

열정이 게임중독에 미치는 영향과 게임중독과 대인관계, 사회불안과의 관계에서 적대감과 사회적 기술의 매개역할[†]

강 연 달 이 은 회[‡]
경남대학교 심리학과

본 연구에서는 열정이 게임중독에 미치는 영향 및 게임중독과 대인관계, 사회불안과의 관계에서 적대감과 사회적 기술이 매개역할을 하는지를 알아보고자 하였다. 이러한 목적으로 경남 창원, 마산, 통영시에 소재하고 있는 9개 중학교의 1, 2, 3학년 남학생 930명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 공변량 구조분석을 통하여 나타난 결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년의 온라인 게임에 대한 열정 중 강박적 열정이 조화로운 열정보다 온라인 게임중독에 더 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 청소년의 게임중독이 청소년의 사회불안에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 청소년의 온라인 게임중독과 사회불안 및 대인관계와의 관계에 있어 적대감이 매개역할을 하는 것으로 나타났다. 넷째, 청소년의 온라인 게임중독과 사회불안 및 대인관계와의 관계에 있어 사회적 기술이 매개역할을 하는 것으로 나타났다. 결국 청소년들이 게임에 대해 가지는 강박적인 열정이 게임중독의 핵심요인이며, 게임중독에 빠지게 되면 적대감 수준이 높아지거나 사회적 기술 수준이 낮아져서 사회불안을 심화시키고 대인관계의 질을 악화시키는 것으로 결론지을 수 있다.

주요어: 게임중독, 열정, 대인관계, 사회불안, 적대감, 사회적 기술

[†] 이 논문은 강연달의 석사학위 청구논문을 바탕으로 수정·보완한 것이며, 2010학년도 경남대학교 학술연구 장려금 지원으로 이루어졌음.

[‡] 교신저자(Corresponding author) : 이은회 (631-701) 경남 창원시 마산합포구 월영동 449 경남대학교 심리학과, Tel: 055-249-2821, E-mail: ehlee@kyungnam.ac.kr

경제개발기구(OECD)가 2008년 6월에 회원국을 대상으로 조사한 “OECD Broadband Statistics”에 따르면 한국의 초고속 인터넷 가입자 수는 세계 6위 수준이고 랜(LAN)이나 광섬유를 통한 가입자 수는 전 세계를 통틀어 1위 수준으로 나타났다(김계정, 2009). 이처럼 컴퓨터가 대중화 되면서 인터넷 이용문화 또한 급속도로 확산, 변화하고 있다. 2001년 이후 연평균 10%이상의 고도성장을 거두고 있는 게임 산업은 현실에서 부족한 놀이 공간을 가상세계 속으로 옮겨 놓기에 충분하였다. 특히 인터넷 활용의 주요 집단으로 손꼽히는 청소년 집단에게 인터넷을 활용한 온라인 게임은 중요한 놀이 문화로 자리 잡고 있다. 문화체육관광방송통신위원회의 설문조사 결과에서 청소년의 66.6%가 게임접속을 위해 인터넷을 이용하고 청소년의 85.5%가 인터넷 서비스 중 온라인 게임을 주로 이용하는 것으로 나타나 인터넷 접속의 목적과 서비스의 이용 내용 모두 게임이 주 내용인 것으로 조사되었다(머니투데이, 2009, 10, 13). 현재 초·중·고생의 7.1%인 52만여 명이 게임 과몰입 수준(한국콘텐츠진흥원)으로 청소년의 게임 중독 실태가 심각한 상태이다(대한매일신문, 2010, 3, 12).

온라인 게임 중독은 인터넷 중독의 한 유형이며 온라인 게임에 몰두하는 시간이 많고 이로 인해 일상생활에 지장을 초래하는 상태(노운정, 곽현, 김범수, 2005)로서, 온라인 게임을 절제하지 못하고 과도하게 빠져들어 중독적인 증상이 나타나는 것이다. 청소년들이 그들의 여가 시간을 넘어 과도하게 게임을 이용하고 집착하게 되면 중독 현상을 유발하고 그로인해 성적이 떨어지는 것은 물론 의지가 약해지고 외곱으로 생각하게

되는 등 인격, 성격에까지 문제가 생긴다. 또한 게임의 가상세계와 현실세계를 혼동하여 아무런 양심의 가책도 없이 비도덕적인 행동을 일으키는 현상을 보인다. 실제로 PC방에서 보일러 수리공이 49시간 동안 월드 오브 워크래프트와 스타크래프트 등의 게임을 하다 숨진 사건(코메디닷컴 2009., 8, 10), 외출과 식사를 거르면서 거의 종일 컴퓨터 게임을 즐기던 남자가 영양실조 증세로 숨진 사건(뉴스시사회, 2009, 7, 28), 인터넷 게임에 중독된 부부가 생후 3개월 된 딸을 방치해 굶어 죽게 한 사건, 지나친 게임 몰입을 나무라는 모친을 살해하고 다시 게임을 즐긴 남성의 예(아이뉴스 24, 2010, 3, 28) 등은 컴퓨터 게임 중독이 얼마나 부정적인 효과를 나타내는지 알 수 있는 대표적인 사례라 할 수 있다.

청소년이 컴퓨터 게임에 빠져드는 원인을 게임 자체의 특성, 게임을 하는 청소년의 심리적인 부분, 사회적인 분위기의 상호작용 측면에서 설명할 수 있는데 인터넷 발달로 중독성이 강해진 컴퓨터 게임자체의 요인과 게임에 빠져드는 청소년의 현실에서의 낮은 효용감, 충족되지 못하는 심리적인 욕구와 해결되지 못한 심리적인 문제, 그리고 컴퓨터 게임 스타를 만드는 사회적인 분위기 등에서 찾을 수 있다. 이는 어느 한 가지 부분만이 원인으로 작용한다기보다는 여러 부분이 상호작용하여 중독의 원인으로 작용된다(어기준, 2000; 장향란, 2008; 하지현, 2002).

개인과 가정의 심리사회적인 원인과 게임 자체의 특성에 의한 게임중독 원인들 중에서 특히 개인이 가진 열정이 컴퓨터 게임 중독에 중대한 영향을 미치는 것으로 보여진다. 열정(passion)이란 자신이 좋아하거나 소중하게 여기는 대상이나 활

동에 자신의 시간과 노력을 기울이게 하는 강한 성향으로서(Vallerand et al., 2003), 자신의 정체감을 내면화하는 과정에 의해 강박적 열정(obsessive passion)과 조화로운 열정(harmonious passion)으로 구분된다(Goldberg, 1986; Marsh & Collet, 1987). 강박적 열정은 그 사람이 열렬한 활동에 참여하도록 강요하는 내적인 압력이며, 조화로운 열정은 열렬한 활동에 사람들이 선택적으로 참여하도록 하는 동기적 경향성이다(Ratelle, Vallerand, Mageau, Rousseau, & Provencher, 2004). 도박에 대한 강박적 열정이 있는 사람은 도박 외에는 선택지가 없다고 보고하는 경향이 있는 것과 같이 강박적 열정을 가지고 있는 사람은 이 활동에 의해 통제되어 진다. 반면, 도박에 대한 조화로운 열정이 있는 사람은 다른 일이 있는 경우에는 도박을 쳐놓을 수 있다. 즉 강박적 열정은 통제할 수 없는 흥분감, 수용감, 자존감과 같은 활동에 몰입함으로 인해 내적 심리상태 및 외적 상황에 대해 압력을 행사하며 개인을 통제하려고 강요하는 상황을 유발시키지만 조화로운 열정은 개인에게 동기적 힘과 활력을 제공하며 개인적 활동을 어쩔 수 없이 수행하게 하는 것이 아니라 심리적 편안함 혹은 자연스런 상태에서 스스로 선택할 수 있도록 한다(Vallerand et al., 2003).

Ratelle 등(2004)은 강박적 열정은 문제성 도박 및 도박과 연관된 부정적 결과들(강박적 반추, 불안, 죄책감)과는 정적인 상관이 있지만, 조화로운 열정은 문제성 도박 및 도박과 연관된 부정적 결과들(강박적 반추, 불안, 죄책감)과는 관련성이 없음을 확인한 바 있다. Wang과 Chu(2007)는 조화로운 열정이 온라인 게임중독에 유의한 영향을

미치지 못하지만 강박적 열정은 유의한 영향을 미치는 것을 발견하였다. 김계정(2009)은 비효과적 대처방략은 게임(강박, 조화)갈망이 게임중독에 미치는 영향을 증가시키고 효과적인 대처방략은 조화갈망이 게임중독에 미치는 영향을 감소시키는 것을 확인한 바 있다. 본 연구에서는 Wang과 Chu(2007)의 연구를 참고로 하여 강박적 열정은 게임 중독에 영향을 강하게 미치지만 조화로운 열정은 게임중독에 영향을 미치지 않거나 약하게 미칠 것으로 가정하였다.

인터넷이나 인터넷 게임을 통해 이루어지는 타인과의 접촉은 이전과는 전혀 다른 새로운 패턴의 대인관계를 낳는다(안재영, 2008). 인터넷의 사용이 인터넷을 통한 연락이나 만남을 증가시켜 사회적 관계상에서의 만족도를 높이고 긍정적인 사회화에 일조하기도 하지만(김주노, 2000), 인터넷 사용에 지나치게 몰두하거나 중독 상태에 빠지게 되면 사이버상의 대인관계에 심취되어 실제 대인관계에는 부정적인 영향을 미치게 되고 악순환이 계속되며 특히 사회성이 발달하는 단계인 청소년들에게 더 부정적인 영향을 미치기도 한다. 선행연구에서 인터넷 중독이 청소년들의 대인관계에 부정적인 효과를 미치는 것으로 나타났고(송순자, 2001; Anderson, 2001), 컴퓨터 게임중독이 부모와의 관계(박성혜, 2001), 사회성(정순자, 2001), 대인관계(김형란, 2003; 송순자, 2001; 양명옥, 2003; 안혜숙, 2002; 정경순, 2005)를 악화시키는 것으로 나타났으며, 온라인 게임 중독자들이 온라인 게임을 적게 하는 사람들이나 게임을 하지 않는 사람들보다 더 대인관계의 질이 낮은 것으로 나타난 바 있다(Lo, Wang, & Fang, 2005).

결국 컴퓨터 게임에 중독된 청소년들은 컴퓨터

앞에 혼자 있는 시간을 확보하기 위해 점차 사람들과 함께 하는 시간을 줄이게 되고 온라인상의 교류에 많은 시간을 할애하게 되며 현실세계의 친구관계를 소홀히 하거나 사교성을 개발하려는 노력을 게을리 함으로써 사회적 고립을 초래할 수 있다(Kraut et al., 1998). 그런데 인터넷에 기반한 사회적 대인관계는 가상적 관계이므로 실제 세계의 사회적 욕구가 아니라 가상적 상호작용의 욕구를 만족시키기 때문에 다른 인터넷 사용자들과 강한 상호작용을 하는 개인들조차도 악화된 대인관계의 악화로 고통 받는다(Peris et al., 2002). 즉 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 인터넷상에서의 활동에 보다 집착하게 되고 그 속에서 만족을 얻게 됨으로써 상대적으로 일상생활에서의 대인관계는 감소하는 것으로 생각된다. 본 연구에서는 이러한 선행연구들을 참고로 하여 컴퓨터 게임중독이 청소년들의 대인관계에 부정적인 영향을 미칠 것으로 가정하였다.

사회불안(social anxiety)은 사회적 상황이나 관계에서 불편함을 느끼는 것, 다른 사람들 앞에서 당황스러워하거나, 다른 사람들의 부정적인 평가에 대해 두려워하는 것을 말한다. 적당한 사회불안은 개인의 동기와 수행향상, 적응기능에 도움을 주지만 과도할 경우 일상생활에 어려움을 겪게 된다(황정아, 2007). DSM-IV(American Psychiatric Association: APA, 1994)에서는 극단적인 사회불안을 사회공포증(social phobia)이라고 진단범주를 기술한 바 있어서, 정도가 약한 경우를 사회불안으로 정도가 심한 경우를 사회공포증으로 양적인 구분할 수 있다(Rapee, 1995). 본 연구의 대상이 장애로 진단 받은 특정한 집단이 아니므로 사회불안을 장혜인(2003)의 연구에서처럼 사회불안과 사

회공포증을 연속선상에서 보고, 이들을 포함하는 일상생활에서 크고 작은 어려움을 겪는 넓은 의미에서의 '사회불안'으로 보았다.

사회불안과 사회공포증은 사회적관계가 활발해지는 청소년기에 발견되는데(Morris & Mosia, 1998), 이 시기에 컴퓨터 게임 중독으로 인하여 사회불안이 일어날 수 있다. 즉 컴퓨터에 의존적인 사람들은 사회적으로 고립되어 생활하는 것에 더 편안함을 느끼고 분열성 생활양식을 유지하거나, 사회적으로 고립되어 생활하는 것에 더 편안함을 느낄 가능성이 많아서 컴퓨터에 오래 앉아 있는 것이 더 안정감을 주고 고립감을 덜 느끼게 된다(Shotton, 1991). 결국 지나친 TV시청이 실생활에서 다른 활동을 축소시키는 것처럼, 가상공간에의 지나친 몰입은 가족, 친구 및 다른 사람들과의 접촉 기회를 줄이고 사회적 기술습득의 기회를 놓쳐 실생활에서의 불안으로 이어질 수 있다.

선행연구에서 인터넷 중독 집단이 비중독 집단에 비해 사회회피 및 사회불안 수준이 높은 것으로 나타났으며(팽현기, 2003), 컴퓨터 게임중독 수준이 높은 집단이 낮은 집단에 비해서 대인불안(김원희, 2006; 이송선, 2002; 정계주, 2002)이 높은 것으로 나타난 바 있다. 또한 Lo 등(2005)은 온라인 게임 중독자들이 온라인 게임을 적게 하는 사람들이나 게임을 하지 않는 사람들보다 더 사회불안이 높음을 발견하였으며, Shi 등(2007)은 게임중독 정도가 심할수록 걱정과 긴장수준이 증가함을 발견한 바 있다. Young(1997)도 인터넷 사용시간이 늘어날수록 대인, 사회불안이 증가하여 대인관계가 잘 되지 않을 것이라 하였다. 따라서 본 연구에서는 이러한 선행연구들을 종합하여 게임중독이 사회불안을 유발시키는 것으로 가

정하였다.

적대감은 다른 사람을 확대, 좌절, 약 오르게 하는 원천으로 그리고 무가치하고 믿을 수 없다고 보는 신념(Smith, 1992)으로 대개 분노 감정을 수반하고 있으나, 대상을 파괴하거나 다른 사람을 해치는 공격 행동을 동기화 시키는 태도(Spielberger, Jacobs, & Crane, 1983)이다. Irwin과 Gross(1995)는 폭력적 게임과 비폭력적 게임을 하는 남자 청소년들을 비교한 결과 폭력적 게임을 하는 남자 청소년들이 더 공격적 언어와 신체적 공격성을 보이는 것으로 나타나서 폭력적 게임을 하는 남자 청소년들이 일반 청소년들보다 더 적대적이라고 제안한 바 있다. 또한 Buchman과 Funk(1996)는 폭력적 게임을 하는 청소년들이 실제 세계에서 숨겨진 위험들에 대한 지각수준이 높아지고, 폭력희생자에 대한 동정심이 감소되어, 결국에는 공격행동에 대한 통제가 약화되어서 폭력적 게임을 한 후에 공격적인 경향을 보이는

것을 발견하였다. 또한 Chiu, Lee 및 Huang(2004)도 게임중독이 적대감에 정적인 영향을 미치며, 적대감이 증가되어 사회적 관계가 악화되는 것을 발견한 바 있다. 본 연구에서는 이러한 선행연구들을 종합하여 폭력적 게임이 적대감을 증가시켜서 사회불안을 증가시키고 대인관계를 악화시키는 것으로 가정하였다.

사회적 기술은 다른 사람과 관계를 주도하고 긍정적인 관계를 유지하며 지시에 따르고 적절한 방법으로 필요한 것을 요구하는 능력, 또래들에게 수용되고 학급에서 성공적으로 적응하는 것으로 기본적으로 상호작용기술, 대화기술, 친구를 사귀는 기술 및 사회적 상황에 효과적으로 대처하고 적응하는 능력이다(심상옥 2002). 게임 중독자들은 컴퓨터 게임을 하는데 과도한 시간을 사용하게 되어 또래들과 어울릴 시간이 줄어들게 되고, 대인관계 속에서 경험할 수 있는 다양한 문제들을 해결할 사회적인 기술을 습득할 기회를 놓치게 되어 사회

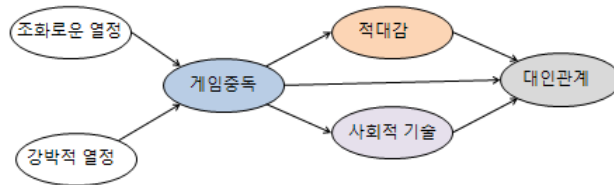


그림 1. 열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술 및 대인관계 간의 가설적 모형

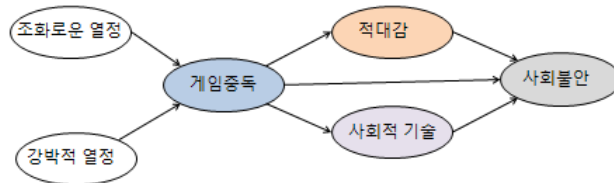


그림 2. 열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술 및 사회적 불안간의 가설적 모형

불안이 증가되고 대인관계가 악화된다고 볼 수 있다. Chiu 등(2004)은 대만 아동과 청소년들을 대상으로 하여 게임중독이 사회적 기술에 부적절한 영향을 미치는 것을 발견한 바 있으며, Young(1996)은 온라인 채팅을 많이 하는 사람들이 점차 자신 주변의 친구, 가족들과의 실제 세계에서의 상호작용 및 사회적 활동들이 약해진다고 단정한 바 있다. 따라서 본 연구에서는 게임중독이 점차 사회적 기술을 약화시켜서 사회불안이 심해지고 대인관계가 악화되는 것으로 가정하였다.

본 연구에서는 지금까지의 이론적 근거를 바탕으로 하여 게임중독의 선행변인으로서 조화로운 열정과 강박적 열정을 선정하였고, 게임중독이 대인관계와 사회불안에 영향을 미치는 심리적 기제(매개역할)로서 적대감과 사회적 기술을 선정하여 이들 변인들 간의 가설적 관계모형을 검증하고자 하였다. 본 연구의 가설적 모형이 그림 1과 그림 2에 제시되어 있다.

결국 본 연구에서는 강박적 열정과 조화로운 열정이 청소년들의 컴퓨터 게임중독에 차별적으로 영향을 미치는지를 알아보고, 게임중독이 적대감 수준을 높이고 사회적 기술 능력을 떨어뜨림으로써 이들의 대인관계와 사회불안에 부정적인 영향을 미치는지를 알아보려고 하였다.

본 연구에서 알아보고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 열정 중 강박적 열정과 조화로운 열정이 인터넷 게임중독에 차별적으로 영향을 미치는가?

둘째, 인터넷 게임중독이 청소년의 대인관계, 사회불안에 부정적인 영향을 미치는 과정에서 적대감과 사회적 기술이 매개역할을 하는가?

방 법

참여자 및 절차

열정이 게임 중독에 미치는 영향 및 게임중독과 대인관계, 사회불안과의 관계에서 적대감과 사회적 기술의 역할이 미치는 영향을 알아보기 위해서 창원, 마산, 통영시에 소재하고 있는 남자 중학교 및 남녀공학인 중학교 9개교의 1, 2, 3학년 남학생의 1080명을 임의 표집 하여 설문조사를 실시하였다. 표집에 선정된 조사 대상 학생들은 수업 시간에 자기보고식 설문지를 사용하여 온라인 게임 중독, 열정, 적대감, 사회적 불안 및 대인관계 척도에 응답하도록 하였다.

설문지 배포 후 9일 후에 976부를 회수하여 불성실한 응답 또는 응답문항이 누락된 설문지 46부를 제외한 930명의 자료를 연구대상으로 선정하여 분석하였다. 최종 연구대상자는 1학년 297명(31.97%), 2학년 354명(38.11%), 3학년 278명(29.29%) 이었다. 일주일 중 게임일수는 2-3일이 298명(32.29%), 6-7일이 282명(30.55%), 4-5일이 223명(24.16%), 1일이 120명(13.00%) 순으로 나타났다. 컴퓨터 게임을 할 때 소비시간은 1-2시간이 427명(46.16%), 2-3시간이 238명(25.73%), 3시간 이상이 132명(14.27%), 1시간미만이 128명(13.84%) 순으로 나타났다.

측정도구

본 연구를 위한 조사 설문지의 측정변인들은 온라인 게임중독, 게임열정, 적대감, 사회적 기술, 사회불안, 대인관계 질 척도로 구성되어 있다.

온라인 게임중독. 온라인 게임중독의 경향을 측정하기 위해 Lemmens, Valkenburg 및 Peter (2009)가 개발한 청소년용 게임중독 척도를 번안하여 사용하였다. 연구자들이 한글로 번안한 내용을 이중언어 사용자인 영어교육학 박사 1인이 원문과 일치하는지를 검토하는 과정을 통해서 사용하였다. 이 척도는 현저성(salience), 내성(tolerance), 기분전환(mood modification), 재발(relapse), 위축(withdrawal), 갈등(conflict), 문제들(problems)의 7개 하위요인에 각 3문항씩으로 모두 21문항으로 구성되어 있다. 온라인 게임 중독 척도는 “전혀 그렇지 않다.”(1점)에서 “매우 그렇다.”(5점)까지의 Likert식 5점 척도에서 응답하도록 하였다. 본 연구에서 나타난 온라인 게임중독 척도의 전체 신뢰도계수는 .92로 나타났다.

게임 열정. 온라인 게임에 대한 열정을 측정하기 위해 Vallerand 등(2003)이 개발한 14문항의 겜블링 열정척도를 Ratelle 등(2004)이 문항을 축소한 강박적 열정 5문항과 조화로운 열정 5문항을 컴퓨터 게임에 대한 열정을 측정하는 검사로 수정 번안하여 사용하였다. 각 척도는 “전혀 그렇지 않다.”(1점)에서 “매우 그렇다.”(5점)까지의 Likert식 5점 척도에서 응답하도록 하였다. Wang과 Chu(2007)도 이 문항들을 중국어로 번안하여 온라인 게임에 대한 열정이 강박적 열정과 조화로운 열정의 2가지 하위차원으로 구분되어 짐을 확인한 바 있다. 연구자들이 한글로 번안한 내용을 이중 언어사용자인 영어교육학 박사 1인이 원문과 일치하는지를 검토하는 과정을 통해서 사용하였다. 강박적 열정 척도는 “나는 컴퓨터 게임 없이는 살 수 없다.”, “나는 컴퓨터 게임에 대한

욕구를 조절하기 힘들다.”, “나는 컴퓨터 게임에 지나칠 정도로 사로잡혀 있다” 등의 5문항으로 구성되어 있으며 점수가 높을수록 게임에 대한 강박적 열정 정도가 높음을 의미한다. 조화로운 열정 척도는 “나는 컴퓨터 게임과 다른 활동을 조화를 이루어 하고 있다.”, “컴퓨터 게임 중에 새롭게 발견한 것들로 인해서 나는 컴퓨터 게임을 훨씬 더 즐길 수 있다.” 등의 5문항으로 구성되어 있으며 점수가 높을수록 게임에 대한 조화로운 열정 정도가 높음을 의미한다. 본 연구에서 나타난 신뢰도는 강박적 열정은 .85, 조화로운 열정은 .82이었다.

대인관계 질. Schlein, Guernsey 및 Stover (1971)의 “Relationship Change Scale”을 문선모 (1980)가 우리 실정에 맞게 번안한 척도를 사용하였다. 이 척도는 만족감, 의사소통, 신뢰감, 친근감, 민감성, 개방성, 이해성 등 7개 하위영역으로 총 25문항으로 구성되어 있으며 “전혀 그렇지 않다.”(1점)에서 “매우 그렇다.”(5점)까지의 Likert식 5점 척도에서 응답하도록 하였다. 따라서 점수가 높을수록 대인관계 질이 좋음을 의미한다. 본 연구에서 나타난 대인관계 질 척도의 전체 신뢰도는 .95이었다.

사회불안. 청소년의 사회불안을 측정하기 위한 도구는 개정판 아동용 사회불안척도(Social Anxiety Scale for Children-Revised; SASC-R; LaGreca & Stone, 1993)와 아동용 사회공포증 및 불안 척도(Social Phobia and Anxiety Inventory for Children; SPAI-C; Beidel, Turner, & Fink, 1995)를 기초로 LaGreca 와 Lopez(1998)가 개발

한 청소년용 사회불안척도(Social Anxiety Scale for Adolescents; SAS-A)를 양재원, 양윤란 및 오경자(2008)가 우리말로 번안한(부정적 평가에 대한 두려움 8문항, 새로운 상황에 대한 두려움 5문항, 일반적 사회적 상황에 대한 두려움 5문항) 18문항을 사용하였다. 본 척도는 “나는 주위에 사람들이 몇 명만 있으면 긴장한다.”, “다른 사람들이 나를 어떻게 생각할지 걱정한다.” 등 대인관계 상황에서 느낄 수 있는 불안감을 나타내는 문항들로 구성되어 있으며 “전혀 그렇지 않다.”(1점)에서 “매우 그렇다.”(5점)까지의 Likert식 5점 척도에서 응답하도록 하였다. 점수는 18~90점의 범위를 가지며 점수가 높을수록 사회불안의 정도가 심각한 것을 의미한다. 본 연구에서 나타난 사회불안 척도의 전체 신뢰도는 .92이었다

적대감. Derogatis, Lipman 및 Covi(1973)에 의하여 개발된 90문항의 Symptom checklist (SCL-90)를 김광일(1995)이 표준화한 것을 이훈구(1986)가 요인분석 하여 사용한 47문항 중 적대감에 관련된 6문항 사용하였다. 각 문항에 대해서 “전혀 그렇지 않다.”(1점)에서 “항상 그렇다.”(5점)까지의 Likert식 5점 척도에서 응답하도록 하였다. 따라서 각 항목에서 얻어진 점수가 높을수록 적대감이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서 나타난 적대감 척도의 신뢰도는 .84이었다.

사회적 기술. Gresham과 Elliott(1990)의 SSRS(Social Skills Rating System)를 문성원(1997)이 문화적인 차이를 고려하여 우리나라 실정에 맞게 번안 수정한 척도 중 SSRS-학생용 39문항 중 요인분석을 통하여 선정된 30문항만을

사용하였다. 문성원의 연구에서 전체 문항의 신뢰도 계수는 .76이었으며 본 연구에서 나타난 전체 문항의 신뢰도 계수는 .90이었다. 하위 척도는 사회적 상호작용 13문항, 자기조절 7문항, 자신감 5문항, 학교생활에 대한 협응 5문항으로 총 30문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 “전혀 그렇지 않다.”(1점)에서 “매우 그렇다.”(5점)까지의 Likert식 5점 척도로 응답하도록 하였으며 점수가 높을수록 사회기술 정도가 높음을 의미한다.

자료분석

청소년의 온라인 게임에 대한 열정 중 어떤 요소가 이들의 게임중독에 영향을 미치는지를 확인하기 위하여 강박적 열정, 조화로운 열정 각각을 외생변인으로 설정하였으며, 게임중독, 적대감, 사회적 기술, 대인관계, 사회적 불안을 내생변인으로 설정하였다. 청소년의 게임중독이 대인관계나 사회적 불안에 직접적으로 영향을 미치기도 하고, 적대감과 사회적 기술이 하여 간접적으로도 이들의 대인관계나 사회적 불안에 영향을 미치는 것으로 가정한 가설적 모형을 설정하여 그 부합도를 검증하였다.

공변량 구조모형 분석을 위해 LISREL 8 프로그램을 이용하여 가설 검정과 가설적 모형의 부합도를 검증하였다. 사회불안은 부정적 평가의 두려움, 새로운 상황에 대한 회피와 불안, 일반적 사회상황에 대한 회피와 불안으로 구성된 3개의 하위 척도로 구성된 측정변수를 사용하였다. 조화로운 열정, 강박적 열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술, 대인관계 척도의 각 하위척도들은 각 측정치들을 요인분석 하여 요인부하량이 비슷하도록

반분하였다. 그리고 반분한 문항들을 합산해서 하위척도 문항들을 구성하여 결과적으로 각 하위요인 당 2개씩의 하위척도들을 생성하여, 최종적으로 각 변수당 요인부하량이 비슷한 2개의 측정변수들을 구성하여 분석에 이용하였다(예, Bruch, Berko & Haase, 1998),

현재 공변량 모형들의 부합도를 측정하는 단일 지수에 관한 견해가 학자마다 다르기 때문에 대부분의 연구자들은 전반적인 부합지수에 관한 다중지표를 제시하기를 권장하고 있다(Bollen, 1989; Marsh, Balla, & McDonald, 1988; Tanaka, 1993). χ^2 값은 척도의 부합도가 표본의 크기에 심하게 영향을 받기 때문에 (Bentler & Bonett, 1980), 특히 본 연구표집이 대표집이기 때문에 χ^2 값을 자유도 나눈 χ^2/df 개념을 도입하여 $\chi^2/df < 5$ 인 경우에 자료에 잘 부합되는 것으로 가정하였다(Kelloway, 1998). 또한 부합도 지수들에 대한 절대적인 기준은 없지만 지수들이 .90을 초과하

는 것이 바람직하다는(Maruyama, 1998) 일반적인 기준과 RMSEA 지수는 .05이하가 바람직하지만 .08이하까지는 수용가능하다(Browne & Cudeck, 1993)는 기준에서 전반적인 부합도를 검증하였다.

결 과

열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술, 대인관계간의 관계에 대한 모형 검증

연구변인들의 기술 통계치. 측정변인들 간의 상관, 평균 및 표준편차가 표 1에 제시되어 있다. 표 1의 상관행렬이 열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술, 대인관계간의 가설적 모형의 공변량 구조분석의 입력 자료로 사용되었다.

모형검증. 본 연구의 가설적 모형이 잘 부합되는 것으로 나타났다, $\chi^2(46, N = 923) = 117.27, p$

표 1. 측정변인들의 상관, 평균 및 표준편차

변 인	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. 조화로운 열정1	-											
2. 조화로운 열정2	.77***	-										
3. 강박적 열정1	.44***	.46***	-									
4. 강박적 열정2	.53***	.53***	.74***	-								
5. 게임중독1	.53***	.53***	.63***	.63***	-							
6. 게임중독2	.47***	.48***	.62***	.63***	.75***	-						
7. 적대감1	.30***	.31***	.32***	.32***	.38***	.40***	-					
8. 적대감2	.28***	.30***	.33***	.34***	.39***	.40***	.75***	-				
9. 사회적 기술1	-.01	.01	-.20***	-.18***	-.18***	-.17***	-.14***	-.15***	-			
10. 사회적 기술2	-.07*	-.04	-.22***	-.19***	-.23***	-.19***	-.12***	-.16***	.78***	-		
11. 대인관계1	-.04	-.01	-.20***	-.16***	-.22***	-.17***	-.17***	-.19***	.66***	.60***	-	
12. 대인관계2	-.03	-.03	-.19***	-.14***	-.20***	-.15***	-.16***	-.17***	.69***	.61***	.87***	-
평균(M)	4.73	6.57	3.47	5.51	27.48	18.47	5.16	5.91	62.30	29.15	35.56	44.88
표준편차(SD)	2.10	2.59	1.73	2.44	8.48	6.92	2.31	2.35	11.20	5.91	7.55	9.53

주. N = 923. *p<.05. **p<.01. ***p<.001

< .001. $\chi^2/df = 2.55$, NNFI = .986, CFI = .990, RMSEA = .041.

본 연구의 가설적 모형의 구조경로 분석결과가 그림 3에 제시되어 있다

청소년의 온라인 게임에 대한 강박적 열정($\beta = .71$, $t = 17.04$, $p < .01$)과 조화로운 열정($\beta = .18$, $t = 4.87$, $p < .01$)은 게임중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 청소년이 온라인 게임에 대한 열정의 정도가 강할수록, 온라인 게임중독에 깊이 빠지는 것으로 볼 수 있으며, 그 정도는 강박적 열정이 조화로운 열정보다 더 심한 것으로 볼 수 있다.

청소년의 온라인 게임중독은 적대감 수준을 상승시키는 방식을 통하여($\beta = .51$, $t = 13.69$, $p < .01$), 간접적으로 이들의 대인관계를 저해하는 것으로 나타났다(Sobel test: $\beta = -.04$, $t = 2.61$, $p < .01$). 또한 온라인 게임중독은 사회적 기술 수준을 떨어뜨리는 방식을 통하여($\beta = -.24$, $t = -6.90$, $p < .01$), 간접적으로 이들의 대인관계를 저해하는 것으로 나타났다(Sobel test: $\beta = -.18$, $t = 6.30$, $p < .01$).

따라서 청소년의 온라인 게임에 대한 열정이 강할수록 온라인 게임을 하면서 게임중독에 빠지게 되고, 게임중독에 빠지게 되면 게임중독이 적대감 수준을 상승시키거나 사회적 기술을 떨어뜨려서 간접적인 방식을 통하여 청소년들의 대인관계를 악화시킨다고 할 수 있다.

그림 3에 제시된 바와 같이 본 연구의 가설적 구조모형이 청소년 게임중독 변량의 71%를, 대인관계 변량의 61%를 설명하고 있다. 이러한 결과는 청소년의 게임중독과 대인관계가 본 연구의 가설적 모형에 의해서 매우 잘 예측될 수 있음을 시사한다.

열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술, 사회불안 간의 관계에 대한 모형 검증

연구변인들의 기술 통계치. 측정변인들 간의 상관, 평균 및 표준편차가 표 2에 제시되어 있다. 표 2의 상관행렬이 가설적 모형 2의 공변량 구조 분석의 입력 자료로 사용되었다.

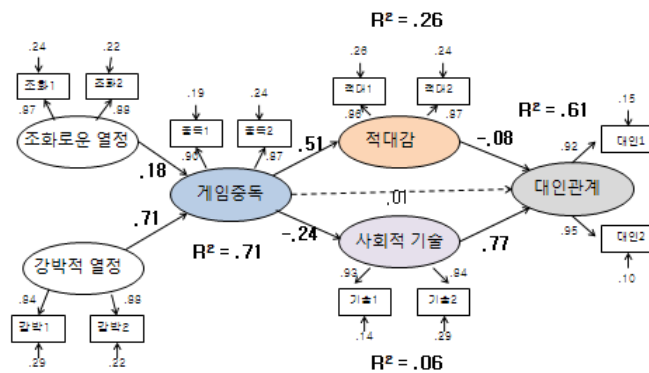


그림 3. 열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술 및 대인관계간의 표준화된 구조모형

모형검증. 본 연구의 가설적 모형이 잘 부합되는 것으로 나타났다, $\chi^2(57, N = 923) = 183.31, p < .001$. $\chi^2/df = 3.22$, NNFI = .973, CFI = .980, RMSEA = .049.

본 연구의 가설적 모형의 구조경로 분석결과가 그림 4에 제시되어 있다.

청소년의 온라인 게임에 대한 강박적 열정($\beta = .71, t = 17.03, p < .01$)과 조화로운 열정($\beta = .19, t = 4.99, p < .01$)은 게임중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 청소년이 온라인 게임에 대한 열정의 정도가 강할수록, 온라인 게임중독에 깊이 빠지는 것으로 볼 수 있으

표 2. 측정변인들의 상관, 평균 및 표준편차

변인	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1. 조화로운 열정1	—												
2. 조화로운 열정2	.77***	—											
3. 강박적 열정1	.44***	.46***	—										
4. 강박적 열정2	.53***	.53***	.74***	—									
5. 게임중독1	.53***	.53***	.63***	.63***	—								
6. 게임중독2	.47***	.48***	.62***	.63***	.75***	—							
7. 적대감1	.30***	.31***	.32***	.32***	.38***	.40***	—						
8. 적대감2	.28***	.30***	.33***	.34***	.39***	.40***	.75***	—					
9. 사회적 기술1	-.01	.01	-.20***	-.18***	-.18***	-.17***	-.14***	-.15***	—				
10. 사회적 기술2	-.07*	-.04	-.22***	-.19***	-.23***	-.19***	-.12***	-.16***	.78***	—			
11. 사회불안1	.22***	.20***	.21***	.23***	.30***	.27***	.30***	.31***	-.10**	-.13***	—		
12. 사회불안2	.21***	.19***	.19***	.17***	.26***	.21***	.20***	.21***	-.00	-.05	.52***	—	
13. 사회불안3	.22***	.18***	.25***	.23***	.27***	.24***	.23***	.23***	-.25***	-.27***	.57***	.57***	—
평균(M)	4.73	6.57	3.47	5.51	27.48	18.47	5.16	5.91	62.32	29.15	18.93	13.99	10.62
표준편차(SD)	2.10	2.59	1.73	2.43	8.48	6.92	2.31	2.35	11.19	5.91	7.13	4.55	3.93

주. $N = 923$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$

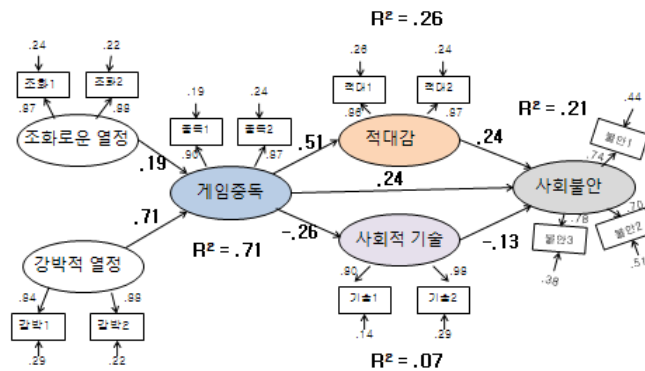


그림 4. 열정, 게임중독, 적대감, 사회적 기술 및 사회불안간의 표준화된 구조모형

며, 그 정도는 강박적 열정이 조화로운 열정보다 더 심한 것으로 볼 수 있다.

청소년의 온라인 게임중독은 직접적으로 이들의 사회불안 수준을 높일 뿐만 아니라($\beta = .24, t = 5.19, p < .01$), 적대감 수준을 상승시켜서($\beta = .51, t = 13.77, p < .01$), 간접적으로도 이들의 사회불안 수준을 증가시키는 것으로 나타났다(Sobel test: $\beta = .12, t = 4.83, p < .01$). 또한 온라인 게임중독은 사회적 기술 수준을 떨어뜨려서($\beta = -.26, t = -6.29, p < .01$), 간접적으로 이들의 사회 불안 수준을 증가시키는 것으로 나타났다(Sobel test : $\beta = .03, t = 3.28, p < .01$).

따라서 청소년의 온라인 게임에 대한 열정이 강할수록 온라인 게임을 하면서 게임중독에 빠지게 되고, 게임중독에 빠지게 되면 게임중독이 적대감 수준을 상승시키고나 사회적 기술을 떨어뜨려서 간접적으로 청소년들의 사회불안 수준을 상승시킨다고 할 수 있다.

그림 4에 제시된 바와 같이 본 연구의 가설적 구조모형이 청소년 게임중독 변량의 71%를, 사회불안 변량의 21%를 설명하고 있다. 이러한 결과는 청소년의 게임중독과 사회적 불안이 본 연구의 가설적 모형에 의해서 어느 정도 예측될 수 있음을 시사한다.

조화로운 열정과 강박적 열정이 게임중독에 미치는 영향

조화로운 열정도 게임중독 영향을 미치는 것으로 나타나서 컴퓨터 게임을 할 때 소비시간이 3시간 이상인 132명(고 게임중독 위험군)만을 대상으로 선정하여, 조화로운 열정과 강박적 열정이 게임중독에 미치는 상대적 영향력을 알아보기 위하여 게임중독을 준거변인으로 하는 회귀분석을 실시하였으며 그 결과가 표 3에 제시되어 있다.

표 3에 제시된 바와 같이 고 게임중독 위험군에서 게임중독의 정도는 열정수준(조화로운 열정, 강박적 열정)에 의해서 50.3%설명되며, 조화로운 열정은 게임중독에 유의한 영향을 미치지 못하고($\beta = .06, t = .81, p > .05$), 강박적 열정은 게임중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다($\beta = .68, t = 9.73, p < .001$). 따라서 고 게임중독 위험군에서 강박적 열정만이 게임중독 수준에 유의한 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

논 의

본 연구에서는 온라인 게임에 대한 열정이 청소년들을 게임중독에 빠지게 하는 한 요인으로 보았고 게임중독에 빠진 청소년들은 적대감과 사

표 3. 게임중독에 대한 위계적 회귀분석 결과

변인	B	SEB	β	t
조화로운 열정	.17	.21	.06	.81
강박적 열정	2.05	.21	.68	9.73***
R^2		.503		
F		65.19***		

주. N = 132. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$

회적 기술을 매개로 하여 사회적 불안을 증가시키고 대인관계에 부정적인 영향을 미칠 것으로 가정하고 이를 실증적으로 검증해 보고자 하였다.

본 연구를 통하여 나타난 결과와 시사점은 다음과 같다.

첫째, 청소년의 온라인 게임에 대한 열정 중 강박적 열정이 조화로운 열정보다 온라인 게임중독에 더 많은 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 조화로운 열정과 강박적 열정 모두 도박행동을 촉발하지만 강박적 열정만이 도박중독을 예측하는 것으로 나타난 Ratelle 등(2004)의 결과와 일치하며, 온라인 게임에 대한 강박적 열정이 온라인 게임중독에 정적인 영향을 미치지만 조화로운 열정은 온라인 게임중독에 영향을 미치지 않는 것으로 나타난 Wang과 Chu(2007)의 연구와는 부분적으로 일치한다.

강박적 열정과 조화로운 열정 모두 게임중독에서 서로 영향을 주기는 하지만 조화로운 열정보다 강박적 열정이 개인을 통제, 강요하는 상황을 유발하고 불편한 심리상태를 초래하게 되며 일상생활과 의무 사이의 갈등으로 많은 시간을 게임하는데 소비하게 된다. 또한 열정적 활동을 하는 순간뿐만 아니라 활동 후에도 부정적 경험을 지속하게 되므로 게임중독에 이르게 되는 것으로 보인다. 반면에 조화로운 열정은 자연스런 방식으로 열정적 활동을 수행도록 하고, 활동에 대한 통제가 가능하기 때문에 일상생활과 의무 사이에 조화를 이루어 게임중독에 미치는 영향이 적은 것으로 여겨진다.

본 연구에서는 조화로운 열정도 게임중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타나서 조화로운 열정은 게임중독에 유의한 영향을 미치지 못한

것으로 나타난 Wang과 Chu(2007)의 연구 결과와는 다소 차이가 있다. 이러한 차이는 Wang과 Chu(2007)의 조사대상자들이 온라인 게임 가상 공동체를 통하여 선발된 게임중독자 집단으로만 구성되어 있지만(주당 평균 게임시간 18.14시간), 본 연구의 대상자들은 게임중독자와 비중독자가 섞여 있어서 나타난 것으로 볼 수 있다.

컴퓨터 게임을 할 때 소비시간이 3시간 이상인 132명만을 대상으로 선정하여 재분석을 실시한 결과 강박적 열정은 컴퓨터 게임중독에 유의한 영향을 미치지만 조화로운 열정은 컴퓨터 게임중독에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 결국 본 연구결과는 게임에 대한 강박적 열정이 온라인 게임중독을 유발하는 핵심원인임을 재확인한 것으로 여겨진다.

둘째, 청소년의 게임중독은 청소년의 사회적 불안에 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷 중독 집단이 비중독 집단에 비해 사회회피 및 사회불안이 유의하게 높게 나타난 팽현기(2003)의 연구, 컴퓨터게임 중독 가능성이 높은 청소년 집단과 낮은 집단 간에 충동성, 대인불안, 공격성 등의 변인들에 있어 통계적으로 유의한 차이가 있었다는 이송선(2000)의 연구, 온라인 게임 중독자들이 온라인 게임을 적게 하는 사람들이나 게임을 하지 않는 사람들보다 더 사회적 불안이 높음을 발견한 Lo 등(2005)의 연구, 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 대인불안이 높다고 한 김원희(2006)의 연구결과와 일치한다.

즉 청소년의 온라인 게임중독 수준이 높을수록 가상적 세계에 몰입하게 되어 실제 세계에서의 사회적 관계에서 불안 정도가 심해지는 것으로 볼 수 있다. 게임중독에 빠진 청소년은 가상공간

의 게임을 통해서 가상공간의 파워맨이 될 수 있다는 착각에 빠지게 되고, 뻑뻑하고 재미없는 현실도피를 할 수 있으며, 가상공간에 또 다른 자신의 캐릭터에 강한 집착을 가지고 무의식적으로 빠져들게 되어서(어기준, 2000) 가족, 친구 및 다른 사람들과의 접촉 기회가 줄고 사회적 기술습득의 기회를 놓쳐 실생활에서의 불안으로 이어질 수 있다. 본 연구결과는 학교상담현장에서 대인관계 상황에서 불안을 보이는 청소년들을 상담할 때 이들의 게임중독 여부까지 고려하여 초기면접을 실시하여야 함을 시사한다.

셋째, 청소년의 온라인 게임중독과 사회적 불안, 대인관계에 있어 적대감이 매개역할을 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 전자게임을 많이 하는 집단이 하지 않는 집단보다 유의하게 높은 공격성 점수를 보인다는 정윤실(1988)의 연구, 게임중독 집단의 공격성이 비 중독 집단의 공격성 보다 높다는 정길주(2004)의 연구 결과들과 일맥상통하며, 폭력적 게임을 하는 남자 청소년들이 일반 청소년들보다 더 적대적이라고 제안한 Irwin과 Gross(1995)의 연구, 게임중독이 적대감에 정적인 영향을 미치며, 적대감이 증가되어 사회적 관계가 악화되는 것을 발견한 바 있는 Chiu 등(2004)의 연구결과와 일치한다.

이 결과는 인지적 신연합 모델(cognitive neoassociation model, Berkowitz, 1993)과 연결 지을 수 있다. 인지적 신연합 모델에서는 혐오적 사건들(예, 좌절, 도발자극, 무더운 날씨)이 부정적 정서를 유발하고, 부정적 정서는 자동적으로 투쟁 및 도피 경향성과 연합된 사고, 기억, 생리적 반응들을 촉진한다고 주장하였다. Lee와 Kim(2004)의 연구에서도 청소년들의 매체의 폭력적 장면의 반

복적 노출이 분노를 촉진시켜 공격행동을 증가시킨 것으로 나타난 바 있으며, Bushman(2002)의 연구에서도 분노를 감소시키기 위한 감정의 표출이 오히려 공격적 사고와 감정을 활성화시켜서 분노와 공격행동을 증가시킨 것으로 나타난 있다.

결국 청소년들이 온라인 게임을 하면서 폭력적, 파괴적인 게임에 몰입하게 되면 공격적 사고와 연합된 정서(적대감)가 활성화되어 일상생활에서도 투쟁 경향성이 촉진되어 대인관계가 악화되고, 도피 경향성이 촉진되어 사회적 불안이 심화되는 것으로 볼 수 있다. 본 연구결과는 게임중독에 빠진 청소년들이 사회적 부적응에 빠지지 않도록 하기 위해서는 공격적 사고를 약화시키는 게임전략(예, 공감증진훈련)이 효과적임을 시사한다.

넷째, 청소년의 온라인 게임중독과 사회불안, 대인관계에 있어 사회적 기술이 매개역할을 하는 것으로 나타났다. 게임중독이 사회적 기술에 정적인 영향을 미치는 것을 발견한 바 있는 Chiu 등(2004)의 연구결과, 온라인 채팅을 많이 하는 사람들이 점차 자신 주변의 친구, 가족들과의 실제 세계에서의 상호작용 및 사회적 활동들이 약해진다고 단정한 바 있는 Young(1996) 연구결과와 일치한다.

또한 이 결과는 사회기술이 결핍되었다고 느끼는 대학생이 사회상황에 대한 불안감을 다른 사람보다 더 예민하게 지각한다는 연구 결과(Segrin & Flora, 2000)와 사회불안 경향성이 있는 고등학생이 사회불안기술훈련 결과 대인불안과 수행불안을 포함한 사회적 불안이 감소하였다는 유애영(2005)의 연구, 컴퓨터 게임을 하는데 과도한 시간을 사용하게 되어 또래들과 어울릴 시간이 줄어들게 되면 대인관계 속에서 경험할 수 있는 다양

한 문제들을 해결할 사회적 기술을 습득할 기회를 놓치게 되고 이는 사회, 대인불안으로 이어진다는 김춘경(1991)의 연구 결과와 맥을 같이 한다고 볼 수 있다.

이는 사회불안에 있어 적대감과 사회적 기술이 중요한 요인으로 작용할 수 있음을 시사한다. 또한 사회적 기술 훈련 프로그램의 실시 결과 청소년들의 대인관계에서 보다 원만한 행동양식을 습득하게 되었다는 점과 분노조절 프로그램으로 인지적인 면에서나 행동적인 면에서 아직 미숙한 단계에 머물러있는 남자 중학생들에게 자기 자신과 타인 및 세상과의 관계를 다루게 함으로써 분노문제 뿐 아니라 자신의 전반적인 생활을 되돌아보게 하는 계기를 마련한 홍미나(2004)의 연구 결과와 일치한다.

또한 기본적인 의사소통 방식의 경험 부족과 자기주장이 익숙하지 못한 사회적 기술, 게임과 현실과의 불일치에서 오는 괴리감으로 실생활에서 사회불안이 높아지고 따라서 대인관계를 악화시키는 것으로 여겨진다. 본 연구결과는 게임중독에 빠진 청소년들이 사회적 부적응에 빠지지 않도록 하기 위해서는 사회적 기술을 증진시키는 개입전략이 효과적임을 시사한다.

결국 사람들이 게임에 대해 가지는 열정이 게임중독에 빠지게 하고 게임중독은 적대감을 높이거나 사회적 기술 수준을 낮추어 사회불안을 높이고 대인관계를 악화시키는 것으로 결론지을 수 있다. 본 연구결과는 실증적 자료를 통하여 게임중독 청소년들이 어떠한 심리적 과정을 통하여 부적응에 도달하는지를 보여줌으로써 학교상담자들이 게임중독 청소년들에게 어떻게 개입하는 것이 효과적인지에 대한 지침을 제공한 것으로 여

겨진다.

본 연구의 제한점과 향후 연구방향은 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 여학생보다 남학생들이 더 게임 중독에 많이 빠져있기 때문에(하지현, 2000), 남자 청소년들만을 대상으로 하였지만, 향후 연구에서는 여학생들을 대상으로 하거나, 온라인 게임 이용 연령이 갈수록 저연령화 되어가는 추세를 생각하여 초등학생과 일반 성인들에게까지 연구대상을 확대하여 본 연구 결과를 재확인하여 볼 필요가 있다.

둘째, 본 연구에서는 질문지를 이용하여 온라인 게임 열정과 게임중독, 적대감, 사회적 기술, 사회불안, 대인관계의 관계를 알아보았는데 보다 심층적인 이해를 위해 면접법과 관찰법 등의 질적인 연구가 필요하다.

셋째, 본 연구에서 나타난 결과들은 횡단적 자료를 통한 것이어서 인과적 관계를 추론하는 것은 제한적일 수 있다. 따라서 추후에 종단적 자료를 통해서 이 결과를 재확인할 필요가 있다.

본 연구는 그 동안 국내에서 다루어 오지 않았던 온라인 게임 열정을 게임중독의 한 원인임을 확인하였고, 게임중독이 적대감과 사회적 기술의 매개로 직접 혹은 간접적으로 사회불안과 대인관계에 영향을 미침을 밝힘으로써 추후 청소년 게임중독 예방과 개입을 위한 정책수립과 프로그램 설계의 기초 자료를 제공하였다는데 그 의의가 있다.

참 고 문 헌

- 김광일 (1985). 간이정신진단검사 실시요강. 서울: 중앙적성 출판부
- 김계정 (2009). 온라인 게임 갈망에 대한 대처방략이 게임중독에 미치는 영향. 가톨릭대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김원희 (2006). 청소년들의 인터넷 중독이 대인불안에 미치는 영향 분석. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김주노 (2000). 인터넷 사용시간과 대인관계 및 심리적 변화. 강원대학교 대학원 석사학위 논문
- 김춘경 (1991). 비디오 게임과 아동의 인성특성간의 관계 연구. 서울여자대학교 석사학위논문
- 김형란 (2003). 초등학생의 게임중독이 대인관계 및 가족관계에 미치는 영향. 한서대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노운정, 광현, 김범수 (2005). 온라인 게임 중독에 영향을 미치는 요인. 한국경영정보 학회춘계학술대회, 567-574.
- 뉴스시사회 (2009. 7. 28). "컴퓨터 게임중독 30대 남 숨져"
- 대한매일신문 (2010, 3, 12). "청소년 인터넷 게임 중독 심각"
- 머니투데이 (2009, 10, 13). 청소년 66% 게임위해 인터넷 접속.
- 문선모 (1980). 인간관계훈련 집단상담의 효과에 관한 일연구. 경상대학교 논문집, 19, 195-204.
- 문성원 (2003). 한국판 청소년용 사회적 기술 평정척도 II(K-SSRS:중고생용II)의 신뢰도, 요인구조, 준거타당도. 한국심리학회지: 발달, 16(4), 99-119.
- 박성혜 (2001). 컴퓨터 게임 몰입과 정서적 특성의 관계. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송순자 (2001). 학생의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 심상옥 (2002) 사회적 기술 훈련 프로그램이 지체부자유아의 사회적 효능감에 미치는 효과. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 아이뉴스24 (2010, 3, 28). 미 CNN "한 인터넷 게임 중독 심각"
- 안혜숙 (2002). 아동의 컴퓨터 게임 몰입도와 인성특성과의 관계. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안재영 (2008). 가정의 심리적환경과 청소년 인터넷 게임중독성향간의 관계: 대인관계기술의 조절효과. 동신대학교 사회개발대학원 석사학위논문.
- 양명옥 (2003). 초등학생의 컴퓨터 게임 몰입도와 자아존중감 및 대인관계 성향. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양재원, 양유란, 오경자 (2008). 아동, 청소년기 사회불안의 측정: 한국판 청소년 사회불안척도(K-SAS-A)의 타당화. 한국심리학회지, 27(4), 861-878.
- 이기준 (2000). 청소년 PC 중독의 유형과 문제점. 청소년의 PC 중독 (pp. 9-29). 한국청소년 상담원.
- 유애영 (2005). 사회기술훈련이 사회불안 경향성이 있는 고등학생들의 사회불안 및 또래관계에 미치는 효과. 전북대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이송선 (2000). 청소년 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 장향란 (2008). 플로우 경험이 청소년의 게임 중독에 미치는 영향과 폭력적 게임과 폭력허용도와 피해자 인식과의 관계. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 장혜인 (2003). 지각된 부모 양육행동이 사회불안에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 정경순 (2005). 초등학생의 컴퓨터 게임중독과 아동의 컴퓨터 게임사용특성, 대인관계 성향, 정서지능의 관계. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정계주 (2002). 컴퓨터 게임 중독과 대인불안, 공격성과의 관계. 수원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정길주 (2000). 초등학생의 컴퓨터 게임 중독과 공격성 및 학교생활 적응과의 관계. 수원대학교 교육

- 대학원 석사학위논문.
- 정순자 (2001). 아동의 컴퓨터 게임 중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정윤실 (1988). 전자오락과 청소년의 공격성에 관한 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 코메디닷컴 (2009, 8, 10). 이성주의 건강편지. 닭과 달걀의 관계에서 벗어나게 하려면.
- 팽현기 (2003). 인터넷 중독 청소년의 우울감·충동성·사회 회피 및 불안에 관한 연구. 영남대학교 대학원 석사학위논문.
- 하지현 (2000). 청소년 PC 중독의 이해. 제19회 특수상담사레연구발표회 발표 논문. 서울: 한국청소년상담원.
- 황정아 (2007). 사회불안과 문화적 자기관, 수치심 및 죄책감의 관계. 가톨릭대학교 대학원 석사학위논문.
- 홍미나 (2004). 사회적 기술훈련 중심 분노조절 프로그램이 남자 중학생의 분노와 대인관계 기술에 미치는 효과. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-4th edition (DSM-IV)*. Washington, DC: Author.
- Anderson, K. J. (2001). Internet use among college students: An exploratory study. *Journal of American College Health, 50*, 21-26.
- Beidel, D. C. Turner. S. M., & Fink, C. M. (1995). A new inventory to assess childhood social anxiety and phobia: The social phobia and anxiety inventory of children. *Psychological Assessment, 7*, 73-79.
- Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indices in structural models. *Psychological Bulletin, 107*, 238-246.
- Bentler, P. M., & Bonett, D. G. (1980). Significance tests and goodness-of-fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin, 88*, 588-606.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. NY: McGraw-Hill.
- Bollen, K. A. (1989). *Structural equations with latent variables*. New York: Wiley.
- Bruch, M. A, Berko, E. H. & Haase, R. F. (1998). Shyness, masculine ideology, physical attractiveness, and emotional inexpressiveness: Testing a mediational model of men's interpersonal competence. *Journal of Counseling Psychology, 45*, 84-97.
- Browne, M. W., & Cudeck, R. (1993). Alternative ways of assessing model fit. In K. A. Bollen & J. S. Long (Eds.), *Testing structural equation models* (pp. 132-162). Newbury Park, CA: Sage.
- Buchman, D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the 90's: Children's time commitment & game preference. *Children Today, 24*, 12-15.
- Bushman, B. (2002). Does venting anger feed or extinguish the flame? catharsis, rumination, distraction, anger, and aggressive responding. *Personality and Social Psychology Bulletin, 28*, 724-731.
- Chiu, S., Lee, J., & Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior, 7*, 571-581.
- Derogatis, L. R., Lipman, R. S., & Covi, L. (1973). SCL-90: An outpatient psychiatric rating scale. *Psychological Bulletin, 9*, 13-27.
- Goldberg, C. (1986). The interpersonal aim of creative endeavor. *Journal of Creative Behavior, 20*, 35-48.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (1990). *Social skills*

- rating system circle pines. MN: American Guidance Service.
- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence, 10*, 337-350.
- Jöreskog, K. G., & Sörbom, D. (1981). *LISREL V: Analysis of linear structural relationships by the method of maximum likelihood*. Chicago: National Educational Resources.
- Kelloway, E. K. (1998). *Using LISREL for structural equation modeling: A researcher's guide*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist, 55*, 1017-1031.
- LaGreca, A. M., & Lopez, N. (1998). Social anxiety among adolescents: Linkages with peer relations and friendships. *Journal of Clinical Child Psychology, 26*, 83-94.
- LaGreca, A. M., & Stone, W. L. (1993). Social anxiety for children-revised: Factor structure and concurrent validity. *Journal of Clinical Child Psychology, 22*, 17-27.
- Lee, E., & Kim, M. (2004). Exposure to media violence and bullying at school: Media influences of anger and contact with delinquent friends. *Psychological Reports, 95*, 659-672.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*, 77-95.
- Lo S., Wang, C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior, 8*, 15-20.
- Marsh, H. W., Balla, J. R., & McDonald, R. P. (1988). Goodness-of-fit indexes in confirmatory factor analysis: The effect of sample size. *Psychological Bulletin, 103*, 391-411.
- Marsh, P., & Collet, P. (1987). Driving passion. *Psychology Today, 21*, 16-24.
- Morris, T. L., & Masia, C. L. (1998). Psychometric evaluation of the Social Phobia and Anxiety Inventory for Children: Concurrent validity and normative data. *Journal of Clinical Child Psychology, 27*, 452-458.
- Maruyama, G. M. (1998). *Basics of structural equation modeling*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Peris, R., Gimeno, M. A., Pinazo, D., Ortet, G., Carrero, V., Sanchiz, M., & Ibañez, I. (2002). Online chat rooms: Virtual spaces of interaction for socially oriented people. *CyberPsychology & Behavior, 5*, 43-51.
- Rapee, R. M. (1995). Descriptive psychopathology of social phobia In R. G. Heimberg, M. R. Liebowitz, D. A. Hope, & F. R. Schneider (Eds.), *Social phobia: Diagnosis, assessment and treatment*. New York: Guilford Press.
- Ratelle, C. F., Vallerand, R. J., Mageau, G. A., Rousseau, F. L., & Provencher, P. J. (2004). When passion leads to problematic outcomes: A look at gambling. *Journal of Gambling Studies, 20*, 105-119.
- Rousseau, F. L., Vallerand, R. J., Ratelle, C. F., Provencher, P. J. (2002). Passion and gambling: On the validation of the gambling passion scale (GPS). *Journal of Gambling Studies, 18*, 45-66.
- Schlein, S., Guernsey, B., & Stover, L. (1971). *The interpersonal relationship scale*. Unpublished

- doctoral dissertation, Pennsylvania State University
- Segrin, C., & Flora, J. (2000). Poor social skills are a vulnerability factor in the development of psychosocial problems. *Human Communication Research, 26*, 489-514.
- Shi, Q., Xu, X., Liu, N., Li, J., Sun, X., & Zhang K. (2007). Why some people are addicted to computer games: An analysis of psychological aspects of game players and games. *HCI Interernational 2007*, Beijing, China, July 22-27, 2007, Proceedings, pp. 1279-1283.
- Shotton, M. (1991). The costs and benefits of computer addiction. *Behaviour and Information Technology, 10*, 219 - 230.
- Smith, T. W. (1992). Hostility and health. Current status of a psychosomatic hypothesis. *Health psychology, 11*, 3, 13-150.
- Spielberger, C. D. Jacobs, G. Russell, S. & Crane, R. (1983). Assessment of anger: The State Trait Anger Scale. In J. N. Butcher & C. D. Spielberger (Eds.), *Advances in personality assessment (Vol. 2*, pp. 159-187) Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tanaka, J. S. (1993). Multifaceted conceptions of fit structural equation models. In K. A. Bollen & J. S. Long (Eds.), *Testing structural equation models* (pp. 10-39). Newbury Park, CA: Sage.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the internet: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports, 79*, 899-902.
- Young, K. S. (1997). *What makes the internet addictive: Potential explanations for pathological internet use*, Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, Chicago, IL.
- Vallerand , R J., Blanchard, C. M., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., F., Leonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les passion de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology, 85*, 756-767.
- Wang, C., & Chu, Y. (2007). Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. *Social Behavior and Personality, 35*, 997-1006.

원고접수일: 2010년 5월 3일

수정논문접수일: 2010년 9월 7일

게재결정일: 2010년 9월 14일

The Influence of Passion on Computer Game Addiction and The Mediating Role of Hostility and Social Skills in the Relation of Computer Game Addiction to Interpersonal Relation and Social Anxiety

Kang Yeon-Dal Lee Eun-Hee
Dept. of Psychology Kyungnam University

The purpose of this study was to examine the impact of passion on game addiction and the mediating effect of hostility and social skills on the relationship among game addiction, interpersonal relationship and social anxiety. The data was drawn from 930 male adolescents in 9 middle schools located in Changwon, Masan and Tongyoung, Gyeongsangnamdo. Structural equation analysis was performed in order to specify the relationship between the constructs and the measures employed. The findings of the study were as follows: First, the passion of the adolescents toward online games, obsessive passion had a greater impact than harmonious passion on online game addiction. Second, the game addiction of the teens exerted a positive influence on their social anxiety. Third, hostility had played a mediating role between the online game addiction and the social anxiety and the interpersonal relationship of the teens. Fourth, social skills had played a mediating role between the online game addiction and the social anxiety and the interpersonal relationship. In sum, the obsessive passion of the teens for games was a significant predictor of game addiction, and indirectly affected social anxiety and interpersonal relationship through the hostility and the social skills.

Keywords: passion, computer game addiction, interpersonal relationship, social anxiety, hostility, social skill.