

게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인간의 관계*

장미경[†] 이은경 장재홍 이자영 김은영 이문희
한국청소년상담원

본 연구에서는 게임장르에 따라 게임이용자들의 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회적 특성에서 차이가 있는지를 알아보고, 게임장르별로 게임중독을 예측하는 중요한 요인이 무엇인지 살펴보고자 하였다. 767명의 중학생들이 연구에 참여하였으며, 게임중독척도, 인터넷 사용욕구척도와 함께 다양한 심리사회적 특성을 측정하기 위해 자존감, 공격성, 자기통제력, 무망감, 의사소통, 친구관계, 스트레스 척도가 사용되었다. 연구결과, RPG나 시뮬레이션 게임을 주로 하는 학생들은 다른 게임을 하는 학생들보다 전체 게임중독척도 및 그 하위척도에서 보다 높은 게임중독을 나타냈으며, RPG게임을 주로 하는 학생들은 높은 자아변화욕구를 보였다. 심리사회변인 중에서는 공격성이 웹보드를 제외한 모든 게임장르에서 학생들의 게임중독을 유의미하게 예측하는 변인으로 나타났다. 이러한 연구결과들이 갖는 시사점 및 제한점에 관한 논의가 있었다.

주요어 : 게임장르, 게임중독, 인터넷 사용욕구, 심리사회적 변인

* 본 연구는 한국게임산업개발원의 연구비 지원을 받아 수행하였음.

장재홍은 현재 중앙대학교 청소년학과에 근무하고 있음.

[†] 교신저자 : 장 미 경, (100-456) 서울시 중구 신당6동 292-61, 한국청소년상담원

E-mail : mkj07@kyci.or.kr

인터넷사용과 컴퓨터 게임은 10대들의 폭발적인 인기를 얻으면서 청소년세대를 상징하는 문화코드의 하나로 자리잡아가고 있다. 그 중에서도 체험경제를 바탕으로 새로운 문화산업의 주요유형으로 부각되고 있는 컴퓨터 게임에 대해 자기존중감과 학습동기를 부여(Hollister & Peart, 1983)하거나, 긴장완화, 휴식, 모험과 오락 등을 제공한다는(Larsen, 1979) 긍정적인 측면보다는 대부분 컴퓨터 게임이 지니고 있는 역기능에 대한 연구들이 많은 편이다. 특히 지나치게 컴퓨터 게임에 몰입하여 탐닉하는 중독에 이를 경우 다양한 신체증상을 야기할 뿐만 아니라, 가족간의 갈등, 대인관계 부적응, 학교생활의 어려움, 성적 하락 등의 제반문제를 일으키며 각종 비행 및 범죄와 연루되는 부정적인 효과가 더욱 크다는 지적이 공통적이다(김유정, 2002; 장재홍, 2004; 청소년보호위원회, 2001).

게임중독¹⁾이란 게임에 몰입하고 탐닉하여 만족하기 위해서 게임시간을 더 늘이는 내성현상이 있으며, 학업에 소홀하고 일상생활에 흥미를 잃어 현실의 인간관계보다 게임에 몰두하고 게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하는 것으로 정의할 수 있다(이경남, 2002). 그러나 게임중독이란 개념이 사회적으로 이슈화된지가 얼마 되지 않았을 뿐만 아니라 학문적 입장에서 게임중독을 명확히 정의하고 그 범주 및 기준을 제시한 연구는 아직까지 부족한 실정이다. 단지 현재의 컴퓨터 게임이 온라인과 밀접한 관련을 맺고 있기 때문에 온라인 중독의 기준을 컴퓨터게임의 상황에 맞게 변용하여 사용하고 있거나(게임종합지원센터, 2001) 인터넷 중독의 하위유형으로 컴퓨터 게임중독을 언급하고 있어 때로는 인터넷 중독과 혼동되

1) 본 논문에서 게임이란 청소년들이 인터넷상에서 가장 선호하는 컴퓨터 게임을 의미한다.

어 사용되기도 한다.

청소년 게임중독에 관한 연구는 그 역사가 짧은 것은 하지만 청소년게임이용 실태, 청소년들이 매력적으로 느끼는 게임의 특성, 중독에 빠지기 쉬운 개인의 심리적 특성들을 중심으로 활발하게 연구되고 있다. 청소년의 게임 중독에 영향을 미치는 다양한 원인들을 밝히고자 한 선행 연구들을 살펴보면, 방희정과 조아미(2003)는 게임 중독의 원인을 개인적 요인, 사회 환경적 요인 그리고 게임 자체가 가지는 요인으로 나누어 설명하였다. 즉 낮은 자긍심과 자기효능감, 충동성, 우울, 강박성향 등의 개인의 심리적 특성 및 기질적 요인, 가족해체, 지역사회의 붕괴 등과 같은 사회 환경적 원인, 그리고 끊임없이 호기심과 흥미를 불러일으키면서 그러한 욕구를 해소시켜주는 컴퓨터 환경 및 게임 자체의 특성 등이 게임 중독에 영향을 주는 것으로 나타났다(방희정, 조아미, 2003).

한편, 정경아(2001)는 게임중독자들과 비중독자들이 갖는 심리적 특성을 실증적으로 분석하였다. 즉 중학생 908명을 대상으로 Young(1999)²⁾의 기준을 적용하여 게임중독집단, 비중독집단, 중독위험집단으로 구분하여 이들의 특성을 비교하였다. 그 결과 중독집단은 비중독집단에 비해 지난 6개월간 생활 스트레스 경험(친구와의 불화, 따돌림, 수면습관³⁾의 변화, 잦은 지각과 결석, 성적부진에 대한 고민)의 개수가 유의하게 더 많았고, 고독감이 더 높았으며, 부모-자녀간 신뢰감이 낮았다고 보고하였다. 결국 청소년이 스트레스

2) Young(1999)은 인터넷 중독 검사에서 20 점부터 49 점에 해당하면 평균적인 온라인 이용자, 50점에서 79점에 해당하면 인터넷 때문에 문제가 있던 적이 많은 이용자, 80점에서 100점에 해당하면 인터넷 때문에 중대한 문제가 있는 이용자로 분류하였다.

사건을 많이 경험하고 고독감이 높으며 부모와의 관계에서 신뢰감이 낮을 경우 게임을 중독적으로 사용할 가능성이 높음을 지적하며, 이들이 현실의 일상적 활동에 대해 흥미와 만족을 느끼게 되면 게임중독에서 벗어날 가능성이 있다고 보았다.

이해경(2001)은 폭력적인 게임중독자들과의 심층인터뷰를 통하여 청소년들이 호기심, 우연, 친구들에 대한 동조와 모방에서 폭력게임을 처음 시작하게 되며 '재미와 흥미' 혹은 '스트레스 해소와 잡념을 잊기 위해' 반복적으로 게임에 접속하게 된다고 밝혔다. 이를 통하여 폭력적인 게임에 중독되는 청소년들이 스트레스 해소와 자존감 혹은 자신감의 고양, 타인과의 사회적 관계 형성 등의 기대가 있음을 지적하였다.

결국 게임중독의 위험성을 증가시키는 개인 심리적 특성들을 분류해보면 자기 의존적이고 독립된 활동에 강한 선호를 보이며, 사회활동을 하지 않고, 과도한 경계심 및 자기 방어를 보이며(Young, 1998), 우울증, 불안, 약물중독, 사회적 고립이나 사회적 지지의 결핍(조아미, 방희정, 2003; 이해경 2001), 낮은 자아존중감(이영분 2000), 스트레스 대처방안의 부재(정경아, 2001; 이해경 2001) 등으로 요약할 수 있다. 그 외의 연구에서도 게임중독집단이 비중독집단에 비해 충동성이 더 높았으며(이소영, 2000), 정순자(2001)와 하지현(2000)의 연구에서는 컴퓨터 게임을 과도하게 사용하는 사람들은 사회적으로 미숙하고 사람들을 직접 만나고 관계를 맺는 능력이 떨어진다는 결과를 보였다. 공격성의 하위요인 중 직접적 공격성 또한 중독 정도에 가장 중요한 영향을 주었으며, 직접적 공격성이 높을수록 중독정도가 높은 경향을 보였다(강태욱, 1993; 정유정, 2000; 정윤실, 1988; 최진승, 2000). 또한 부모와의 의사소통이 원활하지 않고 컴퓨터 사용에 대한 부모

의 부정적인 통제가 심할수록 인터넷 중독에 빠질 가능성이 높았으며, 평소에 자녀와 의사소통이 잘 되지 않으면서 인터넷을 사용하는 것에 대한 이해보다는 통제와 간섭을 할 때 청소년들이 인터넷 중독에 빠질 위험성이 높은 것으로 보고되었다(이시형, 이세용, 김은정, 오승근, 2000; 성윤숙, 2000; 박부진, 2000).

한편, 인터넷 이용자의 동기적 측면이 인터넷의 중독적 사용에 영향을 주는 것으로 알려져 있으며, 인터넷을 사용하는 유형에 따라 이용자가 충족하고자 하는 사용욕구가 다르다는 연구 결과들이 보고되고 있다(장재홍, 2004). 인터넷 이용의 동기적 측면 중 중요한 하나의 요인으로 지적되는 것이 '인터넷 보상경험'이다. 인터넷 보상경험은 인터넷을 통해 우울, 불안과 같은 부정적 정서를 회피한 경험, 스트레스를 잊어버렸던 경험, 심심할 때 즐거움을 얻었던 주관적 경험을 의미한다. Kraut 등(1998)은 인터넷 중독의 조절능력의 상실이 "보상경험"과 관련이 있다고 지적하였다. 즉 인터넷 중독은 병리적 도박의 경우와 마찬가지로 인터넷 사용행동을 통해 우울감이나 인생사의 어려움을 보상받으려는, 즉 우울한 감정을 줄이려는 노력의 일환이라는 것이다. 이러한 주장은 인터넷이 이용자의 심리적 동기 혹은 결핍된 욕구를 충족시키는데 이용될 수 있음을 보여주는 것이라 해석할 수 있다. Suler(1996)는 청소년이 게임에 빠져드는 이유로서 현실을 통해 이루지 못한 욕구가 게임을 통해 실현되며, 공부로서 도달할 수 없는 자신의 지위가 게임을 통해 세워지는 온라인을 통한 '이상적 자아'를 형성할 수 있다고 보았다. 이전에 충족되지 못했던 심리적 욕구들을 가상공간의 개방성, 익명성, 쌍방향성의 특성들을 이용하여 위험한 일들도 마음껏 할 수 있는 공간으로 게임을 이용할 수 있다는 것이다(윤재희, 1998). King(1996) 역시 게

임이 인간의 의사소통 욕구와 관음증적 요구를 해결해 줄 수 있다고 해석하면서 '대인관계 의사소통'과 '가상세계의 잠복성'을 지적하였다.

성운숙(2003)은 청소년이 게임방에서 인터넷을 이용하면서 창출하는 독특한 삶의 양식을 깊이 있게 이해하기 위해서 문화기술적 연구방법을 이용하였다. 게임방을 출입하는 7명의 게임중독자를 심층분석한 결과 온라인게임의 이용 동기로 인간관계욕구, 지위향상욕구, 한탕주의욕구, 폭력욕구, 현실도피, 시간 때우기, 대리만족, 소비욕구 등이 있음을 보고하였다. 또한 청소년도래집단의 압력이 게임방 이용에 중요한 역할을 하며, 게임 시나리오와 게임 메커니즘이 청소년 게임 몰입에 중요한 역할을 하는 것으로 나타났다. 이를 통하여 개인이 게임에 몰입하는 욕구와 동기가 게임의 장르에 따라 달라질 수 있음을 지적하였다.

장재홍(2004)은 개인의 인터넷 사용유형이 사용욕구별로 차이가 있을 것이라 가정하였다. 그 결과 동호회, 채팅을 주로 하는 이용자들은 그렇지 않은 이용자들보다 대인관계욕구가 컸으며, 게임을 주로 이용하는 사람들은 그렇지 않은 사람들보다 현실회피욕구, 자아변화욕구, 대인관계욕구, 감각추구 및 정보획득 욕구가 컸다고 보고하였다. 또한 현실회피, 감각추구 및 정보획득 욕구, 자아변화 욕구, 대인관계 욕구가 인터넷 중독을 예측하는 중요한 변인이 될 수 있음을 보고하여 인터넷 사용욕구가 중독가능성을 예측하는 중요한 변인일 가능성을 제시하였다.

그러나 지금까지의 게임중독 연구들은 게임산업이 보여주고 있는 급속한 발전현상을 반영하지 못하고 있어 다양한 게임의 장르와 특성들을 간과하고 있는 문제점이 있다. 특히 인터넷이 대중화되면서 네트워크를 기반으로 고도의 지적능력을 필요로 하는 게임들이 등장하고 있어 단순

한 아케이드 게임부터 상호작용을 요구하는 게임까지 게임의 장르가 다양화되고 있으며, 이에 따라 게임장르에 따른 중독의 요소도 달라질 수 있음을 알 수 있다.

게임의 장르에 대해서는 아직까지 통합된 합의가 이루어지지는 않고 있다. 살펴보자면 산업적 분류체계에서는 게임을 업소용 게임(arcade game), PC 게임, 온라인게임, 가정용게임, 휴대용게임, 미니게임으로 분류하고 있다. 최근 급격히 성장하고 있는 온라인 게임은 광의의 온라인 게임과 협의의 온라인 게임으로 구분된다. 광의의 온라인 게임은 네트워크를 이용하여 복수의 사용자가 상호간에 영향을 주고받을 수 있는 모든 게임을 말하며 협의의 온라인 게임이란 개인용 컴퓨터를 매개로 하여 인터넷이나 통신망을 통해 복수의 이용자가 서버에 접속하여 게임을 진행하는 것을 의미한다. 한편, 게임종합지원센터는 게임의 내용이나 게임 운영방식에 기초하여, 3D 시뮬레이션 게임, 롤플레이팅게임(RPG), 스포츠 게임, 퍼즐게임, 전략시뮬레이션 게임, 대전격투 게임, 어드벤처 게임, 3D 액션게임 등 7가지로 구분하였다. 라도삼(2000a, 2000b)과 안계용은 아케이드게임, 어드벤처게임, 시뮬레이션게임, 롤플레이팅게임(RPG)으로 나누었다.

지금까지 일반적으로 게임은 플랫폼별로 아케이드게임, 비디오게임, PC게임, 온라인게임, 모바일게임의 5가지로 분류되어 왔다. 그 중에서도 온라인 게임에서 가장 널리 알려진 것은 '스타크래프트'와 같은 전략시뮬레이션 게임으로 물리적인 기술보다는 예리한 분석력, 전략 결정, 문제해결과 목표 설정 능력과 같은 지능적인 요소가 강한 게임이다(게임종합지원센터, 2001). 시뮬레이션게임은 전략시뮬레이션, 육성시뮬레이션, 경영시뮬레이션, 비행시뮬레이션으로 크게 나뉘어지며 군사훈련, 자동차 훈련 등에서 교육용으로

사용되기도 한다. 또한 청소년들에게 큰 인기를 끌고 있는 ‘메이플스토리’, ‘라그나로크’와 같은 롤플레이게임(RPG)은 사용자가 특정한 인물의 역할을 수행하는 놀이를 통해 캐릭터의 성격을 형성하고 문제를 해결해나가는 형태로 흔히 역할의 레벨이 중요한 요인으로 작용한다고 알려져 있다. 손놀림과 시각을 조합하는 액션게임은 화면속의 캐릭터를 조종하여 장애물이나 적, 문제가 되는 장애 요소 등을 해결해 나가는 것을 위주로 하며, ‘테트리스’, ‘버블버블’과 같은 웹보드 게임은 인터넷에 접속해 화면에 하나의 보드를 만들어 진행된다.

게임의 종류와 특성이 다양해지면서 게임 피해의 영향력은 게임의 종류에 따라 다르게 나타날 수 있다. 특정 게임들은 잔인한 장면을 많이 담고 있으며, 이런 잔인한 게임을 하는 이용자는 자신과 가상세계와의 분리개념이 없어진 상태에서 이유 없이 사람을 죽이거나 심심해서 살인을 하는 일이 발생하기도 한다(청소년보호위원회, 2001, 재인용). 또한 디아블로와 같은 롤플레이 게임, 스타크래프트와 리니지와 같은 머드게임은 중독성이 더 높다(정경아, 2001)는 보고도 있다.

이와같이 컴퓨터 게임의 장르가 게임산업의 발달과 함께 빠른 속도로 발전하고 있어 게임중독 연구에 있어서 게임의 속성과 환경의 변화에 대한 고찰의 필요성이 증대된다. 그러나 게임중독을 살펴본 연구에서 게임의 장르를 구분하여 각 장르를 이용하는 이용자의 욕구나 심리사회적 변인과의 관계가 어떠한 차이가 있는지, 혹은 장르에 따라 이용자에게 어떤 차별적 영향을 주는지에 대해서 연구된 바는 거의 없는 실정이다.

이에 본 연구는 게임이용자들을 장르별로 구분하여 이용자들의 게임중독, 인터넷 이용욕구 및 심리사회적 특성에서 차이가 있는지를 확인함으로써 게임의 영향력을 세밀하게 살펴보고자

한다. 본 연구의 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 게임의 장르별로 게임중독, 인터넷 이용욕구 및 심리사회적 특성에서 차이가 있는지를 검증한다. 둘째, 게임의 장르별로 게임중독을 예측하는 중요한 요인이 무엇인지 확인한다.

연구 방법

연구대상

본 연구에서는 경기도 지역에 위치한 5개 중학교의 학생들을 대상으로 2003년 11월 말부터 12월 말까지 설문조사를 실시하였다. 남학생 255명(33.2%)과 여학생 512명(66.8%)의 총 767명의 중학생들이 본 연구에 참여하였다. 학년별로는 1학년 271명(35.36%), 2학년 91명(11.69%), 3학년 405명(52.8%)이었다.

도구

본 연구에서 사용한 측정도구는 게임중독, 인터넷 사용욕구척도와 함께 다양한 심리사회적 특징을 측정하기 위해 자존감, 공격성, 자기통제력, 무망감, 의사소통, 친구관계, 스트레스 척도를 사용하였다.

게임 중독 척도

인터넷 게임 중독 여부를 파악하기 위해 김유정(2002)이 개발한 검사를 사용하였다. 이 척도는 현실 검증력 문제 4문항, 강박적 집착 5문항, 내성과 통제력 상실 4문항, 신체적 문제 5문항, 학업문제 5문항, 대인관계 문제 2문항의 6개 하위 요인 총 25문항으로 이루어져 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’에서 ‘항상 그렇다’의 4점 척

도로 구성되어 있다. 본 연구에서 문항 전체의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .92로 나타났다. 또한 하위 영역별 신뢰도를 살펴보면 현실검증력 문제 .62, 강박적 집착 .80, 내성과 통제력 상실 .85, 신체적 문제 .77, 학업문제 .84, 대인관계 문제 .69로 나타났다.

인터넷 사용욕구 척도

청소년들이 인터넷을 통해 충족하고자 하는 주요 욕구들의 정도를 측정하기 위하여 장재홍(2004)이 개발한 '인터넷 사용욕구척도'를 사용하였다. 전체 22문항으로 현실회피욕구 5문항, 자아변화욕구 6문항, 대인관계욕구 4문항, 감각추구 및 정보획득욕구 5문항, 분리·독립의 욕구 2문항의 총 5개의 하위욕구 요인으로 구성되었다. 각 문항은 5점 척도로 이루어져 있으며, 본 연구에서 인터넷 사용욕구 척도의 문항 전체의 내적 합치도(Cronbach's α)는 .89로 나타났고, 각 하위척도들의 내적 합치도(Cronbach α)는 자아변화의 욕구 .86, 현실회피욕구 .83, 대인관계욕구 .87, 감각추구 및 정보획득 욕구 .74, 분리·독립 욕구 .64로 나타났다.

자존감 척도

자신에 대해서 스스로 평가하는 자아상을 측정하기 위해 Rosenberg(1965)의 척도를 김문주(1988)가 번안한 것을 사용하였다. 총 10문항으로 구성되어 있으며 '전혀 그렇지 않다'에서 '그렇다'까지의 5점 척도로 구성되어 있으며, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10번 문항은 역문항으로 채점된다. 본 연구에서는 자존감 척도의 내적 합치도 (Cronbach's α)는 .78로 나타났다.

공격성척도

공격성을 측정하기 위해 Buss와 Perry(1992)가

개발한 공격성 척도를 정동화가 번안한 것을 사용하였다. 공격성 척도는 신체적 공격성(폭력의도·다툼·협박·보복의도) 5문항, 적의상(남에 대한 의심·질투심·피해의식·미워하기 등) 5문항, 언어적 공격성과 타인에 대한 의심(따지기·의견충돌·성급함 등) 6문항, 분노 감정의 폭발·화냄·짖은 싸움 등) 4문항의 총 4개 하위척도 총 21문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 5점척도로 평정하게 되어있고, 점수가 높을수록 공격성이 높음을 의미한다. 본 연구에서는 공격성척도 전체 문항의 내적합치도(Cronbach's α)는 .86으로 나타났으며, 각 하위 척도별로는 신체적 공격성 .72, 적의성 .74, 언어적 공격성과 타인에 대한 의심 .70, 분노 .56으로 나타났다.

자기통제력 척도

자기통제력을 측정하기 위해 Kendall과 Wilcox(1979)의 척도를 임은실(2003)이 번안한 도구에서 '자기통제' 영역을 사용하였다. 이 척도는 총 16 문항으로 4점 척도로 이루어져 있으며, 전체점수가 높을수록 즉각적인 만족을 주는 문제행동을 회피하고 인내할 수 있는 능력이 크다고 볼 수 있다. 본 연구에서 '자기통제력 척도'의 내적합치도(Cronbach's α)는 .78로 나타났다.

무망감 척도

미래에 대한 부정적이고 비관적인 생각을 측정하는 무망감 척도(Beck & Trexler, 1974)는 신민섭, 박광배, 오경자, 김중술(1990)등이 번안하였고 이영호(1993)가 사용한 척도를 이용하였다. 총 20 문항으로 각 문항은 진위형으로 반응하도록 제시되어 있으며, 전체 문항 중 1, 3, 5, 6, 8, 10, 13, 15, 19번 문항은 역문항으로 채점된다. 본 연구에서 무망감 척도의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .87$ 이었다.

의사소통 척도

가족 내의 의사소통 및 세대간의 의사소통에 대한 지각을 평가하는 척도로서 본 연구에서는 Olson과 Barnes(1982)가 개발한 PAC(Parent-Adolescent Communication) 도구를 김윤희(1989)가 번안한 것을 사용하였다. 본 도구는 총 20개 문항으로 개방형 의사소통유형 10문항, 문제형 의사소통유형 10문항으로 이루어져 있다. '전혀 그렇지 않다'(1점)에서 '매우 그렇다'(5점)까지 평정하게 되어 있고, 전체점수가 높을수록 긍정적이고 개방적인 의사소통을 사용하는 것을 의미한다. 전체 문항 중 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 8, 20번 문항은 역문항으로 채점된다. 본 연구에서의 신뢰도는 Cronbach's $\alpha = .91$ 로 나타났다.

친구관계척도

친구관계를 측정하기 위해 Turner, Frankle 및 Levin(1983)이 개발한 사회적 관계 척도를 이시형외(2000)이 번안한 것을 사용하였다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다'(1점)에서 '매우 그렇다'(5점)까지 5점으로 평정하며 총 20문항으로 이루어져 있다. 원 척도는 가족관계와 친구관계를 평가하는 두개의 하위 척도로 구성되어 있는데, 본 연구에서는 친구관계 부분만 사용하였다. 전체 문항 중 3, 4, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19번은 역문항으로 채점된다. 본 연구에서 친구관계척도의 내적합치도(Cronbach's α)는 .85로 나타났다.

스트레스척도

경험하고 있는 스트레스를 측정하기 위해 Lazarus & Folkman(1984)의 생활사건척도를 하두남(1992)이 번안한 것을 수정한 박순영(1998)의 검사지와 박중기(1998)의 스트레스 검사지를 수정·보완하여 사용하였다. 이 척도에서는 청소년

들의 생활영역을 자신, 가정, 학업, 친구, 사회 영역으로 나누어 각 영역에서의 스트레스 정도 등을 나타내며 총 11문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 '전혀 그렇지 않다'(1점)부터 '아주 많이 그렇다'(5점)까지 평정하도록 제시되어있고 본 연구에서 스트레스척도의 내적합치도(Cronbach's α)는 .80으로 나타났다.

연구절차 및 분석방법

본 연구의 주요 변인인 게임의 장르에 대해서는 아직까지 통합된 합의가 이루어지지 않았으므로, 청소년들이 많이 사용하는 주요한 게임의 장르를 알아보기 위해 게임산업분야에서 일하고 있는 게임 전문가 2인에게 게임장르의 분류를 의뢰하였다. 게임 전문가들은 게임의 내용과 게임의 운영방식에 기초하여 일반적으로 많이 사용되고 있는 총 8개의 게임장르(시뮬레이션, RPG, 웹보드, 커뮤니티, 액션, 어드벤처, 슈팅, 스포츠)로 게임의 장르를 평정하였다

또한 2인의 게임 전문가는 본 설문지 문항 중 개방형 질문인 '주로 사용하는 게임 이름'을 이용하여 중학생들이 응답한 115개의 게임명을 위의 8개의 게임장르 중의 하나로 평정하였다. 게임장르를 평정하기 전에 게임을 안 한다고 응답한 설문지는 본 연구에서 제외하였으며 총 492명의 설문지가 분석에 이용되었다. 불분명한 자료는 '기타'로 분류되었다. 빈도분석 결과, 8개의 게임장르 중 연구참여자들의 사용빈도가 총 2.0%이하를 차지하는 커뮤니티, 어드벤처, 슈팅, 스포츠게임의 장르는 본 분석에서 제외하였으며 최종적으로 시뮬레이션, RPG, 웹보드, 액션의 4개 게임장르에 따라 분석이 진행되었다. 우선 게임장르에 따른 게임중독정도, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인(자존감, 공격성, 자기통제력, 무

망감, 의사소통, 친구관계, 스트레스에 대한 차이검증을 위해 변량분석을 실시하였으며, 다음으로 게임장르에 따라 게임중독정도를 예측하는 변인들을 알아보기 위하여 인터넷 사용욕구의 하위척도들과 심리사회적 변인들을 예언변인으로 하는 중다회기분석을 실시하였다.

연구 결과

게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인에 대한 차이검증

게임장르에 따른 게임중독 및 각 하위척도의 평균과 표준편차는 표 1에 제시되어 있다. 본 연구에서 RPG(Role Playing Game), 시뮬레이션, 웹보드, 액션으로 나눈 게임장르에 따라 게임중독정도, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인에 있어서 차이가 있는지를 알아보기 위하여 변량분석을 실시하였다. 이에 대한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

게임장르에 따른 게임중독에 대한 변량분석을 실시한 결과 유의미한 차이가 나타났다($F=11.108, p<.001$ (표 2 참고). 게임장르에 따라서 게임중독 점수의 평균을 비교하기 위하여 Scheffe 방식으로 사후검증을 실시하였으며, 그 결과 RPG게임의 경우 웹보드게임과 액션게임보다 게임중독점수가 유의미하게 더 높은 것으로 나타났다($p<.05$), 또한 시뮬레이션 게임은 웹보드게임보다 게임중독점수가 유의미하게 높게 나타났다($p<.05$). 그리하여 RPG게임과 시뮬레이션게임을 주로 하는 학생들이 웹보드게임을 하는 학생들보다 게임중독이 높게 나타났다.

또한 게임중독의 각 하위척도에 대하여 게임장르에 따라 게임중독점수에서 차이가 있는지를

표 1. 게임장르에 따른 게임중독 및 하위척도의 평균과 표준편차

척도	게임장르	평균	표준편차	
전체	시뮬레이션	42.24	12.96	
	RPG	44.98	12.81	
	웹보드	36.63	10.43	
	액션	39.29	11.06	
현실 검증력 문제	시뮬레이션	5.36	1.79	
	RPG	5.74	1.69	
	웹보드	4.98	1.25	
	액션	5.63	2.26	
강박적 집착 문제	시뮬레이션	8.11	3.10	
	RPG	8.91	3.10	
	웹보드	6.61	2.15	
	액션	7.55	2.72	
중 독 상실	시뮬레이션	9.32	3.22	
	RPG	9.21	3.00	
	웹보드	7.98	3.15	
	액션	8.21	2.87	
척 도	시뮬레이션	7.83	3.04	
	신체적 문제	RPG	7.97	2.87
	웹보드	7.63	2.95	
	액션	7.68	3.01	
학 업 문 제	시뮬레이션	7.95	3.38	
	RPG	9.20	3.90	
	웹보드	6.90	2.49	
	액션	7.42	2.53	
대 인 관 계 문 제	시뮬레이션	3.52	1.53	
	RPG	3.77	1.65	
	웹보드	2.90	1.24	
	액션	3.27	1.47	

알아보기 위해 실시한 변량분석에서는 신체적 문제를 제외한 다른 5개의 게임중독 하위척도에서 유의미한 차이가 나타났다(현실검증력 문제의

경우 $F=4.932, p<.01$, 강박적 집착의 경우 $F=15.911, p<.001$, 내성과 통제력 상실의 경우 $F=5.470, p<.01$, 학업문제의 경우 $F=12.629, p<.001$, 대인관계문제의 경우 $F=8.369, p<.001$. 이에 대한 사후검증을 실시한 결과 현실검증력 문제의 경우, 액션이나 RPG 게임을 하는 집단이 웹보드게임을 하는 집단보다 현실과 게임공간의 구분에 문제를 보여 현실검증력 문제가 있는 것

으로 나타났으며, 강박적 집착에 관한 하위척도에서는 시뮬레이션, RPG, 액션 게임을 주로 하는 학생들이 웹보드 게임을 하는 학생들보다 강박적 집착에서 높은 점수를 보였다. 또한 내성과 통제력 상실의 경우는 시뮬레이션이나 RPG 게임을 즐겨하는 학생들이 웹보드나 액션게임을 하는 학생들보다 유의미하게 내성과 통제력 상실이 높은 것으로 나타났다. 다음으로 게임중독의

표 2. 게임장르에 따른 게임중독척도의 변량분석표

변인	변산원	자승화(SS)	자유도	평균자승화(MS)	F	사후검증
전체	집단간	4769.601	3	1589.867	11.108***	2 >3,4 1 >3
	집단내	58540.903	409	143.132		
	전체변량	63310.504	412			
현실검 증력문제	집단간	43.430	3	14.477	4.932**	2,4 >3
	집단내	1309.070	446	2.935		
	전체변량	1352.500	449			
강박적 집착	집단간	376.427	3	125.476	15.911***	1,2,4 >3 2 >1,4
	집단내	3509.229	445	7.886		
	전체변량	3885.653	448			
내성과 통제력상실	집단간	154.736	3	51.579	5.470**	1,2 >3,4
	집단내	4120.819	437	9.430		
	전체변량	4275.556	440			
신체적문제	집단간	9.090	3	3.030	.347	
	집단내	3838.666	440	8.724		
	전체변량	3847.757	443			
학업문제	집단간	400.155	3	133.372	12.629***	2 >1,3,4 1 >3
	집단내	4720.617	447	10.561		
	전체변량	5120.732	450			
대인관계 문제	집단간	56.068	3	18.689	8.369***	1,2 >3 2 >4
	집단내	1007.132	451	2.233		
	전체변량	1063.200	454			

① 시뮬레이션 ② RPG ③ 웹보드 ④ 액션

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

하위척도 중 학업문제에 대해서는 RPG 게임을 주로 하는 학생들이 시뮬레이션, 웹보드, 액션 게임을 하는 학생들보다 높은 학업문제를 보이는 것으로 나타났다. 마지막으로 대인관계문제의 경우, 시뮬레이션이나 RPG 게임집단이 웹보드게임 집단보다 주위사람 및 부모와의 대인관계에서 유의미하게 높은 문제를 보고하였다(표 2 참고).

이러한 결과를 종합해 보면, RPG나 시뮬레이션 게임을 주로 하는 학생들이 다른 게임을 하는 학생들보다 전체 게임중독척도 및 그 하위척도에서 보다 높은 게임중독을 보고하는 것으로 나타났다.

다음으로 게임장르별로 인터넷 사용욕구에서 차이가 있는지를 살펴보기 위하여 실시한 변량분석결과에 따르면 게임장르에 따라 인터넷 사용욕구에서 유의미한 차이가 나타나지 않았다. 그러나 인터넷 사용욕구의 하위척도에 대한 변량분석에서는 자아변화욕구에서만 유의미한 차이를 보였다($F=5.408, p<.01$, 표 4 참조). 이에 대하여 Scheffe 방식으로 사후검증을 실시하였으며, 그 결과 RPG게임 집단이 시뮬레이션과 웹보드게임에 비해 자아변화욕구가 유의미하게 높게 나타났다($p<.05$).

마지막으로, 각 게임장르에 따라 자존감 공격성, 자기통제력, 무망감, 의사소통, 친구관계, 스트레스의 심리사회변인에 있어서의 차이를 검증하기 위하여 변량분석을 실시하였다. 분석결과, 각 게임장르에 따라 심리사회변인에 있어서 유의미한 차이가 나타나지 않았다.

게임장르별 게임중독에 대한 인터넷 사용욕구 및 심리사회적 요인의 중다회귀분석

게임장르에 따라서 게임중독을 예측하는 변인에 차이가 있는지를 알아보기 위하여 게임장르

표 3. 게임장르별 인터넷 사용욕구 및 하위척도의 평균과 표준편차

척도	게임장르	평균	표준편차
전체	시뮬레이션	60.54	17.34
	RPG	65.59	18.20
	웹보드	62.98	15.77
	액션	61.91	14.03
현실회피 욕구	시뮬레이션	11.78	5.11
	RPG	12.39	5.49
	웹보드	12.06	5.27
	액션	10.88	4.69
자아변화 욕구	시뮬레이션	15.31	6.09
	RPG	18.28	6.79
	웹보드	16.10	5.45
	액션	16.42	6.00
대인관계 척도	시뮬레이션	11.56	4.72
	RPG	12.88	5.01
	웹보드	12.70	4.40
	액션	12.65	4.66
감각추구 및 정보획득 욕구	시뮬레이션	15.67	4.27
	RPG	15.97	4.02
	웹보드	15.07	3.82
	액션	15.99	3.25
분리독립 욕구	시뮬레이션	6.27	2.40
	RPG	6.50	2.63
	웹보드	6.50	2.04
	액션	6.33	2.22

별로 인터넷 사용욕구의 하위척도와 심리사회변인들을 예언변인으로 하고 게임중독을 종속변인으로 하는 중다회귀분석을 실시하였다. 표 5에는 게임장르에 따라 각 단계별 예언변인의 β , 설명되는 변량의 양(R^2), R^2 의 변화량 및 그에 대한 F값이 제시되어 있다.

표 4. 게임장르에 따른 인터넷 사용욕구 척도의 변량분석표

	변인	변산원	자승화(SS)	자유도	평균자승화(MS)	F	사후검증
	전체	집단간	1544.823	3	514.941	1.834	
		집단내	112019.7	399	280.751		
		전체변량	113564.5	402			
사	현실회피 욕구	집단간	117.204	3	39.068	1.429	
		집단내	12221.079	447	27.340		
		전체변량	12338.284	450			
용	자아변화 욕구	집단간	617.422	3	205.807	5.408**	2 > 1,3
		집단내	16477.173	433	38.054		
		전체변량	17.94.595	436			
욕	대인관계 욕구	집단간	117.553	3	39.184	1.749	
		집단내	9903.947	433	22.407		
		전체변량	10021.500	436			
구	감각추구 및 정보획득 욕구	집단간	63.554	3	21.185	1.385	
		집단내	6623.668	433	15.297		
		전체변량	6687.222	436			
	분리독립 욕구	집단간	4.689	3	1.563	.282	
		집단내	2475.242	446	53.550		
		전체변량	2479.931	449			

① 시뮬레이션 ② RPG ③ 웹보드 ④ 액션

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

우선 게임장르 중 시뮬레이션에 대한 결과를 살펴보면, 자아변화욕구, 공격성, 대인관계욕구가 게임중독을 통계적으로 유의미하게 예측하는 것으로 나타났으며, 이 때 R^2 값은 .681로서 회기모델이 전체변량 중에서 68.1%를 설명하였다. 따라서 시뮬레이션게임의 경우 컴퓨터 사용욕구 중 자아변화욕구가 높을수록 ($\beta = .716, p < .001$), 공격성이 높을수록 ($\beta = .290, p < .01$), 그리고 대인관계욕구가 낮을수록 ($\beta = -.248, p < .05$) 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다.

다음으로 RPG게임의 경우, 컴퓨터 사용욕구와 심리사회변인들 중 현실회피욕구, 공격성, 감각추구 및 정보획득욕구, 자기통제력이 통계적으로 유의미하게 게임중독을 예측하였다. 즉, 현실회피욕구가 높을수록 ($\beta = .274, p < .05$), 공격성이 높을수록 ($\beta = .232, p < .05$), 감각추구 및 정보획득욕구가 높을수록 ($\beta = .198, p < .05$), 자기통제력이 낮을수록 ($\beta = -.179, p < .05$) 게임중독이 높게 나타났다. 회기모델의 R^2 값은 .491로서 게임중독점수의 전체변량 중 49.1%를 설명하는 것으로 나타났다.

표 5. 게임장르별 게임중독에 대한 인터넷 사용욕구 하위요인과 심리사회적 요인의 중다회귀분석

게임장르	예언변인	β	R ²	R ² 변화량	F	
시뮬레이션	1 자아변화욕구	.735	.541	.541	62.415***	
	2 자아변화욕구 공격성	.565	.637	.096	13.813***	
		.354				
	3 자아변화욕구 공격성 대인관계욕구	.716	.681	.044	7.042**	
		.290				
		-.248				
RPG	1 현실회피욕구	.558	.311	.311	39.795***	
	2 현실회피욕구 자존감	.468	.393	.082	11.689***	
		-.299				
		.369	.434	.041	6.299*	
	3 자존감 공격성 현실회피욕구	-.236				
		.246				
		.319	.462	.027	4.338*	
		-.206				
	4 공격성 감각추구 및 정보획득욕구	.221				
		.185				
		5 현실회피욕구 자존감 공격성	.274	.491	.029	4.725*
			-.167			
.232						
감각추구 및 정보획득욕구 자기통제력		.198				
	-.179					
웹보드	1 감각추구 및 정보획득욕구	.325	.106	.106	7.443*	
	2 감각추구 및 정보획득욕구 무망감	.336	.192	.087	6.648*	
		.294				
액션	1 공격성	.456	.208	.208	10.255*	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

웹보드 게임의 경우는 감각추구 및 정보획득 욕구가 높을수록 ($\beta=.336, p<.05$), 무망감이 높을수록 ($\beta=.294, p<.05$) 게임중독이 높은 것으로 나타났다. R^2 값은 .192로서 회귀모델이 전체변량 중 19.2%를 설명하였다

마지막으로 액션게임의 경우는 여러 예언변인들 중 공격성만 게임중독과 유의미하게 관련되어 있었다. 회귀모델의 R^2 값은 .208로서 회귀모델이 전체분산 중 20.8%를 설명하였으며, 공격성이 높을수록 ($\beta=.456, p<.05$) 게임중독이 높게 나타났다.

그리하여 게임장르별 게임중독에 대한 이러한 결과를 종합해 보면, 심리사회변인 중 공격성은 웹보드를 제외한 모든 게임장르에서 학생들의 게임중독을 유의미하게 예측하는 변인으로 나타나 공격성이 게임중독과 매우 밀접하게 관련되어 있는 것으로 보인다. 그러나 인터넷 사용욕구의 하위요인과 관련하여서는 게임장르에 따라서 게임중독을 예측변인이 다르게 나타나는 것을 알 수 있다.

논 의

본 연구의 목적은 청소년의 게임사용을 보다 구체적으로 이해하기 위하여 청소년들이 선호하는 게임장르를 중심으로 게임사용을 유도하는 심리사회적 변인 및 게임중독간의 관계를 살펴보는 것이다. 이를 위하여 본 연구진은 우선, 게임장르에 따라 게임중독, 이용자의 인터넷 사용욕구, 및 심리사회적 변인에서 차이가 있는지를 확인하였다. 그리고 각 게임장르별로 어떤 심리사회적 변인들이 게임의 중독적 사용에 영향을 주고 있는지를 확인하여, 각 게임장르별 이용자의 심리적 특성을 이해하고자 하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 게임장르에 따라 게임중독의 심각성에서 차이가 있는지를 살펴본 결과, RPG나 시뮬레이션 게임을 주로 하는 청소년들은 웹보드나 액션 게임을 주로 하는 청소년들보다 게임중독 지수가 더 높았다. 구체적으로 이들은 게임으로 인한 현실검증력의 문제, 강박적 집착, 내성과 통제력 상실, 학업문제 및 대인관계 문제가 더 심하였다. 이러한 결과는 게임유형에 따라 중독의 심각도가 다를 수 있다는 정경아(2001)의 제안과 일치하는 결과로, 게임중독의 예방교육에서 게임장르와 중독위험성과의 관계를 교육시키는데 많은 시사점을 가질 것이다. 그러나 국내외를 막론하고 게임장르를 세밀하게 구분하여 게임중독과의 관계를 살펴본 기존연구가 전무하므로 이를 확증하는 후속연구들이 수행되기를 기대한다.

둘째, 게임장르에 따라 이용자의 인터넷 사용욕구 및 심리사회적 변인에서 차이가 있는지를 검증한 결과, 다른 장르 이용자에 비해 RPG 이용자의 자아변화 욕구가 더 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 성운숙(2003)의 연구결과와 일관되는 것으로, 그녀는 '리니지'와 '디아블로 II'와 같은 RPG 이용자들에서 '지존을 향한 길'의 욕구가 있음을 지적한 바 있다. 그녀에 따르면 현실에서 공부를 못하거나 인기가 없는 청소년들은 가상세계의 캐릭터를 통해 지위가 오르거나, 현실에서도 부러움의 대상이 되는 등 그들의 지위향상 욕구가 충족되는데, RPG의 게임체계는 이러한 이용자의 주된 욕구를 충족시킨다는 것이다. 또한 이 결과는 이용자의 낮은 자존감이 RPG의 중독적 사용과 관련이 있다는 본 연구의 또 다른 결과들과도 그 맥을 같이 한다.

셋째, 각 게임장르에 따라 게임이용자의 인터넷 사용욕구와 심리사회적 변인들로 게임중독을 예측하는 중다회귀분석을 수행한 결과, 게임장르

에 따라 중독적 사용을 예측하는 변인들이 서로 다른 것으로 나타났다. 그리고 이러한 결과는 게임장르별 이용자의 심리적 특징을 시사하는 것이었다.

구체적으로 시뮬레이션 게임에서는 이용자의 자아변화 욕구와 공격성이 높을수록, 그리고 인터넷을 통한 대인관계욕구가 낮을수록 게임중독 지수가 높았다. 이러한 결과는 '스타크래프트', '쿠키샵', '타이퐁'과 같은 시뮬레이션 게임 이용자들이 게임을 통해 현실과 다른 자기 모습을 갖기 원하며, 게임을 통해 분노심을 해소하고 인터넷을 매개로 하는 대인관계에는 관심이 적다는 것을 시사하는 것이다. 한편, 시뮬레이션 게임의 중독적 사용과 대인관계욕구가 부적으로 상관이라는 본 연구의 결과는 매우 흥미롭다. 시뮬레이션 게임 이용자의 이러한 특징은 본 연구대상자들의 온라인게임 사용비율에서도 뚜렷하게 나타난 바, 시뮬레이션게임 이용자의 온라인 게임사용비율은 여타 게임장르에 비해 뚜렷하게 낮았다. 구체적으로 RPG 이용자의 온라인 게임 사용비율은 93.7%, 웹보드 81.1%, 액션 80.0%인 것에 비하여 시뮬레이션 게임 이용자의 온라인 게임 사용비율은 56.4%에 불과하였다.

RPG에서는 이용자의 현실회피욕구, 공격성, 감각추구 및 정보획득욕구가 높을수록, 그리고 자존감 및 자기 통제력이 낮을수록 게임중독 지수가 높았다. 이러한 결과는 RPG를 중독적으로 이용하는 경우, 이용자들은 게임을 통해 현실의 스트레스나 걱정을 잊고 분노감을 해소하고자 하며, 현실에서 자존감이 낮고 감각적 자극을 추구하며, 자기통제력이 낮다는 심리적 특징을 시사하는 것이다.

웹보드 게임의 경우에는 이용자의 감각추구 및 정보획득욕구가 높을수록, 희망감이 적을수록 게임중독 지수가 높았다. 이것은 다른 게임에 비

해 웹보드 게임이 비교적 단순하여 즉흥적인 감각적 자극을 원하는 이용자의 욕구를 충족시킴을 시사한다. 웹보드 게임 이용자들은 그들의 무망감과 무료함을 달랠 목적으로 게임을 중독적으로 사용할 수 있다.

마지막으로 액션게임의 경우, 이용자의 공격성이 높을수록 게임중독 지수가 높았다. 이것은 액션게임이 폭력적인 장면을 많이 담고 있어 이용자들이 게임을 통해 그들의 공격성을 분출하고 있음을 시사하는 것이다.

본 연구의 의의를 정리하면 다음과 같다.

우선 본 연구는 게임이용자의 사용욕구, 심리 사회적 변인 및 게임장르를 연구에 포함시켜 게임중독을 보다 포괄적으로 이해하고자 했다는 점에서 의의가 있다. 기존연구들은 주로 개인의 심리사회적 요인과 소수의 환경적 요인에 초점을 맞추었던 것에 비해, 본 연구는 게임장르를 첨가하여 보다 종합적으로 이용자의 심리적 속성을 확인하였다. 둘째, 본 연구의 결과는 게임중독의 예방과 치료에서 매우 활용도가 높을 것으로 기대된다. 중독위험성이 높은 게임장르에 대한 정보, 그리고 게임장르별 이용자의 특성에 대한 이러한 정보를 통해 상담자들은 게임중독에 빠진 내담자의 좌절과 욕구의 발산패턴을 심층적으로 이해할 수 있으며, 따라서 보다 효율적인 개입을 수행할 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 제안은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 대상은 경인지역의 중학생 청소년으로 이 연구의 결과를 타 지역, 다른 연령대로 일반화하는데 한계가 있다. 추후 전국적 표집을 통해 본 연구의 결과를 검증해 보는 것이 필요하겠다. 둘째, 본 연구에서는 게임장르의 분류방식으로 게임연구자들의 일반적 분류방식을 채택하였다. 그러나 연구진행과정에서 온라인을

통한 타인과의 협력정도, 게임의 폭력성 정도와 같은 게임의 속성 또한 게임의 중독적 사용과 관련이 있을 것이란 인상을 받았다. 따라서 추후 이러한 게임의 속성이 포함된 보다 정교한 연구가 수행되기를 희망한다.

참고문헌

강태욱 (1993). 전자오락이 국민학생의 공격성에 미치는 영향. 우석대학교 교육대학원 석사학위 논문.

고려대학교 부설 행동과학연구소 편 (2000). 심리 척도 핸드북 I. 학지사.

고려대학교 부설 행동과학연구소 편 (2000). 심리 척도 핸드북 II. 학지사.

게임종합지원센터 (2001). 게임몰입증의 현황과 대처방안. 게임종합지원센터

김문주 (1988). Pruefuengsanst und andere Psushosozialer merkmale, Duesseldorf.

김유정 (2002). 청소년 인터넷 게임 중독 척도 개발 및 심리사회적 취약성 요인. 아주대학교 대학원 석사학위 논문.

김윤희 (1989). 부부관계·부모-자녀의사소통·가족기능과 청소년자녀 비행과의 관계연구. 숙명여자대학교 대학원 박사학위 논문.

라도삼 (2000a). 가상공간의 전경과 삶의 단편들: '리니지' 중심으로, 한국언론정보학회 추계학술대회..

라도삼 (2000b). 현대적 게임과 게임문화: 몰입의 조건과 세계에 대한 고찰. 인터넷 몰입과 중독. 어떻게 볼 것인가 지식문화재단 창립기념 심포지엄. 3-28.

박광배, 김종술 오경자 신민섭 (1990). 고등학생의 자살 성향에 관한 연구: 우울-절망 자살

간의 구조적 관계에 대한 분석, 한국 심리학회지 임상, 9(1), 1-19.

박순영 (1998). 청소년들의 스트레스 수준과 대처양식에 관한 연구, 강원대학교교육대학원, 석사학위논문.

박중기 (1998). 중학생의 스트레스요인과 대처방법에 관한 연구, 강원대 교육대학원 석사학위 논문.

방희정, 조아미 (2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임행동간의 관계. 한국심리학회지: 발달, 16(1), 1호, 1-22.

성운숙 (2003). 청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구. 청소년상담연구, 11(1), 96-114

신민섭, 박광배, 오경자, 김종술 (1990). 고등학생의 자살성향에 관한 연구: 우울-절망-자살간의 구조적 관계에 대한 분석. 한국심리학회지:임상, 9(1), 1-19.

유승호, 정의준 (2001). 게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구, 한국청소년연구, 12(2), 35-63.

윤재희 (1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각 추구 성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.

이경남 (2002). 중학생이 지각한 사회적지지 및 스트레스와 학교생활적응간의 관계. 충남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.

이시형, 이세용, 김은정, 오승근 (2000). 청소년의 인터넷 중독과 자녀교육. 삼성생명공익재단 사회정신건강연구소.

이영호 (1993). 귀인양식, 생활사건, 사건귀인 및 무망감과 우울의 관계. 서울대학교 대학원

- 박사학위논문.
- 이정화 (2001). 청소년의 컴퓨터게임 중독이 가족관계에 미치는 영향. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학 논문.
- 이혜경 (2001). 청소년들의 사이버 공간 이용에 있어서 창조적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰, 제 37회 청소년문제연구 세미나 자료집, 19-66. 한국청소년단체협의회.
- 임은실 (2003). 부모의 양육태도 및 그 일치도가 아동의 자기통제력에 미치는 영향. 창원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 장재홍 (2004). 부모의 자녀양육태도가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향 : 인터넷 사용 욕구를 매개로. 상담학연구, 5(1), 113-128.
- 정경아 (2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 개입의 필요성 판단을 위한 연구, 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 정순자 (2001). 아동의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 중앙대 교육대학원 석사학위 논문.
- 정동화 (1995). 아동의 학교 스트레스와 그에 따른 부적응에 대한 사회적 지지의 완충 효과. 고려대학교 대학원 박사학위 논문.
- 정유정 (2000). 남자청소년 컴퓨터 게임이용과 게임 중독성 및 공격성. 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정윤실 (1988). 전자오락과 청소년의 공격성에 관한 연구. 고려대 대학원 석사학위 논문.
- 조아미, 방희정 (2003). 부모, 교사, 친구의 사회적 지지가 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 청소년학연구, 10(1), 249-275.
- 최진승 (2000). 중학생의 컴퓨터 게임과 공격성 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 청소년보호위원회 (2001). 컴퓨터게임이 청소년에게 미치는 영향에 관한 연구. 청소년보호위원회.
- 하지현 (2000). 청소년의 PC 중독의 이해 제 19회 특수상담 사례연구 발표회 발표 논문. 한국청소년상담원.
- 하두남 (1992). 스트레스 대처양식과 문제행동 및 성격문제, 한양대 교육대학원 석사학위논문.
- Barns, H. & Olson, D. H (1982). *Parent-adolescent communication, family inventories. Family social science.* University of Minnesota.
- Beck, A. T., Weissman, A., Lester, D., & Trexler, L., (1974). The Measurement of Pessimism: The Hopelessness Scale. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42, 861-865.
- Beck, A. T. (1967). *Depression: Clinical, experimental, and theoretical aspects.* New York: Harper & Row.
- Buss, A. H. & Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Hollister, D., & Peart, J. (1983). *The language of LOGO-Its effecton of general thinks skills.* San Jose, CA.
- Kendall, P. C., & Wilcox, L. E. (1979). Self-control in children: Development of a rating scale. *Journal of Consulting & Clinical Psychology*, vol 47(6), 1020-1029.
- King, S. A. (1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet? <http://rtz.stjohns.edu/~storm/iad.html>.
- Kraut, R., Lundmark, V., Patterson, M., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.

- Larsen (1979). Kids and Commuters. *Cretives Computing*, 5(9).
- Lazarus, Richard S. Folkman, Susan (1984) *Stress, appraisal, and coping*. New York : Springer. 376-436.
- Suler, J. (1996). Computer and cyberspace addiction. <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/cybaddict.html>.
- Turner, R. J., Frankle, B. G., & Levin, D. M. (1983). Social support: Conceptualization, measurement, and implications for mental health. *Research in Community and Mental health*, 3. 67-111.
- Young, K. S., Rogers, R. (1998). The Relationship between Depression and Internet Addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 1(1), 25-28.
- Young, K. S. (1999). The Interet addiction test. http://netaddiction.com/resources/internet_addiction_test.htm
- 원 고 접 수 일 : 2004. 8. 31
수정원고접수일 : 2004. 10. 22
게 재 결 정 일 : 2004. 11. 11

K C I

A Study on Game Addiction, Need for Internet Use and Psychosocial Variables by Game Genre

Mi-Kyung Jang Eun-Kyoung Lee Jae-Hong Jang Ja-Young Lee Eun-Young Kim Mun-Hee Lee
Korea Youth Counseling Institute

This study investigated the relationships among game addiction, need for internet use, and psycho-social characteristics depending on game genre. Seven hundred sixty-seven middle school students completed questionnaires regarding game addiction, need for internet use, and psycho-social variables. The results indicated that students who mainly play role playing game(RPG) and simulation game showed higher game addiction than those who play other game genre. Also, students who mainly play RPG game revealed high need for self-changing. In addition, game addiction was predicted by aggression among all the game genre except web-board game in stepwise multiple regression. The implication of these findings were discussed.

Key Words : game genre, game addiction, need for internet use, psycho-social variable