

## 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들

이해경\*

경성대학교 교양과정부

이 연구는 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임중독을 예측하는 사회심리적 변인들을 검증하기 위한 것이다. 구체적으로 이 연구의 목적은 1) 폭력게임에 중독된 청소년들이 사회심리적 특성에서 어떠한 차이가 있는지를 밝히고자 하였다. 2) 폭력게임 중독에 영향을 미치는 사회심리적 변인들의 상대적 효과를 알아보하고자 하였다. 이를 위해 서울시내 고등학교 2학년에 재학하는 남녀 학생 871명을 연구대상으로 하였다. 연구결과 첫째, 폭력게임 중독자와 비중독자 집단간 차이를 보이는 사회경제적 변인은 성별, 학교계열, 성적에서 유의한 차이가 있었고, 심리적 변인으로는 모든 변인들에서 유의한 차이가 있었다. 둘째, 폭력게임 중독을 예측하는 변인으로는 개인적인 이유, 회피적인 이유, 컴퓨터 통제, 인터넷 비행, 탈억제, 성적, 공격성, 소극적 대처로 나타났다. 즉, 인터넷에 반복적으로 접속하는 이유가 호기심과 재미의 추구와 같은 개인적인 이유로 사용할수록, 현실적인 고민이나 스트레스를 잊기 위한 회피적인 이유로 사용할수록, 컴퓨터 통제를 많이 받을수록, 인터넷상에서의 비행을 많이 저지를수록, 성적이 낮을수록, 공격성이 적을수록, 탈억제되어 있을수록, 소극적 대처를 많이 할수록 폭력게임에 더 많이 중독되는 것으로 나타났다. 이 연구결과에서 폭력게임 중독과 관련된 사회심리적 변인들에 근거하여 가능한 대처방안에 대해 논의되었다.

핵심어: 폭력게임, 폭력게임 중독, 인터넷 중독, 인터넷 일탈, 청소년 문제

최근 우리나라에서 가장 심각하면서도 새롭게 등장한 청소년 문제는 집단괴롭힘, 청소년 성매매(일명 원조교제)와 더불어 '인터넷 관련 비행과

중독'에 관한 것이다(이해경, 2001a). 실제 인터넷이라는 사이버상 범죄의 49%인 6백 75건이 10대에 의해 발생되고 있고(중앙일보, 2001. 3. 6.), 이

\* hglee@star.kyungsung.ac.kr

런 사이버상의 범죄가 인터넷 중독, 특히 폭력적인 게임, 음란물, 음란채팅의 중독과 관련된 것으로 알려져 있다(조아미, 2000). 즉, 폭력적인 게임의 중독은 살인과 모방범죄를 유발하고(조선일보, 2001. 3. 26), 음란채팅의 중독은 청소년 성매수(일명 원조교제)와 같은 성범죄와 관련된다. 문제는 인터넷 중독이 우리나라 일부 청소년들의 문제가 아니라, 서울시내 중, 고등학교에 재학하고 있는 청소년들의 36.8%가 중독 증후군을 보이고 있고(김혜원, 2001), 인터넷 서비스중에서 가장 중독될 가능성이 높은 것은 음란물이나 채팅보다도 게임이지만(조선일보, 2002, 1. 8.), 이에 관한 구체적인 대처방안이 모색되지 못하고 있다는 점이다.

청소년들의 인터넷 관련 비행 혹은 중독이 사회적 문제로 대두된 것이 비교적 최근이었기 때문에 이와 관련된 연구들 또한 상대적으로 많지 않다. 특히 인터넷 중독과 관련된 연구들에는 인터넷 중독 증상을 보이는 개별적인 임상 사례를 연구하거나(예, 김현수, 2000), 실태조사(예, 윤영민, 2000)에 주로 초점을 두고 연구되었다. 한편으론 인터넷 중독과 관련된 변인 파악에 관심을 둔 연구들(예, 김혜원, 2001)도 있으나, 이 또한 손에 꼽을 만큼 소수이다. 전체 인터넷 중독에 관련된 전체 연구의 수 자체가 많지 않고 구체적으로 인터넷 중독의 특정 하위유형을 세분화한 국내 연구는 더욱 소수인 것이 현실적이다. 드물게는 인터넷 중독의 하위유형을 구분한 경우로 음란물 중독집단에 관한 연구(예, 안정임, 김동규, 2000)가 있긴 하지만, 폭력게임 중독집단을 대상으로 한 연구는 찾아보기 어렵다. 현재 폭력게임 중독 경향자들의 특성은 일반적인 인터넷 중독 경향자 집단의 특성에 비추어 추측되고 있으나,

구체적으로 다양한 사회경제적 변인들과 심리적 변인들에서 차이를 확인하거나, 이들 변인들중에서도 보다 중요하게 관련된 변인을 파악하는 실증적 연구는 찾아보기 어렵다.

청소년들에게 대표적인 중독유형 중의 하나인 폭력게임 중독은(조아미, 2000) 음란물, 음란채팅의 중독보다 모방을 통해 살인이나 폭력범죄와 같은 강력범죄의 한 원인이 된다는 점에서 시급히 사회, 교육적 대처방안이 요구된다. 이를 위해서는 무엇보다도 이들 중독과 관련된 사회심리학적 변인들을 파악하는 기초적인 연구가 필요하다. 특히 청소년들의 대표적인 인터넷 중독 유형인 음란물, 음란채팅, 폭력게임에 중독된 신문사례의 분석(조아미, 2000)에 따르면, 음란물과 음란채팅은 중독의 증후와 피해가 구체적으로 성비행과 관련된다는 유사점이 있으나 폭력적인 게임 중독의 경우는 폭력범죄와 관련된다는 점에서 이 두 중독유형과는 다른 양상을 보이고 있다. 따라서 이 연구에서의 관심은 일반적인 인터넷 중독 증후를 보이는 집단과 비중독 집단간 차이를 비교하기 보다는 인터넷 중독집단의 하위유형의 하나라고 할 수 있는 폭력게임 중독자들이 갖는 차이를 실증적으로 확인하는 기초연구를 하는 것이다.

따라서 이 연구에서는 기존의 일반적인 인터넷 중독집단을 대상으로 부분적으로 다루어진 변인들의 개관을 통해 폭력게임 중독과 관련된 것으로 예측되는 변인들을 추출하여 포괄적인 범위에서 사회심리학적 변인들에서의 특성을 검증하는데 그 목적이 있다. 또한 이들 변인들중에서도 폭력게임 중독자들에 대한 대처방안의 모색에 있어서 우선적으로 고려되어야 할 변인들을 파악하여 교육적, 사회적 개입에 있어서 과학적 근거를 마련하는데 그 목적이 있다. 이를 위해 구체적으

로 폭력게임 중독자 집단과 비중독자 집단간에서 사회심리적 변인들간에서의 특성 차이를 검증하고, 이들 변인들중에서 상대적으로 중요한 예측변인들이 무엇인지를 밝히고자 하였다.

## 1. 폭력게임, 폭력게임 중독의 정의

### (1) 폭력적인 게임의 정의

90년대에는 폭력적이고 잔인한 게임이 전자 게임 시장을 지배하게 되었다(권준모, 2000). Dietz(1998)의 조사에 의하면 33개의 인기있는 세가, 닌텐도게임 중에 80%가 폭력적이며, 약 21%의 게임이 여성에 대해 폭력적인 것으로 밝혀졌다.

국내외에 보도된 자료에서 청소년들의 폭력과 살인 범죄가 게임중독과 관련된 것으로 알려져 있어 충격을 주고 있다. 가장 최근에 알려진 사건으로 게임중독된 중학생이 동생을 살해한 사건(조선일보, 2001. 3. 6)에서 이 학생 또한 중 1 때부터 '이스터널'과 '영웅전설'과 같은 매우 폭력적인 게임을 즐겨온 것으로 알려져 있다. 또한 중 3 남학생이 충동적으로 저지른 여중생 살해사건(동아일보, 2000. 3. 18)의 경우도 다른 학생들과 마찬가지로 대단히 폭력적이라고 알려져 있는 버추어 파이터, 철권, 킹오브 파이트, 하우스오브데드, 스트리트 파이트 등의 게임을 즐겨온 것으로 알려져 있다(권준모, 2000 참조). 예컨대 한때 대단한 인기를 누렸던 모탈 컴뱃(Mortal Combat)의

경우 격투를 통해 모든 캐릭터를 때려 눕히고, 엄청난 선혈이 분수처럼 쏟아지는 장면을 보여준다(권준모, 2000). 특히 둠이나 퀘이크와 같은 폭력적인 게임은 실제로 아이들에게 어떻게 사람을 죽이는지를 가르쳐준다. 지난해 미국의 콜로라도주에서 발생한 총기난사 사건의 주인공은 게임 '둠'의 매니아였고, 브라질에서 발생한 총기난사 사건의 주인공도 '듀크 뉴캠 D'의 매니아였다(조아미, 2000).

또한 최근의 청소년들에게 폭발적인 인기를 끌고 있는 리니지 게임, 바람의 나라, 디아블로 등과 같은 게임에서도 격투를 통해 다른 캐릭터들과 싸우거나 죽이는 네트워크 게임 또한 기본적으로는 폭력적인 내용을 담고 있다(어기준, 2000). 게임의 종류<sup>1)</sup>중에서도 디아블로와 같은 롤플레이 게임이나 스타크래프트, 리니지와 같은 머드(MUD; Multiple User Dialogue)게임은 중독성이 특히 강한 것으로 알려져 있다(조선일보, 1995. 6. 9). 그 이유는 이들게임이 다른 게임에 비해 게임의 특성이나 내용이 인간이 갖는 파괴욕구를 만족시키기 때문이다(어기준, 2000). 실제 다른 게임보다 머드게임과 롤플레이 게임은 게임 중독집단의 이용율이 비중독집단보다 더 높은 것을 확인한 바 있다(정경아, 한규석, 2001).

그러나 영화나 비디오 매체와 달리 게임의 폭력성에 대한 객관적인 기준을 찾아보기 어렵다. 따라서 이 연구에서는 게임 혹은 게임중독과 관련된 연구들에서 공통적으로 지적하고 있는 게임들을 폭력적인 게임으로 정의하고자 하였다. 즉,

1) 게임의 종류를 아케이드 게임, 액션게임, 어드벤처 게임, 롤플레이 게임, 시뮬레이션 게임, 머드(네트워크) 게임으로 분류하였다(어기준, 2000참조). 롤플레이 게임은 여러 캐릭터를 조직적 안에 넣어서 힘을 발휘하는 것으로 게임 안에서 역할을 맡아 즐기는 게임으로 디아블로가 있다. 시뮬레이션 게임은 가상의 상황을 실제처럼 보여주는 것으로 비행기 조정, 도시건설, 연예과정을 경험할 수 있다. 대표적으로 플라이트 시뮬레이터, 심시티 3000, 리플레인 러브 등이 있다. 머드게임은 인터넷과 네트워크를 이용해 이루어지는 게임으로 여러 사람이 함께 게임에 참여할 수 있는 것이 특징이고, 대표적으로 스타크래프트가 있다

버추어 파이터, 철권, 킹오브파이트, 하우스오브데드, 스트리트 파이트, 영웅전설, 모탈컴뱃, 리니지, 디아블로 등과 같이 게임의 주 내용이 캐릭터들 간의(혹은 캐릭터에 대한) 격투 혹은 살인이나 죽임의 반복, 공격과 테러, 살인방법을 가르키는 등의 경우를 폭력적인 게임으로 정의하였다.

## (2) 폭력적인 게임 중독의 개념

폭력적인 게임의 중독을 정의내리기 위해서는 먼저 인터넷 중독증과 관련된 개념과 논의들을 살펴볼 필요가 있다. 정신의학에서는 아직까지 공식적으로 인터넷 중독증(Internet Addiction Disorder)이라는 용어를 사용하지 않는다고 한다. 다만, 새로 개정될 DSM-V(미국정신의학단체)에서 가상현실장애(Cyber Disorder)라는 항목의 추가를 준비중인 것으로 알려져 있다. 정신의학에서는 선행병리가 잠재되어 있는 사람들이 인터넷의 여러 속성과 결합이 되어 병리적 행동을 낳는다고 보며, 인터넷 중독경향을 중독장애라기 보다는 충동조절장애(impulse control disorder)나 강박장애(obsessive compulsive disorder)로 분류하는 경향이 더 흔하다(김현수, 2001).

한편 이런 인터넷 중독 증세를 충동조절장애에 의한 강박관련 장애나 병적인 도박과 같은 장애로 분류하는 것과는 큰 차이가 있다는 점에서 논란의 소지가 있다(어기준, 2000). 즉, 인터넷 중독은 ‘중독’이라기 보다는 새로운 사회현상의 하나이고 이를 중독증으로 분류하는 것은 “새로운 현상에 대한 사회현상”이라는 의견이 대두되기도 하였다(Griffiths, 1999). 그러나 인터넷에 대한 중독의 가능성을 처음 제기한 Young(1999)의 주장과 마찬가지로, 인터넷 중독이 약물과 같은 일반적인 중독증세와 마찬가지로 금단현상, 내성, 현

실생활 어려움 등의 특징을 갖기 때문에 인터넷 중독증은 이제 일반적인 용어로 받아들여지는 추세이다.

또한 인터넷 중독은 단일개념이 아니라 중독적 행동양식에 따라 몇 가지의 유형으로 구분될 수 있다. 인터넷 중독에 대한 검사도구를 만든 바 있는 Young(1999)은 인터넷 중독을 ‘사이버 섹스 중독’(성인 채팅룸에서 만난 상대와의 온라인 섹스나 폰섹스 등에 탐닉), ‘사이버 교제중독’(가족이나 친구보다 이야기방 등에서 만난 사람과 더 친해짐), ‘인터넷 강박증’(온라인 도박이나 경매, 무역 등에 탐닉), ‘정보중독’(웹서핑이나 데이터베이스 탐색에 몰두), ‘컴퓨터 중독’(컴퓨터 게임이나 새 프로그램에 탐닉)을 포함하는 포괄적인 개념으로 보았다. 국내의 연구자들도 대표적인 인터넷 중독의 증세로, 게임중독, 통신중독, 음란물 중독 등의 하위영역을 두고 있다(어기준, 2000; 하지현, 2000).

따라서 이 연구에서는 폭력게임 중독을 Young(1999)의 인터넷 중독에 대한 개념정의를 빌어, 폭력적인 게임에 반복 접속하지 않았을 때 불안과 초조감과 같은 정서장애 등의 금단현상, 내성으로 인해 더 폭력적인 게임으로 가지 않으면 만족하지 못하거나, 반복적인 접속으로 인해 학업상의 소홀과 같은 현실생활의 어려움 등을 갖는 것으로 정의하였다.

## 2. 폭력게임 중독에 관한 최근 연구동향

청소년들에게 가장 중요한 매체로 자리 잡고 있는 전자게임이 구체적으로 사람에게 어떤 영향을 미칠 것인가에 대한 실증적 연구들은 많지 않

다(Griffiths, 1999, 권준모, 2000에서 재인용). 더욱이 국내에서 인터넷 중독과 관련된 연구가 수적으로 많지 않은 상황에서 청소년들에게 대표적인 중독유형의 하나로 알려져 있는 폭력게임 중독 관련 연구는 더욱 소수인 것이 현실적이다. 국내에서 폭력게임 중독에 관한 연구들을 살펴보면, 신문사례 분석(조아미, 2000), 상담사례에서의 게임중독자들의 특성과 문제점 분석(어기준, 2000), 폭력게임에 중독경향을 보이는 청소년들의 심층 인터뷰를 통한 특성분석(이해경, 2001), 게임중독자들과 비중독자들이 갖는 심리적 특성 비교 분석에 대한 연구(정경아, 한규석, 2001)가 있다.

어기준(2000)은 게임중독, 채팅중독, 음란물 중독의 원인과 그에 따른 문제점을 분석한 바 있다. 그에 따르면 게임 중독의 원인으로는 게임의 내용이 폭력적이어서 인간의 파괴본능을 만족시키고, 가상공간에서는 게임의 능력에 따라 지위가 상승하거나 파워 맨이 될 수 있다는 점, 현실에서의 피로움과 스트레스를 해소할 수 있는 낙원이라는 점, 가상공간을 통해 자신의 지위를 높일 수 있다는 점 등을 들 수 있다. 이런 게임중독은 게임에서의 폭력성을 현실에서 노출하여 현실에서의 충기난사와 같은 범죄로 이어지거나, 리니지, 바람의 나라와 같은 머드 게임에서 실제 진 게이머들이 자신을 이긴 상대를 찾아와 폭행하거나 게임 아이템을 강탈하는 '현실과 가상의 혼동'에 의한 사건을 유발하기도 한다는 문제점을 갖고 있다.

한편 이해경(2001a)은 폭력적인 게임 중독자들에 대한 심층 인터뷰에서, 폭력게임을 처음 시작하게 된 계기는 호기심, 우연, 친구들에 대한 동조와 모방에서 시작되며, 반복적으로 접속하게 되는 이유는 '재미와 흥미 때문'이거나, '스트레스

해소와 잡념을 잊을 수 있기 때문'이 주된 반응으로 나타났다. 또한 폭력게임의 경우는 음란물과 음란채팅과 달리 부정적 감정보다 통쾌감, 흥분, 스트레스와 긴장 해소 같은 긍정적인 감정들을 더 많이 느끼며, 게임에 반복적인 접속으로 인한 장점으로서는 스트레스 해소와 자존감 혹은 자신감의 고양, 타인과의 사회적 관계 형성 등을 들었고, 단점으로는 폭력 혹은 살인 충동의 증가와 폭력의 둔감화, 게임에 지면 우울을 느끼거나, 시력과 체력의 약화 등이 나타났다. 선행연구들(어기준, 2000; 이해경, 2001a)은 주로 폭력적인 게임 중독자들이 갖는 원인, 문제, 대처방안들을 제시하고 있으나 이는 실증적인 자료가 뒷받침된 것은 아니었다.

한편 정경아와 한규석(2001)의 연구는 게임중독자들과 비중독자들이 갖는 심리적 특성을 실증적으로 분석한 바 있었다. 이들에 따르면 중학생 908명을 대상으로 게임에 비중독된 집단, 중독위험집단, 일반집단으로 구분하고 이들의 게임 및 인터넷 양태 외에 '생활스트레스 사건 개수', '고독감', '부모-자녀간 신뢰감', '일상생활에서의 흥미정도'를 측정하였다. 그 결과에서 볼 때, 중독집단은 비중독집단에 비해 지난 6개월간 생활 스트레스 경험(친구와의 불화, 따돌림, 수면습관의 변화, 잦은 지각과 결석, 성적부진에 대한 고민)의 개수가 유의하게 더 많았고, 고독감이 더 높았으며, 부모-자녀간 신뢰감이 낮았다. 또한 게임중독 집단중에서도 중독일시집단과 중독지속집단을 구분하여 이들의 특성을 분석한 결과 '일상생활에서의 흥미' 외의 다른 변인들에서는 두 집단간 유의한 차이가 없었다. 이 결과에서 볼 때 게임중독 현상이 지속되는 경우와 일시적인 경우 둘다에서 다른 심리적 특성상에서 큰 차이가 없을 것으로

예상된다. 정경아와 한규석(2001)의 연구는 게임 중독집단에 대한 실증적 연구를 하였다는 의의는 있지만, 게임중독자들이 가질 수 있는 단지 5개의 변인들에서 이들의 특성을 분석하고 있어, 게임중독자들이 갖는 다양한 사회심리적 특성을 파악하기에는 한계가 있다. 또한 이들 5개의 변인이 다른 사회심리적 특성중에서도 게임중독현상에 있어서 상대적으로 중요한 변인 파악에는 관심을 두지 않았다.

### 3. 폭력게임 중독과 관련된 변인들

인터넷 중독과 관련된 변인들은 크게 성별, 학교, 가정변인 등을 포함하는 사회경제적 변인들과 인터넷 사용과 관련된 변인들, 사회적 지지, 공격성, 모방성 등의 심리적 변인으로 구분할 수 있다.

#### (1) 성별

인터넷 중독과 관련된 기존의 모든 연구들에서 남자청소년들의 인터넷 중독 비율은 여자청소년과 비교하여 통상 두 배에 달하는 것으로 나타났다(김진숙, 2000; 안정임, 김동규, 2000). 그러나 김혜원(2001)의 연구결과에서는 여학생보다 남학생이 인터넷 중독증상을 보이는 비율이 더 많았으나 성별이 인터넷 중독증의 중요한 예측변수가 되지 못했다.

온라인과 오프라인상의 게임에 중독된 청소년들을 대상으로 한 연구(정경아, 한규석, 2001)가 보고된 바 있지만 이들은 남학생을 주 연구대상으로 하였기 때문에 남녀 비율 차이는 비교할 수 없었다. 한편 인터넷 상에서 폭력게임, 음란물, 음

란채팅 중독 경향을 보이는 청소년을 대상으로 한 심층 인터뷰 연구결과(이해경, 2001a)에서 볼 때, 폭력게임과 음란물 중독자의 경우는 남학생에 비해 여학생이 2배 이상 많은 반면에 음란채팅의 경우는 여학생들만 있는 것으로 나타났다. 이해경(2001a)의 연구가 양적 연구가 아니기 때문에 비율에 대한 수치상의 비교는 할 수 없지만, 단지가 결과에 비추어 볼 때, 인터넷 중독증의 하위유형에 따라 성차가 나타날 가능성과 성차가 중요한 관련변인이 될 수 있을 것으로 보여진다.

#### (2) 학교계열

학교와 학년에 따른 인터넷 중독집단과 비중독집단의 비율상에서 유의한 차이가 있다는 연구 결과는 찾아보기 어렵다. 실제 일반적인 인터넷 중독 집단과 비중독집단을 대상으로 한 김혜원(2001)의 연구결과에서는 중학교와 고등학교 학생들간의 비율상의 차이는 없는 것으로 확인된 바 있다(김혜원, 2001). 그러나 학교와 학년별 차이는 없다고 하더라도 학교계열별 차이는 있을 가능성이 있다. 청소년들중에서 폭력게임, 음란물, 음란채팅 중독증후를 보이는 집단에 대한 심층 인터뷰(이해경, 2001a)에서 폭력적인 게임에 중독된 경향을 보이는 청소년들은 인문계 학생이 실업계 학생보다 더 많았다. 그러나 이 연구는 단지 심층 인터뷰를 통한 질적 연구로서 인문계와 실업계별 중독비율에 대한 숫자상의 비교는 의미가 없겠지만 단지 폭력게임 중독과 비중독집단이 학교계열별 차이가 있을 가능성이 시사되었다.

#### (3) 인터넷 사용시간과 사용 이유

국내에서 폭력게임 중독 경향 집단이 실제 인터넷을 사용하는 시간과 사용 이유에 대한 실증

적인 연구는 찾아보기 어렵다. 그러나 일반적인 인터넷 중독과 관련된 다수의 연구(김진숙 외, 2000; 안정임, 김동규, 2000; 한국청소년문화연구소, 1998;)에서 인터넷 중독집단이 비중독집단 보다 더 긴 시간 동안 인터넷을 사용하는 것으로 밝혀졌으며, 인터넷 이용시간이 인터넷 중독증의 중요한 예측변인이 되는 것으로 나타났다(김혜원, 2000). 그러나 인터넷 중독에서 폭력게임 중독자들의 인터넷 사용시간과 사용시간 변인이 폭력게임 중독의 중요한 예측변인이 되는지를 실증적으로 검증한 연구는 찾아보기 어렵다.

인터넷 중독은 인터넷 사용시간 외에 사용목적 혹은 사용이유가 더 중요할 수 있다(윤영민, 2000). 이해경(2001a)은 폭력게임, 음란물, 음란채팅에 몰입(혹은 중독)된 경험이 있는 청소년들을 심층 인터뷰한 결과에서 볼 때, 폭력게임과 음란채팅 중독경향이 두 집단의 청소년 모두 여러 사람과 사귄 수 있다는 '사회적 이유'가 인터넷에 반복 접속하는 원인으로 나타났다. 한편 폭력게임 중독경향이 있는 청소년들은 음란물이나 음란채팅에 비해 스트레스 해소나 고민을 잊기 위한 현실도피적 이유가 인터넷의 반복접속 이유인 것으로 나타났다. 일반적인 인터넷 중독집단과 비중독 집단간에서 인터넷의 사용 이유를 실증적으로 검증한 연구들이 국내에서 보고된 바는 있지만(김혜원, 2001; 박성익, 2000) 폭력적인 게임 중독자들의 인터넷 반복접속 이유에 대한 실증적 연구 또한 찾아보기 어렵다. 또한 이런 인터넷 반복접속의 이유가 폭력적인 게임중독에 중요한 예측변인이 되는가를 검증한 연구는 찾아보기 어렵다.

#### (4) 학업 혹은 학교에서의 적응

인터넷 중독은 인터넷 중독 결과로서 학업이

나 학교생활에서의 부적응이 나타나는 것으로 알려져 있다(Young, 1999; 이해경, 2001a). 이와는 반대로 학업이나 학교생활에서의 부적응하는 학생들이 더 쉽게 인터넷에 중독될 가능성이 있다는 주장도 있었으나(이해경, 2001b) 이런 주장들이 직접 실증적으로 검증되지는 못했다. 단지 정경아와 한규석(2001)의 연구에서 일상활동의 흥미 정도를 비교했을 때 게임중독집단이 비중독집단에 비해 학교, 공부, 컴퓨터 없이 하는 놀이, 보람 있는 일거리에서 흥미가 더욱 없는 것으로 나타나 게임중독집단이 비중독집단에 비해 학교 혹은 학업에서의 부적응이 간접적으로 시사되었다.

#### (5) 부모의 컴퓨터 사용의 통제

부모나 교사의 감독·태도와 인터넷 중독증과의 관계에 대해서는 일부의 연구만이 결과를 제시한 바 있다. 일반적인 예상과 달리 인터넷 사용에 관한 부모의 통제가 높을수록 중독정도는 더 높아지는 것으로 나타났다(김혜원, 2001; 윤영민, 2000). 그러나 이러한 결과를 통해 부모의 통제와 중독중간에 정적인 관계가 있다고 보기는 어렵다. 다른 연구를 통해 간접적으로 부모나 가족의 통제가 갖는 영향이 검증되었는데, 컴퓨터가 자신의 방에 있는 학생들은 다른 가족의 방에 있는 학생들보다 인터넷 중독이 더 많은 것으로 나타났다(김진숙, 2000). 즉, 가족의 통제를 받지 않은 경우가 중독증으로 발전할 가능성이 더 큰 것으로 나타났다. 따라서 폭력게임 중독자 집단이 그렇지 않은 비중독자 집단에 비해 가족 통제나 컴퓨터 사용 통제를 더 많이 받는지의 여부를 확인해 볼 필요가 있으며, 또한 폭력적인 게임 중독의 중요한 예측변인이 되는가를 확인해 볼 필요가 있다.

### (6) 사회적 관계와 사회적 지지

청소년기의 중요한 사회적 관계는 가정에서의 부모와의 관계, 또래들과의 관계이다. 특히 가정에서의 부모와의 애착관계나 부모의 양육 태도는 청소년기의 비행과 직접 관련이 있는 것으로 알려져 있다(Olweus, 1978). 또한 집단괴롭힘과 같은 폭력 비행 또한 부모-자녀간의 관계 혹은 애착과 관련된다는 것을 실증적으로 확인한 바 있다(김혜원, 이해경, 2001) 즉, 집단괴롭힘의 가해자보다는 피해자들이 부모와의 불안정 애착을 더 많이 하는 것으로 나타났고, 또한 피해행동의 중요한 예측변인으로는 어머니와의 애착관계인 것으로 나타났다. 따라서 인터넷에 중독된 청소년들의 경우 또한 가정내에서의 부모와의 관계가 소원하거나 문제가 있기 때문에 인터넷에 더 몰입할 가능성이 있다. 실제 폭력게임의 중독자 집단이 비중독자 집단에 비해 부모와 자녀간 신뢰감이 더 낮다는 연구결과가 보고된 바 있다(정경아, 한규석, 2001).

또한 일반적으로 인터넷 중독증은 현실생활에서 소극적이고 교우관계가 원활하지 않은 학생에게 더 쉽게 나타날 것으로 예상된다. 이를 뒷받침 하면서 몇몇 연구에서는 일반적으로 친구가 없는 청소년일수록 중독증상을 많이 보인다는 것을 밝혔다(김혜원, 2001; 안정임, 김동규, 2000; 윤영민, 2000). 그러나 이는 간단히 정리할 수 없는 사안으로, 좀 더 세부적인 분석을 통해서 친구관계의 원활함이나 친구수는 중독증의 유형에 따라 다르다는 결과가 나온 바 있다(안정임, 김동규, 2000). 선행연구들에 비추어 볼 때 인터넷 중독자들 특히 폭력게임 중독자들이 또래와의 사회적 관계에서 문제가 있을 가능성이 있으나 이런 가능성을 실증적으로 검증한 연구는 찾아 보기 어

렵다.

친구가 없는 청소년일 수록 인터넷에 더 많이 중독된다는 것은 또한 사회적 지지 기반이 적은 청소년일수록 인터넷에 더 많이 중독될 것으로 예상된다. 조남근과 양돈규(2001)의 연구에서 부모, 교사, 형제(자매), 친구로 부터의 사회적 지지를 못 받을수록 인터넷 중독 경향성이 더 큰 것으로 나타났고, 사회적 지지의 하위유형을 구분해 봤을 때에는 형제(자매)로 부터의 지지만이 중독 집단과 비중독집단간 유의한 차이를 보였다. 이와 달리 김혜원(2001)의 연구결과에서는 사회적 지지 중에서 가족지지를 못 받을수록 인터넷 중독에 더 많이 중독되는 것으로 나타나 차이를 보였다. 이들 선행연구 결과에서 볼 때 사회적 지지의 하위유형간 차이를 보이긴 하나 공통적으로는 인터넷 중독이 사회적 지지와 관련이 있는 것을 알 수 있다. 그러나 폭력게임의 중독된 집단에서는 사회적 지지의 하위 유형에서 어떤 변인이 유의한 변인인지를 실증적으로 확인하거나 또한 사회적 지지가 폭력게임의 중요한 예측변인이 되는지 확인한 연구는 찾아보기 어렵다.

### (7) 스트레스와 스트레스 대처방식

최근 정경아와 한규석(2001)의 연구에서 폭력게임 중독자 집단이 그렇지 않는 집단에 비해 최근 6개월간 스트레스 사건의 개수를 분석한 결과 친구와의 불화, 따돌림, 수면습관의 변화, 잦은 지각과 결석, 성적부진에 대한 고민을 더 많이 하는 것으로 나타났다. 이 연구는 스트레스 사건에 대한 개수를 단지 빈도분석한 것으로 스트레스의 양적인 차이에서 게임중독자 집단과 비중독자집단간 유의한 차이가 있는지를 검증한 것은 아니며, 더욱이 일상에서의 스트레스를 어떻게 대처하



는가에 대한 대처방식에서의 차이를 비교분석한 것은 아니었다. 우리나라 청소년들의 대부분이 학업과 관련된 스트레스를 경험하고 있지만 이들이 모두 인터넷 중독으로 빠지는 것이 아니라는 점에서 볼 때, 스트레스 그 자체보다는 스트레스 대처방식에서의 차이가 더 중요한 변인이 될 수도 있을 것이다.

### (8) 성격특성

인터넷 게임은 TV나 영화와 같은 영상물과 달리 청소년들이 스크린의 세계와 상호작용하게 되고 그 스크린 세계의 일부가 되게끔 한다는 것이다. 특히 전자기술의 발달로 인해 가상현실의 현실감은 더욱 증가하며, 수행자와 매체간의 심리적 거리감은 더욱 좁아지게 된다(이춘재 등, 1995). 이러한 현실감은 오락게임의 내용이 폭력적이거나 외설적일 때 청소년들의 심리발달과 인격형성에 부정적인 영향을 줄 수 있다.

특히 게임의 행위자가 스크린의 세계와 상호작용하며, 가상의 일부가 된다는 것은 게임이 자극적일 경우 행위자의 생리적 흥분상태를 더욱 증가시키는 결과를 가져온다(권준모, 2000). Calvett와 Tan(1994)은 대학생을 대상으로 한 폭력적인 가상현실 게임을 연구한 결과, 그 게임을 단지 옆에서 보게만 한 집단과 비교하여 생리적 흥분수준이 더 증가하였으며, 실제 더욱 적대적인 감정을 표출하며, 공격적인 사고도 증가시키는 것을 발견했다. 또한 전자오락 게임 후의 생리적 흥분상태는 본인이 느끼는 것보다 훨씬 오랜 기간 지속되며, 충동성의 증가, 자아통제의 결여를 가져 올 수 있다고 하였다. 이런 결과를 통해서 추론해 볼 때 폭력게임 중독자들은 비중독자들에 비해 공격성, 충동성에서 뚜렷이 구분되는 특성으

로 나타날 가능성이 있다.

폭력게임 중독자들은 원래 공격적이고 충동적이기 보다는 폭력게임에 반복적으로 접속하다보니 공격적인 사고와 행동이 증가되었다고 볼 수 있다(Berkowitz & Huesmann, 1989). 또한 게임 중독자들이 비중독자들에 비해 친구들간의 불화와 따돌림, 성적부진에 대한 고민이 더 많다는 연구결과(정경아, 한규석, 2001)를 볼 때, 현실에서의 표출하지 못한 욕구불만이나 공격적 성향을 게임속에는 마음껏 표출할 수 있기 때문에 더욱 폭력적인 게임에 몰입할 가능성이 있다.

또한 인터넷에 중독 경향을 보이는 청소년들은 그렇지 않은 청소년들에 비해 자극추구성향 중에서도 권태감이 더 높고(정기선, 2000), 또한 자극추구성향은 성차가 있는 것으로 나타났다(윤재희, 1998). 즉, 여성은 남성에 비해 경험추구적인 성향이 강한 반면에 남성은 여성에 비해 욕구억제력은 더 낮은 것으로 나타났다. 따라서 폭력게임 중독자들이 그렇지 않은 집단에 비해 자극추구성향 정도와 자극추구성향의 하위요인 중에서 더 중요한 요인을 검증해볼 필요가 있다.

이해경(2001a)의 폭력게임에 중독된 경향을 보이는 청소년들의 심층 인터뷰에서 볼 때, 폭력게임 중독자들은 음란물이나 음란채팅 중독자들보다, 욕설이나 싸움(혹은 패싸움)을 실제 더 많이 경험하고 있고, 게임에 중독된 이후에 폭력 혹은 살인에 대한 욕구가 더 자주 일어나며, 또한 이에 대해 둔감화되는 것으로 나타났다. 따라서 일반적인 폭력비행아들의 성향과 마찬가지로 인터넷 중독의 하위 유형중에서도 폭력 게임 중독자들이 다른 유형의 중독자들보다 공격적 성향이 더 클 가능성이 있으며, 자극추구성향이나 충동성에 비해 공격성이 폭력게임 중독의 더 중요한 예

측변인으로 될 가능성이 있다.

또한 폭력게임 중독자들의 살인이나 폭력범죄의 동기가 단순히 게임 속의 장면을 단순히 모방하거나 실제 모방해 보고 싶은 충동을 참지 못하는데서 유발되는 것으로 알려져 있다(조선일보, 2001. 3. 6). 실제 폭력게임중독자들이 비중독자들에 비해 동조성이나 모방성이 유의한 차이를 보이는지를 확인해 볼 필요가 있다. 더욱이 공격성, 충동성, 동조성, 모방성과 같은 성격 특성들중 어떤 변인이 폭력적인 게임의 중요한 예측변인이 되는지를 확인해 볼 필요가 있다.

### (9) 인터넷 비행

조남근과 양동규(2000)의 연구결과에서 볼 때 일반적인 인터넷 중독 현상은 직접적으로 인터넷 상에서의 비행(예, 인터넷 사용으로 인한 귀가시간 위반 및 수업불참, 음란물 사이트 접속, 채팅을 통한 번개(즉석메팅) 및 원조교제, 인터넷상에서의 욕설, 도박, 음란대화, 거짓말하기, 성인인터넷 방송 시청하기 등)과 정적인 상관이 있는 것으로 나타났다. 즉, 인터넷상에서 비행을 더 많이 저지르는 청소년일수록 더욱 인터넷 중독의 가능성이 높다는 것을 알 수 있다. 그러나 이 연구는 폭력게임 중독자들의 비행 양상을 실증적으로 확인하는데는 관심을 두지 않았다.

한편 국내외의 신문사례에서 분석에서(조아미, 2000) 음란물과 음란채팅에 중독된 청소년들은 성폭력과 관련된 비행을 저지르는 반면에 폭력게임중독자들은 주로 폭력비행과 관련된 것으로 알려져 있다. 조아미의 연구에서 시사하는 바는 폭력게임 중독자들은 비중독자들에 비해 인터넷 상에서 다른 유형의 일탈행위보다도 욕설과 같은 언어적 폭력적인 비행을 더 많이 저지를 가능성

이 있다.

인터넷 중독에 관한 기존의 연구들은 실태조사와 같은 피상적 수준에서의 연구가 대다수를 차지하는 반면에 관련변인들을 파악하는 연구들은 수적으로 매우 소수이다. 또한 인터넷 중독 현상과 관련된 사회심리학적 변인들의 차이를 검증하는 연구들은 주로 사회경제적 변인이나 인터넷 사용과 관련된 변인을 다루는 연구가 다수를 차지하고 있고, 심리적 특성을 분석한 연구는 상대적으로 소수이다. 더욱이 이들 연구가 연구자들이 관심을 갖는 소수의 변인들만 제한적으로 연구에서 다루고 있어 일반적인 인터넷 중독에서 나타난 결과를 폭력게임 중독자들이 갖는 사회심리적 특성으로 일반화하는 데에는 한계가 있다.

국내외에 알려진 폭력게임 중독자들이 갖는 폭력이나 모방범죄의 심각성을 고려할 때, 폭력게임 중독자들을 위한 교육적, 사회적 대처방안의 모색이 시급히 요청되나, 이들 집단에 대한 특성 파악이나 중독에서 상대적으로 중요한 요인이 무엇인지를 파악하는 기초연구는 절대적으로 부족한 실정이다.

따라서 이 연구에서는 관련 연구들의 개관을 통해 폭력게임 중독과 관련될 수 있는 변인들을 추출하고 이들 변인들이 폭력게임 중독자와 비중독자집단간에 어떤 차이가 있는지를 실증적으로 검증하고자 시도하였다. 구체적으로 이 연구에서 설정한 연구문제는 첫째, 폭력게임에 중독되지 않는 청소년들과 비교하여 폭력게임 중독자들은 사회심리적 특성에서 차이가 있는지를 밝히고자 하였다. 둘째, 폭력게임 중독을 예측하는 사회적, 심리적 변인들의 상대적 중요성을 알아보고자 하였다.

## 방 법

### 연구대상자

서울시내 고등학교 2학년에 재학하고 있는 남녀 학생 1000명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 이들은 성별과 학교계열(인문/실업)에 따라 각각 250부씩 1000부의 설문을 배부하였고, 회수된 설문지는 920부였다. 이들중 무응답이나 설문 응답에서 누락이 많은 설문지를 제외한 총 871명의 자료가 분석대상이 되었다(남학생 416명, 여고생 455명/인문계 449명, 실업계 422명). 이들의 평균연령은 16.8세였다.

### 연구절차

2001년 5월 1일에서 5월 20일 사이에 서울시내 고등학교 2학년에 재학하는 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 학교계열과 남녀에 따라 고등학교를 무선적으로 선정하고, 각 집단에 따라 250부씩 1000부의 설문을 6개학교에 배부하였다. 설문지는 연구자가 각 학교의 교사들에게 설문실시 절차와 주의사항 등을 적은 편지와 함께 우편으로 전달하였고, 설문의 실시는 학급별로 이루어졌고 성실한 응답을 받기 위해 학급의 학생대표의 감독 하에 이루어졌다. 설문을 실시하는데 소요된 시간은 약 40분 정도였다. 회수된 설문지는 각 학급의 학생대표들에 의해 회수, 밀봉되어 각 학급 교사에게 전달하였고, 회수된 설문지는 다시 연구자에게 우편으로 전달되었다. 설문에 응해준 학생들에게는 500원에 상당하는 학용품을 사례품으로 주었다.

### 측정변인

#### 사회경제적 변인

연구대상자들의 학교, 성별, 학교계열, 부모교육정도, 가정생활정도, 성적, 용돈, 친구 수, 부모형태에 대해 질문하였다.

#### 심리적 변인

(1) 학교만족도: 학교 만족도는 김혜원과 이해경(2000b)의 연구에서 학교선생님, 선생님과의 관계, 학교공부의 흥미, 학교생활의 만족에 대한 4 문항을 사용하였다. 이들 문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다. 이들 문항의 신뢰도 계수  $\alpha=.77$ 였다.

(2) 부모애착: 김영혜(1999)가 사용한 Armsden과 Greenberg(1987)의 IPPA((Inventory of Parent and Peer Attachment)척도 문항중 부모 자녀간 신뢰, 의사소통, 소외를 묻는 문항들중 6문항 선별, 사용하였다. 이들 문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다. 이들 문항의 신뢰도 계수  $\alpha=.79$ 였다

(3) 사회적 지지 : 사회적 지지의 정도는 Duban과 Ulman(1989)의 사회적 지지 평가척도를 변안(이명화, 1998)한 것을 사용하였다. 이는 가족지지, 또래지지, 교사지지에 해당하는 3문항씩 총 9 문항으로 구성되어 있고, 각 문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다(신뢰도  $\alpha=.84$ ).

(4) 스트레스: 정미영(1993)의 스트레스 척도 16 문항을 요인분석하여 선별한(김혜원, 이해경, 2001) 대인관련스트레스, 학업관련스트레스 각각 5개씩 10문항을 사용하였다. 이들 문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다. 본 연구에서 나타난 대인관련 스트레스 문항의 신뢰도는  $\alpha=.71$ 이었고, 학업관련 스트레스 문항의 신뢰도는  $\alpha=.70$ 였다.

(5) 스트레스 대처방식: 스트레스 대처방식 (Folkman & Lazarus, 1985) 65문항을 정미영 (1993)이 요인분석하여 제작한 24문항을 사용하였다. 각 문항에 대해 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다. 최종 분석대상이 된 문항은 문제중심적 대처와 사회적지지 대처방식을 포함한 적극적 대처 7문항(신뢰도 계수  $\alpha = .77$ )과 정서완화적 대처와 소망적 사고를 포함한 소극적 대처 7문항(신뢰도 계수  $\alpha = .70$ )였다.

(6) 자극추구성향: 박윤창 등(1995)이 Zukerman, Eysenck, 및 Eysenck(1979)의 척도를 요인분석하여 얻은 18개 문항중 스틸/모험추구행동, 경험추구행동, 금지해제, 권태민감성에 해당하는 문항의 요인분석 결과에 따라 모험추구, 경험추구, 탈억제, 권태민감성에 해당하는 8문항을 선별하여 사용하였다. 이들 문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다 (신뢰도 계수  $\alpha = .73$ ).

(7) 동조성: 박성길과 동료들(1999)이 개발한 특수인성검사에서 동조성을 측정하는 5문항을 5점 척도에서 평정하게(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다) 하였다(신뢰도 계수  $\alpha = .70$ ).

(8) 모방성: 박성길과 동료들(1999)이 개발한 특수인성검사에서 모방성을 측정하여 5문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다(신뢰도 계수  $\alpha = .73$ ).

(9) 충동성: 박성길과 동료들(1999)이 개발한 특수인성검사에서 충동성을 측정하는 5문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서

평정하게 하였다(신뢰도 계수  $\alpha = .76$ ).

(10) 공격성: 박성길과 동료들(1999)이 개발한 특수인성검사에서 공격성을 측정하는 5문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다(신뢰도 계수  $\alpha = .72$ ).

(11) 인터넷 사용 관련 문항들: 인터넷 사용과 관련된 문항으로는 인터넷 평균이용시간, 컴퓨터 사용과 관련된 부모님의 통제에 관한 측정문항이 있었다.

(12) 인터넷 비행: 조남근, 양돈규(2001)의 연구에서 사용한 것으로 최근 인터넷 관련하여 발생하고 있는 비행들을 포함하는 문항들로 구성되어 있다. 문항내용은 인터넷 사용으로 인한 귀가시간 위반 및 수업불참, 음란물 사이트 접속, 채팅을 통한 번개(즉석미팅) 및 원조교제, 인터넷 상에서의 타인에 대한 욕설, 인터넷 도박, 인터넷상에서의 음란한 대화, 채팅을 통해 상대방에게 거짓말하기, 그리고 성인 인터넷 방송 시청 등의 11문항으로 구성되었다. 이들 문항을 5점 척도(0점: 전혀 없다, 1점: 1-2번 있다, 2점: 3-4번 있다, 3점: 5-6번 있다, 4점: 7번 이상 있다)에서 평정하게 하였다(신뢰도 계수  $\alpha = .92$ ).

(13) 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독: 폭력게임 중독여부를 진단하기에 앞서 '인터넷에 몰입 혹은 중독경험이 있는가'를 물어보고 '있다'라고 응답한 사람들을 대상으로 구체적으로 폭력게임<sup>2)</sup>, 음란물, 음란채팅 중독을 진단하는 문항에 응답하게 하였다. 인터넷 중독을 재는 Young(1999)의 검사<sup>3)</sup> 문항 20문항중 국내의 인터넷 중독과 관련된 선행연구들(안정임, 김동규, 2000)을 기초로 10문

2) 음란물과 음란채팅, 폭력게임 3유형의 진단도구에 평정하기 전에 이들 각각에 대한 예시를 설문지에 제시하였다. 폭력게임의 경우는 "폭력게임이란, 게임의 내용이 싸움이나 폭력, 살인 장면 등을 많이 포함하는 것으로 디아블로 I, II, 이스터널, 철권, 스트리트 오브 파이트, 모탈 캠프, 둠, 퀘이크 등의 게임을 일컫는다"로 예시하였다.

항을 선별하여 사용하였다. 이 척도는 인터넷 이용을 스스로 통제할 수 없는 정도, 인터넷 이용으로 인해 현실생활(학업, 교우, 가정 등)에 지장을 받는 정도, 혹은 인터넷 이용에 대한 금단현상 등을 내용으로 하고 있다. 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독의 정도를 측정하기 위해 이들 10문항에서 인터넷이라는 단어를 각각 음란물, 음란채팅, 폭력게임으로 바꾸어 질문하였다(예, “인터넷(-> 폭력게임)에 몰입해 시간을 보내는 것 때문에 부모님이나 선생님께 꾸중을 들은 경험이 있다.”). 중독 척도는 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 음란물, 음란채팅, 폭력게임의 중독정도를 측정하였다. 음란채팅 중독, 음란물 중독척도 각각의 신뢰도 계수  $\alpha = .92$ , 폭력게임 중독의 신뢰도 계수  $\alpha = .91$ 였다.

(14) 음란물, 음란채팅, 폭력게임의 반복접속 이유: 인터넷의 반복 접속하는 이유는 선행연구(박성익, 2000)에서 사용한 문항을 기초로 14문항을 제작하였다. 박성익의 하위변인들의 분류 기준을 참고하여 개인적 이유 5문항, 사회적 이유 5문항, 현실도피적 이유 4문항을 5점 척도(1점: 전혀 그렇지 않다~5점: 매우 그렇다)에서 평정하게 하였다.

### 폭력게임 중독자/비중독자 집단 구분

폭력게임중독자 집단과 비중독자 집단의 선별은 일차적으로 인터넷에 몰입 혹은 중독경험이 있는가를 물어보고 ‘있다’라고 응답한 사람들만이 구체적으로 폭력게임, 음란물, 음란채팅 중독을 진단하는 문항에 응답하게 하고 이 응답결과를 토대로 Young(1999)의 분류기준에 따라 중독자집단과 비중독자 집단을 구분하였다. 즉, 중독 진단 문항 10문항에서 얻어진 총합 50점을 기준으로 해서 25점 이상을 받을 경우에는 각각 음란물, 음란채팅, 폭력게임 중독자로, 25점 이하인 집단을 비중독자(혹은 정상)집단으로 분류하였다.

중독유형을 볼 때(표 1), 첫째, 음란채팅, 음란물, 폭력게임의 단독 중독자, 둘째, 이들 3유형중 2가지의 중독을 보이는 2중 중독자, 셋째, 3유형 모두에서 중독증세를 보이는 3중 중독자로 구분하였다. 음란채팅, 음란물, 폭력게임 중독에서 3가지 유형에 모두 중독된 경향을 보이는 집단은 8명(9%)로 나타났고, 2중 중독의 경우는 11명(1.2%)으로, 단독중독의 경우는 88명(10.2%)으로 나타났다. 단독중독, 2중중독, 3중중독을 모두 포함해서 볼 때, 전체 연구대상자 871명을 100%로 했을 때, 음란채팅 중독의 경우는 중독집단이 18명(2.1%), 비중독집단은 853명(97.9%)이었다. 음란

3) Young(1999)의 인터넷 중독경향을 진단하는 척도에서는 ‘인터넷에 시간을 보내는 것 때문에 부모님이나 선생님께 꾸중을 들은 적이 있다’, ‘인터넷을 하느라 숙제나 학과공부를 제대로 하지 못한다’, ‘밤새 인터넷을 하느라 잠을 못 잔적이 있다’, ‘인터넷을 안할 때도 인터넷에서의 장면들이 반복적으로 떠올라 수업이나 일상의 일에 집중하기 어렵다’, ‘인터넷으로 시간을 보내느라 가정일이나 주변 관계를 소홀히 한다’, ‘인터넷에서 벌어지고 있는 일이 너무 궁금해서 다른 생각을 하지 못한다’, ‘인터넷이 없으면 내 인생은 공허하고 재미가 없을 것 같다’, ‘남들과 어울리기 보다는 인터넷을 하는 것이 더 즐겁다’, ‘인터넷을 하지 않으면 기분이 우울하고 울적해지거나, 불안해지고 신경이 날카롭게 된다’ 등과 같은 문항 20문항을 사용하였다. 국내의 인터넷 중독관련 연구에서는 이런 Young(1999)의 중독척도를 20문항을 사용하기도 하고(김혜원, 2001), 8문항만을 선별하여 사용하거나(윤영민, 2000), 안정임, 김동규(2000)과 같이 10문항을 사용하기도 한다. 중독집단과 비중독집단을 구분하는 공통적인 기준은 진단척도의 반응양식이 예, 아니오일 경우에는 ‘예’ 라는 반응이 전체 문항의 반응에서 50%를 넘거나, 5점 척도일 경우에는 전체 문항의 총점에서 중앙치를 넘어선 경우를 중독집단으로 분류한다.

표 1. 성별, 학교계열별 음란채팅, 음란물, 폭력게임 중독의 유형과 빈도(비율%)

		3중 중독		2중 중독		단독 중독		비중독	전체	
		채_음_게 중 독	채_음 중독	채_게 중독	음_게 중독	채팅 중독	음란 중독			게임 중독
성 별	남자	7(.8*)	1(.1)	1(.1)	6(.7)	4(.5)	10(1.1)	69(7.9)	318(36.5)	416(47.8)
	여자	1(.1)	2(.2)	1(.1)	0(.0)	1(.1)	2(.2)	2(.2)	446(51.2)	455(52.2)
	전체	8(.9)	3(.3)	2(.2)	6(.7)	5(.6)	12(1.4)	71(8.2)	764(87.7)	871(100)
학교계열	인문	4(.5)	0(.0)	1(.1)	3(.3)	0(.0)	6(.7)	43(4.9)	392(45.0)	449(51.5)
	실업	4(.5)	3(.3)	1(.0)	3(.3)	5(.6)	6(.7)	28(3.2)	372(42.7)	422(48.5)
	전체	8(.9)	3(.3)	2(.2)	6(.7)	5(.6)	12(1.4)	71(8.2)	764(87.7)	871(100)

\* 는 전체 사례수의 %임.

물 중독의 경우는 중독집단은 29명(3.3%), 비중독 집단은 842명(96.7%)이었다. 폭력게임의 경우는 중독집단은 87명(10%), 비중독집단은 784명(90.0%)이었다.

## 결 과

### 1. 응답자들의 일반적 특성

이 연구에 참여한 전체 연구대상자의 일반적 특성을 보면(표 2), 이 연구의 전체 연구대상자 871명중에서 남학생의 비율은 47.8%, 여학생의 비율은 52.2%였고, 학교계열에서 인문계 비율은 51.5%, 실업계 비율은 48.5%였다. 부모의 교육정도는 아버지, 어머니 모두 고졸 학력자를 부모로 둔 경우가 가장 많았다. 생활정도는 ‘중’으로 응답한 경우가 ‘하’, ‘상’으로 응답한 경우에 비해 절대적으로 많은 비율을 차지하였다. 친구의 수는 ‘3-4명’을 친구로 갖는 경우가 가장 많았고, 부모의 형태는 양친부모와 함께 사는 경우가 82.9%로 기타의 경우보다 절대적으로 많았다.

사회적 지지는 친구지지를 가장 많이 받고 있었고 교사지지는 가장 작게 받고 있었다. 스트레

스 정도에서는 학업스트레스를 대인스트레스보다 더 많이 받고 있었고, 그에 대한 대처는 적극적 대처보다는 소극적 대처를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 자극추구성향에서는 스틸/모험에 대한 추구경향이 경험추구나 탈억제, 권태에 대한 민감성향보다 높았다. 성격 특성중 동조성, 모방성, 충동성, 공격성에서 볼 때, 동조성이 다른 성격적 특성에 비해 더 높았고, 공격성이 가장 적었다. 전체 응답자들의 폭력게임 중독의 정도는 전체 50점 만점의 25.07로 나타났고, 음란물 중독과 음란채팅 중독에 비해 중독정도가 가장 높았다. 폭력게임에 반복 접속하는 이유를 볼 때, 사회적 이유보다는 개인적 이유와 회피적 이유가 비슷하게 더 많았다.

### 2. 폭력게임 중독/비중독 집단간 사회심리적 특성 비교

폭력게임 중독자 집단과 비중독자 집단간 사회심리적 특성의 차이를 분석하였다(표 3, 표 4). 분석결과 두 집단간 차이가 통계적으로 유의한 변인들 중 빈도(비율)에 대해서는  $\chi^2$ 검증을 실시하고 평균(SD)에 대해서는 변량분석을 실시, 결

표 2. 사회경제적 변인/심리적 변인에서의 일반적 특성

사회경제적 변인		사례수(%)*/평균(SD)	심리적 변인	사례수(%)/평균(SD)
성 별	남	416명(47.8%)	학교만족	2.68(.79)
	여	455명(52.2%)	부모애착	3.24 (.81)
나 이		16.86세( .66)	신뢰	3.08(1.01)
학교계열	인문계	449명(51.5%)	의사소통	2.92(1.06)
	실업계	422명(48.5%)	소외	3.73(.90)
부교육	무학	7명(.8%)	사회지지	3.20(.67)
	초졸	54명(6.5%)	친구지지	3.68(.76)
	중졸	104명(12.4%)	가족지지	3.32(.94)
	고졸	456명(54.5%)	교사지지	2.61(1.00)
	전문졸이상	216명(25.8%)	STRESS지각	2.73(.62)
모교육	무학	8명(1.0%)	학업STRESS	3.24(.83)
	초졸	67명(8.0%)	대인STRESS	2.23(.70)
	중졸	157명(18.8%)	STRESS대처	3.19(.53)
	고졸	495명(59.4%)	자극대처	2.87(.77)
	전문졸이상	106명(12.7%)	소극대처	3.50(.66)
생활정도	상	64명(7.5%)	자극추구	2.66(.71)
	중	602명(70.2%)	스릴/모험추구	3.91(1.18)
	하	191명(22.3%)	경험추구	1.56(.97)
성 적	상	127명(14.7%)	탈억제	2.26(1.04)
	중	531명(61.6%)	권태민감성	2.92(1.09)
	하	203명(23.5%)	동조성	3.26(.72)
용 돈	1만원미만	92명(10.7%)	모방성	2.39(.84)
	1-5만원	498명(57.8%)	충동성	3.02(.86)
	6-10만원	165명(19.1%)	공격성	2.03(.77)
	10-15만원	61명(7.1%)	음란채팅 중독	16.1 (8.4)
	15만원이상	46명(5.3%)	음란채팅 반복접속이유	
친구수	없음	27명(3.1%)	개인적 이유	1.90 (.83)
	1-2명	245명(28.4%)	사회적이유	1.93 (.89)
	3-4명	385명(44.6%)	회피적 이유	2.00 (.98)
	5-7명	150명(17.4%)	음란물 중독	17.4 (8.80)
	8명 이상	57명(6.6%)	음란물 반복접속이유	
부모형태	양친부모	656명(82.9%)	개인적 이유	1.82 (.71)
	그외	135명(17.1%)	사회적 이유	1.65 (.74)
			회피적 이유	1.97 (.94)
			폭력게임 중독	25.07 (10.26)
			폭력게임 반복접속이유	
			개인적 이유	2.59 (.80)
			사회적 이유	2.21 (.91)
			회피적 이유	2.55 (.96)

\* 변인들 중에 전체 사례수의 합이 871명이 되지 않는 것은 각 변인에 따라 응답자들의 missing된 정도가 다르기 때문임.

표 3. 폭력게임 중독자/비중독자 집단별 사회경제적 변인들에서의 빈도(비율)/평균(SD)에 대한 분석결과 요약

변인	하위변인	집단구분		χ <sup>2</sup> /F	Sig.
		게임중독(n=87)	게임비중독(n=784)		
성별	남	83명(9.6%)	333명(38.4%)	χ <sup>2</sup> =87.33	.00
	여	4명(.5%)	451명(51.6%)		
학교계열	인문	51명(6.0%)	398명(45.7%)	χ <sup>2</sup> =2.57	.06
	실업	36명(4.0%)	379명(44.3%)		
성적	하	30명(3.5%)	173명(20.1%)	χ <sup>2</sup> =9.48	.02
	중	50명(5.8%)	481명(56.8%)		
	상	6명(.7%)	121명(14.0%)		
		1.72*(.59)**	1.94(.62)	F=9.46	.00

과만을 간략히 요약, 제시하였다.

표 3에서 볼 수 있듯이 사회경제적 변인들 중에서 폭력게임 중독자 집단과 비중독자 집단간 차이는 성적, 성별 2가지 변인은 유의하였고, 학교계열은 유의한 경향이 있었다. 성별에서 볼 때 폭력게임중독집단은 남자가 여자보다 더 많고 비중독집단은 여자가 남자보다 더 많았다. 학교계열에서 볼 때 폭력게임중독집단에서는 인문계 학생이 실업계 학생보다 많고, 비중독집단에서도 인문계 학생이 실업계 학생보다 많았다. 성적에서 볼 때 게임중독자 집단이 비중독자 집단에 비해 성적이 더 낮은 것으로 나타났다.

표 4에서 볼 때 이 연구에서 다룬 거의 모든 심리적 변인들과 인터넷 사용관련변인들의 평균이 게임중독/비중독 집단간 차이가 통계적으로 유의하였다. 학교 만족도에서는 게임중독자들이 비중독자들에 비해 만족도가 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 부모애착 정도에서 볼 때 비중독자들이 게임중독자들에 비해 애착정도가 더 큰 것으로 나타났다. 즉, 비중독자들은 중독자들에 비해 부모와의 관계에서 신뢰형성이나, 의사소통을 더 잘하고, 소외는 덜 받는 것으로 나타났다. 사회적 지지에서 볼 때, 친구, 가족, 교사지지 모두에서 게임중독자들이 비중독자들에 비해 지지를 못 받

고 있는 것으로 나타났다. 스트레스 지각의 정도에서 볼 때, 학업스트레스와 대인스트레스 둘다에서 중독자 집단이 비중독자 집단에 비해 더 큰 것으로 나타났다. 스트레스 대처방식에서 적극적 대처방식은 중독자집단과 비중독자집단간에 유의한 차이가 없었다. 소극적 대처에서는 중독자 집단이 비중독자 집단보다 더 유의하게 스트레스를 소극적으로 대처하는 것으로 나타났다. 자극추구성향에서는 모험추구 경향 외의 경험추구, 탈억제, 권태민감성에서 중독자 집단이 비중독자 집단에 비해 더 큰 것으로 나타났다. 중독자 집단내에서도 권태민감성은 탈억제, 경험추구성향보다 더 큰 것으로 나타났다.

성격특성에서 볼 때, 동조성, 모방성, 충동성, 공격성 각각에서 중독자 집단이 비중독자집단에 비해 유의하게 더 큰 것으로 나타났다. 또한 인터넷 평균이용시간과 인터넷 비행, 컴퓨터 사용을 통제 받는 정도는 중독자 집단이 비중독자 집단에 비해 유의하게 더 큰 것으로 나타났다.

폭력게임을 반복적으로 하게 되는 이유를 분석해 볼 때, 중독자가 비중독자에 비해 개인적 이유(예, 재미...호기심 때문에, 혹은 취미나 여가 활동이기 때문에), 사회적 이유(예, 다른 사람들과



**표 4.** 폭력게임 중독자/비중독자 집단간 심리적 변인들과 인터넷 사용관련변인들에서의 특성의 평균('SD')과 변량 분석결과 요약

변인	하위변인	집단구분		F	Sig.	
		게임중독(n=87)	게임비중독(n=784)			
학교 만족도		2.52*(.75)**	2.70(.79)	3.81	.05	
부모애착	신뢰	2.87(.88)	3.10(1.02)	3.88	.04	
	의사소통	2.63(1.02)	2.95(.89)	6.94	.01	
	소외	3.41(.91)	3.76(.89)	11.42	.00	
사회적 지지	친구지지	3.47(.83)	3.70(.75)	7.00	.00	
	가족지지	2.94(.91)	3.35(.94)	15.89	.00	
	교사지지	2.38(1.02)	2.63(.99)	4.76	.02	
스트레스	학업스트	3.45(.77)	3.21(.83)	6.04	.01	
	대인스트	2.52(.76)	2.19(.68)	17.16	.00	
스트레스대처	적극대처	2.82(.84)	2.87(.76)	.35	.55	
	소극대처	3.72(.65)	3.47(.66)	10.55	.00	
자극추구	모험추구	3.97(1.12)	3.89(1.18)	.35	.55	
	경험추구	1.98(1.35)	1.51(.90)	18.58	.00	
	탈억제	2.85(1.01)	2.19(1.01)	32.14	.00	
	권태민감	3.22(1.06)	2.88(1.08)	7.82	.00	
동조성		3.54(.72)	3.23(.70)	15.08	.00	
모방성		2.78(.92)	2.35(.81)	21.38	.00	
충동성		3.37(.79)	2.98(.86)	16.12	.00	
공격성		2.31(.84)	1.99(.75)	13.26	.00	
인터넷평균이용시간		4.43(2.69)	3.20(2.24)	21.91	.00	
컴퓨터 통제		1.92(.05)	1.71(.54)	12.31	.00	
인터넷 비행		1.44(.79)	.64(.60)	123.79	.00	
폭력게임	하루평균접속시간	4.17(3.08)	2.40(2.04)	15.79	.00	
	반복접속이유	개인적 이유	3.02(.61)	2.20(.63)	44.15	.00
		사회적 이유	2.52(.87)	2.00(.86)	12.16	.00
		현실도피적이유	3.07(.82)	2.14(.83)	42.98	.00

만날 수 있기 때문에), 현실도피적 이유(예, 스트레스 해소, 고민을 잊을 수 있기 때문에)에서 각각 유의하게 더 높았다.

반복접속 이유에서 중독자들의 평균을 비교해 보면, 중독자들은 사회적 이유(평균 2.52)보다는 개인적 이유(평균 3.02)와 현실도피적 이유(평균 3.07)로 게임에 반복접속하는 경향이 더 많은 것으로 나타났다. 중독자들이 폭력게임에 반복 접속하는 이유를 묻는 14개의 문항을 개별적으로 분

석한 결과를 살펴보면(표 5), 1, 2위는 모두 개인적 이유로, '1위는 재미...' (중독자 평균 3.49, 비중독자 평균 2.79), '2위는 취미/여가활동' (중독자 평균 3.42, 비중독자 평균 2.79)으로 나타났고, '3위는 스트레스 해소' (중독자 평균 3.37, 비중독자 평균 2.52)로 나타났다.

**표 5. 폭력게임 중독자/비중독자 집단별 게임에 반복 접속 이유에 대한 개별분석 평균(“SD”)**

집단	문항1	문항2	문항3	문항4	문항5	문항6	문항7	문항8	문항9	문항10	문항11	문항12	문항13	문항14
중독	2.30* (1.03**)	2.58 (1.08)	3.42 (.71)	3.13 (.97)	3.49 (.73)	2.15 (1.12)	2.81 (1.13)	2.45 (1.13)	2.94 (1.00)	2.47 (1.16)	3.37 (.86)	3.11 (1.04)	3.05 (1.05)	2.62 (1.16)
비중독	1.61 (.84)	1.78 (.98)	2.75 (1.06)	2.30 (1.09)	2.79 (1.02)	1.68 (.87)	2.21 (1.12)	1.86 (.96)	2.04 (1.06)	1.81 (.98)	2.52 (1.05)	2.18 (1.11)	2.05 (1.08)	1.76 (1.07)
F	31.89	31.76	20.21	35.68	31.04	9.358	12.89	15.16	37.36	17.15	36.84	35.69	54.27	32.89
sig	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00

· 문항1: 자신감이나 우월감을 얻을 수 있기 때문에 / 문항2: 내가 원하는 모습으로 나를 표현할 수 있기 때문에 / 문항3: 취미나 여가활동 수단이기 때문에 / 문항4: 나의 생각을 자유롭게 펼칠 수 있기 때문에 / 문항5: 재미, 흥미, 호기심이 충족되기 때문에 / 문항6: 사회변화를 쉽게 알 수 있기 때문에 / 문항7: 다양한 사람들을 사귄 수 있기 때문에 / 문항8: 다른 사람들에게 도움을 줄 수 있기 때문에 / 문항9: 비슷한 생각을 가진 사람이 있기 때문에 / 문항10: 유용한 정보나 자료를 구할 수 있기 때문에 / 문항11: 스트레스 해소, 고민을 잊을 수 있기 때문에 / 문항12: 다른 사람에게 간섭받지 않기 때문에 / 문항13: 실제가 아닌 가상적 상황에 빠질 수 있기 때문에 / 문항14: 현실에서 갖고 있는 단점을 극복할 수 있기 때문에

### 3. 폭력게임 중독의 예측변인들

이제까지 살펴본 변인들이 폭력게임 중독 현상을 예측하는데 어느 정도의 영향력을 갖고 있는지를 알아보기 위해 폭력게임 중독을 종속변인으로 하고, 폭력게임과 관련된 사회심리적 변인들을 독립변인으로 한 회귀분석을 실시하였다. 독립변인에 투입된 변수들의 선별은 이 연구에서 다루고 있는 변인들이 너무 많기 때문에 일차적으로는 폭력게임 중독과 단순상관에서 유의한 변인들만을 중심으로 선별하였고, 그 다음으로는 변인들간의 상호 상관이 높은 변인들중 종속변인과 상관이 높은 변인을 선택하였다. 따라서 폭력게임의 중독의 독립변인은 학교계열, 성별, 부모형태,

성적, 컴퓨터통제, 경험추구, 동조성, 충동성, 대인스트레스, 인터넷비행, 학업스트레스, 소극적 스트레스 대처, 모방성, 탈억제, 개인적인 이유, 회피적인 이유, 사회적인 이유, 공격성으로 하였고, 이때 학교계열, 성별, 부모형태는 더미변수화하였다. 분석방법은 이 연구에서의 연구문제가 다양한 사회심리적 변인들중 상대적으로 중요한 변인이 무엇인지를 확인하고자 하였기 때문에 회귀분석은 Stepwise방식을 사용하였다(표 6).

회귀분석결과에 따르면, 폭력게임 중독을 예측하는 변인으로는 개인적인 이유, 회피적인 이유, 컴퓨터 통제, 인터넷 비행, 탈억제, 성적(-), 공격성(-), 소극적 대처로 나타났다. 즉, 인터넷에 반복적으로 접속하는 이유가 호기심과 재미의 추

**표 6. 폭력게임 중독에 대한 회귀분석결과**

변 인	B	Beta	t	p
개인적인 이유	4.34	.32	3.51	.00
회피적인 이유	3.25	.30	3.22	.00
컴퓨터 통제	4.38	.20	3.61	.00
인터넷 비행	3.21	.22	3.27	.00
탈억제	2.00	.19	2.88	.00
성적	-1.92	-.10	-1.79	.07
공격성	-2.13	-.17	-2.34	.02
소극적 대처	1.95	.12	1.99	.04
(constant)	-10.60		-2.03	.04

R<sup>2</sup> = .64, F = 26.06, p = .00

구와 같은 개인적인 이유로 사용할수록, 현실적인 고민이나 스트레스를 잊기 위한 회피적인 이유로 사용할수록, 컴퓨터 통제를 많이 받을수록, 인터넷상에서의 비행을 많이 저지를수록, 성적이 낮을수록, 공격적이지 않을수록, 탈억제되어 있을수록, 소극적 대처를 많이 할수록 폭력적인 게임에 더 많이 중독되는 것으로 나타났다. 폭력적인 게임 중독을 예언하는데 있어서 이들 8개 변인은 폭력 게임 중독에 대한 64%의 설명량을 갖고 있는 것으로 나타났다.

## 논 의

이 연구는 청소년들의 가장 대표적인 인터넷 중독의 하위유형으로 볼 수 있는 게임중독 그룹에서도 특히 폭력적인 게임에 중독된 청소년들의 사회심리적 특성을 분석하고, 이들 특성변인 중에서도 폭력게임 중독을 예측하는데 있어서 중요한 변인이 무엇인지를 검증하기 위해서였다.

### 1. 폭력게임 중독자들의 비율과 유형

이 연구에서는 나타난 폭력적인 게임에 중독된 비율은 연구대상자 871명중 약 10%(87명)내외인 것으로 나타났다. 이 연구의 연구대상이 서울 시내에 인문계, 실업계 고등학교에 재학하고 있는 2학년생을 대상으로 했다는 점을 고려할 때, 대도시와 농촌간의 차이는 있겠지만 우리나라 고등학교 청소년들의 약 10%내외가 폭력적인 게임에 중독되었을 것으로 추정된다. 청소년들이 폭력적인 게임에 중독된 비율이 10%내외라는 것은 이소영(2000)의 연구에서 게임중독집단의 분류방식에 차이가 있긴 하지만 중독비율이 11.9%로 나타난 것

과 유사하다.

폭력게임, 음란물, 음란채팅 중독의 비율을 비교해 볼 때, 폭력게임 중독비율(10%)은 음란물(3.1%)의 3배이상, 음란채팅(2.1%)의 5배 정도 많은 것으로 나타났다. 따라서 청소년들의 대표적인 인터넷 중독 유형중에서 가장 많은 비율을 차지하는 하위유형은 폭력게임(혹은 게임)과 관련된 중독인 것으로 추정된다.

이 연구에서 나타난 특징적인 결과는 폭력게임 중독자들은 다른 하위유형의 중독과 2중 혹은 3중 중독의 유형도 있다는 점이었다. 인터넷 중독 유형중 다중 중독의 증상을 가진 사례가 있다는 연구결과는 찾아보기 힘들지만, 최근 이해경(2001a)연구결과에서 인터넷 중독 혹은 몰입경험에 대한 심층 인터뷰 자료에서 음란물, 음란채팅, 폭력게임에 3중 혹은 2중 중독된 사례가 보고된 바 있다.

### 2. 폭력게임 중독과 관련된 예측변인들

폭력게임 중독자들의 사회경제적 특성에서 볼 때, 폭력게임 중독집단과 비중독집단간 유의한 차이를 보이는 변인은 성별, 학교계열, 성적에서였다. 특히 성적은 다른 여타의 사회경제적 특성변인들 중에서도 폭력게임 중독의 중요한 예측변인이 되는 것으로 나타났다.

먼저 성별 특성에서 볼 때, 폭력게임 중독자들은 비중독자들보다 남학생(83명)이 여학생(4명)보다 유의하게 더 많았다. 즉, 폭력게임 중독비율은 남학생이 여학생의 20배 이상의 중독비율을 보였다. 폭력게임 중독에서 남녀 비율 차이는 음란물(여자 5명, 남자 24명)에서의 남녀 차이(4.5배)보다, 또한 음란채팅 중독(여자 5명, 남자 13명)에서의 남녀 차이(2.5배)보다 훨씬 큰 차이를

다. 이 결과는 실제 여학생에 비해 남자 청소년이 게임 이용 시간과 게임을 중독적으로 사용하는 비율이 더 많다는 정경아와 한규석(2001)의 연구 결과와, 일반적인 인터넷 중독의 남녀 비율이 여자에 비해 남자가 약 2배이상 된다는 결과(김진숙, 2000)와도 일관된 것이다. 이 결과를 미루어 볼 때, 우리나라 청소년들의 인터넷 중독유형의 가장 다수를 차지하는 것은 폭력적인 게임 중독이고 이들 비율의 대부분이 남학생임을 알 수 있다.

학교계열간 비율의 차이를 폭력게임 중독집단과 비중독집단간 평균차이는 유의수준이 .05는 미치지 못하는 .06에서 유의한 경향만 있었다. 중독 집단의 비율은 실업계(36명)학생들보다 인문계 학생들(51명)이 더 많이 폭력게임에 중독된 것으로 나타났다. 이와 반대로 이해경(2001a)의 결과에서는 폭력게임에 중독 경험을 가진 비율은 실업계 학생들이 인문계 학생들보다 더 많다는 결과도 있었다. 폭력게임 중독에서 인문계 학생들이 실업계 학생들보다 수적으로 많은 것은 다른 사회적, 심리적 특성의 분석결과와 일관된 것으로, 이런 비율의 차이가 당연한 것으로 해석된다. 즉, 폭력 게임 중독자들은 비중독자들에 비해 성적은 더 낮다는 결과는 직접적으로는 학업스트레스가 중독집단이 비중독집단에 비해 더 크다는 결과와 연결된다. 상식적으로 성과 학업관련 스트레스가 더 큰 집단은 실업계 학생들보다 인문계 학생들일 것이다. 또한 폭력게임중독집단이 비중독집단에 비해 현실도피적인 이유(현실의 고민을 잊기 위해, 스트레스를 해소하기 위해)로 접속하는 경향이 더 높고, 스트레스에 대한 대처방식 또한 소극적 대처(소망적인 대처 혹은 감정적 대처)를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 이런 변인들을 연

결해서 해석해 보면, 성적이 낮거나 학업관련스트레스를 더 많이 겪는 인문계 학생들이 실업계 학생들보다 더 많이 폭력적인 게임을 통한 스트레스 해소와 현실을 잊기 위해 게임에 몰입하는 것은 당연할지도 모른다.

학교에서의 부적응은 폭력게임 중독자들이 비중독자들에 비해 더 많이 경험하는 것으로 나타났다. '학교에서의 부적응 정도'가 폭력게임 중독을 예측하는 중요 변수는 아닌 것으로 나타났다. 고등학교 학생들에 있어서 학교에서 가장 중요한 부적응의 원인은 '성적' 혹은 성적부진일 것이다. 이 연구결과에서는 성적은 폭력게임 중독을 예측하는 중요한 변인으로 나타났다(유의수준 .07), 성적은 폭력게임 중독과 부적인 상관이 있었다. 즉, 성적이 낮을수록 폭력게임에 더 많이 중독되는 것으로 나타났다. 이 결과를 회귀분석결과에서 나타난 다른 변인들과 연결하여 해석해보면, 성적이 낮을수록, 감정 폭발과 같은 방식으로 스트레스 대처(소극적 대처)를 할수록, 스트레스를 해소하고자 하는 욕구(현실도피적 욕구)로 폭력적인 게임에 반복 접속할수록 더 폭력게임에 중독될 경향이 높다는 것을 보여주는 것이다. 이 연구에서 나타난 결과는 정경아와 한규석(2001) 연구에서 경험 사건에서 두 집단간 유의한 차이를 보이는 변인으로 '성적 부진에 대한 고민을 더 많이 하는 것'으로 나타난 결과와 일관된 것이다. 따라서 청소년들에게 있어서 '성적부진과 고민'은 폭력적인 게임에 빠져들게 하는 중요한 하나의 요인이 됨을 알 수 있다.

폭력게임 중독자들은 그렇지 않은 학생들에 비해 부모와의 관계가 더 소원하고, 부모나 친구, 교사로부터의 지지를 더 적게 받고 있으며, 대인 스트레스 뿐만 아니라 학업 스트레스를 더 많이

받고 있으나, 스트레스 대처방식은 미숙하여 스트레스를 잊어버리려 하거나(소망적 사고), 어떻게 든 기분을 풀어버리려 하는(정서 완화적 대처) 소극적 대처를 더 많이 하는 것으로 나타났다. 특히 스트레스에 대한 소극적 대처방식은 폭력게임 중독의 중요한 예측변인으로 나타나 청소년들의 폭력게임 중독을 예방하는 하나의 방안으로 스트레스를 효율적이고 적극적으로 해소하는 교육적 프로그램이 필요하다는 것이 시사되었다. 또한 과도한 스트레스를 폭력적인 게임에서 감정적으로 스트레스를 분출하는 것이 아니라 신체적 활동이나 여가활동을 통해 감정을 분출할 기회를 제공한다는 것 또한 필요하다는 것이 시사된다.

폭력게임 중독에서 가장 중요한 예측변인은 '반복 접속 이유'중에서 회피적인 이유(설명량 30%)보다도 개인적인 이유(설명량, 32%)로 나타났다. 폭력게임의 반복접속 이유에 대한 개별분석에서 볼 때, 1위가 '재미나 호기심 충족의 이유', 2위는 '여가활동의 수단'으로 나타났다. 이 결과에서 폭력게임 중독자들이 폭력적인 게임을 재미나 호기심 충족의 수단이자, 하나의 여가활동의 하나로서 사용할수록 더욱 게임에 중독될 수 있다는 것을 보여준다.

이들 결과를 종합해 보면 폭력게임에 중독하게 되는 것은 학교생활에서의 불만족, 낮은 성적과 학업스트레스를 잊기 위해 게임에 더 몰입하게 되고, 게임의 몰입을 통해 일상에서 느껴보지 못한 재미와 호기심을 충족시키며, 인터넷이 취미나 여가활동의 수단이자, 고민을 잊기 위한 수단으로 사용하고 있기 때문으로 해석된다. 이 결과는 결국 우리나라 청소년들이 외국 청소년들에 비해 더 인터넷 중독이 심각하게 되는 한 원인이 입시위주에서 오는 과도한 학업 스트레스 때문이

라는 주장(이해경, 2001b)을 지지하고 있으며, 결국 학업 스트레스를 건전하게 풀 수 있는 방과후 활동 등이 필요하다는 것을 시사한다.

또한 폭력게임 중독자들은 비중독자들에 비해 '자극추구성향'이 더 강하고, '동조성', '모방성', '충동성'과 '공격성'이 더 크며, 인터넷 비행은 더 많이 저지르는 것으로 나타났다. 폭력게임 중독자들이 자극추구성향이나 충동성이 더 크다는 점은 일반적인 인터넷 중독을 다룬 윤재희(1998)의 연구결과와 일관된 것이다. 한편 충동성과 공격성에 비해 동조성과 모방성이 청소년 비행 혹은 인터넷 중독과 관련된다는 연구결과는 찾아보기 어렵다. 이 연구결과에서 볼 때, 폭력게임 중독자들은 비중독집단에 비해 충동성과 공격성과 더불어 동조성과 모방성이 더 큰 것으로 나타났다. 이 연구에서 다룬 성격특성(자극추구성향, 동조성, 모방성, 충동성, 공격성)은 게임중독집단과 비중독집단 간에서 평균차이는 모두 유의하였으나, 게임중독을 예측하는 중요한 성격특성은 공격성 한가지로만 나타났다. 회귀분석에서 공격성은 폭력게임 중독과 부적인 상관을 보였다. 이를 해석해 보면, 두가지 방향의 해석이 가능할 수 있다. 즉, '공격적일수록 폭력게임에 중독되지 않는다'와 '공격적이지 않을수록 폭력게임에 중독된다'로 해석할 수 있다. 이 연구결과에서의 나타난 사회심리적 특성들을 함께 고려할 때, 후자의 해석이 더 타당하다고 볼 수 있다. 폭력게임 중독자들은 성적이나 학업에서 오는 욕구를 일상에서 해소하지 못하고 좌절되어 있다가 폭력게임속에서 이들의 억눌린 욕구나 공격성을 마구 표출할 수 있기 때문에 게임에 더욱 빠져들 가능성이 있다. 그러나 폭력게임 중독자가 비중독자에 비해 더 공격적이라고 나타난 것은 공격성이 이들의 원래 성격특성이라

기 보다는 게임 중독 결과로 오는 효과로 볼 수 있다. 즉, 폭력적인 게임을 반복하다 보니 공격적인 성향을 갖게 된 것으로 해석된다. 이런 해석을 지지하는 한가지 증거는 최근 인터넷 관련 범죄로서 신문지상에 보고된 살인과 폭력사건의 주인공들의 공통 점이 특정 폭력적인 게임에 중독된 이후에 폭력적이고 공격적인 성향이 나타났다는 점을 지적하고 있다는 점이다(권준모, 2000). 또한 폭력적인 머드게임 등에 중독현상이 많은 이유가 이들 게임이 인간의 공격, 파괴욕구를 충족시키기 때문이라는 점이다(어기준, 2000).

‘컴퓨터 사용의 통제’ 또한 폭력게임 중독의 중요한 예측변인의 하나로 나타났다. 즉, 컴퓨터 사용의 통제를 많이 받을수록 중독경향은 더욱 증가하는 것으로 나타났다. 이 결과는 비록 폭력 게임 중독자들을 대상으로 한 연구는 아니지만 인터넷 관련 선행연구들에서 컴퓨터 사용 통제는 중요한 요인으로 다루어져 왔다. 상식적으로 생각할 때, 가족내에서 컴퓨터를 혼자 혹은 주로 혼자 사용하는 학생들이 그렇지 않은 학생들에 비해 인터넷 중독증의 정도가 더 심한 것으로 나타난 결과(김혜원, 2001, 김진숙, 2000)에서 볼 때 가족의 통제나 나눠쓰지 않고 컴퓨터를 독점하는 경우 청소년들의 인터넷 중독은 그 위험이 높다는 것을 보여준다. 그러나 이 연구에서는 회귀 분석결과에서 인터넷 사용에 대한 부모의 통제와 청소년들의 폭력게임 중독과는 정적인 관계로 나타났다. 즉, 부모가 인터넷 사용에 대한 부정적인 태도를 갖거나 감시, 감독을 많이 하는 경우 이들은 더욱 중독적인 경향을 보이고 있었다. 이를 달리 해석하면, 자녀가 중독적인 경향 혹은 인터넷 사용에 몰입하는 경향을 보이기 때문에 부모의 감독이 커지는 것으로도 볼 수 있다. 그러나 두

변인간의 정적인 관계는 회귀분석결과에서도 유의미하게 나타나 그 방향성에 의의를 제기할 수 없게 하였다. 이 연구에서 나타난 결과는 본 연구와 동일한 척도를 사용한 김혜원(2001)의 연구결과와 일치되며 또한 윤영민(2000)의 연구결과와도 일치하는 것이다. 그러나 이들 두가지 해석은 직접적으로 독립변인과 종속변인을 확인하는 분석 방법으로 확인하지 않은 한 직접적으로 어느 해석이 옳다고 말하기 어렵다. 그러나 이 결과가 시사하는 바는 청소년의 인터넷이나 폭력적인 게임에 대한 부모의 지나친 감독이나 부정적인 태도가 오히려 청소년들을 나쁜 쪽으로 몰고 갈 수 있다는 것을 부모들이 유의해야 한다는 것이다.

이 연구는 청소년들의 새로운 사회적 문제로 떠오른 인터넷 중독 중에서도 폭력게임 중독자들에 대한 사회, 교육적 대처를 위한 한 기초연구로서 시도되었다. 인터넷 중독 현상이 새로운 사회적 문제로 제기된 것이 최근이기 때문에 이와 관련된 연구는 수적으로 소수이고, 특히 폭력게임 중독이 갖는 폐해는 매우 심각한데 비해 인터넷 중독의 하위유형으로서 폭력게임 중독자들의 특성을 구체적으로 밝힌 연구는 거의 찾아보기 어렵다. 이런 현실에서 폭력게임 중독자들이 갖는 사회심리적 특성들을 실증적으로 검증하고, 중요한 예측변인이 무엇인가를 밝힘으로서 게임중독자들에 대한 사회, 교육적 대처에서 우선되어야 할 것을 확인하고자 하였다는데 이 연구의 의의가 있을 것이다. 이런 의미에도 불구하고 이 연구가 갖는 한계점은 이 연구의 연구대상자가 서울시내 고등학교 2학년 학생들에 한정되어 있어 이 연구에서 나타난 결과를 일반화하는 데에는 한계가 있다. 추후 연구에서 전국 규모에서 중, 고등학교 학생들을 포함한 연구가 후속되어야 할 필

요가 있다.

## 참고문헌

- 권준모 (2000). 전자게임이 청소년에게 미치는 영향. 2000년 “청소년·법·심리” 법심리학회 심포지움 논문집, 223-236.
- 김영혜 (1999). 청소년 부모-자녀간 애착과 스트레스 대처 방식이 안녕감과 비행에 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김진숙, 최수미, 강진구 (2000). 청소년의 pc중독. 청소년 상담연구보고서 59-88. 한국청소년상담원.
- 김현수 (2000). 청소년과 인터넷 중독 -임상사례를 중심으로-. 제 2차 정책포럼 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책, 18-25. 청소년 보호위원회.
- 김혜원 (2001). 청소년들의 인터넷 이용현황과 그에 대한 원인분석-인터넷 중독증세와 음란행위를 중심으로-, 제 37회 청소년문제 연구 세미나 자료집, 19-66. 한국청소년단체협의회.
- 김혜원, 이해경 (2000). 집단괴롭힘의 가해와 피해 행동에 영향을 미치는 사회적, 심리적 변인들. 한국심리학회지: 사회 및 성격, 14(1), 45-64.
- 김혜원, 이해경(2000b). 성교육 지침서 개발을 위한 실태조사. 교육인적자원부 여성교육정책 연구과제 2000-05.
- 김혜원, 이해경 (2001). 학생들의 집단괴롭힘 관련 경험에 대한 예언변인들의 탐색: 초, 중, 고 등학생간 비교를 중심으로. 교육심리연구, 15(1). 183-210.
- 박성길, 리성중, 양종국, 김경모 (1999). 특수인성 검사, 법무부.
- 박성익 (2000). 사이버 공간에서의 청소년 행동특성 연구. 2000년 지식기반확충 조사연구서. 한국간행물윤리위원회.
- 박윤창, 이미경, 윤진 (1995). 자극추구동기가 청소년 비행에 미치는 영향. 한국심리학회지:사회문제, 2(1), 53-64.
- 안정임, 김동규 (2000). 청소년의 인터넷 중독증후군과 음란물 접촉실태에 관한 보고. 청소년의 인터넷 중독과 음란물 수용에 관한 토론회 자료집, 7-39, 한국여성민우회.
- 어기준 (2000). 청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반 문제점. 제19회 특수상담사례 연구발표회 발표논문. 한국청소년상담원.
- 이명화 (1998). 음란매체 접촉에 따른 성갈등에 성태도와 지식이 미치는 영향. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위논문.
- 이춘재, 박혜원, 객금주, 황상민 (1995). 전자게임 이용과 아동, 청소년의 심리 및 사회적 행동, 성곡논총, 26, 273-387.
- 이혜경 (2001a). 청소년들의 사이버 공간 이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰. 제 37회 청소년문제 연구 세미나 자료집, 66-112. 한국청소년단체협의회.
- 이혜경 (2001b). 인터넷 관련 비행과 중독 어떻게 대처할 것인가? 정보통신윤리, 23호,

- 21-25, 정보통신윤리위원회.
- 윤영민 (2000). 청소년의 인터넷 사용:어떻게 해석할 것인가? 제 2차 정책포럼 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책, 청소년보호위원회.
- 윤재희 (1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 대학원 심리학과 석사학위논문.
- 정경아, 한규석 (2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 2001년 한국심리학회 연차학술대회논문집, 223-228.
- 정미영 (1985). 성취관련 및 대인관련 스트레스 상황에서 대처방식과 사회적 지지의 효과. 한양대학교 석사학위논문.
- 조남근, 양돈규 (2001). 청소년이 지각한 사회적 지지와 인터넷 중독경향 및 인터넷 관련 비행간의 관계. 한국심리학회지:발달, 14(1), 91-111.
- 조아미 (2000). 청소년의 인터넷 이용 및 중독관련 문제점 및 대책. 2000년 “청소년·법·심리” 법심리학회 심포지움 논문집, 17-37.
- 조선일보 (2001. 3. 6.). 게임중독 중학생 동생 살해. 사회면.
- 조선일보 (1995. 6. 9.). 인터넷 게임 MUD 열풍/중독성 강해 연구활동 지장도.
- 중앙일보 (2001. 3. 26.). 연예인 동영상 3시간이면 구해. 사회면.
- 조선일보 (2002. 2. 8.). 10대 방학중 인터넷 하루 3시간 이상.
- 하지현 (2000). 청소년 PC중독의 원인분석, 청소년상담문제연구보고서 39, 33-58. 한국청소년상담원.
- 한국청소년문화연구소 (1998). 정보사회와 청소년: 통신중독증. 한국청소년문화연구소 자료집.
- 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.
- Folkman, S. & Lazalus, R. S. (1985). If it changes it must be a process: Study of emotion and coping during three stages of a collage examination. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 150-170.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression : A review literature. *Aggression and Violent Behavior*. 4(2), 203-212.
- Young, K. S. (1999). *Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment*. In L. VanderCreek & T. Jackson(eds.), *Innovations in clinical practice: A source book*(vol. 17), pp. 19-31. Sarasota, FL: Professional Resource Press.



# Social and Psychological Variables Predicting Violence Game Addiction of Adolescents in the Internet

Hae Gyoung Lee

School of Liberal Arts, Kyung Sung University

This study was to analysis social and psychological variables predicting violence game addiction of adolescents in the internet. The specific purpose of this study were to explore 1) if social and psychological variables differed among the addiction group and the nonaddiction group of violence game. 2) if the relative importance of various social and psychological variables affecting violence game addiction. For this, a sample of 871 male and female 2grade students in high school completed a questionnaire survey. In result, first, the addiction group and the non-addiction group significantly differed in their sex, shool-division, school-achivement in social and economic variables, and all psychological variables in psychological variables. Second, access of the personal reason and avoidance reason in violence game, control of computer use, internet delinquency, disinhibition, school-achivement, aggressiveness, passive coping strategies of stress were important predicting variables of violence game. On the basis of the results of this study, variable related to violence game addiction and possible interventions were discussed.

*Key words: violence game, violence game addiction, internet addiction, deviation in the internet, youth problem*