

학교 밖 청소년의 게임중독과 사회적 낙인감에 관한 상호관계 연구

문진영¹, 박주원^{2*}, 이창문²

¹서강대학교 사회복지학과 교수
²서강대학교 사회복지학과 박사수료

A Study on the Relationship between Game Addiction and Social Stigma of the Youth outside school

Jin-Young Moon¹, Ju-Won Park^{2*}, Chang-Moon Lee²

¹Professor, Dept. of Social Welfare, Sogang University
²Ph.d candidate, Dept. of Social Welfare, Sogang University

요약 본 연구는 학업중단 청소년의 게임중독과 사회적 낙인감 사이에 어떠한 관계가 있는지를 종단적으로 분석하고자 하였다. 게임중독과 사회적 낙인감은 시간이 흐름에 따라 어떻게 서로 영향을 주는지 그리고 양자사이에 시간적 인과관계를 규명하고자 기존의 여러 연구에서 검토된 사회적 낙인감 & 자기 낙인감 이론을 중심으로 선행연구를 고찰한 후 학교 밖 청소년 패널 3차 자료와 4차 자료, 5차 자료를 이용하여 학교 밖 청소년의 게임중독과 사회적 낙인감의 관계에 대해 종단적 측면에서 분석하고자 하였다. 연구방법은 Amos25 프로그램을 이용하여 게임중독과 사회적 낙인감 두 변수를 사용하여 자기회귀교차지연모델로 분석하였다. 분석결과, 학교 밖 청소년의 게임중독은 다음시기의 사회적 낙인감에 유의한 영향을 주지 못하였으나, 사회적 낙인감은 다음시기의 게임중독에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다. 그리고 게임중독과 사회적 낙인감은 강력한 자기회귀효과를 지니는 것으로 나타났으며 그 정도는 시간의 흐름에 따라 일정하게 유지되는 것으로 나타났다. 이에 따라 본 연구에서는 사회적 상생, 지역 사회 지지, 다학제적 관점과 민관 협치를 제언하였다.

주제어 : 학업중단 청소년, 게임중독, 사회적 낙인감, 확인적요인분석, 자기회귀교차지연모델.

Abstract The purpose of this study was to analyze the relationship between game addiction and social stigma of adolescents outside school. After examining the previous research focusing on the Public stigma & Self-stigma theory, We intended to examine how game addiction and social stigma affect each other over time, and the time causal relationship between the both. Using youth outside school panel 3rd, 4th, 5th data, This study analyzed the relationship between game addiction and social stigma of adolescents with school interruption longitudinally. The research method was analyzed by autoregressive cross-lagged model using two variables such as game addiction and social stigma using Amos25 program. The results showed that game addiction did not significantly affect social stigma at the next time, but social stigma had a significant effect on game addiction at the next time. Game addiction and social stigma have a strong auto-regressive effect, and the degree remains constant over time. Accordingly, this study suggested social co-prosperity, support from the local community, multidisciplinary viewpoints and cooperation between the public and private sectors.

Key Words : Youth outside school, Game addiction, Social stigma, Confirmatory factor analysis, Autoregressive cross-lagged model.

*This paper was supported by Ministry of Education and Korea Research Foundation(NRF-2017S1A5B8057479).

*Corresponding Author : Ju-won Park(ghdeorfj@naver.com)

Received November 4, 2019

Revised December 26, 2019

Accepted January 20, 2020

Published January 28, 2020

1. 서론

여성가족부는 '학교 밖 청소년 지원 법률'에 의거하여 3,213명을 대상으로 '2018 학교밖청소년 실태조사'를 실시하였다. 학교를 그만두는 시기는 초등학교(12.4%), 중학교(26.9%) 순이며 고등학교(60.5%)에서 가장 많았다. 이들은 학교를 그만둔 후 겪는 가장 큰 어려운 점으로 무시나 편견 등 선입견(39.5%)을 원인으로 꼽았다[1]. 이러한 사회적 편견이나 무시는 학교 밖 청소년에게 사회적 낙인감(social stigma)을 느끼게 하는 원천이 된다. 사회적 낙인감은 집단을 향한 사회 대다수 사람들의 편견과 차별로부터 기인하는 것이다[2] 학업을 그만두고 학교 밖으로 나온 집단에 속한 청소년들은 다수의 편견으로 인해 차별을 받을 것이라는 자기 인식을 하며 자존감과 자기효능감이 낮아질 수도 있다. 청소년 시기는 기본적 충동과 재능, 기회의 조절을 통해 영구한 자아정체성을 새롭게 만들어야 한다[3]. 또한 성인으로 성장하는 과정 중 가장 중요한 시기가 청소년기라 할 수 있다. 이 시기에 느끼는 사회적 낙인감을 청소년들의 약어로 표현하자면, 학교 안에서 잘 어울리는 친화력 좋은 '인싸(insider)'가 아닌, 학교 안 무리에 어울려 지내지 못하고 학교 밖에서 혼자 지내는 '아싸(outsider)'인[4] 자기 자신을 바라보게 한다. 사법적 처벌로 인한 공식적 낙인과는 달리 비공식 낙인은 주위 사람들이 자신을 일탈자라 느낄 것으로 인식되는 부정적 감정의 정도를 의미하는데, 낙인감 감소를 위해서는 일상생활에서 주변 사람들과의 애정 어린 관심과 수용이 필요하다. 초기 청소년기에 비공식낙인을 적게 받으면 비행은 덜 저지르고, 청소년기에 비공식 낙인이 줄어들면 비행 역시 감소한다[5]. 청소년기는 신체적으로 갑작스러운 감속을 경험하며 고르지 못한 신체 발달로 조정력이 기준에 미치지 못하며 판단과 신중함이 부족해진다[6]. 이러한 혼란과 정서적 상태의 동요는 호르몬 변화 그리고 사회적 힘과 연관된다[3]. 즉 사회적 힘은 학교라는 울타리 속에 생활하는 내부에서 생기는 것이며 학교 밖 외부로 나온 청소년은 그 힘이 약화됨을 감지하는데, 사회적 낙인감은 그 약화된 사회적 힘을 감지하는 소스(source)일 것이다.

위기청소년(소년원, 보호관찰소, 청소년쉼터)을 대상으로 매체별 이용 빈도를 분석한 결과 82.1%가 거의 매일 인터넷이나 모바일 메시지를 이용한다고 응답하였는데 초·중·고등학교 재학 청소년들의 76.1%에 비하여 다소 높은 이용률을 보였다[7]. 문제행동 성향을 갖는 청소년 중에 학교 밖의 보호관찰처분을 받은 청소년의 경우

인터넷 중독의 위험에 노출될 가능성이 더 높았다[8]. 그리고 집단의 조화로움과 연계를 중대시하는 문화적인 가치를 내면화한 청소년들은 대인문제를 회피하거나 소속감을 경험하기 위해 스마트폰 중독 몰입이 높아지는 것으로 보았다[9]. 이들 문제의 해결 방안 중 하나로 남학생들의 경우 게임중독에 있어서 지역사회 지원과 상호작용이 중요한 요인으로 포함되며 사람들과의 상호관계가 게임중독을 예방하는데 도움을 준다는 연구 결과가 있다[10]. 그러나 학교 밖 청소년들은 사회적 차별과 편견을 인식하고 내재하므로 적극적인 대인관계에 나서기에는 어려움을 느낄 수도 있다. 사회적 낙인감의 범주에 속해 있는 사람들이 다른 사람들, 최소한 학교 밖 청소년들이 자신들을 부정적으로 본다는 것을 안다는 것이다[11].

청소년의 과도한 스마트폰과 미디어 문화 의존은 약어 사용으로 인한 한글 파괴, 무분별한 댓글, SNS 등으로 야기되는 폭력, 성인물에 대한 무제한 접근, 사이버 도박, 지나친 게임 등과 같은 다양한 문제들을 야기하기도 한다[12]. 기존 연구를 살펴보면 청소년 사이버 비행 횟수를 증가시키는 요인으로 스마트폰 의존도, 컴퓨터 사용시간 등이 영향을 미쳤으며[6], 사이버 비행은 성장기 청소년의 부정적 경험이라 할 수 있다. 중등 과정 청소년의 인터넷 중독은 부정적인 생각의 표상인 자살생각에 영향을 미치는 것으로 연구되었고[13], 성장기 부정적 경험은 불안에 매개로한 보호관찰 청소년의 인터넷 중독에 통계적으로 유의미하였다[8]. 게임에 과몰입하는 청소년들은 교우관계에서 일반 사용자군 청소년보다 스트레스를 더 많이 받았으며[12], 2016 최근 1년간 학교 밖 위기청소년의 도박성 게임 경험률은 23.7%로 일반청소년(4.4%)보다 5.4배 높게 나타났다. 그에 반하여 일반학생(72%)보다 학교 밖 위기청소년(42.4%)의 인터넷 & 스마트폰 이용교육 경험률은 현저히 낮게 나타났다[7].

2018 학교 밖 청소년 실태조사 시점에서 최근 한 달간 가장 많이 했던 일은 스마트폰 사용이며 그 다음이 취미생활, 컴퓨터 순으로 Table 1과 같다. 2015년에 비하여 2018년도 스마트폰 사용률은 두 배 이상 증가하였고, 반면 컴퓨터 사용률은 감소하였다[1]. 학교 밖 청소년들에게 컴퓨터보다는 스마트폰의 항상 소지하고 있는 특성과 함께 모바일 게임 광고 노출이 잦은 이유도 관련이 있다고 여겨진다.

KT경제경영연구소의 2018 모바일 게임과 모바일 게임광고 시장의 규모 및 현황에 의하면 2017년도 모바일 게임 관련 매출은 483억 달러를 기록하였고, 2018년도 전 세계 모바일 게임 시장 규모가 703억 달러에 이를 것

Table 1. Most Doing in a Day in the Last Month (Multiple Responses) (Yearly)

(unit %)

	yearly			yearly	
	2015	2018		2015	2018
Mobile phone / smart phone	26.0	60.8	go to academy	8.1	12.2
Hobbies	31.5	34.2	Drinking	13.2	12.0
computer	43.0	28.9	housework	7.5	10.3
Study / Reading	24.7	25.5	Religious life	11.6	9.3
Making money	26.8	25.1	Participation in Interest Group	3.7	6.7
Sleep / Send Time	34.1	21.0	Institutional Program	2.4	6.6
Watching TV	28.2	18.5	etc	9.2	7.0
Spend time with friends	26.6	16.5			

Source: 2018 Out of School Youth Survey

으로 추정하였다[14]. 국내 시장 역시 세계적 트렌드와 흐름을 같이 하고 있으며 학교 밖 청소년들 역시 모바일 게임 광고에 여과 없이 노출되고 있는 실정이다.

이렇듯 스마트폰이나 미디어 기기에 무분별하게 노출될수록 무엇보다 게임을 최우선적으로 선택할 것이고 그 행동을 멈출 수가 없을 것이다. 주위에서 어떠한 문제가 일어나도 게임에 몰입을 하며 주변에 신경 쓰지 않고 점점 혼자 있는 시간을 늘리게 된다. 또한 가족이나 친구들 주변 지역사회 등에 중대한 문제가 생기기도 한다. 이러한 행동을 12개월 이상 반복하면 게임중독으로 규정하는데 스위스 제네바에서 개최된 세계보건기구(이하 WHO)는 2019년 5월 25일 세계질병분류기호(ICD)에 ‘게임 이용 장애(Game Disorder)’를 질병코드로 만장일치 통과하여 등재하였다[15]. 게임 이용 장애를 질병으로 본다는 것은 세계적으로 게임중독의 심각성을 병리적 해석 반영한 것이며, 게임중독에 관한 연구의 필요성을 제의하고 있다. 이러한 세계 정책적 변화와 더불어 사회적 낙인감에 취약한 학교 밖 청소년들의 게임중독 문제에 대한 연구의 필요성을 인식하였다. 대부분의 기존 연구가 학업 중인 재학 청소년을 대상으로 한 게임중독 연구이고 학교 밖 청소년의 게임중독과 사회적 낙인감의 상호 관계에 대한 연구는 사실상 부재하다. 이러한 연구의 필요성을 재고하여 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감과 게임중독과의 상호 관계는 어떠한 영향이 있는지 고찰하기 위해 한국청소년정책연구원에서 조사한 학교 밖 청소년 이행경로에 따른 맞춤형 대책연구의 자료를 활용하여 연구하고자 한다.

본 연구는 2015년, 2016년, 2017년이라는 시간의 흐름을 거치며 게임중독과 사회적 낙인감의 상호작용 효과를 밝혀본다. 복수의 시점에서 정보를 얻는 종단적(longitudinal)인 조사방법인 패널자료 분석을 통하여 학교 밖 청소년들의 게임중독과 사회적 낙인감 간 상호작용 관계 규명 후 이를 바탕으로 정책적 근거 제안을 하는 것이 본 연구의 목적이다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감이 게임중독에 미치는 영향력은 시간의 흐름에 따라 어떻게 전변하는가?
- 연구문제 2. 학교 밖 청소년의 게임중독이 사회적 낙인감에 미치는 영향력은 시간의 흐름에 따라 어떻게 전변하는가?
- 연구문제 3. 학교 밖 청소년의 게임중독과 사회적 낙인감의 상호관계는 어떠한가?

2. 이론적 배경 및 선행연구

2.1 학교 밖 청소년의 개념 및 연구 경향성

학교 밖 청소년 지원에 관한 법률에서 정의하는 학교 밖 청소년의 개념은 다음 세 가지 중 어느 하나에 해당하는 청소년을 말한다. 첫째, 초·중학교 또는 동일한 학교 입학 후 3개월 이상 결석하거나 취학 의무를 유예한 청소년, 둘째, 초·중·고등학교와 이에 준하는 교육과정에서 제적, 퇴학, 자퇴한 청소년, 셋째, 고등학교 또는 이와 동일한 과정 교육에 진학하지 않은 청소년이다[16]. 즉, 개인 및 가정 그리고 또래관계, 지역사회 내 다양한 이유로 인해 학교를 다니지 않는 청소년을 말한다. 학교 밖 청소년과 유사한 개념으로는 학교 중도탈락 청소년, 학업중단 청소년, 자퇴생, 중퇴 청소년, 탈학교 청소년, 비(非)학생 청소년 등이 있다. 학교 밖 청소년을 학교 부적응 관점으로 이해하던 1980년대 후반에는 중도탈락이라는 용어가 주로 사용되었다. 탈락이나 퇴학 등의 용어는 뭔가 부족하거나 문제로 인해 적응을 하지 못하고 밖으로 밀려난 의미였다. 일반적으로 쓰는 학교중퇴라는 용어도 학교 정규과정을 이수하지 못한 채 나오되거나 중도 포기하거나 탈락하는 것으로 정의하였다[17]. 학업중단청소년이라는 용어는 2002년 교육부에서 처음 공식 사용하였다. 교육부가 학업중단청소년이라는 용어를 사용하면서 학업 중

단과 관련된 용어를 통일하였고 2003년 청소년기본법 개정 시 ‘학업중단청소년’이라고 명시돼 있어 학업 중단 의 의미를 지니며 광범위하게 사용되고 있다[18].

본 연구에서는 ‘학교 밖 지원에 관한 법률: 약칭 학교 밖청소년법’에 따라 ‘학교 밖 청소년’으로 지칭하고, 학교 안 무리에 있지 아니하고 학교 밖 외부의 위치에 있는 정규적인 학업이나 이에 준하는 학업을 진학하지 않거나 중단한 청소년으로 의미 부여 한다.

한국청소년정책연구원(2018)에 의하면 개인·가족·학교 등의 이유로 2006년 이후 연평균 6만 여명의 청소년 이 학업을 중단하고 있다. 학교 밖 청소년의 수는 점점 늘어나는 반면, 학교 밖 청소년의 자료는 턱없이 부족한 것이 현실이다. 또한 학교 밖 청소년 관련 조사는 일회성 횡단조사에 그치며 학교 밖 청소년의 실태 파악에만 중점을 두고 있어, 학교 밖 청소년의 학업 중단 후 생활은 어떠한지에 대한 정보가 부재하였으며, 학교 밖 청소년은 여전히 사회적 편견과 차별 그리고 자립지원 부족 등 여러 가지 어려움을 겪고 있다[19].

기존의 연구를 살펴보면, 학교 밖 청소년 양상을 방지 하기 위한 학업중단위기청소년을 위한 14년 동안 개발된 11개 학업중단 예방프로그램 분석은 어떤 요소가 학업중단에 영향을 미치는지를 확인한 연구가 전무한 것으로 보고하였다[20]. 최지연, 김현철(2016)은 학교 밖 청소년을 심층 면접하여 학업중단 이전부터 학업중단 이후의 경험을 조사하였는데 학교 밖 청소년들이 처한 가정 및 경제적 환경, 부모의 지지, 학교생활, 학업에 대한 다양한 이해 필요성과 학업중단을 결정시 신중함과 학교 및 기관의 적절한 정보 제공과 지원이 요구된다고 하였다. 학업 중단 후 청소년들은 뚜렷한 목표의식이 없는 한 의미 있는 생활을 하기가 어렵다는 점과 미래에 대한 불안감이 공존하였다. 특히 심리적으로 가장 힘든 것은 그들을 바라보는 사회의 인식과 시선으로 나타났는데[21], 이러한 불편한 시선과 인식으로 인한 편견을 경험하며 사회적 낙인감을 느낄 수 있다. 박봉선(2017)은 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감은 우울에 정적(+인) 영향을 미치며, 이 둘 사이에 자아존중감의 부분 매개를 효과 검증하였다[22]. 학교 밖 청소년의 우울 등의 정신건강 문제는 한번 발생하면 회복이 어려운 면을 주목하였고 우울과 사회적 낙인감은 더 중요하게 다뤄져야 할 것을 시사한다. 2018 학교 밖 청소년 실태조사에서 학생증이 없어 요금을 더 내거나 공원 입장 시 요금을 더 내는 것은 사회적 낙인감으로 작용할 가능성이 있다고 보고하였다[1]. 공공 시설을 이용하면서 다수의 사람들에게 일반적인 청소년

과 다른 사회적 위치를 보여주는 것은 학교 밖 청소년에게 낙인감을 준다는 것이다. 이화명, 김영미(2017)의 연구는 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감이 심리사회적 적응과 자기개념 명확성에 부적(-인) 영향을 미치는 것을 확인하였다[17]. 사회적 낙인감으로 인해 심리사회 적응도가 낮아지며 자아 개념이 명확하지 않아 자아정체성이 낮아지는 것은 성인이 되어 삶을 살아가는데 있어 지속적인 삶의 걸림돌이 될 수 있다. 이재경, 정슬기, 김지성 & 이계성(2016)은 보호관찰 청소년이 사회적 구조와 환경에 취약한 것을 확인하기 위해 심리정서적 변인과 인터넷 중독 관계를 규명하였다. 보호관찰 청소년의 부정적 경험은 인터넷 중독의 위험성을 높이는 요인으로 나타났고, 불안 또한 보호관찰 청소년에게 영향을 미치는 것으로 보고하였다. 이 연구에서 성장기 부정적 경험은 불안 수준을 높이는데 인터넷 중독 위험성에 간접 및 직접적으로 효과를 있음을 확인하였다[8]. 보호관찰 청소년의 경우 사법 명령에 따른 공식적 낙인을 경험하는 학교 밖 청소년이므로, 이와 같은 부정적 경험은 불편한 마음이며, 그것을 해소하기 위해 인터넷에 의존하여 현실을 완곡히 부인하려는 것일지도 모른다. 이정림, 조정아(2017)의 고졸검정고시를 준비하는 학교 밖 청소년 연구에서 사회적 지지가 높을수록 진로장벽과 소외감을 낮게 지각하였고, 소외감은 지각된 사회적 지지와 진로장벽 간의 관계를 완전 매개한다고 결론 내렸다[23]. 이처럼 가족이나 주변 사람들의 지원과 관심은 학교 밖 청소년이 사회와 단절하지 않고 진로 문제를 해결하도록 돕는 방법일 것이다.

2.2 사회적 낙인감 이론

사회적 낙인감이라는 말은 고대 그리스어인 스티그마(stigma)에서 전해온 것으로, 사회적 또는 도덕적으로 지위가 낮거나 문제를 일으키는 사람을 표시(labeling)하기 위하여 사람의 몸에 칼을 사용해 상처를 내거나 뜨거워진 쇠로 달구어 태우는 표시에서 유래되었다. 이러한 표시를 지닌 사람은 반역자, 노예, 범죄자, 특별히 공공장소에서 배제되어야 할 사람 등이 포함되었다[11,24,25]. 현대 사회에서 Goffman(1963)은 손상된 사회적 정체성(spoiled social identity)으로 사회적 낙인감을 처음 정의하였다. 어떤 개인 또는 집단이 사회적으로 신뢰를 잃게 되는 속성을 가질 때 나타내며, 이로 인해 다른 사람들이 멀리하거나 구분되는 것이다[24]. Goffman의 낙인감 형태는 세 가지로 첫째 다양한 외형적 기형을 포함한 신체에 대한 혐오, 둘째, 개인의 행동이나 수용기관의 과거 기록으로부터 추론된(예: 중독, 정신장애 등) 성격에 의한

결함, 셋째, 인종, 국가, 종교에 관한 종족 낙인감이다. 즉, 사회적 소수 약자이며 일반적인 집단과 다른 특정 집단에 대해 사회적으로 암묵적 또는 공공연히 표출되는 시선이나 인식 등의 편견이라 할 수 있다[3].

Corrigan & Rao(2013)은 낙인감을 사회적 낙인감(public stigma)과 자기 낙인감(self-stigma)으로 제시했다. 사회적 약자인 개인이 경험한 편견과 차별을 이해하기 위해 가름한 것이다. 사회적 낙인감의 경우, 집단이 다른 집단을 향한 편견과 차별을 나타낸다. 곧, 평가 절하된 특유성을 가진 사람들에 대한 일반 사람들의 부정적인 태도를 말한다. 사회적 낙인감은 개인이 사회에 적응하는데 필요한 기능 손상을 시켜 사회의 일원으로서 역할을 하는 것에 부정적인 영향을 미친다. 이러한 사회적 낙인감으로 인해 개인이 내면화하고 좋지 않은 결과를 겪으면서 자기 낙인감이 야기된다. 자기 낙인감은 자신에 대한 의구심이 생기며 낮은 자아존중감과 빈약한 자기 효능감으로 인해 인생 목표를 방해할 수 있다는 것이다 [2]. 학교 밖 청소년은 다른 사람들의 부정적 행동이나 정서 반응을 상황적으로 인지하여 내면에서 자기 낙인감을 감지하고, 주류사회와는 동떨어진 고립과 탈락이라는 왜곡된 반응을 할 수도 있으며, 또한 자신을 열등하다고 생각하고 자신의 세계로 빠져들 수 있다는 관점으로도 볼 수 있다. 사회적 낙인감 & 자기 낙인감 이론과 맥을 같이 하는 연구로 이화명, 김영미(2017)는 낙인감을 내재화되어지는 과정에 따라 주위사람들의 낙인감과 자기 낙인감으로 분류하였다. 청소년을 둘러싼 공식적 체계와 비공식적 인물들로부터 받는 일차적 낙인을 주위사람들 낙인감이라 하였고, 주변 사람들의 낙인을 내재화하고 자기의식의 한 부분으로 고착시켜가는 것을 자기 낙인감으로 파악하였다[17]. Vogel, Wade & Haake(2006)는 사회적 낙인감은 개인 한 사람이 사회나 집단 등 다른 사람들에 의해 형성되는 인식을 말하며, 타인에게 부정적인 판단을 받았다는 사실을 자기 스스로 느끼는 것이라 하였다[26].

Link, & Phelan(2001)은 낙인감을 네 가지 요소로 구분하였다. 첫째, 행동, 모습, 성격에 차이를 인식하여 낙인화(labeling) 하는 것. 둘째, 가정환경 문제로 시설 보호를 받는 아동·청소년을 문제아로 보는 부정적 고정관념. 셋째, 우리(us)와 그들(them)을 분리하여 사람들과 원초적인 차이가 있다고 보는 것이며 넷째는 앞의 세 가지 요인으로 인해 차별과 지위상실이 일어나는 것이다[27]. Link, Cullen, Struening, Shrout & Dohrenwend(1989)는 Scheffe(1966)의 고정적 낙인이론과 Mead(1964)가 적합한 상징적 상호작용이론을 추가하여 수정된 낙인이론

(Modified Labeling Theory)을 확장 제안하였다. 개인이 사회화 과정에서 다른 사람들이 자신을 어떻게 대하는지에 대한 일련의 지각을 갖게 되고 자신이 사회적 낙인감을 받는 과정에서 이러한 지각이 내면화 된다. 내면화된 지각은 스스로 자신을 비하시키고 차별을 느껴 타인과의 상호작용을 피하여 결국에는 자아존중감, 일, 사회적 대인관계와 같은 삶의 전반적인 영역에 부정적인 영향을 가져온다는 것이다[28-30]. 본 연구에서는 Corrigan & Rao(2013)의 사회적 낙인감 & 자기 낙인감과 Link, Cullen, Struening, Shrout & Dohrenwend(1989)의 수정된 낙인 이론을 바탕으로 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감을 일반적 청소년이 아닌 평가 절하된 집단으로 인식하는 고정관념으로 인해 차별과 지위상실을 자신이 지각하는 정도라고 정의하고자 한다.

2.3 게임중독과 학교 밖 청소년

2018년 중반 WHO는 게임 이용 장애(Game Disorder)를 국제 질병 분류(ICD-11)의 11차 개정판에서 게임에 대한 통제력이 저하되어 게임에 대한 우선순위가 증가하는 게임 행동 양식으로 정의하였다. 일상생활 가운데 그 무엇보다 게임이 우선하며 생활에 지장을 주는 상태가 12개월 이상 지속되면 게임중독이며 병리적인 질병으로 보았는데, 게임중독을 ICD-11에 등재한 것은 세계 각국의 여러 지역에서 게임중독의 위험성을 인지하여 이에 따른 예방과 치료를 위한 노력이다. WHO 연구에 따르면 게임중독은 게임 활동에 참여하는 소수의 사람들에게만 영향을 미친다고 한다[31]. 대다수의 사람들이 스마트폰 및 인터넷은 너무도 손쉽게 익숙하여 일반 사람들은 물론 청소년의 삶에서 배제하기 힘들며 그 근간이 깊다. 다른 사람과의 상호작용의 도구로 사용되는 스마트폰이나 컴퓨터는 취미 생활을 공유하거나 즐거움을 주며 스트레스를 해소하는 순기능으로 작용한다. 그러나 WHO가 공고한 바와 같이 소수의 청소년들에게는 일상의 전부가 게임이 되어버린 현실일 수도 있다.

본 연구와 유사한 기존 연구들을 살펴보면, 부모나 친구 관계가 우호적이면 자살생각이 낮아지는데 인터넷 중독이 심한 경우에도 부모나 친구관계가 친밀하다면 자살생각이 낮아져[13] 혼자 게임을 하는 것보다는 부모나 친구와의 지역 사회 관계의 중요성을 시사한다. 그리고 휴대폰 의존도는 청소년의 비행횟수를 증가시키며, 매체환경은 청소년의 사이버 비행을 증가시키는 유력한 요인으로 연구되었는데[6] 학교 밖 청소년이 일반 청소년보다 자유로우므로 매체환경에 접근할 시간이 많은 점을 주의

깊게 보아야한다. 그리고 스마트폰 중독을 낮추는 실제적인 것은 개인적 안녕감을 높이는 것이다[9]. 학교 밖 청소년의 여덟 가지 융복합적 문제행동 연구에서는 일반 청소년보다 높은 비율을 나타낸 문제행동은 흡연, 가출, 폭력, 절도 및 약물중독으로 보았고 특히 게임 중독은 여자 청소년보다 남자 청소년이 높은 것을 확인하였다[32]. 앞서 논의한 연구들[6,9,13]과 같이 게임 및 인터넷 중독 변인과 관련된 연구들의 대상은 주로 일반 청소년이며, 학교 밖 청소년의 게임중독 변인에 관련된 유사 연구는 드문 실정이다[32]. 더군다나 학교 밖 청소년의 게임중독이 사회적 낙인감과 상호 어떠한 영향을 주는지에 관한 종단적 분석은 찾아볼 수 없다.

게임중독과 사회적 낙인감에 대한 선행연구를 살펴보면, 가족 해체 트라우마로 인해 사회적 낙인감을 느끼는 청소년이 혼자 있는 시간의 유일한 낙이며 위험이 게임이었고, 혼자인 시간을 버티기 위해 게임에 과몰입 하기도 한다[33]. 게임중독에 빠졌다고 단적으로 평가한다면 낙인이론에 근거하여 낙인을 찍는 과정으로 인한 자아정체성이 부정적으로 형성된다. 결국 이후의 행동은 부정적인 자아정체성에 따라 이루어지며 마약이나 알콜 중독 등과 같이 '중독'에 빠진 청소년으로 지역사회 주변인들에게 게임중독의 낙인을 찍히는 결과로 인해 더 커다란 문제를 유발할 수 있을 가능성이 있다고 보았다[34]. 이와 같은 기존 연구결과를 통하여 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감과 게임중독 상호작용 관계가 어떠한지 보다 정교하게 검증하고 여러 면에서 검토하여 다학제적 시각으로 연구해야 할 필요성이 있음을 알 수 있다.

3. 연구대상 자료 및 연구모형

3.1 연구대상 자료

본 연구는 한국청소년정책연구원에서 조사한 학교 밖 청소년 패널조사 자료를 사용하였는데, 게임중독과 지역사회에서 느끼는 낙인감과의 상호작용을 살펴보기 위해서 2015년~2017년 자료를 이용하였으며, 분석은 Amos25프로그램을 사용하여 자기회귀교차지연(ARCL)을 이용하여 분석하였다.

총 표본은 3차, 4차, 5차 자료는 각각 549, 427, 318 개의 패널로 구성되어 있는데, 2013년과 2016년 모두 유지되는 패널에 대하여 분석하기 위해 표본자료를 구성한 결과, 3년간 유지되고 있는 표본을 추출하여 분석을 수행하였다.

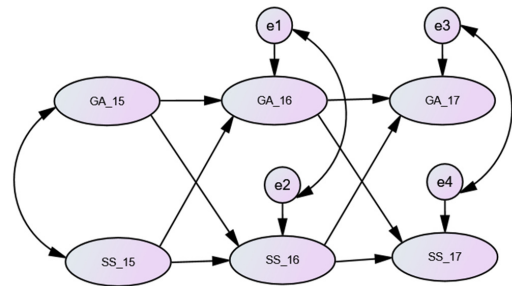
대상 청소년은 2015년 기준으로 남자는 152명이며 평균

연령은 18.7세이며 여자는 144명으로 평균연령은 18.6세로 나타났으며 2017년까지 유지되었다. 본 연구에 사용되는 게임중독의 신뢰계수는 2015년, 2016년, 2017년에 걸쳐서 각각 0.8628, 0.8679, 0.8904로 나타났으며 사회적 낙인감의 신뢰계수는 각각 0.8613, 0.8471, 0.8877로 나타났다.

3.2 연구모형

본 연구에서는 2015년, 2016년, 2017년 3개 년도에 대해서 게임중독과 학교 밖 청소년이 지역사회로부터 느끼는 사회적 낙인감 사이에 어떤 관계가 있는지를 두고, 자기회귀교차지연분석을 수행한다. 자기회귀교차지연모형은 자기회귀모형을 다변량 모형으로 확장시켜 두 변인 간의 교차지연효과(cross-lagged effect)를 추정하는 모형이다. 따라서 자기회귀교차지연(autoregressive cross-lagged effect model: ARCL)은 시간의 흐름에 따라 두 가지 변수 간의 관계를 추정하는 방법으로 알려져 있다[35,36]. 자기회귀교차지연모형의 연구모형은 다음 Fig. 1과 같다.

3.2.1 연구모형 : 자기회귀교차지연모형



GA : Game Addiction, SS : Social Stigma Feeling
Fig. 1. Study model : autoregressive cross-lagged model

$$Y_{i,t} = \beta_1 X_{i,t-1} + \beta_2 Y_{i,t-1} + \varepsilon_{it}$$

$$X_{i,t} = \beta_3 Y_{i,t-1} + \beta_4 X_{i,t-1} + v_{it}$$

Y : 학교 밖 청소년 게임중독

X : 학교 밖 청소년이 느끼는 사회적 낙인감

3.3 변수의 조작적 정의

3.3.1 게임중독

게임중독은 문제행동의 하위항목으로 최인재, 모상현 & 이선영(2012)이 사용한 항목 8개를 사용하여 측정하였다[37]. 게임중독이란 일상생활 또는 대인관계를 유지함에 있어서 문제가 될 정도의 게임을 이용하는 것을 의미하는데, 이러한 게임중독을 측정하기 위해서 학교 밖

청소년 패널 조사에서는 게임중독을 다음과 같이 분류하여 설문 측정하였다. 게임중독 문항은 '1) 밤늦게까지 게임을 하느라 시간 가는 줄 모른다', '2) 게임을 하느라 해야 할 일을 못한다', '3) 갈수록 게임을 하는 시간이 길어진다', '4) 점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다', '5) 게임을 그만두어야 하는 경우에도 게임을 그만두는 것이 어렵다', '6) 게임 하는 시간을 줄이려고 노력하지만 실패한다', '7) 게임을 안 하겠다고 마음먹고도 다시 게임을 하게 된다', '8) 게임 생각 때문에 공부에 집중하기 어렵다'로 총 8문항으로 구성되어 있으며, '전혀 그렇지 않다' ~ '항상 그렇다'로 1~4점 척도로 구성되어 있다.

3.3.2 사회적 낙인감

사회적 낙인감은 개인심리정서 상황의 하위 항목으로 사회적 낙인 척도는 Harvey(2001)가 개발한 Stigmatization Scale을 주금옥(2002)이 변안한 10개 문항 중 8개 문항을 사용하여 측정하고 있다[38,39]. 사회적 낙인감이란 학업중단 청소년 본인이 지역사회로부터 느끼는 고립감을 의미하는데, 이러한 사회적 낙인감을 측정하기 위해서 학교 밖 청소년 패널조사에서는 다음과 같이 분류하여 설문 측정하였다. 게임중독 문항은 '1) 사회는 나를 부정적으로 본다', '2) 나는 사회가 나를 열등하게 본다고 느낀다', '3) 나는 사람들과의 관계 속에서 다르게 취급받는다'고 느낀다', '4) 나는 사회에서 인간다운 대접을 받고 있다고 느끼지 못한다', '5) 나는 사회가 나를 문제 있는 존재로 본다고 느낀다', '6) 나는 사회 속에서 편안함을 느낀다', '7) 나는 사회에 의해서 희생되었다고 느낀다', '8) 나는 유용한 기회를 박탈당하고 있다고 느낀다'로 총 8문항으로 구성되어 있으며, '전혀 그렇지 않다' ~ '항상 그렇다'로 1~4점 척도로 구성되어 있다.

4.1.1.1 게임중독

Table 2. The CFA of game addiction variables

	Game Addiction	Standardized Regression Weights > 0.7
2015	1. I don't know how time goes, playing games late at night. 2. I can't do what I have to do, playing games. 3. The longer I play the game, the longer it takes. 4. I'll be content to play games longer and longer. 5. If you have to quit, it's hard to quit. 6. I try to reduce the time to play games but fail. 7. I decide not to play the game but plays again. 8. It's hard to concentrate on studying because of game-thinking.	Using items: 4,6,7
2016		Using items: 5,6,7,8
2017		Using items: 4,5,6,7
	$\chi^2 = 704.215$, TLI=0.847, CFI=0.862, RMSEA=0.079	$\chi^2 = 93.915$, TLI=0.953, CFI=0.965, RMSEA=0.066

4. 분석결과

4.1 통계분석 결과

4.1.1 확인적 요인분석(Confirmatory factor analysis : CFA)

본 연구에서 학업중단 청소년의 게임중독과 사회적 낙인감과의 관계를 규명하기 위하여 자기회귀교차지연 모델을 이용하여 분석하였다. 자기회귀교차지연 모형을 분석하기 이전에 연구변수들에 대한 확인적 요인분석을 실시하여 게임중독과 사회적 낙인감에 대하여 해당문항들이 적절하게 관측되었는지 여부를 판단하여야 한다. 해당 문항들이 게임중독 및 사회적 낙인감이라는 관찰되지 않는 잠재변수를 얼마나 잘 설명하는지를 보여주는 것이 확인적 요인분석이다. 확인적 요인분석에서 요인계수는 요인부하량 또는 요인적재치라고 하며, 표준화된 요인부하량(표준화된 회귀계수의 제곱)은 연구자들마다 의견의 차이가 있지만, 일반적으로 0.5~0.95를 적절한 수준으로 제시하고[40]있다. 다시 말해서 표준회귀계수가 0.7이하가 되면 잠재변수 설명량이 50%미만($\approx 0.7^2$)로 떨어지므로 잠재변수를 적절하게 설명하지 못하므로[41,42] 표준된 회귀계수가 0.7(요인부하량 기준 0.5)미만으로 나타나 문항들을 제외하고 잠재변수를 구성할 수 있다 [33,42,43]. 이에 본 연구도 게임중독과 사회적 낙인감이라는 잠재변수를 구성하였다. 이를 바탕으로 한 확인적 요인분석 결과는 다음 Table 2, Table 3과 같다.

확인적 요인분석을 수행한 후 요인적재량 0.7미만 문항을 제외시킨 결과, 게임중독 및 사회적 낙인감 모두 적합도는 TLI, CFA, RAMESA 모두가 개선되었다.

4.1.1.2 사회적 낙인감

Table 3. The CFA of social stigma feeling variables

	Social Stigma Feeling	Standardized Regression Weights > 0.7
2015	1. Society sees me negatively. 2. I feel that society sees me inferiorly.	Using items: 1~5
2016	3. I feel treated differently in relationships with people. 4. I do not feel humanly treated in society.	Using items: 1~5
2017	5. I feel that society sees me as a problem. 6. I feel comfortable in society. 7. I feel sacrificed by society. 8. I feel deprived of useful opportunities.	Using items: 1~5
$\chi^2 = 862.364$, TLI=0.847, CFI=0.862, RMSEA=0.091		$\chi^2 = 269.780$, TLI=0.935, CFI=0.946, RMSEA=0.084

Table 4. Correlation between Social stigma feeling and game addiction

	GA_2015	GA_2016	GA_2017	SS_2015	SS_2016	SS_2017
GA_2015	1					
GA_2016	0.4347** (0.0000)	1				
GA_2017	0.3684** (0.0000)	0.3469** (0.0000)	1			
SS_2015	0.1851** (0.0014)	0.1339* (0.0212)	0.1541** (0.0079)	1		
SS_2016	0.2007** (0.0005)	0.1674** (0.0039)	0.1733** (0.0028)	0.4423** (0.0000)	1	
SS_2017	0.1562** (0.0071)	0.119* (0.0408)	0.2264** (0.0001)	0.3657** (0.0000)	0.4824** (0.0000)	1
Mean	2.65	2.66	2.68	2.27	2.40	2.37
Std. Dev.	0.65	0.61	0.59	0.81	0.85	0.87

GA: Game Addiction, SS: Social Stigma Feeling, N=296, () p-value, * α .05, ** α .001

Table 5. Invariance verification results

Model	χ^2	df	TLI	CFI	RMSEA	$\Delta\chi^2(df)$
1. Unrestricted	588.763	288	0.932	0.939	0.059	
2. Factor loading:GA	592.134	293	0.933	0.940	0.059	3.371(5)
3. Factor loading:SS	605.565	301	0.934	0.939	0.059	13.431(8)
4. Path Coff.:GA→GA	607.375	302	0.934	0.938	0.059	1.81(1)
5. Path Coff.:SS→SS	607.737	303	0.934	0.939	0.058	0.362(1)
6. Path Coff.:GA→SS	608.313	304	0.934	0.939	0.058	0.576(1)
7. Path Coff.:SS→GA	608.507	305	0.935	0.939	0.058	0.194(1)
8. Error covariance :GA↔SS	609.458	306	0.935	0.939	0.058	0.951(1)

GA-Game Addiction, SS-Social Stigma feeling

4.1.1.3 사회적 낙인감과 게임중독 상관관계 분석
 확인적 요인분석이후 게임중독과 사회적 낙인감에 대하여 상관관계 분석을 실시한 결과 Table 4와 같이 나타났다는데 모든 변수에 대해서 유의수준 5% 수준에서 유의미하게 나타났다.

4.1.2 동일성 제약검증

자기회귀교차지연모형 분석을 위해서는 시간에 따른

측정동일성, 경로동일성, 오차공분산동일성이 성립해야 한다. 따라서 본 연구에서도 자기회귀교차지연 분석을 수행하기 전에 일단 모형 선택을 위해서 동일성 제약을 가하여 모형을 선택하였는데, 이는 비제약모형을 시작으로 하여 제약을 가하여 측정동일성, 자기회귀동일성, 자기회귀교차지연동일성, 오차공분산동일성 검증을 하여 적합한 모델을 선택하게 된다[35,36,44]. 그 결과 8개의 모델로 나누어 동일성 검증을 수행하였으며 결과는 Table 5와 같다.

비제약모델에서부터 순차적으로 제약을 가한 결과, 모델8을 최종모형으로 선택하였다. 결과를 보면 모형의 차이를 검증하는 $\Delta\chi^2(df)$ 결과는 각 자유도에서 유의수준 5%에서 모형의 차이가 없음을 보여주고 있다. 동시에 TLI, CFI값들의 변화도 거의 없었다. 모델1에서 모델8로 가면서 적합도를 비교한 결과 TLI 값은 0.93에서 0.935로 개선되었으며, CFI 값은 변화가 거의 없었으며, RMSEA는 개선되었음을 확인할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 Figure 2와 같이 모델8을 최종모형으로 선택하여 연구를 수행하였다.

4.1.3 자기회귀교차지연 분석 : 모델8

모델 8에 기초하여 분석한 결과, 계수 값들이 다음의 Table 6과 같이 나타났다. 첫째, t-1기의 게임중독의 수준은 t기에 유의미하게 영향을 미쳤다. 이는 일단 게임중독 수준이 높으면 지속적으로 다음 기에도 높은 수준의 게임중독을 유지한다는 것을 의미하고, 동일성제약 검증 결과는 그 영향의 정도는 일정하게 유지되고 있음을 시사하고 있다. 둘째 사회적 낙인감도 마찬가지로 t-1기의 수준이 t기로 지속된다는 것을 보여주고 있다. 일단 학교 밖 청소년이 사회로부터 본인이 부정적 인식 또는 낙인을 받고 있다고 느끼면 그러한 감정이 지속된다는 것을 의미한다. 역시 다음 기에 영향을 주는 정도는 동일하게 유지됨을 동일성 제약검증을 통해 확인할 수 있었다. 셋째, 게임중독과 사회적 낙인감에 관한 교차지연 분석결과 게임중독은 다음기의 사회적 낙인감에 유의한 영향을

주지 못하는 반면, 사회적 낙인감은 유의수준 5%에서 게임중독에 영향을 주는 것으로 나타났다. 다시 말해서 한 시점의 게임중독은 사회적 낙인감에는 영향을 주지는 못하지만 사회적 낙인감은 이후 시점의 게임중독에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다. 이에 대한 경로계수의 결과는 아래의 Table 6에 나와 있다.

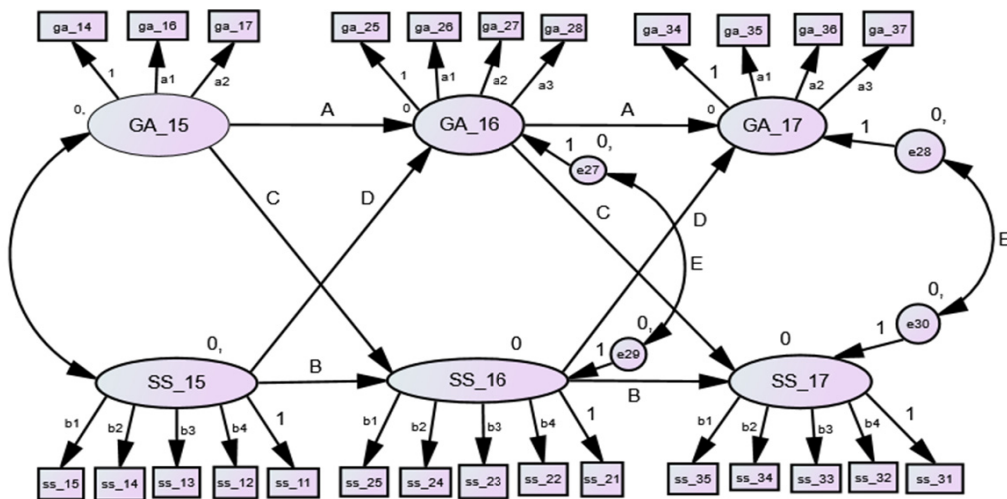
Table 6. The results of choice model(model 8)

	Model 8 Result		
	Non-St. Est.	S.E	St. Est
GA_15 → GA_16	0.437**	0.043	0.466
SS_15 → SS_16	0.522**	0.042	0.489
SS_15 → GA_16	0.056*	0.028	0.081
GA_15 → SS_16	0.119	0.063	0.082
GA_16 → SS_17	0.119	0.063	0.075
SS_16 → GA_17	0.056*	0.028	0.089
GA_16 → GA_17	0.437**	0.043	0.447
SS_16 → SS_17	0.522**	0.042	0.511
TLI=0.935 CFI=0.939 RMSEA=0.058			

*p<.05, **p<.001
GA:Game Addiction, SS:Social Stigma Feeling

5. 논의 및 제언

본 연구의 목적은 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감과 게임중독의 상호관계 간 시간의 흐름에 따라 어떻게 전변하는가를 검증하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 학교 밖 청소년 패널 조사의 3차, 4차, 5차(2015년~2017년) 자료를 활용하여, 각 년도에서 유지되는 296명의 표본자



GA : Game Addiction, SS : Social Stigma Feeling

Fig. 2. The choice model : Model 8

료를 구성하여 종단적 분석을 수행하였다. 학교 밖 청소년이 지역사회에서 느끼는 사회적 낙인감과 게임중독의 상호작용 관계를 자기회귀교차지연 모델을 이용하여 분석한 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 게임중독의 수준이 높으면 다음 기에도 지속적으로 높은 수준의 게임중독을 유지하는 것으로 나타났으며 시간의 흐름에 따라 일정한 것으로 드러났다. 다시 말해서 한 번 게임 중독이 되면 계속해서 게임 중독에 머무를 수 있음을 의미한다. 중독의 'addiction'이라는 영어 단어는 '~에 사로잡히다' 혹은 '~의 노예가 되다'라는 뜻을 지닌 라틴어 'addicere'에서 유래하였다[45]. Griffiths(1999)는 TV 및 컴퓨터 게임, 도박 등 특정행위에 의한 중독(addiction)을 행동중독으로 개념화하여 게임중독에 대한 토대를 마련하였고, 기분변화, 의존성(salience), 주위 사람과의 갈등, 금단현상, 내성, 재발의 특징을 이론화하였다[46]. 학교 밖 청소년이 게임중독에 노출되면 다음 기에도 계속해서 게임중독을 유지한다는 결과는 행위중독의 특징인 게임 의존성을 설명하고 있다. 또한 외로움이 게임중독에 유의미한 영향을 끼치지 않았으나, 게임중독은 외로움에 유의미하게 예측한다는 결과[36]는 게임중독으로 인한 주위 사람과의 갈등이나 게임 의존성이 외로움을 촉발했을 것으로 예상된다. 이러한 주변과의 갈등 요소로 인해 휴대폰 의존도가 더욱 늘어나 사이버 비행을 횡수를 증가시키며[6], 게임중독은 더 심화될 수 있는 것은 본 연구결과와 일맥상통하다. 보호관찰 청소년의 불안 등의 기분변화가 높을수록 인터넷 중독 위험성이 높아짐을 확인한 연구는 그 대상이 본 연구의 대상인 학교 밖 청소년에 포함되는 일반적 특성을 지니며 행위중독 특징을 잘 반영하였다[8]. 종합해 보면 게임중독인 학교 밖 청소년은 게임중독의 자기강화를 높게 보여주며 이로 인한 행위중독의 특징을 나타낼 가능성이 농후하다. 학교 밖으로 나오는 순간부터 사회 그물망에서 떨어져 자유로운 시간이 많아지며, 학교 안 재학 청소년의 관리 체계보다 느슨한 청소년 복지 사각지대에 있는 이들은 당면한 모든 문제와 책임을 개인 스스로 판단하여 생활하고 있다. 학교 밖 청소년의 자유로운 시간을 생산적으로 활용할 수 있는 공공 및 민간의 노력이 절실히 필요하다. 지역사회 평생교육원이나 학교 밖 청소년이 쉽게 이용할 수 있는 복지관이나 행복센터에서 게임중독에 관한 이용 교육을 늘려서 게임중독의 심각성을 인지하게 하고, 게임 산업계에서도 각성하여 청소년 대상의 직관적인 게임 광고보다는 사회공헌의 공공성을 지닌 이미지 광고 위주의 마케팅을 한다면 상생 의미가 있을 것으로 보인다.

둘째, 학교 밖 청소년이 지역사회로부터 자신이 편견과 차별 또는 부정적 인식 받고 있다고 느끼면 사회적 낙인감도 다음 기에 지속된다고 나타났다. 또한 그 다음 기에도 사회적 낙인감은 동일하게 유지되는 것을 확인하였다. 이는 다른 경로계수보다 자기회귀 계수가 크게 나타나는 것으로도 확인할 수 있다. 사회적 낙인감 역시 자기강화가 뚜렷하게 나타났는데, 한 번 사회적 낙인감에 휩싸이게 되면 사회와 소통하고 극복하기 보다는 이후 시기의 사회적 낙인감에 영향을 주는 것으로 보인다. Goffman(1963)은 낙인찍힌 사람은 '모든 일반적인 사람으로부터 더럽고 가치 절하된 사람으로 우리 마음속에 축소시킨다'고 하였다. 자신의 불명예스러운 특성을 감추려고 넘겨버리고 감추려한다. 그러나 낙인의 노출로 인해 '넘겨버릴' 수 없는 사람들은 사회적 상호작용을 줄이려는 적응기술을 사용한다[3,24]. 이것은 학교 밖 청소년들이 사회적 낙인감을 인식할수록 자기 세계에 있거나 현실을 도피하기 위한 도구를 찾을 수 있다는 것을 설명한다. 사회적 낙인이 높을수록 자기개념 명료성과 심리사회적 적응도가 낮아지며[17] 사회적 낙인감이 높을수록 우울도 높아진다[22]는 선행연구는 본 연구대상과 같은 학교 밖 청소년 대상이며 사회적 낙인감을 강화하는 요인에 대한 연구로 유사성이 있다. 사회적 낙인감이 더할수록 자신감이 낮아지고 위축되고 우울해지면서 자기 낙인감은 강화를 계속한다는 것으로 볼 수 있다. 고졸 검정고시를 준비하는 학교 밖 청소년 연구에서는 소외감은 진로에 대한 생각에 지장을 주었으나 사회적 지지는 그것을 감소시킨 연구[23]에서 확인한 바와 같이 사회적 낙인감을 유발하는 소외감을 해소하기 위해서는 부모, 멘토, 학교 밖에서 만난 교사의 애정 어린 관심과 일관성 있는 피드백이 이들의 사회적 관계를 유용하게 한다는 것을 알 수 있다. Goffman(1963)이 제시한 의식상상과 역량강화를 통한 낙인 제거 활동[24]과 Corrigan & Rao(2013)의 타인들과 자신이 다르지 않다는 점을 강조한 '자기 낙인감 종료하기(Ending Self-Stigma)'[2]와 같이 학교 밖 청소년들이 탈락과 다른 집단이라는 사회적 배제를 인식하지 않도록 우리 지역사회 내의 일원으로서 역량을 부여해야 한다. 2016년~2018년 3년간 15만 명에 달하는 학교 밖 청소년이 다만 부적응만이 아닌 앞으로의 더 큰 목표를 성취하기 위하여 공교육을 포기하고 유학이나 대안학교, 검정고시 등으로 전향하는 경우도 많다는 것을 상기해야 한다. 우리 사회가 정규교육 탈락이라는 부정적인 면보다는 앞으로의 창의성과 역량을 펼치기 위한 자유로운 세계로의 도전으로 인식하며 그들

을 응원할 수 있는 사회적 환경이 조성되어야 하겠다. 그리고 학교 밖에서 마음을 터놓고 이야기할 수 있는 상담 시스템을 잘 구축하여 사회적 지지를 높일 수 있는 지역 사회 구조적 체계화 작업과, 학교 밖 친구 간 관계를 조성할 수 있는 긍정적 사회 그물망이 필요하다. 그리하여 소외받고 사회적 단절로 인한 움츠러든 마음으로 인해 사회적 낙인을 자기 강화하여 사회적 낙인을 심화시키는 일이 줄어들 수 있도록 예방하는 것이 중요하다.

셋째, 게임중독과 사회적 낙인감에 상호관계에 관한 교차지연 분석결과는 게임중독의 경우 다음 기에 사회적 낙인감에 영향을 미치지 않는 것으로 나타났으며, 반면에 사회적 낙인감은 게임중독에 유의한 영향을 주는 것으로 나타났다. 사회적 낙인감은 학교 밖 청소년들에게 있어서 사회적 포괄성(Social inclusion)을 대표하는 반영지표라 할 수 있다. 게임을 통해서 학교 밖 청소년들이 사회와 소통할 수 있는 경로가 될 수도 있으나 본 연구에서는 사회적 낙인감이 학교 밖 청소년을 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 수정된 낙인이론(Modified Labeling Theory)에 의하면 외부 낙인을 지각한 학교 밖 청소년이 사회적 낙인감을 받으며 내면화하며 스스로 자신과 타인과의 상호작용을 피하기 위해[28] 게임중독에 빠져드는 것으로 보인다. 학교 밖 청소년이 다른 사람과의 상호작용을 피하기에는 게임은 흥미롭고 몰입할 수 있으며 접근이 쉬워 현실로부터 도피하여 나를 감추는 익명의 누군가가 될 수 있다. 또한 그 안에서의 자신은 사회적 낙인으로부터 자유로운 경쟁력 높은 누군가가 될 수 있으며, 시간이라는 큰 자산으로 게임 내의 관계에서 우위를 누릴 수 있고 게임 내 관계에서 자신이 얻고 싶은 어떤 이익을 얻을 수 있다. 게임 세계 내에서는 현실에서 가능치 않은 모든 충동적이고 공격적인 모든 면을 충족시킬 수 있는 가상 세계가 있으므로 더욱 빠져들게 된다. 이러한 게임중독으로 인해 현실에서는 자아존중감과 일 그리고 사회적 대인관계에 부정적인 고정관념을 만들어 일상생활에서 전반적으로 어려움을 겪을 수 있다 [28-30]. 건전한 게임 이용 교육, 게임 산업계의 공공성 있는 긍정적 마케팅, 부모와 가족 그리고 주위 사람들의 관심과 지지로 사회적 차별과 편견을 줄일 수 있는 사회 환경 조성이 필요하다고 본다. 그리고 공공 및 민간 기관의 적극적인 협력으로 학교 밖 청소년이 자립하고 체험할 수 있으며 미시·거시적인 접근을 포괄한 다학제적 관점으로 훈련할 수 있는 공간을 마련하되 접근 용이하도록 하여 그들의 자유로운 시간을 창의적, 생산적으로 활용할 수 있는 통합적 원스톱지원의 장을 마련해 줘야 할 것이다.

본 연구의 한계점으로 몇 가지를 이야기하자면, 우선 학교 밖 청소년의 게임에 영향을 주는 다른 많은 요인들이 모형에 고려되지 못한다는 점이 있다. 이는 자기회귀 교차지연 모형이 가지는 한계점이기도 하다. 두 번째로는 학교 밖 청소년 패널자료의 표본수가 적고, 이것마저도 3년 이상 유지되는 패널이 전체표본의 50% 정도 밖에 되지 않기 때문에 성별, 연령 등 다양한 분석이 현실적으로 불가능했다는 점도 아쉬웠다. 세 번째로는 한계점이라기 보다는 제언에 가까운데, 게임중독과 사회적 낙인감을 매개하는 다양한 요인이 있을 수 있다고 연구자들은 추론하였다. 우울, 교우관계, 자존감 등의 매개변수를 고려하여 좀 더 풍부한 자기회귀교차지연 모형을 도출하여 분석할 수 있을 것이다. 이는 추후 연구과제로 제안하고자 한다. 하지만 이러한 한계점에도 불구하고 본 연구는 자기회귀교차지연 분석을 활용, 학교 밖 청소년의 사회적 낙인감과 게임중독의 상호작용 관계를 종단적 시간의 흐름을 통해 분석을 시도했다는 점에서 그 의의가 있다.

REFERENCES

- [1] Statistics Korea, Ministry of gender equality and family. (2018). *2018 Survey on Youth Out of School*. Seoul : Ministry of gender equality and family.
- [2] P. W. Corrigan & D. Rao. (2012). On the self-stigma of mental illness: Stages, disclosure, and strategies for change. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 57(8), 464-469.
- [3] Robbins, S. P., Prenab Chatterjee & Edward R. Canda. (2012). *Contemporary Human Behavior Theory 3rd Editon*, Allyn and Bacon.
- [4] Ministry of Culture, Sports and Tourism. (2019). *Insa, Ahsa, Bansa, Martha*. Korea Policy Briefing(Online), <http://www.korea.kr/news/cultureColumnView.do?newsId=148860925#cultureColumn>
- [5] H. S. Kim, S. C. Kim & S. K. Yoo. (2010). Casual Model of Labeling, Parental Attachment, and Juvenile Delinquency: With a Focus on Examination of Mediating effect. *Journal of Adolescent Welfare*, 12(4), 185-206.
- [6] C. M. Lee, J. Y. Moon & J. W. Park. (2019). A study on Relationship between Media Environment and Adolescent cyber-Delinquency : Focused on X-rated Media Commitment. *Journal of Digital Convergence*, 17(4), 365-379. DOI:10.14400/JDC.2019.17.4.365
- [7] Statistics Korea, Ministry of gender equality and family. (2018). *2018 Adolescent statics*, http://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&

- bbtSn=705607.
- [8] J. K. Lee, S. K. Chung, J. S. Kim & K. S. Lee. (2016). Influence of Adverse Childhood Experience Anxiety on Internet Addiction Risk of the Probation Youth, *Journal of the Korea contents Association*, 16(11), 103-115.
DOI:10.5392/JKCA.2016.16.11.103.
 - [9] M. J. Park, J. H. Oh & S. M. Shin. (2014). The Relationship Between Social Support and Smartphone Addiction: The Mediating Effect of Existential Spiritual Well-being, *The Korea Journal of Health Psychology*, 19(4), 1185-1202.
 - [10] S. M. Bae. (2015). Factors related to Internet game addiction of Adolescent by Gender, *Korean Journal of Youth Studies*, 22(8), 385-405.
 - [11] K. J. Kim. (2010). Coping Strategies for Reducing Social Stigma Associated with Youths' Thoughts, Feelings, Behavior, and Health, *Studies on Korean Youth*, 21(3), 5-31.
 - [12] Statistical Office. (2017). *Korean Social Trends 2017*, Dae-Jeon : Statistical Office.
 - [13] J. S. Seo. (2016). The Moderating Effects of Social Relations in the Correlation Between Adolescents' Internet Addiction and Suicidal Ideation: with a Focus on Adolescents' Relationships with Their Friends Parents, and Teachers, *Korean Journal of Family Welfare*, 21(4), 629-652.
 - [14] KT Institute for Economic Management. (2018). *2018 Mobile Game Usage Behavior*, Seoul : DIGECO Report,
https://www.digeco.co.kr/KTFront/board/board_view.action?board_id=issue_trend&board_seq=12043.
 - [15] WHO. (2019). *WHO releases new International Classification of Diseases(ICD 11)(2019)*, Geneva : World Health Organization(WHO).
 - [16] Korea Legislation Research Institute all rights reserved, *Act On The Support For Out-Of-School Youth*. www.law.go.kr.
 - [17] H. M. Lee & Y. M. Kim. (2017). The Relationship Between Social Stigma and Psychosocial Adjustment in Out-of-School Youth: The Moderating Effects of Self-concept Clarity, *Journal of the Korea contents Association*, 17(9), 549-562.
DOI : 10.5392/JKCA.2017.17.09.549.
 - [18] H. J. Sim. (2011). *Adolescents with school interruption*, IncheonToday(Online).
<http://www.incheontoday.com/news/articleView.html?idxno=19165>.
 - [19] National Youth Policy Institute. (2018). *Academic Interruption Youth Panel Survey Data User Guide (1st-5th)*. Sejong : National Youth Policy Institute.
 - [20] Y. S. Seo, E. J. Lee, J. H. Kim, S. H. Park, Y. R. Choi & J. Y. Choi. (2015). A Review of Dropout Prevention Programs for Students at Risk of Dropout, *The Korean Journal of School Psychology*, 12(3), 407-436.
 - [21] J. Y. Choi & H. C. Kim. (2016). A qualitative study on characteristics and effective interventions for school dropouts. *Korean Journal of Youth Studies*, 23(3), 103-132.
 - [22] B. S. Park. (2019). The influence of social stigma on depression among youth after school dropout: Focus on the mediating effect of self-esteem. *Korean Journal of Social Welfare Research*, 62, 81-106.
DOI : 10.17997/SWRY.62.1.4.
 - [23] J. L. Lee & Y. A. Cho. (2017). The Relationship between Perceived Social Support and Career Barriers among Out-of school Adolescents preparing for Qualification Examination for High School Degree: Mediating Effects of Alienation. *Korea Academy Industrial Cooperation Society*, 18(6), 90-102.
<https://doi.org/10.5762/KAIS.2017.18.6.90>.
 - [24] E. Goffman. (1963). Stigma: *Notes on the management of spoiled Identity*, *Pshychiatry research*, 271, 541-547.
 - [25] M. Hopwood. (2007). *Stigma: An overview*, *The consortium for social and policy research on HIV, Hepatitis C and related diseases*. Sydney, Australia: National Centre in HIV Social Research.
 - [26] Vogel, D. L., Wade, N. G. & Haake, S. (2006). Measuring the self-stigma associated with seeking psychological help. *Journal of counseling psychology*, 53(3), 325.
 - [27] Link, B. G., & Phelan, J. C. (2001). Conceptualizing stigma. *Annual Review of Sociology*, 27, 363-385. 400-423.
 - [28] B. G. Link, F. T. Cullen, E. L. Struening, P. E. Shrout & B. P. Dohrenwend. (1989). A modified labeling theory approach to mental disorders: An empirical assessment. *American Sociological Review*, 54(3), 400-423.
 - [29] T. J. Scheff. (1966). *Being Mentally Ill: A Sociological Theory*, Chicago: Aldine.
 - [30] G. H. Mead. (1964). *George Herbert Mead on Social Psychology: Selected papers*(Anselm Strauss, Ed). Chicago: University of Chicago Press.
 - [31] WHO. (2018). *Game Disorder*, Geneva : World Health Organization(WHO).
[tps://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/](https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/).
 - [32] J. Y. Lee. (2018). Convergent Factors Affecting Problem Behaviors in Out-of-school Adolescents: A Focus on Gender Differences, *Journal of Digital Convergence*, 16(10), 333-342.
 - [33] H. J. Park & K. Y. Lee. (2015). Qualitative Research on the Life and Development Strategy as Children of Low-Income Single Parents, *Ewha Journal of Social Sciences*, 31(2), 105-139.
 - [34] W. S. Lee. (2014). A Study on Discussion on Game Addiction from a Criminal Justice Perspective, *Korean Association Of Criminology*, 26(1), 9-34.
 - [35] B. Y. Bae. (2018). *Advanced Structural Equation*

Modeling with Amos 24, Seoul : Cheonglam.

- [36] B. R. Jin. (2019). Loneliness and Game Addiction in the Early Adolescence: A Four-Year Panel Study, *The Journal of the Korea Contents Association*, 19(5), 178-186.
- [37] I. J. Choi, S. H. Mo & S. Y. Lee. (2012). *A Study on the Support Plan for the Promotion of Children and Adolescent Mental Health II: Executive Report (Research Report 12-R15)*. Seoul: National Youth Policy Institute.
- [38] R. D. Harvey. (2001). Individual differences in the phenomenological impact of social stigma. *Journal The Journal of Social Psychology*, 141(2), 174-89.
- [39] K. O. Joo. (2002). *An Exploratory Study on the Perception of Career Disability among Adolescents withdrawal from Regular Education*. Ewha Master's degree thesis, Seoul.
- [40] Fornell & David F. Larcker. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error, *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39-50.
- [41] R P. Bagozzi & Y. Yi. (1998). On the Evaluation of Structure Equation Models. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 16(1), 74-94.
- [42] J. P. Woo. (2012). The Concept and Understanding of Structural Equation Model, *Hannarae Publishing Co.*
- [43] G. S. Kim. (2011). Structural Equation Model Analysis, *Hannarae Publishing Co.*
- [44] J. H. Kim, M. K. Kim, E. J. Kim & E. J. Shin. (2008). Online game addiction test development and validation minutes three. *Studies on Korean Youth*, 19(1), 385-415.
- [45] S. K. Park et al. (2017). *Theories and Practices Addiction Counseling*(2nd ed.), Seoul: Hakjisa.
- [46] M. D. Griffiths. (1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12(5), 248-250.
- [47] Yonhap News. (2019). *The drop out of public education, suspension of education 150,000 students in the last three years.*(2019, 09. 29). <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190929029400004>.

박 주 원(Ju-Won Park)

[정회원]



- 2012년 8월 : 서강대학교 사회복지과 석사
- 2017년 9월 ~ 현재 : 서강대학교 신학대학원 사회복지학 박사수료
- 관심분야 : 빈곤, 청소년, 중년, 중독
- E-Mail : ghdeorjf@naver.com

이 창 문(Chang-Moon Lee)

[정회원]



- 1995년 8월 : 서강대학교 경영학과
- 1999년 2월 : 서강대학교 무역학과 석사
- 2017년 9월 ~ 현재 : 서강대학교 신학대학원 사회복지학 박사수료
- 관심분야 : 빈곤, 불평등, 중독, 가계부채
- E-Mail : win71@daum.net

문 진 영(Jin-Young Moon)

[정회원]



- 1994년 9월 : The University of Hull, U.K(Ph.D)
- 1998년 2월 : 성공회대학교 사회복지학과 조교수
- 1998년 3월 ~ 현재 : 서강대학교 신학대학원 사회복지학과 교수
- 관심분야 : 빈곤, 불평등, 중독, 노동정책

책

- E-Mail : jymoon@sogang.ac.kr