

초기 청소년의 외로움 및 스트레스 대처가 인터넷 게임중독에 미치는 영향

박 정 희

박 희 현

(동신대학교)

I. 연구의 필요성 및 목적

인터넷 게임중독자의 연령이 초기 청소년기로 점차 낮아지고 있으나 이에 대한 선행연구가 미비한 점에 착안하여 연구의 필요성을 인식하고, 초등학교 4~6학년을 연구 대상으로 초기 청소년의 또래관계에서 지각된 외로움 및 다양한 스트레스 대처방식과 인터넷 게임중독의 관계를 알아보고, 외로움 및 스트레스 대처방식이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 검증해보고자 한다. 이를 통해 초기 청소년기의 인터넷 게임중독에 대한 적절한 대처 및 예방을 도울 수 있는 의미 있는 요인들을 살펴보고자 한다. 또한 인터넷 게임중독에 대한 대처 및 예방을 위한 또래관계에서 지각된 외로움 및 올바른 스트레스대처행동의 중요성을 검증하고, 이를 위한 다양한 프로그램 개발에 적합한 기초 자료를 제공하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구대상

광주광역시 소재 4개의 초등학교 4~6학년, 학년 당 8학급씩 총 24학급의 남녀 초기 청

소년 489명이였다.

2. 측정도구

초기 청소년의 인터넷 게임중독을 측정하기 위하여 한국콘텐츠진흥원(2010)에서 개발한 초등학생용 게임행동진단(CSG-Comprehensive Scale for assessing Game behavior)지를 사용하였고, 외로움을 측정하기 위하여 Russell, Peplau와 Cutrona(1980)가 제작한 Revised UCLA Loneliness Scale을 박선영과 도현심(1998)이 청소년에 맞게 번안하여 사용한 척도를 사용하였다. 스트레스 대처행동을 측정하기 위해 민하영과 유안진(1998)이 개발한 일상적 생활 스트레스 대처행동 척도를 박진아(2001)가 수정·보완한 것으로 사용하였다.

3. 자료 분석

초기 청소년의 외로움 및 스트레스 대처와 인터넷 게임중독의 관계를 알아보기 위하여 Pearson의 상관계수를 구하여 상관분석을 실시하였으며, 청소년의 외로움 및 스트레스 대처가 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 알아보기 위해 중다회귀분석을 실시하였다.

Ⅲ. 연구결과 및 시사점

첫째, 초기 남녀 청소년이 지각하는 외로움은 인터넷 게임중독에 정적인 관계를 보이고, 외로움은 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 요인으로 외로움의 수준이 높을수록 인터넷 게임중독도 높게 나타났다. 둘째, 초기 남녀 청소년의 스트레스 대처행동과 인터넷 게임중독과의 관계에서 적극적 대처행동과 사회지지 추구적 대처행동은 인터넷 게임중독과 부적인 관계를 지니며, 소극/회피적 대처행동과 공격적 대처행동은 인터넷 게임중독과 정적인 관계를 보였다. 또한 남자 청소년의 적극적 대처행동, 소극/회피적 대처행동과 공격적 대처행동은 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 요인으로 적극적 대처행동을 많이 할수록 인터넷 게임중독의 수준이 낮게 나타났으며, 소극/회피적 대처행동과 공격적 대처행동을 많이 할수록 인터넷 게임중독의 수준이 높게 나타났다. 여자 청소년의 경우 적극적 대처행동과 공격적 대처행동은 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 요인으로 적극적 대처행동을 많이 할수록 인터넷 게임중독 중 문제적 게임이용의 수준이 낮게 나타났으며, 공격적 대처행동을 많이 할수록 인터넷 게임중독의 수준이 높게 나타났다. 따라서 초기 청소년이 지각하는 외로움은 인터넷 게임중독에 부정적인 영향을 미치는 요인으로 외로움을 해소할 수 있는 방안을 모

색하여야 하며, 초기 청소년이 경험하는 스트레스에 있어 적극적인 대처방식과 사회지지 추구적 대처방식 등에 대한 훈련을 통해 문제적 게임이용을 통해서 현실생활에서 적극적인 방법으로 해소할 수 있도록 대상에 맞는 흥미와 놀이를 즐길 수 있는 다양한 프로그램의 실제적 적용이 요구되며, 초기 청소년의 외로움을 해소하고 긍정적인 스트레스 대처방식을 갖도록 돕기 위해서는 주변의 지지와 격려를 받을 수 있는 시스템 구축, 가족이나 친구들과 연계한 관리와 더불어 효과적인 스트레스 대처 기법에 대한 교육의 기회 제공 및 이에 따른 프로그램 개발 등 다각적인 지원체계가 마련되어야 할 것이다. 또한 초기 남녀 간 인터넷 게임중독에 미치는 스트레스 대처방식 차이를 고려하여 프로그램 개발에 있어 성별에 대한 고려도 추가되어야 함을 시사한다.