

컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계

이 유 경[†]

채 규 만

성신여자대학교 학생생활상담소

성신여자대학교 심리학과

본 연구는 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계에 대해 알아보았다. 이를 위해 남자 고등학생을 대상으로 청소년기 사회적 관계에 대한 변인으로 설정한 가족 및 친구관계와 사회적 적응성 변인으로 설정한 충동통제력과 대처능력, 학교적응도, 사회적 상황에 관련한 소외감에 있어서의 차이를 살펴보았다. 그 결과, 컴퓨터 게임 중독 청소년들이 비 중독 청소년에 비해 가족 관계 및 친구 관계를 포함하는 사회적 관계에 대해 더 부정적인 지각을 하고 있으며, 사회적 적응력과 관련된 충동통제력과 대처능력, 학교에 대한 전반적인 적응 수준도 낮은 것으로 나타났다. 또한 컴퓨터 게임 중독 청소년들은 비중독 청소년들보다 무력감과 아노미아와 같은 사회적인 상황에 따른 소외감도 더 많이 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그리고 컴퓨터 게임 중독 정도를 설명해 주는 가장 중요한 변인은 사회적 상황과 관련된 소외감이었으며, 그 다음으로 학교 적응도, 친구관계, 충동통제력이 게임 중독을 유의미하게 설명하는 변인들로 나타났다. 마지막으로 본 연구의 시사점과 제한점, 후속 연구에 대한 제언이 논의되었다.

주요어 : 컴퓨터 게임, 중독, 청소년, 사회적 관계, 사회적 적응

[†] 교신저자(Corresponding Author) : 이유허경 / 성신여자대학교 학생생활상담소 / 서울시 성북구 동선동3가
TEL : 02-920-7311 / FAX : 02-920-7312 / cathy_yk@yahoo.co.kr

컴퓨터 게임(Computer game)은 이제 단순한 청소년들의 오락거리가 아닌 그들을 대표하는 중요한 놀이문화로 자리 잡았다. 특히, 컴퓨터 기술의 발달과 초고속 인터넷망의 보급에 따른 온라인 게임(On-line game)의 유행으로 청소년 뿐 아니라 초등학교, 심지어는 유아에 이르기까지 컴퓨터 게임의 이용률은 계속적으로 증가하고 있는 추세이다.

그러나 이러한 컴퓨터 온라인 게임의 유행과 함께 그로 인한 문제점도 나타나고 있는데, 게임 이용과 관련한 대표적인 문제로서 게임 중독 현상을 들 수 있다. 원래 정신의학에서의 중독(Addiction)은 내성과 금단증상의 생리적인 의존성이 동반되는 약물중독을 주로 의미하였으나(권준수, 1999), 병적도박, 방화광 등의 충동 조절 장애를 포함한 섹스, 쇼핑 등의 행동과 관련해서도 중독이 발생할 수 있다는 의미에서 행동적인 중독의 개념으로 확대되었으며(Mark, 1990), 현재에는 컴퓨터, 인터넷 활동 등의 기술관련 행동들도 행동적 중독에 포함되었다. 따라서 최근 청소년들이 이용하는 컴퓨터 게임이 주로 인터넷 상에서 진행되는 온라인 게임임을 감안할 때, 컴퓨터 게임 중독 현상을 컴퓨터 중독 뿐 아니라 인터넷 중독 현상의 한 하위 유형으로 다룬 연구들이 많았다. Young(1999)은 게임중독을 인터넷 중독의 하위 유형인 컴퓨터 중독에 포함시켜 보았는데, 컴퓨터 중독은 강박적인 컴퓨터 게임하거나 컴퓨터 프로그램 짜기로서 남자, 아동, 청소년에게 문제가 된다고 하였다. Griffiths(1996)는 컴퓨터 게임 중독은 행동적인 중독에 해당한다고 주장하며, DSM-III-R의 병리적 도박에 대한 진단준거를 사용하여 컴퓨터 게임 의존을 평가한 결과, 어릴 때 게임을 시작할수록, 여학생보다는 남학생들이 컴퓨터

게임에 대한 의존성이 더 높은 것으로 나타났다(Griffiths & Hunt, 1998). 또한 어기준(2000)은 컴퓨터 게임 중독을 우리나라 청소년들이 보이는 대표적인 컴퓨터 중독의 하나로 보면서, 이는 컴퓨터 게임이 자신의 생활에 큰 비중을 차지하고 있으며 그 자체가 하나의 습관으로 자리잡고 있는 상태로 컴퓨터 게임에 대한 통제력을 상실하여 자제를 인식하면서도 의지대로 통제하지 못하는 상태라고 결론짓고 있다.

컴퓨터 게임 중독의 원인으로는 여러 가지가 있겠으나, 크게 게임 자체의 특성, 게임 이용자의 심리적인 요인, 사회환경적인 요인의 상호작용 측면으로 나누어 설명할 수 있다(어기준, 2000; 신영철, 2001). 첫째는 게임 자체의 특성으로서, 현재까지 유행하고 있는 온라인 게임과 관련하여 끊임없는 재미와 호기심을 충족시켜 주는 점과 새로운 인격의 창출, 익명성과 탈억제, 시간왜곡현상, 게임 상에서의 공동체를 통한 강한 친밀감 및 결속 형성, 몰입성 등을 들 수 있다. 특히, 온라인 게임은 사람과 컴퓨터의 대결 구조로 이루어지는 기존의 게임들과는 달리 네트워크를 통한 사람과 사람의 대결이 이루어지므로 게임 이용자에게 매번 새로운 재미를 제공하며, 가상의 게임세계를 통해 현실세계에서 실현할 수 없는 일들을 실현하는 등의 대리만족을 경험할 수 있게 해 준다. 이와 관련해서 Suler(1996)는 컴퓨터를 통한 인터넷 게임 중독의 원인을 Maslow의 욕구위계이론을 통해 설명하였는데 이용자들은 게임을 통해 생리적 욕구와 안전 욕구, 소속욕구, 존경의 욕구, 그리고 자아실현의 욕구를 충족할 수 있으며, 그러한 자아실현의 욕구 충족은 가상의 공간에서 이루어지는 가상실현, 즉 가짜 자기실현이라고 하였다. 이 외에도 게임이 이용자의 생리적인 측

면에 영향을 미친다는 연구결과가 있었는데, Grasby(1998)는 게임에 중독된 청소년들의 뇌 활동을 PET(Positron Emission Tomography) 촬영으로 알아본 결과, 이들의 뇌기능 변화가 다른 약물 중독자에게서 일어나는 변화와 유사하다는 결론을 내렸다. 이는 게임이 뇌의 기능을 변화시킬 수 있다는 연구결과로서 게임 자체에 중독성이 있을 수 있다는 것을 시사한다(김현수, 2001). 둘째로, 게임 이용자의 심리적인 요인을 들 수 있다. 연구들을 통해 게임을 중독적으로 이용하는 아동과 청소년은 또래에 비해 높은 충동성과 공격성을 보였으며(김춘경, 1991; 이소영 2000; 정영숙, 2000), 주의력 결핍 과잉행동장애(ADHD: Attention Deficit Hyperactivity Disorder) 아동 및 청소년이 게임에 쉽게 중독될 수 있다는 주장도 있다(김현수, 2000). 즉, 주의력을 유지하기 어려운 사람들에게는 지속적으로 자극적인 신호와 메시지가 전달되어야 하는데, 게임을 통해 이러한 자극들을 받음으로써 ADHD 아동과 청소년들이 과각성된 상태로 컴퓨터 게임에 몰입하게 된다는 것이다. 컴퓨터 게임 중독에 빠질 성격적인 유형으로는 감각추구형과 적응장애형으로 나누어 볼 수 있는데, 감각추구형은 성격적으로 충동적, 경쟁적이며 스릴을 즐기는 유형으로 컴퓨터 게임에 쉽게 중독될 수 있는 반면, 적응장애형은 성격적으로 내성적이고 소심하거나 얌전하여 친구도 많지 않고 주로 혼자 지내며 우울한 성향이 높아서 학교, 친구, 가족관계에서도 흥미를 얻지 못하는 유형으로서, 게임에 빠질 경우 게임의 세계를 현실의 도피처로 여길 가능성이 높다고 한다(신영철, 2001). 셋째는 사회환경적인 요인으로서, 청소년들의 건전한 놀이문화의 부재, 핵가족화 및 가정의 해체, 외적 통제력의 부재, 가정

의 컴퓨터 보급 증대와 PC 게임방 등을 통한 컴퓨터 접근의 용이성 등을 들 수 있다. 따라서 컴퓨터 게임 중독의 원인은 인터넷과 온라인 게임으로 인해 더욱 중독성이 강해진 게임 자체의 특성과 이용자의 심리적, 성격적인 측면의 요인들, 컴퓨터 게임에 대한 사회적인 환경 및 분위기들이 서로 복잡하게 상호작용하여 나타나는 것으로 볼 수 있다.

지금까지의 선행 연구들이 컴퓨터 게임 중독을 인터넷 중독이나 컴퓨터 중독의 범위 내에서 다루었던 것을 고려할 때, 컴퓨터 게임 중독의 증상은 인터넷 중독 증상들을 통해 살펴 볼 수 있다(Goldberg, 1995; 송원영, 1999). 인터넷 중독 증상으로서 첫째, 내성(Tolerance)은 더 많은 시간을 인터넷에서 소모해야만 만족하는 것으로, 인터넷을 하는 시간이 길어지고 컴퓨터를 끄는 것이 점점 힘들어지면 오래 있어도 작업효율이 떨어지게 되는 현상이며, 둘째로 금단(Withdrawal)은 인터넷을 하지 않으면 극도의 불안, 초조에 시달리며 인터넷에 대한 과도한 상상을 하는 것으로, 금단증상은 심리적 금단과 신체적 금단의 두 가지가 있는데 신체적 금단증상이 더 심한 중독 상태에 해당된다. 셋째, 조절 능력의 상실은 항상 계획했던 것보다 인터넷 사용빈도와 시간이 길어지고 이를 줄이고자 노력하지만 성공하지 못하는 증상이며, 넷째로 강박적인 의존은 인터넷을 한동안 사용하지 않으면 우울, 초조, 답답한 마음을 느껴 어쩔 수 없이 강박적으로 인터넷 활동에 의존하는 심리적 의존상태를 말하는데, 실제로 국내의 게임 이용 청소년 중 10.6%가 내성, 금단, 조절능력 상실, 강박적 의존 등의 인터넷 중독에서 나타나는 병리학적 중독 증상을 보인다는 연구 결과가 있었다(문화관광부와 게임종합지원센터, 2001). 또

한 컴퓨터 게임을 중독적으로 이용하는 청소년들은 대인기피증, 강박증, 편집증, 우울증 등의 정신과적 문제들과 손목 관절의 통증, 눈의 피로와 두통, 수면 장애, 불규칙한 식사 등으로 인한 체력저하 현상은 물론 심한 경우, 장시간의 게임으로 인한 전신경직증세인 광과민성 발작과 같은 신체적인 문제를 보일 수 있다(어기준, 2000).

뿐만 아니라 게임 중독으로 인한 청소년들의 사회적 부적응 현상도 큰 문제가 되고 있다. 즉, 컴퓨터 게임을 하기 위해 학교를 빠지거나 심지어는 학교를 그만 두는 등의 사회적 부적응 증상을 보이며, 게임에 지나치게 몰입할 경우에는 현실에서 지나가는 사람을 게임 속의 악당과 잘 구분하지 못하는 등의 현실과 가상 현실을 보이거나 정신장애를 호소하기도 한다(중앙일보, 2001, 11). 실제로 컴퓨터 온라인 게임에 중독된 중학생이 현실과 게임 세계를 혼동하여 자신의 친동생을 살해하고 달아나는 등의 살인사건까지 일어나 컴퓨터 게임 중독으로 인한 문제들은 심각한 사회 현상으로 대두되었다(동아일보, 2001, 3, 6).

컴퓨터 게임 중독 청소년은 사회적 관계를 형성하고 유지하는데 있어서도 일반 청소년에 비해 원만하지 못한 것으로 보고 되고 있다. 사회적 관계와 관련하여 가족관계에 대한 선행 연구를 살펴보면, 인터넷 및 게임 중독 청소년들은 비중독 청소년에 비해 부모와의 의사소통 시 문제형의 의사소통을 더 많이 사용하고 있으며(서순미, 2002), 부모-자녀 간 신뢰감이 낮고, 게임 이용에 있어서도 부모의 통제가 더 심한 것으로 나타났다(정경아, 2001). 친구관계에 대한 연구 결과에서도 게임 중독 청소년이 비중독 청소년에 비해 친구와의 불화나 따돌림을 경험하는 경우가 더 많았으며,

친구 관계 시 고독감도 더 많이 느끼는 것으로 나타났다(이세용, 2000; 정경아, 2001). 또한 원만한 사회적 적응에 요구되는 충동통제력과 대처능력에 있어서도 게임 중독 청소년들이 비중독 청소년에 비해 높은 수준의 충동성을 보이며(이송선, 2000), 문제 해결에 대한 태도가 부정적이고, 실제적인 문제 해결에 대한 대처 능력도 떨어진다는 연구결과들이 제시되었다(이소영, 2000). 뿐만 아니라 최근 게임 중독 청소년들의 학교 부적응 현상도 문제가 되고 있는데, 청소년기의 학교생활 및 적응은 단순한 집단생활이 아닌 앞으로 성인으로서의 사회적 적응을 학습하고 적용하는 다양한 사회화의 기능을 수행한다는 점에서 매우 중요하지만, 실제로 이에 대한 전반적인 연구는 매우 부족한 상태로 현재까지 학교교사의 게임이 청소년의 게임 중독을 포함한 인터넷 중독의 가능성을 줄이는데 상당한 효과가 있었다는 몇몇의 연구결과들만이 제시되었다(문화관광부·게임종합지원센터, 2001; 윤영민 2000). 또한 지금처럼 청소년들이 사회적 참여와 배려가 충분히 이루어지지 않는 사회적 구조 속에서 청소년들은 무력감과 소외감을 느껴(강봉규, 1992), 비행과 같은 폭력문화나 게임 중독, 인터넷 중독 같은 쾌락의 지나친 추구로 대표되는 유희문화에 빠져 사회적인 적응에 어려움을 보일 수 있을 것으로 보이는데, 현재 컴퓨터 게임 중독과 관련된 청소년 범죄 및 비행이 점차적으로 증가하고 있음을 고려할 때, 청소년이 사회적으로 느끼는 무력감과 소외감에 대한 연구가 필요할 것으로 보인다. 이에 대한 선행 연구는 매우 부족한 것으로 보인다.

청소년기는 부모의 보호와 의존을 전적으로 필요로 하는 아동이 자립적인 생활을 할 수

있는 한 사람의 성인이 되어가는 과도기적 과정으로, 단순히 신체적, 생리적 성장 뿐 아니라 정서적, 지적, 사회적 성숙 등의 다양한 측면에서의 발달을 통해 한 사회의 구성원으로서 적절한 사회적 관계 형성 및 적응방식을 학습해 가는 중요한 시기이다 (Buhrmester, 1989; 한상철 외, 1997). 특히, 청소년기는 심리사회적인 측면의 발달이 급속히 일어날 뿐 아니라 이 시기에 습득하고 형성한 적응양식은 성인기 이후의 사회적인 적응에 계속적인 영향을 주므로 청소년기의 적응문제는 매우 중요하다고 볼 수 있다. 따라서 이러한 청소년기의 발달을 감안할 때, 컴퓨터 게임을 중독적으로 이용하는 청소년들에게서 나타나는 여러 가지 중독 증상 및 사회적 관계 및 부적응에 대한 문제들은 청소년기는 물론 이후 성인기의 사회적 관계 형성 및 적응에 중대한 영향을 미칠 수 있으므로 이에 대한 적절한 개입 및 해결 방안이 필요할 것으로 보인다.

그러나 앞서 언급했듯이, 지금까지의 컴퓨터 게임 중독에 관한 연구들은 주로 인터넷 중독이나 컴퓨터 사용과 관련한 중독에 포함되어 부분적으로만 이루어졌으며, 그 내용도 대부분 공격성과의 관계나 게임 이용자의 심리적 특성, 게임 이용 실태 등에 국한되어 이루어졌을 뿐, 컴퓨터 게임을 이용하는 청소년의 사회적 관계나 적응 방식 등의 사회적 측면에 초점을 맞춘 연구는 이루어지지 않았다. 또한 기존의 연구들에서 다뤘던 가족 및 친구 관계나 충동통제력, 대처능력과 같은 사회적 관계 및 적응 변인들은 각기 다른 여러 연구들에서 부분적으로만 다뤄졌으므로, 전반적인 게임 중독 청소년의 사회적 관계나 적응과 관련한 사회적 변인의 맥락에서 청소년의 컴퓨터 게임 중독을 살펴보는 연구가 필요할 것으

로 보인다. 특히, 청소년기가 학교 및 여러 사회적인 상황들에 개입하고 참여하는 기회들이 증대되는 시기임을 감안할 때, 전반적인 학교 적응 수준과 사회적인 상황과 관련한 소외감에 대해서도 함께 살펴본다면, 컴퓨터 게임 중독으로 인한 청소년의 사회적 부적응 현상에 대해 구체적인 대책과 치료적 개입을 모색하는데 도움이 될 것이다.

이에 본 연구에서는 선행연구들을 통해 컴퓨터 게임을 많이 이용하고(Griffiths, 1991; Shotton, 1991; Turkle, 1995; 이병철, 2000), 사회성의 발달이 가장 급격하게 이루어지는 시기에 있다고 판단되는 (Crockett, Losoff & Peterson, 1984; Hoffman, Levy-Shiff, Sohlberg & Zarizki, 1992; Rice, 1992; 유윤희, 1994) 남자 고등학생을 연구 대상으로 선정하였고, 이들을 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단으로 나누어 사회적 관계(가족 관계 및 친구관계), 적응성(충동통제력과 대처능력, 학교적응도, 사회적 상황과 관련한 소외감에 있어서 어떠한 차이가 있는지 살펴보았다. 그리고 사회적 관계와 적응성의 각 변인들이 청소년의 컴퓨터 게임 중독을 얼마나 잘 설명해 주는가에 대해서도 알아보았다.

방 법

연구대상

서울 시내에 소재한 고등학교 1, 2, 3학년 남학생을 대상으로 하였으며, 이를 위해 서울 시내의 3곳의 고등학교와 2곳의 PC게임방에 출입하는 고등학교 남학생들에게 총 500부의 질문지를 배부하여 450부를 수거하였다. 그

중에서 불성실하게 응답한 119부를 제외한 331부를 자료 분석에 사용하였으며, 게임 중독 검사 점수에 따른 전체 집단의 상위 25%와 하위 25%를 기준으로 하여 컴퓨터 게임 중독 집단(n=81)과 비중독 집단(n=79)로 분류하였다. 컴퓨터 게임 중독 집단의 평균 나이는 16.74세(표준편차 = .56)였으며, 연령으로는 17세(65.4%)가, 학년으로는 2학년(77.8%)이 많았다. 비중독 집단의 평균 나이는 16.80세(표준편차 = .56)였으며, 연령으로는 17세(68.4%)가, 학년으로는 2학년(79.7%)이 많아 중독집단과 비슷한 분포를 보였다.

측정도구

게임 중독 검사

게임 중독 여부를 가리기 위한 검사로, Young이 고안한 인터넷 중독 검사(The Internet Addiction Test)를 이소영(2000)이 게임 상황에 맞게 번안 및 수정한 것을 사용하였다. 원 검사는 총 20문항의 5점 척도로 구성되어 있으나, 본 연구에서 사용한 검사는 “예”, “아니오”의 진위문항으로 수정한 것으로 게임 중독 검사의 점수가 높을수록 게임 중독 정도가 높은 것으로 본다. 본 연구에서의 신뢰도는 .82로 나타났다.

청소년용 자기-상 질문지

(Self-Image Questionnaire for Young Adolescents: 이하 SIQYA)

Peterson 등(1984)이 제작한 청소년기의 여러 심리적, 사회적 차원에 대한 자신의 지각을 측정하는 척도로, 이춘재 등(1991)이 한국판으로 번안한 것을 사용하였다. 이 척도는 충동통제력, 정서상태, 신체상, 대처능력, 정신병리

우월적응, 친구관계, 가족관계, 직업/교육적 목표를 포함하는 9개의 하위척도의 총 98문항으로 구성되어 있으며, 각 문항은 6점 척도로 되어 있다. 각 문항들은 긍정과 부정의 문항들로 구성되어 있으며, 채점 시 긍정문항일 경우에 제일 왼쪽의 “매우 많이 비슷”에 표시하면 6점, 제일 오른쪽의 “전혀 다름”에 표시하면 1점으로 계산하고 부정문항의 경우에는 그 역으로 계산한다. 각 문항에 해당되는 점수를 합하여 그 문항수로 나눈 것이 최종 소검사의 평균 점수가 되며, 점수가 높을수록 긍정적인 자기-상을 반영하는 것으로 본다. 본 연구에서는 한국판으로 번안된 SIQYA의 하위 척도 중에서 청소년기 사회적 관계를 측정하기 위해 가족관계와 친구관계에 대한 척도를 사용하였으며, 청소년의 일반적인 사회적응력에 관한 척도로서 충동통제력과 대처능력에 대한 척도를 사용하였다. 가족관계 척도는 가족, 부모와의 관계, 부모 사이에 대한 관계 지각을 측정하는 17문항으로 구성되어 있으며, 친구관계 척도는 친구에 대한 태도, 친구관계에서 얻는 만족의 정도 및 사회적 능력에 대한 지각을 측정하는 10문항으로 구성되어 있다. 충동통제력 척도는 분노나 다른 충동적인 감정 및 행동을 스스로 얼마나 잘 통제한다고 느끼는가를 측정하는 8문항으로, 대처능력 척도는 자신의 능력에 대한 자신감, 현재와 장래를 예상할 수 있는 사태에 대한 대처능력을 측정하는 10문항으로 구성되어 있다. 본 연구에서의 각 척도별 신뢰도는 각각 가족관계 .80, 친구관계 .82, 충동통제력 .54, 대처능력 .71로 나타났다.

청소년 행동특성 설문지

심혜숙과 김명권(1998)이 제작한 것으로, 청

소년의 심리와 생활, 행동을 대표하는 여러 주요 변인들을 측정하는 척도이다. 응답자의 배경변인을 파악하기 위한 5문항, 방어적인 응답자를 가려내기 위한 8문항, 비행청소년의 심리와 생활을 대표하는 여러 주요 변인들을 측정하기 위해 76문항의 총 89문항으로 구성되어 있으며, 배경 변인을 제외한 대부분의 척도는 5점 척도로 되어 있다. 본 연구에서는 청소년기 사회적 적응과 관련하여 청소년 행동특성 설문지 중에서 학교애착, 학교적응, 공부적응을 내용으로 하는 학교 적응도 척도 10 문항과 청소년이 느끼는 소외감과 관련된 무력감(helplessness)과 아노미아(anomia)의 두 차원으로 구성된 6문항을 채택하여 사용하였다. 본 연구에서 학교 적응도의 총 신뢰도는 .64였고, 하위 척도인 학교애착, 학교적응, 공부적응의 신뢰도는 각각 .57, .50, .40이었으며, 소외감의 총 신뢰도는 .79, 그 하위척도인 무력감과 아노미아의 신뢰도는 각각 .76, .70으로 나타났다.

연구절차

본 연구에서는 컴퓨터 게임을 이용하는 고등학교 남학생 1, 2, 3학년을 대상으로 질문지 방식을 사용하였고, 고등학교에 300부, PC게임 방에 200부로 총 500부의 질문지를 배포하여

450부를 수거하였다. 그 중 무응답 및 불성실하게 응답한 질문지 119부를 제외하고 최종 분석에 사용된 자료는 총 331부이다.

자료분석

본 연구에서는 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단 간의 사회적 관계(가족관계와 친구관계), 사회적 적응(충동통제력과 대처능력, 학교 적응도, 소외감)에서의 차이를 알아보기 위해 t-검증(t-test)을 실시하였다. 또한 컴퓨터 게임 중독을 가장 잘 예측해 주는 변인이 무엇인지를 알아보기 위해 위계적 중다회귀 분석을 실시하였다.

결 과

사회적 관계 (가족관계 및 친구관계)

컴퓨터 게임 중독 집단은 비중독 집단에 비해 가족관계에 대한 지각 정도에서 유의미한 차이를 보였다, $t(158)=4.01, p<.001$. 또한 친구관계에 대한 지각 정도에 있어서도 중독 집단과 비중독 집단 간에 유의미한 차이가 있었다, $t(158)=5.02, p<.001$, (표 1). 즉, 컴퓨터 게임 중독 집단이 비중독 집단에 비해 가족관계 및

표 1. 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단 간의 가족 및 친구관계에 대한 지각 차이 검증

사회적 관계	게임 중독 집단 (n=81)		비중독 집단(n=79)		t
	평균	표준편차	평균	표준편차	
가족관계	64.01	11.50	71.34	11.60	4.01 ***
친구관계	38.02	9.31	44.70	7.37	5.02 ***

*** $p < .001$

친구관계에 대해 더 부정적으로 지각하는 것으로 나타났다.

일반적인 사회적 적응 능력(충동통제력 및 대처능력)

청소년기 원만한 사회적 적응에 필요한 일반적 적응능력으로 충동통제력과 대처능력에 대한 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단간의 차이를 살펴 본 결과, 충동통제력, $t(158)=3.88, p<.001$, 과 대처능력, $t(158)=3.27, p<.01$, 모두에서 유의미한 차이를 보였다(표 2). 이는 컴퓨터 게임 중독 집단이 비중독 집단에 비해 충동통제력과 대처능력이 더 낮다는 것을 시사하는 결과로서, 게임을 중독적으로 사용하는 청소년일수록 충동성이 높고, 실제 문제해결능력도 떨어진다는 선행 연구 결과들과도 일치하는 것이다(이소영, 2000; 이송선 2000).

학교 적응도(학교애착, 학교적응, 공부적응)

청소년기가 학교의 중요성이 증대되는 시기를 고려하여, 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단의 학교 적응도를 살펴보았다. 그 결과, 총 학교 적응도, $t(158)=4.41, p<.001$, 와 그 하위 변인인 학교애착, $t(158)=4.40, p<.001$, 학교적응, $t(158)=2.59, p<.05$, 공부적응 $t(158)=2.88, p<.01$, 모두에서 두 집단간에 유의미한 차이가 있었다(표 3). 즉, 컴퓨터 게임 중독 집단이 비중독 집단보다 선생님을 포함한 학교에 대해 느끼는 애착수준이 낮으며, 학교생활에 대한 적응과 공부에 대한 적응 수준도 비중독 집단보다 더 낮은 것으로 나타났다.

사회적 상황에 대한 소외감

컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단 간에

표 2. 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단 간의 충동통제력 및 대처능력에서의 차이 검증

일반적 적응력	게임 중독 집단 (n=81)		비중독 집단(n=79)		t
	평균	표준편차	평균	표준편차	
충동통제력	27.04	5.39	30.33	5.34	3.88 ***
대처능력	36.77	6.70	40.16	6.46	3.27 **

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

표 3. 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단 간의 학교 적응도에 대한 차이 검증

학교 적응도	게임 중독 집단 (n=81)		비중독 집단(n=79)		t
	평균	표준편차	평균	표준편차	
학교애착	8.31	2.33	9.81	1.97	4.40 ***
학교적응	9.95	2.20	10.85	2.20	2.59 *
공부적응	11.43	2.81	12.64	2.51	2.88 **
총 학교 적응도	29.70	5.22	33.30	5.13	4.41 ***

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

표 4. 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단 간의 소외감에 대한 차이 검증

소외감	게임 중독 집단 (n=81)		비중독 집단(n=79)		t
	평균	표준편차	평균	표준편차	
무력감	5.63	2.05	4.52	1.92	-3.53**
아노미아	12.37	3.68	9.44	3.22	-5.35***
총 소외감	18.00	5.19	13.96	4.63	-5.19***

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

사회적 상황과 관련하여 느끼는 소외감에 대한 차이를 살펴 본 결과, 총 소외감, $t(158) = -5.19, p < .001$, 과 소외감의 하위 변인인 무력감(helplessness), $t(158) = -3.53, p < .01$, 아노미아(anomia), $t(158) = -5.35, p < .001$, 에서 모두 두 집단 간에 유의미한 차이를 보였다(표 4). 이러한 결과는 컴퓨터 게임 중독 집단이 비중독 집단보다 사회적인 상황이나 문제들에 대해 영향력을 미칠 수 없다고 느끼는 무력감과 사회적 목표와 그를 이루기 위한 수단과의 불일치에서 오는 사회적 상황에 대한 절망적 심리 상태인 아노미아(anomia)를 더 많이 경험하고 있음을 보여주는 것으로, 게임 중독 청소년들이 비중독 청소년들에 비해 더 많은 사회적인 소외감을 느끼고 있다는 것을 나타낸다.

사회적 관계 및 적응성의 각 하위 변인들의 컴퓨터 게임 중독 예측

청소년의 인구통계학적 변인들 및 사회적 관계와 관련한 가족관계 및 친구관계, 사회적 적응성과 관련한 일반적 적응력인 충동통제력과 대처능력, 학교 적응도와 사회적 상황에 대한 소외감의 각 하위 변인들이 컴퓨터 게임 중독 정도를 어느 정도 설명해줄 수 있는지를 알아보기 위해 위계적 중다회귀 분석을 실시

하였다. 이를 위해 우선, 청소년의 인구통계학적 변인이 컴퓨터 게임 중독 정도에 미치는 영향을 통제된 후 사회적 관계 및 적응성과 관련한 변인들이 미치는 영향을 살펴보기 위하여 1단계에서 인구통계학적 변인을 투입하였고, 2단계에서 청소년의 사회적 적응과 관련한 사회적 상황에 대해 느끼는 소외감의 하위변인들을, 3단계에서는 학교 적응도와 관련된 하위변인들을 투입하였으며, 그 다음으로 사회적 관계와 관련된 가족관계, 친구관계, 일반적인 사회적 적응력으로 설정한 충동통제력, 대처능력 순으로 각각 투입하여 중다회귀분석을 하였다.

분석 결과, 우선 인구통계학적 변인은 게임 중독에 대해 1%를 설명하였으나 유의미한 값은 아니었다. 청소년기의 사회적 관계 및 적응성과 관련된 변인들 중 게임 중독 정도를 가장 잘 설명해주는 변인은 사회적 상황에 대한 소외감으로서 게임 중독을 16% 설명해 주는 것으로 나타났으며, 이 중 아노미아(anomia)가 유의미한 설명을 하였다. $\beta = .38, p < .001$. 그 다음으로는 학교 적응도가 4%로 게임 중독을 유의미하게 설명하는 변인으로 나타났으며, 이 중 학교 애착이 유의미한 설명을 하였다. $\beta = -.21, p < .05$. 사회적 관계와 관련한 가족관계는 게임 중독에 대해 1%의 설명력을

표 5. 사회적 관계 및 적응성의 각 하위 변인들에 대한 위계적 중다회귀 분석 결과

예측변인	Adj R ²	R ²	ΔR ²	F	ΔF	β	t
1. 인구통계학적 변인	.00	.01	.01	1.15	1.15		
연령						.01	.07
학년						-.13	-1.01
2. 소외감 변인	.15	.17	.16	8.15 ***	14.94 ***		
무력감						.04	.41
아노미아						.38	3.98 ***
3. 학교 적응도 변인	.18	.21	.04	5.80 ***	2.39		
학교애착						-.21	-2.33 *
학교적응						.05	.47
공부적응						-.04	-.51
4. 가족관계	.18	.22	.01	5.35 ***	1.92	-.13	-1.39
5. 친구관계	.21	.25	.03	5.56 ***	5.87 *	-.23	-2.42 *
6. 충동통제력	.22	.27	.02	5.56 ***	4.43 *	-.17	-2.11 *
7. 대처능력	.22	.28	.01	5.16 ***	1.09	.11	1.05

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

나타냈으나, 유의미한 값은 아니었다. 그 다음으로 친구관계가 3%로, 일반적인 사회적 적응력과 관련된 충동통제력이 2%로 게임 중독을 유의미하게 설명하는 변인들로 나타났으며, 대처능력은 게임 중독에 대해 1%의 설명력을 나타냈으나 유의미한 값은 아니었다(표 5). 이를 통해 사회적 상황과 관련된 소외감이 높을수록, 학교 적응도가 낮을수록, 사회적 관계에서의 친구관계에 대한 지각이 부정적일수록, 사회적 적응과 관련한 충동통제력이 낮을수록 컴퓨터 게임 중독의 경향이 있는 것으로 예측할 수 있다.

논 의

본 연구는 청소년기의 사회적 측면의 중요성에 주목하여 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 측면, 즉 사회적 관계 및 적응과의 관계에 대해 살펴봄으로서, 게임 중독으로 인한 청소년의 사회적 부적응 현상에 대한 구체적인 대책과 치료적인 개입을 모색하는데 도움을 주고자 실시하였다. 이에 컴퓨터 게임 이용률이 높은 남자 고등학생을 대상으로 컴퓨터 게임 중독 집단과 비중독 집단으로 분류하여, 두 집단 간의 사회적 관계 및 적응성에 대해 살펴보았다.

그 결과, 사회적 관계와 관련하여 컴퓨터 게임 중독 집단이 비중독 집단보다 가족관계

와 친구관계 모두에 대해 더 부정적으로 지각하고 있는 것으로 나타났다. 이는 게임 중독 집단이 비중독 집단에 비해 부모-자녀 간 신뢰감이 유의미하게 낮으며, 게임 중독 집단이 친구관계와 관련된 불화, 따돌림, 고독감을 더 많이 경험한다는 연구결과(정경아, 2000)와도 연관되는 것으로서, 게임 중독 청소년들이 실제로 현실의 가족관계와 친구관계에 대해 만족하지 못한다는 것을 보여주고 있다. 청소년의 사회적 적응에 필요한 일반적인 적응능력인 충동통제력과 대처능력에 있어서도 게임 중독 집단이 비중독 집단에 비해 더 낮은 것으로 나타났다. 이 결과는 게임을 중독적으로 사용하는 청소년일수록 충동성이 높고, 실제 상황에서의 문제해결능력도 부족하다는 기존 연구결과들과도 일치하는 것으로, 이를 통해 게임 중독 청소년들이 실제 문제 상황에 직면했을 때, 충동통제 및 적절한 대처에 있어서 어려움을 겪을 가능성이 있음을 예상할 수 있다. 학교 적응에 있어서도 게임 중독 집단은 비중독 집단보다 선생님을 포함한 학교에 대해 느끼는 애착수준이 낮으며, 학교생활에 대한 적응과 공부에 대한 적응 수준도 낮은 것으로 나타났는데, 이는 청소년이 중독적으로 컴퓨터 게임을 이용할 경우, 전반적인 학교 적응에 문제가 있을 수 있음을 보여주는 결과이다. 그러나 학교 선생님의 태도가 게임을 포함한 인터넷 중독의 가능성을 줄이는데 큰 효과가 있었다는 선행 연구결과(윤영민, 2000)를 살펴 볼 때, 학교나 선생님이 게임 중독 청소년에 대해 보다 관심을 가지고 적극적으로 적절한 개입을 시도한다면, 게임 중독 청소년의 학교생활 적응에 도움이 될 것으로 보인다. 뿐만 아니라 게임 중독 집단은 비중독 집단에 비해 사회적 상황에 대한 소외감도 더

많이 느끼는 것으로 나타났다. 즉, 게임 중독 집단이 비중독 집단보다 사회적인 상황이나 문제들에 영향을 미칠 수 없다고 느끼는 무력감(helplessness)과 사회적 목표 및 그를 이루기 위한 수단과의 불일치에서 오는 사회적 상황에 대한 절망적 심리상태인 아노미아(anomia)를 더 많이 경험하고 있음을 나타내는 것으로서, 이러한 무력감과 아노미아로 인한 사회적 소외감은 비행청소년들이 많이 경험하는 것으로 사회에 대한 유대감이 약하고 사회적인 소외감이 심할수록 약물중독이나 비행 등 일탈 행동의 가능성이 커질 수 있다(Calabress & Adams, 1990; Podell, 1992; 김선남, 1994). 특히, 아노미아(anomia)는 일정한 목표를 달성하기 위해서 사회적으로 용인되지 않은 행위가 필요하다는 것에 대한 기대감이 높은 상황에서 나타나는 것으로, 현대처럼 개별적인 성향이 보다 확대되고 강조되는 정보화 사회에서는 자신이 원하는 것을 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 극단적 이기주의, 물질만능주의, 불신주의 등의 아노미(anomi)현상을 많이 찾아 볼 수 있으며, 이러한 현상은 최근 게임 중독 청소년들에게서도 나타나고 있다. 실제로 게임 중독 청소년들은 상대가 가진 게임 아이템이나 사이버 머니를 얻기 위해 폭력, 해킹, 사기 등의 불법적인 수단까지도 사용하며 게임에서의 승리를 위해 성적을 조작하고 게임에 졌을 때는 이긴 상대를 찾아가 폭행을 하는 등 게임과 관련된 사건들이 청소년 범죄나 비행으로까지 이어지고 있는 실정이다. 따라서 게임 중독 청소년의 원만한 사회적 적응을 위해서는 그들이 겪는 사회적 소외감을 줄일 수 있는 심리적, 사회적 개입이 필요할 것으로 보인다. 마지막으로, 컴퓨터 게임 중독 정도에 가장 영향력이 있는 변인은 사회적 상황과 관

련된 소외감으로서, 게임 중독을 16% 설명해 주는 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 학교 적응도, 친구관계, 충동통제력이 게임 중독 정도를 잘 설명해 주는 것으로 나타났다. 이를 통해 사회적 상황과 관련한 소외감이 높을수록, 학교 적응도가 낮을수록, 친구관계에 대한 지각이 부정적일수록, 충동통제력이 낮을수록 게임 중독의 경향성이 있는 것으로 설명할 수 있다.

본 연구 결과를 종합하면, 컴퓨터 게임 중독 청소년 집단은 비중독 집단보다 가족관계와 친구관계에 대한 지각이 부정적이고, 사회적 적응과 관련된 일반적인 적응력이라 할 수 있는 충동통제력과 대처능력, 전반적인 학교 생활에 대한 적응 수준이 낮으며, 사회적 소외감을 더 많이 느끼는 것으로 나타났다. 이는 컴퓨터 게임 중독 청소년들이 비중독 청소년들에 비해 전반적인 사회적 관계 및 적응이 원만하지 못하며, 그로 인한 어려움을 경험할 가능성이 높다는 것을 보여주는 결과로서, 게임 중독 정도를 가장 잘 설명해 주는 변인이 사회적 상황과 관련된 소외감인 것을 고려한다면, 게임 중독 청소년의 사회적 소외감을 줄일 수 있는 심리사회적인 대책 및 또래들끼리 함께 어울리며 이용할 수 있는 다양한 놀이 활동의 개발과 더불어 적절한 놀이 공간의 마련이 필요할 것으로 보인다. 특히, 게임 중독 청소년들이 느끼는 소외감을 줄이고 사회적인 유대감과 함께 가상의 사이버공간이 아닌 실제 현실에서의 적절한 자아정체성을 확립할 수 있도록 구체적으로 돕는 상담 및 심리 치료가 제공된다면, 청소년들이 사회에 한 구성원으로 자리를 잡고 적절한 적응성을 발휘하는데 도움이 될 것으로 보인다.

본 연구에서의 제한점과 후속 연구에 대한

제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 연구대상자의 표집과 관련된 것으로, 본 연구의 대상은 서울 지역에 있는 남자 고등학생들로 한정되어 있으므로 연구결과를 전체 청소년의 경우로 일반화시키는데 제한이 있다. 또한 최근 컴퓨터 게임을 이용하는 연령층이 초등학생, 유아에 이르기까지 확대되고 있음을 고려할 때, 컴퓨터 게임 중독과 관련한 앞으로의 후속연구에서는 보다 다양한 연령층을 고려한 광범위한 지역 차원의 연구가 시도되어야 할 것이다.

둘째, 측정 도구의 제한점과 관련된 것으로, 본 연구에서는 컴퓨터 게임 중독 정도를 측정하기 위한 도구로 Young의 인터넷 중독 검사를 게임 상황에 맞게 변안, 수정한 것을 사용하였다. 그러나 원검사가 게임 중독이 아닌 게임 이용을 포함한 인터넷 중독 정도를 측정하는 것으로 게임 중독 자체만을 측정하는데 한계가 있으며, 미국의 기준을 따른 검사를 변안, 수정한 것이기 때문에 국내의 게임 중독 현상을 반영하기에는 어려움이 있다. 따라서 국내의 실정을 반영한 컴퓨터 게임 중독에 대한 적절한 측정 도구의 개발이 필요할 것으로 보인다. 또한 청소년의 사회적 관계 및 적응의 측정과 관련하여 자기 보고식 질문지를 사용했는데, 그로 인해 청소년들이 실제 자신의 상황보다 더 긍정적인 측면으로 보고했을 가능성을 배제할 수 없으므로 후속 연구에서는 청소년 자신 뿐 아니라 부모, 친구, 선생님을 포함한 다각적 측면에서의 종합적이고 객관적인 평가를 할 수 있는 측정 도구를 사용할 것을 제안한다. 뿐만 아니라, 사회적 적응력과 관련한 변인 중 충동통제력과 대처능력의 경우, 그 복합적인 구성개념을 단순히 청소년기 자기-상 질문지(SIQYA)의 한 하위 척도

로 측정하였기 때문에 변인을 구성하는 복합적인 개념들이 척도를 통해 적절히 반영되고 측정되지 않았을 가능성이 시사되므로, 후속 연구에서는 이러한 척도와 관련된 문제점을 고려하고 보완하여 각 변인의 복합적인 구성 개념을 적절히 평가할 수 있는 척도들이 선정되고 사용되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구는 컴퓨터 게임 중독 청소년들의 사회적 관계와 적응에 초점을 맞추어 횡단적으로 이루어졌으므로 컴퓨터 게임 중독이 청소년의 사회적인 측면에 미칠 장기적인 영향들을 살펴볼 수 없었다. 따라서 후속 연구에서는 컴퓨터 게임의 중독적인 사용이 청소년기 뿐 아니라 이어지는 성인기의 사회적인 관계 및 적응 등의 사회적 측면에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴볼 수 있는 종단적인 연구가 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- 강봉규 (1992). 발달심리학. 서울: 정훈출판사
- 권준수 (1999). 새로이 출현하는 문명병- 인터넷 중독증. 대한의사협회지, 42(8), 759-764.
- 고려대학교 부설 행동과학 연구소 (2000). 심리 척도 핸드북 II. 서울: 학지사.
- 김선남 (1994). 청소년 비행 관련 변인간의 인과적 분석. 전남대 대학원 박사학위 논문.
- 김춘경 (1991). 비디오 게임과 아동의 인성특성간의 관계 연구. 서울여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김현수 (2000). 사이버 게임 중독(Gameaddiction). <http://netmentalhealth.fromdoctor.com>.에서 2001. 11. 28. 인출
- 김현수 (2001). 인터넷이 개인행동에 미치는 사회심리학적 영향 및 사례, 윤리적 대응. 정보통신윤리학회포럼
- 동아일보 (2001, 3, 6). 인터넷게임 중독 중학생 친동생 살해. <http://www.donga.com>.에서 2001. 10. 17. 인출
- 문화관광부·게임종합지원센터 (2001). 게임중독의 현황과 대처방안 보고서.
- 서순미 (2002). 청소년 인터넷 중독집단의 부모-자녀 간 의사소통 유형 및 자기개념. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 송원영 (1999). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신영철 (2001). 인터넷 게임 중독과 학부모 역할. 성북구청: 2001년 학부모 정신건강 강좌, 1-6.
- 심혜숙, 김명권 (1998). MBTI에 나타난 비행 청소년의 성격유형과 행동특성 비교 연구. 한국심리학회지: 상담과 심리치료, 10(1), 227-250.
- 이기준 (2000). 청소년 PC 중독의 유형과 문제점. 청소년상담문제 연구보고서: 청소년의 PC중독. 서울 한국청소년상담원
- 유윤희 (1994). 학교적응불안, 학업성취간의 관계 분석. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 윤영민 (2000). 청소년의 인터넷 사용: 어떻게 해석할 것인가. 청년의사 인터넷 중독센터. <http://netmentalhealth.fromdoctor.com>.에서 2001. 11. 28 인출
- 이병철 (2000). 청소년 컴퓨터 PC 게임 실태 조사보고서. 한국청소년개발원.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결능력 및 의사소통에 미치는 영향.

- 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계- 초등학교 5, 6학년과 중학교 2학년을 중심으로. 서울여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이세용 (2000). 청소년 인터넷 활용에 대한 실태 조사 결과 -보도자료. 서울: 삼성생명 사회정신건강연구소
- 이춘재, 오가실, 정옥분 (1991). 사춘기 신체성숙시기와 심리사회적 발달. 한국심리학회지: 발달, 4(1), 89-102.
- 정경아 (2001). 게임 중독 청소년의 특성 분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정영숙 (2000). 중학생의 컴퓨터 게임과 공격성 연구. 동아대학교 대학원 석사학위 논문.
- 중앙일보 (2001, 11, 26). 네티즌 23% "가상세계가 더 좋아". <http://joins.com>에서 2001. 12. 7 인출.
- 중앙일보 (2001, 11, 26). 사이버중독증후군 심각하다. <http://joins.com>에서 2001. 12. 7 인출.
- 한상철, 조아미, 박성희 (1997). 청소년 심리학. 서울: 양서원.
- Buhrmester, D. (1989). *Changes in friendship, interpersonal competence, and social adaptation during early adolescence*. Unpublished manuscript, Department of Psychology, UCLA, Los Angeles.
- Calabress, R. L. & Adams, J. (1990). Alienation: A cause of Juvenile delinquency. *Adolescence*, 25(98), 435-40.
- Crockett, L., Losoff, M., & Peterson, A. C. (1984). Perceptions of the peer group and friendship in early adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 4, 155-181.
- Goldberg (1995). Internet addiction. <http://plazal.sun.ac.kr/~psyber/iad.html>에서 2002. 1. 27 인출.
- Grasby (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature Reference*, 393(6682), 266-268.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in children and adolescence: a comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14, 53-73.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioral addictions: and issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19-25.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Report*, 82(2), 475-480.
- Hoffman, M. A., Levy-shiff, R., Sohlberg, S. C., & Zarizki, J. (1992). The Impact of stress and coping: Developmental change in the transition to adolescence. *Journal of youth and adolescence*, 21(4), 451-469.
- Marks, I. (1990). Non-chemical(behavioral) addiction. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.
- Podell, S. (1992). Combatting during abuse: What you should know before designing a program for your school. *Technical assistance bulletin No.6*. ED344825.
- Rice, K. G. (1992). Separation-individual, family cohesion, and adjustment to college: A longitudinal study. *Journal of Consulting Psychology*, 45, 203-213.
- Shotton, M. (1991). The cost and benefits of computer addiction. *Behavioral and Information*

- Technology*, 10, 219-230.
- Suler, J. (1996). Computer and Cyberspace Addiction. <http://trider.edu/users/suler/psycyber/cybaddict.html>. 에서 2002. 1. 27 인출
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen : Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.
- Young, K. S. (1999). Net compulsion: The latest trends in the area of internetaddiction. <http://netaddiction.com/netcompulsion.html>. 에서 2001. 12. 15 인출.
- 원고접수일 : 2006. 3. 2
게재결정일 : 2006. 6. 15

K C I

Relations of Computer Game Addiction and Social Relationship, Adjustment of Adolescent

You-Kyoung Lee

Student Counseling Center
Sungshin Women's University

Kyu-Man Chae

Department of Psychology
Sungshin Women's University

The purpose of this study is to examine correlations among computer game addiction, social relationship and social adjustment of young adolescents, and thus to suggest psychological and social intervention for the computer game-addicted adolescents. Subjects were 331 male adolescents attending high school. Based on the Internet Addiction Test scores, we classified them into two groups; the computer game-addicted group(n=81) and the non-addicted group(n=79) and compared their social relationship, adjustment using Self-Image Questionnaire for Young Adolescents(SIQYA), and Korean-Teenagers Activity Inventory(K-TAI). The results of this study were as follows: First, for the social relationship, the group with game addiction tended to perceive their family and peer relationship more negative than the non-addicted group. Second, for the social adjustment, the game addicted group perceived themselves as having less impulse control ability and mastery, and less effective coping ability and they had poor school adjustment including poor attachment to school, poor adjustment to school, and less motivation to study than the normal group. Third, the game addicted group had a higher level of alienation feeling related to social situations than the non-addicted group. Finally, alienation feeling related to social situations, school adjustment, peer relationship and impulse control ability were significant variables that had explained computer game addiction. Therefore, the more adolescents have high level sense of alienation, poor school adjustment, negative perception of peer relationship and poor impulse control ability, the more they are likely to be addicted with computer game. The results of this study indicate that the computer game-addicted adolescents are dissatisfied with their social relationship and they have poor social adjustment. Thus, it is necessary to provide effective psychological & social intervention and develop social adjustment programs to reduce sense of alienation for the computer-addicted adolescents.

Keywords : computer game, addiction, adolescent, social relationship, social adjustment