

부모의 장시간근로와
게임여가가 중학생자녀의
게임시간에 미치는 영향 연구

박은영, 김진욱

서강대학교



주 제 분 류

사회복지학

주 제 어

중학생자녀 컴퓨터·스마트폰 게임시간, 부모 게임시간,
부모 근로시간, 게임중독, 생활시간조사

요 약 문

본 연구는 2014년도 생활시간조사 자료를 분석하여 중학생 자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임시간량에 영향을 미치는 부모의 근로시간과 게임시간 요인을 토빗모형(Tobit model)을 통해 실증하고자 한다. 이를 위해 중학생 자녀 1,043명, 아버지 845명, 그리고 어머니 958명을 분석대상으로 하였다. 분석결과 평일에는 인구학적 요인으로 소득, 부모학력, 자녀 성별과 연령 그리고 부모요인으로 아버지의 게임시간과 어머니의 근로시간이 자녀게임시간에 유의미한 영향을 미치었다. 주말에는 소득, 어머니의 학력, 자녀성별과 연령, 그리고 부모요인으로 아버지·어머니 모두 근로시간과 게임시간이 유의한 변수로 도출되었다. 이러한 분석결과를 바탕으로, 본 연구는 중학생 자녀의 게임중독의 위험요인인 게임시간을 감소시키고 부모와 자녀의 건강한 여가생활을 증진시킬 수 있는 실천적·정책적 함의를 제시하였다.

접 수 일 : 2018년 7월 15일

심사완료일 : 2018년 8월 1일

게재확정일 : 2018년 8월 2일



생명연구 제49집 2018년 8월
 Studies on Life and Culture
 Vol. 49, Aug 2018, pp. 103~140
<https://doi.org/10.17924/solc.2018.49.103>

부모의 장시간근로와 게임여가가 중학생자녀의 게임시간에 미치는 영향 연구*

박은영**, 김진욱***
 서강대학교

I. 서론

2017년 5월 문재인 정부가 출범한 이래, 근로시간단축에 대한 논의가 활발히 진행되고 있다. 2004년 법정근로시간이 주5일 40시간(최장 허용 근로시간 68시간)으로 단축된 지 14년 후인 2018년 7월부터는 주52시간 노동시간제도¹⁾가 적용되게 되었다. 이 법의 시행으로 일자리창출과 근로자의 ‘저녁이 있는 삶’을 지향하는 긍정적인 측면과 물가상승 및 생산성

* 본 연구는 2017년 한국연구재단(과제번호NRF-2017S1A5B8057479)의 지원을 받아 수행된 연구임.

** 서강대학교 가톨릭사회복지학 박사수료, 제1저자

*** 서강대학교 사회복지전공 교수, 교신저자

1) 2018년 2월 27일 14년 만에 장시간 노동을 지양하는 ‘근로기준법 개정안’이 국회를 통과하여 2018년 7월부터 300인 이상 사업장, 공공기관에서부터 최대 주 52시간 노동시간제도가 점차적으로 적용되어 2022년까지 5인 이상 모든 사업장은 주52시간 이상 근로가 불가능하게 된다.

저하 등의 부작용을 우려하는 목소리가 대립되고 있다. 그러나 장시간 근로가 직장인들에게 시간의 압박을 가하고 개인 유지시간과 여가시간 등의 부족으로 삶의 질을 저하시킨다는 문제는 모두가 공감하는 바이다. 사업장에서 대부분의 시간을 보내는 장시간 노동은 ‘저녁이 있는 삶’에 위협을 가하는 중요한 변수로, 일과 후 생활시간이 부족하여 근로자 개인의 삶은 물론 가족의 생산 및 재생산 기능을 저하시키는 핵심요인이다.²⁾ 나아가 장시간 노동은 가족과 함께하는 시간의 부족으로 이어져 가족 구성원들의 친밀감을 떨어뜨리고, 돌봄이 필요한 구성원이 적절한 돌봄을 받지 못하게 되는 원인이 된다. 특히 유자녀가구의 가족공유시간 감소는 자녀의 성장이나 교육 측면에서 볼 때 그 피해나 후유증이 오래도록 지속될 우려가 있어 더욱 세심한 주의가 요구된다.³⁾ 저연령 자녀를 가진 경우 부모의 근로시간이 길어지면 자녀가 혼자 지내는 시간이 없도록 부모가 시간배분과 활동을 감독하는 경향을 보이지만, 자녀의 연령이 높아짐에 따라 부모는 자녀 스스로 시간배분을 하고 개인유지와 학습 여가생활을 하도록 일임하는 경우가 많다. 따라서 부모와의 공유시간이 부족하거나 부모로부터의 적절한 감독을 받지 못할 때, 청소년 자녀들은 저연령의 자녀보다 부정적인 활동으로 보내는 시간이 많아질 수 위험이 커지게 된다.

우리나라의 청소년들은 학습시간 과다로 인한 스트레스와

2) 주은선, 「노동인가, 돌봄인가, 여가인가? 전일제 임금노동자 맞벌이 부모의 시간 배분에 대한 젠더 영향과 학력의 조절효과」, 『사회복지연구』, 45(3), 2014, 5-34쪽; Jacobs, J. · Gerson, K, *The time divide: Work, family and gender inequality*. Harvard University Press, 2004.

3) 이승호 · 박미진, 「전일제 임금근로자의 퇴근시간과 일과 후 생활시간의 관계」, 『대한가정학회』, 24(1), 2017, 117-151쪽.

여가시간 부족으로 인해 접근이 용이한 컴퓨터·스마트폰게임에 장시간 시간을 보내고 있어 이로 인한 청소년 게임중독이 사회적 문제로 대두되고 있다. 청소년의 게임시간은 청소년게임중독을 예측하는 중요한 변수로서⁴⁾ 다양한 실태조사에서 과의존 위험군으로 속하는 청소년들이 급격하게 증가하고 있다는 결과⁵⁾를 보여주고 있다. 성장기 청소년의 인터넷게임에 대한 무분별한 노출은 정체성 확립, 학업수행과 사회적 관계 수립 등 청소년기에 있어서 중요한 과업들을 적절하게 수행할 수 없게 되므로⁶⁾ 중학생 자녀들의 인터넷·스마트폰 게임 장시간 노출로 인한 문제는 개인적 특성을 넘어서 가정의 기능과 연계시켜야 한다.⁷⁾ 이러한 맥락에서 청소년들의 게임시간 관리는 게임중독 예방의 필수적 요건임을 알 수 있다.

가족과 관련한 특성은 심리적, 경제적으로 부모에게 의존하는 시기인 학령기의 청소년들에게 있어 매우 중요한 요인으로 여겨진다. 특히 가족의 공유시간과 여가시간에 가장 영향을 미치는 부모의 근로시간에 관한 연구는 거의 없는데, 부모의 근로시간대와 자녀생활대의 불일치로 자녀가 혼자 있는

4) 김기숙·김경희, 「의사결정나무 분석기법을 이용한 청소년 인터넷 게임중독 영향요인 예측 모형 구축」, 『대한간호학회지』, 40(3), 2010, 378-388쪽; 김태남, 「중학생의 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 위험요인과 보호요인에 관한 연구」, 공주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009; 윤명숙·김남희·박완경, 「중학생의 인터넷게임중독에 미치는 게임 및 가족, 여가요인의 영향」, 『청소년학연구』, 21(4), 2014, 309-337쪽; Young, K. S. "Internet addiction: Emergence of a new clinical disorder" *CyberPsychology and Behavior*, 1, 1996, pp. 237-244.

5) 주용완·채승완·배향은·김현준, 『2016 인터넷이용실태조사』, 미래창조과학부·한국인터넷진흥원, 2016, 23-29쪽; 미래창조과학부·한국정보화진흥원, 『2016년 인터넷 과의존 실태조사』, 2017; 한국콘텐츠진흥원, 「2017년 게임이용자 실태조사 보고서」, 2017.

6) Chuang, Y. C. "Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: A neglected health problem in internet addiction", *CyberPsychology*, 9(4), 2006.

7) 방희정·조아미, 「가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계」, 『한국심리학회지:발달』, 16(1), 2009, 1-22쪽.

경우 인터넷 과다사용과 게임중독이 많다는 연구⁸⁾와 자녀의 부정적인 여가시간과 부모의 부정적인 여가시간과의 관계를 파악하는 연구⁹⁾가 제한적으로 이루어져 있을 뿐, 청소년 게임시간과 부모요인 간의 관계에 천착하는 연구는 거의 시도된 바 없다. 이에 본 연구는 부모의 생활시간의 변화가 중학생 자녀의 시간활용 패턴을 변화할 수 있을 것이라는 실증연구를 통해 자녀의 문제행동을 예방할 수 있는 함의를 도출하고자 한다. 즉, 부모의 장시간근로시간과 게임시간이 중학생 자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임시간과의 영향력이 있는지 분석함을 목적으로 한다.

이를 위하여 2절에서는 선행연구들을 고찰하고, 3절은 연구방법으로 연구문제를 정의와 토빗모형(Tobit model)을 활용한 실증모형과 변수의 측정 등을 설명한다. 4절은 부모의 장시간근로와 게임여가가 자녀의 게임시간에 미치는 영향을 분석한 결과를 기술한다. 마지막 5절은 연구결과의 요약과 함께 학술적, 실천적 그리고 정책적 함의, 연구의 한계 등을 논의한다.

8) 김은엽·이지영, 「중고등학생의 평일 인터넷 게임시간과 가정환경 요인」, 『한국산학기술학회논문지』, 13(11), 2012, 5326-5336쪽; 김기숙·김경희, 2010, 378-388쪽; 주석진·좌동훈, 「청소년들의 인터넷 게임중독에 미치는 예측모형: 인구사회학적 특성과 가족관련 특성을 중심으로」, 『청소년학연구』, 18(5), 2011, 5-34쪽.

9) 정재기, 「부모의 사회경제적 지위와 청소년 인터넷 이용행태: 생활시간조사의 활용」, 『한국사회학』, 45(5), 2011, 197-225쪽; 김은미, 「부모와 자녀의 인터넷 리터러시의 관계: 인터넷 리터러시는 대물림되는가」, 『한국언론학보』, 55(5), 2011, 155-177쪽

II. 선행연구 고찰

1. 중학생 컴퓨터·스마트폰 게임행태 및 시간

175개국의 가구 인터넷접속률을 비교해보면 우리나라는 각 98.8%로 세계1위이고, 가구원 인터넷 이용률도 89.9%로 매우 높은 순위에 위치해있다. 연령별 인터넷 이용자를 분석해보면 3~9세는 82.9%에서 10대가 되면 100%로 조사되어¹⁰⁾, 우리나라에서 10대들의 컴퓨터·스마트폰 게임 접근성이 매우 높은 것을 알 수 있고, 학령별로 나누어 보면 중학생이 34.7%, 초등학생 23.6%, 고등학생 29.5%로¹¹⁾ 중학생 시기의 인터넷 과의존 위험성이 높아짐을 알 수 있다. 2017년 게임이용자 실태 조사¹²⁾에서도 10대가 모바일게임 85.0%, 온라인게임 55%를 하고 있어, 결국 인터넷과 스마트폰의 보급화로 10대들 특히 중학생들의 인터넷 과의존 위험성이 높아 졌고, 게임콘텐츠 이용률이 높아 이 시기의 컴퓨터·스마트폰을 활용한 게임여가에 대한 개입이 시급함을 알 수 있다.

청소년기의 긍정적인 여가활동은 일상적인 학업에서 쌓이는 긴장과 권태를 해소할 수 있고, 정서를 순화시키며, 원만한 인간관계를 이어주고 생활에 활력을 불어넣어 주어 보다 나은 내일을 창조할 수 있게 하는 것에 반해¹³⁾ 인터넷·스마트폰 게임 같은 부정적인 여가는 현실에서의 인간관계를 벗

10) 주용완·채승완·배향은·김현준, 2016, 23-29쪽.

11) 미래창조과학부·한국정보화진흥원, 2017.

12) 한국콘텐츠진흥원, 2017.

13) 이은희·민현선, 「청소년의 여가활동 특성과 여가장애에 따른 여가만족도 차이」, 『대한가정학회』, 42(12), 2004, 231-252쪽.

어나 가상에서 보상을 얻고 관계를 맺게 함으로 사회적 관계성을 떨어뜨리고 현실문제나 과업을 해결하기 보다는 회피하게 하는 등의 현실세계와 괴리가 커지게 하는 경향이 있다.¹⁴⁾ 무엇보다 인터넷게임시간을 조절하지 못하고 많은 시간을 소비하게 되면, 학업이나 체력을 키울 수 있는 시간이 상대적으로 적어지게 되는 등¹⁵⁾ 부정적 효과가 커지게 되므로, 청소년들의 건강한 성장을 위해서는 건전한 여가활용이 매우 중요하다.

컴퓨터·스마트폰 게임시간은 게임중독을 예측하는 중요요인이다. 이에 대한 선행연구를 분석해보면 인터넷게임 이용시간이 인터넷게임 중독을 예측하는 모형의 기본이 되는 변수로 도출된 바 있고¹⁶⁾, 게임하는 평균시간이 길수록, 게임기간이 길수록 인터넷게임중독으로 빠질 가능성이 높다고 보고되고 있으며¹⁷⁾, 중학생의 인터넷 게임중독 예측하는 변수를 게임지속시간이 길수록, 여가장애가 클수록, 남학생일수록, 주당 게임빈도가 많을수록 설명력이 더 높은 것으로 나타났다.¹⁸⁾

2. 부모의 장시간 근로시간과 중학생자녀의 게임시간 관계

2004년 고용창출과 근로자의 삶의 질 향상을 목적으로 법정근로시간이 주44시간에서 주40시간으로 단축되었고, 이러한

14) 강선경·이근무·하민정, 「인터넷 중독 청소년들이 경험한 가상공간의 의미와 본질에 대한 연구」, 『청소년복지연구』, 18(2), 2016, 41-64쪽.

15) 윤명숙·김남희·박완경, 2014, 309-337쪽.

16) 김기숙·김경희, 2010, 378-388쪽.

17) 김태남, 2009.

18) 윤명숙·김남희·박완경, 2014, 309-337쪽.

주5일 근무제가 확대 실시 됨에 따라 많은 연구들이 근로시간 단축의 영향력을 연구하였다. 이 시기의 선행연구들을 고찰해보면 첫째, 부모의 노동시간이 가족구성원에 대한 영향력¹⁹⁾으로 주5일 근무제를 실시한 후 가족공유시간이 많아지고, 가족관계와 부부관계가 향상되며, 가족응집력과 적응력이 높아졌고, 의사소통에서 유의미한 변화를 도출해 내었다. 둘째, 육아나 가사노동 부담이 큰 여성근로자들이 이중부담으로 겪는 스트레스를 다소나마 해소해 줄 수 있고, 직장과 가정생활이 균형을 유지하는데 기여한다고 실증되었다.²⁰⁾ 셋째, 부모가 주5일 근무의 범위에서 벗어나 장시간근무를 할 경우 자녀가 방치되고 이탈현상이 나타난다는 연구결과가 도출되기도 하였다.²¹⁾ 결국, 법정근로시간이 단축되어 부모에게 저녁 있는 삶이 주어지는 사회가 구축된다면 근로자의 삶의 질뿐만 아니라 가족기능이 강화에도 긍정적 영향을 미칠 것으로 예상된다. 부모의 자녀 양육 몰입 수준이 높아지고, 문제행동을 조기에 예방할 가능성이 커지기 때문에, 부모의 근로시간은 자녀문제를 예측하기 위한 중요한 부모요인 변수가 된다는 것이다.

본 연구의 가장 중요한 인과관계인 부모근로시간과 청소년 자녀의 게임시간관련 선행연구는 전혀 이루어지지 않았기 때

19) 윤소영, 「주5일 근무제 실시에 따른 가족관계의 변화: 실시집단의 주부들을 대상으로」, 『한국여가문화학회 제1회 여가문화 포럼 자료집』, 2002, 1-12쪽; 변영수, 「주5일 근무제가 가족생활에 미치는 영향에 관한 연구」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007; 홍성화, 「가족단위 여가활동 참여가 가족기능에 미치는 영향: 주5일 근무제 실시집단을 중심으로」, 『여가학연구』, 1(2), 2003, 57-71쪽.

20) 문숙재·윤소영·차경옥·천혜정, 『여가문화와 가족』, 서울: 신정출판사, 2005.

21) 김민정·장윤옥, 「부모의 주5일 근무 여부에 따른 가족여가활동 유형이 청소년의 가족건강성에 미치는 영향」, 『한국가정관리학회지』, 26(6), 2008, 1-20쪽.

문에 간접적으로 영향력을 분석해보면, 부모근로시간은 가정에서 부모의 부재를 뜻한다. 즉, 부모의 근로시간이 길어질수록 자녀는 혼자 있는 시간이 길어지게 되며, 자녀 스스로 개인유지, 학습활동, 교제시간, 여가 시간 등 시간배분을 하고 활동을 하여야하기 한다. 시간관리 교육을 제대로 받지 못하여 절제력이 약한 청소년 자녀들은 시간의 통제력이 커지면 시간의 상당량을 부정적인 활동으로 보낼 수 있다. 그 대표적인 활동이 게임이다. 혼자 지내는 시간이 많을수록 인터넷 사용량이 많고 컴퓨터 게임에 중독이 많다는 결과가 도출되었고²²⁾, 혼자 있는 시간이 인터넷게임 중독에 직접적 영향을 미친다는 결과가 도출되어²³⁾ 결국 부모근로시간이 길어질수록 부모의 부재는 길어지고 중학생의 인터넷게임 시간이 길어져 게임중독에 빠져들 위험성을 높인다. 그러나 부모의 감독과 통제와 중학생 자녀의 게임시간 또는 사용 관한 선행연구들은 상반된 결과들을 보여주고 있다. 컴퓨터 사용에 대해 부모님의 감독과 통제가 심할수록 중학생의 인터넷 중독에 빠지는 가능성이 높다는 결과²⁴⁾와, 이와 반대로 부모의 감독수준이 낮을수록 인터넷 중독이 증가하였는데, 이는 인터넷게임 이용에 대한 부모의 감독이나 통제가 상대적으로 크지 않을 때 인터넷게임 중독에 빠지는 것으로 설명되기도 하였다.²⁵⁾

22) 김은엽·이지영, 2012, 5326-5336쪽.

23) 박현숙·권윤희·박경민, 「청소년의 인터넷게임 중독 영향 요인」, 『한국간호과학회』, 37(5), 2007, 754-761쪽; 김기숙·김경희, 2010, 378-388쪽; 주석진·좌동훈, 2011, 5-34쪽.

24) 김미정, 「청소년의 인터넷 이용 실태에 관한 연구조사: 서울소재 중학생을 대상으로」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2003; 김귀숙, 「청소년의 인터넷 중독과 부모-자녀간 의사소통 및 양육태도와의 관계연구」, 부경대학교 석사학위논문, 2006.

25) 김기숙·김경희, 2010, 378-388쪽; 김지혜·정익중, 「빈곤은 인터넷 활용에도 영

그러므로 부모의 장시간 근로로 인하여 발생하는 부모의 부재는 자녀를 혼자 두는 시간을 길게 되고 게임시간에 직접적 영향을 미치지만, 부모의 통제와 감독은 상반된 결과가 도출되었으므로, 자녀의 게임중독은 부모의 상호작용보다는 부모의 부재시간이 직접적 영향을 미치는 변수임을 알 수 있다. 이로 인해, 부재의 가장 큰 부분을 차지하는 부모의 근로시간이 자녀의 게임시간에 영향을 미칠 수 있는 변수일 수 있음을 추론할 수 있다.

3. 부모의 게임시간과 중학생 자녀의 게임시간 관계

가족과 관련한 특성은 심리적, 경제적으로 부모에게 의존하는 시기인 학령기 청소년들에게 매우 중요한 요인으로 간주되어 왔는데, 이는 가정생활에서의 부모모습이 자녀의 행동과 행동양식에도 중요한 영향을 미치기 때문이다.²⁶⁾ 부모와 중학생의 게임시간 상호작용에 관한 연구들은 매년 실시하는 실태조사에서 상관관계가 나타난다. 2017년 게임이용자 실태조사²⁷⁾를 보면 부모의 연령이 저연령대 일수록 자녀와 함께 게임을 많이 하는 것으로 나타나 부모들이 자녀들에게 게임행동을 노출하는 것과 병행하여 함께 공유행동을 하는 비율도 높음을 알 수 있다. 2016년 인터넷이용실태조사²⁸⁾에서도 부모가 과의존 위험성이 있으면 청소년자녀도 인터넷의 과의존

향을 미치는가?: 빈곤이 부모의 지도감독과 청소년의 인터넷 활용유형을 매개로 학교부적응과 학업성취에 미치는 영향」, 『사회복지연구』, 41(3), 2010, 29-56쪽.

26) 김기숙, 김경희, 2010, 378-388쪽.

27) 한국콘텐츠진흥원, 2017.

28) 미래창조과학부·한국인터넷진흥원, 2016.

위험 노출이 높아, 부모의 인터넷이용 행위가 자녀의 행위에 영향력을 미치고 있음을 알 수 있다.

부모의 역할을 설명하는 기존논의에서 모방 및 학습을 강조하는 주장은 아동 및 청소년들의 사회화에서 중요한 타자(Significant other)로서의 부모역할에 주목하고 있다. 즉 부모의 성향이 사회화 과정을 통해서 자녀들에게 그대로 체화된다는 것이다²⁹⁾. 이 주장을 근거로 인터넷게임시간 연구³⁰⁾에서 부모의 게임시간과 검색시간이 각각 자녀의 게임시간의 비중과 검색시간의 비중에 영향을 주고 있으며, 부모의 인터넷 이용패턴이 자녀의 인터넷 이용패턴에 직접적인 영향을 미친다는 것이 실증된 바 있다. 결국 부모와 자녀들의 시간배분과 행동양식은 유사한 양상을 보여, 특히 부모의 오락지향적인 인터넷사용 시간과 게임 과의존이 높을수록 자녀의 게임시간이 길어지게 된다는 것을 알 수 있다. 이는 청소년자녀의 게임시간과 게임중독을 관리하기 위해서는 청소년 개인에게만 개입하는 것에 한계가 있음을 나타내며, 부모요인에도 관심을 기울여야 함을 의미한다.

4. 인구사회학적특성과 중학생 자녀의 게임시간

중학생의 컴퓨터·스마트폰 게임시간에 영향을 미치는 부모와 자녀의 인구사회학적 특성관련 변인에 대한 선행연구를 고찰하면 다음과 같다. 첫째, 우선 고학력 부모일수록 중학생 자녀의 인터넷사용과 컴퓨터게임 사용을 관리하고 자녀들의

29) 정재기, 2011, 197-225쪽.

30) 정재기, 2011, 197-225쪽; 김은미, 2011, 155-177쪽.

게임시간도 감소하는 것으로 나타났다.³¹⁾ 부모들이 고학력일 경우 자녀들의 인터넷 사용에 대한 적절한 통제를 통해 과도한 사용을 억제하고 있었고 특히 어머니의 교육수준이 자녀의 시간사용의 차이에 중요한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 소득도 청소년의 인터넷 이용에 영향을 미쳤는데, 낮은 가족소득이 오락지향적 인터넷 이용에 영향을 미치는 것으로 나타났다.³²⁾ 셋째, 청소년자녀의 성별과 연령도 게임시간에 영향을 미쳤는데, 남학생이 여학생에 비해 게임에 중독된 경우가 많았고, 중학생인 경우 연령이 높을수록 컴퓨터 게임을 더 많이 하는 것으로 나타났다.³³⁾

결론적으로 선행연구들을 고찰해 본 결과 인구사회학적 특성에서 중학생 자녀의 게임시간에 영향을 미치는 변수로는 부모의 학력, 소득, 자녀의 성별과 연령임을 알 수 있으므로 본 연구에서는 이 변수들을 통제하고자 한다.

31) 김미정, 2003; 송유진, 「부모의 사회경제적 특성에 따른 청소년의 생활시간 비교」, 『가족과 문화』, 25(3), 31-53쪽; 박민자·손문금, 「가족배경이 청소년의 교육성취와 관련된 생활시간사용에 미치는 영향」, 『가족과 문화』, 19(2), 2007, 93-120쪽; 정재기, 2011, 197-225쪽.

32) 정재기, 2011, 197-225쪽; Bonfadelli, H, “The Internet and Knowledge Gaps A Theoretical and Empirical Investigation”, *European journal of communication*, 2002, 17(1). p. 65-84; Peter, J. · P. Valkenburg. “Adolescents’ Internet Use: Testing the disappearing digital divide versus the emerging Digital Differentiation Approach” *Poetics*, 34, 2006, p. 293-305.

33) 김기숙·김경희, 2010, 378-288쪽; 방희정·조아미, 2009, 1-22쪽; 정재기, 2011, 197-225쪽; 주석진·좌동훈, 18(5), 2011, 165-190쪽.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구문제 및 연구모형

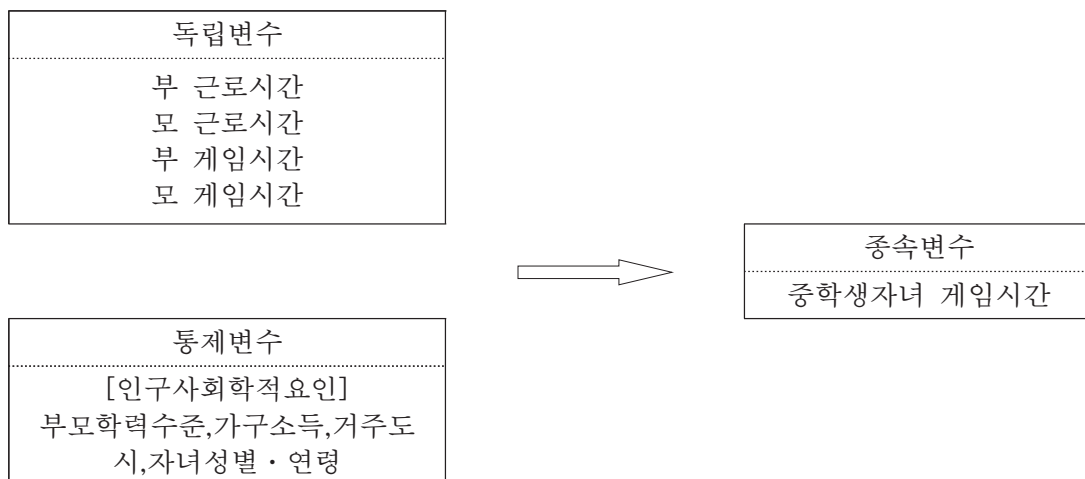
본 연구에서는 부모의 근로시간과 컴퓨터·스마트폰 게임시간이 중학생 자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임시간의 변화와 영향력을 실증하기 위해 다음과 같은 연구문제와 연구모형을 [그림1]과 같이 설정하였다.

연구문제 1. 부모의 근로시간요인이 중학생 자녀의 게임시간에 영향을 미치는가?

연구문제 2. 부모의 게임시간요인이 중학생 자녀의 게임시간에 영향을 미치는가?

연구문제 3. 부모의 인구사회적특성이 중학생 자녀의 게임시간에 영향을 미치는가?

[그림 1] 연구모형



2. 분석 자료

본 연구는 부모와 자녀의 시간 영향성을 파악하기 위해 통계청의 2014 생활시간조사 자료를 분석한다. 생활시간조사는 가구별 10세 이상의 가구원들이 시간일지(time-diary)에 10분 간격으로 2일 동안 무엇을 하였는지 분류표에 따라 기입하는 방식으로 자료가 수집되며, 1999년부터 매 5년 마다 주기적으로 수행되고 있다. 가장 최근의 조사는 2014년 자료로 본 연구에서도 이를 활용하였는데, 총 11,986개 가구의 가구원 26,988명에 대한 2일 간의 시간일지가 수집되었다. 이 가운데 본 연구에서 활용한 분석 대상은 만12세부터 만16세까지 중학생 자녀와 부모이다. 부모의 근로시간과 게임시간, 그리고 중학생 자녀의 게임시간의 양상은 평일과 주말에 따라 상이하므로 평일집단과 주말집단으로 나누어 분석하게 되며, 분석에 포함된 표본 수는 총 2,186개(1명당 2개 자료)로 평일은 1,325개, 주말은 861개였다. 그리고 표본 중학생은 1,043명으로 여자는 555명, 남자는 538명이었고 아버지 845명, 어머니 958명이다.

3. 분석방법과 주요 변수

1) 분석방법

본 연구에서는 청소년 자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임시간에 영향을 미치는 부모의 근로시간과 컴퓨터·스마트폰 게임시간의 영향력을 파악하기 위해 토빗모형(Tobit model)을 활

용한다. 토빗 모형은 종속변수의 일부분이 관찰되지 않고 중도절단(censoring) 경우 사용할 수 있는 유용한 분석방법이다.³⁴⁾ 본 연구의 종속변수인 컴퓨터·스마트폰 게임시간의 경우 시간의 특성으로 정규분포가 되지 못하고 좌측 중도절단(left-censoring)된 비선형분포를 갖게 된다.³⁵⁾ 청소년의 컴퓨터·스마트폰 시간의 경우 평일에는 48%, 주말에는 35%가 0의 값을 가지므로 정규분포의 가정을 충족시키지 않아 OLS 회귀분석을 시행할 수 없어 Tobit model로 분석 한다.

2) 변수의 측정

<표 1>은 연구모형에 포함된 변수를 나타내고 있는데 주요 독립변수인 게임시간과 근로시간은 평일과 주말이 양상이 달라지므로 평일과 주말모형으로 나누어 분석한다.

34) 민인식·최필선, 『고급 패널데이터 분석 STATA』, 지필미디어, 2015, 122쪽.

35) 박은영·김진욱, 「아동의 컴퓨터·모바일 게임시간과 부모영향요인 연구: 2009년과 2014년 생활시간조사자료 분석을 중심으로」, 『한국사회복지조사연구』, 51, 2016, 77-103쪽.

〈표 1〉 종속변수와 독립변수 설명

종속변수		중학생 컴퓨터·스마트폰 게임시간	· 시간사용조사 행동분류표 792 컴퓨터모바일 게임시간 : 2014년 시간사용조사표에는 모바일로 용어를 사용하였으나 현재 스마트폰으로 용어대체를 함
독립변수		부모근로 시간	· 시간사용조사 행동분류표 21 고용된 일 및 자영업 항목과 821 출·퇴근 항목 합산 (1) 아버지의 근로시간 (2) 어머니의 근로시간
		부모 컴퓨터·스마트폰 게임시간	· 시간사용조사 행동분류표 792: 컴퓨터·스마트 폰게임시간 (1) 아버지의 컴퓨터·스마트폰게임시간 (2) 어머니의 컴퓨터·스마트폰게임시간
통 제 변 수	가구 및 부모 인구 사회 학적 특성	거주지역	· 중소도시=0, 대도시(특별시,광역시)=1
		부모교육수준	· 정규교육 수준은 8개항으로 나누어져 있음. · 대졸이상 고학력자=1, 그이하=0으로 더미변 수화함. · 아버지의 학력, 어머니의 학력으로 나누어서 영향력을 분석.
		소득수준	· 월평균 총가구 소득은 8개 범주로 나누어져 있음. · 고소득(500만원 이상)=1, 그이하=0으로 더미 변수화함.
	자녀	성별	· 자녀성별 여자=0, 남자=1
		연령	· 자녀연령

IV. 자료분석 결과

1. 연구대상자의 일반적 특성과 행태 분석결과

<표 2>는 중학생자녀의 성별에 따른 연령특성을 보여주고 있다. 남·여 모두 13세가 가장 많았으며 14세가 그 다음으로 많은 것으로 분석되었다.

<표 2> 중학생 자녀의 일반적 특성

		남자(N=538)		여자(N=555)	
		빈도(명)	백분율(%)	빈도(명)	백분율(%)
연령	12세	89	16	86	16
	13세	182	34	196	35
	14세	178	33	196	35
	15세	87	16	72	13
	16세	2	1	5	1

중학생 자녀 부모의 인구사회학적 특성을 살펴보면 (<표 3> 참조), 연령분포에서 아버지와 어머니가 40대 80%, 76%로 압도적으로 높게 분포하였다. 학력분포를 보면 아버지는 전문대졸~4년제 대졸이 47%로 가장 높았고, 어머니는 고졸이 48%로 가장 높게 나타났다. 월평균 개인소득의 경우에는 아버지는 200만원에서 350만원사이의 소득계층이 가장 높았던 반면에, 어머니는 76%가 200만원 미만으로 개인소득이 거의 없거나 낮은 수준이었다. 주당근로시간을 보면 아버지가 주41시간~51시간미만이 35%이었고, 주52시간 이상도 34%로 나타나 약

70%의 아버지들이 장시간 근로를 하는 것으로 나타났다. 어머니도 41시간 이상이 42%로, 많은 어머니들이 장시간 근로로 집을 비우는 시간이 많음을 알 수 있다. 직업형태를 보면 아버지와 어머니 모두 관리자, 전문가 및 사무직 분포가 높았고, 일하는 대부분의 부모가 전일제근무를 하는 것으로 응답하였다. 가구특성을 보면 월평균 가구소득이 500만원 이상인 고소득 분포가 32%였고, 거주지역 규모를 특별시·광역시를 포함하는 대도시와 그 외 지역인 중소도시로 나누어 보았을 때 비슷한 비율로 거주하고 있었다. 그리고 부모의 맞벌이 비율을 비교해 보았을 때 맞벌이 가구가 6%정도 더 많은 것으로 나타났다.

<표 3> 중학생 자녀 부모의 인구사회학적 특성

			아버지		어머니	
			빈도(명)	백분율(%)	빈도(명)	백분율(%)
부모 특성	연령 (아버지N=845) (어머니N=958)	30세이상~40세미만	40	5	186	19
		40세이상~50세미만	681	80	728	76
		50세이상~60세미만	116	14	43	4
		60세이상	8	1	1	1
	학력 (아버지N=845) (어머니N=958)	중졸이하	33	4	30	3
		고졸(중퇴포함)	342	40	463	48
		전문대졸~4년제졸 (휴학 및 중퇴포함)	396	47	432	45
		석사제학이상	74	9	33	4
	월평균 개인 소득 (아버지N=845) (어머니N=958)	없음	5	1	296	31
		200만원미만	135	16	432	45
		200만원이상~350만원미만	348	41	151	16
		350만원이상~500만원미만	209	25	53	5
		500만원이상	148	17	26	3

			아버지		어머니	
			빈도(명)	백분율(%)	빈도(명)	백분율(%)
	주당 근로 시간 (아버지N=831) (어머니N=625)	없음	3	1	3	1
		1-20시간	14	2	72	11
		21-40시간	232	28	289	46
		41-51시간	292	35	152	24
		52시간 이상	290	34	109	18
	직업 형태 (아버지N=831) (어머니N=625)	관리자,전문가 및 사무직	347	42	310	49
		서비스 및 판매직	150	18	192	31
		기능 및 기계조립직	252	30	32	5
		단순노무직외	82	10	91	15
	근로 형태 (아버지N=581) (어머니N=461)	전일제근로	573	99	369	80
		시간제근로	8	1	92	20
가구 특성			가구(N=1,096)	백분율(%)		
	월평균 총가구소득	500만원미만	744	68		
		500만원이상	349	32		
	거주지역 규모	특별시,광역시	539	49		
		중소도시	554	51		
	부모맞벌이	외벌이&부모무직	474	43		
		맞벌이	619	57		

<표 4>는 중학생 자녀의 게임시간사용 빈도 기초통계량을 나타낸다. 평일에 게임 참여하지 않는 행위자가 48%였고, 51%의 중학생들이 평균 82.80분의 게임을 하는 것으로 나타났다. 주말에는 행위자 비율이 65%였고, 이들은 평균 121.71분의 게임을 하여 평일보다 행위자비율은 15%증가하였고 평균시간은 38.91분을 더 긴 것으로 나타났다. 중학생들이 평일과 주말 모두 게임투여시간이 높았지만 특히 평일보다 주말에 게임을 더 많이 하고 게임시간 할당도 높다는 것을 알 수

있다.

〈표 4〉 중학생 자녀의 게임시간사용 기초통계량

(단위: 개, 분)

	평일		주말	
	행위자수 (비율)	행위자평균시간 (SD)	행위자수 (비율)	행위자평균시간 (SD)
총	1,325(100%)	42.68(63.76)	861(100%)	79.16(94.97)
게임참여않음	642(48%)	0	301(35%)	0
게임 참가	683(52%)	82.80(67.56)	560(65%)	121.71(93.21)

〈표 5〉 아버지 행태별 시간사용 기초통계량

(단위: 개, 분)

	게임시간				근로시간			
	평일		주말		평일		주말	
	행위자 수 (비율)	행위평 균 시간 (SD)	행위자 수 (비율)	행위 평균 시간 (SD)	행위자 수 (비율)	행위 평균 시간 (SD)	행위자 수 (비율)	행위 평균 시간 (SD)
총	1,020	4.94 (19.72)	670	11.06 (34.10)	1,020	483.75 (199.56)	670	220.60 (256.96)
참 여 않 음	930 (91%)	0	563 (84%)	0	77 (7%)	0	327 (49%)	0
참 여	90 (9%)	56.00 (39.51)	107 (16%)	69.25 (57.19)	943 (93%)	523.26 (149.63)	343 (51%)	430.90 (195.63)

〈표 6〉 어머니 행태별 시간사용 기초통계량

(단위: 개, 분)

	게임				근로시간			
	평일		주말		평일		주말	
	행위자 수 (비율)	행위 평균 시간 (SD)	행위자 수 (비율)	행위 평균 시간 (SD)	행위자 수 (비율)	행위 평균 시간 (SD)	행위자 수 (비율)	행위 평균 시간 (SD)
총	1,163	3.00 (16.03)	753	2.75 (12.54)	1,163	239.69 (214.02)	753	88.75 (12.54)
참여 않음	1,093 (94%)	0	701 (93%)	0	436 (38%)	0	539 (72%)	0
참 여	70 (6%)	49.86 (44.22)	52 (7%)	39.81 (28.53)	727 (62%)	383.44 (134.60)	214 (28%)	312.29 (182.26)

〈표 5〉는 아버지 행태별 시간사용에 관한 빈도와 평균시간을 나타낸다. 평일에는 9%의 아버지가 평균 56분을 게임에 할당하였고, 주말에는 16%의 아버지가 평균 70분 정도 게임을 하는 것으로 나타나, 평일보다 행위자 비율은 7%, 행위자 평균시간은 14분 정도 더 증가한 것으로 나타났다. 근로시간을 살펴보면, 평일에는 근로에 참가한 93%의 아버지가 평균 8.71시간(523분)을 일하는데 할당하였고, 주말에도 51%의 아버지가 7.16시간(430분)을 근로시간으로 보내 주말에도 일하는 아버지가 많음을 알 수 있다.

〈표 6〉는 어머니 게임과 근로 행태별 시간사용에 관한 기초통계량을 나타낸다. 게임행위에서는 평일 94%의 어머니가 게임을 하지 않았고, 6%의 어머니가 평균 49.86분 게임을 하였다. 주말의 행위자 비율도 7%에 불과하였고, 행위자의 평균 게

임시간은 40여분인 것으로 나타났다. 아버지들은 주말에 게임을 많이 한 양상과는 다소 상이한 결과이다. 근로시간을 보면 62%의 어머니가 6.38시간(383.44분) 일을 하였고 주말에도 28%의 어머니가 5.2시간(312.29분) 일하는데 시간을 사용하였다.

2. 중학생자녀 컴퓨터·스마트폰 게임시간에 영향을 미치는 부모요인 Tobit 분석결과

중학생자녀 컴퓨터·스마트폰 게임시간에 영향을 미치는 부모요인을 Tobit모형을 활용하여 분석하였다. 연구방법에서 언급하였듯, 컴퓨터·스마트폰 게임시간은 중학생들의 학교생활과 밀접한 관련이 있어 평일과 주말로 나누어 분석한다.

<표 7>은 평일의 결과이다. 토빗 추정결과 전체 표본수 1,071개 중에서 중학생 자녀 게임시간에서 절단되지 않은 관측수는 542개로 중도절단 비율이 49%로 나타났다. 인구사회학적 변수의 영향력을 분석해 보면 소득은 (-)의 방향으로 유의미한 결과를 얻어($p < .05$), 고소득 가정일수록 중학생자녀들의 게임을 적게 한다는 것을 알 수 있다. 사회경제적 지위가 낮을수록 인터넷을 사용하는데 있어 오락적 이용 경향성을 보인다는 Bonfadelli와 정재기의 결과³⁶⁾를 지지하는 것으로, 고소득가정일 경우 대부분 평일에는 방과후 시간을 사교육에 사용하는 시간이 많고 인터넷을 사용할 시에도 게임보다는 학습용으로 사용을 많이 하기 때문에 게임시간이 상대적으로 적을 수 있다. 그리고 아버지와 어머니의 학력은 (-)방향으로 유의미하게 나타났다($p < .05$). 선행연구 결과와 마찬가지로 고

36) 정재기, 2011, 197-225쪽; Bonfadelli, H, 2002, pp. 65-84.

학력 부모일수록 중학생 자녀의 컴퓨터게임 사용을 관리하고 인터넷 사용에 대한 과도한 사용을 억제하기 때문이다.³⁷⁾ 그리고 성별은 남자, 연령이 올라갈수록 게임시간이 늘어났다.

<표 7> 중학생자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임시간에 대한 부모 영향
요인 추정결과: 평일 (N=1,071)

	Coef. (std)	t
아버지 근로시간	.02 (.02)	.99
아버지 게임시간	.33 (.17)	1.93 ⁺
어머니 근로시간	.05 (.01)	3.51***
어머니 게임시간	.14 (.18)	0.78
지역: 대도시 여부(특별시·광역시=1)	-5.21 (6.68)	-0.78
소득: 고소득이상 (월평균가구소득 500만원이상=1)	-17.40 (7.36)	-2.36*
중학생 자녀 성별(남자=1)	79.71 (6.64)	13.00***
중학생자녀 연령	6.98 (3.40)	2.05*
아버지학력: 고학력이상(4년제졸이상=1)	-17.59 (8.25)	-2.13*
어머니학력: 고학력이상(4년제졸이상=1)	-19.70 (9.11)	-2.16*
(상수)	-140.71(47.21)	-2.98**
sigma	98.15	
left-censored	529	
uncensored	542	
Pseudo-R ²	0.000	
log likelihood	-3552.9801	

주 1: ⁺p < .10, *p < .05, **p < .01, ***p < .001로 표시

37) 김미정, 2003; 송유진, 2013, 31-53쪽; 박민자·손문금, 2007, 93-120쪽; 정재기, 2011, 197-225쪽.

부모의 근로시간과 게임시간이 중학생 자녀의 게임시간과의 영향력을 분석해보았을 때 아버지의 근로시간은 영향력이 없었지만 어머니의 근로시간은 (+)방향으로 유의미하였다($p<.000$). 즉 어머니가 일을 더 많이 하면 할수록 자녀의 게임시간은 늘어난다. 우리나라에서는 자녀의 주양육자가 어머니이기 때문에 어머니의 근로 시간이 길어질수록 자녀들이 적절한 양육을 받지 못하고 부정적 여가시간을 증가시키는 지속시키는 요인이 된다. 김은엽과 이지영의 연구³⁸⁾에서도 아버지의 일의 유무보다 어머니의 직업유무가 중고등학생의 게임시간에 영향을 더 많이 미치는 결과를 산출하였는데, 이와 일맥상통하는 것으로 볼 수 있다. 부모의 게임시간 영향을 보면 아버지의 게임시간은 (+)의 방향으로 영향을 미치는 반면($p<.10$) 어머니의 게임시간은 통계적 유의성을 확인하지 못하였다. 이는 아버지가 게임을 많이 할수록 자녀가 게임하는 것을 묵인하거나 허용도가 높아서 자녀의 게임시간을 관리하지 않는 것으로 해석할 수 있고, 아버지 본인이 게임을 많이 하므로 청소년 자녀에게 긍정적인 여가를 제공하거나 공유하지 못하고 있다는 추론도 가능하다.

<표 8>은 주말의 중학생 자녀 게임시간에 영향을 미치는 부모요인을 추정한 결과이다. 토빗 추정결과 전체 표본수 705개 중에서 중학생 자녀 게임시간에서 절단되지 않은 관측수는 453개로 중도절단 비율이 36%로 나타났다. 우선 인구사회학적 변수의 영향력을 분석해보면, 평일과 마찬가지로 고소득가정이 아닌 경우, 남자인 경우, 연령이 높을수록 중학생 자녀의 게임시간이 길었다. 어머니가 고학력일수록 게임시간이

38) 김은엽 · 이지영, 2012, 5326-5336쪽.

감소되었으나 평일과는 다르게 아버지의 학력은 통계적으로 유의미한 영향을 확인하지 못하였다. 즉, 고소득 가정일수록 그리고 어머니가 고학력일수록 자녀의 게임시간을 관리하고 자녀에게 다른 활동을 할 수 있도록 지원하고 있다는 추론이 가능하다.

〈표 8〉 중학생 자녀의 아동의 모바일·컴퓨터 게임시간에 대한 부모 영향 요인 추정결과: 주말 (N=705)

	Coef. (std)	t
아버지 근로시간	.04 (.02)	2.01*
아버지 게임시간	.53 (.18)	457***
어머니 근로시간	.11 (.03)	4.27***
어머니 게임시간	1.47 (.37)	3.92***
지역: 대도시 여부(특별시·광역시=1)	-17.32 (8.79)	-1.97
소득: 고소득이상 (월평균가구소득 500만원이상=1)	-20.32 (9.37)	-2.17*
중학생 자녀 성별(남자=1)	116.94 (8.67)	13.48***
중학생자녀 연령	9.92 (4.60)	2.16*
아버지학력: 고학력이상(4년제졸이상=1)	10.44 (10.29)	1.02
어머니학력: 고학력이상(4년제졸이상=1)	-34.72 (11.41)	-304**
(상수)	-145.32(62.72)	-2.32*
sigma	105.19	
left-censored	252	
uncensored	453	
Pseudo-R ²	0.04	
log likelihood	-2929.9762	

주 1: [†]p < .10, *p < .05, **p < .01, ***p < .001로 표시

부모의 근로시간과 여가시간요인을 분석해보면, 우선 아버지와 어머니의 근로시간은 모두 정적으로(+) 유의미한 영향을 미치고 있었다. 결국 주말 수행되는 장시간 근로는 청소년 자녀의 양육에도 부정적인 결과를 초래할 수 있다는 것이다. 자녀가 아동기를 거쳐 청소년기에 이르면 부모-자녀가 공유하는 시간보다 자녀가 혼자 지내거나 또래집단과 지내는 시간이 많아져 자녀의 부정적인 게임행위를 통제하는게 쉽지 않다. 특히 청소년들이 학교를 가지 않고 많은 시간을 스스로 관리해야 하는 주말에 부모의 장시간 근무는 자녀에게 시간을 부정적이고 흥미위주의 게임에 몰두하게 되는 주요한 요인이 된다. 아버지와 어머니의 게임시간도 (+)방향으로 유의미한 결과가 도출되었는데 부모의 여가행위가 자녀들에게 전수된다는 것이 나타났다. 부모의 인터넷 이용패턴이 자녀의 인터넷 이용패턴에 직접적인 영향을 미친다는 인터넷게임시간 선행연구 결과³⁹⁾와 동일한 결과이다.

V. 논의 및 결론

본 연구는 중학생 자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임시간량에 영향을 주는 부모의 장시간근로와 컴퓨터·스마트폰 게임여가의 관계를 실증 분석하는 것이 목적이다. 이를 위해 2014년도 한국 생활시간 자료를 Tobit모형을 활용하였고, 주요 분석결과는 다음과 같이 요약된다.

첫째, 연구대상자인 중학생 자녀의 게임시간과 부모의 근로시

39) 정재기, 2011, 197-225쪽; 김은미, 2011, 155-177쪽.

간, 게임시간 행태 분석결과이다. 행위자 평균시간을 기준으로, 자녀와 아버지의 게임시간이 하루 평균 1시간 넘는 것으로 나타났다. 자녀는 평일 83분의 게임시간을, 주말에는 평일보다 1.5배 더 많은 122분을 게임에 시간을 사용하고 있었다. 아버지도 평일에는 56분 주말에는 69분을 하고 있어서 평일보다 자유시간이 많은 주말에 게임을 더 많이 하였다. 그러나 어머니는 평일 50분, 주말에는 40분으로 주말에 오히려 게임시간이 감소하였는데, 이것은 주말에 가족들 돌봄과 가사수행 비중이 높아지기 때문인 것으로 추측된다. 부모의 근로시간 행태를 보면 아버지는 평일 연구대상자의 93%가 평균 523분을 유급노동을 하고 있었고, 주말에도 51%가 430분을 근로를 하는데 시간을 보내고 있었다. 어머니는 평일 62%가 383분 유급근로에 사용하고 있었고, 주말에도 28%가 312분 보내고 있어서 주말에 일을 하는 부모의 비율이 높음을 알 수 있었다. 이를 통하여 부모의 장시간 근로는 청소년 자녀들의 게임몰입과 밀접한 관련이 있는 것으로 분석되었다.

둘째, 부모 장시간 근로가 중학생 자녀의 게임에 영향을 미치는지 Tobit분석결과, 평일의 경우 아버지의 근로시간은 통계적으로 유의한 영향을 확인할 수 없었던 반면, 어머니의 근로시간은 $p<.000$ 수준에서 정적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 어머니가 장시간 근로를 할수록 자녀의 게임시간도 증가된다는 결과이다. 이는 우리나라의 자녀양육에 있어 부모역할이 대부분 어머니에게 집중되어 있음을 보여주는 것이기도 하다. 2004년 주5일제 시행으로 주말에는 아버지의 친구 같은 역할과 가족과 함께하는 문화가 부각되었지만, 일하는 평일에는 가사수행과 자녀양육은 아내의 몫이 크기 때문에 아버지의 부재시간은 자녀의 행위를 변화시키는데 영향을 미치지 못하는 것으로 보

인다. 그러나 어머니의 장시간 근로로 가정에서의 부재시간이 클수록, 자녀들은 돌봄과 통제의 부재 속에서 게임과 같은 부정적인 여가활동시간이 길어진다. 주말의 경우, 아버지와 어머니의 근로시간은 (+)방향으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 아버지와 어머니가 일하는 시간이 길어질수록 자녀의 게임시간도 증가하였다. 주말의 특성상 가족과 함께 공유하는 시간이 많은데 일을 하는 부모는 자녀와 공유시간이 부족하고 함께 하는 활동이 적어 자녀 혼자 그리고 스스로 관리해야하는 시간이 길게 된다. 스트레스가 많고 또래관계가 중요한 중학생들에게 게임은 부모들이 부재한 시간을 보내는 도구가 된다.

셋째, 부모의 게임여가가 중학생 자녀의 게임여가에 미치는 영향이다. 평일에는 어머니의 게임시간은 영향을 미치지 못하였으나, 아버지의 게임시간은 자녀의 게임시간을 증가시키는 요인이 되었다. 주말은 아버지와 어머니 모두의 게임시간이 (+)의 방향으로 유의미한 영향을 미치고 있어서, 공유하는 시간이 많은 주말에 아버지와 어머니의 행동양상이 자녀의 행동패턴에 영향을 주는 것으로 분석되었다. 부모의 게임행위는 생활상에서 자연스럽게 자녀들에게 노출되며, 부모 본인의 게임시간이 길어질수록 중학생 자녀가 게임하는 것을 통제하기 어렵게 된다. 평일과 주말에 차이가 있는 것은 부모가 게임을 언제 하는가에 대한 부분으로, 평일에는 아버지는 퇴근 후 게임을 하고 어머니는 가족이 없는 시간에 주로 게임을 하여 자녀가 귀가하였을 때 게임하는 아버지가 자녀에게 노출빈도가 높을 수 있다. 그러나 주말에는 아버지와 어머니의 게임행위가 가족 내에 노출되고 가족과 함께 보내는 여가가 아니라 부모 각자가 게임을 하며 보내는 시간에 자녀들도 게임할 수 있는 시간이 길어진다.

넷째, 인구학적 특성이 중학생 자녀들의 게임시간에 어떻게 영향을 미치는지 보면, 평일과 주말 모두 고소득이상 가정과 어머니의 고학력은 자녀의 게임시간이 감소시켰고, 남성 청소년이 여성 청소년에 비하여 게임시간이 더 많았고, 연령이 높아질수록 게임시간은 증가되었다. 그러나 아버지의 고학력은 평일에는 자녀의 게임시간을 낮추는 요인이었으나 주말에는 유의한 영향력이 확인되지 못하였다.

이러한 분석결과를 바탕으로, 본 연구는 중학생 자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임시간량을 효과적으로 관리하고 게임중독으로 진행되는 것을 예방하기 위한 실천적, 정책적 함의와 후속연구에 대한 논의를 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 청소년 게임시간 행태와 그에 영향을 미치는 부모의 근로시간과 게임요인, 인구사회학적 요인을 실증하였다는 데 의미가 있다. 부모-자녀의 연구는 조사 편의성 때문에 부모나 자녀가 상대방의 행위나 태도 등을 인지하여 작성하는 방식으로 조사되기 때문에 왜곡현상이 심각하고 정확한 측정이 어렵다는 한계가 있다. 그러나 본 연구는 부모와 자녀가 각자 자신의 생활양식을 측정한 생활시간조사 데이터를 분석하여 그 영향력을 검증함으로써 정확한 부모-자녀 인과관계를 분석할 수 있었다.

둘째, 본 연구는 부모의 시간 요인이 중학생 자녀의 게임시간에 직접적인 영향을 미치는지 실증함으로써 자녀의 게임중독을 예방하기 위하여 부모의 생활시간 변화가 중학생 자녀의 시간활용 패턴을 변화할 수 있을 것이라는 중요한 연구결과를 도출하였다. 특히, 부모의 근로시간의 변화와 게임시간의 변화는 자녀들의 직접적 게임시간에 영향을 미칠 수 있음을 보여주므로 부모 자신의 시간 배분과 관리가 함께 이루어져야 자녀들의 부정

적 여가활동 시간이 감소될 수 있으므로 청소년 게임중독 정책에서 부모의 시간사용과 청소년 시간사용 패턴을 함께 고려하는 것이 중요하다.

셋째, 본 연구는 2018년 7월 1일부터 시행하는 주52시간 근무 단축 노동시간제도가 가지고 올 수 있는 가족정책 측면에서 효과성을 검증하였다. 현재 근로시간단축으로 인해 임금감소와 생산성 저하, 물가상승 등의 우려로 부정적인 사회적 공론화가 진행 중이다. 아직 시행 초기이고 부분적 시행이어서 적어도 정책의 효과를 보기 위해서는 어느 정도 기간이 필요하기 때문이다. 그러나 본 연구는 부모의 근로시간이 감소되었을 때 자녀의 게임시간이 감소될 수 있다는 매우 중요한 분석결과를 도출하였다. 부모의 ‘저녁이 있는 삶’이 현재 심각한 청소년 자녀의 게임중독 문제를 예방할 수 있는 방안이다. 이를 위해서는 부모의 법정근로를 준수하고 장시간근로를 차단하는 후속 근로정책이 제시되어야 하며 근로자들이 퇴근 이후 시간이 실질적으로 본인의 삶의 질 증진과 가족과 공유할 수 있는 시간으로 전환될 수 있도록 기업과 사회의 문화가 가족중심적으로 재구성될 필요가 있다.

넷째, 본 연구의 결과를 통하여 부모-자녀와의 긍정적 여가의 중요성이 강조될 수 있다. 부모의 부정적 게임여가는 자녀의 부정적 게임여가로 전승될 수 있다. 컴퓨터·스마트폰 게임은 현재 저연령·과몰입이 특징으로 인터넷 사용을 시작한 나이가 어릴수록, 사용시간에 비례하여 인터넷 중독 위험성이 높아지는데,⁴⁰⁾ 대부분 어린 나이 자녀의 무분별한 스마트폰의 노출은 부모들

40) 이수기·이현경·홍혜경, 「유아의 스마트기기 사용현황과 게임 과몰입 경향성」, 『유아교육연구』, 34(3), 2014, 239-262쪽.

이 스마트폰 영향력에 대한 부정적 영향을 간과하는 데에서 비롯된다. 부모가 가족과 함께 할 수 있는 여가를 공유하는데 시간을 활용하지 않고 손쉽게 혼자서 시간을 보내는 컴퓨터·스마트폰 게임을 선호함으로 인해, 자녀의 게임접촉 연령은 낮아지며 중학생이 되어서는 통제가 되지 않는 고착화현상으로 이어져 게임중독까지 일으키고 있다. 이에 자녀의 컴퓨터·스마트폰 게임 중독 예방 정책에 선행되어야 하는 것은, 부모정책으로 자녀출산 때 부터 가족 간의 건강한 여가생활을 통해 가족 건강성을 지켜 낼 수 있는 부모교육과 가족교육이 학교, 사회복지기관, 문화기관, 유아기관 등을 통하여 체계적으로 이루어져야 한다. 그리고 부모의 게임 과몰입 영향력에 대한 교육이 선행되어야 ‘자녀의 저연령 게임노출 → 아동기의 게임 과몰입 → 청소년기의 게임 중독’으로 이어지는 경로를 예방할 수 있다.

이러한 연구를 바탕으로 본 연구의 한계와 후속연구를 논의해 보면 생활시간조사는 부모의 시간과 자녀의 시간에 대한 영향력은 도출할 수 있지만 그 안에서 이루어지는 상호관계와 질적인 양육은 측정할 수 없는 한계가 있다. 이에 시간연구와 함께 부모의 역할과 자녀상호관계에 대한 연구가 필요하다. 둘째, 본 연구는 선행연구 고찰을 통해 게임시간이 게임중독의 위험 변수임을 밝혀내고 중학생 자녀의 게임시간에 영향을 미치는 부모요인을 실증하였지만, 차후 청소년의 게임중독 연구에서는 좀 더 다각적인 부모요인-게임시간-게임중독의 경로를 밝히는 연구가 필요하다.

참고문헌

- 강선경 · 이근무 · 하민정, 「인터넷 중독 청소년들이 경험한 가상공간의 의미와 본질에 대한 연구」, 『청소년복지연구』, 18(2), 2016.
- 김귀숙, 「청소년의 인터넷 중독과 부모-자녀간 의사소통 및 양육태도와의 관계연구」, 부경대학교 석사학위논문, 2006.
- 김기숙 · 김경희, 「의사결정나무 분석기법을 이용한 청소년 인터넷 게임중독 영향요인 예측 모형 구축」, 『대한간호학회지』, 40(3), 2010.
- 김미정, 「청소년의 인터넷 이용 실태에 관한 연구조사: 서울 소재 중학생을 대상으로」, 숙명여자대학교 석사학위논문, 2003.
- 김민정 · 장윤옥, 「부모의 주5일 근무 여부에 따른 가족여가 활동 유형이 청소년의 가족건강성에 미치는 영향」, 『한국가정관리학회지』, 26(6), 2008.
- 김은미, 「부모와 자녀의 인터넷 리터러시의 관계: 인터넷 리터러시는 대물림되는가」, 『한국언론학보』, 55(5), 2011.
- 김은엽 · 이지영, 「중고등학생의 평일 인터넷 게임시간과 가정환경 요인」, 『한국산학기술학회논문지』, 13(11), 2012.
- 김지혜 · 정익중, 「빈곤은 인터넷 활용에도 영향을 미치는

- 가?: 빈곤이 부모의 지도감독과 청소년의 인터넷 활용 유형을 매개로 학교부적응과 학업성취에 미치는 영향」, 『사회복지연구』, 41(3), 2010.
- 김태남, 「중학생의 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 위험 요인과 보호요인에 관한 연구」, 공주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 문숙재 · 윤소영 · 차경옥 · 천혜정, 『여가문화와 가족』, 서울: 신정출판사, 2005.
- 미래창조과학부 · 한국정보화진흥원, 『2016년 인터넷 과의존 실태조사』, 2017.
- 민인식 · 최필선, 『고급 패널데이터 분석 STATA』, 지필미디어, 2015.
- 박민자 · 손문금, 「가족배경이 청소년의 교육성취와 관련된 생활시간사용에 미치는 영향」, 『가족과 문화』, 19(2), 2007.
- 박은영 · 김진옥, 「아동의 컴퓨터 · 모바일 게임시간과 부모영향요인 연구: 2009년과 2014년 생활시간조사자료 분석을 중심으로」, 『한국사회복지조사연구』, 51, 2016.
- 박현숙 · 권윤희 · 박경민, 「청소년의 인터넷게임 중독 영향 요인」, 『한국간호과학회』, 37(5), 2007.
- 방희정 · 조아미, 「가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계」, 『한국심리학회지:발달』, 16(1), 2009.
- 변영수, 「주5일 근무제가 가족생활에 미치는 영향에 관한 연구」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 송유진, 「부모의 사회경제적 특성에 따른 청소년의 생활시간

- 비교」, 『가족과 문화』, 25(3), 2013.
- 윤명숙·김남희·박완경, 「중학생의 인터넷게임중독에 미치는 게임 및 가족, 여가요인의 영향」, 『청소년학연구』, 21(4), 2014.
- 윤소영, 「주5일 근무제 실시에 따른 가족관계의 변화: 실시 집단의 주부들을 대상으로」, 『한국여가문화학회 제 1회 여가문화 포럼 자료집』, 2002.
- 이수기·이현경·홍혜경, 「유아의 스마트기기 사용현황과 게임 과몰입 경향성」, 『유아교육연구』, 34(3), 2014.
- 이승호·박미진, 「전일제 임금근로자의 퇴근시간과 일과 후 생활시간의 관계」, 『대한가정학회』, 24(1), 2017.
- 이은희·민현선, 「청소년의 여가활동 특성과 여가장애에 따른 여가만족도 차이」, 『대한가정학회』, 42(12), 2004.
- 정재기, 「부모의 사회경제적 지위와 청소년 인터넷 이용행태: 생활시간조사의 활용」, 『한국사회학』 45(5), 2011.
- 주석진·좌동훈, 「청소년들의 인터넷 게임중독에 미치는 예측모형: 인구사회학적 특성과 가족관련 특성을 중심으로」, 『청소년학연구』, 18(5), 2011.
- 주용완·채승완·배향은·김현준, 『2016 인터넷이용실태조사』, 미래창조과학부·한국인터넷진흥원, 2016.
- 주은선, 「노동인가, 돌봄인가, 여가인가? 전일제 임금노동자 맞벌이 부모의 시간배분에 대한 젠더 영향과 학력의 조절효과」, 『사회복지연구』, 45(3), 2014.
- 한국콘텐츠진흥원, 「2017년 게임이용자 실태조사 보고서」, 2017.

홍성화, 「가족단위 여가활동 참여가 가족기능에 미치는 영향: 주5일 근무제 실시집단을 중심으로」, 『여가학연구』, 1(2), 2003.

Bonfadelli, H, “The Internet and Knowledge Gaps A Theoretical and Empirical Investigation” , *European journal of communication*, 17(1). 2002.

Chuang, Y. C. “Massively multiplayer online role-playing game-induced seizures: A neglected health problem in internet addiction” , *CyberPsychology*, 9(4), 2006.

Jacobs, J. · Gerson, K, *The time divide: Work, family and gender inequality*. Harvard University Press, 2004.

Peter, J. · P. Valkenburg. “ ‘Adolescents’ Internet Use: Testing the disappearing digital divide versus the emerging Digital Differentiation Approach” *Poetics*, 34, 2006, p.293-305.

Young, K. S. “Internet addiction: Emergence of a new clinical disorder” *CyberPsychology and Behavior*, 1, 1996.

The effects of parent's work and gaming time on children's gaming time

Park, Eun Young

(Sogang Univ.)

Kim, Jin Wook

(Sogang Univ.)

Utilizing Tobit analysis based on 2014 Korea Time Use survey data, the study aims to identify the effects of parents' long-working hours and gaming leisure time on the PC and mobile game time of middle school children. The study finally utilized 1,043 middle-school children, 845 fathers and 958 mothers. Results suggest that, on weekdays, the household income, parents' educational background, sex of children, and working hours of mothers, and gaming time of fathers are significant factors. On weekends, significant independent variables include the household income, educational background of mothers, sex and age of children, and working and gaming time of both parents. Based on these results, the study suggests practical and policy implications for lessening risk factors related to the game addiction of middle-school children.

Subject: Social Welfare

Key Words: Middle-school children's PC and mobile gaming time, Parent's gaming time, Parents' work time, Game addiction, Korea Time Use survey