

A Study on the Moderating Effects of Social Support for Oiettolie Propensity Adolescent in the Process of Internet Game Addiction

Hyo-Soon Kim*, Seo-Yeon Kim**, Hwieseo Park***

Abstract

The purpose of this study is to suggest some policy and theoretical implications for the youth's internet game addiction by analyzing the moderating effects of social support in the relationship of Oiettolie propensity and game addiction behaviors. For the purpose of this study, this study set a research model about the causal relationships among the study variables by reviewing previous studies and surveyed high school students for this research. The analytical results of this study are the followings. First, lack of communication and impulsivity have significant influences on Oiettolie propensity. Second, Oiettolie propensity has a significant influence on youth's game addiction. Third, social support moderates the relationship between Oiettolie propensity and youth's internet game addiction. This study suggests some implications for the youth internet game addiction.

▶Keywords : Adolescence, Oiettolie, Internet addiction, social support

I . Introduction

2015년 인터넷 이용 실태조사[1] 결과, 전체인구의 85.1%(41,940천명)가 인터넷을 사용하고 있으며, 10대 청소년은 99.8%가 이용하는 것으로 조사되었다. 인터넷 이용목적으로는 가장 높게 나타난 것은 커뮤니케이션(91.4%)이었으며, 다음으로는 자료 및 정보획득(89.4%)이 높았다. 인터넷의 광범위한 활용은 우리사회에 지식정보화의 확산을 통하여 IT국가로서의 순기능적인 역할을 하고 있다. 하지만 인터넷 사용은 순기능만이 아니라 역기능 현상도 많아 나타난다. 인터넷의 과도한 사용으로 일상생활이 어려운 상황이 발생할 수 있다. 특히 인터넷 보급률이 높은 우리나라의 경우 청소년들은 인터넷 중독의 위험에 노출되기 쉽다. 이처럼 인터넷 사용은 다양한 정보를 빠르게 접할 수 있어 일상생활을 편리하게 하는 긍정적인 역할을 하지만, 인터넷 사용이 지나치게 되면 중독 장애로 진단될 만큼 학업이나 직업적으로 그리고 심리적으로 심각한 수준의 손상을 가져온다[2][3]

인터넷 중독에 대한 연구로는 다양한 차원에서 연구되어 왔다. 먼저, 인터넷 중독의 개념은 Goldberg(1995)[4]에 의해 처음 시도되었고, Young(1996)[3]은 그 개념을 확장하여 '인터넷의 강박적인 과다사용과 비사용시의 과민하거나 침울한 행동'으로 인터넷 중독장애(IAD)를 정의하였다. 인터넷 중독의 영향요인에 대해서는 대체적으로 생태체계적 관점에서 개인적 특성, 가정환경, 학교환경, 사회 환경 등으로 연구되어 왔다. 그리고 인터넷 중독의 실태에 관한 연구에서는 성인보다는 사용자의 나이가 어릴수록 인터넷 게임중독의 문제를 더 많이 경험하는 것으로 나타났으며[2], 청소년들이 인터넷 게임을 하는 주요이유로는 게임을 통한 사회적 교류, 여가시간 활용 등으로 나타났으며, 지나치게 게임을 하는 비율은 남학생들이 여학생들보다 더 높게 나타났[5]. 또한 대다수의 청소년들이 정보검색이나 커뮤니티 활용보다 게임과 오락에 집중하는 것으로 보고되고 있다[6]. 인터넷 중독 가운데 게임중독이 가장 심각한 문제로, 중독성향을 보이는 청소년들은 30%로 나타났으며 심각한 중독성향은 2-3%로 나타났[7]. 특히, 우리나라 청소년

• First Author: Hyo-Soon Kim, Corresponding Author: Hwieseo Park
*Hyo-Soon Kim(2003604104@daum.net), Dept. of Addiction & Rehabilitation Welfare, Chosun University
**Seo-Yeon Kim(kshong@daum.net), Dept. of Social Welfare, Chosun University
***Hwieseo Park(hspark@chosun.ac.kr), Dept. of Public Administration & Social Welfare, Chosun University
• Received: 2016. 07. 22, Revised: 2016. 08. 22, Accepted: 2016. 09. 28.

들의 경우 인터넷 게임에 가장 많은 시간을 사용하고 있는 것으로 보고되고 있어 청소년들의 인터넷 게임중독에 대해서는 주목할 필요가 있다.

그런데 인터넷 게임중독은 청소년들의 외톨이 성향과 밀접한 관련이 있을 것으로 보인다. 외톨이 성향이 있는 청소년들은 사이버 세계에서 게임을 통해 대리만족을 취하려 할 것이기 때문이다. 그러나 청소년의 외톨이 성향에 따른 게임중독 현상은 외톨이 청소년에 대한 사회적 지지를 통해 조절될 수 있을 것으로 추론된다. 즉, 외톨이 성향의 청소년에 대한 사회적 지지를 통해 게임중독 현상을 해소할 수 있을 것으로 생각된다. 따라서 청소년의 외톨이 성향과 게임중독과의 인과관계에 대해 실증적으로 검증해 보고, 이 인과관계에서 사회적 지지가 조절변수로서의 효과가 있는지에 대해 검증해 볼 필요가 있다.

이러한 맥락에서 이 연구에서는 청소년 외톨이 성향의 영향요인과 외톨이 성향으로 인한 게임중독에 관해 실증적으로 검증해 보고, 이들 인과관계에 있어서 사회적 지지의 조절효과에 관해 검증해 봄으로써 정책적 시사점을 도출해 보았다. 이를 위해 문헌연구를 바탕으로 연구가설을 설정하고, 설문조사를 통하여 검증하였으며, 실증분석을 위해 SPSS 통계프로그램 패키지 22.0을 활용하고, 변수 간의 인과관계를 분석하기 위해 AMOS 22.0을 이용하였다.

II. Theoretical Background

1. Oietollie Propensity

인간은 다른 사람들과 상호작용하면서 살아가는 사회적 존재이다. 그럼에도 불구하고 현대사회에서는 다른 사람들뿐만 아니라 심지어는 가족과도 접촉을 피하면서 자신의 테두리에서 갇혀 살아가는 소위 '은둔형 외톨이'들이 증가하고 있다. 원래 '은둔형 외톨이'라는 용어는 어려운 정치적 상황을 피해 시골이나 산속에서 은둔해 지내는 정치인들을 지칭하였다. 따라서 '은둔형 외톨이'라는 용어는 정치적 용어로 출발한 것이다. 그러나 최근에는 사회현상의 변화를 반영하여 사회적 개념으로 전환되어 사용되고 있다. 즉, '은둔형 외톨이'란 가족을 제외한 다른 사람들과는 6개월 이상 접촉을 피하면서, 자신의 공간에만 틀어박혀 지내고 있는 사람들을 의미한다. 그들은 스트레스를 피하기 위해 주변 사람들과 접촉을 피하면서 자신의 방이나 집에서만 지냄으로써 안정을 얻을 수 있다는 착각에 빠지게 된다. 대체적으로 '은둔형 외톨이' 성향이 있는 청소년들은 겉으로는 문제가 드러나지 않는 경우가 많기 때문에 대부분의 부모들은 자녀의 외톨이 성향을 성격적 특성이라고 가볍게 여기고 시간이 지나면 나아질 것이라고 생각하는 경향이 있다. 그러다가 시간이 지날수록 악화되어 등교거부 등의 문제가 발생했을 때야 비로소 관심을 갖게 된다[7].

이러한 '은둔형 외톨이' 성향에 영향을 미치는 요인으로는

다양한 관점에서 접근해 볼 수 있다. 가령, 생태체계적 관점에서 개인적 특성요인, 가정환경요인, 학교환경요인, 지역사회환경요인 등으로 접근해볼 수 있다. 여기서는 주로 개인적 특성요인에 국한하여 의사소통부재, 스트레스 및 충동성에 대해서 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 의사소통부재는 은둔형 외톨이 성향을 야기하게 된다. 의사소통이 결여된 청소년들은 현실에서보다는 사이버 공간에서 친구관계를 추구하려는 특징을 보인다[8]. 부모와의 의사소통이 폐쇄적이어서 인간관계 욕구를 사이버 공간에서 충족하기 위해 더욱 인터넷에 몰입하게 되며 인터넷 중독에 빠질 위험성이 높아진다. 실제로 많은 선행연구에서 부모-자녀 간 의사소통의 결핍은 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 주요 원인으로 나타났다[6][8]. 서울, 경기지역의 중고등학생들을 대상으로 조사한 인터넷 중독의 영향요인에 관한 연구에서 부모-자녀 간 의사소통 결핍에 따른 문제가 인터넷 중독에 영향을 미치는 중요한 변인이며 부모-자녀 간 의사소통이 개방적일수록 인터넷 중독의 가능성이 낮아지는 것으로 나타났다[7]. 부모-자녀간의 의사소통 유형 역시 청소년 게임중독의 영향요인으로 나타났다. 부모-자녀 간 의사소통이 개방적이면 청소년의 게임 중독에 부(-)의 방향으로 영향을 미치고, 반대로 의사소통이 폐쇄적이면 게임 중독에 정(+)의 방향으로 영향을 미치는 것으로 나타났다[8][9]. 따라서 부모-자녀 사이의 의사소통 문제는 청소년 자녀들의 인터넷 중독에 영향을 미치는 중요한 요인임을 알 수 있다.

둘째, 스트레스는 은둔형 외톨이 성향을 야기하는 중요한 요인이 된다. 사람은 자신이 속한 환경에서 발생하는 여러 가지 스트레스를 잘 극복하면 자신의 목표달성에 도움이 되는 자극제가 될 수도 있다. 반대로 그렇지 못할 경우에는 우울과 같은 부정적 정서가 발생하기 쉽다. 청소년들은 스트레스가 지속되게 되면 인터넷 게임을 통하여 스트레스를 해소하려고 시도하게 되며, 인터넷 사용이 지나치게 되면 성적이 하락되거나 학교에서 부적응을 겪게 된다. 이 경우 청소년들은 자신감이 저하되고 학업능률과 학습동기 등이 약화되어 더욱 게임에 빠져드는 경향이 있다. 이러한 과정이 반복되면 그들의 생활은 전반적으로 통제하기 어렵게 되고, 그로 인해 정서적 우울감이 심해지게 된다. 문제를 해결하기 위한 대안을 생각하기보다 현실적인 문제에서 도피하려는 경향을 보이게 된다. 청소년의 현실적인 도피는 궁극적으로 혼자만의 시간과 공간을 이용하려는 은둔형 외톨이 성향을 가지게 된다.

셋째, 청소년의 충동성이란 청소년들이 느끼는 인식으로 학습에 몰두할 수 없으며, 신중하게 생각하지 않고 행동하며, 복잡한 일에 대해서는 바로 싫증을 내는 것 등을 말한다. 이러한 충동성은 심각한 반사회적 행동과 관련이 있으며[10], 게임중독 청소년들은 정상적인 집단의 청소년들에 비해 정신적·행동적인 문제들을 더 많이 경험하는 것으로 나타났다[11]. 충동성은 반사회적 성격장애, 경계선 성격장애, 신경성 성격장애, 과잉 행동 장애, 품행 장애, 자기에적 성격 장애 및 강박성격 등

의 범주에 해당되는 특성이라 할 수 있다[12]. 특히 높은 충동성과 낮은 자아통제력은 인터넷 게임중독을 예측하는 가장 큰 위험요인으로 나타나고 있다[9][13]. 충동성 성향이 강한 사람은 인터넷을 전념하여 사용하기 쉬우며, 일단 몰입하면 인터넷 사용을 조절하기 어렵게 되어 중독될 가능성이 높다고 한다[14].

2. Social Support

일반적으로 사회적 지지는 다른 사람에 의해 제공되는 정서적, 물질적, 정보적, 그리고 도구적 도움을 의미한다. 이러한 사회적 지지에 대해서는 많은 연구자들이 다양한 관점에서 연구하여 사회적 지지의 영향력과 중요성을 증명해 왔다.

House(1981)[15]는 사회적 지지를 정서적인 관심이나 도구적 도움, 정보, 칭찬 가운데 하나 이상이 포함된 관계적 지지라고 하였다. 이러한 사회적 지지는 개인의 문제해결을 돕고 문제에 대해 지각된 스트레스에 민감하게 반응하지 않도록 신경체계를 진정시켜, 스트레스로부터 개인을 보호하고 바람직한 행동을 촉진하는 기능을 수행한다. Turner-Cobb 등(2002)[16]은 사회적 지지를 다른 사람으로부터 관심과 존중을 받고 가치를 인정받는 것으로, 관심과 사랑, 보호와 같은 정서적인 지지, 존중과 가치를 인정받는 존중지지, 사회의 구성원으로 인정을 받아 발언할 수 있으며 상호책임이 있는 사회관계망 지지로 나누어 제시하였다. 또한 사회적 지지에 대해서는 사회적 지지에 대한 지각을 객관적지지 지각과 주관적지지 지각으로 나누어 설명되기도 한다. 객관적지지 지각은 개인의 인간관계 상황에 대해 객관적으로 평가하는 것으로서 사회관계망의 범위, 관계의 깊이, 접촉빈도, 관계기간 등을 의미한다. 이 연구에서 청소년의 사회적 지지는 친구가 힘들 때 도움을 주는지와 부모님의 격려, 친구에게 도움을 청할 수 있는지 등을 의미한다.

3. Internet Game Addiction

온라인 게임 중독 및 인터넷 중독 관련 용어들은 다양하게 정의되고 있어 학자들 사이에서 아직 합의가 이루어지지 않은 상태이다. 그러나 인터넷 게임중독은 많은 학자들 사이에서 물질중독이나 도박중독과 유사한 특성을 가지고 있는 행동중독으로 보고 있다. Young(1999)[3]은 인터넷 중독에 대해 인터넷 이용자가 약물중독이나 알코올 또는 도박 중독과 비슷하게 인터넷에 중독되는 심리적 장애로 보고, 인터넷에 대한 지나친 의존성, 내성과 금단증상과 같은 병리현상을 보이는 심리적 장애 상태로 보고 있다[3]. Griffiths(1995)[17]는 인터넷 중독을 기술 중독의 일종으로 인간과 기계 사이의 상호작용을 포함하는 행위중독으로 보았으며, 인터넷 게임 중독은 인터넷 중독의 세부유형 가운데 하나로, 충동적으로 행동하게 하고, 다른 사람에 대한 관심과 흥미를 잃게 하며, 게임을 중단하려고 하면 신체적·심리적으로 금단현상이 나타나는 또 다른 유형의 행위중독이라 하였다. 따라서 인터넷 게임 중독의 일반적인 특징으로

는 조절능력의 결여, 내성으로 인한 지속적 사용의 증가, 금단현상, 강박적인 의존과 집착 등을 들 수 있다[5]. 인터넷 게임 중독의 일반적인 증상으로는 타인이 게임을 중단시키려 해도 게임에 계속 집착하며, 게임을 못하게 되면 화를 내고 공격적으로 변하는 것으로 나타나고 있다[14]. 특히, 충동성은 게임 중독 청소년들에게서 가장 흔한 정서적 특징이다[3]. 인터넷 중독에 관한 많은 연구들에서 인터넷의 과도한 사용은 청소년들의 심리적인 안녕감과 우울, 사회적 고립 그리고 학교와 가정에서의 부정적인 결과들을 야기하는 것으로 보고하고 있다[8].

III. Research Design

1. Research Model

본 연구는 청소년의 은둔형 외톨이 요인이 인터넷 중독에 미치는 영향과 사회적 지지의 조절효과를 검증해 봄으로써 시사점을 도출하려는 연구이다. 이러한 연구목적을 달성하기 위해 먼저 독립변수로 의사소통부재, 스트레스, 충동성을 선정하였으며 매개변수로는 은둔형 외톨이 성향, 조절변수로 사회적지지, 그리고 종속변수로는 인터넷 중독을 선정하였다. 이 연구의 연구모형은 그림 1과 같다.

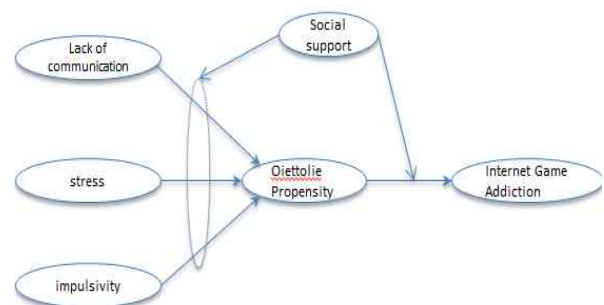


Fig. 1. Research Model

2. Research Hypothesis

Table. 1. research hypothesis

hypothesis1	청소년의 의사소통부재가 은둔형 외톨이성향에 미치는 영향은 사회적지지 정도에 따라 차이가 있을 것이다.
hypothesis2	청소년 스트레스가 은둔형 외톨이 성향에 미치는 영향은 사회적지지 정도에 따라 차이가 있을 것이다.
hypothesis3	청소년의 충동성이 은둔형 외톨이 성향에 미치는 영향은 사회적지지 정도에 따라 차이가 있을 것이다.
hypothesis4	청소년의 은둔형 외톨이 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향은 사회적지지 정도에 따라 차이가 있을 것이다.

3. Measurement

3.1 Determinants of Oietollie Tendency

첫째, 의사소통부재에 대한 척도는 청소년을 대상으로 적합한 측정수준을 개발하여 사용하였다. 부모님과 대화, 선생님과 대화, 친구들과 대화 등을 중심으로 5개의 설문항목을 측정하였다.

둘째, 청소년의 스트레스 연구는 김효순·박희서(2014)의 연구[18]에서 사용한 척도를 인용하였으며, 5개의 설문항목으로 측정하였다.

셋째, 충동성은 Barratt의 충동성 척도(1969)[19]를 이현수(1992)[20]가 번안한 Barratt 충동성검사Ⅱ판의 23문항 중에서 6개 항목을 사용하였다. 설문의 구성은 Likert식 5점 척도로 점수가 높을수록 충동적인 것을 의미한다.

3.2 Oietollie Propensity

은둔형외톨이는 김효순·박희서(2014)의 연구[18]에서 사용한 척도를 인용하였으며, 5개의 설문항목으로 측정하였다. 설문의 구성은 Likert식 5점 척도로 점수가 높을수록 은둔형외톨이 성향이 높은 것을 의미한다.

3.3 Social Support

본 연구에서 사회적 지지로 부모에 대한 지지와 친구지지 등을 의미하며, 사회적 지지는 3개의 설문항목으로 구성하였으며, 5점 척도로 측정하였다.

3.4 Internet game Addiction

본 연구에서는 한국정보문화진흥원(2006)[21]이 청소년들을 대상으로 개발한 인터넷 게임중독 척도를 이용하였다. 인터넷 게임중독척도는 20개 문항 중에서 본 연구와 적합한 12개 항목을 사용하였으며, 응답의 구성은 Likert 5점 척도로 구성되어 점수가 높을수록 게임중독 정도가 심함을 의미한다.

은 ‘2만원 - 4만원 미만(36.3%)’, 2만원 미만(30.3%), 로 대부분 4만원 미만의 용돈을 받는 것으로 나타났다.

2. Test of Measurement Tool

2.1 Validity

본 연구에서는 측정도구의 타당도를 분석하기 위해 요인분석을 실시하였다. 분석결과를 요인분석의 적합기준[22]으로 분석한 결과, 독립변수 3개요인과 매개변수 1개, 조절변수 1개, 종속변수 1개의 요인을 확인하였다. 요인의 회전은 베리맥스(Varimax Rotation) 방법을 이용하였으며, KMO(Kaiser-Meyer-Olkin)값이 0.904로 변수들의 선정이 매우 적합한 것으로 나타났다. 그리고 Bartlett의 구형성 검정 또한 유의확률이 .000으로 나타나 모형이 적합한 것으로 판단되었다. 각 변수별 요인 적재값은 .5이상으로 측정변수의 타당도가 적합한 것으로 나타났다.

Table 2. factor analysis

var	items	factor score	eigenvalue	% of var.	cummulative % of va.	Cronbach α
internet addiction	v1	.768	6.27	15.68	15.68	.912
	v2	.731				
	v3	.762				
	v4	.776				
	v5	.713				
	v6	.674				
	v7	.647				
	v8	.668				
	v9	.653				
	v10	.670				
	v11	.642				
	v12	.720				
Oietollie Tendency	v1	.702	6.19	15.46	31.14	.935
	v2	.794				
	v3	.828				
	v4	.837				
	v5	.854				
	v6	.827				
	v7	.702				
	v8	.781				
	v9	.862				
stress	v1	.732	3.59	8.97	40.11	.884
	v2	.818				
	v3	.768				
	v4	.846				
	v5	.837				
impulsivity	v1	.616	3.33	8.34	48.44	.824
	v2	.724				
	v3	.712				
	v4	.739				
	v5	.740				
	v6	.678				
Lack of communication	v1	.682	3.17	7.93	56.37	.844
	v2	.788				
	v3	.736				
	v4	.803				
	v5	.601				
social support	v1	.804	1.80	4.49	60.87	.656
	v2	.799				
	v3	.582				
KMO: .904, χ^2 : 13279.38, df: 780, p: .000						

IV. Analytical Results

1. Data Collection

자료의 수집은 중학교 2학년에서 고등학교 2학년까지의 학생들을 대상으로 표본 추출하여 설문조사를 통해 이루어졌다. 응답자의 인구통계학적 특성은 성별로는 남자(63.7%), 여자(36.3%)이었으며, 학년별로는 고등학교 2학년(34.2%)이 제일 많았고 중2, 고1, 중3 순이었다. 이용 장소는 자기 집(78.5%)이 가장 많았으며, 횡수는 ‘거의 사용하지 않는다(35.1%)’, ‘주에 1-2회(24.5%)’, ‘주에 3-4회(15.8%)’, ‘거의 매일 사용한다(15.5%)’, ‘주에 5-6회(9.0%) 순이었다. 사용시간은 2시간미만(48.0%), 2-3시간(19.9%), 5시간 이상(15.3%) 순이었다. 용돈

2.2 Reliability

신뢰도 분석결과, 각 변수의 크론바하 알파지수는 독립변수인 의사소통부재는 .844, 스트레스는 .884, 충동성은 .824가 나타났으며 매개변수인 은둔형 외톨이는 .935, 조절변수인 사회적 지지는 .656, 종속변수인 인터넷 중독은 .912로 모든 변수에서 Cronbach α 값이 .6이상인 것으로 나타났다.

3. Test of Research Model

본 연구에서는 연구모형에 대한 변수들 간의 관계, 즉 독립변수인 의사소통부재, 스트레스, 충동성 매개변수인 은둔형 외톨이, 조절변수 사회적지지, 종속변수 인터넷 중독이 이들 관계에 어떠한 효과가 있는지 규명하였다.

가설검증에 앞서 연구변수들 간의 관계 정도를 살펴보기 위하여 먼저 피어슨 상관관계분석을 실시하였고, 연구가설의 주요 구성개념 간의 인과관계를 SPSS 22 버전으로 검증하였다.

3.1 Correlation

본 연구에서는 연구모형 및 가설의 검증에 앞서 의사소통부재, 스트레스, 충동성, 은둔형 외톨이, 사회적지지, 인터넷 중독의 6개 변수들 간의 상관관계를 분석하였다. 분석결과[표 3], 충동성과 의사소통부재($r=.400$)로 다소 높은 상관관계를 가지고 있으며, 그 다음으로 스트레스와 의사소통부재($r=.394$), 충동성과 스트레스($r=.303$) 순으로 높은 상관관계가 있음을 알 수 있다.

Table 3. correlation

variable	Lack of communication	stress	impulsivity	Oiettolie Tendency	internet addiction	social support
Lack of communication	1.00					
stress	.394**	1.00				
impulsivity	.400**	.303*	1.00			
Oiettolie Tendency	.299**	.095*	.226**	1.00		
internet addiction	-.295*	.213*	.248**	.313**	1.00	
social support	-.295*	-.063	-.124*	-.264*	-.264*	1.00

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

3.2 Model Fit

본 연구는 연구모형과 가설을 검증하기 위해 AMOS 22.0을 이용하여 구조방정식모형 분석을 실시하였다. 연구모형의 적합도에서 χ^2 값은 1987.980, 자유도(df)는 622, χ^2 에 대한 유의확률은 0.000으로 나타났다. 절대적합지수(GFI), 증분적합지수(NFI, CFI, IFI, TLI) 그리고 간명적합지수(AGFI) 등이 모두 1에 가까운 것으로 나타났으며, 원소간평균차이(RMR)값이

0.042로 .005보다 작게 나타났으며, 근차평균제곱근차이(RMSEA) 값은 0.061로 0.08보다 작게 나타났다.

Table 4. model fit

	χ^2 (p)	df	GFI	RMSEA	RMR	NFI	IFI	CFI	AGFI
fit index	1987.980 (.000)	622	.906	.061	.042	.903	.904	.911	.900
optimal criteria	-	-	.9 이상	.08이하	.05이하	.9 이상			.9 이상

4. Test of Hypothesis

청소년의 은둔형 외톨이 요인이 인터넷 중독에 미치는 인과관계에 대한 검증결과 다음과 같다[표 5].

첫째, 청소년의 의사소통부재가 은둔형 외톨이에 정(+)의 영향을 미칠 것이라는 가설 1의 검증결과 표준화계수 .292, p값이 .000으로 가설 1은 유의미한 영향력이 있는 것으로 나타났다.

둘째 청소년의 스트레스가 은둔형 외톨이에 정(+)의 영향을 미칠 것이라는 가설 2의 결과 표준화계수 .049, p값이 .322로 가설 2는 기각되었다.

셋째, 청소년의 충동성은 은둔형 외톨이에 정(+)의 영향을 미칠 것이라는 가설3의 검증결과, 표준화계수 .134, p값이 .012로 가설 3은 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 은둔형 외톨이가 인터넷 중독에 정(+)의 영향을 미칠 것이라는 가설 4의 검증결과, 표준화계수 .336, p값이 .000으로 가설이 채택되어 유의미한 인과관계가 있음을 알 수 있다.

Table 5. Analytical Result of Causal Relationship

hypothesis	coefficients of regression		SE	C.R.	p	result \pm s
	B	beta				
lack of communication \rightarrow oiettolie tendency	.21	.29	.04	5.15	.000**	yes
stress \rightarrow oiettolie tendency	-.03	.05	.03	-.99	.322	no
impulsivity \rightarrow oiettolie tendency	.19	.13	.05	2.52	.012*	yes
oiettolie tendency \rightarrow internet addiction	.38	.34	.05	7.48	.000**	yes

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

결론적으로 의사소통부재와 충동성은 은둔형 외톨이 성향에 직접적인 영향을 미치고, 청소년의 은둔형 외톨이 성향도 인터넷 중독에 직접적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 특히 은둔형 외톨이 성향이 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향이 가장 많음을 알 수 있다.

한편, 청소년 인터넷 중독의 인과경로에 있어서 사회적 지지

의 조절효과를 분석하기 위하여 모수차이에 의한 검증방법을 채택하였다. 모수차이에 의한 방법에서는 두 모수의 차이가 ± 1.96 이상이거나 ± 2.58 이상이면 각각 유의수준 $\alpha=.05$, $\alpha=.01$ 에서 유의적이라고 판단하였다. 사회적 지지의 조절효과를 분석한 결과는 표 6과 같다.

첫째, 의사소통부재가 은둔형 외톨이(경로계수 : 높음 .21, 낮음 .24)에 미치는 영향은 사회적지지에 따라 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 즉, 모수차이에 의한 값은 0.973으로 두 집단 간의 차이는 유의하지 않는 것으로 나타났다.

둘째, 청소년의 스트레스가 은둔형 외톨이(경로계수 : 높음 .08, 낮음 .01)에 미치는 영향은 사회적 지지에 따라 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 즉, 모수차이에 의한 값은 1.051로 두 집단 간의 차이는 유의하지 않는 것으로 나타났다.

셋째, 청소년의 충동성이 은둔형 외톨이(경로계수 : 높음 .21, 낮음 .08)에 미치는 영향은 사회적 지지에 따라 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 즉, 모수차이에 의한 값은 1.732로 두 집단 간의 차이는 유의하지 않는 것으로 나타났다.

넷째, 청소년의 은둔형 외톨이가 인터넷 중독(경로계수 : 높음 .23, 낮음 .38)에 미치는 영향은 사회적 지지에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 모수차이에 의한 값은 2.114로 1.96보다 커서 두 집단 간의 차이는 유의미한 것으로 나타났다. 따라서 청소년의 은둔형 성향이 인터넷 중독에 미치는 영향은 사회적 지지에 따라 차이가 있음을 알 수 있다.

Table. 6. moderating effects of social support

hypothesis	H		L		diff. of parameter	results
	λ	standardized λ	λ	standardized λ		
lack of comm. →oietolie tendency	.21	.29	.24	.28	0.973	no
stress→oietolie tendency	.08	.05	.01	.09	1.051	no
impulsivity→oietolie	.21	.25	.08	.11	1.732	no
oietolie tendency →internet ddiction	.23	.29	.38	.41	2.114	yes

V. Discussion and Conclusion

본 연구에서는 청소년의 은둔형 외톨 요인이 인터넷 중독에 미치는 영향을 분석해 보고, 그 인과경로에 있어서 사회적 지지의 조절효과를 분석해 봄으로써 시사점을 도출하였다. 본 연구의 분석결과, 시사점은 다음과 같다.

첫째, 의사소통의 부재가 은둔형 외톨이 성향을 통해 인터넷 게임중독에 미치는 영향은 유의한 것으로 나타났다. 의사소통

부재가 은둔형 외톨이 성향에 미치는 유의한 영향은 선행연구들의 결과 [9] [23] [24] 와도 일치하였다. 따라서 가정에서 부모와의 대화단절이나 친구, 교사와의 의사소통부재는 은둔형 외톨이 성향을 증가시켜 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높음을 알 수 있다.

둘째, 청소년의 충동성이 높은 청소년들은 은둔형 외톨이 성향을 통해 인터넷 게임중독에 유의한 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 이러한 분석결과를 충동성이 높은 청소년들의 경우 부모들이 자녀와의 많은 대화와 관심, 사랑을 통하여 충동성을 완화시켜줄 때 인터넷 게임중독의 현상이 줄어들다는 것을 의미한다. 즉, 청소년의 충동성 완화를 위한 부모의 역할은 인터넷 게임중독이 되었거나 고위험집단에 있는 청소년들에 대한 인터넷 게임 중독치료 및 예방프로그램에 참여하는 것 외에 또 다른 관점의 예방책이 될 수 있다는 것이다. 따라서 청소년들의 게임중독 예방 및 개입프로그램 개발을 위해서는 청소년 부모들을 적극 활용할 필요가 있을 것이다. 즉, 인터넷 중독 고위험군을 대상으로 하는 중독재활센터나 학교, 청소년상담원 등에서 청소년 부모들을 대상으로 하는 인터넷 게임중독 예방 프로그램실시를 집중적으로 확대시킬 필요가 있다.

셋째, 은둔형 외톨이 성향은 인터넷 중독에 직접적인 영향을 미치고 있는 것으로 나타났다. 따라서 의사소통의 부재나 충동성의 조절에 대한 적절한 관리가 선행되어야 할 것이며, 아울러 은둔형 외톨이 성향이 되지 않게 적극적인 대응방안이 강구되어야 한다. 청소년들을 교육하는 학교에서는 청소년 지원센터, 지역사회복지관 등의 외부기관과 상호 연계체제를 구축하여 청소년들로 하여금 부담감을 느끼지 않고 공동체 활동과 정서조절 관련 프로그램에 참여할 수 있도록 촉진시켜 나가야 할 것이다. 또한 인터넷의 지나친 사용으로 어려움을 겪고 있는 청소년들에게는 인터넷 중독 예방센터의 인터넷 중독 예방교육프로그램, 상담 및 치료 서비스 등을 이용하도록 함으로써 적극적인 치료를 위한 개입이 이루어져야 한다.

넷째, 사회적 지지의 조절효과 분석에서는 은둔형 외톨이 요인들이 은둔형 외톨이 성향 사이의 인과관계에서는 유의미하지 않는 것으로 나타났으나 은둔형 외톨이 성향과 인터넷 중독 사이의 관계에서는 사회적 지지 수준에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 사회적 지지가 높은 집단의 경우에는 낮은 집단에 비해 외톨이 성향으로 인한 인터넷 중독의 정도가 상대적으로 낮은 것으로 나타났다. 따라서 은둔형 외톨이 성향의 청소년에 대해서는 사회적 지지가 인터넷 중독의 문제를 해소할 수 있는 중요한 보호요인임을 시사해 준다.

본 연구결과 청소년들의 인터넷 게임중독을 예방하기 위해서는 청소년들의 외톨이 성향에 대한 대책이 필요하며, 은둔형 외톨이 성향 청소년들에 대한 사회적지지 프로그램 개발이 중요함을 알 수 있다. 다만 이 연구에서는 표본의 지역적 한계로 인하여 연구결과를 일반화하기에는 한계가 있으며, 외톨이 영향요인에 대해서도 더 포괄적으로 고찰할 필요가 있다. 따라서 향후 연구에서는 더 대표성 있는 표본추출과 포괄적인 연구모

형을 설정하여 검증해 볼 필요가 있다.

REFERENCES

- [1] Korea Internet & Security Agency(2015). 2015 Survey on the Use of Internet.
- [2] Brenner, V.(1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the internet usage survey, *Psychological Reports*, 80: 879-882.
- [3] Young, K. S.(1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment. In L. Vande Creek & Jackson (Eds.), *Innovations in Clinical Practice: A Source Book*. Vol. 17, 19-31. Sarasota, FL: Professional Resource Press.
- [4] Goldberg, I.(1995). Internet addiction disorder -Diagnostic criteria. <http://www.cog.brown.edu/brochure/people/duchon/humor/internet.addiction.html>.
- [5] Park Hwieseo(2010). The Factors affecting on Internet Addition in Adolescence and how to deal with it, *Journal of the Korea Society of Computer and Information*, Vol.15 No.8
- [6] Griffiths, M. D., Davis, M. N., & Chappell, D.(2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming, *Cyber psychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- [7] Jang Kihong-Shin Hyojung(2003). Program Development for preventing Youth's Overuse of Internet, *Journal of Youth Counseling*, 1-97.
- [8] Kabsoo Jang(2014). The Influence of the Types of Parent Communication on Children's Game Addiction -Focusing on Mediating Effects of Family Function, *The Journal of Computer Game Society* Vol.27 No.1,
- [9] Choi Na-ya, Han Eu-gene(2006). The Effects of Impulsivity, Communication with Parents and Expectation for the Internet Games on Children's and Adolescents' Game Addiction, *The Journal of Korea Family Management* vol. 24, no. 2. 209-219.
- [10] Farrington. D. P., Loeber, R., & Van Kamens, W.(1990). Long-term criminal outcomes of hyperactivity-impulsivity-attention deficit and conduct problem in childhood. In L. N.
- [11] Feng, Y., Yan, X., & Guo, X.(2003). Behavior problem and family environment of children with video game dependence, *Chinese Mental Health Journal*, 17(6). 367-368.
- [12] Helmer, K. F., Young, S. N., & Phil, R. O.(1995). Assessment of measures of impulsivity in healthy male volunteers. *Personality and Individual Differences*, 19, 927-935.
- [13] Treuer. T., Fabian. Z., & Furedi. J.(2001). Internet addiction associated with feature of impulse control disorder: is it areal psychiatric disorder, *Journal of Affective Disorder*, 66, 283
- [14] Greenfield, D. N.(2000). Then effect: Internet addiction and compulsive internet se. <http://virtual-addiction.com/neteffect.html>.
- [15] House, J. S.(1981). *Work stress and social support*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Co. 3. 9-10.
- [16] Turner-Cobb, J. M., Gore-Felton, C., Marouf, F., Koopman, C, Kim, P., Israelski, D., Spiegel, D.(2002). Coping, social support, and attachment style as psychosocial correlates of adjustment in men and women with HIV/AIDS. *Journal of Behavioral Medicine*, 25(4), 337-353.
- [17] Griffiths, M. D.(1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence :a comparative analysis of video games and fruit machines. *Adolescence*, 14. 53-73.
- [18] Kim, Hyo-Soon Kim, Park, Hwieseo(2014). The Impacts of Adolescent's Oiettolie Propensity on Game Addiction Behavior : Focusing on Moderating Effects of Family Stress. *Journal of The Korea Society of Computer and Information* Vol.19 No.18, 177-185.
- [19] Barratt, E. S. and White, R.(1969). Impulsiveness and anxiety related to medical students attitude performance and attitudes. *Journal of Medical Education*, 44, 604-607.
- [20] Lee, Hyunsoo(1992). *Test of Impulsivity*. Seoul : Korean Guidance
- [21] Korea Internet & Security Agency(2006). *Development of Scale about Internet Game Addiction*.
- [22] Bae Byongyeoul(2007). *Structural Equation Modeling*. Chungnam Co. 78-87.
- [23] Kim, So-Youn, Chun, Jong-Serl(2016). Structural Model of Parent-Adolescent Communication, Depression-Anxiety, Emotion Dysregulation, and Internet Addiction among Adolescents. *Youth Welfare Study*, vol. 18. no. 1. 159-183.
- [24] Youn Hwa Kim, Young Sook Chong(2005). Parent-Child Communication, Peer Relationship and Children's

Internet Addiction Tendency. Family and Environment
Research, Vol. 43 No.10, 113-114.

Authors



Hyo-Soon Kim received the Ph.D. in Social Welfare Department of Chosun University in 2009 respectively.

Dr. Kim is a visiting professor of Dept. of Addiction & Rehabilitation Welfare, the Graduate School of Public Policy & Management, Chosun University. She is interested in social welfare practice, addiction & rehabilitation welfare, social welfare case management etc.



Seo-Yeon Kim received the B.S in Public Administration & Social Welfare Choun University in 2013. She is a graduate student at Ph.D integrative course of Social Welfare Dept. Chosun University in 2016.

Seo-Yeon Kim is working as a CEO of Profit Corporation in Fashion Field. She is interested in Social Welfare Administration, Community Social Welfare, and Social Welfare Practice etc.



Hwieseo Park received the MS and Ph.D in public administration from Seoul National University in 1981 and 1993.

Hwieseo Park is a professor of Dept. of Social Welfare & Public Administration, Chosun University. He is interested in social welfare administration, social welfare policy etc.