

# 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임 중독에 미치는 영향

## Predictors of Children's and Adolescents' Game Addiction

: Impulsivity, Communication with Parents and Expectation about the Internet Games

서울대학교 대학원 아동가족학과

박사과정 최 나 야\*

명지대학교 아동학과

조 교 수 한 유 진\*\*

Dept. of Child Development & Family Studies, Seoul Nat'l University

Doctoral Candidate : Choi, Na-ya

Dept. of Child Development & Education, Myongji University

Assistant Professor : Han, Eu-gene

---

### <Abstract>

The purpose of this study was to investigate the relative effect of individual-, parents-, and game-related variables on game addiction. Totally, 1065 10 to 18-year-olds participated and completed questionnaires. Male students had more tendency to game addiction than female students. No difference in the level of addiction, however, was appeared among elementary, junior-high, and high school groups, which means that many young children are already game-addicted. More severely addicted children and adolescents showed higher level of impulsivity, more difficulties in communication with their parents, and more expectation of psychological gratification and interpersonal relationship through the internet games. The relative effects of these independent variables to game addiction were different among gender\*school groups. Firstly, impulsivity was significant only in boys of elementary group. Secondly, for the junior-high group, communication with father and mother was important to boys and girls, respectively. Lastly, expected gratification from gaming itself mainly predicted high school students' game addiction, irrespective of gender. The findings of this study suggest that earlier intervention to young gamers should be carried out. It is also indicated that parents' and teachers' role for guidance of the internet games would be different with children's gender and developmental stages.

---

▲주요어(Key Words) : 인터넷 게임 중독(internet game addiction), 충동성(impulsivity), 부모와의 의사소통(communication with parents), 인터넷 게임에 대한 기대(expectation about internet games)

### I. 문제 제기

우리 사회는 PC와 초고속 인터넷의 보급률로 나타나는 인프라 측면에서 세계 최고 수준이며, 인터넷 이용 문화

또한 급속도로 확산, 변화하고 있다. 특히 현재의 아동과 청소년 집단은 인터넷 문화 활용의 주요 집단으로 손꼽힌다. 이들은 Net-generation으로 불리는데 개인용 컴퓨터와 비디오 게임 그리고 인터넷에 둘러싸여 생활한 첫 세대이다(Tapscott, 1998). 2005년 말 기준 우리나라의 6-19세 저연령층의 인터넷 이용률은 97.8%로 집계되어 50세 이상

\* 주 저 자 : 최나야 (E-mail : choinaya@hanmail.net)

\*\* 교신저자 : 한유진 (E-mail : yjhan@mju.ac.kr)

고연령층의 35.7%와 큰 격차를 보였으며, 3-5세 유아 중 절반이 인터넷을 사용하는 등(정보통신부·한국인터넷진흥원, 2006) 인터넷 사용 연령은 점차 낮아지고 있다. 경제협력개발기구(OECD)가 29개 회원국과 11개 비회원국의 15세 청소년들(고교 1년)을 대상으로 실시한 조사에 따르면 한국 학생들은 학교 공부나 프로그램의 제작 및 응용 등의 교육적 목적보다는 주로 오락용으로 컴퓨터를 사용하는 것으로 나타났다(교육인적자원부, 2006). 이처럼 인터넷 사용 연령이 낮아지고, 그 사용이 무분별하게 이루어지면서 어린 나이의 아동과 청소년들이 인터넷 게임에 빠져 게임 중독에 이르는 경우가 급증하고 있다.

인터넷 중독은 게임 중독, 통신 중독, 그리고 음란물 중독으로 구분할 수 있는데(여기준, 2000) 그 중에서도 게임 중독의 영향이 가장 부정적이라고 알려져 있다. 아동과 청소년이 인터넷 사용시 가장 많은 시간을 게임에 할애한다는 점(박행석, 2001; 황상민·황희영·이수진, 2001) 또한 연구자들이 인터넷 중독 중에서 게임 중독에 더욱 관심을 기울일 필요성을 강조한다.

인터넷 게임 중독은 아동과 청소년에게 가장 빈번히 나타나는 인터넷 중독(Internet Addiction Disorder)의 한 유형(이경남, 2003)으로, 인터넷 게임 사용과 관련하여 금단과 내성을 보이며, 그로 인해 일상생활의 장애를 경험하는 상태를 말한다(이수진·박중규, 2004). 인터넷 게임의 중독적인 사용은 신체적, 심리적, 사회적 문제들을 일으키며, 심한 경우 사망에까지 이르게 한다(조선일보 2005년 9월 27일자). 먼저, 인터넷 게임에 빠지면 정상적인 일과 운영을 하지 못해 수면부족이나 수면장애 또는 식이장애를 겪는 등 신체적인 이상을 경험한다(Griffiths & Wood, 2000; Yee, 2002). 많은 학생들이 학업 등으로 인한 스트레스를 해소하기 위해 인터넷 게임을 하지만, 게임을 하면서 일정 시간이 지나면 오히려 스트레스가 증가하고 공부에 집중할 수 없어 학업에도 지장을 초래한다(윤미선·이영옥, 2005; 장미경·이은경·장재홍·이자영·김은영·이문희, 2004; Hauge & Gentile, 2003). 또한 장기화된 게임 중독은 우울이나 정신착란 증세를 초래할 수 있고(정순자, 2001), 특히 어린 시기에 중독된 경우에는 대인관계와 정체성 확립에도 심각한 부정적 영향을 미친다. 심할 경우 대인관계에 장애를 일으켜 다른 사람과 전혀 접촉을 하지 않고 방안에 틀어박혀서 인터넷 게임만을 하는 은둔형 외톨이 증상까지 보일 수 있다(Shotton, 1991; Young, 1996). 뿐만 아니라, 게임 중독 집단은 공격 성향이 높다는 결과가 반복적으로 제시되고 있다. 게임에 빠진 청소년들은 그렇지 않은 또래들에 비해 몸싸움과 언쟁을 많이 하며, 적대적인 귀인 양식을 보인다(Hauge & Gentile, 2003).

이처럼 게임중독으로 인한 폐해는 이제 개인만의 문제의 수준을 넘어서 사회적으로 심각한 문제가 아닐 수 없으며, 게임 중독자의 연령이 어릴수록 이러한 문제를 더 많이 경험하게 되어 성인보다 훨씬 큰 후유증을 앓게 될 위험의 소지가 높다. 따라서 청소년뿐만 아니라 인터넷 게임을 시작하는 어린 아동들에게까지 관심을 넓혀 체계적인 게임과 중재 프로그램을 개발해야 한다. 선행연구들이 게임 중독의 문제점과 게임 중독에 영향을 미치는 변수를 보고하고 있으나 이러한 변수들이 중독집단의 발달 수준에 따라 어떻게 달라지는가는 여전히 간과되어왔다. 따라서 아동과 청소년의 발달수준별로 게임 중독에 영향을 미치는 변수를 탐색할 필요가 있다.

인터넷 게임 중독의 원인은 개인적 요인, 사회환경적 요인 그리고 게임 자체가 가지는 요인으로 구분하여 설명할 수 있다(방희정·조아미, 2003). 우선, 많은 선행연구들(권재환·이은희, 2005; 남영옥, 2005; 이소영, 2000; 이형초, 2001, 이희경, 2003; 조해연, 2001; Griffiths, 1991; Shapira, Goldmith, Kech, Khosla, & McElroy, 2000; Treuer, Fabian, & Furedi, 2001)은 게임 중독에 빠지기 쉬운 개인의 심리적 특성으로 충동성을 들고 있다. 충동성은 판단력 결함과 관련되며 충동 조절의 장애는 게임에 몰두하는 것과 같은 특정행동에 대한 집착으로 나타날 수 있는데, 충동성의 하위 요인 중에서도 운동충동성이 게임 중독과 가장 관련성이 높은 것으로 보고되었다(박영호·김미경, 2002). 충동성은 게임 중독에 간접적인 영향도 미치는 것으로 보인다. 즉, 충동성이 문제해결 능력과 의사소통 유형에 영향을 주어 게임 중독 집단과 비중독 집단을 구별해주는 특성으로 나타났다(이소영, 2000). 따라서 게임 중독을 포함하는 인터넷 중독은 중독장애라기보다 충동 조절장애나 강박장애로 분류되기도 한다(김현수, 2001). 한편, 성별에 따라 선호하는 게임 종류 및 게임 몰입과 충동성 간의 관련성이 다를 수 있다. 또한 충동성은 학습과 훈련의 영향으로 성장하면서 변화할 수 있으므로, 연령에 따라 게임 중독과의 관련성이 어떻게 달라지는지 살펴볼 필요가 있다.

다음으로, 게임 중독을 치료하고 예방하기 위해서는 게임에 빠지기 쉬운 개인의 심리적 특성뿐만 아니라 부모-자녀 관계와 같은 환경적 요인이 게임 중독에 미치는 영향력을 종합적으로 살펴봐야 한다. 게임 중독 아동이 게임에 빠져들게 된 원인으로 가장 많이 보고하는 것이 가족 상호작용의 문제이므로(권재원, 2004), 가족 환경 변인으로 부모-자녀간 의사소통을 탐색할 필요가 있다. 의사소통은 훈육 방식이나 양육 신념 등의 다소 추상적인 개념에 비해 보다 직접적이고 적극적인 행동 패턴이며, 자녀의

인성과 행동 발달에 중요한 비중을 차지한다. 게임 중독이 심화되는 초등학교 고학년 시기는 사춘기가 시작되고 또래와의 우정에 더 많은 의미를 두기 시작하면서 상대적으로 부모와의 의사소통이 약화되나, 진로나 학업문제, 신체 변화 등에 대해 그 어느 때보다 부모의 조언이 필요한 시기이기도 하다.

인터넷 및 게임 중독과 부모-자녀 의사소통을 살펴본 선행연구들(이경남, 2003; 이시형 외, 2000; 정경란, 2001; 정민희, 2003; 진영희, 2002; Kraut et al., 1998)에 따르면, 부모의 훈육과 통제가 너무 허술하거나 심할수록, 부모의 지지가 낮을수록, 또는 어머니와의 개방적 의사소통이 적을수록 게임 중독에 이르는 경향이 높았다. 가족내 원활한 의사소통이 이루어지려면 가족원 모두 간에 개방적인 의사소통이 이루어져야 한다. 그런데 인터넷 게임 중독과 부모-자녀 간의 의사소통을 다룬 선행연구들은 주로 역기능적 의사소통에 초점을 맞추고 있으며, 대부분 어머니만 조사하였다(방희정·조아미, 2002; 이경남, 2003). 현재 우리 가족에서 어머니가 가족내 주요한 의사소통 통로이기는 하지만 가족의 건전하고 원활한 의사소통 양상을 살펴보면 아버지와 어머니를 모두 살펴보아야 한다. 게다가, 자녀의 인터넷과 게임 사용 지도와 감독에 있어서는 어머니보다 아버지의 적극적인 역할이 더 중요하다는 견해(Khoo, 2003)가 있어, 우리 사회의 아동과 청소년들에게도 대입되는지 살펴볼 필요가 있다.

다음으로, 게임 중독에 관한 최근의 연구들은 중독에 이르게 하는 게임 자체의 특성에 주목하기 시작하였다(Khoo, Hawkins, & Voon, 2005; Leung, 2004). 취미나 여가 활동 수준을 벗어나 중독에 이르게 되는 원인은 게임이 다른 방법이나 매체를 통해서 충족되지 않는 욕구를 충족시켜 주는 특성을 지니기 때문이다(Scherer, 1998; Suler, 1996). 즉, 게임에 몰입하게 만드는 욕구 수준은 게임 중독 가능성을 예측하는 중요 변인이 될 수 있다. 개인은 현실 회피, 감각 추구와 정보 획득, 자아 변화, 대인관계 형성과 유지 등의 욕구를 충족하고자 하며 실제로 충족이라는 보상을 경험하면서 인터넷 게임에 더 의존하게 된다(장재홍, 2004). 이처럼 인터넷 게임을 통해 충족시키기 기대하는 욕구는 크게 심리적 만족감과 대인관계의 형성 및 유지의 두 가지로 나누어 볼 수 있다.

먼저, 심리적 만족감은 게임을 통해 스트레스를 해소하고 자극을 추구하고 개인의 이상을 추구하고려는 성향으로 설명된다. 게임이 이루어지는 가상 공간에서는 개방성, 익명성, 쌍방향성의 특성들을 이용하여 위험한 일들도 마음껏 할 수 있어 이전에 충족하지 못했던 심리적 욕구를 충족할 수 있다(윤재희, 1998). 가상의 세계를 마음대로 통제

할 수 있다는 유능감과 자신감을 갖게 되고, 온라인에서의 익명성과 정체성의 융통성은 현실의 내가 아닌 '이상적 자아'를 형성하도록 돕는다(Leung, 2004). 특히 폭력적인 게임에 중독된 청소년들에 대한 심층면접 연구에서 피면접자들은 '재미와 흥미를 얻기 위해' 또는 '스트레스를 해소하고 잡념을 잊기 위해' 반복적으로 게임에 접속하게 된다고 밝혔다. 즉, 게임 중독 청소년들에게 스트레스 해소와 자존감 및 자신감 고양에 대한 기대가 있음을 알 수 있다(이해경, 2001).

인터넷 게임을 통해 심리적 만족뿐만 아니라 대인관계에 대한 욕구도 충족할 수 있다. 최근에는 인터넷 게임을 여러 사람이 동시에 즐기면서 상호작용을 할 수 있는 방식들이 추가되었다. 함께 게임을 하는 상대방과 대화를 나누거나 친구 관계를 맺고 심지어는 결혼까지 하는 등 게임상에서 다양한 방법의 상호작용이 이루어진다. 게임을 통한 사회적 발달이라는 긍정적인 시각도 있지만, 한편으로는 현실에서 충족되지 못한 대인관계의 욕구를 비현실적이고 왜곡된 방법으로 충족하려는 것으로도 볼 수 있다. 현실에서 기존의 부정적인 관계를 맺고 있던 청소년도 게임을 통해서 대인간 상호작용의 욕구를 충족할 수 있지만, 이는 매우 피상적인 수준이다. 얼굴과 이름을 모르는 익명의 상대와 상호작용하는 나는 현실의 내가 아니며 사이버 공간의 가상의 자아가 가상의 타인과 만나 관계를 가지는 것이다. 실제로 게임 중독 청소년들에게서는 인터넷 게임을 통한 타인과의 사회적 관계 형성이라는 기대가 발견된다(이해경, 2001). Young(1997)은 온라인 중독의 원인으로 사회적 지지, 성적 만족, 새로운 인격 창출, 숨은 성격의 발현, 인정과 영향력을 들고 있다. 즉, 현실에서 충족되지 못한 관계에 대한 욕구를 인터넷이 충족시켜주기 때문에 온라인에 빠진다는 것을 알 수 있다. 특히 대인관계의 문제나 친구의 부족, 사회적 대처 전략의 부족과 같은 결핍을 인터넷 게임을 통해 보상하고자 할 때 인터넷 중독이 심화된다고(Griffiths, 1998).

인터넷이 주는 만족감이 인터넷 중독을 예측한다는 선행연구(Tsai & Lin, 2001)의 결과는 인터넷 게임에 대한 기대가 게임 중독을 예측할 수 있음을 시사한다. 그러나 인터넷 게임을 통한 욕구 충족의 기대를 심리적 만족과 대인관계 기대로 구분하여 인터넷 중독과의 관련성을 살펴본 연구는 부족한 실정이다.

다음으로, 인터넷 게임 중독은 성별과 관련하여 논의의 여지를 가진다. 우선, 남성 지배적인 컴퓨터 게임의 특성상 전반적으로 남아가 게임을 더 많이 하지만 병리적인 수준에서는 성차가 없다고 보기도 한다(Fisher, 1994). 그러나 남아가 여아보다 게임 중독에 빠질 가능성이 더 높

다는 결과가 지배적이다(Hauge & Gentile, 2003; Khoo, Hawkins, & Voon, 2005). 남아들은 여아들에 비해 더 정기적으로 게임을 하며, 점점 게임에 의존하기 쉽다(Griffiths & Hunt, 1998).

게임 중독 집단의 특성을 가리고 게임 중독을 위한 개별적 증재를 돕기 위해서는 피상적인 단순 비교가 아니라 입체적인 원인 분석이 필요하다. 따라서 이 연구에서는 다양한 집단을 대상으로 연령에 따른 변화 양상과 성별 간의 비교 등이 기본적으로 이루어져야 한다고 본다. 특히 인터넷 게임에 접근하는 연령이 점차 낮아지는 추세를 반영하기 위해 초등학생 집단을 포함하여 전체 청소년 집단을 살펴보고자 한다. 또한 게임을 하는 개인의 심리적 특성과 가정 환경의 특성, 그리고 게임 자체의 특성에 따른 기대 수준을 변수로 하여 연구 대상에 보다 더 심층적으로 접근하고자 한다.

이 연구에서 살펴보고자 하는 연구문제는 다음과 같다.

<연구문제 1> 인터넷 게임 중독은 아동과 청소년의 연령집단 및 성별에 따라 유의한 차이가 있는가?

<연구문제 2> 인터넷 게임 중독 정도에 따라 아동과 청소년의 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대는 유의한 차이가 있는가?

<연구문제 3> 아동과 청소년의 연령 집단과 성별에 따라 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 변수들의 상대적 영향력은 어떠한가?

## II. 연구 방법

### 1. 연구 대상

경기도 소재의 초·중·고교 각각 11, 8, 10개교를 임의 추출하여 초등학교 4-6학년, 중학교 1-3학년, 고등학교 1-3학년 총 1119명을 대상으로 질문지 조사를 실시하고, 이 중 부실 응답을 제외한 1065명의 자료를 분석하였다. 최종 분석 대상은 초등학생 337명(남 153, 여 184), 중학생 354명(남 134, 여 220), 고등학생 373명(남 245, 여 129)이었다. 초등학생 중 고학년인 4-6학년을 대상으로 한 이유는 질문지 조사 방법에 적절한 연령이라고 판단되었기 때문이다.

### 2. 연구 도구

예비조사와 문항 검토를 거쳐 초등학교 고학년생들이 이해하고 답하는 데에 문제가 없는 수준으로 질문지의 내용을 수정·보완하였다.

① 충동성 : 선행연구(이현수, 1992; Dickman, 1990; Eysenck, 1984)를 종합적으로 참고하여 총 12문항을 구성하였다. '전혀 그렇지 않다(1점)'부터 '매우 그렇다(5점)'까지로 응답하는 5점 척도이다. 내적 일관성 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha=.75$ 였다. 부정적 내용의 문항은 분석시에 역으로 점수를 부여하였고, 최종 총점이 높을수록 충동적임을 의미한다.

② 인터넷 게임에 대한 기대 : 한국정보문화진흥원(2004)의 인터넷중독 자가진단 척도 중에서 '긍정적 기대'와 '가상적 대인관계 지향' 영역의 문항을 수정·보완하여 인터넷 게임을 통한 '심리적 만족'을 측정하는 7문항과 '대인관계 욕구 충족'을 측정하는 4문항의 질문을 구성하였다. 내적 일관성 신뢰도는 각각 Cronbach's  $\alpha=.87$ 과  $.81$ 이었다. 각 질문에 대해 '전혀(1점)'부터 '항상(4점)'까지의 빈도로 대답하도록 되어있다.

③ 부모-자녀 의사소통 : 민하영(1992)의 척도를 수정·보완하여 아버지, 어머니에 대해 각 15문항씩으로 구성하였다. 동일한 문항에 대해 부/모와의 의사소통을 각각 평가하게 함으로써 평가자인 자녀 스스로의 지각을 비교할 수 있도록 하였다. 신뢰도 분석 결과 부 의사소통 척도는 Cronbach's  $\alpha=.85$ , 모 의사소통 척도는 Cronbach's  $\alpha=.84$ 였다. '전혀 그렇지 않다(1점)'부터 '매우 그렇다(5점)'까지의 5점 척도로 구성하였다. 부정적인 내용의 문항은 분석시에 역으로 점수를 부여하였고, 최종적으로 총점이 높을수록 부모와의 의사소통이 긍정적임을 의미한다.

④ 게임중독 : 한국정보문화진흥원(2004)이 개발한 척도를 사용하였다. 심리적, 신체적, 행동적 측면의 게임 중독 증상을 묻는 14문항으로 이루어져 있고, 각 문항에 해당하는 경우의 빈도를 '전혀 없다(1점)', '가끔 있다(2점)', '자주 있다(3점)', 또는 '매우 자주 있다(4점)' 중에서 선택하여 응답하도록 한다. 56점을 만점으로 하며, 35점 이상이면 중독 중증, 25-35점 미만이면 중독 초기, 25점 미만이면 보통 집단으로 분류된다. 이 척도의 Cronbach's  $\alpha$ 는  $.89$ 로 나타났다.

3. 연구 절차

대상 학교를 임의 추출한 후 학년별로 1개 학급을 임의 추출하였다. 질문지를 담당교사를 통해 배부하고 1시간 후에 회수하였다. 조사는 학년말인 12월에 1주일간 이루어졌다.

III. 연구 결과

1. 연령과 성별에 따른 인터넷 게임 중독

연구 대상들의 게임중독 점수를 성별 및 학교에 따라 구분하여 <표 1>에 제시하였다. 또한 <표 2>에 제시한 바와 같이 이러한 점수가 통계적 의미를 갖는지 살펴보기 위해 이원변량분석을 실시한 결과, 성별에 따라 유의한 차이가 나타났다. 남아들(M=24.99)이 여아들(M=19.34)에 비해 유의하게 높은 게임 중독 수준을 보였다. 반면, 학교구분에 따른 주효과는 나타나지 않아, 초·중·고 학생들이 게임 중독 수준에서 차이를 보이지 않았다. 이는 게임 중독이 발달 연령과 상관없이 전체 아동 및 청소년 집단에서 나타남을 보여준다.

<표 1> 성별과 학교 구분에 따른 게임 중독 점수 분포

성별	학교구분	N	게임중독 점수	
			평균(표준편차)	
남아	초	153	24.44(8.47)	
	중	134	25.13(7.33)	
	고	245	25.20(8.34)	
	계	532	24.99(8.13)	
여아	초	184	19.43(4.90)	
	중	220	19.27(5.49)	
	고	129	19.30(5.42)	
	계	533	19.34(5.27)	
전체	초	337	21.76(7.22)	
	중	354	21.49(6.86)	
	고	374	23.16(7.96)	
	계	1065	22.16(7.41)	

<표 2> 성별과 학교 구분에 따른 게임 중독 정도 이원변량분석

변량원	제곱합(SS)	자유도	평균제곱합(MS)	F
성별	7943.382	1	7943.382	169.015***
학교구분	12.648	2	6.324	.135
성별* 학교구분	32.579	2	16.289	.347

\*\*\* p<.001

2. 게임 중독 정도에 따른 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대

게임 중독 척도는 56점을 만점으로 하며, 35점 이상이면 중독 중증, 25-35점 미만이면 중독 초기, 25점 미만이면 보통 집단에 해당한다. 이러한 기준을 적용한 결과 이 연구의 조사 대상들은 중독 중증 집단 83명, 중독 초기 집단 229명, 보통 집단 753명으로 구분되었다.

<표 3> 게임 중독 정도에 따른 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대

변수	중독집단	n	평균 (SD)	제곱합	DF	평균 제곱합	F	사후검정
충동성	중독중증	83	58.36 (10.30)	987.348	2	493.674	6.789**	a
	중독초기	229	56.71 (8.07)					ab
	보통	753	55.22 (8.45)					b
	합계	1065	55.78 (8.57)					
부모와의 의사소통	중독중증	83	44.14 (11.06)	2965.141	2	1482.570	13.550***	a
	중독초기	229	45.41 (9.56)					a
	보통	753	48.67 (10.65)					b
	합계	1065	47.63 (10.58)					
심리적 만족기대	중독중증	83	45.19 (11.04)	2232.932	2	1116.466	10.471***	a
	중독초기	229	47.54 (9.82)					a
	보통	753	49.85 (10.39)					b
	합계	1065	49.00 (10.42)					
대인관계기대	중독중증	83	17.77 (6.10)	5475.578	2	2737.789	178.374***	a
	중독초기	229	13.98 (4.61)					b
	보통	753	10.42 (3.38)					c
	합계	1065	11.74 (4.54)					
충동성	중독중증	83	9.35 (3.71)	1281.997	2	640.998	110.466***	a
	중독초기	229	7.98 (2.95)					b
	보통	753	6.01 (2.09)					c
	합계	1065	6.69 (2.68)					

\*\*\* p<.001, \*\* p<.01. 사후검정은 Scheffe 방식임.

집단별로 관련 변수들에서 평균의 차이를 보이는지 알아보기 위해 변량분석을 실시하였다. 5가지 변수인 충동성, 아버지와의 의사소통 및 어머니와의 의사소통, 인터넷 게임에 대한 심리적 만족 기대와 대인관계 기대 모두에 대해 유의한 집단 차이가 나타났다. 자세한 결과는 <표 3>에 제시하였다.

사후분석 결과, 특히 인터넷 게임에 대한 심리적 만족 기대와 대인관계 기대는 중독 중증, 중독 초기, 보통 집단을 분명하게 구분해주는 민감한 변수임이 밝혀졌다. 그리고 충동성의 경우는 특히 중독 중증 집단을 구별해주는 것으로 나타났으며, 부모와의 의사소통 수준에서 중독 집단과 보통 집단이 유의한 차이를 보인 결과는 중독 집단의 부모-자녀 의사소통이 부정적인 것을 시사하였다.

### 3. 인터넷 게임 중독에 대한 변수들의 상대적 영향력

모든 변수들 간의 상관관계를 살펴보았다. 게임중독은 특히 심리적 만족 기대( $r=.515, p<.001$ ) 및 대인관계 기대( $r=.430, p<.001$ )와 높은 수준의 정적 상관을 보였고, 충동성( $r=.138, p<.001$ )과도 정적인 상관이 있었다. 그러나, 부모와의 의사소통은 게임 중독과 부적 상관을 보여, 부모와의 의사소통 수준이 부정적일 경우 게임 중독 가능성이 높아짐을 시사하였다(아버지와의 의사소통  $r=-.168, p<.001$ ; 어머니와의 의사소통  $r=-.132, p<.001$ ). 전체 변수 간의 상관관계는 <표 4>에 제시하였다.

<표 4> 변수 간의 상관관계

	1	2	3	4	5	6
1. 게임중독		.138***	-.168***	-.132***	.515***	.430***
2. 충동성			-.097**	-.131***	.123***	.114***
3. 부의사소통				.821***	-.168***	-.191***
4. 모의사소통					-.152***	-.186***
5. 심리적 만족 기대						.476***
6. 대인관계 기대						

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

마지막으로, 성별과 학교 구분에 따라 게임중독을 설명하는 변수에 차이가 있는지 알아보기 위해 위계적 회귀분석을 실시하였다. 초/중/고 \* 남/여의 총 6집단으로 구분

하여 각각 회귀모형을 구하였다.

먼저, 남아들을 학교 집단에 따라 구분하여 분석한 결과는 다음과 같다. 초, 중, 고 집단 모두에서 심리적 만족에 대한 기대가 가장 먼저 투입되었으며 1단계에서의  $R^2$ 는 각각 .305, .366, .267로 나타났다. 2, 3단계 투입 변수에는 차이가 있어 초등학교 집단은 충동성( $R^2$  변화량=.047), 중학생 집단은 대인관계 기대( $R^2$  변화량=.061)에 이어 부의사소통( $R^2$  변화량=.024)이, 그리고 고등학교 집단은 대인관계 기대( $R^2$  변화량=.019)가 유의한 변수로 투입되었다. 남학생들의 게임 중독에 대한 최종 모형의 설명력은 초, 중, 고 각각 약 35%, 45%, 29%로 나타났다.

여아들의 경우, 초등학교( $R^2=.255$ )와 중학생 집단( $R^2=.225$ )에서는 심리적 만족에 대한 기대가, 고등학교 집단에서는 대인관계에 대한 기대( $R^2=.142$ )가 가장 큰 설명력을 가지고 1단계로 투입되었다. 다음으로 초등학교 집단에서는 대인관계 기대( $R^2$  변화량=.022)가 추가되어 총 28%의 설명력을 가졌고, 중학생 집단에서는 대인관계 기대( $R^2$  변화량=.065)와 모의사소통( $R^2$  변화량=.012)이 차례로 추가된 모형이 게임 중독의 약 30%를 설명하였다. 그리고 고등학교 집단에서는 대인관계 기대에 이어 심리적 만족에 대한 기대( $R^2$  변화량=.046)가 두 번째로 투입되어 전체적으로 약 19%의 설명력을 보였다.

이상과 같이 집단을 구분하여 회귀분석을 실시한 결과, 다음과 같이 몇 가지의 유의한 결과를 얻을 수 있었다. 첫째, 성별과 학교 구분에 상관없이 전 집단에서 공통적으로 게임 중독에 영향을 미치는 가장 중요한 변수는 인터넷 게임에 대한 심리적 만족 기대인 것으로 나타났다. 이 변수는 고등학교 여학생 집단에서만 두 번째로 투입되었고, 다른 5집단에서는 가장 먼저 투입되었다.

둘째, 인터넷 게임을 통한 대인관계 기대 역시 중요한 변수임이 확인되었다. 중·고등학교 남학생 집단과 초·중학교 여학생 집단에서 심리적 만족 기대에 뒤이어 두 번째로 중요한 변수였고, 고등학교 여학생 집단에서는 심리적 만족 기대에 앞서는 가장 중요한 변수로 나타났다.

셋째, 충동성은 게임중독에 미치는 영향에 있어서 연령과 성별에 민감하게 작용하는 것으로 보인다. 흥미롭게도 초등학교 고학년 남학생 집단에서만 충동성이 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

넷째, 부모와의 의사소통은 중학생 집단에서만 게임중독에 유의한 영향을 미치는 변수로 나타난 가운데, 성별에 따라 차별화된 관계를 보였다. 즉, 남학생들에게는 아버지와 의사소통이, 여학생들에게는 어머니와의 의사소통이 유의하게 작용하였다.

<표 5> 성별과 학교 구분에 따른 게임 중독에 대한  
위계적 회귀분석

성별	학교 구분	Model	R	R <sup>2</sup>	Beta	F
초		1 심리적 만족 기대	.552	.305	.552	63.086***
		2 심리적 만족 기대 충동성	.594	.352	.494 .226	38.916***
남아	중	1 심리적 만족 기대	.605	.366	.605	75.750***
		2 심리적 만족 기대 대인관계 기대	.654	.427	.458 .287	48.497***
		3 심리적 만족 기대 대인관계 기대 부의사소통	.671	.451	.450 .261 -.156	35.254***
고		1 심리적 만족 기대	.517	.267	.517	86.719***
		2 심리적 만족 기대 대인관계 기대	.535	.286	.461 .149	47.474***
초		1 심리적 만족 기대	.505	.255	.505	61.308***
		2 심리적 만족 기대 대인관계 기대	.526	.277	.418 .172	34.096***
여아	중	1 심리적 만족 기대	.474	.225	.474	63.299***
		2 심리적 만족 기대 대인관계 기대	.538	.290	.334 .290	44.274***
		3 심리적 만족 기대 대인관계 기대 모의사소통	.550	.302	.325 .269 -.116	31.210***
고		1 대인관계 기대	.377	.142	.377	20.363***
		2 대인관계 기대 심리적 만족 기대	.434	.188	.308 .226	14.133***

\*\*\* p<.001

IV. 결론 및 논의

이 연구는 아동 및 청소년의 게임 중독에 영향을 미치는 관련 변인을 개인적 요인, 부모 요인, 게임 자체의 요인으로 구분하여 연령과 성별에 따라 이들 변인과 게임 중독이 어떠한 관련성을 갖는지 구체적으로 파악하고자 하였다. 본 연구에서 밝혀진 연구 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 게임 중독에 해당하는 비율은 여아에 비해 남아가 높게 나타났다. 이는 남학생이 여학생보다 게임 중독의 정도가 높으며(방희정·조아미, 2002; 이경남, 2003; 정순자, 2001; Hauge & Gentile, 2003; Khoo et al., 2005), 게임 중독의 성별-관계 모형이 남학생 집단을 보다 효과적으로 설명(윤미선·이영옥, 2005)한다는 선행연구와 일치

하는 결과이다. 인터넷을 사용하는 절대적 시간뿐만 아니라 사용하는 내용에 성차가 존재하는지, 특히 남학생들과 여학생들이 인터넷 게임을 이용하는 방식에 어떤 차이가 있는지 더 구체적으로 조사할 필요성이 제기된다. 청소년들이 게임에 중독되게 하는 원인 중 하나로 지적되는 부분 유료화(조선일보 2006년 2월 13일자)에 대해서도 남학생들이 더 취약할 가능성이 있다. 또한 더 많이 몰입하는 게임의 장르에 따라 중독 가능성의 차이가 있다는 결과(장미경 외, 2004)와 관련하여, 선호하는 인터넷 게임의 장르에 있어서 성별에 따른 차이가 있는지의 문제 역시 중요하다. 기질과 선호하는 게임 장르에서 나타나는 성차는 본 연구에서 충동성은 남학생 집단에서, 게임을 통한 대인관계 기대는 여학생 집단에서 더 중요한 게임 중독의 예측 요인으로 나타난 결과와도 무관하지 않은 것으로 보인다. 따라서 게임 방식, 기질, 선호하는 게임 장르에서의 성차가 게임 중독에 이르는 과정과 그 심각성에 차별화된 영향을 미칠 것으로 예측할 수 있으므로, 이는 후속연구를 통해 규명되어야 할 것이다.

둘째, 게임 중독 비율에 있어서 초·중·고등학교 간 차이는 나타나지 않았다. 이는 흥미로운 결과로, 게임을 가장 많이 하는 시기를 초등학교 고학년 이후 중학교 시기의 청소년으로 보고한 선행 연구(박혜원·곽금주, 1996; 박경애, 1993)와는 다소 불일치한다. 최근에는 인터넷 게임을 시작하는 연령이 낮아져 유아기부터 인터넷 게임에 접근하게 되고(정보통신부·한국인터넷진흥원, 2006) 초등학교 고학년이 되면 이미 중독에 이를 만큼 게임을 많이 하고 있음을 알 수 있다. 이러한 결과는 게임 중독이 저연령 화됨에 따라 아동의 발달과 학업 성취에 더 심각한 장애가 될 수 있음을 시사한다. Leung(2004)이 인터넷 중독을 설명하는 인구학적 변수의 의미가 상실되고 있다고 밝힌 바와 같이 인터넷 게임에 대한 접근성에 있어서 연령이 점차 의미를 잃으면서 게임 중독에서도 연령차가 줄어들고 있다고 보아야 한다. 게다가 Young(1996)에 따르면, 인터넷의 새로운 사용자들이 중독 위험이 더 크다고 한다. 그의 연구에서는 인터넷 중독자로 분류된 이들의 83%가 인터넷 사용 기간이 1년 미만인 것으로 나타났다. 인터넷 게임을 시작한지 얼마 안되는 어린 초등학생들이 인터넷 중독에 빠질 위험성이 더 크다고 볼 수 있다. 따라서 유아기부터 게임 중독의 위험성을 교육하여 스스로 판단할 수 있는 능력을 기르도록 하며, 인터넷 중독에 대한 부모 교육도 유아기나 아동 초기의 부모를 대상으로 시작하는 것이 바람직할 것으로 보인다.

셋째, 게임 중독을 설명하는 변인 중 게임 자체의 특성과 관련된 요인인 심리적 만족과 대인관계 욕구 충족이

성별과 연령에 관계없이 가장 중요한 요인이었다. 즉, 게임 중독 아동 및 청소년은 현실 세계가 아닌 가상의 세계인 게임을 통해 심리적 만족과 대인관계의 욕구를 충족하고 있음을 알 수 있다. 선행연구(장미경 외, 2004)에서는 현실에서의 대인관계 욕구가 낮을수록 게임 중독 지수가 높게 나타났다. 이는 대인관계 욕구가 낮은 사람들이 친구들과 어울리기 보다는 혼자서 게임하는 것을 즐기기에 때문에 게임에 쉽게 중독되는 것으로 설명할 수 있으며 또 다른 가능성으로는 게임을 통해 현실 세계와는 다른 모습으로 대인관계를 맺고 이를 충족하기 때문에 실생활에서의 대인관계 필요성이 감소하는 것으로도 볼 수 있을 것이다. 인터넷 게임을 하면서 현실의 스트레스나 걱정을 잊고, 분노를 해소하며 새로운 친구를 사귀게 될 수 있을 지도 모른다. 그러나 인터넷 게임을 통한 심리적 만족과 대인관계는 가상의 현실에서 이루어진 것이므로 지속적이거나 안정적이지 못하다. 일시적인 욕구의 충족은 현실에 기반을 두고 있지 못하기 때문에 더 많은 감각적인 자극을 추구하게 될 수 있다. 따라서 게임 중독 아동 및 청소년을 돕기 위해서는 중독 행동을 수정하기 위한 개입에 앞서 이들이 게임이 아닌 현실에서 즐겁게 생활하고 친구들과 잘 어울릴 수 있도록 하는 프로그램이 먼저 선행되어야 할 것이다.

넷째, 아동 및 청소년의 연령 및 성별에 따라 게임 중독에 영향을 미치는 변수에 차이가 있었다. 먼저 충동성은 초등학교 남학생 집단에서만 게임중독을 설명하는 유의한 변수였다. 이 집단에서 개인적이고 기질적인 요인이 게임 중독을 잘 설명하는 변수라는 것을 알 수 있다. 그러나 이는 구별되는 코호트에 대한 횡단적인 연구의 결과이므로 초등학교생들이 중·고생으로 성장하면서 게임 중독에 대한 충동성의 영향력이 사라진다는 의미로 확대해서는 안될 것이다. 이러한 결과는 초등학교 남아의 게임 중독을 예방하고 치료하기 위해서는 개인과 집단 치료에서 통제력을 기르는 방법을 적용하는 것이 필요함을 시사한다. 아동기의 충동성이 청소년기와 성인기의 부적응 혹은 비행과 관련이 있음(Marks, 1990)을 고려할 때 조기 개입은 큰 의미를 갖는다. 충동성과 게임 중독 간의 관련성을 다시 한번 확인한 이 결과는 기존의 인터넷 및 게임 중독 치료 프로그램들(권희경·권정혜, 2002; 김진숙, 2000; 이형초 2001; Young, 2000)이 자기관리와 시간관리 능력에 초점을 맞춘 인지행동적 모델로서 자기조절 능력을 향상시켜 게임시간을 줄이고 통제력을 증가시키는데 목적을 두는 것을 지지한다.

부모와의 의사소통은 중학교 집단에서 게임 중독을 설명하는 유의한 변수였다. 한창 사춘기를 경험하는 중학교

시기는 또래 집단의 영향력이 그 어느 때보다도 강하지만 이 시기에 부모와의 의사소통이 게임 중독을 설명하는 중요한 변수라는 사실은 주목할 만하다. 사춘기 이후에도 여전히 부모와 개방적으로 이야기를 나눌 수 있는 청소년은 게임 중독으로부터 보호받는 것으로 보인다. 평소에 자녀와 의사소통이 잘 되지 않으면서 인터넷 사용에 대해서 이해보다는 통제와 간섭을 할 때 오히려 청소년 자녀의 인터넷 중독 위험성이 높다는 보고(박부진·이혜영, 2000; 이시형 외, 2000)와 일치하는 결과이다. 이는 자녀의 게임 이용에 대해 신뢰에 기반을 둔 질적인 의사소통이 중요함을 뜻한다. 따라서 아동 및 청소년이 게임에 중독되지 않도록 올바르게 지도하기 위해서나 게임에 중독된 자녀를 돕기 위해서 부모를 대상으로 의사소통 훈련 프로그램을 실시할 필요가 있다.

고등학교 집단은 성별에 관계없이 게임 자체가 주는 욕구의 충족이 가장 설명력이 큰 변수였다. 이는 우리나라 고등학생들이 게임 이외에 자신의 욕구를 충족할 수 있는 다양한 장이 부족하다는 반증이기도 하다. 우선, 입시 위주의 교육 환경에서 학업에 대한 과도한 스트레스를 해소하기 위해 게임에 접근하고 중독된다(이철원·조상은, 2001; 한국경제 2006년 1월 25일)는 설명이 가능하다. 한편 또 다른 설명으로는 온라인 게임을 통한 익명성 보장과 상호작용이 현실에서 충족되지 못하는 사회적 욕구를 충족해준다는 이론(Young, 1997)이 있다. 낮은 자존감과 사회적 지지의 부족으로 어려움을 겪는 아동이나 청소년들이 온라인 게임에서 이기거나 많은 아이템을 획득하는 등 더 높은 지위를 획득하게 되면 다른 게이머들의 칭찬과 심지어 존경까지 받게된다. 이 과정을 통해 현실에서 맛보지 못했던 만족감과 자존감을 느끼게 되고 이러한 보상 경험이 게임에 더욱 몰입하게 하는 것으로 보인다. 따라서 게임 중독을 치료하기 위해 자기조절 능력을 향상시켜 게임 시간을 줄이게 하는 인지행동적 접근법도 중요하지만 그 이전에 건전하게 오락적, 사회적 욕구를 충족할 수 있도록 게임 이외의 다양한 기회를 제공하는 것이 무엇보다도 중요하다.

이 연구는 단일 요인으로는 설명하기 어려운 게임 중독이 다양한 요인의 상호작용을 통해 발생한다고 보고, 학생 개인의 충동성, 부모와의 의사소통, 인터넷 게임에 대한 기대라는 변수를 선정하여 게임 중독에 대한 영향력을 분석하였다. 최신 규준을 이용하여 인터넷 게임에 대한 중독 중증 및 초기 집단과 일반 집단을 판별해내고, 위의 변수들이 이러한 집단을 유의하게 구분해 줌을 밝혀냈다. 또한 점점 더 어린 연령의 아동들이 인터넷 게임에 중독되고 있는 현실을 반영하기 위해 포함시킨 초등학교 고학년생



들을 비롯해, 중학생 및 고등학생에 대한 동시 연구를 통해 발달 단계에 따라 게임 중독을 설명하는 변수에 차이가 있음을 보여주었다.

이러한 의의에서 출발하여 후속연구에서는 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 것으로 나타난 변인들에 근거해 연령과 성별에 따라 차별화된 프로그램을 개발함으로써 실제 중재가 게임 중독 현상을 감소시키는데 효과가 있는지 검증하는 것이 필요하다. 이를 위해서는 종단적 연구 및 질적 연구가 요구된다.

마지막으로, 본 연구의 제한점으로는 우선 인터넷 게임 중독 척도의 문제가 제기된다. 일반 인터넷 중독이나 통칭적인 비디오 게임과 구분하여 인터넷 게임에 초점을 맞춘 측정 도구로 더 세련화시킬 필요가 있다. 특히 인터넷 게임 중독 여부를 평가할 때 자기보고 수준을 넘어 실질적인 사용 시간과 패턴도 고려해야 할 것이다. 따라서 후속 연구에서는 일지 기록 방법(diary keepig method)을 사용하여 자료를 수집할 것을 제안한다. 이를 통해 실제로 중독자가 게임을 사용하는 방식뿐만 아니라 몰입된 게임의 구체적 특성 등을 파악할 수 있을 것이다.

- 접 수 일 : 2006년 03월 15일
- 심 사 일 : 2006년 04월 04일
- 심사완료일 : 2006년 04월 25일

【참 고 문 헌】

교육인적자원부(2006). OECD PISA 2003 만15세(고1)대상 ICT활용 조사결과. 교육인적자원부.

권재원(2004). 청소년의 게임중독 치료에서 게임 유형 대체 요법의 효과에 대한 질적 사례 연구. **청소년학연구**, 11(3), 93-114.

권재환·이은희(2005). 판변분석을 이용한 게임 중독 청소년들의 심리적 사회환경적 특성 예측. **한국심리학회지: 건강**, 10(1), 95-112.

권희경·권정혜(2002). 인터넷 사용조절 프로그램의 개발 및 교화검증을 위한 연구. **한국심리학회지: 임상**, 21(3), 503-514.

김정숙(2000). 청소년의 PC중독 사례와 상담적 접근. 한국청소년상담원(저). **청소년의 PC중독-청소년 상담 문제 연구 보고서 39**, (PP. 103-115). 서울 : 한국청소년상담원.

남영옥(2005). 중학생의 인터넷 중독, 게임중독, 음란물

중독의 심리사회적 특성 비교. **청소년학연구**, 12(3), 363-388.

민하영(1992). 청소년 비행 정도와 부모-자녀간 의사소통 가족의 응집 및 적응과의 관계. **아동학회지**, 13(1), 112-124.

박경애(1993). 청소년(아동)의 전자오락 실태조사. 청소년대화의 광장.

박부진·이해영(2000). 대학생의 인터넷 이용 특성과 가족 생활의 변화. **가족과 문화**, 12(2), 99-126.

박영호·김미경(2002). 초등학교의 컴퓨터 게임중독과 심리적 특성과의 관계. **교육이론과 실천**, 13(1), 335-339. 경남대학교 교육문제연구소.

박행석(2001). 인터넷중독 사이트 운영 및 온라인 상담의 현황, 인터넷 중독 대처방안 모색을 위한 전문가포럼. 한국정보문화센터.

박혜원·곽금주(1996). 전자게임의 유형 및 평가차원에 관한 일 연구. **한국심리학회지: 발달**, 9(2), 91-105.

방희정·조아미(2003). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임 행동간의 관계. **한국심리학회지: 발달**, 16(1), 1-22.

성윤숙(2003). 청소년의 온라인게임 몰입 과정에 관한 문화기술적 연구. **청소년상담연구**, 11(1), 96-115.

어기준(2000). 청소년 PC중독의 유형과 문제점. **청소년상담문제 보고서 39**, 3-14.

윤미선·이영옥(2005). 남·여 중학생의 사회적지지 지각, 컴퓨터 게임 중독, 학업성적간 관계 모형 비교. **교육방법연구**, 17(2), 183-197.

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

이경남(2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. **대한가정학회지**, 41(1), 77-91.

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

이수진·박종규(2004). 청소년 온라인게임중독 실태과 중독 예방교육 프로그램 연구. 한국청소년개발원·한국정보문화진흥원.

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

이철원·조상은(2001). 청소년의 여가 만족과 제약에 관한 질적 분석. **한국여가레크레이션학회지**, 21(1), 179-194.

이해경(2001). 청소년들의 사이버 공간 이용에 있어서 창조

- 적 행위와 일탈적 행위에 대한 심층 인터뷰. **제37회 청소년문제 연구 세미나 자료집**, 19-66. 한국청소년단체협의회.
- 이현수(1992). **충동성검사 실시요강**. 서울: 한국 가이던스.
- 이형초(2001). **인터넷게임 중독의 진단척도 개발과 인지 행동치료 효과**. 고려대학교 대학원 박사학위논문.
- 이희경(2003). **청소년의 게임 이용요인과 개인·사회적요인이 게임몰입과 게임중독에 미치는 영향**. **청소년학연구**, 10(4), 355-380.
- 장미경·이은경·장재홍·이자영·김은영·이문희(2004). **게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인간의 관계**. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 16(4), 705-722.
- 장재홍(2004). **부모의 자녀양육태도가 청소년의 인터넷 중독에 미치는 영향 : 인터넷 사용욕구를 매개로**. **상담학연구**, 5(1), 113-128.
- 정경란(2001). **청소년의 인터넷 중독 경향과 가족의 심리적 환경 및 불안, 우울 간의 관계**. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 정밀희(2003). **청소년의 인터넷 중독과 관련변인에 관한 연구**. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정보통신부·한국인터넷진흥원(2006). **2005년 하반기 정보화실태조사**.
- 정순자(2001). **아동의 컴퓨터 게임중독 정도와 부적절한 행동과의 관계**. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조선일보(2005). **게임 중독으로 머리 비뚤어진 사연 공개 -KBS 2TV '추적 60분 - 죽음의 덫, 게임 중독'**. 2005년 9월 27일.
- 조선일보(2006). **'중독' 조장하는 게임업체 - '유료 아이템' 유혹해 종일 빠져들게**. 2006년 2월 13일.
- 조해연(2001). **청소년 인터넷 게임중독과 성격특성변인연구: 자기효능감, 자기통제감, 공격성, 충동성을 중심으로**. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 진영희(2002). **부모 자녀 애착 및 부모의 컴퓨터 게임에 대한 태도, 자기통제력이 게임 중독에 미치는 영향**. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국경제(2006). **학생들 인터넷으로 뭘 하나 했더니**. 2006년 1월 25일.
- 한국정보문화진흥원(2004). **게임 중독 척도**.
- 한국정보문화진흥원(2004). **인터넷 중독 자가진단 척도**.
- 한국정보문화진흥원(2005). **2005 인터넷 중독 실태조사**.
- 황상민·황희영·이수진(2001). **인터넷 중독현황 및 실태조사**. 서울: 한국정보문화센터.
- Anderson, C. A. & Dill, K. E.(2000). **Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and life**. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- Dickman, S. J.(1990). **Functional and dysfunctional impulsivity**. *Journal of Personality & Social Psychology*, 58, 95-102.
- Eysenck, H. J.(1984). **The place of individual differences in a scientific psychology**. In R. Royce & L. P. Mos (Eds.), *Annals of Theoretical Psychology*. NY: Plenum.
- Fisher, S.(1994). **Identifying video game addiction in children and adolescents**. *Addictive Behaviors*, 19, 545-553.
- Funk, J., Buchman, D., Kenks, J. & Bechtoldt, H.(2002). **An evidence-based approach to examining in impact of playing violent video and computer games**. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 2, 23-29.
- Griffiths, M. D.(1991). **Amusement machine playing in childhood and adolescence a comparative analysis of video game and fruit machines**. *Journal of Adolesences*, 14, 53-73.
- Griffiths, M. D.(1997). **Video games and aggression**. *The Psychologists*, September, 397-410.
- Griffiths, M. D.(1998). **Does Internet and computer 'addiction' exist?: Some case study evidence**. Papaer presented at IRISS Conference, March 1998, Bristol, UK.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N.(1998). **Computer game "addiction" in adolescence? A brief report**. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Griffiths, M. D. & Wood,(2000). **Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing and the Internet**. *Journal of Gambling Studies*, 16(2-3), 199 (accessed September 28, 2005, from ProQuest database).
- Hauge, M. R.,& Gentile, D. A.(2003). **Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression**. Paper presented at Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tempa, FL.
- Khoo, A.(2003). **Safe surfing: Chat rooms and cyber-relationships**. Paper presented at the National Youth Council conference on : "Youth.Net: Understanding and guiding the Y-ired generatioin" Au-

- gust, 2003. Singapore.
- Khoo, A., Hawkins, R. & Voon, F.(2005). Aggressive, addicted or both? A study of digital gamers in Singapore. Paper presented at the Cybersafety Conference. September, 2005.
- Krahe, B. & Moller, I.(2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Kraut, R, Lundmark, V., Pattersin, M, Kiesler, S., Mukopadhyay, D. & Scherlis, W.(1998). Internet Paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *The American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- Leung, L.(2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 333-348.
- Marks, I.(1990). Non-chemical(behavioral) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.
- Peterson, G. W. & Rollins, B. C.(1987). Parent-child socialization. In M. B. Sussman & S. K. Steinmetz (Eds.), *Handbook of marriage and the family*. New York: Plenum.
- Scherer, K.(1998). College life on-line: Healthy and unhealthy Internet use. *The Journal of College Student Development*. 38, 655-665.
- Shapora, N. A. Goldsmith, T. D., Keck, P. E. Jr., Khisla, U. M, McElroy, S. L.(2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57, 267-272.
- Shotton, M.(1991). The costs and benefits of "computer addiction." *Behavior and Information Technology*, 10(3), 219-230.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R. & Gross, E.(2001). The impact of computer use on children's and adolescents' development. *Applied Developmental Psychology*, 22, 7-30.
- Suler, J.(1996). Why is this thing eating my life?: Computer and cyberspace addiction at the "palace" World Wide Web.(<http://www1.rider.edu/~suler/psyber/psycyber.html>).
- Suler, J.(1998). Psychology of cyberspace(<http://www.rider.edu/users/~suler/psycyber/psycuber.html>).
- Tapscott, D.(1998). *Growing up digital: the rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Treuer, T., Fabian, Z. & Furedi, J.(2001). Internet addiction associated with feature of impulse control disorder: Is it a real psychiatric disorder? *Journal of Affective Disorders*, 66, 283.
- Tsai, C. C. & Lin, S. S. J.(2001). Analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 373-376.
- Uhlmann, E. & Swanson, J.(2004). Exposure to violence games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27, 41-52.,
- Yee, N.(2002). "Ariadne Understanding MMORPG Addiction." Web page, October 2002. Retrieved November 18, 2002 (<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home/html>).
- Young, K. S.(1996). Pathological Internet Use: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.
- Young, K. S.(1997). What makes the internet addictive: Potential explanation for pathological internet use. Paper presented at the 105th annual conference of APA. August 15, Chicago.
- Young, K. S.(2000). 인터넷 중독증(Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery). 김현수 역. 서울 : 나눔의 집.