

# 다문화청소년의 스트레스, 우울과 가족탄력성 및 인터넷게임중독의 관계에 대한 융합연구

김민경\*

남서울대학교 아동복지학과

## Relationship of Multicultural Adolescents' Stress, Depression, Family Resilience and Internet Game Addiction

Min-Kyeong Kim\*

Department of Child Welfare, Namseoul University

**요약** 본 연구의 목적은 다문화청소년의 스트레스와 우울 및 가족탄력성과 인터넷게임중독과의 관계를 파악해 보고 스트레스와 우울과 인터넷게임중독에 대한 가족탄력성의 매개효과를 분석해보고자 한다. 연구대상은 다문화청소년 204명이며, 자료분석은 SPSS와 AMOS를 통해 기술통계, 상관관계와 구조모형방정식을 이용하였다. 본 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 스트레스와 우울은 인터넷게임중독과 유의한 정적 관계를, 가족탄력성은 인터넷게임중독과 유의한 부적 관계를 나타내었다. 둘째, 스트레스와 우울은 가족탄력성에 유의한 부적 영향을, 인터넷게임중독에 유의한 정적 영향을 주었다. 셋째, 가족탄력성은 스트레스와 우울과 인터넷게임중독간의 관계를 매개하는 효과가 나타났다. 스트레스와 우울은 가족탄력성을 통해 인터넷게임중독에 간접적으로 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 다문화청소년의 가족탄력성 향상을 위해서는 청소년개인의 스트레스와 우울이 개입되어야 하며 인터넷게임중독예방을 위한 가족탄력성증진 프로그램 개발 및 시행이 요구된다.

• **Key Words** : 스트레스, 우울, 가족탄력성, 인터넷게임중독, 다문화청소년

**Abstract** The purposes of this study were to find the correlation of variables, and to explore the mediating role of family resilience between stress, depression and internet game addiction. The subject of the survey was 204 multicultural adolescents. The data were analyzed with frequency, Pearson's correlation and structural equation modeling by SPSS and AMOS. The major findings were as follows: stress and depression were positively correlated with internet game addiction. Family resilience was negatively correlated with internet game addiction. Stress and depression influenced negatively family resilience. Family resilience influenced negatively internet game addiction. Family resilience mediated the effects of stress, depression and internet game addiction. In conclusion, it is important to intervene multicultural adolescents' internet game addiction through special education program and counseling in order to build family resilience.

• **Key Words** : Stress, Depression, Family resilience, Internet game addiction, Multicultural adolescents

\*Corresponding Author : Min-Kyeong Kim(mkm35@nsu.ac.kr)

Received December 22, 2015

Revised January 15, 2016

Accepted February 20, 2016

Published February 29, 2016

## 1. 서론

외국인과 한국인 부모 혹은 외국인 부모사이에서 태어난 미성년자녀는 [11]에 의하면, 19만 1329명으로 2008년보다 3.3배 증가하였고, 지난해 보다 2만 2745명 증가하였다. Ministry of Safety and Administration[12]는 2007년에 비해 중학생이 1588명에서 9647명으로, 고등학생은 413명에서 3515명으로 5년 사이 8-9배 이상 증가한 것으로 보고하였다. 이러한 경향은 더 가속화되어 앞으로 다문화 청소년에 대한 보다 체계적인 준비와 대책이 필요함을 말해준다.

또한 이미 10여년 전부터 한국청소년의 인터넷사용실태는 보편화되었고 이를 통해 문제를 나타내고 있었다. [8]의 조사에 따르면 한국 청소년들이 컴퓨터를 사용하는 가장 큰 이유는 게임때문인 것으로 나타났다. [9]는 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. Ju[4]는 청소년의 우울성향이 인터넷 중독에 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 학업과 진로에 대한 스트레스가 커질수록 인터넷 중독 수준이 높아지는 것으로 나타났으며[1], 학교와 교사에 대한 스트레스가 높을수록 인터넷 중독이나 게임중독에 빠질 위험성이 있는 것으로 보고하고 있다[2]. 청소년기가 부모로부터 분리되고자 하는 시기이기 때문에 부모의 과잉보호적 양육행동이 부모와 자녀간 갈등을 증폭시킬 수 있으며[3], 인터넷이용에 대한 부모의 통제가 높을수록 청소년들이 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높게 나타나[5], 가족내 부모와의 관계나 양육행동 등에 따라 다문화청소년의 스트레스나 우울과도 관련될 수 있는 가능성을 제기할 수 있다. 또한 도농 중학생을 대상으로 한 연구에서 인터넷중독경향이 심할수록 신체적 문제, 우울성향 및 학교부적응이 높게 나타났으며 학교적응도 유의하게 낮게 나타났다[16].

지금까지 일반청소년과 다문화청소년을 비롯한 개인심리사회행동적 특성과 가족특성간의 관련성을 살펴본 연구가 없고 특히 다문화청소년의 인터넷중독에 대한 개인심리와 가족요인의 영향력을 파악한 연구가 거의 없어왔다는 점을 감안해 볼 때 다문화, 청소년, 심리특성, 가족특성, 행동특성을 아우르는 융합적 연구관점이 요구된다. 따라서 본 연구는 다문화청소년의 스트레스, 우울, 가족탄력성과 인터넷게임중독의 관계를 파악해보고 스트레스, 우울

과 인터넷게임중독에 대한 가족탄력성의 매개효과를 분석해보고자 한다. 이를 통해 스트레스와 우울을 완화시키는 데 가족탄력성을 개발, 향상시키고 다문화청소년의 인터넷게임 중독을 예방하는 방안을 모색해보고자 한다.

## 2. 연구방법

### 2.1 조사대상자의 선정 및 자료수집

본 연구대상은 서울, 경기, 충청도에 거주하는 다문화 청소년 204명을 대상으로 조사하였다. 표집은 다문화가족지원센터 무지개청소년센터를 중심으로 조사되었다. 자료수집은 설문지를 나눠주기 전 연구목적과 비밀보장에 대한 설명을 하였으며 설문지 작성 후 바로 수거하였다. 처음 250부를 배부한 후 무응답, 중복응답 등으로 인한 부적절한 설문지를 제외하고 총 204부가 최종 분석 자료로 활용되었다. 조사기간은 2014년 1월 31일부터 2014년 2월 28일까지 수행되었다.

### 2.2 측정도구

#### 2.2.1 인터넷게임중독

인터넷 게임중독은 [10]에서 사용한 19문항으로 구성하였으며, 5점 척도로 구성하였으며 점수가 높을수록 인터넷 중독이 심각한 것으로 해석된다. 이 측정도구의 Cronbach's  $\alpha$ 값은 .968로 나타났다.

#### 2.2.2 스트레스

스트레스는 [7]에서 사용했던 스트레스척도 사용하였으며 부모스트레스 4개, 학업스트레스 4개, 친구와의 스트레스 3개 외모스트레스 4개, 재정스트레스 2개로 총 17문항으로 구성하였다. 5점척도이며 이 측정도구의 내적일치도를 알아보는 Cronbach's  $\alpha$ 값은 .927이다.

#### 2.2.3 우울

우울은 [15]의 10문항을 측정하였는데 점수가 높을수록 우울이 높은 것을 의미한다. 5점 척도로 구성하였으며 이 측정도구의 Cronbach's  $\alpha$ 값은 .852로 나타났다.

#### 2.2.4 가족탄력성

가족탄력성은 Yoo[14]가 개발한 가족건강성 척도 중 가족탄력성을 추출하여 사용하였다. 총 8문항으로 구성

하였다. 점수가 높을수록 가족탄력성이 높은 것을 의미하며 이 측정도구의 Cronbach's  $\alpha$ 값은 .914로 나타났다.

### 2.3 자료분석

다문화청소년의 스트레스, 우울 및 가족탄력성과 인터넷게임중독의 관계를 알아보기 위해 Pearson의 적률상관분석과 각 모형의 적합도와 변인 간 경로계수를 산출하였다. 또한 이들 모형의 적합도를 평가하기 위해  $\chi^2$  검증과 적합도 지수를 이용하여 구조방정식 모형을 추정하였다. 이들 자료는 SPSS 18.0 프로그램과 AMOS 6.0을 이용하여 분석하였다.

## 3. 연구결과

### 3.1 조사대상자의 특성

본 조사에 참여한 조사대상 다문화청소년 204명의 인구사회학적 특성은 남학생은 46.9%, 여학생은 53.1%로 나타났으며 연령은 만 13-14세로 분포되었다. 모출신국은 중국이 51.2%로 가장 높게 나타났으며 다음으로 필리핀 17.8%, 일본, 베트남 순으로 나타났다. 가정 월평균소득은 101만원에서 200만원사이가 53.6%로 가장 높고 201만원에서 300만원사이가 27.5%, 301만원에서 400만원은 8.5%, 401만원 이상은 5.7%, 100만원 이하는 4.7%로 나타났다. '모국어 능력은 잘한다' 이상이 71.7%이고 보통이다가 25.6%로 나타났다.

### 3.2 변수들의 상관관계

변인들의 상관관계를 살펴보면 <Table 1>과 같다. 인터넷게임중독과 스트레스( $r=.48, p<.001$ )와 우울( $r=.34, p<.001$ )과는 유의한 정적관계가 나타나 스트레스와 우울이 높은 경우 인터넷게임중독이 높을 수 있음을 알 수 있다. 반면 인터넷게임중독과 가족탄력성( $r=-.31, p<.001$ )과는 유의한 부적 관계가 나타나 가족탄력성이 낮은 경우 인터넷게임중독이 높게 나타날 수 있음을 알 수 있다.

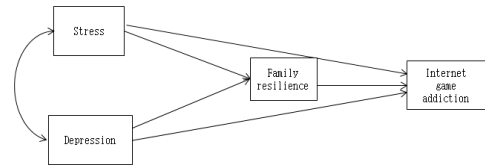
<Table 1> Correlations of variables

	1	2	3
1. Stress	1.000		
2. Depression	.34***	1.000	
3. Family resilience	-.31***	-.39***	1.000
4. Internet game addiction	.48***	.34***	-.31***

\*\*\*  $p<.001$

### 3.3 연구모형

연구모형을 검증하기 위해 다문화청소년의 스트레스, 우울과 가족탄력성과 인터넷게임중독과의 관계에서 부분매개 역할을 하는 기본 모형을 추정하였다[Fig. 1]. 다음 단계에서 스트레스, 우울이 가족탄력성을 매개로 인터넷게임중독에 가는 경로와 스트레스와 우울이 인터넷게임중독으로의 직접 경로를 통하여 가족탄력성이 부분매개 역할을 하는 연구모형을 추정한 후,  $\chi^2$ 검증을 이용해 기본 모형과의 적합도 차이가 유의한지 비교하였다. 끝으로, 매개 효과가 통계적으로 유의한지 Sobel 검증을 이용하여 분석하였다. 다음은 각 단계의 결과를 제시한 것이다.



[Fig. 1] Basic Model

### 3.4 모형적합도

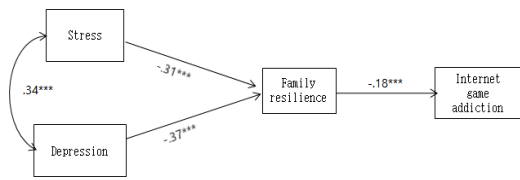
모형적합도는 <Table 2>와 같다. 기본 모형의 적합도를 보았을 때 완전매개모형의 RMSEA가 .01이고 TLI값과 CFI값이 각각 .97, .98으로 모형의 적합성이 부분매개 모형보다 더 좋게 나타났다.

<Table 2> Model Fitness

Model	$\chi^2$	df	p	RMSEA	TLI	CFI
Partly mediating model	16.28	1	.00	.09	.76	.86
Perfect mediating model	133.42	3	.00	.01	.97	.98

### 3.5 스트레스, 우울과 인터넷게임중독에 대한 가족탄력성의 매개효과

다문화청소년의 스트레스와 우울이 가족탄력성을 통해 인터넷게임중독에 영향을 미치는 완전매개모형에서 추정된 경로는 스트레스, 우울과 가족탄력성과 인터넷게임중독의 경로에서 유의하게 나타났다[Fig. 2], <Table 3>. 즉 스트레스와 우울이 가족탄력성에, 가족탄력성이 인터넷게임중독에 유의하게 직접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다문화청소년의 스트레스와 우울이 가족탄력성을 통해 인터넷게임중독에 정적으로 관련되었다.



[Fig. 2] Perfect mediating model of stress, depression, family resilience and internet game addiction

<Table 3> Perfect mediating model of variables

	β	B	S.E	C.R
Stress-> family resilience	-.31***	-.36	.05	-4.38
Depression -> family resilience	-.37***	-.40	.06	-5.01
Family resilience-> internet game addiction	-.18***	-.23	.08	-3.04

### 3.6 가족탄력성의 매개효과 검증

다문화청소년의 스트레스와 우울이 인터넷게임중독과의 관계에서 가족탄력성의 매개효과를 보기 위해 가족탄력성의 매개효과가 통계적으로 유의한지 살펴보기 위해 Sobel 검증을 실시하였다(Sobel, 1982) 계산공식은 다음과 같다.

$$Z_{ab} = \frac{ab}{\sqrt{SE_a^2 SE_b^2 + b^2 SE_a^2 + a^2 SE_b^2}}$$

- a1(unstandardized coefficient):(Stress->Family resilience) effect
- a2(unstandardized coefficient):(Depression->Family resilience)effect
- b(standardized coefficient): (Family resilience->Internet game addiction)effect
- SEa: a의 Standard Error, • SEb: b의 Standard Error

<Table 4> Mediating effect of family resilience by Sobel test

Path	Z
Stress -> family resilience-> internet game addiction	5.13*
Depression-> family resilience-> internet game addiction	8.56**

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

<Table 4>에 제시된 바와 같이 스트레스 및 우울과 인터넷게임중독과의 관계에서 가족탄력성을 매개효과를 살펴본 결과 Sobel Test의 Z값은 5.13(p<.05),

8.56(p<.01)로 나타났고 유의미한 매개효과가 있음이 검증되었다. 이는 다문화청소년의 스트레스와 우울이 가족탄력성을 매개로 인터넷게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

연구모형 검증 결과를 정리하면, 다문화청소년의 스트레스와 우울은 가족탄력성에 유의한 부정적 영향을 주고 있어 스트레스와 우울이 높을수록 가족탄력성이 낮게 인지할 수 있다. 또한 가족탄력성이 인터넷게임중독에 유의한 부정적 영향을 주고 있어 가족탄력성이 낮을수록 인터넷게임중독도 높아짐을 알 수 있다. 가족탄력성은 스트레스 및 우울과 인터넷게임중독을 매개하고 있어 스트레스와 우울이 높은 경우 인터넷게임중독을 향상시키는데 기여하는 것으로 나타났다. 요약하면 다문화청소년이 경험하는 스트레스와 우울이 높다 하더라도 가정내에서 높은 가족탄력성이 주어진다면 인터넷게임중독을 감소시키는데 더 도움이 될 수 있음을 보여주었다.

## 4. 논의 및 결론

본 연구의 결론 및 제언은 다음과 같다. 첫째, 인터넷게임중독에 스트레스가 중요하고 강력한 영향을 주는 것으로 나타났다. 학업과 진로에 대한 스트레스가 커질수록 인터넷 중독 수준이 높아지는 것으로 나타났으며[1], 학교와 교사에 대한 스트레스가 높을수록 인터넷 중독이나 게임중독에 빠질 위험성이 있는 것으로 보고된 결과[2]들을 볼 때 스트레스가중이 인터넷게임중독으로 연결됨을 알 수 있다. 다문화청소년이라는 특별한 상황과 맞물려 스트레스가 장기적으로 복합적으로 심각하게 영향을 미칠 수 있음을 감안한다면 이들에 대한 스트레스의 전문적인 개입을 할 수 있는 체계가 갖추어져야 하겠다.

둘째, 우울은 인터넷게임중독에 직간접적인 유의미한 정적 영향을 주었다. 이는 선행연구[4]에서도 청소년의 우울성향이 인터넷 중독에 많은 영향을 미친다는 결과와 일치되고 있다. 이러한 결과는 우울의 강력한 영향력을 간과해서는 안되며 다문화청소년의 정신건강을 증진하는 개입이 필요함을 보여주었으며 정신건강지원이 인터넷게임중독이라는 행동문제예방에 매우 필수적임을 알 수 있다.

셋째, 스트레스와 우울이 인터넷게임중독에 영향을 매개하는데 가족탄력성의 효과가 나타났다. 가족탄력성이 높은 경우 스트레스와 우울과 관련되어지는 결과[6]를

볼 때 가족탄력성이 확보된다면 다문화청소년의 인터넷 게임중독이 낮아질 수 있음을 알 수 있다. 이러한 결과를 통해 인터넷게임중독을 예방하고 스트레스와 우울을 감소시키는 개입관점이 확인되었으며 개인과 환경과의 상호작용에 대한 개입의 초점을 맞출 수 있는 결과를 제시하였다.

넷째, 인터넷게임중독을 예방하고 개입하는데 있어 게임중독, 스트레스, 우울, 가족탄력성 등의 이해가 수반된 현장전문가가 배출되어야 하며 이를 위해 실천가의 전문적인 개입능력을 향상시키고 나아가 전문직으로 진입하기전 학생들의 다양한 생애주기와 위기관점과 실천접근과 논의기반을 제공할 수 있어야 하겠다.

본 연구는 다문화청소년의 인터넷게임중독에 있어 개인적인 문제 즉 스트레스와 우울에 국한하지 않고 가족요인이 인터넷게임중독을 유발시킬 수 있다는 결과를 제시하였으며 본 연구결과를 토대로 다문화청소년의 인터넷 게임중독예방을 위한 개인과 가족환경을 고려한 프로그램의 시행과 정책적 지원의 단초를 제공하였다는 점이다.

### ACKNOWLEDGMENT

본 논문은 2015년 남서울대학교 교내연구지원비에 의해 연구되었음.

### REFERENCES

- [1] Y. A. Ah, W. C. Jung, "Mediating effects of internet addiction on the relationship between school violence aggression and victimization", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 18, No. 2, pp. 27- 50, 2011.
- [2] H. J. Choi, "Moderating effects of the ego-resiliency and parent-adolescent communication on school stress and internet addiction of middle school students", *Master's thesis*, Kyemyung University, Deegu, South Korea, 2011.
- [3] B. S. Hong, M. A. Nam, "Social work for Adolescents", *Gongdongche*, Gyunggi, South Korea, 2009.
- [4] S. J. Ju, "A comparative study on risk factors and protective factors for the internet addiction of adolescents for regional characteristics", *The Journal of Future Adolescents*, Vol. 8, No. 4, pp. 121-147, 2011.
- [5] M. C. Kang, I. S. Oh, "Development of internet addiction scale for Korea adolescent(II)", *Journal of Education & Psychology*, Vol. 16, No. 4, pp. 247-274, 2002.
- [6] M. K. Kim, "A Study on Family Resilience, Ego Resilience and Marital Happiness of Intermarried Korean Men", *The Journal of Human Development*, Vol. 19, No. 2, pp. 1-23, 2012.
- [7] Korean Children · Adolescents Panel Research, "Korean Children·Adolescents Panel Research", Seoul: National Youth Policy Institute, 2010.
- [8] Korea game agency, "Game of South Korea in 2007", Korea game agency, South Korea, 2007.
- [9] Korea internet agency, "Survey of internet addiction", Korea internet agency, South Korea, 2007.
- [10] Korean information society agency, "Development of internet addiction scale for Korea infants, children and adolescents", Korean information network agency, South Korea, 2006.
- [11] Ministry of Education, "Status of multicultural support budget", South Korea, 2013.
- [12] Ministry of Safety and Administration, "2012 community foreigner survey reports", South Korea, 2013.
- [13] M. E. Sobel, "Asymptotic intervals for indirect effects in structural equations models", In S. Leinhardt (Ed.), *Sociological methodology* San Francisco: Jossey-Bass, pp. 290-312, 1982.
- [14] Y. J. Yoo, "A study on the Korean family strengths scale for strengthening the family", *The Korean Journal of Family Relations*, Vol. 9, No. 2, pp. 119-151, 2004.
- [15] W. K. Zung, "A self-rating depression scale", *Achieves of General Psychiatry*, Vol. 12, pp. 63-79, 1965.
- [16] M. J. Yeon, K. Y. Kim, M. S. Lee, J. Y. Hong, S.

H. Bae, H. J. Hwang, "A comparison study on the internet addiction and health problems of middle school students between urban and rural area", Journal of Korea Convergence Society, Vol. 1, No. 1, pp. 41-47, 2010.

저자소개

김민경(Min-Kyeong Kim) [정회원]



- 2009년 2월 : 이화여자대학교 사회복지전문대학원(사회복지학 석사)
- 2006년 8월 : 가톨릭대학교 대학원 사회복지학과(사회복지학 박사)

· 2009년 3월 ~ 현재 : 남서울대학교 아동복지학과 교수  
<관심분야> : 다문화, 정신건강, 청소년