

청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 영향

김 민 경¹⁾

남서울대학교 아동복지학과

본 연구는 청소년의 심리적 요인, 부모와의 애착, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과의 관계에서 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 변인들의 영향력을 분석하고자 하였다. 연구대상은 서울과 경기, 충청지역에 있는 청소년 237명을 대상으로 구조화된 설문지를 이용하였다. 사용된 척도는 Rosenberg(1965)의 자존감척도, Zung(1965)의 우울척도, 이현수(1992)의 BIS(Barnett Impulsiveness scale), 최윤신(2008)의 학업스트레스척도, Armsden와 Greenberg(1987)의 IPPA의 애착척도, 한국정보문화진흥원(2006)의 인터넷게임 중독 척도, 이해경(2008)의 휴대폰 중독 척도를 참조하였다. 자료분석은 기술통계, 상관관계와 위계적 회귀분석을 통한 경로분석을 이용하였다. 본 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 변인들의 일반적 경향은 자존감, 학업스트레스, 부모애착에서 보통보다 높은 점수를 나타내었으며, 우울, 충동성, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에서는 보통보다 낮은 점수를 나타내었다. 둘째, 변인들의 상관관계는 자존감과 우울, 충동성과 학업스트레스와 유의한 부적 관계가 나타났으며, 우울은 충동성과 비교적 높은 유의한 정적 상관을 보였다. 충동성은 학업스트레스, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과 유의한 정적 상관이 나타났다. 학업스트레스는 휴대폰 중독과만 유의한 정적 상관을 보였다. 부모와의 애착은 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과는 유의한 부적 상관을 보였다. 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과는 유의한 정적 상관을 보였다. 셋째, 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독에 미치는 상대적 영향력은 남학생의 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 친밀한 애착이 낮을수록 인터넷게임 중독점수가 높게 나타났다. 또한 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 휴대폰 중독에 미치는 상대적 영향력은 여학생의 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 친밀한 애착이 낮을수록 휴대폰 중독점수가 높게 나타났다. 이러한 결과를 통해 청소년의 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독을 예방하기 위해서는 충동성과 학업스트레스를 감소시키고 부모와의 강한 애착을 형성하기 위한 노력과 성별에 따른 접근방안들이 요구된다.

주요어 : 심리적 요인, 부모애착, 인터넷게임 중독, 휴대폰 중독

1) 교신저자 : 남서울대학교 아동복지학과, 교수 (Email : mkm35@nsu.ac.kr)

I. 서론

인간관계를 더욱 친밀하게 연결시켜주는 매체로서 인터넷과 휴대폰은 우리의 삶의 질을 향상시켰다. 두 매체는 생활속의 편리함과 유익함을 제공해주면서 동시에 지나칠 경우 해악을 가져다 주기도 하는데 특히 학업에 대한 스트레스와 자기조절능력이 낮은 청소년들에게 의존과 집착을 낳기도 한다. 한국게임산업진흥원(2007)의 조사에 따르면 한국 청소년들이 컴퓨터를 사용하는 가장 큰 이유는 게임때문인 것으로 나타났다. 한국인터넷진흥원(2007)은 거의 모든 우리나라 청소년(중학생 98.1%, 고등학생 97.1%)이 인터넷을 사용하고 있는 청소년의 14%가 인터넷 중독상태에 있으며 중독의 이유가 거의 게임때문이라고 발표하였다.

통계청(2012)의 자료에 의하면 2011년 휴대폰 가입자수는 52,507,000명으로 인구 100명당 98.4명으로 집계되어 1인당 휴대폰을 거의 한 대씩 가지고 있는 것으로 나타났다. 이처럼 휴대폰 보급율이 급속도로 늘어나면서 청소년들의 휴대폰 중독에 대한 우려도 높아지고 있다. Suler(1996)에 의하면 인터넷과 유사하게 의사소통수단으로 사용되는 전화 역시 중독의 범주에 속할 수 있다고 하였다. 따라서 전화의 한 종류인 휴대폰의 중독적 사용은 인터넷 중독과 같이 새로운 중독현상으로 고려될 수 있다(장혜진, 2002). 초, 중, 고등학생과 대학생 등 젊은 층 사이에서 휴대폰의 과도한 사용 및 중독경향이 심화되고 이에 따른 범죄, 학업지체, 소외, 정신장애 등 여러 가지 사회적 문제가 발생하고 있으며 시간이 지날수록 그

심각성이 더해가고 있다(한국정보문화진흥원, 2006). 이제 휴대폰 중독은 더 이상 방치하거나 무시할 수 없는 정보통신사회의 핵심문제로 부각되고 있으며 따라서 체계적인 연구와 이를 바탕으로 한 교육, 홍보, 계몽, 치료 등 효과적인 예방과 사후대응이 필요한 시점이다.

인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 있어 청소년자신의 심리적 요인과 부모와의 관계가 영향을 주는 것으로 나타났는데 심리적 요인으로 청소년의 자존감이 낮은 경우(장재홍, 2005; 한국정보문화진흥원, 2006), 우울정도가 심한 경우(김혜수, 2005; 주석진, 2011), 충동성이 높은 경우(이해경, 2008; 한국정보문화진흥원, 2008), 학업스트레스가 높은 경우(아영아, 정원철, 2011; 유평수, 2010), 부모의 과잉기대나 과잉보호와 같은 양육행동 및 부모와의 불안정한 애착을 형성한 경우(우영숙, 2008; Collins & Read, 1990) 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독수준이 높은 것으로 나타났다. 따라서 청소년의 개인적 특성인 심리적 요인과 부모로부터 독립을 추구하는 시기임과 동시에 부모의 영향력하에 있는 상황에서 부모와의 애착이 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독이라는 행동문제에 어떠한 영향을 미치는지를 탐색해 볼 필요가 있다.

중독들로 인한 결과를 살펴보면, 먼저 인터넷게임 중독으로 인한 문제는 수면부족, 운동부족으로 인한 발육부진부터 대인관계의 단절, 학업수행에의 지장, 더 심각하게는 사이버 비행이나 범죄까지 매우 다양하고 심각하다(이혜린, 도현심, 김민정, 박보경, 2009). 청소년의 게임중독은 다양한 문제행동이나 심리적 문제로 나타날 수 있다(Bushman & Anderson, 2001).

또한 휴대폰사용은 청소년의 생활에서 중요한 부분이 되었지만 이의 과다사용으로 인해 다양한 측면에서의 문제가 생기게 되었다. 특히 건강상, 경제적, 정신병리적 측면과 학업부적응과 이탈 등에서 문제가 발생하고 있으며 시간이 지날수록 그 심각성은 더해가고 있다(김병구, 김동일, 김동민, 고영삼, 엄나래, 2008). 즉 휴대폰을 집에 두고 왔을 때 불안하고 초조해 수업이나 업무에 집중할 수 없는 증상, 휴대폰 벨이나 진동이 울린 것으로 착각하는 환청 현상, 무작정 휴대폰 벨소리를 기다리는 동안 가슴이 두근거리고 머리가 아픈 경험 등이 보고되고 있다.

이상과 같은 결과를 통해 청소년의 인터넷게임 중독 및 휴대폰 중독이 청소년들에게 미치는 부정적 영향이 심각하다는 점을 감안할 때 이에 대한 예방과 중재에 대한 접근이 필요하다 하겠다. 지금까지 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독 모두를 비교분석한 연구가 없어왔으며 심리적 변인이 청소년들의 중독을 유도하는지에 대한 접근이 이루어지지 않았다. 따라서 이들 각각에게 영향을 미치는 변인들을 파악함으로써 이론적 근거를 제시할 수 있을 것이다. 또한 심리적 건강과 부모와의 관계가 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과의 어떠한 관련성이 있는지를 파악하는 것은 청소년의 심리적 건강증진과 부모와의 관계개선 방안의 중요성을 부각시키고, 이를 근거로 청소년들에게 차별화된 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독 프로그램을 개발하는데도 기여할 수 있을 것이다. 마지막으로 이 분야의 연구가 청소년과 부모상담 및 치료분야에 종사하는 전문가에게도 심리적 문제에 대한 치료와 예

방뿐만 아니라 인간이 갖고 있는 특성을 어떻게 계발하고 활용하는지에 대해 기여할 것이다.

이러한 필요성에 근거하여 사회인구학적 변인 중 성별에 따른 차이를 일관되게 보고하고 있는 선행연구들(소선숙, 명재선, 김청송, 2011; 한국정보문화진흥원, 2006; 한주리, 허경호, 2004; Kennedy et al., 2003)을 토대로 대표적인 성별을 중심으로 살펴보고자 하며, 청소년의 심리적 변인, 부모애착, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과의 관계를 파악하기 위해 이들 변인의 일반적 경향과 변인들의 상관관계를 살펴보고, 심리적 변인과 부모애착이 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 영향력을 살펴보고 나아가 청소년들이 건강하게 이 시기를 살아갈 수 있도록 심리적 건강과 부모와의 관계개선의 방안을 모색해보고자 한다.

II. 선행연구고찰

1. 인터넷게임 중독과 관련요인

인터넷 중독은 Goldberg(1995)가 DSM-IV의 물질중독 기준을 근거로 최초로 인터넷 중독 장애라는 용어를 처음으로 제안하였으며 인터넷 중독을 ‘병리적이고 강박적인 인터넷이용’으로 규정하였다. Young(1996)은 인터넷 중독이란 약물이나 알코올, 도박에 중독되는 것과 유사한 방식으로 의존, 금단, 내성증상이 동반되는 심리적 장애라고 하였으며 이러한 중독은 학문적, 사회적, 재정적, 직업적 생활에서 어려움을 초래한다고 하였다.

인터넷게임 중독은 인터넷 중독과 같이 부정적인 결과가 초래되는 데도 불구하고 게임 이용을 지속하게 되고 현실과 가상세계의 구분이 모호하며, 결과적으로 심리적, 사회적, 기능상의 부적응을 초래하는 것을 말한다(이형초, 2001). Young(1998)은 인터넷게임에 몰입하게 되는 이유를 접근가능성(Accessibility), 통제(Control), 흥분감(Excitement)의 세 가지 요소를 포함하고 있는 ACE모델로 설명하고 있다. 심리적 특성으로는 사회적 고립, 위축(Griffiths, 1999), 자기의존성, 독립적 활동지향, 과도한 경계심 및 자기방어적 성격, 개인적 성향(Young, 1998), 우울 및 공격성(이송선, 2000; 이해경, 2002), 자기통제력 부족(이형초, 2001) 등으로 알려져 있다.

또한 한국정보문화진흥원(2008)에 의하면 한국청소년의 70% 가까운 비율이 인터넷 중독이라고 스스로 생각하고 있으며 40%가까이는 생활에도 지장을 느끼고 있는 상황으로 나타났다. 반면 성인의 경우 인터넷 중독 증상이 있는가하는 질문에 '그렇다'라는 대답은 40.8% '정말 그렇다'라는 대답은 8.2%로 나타나 청소년층에 비해 낮은 수치를 보였다. 청소년은 기성세대에 비해 디지털기술이나 정보, 문화와의 친화력이 강하며, 친구와의 대화도 인터넷을 통하는 것이 일상화되고 또래와의 우애를 다지는 것도 온라인게임을 활용한다.

먼저 성별에 따른 인터넷게임중독을 살펴보면 여자청소년보다 남자청소년들이 인터넷게임 중독에 빠지는 경향성이 강하다고 하였다(서승연, 이영호, 2007; 소선숙 등, 2011; Kennedy, Wellman & Klement, 2003).

자아존중감은 자기 자신이 스스로에게 부여

하는 가치로써 자신이 행하는 일의 성공을 예견하는 수준과 관련되며 자신에 대한 낮은 가치평가가 약물사용이나 인터넷 중독의 한 요인이 될 수 있다(Suler, 1996). 약물중독과 유사한 인터넷 중독의 경우 인터넷을 과도하게 사용하는 십대청소년들은 사회적으로 미숙하고 사람들을 직접 만나고 관계를 맺는 능력이 떨어지며 인터넷에만 몰두하는 것이 자아존중감이 떨어지기 때문이라고 하였다. 낮은 자아존중감은 인터넷 게임중독과 부적 관계를 갖는 것으로 나타났다(장재홍, 2005). Young(1999)은 인터넷 중독자 중 상당수가 만성적인 낮은 자아존중감을 경험하고 있음을 보고하였다.

우울과 인터넷 중독과의 관계에서 Gunn(1998)은 인터넷 중독의 기준에 해당되는 사람을 대상으로 실시한 연구에서는 연령이나 성보다는 우울과 내성적인 성격특성이 인터넷 중독과 유의한 상관이 나타났다. Young(1998)도 우울한 사람에게 나타나는 낮은 자아존중감, 동기저하, 거절에 대한 두려움, 인정받고 싶은 욕구가 인터넷사용을 증가시키기 때문에 인터넷의 병리적 사용과 우울간에 유의한 상관이 있다고 하였다. 우울한 사람이 인터넷에 빠지는 이유는 자신을 드러내지 않은 상태에서 타인과 이야기할 수 있고, 목소리, 시선접촉 같은 비언어적인 행동이 필요하지 않기 때문이다. 주석진(2011)에서도 청소년의 우울성향이 인터넷 중독에 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. Kraunt 등(1998)도 우울수준은 일상생활에서 고독이나 스트레스에는 별 영향을 받지 않았으나 인터넷 사용량이 많은 사람들에게는 우울수준이 증가하는 것으로 나타났다.

충동성은 중독에 영향을 미친다(Blaszczynsk, Steel, & McConaghy, 1997). 충동성이란 생각없는 행동, 성급한 의사결정, 미래보다는 현재를 생각함, 집중하는데 있어서 어려움 등과 같은 성향의 집합체로 정의되며(Parton, Stanford, & Barratt, 1995), 불확실성이 높은 상황에서 의사결정을 빠르게 혹은 느리게 내리는 사람에 대한 일관된 성향으로 기술된다. 또한 충동성이란 사고나 행동이 단순하고 감정적이며 어디에 속박되거나 제약을 받기 싫어하는 인성특질로서 자제력이 약하며 기분나쁘다고 혹은 하고 싶은 대로 행동하게 되는 것으로 정의된다(이송선, 2000). Young(1996)은 인터넷 중독을 보이는 사람들이 인터넷사용을 통제하거나 조절할 수 없다는 점에서 병적 도박과 같은 성질을 지니며 충동조절장애라고 하였다. 자기통제력저하, 대인불안감 증대, 현실감각저하, 스트레스대처능력 저하 등이 인터넷 중독에 수반되는 심리적 양상으로 지적될 수 있다(한국정보문화진흥원, 2008).

학업이나 진로에 대한 스트레스 중에서 스트레스는 인터넷 중독을 가중시킬 수 있다고 보았다. 학업과 진로에 대한 스트레스가 커질수록 인터넷 중독 수준이 높아지는 것으로 나타났다(아영아, 정원철, 2011; 이경화, 홍정화, 2005), 학교와 교사에 대한 스트레스가 높을수록 인터넷 중독이나 게임중독에 빠질 위험성이 있는 것으로 보고하고 있다(최희정, 2011; 한승희, 2010). 일상적 스트레스가 높은 경우 사회적 지지수준에 관계없이 인터넷 중독지수가 높게 나타났다(서승연, 이영호, 2007). 특히 학업스트레스가 높은 경우 인터넷 중독율이 높았다(정의숙, 김갑숙, 2008). 이러한 결

과는 초등학교 아동을 대상으로 한 경우에도 유사하게 학업스트레스가 높을수록 인터넷 게임중독이 높게 나타났다(박소영, 문혁준, 2012). 소극적 강화의 목적 즉 인터넷을 스트레스해소의 목적으로 활용하는 과정에서 인터넷에 탐닉하는 경우가 많다(정영숙, 엄나래, 2002). 또한 청소년이 게임하는 것은 자극을 추구하거나 스트레스를 해소하기 위함이다(Lavin, Marvin, McLarney, Nola, & Scott, 1999). 스트레스원이 많은 청소년이 인터넷에 몰입하는 것만 보아도 인터넷 중독이 스트레스에 대한 대처와 상관이 있음을 알 수 있다(Gharib, Homayouni, & Yanesari, 2010).

부모와의 관계와 인터넷 중독과의 관계에서 가정내에서 이루어지는 인간의 초기경험은 매우 중요하고 이 초기경험 중 부모의 양육행동은 자녀의 자아발달과 성격형성, 행동양식에 까지 많은 영향을 미치며, 자녀의 문제행동과도 밀접한 관련을 갖는다(Bowlby, 1988). 인터넷이용에 대한 부모의 통제가 높을수록 청소년들이 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높고(강만철, 오익수, 2002), 부모의 인터넷에 대한 태도가 부정적일수록 인터넷에 더 많이 중독되는 것으로 나타났다(류진아, 김광웅, 2004). 또한 폭력게임의 경우에도 부모의 컴퓨터 사용통제는 게임중독의 중요한 예측변인이며(이해경, 2002), 음란물과 음란채팅중독에서도 부모로부터 인터넷에 대한 통제를 많이 받을수록 중독경향이 더 높은 것으로 나타났다(이해경, 2002). 또한 청소년기가 부모로부터 분리되고 자 하는 시기이기 때문에 부모의 과잉보호적 양육행동이 부모와 자녀간 갈등을 증폭시킬 수 있으며(홍봉선, 남미애, 2009), 부모로부터

받은 스트레스가 청소년의 문제행동을 증가시킬 수 있다고 보았기 때문이다. 실제로 부모의 과잉기대(이계원, 2001)와 과잉보호(우영숙, 2008)가 인터넷 중독수준을 높이는 것으로 확인되었고 또한 부모와 관련한 스트레스가 높을수록 인터넷 중독수준이 높아진다고 보고하였다(김경신, 김진희, 2004; 김연화, 정영숙, 2005). 부모의 거부적, 통제적, 성취압력적 양육태도는 자녀의 인터넷 사용욕구를 증가시키는 방식으로 간접적으로 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다(장재홍, 2005).

2. 휴대폰 중독과 관련요인

휴대폰 중독에 대한 개념은 아직까지 논의의 소지가 많으며 학자에 따라 다양하게 정의 내려지고 있으나 휴대폰 중독에 대한 연구들을 살펴볼 때 일반적으로 중독의 개념에 기초한 개념정의를 내리고 있다. 한국정보문화진흥원(2006)에서 휴대폰의 지나친 사용으로 인한, 신체, 심리, 사회적인 면에서의 부정적 혹은 일탈을 경험하면서도 휴대폰사용에 지나치게 의존하거나 집착하며, 휴대폰을 점점 더 많이 사용해야 만족한다거나 휴대폰사용을 중단하였을 때의 불안한 상태로 정의되며 금단, 내성, 부정적 또는 일탈, 강박 또는 집착 등이 있다. 휴대폰 중독 증상은 ‘휴대폰’이라는 매체가 사회문화적으로 급속도로 확산되면서 나타나는 하나의 사회병리현상이며, 휴대폰사용이 습관으로 굳어지면서 사용량을 점점 더 조절할 수 없게 된다. 이렇게 휴대폰사용에서 사회문화적 변화로 습관화되면 모든 사람들이 휴대폰 이용에서 중독에 대한 자각증상 없이

점점 더 중독적으로 사용하게 될 수 있음을 의미한다(한주리, 허경호, 2004).

휴대폰 중독은 사회경제적 여러 요인들이 휴대폰 중독과 유의미한 관련성을 갖고 있는 것으로 나타났다. 친구뿐만 아니라 학교성적, 부모의 소득 등에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다(청소년보호위원회, 2001). 청소년들의 휴대폰 중독은 부모의 꾸지람, 어머니에 대한 존중감, 부모의 경제력, 용돈 등에 의해서 유의미한 영향을 받는 것으로 나타났다(김선남, 김현옥, 2003; 한국정보문화진흥원, 2006). 일반인보다 청소년이 남자보다는 여자가 더 중독이 심하다(곽민주, 2004; 한국정보문화진흥원, 2006). 한주리와 허경호(2004)의 연구에서도 여성이 남성보다 이동전화사용으로 인해 생활에 피해를 주고 이동전화에 의해 계속적인 사용을 더 이상 통제할 수 없게 되며, 전화가 오지 않았으나 수시로 확인하거나 통화제한구역은 아닌지 수시로 확인하는 행위가 심하게 나타났으며 여성이 남성보다 휴대폰 사용시간도 더 긴 것으로 나타났다.

자아존중감 수준에 따른 휴대폰 중독의 차이가 나타났는데 낮은 자아존중감은 대인관계에 있어서 자신감을 상실함으로써 난처함과 불안을 느끼게 되고 대인관계를 소홀하게 되며 혼자있는 시간이 많아지면서 점차적으로는 정서적으로 우울해지고 충동적인 상태에 빠지기 쉽게 된다(신홍식, 배연려, 안진숙, 최원지, 장성화, 2011). 한국정보문화진흥원(2006)의 보고에서도 자존감이 낮을수록 휴대폰 중독 중대성이 높게 나타났다. 김정숙(2003)에 의하면 중독적 이용집단이 비중독적 이용집단에 비해서 자아존중감이 유의미하게 낮게 나타났

다. 광민주(2004)의 연구에서도 청소년의 자아 존중정도가 낮을수록 중독정도가 심한 것으로 나타났다. 자아존중이 낮은 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 휴대폰을 과다하게 사용하는 경향을 보이는데 그 이유는 이들이 갖는 욕구(즉, 타인과의 비교에서 차지하거나 사회적으로 인정받고자 하는 욕구)와 관련된다고 하였다.

우울증도 휴대폰 중독에 의미있는 영향을 미친다고 볼 수 있다. 우울은 복잡하고 경쟁 위주의 물질만능적인 현대사회에서 가장 많이 나타나는 정서중의 하나로 정상인이 스트레스 사건에 의해 길어지는 치료를 요하는 정신병적 우울에 이르기까지 다양한데, 또한 우울정도가 심한 청소년일수록 휴대폰 중독 정도가 심한 것으로 나타났다(광민주, 2004). 우울증과 관련하여 중독적 이용집단이 비중독적 이용집단에 비해서 우울점수가 더 높은 것으로 나타나 우울증이 휴대폰 중독을 강화시킨다는 것을 입증하고 있다(김정숙, 2003; 양심영, 2002). 우울이 높을수록 휴대폰 중독 내성과 강박/집착의 수준이 높게 나타났다(한국정보문화진흥원, 2006). 실제 휴대폰 중독경향은 우울과 관련이 높은 것으로 나타났다(김정숙, 2003). 또한 휴대폰사용요금이 높을수록 우울은 더 높은 것으로 나타났다(김혜수, 2005).

충동성과 휴대폰 중독과의 관계에서 Sapira, Goldsmith, Keck, Khosla와 McElroy(2000)는 인터넷 중독을 보이는 사람들의 행동이 병적으로 반복되는 행동이라는 점에서 충동조절장애와 유사하다고 주장하였으며 청소년의 충동성은 자기통제의 실패로서 생활기능영역에서의 여러 가지의 부정적 결과를 가져올 수 있으며

정보미디어의 사용에서도 충동조절의 장애 또는 중독적인 형태로 나타나기 쉽다. 나아가 청소년들이 가상현실에서의 자기탐색은 현실과 연관·통합되어져야 하는데 자기통제력이 낮은 사람은 현실에서 장애의 더 큰 만족을 추구하기 보다 가상세계에서 즉각적인 만족만을 추구하기에 통신중독으로 빠지기 쉽다고 하였다(이계원, 2001). 휴대폰은 사용자가 시간간을 초월하여 즉각적으로 사용할 수 있으므로 충동적인 성향이 높은 사람은 상기한 매체의 특성이 더욱 매력으로 작용하여 휴대폰사용에 대한 욕구를 상승시킬 수 있다. 휴대폰의 중독적 사용에는 충동성이 가장 깊은 관련성을 갖는 것으로 나타났으며, 휴대폰 중독의 하위개념인 병적 몰입, 생활장애, 통제상실, 강박증상 등이 모두 충동성과 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다(장혜진, 2002). 양심영과 박영선(2005)은 휴대폰 중독집단이 충동성이 높다고 하였다. 즉 휴대폰 비중독집단보다 중독집단이 충동성을 보였는데 중독성향의 증가는 과대한 휴대폰사용동기와 충동성향이 클수록 나타난다고 하였다. 이러한 결과는 이해경(2008)의 연구에서도 휴대폰의 중독적 사용은 동조성이 높을수록, 모방성이 높을수록, 충동성이 높을수록 더 많아지는 것으로 나타났다(이해경, 2008).

수업 중 휴대폰사용은 청소년들의 학습을 방해하게 될 가능성이 높다(Ling, 2000). 휴대폰 중독의 진단기준으로 많은 연구에서 학업 및 일상생활에서의 장애를 삼고 있다(광민주, 2004; 한주리, 허경호, 2004). 시험시 부정행위의 도구로 활용될 가능성까지 안고 있다(Ling, 2000). 또한 학교성적은 휴대폰중독에 부정적

영향을 미쳤는데 학교성적이 낮을수록 휴대폰 중독이 높게 나타났다(곽민주, 이희숙, 2009; 유평수, 2010).

애착이란 어떤 특정인과 접촉하고 가까이 있으려는 성향을 지속적으로 가지고 있는 정서적 유대를 의미한다(Bowlby, 1988). Collins와 Read(1990)는 애착유형차원을 가까워짐에 따라 편안하게 느끼는 사람(친밀성), 타인에게 의존할 수 있다고 느끼는 사람(의존가능성), 버림받거나 사랑받지 못할까봐 불안해하거나 두려워하는 사람(불안)으로 보고, 친밀성과 의존가능성이 높고 불안이 낮은 안정적인 애착관계일수록 중독의 정도가 낮다고 보는 것이다. 실제로 서울·경기지역 고등학생들은 충동성과 함께 애착의 하위변수인 불안, 의존가능성은 휴대폰의 중독적 사용에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 청소년들의 휴대폰 중독은 부모의 꾸지람, 어머니에 대한 존중감 등에 의해서 유의미한 영향을 받는 것으로 나타났다(김선남, 김현옥, 2003), 청소년의 휴대폰중독군에서 부모의 양육태도가 부정적이고, 통제적인 양육태도를 보였다(류미숙, 권미경, 2011). 또한 부모와의 불안정한 애착을 경험한 청소년들이 안정된 애착을 형성한 청소년들에 비해 휴대폰을 과다하게 사용할 수 있다(박주신, 강문희, 2007). 그러나 애착의 하위변수인 친밀성은 휴대폰의 중독적 사용에 의미있는 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다(장혜진, 2002).

이상과 같이 청소년의 자존감, 우울, 충동성, 학업스트레스 등 심리적 요인과 부모와의 애착을 중심으로 인터넷 게임 중독과 핸드폰 중독과의 관계가 파악되고 있으므로 이들 변

인이 구체적으로 인터넷 게임 중독과 핸드폰 중독에 어떠한 영향력을 보이는지 파악하고자 한다.

III. 연구방법

1. 조사대상자의 선정 및 자료수집

본 연구는 청소년의 심리적 요인, 부모애착과 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과의 관계를 규명하기 위해 구조화된 설문지조사 방법을 사용하였다. 본 조사의 표집대상은 수도권과 지방에 거주하는 청소년을 포함하는 지역인 서울, 경기, 충청도에 거주하며 인터넷게임 중독과 휴대폰중독을 나타낼 수 있는 대표적인 청소년집단인 고등학교 청소년 250명을 대상으로 조사하였다. 표집은 각 지역을 고려하여 서울지역 S고, G고, 경기지역 P고, A고, 충청지역 B고, C고 등 총 6개 학교를 중심으로 조사되었다.

본 조사를 위해 사용한 척도들의 신뢰성과 타당성을 확보하기 위해 2개 교묘에서 남녀청소년 각각 30명씩을 대상으로 사전조사를 실시하였다. 사전조사의 결과를 토대로 응답이 없는 문항, 신뢰도를 현저히 떨어뜨리는 문항 등을 수정보완하여 재구성하였다. 사전조사와 본조사는 청소년에게 설문을 배포하기 전 본 연구의 목적에 대한 설명을 하였고 응답이 이루어진 후 담당 선생님을 통해 바로 수거하였다. 사전조사의 결과를 토대로 응답이 없는 문항, 신뢰도를 현저히 떨어뜨리는 문항 등을 수정보완하여 재구성하였다. 본조사는 2012년

표 1. 조사대상자의 특성

		N	%			N	%
성별	남	117	49.0	연령	16세	70	29.8
	여	120	51.0		17세	83	34.9
					18세	84	35.3
종교	기독교	66	27.7	경제 수준	상류층	6	27.7
	천주교	34	14.3		중상류층	39	14.3
	불교	21	8.8		중류층	142	8.8
	기타	110	46.6		중하류층	39	46.6
	종교없음	6	2.5		하류층	11	2.5

3월 2일에서 4월 31일까지 이루어졌으며 청소년에게 설문지를 배포하기 전 본 연구의 목적에 대한 설명을 하였고 응답이 이루어진 후 바로 수거하였다. 250부를 배포하였으며, 무응답, 중복응답 등으로 인해 부적절한 설문지를 제외한 총 237부의 설문지가 최종 분석 자료로 활용되었다.

조사대상자의 일반적 특성은 표 1과 같다. 남자청소년은 49.0%, 여자청소년은 51%로 나타났다. 연령은 만 16-18세에까지 골고루 분포되었다. 종교는 기타를 제외하고 기독교가 27.7%로 가장 많이 나타났으며 다음으로 천주교로 14.3%로 나타났다. 경제수준은 중하류층이 46.6%로 가장 높고 다음으로 상류층, 중상류층이 높게 나타났다.

2. 측정도구

자존감

자존감은 Rosenberg(1965)가 개발한 자존감 척도(Self-Esteem Scale) 10문항 중 긍정적 5 문항을 측정하였는데 ‘나는 나 자신에 대해 긍정

적으로 생각한다’, ‘나는 자랑거리를 많이 가지고 있다’, ‘나는 좋은 자질을 많이 가지고 있다’ 등 5점 척도로 구성하였으며 이 측정도구의 Cronbach's α 값은 .908로 나타났다.

우울

우울은 Zung(1965)의 10문항을 측정하였는데 ‘정말 나는 불행한 사람이다’, ‘늘 마음이 슬퍼진다’, ‘나에게는 더 이상 희망이 없어진다’, ‘나는 여러 가지 걱정이 많다’ 등 5점 척도로 구성하였으며 이 측정도구의 Cronbach's α 값은 .852로 나타났다.

충동성

충동성은 사고나 행동이 단순하고 감정적이며 어디에 속박되거나 제약을 받기 싫어하는 인성특질로서 자제력이 약하며 기분나는 대로 혹은 하고 싶은 대로 행동하는 것을 의미하며 위험을 감수하는 행동을 하거나 생각없이 일을 시작하는 것 혹은 시작한 행동을 중단하거나 조절하는데 어려움을 겪는 성격특질을 말한다(Gray, 1987). 이현수(1992)가 변안한 BIS

(Barnett Impulsiveness Scale) 11판 중에서 일부 문항을 사용하였으며 '나자신을 스스로 억제할 수 없다', '앞뒤 생각없이 행동한다', '깊이 생각하지 않고 말을 한다' 등 총 9문항을 5점 척도로 구성하였으며 점수가 높을수록 충동성이 높은 것으로 해석된다. 이 측정도구의 Cronbach's α 값은 .788로 나타났다.

학업스트레스

학업스트레스는 최윤신(2008)이 사용한 척도 중 7문항을 측정하였는데 '나는 학업성적 때문에 신경이 많이 쓰인다', '나는 시험을 볼 때 초조하고 긴장이 된다', '나는 다니고 있는 학원이나 과외활동이 많이 힘들다' 등 5점 척도로 구성하였으며 점수가 높을수록 학업스트레스가 높은 것으로 해석된다. 이 측정도구의 Cronbach's α 값은 .772로 나타났다.

부모애착

부모애착은 Armsden와 Greenberg(1987)의 IPPA(The Inventory of Parent and Peer Attachment)의 6문항으로 구성하였으며 '나는 부모님을 믿는다', '나는 가능하다면 부모님과 함께 살고 싶다', '나는 부모님이 옆에 계시지 않아도 나를 지켜보고 있다고 생각한다' 등 5점 척도로 구성하였으며 점수가 높을수록 부모애착이 잘 형성된 것으로 해석된다. 이 측정도구의 Cronbach's α 값은 .763으로 나타났다.

인터넷게임 중독

인터넷 게임중독은 한국정보문화진흥원(2006)에서 사용한 19문항으로 구성하였으며 '게임을 하는 것이 친한 친구들과 어울리는

것보다 더 좋다', '게임공간에서의 생활이 실제 생활보다 더 좋다', '게임속의 내가 실제의 나보다 더 좋다' 등 5점 척도로 구성하였으며 점수가 높을수록 인터넷 중독이 심각한 것으로 해석된다. 이 측정도구의 Cronbach's α 값은 .968로 나타났다.

휴대폰 중독

휴대폰의 중독 정도를 파악하기 위해 이경(2008)이 사용한 척도를 참조하였다. 인터넷 중독의 진단에 기초하여 의존, 내성, 부정응, 금단으로 나누어 다음과 같이 구체적으로 정의하였다.

첫째, '의존'은 휴대폰을 사용하지 않으면 우울하거나 초조함, 답답한 기분을 느끼며 습관적으로 휴대폰을 사용하게 되는 것으로 이는 심리적 의존상태가 발생됨을 의미한다.

둘째, '내성'은 휴대폰 사용에 있어서 더 많은 사용을 해야 만족을 느끼게 되는 증상을 의미한다.

셋째, '부정응'은 휴대폰 사용을 중단하거나 줄이면 정신적으로 초조와 불안이 야기되는 상태를 가리킨다.

넷째, '금단'은 휴대폰에 대한 강박적 사용이나 환상을 갖게 되며 휴대폰을 갖고 있지 않을 때 어떤 중요한 전화들이 와 있을지를 몹시 궁금해 하고 초조해하는 증상이 야기되는 것을 의미한다. 하위요인으로 금단문항 9개, 부정응문항 8개, 의존문항 5개, 내성문항 4개로 금단문항으로는 '휴대폰이 없으면 지루하고 재미가 없다', '휴대폰이 사용할 수 없게 된다면 견디기 힘들 것이다', '휴대폰이 없으면 안절부절 못하고 초조해진다' 등이며, 부

적응문항으로는 ‘휴대폰사용 때문에 경제적 곤란을 겪는다’, ‘휴대폰사용으로 인해 해야 할 일들이 지장을 받는다’, ‘휴대폰사용으로 학교성적이나 업무능력이 떨어진다’ 등이며, 의존문항으로는 ‘휴대폰을 잠시도 떼어 놓지 못한다’, ‘수시로 휴대폰 단말기를 들여다 본다’, ‘시간이 날 때마다 휴대폰을 사용하게 된다’ 등이며, 내성으로는 ‘휴대폰 사용을 줄이려고 노력해봤지만 실패한다’, ‘휴대폰 사용시간을 줄여야겠다는 생각이 든다’, ‘휴대폰을 사용하기 시작하면 처음 의도했던 것보다 오랫동안 사용하게 된다’ 등으로 구성하였다. 5점 척도로 구성하였으며 점수가 높을수록 휴대폰몰입 정도가 높은 것을 의미한다. 이 측정도구의 Cronbach's α 값은 의존문항은 .674, 내성문항은 .913, 부적응문항은 .723, 금단문항은 .786이며 총 문항은 .909로 나타났다.

3. 자료분석

청소년의 심리적 요인, 부모애착, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독 변인들의 평균과 표준편차의 일반적 경향을 살펴보기 위해 기술통계를 살펴보았으며, 변인들의 관계를 알아보기 위해 Pearson의 적률상관분석을 이용하였다. 또한 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 상대적 영향력을 살펴보기 위해 위계적 회귀분석을 활용하였다. 이들 자료는 PASW 18.0 프로그램을 이용하여 분석하였다.

1. 변수들의 일반적 경향

청소년의 심리적 요인, 부모애착, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 대한 일반적 경향은 표 2와 같다.

먼저 자존감은 3.465로 보통수준보다 높게 나타나 대체적으로 자존감이 높은 것으로 나타났다. 우울과 충동성은 각각 2.171, 2.228로 보통수준보다 낮게 나타났다. 학업스트레스는 3.254로 보통수준보다 높게 나타나 청소년들이 학업스트레스에 취약함을 알 수 있다. 부모애착 역시 3.064로 부모와의 애착이 형성된 것으로 보인다.

마지막으로 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독은 각각 1.383과 2.350으로 인터넷게임 중독보다는 휴대폰 중독 수준이 높은 나타났다. 이를 통해 볼 때 학업스트레스가 비교적 높음을 알 수 있으며, 부정적 특성인 우울, 충동성, 중독 등은 보통수준보다 낮게 나타났으며 긍정적 특성을 가진 자존감, 부모애착은 보통수준보다 높게 나타났다.

표 2. 변수들의 일반적 경향

	<i>M</i>	<i>SD</i>
1. 자존감	3.465	.777
2. 우울	2.171	.687
3. 충동성	2.228	.701
4. 학업스트레스	3.254	.634
5. 부모애착	3.064	.531
6. 인터넷게임 중독	1.383	.614
7. 휴대폰 중독	2.350	.657

IV. 연구결과

2. 변수들의 상관관계

청소년의 심리적 요인, 부모애착, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독 변인들간의 관계를 파악하기 위해 Pearson의 상관관계분석을 실시하였으며 그 결과는 표 3과 같다.

변인들의 상관관계를 살펴보면 자존감은 우울($r=-.519, p<.001$), 충동성($r=-.268, p<.001$)과 학업스트레스($r=-.155, p<.05$)와 유의한 부적 관계가 나타나 자존감이 높은 경우 우울과 충동성이 낮으며, 학업스트레스도 낮게 나타났다. 우울은 충동성($r=.405, p<.001$)과 비교적 높은 유의한 정적 상관을 보였다. 즉 우울이 높은 경우 충동성도 높게 나타남을 알 수 있다. 충동성은 학업스트레스($r=.147, p<.05$), 인터넷게임 중독($r=.161, p<.05$)과 휴대폰 중독($r=.334, p<.001$)과 유의한 정적 상관이 나타나 충동성이 높은 청소년은 학업스트레스도 높게 인지하며 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에도 더 취약할 수 있음을 알 수 있다. 학업스트레스는 휴대폰 중독($r=.217, p<.01$)과만 유의한 정적 상관을 보여 학업스트레스가 높은 경우

휴대폰 중독도 높게 나타났다. 부모와의 애착은 인터넷게임 중독($r=-.173, p<.01$)과 유의한 부적 상관을, 휴대폰 중독($r=.160, p<.05$)과는 유의한 정적 상관을 보여 상반된 결과를 보였다. 즉 부모와의 안정된 애착이 형성된 경우 인터넷게임 중독이 낮게 나타나지만 휴대폰 중독은 더 높아 휴대폰에 더 의존하거나 집착하는 것으로 나타났다. 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독($r=.241, p<.001$)과는 유의한 정적 상관을 보였다. 인터넷게임 중독이 높은 경우 휴대폰도 높게 나타났다. 결과적으로 충동성이 높은 경우, 학업스트레스가 높은 경우, 부모와의 애착이 잘 형성되지 않은 경우 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독이 높게 나타났다.

3. 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독에 미치는 영향

청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독에 미치는 영향은 표 4와 같다. 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독에 미치는 영향력을 보기 위해 위계적 회

표 3. 변수들간의 상관관계

	1	2	3	4	5	6	7
1. 자존감	1.000						
2. 우울	-.519***	1.000					
3. 충동성	-.268***	.405***	1.000				
4. 학업스트레스	-.155*	.116	.147*	1.000			
5. 부모애착	.011	.046	-.030	.113	1.000		
6. 인터넷게임 중독	-.002	.060	.161*	.115	-.173**	1.000	
7. 휴대폰 중독	-.017	.099	.334***	.217**	-.160*	.241***	1.000

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

표 4. 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독에 미치는 영향

독립변수	종속변수	인터넷게임 중독			
		모델 I		모델 II	
		B	β	B	β
(상수)		1.046		1.414	
성별 [†]		-.664	-.509***	-.644	-.493***
자존감		-.031	-.039	-.023	-.029
우울		-.002	-.002	.009	.010
충동성		-.209	.239***	.199	.228***
학업스트레스		.132	.136*	.146	.151**
부모애착				-.150	-.129*
R^2		.274		.290	
F		17.531***		15.755***	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$ [†] dummy 변수:(0=남학생, 1=여학생)

귀분석을 사용하였다. 일반적으로 VIF값과 허용치(tolerance)가 1에, 잔차(DW)는 2에 근접한 경우 다중공선성이 없다고 할 수 있는데 각 변인별 회귀분석의 다중공선성문제에 대한 검토를 위해 VIF값, 허용치(tolerance)는 1.001-1.003로, 잔차(DW)범위는 1.977-2.002로 나타났다.

1단계에서 인터넷게임 중독은 성별($\beta = -.509$, $p < .001$), 충동성($\beta = .239$, $p < .001$), 학업스트레스($\beta = .136$, $p < .05$)가 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며($F = 17.531$, $p < .001$), 회귀모형의 설명력(R^2)은 27.4%로 나타났다. 즉 남학생인 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록 인터넷게임 중독점수가 높게 나타났다.

2단계에서는 인터넷게임 중독은 성별($\beta = -.493$, $p < .001$), 충동성($\beta = .228$, $p < .001$), 학업스트레스($\beta = .151$, $p < .01$), 부모애착($\beta = -.129$,

$p < .05$)이 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며($F = 15.755$, $p < .001$), 회귀모형의 설명력(R^2)은 29.0%로 약 2% 증가한 것으로 나타났다. 즉 남학생인 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 애착이 잘 형성되지 않을수록 인터넷게임 중독점수가 높게 나타났다.

결과적으로 여학생보다는 남학생의 경우 인터넷게임 중독점수가 더 높게 나타나, 충동성, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 애착이 형성되지 않을수록 인터넷게임에 중독될 가능성이 높아질 것으로 예측된다. 따라서 인터넷게임 중독을 예방하거나 중재하기 위해서는 성별을 고려하고, 충동성과 학업스트레스와 같은 심리적 특성의 조절이 필요하며, 부모와의 애착과 같은 부모자녀관계에 대한 개입도 필요함을 알 수 있다.

4. 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 휴대폰 중독에 미치는 영향

청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷 게임 중독에 미치는 영향은 표 5와 같다. 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독에 미치는 영향력을 보기 위해 위계적 회귀분석을 사용하였다. 일반적으로 VIF값과 허용치(tolerance)가 1에, 잔차(DW)는 2에 근접한 경우 다중공선성이 없다고 할 수 있는데 각 변인별 회귀분석의 다중공선성문제에 대한 검토를 위해 VIF값, 허용치(tolerance)는 1.000-1.002로, 잔차(DW)범위는 1.998-2.003로 나타났다.

1단계에서 휴대폰 중독은 성별($\beta=.169$, $p<.01$), 충동성($\beta=.309$, $p<.001$), 학업스트레스($\beta=.172$, $p<.05$)가 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며($F=9.916$,

$p<.001$), 회귀모형의 설명력(R^2)은 17.6%로 나타났다. 즉 여학생인 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록 휴대폰 중독점수가 높게 나타났다.

2단계에서는 휴대폰 중독은 성별($\beta=.152$, $p<.001$), 충동성($\beta=.321$, $p<.001$), 학업스트레스($\beta=.157$, $p<.01$), 부모애착($\beta=.135$, $p<.05$)이 통계적으로 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다($F=9.245$, $p<.001$), 회귀모형의 설명력(R^2)은 19.4%로 약 2% 증가한 것으로 나타났다. 즉 여학생인 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 애착이 잘 형성되지 않을수록 휴대폰 중독 점수가 높게 나타났다.

결과적으로 인터넷게임 중독과 달리 남학생보다는 여학생의 경우 휴대폰 중독점수가 더 높게 나타나 여학생이 충동적이고 학업스트레스가 높을 때 휴대폰에 중독될 가능성이 더

표 5. 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 휴대폰 중독에 미치는 영향

독립변수	종속변수	휴대폰 중독			
		모델 I		모델 II	
		B	β	B	β
(상수)		.581		.171	
성별 [†]		.236	.169**	.213	.152*
자존감		.112	.133	.102	.121
우울		-.001	-.001	-.013	-.014
충동성		.290	.309***	.301	.321***
학업스트레스		.178	.172**	.162	.157*
부모애착				-.167	-.135*
R^2		.176		.194	
F		9.916***		9.245***	

* $p<.05$ ** $p<.01$ *** $p<.001$ [†] dummy 변수:(0=남학생, 1=여학생)

높아질 것으로 예측된다. 또한 충동성, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 애착이 형성될수록 휴대폰 중독이 높게 나타나 인터넷게임 중독과 유사한 결과를 보였다. 따라서 인터넷게임 중독과 같이 휴대폰 중독을 예방하기 위해서는 성별을 고려하여 충동성과 학업스트레스와 같은 심리적 특성에 대한 개입이 필요하며 부모와의 애착이 영향을 미친다는 점을 볼 때 부모자녀관계 향상에 대한 노력도 필요함을 알 수 있다.

V. 논의 및 결론

본 연구는 청소년의 심리적 요인, 부모와의 애착, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과의 관계에서 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 변인들의 영향력을 분석하고자 하였다. 연구대상은 서울과 경기, 충청지역에 있는 청소년 237명을 대상으로 구조화된 설문지를 이용하였다. 자료분석은 기술통계, 상관관계, 위계적 회귀분석 등을 이용하였다. 본 연구에서 밝혀진 결과를 토대로 시사점을 논의해 보면 다음과 같다. 첫째, 변인들의 일반적 경향은 자존감, 학업스트레스, 부모와의 애착에서 보통보다 높은 점수를 나타내었으며, 우울, 충동성, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에서는 보통보다 낮은 점수를 나타내었다. 즉 청소년들의 학업스트레스가 3.254로 가장 높게 나타나 청소년기 학업에 대한 부담감이 높음을 알 수 있다. 또한 우울, 충동성, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과 같은 부정적 요인들에서 보통 수준보다는 낮은 점수를 나타내었으나 청소년

들에게 변인들 중 휴대폰 중독이 상대적으로 높게 나타났으며, 다음으로 충동성과 우울이 높게 나타났다.

둘째, 변인들의 상관관계는 자존감과 우울, 충동성과 학업스트레스와 유의한 부적 관계가 나타났으며, 우울은 충동성과 비교적 높은 유의한 정적 상관을 보였다. 충동성은 학업스트레스, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과 유의한 정적 상관이 나타났다. 학업스트레스는 휴대폰 중독과만 유의한 정적 상관을 보였다. 부모와의 애착은 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과 유의한 부적 상관을 보였으며 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과는 유의한 정적 상관을 보였다. 이러한 결과에서 충동성이 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과 밀접한 관련성을 보임을 알 수 있으며 많은 선행연구(곽민주, 2004; 이계원, 2001; Blaszczynsk et al., 1997; Sapira et al., 2000)에서 충동성과 중독과의 밀접한 관련성을 언급한 결과와 일치한다고 하겠다. 또한 부모와의 애착과도 중독과 유의한 부적 상관을 보였는데, 가정내에서 인간의 초기경험이 매우 중요하고 특히 자녀의 자아와 성격발달에 영향을 미칠 뿐만 아니라 문제행동에도 영향을 미친다는 점(Bowlby, 1988)에서 부모와의 강한 애착이 청소년의 문제행동인 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독과의 관련성이 나타났다고 할 수 있다.

셋째, 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷게임 중독에 미치는 상대적 영향력은 남학생의 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 친밀한 애착이 낮을수록 인터넷게임 중독점수가 높게 나타나, 남학생이 충동적이고 학업스트레스가 높을 때

인터넷게임에 중독될 가능성이 높아질 것으로 예측된다. 이 결과는 남학생이 여학생보다 높은 수준의 인터넷게임 중독을 보인 결과(장재홍, 2005)와 일치된 결과를 보이고 있으나 인터넷게임 중독에 영향을 미치는 변인들의 경로가 차이를 보이고 있어 단선적인 성별의 차이보다는 구체적인 심층적인 성별에 대한 접근이 요구된다고 하겠다.

통제력의 상실을 나타내는 성격특성이 충동성이라고(Young, 1996)할 때 인터넷게임 중독과 관련된 심리적 특성으로 충동성은 생각없는 행동, 성급한 의사결정, 미래보다는 현재를 생각하고 집중하는데 어려움을 갖는다(Patton et al., 1995). 즉 충동적인 성향을 가진 청소년의 경우 인터넷게임 중독에 더 노출되어질 가능성이 높다고 할 수 있으며 이를 예방하기 위해서는 충동성을 조절하는 예방 프로그램 등이 있어야 하겠다.

학업스트레스 또한 인터넷게임 중독에 정적 영향을 미치고 있는데 학업스트레스가 높을수록 인터넷 중독 수준이 높아진다는 연구들(아영아, 정원철, 2011; 이경화, 홍정화, 2005)의 결과와 같이 높은 학업스트레스는 인터넷게임 중독을 가중시킨다고 하겠다. 따라서 학업스트레스에 대한 관리가 우선적으로 이루어져야 하며 인터넷게임 건전이용제도(셋다운제)의 철저한 관리가 시행될 필요성이 있을 것이다.

부모와의 긍정적인 애착형성은 인터넷게임 중독에 부정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 앞서 언급한 인생의 초기에 부모와의 안정된 관계형성은 자녀의 성격발달에 긍정적 영향을 주고, 문제행동발생도 낮게 나타난다는 점에서 친밀한 부모의 자녀와의 관계형성이 기본

적으로 이루어져야 하겠다. 특히 부모가 자녀에 대한 통제가 높을수록(강만철, 오익수, 2002), 인터넷에 대한 태도가 부정적일수록(류진아, 김광웅, 2004; 이해경, 2002) 인터넷게임 중독경향이 높다는 결과가 본 연구결과를 뒷받침하고 있다.

청소년의 심리적 요인, 부모애착이 휴대폰 중독에 미치는 상대적 영향력은 여학생의 경우, 충동성이 높을수록, 학업스트레스가 높을수록, 부모와의 친밀한 애착이 낮을수록 휴대폰 중독점수가 높게 나타나, 여학생이 충동적이고 학업스트레스가 높고 부모와의 애착이 낮을 때 휴대폰에 중독될 가능성이 높은 것으로 예측된다. 이러한 결과는 여성이 남성보다 휴대폰 중독이 더 심하다는 연구들(곽민주, 2004; 한국정보문화진흥원, 2006; 한주리, 허경호, 2004)과 일치된 결과를 보여 휴대폰을 통한 타인과의 정서적 교류와 소통을 더 추구하는 여성적 특성을 보인 결과로 해석된다.

인터넷게임 중독과 같이 충동성이 높을수록 휴대폰 중독이 높게 나타났는데 휴대폰의 중독적 사용은 충동성이 높을수록 더 많아진다는 연구결과들(양심영, 박영선, 2005; 이해경, 2008)과 같이 충동성은 휴대폰사용에 대한 욕구를 더 상승시킬 수 있다고 하겠다. 따라서 휴대폰 중독예방을 위해서는 충동성에 대한 조절과 관리가 필요하다고 하겠다.

학업스트레스가 높을수록 휴대폰 중독도 높게 나타났다. 이러한 결과는 학업스트레스가 휴대폰 중독에 직접적 정적 영향을 미치고 있으나 휴대폰 중독은 전반적으로 학업에 장애요소로서도 작용된다(한주리, 허경호, 2004; Ling, 2000)점에서 학업과 휴대폰 중독과는 부

적 관련성이 나타났다.

부모와의 친밀한 애착이 형성될수록 휴대폰 중독이 낮게 나타났다. 친밀성이 낮고 의존가능성이 높고 불안이 낮은 안정적인 애착관계일수록 중독정도가 낮다고 한 Collins와 Read (1990)의 언급처럼 안정적 애착관계가 형성된 청소년의 경우 휴대폰 중독정도가 낮은 것으로 보인다.

이상과 같은 논의를 중심으로 결론을 내리면 다음과 같다. 첫째, 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 영향을 미치는 청소년의 심리적 요인, 부모와의 애착은 유사한 경향을 보였으나 성별에 따라서는 차이를 나타내었다. 따라서 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 대한 개입시 성별을 고려한 접근이 요구된다고 하겠다. 즉 성별에 따라 인터넷게임과 휴대폰에 몰입하는 성향이 다를 수 있으므로 이에 대한 차별화된 개입이 이루어져야 하겠다.

둘째, 청소년의 심리적 요인 중 충동성과 학업스트레스가 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 강력한 영향력을 나타내었다. 청소년의 발달특성상 성급한 의사결정이나 집중하는데 어려움 등의 충동성과 성적위주와 입시부담에 대한 학업스트레스가 불가피하다는 점에서 이들 중독에 대한 예방과 개입을 위해 우선적으로 청소년들의 충동성을 조절하는 예방프로그램과 학업스트레스를 감소시킬 수 있는 프로그램개발과 시행이 시급하다고 하겠다.

셋째, 청소년의 중독현상에 청소년 자신의 심리적 요인 뿐만아니라 부모의 영향력이 나타나고 있음을 알 수 있다. 즉 성장과정에서부터 부모와의 애착관계가 그 이후 청소년의 건강한 성장뿐만 아니라 문제행동을 유발시킬

수 있음을 볼 때 바람직한 부모역할수행 및 친밀한 부모자녀관계 개선을 위해 부모교육프로그램과 부모자녀간 관계향상프로그램이 지속적으로 이루어져야 하겠다.

마지막으로, 최근 논란이 되고 있는 청소년 인터넷게임 건전이용제도(셋다운제)나 학교수업시간에 휴대폰사용금지 등의 제도가 시행되는 것에 대해 각 분야의 찬반의견이 대두되고 있는 가운데, 실효성있는 정책이 시행될 수 있도록 청소년전문가의 의견이 신중히 검토되어야 하겠다. 또한 중독문제를 해결하기 위해서는 실천적 측면에서 청소년을 대상으로 하는 중독문제에 대해 실천가의 전문적인 개입능력을 향상시키기 위해 현장전문가가 육성되고 배출되어야 한다.

본 연구는 청소년의 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 심리적 요인 뿐만아니라 부모와의 애착관계가 영향을 줄 수 있음을 입증하였다. 이는 청소년의 중독문제를 해결하기 위해서 청소년의 심리적 건강을 향상시키고 부모와의 관계에 대한 점검이 필요함을 시사해준다. 또한 남녀청소년에 따라 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 영향의 차이가 확인된 결과 이들에게 차별화된 접근이 요구됨을 파악할 수 있었다. 이러한 결과들은 앞으로 청소년들의 생활교육이나 상담 및 치료분야에 적용점을 줄 수 있다고 하겠다. 또한 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독을 감소시키고 예방하는데 있어 청소년자신의 심리적 요인 뿐만아니라 부모와의 관계에도 개입되어야 함을 보여주었다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 이러한 논의를 토대로 본 연구의 제한점과 추후연구에 대한 방향으로 우선, 인터넷게임 중

독과 휴대폰 중독과 관련되는 다양한 요인들을 모두 담아내지 못한 한계가 지적될 수 있다. 본 연구는 청소년의 심리적 특성을 가장 대표적으로 나타낼 수 있는 요인들을 중심으로 살펴보고 가족변인에서도 대표적으로 부모자녀관계를 나타내는 부모와의 애착만을 다루었다는 점이다. 무엇보다도 본 연구대상자는 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독 집단만을 대상으로 하지 않았으며, 고등학생만을 대상으로 한 점이 한계로 남는다. 인터넷게임 중독과 휴대폰 중독을 결정하는 요인들은 유전적 요인에서부터 개인적 특성, 환경적 요인까지 복잡다난하다고 할 수 있다. 따라서 개인과 환경적 요인을 폭넓게 담아낼 수 있는 분석도 추후 이루어져야 할 과제이다.

참고문헌

- 강만철, 오익수 (2002). 청소년 인터넷 중독 진단 척도 개발. *교육심리연구*, 16(4), 247-274.
- 곽민주 (2004). 청소년의 휴대전화 이용실태와 중독적 이용. *충북대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 곽민주, 이희숙 (2009). 청소년의 휴대폰이용 실태와 중독적 이용. *생활과학연구논총*, 13(1), 183-205.
- 김경신, 김진희 (2004). 청소년의 인터넷 중독에 대한 생태학적 접근. *한국청소년연구*, 5(1), 137-166.
- 김병구, 김동일, 김동민, 고영삼, 엄나래 (2008). 청소년 인터넷 중독 자가진단 척도 고도화 연구. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 김선남, 김현욱 (2003). 청소년의 휴대전화 중독에 관한 연구. *한국방송학보*, 특권, 18-34.
- 김연화, 정영숙 (2005). 부모자녀간의 의사소통 및 또래관계와 아동의 인터넷 중독경향. *대한가정학회지*, 43(10), 103-114.
- 김정숙 (2003). 휴대전화 과다사용 청소년의 자아존중감 및 우울, *충동성*. 단국대학교 교육대학원 석사학위청구논문.
- 김혜수 (2005). 청소년과 휴대전화. *정보격차 이슈 리포트* 2005년 11호, 한국정보문화진흥원.
- 류미숙, 권미경 (2011). 휴대폰중독군과 비중독군의 어머니의 양육태도와 의사소통 차이 비교: 중학생을 대상으로. *부모자녀건강학회지*, 14(2), 76-83.
- 류진아, 김광웅 (2004). 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 생태체계 변인. *청소년상 담연구*, 12(1), 65-80.
- 박소영, 문혁준 (2012). 아동의 가족건강성 및 일상생활 스트레스에 따른 인터넷 게임 중독 경향. *인간발달연구*, 19(1), 143-162.
- 박주신, 강문희 (2007). 중학생의 휴대폰 과다사용과 애착과의 관계. *심리치료*, 7(1), 1-15.
- 서승연, 이영호 (2007). 일상적 스트레스, 사회적지지, 몰두성향과 인터넷 중독과의 관계. *한국심리학회지: 임상*, 26(2), 391-405.
- 소선숙, 명재신, 김청송 (2011). 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 예측변인의 탐색적 연구. *한국심리학회지: 건강*, 16(3), 521-535.

- 신홍식, 배연려, 안진숙, 최원지, 장성화 (2011). 고등학생의 휴대폰중독과 자아존중감의 관계. 한국상담심리치료학회지, 2(1), 31-44.
- 아영아, 정원철 (2011). 청소년의 학업스트레스와 학교부적응 관계에서 인터넷 중독의 매개효과 검증. 청소년학연구, 18(2), 27-50.
- 양심영 (2002). 고등학교 청소년의 휴대전화 중독에 관한 연구. 한국청소년개발원.
- 양심영, 박영선 (2005). 청소년의 휴대전화 중독성향 예측모형. 대한가정학회지, 43(4), 1-16.
- 우영숙 (2008). 초등학생이 지각하는 부모의 양육태도와 자기통제력이 인터넷 중독에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 유평수 (2010). 중학생의 학교성적 및 부모-자녀간 의사소통양식과 중독과의 관계연구. 청소년학연구, 17(1), 33-51.
- 이경화, 홍정화 (2005). 중학생의 인터넷 중독에 영향을 미치는 스트레스 요인 분석. 수산해양교육연구, 17(1), 48-57.
- 이계원 (2001). 청소년의 인터넷 중독에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구 논문.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계: 초등학교 5-6학년과 중학교 2학년을 중심으로. 서울여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이해경 (2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력 게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인. 한국심리학회지: 발달, 14(4), 55-79.
- 이해경 (2008). 휴대폰 중독사용을 예측하는 변인들의 탐색. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 22(1), 133-157.
- 이현수 (1992). 충동성검사 실시요강. 한국가이던스.
- 이형초 (2001). 인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 이혜린, 도현심, 김민정, 박보경 (2009). 어머니의 양육행동이 청소년의 인터넷중독에 영향을 미치는 경로: 청소년의 자기통제력 및 우울/불안의 매개적 역할. 아동학회지, 30(2), 97-112.
- 장재홍 (2005). 인터넷 사용욕구와 심리사회적 변인들이 청소년의 게임중독에 미치는 영향: 성별에 따른 비교. 미래청소년학회지, 2(2), 39-55.
- 장혜진 (2002). 휴대전화 중독적 사용집단 청소년들의 심리적 특성. 성신여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 정영숙, 엄나래 (2002). 고등학교 남학생들의 일상생활에서의 몰입경험에 관한 탐색적 연구. 한국심리학회지, 15(3), 55-69.
- 정의숙, 김갑숙 (2008). 중학생의 학업스트레스와 빗속의 사람그림 반응특성. 한국가정관리학회지, 26(2), 71-81.
- 주석진 (2011). 청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 위험요인과 보호요인에 관한 지역적 특성 비교: 서울특별시 가구별 월평균 소득을 중심으로. 미래청소년학회지, 8(4), 121-147.
- 청소년보호위원회 (2001). 청소년의 휴대전화 활용실태 및 사회학적 의미 고찰. 청소년보호위원회(2001-21).

- 최윤신 (2008). 부모의 문제음주가 자녀의 심리 사회적 적응에 미치는 영향-가족기능과 자녀의 성별에 따른 차이를 중심으로. 서울여자대학교 대학원 박사학위청구논문.
- 최희정 (2011). 중학생의 학교스트레스와 인터넷 중독 간의 관계에 대한 자아탄력성 및 부모 자녀 의사소통의 조절효과. 계명대학교 대학원 석사학위청구논문.
- 통계청 (2012). 2011년 사회조사.
- 한국게임산업진흥원 (2007). 2007년 대한민국 게임 백서. 서울: 한국게임산업진흥원.
- 한국인터넷진흥원 (2007). 2007 인터넷 중독 실태조사. 서울: 한국인터넷진흥원.
- 한국정보문화진흥원 (2006). 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발연구. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 한국정보문화진흥원 (2008). 인터넷 중독의 특성분석연구: 고위험군을 중심으로. 서울: 정보문화진흥원.
- 한승희 (2010). 아동의 일상적 스트레스와 인터넷 게임중독 위험성의 관계에서 자아탄력성의 조절효과. 숙명여자대학교 대학원 석사학위청구논문.
- 한주리, 허경호 (2004). 이동전화 중독 척도 개발 및 타당성 검증. 한국언론학보, 48(6), 138-165.
- 홍봉선, 남미애 (2009). 청소년복지론. 경기: 공동체.
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 16(5), 427-454.
- Blaszczynski, A., Steel, Z., & McConaghy, N. (1997). Impulsivity in pathological gambling: The antisocial impulsivist. *Addiction*, 92, 75-87.
- Bowlby, J. (1988). *A secure base: Parent-child attachment and healthy human development*. New York: Basic Books.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Media violence and the American public: Scientific facts versus media misinformation. *American Psychologist*, 56, 477-489.
- Collins, N. L., & Read, S. J. (1990). Adult attachment, working models, and relationship quality in dating couples. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(4), 644-663.
- Gharib, K., Homayouni, A., & Yanesari, M. K. (2010). High levels of stress and addiction to internet. *European Psychiatry*, 25, Supplement 1, 739.
- Goldberg, I. (1995). *Internet addiction*. Electronic message posted to research discussion list. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/supportg-p.html>.
- Gray, J. A. (1987). Perspectives on anxiety and impulsive: A commentary. *Journal of Research in Personality*, 21, 493-509.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: Fact or fiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Gunn, D. A. (1998). *Internet addiction*. Project presented to the university of Hertfordshire. UK. World Wide Web. URL://147.197.152.160/netquest/ALL-VER6.html.
- Kennedy, T., Wellman, B., & Klement, K. (2003).

- Gendering the digital divide. *IT and Society*, 1(5), 72-96.
 - Kraunt, R., Lundmar, V., Patterson, M., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
 - Lavin, M., Marvin, K., McLarney, A., Nola, V., & Scott, L. (1999). Sensation seeking and collegiate vulnerability to internet dependence. *Cyber Psychology & Behavior*, 2, 425-430.
 - Ling, R. (2000). Direct and mediated interaction in the maintenance of social relationships, In Sloane, A. & Van Rijn, F.(Eds.), *Home informations and telematics: Information, technology, and society*. Boston, MA: Kluwer, 61-86.
 - Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. (1995). Factor structure of the Barratt impulsiveness scale. *Journal of Clinical Psychology*, 51, 768-774.
 - Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton. University Press.
 - Sapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57, 267-272.
 - Suler, J. (1996). *Computer and cyberspace addiction*. <http://www.rider.edu/users/suler/psy-cyber/cybaddict.html>.
 - Young, K. S. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, 1, 237-244.
 - Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. New York Wiley & Sons, Inc.
 - Young, K. S. (1999). *Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment*. <http://netaddiction.com/articles/symptoms.html>
 - Zung, W. K. (1965). A self-rating depression scale. *Archives of General Psychiatry*, 12, 63-79.
- 1 차원고접수 : 2012. 10. 11.
수정원고접수 : 2012. 11. 17.
최종게재결정 : 2012. 12. 3.

The Influence of Adolescents' Psychological Variables and Attachment with Parents upon Internet Game Addicts and Cellular Phone Addicts

Kim, Min-Kyeong

Dept. of Child Welfare, Namseoul University

The purposes of this study were to investigate trends and any correlations which may exist between adolescents' psychological variables, attachment with parents, internet game addicts and cellular phone addicts, and to explore these variables and attachment with parents affecting on internet game addicts and cellular phone addiction. The subjects consisted of 237 adolescents. The data were analyzed by means of frequency, ANOVA, Pearson's correlation and regression analysis using SPSS. The instruments were used Rosenberg(1965)'s Self-Esteem Scale, Zung(1965)'s Depression Scale, Lee(2001)'s BIS(Barnett Impulsiveness scale), Choi(2008)'s Studying Stress, Armsden & Greenberg(1987)'s IPPA scale, NIA(2006)'s Internet Game Addicts Scale and Lee(2008)'s Cellular Addiction scale. The major findings were as follows: Self-esteem, study related stress and attachment were higher than the median. However, depression, impulsiveness, internet game addicts and cellular phone addicts were lower than the median. Impulsiveness was positively correlated with internet game addiction and cellular phone addiction. Attachment with parents was negatively correlated with internet game addiction but was positively cellular phone addiction. Study related stress was positively correlated with cellular phone addiction. Cellular phone addiction was positively correlated with internet game addict scores. For male adolescents, attachment with parents influenced negatively and impulsiveness and study related stress positively influenced internet game addiction. For female adolescents, attachment with parents, impulsiveness and study related stress positively influenced cellular phone addict scores. In conclusion, there is a clear and important to intervene when it comes to adolescents' impulsiveness and study related stress in order to reduce the incidence of internet game and cellular phone addiction.

Key words : Adolescents' Psychological Variables, Attachment with Parents, Internet Game addiction, Cellular Phone addiction