

청소년의 은둔형 외톨이 성향이 게임중독행태에 미치는 영향 : 가족스트레스의 조절효과분석을 중심으로

김효순*, 박희서**

The Impacts of Adolescent's Oiettolie Propensity on Game Addiction Behavior : Focusing on Moderating Effects of Family Stress

Hyo-Soon Kim*, Hwie-Seo Park**

요 약

이 연구는 청소년의 은둔형 외톨이가 인터넷 중독을 매개로 집단따돌림과 대인기피와 정서불안증과의 관계에서 가족스트레스의 조절효과를 탐색하여 청소년의 지원을 위한 실증적 기초자료를 제공하기 위해 수행되었다. 이를 위해 G광역시 지역 고등학교 재학생인 청소년을 대상으로 표본을 추출하여 실증 분석하였다. 분석결과, 고등학생의 은둔형 외톨이가 인터넷게임중독 행태에 미치는 영향력의 관계에서 은둔형 외톨이는 인터넷 게임중독에 영향력이 있는 것으로 분석되었다. 또한 인터넷게임중독 행태가 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안에 유의미한 영향을 미치며, 특히 은둔형 외톨이 성향은 대인기피증에 가장 크게 영향력이 미치는 것으로 나타났다. 조절변수로는 인터넷게임중독이 정서불안증에 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 본 연구에서는 이러한 분석결과를 토대로 청소년의 인터넷 중독과 행태를 예방하기 위한 정책적 시사점을 제시하였다.

▶ Keywords : 청소년, 은둔형 외톨이, 인터넷 중독, 가족스트레스

Abstract

The purpose of this study is to suggest some policy implications for the youth through empirical study about the moderating effects of high school students' family stress in the relationship of Oiettolie propensity and game addiction behaviors including bullies, social phobia and emotional instability. For the purpose of this study, this study established a causal model about the

· 제1저자 : 김효순, · 교신저자 : 박희서

· 투고일 : 2014. 7. 22, 심사일 : 2014. 8. 1, 게재확정일: 2014. 8. 10

* 조선대학교 강사 (Dept. of Social Welfare, Graduate School, Chosun University)

** 조선대학교 행정복지학부 교수 (Dept. of Public Administration & Social Welfare, Chosun University)

relationships among the research variables through review of previous studies and surveyed high school students for empirical research.

The results of this study shows that Oiettolie propensity impacts on youth's game addiction and brings about game addiction behaviors like bullies, social phobia and emotional instability. Especially, this study shows that Oiettolie propensity impacts on social phobia most. Also, family stress has a moderating effects for the relationships among the variables. This study presents some policy implications for the youth.

▶ Keywords : Adolescence, Oiettolie, Internet addiction, family stress

I. 서 론

최근 청소년들 가운데 생활의욕을 잃거나 때로는 사회생활을 단념해 버린 학생들을 쉽게 발견할 수 있다. 이들은 정신 질환의 증상을 보이는 것은 아니지만 분명한 이유도 없이 무기력하게 하루하루를 보내고 있다. 이는 청소년들이 입시 위주의 교육풍토 속에서 학업성적과 관련된 스트레스를 많이 받고 있음에도, 이를 해소할 수 있는 적절한 여가 및 문화 활동이 제한되어 있는 현실과 관련이 있다. 이러한 상황에서는 청소년들이 자기만의 공간에서 인터넷을 과도하게 사용하여 중독에 이를 가능성이 크다 [1]. 국내 인터넷 보급률은 세계적으로 가장 높은 것으로 알려져 있다. 10대 청소년 대부분은 인터넷을 이용하고 있으며, 스마트폰, 노트북 등을 통한 청소년의 인터넷 이용률은 놀랍게 증가하고 있다. 2012년 9월 현재, 만 12-59세 인구의 87.0%가 무선인터넷 서비스를 이용하고 있고, 이중 10대의 경우에는 93.4%가 '무선인터넷 이용자'인 것으로 나타났다 [2].

이처럼 청소년들의 과도한 인터넷 이용은 청소년들에게 매우 부정적인 영향을 미치고 있다. 청소년의 과도한 인터넷 이용에 따른 인터넷 중독이 초래할 수 있는 치명적인 문제 가운데 하나는 자살문제를 들 수 있다. 최근 청소년 연예인들이 인터넷 악플로 고통을 겪다 자살을 선택했던 경우들도 있다. 청소년기에는 신체적으로 뿐만 아니라 정신적인 측면에서도 급격한 변화를 겪으며 성장하므로 그 시기에는 사소한 것으로도 상처받기 쉽기 때문이다. 다양한 비행이나 정신질환이 이 시기에 발생한다는 사실은 청소년기가 얼마나 많은 위험요소를 내포하고 있는가를 나타내는 근거라 할 수 있다.

따라서 청소년기에는 청소년기의 특성상 은둔형 외톨이처럼 사회적 문제나 정신적 어려움을 분명히 드러내지는 않았다 해도 언제든지 같은 문제를 보일 수 있는 잠재적 위험군의 숫자는 엄청나게 많을 것으로 추정된다. 은둔형 외톨이 성향이 있는 청소년은 비행 등 밖으로 문제를 드러내는 경우가 거의 없기 때문에 가정이나 학교에서 이들의 문제가 크게 부각되지 못하고 조기발견이 쉽지 않는 경향이 있다. 외톨이 성향이 있는 청소년들은 여러 가지로 스트레스가 쌓이면 더 이상 대처하지 못하고 집안으로 사회적 철회를 하기 시작한다. 이들은 한마디로 설명할 수 없을 정도로 다양한 형태의 사회적 철회를 보이게 된다. 인터넷 중독은 청소년의 외톨이 성향과 관련하여 발생할 수 있는 대표적인 현상이라 할 수 있을 것이다. 그런데 이러한 인과경로에 있어서 가족스트레스는 중요한 조절변수로서 역할을 할 것으로 추론된다. 즉, 가족스트레스가 심할 경우에는 외톨이 성향의 청소년들의 인터넷 중독현상은 더 심각할 것으로 추론된다.

따라서 이 연구에서는 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 중독에 어떠한 영향을 미치며, 이 과정에서 가족스트레스가 조절변수로서의 역할을 하는지에 관해 검증해 봄으로써 정책적 이론적 시사점을 도출해 보았다.

II. 이론적 검토

1. 은둔형 외톨이

인간은 사회적 동물로 혼자 살 수 없는 존재이다. 어떤 형태로든 상호작용하면서 살아갈 수밖에 없다. 그러나 현대사회에서는 다른 사람들은 물론이고 심지어는 가족과의 접촉도 피

하면서 자신의 테두리에서 갇혀 생활하는 소위 '은둔형 외톨이'들이 늘고 있다. '은둔형 외톨이에 대해서는 일본에서 처음으로 논의되어서 '히키코모리'라는 용어를 쓰기도 한다[3]. 이 용어는 원래 어려운 정치적 상황을 피해 은둔해 지내는 정치인들을 지칭하였다. 그러나 최근에는 6개월 이상을 가족 이외 다른 사람들과의 접촉을 거부하고, 자신의 방이나 집에만 틀어 박혀 지내는 사람들을 말한다. 주변인들과 관계를 외면하고 자신의 공간에서만 지냄으로써 스트레스를 피하고 '안정을 얻고 있다'는 착각에 빠지게 되는 것이 주요 특징이다.

은둔형 외톨이 경향이 있는 청소년은 밖으로 드러나는 문제가 없는 경우가 많기 때문에 자녀의 외톨이 성향에 대해 대부분의 부모들은 자녀의 성격적 특성이라고 여기는 경향이 있다. 그래서 그들은 시간이 지나면 나아질 것이라고 막연한 기대를 갖고 가볍게 여긴다. 그러다가 시간이 지나 문제가 점점 악화되어 등교거부 등의 형태로 드러나서야 비로소 관심을 갖기 때문에 장기화되기 쉽다.

2. 인터넷 게임중독

인터넷 중독에 대해서는 다양하게 정의되고 있다. 처음 개념정의를 시도한 Goldberg(1996)는 DSM-IV(미국 정신의학회 진단통계편람 4판)의 물질중독 진단기준을 원용하여 인터넷 중독을 임상학적으로 장애나 고통을 유발하는 비적응적 인터넷 사용형태라고 정의하였다 [4]. 또한 Young(1996)은 DSM-IV의 병적 도박 진단기준을 원용하여 상황에 관계 없이 계속적으로 인터넷을 사용하고자 하는 의존, 사용하지 않으면 나타나게 되는 금단현상, 사용했던 시간보다 더 많은 시간을 사용해야 만족이 생기는 내성이 동반되는 심리적 장애를 인터넷 중독이라고 정의하였다 [5]. 그리고 Griffiths(2000)는 인터넷 중독을 기술적인 중독의 한 형태로 인간과 기기의 상호작용을 포함하는 비화학적 중독, 즉 충동적인 도박과 같은 행위중독으로 정의하였다 [6]. 이상에서 보는 바와 같이 인터넷 중독에 대해서는 대체로 내성, 금단증상, 일상생활 장애와 같은 특징에 동의하고 있음을 알 수 있다. 따라서 인터넷 게임중독은 컴퓨터 게임에 과도하게 빠져들어 정상적인 생활을 하지 못하는 것을 의미한다. 즉 컴퓨터 게임에 대한 절제력을 상실하여 게임을 자제해야 한다고 생각하면서도 자신의 의지로 절제하지 못하는 상태를 말한다. 국내에서도 인터넷 중독을 '인터넷 등의 지나친 이용으로 이용자가 일상생활에서 쉽게 회복할 수 없는 신체적, 정신적, 사회적 기능의 손상을 입은 상태로 정의하고 있다 [7].

외톨이 아동의 특징이라 할 수 있는 친구 간 상호작용 능력의 부족, 자신의 감정을 표현하지 않는 성향, 대인관계의

위축 등은 게임에 몰두하게 하는 위험요인이 될 수 있다. 외톨이 성향을 지닌 아동의 사회적 고립과 위축, 소외, 외로움 등의 심리적 특성이 게임중독을 유발할 것으로 추론할 수 있다. 권재환(2005)은 대인관계 기술이 부족한 청소년이 그렇지 않은 청소년들보다 게임중독에 빠질 위험성이 높다고 하였다 [8].

3. 인터넷 게임중독의 행태

인터넷 게임중독은 과도한 온라인게임으로 학업이나, 가정, 대인관계에서 문제를 초래하며, 현실과 가상공간을 구별하지 못하는 등의 심각한 문제를 초래한다 [9]. 또한 인터넷 중독은 청소년이 인터넷을 지나치게 사용함으로써 정신건강을 해치고, 일상생활을 제대로 하지 못하고, 컴퓨터를 사용하지 못할 경우 심리적 불안감, 우울증 등을 경험하게 된다. 또 체력저하와 집중력 저하, 학업이나 업무상의 손실, 통신비용 등의 경제적 지출, 대인관계 등에서 소외 등의 문제가 일어날 수도 있다 [10] [11]. 이처럼 인터넷 중독의 행태에 대해서는 여러 가지를 들 수 있으나, 이 연구에서는 은둔형 외톨이의 인터넷 중독의 행태를 집단 따돌림과 대인기피 및 정서 불안증으로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 집단따돌림이란 많은 학생들이 특정한 학생을 대상으로 상당기간에 걸쳐 언어 및 심리적 폭력, 신체적 폭력, 금품갈취 등 괴롭히는 행위를 말한다. 구본용(1997)은 집단따돌림을 "두 명이상이 집단을 이루어 특정한 혹은 특정 집단을 그가 소속해 있는 집단속에서 소외시켜 구성원으로서의 역할 수행에 제약을 가하거나 인격적으로 무시 혹은 음해하는 언어적·신체적 일체의 행위"라고 규정하였다 [12]. 이러한 현상은 대화 거부하기, 약점을 들춰내고 모함하기, 비난하거나 시비걸기, 따돌리려는 대상을 고립시키는 행위, 바보 만들기, 장난을 빙자하여 괴롭히기 등의 형태로 나타난다. 또한 박경숙(1998)은 "한 집단의 소속원 중 자기보다 약한 상대를 대상으로 또는 집단의 암묵적인 규칙을 어긴 자를 대상으로 여럿이 함께하는 또는 개인이 돌아가며 신체적, 심리적인 공격을 지속적으로 가하여 반복적으로 고통을 주는 행동"으로 정의하여 "암묵적인 규칙을 어긴 자라는 개념을 첨가하였다 [13]. 이외에도 Olweus(1994)는 따돌림(bullying)을 한 학생이 반복적이고 지속적으로 한 명 또는 그 이상의 다른 학생들의 부정적 행위에 노출된 것으로 설명하였다 [14]. 이는 따돌림 행위가 집단에 의해서만이 아니라 개인에 의해서도 주도됨을 나타낸다. 이때의 부정적인 행위란 타인에게 상처를 입히거나 불안을 끼치는 공격행동을 말하는 것으로 언어적, 심리적, 사회적, 신체적 공격이 포함된다. 따돌림은 대인관계

부적응을 일으키는 전형적인 예라고 할 수 있다 [15].

둘째, 대인기피증은 다른 사람들 앞에서 당황하거나 두려워 기피하는 현상을 말한다. 그 이유는 다른 사람들에게 바보스러워 보이거나 나쁜 인상을 줄까 두려워할 수 있고, 다른 사람들로부터 부정적 평가를 받을까 두려워하여 기피하는 것이다. 심한 경우 대인관계뿐만 아니라 학교생활이나 직장생활에까지 지장을 줄 수 있다. 대인기피증은 평소에 잘 하다가도 다른 사람이 옆에 있으면 제대로 하지 못하는 것이 특징이다. 이들은 다른 사람들이 자신의 행동을 관찰하여 부정적으로 평가할 수 있다는 생각에 평소 잘하던 행동도 못하는 것이다. 대인 기피증은 전통적으로 타인의 시선을 많이 의식하는 유교 문화권인 동양에 많은 것으로 알려져 있다.

셋째, 불안이란 억압되고 긴박한 상황에서 야기되는 것으로 대상이 분명하지 않은 공포나 심리적 불편과도 같이 개인에게 나타나는 부정적 정서 상태를 말한다. 즉, 자기 마음속으로 부터의 일어나는 알 수 없는 위협에 대한 반응이라 할 수 있다. 박영희(2001)는 불안을, 스트레스에 대한 반응으로 주관적으로 경험하는 정서 상태이며, 긴장, 걱정 그리고 압박한 위협에 대한 두려움 등이 외적인 위협에 의해서라기보다는 내적인 조절능력의 상실되어 마음속으로부터 발생하는 막연한 감정이라고 하였다. 또한 적정수준의 불안은 각성을 통해 불안을 일으킨 상황에 직면하게 하고, 경우에 따라서는 동기요인이 되기도 하지만, 지속적인 불안은 일상생활에서 장애를 일으킬 수 있다 [16].

4. 가족스트레스

스트레스의 개념에 대해서는 여러 가지로 정의되고 있는데, 일반적으로 스트레스란 유기체의 적응과 조절에 가해진 압력이나 외부의 요구적인 힘을 말한다. 황영숙(1997)은 스트레스를 생활사건에서 생겨나는 압박감으로 적정수준의 스트레스는 일상생활의 원동력으로 작용하지만, 적정수준을 초과하는 스트레스가 지속될 경우에는 심리적·신체적으로 해를 끼치고 일상생활에도 해로운 결과를 초래한다고 하였다. 또한 예측할 수 없는 상황이나 익숙하지 못한 상황, 집중적으로 발생하는 상황, 그리고 회피할 수 없는 필연적인 상황 등에서 많은 스트레스를 받게 된다고 하였다 [17]. 청소년의 스트레스는 새로운 성장과 발달에 따른 결과로서 긴장과 스트레스가 초래되며, 성장과정에서 필요한 새로운 경험을 할 경우에도 스트레스가 발생한다. 오늘날 청소년들은 성적과 입시에 대한 강박관념, 자신의 외모, 부모님의 기대 등 자신들을 압박하는 모든 것에 대해 해소할 만한 적절한 수단이나 시간, 공간 등을 가지고 있지 못해 과중한 스트레스에 시달리고 있

다. 청소년들에게 가족들, 특히 부모의 기대는 스트레스의 커다란 원인이 되고 있다. 청소년기는 어느 시기보다도 스트레스를 경험할 가능성이 높고 그 성격도 독특하다고 할 수 있다.

III. 연구방법

1. 연구모형

본 연구는 고등학생의 인터넷 게임중독과 행태에 미치는 영향요인에 대해 분석한다. 독립변수로서 은둔형 외톨이 성향을 선정하였으며, 매개변수로 인터넷 게임중독, 종속변수로는 게임중독 행태를 선정하였다. 그리고 이들 변수 간의 인과관계에 있어서 가족스트레스는 중요한 영향을 미칠 것으로 추론되어 조절변수로 선정하였다. 이들 변수 간의 인과관계를 바탕으로 연구모형을 도시하면 <그림 1>과 같으며, 이 연구의 가설은 <표 1>과 같다.

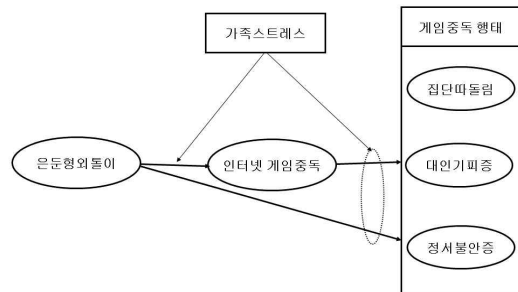


그림 1. 연구모형
Fig. 1. Research model

2. 연구가설

표 1 연구가설
Table 1. Research hypothesis

[가설1]	고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 인터넷 게임중독에 정(+) 의 방향으로 영향을 미칠 것이다.
[가설2]	고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 인터넷 게임중독 행태인 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증에 정(+) 의 방향으로 영향을 미칠 것이다.
[가설3]	고등학생의 인터넷 게임중독은 게임중독 행태인 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증에 정(+) 의 방향으로 영향을 미칠 것이다.
[가설4]	고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 가족스트레스의 정도에 따라 인터넷 게임중독에 미치는 영향이 다를 것이다.
[가설5]	고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 가족스트레스의 정도에 따라 인터넷 게임중독 행태인 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증에 미치는 영향이 다를 것이다.
[가설6]	고등학생의 인터넷 게임중독은 가족스트레스의 정도에 따라 인터넷 게임중독 행태인 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증에 미치는 영향이 다를 것이다.

3. 변수의 조작적 정의

3.1 은둔형 외톨이

은둔형 외톨이는 이시형(2000)이 제작한 척도를 사용하였다. 친구관계에서 친구가 없는 것과 친구들로부터 소외와 외로움 등과 같이 5점 척도로 12개의 설문항목으로 구성하였다. 신뢰도는 내적 일관성을 고려한 Cronbach α 계수가 .947로 나타났다 [18].

3.2 인터넷 게임중독

인터넷 게임중독은 공부를 하려고 하면 게임생각에 집중이 안 되며, 게임을 하기 전보다 모든 학업에 불성실해지고, 게임 때문에 부모님으로부터 자주 혼난다. 등과 같이 5점 척도로 9개의 설문항목으로 구성하였다. 신뢰도는 내적 일관성을 고려한 Cronbach α 계수가 .902로 나타났다.

3.3 인터넷 게임중독 행태

첫째, 집단따돌림은 친구들이 시켜서 억지로 심부름을 한 적이 있고, 여러 사람이 있는 곳에서는 먹고 마시기가 거북하고, 친구들이 모두 나를 적대시하는 것을 느낀 적이 있으며, 친구들이 내 물건을 빼앗아 장난을 치는 일이 있다 등과 같은 5개의 설문항목으로 5점 척도로 측정하였다. 신뢰도는 내적 일관성을 고려한 Cronbach α 계수가 .864로 나타났다.

둘째, 대인기피증은 혼자서 집을 나서기가 두려우며, 낮익은 것들도 생소하거나 비현실적으로 느껴지고, 늘 혼자 있고 싶어지는지의 여부 등의 5개의 설문항목으로 측정하였다. 신뢰도는 내적 일관성을 고려한 Cronbach α 계수가 .834로 나타났다.

셋째, 정서불안은 신경이 예민하고 마음의 안정이 안 되며, 사소한 일에도 짜증이 나며, 공부를 하려면 하면 집중이 되지 않는 것 등의 5개 항목에 대해 5점 척도로 측정하였다. 신뢰도는 Cronbach α 계수가 .880로 나타났다.

3.4 가족스트레스

가족스트레스는 부모님은 나의 성적에 기대정도, 학업성적 때문에 부모님에게 혼 난 적이 있는지의 여부, 부모님이 공부하라고 강요하는지의 여부, 학업성적 때문에 부모님과 갈등이 자주 발생하는지의 여부 등의 5개의 설문항목으로 측정하였다. 신뢰도는 내적 일관성을 고려한 Cronbach α 계수가 .887로 나타났다.

III. 실증 분석

1. 표본의 특성

이 연구는 G광역시에 소재하는 일반계 고등학교와 특성화 고등학교를 학생들을 대상으로 할당추출방법으로 표본을 추출하였다. 설문조사는 2013년 10월에 이루어졌으며 총 375부가 회수되었으며, 이 중 부실한 13부를 제외하고, 최종적으로 362부를 분석하였다. 이 연구에서 분석한 표본의 특성은 <표 2>와 같다.

<표 2> 응답자의 특성
Table 2. Characteristics of respondents

변수	구분	빈도(명)	비율(%)
성별	남학생	261	72.1
	여학생	101	27.9
	합 계	362	100.0
학년	1학년	115	31.8
	2학년	247	68.2
	합 계	362	100.0
학교유형	일반계	196	54.1
	특성화고	166	45.9
	합 계	362	100.0
게임장소	자기 집	264	72.9
	친구 집	3	.8
	PC방	86	23.8
	기 타	9	2.5
게임횟수	합 계	362	100.0
	거의 하지 않는다	139	38.4
	1주일에 1-2일	88	24.3
	1주일에 3-4일	48	13.3
	1주일에 5-6일	34	9.4
	거의 매일한다	53	14.6
게임시간/1주	합 계	362	100.0
	2시간 미만	173	47.8
	2시간 이상-3시간 미만	67	18.5
	3시간 이상-4시간 미만	34	9.4
	4시간 이상-5시간 미만	23	6.4
	5시간 이상	64	17.7
	결측값	1	.3
	합 계	362	100.0

2. 측정도구 검증

이 연구에서는 타당도를 측정하기 위하여 요인분석을 실시하였다. 분석결과, 외톨이 성향, 게임중독, 가족스트레스의 3개 변수들에 대한 요인분석에서 KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)는 0.920이고, χ^2 값은 7034.012, df는 325, 유의확률은 0.000으로, 27개의 요인이 전체적으로 타당성이 있

는 것으로 나타났다. 신뢰도 분석결과 은둔형 외톨이 성향, 인터넷 게임중독, 가족스트레스 등 3개의 측정항목에 대한 Cronbach α 계수가 모두 0.6이상으로 나타나 측정항목들은 신뢰할 수 있는 것으로 나타났다.

종속변수의 타당도 분석을 위해 요인분석을 실시한 결과에서도, KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)는 0.881이고, χ^2 값은 3220.502, df는 105, 유의확률은 0.000으로, 15개의 요인이 전체적으로 타당성이 있는 것으로 나타났다. 신뢰도 분석 결과, 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증 등 3개의 측정항목에 대한 Cronbach α 계수가 모두 0.6이상으로 나타나, 이 연구에서 요인들의 측정을 위해 구성하는 항목들은 신뢰할 수 있는 것으로 나타났다.

3. 연구모형의 검증

3.1 변수 간 상관관계분석

이 연구의 주요 구성개념들의 인과관계를 검증하기 위한 사전 절차로서 은둔형 외톨이, 인터넷 게임중독, 가족스트레스, 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증 등 6개 변수들 간의 상관관계 분석을 실행하였다. 변수 간 상관관계 분석결과 <표 3>에서 보는 바와 같이 변수들 간의 유의한 상관관계가 있는 것으로 분석되었다. 특히 Person상관계수는 은둔형 외톨이 성향과 대인기피증($r=.578$)이 가장 높게 나타났고, 은둔형 외톨이와 집단따돌림($r=.533$), 대인기피증과 정서불안증($r=.461$), 집단따돌림과 대인기피증($r=.404$) 순으로 높은 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

<표 3> 변수 간 상관관계
Table 3. Correlations among variables

변 수	은둔형 외톨이	인터넷 게임중독	집단 따돌림	대인 기피증	정서 불안증	가족 스트레스
은둔형 외톨이	1.00					
인터넷 게임중독	.333**	1.00				
집단따돌림	.533**	.398**	1.00			
대인기피증	.578**	.219**	.404**	1.00		
정서불안증	.330**	.121**	.323**	.461**	1.00	
가족 스트레스	.150**	.242**	.294**	.133**	.297**	1.00

* : $p \leq .05$, ** $p \leq .01$

3.2 연구모형 검증

이 연구는 연구모형과 가설을 검증하기 위해 AMOS 19.0을 이용하여 구조방정식모형 분석을 실시하였다. <표 4>에서

보는 바와 같이 연구모형 적합도는 카이제곱 값(χ^2)이 1858.739, 자유도(df)는 587, χ^2 에 대한 p값은 0.000으로 나타났다. 다른 적합지수로 절대적합지수GFI, 증분적합지수 NFI, IFI, TLI, CFI와 간명적합지수AGFI 등이 모두 1에 가까우며, RMR(원소간평균차이)값이 0.043으로 .005보다 작게 나타났으며, RMSEA(근차평균제곱근차이) 값은 0.077로 0.08보다 작게 나타났다.

<표 4> 연구모형의 적합도 지수
Table 4. fit index of research model

구분	절대적합지수					증대적합지수			간명적합지수
	χ^2 (p)	df	GFI	RMSEA	RMR	NFI	IFI	CFI	AGFI
적합지수	1858.739 (.000)	587	.907	.077	.043	.904	.905	.912	.901
최적기준	-	-	.9 이상	.08 이하	.05이하	.9 이상			.9 이상

4. 연구가설 검증

고등학생의 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 게임중독 행태에 미치는 영향에 대한 검증결과는 <표 5>와 같다.

첫째, “고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 인터넷 게임중독에 정(+)의 방향으로 영향을 미칠 것이다.” 라는 <가설 1>은 고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 표준화계수 .355, C.R. 5.706, p값 .000로 나타나, 인터넷 게임중독에 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 즉 고등학생의 은둔형 외톨이 성향이 높을수록 인터넷 게임중독의 정도가 높음을 알 수 있다.

둘째, “고등학생의 은둔형 외톨이는 인터넷 게임중독 행태에 정(+)의 방향으로 영향을 미칠 것이다.” 라는 <가설 2>에서 고등학생의 은둔형 외톨이는 인터넷 게임중독 행태인 집단따돌림(표준화계수 .505, C.R. 7.986, p값 .000), 대인기피증(표준화계수 .674, C.R. 8.898, p값 .000), 정서불안증(표준화계수 .376, C.R. 5.564, p값 .000) 등으로 나타나 게임중독행태에 유의미한 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 따라서 고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 게임중독 행태인 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증 등에 직접적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 특히 은둔형 외톨이 성향은 대인기피증에 가장 크게 영향력이 미치는 것을 알 수 있다.

셋째, “고등학생의 인터넷 게임중독은 인터넷 게임중독 행태에 정(+)의 방향으로 영향을 미칠 것이다.” 라는 <가설 3>은 인터넷 게임중독 행태인 집단따돌림(표준화계수 .255, C.R. 4.854, p값 .000)에는 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났고, 대인기피증(표준화계수 .030, C.R. .612,

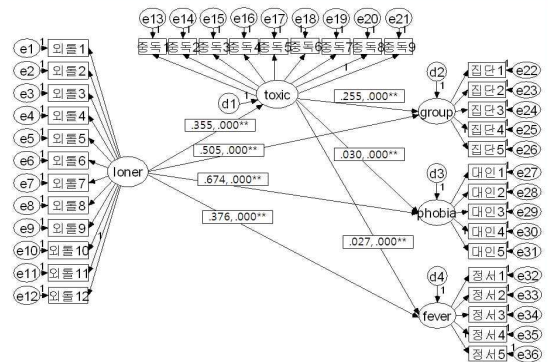
p값 .540)과 정서불안증(표준화계수 .027, C.R. .453, p값 .650)에는 유의미한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 따라서 고등학생의 인터넷 게임중독은 집단따돌림에는 직접적인 영향을 미치지만 대인기피증과 정서불안증에 대해서는 유의미한 영향을 미치지 않음을 알 수 있다.

이상에서 이 연구의 변수 간 인과관계는 고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 인터넷 게임중독에 유의미한 영향을 미치고 있으며, 또한 인터넷 게임중독행태인 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증에도 직접적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 그리고 이 연구에서 매개변수로 선정된 고등학생의 인터넷 게임중독은 인터넷 게임중독 행태 가운데서 집단따돌림에만 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이러한 변수간 인과관계를 도식하면 다음 <그림 2>와 같다.

〈표 5〉 가설검증 결과
Table 5. The test results of hypothesis

가 설	경로계수		표준 오차	C.R.(t)	p	채택 여부
	비표준화	표준화				
1 은둔형 외톨이→ 인터넷게임중독	.325	.355	.057	5.706	.000**	지지
2 1) 은둔형 외톨이→ 집단따돌림 2) 은둔형 외톨이→ 대인기피증 3) 은둔형 외톨이→ 정서불안증	.571	.505	.072	7.986	.000**	지지
	.730	.674	.082	8.898	.000**	지지
	.419	.376	.075	5.564	.000**	지지
3 1) 인터넷게임중독 → 집단따돌림 2) 인터넷게임중독 → 대인기피증 3) 인터넷게임중독 → 정서불안증	.315	.255	.069	4.584	.000**	지지
	.036	.030	.058	.612	.540	기각
	.032	.027	.072	.453	.650	기각

*: p≤0.05, **: p≤0.01



- * : p ≤ .05, ** p ≤ .01, 경로계수, 유의확률
- loner: 은둔형 외톨이, toxic: 인터넷 게임중독, group: 집단따돌림, phobia: 대인기피증, fever: 정서불안증

〈그림 2〉 연구모형 검증결과
Figure 2 The test results of research model

5. 가족스트레스의 조절효과 검증

고등학생의 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 게임중독과 게임중독행태에 미치는 영향은 가족스트레스 정도에 따라 차이가 있는지에 대한 <가설 4>, <가설 5>, <가설 6>까지 조절효과분석을 검증한 결과는 <표 6>과 같다.

첫째, 고등학생의 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 게임중독(표준화경로계수 : 높음 .416, 낮음 .232)에 미치는 영향이 가족스트레스에 따라 유의미한 차이가 있는지를 살펴보기 위해 가족스트레스의 조절효과를 분석해 보았다. 즉, 제약모형의 $\Delta \chi^2$ 값이 2.214이며, p값은 .037로 나타나 은둔형 외톨이 성향은 가족스트레스 정도에 따라 인터넷 게임중독에 미치는 영향은 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 게임중독에 미치는 영향은 가족스트레스가 낮은 경우보다는 높은 경우에 더 높게 나타남을 알 수 있다.

둘째, 고등학생의 은둔형 외톨이 성향이 게임중독행태에 미치는 영향이 가족스트레스에 따라 차이가 있는지를 검증하기 위해 가족스트레스의 조절효과를 분석하였다. 분석결과, 집단따돌림의 경우에는 경로계수가 가족스트레스 높은 경우와 낮은 경우 각각 .490, .552, 제약모형의 $\Delta \chi^2$ 값이 .05이며, p값은 .832로 나타나 은둔형 외톨이 성향이 집단 따돌림에 미치는 영향은 가족스트레스에 따라 차이가 없는 것으로 나타났다. 대인기피증의 경우에는 경로계수가 가족스트레스가 높은 경우와 낮은 경우 각각 .640, .700, 제약모형의 $\Delta \chi^2$ 값이 .23이며, p값은 .631로 나타나 은둔형 외톨이 성향이 대인기피증에 미치는 영향은 가족스트레스에 따라 차이가 없는 것으로 나타났다. 그리고 정서불안증의 경우에도 경로계수가 가족스트레스가 높은 경우와 낮은 경우 각각 .335, .346 $\Delta \chi^2$ 값이 .24이며, p값은 .624로 나타나 은둔형 외톨이 성향이 정서불안에 미치는 영향은 가족스트레스에 따라 차이가 없는 것으로 나타났다.

셋째, 고등학생의 인터넷 게임중독이 집단따돌림(표준화경로계수 : 높음 .200, 낮음 .268), 대인기피증(표준화경로계수 : 높음 .077, 낮음 .049)에 미치는 영향은 가족스트레스에 따라 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러나 인터넷 게임중독이 정서불안증에 미치는 영향은 경로계수가 가족스트레스가 높은 경우와 낮은 경우 각각 .154, .115이었고, 제약모형의 $\Delta \chi^2$ 값이 5.102이며, p값은 .024로 나타나 은둔형 외톨이 성향은 가족스트레스 정도에 따라 인터넷 게임중독에 미치는 영향은 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 인터넷 게임중독이 집단따돌림에 미치는 영향은 가족스트레스를 적게 받는 집단보다는 더 많이 받는 집단에서 더 높게

나타나고 있음을 알 수 있다.

〈표 6〉 가족스트레스 조절효과 검증
Table 6. the moderating effects of family stress

가설	비제약모형						제약모형			차이 여부	
	경로계수		C.R		p		χ^2/df	$\Delta\chi^2$	p		
	높음	낮음	높음	낮음	높음	낮음					
4	은둔형 외톨이→ 인터넷 게임중독	.416	.232	4.58	2.78	.000	.005	2979.01 2/1175	2.2	.037	있음
5	1) 은둔형 외톨이 →집단따돌림	.480	.552	5.22	5.83	.000	.000	2976.84 3/1175	.05	.832	없음
	2) 은둔형외톨이 →대인기피증	.640	.700	6.09	6.08	.000	.000	2977.02 8/1175	.23	.631	없음
	3) 은둔형외톨이 →정서불안증	.335	.346	3.53	3.71	.000	.000	2977.03 8/1175	.24	.624	없음
6	1) 인터넷게임중독 →집단따돌림	.200	.268	2.43	3.48	.015	.000	2976.99 2/1175	.19	.659	없음
	2) 인터넷게임중독 →대인기피증	.077	.048	1.06	.749	.286	.454	2978.47 5/1175	1.6	.195	없음
	3) 인터넷게임중독 →정서불안증	.154	.115	1.72	1.42	.084	.155	2981.89 9/1175	5.1	.024*	있음

1. * : $p \leq .05$, ** $p \leq .01$
2. 비제약모형(자유모형): $\chi^2: 2976.498$, $df: 1174$, $p = .000$

V. 분석결과 논의 및 시사점

이 연구에서는 고등학생의 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 게임중독과 게임중독행태에 미치는 영향에 대해 실증분석을 하였다. 그리고 이들 변수 간 관계에서 가족스트레스가 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보기 위해 가족스트레스의 조절효과를 분석하였다. 본 연구의 분석결과와 함의를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 연구가설 검증결과 고등학생의 은둔형 외톨이 성향은 인터넷 게임중독과 게임중독행태에 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 외톨이 성향이 심할수록 인터넷 게임중독에 빠지는 경우가 많으며, 게임중독행태인 집단따돌림, 대인기피증, 정서불안증 등이 심해짐을 의미하는 것이다. 따라서 고등학생의 은둔형 외톨이성향은 가정이나 학교에서 성격상의 문제로 생각하고 가볍게 다루서는 안 되는 심각한 문제임을 의미한다고 본다. 대체적으로 은둔형 외톨이 성향은 학교나 가정에서 눈에 띄는 문제행동을 저지르지 않기 때문에 가볍게 여길 수 있다는 점에서 이 연구의 결과는 시사하는 바가 크다고 본다.

둘째, 인터넷 게임중독이 인터넷 게임중독 행태에 미치는 영향에서는 집단 따돌림의 경우에만 유의미한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 고등학생의 인터넷 게임중독으로 인하여 학교에서 따돌림의 대상이 될 수 있음을 의미하는 것이다. 이것은 인터넷 중독에 빠졌다는 이유로 따

돌림의 대상이 되기보다는 인터넷 중독에 빠질 경우 교제가 어려운 행태를 보이게 되면서 비롯된 결과가 아닌가 생각된다.

셋째, 가족스트레스의 조절효과 분석결과에서는 고등학생의 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 게임중독에 미치는 영향이 가족스트레스 정도에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는 가족스트레스가 심할 경우 외톨이 성향의 청소년은 인터넷 게임중독에 빠지는 가능성이 높음을 의미하는 것이다. 그리고 인터넷 게임중독이 인터넷 게임중독행태에 미치는 영향에 있어서는 정서불안증의 경우에 가족스트레스의 조절효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과는, 가족스트레스가 많을 경우 인터넷 게임중독으로 인한 정서불안증이 더 심해짐을 의미하는 것이다. 따라서 가족스트레스는 은둔형 외톨이 성향과 인터넷 게임중독, 그리고 인터넷 게임중독과 정서불안증 사이의 관계에서 부정적인 영향을 미치고 있어 유의해야 할 중요한 변수임을 시사해 주는 것이다.

넷째, 은둔형 외톨이 성향에 따른 인터넷 게임중독과 게임중독행태 문제는 특별히 관심을 가져야 할 중요한 과제라는 것이다. 인터넷 중독에 대해 정부의 노력과 관심은 고무적이지만 아직 치료적 전문성 면에서 미흡한 것으로 보인다. 현재 인터넷 중독 문제를 해결하기 위해 실시되고 있는 프로그램의 종류와 방법은 인터넷 중독 예방 교육, 집단상담 프로그램, 부모교육, 시간조절 프로그램 등을 들 수 있다. 이런 프로그램들에서 인터넷 중독과 중독행태의 관계를 다룬 내용들은 찾아보기 어렵다. 중독행태의 문제는 정신적 문제에 해당하는 심각한 징후라고 할 수 있기 때문에, 기존의 인터넷 중독 예방과 치료를 위한 프로그램에서 중독행태의 문제를 포함하여 접근할 필요가 있다.

다섯째, 이 연구에서 보여준 인터넷 중독과 우울의 연결고리를 염두에 두고, 정책과 프로그램을 강구할 것을 제안한다. 이를 위해 인터넷 중독을 다루는 기관과의 연계를 구축하고, 상호 교류와 협력을 통해 청소년의 인터넷 중독과 행태를 효과적으로 예방할 수 있는 사업을 추진하여야 할 것이다.

참고문헌

[1] Giesook G.·Gysook L. (2013). "The impacts of the youth's internet addiction and depression on suicide." *Social welfare in school*. 25, 131-156.
[2] Korea Internet and Security Agency, *annual report*, 2012.
[3] Jongjeon K. (2006). Oiettolie hiding in the snail

shell. *Happy hour*

[4] Goldberg : Internet Addiction. Electronic message posted to research discussion list. 1996년

[5] Young. K(1996). Internet Addiction: the emergence of new clinical disorder *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.

[6] Griffiths(2000), "Does Internet and computer addiction exist? Some case study evidence ". *Cyberpsychology and Behavior* 3(2) : 211

[7] The Framework Act on National Information of Republic of Korea, 2010.

[8] Yugyong L.(2002), A study on game addicted youth's social relationships and adaptation. Sungshin Women University, Masters thesis.

[9] Jaehwan G.(2005), The relationship between psychological and environmental factors and game addiction : test of mediating effects of human relationship skill. Chonnam University Ph.D thesis

[10] Gyongsoon J.(2005), The relationships among computer game addiction, child's characteristics in the use of computer, emotional characteristics, Kyunghee University

[11] Jayoung G. ·Hyungy J.(2011), A study on the present condition and the problematic types of internet game addiction : Focusing on the middle school students' of J city. *Korean Association of Addiction Crime*, 1(2), 50-68.

[12] Bonyoung G(1997), Ostracizing children and children ostracized, *Youth's plaza of conversation*

[13] Gyongsook P.(1998), A study on student's outcast phenomena, Seoul : Korea Education Development Institute

[14] Olweus,. Annotation : Bullying at School : Basic facts and effects of a school based intervention program. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 24, 1994년.

[15] Jungwon K.(2000), A study on the youth's self-respect and human relationships depending on wrongdoing and harm damage of bullies Sookmyung Women University master's

thesis

[16] Younghee P.(2001), A study on father's depression and anxiety in the rich family. Catholic University of Korea, master's thesis.

[17] Youngsook H.(1997), Academic grade, academic selfconcept, and stress of elementary and middle students, Hanyang University, master's thesis.

[18] Shyyoung L.(2000), "Internet addiction and education of children", Samsung Life Public Welfare Foundation, Social Mental Health Institute

저 자 소 개



김 호 순

2009년 : 조선대학교 사회복지학박사

2011년 : 강원대학교 사회복지학과
강사

2014년 ~ 현재:

조선대학교 정책대학원

중독재활복지학과 강사

관심분야 : 청소년, 심리상담, 중독

E-mail : hyokim09@naver.com



박 희 서

1993년 2월 : 서울대학교 행정학 박사

1989년~현재: 조선대학교

행정복지학부 교수

관심분야 : 사회복지행정, 정책학,

지식정부론

E-mail : hspark@chosun.ac.kr