

# 청소년의 게임중독성이 학교적응에 미치는 영향: 사회적 지지의 매개효과를 중심으로

## Impact of Adolescent Game Addiction on School Adaption: Focused on the Mediating Effects of Social-support

이성대\*, 염동문\*\*

한국국제대학교 사회서비스학과\*, 한국국제대학교 사회복지학과\*\*

Seong-Dae Lee(event-sd@hanmail.net)\*, Dong-Moon Yeum(ksltv@hanmail.net)\*\*

### 요약

본 연구는 청소년의 게임중독성과 학교적응의 관계에서 사회적 지지의 매개효과를 탐색하는 것이 목적이다. 이를 위해 서부경남지역 중학생을 활용하였으며, 분석대상은 353명 이었다. 매개변인과 준거변인에 유의미한 상관이 있는 가의변인을 공변인으로 설정하고 회귀분석과 SPSS Macro 및 부트스트래핑(bootstrapping) 방법을 적용하여 청소년 게임중독성과 학교적응에 있어 사회적 지지의 매개효과를 검증하였다. 분석결과 게임중독성이 높은 청소년일수록 학교적응이 낮게 나타났지만, 사회적 지지(매개변인)는 청소년 게임중독성(예측변인)과 학교적응(준거변인)에 미치는 영향을 완전매개하고 있는 것으로 분석되었다. 이를 바탕으로 청소년의 게임중독성을 감소시키고 매개변인인 사회적 지지를 증가시켜 학교적응을 높이기 위한 실천적 함의와 제한점을 제시하였다.

■ 중심어 : | 청소년 게임중독성 | 학교적응 | 사회적 지지 | 매개효과 |

### Abstract

The purpose of this study is to find out the mediation effects of social-support for adolescents' game addiction and school adaptation. For this study, 353 middle school students in the West-Gyungsangnamdo areas were included in the analysis. Setting as covariates, a mediator and extra variables significantly correlated with the criterion variable, regression analysis, SPSS Macro and bootstrapping methods were used to assess the mediation effects of social-support for adolescents' game addiction and school adaptation. The results showed that adolescents highly addicted to games tended to have more difficulty in adapting to school. However, it was found that social-support (mediator) fully mediated the influence of the adolescents' game addiction (predictor) on school adaptation (criterion variable). Based on the results of the analysis, we suggest implications for social work practice to improve how game-addicted adolescents settle down in middle school through increasing social-support - the mediator - and hence bring about a decrease in game addiction among adolescents.

■ keyword : | Adolescent Aame Addiction | School Adaption | Social-support | Mediating Effects |

## I. 서론

오늘날 우리나라 청소년 문화의 많은 부분을 인터넷과 게임이 차지하고 있다고 해도 과언이 아니며, 특히 인터넷 게임은 청소년들의 무한한 호기심을 충족시킬 수 있는 문화의 장으로 활용되고 있다[1]. 통계청(2008)의 발표에 의하면 2007년 15세에서 19세의 청소년의 여가활동 중 컴퓨터 게임과 인터넷이 25.1%를 차지할 정도로 청소년들 사이에서 인터넷을 활용한 온라인게임이 인기를 끌고 있어 인터넷게임은 단순한 게임에서 이제는 하나의 문화생활로 자리 잡고 있다. 이처럼 온라인 게임의 활성화로 인해 많은 프로게이머의 배출과 게임 산업이 세계적인 경쟁력을 갖추는 등 긍정적인 영향도 있지만 그 내면에는 게임중독이라는 사회적 문제 또한 발생되고 있다[2].

게임중독은 온라인게임을 하면서 신체적인 이상과 학업 부진 등의 일상생활에 지장을 초래하면서도 중단할 수 없는 형태를 의미한다. 한국정보화진흥원(2011)에 의하면 청소년의 온라인게임은 일상생활에 어려움을 경험할 수 있는 중독에 노출될 수 있는데 특히, 만 9세~19세 청소년 중 82%가 수면부족, 일상생활 파괴(77.3%), 주변 사람들과의 갈등(39.1%) 등이 나타나고 있다[28]. 따라서 수면부족으로 낮에 졸거나 수업시간에 집중하지 못하기도 하며 심한 경우는 수업시간 중에 학교를 빠져 나가 게임에 매달리기도 하는 등 학교적응에 어려움을 겪기도 한다[3].

학교적응의 중요성은 학교부적응으로 인한 청소년에게 미치는 개인적·사회적 파장에 대비해 보면 더욱 크게 부각된다. 학교에 적응하지 못하는 학생들은 수업시간에 산만하고 집중력이 떨어지며 학업성취가 낮아 자신과 타인에 대한 실패감과 적대감이 누적되게 된다. 이로 인해 학교폭력, 무단결석, 가출, 음주, 흡연 등의 비행과 개인의 심리적 고립감, 우울 등의 정신적 문제를 보이기도 한다[4]. 따라서 청소년이 학교생활에서 적응하느냐, 적응하지 못하느냐의 문제는 향후 미래사회의 한 구성원으로서 사회에 잘 적응하며 살아갈 수 있는 역량을 검증해보는 중요한 기준이다[5].

특히 우리나라의 교육환경은 입시위주의 경쟁, 획일

적 교육과정으로 청소년들에게 스트레스로 작용할 뿐 아니라 학교생활이나 사회성에도 부정적 영향을 미쳐 결과적으로 비행과 일탈을 경험하게 한다[6]. 청소년이 일상생활에서 접하는 환경에는 가족과 학교 및 사회를 들 수 있다. 이 가운데 현재와 같은 입시중심 체제에서 청소년에게 가장 중요한 환경은 학교라 할 수 있다. 따라서 청소년들이 가장 많은 시간을 보내고, 중요한 사회적 환경이 학교라는 점에서 게임중독이 학교생활에 미치는 영향에 주목할 필요가 있다[7].

일반적으로 게임중독은 의존성으로 인해 사회적 지지를 고갈 시킬 뿐만 아니라[8] 사회적 지지를 낮게 인식하게 하는 원인이 되고 있다[9]. 또한, 학습 능력저하[10], 수면부족[3], 교우관계 악화[11], 학교생활에 흥미 저하[12], 교사와 관계악화[13] 등 많은 부정적인 요인으로 작용하고 있음을 알 수 있다.

이러한 학교부적응 원인의 39%가 관계적 요인으로 나타나고 있는데, 특히 부모, 교사, 친구와의 갈등관계가 가장 큰 부적응 원인으로 작용한다고 지적하고 있다. 이는 무형자원으로서 '관계'의 중요성을 말하고자 하는 것으로서 사회적 지지의 중요성을 강조하는 것이라 할 수 있다[14]. 즉, 학교적응을 낮추는 요인인 게임중독을 해결하기 위해서는 사회적 지지체계의 확립이 필요하다는 것을 의미한다고 볼 수 있다. 일반적으로 사회적 지지는 게임중독을 예방하는 역할[15]을 할 뿐만 아니라 학교에 원만히 적용할 수 있도록 직·간접적인 역할을 하는 것으로 나타나 있다[16].

청소년이 학교에 원만히 적응한다는 것은 바람직한 인격을 형성하고 자신감과 존중감을 키워가며, 올바른 사회규범과 가치, 태도를 익혀 긍정적인 대인관계를 형성해 나가는 것이기 때문에 성인기 적응력을 높이는 데도 중요한 영향을 미치게 된다. 특히 하루의 대부분을 학교에서 생활하게 되는 우리나라 청소년에게 학교생활에서의 적응을 방해하는 요인을 해결하고, 학교적응을 높일 수 있는 방법을 모색하는 것은 중요한 지표가 될 것이다[17]. 하지만, 게임중독을 예방하고 학교적응을 높이기 위한 연구는 아직 부족하며 특히, 게임중독성과 학교적응의 관계에서 사회적 지지와 같은 매개변인에 대한 연구는 상당히 부족한 실정으로 관련 연구가

필요할 것으로 판단된다.

이러한 필요성으로 본 연구에서는 청소년 게임중독과 사회적 지지, 학교적응과의 관계를 알아보기 위해 전국 시·도 중 인터넷 사용률이 가장 높은 변화율을 보이고[18], 게임에 몰입하는 비율이 높을 것으로 예상되는 소득수준이 낮으면서 읍·면·리로 구성된 서부경남 지역[19]을 대상으로 게임중독과 학교적응의 관계에서 사회적 지지의 매개효과를 탐색해 보고자 한다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 게임중독성과 사회적 지지는 학교적응에 어떠한 영향을 미치는가?

연구문제 2. 사회적 지지는 게임중독성과 학교적응 관계에서 어떠한 역할을 하는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 청소년 학교적응

인간은 끊임없이 주어진 환경에 적응하는 방법을 배우면서 살아가게 된다. 어렸을 때에는 친구나 가족, 그리고 학교 등 좁은 환경에 적응하면서 살아가지만, 점차로 성장하면서 적응하여야 할 환경이 확대되어 간다. 이와 같이 적응이란 환경의 요청에 부응하여 스스로의 욕망을 조절함으로써 균형을 이루어 나가는 것, 즉 욕구의 가능성간에 균형을 이루려는 노력의 일환이라고 볼 수 있는데 이에 대한 견해는 다양하게 나타나고 있다. 변화하는 사회의 환경 속에서 바르게 적응할 수 있는 힘을 길러 나가는 중요한 역할을 의도적으로 수행해 온 기관이 학교라고 할 때 학생들의 학교적응이 무엇보다 선결되어야 하는 것이다[20].

학교적응은 고정된 구성개념이 아니라, 학교라는 환경 안에서 개인의 욕구를 충족시키기 위해 환경을 변화시키는 한편 학교 환경의 요구에 따라 자신을 변화시킴으로서 학교환경과 개인 사이에 균형을 이루려는 적극적인 과정인 것이다. 이 과정에서 또래나 교사 등의 의미 있는 타인들과 원만한 관계를 유지하고 학교수업에 적극적으로 참여하며, 학교규범에 순응하여 독립된 한 개인으로서의 역할을 수행해 나가는 것이다[21]. 하지

만 청소년기에 학교에 적응하지 못할 경우 또래집단의 하위문화를 형성하게 하고 등교거부, 폭력이나 절도 등의 비행, 가출 또는 무단 장기 결석, 학습부진, 음주, 흡연 등과 같은 교칙 위반, 주의산만, 신체적 공격행동, 위축 행동, 우울증, 학습 분위기 저해, 휴학, 자살 등의 다양한 현상으로 나타나기도 한다[22].

청소년기는 자기정체성을 찾아가는 시기로 이 때 청소년이 성장하고 있는 환경에 의한 사건들은 청소년 시기에 결정적 영향을 준다[23]. 그 중 학교는 각 개인의 성장욕구를 충족시켜줄 수 있는 사회적 기관으로, 청소년들은 학교를 다니게 되면서부터 학교에서 많은 시간을 보내게 되어 학교는 청소년기의 삶 그 자체라고도 할 수 있다[24]. 특히, 중학생의 경우 다양한 차원의 사회적 지지와 학업성취 등이 학교적응의 주요 영향요인으로 나타나고 있다. 최근에는 학교부적응비율이 고등학생보다는 중학생과 같은 저 연령층에서 비중이 높아지고 있는 것으로 보고된다[25].

학령기 이전에는 아동들이 가정에서 어머니와의 관계를 중심으로 자신들의 성격을 형성하고 적응해 왔던 것에 반하여, 학령기 이후에는 아동생활의 중심이 학교로 옮겨지게 된다. 초기 아동기부터 아동들은 학교에서 낮은 동료 및 어른과 함께 지내야 하는 새로운 공동체 사회에 참여해야 하고 새로운 환경과 관련된 도전 상황에 직면하게 된다[26]. 그러한 의미에서 학교적응은 청소년기뿐만 아니라 그들이 성장하여 올바른 사회 구성원으로 생활해 나갈 수 있는 초석을 제공한다는 의미에서 매우 중요하다고 할 수 있다[27].

### 2. 게임중독성과 학교적응

온라인 게임중독을 온라인 게임 때문에 자신과 일상생활의 조절능력의 상실, 내성에 의한 게임의 지속적 사용, 금단 증상, 게임에 집착 또는 의존으로 신체적, 사회적, 심리적 문제를 일으키는 상태라고 정의하였다[28]. 청소년기는 아동기로부터 성인기로 나아가는 과도기적인 시기이고 신체적, 인지적, 사회적, 정서적인 면 등 여러 측면에서 급격한 변화가 나타나는 시기로써, 건전하고 밝은 심성으로 바람직하게 자랄 수 있는 가능성과 잘못 성장할 수 있는 가능성의 양면성을 동시

에 지니고 있어 정서가 불안하고 대인관계가 원만하지 못할 뿐 아니라 사회적응도 쉽게 하지 못하기 때문에 인터넷 게임중독은 위험하다[29].

특히, 청소년 시기에는 중독과의 첫 접촉이 이루어지기 때문에 중독에 더 취약[30]한 것으로 알려져 있어 중독을 처음 접하는 청소년의 시기에 중독을 직접 해결하기란 쉬운 일이 아니다[2]. 한국정보화진흥원(2011)의 인터넷 중독 실태조사에서 성인의 경우 게임을 위해 인터넷을 하는 경우가 23.8%에 불과했지만, 청소년의 경우 54.0%로 나타나 문제의 심각성을 더하고 있다[28]. 게임과다 이용으로 인한 중독의 경우 일어날 수 있는 문제점으로 가족응집력 약화[49], 공격성 증가[50], 가상과 현실의 혼동, 게임관련 문제, 폭력물에 둔감, 잘못된 성의식이나 가치관, 폭력모방, 신체적 및 심리적 부작용을 보인다고 기록하고 있다[31].

청소년이 게임에 빠저드는 이유를 살펴보면 현재와 같이 치열한 입시경쟁이 존재하는 학교에서는 아무리 노력해도 학업성취나 친구관계 등에서 보상받기가 쉽지 않지만 게임의 세계는 시간과 공을 들인 만큼 보상해주기 때문에 가상세계를 통해 현실에서 겪는 소외감에 따른 심리적 욕구를 충족시킬 수 있어 학교에서 만족하지 못하는 아이들일수록 게임에 더 몰입하게 되는 것이다. 또한 게임에 몰입하는 만큼 학업에도 소홀하게 되어 학업에 대한 관심이 저하되고 성적이 떨어지게 되어 더욱 더 학습에 대한 흥미를 잃게 만들어 학교적응을 어렵게 만든다[32].

이처럼 게임중독으로 인한 학교에서의 문제행동이 예상되고 있음에도 불구하고 현재까지 청소년 게임중독에 관한 다수의 연구들은 게임중독을 가져오는 원인에 초점을 맞추어 이루어져왔으며, 게임중독의 결과 발생하는 문제행동에 대해서는 연구가 수행된 경우가 상대적으로 미흡한 실정이다. 청소년 게임중독의 문제를 해결하기 위해서는 기존의 게임중독을 일으키는 요인에 대한 연구와 더불어 게임중독으로 발생하는 결과로서 청소년의 문제와 경로를 밝히는 연구가 수행되어야 하며 그에 따른 부정적인 영향에 대해 연구하는 것은 청소년 게임중독의 문제를 해결하는데 있어 매우 중요한 함의를 지니고 있다[7].

### 3. 사회적 지지와 학교적응

사회적 지지는 적응자원, 사회적 조직망, 사회·심리적 자원, 혹은 사회적 지지 등 연구자의 접근개념에 따라 다르게 정의되고 있다. 넓은 의미로 볼 때 사회적 지지만 타인들에 의하여 제공된 모든 긍정적인 자원을 의미하는 것으로 자신을 가치 있는 존재로 믿고 적응상황에 적응할 수 있는 것으로 타인의 관심, 사랑, 인정, 이해, 도움 등이라고 할 수 있다[33]. 인간은 자신과 관계를 맺고 있는 사람들로부터 다양한 사회적 지지를 제공받으며 살아가게 되는데, 일반적으로 부모와 형제로 구성된 가족, 친구, 교사 등을 사회적 지지를 제공해주는 사람들이라고 할 수 있다[34].

김관희와 이경희(1997)는 중학생의 사회적 지지와 학교생활 적응에 관한 연구에서 주위사람들한테 지지를 많이 받는다고 인식할수록, 교사 관계, 친구 관계, 학교 수업 면에서 더 적응을 잘하는 것으로 나타났으며[45], 이경자(2006)의 학교생활 적응에 미치는 영향에 관한 연구에서도 교사의 지지가 학교생활 적응과 학업동기에 가장 큰 영향을 미치는 중요 요인으로 작용함으로써, 학생들이 하루의 대부분을 보내는 학교에서 가장 많은 교류를 하고 정신적 지원을 줄 수 있는 교사는 학생들의 성장과 발달에 중요한 역할을 하고 있음을 밝혔다[46].

청소년에게 있어 학교는 성장발달 과정에서 가정과 더불어 가장 중요한 공간이며, 대부분의 청소년들이 학교에 다니고 있고, 많은 시간을 학교에서 보내고 있기 때문에 학교가 이들 생활의 대부분을 차지하고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다[35]. 이러한 중요성으로 인해 청소년의 학교적응을 높이기 위해 사회적 지지의 중요성이 더욱 강조된다고 할 수 있다.

## III. 연구방법

### 1. 연구모형

이 연구는 청소년을 대상으로 게임중독과 학교적응과의 관계를 알아보고, 이러한 관계에서 사회적 지지가 어떠한 영향을 주고 있는지 알아보고자 한다. 이를 위

하여 청소년 게임중독을 예측변인, 사회적 지지를 매개변인, 학교적응을 준거변인으로 설정하였으며, 청소년 게임중독이 사회적 지지를 매개로하여 학교적응에 미치는 가를 확인하고자 설정한 연구모형은 [그림 1]과 같다.

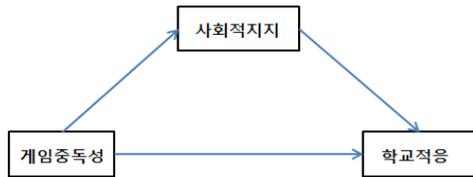


그림 1. 연구모형

## 2. 연구대상 및 자료수집

본 연구는 서부경남소재 중학생을 대상으로 2012년 11월과 2013년 1월 사이에 실시하였으며, 서부경남 10개 중학교를 무작위로 선별해 각 학교별 40부씩 400부를 전달하여 설문을 실시하였다.

전체 배부된 설문지 중 회수된 설문지는 총 386부로 회수율은 91.5%로 나타났다. 회수된 설문지 중 설문내용이 30%이상 기입되지 않았거나 무작위로 기입해 연구 분석에 의미가 없다고 판단되는 설문지 33부는 분석대상에서 제외하여 총 353부가 최종 분석에 사용되었다.

## 3. 연구도구

### 3.1 청소년 게임중독성

본 연구의 청소년의 인터넷 게임중독성을 묻는 문항은 한국정보화진흥원에서 2006년 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도를 발달적 특성에 따라 세 그룹으로 나누어 개발하였는데 이 중 청소년용(만 13세~18세)을 이용하여 측정 하였다.

본 연구에서 크론바하 알파(cronbach's  $\alpha$ ) 값으로 살펴본 설문지의 신뢰도는 .943 이었으며, 연구 자료의 중독성을 알아본 결과 전체 353명 중 인터넷중독 고위험군이 21명, 잠재적 위험군이 30명으로 나타나 전체응답자중 15%가량이 잠재적 또는 고위험군에 해당하는 것으로 나타났다.

### 3.2 사회적 지지

사회적 지지는 Dobow와 Ulman(1989)의 사회적 지지 척도와 Harter(1985)의 사회적 지지 척도를 종합하여 개발한 김명숙(1995)의 사회적 지지척도를 참고로 김세원(2003)이 수정, 보완한 설문지를 사용하였다. 본 연구에서의 크론바하 알파(cronbach's  $\alpha$ ) 값으로 살펴본 설문지의 신뢰도는 .846으로 나타났다.

### 3.3 학교적응

청소년의 학교적응을 알아보기 위해 사용된 설문지는 김용래(2000)가 제작한 척도로, 1993년 제작한 것을 1995년과 2000년도에 타당도 검증을 통하여 재구성된 것을 사용하였다. 본 연구에서의 크론바하 알파(cronbach's  $\alpha$ )는 .916으로 나타났다.

### 3.4 가외변인

회귀분석을 적용한 연구는 모형설정의 오류에서 자유롭지 못하기 때문에 연구자는 최대한 모형설정의 오류를 극복하기 위한 노력을 기울여야 한다. 특히, 매개모형 검증에서 매개변인과 준거변인 모두에 영향을 미치는 제3의 변인으로 인해 매개변인과 준거변인의 관계가 유의미해질 수 있기 때문에[36] 연구모형에 매개변인과 준거변인 모두에 영향을 미치는 변인을 직접 포함시키지 않을 경우에는 모형설정의 오류로 인한 편향된 추정치를 산출할 수 있다. 그러므로 매개변인과 준거변인 모두에 영향을 미칠 것으로 추정되는 가외변인이 있을 경우엔 가외변인을 연구모형에 직접 포함시켜 그 영향을 통제할 필요가 있다.

청소년들의 학교생활적응에 영향을 미치는 요인으로 성별, 연령, 생활수준[37], 가족구조[38] 변수를 제안하고 있으며, 사회적 지지와 학교적응의 관계[39]에 영향을 미치는 요인으로는 부모의 학력과 월평균 수입[40], 가족구조[40] 등을 제안하고 있다. 본 연구에서는 설문을 통해 수집된 자료 중 선행연구를 통해 관련이 있을 것으로 판단되는 성별, 가족구성, 부 교육수준, 모 교육수준, 가구소득, 맞벌이여부, 학교성적에 대한 상관분석을 통하여 매개변인과 준거변인 모두에 유의미한 상관을 가지는 변인을 선별하여 모형검증에 투입하고 분석

하였다.

#### 4. 분석방법

연구모형 분석을 실시하기 전에 SPSS 18.0을 이용하여 변인들에 대한 기초자료분석으로 빈도, 백분율, 평균, 표준편차, 표준오차, 왜도, 첨도 등에 대한 기술통계 분석을 실시하였다. 연구모형에 설정된 변인과 통제할 가외변인을 선정하기 위하여 변인간의 관계를 살펴보고자 Pearson의 적률상관분석을 실시하였으며, 매개변인과 준거변인 모두에 유의미한 상관을 나타내는 변인을 가외변인으로 설정하고 회귀분석을 실시하였으며, Hayes와 Preacher(2012)가 제시한 SPSS Macro를 이용하여 부트스트래핑(bootstrapping)방법으로 청소년 게임중독성과 학교적응에 있어 사회적 지지의 매개효과를 유의수준 .05에서 검증하였다.

또한, 회귀분석을 포함한 선형모형(linear model)은 변인들의 정규분포를 기본적으로 가정하고 있기 때문에 연구모형에 포함된 변인들의 정규분포를 확인하기 위해 히스토그램을 [그림 2]와 같이 제시했으며, 왜도(skewness)와 첨도(kurtosis)를 검토한 결과, 모든 변인의 왜도가 절대값 1.783, 첨도가 절대값 3.067 이하로 나타나 변인들이 정규분포를 형성하고 있다고 가정하여도 문제가 없음을 확인하였다[41].

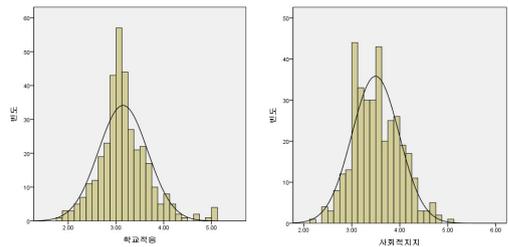


그림 2. 기초자료의 히스토그램

### IV. 분석결과

#### 1. 일반적 특성

본 연구에서 분석된 조사대상자들의 인구사회학적 특성을 알아 본 결과, 성별은 남자청소년이 45.9%, 여자청소년이 54.1%로 나타났고, 학년은 2학년이 44%로 가장 많았다. 또한, 부모의 68%가 맞벌이는 하는 것으로 나타났으며, 성직은 중위권이 49.6%로 가장 많았다.

#### 2. 기초자료분석

본 연구에 고려된 변인들의 상관관계를 [표 1]에 제시하였다.

학교적응과 게임중독성( $r=-.164, p<.01$ )은 부적상관을 보였다. 즉, 높은 수준의 게임중독성은 낮은 수준의 학교적응과 관련된다. 또한 사회적 지지는 게임중독성( $r=-.287, p<.01$ )과 부적상관, 학교적응( $r=.606, p<.01$ )에 정적상관을 보여 높은 수준의 사회적 지지는 낮은 수준의 게임중독성과 높은 수준의 학교적응과 관련된다.

매개변인을 선정할 경우, 예측변인 및 준거변인과 상관이 유사하거나, 예측변인보다 준거변인과 더 큰 상관을 보이는 변인을 선택하는 것이 매개효과 검증에 대한 통계적 검증력(statistical power)을 최대화할 수 있다 [42]. 그러므로 본 연구모형에 적용된 사회적 지지는 예

표 1. 변인들의 상관관계

	성별	부교육수준	모교육수준	가구소득	맞벌이어부	학교성적	게임중독성	사회적 지지	학교적응
성별	1								
부교육수준	.183**	1							
모교육수준	.067	.571**	1						
가구소득	-.052	.320**	.238**	1					
맞벌이어부	-.020	-.042	.044	-.186**	1				
학교성적	.032	-.181**	-.156**	-.249**	.059	1			
게임중독성	-.375**	-.193**	-.073	.059	-.010	.110*	1		
사회적 지지	.045	.115*	.110*	.152**	.059	-.249**	-.278**	1	
학교적응	-.165**	.132*	.065	.161**	.018	-.283**	-.164**	.606**	1

\* p<.05, \*\* p<.01

측변인인 게임중독성(-.164)보다 준거변인인 학교적응(.606)과 더 큰 상관관계를 나타내기 때문에 매개변인으로 적절하게 선정되었음을 알 수 있다. 그리고 매개변인과 준거변인에 모두 유의미한 상관을 나타내는 부교육수준, 가구소득, 학교성적을 가외변인으로 연구모형에 직접 포함시켜 그 영향력을 통제하고 분석할 필요가 있다.

3. 모형분석

공변인을 통제한 상태에서 게임중독성이 사회적 지지를 통해 학교적응에 이르는 매개모형에 대한 검증 결과는 [표 2]와 같다. 먼저, 자료에 대한 다중공선성을 확인한 결과, 모든 변인에서 공차한계(tolerance)가 .1보다 크고, 분산팽창계수(VIF)가 10보다 작으므로 다중공선성의 문제는 없는 것으로 나타났다.

청소년 게임중독이 학교적응에 미치는 전체효과(c)는 -.007(p<.05)로 나타나 게임중독이 학교적응에 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 예측변인인 게임중독이 매개변인인 사회적 지지에 영향을 미치는 경로의 계수는 -.013(p<.001)로 나타나 게임중독성이 높으면 사

회적 지지에 부적인 영향을 미침을 확인할 수 있다.

다음으로, 예측변인인 게임중독을 통제한 상태에서, 매개변인인 사회적 지지가 준거변인인 학교적응에 미치는 영향을 확인해 보았다. 그 결과, 경로 회귀계수는 .593(p<.001)로 나타났다. 매개변인의 효과를 고려했을 경우, 예측변인인 게임중독이 준거변인인 학교적응에 미치는 직접효과(c')는 .001(p>.05)로 유의미한 영향이 없음이 확인되었다. 그러므로 매개변인인 사회적 지지가 예측변인인 게임중독과 준거변인인 학교적응에 미치는 영향을 완전히 매개하고 있음을 보여주며, 게임중독이 학교적응에 미치는 간접효과의 계수는 -.008(= -.013× .593)이었다.

게임중독성이 학교적응에 미치는 매개효과의 계수값인 -.008이 통계적으로 유의한지를 Hayes와 Preacher (2012)가 제시한 SPSS Macro방법을 사용하여 부트스트래핑(bootstrapping)을 적용해 확인하였다. 부트스트래핑은 일종의 통계적 모의실험 절차로 대규모의 가상적 무선 표본을 만들어서 각각에 대해 매개효과의 유의성을 확인함으로써 매개효과의 존재가 통계적 무선 오차에 의한 결과가 아님을 확인하는 것이다[43].

표 2. 사회적 지지의 매개효과 검증

단계	준거 변인	예측변인	B	SE	β	t	공차 한계	VIF	R <sup>2</sup>	ΔR <sup>2</sup>
1 단계	학교적응	부교육수준	.039	.031	.070	1.272	.892	1.121	.093	.093***
		가구소득	.026	.016	.087	1.570	.865	1.155		
		학교성적	-.181	.039	-.246	-4.592	.931	1.074		
		부교육수준	.023	.032	.041	.740	.852	1.174		
		가구소득	.032	.017	.017	1.917	.847	1.181		
		학교성적	-.171	-.039	.039	-4.358	.921	1.086		
		게임중독성	-.007	-.003	.00	-2.407	.937	1.067		
2 단계	사회적 지지	부교육수준	.035	.030	.066	1.192	.892	1.121	.069	.069***
		가구소득	.021	.016	.075	1.332	.865	1.155		
		학교성적	-.146	.038	-.209	-3.850	.931	1.074		
		부교육수준	.005	.029	.010	.178	.852	1.174		
		가구소득	.032	.015	.114	2.066	.847	1.181		
		학교성적	-.128	.037	-.183	-3.467	.921	1.086		
		게임중독성	-.013	.003	-.252	-4.820	.937	1.067		
3 단계	학교적응	부교육수준	.039	.031	.070	1.272	.892	1.121	.096	.093***
		가구소득	.026	.016	.087	1.570	.865	1.155		
		학교성적	-.181	.039	-.246	-4.592	.931	1.074		
		부교육수준	.020	.026	.036	.770	.852	1.174		
		가구소득	.013	.014	.043	.918	.836	1.196		
		학교성적	-.096	.033	-.130	-2.871	.890	1.124		
		게임중독성	.001	.002	.014	.311	.877	1.140		
사회적 지지	.593	.048	.562	12.267	.871	1.148				

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

부트스트래핑을 위해 재추출한 표본수는 5,000개였고, 이를 95% 신뢰구간에서 구한 매개효과 계수의 하·상한값은 [표 3]에서 알 수 있듯이 각각 -.0119와 -.0045로 나타나 0의 값을 포함하고 있지 않기에, 사회적 지지의 매개효과는 통계적으로 유의하다고 할 수 있다. 따라서 높은 게임중독성은 사회적 지지를 낮추고, 이것이 학교적응으로 연결되는 매개경로는 통계적으로 유의하고, 게임중독성이 학교적응에 직접적으로 영향을 미치는 효과는 유의미하지 않기 때문에 완전매개모형을 지지하는 것으로 볼 수 있다.

표 3. 사회적 지지 매개효과의 부트스트래핑 결과

변인	매개효과 계수	Boot. S.E.	95% 신뢰구간	
			Boot. LLCI	Boot. ULCI
사회적 지지	-.0077	.0019	-.0119	-.0045

## V. 결론

본 연구는 청소년의 게임중독과 사회적 지지, 학교적응과의 관계를 살펴봄으로써 청소년 게임중독성을 예방하고 학교적응을 높이기 위한 사회복지적 접근을 마련하고자 하였다. 분석을 위해 서부경남지역 10개 중학교 353명을 대상으로 Hayes와 Preacher(2012)가 제시한[47] SPSS Macro를 이용하여 부트스트래핑 방법으로 청소년 게임중독성과 학교적응에 있어 사회적 지지의 매개효과를 검증한 결과 다음과 같은 결론 및 함의가 도출되었다.

첫째, 게임중독성과 사회적 지지가 학교적응에 미치는 영향을 살펴 본 결과 청소년 게임중독성은 사회적 지지와 부(-)적인 관계를 보임으로써 게임중독성이 강한 청소년일수록 사회적 지지를 부정적으로 지각하였다. Cobb(1976)에 의하면 사회적 지지를 자신이 타인으로부터 사랑받고, 존중되며, 가치 있다고 믿도록 하는 것이라고 밝히고 있는데, 이는 게임중독에 빠져 있는 청소년의 경우 그렇지 않은 청소년에 비해 사회적 지지를 받지 못하고 있거나, 사회적 지지를 받고 있다는 것을 인식하지 못하고 있는 것을 의미하기도 한다[48].

개인이 객관적인 사회적 지지자원이 있음에도 불구하고 자신이 사회적 지지를 받고 있다고 인지하지 못하면 어떤 종류의 지지자원도 진정한 지지로서의 가치가 없음을 시사하는 것으로[44], 사회적 지지가 높은 청소년의 경우 게임중독성과 부적인 상관을 보인다는 선행연구[15]와 같이 게임중독성을 예방하기 위해서는 사회적 지지가 중요한 역할을 하는 것을 알 수 있다. 또한 사회적 지지는 학교적응과 정(+)적인 관계가 있는 것으로 나타나 청소년의 학교적응을 높이기 위해서는 사회적 지지체계의 확립이 중요한 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 사회적 지지와 학교적응의 관계를 살펴 본 선행연구[59-62]와 일치하는 것으로 청소년의 학교적응력을 높이기 위해서는 사회적 지지의 강화가 필요하다.

둘째, 사회적 지지는 게임중독성과 학교적응 관계에서 완전매개변인으로서의 역할을 담당하고 있다. 연구결과를 통해 살펴보면, 게임중독성은 학교적응에 직접적인 영향을 미치지 않는다는 것으로, 청소년의 게임중독성이 학교적응에 직접적인 영향을 미친다는 선행연구와는 일치되지 않는 결과를 보이는 것을 알 수 있다. 즉, 게임중독성은 학교적응에 직접적인 영향을 미치지 않기 때문에 관련변인에 대한 중요성이 더욱 강조되고 할 수 있다. 이러한 결과는 게임중독성이 학교적응에 직접적인 영향을 미치기보다 사회적 지지를 매개로 하여 직·간접적으로 청소년의 학교적응에 영향을 미친다는 선행연구[16]와 일치하는 것을 알 수 있었다.

이처럼 청소년에게 있어서는 게임중독성 자체가 학교적응에 직접적인 영향을 미치는 것이 아니라 사회적 지지를 통해 간접적인 영향을 주고 있음을 의미한다. 그러므로 청소년 학교적응을 높이기 위해서는 게임중독성을 예방하고 사회적 지지를 높일 수 있도록 하는 노력이 선행되어야 할 것이다.

본 연구결과를 바탕으로 실천적 함의를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 청소년들의 게임중독성과 학교적응에 관한 다양한 연구가 필요하다. 선행연구를 통해 살펴본 결과 게임중독성은 학교적응에 부적인 영향을 많이 미치고 있음을 알 수 있었지만 본 연구에서처럼 게임중독성이 학교적응에 직접적인 영향을 미치지 않는다는 결과도 있기 때문에 이에 대한 지속적인 연구를 통한 검

증이 뒷받침 되어야 할 것으로 보인다. 즉, 청소년의 게임중독성에 대한 지속적인 연구를 통해 내성과 자기 통제력을 잃고 학교적응하지 못하며, 현실과 가상을 구분하지 못하게 되는 상태가 되지 않도록 노력해야 할 것이다.

둘째, 학교적응을 설명하는 변인에서 게임중독성이 학교적응에 직접적인 영향을 주기보다 사회적 지지의 매개효과를 통해 영향을 미친다는 것에 주목해야 한다. 본 연구를 통해 청소년의 게임중독성이 학교적응에 직접적인 영향을 미치지 않는 것으로 봤을 때 사회적 지지를 통해 매개효과는 큰 의미를 갖는다고 할 수 있다. 하지만, 학교적응에 관한 기존의 선행연구에서는 청소년의 학교적응이나 게임중독성에는 많은 관심을 가지고 있는 것이 사실이지만 본 연구와 같이 게임중독성과 학교적응의 관계에서 사회적 지지와 같은 매개변인에 대한 연구는 상당히 부족한 것을 알 수 있다. 이에 청소년 게임중독성과 학교적응의 관계에서 사회적 지지를 포함한 매개변인의 역할에 주목해야 할 것으로 보인다.

셋째, 사회적 지지를 높일 수 있는 방안을 탐색해야 할 것이다. 사회적 지지가 게임중독성과는 부적인 영향을 미치며, 학교적응에는 정적인 영향을 미치고 있는 것으로 봤을 때 사회적 지지를 높이는 방법을 찾는 것은 의미 있는 일이라 할 수 있다.

본 연구는 후속연구를 통해 보완해야 할 다음과 같은 제한점을 가지고 있다. 첫째, 인터넷게임중독성에 관한 조사에서 설문문항이 기존의 컴퓨터를 통한 인터넷게임 중독척도를 이용하여 측정을 하였다. 하지만 최근 청소년들 사이에는 컴퓨터 통신을 이용한 게임중독성 뿐만 아니라 스마트폰을 이용한 게임중독성도 심각한 문제가 되고 있다. 이에 따라 후속연구에서는 휴대폰의 게임중독성에 대한 내용도 포함할 수 있는 설문지를 통한 연구가 진행되어야 할 것으로 보인다.

둘째, 사회적 지지에 대한 세부적인 조사가 진행되어야 할 것으로 보인다. 본 연구의 선행연구에서 사회적 지지를 친구지지, 가족지지, 교사지지로 분류하고 있으나, 실제 연구에서는 하나의 사회적 지지로 통합하여 사용함으로써 각각의 하위영역에 대한 관계성을 살펴 보지 못한 한계를 지니고 있다. 이에 사회적 지지의 하

위요인 가운데 중요할 것으로 인식되는 요인 또는 각각의 요인을 살펴봄으로써 연구의 질을 높일 수 있을 것으로 판단된다.

셋째, 이 연구는 게임중독성과 학교적응의 관계에서 사회적 지지의 매개효과만을 살펴보았기 때문에 다른 변인들과의 영향관계를 고려하지 못하였다. 그러므로 추가적인 변인들을 고려한 접근이 필요하다.

이러한 제한점에도 불구하고, 본 연구는 게임중독성과 학교적응, 사회적 지지의 관계를 선행연구를 바탕으로 한 가외변인(부 교육수준, 가구소득, 학교적응)을 고려하여 매개효과를 검증하였다는 측면에서 의의가 있다. 또한 청소년 학교적응을 높이기 위한 방안으로 게임중독성과 사회적 지지의 영향을 살펴봄으로써 학교적응을 높이기 위한 기초자료를 제공하는데 기여하고자 하였다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 조양희, *청소년의 사회적 지지와 게임이용 동기가 인터넷 게임중독에 미치는 영향*, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- [2] 이성대, 염동문, “첫다운제 적용에 관한 청소년 상담 전문가의 주관적 인식 연구”, *사회과학연구*, 제28권, 제2호, pp.225-248, 2012.
- [3] 어기준, “청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반문제점”, 제19회 특수상담 사례연구 발표논문, 서울: 한국청소년상담원, 2000.
- [4] 김종범, “청소년의 학교생활부적응에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, *임상사회사업연구*, 제6권, 제2호, pp.25-48, 2009.
- [5] 김용수, 주석진, “도시와 농촌지역 청소년의 학교 부적응에 영향을 미치는 요인에 관한 비교연구”, *청소년학연구*, 제17권, 제11호, pp.183-203, 2010.
- [6] 임영식, 문성호, 정경은, “청소년인중수련활동 영역별 효과성 척도개발”, *한국청소년진흥센터*, 2008.
- [7] 이서원, 한지숙, “게임중독이 청소년의 등교거부 경향성에 미치는 영향: 우울의 매개효과”, *청소년복지연구*, 제14권, 제2호, pp.259-280, 2012.

- [8] C. Coyne, "Depression and the response of other," *Journal of Abnormal Psychology*, Vol.85, pp.186-193, 1976.
- [9] 정선경, *청소년 인터넷 중독적사용의 하위집단별 대인관계 효능감과 사회적 지지 지각에 관한 연구*, 동의대학교 대학원 석사학위논문, 2004.
- [10] 변성희, *아동 및 청소년의 인터넷게임 사용수준에 따른 인터넷게임 이용 동기와 학교생활 적응*, 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2005.
- [11] 천동렬, *컴퓨터 과다사용 고교생의 정신 의학적 특성*, 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999.
- [12] 송영애, *중학생의 컴퓨터 게임·채팅과 학교적응 및 학업성적간의 관계*, 창원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- [13] 안혜영, *초등학생의 인터넷 게임중독과 감성지능 및 학교생활적응간의관계*, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- [14] 이재명, 공태명, "가정·학교·지역사회 사회자본과 청소년 일탈행동", *사회과학연구*, 제17권, 제3호, pp.61-82, 2010.
- [15] 양도규, "청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성", *청소년학연구*, 제7권, 제2호, pp.117-136, 2000.
- [16] 유지언, *과학영재중학생의 지각된 사회적 지지와 학교적응에 관한 연구*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2008.
- [17] 이윤화, "조손가족 청소년의 자아존중감이 학교생활적응에 미치는 영향: 사회적 낙인감의 조절효과를 중심으로", *청소년복지연구*, 제12권, 제4호, pp.137-158, 2010.
- [18] 이성대, 홍정아, 염동문, "장애인 정보화교육에 따른 인터넷 중독현황 및 실태에 관한 연구", *한국재활복지공학회지*, 제6권, 제2호, pp.63-69, 2012.
- [19] 한국콘텐츠진흥원, "2012년 게임 과몰입 종합 실태조사", 한국교육개발원, 2012.
- [20] 육원희, *인터넷게임 중독이 고교생의 학교적응에 미치는 영향*, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- [21] 송희원, *빈곤 여부, 지각된 부모양육태도, 학업동기, 심리적 안녕감과 청소년의 학교적응 간의 구조적 관계*, 계명대학교 대학원 박사학위 논문, 2010.
- [22] 김성이, *청소년복지론*, 서울: 인간과 복지, 1994.
- [23] L. J. Crockett and A. C. Crouter, *Pathways through adolescence*, Mahway. NJ: Lawrence Erlbaum, 1995.
- [24] 손미영, 김영희, "가족갈등과 자기통제가 초기 청소년의 학교부적응에 미치는 영향", *한국가정관리학회지*, 제27권, 제5호, pp.1-13, 2009.
- [25] 이희정, 조윤주, "학교적응의 중단적 변화와 예측 변인 탐색", *청소년학연구*, 제17권, 제2호, pp.253-278, 2010.
- [26] K. Sylva, "School influences on children's development," *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, Vol.35, pp.135-170, 1994.
- [27] 권희순, *청소년의 위험요소가 학교적응에 미치는 영향에 관한 연구*, 경안신학대학교 대학원 석사학위논문, 2007.
- [28] 한국정보화진흥원, *2011년 인터넷중독 실태조사*, 행정안전부, 2011.
- [29] 홍봉선, 남미애, *청소년복지론*, 서울: 양서원, 2000.
- [30] 황순길, 두진영, "단일체계설계를 활용한 청소년 인터넷중독 지속형 치료학교의 효과성 평가", *정신보건과 사회사업*, 제37권, pp.145-188, 2011.
- [31] 한상철, 김혜원, 설인자, 임영식, 조아미, *청소년 문제행동: 심리학적 접근*, 학지사, 2003.
- [32] 이상주, 이약희, "인터넷의 중독적 사용에 관한 원인과 결과변인 탐색", *한국청소년연구*, 제15권, 제2호, pp.305-332, 2004.
- [33] 김경희, *비행청소년의 사회적 문제해결 능력과 사회적 지지와의 관계: 서울보호관찰소를 중심으로*, 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문, 1999.
- [34] 전순초, *청소년의 성인애착 및 사회적 지지가 학교생활에 미치는 영향*, 광운대학교 대학원 석사학위논문, 2009.
- [35] 김혜래, 최승희, "가족건강성과 학교체계요인이

- 청소년의 학교생활적응에 미치는 영향”, 한국아동복지학, 제30권, pp.159-182, 2009.
- [36] D. A. Kenny, D. A. Kashy, and N. Bolger, *Data analysis in social psychology*. In D. T. Gilbert, S. T. Fiske, and G. Lindzey (Eds.), *The handbook of social psychology* (4<sup>th</sup> ed., pp.233-265), New York: Oxford University Press, 1998.
- [37] 김혜성, 김혜련, 박수경, “개인적 특성과 사회적 지지가 청소년 학교 부적응에 미치는 영향에 관한 연구: 부모로부터의 학대를 경험한 청소년 집단과 경험하지 않은 청소년 집단비교를 통하여”, 한국아동복지학, 제23권, pp.207-232, 2006.
- [38] 김현주, 이성애, “청소년의 스트레스와 학교생활 적응간의 관계에서 가족탄력성의 매개효과: 한부모 가족과 양부모 가족의 비교”, 청소년복지연구, 제13권, 제3호, pp.215-241, 2011.
- [39] 이영진, *결손가정 아동의 공격성과 학교생활 적응*, 아주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- [40] 주현정, *고등학생의 학교생활 적응에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 사회적 지지를 중심으로*, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1998.
- [41] P. B. Kline, *Principles and Practice of Structural Equation Modeling(3rd ed.)*. NY: Guilford Press, 2010.
- [42] P. A. Frazier, A. P. Tix, and K. E. Barron, Testing moderator and mediator effects in counseling psychological research. *Journal of Counseling Psychology*, Vol.51, pp.115-134, 2004.
- [43] E. P. Shrout and N. Bolger, “Mediation in experimental and nonexperimental studies: new procedures and recommendations,” *Psychological Methods*, Vol.7, No.4, pp.422-445, 2002.
- [44] B. Lakey and P. Cassaday, Cognitive processes in perceived social support, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.59, pp.337-343, 1990.
- [45] 김관희, 이경희, “중학생의 사회적 지지와 학교 생활 적응에 관한 연구”, 한국가족복지학, 제2권, 제2호, pp.145-165, 1997.
- [46] 이경자, *중학생의 사회적 지지와 학업동기가 학교생활 적응에 미치는 영향*, 우석대학교 대학원 석사학위논문, 2006.
- [47] A. F. Hayes and K. J. Preacher, *Statistical mediation analysis with a multicategorical independent variable*. Manuscript submitted for publication, 2012.
- [48] S. Cobb, Social support as a Mediator of Life Stress. *Psychosomatic Medicine*, Vol.38, pp.300-314, 1976.
- [49] 김희자, “고학력부모를 둔 청소년의 게임중독 성향”, 한국콘텐츠학회, 제13권, 제3호, pp.184-297, 2013.
- [50] 최경범, “초등학생의 e-스포츠 참가가 게임중독 및 공격성에 미치는 영향”, 콘텐츠학회 2010 춘계 종합학술대회, pp.607-609, 2010.

#### 저 자 소 개

이 성 대(Seong-Dae Lee)

정회원



▪ 2013년 8월 : 한국국제대학교 사회서비스학과 박사

<관심분야> : 청소년복지, 인터넷게임, 정보화

염 동 문(Dong-Moon Yeum)

정회원



▪ 2003년 ~ 현재 : 한국국제대학교 사회복지학과 교수

<관심분야> : 장애인복지 및 지역사회복지, 연구방법