https://doi.org/10.5392/JKCA.2017.17.06.180

학교청소년의 대인관계가 비행에 미치는 영향: 게임중독의 매개효과를 중심으로

The Effects of School Adolescents' Personal Relationship on Delinquency: Focusing on Mediator Effect of Game Addiction

최귀숙*, 임성옥**
위덕대학교

Gui-Suk Choi(cgs1574@hanmail.net)*, Sung-Ok Lim(solim@uu.ac.kr)**

요약

본 연구는 학교청소년을 대상으로 대인관계와 비행과의 관계에서 게임중독의 매개효과를 실증적으로 분석하고자 하였다. 이를 위해 한국 아동·청소년 데이터 아카이브에서 제공하는 NYPI횡단조사 중 '아동·청소년 정신건강 증진 지원방안 연구Ⅱ'를 위해 수집된 2차 자료를 사용하였으며, 8,516명의 응답자를 대상으로 분석하였다. 연구결과, 학교청소년의 대인관계는 이들의 비행에 하위변인별로 상이하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 가족관계가 좋을수록, 교사관계가 좋을수록 비행수준은 낮아지는 것으로 나타났고, 반면 친구관계가 좋을수록 비행 수준은 높아지는 것으로 나타났다. 또한, 가족관계가 좋을수록, 교사관계가 좋을수록 친구관계가 좋을수록 게임중독의 수준은 낮아지지만, 게임중독이 높을수록 비행수준은 높아지는 것으로 나타났다. 가족관계, 교사관계, 친구관계가 비행에 미치는 효과를 분해하여 게임중독의 매개효과를 검증한 결과, 가족관계 및 교사관계, 친구관계 모두 부적인 매개효과를 보이는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 토대로 학교청소년의 비행에 대한 이해 및 예방을 위해 게임중독에 대한 사회복지적 개입 방안을 논의하였다.

■ 중심어 : | 학교청소년 | 대인관계 | 비행 | 게임중독 |

Abstract

This study aimed to examine the mediate effects of game addiction on the delinquency among school adolescents. In order to achieve the research purpose, secondary data was used which is the data by 8,516 people researched for 'A study on mental health improvement policy for children and adolescents II' among NYPI cross-sectional analysis provided by Korean Children·Adolescents Data Archive and the collected data was analyzed using SPSS 21.0 and AMOS 21.0. The major findings were as follows. First, the better relationship with family and teachers led to lower level of game addiction and delinquency. However, in terms of relationship with friends, better relationship led to lower level of game addiction but higher level of delinquency. Second, as a result of verifying mediator effect of game addiction by decomposing the effects of relationship with family, teachers and friends on delinquency, they all demonstrated negative mediator effect. Based on the results I discussed social welfare intervention methods for game addiction in order to understand and prevent school adolescents' delinquency.

■ keyword : | School Adolescents | Interpersonal Relationships | Delinquency | Game Addiction |

접수일자 : 2017년 04월 27일
수정일자 : 2017년 05월 25일
심사완료일 : 2017년 05월 25일
교신저자 : 임성옥, e-mail : solim@uu.ac.kr

I. 서 론

최근 한국 사회에서 집단따돌림, 학교 폭력, 청소년 음주 및 흡연 등의 문제가 심각해짐에 따라 청소년 비행에 대한 관심이 고조되고 있다. 청소년 비행의 문제가 최근에 새롭게 발생한 문제는 아니지만 청소년 비행이 저연령화, 우범화, 양적 증가, 난폭화 및 강력화, 도시집중화 등으로 심각성이 높아지고 있기 때문에 교육현장에서뿐만 아니라 사회적으로도 관심이 높아지고 있다[1].

이러한 사회적 관심을 바탕으로 청소년의 비행에 대한 연구는 활발하게 이루어져 왔다. 청소년 비행에 관한 초기 연구들은 개인의 성격, 인성, 정신병리적 위험요인, 가정 및 사회환경적 위험요인에서 청소년 비행의 원인을 찾는 것이 일반적이었다. 이후 최근에는 청소년 비행에 영향을 미치는 위험요인뿐만 아니라 보호요인에 관심이 일어나면서 자아개념, 자아존중감, 자기통제력과 비행 간의 관계성 연구[2][3]와 위험요인을 가족·개인·또래·지역사회의 네 영역으로 나눈 연구[4], 청소년 비행 연구에서 위험요인과 보호요인의 영향 및 관계성에 대한 연구 등이 활발하게 진행되었다[5][6]. 이상에서와 같이 청소년 비행의 원인을 다루는 연구들에서 가장 많이 언급되는 것이 가정환경적 요인이다. 구체적으로 김준호와 김선애[7]는 비행의 원인이 부모의 사회경제적 지위, 빈곤, 가족의 구조적 결손, 부모와 자식 간의 유대 약화와 갈등, 통제와 감독의 부족, 잘못된 훈육방법 등이라고 하였다. Jenkins[8]도 사회통제이론을 바탕으로 가정에서 부모와의 유대가 약한 청소년들이 일탈행동을 할 가능성이 많다고 밝히고 있다. 이러한 가족구조에서의 결손 및 가족관계에서의 어려움은 경제적 궁핍, 심리적 지지의 부족 등과 맞물려 부모-자녀 간의 긍정적 정서의 접촉을 부족하게 만듦으로써 적절한 감독과 훈육을 어렵게 하여 청소년들의 비행을 유발시킬 수 있다고 하였다.

또한 청소년이 생활하는 환경 중에서 학교는 하루의 대부분을 보내는 장소이자, 친구 및 교사와 지속적으로 교류하는 곳이다. 이와 같이 청소년들이 하루의 대부분을 보내며 친구 및 교사와 상호작용하고 있는 환경에서 따돌림을 받게 되면 청소년들이 일탈행동을 할 가능성이 높다[9]. 청소년들이 하루의 대부분을 보내는 주요환경인 가정과 학교에서의 주요한 관계의 대상이 되는 부모, 친구 및 교사와의 관계는 그들의 일상생활 전반에 영향을 미칠 뿐 아니라 그들의 비행행동에도 영향을 미칠 수 있는 것이다. 또한, 최근 인터넷에서의 온라인 게임으로 인해 발생하는 비행이 증가하면서 사회문제화되고 있다. 이와 관련하여 행정안전부와 한국정보화진흥원[10]은 2011년 인터넷 중독 실태조사에서 10세에서 19세까지 청소년의 인터넷 중독률이 전체 연령대 중에서 10.4%인 것으로 보고하고 있는데, 이는 가장 높은 비율인 것으로 나타났다. 또한 게임중독으로 인한 폭력적 비행의 문제는 게임중독의 성향이 높은 청소년이 그렇지 않은 청소년보다 적대감·공격성·흥분성·충동성이 높게 나타난다고 하였다[11].

한편, 정보화 사회에서 인터넷의 사용이 대인관계기술을 향상시켜 사회적 관계에서의 만족도를 높이고 긍정적인 사회화에 도움을 주기도 하지만[12], 지나치게 몰두하거나 중독의 상태가 되면 사이버상의 대인관계에 심취되어 실제 대인관계에 부정적인 영향을 미치게 될 수 있다. 특히 사회성이 발달하는 단계인 청소년들이 인터넷이나 게임에 과도하게 몰입하여 사이버상의 대인관계에 몰입하게 될 경우에 성인에 비해 더욱 부정적인 영향을 많이 받게 되며, 가정이나 학교생활에서 부모와 친구들에게 사랑과 이해를 얻지 못하게 되면서 더욱 인터넷과 게임에 빠지게 되는 악순환을 거듭하게 될 가능성이 커지게 된다[13]. 또한, 청소년의 게임중독은 이들의 공격성에 영향을 미치는 것으로 보고되고 있으며[14], 인터넷을 많이 사용하거나 게임에 과도하게 몰입하는 것과 부모자녀관계 및 친구관계가 부적 상관관계가 있다는 연구의 결과들이 제시되고 있다[15][16].

이러한 선행연구 결과들을 종합해 보면, 청소년의 대인관계는 이들의 비행에 직접적인 영향을 미친다는 연구들과 대인관계가 이들의 게임중독에 직접적인 영향을 미친다는 연구결과들이 있다. 또한 청소년들의 게임중독은 비행과 밀접한 관련성이 있음을 보고하고 있다. 하지만 이러한 선행연구들 상당수가 단편적인 관계만을 주로 다루고 있으며, 세 변인 간의 구조적 관계에 대

해 다루고 있는 연구는 상당히 부족한 실정이다. 그리하여 본 연구는 이 부분에 주목하여 연구를 진행하고자 한다. 따라서 본 연구에서는 청소년의 대인관계와 온라인 게임중독, 비행과의 구조적 관계가 명확하게 밝혀지지 않았다는 점을 고려하면서 학교청소년의 대인관계 중심을 이루고 있는 가족 및 교사와 친구를 중심으로 이들의 대인관계와 청소년 비행과의 관계에서 게임중독이 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다. 이러한 분석을 통해 학교청소년들의 대인관계가 비행에 미치는 영향뿐만 아니라 대인관계가 비행에 미치는 영향에 대한 게임중독의 매개효과를 종합적으로 검토하여 청소년 비행을 감소시킬 수 있는 다양한 대안을 제시하는 것이 본 연구의 목적이다. 이러한 목적을 달성하기 위해 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 학교청소년의 대인관계(가족, 교사, 친구)는 이들의 비행에 어떤 영향을 미치는가?

연구문제 2. 학교청소년의 게임중독은 이들의 비행에 어떤 영향을 미치는가?

연구문제 3. 학교청소년의 대인관계와 비행 간에 게임중독의 매개효과는 어떠한가?

II. 이론적 배경 및 선행연구의 고찰

1. 청소년비행

청소년이 역할 정체감을 성공적으로 해결하지 못한 결과가 청소년 비행(juvenile delinquency)으로, 유아기, 아동기, 또는 청소년기에 자신의 행동이 사회 기준이나 부모의 기대에 미치지 못함을 깨달으면 부정적 정체감을 형성하게 되어 비행의 길로 접어든다고 한다. 청소년 비행은 비록 그것이 부정적인 정체감일지라도 정체감을 형성하려는 시도라고 하겠다[17]. 이러한 청소년 비행은 현재 전 세계적으로 사용되고 있는 일상용어로서 청소년 행위를 통제하는 법규범에 위배되는 범죄행위뿐만 아니라 공공의 가치나 규범을 침범하고 도덕적으로 바람직하지 못하다고 여겨지는 부도덕한 행위까지 포함하면서, 시대의 변화와 사회환경, 그리고 연구자의 연구결과에 따라 다양한 개념을 형성하고 있다.

청소년 비행은 실질적으로 보호받아야 할 연령층에 있는 소년에 의한 범법행위 또는 그 연령층에는 허용되지 않는 규범 위반행위로 정의되고 있으며[18], 주요한 반사회적 행동으로 청소년 개개인의 문제만이 아닌 심각한 사회문제로 인식되고 있다[19]. 그리고 청소년 비행은 청소년들이 음주, 흡연, 음란물 및 약물 접촉, 가출, 사소한 싸움, 절도 등을 하는 행위로 규정되며[20], 법적으로 어른이 아닌 청소년이 법률적인 범죄적 행동과 사회규범적 도의에 어긋나는 반사회적 행동까지를 청소년 비행으로 포괄하는 개념이라고 언급되고 있다[21]. 또한 청소년 비행은 형법에 규정된 범죄행위와 미성년자로서 지켜야 할 수칙을 위반하는 행위라고 규정되거나[22] 청소년에게 요구되는 일정한 행위규범에 반하는 사회심리학적, 비정상적 행위로 정의되었다[1].

청소년기의 비행은 청소년 개인의 적응문제뿐만 아니라 가족문제, 더 나아가 사회문제로 확대되기도 한다. 그리고 청소년들이 비행행동을 하는 데에는 개인적인 요인, 가정적인 요인과 학교환경 요인, 지역사회 요인 등이 복합적으로 작용하게 된다[19][23]. 그리하여 아동에서 성인으로 성장하는 과정에 있는 청소년기에서는 자아, 가족, 또래집단 내에서 일어나는 변화에 대해 적응해야 하고, 이러한 요구로 인해 심리적으로 많은 좌절과 갈등을 경험하게 된다. 따라서 이 시기에서는 부모, 학교, 사회 기성세대 등의 권위와 통제에 반항적인 성향이 두드러지면서 이러한 성향이 여러 가지 문제에 직면하고, 다시 청소년에게 다양한 문제행동을 유발시켜 비행에 이르게 한다[24].

2. 대인관계와 비행의 관계

대인관계는 한 사람이 자신의 환경을 둘러싸고 있는 주변사람들과 맺고 있는 사람들 간의 사회적 상호작용을 의미하는 것으로 청소년에게 있어서 대인관계는 청소년을 둘러싸고 있는 부모, 교사, 친구로 구분해 살펴볼 수 있다[25]. 특히 학교청소년의 경우에는 하루의 대부분을 생활하는 공간이 가정과 학교이기 때문에, 본 연구에서는 학교청소년의 대인관계를 가족관계, 교사

관계, 친구관계를 중심으로 살펴보고자 한다.

가족, 청소년의 발달과 적응에 가장 큰 영향을 미치는 가족, 학교, 사회적 환경 등은 서로 조화를 이루고 상호작용하여 청소년 발달에 긍정적인 영향을 준다. 그리고 미시체계(microsystem) 내의 존재인 부모, 친구, 교사는 청소년 발달을 지지하는 체계가 되며, 청소년의 삶의 질을 결정하는 중요한 요소가 된다[26]. 이것은 청소년의 중요체계인 부모, 친구, 교사와의 상호작용이 매우 중요하다는 것을 의미한다. 더군다나 경찰청[27]이 밝힌 자료에 의하면 소년범의 재범률은 매년 꾸준히 증가하고 있으며, 그 원인은 가정, 학교환경 특히 가족관계, 또래관계, 교사관계 등 청소년이 주로 상호작용하는 관계의 손상에서 그 원인을 밝히고 있다. 즉 부모와 교사의 거부적이고 적대적인 관계, 친구나 교사의 정서적 지원을 적게 받을수록, 학교폭력 경험이 많을수록, 학교성적이 낮을수록 비행의 정도가 높다고 하였다[28].

Kaplan[29]에 의하면, 자녀가 청소년기가 되면 가족구성원 관계에도 변화가 일어나는데, 청소년기의 부모-자녀 관계는 아동기보다 덜 의존적이 되면서 부모의 가치나 의견에 대해 덜 복종하게 된다고 하였다. 그리하여 이러한 현상은 부모-자녀 간의 갈등을 유발하는 요인이 되기도 하며, 이것이 지속되면 청소년의 심리적인 행동에 부정적인 영향을 미친다는 것이다. 한편, 대부분의 청소년들은 학교생활에서 또래와의 시간을 보내는 것을 선호하게 되면서 새로운 인간관계를 발전시켜 나가게 된다. 그리하여 Laursen과 Collins[30]는 또래관계가 부모-자녀관계보다 훨씬 더 평등하고 자유롭기 때문에 자신이 원하는 것에 대한 공감을 기꺼이 한다고 하였다. 한편, 청소년들에게 교사는 사회화의 대리인으로서 강력한 모델이 되며, 청소년 발달에 부모에 이어 영향을 끼치는 존재이다. 최윤정과 이시연[31]에 의하면, 청소년이 교사와의 관계가 부정적으로 형성되어 부정적인 자아개념이 형성되면 실패감, 낮은 동기, 낮은 성취감, 죄책감, 신경증, 학교회피, 무단결석, 일탈행동 등의 행동 특성을 보인다고 하였다. 하지만 교사는 청소년의 부정적 행동의 경험과 대처과정에서 심리적 보호와 지원의 역할을 함으로써 청소년 비행 등의 발생을 억제하는 역할을 하기도 한다.

이처럼 부모, 친구, 교사와의 관계는 청소년의 심리적인 행동의 특성에 여러 가지 영향을 미치게 된다. 이들과의 관계가 부정적일 경우에는 심리적 갈등을 겪게 되는데, Ayyash-Abdo[32]는 미시체계 내에서의 가족, 친구, 교사관계는 청소년의 스트레스, 우울, 자살생각에 가장 즉각적인 영향을 준다고 하였다.

이러한 청소년의 부정적인 인간관계, 즉 부모, 친구, 교사와의 부정적 관계가 청소년 비행과 높은 상관이 있다는 우채영과 김판희[33]의 연구가 있다. 청소년이 부모와 교사와의 갈등이 많으면 많을수록 비행이나 부적응문제에 영향을 준다고 하였으며, 우채영과 임재국[34]은 친구와의 관계가 부정적일 때 학교폭력과 비행에 영향을 준다고 하였다. 또한 Cicchetti와 Rogosch[35]는 교사와의 관계가 부정적일 때는 청소년들의 부정적 자아개념이 형성되어 일탈행동 등의 부정적인 행동특성을 보인다고 하였다.

이와 같이 청소년의 지원과 지지체계인 부모, 친구, 교사에서 오는 영향은 청소년의 부적응 행동에도 영향을 주는 것으로 나타남으로써 대인관계의 중요성을 확인하고 있는 것이다. 따라서 청소년이 상호작용하는 대인관계와 관련해서 청소년의 심리적인 행동특성을 이해하는 작업을 통하여 청소년의 발달과정을 이해하고 긍정적인 성장과 발달을 돕기 위한 방안을 마련하는 것이 매우 중요하다. 따라서 청소년의 대인체계인 부모, 친구, 교사를 중심으로 청소년 비행과 관련해서 살펴볼 필요가 있다.

3. 게임중독과 비행의 관계

Young[36]은 게임중독에 대해서 처음 소개하였다. 그는 게임을 생각했던 것보다 장시간 이용하고, 강박적으로 의존하게 된다고 하였다. 그리고 해롭다고 지각을 하면서도 내성이 생겨 이용시간이 지속적으로 늘어나며 게임을 그만두었을 때는 금단증상까지 나타난다고 하였다. 그리하여 게임중독을 일상생활, 학업생활, 직장생활, 사회적 관계 형성과 인간관계를 정상적으로 유지하기 어려운 상태라고 정의하고 있다.

박선영과 김광웅[37]은 청소년은 또래집단과의 생활시간이 크게 늘어나는 시기이며, 또래 집단 내에서 긴

밀한 관계를 맺고 있다고 하였다. 또한 결핍을 보상받거나 정서적 지지를 받는 등 또래의 영향이 매우 클 수밖에 없지만, 또래집단에서 지지를 받지 못하게 되면 상실감과 소외감을 느끼는데 이것을 이유로 보상을 요구하게 된다고 하였다. 그리고 이들은 그 보상을 소속감을 보장받는 온라인 게임에 입문하는 것으로 충족하기도 한다고 하였다. 한편, 이희경[38]은 또래집단과의 관계가 온라인 게임중독 증상과 관련되어 있다고 하였으며, 이경님[39]은 대인관계 기술이 부족한 청소년이 또래집단에서 소외될수록 온라인 게임에 빠져든다고 하였다.

현대에 들어와 가족의 전통적인 역할은 약화되었고 그 의미는 퇴색되는가 하면 심지어 가족 내에서 소외감을 느끼는 청소년의 수도 증가하였다. 이경화와 고진영[40]은 부모와 자녀는 일상적으로 접촉하면서 아동과 청소년의 성격이 발달하는 데 결정적인 영향력을 행사한다고 하였다. 그리고 인터넷 게임중독과 부모-자녀와의 의사소통에 관한 선행연구에서 이시형 등[13]은 부모의 교육과 통제가 너무 관대하거나 강할수록, 부모의 지지가 낮을수록, 어머니와의 개방적 의사소통이 적을수록 게임중독에 이르는 경우가 많이 발견된다고 하였다. 이것은 부모가 자녀에게 통제를 적절하게 하고 자녀가 인터넷을 이용하는 것에 대한 관심을 가져주고 의사소통을 함에 있어 개방적인 태도를 가져야 함을 의미한다. 또한, 청소년의 학교생활에서의 교사와의 관계는 가정에서 부모가 맡은 역할을 대신한다고 할 수 있다. 방희정과 조아미[41]는 교사의 지지가 청소년의 게임중독에 영향을 미친다고 하면서 교사와의 관계가 게임중독과 관계가 있음을 입증해 준다고 하였다.

이러한 게임중독은 청소년의 비행에 영향을 미친다는 것은 많은 선행연구에서 드러나고 있다. Csikszentmihalyi[42]에 의하면 게임중독은 청소년들의 생활적응을 저해하고 또한 현실에서의 인터넷 게임에 지나치게 몰입함으로써 현실세계보다는 오히려 가상세계에 더욱 매력을 느끼면서 깊이 빠져들게 된다고 하였다. 그리하여 결국 현실에 적응하지 못하고 고립되어 버린다고 주장하였다.

Osgood 등[43]은 온라인 게임중독이 청소년 비행을 유발한다는 주장을 비행기회이론으로 설명하면서, 비행기회가 많은 청소년들이 비행을 더욱 저지르게 된다고 보고 있다. 이것은 집밖에서 보내는 시간이 많고, 친구들과 자주 어울려 다니거나 밤늦게 유흥가를 배회하여 비행에 노출되어 있는 청소년들은 우연한 비행기회를 더 접하게 되고, 또 사소한 말다툼에서 시작되는 폭력 등의 기회가 많게 되는 등 청소년 비행을 더 하게 된다고 한다. 이러한 주장에 대해 이성식[44]은 온라인 게임중독으로 인하여 많은 시간을 온라인 게임으로 보내는 청소년들은 적어도 그렇지 않은 청소년들보다 우연한 사이버비행 기회에 더 노출됨으로써 사이버공간에서의 비행을 더 할 가능성이 있다는 것이다. 반대로 비행감소이론도 함께 제시한 이성식[45]은 온라인 게임중독인 청소년들이 온라인 게임에 몰입하면서 어느 정도 과거의 부정적 문제들이 해결되고 자긍심이 높아지게 되기 때문에 오히려 비행의 동기가 줄어든다고 하였다. 이것은 적어도 인터넷에 중독되는 것은 그러한 요인을 극복하기 위함이고, 어느 정도 그러한 문제들이 해결되면서 비행의 동기가 사라졌다는 것이다. 즉 인터넷 공간에서 새로운 자아로 자신의 존재가치를 얻게 되고 지지와 위안을 받게 되기 때문에 실제로 비행의 가능성은 감소한다고 볼 수 있다. 하지만 현실에서의 문제가 온라인 게임중독으로는 극복되지 않고 더욱 악화될 수 있다는 점과 그간 국내 연구들이 온라인 게임중독과 청소년 비행이 정적인 관계를 갖는다는 점에서 청소년 비행감소론은 설득력이 부족하다고 할 수 있다.

한편, Csikszentmihalyi[42]는 사회성 상실론을 언급하면서 청소년의 온라인 게임중독이 비행에 영향을 미친다고 논의하고 있다. 사회성 상실론은 청소년들이 온라인 게임에 지나치게 몰입하게 되어 결국 현실에 적응하지 못하고 고립되어 버린다는 것을 말한다.

4. 게임중독의 매개효과

온라인 게임을 즐기는 학생들의 대부분이 게임중독에 이르는 것은 아니다. 게임 자체의 중독성 외에도 게임을 하는 사람이 가지고 있는 여러 가지 요인들이 중독적인 게임을 하는데 영향을 미치게 된다. 그 중에서 가정에서의 부모와 학교생활에서의 친구와 교사는 청

소년의 게임중독과 관련이 있다고 하겠다. Hirschi[46]는 사회적 유대와 청소년들의 비행 동기와의 관계를 설명하면서, 가정, 학교, 또래집단에서의 사회적 유대가 강한 청소년들이 비행을 잘 통제하고, 비행의 동기를 통제해주는 사회적 유대가 약화될 경우에는 비행을 하게 된다고 하였다. 또한 사회적 유대 중에서 특히 부모와의 관계를 강조하였으며, 부모와의 관계가 긍정적으로 형성될수록 청소년이 비행할 가능성이 크게 줄어든다고 하였다.

이와 관련하여 청소년은 개인의 심리적 특성이나 친구와 학교 등 사회적 요인과 더불어 게임중독의 주요요인으로 언급되고 있는 것이 가족을 포함한 부모관련 요인이다. 청소년의 인터넷 중독에 대해서 연구한 Young[36]은 인터넷 중독으로 진단 받은 청소년의 근원적인 문제는 가족 내에 있음을 지적하고 있다. 이것은 가족관계, 즉 부모와의 관계에서 원만하지 못한 문제를 가지고 있는 청소년은 인터넷 중독이 될 위험이 더 높다고 하는 것이다. 그리하여 청소년이 부모와의 정서적 유대가 약하고 부모와 갈등 정도가 높다고 판단하는 경우에 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났으며[47], 부모의 무관심한 태도도 청소년의 인터넷 중독수준을 높이고 있다고 하였다[30]. 부모와의 원만하지 못한 상호작용 관계와 의사소통은 청소년으로 하여금 자신에 대한 정보를 친구들에게 더 많이 털어놓고 동반자, 자기확신, 친밀감 등에 대한 욕구를 충족함에 있어서 부모보다 더 의존하는 경향이 있다고 하였다[48]. 이러한 청소년들은 많은 시간을 학교와 친구들과의 관계에서 서로 영향을 주고받으며 생활하고 있다. 청소년들에게 있어 인터넷이나 게임 등에 대한 주제는 친구들과의 모임에서 주로 나누는 관심사이지만 때로는 친구들이 인터넷이나 게임 등을 하도록 분위기를 조장하는 압력요인이 된다고 하였다[49]. 그리고 또래관계와 인터넷 사용과의 관련성을 보면 정상 사용자 집단이 중독집단보다 친구관계가 더 좋은 것으로 나타났다. 또 중독의 정도가 심할수록 친구관계가 부정적인 것으로 나타났다[12].

이렇게 또래의 지지와 청소년들의 게임중독과의 관계에 대한 연구를 살펴보면, 또래 관계가 좋을수록 게임중독이 낮은 반면에 또래의 지지를 잘 받지 못하는 청소년들은 게임중독의 경향성이 더 높아지는 것으로 나타났다[50]. 이와 같이 친구들의 태도 및 관계는 청소년의 행동에 많은 영향을 미치며, 청소년들에게 있어 인터넷이나 게임은 단순한 오락의 차원을 넘어 게임중독에 이르도록 하는 영향을 크게 미칠 것이라고 예상된다.

학교생활은 청소년기에 있어 하루 중 가장 많은 시간을 보내는 장소이다. 그래서 교사와의 관계는 청소년들에게 아주 중요한 영향을 끼친다. 학령기 아동의 학교생활에서의 교사와의 관계가 게임중독에 영향을 미치는 중요한 변인이 된다고 보고하고 있고[39], 청소년의 학업성적과 교사와의 관계는 유의미한 관계가 있으며, 교사와의 관계가 좋을수록 게임중독 성향이 낮았으며, 학교생활 만족도가 낮을수록 게임중독 성향이 높다고 하였다. 또한 교사는 청소년기의 비행 및 우울 발생의 억제와 관련이 있고, 특히 가족으로부터의 사회적 지지가 적거나 부적절할 때 비행 방지에 중요한 기능을 한다고 하였다[51]. 또한 학생들은 교사와 가까울수록 공부나 동아리 모임 등과 같은 학교활동에 열심히 참여하여 비행학생이 될 가능성이 낮아지나, 교사와의 관계가 좋지 않을수록 학교활동에 소극적이어서 비행학생이 될 가능성이 높아진다고 하였다[7]. 이러한 내용을 뒷받침하는 연구는 다양한 내용으로 이루어졌는데, 이계원[11]은 교사로부터 많은 지지를 받은 청소년은 그렇지 않은 학생보다 게임중독 점수가 낮았다고 하였다.

위의 선행연구들을 종합하여 가족, 교사, 친구관계와 같은 대인관계는 학교청소년의 비행에 직접적인 영향을 미치고, 게임중독은 위의 대인관계와 비행 간의 관계를 매개하는 것으로 가정하여 연구모형을 설정하여 이를 실증적으로 확인하고자 하였다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상 및 자료수집방법

본 연구에서 사용된 자료는 2차 자료로서 한국 아동・청소년데이터아카이브에서 제공하는 NYPI횡단조사 중 2012년 조사로 '아동・청소년 정신건강 증진 지

원방안 연구Ⅱ'[52]를 위해 수집된 자료를 사용하였다. 이 자료는 우리나라 아동・청소년들의 정신건강 실태를 파악하고 아동・청소년 정신건강 증진을 위한 인프라 현황과 서비스 전달체계를 분석하여 문제점 검토 및 개선방안을 마련하기 위하여 2012년 5~6월에 조사되었으며, 전국의 16개 광역시・도별, 학교별(초・중・일반계고・전문계고), 학년별(초 4~6학년, 중・고 1~3학년)로 층화표본추출 방식을 사용하여 조사 대상자를 선정하였다. 추출된 표본은 초등학교(119개 학교), 중학교(93개 학교), 일반계 고등학교(64개 학교), 전문계 고등학교(24개 학교)로 이들 학교에서 수집된 자료는 총 8,745명이다. 본 연구에서는 매개효과의 검증(Bootstrap)을 위하여 연구모형에 포함된 주요 변수의 모든 척도 항목에 응답한 8,516명의 자료를 사용하였다.

본 연구대상자의 일반적 특성을 성별, 학교급별, 지역별로 구분하여 살펴보면 다음의 [표 1]과 같다.

표 1. 연구대상자의 일반적 특성 (n=8,516)

구 분		빈도	백분율(%)
성별	남학생	4,342	51.0
	여학생	4,174	49.0
학교 급별	초등학교	3,088	36.3
	중학교	2,910	34.2
	고등학교	2,518	29.5
지역 구분	대도시	3,329	39.1
	중소도시	3,029	35.6
	읍면지역	2,158	25.3

2. 측정변수

2.1 가족관계

본 연구에서의 가족관계는 청소년들이 가족구성원들과 느끼는 유대감이나 친밀감의 정도와 관련한 내용들로 구성되어 있다. 측정은 총 5문항으로 측정하고 있다. 구체적인 측정내용으로는 "우리가족은 서로 아껴준다.", "우리 가족은 함께 시간을 보내는 것을 즐긴다.", "우리 가족은 힘들 때 서로 의지하고 도와준다.", "우리 가족은 서로 친하다.", "우리 가족은 서로에게 일어나는 일에 관심이 많다."이다. 각 문항은 모두 '전혀 그렇지 않다 = 1점~매우 그렇다 = 4점'의 4점 리커트 척도로 구성된다. 본 연구에서는 모든 문항을 측정변수로 하는 잠재변수를 구성하여 연구모형에 투입하였다. 본 연구에서 신뢰도는 Cronbach's α=.933으로 나타났다.

2.2 교사관계

본 연구에서 교사관계는 청소년들이 느끼는 교사와의 긍정적인 태도 및 친밀하게 교류를 하는 정도와 관련된 내용으로 총 3문항으로 측정하고 있다. 구체적인 측정내용으로는 "학교에 나를 이해하고 인정해 주시는 선생님이 있다.", "학교에 내가 마음을 터놓고 이야기할 수 있는 선생님이 있다.", "학교에 내가 힘들고 어려울 때 도움을 주시는 선생님이 있다."이다. 각 문항은 모두 '전혀 그렇지 않다 = 1점 ~ 매우 그렇다 = 4점'의 4점 리커트 척도로 구성되고, 모든 문항을 측정변수로 하는 잠재변수를 생성하여 연구모형에 투입하였다. 본 연구에서의 신뢰도는 Cronbach's α=.903으로 나타났다.

2.3 친구관계

본 연구에서 친구관계는 청소년이 자신들의 친구와 긍정적인 교류를 하고 도움을 주고받는 정도에 관한 내용으로 총 3문항으로 측정하고 있다. 구체적인 측정내용으로 "학교에 내가 믿고 이야기를 나눌 친구가 있다.", "학교 친구들과 같이 있을 때 마음이 편하다.", "나는 쉬는 시간에 혼자 있기보다 친구들과 함께 지낸다."이다. 각 문항은 모두 '전혀 그렇지 않다 = 1점 ~ 매우 그렇다 = 4점'의 4점 리커트 척도로 구성되고, 모든 문항을 측정변수로 하는 잠재변수를 생성하여 연구모형에 투입하였다. 본 연구에서의 신뢰도는 Cronbach's α=.872로 나타났다.

2.4 게임중독

게임중독 척도는 2006년 한국정보문화진흥원에서 개발한 유·아동 및 청소년 게임중독 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 20문항으로 구성되어 있으며 하위 요인은 게임 지향적 생활(5문항), 내성과 통제력 상실(8문항), 금단과 정서경험(7문항)이고 각 문항은 모두 '전혀 그렇지 않다 = 1점 ~ 항상 그렇다 = 4점'의 4점의 리커트 척도이다. 점수가 높을수록 게임중독의 수준이 높은 것으로 볼 수 있다. 본 연구에서는 각 하위 요인별 문항을

모두 합하여 3개의 하위요인을 측정변수로 구성하여 게임중독의 잠재변수를 생성하여 연구모형에 투입하였다. 본 연구에서 측정문항들의 신뢰도는 Cronbach's α =.933으로 나타났다.

2.5 비행

본 연구에서의 비행은 총 10문항으로 조사대상자가 최근 1년 동안 흡연, 음주, 절도, 폭행, 강탈, 무단결석, 가출, 음란물 사용, 도박, 공공기물 파손을 얼마나 경험했는지에 응답하도록 하여 측정되었다. 각 문항에 대하여 '전혀 없음=1, 2번=2, 3-4번=3, 5번 이상=4'로 응답하도록 되어 있어서 점수가 높을수록 비행 수준이 높은 것으로 볼 수 있다. 본 연구에서 측정문항들의 신뢰도는 Cronbach's α=.785로 나타났다.

3. 분석방법

본 연구에서는 대인관계와 게임중독이 학교청소년의 비행에 미치는 영향을 확인하기 위하여 다음과 같은 분석을 사용하였다. 모든 분석은 SPSS 21.0과 AMOS 21.0 프로그램을 사용하였다. 조사대상자의 일반적인 사항을 확인하기 위하여 빈도분석 및 기술통계분석을 실시하였다. 연구모형 분석은 구조방정식 모형을 통해 검증하였다. 연구 모형의 분석방식은 완전정보최대우도법(Full Information Maximum Likelihood)을 사용하였다. 그리고 연구모형의 적합도를 검토하기 위하여 TLI(Tucker Lewis Index)와 CFI(Comparative Fit Index) 및 RMSEA(Root Mean Square Error of Approximation) 적합도 지수를 사용하여 검증하였다. 그리고 게임중독의 매개효과의 유의성 검증은 Bootstrapping 방식을 사용하여 분석을 실시하였다.

Ⅳ. 연구결과

대인관계와 게임중독이 학교청소년의 비행에 어떤 영향을 미치는지에 대한 분석결과는[53] 다음과 같다.

1. 연구 변인의 기술적 통계

본 연구에 사용된 제 변인인 게임중독, 비행, 가족관계, 교사관계, 친구관계에 대한 기술통계 값은 다음과 같다. 가족관계는 16.37점(SD=3.51), 교사관계는 8.52점(SD=2.54), 친구관계는 10.07점(SD=2.00)로 모두 중간수준보다 다소 높았다. 특히, 친구관계의 경우 평균점수가 12점 만점에 10.07점으로 상당히 높은 수준으로 나타났다. 반면에 게임중독은 23.68점(SD=6.54), 비행 12.27점(SD=3.67)으로 모두 중간수준보다 크게 낮은 것으로 나타났다.

표 2. 연구변인의 기술 통계량

변 인	빈도(명)	최소값	최대값	평균	표준편차
게임중독	8,516	20	80	23.68	6.54
비행	8,516	10	40	12.27	3.67
가족관계	8,516	5	20	16.37	3.51
교사관계	8,516	3	12	8.52	2.54
친구관계	8,516	3	12	10.07	2.00

2. 측정변수의 상관관계 및 측정모형 분석

본 연구의 측정변수간의 유의한 상관관계 및 변수들 간의 다중공선성을 확인하기 위해 상관분석을 실시한 결과가 다음 표에 제시되어 있다. 분석결과 변수들 간의 상관계수의 절대값이 .80이상인 것이 발견되지 않아 다중공선성의 우려는 없는 것으로 판단되었다.

표 3. 주요측정변수 간 상관관계

변수	1	2	3	4	5
1. 게임중독	1				
2. 비행	.226***	1			
3. 가족관계	-.223***	-.239***	1		
4. 교사관계	-.177***	-.225***	.455***	1	
5. 친구관계	-.233***	-.140***	.433***	.433***	1

*P<.05, **P<.01, ***P<.001

한편, 본 연구의 연구모형에서 변수로 투입될 게임중독, 비행, 가족관계, 교사관계, 친구관계의 지표들에 대한 측정모형 분석을 실시하였고, 측정모형의 적합도를 분석한 결과, RMSEA=.039, CFI=.986, TLI=.982로 나타나 측정모형이 수용 가능한 수준으로 확인되었다. 따라

서 본 연구의 측정모형이 자료에 잘 부합하고 있음이 확인되었다. 또한 잠재변수에 대한 각각의 측정변수의 비표준화경로계수는 통계적으로 모두 유의하였다 (p<.001). 표준화계수는 대부분 0.5를 상회하는 것으로 볼 때 잠재변수들이 측정변수들에 의해 잘 측정된 것으로 평가된다.

표 4. 주요변수의 요인적재량 및 상관관계

잠재변수	측정변수	*B*	*β*	*S.E.*	*C.R*
가족관계	가족관계 1	1.000	.873	–	–
	가족관계 2	1.165	.864	.011	108.726***
	가족관계 3	1.132	.911	.009	120.903***
	가족관계 4	1.020	.857	.010	107.215***
	가족관계 5	0.996	.796	.011	93.764***
교사관계	교사관계 1	1.000	.3790	–	–
	교사관계 2	1.281	.895	.014	93.794***
	교사관계 3	1.288	.933	.013	96.685***
친구관계	친구관계 1	1.000	.829	–	–
	친구관계 2	1.093	.895	.012	89.742***
	친구관계 3	0.937	.778	.012	79.343***
게임중독	게임중독 1	1.000	.599	–	–
	게임중독 2	2.332	.841	.042	55.762***
	게임중독 3	1.643	.888	.030	55.762***
비행	비행 1	1.000	.749	–	–
	비행 2	1.305	.683	.047	28.054***
주요변수의 상관관계		B	*β*	S.E.	C.R
가족관계 ↔ 교사관계		.207	.477	.006	35.080***
가족관계 ↔ 친구관계		.187	.473	.005	34.627***
가족관계 ↔ 게임중독		–.180	–.234	.010	–18.254***
가족관계 ↔ 비행		–.246	–.297	.012	–20.255***
교사관계 ↔ 친구관계		.198	.471	.006	33.565***
교사관계 ↔ 게임중독		–.148	–.180	.010	–14.249***
교사관계 ↔ 비행		–.229	–.260	.013	–17.819***
친구관계 ↔ 게임중독		–.177	–.237	.010	–17.938***
친구관계 ↔ 비행		–.146	–.183	.011	–12.703***
게임중독 ↔ 비행		.569	.365	.026	22.092***

*P(.05, **P(.01, ***P(.001

3. 대인관계와 게임중독이 비행에 미치는 영향

연구모형 분석결과, 연구모형의 전체적인 적합도는 χ^2=1,328.898, df=94, p=.000, RMSEA=.039, TLI=.982, CFI=.986로 그 임계치를 잘 만족하고 있었고, 모든 경로가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 주요 경로를 구체적으로 살펴보면, 가족관계가 좋을수록 게임중독(β=–.144, p<.001)과 비행수준(β=–.177, p<.001)이 낮아지고, 교사관계가 좋을수록 게임중독(β=–.041, p<.01)과 비행수준(β=–.138, p<.001)이 낮아지는 것으로 나타났다. 그러나 친구관계의 경우에는 친구관계가 좋을수록 게임중독의 수준은 낮아지지만(β=–.150, p<.001) 비행 수준은 높아지는 것으로 나타났다(β=.039, p<.05). 그리고 게임중독이 높을수록 비행수준은 높아지는 것으로 나타났는데(β=.307, p<.001), 이러한 결과는 앞서 검토한 선행연구들과 유사한 결과로 볼 수 있다.

표 5. 주요 변수들 간의 경로계수

직접효과	*B*	*β*	*S.E.*	*C.R.*
가족관계 → 게임중독	–.271	–.144	.027	–9.906***
교사관계 → 게임중독	–.072	–.041	.026	–2.804**
친구관계 → 게임중독	–.293	–.150	.029	–10.025***
가족관계 → 비행	–.360	–.177	.033	–11.057***
교사관계 → 비행	–.263	–.138	.030	–8.672***
친구관계 → 비행	.083	.039	.034	2.411*
게임중독 → 비행	.330	.307	.016	20.156***
모형적합도: χ^2 =1,328.898, df=94, p=.000, RMSEA=.039, TLI=.982, CFI=.986				

*P(.05, **P(.01, ***P(.001

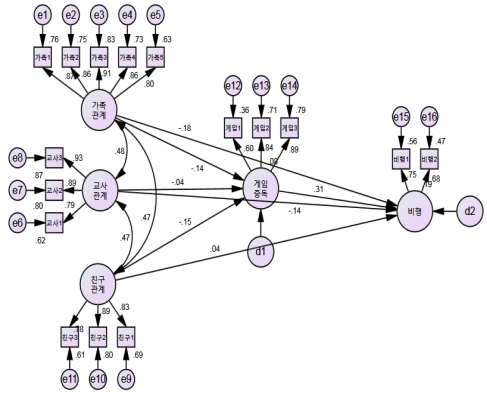

그림 1. 연구모형에 대한 표준화된 회귀계수

4. 매개효과 분석

다음 [표 6]은 가족관계, 교사관계, 친구관계가 비행에 미치는 효과를 분해하여 게임중독의 매개효과를 Bootstraping 방식을 통해 분석한 결과이다. 가족관계, 교사관계, 친구관계와 비행의 사이에서 게임중독은 부적인 매개효과를 보이고 있는 것으로 나타났다.

표 6. 게임중독의 매개효과 검증(표준화 계수)

경 로	총 효과	직접효과	간접효과	간접신뢰구간 (Bias-corrected)
가족관계 → 비행	−.151	−.138	−.012	−.058~−.035**
교사관계 → 비행	−.222	−.177	−.044	−.021~−.006**
친구관계 → 비행	−.007	.039	−.046	−.059~−.037**

*P<.05, **P<.01, ***P<.001

V. 결 론

본 연구는 학교청소년을 대상으로 대인관계와 비행과의 관계에서 게임중독의 매개효과를 검증하여 학교청소년의 비행에 대한 사회복지적 함의를 제시하고자 하였다. 분석결과를 연구문제를 중심으로 논의 및 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 학교청소년의 대인관계는 이들의 비행에 하위변인별로 상이하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 가족관계가 좋을수록(β=−.177, p<.001), 교사관계가 좋을수록(β=−.138, p<.001), 비행수준은 낮아지는 것으로 나타났고, 반면 친구관계가 좋을수록 비행 수준은 높아지는 것으로 나타났다(β=.039, p<.05). 이러한 결과는 청소년의 가족관계가 비행에 직접적인 부적 영향을 미친다는 연구결과[54]와 일치하며, 또한 가정, 학교, 또래집단에서의 사회적 유대가 강한 청소년들이 비행을 잘 통제하고, 비행의 동기를 통제해 주는 사회적 유대가 약화할 경우 비행을 하게 된다는 것과 같은 맥락의 결과[46]이다. 친구관계가 비행에 미치는 직접적인 영향력의 경우 사회학습이론을 경험적으로 분석한 연구에서는 공통적으로 친구관계를 주요 비행의 원인으로 꼽는다. 예들 들어 초기 비행에는 비행청소년에 대한 사회적 통제 기제의 약화나 사회적 기능수행 등의 문제로 상대적으로 경미한 비행을 할 수 있지만, 이후에는 비행하면서 사귀게 된 또래친구들과의 교류를 통해 보다 심각한 비행을 하게 되는 것[45]과 같은 결과이다.

둘째, 게임중독이 높을수록 비행수준은 높아지는 것으로 나타났다. 즉 학교청소년들의 게임중독은 이들의 비행에 정적인 영향을 미치는 것임을 알 수 있다(β=.307, p<.001), 이러한 결과는 이성식[44]을 비롯한 국내 많은 연구들이 온라인 게임중독과 청소년 비행이 정적 영향관계에 있음을 보고한 연구결과와 일치하는 결과이다. 그리고 비행기회이론을 통해 온라인 게임중독이 청소년 비행을 유발한다는 Osgood 등[43]의 연구결과와 게임중독이 청소년들로 하여금 가상세계에 빠져들면서 현실에 적응하지 못하게 함으로써 비행으로 이어진다는 Csikszentmihalyi[42]의 사회성 상실론 이론과 맥을 같이 한다.

셋째, 학교청소년의 대인관계와 비행 사이에 게임중독은 부적인 매개효과를 보이고 있는 것으로 나타났다. 대인관계의 하위요인인 가족관계, 교사관계, 친구관계 모두 비행의 사이에서 부적 매개효과가 있는 것으로 나타났다. 이처럼 가족관계 및 교사관계가 좋을수록 게임중독이 줄어들고 비행도 감소하는 것으로 나타난 본 연구결과는 결과적으로 원만하지 못한 가족 및 교사와의 관계는 현실에서 처벌이나 부정적인 피드백으로 나타나 억제할 수 없는 충동이나 욕망을 제약 없이 표출시킬 수 있는 게임 공간으로 옮겨지게 할 수 있다는 사실을 의미한다. 즉 이러한 경험은 비행에 대한 수용도나 둔감화를 높여 현실세계에서 규범을 쉽게 깨뜨리고 비행행동에 쉽게 가담하는데 직접 영향을 미치는 것으로 파악할 수 있다. 이러한 결과는 청소년의 비행과 관련한 선행연구의 결과들과 같은 맥락으로 볼 수 있다[55][56]. 그리고 본 연구에서 친구관계는 친구관계가 좋을수록 게임중독은 낮아지지만 비행수준은 높아지는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과는 박병선과 배성우[25]의 연구와 유평수[57]의 연구결과와 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 박병선과 배성우[25]의 학교청소년의 대인관계와 학교성적 및 주관적 행복감에 대한 연구에서는 친구관계와 주관적 행복감의 관계가 부적인 것으로 나타났다. 그리고 유평수[57]의 연구에서는 학교성적이 하위권 학생일수록 친구관계가 좋다는 결과를 보여주고 있는데, 이것은 학교성적이 낮은 학생일수록 친구와의 관계를 더욱 소중히 여기며 그들을 통해 친밀감이나 교제의 즐거움을 찾고 있는 것으로 보고 있다. 이러한 결과와 관련해서는 최근 청소년들이 가지는 인터넷 문화와 친구관계의 특징을 살펴볼 수 있다. 대부분

의 청소년들이 인터넷 게임의 공간에서 친구를 만나고 대화를 나누며, 새로운 또래관계를 형성해 나가거나 혹은 기존의 친구관계가 현실에서보다 인터넷상에서 더욱 공고해지게 되는 경우가 많은 것이 현실인 것이다.

이러한 연구결과를 토대로 제언을 하면, 첫째, 온라인 게임중독 수준이 높을수록 청소년의 비행이 증가한다는 본 연구결과에 비추어볼 때 학교청소년들의 비행 감소를 위해서는 게임중독에 대한 사회복지적 개입이 적극적으로 요구된다. 학교청소년들의 경우 학교에서 생활하는 시간이 가장 많은 점을 고려할 때, 학교사회복지의 개입 프로그램이 가장 우선적으로 필요하다. 학교사회복지적 접근에서는 게임중독의 특성이 보이는 청소년을 미리 파악하는 프로그램을 정기적으로 실시하여야 한다. 그리고 치료가 필요한 게임중독 청소년들의 경우, 정신건강 프로그램의 개입이 필요한데 이런 경우에는 학교 밖 지역사회 전문기관과의 효율적인 연계가 필요하다. 교내 프로그램의 경우에는 예방 프로그램 중심으로 접근하는 데 초점을 두는 이원화 접근이 효율적일 것이다.

둘째, 부모 및 교사와 연계한 프로그램 운영이 필요하다. 가족 및 교사와의 관계가 게임중독과 비행 감소에 중요한 영향을 미친다는 본 연구결과에 비추어 볼 때, 가족 및 교사와의 관계 개선 프로그램이 필요하며, 특히 부모와 교사를 위한 맞춤형 게임중독 예방교육 프로그램의 개발이 요구된다. 게임 사용 환경 조성과 적절한 사용 시간, 청소년이 수용할 수 있는 관리·감독이 필수적이라고 볼 때 이들의 역할은 매우 중요하다. 따라서 이들이 청소년과의 관계 개선뿐만 아니라 게임중독 예방의 필요성을 자각하는 내적 동기유발을 조장하는 것이 필요하다.

셋째, 자극적이고 중독성이 강한 온라인 게임을 대체할 수 있는 흥미로운 활동 및 강화물을 활용한 프로그램 운영이 필요하다. 인터넷을 대체할 만한 청소년들의 여가활동이나 즐거운 놀이문화를 개발하여 지도하고 육성하는 것이 필요하겠다.

마지막으로, 긍정적인 친구관계망은 청소년들로 하여금 게임중독과 비행 같은 청소년 문제를 해결하는데 큰 도움이 됨에 따라 자신의 문제를 상담할 수 있고, 고충을 서로 나눌 수 있는 친구관계를 구축하기 위한 멘토링 프로그램의 개입이 필요하다.

본 연구는 학교청소년의 가족관계, 교사관계, 친구관계의 대인관계가 비행에 영향을 미치는 과정에서 게임중독이 매개변수로 작용하여 부분매개효과를 갖는다는 것을 확인하였다. 그러나 본 연구에서 사용되어진 자료는 횡단자료로서 그 결과가 잠정적으로만 받아들여질 수밖에 없는 한계를 지닌다. 또한 2차 자료를 활용하였기 때문에 주요 변수들의 개념을 직접적이며 정확하게 측정하고 있다고 확증할 수 없다는 한계를 가진다. 연구목적에 보다 적합성을 가질 수 있는 1차 자료 사용의 추후 연구가 필요하다. 그리고 본 연구에서 검토한 연구모형에 대해 학교청소년을 중심으로 하였기 때문에 초, 중, 고등학교 청소년을 동일범주의 집단으로 분석하였으나 추후 성별, 학교급별 집단 간 차이 등 인구사회학적 특성에 따른 집단 간 차이를 좀 더 심층적으로 접근하는 연구가 필요하다.

특히 한국 아동·청소년 데이터 아카이브에서 2012년부터 2015년까지 매년 수집된 자료를 시계열적으로 분석할 필요성도 있다. 본 연구에서는 자료수집 첫 해의 데이터를 사용한 한계가 있는데, 추후 학교청소년의 비행 변화 양상에 대한 시계열적인 종단 연구도 필요하다. 하지만 본 연구결과는 학교청소년들의 비행을 예방하고 감소하는데 있어서 대인관계가 미치는 직접적 영향과 이를 중재할 요인을 종합적이고 구조적으로 검토하고 있다는 점에서 의미를 가질 수 있다. 향후 이러한 결과를 토대로, 대인관계와 게임중독 및 비행에 관한 보다 심도 있는 후속연구가 진행되기를 기대한다.

참 고 문 헌

[1] 우채영, 정현희, “청소년이 지각하는 인간관계 스트레스와 우울, 비행 간의 구조적 관계,” 청소년학연구, 제20권, 제6호, pp.147-168, 2013.

[2] 조아미, “학생 청소년과 비행 청소년의 문제행동 및 자아관련 변인에 관한 연구,” 청소년복지연구, 제1권, 제1호, pp.115-126, 1999.

[3] 안창규, 임은경, “청소년 비행과 준거집단적 자아존중감과의 관계,” 청소년학연구, 제2권, 제1호, pp.23-49, 1994.

[4] 유성경, “청소년 탈비행과 위험요소 및 보호요소에 관한 탐색연구,” 교육학연구, 제38권, 제3호, pp.81-106, 2000.

[5] 이재현, 이상철, “청소년 비행 보호요인 및 환경요인 간 상호작용이 청소년 비행 위험도에 미치는 효과,” 청소년학연구, 제15권, 제2호, pp.407-430, 2008.

[6] 안지현, 이용남, “보호관찰 청소년의 비행 위험요인 및 보호요인과 학교 적응의 관계,” 교육연구, 제29권, 제0호, pp.117-142, 2006.

[7] 김준호, 김선애, “ 가족의 구조 및 기능과 반사회적 행동,” 형사정책연구, 제7권 제1호(통권 제25호), pp.109-141, 1996.

[8] P. H. Jenkins, “School Delinquency and school social bond,” Journal of Research in Crime & Delinquency, Vol.34, No.3, pp.337-367, 1997.

[9] 박영신, 김의철, 김영희, “한국 청소년의 일탈행동 형성과정에 대한 종단 분석,” 한국심리학회지, 제13권, 제1호, pp.1-41, 2007.

[10] 행정안전부・한국정보화진흥원, *2011년 인터넷 중독 실태조사*, 2012.

[11] 이계원, *청소년의 인터넷 중독에 관한 연구,* 이화여자대학교, 박사학위논문, 2000.

[12] 서주현, 유안진, “청소년의 인터넷 중독과 친구관계의 특성,” 아동학회지, 제22권, 제4호, pp.149-166, 2001.

[13] 이시형, 이세용, 김은정, 오승근, *청소년의 인터넷 중독과 자녀교육,* 서울: 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소, 2000.

[14] 임지영, “남자중학생의 게임중독과 공격성의 관계: 내현적 자기애의 매개효과를 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제1호, pp.688-698, 2016.

[15] 박영희, *초등학교 고학년 학생의 인터넷 사용과 대인관계 특성,* 연세대학교, 석사학위논문, 2002.

[16] 성윤숙, “인터넷시대의 자녀 양육방식과 부모 자녀 관계,” 한국가족복지학회, 제5권, 제1호, pp.105-120, 2000.

[17] M. L. Erikson, “Court records, Undetected delinquency and Decision Making,” Journal of criminal Law and Police Science, Vol.54, 1968.

[18] 이애령, *비행청소년의 인성특성에 관한 연구,* 충남대학교, 석사학위논문, 2004.

[19] 진혜민, 배성우, “청소년 비행 관련변인에 관한 메타분석,” 청소년복지연구, 제14권, 제2호, pp.193-221, 2012.

[20] 김재엽, 이동은, 정윤경, “학업스트레스가 청소년 비행 행동에 미치는 영향과 우울의 매개효과,” 한국아동복지학, 제41호, pp.101-123, 2013.

[21] 양점도, 박영국, “가족요인과 또래지지가 자기효능감 및 청소년 비행에 미치는 영향,” 한국가족복지학, 제14권, 제4호, pp.211-235, 2009.

[22] 김혜래, 이혜원, “학교청소년의 진로성숙도와 비행과의 관계,” 한국아동복지학, 제23호, pp.33-63, 2007.

[23] 김영미, “청소년의 폭력피해경험과 심리적 적응 및 비행문제,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제1호, pp.470-481, 2016.

[24] 권재환, 이은희, “남녀 청소년의 충동성, 부모의 양육태도, 개인의 통제력, 부모-자녀 의사소통이 문제행동에 미치는 영향,” 한국청소년연구, 제17권, 제1호, pp.325-351, 2006.

[25] 박병선, 배성우, “대인관계와 학교성적이 학교청소년의 주관적 행복감에 미치는 영향,” 청소년복지연구, 제14권, 제3호, pp.215-238, 2012.

[26] U. Bronfenbrenner, The bio-ecological model from a life course perspective In P. Moen, G. H. Elder, & K. Luscher(Eds.), *Examining lives in context*. Washington, DC.: American Psychological Association, 1995.

[27] 경찰청, *경찰백서*, 2012.

[28] J. G. Barber and P. Delfabbro, “The assessment of parenting in child protection cases,” Resarch on Social Work Public Practice, Vol.10, No.2,

pp.243-256, 2000.

[29] P. S. Kaplan, *Adolescence,* Houghton Mifflin Company, 2004.

[30] B. Laursen and W. A. Collins, "Interpersonal conflict during adolescence," Psychological Bulletin, Vol.115, pp.197-209, 1994.

[31] 최윤정, 이시연, "빈곤청소년의 심리적 문제와 비행, 보호요인에 관한 연구," 한국아동복지학회, 제21호, pp.89-109, 2006.

[32] H. Ayyash-Abdo, "Adolescent suicide: An ecological approach," Psychology in the Schools, Vol.39, No.4, pp.459-475, 2002.

[33] 우채영, 김판희, "청소년의 자살생각을 예측하는 변인들 간의 다차원적 구조 분석," 청소년학연구, 제18권, 제4호, pp.219-240, 2011.

[34] 우채영, 임재국, "청소년이 지각하는 교사·또래와의 부정적 인간관계, 학교폭력경험, 일탈 및 대처행동 간의 관계," 청소년학연구, 제16권, 제4호, pp.145-166, 2009.

[35] D. Cicchetti and F. A. Rogosch, "A developmental psychopathology perspective on adolescence," Journal of Consulting and Clinical Psychology, Vol.70, pp.6-20, 2002.

[36] K. S. Young, *What Makes the Internet Addictive: Potential Explanations for Pathological Internet Use*. Paper Presented at the 105th Annual Conference of the American Psychological Association, August 15, 1997, Chicago, IL, 1997.

[37] 박선영, 김광웅, "아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계," 한국심리학회지, 제20권, 제3호, pp.839-861, 2008.

[38] 이희경, "청소년의 게임 이용요인과 개인, 사회적 요인이 게임몰입과 게임중독에 미치는 영향," 청소년학연구, 제10권, 제4호, pp.355-380, 2003.

[39] 이경님, "아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향," 가정학회지, 제41권, 제1호, pp.77-91, 2003.

[40] 이경화, 고진영, "아동 발달에 영향을 미치는 부모의 특성 및 양육태도에 관한 연구 동향 분석," 한국가족복지학, 제3권, 제1호, pp.61-73, 1998.

[41] 방희정, 조아미, "가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동 간의 관계," 한국심리학회지, 제16권, 제1호, pp.1-22, 2003.

[42] M. Csikszentmihalyi, *몰입의 즐거움,* 이희재 역, 서울: 해남출판사, 2008.

[43] D. W. Osgood, J. K. Wilson, P. M. O'Malley, J. G. Bachman, and L. D. Johnston, "Routine Activities and Individual Deviant Behavior," American Sociological Review, Vol.61, pp.635-655, 1996.

[44] 이성식, "중학생 오프라인과 온라인 폭력 원인모색을 위한 주요 요인들의 적용," 청소년학연구, 제13권, 제6호, pp.179-200, 2006.

[45] 이성식, "낮은 자기통제력과 비행친구의 청소년 비행의 영향," 한국청소년연구, 제18권, 제2호, pp.159-181, 2007.

[46] T. Hirschi, *Causes of Delinquency*, Berkely University of California Press, 1969.

[47] 김경신, 김진희, "청소년이 지각한 부모자녀 관계변인이 인터넷 중독에 미치는 영향," 한국가정학회지, 제6권, 제1호, pp.15-25, 2003.

[48] D. Buhrmester and W. Furman, "Perceptions of sibling relationships during middle childhood and adolescence," Child Development, Vol.61, pp.1387-1398, 1990.

[49] 박성길, 김창대, "청소년 인터넷 과다사용의 위험요소 분석," 청소년상담연구, 제11권, 제1호, pp.84-95, 2003.

[50] 이혜경, "인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들," 한국심리학회지, 제14권, 제4호, pp.55-79, 2002.

[51] 기진숙, *중학생의 게임중독 성향에 영향을 미치는 요인 연구,* 동국대학교, 석사학위논문, 2006.

[52] 최인재, 모상현, 이선영, 김혜인, 이재연, *아동·청소년 정신건강 증진을 위한 지원방안 연구II,*

한국청소년개발원연구보고서, pp.1-293, 2012.
[53] 최귀숙, *학교청소년의 대인관계가 비행에 미치는 영향 : 게임중독의 매개효과를 중심으로*, 위덕대학교, 석사학위논문, 2014.
[54] 이시연, “한부모가정 청소년의 가족관계, 자기효능감 및 자아존중감과 비행의 구조모형 검증,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제11호, pp.759-771, 2014.
[55] 김소정, “인터넷 경험이 청소년 비행에 미치는 영향,” 사회복지연구, 제41권, 제3호, pp.57-79, 2010.
[56] 이현주, “초등학생의 심리사회적 특성과 하루인터넷 게임시간 및 인터넷 게임중독,” 교육방법연구, 제18권, 제2호, pp.119-137, 2006.
[57] 유평수, “고등학교 청소년의 친구관계 인식에 영향을 미치는 변인탐색과 효과 분석,” 미래청소년학회지, 제7권, 제1호, pp.1-17, 2010.

저 자 소 개

최 귀 숙(Gui-Suk Choi) 정회원

- 2015년 2월 : 위덕대학교 사회복지대학원(사회복지학석사)
- 2017년 2월 : 위덕대학교 일반대학원 사회복지학과 박사과정 수료

<관심분야> : 청소년복지, 노인복지

임 성 옥(Sung-Ok Lim) 정회원

- 1992년 2월 : 경북대학교 사회복지학과(문학사)
- 1996년 2월 : 경북대학교 사회복지학과(문학석사)
- 2003년 8월 : 경북대학교 사회복지학과(문학박사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 위덕대학교 사회복지학과 부교수

<관심분야> : 지역사회복지, 사회복지조사