
중학생의 부모애착과 학교생활 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향

윤성일*, 안홍선**, 오석원***

The influence of the attachment of parents and the stress of school life middle-school students to the Internet game addiction

Sung-Il Yun*, Hong-Seon An**, Seok-Won Oh***

요약 본 연구는 중학생의 부모애착과 학교생활 스트레스 변인들이 어떠한 관계에 있으며, 자아존중감은 청소년의 인터넷게임 중독에 어떠한 영향을 미치는가를 밝히는데 목적을 두었다. 연구결과 성별에 해당되는 카이제곱 통계량 값이 9.347로 남학생이 여학생보다 인터넷게임 중독의 위험군에 많이 포함되었으며, 자아존중감과 인터넷게임 중독의 관계에서 크러스칼-왈리스 검정통계량 값이 3.868로 자아존중감이 부적상관을 보였다. 또 학교생활 스트레스와 인터넷 게임중독은 크러스칼-왈리스 검정통계량 값이 각각 7.763, 3.819로 정적상관으로 나타났다. 따라서 자존감, 친구관계, 교사관계를 더욱 강화하는 지지 프로그램을 개발, 배포하는 일에 더욱 힘써야 하는 정책적 함의 및 제언을 하였음에 그 의의가 있다.

주제어 : 부모애착, 학교생활 스트레스, 인터넷 게임중독, 자존감

Abstract In this study, attachment to parents of middle school students and they relate to school life stressors, and self-esteem of adolescent Internet addiction affects the aimed to clarify. The findings on gender statistics, chi-square value 9.347 corresponding to the Internet than female students at risk of addiction involves a lot, and self-esteem on the relationship between internet addiction and Kruskal-Wallis test statistic value of self-esteem to 3.868 two were negatively correlated. The school stresses and Internet gaming addiction Kruskal-Wallis test statistic values are 7.763, 3.819 correlation appeared to. Thus, self-esteem, peer relationships, teacher support programs that strengthen the relationship to develop, to deploy more concentrating on the policy implications and suggestions you have made that is meaningful to them.

Key Words : attachment to parents, School of Life Stress, Internet Game Addiction, Self-esteem

1. 서론

2012년 3월 26일 통계청에서 발표한“통계로 본 한국과 EU”에서 2010년 한국 16~74세 인구의 1일 1회 이상 인터넷 이용률은 65%로 EU-27의 53%보다 높았고, 한국의 가구 인터넷 보급률(97%)도 EU-27(70%)보다 높게 나타났다.[17] 2011년 방송통신위원회 발표에서도 1998년 초고속인터넷 서비스를 개시한지 10여년 만에 178만 6천명

으로 초고속으로 확대되었음을 보고하고 있다. 하지만 이렇게 인터넷 이용과 보급률이 급증하면서 다양한 심리 사회적 부작용들도 늘어나고 있다. 행정안전부(2010)의 “인터넷 중독 실태조사”에 따르면 우리나라 국민의 인터넷 중독률은 8.0%로 나타났다. 특히 주목할 모습은 청소년 인터넷 중독률은 12.4%(중독자 수 87만 7천명)로 성인 중독률 5.8%보다 약 두 배 정도 높은 것으로 나타났다.[18]

*국제문화대학원대학교 박사 과정

**Baguio Central University 교육학박사, 국제문화대학원대학교 교수 (교신저자)

***국제문화대학원대학교 조교수 (교신저자)

논문접수: 2012년 7월 30일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료: 2012년 8월 22일

뿐만 아니라 한국정보문화진흥원(2007)의 보고에 의하면 청소년은 인터넷 이용의 주목적이 인터넷게임이었고, 실제 초등학생의 94.1%, 중학생의 97.5%, 고등학생의 99.1%가 게임과 오락을 위해 인터넷을 사용한다고 응답하는 등 청소년의 인터넷 사용의 주목적은 정보검색이나 커뮤니티 활동보다 게임과 오락에 집중되어 있다. 이처럼 게임은 청소년들의 중요한 문화적 도구로 자리 잡고 있다(김수경, 2010).[4] 더군다나 오늘날에는 인터넷 PC와 더불어 스마트 폰의 발달로 인터넷게임 접근에 더욱 간편하고 용이해졌다. 특별히 청소년기는 생리적, 심리사회적, 정서적 변화를 겪는 매우 불안정한 시기로 스트레스, 불안, 혼란, 두려움, 우울 등을 경험하게 되고, 이를 해소하기 위해 인터넷게임에 몰입하게 된다(주애란, 2006).[14] 인터넷게임의 특성상 중독에 이르게 되면 가상공간과 현실공간을 혼동한 폭력적 행동을 보이거나 정체성 혼란을 경험하게 되어 일상생활에서 부적응 문제와 일탈행동을 일으키게 된다(송숙자·심희옥, 2003).[8] 뿐만 아니라 인터넷의 발달은 생활의 편리함의 장점과 함께 수면부족, 이른 등교, 학과공부, 방과 후 활동 등 여러 가지 정서적 갈등과 긴장감, 피로한 생활이 누적되어 급기야는 우울성향으로 발전하며, 수면장애 및 수면부족을 초래한다고 하였다(구영옥, 2006).[1] 결국 스트레스를 해소하기 위해 선택한 인터넷 게임의 이용이 오히려 더 큰 스트레스를 불러일으키게 된다. 이에 청소년의 인터넷게임 중독 예방과 해결방안 모색의 필요성이 절실히 대두되고 있다. 이에 본 연구는 학업 스트레스 및 다양한 환경적 원인으로 인하여 청소년들의 정신건강이나 취약한 사회적 지지 현실에서 인터넷게임 중독을 해결할 수 있는 지지체계의 경로로 간주되는 부모애착과 학교생활 스트레스 변인들이 어떠한 관계에 있으며, 자아 존중감의 매개변인은 청소년의 인터넷게임 중독에 어떠한 영향을 미치는가를 밝혀 성장하는 청소년들을 인터넷게임 중독으로부터 보호 할 수 있는 방안을 모색하고 인터넷게임 중독 예방 및 치료 정책 서비스 개발을 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 청소년 인터넷 게임중독 특성

인터넷 중독에 대한 관심과 연구는 1996년 Goldberg

에 의해 최초로 도입되었는데, 그는“병리적이고 강박적인 인터넷 사용 및 이로 인한 중요한 사회적·직업적 활동이 포기되는 상태가 1년 안에 발생할 때 ‘인터넷 중독증(Internet Addiction Disorder: IAD)’이라 칭한다”고 하였다. 인터넷게임중독의 일반적인 증상은 조절능력의 상실, 내성에 따른 지속적 사용 증가, 금단증상, 강박적 집착 또는 의존 등이다(Griffiths et ai., 2004).[15] 일반적인 인터넷 게임중독의 증상은 주로 다른 사람이 게임을 중단시키려 해도 강박적으로 게임을 계속하려고 하며, 게임에 대한 집착이 커지고 게임을 하지 못할 경우, 화를 내면서 공격적으로 변한다(정현웅·오세덕, 2008).[12]

2.2 인터넷 게임중독 지지체계 요인들

2.2.1 부모애착과 인터넷 게임중독

부모애착이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 살펴본 결과(백선미, 2009) 안정적인 부모애착이 형성된 사람은 인터넷 게임중독의 성향이 낮은 것으로 나타났다.[6] 조춘범(2001)의 연구에서는 인터넷 중독 청소년들이 부모-자녀관계에 갈등이 있으며, 부모의 양육방식이 권위적이라고 인식하는 것으로 나타났다.[13]

2.2.2 학교생활 스트레스와 인터넷 게임중독

한국 학생들의 공통적인 스트레스의 원인은 학업문제, 친구문제, 교사문제 등으로 학교관련 문제라는 지적이다. 특별히 교사 관계 요인과 관련해서의 연구는 교사의 인터넷게임 이용시간 등에 대한 지도가 인터넷 게임중독을 감소시키는 보호요인(권윤희, 2005)이라는 것이다.[3] 그리고 인터넷 게임중독에 또래의 영향력이 높을수록 중학생들의 인터넷 게임중독의 가능성이 높게 나타나는데(윤명숙·조혜정·이희경, 2009)[11] 이러한 결과는 게임에 대한 친구들의 긍정적 태도와 영향력이 인터넷 게임중독에 영향력을 많이 미치는 것으로 설명할 수 있다(권재환, 2005).[2]

2.2.3 자아존중감과 인터넷 게임중독

Suler(1996)는 자기실현의 좌절을 겪는 사람들이 곧 인터넷 게임중독에 빠지게 된다고 설명 하고 있으며, Young과 로저스(Rodgers, 1998)는 인터넷 중독자들이 우울증상을 보이는 것을 발견하고, 이는 낮은 자아 존중감, 거절에 대한 두려움, 인정욕구 등과 함께 나타날 때 우울을 감소, 보상받을 수 있는 인터넷에 더욱 빠져들게

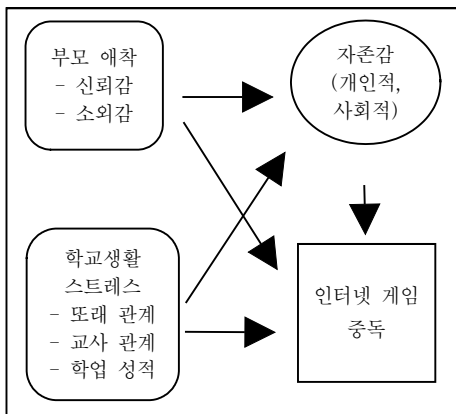
될 것이라고 설명하며 사회생활에서 자신감이 결핍된 사람들이 인터넷 중독에 빠져들기 쉽다고 한다(신현명, 2001).[9] 또한 생활의 특정영역에서 불만족스러운 사람들이 다른 대처방법을 이해하지 못하기 때문에 인터넷 중독증으로 발전할 가능성이 많다고 지적하며(Young, 1999), 인터넷 중독자중 상당수가 만성적인 낮은 자아 존중감을 경험한다고 보고하였다.[16]

이상의 연구를 종합해볼 때 자아존중감에 열등성을 가졌을 때, 게임이라는 가상의 공간에서 대리만족과의 자신의 즐거움에 대한 기본 욕구에 따르는 심리적인 요인이 작용하며 자아존중감이 낮은 사람은 자신의 무가치함을 인정하며 좀 더 의미 있고 진취적인 삶을 누리려는 노력보다는 자신의 즐거움에 대한 기본 욕구에 충실하여 게임 중독이 될 수 있다고 할 수 있다.

3. 연구의 방법

3.1 연구의 모형

본 연구는 청소년 인터넷 게임중독을 예방하고 인터넷게임 중독을 해결할 수 있는 지지체계의 경로로 간주되는 부모애착과 학교생활 스트레스 변인들이 어떠한 관계에 있으며, 자아 존중감의 변인은 청소년의 인터넷게임 중독에 어떠한 영향을 미치는가를 밝혀 청소년들의 인터넷게임 중독을 예방하고 보호 할 수 있는 방안을 모색하고 인터넷게임중독 정책 개발을 위한 기초자료를 모색하는데 목적을 두고 있으며, 연구의 모형은 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 연구의 모형

3.2 연구 대상

본 연구의 대상자는 전라북도 부안군 소재 7개 지역아동센터를 선정한 후 중학교 1,2,3학년년을 대상으로 조사하였다. 선정된 아동센터를 연구자들이 직접 방문하여 조사하였으며, 조사기간은 2012년 7월 23일부터 27일까지 실시하여 총 98사례를 회수하여 이 중 설문지 응답이 불성실한 27부를 제외한 71부를 최종분석에 사용하였다.

3.3 측정도구

본 연구의 연구대상 중학생들의 부모애착을 측정하기 위해 Armsden과 Greenberg(1987)가 제작한 ‘부모 및 또래 애착 척도(Inventory of Parent and Peer Attachment: IPPA)’를 옥정(1998)이 번안 사용한 신뢰감, 의사소통, 소외감의 3개의 하위요인으로 이루어진 ‘부, 모, 또래 애착 척도 개정본(IPP-R)’를 사용하였다.[10] 청소년의 자아 존중감은 최보가와 전귀연(1993)이 Coopersmith(1967) 등의 연구를 참조하여 개발한 ‘자아 존중감 척도’를 보완하여 송기현(2005)이 사용한 개인적, 사회적, 가정적의 3개의 하위요인으로 이루어진 ‘자아 존중감 척도’를 사용하였다.[7]

본 연구 대상자의 학교생활 스트레스 측정은 한미현과 유안진(1995)의 연구 및 Phillips(1978)가 제작한 학교 스트레스 척도를 황정규(1990), 류수영(1993)이 번안한 연구를 참고해서 김수주(2002)가 사용한 것을 사용하였다.[5]

청소년의 게임중독은 한국정보화진흥원에서 2006년도에 개발한 인터넷 게임 중독 척도를 사용하였다.

3.4 자료처리 및 분석

본 연구는 SAS 9.3 이용하여 회귀분석, 카이제곱검정, Kruskal-Wallis 검정을 수행하였다.

4. 연구결과

4.1 조사대상자의 일반적 특성

응답자의 인구통계학적 특성으로 성별은 남학생 응답자가 31명(43.66%), 여학생 응답자가 40명(56.34%)이 응답하였다. 응답자 중 중학교 1학년 응답자가 37명(52.11%), 2학년이 13명(18.31%), 3학년이 21명(29.58%)

이었다. 동거 가족 수로는 4~5명이 같이 동거 하고 있다는 응답이 27명(38.03%), 8명이상 29명(40.85%), 1명이 6명(8.45%) 순으로 응답하였다.

4.2 측정도구 신뢰도와 타당도

측정도구 신뢰도와 타당도는 <표 1>과 같이 내적 일관성을 위한 신뢰도 계수인 크론바흐의 a계수(Cronbach's a) 값은 0.7이상으로 도출되어 내적일관성이 확보되는 것으로 나타났다. 전반적으로 타당성과 신뢰성이 확보되었다고 할 수 있다.

<표 1> 측정도구 신뢰도와 타당도

잠재요인	하위요인	설명변량 (%)	크론바흐의 a계수
부모애착	신뢰감	32.0	0.825
	소외감	21.0	0.720
자존감	자존감	35.9	0.756
게임중독	게임중독	59.0	0.963
학교생활 스트레스	친구	26.2	0.874
	교사 및 학교생활	17.9	0.746
	학업	16.0	0.835

4.3 연구가설 검증

4.3.1 학교생활 스트레스, 자존감, 부모애착 요인과 인터넷 게임중독과의 관계

부모애착과 학교생활 스트레스 변인들과 청소년의 인터넷게임 중독과의 관계가 어떠한가를 보기 위해 각 요인간 상관계수를 산출 하였다. 그 결과는 <표 2>와 같다.

학교생활 스트레스와 자존감, 부모애착의 요인들과 인터넷게임 중독과의 관계를 살펴본 결과 또래 친구 관계에 의한 스트레스가 높을수록 청소년 인터넷 게임중독 현상도 높게 나타났다. 이러한 결과는 2005년 권재환·이은희의 연구 결과 즉, 청소년 시기 또래관계가 인터넷게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타난 선행연구와 일치된 결과를 보이는 것이다. 그 의미는 청소년기는 친구나 또래집단들이 비슷한 가치관, 배경, 관심을 공유하는 이 들로서 친한 친구는 정서적 지지 체계로서 건전한 여가

문화를 통하여 게임에 덜 몰입할 수 있는 것이다. 또한 이 결과는 청소년이 맺는 사회관계 중 친구관계에서 소외·외로움을 많이 지각하게 될 때 인터넷 게임중독에 빠질 가능성이 높음을 시사한다.

<표 2> 잠재요인 간의 상관행렬

	신뢰감	소외감	자존감	게임중독	친구	교사 및 스트레스	학업
신뢰감	1						
소외감	0.091	1					
자존감	0.169	-0.007	1				
게임중독	-0.176	-0.020	-0.202	1			
친구	-0.145	-0.123	-0.124	0.449***	1		
교사 및 스트레스	-0.348	-0.131	-0.052	0.170	0.530	1	
학업	-0.009	-0.074	0.048	0.046	0.291*	0.484***	1

*p<.05 ***p<.001

4.3.2 집단 간 일반적 특성과 인터넷 게임중독과의 관계

인터넷 게임중독 일반군과 위험군의 비율이 응답자의 일반적 특성별로 차이가 있는가를 알아보기 위해 카이제곱검정을 수행하였다. 그 결과는 <표 3>와 같다.

게임중독 일반군은 게임중독척도 총점이 37점 이하인 응답자로, 인터넷 게임중독 위험군은 게임중독척도 총점이 38점 이상인 응답자로 구성하였다. 그 결과 아래 <표 3>를 살펴보면, 일반적 요인 가운데 성별에서 카이제곱 통계량 값이 9.347로 유의수준 5%하에서 통계적으로 유의하게 나타났다. 이는 게임중독 일반군과 위험군의 비율이 남녀 성별의 차이가 있다고 말할 수 있고, 남학생 집단이 여학생 집단에 비해 인터넷 게임중독 위험군에 많이 포함되어있어 인터넷게임 중독 예방 및 치료 계획에 남학생들에 대한 중점적 지도가 더 필요하고 남중학생들에게 알맞고 보다 효과적인 대처 프로그램 개발이 필요함을 나타낸다.

〈표 3〉 인터넷 게임중독 수준별 연구대상자의 인구사회학적 특성 비교

특성	범주	일반군	위험군	X ²	p
		n(%)	n(%)		
성별	남자	16(51.6)	15(48.4)	9.347	0.002**
	여자	34(85.0)	6(15.0)		
학년	중1	23(62.2)	14(37.8)	2.594	0.273 (0.306)
	중2	10(76.9)	3(23.1)		
	중3	17(81.0)	4(19.0)		
동거 가족	아빠	4(66.7)	2(33.3)	7.284	0.121 (0.120)
	엄마	1(20.0)	4(80.0)		
	아빠,엄마 할아버지, 할머니	19(70.4)	8(29.6)		
	기타	23(79.3)	6(20.7)		
아빠 학력	초졸	2(100.0)	0(0.0)	1.928	0.749 (0.843)
	중졸	7(63.6)	4(36.4)		
	고졸	27(67.5)	13(32.5)		
	대졸 (전문대포함)	12(80.0)	3(20.0)		
엄마 학력	초졸	1(33.3)	2(66.7)	6.065	0.194 (0.176)
	중졸	7(100.0)	0(0.0)		
	고졸	31(68.9)	14(31.1)		
	대졸 (전문대포함)	9(64.3)	5(35.7)		
최근 학업 성적	1~7등	14(70.0)	6(30.0)	5.256	0.262 (0.323)
	8~14등	10(52.6)	9(47.4)		
	15~21등	12(80.0)	3(20.0)		
	22~28등	11(78.6)	3(21.4)		
휴대 전화 사용 시간	29등 이하	3(100.0)	0(0.0)	1.534	0.821 (0.897)
	30분 미만	22(66.7)	11(33.3)		
	30분~ 1시간	7(63.6)	4(36.4)		
	1~3시간	11(73.3)	4(26.7)		
	3~5시간	6(85.7)	1(14.3)		
	5시간 이상	4(80.0)	1(20.0)		

**p<.01

4.3.3 인터넷 게임중독 일반군과 위험군 별 부모 애착, 자존감, 학교생활 스트레스 차이 비교

응답자의 부모애착, 자존감, 스트레스 요인들이 게임 중독 일반군과 위험군 별로 차이가 있는가를 알아보기 위해 크러스칼-왈리스(Kruskal-Wallis)검정을 수행하였다. 그 결과는 아래 <표 4>과 같다.

아래 <표 4>을 살펴보면, 응답자의 자존감에 대한 크

러스칼-왈리스 검정통계량값은 3.868로 유의수준 5%하에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났고 게임중독 일반군이 위험군보다 자존감 평균이 높다고 말할 수 있다.

〈표 4〉 인터넷 게임중독 일반군과 위험군 별 부모애착, 자존감, 스트레스 차이 비교

요인	하위 요인	일반군	위험군	X ²	p
		M(STD)	M(STD)		
부모 애착	신뢰감	2.97(0.65)	2.71(0.66)	2.460	0.117
	소외감	2.90(0.69)	2.97(0.53)	0.001	0.980
자존감		3.02(0.42)	2.79(0.59)	3.868	0.049*
	친구	1.74(0.73)	2.37(0.90)	7.763	0.005**
스트레스	교사 및 학교 생활	2.00(0.71)	2.33(0.65)	3.819	0.050*
	학업	2.50(0.93)	2.40(1.02)	0.109	0.742

*p<.05 **p<.01

학교생활 스트레스의 하위요인인 친구와 교사 및 학교생활의 크러스칼-왈리스 검정통계량 값은 각각 7.763, 3.819로 유의수준 5%하에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났고 인터넷 게임중독 일반군보다 위험군이 친구, 교사 및 학교생활 스트레스 평균 점수가 높다 할 수 있다.

5. 결론과 제언

5.1 결론

본 연구의 목적은 오늘 날 계속적으로 증가하여 사회적 문제가 되고 있는 청소년 인터넷게임중독을 예방하고 인터넷게임 중독을 해결할 수 있는 지지체계의 경로로 간주되는 부모애착과 학교생활 스트레스 변인들의 관계를 살펴보고, 자아존중감의 매개변인은 청소년의 인터넷 게임 중독에 어떠한 영향을 미치는가를 밝혀 성장하는 청소년들을 인터넷게임 중독으로부터 보호 할 수 있는 방안을 모색하고 인터넷게임 중독 예방 및 치료, 정책 개발을 위해 필요한 기초자료를 제공하는데 있다.

연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 일반적 요인들 가운데 성별에 해당되는 카이제곱 통계량 값이 9.347로 유의수준 5%하에서 통계적으로 유의하게 나타나므로 게임중독 일반군과 위험군의 비율이 중학교 남학생이 여학생보다 인터넷게임 중독의 위험군에 많이 포함되어 있으며, 전체 대상자의 29.58%가 인

터넷 게임중독 위험군에 속하는 것으로 나타났다.

둘째, 청소년의 자아존중감과 인터넷게임 중독의 관계에서 응답자의 자존감에 대한 크리스칼-왈리스 검정통계량값은 3.868로 유의수준 5%하에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 그 결과 응답자의 자아존중감이 높을수록 게임중독 일반군에 속하고 자아존중감이 낮아질수록 게임중독 위험군에 속하는 것으로 부정상관으로 나타났다. 이에 게임중독 일반군이 위험군보다 자존감 평균이 높다고 말할 수 있다. 셋째, 학교생활 스트레스와 인터넷게임중독은 학교생활 스트레스의 하위요인인 친구와 교사와의 관계에서 크리스칼-왈리스 검정통계량 값은 각각 7.763, 3.819로 유의수준 5%하에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 정적상관으로 나타났다. 다시 말해 학교생활 스트레스 하위영역인 친구관계와 교사와의 관계 스트레스가 높을수록 인터넷게임중독 위험군으로 분류되었다. 이러한 결과는 친구관계가 인터넷게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타난 선행연구(권재환·이은희, 2005)와 일치된 결과를 보이는 것이다. 그 의미는 청소년기는 친구나 또래집단들이 비슷한 가치관, 배경, 관심을 공유하는 이들로써 친한 친구는 정서적 지지 체계로서 건전한 여가문화를 통하여 게임에 덜 몰입할 수 있는 것이다. 또한 이 결과는 다른 사람과의 친밀성과 강한 유대가 없을 때 인터넷게임중독에 빠지게 된다는 연구결과와 연관 지어 생각해 볼 수 있다. 청소년들이 맺는 사회관계 중 친구관계에서 소외·외로움을 많이 지각하게 될 때 인터넷게임중독에 빠질 가능성이 높으며, 인터넷게임중독에 빠지게 되면 점점 더 친구관계에서 고립됨으로 인하여 악순환이 반복될 가능성이 높음을 시사한다(손지향·송현주, 2010). 또한 하위 영역인 교사와의 관계도 청소년이 맺는 사회관계 중 하나이므로 바로 이런 차원에서 설명이 가능하다 하겠다.

5.2 제언

본 연구결과에 근거하여 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 중학생들의 인터넷게임중독 예방 및 위험군 개입프로그램을 개발할 때, 남학생들에 대한 중점적인 개입 방안이 필요하다.

둘째, 본 연구에서는 부모애착이 게임중독과 관련해서 유의미한 상관관계를 보이지 않았지만, 청소년들에 대한 부모들의 영향력이 일반적으로 보호요인으로 나타난다는 점을 감안하면 게임중독 예방 및 개입 프로그램 개발

에 부모들을 적극적으로 활용할 필요가 있다. 특별히 농촌지역에서의 부모님들의 열악한 보호 현실을 생각할 때 더욱 필요함을 제언한다. 셋째, 또래 친구와의 스트레스가 낮을 때 인터넷게임중독의 현상이 낮은 것으로 나타난 점을 감안하여, 친한 친구들을 멘토로 적극적으로 활용하는 방안이 실천현장에서 요구된다. 특별히 지역아동센터의 개념과 부합되는 프로그램을 4영역으로 세분화한 구성요소에 대해 살펴보면 물리적 환경, 프로그램 환경, 인적자원(교사, 또래환경)을 들 수 있는데, 네 번째 요인인 인적자원을 적극적으로 활용하는 방안의 연구가 필요 하겠다. 넷째, 이와 연관해서 농촌 지역의 지역아동센터에 다니고 있는 아동들은 대부분 장시간 방치·방임 경향이 심한 것이 현실로 보호뿐만 아니라 자존감에 영향을 받을 수 있다고 여겨진다. 본 연구에서 자존감이 인터넷 게임중독에 유의미한 관계가 있음을 감안할 때 지역아동센터 내에서 또래 집단 및 교사와의 유대 관계를 집중적으로 보다 더 확대시킬 필요가 있다고 본다. 종합해 보면 인터넷 게임 중독을 해결할 수 있는 지지체계의 경로 간주되는 변인들 가운데 자존감, 친구관계, 교사관계를 더욱 강화하는 지지 프로그램들을 개발 배포하는 일에 더욱 힘을 쓴다면 오늘날 청소년 인터넷게임중독 문제의 예방을 위한 프로그램에 중요한 요소로 활용될 수 있을 것이다. 하나의 실례로 기간을 정해 1:1 멘토관계 프로그램을 제언한다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 전라북도 부안군 농촌지역의 아동센터의 일부 중학교 청소년만을 대상으로 하였기 때문에 연구결과를 전국적으로 일반화하기에는 한계가 있다. 향후 후속연구로는 청소년의 많은 선행연구들에서 유의미하게 나타난 충동성, 공격성, 스트레스, 우울과 인터넷게임중독과의 관계에서 중요한 지지체계가 되는 부모애착, 교사애착, 친구애착이 어떠한 매개역할을 하는지를 살펴보고, 이것들의 지지체계를 구축할 필요가 있다.

참 고 문 헌

- [1] 구영옥(2006). 고등학생의 수면 질과 우울정도. 경북대학교 보건대학원 석사학위논문.
- [2] 권재환(2005). 심리적·환경적 변인과 인터넷 게임중독간 관계: 대인관계 기술의 매개효과 검증. 전남대학교 대학원 박사학위논문.

- [3] 권윤희(2005). 청소년의 인터넷 게임중독 예측 모형 구축. 계명대학교 대학원 석사학위논문.
- [4] 김수경(2010). 청소년의 온라인 게임 몰입과 중독에 관한 연구. 한양대학교 박사학위논문.
- [5] 김수주(2002). 중·고등학생의 학교스트레스가 문제행동에 미치는 영향에 관한 연구 : 스트레스 대처방식의 완충효과를 중심으로. 연세대학원 석사학위 논문
- [6] 백선미(2009). 인터넷 중독, 게임중독, 인터넷 성 중독에 대한 ADHD 증상과 애착간의 경로분석. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- [7] 송기현(2005). 어머니의 양육태도와 아동의 자아존중감 및 공격성과의 관계. 전북대학교 교육대학원 석사학위 논문
- [8] 송숙자·심희옥(2003). 아동의 컴퓨터게임 몰두성향과 심리사회 및 행동적 특성에 관한 연구. 아동학회지,
- [9] 신현명(2001). 고교생의 인터넷 게임 중독 치료를 위한 현실요법 프로그램의 효과. 한국의국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
- [10] 옥정(1998). 청소년기 애착 안정서와 우울성향의 관계 : 지각된 유능성의 매개효과를 중심으로. 이화여자대학교 석사학위논문.
- [11] 윤명숙·조혜정·이희정(2009). 청소년의 인터넷사용과 음주행위가 우울에 미치는 영향. 사회과학연구. 25(4). 347-370.
- [12] 정현웅·오세덕(2008). 농촌지역 실업계 고등학생의 인터넷 중독에 따른 충동성과 공격성의 차이. 상담학연구., 9(2). 601-614.
- [13] 조춘범(2001). 청소년의 인터넷 중독과 가정 및 학교 환경과의 관계에 관한 연구. 경희대학교 대학원 석사학위논문.
- [14] 주애란(2006). 중학생의 인터넷게임중독 예방을 위한 임파워먼트 교육 프로그램의 효과. 전남대학교 박사학위논문.
- [15] Griffiths, M. D., Davis, M. N., & Chappell, D.(2004). Demographic factory and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. 7(4). 479-487.

윤 성 일



- 현) 국제문화대학원대학교 사회복지 평생교육 박사과정
- 1996: 순천향대학교 교육학석사
- 사회복지, 평생교육
- yunsi66@hanmail.net

안 홍 선



- 현) 국제문화대학원대학교 교수
- 현) 평생교육경영아카데미 회장
- Baguio central university 졸업 (교육학 박사, 평생교육전공)
- 평생교육
- anhongseon@hanmail.net

오 석 원



- 현) 국제문화대학원대학교 교수
- 2008: 명지대학교 행정학석사
- 2010: 국제문화대학원대학교 교육학 박사수료
- 교육, 문화, 평생교육
- kcugs@naver.com