

일 지역 남자 중학생의 인터넷 게임중독성향의 영향 요인: 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감을 중심으로

권남숙¹ · 이지현²

춘해보건대학교 간호학과¹, 고신대학교 간호대학²

The Influential Factors related to Internet Game Addiction among Male Middle School Students in Ulsan: Focusing on Learning Motivation, School Adjustment, Self-control, Self-esteem

Nam-Suk Koun¹ · Ji-Hyun Lee²

¹Choonhae College of Health Sciences, ²College of Nursing, Kosin University

ABSTRACT

Purpose: This study is a descriptive correlation study to identify how factors such as motivation to learn, school adaptation, self-control, and self-esteem influence the degree of Internet game addiction and to provide basic data for nursing interventions for male middle school students.

Methods: The subjects of this study were 418 male students in 1st, 2nd and 3rd grade at three middle schools located in Ulsan. Data were collected from May 1, 2011 to May 31, 2011 and analyzed through descriptive statistical methods, such as the t-test, ANOVA, Sheffe's test, Pearson correlation coefficient and multiple regression analysis, via SPSS 18.0 program. The study's structured questionnaire was composed of 25 items of 'the Motivation to Learn Scale', 41 items of 'the School Adaptation Scale', 20 items of 'the Self-Control Scale', 10 items of 'the Self-esteem Scale', and 20 items of 'the Internet Game Addiction Scale'.

Results: 163 students (39.0%) belonged to the non-addiction group while 255 students (61.0%) fell into the addiction risk group. The addiction risk group showed a higher degree of addiction than ones in the non-addiction group. The addiction risk group's average scores for motivation to learn, school adaptation, self-control, and self-esteem were lower than those of the non-addiction group. The statistically significant factors ($p < .05$) that increase the chance of addiction were grade, family atmosphere, self-control, trading of online game items, and the amount of time playing online games.

Conclusion: On the basis of the findings of this study, it is suggested that; qualitative research on the routes of addiction be conducted to find out ways to prevent and nurse addicted students; considering the fact that the average age of Internet users is getting lower and lower, a study targeting primary school students be implemented; since the influences of the variables covered in this study turned out to be relatively low, other factors, especially environmental factors, should also be investigated.

Key Words: Internet game addiction, Learning motivation, School adjustment, Self-control, Self-esteem

Corresponding author: Ji Hyun Lee

College of Nursing, Kosin University, 262 Gamcheon-ro, Seo-gu, Busan 602-702, Korea.
Tel: +82-51-990-6448, Fax: +82-51-990-3031, E-mail: jihyunlee@kosin.ac.kr

- 2012학년도 고신대학교 대학원 석사학위논문 의 축약본 임.

- This Article is a condensed form of the first author's master's thesis from Kosin University.

투고일: 2012년 9월 3일 / 심사완료일: 2013년 2월 27일 / 게재확정일: 2013년 3월 4일

서론

1. 연구의 필요성

최근 우리나라는 급속한 컴퓨터 보급과 초고속 통신망의 발달로 컴퓨터 및 인터넷 게임이 청소년들의 여가생활의 중요한 부분을 차지하고 있다. 국내의 인터넷 보급률은 전체 가구 수의 79%로 세계 1위이며, 인터넷은 익명성과 즉시성의 특성과 입시중심의 교육과 성인중심의 문화적 환경으로 청소년이 가장 쉽고 편리하게 이용할 수 있는 오락이다(오원옥, 2004). 청소년들은 인터넷을 통한 정보와 통신의 수단으로 유용하게 활용하는 반면에 인터넷 사용으로 인한 게임, 채팅, 대화방, 음란물 등 다양한 교류를 하며 기성세대들이 전혀 예상치 못한 청소년 놀이문화를 만들어 가며 중독 수준의 역기능을 보인다(오유자, 2004). 과도한 인터넷 사용은 신체·정신적으로 미성숙한 중학생들에게 인터넷 중독의 문제를 유발하는 매우 심각한 현실이다. 인터넷 중독의 유형은 게임중독, 통신중독, 음란물중독으로 나누어지나 청소년은 인터넷 사용목적이 대체로 게임이기 때문에 인터넷 게임중독이 주로 나타난다(배옥환, 2006).

인터넷 게임중독은 Young (1999)의 진단기준을 토대로 중독위험 집단과 폭력게임 중독성향 집단으로 분류할 수 있다. 윤성일 등(2012)은 아직 자아가 확립되지 않은 청소년기의 가장 민감한 중학생은 남학생이 여학생 보다 게임을 접하는 경우가 더 많고, 실제 게임이 주로 남성을 타겟으로 만들어졌기 때문에 남학생이 여학생보다 중독성향이 높다고 하였다. 중학생들은 인터넷 중독이 심해질수록 학업성적이나 학습능력이 떨어지고 있으며 현실세계 속에서의 대인관계 형성의 기회가 자연히 감소되는 결과로 가상공간 속에서의 대인관계 형성이 증가한다(김태현, 2003). 특히, 중독이 심해지면 심해질수록 문제나 갈등을 직접 해결하기보다는 인터넷으로 도피하는 성향이 증가하므로 남학생의 인터넷 게임중독 성향에 영향을 미치는 요인을 찾아서 인터넷 게임중독 성향의 해결방안을 모색하는 것이 중요하리라 본다.

또한 중독성향의 청소년은 강박적으로 인터넷에 매달리게 되기 때문에 일상생활에 대한 흥미를 잃게 되고 학교성적이 떨어지고 낙제, 퇴학 등에 이르며 본인의 역할에 대해 무관심하거나 소홀해지며, 학습에 관심이 낮고 과제 해결능력이 떨어지며 학교에 흥미를 갖지 못하고 자기를 이해해 주는 인터넷 세계로 쉽게 몰입하게 된다(한미영, 2006). 학습동기가 낮으면 결국 학교생활에 부적응하게 되며, 학교생활에 부적응된

학생은 주위가 산만하고 집중력이 부족하며 교사의 훈육을 거부하며 방어적인 태도와 학업태만과 실패경험으로 학업성적이 낮아지며 다른 부적응 행동으로 인터넷 게임에 몰입하며 빠져들게 된다(이미순 등, 2010).

한편, 인터넷 게임중독 수준이 높을수록 청소년의 자기통제력이 상실되고 학교환경에 불만을 가지게 되며, 수업결손 등으로 교사와의 관계 불안, 소외감, 공격적인 행동 특성으로 친구들과의 관계가 원만하지 못하고 학교 및 수업에 적응하지 못하게 된다(박만영, 2004). 학교에 적응하지 못하는 청소년들은 내·외적 갈등으로 인해 자신이 자신의 인지나 정서, 행동을 마음대로 조절하지 못하면서 인터넷 중독성향을 보이는 것으로 나타났다(김순주, 2006). 중학생들의 인터넷 중독을 연구한 이경숙과 조복희(2007)는 중학생의 69.0%가 거의 매일 인터넷을 사용하고 있으며 과반수 이상이 매일 인터넷을 하루 평균 4시간 이상 주로 게임을 하며 사용하고 있다고 하였다. 이는 자기통제력이 높을수록 인터넷 중독 정도가 낮고, 자기통제력이 낮을수록 현실에서 만족을 찾기보다 가상세계에서 즉각적 만족을 찾기에 인터넷 게임중독에 쉽게 빠져들게 됨을 말한다. Young (1996)은 인터넷 중독경향을 보이는 자들은 스스로 인터넷 사용을 통제하거나 조절할 수 없다는 점에서 충동조절 장애라고 하였다. 인터넷 게임중독은 충동조절의 장애로 자기통제력과 관련이 되며, 역기능의 양상이 빠른 속도로 증가하고 더욱 심화되며 성인기로 이어질 가능성이 높고 이어질 경우 심각하고 다양한 사회문제로 확대될 가능성이 높기 때문에 가정과 학교 및 사회의 대책 방안이 절실하게 필요하다.

인터넷은 사회생활에 잘 적응하지 못하거나 대인관계에서 타인의 인정을 받지 못해서 자아존중감에 상처를 입은 사람에게 매우 유혹적인 공간이 된다. 자아존중감은 자기 존경과 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도로써 자아존중감이 높은 사람일수록 자기 자신에 대해서 긍정적이고 자기가 가치 있다고 생각하며 반면에 자아존중감이 낮은 사람일수록 자기 자신에 대해서 회의적이며 자기를 무가치한 인물로 보며 자주 불안을 느끼고, 우울해지며 불행하다고 느끼며, 행동도 불안정하고 소극적이 된다. 따라서 인터넷 중독은 우울, 불안, 낮은 자아존중감, 중독 경력이 있는 사람들이 걸릴 확률이 높은 것으로 나타나며, 대인관계에서 부적응적인 사람의 경우 낮은 자아존중감을 회복하기 위해 인터넷에 몰입한다(Young, 1999). 동시에 이들은 일상의 대인관계는 점점 멀어지고 사회적으로 고립되는 중독으로 빠져들게 되는 것이다.

청소년과 중학생을 대상으로 인터넷 게임중독의 실태에 관하여 연구한 배옥환(2006)은 자아존중감, 가정 내 환경과 학교,

친구, 교사의 관계가, 임춘희(2003)는 자존감, 자기효능감, 대인관계의 심리적 특성과의 관계를 연구하였으며, 인터넷 게임 중독 영향요인을 연구한 오유자(2004)는 자아존중감, 가족관계 및 대인관계를, 부정민(2007)은 자아존중감, 우울, 대인관계 및 학교생활을 인터넷 게임중독의 영향요인이라고 하였다.

이상의 선행연구들을 살펴본 결과, 인터넷 게임중독의 피해가 곧 폭력 게임으로 인한 것이라고 할 수 있을 정도로 게임 중독이 폭력성으로 인하여 사회적으로 가장 심각한 영향을 끼치므로 인터넷 게임중독에 관한 연구가 더 절실하다. 그러나 중학생들의 인터넷 게임중독 정도에 따른 영향요인으로 학습동기와 학교적응 및 자기통제력과 자아존중감을 살펴 본 연구가 부족한 실정이었다.

따라서 본 연구는 남자 중학생의 학습동기, 학교적응, 자기통제력 및 자아존중감이 인터넷 게임중독 정도에 미치는 영향을 파악하여 중학생의 인터넷 게임중독 예방프로그램의 개발에 기초자료를 제공하고자 연구를 시도하였다.

2. 연구목적

본 연구 목적은 일 지역의 남자 중학생의 인터넷 게임중독의 영향 요인을 파악하기 위함이며, 그 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감의 정도를 파악한다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독 정도를 파악한다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감의 관계를 파악한다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 인터넷 게임중독 정도에 미치는 영향 요인을 파악한다.

3. 용어정의

1) 인터넷 게임중독

(1) 이론적 정의

인터넷 중독은 정보이용자가 지나치게 컴퓨터에 접속하여 일상생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받고 있는 상태로 병리적이고 강박적으로 인터넷을 사용하며, 중단 했을 때 신체적, 심리적으로 불쾌감과 불만족감을 초래하여 분명하게 사회적, 심리적, 신체적으로 부정적인 영향이 발생되고 있음에도 불구하고 자기통제력을 상실하고 부적응

적인 인터넷 사용 행동이 지속되는 상태이다(Young, 1999).

(2) 조작적 정의

본 연구에서는 Young (1998)이 개발한 인터넷 게임중독 측정도구를 정경아(2001)가 번안한 도구를 사용하여 측정된 점수를 말하며, 점수가 높을수록 인터넷 게임중독 성향이 높음을 의미한다. 점수에 따라서 20~39.9점인 응답자는 비중독군, 70점 이상의 중독군을 포함하여 40~100점인 자를 중독성향군으로 구분하였다.

2) 학습동기

(1) 이론적 정의

학습자 개개인 스스로가 학교학습을 위해서 학교수업과 관련된 제반활동과 과제에 대해서 주의력집중, 적절성, 신뢰성, 도전감, 만족감, 기대감, 참여성에 대한 신념과 의욕적인 노력의 정도이다(김용래, 1993).

(2) 조작적 정의

본 연구에서는 김용래(1993)가 중학생을 대상으로 개발한 학습동기 측정도구를 개발자가 수정(1995)하고, 보완(2000)한 측정도구를 사용하여 측정된 점수를 말하며, 점수가 높을수록 학습동기의 정도가 높음을 의미한다.

3) 학교적응

(1) 이론적 정의

학습자들이 학교의 수업과정과 상황에서 지적, 정의적, 심리, 운동적 발달을 위해 능동적으로 참여하는 것으로 볼 수 있으며, 학습자들이 학교에서 접하게 되는 여러 가지 교육적 여건을 자신들의 요구에 알맞게 변화시키거나 학습자들 스스로가 학교에서의 모든 여건을 바르게 수용하는 것이다(김용래, 1993).

(2) 조작적 정의

본 연구에서는 김용래(1993)가 중학생을 대상으로 개발한 학교적응 측정도구를 개발자가 수정(1995)하고, 보완(2000)한 측정도구를 사용하여 측정된 점수를 말하며, 점수가 높을수록 학교적응의 정도가 높음을 의미한다.

4) 자기통제력

(1) 이론적 정의

장기적인 만족을 얻기 위해 즉각적인 만족을 주는 행동을

자제하는 능력으로 자신이 자신의 인지나 정서, 행동을 조절할 수 있는 능력으로 보다 크고 장기적인 목표 달성을 위해 일시적인 충동에 의하거나 즉각적인 만족을 주는 행동을 제지하고 인내할 수 있는 능력이다(김세영, 2006).

(2) 조작적 정의

본 연구에서는 남현미(1999)가 개발한 자기통제력 측정도구를 김세영(2006)이 재구성한 것을 사용하여 측정된 점수를 말하며, 점수가 높을수록 자기통제력 정도가 높음을 의미한다.

5) 자아존중감

(1) 이론적 정의

자신에 대한 긍정적, 부정적 평가와 관련된 것으로서 자기 자신을 존경하며 가치있는 사람이라고 생각하는 정도이다(박영욱, 2005).

(2) 조작적 정의

본 연구에서는 Rosenberg (1965)의 자아존중감 측정도구를 김종범(1999)이 사용한 도구를 사용하여 측정된 점수를 말하며, 점수가 높을수록 자아존중감 정도가 높음을 의미한다.

연구내용 및 방법

1. 연구설계

본 연구는 남자 중학생의 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감이 인터넷 게임중독성향에 미치는 영향을 파악하기 위한 서술적 조사연구이다.

2. 연구대상

본 연구의 대상자는 U광역시 소재 중학교 3개교 1, 2, 3학년 남학생 450명을 대상으로 조사하였으며, 구체적인 선정기준은 다음과 같았다.

- 현저한 정신병리가 없고, 질문지의 내용을 이해하고 응답할 수 있는 자
 - 연구목적에 이해하고 연구참여에 서면으로 동의한 자
- 연구 대상자 수는 G*Power 3.1.3 프로그램을 이용하여 유의수준 $\alpha = .05$, 효과크기 $f = .05$, 검정력 $1 - \beta = .90$ 일 때 다중

회귀분석의 예측변인 수 10개를 분석하기 위해 425명이 산출되었으나 탈락률을 고려하여 450명으로 하였으며, 총 450부를 배부하여 미회수 20부와 부적절한 응답자 12부를 제외한 418명이 본 연구의 최종 분석대상이 되었다.

3. 연구도구

연구도구는 구조화된 질문지를 사용하였으며, 질문지의 구성은 인터넷 게임중독 측정도구 20개 문항, 학습동기 측정도구 25개 문항, 학교적응 측정도구 41개 문항, 자기통제력 측정도구 20개 문항, 자아존중감 측정도구 10개 문항, 일반적 특성 20개 문항으로 총 136개 문항으로 구성되었다.

1) 인터넷 게임중독 측정도구

인터넷 게임중독 측정도구는 Young (1998)이 개발한 인터넷 게임중독 척도를 정경아(2001)가 번안한 도구를 사용하였다. 내용은 주로 인터넷과 관련된 강박적 행동, 학업부진, 역할소홀, 대인관계 문제, 행동상의 문제, 정서상 변화 등을 포함한다. 본 도구는 총 20개 문항의 Likert 5점 척도로 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' 1점, '대체로 그렇지 않다' 2점, '약간 그렇다' 3점, '자주 그렇다' 4점, '항상 그렇다' 5점으로 배점하며, 점수 범위는 최저 20점에서 최고 100점이다. 점수가 높을수록 인터넷 게임중독이 높음을 의미한다. 게임중독 점수가 20~39.9점인 경우를 비중독군, 40점 이상 100점 미만인 경우를 중독성향군으로 구분하였다. 도구 신뢰도는 개발당시는 Cronbach's $\alpha = .930$ 이었으며, 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha = .940$ 이었다.

2) 학습동기 측정도구

학습동기 측정도구는 김용래(1993)가 중학생을 대상으로 개발한 학교학습동기 측정도구를 개발자가 수정(1995)하고 보완(2000)한 학습동기 측정도구를 사용하였다. 본 도구는 4개 하위영역 즉, 외적 동기, 내적 동기, 수업 동기, 계속 동기로 구성되어 있다. 총 25개 문항의 Likert 5점 척도로 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' 1점, '조금 그렇다' 2점, '대체로 그렇다' 3점, '상당히 그렇다' 4점, '매우 그렇다' 5점으로 배점하며, 점수 범위는 최저 25점에서 최고 125점이다. 점수가 높을수록 학습동기가 높음을 의미한다. 도구 신뢰도는 개발당시는 Cronbach's $\alpha = .950$ 이었으며, 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha = .952$ 이었다.

3) 학교적응 측정도구

학교적응 측정도구는 김용래(1993)가 중학생을 대상으로 개발한 학교적응 측정도구를 개발자가 수정(1995)하고 보완(2000)한 학교적응 측정도구를 사용하였다. 본 도구는 5개 하위영역 즉, 환경 적응, 교사 적응, 수업 적응, 친구 적응, 생활 적응으로 구성되었으며 총41개 문항의 Likert 5점 척도로 각 문항은 '전혀 그렇지 않다' 1점, '가끔 그렇다' 2점, '대체로 그렇다' 3점, '상당히 그렇다' 4점, '항상 그렇다' 5점으로 배점하며, 점수 범위는 최저 41점에서 최고 205점이다. 점수가 높을수록 학교적응이 높음을 의미한다. 도구 신뢰도는 개발당시 Cronbach's $\alpha = .930$ 이었으며, 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha = .958$ 이었다.

4) 자기통제력 측정도구

자기통제력 측정도구는 남현미(1999)가 개발하고 김세영(2006)이 재구성한 도구를 사용하였다. 본 도구는 총 20개 문항의 Likert 5점 척도로 긍정적 자기통제력 10개 문항, 부정적 자기통제력 10개 문항으로 구성되어 있으며, 각 문항에 대한 응답들은 '전혀 아니다' 1점, '대체로 아니다' 2점, '약간 그렇다' 3점, '대체로 그렇다' 4점, '매우 그렇다' 5점으로 배점하며, 점수 범위는 최저 20점에서 최고 100점이다. 점수가 높을수록 자기통제력이 높음을 의미한다. 부정적 자기통제력을 나타내는 10문항은 역환산 처리하였다. 도구 신뢰도는 개발당시 Cronbach's $\alpha = .780$ 이었으며, 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha = .756$ 이었다.

5) 자아존중감 측정도구

자아존중감 측정도구는 Rosenberg (1965)의 자아존중감 측정도구를 김종범(1999)이 사용한 것을 사용하였다. 본 도구는 총 10개 문항의 Likert 5점 척도의 긍정적 자아존중감 5개 문항, 부정적 자아존중감 5개 문항으로 구성되었다. 각 응답은 '전혀 아니다' 1점, '대체로 아니다' 2점, '약간 그렇다' 3점, '대체로 그렇다' 4점, '매우 그렇다' 5점으로 하며, 점수 범위는 최저 10점~최고 50점으로 점수가 높을수록 자아존중감이 높음을 의미한다. 부정적인 문항은 역환산 처리하였다. 도구 신뢰도는 개발당시 Cronbach's $\alpha = .705$, 김종범(1999)의 연구에서 Cronbach's $\alpha = .780$, 본 연구에서 Cronbach's $\alpha = .824$ 이었다.

4. 자료수집

본 연구의 자료 수집 기간은 2011년 5월 1일부터 동년 5월

31일까지이었다. 자료수집 방법과 절차는 연구자가 U광역시 소재의 3개 중학교를 직접 방문하여 해당 학교장의 승인을 받은 후 보건교사와 주임교사를 만나 연구의 필요성과 연구 목적을 설명한 후 해당 학급의 교사에게 직접 연구 참여에 서면 동의를 얻은 학생들에게 설문지를 나누어 주어 작성하게 한 후 회수하는 방법으로 하였다. 총 450부를 배부하여 미회수 20부와 부적절한 응답자 12부를 제외한 418명이 본 연구의 최종 분석대상이 되었다.

5. 자료분석

수집된 자료는 SPSS/ WIN 18.0 프로그램 이용하여 분석하였다.

- 대상자의 일반적 특성은 실수와 백분율로 분석하였다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감의 정도는 평균, 표준편차, t-test로 분석하였다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독의 정도는 χ^2 -test 로 분석하였다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 학습동기, 학교적응, 자기통제력 및 자아존중감 정도간의 관계는 피어슨 상관관계로 분석하였다.
- 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 인터넷 게임중독 정도에 미치는 영향 요인은 다중 로지스틱 회귀분석으로 분석하였다.

연구결과

1. 대상자의 일반적 특성

인구사회학적 특성에서 학년은 중학교 3학년이 61.5%(257명)로 가장 많았고, 2학년이 26.6%(111명), 1학년이 12.0%(50명)의 순이었다. 종교는 있는 경우가 55.3%(231명)이었고, 생활수준은 보통인 경우가 70.8%(296명)로 가장 많았고, 잘사는 경우가 22.5%(94명), 못사는 경우가 6.7%(28명)이었다. 형제는 2명인 경우가 76.6%(320명)로 가장 많았으며, 3명 이상이 14.1%(59명), 혼자자 9.3%(39명)이었으며, 가족은 부모님과 함께 사는 경우가 92.6%(387명)로 가장 많았고, 한 부모인 경우가 6.2%(26명), 조부모나 친척과 사는 경우가 1.2%(5명)이었다. 가족분위기는 화목한 편이 55.7%(233명)로 가장 많았고, 보통인 경우가 39.5 (165명), 화목하지 않은 편이

4.8%(20명)이었다. 학급석차는 21등 이상이 38.5% (1,615명)로 가장 많았으며, 학업부담감은 부담된다는 경우가 59.1% (247명)로 가장 많았고, 취미활동은 TV, 영화, 음악 감상이 41.1%(172명)로 가장 많았고, 운동이 28.0%(117명), 인터넷 게임이 22.2%(93명), 독서, 수집활동이 8.6%(36명)이었다(표 2). 또한, 인터넷 관련 특성에서 주당 게임시간은 10시간 미만인 경우가 66.3%(277명)로 가장 많았고 10~20시간인 경우가 26.3%(110명), 21시간 이상인 경우가 7.4%(31명)이었다. 인터넷상 친구 수는 없는 경우가 40.7%(170명)로 가장 많았고, 일상친구 수는 3명이상인 경우가 55.3%(231명)로 가장 많았고, 1~2명인 경우가 26.8%(112명), 없는 경우가 17.9%(75명)이었다. 게임하는 장소는 거실이나 다른 방의 경우가 51.0%(213명)로 가장 많았고, 자신의 방이 39.0%(163명), PC방이 10.0%(42명)의 순이었다. 게임시작 시기는 초3~4학년이 32.3%(135명)로 가장 많았고, 즐겨하는 게임은 롤프레임게임 44.7%(187명), 리니지게임 24.6%(103명), 스타그래프트 23.0%(96명), 카터라이터 7.7%(32명)의 순이었다. 아이템거래는 있는 경우가 56.5%(236명)이었고, 아이템빼기는 있는 경우가 21.8%(91명)이었고, 사이버머니가 있는 경우가 12.0%(50명)으로 나타났다. 심리상태는 우울하지 않은 경우가 64.8%(271명)로 가장 높았고, 우울한 경우가 16.7%(70명)이었다. 학교생활은 즐거운 경우가 63.6%(266명)로 가장 높았고, 즐겁지 않은 경우가 10.5%(44명)이었다(표 2, 3).

2. 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 관련 변수들의 정도

대상자는 총418명이었으며, 그 중 비중독군은 163명(39.0%)이며, 중독성향군은 255명(61.0%)이었고, 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 중독 정도는 중독성향군의 평균이 52.54 ± 10.88 점으로 비중독군의 평균 29.93 ± 6.37 점보다 통계적으로 유의하게($t=-24.020, p<.001$) 높게 나타났다(표 1). 대상자의 학습동기 정도는 중독성향군의 평균이 68.70 ± 16.55 점으로 비중독군의 평균 75.46 ± 21.91 점보다 통계적으로 유의하게 낮게 나타났다($t=3.581, p=.001$). 이를 하위영역별로 살펴보면, 외적동기는 중독성향군의 평균은 23.58 ± 5.69 , 비중독군의 평균은 25.93 ± 7.66 이며, 내적동기는 중독성향군의 평균은 18.25 ± 5.08 , 비중독군의 평균은 20.33 ± 6.45 이며, 수업동기는 중독성향군의 평균은 11.20 ± 3.35 , 비중독군의 평균은 12.30 ± 3.84 이며, 계속동기는 중독성향군의 평균 15.66 ± 4.48 , 비중독군의 평균은 16.89 ± 5.57 로 나타났다. 또한 대상자의 학교적응 정도는 중독성향군의 평균이

118.54 ± 26.25 점으로 비중독군의 평균은 129.52 ± 30.61 점보다 통계적으로 유의하게 낮게 나타났다($t=3.904, p<.001$). 이를 하위영역별로 살펴보면, 환경적응은 중독성향군의 평균은 24.77 ± 7.779 , 비중독군의 평균은 27.23 ± 8.44 이며, 교사적응은 중독성향군의 평균은 25.45 ± 7.489 , 비중독군의 평균은 27.03 ± 8.90 이며, 수업적응은 중독성향군의 평균은 23.06 ± 5.75 , 비중독군의 평균은 25.02 ± 7.22 이며, 친구적응은 중독성향군의 평균은 23.99 ± 5.61 , 비중독군의 평균은 26.52 ± 6.89 이며, 생활적응은 중독성향군의 평균은 21.25 ± 4.93 , 비중독군의 평균은 23.70 ± 5.60 로 나타났다. 대상자의 자기통제력 정도는 중독성향군의 평균은 65.10 ± 8.21 점으로 비중독군의 평균은 69.58 ± 9.52 점보다 통계적으로 유의하게 낮게 나타났다($t=4.934, p<.001$). 이를 하위영역별로 살펴보면, 긍정적 자기통제력에서는 중독성향군의 평균이 30.37 ± 5.93 , 비중독군의 평균은 32.19 ± 7.25 이며, 부정적 자기통제력에서는 중독성향군의 평균이 34.72 ± 6.41 , 비중독군의 평균은 37.39 ± 7.09 로 나타났다. 한편 대상자의 자아존중감 정도는 중독성향군의 평균은 34.64 ± 5.98 점으로 비중독군의 평균은 36.99 ± 6.23 점보다 통계적으로 유의하게 낮게 나타났다($t=3.852, p<.001$). 이를 하위영역별로 살펴보면, 긍정적 자아존중감은 중독성향군의 평균이 18.11 ± 3.76 점, 비중독군의 평균은 18.98 ± 4.03 점이며, 부정적 자아존중감에서는 중독성향군의 평균이 16.52 ± 3.16 점, 비중독군의 평균은 18.01 ± 3.61 점으로 나타났다(표 1).

3. 대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독 정도

대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독 정도가 통계적으로 유의한 차이를 나타낸 변수는 학년($\chi^2=22.795, p<.001$), 형제($\chi^2=6.649, p=.036$), 가족분위기($\chi^2=8.373, p=.015$), 취미활동($\chi^2=8.152, p=.043$), 주당 평균 게임시간($\chi^2=22.412, p<.001$), 아이템거래($\chi^2=4.924, p=.026$)이었다. 이를 구체적으로 살펴보면, 학년에 따른 인터넷 게임중독 정도는 중학교 1학년은 비중독군이 14.0%, 중독성향군이 86.0%이었고, 2학년은 비중독군이 31.5%, 중독성향군이 68.5%, 3학년은 비중독군이 47.1%, 중독성향군이 52.9%로 나타났다. 형제수에 따른 인터넷 게임중독 정도는 혼자인 경우는 비중독군이 28.2%, 중독성향군이 71.8%이었고, 2명인 경우가 비중독군이 37.8%, 중독성향군 62.23%, 3명이상이 비중독군이 52.5%, 중독성향군이 47.5%로 나타났다. 가족분위기에 따른 인터넷 게임중독 정도는 화목한 편인 경우는 비

<표 1> 대상자의 인터넷 게임중독 집단별 관련 변수들의 정도

(N=418)

구분 (문항수)	하위요인 (문항수)	비중독군 (n=163)	중독성향군 (n=255)	t	p
		M±SD	M±SD		
인터넷 게임중독 (20)	전체	29.93±6.37	52.54±10.88	-24.020	< .001
학습동기 (25)	전체	75.46±21.91	68.70±16.55	3.581	< .001
	외적동기 (8)	25.93±7.66	23.58±5.69	3.585	< .001
	내적동기 (7)	20.33±6.45	18.25±5.08	3.653	< .001
	수업동기 (4)	12.30±3.84	11.20±3.35	3.103	.002
	계속동기 (6)	16.89±5.57	15.66±4.48	2.489	.013
학교적응 (41)	전체	129.52±30.61	118.54±26.25	3.904	< .001
	환경적응 (9)	27.23±8.44	24.77±7.77	3.053	.002
	교사적응 (9)	27.03±8.90	25.45±7.48	1.954	.051
	수업적응 (8)	25.02±7.22	23.06±5.75	3.067	.002
	친구적응 (8)	26.52±6.89	23.99±5.61	4.102	< .001
	생활적응 (7)	23.70±5.60	21.25±4.93	4.688	< .001
자기통제력 (20)	전체	69.58±9.52	65.10±8.21	5.103	< .001
	긍정통제 (10)	32.19±7.25	30.37±5.93	2.792	.005
	부정통제 (10)	37.39±7.09	34.72±6.41	3.971	< .001
자아존중감 (10)	전체	36.99±6.23	34.64±5.98	3.852	< .001
	긍정자존 (5)	18.98±4.03	18.11±3.76	2.233	.026
	부정자존 (5)	18.01±3.61	16.52±3.16	4.414	< .001

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

중독군이 44.6%, 중독성향군이 55.4%, 화목하지 않는 편은 비중독군이 20.0%, 중독성향군이 80.0%로 나타났다. 취미활동에 따른 인터넷 게임중독 정도는 비중독군에서 독서, 수집활동은 58.3%, 운동은 비중독군이 41.9%, TV, 영화 및 음악감상은 33.7%, 인터넷 게임은 비중독군이 37.6%이었고, 중독성향군에서 독서, 수집활동이 41.7%, 운동은 58.1%, TV, 영화 및 음악감상은 66.3%, 인터넷 게임이 62.4%로 나타났다. 주당 평균 게임시간이 10시간 이상인 경우는 비중독군은 24.4%, 중독성향군은 75.6%이었으며, 아이템거래를 하는 경우는 비중독군은 43.6%, 중독성향군은 56.4%이었다(표 2, 3).

4. 대상자의 인터넷 게임중독 집단별 관련 변수들 간의 관계

대상자의 인터넷 게임중독 성향별 관련 변수들 간의 상관관계를 분석한 결과, 비중독군은 인터넷 게임 중독과 자기통제력($r=-.223, p<.01$)만이 통계적으로 유의하게 나타났으며, 학습동기, 학교적응, 자아존중감과는 통계적으로 유의한 관계를 나타내지 않았다. 그러나 인터넷 게임중독성향군은 인터넷 게임중독 관련 변수들의 관계에서 인터넷 게임 중독과 학습동기($r=-.149, p<.05$), 인터넷 게임 중독과 학교적응($r=-.159, p<.05$), 인터넷 게임 중독과 자기통제력($r=-.239, p<.01$), 인터넷 게임 중독과 자아존중감($r=-.233, p<.01$)이 통계적

으로 유의하게 나타났다. 또한, 하위영역인 외적동기와 수업동기, 수업적응과 친구적응 및 생활적응, 긍정통제와 부정통제, 긍정자존과 부정자존의 영역에서 통계적으로 유의하게 나타났다. 따라서 대상자의 인터넷 게임중독 성향군의 학습동기와 학교적응, 자기통제력 및 자아존중감의 정도가 낮을수록 인터넷 게임중독 정도가 높은 것으로 나타났다(표 4).

5. 대상자의 인터넷 게임중독 여부와 관련된 변수들 간의 영향요인

회귀분석의 가정을 검증하기 위해 다중공선성을 검증한 결과 VIF가 모두 1.000~1.025로 10보다 작아 다중공선성에는 문제가 없는 것으로 나타났다. 또한 Durbin-Watson 값이 1.858~2.050로 오차의 자기상관(독립성)의 문제가 없는 것으로 나타났다. 공차한계는 0.975~1.000로 0.1이상을 보였고, VIF 값은 잔차의 가정을 충족하기 위한 검증결과 회귀표준화 잔차의 정규 P-P 도포에서 모두 선형성이 확인되었고, 산점도에서 잔차의 분포가 0을 중심으로 고르게 퍼져 있으며, 잔차의 평균이 0.001, 표준편차는 0.47 이하의 범위에 있어 오차항의 정규성 및 등분산성이 확인되었다. 따라서 회귀분석의 가정(다중공선성, 잔차, 특이값 진단)을 충족하여 회귀분석의 결과를 신뢰할 수 있다고 판단하였다. 따라서 이상의 결과를 가지고

<표 2> 대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독의 정도

(N=418)

특성	구분	n (%)	비중독군	중독성향군	전체	x ²	p
			(n=163)	(n=255)			
			n (%)	n (%)	n (%)		
학년	중1	50 (12.0)	7 (14.0)	43 (86.0)	50 (100.0)	22.795	< .001
	중2	111 (26.6)	35 (31.5)	761 (68.5)	111 (100.0)		
	중3	257 (61.5)	121 (47.1)	136 (52.9)	257 (100.0)		
종교	있다	231 (55.3)	99 (42.9)	132 (57.1)	231 (100.0)	3.237	.072
	없다	187 (44.7)	64 (34.2)	123 (65.8)	187 (100.0)		
생활수준	잘 사는 편	94 (22.5)	34 (36.2)	60 (63.8)	94 (100.0)	4.275	.118
	보통이다	296 (70.8)	113 (38.2)	183 (61.8)	296 (100.0)		
	못 사는 편	28 (6.7)	16 (57.1)	12 (42.9)	28 (100.0)		
형제	혼자	39 (9.3)	11 (28.2)	28 (71.8)	39 (100.0)	6.649	.036
	2명	320 (76.6)	121 (37.8)	199 (62.2)	320 (100.0)		
	3명 이상	59 (14.1)	31 (52.5)	28 (47.5)	59 (100.0)		
가족 ¹⁾ (n=415)	부모님	387 (92.6)	154 (39.8)	233 (60.2)	387 (100.0)	3.800	.150
	편부모	26 (6.2)	6 (23.1)	20 (76.9)	26 (100.0)		
	조부모, 친척	5 (1.2)	3 (60.0)	2 (40.0)	5 (100.0)		
가족분위기	화목한 편	233 (55.7)	104 (44.6)	129 (55.4)	233 (100.0)	8.373	.015
	보통이다	165 (39.5)	55 (33.3)	110 (66.7)	165 (100.0)		
	화목 않는 편	20 (4.8)	4 (20.0)	16 (80.0)	20 (100.0)		
학급석차 ¹⁾ (n=414)	1~10등	137 (32.8)	59 (43.1)	78 (56.9)	137 (100.0)	1.573	.455
	11~20등	120 (28.7)	46 (38.3)	74 (61.7)	120 (100.0)		
	21등 이상	161 (38.5)	58 (36.0)	103 (64.0)	161 (100.0)		
학업부담 ¹⁾ (n=415)	부담된다	247 (59.1)	94 (38.1)	153 (61.9)	247 (100.0)	1.171	.557
	보통이다	121 (28.9)	46 (38.0)	75 (62.0)	121 (100.0)		
	부담되지않음	50 (12.0)	23 (46.0)	27 (54.0)	50 (100.0)		
취미활동 ¹⁾ (n=408)	독서, 수집활동	36 (8.6)	21 (58.3)	15 (41.7)	36 (100.0)	8.152	.043
	운동	117 (28.0)	49 (41.9)	68 (59.1)	117 (100.0)		
	TV영화음악감상	172 (41.1)	58 (33.7)	114 (66.3)	172 (100.0)		
	인터넷 게임	93 (22.2)	35 (37.6)	58 (62.4)	93 (100.0)		
합계			163	255			

¹⁾무응답 제외함.

대상자의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 예측요인을 분석하기 위해 일반적인 특성을 단계적 다중회귀분석으로 분석하였다. 단계적 다중회귀분석에서 연속변수가 아닌 독립변수는 더미변수 처리하였는데, 학년은 3학년은 0으로, 1, 2학년은 1로, 2, 3학년은 0으로, 1학년은 1로, 가족분위기는 화목하거나 보통인 경우를 0, 화목하지 않은 경우를 1로, 학습동기와 학교 적응, 자기통제력 및 자아존중감은 평균이상인 경우는 각각 0, 평균미만인 경우는 각각 1로 처리하였다. 대상자의 인터넷 게임중독 여부의 관련 요인에 대한 상대위험도를 파악하기 위하여 단변량 분석에서 유의하게 나타난 학년, 가족분위기, 학교 적응, 자기통제력을 다변량 분석에 포함시켰다. 즉 다변량 분석에서는 중학교 2학년의 경우가 3학년의 경우보다 인터넷 게

임중독이 될 확률 5.586배, 1학년의 경우는 3학년의 경우보다 2.025배로 높게 나타났다. 가족분위기는 화목하지 않은 경우가 화목한 경우 보다 인터넷 게임중독이 될 확률이 3.904배로, 보통인 경우는 화목한 경우 보다 인터넷 게임중독이 될 확률이 1.699배로 나타났다. 한편, 자기통제력의 점수가 낮은 경우가 높은 경우보다 인터넷 게임중독이 될 확률이 2.001배로 높게 나타났으며, 아이템거래는 하는 경우는 안하는 경우보다 인터넷 게임중독이 될 확률이 1.879배로 높게 나타났고, 인터넷 게임을 10시간 이상 게임을 하는 경우가 10시간 미만 게임을 하는 경우보다 인터넷 게임중독이 될 확률이 2.935배로 높게 나타났다(표 5).

<표 3> 대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독의 정도

(N=418)

특성	구분	n (%)	비중독군	중독성향군	전체	χ^2	p
			(n=163)	(n=255)	(N=418)		
			n (%)	n (%)	n (%)		
주당 평균 게임시간	10시간 미만	262 (62.7)	125 (47.7)	137 (52.3)	262 (100.0)	22.412	< .001
	10시간 이상	156 (37.3)	38 (24.4)	118 (75.6)	156 (100.0)		
인터넷상 친구수	없음	170 (40.7)	57 (33.5)	113 (66.5)	170 (100.0)	5.500	.064
	1~2명	91 (21.8)	44 (48.4)	47 (51.6)	91 (100.0)		
	3명 이상	157 (37.6)	62 (39.5)	95 (60.5)	157 (100.0)		
일상의 친구수	없음	75 (17.9)	31 (41.3)	44 (58.7)	75 (100.0)	0.746	.689
	1~2명	112 (26.8)	40 (35.7)	72 (64.3)	112 (100.0)		
	3명 이상	231 (55.3)	92 (39.8)	139 (60.2)	231 (100.0)		
게임장소	자신의방	163 (39.0)	63 (38.7)	100 (61.3)	158 (100.0)	0.745	.689
	거실이나 다른 방	213 (51.0)	86 (40.4)	127 (59.6)	213 (100.0)		
	PC방	42 (10.0)	14 (33.3)	28 (66.7)	42 (100.0)		
게임시작시기	초등입학 전	77 (18.4)	33 (42.9)	44 (57.1)	77 (100.0)	1.260	.739
	초 1~2	120 (28.7)	47 (39.2)	73 (60.8)	120 (100.0)		
	초 3~4	135 (32.3)	48 (35.6)	87 (64.4)	135 (100.0)		
	초 5 이후	86 (20.6)	35 (40.7)	51 (59.3)	86 (100.0)		
즐거하는 게임	스타그래프트	96 (23.0)	42 (43.8)	54 (56.3)	96 (100.0)	3.732	.443
	리니지게임	103 (24.6)	42 (40.8)	61 (59.2)	103 (100.0)		
	카터라이터	32 (7.7)	10 (31.3)	22 (68.8)	32 (100.0)		
	롤플레이게임	187 (44.7)	69 (36.9)	118 (63.1)	187 (100.0)		
아이템 거래	있음	236 (56.5)	103 (43.6)	133 (56.4)	236 (100.0)	4.924	.026
	없음	182 (46.2)	60 (33.0)	122 (67.0)	182 (100.0)		
아이템 뺏기	있음	91 (21.8)	37 (40.7)	54 (59.3)	91 (100.0)	0.135	.713
	없음	327 (78.2)	126 (38.5)	201 (61.5)	327 (100.0)		
사이버머니	있음	50 (12.0)	20 (12.3)	30 (11.8)	50 (100.0)	0.024	.877
	없음	368 (88.0)	143 (38.7)	225 (61.1)	368 (100.0)		
우울의 심리상태	우울하다	70 (16.7)	21 (30.0)	49 (70.0)	70 (100.0)	3.035	.219
	보통	77 (18.4)	33 (42.9)	44 (57.1)	77 (100.0)		
	우울하지 않다	271 (64.8)	109 (40.2)	162 (59.8)	271 (100.0)		
학교생활의 즐거움	즐겁다	266 (63.6)	109 (41.0)	157 (59.0)	266 (100.0)	2.982	.225
	보통	108 (25.8)	42 (39.5)	66 (61.1)	1,084 (100.0)		
	즐겁지 않다	44 (10.5)	12 (27.3)	32 (72.7)	44 (100.0)		

고 찰

본 연구는 남자 중학생의 인터넷 게임중독 성향에 따른 집단을 분류하고, 인터넷 게임중독의 영향요인을 규명하기 위하여 시도하였고, 본 연구결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 남자 중학생의 인터넷 게임중독 정도는 전체 평균이 42.73점으로 전체 평균 점수로 본다면, 중독위험집단의 초기 군으로 볼 수 있겠다. 이를 게임중독의 성향에 따라 집단을 구분하면 40점 미만인 비중독군이 39.0%이었고, 40점 이상인

인터넷 게임중독성향군이 61.0%이었다. 이러한 결과는 같은 도구를 사용하여 중학생을 대상으로 인터넷 중독을 조사한 한 미영(2006)의 연구에서 47.63점으로 나타난 결과와 유사하였고, 남자 중학생을 대상으로 인터넷 게임중독을 조사한 윤성일 등(2012)의 연구에서 일반군이 51.6%, 중독위험군이 48.4%로 나타난 결과보다 본 연구대상자의 중독성향군이 높게 나타나서 차이가 있었다. 이러한 차이는 인터넷 게임중독을 조사한 대상자와 측정도구의 차이로 이해된다. 조사대상자가 본 연구는 U광역시 소재 남자 중학생을 대상으로 한 반면에 윤성일 등(2012)의 연구는 군소재지 지역아동센터에 다니는 남자

중학생을 대상으로 하였기 때문에 본 연구대상자들이 인터넷을 접속하기가 용이할 수 있었고, 인터넷 게임중독 측정기준을 본 연구는 40점 이상을 기준으로 하였기에 높게 나타난 결과로 여겨진다. 따라서 인터넷 게임중독 정도를 비교하려면 연구대상자와 측정도구를 동일하게 하고 비교하는 추후연구로 비교연구가 필요하다고 본다. 한편, 남자 중학생의 인터넷 게임중독 정도는 비중독군이 29.93점, 중독성향군이 51.24점으로 나타나 중독위험집단이 비중독집단보다 유의하게 인터넷 게임중독 정도가 높게 나타났다. 이러한 결과는 중·고등학생의 인터넷 게임중독과 관련 변인을 연구한 전영자와 서문영

(2006)의 연구에서 중독군이 비중독군보다 높게 나타난 결과와 비슷하였다.

둘째, 남자 중학생의 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감의 집단별 정도는 중독성향군단의 평균이 비중독군의 평균보다 통계적으로 유의하게 낮게 나타났고, 학습동기 정도는 평균이 71.65점으로 중간 정도로 나타났다. 이러한 결과는 중학생의 인터넷 중독과 학습동기 및 학교생활적응의 관계를 연구한 김순주(2006)의 연구에서 학업성적이 높은 경우에 인터넷 중독이 낮고 학습동기가 낮을수록 인터넷 중독이 높은 것을 보인 결과와 일치하였다. 이는 학습에서 느끼지 못한 성취감이나 만족감을 얻기 위해 게임에 몰입하게 되는 것이다. 따라서 학습동기에 높일 수 있도록 학업 성취감과 만족감을 얻을 수 있는 다양한 프로그램 적용이 필요하리라 본다.

남자 중학생의 학교적응 정도는 평균이 123.35점으로 중간 정도로 나타났다. 이러한 결과는 같은 도구를 사용하여 중학생의 인터넷 중독과 학교적응의 관계를 연구한 김순주(2006)의 연구에서 인터넷 중독이 높을수록 학교생활 부적응을 일으킨다는 결과와 일치하였다. 따라서 학습동기를 잃고 학교생활에 부적응하는 남자 중학생들에게 인터넷 게임중독에 대한 자기관리 및 대인활동 찾기, 장애 희망을 갖게 하여 보다 적극적인 학교적응을 할 수 있도록 도와주는 프로그램 적용이 필요하리라 본다.

남자 중학생의 자기통제력 정도는 평균이 66.96점으로 중간 정도로 나타났다. 이는 같은 도구를 사용하여 연구한 전영자와 서문영(2006)의 연구에서 나타난 자기통제력 평균과 거의 일치하였다. 즉 중학생의 인터넷 중독이 자기통제력의 상실에서 오는 것이라는 것이다. 따라서 현실세계에서의 활동에 관심과 흥미를 갖고, 현실세계에서 진지한 자기탐색과 자기통

<표 4> 대상자의 인터넷 게임중독 성향별 인터넷 게임중독 관련 변수 간의 상관관계 (N=418)

변수	중독성향군 (n=255)	
	비중독군 (n=163)	
	r	r
학습동기	-.140	-.149*
외적동기	-.096	-.194**
내적동기	-.177*	-.090
수업동기	-.124	-.136*
계속동기	-.129	-.098
학교적응	-.128	-.159*
환경적응	-.022	-.080
교사적응	-.105	-.058
수업적응	-.195*	-.167**
친구적응	-.064	-.156**
생활적응	-.170*	-.212**
자기통제력	-.223**	-.239**
긍정통제	-.215**	-.164**
부정통제	-.080	-.155**
자아존중감	-.103	-.233**
긍정자존	-.128	-.143*
부정자존	-.035	-.271**

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

<표 5> 대상자의 인터넷 게임중독 여부와 관련된 변수들 간의영향요인 (N=418)

구분	B	SE	Wals	df	p	Exp (B)	Exp (B) 95% CI	
							하한	상한
학년 (중학교 3학년)			19.176	2	< .001			
학년 (중학교 2학년)	1.720	.446	14.877	1	< .001	5.586	2.331	13.387
학년 (중학교 1학년)	0.705	.263	7.172	1	.007	2.025	1.208	3.393
가족분위기 (화목한 편)			8.354	2	.015			
가족분위기 (보통인 편)	0.512	.235	4.744	1	.029	1.699	1.053	2.646
가족분위기 (화목하지 않은 편)	1.362	.611	4.977	1	.026	3.904	1.180	12.920
자기통제력 (평균 미만)	0.694	.225	9.494	1	.002	2.001	1.287	3.111
아이템거래 (하는 경우)	0.631	.234	7.266	1	.007	1.879	1.188	2.973
게임시간 (주당 10시간 이상)	1.077	.245	19.350	1	< .001	2.935	1.817	4.742

제를 할 수 있는 프로그램이 필요하다고 하겠다. 남자 중학생의 자아존중감이 평균이 35.60점으로 나타난 결과는 같은 도구를 사용하여 중학생의 인터넷 중독과 관련 요인을 연구한 한미영(2006)의 연구결과와 유사하였다. 따라서 자기통제력과 자아존중감을 높이는 프로그램을 개발하여 교육에 활용한다면 인터넷 게임중독을 줄이는데 도움이 되리라 생각한다.

셋째, 대상자의 일반적 특성에 따른 인터넷 게임중독 정도는 학년, 형제, 가족분위기, 취미활동에서 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 학년은 중학교 1학년이 가장 높았고, 2학년, 3학년의 순으로 나타났다. 이러한 결과는 중학생의 인터넷 중독의 사회적 지각에 관해 연구한 김순주(2005)의 연구에서도 1학년이 인터넷 게임을 하는 비율이 가장 높게 나타난 결과와 유사하였다. 이는 학년이 올라갈수록 게임을 적게 하는 반면 입시위주의 교육환경에서 학업에 대한 부담감으로 학습에 열중하는 것으로 사료된다. 형제는 혼자의 경우가 가장 높게 나타나 혼자 있는 시간이 많을수록 게임을 많이 하는 것으로 외로움도 게임을 하게 되는 요인이 된다는 것을 알 수 있었다. 가족분위기는 화목하지 않을수록 게임을 많이 하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 중학생의 부모애착과 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 연구한 윤성일 등(2012)의 연구에서 인터넷 게임중독 위험군이 일반군보다 부모애착의 하위영역으로 부모와 신뢰감이 낮게, 부모와 소외감이 높게 나타난 결과와 유사하였다. 따라서 건전한 취미 활동과 여가생활을 통하여 혼자 있는 시간을 긍정적으로 활용하도록 함이 도움이 될 것이며, 화목한 가족분위기를 위하여 부모 역할의 중요함을 재인식할 수 있도록 함이 필요하다고 사료된다.

넷째, 남자 중학생의 인터넷 게임중독 집단별 학습동기의 상관관계는 학습동기 평균 점수를 기준으로 평균미만인 경우와 평균이상인 경우로 비교해 보았을 때, 학습동기는 통계적으로 유의하지 않았다. 이러한 결과는 인터넷 중독과 학습동기와의 관련성을 연구한 박만영(2005)의 연구에서 중학생의 인터넷 중독 집단별 학습동기와 상관관계는 통계적으로 유의하게 나타났으며, 김세영(2006)의 연구에서는 인터넷 중독 수준에 따른 학업 성취도에는 유의미한 차이가 있다는 결과로 나타났고, 중학생들의 학습동기와 인터넷 중독과의 관계를 연구한 박종주(2003)의 결과에서도 역상관관계로 통계적으로 유의하게 나타나, 학습동기가 낮을수록 인터넷 중독경향이 높은 것으로 나타났으며, 김순주(2006)의 연구에서도 역상관관계로 통계적으로 유의하게 나타나 본 연구결과와 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과로 본 연구의 상관관계에서는

유의하지 않았지만, 집단별 관련 변수의 정도에서 비중독집단의 평균과 중독위험집단의 평균을 비교해 보았을 때, 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타나서 유사한 결과를 나타내었다. 학습동기가 낮을수록 인터넷 중독 경향이 높은 것으로 알 수 있다. 따라서 남자 중학생의 인터넷 게임중독을 감소시키기 위하여 스스로 공부할 수 있는 자기주도형 학습을 강화하는 프로그램이 도움이 되리라 본다. 남자 중학생의 인터넷 게임중독 집단별 학교적응의 상관관계는 학교적응은 통계적으로 유의하게 나타났다. 이러한 결과는 중학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관련성을 연구한 박만영(2005)의 연구에서 인터넷 게임중독과 학교생활 적응의 관계가 유의하게 나타난 결과와 일치하였다. 이는 학교생활 적응 정도가 낮을수록 인터넷 게임중독 정도가 높게 나타나는 결과와 일치하였다. 따라서 남자 중학생의 인터넷 게임중독을 감소시키기 위하여 가정과 학교가 협력하여 현실세계와 사이버 세계에서 건강하게 성장할 수 있도록 하며, 자녀의 인터넷 사용에 대한 부모교육 프로그램도 학교적응력을 높이는데 도움이 될 것으로 사료된다.

남자 중학생의 인터넷 게임중독 집단별 자기통제력의 상관관계는 통계적으로 유의하게 나타났다. 이러한 결과는 청소년의 게임 이용요인과 게임몰입과 게임중독에 미치는 영향을 연구한 이희경(2003)의 연구에서 게임몰입과 게임중독에 자기통제력이 통계적으로 유의하게 영향을 미치는 것으로 나타난 결과와 중·고등학생의 인터넷 중독과 관련 변인을 연구한 전영자와 서문영(2006)의 연구에서 인터넷 중독과 자기통제력은 유의하게 나타난 결과와 청소년의 인터넷 중독현상과 자기통제의 구조적 경로모형을 연구한 박재성(2004)의 연구에서 자기통제력과 인터넷 중독 정도가 유의하게 나타난 결과와 일치하였다. 이는 인터넷 게임중독이 자기통제의 실패로 충동장애를 초래하므로 쉽게 중독에 빠지게 만든다는 결과라고 할 수 있다. 따라서 남자 중학생의 인터넷 게임중독을 감소시키기 위하여 자기통제력을 높여 줄 수 있는 자기통제력 강화 프로그램의 개발과 적용이 가장 필요하리라 본다.

한편 남자 중학생의 인터넷 게임중독 집단별 자아존중감의 상관관계는 통계적으로 유의하게 나타났다.

인터넷 중독 수준이 자아존중감에 미치는 효과를 연구한 Kim (2008)의 연구에서 인터넷 중독 수준이 자아존중감에 매우 유의하게 효과가 있다고 한 결과는 본 연구결과와 일치하였다. 이러한 결과는 청소년의 인터넷 중독과 자아존중감의 관계를 연구한 도금혜와 이지민(2011)의 연구에서 인터넷 중독과 자아존중감이 역상관을 나타내며 인터넷 중독은 자아존

중간에 직접적인 효과를 미치는 것으로 나타난 결과와 중학생의 학교생활스트레스와 자존감이 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 연구한 윤성일 등(2012)의 연구에서 인터넷 게임중독 위험군이 일반군보다 자아존중감이 낮았다고 한 결과와 일치하였다. 이는 자아존중감이 높을수록 인터넷 게임중독 경향이 감소함을 의미한다고 하겠다. 따라서 남자 중학생의 인터넷 게임중독의 감소를 위하여 자아존중감을 향상시키는 프로그램개발이 필요하리라 본다.

다섯째, 남자 중학생의 인터넷 게임중독 영향하는 요인은 학년, 가족분위기, 자기통제력, 아이템거래 및 게임시간 등이었다. 본 연구에서 1학년 남자 중학생이 인터넷 게임을 하는 비율이 가장 높게 나타난 결과는 중학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향을 연구한 윤석일 등(2012)의 연구에서도 1학년 중학생이 인터넷 게임을 가장 많이 하는 것으로 나타난 결과와 일치하였다. 이러한 결과는 초등학교 때부터 인터넷 사용량이 증가한 학생이 학업 부담이 가장 적은 중학교 1학년 시기에 인터넷 게임을 가장 많이 하는 것으로 생각해 볼 수 있고 학년이 올라갈수록 입시위주의 환경에서 학업에 대한 부담으로 게임을 하는 비율이 줄어드는 것으로도 볼 수 있겠다. 또한 남자 중학생의 인터넷 게임중독 영향요인으로 가족분위기는 가족분위기가 화목하지 않을수록 게임을 많이 하는 것으로 나타났다으며, 이는 청소년의 인터넷 중독 관련요인을 연구한 전영자와 서문영(2006)의 연구에서 가족응집력과 가족의 의사소통이 유의한 요인으로 나타난 결과와 유사하였다. 또한, 청소년들의 인터넷 중독관련 요인으로 Lam, Peng, Mai와 Jing (2009)는 가족에게 불만족한 경우가 만족한 경우보다 통계적으로 인터넷 중독이 2.4배 더 발생한다고 하였고, 가족이 애정적이며, 자녀의 미래에 낙관적인 견해를 가지고, 가족 내 의사소통이 적절하게 이루어지는 가정의 자녀는 중독이 적게 나타난다고 하였다. 한편, 청소년의 부모의 모니터링과 여가활동이 인터넷 중독에 미치는 효과를 연구한 Lin, Lin과 Wu (2009)는 청소년들의 일상생활에 부모가 참여적이고 지지적인 부모 모니터링과 지도하에 가족과 함께 여가시간에 참여하는 하는 경우는 인터넷 중독을 줄이는데 가장 큰 효과를 나타낸다고 하였다. 결과적으로 가족분위기가 청소년의 인터넷 중독에 유의한 영향요인이며, 가족분위기가 중학생의 인성발달에 중요한 환경적 요인임을 알 수 있고, 인터넷 게임중독 학생일수록 가족과 대화나 접촉보다 즉각적으로 게임에 몰입하는 경향이 높은 것으로 나타났다. 따라서 중학생들에게 가족관계를 높이는 가족분위기가 중요함을 다시 한 번 인식시켜 주는 것이라 하겠다.

남자 중학생의 인터넷 게임중독 영향하는 요인으로 자기통제력은 Iskender와 Akin (2011)의 연구에서 내적·외적 통제력이 인터넷 중독에 영향요인으로 나타난 본 연구결과와 유사하였다. 특히, 백지은(2009)의 연구에서 초등학생의 경우 인터넷 중독 성향에 자기통제력은 인터넷 게임중독의 영향요인으로 가장 큰 영향을 주는 것으로 나타났다. 이에 비해 여학생의 경우는 유의한 상관관계를 없는 것으로 나타나 본 연구의 결과와 일치하였다. 따라서 남자 중학생의 인터넷 게임중독을 감소시키기 위하여 자기통제력 강화 프로그램이 가장 필요하리라 본다. 이상의 결과를 살펴볼 때, 남자 중학생의 인터넷 게임중독의 영향요인은 학년, 가족분위기, 학교적응, 자기통제력으로 나타났으므로 학년별 특기적성 교육 활성화 등으로 학교적응력을 높이는 방안과 화목한 가족분위기를 위한 부모교육 프로그램 실시와 자기통제력을 강화하는 간호중재 예방 프로그램이 매우 중요하다고 할 수 있겠다.

결론 및 제언

본 연구는 남자 중학생의 인터넷 게임중독의 정도에 따른 영향요인을 파악하기 위해 시도된 서술적 조사연구로서 U광역시 소재 중학교 남학생 418명을 대상으로 하였다. 자료수집 기간은 2011년 5월 1일부터 동년 5월 31일까지였으며, 자료수집 방법은 연구자가 U광역시 소재 중학교의 학교장 승인을 받은 후 보건교사와 주임교사를 만나서 연구목적을 설명한 후 참여 서면동의서를 얻은 학생들에게 설문지를 나누어 준 후 회수하였다. 대상자 중 비중독군은 163명(39.0%)이며, 중독성향군은 255명(61.0%)이었다. 인터넷 게임중독 정도는 중독성향군이 비중독군보다 높았으며, 중독성향군은 비중독군보다 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감이 유의하게 낮게 나타났다. 인터넷 게임중독 성향과 유의한 상관관계가 있는 변수는 학습동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감이었다. 인터넷 게임중독 여부에 영향요인은 학년, 가족분위기, 자기통제력, 아이템거래 및 게임시간으로 나타났으며, 중학교 2학년은 3학년보다 5.58배로, 가족분위기가 화목하지 않은 경우가 화목한 경우보다 3.90배로, 자기통제력이 낮은 경우가 높은 경우보다 2.00배로, 아이템거래를 하는 경우가 안하는 경우보다 1.87배로, 게임을 10시간 이상하는 경우가 10시간 미만하는 경우보다 2.93배로 인터넷 게임의 중독성향의 위험이 높게 나타났다. 결론적으로 인터넷 게임의 중독성향군은 비중독군에 비하여 인터넷 게임중독 정도가 높고, 자기통제력이 낮으며, 중학교 2학년이, 가족분위기가 화목하지

않은 경우에, 아이템거래를 하는 경우가, 주당 게임을 10시간 이상하는 경우가 인터넷 게임중독 정도가 높게 나타났다. 본 연구결과를 토대로 다음과 같이 제안하고자 한다.

첫째, 인터넷 게임중독을 가진 중학생들이 어떤 경로를 통하여 중독의 경향까지 빠져 드는지를 살펴봄으로써 이를 예방하고 간호할 수 있는 질적 연구를 할 것을 제안한다.

둘째, 인터넷 게임중독의 영향요인으로 나타난 변수 이외에 다른 관련요인을 찾아보는 것이 중요하다고 본다. 특히 환경적 요인을 고려하여야 할 것으로 본다.

참고문헌

- 김세영(2006). 중학생의 인터넷 중독 수준에 따른 인터넷 활용유형, 자기통제력, 자기조절학습능력 및 학업성취도의 차이. 이화여자대학교 석사학위논문, 8-44, 서울.
- 김순주(2006). 중학생의 인터넷중독과 학습동기 및 학교생활적응의 관계. 서울여자대학교 석사학위논문, 서울.
- 김용래(1993). 정의적 특성과 그 선행변인이 학업성적에 미치는 영향. **홍익대학교 교육연구소 교육연구논총**, 9, 5-96.
- 김중범(1999). 인터넷 중독 하위집단의 특성 연구-자아존중감, 우울, 외로움, 공격성을 중심으로. 연세대학교 석사학위논문, 서울.
- 김태현(2003). 중학생의 인터넷사용 실태 분석과 학교생활과의 관계. 전남대학교 석사학위논문, 광주.
- 도금혜, 이지민(2011). 청소년의 인터넷 중독, 자아존중감, 자기통제, 공격성간의 관계구조. **한국가정관리학회지**, 29(3), 59-69.
- 박만영(2004). 중학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관련성 연구. 조선대학교 석사학위논문, 광주.
- 박재성(2004). 청소년의 인터넷 중독현상과 자기통제기대의 구조적 경로모형에 관한 연구. **보건교육, 건강보건학회지**, 21(3), 1-17.
- 박종주(2003). 중학생의 학습동기 및 학업관련 부모행동과 인터넷 중독과의 관계. 전주대학교 석사학위논문, 전북.
- 배옥환(2006). 중학생의 온라인 게임 중독 실태에 관한 연구. 경성대학교 석사학위논문, 부산.
- 백지은(2009). 부모의 양육태도, 아동의 자기통제 및 문제행동이 초등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향. **한국놀이치료학회지**, 12(2), 111-127.
- 부정민(2007). 중학생의 온라인게임 몰입 및 중독에 영향을 미치는 생태체계변인. 숙명여자대학교 석사학위논문, 서울.
- 오원옥(2004). 고학년 초등학생의 컴퓨터 게임 중독 실태 및 영향요인. **아동간호학회지**, 10(3), 282-290.
- 오유자(2004). 자기성장 프로그램을 적용한 컴퓨터 게임중독 중학생의 자아존중감, 대인관계 및 가족관계 향상효과. 한서대학교 석사학위논문, 충북.
- 우정례, 홍지영, 이무식, 나백주, 이진용, 황지혜(2010). **초등학생의 인터넷 게임중독과 자아통제, 충동성과의 관계**. 한국산학기술학회 추계 학술발표논문집, 751-754.
- 윤성일, 안홍선, 오석원(2012). 중학생의 부모애착과 학교생활 스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향. **디지털정책연구**, 10(7), 221-227.
- 이경숙, 조복희(2007). 초등학교 3, 4학년 학생의 인터넷 중독과 학교생활 적응과의 관계. **한국학교보건학회지**, 20(2), 47-57.
- 이미순, 문재우, 박재산(2010). 중·고등학생의 인터넷 중독 수준과 학교생활 적응 간의 관계성 연구. **한국학교보건학회지**, 23(1), 41-52.
- 이희경(2003). 청소년의 게임 이용요인과 개인·사회적 요인이 게임 몰입과 게임 중독에 미치는 영향. **청소년학연구**, 10(4), 355-380.
- 임춘희(2003). 인터넷 게임중독 남자고등학생의 심리사회적 특성-폭력게임중독 경향성과 게임양태를 중심으로. 전남대학교 석사학위논문, 광주.
- 전영자, 서문영(2006). 중·고등학생의 인터넷 중독과 관련 변인 연구. **대한가정학회지**, 44(3), 13-25.
- 정경아(2001). 게임중독 중학생의 특성분석: 게임의 필요성판단을 위한 연구. 전남대학교 석사학위논문, 광주.
- 주예란, 정인경, 박인혜, 정영주(2006). 인터넷 게임중독 예방프로그램이 중학생의 우울, 자아존중감 및 인터넷 게임중독에 미치는 효과. **지역사회간호학회지**, 17(3), 354-363.
- 한미영(2006). 중학생의 인터넷 중독 관련요인에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위논문, 서울.
- Iskender, M., & Akin, A. (2011). Social self-efficacy, academic locus of control, and internet addiction. *Computers & Education*, 54(4), 1101-1106.
- Kim, J. U. (2008). The effect of a reality therapy group counseling program on the internet addiction level and self-esteem of internet addiction university students. *International Journal of Reality Therap*, 27(2), 4-12.
- Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C., & Jing, J. (2009). Factors associated with internet addiction among adolescents. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 12(5), 551-555.
- Lin, C, H., Lin, S, L., & Wu, C. P. (2009). The effects of parental monitoring and leisure boredom on adolescents' internet addiction. *Adolescence*, 44(176), 993-1004.
- Young, K. S. (1996). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1999). *Internet addiction: symptom, evaluation, and treatment*. *Innovation in clinical practice: A source book* (pp. 19-31). Sarasota, FL: Professional Resource Press.