

아동의 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성과의 관계

Relationships Between Children's Stress-Coping Styles and
Risk of Internet Gaming Addiction

신효미(Hyo Mi Shin)¹⁾

유미숙(Mee Sook Yoo)²⁾

조유진(You Jin Cho)³⁾

ABSTRACT

The relation of children's stress-coping styles to Risk of Internet Gaming Addiction (RIGA) was examined in 662 4th, 5th and 6th grade subjects. Results showed that active coping styles were negatively but aggressive and passive/avoidant coping styles were positively related to RIGA. In male students, coping styles of "active" and "passive/avoidant", "aggressive" influenced RIGA factors of "maladaptive behaviors" and "negative emotional experience". In female students, coping styles of seeking social support related positively to RIGA; coping styles of "active," "passive/avoidant," and "aggressive" influenced "maladaptive behaviors", "negative emotional experience", and coping styles of "active" and "passive/avoidant", "seeking social support" influenced "low academic attitude," RIGA factors, respectively. Coping styles of "active," "passive/avoidant," "aggressive," and "seeking-social-support" influenced "psychological absorption and fixation".

Key Words : 스트레스 대처행동(stress-coping styles), 인터넷 게임중독 위험성(risk of Internet gaming addiction).

¹⁾ 해수 소아정신과 놀이치료사

²⁾ 숙명여자대학교 아동복지학과 교수

³⁾ 숙명여자대학교 아동연구소 책임연구원

Corresponding Author : You Jin Cho, Department of Child Welfare, Sookmyung Women's University, Seoul 140-742, Korea
E-mail : c-joshua@hanmail.net

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 국내 인터넷 이용률이 급증하면서, 2005년 말 인터넷 이용자는 3,301만 명으로 전체인구의 72.8%로 추산되고 있으며(정보통신부와 한국인터넷진흥원, 2005), 인터넷 사용 연령의 비율을 보면 초등학교의 93.3%, 중학생의 99.4%, 고등학교의 98.9%로 거의 대부분의 아동과 청소년이 인터넷을 활용하고 있음(이경남, 2004)을 알 수 있다. 인터넷은 정보화시대에 사람들에게 매우 유용한 수단이지만 인터넷이 미치는 부작용 또한 매우 심각하게 나타나고 있다. 인터넷의 기능적 사용으로 대표적인 것은 인터넷 중독증이며(조아미·방희정, 2003), 국내에서는 대표적인 인터넷 중독증으로 게임중독, 통신중독, 음란물중독이 지적되고 있다(여기준, 2000). 특히 아동과 청소년 대상으로 가장 빈번히 나타나는 것이 게임중독으로서 이는 컴퓨터 게임에 지나치게 몰두함으로써 학업에 부정적 영향을 미칠 뿐 아니라 심각한 정신적, 정서적 부작용을 야기한다는(이경남, 2004) 점에서 그 심각성이 우려되고 있다. 최근 국내에서 게임중독에 대한 관심이 증가하고 있는 것은 몇 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 예를 들어, 인터넷 중독 예방 상담센터(2005)는 아동과 청소년이 인터넷이나 컴퓨터를 사용할 때 가장 많이 사용하고 시간을 보내는 것이 게임이라고 보고하였는데, 이와 관련하여 조아미와 방희정(2003)은 게임 사용시간이 길어지면 게임중독에 빠질 확률이 높아 청소년의 게임중독 위험성은 우리나라에서 더 높다고 이미 경고한 바 있다. 한편 최근에는 게임중독이 청소년에서 초등학교 아동으로 저연령화 되고 있어(이경남, 2004), 게임중독으로 인한 심리적, 사회

적 부작용 등을 고려해 볼 때 아동을 대상으로 한 게임중독에 대한 개입도 절실히 요구되고 있는 시점이다.

그렇다면 게임중독은 어떠한 특성들과 관련이 있는가?

게임중독과 관련된 몇몇 선행연구를 살펴보면, 성별과 연령, 게임이용 동기 혹은 목적이 게임중독의 중요한 변인이며(Griffiths & Hunt, 1998), 개인의 심리적 특성으로는 사회적 고립과 위축(Griffiths, 1997), 충동성(이소영, 2000), 공격성(이송선, 2000), 고독감(정경아, 2001), 낮은 자기통제력(이경남, 2003) 등이 게임중독과 관련성이 있는 것으로 밝혀졌다. 상기한 바와 같이 게임중독 위험성과 관련한 선행연구들은 다양한 개인 특성을 예측변인으로 밝혀왔으나 이들은 주로 개인의 부정적 성격특성에 제한되어 있다. 이는 게임중독에 대한 개입의 효과성을 고려할 때, 즉, 인터넷 게임중독 위험성에 영향을 주는 개인 변인으로서의 부정적 성격특성들은 좀처럼 변화시키기 힘든 부분이기 때문에 인터넷 게임중독을 예방하기 위한 실제적 전략을 구상하는 데에는 한계점이 존재한다.

이에 본 연구에서는 아동의 인터넷 게임중독을 예방하고 그 위험성을 낮추는데 직접적인 영향을 미칠 수 있는 또 다른 개인 특성에 주목하였다. 선행연구에 의하면 학령기 아동은 가족 관계에서 더 나아가 학교와 또래집단이라는 새로운 환경과 사회적 대인관계를 경험하면서 많은 적응적 요구를 겪게 되기 때문에 이전보다 더 다양한 스트레스 상황에 직면하게 된다. 아동이 경험하는 스트레스는 아동의 정서적 부작용(Holahan & Moos, 1987), 신체적 건강상태(한미현, 1996), 우울증(Rowlison & Felner, 1998) 등에 영향을 미치는데 박진아와 정문자(2001)는 이러한 개인 내적인 요인에 의해 아동이 게임에 더 몰두하게 된다

고 보고한 바 있다. 그리고 Young(1998)은 인터넷 중독자들이 외로움, 생활의 불만, 업무상의 스트레스, 따분함, 우울 등의 현실 문제를 회피하고 싶어서 인터넷에 매달린다고 하였으며, 청소년과 아동의 경우에는 성적이나 공부에 대한 압박이 심하여 그러한 현실로부터 멀어지거나 도피하고 싶어서 사이버 세계에 의존한다고 하였다.

이와 같이 상기의 연구들은 개인의 스트레스가 인터넷 중독이나 게임중독을 야기하는 한 원인이 될 수 있음을 일괄적으로 보고하고 있으나 보다 최근에는 이와 다른 관점이 대두되고 있다. 즉, 서승연(2001)은 자신의 연구에서 스트레스 자체가 인터넷의 병리적 사용을 유의미하게 설명하지 못했으며, 오히려 스트레스 자체 보다 스트레스 대처행동과 관련하여 비효율적인 대처방식이 인터넷의 병리적 사용을 유의미하게 예언하는 것으로 보고하였다. 또한 윤미선과 조정선(2005)의 연구에서도 일상적인 스트레스에 대해 비효율적인 대처방식을 사용하는 사람들이 불편감과 긴장감을 더 많이 느낄 것이고, 인터넷 활동을 통해 이런 심리적 불편함을 해소하려는 경향이 있다고 보고한 바 있다.

이와 같이 보다 최근의 연구들은 아동의 인터넷 중독과 관련하여 개인의 스트레스 대처방식에 관심을 두고 이에 대한 연구가 점차 진행되고 있는 시점이다. 따라서 본 연구에서도 아동의 인터넷 게임중독 위험성에 영향을 미치는 변인으로 스트레스 대처행동에 초점을 두고 두 변인의 관련성을 구체적으로 밝히고자 하였으며 이를 통해 학령기 아동의 부정적 스트레스 대처방식이 병리적인 인터넷 사용과 어떤 방식으로 연결되어 있는가에 대한 정보를 제공하고자 하였다.

한편, 선행연구에 의하면 아동의 성별이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 중요한 예측변인이 될 수 있는데, 예를 들어 Griffiths(1997)는 인

터넷 중독에 걸리기 쉬운 전형적인 유형은 10대의 통상 남성이며, 사회생활에서 자신감이 심히 결핍된 사람이라고 하여 남성이 인터넷 중독에 더 취약하다고 하였다. 이경남(2004) 또한 아동의 게임중독에 영향을 미치는 개인적 변인으로 성과 연령은 가장 보편적이라 하였으며, 아동과 청소년의 게임중독의 성차를 다룬 모든 연구에 의하면 남아가 여아보다 게임중독의 경향이 높다는데 일치하고 있다(박선영, 2005; 이경남, 2003; 정경순, 2005). 이는 인터넷 게임중독과 관련한 연구에서 성 변인에 대한 고려는 필수적이며 따라서 본 연구에서도 성 변인을 기본 통제변인으로 하여 스트레스 대처행동과 게임중독 위험성과의 관계를 알아보하고자 하였다.

요약하자면 본 연구에서는 남·여 초등학생을 대상으로 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성 간의 관계를 밝히고자 하였으며 이를 통해 아동의 인터넷 게임중독 위험성을 높이거나 낮추는 변인으로 스트레스 대처행동에 대한 구체적인 정보를 제공하고자 하였다. 나아가 아동기에 성별을 고려한 적절한 스트레스 대처행동을 교육함으로써 아동의 인터넷 게임중독 위험성으로부터 보호하고 예방하는데 도움이 되고자 하였다.

상기한 목적 하에 본 연구에서 선정한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

- <연구문제 1> 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향은 어떠한가?
- <연구문제 2> 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 하위요인 각각에 미치는 구체적인 영향은 어떠한가?

2. 용어정의

본 연구에 등장하는 핵심적인 용어들을 정의

하면 다음과 같다.

1) 스트레스 대처 행동

스트레스 대처(coping)는 개인과 환경이 상호 작용 했을 때 생기는 갈등이나 긴장, 부담을 극복하거나 감소시키려고 하는 인지적, 행동적 노력을 말한다(Lazarus, 1976).

본 연구에서는 아동의 스트레스 대처행동을 적극적 대처행동, 소극/회피적 대처행동, 공격적 대처행동, 사회지지추구적 대처행동의 네 영역 하위요인으로 나누어 살펴보도록 하였다.

2) 인터넷 게임중독 위험성

게임중독은 아동과 청소년에게 가장 빈번히 나타나는 인터넷 중독(Internet Addiction Disorder)의 한 유형이다. Young(1996)은 인터넷 중독 장애가 알코올 중독이나 충동적 도박장애와 같이 실제적으로 존재하는 장애이며, 물질사용 중독과 같은 신체적인 내성을 야기하지는 않으나 기타 중독 장애와 마찬가지로 통제력 상실, 갈망과 내성 증성, 사회적 철수, 가족 간의 불화, 학업 및 직업에서의 실패, 과도한 재정적 부채와 같은 문제를 야기한다고 하였다. 또한 Goldberg(1995)는 DSM-IV의 병리적 도박 또는 약물남용 장애의 진단 준거를 기초로 하여 인터넷 중독 장애 진단 준거를 만들어 심리적, 사회적, 직업적 기능의 손상을 가져오는 실제적인 장애라고 하였다.

그러나 아직까지 인터넷 중독의 개념은 병명으로 확정된 것이 아니며, 인터넷 게임중독 또한 인터넷 중독의 하위 유형 중 하나이기 때문에 게임 중독을 하나의 병리적 증상으로 간주하기 보다는 과도한 게임이용으로 인하여 문제가 발생하는 경우라고 포괄적으로 이해하는 것이 적절하다.

따라서 본 연구에서 정의한 인터넷 게임중독 위험성은 이형초(2002)가 기존의 인터넷 척도를

기초로 하여 인터넷 게임중독 진단척도를 개발한 것을 근거로 하여 게임으로 인해 학업전반에 걸쳐 불성실한 결과를 가져오게 되고, 게임에 몰입하고 있어 생활의 많은 부분에서 부적응 행동을 나타내는 정도를 의미한다. 또한 게임을 하는 동안 혹은 게임을 하고 나서 짜증이 나거나 불안감을 느끼는 것과 같은 부정적인 정서경험과 게임에 과도하게 몰입하여 현실과 가상이 구분되지 않거나 게임을 그만두려고 해도 그만두기 어려운 심리적인 몰입 및 집착을 포함하는 개념이다. 본 연구에서는 점수가 높을수록 인터넷 게임 중독 위험성이 높음을 의미하며, 인터넷 게임중독의 각 하위변인을 나누어 살펴보았다.

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 서울시에 소재하는 초등학교 4, 5, 6학년에 재학 중인 아동을 대상으로 이루어졌다. 연구 대상을 4, 5, 6학년으로 선정한 이유는 기존의 게임중독에 관한 연구는 주로 청소년을 대상으로 연구되어 왔으나 점차 그 대상이 저연령화 되어가고 있으며(이경남, 2004), 또한 초등학교 시절에 인터넷 게임을 처음 시작하였다는 보

〈표 1〉 연구대상의 일반적 특성

변인	구 분	N(%)
성별	남	328(49.6%)
	여	334(50.4%)
학년	초등학교 4학년	159(24%)
	초등학교 5학년	221(33.4%)
	초등학교 6학년	282(42.6%)

※ 무응답에 따라 변인마다 사례수에 차이가 있음.

고(주애란·박인혜, 2005)에 의해 초등학생의 인터넷 게임중독에 관한 연구가 필요하다고 보았기 때문이다. 질문지는 총 700부를 배포하여 670부를 회수하였으나 무응답이 많거나, 불성실하게 응답된 8부의 질문지를 제외한 최종 662부를 자료 분석에 사용하였다.

2. 측정도구

1) 스트레스 대처행동

아동의 스트레스 대처행동을 측정하기 위해 민하영과 유안진(1998)이 개발한 일상적 생활 스트레스에 대처행동 척도를 박진아(2001)가 수정·보완한 것으로 사용하였다. 이 척도는 4개의 하위변인인 적극적 대처행동, 소극/회피적 대처행동, 공격적 대처행동, 사회지지추구적 대처행동으로 구성되어 모두 20문항이며, Likert 4점 척도로 평가한다. 각 하위 요인의 구체적인 내용을 살펴보면, 적극적 대처행동은 문제를 직접 해결하기 위해 사용하는 인지 행동적 반응으로 정의되고, 소극/회피적 대처행동은 문제에 의해 발생된 부정적 감정을 완화·조절하거나 또는 문제를 유보·수정하고 문제해결을 거부함으로써

문제를 직면하지 않으려는 인지 행동적 반응으로 정의한다. 또 공격적 대처행동은 스트레스 상황에서 심리적, 신체적, 언어적 공격을 하기 위한 인지 행동적 반응으로 정의되며, 사회지지추구적 대처행동은 문제해결이나 정서적 위안을 위해 다른 사람의 도움을 적극적으로 추구하는 행동으로 정의한다.

각 하위 요인별 문항구성과 신뢰도는 <표 2>에 제시된 바와 같다.

2) 인터넷 게임중독 위험성

본 연구에서는 아동의 인터넷 게임중독 위험성을 알아보기 위해 이형초(2002)가 개발하고 김영민(2003)이 수정·보완한 척도를 사용하였다. 이 척도는 4개의 하위변인인 부적응행동, 학업태도저하, 심리적인 몰입 및 집착, 부정적 정서경험으로 구성되어 모두 25문항이며, Likert 5점 척도로 평가한다.

각 하위요인의 구체적인 내용을 살펴보면, 부적응행동은 게임이 생활의 중심이 되어 여러 가지 행동상의 문제가 나타나고 있는 정도를 측정하는 내용이며 일상적인 활동이 현저하게 줄고, 하루 중에 대부분의 시간을 게임을 하면 보내거

<표 2> 아동의 스트레스 대처행동 및 학교생활적응, 인터넷 게임중독 위험성 척도의 문항구성 및 신뢰도

	하위요인	문항수	문항번호	신뢰도
스트레스 대처행동	적극적 대처행동	5	1, 5, 9, 13, 17	.80
	소극/회피적 대처행동	5	2, 6, 10, 14, 18	.61
	공격적 대처행동	5	3, 7, 11, 15, 19	.75
	사회지지추구적 대처행동	5	4, 8, 12, 16, 20	.71
인터넷 게임중독	부적응행동	7	11, 12, 19, 20, 21, 22, 23	.80
	학업태도저하	5	1, 2, 3, 4, 9	.75
	심리적인몰입, 집착	6	5, 14, 15, 16, 17, 18	.85
	부정적인 정서경험	5	6, 7, 8, 9, 10, 13	.83

.93

나 그로 인하여 부적응 행동을 하게 되는 상태를 의미하며, 학업태도저하는 게임으로 인하여 전반적인 학습태도가 불성실해져 성적이 떨어지고 성적저하에 따른 부모님과의 마찰, 게임이용에 대해 후회가 된다는 내용을 의미한다. 또 심리적인 몰입 및 집착은 게임에 과다하게 몰입하여 현실과 가상이 구분되지 않거나 게임을 그만 두려고 해도 그만두기 어려운 의존 및 집착을 나타내는 정도를 측정하는 내용을 포함하며, 부정적 정서경험은 게임을 하는 동안 혹은 게임을 하고 나서 원하는 결과를 얻지 못하거나 그렇게 될까봐 초조하고 짜증이 나는 경험을 설명하는 내용이 포함되어 있다.

각 하위요인별 문항구성과 전체 신뢰도 <표 2>에 제시된 바와 같다.

3. 연구절차

1) 예비조사

본 조사를 실시하기에 앞서 연구 측정도구의 신뢰도, 문항내용에 대한 아동의 이해 정도와 응답 시간, 응답 방식의 문제점 등을 파악하기 위하여 예비조사를 실시하였다. 예비조사는 2007년 4월 3일에 1개의 초등학교에서 4, 5, 6학년 아동 각 10명씩 총 30명을 대상으로 하여 연구자가 직접 설문지를 배포하고, 당일 회수하는 방식으로 예비조사를 실시하였다.

2) 본 조사

본 조사는 예비조사 실시 후, 조사 대상자는 연구자가 임의로 선정된 서울지역에 있는 초등학교 4, 5, 6학년 아동을 대상으로 실시하였다. 2007년 4월 6일에서 4월 14일까지 서울에 위치한 초등학교에서 4, 5, 6학년을 대상으로 설문을 실시하였다. 연구자가 해당학교를 직접 방문하여

담임교사의 협조 하에 연구의 취지와 응답방식에 대해 설명하고, 학생들에게 오전에 설문지를 작성하도록 한 후 당일 오후에 직접 회수하였다.

4. 자료분석

연구에서 수집된 자료는 SAS통계 프로그램을 사용하여 다음과 같은 방법으로 분석하였다.

첫째, 연구 대상의 사회인구학적 배경의 일반적인 특성을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하였다.

둘째, 각 척도의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach α 계수를 산출하였다.

셋째, 연구문제 1과 연구문제 2를 알아보기 위해 중다회귀분석을 하였다.

III. 연구결과 및 해석

연구문제 분석 전에, 주요 변인인 스트레스 대처행동, 인터넷 게임중독 위험성 하위요인, 인

<표 3> 스트레스 대처행동, 인터넷 게임중독 위험성 하위변인 및 전체 평균과 표준편차

변 인	평균 (표준편차)	최소값 최대값		
		최소값	최대값	
스트레스 대처행동	적극적	2.89(.65)	1.00	4.60
	소극/회피적	2.00(.68)	1.00	4.00
	공격적	2.22(.69)	1.00	4.00
인터넷 게임중독 위험성	사회지지추구적	2.32(.67)	1.00	4.00
	부적응행동	1.46(.66)	1.00	4.00
	학업태도저하	1.93(.82)	1.00	4.57
	심리적 몰입, 집착	1.47(.67)	1.00	5.00
	부정적 정서경험	1.69(.76)	1.00	4.80
인터넷 게임중독 위험성		1.61(.62)	1.00	4.52

<표 4> 아동의 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성 하위요인 및 인터넷 게임중독 위험성 간의 상관관계

	1	2	3	4	5	6	7	8	
1.적극적		-.01	-.02	.53***	-.11*	-.13*	-.12*	-.18**	-.16**
2.소극/회피적	.09		.31***	.05	.22***	.20***	.20***	.29***	.27***
3.공격적	.04	.32***		.08	.26***	.17**	.20***	.27***	.26***
4.사회지지추구적	.53***	.14*	.05		.02	.09	.03	-.00	-.03
5.부적응 행동	-.10	.29***	.32***	.03		.57***	.82***	.70***	.91***
6.학업태도 저하	-.10	.28***	.22***	-.03	.62***		.58***	.58***	.81***
7.심리적인 몰입·집착	-.16**	.26***	.29***	-.05	.77***	.60***		.61***	.89***
8.부정적인 정서경험	-.17**	.26***	.35***	-.09	.71***	.60***	.70***		.86***
9.인터넷게임중독	-.15**	.32***	.34***	-.03	.91***	.81***	.89***	.86***	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

대각선 위 : 여아($n=334$) 대각선 밑 : 남아($n=328$)

터넷 게임중독 위험성의 전반적인 경향을 살펴 보고자 평균과 표준편차를 구하였고, 그 결과는 <표 3>과 같다.

제시된 <표 3>과 같이, 아동은 전체적으로 스트레스를 받을 때 적극적, 사회지지추구적, 공격적, 소극/회피적 대처행동 순으로 대처행동을 사용하고 있으며 또한 인터넷 게임중독 위험성의 하위변인의 경우 학업태도 저하, 부정적 정서경험, 심리적 몰입 및 집착, 부적응 행동 순으로 게임중독 위험성에 영향력이 높음을 알 수 있다. 또한 인터넷 게임중독 위험성에 대한 자기 지각은 대체로 낮은 수준으로 나타났다.

한편 본 연구에서는 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 및 그 하위들의 구체적인 관계를 보기 전에 각 변인간의 단순상관과 다중공선성을 진단하고자 Pearson의 상관계수를 성별을 나누어 산출하였다. 위변인과의 관계에 대해 살펴보고자 하였다.

분석결과, 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성 하위변인 간의 단순상관에서 다중공선성이 나타나지 않았으며 변인에 따라 유의한 상관이 있는 것으로 나타났다. <표 4>를 살펴보

면, 남아의 경우, 스트레스 대처행동의 각 하위변인과 인터넷 게임중독 위험성의 하위요인 간의 상관관계를 살펴보면 적극적 대처행동은 부정적인 정서경험, 심리적인 몰입 및 집착 순으로 높은 부적 상관을 보였고, 소극/회피적 대처행동은 부적응 행동, 학업태도 저하, 심리적인 몰입 및 집착, 부정적인 정서경험 순으로 정적 상관을 보였다. 또한 공격적 대처행동은 부정적인 정서경험, 부적응 행동, 심리적인 몰입 및 집착, 학업태도 저하 순으로 정적 상관을 보였다. 하지만 사회지지추구적 대처행동은 부정적인 정서경험, 심리적 몰입 및 집착, 학업태도 저하와 낮은 부적 상관을 보였으며, 부적응행동과는 낮은 정적 상관을 나타낸다.

한편 여아의 경우, 스트레스 대처행동의 각 하위변인과 인터넷 게임중독 위험성의 하위요인 간의 상관관계를 살펴보면 적극적 대처행동은 부정적인 정서경험, 학업태도 저하, 심리적인 몰입 및 집착, 부적응 행동 순으로 높은 부적 상관을 보였다. 소극/회피적 대처행동은 부정적인 정서경험, 부적응 행동, 학업태도 저하, 심리적인 몰입 및 집착 순으로 높은 정적 상관을 보였다.

공격적 대처행동은 부정적인 정서경험, 부적응 행동, 심리적인 몰입 및 집착, 학업태도 저하 순으로 높은 정적 상관을 보였다. 하지만, 사회지지 추구적 대처행동은 학업태도 저하, 심리적인 몰입 및 집착, 부적응 행동과 낮은 정적 상관을 보였으며, 부정적인 정서경험과는 낮은 부적 상관을 보였다.

<표 4>에 의하면 남아의 경우, 스트레스 대처행동의 각 하위변인과 인터넷 게임중독 위험성의 상관관계는 공격적 대처행동($r=.34, p<.001$), 소극/회피적 대처행동($r=.32, p<.001$) 순으로 높은 정적 상관을 보였고 적극적 대처행동($r=-.15, p<.01$)은 부적 상관을 보였다. 하지만 사회지지 추구적 대처행동은($r=-.03$) 통계적으로 의미 있는 상관이 나타나지 않았다.

반면 여아의 경우, 소극/회피적 대처행동($r=.27, p<.001$), 공격적 대처행동($r=.26, p<.001$) 순으로 높은 정적 상관을 보였고 적극적 대처행동($r=-.16, p<.05$)은 부적 상관을 보였으며, 사회지지 추구적 대처행동은($r=.04$) 낮은 정적 상관관계로 나타났다.

1. 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향

아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 아동의 스트레스 대처행동의 하위요인을 예측변인으로 두고, 인터넷 게임중독 위험성을 준거변인으로 하여 남아, 여아 각각 중다회귀분석을 실시하였다.

1) 남아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향

남아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독

<표 5> 남아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향에 대한 중다회귀분석

성별	준거변인	예측변인	β	R^2	F
남	인터넷 게임중독 위험성	적극적	-.19**	.20	19.64***
		소극/회피적	.24***		
		공격적	.27***		
		사회지지추구적	.02		

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

위험성을 설명하는 정도는 다음<표 5>와 같다.

<표 5>을 살펴보면, 남아의 경우 인터넷 게임중독 위험성을 설명하는데 있어 스트레스 대처행동의 하위요인 중 공격적 대처행동($\beta=.27, p<.001$), 소극/회피적 대처행동($\beta=.24, p<.001$), 적극적 대처행동($\beta=-.19, p<.01$) 순으로 영향력이 높게 나타났으며, 전체 설명력은 20%($F=19.64, p<.001$)로 나타났다. 이는 공격적 대처행동과 소극/회피적 대처행동이 높을수록 인터넷 게임중독 위험성은 더 높아지며, 적극적 대처행동을 할수록 인터넷 게임중독 위험성은 낮아진다고 볼 수 있다.

2) 여아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향

여아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성을 설명하는 정도는 위의 <표 6>과 같다.

<표 6>을 살펴보면, 여아의 경우는 적극적 대처행동($\beta=-.23, p<.01$), 소극/회피적 대처행동($\beta=.20, p<.01$), 공격적 대처행동($\beta=.19, p<.01$), 사회

<표 6> 여아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향에 대한 중다회귀분석

성별	준거변인	예측변인	β	R^2	F
여	인터넷 게임중독 위험성	적극적	-.23**	.14	13.92***
		소극/회피적	.20***		
		공격적	.19***		
		사회지지추구적	.14		

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

지지추구적 대처행동($\beta=.14, p<.05$) 순으로 높은 예측변인이며, 전체 설명력은 14%($F=13.92, p<.001$)로 나타났다. 이는 적극적 대처행동을 사용할수록 인터넷 게임중독 위험성이 낮아지고, 소극/회피적, 공격적, 사회지지추구적인 대처행동을 사용할수록 인터넷 게임중독 위험성이 높아진다는 것을 나타낸다. 특히 소극/회피적 대처행동과 공격적 대처행동을 많이 사용할수록 인터넷 게임중독 위험성이 높아진다고 볼 수 있다.

2. 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성 하위요인에 미치는 영향

1) 남아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성 하위요인에 미치는 영향

남아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성 하위요인에 미치는 영향은 다음 <표 7>과 같다.

<표 7>을 인터넷 게임중독 위험성 하위요인 별로 살펴보면 첫째, 부적응 행동을 설명하는데 있어 스트레스 대처행동의 하위요인 중 공격적 대처행동($\beta=.25, p<.001$), 소극/회피적 대처행동($\beta=.21, p<.001$), 적극적 대처행동($\beta=-.17, p<.01$) 순으로 영향력이 높은 예측변인이며, 전체 설명력은 16%($F=15.41, p<.001$)로 나타났다. 둘째, 학업태도 저하는 스트레스 대처행동의 하위요인 중 소극/회피적($\beta=.25, p<.001$) 대처행동, 공격적 대처행동($\beta=.15, p<.01$) 순으로 영향력이 높은 예측변인이며, 전체 설명력은 11%($F=10.21, p<.001$)로 나타났다. 셋째, 심리적인 몰입 및 집착은 스트레스 대처행동의 하위요인 중 공격적 대처행동($\beta=.23, p<.001$), 소극/회피적 대처행동($\beta=.20, p<.001$), 적극적 대처행동($\beta=-.20, p<.01$) 순으로 영향력이 높은 예측변인이며, 전체 설명력은 15%($F=14.49, p<.001$)로 나타났다. 마지막으로

<표 7> 남아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향에 대한 중다회귀분석

성별	준거변인	예측변인	β	R^2	F
남	부적응 행동	적극적	-.17**	.16	15.41***
		소극/회피적	.21***		
		공격적	.25***		
		사회지지추구적	.08		
남	학업태도 저하	적극적	-.12	.11	10.21***
		소극/회피적	.25***		
		공격적	.15**		
		사회지지추구적	.01		
남	심리적인 몰입, 집착	적극적	-.20**	.15	14.49***
		소극/회피적	.20***		
		공격적	.23***		
		사회지지추구적	.02		
남	부정적인 정서경험	적극적	-.18**	.19	18.52***
		소극/회피적	.19***		
		공격적	.30***		
		사회지지추구적	-.04		

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$

부정적인 정서경험은 스트레스 대처행동의 하위요인 중 공격적 대처행동($\beta=.30, p<.001$), 소극/회피적 대처행동($\beta=.19, p<.001$), 적극적 대처행동($\beta=-.18, p<.01$) 순으로 영향력이 높은 예측변인이며, 전체 설명력은 19%($F=18.52, p<.001$)로 나타났다. 즉, 공격적, 소극/회피적 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성 하위변인 간의 정적상관이 있으며, 적극적 대처행동과는 부적상관을 보였다.

2) 여아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성 하위요인에 미치는 영향

여아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성 하위요인에 미치는 영향은 다음 <표 8>과 같다.

<표 8>을 인터넷 게임중독 위험성 하위요인 별로 살펴보면 첫째, 부적응 행동을 설명하는데

〈표 8〉 여아의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향에 대한 중다회귀분석

성별	준거변인	예측변인	β	R^2	F
여	부적응 행동	적극적	-.15*	.19	15.50***
		소극/회피적	.15**		
		공격적	.20***		
		사회지지추구적	.08		
여	학업태도 저하	적극적	-.23***	.10	8.95***
		소극/회피적	.16**		
		공격적	.10		
		사회지지추구적	.20**		
여	심리적인 몰입, 집착	적극적	-.17**	.08	7.25***
		소극/회피적	.15**		
		공격적	.14*		
		사회지지추구적	.10**		
여	부정적인 정서경험	적극적	-.22***	.15	14.99***
		소극/회피적	.22***		
		공격적	.19***		
		사회지지추구적	.09		

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

있어 스트레스 대처행동의 하위요인 중 공격적 대처행동($\beta = .20, p < .001$), 소극/회피적 대처행동($\beta = .15, p < .01$), 적극적 대처행동($\beta = -.15, p < .01$)이 예측변인이며, 전체 설명력은 19%($F = 15.50, p < .001$)로 나타났다. 둘째, 학업태도 저하는 스트레스 대처행동의 하위요인 중 적극적 대처행동($\beta = -.23, p < .001$), 사회지지추구적 대처행동($\beta = .20, p < .01$), 소극/회피적 대처행동($\beta = .16, p < .05$) 순으로 영향력이 높은 예측변인으로 나타났으며, 전체 설명력은 10%($F = 8.95, p < .001$)로 나타났다. 셋째, 심리적인 몰입 및 집착은 스트레스 대처행동의 하위요인 중 적극적 대처행동($\beta = -.17, p < .01$), 소극/회피적 대처행동($\beta = .15, p < .001$), 공격적 대처행동($\beta = .14, p < .05$), 사회지지추구적 대처행동($\beta = .10, p < .01$) 순으로 영향력이 높은 예측변인이며, 전체 설명력은 8%($F = 7.25, p < .001$)로 나타났다. 마지막으로 부정적인 정서경험은

스트레스 대처행동의 하위요인 중 적극적 대처행동($\beta = -.23, p < .001$), 소극/회피적 대처행동($\beta = .20, p < .001$), 공격적 대처행동($\beta = -.19, p < .001$) 순으로 영향력이 높은 예측변인이며, 전체 설명력은 15% ($F = 14.99, p < .001$)로 나타났다.

IV. 논의 및 결론

본 연구에서 밝혀진 결과를 요약하고 논의를 전개하면 다음과 같다.

1. 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 미치는 영향

첫째, 인터넷 게임중독 위험성은 남녀 아동 모두 소극/회피적 대처행동, 공격적 대처를 할수록 높아지며, 적극적인 대처를 할수록 낮아지는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷 중독집단의 아동이 소극/회피적 대처행동과 공격적 대처행동을 가장 많이 한다는 연구(고명희, 2005), 현실도피와 공격동기로 게임을 이용하는 아동과 청소년의 게임중독경향이 높은 것으로 나타난 연구(이경남, 2004; 이수영, 2002), 적극적 대처방식보다 소극적 대처방식을 빈번하게 사용하는 청소년이 인터넷 중독의 위험성이 높다는 연구(안영균 외, 2005; 윤미선·조정선, 2005)와 관련지어 볼 수 있다.

둘째, 남아와 여아 모두 소극/회피적, 공격적 대처를 할수록 인터넷 게임중독 위험성이 높아지지만, 남아는 공격적 대처행동, 여아는 소극/회피적인 대처행동이 더 큰 영향을 준다는 것에 그 차이가 있다. 이런 성별의 차이는 남아가 폭력게임을 통해 억눌린 욕구와 공격성을 표출하는 비율이 더 높다는 이해경(2002)의 연구, 한편

여아의 게임중독에 가장 큰 예측변인은 현실도피와 스트레스 회피를 위한 게임이용이라는 이경님(2004)의 연구와 일맥상통한다. 이에 더하여 여아의 경우 사회지지추구적인 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성을 높하는데 영향을 미친다는 점에서 두드러진 차이가 나타났다. 이는 여아는 남아에 비해 사회적 지지추구를 더 많이 사용하는데(Stark, Spirito, Williams, & Guevremont, 1989), 인터넷 게임은 친구들과 온라인상으로 게임을 즐길 수 있고 이를 통해 또래와 어울리려는 사회적 동기를 충족시켜줌으로써(곽금주, 2004; 김성중, 2000) 여아의 게임중독 위험성을 높일 수 있음을 추론할 수 있다.

위의 결과를 종합하여 설명해보면, 아동이 스트레스를 회피하기 위해 반복적으로 인터넷 게임을 이용할 경우 게임중독 위험이 높아지며, 또한 폭력적인 인터넷 게임을 통해 신체나 언어적 공격으로 스트레스를 해소하여 흥분이나 만족감, 통쾌감을 느껴 게임중독 위험성을 높하는데 중요한 영향을 미친다고 볼 수 있다. 반면 현실생활에서 스트레스나 고민을 해소하는 아동은 인터넷 게임중독 위험성이 낮음을 볼 수 있다. 또한 성별에 따른 차이는, 자극 추구성향과 공격성향이 높은 남아는 자극적, 감각적이고 폭력적인 내용이 강한 인터넷 게임을 통해 파괴욕구, 공격성을 표출하여 해소하는 것으로 볼 수 있으며(이송선, 2002; 이해경, 2002), 이에 비해 여아는 문제를 수용하거나 회피하는 성향이 높아 인터넷 게임이용에도 영향을 미치는 것으로 해석해 볼 수 있다. 이와 더불어 여아는 어려운 상황에서 친구나 주변인의 도움을 주고받음으로써 문제를 해결하는 경향이 높기 때문에 남아에 비해 친구관련 스트레스에 더 민감하고 또래에 대한 의존도가 높아 이에 영향을 많이 받는데(윤미선·조정선, 2005; Bell, 1987), 이러한 여아의

특성이 인터넷 게임중독 위험성을 높이는데 영향을 준다고 해석할 수 있다.

따라서 아동이 경험할 수 있는 스트레스 환경을 조절해 주고, 대처방식에 대한 훈련을 통해 가상공간의 게임을 통해서 보다는 현실생활에서 스트레스를 적극적으로 해소하기 위해 흥미와 오락으로 즐길 수 있는 놀이수단이 개발될 필요가 있으며, 또한 남아와 여아 간 인터넷 게임중독에 미치는 스트레스 대처방식이 다름을 인식하여 프로그램 개발에 있어 성별에 대한 고려가 추가되어야 함을 시사한다.

2. 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성 하위요인에 미치는 영향

첫째, 남아와 여아 모두 인터넷 게임중독 위험성 하위변인 중에서 부정적 행동, 부정적 정서경험에 대한 스트레스 대처행동의 설명력이 높은 것으로 나타났다.

남아의 경우 공격적, 소극/회피적 대처행동을 많이 할수록 부정적인 정서경험, 부정적 행동, 심리적인 몰입 및 집착, 학업태도 저하가 높아지며, 적극적 대처행동을 할수록 부정적 행동, 학업태도 저하, 심리적 몰입 및 집착, 부정적인 정서경험이 낮아지는 것으로 나타났다. 특히 공격적 대처행동, 소극/회피적 대처행동 순으로 인터넷 게임중독 하위변인 중 부정적인 정서경험, 부정적 행동, 심리적인 몰입 및 집착을 높이는데 미치는 영향이 크며, 소극/회피적 대처행동, 공격적 대처행동 순으로 학업태도 저하를 높이는데 미치는 영향이 큰 것으로 나타났다. 하지만 적극적 대처행동은 인터넷 게임중독 위험성 하위변인 각각을 낮추는데 영향을 미치는 것으로 나타났다.

즉, 남아의 경우 공격적, 소극/회피적 대처행동 순으로 인터넷 게임중독 위험성 하위변인에

미치는 영향이 큰 것으로 볼 수 있으며 이는 게임을 하고 나서 원하는 결과를 얻지 못하거나 그렇게 될까봐 초조하고 짜증이 나는 경험, 게임에서 사용하는 용어를 현실에서 그대로 사용하거나 생활에서 게임이 차지하는 비중이 높아 생활 전반에 걸쳐 부적응 행동으로 인하여 영향 받는 것, 게임에 몰입하여 현실과 가상 세계의 구분이 어렵고, 생활에 어려움이 초래되는데도 불구하고 게임을 지속하게 되는 문제에 영향을 미친다.

이러한 결과는 게임중독 위험성을 예측하는 중요한 성격특성으로 공격성을 들 수 있는데, 공격적 특성이 스트레스 상황에서 심리적, 신체적, 언어적 공격을 하기위한 인지 행동적 반응으로 나타나며, 이를 해소하기 위한 방법으로 폭력적인 게임을 반복적으로 사용하며 욕구를 충족시키는 것으로 해석해 볼 수 있으며 이러한 특징은 남아에게 더 많이 나타난다는 연구(곽금주, 2004; 이해경, 2002; 장미경 외, 2004)와 연관지어 볼 수 있으며, 또한 스트레스를 해소하고자 하는 현실도피적 욕구로 인터넷 게임을 반복적으로 함으로써 회피적 대처행동을 사용하거나 감성폭발과 같은 소극적 대처를 할수록 폭력게임에 중독될 경향이 높다는 연구(이해경, 2002)와 관련지어볼 수 있다.

반면 여아의 경우 소극/회피적, 공격적 대처행동을 많이 할수록 부적응 행동, 부정적인 정서경험이 높아지며, 적극적 대처행동을 할수록 부적응 행동, 학업태도 저하, 심리적 몰입 및 집착, 부정적인 정서경험이 낮아지는 것으로 나타났다. 특히 공격적, 소극/회피적 순으로 부적응 행동에 미치는 영향이 크며, 소극/회피적, 공격적 대처행동 순으로 부정적 정서경험에 미치는 영향이 큰 것으로 나타났다. 그러나 적극적 대처행동은 인터넷 게임중독 위험성 하위변인 각각을 낮추는데 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 여아의 사회지지추구적 대처행동은 학업태도 저

하 및 심리적 몰입 및 집착을 하도록 영향을 미치는 것으로 나타났다.

즉, 여아의 경우 공격적 대처행동을 사용할수록 게임에서 사용하는 용어를 현실에서 그대로 사용하거나 생활에서 게임이 차지하는 비중이 높아 생활 전반에 걸쳐 나타나는 부적응 행동에 영향을 미치며, 소극/회피적 대처행동을 사용할수록 게임을 하고 나서 원하는 결과를 얻지 못하거나 그렇게 될까봐 초조하고 짜증이 나는 경험 등의 정서적인 어려움에 영향을 준다고 볼 수 있다. 이러한 결과는 스트레스 상황을 신체적, 언어적인 공격으로 해소하려는 경우, 이를 만족시켜주는 폭력적 게임에 몰입하게 되며 결과적으로 행동상의 문제에 영향을 미칠 수 있음을 추론해 볼 수 있다. 또한 게임중독 집단은 비중독 집단에 비해 스트레스 상황에 많이 노출되었으며, 고독감이 높고, 현실의 일상적 활동에 대해 흥미와 만족을 느끼지 못한다는 연구(장미경 외, 2004)에서 스트레스 상황에서 벗어나고자 회피적인 방법으로 게임에 몰입 될 수 있음을 볼 수 있다. 한편 여아의 경우 사회지지추구적 대처행동을 할수록 게임으로 인하여 전반적인 학업태도가 불성실하여 성적이 떨어지고 성적저하, 게임에 몰입하여 현실과 가상 세계의 구분이 어렵고, 생활에 어려움이 초래되는데도 불구하고 게임을 지속하게 되는 문제에 영향을 미친다. 이러한 결과는 친구 영향력이 높을수록 인터넷 중독과 게임중독이 높게 나타난다는 연구(강만철·오익수, 2002; 권재환·이은희, 2005; 송수민·이희경, 2002)와 관련지어볼 수 있다. 특히 여아의 사회지지추구적 대처행동이 이러한 친구와의 관계지향적인 특성을 반영한 결과라고 해석해 볼 수 있다.

둘째, 스트레스 대처행동의 인터넷 게임중독 하위변인에 대한 영향력이 차이가 있는데, 여아의 경우 부적응행동과 부정적 정서경험에 영향

력이 높은 반면, 남아의 경우 부정적 정서경험, 부적응행동, 심리적 몰입 및 집착, 학업태도 저하에 끌고루 영향력이 높은 것으로 나타났다. 특히 스트레스 대처행동에 따른 심리적 몰입 및 집착에 미치는 영향은 남아가 여아에 비해 큰 것으로 나타났다는 것에 차이가 있다. 즉, 남아의 공격적, 소극/회피적 대처행동은 심리적 몰입 및 집착을 높이며, 적극적 대처행동은 몰입을 낮추는데 영향을 주는 반면 여아의 경우 소극/회피적, 공격적, 사회지지추구적 대처행동이 심리적 몰입 및 집착을 높이고, 적극적 대처행동은 몰입을 낮추는데 영향을 미치지만 이러한 스트레스 대처행동에 따른 여아의 심리적 몰입 및 집착에 대한 영향력이 남아에 비하여 낮게 나타남으로써 스트레스 대처행동이 심리적 몰입 및 집착에 미치는 영향력은 여아에 비하여 남아에게 더 높다고 볼 수 있다. 이러한 결과는 감각추구성향이 높고, 적극적인 스트레스 대처방식이 부족할수록 인터넷에 몰입하게 된다는 연구와 일맥상통하며, 특히 남아가 생물학적 근거에서 성호르몬 수준과 관련되어 감각추구성향이 더 높다는 연구(장우민, 2003)와도 연관 지어 볼 수 있다.

위를 종합해 볼 때, 스트레스 상황에서 적극적인 해결 방안을 모색하기보다 소극적이고 문제를 회피하는 방법을 사용하거나, 공격적인 방법으로 해소하는 아동일수록 현실의 도피처로서 게임을 이용하게 되고, 자신의 공격성을 충족시키기 위해 게임을 이용하게 됨으로써 부정적인 정서경험과 부적응 행동에 영향을 주며, 심리적인 몰입 및 성적 부진 등을 함께 가져온다고 해석할 수 있다.

특히, 감각추구성향이 높을수록 인터넷 중독 경향 수준이 높고(양돈규, 2000; 한상철, 1998; Zuckerman, 1979), 게임이 과거에 비해 자극적이고 폭력적인 내용이 강하여 감각추구성향과 공격

성향이 높은 남아가 여아보다 게임에 몰입하는 요인이 될 수 있다. 따라서 인터넷 게임중독 위험성에 대한 성별의 차이를 고려해서 접근해야 할 필요가 있으며, 성별에 따라 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 하위변인에 미치는 영향도 다르게 나타난 것을 고려하여 접근해야 할 것이다. 또한 스트레스 상황이나 문제에 대해 직접적인 해결방법을 찾지 못하거나 회피해 버리기 위해 반복적으로 게임을 하게 되면, 일시적으로는 그 문제에서 벗어날 수 있기 때문에 지속적으로 몰두하게 되며, 또는 스트레스 상황에서 공격적인 방법으로 해결하는 아동의 경우 그러한 공격성을 채울 수 있는 폭력적인 게임을 통해 해소하려는 경향이 높고 이는 심리적인 몰입을 가져올 수 있다. 따라서 현실에서 나타나는 스트레스 상황에서 적절한 방법으로 해결할 수 있도록 적절한 대처방법을 교육하는 것이 절실히 요구된다.

끝으로 본 연구에서의 제한점과 추후연구를 위한 제언을 하자면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 아동의 스트레스 대처행동이 인터넷 게임중독 위험성에 영향을 준다는 것을 확인하였다. 따라서 아동이 적절한 스트레스 대처방식을 습득할 수 있는 프로그램이 성별을 고려하여 개발되어 그 효과 정도를 밝히는 연구가 지속될 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독 위험성 간의 상호관계를 살펴본 것일 뿐 인과관계를 나타낸 것이 아니며, 인터넷 게임중독 위험성과 관련된 변인들은 인과관계가 쌍방간에 이루어지는 순환성을 가지고 있으므로 이에 대한 체계적인 이해를 위해 종단적 연구를 통해 보다 확실한 인과관계를 검증할 필요가 있다.

셋째, 본 연구는 일반아동 대상으로 인터넷 게임중독에 빠질 수 있는 위험성을 예방하고자 하는 차원에서 관련변인으로 스트레스 대처행동과

의 관계를 분석하였으나 실제적 영향력이 낮게 나타났다. 따라서 스트레스 대처행동 외 아동의 인터넷 게임중독에 영향을 주는 다양한 변인과의 추후연구가 필요할 것으로 사료된다.

넷째, 본 연구에서는 서울지역의 일부 초등학교 4, 5, 6학년 아동을 대상으로 하였기 때문에 지역적 특성과 아동의 연령에 따라 인터넷 게임 중독 위험성의 정도에 차이가 난다는 점과 연구 대상의 인터넷 게임중독 위험성의 평균이 낮은 것을 고려해 본다면 연구결과의 일반화에 제한점이 따른다. 따라서 추후연구에서 이를 보완하기 위해 연령에 따른 세분화된 대상 선정 및 지역적 특성을 고려한 광범위한 표집이 이루어져야 할 것이다.

마지막으로, 본 연구에서의 측정도구는 모두 자기 보고에 의한 것으로 인터넷 게임중독 위험성을 객관적으로 측정하는데 한계가 있다. 따라서 인터넷 게임중독을 보다 객관적이고 타당하게 측정함과 동시에 진단적 규준을 제공하는 검사도구의 개발을 통한 지속적 연구가 필요할 것이다.

참 고 문 헌

강만철·오익수(2002) 청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발(2). **한국교육심리학회지 : 교육심리연구**, 16(4), 247-275.

고명희(2005). 초등학교 5, 6학년 학생의 인터넷 중독과 스트레스 대처행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

곽금주(2004). 컴퓨터 게임과 아동, 청소년 발달과의 관련성 연구 개관. **한국심리학회지 : 사회문제**, 10, 147-175.

권재환·이은희(2005). 판별분석을 이용한 게임중독 청소년들의 심리적 사회환경적 특성 예측. **한국심리학회지 : 건강**, 10(1), 95-112.

김성중(2000). 또래집단의 영향이 청소년들의 네트워크

컴퓨터게임 이용과 충족에 미치는 영향에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위 청구논문.

김영민(2003). 인터넷게임 사용시간과 원거리 실제감이 게임중독 경향에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

민하영·유안진(1998). 학령기 아동의 일상적 생활 스트레스 척도 개발. **한국아동학회**, 19(20), 77-96.

박선영(2005). 아동의 외톨이 성행과 게임중독 위험성과의 관계. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.

박진아(2001). 학령기 아동의 스트레스 대처행동과 행동문제간의 관계. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

박진아·정문자(2001). 학령기 아동의 스트레스 대처행동과 행동문제간의 관계. **아동학회지**, 22(3), 107-122.

서승연(2001). 일상적 스트레스, 몰두성향, 사회적 지지와 병리적인 인터넷 사용. 카톨릭대학교 대학원 석사학위논문.

송수민·이희경(2002). 청소년의 의존성향 및 사회적응력이 인터넷 중독에 미치는 영향. **한국청소년연구**, 13(1), 107-131.

안영균·신영철·고복자·심진현·김범조·이승민·이길홍(2005). 인터넷 중독 청소년들의 정신 병리 및 대처방식. **한국중독정신의학회 춘계 학술대회**, 9(1), 23-32.

양돈규(2000). 청소년의 감각추구성향과 인터넷 중독 경향 및 인터넷 관련 비행간의 상관성. **청소년학연구**, 7(2), 117-136.

이기준(2000). 청소년의 pc 중독의 이해. **청소년상담문제 연구보고서**, 39, 9-29.

윤미선·조정선(2005). 중학생의 인터넷 중독 요인으로서 스트레스 경험과 대처방식. **教育方法研究**, 17(1), 57-80.

이경남(2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 41(1), 77-91.

이경남(2004). 개인적 변인과 환경적 변인이 아동의 게임중독경향에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 42(4), 99-118.

이소영(2000). 게임의 중독 사용이 청소년의 문제해

- 결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이수영(2002). 청소년의 게임 이용 동기과 자존 감, 의 존성이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 효과. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 이해경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. **한국심리학회지 : 발달**, 14(4), 55-79.
- 이형초 · 안창일(2002). 인터넷 게임중독의 인지행동 치료 프로그램 개발 및 효과검증. **한국심리학회지 : 건강**, 7(3), 463-486.
- 인터넷 중독 예방 상담센터(2005). 2004/2005 인터넷 중독 실태.
- 장미경 · 이은경 · 장재홍 · 이자영 · 김은영 · 이문희 (2004). 게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용 욕구 및 심리 사회변인간의 관계. **한국심리학회지 : 상담 및 심리치료**, 16(4), 705-722.
- 장우민(2003). 청소년의 감각추구성향과 학교 적응 및 인터넷 중독과의 관계. 홍익대학교 대학원 석사 학위논문.
- 정경순(2005). 초등학교의 컴퓨터 게임중독과 아동의 컴퓨터게임사용 특성, 대인관계성향, 정서기능의 관계. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정경아 · 한규석(2001). 게임중독 청소년의 특성분석 : 게임의 필요성 판단을 위한 연구. **2001년 한국 심리학회 연차학술대회 논문집**, 223-228.
- 정보통신부 · 한국인터넷 진흥원(2005). 한국 인터넷 백서 2004.
- 조아미 · 방희정(2003). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. **청소년 학 연구**, 10(1), 249-275.
- 주애란 · 박인혜(2005). 중학생의 인구사회학적 특성에 따른 인터넷 게임중독, 스트레스 및 임파워먼 트 수준의 차이. **청소년복지연구**, 7(2), 37-57.
- 한미현(1996). 아동의 스트레스 및 사회적지지 지각과 행동문제. 서울대학교 대학원 박사논문.
- 한상철(1998). 청소년기의 위험행동 : 교우관계 및 가족역할 변화와 관계. **청소년학연구**, 5(3), 45-62.
- Bell, D. (1987). Gender differences in the social moderators of stress. In R. C.
- Griffiths, M. D. (1997). Technological additions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Report*, 82(2), 475-480.
- Goldberg, I. K. (1995). Internet addiction. Electronic message posted to research discussion list. [http : // www.rider.edu/users/~suler/psycyber/support-p.html](http://www.rider.edu/users/~suler/psycyber/support-p.html).
- Holahan, C. J., & Moos, R. H. (1987). Social support and psychological distress : A longitudinal analysis. *Journal of Abnormal Psychology*, 90, 365-370.
- Lazarus, R. S. (1976). *Personality and adjustment*. New York : Prentic-Hall.
- Rowlison, R. T. & Felner, R. D. (1998). Major life events, hassles, and adaptation in adolescence : Confounding in the conceptualization and measurement of life stress and adjustment revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 432-444.
- Stark, L. J., Spirito, A., William, C., & Guevremont, D. C. (1989). Common problems and coping strategies : Findings with normal adolescents. *Journal of abnormal Child Psychology*, 17, 203-212.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use XL. *Addictive use of the internet : A case that breaks the stereotype. Psychological Report*, 79, 899-902.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net : How to Recognize the Signs of Internet Addiction-and a Winning Strategy for Recovery*, New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Zuckeman, M. (1979). *Sensation seeking : Beyond the optimal level of arousal*. Hillsdale, NJ : Erlbaum.

2007년 8월 30일 투고 : 2007년 11월 20일 채택