

# 인터넷 게임동기 유형에 따른 대학적응과 인터넷 게임중독\*

College Adaptation and Internet Game Addiction by  
Internet Game Motivation Types\*

백지숙(Jeesook Baik)<sup>1)</sup>

## ABSTRACT

This study examined internet game addiction and college adaptation(academic, social, personal-emotional, institutional attachment) by Internet game motivation types. The 475 subjects (235 male and 240 female college students) responded to the newly developed self-report measure, Internet Game Motivation Scale (IGMS). Cluster analyses of IGMS data identified 5 types of Internet game motivation : Active I, Active II, Moderate I, Moderate II, Passive. Active (I, II) types had the highest scores in Internet game addiction while the Passive type yielded the lowest. Except for academic adaptation, all aspects of college adaptation varied as a function of Internet game motivation types. Overall, Moderate II showed highest whereas Active I showed lowest academic adaptation scores.

**Key Words** : 인터넷 게임동기(internet game motivation), 대학적응(college adaptation), 인터넷 게임중독 (internet game addiction).

## I. 서 론

최근 국내 인터넷 이용자 수는 급증하는 추세를 보이고 있다. 인터넷 이용자 수는 1999년 496만 명 이었던 것이 2000년에는 1,480만 명으로 3배 정도 증가했고, 2001년에는 2,093만 명으로 급증하였으며(한국인터넷정보센터, 2001), 2004년에는 3,000만 명 진입을 목전에 두고 있다(한

국인터넷백서, 2004). 특히 인터넷 인구 중에서 중·고·대학생들의 인터넷 사용이 급증하고 있는데, 이들의 인터넷 사용 비율이 1997년 31.2%에서 1998년에는 60.4%로 두 배가 늘었으며 2000년에는 83.4%에서 2001년에 95%로 중·고·대학생들 대부분이 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다(한국인터넷정보센터, 2001). 또한 초고속 인터넷 이용자수도 2001년 말에는

\* 본 논문은 2004학년도 목포대학교 신진교수연구비 지원에 의하여 연구되었음.

<sup>1)</sup> 목포대학교 아동청소년·주거학과 전임강사

**Corresponding Author** : Jeesook Baik, Department of Child, Adolescent, and Housing, Mokpo National University, 61, Dorim-ri, Chungkye-myun, Muan-gun, Chonnam, South 534-729, Korea.  
E-mail : jbaik@mokpo.ac.kr

781만 명, 2002년 10월에는 세계 최초로 1,000만 명이 넘었으며, 2003년에는 1,092만 명에 다다르고 있다.

이제 국내 인터넷 산업은 세계 어느 나라보다 높은 수준에서 상대적 우의를 갖고 있다고 할 수 있으며, 그중 특히 인터넷 게임은 세계 시장의 11.2%를 차지하고 있어 우리나라가 세계시장에서 주도적 위치를 차지하고 있음을 알 수 있다(한국게임산업개발원, 2004). 인터넷 게임과 관련하여, 한국 게임산업개발이 조사한 결과를 보면 ‘현재 게임을 이용하고 있다’는 설문에 9-14살은 95.6%, 15-19살은 93.3%가 그렇다고 응답했으며(한겨레, 2003. 08. 03), 청소년 10명 중 2명은 인터넷 게임에 중독되었다고 스스로 평가하는 것으로 나타났다(국민일보, 2004. 05. 30).

인터넷 게임중독은 인터넷 게임이용의 역기능적 측면이라 할 수 있는데, 이는 인터넷 게임에 과도하게 얽매는 것으로 인터넷 게임을 계속 원하고, 중지시킨 후에는 금단현상이 나타나고, 게임을 중지하려는 노력이 여러 번 실패한 경험이 있는 충동적인 인터넷 게임사용 패턴을 말한다. 인터넷 게임중독은 다음의 여러 증상을 수반한다. 밤늦게까지 게임을 하기 때문에 수면부족으로 일상생활의 리듬이 깨지거나, 불규칙한 식사와 운동부족으로 신체적인 건강을 해치고, 자기 통제력을 상실해 시간관리가 엉망이 되는 것은 물론 혼자 게임에 빠져 가족이나 친구들과의 의사소통에 심각한 장애를 받게 된다. 또한 게임에 대한 집착, 심리적 의존, 게임 중단에 따른 금단 현상, 경제적 문제 등도 겪게 된다. 특히 학내에서 인터넷 접근이 무료이며, 기숙사에는 24시간 동안 끊임없이 인터넷 서비스가 제공되는 대학의 인터넷 환경을 고려해 볼 때, 대학생의 과도한 인터넷 게임 이용

위험이 높을 가능성이 있으며, 이로 인하여 대학생들이 일상생활의 부적응 등의 문제에 노출될 수 있기에 특별한 관심이 요구된다 하겠다(이선애, 2000).

게임중독이 이렇듯 여러 문제를 초래하기에 게임중독에 관한 연구는 그동안 활발히 이루어져 왔다. 많은 연구(백공주, 2001; 오대연, 2001; 이소영, 2000; 이형초, 2001; Griffiths, 1999; Young, 1998)들은 일반적으로 오랜 게임 이용 시간과 게임에 대한 높은 몰입수준을 게임중독으로 간주해왔다. 그러나 최근의 연구들은 게임 이용시간이 오래되고 높은 몰입수준의 게임 이용자라 하더라도 실제 생활에 유용한 방향으로 이용하고 있는가 하면, 평균 이용 시간에 미치지 못하더라도 심각한 중독 증상을 나타내는 경우가 있다고 보고하고 있다(이수영, 2002). 즉, 게임을 많이 하는 사람들 중에는 실제로 심각한 문제적 징후를 보이는 게임중독자도 있지만, 사회생활이나 일상생활에서 별다른 문제를 보이지 않고, 오히려 게임을 자기발전의 계기로 삼거나 즐기면서 새로운 문화를 만들어내는 생산자로서의 게임 이용자가 존재하기도 한다는 것이다. 따라서 게임을 많이 하는 것이 반드시 사회와의 단절, 사회로부터의 고립이라 보고 치료의 대상인 병적 중독으로 치부하는 것은 이제 게임이 오락이라는 개념에서 탈피하여 하나의 문화생활로 자리 잡아가고 있는 사회적 변화와 현실을 제대로 이해하지 못하는 것이라 볼 수 있다(게임종합지원센터, 2001).

따라서 인터넷 게임 이용 시간과 높은 몰입수준 그 자체는 게임중독의 좋은 지표는 아니라고 보이며, 게임 이용자 개개인의 특성을 반영한 보다 타당하고 현실에 맞는 게임중독의 개념 정립이 필요하다고 보인다. 이에 본 연구는 대학생의 게임 이용 동기를 통하여 대학생

의 게임 몰입과 게임 중독에 대한 개념 정의를 바로 하고 게임 중독에 대한 이해를 넓히고자 하는데, 그 이유는 동기가 행동을 유발하고 지속시키는 내적인 힘으로, 표면적으로 복잡하게 보이는 행동의 이면을 설명할 수 있기에 다양한 대학생 인터넷 게임이용자의 행동 특성을 의미 있게 예측해 줄 수 있을 것으로 기대되기 때문이다. 즉, 게임 이용 동기는 이용자가 자신의 욕구를 충족시키기 위해서 게임을 이용하는 이유로 이용자는 다양한 게임 이용 동기를 지니며 이러한 게임 이용 동기는 집합적으로 게임 이용의 경향을 나타내게 되는 것이다(이수영, 2002).

이에 대한 이론적 바탕은 대중매체를 통해 얻고자 하는 동기의 충족에 따라 매체 이용의 의존성, 지속, 빈도가 결정된다는 이용충족(uses and gratifications) 이론에서 찾을 수 있다. 이용충족 이론은 이용자가 주어지는 대로 매체를 받아들이는 것이 아니라 능동적으로 매체를 선택한다고 가정하며, 따라서 이용자의 매체 이용은 심리적 동기의 충족과 연결된다는 것이다(Katzs, Blumler, & Gurevitch, 1974; Rubin, 1994). 그동안 이용충족 이론은 주로 신문과 방송 등 미디어의 채택과 이용행태 연구를 위한 이론적 틀로서 사용되어 왔으나, 오늘날 정보사회 속에서 폭넓고 깊이 있는 정보와 오락을 제공하는 인터넷을 왜 이용하고 또 실제 생활에 어떻게 이용되고 있는지 설명하는데도 매우 유용함을 보여주고 있다(Newhagen & Rafaeli, 1996).

실제로 인터넷 게임을 이용하는 이유나 목적을 연구하고, 이용자들의 인터넷 관련행동을 예측하고 설명하기 위해 동기의 개념을 도입한 연구들이 있다(김경화, 2002; 김재휘·홍재욱, 2000; 성윤숙, 2002; 이수영, 2002). 먼저, 성윤숙(2002)은 초등학교 4, 5, 6학년, 중학교, 고등

학교 학생 총 836명을 대상으로 청소년의 인터넷 게임 이용 동기가 ‘캐릭터 매력’, ‘오락’, ‘현실도피’, ‘외로움 달래기’, ‘시간 때우기’임을 밝혔으며, 이들 동기가 청소년의 삶의 질과 상관관계가 있음을 보여주었다. 게임 이용 동기가운데 오락과 캐릭터 매력은 청소년의 주관적 삶의 질을 나타내는 다양한 변인들과 정적인 상관관계가 있었으나, 게임 이용 동기와 가족의 경제력, 친척에 대한 만족도는 부적인 상관관계를 맺고 있었다. 즉, 가족 경제력이나 친척에 대한 만족도가 높은 청소년일수록 게임 이용 동기가 약화되었다. 김혜원(2001)은 인터넷 게임 중독 집단은 게임을 개인적 이유(취미나 여가활용 수단)와 도피적 이유(현실적 고민에서 벗어나기 위해)로 이용하는 반면, 비중독 집단은 게임을 사회적인 이유로 사용하는 정도가 더 높음을 보여주었다.

김재휘와 홍재욱(2000)은 대학생을 대상으로 인터넷을 이용하는 동기에 대해 47문항을 요인 분석한 결과 ‘즐거움’, ‘사회적 관계’, ‘시간 보내기’, ‘정보’, ‘편익’의 다섯 가지 동기를 추출하였다. 나아가 동기요인을 기준으로 한 군집분석을 통해 ‘여가지향형’, ‘재미지향형’, ‘적극형’, ‘수동형’, ‘실속형’ 등의 다섯 가지 이용자 유형을 분류하였다. ‘여가지향형’은 특별한 목적을 가지고 인터넷을 이용하기보다 여가를 활용하거나 소일거리로 인터넷을 이용하는 유형이며, ‘재미지향형’은 적극적으로 인터넷을 이용하여 재미를 추구하는 특성을 지닌 것으로 보인다. ‘적극형’은 대부분의 동기에서 평균이상이며 특히 사회적 관계 동기가 두드러지게 높았다. 이들의 인터넷 이용시간 및 이용경험도가 가장 높았다. 반면 ‘소극형’은 특별히 두드러진 동기가 없으며 시간 보내기, 정보, 편익 동기는 가장 낮았다. 대부분의 인터넷 사이트 행동이

낮으며 가장 짧은 인터넷 경력을 지니고 있었다. 마지막으로 '실속형'은 정보와 편의 동기가 가장 높으며 인터넷을 구체적 목적을 가지고 이용하는 유형이다. 이들 다섯 가지 이용자 유형별 사이트 이용행동과 인터넷 관련행동에 차이가 있는지 알아본 결과, 분류된 이용자 유형들은 대부분의 사이트 이용행동과 인터넷 관련행동에 있어서 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다.

김경화(2002)는 Q 방법론을 적용하여 중독적 게임 이용자들을 게임 동기에 따라 '감각추구형', '현실도피형', '관계지향형', '실속형'으로 나누었으며, 각 유형별로 게임기간, 게임시간, 게임장소, 부모감독의 부재, 게임 중독, 비행행동에 차이가 있는지 살펴보았다. 먼저 '감각추구형'은 게임을 하면서 흥분과 몰입감의 최적경험을 느끼는 유형으로 게임중독척도에서 가장 높은 점수를 보였으며, 가장 많은 비행문제를 보였다. '현실도피형'은 현실에서 느끼는 스트레스를 게임 이용을 통해 해소하고자 하는 유형으로 중독의 정도와 비행문제는 비교적 낮은 편이었다. '관계지향형'은 공간적 제약을 받지 않고 다양한 사람들을 만나기 위해 게임을 하는 유형으로 가장 낮은 중독 정도를 보이며 게임으로 인한 현실적 문제를 가장 적게 겪고 있었다. '실속형'은 게임을 통해 돈도 벌고 놀이욕구도 충족시키고자 하는 유형으로, 중독척도 점수는 비교적 높았으며 현실적 문제가 많고 높은 수준의 인터넷 비행행동을 보였다.

이들 선행 연구들이 보여주듯이, 인터넷 게임 이용 행동의 이유를 설명해 줄 수 있는 방법으로 인터넷 게임이용 동기에 대한 접근은 유용해 보이며 이를 통해 게임 이용자의 행동을 비교적 일관성 있게 설명하고 예측할 수 있을 것으로 기대된다. 그러나 이들 연구들에서 사용된

게임 이용 동기 척도들은 대학생의 게임 이용 동기를 신뢰롭고 타당하게 측정하는 데에는 다소 문제가 있어 보인다.

먼저 성운숙(2002)은 Ahn(1996)과 김정기(1997)의 연구에서 사용된 척도를 바탕으로 총 29 문항의 인터넷 게임 이용 동기 척도를 개발하였지만, 연구 대상에 초등학생이 29.2%나 차지하고 있어 대학생의 게임 이용 동기를 측정하기에는 무리가 있어 보이며, 척도 개발 과정에서도 확인적 요인분석을 통한 탐색적 요인분석 결과의 검증이 없어 아쉬움이 남는다. 이수영(2002)은 이동우(1993)의 비디오 게임 이용 동기에 관한 16문항을 인터넷 게임에 맞게 4문항을 보완하여 20문항으로 재구성한 척도를 사용하였다. 비록 유사한 게임 이용 동기에 관한 척도이지만, 비디오 게임과 인터넷 게임 간에는 차이가 있다고 여겨지며, 새로이 첨가된 4문항에 대한 어떠한 통계적 검증도 이루어지지 않았다. 김경화(2002)는 Q 방법론을 이용하여 게임동기를 중심으로 중독적 게임 이용자의 유형을 분류하였다. 60문항의 Q 진술문 척도가 제작되었으며 게임 이용자는 게임동기에 따라 네 가지 유형으로 분류되었다. 비록 본 연구가 게임이용자들의 동기뿐만 아니라 개인내의 동기구조까지 밝혔기에 의미가 있다 하겠으나, 소표본의 자료를 바탕으로 하는 질적 연구이기에 그에 따른 제한점을 극복하기 어렵다 하겠다.

따라서 본 연구에서는 대학생의 인터넷 게임 이용 동기 척도를 새로이 개발하여 대학생 게임 이용자의 동기를 살펴보고, 이들 게임이용 동기에 따라 게임 이용자의 유형이 어떻게 분류되는지 알아볼 것이다. 나아가, 게임 이용자의 유형에 따른 게임중독 정도와 대학적응(학업적, 정서적, 사회적, 학교적응) 정도를 살펴봄으로 대학생 게임이용자에 대한 이해를 넓히는

것을 그 목적으로 한다. 본 연구를 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다.

- <연구문제 1> 새로이 개발된 인터넷 게임동기 척도의 구성요인은 어떠한가?  
 <연구문제 2> 대학생 게임이용자들의 게임동기에 따라 게임 이용자의 유형은 어떻게 분류될 것인가?  
 <연구문제 3> 대학생 게임이용자들의 게임동기 유형에 따라 대학적응과 게임중독에 차이가 있는가?

## II. 연구 방법

### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 전라남도 소재한 대학교 1-2학년에 재학 중인 대학생 475명(남학생 235, 여학생 240명)이었다. 18세 학생은 162명(34%), 19세 학생은 220명(46.3%), 20세 학생은 62명(13%)이었으며, 나머지 31명(6.5%)의 학생은 모두 21~28세 이었다. 저학년 학생을 연구대상으로 한 이유는 고학년 학생보다 취업 등의 진로문제가 상대적으로 적은 저학년 학생들이 보다 인터넷 게임을 할 기회가 많을 것으로 예상되었기 때문이다. 학생들의 전공은 사회계열이 159명(33.5%)으로 가장 많았고, 공학계열이 98명(20.6%), 자연계열이 58명(12.2%), 가정계열이 53명(11.2%), 인문계열이 48명(10.1%), 사범계열이 32명(6.8%), 예술계열이 18명(3.8%), 체육계열이 9명(1.9%) 이었다. 학생들의 부모는 양친부모가 가장 많았으며(427명, 89.9%), 25명(5.3%)의 학생이 홀어머니와 살고 있었다. 출생 순위는 첫째(193명, 40.6%), 둘째(196명, 41.3%)가 가장 많았으며, 셋째는 57명(12%)이었다.

### 2. 측정도구

#### 1) 인터넷 게임동기 척도(Internet Game Motivation Scale : IGMS)

##### (1) 예비문항의 구성

먼저, 척도의 개발을 위한 예비문항을 수집할 경우 두 가지 기준이 고려되어야 한다(Babbie, 1995). 하나는 안면타당도(face validity)로서 각각의 문항은 표면상 인터넷 게임 동기를 나타내는 문항이어야 한다. 다른 기준은 문항의 단일차원성으로 각 하위영역의 문항들은 그 영역을 측정하기 위한 문항이어야지 이와 유사하나 다른 영역을 위한 문항이어서는 안된다. 이러한 조건을 만족시키는 예비문항의 수집에 있어 Yoo (2002)의 한국 대학생을 대상으로 이루어진 심층면접 결과 제시된 게임동기의 기본구조(기본 전환, 경쟁, 도전, 사회적 상호작용, 오락, 습관, 환상, 기분전환)가 참조되었으며, 그 밖에 김정화(2002)의 Q진술문도 참조되었다.

인터넷 게임 이용 동기 척도의 예비문항은 모두 8개의 하위영역 총 61문항, 즉 경쟁(타인과 게임 실력을 겨루어 보고자 게임을 한다)(6문항), 도전(게임 속의 어려운 과제에 응하고자 게임을 한다)(8문항), 사회적 상호작용(게임을 통해 사회적 관계를 확장하고자 게임을 한다)(11문항), 기분전환(게임을 통해 기분을 전환하고자 게임을 한다)(8문항), 환상(게임 속에서 현실이 아닌 상상의 세계에 빠지고자 게임을 한다)(8문항), 자극(게임을 신경을 충동하여 흥분되게 하기에 게임을 한다)(8문항), 시간 보내기(습관적이나 소일거리로 게임을 한다)(7문항), 실리(현실에서 실질적인 이익을 얻기 위해 게임을 한다)(5문항)로 구성되었다. 이들 61문항은 예비 문항으로서 탐색적 요인분석과 확인적 요인분석을 통해 대학생의 인터넷 게임동기의 하위구

조를 밝히기 위한 바탕을 제공한다. 응답양식은 문항내용과 일치하는 정도에 따라 1점에서 5점까지 반응하도록 하였다. 전혀 그렇지 않으면 1점, 매우 그러면 5점으로 점수가 커질수록 매우 일치하는 것을 의미한다.

## 2) 게임중독 척도

본 척도는 Young(1996)의 인터넷 중독센터에서 제작한 20문항의 인터넷 중독척도를 이소영(2000)이 게임의 상황에 맞도록 수정한 것이다. '인터넷'이라는 용어를 '게임'으로 대체하고 진위문항으로 수정하여 "예"에 표시한 문항에 1점을 "아니오"에 표시한 문항에 0점을 부여하였다. 이소영의 연구에서 신뢰도는 .80이었으나, 본 연구에서 신뢰도 계수는  $\alpha=.87$  이었다.

## 3) 대학적응척도(The Student Adaptation to College Questionnaire : SACQ)

대학적응을 측정하기 위한 척도로는 Baker와 Siryk(1984)이 제작한 SACQ를 백지숙·도현심·박성연(1998)이 번안, 수정한 것을 사용하였다. SACQ는 학업적 적응, 사회적 적응, 정서적 적응, 학교소속감의 4개 하위영역으로 구성되어 있으며, 총 67문항 중 우리나라 대학 문화와 맞지 않는 9문항이 삭제되어 58문항으로 이루어져 있다. 본 연구에서 각 하위요인별 신뢰도를 살펴보면, 학업적 적응은 Cronbach's  $\alpha=.76$ , 사회적 적응은  $\alpha=.82$ , 정서적 적응은  $\alpha=.82$ , 학교적응은  $\alpha=.70$ 이었다.

## 3. 자료수집 절차

자료수집은 2004년 5월 17일부터 28일까지 대학 강의실에서의 질문지 배부·수집으로 이

루어졌다. 전라남도의 한 대학을 선정하여 다양한 전공생들이 모인 6개의 교양과목 강의실에서 담당 교수의 주관 하에 질문지 조사를 실시하였다. 질문지 조사를 하기 전에, 본 연구에 대한 간단한 설명이 학생들에게 제공되었다. 학생들이 질문지 응답에 소요한 시간은 20-25분이었다. 질문지에 학생의 이름이나 학생번호 등을 기입하지 않도록 하여 학생들의 솔직한 응답을 유도하였으며, 학생들의 질문지 조사 참여는 자발적으로 진행되었다.

## 4. 자료분석

본 연구에서 수집된 자료는 SPSSWIN 11.0 프로그램과 AMOS 프로그램에 의해 분석되었으며, 구체적인 분석 방법은 다음과 같다.

첫째, 조사대상 대학생의 일반적 성격을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 사용하였다.

둘째, 인터넷 게임동기 척도의 61개 예비문항을 변인으로 탐색적 요인분석(exploratory factor analysis)을 하였다. 요인분석의 모델은 주축분해법(principal axis factoring method)을, 회전방식은 Varimax 방식을 사용하였다.

셋째, 탐색적 요인분석 결과를 검증하기 위해서 확인적 요인분석(confirmatory factor analysis)을 AMOS 프로그램을 이용하여 실시하였다.

넷째, 요인분석에 의해 확인된 게임동기에 따라 게임동기 유형을 분류하기 위해 거리가 가장 가까운 것부터 차례로 묶어가는 위계적인 군집방법(hierarchical method)중 Ward 방법을 사용하였다.

다섯째, 게임동기 유형에 따른 대학적응과 게임중독의 차이를 알아보기 위해 일원분산분석을 하였다.

### Ⅲ. 결과 및 해석

#### 1. 인터넷 게임동기 척도 개발

##### 1) 탐색적 요인분석

총 61개 예비문항의 간결화와 게임동기 구조의 검증을 위해 탐색적 요인분석을 실시하였다. 탐색적 요인분석을 위한 연구 대상자 수는 최소한 문항의 5배이고 가장 이상적인 수는 10배인데(Hair, Anderson, Tatham, & Black., 1995), 본 연구에서는 7.8배인 475명이 참여하여 적합한 수준이라 하겠다. 주축분해법(principal axis factoring)을 실시한 결과 고유치가 1.0 이상인 요인들은 모두 10개로 이들은 전체 분산의 60%

를 설명하였다. 요인 matrix는 Varimax 회전방법에 의해 회전되었다. 요인부하량은 다른 상관에 비해 비교적 큰 표준오차를 보이기에 엄격한 기준이 적용되어야 하므로(Hair Jr. 등, 1995), 해당 요인에서 요인부하량이  $\pm 0.40$  이상이되 다른 요인들에서는  $\pm 0.30$  미만인 문항만을 선별하였다.

분석결과 요인 1에서는 11문항이, 요인 2에서는 9문항이, 요인 3에서는 9문항이, 요인 4에서는 5문항이, 요인 5에서는 4문항이, 요인 6에서는 4문항이 최종적으로 남았다. 요인 7, 9에서는 하나의 문항이 남았으며 요인 8, 10에서는 단 한 문항도 남지 않았는데 적어도 한 요인이 3개 이상의 문항을 가져야 척도의 하위요인이 될 수 있기에 요인 1, 2, 3, 4, 5, 6만이 게임동기의 하

〈표 1〉 인터넷 게임동기 척도의 요인구조

문	항	요인부하량
<b>요인 1 : 환상</b>		
7.	나는 현실 세계에서 할 수 없는 일을 게임 속에서는 할 수 있기 때문에 게임을 한다.	.625
8.	게임은 나를 흥분시킨다.	.566
13.	게임을 할 때 나는 내가 마치 다른 사람이거나 다른 곳에 있는 것처럼 생각된다.	.538
15.	나는 게임을 통해 평소에 내가 하지 않던 일을 하는 것을 즐긴다.	.674
18.	나는 게임이 나를 자극하기 때문에 한다.	.519
25.	나는 현실과 다른 게임 속 내 모습을 좋아한다.	.595
29.	게임을 할 때 마치 내가 게임 속에 들어와 있는 듯한 느낌을 받는다.	.649
30.	나는 게임을 할 때 뭔가 새로운 것에 도전을 하고 있다는 느낌이 든다.	.589
32.	나는 게임을 통해 내가 실제로 겪어보지 못한 경험을 할 수 있다.	.641
50.	게임을 할 때 나는 모험을 하고 있다는 생각이 든다.	.619
57.	게임은 환상의 세계로 빠지게 해준다.	.474
<b>요인 2 : 시간 보내기</b>		
6.	나는 시간을 보내기 위해 게임을 한다.	.465
16.	나는 자투리 시간이 나면 게임을 한다.	.563
19.	게임은 지루한 시간을 잘 보내게 해준다.	.573
42.	나는 할 일이 없을 때 게임을 한다.	.646
47.	숙제하다가 지겨워 지면 게임을 한다.	.604
51.	나는 별 생각없이 할 수 있어서 게임을 한다.	.477
52.	나는 기분전환을 위해 게임을 한다.	.644
56.	나는 스트레스를 풀기 위해 게임을 한다.	.551
61.	나는 시간을 때우기 위해 게임을 한다.	.680

〈표 1〉 계속

문	항	요인부하량
<b>요인 3 : 경쟁</b>		
10. 나는 게임에서 지면 상대를 이기기 위해 한 게임 더 하고자 한다. ....		.576
12. 나는 더 높은 점수를 받기 위해 게임을 한다. ....		.522
14. 나는 게임에서 다음 단계로 올라가는 것에 보람을 느낀다. ....		.514
20. 나는 게임에서 지면 화가 난다. ....		.680
35. 나는 상대를 이기기 위해 게임을 한다. ....		.483
36. 나는 게임을 통해 나의 실력을 시험해 본다. ....		.462
44. 나는 게임에서 상대를 이겼을 때 성취감을 느낀다. ....		.619
45. 나는 게임을 할 때 점수가 오르거나 목표를 달성하면 뿌듯하다. ....		.600
54. 나는 나의 게임실력이 향상되는 것에 성취감을 느낀다. ....		.460
<b>요인 4 : 사회적 관계</b>		
3. 나는 게임을 친구들과 함께 어울릴 수 있기 때문에 한다. ....		.676
9. 나는 친구들과 시간을 보낼 때 게임을 한다. ....		.649
17. 친구들과 함께 모여 게임을 하면 재미있다. ....		.635
21. 나는 친구와 더욱 가까워 지기위해 게임을 한다. ....		.618
37. 나는 친구들과 편을 짜서 하는 것이 좋아서 게임을 한다. ....		.536
<b>요인 5 : 실리</b>		
26. 내가 누구보다도 가장 빠르고 실력있는 게이머가 되는 것이 내게는 중요하다. ....		.478
39. 게임과 관련된 직업을 갖기 위해 게임을 한다. ....		.714
53. 프로그래머가 되고 싶어서 게임을 한다. ....		.752
58. 아이템이나 사이버머니를 모으면 실제로 돈을 벌 수 있어서 게임을 한다. ....		.421
<b>요인 6 : 순응</b>		
28. 친구들이 게임을 하기 때문에 나도 게임을 한다. ....		.527
31. 게임을 할 줄 모르던 시대에 뒤떨어 졌다는 평을 받는다. ....		.454
55. 나는 친구들의 권유 때문에 게임을 한다. ....		.566
59. 나는 게임을 주변에서 많이들 하니까 한다. ....		.674

위요인으로 최종 결정되었다. 남은 문항들을 바탕으로 요인 1은 ‘환상’, 요인 2는 ‘시간 보내기’, 요인 3은 ‘경쟁’, 요인 4는 ‘사회적 관계’, 요인 5는 ‘실리’, 마지막 요인 6은 ‘순응’으로 명명되었다<표 1>.

2) 확인적 요인분석

탐색적 요인분석 후, 남은 문항 중에서 각 하위영역 별로 신뢰도를 떨어뜨리는 문항이 있는지 확인한 결과, 한 문항도 없었기에 이들 문항

에 대한 확인적 요인분석을 실시하였다. 척도개발 시 탐색적 요인분석 한 결과를 검증하는 것은 통계적으로 매우 중요한데, 본 연구에서는 확인적 요인분석을 사용하였다. AMOS 프로그램을 사용하여 탐색적 요인분석 결과 밝혀진 하위영역이 실제 구조와 얼마나 일치하는지 문항들의 통계적 유의도를 조사하였다. 이때 Chi-square goodness of fit 계수와 CFI(comparative fit index : Bentler, 1990) 지수가 사용되었다. CFI는 0에서 1까지의 범위를 가지며, 1에 가까워질수록 보다



완벽한 일치율을 의미한다. 11문항의 ‘환상’은 Chi-square goodness of fit 계수가 193.806(44 df) 이었고 CFI가 .942로 낮은 일치도를 보였다. 따라서 모델을 개선하기 위해서는 일치도를 낮추는 문항들을 제거해야 했는데, MI(Modification Index)와 표준오차공분산(Standardized residual covariance)을 기준으로 삼았다. MI는 그 문항의 제거 시 전체 모델의 개선도(즉, Chi-square goodness of fit 계수의 감소)를 말하며, MI가 3.84 이상이면 통계상 유의한 개선을 의미한다(Hair Jr. 등, 1995). 표준오차공분산이 1.96 이상인 문항들도 제거의 대상이 되었다. 이들을 기준으로 가장 큰 MI와 표준오차공분산을 야기시키는 문항 8이 제거되었다. 제거한 후, Chi-square는 142.918(35 df), CFI는 .953으로 개선되었다. 모델이 개선은 되었지만 아직도 낮은 일치도를 보이기에 그 다음에 문항 15를 제거하였고 그 결과 Chi-square는 87.318(27 df), CFI는 .968로 개선되었다. 이러한 과정을 모델이 적합한 일치율을 보일 때까지 되풀이 하였고, 그 결과 문항 13, 25, 30이 추가적으로 제거되었다. 최종 6문항(7, 18, 29, 32, 50, 57)이 남게 되었으며, Chi-square는 8.733(9 df,  $p=.462$ ), CFI는 1 이었다. 이러한 방법을 이용하여, ‘시간 보내기’는 6문항(16, 19, 42, 47, 51, 56) (Chi-square=12.441, 9 df,  $p=.190$ ; CFI=.996), ‘경쟁’은 4문항(20, 36, 44, 45) (Chi-square=1.262, 2 df,  $p=.532$ ; CFI=1)이 남았다. 한편, ‘실리’는 3문항(26, 39, 53)(CFI=1)만이 남았으며, ‘사회적 관계’의 5문항(3, 9, 17, 21, 37) (Chi-square=13.925, 5 df,  $p=.016$  CFI=.989), ‘순응’의 4문항(28, 31, 55, 59) (Chi-square=10.044, 2 df,  $p=.007$ ; CFI=.983)은 기존의 어떠한 문항도 제거되지 않았다. 이렇게 인터넷 게임동기 척도의 61개 예비문항은 탐색적 요인분석 시 모두 19문항을, 확인적 요인분석 시 14문항을 잃

고 최종 28문항의 척도로 완성되었다<부록 1>.

### 3) 척도의 신뢰도

본 척도의 신뢰도는 Cronbach의  $\alpha$ 계수로 내적합치도를 측정하였다. 각 하위요인 별로 여섯 문항인 ‘환상’은 .85, 여섯 문항인 ‘시간 보내기’는 .82, 네 문항인 ‘경쟁’은 .81, 다섯 문항인 ‘사회적 관계’는 .83, 네 문항인 ‘실리’는 .69, 그리고 네 문항인 ‘순응’은 .76으로 적합한 수준의 신뢰도를 보였다.

## 2. 인터넷 게임 동기에 따른 대학생 게임 이용자 유형

확인된 여섯 가지의 인터넷 게임 동기 하위요인 문항들에 대한 응답의 유사성 정도에 따라 대학생 게임 이용자들을 유형으로 분류하기 위해 군집분석을 실시하였다. 군집분석 방법으로는 인터넷 게임 동기 하위요인 별 평균점수를 이용하여, 대상을 거리가 가장 가까운 것부터 차례로 묶어가는 위계적인 군집방법(Hierarchical procedure) 중 Ward 방법을 채택하였다. Ward 방법은 서로 가까이 있는 표본들을 하나의 군집으로 묶는 가장 유용한 방법으로 알려져 있다(정충영·최이규, 2002).

군집분석의 결과는 <표 2>와 같다. 인터넷 게임 동기 하위요인의 분산성과 각 유형의 변별성 등을 고려하여 대학생 게임 이용자를 다음의 5개의 유형으로 분류하였다. 또 군집별 표본이 갖는 특성을 파악하기 위해 각 유형과 동기 요인들과의 일원분산분석 및 사후 검증으로 Duncan의 중다범위 검정(Duncan's multiple range test)을 실시하였다. 그 결과 5개의 유형으로 나눌 때, 각각의 유형은 여섯 개의 모든 동기에서 유의미한 차이를 보였다.

〈표 2〉 군집분석에 의한 대학생 게임 이용자의 다섯 가지 유형

		대학생 게임 이용자 유형					F(4, 470)
		제1유형 (39명)	제2유형 (177명)	제3유형 (86명)	제4유형 (115명)	제5유형 (58명)	
환 상		3.06 <sub>a</sub>	2.63 <sub>b</sub>	2.10 <sub>c</sub>	1.47 <sub>d</sub>	1.30 <sub>d</sub>	141.39***
		(.28)	(.67)	(.51)	(.46)	(.39)	
동 시간보내기		3.38 <sub>b</sub>	3.68 <sub>a</sub>	2.76 <sub>c</sub>	2.89 <sub>c</sub>	1.54 <sub>d</sub>	194.76***
		(.44)	(.50)	(.44)	(.68)	(.44)	
기 경 쟁		3.16 <sub>b</sub>	3.67 <sub>a</sub>	2.59 <sub>c</sub>	2.50 <sub>c</sub>	1.81 <sub>d</sub>	109.20***
		(.44)	(.67)	(.58)	(.80)	(.76)	
요 사회적 상호작용		3.43 <sub>b</sub>	3.65 <sub>a</sub>	3.10 <sub>c</sub>	2.83 <sub>d</sub>	1.64 <sub>e</sub>	105.67***
		(.52)	(.59)	(.66)	(.86)	(.50)	
인 실 리		2.97 <sub>a</sub>	1.66 <sub>b</sub>	1.63 <sub>b</sub>	1.19 <sub>c</sub>	1.16 <sub>c</sub>	110.36***
		(.52)	(.59)	(.66)	(.86)	(.50)	
순 응		3.27 <sub>a</sub>	2.56 <sub>b</sub>	2.67 <sub>b</sub>	1.56 <sub>c</sub>	1.41 <sub>c</sub>	120.20***
		(.52)	(.59)	(.66)	(.86)	(.50)	

\*\*\* $p < .001$

참고) 동일한 아래첨자(행열 내에서는) Duncan의 사후검증( $p < .05$ )에서 유의하게 다르지 않은 평균을 의미한다.

이들 다섯 가지 대학생 게임 이용자 유형의 특성을 살펴보면, 제1유형의 환상, 실리, 순응 동기는 다섯 유형 중 가장 높았으며, 시간 보내기, 경쟁, 사회적 상호작용 동기도 평균보다 높았다. 제2유형은 시간 보내기, 경쟁, 사회적 상호작용 동기는 다섯 유형 중 가장 높았고, 환상, 실리, 순응에서도 평균 이상의 동기를 보였다. 한편, 제3유형은 실리와 순응에서는 평균보다 높은 동기를 보였으나, 그 이외의 동기에서는 평균보다 조금씩 낮았고, 제4유형은 환상, 실리, 순응, 사회적 상호작용 동기는 제3유형보다 통계적으로 유의미하게 낮았지만, 시간 보내기, 경쟁 동기는 제3유형과 유의한 차이를 보이지 않았다. 마지막으로 제5유형은 모든 동기 요인이 다섯 유형 중 가장 낮았다.

다섯 유형의 동기 요인을 전체적으로 살펴보면, 선행연구와는 달리 어느 한 유형에서 두드러지게 높거나, 낮은 동기를 찾아보기 어려우며, 제1유형에서 제5유형으로 갈수록 점차 대

부분의 동기가 낮아지는 것을 알 수 있다. 좀더 자세히 살펴보면, 제1유형과 제2유형이 비슷한 양상을 보이고, 제3유형과 제4유형이 비슷한 양상을 보이며, 제5유형이 두드러진 동기 없이 가장 낮은 동기를 보이는 것을 알 수 있다. 따라서 각 유형의 이름을 동기의 강도를 나타내는 식으로 명명하게 되었다.

제1유형이 환상, 실리, 순응에서 제2유형보다 통계적으로 유의하게 높았으며, 제2유형이 시간 보내기, 경쟁, 사회적 상호작용 동기에서 제1유형보다 통계적으로 유의하게 높은 차이는 있었지만, 나머지 유형들에 비해 높은 동기를 보이고 있기에, 제1유형을 ‘적극형 I’, 제2유형을 ‘적극형 II’로 명명하였다. 반면, 모든 동기요인에서 가장 높지도, 낮지도 않은 제3유형과 제4유형은 각각 ‘중간형 I’, ‘중간형 II’로 명명하였고, 나머지 제5유형은 ‘소극형’으로 명명하였다.

〈표 3〉 대학생 게임 이용자 유형별 게임중독의 평균과 표준편차 : 전체(N=435)

	대학생 게임 이용자 유형					F(4, 470)
	적극형 I (39명)	적극형 II (177명)	중간형 I (86명)	중간형 II (115명)	소극형 (58명)	
게임중독	9.74a (4.22)	8.94a (4.05)	5.37b (4.30)	4.32b (3.57)	2.62c (4.01)	46.79***

\*\*\* $p < .001$

참고) 동일한 아래첨자(횡열 내에서)는 Duncan의 사후검증( $p < .05$ )에서 유의하게 다르지 않은 평균을 의미한다.

### 3. 인터넷 게임 동기에 따른 대학생 게임 이용자 유형과 게임중독

앞서 밝혀진 다섯 가지 대학생 게임 이용자 유형에 따른 게임중독 정도의 차이를 알아보기 위해 일원분산분석 및 사후 검증으로 Duncan의 중다범위 검정을 실시하였다. <표 3>에서 보여 주듯이, 가장 높은 인터넷 게임 동기를 보인 적극형(I, II)은 유의하게 가장 높은 게임중독 점수를 보였으며, 가장 낮은 인터넷 게임 동기를 보였던 소극형은 유의하게 가장 낮은 게임중독 점수를 보였다. 중간형(I, II)의 게임중독 점수는 인터넷 게임 동기요인에서처럼 적극형(I,

II)과 소극형 사이의 점수를 보여 집단 간 유의한 차이를 보여주었다.

### 4. 인터넷 게임 동기에 따른 대학생 게임 이용자 유형과 학교적응

대학생 게임 이용자 유형에 따른 학교적응(학업적, 정서적, 사회적, 학교소속감) 정도의 차이를 알아보기 위해 일원분산분석 및 사후 검증으로 Duncan의 중다범위 검정을 실시하였다(표 4). 대학생 게임 이용자 유형에 따라 사회적 적응, 정서적 적응, 학교소속감 점수에서는 유의한 차이가 있었으나, 학업적 적응 점수에서는 유의한

〈표 4〉 대학생 게임 이용자 유형별 학교적응의 평균과 표준편차 : 전체(N=435)

	대학생 게임 이용자 유형					F(4, 470)
	적극형 I (39명)	적극형 II (177명)	중간형 I (86명)	중간형 II (115명)	소극형 (58명)	
학업적응	2.38 (.25)	2.33 (.36)	2.37 (.30)	2.39 (.31)	2.32 (.30)	1.06
사회적응	2.58 <sub>b</sub> (.29)	2.72 <sub>ab</sub> (.51)	2.69 <sub>ab</sub> (.47)	2.82 <sub>a</sub> (.46)	2.66 <sub>ab</sub> (.55)	2.44*
정서적응	2.53 <sub>b</sub> (.36)	2.57 <sub>b</sub> (.49)	2.66 <sub>ab</sub> (.45)	2.81 <sub>a</sub> (.46)	2.66 <sub>ab</sub> (.52)	5.16**
학교소속감	2.44 <sub>c</sub> (.32)	2.67 <sub>ab</sub> (.52)	2.64 <sub>ab</sub> (.41)	2.75 <sub>a</sub> (.47)	2.55 <sub>bc</sub> (.45)	4.03**

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

참고) 동일한 아래첨자(횡열 내에서)는 Duncan의 사후검증( $p < .05$ )에서 유의하게 다르지 않은 평균을 의미한다.

차이를 보이지 않았다. 사회적 적응에서는 중간형 II가 유의하게 가장 높은 점수를 보였으며, 적극형 I이 유의하게 가장 낮은 점수를 보였다. 적극형 II, 중간형 I, 중간형 II 간에는 통계상 유의한 차이는 보이지 않았다. 정서적 적응에서는 중간형 II가 유의하게 가장 높은 점수를 적극형 I과 적극형 II가 유의하게 가장 낮은 점수를 보였다. 학교소속감은 중간형 II가 유의하게 가장 높은 점수를 보였고 적극형 I이 가장 낮은 점수를 보였다.

종합적으로 살펴보면, 중간형 II는 학업적 적응을 제외한 모든 영역에서 가장 높은 대학 적응 점수를 보였으며, 적극형 I은 가장 낮은 대학적응 점수를 보였다. 나머지 유형인 중간형 I, 적극형 II, 소극형은 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않기에 적응점수의 서열을 매기기는 어려우나 중간형 I이 적극형 II와 소극형보다 높은 적응점수를 보인다 할 수 있다.

#### IV. 논의 및 결론

최종적으로 완성된 인터넷 게임동기 척도는 총 28문항으로, 여섯 개의 하위척도인 '환상', '시간 보내기', '경쟁', '실리', '사회적 관계', '순응'으로 구성되었다. '환상'은 6개의 문항으로, 환상의 예비문항 중 5개의 문항과 자극의 1개 문항이 포함되었다. '시간보내기'는 6개의 문항으로, 4개의 시간보내기 예비문항과 2개의 기본전환 문항으로 구성되었다. 총 4개 문항의 '경쟁'은 2개의 예비문항과 2개의 도전 문항으로 이루어졌으며, 총 3개 문항의 '실리'는 5개의 예비문항 중 2개의 예비문항이 제거되었다. 총 5개 문항의 '사회적 관계'와 총 4개 문항의 '순응'은 임의로 설정했던 하위영역인 사회적

상호작용이 두개의 하위영역으로 나뉘어 진 결과이다. '사회적 관계'는 게임을 통해 새로운 사람을 사귀거나 대화, 친목을 위해 게임을 하는 것을 의미하며, '순응'은 다른 사람이 게임을 하기에 따라서 하는 것을 의미한다.

예상했던 것과는 달리, 자극, 도전, 기본전환은 한 두 문항만이 남아 자극은 '환상'에, 도전은 '경쟁'에, 기본전환은 '시간 보내기'에 흡수되었다. 즉, 초기에 설정되었던 '경쟁', '도전', '사회적 상호작용', '기본전환', '환상', '자극', '시간 보내기', '실리'의 8개의 하위영역 중 '환상', '시간 보내기', '경쟁', '실리'의 네 개의 하위영역만이 남았으며, '사회적 관계'와 '순응'이 새로이 첨가되어 총 여섯 개의 하위영역으로 구성된 인터넷 게임동기 척도가 개발된 것이다. 이들 하위 척도들은 선행연구에서 발견된 동기들과 크게 다르지 않는 것으로 나타났으나, 사회적 상호작용이 두개의 하위척도로 나뉘어져 '순응'이라는 새로운 동기가 발견되었다. '순응'은 우리나라의 집단주의 문화를 반영하는 것으로(Triandis, 1990), 대학생들이 인터넷 게임을 하나의 인기 있는 청년문화로 받아들이고, 타인과 조화를 이루고자 함을 나타내는 것으로 보인다.

이렇게 확인된 여섯 가지 인터넷 게임동기 하위요인을 기준으로 실행된 군집분석을 통해 대학생 게임 이용자들은 다섯 가지 유형으로 분류되었다. 각각의 유형이 서로 다른 동기적 특성을 보여 각 유형내의 두드러진 동기로 유형의 이름을 붙였던 선행연구들(김재희·홍재욱, 2000; 김경화, 2002)과는 달리, 본 연구에서는 각각의 유형에서 두드러지게 높거나, 낮은 동기를 찾아 볼 수 없었다. 다만 다섯 가지 유형은 동기의 강도에서 차이를 보였는데, 제 1유형에서 제 5유형으로 갈수록 대부분의 동기가 점차 낮아졌다.

제1유형의 환상, 실리, 순응 동기는 다섯 유형 중 유의하게 가장 높았으며, 나머지 동기는 제2유형보다 조금 낮았다. 전반적으로 가장 높은 동기요인을 보인 제 1유형은 ‘적극형 I’로 명명되었다. 제 2유형은 시간 보내기, 경쟁, 사회적 상호작용 동기는 제1유형보다 높았지만 나머지 동기에서는 제1유형보다 낮은 동기를 보여 ‘적극형 II’로 명명되었다. 한편, 제 3유형은 실리와 순응에서는 평균보다 높은 동기를 보였으나, 그 이외의 동기에서는 평균보다 조금씩 낮았기에 ‘중간형 I’로 명명되었다. 제 4유형은 환상, 실리, 순응 동기는 제 3유형보다 통계적으로 유의미하게 낮았지만, 시간 보내기, 경쟁, 사회적 상호작용 동기는 제 3유형과 비슷한 수준이었기에 ‘중간형 II’로 명명하였다. 마지막으로 제 5유형은 모든 동기 요인이 가장 낮았기에 ‘소극형’으로 명명하였다. 종합하면, 대학생 게임 이용자들은 동기의 강도에 따라 적극형, 중간형, 소극형의 세 단계로 나뉘어 지고, 적극형과 중간형은 다시금 I형과 II형으로 나뉘어 지는데 I형은 보다 높은 동기를 II형은 보다 낮은 동기를 보이는 유형이었다.

이들 다섯 가지 대학생 게임 이용자 유형에 따른 게임중독 정도와 대학적응(학업적, 정서적, 사회적, 학교소속감) 정도를 살펴본 결과 학업적 적응을 제외한 대학적응과 게임중독에서 모두 유의한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 먼저 유형에 따른 게임중독 정도를 살펴보면, 가장 높은 인터넷 게임 동기를 보인 적극형은 가장 높은 게임중독 점수를 보였으며, 가장 낮은 인터넷 게임 동기를 보였던 소극형은 가장 낮은 게임중독 점수를 보였고, 중간형의 게임중독 점수는 인터넷 게임 동기요인에서처럼 적극형과 소극형 사이의 점수를 보였다. 적극형 I, II와 중간형 I, II에서 유의한 차이는 나타나지

않았다. 따라서 게임을 하고자 하는 동기가 강할수록 과도한 인터넷 게임 이용을 하는 것으로 나타났으며, 예상과는 달리 특정 동기가 아닌 전반적인 게임동기의 강도가 인터넷 중독에 중요한 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다.

대학적응과 관련하여, 대학적응의 하위영역 중 유일하게 학업적 적응에서 동기유형에 따른 유의한 차이를 보이지 않았다. 본 연구에서 게임동기는 게임중독과 유의한 관련이 있었기에, 이러한 결과는 한 걸음 더 나아가 게임중독과 학업적 적응에 유의한 관계가 없음을 암시하며 실제로 게임중독 점수에 따라 두 그룹<sup>1)</sup>으로 나누어 학업적 적응과의 관계를 살펴본 결과 유의한 차이를 발견할 수 없었다( $t=1.541, df=300$ ). 이는 선행연구와 일치하지 않는 결과로, 이들 선행연구가 구체적인 게임중독이 아닌 전반적인 인터넷 중독과 학업과의 관계를 살펴보았거나(Anderson, 1999; Young, 1996), 대학생이 아닌 중학생을 대상으로 한(이형초, 2001) 연구였기에 일치하지 않은 결과가 나온 것으로 추정할 수 있다. 결과적으로, 게임동기가 학업적응에 영향을 미치지 않는다는 것은 게임을 하고자 하는 동기가 강하다고 해서 대학생들이 학업을 게을리 하는 것은 아니며, 반대로 게임을 하고자 하는 동기가 약하다고 해서 대학생들이 반드시 학업에 정진하는 것은 아니라는 것이다.

학업적응과는 달리, 사회적 적응, 정서적 적응, 학교소속감에서는 유형에 따라 유의한 차이가 있었다. 종합적으로 살펴보면, 중간형 II는 이들 세 영역에서 가장 높은 적응점수를 보였으며, 적극형 I은 가장 낮은 점수를 보였다. 나머지 유형인 중간형 I, 적극형 II, 소극형은 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았지만, 전반적으로

1) 10점 이상의 사람을 중독자로, 4점 이하의 사람을 비중독자로 분류함.

중간형 I이 다른 유형보다 조금 높은 적응점수를 보인다 할 수 있다. 즉, 게임을 하고자 하는 동기가 적당히 있을 때 가장 대학적응을 잘한다는 것으로 이는 흥미로운 결과라 할 수 있다. 예상한 대로 게임동기가 강할 때 가장 낮은 적응 점수를 보였지만, 게임동기가 약하다고 해서 반드시 대학적응을 잘하고 있는 것은 아니었다.

이러한 결과는 이제 인터넷 게임은 하나의 청년문화로 자리잡아 가고 있으며, 그러한 문화에 동조하지 않는다는 것은 사회의 변화와 흐름을 제대로 따라가지 못하는 것을 반영하는 것으로 보인다. 따라서 지금까지 인터넷 게임 자체에 부여된 부정적인 개념을 바꿀 필요가 있으며, 게임을 자기발전의 계기로 삼거나 즐기면서 새로운 청년문화를 만들어내는 적응적인 게임 이용자가 존재하고 있음을 인정해야 할 것으로 여겨진다. 물론, 지나친 게임 이용은 대학생생활에서의 사회적, 정서적 부적응을 초래하기에 적당한 관심을 갖도록 이들에 대한 특별한 지도와 도움이 요구된다 하겠다.

본 연구는 대학생의 인터넷 게임이용 동기 척도를 새로이 개발하여 게임이용 동기에 따른 대학생 게임이용자의 유형을 분류하였고, 이들 게임이용자의 유형에 따른 게임중독과 대학적응(학업적, 정서적, 사회적, 학교적응)을 살펴봄으로 대학생 게임이용자에 대한 이해를 넓혔는데 연구의 의의가 있다. 다만, 본 연구가 전라남도의 일부 지역에 국한된 대학생을 대상으로 얻은 결과이기에 인터넷 문화가 보다 활성화 되었다고 여겨지는 수도권이나 대도시의 대학생으로 확대하여 해석하는 데는 다소 무리가 있어 보인다. 따라서 우리나라 대학생의 게임이용에 대한 보다 포괄적인 이해를 위해서는 다른 지역의 대학생을 대상으로 한 후속 연구가 필요하리라 생각된다. 또한 인터넷을 오락의 기

능으로 사용하는 비율을 보면 대학생이 26.1%이고, 중·고등학생이 34.2%(이형초, 2001)로 대학생 보다 더 높기에 중·고등학생의 게임이용에 대한 연구도 보다 활발히 이루어져야 할 것으로 보인다.

## 참 고 문 헌

- 게임종합지원센터(2001). *게임몰입증<게임중독>의 현황과 대처방안*.
- 국민일보(2004, 5, 30). 청소년 10명중 2명 “난 인터넷 게임중독”.
- 김경화(2002). 게임동기에 따른 게임중독의 유형분류 : Q 방법론의 적용. 전남 대학교 석사학위 청구논문.
- 김정기(1997). *불건전 정보 유통 및 윤리의식 실태와 정보윤리의식 고취방안 연구*. 서울 : 정보통신윤리위원회.
- 김재휘 · 홍재욱(2000). 인터넷 이용자들의 동기와 사이트 이용행동. *한국심리학회지 소비자 · 광고* 1(2), 25-46.
- 동아일보(2001. 5. 27). 컴퓨터 사용자 44% “주로 게임하는데 사용”.
- 백공주(2001). 게임중독과 우울 및 충동성의 상관성. 고려대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 백지숙 · 도현심 · 박성연(1998). 한국청소년후기개체화척도 개발 연구. *대한가정학회지*, 36(10), 89-102.
- 성윤숙(2002). 청소년의 삶의 질과 온라인 게임 이용 동기 및 결과에 관한 연구. *아동학회지*, 24(2), 93-108.
- 오대연(2001). 대학생의 성격특성과 종류별 게임중독의 관계에 관한 연구. 성균관대학교 석사학위 청구논문.
- 이동우(1993). 비디오 게임이 어린이의 공격성에 미치는 영향에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위 청구논문.

- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위 청구논문.
- 이수영(2002). 청소년의 게임 이용동기와 자존감, 의존성이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 효과. 한양대학교 석사학위 청구논문.
- 이형초(2001). 인터넷 게임 중독의 진단척도 개발과 인지행동치료 효과. 고려대학교 박사학위 청구논문.
- 정충영 · 최이규(2002). *SPSSWIN을 이용한 통계분석*. 서울 : 무역경영사.
- 한국게임산업개발원(2004). 대한민국 게임백서.
- 한국인터넷정보센터(2001). 인터넷 이용지수 및 이용행태조사.
- 한국전산원(2004). 한국인터넷백서 2004.
- Ahn, D. K.(1996). Living with music television : Adolescents' music video use. Unpublished doctoral dissertation, University of Utah.
- Babbie, E.(1995). *The practice of social research*, 7th ed.(pp. 109-122). Belmont, CA : Wadsworth.
- Bentler, P.(1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin*, 107, 238-246.
- Griffiths, M. D.(1999). Internet addiction. *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Hair, J. F. Jr., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C.(1995). *Multivariate data analysis*. Englewood Cliffs, New Jersey : A Simon & Schuster Company.
- Katzs, E. Blumler., J. G., & Gurevitch. M.(1974). Utilization of mass communication by individual. In J. G. Blumler and E. Katz(Eds.), *The uses of mass communications : Current perspectives on gratifications research*, (pp. 19-32). Beverly Hills, CA : Sage Publications.
- Newhagen, J. E., & Rafaeli, S.(1996). Why communication researchers should study the internet : A dialogue. *Journal of Communication*, 46(1), 4-13.
- Rubin, A. M.(1994). Media uses and effects : A uses-and-gratifications perspective. In J. Bryant and D. Zillmann (Eds.), *Media Effects : Advances in theory and research* (pp. 417-436). Hillsdale, NJ : Erlbaum.
- Triandis, H.(1990). *Individualism and collectivism*. Boulder, Co : Westview Press.
- Young, K. S.(1996). Internet addiction : The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Yoo, H. L.(2002). Motivations and usage of electronic gaming. Unpublished master's thesis, University of Wisconsin-Madison.

2004년 10월 31일 투고 : 2005년 1월 9일 채택

## 부록 1

### 환상

- 7. 나는 현실 세계에서 할 수 없는 일을 게임 속에서는 할 수 있기 때문에 게임을 한다.
- 18. 나는 게임이 나를 자극하기 때문에 한다.
- 29. 게임을 할 때 마치 내가 게임 속에 들어와 있는 듯한 느낌을 받는다.
- 32. 나는 게임을 통해 내가 실제로 겪어보지 못한 경험을 할 수 있다.
- 50. 게임을 할 때 나는 모험을 하고 있다는 생각이 든다.
- 57. 게임은 환상의 세계로 빠지게 해준다.

### 시간 보내기

- 16. 나는 자투리 시간이 나면 게임을 한다.
- 19. 게임은 지루한 시간을 잘 보내게 해준다.
- 42. 나는 할 일이 없을 때 게임을 한다.
- 47. 숙제하다가 지겨워 지면 게임을 한다.
- 51. 나는 별 생각 없이 할 수 있어서 게임을 한다.
- 56. 나는 스트레스를 풀기 위해 게임을 한다.

### 경쟁

- 20. 나는 게임에서 지면 화가 난다
- 36. 나는 게임을 통해 나의 실력을 시험해 본다.
- 44. 나는 게임에서 상대를 이겼을 때 성취감을 느낀다.
- 45. 나는 게임을 할 때 점수가 오르거나 목표를 달성하면 뿌듯하다

### 실리

- 39. 게임과 관련된 직업을 갖기 위해 게임을 한다.
- 53. 프로그래머가 되고 싶어서 게임을 한다.
- 58. 아이템이나 사이버머니를 모으면 실제로 돈을 벌 수 있어서 게임을 한다.

### 사회적 관계

- 3. 나는 게임을 친구들과 함께 어울릴 수 있기 때문에 한다.
- 9. 나는 친구들과 시간을 보낼 때 게임을 한다.
- 17. 친구들과 함께 모여 게임을 하면 재미있다.
- 21. 나는 친구와 더욱 가까워 지기위해 게임을 한다.
- 37. 나는 친구들과 편을 짜서 하는 것이 좋아서 게임을 한다.

### 순응

- 28. 친구들이 게임을 하기 때문에 나도 게임을 한다.
- 31. 게임을 할 줄 모르면 시대에 뒤떨어 졌다는 평을 받는다.
- 55. 나는 친구들의 권유 때문에 게임을 한다.
- 59. 나는 게임을 주변에서 많이들 하니깐 한다.