



게임이용자 패널연구 예비조사

2013. 2

k o c c a

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

이 보고서는 국고 사업으로 수행된 연구 결과입니다.

이 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식 입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

한국콘텐츠진흥원 원장 귀하

본 보고서를 『게임 이용자 패널 연구 예비조사』의 최종 보고서로 제출합니다.

2013.2

연구기관: 강원대학교

연구 책임자: 유승호 (강원대학교 영상문화학과 교수)

공동 연구원: 정의준 (건국대학교 문화콘텐츠학과 교수)

김민철 (강원대학교 영상문화학과 대학원)

장예빛 (카이스트 문화기술 대학원)

보조 연구원: 김병수 (강원대학교 영상문화학과 대학원)

김혜영 (강원대학교 영상문화학과 대학원)

이대영 (건국대학교 문화콘텐츠학과 대학원)

이혜림 (건국대학교 문화콘텐츠학과 대학원)



목 차

요약문	i
I. 연구개요	3
1. 연구의 배경	3
2. 연구진행 방안	4
3. 연구의 목적 및 기대효과	5
II. 국내외 패널조사 연구 사례 분석	10
1. 국내 패널조사 연구 사례	10
1) 한국 아동·청소년 패널조사	14
2) 한국노동연구원 한국노동패널조사	24
3) 한국보건사회연구원 한국복지패널조사	31
2. 해외 패널조사 연구 사례 분석	43
1) 해외 일반 패널 연구 사례	43
2) 해외 미디어 패널 연구 사례	47
3) 해외 미디어 이용자 조사 (패널조사 외)	48
3. 게임패널 구성을 위한 선행 연구의 함의	51
1) 예비조사의 모형 설계 구성 시 유의사항	51
2) 장기 패널 운영의 유의점	52
III. 게임 이용자 및 이용 행태 분석	56
1. 게임 이용자 일반 동향	56
1) 게임 이용자 일반 동향 개요	56
2) 게임 이용자의 여가시간 활용 실태	58
2. 이용행태 및 플랫폼 별 분석	62
1) 게임 이용현황 일반	62
2) 플랫폼 별 게임 이용 실태	64
3. 과몰입 이용자 분석	65
1) 분석의 배경 및 개요	65
2) 결과분석 및 활용 방안	68
IV. 게임 이용자 패널 예비조사	74

1. 예비조사의 개요 및 모형설계	74
1) 예비조사의 개요	74
2) 예비조사의 모형설계	74
2. 내용설계와 척도구성	79
1) 게임 이용 행태 및 미디어 이용행태	79
2) 게임 이용자 내적 요인(개인적 특성)	85
3) 게임이용자의 외적 요인(환경적 특성)	90
4) 게임이용자 라이프스타일	93
5) 인구통계학적 특성	97
3. 결과 분석	98
1) 응답자의 구성 및 게임이용 통계	98
2) 게임 이용자 패널조사 모형 검증	133
3) 예비조사의 Pilot Test 분석 결과	164
 V. 본조사 설계 및 운영을 위한 제언	168
1. 게임패널 연구를 위한 정책적 제언	168
2. 게임 패널 코호트 설계	170
3. 패널 데이터의 운영 방안	174
 참고문헌	177



표 목 차

<표 1> 국내 패널 조사 진행 현황	10
<표 2> 주요 패널의 조사 방법	11
<표 3> 종단 조사내용의 구성 : 초1 코호트	18
<표 4> 종단 조사내용의 구성 : 초4 코호트	19
<표 5> 종단 조사내용의 구성 : 중1 코호트	20
<표 6> 각 연도별 조사방식(면접, 유치, 전화조사) 분포 (단위: 명, %)	26
<표 7> 각 연도별 대리응답 비중 (단위: 명, %)	26
<표 8> KLIPS의 신규조사자 대상 분류	27
<표 9> KLIPS의 최종 추출된 조사구와 조사가구	28
<표 10> 1-11차년도 KLIPS 응답자용 설문지의 구성	29
<표 11> 1차년도~11차년도 조사 내용 (공통) - 응답자용 설문 기준	30
<표 12> 각 차수별 차별된 조사 내용 - 변수명 일치 자료 기준	31
<표 13> 일반가구와 저소득가구의 분류기준	33
<표 14> 2010년 KOPWES 조사표의 구성과 조사대상	33
<표 15> 6차년도 패널조사 영역	34
<표 16> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목	35
<표 17> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목 (계속)	37
<표 18> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목 (계속)	38
<표 19> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목 (계속)	39
<표 20> 가구원용(유형3·유형4) 설문 주요항목	40
<표 21> 가구원용(유형3·유형4) 설문 주요항목(계속)	41
<표 22> 부가조사표(장애인) 주요항목	42
<표 23> 미국 PSID의 핵심주제	44
<표 24> 캐나다 SLID의 주요 조사내용	45
<표 25> 일본 JPSC 구성 및 내용	45
<표 26> 국외 주요 패널조사 비교	46
<표 27> 미국 카이저 가족재단 미디어 조사 주요 내용	49
<표 28> PEW의 전화표집	50
<표 29> 2012 게임 이용자 실태 조사 방법	56
<표 30> 응답자의 인구통계학적 특성	57
<표 31> 여가 시간을 즐기는 장소	59

<표 32> PC방에 가는 이유	60
<표 33> PC방에서 주로 하는 일 (성별)	61
<표 34> PC방에서 주로 하는 일 -성별/연령별- (단위 : %)	61
<표 35> 1일 평균 게임 이용 시간	63
<표 36> 게임을 처음 접한 시기	63
<표 37> 주 게임 플랫폼 이용 행태 - 연령별	65
<표 38> 게임 이용 유형	66
<표 39> 과몰입 보고서의 게임행동 유형	67
<표 40> 게임 이용에 대한 척도	79
<표 41> 미디어 이용 문항	80
<표 42> 일반 콘텐츠 이용 문항	81
<표 43> SNS 이용 문항	82
<표 44> 유해매체 관련 문항	82
<표 45> 게임인식 및 여가선용 문항	83
<표 46> 게임중독 문항 척도	84
<표 47> 게임 효능감에 대한 문항	84
<표 48> 자기통제관련 문항	85
<표 49> 게임 효능감에 대한 문항	86
<표 50> 우울감 관련 문항	86
<표 51> 고독감 관련 문항	87
<표 52> 공격성 관련 문항	88
<표 53> 행복도 관련 문항	89
<표 54> 성격관련 문항	89
<표 55> 부모의 양육방식에 관한 문항	90
<표 56> 친구관계(교류)의 문항	91
<표 57> 친구관계(감정)에 대한 문항	91
<표 58> 가족관계에 대한 문항	91
<표 59> 사회적 자본에 관한 문항	92
<표 60> 성적과 관련된 문항(학생)	92
<표 61> 비행행동에 관한 문항(청소년)	93
<표 62> 이성교제와 관련된 문항	93
<표 63> 건강신념모델 척도 문항	94
<표 64> 건강상태와 관련된 문항	95
<표 65> 운동 및 신체활동량 문항	95
<표 66> 체중관리 관련 문항	95

<표 67> 식습관 관련 문항	96
<표 68> 음주 관련 문항	96
<표 69> 여가활동 문항	97
<표 70> 인구통계학적 특성 문항	97
<표 71> 응답자의 분포 - 연령	98
<표 72> 응답자의 분포 - 성별	98
<표 73> 응답자의 학력 분포	99
<표 74> 응답자의 학업 성적 (학생만 해당)	99
<표 75> 응답자의 직업 분포도	100
<표 76> 응답자의 평균 월 가구 소득	101
<표 77> 응답자의 게임 이용 시간	102
<표 78> 주 이용 게임 플랫폼	103
<표 79> 플랫폼 별 일일 게임 이용 시간	104
<표 80> 모바일 게임에 사용하는 월 평균 금액	105
<표 81> 온라인 게임에 사용하는 월 평균 금액	105
<표 82> 주로 사용하는 미디어	105
<표 83> 종이신문의 이용 빈도	106
<표 84> 종이신문 이용 시 집중도	107
<표 85> 텔레비전의 이용 빈도	107
<표 86> 라디오의 이용 빈도	108
<표 87> 인터넷의 이용 빈도	108
<표 88> SNS의 이용 빈도	109
<표 89> 게임의 이용 빈도	110
<표 90> 영화의 이용 빈도	110
<표 91> 애니메이션의 이용 빈도	111
<표 92> TV 드라마의 이용 빈도	111
<표 93> 다큐멘터리의 이용 빈도	111
<표 94> 오락/예능의 이용 빈도	112
<표 95> 시사프로그램의 이용 빈도	112
<표 96> 만화의 이용 빈도	112
<표 97> 소설의 이용 빈도	113
<표 98> 비소설의 이용 빈도	113
<표 99> 음악의 이용 빈도	113
<표 100> 스포츠 콘텐츠의 이용 빈도	114
<표 101> 게임의 이용 빈도	114

<표 102>마이크로 블로그형 SNS의 이용 빈도	114
<표 103>홈페이지형 SNS의 이용 빈도	115
<표 104>위치기반 서비스형 SNS의 이용 빈도	115
<표 105>블로그형 SNS의 이용 빈도	115
<표 106>메신저형 SNS의 이용 빈도	116
<표 107> 가장 선호하는 SNS 서비스	116
<표 108> 성인물의 이용 경험	117
<표 109> 성별에 따른 성인물의 이용 경험	117
<표 110> 성인물을 처음 이용한 나이	118
<표 111> 최근 일 년 동안의 이용 빈도	119
<표 112> 성인물을 이용하는 장소	119
<표 113> 성인물을 주로 누구와 이용하였는가	119
<표 114> 주로 이용하는 시간대	120
<표 115> 친구(동료)들과의 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도	120
<표 116> 친구들과의 만나는 빈도	121
<표 117> 매우 친한 친구들이 몇 명이나 있는 가	121
<표 118> 현재 주거 형태	121
<표 119> 부모님과 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도	122
<표 120> 부모님과 함께 하는 활동	122
<표 121> 현재 함께 사는 가족들과 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도	123
<표 122> 현재 함께 사는 가족들과 함께 하는 활동	123
<표 123> 평일 여가 활동 시간	124
<표 124> 평일 여가 시간에 주로 하는 일	124
<표 125> 휴일 여가 활동 시간	125
<표 126> 평일 여가 시간에 주로 하는 일	125
<표 127> 나이에 따른 이성교제 여부	126
<표 128> 나이에 따른 하는 사람과 함께 있는 시간	126
<표 129> 청소년 흡연 여부	126
<표 130> 청소년 음주 여부	127
<표 131> 청소년 무단결석 여부	127
<표 132> 청소년 가출 경험	127
<표 133> 청소년 구타 경험	127
<표 134> 청소년 패싸움 여부	128
<표 135> 청소년의 남의 돈이나 물건을 뺏기(뺑뺏기) 여부	128
<표 136> 청소년의 남의 돈이나 물건 훔치기 여부	128

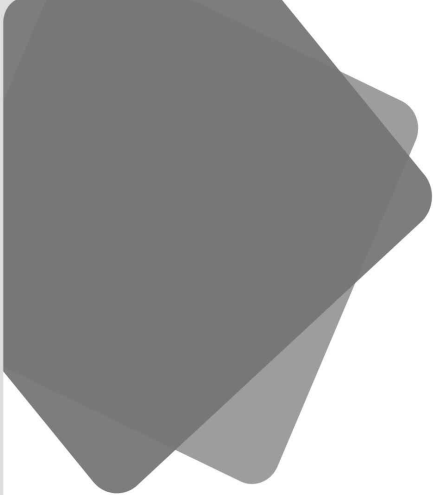
<표 137> 청소년의 남을 심하게 놀리거나 조롱한 경험	128
<표 138> 청소년의 남을 협박하기 여부	129
<표 139> 청소년의 집단따돌림(왕따)시키기 경험	129
<표 140> 최근 7일 동안, 격렬한 신체활동을 20분 이상 한 날	129
<표 141> 최근 7일 동안, 중등도 신체활동을 30분 이상 한 날	130
<표 142> 최근 7일 동안, 근력강화운동을 한 날	130
<표 143> 지난 주, 주중에 하루 보통 몇 분 정도 걸었는가?	130
<표 144> 지난 주, 주말에 하루 보통 몇 분 정도 걸었는가?	131
<표 145> 최근 30일 동안, 1잔 이상 술을 마신 날	131
<표 146> 최근 30일 동안, 술을 마실 때 평균 주량	131
<표 147> 최근 30일 동안, 정신을 잃거나 기억을 못 할 정도로 술을 마신 날	132
<표 148> 모형 척도의 신뢰도와 기술 통계	133
<표 149> 변수 간의 상관관계 (1-1)	134
<표 150> 변수 간의 상관관계 (1-2)	135
<표 151> 변수 간의 상관관계 (2-1)	136
<표 152> 변수 간의 상관관계 (2-2)	137
<표 153> 변수 간의 상관관계 (3-1)	138
<표 154> 변수 간의 상관관계 (3-2)	139
<표 155> 변수 간의 상관관계 (4-1)	140
<표 156> 변수 간의 상관관계 (4-2)	141
<표 157> 변수 간의 상관관계 (5-1)	142
<표 158> 변수 간의 상관관계 (5-2)	143
<표 159> 변수 간의 상관관계 (6-1)	144
<표 160> 변수 간의 상관관계 (6-2)	145
<표 161> 게임중독 모형의 단계별 회귀분석	146
<표 162> 연령별 게임중독 모형 (청소년 - 24세 이하)	148
<표 163> 플랫폼 별 게임중독 모형 - 모바일	149
<표 164> 비행행동의 단계별 회귀분석	150
<표 165> 이성교제의 단계별 회귀분석	150
<표 166> 이성교제의 단계별 회귀분석 - 청소년	151
<표 167> 행복의 단계별 회귀분석 결과	152
<표 168> 행복의 단계별 회귀분석 - 청소년	153
<표 169> 행복의 단계별 회귀분석 - 모바일	153
<표 170> 자기통제의 단계별 회귀 분석	154
<표 171> 자기통제의 단계별 회귀식 - 청소년	156

<표 172> 자기통제의 단계별 회귀 분석 - 모바일	156
<표 173> 자존감의 단계별 회귀분석	157
<표 174> 자존감의 단계별 회귀분석 - 청소년	158
<표 175> 자존감과 자기통제를 포함한 행복의 단계별 회귀분석	159
<표 176> 자존감과 자기통제를 포함한 행복의 단계별 회귀분석 - 청소년	159
<표 177> 자존감과 자기통제를 포함한 행복의 단계별 회귀분석 - 모바일	160
<표 178> 건강 모형에 대한 단계별 회귀분석	160
<표 179> 건강 모형에 대한 단계별 회귀분석 - 청소년	161
<표 180> 사회적 자본의 단계별 회귀분석	162
<표 181> 사회적 자본을 매개한 행복의 단계별 회귀분석	163
<표 182> 사회적 자본을 매개한 행복의 단계별 회귀분석 - 청소년	164



그림 목 차

<그림 1> 게임패널 연구 예비조사의 연구모형	5
<그림 2> 아동·청소년을 조사대상에 포함하는 국내패널 조사	15
<그림 3> 한국아동·청소년패널조사2010 중단 모형	16
<그림 4> 가구용(유형1·유형2)의 설문 흐름도	35
<그림 5> 예비조사 모형1 : 게임중독 모형	75
<그림 6> 예비조사 모형2 : 청소년행동 모형	75
<그림 7> 예비조사 모형 3 : 게임행복 모형	76
<그림 8> 예비조사모형4 : 건강 모형	76
<그림 9> 예비조사모형5 : 관계성 모형	77
<그림 10> 게임 이용자 패널 예비조사의 전체 모형	78
<그림 11> 응답자의 학력 분포	99
<그림 12> 응답자의 학업 성적 (학생만 해당)	100
<그림 13> 응답자의 직업 구성	100
<그림 14> 응답자의 월소득 평균 구성	101
<그림 15> 응답자의 게임 이용 시간	102
<그림 16> 주 이용 플랫폼	103
<그림 17> 주로 이용하는 미디어	106
<그림 18> 종이 신문의 이용 빈도	106
<그림 19> 텔레비전의 이용 빈도	107
<그림 20> 라디오의 이용 빈도	108
<그림 21> 인터넷의 이용 빈도	109
<그림 22> SNS의 이용 빈도	109
<그림 23> 게임의 이용 빈도	110
<그림 24> 성인물의 이용 경험	117
<그림 25> 성별에 따른 성인물 이용 경험	118
<그림 26> 게임 패널의 코호트 구성	170
<그림 27> 청소년 코호트의 초단기 구성	171
<그림 28> 청년 코호트의 구성	172
<그림 29> 중장년 코호트의 구성	172
<그림 30> 코호트별 세부 구성 내용	173
<그림 31> 한국노동패널 메인 사이트	175
<그림 32> 한국 아동 청소년 데이터 아카이브 메인 사이트	175



요약문

I. 개요

1. 연구의 배경

가. 게임의 사회·문화적 파급력에 대한 논의 확대

- 2000년대 들어서 진행된 인터넷 보급의 급격한 증가와 게임 산업의 발전은 아동과 청소년, 성인과 노인에 이르기까지 거의 모든 연령층이 즐기는 주요 여가 매체로 게임이 자리 잡기에 충분한 문화적 인프라를 조성해 주었음.
- 최근 Gamification으로 대표되는 사회전반에 걸친 게임의 확산은, 게임이 다양한 분야에 적용되고 있으며, 청소년은 물론 중·장년층에 이르기까지 다양한 연령층을 포괄하는 보편적인 여가문화로 자리하고 있음을 보여줌.

나. 게임 산업 진흥 규제에 대한 명확한 정책적 근거 미흡

- 게임이용이 실제 생활에 미치는 영향은 장·단기적으로 다양하게 나타날 수 있음. 특히 청소년 시기에 경험하는 게임의 효과성은 장기적으로 영향을 미칠 수 있으나 현재까지 전 세계적으로 이에 대한 종합적·체계적 중단 연구가 전무한 실정임.
- 최근 사회적 문제로써 게임 과몰입 등에 대한 정책적 대안수립 논의가 활발했으나 근거자료 부족으로 합의점 도출에 한계. 명확한 결과 데이터를 통해 보다 구체적인 합의와 이를 통한 정책 마련이 가능.

2. 연구의 진행방안

가. 기존 패널 연구 시스템 분석

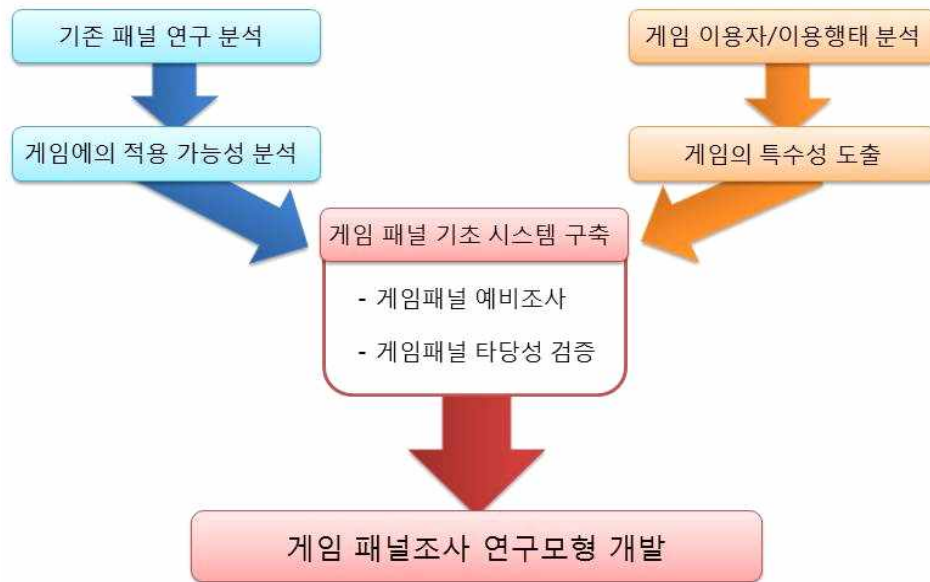
- 청소년 패널, 노동패널, 복지패널 등 각종 패널 조사에서 공개된 자료들과 관련자 인터뷰를 통해 자료를 수집하여 사전조사 단계에서 검증해야할 내용들을 정리함.
- 청소년패널 전문가 및 국내 최다 패널운영 기관의 전문가들을 중심으로 패널 연구 자문그룹을 운영하며, 게임패널 구성에 필요한 사항을 중심으로 기존 경험을 취합하여 자료의 구체성을 더할 계획임.

나. 게임 이용자 및 이용행태 분석

- 이용자의 심리적·사회적·인지적 환경 변수를 활용하여 삶의 전반적 효과를 검증하기 위한 종합적인 질문을 통해 연구모형을 구축.
- 구축된 연구모형을 기반으로 게임 패널 구축에 있어서의 중요한 변수들을 다시 선별, 게임 패널만의 포인트를 구축하여 검증된 설문문항을 최종적으로 제시.

다. 게임 이용자 패널 예비조사 연구 모형

- 본 연구의 모형은 다음과 같음.



<그림 1> 게임패널 연구 예비조사의 연구모형

3. 연구의 목적 및 기대효과

가. 패널연구를 통한 게임의 장기적인 영향력 분석

- 현재 진행되고 있는 게임의 연구들은 횡단적인 조사로 인해 단기적 효과만을 보는 연구가 대부분임. 게임이 가져오는 긍정/부정적인 효과에 대한 근거자료를 만들기 위해서는 장기적인 연구가 필요한 상황임.
- 미디어가 가져오는 효과는 5년 이상의 장기적인 연구를 통해 그 관계를 증명해야 하며, 이와 같은 연구 진행 방안은 패널을 통한 연구 진행이 가장 적합하다고 할 수 있음.
- 패널연구의 진행 절차 및 구체적인 사항에 관해서는 제안서 뒷부분에 있는 세부 연구방안에서 자세히 다루고 있음.

나. 게임 정책에 대한 구체적 근거 마련

- 현재까지 진행되어 온 게임의 효과성에 대한 연구는 부정적인 효과들뿐만 아니라 긍정적인 영향에 대한 사례도 충분히 다루고 있음.
- 하지만 이렇게 증명된 긍정/부정의 상관관계에도 불구하고 게임이 모든 부정적인 영향에 대한 원인으로 인식되고 이에 따른 제도적 규제가 논의되고 실행되고 있는 것이 사실임.
- 게임을 여가로 인정하고 순기능을 이끌어 가도록 고민을 해야 하는 것이라면, 게임에 대한 규제를 먼저 논의 하는 것이 아니라 게임 업계와 게임관련 정책이 유익한 방향을 찾을 수 있도록 도와주는 것이 가장 이상적인 것이라 할 수 있음.

다. 게임에 대한 객관적 학계의 아젠다 형성

- 게임은 모든 학문이 주목하고 있는 현대의 대표적인 미디어로 자리잡고 있으며, 게임에 대한 많은 연구들이 지속적으로 발표되고 있음.
- 게임 패널 연구는 게임이 지니고 있는 인과관계를 장기간에 걸쳐 구체적으로 밝혀냄으로써 대표적인 게임 연구 데이터의 자격을 가지게 됨.
- 이렇게 구축된 데이터는 상관관계만을 강조하던 자료와는 다르게 보다 과학적인 근거로 제시될 수 있기에, 학계 각층에서 게임에 대한 편향 없이 객관적인 논의를 이끌어 낼 수 있음.

II. 국내외 패널연구 사례 분석

1. 국내 패널연구 사례

- 종단자료 중 동일한 대상자에 대해 시간 간격을 두고 2회 이상 반복적으로 조사하여 정보를 수집하는 패널자료(panel data)는 시간흐름에 따른 다양한 변화 양상을 가장 포괄적으로 설명할 수 있는 대표적인 종단자료임(Babbie, 2001). 패널자료는 또한 조사 시점에서의 개인 간 차이와 연령 간 차이를 밝힐 수 있는 횡단면적 실태와 시간변화에 따른 개인의 동태적인 변화를 모두 파악할 수 있다는 점에서 매우 유용하다고 할 수 있음.
- 연구 사례의 대상이 되는 패널조사는 현재 패널조사가 진행 중이거나 계획이 확정된 조사를 포함하며 연구가 중단되었거나 진행되지 않고 있는 연구는 제외하였음.

<표 I> 국내 패널 조사 진행 현황

번호	조사명	조사 기관	조사 내용
1	고령화연구패널	한국고용정보원	중고령 인구의 정확한 실태조사를 통해 향후 고령사회로 변해 가는 과정에서 개인의 행동을 예측하고 이를 토대로 효과적인 사회경제정책을 수립하고 시행하는데 활용될 기초자료 생산
2	한국노동패널	한국노동연구원	가구와 개인의 경제활동, 노동시장 이동 및 성과를 장기간 추적조사하여 동태적으로 파악함으로써 횡단면자료만으로 불가능한 심도 있는 정책수립을 위한 기초자료 제공
3	청년패널	한국고용정보원	학교생활, 직장경험, 직업관 및 향후 진로, 직업교육훈련 및 자격증, 구직활동, 가계배경
4	대졸자 직업이동 경로조사	한국고용정보원	고학력 청년층의 직업별 노동력 수급 불균형 해소를 위한 대책 마련과 실증적 조사 자료 구축

5	한국교육 종단연구	한국교육개발원	인지적·정의적 발달 연구, 중등학교 학교 효과 분석, 상급학교 진학 과정 분석, 교육 정책 효과 분석(중~고)
			인지적·정의적 발달 연구, 고등교육 기회 분석(대입 제도), 고등교육 연구, 고등교육과 중등교육과의 관계 분석, 지위획득과정 연구, 사회이동과정 연구(고졸~30세)
			인지적·정의적 발달 연구, 학교 교육 효과 분석, 지위 획득 과정 연구, 사회 이동 과정 연구, 삶의 질 연구(30세)
6	한국복지패널	한국보건사회 연구원	빈곤층 및 차상위층의 가구형태, 소득수준, 취업상태 등의 실태변화를 동태적으로 파악
			소득계층별, 경제활동상태별, 연령별 등 각 인구집단의 생활실태, 복지수급 실태, 복지욕구 등을 역동적으로 파악
7	여성가족패널	한국여성정책 연구원	여성의 생애주기별 경제활동 지위 변화와 가족생활과의 관계를 비롯하여, 가족과 관련한 가치의 변화, 가족관계의 변화, 가족과정(family formation process)과 이벤트의 변화, 가족구조의 변화실태 파악
8	장애인고용 패널조사	한국장애인 고용촉진공단 고용 개발원	장애인의 경제활동상태와 이에 영향을 주는 요인(기본정보, 장애정보, 경제 활동, 직업적 능력, 고용 서비스, 직업능력발, 개인 소득, 가구정보 등)
9	한국교육 고용패널	한국직업능력 개발원	조사 학생의 학부모(가구의 교육배경 파악이 주목적)와 담임선생(조사 대상 학생의 특성 파악 및 조사 대상 학생의 학업 성취와 추후 노동시장 성과에 미치는 담임선생의 영향 정도 파악이 주목적), 학교행정가(조사 대상 학생의 학업 성취와 추후 노동시장 성과에 미치는 학교의 영향 파악이 주목적)를 동시에 조사
10	한국아동청소년 패널조사	한국청소년 정책연구원	개인의 성장·발달(신체, 지적, 사회·정서)과 개인을 둘러싼 환경(가정, 또래, 교육, 지역사회, 매체) 등에 관하여 반복·추적 조사
11	사업체 패널조 사	한국노동연구원	전반적인 경영환경 및 인적자원관리체계, 노사관계의 현황 및 임금교섭과정 등에 관한 정보 조사
12	국민노후보장 패널조사	국민연금연구원	노후소득보장관련 정책을 위한 가구 경제상황, 중/고령자의 고용현황, 및 퇴직, 건강, 가족관계, 노후보장 현황 등에 관한 내용 조사
13	한국의료패널	한국보건사회 연구원	보건의료이용실태와 의료비 지출수준, 건강수준 및 건강행태 등에 관한 기초자료 조사
14	인적자본기업패 널	한국직업능력 개발원	국내 기업이 지닌 인력의 양적·질적 수준을 파악하고, 기업 내에서 인적자원을 축적해가는 과정과 내용을 파악
15	재정패널	한국조세연구원	가계의 조세부담 및 가계가 정부로부터 받는 혜택 등 가구 단위의 조세-지출-복지에 관한 포괄적 데이터 파악

1) 한국 아동·청소년 패널 패널조사

가. 아동·청소년 패널의 개요

- 아동·청소년들은 자신을 둘러싼 환경과 상호 유기적으로 영향을 주고받으며 성장·발달해 나감. 따라서 아동·청소년들을 둘러싼 다양한 환경은 이들의 성장·발달을 이해하는데 매우 중요한 요인임.
- 우리나라 아동·청소년들이 현재 사회구성원으로서 건강하게 생활하고, 이를 바탕으로 미래의 역량 있는 차세대 주역으로 성장하기 위해서는 우리사회의 제도적 뒷받침이 수반되어야 마련이 가능함.
- 아동·청소년들을 위한 제도적 뒷받침이 마련되기 위해서는 아동·청소년들의 성장·발달 과정에서의 변화양상을 제대로 포착할 수 있는 종단자료의 구축이 선행되어야 할 것임.
- 이에 ‘한국아동·청소년패널조사’에서는 우리나라 아동·청소년의 발달 및 성장과정을 종단의 축으로, 그리고 각 시기의 변화양상과 변화의 실태를 횡단의 축으로 하여 아동·청소년을 시간의 흐름 속에서 다각적으로 포착할 수 있는 종단조사모형과 내용을 설계하고 패널데이터를 구축하고자 실시되었음.

나. 아동·청소년 패널의 구성

- 한국 아동·청소년패널조사의 종단조사모형은 초1, 초4, 중1 3개 의 패널을 대상으로 아동·청소년 성장 발달의 실태 및 변화를 2010년부터 2016년까지 7년간 반복적으로 추적 조사하는 형태로 구성되어있음.
- 한국아동·청소년패널조사에서는 아동복지법상의 아동연령(만18세이하)과 청소년기본법상에서의 청소년의 연령(만 9세~24세), 그리고 교육법상의 아동연령(만 6세~12세)에 모두 해당되는 아동·청소년 시기에 초점을 맞추어 초등학교에서 고등학교까지 학령기 전반에 있어서의 아동·청소년의 성장·발달에 주목하였음.
- 따라서 이와 같은 패널구축의 목적을 달성하기 위하여 한국아동·청소년패널조사2010에서는 초등학교와 중학생을 조사대상으로 하여 학령기 전반에 관한 포괄적인 기초자료를 효율적으로 확보하고자 3개(초1, 초4, 중1)의 연령패널을 설정함.
- 3개의 연령패널을 조사대상으로 설계한 ‘한국아동·청소년패널조사’의 조사기간은 2010년~2016년의 7년간으로 설계하였음. 7년간의 단기종단연구로 설계한 것은 조사대상 패널(초1, 초4, 중1)의 추적 조사를 통하여 초등학교에서 중학교로의 이행(transition)과정과 중학교에서 고등학교, 그리고 대학진학까지의 이행과정을 관찰하는데 가장 적절한 기간으로 평가되었기 때문.

다. 아동·청소년 패널의 질의 세부내용

- 신장, 체중 및 신체의 변화 : 성장기에 있는 아동·청소년기의 신장 및 체중은 해마다 변화하므로 이에 대해서는 매년 질문하는 것으로 하되, 응답자들이 자신의 신체상에 대해 예민하게 반응하는 청소년기에 있는 만큼 2차 wave부터 질문하기로 결정하였음. 사춘기에 따른 신체의 변화는 주로 2차 성장과 관련된 문항으로 초4코호트에서는 중학교 1학년 시점에서 고등학교 1학년 시점까지, 중1코호트에서는 중학교 2학년 시점에서 고등학교 2학년 시점까지 질문하기로 결정함.
- 신체활동 역시 아동·청소년의 신체발달 및 질병과 밀접한 관련이 있는 요인으로 매년 질문하는 것으로 결정. 신체활동에서 운동 및 신체활동, 수면시간의 정도를 파악하는 내용이 주를 이룸.
- 주요 질병은 아토피, 천식, 비만 등과 같이 아동·청소년기에 상대적으로 많은 질병을 중심으로 질문하

며, 질병은 시간에 따라 크게 변하지 않는다는 가정에 따라 매년 질문하지 않고 3년을 주기로 질문하는 것으로 결정함.

- 성적 : 성적은 지적발달의 결과적 측면으로서 측정 가능한 영역이며, 학업은 아동·청소년기에 수행해야 할 기본과업 중 하나이기도 하기 때문에 매년 측정하는 것으로 결정하였음. 단, 학교시험은 초등학교 2학년부터 본격적으로 시작되지만 초등학교의 경우 학급 내 정확한 석차가 나오지 않음. 따라서 초1코호트의 경우는 초등학교 2학년 시점부터 질문을 시작하고 초1코호트와 초4코호트에서 초등학교 시기까지는 과목별 점수를 4단계로 질문하기로 하였음.
- 자존감 : 자존감은 자신에 대한 긍정적인 평가가 이루어질 때 형성되며, 높은 자존감은 개인으로 하여금 심리적으로 안정되고 건강한 생활을 유지하도록 함. 따라서 자존감은 성장과정에서 사회·심리 적응의 중요한 요인이라고 할 수 있기 때문에 사회·정서발달영역에 포함하였음. 단, 자존감이 시간의 흐름에 따라 비교적 안정적이라는 연구결과에 따라 매년 측정할 필요가 없다고 판단함.
- 자아탄력성 : 자아탄력성이 높은 아동·청소년들은 상대적으로 위기와 어려움을 잘 극복하는 경향이 있어 아동·청소년패널조사 연구에서는 자아탄력성을 측정하고자 하였음.
- 자아정체감(진로정체) : 청소년기는 급격한 신체의 변화, 보다 추상적인 사고기능의 발달 등으로 자신에 대해 보다 깊이 생각하며 정체감을 형성할 시기이기도 함. 사회심리학자인 Erikson이 청소년기의 발달과제로 자아정체감의 형성을 언급하였으며, 이후로 자아정체감은 청소년기의 발달 연구에서 매우 중요한 화두가 됨. 또한 자아정체감 측정에 아동·청소년들의 진로에 대한 정체감을 포함하여 측정하고자 하였음.
- 양육방식 : 부모(보호자)의 양육방식은 아동·청소년기의 발달에 매우 중요한 영향을 미치므로 아동·청소년의 이해를 위해서는 양육방식의 측정이 필수적이라 할 수 있음. 그러나 양육방식은 시간의 흐름에 따라 비교적 큰 변화가 없는 것으로 판단되어 초4코호트와 중1코호트에서는 1차 wave부터 3년을 주기로 질문하는 것으로 결정하였음. 또한 초1코호트의 경우는 아동들의 연령이 어려 자기기입식 설문 응답이 어렵다는 판단 아래 초등학교 4학년시기(4차 wave)부터 3년을 주기로 질문하기로 하였음.
- TV, 컴퓨터, 휴대전화, 유해매체의 이용 : 매체 역시 아동·청소년 생활에서 빼 놓을 수 없는 부분이므로 다양한 매체의 사용 정도 및 중독 정도를 측정하고자 하였음. 매체기기의 소지여부 및 활용정도를 감안하여 TV시청과 컴퓨터 및 인터넷 이용은 모든 코호트에서 1차 wave부터 매년 측정하고 휴대전화 이용은 초등학교 3학년 시점부터, 유해매체는 중학교 1학년 시점부터 매년 측정하기로 하였음. 단 중1코호트의 경우는 질문에 대해 응답자들이 민감하게 반응할 가능성이 높아 2차 wave(중학교 2학년 시점)부터 측정하기로 하였음.

2) 한국노동연구원 한국노동패널조사

가. 한국노동패널의 조사 개요

- 올바른 노동정책의 수립과 실행을 위해서는 신뢰할 수 있는 통계 데이터의 뒷받침이 필수적이지만 우리나라에서 실시하고 있는 주요 노동관련 통계 조사만으로는 역부족인 실정임.
- 특히 노동시장 정책의 효과는 일시적이고 단기적인 것도 있지만 그 효과가 장기적·지속적인 것도 있으므로 정책의 효과 및 효율성을 이해하기 위해서는 상당기간 동안 지속적으로 개인 및 가구의 경제활동을 관찰할 필요성이 생김.
- 한국노동패널조사(Korean Labor and Income Panel Study: 이하 KLIPS)는 국내유일의 노동관련 가구패널조사로 횡단면 자료와 시계열 자료의 장점을 모두 갖고 있는 자료임.

- KLIPS 자료는 크게 가구를 조사 대상으로 한 가구용 자료와 가구에 속한 만15세 이상의 가구원을 조사 대상으로 한 개인용 자료로 구분함.
- KLIPS 자료를 통하여 기대되는 바는 보다 합리적이고 정확한 고용정책의 수립과 실행이 가능하다는 점이라 할 수 있음.
- KLIPS의 등장 이전에 노동시장 분석 및 정책 결정에 주로 사용되어 왔던 자료는 횡단면자료(cross-section data) 또는 시계열자료(time-series data)였음.
- KLIPS 자료는 가구특성, 경제활동 및 노동시장이동, 소득활동 및 소비, 교육 및 직업훈련 등 수많은 정보를 담고 있기 때문에 학문적 연구와 정책적 발전에 기여할 수 있는 매우 유용한 자료임.
- KLIPS를 이용하여 수행할 수 있는 과제의 예로는 학교를 졸업한 개인이 최초의 직장으로부터 전직·이직 과정을 거쳐 은퇴하기까지 생애에 걸친 직업경로에 대한 이해, 여성의 노동시장 진입과 탈퇴과정과 이에 영향을 미치는 요인들의 효과, 개인이 교육, 훈련, 연수 등을 통하여 인적자본(human capital)을 쌓아가는 과정과 이것이 일자리 진입에 미치는 영향, 실업자 재취업훈련 등 정부의 고용정책이 인적자본의 형성에 미치는 영향 등을 들 수 있으며, 이러한 주제들은 KLIPS 자료를 통해서만 분석이 가능한 주제들임.

나. 한국노동패널의 구성

- 가구용 조사 대상은 KLIPS의 원표본 가구인 5,000가구와 본래 가구에서 분가한 신규분가가구임. 설문은 반드시 직접 면접을 통하여 이루어짐. 이때, 면접원은 주로 가구주 본인이나 가구주의 배우자를 대상으로 면접 하는 것을 원칙으로 함.
- 개인용 설문 대상은 각 연도별 조사대상 가구에 소속된 만15세 이상의 개인을 대상으로 함.
- 개인의 조사 방법은 한국노동패널조사가 실시되는 기간 동안 유학, 출장, 여행, 입원, 실종, 행상 등의 이유로 함께 거주하지 않아 면접조사에 응할 수 없는 가구구성원에 대해서는 다음 표와 같은 원칙에 따라 조사를 실시함.
- 표본틀 : KLIPS는 1995년 인구주택총조사의 10%표본조사구인 전국의 21,938조사구 중에서 제주도의 263조사구와 군부지역 2,650조사구를 제외한 전국 도시지역(시의 동부 17,353조사구와 시의 읍면부 1,672조사구) 19,025조사구를 표본틀로 삼음.
- 모집단 : KLIPS표본의 모집단은 우리나라 도시 거주 가구와 15세 이상 개인이며 제주도와 병역의무 이행자, 시설거주가구(원)는 조사대상에서 제외함.

다. 한국노동패널의 질의 구성 및 내용

- KLIPS의 설문지는 크게 가구용과 개인용으로 구분됨. 개인용 설문은 취업자와 미취업자용 설문지로, 다시 취업자용 설문은 다시 임금근로자와 비임금 근로자용 설문으로 구분되어 시행됨.
- 1999년 2차년도 조사부터 개인의 노동시장의 진입과 탈퇴 및 이동을 면밀하게 관찰할 수 있는 일자리별 유형 설문을 개발. 가구설문이 가구에 관한 정보를 담고 개인설문이 개인 정보를 담고 있다면 유형 설문은 개인이 가졌거나 가지고 있는 일자리를 응답 대상으로 하며, 개인의 일자리에 관한 정보만을 담고 있음.
- KLIPS는 가구와 개인의 경제활동과 노동시장의 동태적 변화를 관찰하기 위해 설계된 조사이므로 기본적으로 매년 동일한 내용의 설문이 반복되는 형식을 갖추고 있음. 다만 부분적으로 조사년도 별로 조사 내용에 약간의 차이를 보임.

3) 한국보건사회연구원 한국복지패널조사

가. 한국복지패널조사의 개요

- 국민의 소득이나 소비실태를 보여주는 다양한 횡단면자료가 존재하여 왔으나, 이 자료만으로는 급격히 변화하는 현실에서 국민들이 어떤 욕구를 갖고 있고 어떤 위험에 노출되어 있으며 그것에 어떻게 대처하고 있는지를 확인하기란 매우 어려움. 횡단면조사는 세대별 특성이나 연령의 변화에 따른 욕구 변화 등을 적절히 추적하여 반영하기 힘들기 때문임.
- 한국복지 패널의 조사 목적은 첫째, 외환위기 이후 빈곤층, 근로빈곤층(working poor), 차상위층(near poor)의 가구형태, 소득수준, 취업상태가 급격히 변화하고 있으므로 이들의 규모와 실태변화를 동태적으로 파악함으로써 정책지원에 기여함과 동시에 정책지원에 따른 효과성을 제고하고자 함.
- 둘째로는 소득집단별, 경제활동상태별, 연령별 등 각 인구집단의 생활실태와 복지욕구 등을 역동적으로 파악하고 정책효과성을 평가함으로써 정책형성과 피드백에 기여하는 것임.

나. 한국복지패널조사의 구성

- 한국복지패널조사는 제주도를 포함한 전국을 대상으로 한 종단면조사임.
- 표본규모는 7,072가구이며, 조사대상은 표본가구, 표본가구에 속하는 15세 이상 가구원, 그리고 부가조사대상으로 구분하였음. 패널원표본 7,072가구를 선정하기 위한 자료는 “2006년 국민생활실태조사”를 이용하였으며, 국민생활실태조사는 2005년 인구센서스자료 90% 조사구에서 추출함.
- 표본배분은 복지욕구를 보다 효과적으로 파악하기 위하여 저소득층을 과대표집 함. 즉, 중위소득 60%(OECD 상대빈곤선)이하의 저소득층을 3,500가구 추출하고, 중위소득 60%(OECD 상대빈곤선)이상의 일반가구를 3,500가구 추출함.
- 1단계 표집자료인 “2006년 국민생활실태조사”자료를 기초로 패널가구의 전국 대표성을 확보하기위해 총 7,000가구를 중위소득 60%이하인 저소득층가구 3,500가구와 중위소득 60%이상인 일반가구 3,500가구를 각각 표본으로 추출하여 조사를 수행하였음.

다. 복지패널의 장점 및 내용

- 국내 가구단위 패널조사 중 한국의료패널조사 다음으로 규모가 큰 패널조사임. 기존 국내의 가구단위 패널조사의 경우 표본규모는 5,000가구 내외에 머무르고 있음. 하지만 『한국복지패널』의 표본규모는 7,072가구이고, 2차년도 조사 완료된 가구는 6,580가구, 3차조사 완료 가구 수는 6,314가구(신규 생성가구포함)임. 이번의 6차조사에서는 5,735가구가 조사완료 됨.
- 조사에서 표본수가 많다는 것은 통계학적으로는 표본오차가 작어지고, 현실적으로는 세부단위까지의 다양한 분석이 가능한 조사라는 점이 큰 장점임.
- 복지패널조사는 전국을 대표하는 패널조사임. 한국복지패널의 경우 지역적으로는 ‘제주도’, 가구유형으로는 ‘농어가’를 조사대상 가구에 포함하고 있으므로 패널조사로는 드물게 전국적인 대표성을 지니고 있음
- 신뢰할 수 있는 통계자료를 생산하고 있는 패널조사임. 기존 국내 대부분의 패널은 패널구축초기소득수준이 통계청의 80% 내외이나, KOWEPS는 소득 및 지출수준이 통계청의 가계조사의 결과와 거의 일치하고 있음.

- 저소득층 연구에 적합한 패널임. 표본추출 시 중위소득 60%미만 저소득층에 표본의 약 50%를 할당하였기 때문에 국내패널조사 중 가장 많은 저소득층가구를 포함하고 있다는 점에서 저소득계층이나 빈곤연구에 적합하다고 할 수 있음.
- 학제 간 연구가 가능한 패널조사로 KOWEPS는 다양한 영역의 설문항목을 포함하고 있으므로 사회복지학, 경제학, 사회학, 가정학, 보건학 등 다양한 분야에 걸쳐 학제 간 연구의 장을 열어줄 수 있을 것임.

2. 해외 패널연구 사례 : 미디어를 중심으로

1) 해외 일반 패널 연구 사례

가. 미국 소득동향 패널조사(PSID: Panel Study of Income Dynamics)

- 미국 소득동향 패널조사(PSID)는 1968년부터 매년 실시되는 세계에서 가장 오래된 가구 패널 조사로서 미국의 대표적 패널 조사임. 전 세대 생애주기 전반에 걸친 경제, 사회, 보건 등의 문제를 조사함. 주요 조사 내용은 인구학적 상황, 경제 상황, 소득원, 소득 총액, 취업 가구원 구성변동, 주거위치, 심리적 안정, 생활만족도 등으로 나뉘며, PSID는 미국의 가구와 개인을 대표하는 모든 연령층에 대한 고용, 소득 및 인구학적 정보에 대해서 연도별(때때로 월별) 시계열 데이터를 제공함.

나. 캐나다 가구 패널조사(SLID)

- 캐나다인의 경제적 복지를 측정하는데 목적을 둔 패널조사인 SLID는 1993년부터 15,000 가구의 소득변화를 추적, 조사하여 빈곤의 동태적 요인, 노동시장, 라이프 사이클 등을 분석하고자 구축된 패널임. 가구구성, 개인 임금 및 소득, 연금, 지출, 고용상황 등 개인 및 가구의 총횡단면 특성 분석에 목적을 둔 캐나다의 대표적인 가구 패널조사인 SLID는 6년 주기로 수행됨.
- 패널모집은 캐나다 노동력조사(LFS)의 표본으로부터 약 15,000 가구를 층화다단계 추출방법을 사용하여 추출한 뒤, 가구와 개인 모두 분석단위로 고려함. 6년마다 표본이 교체되는 medium life panel로 각 패널이 6년마다 지속되어 2개의 패널이 공존하는 연동패널(rotation panel: 연동패널은 패널 마모 효과를 감소시키며 패널의 응답 부담을 경감시킬 수 있다는 장점을 지님)을 사용하고 있음. 캐나다 통계청은 본 조사를 위해 6년을 주기로 매년 전화면접방식으로 정보를 수집하고 있으며, 2001년부터 CATI가 도입되었음.

다. 일본 소비생활에 관한 패널조사(JPSC)

- 일본의 젊은 여성을 대표하는 패널표본 구성원들을 대상으로 1년에 1회씩 구성원의 수입, 지출, 저축, 취업활동, 가족관계, 배우자 등에 관한 사항을 추적조사하여 알아보는 종단조사임. 1993년부터 시작된 본 조사는 가족 구성원의 변동 등에 대한 기본 가구 조사와 더불어 가구수입, 지출, 저축 등 가계관련 조사, 생활정보조사, 생활의식에 관한 조사, 본인과 배우자 이력 및 거주력 조사 등 총 5개 세트로 구성됨.
- 본 조사는 일본 내각부의 국민생활국으로부터 예산지원을 받아 '일본가계경제연구소'에서 실질적인

조사 프로젝트를 수행되는 형태임. 조사대상은 1997년과 2003년 두 차례의 추가 표본을 거쳐, 현재 24세에서 44세에 속하는 여성으로 구성되어 있으며, 총 표본수는 2,800명임. 표본추출방법은 2단계 층화무작위추출법(Stratified Random Sampling)을 사용하며, 1차 추출단위로서 표본조사구의 표본틀로서 일본 인구센서스의 1990년과 1994년 조사 시 설정한 조사구를 사용함. 일반적인 면접조사가 아닌, 자기기입식 조사법(유치법: 유치법은 타 조사방법에 비해 비용절감 측면에서 도움이 되고, 넓은 지역을 조사하는데 용이하며, 접촉시간에 따른 비확률오차를 줄일 수 있다는 장점을 지님)을 사용하고 있으며, 조사 완료시 현금을 지급하고, 조사원 대다수가 10년 이상 장기근속자로서 안정적인 응답률 확보를 위해 노력하고 있음.

2) 해외 미디어 패널 연구 사례

가. 일본 World Internet Project 패널조사(JLPT)

- 일본 내 인터넷산업 및 이용 동향 분석을 위해 장기적인 패널을 구축하고 5년마다 교체하는 패널조사로 2001년부터 실시해오고 있음(2003년부터 다이어리 방식 채택). 조사기관인 일본 국립통신기술연구소는 일본 내 12세~74세 인구를 대상으로 층화2단계 무작위 추출로 3,400명의 표본을 구축하여 대중매체 경험, 기기보유여부, 정보소스로서의 매체 활용, 이동전화, PC, 인터넷, 이메일 이용, 인터넷의 영향 등을 조사함. 방문면접을 통해 설문지 및 다이어리 기입식 설문지(2일 소요)를 이용해 자기기입식 설문을 진행하며, 조사기간은 한달 정도가 소요됨.

나. 스웨덴 Lund 대학 미디어 패널 프로그램(MPP)

- 아동, 청소년, 청년의 대중매체 이용행태 및 미디어 이용의 영향을 조사하고 분석하기 위한 목적으로 1975년부터 1998년까지 조사한 미디어 패널인 MPP는 Malmo, Vaxjo 두 도시를 중심으로 하여 우편, 학교 내 집단면접, 개인면접, 에세이 작성, 심층면접 등의 다양한 조사방법을 사용하여 자료를 수집하였음. 이를 통해 개인의 매체이용과 영향에 관련한 대규모 데이터를 수집하였으며, 여기에는 코호트 및 패널(아동과 청소년이 성인초기가 될 때까지 추적)을 포함되어 있음. 아동, 청소년, 청년에 이르는 약 4,400명의 인원을 대상으로 가정환경 및 활동, 친구관계, 학교생활, 매체이용, 라이프 스타일, 직업 등에 대하여 조사하였음.

다. 뉴질랜드 World Internet Project 패널조사

- 뉴질랜드의 WIP는 인터넷 이용행태 및 사회경제적 영향을 측정하기 위해 2년마다 실시되는 패널조사임. WIP는 인구조사를 기반으로 하여 뉴질랜드 내 12세 이상 인구(소수인구 포함) 중 1,529명을 추출하여 2년마다 종단연구를 실시함. 조사내용에는 인터넷 이용정도, 접속방법, 이용장소, 인터넷 이용능력, 일상생활에서의 인터넷의 중요도, 정보검색, 신뢰도, 친교활동, 정부서비스 이용 등 다양한 항목을 조사하여 뉴질랜드 내 연령간, 계층 간 매체 이용행태를 분석함.

3. 게임패널 구성을 위한 선행 연구의 함의

1) 예비조사의 모형 설계 구성 시 유의사항

가. 게임 이용자의 장기적 발달 과정 자료 구축

- 일반적인 패널조사 연구는 소득 수준이나 신체적 변화 등의 눈에 명확히 들어나는 내용들을 장기적인 관점에서 체크하는 것이 주된 연구 과정이라 할 수 있음.
- 하지만 게임의 경우에는 패널들의 표면적인 변화뿐만 아니라 심리 발달 변화 등이 지속적으로 파악되어야 함. 특히 실질적 게임 이용자층인 청소년의 심리 성장 과정 중에 게임이 미치는 영향을 파악하는 것이 가장 중요하다고 할 수 있음.
- 게임을 여가로 즐기는 세대를 청소년에 한정지어 생각하는 경우가 많으나, 실제로는 그 저변이 상당히 확대가 되어 많은 성인들이 게임을 여가선용의 매체로 활용하는 경우가 상당함.
- 또한 게임을 주 매체로 설정 했을 시, 사용시간이나 장소 등과 같이 단순한 역학 관계만이 파악이 되는 단편적인 정보만 파악이 됨. 그렇기 때문에 게임의 입장에서 얻고자 하는 방향이 무엇인지 파악하고 게임 외의 다양한 변수를 활용하여 설문을 설계하는 것이 바람직하다고 볼 수 있음.
- 게임의 과몰입에 대한 문제는 사회적 이슈로 떠오를 만큼 중요한 문제이나, 이는 단기영향에만 한정된 연구들을 기반으로 마련된 근거였음.
- 게임패널 예비조사에서는 과몰입과 관련된 여러 논의가 본 조사에서 충분히 활용이 가능하도록 모형을 설계할 계획임.
- 청소년과 성인 발달, 그리고 복지환경 등의 다양한 변수에서 어떠한 경우 게임 과몰입이 발생하고 또 여가선용이 일어나는지 지속적으로 연구가 가능하도록 변수를 구성하여 게임이 건전한 여가로 자리 잡을 수 있도록 근거를 마련하는 계기가 될 것임.

나. 중다 패널과 가구 패널의 장점 활용

- 한국아동청소년패널조사에서는 이와 같은 선행 패널조사들과 차별되는, 즉 만15세 이상 후기 청소년을 대상으로 하여 학교에서 노동시장으로의 이행이나 청소년기에서 성인기로의 이행에 초점을 두기보다는 아동·청소년 시기 그 자체에 집중하여 학령기 전반에 걸친 아동·청소년의 성장·발달을 동태적으로 관찰하고자 조사대상을 선정하여 구성하였음.
- 이처럼 중다 패널의 구성은 같은 기간에 몇몇의 특정 패널 층의 변화를 한꺼번에 조사할 수 있다는 장점이 있음. 아동·청소년 패널의 경우 초1, 초4, 중1의 세 가지 중다 패널을 구성하였음.
- 게임 패널 연구는 게임 이용자를 중심으로 한 패널 설계를 그 중심에 두고 있다고 할 수 있음. 그렇기 때문에 게임 이용자의 개인적 발달의 변화에 초점을 두는 것이 더 옳다고 할 수 있으나, 그 개인적 발달과 변화는 결코 주변의 영향을 받지 않는다고 말할 수 없음.
- 그렇기 때문에, 게임 이용자의 주변 상황의 변화 또한 장기적으로 확인을 하는 것이 중요하다고 할 수 있음. 이에 본 예비조사에서는 게임 이용자의 가구 단위의 조사 또한 본 조사에서 패널 구성이 가능하도록 예비조사 설계와 실험 모형 설계를 구성할 계획이며, 균형을 맞출 수 있는 방안을 제시할 것임.

2) 장기 패널 운영의 유의점

- 패널 조사 계획 시 예산에 대한 철저한 검증과 바탕이 먼저 이루어져야함. 조사비용 등에 대해 꼼꼼하게 대비를 하고 예산을 세워야 함. 대신 의사결정에 있어서는 예산대비 보수적인(최소한의) 결정을 진행해야 최초의 패널 설계가 꾸준히 운영될 수 있음.
- 표본 추출, 설문지의 구성 등과 같은 조사설계(survey design)가 결정되면 조사가 진행되는 한 이를 변경하기 어려움. 따라서 표본추출, 설문 설계 등과 같은 사전 준비에 많은 노력과 비용이 투입되어야 하며, 본 조사 이전에 철저한 예비조사(pilot survey)를 하는 것이 일반적임.

Ⅲ. 게임 이용자 및 이용 행태 분석

1. 게임 이용자 일반 동향 분석

1) 게임 이용자 일반 동향 개요

- 게임 패널 예비조사의 표본 설계를 위한 문헌 연구를 기본으로 함
- 이는 게임 이용자 및 이용 행태 연구를 분석함으로써, 게임 패널 구축에 게임의 특수성이 잘 적용이 되도록 구성하는 것이 목적임.
- 기본적으로 패널 조사의 모집단을 선정함에 있어서는 확실하게 마련이 된 근거를 기반으로 선정해야 함.
- 그렇기 때문에 게임패널 구축을 위한 연령대 선정과 이용 플랫폼 구성, 및 이용시간 등 구체적이고 게임에 특화된 패널 조사를 진행하기 위해서 2012 게임백서의 이용자 동향 보고를 참고하여 분석함.
- 게임 이용자 실태 조사는 게임 산업 현황/동향 파악을 위한 “수요 측면” 조사의 일환으로, 게임 산업의 최종 소비자인 일반 국민의 게임이용률 변화추이 및 게임관련 생활실태와 게임 이용현황을 살펴보고자 함.
- 또한 게임 수요자의 이용행태를 파악하고, 향후 게임시장을 전망하는 데 필요한 기초자료를 제공하기 위해서 조사를 실시했음.

2) 게임 이용자의 여가시간 활용 실태

- 여가시간에 주로 가는 장소로는 ‘PC방’이 45.2%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘영화관’(33.5%), ‘카페’(31.2%), ‘주점’(26.2%) 등의 순으로 나타남.
- 컴퓨터를 이용할 때 주로 하는 활동으로는 1순위로 ‘게임’(26.4%)을 가장 즐겨하는 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘정보검색’(22.1%), ‘이메일’(14.7%), ‘커뮤니티/블로그 활동’(8.6%), ‘인터넷 쇼핑’(7.7%) 등의 순으로 나타남.
- 전체 응답자들의 PC방 이용비율은 62.5%이며, 이들이 한 달에 평균적으로 PC방을 이용하는 횟수는 5.4회인 것으로 나타났고, 성별로는 남성이 여성보다 이용 비율(77.6% 대 46.9%)과 이용빈도(6.1회 대 4.1회)에서 모두 높게 나타남.
- 위 통계 결과, 여가시간에 가장 많이 즐겨 찾는 공간으로 PC방으로 나타났음. 또한 PC로 하는 활동 중 가장 높은 비율을 차지한 것이 게임인 것을 생각해본다면, 위 통계가 선정한 표본인 9~49세의 게임을 6개월 내에 접해본 성인의 대표적이고 주된 여가생활은 게임으로 봐도 무방하다 할 수 있음.

- 즉, 게임은 이미 현대 사회의 대표적인 여가문화로 자리 잡았다는 것을 확인할 수 있음. PC방은 여럿이 어울리기 위해 이용한다는 대답이 높았으며, 이는 게임이 오프라인 친구들과의 사교적 도구에 더욱 가깝게 활용이 되고 있다는 것을 나타냄.
- 40대 이상의 응답자가 PC방을 더 자주 이용하는 원인으로는 두 가지 원인으로 분석된 첫째는 집에서 개인용 컴퓨터를 활용하는 것보다 게임을 즐길 시에 발생하는 여러 가지 기술적 지원이 원활하게 이루어지며, 둘째로는 가족 구성원의 시선과 별개로 편안한 여가 생활을 즐기기 적합한 공간으로 PC방이 자리를 잡은 것으로 해석됨.
- 결론적으로 게임은 청소년의 주된 여가 활용 도구뿐만이 아니라 사회의 핵심 노동 구성원인 20~40대의 여가 도구로 깊숙이 자리를 잡았다는 것을 알 수 있음. 즉, 게임패널의 표본을 설정할 때에는 특정한 연령대에 국한되게 설정을 하는 것이 아니라, 패널연구가 보고자하는 관점에 맞춰 연령대를 알맞게 설정하는 것이 필요하다 할 수 있음.

2. 이용행태 및 플랫폼 별 분석

1) 게임 이용현황 일반

- 게임을 하는 이유에 대해서 물어본 결과, ‘재미있으니까’라는 의견이 36.2%로 가장 많았고, 다음으로 ‘스트레스 해소’(30.0%), ‘여가시간 활용으로’(16.8%) 등의 순으로 나타남.
- 성별로 보면, ‘친구들과 어울리기 위해서’라는 응답에서 ‘남성’(16.4%)이 ‘여성’(7.3%)보다 2배 이상 높게 나타남.
- 연령별로 살펴보면 ‘재미있으니까’라는 응답이 10대부터 20대까지 높게 나타났으며, 30대 이후에는 ‘스트레스 해소’라는 응답이 더 높게 나타남.
- 1일 평균 게임 이용시간을 주중과 주말로 나누어 조사한 결과, 주중에는 1일 평균 98.0분을 게임에 할애하는 것으로 나타났고, 주말에는 1일 평균 144.2분을 게임에 소비하는 것으로 나타남.
- 주중을 중심으로 살펴보면, 남성의 1일 평균 게임 이용시간이 103.8분으로 여성(91.9분)보다 게임 이용시간이 평균 11.9분 긴 것으로 나타났으며, 연령별로는 만15~19세가 111.2분으로 가장 긴 이용시간을 보임.
- 주말을 중심으로 살펴보면, 남성(160.6분)이 여성(127.2분)보다 게임 이용시간이 평균 33.4분 긴 것으로 나타났으며, 연령별로는 만15~19세가 170.5분으로 가장 긴 이용시간을 보임.
- 주로 게임을 이용하는 시간대를 조사한 결과, ‘저녁6시~밤10시’의 비중이 38.2%로 가장 높았고, ‘밤12시~저녁6시’는 29.5%, ‘밤10시~새벽2시’는 28.8%로 나타남.
- 연령별로는 ‘만9~14세’는 낮 시간과 저녁시간에 주로 게임을 이용하는 반면, ‘만25~29세’는 주로 저녁과 새벽 시간대에 게임을 이용하는 것으로 나타나, 연령별 게임 이용시간의 패턴이 다른 것으로 나타남.
- 이러한 결과로 비추어 볼 때, 게임 섯다운제에 해당되는 청소년들은 평균적인 행동이 아니라 볼 수 있음. 이러한 이용자들의 실질적 가정상황과 심리상태 등을 심도 있게 분석을 한다면 제도적 정비에 큰 도움이 될 수 있을 것으로 기대됨.

2) 플랫폼 별 게임 이용 실태

- 게임 이용자가 주로 이용하는 게임플랫폼을 조사해 본 결과, 응답자의 43.9%가 '온라인 게임'이라고 답했고, 다음으로 '모바일 게임'(25.9), 'PC용 패키지게임'(19.8%) 등의 순으로 나타남. 주목할 만한 것은 모바일 게임 이용이 전년(15.3%)에 비해 큰 폭으로 증가했다는 점임.
- 한편, 성별로는 남성과 여성 모두 '온라인 게임'이 높은 비중을 차지하고 있는 가운데, 여성의 경우 '모바일 게임'의 비율이 36.2%로 남성 이용자(15.9%)보다 상대적으로 높게 나타남.
- 모바일의 사용빈도 증가는 주목할 만한 요인으로 볼 수 있음. 스마트 폰이 대중화됨에 따라 게임을 즐길 수 있는 잠재 이용자가 상당수 증가하였으며, 실제로 기존의 게임과는 무관했던 여성 등의 캐주얼 게임 이용자들이 급증하게 되었음. 이는 게임 패널에서 모바일 게임 이용자가 상당히 중요한 집단으로 구성이 될 가능성이 있는 것으로 판단 됨.

3. 과몰입 이용자 분석

1) 분석의 배경 및 개요

가. 게임 과몰입 이용자 분석

- 게임 산업의 급성장과 게임이용자의 증가로 게임이용자와 관련된 사회적인 이슈가 부각되고 있음. 이에 관적인 부분에서 게임과몰입 예방 및 해소 관련 체계적인 대책의 수립의 필요성이 제기 되었음.
- 게임 이용자 패널에서 또한 과몰입 이용자에 대한 논의와 함께 이에 맞는 연구 모형 설계가 뒷받침이 되어야 향후 게임 연구에 큰 역할을 할 수 있을 것으로 기대되기 때문.
- 이를 위해 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 게임과몰입 종합 실태조사를 참고로 하여 게임 이용자 패널 예비조사에 참고할 것임.
- 게임과몰입 종합 실태조사의 조사 설계 내용 : 청소년게임행동종합진단척도(Comprehensive Scale for assessing Game behavior : CSG)를 활용하여 CSG의 4개 진단유형을 분류(과몰입군, 게임과몰입, 일반사용자군, 선용군)함.
- CSG 4개 유형별 진단, 고위험군 유병률(지역별, 학교별) 및 진단 결과 제공하였으며, CSG 진단유형별 핵심특성은 청소년 게임행동과 상관관계가 높은 4개 주요 변수 군을 중심으로 확인. 4개 주요 변수 군에서의 CSG 진단 유형 간 차이 분석을 통해서 게임선용 및 과몰입에 관계하는 보호요인과 위험요인 확인하는 것임.

나. 게임과몰입 실태조사의 주요 결과

- 전체 응답자의 게임행동유형은 과몰입군 0.8%, 게임과몰입 1.2%, 일반 사용자군 92.6%, 게임 선용군은 5.4%로 나타남.
- 문제적 게임 이용자에 해당하는 게임과몰입과 게임과몰입의 비율은 2.0%로써 2011년 게임과몰입 종합 실태조사에서 나타난 문제적 게임이용자군의 비율인 6.5%보다 감소현상을 나타냄.
- 일반 사용자군은 92.6%로 작년의 83.2%보다 10% 가까이 증가하였으며, 게임 선용군은 5.4%로 작년

의 10%의 절반으로 감소함.

- 문제적 게임이용자가 줄어든 것은 바람직한 현상으로 보이나, 게임을 선택하는 집단이 감소한 것은 아쉬운 현상으로 생각됨.
- 이러한 결과로 미루어 볼 때, 게임 이용자 패널 조사에서는 Wee센터의 긍정적인 역할이 장기적으로 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 표본의 설계가 필요할 것으로 예상됨. 즉, Wee센터를 활용한 집단과 그렇지 않은 집단의 문제적 게임이용 방법과 그 감소에 대한 장기적 데이터를 구축하여, 향후 연구와 정책발전에 도움이 되도록 구성이 필요할 것임.

다. 게임과몰입 실태조사 주요 결과

- 학교급별로 게임행동유형에서 차이가 나타났는데 학교급이 높아질수록 과몰입군과 게임과몰입의 비율이 높아지는 경향이 있었음.
- 인터넷을 사용하고 게임을 시작하는 것이 매우 어려서부터인 점을 고려할 때, 영유아 및 어린 아동기부터 게임 외에 할 수 있는 다양한 놀이문화가 필요할 것으로 보임.
- 초등학교 시기부터 학업이외에 할 수 있는 건전한 여가활동과 놀이거리를 개발하고 제공함으로써 청소년 시기인 중고등학생이 되어서도 게임이외에 즐길 수 있는 취미와 대안적 활동이 필요하다고 할 수 있음.

2) 결과분석 및 활용 방안

가. 게임 활용 유형과 특징의 정의

- 2012 게임 과몰입 이용자 실태 조사에서는 게임 이용자의 층을 네 가지로 분류하여 이에 따른 문제적 이용군과 선용군을 구분하여 특징을 밝혀냈으며 그 결과는 다음과 같음.
- 게임과몰입군은 전반적으로 생활적응에서 부정적 특징을 발견할 수 있으며 부모 및 가족, 교사, 또래 관계가 부정적이어서 사회적 지지의 수준이 낮은 것으로 밝혀짐.
- 게임과 관련하여 비합리적인 신념을 강하게 보유하고 있으며 게임을 통해 금전적인 이익을 추구하려는 경향성이 강함.
- 게임과몰입 위험군은 삶의 만족 수준, 통제력과 자율성 수준이 낮으며, 비합리적 게임수행 신념, 게임을 통한 금전적 이익 추구, 가상정체성 추구경향, 게임기대 편향 등이 상대적으로 강하게 나타남.
- 게임과몰입군과 비교했을 때는 상대적으로 학교생활과 적응의 측면에서 긍정적 평가를 받기도 함.
- 일반사용자군은 게임행동 조절을 잘하는 편이나 게임선용군에 비해 삶에 대한 만족이 낮을 수 있음.
- 게임 선용군은 통제력과 자율성, 높은 수준의 자존감을 지니고 있으면서, 주관안녕 수준이 높음.
- 상대적으로 양호한 가족 및 학교 환경에 노출되어 있으며 또래관계로부터 높은 수준의 정서적 지지 및 공감을 경험함.

나. 활용 방안

- 위의 결과로 미루어 볼 때, 게임과몰입군과 과몰입 위험군은 스스로 게임에 대한 행위를 조절할 수 있는 것이 아니라, 개인의 심리적 부분에서 충동조절장애가 의심되는 부분이 상당히 많은 것으로 밝히

고 있음.

- 게임 패널에서는 위험군의 이러한 심리적인 불안요인들을 장기적으로 분석하여 해당 요인뿐만 아니라 Wee센터와 같은 긍정적인 요인들이 중단적 효과로 어떻게 개인에게 효과를 미치는지 알아보는 것이 필요할 것임.
- 또한 CSG를 통해 분류한 네 가지의 게임 이용 유형이 장기적으로 어떠한 요인들에 의해 그 성향이 변하게 되는지 또한 살펴볼 수 있음. 가령 과몰입군에서 일반이용자로 그 성향이 변하였을 시, 가정환경의 변화와 같은 주변 심리적 기제의 변화를 발견할 수 있다면 게임에만 초점이 맞춰져 있는 과몰입에 대한 인식과 시각 또한 변화 시킬 수 있을 것임.

IV. 게임 이용자 패널 예비조사

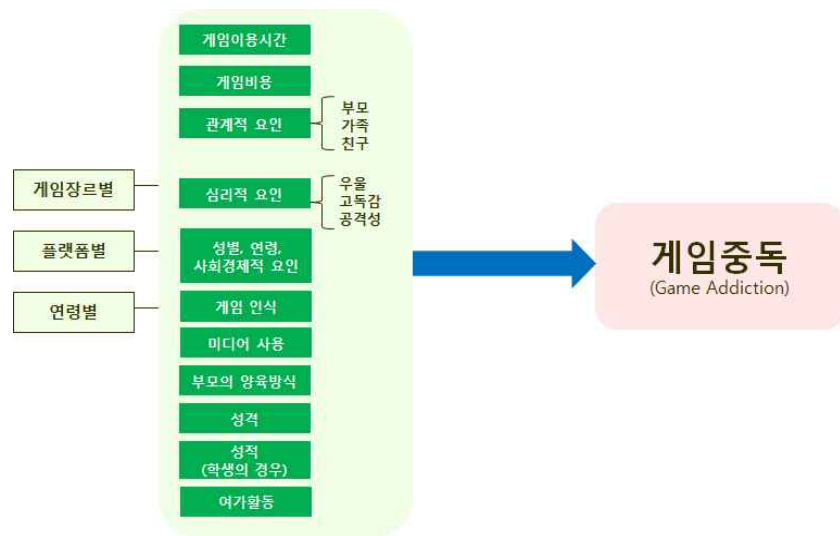
1. 예비조사의 개요 및 모형설계

1) 예비조사의 개요

- 본 예비조사는 게임의 장기적이고 전반적인 영향력을 분석하기 위하여 다양한 척도와 질문을 활용, 다양한 분야의 여러 요인들이 게임과 유의미한 관계를 지닐 수 있도록 구성하여 본조사에서 구체적으로 활용될 수 있도록 설문 모형을 구성하였음.
- 이를 통해 구성된 모형은 총 5가지로, 게임을 주 여가활동으로 활용하는 이용자들을 대상으로 진행되었으며 예비조사는 본 연구에서 설계한 게임 이용자 패널의 5가지 모형을 검증하기 위한 목적으로 진행이 되었음.
- 예비조사의 진행은 전문리서치 업체를 통해 약 2개월 동안 실시하였으며 총 802명을 대상으로 온라인으로 실시되었음.
- 대상자의 연령은 온라인에서 설문을 진행할 수 있는 16세에서 59세 사이로 구성이 되었음. 데이터의 분석은 SPSS를 활용하여 진행하였으며, 전체 응답자의 세부 통계 사항은 결과분석에서 다루고 있음.

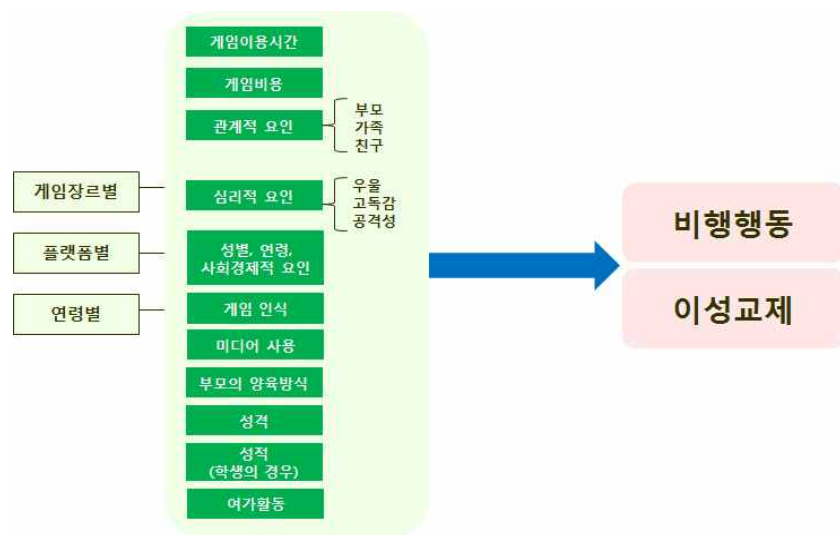
2) 예비조사의 모형설계

- 게임 이용자 패널 예비조사를 위해 총 5가지의 모델을 설계하였으며, 예비조사에서는 이 모델들의 상관관계를 중심으로 분석을 하였음.
- 예비조사모형1 : 게임 중독 모형은 각 게임의 장르별, 플랫폼별 그리고 이용자의 연령별로 구분하여, 게임이용자의 내외적 특성이 독립적으로 혹은 통합적으로 게임중독과 어떠한 상관이 있는지 알아보고자 하는 모형임.



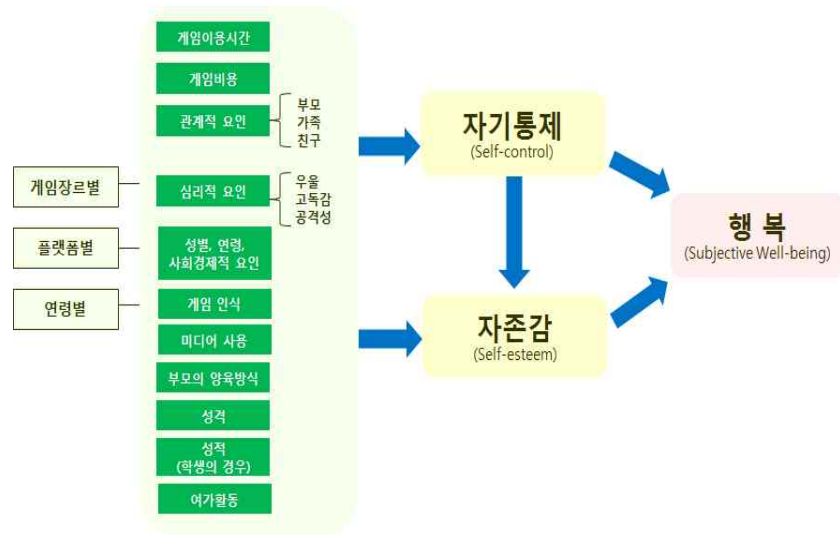
<그림 II> 예비조사 모형1 : 게임중독 모형

- 예비조사모형2 : 청소년행동 모형 또한 게임의 장르별, 플랫폼별 그리고 이용자의 연령별로 구분하여, 게임이용자의 내외적 특성과 청소년들의 행동과의 상관관계를 알아보고자 하는 모형임.



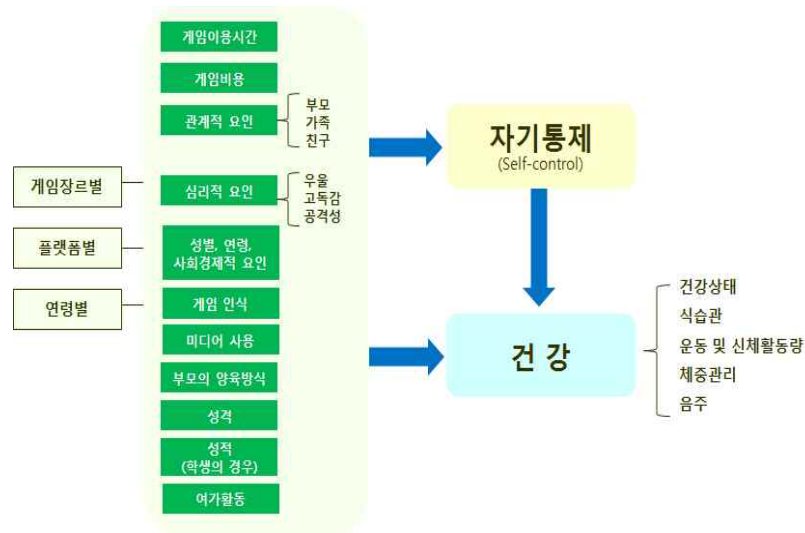
<그림 III> 예비조사 모형2 : 청소년행동 모형

- 게임행복 모형은 게임이용자의 내외적 특성과 자기통제 및 자존감과 상관이 있는지 분석하고 이를 통해 궁극적으로 행복과의 관계를 알아보고자 하는 모형임.



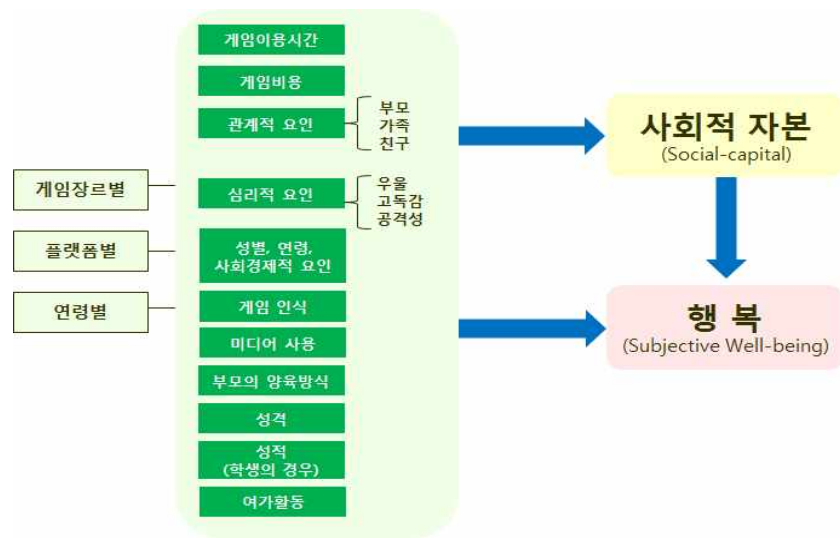
<그림 IV> 예비조사 모형 3 : 게임행복 모형

- 건강모형은 게임이용자의 내외적 특성과 자기통제 그리고 건강과의 상관관계를 분석하기 위한 모형임.



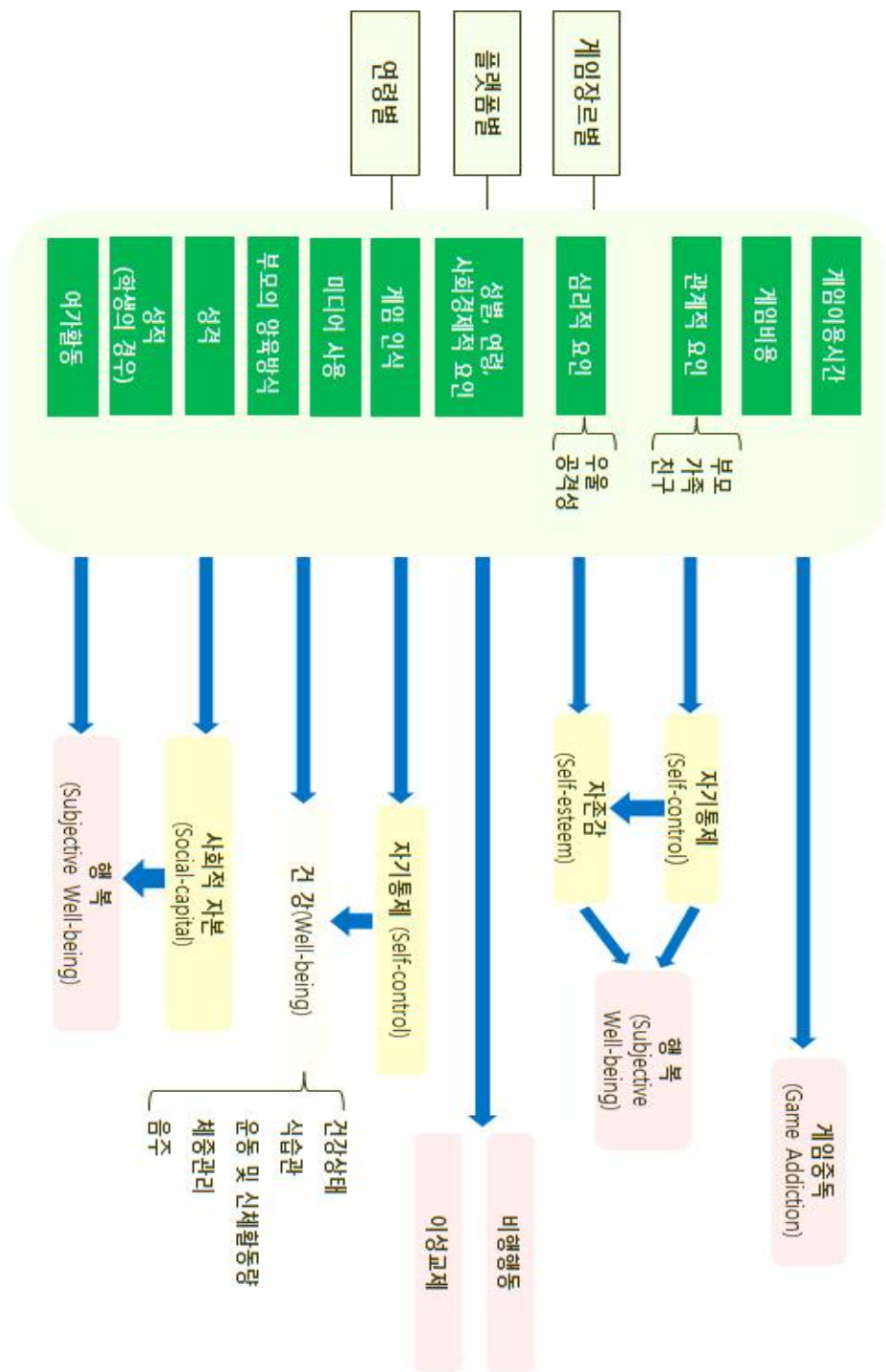
<그림 V> 예비조사모형4 : 건강 모형

- 관계성 모형은 게임이용자의 내외적 특성과 개인의 사회적 자본 및 행복과의 상관관계를 분석하고, 게임이용자의 사회적 자본이 궁극적으로 행복에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 하는 모형임.



<그림 VI> 예비조사모형5 : 관계성 모형

- 게임 이용자 패널 예비조사의 전체 모형



<그림 VII> 게임 이용자 패널 예비조사의 전체 모형

2. 내용설계와 척도구성

1) 게임 이용 행태 및 미디어 이용행태

가. 미디어 이용 일반

- 미디어와 게임 이용 행태의 척도 구성은 장르별, 플랫폼별로 구분하여 게임 및 미디어 이용 행태를 조사하고 이와 관련하여 게임에 대한 인식과 게임중독척도도 포함시켜 구성함.
- 게임 이용척도 : 게임 이용에 대한 일반적인 질문이며, 게임 이용시간과 게임이용비용을 중심으로 총 11문항으로 구성되어 있음.
- 미디어 이용 : 게임 이외의 미디어 이용에 관한 전반적인 질문이며, 6가지 개별 미디어의 이용정도와 집중도에 관한 질문으로 구성됨. 그 외 콘텐츠 이용 12문항, SNS 이용 8문항, 유해매체 이용 6문항으로 구성됨.

나. 게임인식 및 게임선용

- 게임인식 및 게임선용에 대한 질문을 위해 한국콘텐츠진흥원(2011), <게임 이용자 종합 실태조사>를 참고하였음.
- 게임인식에 대한 문항은 게임에 대해 자신, 부모님, 친구가 각각 어떻게 인식하고 있는지를 평정함

다. 게임중독

- 게임중독 척도는 기존의 인터넷 중독척도(Young, 1998)를 게임 상황에 맞게 수정, 번안하였으며 총 20문항으로 구성하여 "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정함.

라. 게임 효능감(Game self-efficacy)

- 자기 효능감(Self-efficacy)이란 특정한 과제를 수행할 때 필요한 행동을 조직하고 완성하는 자신의 능력에 대한 믿음을 일컬음(Bandura, 1986; 유승호, 2007 재인용)
- 이를 게임에 적용하여, 게임에 대하여 자신이 얼마나 유능한지를 판단하고 게임 속 특정한 플레이를 수행할 수 있는지에 대한 신념을 측정함.

2) 게임 이용자 내적 요인(개인적 특성)

- 기존의 게임과 관련된 선행연구들을 토대로 게임이용과 관련된 개인적 특성에 대한 핵심 변수를 선정함. 특히 성격을 포함한 심리적 요인들을 중심으로 구성됨.

가. 자기통제

- 자기통제(self-control)란, “즉각적으로 만족할 수 있지만 상대적으로 가치가 낮은 선택”과 “만족은 지

연되지만 향후 더 큰 가치를 획득할 수 있는 선택"이 충돌하는 상황에서 지연되지만 더 큰 강화물을 선택하는 것임(Kirk & Logue, 1996).

- Tangney와 그의 동료들(2004)이 개발한 척도를 활용하였으며, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정하며 총 6문항으로 구성되어 있음.

나. 자존감

- 자존감(self-esteem)이란 자신에 관한 부정적 혹은 긍정적 평가와 관련되는 것으로서 자기존경의 정도와 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도임(Rosenberg, 1965).
- 자존감 척도로 가장 많이 활용되는 The Rosenberg Self Esteem Scale(RSES, Rosenberg 1965)를 사용하였으며, 총 10문항으로 구성되어 각 문항에 대해 "1=전혀 아니다"부터 "4=매우 그렇다"까지 4점 척도로 평정함.

다. 우울감

- 우울감을 측정하기 위해, 청소년과 성인을 대상으로 미국국가정신건강연구소 (National Institute of Mental Health)에서 개발한 우울증 자가진단척도인 CESD(the Center for Epidemiological Studies-Depression Scale, 총 20문항)를 <한국복지패널> 조사에서 11문항으로 축약한 CESD-11을 사용하였음.
- “극히 드물다(일주일에 1일 이하)”부터 “대부분 그랬다(일주일에 6일 이상)”까지 4점 척도를 사용함.

라. 고독감

- 고독감을 측정하기 위해 Russell, Peplau & Ferguson(1978)가 개발한 척도를 사용하였으며, "나는 친구들의 우정이 부족하다고 느낀다.", "어려울 때 나를 도와줄 사람이 없다" 등 총 20문항으로 구성, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "4=항상 그렇다"까지 4점 척도로 평정함.

마. 공격성

- 타인에게 해를 입히는 행동을 하거나 그러한 의도를 지닌 것을 공격성이라 하며, 이를 측정하기 위해 Buss와 Perry(1992)가 개발한 공격성 척도(The Aggression Questionnaire)를 활용함.
- 공격성을 물리적 공격(Physical Aggression), 언어적 공격(Verbal Aggression), 분노(Anger), 적대감(Hostility)으로 구분하여 질문하고 있으며, 총 29문항으로 구성되어 있음.
- “먹고 싶지 않고 식욕이 없다.”, “내가 더 이상 다른 사람과 가깝지 않다고 느낀다.”, “내 친구 중 일부는 내 성격이 불같다고 말한다.”와 같은 문항으로 구성됨.

바. 행복

- 행복에 대한 척도는 자신의 삶에 대한 전반적인 만족감을 평가하는 주관적 만족감(subjective satisfaction) 척도를 사용함(Diener et al., 1985).
- 총 5문항으로 구성되며, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정함.

사. 성격

- 성격 문항은 가장 보편적으로 활용되고 있는 성격 5요인 모델을 적용하여 5가지 대표적 성격 요인인 외향성(Extraversion), 개방성(Openness to Experience), 호의성(Agreeableness), 성실성(Conscientiousness), 신경성(Neuroticism)을 사용하였음
- 성격 5요인 모델을 기반으로 Goldberg, L. R. (1992)가 개발한 성격척도를 활용함
- 본래 150문항으로 구성되어 있으나, 본 연구에 필요한 핵심적인 요소만을 추출하여 34문항으로 재구성함.
- 각 문항에 대해 1='전혀 그렇지 않다'부터 5='매우 그렇다'까지 5점 척도로 측정함.

3) 게임 이용자의 외적 요인(환경적 특성)

- 기존 문헌을 기반으로 게임이용자에게 영향을 미칠 수 있는 환경적인 특성에 대한 변수를 선정함. 구체적으로 가정환경, 학교생활, 인간관계에 관한 척도를 중심으로 조사함. 또한 청소년 행동 중에서도 특히 청소년 발달단계에서 중요한 비행행동과 이성교제를 중심으로 상관을 파악하고자 함.

가. 부모의 양육방식

- 부모의 양육방식을 측정하기 위해 허묘연(2000)이 개발하고 <청소년 패널>에서 사용하고 있는 척도를 활용하였음.
- 청소년 패널에서는 허묘연(2000)이 제작한 부모 양육태도 검사 (총 43문항)로 원 척도에서는 부와 모 각각에 대한 질문을 부모에 대한 질문으로 수정한 후 중복되는 문항을 제외하고 사용하였으며 본 설문에서는 청소년 패널에서 수정한 질문을 사용함. 양육방식은 감독(3), 애정(3), 비밀관성(3), 과잉기대(4), 과잉간섭(4), 합리적 설명(4) 으로 나뉨.
- 21문항으로 구성되어 있으며, "1=매우 그렇다"부터 "4=전혀 그렇지 않다"까지 4점 척도로 평정함.

나. 친구관계 / 가족 및 부모관계

- 게임이용자의 주변 인간관계, 특히 가족 및 부모와 친구관계에 관한 전반적인 질문으로 구성됨.
- 친구 관계에 대한 질문은 친구와의 교류 정도(3문항)와 그 친구들에게 느끼는 감정을 5점 척도로 평정하는 질문들(4문항)로 구성됨.

다. 사회적 자본

- 사회적 자본(social capital)이란 상호이익을 증진시키기 위한 조정과 협력을 촉진시키는 네트워크, 규범 그리고 사회적 신뢰와 같은 사회조직의 특징들로서(Putnam, 1996), 상호간 아는 사람들의 다소 제도화된 관계의 지속적인 네트워크의 소유와 연결된 실제적 혹은 잠재적 자원의 총합을 의미함(Bourdieu, 1986).
- 총 20문항으로 구성되며, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정함.

3. 결과분석

1) 응답자의 구성 및 게임이용 통계

가. 인구통계학적 특성 분석

- 설문결과 총 응답자는 802명이었으며, 온라인으로 실시되었음. 온라인 조사의 특성상, 온라인에서 응답이 가능한 것으로 판단되는 연령층인 16세에서부터 59세 사이로 응답자를 구성하였음.

<표 II> 응답자의 분포 - 연령

	빈도 (명)	구성비(%)	누적 구성비(%)
만16~18세	57	7.1	7.1
만19~24세	120	15.0	22.1
만25~29세	101	12.6	34.7
만30~34세	108	13.5	48.1
만35~39세	109	13.6	61.7
만40~44세	120	15.0	76.7
만45~49세	80	10.0	86.7
만50~54세	60	7.5	94.1
만55~59세	47	5.9	100.0
합계	802	100.0	

- 전체 응답자의 학력은 대학졸업이 51.5% 가장 높았으며 고등학교 졸업이 17.8% 그 다음으로 비중이 높았음. 학업 성적은 현재 학생으로 재학 중인 179명을 대상으로만 응답을 받았으며, 중상(31~50%)을 차지한다고 대답한 빈도가 35.9%로 가장 많았음.

나. 게임 이용 통계 분석

- 응답자 중 가장 많은 27.8%가 매일 30분 미만으로 게임을 이용하고, 그 뒤를 이어 30분~1시간 미만(27.8%), 1~2시간 미만(20.2%), 2~3시간 미만(9.5%), 3~4시간 미만(4.5%) 등의 순으로 응답함.
- 응답자의 주 이용 게임 플랫폼은 휴대폰 게임이 37.4%로 가장 많았으며, 온라인 게임 32.3%, 소셜 게임 18.5%, 컴퓨터 오프라인 CD게임 5.9%, 휴대용 게임 3.1%, 비디오 게임 1.6%, 그리고 PC 기본게임과 모름/무응답이 각각 0.1%로 응답하였음.
- 모바일 게임에 사용하는 월 평균 금액에 대한 응답은 없음이 78.6%로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 5000원 미만 9.1%, 5000원~1만원 이하 6.5%, 3만원 이상 3.2%, 1만원~3만원 이하 2.6%의 순으로 응답함.

- 온라인 게임에 사용하는 월 평균 금액은 없음 85.9%로 가장 많았고, 5000원 미만 4.5%, 5000원~1만원 이하 5.6%, 1만원~3만원 이하 3.1%, 3만원~5만원 이하 0.6%, 그리고 5만원 이상이 0.2%로 나타남.

다. 응답자의 미디어 이용 통계

- 주로 사용하는 미디어에 대한 응답으로는 인터넷이 58.5%로 가장 많았고, 그 다음으로는 텔레비전이 22.3%, SNS(트위터, 페이스북, 카카오톡 등)는 10.6%, 게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류) 5.4%, 종이신문 2.2%, 그리고 라디오가 1.0%로 나타났음.

라. 주변관계 및 여가활동, 청소년 행동

- 친구(동료)들과의 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도에 대한 응답으로 자주가 31.5%로 가장 많았고, 그 뒤를 따라 가끔 28.1%, 매우 자주 18.0%, 항상 11.8%, 매우 가끔 8.5%, 전혀 없다 2.1% 순으로 나타났음.
- 가족관계 : 현재 주거 상태에 대한 응답으로는 가족(부모 제외)과 거주 63.6%로 가장 많았고, 대가족(부모 포함) 27.6%, 혼자 거주 8.6%, 친구와 동거(기숙사 거주) 0.2%로 나타났음.
- 평일 여가 활동 : 평일 여가 활동에 대한 응답으로는 2~3시간 이하가 44.1%로 가장 많았고, 3~5시간 이하 23.8%, 1~2시간 이하 15.2%, 5~10시간 이하 12.3%, 10시간 이상 3.4%, 1시간 이하 1.1%의 순으로 나타남.
- 휴일 여가활동 : 휴일 여가활동 시간에 대한 응답으로는 5~10시간 이하가 35.5%로 가장 많았고, 3~5시간 이하가 27.1%, 2~3시간 이하 19.5%, 10시간 이상 12.8%, 1~2시간 이하 4.7%, 그리고 1시간 미만이 0.4%로 나타났음.
- 비행행동 : 청소년의 흡연 여부에 관한 응답으로는 없다가 8.7%, 있다가 1.4%로 나타났으며 청소년의 음주 여부에 관한 응답으로는 있다가 5.9%, 없다가 4.2%로 나타났음.
- 청소년의 무단결석 여부에 관한 응답에서는 있다 1.4%, 없다 8.7%로 나타났고, 청소년의 가출 경험에 관한 응답에서는 있다 0.6%, 없다 9.5%로 나타남.

2) 게임 이용자 패널조사 모형 검증

가. 전체 모형의 구성과 신뢰도 분석

- 게임 이용자 패널조사의 모형검증은 다중회귀분석을 통한 전체검증과 연령별, 장르별 게임 플랫폼 별로 나눠 척도 간의 유의미성을 확인하였음.
- 전체 모형에서 활용한 척도의 신뢰도는 Cronbach's α 값을 활용하여 검증하였음. 또한 척도와 함께 모형에서 활용할 응답자의 빈도 응답을 합쳐 문항 전체의 상관관계를 분석하였음. 총 활용한 변수는 40가지였으며 변수의 신뢰도와 상관관계는 다음과 같음.

<표 III> 모형 척도의 신뢰도와 기술 통계

척도	세부 사항	평균	표준 편차	신뢰도
심리적 요인	우울감	1.58	0.522	.878
	고독감	2.54	0.449	.894
	공격성	2.64	0.489	.897
게임 인식	개인	3.27	0.685	.743
	부모	2.36	0.725	.738
	친구	3.27	0.671	.740
	게임 선용	2.52	0.718	.961
	게임 효능감	2.50	0.728	.884
부모의 양육방식	관리감독	2.40	0.634	.804
	애정	2.17	0.516	.769
	과잉기대	2.69	0.524	.709
	과잉간섭	2.67	0.515	.680
	일관성	2.78	0.555	.664
	합리성	2.41	0.534	.772
성격	신경성	2.93	0.613	.787
	외향성	3.08	0.546	.770
	개방성	3.21	0.477	.722
	호의성	3.55	0.505	.776
	지각성	3.38	0.502	.720
게임중독	·	2.41	0.743	.951
자기통제	·	2.82	0.494	.620
자존감	·	3.25	0.380	.815
행복	·	2.56	0.691	.849
사회적 자본	·	3.56	0.460	.908
건강 신념	·	3.47	0.416	.826

- 모형 검증을 위한 단계별 회귀분석 진행
- 단계별 회귀분석 방식은 다른 변수들이 회귀식에 존재할 때 종속변수에 영향력이 있는 변수들만을 회귀식에 포함시키는 방식인데, 설명력이 높은 변수의 순으로 회귀식에 포함됨.
- 그러나 그 전 단계에서 회귀식에 포함된 독립변수들도 나중에 들어오는 변수 때문에 설명력이 매우 낮아지면, 즉 매개효과가 검증이 되면 회귀식에서 제거 됨. 이 방식은 종속변수를 설명하는 데 있어서 설명력이 어느 정도 이상 되는 변수들로만 구성된 회귀식을 발견하는 데 아주 유용함.
- 현재 상당히 많은 변수를 포함하여 진행한 사전 설문 조사를 통해 본조사의 연구 모형을 구성하기 위해서 각 연구모델별로 단계별 회귀분석을 진행하였음.
- 회귀분석을 실시할 때, 모든 변수를 포함하여 분석을 하였으며 최종 회귀 모형에 포함되지 않은 변수는 타 변수에 의한 매개효과 검증 및 낮은 상관관계 때문에 제외된 것임.

나. 게임 중독 모형의 단계별 회귀분석

- 단계별 회귀분석을 실시한 결과, 총 12단계를 거쳐 게임중독을 설명하기에 적합한 독립변수 모형을 찾아내었음. 기존에 가설로 설정하였던 변수들 중 회귀분석을 통해 다른 변수와 중첩되거나 회귀분석의 의미가 약한 변수들을 제외시켜 최종 모형을 선정하였음. R²값은 .579로 유의미한 모형을 찾아내었

음.

- 게임중독의 원인으로 예측할 수 있는 변인 중 게임에 대한 부모의 인식이 높을수록, 부모의 양육방식이 일관될수록 게임중독이 낮아지는 것을 눈여겨 볼 필요가 있음. 게임을 긍정적으로 접하게 되는 요인인 게임 효능감과 게임선용인식이 높을수록 기본적으로 게임활용 시간이 높아지기 때문인 것으로 해석됨.
- 기본적으로 공격성과 고독감이 높은 것이 게임중독의 원인이 되는 것을 알 수 있음. 장기적인 연구가 필요하나, 현재의 데이터는 게임이 공격성을 키우는 원인이 아니라 공격성이 높은 이용자가 게임 중독의 위험이 높다는 것을 보여주고 있음.

다. 비행행동의 단계별 회귀분석

- 청소년 중에서도 현재 고등학생 이하의 대상으로만 분석을 진행하였음. 단계별 회귀분석 결과 모바일 게임비용, 공격성과 부모 양육방식 중 간섭과 관련된 부분에서 R^2 값이 .359 정도가 설명되는 모형이 도출되었음.
- 이용 게임 플랫폼별 특성은 나타나지 않았음. 비행행동은 장기패널을 운영할 시 성적, 대학진학 등의 패널 개인의 변화적 특성에서 더 자세히 고려할 부분이 많은 척도이기 때문에 우선적으로 연구 모형을 검증하고 구축하는 것에 더 중점을 두고자 함.
- 공격성과 부모의 양육방식 중 간섭과 같은 경우는 어느 정도 비행행동의 원인으로 설명하기에는 가능한 내용이나, 모바일 게임비용의 증가 원인이 비행행동의 원인으로 예측이 된다는 것은 추후 지속적인 연구와 함께, 장기연구에서 중점적으로 살펴봐야 할 내용임.

라. 게임행복 모형의 단계별 회귀분석

- 게임행복 모형에서는 본 연구에서 설정한 변수가 행복과 어떠한 관계를 지니고 있는지 알아보고, 자기 통제와 자존감이 어떠한 효과를 가지고 있는지 확인하는 것이 목표임.
- 우선 기본변수에서 행복에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 우울감으로 나타났음. 또한 게임선용인식 또한 행복에 큰 영향을 미쳤음. 게임 이용시간이 많을수록 행복감이 높아지는 것 또한 알 수 있었음. 이는 게임의 여가 선용이 행복이라는 중요한 가치에 큰 영향력을 가지고 있다는 것을 의미하며, 본 조사에서 심도있게 다루어야 할 부분이라 판단 됨.
- 청소년의 경우에는 우울감, 외향적인 성격과 함께 부모의 게임인식과 양육방식 중 합리성이 행복에 미치는 요인으로 나타났음. 특히 부모의 게임인식이 높을 때와 합리적인 양육방식을 지킬 때 청소년들은 더 행복한 것으로 나타났음.

마. 게임행복 모형의 단계별 회귀분석

- 게임행복 모형에서는 본 연구에서 설정한 변수가 행복과 어떠한 관계를 지니고 있는지 알아보고, 자기 통제와 자존감이 어떠한 효과를 가지고 있는지 확인하는 것이 목표임.
- 우선 기본변수에서 행복에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 우울감으로 나타났음. 또한 게임선용인식 또한 행복에 큰 영향을 미쳤음. 게임 이용시간이 많을수록 행복감이 높아지는 것 또한 알 수 있었음. 이는 게임의 여가 선용이 행복이라는 중요한 가치에 큰 영향력을 가지고 있다는 것을 의미하며, 본 조사에서 심도있게 다루어야 할 부분이라 판단 됨.

- 청소년의 경우에는 우울감, 외향적인 성격과 함께 부모의 게임인식과 양육방식 중 합리성이 행복에 미치는 요인으로 나타났음. 특히 부모의 게임인식이 높을 때와 합리적인 양육방식을 지킬 때 청소년들은 더 행복한 것으로 나타났음.

바. 관계성 모형

- 위의 행복모형은 자존감과 자기통제를 활용한 개인의 신념을 통한 행복 모형을 알아본 것이라면 관계성 모형은 사회적 자본을 활용한, 개인의 외적인 부분이 어떻게 행복에 영향을 미치는지 알아보기 위한 모형임.
- 기본 변수들과 사회적 자본 간의 관계를 보면, 월 소득 평균이라는 외적인 요인과 함께, 친구에 대한 감정, 성격의 호의성 그리고 부모의 양육방식 중 간섭과 관련된 내용이 사회적 자본에 크게 영향을 미치는 것으로 나타났음. 특히 공격적 성향이 사회적 자본을 형성하는데 도움이 되는 것으로 나타났음.
- 사회적 자본을 매개한 행복의 회귀분석에서도 역시 게임선용인식이 중요한 행복의 요인으로 나타났음. 이와는 별개로 지속적으로 모바일 게임 비용이 행복의 긍정적인 변수로 등장을 하는데, 본조사에서 모바일과 관련된 내용을 더 세분화 시켜 이유를 파악해야 할 필요성이 있음.

3) 예비조사의 Pilot Test 분석 결과

가. 게임이용자의 모집단 설정

- 게임이 전 세대를 아우르는 여가활용의 도구로 자리를 잡고 있는 만큼, 게임 패널을 구축하기 위해선 먼저 중점적으로 연구를 수행할 필요성이 있는 세대별 코호트를 선정하는 것이 필요함.
- 예비조사의 Pilot Test 결과, 본 연구에서 구성한 모형의 회귀 결과 값이 대부분 세대별, 특히 청소년과 성인의 차이가 유의미하게 나왔음. 이를 장기적인 관점에서 세밀하게 확인하기 위해서는 본 조사에서는 장기연구인 것을 가만하여, 패널의 성장주기와 주변 환경의 변화를 확인할 수 있도록 구성을 해야 함.
- 예산에 따라 패널 모집단의 설정을 청소년과 성인으로 구분하여 모집단을 선정한다거나, 청소년의 특정 연령대를 장기적으로 살펴보는 연구가 모두 가능할 것임.

나. 청소년 패널 구성

- 청소년의 경우 예비조사의 분석 결과, 부모의 양육방식과 개인의 성격 등 게임 외적인 요인들이 중요한 변수로 확인이 되었음. 본 조사의 장기 연구는 패널들에게 발생된 게임적인 문제들이 게임으로 비롯된 문제인지 아니면 패널 주변에서 해결해야 할 근본적인 원인이 있는지를 밝혀내는 시작점에 있는 연구가 될 것임.
- 특히 Wee 센터와 같은 게임 과몰입 상담 기관을 방문한 청소년과 그렇지 않은 청소년의 장기적 비교 연구 등을 통해, 문제적 게임이용을 대처하기 위한 효율적인 방법을 찾고 이를 활용하는 것 또한 필요하다 할 수 있음.

다. 게임과 타 변수와의 관계성

- 우선 게임의 변수들과 직접적인 관계를 보이는 모형은 행복모형과 게임중독 모형이었음. 이 두 모형은

게임이용시간, 게임비용 및 게임인식의 변수들에 의하여 많은 영향을 받았음. 그 외의 모형에서는 게임이 부모의 양육방식, 성격 및 심리적 변수에게 매개효과를 거두는 것을 알 수 있었음.

- 게임의 활용적인 측면 및 인식 등과 개인적인 특성, 환경적인 특성을 모두 가만하여 모형을 구성하였고, 그 결과 게임의 여러 요인이 응답자의 행복에 영향을 주는 것을 확인할 수 있었음.
- 이와 같은 결과를 통해, 본 조사의 데이터 및 연구 방향은 게임이 가져오는 문제점을 부각시키는 시각을 상쇄시키는 것에 그치는 것이 아니라, 게임을 여가로 활용할 때 발생하는 여러 긍정적인 면을 찾아 전달하는데 그 중점을 두어야 함.
- 부모의 양육방식과 함께 주변의 게임인식이 본 연구에서 설정한 모형의 중요한 변수로 나타나는 것을 알 수 있었음. 이러한 점은 단순히 게임을 활용하는 당사자로 인해 여러 가지 일들이 발생하는 것이 아니라, 주변의 일들도 함께 원인이 되어 발생하는 것임을 의미함. 본 조사에서는 이러한 부분에 대하여 좀 더 세밀한 연구 구성이 필요 할 것임.
- 본 조사에서는 주변 환경과 게임의 상호작용과 그 효과의 크기를 확인할 수 있도록 본 모형을 장기적 관점에서 활용해야 할 것임.

라. 모바일 플랫폼 연구의 필요성

- 모바일 플랫폼은 현재는 물론 모든 플랫폼을 통틀어 확산성이 큰 플랫폼이라 할 수 있음. 그만큼 모바일 플랫폼을 활용하여 게임을 즐기는 이용자가 급격하게 늘고 있음.
- 이에 따른 모바일 기반의 게임 연구가 병행되어 진행되어야 하지만, 아직까지 그 기반 연구가 부족한 것은 사실임. 그렇기 때문에, 본 조사에서는 PC 플랫폼과 더불어, 모바일 플랫폼의 장기적인 연구를 통해 기술의 발전과 함께 변화하는 게임 여가 활용 패턴과 그 영향 등을 찾아볼 수 있는 기본적 데이터를 제공하는 것이 무엇보다 우선되는 목표임.

V. 본조사 설계 및 운영을 위한 제언

1. 게임 패널연구를 위한 정책적 제언

가. 패널연구의 차별점 및 특징점

- 게임이용행태의 변화상을 추적할 수 있는 입체적인 자료임.
- 인과관계 규명을 통해 개인 고유 특성과 주변환경 및 게임미디어 이용의 상호작용을 심층적으로 파악할 수 있음.
- 청소년 및 성인의 삶에 영향을 주는 전체적인 미디어지형 내에서 게임이 위치한 자리와 영향력을 집중적으로 비교분석이 가능함.

나. 패널연구의 활용 및 정책적 제언

- 패널연구에서 획득한 자료는 정책 및 학술적으로 매우 중요한 가치를 가짐. 패널연구는 장기간에 걸친 게임미디어의 이용에 따른 효과분석이 가능한데, 앞서 밝힌 바와 같이, 개인의 특성과 주변환경, 그리고 게임을 비롯한 미디어이용이 어떠한 구조로 서로 영향을 주고받는지에 대한 전체적인 영향력을 조

망할 수 있음. 뿐만 아니라 특정 집단(연령별, 소득별, 게임장르별 등)의 미디어이용 양태 파악이 가능함.

- 게임패널데이터 공개를 통해 사회학, 심리학, 경제학 등 다양한 분야와 연관한 게임연구의 지평을 확장시킴으로써, 국제적으로 학술적 가치를 가지는 많은 연구가 이루어질 수 있도록 연구 및 포럼활동이 이루어져야 함. 이를 통해 게임강국으로서 게임미디어 연구에서도 가시적인 발전을 이루어내, 게임연구의 도약을 기대해 볼 수 있음.
- 개인별, 집단별 게임이용의 양태파악을 통해 각 집단에 따른 맞춤형 정책입안이 가능함. 예를 들어, 청소년의 경우, 부모의 양육스타일이 주요 변수로 파악된 만큼 향후 게임중독을 완화에 있어 강제적인 규제인 섯다운제보다는 부모자녀간 토론과 소통을 통해 게임시간을 조절을 돕는 정책이 더 효과적일 수 있다는 시사점을 도출해낼 수 있음.
- 또한 본 연구에서 다루는 변수인 개인의 해석수준 변수의 차이에 따라 자기통제가 달라지게 됨을 알 수 있었는데, 자기통제는 곧 중독의 수준을 결정짓는 개인의 중요기제이기에, 개인의 해석수준의 마인드셋을 전환하여 중독을 예방하는 형태의 상담지원정책 개발도 가능함.
- 흥미로운 점은 변화상에 대한 추적이 가능하기에, 중독의 수준이 뚜렷이 낮아지는 케이스를 따로 모아, 통계분석과 더불어 필요한 경우 인터뷰를 별도로 진행하여, 게임중독을 완화시킬 수 있는 기제 및 환경변화 요인이 어떠한 것인지 밝혀낼 수 있음.
- 게임패널연구는 실태조사와 횡단면적인 효과연구에서 주로 도출해내는 단선적이고 협소한 시각에서의 게임관련 정책개발에서 한 발 나아가, 게임이용자들의 삶과 환경내에서 게임의 위치와 영향을 파악하여, 보다 입체적이고 개개인의 삶의 역동성에 기반을 둔 거시적 관점의 정책개발이 가능해짐.

2. 게임 패널 코호트 설계

가. 게임 패널의 연령별 코호트 구성

- 앞서 살펴보았듯, 게임을 주 여가 활동으로 하는 층이 거의 모든 연령대를 포괄하고 있기 때문에 구체적이고 명확한 패널 구성을 위해서는 연령의 특징에 맞게 구성하는 것이 필요함.
- 연령별 특성에 맞도록 코호트를 구성하기 위하여 크게는 청소년과 성인으로 분류하였으며, 세부적으로 청소년의 경우에는 2차 성장 및 성인으로의 성장 등의 비교적 신상의 변화가 큰 경우를 중점적으로 구성하였음. 청소년의 연령은 청소년 법에서 정한 24세 이하를 기준으로 하였음.
- 성인의 경우에는 24세 전후에서 35세 사이의 연령과 그 이후 연령으로 구분하였음. 이유는 24~35세는 부모의 품에서 벗어나 사회에 자리를 잡아가고, 주로 가정을 꾸리는 연령대로 신상의 변화가 크기 때문에 선정하였음.
- 36세 이상의 게임 이용자층을 따로 구분한 이유는, 모바일 플랫폼의 확대와 함께 나타난 게임 연령층의 확산에도 불구하고 중장년층 게임 이용자에 대한 연구와 관심은 다른 연령층에 비해 많이 미흡한 것은 사실이기 때문에 이를 보완하고자 코호트를 구성하였음.



<그림 VIII> 게임 패널의 코호트 구성

나. 게임 플랫폼별 구성

- 모바일 플랫폼의 광범위한 점유율 상승은 패널 구성에서도 반드시 고려를 해야 할 현상임. 코호트 별로 게임 플랫폼의 비율을 구성할 때, PC와 함께 모바일을 주로 이용하는 게임 이용자의 비중을 비슷하게 구성하여 이들의 장기적 게임 이용행태가 어떤 영향을 미치는지 알아보고 이를 기반으로 향후 모바일 게임 정책 등과 같은 일에 기반 데이터로 활용할 수 있어야 함.

다. 게임 과몰입 군과 비교 구성

- 게임 이용시간 외에도 게임과몰입과 관련된 척도를 구성하여 어떠한 요인이 게임 과몰입을 가져오는 지 인과관계를 밝히는 패널 구성을 진행해야 함. 또한 장기적 연구를 통해 자연스럽게 과몰입이 해소되는 패널의 경우 어떠한 요인이 그 결과를 만들었는지 밝혀내는 것 또한 상당한 성과가 될 것임.
- 특히 청소년의 경우 Wee센터와 같은 게임 과몰입 상담센터를 이용한 집단과 그렇지 않은 집단의 비교 분석을 통해 상담치료의 효과성과 함께 더 필요한 것이 무엇인지 보완하는 데이터를 마련할 수 있음.



<그림 IX> 코호트별 세부 구성 내용

3. 패널 데이터의 운영 방안

가. 데이터 공개를 통한 학계의 아젠다 형성

- 최소 3년 이상으로 운영되는 패널 조사의 경우, 해당 패널 데이터를 활용하기 위하여 데이터 수집이 마감되는 연말에, 해당 분야의 연구자들이 연구할 수 있도록 데이터를 공개하여 분야의 연구 질을 높임.
- 이와 병행하여 학술대회를 운영하기 때문에 장기 데이터의 큰 파급력과 더불어 이를 활용할 수 있는 연구의 아젠다 역시 넓게 설정이 되고 있음. 또한 이를 단발성에 그치지 않게 하기 위해 홈페이지를 운영하여 수시로 관련 자료를 누구든지 찾아볼 수 있게 운영을 하고 있음.

나. 패널조사 데이터의 운영

- 패널데이터를 구축하고 그것을 관리하는 기관은 거의 대부분 패널데이터를 확인하고 이와 관련된 정보들을 수집할 수 있는 사이트를 운영하고 있음.
- 이는 패널데이터가 보다 유용하고 편리하게 많은 연구자들에게 접할 수 있는 창구를 마련하여, 데이터를 활용한 연구의 질과 그 영향력을 확장하는데 그 목적이 있다고 볼 수 있음.
- 데이터 아카이브 운영 : 해당 년도 차수의 패널 데이터 조사가 완료되면, 이를 홈페이지에 공개하고 누구나 활용하여 연구를 할 수 있도록 공개함. 조건은 해당 데이터의 출처를 명확하게 밝히고 연구를 진행하는 것으로, 이러한 운영 방식은 패널 조사의 의미와 이로 인해 발생하는 학계의 논의를 더욱 활발하게 진행 시키는 것에 그 의미를 둔다고 할 수 있음.
- 정책지표 운영 : 장기적으로 운영되고 있는 패널조사의 경우, 패널 데이터와 연구를 근거로 다양한 분야의 정책에 적용이 되고 있음. 또 지속적인 정책반영을 위해, 패널 데이터 연구를 통해 나타난 정책지표를 홈페이지에 공지하여 이를 공론화할 수 있는 장을 만듦.
- 연구과제 제안 운영 : 연구과제 제안 역시 정책지표 운영과 마찬가지로 패널 데이터 분석 결과 필요성이 들어난 부분에 대해 연구를 제안하고 공론화 할 수 있는 공간을 마련함.
- 국내/해외 동향 보고서 발간 : 패널조사는 장기간에 걸친 연구이니 만큼, 그 데이터를 활용하는 것에 있어서도 트렌드에 많은 영향을 받게 됨. 이러한 흐름을 확인할 수 있는 다양한 보고서를 볼 수 있는 자료실을 운영하는 것 역시 운영 방안에 큰 도움이 됨.
- 학술대회 운영 : 일반적으로 패널데이터를 활용한 연구를 발표하는 학술대회를 운영함으로써, 학계의 다양한 목소리를 한 번에 확인 할 수 있는 자리를 마련함. 이때 대학원생들의 참여를 위해 논문 공모전도 함께 운영하며 차기 연구자들에게 패널 데이터의 관심을 높임. 대부분의 패널조사가 자료의 학문적 연구 및 정책 수립을 위한 기초 자료로서의 유용성을 보다 높이기 위해, 매년 정기적인 학술대회를 개최하고 있음.

다. 조사원의 전문 소양 필요

- 복지 패널의 경우, 패널들의 민감한 사안까지 질문을 받아야 하는 근본적인 어려움이 있기 때문에 패널에 대한 조사원들의 기본적인 이해도가 바탕이 되어야 양질의 조사를 진행 할 수 있음.
- 2011년도의 복지패널 실사는 한국보건사회연구원의 조사원 39명에 의하여 수행되었음. 이들 조사원들은 지도원 1인, 조사원 3인으로 구성된 팀 단위로 운영함.

- 지도원 : 해당 읍면동사무소를 방문하여 조사협조부탁과 함께, 읍면동사무소에서 파악할 수 있는 기초 보장수급액등의 행정자료를 취합함.
- 조사원 : 직접 조사대상인 패널가구를 방문하여 응답대상가구원을 만나 응답자가 응답한 내용을 컴퓨터에 입력하는 타계식 직접면접조사를 원칙으로 함. 그러나 심야귀가나 장기출타 등의 불가피한 이유로 조사기간 동안 조사원이 조사대상자를 직접 만나기 어려운 경우, 또는 해외거주, 여행 및 출장, 병원입소, 군입대등의 사유로 일정기간 가구원이 가구에 없는 경우에는 유차전화조사나 대리응답조사를 매우 제한적으로 병행하였음.
- 아동·청소년 패널 역시 청소년과의 라포 형성에 상당히 중점을 두고 패널 조사를 진행하는 것으로 자문회의의 결과 나타남.
- 게임패널 역시 조사원의 게임에 대한 이해가 우선적으로 선행되어야 제대로 된 조사가 이루어 질 것으로 예상 됨. 이에 본 조사에서의 운영 방안 구성 때는 이러한 부분이 고민이 되어야 할 것임.

제1장

연구 개요

I. 연구개요

1. 연구의 배경

가. 게임의 사회·문화적 파급력에 대한 논의 확대

○ 여가선용의 매체로서의 게임

- 2000년대 들어서 진행된 인터넷 보급의 급격한 증가와 게임 산업의 발전은 아동과 청소년, 성인과 노인에 이르기까지 거의 모든 연령층이 즐기는 주요 여가 매체로 게임이 자리 잡기에 충분한 문화적 인프라를 조성해 주었음.
- 국내 조사에 따르면 청소년에서부터 중·장년 및 노년에 이르는 다양한 연령대의 사람들이 일상적으로 게임을 접하고 있으며(한국콘텐츠 진흥원 2010, 게임백서2011) 그들이 사용하는 게임 형식 역시 온라인 게임, PC게임, 모바일 게임, 비디오 게임, 아케이드 게임, 휴대용 게임 등 매우 다양함.

○ 게임 방식의 보편화와 Gamification의 대두

- 최근 Gamification으로 대표되는 사회전반에 걸친 게임의 확산은, 게임이 다양한 분야에 적용되고 있으며, 청소년은 물론 중·장년층에 이르기까지 다양한 연령층을 포괄하는 보편적인 여가문화로 자리하고 있음을 보여줌.

○ 게임의 사회/문화/교육적 효과와 영향력 활용에 대한 국내외 논의 증대

- 게임 전문가로 백악관에서 최초로 정책특보에 기용된 콘스탄스 스텐퀼러 교수는 “미 혁신전략 맨 위와 아래에 게임이 포함돼 있다”면서 “이는 게임으로 어린이들에게 좋은 영감을 주기 위해서이고 미국 정부는 게임을 교육에 활용하려고 적극적으로 움직인다.”고 게임의 영향력과 활용 가능성에 대해 논의.
- 게임 효과성 논의는, 게임이 미디어 중 최고 수준의 상호작용성(interactivity)을 지니고, 사회적 활용(social use)의 도구로, 문학적 요소(narrative)를 포함하고, 최첨단 기술요소(multi-modality)가 결합, 사용자에게 롤모델을 통한 구체적 경험을 제공함으로써, 미디어 중에서도 가장 큰 영향력을 미칠 수 있기 때문.
- 이러한 추세에서, 게임이 이용자들에 미치는 효과성에 대한 종합적이고 체계적인 연구가 요구되고 있음. 곧, 장기적인 게임 효과성 연구로써 게임패널 조사가 적실한 시점.

나. 게임 산업 진흥과 규제에 대한 명확한 정책적 근거 미흡

○ 게임이용의 효과성에 대한 장기간 진단 연구의 부족

- 게임의 부정적 효과에 대한 대다수의 기존 연구는 게임이용과 부정적인 영향변수와의 상관관계에 바탕을 둔 단기적인 실험 및 설문조사 결과임.
- 게임이용이 실제 생활에 미치는 영향은 장·단기적으로 다양하게 나타날 수 있음. 특히 청소년 시기에 경험하는 게임의 효과성은 장기적으로 영향을 미칠 수 있으나 현재까지 전 세계적으로 이에 대한 종합적·체계적 종단 연구가 전무한 실정임.

○ 게임산업 정책 수립의 근거가 되는 장기적 효과성 검증 작업이 필요

- 최근 사회적 문제로써 게임 과몰입 등에 대한 정책적 대안수립 논의가 활발했으나 근거자료 부족으로 합의점 도출에 한계. 명확한 결과 데이터를 통해 보다 구체적이고 실제적인 합의와 이를 통한 정책 마련이 가능.
- 근거를 통한 논리적 합의가 필요함.
: 패널 조사를 통한 TV의 영향력 연구 - 미국의 TV 산업은 비슷한 논란을 규명하기 위해 대규모 장기 패널연구를 기획. 1977년에 시작한 이 연구는 당시 6-10살짜리 어린이 557명을 대상으로 매 3년마다 이들의 행적을 추적해 1992년 이들이 20대 초/중반에 이르기 까지 연구를 수행하였음 (Early Exposure to TV Violence Predicts Aggression, Huesman, Moïse-Titus 2003).

2. 연구진행 방안

가. 기존 패널 연구 시스템 분석

○ 자료 수집 방안

- 청소년 패널, 노동패널, 복지패널 등 각종 패널 조사에서 공개된 자료들과 관련자 인터뷰를 통해 자료를 수집하여 사전조사 단계에서 검증해야할 내용들을 정리함.
- 게임/미디어 등과 관련된 기존 패널조사는 없으므로, 게임이용자의 특성을 중점으로 하여 기존 패널 운영방식에서 게임패널에 활용 가능한 부분을 찾는 데 중점.
- 청소년패널 전문가 및 국내 최다 패널운영 기관의 전문가들을 중심으로 패널 연구 자문그룹을 운영하며, 게임패널 구성에 필요한 사항을 중심으로 기존 경험을 취합하여 자료의 구체성을 더할 계획임.

나. 게임 이용자 및 이용행태 분석

○ 개인 환경 및 심리적·사회적 변수를 활용한 게임 이용자 분석

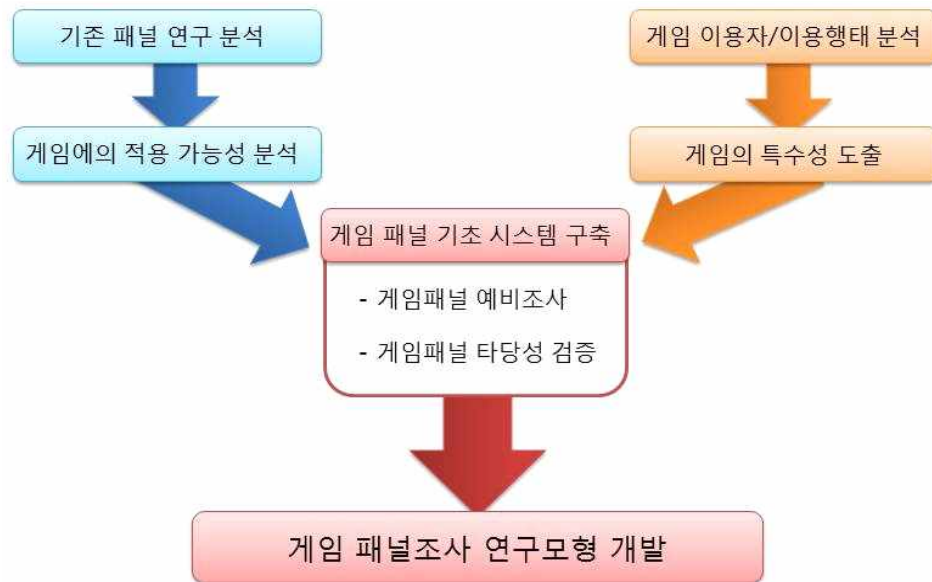
- 이용자의 심리적·사회적·인지적 환경 변수를 활용하여 삶의 전반적 효과를 검증하기 위한 종합적인 질문을 통해 연구모형을 구축.
- 구축된 연구모형을 기반으로 게임 패널 구축에 있어서의 중요한 변수들을 다시 선별, 게임 패널만의 포인트를 구축하여 검증된 설문문항을 최종적으로 제시.

○ 게임 플랫폼 및 연령에 따른 이용자 분석 방안 구성

- 스마트 폰의 등장과 함께 게임 이용자층과 이에 비례한 이용 시간, 장소 등의 제약이 없다고 해도 무방함. 때문에 게임 패널 구성을 위한 게임 플랫폼에 대한 정의와 함께 이를 조사하기 위한 방안을 구성.
- 전 연령층의 여가로 자리 잡고 있는 만큼, 패널 연구를 통하여 게임의 장기적 영향력을 확인하려면 청소년 및 중장년층 등 각 연령에 적합한 질의와 패널 구축이 필요함. 따라서 연령의 변화 추이를 계산한 분석 방안을 고려한 연구 모델을 도출.

다. 게임 이용자 패널 예비조사 연구 모형

○ 본 연구의 모형은 다음과 같음.



<그림 1> 게임패널 연구 예비조사의 연구모형

3. 연구의 목적 및 기대효과

가. 패널연구를 통한 게임의 장기적인 영향력 분석

○ 패널연구를 통한 게임의 인과관계 측정

- 현재 진행되고 있는 게임의 연구들은 횡단적인 조사로 인해 단기적 효과만을 보는 연구가 대부분임. 게임이 가져오는 긍정/부정적인 효과에 대한 근거자료를 만들기 위해서는 장기적인 연구가 필요한 상황임.
- 미디어가 가져오는 효과는 5년 이상의 장기적인 연구를 통해 그 관계를 증명해야 하며, 이와 같은 연구 진행 방안은 패널을 통한 연구 진행이 가장 적합하다고 할 수 있음.
- 패널연구의 진행 절차 및 구체적인 사항에 관해서는 제안서 뒷부분에 있는 세부 연구방안에서 자세히 다루고 있음.

○ 긍정적 여가문화로 평가받기 위한 근거 마련

- 트렌드적인 연구에서 탈피, 게임을 주된 여가문화로 즐기고 있는 세대를 장기간 집중 분석하여 어떠한 형태와 방법으로 게임을 여가로 즐기고 있는지에 대한 기본적인 데이터를 마련함.
- 이는 여가생활로서의 게임이 가져다주는 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 상세하게 분석할 수 있는 자료로, 이를 통해 게임이 운영적 측면이나 제도적 측면에서 보완해야 할 점을 추정할 수 있을 것으로 예상함.
- 게임이 지니고 있는 가장 큰 우려중 하나인 과몰입에 대해서도 단순히 게임의 중독성이 과몰입을 유도하는 것이 아니라, 가정 환경이나 개인의 자기 통제와 같은 여러 복합 요인이 존재하는 것을 패널 조사를 통해 구체적으로 조사하여 대안적인 해결 방안을 제시할 수 있음.

나. 게임 정책에 대한 구체적 근거 마련

○ 부정적 영향력에만 바탕을 두고 있는 게임 규제법

- 현재까지 진행되어 온 게임의 효과성에 대한 연구는 부정적인 효과들뿐만 아니라 긍정적인 영향에 대한 사례도 충분히 다루고 있음.
- 하지만 이렇게 증명된 긍정/부정의 상관관계에도 불구하고 게임이 모든 부정적인 영향에 대한 원인으로 인식되고 이에 따른 제도적 규제가 논의되고 실행되고 있는 것이 사실임.
- 특히 게임은 이미 게임물등급위원회를 통해 등급 조정이 이뤄지고 있음에도 불구하고 게임과 각종 청소년 사회문제를 연관시키고 있으며, 더욱이 이와는 관계없이 규제를 강화하려는 움직임은 우려할만한 수준이라 할 수 있음.
- 방송의 경우, 객관화된 데이터를 근거로 심의 규정을 마련하여 제도적 장치를 마련하였음. 게임도 마찬가지로, 게임에 대한 편향적 시각에 기인한 정책입안이 아니라, 구체적이고 객관화된 시각을 기반으로 발의된 정책이 필요함.

○ 게임 산업 책임론에 대한 근거 제시

- 게임을 만든 주체들에게 게임으로 발생한 사회적 비용을 부담하라는 목소리가 커지고 있으며, 게임업계 역시 사회 환원의 차원에서 긍정적인 검토를 하고 있는 것은 사실임.
- 하지만 ‘책임’이라는 것에 대한 명확한 근거도 없으며 게임업계가 깊어져야 할 사회적 비용의 범위 역시 정해진 것은 거의 없다고 해도 과언이 아닐 정도.
- 이번에 진행하게 되는 장기적인 패널 연구를 통해 게임업계도 관련 사안에 대한 체계적인 고민과 그 결과에 대하여 수궁할 수 있는 근거를 마련하는 것이 필요하며 이 패널 연구가 그러한 역할을 수행할 것으로 기대함.

○ 시민단체의 게임에 대한 새로운 시각 기대

- 기존 미디어에서의 시민단체의 역할을 살펴보자면, 미국에서 제정된 ‘어린이 텔레비전 법(Children's Television Act of 1990)’을 들 수 있음.
- 위 법안은 어린이에게 유해한 폭력 프로그램 내용을 규제하는 것이 아니라, 이들에게 유익한 내용을 방송사에게 강제로 편성하도록 하는 법안이었으며, 입법 제정과정에서 시민단체가 지대한 역할을 하였음.
- 법안의 내용은 다음과 같음.
 - (1) 16세 미만 청소년들을 위해 만들어진 교육을 목적으로 하는 프로그램을 방영할 것. (2) 방송사에서 제공하는 프로그램의 설명서에 이 프로그램이 어떤 연령층을 대상으로 제작한 프로그램인가를 명확히 명시할 것. (3) 해당 프로그램의 방영시간은 오전 6시부터 오후 11시까지. (4) 프로그램은 정기적으로 편성(regularly scheduled)되어야 함. (5) 프로그램 길이는 최소 15분 이상. (6) 어린이 대상 교육 프로그램이라고 프로그램 안내에 표시. (7) 이러한 프로그램은 각 방송사가 적어도 일주일에 3시간 이상 방영해야 함.
- 예시를 든 법안은 유익한 내용을 구성하도록 강제하였으나 기존의 콘텐츠에 대한 규제를 강화시킨 것은 아니며, 방송사에게 주어지는 사회적 책임을 할 수 있는 기본적인 장치를 마련해 준 것이라 할 수 있음.
- 게임을 여가로 인정하고 순기능을 이끌어 가도록 고민을 해야 하는 것이라면, 게임에 대한 규제를 먼저 논의 하는 것이 아니라 게임 업계와 게임관련 정책이 유익한 방향을 찾을 수 있도록 도와주는 것이

가장 이상적인 것이라 할 수 있음.

- 방송에서 갖추고 있는 구체화된 콘텐츠 시스템 안에서, 콘텐츠를 감시하고 의견을 제시하듯이 게임에서도 무조건적인 비판이 아닌 좀 더 나은 방향으로 끌고 갈 수 있는 토대를 마련할 수 있음.

다. 게임에 대한 객관적 학계의 아젠다 형성

- 전 학문 분야에서 기준으로 활용 할 수 있는 대표 게임 데이터 구축
 - 게임은 모든 학문이 주목하고 있는 현대의 대표적인 미디어로 자리잡고 있으며, 게임에 대한 많은 연구들이 지속적으로 발표되고 있음.
 - 게임 패널 연구는 게임이 지니고 있는 인과관계를 장기간에 걸쳐 구체적으로 밝혀냄으로써 대표적인 게임 연구 데이터의 자격을 가지게 됨.
 - 이렇게 구축된 데이터는 상관관계만을 강조하던 자료와는 다르게 보다 과학적인 근거로 제시될 수 있기에, 학계 각층에서 게임에 대한 편향 없이 객관적인 논의를 이끌어 낼 수 있음.
- 정치적 Agenda가 아닌 논리의 Agenda로의 발전 가능
 - 미디어의 규제와 완화는 정치적 쟁점화가 쉬운 부분으로 근대사에서 미디어를 쟁점화한 사례는 수없이 많음. 이러한 논쟁을 최소화하려면 객관화된, 그리고 권위가 있는 아젠다를 미리 형성해야 함.
 - 현재는 게임산업이 정치적 아젠다의 구성에 대응할만한 아무런 장치가 없는 것이 현실임. 그렇기 때문에 인과론에 근거한 데이터를 준비하고 이에 따른 여러 논의를 발전시킨다면, 최소한의 논리적 근거를 마련할 수 있을 것으로 기대하고 있음.

제2장

국내외 패널조사 연구
사례 분석

II. 국내외 패널조사 연구 사례 분석

1. 국내 패널조사 연구 사례

가. 국내 패널 연구 현황

- 종단자료 중 동일한 대상자에 대해 시간 간격을 두고 2회 이상 반복적으로 조사하여 정보를 수집하는 패널자료(panel data)는 시간흐름에 따른 다양한 변화 양상을 가장 포괄적으로 설명할 수 있는 대표적인 종단자료임(Babbie, 2001). 패널자료는 또한 조사 시점에서의 개인 간 차이와 연령 간 차이를 밝힐 수 있는 횡단면적 실태와 시간변화에 따른 개인의 동태적인 변화를 모두 파악할 수 있다는 점에서 매우 유용하다고 할 수 있음.
- 종단자료의 필요성과 패널자료의 장점이 널리 알려지면서 국내에서는 1990년대 후반부터 다양한 패널자료들이 국책연구기관들을 중심으로 생산되고 있음.
- 연구 사례의 대상이 되는 패널조사는 현재 패널조사가 진행 중이거나 계획이 확정된 조사를 포함하며 연구가 중단되었거나 진행되지 않고 있는 연구는 제외하였음.

○ 위 조건을 만족시키는 패널조사는 15개로 다음 표와 같음.

<표 1> 국내 패널 조사 진행 현황

번호	조사명	조사 기관	조사 내용
1	고령화연구패널	한국고용정보원	중고령 인구의 정확한 실태조사를 통해 향후 고령사회로 변해 가는 과정에서 개인의 행동을 예측하고 이를 토대로 효과적인 사회경제정책을 수립하고 시행하는데 활용될 기초자료 생산
2	한국노동패널	한국노동연구원	가구와 개인의 경제활동, 노동시장 이동 및 성과를 장기간 추적조사하여 동태적으로 파악함으로써 횡단면자료만으로 불가능한 심도 있는 정책수립을 위한 기초자료 제공
3	청년패널	한국고용정보원	학교생활, 직장경험, 직업관 및 향후 진로, 직업교육훈련 및 자격증, 구직활동, 가계배경
4	대졸자 직업이동 경로조사	한국고용정보원	고학력 청년층의 직업별 노동력 수급 불균형 해소를 위한 대책 마련과 실증적 조사 자료 구축
5	한국교육종단연구	한국교육개발원	인지적·정의적 발달 연구, 중등학교 학교 효과 분석, 상급학교 진학 과정 분석, 교육 정책 효과 분석(중~고)
			인지적·정의적 발달 연구, 고등교육 기회 분석(대입 제도), 고등교육 연구, 고등교육과 중등교육과의 관계 분석, 지위획득과정 연구, 사회이동과정 연구(고졸~30세)
			인지적·정의적 발달 연구, 학교 교육 효과 분석, 지위 획득 과정 연구, 사회이동 과정 연구, 삶의 질 연구(30세)

6	한국복지패널	한국보건사회 연구원	빈곤층 및 차상위층의 가구형태, 소득수준, 취업상태 등의 실태변화를 동태적으로 파악
			소득계층별, 경제활동상태별, 연령별 등 각 인구집단의 생활실태, 복지수급 실태, 복지욕구 등을 역동적으로 파악
7	여성가족패널	한국여성정책 연구원	여성의 생애주기별 경제활동 지위 변화와 가족생활과의 관계를 비롯하여, 가족과 관련한 가치의 변화, 가족관계의 변화, 가족과정(family formation process)과 이벤트의 변화, 가족구조의 변화실태 파악
8	장애인고용 패널조사	한국장애인 고용촉진공단 고용 개발원	장애인의 경제활동상태와 이에 영향을 주는 요인(기본정보, 장애정보, 경제 활동, 직업적 능력, 고용 서비스, 직업능력발, 개인 소득, 가구정보 등)
9	한국교육 고용패널	한국직업능력 개발원	조사 학생의 학부모(가구의 교육배경 파악이 주목적)와 담임선생(조사 대상 학생의 특성 파악 및 조사 대상 학생의 학업 성취와 추후 노동시장 성과에 미치는 담임선생의 영향 정도 파악이 주목적), 학교행정가(조사 대상 학생의 학업 성취와 추후 노동시장 성과에 미치는 학교의 영향 파악이 주목적)를 동시에 조사
10	한국아동청소년 패널조사	한국청소년 정책연구원	개인의 성장·발달(신체, 지적, 사회·정서)과 개인을 둘러싼 환경(가정, 또래, 교육, 지역사회, 매체) 등에 관하여 반복·추적 조사
11	사업체 패널조 사	한국노동연구원	전반적인 경영환경 및 인적자원관리체계, 노사관계의 현황 및 임금교섭과정 등에 관한 정보 조사
12	국민노후보장 패널조사	국민연금연구원	노후소득보장관련 정책을 위한 가구 경제상황, 중/고령자의 고용현황, 및 퇴직, 건강, 가족관계, 노후보장 현황 등에 관한 내용 조사
13	한국의료패널	한국보건사회 연구원	보건의료이용실태와 의료비 지출수준, 건강수준 및 건강행태 등에 관한 기초자료 조사
14	인적자본기업패 널	한국직업능력 개발 원	국내 기업이 지닌 인력의 양적·질적 수준을 파악하고, 기업 내에서 인적자원을 축적해가는 과정과 내용을 파악
15	재정패널	한국조세연구원	가계의 조세부담 및 가계가 정부로부터 받는 혜택 등 가구 단위의 조세-지출-복지에 관한 포괄적 데이터 파악

○ 각 연구의 조사방법은 다음과 같음

<표 2> 주요 패널의 조사 방법

번호	조사명	조사대상	조사주기	조사방법
1	고령화연구패널	45세 이상 중고령자 약 10,000명	2006년부터 매 짝수 연도 에 동일한 조사 항목	컴퓨터를 이용한 대면면접(CAPI)
2	한국노동패널	우리나라 도시 거주 가구와 15세 이상 개인 약 5,000가 구	1998년부터 매년 조사	면접원이 질문하고 그 응답을 면접원 이 기록하는 면접타계식

3	청년패널	우리나라 청년층 만 15~29세 1차 약 8,000명 2차 약 10,000명	2001년부터 매년 실시 2007년부터 2차 실시	CAPI (Computer Assisted Personal Interview) 방식을 활용한 방문면접타게식
4	대졸자 직업 이동 경로조사	매해 전년도 2~3년제 대학 이상 고등교육과정을 이수 한 졸업자 약 18,000명	2005년부터 매년 졸업자의 약 20개월 후 대상의 1차 조사 실시, 1차 조사 이후 2 년이 경과한 시점에서 1회 의 추적조사 실시	면접원이 조사대상자를 직접 방문하 여 질문하고 응답을 기록
5	한국교육 종단연구	중학교 1학년에서 고등학 교 졸업 시점 까지 전국의 2,929개 중학교 1 학년 학생 약 700,000명	05년 이후 7년간 매 1년	컴퓨터를 이용한 대면 면접 조사 (CAPI) 및 웹 서베이 실시
		위 인원의 고등학교 졸업 시점에서 만 30세까지	11년 이후 8년간 매 2년	
		위 인원의 만 30세의 성인	2023년 1회 실시	
6	한국복지패널	전국 446 개 조사구에서 7,000 가구를 패널로 구축	06년부터 매년 실시	조사원이 직접 조사대상 패널가구를 방문하여 응답대상 가구원을 만나 응 답자가 응답한 내용을 조사원이 CAPI 에 기록하는 직접면접조사
7	여성가족패널	9,000가구 내 만 19세~64 세 여성가구원 약10,000명	06년부터 매년 실시	컴퓨터를 이용한 대면면접조사 (CAPI 방법)
8	장애인고용 패널조사	전국 등록 장애인 약 5,000명	08년부터 매년 실시	CAPI를 활용한 대인면접법
9	한국교육 고용패널	중학교 3학년, 일반계 고등 학교 3학년, 실업계 고등학 교 3학년 각 2000명 총 6000명을 대표성 있게 추 출	04년부터 매년 실시	학생과 담임선생, 학교행정가를 먼저 1:1 타게식으로 면접조사하고 여기에 서 조사된 자료를 토대로 학부모를 찾 아가 1:1 타게식으로 면접 조사
10	한국아동 청소년 패널조사	2010년 기준 전국의 초1, 초4, 중1 학년생을 대표하 는 패널표본	2010년~2016년까지 7년 간 반복 · 추적 조사	2010년 1차년도 패널구축에서는 학 생의 경우 집단면접조사로, 보호자는 유치조사로 자료를 수집하고, 2차년 도 부터는 구축된 패널들에 대해 개별 면접 추적조사

11	사업체 패널조사	전국 30인 이상 사업체를 모집단으로 전국의 대표성 있는 1,500개 표본 사업체 (30인 이상)를 층화추출 하여 사업체조사	06년부터 동일한 표본을 대상으로 격년마다 조사	면접원이 응답대상자를 직접 방문하여 컴퓨터를 활용한 개별면접 방식 (CAPI)으로 조사를 실시하며, 고용 및 재무 현황에 대하여는 우편조사나 웹조사 방식도 병행
12	국민노후보장 패널 조사	전국 만 50세 이상 가구원이 있는 5,110가구 및 만50세 이상의 개인 및 배우자 (나이 무관) 8,000여명 대상	05년 이후 매년 본조사 및 부가조사 실시	조사용역기관 전문조사원이 직접 방문하여 설문지를 기입하게 한 PAPI 면접타계방식 조사
13	한국의료패널	전국 7,000여 가구 대상	08년 이후 매년 1회 혹은 2회	2010~2012년에는 CAPI조사, 2008~2009년에는 면접타계방식 + 기장방식 실시
14	인적자본 기업패널	500개 기업과 근로자 15,000여명을 대상	05년 이후 격년으로 실시, 사전조사와 본조사 연이어 시행	전화조사 (E-mail 및 Fax 조사 병행)
15	재정패널	전국 15개 시도에 거주하고 있는 일반 가구와 가구원 5,000여 가구	08년 이후 매년 실시	조사원에 의한 면접타계식 (face-to-face interview)

- 대부분 패널조사의 설문주기는 1년이며 국민노후보장패널, 사업체패널, 인적자본기업체 패널은 2년 단위임.
- 격년으로 조사를 수행하는 패널의 경우 홀수년도에 조사를 수행하고, 짝수년도에 패널관리를 진행함.
- 교육관련 패널은 대상뿐만이 아닌 학생, 학부모 및 학교 행정 담당자들을 조사하여 주변 상황을 지속적으로 체크하며 보통 제주도를 제외한 지역에 거주, 병역의무 이행자, 시설거주가구(원)는 조사대상에서 제외시킴.
- 많은 연구들이 현재 면접원이 응답대상자를 직접 방문하여 컴퓨터를 활용한 개별면접 방식(CAPI)으로 조사되고 있음.

나. 집중 분석이 필요한 국내 주요 패널

○ 한국아동청소년패널

- 아동·청소년 패널은 국내 패널 연구중 청소년의 장기적인 신체 및 정서 발달 과정을 보기 위한 최선의 종단적 연구임. 이는 기존 다른 패널들이 사실 관계를 조사하는 것에만 한정되어 있는 상황에서 심리학 모델을 기반으로 한 연구 모형을 설계하고 이를 패널로 운영하고 있다는 점에서 큰 차별점을 보임.
- 한국아동청소년패널조사는 3개 코호트군을 효율적으로 구분, 장기간 반복, 추적조사를 함으로 효율적 자료구축의 대표적인 연구를 진행하고 있어 참고의 대상으로 적합함.
- 본 연구에서는 아동·청소년 패널의 분석을 통해 청소년기 발달과정에 있어서 중요한 요소들을 참고하여, 이 발달과정에 게임이 미치는 영향을 종단적 데이터로 구성할 수 있는 연구 모형설계를 할 것임. 이미 게임이 청소년에게 가장 보편적인 취미활동으로 자리를 잡았음에도 불구하고 장기적 관점에서 주는 긍정/부정적 영향을 분석한 데이터가 없기 때문임.

○ 한국노동패널

- 한국노동패널은 현재 국내에서 가장 오래되고, 또 안정적으로 운영되고 있는 대표적 가구패널임. 게임 패널에서는 성인들의 게임 활동에 대한 고민 또한 필요한데, 노동패널을 참고하여 가구조사를 포함한 게임 이용자 패널을 구성, 성인의 게임이용이 전반적인 직업 및 가정환경, 삶의 수준 등에 어떠한 영향을 미치는지 확인할 수 있도록 게임 패널 모형에 반영할 계획임.
- 이 중 한국노동패널의 경우 1998년 이후 지금까지도 꾸준히 진행되어 온 가장 오래된 연구로 많은 조사결과를 축적해 놓아 연구의 가치가 높음.

○ 한국복지패널

- 한국복지패널의 경우 한국보건사회연구의 차상위 빈곤패널, 자활패널과 서울대의 한국복지패널의 통합을 통해 구조적 심층분석의 틀을 마련하고, 다양한 개인/가구의 관여요건들을 제시하고 있어 조사디자인 모델로 충분함.
- 복지패널은 하위계층의 건강과 소득 수준, 현 상황에 대한 심리적 상태 등을 확인할 수 있는 패널로, 이를 참고하여 저소득층과 고소득층이 게임을 이용하는 이용행태의 차이와 건강과 우울증에 중단적 영향력을 얼마나 가지고 있는지 확인 할 수 있는 데이터를 설계할 예정임.

1) 한국 아동·청소년 패널조사

가. 아동·청소년 패널의 개요

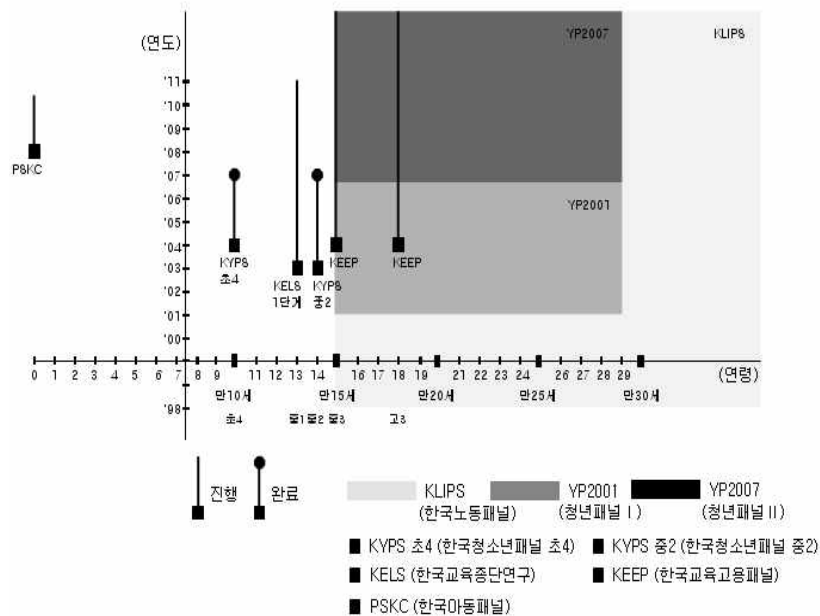
○ 조사 목적

- 아동·청소년들은 자신을 둘러싼 환경과 상호 유기적으로 영향을 주고받으며 성장·발달해 나감. 따라서 아동·청소년들을 둘러싼 다양한 환경은 이들의 성장·발달을 이해하는데 매우 중요한 요인임.
- 우리나라 아동·청소년들이 현재 사회구성원으로서 건강하게 생활하고, 이를 바탕으로 미래의 역량 있는 차세대 주역으로 성장하기 위해서는 우리사회의 제도적 뒷받침이 수반되어야 마련이 가능함.
- 아동·청소년들을 위한 제도적 뒷받침이 마련되기 위해서는 아동·청소년들의 성장·발달 과정에서의 변화양상을 제대로 포착할 수 있는 중단자료의 구축이 선행되어야 할 것임.
- 중단자료는 시간의 흐름선상에서 아동·청소년의 성장·발달의 변화, 그리고 아동·청소년 개인과 거시적·미시적 환경과의 상호관계를 전체적이고 구조적인 시각으로 포착할 수 있는 체계적인 기초자료이며, 또한 중단자료는 아동·청소년의 성장과 발달이 연령이라는 시간의 흐름에 따른 변화임을 고려하여 시간 순차에 따른 선행사건(또는 경험)과 그 이후의 결과와의 관련성을 규명할 수 있는 매우 중요한 자료임.
- 따라서 아동·청소년을 위한 효율성 있는 사회·제도적 정책을 수립하고 정립하기 위해서는 이들에 대한 중단자료가 우선적으로 확보되어야 함으로, 그것을 목적으로 아동·청소년 패널연구는 구성이 되었다고 할 수 있음.

○ 아동·청소년의 국내 패널조사 현황

- 아동·청소년이 조사대상자로 포함되어 있는 패널조사는 대체로 2000년 이후에 시작되었는데, <그림 2>에 제시된 바와 같이 대략 5~6개 정도의 조사가 현재 진행 중에 있음.
- 15세~29세 연령층을 대상으로 한 한국고용정보원의 ‘한국청년패널조사(2001~2006, 2007~진행 중 : 이하 청년패널)’, 초등학교 4학년생과 중학교 2학년생을 대상으로 한 한국청소년정책연구원의 ‘한국

청소년패널조사(2003~2008 : 이하 청소년패널)', 중학교 3학년생과 고등학교 3학년생을 대상으로 한 한국직업능력개발원의 '한국교육고용패널조사(2004~진행 중 : 이하 교육고용패널)', 중학교 1학년생을 대상으로 한 한국교육개발원의 '한국교육종단연구(2006~진행 중 : 이하 교육종단연구)', 그리고 신생아를 대상으로 한 육아정책연구소의 '한국아동패널조사(2008~진행 중 : 이하 아동패널)'이 운영 중에 있음.



<그림 2> 아동·청소년을 조사대상에 포함하는 국내패널 조사

- 이상의 내용과 같이 우리나라의 아동·청소년을 대상으로 한 종단자료는 패널조사의 개수만 본다면 어느 정도 이루어지고 있는 듯 보이나, 아동·청소년 개인의 발달과 시간 순차상의 생애경험들, 그리고 환경과의 상호작용까지 시간의 흐름선상에서 체계적으로 살필 수 있는 적절한 자료는 부족함.
- 이에 '한국아동·청소년패널조사'에서는 우리나라 아동·청소년의 발달 및 성장과정을 종단의 축으로, 그리고 각 시기의 변화양상과 변화의 실태를 횡단의 축으로 하여 아동·청소년을 시간의 흐름 속에서 다각적으로 포착할 수 있는 종단조사모형과 내용을 설계하고 패널데이터를 구축하고자 실시되었음.

나. 아동·청소년 패널의 구성

○ 조사 설계

- 한국 아동·청소년패널조사의 종단조사모형은 초1, 초4, 중1 3개 의 패널을 대상으로 아동·청소년 성장발달의 실태 및 변화를 2010년부터 2016년까지 7년간 반복적으로 추적 조사하는 형태로 구성되어있음.

	초1	초2	초3	초4	초5	초6	중1	중2	중3	고1	고2	고3	대1
2010년 (1st wave)	1st			1st			1st						
2011년 (2nd wave)		2nd			2nd			2nd					
2012년 (3rd wave)			3rd			3rd			3rd				
2013년 (4th wave)				4th			4th			4th			
2014년 (5th wave)					5th			5th			5th		
2015년 (6th wave)						6th			6th			6th	
2016년 (7th wave)							7th			7th			7th
+1													

<그림 3> 한국아동·청소년패널조사2010 종단 모형

○ 3개의 종단패널 설계

- 한국아동·청소년패널조사에서는 아동복지법상의 아동연령(만18세이하)과 청소년기본법상에서의 청소년의 연령(만 9세~24세), 그리고 교육법상의 아동연령(만 6세~12세)에 모두 해당되는 아동·청소년 시기에 초점을 맞추어 초등학교에서 고등학교까지 학령기 전반에 있어서의 아동·청소년의 성장발달에 주목하였음.
- 따라서 이와 같은 패널구축의 목적을 달성하기 위하여 한국아동·청소년패널조사2010에서는 초등학교생과 중학생을 조사대상으로 하여 학령기 전반에 관한 포괄적인 기초자료를 효율적으로 확보하고자 3개(초1, 초4, 중1)의 연령패널을 설정함.

○ 조사대상의 선정

- 선행 청소년패널에서는 2003년부터 조사가 이루어진 중학교 2학년 패널에 이어, 이듬해 2004년 초등학교 4학년을 대상으로 이들이 중학교 2학년(2008년)이 되는 2008년까지 5년의 과정을 추적조사한 바가 있음.
- 그러나 학령기로의 이행 또는 학교 적응의 내용을 살필 수 있는 초등학교 저학년시기에 대한 정보는 회고적으로라도 측정되지 않아 초등학교 4학년 이전에 대한 정보를 파악할 수 없다는 한계가 있었음.
- 한편, 2008년 신생아들을 대상으로 한 아동패널에서는 7세 이후 3년 간격으로 초1(2015년), 초3(2017년), 초6(2020년)의 추적 조사를 계획하고 있으며 이것이 성공적으로 이루어진다면 2020년 이후 초등학교 저학년에 대한 종단자료가 제공될 수 있을 것임.
- 선행 청소년패널조사에서도 포함되었던 초등학교 4학년 패널은 아동·청소년관련 조사연구에서 가장 빈번하게 조사되어 온 연령임. 이는 초등학교 4학년이 아동전기에서 후기로 전환하는 과정에서 성장

발달의 변화양상을 가장 잘 포착할 수 있는 시기라고 평가되어 왔기 때문.

- 초등학교 4학년과 더불어 중학교 2학년은 아동·청소년관련 조사연구에서 가장 빈번하게 조사대상이 되어 온 연령이나, 본 연구를 위한 2009년 기초연구 시, 최근 아동·청소년의 신체적, 지적, 사회·정서적 발달이 이전 세대에 비해 빨라지면서 중학교시기의 변화가 중학교 1학년과 2학년 사이에 급격하게 이루어지는 경우가 많다는 학계전문가와 교육전문가의 의견이 있었음.
- 이러한 논의에 근거한다면 중학교 1학년이 보다 더 적절해 보였다. 그러나 집단면접조사 방식으로 학생자료를 수집한다면, 설문 이해와 응답능력이 중요하므로 중학교 1학년과 중학교 2학년의 응답능력에 대한 검토가 필요로 하였음.
- 이에 본 연구에 앞선 2009년 ‘아동·청소년패널조사2010 기초연구’의 1차 예비조사에서 중학교 1학년이 중학교 2학년에 비해 설문의 이해와 응답 능력이 낮은가를 비교·진단하였고, 그 결과, 중학교 1학년과 중학교 2학년의 응답능력에 큰 차이가 없음을 확인하여 중학교 시기의 성장·발달의 변화들을 보다 더 적극적으로 포착하고자 중학교 1학년 패널을 조사대상 연령패널로 선정하였음.

○ 7년간의 단기종단패널

- 3개의 연령패널을 조사대상으로 설계한 ‘한국아동·청소년패널조사’의 조사기간은 2010년~2016년의 7년간으로 설계하였음. 7년간의 단기종단연구로 설계한 것은 조사대상 패널(초1, 초4, 중1)의 추적 조사를 통하여 초등학교에서 중학교로의 이행(transition)과정과 중학교에서 고등학교, 그리고 대학진학까지의 이행과정을 관찰하는데 가장 적절한 기간으로 평가되었기 때문.
- 즉 7년이라는 기간이 초1패널이 중학교 1학년이 되기까지, 초4패널이 고등학교 1학년이 되기까지, 그리고 중1패널이 대학교 1학년이 되기까지의 이행과정을 제한적이기는 하나 단기종단조사로써 파악할 수 있는 가장 최적의 조사 기간으로 평가되기 때문이며, 이와 같은 조사기간의 설계는 초1패널을 조사대상자에 포함하여 3개의 중다패널을 조사대상자로 설정하였을 때 가능한 것이기도 함.

다. 아동·청소년패널의 질의 구성 기준 및 내용

○ 아동·청소년패널조사의 질의 내용 기준

- 각 코호트별 종단조사내용의 구성은 다음과 같은 몇 가지 원칙을 기준으로 정하였음.
- 발달심리학적 내용에 근거하여, 각 하위영역에서 기본적인 발달을 측정할 수 있는 내용을 포함함. 시간 가변적, 즉 시간에 따른 변화가 비교적 큰 내용인 경우에는 매년 조사하고 시간 불변적, 즉 시간에 따른 변화가 적고 안정적인 내용인 경우는 격년 또는 3년 주기로 조사함.
- 2~3년 간격으로 질문하는 내용은 코호트 간 비교가 가능하도록 동일한 연령시점에서 질문하도록 구성한함. 예를 들어, 자존감의 경우 모든 코호트에서 중학교 1학년에, 그리고 초1과 초4 코호트에서는 초등학교 5학년, 중학교 1학년에, 초4코호트와 중1코호트에서는 중학교 1학년과 3학년에 동시에 측정할 수 있도록 구성하였음.
- 인구통계학적 변인과 관련이 있는 내용은 첫 해에 파악함.
- 인구통계학적 변인을 제외하고 응답자가 민감하게 반응할 가능성이 높은 내용은 2차 wave부터 포함시킴.
- 각 내용관련 문항을 선정할 때에는 각 내용에 대한 설명이 적절하되 설문지의 양을 고려하여 문항의 수가 너무 많지 않은 것으로 선정함.
- 정책 및 사회적 이슈와 관련된 내용은 기본 구성내용에서는 제외하지만, 조사가 필요하다고 판단될 경우 표본구축이 완료된 2차 wave부터 special module형태로 관련 문항을 추가시킴.

<표 3> 중단 조사내용의 구성 : 초1 코호트

구분		초1 (1차년도)	초2 (2차년도)	초3 (3차년도)	초4 (4차년도)	초5 (5차년도)	초6 (6차년도)	중1 (7차년도)
개 인 발 달	신체	주요질병	신장, 체중, 신체변화	신장, 체중, 신체변화	신장, 체중, 신체변화 신체활동 주요질병	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 신체활동 주요질병
	지적		성적	학습습관 성적	성적	학습습관 성적	성적	학습습관 성적
	사회· 정서		정서문제	자존감	자아탄력성 정서문제	자존감	정서문제	자존감/ 자아탄력성 일탈 및 비행
발 달 환 경	가정	가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	양육방식 학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	양육방식 학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES
	또래			또래애착		또래애착 부모 - 또래 관계	친구비행	또래애착 부모 - 또래 관계
	교육	학교 생활 적응 및 전학 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사에착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사에착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사에착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사에착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사에착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사에착 방과 후 교육
	지역사 회 및 청소년 활동참 여	방과 후 보육 종교활동 여행 및 문화활동	방과 후 보육 종교활동 여행 및 문화활동	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여
	매체	TV/컴퓨터 (Internet)/	TV/컴퓨터 (Internet)/	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용

<표 4> 중단 조사내용의 구성 : 초4 코호트

구분		초4 (1차년도)	초5 (2차년도)	초6 (3차년도)	중1 (4차년도)	중2 (5차년도)	중3 (6차년도)	고1 (7차년도)
개 인 발 달	신체	신체활동 주요질병	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 신체활동 주요질병	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 신체활동 주요질병
	지적	학습습관	성적	학습습관 성적	성적	학습습관 성적	성적	학습습관 성적
	사회· 정서	자아탄력성 삶의 만족도	자존감 정서문제 일탈 및 비행	 삶의 만족도 정서문제 일탈 및 비행	자존감/ 자아탄력성 일탈 및 비행	 삶의 만족도 정서문제 일탈 및 비행	자존감 자아정체감 (진로정체)	자존감/ 자아탄력성 자아정체감 (진로정체) 삶의 만족도 정서문제 일탈 및 비행
발 달 환 경	가정	양육방식 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	양육방식 학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	양육방식 학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES
	또래		또래애착 부모 - 또래 관계	친구비행 친구비행	또래애착 부모 - 또래 관계	친구비행 친구비행	또래애착 부모 - 또래 관계	친구비행 친구비행
	교육	학교 생활 적응 및 전학 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육
	지역사 회 및 청소년 활동참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 청소년 활동 및 참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여
	매체	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체 팬덤문화

<표 5> 중단 조사내용의 구성 : 중1 코호트

구분		중1 (1차년도)	중2 (2차년도)	중3 (3차년도)	고1 (4차년도)	고2 (5차년도)	고3 (6차년도)	대1 (7차년도)
개 인 발 달	신체	신체활동 주요질병	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 신체활동	신장, 체중, 신체변화 주요질병	신장, 체중, 신체변화	신장, 체중, 신체변화	신장, 체중, 신체변화 주요질병
	지적	학습습관	성적	학습습관 성적	성적	학습습관 성적	성적	
	사회· 정서	자존감/ 자아탄력성 삶의 만족도	 정서문제 일탈 및 비행	자존감 자아정체감 (진로정체) 삶의 만족도 일탈 및 비행	자아탄력성 정서문제 일탈 및 비행	자존감 자아정체감 (진로정체) 삶의 만족도 일탈 및 비행	정서문제 일탈 및 비행	자존감/ 자아탄력성 삶의 만족도
	가정	양육방식 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	양육방식 학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES	양육방식 학대방임 가족구성 및 보호자 특성 SES
발 달 환 경	또래	또래애착	친구비행	또래애착 친구비행 부모 - 또래 관계	친구비행	또래애착 친구비행 부모 - 또래 관계	친구비행	또래애착 부모 - 또래 관계
	교육	학교 생활 적응 및 전학 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	학교 생활 적응 및 전학 교사애착 방과 후 교육	
	지역사 회 및 청소년 활동참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 청소년 활동 및 참여	방과 후 보육 종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	종교활동 거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여		거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여	거주지역· 공동체 인식 다문화 수용 청소년 활동 및 참여
	매체	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체 팬덤문화	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체	TV/컴퓨터 (Internet)/ 휴대전화 이용 유해매체

라. 아동·청소년 패널의 질의 세부내용

○ 신체발달 내용구성

- 신장, 체중 및 신체의 변화 : 성장기에 있는 아동·청소년기의 신장 및 체중은 해마다 변화하므로 이에 대해서는 매년 질문하는 것으로 하되, 응답자들이 자신의 신체상에 대해 예민하게 반응하는 청소년기에 있는 만큼 2차 wave부터 질문하기로 결정하였음. 사춘기에 따른 신체의 변화는 주로 2차 성장과 관련된 문항으로 초4코호트에서는 중학교 1학년 시점에서 고등학교 1학년 시점까지, 중1코호트에서는 중학교 2학년 시점에서 고등학교 2학년 시점까지 질문하기로 결정함.
- 이는 대부분의 청소년들이 중·고등학교시기에 신체적 변화를 겪는 청소년들이 가장 많을 것으로 예상되기 때문이며, 중1코호트에서 중학교 1학년 시점의 조사를 제외한 이유는 응답자들이 신체변화에 대한 질문에 다소 민감하게 반응할 가능성이 크기 때문.

○ 신체활동 및 주요 질병

- 신체활동 역시 아동·청소년의 신체발달 및 질병과 밀접한 관련이 있는 요인으로 매년 질문하는 것으로 결정. 신체활동에서 운동 및 신체활동, 수면시간의 정도를 파악하는 내용이 주를 이룸.
- 주요 질병은 아토피, 천식, 비만 등과 같이 아동·청소년기에 상대적으로 많은 질병을 중심으로 질문하며, 질병은 시간에 따라 크게 변하지 않는다는 가정에 따라 매년 질문하지 않고 3년을 주기로 질문하는 것으로 결정함.

○ 지적발달 내용구성

- 성적 : 성적은 지적발달의 결과적 측면으로서 측정 가능한 영역이며, 학업은 아동·청소년기에 수행해야 할 기본과업 중 하나이기도 하기 때문에 매년 측정하는 것으로 결정하였음. 단, 학교시험은 초등학교 2학년에서 본격적으로 시작되지만 초·중학생의 경우 학급 내 정확한 석차가 나오지 않음. 따라서 초1코호트의 경우는 초등학교 2학년 시점부터 질문을 시작하고 초1코호트와 초4코호트에서 초등학교 시기까지는 과목별 점수를 4단계로 질문하기로 하였음.
- 학습습관 : 학습습관은 학업성취도와 매우 관련이 높은 내용으로, 자기 주도적 학습 여부를 중심으로 기본적인 학습습관에 관한 내용을 포함하였음. 개인적 학습습관은 시간에 따라 크게 변하지 않는다는 가정아래 모든 코호트에서 시작시점부터 격년으로 질문하는 것을 기본으로 하되, 초1코호트의 경우는 연령상 아직 학습습관을 형성하기 어렵다고 판단하여 초등학교 3학년 시점부터 질문하기로 결정하였음.

○ 사회·정서발달 내용구성

- 자존감 : 자존감은 자신에 대한 긍정적인 평가가 이루어질 때 형성되며, 높은 자존감은 개인으로 하여금 심리적으로 안정되고 건강한 생활을 유지하도록 함. 따라서 자존감은 성장과정에서 사회·심리 적응의 중요한 요인이라고 할 수 있기 때문에 사회·정서발달영역에 포함하였음. 단, 자존감이 시간의 흐름에 따라 비교적 안정적이라는 연구결과에 따라 매년 측정할 필요가 없다고 판단함.
- 자아탄력성 : 자아탄력성이 높은 아동·청소년들은 상대적으로 위기와 어려움을 잘 극복하는 경향이 있어 아동·청소년패널조사 연구에서는 자아탄력성을 측정하고자 하였음.
- 자아정체감(진로정체) : 청소년기는 급격한 신체의 변화, 보다 추상적인 사고기능의 발달 등으로 자신에 대해 보다 깊이 생각하며 정체감을 형성할 시기이기도 함. 사회심리학자인 Erikson이 청소년기의 발달과제로 자아정체감의 형성을 언급하였으며, 이후로 자아정체감은 청소년기의 발달 연구에서 매우

중요한 화두가 됨. 또한 자아정체감 측정에 아동·청소년들의 진로에 대한 정체감을 포함하여 측정하고자 하였음.

- 일탈 및 비행 : 아동·청소년 부적응의 척도가 되는 일탈 및 비행행동은 사춘기에 접어들면서, 또는 중학교에 진학하면서 본격적으로 나타나기 시작함. 아동·청소년패널조사 연구에서는 초1코호트의 경우와 초4코호트에서는 중학교 입학 1년 전인 초등학교 6학년 시점(각각 6차 wave와 3차 wave)에서부터 매년 한 번씩 측정하며, 중1코호트에서는 응답자들에게 민감한 사안일 수 있기 때문에 첫 해에 측정하지 않고 2차 wave에서부터 6차 wave까지(중학교 2학년부터 고등학교 3학년까지) 매년 한 번씩 측정하는 것으로 결정하였음.
- 정서문제 : 아동·청소년들의 정서적 문제는 행동증상으로 표출되는 경우가 일반적이며, 그 증상의 대표적인 영역으로는 공격성, 우울불안, 주의집중, 신체화증상 등을 들 수 있음. 따라서 아동·청소년패널조사 연구에서는 이러한 행동문제들을 정서문제로 간주하여 측정하고자 하였음.

○ 가정환경 내용구성

- 양육방식 : 부모(보호자)의 양육방식은 아동·청소년기의 발달에 매우 중요한 영향을 미치므로 아동·청소년의 이해를 위해서는 양육방식의 측정이 필수적이라 할 수 있음. 그러나 양육방식은 시간의 흐름에 따라 비교적 큰 변화가 없는 것으로 판단되어 초4코호트와 중1코호트에서는 1차 wave부터 3년을 주기로 질문하는 것으로 결정하였음. 또한 초1코호트의 경우는 아동들의 연령이 어려 자기기입식 설문 응답이 어렵다는 판단 아래 초등학교 4학년시기(4차 wave)부터 3년을 주기로 질문하기로 하였음.
- 학대방임 : 학대 방임의 경험은 아동에게 심각한 심리적 외상을 남길 수 있음. 아동·청소년 패널조사에서는 학대방임 경험이 응답자들에게 민감한 사안일 수 있다는 가정 아래 모든 코호트에서 2차 wave부터 질문을 시작하며, 실태파악을 할 필요가 있다고 판단되어 매년 조사하기로 결정하였음.

○ 가족 구성 및 보호자 특성

- 가정환경 중 부모형제를 위시하여 가족구성원의 형태를 살펴보고 자녀의 발달에 영향을 줄 수 있는 보호자(부모)의 특성을 살펴 볼 필요가 있다는 판단 아래 이와 관련된 내용을 포함하기로 하였음. 그러나 가족형태에 대해 예민하게 반응할 가능성이 있어, 1차 wave에서 수집한 자료를 바탕으로 그 다음 해부터는 가족구성 및 보호자 특성의 변화정도만을 질문하기로 하였음.

○ 사회경제적 지위(SES)

- 사회경제적 지위는 아동의 성장배경에 중요한 요인이 될 수 있으므로 이에 대해 살펴볼 필요가 있음. 그러나 이에 대해 예민하게 반응할 가능성이 높아, 1차 wave에서 자료를 수집한 후 그 다음 해부터는 그 변화정도만을 질문하기로 하였음.

○ 또래환경 내용구성

- 또래애착 : 아동기에 들어서면서 또래와의 관계는 사회성 발달에 중요한 척도라 할 수 있으므로 아동·청소년패널조사에서는 또래애착에 관한 문항을 포함하기로 하였음. 또래애착은 비교적 안정적이라는 가정 아래 2년을 주기로 측정하기로 하였음. 초등학교 1학년의 경우 발달과정상 아직 또래애착이 뚜렷하게 나타나지 않을 것이라는 가정 아래, 초1코호트에서는 또래애착을 초등학교 3학년 시점부터 격년으로 측정하기로 하였음. 중1코호트는 각각 1차 wave부터 격년으로 측정하기로 하였으며, 초4코호트의 경우는 초1코호트 및 중1코호트와 측정시점을 맞추기 위해 2차 wave부터 격년으로 측정하기로 하였음.

- 친구비행 : 친하게 지내는 친구의 비행 정도를 알아봄으로써 비행에서의 또래영향을 살피고자 하였음. 친구비행은 청소년들의 비행경향을 측정하기 위한 목적도 있으므로, 본격적인 비행은 중학교 시기부터 시작된다는 가정 아래, 초1코호트와 초4코호트의 경우는 중학생이 되기 1년 전인 초등학교 6학년 부터, 중1코호트는 2차 wave부터 고등학교 3학년 시점까지 매년 친구비행 항목을 포함하기로 하였음.
- 부모(보호자)-또래 관계 : 부모(보호자)와 또래 간의 관계를 살피는 것은 청소년 개인이 부모(보호자)나 또래와 직접적인 관계를 맺는 것도 중요하지만 맥락들 간의 상호작용 역시 청소년들의 발달에 영향을 미치기 때문. 부모(보호자)와의 관계와 또래와의 관계는 각각 청소년들에게 매우 중요한 관계이지만 부모(보호자)와 또래 간에는 서로 다른 요구로 인하여 종종 갈등이 발생하기도 함. 따라서 부모(보호자)-또래 관계를 살펴보는 것은 청소년의 발달과정을 이해하는데 중요한 단서를 제공할 수 있음.

○ 교육환경 내용구성

- 학교생활 적응 및 전학여부 : 학교는 아동·청소년들에게 매우 중요하면서도 많은 시간을 보내는 환경 중 하나임. 아동·청소년패널조사 연구에서는 전학여부, 학교에 대한 적응 정도 등을 1차 wave부터 고등학교시기까지 매년 살펴보고자 함.
- 교사애착 : 교사애착은 담임교사에 대한 애착을 중심으로 첫 해를 제외하고 2차 wave부터 매년 측정하기로 하였음. 첫 해에 측정에서 제외되는 이유는 조사가 학급별로 교실 안에서 집단으로 실시되어 교사가 설문응답에 영향을 미칠 수 있기 때문. 중1코호트의 경우 대학교 1학년이 되는 7차 wave에서는 측정하지 않는 것으로 하였음.
- 방과 후 교육 : 사교육을 비롯한 방과 후 교육은 아동·청소년을 둘러싼 교육환경에서 빼놓을 수 없는 사항이므로, 모든 코호트에서 첫해부터 고등학교시기까지 매년 측정하기로 결정하였음.

○ 지역사회 및 청소년 활동참여 환경 내용구성

- 초등학교 입학 전 교육 및 보육 : 초등학교 입학 전 교육 및 보육의 정도는 아동·청소년들에게 있어서 중요한 발달환경이 되는 동시에 조기개입에 대한 실태를 파악할 수 있다는 판단 아래 관련 내용을 포함하였음.
- 방과 후 보육(방과 후 보호자 없이 지내는 시간) : 아동·청소년들의 안전과 보호, 감독을 위해 이들이 방과 후 보호자 없이 지내는 시간에 대해 살펴보고 이에 대한 정책적 대안을 마련할 필요가 있음. 따라서 각 코호트에서 성인의 보호와 감독이 어느 정도 필요하다고 생각되는 시점인 중학교 2학년 시점까지 매년 질문하기로 하였음.
- 종교 유무 및 활동정도 : 종교의 유무 및 종교 활동의 정도와 아동·청소년의 발달간의 관계를 측정하기 위하여 종교 유무 및 그 활동정도를 측정하고자 하였음. 종교 활동은 실제로 우리나라 아동·청소년 활동에서 많은 비중을 차지하기도 함. 종교의 유무는 시간의 흐름에 따른 변화가 그리 크지 않다 하더라도 활동정도에서는 차이가 있을 수 있다는 판단 아래 첫해부터 매년 측정하기로 결정하였음.
- 거주 지역 및 공동체 인식 : 지역사회 및 공동체는 아동·청소년에게 영향을 미치는 중요한 환경요인이라 할 수 있음. 아동·청소년패널조사 연구에서는 아동·청소년들에게 자신의 거주 지역(동네) 및 공동체(사회, 국가)에 대해 어떠한 인식을 가지고 있는지 측정하고자 하였음.
- 다문화 수용도 : 현재 우리사회가 다문화사회로 변화해 나가는 시점에서 다문화 수용도에 관한 내용은 다문화 관련 아동·청소년의 인식 및 주변 환경을 이해하는 데 중요함.
- 청소년 활동참여 : 아동·청소년패널조사 연구에서는 청소년 활동·참여의 측정을 통해 청소년들의 활동·참여와 관련한 지역의 인프라 활용 및 연계정도를 간접 측정하고자 하였음.

○ 매체환경 내용구성

- TV, 컴퓨터, 휴대전화, 유해매체의 이용 : 매체 역시 아동청소년 생활에서 빼 놓을 수 없는 부분이므로 다양한 매체의 사용 정도 및 중독 정도를 측정하고자 하였음. 매체기기의 소지여부 및 활용정도를 감안하여 TV시청과 컴퓨터 및 인터넷 이용은 모든 코호트에서 1차 wave부터 매년 측정하고 휴대전화 이용은 초등학교 3학년 시점부터, 유해매체는 중학교 1학년 시점부터 매년 측정하기로 하였음. 단 중1코호트의 경우는 질문에 대해 응답자들이 민감하게 반응할 가능성이 높아 2차 wave(중학교 2학년 시점)부터 측정하기로 하였음.
- 팬덤문화 : 팬덤문화는 매체를 통해 더욱 활성화되는 청소년들의 하위문화라 할 수 있기 때문에 본 연구의 조사내용 중 매체환경 영역 안에 포함하였음. 팬덤문화는 중학교시기에 가장 활발하게 일어난다는 가정에 따라, 초1코호트는 제외하고, 초4코호트와 중1코호트 중 초등학교 6학년에서 고등학교 1학년 시점까지 매년 관련내용을 포함시키기로 결정하였음.

2) 한국노동연구원 한국노동패널조사

가. 한국노동패널의 조사 개요

○ 조사 목적

- 우리나라는 급격한 사회경제적 변동과 함께 노동시장도 질적양적 변화를 겪고 있으며, 이에 따라 보다 구체적이고 미시적인 노동정책에 대한 수요가 증대되고 있음.
- 올바른 노동정책의 수립과 실행을 위해서는 신뢰할 수 있는 통계 데이터의 뒷받침이 필수적이지만 우리나라에서 실시하고 있는 주요 노동관련 통계 조사만으로는 역부족인 실정임.
- 특히 노동시장 정책의 효과는 일시적이고 단기적인 것도 있지만 그 효과가 장기적·지속적인 것도 있음으로 정책의 효과 및 효율성을 이해하기 위해서는 상당기간 동안 지속적으로 개인 및 가구의 경제활동을 관찰할 필요성이 생긴.

○ 조사 내용

- 한국노동패널조사(Korean Labor and Income Panel Study: 이하 KLIPS)는 국내유일의 노동관련 가구패널조사로 횡단면 자료와 시계열 자료의 장점을 모두 갖고 있는 자료임.
- KLIPS는 도시지역에 거주하는 한국의 5,000가구와 가구원을 대표하는 패널표본 구성원(5,000가구에 거주하는 모든 가구원)을 대상으로 1년에 1회씩 조사를 실시하고 있으며, 1998년 1차 조사를 시작으로 12차 조사(2009년)까지 완료되었음.
- 패널 조사는 매년 동일한 가구 및 가구원에 대해 동일한 조사를 반복 실시하기 때문에 원표본가구 유지율이 매우 중요. KLIPS의 각 조사년도 별 원표본가구 유지율을 살펴보면, 2차년도(1999년) 88%, 3차년도(2000년) 81%, 4차년도(2001년) 77%, 5차년도(2002년) 76%, 6차년도(2003년) 77%, 7차년도(2004년) 77%, 8차년도(2005년) 77%, 9차년도(2006년) 77%, 10차년도(2007년) 76%, 11차년도(2008년) 74%인 것으로 나타남. 이를 보면 4차년도 이후로는 조사 성공률이 안정된 모습을 보이는 것으로 나타남.
- KLIPS 자료는 크게 가구를 조사 대상으로 한 가구용 자료와 가구에 속한 만15세 이상의 가구원을 조사 대상으로 한 개인용 자료로 구분함.
- 가구용 자료 : 가구원의 인적 사항, 변동 가구원 관련 사항, 가족관계와 세대 간 경제적 자원 교류, 주

거상태, 자녀교육과 보육, 가구의 소득과 소비, 가구의 자산과 부채, 가구의 경제 상태 및 가계에 부담을 느끼는 소비 항목 등의 내용을 담고 있음.

- 개인용 자료 : 개인의 경제활동상태, 소득활동 및 소비, 교육 및 직업 훈련, 고용상의 특성, 근로시간, 직무만족 및 생활만족, 구직활동, 노동시장 이동 등의 다양한 내용을 담고 있음.
- 노동패널 표본에 처음으로 편입된 개인을 조사 대상으로 한 신규 조사자용 자료는 개인용 자료의 모든 정보와 함께 1차 조사 당시 파악했던 기본적인 인적 사항을 추가적으로 수록하고 있음.
- 회고적(retrospective) 일자리를 포함한 개인의 모든 일자리 정보를 토대로 구성된 직업력 자료는 기업 형태 및 규모, 고용형태, 취업시기 및 퇴직시기, 업종과 직종, 종사상 지위, 근로시간 형태, 임금 및 소득 등 개인의 일자리 관련 정보를 제공.

○ 조사의 의의

- KLIPS 자료를 통하여 기대되는 바는 보다 합리적이고 정확한 고용정책의 수립과 실행이 가능하다는 점이라 할 수 있음.
- KLIPS의 등장 이전에 노동시장 분석 및 정책 결정에 주로 사용되어 왔던 자료는 횡단면자료(cross-section data) 또는 시계열자료(time-series data)였음.
- 관측할 수 없는 개인효과(unobservable individual effects)를 통제함으로써 시간의 경과 혹은 정부정책 등 환경의 변화에 따라 개인 또는 가구의 의사결정이나 행동양식이 어떻게 변화해나가는지에 관한 동태적 변화를 정확하게 포착할 수 있으며, 횡단면 자료로는 파악이 불가능한 상태 간 변이과정(transition between states)을 분석할 수 있음. 특정기간효과(period specific effect), 특정연령효과(age specific effect), 그리고 동시생태효과(cohort effect) 등에 대한 분석이 가능하다는 점 또한 패널 자료의 장점으로 꼽힘.
- KLIPS 자료는 가구특성, 경제활동 및 노동시장이동, 소득활동 및 소비, 교육 및 직업훈련 등 수많은 정보를 담고 있기 때문에 학문적 연구와 정책적 발전에 기여할 수 있는 매우 유용한 자료임.
- KLIPS를 이용하여 수행할 수 있는 과제의 예로는 학교를 졸업한 개인이 최초의 직장에서부터 전직·이직 과정을 거쳐 은퇴하기까지 생애에 걸친 직업경로에 대한 이해, 여성의 노동시장 진입과 탈퇴과정과 이에 영향을 미치는 요인들의 효과, 개인이 교육, 훈련, 연수 등을 통하여 인적자본(human capital)을 쌓아가는 과정과 이것이 일자리 진입에 미치는 영향, 실업자 재취업훈련 등 정부의 고용정책이 인적자본의 형성에 미치는 영향 등을 들 수 있으며, 이러한 주제들은 KLIPS 자료를 통해서만 분석이 가능한 주제들임.

나. 한국노동패널의 구성

○ 조사대상과 조사방법

- 가구용 조사 대상은 KLIPS의 원표본 가구인 5,000가구와 본래 가구에서 분가한 신규분가가구임. 설문은 반드시 직접 면접을 통하여 이루어짐. 이때, 면접원은 주로 가구주 본인이나 가구주의 배우자를 대상으로 면접 하는 것을 원칙으로 함.
- 이중 1차년도 조사당시 원가구원들이 분가하여 새로운 가구를 구성하였을 경우에는 다음과 같은 원칙에 따라 추적조사를 진행함.
- 분가가구의 조사추적 원칙 : 반드시 추적해야 하는 가구원인 원가구원(1998년 조사 가구원과 그 자녀)이 있는 가구는 모두 조사대상임.
- 개인용 설문 대상은 각 연도별 조사대상 가구에 소속된 만15세 이상의 개인을 대상으로 함.

- 개인의 조사 방법은 한국노동패널조사가 실시되는 기간 동안 유학, 출장, 여행, 입원, 실종, 행상 등의 이유로 함께 거주하지 않아 면접조사에 응할 수 없는 가구구성원에 대해서는 다음 표와 같은 원칙에 따라 조사를 실시함.
- 질문형태는 면접원이 설문문항을 응답자에게 구두로 질문하고, 이에 대한 응답을 면접원이 기록하는 “면접타계식”을 원칙으로 함. 그러나 심야귀가 등의 원인으로 면접원이 조사대상자를 만나기 어려운 경우에 한하여 유치조사방법을 사용함.
- <표 8>은 이러한 조사원칙이 각 연도별로 실제로 얼마나 지켜지고 있는지를 보여주고 있음.

<표 6> 각 연도별 조사방식(면접, 유치, 전화조사) 분포 (단위: 명, %)

	1차 년도	2차 년도	3차 년도	4차 년도	5차 년도	6차 년도	7차 년도	8차 년도	9차 년도	10차 년도	11차 년도
개인응답자수	13,321	12,037	11,205	11,051	10,966	11,541	11,661	11,580	11,756	11,855	11,734
비중	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
(1) 면접	64.4	77.7	83.0	83.7	83.8	86.3	88.0	85.4	89.7	91.3	95.7
(2) 유치	21.7	7.6	5.1	3.3	2.6	1.7	1.8	1.6	1.4	1.1	0.6
(3) 전화	1.5	7.4	5.3	4.6	3.9	3.8	4.1	2.8	2.9	3.2	1.8
(4) 면접+전화	2.6	4.7	3.8	4.9	6.4	5.7	3.7	6.1	2.8	3.1	1.3
(5) 유치+전화	3.7	2.5	1.4	1.2	1.0	0.9	0.4	1.4	0.7	0.6	0.3
(6) 면접+유치	2.6	0.0	0.9	1.8	1.0	1.3	1.6	1.7	2.3	0.6	0.2
(7) 면접+유치 +전화	0.0	0.0	0.2	0.5	1.3	0.4	0.5	1.0	0.3	0.1	0.1

- <표 9>는 대리응답 비중을 보여주고 있음. 1차년도 조사당시 대리 응답의 비중은 19.7%수준으로 나타났다으나, 11차년도에는 5.8%까지 감소하였음.
- 주요 대리응답 사유로는 조사대상자의 귀가가 너무 늦어 면접 자체가 힘들거나, 혹은 수험생을 둔 부모가 학업에 방해가 된다는 이유로 자녀의 면접을 거절하여 어쩔 수 없이 이루어진 사례 등이 상대적으로 많이 나타나고 있음.

<표 7> 각 연도별 대리응답 비중 (단위: 명, %)

	1차년 도	2차년 도	3차년 도	4차년 도	5차년 도	6차년 도	7차년 도	8차년 도	9차년 도	10차 년도	11차 년도
개인응답자수	13,321	12,037	11,205	11,051	10,966	11,541	11,661	11,580	11,756	11,855	11,734
전체(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
(1) 본인	74.0	88.6	88.3	83.3	83.8	83.1	85.7	87.3	90.0	90.7	91.7
(2) 대리인	19.7	11.3	8.1	11.0	9.8	11.2	9.7	5.0	3.0	5.6	5.8
(3) 본인+대리 인	0.4	0.0	3.6	5.5	6.4	5.8	4.7	7.7	7.0	3.7	2.6

- 신규조사자는 KLIPS에 처음으로 조사된 개인을 의미하며 신규조사자의 조사 대상은 다음과 같이 분류됨. 조사방법은 개인용과 동일하게 운영되고 있음.

<표 8> KLIPS의 신규조사자 대상 분류

	신규조사 대상자
대상 1	기존가구원 중 작년까지는 만14세였다가 올해 만15세가 된 개인
대상 2	조사 대상이었는데 군복무 등의 이유로 한 번도 조사를 하지 못한 개인
대상 3	분가로 발생하게 된 신규가구원 중 만15세 이상인 개인
대상 4	기존 가구에 새롭게 추가된 만15세 이상의 개인

○ 표집틀과 모집단

- 표본틀 : KLIPS는 1995년 인구주택총조사의 10%표본조사구인 전국의 21,938조사구 중에서 제주도의 263조사구와 군부지역 2,650조사구를 제외한 전국 도시지역(시의 동부 17,353조사구와 시의 읍면부 1,672조사구) 19,025조사구를 표본틀로 삼음.
- 모집단 : KLIPS표본의 모집단은 우리나라 도시 거주 가구와 15세 이상 개인이며 제주도와 병역의무 이행자, 시설거주가구(원)는 조사대상에서 제외함.

○ 표본 추출 과정

- 첫째, 지역을 기준으로 1997년 고용구조특별조사와 똑같은 방법으로 층(strata)을 구분함. 97고용구조특별조사의 층화방법을 따르지만, 시부로 구성된 층만 포함됨.
- 둘째, 각 층에서 조사할 조사구수는 97고용구조특별조사를 따르지 않고, 인구주택총조사 10% 표본조사구에서의 전국도시조사구(19,025개) 대비 해당 지역의 도시조사구의 비율을 이용하여 추출할 도시조사구수를 결정함. 97고용구조특별조사는 인구크기비례, 실업자 수의 상대오차, 예산 등을 고려한 보다 복잡한 절차에 따라 층별 조사구수를 할당하였으므로, 인구크기비례만 고려한 샘플인 KLIPS와는 각 층별로 필요한 조사구수가 다름. 이를테면, 서울지역의 경우 고용구조특별조사의 조사구수보다 더 많은 조사구수가 필요하였음.
- 각 층 안에서 조사구를 추출할 때에는 집락추출의 원리가 이용되었음. 이를테면, 한 층에 100개의 조사구가 있다면 모든 조사구에서 한 두 가구씩 최종 조사가구를 선정한 것이 아니라 일부 조사구만 선택해 그 안에 있는 가구를 조사대상으로 선정했다는 의미. 이는 조사비용의 절감을 위해 통계청 등 대부분의 가구조사에서 활용하는 방식임.
- 셋째, 각 층에서 조사구를 선택하는 방법으로는 계통추출법(systemic sampling)을 이용함. 계통추출법은 조사구를 줄 세운 다음 등 간격으로 일정한 수의 조사구를 표집하는 방식임. 조사구를 줄 세우려면 번호를 할당해야 하는데, 이 번호할당방식도 97고용구조특별조사를 그대로 따라 구성하였음.
- 넷째, 추출된 조사구 중에서 97고용구조특별조사에서 조사에 성공한 가구를 대상으로 서울 및 경기도의 읍면부 지역에서는 6가구, 기타지역은 5가구를 임의추출(random sampling)함.
- 최종적으로 추출된 KLIPS의 5,000가구는 시의 동부 4,582가구 + 시의 읍면부 416가구로 구성됨.

<표 9> KLIPS의 최종 추출된 조사구와 조사가구

	전체모집단		10%표본조사구		표본		추출률(%)	
	조사구	가구수	조사구	가구수	조사구	가구수	조사구	가구수
전국 시부	190,250	11,100,320	19,025	1,110,032	951	5,000	0.4999	0.0450
시의 동부	173,530	10,098,910	17,353	1,009,891	871	4,582	0.5019	0.0454
시의 읍면부	16,720	1,001,410	1,672	100,141	80	418	0.4785	0.0417

다. KLIPS의 질의 구성 및 내용

○ 설문지의 구성

- KLIPS의 설문지는 크게 가구용과 개인용으로 구분됨. 개인용 설문은 취업자와 미취업자용 설문지로, 다시 취업자용 설문은 다시 임금근로자와 비임금 근로자용 설문으로 구분되어 시행됨.
- 실제 조사에서 사용된 설문은 1998년 1차 년도에는 가구용, 임금근로자, 비임금 근로자, 미취업자 설문이었음.
- 1999년 2차년도 조사는 가구용 설문과 개인용 설문, 신규용 설문으로 구성되었으며, 개인용 설문은 유형설문과 개인공통 설문으로 구성되었으며 2000년 3차 년도에는 가구용, 개인용, 신규용, 부가조사(청년층)가 실시되었으며, 개인용 설문은 유형설문과 임금근로자, 비임금 근로자, 미취업자 설문으로 구성되었음.
- 2001년 4차년도 이후로는 가구용, 개인용(유형설문, 취업자, 미취업자용), 신규용, 부가조사 설문으로 진행되고 있음. 각 차수별 부가조사는 4차 년도에는 건강과 은퇴, 6차년도 중고령자, 7차년도 근로시간과 여가, 8차년도 노동조합과 노사관계, 9차년도 청년용, 10차년도 고용형태, 11차년도 교육에 관한 내용이었음.
- 1999년 2차년도 조사부터 개인의 노동시장의 진입과 탈퇴 및 이동을 면밀하게 관찰할 수 있는 일자리별 유형 설문을 개발. 가구설문이 가구에 관한 정보를 담고 개인설문이 개인 정보를 담고 있다면 유형설문은 개인이 가졌거나 가지고 있는 일자리를 응답 대상으로 하며, 개인의 일자리에 관한 정보만을 담고 있음.

<표 10> 1-11차년도 KLIPS 응답자용 설문지의 구성

시행년도	구 성			
1차년도(1998)	가구용 설문			
	개인용설문		임금근로자개인 비임금근로자개인 미취업자개인	
2차년도(1999)	가구용 설문			
	개인용설문		유형①~⑧ 개인공통	
	신규용 설문			
3차년도(2000)	가구용 설문			
	개인용설문		유형①~⑧ 임금근로자개인 비임금근로자개인 미취업자개인	
	신규용 설문			
	부가 조사 설문 (청년층)			
	가구용 설문			
4차년도(2001) ~ 11차년도(2008)	개인용설문		유형①~⑧ 취업자개인 미취업자개인	
	신규용 설문			
	부가조사 설문	4차년도	건강과 은퇴	
		5차년도	없음	
		6차년도	중고령자	
		7차년도	근로시간과 여가	
		8차년도	노동조합과 노사관계	
		9차년도	청년용	
		10차년도	고용형태	
		11차년도	교육	

○ 설문지 내용

- KLIPS는 가구와 개인의 경제활동과 노동시장의 동태적 변화를 관찰하기 위해 설계된 조사이므로 기본적으로 매년 동일한 내용의 설문지 반복되는 형식을 갖추고 있음. 다만 부분적으로 조사년도 별로 조사 내용에 약간의 차이를 보임.
- <표13>은 1차년도부터 11차년도까지 지속적으로 조사된 설문 내용임.

<표 11> 1차년도~11차년도 조사 내용 (공통) - 응답자용 설문 기준

설문지구성	내 용
가구용	■가구의 인적사항/ ■변동가구원(추가, 분가, 사망)관련 사항 ■가족관계와 부모와의 경제적 교류 관련 사항 ■주거 관련 사항/ ■자녀교육 및 자녀보육 관련 사항 ■가구의 소득 소비자산과 부채 ■가구의 경제 상태 및 가계에 부담을 느끼는 소비 항목
예비조사	■지난 조사 시 일자리 응답 내용 확인과 현재 지속 여부 ■지난 조사 이후 새로운 일자리의 종사상 지위와 현재 지속 여부
유형①, 유형② 유형⑤, 유형⑥	■지난 조사 이후 일자리관련 변경 사항 ■일자리 형태 및 규모 ■근로계약관련사항 ■근로시간관련사항 ■임금관련 사항 ■일자리를 통한 사회보험 가입여부 ■일자리의 노동조합 ■일자리 그만둘 당시의 상황 ■일자리의 직업 및 산업 ■구직활동관련 사항
유형③, 유형④ 유형⑦, 유형⑧	■지난 조사 이후 일자리관련 변경사항 ■일자리의 종업원 수와 가족종사자의 수 ■일자리의 근로시간 ■일자리의 매출액과 소득 ■일자리를 그만둘 당시 상황 ■구직활동관련 사항 ■일자리의 직업 및 산업 ■창업과정의 어려움
취업자개인	■경제활동상태 ■현재하는 일의 고용상의 특성 ■부가급여 및 복리후생 ■근로시간관련 사항 ■직무만족도 ■현재하는 일의 교육 기술수준적합도 ■구직활동 및 희망하는 일자리의 특성, 구직 시 어려움 ■교육 및 직업훈련 ■사회보험수급관련 사항 ■정규교육관련 사항 ■혼인상태 ■생활만족도 및 경제적 여건 ■고용형태
미취업자개인	■경제활동상태 ■구직활동 구직방법, 희망하는 일자리의 특성, 구직 시 어려움 ■교육 및 직업훈련 ■사회보험수급관련사항 ■정규교육관련사항 ■혼인상태 ■생활만족도 및 경제적여건
신규	■개인설문의 모든 내용 + 회고적일자리

- <표 14>는 각 차수별로 부가조사와는 별도로 가구용 혹은 개인용 설문에서 한시적으로 질문한 문항 들임.

<표 12> 각 차수별 차별된 조사 내용 - 변수명 일치 자료 기준

조사차수	해당자료	조사내용
1차년도	가구용	■ 최근의 경제위기(IMF)에 관한 견해 ■ (가구원) 전공분야 ■ 택아모관련문항 ■ 사회보험 수급관련문항
	개인용	■ 취업 관련 문항 ■ 취업 중 구직활동 ■ 경제위기 후 변화사항 ■ 취업 중 구직어려움
2차년도	가구용	■ (가구원) 전공분야 ■ (가구원) 건강상태
	개인용	■ 취업 중 구직활동 ■ 취업 중 구직어려움
3차년도	가구용	■ 택아모관련문항
	개인용	■ 고용계약 관련문항 ■ 이직 관련문항 ■ 사회적 지위 및 인맥 ■ 취업 중 구직활동 ■ 취업 중 구직어려움
4차년도	가구용	■ 택아모관련문항
	개인용	■ 취업 중 구직어려움 ■ 창업훈련 관련 문항 ■ 비임금근로자의 사업체운영 관련 문항
5차년도	개인용	■ 취업 중 구직어려움 ■ 비임금근로자의 사업장 가치 관련 문항 ■ 입시성적 관련 문항
6차년도	개인용	■ 학업성취 관련 문항 ■ 질병관련 문항
7차년도	개인용	■ 차별관련 문항 ■ 리스크 관련문항
8차년도	개인용	■ 근로시간 단축 (8차이후 지속)
9차년도	개인용	■ 장애관련문항
10차년도	가구용	■ 자녀의 영어교육관련문항 ■ 유동성제약관련문항 ■ 자동차 구입 및 가치
	개인용	■ 어학연수 및 영어능력관련문항
11차년도	가구용	■ 현재 거주지 이사 동기 문항
	개인용	■ 사업체 주된 장소 ■ 사업자 등록증 여부 ■ 산재보험가입여부 ■ 국민연금보험료납부여부 ■ 국민연금 가입형태 ■ 금연, 금주일자 ■ 고용형태

3) 한국보건사회연구원 한국복지패널조사

가. 한국복지패널조사의 개요

○ 조사 배경

- 우리 사회의 경제·사회적 발달과 함께 국민들 삶의 영역에서 복지 욕구가 가지는 중요성이 증대되고 그에 따라 정부의 정책에서도 사회정책, 특히 복지정책의 비중이 갈수록 증가하고 있음.
- 이에 따라 풍부한 지식과 분석에 근거한 정책수립의 필요성이 더욱 강조되고 있고, 이를 위해서는 다양한 정보를 제공하면서도 높은 신뢰도를 유지하고 있는 조사 자료가 절대적으로 필요함.
- 국민의 소득이나 소비실태를 보여주는 다양한 횡단면자료가 존재하여 왔으나, 이 자료만으로는 급격히 변화하는 현실에서 국민들이 어떤 욕구를 갖고 있고 어떤 위험에 노출되어 있으며 그것에 어떻게 대처하고 있는지를 확인하기란 매우 어려움. 횡단면조사는 세대별 특성이나 연령의 변화에 따른 욕구

변화 등을 적절히 추적하여 반영하기 힘들기 때문이다.

○ 한국복지패널 구축의 과정

- 국내 복지패널의 과정은 처음에 한국보건사회연구원에서는 보건복지부의 수탁과제 형식으로 2003년부터 저소득 근로능력자 중심의 자활패널을 구축하고 있었으며 그 후 서울대학교에서도 보건복지부의 수탁과제 형식으로 2005년부터 저소득 취약계층 중심의 복지패널(1차 조사 표본가구수 3,855)을 구축하고 있었음.
- 양극화 심화에 따른 차상위 계층의 문제, 빈곤역동성 분석에 초점을 둔 한국보건사회연구원의 차상위 빈곤패널(1차 조사 표본가구수 1,142)이 2005년부터 구축되고 있었음.
- 그러나 위의 사회복지 관련 3개 패널은 다음과 같은 문제점을 노정하고 있었음. 첫째, 유사한 조사대상에 분석목적만을 달리한 유사 패널의 난립으로 “예산 비효율성”사업이라는 점. 둘째, 각각의 패널들은 예산제약으로 유효 표본수가 적어 대표성 있는 패널 데이터를 생산할 수 없는 “목적 비효과성” 사업이라는 인식이 지배적임.
- 이러한 문제인식하에 한국보건사회연구원과 서울대학교 사회복지연구소는 2006년도부터 기존 한국보건사회연구원의 차상위빈곤패널과 자활패널, 서울대의 복지패널을 통합한 “한국복지패널(이하 KOWEPS)”을 구축하기로 합의.

○ 조사목적

- 첫째, 외환위기 이후 빈곤층, 근로빈곤층(working poor), 차상위층(near poor)의 가구형태, 소득수준, 취업상태가 급격히 변화하고 있으므로 이들의 규모와 실태변화를 동태적으로 파악함으로써 정책지원에 기여함과 동시에 정책지원에 따른 효과성을 제고하고자 함.
- 둘째, 소득집단별, 경제활동상태별, 연령별 등 각 인구집단의 생활실태와 복지욕구 등을 역동적으로 파악하고 정책효과성을 평가함으로써 정책형성과 피드백에 기여하는 것임.

나. 복지패널의 구성

○ 표본 추출

- KOWEPS는 제주도를 포함한 전국을 대상으로 한 종단면조사임.
- 표본규모는 7,072가구이며, 조사대상은 표본가구, 표본가구에 속하는 15세 이상 가구원, 그리고 부가조사대상으로 구분하였음. 패널원표본 7,072가구를 선정하기 위한 자료는 “2006년 국민생활실태조사”를 이용하였으며, 국민생활실태조사는 2005년 인구센서스자료 90% 조사구에서 추출함.
- 표본배분은 복지욕구를 보다 효과적으로 파악하기 위하여 저소득층을 과대표집 함. 즉, 중위소득 60%(OECD 상대빈곤선)이하의 저소득층을 3,500가구 추출하고, 중위소득60%(OECD 상대빈곤선)이상의 일반가구를 3,500가구 추출함.

○ 소득층의 구분

- 1단계 표집자료인 “2006년 국민생활실태조사”자료를 기초로 패널가구의 전국 대표성을 확보하기 위해 총 7,000가구를 중위소득 60%이하인 저소득층가구 3,500가구와 중위소득 60%이상인 일반가구 3,500가구를 각각 표본으로 추출하여 조사를 수행하였음.
- 이때 저소득가구와 일반가구를 구분하기 위한 기준은 가구소득을 이용하여 다음과 같은 3가지 대안을 고려하였고, 최종적으로 “공공부조 전 정상소득”의 중위소득 60%를 기준으로 저소득가구와 일반가구

로 구분하였음.

<표 13> 일반가구와 저소득가구의 분류기준

(단위: 가구,%)

중위소득	경상소득		가처분소득		공공부조 전 경상소득	
	가구수	백분율	가구수	백분율	가구수	백분율
40% 이하	2,481	10.00	2,489	10.09	3,477	13.96
50% 이하	4,016	16.12	3,880	15.62	4,757	19.04
60% 이하	5,227	22.56	5,473	22.25	6,128	24.76

- 소득규모별로 구분된 2개의 층에 대해 지역별, 조사구별로 표본가구를 확률비례계통추출에 의해 일반가구와 저소득가구를 표본으로 추출함.
- 패널구축을 위해 상대적으로 작은 규모를 가진 저소득층가구에 대해서는 추출률을 상향조정하여 일반가구와 동일한 수준으로 각각 3,500가구를 표본가구로 선정함.

○ 조사표의 구성

- KOPWES의 조사표 구성과 대상은 다음과 같음.

<표 14> 2010년 KOPWES 조사표의 구성과 조사대상

가구용 조사표	가구원용 조사표	부가조사표
●조사대상: 가구주 또는 가구주배우자 ●조사방법: 가구방문을 통한 직접 면접조사 ●기준 응답시점: 전년도 12.31	●조사대상: 만 15세 이상 가구원 전체(중고생 제외) ●조사방법: 가구방문을 통한 직접 면접조사 ●기준 응답시점: 전년도 12.31	●조사대상: 만 15세 이상 ●조사방법: 가구방문을 한 직접 면접조사 ●기준 응답시점: 전년도 12.31
		●2011년: 장애인 부가조사

○ 조사원 및 조사방법

- 2011년도의 KOWEPS 실사는 한국보건사회연구원의 조사원 39명에 의하여 수행되었음. 이들 조사원들은 지도원 1인, 조사원 3인으로 구성된 팀 단위로 운영함.
- 지도원 : 해당 읍면동사무소를 방문하여 조사협조부탁과 함께, 읍면동사무소에서 파악할 수 있는 기초보장수급액등의 행정자료를 취합함.
- 조사원 : 직접 조사대상인 패널가구를 방문하여 응답대상가구원을 만나 응답자가 응답한 내용을 컴퓨터에 입력하는 타계식 직접면접조사를 원칙으로 함. 그러나 심야귀가나 장기출타 등의 불가피한 이유로 조사기간 동안 조사원이 조사대상자를 직접 만나기 어려운 경우, 또는 해외거주, 여행 및 출장, 병원입소, 군입대등의 사유로 일정기간 가구원이 가구에 없는 경우에는 유차전화조사나 대리응답조사를

매우 제한적으로 병행함.

다. 복지패널의 질의구성 및 내용

○ 조사 문항

- 가구용(유형1·유형2) 설문은 가장 많은 영역을 담고 있으며 가구일반사항, 가계수지, 경제활동상태, 사회복지제도와 관련한 17개영역으로 구성되어 있음.
- 가구원용(유형3·유형4) 설문가구의 대표응답자가 응답하기에 부적절한 것을 가구원 개인만이 응답할 수 있는 영역(주로의식관련영역)으로 7개 영역(단, '교육'과 '개인사'의 경우 5차 신규 가구원용에만 해당)으로 구성함.
- 부가조사 설문(장애인)은 '장애원인 및 상황'과 '일상생활'을 중심으로 구성.

<표 15> 6차년도 패널조사 영역

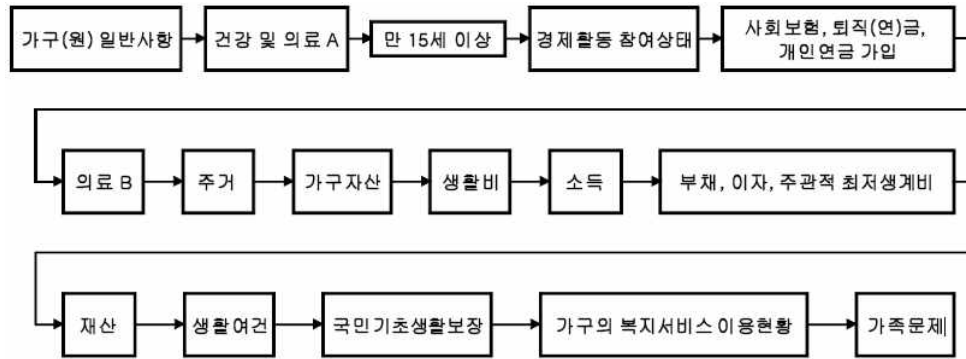
조사표 구분	조사 영역	
가구용 (유형1·유형2)	I. 가구일반사항 II. 건강 및 의료 A III. 경제활동상태 IV. 사회보험, 퇴직(연)금, 개인연금 가입 V. 의료 B VI. 주거 VII. 생활비 VIII. 소득 IX. 부채, 이자, 주관적 최저생계비	X. 재산 XI. 생활여건 XII. 국민기초생활보장 XII-1. 근로장려세제 XIII. 가구의 복지서비스 이용 XIV. 노인가구의 복지서비스 이용 XV. 아동가구의 복지서비스 이용 XVI. 장애인가구의 복지서비스 이용 XVII. 가족
가구원용 (유형3·유형4)	A. 사회보험, 퇴직금, 개인연금 수급 B. 근로 C. 생활실태만족 및 의식 D. 사회적 환경에 대한 의식	E. 생활습관, 가족관계 및 정신건강 F. 교육(유형4에만 포함됨) G. 개인사(유형4에만 포함됨)
장애인 부가조사	(공통I) 장애 원인 및 상황 (공통II) 일상생활 (개별I) 미취학아동 설문	(개별II) 학생(초등~고등학생)설문 (개별III) 성인(18~64세 미만)설문 (개별IV) 어르신(만65세 이상)설문

○ 설문의 영역들 주제별 분류

- 가구여건 관련 문항은 가구용조사설문의 해당영역에 배치하였으며 사회복지제도별 가입 및 수급상태는 문항의 적절한 응답대상자에 따라 가구용과 가구원용 설문으로 구분되어 사회보험, 공공부조, 사회복지서비스의 각 영역에 배치되었음.
- 경제상황은 가구 단위의 가계수지 및 재산 관련한 문항이므로 가구용 설문에 삽입됨. 근로 관련 문항은 개개인의 일자리 특성 및 경험을 다루고 있으므로 주요문항들은 가구원용 설문에 배치.
- 객관적인 근로능력정도 및 경제활동상태 관련한 문항들은 가구용 설문에 삽입됨. 기타 개인의 의식과 관련한 문항은 가구원용 설문, 부가조사설문(장애인)에 배치함.

○ 각 설문별 조사영역별 세부항목 구조 및 문항의 논리 구성

- 한국복지패널의 주요 설문인 가구용(유형1·유형2)의 논리 구성은 다음과 같음.



<그림 4> 가구용(유형1·유형2)의 설문 흐름도

- 가구전체의 의료 서비스(건강보험, 의료급여), 주거, 가계수지 및 재산, 생활여건, 국민기초생활보장제도 신청 및 수급, 근로 장려 세제 관련 의식, 사회복지서비스 이용현황, 가족문제관련영역을 순서대로 조사함.
- 가구용(유형1·유형2)설문 조사 영역별 세부 문항 구성은 다음과 같음

<표 16> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목

영역	세부 영역 및 세부 항목	비고
I. 가구일반사항	1) 가구원수	9개월 이상 생계를 같이 한 가구원수
	2) 가구원 일반사항	전체 가구원 대상
	- 가구원번호, 이름, 가구주와의 관계, 성별, 연령, 교육수준, 전체 가구원 대상 장애종류 및 등급, 혼인상태, 종교, 동거여부	
	3) 가구일반사항	2010. 12. 31 기준
	- 기초보장수급형태: 일반수급, 조건부수급, 가구원 중 일부수급, 특례가구, 비해당 - 의료급여수급형태: 의료급여1종(가구단위), 의료급여2종(가구단위), 가구원 중 일부수급(개인단위)	

II. 건강 및 의료 A	1) 건강상태	전체 가구원 대상
	2) 의료기관 이용 및 주요병명	
	- 외래진료 횟수, 입원횟수, 입원일수, 병원에 입원한 주요 이유, 주로 이용하는 의료기관 형태, 건강검진횟수, 만성질환, 주요병명, 민간의료보험 가입건수	
III. 경제활동상태	1) 근로능력정도	2010. 12. 31 기준 만 15세 이상 가구원 대상
	- 근로능력정도, 근로무능력사유	
	2) 경제활동참여상태	
	- 2010년 주된 경제활동 참여상태	
	3) 취업자 일자리 특성	
	- 고용관계, 근로시간형태, 근로계약의 유무, 근로지속 가능성, 업종, 직종, 사업장 규모	
IV. 사회보험, 퇴직(연)금, 개인연금 가입	4) 비취업자- 비경제활동 사유	전체 가구원 대상 (해당 제도 적용제외 대상은 '비해당'으로 기입)
	1) 공적연금 가입	
	- 가입형태, 가입하고 있는 연금제도, 가입종별, 국민연금 납부여부, 미납유형, 납부예외 사유, 기간, 미납이유, 미납기간, 미가입 이유	
	2) 산재보험, 고용보험 가입	
	- 산재보험 가입여부, 고용보험 가입여부	
	3) 퇴직(연)금 가입	
	- 퇴직연금 적용여부, 퇴직금 적용여부	
	4) 개인연금 가입	
V. 의료 B	- 개인연금 가입여부	
	1) 건강보험	2010. 12. 31 기준
	- 공적 건강보험 가입여부, 직장/지역 가입여부, 건강보험료 미납 경험 여부, 미납사유, 미납기간, 건강보험 이용시 문제점, 건강보험 만족도	
	2) 의료급여	
	- 의료급여 수급 여부 및 수급 종류, 의료급여 이용시 문제점	
	3) 의료서비스	
	- 의료서비스 만족도	

<표 17> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목 (계속)

영역	세부 영역 및 세부 항목	비고
VI. 주거	1) 이사경험 - 이사경험 여부	2010.12.31 기준/ 2010년 1년간
	2) 주택 유형 및 주거 위치, 주거 점유형태 - 주택유형, 주거 위치, 점유형태	
	3) 주택 가격(보증금) - 주택 가격(보증금), 주택비용 마련 방법, 2010년 1년간 총 원금 상환액, 주거관련 남은 부채액, 연체 횟수	
	4) 주택 구조·성능·환경, 주거시설, 거주지역 생활환경 - 주택재질, 방음, 난방, 오염, 자연재해로부터의 안전여부 등 - 방갯수, 면적·상하수도·부엌·화장실 등 주거시설 종류 및 사 용형태	2010.12.31 기준
	5) 주거복지사업의 이용경험 및 만족도 - 영구임대주택, 공공임대주택, 전세자금용자 지원, 저소득 층 월세 지원, 주택구입자금 지원 사업, 기타 주거복지관련사 업의 이용경험 및 만족도	
		2010년 1년간
VII. 생활비	1) 비목별 생활비 - 월평균 식료품비, 월평균 주거비, 월평균 광열수도비, 월평 균 가구가사용품비, 월평균 피복신발비, 월평균 보건의료비, 월평균 교육비, 월평균 교양오락비, 월평균 교통통신비, 월평 균 기타소비지출, 비동거가구원 송금	2010년 1년간 월평균액
	2) 부양의무자 대상 사적이전지출 - 가구원이 아닌 부모나 자녀에게 제공한 현금과 현물(현금 환산액)의 연간 총금액	
	3) 세금 및 사회보장분담금 - 월평균 세금, 월평균 사회보장분담금	
	4) 사회복지서비스 비용 - 장기요양과 바우처 이용에 따른 월평균 비용	
	5) 총 생활비 - 월평균 생활비	
VIII. 소득	1) 종사상 지위별 가구원 근로소득 - 만 15세 이상 가구원의 2010년 1년간 경제활동, 상용근로 자 연간 총급여액, 임시·일용근로자 월평균 일한 일수·일당·연 간총급여액, 고용주 및 자영자 연간 총매출액·연간 총비용·연 간 순소득, 농림축산업 경영주 경지규모·자가소비액·판매수입· 연간 총비용·연간순소득, 어업경영주 수산물 자가소비액·판매 수입·연간총비용·연간순소득, 기타근로소득(주 1시간 미만 근 로소득)	2010년 1년간 총액
	2) 원천별 소득(근로소득 제외) - 재산소득, 사회보험 급여액, 민간보험 급여액, 기타정부보 조금총액, 기타 비경상소득 총액, 사적이전소득(비가구원의 보조금, 기타 민간보조금), 9개월 미만 동거가구원의 소득, 국 민기초생활보장 수급개월수 및 총액	

<표 18> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목 (계속)

영역	세부 영역 및 세부 항목	비고
IX. 부채, 이자, 주관적 최저생계비	1) 부채	2010. 12. 31 기준
	- 부채형태(금융기관대출, 일반사채, 카드빚, 세 보증금, 외상 및 미리 탄 계돈, 기타) 및 금액	
	2) 이자	2010년 1년간 총액
	- 부채에 대해 지출한 이자 연간 총액(주거관련 부채의 이자, 기타이자(주거이자 제외))	
	3) 주관적 최저생계비	2010년 1년간 월평균액
	- 한 달 동안 '근근이'살아가는데 필요한 생활비	
X. 재산	1) 부동산	2010. 12. 31 기준
	- 소유부동산 형태(주택, 주택 외 건물, 토지 등), 소유부동산 총액, 점유부동산 형태별 액(전세보증금 준 것, 기타 권리금 등)	
	2) 동산	
	- 보유 농기계 종류 및 가격, 사육 농축산물 종류 및 가격	
	3) 금융재산	
	- 소유 금융재산 형태 및 금액(예금, 적금, 주식채권, 타기 전 부은 계돈, 기타)	
	4) 기타 재산	
XI. 생활여건	1) 박탈지표	2010년 1년간
	- 집세 미납·공과금 미납·세금 미납·공교육비 미납·난방 못함·의료서비스 이용 못함·신용불량 경험 여부·건강보험미납으로 인한 급여자격 정지 여부	
	2) 식품보장	2010년 1년간
	- 경제적 어려움으로 인한 식료품 미구입·균형 잡힌 식사 못한 경험 정도, 경제적 어려움으로 절식 및 결식 경험여부·경험횟수 등	
XII. 국민기초생활보장	1) 급여 신청 및 탈락	2010년 1년간
	- 기초보장급여 신청 경험여부, 신청사유, 선정여부, 신청탈락사유, 신청탈락 후 생계해결방법	
	2) 2010년 1년간 수급이력	2010년 1년간
	- 2010년 1년간 수급경험, 수급이력, 수급이유, 급여수준, 평가, 수급 탈피 예상 기간, 수급탈피 후 필요지원 비목	
	3) 수급 탈피	2010년 1년간
	- 탈피 사유, 탈피 후 필요지원 비목	
XII-1. 근로장려세제	1) 근로장려세제에 대한 인식	
	- 근로장려세제에 대한 인지 정도, 급여신청여부, 급여수급여부, 급여사용처, 급여의 실생활도움정도, 급여의 근로의욕에의 영향, 수급요건 충족여부에 대한 주관적 판단, 급여신청의사	

<표 19> 가구용(유형1·유형2) 설문 주요항목 (계속)

영역	세부 영역 및 세부 항목	비고
XIII. 가구의 복지서비스 이용	1) 가구의 복지서비스 이용 현황	2010년 1년간
	- 가구복지서비스 경험여부, 제공기관, 이용만족도 2010년 1년간	
	- 바우처서비스 경험여부, 이용만족도	
	- 장기요양보험 급여 수급여부, 월단위 본인부담액	
XIV. 노인가구의 복지서비스 이용	1) 노인복지서비스 이용 현황	2010년 1년간
	- 노인대상 복지서비스 경험여부, 제공기관, 이용만족도	
XV. 아동가구의 복지서비스 이용	1) 아동복지서비스 이용 현황	2010년 1년간
	- 아동대상 복지서비스 경험여부, 제공기관, 이용만족도	
	2) 아동 건강	
	- 추가아동여부, 출생 시 체중, 선천성 기형이나 질환	
	3) 사교육과 보육기관 이용실태	
	- 이용여부, 이용하지 않는 이유, 이용기관, 월평균 사교육비, 월평균 보육비, 사교육비와 보육비 부담정도	
XVI. 장애인가구의 복지서비스 이용	1) 가족의 갈등	2010년 1년간
	- 갈등을 초래하는 문제, 가족갈등 대처 방법	
XVII. 가족	1) 가족의 갈등	2010년 1년간
	- 갈등을 초래하는 문제, 가족갈등 대처 방법	

- 가구원용(유형3·유형4) 설문은 사회보험·퇴직금·개인연금 수급, 근로, 생활실태만족 및 의식, 사회적 환경에 대한 의식, 생활습관과 가족관계 및 정신건강, 개인사(신규가구원용에만 해당) 영역으로 구성 되어 있음.

<표 20> 가구원용(유형3·유형4) 설문 주요항목

영역	세부 영역 및 세부 항목	비고
A. 사회보험, 퇴직금, 개인연금 수급	1) 공적연금 - 공적연금 수급여부, 수급 공적연금 종류, 국민연금 급여종류, 국민연금 일시금 총액, 국민연금 수급 개월수 및 수급연금 총액, 특수직역연금 급여 종류, 특수직역연금 일시금 총액, 특수직역연금 수급 개월수 및 수급연금 총액, 보훈연금 및 기타 연금의 일시금 총액, 기타 연금 수급 개월수 및 수급연금 총액	2010년 1년간
	2) 고용보험 - 고용보험 수급여부, 급여종류, 수급 개월수 및 현금급여액	
	3) 산재보험 - 산재보험 수급여부, 급여종류, 산재보험 일시금 총액, 산재보험 수급 개월수 및 총현금급여액	
	4) 개인연금 - 개인연금 수급여부, 개인연금 일시금 총액, 개인연금 수급 개월수 및 총급여액	
	5) 퇴직금 및 퇴직보험 - 재직중인 직장의 퇴직금제 또는 퇴직보험금 수급여부, 퇴직금 또는 퇴직보험금 일시금 총액, 보험금 수급 개월 수 및 총급여액	
B. 근로	1) 근로유형 - 근로유형	2010.12.31기준
	2) 취업자 - 실직경험여부, 실직사유, 현직장 근속년수, 근로개월수, 일한 달 평균 근로일수, (규칙적으로 일한 경우) 주당 평균 근로시간, (불규칙적으로 일한 경우) 일한 날 평균 근로시간, 노조가입여부, 고용지원 프로그램 참여경험여부, 참여기간만족도, 고용지원 프로그램 효과성 주관적 평가	2010.12.31기준/ 2010년 1년간
	3) 미취업자 - 4주간 구직활동 여부, 2010 1년간 구직활동 여부, 구직시 알맞은 일자리 유무, 총 구직기간, 구직상의 어려움, 희망임금, 구직활동 하지 않은 이유, 고용지원 프로그램 참여경험여부, 참여기간만족도, 고용지원 프로그램 효과성 주관적 평가	
	4) 직업기술 - 새로이 습득한 직업기술 종류 및 해당 직종	
C. 생활실태 만족 및 의식	1) 생활실태 - 인터넷 사용여부, 근로박탈 경험여부	
	2) 생활만족 - 건강상태가족의 수입주거 환경가족관계·직업·사회적 친분관계·여가생활 만족도, 전반적인 생활 만족도	

<표 21> 가구원용(유형3·유형4) 설문 주요항목(계속)

영역	세부 영역 및 세부 항목	비고
D. 사회적 환경에 대한 인식	1) 지역사회활동 - 기부 혹은 자원봉사 활동 여부, 연간 기부액, 자원봉사활동 연간 횟수	2010년 1년간
	2) 부모님과과의 접촉정도 - 비동거 부모님 유무, 비동거 부모님과과의 왕래 횟수, 비동거 부모님과과의 전화통화 횟수	
	3) 성역할에 대한 인식 - 여성전일제와 가족일상생활 양립, 미취학 아동 어머니의 노동과 가족관계, 전업주부 역할과 소득활동 역할 간 중요성, 남녀 성역할에 대한 고정관념, 남녀 소득기여, 가정생활에서의 스트레스, 가족에 대한 책임, 가족돌봄으로 인한 직장생활의 어려움	
	1) 생활습관 및 출산경험 여부 - 흡연, 음주, 음주로 인한 문제, 출산 경험여부	
	2) 정신건강 - 우울감, 자이존중감	
E. 생활습관, 가족관계 및 정신건강	3) 가족관계 - 부부폭력 경험, 부부폭력 가해 경험, 가족생활부부관계·자녀와의 관계, 자녀들 사이의 관계에 대한 만족도	2010년 1년간
	1) 최종학력 - 최종학력	
	2) 출신 고등학교 유형 및 소재지 - 일반계(일반) 등 12가지 유형, 고등학교 소재지(사·군·구 단위까지 기재)	
	3) 출신 대학전공계열 및 소재지 - 인문계열 등 12가지 유형, 대학교 소재지(특별·광역시, 도 단위까지 기재)	
	1) 아동기 - 아동기 성장 지역, 아동기 경제생활상태, 아동기 조실부모·부모의 이혼·학업중단·친척집에서 성장 경험여부 및 경험 연령	
F. 교육	2) 부모님 - 교육수준, 직업, 부모로부터의 상속 및 증여 경험, 부모로부터의 상속 및 증여의 경제적 도움 정도	
	3) 직업이력 - 만 15세 이후 첫 직장 근무기간 및 고용형태, 두 번째세 번째 네 번째다섯 번째여섯 번째 직장 근무기간 및 고용형태	
	4) 직업기술 - 보유 직업기술(1~3순위), 보유 직업 기술 직종	
	5) 다문화가정 여부 - 결혼 혹은 근로 등의 사유로 다른 나라에서 한국으로 왔는지 여부	
G. 개인사		

- 부가조사표(장애인)는 장애의 원인, 발생시점, 현재의 장애상태 등 장애 관련 사항에 설문문항들로 구성. 설문대상은 15세 이상의 장애인 중 표본으로 선정된 장애인을 대상으로 조사함.

<표 22> 부가조사표(장애인) 주요항목

영역	세부 영역 및 세부 항목	비고
(공통I) 장애 원인 및 상황	- 장애 원인, 장애시작시점, 현재의 장애상태 - 장애의 현재 상태 및 의료서비스 이용현황 - 장애와 관련된 치료현황 - 장애로 인한 사회적 차별에 대한 인식 - 외출정도 및 외출하지 않는 이유 - 일상생활에 도움이 필요한 정도	조사시점 기준 1달 또는 1주일 이내
(공통II) 일상생활	- 일상생활 하는데 도움여부 및 도움 준 사람 - 활동보조서비스에 대한 이용의향 및 비용부담 여부 - 일상생활 수행능력(기본적·수단적) - 일상생활에서의 도움 정도, 물질적 지원 및 보살핌 횟수	조사시점 기준 1달 또는 1주일 이내
(개별I) 미취학 아동 설문 (만 0세~초등학교 입학 이전)	- 미취학 아동의 심리 - 장애아동 관련 서비스 필요여부, 이용여부 - 지역혁신사업에 대한 이용의향 및 비용부담 여부 - 보육시설 이용과 관련된 질문	조사시점 기준 1달 또는 1주일 이내
(개별II) 학생 설문 (초등학생 ~고등학생)	- 학생의 심리상태 - 장애 관련 서비스 필요여부, 이용여부 - 심리상태 - 특수교육보조원 서비스에 대한 이용의향 및 비용부담 여부 - 지역혁신사업 서비스에 대한 이용의향 및 비용부담 여부 - 학교생활에 관련된 질문	조사시점 기준 1달 또는 1주일 이내
(개별III) 성인 설문 (만 18~65세 미만)	- 장애 관련 서비스 필요여부, 이용여부 - 심리상태 - 소득활동여부 - 근로지원인 서비스에 대한 이용의향 및 비용 부담 여부	조사시점 기준 1달 또는 1주일 이내
(개별IV) 어르신 설문 (만 65세 이상)	- 사회복지 서비스 필요여부, 이용여부 - 심리상태 - 소득활동여부 - 월평균 용돈(생활비 제외) - 노인돌보미(바우처) 서비스에 대한 이용의향 및 비용부담 여부	조사시점 기준 1달 또는 1주일 이내

라. 복지패널의 세부내용

○ 한국복지패널의 장점

- 첫째, 국내 가구단위 패널조사 중 한국의료패널조사 다음으로 규모가 큰 패널조사임. 기존 국내의 가구단위 패널조사의 경우 표본규모는 5,000가구 내외에 머무르고 있음. 하지만 『한국복지패널』의 표본규모는 7,072가구이고, 2차년도 조사 완료된 가구는 6,580가구, 3차조사 완료 가구 수는 6,314가구(신규 생성가구포함)임. 이번의 6차조사에서는 5,735가구가 조사완료 됨.
- 조사에서 표본수가 많다는 것은 통계학적으로는 표본오차가 작어지고, 현실적으로는 세부단위까지의 다양한 분석이 가능한 조사라는 점이 큰 장점임.
- 둘째, 복지패널조사는 전국을 대표하는 패널조사임. 한국복지패널의 경우 지역적으로는 ‘제주도’, 가구 유형으로는 ‘농어가’를 조사대상 가구에 포함하고 있으므로 패널조사로는 드물게 전국적인 대표성을 지니고 있음
- 셋째, 신뢰할 수 있는 통계자료를 생산하고 있는 패널조사임. 기존 국내 대부분의 패널은 패널구축초

기소득수준이 통계청의 80% 내외이나, KOWEPS는 소득 및 지출수준이 통계청의 가계조사의 결과와 거의 일치하고 있음.

- 넷째, 저소득층 연구에 적합한 패널임. 표본추출 시 중위소득 60%미만 저소득층에 표본의 약 50%를 할당하였기 때문에 국내패널조사 중 가장 많은 저소득층가구를 포함하고 있다는 점에서 저소득계층이나 빈곤연구에 적합하다고 할 수 있음.
- 다섯째, 학제 간 연구가 가능한 패널조사로 KOWEPS는 다양한 영역의 설문항목을 포함하고 있으므로 사회복지학, 경제학, 사회학, 가정학, 보건학 등 다양한 분야에 걸쳐 학제 간 연구의 장을 열어줄 수 있을 것임.

2. 해외 패널조사 연구 사례 분석¹⁾

1) 해외 일반 패널 연구 사례

가. 미국 소득동향 패널조사(PSID: Panel Study of Income Dynamics)

○ 개요

- 미국 소득동향 패널조사(PSID)는 1968년부터 매년 실시되는 세계에서 가장 오래된 가구 패널 조사로서 미국의 대표적 패널 조사임. 전 세대 생애주기 전반에 걸친 경제, 사회, 보건 등의 문제를 조사함. 주요 조사 내용은 인구학적 상황, 경제 상황, 소득원, 소득 총액, 취업 가구원 구성변동, 주거위치, 심리적 안정, 생활만족도 등으로 나뉘며, PSID는 미국의 가구와 개인을 대표하는 모든 연령층에 대한 고용, 소득 및 인구학적 정보에 대해서 연도별(때때로 월별) 시계열 데이터를 제공함.

○ 조사방법

- 방법론 측면에서 살펴보면, 조사대상은 미국 가구 및 가구 내 개인으로 표본 수를 살펴보면, 1968년 4,800가구에서 2009년 9,000가주로 확대되었음. 초기 가구표본은 미국에 거주하는 횡단면 표본(2,930가구)과 저소득층(1,872가구)에 대한 표본으로 각각 등확률 및 불균등확률을 추출하여 기준에 따라 가중치를 두는 방식을 사용함.
- PSID는 미국 보건 및 인력서비스부, 농업부, 주택도시개발부 등의 예산지원을 통해 수행되며, 수행기관은 미시건대학교 사회연구서베이연구센터(SRC)로 매년 1회 개인면접 방식으로 조사하고 있음. 조사도구를 살펴보면, 1968~1972년 기간에는 PAPI²⁾, 1973년~1992년 기간은 PAPI1 (PAPI (Paper and Interviewphone Interviewing) 면접원이 인쇄된 설문지를 가지고 조사대상자에게 질문을 읽어준 후 응답을 기입하는 전통적인 조사방식임) 및 전화, 1993년부터는 CATI (CATI (Computer-Assisted Telephone Interviewing): 컴퓨터에 설문지 프로그램을 내장하여 입력하는 컴퓨터를 이용한 대인면접 기법임)를 도입하여 조사하였음.

1) 정보통신정책연구원, 2011 한국미디어패널조사 선행연구보고서, 2013년 출판예정, 재정리.

<표 23> 미국 PSID의 핵심주제

영역	내용
소득원천 및 소득액	가족구성원들의 소득; 사업·농업소득; 전문업 및 상업 소득; 농업 및 조경업 소득; 임대소득; 주식배당, 이자, 신탁 및 로열티; 각종 사회보장제도로부터의 소득; 퇴직금, 연금; 직장으로부터의 비금전적 소득; 위자료; 육아지원금; 친척 및 친지들로부터의 보조금
빈곤	가구빈곤상황
양식·주거면에서 공공지원	식권사용실태 주거와 관련한 공공지원 (공공 주거 사업대상자인지의 여부, 대의 경우 공공지원을 받는지의여부 등)
기타 재정 문제	연방세 납부 금액; 자가 및 임대 이외의 거주에 대한 재정지원
가족 구성 및 인구학적 통계	결혼 행위 및 혼인상태; 임신; 양자; 자녀수(총수 및 현재 같이 살고 있는 자녀수); 민족; 인종
고용에 관한 정보	일한 주의 수, 실업된 주의 수, 경제활동에 참가하지 않는 주의 수, 자신의 병, 휴가(주 단위), 파업한 주의 수 등 월간 및 연간 정보; 주직장과 부 직장에 대한 직종 및 산업, 임금률 등
주거	주거하는 곳의 구조와 규모; 집 소유 여부, 자산가치 등
지역이동	지난해 동안의 이사 장래의 이사계획 주거하는 곳의 주와카운티 가구주와 성장한 곳(도시 혹은 비도시, 주 및 카운티); 현재 주거하고 있는 곳 가구주가 살아왔던 모든주들
사회경제적 배경	총 교육과정; 부모의 교육수준; 자녀수; 인종 및 민족; 아버지의 직업; 부모의 빈곤 상황
보건·종교·군복무	가족 구성원들의 건강상황 및 장애상태; 종교; 군복무 경험
국가단위 데이터	실업률 비숙련 노동자들의 임금 노동수요 상황

나. 캐나다 가구 패널조사(SLID)

○ 개요

- 캐나다인의 경제적 복지를 측정하는데 목적을 둔 패널조사인 SLID는 1993년부터 15,000 가구의 소득변화를 추적, 조사하여 빈곤의 동태적 요인, 노동시장, 라이프 사이클 등을 분석하고자 구축된 패널임. 가구구성, 개인 임금 및 소득, 연금, 지출, 고용상황 등 개인 및 가구의 중·횡단면 특성 분석에 목적을 둔 캐나다의 대표적인 가구 패널조사인 SLID는 6년 주기로 수행됨.
- 패널모집은 캐나다 노동력조사(LFS)의 표본으로부터 약 15,000 가구를 층화다단계 추출방법을 사용하여 추출한 뒤, 가구와 개인 모두 분석단위로 고려함. 6년마다 표본이 교체되는 medium life panel로 각 패널이 6년마다 지속되어 2개의 패널이 공존하는 연동패널(rotation panel: 연동패널은 패널 마모 효과를 감소시키며 패널의 응답 부담을 경감시킬 수 있다는 장점을 지님)을 사용하고 있음. 캐나다 통계청은 본 조사를 위해 6년을 주기로 매년 전화면접방식으로 정보를 수집하고 있으며, 2001년부터 CATI가 도입되었음.

○ 조사내용

- SLID의 조사내용을 살펴보면 크게 인구학적 특성, 가족 정보 등과 같은 정보와 함께, 교육, 소득 및 자산, 노동시장의 활동 등 4개 영역의 16개 주제의 내용으로 구성되어 있음.

<표 24> 캐나다 SLID의 주요 조사내용

영역	내용
개인적 특성	인구학적 특성, 인종 및 문화적 특성, 장애인, 자녀, 지리적 특성, 가족정보 등
교육	교육활동, 학력
소득과 자산	소득원, 사회보장(실업급여), 자산과 부채
노동시장의 활동	노동시장활동, 직업경력, 실직기간, 직정보(직업특성, 일시적 직장이탈, 사업장특성)

다. 일본 소비생활에 관한 패널조사(JPSC)

○ 개요 및 조사 방법

- 일본의 젊은 여성을 대표하는 패널표본 구성원들을 대상으로 1년에 1회씩 구성원의 수입, 지출, 저축, 취업활동, 가족관계, 배우자 등에 관한 사항을 추적조사하여 알아보는 종단조사임. 1993년부터 시작된 본 조사는 가족 구성원의 변동 등에 대한 기본 가구 조사와 더불어 가구수입, 지출, 저축 등 가계관련 조사, 생활정보조사, 생활의식에 관한 조사, 본인과 배우자 이력 및 거주력 조사 등 총 5개 세트로 구성됨.
- 본 조사는 일본 내각부의 국민생활국으로부터 예산지원을 받아 '일본가계경제연구소'에서 실질적인 조사 프로젝트를 수행되는 형태임. 조사대상은 1997년과 2003년 두 차례의 추가 표본을 거쳐, 현재 24세에서 44세에 속하는 여성으로 구성되어 있으며, 총 표본수는 2,800명임. 표본추출방법은 2단계 층화무작위추출법(Stratified Random Sampling)을 사용하며, 1차 추출단위로서 표본조사구의 표본틀로서 일본 인구센서스의 1990년과 1994년 조사 시 설정한 조사구를 사용함. 일반적인 면접조사가 아닌, 자기기입식 조사법(유치법: 유치법은 타 조사방법에 비해 비용절감 측면에서 도움이 되고, 넓은 지역을 조사하는데 용이하며, 접촉시간에 따른 비확률오차를 줄일 수 있다는 장점을 지님)을 사용하고 있으며, 조사 완료시 현금을 지급하고, 조사원 대다수가 10년 이상 장기근속자로서 안정적인 응답률 확보를 위해 노력하고 있음.

<표 25> 일본 JPSC 구성 및 내용

설문 내용	주요 내용
가족	가족구성, 주택, 가계, 가구 및 가전제품, 부부관계, 본인 및 배우자의 부모, 양가 부모와의 관계, 자녀
본인	본인 이력, 거주력, 직업생활, 생활시간, 친구관계, 취미·오락활동, 생활의식, 성격특징
배우자	배우자 이력, 배우자의 거주력, 배우자의 직업생활, 배우자의 생활시간

<표 26> 국외 주요 패널조사 비교

조사목적 및 내용	시작 년도	조사 대상	작성 주기	조사방법 *최초표본수	자료 제공방법	주관기관 (조 사기관)
미국소득 동향패널연구 (PSID)	1968년	가구주	격년 (1997년 이후)	면접조사 (확률표본) *4,800가구	DATA 및 연구보고서	미시건대학 조사연구소 (자체조사)
세부 내용	국민의 경제적 복지수준 측정 및 정책평가- 경제상황과 인구학적인 상황, 소득원과 소득총액, 취업 가구원 구성변동, 주거위치, 생활만족도 등					
독일사회 경제패널조사 (GSOEP)	1984년	모든 가구원 (16세 이상)	1년	면접조사 (확률표본) *약 5,900가구	DATA 및 연구보고서	독일경제 연구소
세부 내용	국민의 경제적 복지수준 측정 및 정책평가- 경제상황과 인구학적인 상황, 소득원과 소득총액, 취업 가구원 구성변동, 주거위치, 생활만족도 등					
영국 가구패널조사 (BHPS)	1991년	모든 가구원 (16세 이상)	1년	면접조사 (확률표본) *5,500가구	DATA 및 연구보고서	엑서스대학 연구소
세부 내용	사회·경제구조의 변화 추세를 관찰하고 이에 대한 정보를 수집·분석하여 정치·사회·경제구조를 예측, 각종 정책 수립의 기초자료로 활용-주거상태, 소비지출, 고용상태, 연금 등 재무관련, 건강상태 등					
캐나다 가구 패널조사 (SLID)	1993년	가구주	1년	전화조사 (확률 표본) *패널당 15,000 가구	통계청 통계테이블 및 연구보고서	캐나다 통계청
세부 내용	캐나다인의 경제적 복지 측정 및 정책활용 - 가구구성, 개인 임금 및 소득, 연금, 지출, 고용상황 등 개인과 가구의 특성					
일본소비 패널조사 (JPSC)	1993년	개인	1년	우편조사 (확률표본) *약 2,800명	DATA 및 연구보고서	일본가계경 제연구소
세부 내용	일본의 젊은 여성을 대상으로 수입·지출·저축, 취업활동, 가족관계 등 라이프스타일의 변화를 추적 조사 - 기본 가구 조사, 가구수입, 지출, 저축, 생활정보, 생활의식, 본인과 배우자 이력 및 거주력조사 등					
호주가구 패 널조사 (HILDA)	2001년	모든 가구원 (성인)	1년	면접조사 (확률표본) *7,682가구	DATA 및 연구 보고서	멜버른대학 연구소
세부 내용	소득과 노동시장, 가족의 역동성 파악 등으로, 정책변화에 가구가 어떻게 반응하는지, 가족상황과 빈곤과의 상호작용에 초점을 두고 살펴봄-가족형성, 복지, 가족해체, 소득보조, 삶의 만족도, 건강, 이웃, 여가생활, 일-가족 간의 균형 등 조사					

2) 해외 미디어 패널 연구 사례

가. 일본 World Internet Project 패널조사(JLPT)

○ 개요

- 일본 내 인터넷산업 및 이용 동향 분석을 위해 장기적인 패널을 구축하고 5년마다 교체하는 패널조사로 2001년부터 실시해오고 있음(2003년부터 다이어리 방식 채택). 조사기관인 일본 국립통신기술연구소는 일본 내 12세~74세 인구를 대상으로 층화2단계 무작위 추출로 3,400명의 표본을 구축하여 대중매체 경험, 기기보유여부, 정보소스로서의 매체 활용, 이동전화, PC, 인터넷, 이메일 이용, 인터넷의 영향 등을 조사함. 방문면접을 통해 설문지 및 다이어리 기입식 설문지(2일 소요)를 이용해 자기기입식 설문을 진행하며, 조사기간은 한달 정도가 소요됨.

○ 설문 내용

- 2008년 일반설문지에는 정보기기 소유, TV시청, 신문읽기, 인터넷 이용시간, 인터넷 이용에 관한 다양한 양상, 정보소스로서의 신뢰성, 매체 이미지, 정보보안 등의 주제가 담겨 있음. 다이어리 기입식 설문지에는 매 15분 단위로 여가시간 및 장소, 정보관련 활동, 정보기기 이용 빈도 등을 (일요일과 월요일 혹은 월요일및 화요일) 2일간 기입하도록 구성되어 있음. 기본(배경) 활동 9개에는 수면, 개인 신변 용무, 식사, 통학/통근, 업무, 학업, 여가, 휴식, 기타가 포함되어 있고, 활동 장소 7개에는 자택, 친구집, 사무실, 업무주거 겸용공간, 통학/통근, 기타 실내, 기타 실외공간이 포함되어 있음. 기본활동과 정보활동으로 나누어 분석하고, 10분 이상의 정보활동에는 화살표시로, 10분 미만일 경우 X로 표기하도록 이루어져 있음.

나. 스웨덴 Lund 대학 미디어 패널 프로그램(MPP)

○ 개요 및 조사내용

- 아동, 청소년, 청년의 대중매체 이용행태 및 미디어 이용의 영향을 조사하고 분석하기 위한 목적으로 1975년부터 1998년까지 조사한 미디어 패널인 MPP는 Malmo, Vaxjo 두 도시를 중심으로 하여 우편, 학교 내 집단면접, 개인면접, 에세이 작성, 심층면접 등의 다양한 조사방식을 사용하여 자료를 수집하였음. 이를 통해 개인의 매체이용과 영향에 관련한 대규모 데이터를 수집하였으며, 여기에는 코호트 및 패널(아동과 청소년이 성인초기가 될 때까지 추적)을 포함되어 있음. 아동, 청소년, 청년에 이르는 약 4,400명의 인원을 대상으로 가정환경 및 활동, 친구관계, 학교생활, 매체이용, 라이프 스타일, 직업 등에 대하여 조사하였음.

다. 뉴질랜드 World Internet Project 패널조사

○ 개요 및 조사내용

- 뉴질랜드의 WIP는 인터넷 이용행태 및 사회경제적 영향을 측정하기 위해 2년마다 실시되는 패널조사임. WIP는 인구조사를 기반으로 하여 뉴질랜드 내 12세 이상 인구(소수인구 포함) 중 1,529명을 추출하여 2년마다 종단연구를 실시함. 조사내용에는 인터넷 이용정도, 접속방법, 이용장소, 인터넷 이용 능력, 일상생활에서의 인터넷의 중요도, 정보검색, 신뢰도, 친교활동, 정부서비스 이용 등 다양한 항목을 조사하여 뉴질랜드 내 연령간, 계층 간 매체 이용행태를 분석함.

3) 해외 미디어 이용자 조사 (패널조사 외)

가. 미국 Pew Internet & American Life Project

○ 개요

- 미국 Pew Internet & American Life Project는 퓨연구센터1(Pew Research Center)에서 수행하는 미국인의 인터넷이용 조사로 퓨연구센터는 2006년 2월부터 4월까지 18세 이상 성인들을 대상으로 추적조사를 실시함. 무작위 전화추출을 이용하여 18세 이상 성인 4,001명의 표본을 추출하여 전화면접을 실시함. 이 외에도 2000년에 실시한 'Tracking Life Online'이라는 인터넷 이용자조사와 동일한 표본(1차표본 3,533명 중 1,501명)을 2001년에 재조사하여 인터넷 이용행태 및 관계유지에 미치는 영향에 관한 분석을 실시하기도 함. <자료: 정보통신정책연구원, 2011 한국미디어패널조사 선행연구보고서, 2013년 출판예정, 재정리.>

○ 상세 내용

- 미국의 미디어소비연구는 <퓨 연구센터1(Pew Research Center)>가 주관하며, 본 센터는 <퓨 자선 트러스트(The Pew Charitable Trusts)>의 기금에 의해 운영되는 독립적인 연구기관으로, 공익적 목적을 가지고 '비당파적' 연구 프로젝트를 수행함. 미국 미디어소비연구는 <퓨 연구센터>가 수행하는 여론조사 프로젝트인 <국민과 언론을 위한 퓨 연구센터(The Pew Research Center for the People and the Press)임. 본 센터이 조사 프로젝트 이외에 <언론의 우월성 프로젝트(Project for Excellence in Media)>, <인터넷과 미국의 삶 프로젝트(Pew Internet & American Life Project)>, <세계 태도 프로젝트(Pew Global Attitudes Project)>, <사회와 인구 추세(Social & Demographic Trends)>, <종교와 공적 삶 포럼(Pew Forum on Religion & Public Life)> 등을 운영중임. <자료: 한국언론진흥재단, 세계의 미디어 이용 조사, 2012. 재정리.>

나. 미국 Kaiser Family Foundation의 미디어 이용조사

○ 개요 및 세부 내용

- 미국 카이저 가족재단은 5년마다 8~18세 미국 청소년들을 대상으로 하여 인터넷, 비디오게임, TV, 이동전화 등 전자기기 이용행태를 조사하고 있으며, 동일한 특성을 가진 대상을 다른 시점에 반복측정하여 얻어진 시계열 자료를 비교분석하는 추세조사(trend study)를 수행하고 있음. 청소년을 대상으로 설문지 및 7일간의 미디어 다이어리 조사 방법을 실시하고 있으며, 다양한 미디어 이용행태를 분석하기 위해 전국대표 표본의 2단계 층화추출(1단계: 학교 무작위 추출, 2단계: 학생 추출)을 통해 표본을 선별함.

<표 27> 미국 카이저 가족재단 미디어 조사 주요 내용

미국 카이저 가족재단 미디어 이용조사
<1차 wave> Kids & Media @ the New Millennium o 조사대상 : 2~18세 청소년 대상(3,155명), 1998-1999년도 학생 o 조사발표 : 1999. 11 o 조사방법 : 집단면접(설문지, 7일간 미디어 다이어리) o 조사내용 : 미디어이용(텔레비전, 컴퓨터, 비디오게임, 음악, 인쇄물, 이동전화, 영화)
<2차 wave> Generation M: Media in the Lives of 8-18 Year-olds o 조사대상 : 8~18세 청소년 대상(2,032명), 2003-2004년도 학생 o 조사발표 : 2005. 3 o 조사방법 : 집단면접(설문지, 7일간 미디어 다이어리) o 조사내용 : 미디어이용(텔레비전, 컴퓨터, 비디오게임, 음악, 인쇄물, 이동전화, 영화)
<3차 wave> Generation M2: Media in the Lives of 8-18 Year-olds o 조사대상 : 8~18세 청소년 대상 (2,000명), 2008-2009년도 학생 o 조사기간 : 2009. 10. 20 ~ 2010. 5. 7(7개월간) o 조사방법 : 집단면접(설문지, 7일간 미디어 다이어리) o 조사내용 : 미디어이용(텔레비전, 컴퓨터, 비디오게임, 음악, 인쇄물, 이동전화, 영화) o 주요결과 : 미국 전자기기 이용시간이 7시간 38분으로 2004년보다 1시간 17분 늘어남

다. Teens, Video Games, and Civics, PEW INTERNET & AMERICAN LIFE PROJECT

○ 조사 개요

- 본조사는 패널연구는 아니나, 대규모게임조사 연구임. 게임관련 최초의 전미 설문 조사로 거의 모든 미국의 십대들이 풍부한 게임경험을 바탕으로 컴퓨터, 콘솔, 또는 휴대 전화로 게임을 즐기고 있다는 것을 발견했음. 본 조사는 퓨 인터넷 & 아메리칸 라이프 프로젝트의 일환으로 퓨 리서치 센터의 사업에 의해 실시되었으며, 존 D.와 캐서린 T. 맥아더 재단에 의해 지원되었음. 거의 모든 청소년이 게임을 하고 적어도 절반은 하루에 게임을 하는 것을 보편적인 활동으로 여겼으며, 가장 인기 있는 게임은 경주, 퍼즐, 스포츠, 액션, 모험 범주 등으로 나뉘었음.

○ 조사의 의의

- 현재까지 연구의 주요 영역은 비디오 게임의 역기능 혹은 학업과 관련한 연구들이 대부분이나, 비디오 게임과 공공활동에 관한 연구는 제한적이었으며, 2008년을 기준으로 볼 경우, 비디오게임과 시민활동을 살펴본 국가 규모의 조사는 존재하지 않음. 조사의 목적은 청소년 비디오 게임 이용과 시민참여에 관한 대표 연구이자 최초의 대규모 연구로서, 조사 청소년들이 게임을 즐기는 방식, 그들의 놀이의 사회적 맥락, 그리고 부모 모니터링의 역할 및 사용하는 게임 및 장비, 나아가 게임과 시민활동의 관계를 탐구하고자 함.

○ 조사대상과 조사방법 (1,102명)

- 본 설문 조사는 국가 대표 샘플 이용 및 전화 인터뷰를 통해 실시되었음. 전화가 있는 가정의 17세 청소년과 부모를 대상으로 설문이 진행되었으며, 조사는 Princeton Survey Research International이 조사를 수행했음. 가중치 데이터의 전체 집합에 대한 샘플링 오류는 $\pm 3.2\%$ 였음.

<표 28> PEW의 전화표집

*PEW의 전화표집

○ 미국 PEW의 미디어소비연구는 전화표집을 이용해서 조사함. 예를 들어, 2010년 미디어소비연구는 가구전화와 이동전화를 이용한 이중표집틀로 삼아, 임의 걸기(RDD) 방식으로 조사함. 가구전화의 경우 지역코드, 국번, 첫2자리가 확인된 전화번호에서 나머지 번호를 무작위로 발생시켜서 전화하는 방법을 상요했으며, 이동전화는 지역코드가 없으므로 체계적 표집을 이용해서 전화번호를 발생시키되 이동전화만 있는 블록과 이동전화와 가구전화가 함께 있는 블록을 따로 표집함. 조사에는 응답률을 높이기 위해 다양한 방법들이 적용되는데, 예를 들면, 2010년 6월 8일부터 28일까지, 표집된 전화번호에 최대 7번까지 가구접촉을 시도하였으며, 전체 번호 중 일부를 체계적인 재표집을 통해 반복 전화함. 가구전화 시 응답자 선정은 최연소 남자 또는 여자를 교대로 찾는 방법을 적용하는데, 만약 남자 최연소자가 없을 경우 여자를 찾는 식으로 교대로 응답자를 찾는 방법임. 미디어소비연구의 방법론 소개 문서를 살펴보면, 해당 방법을 이용해 모집단 성연령 비중과 근사한 표본을 획득할 수 있는 것으로 확인됨. 이동전화의 경우, 전화응답자가 성인인 경우 조사를 시도했으며, 사례로 5달러 또는 전화비용에 대한 5달러 상환을 약속함.

- 인구 통계학적 : 부모의 수입, 인종 (백인, 아프리카 계 미국인, 히스패닉, 기타), 성별, 연령
- 학부모 참여 : 지난 12 개월 동안, 그들은 자원 봉사, 자선을 위해 돈을 모금하거나 시민활동에 참여한 정도
- 게임 플레이 빈도: 게임 플레이의 빈도가 적어도 일주일에 두 번 이상을 적은 빈도로 보고 하루에도 여러번 게임을 하는 경우를 많은 빈도로 놓고, 이를 1-6까지의 범주로 측정함
- 청소년들이 그들과 같은 방에(물리적 장소) 있던 다른 사람들과 게임을 하는가? (예 / 아니오)
- 청소년들이 인터넷을 통해 연결 된 사람들과 게임을 하는가? (예 / 아니오)
- 게임 연구 관련 활동 : 게임 관련 웹 사이트, 리뷰 또는 토론 게시판을 읽거나 방문하는가? (예 / 아니오)
- 게임에 대한 온라인 서면이나 토론에 기여 : 게임과 관련된 웹 사이트, 리뷰 또는 토론 게시판에 글을 쓰는 방식 등으로 기여하는가? (예 / 아니오)
- Civic gaming experience도 함께 측정함.

3. 게임패널 구성을 위한 선행 연구의 함의

1) 예비조사의 모형 설계 구성 시 유의사항

가. 게임 이용자의 장기적 발달 과정 자료 구축

- 청소년에게 미치는 게임의 장기적 영향력 파악
 - 일반적인 패널조사 연구는 소득 수준이나 신체적 변화 등의 눈에 명확히 들어나는 내용들을 장기적인 관점에서 체크하는 것이 주된 연구 과정이라 할 수 있음.
 - 하지만 게임의 경우에는 패널들의 표면적인 변화뿐만 아니라 심리 발달 변화 등이 지속적으로 파악이 되어야 함. 특히 실질적 게임 이용자층인 청소년의 심리 성장 과정 중에 게임이 미치는 영향을 파악하는 것이 가장 중요하다고 할 수 있음.
 - 이를 위해 거의 유일하게 심리성장 과정 모델이 패널 조사에 반영이 되어 있는 아동·청소년패널조사를 참고하여 게임 미디어가 중심이 되어 청소년의 성장과정을 종단적으로 확인할 수 있는 게임 이용자 패널 모형을 구성할 것임.
- 성인들의 장기적인 게임 여가 활용 행태 조사
 - 게임을 여가로 즐기는 세대를 청소년에 한정지어 생각하는 경우가 많으나, 실제로는 그 저변이 상당히 확대가 되어 많은 성인들이 게임을 여가선용의 매체로 활용하는 경우가 상당함.
 - 또한 게임을 주 매체로 설정 했을 시, 사용시간이나 장소 등과 같이 단순한 역학 관계만이 파악이 되는 단편적인 정보만 파악이 됨. 그렇기 때문에 게임의 입장에서 얻고자 하는 방향이 무엇인지 파악하고 게임 외의 다양한 변수를 활용하여 설문을 설계하는 것이 바람직하다고 볼 수 있음.
 - 성인들의 여가 활용은 직업 등의 경제활동 및 교육 상황 등의 여러 요인들이 복합적으로 영향을 미치는 것이라 할 수 있음.
 - 이런 환경에서 게임이 장기적으로 어떠한 영향을 주게 되는지 알아보기 위해 노동패널조사에서 활용하고 있는 경제활동인구의 변수를 참고하여 예비조사에서 검증할 계획임.
- 삶의 만족도 등의 복지환경과 게임의 관계 조사
 - 현대 사회의 삶의 질은 삶의 속도만큼이나 급격하게 변하고 있으며, 이에 양극화와 같은 근본적인 문제가 대두되고 있음. 이를 해결하기 위해 복지환경을 조성하는 연구가 많이 연구되고 있으며 복지패널은 그 중심에서 논리적 근거를 마련하고 있음.
 - 본 예비조사에서는 게임과 삶의 만족도 및 복지환경과 관련된 변수들을 함께 구성하여, 게임이 장기적으로 어떤 영향을 미치는 매체인지 확인하여 보고자함.
 - 이에 따르는 결과는 이후 게임 및 복지관련 정책에 상당한 영향을 미칠 것으로 기대함.
- 장기적 관점을 활용한 과몰입 관련 변수 조사
 - 게임의 과몰입에 대한 문제는 사회적 이슈로 떠오를 만큼 중요한 문제이나, 이는 단기영향에만 한정된 연구들을 기반으로 마련된 근거였음.
 - 게임패널 예비조사에서는 과몰입과 관련된 여러 논의가 본 조사에서 충분히 활용이 가능하도록 모형

을 설계할 계획임.

- 청소년과 성인 발달, 그리고 복지환경 등의 다양한 변수에서 어떠한 경우 게임 과몰입이 발생하고 또 여가선용이 일어나는지 지속적으로 연구가 가능하도록 변수를 구성하여 게임이 건전한 여가로 자리 잡을 수 있도록 근거를 마련하는 계기가 될 것임.

나. 중다 패널과 가구 패널의 장점 활용

○ 중다 패널의 특징

- 보통 패널조사에서는 대체로 만15세 이상 30세 미만 연령에 해당하는 포괄적 연령층을 조사대상으로 하거나(노동패널, 청년패널 등), 하나의 패널(교육종단연구: 2005년 중1, 아동패널: 2008년 신생아)로 설계된 것이 다수이며, 소수의 패널조사에서 두 개의 패널(교육종단연구: 중3과 고3, 청소년패널: 중2와 초4)를 중단기로 추적 조사한 사례가 대부분임.
- 한국아동청소년패널조사에서는 이와 같은 선행 패널조사들과 차별되는, 즉 만15세 이상 후기 청소년을 대상으로 하여 학교에서 노동시장으로의 이행이나 청소년기에서 성인기로의 이행에 초점을 두기보다는 아동·청소년 시기 그 자체에 집중하여 학령기 전반에 걸친 아동·청소년의 성장발달을 동태적으로 관찰하고자 조사대상을 선정하여 구성하였음.
- 이처럼 중다 패널의 구성은 같은 기간에 몇몇의 특정 패널 층의 변화를 한꺼번에 조사할 수 있다는 장점이 있음. 아동·청소년 패널의 경우 초1, 초4, 중1의 세 가지 중다 패널을 구성하였음.
- 하지만 중다 패널은 표본 구성에 있어서 적정 인원을 구성한 코호트를 맞추기에 예산이 많이 소요되고, 또 패널의 이탈 시, 그것을 대체하기에 상당한 어려움이 따른다는 점이 있음.

○ 가구 패널의 특징

- 노동 패널, 복지패널 등의 주요 패널조사에서 활용하고 있는 가구단위 조사는 한 번의 조사를 통해 여러 인원이 동시에 조사가 되고 개인 단위보다 패널 유지가 손쉽다는 장점이 있음.
- 또한 가구원과 그 주변에서 발생하는 표면적인 변화를 장기 추적하여 학술 및 정책적 요지의 근거를 마련하는 것이 장점이라 할 수 있음. 하지만 개인의 세밀한 변화와 발달과정을 확인할 수 없으며, 가구원의 변화가 발생하는 등의 복잡한 변수가 많이 발생해 운영 과정에서 어려움이 따름.

○ 게임 패널 연구 예비조사의 구성방안

- 게임 패널 연구는 게임 이용자를 중심으로 한 패널 설계를 그 중심에 두고 있다고 할 수 있음. 그렇기 때문에 게임 이용자의 개인적 발달의 변화에 초점을 두는 것이 더 옳다고 할 수 있으나, 그 개인적 발달과 변화는 결코 주변의 영향을 받지 않는다고 말할 수 없음.
- 그렇기 때문에, 게임 이용자의 주변 상황의 변화 또한 장기적으로 확인을 하는 것이 중요하다고 할 수 있음. 이에 본 예비조사에서는 게임 이용자의 가구 단위의 조사 또한 본 조사에서 패널 구성이 가능하도록 예비조사 설계와 실험 모형 설계를 구성할 계획이며, 균형을 맞출 수 있는 방안을 제시할 것임.

2) 장기 패널 운영의 유의점

○ 장기 패널 연구의 독특성 인지

- 패널 설계할 적에 영국이나 미국을 보면, 초등학교 10살을 표집해서 20~30년을 운영함. 하지만 우리

나라의 경우 이러한 장기패널의 경우 잘 맞지 않음.

- 이유는 정부식 펀드라 단기결과가 매우 필요한 상황임. 두 번째로는 조사비용 자체에 대한 규모가 작기 때문에 패널을 장기적으로 운영하기에는 부족함. 현재 운영 중인 패널들도 중간에 대체샘플링이 지속적으로 들어가기 때문에 새로 구축이 되는 경우가 많아진다고 볼 수 있음.
- 패널 조사 계획 시 예산에 대한 철저한 검증과 바탕이 먼저 이루어져야함. 조사비용 등에 대해 꼼꼼하게 대비를 하고 예산을 세워야 함. 대신 의사결정에 있어서는 예산대비 보수적인(최소한의) 결정을 진행해야 최초의 패널 설계가 꾸준히 운영될 수 있음.

○ 대규모 패널 조사의 어려움

- 한국노동패널은 다른 일회성 조사들과는 달리 전국의 5,000가구와 그 가구에 속한 13,000여명의 개인을 매년 추적 조사하는 대규모 패널조사이기 때문에 조사과정과 자료생산과정에 많은 어려움을 겪음.
- 표본 추출, 설문지의 구성 등과 같은 조사설계(survey design)가 결정되면 조사가 진행되는 한 이를 변경하기 어려움. 따라서 표본추출, 설문 설계 등과 같은 사전 준비에 많은 노력과 비용이 투입되어야 하며, 본 조사 이전에 철저한 예비조사(pilot survey)를 하는 것이 일반적임.
- 조사 대상인표본이 결정되면 패널 조사가 진행되는 한 동일한 표본이 계속 유지되어야 함. 즉 매년 동일한 가구 및 개인을 대상으로 조사하기 때문에 이들이 응답거부하지 않도록 설득하고, 이사 또는 분가 등의 이유로 표본에서 탈락하지 않도록 하는 표본유지 및 관리에 많은 노력과 비용이 소요 됨.
- 설문 내용이 방대하며 내용 또한 개인의 소득, 고용상태 등 민감한 사안들로 구성되어 있기 때문에 실사과정에서 면접원들이 조사하는데 어려움을 겪음.
- 매년 방대한 양의 데이터가 지속적으로 축적되기 때문에 자료를 데이터베이스화하고 관리하는 데에도 상당한 시간과 비용이 소요. 특히 조사된 자료는 클리닝(cleaning)과정과 가공과정을 거쳐서 제공되기 때문에 KLIPS 1개년도 자료를 생산하기 위해서는 총 2년여의 기간이 소요 됨.



제3장

게임 이용자 및 이용 행태 분석

Ⅲ. 게임 이용자 및 이용 행태 분석

1. 게임 이용자 일반 동향

1) 게임 이용자 일반 동향 개요

- 게임 패널 예비조사의 표본 설계를 위한 문헌 연구를 기본으로 함
 - 이는 게임 이용자 및 이용 행태 연구를 분석함으로써, 게임 패널 구축에 게임의 특수성이 잘 적용이 되도록 구성하는 것이 목적임.
 - 기본적으로 패널 조사의 모집단을 선정함에 있어서는 확실하게 마련이 된 근거를 기반으로 선정해야함.
 - 그렇기 때문에 게임패널 구축을 위한 연령대 선정과 이용 플랫폼 구성, 및 이용시간 등 구체적이고 게임에 특화된 패널 조사를 진행하기 위해서 2012 게임백서의 이용자 동향 보고를 참고하여 분석함.
- 게임백서의 게임 이용자 동향 조사 개요
 - 게임 이용자 실태 조사는 게임 산업 현황/동향 파악을 위한 “수요 측면” 조사의 일환으로, 게임 산업의 최종 소비자인 일반 국민의 게임이용률 변화추이 및 게임관련 생활실태와 게임 이용현황을 살펴보고자 함.
 - 또한 게임 수요자의 이용행태를 파악하고, 향후 게임시장을 전망하는 데 필요한 기초자료를 제공하기 위해서 조사를 실시했음.
- 2012 게임 이용자 실태 조사의 조사방법은 <표31>과 같음.

<표 29> 2012 게임 이용자 실태 조사 방법

조사모집단	만9~49세 일반국민 중 최근 6개월 내(조사시점 기준) 게임관련 상품구입 및 이용경험자
조 사 지 역	서울, 부산, 대구, 광주, 대전
자료수집방법	On-line 조사
표 본 률	2010년도, 전국 인구 총 조사
표본추출방법	지역/성/연령별 인구크기를 고려한 비례할당
표 본 수	1,700명
조 사 주 기	연 1회
조 사 기 간	2012년 1월 27일 ~ 2012년 2월 7일

- 응답자의 인구통계학적 특성
 - 연령별 비중은 만 9~14세가 7.8%로 가장 낮았으며, 만 40~44세가 19.4%로 가장 많은 비중을 차지하였음. 지역별로는 서울이 53.6%, 부산이 17.4%, 대구 13.0%, 광주 7.8%, 대전 8.2%로 전체 인구분포를 반영하였음.
 - 응답자의 혼인 여부는 미혼이 59.5% 기혼이 40.5%였으며, 직업은 사무·기술직이 33.9%와 학생이

32.9%로 가장 높은 비율을 차지하였음. 최종 학력은 대학 재학 및 졸업이 절반이 넘는 60.8%를 차지함.

<표 30> 응답자의 인구통계학적 특성

		결과	
		사례수	비율(%)
전 체		1,700	100.0
지역	서울	912	53.6
	부산	296	17.4
	대구	221	13.0
	광주	132	7.8
	대전	139	8.2
성별	남자	866	50.9
	여자	834	49.1
연령	만 9~14세	133	7.8
	만 15~19세	247	14.5
	만 20~24세	414	8.3
	만 25~29세	260	15.3
	만 30~34세	255	15.0
	만 35~39세	201	11.8
	만 40~44세	329	19.4
	만 45~49세	134	7.9
연령구분	만 9~24세	521	30.6
	만 9~24세의 청소년을 둔 학부모	382	22.5
	기타	797	46.9
이용형태	일반이용자	996	58.6
	핵심이용자	546	32.1
	마니아	158	9.3
결혼여부	미혼	1,011	59.5
	기혼	689	40.5
직업	자영업	86	5.1
	판매/ 서비스	61	3.6
	기능/ 숙련직	21	1.2
	일반 작업직	13	0.8
	사무/ 기술직	577	33.9
	경영/ 관리직	59	3.5
	전문/ 자유직	72	4.2
	가정주부	160	9.4
	학생	560	32.9
	무직	41	2.4
	기타	50	2.9

최종학력	초등학교 재학/졸업	122	7.2
	중학교 재학/졸업	34	2.0
	고등학교 재학/졸업	343	20.2
	대학교 재학/졸업	1,033	60.8
	대학원 이상	168	9.9
주관적 생활수준	하	115	6.8
	중하	553	32.5
	중	597	35.1
	중상	373	21.9
	상	62	3.6
월 평균 가구 소득	100만원 미만	65	3.8
	100~200만원 미만	187	11.0
	200~300만원 미만	243	14.3
	300~400만원 미만	404	23.8
	400~500만원 미만	381	22.4
	500만원 이상	420	24.7

2) 게임 이용자의 여가시간 활용 실태

○ 여가시간에 즐겨 가는 장소

– 여가시간에 주로 가는 장소로는 ‘PC방’이 45.2%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘영화관’(33.5%), ‘카페’(31.2%), ‘주점’(26.2%) 등의 순으로 나타남. 성별에 따라 친구/동료와 어울릴 때 주로 가는 장소가 확연히 다르게 나타났는데, 남성의 경우 ‘PC방’(64.8%), ‘주점’(34.9%), ‘영화관’(19.5%), ‘당구장’(18.2%) 등의 순서로 나타난 반면, 여성은 ‘카페’(51.9%), ‘영화관’(48.0%), ‘PC방’(24.8%), ‘노래방’(21.7%) 등의 순으로 나타남.

○ 컴퓨터 이용 시 주로 하는 활동

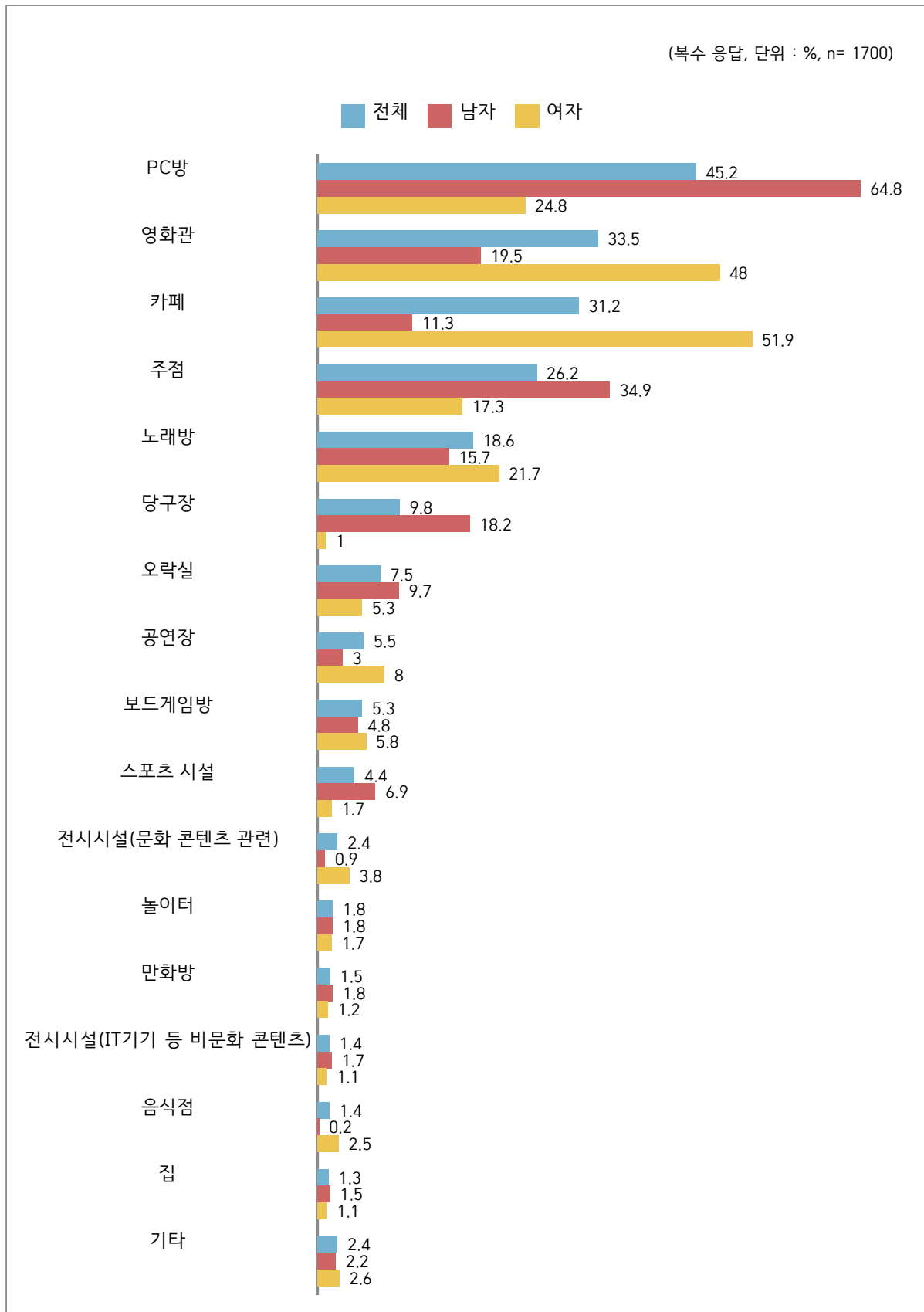
– 컴퓨터를 이용할 때 주로 하는 활동으로는 1순위로 ‘게임’(26.4%)을 가장 즐겨하는 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘정보검색’(22.1%), ‘이메일’(14.7%), ‘커뮤니티/블로그 활동’(8.6%), ‘인터넷 쇼핑’(7.7%) 등의 순으로 나타남. 성별로 보면, 남성의 경우에는 ‘게임’(31.9%)이 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘정보검색’(22.8%), ‘이메일’(12.3%), ‘사무처리 문서작성’(7.9%) 등의 순인 반면, 여성은 ‘정보검색’(21.3%), ‘게임’(20.7%), ‘이메일’(17.1%), ‘인터넷 쇼핑’(11.1%) 등의 순으로 나타남.

○ PC방 이용비율 및 이용빈도

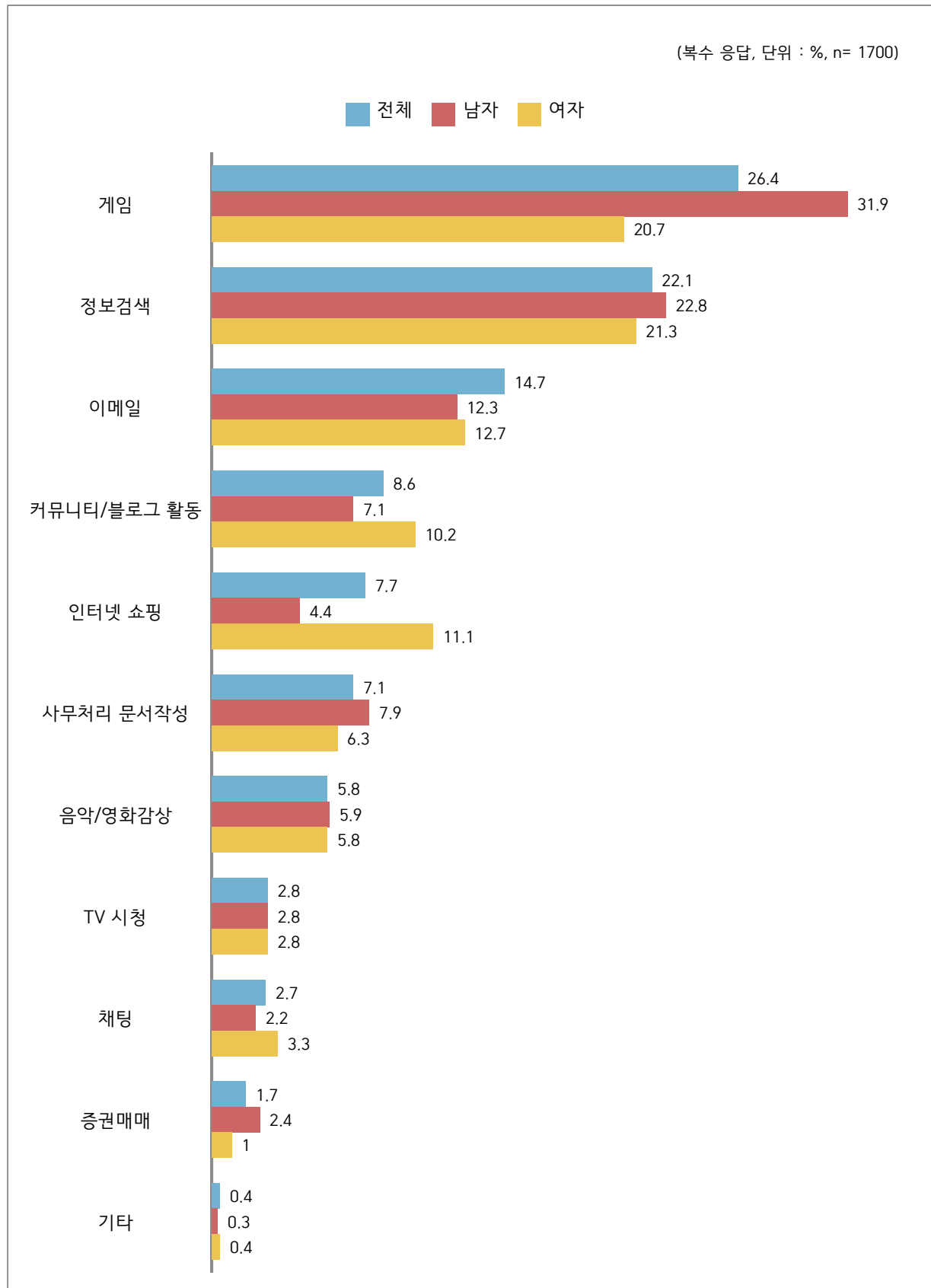
– 전체 응답자들의 PC방 이용비율은 62.5%이며, 이들이 한 달에 평균적으로 PC방을 이용하는 횟수는 5.4회인 것으로 나타났고, 성별로는 남성이 여성보다 이용 비율(77.6% 대 46.9%)과 이용빈도(6.1회 대 4.1회)에서 모두 높게 나타남.

– 연령별로는 전년도 조사에서 만9세부터 29세까지의 연령대에서 고르게 PC방 이용비율이 30%대를 기록하였던 것과 달리, 올해 조사에서는 만15세부터 39세까지의 연령대에서 60%이상을 기록한 것으로 나타났고, 한 달 평균 PC방 이용빈도를 보면 만45~49세가 6.5회로 가장 빈번하게 PC방을 이용하는 것으로 나타남.

<표 31> 여가 시간을 즐기는 장소



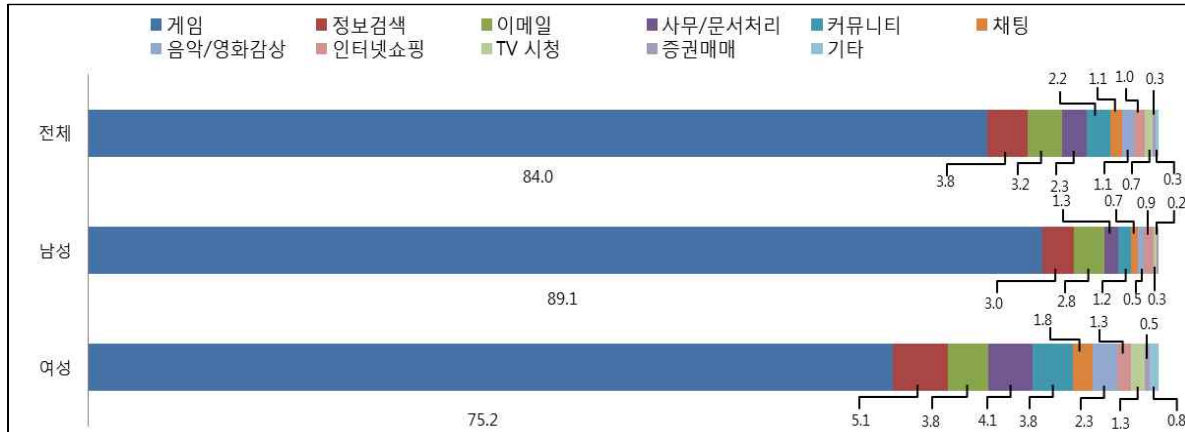
<표 32> PC방에 가는 이유



○ PC방에서 주로 하는 일

- PC방에서 주로 하는 일을 살펴보면 ‘게임’이 84.0%로 압도적으로 높게 나타난 반면, ‘정보검색’(3.8%) 등의 활동은 미비한 수준으로 나타남.
- 이러한 경향은 남성(89.1%)이 여성(75.2%) 보다 강했으며, 여성은 ‘정보검색’(5.1%) 비중이 남성(3.0%)보다 상대적으로 높게 나타났고, 연령별로도 ‘게임’이 압도적인 우위를 차지하는 가운데 만 35~44세에서 ‘정보검색’ 비중이 상대적으로 높게 나타남.

<표 33> PC방에서 주로 하는 일 (성별)



<표 34> PC방에서 주로 하는 일 -성별/연령별- (단위 : %)

구분	사례수 (명)	게임	정보 검색	이메일	사무/ 문서처리	커뮤 니티	채팅	음악/ 영화감상	인터넷 쇼핑	TV 시청	증권 매매	기타
전체	1,063	84.0	3.8	3.2	2.4	2.2	1.1	1.1	1.0	0.7	0.3	0.3
성 별												
남성	672	89.1	3.0	2.8	1.3	1.2	0.7	0.5	0.9	0.3	0.2	0.0
여성	391	75.2	5.1	3.8	4.1	3.8	1.8	2.3	1.3	1.3	0.5	0.8
연 령												
만9~14세	66	97.0	0.0	1.5	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
만15~19세	180	94.4	1.0	0.0	0.6	1.7	1.1	0.6	0.0	0.0	0.0	0.6
만20~24세	97	85.6	1.0	0.0	5.2	3.1	1.0	2.1	1.0	1.0	0.0	0.0
만25~29세	192	87.0	2.1	1.6	2.6	2.1	0.5	1.6	1.0	1.0	0.0	0.5
만30~34세	175	88.6	4.5	1.7	0.6	0.6	0.6	1.1	0.6	1.1	0.6	0.0
만35~39세	126	73.8	7.9	4.8	2.4	3.1	1.6	1.6	2.4	0.8	0.8	0.8
만40~44세	170	72.3	7.1	7.1	2.9	4.1	1.8	1.2	2.3	0.6	0.6	0.0
만45~49세	57	66.7	5.3	15.8	7.0	1.7	3.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

○ PC방을 이용하는 이유

- PC방을 이용하는 이유로는 ‘친구/동료들과 어울리기 위해’가 51.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘PC 사양이 좋아서’(23.0%), ‘PC방 이용으로 얻는 특혜가 있어서’(10.7%) 등의 순으로 나타남.
- 성별로는 남녀 모두 ‘친구/동료들과 어울리기 위해’가 가장 높은 순위를 차지한 가운데, 남성(59.8%)의 응답비율이 여성(37.1%)보다 높아 PC방이 남성들의 주요 놀이공간이라는 사실을 추측해 볼 수 있음.

- 연령별로도 ‘친구/동료들과 어울리기 위해’라고 응답한 비중이 가장 높지만, 고 연령층으로 갈수록 ‘PC사양이 좋아서’라는 응답도 높게 나타남.

○ 여가 활용 실태의 의미

- 위 통계 결과, 여가시간에 가장 많이 즐겨 찾는 공간으로 PC방으로 나타났음. 또한 PC로 하는 활동 중 가장 높은 비율을 차지한 것이 게임인 것을 생각해본다면, 위 통계가 선정한 표본인 9~49세의 게임을 6개월 내에 접해본 성인의 대표적이고 주된 여가생활은 게임으로 봐도 무방하다 할 수 있음.
- 즉, 게임은 이미 현대 사회의 대표적인 여가문화로 자리 잡았다는 것을 확인할 수 있음. PC방은 여럿이 어울리기 위해 이용한다는 대답이 높았으며, 이는 게임이 오프라인 친구들과의 사교적 도구에 더욱 가깝게 활용이 되고 있다는 것을 나타냄.
- 40대 이상의 응답자가 PC방을 더 자주 이용하는 원인으로는 두 가지 원인으로 분석된 첫째는 집에서 개인용 컴퓨터를 활용하는 것보다 게임을 즐길 시에 발생하는 여러 가지 기술적 지원이 원활하게 이루어지며, 둘째로는 가족 구성원의 시선과 별개로 편안한 여가 생활을 즐기기 적합한 공간으로 PC방이 자리를 잡은 것으로 해석됨.
- 결론적으로 게임은 청소년의 주된 여가 활용 도구뿐만이 아니라 사회의 핵심 노동 구성원인 20~40대의 여가 도구로 깊숙이 자리를 잡았다는 것을 알 수 있음. 즉, 게임패널의 표본을 설정할 때에는 특정한 연령대에 국한되게 설정을 하는 것이 아니라, 패널연구가 보고자하는 관점에 맞춰 연령대를 알맞게 설정하는 것이 필요하다 할 수 있음.

2. 이용행태 및 플랫폼 별 분석

1) 게임 이용현황 일반

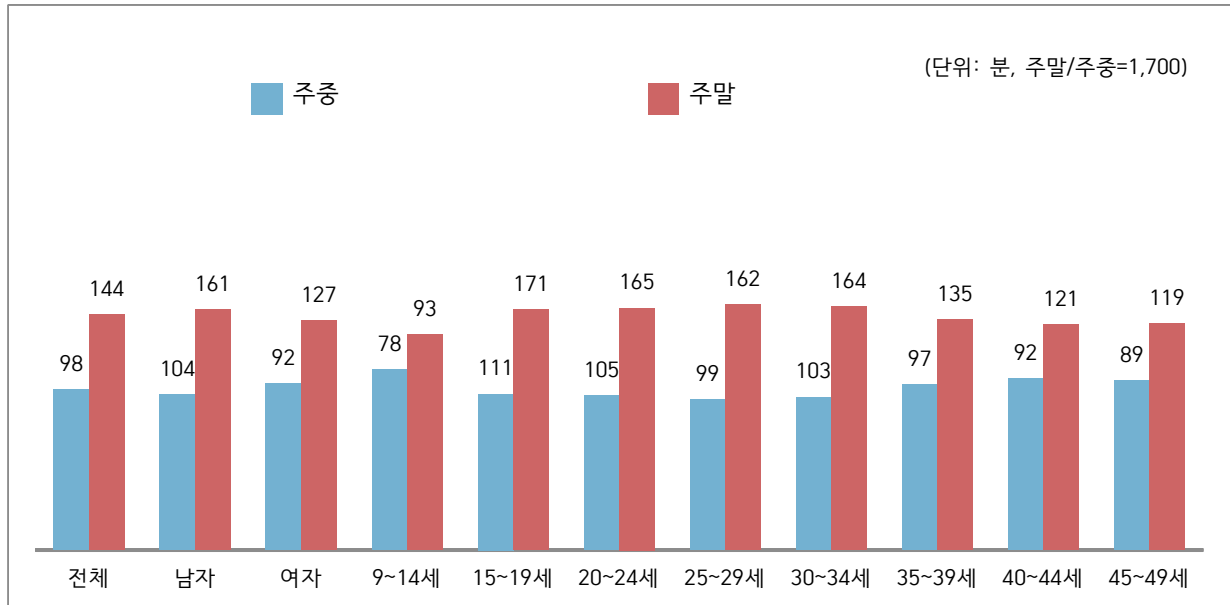
○ 게임을 하는 이유

- 게임을 하는 이유에 대해서 물어본 결과, ‘재미있으니까’라는 의견이 36.2%로 가장 많았고, 다음으로 ‘스트레스 해소’(30.0%), ‘여가시간 활용으로’(16.8%) 등의 순으로 나타남.
- 성별로 보면, ‘친구들과 어울리기 위해서’라는 응답에서 ‘남성’(16.4%)이 ‘여성’(7.3%)보다 2배 이상 높게 나타남.
- 연령별로 살펴보면 ‘재미있으니까’라는 응답이 10대부터 20대까지 높게 나타났으며, 30대 이후에는 ‘스트레스 해소’라는 응답이 더 높게 나타남.

○ 1일 평균 게임 이용시간

- 1일 평균 게임 이용시간을 주중과 주말로 나누어 조사한 결과, 주중에는 1일 평균 98.0분을 게임에 할애하는 것으로 나타났고, 주말에는 1일 평균 144.2분을 게임에 소비하는 것으로 나타남.
- 주중을 중심으로 살펴보면, 남성의 1일 평균 게임 이용시간이 103.8분으로 여성(91.9분)보다 게임 이용시간이 평균 11.9분 긴 것으로 나타났으며, 연령별로는 만15~19세가 111.2분으로 가장 긴 이용시간을 보임.
- 주말을 중심으로 살펴보면, 남성(160.6분)이 여성(127.2분)보다 게임 이용시간이 평균 33.4분 긴 것으로 나타났으며, 연령별로는 만15~19세가 170.5분으로 가장 긴 이용시간을 보임.

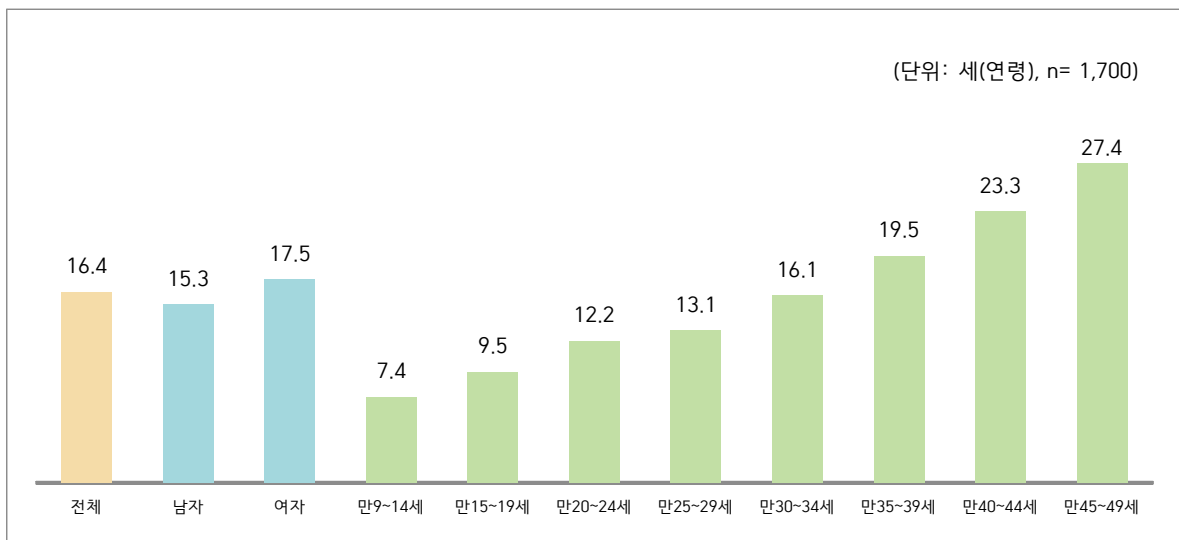
<표 35> 1일 평균 게임 이용 시간



○ 게임을 처음 접한 시기

- 게임을 처음 접한 시기를 묻는 질문에서 응답자들이 게임을 처음 접한 시기는 평균 16.4세로 나타나, 전년에 14.3세였던 것에 비해 다소 늦어진 것으로 나타남.
- 연령별로 남성은 평균 15.3세, 여성은 평균 17.5세로 남성이 여성보다 다소 이른 시기에 게임을 접한다는 것을 알 수 있으며, 나이가 어릴수록 게임을 처음 접한 시기가 빠른 것으로 나타남.

<표 36> 게임을 처음 접한 시기



- 일평균 이용시간을 살펴 봤을 때, 15~19세가 게임에 할애하는 평균 시간이 가장 많은 것으로 나타났으나, 이는 20대와 30대 초반과 크게 차이가 나는 수치는 아님. 이는 청소년에게 게임 외의 대체여가 수단을 찾기가 힘들며, 그 만큼 게임을 보편적인 여가 활동으로 생각하고 있다는 것을 반증하기도 함.
- 게임을 처음 접하는 시기가 연령대가 어릴수록 훨씬 더 빠르게 게임을 접하는 것으로 나타났음. 이러

한 추세는 앞으로도 지속될 것으로 예상되고 있음. 이것이 주는 의의는 게임을 하지 못하게 만드는 임시방편적인 부분들이 부각되는 것이 아니라, 주된 여가활동으로 인정을 하고 이에 맞는 교육방법과 생활습관을 갖게 하는 것이 우선시 되어야 한다는 것이라 할 수 있음.

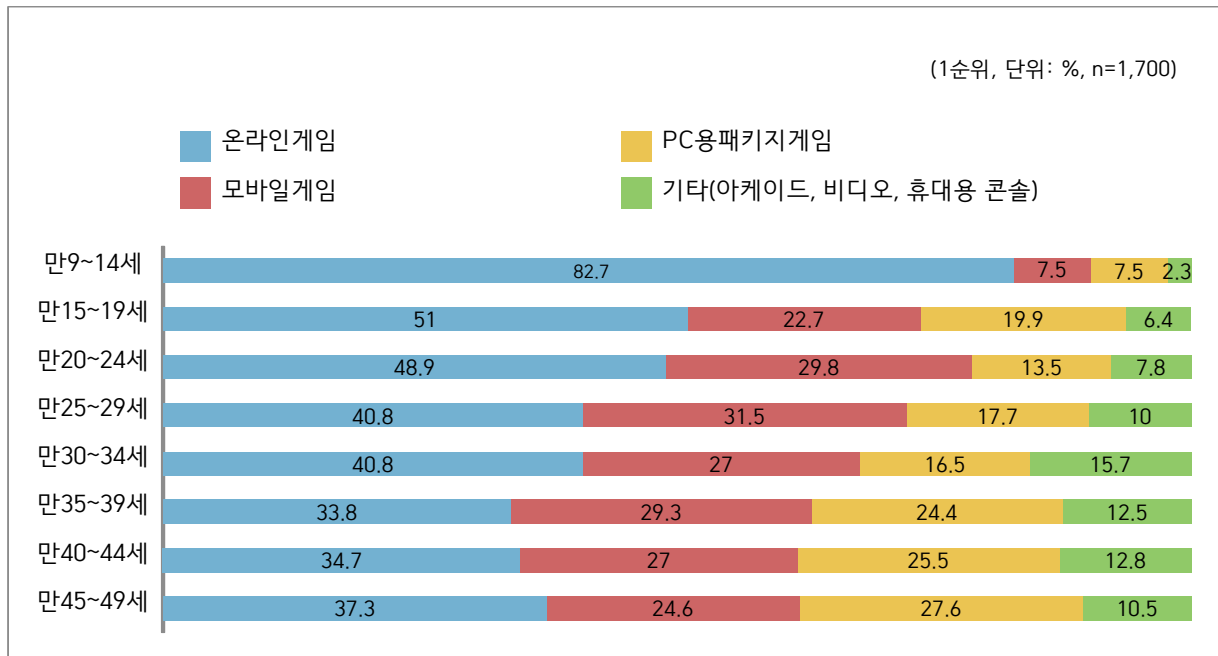
○ 게임을 주로 이용하는 시간

- 주로 게임을 이용하는 시간대를 조사한 결과, ‘저녁6시~밤10시’의 비중이 38.2%로 가장 높았고, ‘낮 12시~저녁6시’는 29.5%, ‘밤10시~새벽2시’는 28.8%로 나타남.
- 연령별로는 ‘만9~14세’는 낮 시간과 저녁시간에 주로 게임을 이용하는 반면, ‘만25~29세’는 주로 저녁과 새벽 시간대에 게임을 이용하는 것으로 나타나, 연령별 게임 이용시간의 패턴이 다른 것으로 나타남.
- 이러한 결과로 비추어 볼 때, 게임 섯다운제에 해당되는 청소년들은 평균적인 행동이 아니라 볼 수 있음. 이러한 이용자들의 실질적 가정상황과 심리상태 등을 심도 있게 분석을 한다면 제도적 정비에 큰 도움이 될 수 있을 것으로 기대됨.

2) 플랫폼 별 게임 이용 실태

○ 주로 이용하는 게임플랫폼

- 게임 이용자가 주로 이용하는 게임플랫폼을 조사해 본 결과, 응답자의 43.9%가 ‘온라인 게임’이라고 답했고, 다음으로 ‘모바일 게임’(25.9), ‘PC용 패키지게임’(19.8%) 등의 순으로 나타남. 주목할 만한 것은 모바일 게임 이용이 전년(15.3%)에 비해 큰 폭으로 증가했다는 점임.
- 한편, 성별로는 남성과 여성 모두 ‘온라인 게임’이 높은 비중을 차지하고 있는 가운데, 여성의 경우 ‘모바일 게임’의 비율이 36.2%로 남성 이용자(15.9%)보다 상대적으로 높게 나타남.
- 연령별로는 모든 연령층에서 ‘온라인 게임’이 높게 나타났으며, ‘만9~14세’(82.7%), ‘만15~19세’(51.0%), ‘만20~24세’(48.9%)의 순으로 온라인 게임 이용률이 높음.
- 저 연령층에서는 ‘온라인게임’ 비중이 높게 나타나지만 고연령층일수록 ‘온라인게임’ 비중이 낮아지고, ‘PC용 패키지 게임’ 등의 비중이 높게 나타나는 경향을 보임.
- ‘모바일게임’의 경우 만25~29세 연령층에서 31.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘PC용 패키지 게임’은 만 45~49세 연령층에서 27.6%로 가장 높게 나타남.



<표 37> 주 게임 플랫폼 이용 행태 - 연령별

- 위의 플랫폼 별 이용행태를 볼 때, 모바일의 사용빈도 증가는 주목할 만한 요인으로 볼 수 있음. 스마트폰이 대중화됨에 따라 게임을 즐길 수 있는 잠재 이용자가 상당수 증가하였으며, 실제로 기존의 게임과는 무관했던 여성 등의 캐주얼 게임 이용자들이 급증하게 되었음. 이는 게임 패널에서 모바일 게임 이용자가 상당히 중요한 집단으로 구성이 될 가능성이 있는 것으로 판단 됨.

3. 과몰입 이용자 분석

1) 분석의 배경 및 개요

가. 게임 과몰입 이용자 분석

○ 과몰입 이용자에 대한 분석 배경

- 게임 산업의 급성장과 게임이용자의 증가로 게임이용자와 관련된 사회적인 이슈가 부각되고 있음. 이에 관적인 부분에서 게임과몰입 예방 및 해소 관련 체계적인 대책의 수립의 필요성이 제기 되었음.
- 게임 이용자 패널에서 또한 과몰입 이용자에 대한 논의와 함께 이에 맞는 연구 모형 설계가 뒷받침이 되어야 향후 게임 연구에 큰 역할을 할 수 있을 것으로 기대되기 때문.
- 이를 위해 한국콘텐츠진흥원에서 실시한 게임과몰입 종합 실태조사를 참고로 하여 게임 이용자 패널 예비조사에 참고할 것임.

○ 게임과몰입 종합 실태조사

- 게임과몰입 종합 실태조사는 우리나라의 '청소년과 성인을 대상으로 게임이용 종합 실태를 조사하여

게임이용 행태를 진단하고, 게임과몰입 문제에 선제적으로 대응하기 위한 개입전략 구축에 목표'를 두고 2011년부터 실시하였음.

- 게임과몰입 종합 실태조사는 게임이용의 실태에 대한 정확한 현황 조사, 이용 행태를 진단하고자 시행 되었으며, 실태조사 수집·분석된 데이터는 향후 게임과몰입 문제의 원인을 분석하고, 이를 통한 대응 개입전략을 구축하는 등의 정책 수립을 위한 기초자료로 활용될 수 있음.

○ 게임과몰입 종합 실태조사의 조사 설계 내용

- 청소년게임행동종합진단척도(Comprehensive Scale for assessing Game behavior : CSG)를 활용하여 CSG의 4개 진단유형을 분류(과몰입군, 게임과몰입, 일반사용자군, 선용군)함.

<표 38> 게임 이용 유형

유형	특징
게임과몰입군	문제적 게임이용 경향성이 강하게 나타나는 집단으로 상담 뿐만 아니라 때로는 치료적 개입을 고려해야 하는 대상
게임과몰입위험군	게임사용의 긍정적 단면과 부정적 단면이 혼재되어 있어 반드시 상담이 필요한 대상
일반사용자군	게임사용의 부정적 단면이나 긍정적 단면이 나타나지 않는 일반적인 게임이나 인터넷 사용자가 이에 해당
게임선용군	문제적 게임이용보다는 게임을 선용하여 활용하는 집단

- CSG 4개 유형별 진단, 고위험군 유병률(지역별, 학교별) 및 진단 결과 제공하였으며, CSG 진단유형별 핵심특성은 청소년 게임행동과 상관관계가 높은 4개 주요 변수 군을 중심으로 확인. 4개 주요 변수 군에서의 CSG 진단 유형 간 차이 분석을 통해서 게임선용 및 과몰입에 관계하는 보호요인과 위험요인 확인하는 것임.
- 게임과몰입 종합 실태조사는 2011년 1회 조사를 실행하였으며, 2012년에 동일한 조사도구를 활용하여 게임이용 행태의 실태를 분석하여 1년 사이의 변화를 추적하는 것을 내용으로 하고 있음.
- 조사 대상도 2011년과 동일하게 청소년으로는 초·중·고등학생(초등학생은 4학년 이상) 재학생, 성인으로는 19세부터 49세 사이의 인터넷을 사용자를 중심으로 함.

나. 게임과몰입 실태조사의 주요 결과

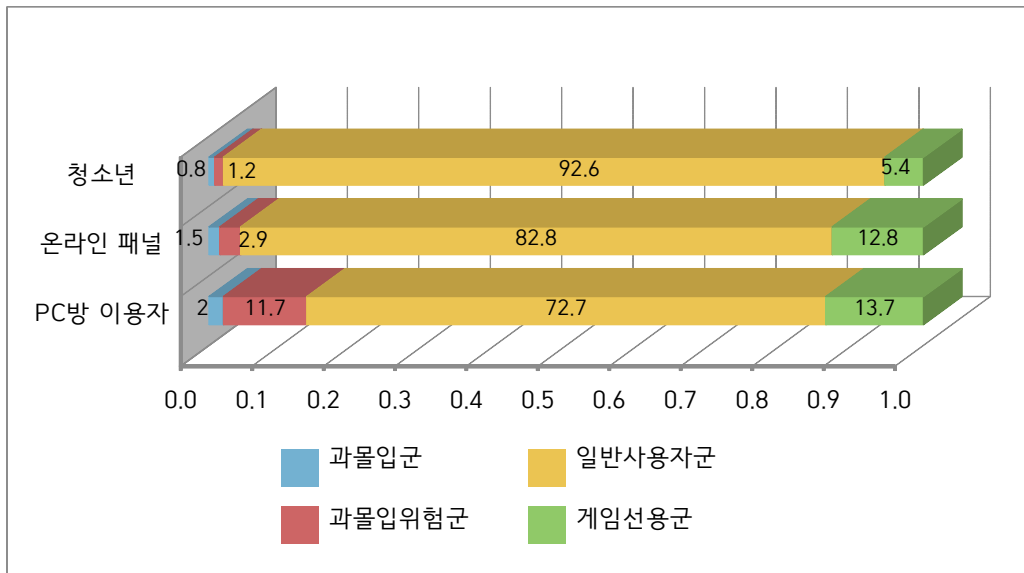
○ 과몰입군의 감소와 선용군의 감소

- 전체 응답자의 게임행동유형은 과몰입군 0.8%, 게임과몰입 1.2%, 일반 사용자군 92.6%, 게임 선용군은 5.4%로 나타남.
- 문제적 게임 이용자에 해당하는 게임과몰입과 게임과몰입의 비율은 2.0%로써 2011년 게임과몰입 종합 실태조사에서 나타난 문제적 게임이용자군의 비율인 6.5%보다 감소현상을 나타냄.
- 일반 사용자군은 92.6%로 작년의 83.2%보다 10% 가까이 증가하였으며, 게임 선용군은 5.4%로 작년의 10%의 절반으로 감소함.

- 문제적 게임이용자가 줄어든 것은 바람직한 현상으로 보이나, 게임을 선택하는 집단이 감소한 것은 아쉬운 현상으로 생각됨.
- 문제적 집단의 감소라는 결과는 수년간에 걸친 정부의 다양한 게임정책이 효과를 나타낸 것이라고 볼 수 있음. 사회적으로 청소년의 게임 과다사용이 심각한 문제로 대두되면서 가정, 학교, 사회 및 국가적인 측면에서 게임과몰입을 예방하고 치료하기 위한 프로그램들이 개발되어 이용되어 왔으며, Wee센터를 통한 게임과몰입 전문상담사의 배치, 다양한 게임이용을 통제하기 위한 제도 등의(예, 게임시간 선택제, 셧다운제 등) 효과라고 볼 수 있을 것임.
- 이러한 결과로 미루어 볼 때, 게임 이용자 패널 조사에서는 Wee센터의 긍정적인 역할이 장기적으로 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 표본의 설계가 필요할 것으로 예상됨. 즉, Wee센터를 활용한 집단과 그렇지 않은 집단의 문제적 게임이용 방법과 그 감소에 대한 장기적 데이터를 구축하여, 향후 연구와 정책발전에 도움이 되도록 구성이 필요할 것임.
- 또한 게임 이용자 일반 동향 분석에서 살펴본 바와 같이, 게임이 이미 사회의 대부분층의 주된 여가로 자리 잡고 있음에도 불구하고 게임의 여가활용을 문제적 시각으로 보게 만드는 사회의 분위기가 게임 선택군을 감소시킨 것으로 예상 됨. 이러한 사회적 흐름은 게임의 문제적 활용에 대한 근본적인 대책도 아니며, 여가선택이라는 순기능마저 감소시키는 것이라 할 수 있음.

<표 39> 과몰입 보고서의 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선택군	전체
PC방 이용자	빈도	6	35	218	41	300
	%	2.0%	11.7%	72.7%	13.7%	100.0%
온라인 패널	빈도	46	86	2485	383	3,000
	%	1.5%	2.9%	82.8%	12.8%	100.0%
청소년	빈도	993	1,425	111,461	6,506	120,385
	%	0.8	1.2	92.6	5.4	100.0%



다. 게임과몰입 실태조사 주요 결과

○ 청소년의 게임 이용 결과

- 학교급별로 게임행동유형에서 차이가 나타났는데 학교급이 높아질수록 과몰입군과 게임과몰입의 비율이 높아지는 경향이 있었음.
- 인터넷을 사용하고 게임을 시작하는 것이 매우 어려서부터인 점을 고려할 때, 영유아 및 어린 아동기부터 게임 외에 할 수 있는 다양한 놀이문화가 필요할 것으로 보임.
- 초등학교 시기부터 학업이외에 할 수 있는 건전한 여가활동과 놀이거리를 개발하고 제공함으로써 청소년 시기인 중고등학생이 되어서도 게임이외에 즐길 수 있는 취미와 대안적 활동이 필요하다고 할 수 있음.
- 게임패널에서는 이러한 요인들이 실제로 게임이용과 과몰입에도 영향을 미치는지 알아보기 위해, 게임활동 외에 개인의 여가활동이나 학업성적 등의 변수들을 장기적으로 살펴보는 것이 필요할 것으로 판단 됨.

○ 청소년의 게임 이용 특징

- 읍면 지역이 도시지역보다 게임과몰입군과 게임과몰입의 비율이 높게 나타남.
- 초/중/고등학교의 각 학교급별에서도 같은 양상을 보임.
- 농촌지역의 청소년들이 도시지역의 청소년들보다 즐길 수 있는 다양한 문화 활동이 제한적이기 때문 일 것으로 추측됨.
- 초등학교, 중학교와 고등학교 모두 남학생이 여학생보다 게임과몰입군과 게임과몰입의 비율이 더 높음.
- 게임행동과 관련하여 일관성 있게 나타나는 연구결과로서 여학생들이 인터넷을 통한 채팅 등을 선호하는 반면, 남학생들은 게임을 더 선호하는 양상을 보임.
- 가족경제수준에 따른 게임행동 유형의 차이를 살펴보면, 모든 학교급에서 가족 경제수준이 낮을수록 게임과몰입과 과몰입위험군의 비율이 더 높게 나타남.
- 경제적으로 어려운 청소년일수록 다양한 문화 활동에 참여하기보다는 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 게임에 더 몰입하는 것으로 보이며, 청소년들이 여가시간을 활용할 수 있는 건전하고 재미있는 활동의 중요성을 또다시 확인할 수 있었음.
- 게임패널에서 지역별 특징 또한 고려 대상으로 삼을 수 있음.

○ 성인의 게임과몰입 실태조사 주요 결과

- 성인의 경우에는 청소년에 비해 게임과몰입과 과몰입위험군의 비율이 더 높게 나타남.
- PC방 이용자가 온라인패널 응답자보다 그리고 온라인패널이 청소년보다 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 각각 더 높은 경향이 있는 것으로 나타남.
- 게임선용군의 경우에도 PC방 이용자, 온라인패널 그리고 청소년의 순으로 비율이 각각 더 높은 경향이 있는 것으로 나타남.

2) 결과분석 및 활용 방안

가. 게임 활용 유형과 특징의 정의

○ 게임 활용 유형의 정의 활용 필요

- 2012 게임 과몰입 이용자 실태 조사에서는 게임 이용자의 층을 네 가지로 분류하여 이에 따른 문제적 이용군과 선용군을 구분하여 특징을 밝혀냈으며 그 결과는 다음과 같음.

○ 게임과몰입군

- 게임과몰입군은 전반적으로 생활적응에서 부정적 특징을 발견할 수 있으며 부모 및 가족, 교사, 또래 관계가 부정적이어서 사회적 지지의 수준이 낮은 것으로 밝혀짐.
- ADHD, 불안, 우울 등의 공존장애가 발견되기도 하였으며 전반적으로 삶에 대한 만족 수준이 낮고, 게임 행동조절을 잘 못하며 낮은 수준의 통제력(CON), 자율성, 자존감을 경험함.
- 게임과 관련하여 비합리적인 신념을 강하게 보유하고 있으며 게임을 통해 금전적인 이익을 추구하려는 경향성이 강함.
- 지속적이고 전문적인 상담 및 치료가 필요한 대상이며 학부모, 교사와의 유기적 대처와 상담이 필요함. 학교 내에서는 담임교사와의 협조를 통하여 부족한 학업결손이나 적응에 도움이 될 수 있도록 도움을 요청하여야 함.

○ 게임과몰입위험군

- ADHD, 불안, 우울 및 외로움 등의 공병장애 수준이 높을 수 있음.
- 삶의 만족 수준, 통제력과 자율성 수준이 낮으며, 비합리적 게임수행 신념, 게임을 통한 금전적 이익 추구, 가상정체성 추구경향, 게임기대 편향 등이 상대적으로 강하게 나타남.
- 게임과몰입군과 비교했을 때는 상대적으로 학교생활과 적응의 측면에서 긍정적 평가를 받기도 함.
- 게임과몰입위험군의 경우 게임과몰입군에 비해 부모와의 관계를 긍정적으로 활용할 수 있는 자원이 있을 수 있으므로 학부모와의 상담이나 교육이 필수적으로 함께 진행되어야 할 것임.

○ 일반사용자군

- 게임행동 조절을 잘하는 편이나 게임선용군에 비해 삶에 대한 만족이 낮을 수 있음.
- 게임선용 경험의 발현을 위한 게임리터러시 교육 및 계몽 프로그램을 실시할 필요가 있음.
- 특히 기능성 게임이나 다양한 학습용 게임 프로그램의 보급 및 활용을 통하여 게임선용 경험을 신장시켜주는 방향의 접근이 필요함.

○ 게임선용군

- 통제력과 자율성, 높은 수준의 자존감을 지니고 있으면서, 주관안녕 수준이 높음.
- 상대적으로 양호한 가족 및 학교 환경에 노출되어 있으며 또래관계로부터 높은 수준의 정서적 지지 및 공감을 경험함.
- 게임과 관련된 비합리적 신념이나 게임을 통한 금전적 이익추구, 게임기대 편향 등에서 일부 바람직하지 않은 특징을 보이기도 하지만, 높은 수준의 생활 통제력, 자율성, 자존감 경험, 삶에 대한 만족도 등이 보호요인으로 작동함.
- 지속적 게임선용을 위한 게임 리터러시 교육이 필요하며, 타 집단에 비한 상대적 강점과 보호요인을 신장시켜주는 데 초점을 둔 개입전략을 마련할 필요가 있음.
- 이와 동시에, 게임과 관련된 비합리적 기대나 신념, 게임을 통한 금전적 이익과 가상정체성 추구 등과 같은 잠재적 위험 요인을 억제하고 예방하기 위한 프로그램을 개발할 필요가 있으며, 자율성과 통제력에 기반한 효율적인 게임활동 감독도 요망됨.

나. 활용 방안

○ 게임과몰입군과 과몰입 위험군

- 위의 결과로 미루어 볼 때, 게임과몰입군과 과몰입 위험군은 스스로 게임에 대한 행위를 조절할 수 있는 것이 아니라, 개인의 심리적 부분에서 충동조절장애가 의심되는 부분이 상당히 많은 것으로 밝히고 있음.
- 게임 패널에서는 위험군의 이러한 심리적인 불안요인들을 장기적으로 분석하여 해당 요인뿐만 아니라 Wee센터와 같은 긍정적인 요인들이 중단적 효과로 어떻게 개인에게 효과를 미치는지 알아보는 것이 필요할 것임.
- 또한 CSG를 통해 분류한 네 가지의 게임 이용 유형이 장기적으로 어떠한 요인들에 의해 그 성향이 변하게 되는지 또한 살펴볼 수 있음. 가령 과몰입군에서 일반이용자로 그 성향이 변하였을 시, 가정환경의 변화와 같은 주변 심리적 기제의 변화를 발견할 수 있다면 게임에만 초점이 맞춰져 있는 과몰입에 대한 인식과 시각 또한 변화 시킬 수 있을 것임.

○ 게임에 대한 부모의 인식과 게임 리터러시 문제

- 게임 이용자 동향에 의하면, 게임을 시작하는 연령이 점점 더 저연령화되고 있었으며, 이러한 현상은 게임과몰입 문제에서도 그 연령이 낮아지는 것을 확인할 수 있었음.
- 이러한 저연령화와 같은 부분에서는 부모들의 게임에 대한 정확한 지식과 이해, 즉 게임 리터러시에 대한 문제가 중요성으로 부각됨. 게임을 하지 못하게 한다고 해서 게임과 관련된 문제가 해결되는 것이 아니라, 부모가 아이들이 즐기는 여가문화에 대해 정확한 이해와 지도가 선행이 되어야 게임 역시 건전한 여가로 활용이 될 것임.
- 특히 현재 우리사회에서 나타나고 있는 가정의 해체 현상, 이혼율 증가에 따른 가족해체 현상과 장기 분거가족의 증가로 인한 한부모 가족의 증가는 결과적으로 가정의 테두리에서 보호 받으며 생활해야 할 아이들이 놀이터에 방치되듯, 게임세계에 방치되고 있는 실정임.
- 제대로 된 보호를 받지 못한 아이들의 게임 리터러시 함양 문제 역시 대책이 필요하며 이에 따른 정책적 데이터를 마련할 수 있도록 게임 패널 모형을 구축하는 것이 필요할 것으로 판단 됨.

○ 미디어 기기 중독과 경계선이 허물어지고 있는 게임 과몰입

- 현재 우리나라의 미디어 사용 추세중 가장 큰 변화를 가져오고 있는 것이 스마트 폰의 보급률이라 할 수 있음. 2010년 스마트폰 이용자가 8.3%였던 것에 반해 2011년에는 39.2%로 급격한 증가추세를 나타냈으며, 이러한 현상을 계속될 것으로 예측됨.
- 과몰입 보고서에서는 온라인게임, PC게임, 비디오 게임 및 모바일 게임을 모두 포함하여 게임에 대한 정의와 조사를 진행하였음. 하지만 현재 PC 중심으로 진행되고 있는 게임 연구에 대한 포맷이 스마트폰의 증가와 맞물려 변화가 필요한 시기임. 스마트폰을 활용한 모바일 게임 환경과 습관, 심리적 작용 등에 대해 심도 있게 연구를 진행해야 할 시기라 할 수 있음.
- 한국정보화진흥원(2012)의 연구보고서에 따르면, 만 10세부터 49세까지의 스마트폰 이용자 중 스마트폰 중독률이 8.4%에 이르는 것으로 보고되고 있음.
- 이것은 같은 해에 조사된 인터넷 중독률 7.7% 보다 높은 것으로서, 연령별로는 청소년이 11.4%로 성인의 스마트폰 중독률 7.9%보다 높게 나타났음. 또한 성별에 따른 차이를 살펴보면 여성이 8.6%로 남성의 중독률인 8.2% 보다 높게 나타남.
- 웹 서비스의 개념과 게임의 개념이 허물어지고 있는 현 시점에서 스마트폰 중독률 증가의 원인을 게임

에서만 찾으려는 단편적인 시각이 분명히 존재할 것으로 예상되고 있음. 그렇기 때문에 실질적인 데이터를 활용한 대처가 분명히 필요한 시점임.



제4장

게임 이용자 패널 예비조사

IV. 게임 이용자 패널 예비조사

1. 예비조사의 개요 및 모형설계

1) 예비조사의 개요

○ 예비조사 진행 개요

- 본 예비조사는 게임의 장기적이고 전반적인 영향력을 분석하기 위하여 다양한 척도와 질문을 활용, 다양한 분야의 여러 요인들이 게임과 유의미한 관계를 지닐 수 있도록 구성하여 본조사에서 구체적으로 활용될 수 있도록 설문 모형을 구성하였음.
- 이를 통해 구성된 모형은 총 5가지로, 게임을 주 여가활동으로 활용하는 이용자들을 대상으로 진행되었으며 예비조사는 본 연구에서 설계한 게임 이용자 패널의 5가지 모형을 검증하기 위한 목적으로 진행이 되었음.
- 예비조사의 진행은 전문리서치 업체를 통해 약 2개월 동안 실시하였으며 총 802명을 대상으로 온라인으로 실시되었음.
- 대상자의 연령은 온라인에서 설문을 진행할 수 있는 16세에서 59세 사이로 구성이 되었음. 데이터의 분석은 SPSS를 활용하여 진행하였으며, 전체 응답자의 세부 통계 사항은 결과분석에서 다루고 있음.

○ 활용 척도 개요

- 예비조사에서 활용한 척도는 다음과 같으며, 척도의 자세한 문항은 내용설계에서 다루고 있음.
- 게임 이용 행태 및 미디어 이용행태 : 장르별, 플랫폼 별로 구분하여 이용 행태를 조사를 진행함.
- 게임이용자 내적 요인(개인적 특성) : 기존의 게임과 관련된 선행연구들을 토대로 게임이용과 관련된 개인적 특성에 대한 핵심 변수를 선정함.
- 게임이용자 외적 요인(환경적 특성) : 가정환경과 학교생활, 인간관계등의 환경적 요인들이 게임인식과 활용에 어떻게 영향을 주는지 확인하기 위하여 선정한 요인임.
- 게임이용자 라이프스타일 : 게임연구에서는 직접적으로 다루지 않았던, 건강상태와 식습관 및 운동 등과 같은 신체적인 요인들과 게임의 상관관계를 밝혀, 게임 연구의 방향성과 폭을 넓히기 위하여 선정하였음.
- 인구통계 특성 : 성별, 연령, 소득, 학력 등의 기본적인 요인임.

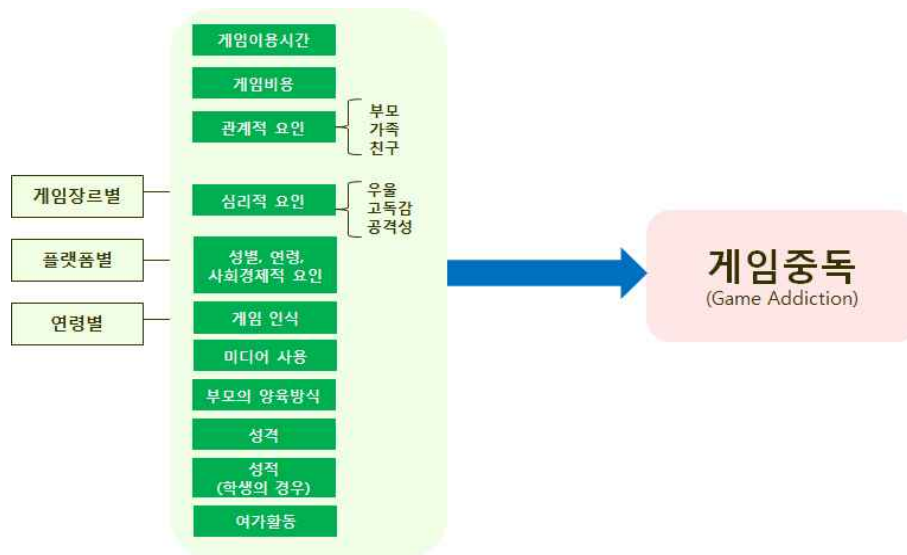
2) 예비조사의 모형설계

○ 모형의 세부사항

- 게임 이용자 패널 예비조사를 위해 총 5가지의 모델을 설계하였으며, 예비조사에서는 이 모델들의 상관관계를 중심으로 분석을 하였음.

○ 예비조사모형1 : 게임 중독 모형

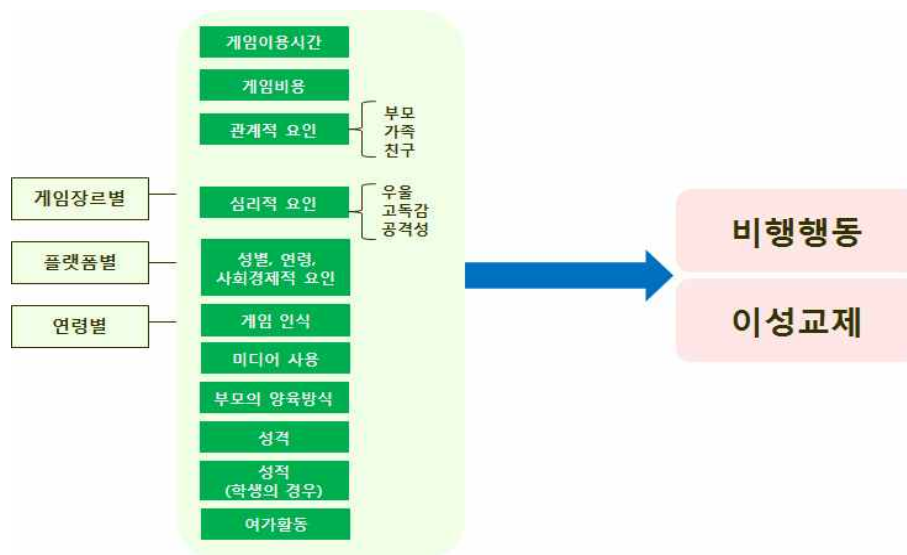
- 각 게임의 장르별, 플랫폼별 그리고 이용자의 연령별로 구분하여, 게임이용자의 내외적 특성이 독립적으로 혹은 통합적으로 게임중독과 어떠한 상관이 있는지 알아보고자 하는 모형임.



<그림 5> 예비조사 모형1 : 게임중독 모형

○ 예비조사모형2 : 청소년행동 모형

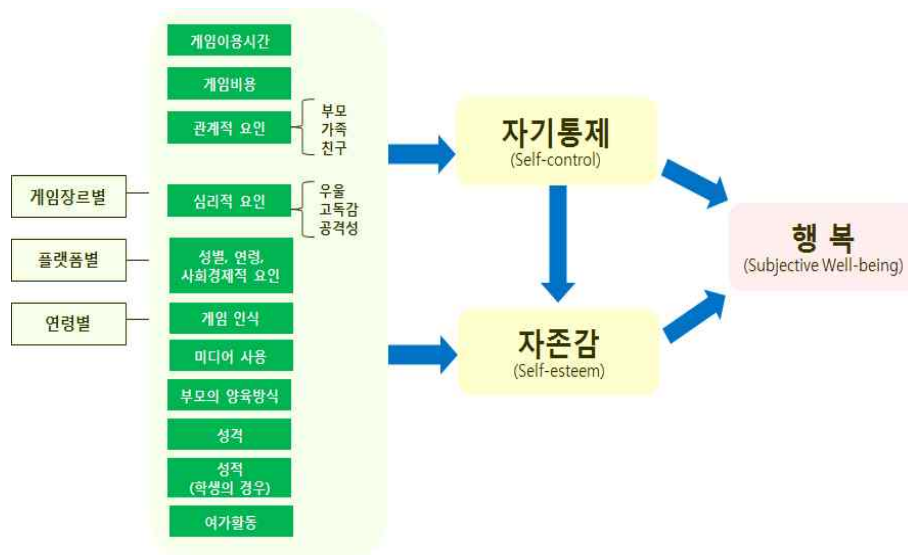
- 청소년행동 모형 또한 게임의 장르별, 플랫폼별 그리고 이용자의 연령별로 구분하여, 게임이용자의 내외적 특성과 청소년들의 행동과의 상관관계를 알아보고자 하는 모형임.



<그림 6> 예비조사 모형2 : 청소년행동 모형

○ 예비조사모형3 : 게임행복 모형

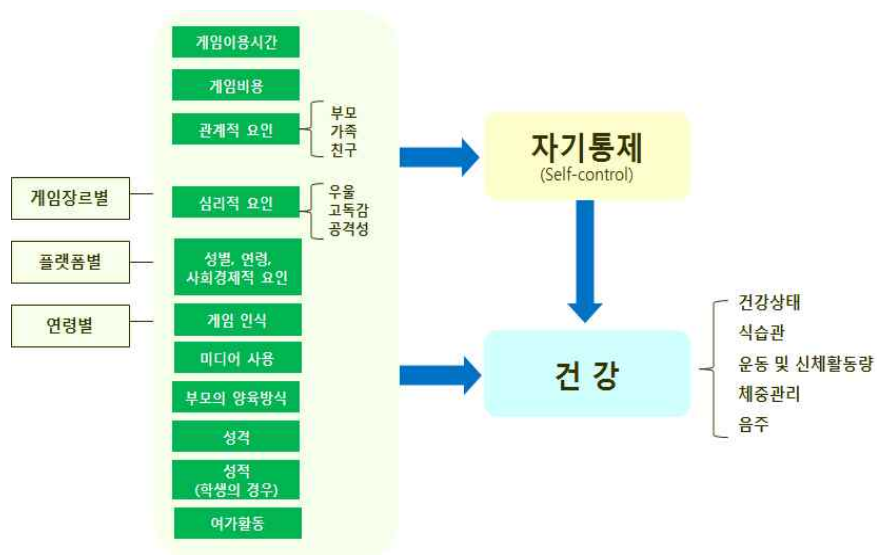
- 게임행복 모형은 게임이용자의 내외적 특성과 자기통제 및 자존감과 상관이 있는지 분석하고 이를 통해 궁극적으로 행복과의 관계를 알아보고자 하는 모형임.



<그림 7> 예비조사 모형 3 : 게임행복 모형

○ 예비조사모형4 : 건강 모형

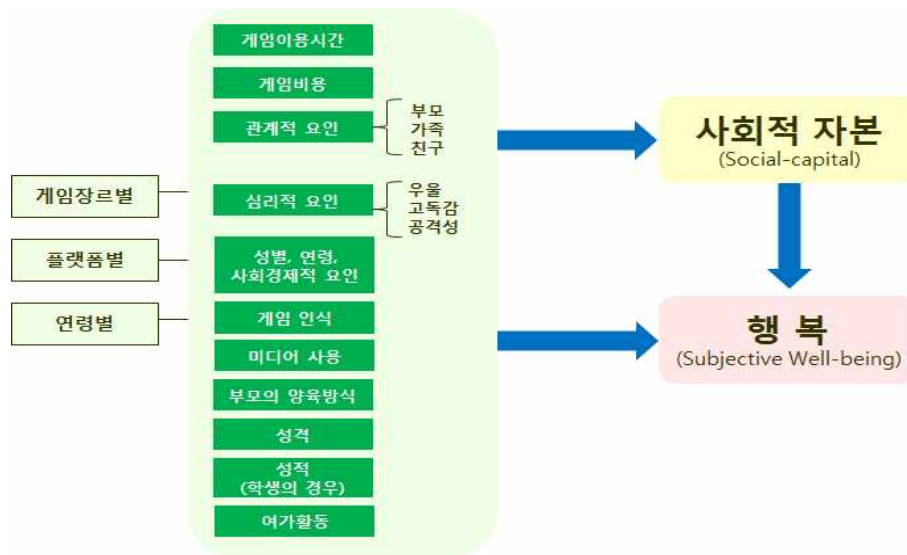
- 건강모형은 게임이용자의 내외적 특성과 자기통제 그리고 건강과의 상관관계를 분석하기 위한 모형임.



<그림 8> 예비조사모형4 : 건강 모형

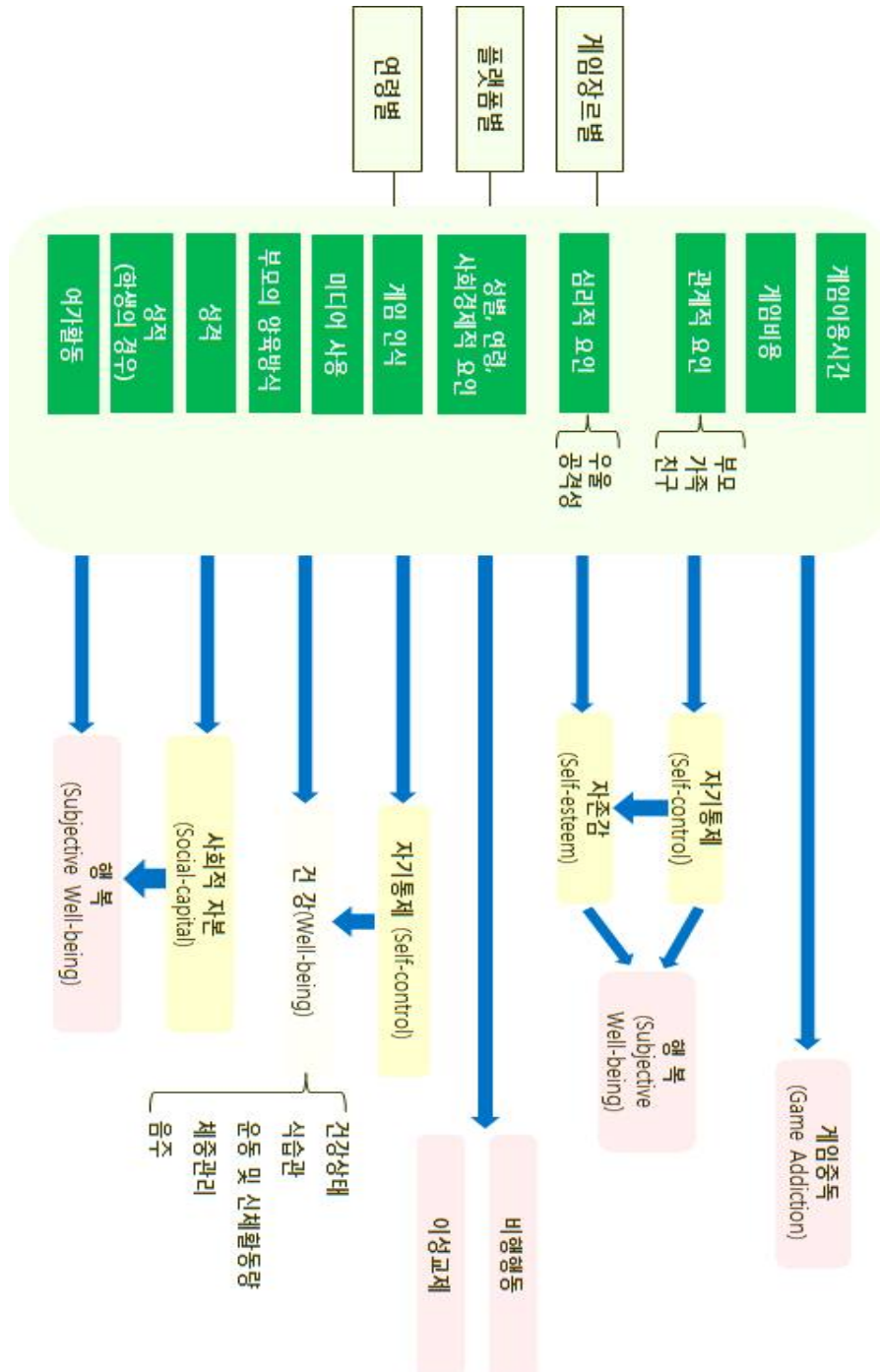
○ 예비조사모형5 : 관계성 모형

- 관계성 모형은 게임이용자의 내외적 특성과 개인의 사회적 자본 및 행복과의 상관관계를 분석하고, 게임이용자의 사회적 자본이 궁극적으로 행복에 어떠한 영향을 미치는지 알아보고자 하는 모형임.



<그림 9> 예비조사모형5 : 관계성 모형

○ 게임 이용자 패널 예비조사의 전체 모형



<그림 10> 게임 이용자 패널 예비조사의 전체 모형

2. 내용설계와 척도구성

1) 게임 이용 행태 및 미디어 이용행태

○ 미디어와 게임 이용 행태의 척도 구성

- 장르별, 플랫폼별로 구분하여 게임 및 미디어 이용 행태를 조사하고 이와 관련하여 게임에 대한 인식과 게임중독척도도 포함시켜 구성함.

○ 게임 이용척도

- 게임 이용에 대한 일반적인 질문이며, 게임 이용시간과 게임이용비용을 중심으로 총 11문항으로 구성되어 있음.

<표 40> 게임 이용에 대한 척도

문	항
01. 하루 평균 “게임(인터넷게임, 비디오게임(PS2, X-BOX 등), 휴대폰게임, 오락실게임 등 모든 게임)이용 시간”은 어느 정도입니까?	①안한다 ②30분 미만 ③ 30분~1시간 미만 ④1~2시간 미만 ⑤2~3시간 미만 ⑥3~4시간 미만 ⑦4~5시간 미만 ⑧5~6시간 미만 ⑨6시간 이상
02. 주로 이용하는 게임은 어떤 종류입니까?	①인터넷(온라인) 게임 ②비디오게임(PS2, X-Box 등) ③휴대폰 게임 ④소셜 게임(나의 소셜네트워크와 연동된 게임) ⑤휴대용게임(PSP, Gameboy 등) ⑥아케이드(오락실)게임 ⑦컴퓨터 오프라인 CD게임 ⑧기타()
03. 모바일 게임(스마트폰 게임 포함) 이용/구입비용은 한 달 평균 어느 정도입니까? 통신비와 데이터 요금은 제외하고 말씀해 주십시오. () 원	
04. 한 달 평균 모바일 게임(스마트폰 게임 포함) 이용/구입비용 중에서 게임 아이템 구입비용은 어느 정도입니까? () 원	
05. 하루 평균 “인터넷(온라인) 게임” 이용시간은 어느 정도입니까?	① 30분 미만 ②30분~1시간 미만 ③1~2시간 미만 ④2~3시간 미만 ⑤3~4시간 미만 ⑥4~5시간 미만 ⑦5~6시간 미만 ⑧6시간 이상
06. 온라인 게임 이용/구입비용은 한달 평균 어느 정도입니까? 인터넷 사용료는 제외하고 말씀해 주십시오. () 원	
07. 한 달 평균 온라인 게임 이용/구입비용 중에서 게임 아이템 구입비용은 어느 정도입니까? () 원	
08. 인터넷게임을 할 때 가장 쾌감을 느끼는 재미는 어느 것입니까?	① 아이템, 현금 등을 모으는 재미 ②상대편과 경쟁하여 승리하는 재미 ③다양한 사람들과 만나 대화하는 재미 ④커뮤니티에 참여하여 어울리는 재미 ⑤임무를 완수하여 게임 레벨이 상승하는 재미 ⑥괴물들과 대적해 쓰러뜨리는 재미 ⑦ 기타 ()

09. 가장 많이 이용하는 게임 장르는 무엇입니까? ① 롤플레이 (리니지, 뮤, 미르의 전설, 울티마온라인 등) ② 시뮬레이션 게임 (스타크래프트, 임진록, 삼국지, 심시티, 문명, 심즈 등) ③ 웹보드 게임 (바둑/장기, 화투, 카드, 테트리스, 비앤비 등) ④ 액션/대전게임 (킹오브파이터즈, 철권 등) ⑤ 어드벤처 (툼레이더, 메탈기어 솔리드, 이집트, 화이트데이 등) ⑥ 스포츠 게임 (FIFA, NBA Live 등) ⑦ 슈팅 게임 (레인보우 식스, 퀘이크, 포트리스, 워즈 등) ⑧ 체감/체련 시뮬레이션 (DDR, EZ2DJ 등) ⑨ 소셜게임 (애니팡, 타이니팜, 드래곤플라이트 등 나의 소셜네트워크와 연동된 게임) ⑩ 기타()
10. 게임과 관련한 온라인 커뮤니티에 참여하고 있습니까? ①전혀 아니다 ②아주 가끔(6개월에 1회) ③가끔(2~3달에 1회) ④보통(월 1~2회) ⑤자주(주 1~2회) ⑥매우 자주(거의 매일)
11. (모바일, 온라인 게임 제외) 한 달 평균 게임 이용/구입비용은 어느 정도입니까? () 원

○ 미디어 이용

- 게임 이외의 미디어 이용에 관한 전반적인 질문이며, 6가지 개별 미디어의 이용정도와 집중도에 관한 질문으로 구성됨.

<표 41> 미디어 이용 문항

문 항
01. 귀하가 가장 많이 사용하는 미디어는 무엇입니까? ①종이신문 ②텔레비전 ③라디오 ④인터넷 ⑤SNS(트위터, 페이스북, 카카오톡 등) ⑥게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류)
문 항
02. 귀하는 종이신문을 얼마나 이용하십니까? ① 전혀 이용하지 않음 ② 한 달 1~2회 ③ 주 1~2회 이하 ④ 주3~4회 정도 ⑤ 매일
03. 귀하는 종이신문을 이용하실 때 얼마나 집중하십니까? ① 전혀 집중하지 않음 ② 별로 집중하지 않음 ③ 약간 집중 ④ 집중하는 편임 ⑤ 매우 집중
문 항
04. 귀하는 텔레비전을 얼마나 이용하십니까? ① 전혀 이용하지 않음 ② 한 달 1~2회 ③ 주 1~2회 이하 ④ 주3~4회 정도 ⑤ 매일
05. 귀하는 텔레비전을 이용하실 때 얼마나 집중하십니까? ① 전혀 집중하지 않음 ② 별로 집중하지 않음 ③ 약간 집중 ④ 집중하는 편임 ⑤ 매우 집중
문 항
06. 귀하는 라디오를 얼마나 이용하십니까? ① 전혀 이용하지 않음 ② 한 달 1~2회 ③ 주 1~2회 이하 ④ 주3~4회 정도 ⑤ 매일
07. 귀하는 라디오를 이용하실 때 얼마나 집중하십니까? ① 전혀 집중하지 않음 ② 별로 집중하지 않음 ③ 약간 집중 ④ 집중하는 편임 ⑤ 매우 집중
문 항
08. 귀하는 인터넷을 얼마나 이용하십니까? ① 전혀 이용하지 않음 ② 한 달 1~2회 ③ 주 1~2회 이하 ④ 주3~4회 정도 ⑤ 매일
09. 귀하는 인터넷을 이용하실 때 얼마나 집중하십니까? ① 전혀 집중하지 않음 ② 별로 집중하지 않음 ③ 약간 집중 ④ 집중하는 편임 ⑤ 매우 집중

문항
10. 귀하는 SNS(트위터, 페이스북 등)를 얼마나 이용하십니까? ① 전혀 이용하지 않음 ② 한 달 1~2회 ③ 주 1~2회 이하 ④ 주3~4회 정도 ⑤ 매일
11. 귀하는 SNS(트위터, 페이스북 등)를 이용하실 때 얼마나 집중하십니까? ① 전혀 집중하지 않음 ② 별로 집중하지 않음 ③ 약간 집중 ④ 집중하는 편임 ⑤ 매우 집중
문항
12. 귀하는 게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류)을 얼마나 이용하십니까? ① 전혀 이용하지 않음 ② 한 달 1~2회 ③ 주 1~2회 이하 ④ 주3~4회 정도 ⑤ 매일
13. 귀하는 게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류)을 이용하실 때 얼마나 집중하십니까? ① 전혀 집중하지 않음 ② 별로 집중하지 않음 ③ 약간 집중 ④ 집중하는 편임 ⑤ 매우 집중

- 그 외 콘텐츠 이용 12문항, SNS 이용 8문항, 유해매체 이용 6문항으로 구성됨.

<표 42> 일반 콘텐츠 이용 문항

※ [콘텐츠 이용] 귀하는 아래의 콘텐츠를 얼마나 이용하십니까?					
콘텐츠	전혀 이용하지 않음	거의 이용하지 않음	보통	자주 이용함	매우 자주 이용함
01. 영화	①	②	③	④	⑤
02. 애니메이션	①	②	③	④	⑤
03. TV 드라마	①	②	③	④	⑤
04. 다큐멘터리	①	②	③	④	⑤
05. 오락/예능 프로그램	①	②	③	④	⑤
06. 시사프로그램(뉴스, 토론회 등)	①	②	③	④	⑤
07. 만화(만화책, 웹툰 등)	①	②	③	④	⑤
08. 소설(소설책, 판타지, 온라인소설 등)	①	②	③	④	⑤
09. 비소설(에세이, 경제경영, 사회과학 등)	①	②	③	④	⑤
10. 음악	①	②	③	④	⑤
11. 스포츠	①	②	③	④	⑤
12. 게임	①	②	③	④	⑤
13. 기타()	①	②	③	④	⑤

<표 43> SNS 이용 문항

※ [SNS 이용] 귀하는 다음 SNS를 얼마나 자주 이용하십니까?					
SNS 서비스	전혀 안함	월 1~2 회	주3~4 회	거의 매 일	매일
01. 마이크로 블로그형(트위터, 미투데이 등)	①	②	③	④	⑤ (일 ____회)
02. 홈페이지형 (페이스북, 싸이월드 등)	①	②	③	④	⑤ (일 ____회)
03. 위치기반 서비스형(포스퀘어, 아임IN 등)	①	②	③	④	⑤ (일 ____회)
04. 블로그형(네이버, 다음 블로그 등)	①	②	③	④	⑤ (일 ____회)
05. 메신저형(카카오톡, 마이피플 등)	①	②	③	④	⑤ (일 ____회)
06. 위 10개의 SNS 서비스 중 귀하가 가장 선호하는 SNS는 무엇입니까? (_____)					
07. 가장 선호하는 SNS의 이용 기간은? ① 3개월 미만 ② 6개월 미만 ③ 1년 미만 ④ 2년 미만 ⑤ 3년 미만 ⑥ 3년 이상					
08. 하루 평균 (가장 선호하는) SNS 이용 시간은? ① 30분 미만 ② 30분 이상~1시간 미만 ③ 1시간 이상~2시간 미만 ④ 2시간 이상~3시간 미만 ⑤ 3시간 이상~4시간 미만 ⑥ 4시간 이상~5시간 미만 ⑦ 5시간 이상					

<표 44> 유해매체 관련 문항

※ [유해매체] 다음 문항을 읽고, 솔직하게 답변하여 주시기 바랍니다.	
문 항	
01. '19세 미만 이용불가' 표시된 성인용 간행물(만화, 소설, 잡지책 등), 비디오, DVD, 온라인 동영상(포르노 등) 등을 이용한 경험이 있으십니까?	① 있다 ② 없다
02. 처음 이용한 때는 언제입니까?	① 취학 전 ② 초등3 이하 ③ 초등6 이하 ④ 중1 ⑤ 중2 ⑥ 중3 ⑦ 고1 ⑧ 고2 ⑨ 고3 ⑩ 20세(성인) 이후
03. 최근 일 년 동안 얼마나 자주 이용하셨습니다?	① 한 번도 없음 ② 일년에 1-2번 ③ 한달에 1-2번 ④ 일주일에 1-2번 ⑤ 주3일 이상
04. 주로 이용하였던 곳은 어디입니까?	① 집 ② 친구집 ③ 학교 ④ PC방 ⑤ 만화방/영화관/비디오방 ⑥ 모바일(휴대폰, 아이패드 등) ⑦ 기타()
05. 주로 누구와 이용하셨습니다?	① 혼자서 ② 이성친구 ③ 동성친구 ④ 가족 ⑤ 기타()
06. 주로 이용한 시간대는 언제입니까?	① 수업시간/근무시간 중 ② 방과 후/퇴근 후(18시 이전) ③ 저녁시간(18~22시) ④ 심야시간(22시 이후) ⑤ 기타()

○ 게임인식 및 게임선용

- 게임인식 및 게임선용에 대한 질문을 위해 한국콘텐츠진흥원(2011), <게임 이용자 종합 실태조사>를 참고하였음.
- 게임인식에 대한 문항은 게임에 대해 자신, 부모님, 친구가 각각 어떻게 인식하고 있는지를 평정함
- 게임에 대한 자신의 인식을 묻는 질문은 “나는 게임에 대해 긍정적으로 생각한다.”, “나는 게임을 좋다고 생각한다.”, “나는 게임이 삶에 나쁜 영향을 준다고 생각한다.”, “나는 게임이 삶에 필요한 것이라 생각한다.”와 같은 4문항으로 구성되어 있음.
- 게임에 대한 부모와 친구의 인식을 묻는 문항은 “(부모님은 혹은 친구는) 게임에 대해 긍정적으로 생각한다.”, “(부모님은 혹은 친구는) 게임을 좋은 것이라고 생각한다.”, “(부모님은 혹은 친구는) 게임이 삶에 나쁜 영향을 준다고 생각한다.”와 같은 3문항으로 구성되어 있음.
- 게임선용척도(한국콘텐츠진흥원, 2011)는 게임의 긍정적 사용에 대한 척도로서, “게임으로 인해 내 생활에 생기가 있다.”, “게임으로 인해 내 생활이 활기차다.”, “게임으로 인해 즐겁게 사는 에너지가 생긴다.”와 같은 21문항으로 구성됨.

<표 45> 게임인식 및 여가선용 문항

문 항
01. 게임으로 인해 내 생활에 생기가 있다
02. 게임으로 인해 내 생활이 활기차다.
03. 게임으로 인해 즐겁게 사는 에너지가 생긴다.
04. 게임을 통해서 내 생각이나 비전이 확장된다.
05. 게임을 통해 내 생활에 적용할 수 있는 새로운 아이디어를 얻는다.
06. 게임을 통해 과거에 알지 못하던 새로운 세계를 알게 된다.
07. 게임을 통해 여가시간을 유용하게 보낸다.
08. 게임의 재미로 스트레스를 해소한다.
09. 게임을 통해 여가시간을 즐겁게 보낸다.
10. 게임을 통해 몰입을 경험한다.
11. 게임을 통해 완전한 집중력을 경험한다.
12. 게임을 할 때 완전히 게임에 빠져들곤 한다.
13. 게임을 할 때는 나에 대한 자긍심이 생긴다.
14. 게임을 통해 나에 대한 유능감을 느낀다.
15. 게임을 통해 내 재능에 대해 만족감을 느끼게 된다.
16. 게임을 통해 내 자신을 잘 통제할 수 있게 되었다
17. 게임을 통해 충동을 조절하는 능력이 생겼다
18. 게임을 하면서 스스로에 대한 자제력이 생겼다.
19. 게임을 하며 내 고민을 이야기 할 수 있는 사람들이 생겼다
20. 게임을 통해 기쁨과 슬픔을 함께 나눌 수 있는 사람들이 있다.
21. 게임을 하며 나를 잘 알고 이해해주는 사람들이 생겼다.

○ 게임중독

- 게임중독 척도는 기존의 인터넷 중독척도(Young, 1998)를 게임 상황에 맞게 수정, 번안하였으며 총 20문항으로 구성하여 "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정함.

<표 46> 게임중독 문항 척도

문	항
01.	게임을 하다 보면 현실의 골치 아픈 것들이 잊어진다.
02.	다시 게임에 접속할 때를 기다리게 된다.
03.	게임을 안 하면, 생활이 지루하고 공허하며 재미없을 것이다
04.	게임을 하는데 누가 방해하면 짜증나거나 화를 내기도 한다.
05.	밤늦게 게임을 하느라 잠을 안자는 경우가 있다.
06.	게임을 하고 있지 않을 때에도, 그 게임에 대해 생각하기도 한다.
07.	게임을 하면서 "조금만, 몇 분만 더"라고 생각하는 경우가 있다.
08.	게임 이용시간을 부모님이나 다른 사람에게 감추거나, 거짓말을 하는 경우가 있다.
09.	게임 이용시간을 줄이려고 시도했지만 실패한 때가 있다.
10.	친구나 가족들과 어울리기보다는 게임을 선택하는 경우가 있다.
11.	게임을 하지 않으면 기분이 우울하거나 불안하다가도 게임을 하면 그런 기분이 사라지는 경우가 있다.
12.	예상했던 시간보다 더 오랜 시간 게임을 하게 된다.
13.	게임으로 인해 다른 해야 할 일을 소홀히 하게 된다.
14.	친구들을 만나기보다 게임하는 것이 더 즐겁다.
15.	게임을 통해 새로운 친구를 만나게 된다.
16.	게임을 오랫동안 하는 것 때문에 부모님이나 선생님으로부터 꾸중을 들은 적이 있다.
17.	게임 이용 때문에 성적이 떨어진 경우가 있다.
18.	공부나 일을 시작하기 전에 게임을 먼저 하게 된다.
19.	게임 때문에 공부하는데 집중력이나 효율성이 떨어지기도 한다.
20.	게임이용과 관련한 내용을 다른 사람에게 숨길 때가 있다.

○ 게임 효능감(Game self-efficacy)

- 자기 효능감(Self-efficacy)이란 특정한 과제를 수행할 때 필요한 행동을 조직하고 완성하는 자신의 능력에 대한 믿음을 일컬음(Bandura, 1986; 유승호, 2007 재인용)
- 이를 게임에 적용하여, 게임에 대하여 자신이 얼마나 유능한지를 판단하고 게임 속 특정한 플레이를 수행할 수 있는지에 대한 신념을 측정함.
- 총 12문항으로 구성되었으며, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정함.

<표 47> 게임 효능감에 대한 문항

문	항
01.	나는 다른 사람들보다 게임을 잘 한다.
02.	좋은 아이템과 높은 레벨을 얻는 것은 내가 열심히 했기 때문이다.
03.	게임에서 하려고 마음먹은 것은 대부분 다 배울 자신이 있다.
04.	나는 다른 사람들에 비해 게임에 대해 잘 안다.
05.	게임 속에서 나는 능력 있는 사람이다.
06.	게임 속에서 나는 다른 게이머와 인간관계를 맺는데 어려움이 있다.
07.	어려운 게임 미션을 계속 수행하는 것은 쓸모없는 일이다.

08. 게임 상에서 모임(길드, 혈 등)에 적극적으로 참여한다.
09. 나는 다른 사람보다 게임을 더 잘하고 싶다.
10. 나는 게임 상에서 사람들을 만나는 것을 좋아한다.
11. 게임이 어려울수록 더욱 도전하고 싶은 마음이 생긴다.
12. 게임에서 사람을 만나는 것은 나에게 중요한 일이다.

2) 게임 이용자 내적 요인(개인적 특성)

- 기존의 게임과 관련된 선행연구들을 토대로 게임이용과 관련된 개인적 특성에 대한 핵심 변수를 선정함. 특히 성격을 포함한 심리적 요인들을 중심으로 구성됨.

○ 자기통제

- 자기통제(self-control)란, “즉각적으로 만족할 수 있지만 상대적으로 가치가 낮은 선택”과 “만족은 지연되지만 향후 더 큰 가치를 획득할 수 있는 선택”이 충돌하는 상황에서 지연되지만 더 큰 강화물을 선택하는 것임(Kirk & Logue, 1996).
- Tangney와 그의 동료들(2004)이 개발한 척도를 활용하였으며, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정하며 총 6문항으로 구성되어 있음.

<표 48> 자기통제관련 문항

문항
01. 나는 유혹에 쉽게 넘어가지 않는다.
02. 나는 나쁜 습관들을 버리기 힘들다.
03. 나는 게으르다.
04. 나는 상황에 맞지 않는 것들을 충동적으로 말하는 경향이 있다.
05. 어떤 특정한 행동들이 즐겁다면, 결과적으로 나에게 좋지 못하더라도 일단 하고 본다.
06. 나는 내 자신이 좀 더 자기수양을 가지길 바란다.

○ 자존감

- 자존감(self-esteem)이란 자신에 관한 부정적 혹은 긍정적 평가와 관련되는 것으로서 자기존경의 정도와 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도임(Rosenberg, 1965).
- 자존감 척도로 가장 많이 활용되는 The Rosenberg Self Esteem Scale(RSES, Rosenberg 1965)를 사용하였으며, 총 10문항으로 구성되어 각 문항에 대해 "1=전혀 아니다"부터 "4=매우 그렇다"까지 4점 척도로 평정함.

<표 49> 자존감 관련 문항

문항
01. 나는 내가 가치 있는 사람 혹은 적어도 다른 사람들과 동등하다고 느낀다.
02. 나는 내가 수많은 좋은 자질들을 가지고 있다고 느낀다.
03. 대체로, 나는 내가 실패자라고 느끼는 경향이 있다.
04. 나는 대부분의 사람들이 하는 것만큼 할 수 있다.
05. 나는 내가 자신감이 부족하다고 느낀다.
06. 나는 내 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다.
07. 전반적으로, 나는 내 자신에 만족한다.
08. 나는 나 스스로 내 자신을 더 존중하길 바란다.
09. 나는 때때로 쓸모없음을 확실히 느낀다.
10. 나는 때때로 내 자신이 전혀 좋지 않다고 생각한다.

○ 우울감

- 우울감을 측정하기 위해, 청소년과 성인을 대상으로 미국국가정신건강연구소 (National Institute of Mental Health)에서 개발한 우울증 자가진단척도인 CESD(the Center for Epidemiological Studies-Depression Scale, 총 20문항)를 <한국복지패널> 조사에서 11문항으로 축약한 CESD-11을 사용하였음.
- “극히 드물다(일주일에 1일 이하)”부터 “대부분 그랬다(일주일에 6일 이상)”까지 4점 척도를 사용함.

<표 50> 우울감 관련 문항

※[우울감] 귀하는 지난 1주일간 얼마나 자주 다음과 같이 느끼셨습니까?
문항
01. 먹고 싶지 않고 식욕이 없다
02. 비교적 잘 지냈다
03. 상당히 우울했다
04. 모든 일들이 힘들게 느껴졌다
05. 잠을 설쳤다(잠을 잘 이루지 못했다)
06. 세상에 홀로 있는 듯한 외로움을 느꼈다
07. 큰 불만 없이 생활했다
08. 사람들이 나에게 차갑게 대하는 것 같았다
09. 마음이 슬펐다
10. 사람들이 나를 싫어하는 것 같았다
11. 도무지 뭘 해 나갈 엄두가 나지 않았다.

○ 고독감

- 고독감을 측정하기 위해 Russell, Peplau & Ferguson(1978)가 개발한 척도를 사용하였으며, "나는 친구들의 우정이 부족하다고 느낀다.", "어려울 때 나를 도와줄 사람이 없다" 등 총 20문항으로 구성, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "4=항상 그렇다"까지 4점 척도로 평정함.

<표 51> 고독감 관련 문항

※[고독감] 귀하의 평소 경험에 비추어 솔직히 응답해 주십시오.	
문 항	
01. 나는 주위 사람들과 잘 지낸다.	
02. 나는 친구들의 우정이 부족하다고 느낀다.	
03. 어려울 때 나를 도와줄 사람이 없다	
04. 외로움을 느낀다.	
05. 나는 친구들 집단에 내가 속해있음을 느낀다.	
06. 주위 사람들과 많은 것을 공유하고 있음을 느낀다.	
07. 내가 더 이상 다른 사람과 가깝지 않다고 느낀다.	
08. 내 관심사나 생각은 주변 사람들과 공통적인 것이 없다.	
09. 나는 친구들에게 외향적이고 다정다감하다	
10. 나는 주위 사람들과 가깝다고 느낀다	
11. 주위 사람들로부터 떨어진 느낌을 받는다	
12. 다른 사람들과의 관계는 무의미하다	
13. 어느 누구도 진정으로 나를 알지 못 한다	
14. 다른 사람들로부터 고립된 느낌을 받는다.	
15. 필요할 때는 친구들에게서 동료애를 받는다	
16. 나를 진심으로 이해하는 사람이 있다	
17. 다른 사람들 앞에서 부끄러움을 느낀다	
18. 주위에 사람들은 있지만, 진정으로 나와 함께 있지 않다고 느낀다.	
19. 나와 대화할 상대가 있다	
20. 내가 의지할 상대가 있다	

○ 공격성

- 타인에게 해를 입히는 행동을 하거나 그러한 의도를 지닌 것을 공격성이라 하며, 이를 측정하기 위해 Buss와 Perry(1992)가 개발한 공격성 척도(The Aggression Questionnaire)를 활용함.
- 공격성을 물리적 공격(Physical Aggression), 언어적 공격(Verbal Aggression), 분노(Anger), 적대감(Hostility)으로 구분하여 질문하고 있으며, 총 29문항으로 구성되어 있음.
- “먹고 싶지 않고 식욕이 없다.”, “내가 더 이상 다른 사람과 가깝지 않다고 느낀다.”, “내 친구 중 일부는 내 성격이 불같다고 말한다.”와 같은 문항으로 구성됨.

<표 52> 공격성 관련 문항

※[공격성] 귀하의 평소 경험에 비추어 솔직히 응답해 주십시오.	
문 항	
01. 내 친구 중 일부는 내 성격이 불같다고 말한다.	
02. 나는 쉽게 흥분하지 않는 사람이다.	
03. 나는 화가 빨리 치밀지만 또 빨리 풀어진다.	
04. 나는 화나는 것을 통제하는데 어려움을 겪는다.	
05. 일이 뜻대로 안됐을 때, 나는 화를 참기 어렵다.	
06. 나는 때로 울분이 치밀어 참기 어려워 금방이라도 폭발해버릴 것 같다.	
07. 때로 나는 이유 없이 갑자기 화가 난다.	
08. 누가 내게 지나치게 친절하면, 나는 그 사람이 내게 원하는 것이 있어서 그러지 않나 생각된다.	
09. 나는 때로는 스스로도 놀랄 정도로 심한 적대감에 휩싸이곤 한다.	
10. 나는 지나치게 친한 척 하는 낯선 사람을 보면 의심이 든다.	
11. 나는 때로 시기나 질투에 차 있다.	
12. 내가 부당하게 대우받고 있다고 느낄 때가 때때로 있다.	
13. 나는 때로 사람들이 내가 모르게 나를 비웃고 있다는 느낌이 든다.	
14. 다른 사람들은 항상 운이 좋아 보인다.	
15. 나는 소위 “내 친구”라는 자들이 나에게 대해 몰래 이야기하고 다닌다는 것을 알고 있다.	
16. 나의 권리를 보호하기 위해서 폭력을 행사해야 한다면, 나는 기꺼이 그렇게 하겠다.	
17. 나는 너무 화가 나서 물건을 부순 적이 있다.	
18. 때로 나는 누군가를 치고 싶은 충동을 통제하기 어렵다.	
19. 나는 내가 아는 사람을 위협해 본 적이 있다.	
20. 누군가 화를 한껏 돋우면, 나는 그 사람을 칠지도 모른다.	
21. 나는 누굴 때리는 것은 어떤 이유로도 정당화될 수 없다고 생각한다.	
22. 누군가 나를 때리면, 나도 되받아 친다.	
23. 나를 몰아세운 사람과 주먹다짐을 한 적이 있다.	
24. 나는 보통 사람들보다 좀 더 많이 치고 받고 싸우는 편이다.	
25. 나는 친구와 의견이 다를 때 솔직하게 얘기한다.	
26. 나는 다른 사람과 의견이 다를 때, 흔히 논쟁을 벌이게 된다.	
27. 사람들이 나를 짜증나게 하면, 나도 그에 맞서 그들에게 한마디 해줄 수 있다.	
28. 나는 다른 사람과 의견 충돌이 잦다.	
29. 친구들은 내가 따지기를 좋아한다고 말한다.	

○ 행복

- 행복에 대한 척도는 자신의 삶에 대한 전반적인 만족감을 평가하는 주관적 만족감(subjective satisfaction) 척도를 사용함(Diener et al., 1985).
- 총 5문항으로 구성되며, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정함.

<표 53> 행복도 관련 문항

※[행복] 귀하의 평소 경험에 비추어 솔직히 응답해 주십시오.	
문항	
01. 지금 내 삶은 내가 바라는 삶에 가깝다.	
02. 내 삶의 조건들은 최상이다.	
03. 나는 내 삶에 만족한다.	
04. 내가 원하는 중요한 것을 지금까지 이루며 살고 있다.	
05. 인생이 한 번 더 주어지더라도 지금의 삶을 바꾸고 싶지 않다.	

○ 성격

- 성격 문항은 가장 보편적으로 활용되고 있는 성격 5요인 모델을 적용하여 5가지 대표적 성격 요인인 외향성(Extraversion), 개방성(Openness to Experience), 호의성 (Agreeableness), 성실성(Conscientiousness), 신경성 (Neuroticism)을 사용하였음
- 성격 5요인 모델을 기반으로 Goldberg, L. R. (1992)가 개발한 성격척도를 활용함
- 본래 150문항으로 구성되어 있으나, 본 연구에 필요한 핵심적인 요소만을 추출하여 34문항으로 재구성함.
- 각 문항에 대해 1='전혀 그렇지 않다'부터 5='매우 그렇다'까지 5점 척도로 측정함.

<표 54> 성격관련 문항

※[성격] 귀하의 성격을 가장 잘 대변하는 응답을 하나 골라 번호에 표시를 해주십시오.	
문항	
01. 성격이 느긋하다.	18. 이해력이 빠르다.
02. 모임의 분위기를 이끌어갈 때가 많다.	19. 다른 사람들을 위해 시간을 잘 낸다.
03. 쉽게 스트레스를 받는다.	20. 질서정연한 것을 좋아한다.
04. 좋은 아이디어를 낸다.	21. 마음이 산란한 때가 많다.
05. 자주 우울하다.	22. 사람들의 시선에 신경 쓰지 않는다.
06. 주위 사람들에 대해 관심이 많다.	23. 어려운 말을 많이 사용한다.
07. 무엇이든 할 준비가 되어있다.	24. 다른 사람의 심정을 잘 이해한다.
08. 사람들 앞에서 잘 주눅 들지 않는다.	25. 계획한 것을 그대로 실행한다.
09. 상상력이 풍부하다.	26. 말수가 적은 편이다.
10. 주위 사람의 기분을 잘 헤아린다.	27. 지나간 일들을 생각하는데 시간을 쓴다.
11. 세심하다.	28. 화를 쉽게 낸다.
12. 걱정이 많다.	29. 사람들을 편안하게 해 준다.
13. 남 앞에서 말문을 먼저 연다.	30. 자기 일에 대해서는 철저하다.
14. 아이디어가 풍부하다.	31. 자주 기분을 바꾼다.
15. 따뜻한 마음의 소유자이다.	32. 모임에서 튀지 않으려 한다.
16. 주위가 어지러운 것을 참지 못한다.	33. 대화할 때 어휘를 많이 사용한다.
17. 모임에서 사람들과 얘기를 잘 한다.	34. 다른 사람들에 대해 별 관심이 없다.

3) 게임이용자의 외적 요인(환경적 특성)

- 기존 문헌을 기반을 게임이용자에게 영향을 미칠 수 있는 환경적인 특성에 대한 변수를 선정함. 구체적으로 가정환경, 학교생활, 인간관계에 관한 척도를 중심으로 조사함. 또한 청소년 행동 중에서도 특히 청소년 발달단계에서 중요한 비행행동과 이성교제를 중심으로 상관을 파악하고자 함.

○ 부모의 양육방식

- 부모의 양육방식을 측정하기 위해 허묘연(2000)이 개발하고 <청소년 패널>에서 사용하고 있는 척도를 활용하였음.
- 청소년 패널에서는 허묘연(2000)이 제작한 부모 양육태도 검사 (총 43문항)로 원 척도에서는 부모 각각에 대한 질문을 부모에 대한 질문으로 수정한 후 중복되는 문항을 제외하고 사용하였으며 본 설문에서는 청소년 패널에서 수정한 질문을 사용함. 양육방식은 감독(3), 애정(3), 비밀관성(3), 과잉기대(4), 과잉간섭(4), 합리적 설명(4) 으로 나뉨.
- 21문항으로 구성되어 있으며, "1=매우 그렇다"부터 "4=전혀 그렇지 않다"까지 4점 척도로 평정함.

<표 55> 부모의 양육방식에 관한 문항

※[부모양육] 귀하가 부모님(보호자)을 어떻게 생각하는지에 대한 질문입니다. 아래 각 항목의 해당 칸에 v표 해 주십시오.	
문	항
01.	부모님(보호자)께서는 내가 방과 후에 어디에 가는지 알고 계신다.
02.	부모님(보호자)께서는 내가 시간을 어떻게 보내는지 알고 계신다.
03.	부모님(보호자)께서는 나의 의견을 존중해 주신다.
04.	나는 부모님(보호자)의 기대가 항상 내 능력 이상이어서 부담스럽다.
05.	부모님(보호자)께서는 보통 아이들이 할 수 있는 일도 불안해하시며 내게는 못 하게 하신다.
06.	부모님(보호자)께서는 나에게 무엇을 하든지 항상 이겨야 한다는 걸 강조하신다.
07.	부모님(보호자)께서 나에게 대한 걱정을 덜 하셨으면 좋겠다.
08.	부모님(보호자)께서는 내가 외출할 경우 언제 들어올지 알고 계신다.
09.	부모님(보호자)께서는 같은 일이라도 어떤 때는 야단을 치시고 어떤 때는 안 치신다.
10.	부모님(보호자)께서는 나에게 관한 한 다른 어떤 일보다 공부에 더 열성적이다.
11.	부모님(보호자)께서는 부모님(보호자)의 결정을 무조건 따르게 하기 보다는 왜 그래야 하는지 설명해 주신다.
12.	부모님(보호자)께서는 내게 좋아한다는 표현을 하신다.
13.	부모님(보호자)께서는 부모님(보호자)의 기분이 내키는 대로 나를 대하신다.
14.	손님이 오거나 외출했을 때, 나에게 대한 부모님(보호자)의 태도가 평소와 다르다.
15.	부모님(보호자)께서는 내가 힘들어 할 때 용기를 주신다.
16.	부모님(보호자)께서는 나에게 모든 면에서 남보다 잘해야 한다고 강조하신다.
17.	부모님(보호자)께서는 작은 일에 대해서도 '이래라', '저래라' 간섭하신다.
18.	내가 나쁜 행동을 했을 때, 부모님(보호자)께서는 혼내기 전에 먼저 왜 그것이 옳지 못한가를 설명해 주신다.
19.	부모님(보호자)께서는 나에게 칭찬을 잘 해 주신다.
20.	부모님(보호자)께서는 내가 원하는 일을 못 하게 하실 때가 많다.
21.	내가 무리한 요구를 하면 부모님(보호자)께서는 그것이 왜 안 되는지 그 이유를 말씀해 주신다.

○ 친구관계 / 가족 및 부모관계

- 게임이용자의 주변 인간관계, 특히 가족 및 부모와 친구관계에 관한 전반적인 질문으로 구성됨.
- 친구 관계에 대한 질문은 친구와의 교류 정도(3문항)와 그 친구들에게 느끼는 감정을 5점 척도로 평정하는 질문들(4문항)로 구성됨

<표 56> 친구관계(교류)의 문항

※[친구관계] 다음은 귀하의 친구관계에 대한 질문입니다.	
문 항	
01. 친구(동료)들과는 일상생활에 대한 대화(상의)는 어느 정도 하십니까?	① 전혀 없다 ② 매우 가끔 ③ 가끔 ④ 자주 ⑤ 매우 자주 ⑥ 항상
02. 매우 친한 친구들이 몇 명 정도 있습니까? (_____명)	
03. 그 친구들과는 일주일에 몇 일 정도 만납니까?	① 거의 매일 ② 2-3일에 한번 정도 ③ 일주일에 한번 정도 ④ 2-3주에 한번 정도 ⑤ 한 달에 한번 정도 ⑥ 몇 달에 한번 정도

<표 57> 친구관계(감정)에 대한 문항

※[친구관계] 그 친구들(매우 친한 친구)에 대해 느끼는 감정을 솔직하게 표기해 주시기 바랍니다.	
문 항	
01. 나는 그 친구들과 오랫동안 친구로 지내고 싶다	
02. 나는 그 친구들과 함께 있으면 즐겁다	
03. 나는 그 친구들과 같은 생각과 감정을 가지려고 노력하는 편이다	
04. 나는 그 친구들과 서로의 고민을 솔직하게 이야기하는 편이다	

- 가족 및 부모에 대한 질문은 총 5문항으로 구성되어 있음.

<표 58> 가족관계에 대한 문항

※[가족관계] 다음은 귀하의 가족관계에 대한 질문입니다.	
문 항	
01. 귀하의 현재 주거형태는 어떠하십니까?	① 혼자 거주 ② 가족(부모 제외)과 거주 ③ 대가족(부모 포함) 거주 ④ 기타_____
02. 부모님과 일상생활에 대한 상의(대화)는 어느 정도입니까?	① 전혀 없다 ② 1년에 1회 정도 ③ 6개월에 1-2회 ④ 3개월에 1-2회 ⑤ 1개월에 1-2회 ⑥ 1주일에 1-2회 정도 ⑦ 거의 매일
03. 부모님과 함께 하는 활동은 어느 정도입니까?(외식/영화/여행/운동/놀이 등)	① 전혀 없다 ② 1년에 1회 정도 ③ 6개월에 1-2회 ④ 3개월에 1-2회 ⑤ 1개월에 1-2회 ⑥ 1주일에 1-2회 정도 ⑦ 거의 매일
04. 현재 함께 사는 가족들과 일상생활에 대한 상의(대화)는 어느 정도입니까?	① 전혀 없다 ② 1년에 1회 정도 ③ 6개월에 1-2회 ④ 3개월에 1-2회 ⑤ 1개월에 1-2회 ⑥ 1주일에 1-2회 정도 ⑦ 거의 매일
05. 현재 함께 사는 가족들과 함께 하는 활동은 어느 정도입니까?(외식/영화/여행/운동/놀이 등)	① 전혀 없다 ② 1년에 1회 정도 ③ 6개월에 1-2회 ④ 3개월에 1-2회 ⑤ 1개월에 1-2회 ⑥ 1주일에 1-2회 정도 ⑦ 거의 매일

○ 사회적 자본

- 사회적 자본(social capital)이란 상호이익을 증진시키기 위한 조정과 협력을 촉진시키는 네트워크, 규범 그리고 사회적 신뢰와 같은 사회조직의 특징들로서(Putnam, 1996), 상호간 아는 사람들의 다소 제도화된 관계의 지속적인 네트워크의 소유와 연결된 실제적 혹은 잠재적 자원의 총합을 의미함(Bourdieu, 1986).
- 총 20문항으로 구성되며, "1=전혀 그렇지 않다"부터 "5=매우 그렇다"까지 5점 척도로 평정함.

<표 59> 사회적 자본에 관한 문항

※[사회적 자본] 평소 경험에 비추어 정확히 응답해 주십시오.	
문 항	
01. 내 문제를 해결하는데 도움을 주는 사람들이 있다.	
02. 사람들과의 만남은 외부의 다른 일에 관심을 가지는 계기가 된다.	
03. 나는 커뮤니티 활동을 돕는데 기꺼이 시간을 쓸 것이다.	
04. 중요한 결정을 할 때 조언을 줄 사람이 있다.	
05. 내 개인적인 문제에 대해 편하게 얘기할 수 있는 사람이 없다.	
06. 사람들과의 만남은 새로운 것을 시도할 기회를 준다.	
07. 외로울 때 대화할 수 있는 사람들이 있다.	
08. 다른 사람과 만남은 더 큰 세상과 연결된 느낌을 갖게 한다.	
09. 50만원의 돈이 긴급하게 필요할 때 도움을 청할 사람이 있다.	
10. 다른 사람들과 이야기 하는 것은 타 지역에 대한 호기심을 유발한다.	
11. 내가 교류하는 사람은 자신의 희생을 감수하고 나를 도울 것이다.	
12. 다른 사람과 만남은 새로운 친구를 만나 대화할 기회를 준다.	
13. 내가 교류하는 사람은 직장을 구할 때 좋은 정보를 제공할 것이다.	
14. 다른 사람과 만남은 내가 더 큰 세상에 속해 있음을 느끼게 한다.	
15. 나는 중요한 일을 부탁할 만한 사람이 없다.	
16. 내가 교류하는 사람은 단돈 1,000원도 나와 나눌 것이다.	
17. 사람들과의 만남은 나와 다른 생각을 가진 사람들에게 대해 관심을 불러일으킨다.	
18. 내가 교류하는 사람은 내가 불의와 싸울 때 도움을 줄 것이다.	
19. 다른 사람과 만남은 세상의 모든 사람들이 다 연결되어 있다는 것을 상기시킨다.	
20. 나는 항상 새로운 사람과 만나게 된다.	

○ 성적 - 학생만 해당

- 1문항으로 구성하여 직접적으로 성적을 물어봄.

<표 60> 성적과 관련된 문항(학생)

문 항
06. (학생들만 해당) 귀하의 학교성적은 어떤 편에 속하십니까? ①(최상) 상위 10% 이내 ②(상위) 11~30% ③(중상) 31~50% ④(중하) 51~70% ⑤(하위) 71~90% ⑥(최하) 90~100%

○ 비행행동 - 청소년들만 해당

- “지난 1년 동안 아래와 같은 일들을 해 본 적이 있습니까? 있다면 몇 번이나 있습니까?”라는 질문 하에 “담배 피우기,” “술 마시기,” “무단결석” 등의 11문항으로 구성됨.

<표 61> 비행행동에 관한 문항(청소년)

※[비행행동] 지난 1년 동안 아래와 같은 일들을 해 본 적이 있습니까? (청소년들만 응답)			
	전혀 없다	있다	
01. 담배 피우기	1	2	1. 지난 1년간 _____회 2. 하루에 _____회
02. 술 마시기	1	2	지난 1년간 _____회
03. 무단결석	1	2	지난 1년간 _____회
04. 가출 경험	1	2	지난 1년간 _____회
05. 다른 사람을 심하게 때리기	1	2	지난 1년간 _____회
06. 패싸움	1	2	지난 1년간 _____회
07. 남의 돈이나 물건을 뺏기(뺑뺏기)	1	2	지난 1년간 _____회
08. 남의 돈이나 물건을 훔치기	1	2	지난 1년간 _____회
09. 남을 심하게 놀리거나 조롱하기	1	2	지난 1년간 _____회
10. 남을 협박하기	1	2	지난 1년간 _____회
11. 다른 친구를 집단따돌림(왕따)시키기	1	2	지난 1년간 _____회

○ 이성교제

- 이성교제에 관한 문항은 총 2문항으로 구성되어 현재 교제하고 있는 이성의 유무와 교류정도를 물어봄.

<표 62> 이성교제와 관련된 문항

※[이성교제] 다음 문항을 읽고, 솔직하게 답변하여 주시기 바랍니다.	
문 항	
01. 현재 사귀는 사람(애인)이 있습니까? ① 예 ② 아니오	
02. 사귀는 사람(애인)과 만나서 같이 보내는 시간은 일주일에 평균 몇 시간입니까? 일주일 평균 _____ 시간	

4) 게임이용자 라이프스타일

- 게임 이용자의 특성을 파악하기 위해, 건강, 여가활동 등 게임이용자의 라이프 스타일과 관련된 질문들을 구성됨.

○ 건강

- 개인의 건강행위를 예측하고 설명하는데 가장 많이 사용되는 건강신념모델(Health Belief Model)을

적용하여, 개인의 일반적인 건강관리에 대하여 평정함.

- 건강신념모델에 따르면, 질병감염에 취약할 수 있다는 "지각된 민감성(perceived susceptibility)", 질병에 대한 결과가 심각할 수 있다는 "지각된 심각성(perceived severity)", 행위수행에 대한 혜택인 "지각된 이익(perceived benefits)", 그리고 행위를 수행하는데 필요한 비용과 같은 "지각된 장애(perceived barriers)"가 사람들의 건강행위에 영향을 미치게 된다고 설명함(National Institutes of Health, 2005).
- 건강신념모델의 초기 연구자 중 한 명인 Victoria L. Champion(1999)이 유방암 검진에 적용하였던 척도를 일반 건강관리로 수정, 변안하여 사용하였으며, 총 19문항으로 구성되었고 5점 척도로 평정함.

<표 63> 건강신념모델 척도 문항

※[건강신념모델] 귀하의 평소 경험에 비추어 정확히 응답해 주십시오.	
문 항	
01. 나는 건강이 나빠지기 쉽다.	
02. 나는 몇 년 안에 건강이 나빠질 확률이 높다.	
03. 언젠가 건강이 크게 악화될 것 같다.	
04. 지속적으로 건강을 관리한다면, 앞으로 건강에 대해 큰 걱정을 하지 않아도 된다.	
05. 지속적인 건강관리는 질병예방에 매우 큰 도움이 된다.	
06. 만약 내가 건강관리를 하던 중 몸에 대한 이상 신호를 발견한다면, 그에 대한 치료 결과는 나쁘지 않을 것이다.	
07. 건강을 유지하고 관리하는 것은 질병의 초기 단계를 발견하는데 최상의 방법이다.	
08. 지속적인 건강관리를 통해 질병으로 인한 사망확률을 줄일 수 있다.	
09. 건강관리를 하다가, 오히려 지금의 건강을 해칠까 두렵다.	
10. 건강관리의 효과가 믿을만한지 알 수가 없다.	
11. 나는 어떻게 건강을 관리해야하는지 모른다.	
12. 건강을 위한 운동이나 식습관 등의 행위가 가끔은 너무 창피하다	
13. 건강관리를 위해서 너무 많은 시간이 소요된다.	
14. 건강을 위한 운동이나 식습관 등의 행위는 꽤나 귀찮다	
15. 건강관리에 대한 조언을 해주는 의사, 트레이너, 영양사 등의 사람들은 불친절하다.	
16. 건강관리는 나에게 불필요한 지출을 요구한다.	
17. 나는 정기적으로 건강을 관리해야 하는 날짜를 기억하지 못한다.	
18. 나에게는 건강보다 더 중요한 문제들이 있다	
19. 나는 건강을 관리하기에는 너무 나이가 많다.	

- 또한, 구체적이고 실제적인 건강행위를 측정하기 위해 <제 7차(2011년) 청소년 건강행태 온라인 설문지>를 기반으로 건강상태(1문항), 식습관(10문항), 운동 및 신체활동량(5문항), 체중관리(3문항), 음주(3문항)와 관련된 문항을 구성함.

<표 64> 건강상태와 관련된 문항

※[건강상태] 귀하의 평소 경험에 비추어 정확히 응답해 주십시오.					
문항	매우 건강 하지 못한 편이다	건강하지 못한 편이 다	보통이다	건강한 편이다	매우 건강하다
01. 평상시 귀하의 건강상태가 어떻다고 생각하십니까?	①	②	③	④	⑤

<표 65> 운동 및 신체활동량 문항

※[운동 및 신체활동량] 귀하의 평소 경험에 비추어 정확히 응답해 주십시오.	
문항	
01. 최근 7일 동안, 숨이 많이 차거나 몸에 땀이 날 정도의 격렬한 신체활동을 20분 이상 한 날은 며칠입니까? ex) 조깅, 축구, 농구, 등산, 빠른 수영, 무거운 물건나르기 등 ①항상 함(6~7일) ②자주 함(4~5일) ③보통(3일) ④거의 하지 않음(1~2일) ⑤전혀 하지 않음(0일)	
02. 최근 7일 동안, 평상시보다 숨이 약간 차는 정도의 중등도 신체활동을 30분 이상 한 날은 며칠입니까? ex) 가벼운 물건 나르기, 천천히 하는 수영, 배드민턴 등 ①항상 함(6~7일) ②자주 함(4~5일) ③보통(3일) ④거의 하지 않음(1~2일) ⑤전혀 하지 않음(0일)	
03. 최근 7일 동안, 팔굽혀펴기, 윗몸일으키기, 역기 들기, 아령, 철봉, 평행봉 같은 근육 힘을 키우는 운동(근력강화운동)을 한 날은 며칠입니까? ①항상 함(6~7일) ②자주 함(4~5일) ③보통(3일) ④거의 하지 않음(1~2일) ⑤전혀 하지 않음(0일)	
04. 지난주, 주중(월~금요일)에 하루 보통 몇 분 정도 걸었습니까? ※등하교 시간 포함하여 걸은 시간을 모두 합하여 대답해 주십시오. ① 하루 30분 미만 ② 하루 30분~1시간 미만 ③ 하루 1시간~2시간 미만 ④ 하루 2시간 이상	
05. 지난주, 주말(토~일요일)에 하루 보통 몇 분 정도 걸었습니까? ① 하루 30분 미만 ② 하루 30분~1시간 미만 ③ 하루 1시간~2시간 미만 ④ 하루 2시간 이상	

<표 66> 체중관리 관련 문항

※[체중관리] 귀하의 평소 경험에 비추어 정확히 응답해 주십시오.	
문항	
01. 최근에 측정한 키(신장)은 얼마입니까? ()cm ※소수점 첫째자리까지 입력 가능	
02. 최근에 측정한 몸무게(체중)은 얼마입니까? ()kg ※소수점 첫째자리까지 입력 가능	
03. 최근 30일 동안 체중을 조절하기 위해 노력한 적 있습니까? ① 별다른 노력을 하지 않았다 ② 체중을 줄이기 위해 노력했다 ③ 체중을 늘리기 위해 노력했다 ④ 현재 체중을 유지하기 위해 노력했다	

<표 67> 식습관 관련 문항

※[식습관] 귀하의 평소 경험에 비추어 정확히 응답해 주십시오. (빵, 전식 또는 미숫가루, 죽, 시리얼 등으로 식사를 한 경우는 식사에 포함합니다.)	
문 항	
01. 최근 7일 동안, 아침식사를(우유나 주스만 먹은 것은 제외) 한 날은 며칠입니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
02. 최근 7일 동안, 점심식사를(우유나 주스만 먹은 것은 제외) 한 날은 며칠입니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
03. 최근 7일 동안, 저녁식사를(우유나 주스만 먹은 것은 제외) 한 날은 며칠입니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
04. 최근 7일 동안, 과일(과일주스 제외)을 얼마나 자주 먹었습니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
05. 최근 7일 동안, 탄산음료를 얼마나 자주 마셨습니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
06. 최근 7일 동안, 피자, 햄버거, 치킨 같은 패스트푸드를 얼마나 자주 먹었습니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
07. 최근 7일 동안, 라면이나 썬라면을 얼마나 자주 먹었습니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
08. 최근 7일 동안, 과자를 얼마나 자주 먹었습니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
09. 최근 7일 동안, 식사할 때 채소반찬(김치 제외)을 얼마나 자주 먹었습니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	
10. 최근 7일 동안, 우유(흰우유, 색깔우유 모두 포함)를 얼마나 자주 마셨습니까? ①항상 먹음(6~7일) ②자주 먹음(4~5일) ③보통(3일) ④거의 먹지 않음(1~2일) ⑤전혀 먹지 않음(0일)	

<표 68> 음주 관련 문항

※[음주] 귀하의 평소 경험에 비추어 정확히 응답해 주십시오.	
문 항	
01. 최근 30일 동안, 1잔 이상 술을 마신 날은 며칠입니까? ①항상 마심(매일) ②자주 마심(주 3~4회) ③보통(주 1~2회) ④거의 마시지 않음(월 1~2회) ⑤전혀 마시지 않음(0일)	
02. 최근 30일 동안, 술을 마실 때 평균 주량은 얼마입니까? ① 소주 1~2잔(맥주 1병 이하) ② 소주 3~4잔(맥주 2병, 양주 3잔) ③ 소주 5~6잔(맥주 3병, 양주 5잔) ④ 소주 1병~2병 미만(맥주 4병, 양주 6잔) ⑤ 소주 2병 이상(맥주 8병, 양주 12잔)	
03. 최근 30일 동안, 정신을 잃거나 기억을 못 할 정도로 술을 마신 날은 며칠입니까? ①항상 그렇다(매일) ②자주 그렇다(주 3~4회) ③보통이다(주 1~2회) ④거의 그렇지 않다(월 1~2회) ⑤전혀 그렇지 않다(0일)	

○ 여가활동

- 게임 이외의 기타 여가활동에 관한 질문으로서, 여가시간을 포함하여 구체적인 여가행위에 대한 질문으로 구성함

<표 69> 여가활동 문항

※[여가활동] 다음은 여가활동에 대한 질문입니다.		
문항		
01. 귀하의 하루 여가시간(하루 중 먹고, 자고, 공부하는 등의 시간을 제외한 시간, 즉 아무 일이 없이 쉬거나, 놀이를 하는 시간 등)은 평균 얼마나 됩니까?		
1) 평일(월~금요일) _____ 시간	2) 휴일(토, 일, 공휴일) _____ 시간	
02. 여가시간에 주로 하는 일이 무엇인지 두 가지씩 선택해 주십시오.		
1) 평일 _____, _____	2) 휴일 _____, _____	
1) TV 시청	8) 스포츠 관람	14) 가사 일 돕기
2) 인터넷	9) 종교 활동	15) 낮잠
3) 게임	10) 동아리(동호회) 활동	16) 휴식
4) 독서	11) 음주가무	17) 사회봉사
5) 음악 감상	12) 쇼핑	18) 이성교제
6) 운동	13) 아르바이트	19) 관광 및 여행
7) 문화예술관람		20) 기타()
03. 귀하의 여가에 대한 만족도는 어느 정도입니까?		
①전혀 만족하지 않음 ②만족하지 않음 ③보통 ④만족함 ⑤매우 만족함		

5) 인구통계학적 특성

- 게임이용자의 인구통계학적 특성 및 사회경제적 특성을 측정하기 위해, 기본적인 정보로서 성별, 연령, 소득, 학력, 주관적으로 느끼는 계층 등을 질문함.

<표 70> 인구통계학적 특성 문항

※[인구통계학적 변인] 마지막으로, 귀하의 신상에 관해 몇 가지 여쭙겠습니다.	
문항	
01. 귀하의 성별은 무엇입니까?	
① 남성 ② 여성	
02. 귀하의 연령을 적어주십시오. (만)_____세	
03. 귀하의 자녀의 수를 적어주십시오(있을 경우만). _____명	
04. 귀하의 직업은 무엇입니까?	
①전문직/관리직 ②사무/판매직 ③서비스직 ④생산/기술직 ⑤농/임/어업 ⑥공무원/교원/경찰 ⑦자영업자 ⑧학생 ⑨ 주부 ⑩무직 ⑪기타 _____	
05. 귀하의 학력을 선택하여 주십시오.	
①중고등학교 재학 ②고등학교 졸업 ③대학 재학 ④대학 졸업 ⑤대학원 재학 ⑥대학원 졸업 이상	
06. (학생들만 해당) 귀하의 학교성적은 어떤 편에 속하십니까?	
①(최상) 상위 10% 이내 ②(상위) 11~30% ③(중상) 31~50% ④(중하) 51~70% ⑤(하위) 71~90% ⑥(최하) 90~100%	
07. 귀하의 월 평균 가구 소득을 선택하여 주십시오.	
①200만원 미만 ②200~300만원 미만 ③300~400만원 미만 ④400~500만원 미만 ⑤500~700만원 미만 ⑥ 700~1000만원 미만 ⑦1000만원 이상	
08. 귀하의 생활수준을 선택하여 주십시오.	
①아주 잘 산다 ②잘 산다 ③잘 사는 편이다 ④중간정도 ⑤못사는 편이다 ⑥못산다 ⑦아주 못산다	

3. 결과 분석

1) 응답자의 구성 및 게임이용 통계

가. 인구통계학적 특성 분석

○ 설문대상자의 연령 및 성별 분포

- 설문결과 총 응답자는 802명이었으며, 온라인으로 실시되었음. 온라인 조사의 특성상, 온라인에서 응답이 가능한 것으로 판단되는 연령층인 16세에서부터 59세 사이로 응답자를 구성하였음.

<표 71> 응답자의 분포 - 연령

	빈도 (명)	구성비(%)	누적 구성비(%)
만16~18세	57	7.1	7.1
만19~24세	120	15.0	22.1
만25~29세	101	12.6	34.7
만30~34세	108	13.5	48.1
만35~39세	109	13.6	61.7
만40~44세	120	15.0	76.7
만45~49세	80	10.0	86.7
만50~54세	60	7.5	94.1
만55~59세	47	5.9	100.0
합계	802	100.0	

- 802명의 전체 성비는 남자가 58.6%, 여자가 41.4%로 구성이 되었으며 연령별 성비 분포도는 다음과 같음.

<표 72> 응답자의 분포 - 성별

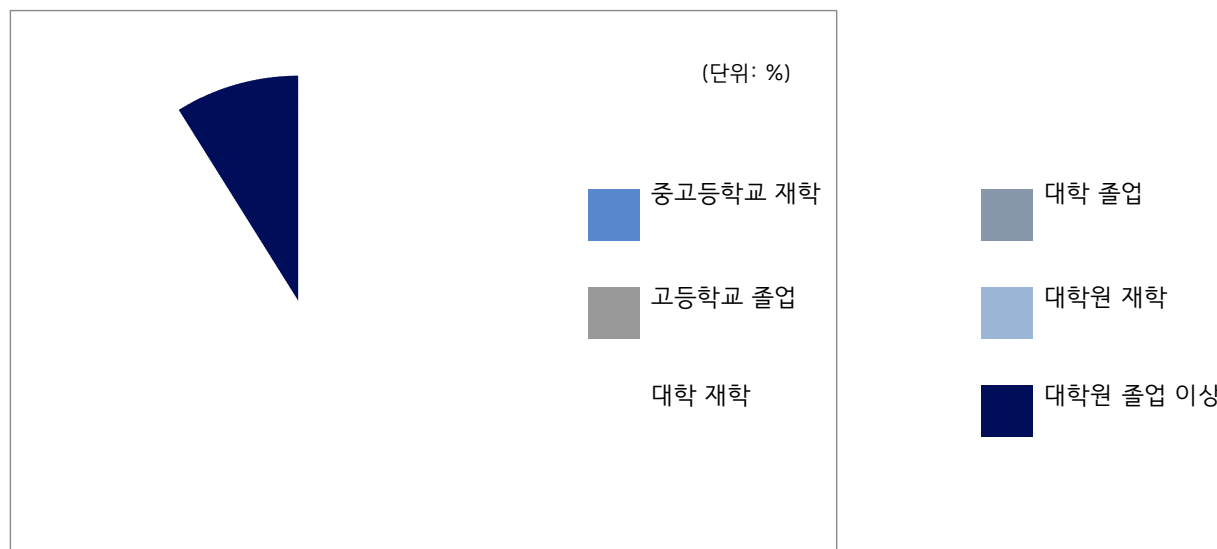
		연령									전체
		16~18세	19~24세	25~29세	30~34세	35~39세	40~44세	45~49세	50~54세	55~59세	
성별	남성	38	73	60	65	69	68	45	28	24	470
	여성	19	47	41	43	40	52	35	32	23	332
전체		57	120	101	108	109	120	80	60	47	802

○ 응답자의 학력 및 학업 성적과 직업 분포

- 전체 응답자의 학력은 대학졸업이 51.5% 가장 높았으며 고등학교 졸업이 17.8% 그 다음으로 비중이 높았음. 학업 성적은 현재 학생으로 재학 중인 179명을 대상으로만 응답을 받았으며, 중상(31~50%)을 차지한다고 대답한 빈도가 35.9%로 가장 많았음.

<표 73> 응답자의 학력 분포

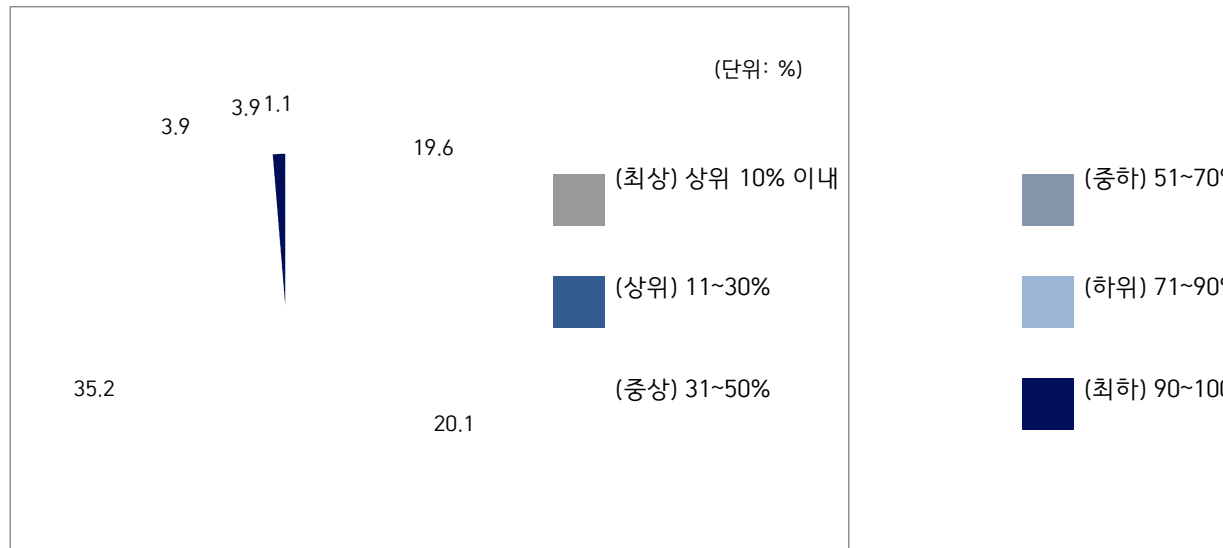
	빈도(명)	구성비(%)	누적 구성비(%)
중고등학교 재학	52	6.5	6.5
고등학교 졸업	144	18.0	24.4
대학 재학	112	14.0	38.4
대학 졸업	409	51.0	89.4
대학원 재학	14	1.7	91.1
대학원 졸업 이상	71	8.9	100.0
합계	802	100.0	



<그림 11> 응답자의 학력 분포

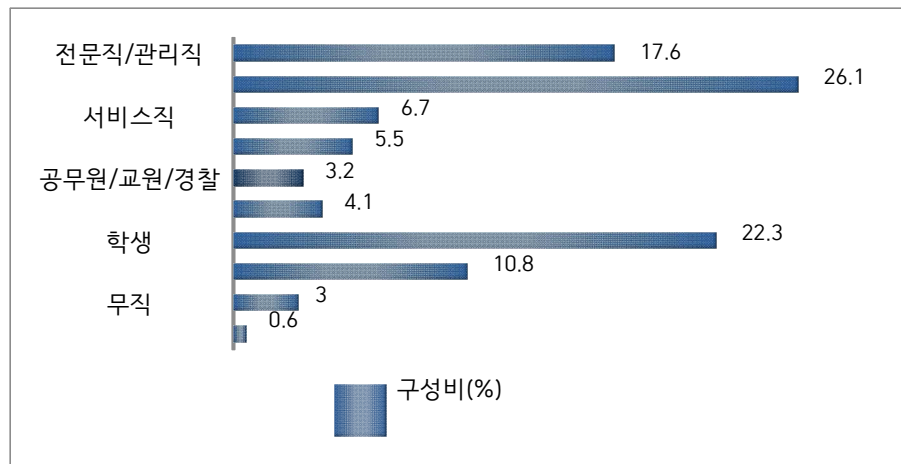
<표 74> 응답자의 학업 성적 (학생만 해당)

	빈도(명)	구성비(%)	누적 구성비(%)
(최상) 상위 10% 이내	35	19.6	19.6
(상위) 11~30%	36	20.1	39.7
(중상) 31~50%	63	35.2	74.9
(중하) 51~70%	36	20.1	95.0
(하위) 71~90%	7	3.9	98.9
(최하) 90~100%	2	1.1	100.0
합계	179	100.0	



<그림 12> 응답자의 학업 성적 (학생만 해당)

- 응답자의 직업 구성은 사무/판매직이 26.1%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 그 다음은 학생이 22.3%의 비중을 차지하고 있음.



<그림 13> 응답자의 직업 구성

<표 75> 응답자의 직업 분포도

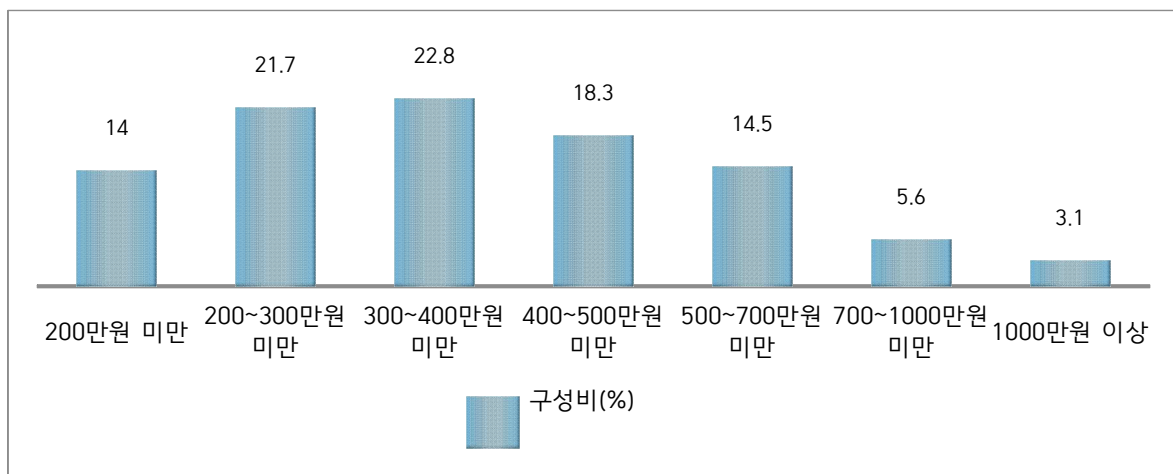
	빈도(명)	구성비(%)	누적구성비(%)
전문직/관리직	141	17.6	17.6
사무/판매직	209	26.1	43.6
서비스직	54	6.7	50.4
생산/기술직	44	5.5	55.9
공무원/교원/경찰	26	3.2	59.1
자영업자	33	4.1	63.2
학생	179	22.3	85.5
주부	87	10.8	96.4
무직	24	3.0	99.4
기타	5	0.6	100.0
합계	802	100.0	

○ 응답자의 평균 가구 소득

- 응답자의 평균 가구 소득은 200~400만원 사이가 큰 구성을 보임.

<표 76> 응답자의 평균 월 가구 소득

	빈도(명)	구성비(%)	누적구성비(%)
200만원 미만	112	14.0	14.0
200~300만원 미만	174	21.7	35.7
300~400만원 미만	183	22.8	58.5
400~500만원 미만	147	18.3	76.8
500~700만원 미만	116	14.5	91.3
700~1000만원 미만	45	5.6	96.9
1000만원 이상	25	3.1	100.0
합계	802	100.0	



<그림 14> 응답자의 월소득 평균 구성

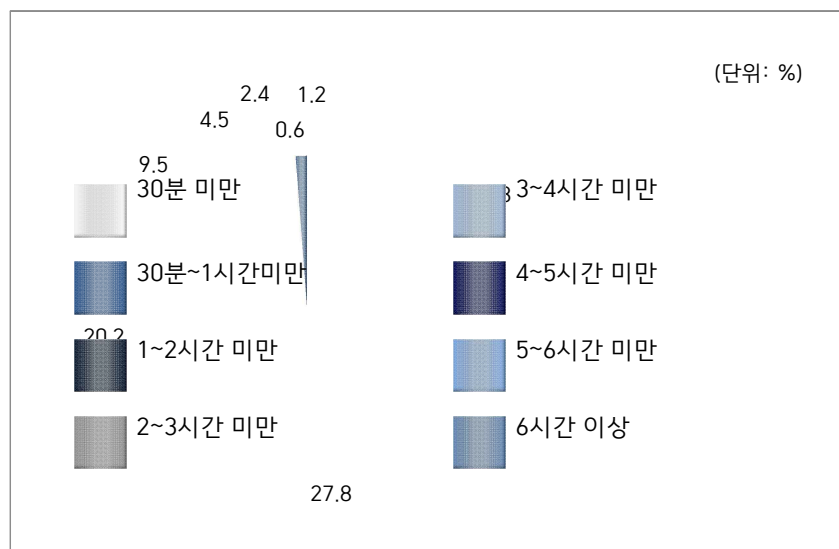
나. 게임 이용 통계 분석

○ 응답자의 게임 이용 시간

- 응답자 중 가장 많은 27.8%가 매일 30분 미만으로 게임을 이용하고, 그 뒤를 이어 30분~1시간 미만 (27.8%), 1~2시간 미만(20.2%), 2~3시간 미만(9.5%), 3~4시간 미만(4.5%) 등의 순으로 응답함.

<표 77> 응답자의 게임 이용 시간

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
30분 미만	271	33.8	33.8
30분~1시간 미만	223	27.8	61.6
1~2시간 미만	162	20.2	81.8
2~3시간 미만	76	9.5	91.3
3~4시간 미만	36	4.5	95.8
4~5시간 미만	19	2.4	98.1
5~6시간 미만	5	0.6	98.8
6시간 이상	10	1.2	100.0
합계	802	100.0	



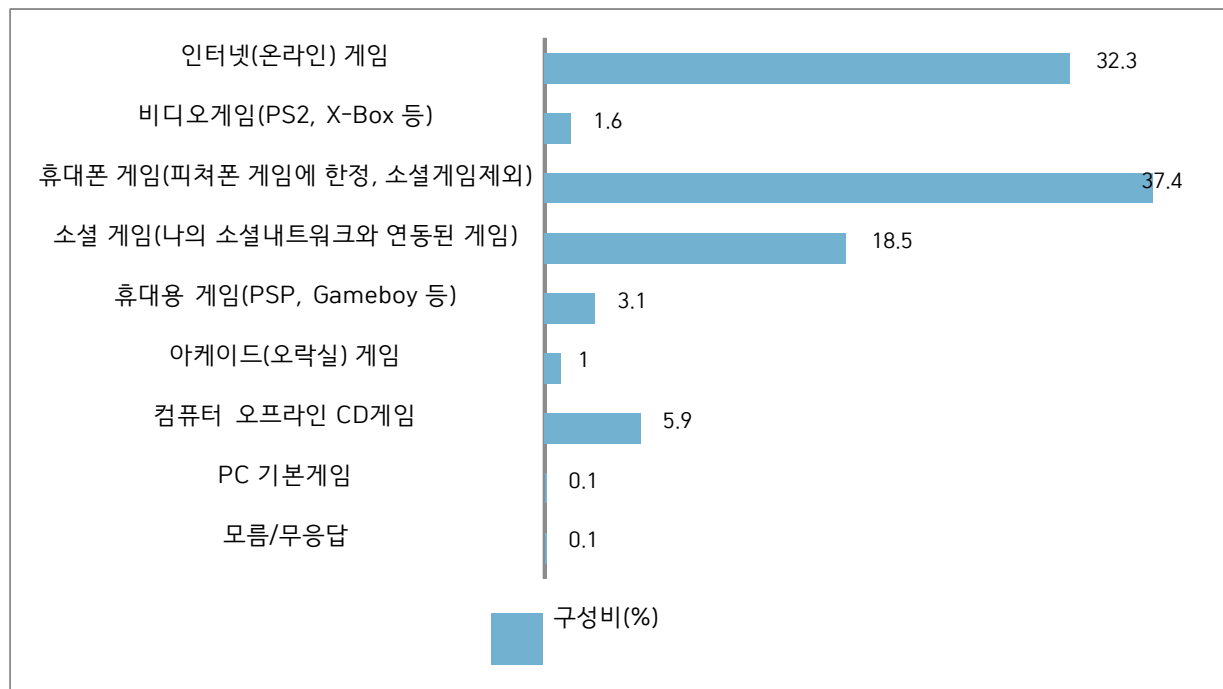
<그림 15> 응답자의 게임 이용 시간

○ 주 이용 게임 플랫폼

- 응답자의 주 이용 게임 플랫폼은 휴대폰 게임이 37.4%로 가장 많았으며, 온라인 게임 32.3%, 소셜 게임 18.5%, 컴퓨터 오프라인 CD게임 5.9%, 휴대용 게임 3.1%, 비디오 게임 1.6%, 그리고 PC 기본게임과 모름/무응답이 각각 0.1%로 응답하였음.

<표 78> 주 이용 게임 플랫폼

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
온라인 게임	259	32.3	32.3
비디오게임	13	1.6	33.9
휴대폰 게임	300	37.4	71.3
소셜 게임	148	18.5	89.8
휴대용게임	25	3.1	92.9
아케이드 게임	8	1.0	93.9
컴퓨터 CD게임	47	5.9	99.8
PC 기본게임	1	0.1	99.9
모름/무응답	1	0.1	100.0
합계	802	100.0	



<그림 16> 주 이용 플랫폼

○ 플랫폼 별 일일 게임 이용 시간

- 온라인게임의 일일 게임 이용 시간은 30~1시간 미만으로 사용한다는 응답이 64명으로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 30분 미만이 61명, 1~2시간 미만이 58명, 2~3시간 미만이 38명, 3~4시간 미만이 22명, 4~5시간 미만이 11명, 5~6시간 미만이 2명, 그리고 6시간 이상이 3명으로 나타났다.
- 비디오게임의 일일 게임 이용 시간에 대한 응답은 1~2시간 미만 이용자가 5명으로 가장 많았고, 30분 미만과 30~1시간 미만이 각각 3명, 그리고 3~4시간 미만, 4~5시간 미만이 각각 1명으로 나타났다.
- 휴대폰 게임은 30분 미만 이용자가 131명으로 가장 많았고, 30~1시간 미만이 93명, 1~2시간 미만이 50명, 2~3시간 미만이 14명, 3~4시간 미만이 6명, 그리고 4~5시간 미만, 5~6시간 미만, 6시간 이상

이용으로 응답한 이용자는 각각 2명씩으로 나타남.

- 소셜 게임의 일일 게임 이용 시간은 30분 미만인 56명, 30분~1시간 미만이 37명, 1~2시간 미만이 32명, 2~3시간 미만은 14명, 3~4시간 미만은 5명, 4~5시간 미만은 1명, 5~6시간 미만은 1명, 그리고 6시간 이상은 2명으로 나타났다.
- 휴대용게임의 일일 게임 이용시간은 30분 미만이 8명, 30~1시간 미만이 6명, 1~2시간 미만이 5명, 2~3시간 미만이 6으로 나타났다
- 아케이드 게임의 일일 게임 이용 시간은 30분 미만이 1명, 30~1시간 미만이 2명, 1~2시간 미만이 1명, 2~3시간 미만이 2명, 3~4시간 미만이 1명, 4~5시간 미만이 1명으로 나타났다.
- 컴퓨터 CD게임의 일일 게임 이용시간은 30분 미만이 10명, 30~1시간 미만이 17명, 1~2시간 미만이 11명, 2~3시간 미만이 2명, 3~4시간 미만이 1명, 4~5시간 미만이 3명, 그리고 6시간 이상이 3명으로 나타남.
- 그 외에, PC 기본 게임 이용자 1명은 30분~1시간 미만으로 이용한다고 대답했으며, 모름/무응답에 1명이 응답했음.

<표 79> 플랫폼 별 일일 게임 이용 시간

	온라인 게임	비디오 게임	휴대폰 게임	소셜 게임	휴대용 게임	아케이드 게임	컴퓨터 CD게임	PC 기본 게임	무응답	전체
30분 미만	61	3	131	56	8	1	10	0	1	271
30분~1시간 미만	64	3	93	37	6	2	17	1	0	223
1~2시간 미만	58	5	50	32	5	1	11	0	0	162
2~3시간 미만	38	0	14	14	6	2	2	0	0	76
3~4시간 미만	22	1	6	5	0	1	1	0	0	36
4~5시간 미만	11	1	2	1	0	1	3	0	0	19
5~6시간 미만	2	0	2	1	0	0	0	0	0	5
6시간 이상	3	0	2	2	0	0	3	0	0	10
전체	259	13	300	148	25	8	47	1	1	802

○ 게임에 사용하는 월 평균 금액

- 모바일 게임에 사용하는 월 평균 금액에 대한 응답은 없음이 78.6%로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 5000원 미만 9.1%, 5000원~1만원 이하 6.5%, 3만원 이상 3.2%, 1만원~3만원 이하 2.6%의 순으로 응답함.

<표 80> 모바일 게임에 사용하는 월 평균 금액

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
없음	630	78.6	78.6
5000원 미만	73	9.1	87.7
5000원~1만원 이상	52	6.5	94.1
1만원~3만원 이상	21	2.6	96.8
3만원 이상	26	3.2	100.0
합계	802	100.0	100.0

- 온라인 게임에 사용하는 월 평균 금액은 없음 85.9%로 가장 많았고, 5000원 미만 4.5%, 5000원~1만원 이하 5.6%, 1만원~3만원 이하 3.1%, 3만원~5만원 이하 0.6%, 그리고 5만원 이상이 0.2%로 나타났다.

<표 81> 온라인 게임에 사용하는 월 평균 금액

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
없음	689	85.9	85.9
5000원 미만	36	4.5	90.4
5000원~1만원 이하	45	5.6	96.0
1만원~3만원 이하	25	3.1	99.1
3만원~5만원 이하	5	0.6	99.8
5만원 이상	2	0.2	100.0
합계	802	100.0	

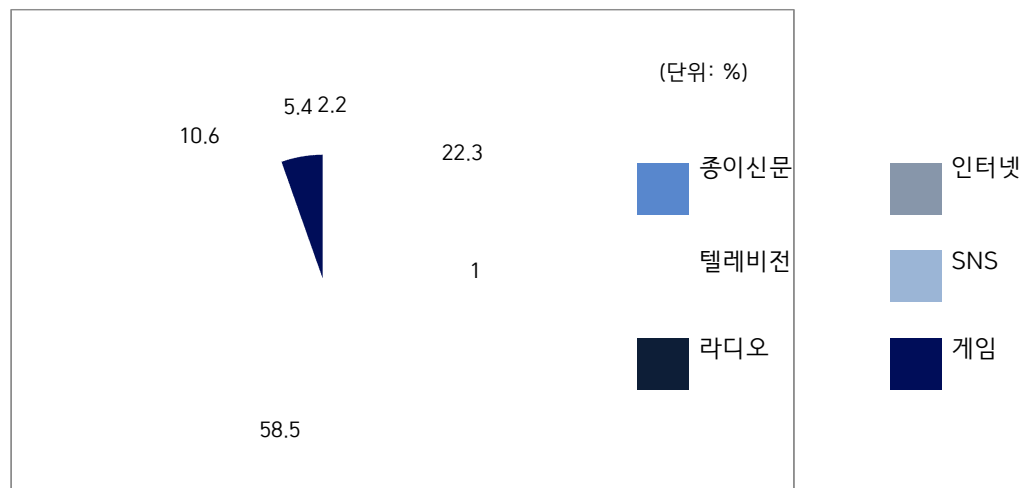
다. 응답자의 미디어 이용 통계

○ 응답자가 주로 사용하는 미디어

- 주로 사용하는 미디어에 대한 응답으로는 인터넷이 58.5%으로 가장 많았고, 그 다음으로는 텔레비전이 22.3%, SNS(트위터, 페이스북, 카카오톡 등)는 10.6%, 게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류) 5.4%, 종이신문 2.2%, 그리고 라디오가 1.0%로 나타났다.

<표 82> 주로 사용하는 미디어

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
종이신문	18	2.2	2.2
텔레비전	179	22.3	24.6
라디오	8	1.0	25.6
인터넷	469	58.5	84.0
SNS(트위터, 페이스북, 카카오톡 등)	85	10.6	94.6
게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류)	43	5.4	100.0
합계	802	100.0	



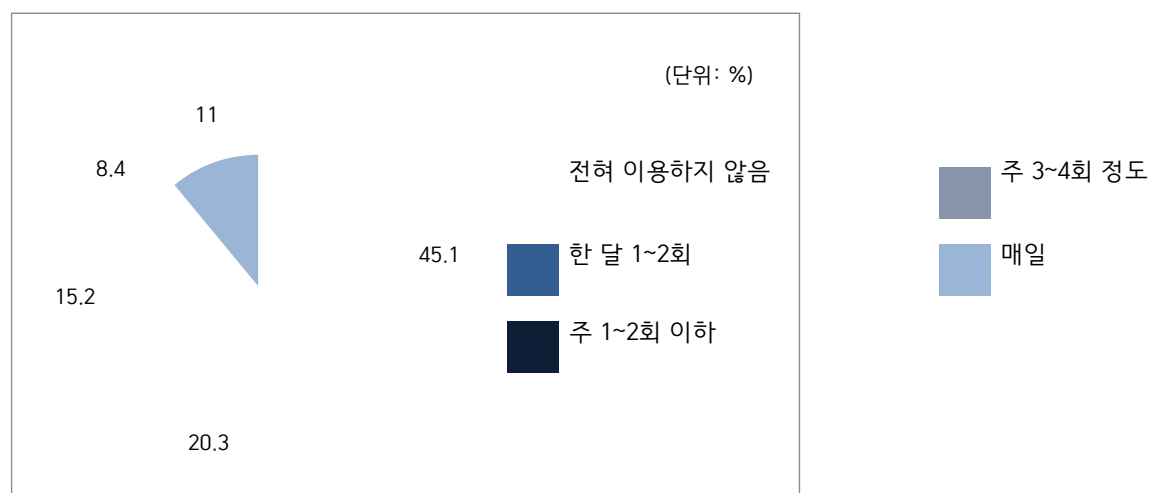
<그림 17> 주로 이용하는 미디어

○ 종이신문의 이용 빈도

- 종이신문의 이용 빈도에 대한 응답으로는 전혀 이용하지 않음이 45.1%로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 한 달에 1~2회 20.3%, 주 1~2회 이하가 15.2%, 매일 이용이 11.0, 마지막으로 주 3~4회 정도가 8.4% 순으로 나타났다.

<표 83> 종이신문의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	362	45.1	45.1
한 달 1~2회	163	20.3	65.5
주 1~2회 이하	122	15.2	80.7
주 3~4회 정도	67	8.4	89.0
매일	88	11.0	100.0
합계	802	100.0	



<그림 18> 종이신문의 이용 빈도

- 종이신문 이용 시 집중도에 대한 응답에는 약간 집중이 24.9%로 1순위를 차지했고, 집중하는 편임이 19.7%, 별로 집중하지 않음이 7.7%, 매우 집중이 2.2%, 전혀 집중하지 않음이 0.2%로 나타났으며, 미사용이 45.1%로 나타났다.

<표 84> 종이신문 이용 시 집중도

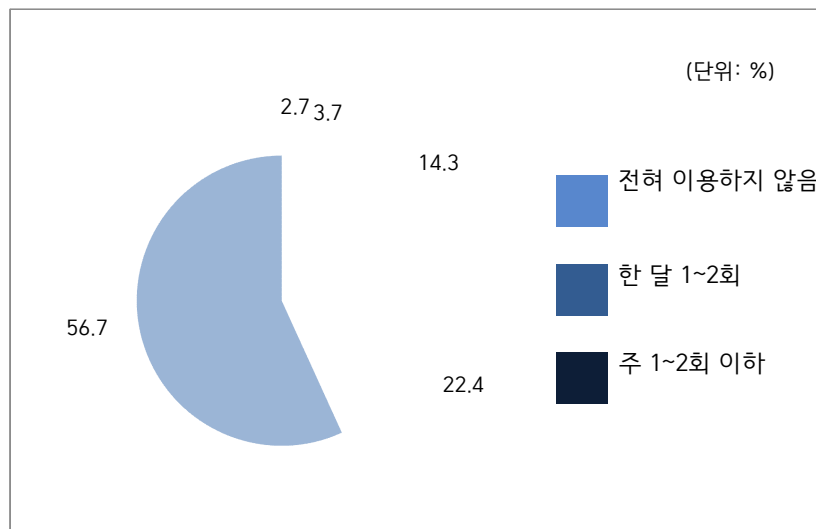
	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 집중하지 않음	2	0.2	0.2
별로 집중하지 않음	62	7.7	7.9
약간 집중	200	24.9	32.8
집중하는 편임	158	19.7	52.5
매우 집중	18	2.2	54.9
미사용	362	45.1	100.0
합계	802	100.0	

○ 텔레비전의 이용 빈도

- 텔레비전의 이용 빈도에 대한 응답으로는 매일이 56.7%로 가장 많았고, 주 3~4회 정도 22.4%, 주 1~2회 이하 14.3%, 한 달 1~2회 3.7%, 전혀 이용하지 않음이 2.7%로 나타났다.

<표 85> 텔레비전의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	22	2.7	2.7
한 달 1~2회	30	3.7	6.5
주 1~2회 이하	115	14.3	20.8
주 3~4회 정도	180	22.4	43.3
매일	455	56.7	100.0
합계	802	100.0	



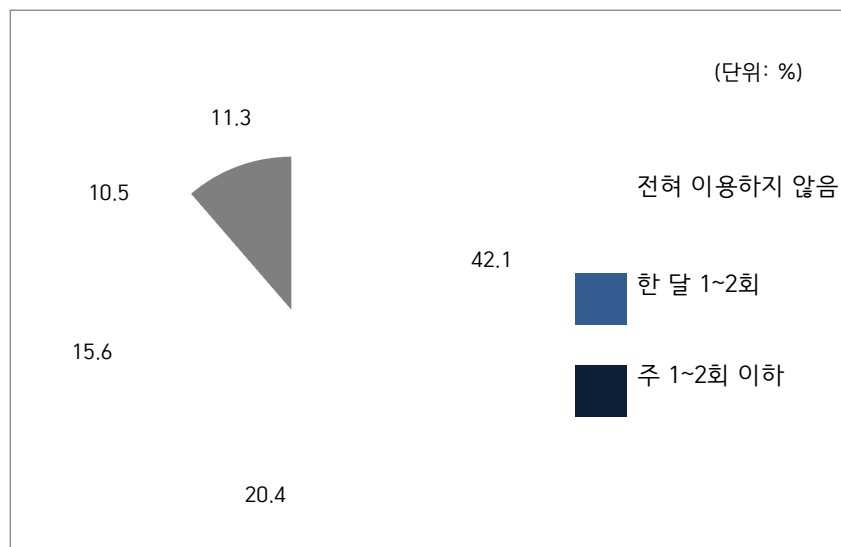
<그림 19> 텔레비전의 이용 빈도

○ 라디오의 이용 빈도

- 라디오의 이용 빈도에 관한 응답으로는 전혀 이용하지 않음이 42.1%로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 한 달에 1~2회 20.4%, 주 1~2회 이하 15.6%, 매일 11.3%, 주 3~4회 정도 10.5%로 나타났다.

<표 86> 라디오의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	338	42.1	42.1
한 달 1~2회	164	20.4	62.6
주 1~2회 이하	125	15.6	78.2
주 3~4회 정도	84	10.5	88.7
매일	91	11.3	100.0
합계	802	100.0	



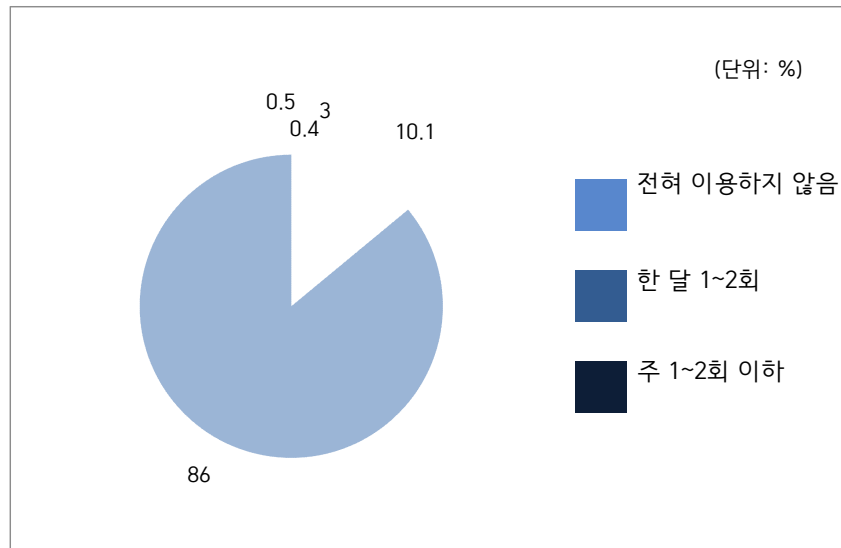
<그림 20> 라디오의 이용 빈도

○ 인터넷의 이용 빈도

- 인터넷의 이용 빈도에 관한 응답으로는 매일이 86.0%로 1순위를 차지했고, 주 3~4회 정도 10.1%, 주 1~2회 이하 3.0%, 한 달 1~2회 0.5%, 전혀 이용하지 않음 0.4% 순으로 나타났다.

<표 87> 인터넷의 이용 빈도

	빈도	퍼센트	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	3	0.4	0.4
한 달 1~2회	4	0.5	0.9
주 1~2회 이하	24	3.0	3.9
주 3~4회 정도	81	10.1	14.0
매일	690	86.0	100.0
합계	802	100.0	



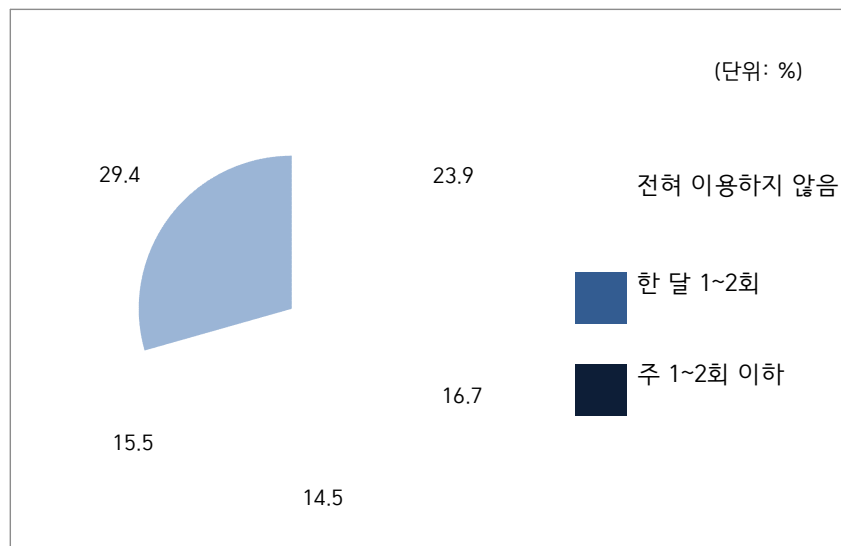
<그림 21> 인터넷의 이용 빈도

○ SNS 이용 빈도

- SNS(트위터, 페이스북 등)의 이용 빈도에 대한 응답으로는 매일이 29.4%로 가장 많았고, 전혀 이용하지 않음 23.9%, 한 달 1~2회 16.7%, 주 3~4회 정도 15.5%, 주 1~2회 이하 14.5%의 순으로 나타났다.

<표 88> SNS의 이용 빈도

	빈도	퍼센트	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	192	23.9	23.9
한 달 1~2회	134	16.7	40.6
주 1~2회 이하	116	14.5	55.1
주 3~4회 정도	124	15.5	70.6
매일	236	29.4	100.0
합계	802	100.0	



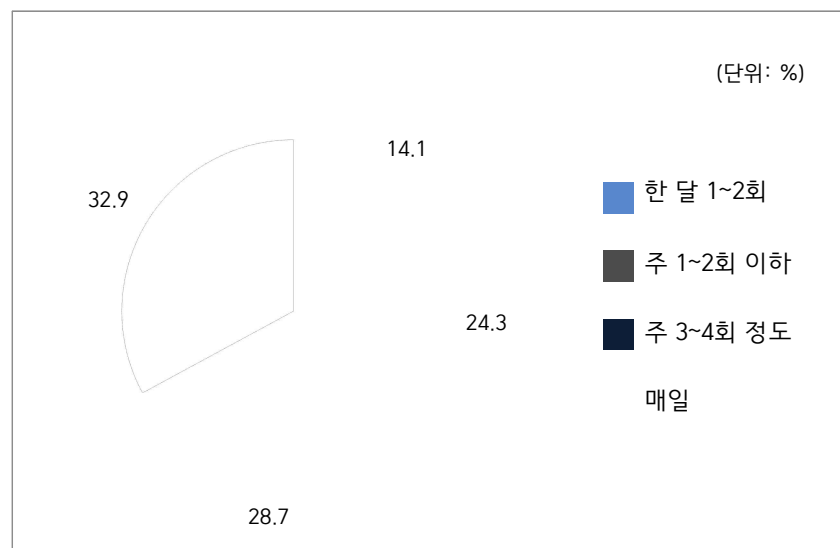
<그림 22> SNS의 이용 빈도

○ 게임의 이용 빈도

- 게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류)의 이용 빈도에 관한 응답으로는 매일이 32.9%로 가장 많았고, 주 3~4회 정도 28.7%, 주 1~2회 이하 24.3%, 한 달 1~2회 14.1%로 나타났다.

<표 89> 게임의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
한 달 1~2회	113	14.1	14.1
주 1~2회 이하	195	24.3	38.4
주3~4회 정도	230	28.7	67.1
매일	264	32.9	100.0
합계	802	100.0	



<그림 23> 게임의 이용 빈도

○ 콘텐츠의 이용 빈도

- 영화의 이용 빈도에 대한 응답으로 높은 순위는 보통으로 40.1%, 그 다음으로 자주 이용함 29.9%, 거의 이용하지 않음 19.3%, 매우 자주 이용함 5.5%, 그리고 전혀 이용하지 않음 5.1%의 순으로 나타났다.

<표 90> 영화의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	41	5.1	5.1
거의 이용하지 않음	155	19.3	24.4
보통	322	40.1	64.6
자주 이용함	240	29.9	94.5
매우 자주 이용함	44	5.5	100.0
합계	802	100.0	

- 애니메이션의 이용 빈도에 대한 응답은 거의 이용하지 않음이 34.4%로 가장 많았고, 전혀 이용하지 않음 26.8%, 보통 24.3%, 자주 이용함 11.3%, 매우 자주 이용함 3.1%로 나타남

<표 91> 애니메이션의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	215	26.8	26.8
거의 이용하지 않음	276	34.4	61.2
보통	195	24.3	85.5
자주 이용함	91	11.3	96.9
매우 자주 이용함	25	3.1	100.0
합계	802	100.0	

- TV 드라마 이용 빈도는 자주 이용함이 33.0%, 보통 29.3%, 거의 이용하지 않음 17.6%, 매우 자주 이용함 10.3%, 전혀 이용하지 않음 9.7% 순으로 나타남.

<표 92> TV 드라마의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	78	9.7	9.7
거의 이용하지 않음	141	17.6	27.3
보통	235	29.3	56.6
자주 이용함	265	33.0	89.7
매우 자주 이용함	83	10.3	100.0
합계	802	100.0	

- 다큐멘터리의 이용 빈도에 대한 응답으로는 보통 37.5%로 가장 많았고, 다음으로 거의 이용하지 않음 23.2%, 자주 이용함 23.1%, 전혀 이용하지 않음 11.5%, 그리고 매우 자주 이용함 4.7%의 순으로 나타났다.

<표 93> 다큐멘터리의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	92	11.5	11.5
거의 이용하지 않음	186	23.2	34.7
보통	301	37.5	72.2
자주 이용함	185	23.1	95.3
매우 자주 이용함	38	4.7	100.0
합계	802	100.0	

- 오락/예능의 이용 빈도에 대해서는 자주 이용함이 39.5%로 가장 많았고, 보통 32.9%, 매우 자주 이용함 12.5%, 거의 이용하지 않음 11.1%, 전혀 이용하지 않음 4.0%으로 나타났음.

<표 94>오락/예능의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	32	4.0	4.0
거의 이용하지 않음	89	11.1	15.1
보통	264	32.9	48.0
자주 이용함	317	39.5	87.5
매우 자주 이용함	100	12.5	100.0
합계	802	100.0	

- 시사프로그램의 이용 빈도에 관한 응답으로는 보통이 38.7%로 가장 많았으며, 자주 이용함과 거의 이용하지 않음이 각각 24.1%, 전혀 이용하지 않음 8.6%, 매우 자주 이용함 4.6% 순으로 나타남.

<표 95>시사프로그램의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	69	8.6	8.6
거의 이용하지 않음	193	24.1	32.7
보통	310	38.7	71.3
자주 이용함	193	24.1	95.4
매우 자주 이용함	37	4.6	100.0
합계	802	100.0	

- 만화(만화책, 웹툰 등)의 이용 빈도에 관한 응답에는 거의 이용하지 않음 29.1%, 전혀 이용하지 않음 27.3%, 보통 22.8%, 자주 이용함 13.1%, 매우 자주 이용함 7.7% 순으로 나타남.

<표 96>만화의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	219	27.3	27.3
거의 이용하지 않음	233	29.1	56.4
보통	183	22.8	79.2
자주 이용함	105	13.1	92.3
매우 자주 이용함	62	7.7	100.0
합계	802	100.0	

- 소설(소설책, 판타지, 온라인소설 등) 콘텐츠 이용 빈도에 대해서는 전혀 이용하지 않음이 31.7%로 가장 많았고, 그 다음으로는 거의 이용하지 않음이 27.3%, 보통 24.9%, 자주 이용함 11.7%, 마지막으로 매우 자주 이용함 4.4%으로 나타남.

<표 97>소설의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	254	31.7	31.7
거의 이용하지 않음	219	27.3	59.0
보통	200	24.9	83.9
자주 이용함	94	11.7	95.6
매우 자주 이용함	35	4.4	100.0
합계	802	100.0	

- 비소설(에세이, 경제경영, 사회과학, 자연과학 등)의 이용 빈도에 대한 응답은 거의 이용하지 않음이 31.7%로 가장 많았으며, 보통 26.9%, 전혀 이용하지 않음 26.6%, 자주 이용함 12.0%, 매우 자주 이용함 2.9%로 나타남.

<표 98>비소설의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	213	26.6	26.6
거의 이용하지 않음	254	31.7	58.2
보통	216	26.9	85.2
자주 이용함	96	12.0	97.1
매우 자주 이용함	23	2.9	100.0
합계	802	100.0	

- 음악의 이용 빈도는 보통 31.9%이 가장 많았으며, 자주 이용함 30.8%, 매우 자주 이용함 21.4%, 거의 이용하지 않음 12.25, 그리고 전혀 이용하지 않음 3.6%의 순으로 나타남.

<표 99>음악의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	29	3.6	3.6
거의 이용하지 않음	98	12.2	15.8
보통	256	31.9	47.8
자주 이용함	247	30.8	78.6
매우 자주 이용함	172	21.4	100.0
합계	802	100.0	

- 스포츠 콘텐츠의 이용 빈도에 관한 응답으로는 보통이 30.9%로 가장 많았고, 거의 이용하지 않음 25.4%, 자주 이용함 18.7%, 거의 이용하지 않음 18.6%, 그리고 매우 자주 이용함 6.4%로 나타남.

<표 100>스포츠 콘텐츠의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 이용하지 않음	149	18.6	18.6
거의 이용하지 않음	204	25.4	44.0
보통	248	30.9	74.9
자주 이용함	150	18.7	93.6
매우 자주 이용함	51	6.4	100.0
합계	802	100.0	

- 게임의 이용 빈도에 관한 응답은 보통이 35.4%로 1순위이고, 그 다음으로는 자주 이용함 30.9%, 거의 이용하지 않음 17.8%, 매우 자주 이용함 15.8%의 순으로 나타남.

<표 101>게임의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
거의 이용하지 않음	143	17.8	17.8
보통	284	35.4	53.2
자주 이용함	248	30.9	84.2
매우 자주 이용함	127	15.8	100.0
합계	802	100.0	

○ SNS이용 문항

- 마이크로 블로그형(트위터, 미투데이 등) SNS의 이용 빈도에 대한 응답에서는 전혀 안함 64.8%로 가장 많았고, 월 1~2회 17.5%, 주 3~4회 9.4%, 매일 4.5%, 그리고 거의 매일 3.9% 순으로 나타남.

<표 102>마이크로 블로그형 SNS의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 안함	520	64.8	64.8
월 1~2회	140	17.5	82.3
주 3~4회	75	9.4	91.6
거의 매일	31	3.9	95.5
매일	36	4.5	100.0
합계	802	100.0	

- 홈페이지형(페이스북, 싸이월드 등) SNS의 이용 빈도에 관한 응답은 전혀 안함 37.5%, 월 1~2회 25.8%, 주 3~4회 16.6%, 거의 매일 11.0%, 매일 9.1%로 나타남.

<표 103>홈페이지형 SNS의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 안함	301	37.5	37.5
월 1~2회	207	25.8	63.3
주 3~4회	133	16.6	79.9
거의 매일	88	11.0	90.9
매일	73	9.1	100.0
합계	802	100.0	

- 위치기반 서비스형(포스퀘어, 아임IN 등) SNS의 이용 빈도에 관한 응답으로는 전혀 안함 92.8%로 가장 많았고, 월 1~2회 4.6%, 주 3~4회 2.2%, 매일 0.4%의 순으로 나타났음.

<표 104>위치기반 서비스형 SNS의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 안함	744	92.8	92.8
월 1~2회	37	4.6	97.4
주 3~4회	18	2.2	99.6
매일	3	0.4	100.0
합계	802	100.0	

- 블로그형(네이버 블로그, 다음 블로그 등) SNS 이용 빈도는 전혀 안함 54.4%가 가장 많고, 월 1~2회 20.4%, 주 3~4회 14.2%, 거의 매일 6.2%, 매일 4.7%로 나타났음.

<표 105>블로그형 SNS의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 안함	436	54.4	54.4
월 1~2회	164	20.4	74.8
주 3~4회	114	14.2	89.0
거의 매일	50	6.2	95.2
매일	38	4.7	100.0
합계	802	100.0	

- 메신저형(카카오톡, 마이피플 등) SNS의 이용 빈도에 대한 응답으로는 거의 매일이 39.9%로 가장 많았고, 매일 33.4%, 주 3~4회 12.0%, 전혀 안함 11.1%, 그리고 월 1~2회 3.6%로 나타났다.

<표 106> 메신저형 SNS의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 안함	89	11.1	11.1
월 1~2회	29	3.6	14.7
주 3~4회	96	12.0	26.7
거의 매일	320	39.9	66.6
매일	268	33.4	100.0
합계	802	100.0	

- 10개의 SNS 서비스 중에서 가장 선호하는 SNS에 대한 응답으로는 카카오톡이 70.0%로 가장 많고, 페이스북 13.1%, SNS 이용하지 않음 4.9%, 네이버 블로그 4.6%, 트위터 3.6% 등의 순으로 나타났다.

<표 107> 가장 선호하는 SNS 서비스

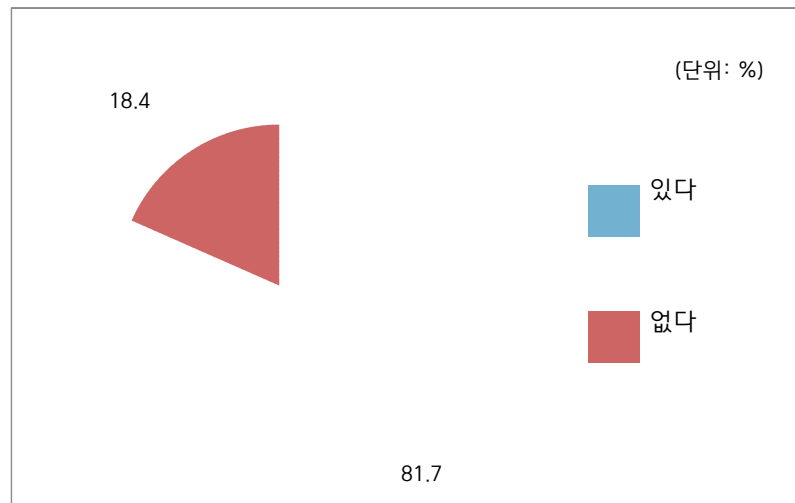
	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
트위터	29	3.9	3.6
미투데이	2	0.2	3.9
페이스북	105	13.1	17.0
싸이월드	11	1.4	18.3
아임IN	1	0.1	18.5
네이버 블로그	37	4.6	23.1
다음 블로그	11	1.4	24.4
카카오톡	561	70.0	94.4
마이피플	5	0.7	95.1
SNS 이용하지 않음	39	4.9	100.0
합계	802	100.0	

○ 유희매체 관련 문항

- ‘19세 미만 이용불가’ 성인용 간행물(만화, 소설, 잡지책 등), 비디오, DVD, 온라인 동영상(포르노 등)의 이용 경험에 대한 응답으로는 있다는 81.7%, 없다는 18.3%로 나타났다.

<표 108> 성인물의 이용 경험

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	655	81.7	81.7
없다	147	18.3	100.0
합계	802	100.0	



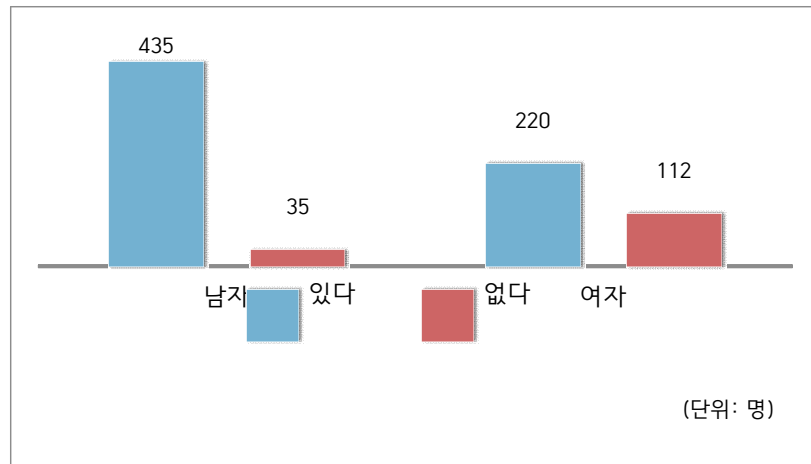
<그림 24> 성인물의 이용 경험

- 성별에 따른 '19세 미만 이용불가' 성인용 간행물(만화, 소설, 잡지책 등), 비디오, DVD, 온라인 동영상(포르노 등)의 이용 경험에 대한 응답으로 있다는 남성이 435명, 여성이 220명 으로 나타났고, 없다는 남성이 35명, 여성이 112명으로 나타남.

<표 109> 성별에 따른 성인물의 이용 경험

(단위: 명)

	있다	없다	전체
남성	435	35	470
여성	220	112	332
전체	655	147	



<그림 25> 성별에 따른 성인물 이용 경험

- 성인물을 처음 이용한 나이에 대한 응답으로는 20세(성인) 이후가 22.7%로 가장 많았고, 초등6 이하 10.8%, 중1 10.8%, 중2 9.5%, 고1 9.5%, 중3 8.7% 고2 6.0%, 고3 2.1%, 취학 전 0.1%로 나타났다.

<표 110> 성인물을 처음 이용한 나이

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
취학 전	1	0.1	0.2
초등3 이하	11	1.4	1.8
초등6 이하	87	10.8	15.1
중1	87	10.8	28.4
중2	76	9.5	40.0
중3	70	8.7	50.7
고1	76	9.5	62.3
고2	48	6.0	69.6
고3	17	2.1	72.2
20세(성인) 이후	655	81.7	100.0
무경험	147	18.3	
합계	802	100.0	

- 최근 일 년 동안 사용 빈도에 관한 응답으로는 한 달에 1~2번이 27.7%로 가장 많았고, 일 년에 1~2번 24.1%, 일주일에 1~2번 13.3%, 한 번도 없음 10.5%, 주 3일 이상 6.1%로 나타났다.

<표 111> 최근 일 년 동안의 이용 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
한 번도 없음	84	10.5	12.8
일 년에 1~2번	193	24.1	42.3
한 달에 1~2번	222	27.7	76.2
일주일에 1~2번	107	13.3	92.5
주 3일 이상	49	6.1	100.0
무경험	147	18.3	
합계	802	100.0	

- 성인물을 주로 이용한 장소에 관한 응답에는 집이 62.0%로 가장 많았고, 모바일(휴대폰, 아이패드 등) 10.2%, 친구집 4.0%, PC방 2.1%, 만화방/영화관/비디오방 2.1%, 학교 1.0%, 그리고 모름/무응답 0.3%로 나타났다.

<표 112> 성인물을 이용하는 장소

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
집	497	62.0	75.9
친구집	32	4.0	80.8
학교	8	1.0	82.0
PC방	17	2.1	84.6
만화방/영화관/비디오방	17	2.1	87.2
모바일	82	10.2	99.7
모름/무응답	2	0.2	100.0
무경험	147	18.3	
합계	802	100.0	

- 주로 누구와 이용하였는가에 대한 응답으로는 혼자서가 67.1%로 가장 많았고, 동성친구 7.7%, 가족 4.6%, 이성친구 2.2% 순으로 나타났다.

<표 113> 성인물을 주로 누구와 이용하였는가

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
혼자서	538	67.1	82.1
이성친구	18	2.2	84.9
동성친구	62	7.7	94.4
가족	37	4.6	100.0
무경험	147	18.3	
합계	802	100.0	

- 주로 이용한 시간대에 관한 응답에는 심야시간(22시 이후)가 42.8%였고, 저녁시간(18~22시)가 22.2%, 방과 후 / 퇴근 후(18시 이전) 11.8%, 수업시간/근무시간 중 3.1%, 시간 날 때 1.1%, 휴일 및 주말 0.4%, 모름/무응답 0.2%로 나타났다.

<표 114> 주로 이용하는 시간대

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
수업시간/ 근무시간 중	25	3.1	3.8
방과 후/퇴근 후 (18시 이전)	95	11.8	18.3
저녁시간(18~22시)	178	22.2	45.5
심야시간(22시 이후)	343	42.8	97.9
휴일 및 주말	3	0.4	98.3
시간 날 때	9	1.1	99.7
모름/무응답	2	0.2	100.0
무경험	147	18.3	
합계	802	100.0	

라. 주변관계 및 여가활동, 청소년 행동

○ 친구관계

- 친구(동료)들과의 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도에 대한 응답으로 자수가 31.5%로 가장 많았고, 그 뒤를 따라 가끔 28.1%, 매우 자주 18.0%, 항상 11.8%, 매우 가끔 8.5%, 전혀 없다 2.1% 순으로 나타났다.

<표 115> 친구(동료)들과의 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 없다	17	2.1	2.1
매우 가끔	68	8.5	10.6
가끔	225	28.1	38.7
자주	253	31.5	70.2
매우 자주	144	18.0	88.2
항상	95	11.8	100.0
합계	802	100.0	

- 친구들과 만나는 빈도에 관한 응답으로 몇 달에 한번 정도 23.3%, 한 달에 한번 정도 22.6%, 일주일에 한번 정도 19.8%, 2~3주에 한번 정도 15.7%, 2~3일에 한번 정도 12.2%, 거의 매일 6.4% 순으로 나타났다.

<표 116> 친구들과의 만나는 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
거의 매일	51	6.4	6.4
2~3일에 한번 정도	98	12.2	18.6
일주일에 한번 정도	159	19.8	38.4
2~3주에 한번 정도	126	15.7	54.1
한 달에 한번 정도	181	22.6	76.7
몇 달에 한번 정도	187	23.3	100.0
합계	802	100.0	

- 매우 친한 친구들이 몇 명이나 있는 지에 관한 질문에 대한 응답을 보면 3명~5명 이하가 33.4%로 가장 많고, 3명 이하가 33.4%, 5~10명 이하 24.1%, 15명 이상 2.9%

<표 117> 매우 친한 친구들이 몇 명이나 있는 가

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
3명 이하	268	33.4	33.4
3~5명 이하	283	35.3	68.7
5~10명 이하	193	24.1	92.8
10~15명 이하	35	4.4	97.1
항상	95	11.8	100.0
합계	802	100.0	

○ 가족관계

- 현재 주거 상태에 대한 응답으로는 가족(부모 제외)과 거주가 63.6%로 가장 많았고, 대가족(부모 포함) 27.6%, 혼자 거주 8.6%, 친구와 동거(기숙사 거주) 0.2%로 나타났다.

<표 118> 현재 주거 형태

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
혼자 거주	69	8.6	8.6
가족(부모 제외)과 거주	510	63.6	72.2
대가족(부모 포함) 거주	221	27.6	99.8
친구와 동거(기숙사 거주)	2	0.2	100.0
합계	802	100.0	

- 부모님과 일상생활에 대한 상의(대화)의 빈도에 대한 응답으로는 1주일에 1~2회 정도 31.2%, 거의 매일 30.4%, 1개월에 1~2회 17.5%, 전혀 없다 7.7%, 6개월에 1~2회 5.7%, 3개월에 1~2회 5.2%, 1년에 1회 정도 2.2% 순으로 나타남.

<표 119> 부모님과 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 없다	62	7.7	7.7
1년에 1회 정도	18	2.2	10.0
6개월에 1~2회 정도	46	5.7	15.7
3개월에 1~2회	42	5.2	20.9
1개월에 1~2회	140	17.5	38.4
1주일에 1~2회 정도	250	31.2	69.6
거의 매일	244	30.4	100.0
합계	802	100.0	

- 부모님과 함께 하는 활동(외식/영화/여행/운동/놀이 등)에 대한 응답은 1개월에 1~2회가 25.7%, 1주일에 1~2회 정도 17.7%, 3개월에 1~2회 17.3%, 6개월에 1~2회 16.6%, 전혀 없다 13.7%, 1년에 1회 정도 6.9%, 거의 매일 2.1%로 나타남.

<표 120> 부모님과 함께 하는 활동

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 없다	110	13.7	13.7
1년에 1회 정도	55	6.9	20.6
6개월에 1~2회 정도	133	16.6	37.2
3개월에 1~2회	139	17.3	54.5
1개월에 1~2회	206	25.7	80.2
1주일에 1~2회 정도	142	17.7	97.9
거의 매일	17	2.1	100.0
합계	802	100.0	

- 현재 함께 사는 가족들과 일상생활에 대한 상의(대화)의 빈도에 관한 응답으로는 거의 매일이 53.7%로 가장 많았고, 1주일에 1~2회 정도 24.3%, 1개월에 1~2회 7.0%, 3개월에 1~2회 2.9%, 6개월에 1~2회 2.1%, 전혀 없다 1.0%, 1년에 1회 정도 0.6%로 나타났다.

<표 121> 현재 함께 사는 가족들과 일상생활에 대한 대화(상의)의 빈도

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 없다	8	1.0	1.0
1년에 1회 정도	5	0.6	1.8
6개월에 1~2회 정도	17	2.1	4.1
3개월에 1~2회	21	2.6	7.0
1개월에 1~2회	56	7.0	14.6
1주일에 1~2회 정도	195	24.3	41.2
거의 매일	431	53.1	100.0
혼자 거주	69	8.6	
합계	802	100.0	

- 현재 함께 사는 가족들과 함께 하는 활동(외식/영화/여행/운동/놀이 등)의 빈도에 관한 응답은 1주일에 1~2회 정도가 38.1%로 가장 많았고, 1개월에 1~2회가 29.3%, 거의 매일 10.5%, 3개월에 1~2회 9.7%, 6개월에 1~2회 6.1%, 전혀 없다 4.1%, 1년에 1회 정도 2.2%로 나타났다.

<표 122> 현재 함께 사는 가족들과 함께 하는 활동

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
전혀 없다	30	3.7	4.1
1년에 1회 정도	16	2.0	6.3
6개월에 1~2회 정도	45	5.6	12.4
3개월에 1~2회	71	8.9	22.1
1개월에 1~2회	215	26.8	51.4
1주일에 1~2회 정도	279	34.8	89.5
거의 매일	77	10.5	100.0
혼자 거주	69	8.6	
합계	802	100.0	

○ 평일 여가활동

- 평일 여가 활동 시간에 대한 응답으로는 2~3시간 이하가 44.1%로 가장 많았고, 3~5시간 이하 23.8%, 1~2시간 이하 15.2%, 5~10시간 이하 12.3%, 10시간 이상 3.4%, 1시간 이하 1.1%의 순으로 나타남.

<표 123> 평일 여가 활동 시간

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
1시간 미만	9	1.1	1.1
1~2시간 이하	122	15.2	16.3
2~3시간 이하	354	44.1	60.5
3~5시간 이하	191	23.8	84.3
5~10시간 이하	99	12.3	96.6
10시간 이상	27	3.4	100.0
합계	802	100.0	

- 평일 여가 시간에 주로 하는 일에 관한 응답으로는 인터넷이 28.6%로 가장 많았고, 게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류) 17.1%, TV 시청 13.0% 등의 순으로 나타났다.

<표 124> 평일 여가 시간에 주로 하는 일

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
TV 시청	104	13.0	3.0
인터넷	229	28.6	41.5
게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류)	137	17.1	58.6
독서	47	5.9	64.5
음악 감상	34	4.2	68.7
운동	28	3.5	72.2
문화예술관람(영화, 연극, 미술 등)	20	2.5	74.7
스포츠 관람(축구, 농구, 야구 등)	9	1.1	75.8
종교 활동	10	1.2	77.1
동아리(동호회) 활동	2	0.2	77.3
음주가무	18	2.2	79.6
쇼핑	11	1.4	80.9
아르바이트	5	0.6	81.5
가사 일 돕기	30	3.7	85.3
낮잠	36	4.5	89.8
휴식	50	6.2	96.0
사회봉사	6	0.7	96.8
이성교제	13	1.6	98.4
관광 및 여행	7	0.9	99.3
육아	2	0.2	99.5
기타 취미활동	2	0.1	99.6
각종 모임(친구, 가족)	1	0.1	99.8
여가시간없음(제외)	2	0.2	100.0
합계	802	100.0	

○ 휴일 여가활동

- 휴일 여가활동 시간에 대한 응답으로는 5~10시간 이하가 35.5%로 가장 많았고, 3~5시간 이하가

27.1%, 2~3시간 이하 19.5%, 10시간 이상 12.8%, 1~2시간 이하 4.7%, 그리고 1시간 미만이 0.4%로 나타났다.

<표 125> 휴일 여가 활동 시간

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
1시간 미만	3	0.4	0.4
1~2시간 이하	38	4.7	5.1
2~3시간 이하	156	19.5	24.6
3~5시간 이하	217	27.1	51.6
5~10시간 이하	285	35.5	87.2
10시간 이상	103	12.8	100.0
합계	802	100.0	

- 휴일 여가 시간에 주로 하는 일에 관한 응답으로는 인터넷 20.9%로 가장 많았고, 그 뒤를 이어 TV 시청 15.0%, 게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류) 14.7% 등으로 나타났다.

<표 126> 평일 여가 시간에 주로 하는 일

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
TV 시청	120	15.0	15.0
인터넷	168	20.9	35.9
게임(온라인/모바일/콘솔/아케이드 등 모든 종류)	118	14.7	50.6
독서	30	3.7	54.4
음악 감상	17	2.1	56.5
운동	34	4.2	60.7
문화예술관람(영화, 연극, 미술 등)	41	5.1	65.8
스포츠 관람(축구, 농구, 야구 등)	5	0.6	66.5
종교 활동	21	2.6	69.1
동아리(동호회) 활동	4	0.5	69.6
음주가무	26	3.2	72.8
쇼핑	27	3.4	76.2
아르바이트	4	0.5	76.7
가사 일 돕기	40	5.0	81.7
낮잠	54	6.7	88.4
휴식	59	7.4	95.8
사회봉사	4	0.5	96.3
이성교제	10	1.2	97.5
관광 및 여행	14	1.7	99.3
육아	1	0.1	99.4
기타 취미활동	1	0.1	99.6
각종 모임(친구, 가족)	1	0.1	99.8
휴대폰	1	0.1	100.0
합계	802	100.0	

○ 이성교제

- 나이에 따른 이성교제의 여부에 관한 응답은 다음과 같음.

<표 127> 나이에 따른 이성교제 여부

(단위: 명)

	예	아니요	전체
만16~18세	6	51	57
만19~24세	29	89	118
만25~29세	38	48	86
만30~34세	28	21	49
만35~39세	11	20	31
만40~44세	7	20	27
만45~49세	3	9	12
만50~54세	2	3	5
만55~59세	2	1	3
전체	126	262	388

- 나이에 따른 교제하는 사람과 함께 있는 시간에 대한 응답은 다음과 같음.

<표 128> 나이에 따른 하는 사람과 함께 있는 시간

(단위: 명)

	3시간	3~5시간	5~10시간	10시간 이상	전체
만16~18세	1	3	1	1	6
만19~24세	5	6	7	11	29
만25~29세	6	4	9	19	38
만30~34세	6	5	5	12	28
만35~39세	4	1	1	5	11
만40~44세	1	1	3	2	7
만45~49세	2	1	0	0	3
만50~54세	0	1	1	0	2
만55~59세	1	0	0	1	2
전체	26	22	27	51	126

○ 비행행동

- 청소년의 흡연 여부에 관한 응답으로는 없다고 8.7%, 있다고 1.4%로 나타났다.

<표 129> 청소년 흡연 여부

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	11	1.4	13.6
없다	70	8.7	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 음주 여부에 관한 응답으로는 있다가 5.9%, 없다가 4.2%로 나타났다.

<표 130> 청소년 음주 여부

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	47	5.9	58.0
없다	34	2.4	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 무단결석 여부에 관한 응답에서는 있다 1.4%, 없다 8.7%로 나타난.

<표 131> 청소년 무단결석 여부

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	11	1.4	13.6
없다	70	8.7	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 가출 경험에 관한 응답에서는 있다 0.6%, 없다 9.5%로 나타났다.

<표 132> 청소년 가출 경험

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	5	0.6	6.2
없다	76	9.5	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 구타 경험에 대한 응답은 있다는 0.2%, 없다는 9.9%로 나타났다.

<표 133> 청소년 구타 경험

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	2	0.2	2.5
없다	79	9.9	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 패싸움 경험 여부에 대한 응답은 없다가 10.1%로 나타남.

<표 134> 청소년 패싸움 여부

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	0	0	0
없다	79	10.1	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 남의 돈이나 물건 뺏기(뺏들기) 여부에 대한 응답으로는 있다가 0.2%, 없다가 9.9%로 나타남.

<표 135> 청소년의 남의 돈이나 물건을 뺏기(뺏들기) 여부

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	2	0.2	2.5
없다	79	9.9	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 남의 돈이나 물건 훔치기 여부에 관한 응답으로는 있다가 0.2%, 없다가 9.9%로 나왔음.

<표 136> 청소년의 남의 돈이나 물건 훔치기 여부

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	2	0.2	2.5
없다	79	9.9	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 남을 심하게 놀리거나 조롱한 경험에 관한 응답으로 있다는 0.7%, 없다는 9.4%로 나타났음.

<표 137> 청소년의 남을 심하게 놀리거나 조롱한 경험

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	6	0.7	0.7
없다	75	9.4	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 남을 협박하기 여부에 관한 응답으로는 있다가 2.5%, 없다가 9.9%로 나왔음.

<표 138> 청소년의 남을 협박하기 여부

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	2	0.2	2.5
없다	79	9.9	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

- 청소년의 집단따돌림(왕따)시키기 경험에 대한 응답으로 있다는 0.5%, 없다는 9.6%로 나타났음.

<표 139> 청소년의 집단따돌림(왕따)시키기 경험

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
있다	4	0.5	4.9
없다	77	9.6	100.0
비청소년	721	89.9	
합계	802	100.0	

마. 건강 및 운동

○ 운동 및 신체활동량

- 최근 7일 동안, 숨이 많이 차거나 몸에 땀이 날 정도의 격렬한 신체활동을 20분 이상 한 날에 대한 응답으로는 거의 하지 않음(1~2일)이 가장 많았으며, 전혀 하지 않음(0일)이 36.0%, 보통(3일) 17.6%, 자주함(4~5일)7.2%, 항상함(6~7일) 1.7%로 나타남.

<표 140> 최근 7일 동안, 격렬한 신체활동을 20분 이상 한 날

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
항상함 (6~7일)	14	1.7	1.7
자주함 (4~5일)	58	7.2	9.0
보통 (3일)	141	17.6	26.6
거의 하지 않음 (1~2일)	300	37.4	64.0
전혀 하지 않음 (0일)	289	36.0	100.0
합계	802	100.0	

- 최근 7일 동안, 평상시보다 숨이 약간 차는 정도의 중등도 신체활동을 30분 이상 한 날에 대한 응답으로는 거의 하지 않음(1~2일) 37.3%, 전혀 하지 않음(0일) 29.8%, 보통(3일) 21.4%, 자주함(4~5일) 9.0%, 항상함(6~7일) 2.5%로 나타남.

<표 141> 최근 7일 동안, 중등도 신체활동을 30분 이상 한 날

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
항상함 (6~7일)	20	2.5	2.5
자주함 (4~5일)	72	9.0	11.5
보통 (3일)	172	21.4	32.9
거의 하지 않음 (1~2일)	299	37.3	70.2
전혀 하지 않음 (0일)	239	29.8	100.0
합계	802	100.0	

- 최근 7일 동안, 팔굽혀펴기, 윗몸일으키기, 역기 들기, 아령, 철봉, 평행봉 같은 근육 힘을 키우는 운동 (근력강화운동)을 한 날에 대한 응답으로는 전혀 하지 않음(0일)이 47.5%로 가장 많았고, 이어 거의 하지 않음(1~2일) 30.3%, 보통(3일) 13.0%, 자주함(4~5일) 7.1%, 항상함(6~7일) 2.1% 순으로 나타남.

<표 142> 최근 7일 동안, 근력강화운동을 한 날

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
항상함 (6~7일)	17	2.1	2.1
자주함 (4~5일)	57	7.1	9.2
보통 (3일)	104	13.0	22.2
거의 하지 않음 (1~2일)	243	30.3	52.5
전혀 하지 않음 (0일)	381	47.5	100.0
합계	802	100.0	

- 지난 주, 주중(월~금요일)에 하루 보통 몇 분 정도 걸었는지에 대한 응답으로는 하루 30분~1시간 미만 이 41.5%로 가장 많았고, 하루 30분 미만 26.4%, 하루 1시간~2시간 미만 24.9%, 하루 2시간 이상이 7.1%로 나타났음.

<표 143> 지난 주, 주중에 하루 보통 몇 분 정도 걸었는가?

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
하루 30분 미만	212	26.4	26.4
하루 30분~1시간 미만	333	41.5	68.0
하루 1시간~2시간 미만	200	24.9	92.9
하루 2시간 이상	57	7.1	100.0
합계	802	100.0	

- 지난 주, 주말(토~일요일)에 하루 보통 몇 분 정도 걸었는가에 대한 응답으로는 하루 30분 미만이 35.0%, 하루 30분~1시간 미만 34.3%, 하루 1시간~2시간 미만 20.0%, 하루 2시간 이상 10.7% 순으로 나타남.

<표 144> 지난 주, 주말에 하루 보통 몇 분 정도 걸었는가?

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
하루 30분 미만	281	35.0	35.0
하루 30분~1시간 미만	275	34.3	69.3
하루 1시간~2시간 미만	160	20.0	89.3
하루 2시간 이상	86	10.7	100.0
합계	802	100.0	

○ 음주

- 지난 30일 동안, 1잔 이상 술을 마신 날에 대한 응답으로 거의 마시지 않음(월1~2회) 31.3%로 가장 많았고, 보통(주3~4회) 27.9%, 전혀 마시지 않음(0일) 26.8%, 자주 마심(주3~4회) 12.2%, 항상 마심(매일) 1.7%로 나타남.

<표 145> 최근 30일 동안, 1잔 이상 술을 마신 날

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
항상 마심(매일)	14	1.7	1.7
자주 마심(주 3~4회)	98	12.2	14.0
보통(주1~2회)	224	27.9	41.9
거의 마시지 않음(월1~2회)	251	31.3	73.2
전혀 마시지 않음(0일)	215	26.8	100.0
합계	802	100.0	

- 최근 30일 동안, 술을 마실 때 평균 주량에 관한 응답은 소주 1병~2병 미만(맥주 4병, 양주 12잔)이 21.7%로 가장 많았고, 소주 1~2잔(맥주 1병 이하) 20.9%, 소주 3~4잔(맥주 2병, 양주 3잔) 14.0%, 소주 5~6잔(맥주 3병, 양주 5잔)이 11.3%, 소주 2병 이상(맥주 8병, 양주 12잔)이 5.2%로 나타났다.

<표 146> 최근 30일 동안, 술을 마실 때 평균 주량

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
소주 1~2잔 (맥주 1병 이하)	168	20.9	28.6
소주 3~4잔 (맥주 2병, 양주 3잔)	112	14.0	47.7
소주 5~6잔 (맥주 3병, 양주 5잔)	91	11.3	63.2
소주 1병~2병 미만 (맥주 4병, 양주 12잔)	174	21.7	92.8
소주 2병 이상 (맥주 8병, 양주 12잔)	42	5.2	100.0
비음주자	215	26.8	
합계	802	100.0	

- 최근 30일 동안, 정신을 잃거나 기억을 못 할 정도로 술을 마신 날은 며칠인가에 관한 응답으로는 전혀 그렇지 않다(0일)이 51.6%, 거의 그렇지 않다(월1~2회) 15.8%, 보통이다(주1~2회) 4.5%, 자주 그렇다(주3~4회) 0.9%, 항상 그렇다(매일) 0.4% 순으로 나타났다.

<표 147> 최근 30일 동안, 정신을 잃거나 기억을 못 할 정도로 술을 마신 날

	빈도(명)	퍼센트(%)	누적퍼센트(%)
항상 그렇다 (매일)	3	0.4	0.5
자주 그렇다 (주3~4회)	7	0.9	1.7
보통이다 (주1~2회)	36	4.5	7.8
거의 그렇지 않다 (월1~2회)	127	15.6	29.5
전혀 그렇지 않다(0일)	414	51.6	100.0
비음주자	215	26.8	
합계	802	100.0	

2) 게임 이용자 패널조사 모형 검증

가. 전체 모형의 구성과 신뢰도 분석

○ 척도의 기술통계와 신뢰도 분석

- 게임 이용자 패널조사의 모형검증은 다중회귀분석을 통한 전체검증과 연령별, 장르별 게임 플랫폼 별로 나눠 척도 간의 유의미성을 확인하였음.
- 전체 모형에서 활용한 척도의 신뢰도는 Cronbach's α 값을 활용하여 검증하였음. 또한 척도와 함께 모형에서 활용할 응답자의 빈도 응답을 합쳐 문항 전체의 상관관계를 분석하였음. 총 활용한 변수는 40가지였으며 변수의 신뢰도와 상관관계는 다음과 같음.

<표 148> 모형 척도의 신뢰도와 기술 통계

척도	세부 사항	평균	표준 편차	신뢰도
심리적 요인	우울감	1.58	0.522	.878
	고독감	2.54	0.449	.894
	공격성	2.64	0.489	.897
게임 인식	개인	3.27	0.685	.743
	부모	2.36	0.725	.738
	친구	3.27	0.671	.740
	게임 선용	2.52	0.718	.961
	게임 효능감	2.50	0.728	.884
부모의 양육방식	관리감독	2.40	0.634	.804
	애정	2.17	0.516	.769
	과잉기대	2.69	0.524	.709
	과잉간섭	2.67	0.515	.680
	일관성	2.78	0.555	.664
	합리성	2.41	0.534	.772
성격	신경성	2.93	0.613	.787
	외향성	3.08	0.546	.770
	개방성	3.21	0.477	.722
	호의성	3.55	0.505	.776
	지각성	3.38	0.502	.720
게임중독	·	2.41	0.743	.951
자기통제	·	2.82	0.494	.620
자존감	·	3.25	0.380	.815
행복	·	2.56	0.691	.849
사회적 자본	·	3.56	0.460	.908
건강 신념	·	3.47	0.416	.826

<표 149> 변수 간의 상관관계 (1-1)

		게임이용 시간	모바일 게임 비용	온라인 게임 비용	부모와의 대 화 빈도	부모와의 동 행 빈도	가족과의 대화빈도	가족과의 동행빈도
게임이용시간	Pearson 상관계수	1	.109**	.161**	.128**	.071*	-.125**	-.122**
	유의확률 (양쪽)		.002	.000	.000	.043	.001	.001
	N	802	802	802	802	802	733	733
모바일 게임비용	Pearson 상관계수	.109**	1	.493**	-.022	.020	-.010	-.001
	유의확률 (양쪽)	.002		.000	.538	.574	.782	.975
	N	802	802	802	802	802	733	733
온라인 게임비용	Pearson 상관계수	.161**	.493**	1	-.002	.037	-.020	-.037
	유의확률 (양쪽)	.000	.000		.960	.300	.584	.323
	N	802	802	802	802	802	733	733
부모와의 대화빈도	Pearson 상관계수	.128**	-.022	-.002	1	.596**	.245**	.116**
	유의확률 (양쪽)	.000	.538	.960		.000	.000	.002
	N	802	802	802	802	802	733	733
부모와의 동행빈도	Pearson 상관계수	.071*	.020	.037	.596**	1	.188**	.426**
	유의확률 (양쪽)	.043	.574	.300	.000		.000	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
가족과의 대화빈도	Pearson 상관계수	-.125**	-.010	-.020	.245**	.188**	1	.462**
	유의확률 (양쪽)	.001	.782	.584	.000	.000		.000
	N	733	733	733	733	733	733	733
가족과의 동행빈도	Pearson 상관계수	-.122**	-.001	-.037	.116**	.426**	.462**	1
	유의확률 (양쪽)	.001	.975	.323	.002	.000	.000	
	N	733	733	733	733	733	733	733
친구에 대한 감정	Pearson 상관계수	-.014	-.136**	-.082*	.135**	.042	.177**	.019
	유의확률 (양쪽)	.685	.000	.019	.000	.234	.000	.611
	N	802	802	802	802	802	733	733
성별	Pearson 상관계수	-.081*	-.046	-.117**	.055	.011	.113**	.013
	유의확률 (양쪽)	.021	.194	.001	.123	.758	.002	.727
	N	802	802	802	802	802	733	733
연령	Pearson 상관계수	-.280**	.105**	-.014	-.451**	-.351**	.056	.019
	유의확률 (양쪽)	.000	.003	.688	.000	.000	.132	.613
	N	802	802	802	802	802	733	733
월 평균 소득	Pearson 상관계수	-.178**	.104**	.046	-.010	.041	.103**	.129**
	유의확률 (양쪽)	.000	.003	.195	.786	.248	.005	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
게임 효능감	Pearson 상관계수	.301**	.149**	.233**	.061	.081*	-.086*	-.003
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.083	.022	.020	.937
	N	802	802	802	802	802	733	733
게임 선택인식	Pearson 상관계수	.341**	.207**	.217**	.064	.069	-.061	.039
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.069	.052	.100	.287
	N	802	802	802	802	802	733	733
미디어 이용	Pearson 상관계수	.203**	-.073*	-.039	.170**	.133**	-.026	-.002
	유의확률 (양쪽)	.000	.037	.275	.000	.000	.489	.965
	N	802	802	802	802	802	733	733
부모의 양육방식 (감독)	Pearson 상관계수	-.003	.023	.020	-.387**	-.382**	-.153**	-.129**
	유의확률 (양쪽)	.947	.547	.596	.000	.000	.000	.001
	N	705	705	705	705	705	680	680
부모의 양육방식 (애정)	Pearson 상관계수	.099**	-.011	-.004	-.176**	-.200**	-.230**	-.200**
	유의확률 (양쪽)	.009	.763	.905	.000	.000	.000	.000
	N	705	705	705	705	705	680	680
부모의 양육방식 (기대)	Pearson 상관계수	-.042	-.051	-.102**	-.024	-.058	.090*	-.037
	유의확률 (양쪽)	.264	.174	.007	.518	.123	.019	.329
	N	705	705	705	705	705	680	680
부모의 양육방식 (간섭)	Pearson 상관계수	-.107**	-.061	-.081*	.048	-.044	.118**	.040
	유의확률 (양쪽)	.005	.108	.033	.204	.243	.002	.297
	N	705	705	705	705	705	680	680
부모의 양육방식 (일관)	Pearson 상관계수	-.090*	-.031	-.003	.013	-.072	.096*	-.003
	유의확률 (양쪽)	.017	.414	.941	.732	.057	.012	.947
	N	705	705	705	705	705	680	680
부모의 양육방식 (합리)	Pearson 상관계수	.107**	-.041	-.081*	-.066	-.126**	-.140**	-.166**
	유의확률 (양쪽)	.004	.271	.032	.082	.001	.000	.000
	N	705	705	705	705	705	680	680

<표 150> 변수 간의 상관관계 (1-2)

		게임이용 시간	모바일 게 임비용	온라인 게임 비용	부모와의 대화 빈도	부모와의 동행 빈도	가족과의 대화빈도	가족과의 동행빈도
학업성적	Pearson 상관계수	.148*	.121	.129	-.097	-.084	-.228**	-.098
	유의확률 (양쪽)	.048	.106	.085	.197	.265	.003	.210
	N	179	179	179	179	179	165	165
주중 여가시간	Pearson 상관계수	.333**	-.011	.024	.123**	.032	-.086*	-.136**
	유의확률 (양쪽)	.000	.761	.498	.000	.372	.019	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
주말 여가시간	Pearson 상관계수	.236**	-.039	-.020	.100**	.017	-.069	-.142**
	유의확률 (양쪽)	.000	.275	.580	.004	.621	.061	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
성격 (신경성)	Pearson 상관계수	.139**	.033	.019	-.014	-.001	-.130**	-.073*
	유의확률 (양쪽)	.000	.344	.589	.687	.983	.000	.049
	N	802	802	802	802	802	733	733
성격 (외향성)	Pearson 상관계수	-.158**	.073*	.021	.031	.076*	.102**	.151**
	유의확률 (양쪽)	.000	.039	.561	.378	.032	.006	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
성격 (개방성)	Pearson 상관계수	.001	.052	.081*	.065	.113**	.080*	.076*
	유의확률 (양쪽)	.983	.145	.021	.067	.001	.031	.041
	N	802	802	802	802	802	733	733
성격 (호의성)	Pearson 상관계수	-.016	-.014	.003	.073*	.075*	.113**	.064
	유의확률 (양쪽)	.646	.702	.929	.038	.033	.002	.081
	N	802	802	802	802	802	733	733
성격 (계획성)	Pearson 상관계수	-.123**	.028	.032	-.008	.043	.069	.063
	유의확률 (양쪽)	.000	.432	.362	.814	.228	.062	.090
	N	802	802	802	802	802	733	733
우울감	Pearson 상관계수	.169**	.111**	.061	-.067	-.047	-.256**	-.180**
	유의확률 (양쪽)	.000	.002	.082	.059	.180	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
고독감	Pearson 상관계수	.129**	.100**	.080*	-.115**	-.114**	-.214**	-.155**
	유의확률 (양쪽)	.000	.005	.023	.001	.001	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
공격성	Pearson 상관계수	.153**	.173**	.102**	-.029	.008	-.173**	-.042
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.004	.406	.817	.000	.253
	N	802	802	802	802	802	733	733
게임인식(본인)	Pearson 상관계수	.320**	.093**	.102**	.044	.058	.004	-.002
	유의확률 (양쪽)	.000	.009	.004	.209	.103	.915	.948
	N	802	802	802	802	802	733	733
게임인식(부모)	Pearson 상관계수	-.094*	.102**	.026	.006	.056	.026	.079*
	유의확률 (양쪽)	.013	.007	.499	.881	.134	.494	.040
	N	705	705	705	705	705	680	680
게임인식(친구)	Pearson 상관계수	.146**	.001	.037	.120**	.089*	.037	-.011
	유의확률 (양쪽)	.000	.987	.300	.001	.011	.314	.767
	N	802	802	802	802	802	733	733
사회적 자본	Pearson 상관계수	-.109**	-.066	-.033	.128**	.123**	.194**	.128**
	유의확률 (양쪽)	.002	.061	.353	.000	.000	.000	.001
	N	802	802	802	802	802	733	733
게임중독	Pearson 상관계수	.371**	.147**	.179**	.033	.053	-.147**	-.040
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.344	.136	.000	.279
	N	802	802	802	802	802	733	733
자기통제	Pearson 상관계수	-.239**	.031	-.026	-.029	.005	.071	.095*
	유의확률 (양쪽)	.000	.380	.464	.407	.889	.053	.010
	N	802	802	802	802	802	733	733
자존감	Pearson 상관계수	-.157**	-.025	-.072*	.092**	.094**	.194**	.155**
	유의확률 (양쪽)	.000	.473	.042	.009	.008	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733
건강신념	Pearson 상관계수	-.121**	-.094**	-.108**	.069	.022	.186**	.052
	유의확률 (양쪽)	.001	.008	.002	.051	.536	.000	.157
	N	802	802	802	802	802	733	733
행복	Pearson 상관계수	-.122**	.096**	.048	.111**	.141**	.139**	.170**
	유의확률 (양쪽)	.001	.006	.172	.002	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	733	733

<표 151> 변수 간의 상관관계 (2-1)

		친구에 대한 감정	성별	연령	월 평균 소득	게임 효능감	게임선용 인식	미디어 이용
게임이용시간	Pearson 상관계수	-.014	-.081*	-.280**	-.178**	.301**	.341**	.203**
	유의확률 (양쪽)	.685	.021	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
모바일 게임비용	Pearson 상관계수	-.136**	-.046	.105**	.104**	.149**	.207**	-.073*
	유의확률 (양쪽)	.000	.194	.003	.003	.000	.000	.037
	N	802	802	802	802	802	802	802
온라인 게임비용	Pearson 상관계수	-.082*	-.117**	-.014	.046	.233**	.217**	-.039
	유의확률 (양쪽)	.019	.001	.688	.195	.000	.000	.275
	N	802	802	802	802	802	802	802
부모와의 대화빈도	Pearson 상관계수	.135**	.055	-.451**	-.010	.061	.064	.170**
	유의확률 (양쪽)	.000	.123	.000	.786	.083	.069	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
부모와의 동행빈도	Pearson 상관계수	.042	.011	-.351**	.041	.081*	.069	.133**
	유의확률 (양쪽)	.234	.758	.000	.248	.022	.052	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
가족과의 대화빈도	Pearson 상관계수	.177**	.113**	.056	.103**	-.086*	-.061	-.026
	유의확률 (양쪽)	.000	.002	.132	.005	.020	.100	.489
	N	733	733	733	733	733	733	733
가족과의 동행빈도	Pearson 상관계수	.019	.013	.019	.129**	-.003	.039	-.002
	유의확률 (양쪽)	.611	.727	.613	.000	.937	.287	.965
	N	733	733	733	733	733	733	733
친구에 대한 감정	Pearson 상관계수	1	.025	-.061	.058	-.011	-.019	.043
	유의확률 (양쪽)		.484	.086	.101	.752	.586	.223
	N	802	802	802	802	802	802	802
성별	Pearson 상관계수	.025	1	.065	.046	-.234**	-.187**	-.039
	유의확률 (양쪽)	.484		.064	.193	.000	.000	.266
	N	802	802	802	802	802	802	802
연령	Pearson 상관계수	-.061	.065	1	.230**	-.210**	-.127**	-.307**
	유의확률 (양쪽)	.086	.064		.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
월 평균 소득	Pearson 상관계수	.058	.046	.230**	1	-.018	.006	-.088*
	유의확률 (양쪽)	.101	.193	.000		.612	.875	.013
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임 효능감	Pearson 상관계수	-.011	-.234**	-.210**	-.018	1	.716**	.091**
	유의확률 (양쪽)	.752	.000	.000	.612		.000	.010
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임 선용인식	Pearson 상관계수	-.019	-.187**	-.127**	.006	.716**	1	.027
	유의확률 (양쪽)	.586	.000	.000	.875	.000		.439
	N	802	802	802	802	802	802	802
미디어 이용	Pearson 상관계수	.043	-.039	-.307**	-.088*	.091**	.027	1
	유의확률 (양쪽)	.223	.266	.000	.013	.010	.439	
	N	802	802	802	802	802	802	802
부모의 양육방식 (감독)	Pearson 상관계수	-.120**	-.121**	.253**	-.015	-.051	-.072	-.039
	유의확률 (양쪽)	.001	.001	.000	.691	.173	.057	.300
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (애정)	Pearson 상관계수	-.147**	.059	.036	-.102**	.008	.018	.024
	유의확률 (양쪽)	.000	.120	.340	.007	.840	.637	.527
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (기대)	Pearson 상관계수	.034	.084*	.064	-.031	-.203**	-.205**	.009
	유의확률 (양쪽)	.371	.025	.092	.414	.000	.000	.812
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (간섭)	Pearson 상관계수	.067	-.042	-.014	.030	-.161**	-.206**	.016
	유의확률 (양쪽)	.076	.266	.707	.432	.000	.000	.679
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (일관)	Pearson 상관계수	.094*	-.059	.069	.045	-.168**	-.190**	-.046
	유의확률 (양쪽)	.012	.119	.067	.238	.000	.000	.226
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (합리)	Pearson 상관계수	-.076*	.064	-.012	-.067	.019	.012	.040
	유의확률 (양쪽)	.043	.091	.742	.074	.607	.742	.287
	N	705	705	705	705	705	705	705

<표 152> 변수 간의 상관관계 (2-2)

		친구에 대한 감정	성별	연령	월 평균 소득	게임 효능감	게임선용 인식	미디어 이용
학업성적	Pearson 상관계수	-.055	-.066	-.060	-.178*	-.093	.014	.099
	유의확률 (양쪽)	.461	.383	.424	.017	.213	.848	.185
	N	179	179	179	179	179	179	179
주중 여가시간	Pearson 상관계수	-.035	.050	-.281**	-.164**	.127**	.101**	.060
	유의확률 (양쪽)	.321	.160	.000	.000	.000	.004	.090
	N	802	802	802	802	802	802	802
주말 여가시간	Pearson 상관계수	.020	-.051	-.232**	-.098**	.077*	.027	.030
	유의확률 (양쪽)	.570	.148	.000	.005	.028	.438	.397
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (신경성)	Pearson 상관계수	-.051	.203**	-.140**	-.099**	.057	.086*	-.002
	유의확률 (양쪽)	.149	.000	.000	.005	.106	.015	.950
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (외향성)	Pearson 상관계수	.145**	.024	.041	.123**	.081*	.022	-.004
	유의확률 (양쪽)	.000	.490	.249	.000	.022	.541	.902
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (개방성)	Pearson 상관계수	.143**	-.086*	-.105**	.090*	.199**	.149**	.025
	유의확률 (양쪽)	.000	.015	.003	.011	.000	.000	.483
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (호의성)	Pearson 상관계수	.318**	.027	-.035	.078*	.064	.023	.015
	유의확률 (양쪽)	.000	.439	.316	.028	.071	.523	.669
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (계획성)	Pearson 상관계수	.192**	-.036	.097**	.134**	.036	.050	-.040
	유의확률 (양쪽)	.000	.308	.006	.000	.307	.160	.255
	N	802	802	802	802	802	802	802
우울감	Pearson 상관계수	-.212**	.088*	-.144**	-.173**	.092**	.116**	.039
	유의확률 (양쪽)	.000	.013	.000	.000	.009	.001	.271
	N	802	802	802	802	802	802	802
고독감	Pearson 상관계수	-.442**	.002	-.008	-.132**	.064	.087*	-.058
	유의확률 (양쪽)	.000	.963	.830	.000	.072	.014	.098
	N	802	802	802	802	802	802	802
공격성	Pearson 상관계수	-.154**	-.068	-.091**	-.086*	.336**	.314**	.002
	유의확률 (양쪽)	.000	.055	.010	.014	.000	.000	.944
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임인식(본인)	Pearson 상관계수	.108**	-.195**	-.189**	-.050	.446**	.527**	.116**
	유의확률 (양쪽)	.002	.000	.000	.158	.000	.000	.001
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임인식(부모)	Pearson 상관계수	-.072	.093*	.065	.043	.081*	.148**	-.085*
	유의확률 (양쪽)	.056	.013	.084	.258	.032	.000	.023
	N	705	705	705	705	705	705	705
게임인식(친구)	Pearson 상관계수	.169**	-.243**	-.268**	-.022	.278**	.277**	.142**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.534	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
사회적 자본	Pearson 상관계수	.435**	-.042	-.019	.169**	.026	.031	.011
	유의확률 (양쪽)	.000	.240	.601	.000	.455	.373	.762
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임중독	Pearson 상관계수	-.158**	-.161**	-.150**	-.030	.568**	.645**	.045
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.399	.000	.000	.204
	N	802	802	802	802	802	802	802
자기통제	Pearson 상관계수	.040	.050	.209**	.151**	-.128**	-.118**	-.105**
	유의확률 (양쪽)	.258	.159	.000	.000	.000	.001	.003
	N	802	802	802	802	802	802	802
자존감	Pearson 상관계수	.243**	-.022	.045	.194**	-.015	-.047	.003
	유의확률 (양쪽)	.000	.535	.202	.000	.667	.188	.928
	N	802	802	802	802	802	802	802
건강신념	Pearson 상관계수	.262**	.020	.026	.073*	-.161**	-.148**	.034
	유의확률 (양쪽)	.000	.573	.468	.040	.000	.000	.340
	N	802	802	802	802	802	802	802
행복	Pearson 상관계수	.069	-.036	-.039	.180**	.093**	.167**	-.038
	유의확률 (양쪽)	.051	.307	.274	.000	.009	.000	.288
	N	802	802	802	802	802	802	802

<표 153> 변수 간의 상관관계 (3-1)

		부모의 양육 방식 (감독)	부모의 양 육방식 (애 정)	부모의 양 육방식 (기 대)	부모의 양육 방식 (간접)	부모의 양육 방식 (일관)	부모의 양육 방식 (합리)	학업성적
게임이용시간	Pearson 상관계수	-.003	.099**	-.042	-.107**	-.090*	.107**	.148*
	유의확률 (양쪽)	.947	.009	.264	.005	.017	.004	.048
	N	705	705	705	705	705	705	179
모바일 게임비용	Pearson 상관계수	.023	-.011	-.051	-.061	-.031	-.041	.121
	유의확률 (양쪽)	.547	.763	.174	.108	.414	.271	.106
	N	705	705	705	705	705	705	179
온라인 게임비용	Pearson 상관계수	.020	-.004	-.102**	-.081*	-.003	-.081*	.129
	유의확률 (양쪽)	.596	.905	.007	.033	.941	.032	.085
	N	705	705	705	705	705	705	179
부모와의 대화빈도	Pearson 상관계수	-.387**	-.176**	-.024	.048	.013	-.066	-.097
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.518	.204	.732	.082	.197
	N	705	705	705	705	705	705	179
부모와의 동행빈도	Pearson 상관계수	-.382**	-.200**	-.058	-.044	-.072	-.126**	-.084
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.123	.243	.057	.001	.265
	N	705	705	705	705	705	705	179
가족과의 대화빈도	Pearson 상관계수	-.153**	-.230**	.090*	.118**	.096*	-.140**	-.228**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.019	.002	.012	.000	.003
	N	680	680	680	680	680	680	165
가족과의 동행빈도	Pearson 상관계수	-.129**	-.200**	-.037	.040	-.003	-.166**	-.098
	유의확률 (양쪽)	.001	.000	.329	.297	.947	.000	.210
	N	680	680	680	680	680	680	165
친구에 대한 감정	Pearson 상관계수	-.120**	-.147**	.034	.067	.094*	-.076*	-.055
	유의확률 (양쪽)	.001	.000	.371	.076	.012	.043	.461
	N	705	705	705	705	705	705	179
성별	Pearson 상관계수	-.121**	.059	.084*	-.042	-.059	.064	-.066
	유의확률 (양쪽)	.001	.120	.025	.266	.119	.091	.383
	N	705	705	705	705	705	705	179
연령	Pearson 상관계수	.253**	.036	.064	-.014	.069	-.012	-.060
	유의확률 (양쪽)	.000	.340	.092	.707	.067	.742	.424
	N	705	705	705	705	705	705	179
월 평균 소득	Pearson 상관계수	-.015	-.102**	-.031	.030	.045	-.067	-.178*
	유의확률 (양쪽)	.691	.007	.414	.432	.238	.074	.017
	N	705	705	705	705	705	705	179
게임 효능감	Pearson 상관계수	-.051	.008	-.203**	-.161**	-.168**	.019	-.093
	유의확률 (양쪽)	.173	.840	.000	.000	.000	.607	.213
	N	705	705	705	705	705	705	179
게임 선용인식	Pearson 상관계수	-.072	.018	-.205**	-.206**	-.190**	.012	.014
	유의확률 (양쪽)	.057	.637	.000	.000	.000	.742	.848
	N	705	705	705	705	705	705	179
미디어 이용	Pearson 상관계수	-.039	.024	.009	.016	-.046	.040	.099
	유의확률 (양쪽)	.300	.527	.812	.679	.226	.287	.185
	N	705	705	705	705	705	705	179
부모의 양육방식 (감독)	Pearson 상관계수	1	.314**	.192**	.103**	.087*	.313**	.267**
	유의확률 (양쪽)		.000	.000	.006	.020	.000	.000
	N	705	705	705	705	705	705	169
부모의 양육방식 (애정)	Pearson 상관계수	.314**	1	-.089*	-.281**	-.362**	.613**	.073
	유의확률 (양쪽)	.000		.018	.000	.000	.000	.348
	N	705	705	705	705	705	705	169
부모의 양육방식 (기대)	Pearson 상관계수	.192**	-.089*	1	.585**	.478**	-.028	.065
	유의확률 (양쪽)	.000	.018		.000	.000	.452	.403
	N	705	705	705	705	705	705	169
부모의 양육방식 (간접)	Pearson 상관계수	.103**	-.281**	.585**	1	.529**	-.169**	.040
	유의확률 (양쪽)	.006	.000	.000		.000	.000	.607
	N	705	705	705	705	705	705	169
부모의 양육방식 (일관)	Pearson 상관계수	.087*	-.362**	.478**	.529**	1	-.218**	-.023
	유의확률 (양쪽)	.020	.000	.000	.000		.000	.762
	N	705	705	705	705	705	705	169
부모의 양육방식 (합리)	Pearson 상관계수	.313**	.613**	-.028	-.169**	-.218**	1	.005
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.452	.000	.000		.952
	N	705	705	705	705	705	705	169

<표 154> 변수 간의 상관관계 (3-2)

		부모의 양육 방식 (감독)	부모의 양육 방식 (애정)	부모의 양육 방식 (기대)	부모의 양육 방식 (간섭)	부모의 양육 방식 (일관)	부모의 양육 방식 (합리)	학업성적
학업성적	Pearson 상관계수	.267**	.073	.065	.040	-.023	.005	1
	유의확률 (양쪽)	.000	.348	.403	.607	.762	.952	
	N	169	169	169	169	169	169	179
주중 여가시간	Pearson 상관계수	-.065	.074*	-.018	-.111**	-.062	.079*	.041
	유의확률 (양쪽)	.084	.050	.630	.003	.100	.035	.588
	N	705	705	705	705	705	705	179
주말 여가시간	Pearson 상관계수	.003	.002	.066	.024	.066	.061	.133
	유의확률 (양쪽)	.943	.954	.078	.520	.079	.106	.075
	N	705	705	705	705	705	705	179
성격 (신경성)	Pearson 상관계수	.034	.243**	-.140**	-.257**	-.256**	.230**	.107
	유의확률 (양쪽)	.361	.000	.000	.000	.000	.000	.152
	N	705	705	705	705	705	705	179
성격 (외향성)	Pearson 상관계수	-.088*	-.139**	.016	.130**	.102**	-.153**	-.145
	유의확률 (양쪽)	.020	.000	.678	.001	.007	.000	.053
	N	705	705	705	705	705	705	179
성격 (개방성)	Pearson 상관계수	-.083*	-.155**	-.090*	.010	-.016	-.122**	-.182*
	유의확률 (양쪽)	.028	.000	.017	.784	.676	.001	.015
	N	705	705	705	705	705	705	179
성격 (호의성)	Pearson 상관계수	-.160**	-.171**	.007	.086*	.052	-.157**	-.115
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.860	.022	.168	.000	.125
	N	705	705	705	705	705	705	179
성격 (계획성)	Pearson 상관계수	-.119**	-.208**	.003	.103**	.113**	-.205**	-.146
	유의확률 (양쪽)	.002	.000	.945	.006	.003	.000	.051
	N	705	705	705	705	705	705	179
우울감	Pearson 상관계수	.084*	.251**	-.159**	-.272**	-.241**	.190**	.200**
	유의확률 (양쪽)	.026	.000	.000	.000	.000	.000	.007
	N	705	705	705	705	705	705	179
고독감	Pearson 상관계수	.163**	.292**	-.131**	-.273**	-.248**	.269**	.115
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.125
	N	705	705	705	705	705	705	179
공격성	Pearson 상관계수	.062	.192**	-.236**	-.275**	-.261**	.136**	.075
	유의확률 (양쪽)	.102	.000	.000	.000	.000	.000	.321
	N	705	705	705	705	705	705	179
게임인식(본인)	Pearson 상관계수	-.011	-.002	-.003	-.023	-.027	-.029	-.034
	유의확률 (양쪽)	.776	.949	.936	.541	.469	.444	.654
	N	705	705	705	705	705	705	179
게임인식(부모)	Pearson 상관계수	-.092*	-.185**	.125**	.134**	.022	-.212**	.069
	유의확률 (양쪽)	.015	.000	.001	.000	.563	.000	.374
	N	705	705	705	705	705	705	169
게임인식(친구)	Pearson 상관계수	-.081*	-.064	-.035	.025	.008	-.030	-.098
	유의확률 (양쪽)	.031	.088	.352	.508	.833	.428	.192
	N	705	705	705	705	705	705	179
사회적 자본	Pearson 상관계수	-.107**	-.227**	.092*	.210**	.178**	-.195**	-.105
	유의확률 (양쪽)	.005	.000	.015	.000	.000	.000	.161
	N	705	705	705	705	705	705	179
게임중독	Pearson 상관계수	.028	.177**	-.294**	-.312**	-.296**	.136**	.134
	유의확률 (양쪽)	.457	.000	.000	.000	.000	.000	.073
	N	705	705	705	705	705	705	179
자기통제	Pearson 상관계수	-.093*	-.176**	.065	.147**	.152**	-.197**	-.218**
	유의확률 (양쪽)	.013	.000	.087	.000	.000	.000	.003
	N	705	705	705	705	705	705	179
자존감	Pearson 상관계수	-.114**	-.300**	.111**	.221**	.231**	-.229**	-.214**
	유의확률 (양쪽)	.002	.000	.003	.000	.000	.000	.004
	N	705	705	705	705	705	705	179
건강신념	Pearson 상관계수	-.148**	-.253**	.148**	.240**	.256**	-.183**	-.071
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.342
	N	705	705	705	705	705	705	179
행복	Pearson 상관계수	-.102**	-.166**	-.010	.048	.049	-.159**	-.178*
	유의확률 (양쪽)	.007	.000	.794	.201	.196	.000	.017
	N	705	705	705	705	705	705	179

<표 155> 변수 간의 상관관계 (4-1)

		주중 여가 시간	주말 여가 시간	성격 (신경성)	성격 (외향성)	성격 (개방성)	성격 (호의성)	성격 (계획성)
게임이용시간	Pearson 상관계수	.333**	.236**	.139**	-.158**	.001	-.016	-.123**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.983	.646	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
모바일 게임비용	Pearson 상관계수	-.011	-.039	.033	.073*	.052	-.014	.028
	유의확률 (양쪽)	.761	.275	.344	.039	.145	.702	.432
	N	802	802	802	802	802	802	802
온라인 게임비용	Pearson 상관계수	.024	-.020	.019	.021	.081*	.003	.032
	유의확률 (양쪽)	.498	.580	.589	.561	.021	.929	.362
	N	802	802	802	802	802	802	802
부모와의 대화빈도	Pearson 상관계수	.123**	.100**	-.014	.031	.065	.073*	-.008
	유의확률 (양쪽)	.000	.004	.687	.378	.067	.038	.814
	N	802	802	802	802	802	802	802
부모와의 동행빈도	Pearson 상관계수	.032	.017	-.001	.076*	.113**	.075*	.043
	유의확률 (양쪽)	.372	.621	.983	.032	.001	.033	.228
	N	802	802	802	802	802	802	802
가족과의 대화빈도	Pearson 상관계수	-.086*	-.069	-.130**	.102**	.080*	.113**	.069
	유의확률 (양쪽)	.019	.061	.000	.006	.031	.002	.062
	N	733	733	733	733	733	733	733
가족과의 동행빈도	Pearson 상관계수	-.136**	-.142**	-.073*	.151**	.076*	.064	.063
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.049	.000	.041	.081	.090
	N	733	733	733	733	733	733	733
친구에 대한 감정	Pearson 상관계수	-.035	.020	-.051	.145**	.143**	.318**	.192**
	유의확률 (양쪽)	.321	.570	.149	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
성별	Pearson 상관계수	.050	-.051	.203**	.024	-.086*	.027	-.036
	유의확률 (양쪽)	.160	.148	.000	.490	.015	.439	.308
	N	802	802	802	802	802	802	802
연령	Pearson 상관계수	-.281**	-.232**	-.140**	.041	-.105**	-.035	.097**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.249	.003	.316	.006
	N	802	802	802	802	802	802	802
월 평균 소득	Pearson 상관계수	-.164**	-.098**	-.099**	.123**	.090*	.078*	.134**
	유의확률 (양쪽)	.000	.005	.005	.000	.011	.028	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임 효능감	Pearson 상관계수	.127**	.077*	.057	.081*	.199**	.064	.036
	유의확률 (양쪽)	.000	.028	.106	.022	.000	.071	.307
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임 선용인식	Pearson 상관계수	.101**	.027	.086*	.022	.149**	.023	.050
	유의확률 (양쪽)	.004	.438	.015	.541	.000	.523	.160
	N	802	802	802	802	802	802	802
미디어 이용	Pearson 상관계수	.060	.030	-.002	-.004	.025	.015	-.040
	유의확률 (양쪽)	.090	.397	.950	.902	.483	.669	.255
	N	802	802	802	802	802	802	802
부모의 양육방식 (감독)	Pearson 상관계수	-.065	.003	.034	-.088*	-.083*	-.160**	-.119**
	유의확률 (양쪽)	.084	.943	.361	.020	.028	.000	.002
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (애정)	Pearson 상관계수	.074*	.002	.243**	-.139**	-.155**	-.171**	-.208**
	유의확률 (양쪽)	.050	.954	.000	.000	.000	.000	.000
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (기대)	Pearson 상관계수	-.018	.066	-.140**	.016	-.090*	.007	.003
	유의확률 (양쪽)	.630	.078	.000	.678	.017	.860	.945
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (간섭)	Pearson 상관계수	-.111**	.024	-.257**	.130**	.010	.086*	.103**
	유의확률 (양쪽)	.003	.520	.000	.001	.784	.022	.006
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (일관)	Pearson 상관계수	-.062	.066	-.256**	.102**	-.016	.052	.113**
	유의확률 (양쪽)	.100	.079	.000	.007	.676	.168	.003
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (합리)	Pearson 상관계수	.079*	.061	.230**	-.153**	-.122**	-.157**	-.205**
	유의확률 (양쪽)	.035	.106	.000	.000	.001	.000	.000
	N	705	705	705	705	705	705	705

<표 156> 변수 간의 상관관계 (4-2)

		주중 여가시간	주말 여가시간	성격 (신경성)	성격 (외향성)	성격 (개방성)	성격 (호의성)	성격 (계획성)
학업성적	Pearson 상관계수	.041	.133	.107	-.145	-.182*	-.115	-.146
	유의확률 (양쪽)	.588	.075	.152	.053	.015	.125	.051
	N	179	179	179	179	179	179	179
주중 여가시간	Pearson 상관계수	1	.633**	.103**	-.127**	.011	.013	-.056
	유의확률 (양쪽)		.000	.003	.000	.766	.705	.112
	N	802	802	802	802	802	802	802
주말 여가시간	Pearson 상관계수	.633**	1	.016	-.063	-.004	.003	-.061
	유의확률 (양쪽)	.000		.660	.077	.917	.936	.084
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (신경성)	Pearson 상관계수	.103**	.016	1	-.206**	.053	-.064	-.054
	유의확률 (양쪽)	.003	.660		.000	.137	.069	.129
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (외향성)	Pearson 상관계수	-.127**	-.063	-.206**	1	.450**	.374**	.287**
	유의확률 (양쪽)	.000	.077	.000		.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (개방성)	Pearson 상관계수	.011	-.004	.053	.450**	1	.500**	.437**
	유의확률 (양쪽)	.766	.917	.137	.000		.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (호의성)	Pearson 상관계수	.013	.003	-.064	.374**	.500**	1	.563**
	유의확률 (양쪽)	.705	.936	.069	.000	.000		.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
성격 (계획성)	Pearson 상관계수	-.056	-.061	-.054	.287**	.437**	.563**	1
	유의확률 (양쪽)	.112	.084	.129	.000	.000	.000	
	N	802	802	802	802	802	802	802
우울감	Pearson 상관계수	.115**	-.014	.554**	-.247**	-.010	-.162**	-.153**
	유의확률 (양쪽)	.001	.694	.000	.000	.788	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
고독감	Pearson 상관계수	.112**	.017	.452**	-.446**	-.175**	-.420**	-.273**
	유의확률 (양쪽)	.002	.630	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
공격성	Pearson 상관계수	.048	.010	.560**	.000	.116**	-.183**	-.077*
	유의확률 (양쪽)	.179	.780	.000	.992	.001	.000	.029
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임인식(본인)	Pearson 상관계수	.111**	.135**	-.114**	.079*	.080*	.061	.004
	유의확률 (양쪽)	.002	.000	.001	.026	.024	.087	.905
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임인식(부모)	Pearson 상관계수	-.009	-.033	-.052	.128**	.026	.032	.060
	유의확률 (양쪽)	.805	.379	.169	.001	.486	.395	.110
	N	705	705	705	705	705	705	705
게임인식(친구)	Pearson 상관계수	.097**	.117**	-.119**	.089*	.099**	.132**	.110**
	유의확률 (양쪽)	.006	.001	.001	.011	.005	.000	.002
	N	802	802	802	802	802	802	802
사회적 자본	Pearson 상관계수	-.095**	-.008	-.227**	.381**	.278**	.473**	.318**
	유의확률 (양쪽)	.007	.811	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
게임중독	Pearson 상관계수	.157**	.068	.211**	-.147**	.027	-.135**	-.139**
	유의확률 (양쪽)	.000	.054	.000	.000	.444	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
자기통제	Pearson 상관계수	-.121**	-.151**	-.320**	.205**	.068	.127**	.313**
	유의확률 (양쪽)	.001	.000	.000	.000	.054	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
자존감	Pearson 상관계수	-.095**	.002	-.445**	.439**	.243**	.309**	.356**
	유의확률 (양쪽)	.007	.950	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
건강신념	Pearson 상관계수	-.039	.026	-.302**	.120**	.018	.240**	.273**
	유의확률 (양쪽)	.272	.467	.000	.001	.620	.000	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802
행복	Pearson 상관계수	-.072*	-.070*	-.217**	.248**	.163**	.122**	.176**
	유의확률 (양쪽)	.040	.049	.000	.000	.000	.001	.000
	N	802	802	802	802	802	802	802

<표 157> 변수 간의 상관관계 (5-1)

		우울감	고독감	공격성	게임인식 (본인)	게임인식 (부모)	게임인식 (친구)	사회적 자본
게임이용시간	Pearson 상관계수	.169**	.129**	.153**	.320**	-.094*	.146**	-.109**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.013	.000	.002
	N	802	802	802	802	705	802	802
모바일 게임비용	Pearson 상관계수	.111**	.100**	.173**	.093**	.102**	.001	-.066
	유의확률 (양쪽)	.002	.005	.000	.009	.007	.987	.061
	N	802	802	802	802	705	802	802
온라인 게임비용	Pearson 상관계수	.061	.080*	.102**	.102**	.026	.037	-.033
	유의확률 (양쪽)	.082	.023	.004	.004	.499	.300	.353
	N	802	802	802	802	705	802	802
부모와의 대화빈도	Pearson 상관계수	-.067	-.115**	-.029	.044	.006	.120**	.128**
	유의확률 (양쪽)	.059	.001	.406	.209	.881	.001	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
부모와의 동행빈도	Pearson 상관계수	-.047	-.114**	.008	.058	.056	.089*	.123**
	유의확률 (양쪽)	.180	.001	.817	.103	.134	.011	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
가족과의 대화빈도	Pearson 상관계수	-.256**	-.214**	-.173**	.004	.026	.037	.194**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.915	.494	.314	.000
	N	733	733	733	733	680	733	733
가족과의 동행빈도	Pearson 상관계수	-.180**	-.155**	-.042	-.002	.079*	-.011	.128**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.253	.948	.040	.767	.001
	N	733	733	733	733	680	733	733
친구에 대한 감정	Pearson 상관계수	-.212**	-.442**	-.154**	.108**	-.072	.169**	.435**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.002	.056	.000	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
성별	Pearson 상관계수	.088*	.002	-.068	-.195**	.093*	-.243**	-.042
	유의확률 (양쪽)	.013	.963	.055	.000	.013	.000	.240
	N	802	802	802	802	705	802	802
연령	Pearson 상관계수	-.144**	-.008	-.091**	-.189**	.065	-.268**	-.019
	유의확률 (양쪽)	.000	.830	.010	.000	.084	.000	.601
	N	802	802	802	802	705	802	802
월 평균 소득	Pearson 상관계수	-.173**	-.132**	-.086*	-.050	.043	-.022	.169**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.014	.158	.258	.534	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
게임 효능감	Pearson 상관계수	.092**	.064	.336**	.446**	.081*	.278**	.026
	유의확률 (양쪽)	.009	.072	.000	.000	.032	.000	.455
	N	802	802	802	802	705	802	802
게임 선용인식	Pearson 상관계수	.116**	.087*	.314**	.527**	.148**	.277**	.031
	유의확률 (양쪽)	.001	.014	.000	.000	.000	.000	.373
	N	802	802	802	802	705	802	802
미디어 이용	Pearson 상관계수	.039	-.058	.002	.116**	-.085*	.142**	.011
	유의확률 (양쪽)	.271	.098	.944	.001	.023	.000	.762
	N	802	802	802	802	705	802	802
부모의 양육방식 (감독)	Pearson 상관계수	.084*	.163**	.062	-.011	-.092*	-.081*	-.107**
	유의확률 (양쪽)	.026	.000	.102	.776	.015	.031	.005
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (애정)	Pearson 상관계수	.251**	.292**	.192**	-.002	-.185**	-.064	-.227**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.949	.000	.088	.000
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (기대)	Pearson 상관계수	-.159**	-.131**	-.236**	-.003	.125**	-.035	.092*
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.936	.001	.352	.015
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (간섭)	Pearson 상관계수	-.272**	-.273**	-.275**	-.023	.134**	.025	.210**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.541	.000	.508	.000
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (일관)	Pearson 상관계수	-.241**	-.248**	-.261**	-.027	.022	.008	.178**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.469	.563	.833	.000
	N	705	705	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (합리)	Pearson 상관계수	.190**	.269**	.136**	-.029	-.212**	-.030	-.195**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.444	.000	.428	.000
	N	705	705	705	705	705	705	705

<표 158> 변수 간의 상관관계 (5-2)

		우울감	고독감	공격성	게임인식 (본인)	게임인식 (부모)	게임인식 (친구)	사회적 자본
학업성적	Pearson 상관계수	.200**	.115	.075	-.034	.069	-.098	-.105
	유의확률 (양쪽)	.007	.125	.321	.654	.374	.192	.161
	N	179	179	179	179	169	179	179
주중 여가시간	Pearson 상관계수	.115**	.112**	.048	.111**	-.009	.097**	-.095**
	유의확률 (양쪽)	.001	.002	.179	.002	.805	.006	.007
	N	802	802	802	802	705	802	802
주말 여가시간	Pearson 상관계수	-.014	.017	.010	.135**	-.033	.117**	-.008
	유의확률 (양쪽)	.694	.630	.780	.000	.379	.001	.811
	N	802	802	802	802	705	802	802
성격 (신경성)	Pearson 상관계수	.554**	.452**	.560**	-.114**	-.052	-.119**	-.227**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.001	.169	.001	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
성격 (외향성)	Pearson 상관계수	-.247**	-.446**	.000	.079*	.128**	.089*	.381**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.992	.026	.001	.011	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
성격 (개방성)	Pearson 상관계수	-.010	-.175**	.116**	.080*	.026	.099**	.278**
	유의확률 (양쪽)	.788	.000	.001	.024	.486	.005	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
성격 (호의성)	Pearson 상관계수	-.162**	-.420**	-.183**	.061	.032	.132**	.473**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.087	.395	.000	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
성격 (계획성)	Pearson 상관계수	-.153**	-.273**	-.077*	.004	.060	.110**	.318**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.029	.905	.110	.002	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
우울감	Pearson 상관계수	1	.552**	.441**	-.077*	-.051	-.115**	-.361**
	유의확률 (양쪽)		.000	.000	.030	.180	.001	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
고독감	Pearson 상관계수	.552**	1	.432**	-.134**	-.107**	-.193**	-.617**
	유의확률 (양쪽)	.000		.000	.000	.004	.000	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
공격성	Pearson 상관계수	.441**	.432**	1	.046	-.025	-.018	-.171**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000		.196	.501	.615	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
게임인식(본인)	Pearson 상관계수	-.077*	-.134**	.046	1	.199**	.542**	.127**
	유의확률 (양쪽)	.030	.000	.196		.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
게임인식(부모)	Pearson 상관계수	-.051	-.107**	-.025	.199**	1	.146**	.019
	유의확률 (양쪽)	.180	.004	.501	.000		.000	.617
	N	705	705	705	705	705	705	705
게임인식(친구)	Pearson 상관계수	-.115**	-.193**	-.018	.542**	.146**	1	.192**
	유의확률 (양쪽)	.001	.000	.615	.000	.000		.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
사회적 자본	Pearson 상관계수	-.361**	-.617**	-.171**	.127**	.019	.192**	1
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.617	.000	
	N	802	802	802	802	705	802	802
게임중독	Pearson 상관계수	.254**	.316**	.414**	.256**	-.092*	.114**	-.122**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.014	.001	.001
	N	802	802	802	802	705	802	802
자기통제	Pearson 상관계수	-.255**	-.276**	-.274**	-.116**	.197**	-.041	.146**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.001	.000	.245	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
자존감	Pearson 상관계수	-.506**	-.553**	-.274**	.097**	.068	.136**	.527**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.006	.073	.000	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
건강신념	Pearson 상관계수	-.370**	-.418**	-.371**	.052	-.042	.092**	.442**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.144	.265	.009	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802
행복	Pearson 상관계수	-.265**	-.256**	-.057	.091*	.188**	.061	.280**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.108	.010	.000	.083	.000
	N	802	802	802	802	705	802	802

<표 159> 변수 간의 상관관계 (6-1)

		게임중독	자기통제	자존감	건강신념	행복
게임이용시간	Pearson 상관계수	.371**	-.239**	-.157**	-.121**	-.122**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.001	.001
	N	802	802	802	802	802
모바일 게임비용	Pearson 상관계수	.147**	.031	-.025	-.094**	.096**
	유의확률 (양쪽)	.000	.380	.473	.008	.006
	N	802	802	802	802	802
온라인 게임비용	Pearson 상관계수	.179**	-.026	-.072*	-.108**	.048
	유의확률 (양쪽)	.000	.464	.042	.002	.172
	N	802	802	802	802	802
부모와의 대화빈도	Pearson 상관계수	.033	-.029	.092**	.069	.111**
	유의확률 (양쪽)	.344	.407	.009	.051	.002
	N	802	802	802	802	802
부모와의 동행빈도	Pearson 상관계수	.053	.005	.094**	.022	.141**
	유의확률 (양쪽)	.136	.889	.008	.536	.000
	N	802	802	802	802	802
가족과의 대화빈도	Pearson 상관계수	-.147**	.071	.194**	.186**	.139**
	유의확률 (양쪽)	.000	.053	.000	.000	.000
	N	733	733	733	733	733
가족과의 동행빈도	Pearson 상관계수	-.040	.095*	.155**	.052	.170**
	유의확률 (양쪽)	.279	.010	.000	.157	.000
	N	733	733	733	733	733
친구에 대한 감정	Pearson 상관계수	-.158**	.040	.243**	.262**	.069
	유의확률 (양쪽)	.000	.258	.000	.000	.051
	N	802	802	802	802	802
성별	Pearson 상관계수	-.161**	.050	-.022	.020	-.036
	유의확률 (양쪽)	.000	.159	.535	.573	.307
	N	802	802	802	802	802
연령	Pearson 상관계수	-.150**	.209**	.045	.026	-.039
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.202	.468	.274
	N	802	802	802	802	802
월 평균 소득	Pearson 상관계수	-.030	.151**	.194**	.073*	.180**
	유의확률 (양쪽)	.399	.000	.000	.040	.000
	N	802	802	802	802	802
게임 효능감	Pearson 상관계수	.568**	-.128**	-.015	-.161**	.093**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.667	.000	.009
	N	802	802	802	802	802
게임 선택인식	Pearson 상관계수	.645**	-.118**	-.047	-.148**	.167**
	유의확률 (양쪽)	.000	.001	.188	.000	.000
	N	802	802	802	802	802
미디어 이용	Pearson 상관계수	.045	-.105**	.003	.034	-.038
	유의확률 (양쪽)	.204	.003	.928	.340	.288
	N	802	802	802	802	802
부모의 양육방식 (감독)	Pearson 상관계수	.028	-.093*	-.114**	-.148**	-.102**
	유의확률 (양쪽)	.457	.013	.002	.000	.007
	N	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (애정)	Pearson 상관계수	.177**	-.176**	-.300**	-.253**	-.166**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (기대)	Pearson 상관계수	-.294**	.065	.111**	.148**	-.010
	유의확률 (양쪽)	.000	.087	.003	.000	.794
	N	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (간섭)	Pearson 상관계수	-.312**	.147**	.221**	.240**	.048
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.201
	N	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (일관)	Pearson 상관계수	-.296**	.152**	.231**	.256**	.049
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.196
	N	705	705	705	705	705
부모의 양육방식 (합리)	Pearson 상관계수	.136**	-.197**	-.229**	-.183**	-.159**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	705	705	705	705	705

<표 160> 변수 간의 상관관계 (6-2)

		게임중독	자기통제	자존감	건강신념	행복
학업성적	Pearson 상관계수	.134	-.218**	-.214**	-.071	-.178*
	유의확률 (양쪽)	.073	.003	.004	.342	.017
	N	179	179	179	179	179
주중 여가시간	Pearson 상관계수	.157**	-.121**	-.095**	-.039	-.072*
	유의확률 (양쪽)	.000	.001	.007	.272	.040
	N	802	802	802	802	802
주말 여가시간	Pearson 상관계수	.068	-.151**	.002	.026	-.070*
	유의확률 (양쪽)	.054	.000	.950	.467	.049
	N	802	802	802	802	802
성격 (신경성)	Pearson 상관계수	.211**	-.320**	-.445**	-.302**	-.217**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802
성격 (외향성)	Pearson 상관계수	-.147**	.205**	.439**	.120**	.248**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.001	.000
	N	802	802	802	802	802
성격 (개방성)	Pearson 상관계수	.027	.068	.243**	.018	.163**
	유의확률 (양쪽)	.444	.054	.000	.620	.000
	N	802	802	802	802	802
성격 (호의성)	Pearson 상관계수	-.135**	.127**	.309**	.240**	.122**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.001
	N	802	802	802	802	802
성격 (계획성)	Pearson 상관계수	-.139**	.313**	.356**	.273**	.176**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802
우울감	Pearson 상관계수	.254**	-.255**	-.506**	-.370**	-.265**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802
고독감	Pearson 상관계수	.316**	-.276**	-.553**	-.418**	-.256**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802
공격성	Pearson 상관계수	.414**	-.274**	-.274**	-.371**	-.057
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000	.000	.108
	N	802	802	802	802	802
게임인식(본인)	Pearson 상관계수	.256**	-.116**	.097**	.052	.091*
	유의확률 (양쪽)	.000	.001	.006	.144	.010
	N	802	802	802	802	802
게임인식(부모)	Pearson 상관계수	-.092*	.197**	.068	-.042	.188**
	유의확률 (양쪽)	.014	.000	.073	.265	.000
	N	705	705	705	705	705
게임인식(친구)	Pearson 상관계수	.114**	-.041	.136**	.092**	.061
	유의확률 (양쪽)	.001	.245	.000	.009	.083
	N	802	802	802	802	802
사회적 자본	Pearson 상관계수	-.122**	.146**	.527**	.442**	.280**
	유의확률 (양쪽)	.001	.000	.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802
게임중독	Pearson 상관계수	1	-.285**	-.203**	-.275**	.027
	유의확률 (양쪽)		.000	.000	.000	.439
	N	802	802	802	802	802
자기통제	Pearson 상관계수	-.285**	1	.368**	.253**	.243**
	유의확률 (양쪽)	.000		.000	.000	.000
	N	802	802	802	802	802
자존감	Pearson 상관계수	-.203**	.368**	1	.446**	.454**
	유의확률 (양쪽)	.000	.000		.000	.000
	N	802	802	802	802	802
건강신념	Pearson 상관계수	-.275**	.253**	.446**	1	.088*
	유의확률 (양쪽)	.000	.000	.000		.013
	N	802	802	802	802	802
행복	Pearson 상관계수	.027	.243**	.454**	.088*	1
	유의확률 (양쪽)	.439	.000	.000	.013	
	N	802	802	802	802	802

○ 모형 검증을 위한 단계별 회귀분석 진행

- 단계별 회귀분석 방식은 다른 변수들이 회귀식에 존재할 때 종속변수에 영향력이 있는 변수들만을 회귀식에 포함시키는 방식인데, 설명력이 높은 변수의 순으로 회귀식에 포함됨.
- 그러나 그 전 단계에서 회귀식에 포함된 독립변수들도 나중에 들어오는 변수 때문에 설명력이 매우 낮아지면, 즉 매개효과가 검증이 되면 회귀식에서 제거 됨. 이 방식은 종속변수를 설명하는 데 있어서 설명력이 어느 정도 이상 되는 변수들로만 구성된 회귀식을 발견하는 데 아주 유용함.
- 현재 상당히 많은 변수를 포함하여 진행한 사전 설문 조사를 통해 본조사의 연구 모형을 구성하기 위해서 각 연구모델별로 단계별 회귀분석을 진행하였음.
- 회귀분석을 실시할 때, 모든 변수를 포함하여 분석을 하였으며 최종 회귀 모형에 포함되지 않은 변수는 타 변수에 의한 매개효과 검증 및 낮은 상관관계 때문에 제외된 것임.

나. 게임 중독 모형

○ 게임 중독 모형의 단계별 회귀분석

- 단계별 회귀분석을 실시한 결과, 총 12단계를 거쳐 게임중독을 설명하기에 적합한 독립변수 모형을 찾아내었음. 기존에 가설로 설정하였던 변수들 중 회귀분석을 통해 다른 변수와 중첩되거나 회귀분석의 의미가 약한 변수들을 제외시켜 최종 모형을 선정하였음. R²값은 .579로 유의미한 모형을 찾아내었음.
- 게임중독의 원인으로 예측할 수 있는 변인 중 게임에 대한 부모의 인식이 높을수록, 부모의 양육방식이 일관될수록 게임중독이 낮아지는 것을 눈여겨 볼 필요가 있음. 게임을 긍정적으로 접하게 되는 요인인 게임 효능감과 게임선용인식이 높을수록 기본적으로 게임활용 시간이 높아지기 때문인 것으로 해석됨.
- 기본적으로 공격성과 고독감이 높은 것이 게임중독의 원인이 되는 것을 알 수 있음. 장기적인 연구가 필요하나, 현재의 데이터는 게임이 공격성을 키우는 원인이 아니라 공격성이 높은 이용자가 게임 중독의 위험이 높다는 것을 보여주고 있음.

<표 161> 게임중독 모형의 단계별 회귀분석

종속변수 : 게임중독 N = 802							
단계	모형	β	t	유의확률	공선성 통계량		R ²
					공차	VIF	
1	(상수)		9.581	.000			.406
	게임선용인식	.637	21.507	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		-2.287	.022			.482
	게임선용인식	.610	21.958	.000	.991	1.009	
	고독감	.278	10.002	.000	.991	1.009	
3	(상수)		.777	.437			.509
	게임선용인식	.637	23.233	.000	.965	1.037	
	고독감	.257	9.440	.000	.976	1.025	
	게임인식(부모)	-.168	-6.113	.000	.963	1.039	
4	(상수)		-.416	.677			.531
	게임선용인식	.492	13.110	.000	.494	2.023	
	고독감	.259	9.708	.000	.976	1.025	
	게임인식(부모)	-.162	-6.034	.000	.961	1.040	
	게임 효능감	.206	5.565	.000	.506	1.974	

5	(상수)		2.475	.014			.542
	게임선용인식	.477	12.807	.000	.490	2.042	
	고독감	.233	8.578	.000	.920	1.087	
	게임인식(부모)	-.159	-5.968	.000	.960	1.041	
	게임효능감	.200	5.459	.000	.506	1.978	
	부모 양육방식(일관)	-.109	-3.992	.000	.905	1.105	
6	(상수)		2.170	.030			.553
	게임선용인식	.444	11.758	.000	.466	2.144	
	고독감	.223	8.246	.000	.912	1.097	
	게임인식(부모)	-.143	-5.372	.000	.939	1.064	
	게임 효능감	.188	5.178	.000	.502	1.990	
	부모 양육방식(일관)	-.111	-4.081	.000	.905	1.105	
7	게임 이용시간	.114	4.069	.000	.841	1.189	.560
	(상수)		1.104	.270			
	게임선용인식	.433	11.498	.000	.463	2.161	
	고독감	.185	6.362	.000	.773	1.294	
	게임인식(부모)	-.141	-5.328	.000	.939	1.065	
	게임 효능감	.165	4.491	.000	.484	2.066	
	부모 양육방식(일관)	-.101	-3.715	.000	.894	1.119	
8	게임 이용시간	.116	4.142	.000	.841	1.189	.567
	공격성	.100	3.287	.001	.704	1.421	
	(상수)		2.860	.004			
	게임선용인식	.445	11.852	.000	.458	2.182	
	고독감	.161	5.385	.000	.725	1.379	
	게임인식(부모)	-.141	-5.364	.000	.939	1.065	
	게임 효능감	.161	4.417	.000	.484	2.068	
9	부모 양육방식(일관)	-.094	-3.487	.001	.889	1.125	.572
	게임 이용시간	.104	3.739	.000	.828	1.207	
	공격성	.105	3.465	.001	.702	1.425	
	성격 (계획성)	-.089	-3.326	.001	.897	1.115	
	(상수)		3.545	.000			
	게임선용인식	.437	11.665	.000	.456	2.194	
	고독감	.163	5.492	.000	.725	1.380	
	게임인식(부모)	-.129	-4.863	.000	.914	1.095	
	게임 효능감	.156	4.274	.000	.482	2.075	
10	부모 양육방식(일관)	-.058	-1.955	.051	.721	1.387	.574
	게임 이용시간	.111	3.979	.000	.822	1.216	
	공격성	.098	3.238	.001	.697	1.435	
	성격 (계획성)	-.093	-3.464	.001	.895	1.118	
	부모의 양육방식(기대)	-.082	-2.766	.006	.728	1.373	
	(상수)		3.974	.000			
	게임선용인식	.461	11.762	.000	.415	2.410	
	고독감	.152	5.027	.000	.699	1.431	
	게임인식(부모)	-.120	-4.502	.000	.892	1.122	
	게임 효능감	.167	4.549	.000	.470	2.127	
	부모 양육방식(일관)	-.059	-1.975	.049	.721	1.387	
	게임 이용시간	.122	4.308	.000	.791	1.265	
	공격성	.096	3.169	.002	.696	1.437	
	성격 (계획성)	-.096	-3.591	.000	.891	1.122	
	부모의 양육방식(기대)	-.077	-2.614	.009	.724	1.380	
	게임 인식 (개인)	-.065	-2.024	.043	.621	1.611	

11	(상수)		4.443	.000			.577
	게임선행인식	.457	11.678	.000	.414	2.416	
	고독감	.124	3.748	.000	.577	1.734	
	게임인식(부모)	-.116	-4.328	.000	.885	1.130	
	게임 효능감	.174	4.720	.000	.466	2.145	
	부모 양육방식(일관)	-.057	-1.924	.055	.720	1.388	
	게임 이용시간	.116	4.068	.000	.781	1.281	
	공격성	.110	3.540	.000	.661	1.513	
	성격 (계획성)	-.086	-3.187	.002	.863	1.159	
	부모의 양육방식(기대)	-.078	-2.646	.008	.724	1.381	
	게임 인식 (개인)	-.065	-2.040	.042	.621	1.611	
	성격 (외향성)	-.059	-1.978	.048	.708	1.413	
12	(상수)		4.845	.000			.579
	게임선행인식	.456	11.681	.000	.414	2.416	
	고독감	.095	2.629	.009	.484	2.068	
	게임인식(부모)	-.122	-4.546	.000	.873	1.146	
	게임 효능감	.174	4.736	.000	.466	2.145	
	부모 양육방식(일관)	-.058	-1.961	.050	.720	1.388	
	게임 이용시간	.118	4.151	.000	.780	1.283	
	공격성	.114	3.669	.000	.658	1.520	
	성격 (계획성)	-.083	-3.044	.002	.858	1.165	
	부모의 양육방식(기대)	-.078	-2.637	.009	.724	1.381	
	게임 인식 (개인)	-.062	-1.945	.052	.619	1.615	
	성격 (외향성)	-.063	-2.115	.035	.704	1.419	
	친구에 대한 감정	-.058	-2.019	.044	.769	1.301	

○ 응답자 유형 구분 - 연령별

- 연령별로 구분하여 회귀분석을 실시하였음. 청소년기본법으로 정해진 청소년 나이인 24세를 기준으로 하여 청소년의 게임중독 회귀모형을 검증하였으며, 내용은 다음과 같음.

<표 162> 연령별 게임중독 모형 (청소년 - 24세 이하)

종속변수 : 게임중독 N = 177							
단계	모형	β	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		5.937	.000			.310
	게임선행인식	.557	8.691	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		8.912	.000			.435
	게임선행인식	.591	10.170	.000	.991	1.009	
	게임인식(부모)	-.364	-6.265	.000	.991	1.009	
3	(상수)		2.573	.011			.482
	게임선행인식	.569	10.186	.000	.982	1.018	
	고독감	.233	4.032	.000	.919	1.093	
	게임인식(부모)	-.299	-5.172	.000	.915	1.088	
4	(상수)		1.645	.102			.510
	게임선행인식	.397	5.200	.000	.498	2.009	
	고독감	.240	4.269	.000	.918	1.090	
	게임인식(부모)	-.290	-5.147	.000	.913	1.095	
	게임 효능감	.243	3.208	.000	.505	1.978	

- 나이를 청소년으로 제한하였을 시, 고독감과 부모의 게임인식, 그리고 게임선행과 게임 효능감이 게임 중독의 주요 변수로 검증되었음. 척도의 출처를 살펴보면 게임선행인식과 게임 효능감은 게임의 장점적인 측면을 활용하기 위하여 개발된 척도임. 청소년의 게임중독을 예방하기 위해서는 그 장점이 흐려지지 않도록 게임에 대한 인식을 나쁘게 만드는 것보다는 고독감과 부모의 게임인식을 높이는 것이

더 효율적인 방법이라 할 수 있음.

○ 응답자 유형 구분 - 플랫폼별

- 플랫폼별 유형 구분은 게임 이용자 행태에서 살펴본 결과 모바일 게임 플랫폼의 대세는 앞으로도 지속되고 더 강화될 것으로 보임. 이러한 추세에 따라서 모바일 플랫폼에 기반한 기초데이터를 마련하기 위하여 본 연구의 플랫폼은 모바일과 온라인 게임으로 구분하여 진행을 하였음.
- 모바일 플랫폼의 중독모형에서 주목할 점은 친구에 대한 감정과 게임이용시간이 주요 변수로 이루어졌다는 점임. 친구에 대한 감정은 모바일이라는 플랫폼 특성상 게임만 하는 것이 아닌 사회적 소통의 도구가 기본적 사용처이며, 가볍게 즐기는 캐주얼 게임이 대부분인 모바일 게임 시장이기 때문에 사용시간 또한 게임중독의 주요한 변수로 타당성이 있다고 할 수 있음.

<표 163> 플랫폼 별 게임중독 모형 - 모바일

종속변수 : 게임중독 N = 247							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		3.672	.000			.488
	게임선용인식	.699	15.294	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		-2.051	.041			.534
	게임선용인식	.663	14.978	.000	.973	1.028	
	고독감	.217	4.907	.000	.973	1.028	
3	(상수)		.854	.394			.551
	게임선용인식	.619	13.410	.000	.869	1.150	
	고독감	.206	4.703	.000	.966	1.036	
	부모의 양육방식(기대)	-.136	-2.968	.003	.876	1.141	
4	(상수)		1.374	.171			.562
	게임선용인식	.645	13.776	.000	.825	1.212	
	고독감	.202	4.662	.000	.964	1.037	
	부모의 양육방식(기대)	-.120	-2.606	.010	.858	1.166	
	게임인식 (부모)	-.110	-2.520	.012	.944	1.060	
5	(상수)		2.760	.006			.574
	게임선용인식	.657	14.118	.000	.817	1.224	
	고독감	.154	3.307	.001	.812	1.232	
	부모의 양육방식(기대)	-.112	-2.452	.015	.854	1.171	
	게임인식 (부모)	-.115	-2.659	.008	.942	1.062	
	친구에 대한 감정	-.118	-2.565	.011	.834	1.199	
6	(상수)		2.889	.004			.585
	게임선용인식	.616	12.598	.000	.725	1.380	
	고독감	.142	3.059	.002	.803	1.246	
	부모의 양육방식(기대)	-.122	-2.708	.007	.846	1.182	
	게임인식 (부모)	-.107	-2.488	.014	.936	1.068	
	친구에 대한 감정	-.129	-2.823	.005	.826	1.210	
	게임 이용시간	.112	2.508	.013	.861	1.162	

다. 비행행동 및 이성교제 모형

○ 비행행동의 단계별 회귀분석

- 청소년 중에서도 현재 고등학생 이하의 대상으로만 분석을 진행하였음. 단계별 회귀분석 결과 모바일 게임비용, 공격성과 부모 양육방식 중 간섭과 관련된 부분에서 R² 값이 .359 정도가 설명되는 모형이 도출되었음.
- 이용 게임 플랫폼별 특성은 나타나지 않았음. 비행행동은 장기패널을 운영할 시 성적, 대학진학 등의

패널 개인의 변화적 특성에서 더 자세히 고려할 부분이 많은 척도이기 때문에 우선적으로 연구 모형을 검증하고 구축하는 것에 더 중점을 두고자 함.

<표 164> 비행행동의 단계별 회귀분석

종속변수 : 비행행동 N = 80							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성	통계량	R²
					공차	VIF	
1	(상수)		.456	.650			.200
	모바일 게임비용	.448	4.421	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		-3.144	.002			.312
	모바일 게임비용	.408	4.290	.000	.986	1.014	
	공격성	.337	3.542	.001	.986	1.014	
3	(상수)		-3.834	.000			.359
	모바일 게임비용	.369	3.929	.000	.955	1.047	
	공격성	.445	4.305	.000	.790	1.265	
	부모 양육방식(간섭)	.242	2.340	.022	.792	1.263	

- 공격성과 부모의 양육방식 중 간섭과 같은 경우는 어느 정도 비행행동의 원인으로 설명하기에는 가능한 내용이나, 모바일 게임비용의 증가 원인이 비행행동의 원인으로 예측이 된다는 것은 추후 지속적인 연구와 함께, 장기연구에서 중점적으로 살펴봐야 할 내용임.

○ 이성교제의 단계별 회귀분석

- 이성교제의 경우 종합적으로 봤을 때, 주중 여가 시간과 월 평균 소득, 고독감과 부모의 양육방식 그리고 친구의 게임인식이 영향을 미치는 것으로 나타났음.
- 이 중 주중 여가 시간과 고독감, 그리고 친구의 게임인식이 높을수록 이성교제를 할 가능성이 낮아지며, 소득과 부모의 양육방식 중 감독이 높을수록 이성교제를 많이 하고 있었음.

<표 165> 이성교제의 단계별 회귀분석

종속변수 : 이성교제 N = 324							
	모형	베타	t	유의확률	공선성	통계량	R²
					공차	VIF	
1	(상수)		33.437	.000			.047
	주중 여가 시간	-.217	-3.984	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		18.879	.000			.070
	주중 여가 시간	-.188	-3.426	.001	.965	1.036	
	월 평균 소득	.156	2.839	.005	.965	1.036	
3	(상수)		10.941	.000			.087
	주중 여가 시간	-.172	-3.140	.002	.951	1.051	
	월 평균 소득	.141	2.573	.011	.953	1.049	
	고독감	-.130	-2.402	.017	.968	1.033	
4	(상수)		9.168	.000			.105
	주중 여가 시간	-.168	-3.101	.002	.951	1.052	
	월 평균 소득	.137	2.523	.012	.952	1.050	
	고독감	-.159	-2.898	.004	.926	1.079	
	부모의 양육방식 (감독)	.138	2.552	.011	.957	1.045	
5	(상수)		7.975	.000			.118
	주중 여가 시간	-.150	-2.743	.006	.927	1.079	
	월 평균 소득	.141	2.608	.010	.951	1.051	
	고독감	-.192	-3.383	.001	.858	1.166	
	부모의 양육방식 (감독)	.137	2.536	.012	.957	1.045	
	게임인식(친구)	-.118	-2.127	.034	.906	1.104	

- 청소년을 대상으로 이성교제와 타 변수와의 관계를 살펴보았을 때, 부모의 양육방식 중 기대감과 성별, 성격의 외향성과 우울감 등이 주요한 모형으로 나타났다.
- 청소년의 경우 부모의 양육방식 중 기대와 성별이 남성일수록 성격이 외향적이고 고독감이 높을수록 이성교제를 더 많이 하고 있는 것으로 나타났다.
- 성인의 경우에는 종합적인 이성교제의 모형과 큰 차이를 보이지 않았으며, 플랫폼 별 차이 또한 크게 나타나지 않았다.

<표 166> 이성교제의 단계별 회귀분석 - 청소년

종속변수 : 이성교제 N = 80							
	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R ²
					공차	VIF	
1	(상수)		6.158	.000			.082
	부모의 양육방식 (기대)	.306	2.841	.006	1.000	1.000	
2	(상수)		6.703	.000			.142
	부모의 양육방식 (기대)	.317	3.037	.003	.998	1.002	
	성별	-.265	-2.544	.013	.998	1.002	
3	(상수)		3.918	.000			.182
	부모의 양육방식 (기대)	.298	2.911	.005	.991	1.009	
	성별	-.295	-2.869	.005	.981	1.019	
	성격 (외향성)	.225	2.178	.032	.975	1.026	
4	(상수)		1.748	.085			.223
	부모의 양육방식 (기대)	.301	3.020	.003	.991	1.009	
	성별	-.306	-3.053	.003	.979	1.022	
	성격 (외향성)	.322	2.943	.004	.819	1.221	
	고독감	.242	2.237	.028	.838	1.193	

라. 게임행복 모형

○ 게임행복 모형의 단계별 회귀분석

- 게임행복 모형에서는 본 연구에서 설정한 변수가 행복과 어떠한 관계를 지니고 있는지 알아보고, 자기 통제와 자존감이 어떠한 효과를 가지고 있는지 확인하는 것이 목표임.
- 우선 기본변수에서 행복에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 우울감으로 나타났다. 또한 게임선용인식 또한 행복에 큰 영향을 미쳤다. 게임 이용시간이 많을수록 행복감이 높아지는 것 또한 알 수 있었음. 이는 게임의 여가 선용이 행복이라는 중요한 가치에 큰 영향력을 가지고 있다는 것을 의미하며, 본 조사에서 심도있게 다루어야 할 부분이라 판단 됨.
- 청소년의 경우에는 우울감, 외향적인 성격과 함께 부모의 게임인식과 양육방식 중 합리성이 행복에 미치는 요인으로 나타났다. 특히 부모의 게임인식이 높을 때와 합리적인 양육방식을 지킬 때 청소년들은 더 행복한 것으로 나타났다.

<표 167> 행복의 단계별 회귀분석 결과

종속변수 : 행복 N = 802							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		39.125	.000			.074
	우울감	-.273	-7.387	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		24.160	.000			.114
	우울감	-.298	-8.186	.000	.984	1.016	
	게임선행인식	.201	5.526	.000	.984	1.016	
3	(상수)		25.078	.000			.146
	우울감	-.274	-7.580	.000	.966	1.035	
	게임선행인식	.266	6.983	.000	.872	1.146	
	게임이용시간	-.192	-5.010	.000	.861	1.161	
4	(상수)		11.406	.000			.166
	우울감	-.240	-6.540	.000	.915	1.093	
	게임선행인식	.251	6.632	.000	.864	1.158	
	게임이용시간	-.170	-4.435	.000	.843	1.186	
	성격 (외향성)	.146	3.969	.000	.918	1.089	
5	(상수)		11.629	.000			.179
	우울감	-.252	-6.865	.000	.906	1.104	
	게임선행인식	.248	6.607	.000	.863	1.158	
	게임이용시간	-.200	-5.103	.000	.795	1.258	
	성격 (외향성)	.143	3.917	.000	.918	1.090	
	연령	-.117	-3.218	.001	.915	1.093	
6	(상수)		10.600	.000			.186
	우울감	-.250	-6.856	.000	.906	1.104	
	게임선행인식	.226	5.929	.000	.832	1.203	
	게임이용시간	-.184	-4.701	.000	.782	1.278	
	성격 (외향성)	.131	3.600	.000	.908	1.101	
	연령	-.122	-3.350	.001	.913	1.095	
	게임인식(부모)	.111	3.111	.002	.939	1.065	
7	(상수)		10.048	.000			.194
	우울감	-.239	-6.535	.000	.894	1.118	
	게임선행인식	.215	5.650	.000	.823	1.215	
	게임이용시간	-.170	-4.309	.000	.768	1.302	
	성격 (외향성)	.124	3.404	.001	.903	1.108	
	연령	-.142	-3.838	.000	.877	1.140	
	게임인식(부모)	.113	3.179	.002	.938	1.066	
	월 평균 소득	.099	2.712	.007	.892	1.121	
8	(상수)		7.419	.000			.202
	우울감	-.231	-6.318	.000	.887	1.127	
	게임선행인식	.208	5.468	.000	.818	1.222	
	게임이용시간	-.163	-4.130	.000	.764	1.310	
	성격 (외향성)	.101	2.700	.007	.848	1.179	
	연령	-.146	-3.976	.000	.875	1.143	
	게임인식(부모)	.113	3.195	.001	.938	1.066	
	월 평균 소득	.095	2.620	.009	.891	1.123	
9	성격 (계획성)	.091	2.486	.013	.889	1.125	.207
	(상수)		7.643	.000			
	우울감	-.238	-6.516	.000	.881	1.135	
	게임선행인식	.196	5.134	.000	.804	1.244	
	게임이용시간	-.176	-4.432	.000	.748	1.337	
	성격 (외향성)	.093	2.500	.013	.842	1.188	
	연령	-.160	-4.311	.000	.852	1.174	
	게임인식(부모)	.107	3.021	.003	.933	1.072	
	월 평균 소득	.086	2.363	.018	.880	1.136	
	성격 (계획성)	.091	2.497	.013	.889	1.125	
모바일 게임 비용	.084	2.320	.021	.898	1.114		

<표 168> 행복의 단계별 회귀분석 - 청소년

종속변수 : 행복 N = 80							
	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		2.673	.009			.217
	성격 (외향성)	.466	4.652	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		3.906	.000			.287
	성격 (외향성)	.351	3.345	.001	.841	1.189	
	우울감	-.288	-2.745	.008	.841	1.189	
3	(상수)		3.431	.001			.331
	성격 (외향성)	.298	2.831	.006	.797	1.255	
	우울감	-.283	-2.768	.007	.840	1.190	
	게임인식(부모)	.216	2.226	.029	.934	1.071	
4	(상수)		4.067	.000			.367
	성격 (외향성)	.320	3.091	.003	.788	1.269	
	우울감	-.324	-3.174	.002	.809	1.236	
	게임인식(부모)	.232	2.435	.017	.928	1.078	
	부모의 양육방식(합리)	-.199	-2.072	.042	.912	1.097	

- 모바일 플랫폼을 주로 이용하는 응답자의 경우 친구의 게임인식이 낮을수록 행복도에 안좋은 영향을 미치는 것으로 나타났음. 이는 현재 모바일 게임이 지인기반의 소셜 서비스를 기본으로 하여 플레이가 진행되기 때문인 것으로 해석 됨.

<표 169> 행복의 단계별 회귀분석 - 모바일

종속변수 : 자기통제 N = 247							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		12.342	.000			.075
	게임선용인식	.274	4.467	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		12.414	.000			.122
	게임선용인식	.299	4.954	.000	.987	1.013	
	우울감	-.218	-3.619	.000	.987	1.013	
3	(상수)		10.786	.000			.150
	게임선용인식	.276	4.590	.000	.969	1.032	
	우울감	-.211	-3.548	.000	.986	1.015	
	모바일 게임 비용	.169	2.826	.005	.981	1.020	
4	(상수)		9.701	.000			.175
	게임선용인식	.256	4.287	.000	.955	1.047	
	우울감	-.236	-3.966	.000	.963	1.039	
	모바일 게임 비용	.175	2.959	.003	.979	1.021	
	연령	-.162	-2.716	.007	.958	1.044	

5	(상수)		5.217	.000			.195
	게임선용인식	.243	4.083	.000	.946	1.057	
	우울감	-.251	-4.229	.000	.953	1.050	
	모바일 게임 비용	.180	3.073	.002	.978	1.023	
	연령	-.144	-2.412	.017	.942	1.062	
	성격 (개방성)	.141	2.389	.018	.953	1.049	
6	(상수)		5.567	.000			.210
	게임선용인식	.286	4.599	.000	.852	1.174	
	우울감	-.235	-3.974	.000	.939	1.065	
	모바일 게임 비용	.180	3.106	.002	.978	1.023	
	연령	-.157	-2.645	.009	.932	1.073	
	성격 (개방성)	.135	2.297	.022	.951	1.052	
	게임 이용 시간	-.136	-2.198	.029	.861	1.162	
7	(상수)		6.004	.000			.227
	게임선용인식	.330	5.111	.000	.774	1.292	
	우울감	-.267	-4.425	.000	.890	1.124	
	모바일 게임 비용	.184	3.199	.002	.977	1.023	
	연령	-.185	-3.076	.002	.893	1.119	
	성격 (개방성)	.141	2.407	.017	.949	1.054	
	게임 이용 시간	-.141	-2.294	.023	.860	1.163	
	게임인식(친구)	-.142	-2.278	.024	.827	1.210	

- 자기통제와 각 변수들의 관계를 살펴본 결과, 자기통제는 성격변수와 같은 응답자의 내적인 요인이 많이 작용을 하였음. 특히 계획성은 자기통제의 가장 강력한 원인이 되는 것으로 보임.
- 자존감의 경우에도 성격적인 변수가 영향을 미치는 것으로 나타났지만, 그것보다 고독감과 우울감이 더 큰 영향을 미치는 것으로 나타났음.
- 청소년의 경우 자기통제에 영향을 미치는 변수가 계획성과 신경성 그리고 모바일 게임 비용으로 압축 되었음. 이 중 모바일 게임 비용의 경우 지불 비용이 많을수록 자기통제가 좋지 않은 것으로 나타났음.
- 모바일 이용자의 자기통제 변수의 특징은 특히 게임선용인식이 높을수록 자기통제가 낮게 나타났으며, 그것 외에도 고독감과 주말 여가 시간, 성격의 호의성이 높을수록 자기통제가 낮아지는 것을 알 수 있었음.

<표 170> 자기통제의 단계별 회귀 분석

종속변수 : 자기통제 N = 802							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 공차	통계량 VIF	R ²
1	(상수)		14.340	.000			.108
	성격 (계획성)	.328	9.040	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		17.205	.000			.195
	성격 (계획성)	.307	8.868	.000	.995	1.005	
	성격 (신경성)	-.297	-8.595	.000	.995	1.005	
3	(상수)		18.101	.000			.221
	성격 (계획성)	.287	8.384	.000	.981	1.020	
	성격 (신경성)	-.272	-7.911	.000	.972	1.029	
	게임 이용시간	-.164	-4.728	.000	.961	1.041	

4	(상수)		18.469	.000			.232
	성격 (계획성)	.284	8.329	.000	.980	1.021	
	성격 (신경성)	-.274	-8.017	.000	.972	1.029	
	게임 이용시간	-.135	-3.800	.000	.896	1.116	
	주말 여가 시간	-.107	-3.063	.002	.929	1.077	
5	(상수)		17.205	.000			.241
	성격 (계획성)	.288	8.481	.000	.978	1.022	
	성격 (신경성)	-.299	-8.521	.000	.913	1.095	
	게임 이용시간	-.125	-3.510	.000	.887	1.127	
	주말 여가 시간	-.101	-2.899	.004	.925	1.081	
6	성별	.100	2.882	.004	.928	1.077	.247
	(상수)		16.868	.000			
	성격 (계획성)	.341	8.392	.000	.679	1.473	
	성격 (신경성)	-.304	-8.677	.000	.910	1.099	
	게임 이용시간	-.118	-3.312	.001	.881	1.135	
7	주말 여가 시간	-.100	-2.889	.004	.925	1.081	.257
	성별	.106	3.055	.002	.924	1.083	
	성격 (호의성)	-.095	-2.356	.019	.690	1.450	
	(상수)		15.070	.000			
	성격 (계획성)	.334	8.272	.000	.677	1.477	
8	성격 (신경성)	-.252	-6.469	.000	.727	1.376	.263
	게임 이용시간	-.111	-3.121	.002	.877	1.140	
	주말 여가 시간	-.102	-2.943	.003	.925	1.081	
	성별	.096	2.771	.006	.915	1.093	
	성격 (호의성)	-.138	-3.242	.001	.609	1.642	
9	고독감	-.123	-2.971	.003	.647	1.545	.267
	(상수)		15.192	.000			
	성격 (계획성)	.340	8.427	.000	.674	1.484	
	성격 (신경성)	-.205	-4.641	.000	.561	1.782	
	게임 이용시간	-.106	-2.984	.003	.873	1.145	
10	주말 여가 시간	-.102	-2.971	.003	.925	1.081	.272
	성별	.083	2.364	.018	.889	1.125	
	성격 (호의성)	-.147	-3.445	.001	.604	1.656	
	고독감	-.106	-2.542	.011	.627	1.595	
	공격성	-.093	-2.218	.027	.622	1.609	
9	(상수)		13.237	.000			.267
	성격 (계획성)	.335	8.311	.000	.672	1.489	
	성격 (신경성)	-.187	-4.165	.000	.540	1.850	
	게임 이용시간	-.097	-2.721	.007	.861	1.161	
	주말 여가 시간	-.100	-2.910	.004	.924	1.082	
10	성별	.076	2.159	.031	.881	1.136	.267
	성격 (호의성)	-.168	-3.836	.000	.573	1.745	
	고독감	-.076	-1.706	.089	.557	1.794	
	공격성	-.124	-2.784	.006	.555	1.801	
	성격 (외향성)	.085	2.091	.037	.663	1.508	
10	(상수)		13.351	.000			.272
	성격 (계획성)	.334	8.293	.000	.671	1.490	
	성격 (신경성)	-.183	-4.069	.000	.539	1.855	
	게임 이용시간	-.083	-2.290	.022	.830	1.204	
	주말 여가 시간	-.103	-2.988	.003	.923	1.084	
10	성별	.072	2.059	.040	.878	1.138	.272
	성격 (호의성)	-.168	-3.846	.000	.573	1.745	
	고독감	-.085	-1.905	.057	.552	1.812	
	공격성	-.125	-2.822	.005	.555	1.801	
	성격 (외향성)	.084	2.075	.038	.663	1.508	
10	미디어 이용	-.069	-2.052	.041	.949	1.054	.272

<표 171> 자기통제의 단계별 회귀식 - 청소년

종속변수 : 자기통제 N = 80							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		12.961	.000			.149
	성격 (신경성)	-.386	-3.691	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		14.169	.000			.256
	성격 (신경성)	-.382	-3.889	.000	1.000	1.000	
	모바일 게임 비용	-.328	-3.339	.001	1.000	1.000	
3	(상수)		7.757	.000			.303
	성격 (신경성)	-.362	-3.758	.000	.991	1.009	
	모바일 게임 비용	-.277	-2.819	.006	.948	1.055	
	성격 (계획성)	.223	2.256	.027	.939	1.065	

<표 172> 자기통제의 단계별 회귀 분석 - 모바일

종속변수 : 자기통제 N = 247							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		8.438	.000			.093
	성격 (계획성)	.305	5.017	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		9.729	.000			.153
	성격 (계획성)	.307	5.232	.000	1.000	1.000	
	성격 (신경성)	-.259	-4.415	.000	1.000	1.000	
3	(상수)		7.368	.000			.186
	성격 (계획성)	.299	5.190	.000	.998	1.002	
	성격 (신경성)	-.227	-3.883	.000	.971	1.030	
	연령	.191	3.264	.001	.970	1.031	
4	(상수)		7.835	.000			.203
	성격 (계획성)	.298	5.223	.000	.998	1.002	
	성격 (신경성)	-.223	-3.850	.000	.970	1.031	
	연령	.172	2.958	.003	.954	1.048	
	게임선행인식	-.143	-2.492	.013	.981	1.019	
5	(상수)		8.194	.000			.215
	성격 (계획성)	.297	5.248	.000	.998	1.002	
	성격 (신경성)	-.222	-3.873	.000	.970	1.031	
	연령	.150	2.551	.011	.925	1.080	
	게임선행인식	-.143	-2.501	.013	.981	1.019	
	주말 여가 시간	-.128	-2.221	.027	.968	1.033	
6	(상수)		8.426	.000			.225
	성격 (계획성)	.372	5.526	.000	.697	1.436	
	성격 (신경성)	-.218	-3.823	.000	.969	1.032	
	연령	.140	2.385	.018	.919	1.088	
	게임선행인식	-.140	-2.464	.014	.981	1.020	
	주말 여가 시간	-.127	-2.228	.027	.968	1.033	
	성격 (호의성)	-.136	-2.024	.044	.694	1.440	
7	(상수)		8.585	.000			.241
	성격 (계획성)	.359	5.371	.000	.692	1.445	
	성격 (신경성)	-.141	-2.188	.030	.742	1.348	
	연령	.160	2.735	.007	.900	1.111	
	게임선행인식	-.113	-1.970	.050	.944	1.059	
	주말 여가 시간	-.109	-1.909	.057	.951	1.051	
	성격 (호의성)	-.186	-2.671	.008	.636	1.572	
	고독감	-.169	-2.462	.015	.653	1.531	

<표 173> 자존감의 단계별 회귀분석

종속변수 : 자존감 N = 802							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R ²
					공차	VIF	
1	(상수)		62.725	.000			.289
	고독감	-.538	-16.611	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		65.657	.000			.351
	고독감	-.382	-10.457	.000	.718	1.393	
	우울감	-.293	-8.019	.000	.718	1.393	
3	(상수)		31.329	.000			.400
	고독감	-.321	-8.882	.000	.680	1.470	
	우울감	-.287	-8.169	.000	.718	1.394	
	성격 (계획성)	.230	7.422	.000	.922	1.085	
4	(상수)		22.792	.000			.431
	고독감	-.246	-6.579	.000	.605	1.654	
	우울감	-.285	-8.310	.000	.717	1.394	
	성격 (계획성)	.193	6.260	.000	.885	1.130	
	성격 (외향성)	.199	6.034	.000	.777	1.287	
5	(상수)		23.703	.000			.451
	고독감	-.207	-5.532	.000	.579	1.726	
	우울감	-.207	-5.558	.000	.590	1.696	
	성격 (계획성)	.205	6.727	.000	.880	1.136	
	성격 (외향성)	.198	6.102	.000	.777	1.287	
	성격 (신경성)	-.176	-4.997	.000	.660	1.515	
6	(상수)		23.726	.000			.458
	고독감	-.192	-5.108	.000	.568	1.759	
	우울감	-.200	-5.387	.000	.587	1.703	
	성격 (계획성)	.191	6.239	.000	.859	1.164	
	성격 (외향성)	.199	6.182	.000	.777	1.287	
	성격 (신경성)	-.165	-4.704	.000	.653	1.531	
	부모의 양육방식 (애정)	-.089	-2.907	.004	.869	1.151	
7	(상수)		23.321	.000			.462
	고독감	-.195	-5.193	.000	.568	1.761	
	우울감	-.190	-5.118	.000	.580	1.724	
	성격 (계획성)	.187	6.097	.000	.856	1.168	
	성격 (외향성)	.193	6.005	.000	.772	1.295	
	성격 (신경성)	-.165	-4.704	.000	.653	1.531	
	부모의 양육방식 (애정)	-.085	-2.801	.005	.867	1.153	
	월 평균 소득	.066	2.294	.022	.955	1.047	

- 청소년의 자존감의 경우에는 개인의 성격적인 변수에 상당히 큰 영향을 받고 있는 것을 알 수 있음.
자존감의 경우 플랫폼 별 특징은 크게 나타나지 않았음.

<표 174> 자존감의 단계별 회귀분석 - 청소년

종속변수 : 자존감 N = 80							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R ²
					공차	VIF	
1	(상수)		10.700	.000			.391
	성격 (외향성)	.625	7.070	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		6.730	.000			.449
	성격 (외향성)	.529	5.961	.000	.887	1.128	
	성격 (외향성)	.286	3.227	.002	.887	1.128	
3	(상수)		7.201	.000			.496
	성격 (외향성)	.434	4.763	.000	.769	1.300	
	성격 (외향성)	.272	3.200	.002	.884	1.132	
	우울감	-.250	-2.868	.005	.838	1.194	
4	(상수)		6.149	.000			.516
	성격 (외향성)	.342	3.412	.001	.611	1.637	
	성격 (외향성)	.189	2.037	.045	.712	1.405	
	우울감	-.275	-3.183	.002	.821	1.218	
	성격 (개방성)	.209	2.025	.046	.576	1.737	
5	(상수)		6.519	.000			.537
	성격 (외향성)	.271	2.612	.011	.545	1.834	
	성격 (외향성)	.174	1.906	.061	.707	1.415	
	우울감	-.197	-2.134	.036	.687	1.456	
	성격 (개방성)	.275	2.599	.011	.523	1.911	
	성격 (신경성)	-.198	-2.078	.041	.646	1.548	

- 자기통제와 자존감을 포함시켜 행복과 단계별 회귀분석을 진행하였음. 자기통제와 자존감의 원인으로 분석되었던 요인은 두 요인의 매개효과로 인하여 사라지고 그 외의, 행복과 관련이 있는 요인들이 나타남.
- 즉, 자기통제와 자존감이 어떠한 요인들과 함께 행복의 원인이 되는지를 알아볼 수 있는 것임. 분석결과, 게임선용인식이 자존감에 이어 두 번째로 큰 행복의 원인으로 나타났음.
- 특히 청소년의 경우에는 자기통제와 자존감이 행복에 영향을 미치는 요인으로, 매개효과가 더욱 명확하게 나타났음. 이는 본조사에서 청소년의 자존감과 자기통제를 중요한 결과 변수로 활용해야 한다는 것을 의미함.
- 모바일을 주 플랫폼으로 사용하는 경우, 게임선용인식과 모바일 게임비용이 자기통제를 넘어서 행복의 조건으로 나타남.

<표 175> 자존감과 자기통제를 포함한 행복의 단계별 회귀분석

종속변수 : 행복 N = 802							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		-.078	.938			.197
	자존감	.444	12.913	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		-2.605	.009			.235
	자존감	.458	13.590	.000	.995	1.005	
	게임선용인식	.195	5.799	.000	.995	1.005	
3	(상수)		-1.436	.151			.258
	자존감	.435	12.954	.000	.973	1.028	
	게임선용인식	.251	7.080	.000	.877	1.141	
	게임 이용시간	-.162	-4.520	.000	.857	1.166	
4	(상수)		-1.876	.061			.268
	자존감	.425	12.679	.000	.964	1.037	
	게임선용인식	.242	6.869	.000	.872	1.147	
	게임 이용시간	-.164	-4.624	.000	.857	1.167	
	부모와의 동행빈도	.102	3.070	.002	.984	1.017	
5	(상수)		-2.792	.005			.277
	자존감	.389	10.941	.000	.848	1.179	
	게임선용인식	.248	7.065	.000	.869	1.151	
	게임 이용시간	-.147	-4.082	.000	.832	1.202	
	부모와의 동행빈도	.100	3.027	.003	.983	1.017	
	자기통제	.106	2.937	.003	.822	1.216	
6	(상수)		-1.781	.075			.283
	자존감	.386	10.884	.000	.847	1.181	
	게임선용인식	.248	7.091	.000	.869	1.151	
	게임 이용시간	-.166	-4.528	.000	.790	1.266	
	부모와의 동행빈도	.076	2.200	.028	.898	1.114	
	자기통제	.120	3.300	.001	.800	1.250	
	연령	-.086	-2.384	.017	.823	1.214	
7	(상수)		-1.682	.093			.289
	자존감	.384	10.860	.000	.846	1.181	
	게임선용인식	.235	6.626	.000	.844	1.185	
	게임 이용시간	-.176	-4.785	.000	.778	1.285	
	부모와의 동행빈도	.071	2.058	.040	.894	1.118	
	자기통제	.119	3.285	.001	.800	1.250	
	연령	-.101	-2.777	.006	.795	1.258	
	모바일 게임 비용	.078	2.292	.022	.920	1.087	
8	(상수)		.117	.907			.295
	자존감	.342	8.686	.000	.678	1.474	
	게임선용인식	.240	6.779	.000	.841	1.189	
	게임 이용시간	-.174	-4.748	.000	.778	1.285	
	부모와의 동행빈도	.067	1.943	.052	.892	1.121	
	자기통제	.114	3.150	.002	.797	1.254	
	연령	-.112	-3.059	.002	.783	1.277	
	모바일 게임 비용	.084	2.490	.013	.914	1.094	
	우울감	-.092	-2.406	.016	.724	1.382	

<표 176> 자존감과 자기통제를 포함한 행복의 단계별 회귀분석 - 청소년

종속변수 : 행복 N = 80							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		-.794	.429			.293
	자존감	.541	5.681	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		-1.660	.101			.343
	자존감	.472	4.889	.000	.914	1.094	
	자기통제	.234	2.425	.018	.914	1.094	

<표 177> 자존감과 자기통제를 포함한 행복의 단계별 회귀분석 - 모바일

종속변수 : 행복 N = 802							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		.618	.537			.149
	자존감	.385	6.538	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		-1.589	.113			.237
	자존감	.402	7.178	.000	.997	1.003	
	게임선용인식	.297	5.303	.000	.997	1.003	
3	(상수)		-1.878	.062			.259
	자존감	.392	7.082	.000	.993	1.007	
	게임선용인식	.276	4.949	.000	.978	1.022	
	모바일 게임 비용	.152	2.730	.007	.978	1.022	

마. 건강모형

○ 건강모형 검증

- 건강모형은 게임이용자의 게임라이프 스타일과 내외적 특성이 건강에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위해 설정한 모형임.
- 분석결과, 고독감이 건강신념에 가장 큰 영향을 미치는 것으로 나타났음. 고독감과 공격성, 우울감과 성격의 개방성은 클수록 건강신념에 좋지 않은 영향을 주었으며, 특히 부모의 양육방식 중 관리감독 또한 음의 관계를 가지고 있는 것으로 나타났음.
- 마지막으로 미디어 이용이 많을수록 건강에 대한 신념 또한 높아지는 것을 확인할 수 있었음.

<표 178> 건강 모형에 대한 단계별 회귀분석

종속변수 : 건강신념 N = 802							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		53.132	.000			.155
	고독감	-.393	-11.141	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		49.463	.000			.191
	고독감	-.304	-7.963	.000	.820	1.219	
	공격성	-.211	-5.534	.000	.820	1.219	
3	(상수)		26.667	.000			.229
	고독감	-.243	-6.264	.000	.758	1.319	
	공격성	-.222	-5.950	.000	.818	1.222	
	성격 (계획성)	.201	5.713	.000	.920	1.087	
4	(상수)		20.877	.000			.243
	고독감	-.223	-5.731	.000	.742	1.348	
	공격성	-.200	-5.324	.000	.795	1.258	
	성격 (계획성)	.193	5.516	.000	.916	1.092	
	부모의 양육방식 (일관)	.124	3.531	.000	.905	1.105	
5	(상수)		21.027	.000			.254
	고독감	-.170	-4.060	.000	.629	1.590	
	공격성	-.167	-4.332	.000	.740	1.351	
	성격 (계획성)	.190	5.449	.000	.915	1.093	
	부모의 양육방식 (일관)	.114	3.240	.001	.897	1.114	
	우울감	-.132	-3.207	.001	.656	1.525	

6	(상수)		21.203	.000			.262
	고독감	-.157	-3.735	.000	.620	1.612	
	공격성	-.166	-4.307	.000	.740	1.351	
	성격 (계획성)	.183	5.260	.000	.910	1.099	
	부모의 양육방식 (일관)	.126	3.564	.000	.883	1.132	
	우울감	-.132	-3.221	.001	.656	1.525	
	부모의 양육방식 (감독)	-.090	-2.673	.008	.960	1.042	
7	(상수)		20.961	.000			.270
	고독감	-.177	-4.167	.000	.601	1.664	
	공격성	-.144	-3.668	.000	.708	1.413	
	성격 (계획성)	.222	5.911	.000	.768	1.301	
	부모의 양육방식 (일관)	.122	3.463	.001	.882	1.134	
	우울감	-.127	-3.115	.002	.655	1.527	
	부모의 양육방식 (감독)	-.092	-2.725	.007	.960	1.042	
8	성격 (개방성)	-.101	-2.678	.008	.767	1.303	.277
	(상수)		15.929	.000			
	고독감	-.134	-2.926	.004	.516	1.936	
	공격성	-.147	-3.772	.000	.707	1.415	
	성격 (계획성)	.221	5.895	.000	.768	1.302	
	부모의 양육방식 (일관)	.122	3.494	.001	.882	1.134	
	우울감	-.129	-3.189	.001	.654	1.528	
9	부모의 양육방식 (감독)	-.087	-2.580	.010	.956	1.046	.282
	성격 (개방성)	-.107	-2.839	.005	.765	1.308	
	친구에 대한 감정	.094	2.539	.011	.783	1.277	
	(상수)		15.076	.000			
	고독감	-.125	-2.743	.006	.513	1.950	
	공격성	-.147	-3.779	.000	.707	1.415	
	성격 (계획성)	.223	5.971	.000	.768	1.303	
9	부모의 양육방식 (일관)	.126	3.600	.000	.880	1.137	.282
	우울감	-.136	-3.353	.001	.651	1.537	
	부모의 양육방식 (감독)	-.086	-2.560	.011	.956	1.046	
	성격 (개방성)	-.106	-2.834	.005	.765	1.308	
	친구에 대한 감정	.090	2.433	.015	.781	1.280	
	미디어 이용	.072	2.165	.031	.981	1.019	

- 청소년의 경우에는 가족과의 유대관계가 건강모형에 관련이 있는 것으로 나타났음. 가족과의 동행빈도가 높을수록 청소년의 건강신념은 떨어지나, 가족과의 대화빈도가 높을수록 건강신념이 높아지는 결과를 가져옴. 모바일 플랫폼 이용자의 경우에는 큰 차이점을 보이진 않았음.

<표 179> 건강 모형에 대한 단계별 회귀분석 - 청소년

종속변수 : 건강신념 N = 80							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성	통계량	R ²
					공차	VIF	
1	(상수)		8.916	.000			.213
	성격 (계획성)	.461	4.588	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		8.964	.000			.321
	성격 (계획성)	.422	4.459	.000	.986	1.014	
	공격성	-.331	-3.499	.001	.986	1.014	
3	(상수)		9.390	.000			.359
	성격 (계획성)	.454	4.845	.000	.960	1.042	
	공격성	-.329	-3.555	.001	.986	1.014	
	가족과의 동행 빈도	-.198	-2.131	.036	.974	1.027	
4	(상수)		9.918	.000			.410
	성격 (계획성)	.449	4.953	.000	.959	1.042	
	공격성	-.218	-2.190	.032	.796	1.257	
	가족과의 동행 빈도	-.232	-2.548	.013	.954	1.049	
	성격 (신경성)	-.254	-2.542	.013	.787	1.270	
5	(상수)		6.003	.000			.447
	성격 (계획성)	.458	5.185	.000	.957	1.045	
	공격성	-.216	-2.232	.029	.796	1.257	
	가족과의 동행 빈도	-.300	-3.204	.002	.853	1.173	
	성격 (신경성)	-.250	-2.570	.012	.787	1.270	
	가족과의 대화 빈도	.206	2.246	.028	.890	1.123	

바. 관계성 모형

○ 관계성 모형 검증

- 위의 행복모형은 자존감과 자기통제를 활용한 개인의 신념을 통한 행복 모형을 알아본 것이라면 관계성 모형은 사회적 자본을 활용한, 개인의 외적인 부분이 어떻게 행복에 영향을 미치는지 알아보기 위한 모형임.
- 기본 변수들과 사회적 자본 간의 관계를 보면, 월 소득 평균이라는 외적인 요인과 함께, 친구에 대한 감정, 성격의 호의성 그리고 부모의 양육방식 중 간접과 관련된 내용이 사회적 자본에 크게 영향을 미치는 것으로 나타났음. 특히 공격적 성향이 사회적 자본을 형성하는데 도움이 되는 것으로 나타났음.
- 사회적 자본의 경우에는 청소년과 모바일 플랫폼의 차이가 뚜렷하게 나타나지 않았음.

<표 180> 사회적 자본의 단계별 회귀분석

종속변수 : 사회적 자본 N = 802							
단계	모형	베타	t	유의확률	공선성 공차	통계량 VIF	R ²
1	(상수)		65.348	.000			.375
	고독감	-.612	-20.161	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		25.893	.000			.435
	고독감	-.501	-15.824	.000	.831	1.203	
	성격 (호의성)	.270	8.516	.000	.831	1.203	
3	(상수)		18.307	.000			.459
	고독감	-.433	-12.961	.000	.716	1.397	
	성격 (호의성)	.241	7.674	.000	.808	1.237	
	친구에 대한 감정	.176	5.471	.000	.773	1.294	
4	(상수)		17.457	.000			.469
	고독감	-.483	-13.422	.000	.607	1.647	
	성격 (호의성)	.242	7.752	.000	.808	1.237	
	친구에 대한 감정	.169	5.279	.000	.770	1.299	
	공격성	.110	3.550	.000	.817	1.224	
5	(상수)		17.021	.000			.576
	고독감	-.437	-11.179	.000	.508	1.968	
	성격 (호의성)	.249	8.013	.000	.803	1.246	
	친구에 대한 감정	.170	5.344	.000	.770	1.299	
	공격성	.136	4.232	.000	.754	1.325	
	우울감	-.100	-2.897	.004	.657	1.521	
6	(상수)		13.668	.000			.481
	고독감	-.425	-10.809	.000	.500	2.000	
	성격 (호의성)	.251	8.102	.000	.802	1.247	
	친구에 대한 감정	.173	5.475	.000	.768	1.302	
	공격성	.148	4.572	.000	.739	1.353	
	우울감	-.091	-2.639	.009	.651	1.536	
7	부모의 양육방식(간접)	.076	2.575	.010	.888	1.126	.485
	(상수)		13.125	.000			
	고독감	-.423	-10.815	.000	.500	2.000	
	성격 (호의성)	.249	8.059	.000	.801	1.248	
	친구에 대한 감정	.174	5.525	.000	.768	1.302	
	공격성	.149	4.626	.000	.739	1.353	
	우울감	-.080	-2.314	.021	.640	1.561	
	부모의 양육방식(간접)	.077	2.632	.009	.888	1.127	
	월 평균 소득	.070	2.477	.013	.969	1.032	

- 사회적 자본을 매개한 행복의 회귀분석에서도 역시 게임선용인식이 중요한 행복의 요인으로 나타났음. 이와는 별개로 지속적으로 모바일 게임 비용이 행복의 긍정적인 변수로 등장을 하는데, 본조사에서 모바일과 관련된 내용을 더 세분화 시켜 이유를 파악해야 할 필요성이 있음.

<표 181> 사회적 자본을 매개한 행복의 단계별 회귀분석

종속변수 : 행복 N = 802							
	모형	베타	t	유의확률	공선성 통계량		R²
					공차	VIF	
1	(상수)		39.125	.000			.074
	우울감	-.273	-7.387	.000	1.000	1.000	
2	(상수)		24.160	.000			.114
	우울감	-.298	-8.186	.000	.984	1.016	
	게임선용인식	.201	5.526	.000	.984	1.016	
3	(상수)		8.063	.000			.160
	우울감	-.242	-6.593	.000	.921	1.085	
	게임선용인식	.225	6.298	.000	.972	1.028	
	자기통제	.224	6.089	.000	.919	1.089	
4	(상수)		2.649	.008			.182
	우울감	-.190	-4.943	.000	.824	1.213	
	게임선용인식	.214	6.053	.000	.967	1.034	
	자기통제	.212	5.819	.000	.913	1.095	
	사회적 자본	.157	4.214	.000	.872	1.147	
5	(상수)		3.456	.001			.199
	우울감	-.182	-4.773	.000	.822	1.217	
	게임선용인식	.260	7.007	.000	.863	1.159	
	자기통제	.187	5.108	.000	.884	1.131	
	사회적 자본	.146	3.942	.000	.866	1.154	
6	게임 이용시간	-.143	-3.759	.000	.826	1.210	.215
	(상수)		4.482	.000			
	우울감	-.195	-5.140	.000	.814	1.228	
	게임선용인식	.259	7.038	.000	.863	1.159	
	자기통제	.205	5.589	.000	.869	1.150	
	사회적 자본	.132	3.581	.000	.857	1.167	
	게임 이용시간	-.174	-4.519	.000	.786	1.273	
7	연령	-.134	-3.693	.000	.892	1.121	.225
	(상수)		4.588	.000			
	우울감	-.201	-5.326	.000	.812	1.231	
	게임선용인식	.240	6.464	.000	.838	1.193	
	자기통제	.200	5.500	.000	.868	1.152	
	사회적 자본	.133	3.615	.000	.857	1.167	
	게임 이용시간	-.187	-4.854	.000	.776	1.288	
	연령	-.153	-4.193	.000	.864	1.157	
8	모바일 게임비용	.107	3.038	.002	.921	1.085	.230
	(상수)		4.456	.000			
	우울감	-.194	-5.131	.000	.805	1.242	
	게임선용인식	.234	6.292	.000	.833	1.201	
	자기통제	.197	5.417	.000	.866	1.154	
	사회적 자본	.126	3.431	.001	.851	1.176	
	게임 이용시간	-.176	-4.531	.000	.761	1.314	
	연령	-.166	-4.496	.000	.837	1.194	
	모바일 게임비용	.099	2.799	.005	.910	1.099	
	월 평균 소득	.074	2.037	.042	.877	1.140	

- 청소년의 경우에는 외향적인 성격이 행복한지를 예측하는데 있어 가장 중요한 요인으로 나타났다. 또한 부모의 게임에 대한 인식이 높을수록 행복했으며, 일관된 양육방식은 행복도를 떨어뜨리는 것으로 나타났다.

<표 182> 사회적 자본을 매개한 행복의 단계별 회귀분석 - 청소년

종속변수 : 행복 N = 80						
	모형	베타	t	유의확률	공선성 공차	통계량 VIF
1	(상수)		2.673	.009		
	성격 (외향성)	.466	4.652	.000	1.000	1.000
2	(상수)		3.906	.000		
	성격 (외향성)	.351	3.345	.001	.841	1.189
	우울감	-.288	-2.745	.008	.841	1.189
3	(상수)		3.431	.001		
	성격 (외향성)	.298	2.831	.006	.797	1.255
	우울감	-.283	-2.768	.007	.840	1.190
	게임인식 (부모)	.216	2.226	.029	.934	1.071
4	(상수)		4.067	.000		
	성격 (외향성)	.320	3.091	.003	.788	1.269
	우울감	-.324	-3.174	.002	.809	1.236
	게임인식 (부모)	.232	2.435	.017	.928	1.078
	부모의 양육방식 (일관)	-.199	-2.072	.042	.912	1.097

3) 예비조사의 Pilot Test 분석 결과

○ 게임이용자의 모집단 설정

- 게임이 전 세대를 아우르는 여가활용의 도구로 자리를 잡고 있는 만큼, 게임 패널을 구축하기 위해선 먼저 중점적으로 연구를 수행할 필요성이 있는 세대별 코호트를 선정하는 것이 필요함.
- 예비조사의 Pilot Test 결과, 본 연구에서 구성한 모형의 회귀 결과 값이 대부분 세대별, 특히 청소년과 성인의 차이가 유의미하게 나왔음. 이를 장기적인 관점에서 세밀하게 확인하기 위해서는 본 조사에서는 장기연구인 것을 가만하여, 패널의 성장주기와 주변 환경의 변화를 확인할 수 있도록 구성을 해야 함.
- 예산에 따라 패널 모집단의 설정을 청소년과 성인으로 구분하여 모집단을 선정한다거나, 청소년의 특정 연령대를 장기적으로 살펴보는 연구가 모두 가능할 것임.

○ 청소년 패널 구성

- 청소년의 경우 예비조사의 분석 결과, 부모의 양육방식과 개인의 성격 등 게임 외적인 요인들이 중요한 변수로 확인이 되었음. 본 조사의 장기 연구는 패널들에게 발생된 게임적인 문제들이 게임으로 비롯된 문제인지 아니면 패널 주변에서 해결해야 할 근본적인 원인이 있는지를 밝혀내는 시작점에 있는 연구가 될 것임.
- 특히 Wee 센터와 같은 게임 과몰입 상담 기관을 방문한 청소년과 그렇지 않은 청소년의 장기적 비교 연구 등을 통해, 문제적 게임이용을 대처하기 위한 효율적인 방법을 찾고 이를 활용하는 것 또한 필요하다 할 수 있음.

○ 게임과 타 변수와의 관계성

- 우선 게임의 변수들과 직접적인 관계를 보이는 모형은 행복모형과 게임중독 모형이었음. 이 두 모형은 게임이용시간, 게임비용 및 게임인식의 변수들에 의하여 많은 영향을 받았음. 그 외의 모형에서는 게임이 부모의 양육방식, 성격 및 심리적 변수에게 매개효과를 거두는 것을 알 수 있었음.

- 게임의 활용적인 측면 및 인식 등과 개인적인 특성, 환경적인 특성을 모두 가만하여 모형을 구성하였고, 그 결과 게임의 여러 요인이 응답자의 행복에 영향을 주는 것을 확인할 수 있었음.
- 이와 같은 결과를 통해, 본 조사의 데이터 및 연구 방향은 게임이 가져오는 문제점을 부각시키는 시각을 상쇄 시키는 것에 그치는 것이 아니라, 게임을 여가로 활용할 때 발생하는 여러 긍정적인 면을 찾아 전달하는데 그 중점을 두어야 함.
- 부모의 양육방식과 함께 주변의 게임인식이 본 연구에서 설정한 모형의 중요한 변수로 나타나는 것을 알 수 있었음. 이러한 점은 단순히 게임을 활용하는 당사자로 인해 여러 가지 일들이 발생하는 것이 아니라, 주변의 일들도 함께 원인이 되어 발생하는 것임을 의미함. 본 조사에서는 이러한 부분에 대하여 좀 더 세밀한 연구 구성이 필요 할 것임.
- 본 조사에서는 주변 환경과 게임의 상호작용과 그 효과의 크기를 확인할 수 있도록 본 모형을 장기적 관점에서 활용해야 할 것임.

○ 기존 게임관련 척도의 활용

- 게임의 장점을 알아보고 연구하기 위해 개발된 게임행동종합진단척도(CSG) 및 게임 효능감과 같은 여러 척도들이 존재함. 이러한 척도들이 실제 장기적으로 살펴보았을 때에는 어떠한 결과를 가져오게 되는지 살펴보는 것도 본 패널 연구에서 반드시 행해야 할 중요 포인트라 할 수 있음.

○ 모바일 플랫폼 연구의 필요성

- 모바일 플랫폼은 현재는 물론 모든 플랫폼을 통틀어 확산성이 큰 플랫폼이라 할 수 있음. 그만큼 모바일 플랫폼을 활용하여 게임을 즐기는 이용자가 급격하게 늘고 있음.
- 이에 따른 모바일 기반의 게임 연구가 병행되어 진행되어야 하지만, 아직까지 그 기반 연구가 부족한 것은 사실임. 그렇기 때문에, 본 조사에서는 PC 플랫폼과 더불어, 모바일 플랫폼의 장기적인 연구를 통해 기술의 발전과 함께 변화하는 게임 여가 활용 패턴과 그 영향 등을 찾아볼 수 있는 기본적 데이터를 제공하는 것이 무엇보다 우선되는 목표임.



제5장

본조사 설계 및 운영을 위한
제언

V. 본조사 설계 및 운영을 위한 제언

1. 게임패널 연구를 위한 정책적 제언

가. 패널연구의 차별점 및 특징점

○ 패널 연구의 차별점

- 게임이용행태의 변화상을 추적할 수 있는 입체적인 자료임.
- 인과관계 규명을 통해 개인 고유 특성과 주변환경 및 게임미디어 이용의 상호작용을 심층적으로 파악할 수 있음.
- 청소년 및 성인의 삶에 영향을 주는 전체적인 미디어지형 내에서 게임이 위치한 자리와 영향력을 집중적으로 비교분석이 가능함.

○ 패널 연구의 특징점

- 게임패널연구는 게임이용자 실태조사와 비교할 때, 뚜렷이 구분되는 특징점을 가지는데, 실태조사가 특정 시기의 이용자집단의 게임 이용행태를 기술하여 게임이용현황이라는 단면적인 부분을 부각한 자료라면, 게임패널은 이에 한발 더 나아가 지속적인 패널집단에 대한 추적을 통해 게임이용행태의 변화상을 파악할 수 있다는 점에서 보다 입체적인 자료라는 차별점을 가짐.
- 다시 말해, 실태조사는 횡단조사로 게임이용행태에 영향을 미치는 다양한 변수들간의 다이내믹을 살펴봐는데 한계를 가지는 반면, 패널조사는 종단조사를 통해 전체패널의 변화추이와 더불어 특정 집단별 변화추이를 관찰함으로써 보다 심도 있는 분석이 가능함.
- 예를 들어, 주 게임이용집단 중 하나인 중학생집단의 게임이용시간 및 이용행태에 변화가 나타날 경우, 긍정적·부정적 결과에 어떠한 변수가 잠재적으로 가장 크게 영향을 미쳤는지에 대한 추정이 가능함.
- 추정이 가능한 이유는 패널연구는 연구가 거듭 진행됨에 따라, 인과관계에 대한 검증이 가능하다는 점에서 또 하나의 강력한 설득력을 가짐. 단순한 실태조사에서는 인과관계를 분석할 수 없으나, 패널연구는 시간흐름에 따라 전후구분이 가능하기에, 변수 간 인과관계 검증이 가능함.
- 특히 본 연구에서는 게임이용행태변수뿐만 아니라, 청소년집단을 둘러싼 외부환경변수(기본적인 인구통계학변수, 가구소득변수, 부모의 양육스타일 변수, 또래집단과의 관계 변수, 비행행동 측정 변수 등)를 비롯하여 개인특성변수(성격변수, 우울감 및 고독감 변수, 자신감 변수, 주관적 행복감 등)를 모두 살펴봄으로써, 각 개인이 가진 고유한 특성과 주변환경이 어떻게 상호작용하여 게임미디어이용과 연관을 가지는지를 심층적으로 파악할 수 있는 조사설계를 갖추었음.
- 또한 본 연구에서는 단순한 게임이용행태뿐만이 아닌 전통적인 미디어와 뉴미디어로 대표되는 소셜미디어에 대한 이용행태도 함께 조사함으로써, 청소년(성인 포함)의 삶이 변화해나가는 과정에서 긍정적·부정적 영향을 미치는 전체적인 미디어지형 내에서 게임이 위치한 자리와 영향력을 집중적으로 비교분석해볼 수 있다는 점에서 큰 의의를 가짐. 일반적으로 알려진 사회문화적 담론인 게임의 부정적 영향이라는 좁은 틀에서 벗어나, 게임을 비롯한 전체 미디어이용과 삶의 질에 영향을 주는 다른 주요 요소들 속에서 게임의 영향력을 판단할 수 있음.

나. 패널연구의 활용 및 정책적 제언

○ 게임 패널 연구의 활용

- 게임을 개인의 문제에서 가구 단위, 집단 단위의 문제로 확장시켜 분석함으로써, 게임이라는 미디어를 이용하는 이용자들의 미디어이용 태도와 행동에 따른 효과의 방향성(긍정/부정)을 맥락속에서 변화를 유도할 수 있는 통합적인 정책관 수립 가능
- 개인별, 집단별 게임이용의 양태파악을 통해 각 집단에 따른 맞춤형 정책입안이 가능함 (부모자녀 커뮤니케이션 유형별 게임시간 조정안 개발)
- 개인의 해석수준의 마인드셋을 전환하여 중독을 예방 지원정책 개발
- 게임중독을 완화시킬 수 있는 기제 및 환경변화 요인 규명을 통한 게임정책안 개발
- 학술적 가치: 게임강국으로 게임연구의 글로벌 도약 기대

○ 게임 패널 연구활용을 위한 정책적 제언

- 패널연구에서 획득한 자료는 정책 및 학술적으로 매우 중요한 가치를 가짐. 패널연구는 장기간에 걸친 게임미디어의 이용에 따른 효과분석이 가능한데, 앞서 밝힌 바와 같이, 개인의 특성과 주변환경, 그리고 게임을 비롯한 미디어이용이 어떠한 구조로 서로 영향을 주고받는지에 대한 전체적인 영향력을 조망할 수 있음. 뿐만 아니라 특정 집단(연령별, 소득별, 게임장르별 등)의 미디어이용 양태 파악이 가능함.
- 게임패널데이터 공개를 통해 사회학, 심리학, 경제학 등 다양한 분야와 연관한 게임연구의 지평을 확장시킴으로써, 국제적으로 학술적 가치를 가지는 많은 연구가 이루어질 수 있도록 연구 및 포럼활동이 이루어져야 함. 이를 통해 게임강국으로서 게임미디어 연구에서도 가시적인 발전을 이루어내, 게임연구의 도약을 기대해 볼 수 있음.
- 개인별, 집단별 게임이용의 양태파악을 통해 각 집단에 따른 맞춤형 정책입안이 가능함. 예를 들어, 청소년의 경우, 부모의 양육스타일이 주요 변수로 파악된 만큼 향후 게임중독을 완화함에 있어 강제적인 규제인 섯다운제보다는 부모자녀간 토론과 소통을 통해 게임시간을 조정을 돕는 정책이 더 효과적일 수 있다는 시사점을 도출해낼 수 있음.
- 또한 본 연구에서 다루는 변수인 개인의 해석수준 변수의 차이에 따라 자기통제가 달라지게 됨을 알 수 있었는데, 자기통제는 곧 중독의 수준을 결정짓는 개인의 중요기제이기에, 개인의 해석수준의 마인드셋을 전환하여 중독을 예방하는 형태의 상담지원정책 개발도 가능함.
- 흥미로운 점은 변화상에 대한 추적이 가능하기에, 중독의 수준이 뚜렷이 낮아지는 케이스를 따로 모아, 통계분석과 더불어 필요한 경우 인터뷰를 별도로 진행하여, 게임중독을 완화시킬 수 있는 기제 및 환경변화 요인이 어떠한 것인지 밝혀낼 수 있음.
- 게임패널연구는 실태조사와 횡단면적인 효과연구에서 주로 도출해내는 단선적이고 협소한 시각에서의 게임관련 정책개발에서 한 발 나아가, 게임이용자들의 삶과 환경내에서 게임의 위치와 영향을 파악하여, 보다 입체적이고 개개인의 삶의 역동성에 기반을 둔 거시적 관점의 정책개발이 가능해짐.

※ 패널연구의 주의사항

- 패널연구는 다른 연구조사 방법에 비해, 상대적으로 많은 비용과 오랜 시간이 요구되는 조사방법이기 때문에 중장기적 정책비전을 가지고, 장기간 패널을 유지하고 보완하여 지속적으로 연속자료를 확보하는데 중점을 두어야 함. 성공적인 패널연구를 위해서는 안정적 자원 마련과 지속적이고 안정적인 패널 관리가 필수적임.

- 따라서 반드시 패널연구에 대한 경험과 노하우를 가진 조사기관과의 협력을 통해, 대표성을 띄는 개인 패널 및 가구패널 구축과 관리가 초기단계부터 이루어져야만 함. (*시간흐름에 따라 소실되는 패널: 부스터패널 투입으로 전체량 조정)

2. 게임 패널 코호트 설계

○ 게임 패널의 연령별 코호트 구성

- 앞서 살펴보았듯, 게임을 주 여가 활동으로 하는 층이 거의 모든 연령대를 포괄하고 있기 때문에 구체적이고 명확한 패널 구성을 위해서는 연령의 특징에 맞게 구성하는 것이 필요함.
- 연령별 특성에 맞도록 코호트를 구성하기 위하여 크게는 청소년과 성인으로 분류하였으며, 세부적으로 청소년의 경우에는 2차 성장 및 성인으로의 성장 등의 비교적 신상의 변화가 큰 경우를 중점적으로 구성하였음. 청소년의 연령은 청소년 법에서 정한 24세 이하를 기준으로 하였음.
- 성인의 경우에는 24세 전후에서 35세 사이의 연령과 그 이후 연령으로 구분하였음. 이유는 24~35세는 부모의 품에서 벗어나 사회에 자리를 잡아가고, 주로 가정을 꾸리는 연령대로 신상의 변화가 크기 때문에 선정하였음.
- 36세 이상의 게임 이용자층을 따로 구분한 이유는, 모바일 플랫폼의 확대와 함께 나타난 게임 연령층의 확산에도 불구하고 중장년층 게임 이용자에 대한 연구와 관심은 다른 연령층에 비해 많이 미흡한 것은 사실이기 때문에 이를 보완하고자 코호트를 구성하였음.



<그림 26> 게임 패널의 코호트 구성

가. 청소년 코호트

○ 청소년 코호트의 특징

- Pilot Test의 분석 결과에서도 나타나듯 청소년의 경우에는 부모의 영향을 많이 받게 되는 연령대임. 그렇기 때문에 청소년 개인에 대한 조사도 물론, 그 청소년의 가구를 대상으로 한 설문도 반드시 진행이 되어야 함. 즉, 청소년 코호트의 경우에는 가구 패널이 구성이 되어야함.
- 또한 3년 단위로 상급학교 진학이라는 큰 변화를 겪기 때문에 3년 이하의 초단기 패널을 구성할 경우 이러한 과정이 포함이 되도록 연령대를 구성하여야 함.
- 타 연령대에서는 존재하지 않는 성적이라는 중요한 변수와 함께, 학년의 이동과 함께 발생하는 사회적

자본의 변동 등이 어떻게 발생하고 게임과 어떤 관련이 있는지 살펴보는 것 또한 중요함.

- Pilot Test에서는 비행행동과 이성교제는 게임과의 관련성은 나타나지 않았지만 청소년 행동에 있어서 상당히 중요한 변수이기 때문에 이러한 변수에 장기적으로 게임행동이 미치는 영향을 알아보는 것도 중요함.

○ 청소년 코호트의 구성

- 청소년 아동 패널의 경우에는 7년을 기간으로 설정한 중기 패널이기 때문에 초등학교 1학년, 초등학교 4학년, 중학교 1학년으로 구성(한 코호트 당 2000명으로 구성)하여 초등학생의 사춘기와 성인이 될 때까지의 모든 기간을 살펴볼 수 있도록 설계가 되어 있음.
- 게임 패널의 경우 그 기간의 설정이 초단기 패널로 짧게 구성이 된다면, 2차 성장과 성인이 되는 과정이 3년 내에 포함이 되어 있는 초등학교 5학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년이 적당할 것임.
- 대학생의 경우에는 진학을 했을 경우에 부모의 도움을 아직 받고 있다고 판단하여 청소년 코호트에 포함시켰으며, 대학에 진학한 경우와 그렇지 않은 경우로 분류하여 지속적으로 살펴보는 것이 필요함.

청소년 Cohort (24세 이하 게임 이용자)

시작 학년	1차 년도	2차 년도	3차 년도
초 5	초 6	중 1	중 2
중 2	중 3	고 1	고 2
고 2	고 3	대학 1	대학 2
특징 : 가구 패널로 구성			

<그림 27> 청소년 코호트의 초단기 구성

나. 청년 코호트

○ 청년 코호트의 특징

- 게임적으로는 게임을 대표적인 여가로 활용하며 성인으로 성장한 대표적인 게임세대 이며, 발달적으로는 부모의 그늘에서 벗어나기 시작하여, 사회에 본인의 자리를 잡아가는 연령대임. 즉, 게임을 여가 생활로 정하고 이미 청소년기를 겪어 왔으며, 성인이 되고 직장을 얻었음에도 게임을 가장 중요한 여가 생활로 활용 하는 연령임.
- 또한 가정을 꾸리기 시작하는 연령대이기도 함. 이에 육아 및 가사분담 과 같은 기본적인 가정활동과 게임을 여가활동으로 할 때 발생하는 여러 결과들에 대하여 개인 조사를 통해 어떤 인과관계가 있는지 살펴 볼 것임.

○ 청년 코호트의 구성

- 연령별로 심층적으로 구성하였던 청소년과는 다르게, 청년의 경우에는 코호트의 구성에 그 차별점을 두지 않으며, 연령 및 월 평균 소득과 같은 인구통계학적 변인의 분포 통제와 그 인원의 균형이 중요함

것으로 판단함.

- 또한 미디어 이용과 여가 활용 그리고 건강 등과 같은 변수가 게임과 어떠한 인과관계를 장기적으로 갖추고 있는지 살펴보는 것이 필요함.

청년 Cohort (25세~35세의 게임이용자)

구성 : 인구통계학적 변인의 분포 균형

성별, 연령, 직업, 학력, 월 평균 소득 등

개인 단위의 조사 진행

본인의 가정이 생겼을 시 나타나는 변화에 중점

<그림 28> 청년 코호트의 구성

다. 중장년 코호트

○ 중장년 코호트의 특징

- 중장년층의 게임이용자는 대부분이 성인 이후 게임을 접하여 주 여가로 자리 잡은 층으로, 게임에 대한 지출이 상대적으로 많으며 기술적 제약과 장소적 제약에 따라서 게임을 주 여가 활동으로 삼고 있을지라도 즐기지 못하는 경우가 많은 것으로 나타났음.
- 또한 중장년층의 게임 이용자의 행태에 대한 기반적인 연구를 진행하기 위한 기초 데이터를 구축하는 것에 그 목표를 둘 것임.

○ 중장년 코호트의 구성

- 중장년 코호트의 구성은 청년과 큰 차이를 두진 않았으나 현재 1회성 조사로만 진행되었던 주로 즐기는 게임과 시간대와 같은 이용행태와 함께 직업과 월 평균 소득, 가족관계 등과 같은 기본적인 내용이 연구에서 설정한 기본변수들과 어떠한 장기적 인과관계를 형성하고 있는지 살펴볼 것임.

중장년 Cohort (36세 이상의 게임이용자)

구성 : 인구통계학적 변인의 분포 균형

게임 이용행태와 연구 모형 간의 장기적 인과관계 분석

개인 단위의 조사 진행

중장년층의 구체적인 기초 데이터를 구축하는데 중점

<그림 29> 중장년 코호트의 구성

라. 코호트 별 세부 구성

○ 게임 이용시간 별 비교 분석

- Pilot Test 결과, 게임 이용시간은 여러 모형에서 상당히 중요한 변수로 나타났음. 그렇기 때문에, 코호트를 구성할 때, 게임 이용시간의 차이를 두어 장기적으로 비교 분석이 가능하도록 설계를 하는 것이 필요함.
- 게임시간과 고독감의 관계 높은 상관관계처럼, 게임 이용시간이 미치는 여러 심리적 요인에 대하여 무엇이 먼저 인과관계를 지니고 있는지 패널조사를 통해 자세히 분석해보아야 함.
- 특히 청소년의 경우, 부모와의 관계 및 부모의 게임인식이 상당히 중요한 변수로 나타났는데, 이와 밀접한 게임시간 선택제와 같은 제도를 활용하는 집단과 그렇지 않은 집단의 여러 요인들을 비교 분석할 수 있도록 코호트를 구성해야 함.

○ 게임 플랫폼별 구성

- 모바일 플랫폼의 광범위한 점유율 상승은 패널 구성에서도 반드시 고려를 해야 할 현상임. 코호트 별로 게임 플랫폼의 비율을 구성할 때, PC와 함께 모바일을 주로 이용하는 게임 이용자의 비중을 비슷하게 구성하여 이들의 장기적 게임 이용행태가 어떤 영향을 미치는지 알아보고 이를 기반으로 향후 모바일 게임 정책 등과 같은 일에 기반 데이터로 활용할 수 있어야 함.

○ 게임 과몰입 군과 비교 구성

- 게임 이용시간 외에도 게임과몰입과 관련된 척도를 구성하여 어떠한 요인이 게임 과몰입을 가져오는 지 인과관계를 밝히는 패널 구성을 진행해야 함. 또한 장기적 연구를 통해 자연스럽게 과몰입이 해소되는 패널의 경우 어떠한 요인이 그 결과를 만들었는지 밝혀내는 것 또한 상당한 성과가 될 것임.
- 특히 청소년의 경우 Wee센터와 같은 게임 과몰입 상담센터를 이용한 집단과 그렇지 않은 집단의 비교 분석을 통해 상담치료의 효과성과 함께 더 필요한 것이 무엇인지 보완하는 데이터를 마련할 수 있음.



<그림 30> 코호트별 세부 구성 내용

3. 패널 데이터의 운영 방안

가. 데이터 공개를 통한 학계의 아젠다 형성

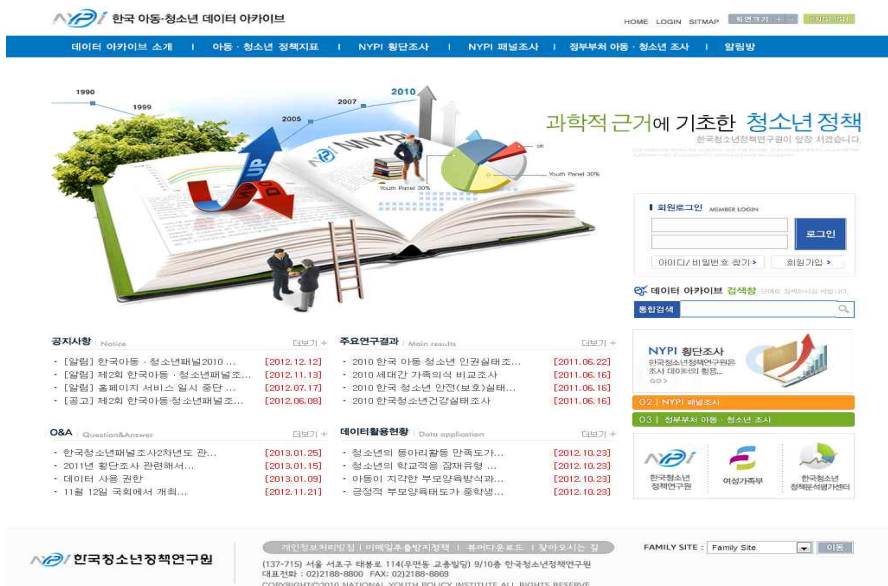
- 데이터의 공개와 홈페이지, 학술대회 운영
 - 최소 3년 이상으로 운영되는 패널 조사의 경우, 해당 패널 데이터를 활용하기 위하여 데이터 수집이 마감되는 연말에, 해당 분야의 연구자들이 연구할 수 있도록 데이터를 공개하여 분야의 연구 질을 높임.
 - 이와 병행하여 학술대회를 운영하기 때문에 장기 데이터의 큰 파급력과 더불어 이를 활용할 수 있는 연구의 아젠다 역시 넓게 설정이 되고 있음. 또한 이를 단발성에 그치지 않게 하기 위해 홈페이지를 운영하여 수시로 관련 자료를 누구든지 찾아볼 수 있게 운영을 하고 있음.
- 학회와의 연계 필요
 - 게임패널의 장기데이터를 활용하기 위해서는 게임을 연구하는 학회 및 연구자들과 지속적인 교류가 가능한 시스템을 구축하는 것이 필요함. 정확하고 파급력 있는 데이터의 보급은 게임이 지닌 가치를 찾아내고, 이를 통해 발전하는 게임문화를 마련하는 것에 대한 기본적인 작업이라 할 수 있음.
 - 이를 위해서는 패널 데이터의 구축이라는 기본적인 부분뿐만 아니라, 데이터의 운영이라는 새로운 전담인력을 구성하여 지속적인 관리가 가능하도록 구성을 하는 것이 필요함.
 - 복지패널의 경우 한국보건사회연구원과 서울대가 컨소시엄으로 패널연구의 조사와 데이터 관리를 진행하고 있음. 이는 패널조사 데이터의 의미를 조금 더 확장시키려는 노력의 한 방편으로 볼 수 있음.
 - 이와 함께 다방면에 걸친 학자들이 복지패널의 데이터를 활용하여 연구할 수 있도록 필요한 문항과 변수들의 수요를 반영하여 패널의 추가 데이터를 구성하고 있음
 - 복지패널의 패널 데이터 운영 방안은, 게임 패널에서도 큰 의미를 지닌다고 할 수 있음. 게임이 지닌 의미와 가치는 그 상황에만 매몰되어 있는 것이 아닌, 개인과 그 주변의 삶 속에 다양하게 자리를 잡아 가고 있기 때문임. 게임의 의미를 찾기 위해서는 복지패널에서도 활용하고 있는 것처럼, 다양한 학계와 패널 운영 간의 긴밀한 관계를 유지하도록 운영하는 것이 필수라 할 수 있음.

나. 패널조사 데이터의 운영

- 기본적인 패널 데이터 운영 방안
 - 패널데이터를 구축하고 그것을 관리하는 기관은 거의 대부분 패널데이터를 확인하고 이와 관련된 정보들을 수집할 수 있는 사이트를 운영하고 있음.
 - 이는 패널데이터가 보다 유용하고 편리하게 많은 연구자들에게 접할 수 있는 창구를 마련하여, 데이터를 활용한 연구의 질과 그 영향력을 확장하는데 그 목적이 있다고 볼 수 있음.



<그림 31> 한국노동패널 메인 사이트



<그림 32> 한국 아동 청소년 데이터 아카이브 메인 사이트

○ 패널조사 데이터의 세부 운영 사항

- 데이터 아카이브 운영 : 해당 년도 차수의 패널 데이터 조사가 완료되면, 이를 홈페이지에 공개하고 누구나 활용하여 연구를 할 수 있도록 공개함. 조건은 해당 데이터의 출처를 명확하게 밝히고 연구를 진행하는 것으로, 이러한 운영 방식은 패널 조사의 의미와 이로 인해 발생하는 학계의 논의를 더욱 활발하게 진행 시키는 것에 그 의미를 둔다고 할 수 있음.
- 정책지표 운영 : 장기적으로 운영되고 있는 패널조사의 경우, 패널 데이터와 연구를 근거로 다양한 분야의 정책에 적용이 되고 있음. 또 지속적인 정책반영을 위해, 패널 데이터 연구를 통해 나타난 정책지표를 홈페이지에 공지하여 이를 공론화할 수 있는 장을 만듦.
- 연구과제 제안 운영 : 연구과제 제안 역시 정책지표 운영과 마찬가지로 패널 데이터 분석 결과 필요성이 들어난 부분에 대해 연구를 제안하고 공론화 할 수 있는 공간을 마련함.

- 국내/해외 동향 보고서 발간 : 패널조사는 장기간에 걸친 연구이니 만큼, 그 데이터를 활용하는 것에 있어서도 트렌드에 많은 영향을 받게 됨. 이러한 흐름을 확인할 수 있는 다양한 보고서를 볼 수 있는 자료실을 운영하는 것 역시 운영 방안에 큰 도움이 됨.
- 학술대회 운영 : 일반적으로 패널데이터를 활용한 연구를 발표하는 학술대회를 운영함으로써, 학계의 다양한 목소리를 한 번에 확인 할 수 있는 자리를 마련함. 이때 대학원생들의 참여를 위해 논문 공모전도 함께 운영하며 차기 연구자들에게 패널 데이터의 관심을 높임. 대부분의 패널조사가 자료의 학문적 연구 및 정책 수립을 위한 기초 자료로서의 유용성을 보다 높이기 위해, 매년 정기적인 학술대회를 개최하고 있음.

다. 조사원의 전문 소양 필요

○ 복지패널의 조사원 구성

- 복지 패널의 경우, 패널들의 민감한 사안까지 질문을 받아야 하는 근본적인 어려움이 있기 때문에 패널에 대한 조사원들의 기본적인 이해도가 바탕이 되어야 양질의 조사를 진행 할 수 있음.
- 2011년도의 복지패널 실사는 한국보건사회연구원의 조사원 39명에 의하여 수행되었음. 이들 조사원들은 지도원 1인, 조사원 3인으로 구성된 팀 단위로 운영함.
- 지도원 : 해당 읍면동사무소를 방문하여 조사협조부탁과 함께, 읍면동사무소에서 파악할 수 있는 기초 보장수급액등의 행정자료를 취합함.
- 조사원 : 직접 조사대상인 패널가구를 방문하여 응답대상가구원을 만나 응답자가 응답한 내용을 컴퓨터에 입력하는 타계식 직접면접조사를 원칙으로 함. 그러나 심야귀가나 장기출타 등의 불가피한 이유로 조사기간 동안 조사원이 조사대상자를 직접 만나기 어려운 경우, 또는 해외거주, 여행 및 출장, 병원입소, 군입대등의 사유로 일정기간 가구원이 가구에 없는 경우에는 유차전화조사나 대리응답조사를 매우 제한적으로 병행하였음.
- 아동청소년 패널 역시 청소년과의 라포 형성에 상당히 중점을 두고 패널 조사를 진행하는 것으로 자문회의의 결과 나타남.
- 게임패널 역시 조사원의 게임에 대한 이해가 우선적으로 선행되어야 제대로 된 조사가 이루어 질 것으로 예상 됨. 이에 본 조사에서의 운영 방안 구성 때는 이러한 부분이 고민이 되어야 할 것임.

참고문헌

- [01] 2009 아동청소년게임 및 가족여가활동실태조사, 한국청소년 정책연구원, 2009
- [02] 2011 게임이용자 실태조사 보고서, 한국콘텐츠 진흥원, 2011
- [03] 2011 청소년 유해환경 접촉 종합실태 조사, 여성가족부, 2011
- [04] 2011 청소년건강행태 온라인 조사, 보건복지부, 2011
- [05] 2012 게임과몰입 종합 실태조사, 한국콘텐츠 진흥원, 2012
- [06] 2012 대한민국 게임백서, 문화체육관광부, 2012
- [07] 2012 게임이용자 조사보고서, 한국콘텐츠 진흥원, 2012
- [08] 2012 세계미디어 이용 조사, 한국언론진흥재단, 2012
- [09] 김기현, 일본 소비생활에 관한 패널조사(JPSC)의 소개, 한국노동연구원, 노동정책연구, 제4권 제1호, 2004.
- [10] 김수아, 한국 사회의 미디어 중독 연구 경향 분석, 한국여성커뮤니케이션, 2012
- [11] 신동균, 미국패널데이터의 현황과 시사점, 한국노동연구원, 1998.
- [12] 유승호, 자기 효능감 이론의 현대적 의미와 컴퓨터 게임 효능감의 개념화에 대한 연구, 사회와 이론, 2007
- [13] 한국고령화패널조사, 한국노동연구원
- [14] 한국교육고용패널조사, 한국직업능력개발원
- [15] 한국노동패널조사, 한국노동연구원
- [16] 한국미디어패널조사, 정보통신정책연구원
- [17] 한국복지패널조사, 한국보건사회연구원
- [18] 한국아동청소년패널조사, 한국청소년정책연구원
- [19] 한국장애인고용패널조사, 한국노동연구원
- [20] 허묘연, 청소년이 지각한 부모 양육행동 척도 개발 연구, 이화여자대학교, 2000
- [21] Bas Verplanken, Sheina Orbell(2003), Reflections on Past Behavior: A Self-Report Index of Habit Strength. Journal of Applied Social Psychology. Volume 33, Issue 6, pages 1313-1330, June 2003
- [22] Buss, A. H., & Perry, M. P.(1992). The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63, 452-459.
- [23] Cazilia Loibl, David S. Kraybill, Sara Wackler DeMay.(2003). Accounting for the role of habit in regular saving, Journal of Economic Psychology, 32, 581-592, 2003
- [24] Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffen, S.(1985). The Satisfaction With Life Scale. Journal of Personality Assessment, 49, 71-75, 1985
- [25] Eui Jun Jeong, Doo Hwan Kim(2011), Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction, CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING, Volume 14, Number 4, 213-221, 2011

- [26] Goldberg, L. R. (1992). The development of markers for the Big-Five factor structure. *Psychological Assessment*, 4, 26–42, 1992
- [27] Kahle, L. R., & Kennedy, P. (1989). Using the list of values (LOV) to understand consumers. *Journal of Consumer Marketing*, 6(3), 5–12. 1989
- [28] Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1965
- [29] Russell, D., Peplau, L .A., Ferguson, M. L.(1978). Developing a measure of loneliness. *Journal of Personality Assessment*, 42, pp.290–294. 1978
- [30] Sebastian Valenzuela, Namsu Park, Kerk F. Kee(2009), Is There Social Capital in a Social Network Site?: Facebook Use and College Students' Life Satisfaction, Trust, and Participation, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 14, Issue 4, pages 875–901, July 2009
- [31] Sherer M, Maddux JE, Mercadante B, et al(1982). The self-efficacy scale: Construction and validation. *Psychological Reports*, 51:663–71. 1982
- [32] Tangney JP, Baumeister RF, Boone AL.(2004). High self-control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. *Journal of Personality*. 2004
- [33] Theodore M. Singelis(1994), "The Measurement of Independent and Interdependent Self-Construals" , *Personality and Social Psychology Bulletin*. 1994
- [34] Vallacher, Robin R., Wegner, Daniel M.(1989), "Levels of personal agency: Individual variation in action identification.", *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 57(4), 660–671. Oct 1989.
- [35] Victoria L. Champion(1999), Revised susceptibility, benefits, and barriers scale for mammography screening, *Research in Nursing & Health*. Volume 22, Issue 4, pages 341–348, August 1999
- [36] Williamns, D., "On and Off the 'Net: Scales for Social Capital in an Online Era", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2), 2006: 593~628.
- [37] Young K. S.(1998), "Caught in the Net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery", New York : John wiley & Sons. 1998



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY



ISBN 978-89-6514-253-9