

회복탄력성의 세 가지 요인이 청소년의 온라인게임 중독 성향에 미치는 영향

신 우 열*

연세대학교 커뮤니케이션 대학원 석사과정

최 민 아**

연세대학교 커뮤니케이션 대학원 석사과정

김 주 환***

연세대학교 언론홍보영상학부 교수

요 약

본 연구에서는 부모와의 긍정적인 관계를 통해 발전된 청소년의 회복탄력성(resilience)이 온라인 게임 중독 성향을 억제하리라는 가설을 구조방정식모형을 통해 검증했다. 확인적 요인분석을 통해 회복탄력성이 통제성, 긍정성, 사회성의 세 가지 요인으로 구분될 수 있음을 보였으며, 이를 바탕으로 회복탄력성의 각 요소가 온라인 게임 중독 성향에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 또한 남녀 집단의 회복탄력성 요인들이 게임 중독 성향에 미치는 영향에 어떠한 차이가 있는지를 분석하였다. 분석 결과 데이터는 가설 모형을 지지하였다. 또한, 남학생 집단과 여학생 집단은 회복탄력성의 세 가지 요인과 온라인 게임 중독 성향의 수준에서는 차이가 있는 것으로 나타났지만, 이러한 변인들의 구

* kalshin@yonsei.ac.kr

** primemina@yonsei.ac.kr

*** jkim@yonsei.ac.kr (교신저자)

조적 관계에서는 별다른 차이가 없는 것으로 나타났다. 본 연구의 결과는 청소년들의 온라인 게임 중독 성향에 대해 예방적 접근을 하기 위해서는 부모와 청소년의 관계 증진뿐만 아니라 회복탄력성 특히, 긍정성과 통제성 요인을 우선적으로 강화할 필요가 있음을 암시한다.

키워드: 온라인 게임 중독 성향, 회복탄력성, 구조방정식모형, 잠재평균분석

1. 서 론

보건복지가족부는 2011년부터 초등학교 4학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년 학생에 대해 매년 인터넷 중독 검사를 실시하기로 했다(매일경제, 2009. 6. 17). 보건복지가족부의 이러한 결정은 청소년들의 무분별한 인터넷 사용에 대한 경각심에서 기인한 것인데, 무엇보다도 과도한 온라인 게임 이용에 대한 우려에서 비롯된 것이다.

청소년들에게 온라인 게임의 이용은 일상생활의 연장이다. 최근의 온라인 게임은 혼자서 게임을 이용하던 기존의 콘솔 게임과 달리, 이용자들의 다양한 상호작용을 통해 게임이 진행된다는 특징을 가지고 있다. 때문에 과거의 청소년들이 스포츠 등의 야외활동을 통해 또래 활동을 한 것과 같이 오늘날의 청소년들은 컴퓨터 게임방에 모여 온라인 게임을 통해 또래 활동을 한다. 또한 청소년들은 학업이나 부모와의 관계에서 오는 스트레스나 욕구좌절을 해소하기 위한 수단으로 온라인 게임을 택한다(주지혁·조영기, 2007). 즉, 청소년들의 발달단계상 자극을 추구하고자 하며 일상에서 탈출하고자 하는 욕구나 또래들과 경쟁적 게임을 즐기하고자 하는 욕구가 가정이나 학교의 컴퓨터를 통해 쉽게 접근할 수 있는 온라인

게임으로 해소되는 것이다(나은영·박소라·김은미, 2007; 양돈규, 2000; 임소혜·박노일, 2007).

현재 우리나라 아동 및 청소년들의 온라인 게임 이용의 심각성은 잘 알려져 있다. 특히 온라인 게임에 중독된 청소년들의 경우, 게임을 중단 하면 심각한 감정적, 정신적, 심리적, 신체적 반응을 초래하여 학업 및 일상생활에 지장이 올 정도로 온라인 게임에 의존하는 경향을 보인다(김주환·김민규·김은주·신의진, 2008). 과도한 온라인 게임의 이용은 청소년 개인의 삶에 치명적인 악영향을 미칠 뿐만 아니라, 사회적으로도 심각한 피해를 가져온다. 한국정보화진흥원이 2007년 실시한 조사에서는 청소년 인터넷 중독자가 전체 인터넷 중독군의 14.3%를 차지해 무려 100만 명을 웃도는 것으로 추산됐으며, 이로 인한 직·간접적인 비용이 연간 2조2000억 원에 달할 것으로 추산했다(한국정보화진흥원, 2007). 결국 청소년들의 인터넷 이용 동기의 대부분이 블로그와 온라인 게임이란 것을 감안했을 때(나은영 외, 2007), 청소년들의 온라인 게임 이용의 부작용은 점점 더 심각한 사회적 문제가 되어 가고 있음을 알 수 있다.

이처럼 온라인 게임이 청소년들의 삶의 일부가 되었기 때문에 청소년들을 대상으로 한 온라인 게임 중독 예방 및 치료 프로그램이 사회적으로 절실한 실정이다. 특히 청소년들 개인의 삶을 위해서 뿐만 아니라 천문학적인 사회적 비용을 고려했을 때, 온라인 게임 중독이 발생한 이후의 치료보다는 예방이 최선의 수단임을 알 수 있다.

이미 몇몇 연구자들을 통해 인터넷 혹은 온라인 게임 중독 예방 프로그램이 만들어 졌는데(권희경·권정혜, 2002; 이수진·박중규, 2004; 장재홍·신효정, 2003), 이들 프로그램은 학교에서 청소년들이 바람직하게 온라인 게임을 이용하도록 상담하는 방법 혹은 부모들이 자녀들이 인터넷을 이용하는 시간을 어떻게 조절하게 만들 것인지 등에 대해 소개하는 등의 내용을 포함하고 있다.

결국 이들 예방 프로그램의 핵심은 상담 및 교육을 통해 청소년들 스스로 과도한 온라인 게임사용을 조절하는 능력을 가지게 만드는 것이다. 하지만 기존 예방 프로그램들은 청소년들의 온라인 게임사용 방식이 남녀 집단 간 매우 다르다는 점을 간과하고 있다. 즉, 남학생들과 여학생들의 온라인 게임사용 방식에는 상당한 차이가 있기 때문에(김주환·이윤미·김민규·김은주, 2006; 남영옥, 2005; 박승민·김창대, 2005), 남녀 청소년들이 온라인 게임사용을 스스로 통제하는 능력 및 방식도 다를 수 있음을 간과해선 안 된다.

그렇다면 과연 개인의 어떤 능력이 청소년 스스로 환경을 통제하고 자신의 삶을 바람직한 방향으로 나아가도록 만들까? 최근 많은 연구들이 주목하고 있는 개념이 회복탄력성(resilience)이다. 회복탄력성이란 곤란에 직면했을 때 혹은 정신병리나 비행을 유발하는 환경에 처했을 때 이를 극복하고 환경에 적응하여 정신적으로 성장하는 능력이다(이해리·조한익, 2005; Anthony, 1987; Garmezy, 1996; Luther, Cicchetti, & Becker, 2000; Olsson, Bond, Burns, Vella-Brodrick, & Sawyer, 2003; Werner & Smith, 1993). 특히 회복탄력성의 개발과 관련 있는 변인이 바로 부모와 자녀 간의 유대관계, 혹은 친밀한 어른이나 교사 등과의 관계다(이은미·박은전, 2002; Masten, Best, & Garmezy, 1990).

위험을 경험하고 이를 극복한 사람들에 대한 전통적인 회복탄력성 연구는 물론, 최근에 이르러 회복탄력성의 예방 기능에 주목한 연구들이 많다. 다시 말해 회복탄력성은 잠재적인 위험 요소들을 효과적으로 제어하는 사람들의 특성이기도 하다. 결국 회복탄력성은 개인의 역경을 예방 및 극복할 수 있는 능력을 측정할 수 있는 지표이자, 지속적으로 개발할 수 있는 능력이기도 하다.

이에 본 연구에서는 부모와의 관계에 의해 개발된 회복탄력성이 청소년들의 온라인 게임 사용을 청소년 스스로 제어하는 능력으로 작용하리

라 가정하였다. 구체적으로, 탐색적 요인분석을 통해 회복탄력성 개념을 통제성, 긍정성, 사회성 요인으로 구분하여, 세 가지 회복탄력성 요인이 온라인 게임 중독 성향에 어떻게 영향을 미치는지 살펴봤다. 이 때 세 가지 회복탄력성 요인이 각 중독 성향에 따라 각기 다른 정도로 영향을 미칠 것으로 예상했다. 아울러, 남녀 청소년 집단의 회복탄력성 정도와 특성이 온라인 게임 중독 성향에 미치는 영향이 어떠한 차이를 보이는지 살펴봤다.

2. 이론적 배경

1) 온라인 게임 중독 성향

온라인 게임 중독 성향에 대한 연구는 물질 중독의 특징을 기반으로 한 인터넷 중독에 대한 연구의 일환으로 다뤄져 왔다(Goldberg, 1996). 이는 주로 온라인 게임 중독을 병리적(pathological)인 관점에서 접근한 것들이지만 최근 많은 연구들에 의해 온라인 게임 중독이 인터넷 중독과는 구별되는 특징을 가졌다는 것이 밝혀지고 있다(예: 권정혜, 2005; 김양은·박상호, 2007; 김주환·이윤미·김민규·김은주, 2006; 김주환 외, 2008). 일반적으로 중독이란 중단하면 심한 감정적, 정신적, 심리적 반응을 초래할 정도로 어떤 물질이나 습관, 행위에의 통제 불가능한 의존을 말하는데(American Psychiatric Association [APA], 2000), 온라인 게임을 과도하게 사용하는 경우를 중독이라고 부를 수 있는지에 대해서도 많은 논란이 있어왔다(김주환 외, 2008).

특히 대부분의 청소년이 온라인 게임을 하는 우리나라의 상황에서 과연 어느 정도로 온라인 게임을 사용해야 중독군으로 분류할 수 있을지

혹은 온라인 게임을 과도하게 사용하는 청소년을 병리적인 관점으로 다뤄야 하는 것인지 그 기준이 애매하다. 최근에 이르러서야 국내외 몇몇 연구들에 의해 온라인 게임 중독 고유의 검사도구가 개발되어 온라인 게임사용 집단을 특징과 사용 정도를 측정할 수 있게 됐는데(김주환 외, 2008; Charlton & Danforth, 2007), 이들 연구에 의하면 과도한 온라인 게임사용에도 정도의 차이와 그 유형이 존재한다.

온라인 게임 중독 성향의 유형이 존재하고 그것을 파악할 수 있다는 것은 치료와 예방적 접근에도 중요한 시사점을 준다. 다시 말해, 온라인 게임 중독군에겐 효과적인 치료 전략을 적용해야 하지만, 일반적인 온라인 게임 이용자들, 혹은 잠재적인 이용자들에게는 치료가 아닌 예방 전략 즉, 온라인 게임사용을 스스로 조절할 수 있는 능력을 개발할 수 있도록 해야 한다. 하지만 지금까지의 온라인 게임 중독 연구들은 주로 이미 중독에 빠진 사람들을 대상으로 한 치료 프로그램 개발에 집중해왔는데, 이 프로그램들은 온라인 게임 중독 집단을 병리적인 관점에서 접근하고 있다. 예컨대 국내에서는 중학생 대상의 게임중독 재활 프로그램인 '넷 프리 프로그램(Net-free program)'(복지와 사람들 약물상담센터, 2000)은 인지행동적 접근을 통해 재발현상을 중점적으로 다루는 단기 집단 프로그램이다. 이형초(2001)의 치료 프로그램 역시 인지행동적 치료를 사용하여 게임 행동을 조절하려는 동기 및 의지를 증가시키는 것을 핵심으로 하고 있다. 또한 권희경과 권정혜(2002)는 인터넷 중독 고위험 학생들을 대상으로 한 집단 상담 치료 프로그램을 개발하여 그 효과를 검증하기도 했다.

이러한 프로그램들은 온라인 게임 중독에 빠진 청소년의 인지와 행동에 변화를 일으켜 중독에서 극복하는데 도움을 준다는 점에서 큰 의미가 있지만, 주로 기존의 물질 중독에 대한 상담기법 중심의 치료법을 차용했다는 한계를 보인다. 즉, 온라인 게임 중독을 병리적인 관점에서 보고 있기 때문에 온라인 게임 고유의 특징을 파악하지 못하고 있으며, 극소수의

중독 집단을 대상으로 그 효과가 검증되어 치료효과를 일반화시키는데 한계를 보이고 있다.

결국 중독이 발생하기 전에 미리 이를 예방하는 것이 궁극적으로 더 효과적인 방법이지만, 청소년들에게 온라인 게임 중독이 발생하기 전에 미리 이에 대한 경각심을 심어주거나 위험요소에 노출되어 있는 청소년을 보호, 지도해주는 예방 프로그램은 현재 소수의 연구를 통해 시도되고 있을 뿐이다. 이러한 온라인 게임 중독 예방 프로그램들은 대부분 학급 혹은 학교 단위에서 또래들과 함께 실시되는 형태로 실시되고 있다(장재홍·신효정, 2003; 장재홍·유정이·권해수·김형수·최한나, 2002). 이들 예방 프로그램의 핵심은 청소년 스스로 온라인 게임 중독을 유발하는 동기를 제어하는 능력을 배양하는 것인데, 결국 청소년의 온라인 게임 중독 집단을 위한 치료 프로그램이나 잠재적 중독을 방지하게 하기 위한 예방 프로그램 모두 청소년들 스스로 중독을 유발하는 환경을 제어하는 능력을 기르는 것을 골자로 하고 있음을 알 수 있다.

한편, 청소년들의 온라인 게임 중독에 대한 여러 연구들은 남녀 학생 간의 차이에 대해 밝히고 있다(김주환 외, 2006; 남영옥, 2005; 박승민·김창대, 2005; 박승민·김창대·천명재, 2005). 즉 일반적으로 남학생은 여학생들에 비해 훨씬 더 많은 학생들이 더 높은 수준의 중독 성향을 보인다. 온라인 게임 중독만큼 남녀 학생 간에 뚜렷한 차이를 보이는 행동 유형도 찾아보기 힘들 것이다(김주환 외, 2006). 이러한 차이에 대한 이유는 아직 구체적으로 밝혀지지 않고 있으나, 중독을 유발하는 환경을 상쇄시킬 때 요구되는 능력에도 남녀 청소년 사이에 차이가 있을 수 있음을 배제해선 안 된다. 즉 온라인 게임 중독 청소년의 치료나 예방 전략에도 남녀 간의 차이를 반영할 필요가 있다.

지금까지 살펴본 것처럼 온라인 게임 중독 성향 연구는 온라인 게임 중독의 특징 및 유형의 규명, 온라인 게임 중독 수준을 측정하는 검사 도

구의 개발, 온라인 게임 중독의 예방 및 치료 프로그램의 개발 등을 중심으로 시도되고 있다. 하지만 과연 청소년의 어떤 능력을 강화시켜야 스스로 온라인 게임 중독을 유발하는 위험 요인이나 환경을 극복하고 제어할 수 있는지에 대한 연구나, 중독군이나 고위험군의 남녀 청소년들이 결국 어떤 능력을 통해 중독 상황에서 벗어날 수 있는지에 대한 연구는 찾아보기 어렵다. 본 연구에서는 청소년들이 온라인 게임 중독을 유발하는 환경과 위험요인을 스스로 극복하는데 사용하는 내적 능력을 회복탄력성 개념을 통해 설명하고자 했다. 또한 온라인 게임 중독 성향이 남녀 청소년 사이에 큰 차이가 있다는 기존 연구들을 잠재평균분석을 통해 검증하고자 했으며, 회복탄력성이 온라인 게임 중독 성향에 미치는 영향이 남녀 청소년 사이에 어떠한 차이가 있는지를 살펴보았다.

2) 회복탄력성의 예방적 효과

회복탄력성(resilience) 개념은 늘어나 있거나 압축된 상태에서 다시 튀어 오르거나 되돌아온다는 뜻으로, 학문적으로는 '정신적 저항력'을 의미한다(홍은숙, 2006). 구체적으로 국내외 연구들은 회복탄력성을 스트레스를 유발하는 환경에 유연하게 대응하는 개인의 총체적인 내적 능력(유안진·이정숙·김정민, 2005; 홍은숙, 2006), 스트레스나 역경에 대한 정신적인 면역성(Rutter, 1985), 내·외적 자원을 효과적으로 활용할 수 있는 능력(Waters & Sroufe, 1983), 혹은 역경을 성숙한 경험으로 바꾸는 능력(Polk, 1997) 등으로 정의한다. 또한 회복탄력성은 타고난 것이 아니라 매우 역동적이어서 시간의 흐름에 따라 변하며, 환경 요인들의 상호작용에 의해 영향을 받는다는 특징(Dyer & McGuinness, 1996)을 가지고 있다.

현재 회복탄력성 연구는 회복탄력성을 증진시키는 방안에 대한 연구, 회복탄력성의 요인을 밝히려는 연구, 회복탄력성이 병리적인 행동이나

일탈 행동에 미치는 영향에 대한 연구 등 다양한 방면으로 이뤄지고 있다(Luthar, Cicchetti, & Becker, 2000). 특히 회복탄력성의 예방적 효과에 대한 연구들을 통해 회복탄력성이 역기능적, 병리적 증상에 효과적인 예방적 기능을 한다는 것이 밝혀졌다(Benard, 1993). 다시 말해, 회복탄력성은 개인이 직면한 스트레스나 역경을 효과적으로 극복하는 자원임과 동시에 장차 다가올 스트레스나 역경을 예방하는 데에도 긍정적인 영향을 미친다. 홍은숙(2006)에 의하면, 회복탄력성은 위협 요인들을 상쇄시키는 역할을 통해 청소년의 삶에 긍정적인 영향을 미치며, 특히 회복탄력성은 환경적 위협 요인들의 부정적인 영향을 상쇄시키는 역할을 한다. 이러한 연구들을 통해 청소년들이 온라인 게임 중독을 유발하는 환경에 처하더라도 개인이 가지고 있는 회복탄력성 수준에 따라 각기 다르게 대처하리라 예상할 수 있다.

선행연구들을 통해 회복탄력성은 다면체적 구성체임이 밝혀졌는데(이해리·조한익, 2005; 2006; Block & Kremen, 1996; Luther et al., 2000; Olsson et al., 2003; Reivich & Schatte, 2002; Werner & Smith, 1993), 회복탄력성의 구성 요인은 개인의 기질, 인지 능력, 성격 등의 개인의 내적 보호 요인들과 부모-자녀 관계, 교우관계, 학교생활 등의 외적 요인 등으로 접근 방식에 따라 매우 다양하고 광범위하다(이해리·조한익, 2005). 이 중 개인의 내적 보호 요인은 역경에 대항하는 개인의 능력을 의미한다(홍은숙, 2006). 또한 개인의 안녕을 위협하는 요인들과의 상호작용 속에서 개인이 위협에 처하는 것을 줄일 뿐만 아니라 위협의 영향력을 최소화할 수 있게 만든다.

회복탄력성의 내적 보호 요인에 대한 연구는 카우이(Kauai)섬 연구를 기원으로 한다. 워너와 스미스(Werner & Smith, 1982)는 카우이섬에서 태어난 아이들 698명을 30 여 년 동안 추적 조사하여 회복탄력성의 요인들을 밝혀냈다. 이 연구에 따르면, 출생 당시 장애가 있거나 화목하지 못

한 가정에서 태어난 경우, 혹은 정신병리가 있는 부모에게 자란 경우 등 열악한 환경에서도 약 삼분의 일에 해당하는 아동들은 비교적 건강하게 성장하였다. 결국 동일한 부정적인 조건에서 자란 아동들일지라도 회복탄력성의 정도에 따라 환경을 극복하고 정상적으로 성장하는 데에 큰 차이가 있음이 밝혀진 것이다.

회복탄력성 연구들은 위협 아동, 청소년들을 위해 보다 나은 예방 전략들을 마련할 수 있는 계기를 제공하고, 문제 행동에 대한 예방 프로그램이나 중재 프로그램의 개발을 위한 기초 자료를 제공할 수 있다. 즉, 회복탄력성 연구로부터 나온 지식들은 위협에 처한 아동들의 잠재적 능력을 개발하기 위한 지침들을 제공해왔다(홍은숙, 2006; Benard, 1993; Gordon & Song, 1994). 결국 회복탄력성은 장차 발생 가능한 중독에 대한 예방요인이 된다. 하지만 지금까지의 회복탄력성의 예방적 기능에 대한 연구들은 회복탄력성이 다양한 요인으로 구성되었다는 점은 간과하고 있다. 다시 말해, 수많은 연구들을 통해 회복탄력성이 다양한 요인으로 구성된다는 것이 밝혀졌음에도 불구하고, 그 예방적 기능을 다룰 때에는 회복탄력성의 다양한 요인의 개별적인 효과를 고려하지 않은 채 회복탄력성의 단일한 효과로 기술하였다는 한계를 가지고 있다.

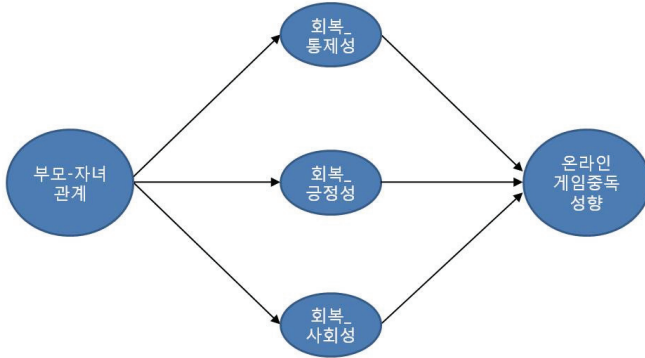
본 연구에서는 회복탄력성을 개인의 내적 요인과 정서 및 외부적 환경 요인, 사회성을 포괄하는 총체적이면서도 위계적인 개념으로 파악했다. 구체적으로 회복탄력성의 유형을 원인분석력, 감정통제력, 충동통제력, 감사하기, 생활만족도, 낙관성, 관계성, 커뮤니케이션능력, 공감능력 등의 9가지로 측정된 후, 확인적 요인분석을 통해 회복탄력성의 9가지 유형이 통제성, 사회성, 긍정성의 상위 요인으로 묶일 수 있음을 밝히고자 했다. 이러한 검증을 통해 각 개인들이 회복탄력성 요인에 따라 각기 다른 강점을 보유할 수 있으며, 또한 환경적 위협 요인의 종류에 따라 각 회복탄력성 요인이 각기 다른 수준의 영향을 미칠 수 있음을 밝히고자 했다. 본

연구에서는 특히 회복탄력성의 각 유형이 온라인 게임 중독에 어떻게 영향을 미치는지를 파악하고자 했다.

3) 부모-자녀 관계와 회복탄력성

지금까지 많은 연구를 통해 부모와 자녀와의 안정적인 유대관계는 아동 및 청소년의 회복탄력성의 개발에 지속적인 영향을 미치는 요인임이 밝혀졌다(이은미·박은진, 2002; 강석기·백옥현, 2006; Constantine & Benard, 2001; Rutter, 1985, 1987; Smith et al., 2008). 예컨대, 청소년이 겪는 심각한 스트레스 상황에서 부모-자녀 관계는 매우 중요한데, 따뜻하고 지지적인 관계를 통하여 자녀는 긍정적인 자존감을 갖게 됨은 물론, 삶의 만족감도 높아지며 회복탄력성의 증진으로 이어진다(Orbuch, Parry, Chesler, Fritz, & Repetto, 2005). 결국 가정은 청소년들에게 중요한 보호 요인이자 위험 요인으로 작용할 수 있다. 부모의 자녀에 대한 온정, 지지, 격려나 부모와 자녀 간의 친밀한 관계는 청소년들의 회복탄력성 증진과 밀접한 관계를 가지고 있다. 특히 가족 간의 대화와 가족 활동에의 참여를 포함한 가족과의 의미 있는 상호작용은 청소년들을 둘러싸고 있는 병리적 환경을 극복할 수 있는 능력 즉, 회복탄력성의 개발로 이어진다.

지금까지의 논의를 바탕으로, 본 연구에서는 안정적인 부모자녀관계가 회복탄력성의 개발로 이어지고, 회복탄력성이 청소년의 온라인 게임 중독 성향에 부적 영향을 미친다고 가정했다. 특히 회복탄력성을 다면체적 구성체로 파악하여, 통제성, 긍정성, 사회성 요인으로 구분하고, 각 요인이 온라인 게임 중독에 어떻게 영향을 미치는지 살펴봤다. 기본적인 연구 모형은 <그림 1>과 같다.



〈그림 1〉 기본 연구 모형

기본 연구 모형을 구조방정식을 사용해 검증한 뒤, 남녀 학생 집단 간에 유의미한 차이가 존재하는지에 대해서 살펴보았다. 본 연구의 가설은 다음과 같다.

- 가설 1. 부모-자녀 관계가 청소년의 회복탄력성에 정적인 영향을 미칠 것이다.
- 가설 2. 회복탄력성은 온라인 게임 중독 성향에 부적 영향을 미칠 것이다.
- 가설 2-1. 회복탄력성의 세 가지 요인은 온라인 게임 중독 성향에 각기 다른 정도의 부적 영향을 미칠 것이다.
- 가설 3. 남녀 학생은 부모-자녀 관계, 회복탄력성, 온라인 게임 중독 성향에서 각기 다른 수준을 보일 것이다.
- 가설 4. 회복탄력성의 각 요인이 온라인 게임 중독 성향에 미치는 영향은 남녀 학생에 따라 다른 방식을 보일 것이다.

3. 연구방법 및 절차

1) 연구대상

본 연구는 총 985명의 청소년들을 대상으로 구조화된 설문을 실시하여 자료를 수집하였다. 중학생 집단은 남녀 공학 중학교 2학년 8개 학급과 3학년 10개 학급의 618명(여학생 286명, 남학생 332명, 평균나이=14.4세, 표준편차나이=.57), 고등학생 집단은 남녀 공학 고등학교 2학년 10개 학급 367명(여학생 175명, 남학생 192명, 평균나이=17.6세, 표준편차나이=.52)이며, 총 985명(여학생 461명, 남학생 524명, 평균나이=15.6세, 표준편차나이=1.63)이다.

2) 측정 척도

(1) 부모-자녀 관계

본 연구에서는 부모-자녀 관계를 측정하기 위해 한국교육중단연구(2005)에서 사용한 6문항을 사용하였으며, 문항의 예는 “부모님은 내 기분을 이해하면서 따뜻하게 대하신다.”, “부모님은 나의 조그만 행동에도 칭찬을 해 주신다.”이다. 본 연구에서는 무작위로 두 개 문항을 합쳐 평균을 산정하는 방식(random parceling)으로 3개의 측정 변인을 구성하였다. 측정변인 간의 신뢰도는 적절하였다(Cronbach's alpha=.872).

(2) 온라인 게임 중독

본 연구에서는 김주환 등(2008)이 개발한 온라인 게임 중독 검사(problematic online game use scale: POGU scale)를 사용해 온라인 게임 중독 성향을 측정했다. POGU 척도는 온라인 게임 중독 성향을 가상관계선호, 도취감,

신체증상, 통제실패, 일상생활방해의 다섯 가지 요인으로 구성된 5점 척도의 19문항으로 구성되어 있다. 19문항 간의 신뢰도는 적절하였다 (Cronbach's alpha=.943). 본 연구에서는 19개 문항을 무작위로 6개, 6개, 7개씩 짝지어 평균을 산정하는 방식으로 3개의 측정변인을 만들어 온라인 게임 중독 성향을 측정했으며, 측정변인 간의 신뢰도는 적절하였다 (Cronbach's alpha=.869).

(3) 회복탄력성

본 연구에서는 회복탄력성을 9가지 유형으로 구성된 다면체적 현상으로 정의하여 측정하였다. 이를 위해 선행연구들(Diener, Emmons, Larsen, & Griffin, 1985; Duran, 1983; Reivich & Shatte, 2002; Seligman, 2002; Wiemann, 1977)에서 사용된 다양한 문항들을 참고로 하여 번역이 잘못되었거나 어색한 것들을 수정하여 27개 문항을 사용하였다. 구체적으로 27개의 문항은 원인분석력, 감정통제력, 충동통제력, 감사하기, 생활만족도, 낙관성, 관계성, 커뮤니케이션능력, 공감능력에 대해 각각 3문항으로 구성되었다(회복탄력성의 27개 문항은 부록1 참조).

〈표 1〉 회복탄력성 27개 문항의 기술통계치

잠재변인	측정변인	평균	표준편차	편포도	첨도
원인분석력 ($\alpha=.734$)	원인1	3.482	.821	-.271	-.057
	원인2	3.441	.815	-.343	-.001
	원인3	3.307	.815	-.085	-.214
감정통제력 ($\alpha=.645$)	감정1	3.289	.902	-.226	-.181
	감정2	3.510	.821	-.315	-.019
	감정3	3.256	.833	-.159	.065

충동통제력 ($\alpha=.624$)	충동1	2.945	.959	.061	-.358
	충동2	3.383	.812	-.187	.086
	충동3	3.258	.932	-.224	-.398
감사하기 ($\alpha=.796$)	감사1	3.921	.866	-.672	.401
	감사2	3.474	.960	-.108	-.524
	감사3	3.880	.909	-.677	.188
생활만족도 ($\alpha=.790$)	만족1	3.076	.921	-.142	-.485
	만족2	3.194	.968	-.118	-.397
	만족3	2.836	.959	.292	-.485
낙관성 ($\alpha=.710$)	낙관1	3.816	.930	-.620	.041
	낙관2	3.736	.902	-.393	-.266
	낙관3	3.372	.953	-.157	-.445
관계성 ($\alpha=.765$)	관계1	4.176	.770	-.929	1.409
	관계2	4.141	.947	-1.07	.743
	관계3	4.122	.856	-.881	.607
커뮤니케이션능력 ($\alpha=.728$)	컴능력1	3.324	.943	-.131	-.115
	컴능력2	3.309	.830	-.091	.065
	컴능력3	3.366	.859	-.050	-.100
공감능력 ($\alpha=.723$)	공감1	3.755	.821	-.636	.638
	공감2	3.419	.831	-.156	-.168
	공감3	3.464	.852	-.576	.174

특히 본 연구는 회복탄력성의 9개 유형이 3개의 상위 유형으로 묶일 수 있다고 가정하였다. 구체적으로, 원인분석력, 가정통제력, 충동통제력 유형을 통제성 요인으로, 감사하기, 생활만족도, 낙관성을 긍정성 요인으로, 관계성, 커뮤니케이션능력, 공감능력을 사회성 요인에 포함시켰다. 이상의 가정을 확인적 요인분석을 통해 검증하였다.

3) 요인의 산정

본 연구의 잠재변인은 부모-자녀 관계, 회복탄력성의 통제성 요인, 회복탄력성의 긍정성 요인, 회복탄력성의 사회성요인, 온라인 게임 중독 성향이다. 모든 측정 문항은 5점 척도(전혀 그렇지 않다=1, 매우 그렇다=5)로 이루어져 있다. <표 2>에 측정 변인들의 기술적 통계치가 나타나 있다. 구조방정식 모형에서는 각 변인들의 정상분포조건이 충족되지 않았을 경우 왜곡된 결과가 도출될 수 있다. 구조방정식 모형에서의 정상분포조건(-2 <편포도< 2, -4 <첨도< 4)을 고려했을 때(김주환·김민규·홍세희, 2009), 본 연구에서 사용한 변인들의 편포도와 첨도는 구조방정식 모형을 적용하는데 필요한 정상분포조건을 충족시키고 있다.

<표 2> 변수별 내용과 문항 수 및 평균, 표준편차, 편포도와 첨도 (N=985)

잠재변인	측정변인	평균	표준편차	편포도	첨도
부모-자녀 관계	부모자녀1	3.517	.910	-.212	-.326
	부모자녀2	3.174	.951	.024	-.437
	부모자녀3	3.227	.887	-.125	-.119
회복탄력성의 통제성 요인	회복통제1	3.238	.634	-.082	.157
	회복통제2	3.444	.614	-.030	.063
	회복통제3	3.276	.593	-.017	.566
회복탄력성의 긍정성 요인	회복긍정1	3.603	.646	-.283	-.194
	회복긍정2	3.467	.673	-.059	-.072
	회복긍정3	3.362	.663	-.061	.050
회복탄력성의 사회성 요인	회복사회1	3.751	.594	-.306	.263
	회복사회2	3.620	.601	-.244	.050
	회복사회3	3.654	.613	-.306	.143
POGU	POGU1	2.099	.792	.481	-.033
	POGU2	2.177	.830	.305	-.631
	POGU3	2.199	.929	.489	-.436

4. 연구결과

1) 회복탄력성의 유형

본 연구에서 회복탄력성에 대한 이론적 논의들을 근거로 설정한 모형이 적절한 설명력을 가지는지 확인하기 위해 확인적 요인 분석을 실시하였다. 이를 위해 회복탄력성에 대한 연구들을 근거로 설정된 경쟁모형들의 적합도를 비교했다.

모형1은 회복탄력성을 형성한 27개 항목에 대해, 모형2는 27개 문항 간의 관계를 설명하는 9개 요인에 대해 측정된 모형이며, 모형3은 9개 요인을 각각 3개씩 묶은 3개의 상위 유형에 대해 측정된 위계적 2차 요인 모형(hierarchical factor model)이다. 모형4는 3개의 유형들을 회복탄력성을 구성하는 상위 요인으로 판단하여 회복탄력성에 대해 묶일 수 있다고 가정된 위계적 3차 요인 모형이다.

〈표 3〉 확인적 요인분석 모형 적합도 (N=985)

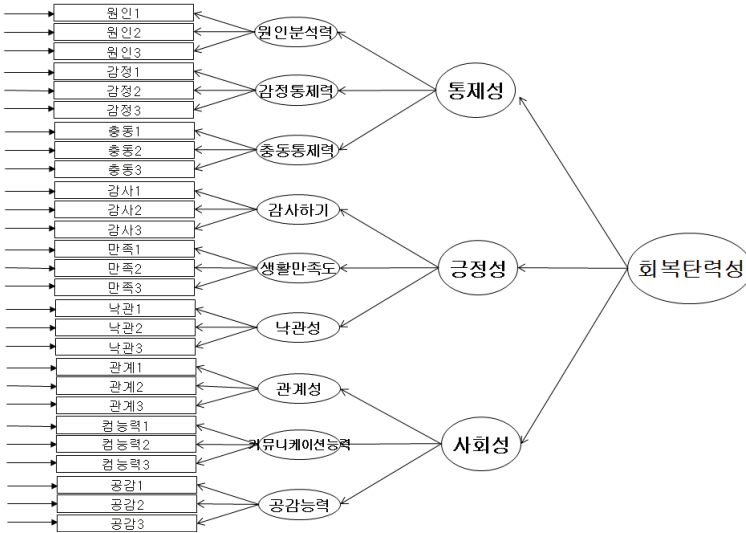
모형	X^2	df	TLI	RMSEA
모형1(1요인 모형)	3754.57	324	.513	.104
모형2(9요인 모형)	726.96	288	.930	.039
모형3(위계적 2차 요인 모형)	890.29	312	.915	.043
모형4(위계적 3차 요인 모형)	890.29	312	.915	.043

〈표 3〉은 본 연구의 청소년 집단에 대한 각 모형의 적합도를 요약한 것이다. 모형을 평가하는 방법에는 X^2 검증을 이용하는 것과 적합도 지수를 이용하는 것이 있다. X^2 검증은 표본 크기에 민감할 뿐 아니라 영가설이 상당히 엄격하므로 X^2 검증에 전적으로 의존하여 모형을 평가하지는

않는다. 본 연구에서는 표본 크기에 민감하지 않으면서 모형의 간명성을 고려할 수 있고, 적합도 평가 지수의 기준이 확립된 RMSEA, TLI를 통해 모형의 적합도를 평가하였다(Browne & Cudeck, 1993).

브라운과 쿠텍(Browne & Cudeck, 1993)에 따르면 RMSEA 값은 .05이하면 좋은 적합도 .05에서 .08사이면 적합한 적합도이며, .10이상이면 부적절한 적합도이다. TLI의 경우 1부터 0의 연속체에 따라 다르게 나타나며, 그 값이 .90이상이면 적합도가 좋다고 할 수 있다(Bentler, 1990; Tucker & Lewis, 1973). 모형1의 적합도는 받아들이기 어려운 수준으로 나타났다. 모형2, 3, 4의 경우 적합도는 모형1과는 달리 만족할 만한 수준이었다.

본 연구에서는 각 모형의 적합도 차이 검증을 통해 모형의 기각여부를 살펴봤다. 즉, X^2 검증과 마찬가지로, X^2 차이검증도 표본의 크기가 커질수록 모형 자체에 대한 평가가 제대로 이루어지기 어려우므로, 적합도 차이 검증을 사용한 것이다(Browne & Cudeck, 1993). 이때, 모형2와 모형3의 X^2 값의 차이는 유의미하였지만($\Delta X^2(24, N=985)=163.33, p<.001$), 모형의 적합도 차이는 미미하였다($\Delta TLI=-.015, \Delta RMSEA=.004$). 즉, 위계적 2차 요인 모형(모형3)은 적절한 설명력을 가지는데, 이는 회복탄력성의 9개의 1차 요인들의 관계는 3개의 2차 요인에 의하여 잘 설명되는 것을 의미한다. 한편, 모형4의 적합도는 모형3과 동일한 것을 알 수 있다. 이를 통해 본 연구에서 설정한 위계적 3차 요인 모형이 회복탄력성의 내적구조를 잘 설명하고 있음을 알 수 있으며, 이를 통해 회복탄력성에는 다양한 유형이 존재한다는 것을 확인 할 수 있다. 아래의 <그림 2>는 위계적 3차 요인 모형을 도식화한 것이다.



〈그림 2〉 회복탄력성의 위계적 3차 요인 모형

2) 주요 변인 간의 상관관계

본 연구에서 설정한 인과구조를 검증하기 위하여 사용된 모든 투입 변인들 간의 상관관계를 분석하였다(부록2).

3) 부모자녀관계, 회복탄력성, 온라인 게임 중독 성향에 대한 구조모형 분석

본 연구는 부모자녀관계가 좋을수록 회복탄력성이 높게 나타나고, 회복탄력성이 높은 청소년들이 온라인 게임 중독 성향이 낮게 나타날 것이라는 기본 가설을 설정하여 이를 구조방정식 모형을 통해 검증하였다. 본 연구의 기본 모형은 $\chi^2(80, N=985)=266.045$, $TLI=.966$, $RMSEA=.049$ 로 적합도가 만족할 만한 수준인 것을 알 수 있다.

연구 모형의 적합성이 검증되었기에 연구 모형을 통해 추정된 경로계수를 통해 본 연구의 가설을 검증하였다.

4) 남녀 학생 집단에 대한 측정모형 비교와 잠재평균분석

잠재평균분석은 동일한 변인의 집단 간 비교에 있어서 측정오차를 고려하지 않는 t-테스트, ANOVA 등의 방법과는 달리 각 변인의 측정오차를 고려할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 잠재평균분석을 위해서는 측정모형의 형태 동일성, 측정 동일성, 절편 동일성이 모두 성립되어야 한다 (Hong, Malik, & Lee, 2003).

우선 측정모형의 형태 동일성 검증을 위해 부모-자녀 관계, 회복탄력성의 통제성, 긍정성, 사회성 요인, 온라인 게임 중독 성향의 핵심적, 주변적 요인 등 6개의 구인에 대한 측정모형을 남녀 두 집단에 대해 비교하였다. 모든 잠재변인 간의 상관관계를 허용하고 모수 추정을 자유롭게 추정토록 한 기저모형의 적합도는 두 집단 모두 만족할 만한 수준으로 나타났다(여학생 집단: $X^2(80, N=461)=155.834$, TLI=.973, RMSEA=.045; 남학생 집단: $X^2(80, N=524)=211.740$, TLI=.948, RMSEA=.056).

측정 동일성의 검증을 위해서 측정모형에서 각각의 잠재변인에 걸리는 요인 적재치가 동일하다는 동일성 제약을 가한 측정 동일성 모형과 기저모형의 X^2 값과 자유도를 비교하였다. 즉, 측정 동일성 모형은 기저모형에 내재된 모형(Nested Model)이므로, 두 모형의 자유도의 차이를 이용한 X^2 값 차이(ΔX^2)를 통해 검증이 가능하다. <표 4>에 나타난 바와 같이 우선 모든 잠재변인 간의 상관관계를 허용하고 모수 추정을 자유롭게 한 기저모형(모형1)의 적합도는 만족할 만한 수준이었다. 그리고 적재치를 남녀 두 집단에 동일하게 부여한 모형(모형2) 역시 기저모형의 적합도와 거의 동일했다. 기저모형과 측정 동일성 모형의 X^2 값의 차이는 유의미하

지 않았다($\Delta X^2(10, N=985)=17.241, p=.069$).

TLI와 RMSEA는 모형의 간명성을 고려하는 지수이므로 측정 동일성 제약을 가한 모형의 지수가 기저모형의 지수에 비해 나빠지지 않으면 동일화 제약은 기각되지 않음을 의미한다(김주환·김은주·홍세희, 2006). 모형2는 모형1과 비교했을 때, TLI와 RMSEA값이 좋아졌기에 측정 동일성이 성립되었다($\Delta TLI=.001, \Delta RMSEA=0$). 이는 남녀 두 집단에서 측정도구가 동일한 방식으로 작동하고 있음을 보여준다.

측정 동일성이 성립되었기에 다음 단계로 절편 동일성을 검증하였다. 측정 동일성 모형(모형2)과 각 측정 변인의 절편까지 동일성 제약을 가한 절편 동일성 모형(모형3) 간의 적합도를 비교하였다. 모형2와 모형3 간의 X^2 값의 차이($\Delta X^2(18, N=985)=269.273$)는 유의하므로 X^2 값의 차이에 의한 절편 동일성은 기각되었다. 또한, 모형의 적합도 역시 나빠졌으므로($\Delta TLI=-.039, \Delta RMSEA=.015$), 모형3의 절편 동일성은 기각되었다. 이에 본 연구는 어떤 측정변인의 절편이 동일성 제약에 어긋나는지를 확인하기 위해, 각각의 측정변인에 동일성 제약을 가한 모형들과 기저모형의 적합도 비교를 하였다. 이를 통해 X^2 값의 급격한 증가는 특히 3개의 측정변인이 절편 동일성을 결여하고 있기 때문임을 발견했다. 이에 본 연구에서는 3개의 측정변인 중 2개 측정변인들의 동일성 제약을 풀, 부분 절편 동일성 제약을 수행하였다. 그 결과, 전체 측정변인의 절편 동일성 제약을 가했을 때와 비교했을 때 적합도에서 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다(모형2와 모형4의 $\Delta X^2(13, N=985)=201.763, p<.001, \Delta TLI=-.029, \Delta RMSEA=.011$). 이는 남녀 두 집단에서 측정 도구와 일부 절편이 동일한 방식으로 작동하고 있음을 보여준다. 따라서 관찰된 평균 차는 잠재변인에 대한 집단 간 실제 차이를 반영한다고 간주할 수 있다.

〈표 4〉 동일성 검증에 대한 합치도 지수

	X ²	자유도	TLI	RMSEA
모형1: 형태 동일성(기저모형)	367.569	160	.961	.036
모형2: 측정 동일성	384.810	170	.962	.036
모형3: 측정 및 절편 동일성	654.083	185	.923	.051
모형4: 측정 및 부분 절편 동일성	586.573	183	.933	.047
모형5: 측정, 척도 및 요인분산 동일성	593.421	188	.935	.047

잠재평균분석에서 요인의 평균은 직접 추정이 불가능하며, 비교 집단의 잠재평균을 0으로 가정한 상태에서 측정 집단의 잠재평균을 측정하는 것만 가능하다. 본 연구에서는 남학생 집단의 잠재평균을 추정하기 위해 여학생 집단의 잠재평균을 0으로 설정하여 분석하였다. 〈표 5〉은 구분변인에 대한 남녀 집단 간 잠재평균 차이를 분석한 것이다.

〈표 5〉에 제시된 코헨의 효과크기를 산출할 때, 두 집단에서 산출된 잠재변인의 분산이 동일한 경우에 공통 표준편차를 적용하기 때문에 요인분산 동일성 가정에 대한 검증을 실시하였다(Hong et al., 2003). 〈표 4〉에 제시된 바와 같이 요인분산 동일성 모형(모형5)의 적합도를 부분절편 동일성 모형(모형4)과 비교($\Delta X^2(5, N=985)=6.848, p<.05, \Delta TLI=.002, \Delta RMSEA=0$)한 결과 거의 변화가 없었으므로 요인분산 동일성이 확보되었다. 따라서 효과 크기 값은 공통 표준편차를 사용하여 계산되었다. 코헨(Cohen)이 제시한 기준에 따르면 d 값이 .2이하면 효과 크기가 작은 것으로 .5면 중간 수준으로 .8이상이면 큰 것으로 해석할 수 있다(Hong et al., 2003). 이에 따라, 부모-자녀 관계에서는 남녀 학생 간의 차이가 거의 없으며, 회복탄력성의 세 가지 요인에서는 다소 차이가 존재한다는 사실을 알 수 있었다. 또한, 온라인 게임 중독 성향에서는 상당한 차이가 있음이 발견되었다.

〈표 5〉 구분 변인에 대한 남녀 학생 간 잠재평균 차이 분석

잠재변인	여학생 (N=461)		남학생 (N=524)		효과크기(<i>d</i>)	전체평균
	잠재평균	평균	잠재평균	평균		
부모-자녀 관계	0	3.318 _a	-.039	3.297 _a	.023	3.307
회복_통제성	0	3.284 _a	.059*	3.350 _b	.282	3.319
회복_긍정성	0	3.529 _a	-.093**	3.429 _b	.327	3.476
회복_사회성	0	3.714 _a	-.063*	3.644 _b	.300	3.677
POGU	0	1.821 _a	.550***	2.457 _b	.917	2.159

주. 이 표에서는 잠재평균 뿐만 아니라 평균 (raw means)도 아울러 제시하였다. 평균 차이의 유의성($p < .05$)은 문자 a, b로 표현. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

잠재평균 차이 분석 결과, 남학생들이 여학생들에 비해 온라인 게임 중독 성향이 유의미하게 높은 것으로 나타났다($p < .001$). 또한, 남학생이 여학생에 비해 회복탄력성의 긍정성 요인($p < .01$)과 사회성 요인($p < .05$)은 낮게 나타났으나, 회복탄력성의 통제성 요인($p < .05$)은 높게 나타났다. 부모-자녀 관계에서는 통계적으로 유의미한 차이는 나타나지 않았다. 코헨의 효과 크기에 미루어 보았을 때, 회복탄력성의 세 가지 요인에서는 그다지 큰 차이라고 할 수 없으나 온라인 게임 중독 성향에 있어서는 남녀 간의 차이가 크다고 할 수 있다.

즉, 회복탄력성과 온라인 게임 중독 성향에서 남녀 간의 차이를 보임을 통해 “남녀 학생은 부모-자녀 관계, 회복탄력성, 온라인 게임 중독 성향에서 각기 다른 수준을 보일 것이다.”라는 가설(가설3)이 검증되었음을 확인할 수 있다.

5) 남녀 학생 집단에서의 가설 모형 적합도의 비교

주요 변인의 측정모형 동일성이 남녀 집단에서 검증되었으므로, 각 변

인 간의 관계를 살펴보는 경로모형을 검증하고, 남녀 두 집단 간의 차이를 비교해 보았다. 각 잠재변인에 대한 모든 요인의 적재치를 동일하게 고정된 경로모형의 적합도를 측정한 결과, 만족할 만한 적합도를 보였다 ($X^2=384.810$, 자유도=170, TLI=.962, RMSEA=.036). 남녀 각 집단에서의 경로계수는 <표 6>에 정리되어 있다.

<표 6>에 제시된 각 모수추정치들 통해 부모-자녀 관계가 회복탄력성의 세 가지 요인에 유의미하게 정적인 관계를 지니는 것을 알 수 있다. 이를 통해 부모-자녀 관계가 좋을수록 회복탄력성이 높게 나타난다는 것을 알 수 있다. 즉, “부모-자녀 관계가 청소년의 회복탄력성에 정적인 영향을 미칠 것이다(가설1).”라는 가설이 지지되었다.

또한, 남학생 집단의 경우, 회복탄력성 중에서 회복탄력성의 통제성과 긍정성 요인은 온라인 게임 중독 성향에 대해 유의미하게 부적적인 상관관계를 나타냈으나, 여학생 집단의 경우에는 회복탄력성 요인이 온라인 게임 중독 성향에 대해 부적 상관관계를 보였으나 통계적으로 유의미하지는 않았다. 이를 통하여, 회복탄력성이 온라인 게임 중독 성향에 부적 영향을 미칠 것이라는 가설2와 회복탄력성의 세 가지 요인이 온라인 게임 중독 성향에 각기 다른 정도의 부적 영향을 미칠 것이라는 가설2-1이 지지되었다. 이를 통하여 부모-자녀 관계가 좋은 청소년일수록 회복탄력성이 높게 나타나고, 높은 회복탄력성의 요인들에 의해 온라인 게임 중독 성향이 예방된다고 볼 수 있다.

〈표 6〉 모형의 남녀 학생 집단별 모수 추정치
(요인 적재치에 동일성 제약을 가한 모형)

모수	남학생	여학생
부모-자녀 관계 → 회복탄력성의 통제성	.288***	.418***
부모-자녀 관계 → 회복탄력성의 긍정성	.622***	.609***
부모-자녀 관계 → 회복탄력성의 사회성	.326***	.310***
부모-자녀 관계 → POGU	.088	-.068
회복탄력성의 통제성 → POGU	-.185*	-.088
회복탄력성의 긍정성 → POGU	-.236**	-.106
회복탄력성의 사회성 → POGU	-.093	-.101

주. 숫자는 표준화 계수임, *p<.05, **p<.01, ***p<.001

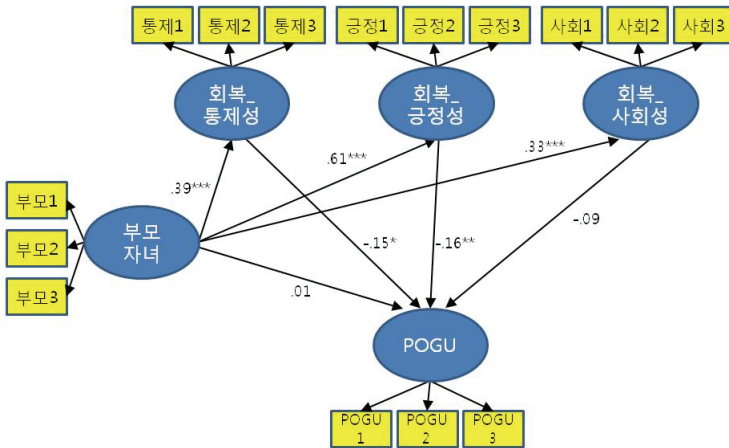
또한, 남녀 두 집단 사이에 혹시나 존재할 지도 모를 경로계수 간의 유의미한 차이를 알아보기 위해 모형 내에 존재하는 7개의 경로계수에 각각 동일화 제약을 가한 모형 7개를 기저모형과 비교하였다. 〈표 7〉에 제시된 바와 같이 모든 경로계수까지 동일화 제약을 가해도 모델의 적합도는 거의 변하지 않았다($\Delta X^2(7, N=985)=9.958$, $\Delta TLI=.001$, $\Delta RMSEA=-.001$).

〈표 7〉 기저모형과 각각의 경로추정계수에 동일성 제약을 가한
모델 간의 남녀집단 차이비교

동일성 제약을 가한 경로	자유도	변화량 X^2	변화량 TLI	변화량
부모-자녀 관계 → 회복탄력성의 통제성	1	1.594	.000	
부모-자녀 관계 → 회복탄력성의 긍정성	1	.029	.000	
부모-자녀 관계 → 회복탄력성의 사회성	1	.399	.000	
부모-자녀 관계 → POGU	1	2.777	.000	
회복탄력성의 통제성 → POGU	1	.570	.000	
회복탄력성의 긍정성 → POGU	1	1.588	.000	
회복탄력성의 사회성 → POGU	1	-.042	.000	
모든 경로에 동일성 제약	7	9.958	.001	

이는 본 연구에서 제시한 모형이 남녀 집단 모두에서 적용될 수 있음을 의미하는데, 이는 가설4인 “회복탄력성의 각 요인이 온라인 게임 중독 성향에 미치는 영향은 남녀 학생에 따라 다른 방식을 보일 것이다.”가 기각되었음을 의미한다. 경로계수까지 동일성의 제약을 가한 모형은 <그림 3>에 나타나 있다.

<그림 3> 요인 적재치와 경로계수에 동일성 제약을 가한 모형



주. 모든 경로와 요인 적재치에 남녀 두 집단 간에 동일성의 제약을 가한 모델임. 나타낸 수치는 여학생 집단에서의 표준화된 계수임($X^2=394.768$, 자유도=170, TLI=.963, RMSEA=.035).

본 연구에서는 부모-자녀 관계가 좋을수록 회복탄력성의 통제성 요인, 긍정성 요인, 사회성 요인이 높아질 것이며, 높은 회복탄력성이 온라인 게임 중독 성향의 핵심적 요인과 주변적 요인에 대해 부적 영향을 미칠 것이라는 가설을 세웠다. 연구 결과를 통해 기본 가설 모형은 지지되었다. 부모-자녀 관계가 좋은 청소년은 회복탄력성의 세 가지 요인인 통제성, 긍정성, 사회성이 높게 나타났으며, 남녀 집단 모두에서 회복탄력성의

요인이 온라인 게임 중독 성향과 부적 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 특히 남녀 집단 모두에 대해 회복탄력성의 통제성 요인($p < .05$)과 긍정성 요인($p < .01$)은 온라인 게임 중독 성향에 대해 유의미한 부적 영향을 주고 있었다. 한편, 본 연구에서는 부모-자녀 관계는 온라인 게임 중독 성향에 직접적인 영향을 주지 않으며, 회복탄력성을 매개로 영향을 주는 것으로 나타났다.

5. 결 론

본 연구에서는 부모와의 긍정적인 관계를 통해 개발된 회복탄력성이 온라인 게임 중독 성향에 부적 영향을 준다는 가설을 구조방정식모형을 통해 검증했다. 특히 확인적 요인분석을 통해 회복탄력성을 통제성, 긍정성, 사회성의 세 가지 요인으로 구분할 수 있음을 증명했으며, 이를 바탕으로 각 회복탄력성 요인이 온라인 게임 중독 성향에 어떻게 영향을 미치는지 살펴보았다. 또한 남학생과 여학생 사이에 온라인 게임 중독 성향에 차이가 있을 것으로 가정하여, 남녀 집단의 회복탄력성 요인들이 게임 중독 성향에 미치는 영향에 어떠한 차이가 있는지를 분석하였다.

본 연구의 결과를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 기본 연구 모형에서 부모와 자녀 사이의 안정적인 관계는 회복탄력성의 세 가지 요인에 정적인 영향을 미쳤으나, 청소년의 온라인 게임 중독과 통계적으로 유의미한 관계를 보이지 않았다. 하지만 부모-자녀 관계는 회복탄력성을 매개로 온라인 게임 중독 성향과 부적의 관계가 있음을 알 수 있었다. 이러한 결과는 부모-자녀 애착, 부모의 감독, 부모의 양육 등이 청소년 온라인 게임 중독과 상관이 있다고 한 기존의 연구들(김경신·김진희, 2003; 김기숙·김경희, 2009; 김영혜·손현미·양영옥·조영란·이내영, 2007)의 결과와 상이하다는 점에서 흥

미롭다. 다시 말해, 기존의 연구들은 안정된 부모와 자녀 사이의 관계가 자녀의 게임 중독 성향을 억제한다는 결과만을 제시했을 뿐, 그러한 억제가 자녀의 무엇을 통해 야기됐는지에 대해서는 설명하지 못했었다. 하지만 본 연구의 결과를 통해 안정된 부모와 청소년 사이의 관계는 청소년의 회복탄력성을 증진시키고, 결국 청소년 개인의 자원인 회복탄력성이 온라인 게임 중독 성향을 억제하는 매개변인이 됨을 알 수 있다. 이러한 회복탄력성의 억제 효과는 회복탄력성이 청소년들이 스스로 위험 요인을 극복할 수 있는 자원이라는 기존 연구들의 발견들과도 일맥상통한다(Block & Kremen, 1996; Luther et al., 2000; Olsson et al., 2003; Reivich & Schatte, 2002; Werner & Smith, 1993). 또한 본 연구의 결과는 청소년을 위협하는 위험 요인을 예방하기 위해 부모의 자녀에 대한 통제력을 강화한다거나 혹은 부모와 자녀 사이의 관계를 증진시키는 것보다는 청소년 스스로 환경을 제어하는 능력을 길러야 함을 나타내고 있다는 점에서 의미 있다.

둘째, 본 연구에서는 9개 요인을 통해 회복탄력성을 측정했는데, 기존의 이론적 논의들(Luther et al., 2000; Olsson et al., 2003; Reivich & Schatte, 2002; Werner & Smith, 1993)을 근거로 회복탄력성의 9개 요인을 사회성, 긍정성, 통제성의 상위 세 개 요인으로 묶은 후, 이를 확인적 요인분석을 통해 증명했다. 결국 회복탄력성이 여러 속성으로 구성된 다층적 자원임을 확인할 수 있었다. 청소년들은 각기 다른 회복탄력성 요인을 강점으로 보유할 수 있으며, 더 나아가 온라인 게임 중독에 대해서도 자신의 강점에 따라 다른 억제 능력을 가지고 있을 것이라 예상할 수 있다.

셋째, 남학생 집단과 여학생 집단의 각 변인에서의 차이를 살펴보기 위해 잠재평균분석을 실시한 결과, 회복탄력성의 세 가지 요인, 그리고 온라인 게임 중독 성향에서 남녀 집단 간의 차이가 있음을 발견했다. 즉, 회복탄력성의 경우 통제성 요인은 남학생 집단이, 긍정성 요인과 사회성 요인은 여학생 집단이 높음을 알 수 있었다. 온라인 게임 중독 성향의 경우 남

학생 집단이 여학생 집단에 비해 크게 높은 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 온라인 게임 중독에 대해 남녀 학생 간의 차이를 밝힌 여러 연구들과 일치한다(김주환 외, 2006; 남영옥, 2005; 박승민·김창대, 2005; 박승민·김창대·천명재, 2005). 또한 본 연구 내에서 상대적으로 강하게 나타나는 회복탄력성 요인이 남학생 집단과 여학생 집단 간에 상이함을 알 수 있는데, 이는 온라인 게임 중독을 포함한 위험 요인에 대한 예방적 접근에 흥미로운 시사점을 준다. 상대적으로 남학생 집단의 강점으로 나타난 회복탄력성 통제성 요인은 충동통제력, 감정통제력, 원인분석력의 하위 요인으로 구성되어 있다. 여학생 집단의 경우 사회성 요인과 긍정성 요인이 남학생 집단에 비해 높은 것으로 나타났는데, 사회성 요인의 경우 관계성, 커뮤니케이션능력, 공감능력으로, 긍정성 요인의 경우 감사하기, 생활만족도, 낙관성의 하위 요인으로 구성되어 있다. 온라인 게임 중독의 치료 및 예방 프로그램 개발에 각기 상이한 남녀 집단 간의 회복탄력성 요인을 반영한다면 흥미로운 결과를 발견할 수 있을 것이다.

넷째, 남녀 집단의 잠재변인을 측정된 측정변수들이 동일한 수준에 있다고 가정한 뒤 두 집단의 경로계수 차이를 살펴본 결과, 여학생 집단에 비해 남학생 집단에서 회복탄력성의 요인이 온라인 게임 중독 성향에 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 또한 남녀 집단 사이의 경로계수가 같다고 설정하고 분석을 한 결과, 모든 경로들에서 두 집단 간 통계적인 차이는 없었다. 이때, 부모-자녀 관계는 회복탄력성의 세 요인에 정적인 영향을 미치고, 회복탄력성의 긍정성 요인과 통제성 요인이 온라인 게임 중독 성향을 억제하는 것으로 나타났다. 결국 회복탄력성이 온라인 게임 중독을 억제하는데 있어서는 여학생 집단에 비해 남학생 집단에서 더 큰 영향력을 발휘하지만, 결국 두 집단 모두에서 부모-자녀 관계의 영향을 받은 회복탄력성의 긍정성 요인과 통제성 요인이 온라인 게임 중독 성향을 억제함을 알 수 있다. 이러한 결과는 본 연구에서 제시한 모형이 남학

생 집단과 여학생 집단 모두에서 적용될 수 있음을 의미한다.

본 연구는 한계는 다음과 같다. 첫째, 부모-자녀 관계, 회복탄력성, 온라인 게임 중독 성향의 인과 관계를 기존의 이론들을 바탕으로 가정한 모형을 검증하였을 뿐, 인과관계의 방향 자체를 검증했다고 할 수는 없다. 다시 말해, 회복탄력성이나 온라인 게임 중독 성향이 다른 변인들에 의해서 영향을 받을 수 있다는 가능성을 완전히 배제할 수 없다. 하지만 본 연구에서는 회복탄력성이 위험 요인에 대해 발휘하는 보호적 기능이 지속적인 교육 등으로 개발 가능하다는 점(Luther et al., 2000; Reivich & Schatte, 2002; Werner & Smith, 1993)을 기반으로 하여, 온라인 게임 중독 성향을 억제하는 데에도 영향을 미칠 것이라 가정하였다. 보다 엄밀한 회복탄력성 요인들의 예방적 효과를 검증하기 위해선 종단 연구를 실시하는 등의 후속 연구가 필요할 것이다. 둘째, 본 연구는 청소년들의 온라인 게임사용 여부나 중독 여부가 아닌, 온라인 게임 중독 성향의 정도와 회복탄력성과의 관계를 검증했기 때문에, 온라인 게임을 이용하지 않는 청소년(본 연구의 대상 중 8.6%)들의 특징이 회복탄력성과 관련이 있는지, 혹은 게임 이용 빈도와 회복탄력성이 관계가 있는지 등에 대해서는 본 연구의 모형을 통해 설명할 수 없었다. 후속연구들을 통해 회복탄력성의 예방 및 억제 기능에 대해 더 면밀하게 살펴봐야 할 것이다.

종합하면, 우리는 회복탄력성이 여러 유형으로 구성되어 있고 각 유형들이 각기 다른 수준으로 온라인 게임 중독에 영향을 줄 수 있었다. 본 연구의 결과는 청소년들의 온라인 게임 중독 성향에 대해 예방적 접근을 하기 위해서는 부모와 청소년의 관계 증진뿐만 아니라 청소년의 회복탄력성 특히, 긍정성과 통제성 요인을 우선적으로 강화할 필요가 있음을 암시한다. 이는 세계최고 수준의 온라인 게임 환경에 노출되어 있는 우리나라 청소년을 위해서 회복탄력성 개발을 위한 체계적인 예방 및 교육 프로그램이 필요함을 시사한다. 더 나아가 온라인 게임 중독을 효과적

으로 예방하기 위해서는 온라인 게임 중독을 병리적 관점에서 접근하여 청소년을 치료의 대상으로 여기기보다는 오히려 청소년 스스로 긍정적 관점을 통해 환경을 제어하고, 자신의 삶을 통제하는 능력을 갖도록 양육하는 것이 효과적인 전략임을 알 수 있다.

■ 참고 문헌 ■

- 강석기·백옥현 (2006). 청소년기 적응유연성과 관련된 변수들의 구조적 분석. 『청소년복지연구』, 8권 2호, 49~68.
- 권정혜 (2005). 청소년의 인터넷 게임 중독: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. 『한국심리학회지: 임상』, 24권 2호, 267~280.
- 권희경·권정혜 (2002). 인터넷 사용조절 프로그램의 개발 및 효과검증을 위한 연구. 『한국심리학회지: 임상』, 21권 3호, 503~514.
- 김경신·김진희 (2003). 청소년이 지각한 부모자녀 관계변인이 인터넷 중독에 미치는 영향. 『한국가정과학회지』, 6권 1호, 15~25.
- 김기숙·김경희 (2009). 초등학교생의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 부모관련 변인. 『아동간호학회지』, 15권 1호, 24~33.
- 김양은·박상호 (2007). 온라인게임 이용이 게임 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구: 이용과 충족 접근을 중심으로. 『한국언론학보』, 51권 1호, 355~377.
- 김영혜·손현미·양영옥·조영란·이내영 (2007). 초등학교생의 인터넷 게임중독과 아동이 지각한 부모-자녀 애착과의 관계. 『아동간호학회지』, 13권 4호, 383~389.
- 김주환·김민규·김은주·신의진 (2008). 온라인 게임 중독 검사 개발과 타당화 분석. 『한국청소년연구』, 19권 1호, 385~415.
- 김주환·김민규·홍세희 (2009). 『구조방정식모형으로 논문 쓰기』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 김주환·김은주·홍세희 (2006). 한국 남녀 중학생 집단에서 자기결정성이 학업성취도에 주는 영향. 『한국교육심리학회』, 20권 1호, 243~264.
- 김주환·이윤미·김민규·김은주 (2006). 온라인 게임 중독의 유형과 원인에 관한 연구: 자기결정성 이론을 중심으로. 『한국언론학보』, 50권 5호, 79~107.
- 나은영·박소라·김은미 (2007). 청소년의 인터넷 이용 유형별 미디어 이용 양식과 적용: 블로그형과 게임형을 중심으로. 『한국언론학보』, 51권 2호, 392~425.
- 남영옥 (2005). 중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물중독의 심리사회적 특성 비교. 『청소년학연구』, 12권 3호, 363~388.
- 류한구 (2005). 『한국교육중단연구(I): 예비조사 보고서』. 서울: 한국교육개발원.
- 박승민·김창대 (2005). 온라인게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절 유형 분석.

『교육심리연구』, 19권 4호, 999~1022.

- 박승민·김창대·천명재 (2005). 청소년의 인터넷 중독에 관한 국내 연구의 동향과 과제: 연구 주제를 중심으로. 『청소년상담연구』, 13권 2호, 3~14.
- 복지와 사람들 약물상담센터 (2000). 『인터넷 중독 재활 프로그램』. 복지과 사람들 약물상담센터.
- 양돈규 (2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행 간의 상관성. 『청소년학연구』, 7권 2호, 117~136.
- 유안진·이점숙·김정민 (2005). 신체상, 부모와 또래애착, 탄력성이 청소년의 생활 만족에 미치는 영향. 『한국가정관리학회지』, 23권 5호, 123~132.
- 이수진·박중규 (2004). 『청소년 온라인게임중독 실태와 중독 예방 프로그램 연구』. 한국청소년개발원 연구보고서.
- 이은미·박은진 (2002). 부모-자녀 유대관계와 아동의 자아탄력성과의 관계. 『한국가족복지학』, 7권 1호, 3~24.
- 이혜리·조한익 (2005). 한국 청소년 탄력성 척도의 개발. 『한국청소년연구』, 42권 12호, 161~206.
- 이혜리·조한익 (2006). 한국 청소년 탄력성 척도의 타당화 연구. 『한국심리학회지: 상담 및 심리치료』, 18권 2호, 353~371.
- 이형초 (2001). 『인터넷 게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과』. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 인터넷 중독, 심야 온라인 게임 차단 검토(2009. 6. 17). 『매일경제』, Available: <http://news.mk.co.kr/outside/view.php?year=2009&no=338035>
- 임소혜·박노일 (2007). 다사용자 온라인 롤플레이팅 게임(MMORPG) 이용 동기와 오프라인 리더십 영향 연구. 『한국언론학보』, 51권 5호, 322~345.
- 장재홍·신환정 (2003). 청소년 인터넷 중독 예방프로그램의 효과. 『한국심리학회지: 상담 및 심리치료』, 15권 4호, 651~672.
- 장재홍·유정이·권혜수·김형수·최한나 (2002). 청소년 인터넷 과다사용 예방 프로그램 개발. 『청소년상담연구』. 한국청소년상담원.
- 주지혁·조영기 (2007). 온라인게임이 청소년의 공격성에 미치는 영향 연구: 리니지 이용자를 중심으로. 『사이버커뮤니케이션학보』, 통권 24호, 79~115.
- 한국정보문화진흥원 (2007). 『2007 인터넷중독 실태조사』. 한국정보문화진흥원 조

사보고 07-06.

홍은숙 (2006). 탄력성(resilience)의 개념적 이해와 교육적 방안. 『특수교육학연구』, 41권 2호, 45~67.

American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders 4th Eds. (DSM-IV-TR)*. Washington, DC: APA.

Anthony, E. J. (1987). Risk, vulnerability, and resilience: An overview. In E. J. Anthony & B. J. Cohler (Eds.), *The invulnerable child* (pp.3-48). New York: Guilford Press.

Benard, B. (1993). Fostering resiliency in kids. *Educational Leadership*, 51(3), 44~48.

Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indices in structural models. *Psychological Bulletin*, 107, 238~246.

Block, J., & Kremen, A. M. (1986). IQ and ego resiliency: Conceptual and empirical connections and separateness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 349~361.

Browne, M. W., & Cudeck, R. (1993). Alternative ways of assessing model fit. In K. A. Bollen & J. S. Long (Eds.), *Testing structural equation models*. Newbury Park, CA: Sage.

Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531~1548.

Constantine, N. & Benard, B. (2001). California healthy kids survey resilience assessment module technical report. *Journal of Adolescent Health*, 28(2), 122.

Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of Personality Assessment*, 49, 71~75.

Duran, R. L. (1983). Communicative adaptability: A measure of social communicative competence. *Communication Quarterly*, 31, 320~326.

Dyer, J. G., & McGuinness, T. M. (1996). Resilience: Analysis of the concept.

Archives of Psychiatric Nursing, 10, 276~282.

- Garnezy, N. (1996). Reflections and commentary on risk, resilience, and development, In P. J. Haggerty, P. S. Lonnie, N. Garnezy, & M. Rutter, (Eds.), *Stress, Risk, and Resilience in Children and Adolescents-Process, Mechanism, Intervention*. New York: Cambridge University Press.
- Goldberg, I. (1996). Internet addiction, electronic message posted to research discussion list. World Wide Web. <http://www.emhc.com/mlists/research.html>.
- Gordon, E. W., & Song, L. D. (1994). Variation in the experience of resilience. In M. C. Wang & E. W. Gordon (Eds.), *Educational resilience in inner-city America: Challenges and prospects* (pp. 27~44.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Hong, S., Malik, M. L., & Lee, M. K. (2003). Testing configural, metric, scalar, and latent mean invariance across genders in sociotropy and autonomy using non-western sample. *Educational and Psychological Measurement*, 63, 636~654.
- Luther S. S., Cicchetti, D., & Becker, B. (2000). The construct of resilience: A critical evaluation and guidelines for future work. *Child Development*, 71, 543~562.
- Masten, A. S., Best, K. M., & Garnezy, N. (1990). Resilience and development: Contributions from the study of children who overcome adversity. *Development and Psychopathology*, 2, 425~444.
- Olsson, C. A., Bond, L., Burns, J. M., Vella-Brodrick, D. A., & Sawyer, S. M. (2003). Adolescent resilience: A conceptual analysis. *Journal of Adolescence*, 26, 1~11.
- Orbuch, T. L., Parry, C., Chesler, M., Fritz, J., & Repetto, P. (2005). Parent-child relationships and quality of life: Resilience among childhood cancer survivors. *Family Relations*, 54(2), 171~183.
- Reivich, K., & Shatte, A. (2002). *The resilience factor: Seven essential skills for overcoming life's inevitable obstacles*. New York: Broadway Books.
- Rutter, M. (1985). Resilience in the face of adversity: Protective factors and resistance to psychiatric disorder. *British Journal of Psychiatry*, 147,

598~611.

- Rutter, M. (1987). Psychological resilience and protective mechanism. *American Orthopsychiatry*, 57(3), 316~331.
- Seligman, M. E. P. (2002). *Authentic happiness*. NY: Free Press.
- Smith, B. W., Dalen, J., Wiggins, K., Tooley, E., Christopher, P., & Bernard, J. (2008). The brief resilience scale: Assessing the ability to bounce back. *International Journal of Behavioral Medicine*, 15, 194~200.
- Tucker, L. R., & Lewis, C. (1973). A reliability coefficient for maximum likelihood factor analysis. *Psychometrika*, 38(1), 1~10.
- Werner, E. E., & Smith, R. S. (1982). *Vulnerable but invincible: A longitudinal study of resilient children and youth*. New York: McGraw Hill.
- Werner, E. E., & Smith, R. S. (1993). *Overcoming the odds: High risk children from birth to adulthood*. New York: Cornell University Press.
- Wiemann, J. M. (1977). Explication and test of a model of communicative competence. *Human Communication Research*, 3, 195~213.

논문 최초 투고일 2009년 7월 15일

논문 게재 확정일 2009년 8월 21일

〈부록 1〉 회복탄력성 27문항

유형	문항번호	문항
원인 분석력	원인1	문제가 생기면 여러 가지 가능한 해별 방안에 대해 먼저 생각한 후에 해결하려고 노력한다.
	원인2	어려운 일이 생기면 그 원인이 무엇인지 신중하게 생각한 후에 해결하려고 노력한다.
	원인2	나는 대부분의 상황에서 문제의 원인을 잘 알고 있다고 믿는다.
감정 통제력	감정1	나는 어려운 일이 닥쳤을 때 감정을 통제할 수 있다.
	감정2	내가 무슨 생각을 하면, 그 생각이 내 기분에 어떤 영향을 미칠지 잘 알아챈다.
	감정3	이슈가 되는 문제를 가족이나 친구들과 토론할 때 감정을 잘 통제할 수 있다.
충동 통제력	충동1	당장 해야 할 일이 있으면 나는 어떠한 유혹이나 방해도 잘 이겨낼 수 있다.
	충동2	아무리 당황스럽고 어려운 상황이 닥쳐도 나는 내가 어떤 생각을 하고 있는지 스스로 잘 안다.
	충동3	일이 생각대로 잘 안 풀리면 쉽게 포기하는 편이다*).
감사 하기	감사1	나는 감사해야 할 것이 별로 없다*).
	감사2	내가 고맙게 여기는 것들 모두 적는다면 아주 긴 목록이 될 것이다.
	감사3	세상을 둘러볼 때, 내가 고마워 할 것이 별로 없다*).
생활 만족도	만족1	내 인생의 여러 가지 조건들은 만족스럽다.
	만족2	나는 내 삶에 만족한다.
	만족3	나는 내 삶에서 중요하다고 생각한 것들은 다 갖고 있다
낙관성	낙관1	열심히 일하면 언제나 보답이 있으리라고 생각한다.
	낙관2	맞든 아니든, “아무리 어려운 문제라도 나는 해결할 수 있다”고 믿는 것이 좋다고 생각한다.
	낙관3	어려운 상황이 닥쳐도 나는 모든 일이 다 잘 해결될 거라고 확신한다
관계성	관계1	나와 정기적으로 만나는 사람들은 대부분 나를 싫어하게 된다*).
	관계2	서로 마음을 터놓고 얘기할 수 있는 친구가 거의 없다*).
	관계3	서로 도움을 주고받는 친구가 별로 없는 편이다*).
커뮤니 케이션 능력	컴능력1	나는 재치있는 농담을 잘 한다.
	컴능력2	나는 내가 표현하고자 하는 바에 대한 적절한 문구나 단어를 잘 찾아낸다.
	컴능력3	나는 분위기나 대화 상대에 따라 대화를 잘 이끌어 갈 수 있다.
공감 능력	공감1	사람들의 얼굴표정을 보면 어떤 감정인지 알 수 있다
	공감2	슬퍼하거나 화를 내거나 당황하는 사람을 보면 그들이 어떤 생각을 하는지 잘 알 수 있다.
	공감3	동료가 화를 낼 경우 나는 그 이유를 꽤 잘 아는 편이다

주: (*)은 역채점 문항.

〈부록 2〉 주요 변인 간의 상관관계 (N=985)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
부모자녀1		.824**	.669**	.281**	.317**	.244**	.456**	.494**	.490**	.231**	.266**	.241**	-.178**	-.185**	-.160**
부모자녀2	.751**		.672**	.267**	.304**	.262**	.470**	.464**	.466**	.208**	.246**	.203**	-.134**	-.162**	-.110*
부모자녀3	.625**	.626**		.273**	.274**	.245**	.421**	.414**	.426**	.190**	.255**	.236**	-.102*	-.156**	-.117*
회복통제1	.195**	.247**	.250**		.598**	.548**	.424**	.433**	.407**	.341**	.384**	.368**	-.152**	-.198**	-.267**
회복통제2	.154**	.130**	.156**	.598**		.553**	.439**	.470**	.430**	.489**	.554**	.537**	-.130**	-.134**	-.165**
회복통제3	.204**	.167**	.182**	.497**	.562**		.371**	.402**	.437**	.413**	.482**	.474**	-.155**	-.161**	-.230**
회복긍정1	.456**	.405**	.426**	.279**	.248**	.247**		.752**	.733**	.331**	.425**	.427**	-.182**	-.215**	-.212**
회복긍정2	.474**	.381**	.426**	.324**	.321**	.372**	.672**		.765**	.390**	.433**	.461**	-.226**	-.202**	-.174**
회복긍정3	.444**	.377**	.348**	.320**	.284**	.361**	.632**	.658**		.376**	.432**	.423**	-.224**	-.204**	-.177**
회복사회1	.246**	.136**	.154**	.331**	.403**	.403**	.268**	.399**	.348**		.602**	.697**	-.199**	-.120*	-.139**
회복사회2	.250**	.219**	.212**	.372**	.427**	.419**	.273**	.331**	.360**	.565**		.716**	-.215**	-.241**	-.220**
회복사회3	.294**	.184**	.210**	.360**	.419**	.434**	.295**	.408**	.381**	.702**	.671**		-.274**	-.181**	-.181**
POGU1	-.188**	-.059	-.092*	-.175**	-.146**	-.165**	-.235**	-.235**	-.231**	-.229**	-.174**	-.183**		.661**	.602**
POGU2	-.120**	-.043	-.090*	-.204**	-.151**	-.262**	-.247**	-.139**	-.254**	-.175**	-.254**	-.214**	.534**		.821**
POGU3	-.127**	-.101*	-.106*	-.277**	-.208**	-.285**	-.250**	-.192**	-.251**	-.191**	-.229**	-.213**	.530**	.741**	

주. 대각선의 오른쪽 위는 여학생 집단의 상관계수, 왼쪽 아래는 남학생 집단의 상관계수. *p<.05, **p<.01

ABSTRACT

**The Effects of the Three Resilience Factors on
Problematic Online Game Uses**

Wooyeol Shin

Graduate Student, Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University

Mina Choi

Graduate Student, Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University

Joohan Kim

Professor, Dept. of Communication, Yonsei University

The purpose of the present study is to examine the structural relationships of parent-child relationship, resilience and problematic online game uses among young students. The results show that parent-child relationships foster the three components of resilience (control, positivity, and sociality), which, in turn, negatively affect the level of problematic online game uses. There was no statistically significant gender differences of structural relationships among the main variables. These results suggest that a resilience-based interventions might be an effective way to prevent excessive online game use for boys and girls.

Key words: Problematic online game use, resilience, structural equation model, latent mean analysis.