile analysis. The results of the analysis show that the latent classes of game perception for the adolescents and parents were turned out to be in four groups: discordance between adolescents and parents, low-positive perception by all adolescents and parents, middle-positive perception by all adolescents and parents, and high-positive perception by all adolescents and parents. Adolescents in all four groups showed different levels of game overindulgence and behavioral problems. In game overindulgence aspect, the two groups of discordance between adolescents and parents and high-positive perception by all adolescents and parents showed higher game overindulgence than the low-positive perception by all adolescents and parents group. Moreover, adolescents in discordance between adolescents and parents group showed significantly higher behavioral problems than the other three groups. These results suggest that a greater discordance in game perception of adolescents and parents may result in increased game overindulgence and behavioral problems.

Keywords : Game Perception, Game Overindulgence, Behavioral Problems, Latent Profile Analysis, Latent Group

*Corresponding Author : Hyo-Sik Choi(Chuncheon National Univ. of Education)

email: s970218@cnu.ac.kr

Received August 19, 2021

Accepted March 4, 2022

Revised September 6, 2021

Published March 31, 2022

1. 서론

청소년의 과도한 게임 몰입 및 이용은 주관적 행복감 [1], 공격성[2], 사이버폭력[3], 비행[4], 자살생각[5], 학교적응[6], 학업성취[7] 등의 정서적, 인지적, 행동적 특성에 부정적인 영향을 미친다. 청소년의 과도한 게임 몰입 및 게임 이용에 개인 변인[8, 9], 부모 변인[10-16] 및 또래 변인[1, 3, 17, 18]이 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다. 하지만 게임에 대한 인식이 청소년의 행동에 영향을 미칠 수 있음에도 불구하고, 게임 인식이 청소년의 게임 과몰입 및 행동적 특성에 어떤 영향을 미치는지 살펴본 연구는 드문 실정이다.

구체적으로 첫째, 부모, 친구가 청소년의 과도한 게임 이용에 영향을 미치는 중요 변인임을 고려할 때, 부모, 친구의 게임 인식 또한 청소년의 게임 이용에 영향을 미칠 수 있음에도 불구하고 부모, 친구, 자신의 게임 인식을 종합적으로 살펴본 연구는 드문 실정이다. 부모-자녀 간 게임 인식 차이를 살펴본 연구[19, 20] 또한 변인 중심적 접근방법(variable-centered analysis)을 활용하고 있어서, 부모, 또래, 자신의 게임 인식이 어떤 수준과 조합으로 나타나는지에 대한 경험적 정보를 제공하지 못하고 있는 실정이다. 둘째, 평정자(예: 부모-자녀) 간 불일치는 자녀 특성, 부모 특성, 가족 특성 등의 다양한 영역에서 확인되고 있지만[21], 게임 인식에 대한 부모-자녀 간 불일치가 게임 과몰입 및 행동적 특성에 어떤 영향을 미치는지 살펴본 연구는 드문 실정이다. 부모-자녀 간 평정 차이는 규범적이고, 건강한 개인 차이를 보여주는 측면일 수 있는 반면, 부모-자녀 간 역기능을 보여주는 결과일 수 있다[22]. 이에 본 연구에서는 게임 인식에 대한 부모-청소년 간 실제 지각 차이(부모가 응답한 자신의 게임 인식, 청소년이 응답한 자신의 게임 인식), 청소년이 느끼는 지각 차이(청소년이 생각하는 부모의 게임 인식, 청소년 자신의 게임 인식), 청소년이 지각하는 친구의 게임 인식에 기초한 잠재계층을 탐색하고, 확인된 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입, 행동문제에 차이가 있는지 살펴보고자 한다.

부모 특성, 자녀 특성, 가족 특성 등에 대한 정보원 간(예: 부모-자녀, 부모-교사) 불일치한 평정 결과가 나타나는 이유는 측정 오차에 기인한 결과로 볼 수도 있지만, 상황에 따른 차이(예: 집과 학교에서의 다른 행동), 정보원의 지식과 경험의 차이가 반영되었을 수 있다[23 재인용]. 이에 정보원 간 불일치를 단순히 측정상의 오차의 차이로 간주했을 때, 자녀, 부모, 가족 기능 등과 관련된

의미 있는 정보를 간과할 수 있다[24]. 부모-자녀 간 지각의 불일치가 부모-자녀 간 관계의 문제에 기인한 것으로 보는 연구들은, 부모-자녀 간 지각의 불일치가 자녀의 부적응을 유발할 수 있는 것으로 보고하고 있다. 특히 부모와 청소년은 많은 경우 다른 지각을 하는 것으로 알려져 있다[25]. 메타분석 연구는 자녀의 정신 건강에 대한 부모-자녀 간 일치 정도가 낮은~보통 수준의 범위에 있는 것으로 보고하고 있다[26]. 부모-청소년 간 교육 기대에 대한 지각 차이 연구에 따르면, 성취는 실제로 부모의 교육 기대 수준이 자녀보다 높거나, 자녀가 부모의 교육 기대가 자신보다 낮다고 믿을 때 더 높은 것으로 확인되고 있다[27]. 또한, 부모가 자녀보다 교육포부 수준이 높을 때 자녀의 학습적 자기효능감에 부적인 영향을 미치며, 자녀가 부모보다 교육포부 수준이 높을 때 학업 성취에 정적인 영향을 미치는 것으로 알려져 있다[28]. 청소년의 행동에 대한 부모-자녀 간 불일치는 미래의 학교 적응 문제를 예측하며[29], 부모-자녀 간 양육특성에 대한 평정 차이는 부모-자녀 관계, 청소년의 불안, 자기개념, 내재화 문제행동, 사회적 유능감 등을 예측하는 것으로 보고되고 있다[30-32]. 부모-자녀 간 지각 차이가 나타나는 이유 중의 하나는 동일한 행동을 다르게 해석하거나, 기억할 수 있기 때문이다[33].

청소년의 게임 과몰입 및 중독에 영향을 미치는 중요 변인 중 하나는 부모 관련 특성이다. 가족 기능과 부모와의 의사소통[10-12], 부모 관련 스트레스[13], 양육태도 [14-16]는 청소년의 게임 과몰입 및 중독에 영향을 미친다. 부모-자녀 관계는 학교 유대감 형성 및 일탈 또래와의 연합을 매개로 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[34].

또래관계가 게임 과몰입에 미치는 영향 관계는 상반되는 결과가 보고되고 있다. 일부 연구는 또래관계가 좋을수록 게임 과몰입 및 중독 수준이 낮아지는 것으로 보고하고 있지만[17, 18], 다른 연구는 또래애착이 증가할수록 게임중독 수준이 높아지는 것으로 보고하고 있다[3]. 특히 또래 스트레스는 게임중독을 매개로 주관적 행복감에 부적인 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[1]. 유사하게 또래관계에서의 소외감이 높을 때 부적절한 휴대폰 사용이 증가하는 것으로 보고되고 있다[35]. 또래 관계 스트레스와 또래 관계 유지를 위한 압박감 모두 스마트폰 중독을 강화하는 것으로 알려져 있다[36]. 친구의 인터넷 과사용과 인터넷 과사용에 대한 친구의 인식은 대학생의 인터넷 과사용을 예측하며[37], 인터넷 중독이 있는 친구의 수는 청소년의 인터넷 중독과 밀접한 관련성

이 있다[38].

부모-자녀 간 온라인 게임 인식에 차이가 있으며, 특히 부모 집단은 청소년 집단보다 온라인 게임의 유해성 인식 수준이 높은 것으로 보고되고 있다[39]. 자녀는 부모보다 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 높을 뿐 아니라, 자녀는 부모가 생각하는 것보다 부모가 게임에 대한 더 부정적 인식을 갖고 있다고 느끼는 경향성이 있다[19]. 그리고 게임 중독 수준이 높은 집단이 낮은 집단보다 부모-자녀 간 게임에 대한 인식 수준의 차이가 큰 것으로 보고되고 있다[20].

청소년이 지각한 부모의 양육태도, 심리적, 행동적 통제는 정서 및 행동문제에 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[40-42]. 부모-자녀 간 갈등은 청소년의 행동문제에 영향을 미치며[43], 특히 부모-자녀관계에 대한 부정적 인식이 부모보다 청소년이 높을 때 더 많은 행동문제를 보인다[44]. 부모-자녀 간 갈등은 청소년의 자기조절능력에 부정적인 영향을 미침으로써 외현화 문제행동을 증가시킨다[45]. 또한 친구와의 갈등 관계 또한 청소년의 문제행동에 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[46].

본 연구의 목적은 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 인식이 청소년의 게임 과몰입 및 행동문제를 결정하는 중요 변인인지 확인하는 데 있다. 이를 위해 잠재프로파일분석에 기초하여 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임 인식, 그리고 부모의 게임 인식에 따라 이질적인 특성을 갖는 잠재계층이 존재하는지 확인하고, 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입, 행동문제 수준에 차이가 있는지 살펴보고자 한다.

연구문제 1. 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임 인식, 그리고 부모의 게임 인식에 따른 잠재계층은 어떤 특징을 보이는가?

연구문제 2. 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입, 행동문제에 차이가 있는가?

2. 연구방법

2.1 연구 대상

본 연구에서는 한국콘텐츠진흥원의 게임 이용자 패널(코호트, Game User Panel) 조사 1차년도(2014년)의 상반기 자료를 사용하였다. 청소년 코호트 조사인 게임 이용자 패널은 2014년부터 초 4, 중1, 고1을 대상으로 상반기 패널, 하반기 패널을 구축하여 운영하고 있다

[47]. 본 연구에서는 주요 변인의 응답 자료가 있는 493 명을 분석 대상으로 하였다.

2.2 연구 도구

2.2.1 게임 인식

청소년의 게임 인식을 확인하기 위해 Jeong과 Kim의 연구[20]에 기초한 1회 조사(2014년, 초 4, 중 1, 고 1 시기) 자료를 활용하였으며, 청소년이 자신, 부모님, 친구가 어떻게 인식하고 있는지 응답하였다. 그리고 부모가 스스로 인식하는 게임에 대한 인식을 확인하였다. 문항은 청소년 자신의 게임에 대한 생각(3문항), 청소년이 지각하고 있는 부모님의 생각(3문항), 청소년이 지각하고 있는 친구의 생각(3문항), 부모가 직접 응답한 게임에 대한 생각(3문항)으로 구성되어 있다. 문항은 '게임은 대체로 나쁘다/좋다' 등이며, '-3(나쁘다)~3(좋다)' 중 하나에 응답하였다[48]. 내적일관성 신뢰도는 청소년 자신 $\alpha = .812$, 친구의 생각 $\alpha = .862$, 부모님의 생각 $\alpha = .896$, 부모가 직접 응답한 게임 인식 $\alpha = .873$ 이다.

2.2.2 게임 과몰입

청소년의 게임 과몰입 수준은 1회(2014년) 자료를 활용하여 확인하였다. 게임에 맞게 Young의 IAT(Internet Addiction Test)를 수정한 20문항을 사용하고 있으며, '1=거의 아니다'부터 '5=매우 그렇다' 중 하나에 응답하였다. 문항은 '게임 때문에 다른 일을 게을리 한다.' 등으로 구성되어 있다[48]. 내적일관성 신뢰도는 $\alpha = .954$ 이다.

2.2.3 행동문제

청소년의 행동문제 수준을 확인하기 위해 1회(2014년) 자료의 2문항을 사용하였다. 문항은 '부모님/선생님께 거짓말', '인터넷상에서 악플/음란채팅/음란물접촉/도박게임 등'에 대한 경험 빈도를 확인하고 있으며, '1=전혀 없다, 2=1~3회, 3=4~6회, 4=7~9회, 5=10회 이상' 중 하나에 응답하였다[48]. 내적일관성 신뢰도는 $\alpha = .465$ 이다.

2.3 분석 방법

청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임 인식, 그리고 부모의 게임 인식에 따라 이질적인 특성을 갖는 잠재계층이 존재하는지 확인하기 위해 잠재프로파일분석(latent profile analysis)을 하였다. 그리고 확인된 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입, 행동문제에 차이가

있는지 확인하기 위해 BCH(Bolck-Croon-Hagenaars method) 보조변수(Auxiliary)를 활용한 차이 검증을 하였다[49]. BCH 방법은 잠재계층의 분류오류를 고려한 상태에서 잠재계층에 따라 종속변인에 차이가 있는지 살펴보는 방법이다[50]. 통계프로그램은 SPSS 22.0, Mplus 8.3 통계프로그램을 사용하였다.

3. 연구결과

3.1 일반적 특성

1회 조사(2014년, 초 4, 중 1, 고 1 시기) 기준 분석 대상의 특징은 Table 1과 같다. 청소년의 성별은 남학생 241명(48.9%), 여학생 252명(51.1%)이며, 학교급은 초등학교 4학년 187명(37.9%), 중학교 1학년 177명(35.9%), 고등학교 1학년 129명(26.2%)이다. 학교성적은 상위 10% 이내 110명(22.3%), 11~30% 129명(26.2%), 31~50% 145명(29.4%), 51~70% 78명(15.8%), 71~90% 24명(4.9%), 90~100% 6명(1.2%), 무응답 1명(.2%)이다.

Table 1. General characteristics of participants (N=493)

Variables	Category	N	%
Gender	Male	241	48.9
	Female	252	51.1
School Level	Elementary School	187	37.9
	Middle School	177	35.9
	High School	129	26.2
	Above top 10%	110	22.3
GPA	11~30%	129	26.2
	31~50%	145	29.4
	51~70%	78	15.8
	71~90%	24	4.9
	90~100%	6	1.2
	No answer	1	.2

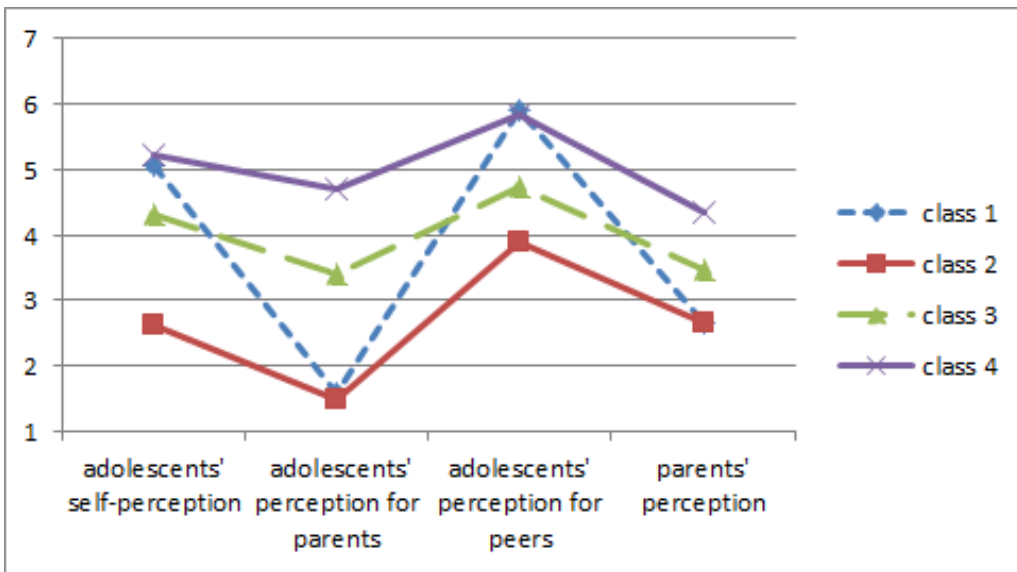
Table 2. Fit statistics for latent profile analysis

	2 class	3 class	4 class	5 class	6 class
AIC	6377.682	6231.569	6139.295	6080.822	6057.038
BIC	6432.289	6307.178	6235.907	6198.436	6195.655
SABIC	6391.027	6250.046	6162.905	6109.564	6090.913
Entropy	.759	.771	.808	.795	.802
LMR LRT(p)	.0000	.0002	.0011	.0434	.1961
BLRT(p)	.0000	.0000	.0000	.0000	.0000
Class 1(%)	19.3	21.1	23.9	7.9	7.9
Class 2(%)	80.7	25.2	19.5	40.2	18.1
Class 3(%)		53.8	44.6	19.7	3.4
Class 4(%)			12.0	14.4	15.8
Class 5(%)				17.9	37.5
Class 6(%)					17.2

3.2 게임인식에 따른 잠재계층 분류

잠재프로파일분석을 통해 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임 인식, 부모의 게임인식에 기초한 잠재계층을 탐색하였다. 구체적으로 잠재계층을 2개로 가정한 모형부터 6개로 가정한 모형의 적합도를 비교하였다 (Table 2 참조). 값이 작을수록 타당한 모형임을 보여주는 AIC, BIC, SABIC 값은 잠재계층을 2개에서 6개로 가정한 모형으로 증가할수록 값이 작아지는 것으로 확인되었다. Entropy 값은 잠재계층이 4개인 모형과 6개인 모형이 .8 이상으로 상대적으로 높은 분류 정확도를 보였다. BLRT(p)는 모두 통계적으로 유의한 반면, LMR LRT(p)는 잠재계층이 5개인 모형부터 통계적으로 유의하지 않은 것이 확인되었다. 즉, LMR LRT(p) 기준으로 봤을 때 잠재계층이 4개인 모형이 잠재계층이 5개인 모형보다 더 타당하다는 것을 의미한다[51]. 이에 본 연구에서는 잠재계층 분류의 질과 정확도 등을 종합적으로 고려하여 잠재계층이 4개인 모형을 최종적으로 선택하였다. 잠재계층이 4개인 모형의 사후확률평균(mean posterior probabilities)은 .880~.903으로 양호한 것으로 확인되었다.

Fig. 1에 제시된 각 잠재계층의 대표적 특징을 중심으로 잠재계층을 명명하였다. 먼저, 잠재계층 1은 청소년이 생각하는 자신과 친구의 게임에 대한 긍정적 인식 수준은 높은 반면, 자신이 생각하는 부모의 게임에 대한 긍정적 인식 수준과 부모 스스로 생각하는 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 낮기 때문에 '자신과 친구 및 부모 간 불일치 집단'으로 명명하였으며, 118명(23.9%)이 포함되었다. 잠재계층 2는 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 긍정적 인식, 부모가 생각하는 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 모두 가장 낮기 때문에 '긍정적 인식 하 집단'으로 명명하였으며, 96명(19.5%)이 포함되었다.



※ Class 1: discordance with adolescents, peers and parents group, Class 2: low-positive perception group, Class 3: middle-positive perception group, Class 4: high-positive perception group
 Fig. 1. Profile plots

잠재계층 3은 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 긍정적 인식, 부모가 생각하는 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 모두 중간 수준이기 때문에 '긍정적 인식 중 집단'으로 명명하였으며, 220명(44.6%)이 포함되었다. 잠재계층 4는 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 긍정적 인식, 부모가 생각하는 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 모두 다른 잠재계층보다 상대적으로 높은 수준이기 때문에 '긍정적 인식 상 집단'으로 명명하였으며, 59명(12.0%)이 포함되었다.

3.3 잠재계층에 따른 게임 과몰입, 행동문제 수준 차이 검증

Table 3에 제시한 바와 같이, 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입, 행동문제 수준에 차이가 있는지 검증하였다. 먼저, 게임 과몰입의 경우 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치), 3(중), 4(상) 집단이 2(하) 집단보다, 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치) 집단이 3(중) 집단보다 게임 과몰입 수준이 높은 것으로 확인되었다. 행동문제의 경우 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치) 집단이 2(하), 3(중), 4(상) 집단보다 행동문제 수준이 높았다.

Table 3. Comparisons across the four-class profiles on game overindulgence and behavioral problems

Variables	Latent classes	N	M	S.E.	χ^2 (Significant pairwise comparisons)
Game overindulgence	1	118	2.463	.087	29.040*** (2<1,3,4; 3<1)
	2	96	1.774	.091	
	3	220	2.115	.060	
	4	59	2.288	.099	
Behavioral problems	1	118	1.985	.093	8.166* (2,3,4<1)
	2	96	1.698	.082	
	3	220	1.706	.051	
	4	59	1.645	.108	

※ Class 1: discordance with adolescents, peers and parents group, Class 2: low-positive perception group, Class 3: middle-positive perception group, Class 4: high-positive perception group * $p<.01$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

4. 논의 및 결론

본 연구에서는 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임 인식, 그리고 부모의 게임 인식에 따라 이질적인 특성을 갖는 잠재계층이 존재하는지 확인하고, 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입, 행동문제 수준에 차이가 있는지 살펴보았다. 본 연구의 결과는 다음과 같다.

먼저, 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임 인식, 부모의 게임 인식에 기초한 잠재프로파일분석 결과, 4개의 차별적인 특징을 보이는 잠재계층이 존재하는 것으로 나타났다. 첫 번째 잠재계층인 '자신과 친구 및 부모 간 불일치 집단'은 118명(23.9%)이 포함되었으며, 자신과 친구는 게임에 대한 인식이 긍정적인 반면 자신이 생각하는 부모의 게임 인식과 부모가 생각하는 게임 인식이 부정적인 특징이 있다. 그리고 청소년 자신이 생각하는 부모의 게임에 대한 부정적 인식이 부모가 생각하는 게임에 대한 부정적 인식보다 더 높은 것으로 나타났다. 두 번째 잠재계층인 '긍정적 인식 하 집단'은 96명(19.5%)이 포함되었으며, 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 긍정적 인식, 부모가 생각하는 게임에 대한 긍정적 인식이 모두 가장 낮은 특징이 있다. 세 번째 잠재계층인 '긍정적 인식 중 집단'은 220명(44.6%)이 포함되었으며, 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 긍정적 인식, 부모가 생각하는 게임에 대한 긍정적 인식이 모두 중간 수준을 보이는 특징이 있다. 네 번째 잠재계층인 '긍정적 인식 상 집단'은 59명(12.0%)이 포함되었으며, 청소년이 생각하는 자신, 부모, 친구의 게임에 대한 긍정적 인식, 부모가 생각하는 게임에 대한 긍정적 인식이 다른 잠재계층보다 상대적으로 높은 특징이 있다.

본 연구에서 확인한 잠재계층의 특징은 첫째, 자신과 부모의 게임에 대한 인식 차이가 매우 큰 '자신과 친구 및 부모 간 불일치 집단'이 23.9%로 상대적으로 높은 비율을 보인다는 점이다. 둘째, 모든 잠재계층에서 청소년 자신의 게임에 대한 긍정적 인식이 자신이 생각하는 부모의 긍정적 인식보다 높다는 것이다. 즉, 청소년은 부모가 자신보다 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 낮은 것으로 지각하는 것으로 볼 수 있다. 셋째, '긍정적 인식 상 집단'을 제외한 세 개 잠재계층에서 청소년이 생각하는 부모의 게임에 대한 긍정적 인식이 부모가 직접 응답한 게임에 대한 긍정적 인식보다 낮은 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 부모와 청소년이 양육 특성 및 가족 특성 등에서 다른 지각을 한다는 선행연구 결과와 맥을 같이

한다고 볼 수 있다[25, 26]. 또한, 청소년은 부모보다 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 높을 뿐 아니라, 자녀는 부모가 생각하는 것보다 부모가 더 게임에 대한 부정적 인식을 갖고 있다고 느끼는 경향성이 있다는 선행연구 결과를 지지하는 것으로 볼 수 있다[19]. 부모-자녀 간 지각의 불일치가 부모-자녀 간 갈등 및 부적응을 유발할 수 있다는 점을 고려할 때, 게임 인식에 대한 청소년과 부모 간 지각 차이가 큰 '자신과 친구 및 부모 간 불일치 집단'을 찾고, 맞춤형 지원을 하기 위한 교육적 노력이 필요하겠다. 이를 위해 부모의 게임 및 게임 문화에 이해, 자녀와의 효과적인 소통 방법 등을 촉진할 수 있는 부모교육프로그램이 제공될 필요가 있을 것이다.

그리고 모든 잠재계층에서 청소년들은 자신보다 친구의 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 높은 것으로 지각하는 것으로 나타났다. 유사 분야 선행연구에 따르면, 또래 관계 스트레스와 또래 관계 유지를 위한 압박감 모두 스마트폰 중독을 강화한다[36]. 자신보다 친구의 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 높다고 지각하는 패턴은 청소년들이 친구와의 관계 유지를 강화하기 위해 게임에 대한 과몰입을 할 수 있음을 시사하는 것으로 볼 수 있다. 이는 게임 과몰입을 감소시키기 위해 개인 중심적 접근도 필요하지만, 또래집단을 대상으로 한 상담 및 교육을 통해 친구의 게임에 대한 인식을 이해하는 것 또한 중요함을 보여주는 것이다.

확인된 잠재계층에 따라 청소년의 게임 과몰입 및 행동문제에 차이가 있는 것으로 나타났다. 게임 과몰입의 경우 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치), 3(중), 4(상) 집단이 2(하) 집단보다, 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치) 집단이 3(중) 집단보다 게임 과몰입 수준이 높은 것으로 확인되었다. 즉, 자신, 친구, 부모 모두 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 높은 잠재계층과 자신과 친구의 게임에 대한 긍정적 인식 수준은 높지만 부모의 게임에 대한 긍정적 인식 수준이 낮은 잠재계층이 게임 과몰입 수준이 가장 높은 것으로 확인되었다. 특히 주목해서 봐야 할 점은 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치)집단의 게임 과몰입 수준이 가장 높게 나타났다는 점이다. 이는 청소년들은 자신이 지각하는 부모의 게임에 대한 인식과 부모의 게임에 대한 인식 수준과 관계 없이 자신과 친구의 게임 인식이 긍정적일 때 과도한 수준으로 게임 몰입에 빠질 수 있음을 보여주는 것이다. 스트레스 사건은 심리적 욕구 만족을 부분매개로 인터넷 중독에 영향을 미치는 것으로 보고되고 있다[52]. 청소년과 부모 간 게임에 대한 인식 차이는 청소년에게 스트레

스로 작용할 수 있으며, 이와 같은 스트레스로 인한 욕구 불만족을 충족하기 위해 더 게임에 몰입하는 것으로 볼 수 있다.

행동문제의 경우 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치) 집단이 2(하), 3(중), 4(상) 집단보다 행동문제 수준이 높았다. 이는 부모-자녀 간 지각 차이가 청소년의 심리적, 행동적 특성에 영향을 미친다는 선행연구 결과를 지지하는 것으로 볼 수 있다[27-32]. 부모-자녀 간 지각 차이는 부모-자녀 간 갈등을 유발할 수 있으며, 부모-자녀 간 갈등은 청소년의 문제행동에 영향을 미칠 수 있다. 청소년의 자율성 욕구와 부모의 자율성 욕구 지지 간에 불일치가 있을 때 청소년의 행동문제는 증가하게 되는데[43], 잠재계층 1(자신과 친구 및 부모 간 불일치) 집단의 경우 청소년의 자율성 욕구가 충족되지 않을 뿐 아니라, 갈등이 증폭될 수 있기 때문에 행동문제가 증가하는 것으로 볼 수 있다. 부모-자녀 간 지각 차이는 의사소통 오류로 발생할 가능성이 크기 때문에[53], 청소년의 행동문제를 줄이기 위해 부모-자녀 간 게임 인식 차이가 큰 가족을 대상으로 한 청소년-부모 간 게임에 대한 소통을 지원하는 다양한 형태의 워크숍 및 프로그램 등이 지원될 필요가 있을 것이다.

부모-자녀 간 게임 인식 차이를 살펴본 연구[19, 20]들이 변인-중심적 접근방법을 사용한 것과 달리, 본 연구에서는 사람-중심적 접근방법에 기초하여 부모, 친구, 자신의 게임 인식이 어떤 수준과 조합으로 나타나는지 경험적으로 확인했다는 학문적 의의가 있다. 특히 본 연구를 통해 게임 인식에 대한 부모-청소년 간 실제 지각 차이(부모가 응답한 자신의 게임 인식, 청소년이 응답한 자신의 게임 인식), 청소년이 느끼는 지각 차이(청소년이 생각하는 부모의 게임 인식, 청소년 자신의 게임 인식)가 청소년의 게임 과몰입 및 행동문제에 영향을 미칠 수 있다는 점을 확인했다는 실제적 의의가 있다. 본 연구에서는 부모, 친구, 자신의 게임 인식에 따른 잠재계층을 경험적으로 확인하였는데, 후속 연구에서는 게임 인식의 잠재계층 분류에 영향을 미치는 개인, 환경 변인을 탐색하는 연구가 진행될 필요가 있을 것이다. 그리고 본 연구에서는 표집 인원의 한계 때문에 초, 중, 고 학생을 구분하여 분석하지 못했는데, 초, 중, 고 간 학생 간 동일 문항의 반응 결과가 동일한 의미를 갖지 않을 수 있다는 한계가 존재한다. 이에 후속연구에서는 초, 중, 고의 학교 급에 따라 게임 인식의 잠재계층이 차별적으로 나타나는지 경험적으로 확인하는 연구가 진행될 필요가 있을 것이다.

References

- [1] J. H. Hwang, H. S. Kwak, "The structural relationship among stress, game addiction and subjective happiness across school level", *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol.19, No.11, pp.1-24, 2019.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22251/ilcci.2019.19.11.1>
- [2] N. Y. Kim, "A study on impact of game addiction of adolescents' on the aggression -Focused on moderating effect of attitude of parent caring-", *Journal of Future Oriented Youth Society*, Vol.13, No.2, pp.87-103, 2016.
- [3] J. Kwon, M. S. Kim, "Relationship between peer attachment and cyber bullying of adolescents: Mediating effect of game addiction", *Journal of the Korean Society for Wellness*, Vol.14, No.2, pp.41-53, 2019.
DOI: <http://dx.doi.org/10.21097/ksw.2019.05.14.2.41>
- [4] N. Y. Kim, "A study on impact of game addiction on the delinquency", *The Journal of Humanities and Social Science*, Vol.9, No.3, pp.89-100, 2018.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22143/HSS21.9.3.8>
- [5] D. K. Min, H. N. Lee, I. H. Song, "Effect of internet game overflow on suicidal ideation among adolescents: Analysis of the mediating effect of depressive mood", *Journal of Digital Convergence*, Vol.12, No.9, pp.445-454, 2014.
DOI: <http://dx.doi.org/10.14400/JDC.2014.12.9.445>
- [6] Y. J. Kwon, Y. H. Kim, "Effects of family functioning & adolescents' self-regulation on online game overflow and school adjustment", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol.18, No.6, pp.99-121, 2011.
- [7] K. H. Lee, "The structural relationships among game addiction, parent support, and school performance: Comparison of single parent and two-parent families", *The Journal of Child Education*, Vol.25, No.3, pp.275-292, 2016.
DOI: <http://dx.doi.org/10.17643/KJCE.2016.25.3.15>
- [8] D. Y. Lee, S. J. Lee, E. J. Jeong, "A study of pathological gaming model in young adolescents from the perspective of escape theory", *Journal of Korea Game Society*, Vol.20, No.2, pp.3-12, 2020.
DOI: <https://doi.org/10.7583/JKGS.2020.20.2.3>
- [9] M. K. Kim, "The influence of adolescents' psychological variables and attachment with parents upon internet game addicts and cellular phone addicts", *The Korean Journal of the Human Development*, Vol.19, No.4, pp.1-22, 2012.
- [10] H. J. Lee, H. J. Ko, "The influence of family factors on overindulgence of youths' internet games -A comparative analysis on normal users, potential risk users and high risk users-", *Journal of Cyber Society & Culture*, Vol.3, No.1, pp.85-114, 2012.
- [11] J. Y. Kim, H. Lee, J. M. Kim, "The effect of academic

- stress on internet-game addiction and the moderating effect of parent-child positive communication -Focused on the male game addiction group among adolescents-, *Family and Culture*, Vol.27, No.3, pp.126-152, 2015.
DOI: <https://doi.org/10.21478/family.27.3.201509.005>
- [12] K. S. Chang, "The influence of the types of parent communication on children's game addiction -Mainly focused on the mediated effect of family function-", *Journal of The Korean Society for Computer Game*, Vol.27, No.1, pp.181-188, 2014.
DOI: <https://doi.org/10.22819/kscg.2014.27.1.022>
- [13] S. Y. Park, H. J. Moon, "Trends in child internet game addiction as induced by family strengths and daily stress levels", *The Korean Journal of the Human Development*, Vol.19, No.1, pp.143-162, 2012.
- [14] J. H. Lee, "Mediating effects of parenting style on the relationship between middle school students' perception of marital conflict and their child's game immersion", *Journal of Rehabilitation Psychology*, Vol.22, No.1, pp.169-182, 2015.
- [15] B. J. Jin, J. H. Lee, "An analysis on the longitudinal relationship between game over-indulgence and loneliness amongst adolescents: Utilizing a latent growth curve model", *Studies on Korean Youth*, Vol.30, No.3, pp.155-184, 2019.
DOI: <https://doi.org/10.14816/sky.2019.30.3.155>
- [16] R. H. Lee, H. L. Chang, "The influence of parental neglect on game addiction among out-of-school adolescents and the moderated mediation effect of gender through depression", *Journal of School Social Work*, Vol.53, pp.155-180, 2021.
DOI: <https://doi.org/10.20993/jSSW.53.7>
- [17] G. S. Choi, S. O. Lim, "The effects of school adolescents' personal relationship on delinquency: Focusing on mediator effect of game addiction", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol.17, No.6, pp.180-193, 2017.
DOI: <https://doi.org/10.5392/JKCA.2017.17.06.180>
- [18] J. W. Kim, S. J. Hong, W. J. Kim, "An analysis of the influence of youth's academic stress on game overindulgence by mediating parent-children communication and peer relationship", *Health and Social Welfare Review*, Vol.40, No.3, pp.429-458, 2020.
DOI: <https://doi.org/10.15709/hswr.2020.40.3.429>
- [19] J. Y. Lee, "A study on the composition of conflict resolution model based on differences in parents and children's game perception", *Social Integration Research*, Vol.1, No.2, pp.95-126, 2020.
DOI: <https://doi.org/10.46907/sir.2020.1.2.95>
- [20] E. J. Jeong, D. H. Kim, "Social activities, self-efficacy, game attitude, and game addiction", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.14, pp.213-221, 2011.
- [21] A. De Los Reyes, A. E. Kazdin, "Informant discrepancies in the assessment of childhood psychopathology: A critical review, theoretical framework, and recommendations for further study", *Psychological Bulletin Copyright*, Vol.131, No.4, pp.483-509, 2005.
- [22] M. Feinberg, G. Howe, D. Reiss, E. M. Hetherington, "Relationship between perceptual differences of parenting and adolescent antisocial behavior and depressive symptoms", *Journal of Family Psychology*, Vol.14, pp.531-555, 2000.
DOI: <https://doi.org/10.1037/0893-3200.14.4.531>
- [23] A. De Los Reyes, D. B. Henry, P. H. Tolan, L. S. Wakschlag, "Linking informant discrepancies to observed variations in young children's disruptive behavior", *Journal of Abnormal Child Psychology*, Vol.37, pp.637-652, 2009.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s10802-009-9307-3>
- [24] M. A. Moens, J. Weeland, D. Van der Giessen, R. R. Chhangur, G. Overbeek, "In the eye of the beholder? parent-observer discrepancies in parenting and child disruptive behavior assessments", *Journal of Abnormal Child Psychology*, Vol.46, pp.1147-1159, 2018.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s10802-017-0381-7>
- [25] J. T. Y. Leung, D. T. L. Shek, "Parent-adolescent discrepancies in perceived parenting characteristics and adolescent developmental outcomes in poor Chinese families", *Journal of Child and Family Studies*, Vol.23, No.2, pp.200-213, 2014.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s10826-013-9775-5>
- [26] A. De Los Reyes, T. M. Augenstein, M. Wang, S. A. Thomas, D. A. G. Drabick, D. E. Burgers, J. Rabinowitz, "The validity of the multi-informant approach to assessing child and adolescent mental health", *Psychological Bulletin*, Vol.141, No.4, pp.858-900, 2015.
DOI: <https://doi.org/10.1037/a0038498>
- [27] Y. Wang, A. D. Benner, "Parent-child discrepancies in educational expectations: Differential effects of actual versus perceived discrepancies", *Child Development*, Vol.85, No.3, pp.891-900, 2014.
- [28] B. Lv, H. Zhou, C. Liu, X. Guo, C. Zhang, Z. Liu, L. Luo, "The relationship between mother-child discrepancies in educational aspirations and children's academic achievement: The mediating role of children's academic self-efficacy", *Children and Youth Services Review*, Vol.86, pp.296-301, 2018.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.02.010>
- [29] R. F. Ferdinand, J. van der Ende, F. C. Verhulst, "Prognostic value of parent-adolescent disagreement in a referred sample", *European Child & Adolescent Psychiatry*, Vol.15, No.3, pp.156-162, 2006.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s00787-005-0518-z>
- [30] L. Maurizi, E. T. Gershoff, J. L. Aber, "Item-level discordance in parent and adolescent reports of parenting behavior and its implications for adolescents' mental health and relationships with parents", *Journal of Youth and Adolescence*, Vol.41,

- pp.1035-1052, 2012.
- [31] J. W. K. Yeung, "Parent-child discrepant effects on positive youth outcomes at the aggregate family functioning context in Hong Kong", *Applied Research Quality Life*, Vol.11, pp.871-890, 2016.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s11482-015-9404-0>
- [32] K. Guion, S. Mrug, M. Windle, "Predictive value of informant discrepancies in reports of parenting: Relations to early adolescents' adjustment", *Journal of Abnormal Child Psychology*, Vol.37, pp.17-30, 2009.
- [33] A. De Los Reyes, "Strategic objectives for improving understanding of informant discrepancies in developmental psychopathology research", *Development and Psychopathology*, Vol.25, pp.669-682, 2013.
DOI: <https://doi.org/10.1017/S0954579413000096>
- [34] J. Zhu, W. Zhang, C. Yu, Z. Bao, "Early adolescent internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth", *Computers in Human Behavior*, Vol.50, pp.159-168, 2015.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.079>
- [35] H. J. Kim, E. S. Hwang, "The effects of peer-attachment and impulsiveness of the adolescence on inappropriate use of cellular phones", *Forum For Youth Culture*, No.32, pp.7-38, 2012.
- [36] K. T. Kim, H. J. Lee, S. I. Moon, "Exploring the effects of network size, usage behaviors, and assimilation for peer relations on adolescents smartphone addiction symptoms", *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol.30, No.4, pp.5-40, 2016.
- [37] J. Jia, W. Tong, J. Zhang, F. Liu, X. Fang, "Trajectory of problematic internet use across the college years: The role of peer internet overuse behavior and peer attitude toward internet overuse", *Journal of Adolescence*, Vol.86, pp.64-76, 2021.
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2020.12.006>
- [38] Y. Wang, A. M. Wu, J. T. Lau, "The health belief model and number of peers with internet addiction as inter-related factors of internet addiction among secondary school students in Hong Kong", *BMC Public Health*, Vol.16, 272, 2016.
DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2947-7>
- [39] J. Y. Kim, Y. Y. Doh, "Generation gap between adolescents group and parents group in the perceptions on online games", *Korean Journal of Culture and Social Issues*, Vol.20, No.3, pp.263-280, 2014.
- [40] W. J. Hong, "A latent profile analysis of adolescents' emotional/behavioral problems: The relationship between parenting attitudes and life satisfaction", *Studies on Korean Youth*, Vol.31, No.2, pp.291-320, 2020.
- [41] S. S. Choi, E. S. Choi, "The effect of perceived psychological control of parents on the adolescents emotional and behavioral problems -Mediating effect of ambivalence over emotional expressiveness", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol.26, No.5, pp.1-29, 2019.
DOI: <http://dx.doi.org/10.21509/KJYS.2019.05.26.5.1>
- [42] K. M. Chang, "Associations between youth self-differentiation, perceived parental control, and psychological/behavioral problems -Mediating effects of self-differentiation-", *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, Vol.15, No.2 pp.845-854, 2014.
DOI: <http://dx.doi.org/10.5762/KAIS.2014.15.2.845>
- [43] H. I. Jang, J. H. Park, "The effects of parent-child conflict on behavior problems in early adolescent boys and girls: The moderating role of conflict resolution", *Korean Journal of Child Studies*, Vol.35, No.2, pp.171-189, 2014.
- [44] J. A. Park, "Parent-adolescent discrepancies in perception of parent-adolescent relationship and high-risk adolescent's behavior problems", *Journal of Life-span Studies*, Vol.10, No.1, pp.39-57, 2020.
DOI: <http://doi.org/10.30528/olss.2020.10.1.003>
- [45] S. A. Kim, Y. K. Hong, "Marital conflict and parents-adolescent conflict perceived by adolescent affecting externalizing problem behaviors and internalizing problem behaviors in adolescent children -The mediating effect of self-regulatory ability-", *Journal of Emotional & Behavioral Disorders*, Vol.35, No.3, pp.1-20, 2019.
DOI: <http://dx.doi.org/10.33770/JEBD.35.3.1>
- [46] J. N. Han, J. H. Kim, "The effects of the conflict against parents on externalized problem behaviors among adolescents, focusing on the mediating effect of the conflict among friends", *Journal of Youth Welfare*, Vol.18, No.2, pp.21-40, 2016.
DOI: <http://dx.doi.org/10.19034/KAYW.2016.18.2.02>
- [47] <https://gameguide.kocca.kr/gameguide/main.do>
- [48] Korea Creative Content Agency, "Game user panel third year research (Kocca16-65)", 2018.
- [49] T. Asparouhov, B. Muthén, "Auxiliary variables in mixture modeling: Three-step approaches using Mplus", *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, Vol.21, No.3, pp.329-341, 2014.
DOI: <https://doi.org/10.1080/10705511.2014.915181>
- [50] Z. Bakk, J. K. Vermunt, "Robustness of stepwise latent class modeling with continuous distal outcomes", *Structural Equation Modeling*, Vol.23, No.1, pp.20-31, 2016.
DOI: <https://doi.org/10.1080/10705511.2014.955104>
- [51] E. M. Yeon, H. S. Choi, "Latent profile analysis to identify work-family conflict: Comparison between two-parent families and single-parent families", *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol.18, No.24, pp.253-271, 2018.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22251/ilcci.2018.18.24.253>
- [52] D. Li, W. Zhang, X. Li, Y. Zhou, L. Zhao, Y. Wang,

"Stressful life events and adolescent internet addiction: The mediating role of psychological needs satisfaction and the moderating role of coping style", Computers in Human Behavior, Vol.63, pp.408-415, 2016.

DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.070>

- [53] J. T. Y. Leung, D. T. L. Shek, "Parent-child discrepancies in perceived parental sacrifice and achievement motivation of Chinese adolescents experiencing economic disadvantage", Child Indicators Research, Vol.9, pp.683-700, 2016.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s12187-015-9332-4>
-

연 은 모(Eun Mo Yeon)

[정회원]



- 2007년 5월 : 버지니아 주립대 (Univ. of Virginia) 국제관계학 학사
- 2009년 8월 : 고려대학교 대학원 교육학과 (교육방법 석사)
- 2014년 8월 : 서울대학교 대학원 교육학과 (교육학 박사)

• 2015년 3월 ~ 현재 : 영남대학교 교양학부 부교수

<관심분야>

진로상담, 실수기반학습, 학습동기

최 효 식(Hyo-Sik Choi)

[정회원]



- 2006년 2월 : 서울대학교 대학원 교육학과 (교육학 석사)
- 2013년 2월 : 서울대학교 대학원 교육학과 (교육학 박사)
- 2016년 9월 ~ 현재 : 춘천교육대학교 교육학과 부교수

<관심분야>

심리검사, 학습전략, 부모-자녀 관계