

청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 인터넷 게임중독, 부모-자녀 의사소통 및 자기통제력 간의 관계에 대한 고찰[†]

박 보 경 신 성 만[‡] 이 혜 주
한동대학교 상담심리학과

본 연구는 한국게임산업진흥원 게임백서(2008)에서 분류한 인터넷 게임종류를 기초로 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 인터넷 게임중독 수준 및 부모-자녀 의사소통, 자기통제력 수준 간에 어떤 관계가 있는지 알아보고 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 인터넷 게임중독을 예측하는 변인에 차이가 있는지 알아보기 위해 실시되었다. 본 연구의 대상은 현재 경북 P시와 경남 B시에 위치하고 있는 남녀공학 중학교 4곳의 중학교 3학년에 재학 중인 남녀 학생 734명이었고, 인터넷 게임중독척도, 부모-자녀 의사소통척도, 자기통제력척도가 사용되었다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 인터넷 게임중독과 그 하위요인 모두에는 차이가 있었으며 1인칭 슈팅게임의 경우 인터넷 게임중독과 그 하위요인의 점수가 가장 높게 나타났다. 둘째, 자기통제력과 그 하위요인 중 충동성, 신체활동선호에서 차이가 나타났으며 1인칭 슈팅게임의 경우 자기통제력과 그 하위요인의 점수가 가장 낮게 나타났다. 셋째, 부모-자녀 의사소통에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다. 넷째, 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 인터넷 게임중독을 예측하는 변인에는 시뮬레이션게임을 제외한 모든 인터넷 게임종류에서 차이가 있었다. 결론적으로 청소년이 선호하는 인터넷 게임종류별로 각기 다른 심리사회적 요인이 있음을 확인하였다. 본 연구는 인터넷 게임중독 예방과 치료를 위한 프로그램 개발의 기초자료로 활용될 수 있다는 점에서 의의를 가진다.

주요어: 선호하는 인터넷 게임종류, 인터넷 게임중독, 부모-자녀 의사소통, 자기통제력

[†] 본 논문은 2012년도 한동대학교 교내연구비 지원을 받아 연구되었음.

[‡] 교신저자(Corresponding author) : 신성만, (791-708) 경북 포항시 북구 흥해읍 한동로 558 한동대학교 상담심리학과, Tel: 054-260-1333, E-mail: sshin@handong.edu

인터넷 중독과 인터넷 게임중독 연구의 선구자인 Young(1998)은 인터넷 게임에 중독되면 생각했던 것보다 장시간 인터넷 게임을 이용하게 되고 의존하게 되며 게임을 그만두었을 때 금단증상까지 나타난다고 설명했으며 이로 인해 일상생활과 학업, 인간관계 등을 정상적으로 유지하지 못하게 된다고 언급한 바 있다.

인터넷 게임은 청소년들의 놀이공간이자 생활 공간이며 그 속에서 재미와 즐거움을 찾고 성취감을 느끼며 스트레스를 해소하고 다양한 관계를 형성한다(부정민, 2007). 하지만 그와 동시에 인터넷 게임에 중독이 되는 청소년들이 늘어나면서 사회는 인터넷 게임의 부정적인 측면에 초점을 맞추기 시작했다.

현대 사회에서 인터넷 게임중독은 행동중독의 한 분야로써 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 만 6세에서 19세에 이르는 아동 청소년의 99.9%가 인터넷을 이용하며 이 중 12.4%인 877,000명이 인터넷 사용으로 인한 부작용의 문제로 치료적 개입이 필요한 상태이다(한국인터넷진흥원, 2010). 또한 인터넷 게임의 경우, 한국에서는 게임 이용자의 70% 가까이 이용하는 최고 인기 게임 플랫폼이다.

한국콘텐츠진흥원(2011)의 2011년 4월 한·일 게임이용자 조사보고서에 따르면 여가시간에 즐겨하는 활동을 조사한 결과, 한국은 '게임'이 19.9%로 1순위를 차지하였다. 그중에서도 한국은 전체 응답자의 67.1%가 '온라인 게임'을 선택해 압도적인 1위를 차지한 반면에 일본은 영화, 연극 관람이나 음악 감상, 독서 등을 가장 즐긴다고 응답하였다. 이를 통해 한국인의 삶 가운데 인터넷 게임이 얼마나 큰 비중을 차지하고 있는지 알

수 있다. 특히 전반적으로 응답자의 연령이 낮을수록 게임 경험과 향후 이용 가능성을 보다 긍정적으로 평가했으며, '현재 이용하고 있다'고 응답한 연령층이 만9-14세 이용자가 91.3%인 것으로 보아 인터넷 게임이 청소년들의 삶에 큰 비중을 차지하고 있음을 예측할 수 있다.

특히 청소년기는 성인보다 정보나 기술에 대한 적응력이 높은 반면에 아직 사회적 기술이나 자신감이 부족하여 다양한 문제에 노출되기 쉽고 특히 인터넷 게임중독에 노출될 위험성이 높다(Griffiths, 1997; Rheingold, 1993). 인터넷 게임은 청소년들의 삶에서 이미 큰 부분을 차지하고 있으며 그로 인해 발생하는 문제들에 대한 연구가 계속되고 있다.

최근의 연구들은 인터넷 게임중독에 선행하는 영향 요인에 대해 관심을 기울이고 있다. 인터넷 게임을 즐기는 모든 청소년들이 중독에 이르는 것이 아니며 게임 이용자의 자기통제력, 공격성, 부모-자녀 의사소통 등의 심리·환경적 특성에 따라 다른 양상을 띠게 된다는 것이 연구들의 주된 결과들이다.(김종원, 조옥귀, 2000; 이형초, 2001; 권재환, 이은희, 2005; 장미경, 이은경 외, 2004; 조영기, 2009)

특히 심리적 측면인 자기통제력은 충동성과 반대되는 개념으로 사회적으로 문제가 되는 행동과 부적인 상관관계를 나타내며 게임을 이용하고 있는 청소년을 인터뷰 했을 때 13% 가량이 충동적인 행동을 보였다(Farrington, Loeber, & Van Kamens, 1990).같은 맥락에서 충동성이 높을수록 청소년의 인터넷 중독수준도 높아진다(박영숙, 송현중, 2002). 이처럼 자기통제력이 낮을수록 인터넷에 중독될 위험성은 높게 나타난다는 것은 잘

알려진 사실이다(이계원, 2001).

또한 환경적 측면 중 부모-자녀 의사소통은 청소년이 몸담고 있는 1차적 환경집단이 “가정”인 점을 생각해볼 때 청소년 문제에 다양한 파급효과를 가져올 수 있다(Gardner, 1992). 특히 청소년들은 가족으로부터 냉대 받게 되면 인터넷 공간에서 이러한 스트레스를 표출하는 등 인터넷 커뮤니티 속으로 빠져들 가능성이 있다(Young, 1998). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 어떤 영향을 미치는지 알아본 조아미, 방희정(2002)의 연구에서는 부모관련 요인이 청소년의 인터넷게임 사용에 가장 많은 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 또한 부모-자녀간의 의사소통이 개방적이고 기능적일수록 인터넷 게임 중독 수준은 낮은 것으로 나타났으며(김경신, 김진희, 2003) 반대로 부모와 청소년 자녀 간에 다툼이 잦아질수록 인터넷 중독수준은 높아졌고(최나야, 한유진, 2006), 부모와 자녀 사이에 의사소통이 원활하지 않으면서 부모가 자녀의 컴퓨터 사용을 통제하려고 할 때 청소년의 인터넷 중독 위험성이 높아지는 것으로 나타났다(성윤숙, 2000). 그러므로 청소년의 인터넷 게임중독을 예방하고 치료하기 위해서는 부모와 청소년 자녀의 관계가 인터넷 게임중독에 미치는 영향에 대해 살펴볼 필요가 있다(한국정보화진흥원, 2007).

인터넷 게임중독에 선행하는 영향 요인에 관심을 기울이고 있는 최근의 연구들에 발맞추어 게임중독에 영향을 미치는 구체적인 요인으로써 인터넷 게임종류에 대한 연구들이 이루어지고 있다. 장미경, 이은경 외(2004)의 연구에서는 인터넷 게임종류와 인터넷 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인간의 관계에 대해 연구하여 그 관계

성을 밝혀냈으며 성별과 폭력성이 강한 게임의 관계에 대해 밝혀낸 이해경(2002)의 연구에서는 남자 청소년이 여자 청소년 보다 폭력성이 강한 게임을 더 많이 하는 것으로 나타났다.

뿐만 아니라 최근의 연구들은 인터넷 게임종류 중에서도 중독의 위험성이 높다고 판단되는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game: 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이어게임)게임에 대한 연구에 관심을 모으고 있으며 실제로 많은 연구들이 이루어지고 있다. Yee (2006)는 MMORPG게임은 다양한 종류의 게임 스타일을 게이머들에게 제공해줄 수 있기 때문에 많은 게이머들을 보유할 수 있다고 하였으며 황상민과 장근영(2003)은 MMORPG의 중독성향에 대해 레벨과 아이템을 이유로 들어 설명하였는데, 게임 이용자들은 레벨을 향상시킴으로써 다른 사람에게 인정받는 경험을 할 수 있고, 자신이 갖추고 있는 아이템으로 자신의 경제적 위치에 대한 만족감을 얻을 수 있다.

이렇듯 청소년과 인터넷 게임중독 및 게임 종류에 대한 연구들이 지속되고 있지만 대부분의 연구들이 인터넷 게임을 종류별로 나누지 않아 인터넷 게임종류별로 청소년의 선호도가 다름에도 불구하고 인터넷 게임을 하나의 카테고리로서 단순화하는 한계를 보이고 있다. 또한 앞에서 살펴본 것처럼 인터넷 게임중독과 관련된 심리사회적 변인들을 하위요인으로 나누지 않고 하나의 큰 개념으로 통합하여 살펴본 연구들이 대부분이기 때문에 인터넷 게임중독과 관련하여 많이 연구되어 온 개념이라 할지라도 하위요인별로 살펴보았을 때 보다 구체적인 결과를 얻을 수 있을지 살펴볼 필요가 있다.

특히 청소년의 인터넷 게임중독에 대한 연구가 중학생을 대상으로 가장 많이 이루어지고 있지만 (류진아, 2008), 청소년 중에서도 중학생이 선호하는 인터넷 게임종류에 대해 초점을 맞춘 연구는 장미경과 그의 동료들(2004)의 연구 이외에는 거의 후무한 실정이다.

인터넷 게임은 종류별로 각각 다른 재미를 주며, 게임 이용자들은 각 개인의 성향에 따라 좋아하는 게임 종류가 다를 수 있다(최원준, 2001). 또한 인터넷 게임 산업은 계속해서 확장되어가고 있다(박현욱, 2009). 따라서 인터넷 게임을 종류별로 나누고 각 게임의 이용자별 특징에 대해 연구할 필요가 있다. 또한 인터넷 게임 이용자의 심리적 측면에서 인터넷 게임중독의 영향요인이 될 수 있는 자기통제력과 인터넷 게임 이용자의 환경적 측면에서 인터넷 게임중독의 영향요인이 될 수 있는 부모-자녀 의사소통의 하위요인을 중심으로 인터넷 게임중독과 선호 게임종류와의 관계를 밝혀내고, 청소년들이 주로 어떤 종류의 인터넷 게임을 좋아하는지 알아보는 것만으로도 발생할 수 있는 심리·사회적 문제를 구체적으로 추측할 수 있도록 하여 인터넷 게임중독의 예방적 접근 측면에서 도움이 되는 것을 본 연구의 목적으로 한다.

따라서 본 연구에서는 중학교 3학년 청소년들을 대상으로 첫째, 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 인터넷 게임중독과 부모-자녀 의사소통, 자기통제력에 차이가 있는지와 더불어 둘째, 청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류별로 인터넷 게임중독을 예측하는 변인은 무엇인지 알아보려고 한다.

방 법

연구대상

본 연구는 현재 경북 P시에 위치하고 있는 남녀공학 중학교 2곳, 경남 B시에 위치하고 있는 남녀공학 중학교 1곳, 경남 J시에 위치하고 있는 남녀공학 중학교 1곳의 중학교 3학년에 재학 중인 남녀 학생 734명을 대상으로 하였다. 총 734명이 설문에 응답하였으나 이 중 설문에 끝까지 성실하게 응답하지 않은 56명을 제외한 678명이 최종 분석 대상이 되었으며 연구에 참여한 대상의 성별은 남(336명), 여(342명)으로 구성되었다.

도구

인터넷 게임종류에 관한 질문지. 본 연구에서는 인터넷 게임의 종류와 특징에 대하여 한국게임산업진흥원 게임백서(2008)에서 분류한 것을 인터넷 게임종류로 보고자 한다. 잘 쓰이지 않는 분류 방법을 제외시키고 비슷한 종류를 통합·수정하여 분류하면 액션게임, 1인칭 슈팅게임, 어드벤처게임, 롤플레이팅게임, 스포츠/레이싱게임, 시뮬레이션게임, 보드/퍼즐게임이 있다.

질문에서는 응답자가 “최근 6개월 동안 가장 자주(좋아)하는 인터넷 게임종류”에 대해 1순위, 2순위, 3순위대로 각각의 게임이름을 기재 하도록 하였으며 게임이름을 바탕으로 다시 각 게임의 판권을 가지고 있는 회사가 분류하는 게임종류로 (액션게임, 1인칭 슈팅게임, 어드벤처게임, 롤플레이팅게임, 스포츠/레이싱게임, 시뮬레이션게임, 보드/퍼즐게임) 분류하는 과정을 거쳤다. 또한 첫 번째

연구문제의 결과를 도출할 시 응답의 정확성을 고려하여 응답자가 “최근 6개월 동안 가장 자주 (좋아)하는 인터넷 게임종류” 1순위로 기재한 게임종류를 분석에 이용하였다.

인터넷 게임중독 척도. 인터넷 게임중독은 한국정보화진흥원(2006)에서 개인의 발달적 특성에 따라 개발한 유, 아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 청소년용(13-18세) 인터넷 게임중독 척도를 이용하여 측정하였다. 측정도구는 20문항 4점 척도로 구성되어 있다. 청소년의 인터넷 게임중독 하위요인은 게임 지향적 생활, 내성과 통제력 상실, 금단과 정서 경험으로 구분되는데 게임 지향적 생활은 인터넷 게임 행동으로 인해 학업문제, 대인관계 문제 등 일상생활의 문제가 나타나는 것을 의미한다. 내성과 통제력의 상실은 인터넷 게임을 통해 만족감을 얻기 위해 점점 더 많은 시간을 사용하게 되며 인터넷 게임이용에 있어서 통제력을 상실하는 것을 의미한다. 마지막으로 금단과 정서경험은 인터넷 게임행동을 중단하거나 제지당했을 때 금단 증상을 나타내는 것을 말하며 그로 인해 불안, 초조, 우울, 짜증 등의 정서를 경험하는 것을 의미한다(한국정보화진흥원, 2006b).

척도는 “게임공간에서의 생활이 실제생활보다

더 좋다.” “게임 생각 때문에 공부에 집중하기 어렵다” 등의 문항으로 이루어져 있으며 청소년용 인터넷 게임중독 척도의 점수에 따라 고위험 사용자(게임중독점수 49점 이상), 잠재적 위험 사용자(게임중독 점수 38-48점), 일반사용자(게임중독점수 37점 이하)로 나뉜다. 본 연구에서 나타난 인터넷 게임중독 척도의 Cronbach's α 는 .80이었으며 하위요인별 Cronbach's α 는 게임지향적 생활 .85, 내성과 통제력 상실 .75, 금단과 정서경험 .80이었다.

부모-자녀 의사소통 척도. 부모-자녀 간 의사소통유형을 측정하기 위하여 Barns와 Olson (1985)이 제작한 부모와의 의사소통척도 중 청소년 자녀용 설문지를 사용하였다. 이는 청소년 자녀가 지각한 아버지와의 의사소통에 관한 20문항과 어머니와의 의사소통에 관한 20문항으로 구성되었으며, 개방적 의사소통과 역기능적 의사소통을 측정하는 각각의 10문항으로 구성되어 있다.

문항은 “나는 주저함이 없이 아버지(어머니)께 내 주장을 이야기한다.”, “아버지(어머니)께 이야기 하는 것이 조심스럽다.”등의 문항으로 이루어져 있으며 각 문항이 5점 척도로 구성되어 있으며, 부와 모 각각 개방적 및 역기능적 의사소통 점수의 범위가 10-50점으로 점수가 높을수록 개

표 1. 인터넷 게임종류

| 종 류 | 특 징 |
|-----------|---|
| 액션게임 | 신체의 일부나 무기를 이용하여 격투하며 승부를 겨룬다 |
| 1인칭 슈팅게임 | 1인칭 시점에서 상대 게이머나 등장인물과 대전하는 특징이 있다 |
| 어드벤처게임 | 시나리오가 있는 모험게임으로 정해진 스토리에 따라 진행된다 |
| 롤플레이게임 | 자신이 게임에서 주어진 역할을 맡아 진행하여 목적을 달성한다 |
| 스포츠/레이싱게임 | 스포츠 종목을 게임으로 만든 것이다 |
| 시뮬레이션게임 | 현실과 비슷한 경험을 제공한다. 이 중에서 전략 시뮬레이션, 육성시뮬레이션이 활성화 되어있다 |
| 보드/퍼즐게임 | 체스나 장기와 같은 보드게임을 온라인상에 옮겨놓은 것이다 |

방적 혹은 역기능적 의사소통의 경향이 높은 것이다. 본 연구에서 나타난 부모-자녀 의사소통 척도의 Cronbach's α 는 .88이었으며 하위요인별 Cronbach's α 는 개방형(부 .89, 모 .89), 문제형(부 .90, 모 .90)이었다.

자기통제력 척도. 자기통제력 척도는 Gottfredson과 Hirschi(1990)에 의하여 연구된 자기통제력 개념을 기초로 Grasmick, Tittle, Bursik 및 Arnerklev(1993)이 개발한 자기통제력 척도를 하창순(2004)이 한국판 자기통제력 척도 타당화 작업한 것을 사용하였다. 이 척도는 24문항으로 개발되었으며, 6개의 하위요인으로 구성되어 있다. 6개의 하위요인은 (1) 모험추구, (2) 단순과제 선호, (3) 신체활동 선호, (4) 자기중심, (5) 화 기질, (6) 충동성을 “매우 동의한다”부터 “전혀 동의하지 않는다”까지 반응하게 하는 Likert형 5점 척도로 평가한다. 자기통제력 척도의 점수가 높을수록 자기통제력 수준이 낮다. 즉, 척도의 하위요인들을 고려했을 때 자기통제력 척도의 점수가 낮을수록 자기통제력 수준이 높은 것이다. 따라서 본 연구에서는 척도의 점수를 역 코딩하여 자기통제력 척도의 점수가 높을수록 자기통제력 수준이 높게 하여 의미 해석에 착오가 없게 했다.

문항은 “내가 생각하기에 어려운 일들은 자주 피하려고 한다.”, “때때로 모험을 하면서 나 자신을 시험하는 것을 좋아한다.”등으로 이루어져 있고 본 연구에서 Cronbach's α 는 .67이었으며 하위요인별 Cronbach's α 는 충동성 .71, 단순과제선호 .74, 모험추구 .72, 신체활동선호 .73, 자기중심 .71, 화 기질 .70이었다.

절차 및 자료분석

설문조사는 2011년 8월부터 2011년 10월까지 약 2개월에 걸쳐 실시되었다. 각 학교에 전화를 통하여 연구 협조 요청을 하거나 연구자가 직접 찾아가 연구의 목적에 대해 설명하였으며 설문지의 내용 및 유의사항과 관련된 공문을 보내어 각 학교의 담임교사와 담당 실무자들을 교육한 뒤 설문을 실시하도록 하였다.

본 연구의 자료분석은 PASW 18.0을 이용하여 분석하였으며 연구 대상자가 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 인터넷 게임중독, 부모-자녀 의사소통, 자기통제력에 차이가 있는지 알아보기 위하여 일원배치분산분석(ANOVA)를 실시하였으며 선호하는 게임 종류에 따라 게임중독을 예측하는 변인에 차이가 있는지 알아보기 위하여 선호하는 게임 종류별로 부모-자녀 의사소통 하위요인(아버지/어머니-자녀 개방형 의사소통, 아버지/어머니-자녀 문제형 의사소통)와 자기통제력 하위요인(충동성, 단순과제선호, 모험추구, 신체활동선호, 자기중심성, 화 기질)를 예언변인으로 하고 인터넷 게임중독을 종속변인으로 하여 변인을 단계적으로 투입하는 방식의 중다회귀분석(Multiple regression)을 실시하였다.

결 과

청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 인터넷 게임중독, 부모-자녀 의사소통, 자기통제력의 차이

선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 인

터넷 게임중독, 부모-자녀 의사소통, 자기통제력 점수가 차이를 보이는지 알아보기 위하여 일원배치분산분석(ANOVA)으로 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 인터넷 게임중독, 부모-자녀 의사소통의 하위요인, 자기통제력의 하위요인별 점수의 차이를 알아보았다. 선호하는 인터넷 게임종류에 대해 연구대상 청소년들이 1순위로 응답한 인터넷 게임종류를 바탕으로 하여 분석하였으며 사용빈도가 5% 미만인 어드벤처게임, 퍼즐/보드게임과 기타게임(뮤직게임 등)은 분석에서 제외시켰다.

첫째, 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 인터넷 게임중독 수준은 유의한 차이를 보였다($F=4.464, p<.01$). 1인칭 슈팅게임의 인터넷 게임중독 수준이 가장 높았고($M=31.20, SD=8.95$), 그 다음으로 시뮬레이션게임($M=28.84, SD=6.66$), 롤플레이팅게임($M=28.11, SD=7.99$), 스포츠/레이싱 게임($M=27.64, SD=6.51$), 액션게임($M=26.92, SD=8.04$) 순이었다.

집단 간의 구체적인 차이를 알아보기 위하여 Scheffe 사후검증을 실시한 결과 선호하는 인터넷 게임종류가 1인칭 슈팅게임인 청소년들의 인터넷 게임중독 수준이 선호하는 인터넷 게임종류가 액션게임, 스포츠/레이싱 게임인 청소년들의 인터넷 게임중독 수준보다 각각 .01과 .05수준에서 통계적으로 유의하게 높았다.

또한 각 하위요인에 대하여 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 인터넷 게임중독 수준에 차이가 있는지를 살펴본 결과 3개의 인터넷 게임중독 하위요인 모두에서 유의한 차이가 나타났다.

먼저 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 게임 지향적 생활 점수는 유의한 차이를 보였다($F=3.890, p<.01$). 1인칭 슈팅게임의 게임 지향적

생활 점수가 가장 높았고($M=8.44, SD=2.59$), 그 다음으로 시뮬레이션게임($M=8.30, SD=2.48$), 롤플레이팅게임($M=8.01, SD=2.12$), 액션게임($M=7.68, SD=2.20$), 스포츠/레이싱게임($M=7.40, SD=1.70$) 순이었다.

집단 간의 구체적 차이를 알아보기 위해 Scheffe 사후검증을 실시한 결과 선호하는 인터넷 게임종류가 1인칭 슈팅게임인 청소년들의 게임 지향적 생활 점수가 선호하는 인터넷 게임종류가 스포츠/레이싱게임인 청소년들의 게임 지향적 생활 점수보다 .05수준에서 통계적으로 유의하게 높았다.

다음으로 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 내성과 통제력 상실 점수는 유의한 차이를 보였다($F=5.345, p<.001$). 1인칭 슈팅게임의 내성과 통제력 상실 점수가 가장 높았고($M=12.67, SD=4.50$), 그 다음으로 시뮬레이션게임($M=11.42, SD=3.41$), 롤플레이팅게임($M=11.32, SD=4.30$), 스포츠/레이싱 게임($M=10.82, SD=3.43$), 액션게임($M=10.17, SD=3.72$) 순이었다.

집단 간의 구체적 차이를 알아보기 위해 Scheffe 사후검증을 실시한 결과 선호하는 인터넷 게임종류가 1인칭 슈팅게임인 청소년들의 내성과 통제력 상실 점수가 선호하는 인터넷 게임종류가 액션게임, 스포츠/레이싱게임인 청소년들의 내성과 통제력 상실 점수보다 각각 .01과 .05수준에서 통계적으로 유의하게 높았다.

마지막으로 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 금단과 정서 경험 점수는 유의한 차이를 보였다($F=3.520, p<.01$). 1인칭 슈팅게임의 금단과 정서 경험 점수가 가장 높았고($M=9.93, SD=3.13$), 그 다음으로 시뮬레이션게임($M=9.11, SD=2.18$), 스포

츠/레이싱게임($M=9.09$, $SD=2.51$), 액션게임($M=8.82$, $SD=2.88$), 롤플레이싱게임($M=8.58$, $SD=2.27$), 순이었다.

집단 간의 구체적 차이를 알아보기 위해 Scheffe 사후검증을 실시한 결과 선호하는 인터넷 게임종류가 1인칭 슈팅게임인 청소년들의 금단과 정서 경험 점수가 선호하는 인터넷 게임종류가 롤플레이싱게임인 청소년들의 금단과 정서 경험 점수보다 .05수준에서 통계적으로 유의하게 높았다.

둘째, 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 부모-자녀 의사소통 수준은 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또한 부모-자녀 의사소통 하위요인에 대한 변량분석에서도 유의한 차이가 나타나지 않았다.

셋째, 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 자기통제력 수준은 유의한 양상을 보였다 ($F=2.437$, $p<.05$). 1인칭 슈팅게임의 자기통제력 수준이 가장 낮았고($M=75.51$, $SD=10.40$), 그 다음으로 롤플레이싱게임($M=77.83$, $SD=11.10$), 스포츠

표 2. 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 인터넷 게임중독의 평균 비교

| 변수 | 구분 | N | (M SD) | F | Scheffe |
|------------|------------|-----|------------|----------|-----------------------|
| 전체 | 액션(1) | 77 | 26.92 8.04 | 4.464** | (2)>(1)** (2)>(5)* |
| | 1인칭 슈팅(2) | 104 | 31.20 8.95 | | |
| | 롤플레이싱(3) | 84 | 28.11 7.99 | | |
| | 스포츠/레이싱(4) | 129 | 27.64 6.51 | | |
| | 시뮬레이션(5) | 45 | 28.84 6.66 | | |
| | 합계 | 439 | 28.57 7.84 | | |
| 게임 지향적 생활 | 액션(1) | 76 | 7.68 2.20 | 3.890** | (2)>(5)* |
| | 1인칭 슈팅(2) | 107 | 8.44 2.59 | | |
| | 롤플레이싱(3) | 84 | 8.01 2.12 | | |
| | 스포츠/레이싱(4) | 127 | 7.40 1.70 | | |
| | 시뮬레이션(5) | 46 | 8.30 2.48 | | |
| | 합계 | 440 | 7.91 2.22 | | |
| 내성과 통제력 상실 | 액션(1) | 76 | 10.17 3.72 | 5.345*** | (2)>(1)** (2)>(5)* |
| | 1인칭 슈팅(2) | 109 | 12.67 4.50 | | |
| | 롤플레이싱(3) | 85 | 11.32 4.30 | | |
| | 스포츠/레이싱(4) | 128 | 10.82 3.43 | | |
| | 시뮬레이션(5) | 45 | 11.42 3.41 | | |
| | 합계 | 443 | 11.32 4.01 | | |
| 금단과 정서 경험 | 액션(1) | 76 | 8.82 2.88 | 3.520** | (2)>(3)* |
| | 1인칭 슈팅(2) | 107 | 9.93 3.13 | | |
| | 롤플레이싱(3) | 84 | 8.58 2.27 | | |
| | 스포츠/레이싱(4) | 128 | 9.09 2.51 | | |
| | 시뮬레이션(5) | 46 | 9.11 2.18 | | |
| | 합계 | 441 | 9.15 2.70 | | |

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

/레이싱게임($M=78.63$, $SD=13.30$), 액션게임($M=79.40$, $SD=12.35$), 시뮬레이션게임($M=81.47$, $SD=12.33$) 순이었다.

또한 각 하위요인에 대하여 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 자기통제력 수준에 차이가 있는지를 살펴본 결과 2개의 자기통제력 하위요인에서 유의한 차이가 나타나는 양상을 보였다.

먼저 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 충동성 점수는 유의한 양상을 보였다($F=2.408$, $p<.05$). 1인칭 슈팅게임의 충동성 점수가 가장 높았고($M=11.10$, $SD=2.56$), 그 다음으로 액션게임($M=11.07$, $SD=2.67$), 롤플레이팅게임($M=10.78$, $SD=2.54$), 스포츠/레이싱게임($M=10.50$, $SD=3.01$), 시뮬레이션게임($M=9.81$, $SD=2.59$) 순이었다.

다음으로 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 신체활동 선호 점수는 유의한 양상을 보였다($F=2.681$, $p<.05$). 1인칭 슈팅게임의 신체활동 선호 점수가 가장 높았고($M=12.69$, $SD=3.75$), 그 다음으로 스포츠/레이싱게임($M=12.65$, $SD=3.60$), 롤플레이팅게임($M=11.78$, $SD=3.05$), 액션게임($M=11.55$, $SD=3.80$), 시뮬레이션게임($M=11.37$, $SD=3.05$) 순이었다.

청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 인터넷 게임중독을 예측하는 변인의 차이

선호하는 게임종류에 따라 게임중독을 예측하는 변인에 차이가 있는지 알아보기 위하여 선호

표 3. 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 자기통제력의 평균 비교

| 변수 | 구분 | N | (M SD) | F | Scheffe |
|------------|------------|-----|-------------|--------|---------|
| 전체 | 액션(1) | 75 | 79.40 12.36 | 2.437* | |
| | 1인칭 슈팅(2) | 104 | 75.51 10.40 | | |
| | 롤플레이팅(3) | 84 | 77.83 11.11 | | |
| | 스포츠/레이싱(4) | 125 | 78.63 13.30 | | |
| | 시뮬레이션(5) | 47 | 81.47 12.34 | | |
| | 합계 | 435 | 78.17 12.05 | | |
| 충동성 | 액션(1) | 74 | 11.07 2.68 | 2.408* | |
| | 1인칭 슈팅(2) | 110 | 11.10 2.56 | | |
| | 롤플레이팅(3) | 87 | 10.78 2.55 | | |
| | 스포츠/레이싱(4) | 129 | 10.50 3.01 | | |
| | 시뮬레이션(5) | 48 | 9.81 2.60 | | |
| | 합계 | 448 | 10.72 2.74 | | |
| 신체활동 선호 | 액션(1) | 76 | 11.55 3.80 | 2.681* | |
| | 1인칭 슈팅(2) | 110 | 12.69 3.75 | | |
| | 롤플레이팅(3) | 86 | 11.78 3.05 | | |
| | 스포츠/레이싱(4) | 128 | 12.65 3.60 | | |
| | 시뮬레이션(5) | 49 | 11.37 3.05 | | |
| | 합계 | 449 | 12.17 3.55 | | |

* $p<.05$

하는 게임종류별로 부모-자녀 의사소통 하위요인(아버지/어머니-자녀 개방형 의사소통, 아버지/어머니-자녀 문제형 의사소통)과 자기통제력 하위요인(충동성, 단순과제선호, 모험추구, 신체활동선호, 자기중심성, 화 기질)을 예언변인으로 하고 인터넷 게임중독을 종속변인으로 하여 변인을 단계적으로 투입하는 방식의 중다회귀분석을 실시하여 결과를 표로 제시하였다. 선호하는 인터넷 게임종류에 대해 연구대상 청소년들이 1순위로 응답한 인터넷 게임종류를 바탕으로 하여 분석하였으며 사용 빈도가 5% 미만인 어드벤처게임, 퍼즐/보드게임과 기타게임(뮤직게임 등)은 분석에서 제외시켰다.

우선 선호 게임종류 중 액션게임에 대한 결과를 살펴보면, 자기통제력의 하위요인 중 충동성과 자기중심성이 인터넷 게임중독을 통계적으로 유의하게 예측하는 것으로 나타났으며, 이때 R²값은 .286으로서 회기모델이 전체변량 중에서 28.6%를 설명하였다. 따라서 액션게임의 경우 충동성이 높을수록($\beta = .600, p < .001$), 자기중심성이 낮을수록($\beta = -.264, p < .001$) 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다.

슈팅게임의 경우 부모-자녀 의사소통의 하위요인 중 어머니-자녀 개방적 의사소통이 인터넷 게임중독을 통계적으로 유의하게 예측하는 것으로 나타났으며, 이때 R²값은 .082으로서 회기모델이 전체변량 중에서 8.2%를 설명하였다. 따라서 슈팅게임의 경우 어머니와 자녀의 개방적 의사소통 수준이 낮을수록($\beta = -.305, p < .01$) 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다.

롤플레이게임의 경우 자기통제력의 하위요인 중 단순과제 선호가 인터넷 게임중독을 통계적으로 유의하게 예측하는 것으로 나타났으며, 이때 R²값은 .047으로서 회기모델이 전체변량 중에서 4.7%를 설명하였다. 따라서 롤플레이게임의 경우 단순과제에 대한 선호도가 높을수록($\beta = .249, p < .05$) 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다.

마지막으로 스포츠/레이싱게임의 경우 부모-자녀 의사소통의 하위요인 중 아버지-자녀 문제형 의사소통이 인터넷 게임중독을 통계적으로 유의하게 예측하는 것으로 나타났으며, 이때 R²값은 .149로서 회기모델이 전체변량 중에서 14.9%를 설명하였다. 따라서 스포츠/레이싱게임의 경우 아버

표 4. 게임종류별 게임중독에 대한 부모-자녀 의사소통, 자기통제력 하위요인의 상대적 영향력

| 게임장르 | | 예언변인 | β | R ² | R ² 변화량 | F |
|-----------|---|--------------------|---------------|----------------|--------------------|-----------|
| 액션게임 | 1 | 충동성 | .500 | .237 | .250 | 19.360*** |
| | 2 | 충동성 자기중심성 | .600 -.264 | .286 | .059 | 12.789*** |
| 슈팅게임 | 1 | 어머니-자녀 개방적 의사소통 | -.305 | .082 | .093 | 8.010** |
| 롤플레이게임 | 1 | 단순과제 선호 | .249 | .047 | .062 | 4.031* |
| 스포츠/레이싱게임 | 1 | 아버지-자녀 문제형 의사소통 | .397 | .149 | .157 | 19.032*** |

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

지와 자녀의 문제형 의사소통 수준이 높을수록 ($\beta = .397, p < .001$) 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다.

시뮬레이션게임의 경우 부모-자녀 의사소통 하위요인과 자기통제력 하위요인 중에서 인터넷 게임중독을 통계적으로 유의하게 예측하는 변인이 없었다.

논 의

본 연구는 선호하는 인터넷 게임종류에 따른 청소년의 인터넷 게임중독 수준 및 부모-자녀 의사소통, 자기통제력 수준의 차이를 알아보고 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 인터넷 게임중독을 예측하는 변인에 차이가 있는지 알아보기 위해 실시되었다.

첫째, 연구대상 청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 인터넷 게임중독과 그 하위요인들에서 나타난 차이를 살펴보면, 인터넷 게임중독과 모든 하위요인 즉, 게임 지향적 생활, 내성과 통제력 상실, 금단과 정서 경험에서 1인칭 슈팅게임이 다른 종류의 게임들보다 유의하게 점수가 높았다. 또한 그 뒤를 이어 롤플레이스게임과 시뮬레이션게임 등의 점수가 높게 나타났다. 이는 롤플레이스게임과 시뮬레이션 게임을 주로 하는 학생들이 다른 게임을 주로 하는 학생들보다 인터넷 게임중독 수준이 높았다는 연구들과는(장미경, 이은경 외, 2004; 유우경, 2003; 이은경, 장미경 외, 2005) 차이가 있으며 본 연구의 결과는 1인칭 슈팅게임이 다른 종류의 게임들보다 중독될 가능성이 더 높음을 시사한다.

수년전부터 최근에 이르기까지 우리 사회에서

인터넷 중독의 위험성과 함께 거론되어왔던 게임종류는 롤플레이스게임이었다. 하지만 1인칭 슈팅게임은 폭력성의 증가와 관련된 위험성 외에는 거의 연구되지 않고 있다. 2004년에 장미경과 그의 동료들이 인터넷 게임종류와 인터넷 게임중독의 관계에 대해 연구했을 때에는 1인칭 슈팅게임의 사용빈도가 2%미만이었기 때문에 분석에서 제외되기도 했다. 하지만 최근의 연구들에서는 1인칭 슈팅게임이 크게 성장하였으며 청소년들에게 인기 있는 게임종류가 되었다는 것을 알 수 있으며 중독의 위험성도 입증되고 있다(방현숙, 2008; 최임숙, 서래원, 2010). 1인칭 슈팅게임은 롤플레이스게임이나 시뮬레이션게임 등에 비해 주의를 기울여야 할 대상이나 범위가 좁아 게임에 집중할 수 있고 게임의 결과를 즉각적으로 확인할 수 있다는 면에서 게임 이용자의 선호도가 높아지고 있으며 이러한 사실은 인터넷 게임 산업이 해마다 성장하고 있으며 청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류도 해마다 달라질 수 있고, 인터넷 중독의 위험성 역시 달라질 수 있음을 시사하며 인터넷 게임종류와 인터넷 게임중독의 관계에 대한 연구가 계속되어야 함을 의미한다(장미경, 이은경 외, 2004).

둘째, 연구대상 청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 자기통제력과 그 하위요인들에서 나타난 차이를 살펴보면, 자기통제력 전체 점수와 하위요인들 중 충동성과 신체활동 선호에서 유의한 양상이 나타났는데 인터넷 게임중독에서와 마찬가지로 1인칭 슈팅게임이 다른 종류의 게임들보다 자기통제력 전체 점수 및 충동성과 신체활동 선호에서 유의하게 높은 점수를 나타냈다. 이는 롤플레이스게임을 하는 집단이 다른 게임을 하

는 집단에 비해 내성과 통제력 상실 문제가 더 심한 것으로 나타난 이은경, 장미경 외(2005)의 연구와는 차이가 있다.

자기통제력은 인터넷 게임중독에 유의한 부적 영향력을 끼친다는 것을 본 연구와 다른 연구들에서 알 수 있으며(이소영, 2000; 이은경, 장미경 외, 2005) 인터넷 게임중독 점수가 높게 나타나는 게임종류가 자기통제력도 유의하게 낮은 점수를 나타낸다는 이와 같은 결과는 자기통제력과 인터넷 게임중독 사이에 관계가 있다는 것을 간접적으로 말해주고 있으며 1인칭 슈팅게임이 중독될 위험성이 높다는 것을 다시 한 번 말해주는 결과이다. 인터넷 게임중독은 게임을 이용하는 시간을 통제하지 못하고 일상생활에 장애가 되는 수준까지 게임에 몰두하는 속성을 가지고 있으며 게임을 하는 시간이 길수록 이용자에게 보상을 가져다주는 롤플레이팅게임 뿐만 아니라 즉각적인 보상이 주어지고 게임에 집중하도록 만드는 속성을 가진 1인칭 슈팅게임 등 이용자들로부터 인기를 얻게 되는 게임들마다 자기통제력 저하의 문제가 나타날 수 있을 것으로 사료된다. 하지만 사후검증 결과 자기통제력의 하위척도들 점수 간에 특별한 차이는 없는 것으로 나타나 게임중독과 자기통제력의 관계에 대한 연구가 지속되어야 할 것으로 보인다.

셋째, 연구대상 청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 부모-자녀 의사소통과 그 하위요인들에서 나타난 차이를 살펴보았을 때는 유의한 차이가 없었다. 이는 1인칭 슈팅게임을 하는 이용자가 가족기능이 유의하게 낮았다는 방현숙(2008)의 연구와는 일치하지 않는 결과이다.

청소년의 경우, 많은 연구들에서 컴퓨터와 인터

넷에 대한 접근이 가족 내에서 대인관계적 긴장을 불러일으키는 것을 보여준다(Mersch, 2006a, 2006b). 부모는 자녀가 인터넷상에서 시간을 보내는 것을 염려한다(Young, 2010). 또한 인터넷 게임을 사용하는 청소년들의 부모는 자녀가 어떤 게임종류를 선호하는지 별로 관심이 없으며 이해하려는 노력 없이 인터넷 게임 자체를 통제하려는 경향이 있을수록 청소년 자녀가 인터넷 게임 중독에 빠질 위험성은 증가한다(이시형, 장미경 외, 2000; 성윤숙, 2003, 조영기, 2009). 오히려 자녀가 하는 인터넷 게임에 관심을 가지고 가족이 개방적인 의사소통을 할 때 청소년들의 중독적 인터넷 사용이나 그로 인한 문제가 줄어드는 긍정적인 효과를 얻을 수 있을 것이며(조영기, 2009), 부모-자녀 의사소통이 인터넷 게임중독에 영향을 끼친다는 것은 본 연구와 여러 연구들을 통해 확인할 수 있다(이은경, 장미경 외, 2005).

이러한 사실로 미루어 볼 때 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 부모-자녀 의사소통에서 유의한 차이가 나타나지 않았다는 것은 어떤 인터넷 게임을 사용 하느냐와는 상관없이 자녀의 인터넷 게임사용에 대해 부모와 자녀의 의사소통이 원활하지 않을 수 있다는 것을 예상해볼 수 있다. 부모들은 청소년 자녀가 어떤 게임을 하느냐 보다 게임사용 시간에 관심을 가질 것으로 사료되며 이는 관련 연구들을 통해 확인해볼 필요가 있다.

선호하는 인터넷 게임종류에 따른 각 변인들의 평균차이에서 더 나아가 연구대상 청소년들이 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 인터넷 게임중독을 예측하는 변인에 차이가 있는지 살펴본 결과 시뮬레이션게임을 제외한 다른 게임종류들에서는 인터넷 게임중독을 예측하는 변인에 유의한 차이

가 있었다.

첫째, 액션게임에 있어서 인터넷 게임중독을 유의하게 예측하는 변인은 자기통제력의 하위요인인 충동성과 자기중심성이었다. 충동성이 높을수록, 그리고 자기중심성이 낮을수록 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 이는 공격성이 높을수록 인터넷 게임중독 수준이 높았다는 장미경, 이은경 등(2004)의 연구와 유사한 결과라고 사료된다. 공격성이 충동성과 유의한 정적상관이 있다는 것은 여러 연구들에서 일관되게 보고하고 있는 사실이며, 상대방과 격투를 해야 하거나 장애물을 제거하는 액션게임을 선호하는 청소년들이 가지고 있을 것으로 예상할 수 있는 심리적 속성이다. 또한 자기중심성이 낮을수록 인터넷 게임중독 수준이 높게 나타난 본 연구의 결과는, 자기중심성이 높을수록 인터넷 게임중독의 위험성이 높아진다는 기존의 연구들과 다른 맥락으로 보이는데, 액션게임의 경우 상대방의 약점을 잘 파악하고 공격을 해야 하는 특성이 있다는 것으로 미루어보아 이러한 결과는 자기중심성의 정의에서 '다른 사람의 고통에 둔감하다'라는 의미에 반하여 나타난 결과로 사료되며 본 연구에서는 액션게임을 주로 하는 사람들의 중독 점수가 다른 게임종류에 비해 가장 낮은 것으로 나타났기 때문에 액션게임의 중독성과 특성에 대해서는 후속연구를 통해 재고할 필요가 있다.

둘째, 1인칭 슈팅게임에 있어서 인터넷 게임중독을 유의하게 예측하는 변인은 부모-자녀 의사소통의 하위요인인 어머니-자녀 개방적 의사소통이었다. 어머니-자녀 개방적 의사소통 수준이 낮을수록 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 이는 청소년의 경우 부모와의 관계가

좋지 않을 때 인터넷 게임중독에 빠질 위험이 증가한다는 연구들과 일치하는 결과이며(조영기, 2009; 최나야, 한유진, 2006), 어머니-자녀 의사소통이 개방적이고 촉진적일수록 청소년 자녀가 심리적으로 안정된 생활을 할 수 있다는 여러 연구들과도 같은 맥락이다(김정국, 1998; 유미숙, 2011; 이주희, 2010). 인터넷 게임을 이용하는 청소년들은 타인과의 의사소통에서 실패의 경험을 하게 되면 이것이 그들이 인터넷 이용을 최우선으로 생각하는 이유가 된다. 온라인상에서의 의사소통을 더 안전하고 쉽게 느끼며 삶에서는 각종 문제들이 일어나게 된다. 그러한 어려움들은 발표를 해야 될 때, 사회적 참여를 해야 되는 상황에서 발생하며 치료는 이들이 오프라인상에서 어떻게 대화해야 되는지에 초점을 맞춰야 한다(Hall & Parsons, 2001).

셋째, 롤플레이팅게임에 있어서는 인터넷 게임중독을 유의하게 예측하는 변인은 자기통제력의 하위요인인 단순과제 선호였다. 즉, 단순과제 선호경향이 높을수록 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 이는 자기통제력이 낮을수록 인터넷 게임중독 수준이 높았다는 장미경, 이은경 외(2004)의 연구와 일치하는 결과이며 자기통제력이 낮을 경우 보다 쉽게 중독에 빠질 수 있음을 보여준다(조영기, 2009). 특히 단순과제 선호 경향은 낮은 학업성취도와 관련이 있고, 낮은 학업성취도는 청소년의 인터넷 게임중독을 예측할 수 있는 변인이기 때문에(김세영, 2005; 박수혁, 2009) 학업에 어려움을 겪는 청소년들의 게임종류 선호도와 게임이용 특성에 대하여 후속연구를 통해 구체적으로 살펴볼 필요가 있을 것이다.

넷째, 스포츠/레이싱게임에 있어서는 인터넷 게

임중독을 유의하게 예측하는 변인은 부모-자녀 의사소통의 하위요인인 아버지-자녀 문제형 의사소통이었다. 아버지-자녀 문제형 의사소통 수준이 높을수록 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 아버지-자녀 문제형 의사소통이 인터넷 게임중독에 영향을 미친다는 것은 여러 연구들을 통해 지지되고 있다(김경신, 김진희, 2003; 김연화, 정영숙, 2006; 방희정, 조아미, 2003; 최나야, 한유진, 2006). 또한 스포츠게임의 경우 청소년의 불평과 불만이 지속될수록 게임을 통해 얻는 만족도는 높아지는데(장정훈, 2007), 청소년의 스트레스원으로써 아버지와 의사소통이 갖는 의미에 대한 연구가 지속되어야 할 것이다.

다섯째, 시뮬레이션게임에 있어서는 부모-자녀 의사소통의 하위요인과 자기통제력의 하위요인 중 인터넷 게임중독을 유의하게 예측하는 변인이 없었다. 장미경, 이은경 외(2004)의 연구에서는 시뮬레이션 게임의 경우 공격성이 높을수록 인터넷 게임중독 수준이 높은 것으로 보고하고 있는데 이에 대한 경험적 연구들이 더 많이 필요할 것으로 보인다.

또한 본 연구에서는 시뮬레이션게임을 이용하는 청소년들이 1인칭 슈팅게임을 이용하는 청소년들 다음으로 인터넷 게임중독 점수가 높게 나타났다음에도 불구하고 부모-자녀 의사소통과 자기통제력은 가장 문제가 없는 것으로 나타났는데, 이는 시뮬레이션 게임의 경우 온라인상 보다 PC 자체에 게임을 설치하여 이용하는 경우가 많고 이 경우 중독도 더 잘되는 경향이 있으며(장미경, 이은경 외, 2004) 그 종류도 다양하지는 않은데 본 연구의 경우 온라인 게임 이용자만을 대상으로 했으며 스타크래프트와 같은 중독성이 강하다

고 평가되는 게임을 하는 이용자가 드물었기 때문에 나타난 결과라고 사료된다. 또한 시뮬레이션 게임을 이용하는 청소년들이 자기 자신에 대해 지각하거나 보고할 때에 관대해지는 경향이 있는 것일 수도 있으므로 이에 대해 검증해볼 필요가 있다고 생각된다.

이러한 차이는 인터넷 게임종류별로 게임 이용자의 심리적 특징이 다르다는 것을 시사하는 것이다(성운숙, 2003; 오대연, 2001; 장미경, 이은경 외, 2004). 그런 점에서 본 연구 결과는 인터넷 게임중독의 예방교육과 예방프로그램을 모색하는데 기초자료로써 도움이 될 것으로 기대된다. 인터넷 게임중독의 위험성이 높은 게임종류에 대해 아는 것과 각 게임을 이용하는 청소년들의 심리적 특성에 대한 정보는 청소년이 선호하는 인터넷 게임종류를 아는 것만으로도 어떤 예방적 접근이 필요한지 알 수 있으며 따라서 보다 효율적인 예방프로그램을 모색할 수 있을 것이다. 그러므로 청소년이 선호하는 인터넷 게임종류에 따라 청소년의 심리적 특성이 각기 어떻게 다른 양상을 나타내는지에 대한 후속연구들이 계속되어야 할 것이다.

본 연구를 통해 최근 청소년들이 선호하는 게임을 알아보았으며, 이를 통해 중독의 위험성을 예측할 수 있으며 중독이 잘되는 게임을 하는 청소년들의 특성과 예방적 접근에 대해 고려할 수 있을 것이다. 또한 중독될 가능성이 큰 인터넷 게임들을 이용하는 이용자들의 인터넷 중독 예방을 위해 각기 다른 프로그램을 모색하고 적용하기 위해 본 연구의 결과를 재검증하거나 변인 및 대상을 다각도로 검증하는 연구들이 계속되어야 할 것이다.

그러나 본 연구에서는 청소년들을 대상으로 횡단적인 양적 자료만을 수집했기 때문에 횡단적 자료뿐만 아니라 종단적 자료를 수집하고 면접을 통해 질적 자료를 얻어 청소년들의 특성을 보다 심층적으로 알 수 있는 후속연구가 수행되길 기대한다. 또한 본 연구에서는 중학교 3학년 학생들만을 대상으로 했기 때문에 중학교 저학년, 고등학생, 대학생 등으로 대상의 범위를 확대하여 연구할 필요가 있으며 성별에 따라 인터넷 게임사용 양상이 다를 수 있음에도 성별에 따른 차이가 분석에서 제외되었기 때문에 본 연구에서 살펴본 변인 이외에 인터넷 게임중독 예방과 관련된 중요한 변인들을 통한 후속연구가 수행되어야 할 것이다.

이러한 한계들이 있음에도 불구하고 본 연구는 청소년이 선호하는 인터넷 게임종류에 대해 알아보고 그 종류별로 각기 다른 중독양상을 나타낼 수 있다는 것을 확인했다는 것에서 의미가 있으며 인터넷 게임중독 예방을 위한 노력의 양적인 기초자료로 활용될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- 곽금주 (2004). 컴퓨터 게임과 아동, 청소년 발달과의 관련성 연구개관. *한국심리학회지*, 10, 147-175.
- 권재환 (2008). 국내 인터넷 중독 연구동향: 학술지 게재논문 분석. *청소년학연구*, 15(3), 137-157.
- 권재환, 이은희 (2005). 판별분석을 이용한 게임중독 청소년들의 심리적 사회환경적 특성 예측. *한국심리학회지 건강*, 10(1), 95-112.
- 김경신, 김진희 (2003). 청소년이 지각한 부모자녀 관계 변인이 인터넷 중독에 미치는 영향. *한국 가정과학회지*, 6(1), 15-23.
- 김세영 (2005). 중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용 유형, 자기통제력, 자기조절학습능력 및 학업성취도의 차이. *이화여자대학교 대학원 석사학위논문*.
- 김연화, 정영숙 (2005). 부모자녀간의 의사소통 및 또래 관계와 아동의 인터넷 중독경향. *대한 가정학회지*, 43(10), 103-114.
- 김정국 (1998). 어머니의 의사소통수준 및 자녀의 성격 유형과 학습된 무력감과 관계 분석. *충남대학교 대학원 석사학위논문*.
- 김종원, 조옥귀 (2000). 중·고등학생의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷 게임중독간의 관계. *교육이론과 실천*, 12(2). *경남대학교 교육문제연구소*, 477-498.
- 남영옥, 이상준 (2005). 청소년의 인터넷 중독유형에 따른 위험요인 및 보호요인과 정신건강 비교연구. *한국사회복지학*, 57(3), 195-222.
- 류진아 (2008). 청소년의 인터넷 게임중독 연구동향: 학회지 게재논문 중심으로. *한국놀이치료학회지*, 11(1), 87-99.
- 박수혁 (2009). 청소년의 인터넷 중독이 사회성 발달, 학업성취 및 학교적응에 미치는 영향. *한양대학교 대학원 석사학위논문*.
- 박영숙, 송현중 (2002). 중고등학생들의 인터넷 중독 실태 및 관련 변인 탐색. *지역사회상담학회지*, 27(6), 65-82.
- 박현옥 (2009). 청소년의 e-스포츠 참가특성과 스포츠 태도 및 참가의 관계. *한양대학교 대학원 박사학위논문*.
- 방정희, 조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷게임 행동 간의 관계. *한국 심리학회지 발달*, 16(1), 1-22.
- 방현숙 (2008). 게임 유형에 따른 초등학생의 인터넷 게임 중독 경향과 심리적·사회적 요인과의 관계. *성균관대학교 대학원 석사학위논문*.
- 부정민 (2007). 청소년의 온라인게임 몰입 및 중독에 영향을 미치는 생태체계변인. *숙명여자대학교 대학원 박사학위논문*.

- 성윤숙 (2000). 지존과 대박을 꿈꾸는 아이들: 온라인 게임과 청소년의 삶. 서울: 대왕사.
- 유미숙 (2011). 휴대폰 중독군과 비중독군의 어머니의 양육태도와 의사소통 차이비교: 중학생을 대상으로. 관동대학교 대학원 석사학위논문.
- 유우경 (2003). 컴퓨터게임 유형에 따른 컴퓨터게임 중독의 차이. 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- 이계원 (2001). 청소년의 인터넷중독에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.
- 이은경, 장미경, 김은영, 신호정, 이자영, 이희우 (2005). 청소년게임중독 예방을 위한 집단상담 프로그램 개발연구. 상담학연구, 6(3), 789-808.
- 이주희 (2010). 반응적 의사소통 전략이 다문화가정 어머니-아동의 긍정적 상호작용에 미치는 효과. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 이혜경 (2002). 인터넷 상에서 청소년의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국 심리학회지 발달, 14(4), 66-79.
- 이형초 (2001). 인터넷 게임중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 장미경, 이은경, 장재홍, 이자영, 김은영, 이문희 (2004). 게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인간의 관계. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 16(4), 705-722.
- 장정훈 (2007). 온라인 스포츠게임 이용자의 라이프스타일과 참여동기 및 만족도. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 정선희 (2011). 인터넷 게임중독이 청소년의 정서 및 문제해결능력에 미치는 영향. 인제대학교 대학원 석사학위논문.
- 조아미, 방희정 (2002). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10(1), 249-275.
- 조영기 (2009). 청소년의 온라인 게임 이용과 효과. 한양대학교 대학원 박사학위논문.
- 주석진 (2011). 청소년의 인터넷 중독을 결정짓는 위험요인과 보호요인에 관한 연구. 숭실대학교 대학원 박사학위논문.
- 최나야, 한유진 (2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 한국 가정 관리학회지, 24(2), 209-219.
- 최원준 (2001). 컴퓨터 네트워크 게임특성과 게이머의 심리적 체험. 고려대학교 석사학위논문.
- 최입숙, 서래원 (2010). 게임 장르에 따른 대학생의 게임중독과 자기주도학습, 학교 적응 행동의 관계교육종합연구, 8(2), 91-116.
- 하창순 (2004). 한국판 자기통제력 척도 타당화 연구. 단국대학교 대학원 박사학위논문.
- 한국게임산업진흥원 (2007). 2007 대한민국 게임백서. 서울: 한국게임산업진흥원.
- 한국정보화진흥원 (2006a). 유·아동 및 청소년의 인터넷 게임중독 척도 개발 연구. 서울: 한국정보화진흥원.
- 한국정보화진흥원 (2006b). 인터넷게임중독척도 개발연구. 서울: 한국정보화진흥원.
- 황상민, 장근영 (2003). 한국인의 온라인 라이프스타일과 게임행동. HCI 2003 학술대회 논문집, 2, 한국 정보과학회 인간과 컴퓨터 상호작용 연구회. 15-21.
- Elgar, F. J., Arlett, C., & Groves, R. (2003). Stress, coping, and behavioral problems among rural and adolescents. *Journal of Adolescence*, 26, 574-585.
- Gardner, F. E. M. (1992). Parent-child interaction and conduct disorder. *Educational Psychology Review*, 4, 135-163.
- Gottfredson, M., & Hirschi, T. (1990). *A general theory of crime(pp.20-24)*. Palo Alto :

Stanford University Press.

- Griffiths, M. (1997). *Does internet and computer addiction exist?* Chicago: American Psychological Association.
- Hall, A. S., & Parsons, J. (2001). Internet addiction: College students case study using best practices in behavior therapy. *Journal of Mental Health Counseling*, 23, 312-322.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community home steading on the electronic frontier reading*. Boston: Addison-Wesley.
- Yee, N. (2006). Motivation for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9, 772-774.
- Young, K. S., & Rogers, R. C. (1998). The relationship between depression and internet addiction. *Cyber Psychology & Behavior*, 1, 25-28.
- Young, K. S. (2010). *Prevalence Estimates and Etiologic Models of Internet Addiction*(pp. 25-29). New York: John Wiley & Sons Inc.

원고접수일: 2012년 8월 8일

게재결정일: 2012년 9월 11일

A Study on the Relationship Between Types of Teen Preferred Internet Game and Internet Game Addiction, Parent-Adolescent Communication, and Self-Control

Bo-Kyung Park Sung-Man Shin Hye-Joo Lee

Handong Global University
School of Counseling Psychology

This study was conducted in order to find out if there are any variables to predict internet game addiction through research of the level of teenage Internet game addiction, Parent-Adolescent communication, and self-control according to the preferred types of Internet Games. The research targets were 734 9thgrade students of four different co-ed Middle schools located in "P"city in KyungBuk, and "B"city in KyungNam. The survey used the Child and Teenage Internet Game Addiction Scale, Parent-adolescent Communication Scale, and Self-Control Scale. The results are as follows. First, in internet game addiction and its subordinate factors, there were differences according to the preferred internet game. First person shooting games scored the highest in Internet game addiction. Second, in the Self-control and its subordinate factors, there were differences in impulsion and preferred physical activity. Self-control and its subordinate factors were lowest in first person shooting games. Third, there were no apparent differences in the case of parent-adolescent communication. Fourth, among the variables in predicting teen internet game addiction, according to preferred internet game, there were differences in all types of internet games except for simulation games. This research was an attempt to confirm that there can be different addiction conditions based on teen preferred Internet game types, and its significance in the face that this research can be used as basic data in efforts to prevent internet game addiction.

Keywords: types of teen preferred internet game, internet game addiction, parent-adolescent communication, self-control