

중학생의 온라인게임 중독 위험 예측변인 분석

부정민 · 권순용[†]
(탐라대학교)

Predictors of On-Line Game Addiction of Junior-High School Students

Jung-Min BOO · Soon-Yong KWEON[†]

Tamna University

(Received June 30, 2008 / Accepted September 11, 2008)

Abstract

The purpose of this study is to clarify variables dichotomizing adolescents into online game addiction-latency group and non-addiction group. Based on ecologic theory, individual system(self-esteem, self-control, depression, stress-coping strategy), family system(parental support), and social system(teachers' support and peer-group support) were suggest for variables affecting online game addiction of adolescents. 612 adolescents were tested for game addiction, self-esteem, self-control, depression, stress-coping strategy, and social supports from parents, teachers, and peer group. Independent t-tests showed between-group differences in self-esteem, self-control, depression, aggressive, and negative-avoiding stress-coping strategies, parental support, and peer-group support. Binary logistic regression analyses revealed that aggressive stress-coping strategy of social system and peer-group support of social system had significant influences on the division of the groups.

Key Words : online game addiction, self-esteem, self-control, depression, stress-coping strategy, social support.

1. 문제 제기

청소년들의 온라인게임 중독 문제가 확산되고 있다. 현재 우리나라의 경우, 온라인게임 사용 청소년의 약 30%가 중독경향을 보이고 있으며, 약 2-3%가 심각한 중독경향을 보이는 것(장재홍 외, 2003)으로 추정되고 있다. 또, 한국정보문화진흥원 인터넷중독예방상담센터가 2003년 한 해 동안

이루어진 상담건수 총 3,744건을 분석한 결과에 의하면, 게임중독으로 센터를 찾은 내담자가 전체의 59.4%인 2,243건으로 분류되어 인터넷중독 하위유형 중 게임중독이 가장 심각한 것으로 드러났다. 더구나 총 상담건수의 89%에 달하는 초·중·고등학생들은 대부분 게임중독문제를 안고 있는 것으로 분석되었다.

온라인게임 중독은 인터넷 중독의 하위 유형

[†] Corresponding author : 010-3168-5290, sykweon@tnu.ac.kr

(Young, 1999) 중 하나로, 게임 사용자에게 인터넷중독의 일반적인 특징으로 알려진 강박적 사용, 현실구분장애, 금단증상, 내성, 그리고 학업성적 저하와 주의집중 곤란으로 대표되는 일상생활 장애 등의 문제를 야기하게 된다(이형초, 2002).

온라인게임 중독은 정상적인 생활을 영위하는데 지장을 초래할 정도로 게임에 강박적으로 의존하고, 내성이 생기고 조절능력을 상실하여 금단증상을 포함하는 증상으로서 이로 인해 일상적 생활, 학업 및 직장생활, 사회적 관계 형성 및 인간관계에 있어 정상적 상태를 유지하지 못하는 상태(권재환, 2005; 김홍천, 2003)라 할 수 있다. 이러한 온라인게임 중독에 관한 기존의 연구들은 주로 Young의 인터넷 중독 척도를 바탕으로 장시간의 이용, 네가지 중독특성-금단, 집착, 조절능력 상실, 지속적 사용-의 발현, 사회생활에 있어서 결정적 장애 초래를 게임중독의 중요한 측정요소로 꼽고 이들 세 가지 요소들과 개인의 심리적, 인구사회학적 속성이 선형적인 인과관계를 형성하면서 사회문제가 된다고 가정하고 있다(김홍천, 2003).

온라인게임에 중독되거나 중독 위험성이 높은 청소년은 게임과 현실을 구분하지 못하는 상태에서 범죄를 저지르는데다가, 가상공간의 물건을 훔쳐내는 것이라는 이유를 들면서 범행이 적발된 뒤에도 전혀 죄의식을 느끼지 않고 있다는 점이 더 큰 문제로 지적되고 있다. 심지어는 가상공간에서 상대방의 가상 전사를 죽이는 일(player killing)이 가상공간이 아닌 현실에서 발생하기도 한다. 또 실제로 상대방의 아이টে임을 빼앗기 위하여 상대방에게 물리적인 힘을 가하여 상대방의 아이디와 비밀번호를 알아내어 모든 아이টে임을 빼앗는 사건까지 발생하였다(동아일보, 2000. 3. 6).

이처럼 게임중독으로 인한 역기능적 증상들로 인해 부정적 평가가 우세하며, 학계에서도 온라인게임의 부정적 측면인 중독에 대한 연구들이 주로 진행되어 왔다. 지금까지의 연구주제는 첫째, 온라인게임 중독 관련변인, 둘째, 온라인게임

중독 과정, 셋째, 온라인게임 중독 척도 개발, 넷째, 온라인게임 중독 치료 및 예방 프로그램 개발의 네 가지 흐름으로 요약될 수 있다(박승민, 2005).

이 중 '온라인게임 중독 관련변인'에 대한 연구들은 대부분 개인의 심리사회적 변인과 중독과의 상관관계를 연구하거나(김성천, 2002), 중독에 영향을 미치는 변인들을 연구하거나(안석, 2000; 이계원, 2001; 이수영, 2002; 최영선, 2002; Roe & Muijs, 1998), 중독과 관련된 변인들의 상대적 영향력을 살펴보는 데(류진아, 2003; 이계원, 2001) 목적이 있었다. 이러한 연구들은 온라인게임 중독을 보다 깊이 있게 이해하게 하며, 중독을 예방하거나 중독자에 대한 상담 및 복지적 개입을 하는데 중요한 기여를 하고 있다.

그러나 지금까지 진행된 연구들 중에서 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 예측해주는 변인이 무엇인지에 대해서는 시도되지 않았다. 이 두 집단을 예측하는 변인이 무엇인지 밝혀낸다면 중독집단의 청소년에게 상담 및 복지적 개입을 함에 있어 좀 더 명확한 기초 자료를 제공할 수 있을 것이다. 이에 본 연구에서는 청소년의 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해주는 변인이 무엇인지 알아보고자 한다.

특히, 청소년기는 자기존재와 능력을 탐구하고 새로운 가치와 삶의 방식을 탐색하는 과정을 겪으면서 또래집단, 학교, 대중매체, 소비환경 등과 같은 보다 확장되고 복합적인 사회문화적 환경의 영향을 더욱 많이 받는 시기이다(Gecas & Seff, 1990). 또한, 과학기술의 발달로 인터넷이라는 새로운 사회적 공간이 청소년의 발달에 중요한 환경으로 자리매김하고 있다. 따라서 청소년의 인터넷 중독에 대한 원인을 심도 있게 이해하기 위해서는 인터넷 중독에 영향을 미치는 심리적, 가정적, 사회적, 문화적 맥락 내에서 여러 요인이 반영되는 다양한 변인을 함께 고려하는 접근이 필요하다(류진아, 2003).

이러한 접근의 생태학적 이론은 '환경속의 인

간'이라는 총체적인 인간관을 갖고 있다(김동배·권중돈, 1998). 이는 인간과 환경은 분리될 수 없으며, 인간과 환경은 지속적인 상호작용과 상호교환을 통하여 서로에게 영향을 미친다고 보는 것이다. 그래서 인터넷의 중독적 사용에 미치는 요인을 살펴볼 때 심리적인 요인과 함께 그 주위를 둘러싸고 있는 환경적인 요인을 함께 고려하는 것이 필요하다(안석, 2000).

따라서 본 연구에서는 생태학적 관점에서 개인 체계 변인(자아존중감, 자기통제력, 우울감, 스트레스 대처성향)과 가족체계 변인(부모의 사회적 지지), 사회체계 변인(교사또래의 사회적 지지)으로 나누어 청소년을 대상으로 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해주는 변인이 무엇인지 알아보려고 한다.

이를 통해 청소년의 온라인게임 중독위험 집단에 영향을 미치는 요인을 개인과 그들을 둘러싼 환경 속에서 찾아냄으로써 학교사회사업적 접근을 가능하게 하며, 개인에 대한 개입과 동시에 환경에 대한 개입 근거를 제시하고자 하는 데 연구의 목적을 두었다. 본 연구의 문제를 제시하면 다음과 같다.

연구문제 1. 중학생의 온라인게임 중독과 개인·가족·사회체계 변인 간의 관계는 어떠한가?

연구문제 2. 중학생의 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 예측하는 개인·가족·사회체계 변인은 무엇인가?

Ⅱ. 연구 방법

1. 조사대상

본 연구의 대상은 서울과 경기도, 전라도, 그리고 제주 지역에 위치한 4개 중학교 학생을 대상으로 총 698부의 질문지를 배포하여 자기기록식 질문지법에 의한 설문조사를 실시하였다. 배포된 질문지를 모두 수거하였고 완성된 질문지 중 무

성의하거나 무응답이 많은 자료를 제외한 후 최종적으로 612부를 분석에 사용하였다.

설문 조사시 각 학교에 직접 방문하거나 전화를 걸어 연구의 취지를 밝히고 협조를 구하였으며 설문에 응하게 되는 학생은 교사가 임의로 선정하였다.

<표 1> 조사대상 현황 (N=612)

구분		n	%
성별	남	447	73.0
	여	165	27.0
학년	1	160	26.1
	2	180	29.4
	3	272	44.4
전체		612	100.0

<표 1>에 제시한 바와 같이 조사대상자 중 남자 청소년은 447명(73.0%), 여자청소년은 165명(27.0%)으로 남학생의 수가 상대적으로 높았다. 학년별 분포를 보면 1학년이 160명(26.1%), 2학년이 180명(29.4%), 3학년이 272명(44.4%)으로 1·2학년에 비해 3학년의 수가 약간 높았다.

2. 측정도구

본 연구에서는 온라인게임 중독 측정도구를 비롯하여 자아존중감, 자기통제력, 우울감, 스트레스 대처성향, 사회적 자기지지 등의 측정도구가 사용되었다. 이들 도구는 .70에서 .91에 이르는 신뢰도 계수(Cronbach's α)가 산출된 바, 전반적으로 신뢰로운 것으로 나타났다.

가. 온라인게임 중독

본 연구에서는 청소년의 온라인게임 중독을 진단하기 위하여 미국 온라인 중독센터(The Center for On-line Addiction)에서 사용하고 있는 인터넷 중독 검사(Internet Addiction Test)(Young, 1998)를 김은정 등(2003)이 우리나라 청소년용으로 변안, 수정하여 타당화시킨 총 20문항을 사용하였다. 김은정 등(2003)의 연구에서 검사척도의 내적 합치도를 알아본 결과, Cronbach's α 계수

가 .91로 높게 나타났고 본 연구에서도 .90으로 산출되어 인터넷 중독검사의 신뢰도는 양호하다고 할 수 있다.

각 문항에 대한 일치 정도를 5단계로 평정하여 총점을 산출하는데, 본 연구에서는 김은정 등(2003)이 제시한 준거를 참고로 '온라인게임 비중독 집단(20-49점)'과 '온라인게임 중독위험 집단(50-79점)'으로 구분하고, 80점을 얻어 '온라인게임 중독집단'에 해당되는 6명(0.01%)의 중학생은 중독위험집단과의 점수 차이가 미미하다고 판단되어 중독위험 집단에 포함시켜 최종 분류하였다.

나. 자아존중감

본 연구에서는 자아존중감을 측정하기 위해서 Rosenberg(1965)의 자아존중감 척도(Self Esteem Scale)를 전병재(1974)가 번안한 것을 사용하였다. 이 척도는 '내가 다른 사람들처럼 가치 있는 사람이라고 느낀다', '나는 좋은 성품을 가졌다고 생각한다' 등의 총 10개 문항으로 구성되어 있으며, '거의 그렇지 않다'에서 '항상 그렇다'까지의 4점 Likert 방식으로 구성되어 있다. 본 연구에서 나타난 문항간 내적 합치도 계수(Cronbach's a)는 .79로 척도의 신뢰도가 양호하다고 볼 수 있다.

다. 자기통제력

자기통제력을 측정하기 위해서 김선희와 김정연(2001)이 Humphery(1982)의 아동용 자기통제력 척도를 바탕으로 5개 문항을 추출하여 만든 척도를 사용하였다. 본 척도는 '어떤 행동을 하기 전에 그 결과를 먼저 생각한다' 등의 문항에 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'까지의 5점 Likert 방식으로 구성되어 있다. 척도에 대한 해석은 점수가 높을수록 자기통제력이 높음을 의미하며, 문항간 내적 합치도 계수(Cronbach's a)는 .73으로 신뢰도는 비교적 양호한 것으로 나타났다.

라. 우울감

우울감을 측정하기 위하여 Kovacs와 Beck(1977)이 개발한 아동용 우울척도(Children's Depression Inventory; CDI)를 이미리(1995, 1996)가 번안한 것을 사용하였다. 이 척도는 총 27문항으로 구성되어 있으며, '나는 가끔 슬프다'에서 '나는 항상 슬프다'까지의 3점 Likert 방식으로 구성되어 있으며, 척도에 대한 해석은 점수가 높을수록 우울감이 높음을 의미한다. 문항간 내적 합치도 계수(Cronbach's a)는 .85로 신뢰로운 척도라 할 수 있다.

마. 스트레스 대처성향

스트레스 대처성향을 측정하기 위해서 박진아(2001)가 사용한 도구와 신재선과 정문자(2002)가 사용한 도구를 참고로 하여 5문항을 추가해서 사용하였다. 이 척도는 4개의 하위영역인 적극적 스트레스 대처(6문항), 소극 회피적 스트레스 대처(13문항), 공격적 스트레스 대처(4문항), 사회지지 추구적 스트레스 대처(7문항)으로 구성되었다. 이 척도는 '나는 스트레스를 받으면 문제를 해결하는데 필요한 것이 무엇인가 생각해본다' 등의 30개 문항에 대해 '그렇지 않다'에서 '항상 그렇다'까지의 4점 Likert 방식으로 구성되어 있으며 척도에 대한 해석은 점수가 높을수록 각 하위영역별 스트레스 대처성향을 많이 나타냄을 의미한다. 본 연구에서 나타난 문항간 내적 합치도 계수(Cronbach's a)는 적극적 스트레스 대처가 .83, 사회지지 추구적 스트레스 대처는 .75, 공격적 대처는 .70, 소극 회피적 스트레스 대처는 .75로 나타나 척도는 비교적 신뢰롭다고 할 수 있다.

바. 사회적 지지

본 연구에서는 부모와 교사, 또래의 사회적 지지를 측정하기 위해 Nolten(1994)의 사회적 지지 척도를 사용하였다. 부모와 교사, 또래의 지지는 각각 4개 하위영역, 즉 정서적 지지(3문항), 정보적 지지(2문항), 도구적 지지(2문항), 평가적 문항

(2문항)으로 구성되어 있다.

부모지지의 경우, '나의 부모님은 나에게 관심을 가진다' 등의 9개 문항에 대해 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'까지의 5점 Likert 방식으로 구성되어 있으며, 척도에 대한 해석은 점수가 높을수록 부모로부터의 사회적 지지를 높게 지각하는 것을 의미한다. 본 연구에서 나타난 부모지지 척도의 문항간 내적 합치도 계수(Cronbach's a)는 .91로 높게 나타났다.

교사의 지지는 '나의 선생님은 나에게 어려움이 있는지 주의 깊게 살피신다' 등의 9개 문항에 대해 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'까지의 5점 Likert 방식으로 구성되어 있으며, 척도에 대한 해석은 점수가 높을수록 부모로부터의 사회적 지지를 높게 지각하는 것을 의미한다. 본 연구에서 나타난 교사지지 척도의 문항간 내적 합치도 계수(Cronbach's a)는 .91로 나타나 척도의 신뢰도는 양호하다고 할 수 있다.

또래의 지지는 '나의 친구들은 내가 기분이 나쁠 때 나의 기분을 전환시켜 주려고 한다' 등의 9개 문항에 대해 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'까지의 5점 Likert 방식으로 구성되어 있으며, 척도에 대한 해석은 점수가 높을수록 또래로부터의 사회적 지지를 높게 지각하는 것을 의미한다. 본 연구에서 나타난 또래지지의 문항간

내적 합치도 계수(Cronbach's a)는 .91로 신뢰롭다고 할 수 있다.

3. 자료 분석

청소년의 온라인게임 중독과 개인·가족·사회체계 변인들 간에 어떠한 관계가 있는지를 알아보기 위하여 Pearson의 적률상관분석을 실시하였다. 그리고 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해 주는 변인을 알아보기 위해서 중독위험 집단과 비중독 집단을 목적변인으로 두고 개인체계 변인(자아존중감, 자기통제력, 우울감, 스트레스 대처성향)과 가족체계 변인(부모의 사회적 지지), 사회체계 변인(교사·또래의 사회적 지지)을 투입하는 이분형 로지스틱 회귀분석(Binary Logistic Regression)을 실시하였다.

Ⅲ. 연구 결과

1. 온라인게임 중독과 개인·가족·사회체계 변인과의 관계

온라인게임 중독과 개인·가족·사회체계 변인들 간의 단순상관계수는 <표 2>와 같다.

<표 2>에 제시한 바와 같이, 온라인게임 중독과 개인체계 변인인 우울감($r = .29, p < .001$), 공

<표 2> 온라인게임 중독과 개인·가족·사회체계 변인과의 상관계수(r)

		게임중독	자아존중감	자기통제력	우울감	스트레스 대처성향			사회적지지	
						적극적	지지추구적	공격적	소극·회피적	부모
	자 아 존 중 감	-.19***								
	자 기 통 제 력	-.24***	.48***							
	우 울 감	.29***	-.63***	-.41***						
스트레스 대처성향	적 극 적	-.07	.37**	.45***	-.30***					
	지 지 추 구 적	-.06	.20**	.25**	-.16***	.53***				
	공 격 적	.23***	-.07	-.02	.21***	.10*	.35***			
사회적지지	소 극 · 회 피 적	.18***	-.13**	.10	.28***	.21***	.42***	.45***		
	부 모	-.18**	.42***	.35***	-.41***	.29***	.20**	-.05	-.10*	
	교 사	-.06	.30***	.23**	-.27***	.24***	.28**	.07	.03	.55***
	또 래	-.20**	.39***	.31**	-.39***	.30***	.28**	-.05	-.04	.33***

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

격적 스트레스 대처성향($r = .23, p < .001$)과 소극 회피적 스트레스 대처성향($r = .18, p < .001$)이 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 반면, 온라인게임 중독과 개인체계 변인 중에서는 자아존중감($r = -.19, p < .001$)과 자기통제력($r = -.24, p < .001$)이 가족체계 변인인 부모의 사회적 지지($r = -.18, p < .001$)와 사회체계 변인 중에서는 또래의 사회적 지지($r = -.20, p < .001$)가 부적상관관계가 있는 것으로 나타났다.

즉, 온라인게임 중독점수가 높을수록 자아존중감과 자기통제력이 낮으며, 부모 및 또래의 사회적 지지에 대한 지각이 낮고 우울감과 공격적 스트레스 대처성향, 소극회피적 스트레스 대처성향이 높다는 것을 알 수 있다.

2. 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해주는 개인·가족·사회체계 변인

온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해주는 개인·가족·사회체계 변인을 알아보기 위해서 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 목적변인으로 두고 이를 예측하는 변인으로서 개인·가족·사회체계 변인을 설명변인으로 한 로지스틱 회귀모형의 적합성을 검증하고 로지스틱 회

귀모형의 계수를 산출하였다. 그 결과는 <표 3>에 제시한 바와 같다.

<표 3>에 제시한 바와 같이 Hosmer와 Lemeshow 검정 결과, 설명변인들이 포함된 모형의 χ^2 값은 10.12이고 유의확률이 .26($p > .05$)으로 나타나, 유의확률 값이 .05보다 커야 귀무가설을 채택하므로 모형이 적합함을 알 수 있었다.

온라인게임 중독에 대한 예측변수로서 개인체계 변인 중에서는 공격적 스트레스 대처성향이 회귀계수가 .16, Wald 통계량이 12.69로 유의미한 것으로 나타났으며($p < .001$), 사회체계 변인 중에서는 또래의 사회적 지지가 회귀계수 -.05, Wald 통계량이 7.67로 유의미하게 나타났다($p < .01$).

이는 공격적 스트레스 대처성향이 1점씩 증가할 때 마다 온라인게임 비중독 집단보다 중독위험 집단에 포함될 확률이 1.17배, 또래의 사회적 지지가 1점씩 감소할 때 마다 온라인게임 비중독 집단보다 중독위험 집단에 포함될 확률이 0.96배가 되는 것을 말해준다.

즉, 공격적 스트레스 대처성향이 높을수록 또래의 사회적 지지가 낮을수록 온라인게임 비중독 집단보다 중독위험 집단에 속할 가능성이 높다는 것을 말해준다.

분석결과에서 나타난 바와 같이 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해주는 생태체

<표 3> 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해주는 개인·가족·사회체계 변인의 영향

(N=612)

	설명변인	B	S.E.	Wald	df	p	Exp(B)
개인 체계 변인	자아존중감	-.00	.03	.00	1	.98	.99
	자기통제력	-.04	.03	1.60	1	.21	.96
	우울감	.03	-.18	3.36	1	.07	1.03
	적극적 스트레스 대처성향	.02	.03	.23	1	.63	1.02
	지지추구적 스트레스 대처성향	-.02	.03	.39	1	.53	.98
	공격적 스트레스 대처성향	.16***	.04	12.69	1	.00	1.17
	소극·회피적 스트레스 대처성향	.01	.02	.12	1	.73	1.01
가족체계 변인	부모의 사회적지지	-.01	.02	.10	1	.75	.99
사회체계 변인	교사의 사회적지지	.01	.02	.14	1	.71	1.01
	또래의 사회적지지	-.05**	.02	7.67	1	.01	.96

주. ** $p < .01$, *** $p < .001$.

계 변인은 개인체계 변인 중에서는 공격적 스트레스 대처성향이, 사회체계 변인 중에서는 또래의 사회적 지지로 나타났다.

V. 논의 및 결론

본 연구는 중학생의 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해주는 생태체계 변인이 무엇인지 알아보는데 그 목적이 있다. 이를 위해 중학생의 온라인게임 중독에 영향을 미치는 생태체계 변인들을 개인체계 변인과 가족체계 변인, 사회체계 변인으로 나누고, 중학생의 온라인게임 중독 점수의 수준에 따라 중독위험 집단, 비중독 집단으로 분류한 후, 중독위험 집단과 비중독 집단간을 예측해 주는 개인·가족·사회체계 변인이 무엇인지 알아보려고 하였다. 본 연구결과를 간략히 요약하고 이에 따른 논의를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 온라인게임 중독과 개인체계 변인 중에서는 우울감, 공격적 스트레스 대처성향과 소극회피적 스트레스 대처성향이 정적 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 게임중독을 예측하는 변인이 높은 우울감(백공주, 2002; 강정숙, 2004; 윤수연, 2005)이라는 선행연구들과 같은 맥락이다. 또한 공격적 스트레스 대처행동과 소극회피적 스트레스 대처행동은 인터넷 게임중독 위험성이 높아진다(신효미, 2007)는 선행연구의 결과와 일맥상통하는 것으로 볼 수 있다.

반면, 온라인게임 중독과 개인체계 변인 중에서는 자아존중감과 자기통제력이, 가족체계 변인인 부모의 사회적 지지와 사회체계 변인 중에서는 또래의 사회적 지지가 부적상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 중독으로 분류된 집단은 다른 두 집단에 비해 자존감이 통계적으로 유의미하게 낮다는 결과, 게임중독을 예측하는 변인이 낮은 자기통제력(김신정, 2003; 박명희, 2004; 최은희, 2004; 윤수연, 2005)이라는

선행연구의 결과와 그 맥락을 같이 한다.

그리고 친구의 지지와의 인터넷중독 성향의 관계를 밝힌 이지향(2005)의 연구 결과와 유사한 맥락이라 할 수 있다. 또한 또래의 사회적 지지가 중학생의 인터넷 중독 성향과 부정적 관계를 가진다(정민희, 2004; 조춘범, 2001)는 선행연구의 결과와도 맥을 같이 한다.

요약하자면, 온라인게임 중독점수가 높을수록 자아존중감과 자기통제력이 낮으며, 부모 및 또래의 사회적 지지에 대한 지각이 낮고, 우울감과 공격적 스트레스 대처성향, 소극회피적 스트레스 대처성향이 높다는 것을 확인할 수 있었다.

둘째, 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분하는데 영향을 미치는 변인은 개인체계 변인 중에서는 공격적 스트레스 대처성향이 사회체계 변인 중에서는 또래의 사회적 지지였다.

이는 공격적 스트레스 대처성향이 높을수록 또래의 사회적 지지가 낮을수록 온라인게임 비중독 집단보다 중독위험 집단에 속할 가능성이 높다는 것을 의미한다.

이러한 결과는 인터넷 중독집단의 아동이 공격적 스트레스 대처행동을 많이 사용한다는 보고(고명희, 2005)와 유사한 맥락이며, 스트레스 대처행동이 공격적일 때, 남아와 여아 모두의 인터넷 게임중독 위험성에 작간접적인 영향을 미쳤다는 보고(신효미, 2007)와 같은 맥락이다. 또한 친구의 지지가 인터넷중독을 가장 많이 줄일 수 있는 요인으로 작용한다는 보고(이계원, 2001), 또래의 지지가 낮을수록 인터넷중독이 높았다는 보고(류진아, 2003)와도 그 맥락을 같이 한다.

중독위험 집단에 속하는 중학생의 특성은 온라인게임 사용으로 인해 일상생활에서 어려움을 경험하며, 온라인게임 중독으로 인한 내성 및 금단 현상이 조금씩 나타날 수 있다. 특히 이들은 자기조절에 어려움을 보여 온라인게임 사용을 스스로 조절하는 것이 힘들며, 현실세계에서 대인관계를 맺는 기술이 부족하여 사회적 관계에서 문제가 생길 수 있다.

이들이 비중독 집단에 속할 수 있도록 돕기 위해서는 스트레스 상황에 대처하는 다양한 방법을 훈련하고, 온라인게임 외에 스트레스를 해소할 수 있는 대안활동을 할 수 있도록 격려해 주어야 한다. 동시에 또래들로부터 긍정적 관심과 지지를 받을 수 있도록 도와야 할 것이다. 즉, 중독위험 집단에 속하는 중학생들에게 온라인게임 사용으로 인한 중독 증상을 완화시키고, 건전한 온라인게임 사용을 할 수 있도록 돕기 위해서는 중학생이 학생들이 사회적 지지 제공자로서 역할을 수용하고 실천할 수 있도록 해야 할 것이다. 또한 또래가 제공하는 사회적 지지의 중요성을 지각하도록 돕고, 또래들로부터 사회적 지지를 제공받을 수 있는 또래관계 향상 프로그램의 실시가 필요하다.

이상의 결과를 볼 때, Bronfenbrenner(1979)의 인간발달 생태학 모형에 근거를 두고 분류한 생태학적 변인 중 개인체계와 사회체계가 청소년 특히, 중학생의 온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분하는데 영향을 미치고 있음을 확인할 수 있다. 이는 청소년 특히, 중학생의 발달에 있어서 자신의 심리적 변인(공격적 스트레스 대처성향)과 함께 환경적 변인(또래의 사회적 지지)도 중요하다는 것을 시사해 주는 결과라 할 수 있다.

한편, 고등학생을 포함한 청소년을 대상으로 한 연구에서는 여러 변인들 중에서도 자기통제력은 온라인게임 중독에 큰 영향을 미치는 변인(부정민, 2007; 이계원, 2001; 임춘희, 2003)으로 나타났는데 비해, 본 연구에서 자기통제력은 영향을 미치는 변인이 아닌 것으로 나타났다. 이는 같은 청소년기에 속해 있다 하더라도 중학생과 고등학생은 성장과정에 따라 중독적 사용에 영향을 주는 변인이 다를 수 있음을 시사해 주는 결과라 할 수 있다.

따라서 온라인게임을 중독적으로 사용하는 청소년들에게 대한 상담 및 사회 복지적 개입을 할 때, 학교 급별로 차별화된 접근이 필요할 뿐만

아니라 개인적 변인과 환경적 변인을 동시에 고려해야 한다. 본 연구의 대상인 중학생에게는 스트레스에 대처하는 다양한 대안적 방법을 탐색하고 이를 생활에서 실천할 수 있도록 격려하고 지지해 주어야 하며, 동시에 또래들로부터 긍정적 관심과 지지를 받을 수 있도록 도와야 할 것이다.

본 연구는 후속연구를 통해 보완되어야 할 다 음과 같은 몇 가지 제한점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구에서는 6명(0.01%)의 중독군 대상을 중독위험군으로 포괄하여 통계분석을 실시하였다. 중독위험군과의 미미한 점수차를 보인다는 점을 고려한 바, 추후에는 중독군의 특성을 명확히 가지고 있는 연구대상을 표집하여 중독군과 중독위험군, 비중독위험군 간의 예측변인을 보다 심층적으로 분석할 필요가 있겠다.

둘째, 최근 게임중독 연구들에 의하면 게임중독이 점차 저연령화 되고, 그 정도가 심각해지고 있음을 알 수 있다. 따라서 초등학생을 위한 온라인게임 중독 예방 교육이나 상담프로그램 등과 같은 조기개입이 필수적이다. 이를 위해서는 초등학생을 대상으로 한 연구들이 활발히 이루어져야 할 것이다.

셋째, 본 연구는 통계수치로 이루어지는 횡단적·양적 연구로 이는 온라인게임 중독과 관련한 다양한 심리적 특성과 인과관계를 정확하게 밝힐 수 없는 한계를 가지고 있다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 본 연구와 같은 횡단적·양적 연구와 함께 참여관찰, 심층 면담을 통한 질적 연구 또는 종단적 연구가 균형 있게 이루어져야 할 것이다.

넷째, 온라인게임 중독의 결과로 나타나는 부정적 면들이 청소년의 전반적 생활에 어떤 영향을 미치는지에 대해서도 추후 연구에서 살펴보아야 할 것이다.

다섯째, 학교급별 즉, 초·중·고등학생별 온라인 게임 중독위험 집단과 비중독 집단을 구분해 주는 변인에 대한 연구가 필요하다 학교 급별로

온라인게임 중독위험 집단과 비중독 집단에 영향을 미치는 변인은 서로 다를 것이며, 이에 따른 차별화된 학교상담 및 복지적 개입 전략이 필요할 것이다.

참고 문헌

- 강정숙(2004). 게임충동, 사회적 상호작용, 우울 및 성취동기의 관계. 한서대학교 석사학위논문.
- 고명희(2005). 초등학교 5·6학년 학생의 인터넷 중독과 스트레스 대처행동과의 관계. 전남대학교 석사학위논문.
- 권재환(2005). 사회적·환경적 변인과 인터넷게임 중독간 관계: 대인관계기술의 매개효과검증. 전남대학교 박사학위논문.
- 김동배·권중돈(1998). 인간행동과 사회복지실천 사울: 학지사.
- 김선희·김경연(2001). 학령기 아동의 행동문제 유형에 따른 위험요인과 보호요인의 인과모형 아동학회지, 22(1), 19~34.
- 김성천(2002). 청소년의 인터넷중독 중후군에 관한 연구. 성균관대학교 석사학위논문.
- 김신정(2003). 인터넷 게임중독에 따른 청소년의 자기효능감, 일반적 자기통제, 충동성의 차이 비교. 계명대학교 석사학위논문.
- 김은정·이세용·오승근(2003). 한국판 청소년 인터넷 중독 척도의 타당화. 한국심리학회지:임상, 22(1), 125~139.
- 김홍천(2003). 온라인 게임이용자의 중독적 이용에 관한 연구: 온라인게임 '리니지'이용자의 이용유형에 따른 충족욕구를 중심으로. 연세대학교 석사학위논문.
- 동아일보 2000.3.6일자 기사: 사이버절도 고교생 입건... 인터넷 게임이용무기 훔쳐.
- 류진아(2003). 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 생태체계 변인. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 박명희(2004). 청소년의 인터넷 게임 중독 성향과 사회불안 및 자기통제력의 관계. 대구가톨릭대학교 석사학위논문.
- 박진아(2001). 학령기 아동의 스트레스 대처행동과 행동문제간의 관계. 연세대학교 석사학위논문.
- 박승민(2005). 온라인 과다사용 청소년의 게임행동 조절과정 분석. 서울대학교 박사학위논문.
- 백공주(2002). 게임중독과 우울 및 충동성의 상관성: 초등학생을 중심으로. 고려대학교 석사학위논문.
- 부정민(2007). 청소년의 온라인게임 몰입 및 중독에 영향을 미치는 생태체계변인. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 신재선·정문자(2002). "초등학생의 또래 괴롭힘 유형과 스트레스 대처 행동 연구", 아동학회지, 23(5), 123~138.
- 신효미(2007). 아동의 스트레스 대처행동과 학교생활적응이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 안석(2000). 인터넷의 중독적 사용에 관한 연구: 서울 소재 청소년 대상으로 연세대학교 석사학위논문.
- 윤수연(2005). 인터넷게임중독 및 게임몰입에 영향을 미치는 요인. 아주대학교 석사학위논문.
- 이계원(2001). 청소년의 인터넷중독에 관한 연구. 이화여자대학교 박사학위논문.
- 이미리(1995). 고3청소년의 일상생활활동경험과 우울증 수준간의 관계. 아동학회지, 16(2), 23~36.
- 이미리(1996). 청소년의 우울증 수준에 있어서 문화적 차이와 일상생활활동경험과의 관계. 아동학회지, 17(1), 137~152.
- 이수영(2002). 청소년의 게임이용동기와 자존감, 의존성이 게임몰입과 게임중독에 미치는 효과. 한양대학교 석사학위논문.
- 이지항(2005). 인터넷 환경변인과 중재변인이 청소년의 인터넷중독성향에 미치는 효과. 숙명여자대학교 박사학위논문.
- 이형초(2001). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 박사학위논문.
- 임춘희(2003). 인터넷게임중독 남자 고등학생의 심리사회적 특성: 폭력게임중독 경향성과 게임양태를 중심으로. 전남대학교 석사학위논문.
- 장재홍(2005). 게임중독, 어떻게 할 것인가?. 학교운영위원회, 69, 497~524.
- 전병재(1974). Self-esteem : a test of its measurability(자아개념 측정가능성에 관한 연구). 연세논총, 11, 107~129.
- 정민희(2003). 청소년의 인터넷중독과 관련변인에 관한 연구. 고려대학교 석사학위논문.
- 조준범(2001). 청소년의 인터넷중독과 가정 및 학

- 교환경과의 관계에 관한 연구. 서울지역 인문계 고등학생들을 중심으로. 경희대학교 석사학위논문.
- 최영선(2002). 청소년기 자녀의 인터넷중독에 관한 연구. 목포대학교 석사학위논문.
- 최은희(2004). 초등학생의 컴퓨터게임 중독과 자기통제력, 부모의 통제력간의 관계. 춘천교육대학교 석사학위논문.
- Bronfenbrenner, U.(1979). The ecology of human development: Experiments by nature and design. MA: Havard University Press.
- Gecas, V., & Seff, M. A.(1990). Families and adolescents: A review of the 1980s. Journal of Marriage and the Family, 52, 941~958.
- Humphery, L. L.(1982). Children's and teachers' perspectives on children's self-control: The development of two rating scales. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 50, 624~633.
- Kovacs, M. & Beck, A. T.(1977). An empirical-clinical approach toward a definition of childhood depression: Diagnosis, treatment and conceptual models. New York: Raven Press
- Nolten P. W.(1994). Conceptualization and measurement of social support: The development of the student social support scale. Doctoral Dissertation, University of Wisconsin-Madison.
- Roe, K. & Muijs, D.(1998). Children and computer games: A profile of the heavy users. European Journal of Communication, 13(2), 181~200.
- Rosenberg, M.(1965). Society and the adolescent self-image. NJ: Princeton University Press.
- Young, K. S.(1998). Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery. New York: Wiley
- Young, K. S.(1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment. In L. VandeCreek & Jackson(Eds.). Innovations in Clinical Practice: A Source Book., Sarasota, FL: Professional Resource Press.