

인터넷 게임 사용 실태에 따른 게임 중독 경향의 차이에 관한 연구

정혜명*, 이동수*

A Study on Difference of Internet Game Addiction Tendency According to The Game with Use

Hye-Myoung Choung*, Dong-Soo Lee*

요약

본 연구의 주요 목적은 대학생들의 인터넷 게임 이용실태를 알아보고 이용실태에 따른 중독 경향을 분석하고 자기 통제력 요인들과 인터넷 게임 중독과는 어떠한 관계가 있는지를 알아보는 것이다. 그 결과 일일 인터넷 게임 이용시간과 인터넷 게임 지속시간은 인터넷 게임 중독경향과 유의하다고($p < 0.05$) 나타났고 자기 통제력 관련 요소인 학업에 지장을 주는 문제, 인간관계의 상실문제, 현실세계와 가상세계의 혼란 문제, 현실도피에 관한 문제들과는 모두 강한 정(+)¹의 상관관계가 있는 것으로 분석되었다.

Abstract

The purpose of this study is to examine the usage of time for internet game in students of college and analyse the addiction and verify the relation between elements of the capacity of self-control and internet game addiction. The result show that the use time and the duration of daily internet game have influence on the internet game addiction($p < 0.05$) and also show that they have highly influence(+)¹ on the relation elements of self-control : the trouble of studies, the loss of human relation, the confusion between the real and virtual, and the escapism.

▶ Keyword : Internet Game Addiction, Self-control, Trouble of study, Human relation, Confusion

• 제1저자 : 정혜명 교신저자 : 이동수
• 접수일 : 2008. 2. 29, 심사일 : 2008. 3. 2, 심사완료일 : 2008. 3. 8.
* 김포대학 IT학부

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

인터넷의 사용이 우리 생활의 일부분으로 자리 잡게 되면서 단순히 자료의 검색 및 축적의 차원을 넘어 의사소통의 장이 되었고 인터넷 게임 기술의 발달로 인한 인터넷 게임은 남녀노소를 불문하고 다양하게 즐기고 있는 놀이 문화로 형성되어 가고 있다. 이러한 문화의 변화는 현실과는 다른 사이버세계가 존재하게 되었으며 이러한 사이버 공간의 매력에 빠져드는 인구는 급속히 늘어나고 있고 이로 인한 부정적인 측면이 많이 나타나고 있다.

정보통신부와 한국인터넷진흥원이 2007년 8월에 발간한 한국 인터넷 통계집[1]에 나타난 자료를 보면 만 6세 이상 인구의 인터넷 사용률은 남성이 81.1%, 여성이 69.9%, 평균 75.5%가 하루에 한번이상 인터넷에 접속한다고 한다. 연령대별 사용률은 6~19세가 99.2%, 20대가 99.6%, 30대가 97.7%, 40대가 77.8%, 50대가 45.6%, 60대 이상이 17.4%로 나타났다. 직업별로는 학생이 99.3%, 전문직 및 관리직이 98.5%, 사무직이 98.5%로 나타났으며 인터넷 이용자가 가장 많이 사용하는 콘텐츠는 자료 및 정보습득이 88.7%, 음악, 게임, 영화 등 여가 활동이 86.0% 및 이메일, 채팅 등 커뮤니케이션이 84.7% 등으로 나타났다. 이는 1년 전 2006년에 인터넷 게임이 53.3%로 나타났던 것과 비교해 보면 여가 활동에 컴퓨터 게임을 사용하는 인구가 많이 증가했음을 알 수 있다. 이렇게 게임을 하는 인구가 늘어나면서 최근 몇 년간 국내에서 연구된 인터넷 중독과 인터넷 게임 중독에 관한 연구들이 다양하게 이루어져 왔다. 이들의 연구에서 보면 인터넷 게임 중독과 관련된 여러 가지 심리적인 변인들 중에서 자아 존중감, 우울, 대인관계, 사회 적응력, 불안, 충동성, 등은 인터넷 게임 중독과 높은 상관관계를 갖는 것으로 나타나 있으며 이에 관한 연구가 활발히 진행되고 있다 [2][3][4]. 특히 학생들에 있어서는 학업에 지장을 주기도 하고, 인간관계가 상설되기도 하며, 현실세계와 가상세계의 혼란을 초래하는 자기통제력 부분에 있어서 얼마만큼의 의미 있는 영향을 미치는지 확인 하고자 본 연구는 대학 재학생들을 대상으로 인터넷 게임 사용에 관한 전반적인 실태를 살펴보고 자기 통제력 부분과 인터넷 게임 중독경향과의 상관관계를 알아보기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 문제1. 대학생들의 인터넷 게임 사용실태는 어떠한가?
- 문제2. 인터넷 게임 사용실태에 따라 중독 경향은 어떠한가?
- 문제3. 자기 통제력 요인들과 인터넷 게임 중독과는 어떠한 상관관계가 있는가?

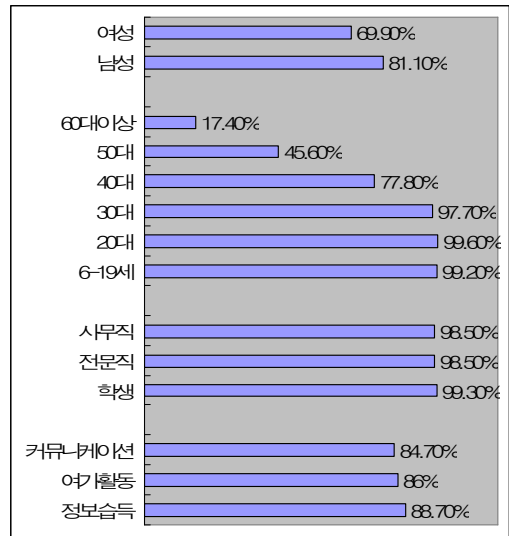


그림 1. 인터넷 사용률
Figure 1. Usage of Internet

II. 이론적 배경

2.1 인터넷 게임 유형

영화에서처럼 게임에서도 게임의 진행방식이나 내용 또는 구성에 따라 분류하는데 인터넷 게임의 유형을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 액션·아케이드게임(Action·Arcade Games)은 초기 비디오게임의 대표적인 장르이며 일반적으로 견고, 뛰고, 점프하고 싸우면서 진행되거나 일대일 대전게임으로 상대편 에너지를 소모 시키는 게임이 주를 이룬다[3]. 여기에 속하는 게임으로는 크레이지 아케이드, 레인보우식스, 델타포스 등이 있다.

둘째, 어드벤처게임(Adventure Game & Interactive Fiction)은 시나리오 중심의 모험 게임이다. 퍼즐을 풀거나 일정한 지역을 돌아다니며 위험에서 벗어나기도 하고 NPC(Nonplayer Character)와 대화를 하기도 해야 하는데 이 게임은 게임을 하는 사람이 주인공이 된다는 점에서는 롤

플레이 게임과 유사하다(3). 여기에 속하는 게임으로는 틱 레 이더, 윈송이 섬의 비밀, 페르시안 왕자 등이 있다.

셋째, 시뮬레이션 게임(Simulation Game)은 현실에 있 을 법한 사건이나 사실을 가상한 모의실험 과정을 게임으로 만든 것으로 모델을 사용하여 실험하고 그 결과를 계산적으로 처리하는 기법을 사용하는 게임이므로 게임을 하는 사람이 어 떻게 대처하느냐에 따라 진행방식이 달라지므로 물리적인 기 술보다는 지능을 요구하는 게임이라고 한다(5). 여기에 속하 는 게임으로는 스타크래프트, 에이지 오브 엠파이어, 삼국지 등이 있고 이 게임은 특히 다양한 결과로 전개되므로 중독성 이 매우 높은 것으로 알려져 있다.

넷째, 롤플레이 게임(Role plating Game)은 역할 놀이 게임으로 게임을 하는 사람이 주인공의 역할을 가상적으로 맡 아서 함으로서 진행되는데 게임이 진행됨에 따라 매우 다양하 게 설정 될 수 있다. 이 게임은 게임을 진행하면서 게임을 하 는 사람이 나이를 먹고 경험을 쌓아 공격무기나 방어 장비를 갖추는 등 보다 강한 힘을 갖기도 하는 등의 특성 때문에 이 게임 역시 강한 중독성이 있는 것으로 알려져 있다(5). 여기 에 속하는 게임으로는 스타워즈 에피소드, 드래곤 케스트, 리 니지 등이 있다.

다섯째, 스포츠 • 경주게임(Sports • Racing Games)은 일반적인 스포츠 중목을 게임화 하여 경기를 감독하거나 직접 선수로 참여할 수 있으며 경주 게임은 자동차나 오토바이 등 을 이용하는 게임이다(5). 여기에 속하는 게임으로는 서든어 택, 온라인 Hiphop 농구 게임, 당신은 골프왕 등이 있다. 이외에도 수십 수백 명이 함께 게임에 참여하여 때로는 경쟁 하고 때로는 협동해 나가면서 게임을 진행해 나가는 머드 (MUD) 게임도 있고, 음악과 댄싱을 주제로 한 음악과 댄싱 게임, 도형을 맞추는 퍼즐게임, 레고로코 퍼포먼스 등과 같은 교육용 게임, 퀴즈를 풀어나가는 퀴즈 게임 등 다양한 게임이 있다.

2.2 인터넷 게임의 부작용 및 중독

게임의 여러 유형을 살펴본 결과 대부분의 게임이 몰입형 이고 전개형이기 때문에 그에 따른 부작용이 많이 나타나고 있다. 게이머들이 흔히 호소하는 신체증상들로는 안구건조, 근시, 두통, 근육 부위가 딱딱하게 뭉쳐있고 깊은 통증이 있 으며 쑤시는 듯한 증상 등이 나타나는 근막 동통 증후군, 요 통, 엄지, 검지 약지와 약지의 절반에 감각이 둔화되고 통증 이 생기는 수근막 증후군, 손목을 지나가는 건의 염증으로 인 해 통증이 유발되는 질한인 손목 건염, 주관절 외상과염, 테 니스 엘보우 등과 같은 것들이 있고 이러한 부작용들의 방지

및 계속되는 게임사용으로 인하여 인터넷 게임의 중독에 이르 게 된다(6).

일반적으로 정신과에서 중독(Addiction)이라 하면 어 떠 한 물질이나 행동으로 인해 인간에게 그 물질이나 행동이 익 속해지면서서 보다 더 적극적인 것을 찾게 되는 내성과 특정 물 질이나 행동을 사용하지 못하면 초조함, 불안, 강박감으로 인 해 무의식의 상황에서 각종 파괴적인 행동을 보이는 금단증상 이 나타나게 된다(7). 인터넷 게임 중독 역시 강박한 집착, 일단 시작하면 끝장을 보려고 하므로 조정이 불가능하여 해로 운 결과가 있으리라는 것을 알면서도 계속 하려는 것이다. 따 라서 인터넷 게임 중독은 인터넷 게임 이용의 역기능으로 게 임에 과도하게 열매이는 것으로 게임을 계속 원하고 중지하게 되면 금단현상이 나타나고 게임을 중지하려는 노력이 계속 실패 로 되고 충동적인 인터넷 게임 사용이 되는 것이다. 특히 대부분의 인터넷 게임의 특성이 다음을 기다리게 되기 때문이 다. 인터넷 게임의 중독 증상들을 크게 3가지 분야로 나누는 데 다음과 같다.

첫째, 육체적 증상으로는 수면부족, 시력저하, 체력저하, 두통, 근육경직 및 근육통, 관절염, 대뇌 전안계의 비 활동으 로 인한 기억력 저하, 손목 통증, 만성 피로감, 영양 결핍 등 이 있다.

둘째, 심리적 증상으로는 게임 의존성 강화, 성격의 폭력 적 변화, 게임에 관한 자신의 입장을 합리화 하기위한 거짓말, 현실에서 이루지 못한 일을 게임을 통해 이루려는 대리만족, 현실의 불만을 극복하지 못하고 게임을 빌어 현실을 도피하려 는 경향이 나타난다.

셋째, 사회적 증상으로는 자기 통제력의 상실로 인하여 교 우관계의 악화 및 가정불화, 게임으로 인해서 성적이나 맡은 일에 대한 문제가 발생하며, 게임비 등과 관련된 사회적 범죄, 지나친 경쟁심과 게임의 폭력성에 노출되어 나타나는 인성문 제 등이 나타나고 게임 이외에 주위 일에 무관심해 지며 의지 가 없어지는 경향이 나타난다(8).

2.3 자기통제력

자기 통제력이란 "목표를 달성하기 위해 일시적인 충동에 의하거나 즉각적인 만족을 주는 행동을 제지하고 인내할 수 있는 능력"으로 정의 하고 있다(9). 그러므로 자기 통제력은 자신의 인지적 정서 및 행동을 적절하게 조절할 수 있는 것이 라고 볼 수 있으며 자신이 선택한 신념이나 자신이 세운 목표 에 도달하기 위하여 일관성 있게 나아가게 하는 것이다. 그러 나 이러한 자기 통제력의 실패로 나타나는 부정적인 결과는 사회생활에 있어서 치명적이다. 자기 통제력이 부족한 경우

낮은 학업성취, 충동적이고 공격적인 대인 관계, 사회 적응 능력의 미숙과 문제 해결능력의 부족으로 어려움을 겪게 되고, 충동적인 범죄뿐만 아니라 흡연, 음주, 약물 남용, 부정행위 같은 다양한 행위들을 하게 된다[10]. 특히 자기 통제력이 부족할수록 인지 능력이나 대인관계기술이 부족한 경우가 많기 때문에 성공감을 느끼지 못하거나 주위로부터 거부당하는 느낌을 겪게 되어 사회 적응에 실패하게 된다[11].

자기 통제력과 인터넷 게임 중독과의 관계를 보면 인터넷 게임 중독을 보이는 사람들은 인터넷 사용을 통제하거나 조절할 수 없다는 점에서 병적 도박과 같은 성질을 지니며 이러한 통제력의 실패가 알코올 중독이나 병적 도박과 비슷한 성질을 가지는 것으로 보아 분명한 충동 조절 장애라고 보고 있다[12][13]. 특히 가상공간에 대한 통제력의 상실은 이미 중독적인 사용을 보이는 사람들이 가상공간에 대하여 사용량이나 정도를 제어하지 못함을 의미한다. 따라서 일반적인 자기 통제력의 상실은 인터넷의 중독적 사용으로 이어지는 한편 인터넷의 중독적 사용은 가상공간에 대한 특정한 통제력 상실로 이어질 것이다[14].

III. 연구가설 설정과 연구방법

3.1 연구가설

최근의 인터넷 게임 관련 연구들은 대부분이 초·중·고 학생들에 초점을 맞추어 학업 성취도와와의 관계, 스트레스와 관련된 문제, 우울, 불안 및 또래 관계문제 등을 다룬 연구들은 있으나[2][3][4][15] 대학생들의 인터넷 중독 및 그에 따른 영향과 관련된 연구는 드물다. 본 연구의 목적은 대학생들의 인터넷 게임의 사용실태 및 중독 경향을 알아보고 곧 사회생활을 해야 하고, 학생과 사회인의 과도기라고 할 수 있는 대학생들의 인터넷 게임 중독과 자기 통제력과의 상관관계를 분석해 보는 것이다.

본 연구의 목적에 따라 설정한 세 가지 연구문제를 해결하기 위하여 설정한 본 연구의 가설은 다음과 같다.

가설 1 : 인터넷 게임 사용실태 중 아래의 항목들에 따라 중독경향에 유의한 영향을 미친다.

- 컴퓨터 게임을 시작한 나이
- 일일 인터넷 게임 이용시간
- 컴퓨터 게임 지속시간

가설 2 : 인터넷 게임 중독과 자기 통제력 요인들인 아래의 항목들은 상관관계가 있을 것이다.

- 학업에 지장을 주는 문제
- 인간관계의 상실 문제
- 현실세계와 가상세계의 혼란 문제
- 현실도피에 관한 문제

3.2 연구대상

본 연구의 대상은 본 연구자가 재직하고 있는 경기도 김포시에 소재한 대학에 재학 중인 대학생 120명과 충청남도 서산시에 소재한 대학에 재학 중인 대학생 41명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문지는 2007년 12월 두 군데의 학교에 모두 180부를 직접 배포 하였으나 회수는 모두 161부가 되었고 그 중에서 응답이 불성실하거나 일관성이 없다고 판단되는 설문을 제외하고 145부를 본 연구의 분석에 이용하였다.

3.3 측정도구

인터넷 게임 사용 실태에 관련된 질문은 송성원의 연구에서 컴퓨터 사용실태와 관련된 문항을 참조하여 작성하였다[16]. 그 내용은 인터넷 게임 사용시간 및 경력에 관한 설문이 5문항, 사용 환경에 관한 설문이 3문항, 게임 유형에 관한 설문이 2문항 이렇게 총 10문항으로 구성하였다.

인터넷 게임 중독의 경향을 알아보기 위한 척도는 이형초와 안창일이 사용한 인터넷 게임 중독 척도 중에서 각 범주별로 3문항씩 즉 학업태도의 저하 3문항, 부적응 행동 3문항, 부정적인 정서경험 3문항, 심리적인 몰입 및 집착 3문항, 대인관계문제 3문항 이렇게 모두 15문항을 사용하였다[17][18]. 각 문항은 5점 척도로 구성되어 있으며 '전혀 그렇지 않다'에 1점, '대체로 그렇지 않다'에 2점, '그저 그렇다'에 3점, '대체로 그렇다'에 4점, '매우 그렇다'에 5점을 부여하여 15-75점의 점수 범위를 기준으로 하며 점수가 높을수록 게임 중독 정도가 심각한 학생으로 해석되는데 중독 판정 기준은 15-37점을 정상이용, 38-59점을 중독초기, 60-75점을 중독중증으로 판정한다. 중독 판정에 관한 기준은 임은미의 연구에서 제시한 점수 기준을 적용하여 판정하였다.

자기 통제력과 관련된 질문은 이형초, 안창일의 연구에서 개발된 심리적인 변인간 척도를 사용하여 학업태도의 저하 5문항, 대인관계 문제 3문항, 심리적인 몰입 즉 현실세계와 가상세계의 혼란관련 문제 3문항, 집착과 관련하여 현실도피 판

런문제 4문항으로 모두 15문항으로 구성하였다.

3.4 자료분석 방법

본 연구의 자료는 SPSS를 이용하여 통계적 분석을 하였다. 학생들의 일반적 특성, 인터넷 게임 중독 척도를 사용한 중독 집단별 분류는 빈도 분석을 사용하였고, 인터넷 게임 사용 실태별 인터넷 게임 중독에 대한 분석은 일원배치 분산분석(One-way ANOVA)을 이용하였고 자기 통제력과 관련된 인터넷 게임 중독간의 분석은 상관분석(Correlation)을 이용하였다.

IV. 결과해석

4.1 대상자의 일반적 특성

대상자의 일반적 특성은 <표 1>과 같다.

표 1. 대상자의 일반적 특성
Table 1. Aspect of Questioned

특성	구분	명(%)	평균 (표준편차)	범위
성별	남 여	101(69.7) 44(30.3)		
학년	1학년 2학년 3학년	44(30.3) 61(42.1) 40(27.6)		
처음 컴퓨터 사용 시기	유치원 초등저학년 초등고학년 만12세이후	5(3.4) 42(29.0) 58(40.0) 40(27.6)		
컴퓨터 사용 주된 이유	문서작성 엑셀작성 파워포인트 인터넷검색 홈페이지관리 게임	5(3.4) 2(1.4) 1(0.7) 79(54.5) 23(15.9) 35(24.1)		
하루 사용 시간			4.5 (1.23)	1-8

대상자는 총 145명으로 남학생이 101명 69.7%, 여학생이 44명 30.3%를 차지하였으며 학년별 분포는 1학년이 44명 30.3%, 2학년이 61명 42.1%, 3학년이 40명 27.6%로 나타났다. 컴퓨터를 처음 사용한 시기를 보면 초등학교 고학

년 58명 40.0%, 초등학교 저학년 42명 29.0%로 전체의 69.0%인 것으로 나타났고 만 12세 이후 즉 중학생이 되어서 접한 경우도 40명으로 27.6%를 차지하고 있다. 이는 대상자가 80년대 중반에 태어난 대학생들이므로 요즘의 초·중·고 학생들의 처음 컴퓨터 사용시기와는 차이가 있다. 컴퓨터를 사용하는 주된 이유는 인터넷 검색이 79명, 54.5%로 나타났고 그 다음이 게임으로 35명 24.1%를 차지하고 있는 것으로 나타났다. 하루 컴퓨터 사용시간은 4.5시간 즉 4시간 30분으로 학교 수업시간, 이동시간, 생활시간을 뺀 나머지 시간 대부분을 컴퓨터 사용 시간이 차지하고 있는 것으로 보인다.

4.2 인터넷 게임 사용실태

인터넷 게임 사용 실태를 보면 <표 2>와 같다.

표 2. 컴퓨터 게임 이용실태
Table 2. Use of Computer Game

특성	구분	명(%)	평균 (표준편차)	범위
게임하는 장소	집 PC방 학교	103(71.0) 39(26.9) 3(2.1)		
함께하는 사람	혼자 친구 가족 기타	19(13.1) 113(77.9) 4(2.8) 9(6.2)		
일일게임 이용시간			2.88 (1.10)	0-8
게임이용 시간	오후(9시 이전) 밤(9시 이후) 새벽 시간에 구매 받지 않음	47(32.4) 58(40.0) 6(4.2) 34(23.4)		
게임 지속시간	1-2시간 3-4시간 5-6시간 7-8시간 8시간이상	36(24.8) 52(35.9) 17(11.7) 11(7.6) 29(20.0)		

주로 집에서 103명 71.0%, 인터넷 게임 친구를 포함한 친구와 함께 113명 77.9%, 하루에 2.88시간 즉 2시간 53분정도 하는 것으로 나타났고 게임 이용 시간은 주로 집으로 돌아간 이후 오후 시간과 밤 시간에 각각 47명 32.4%, 58명 40.0%인 것으로 나타났고 그 다음이 시간에 구매받지 않고 게임을 한다고 응답한 학생도 34명 23.4%나 되었다. 그 밖에 인터넷 게임 사용 실태를 보면 가장 선호하는 게임 유형으

로는 1위가 중독성이 강하다고 하는 롤플레이 게임으로 42명 29.0%, 2위가 액션·아케이드게임으로 37명 25.5%, 3위가 스포츠·경주 게임으로 22명 15.2% 순으로 나타났고 게임을 처음 시작한 때는 1위가 만 12세 이후로 82명 56.6%, 2위가 초등 고학년으로 40명 27.6%, 3위가 초등 저학년으로 19명 13.1% 순으로 나타났다.

표 3. 인터넷 게임 중독 구분
Table 3. Classification of Internet Game Addiction

구분	빈도수	비율(%)
정상 (15~37)	31	21.4
중독 초기 (38~59)	112	77.2
중독 중증 (60~75)	2	1.4
전체	145	100

〈표 3〉에서 보면 인터넷 게임 중독 실태를 보면 정상 이용 범위에 들어있는 학생이 31명 21.4%이고, 중독 초기인 학생이 112명 77.2%이며 중독 중증은 2명 1.4%로 나타났고 대상자들의 인터넷 게임 중독 경향을 측정한 결과 75점을 기준으로 하여보면 〈표 4〉에서처럼 평균이 42.64점으로 나타났는데 이는 100점을 기준으로 환산하여 56.85점 정도인 것으로 보아 대학생들의 컴퓨터게임 중독 수준이 매우 높게 나타난 것이다.

표 4. 인터넷 게임 중독 평균·표준편차
Table 4. Average·Deviation of Internet Game Addiction

	평균	표준편차	최소값	최대값
인터넷 게임 중독점수	42.64	7.33	23	75

4.3 연구가설의 검증

연구 가설 1은 인터넷 게임 이용실태 즉, 처음 게임을 시작한 나이에 따라, 게임 사용 횟수에 따라, 게임 지속 시간에 따라 인터넷 게임 중독에 유의한 차이가 있는지를 검증하는 것이다. 전체적인 평균을 살펴보면 인터넷 게임을 처음 시작한 시기는 11.5세 이고 일일 인터넷 게임 사용 시간은 2.88시간 즉 2시간 53분 정도이고 컴퓨터 게임 지속시간은 4시간 정도로 나타났다. 이것은 대상자들의 일일 컴퓨터 사용시간이 평균 4.5 시간인 점으로 보면 정상 이용 대상자가 4.5 시간 중에 2.25시간, 중독 초기 이용자가 3.36시간, 중독 중증 이

용자가 3.9시간으로 나왔다는 것은 일일 인터넷 게임 이용시간은 일일 컴퓨터 사용시간의 각각 50.0%, 74.7%, 86.7%로 우려되는 수준인 것으로 보인다.

가설 1을 검증하기 위해 일원배치 분산분석을 실시한 결과 〈표 5〉와 같은 결과가 나왔다. 여기서 정상범위는 중독 구분에서 15-37점을 받은 군이고 중독 초기는 38-59점, 중독 중증은 60점 이상을 받은 군이다.

표 5. 분산분석결과
Table 5. The Result of One-Way ANOVA

구분	정상이용		중독초기		중독중증		F	Sig. (p)
	평균	표준편차	평균	표준편차	평균	표준편차		
X1	11.7	0.71	11.49	0.82	10.89	0.91	0.899	0.470*
X2	2.25	0.71	3.36	0.96	3.9	1.15	1.354	0.046*
X3	3.7	1.30	4.6	1.46	5.1	2.83	1.767	0.008*

(*p<0.05)

- X1 : 컴퓨터 게임 시작 나이 (단위 : 세)
- X2 : 일일 컴퓨터 게임 이용시간 (단위 : 시간)
- X3 : 컴퓨터 게임 지속시간 (단위 : 시간)

분석 결과 인터넷 게임 중독 경향은 일일 인터넷 게임 사용 시간과 게임 지속 시간과는 $p<0.05$ 수준에서 유의한 것으로 나타났다. 그러나 인터넷 게임 중독 경향과 인터넷 게임을 처음 시작한 나이와는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이는 인터넷 게임을 처음 시작한 시기와 중독 경향과는 크게 관련이 없는 것으로 나타난 반면 하루에 컴퓨터 게임을 하는 시간에 비례하여, 게임 지속 시간이 길수록 인터넷 게임 중독 경향이 있다는 결론이다. 본 논문에서의 신뢰도 계수는 Cronbach's $\alpha=0.85$ 였다.

다음으로는 연구가설 2의 인터넷 게임 중독과 관련성이 높다고 보는 자기 통제력과 관련된 요인들과의 연관성을 알아보기 위하여 각 요인별 상관 분석을 실시한 결과 관련된 모든 요인에서 게임 중독 척도와의 관계가 〈표 6〉에서와 같이 $p<0.01$ 수준에서 유의한 정적 상관관계를 보였다. 여기에서 게임 중독 척도는 정상이용만을 제외하였고 요인 1은 학습태도 저하와 관련되어 학업에 지장을 주는 문제를 초래할 수 있는 것과 연관된 항목들이고 요인 2는 대인관계 문제 즉 인간관계 상실과 연관된 항목들이고 요인 3은 심리적인 몰입 즉 현실세계와 가상세계의 혼란을 초래할 수 있는 문제와 관련된 항목들이고 요인 4는 집착과 관련되어 현실도피와 연관된 항목들이다.

표 6. 중독요인 분석결과(상관분석)
Table 6. The Result of Addiction Factor
(Correlation Test)

구분	평균	표준 편차	게임중독척도 (총점과상관)	Sig. (p)	문항이제 거트된경우의 α
요인 1	3.46	1.11	0.474	0.000*	0.886
요인 2	2.23	1.07	0.601	0.000*	0.903
요인 3	1.85	1.05	0.570	0.000*	0.832
요인 4	1.86	1.14	0.550	0.000*	0.856

(*p<0.01)

〈표 6〉은 이변량 상관계수 중에서 Pearson 계수를 구하여 분석한 결과이다. 인터넷 게임 중독 정도가 학업에 지장을 주는 문제, 인간관계의 상실문제, 현실세계와 가상세계의 혼란문제, 현실 도피에 관한 문제 모두에서 강한 정(+)의 상관관계가 있다는 결론이 나왔다. 즉 인터넷 게임 중독 정도와 네 가지 항목에 관한 상관계수는 $p<0.01$ 수준에서 양측 유의하다. 본 논문에서의 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수는 Cronbach's α 는 0.886, 0.903, 0.832, 0.856 등으로 모두 0.6보다 높게 나타났다.

V. 결론

인터넷 게임이 대학생들에게 하나의 문화로 받아들여지고 있는 것은 사실이나 문화라는 것은 본인의 본분에 충실하고 생활에 활력을 주기 위한 것이어야 한다. 그러나 본 연구의 결과 나타난 대학생들의 인터넷 게임 사용 실태를 보면 곧 사회생활을 해야 하는 대학생이 하루 컴퓨터 사용시간의 70.47%를 게임에 사용하고 있고, 중독 경향 또한 77.2%가 중독 초기라는 것은 매우 심각한 문제이다.

또한 본 연구에서는 대학생들의 인터넷 게임 사용 실태에 따라 중독 경향에 유의한 영향을 미치는 지를 알아보고, 자기 통제력 요인들과 인터넷 게임 중독 정도와의 상관관계를 알아보았다. 그 결과 인터넷 게임의 중독 경향은 인터넷 게임을 처음 시작한 나이와는 유의하지 않으나 일일 인터넷 게임 이용시간과 인터넷 게임 지속시간과 인터넷 게임 중독과는 유의하다고 분석되었고, 자기 통제력 관련 요소인 학업에 지장을 주는 문제, 인간관계의 상실문제, 현실세계와 가상세계의 혼란 문제, 현실도피에 관한 문제들과는 모두 강한 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

본 연구는 경기도에 소재한 대학의 일부 재학생과 충청남

도에 소재한 대학의 일부 재학생을 대상으로 조사한 결과이기 때문에 표본대상을 확대한다면 좀 더 유용한 연구가 될 것으로 기대되며 인터넷 게임으로 인해 나타나는 중독 증상에 관한 내용을 좀더 보강한다면 대학생들에게 강한 경고의 메시지 전달에도 도움이 될 것으로 예상된다.

인터넷 게임 중독은 질병이다. 따라서 인터넷 게임 중독 및 의존에 대한 정신병리적인 치료적 접근이 이루어져야 한다. 모든 다른 중독이 그렇듯이 가장 좋은 치료법은 역시 예방일 것이다. 학생 자신에 대한 예방교육도 중요하고 더불어 인터넷 외의 새로운 놀이 문화를 개발할 필요성이 있다.

참고문헌

- [1] 정보통신부 한국인터넷진흥원, 2007년 상반기 정보화 실태조사, 2007. 8.
- [2] 안진경, "인터넷 게임 이용 실태 및 관련변인에 따른 중독 경향의 차이", 전주대학교 석사논문, 2005.
- [3] 김덕, "인터넷 게임 이용실태에 따른 인터넷 게임 중독 수준과 학업 성취도 차이 분석", 중앙대학교 석사논문, 2006.
- [4] 김정열, 이성진, "대학생들의 스트레스와 인터넷 중독의 관계에 관한 연구", 한국 컴퓨터정보학회지, 12권 3호, pp243-250.
- [5] 이동우, "비디오 게임이 어린이의 공격성에 미치는 영향에 관한 연구", 중앙대학교 석사논문, 1993.
- [6] 권경주, 류한주, 서은록, 이우경, 이지연, 황성우, 신경림, "중독적으로 인터넷 PC게임에 몰입하는 대학생들의 체험연구", 이화간호학회지 Vol. No. 33, 2000.
- [7] 조재준, "인터넷 중독의 실태에 관한 연구", 미래교육연구 Vol. 12-1, NO. 7. pp185-215
- [8] 김영락, "게임 속 PPL의 효과에 영향을 미치는 요인에 관한 연구", 연세대학교 석사논문, 2005.
- [9] 김현숙, "아동의 전자게임 활동이 시각적 정보처리에 미치는 영향", 성균관대학교 석사논문, 2000.
- [10] 남현미, "가족의 심리적 환경이 청소년의 자기 통제력 및 친구 특성이 문제 행동에 미치는 영향", 서울대학교 석사논문, 1999.
- [11] 박성수, "가정교육과 청소년 비행의 관계", 한국형사정책연구원, 1991.
- [12] Young, K.S., "Internet Addiction : The Emergence of a New Clinical Disorder", Paper Presented at the American Psychological Association, Toronto,

Canada, August, 1996.

- [13] Logue, "Self-control", New York, Prentice Hall, 1995.
- [14] 이시형, 이세용, 김은정, 오승근, "청소년 인터넷 중독과 자녀교육", 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소, 2001.
- [15] 이명수, 조은영, 조선미, 홍만제, 문재석, "청소년 인터넷 중독과 우울, 사회적 불안, 또래관계문제와의 연관성 조사", 신경정신의학 제40권 제4호, 2001.
- [16] 송성원, "공업계 고등학생의 컴퓨터 이용실태와 학업 성취도의 관계 연구", 연세대학교 석사논문, 2005.
- [17] 이형초, 안창일, "인터넷 게임중독의 진단척도개발". 한국심리학회지 : 건강, Vol. 7, No2, pp211-239, 2002.
- [18] 임은미, "인터넷 게임 사용실태 및 관련변인에 따른 중독 경향의 차이", 전주대학교 석사논문, 2005.

저 자 소 개



정 혜 명
2002년 숭실대학교 컴퓨터학과 졸업
(공학박사)
1998년 ~ 현재 김포대학 IT학부 조
교수



이 동 수
1999년 고려대학교 공과대학 졸업(공
학박사)
2000년 ~ 현재 김포대학 IT학부 조
교수