http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2016.16.01.688

남자 중학생의 게임중독과 공격성의 관계: 내현적 자기애의 매개효과를 중심으로

Relationship between Middle School Boys' Game Addiction and Aggression: Focused on Mediation effects of Covert Narcissism

임지영
호서대학교 산업심리학과

Jeeyoung Lim(littleicemachine@hoseo.edu)

요약

본 연구의 목적은 청소년의 게임중독 예방 및 개입 방안을 마련하는 데 기초 자료를 제공하기 위한 것으로서, 특히 게임중독 위험성이 높은 것으로 보고된 남자 중학생을 대상으로 게임중독과 공격성과의 관계에서 내현적 자기애가 매개 역할을 하는지를 탐색하였다. 이를 위해 충청지역 남자 중학생 578명을 분석대상으로 하였다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 게임중독은 공격성 및 내현적 자기애와 정적 상관을 나타냈고, 내현적 자기애는 공격성과 정적 상관을 나타냈다. 둘째, 단계적 회귀분석을 실시하여 게임중독과 내현적 자기애의 하위요인들이 공격성에 미치는 상대적 영향력을 살펴본 결과, 게임중독 요인들 중에서는 내성, 일상생활무시, 조절손상, 내현적 자기애 요인들 중에서는 착취/자기중심성, 과민/취약성이 공격성에 대해 유의한 설명력을 나타냈다. 셋째, 단계적 회귀분석 결과를 통해 공격성에 유의한 설명력을 나타낸 게임중독과 내현적 자기애 하위요인들을 포함시켜 구조방정식 모형을 설계, 검증한 결과, 내현적 자기애는 게임중독과 공격성 간의 관계에서 부분매개 역할을 하는 것으로 나타났다. 마지막으로 본 연구의 시사점과 후속연구를 위한 제언이 논의되었다.

■ 중심어 : | 게임중독 | 내현적 자기애 | 공격성 | 남자 중학생 |

Abstract

This study examined the mediation effects of covert narcissism on the relationship between game addiction and aggression. For this study, 578 middle school boys in Chungcheong areas were included in the analysis. The results are as follows. First, correlation analyses showed that game addiction was positively correlated with covert narcissism and aggression. In addition, covert narcissism showed positive correlation with aggression. Second, step-wise regression analyses were conducted to examine the relative size that sub-factors of game addiction and covert narcissism explained aggression. It could be known that three factors of game addiction(tolerance, disregard of everyday life, damage of control) and two factors of covert narcissism(exploitation/self-centeredness, oversensitivity/vulnerability) showed significant explanatory power for aggression. Third, the Structural Equation Model was designed in which factors of game addiction and covert narcissism with significant explanatory power for aggression were included. Covert narcissism was found to partially mediate the influence of the boys' game addiction on aggression. Finally implications of this study and directions for future research were discussed.

■ keyword : | Game Addiction | Covert Narcissism | Aggression | Middle School Boys |

접수일자 : 2015년 10월 26일
수정일자 : 2015년 11월 18일
심사완료일 : 2015년 12월 01일
교신저자 : 임지영, e-mail : littleicemachine@hoseo.edu

I. 서 론

현대 사회의 청소년들은 스마트 폰을 비롯한 휴대용 인터넷 이용기기의 개발과 발전을 통해 쉽고 간편하게 인터넷을 접할 수 있게 된 반면, 이로 인한 인터넷 중독 현상도 가속화되고 있다[1]. 한국정보문화진흥원[2]의 인터넷 이용 및 중독 실태조사에 따르면, 연령별 인터넷 중독 위험군 비율은 10대 청소년이 11.7%로 가장 높고, 학령별로는 중학생이 12.5%로 가장 높게 나타났으며, 특히 인터넷 중독 위험군의 주된 인터넷 이용 목적은 인터넷 게임으로 나타나 중학생 집단의 인터넷 게임 중독 위험성에 대한 지속적인 관심과 연구, 개입방안 마련의 필요성이 제기되었다.

인터넷 게임은 알코올이나 향정신성 물질, 도박과 마찬가지로 과도한 몰입과 사용이 지속되면 자기조절에 문제가 생기고 일상생활 기능과 역할 수행에 지장을 초래하는 중독상태에 이르러 치료적 개입이 필요하다[3]. 청소년의 인터넷 게임중독은 학업적, 대인관계적 문제를 야기할 뿐 아니라 신체 및 정서에 걸쳐 광범위한 부정적 결과를 초래할 수 있다고 한다[4]. 경험적 연구결과들을 살펴보면 청소년의 인터넷 게임중독은 충동성, 우울, 외로움, 역기능적 의사소통과 비합리적 문제해결, 부모자녀 및 또래관계를 포함한 사회적 관계의 악화, 학교 부적응 등 다양한 심리사회적 부작용과의 관련성이 보고되었다[5-8]. 또한 게임으로 인해 현실에 대한 인식능력이 저하되고 자기조절능력이 손상되어 공격적 성향이 증가함이 보고되었다[9].

자기애적 성향은 청소년의 심리 특성 중 인터넷 및 게임중독과 관련하여 최근 주목받고 있는 연구영역 중의 하나이다[10]. 과도하게 자신에게 몰두하고 타인에게 관심을 확장하기 어려워 생기는 부적응적 자기애는 윤리적 반성없이 자기만족이나 자신의 우월성을 과시하는 병리적인 모습으로 표출되기도 한다[11]. 자기애적 성향은 공공연하게 자신의 웅대함을 표현하는 외현적 자기애와 자신의 웅대성에 대한 환상을 지니고 있으나 불안하고 소심하며 불안정한 태도를 보이는 내현적 자기애의 두 유형으로 분류된다[12]. 이중 특히 내현적 자기애는 과시적이고 웅대한 자기환상이 억제적인 방어태도 때문에 겉으로 쉽게 드러나지는 않지만 내면적으로는 좌절과 분노, 적대감이 커서 외현적 자기애보다 더 우울하고 적응성이 부족하며 억압된 분노가 폭발하여 극단적인 공격성으로 표출될 수 있는 역기능적 측면이 외현적 자기애에 비해 더 크다고 보고되었다[13-15]. 따라서 본 연구에서는 분노, 적대감, 공격성을 포함한 역기능적 측면이 더 큰 내현적 자기애에 초점을 맞추었다.

자기애의 두 유형을 구분하여 내현적 자기애와 게임중독과의 관련성을 직접 다룬 연구는 없지만, 소수의 연구들이 자기애적 성향과 인터넷중독 또는 게임중독의 연관성을 보고하였다[10][16]. 특히 사이버 공간 속에서의 청소년은 자신의 평소 위축되거나 긴장된 모습, 열등감 등을 잊어버릴 수 있으며, 인터넷 게임에서의 승리에 환호를 지르며 내현적 자기애 성향이 더 높아질 수 있다고 한다[10].

선행 연구들을 종합하면, 게임중독은 내현적 자기애 및 공격성과 관련 있으며, 내현적 자기애는 공격성과 관련 있음을 생각해 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 게임중독이 공격성에 영향을 미치는 과정에서 내현적 자기애가 매개역할을 하는 지를 살펴보고자 한다. 특히 청소년의 게임중독 위험성이 중학생과 남학생 집단에서 높다는 연구보고[2][3]에 기초하여 남자 중학생들을 대상으로 하였다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 게임중독은 내현적 자기애 및 공격성과 상관관계를 갖는가?

연구문제 2. 내현적 자기애는 게임중독과 공격성의 관계에서 매개역할을 하는가?

II. 이론적 배경

1. 게임중독

게임중독은 일상생활에 지장을 초래할 정도로 게임에 강박적으로 집착, 의존하여 내성이 생기고 게임 이용에 대한 자기조절능력을 상실하여 게임이용을 중단할 경우 심리적, 신체적 금단증상까지 나타나 일상생활의 부적응을 초래하는 현상을 일컫는다[17]. 특히 청소시기에는 중독과의 첫 접촉이 이루어지므로 중독에 더

취약한 것으로 알려져 있다[18].

게임중독으로 인해 청소년들은 가상과 현실을 혼동하며, 충동적 성향과 공격성이 증가하고, 가족관계를 비롯한 대인관계에서 소외되며, 학업능력 저하와 학교 부적응을 보일 수 있다[8][19][20].

2. 내현적 자기애

자기애는 자기 자신을 사랑하고 자존감을 유지하며 타인과의 관계에서 긍정적인 영향을 발휘하는 기반이 될 수 있다[21]. 그러나 과도한 자기몰입에서 비롯되어 부적응적 측면을 띄는 자기애적 성향은 자기자신에 대한 과대한 칭찬과 주목에 대한 끊임없는 욕구, 허영심, 자기중심성, 거만함, 특권의식, 착취성, 내적 공허함, 무가치함, 취약성, 자기 중심성, 타인에 대한 공감결여 등을 중요한 특징으로 볼 수 있다[22]. 자기애적 성향은 현상적 관찰에 따라 외현적 자기애와 내현적 자기애로 구분할 수 있으며[10], 경험적 연구들도 이러한 이차원적 자기애적 성향을 지지하는 결과들을 보였다[23-25].

외현적 자기애와 내현적 자기애는 모두 그 기저에 거대한 자기 환상과 특권의식, 병리적 웅대성, 그리고 타인을 무시하는 측면이 있으며, 취약한 자기개념을 공유하고 있으나 그 표현양상은 다르다[13-15][26]. 외현적 자기애는 웅대하고 과장된 자기표상을 직접적으로 분명하게 표현하고, 능동적이고 적극적으로 타인의 찬사를 요구하거나 이미 긍정적인 평가를 받고 있다고 방어적으로 지각하고 있으며, 타인을 이용하고 착취하는 모습을 보이며 거만하다[26]. 반면 내현적 자기애는 자기중심적이고 거대한 자기 환상을 갖고 있는 면은 외현적 자기애와 유사하지만 이를 억압하는 유형으로서, 타인의 부정적 평가에 예민하고 쉽게 상처받는 취약성을 지니고 있다[26].

여러 연구들을 통해 내현적 자기애가 외현적 자기애보다 더 역기능적임이 확인되었다. 외현적 자기애는 방어적인 자기고양을 통해 이득을 얻는 반면, 내현적 자기애는 자기고양을 통해 이득을 얻지 못함으로써 주관적 불편감을 더 많이 경험한다는 측면에서 역기능적이라고 한다[27]. 또한 내현적 자기애 성향이 높을수록 자존감이 낮고 신경증적 경향과 부정적 정서수준이 높으며, 적대적이고 분노억제가 높아 대인관계에서 수동공격, 투사 등의 부적응적인 대처방식을 사용하는 것으로 보고되었다[13-15][26][28-31].

3. 공격성

공격성은 '타인에게 의도적으로 신체적 혹은 심리적 해를 끼치려는 행동 혹은 동기'라고 정의할 수 있다[32]. 공격성은 분노, 적대감, 공격행동의 세 가지 측면으로 이해할 수 있으며, 각각 정동적, 인지적, 행동적 요소를 반영한다[33].

공격성의 원인과 관련해서는 학자에 따라 다양한 이론이 제기되어 왔는데, 청소년의 경우 특히 자기통제력의 결핍, 자기반성의 부족, 결과에 대한 무감각 등이 행동억제 기능을 약화시킴으로써 과도한 공격성을 유발하는 것으로 보고되고 있다[34]. 또한 학습이 공격성에 미치는 영향에 대해서도 연구가 이루어져왔는데, 특히 청소년의 경우 폭력물에 대한 반복적인 노출은 폭력에 대한 둔감화와 공격도식을 강화하여 공격성의 분출이 문제를 해결하기 위한 행위라고 학습함으로써 더 강력한 공격성을 분출하게 된다고 한다[35]. 게임에 과도하게 몰입하여 중독 경향을 보이는 청소년들은 자기조절능력이 손상되고 폭력적인 게임을 통해 공격에 대한 지식구조와 폭력에 대한 감정적 둔감화를 학습하게 된다[9]는 점에서 게임중독이 공격성으로 이어진다고 하겠다.

4. 게임중독, 내현적 자기애, 공격성의 관계

게임중독이 공격성의 증가로 이어질 수 있음은 경험적 연구들을 통해 보고되었다[9][36-38]. 청소년을 대상으로 한 연구결과들을 살펴보면, 청소년의 게임중독 정도가 심할수록 분노수준과 공격성이 증가하며, 특히 폭력적인 게임을 장기간 이용한 청소년들은 공격적 성향과 비행이 증가하는 것으로 나타났다[36-38].

게임중독과 내현적 자기애의 관련성에 대해 직접적으로 다룬 연구는 없는 실정이나 최근 소수의 연구를 통해 게임중독과 자기애적 성향과의 관련성이 보고되었다[10][16][39]. Kim 등의 연구[16]에서는 자기애적 성향이 인터넷 게임중독과 정적 상관이 있음이 확인되었다. 특히 게임을 하는 과정에서 점수나 무기 등을 일

정 수준이상 모으면 레벨이 상향되는 게임 환경에서 게임에 몰입하여 높은 수준을 달성한 게임 이용자는 다른 게임 이용자들의 부러움과 주목의 대상이 되며 특별한 대우를 받고 권력을 가진 듯한 느낌, 즉 자기애적 성향을 띄게 된다는 것이다. Eksi의 연구[39]에서는 자기애 성향 중 특히 특권의식과 우월성이 인터넷 중독과 관련 있음이 보고되었다. 따라서 이러한 연구결과들과 함께 내현적 자기애가 외현적 자기애와 마찬가지로 내면세계에 거대한 자기 환상과 자신을 과시하고 싶은 소망, 타인을 무시하는 측면을 지니고 있음[13]을 고려해볼 때 게임중독과 내현적 자기애와의 관련성을 유추해 볼 수 있다.

자기애적 성향과 공격성간의 관계는 경험적 연구들을 통해 보고되었다. 자기애적 성향이 강한 사람들은 남들이 자신을 인정해주지 않는다고 생각했을 때, 대접을 받지 못하거나 거절당했다고 지각했을 때, 또는 부정적인 평가나 피드백을 받았을 때, 왜곡된 인식을 바탕으로 분노와 적대감을 경험하고 이를 공격적으로 표출함이 확인되었다[40-42]. 자기애적 성향의 이차원적 속성을 반영하는 외현적 자기애와 내현적 자기애 모두 공격성에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났으며[40][43], 특히 내현적 자기애 집단의 적대감과 공격성이 외현적 자기애 집단에 비해 더 높은 수준을 나타내는 것으로 확인되어 내현적 자기애와 공격성의 관계에 주목할 필요가 있음을 시사하였다[13-15][40].

이상의 연구결과들을 종합해보면, 게임중독은 내현적 자기애 및 공격성과 관련성이 있으며 내현적 자기애는 공격성에 영향을 미침을 알 수 있다. 이러한 연구결과들을 토대로 게임중독이 공격성에 영향을 미치는 과정에서 내현적 자기애의 매개역할을 가정해 볼 수 있을 것이다.

III. 연구방법

1. 연구모형

본 연구는 남자 중학생을 대상으로 게임중독과 공격성의 관계에서 내현적 자기애가 매개역할을 하는지를 검증하고자 한다. 이를 위해 게임중독을 독립변인, 내현적 자기애를 매개변인, 공격성을 종속변인으로 설정하였다. 연구모형으로는 게임중독이 직접적으로 공격성에 영향을 미치기도 하고 내현적 자기애를 통해 간접적으로 영향을 미칠 수도 있다고 보는 부분매개모형을 설정하였고, 경쟁모형으로는 게임중독이 내현적 자기애를 통해 공격성에 영향을 미친다고 보는 완전매개모형을 설정하여 두 가지 모형을 비교하였다. 분석모형은 [그림 1]과 같다.

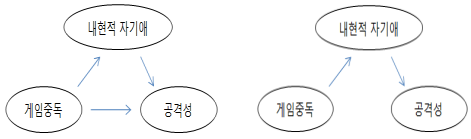

그림 1. 연구모형(부분매개)과 경쟁모형(완전매개)

2. 연구대상

충청지역 4개 중학교에서 연구 참여에 대한 협조를 얻어 남학생 592명을 대상으로 상담교사가 특별활동 시간에 연구목적 및 내용을 설명한 후 설문을 실시하였다. 무응답 문항이 있어 불성실한 응답으로 판단된 14명을 제외하고 최종분석에는 578명(1학년 336명, 2학년 242명)이 포함되었다. 연구참여에 대한 물질적 보상은 없었으며, 3학년 학생들은 수업결손 방지와 진로지도 관계로 연구대상에서 제외되었다.

3. 연구도구

3.1 게임중독

게임중독 측정을 위해 한국형 아동/청소년 게임중독 척도[3]를 사용하였다. 게임에 대한 내성, 금단증상, 과도한 시간소비, 게임사용에 대한 조절 손상, 게임의 강박적 사용, 게임으로 인한 일상생활 무시, 부작용에도 불구하고 계속 게임사용을 측정하는 7개 하위요인으로 구성되어 있다. 총 21문항에 대해 0점(전혀 아니다)에서 3점(거의 언제나 그렇다) 사이에서 응답하도록 되어 있다. 7개 하위요인 중 총점이 6점 이상인 하위요인이 3개 이상이면 중독으로 분류한다. 전체 척도의 내적일관성(Cronbach's α)은 .94였고, 하위요인들의 내적일관성은 .66~.89였다.

3.2 내현적 자기애

내현적 자기애를 측정하기 위해 강선희와 정남운[26]이 개발한 내현적 자기애 척도를 사용하였다. 하위요인 5개로 구성되어 있는데, 인정욕구/거대자기환상, 착취/자기중심성은 외현적 자기애와 내현적 자기애의 공통요인이고, 목표불안정, 과민/취약성, 소심/자신감 부족은 내현적 자기애만의 고유요인이다. 총 45문항에 대해 5점 척도 상에서 응답하도록 되어 있으며, 점수가 높을수록 내현적 자기애 성향이 높음을 의미한다. 전체 척도의 내적일관성(Cronbach's α)은 .91이었고, 하위요인들의 내적일관성은 .74~.90이었다.

3.3 공격성

공격성을 측정하기 위해 Marsee 등[44]이 개발하고 한영경[45]이 번안한 또래갈등척도를 사용하였다. 문항내용은 공격성의 형태와 관련하여 외현적(물리적 힘을 사용하여 공격) 및 관계적(대인관계를 손상시킴), 공격성의 기능과 관련하여 반응적(도발이나 위협에 대한 반응으로 공격) 및 주도적(성취하거나 빼앗으려는 목적으로 공격) 내용을 포함하고 있다. 총 40문항에 대해 0점(전혀 그렇지 않다)부터 3점(매우 그렇다)의 범위에서 응답하도록 되어있으며, 점수가 높을수록 공격성이 높음을 의미한다. 본 연구에서는 총점을 사용하였으며, 내적일관성(Cronbach's α)은 .92였다.

4. 자료분석

자료분석은 SPSS 21.0을 이용하여 다음과 같이 실시하였다. 첫째, 변인의 평균과 표준편차, 신뢰도, 상관관계를 분석하였다. 또한 연구변인들의 정상분포가정을 확인하기 위해 왜도와 첨도를 분석하여 그 절대값이 2 이하일 경우 정상분포 가정을 충족하는 것으로 판단하였다[46]. 둘째, 게임중독과 내현적 자기애가 공격성에 미치는 영향력을 파악하기 위해 각 하위요인별 회귀분석을 실시하되, 변인간의 다중공선성을 고려하여 입력방법에서 단계적 회귀분석을 채택하였다. 셋째, 선행연구[6] 방법과 같이 단계적 회귀분석을 통해 게임중독과 내현적 자기애의 하위요인들 중 공격성에 영향을 미치는 것으로 확인된 요인들을 포함시켜 게임중독과 공격성의 관계에서 내현적 자기애가 매개역할을 하는 지를 알아보기 위한 구조방정식 모형을 설계, 검증하였다. 구조방정식 모형 분석에는 AMOS 18.0을 사용하였고, 변인들 간의 매개효과 분석은 최대우도법을 사용하였으며, 매개효과의 유의성 검증을 위해서는 Bootstrap 검증[47]을 실시하였다. 모형의 적합도 판정 기준은 TLI, CFI, NFI 값이 .90이상이면 좋은 적합도, RMSEA 값이 .05이하면 좋은 적합도, .05~.08이면 양호한 수준, .08~.1이면 수용가능한 범위로 판단하였다[48].

IV. 연구결과

1. 기술통계

연구대상자들의 인구사회학적 특성을 분석한 결과, 학년분포는 1학년 58.13%(336명), 2학년 41.87%(242명)였다. 주요 게임장소는 집(68.31%)과 PC방(19.42%)이었다. 하루 평균 게임시간은 주중 1시간 이상~2시간 미만(46.29%), 주말 1시간 이상~2시간 미만(36.41%)과 2시간 이상~3시간미만(30.12%)이라는 응답이 많았다.

연구변인들의 평균 및 표준편차는 [표 1]에 제시되어 있다. 변인들의 왜도와 첨도의 절대값은 .15~1.87로서 정상분포가정에 문제가 없었다[46].

2. 연구변인들의 상관관계

주요 변인들의 상관관계 분석결과 [표 1]에 제시된 바와 같이, 게임중독은 공격성($r=.34$, $p<.001$) 및 내현적 자기애 ($r=.21$, $p<.001$)와 유의미한 정적 상관을 보였으며, 내현적 자기애와 공격성 간의 상관관계($r=.32$, $p<.001$)도 유의한 수준으로 나타났다. 또한 주요 변인들의 하위요인들이 포함된 상관관계를 분석한 결과, 게임중독 하위요인들 및 내현적 자기애 하위요인들이 포함된 상관관계는 일부 요인들을 제외하고 대부분의 요인들에서 .09($p<.05$)~.56($p<.001$)의 유의미한 정적 상관이 나타났다.

표 1. 연구변인들 간의 상관관계

	M	SD	내현적 자기애	목표 불안정	과민/ 취약성	소심/ 자신감부족	인정욕구/ 거대자기환상	착취/ 자기중심성	공격성
게임중독	30.14	11.56	.21 (<.001)	.15 (<.001)	.20 (<.001)	.18 (<.001)	.23 (<.001)	.33 (<.001)	.34 (<.001)
내성	4.37	1.91	.18 (<.001)	.12 (.003)	.19 (<.001)	.13 (.002)	.23 (<.001)	.32 (<.001)	.34 (<.001)
금단	3.96	1.73	.12 (.004)	.04 (.286)	.16 (<.001)	.10 (.018)	.17 (<.001)	.30 (<.001)	.33 (<.001)
시간소비	5.37	2.67	.27 (<.001)	.22 (<.001)	.23 (<.001)	.24 (<.001)	.27 (<.001)	.30 (<.001)	.24 (<.001)
조절손상	4.44	2.02	.20 (<.001)	.16 (<.001)	.20 (<.001)	.16 (<.001)	.20 (<.001)	.27 (<.001)	.23 (<.001)
강박적사용	4.10	1.78	.06 (.149)	.02 (.589)	.09 (.044)	.06 (.184)	.07 (.096)	.23 (<.001)	.23 (<.001)
일상생활무시	3.86	1.48	.09 (.041)	.02 (.612)	.12 (.006)	.07 (.078)	.13 (.002)	.23 (<.001)	.31 (<.001)
계속사용	4.20	1.95	.19 (<.001)	.15 (<.001)	.17 (<.001)	.18 (<.001)	.20 (<.001)	.26 (<.001)	.29 (<.001)
내현적 자기애	62.57	17.81		.82 (<.001)	.90 (<.001)	.85 (<.001)	.67 (<.001)	.54 (<.001)	.32 (<.001)
목표불안정	21.82	7.04			.55 (<.001)	.55 (<.001)	.46 (<.001)	.41 (<.001)	.21 (<.001)
과민/취약성	21.82	8.29				.70 (<.001)	.68 (<.001)	.57 (<.001)	.38 (<.001)
소심/자신감부족	18.92	5.42					.54 (<.001)	.39 (<.001)	.19 (<.001)
인정욕구/ 거대자기환상	22.61	7.86						.70 (<.001)	.38 (<.001)
착취/자기중심성	17.85	6.07							.56 (<.001)
공격성	51.39	10.87							

주. (p)

표 2. 공격성에 대한 게임중독 하위요인들의 단계적 회귀분석

모형		β	p	R^2	R^2 변화량	F	p
1단계	1. 내성	.339	<.001	.115	.115	74.597	<.001
2단계	1. 내성 2. 일상생활무시	.235 .146	<.001 .008	.125	.011	41.230	<.001
3단계	1. 내성 2. 일상생활무시 3. 조절손상	.316 .210 .164	<.001 .001 .015	.134	.009	29.705	<.001

표 3. 공격성에 대한 내현적 자기애 하위요인들의 단계적 회귀분석

모형		β	p	R^2	R^2 변화량	F	p
1단계	1. 착취/자기중심성	.561	<.001	.315	.315	264.312	<.001
2단계	1. 착취/자기중심성 2. 과민/취약성	.512 .087	<.001 .038	.320	.005	135.083	<.001

3. 공격성에 대한 게임중독과 내현적 자기애 하위요인의 회귀분석

공격성에 영향을 미치는 변인으로 포함된 게임중독과 내현적 자기애의 하위요인들의 상대적 영향력을 분석하기 위해 각각 단계적 회귀분석을 실시하였다. [표 2]에 제시된 바와 같이, 게임중독의 하위요인들 중 내성(β=.339, p<.001), 일상생활무시(β=.146, p=.008), 조절손상(β=.164, p=.015)이 공격성에 대해 각각 11.5%, 1.1%, 0.9%의 설명변량을 나타냈다. 또한 [표 3]과 같이, 내현적 자기애의 하위요인들 중 착취/자기중심성(β=.561, p<.001)과 과민/취약성 (β=.087, p=.038)이 공격성에 대해 각각 31.5%와 0.5%의 설명변량을 나타냈다.

4. 게임중독과 공격성 간의 관계에서 내현적 자기애의 매개효과

단계적 회귀분석을 통해 게임중독척도의 하위요인들 중 내성, 일상생활무시, 조절손상이, 내현적 자기애척도의 하위요인들 중 착취/자기중심성과 과민/취약성이 공격성에 유의미한 영향을 미침을 확인했다. 이 변인들 간의 관계를 동시에 살펴보고, 내현적 자기애가 게임중독과 공격성을 매개하여 간접적으로 공격성에 영향을 미치는 지를 알아보기 위해 구조방정식 모형을 설계하였다. [그림 2]에 제시된 바와 같이, 부분매개모형의 경우, 게임중독은 내현적 자기애(β=.34, p<.001) 및 공격성(β=.14, p<.001)에, 내현적 자기애는 공격성(β=.56 p<.001)에 유의미한 영향을 미쳤다. 완전매개모형의 경우, 게임중독은 내현적 자기애(β=.38, p<.001)에, 내현적 자기애는 공격성(β=.64, p<.001).에 유의미한 영향을 미쳤다.

모형의 적합도 검증 결과 [표 4]에 제시된 바와 같이, 부분매개모형은 χ^2값이 40.671(p<.001)이고, 적합도는 TLI(.954), CFI(.979), NFI(.974)가 좋은 적합도의 기준치인 .90이상[48]을 충족하였으며, RMSEA(.091)는 수용가능한 적합도의 기준치인 .10이하[48]였다. 완전매개모형의 경우, χ^2값이 52.427(p<.001)이고, 적합도는 TLI(.947), CFI(.972), NFI(.967)가 좋은 적합도의 기준치인 .90이상[48]을 충족하였고, RMSEA(.098)는 수용가능한 범위의 한계치인 .10[48]에 근접하였다.

본 연구에서 완전매개모형은 부분매개모형에 내재되어 있는 내재모형(nested model)이기 때문에, 두 모형 간 비교는 χ^2값의 차이를 통해 이루어졌다[49]. 두 모형 간의 χ^2값의 차이는 11.756으로서 자유도 1일 때의 임계치인 3.84를 초과하기 때문에 그 차이가 유의미한 것으로 볼 수 있다. χ^2값 차이가 유의미하므로 자유도를 1 상실하더라도 그만큼 χ^2값이 개선된 부분매개모형을 선택하였다.

매개효과의 유의성을 검증하기 위해 Bootstrap 검증[47]을 실시하였다. 그 결과, 게임중독→내현적 자기애→공격성의 관계에서 내현적 자기애의 매개효과(β=.19, p<.01)는 Lower Bounds값이 .15, Upper Bounds 값은 .26으로서, 두 값의 범위가 0을 포함하지 않아 통계적으로 유의미한 것으로 해석되었다. 따라서 내현적 자기애는 게임중독과 공격성의 관계에서 유의미한 부분매개변수로 확인되었다. 부분매개모형의 다중상관치를 검토해보면, 게임중독과 내현적 자기애는 공격성 변량의 38.9%를 설명하였다.

V. 결 론

본 연구는 남자 중학생들을 대상으로 게임중독이 공격성에 영향을 미치는 과정에서 내현적 자기애의 매개역할을 살펴보고 청소년들의 게임중독 개입을 위한 임상적 함의를 탐색하기 위해 실시되었다. 주요 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 게임중독은 공격성 및 내현적 자기애와 정적 상관을 나타냈고, 내현적 자기애는 공격성과 정적 상관을 나타냈다. 이런 결과는 선행연구보고들

표 4. 부분매개모형과 완전매개모형의 적합도 검증 결과

모형	χ^2(df)	p	TLI	CFI	NFI	RMSEA
부분매개모형	40.671(7)	<.001	.954	.979	.974	.091
완전매개모형	52.427(8)	<.001	.947	.972	.967	.098

그림 2. 부분매개모형과 완전매개모형 (경로계수는 표준화계수, ***p<.001)

[9][10][13-16][36-40]과 유사한 결과로서, 게임중독 위험이 높은 청소년들은 반복된 게임환경에서 자신에 대한 거대한 환상을 형성하면서 남을 무시하고 자신을 과시하고 싶은 욕망을 느끼지만 이를 직접적으로 표현하지 못하고 억압하는 가운데 자신이 원하는 만큼 남들의 인정을 받지 못한다고 느껴 쉽게 상처를 받고 굴욕감을 느끼며[50] 이런 과정에서 내면에 쌓인 분노와 적대감이 폭발하여 공격적으로 표출될 수 있음을 의미한다고 할 수 있다. 특히 단계적 회귀분석결과 내현적 자기애의 하위요인들 중 착취/자기중심성과 과민/취약성이 공격성에 유의미한 영향을 미친 결과는 내현적 자기애의 특징인 높은 수준의 적대감, 자기중심적 사고, 부정적 평가에 대한 민감성 등이 사회적 지지를 낮게 지각하게 만들고 당면한 문제에 소극적으로 대처하게 만들어 대인관계를 더욱 역기능적이고 갈등적으로 만든다는 선행연구보고들[51][52]과 맥을 같이 하는 것이다.

둘째, 게임중독은 내현적 자기애를 매개로 하여 공격성에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 게임중독 위험성이 큰 청소년들은 게임에 대한 과몰입이 진행될수록 게임 외의 다른 활동에 대한 흥미가 감소하고 자기조절능력이 점차 손상된 채로 게임이라는 가상의 공간에서 자신에게 몰입해있고 그런 특성으로 인해 자기중심적인 면과 타인의 욕구를 무시하는 특성을 갖게 되며 이런 면이 대인관계에서 착취적인 모습과 자기 마음대로 하는 모습으로 나타날 수 있을 것이다. 또한 게임에 몰입, 능숙해지면서 내면세계에는 웅대한 자기상을 갖게 되지만 현실세계에서는 가능한 비판과 비난을 봉쇄하기 위해 타인을 의식하고 분노나 적대감을 느끼더라도 이를 억압하다가 부적절하게 충동적으로 공격적인 표출을 할 가능성이 있을 것이다[41].

본 연구 결과를 바탕으로 청소년들의 게임중독 예방을 위한 임상적 함의를 제시하면 다음과 같다. 게임중독 위험성이 높은 청소년들은 자기중심적인 특성 때문에 타인을 고유한 감정과 인격을 지닌 독립된 인격체로 인식하지 못하고 '나를 인정하고 칭찬해줌으로써 나의 자존감을 높여주는 수단적인 존재'로 인식[51]하며 타인에 대한 진정한 관심과 공감능력이 낮은 경우가 많다. 따라서 이러한 내현적 자기애 성향을 지닌 게임중독 청소년들에게 타인에게 관심을 기울이고 적극적으로 경청하며 인지적, 정서적, 의사소통적 측면에서 공감을 훈련하는 공감훈련 프로그램[53]이 도움이 될 것이다. 이와 더불어 내현적 자기애 성향을 지닌 청소년들이 타인의 평가나 비난에 민감하기보다는 자신에게 만족하고 자신감을 갖도록 자존감 향상 훈련[51]을 하는 것도 도움이 될 것으로 보인다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 게임중독 위험성이 상대적으로 높은 것으로 알려진 남자 중학생집단을 대상으로 했으나 후속 연구에서는 보다 다양한 지역과 각급 학교에서 남녀를 모두 포함한 표집을 실시하여 지역, 성별, 학령 등에 따른 차이를 검증해봄으로써 연구결과의 일반화 가능성을 높여야 할 것이다. 둘째, 본 연구에서는 자기보고형 설문지를 사용했기 때문에 응답자의 개인적 요인이나 상황적 요인 때문에 응답이 왜곡되었을 가능성 있다. 따라서 후속 연구에서는 응답자의 자기보고 외에 가족, 또래, 교사 평정과 같은 다각적인 접근이 필요할 것이다. 셋째, 본 연구에서 매개변인으로 검증한 내현적 자기애 외에 게임중독 및 공격성과 관련된 것으로 보고된 스트레스 대처방식[54][55] 등의 매개역할을 검증할 필요가 있을 것이다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 변인들 간의 단편적 관계를 다루었던 기존 연구들을 확대하여 게임중독, 내현적 자기애, 공격성 간의 관계를 포괄적으로 검증했다는 점에 그 의의가 있다고 하겠다.

참 고 문 헌

[1] 한옥영, 김재현, "고등학생 대상 인터넷 중독 유발 요인간 영향력," 한국컴퓨터교육학회논문지, 제15권, 제5호, pp.23-31, 2012.

[2] 한국정보문화진흥원, *2013년 인터넷중독 실태조사*, 경기 과천: 미래창조과학부, 2014.

[3] 김교헌, 최훈석, 권선중, 용정순, "한국형 아동/청소년 게임 중독 척도의 개발 및 타당화," 한국심리학회지:건강, 제14권, 제3호, pp.511-529, 2009.

[4] 조성훈, 권정혜, “정서조절이 인터넷 게임 과사용에 미치는 영향,” 한국심리학회지:임상, 제34권, 제2호, pp.411-428, 2015.

[5] 강희양, 손정락, “인터넷 및 게임 중독 관련 변인에 대한 메타분석,” 한국심리학회지:건강, 제12권, 제4호, pp.733-744, 2007.

[6] 손지향, 송현주, “청소년의 충동성과 게임중독과의 관계:외톨이성향의 매개효과 검증,” 심리치료, 제7권, 제2호, pp.91-106, 2007.

[7] 이만제, “대학생 인터넷게임 중독 집단의 의사소통유형 및 문제해결능력,” 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제9호, pp.108-119, 2009.

[8] 이성대, 염동문, “청소년의 게임중독성이 학교적응에 미치는 영향,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제8호, pp.229-239, 2013.

[9] 김옥태, “게임중독과 공격성 간의 관계에 대한 예비적 고찰,” 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 제5권, 제4호, pp.54-62, 2011.

[10] 최원희, 손정우, 김영랑, 이상익, 신철진, 김시경, 주가원, “청소년 인터넷 중독에서의 내현적 자기애에 관한 연구,” 소아청소년정신의학, 제22권, 제2호, pp.103-111, 2011.

[11] 양선미, 박경, “청소년의 자기애 성향이 우울과 심리적 안녕감에 미치는 영향,” 청소년학 연구, 제18권, 제12호, pp.79-100, 2011.

[12] P. Wink, "Two faces of narcissism," Journal of Personality and Social Psychology, Vol.62, No.4, pp.590-597, 1991.

[13] 백승혜, 현명호, “내현적, 외현적 자기애성향자의 적대감, 분노경험수준 및 분노표현양식,” 한국심리학회지:임상, 제27권, 제4호, pp.1001-1017, 2008.

[14] 박세란, 신민섭, 이훈진, “외현적 내현적 자기애의 자기평가와 정서특성,” 한국심리학회지:임상, 제24권, 제2호, pp.255-266, 2005.

[15] 이준득, 서수균, 이훈진, “내현적 외현적 자기애 성향자의 자기개념 명료성과 부정적 정서특성,” 한국심리학회지:임상, 제26권, 제2호, pp.463-477, 2007.

[16] E. W. Kim, K. Namkoong, T. Ku, and S. J. Kim, “The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissitic personality tratis,” Eurepean Psychiatry, Vol.23, pp.212-218, 2008.

[17] 권재환, *심리적, 환경적 변인과 인터넷 게임중독 간의 관계: 대인관계 기술의 매개효과 검증,* 전남대학교 대학원, 박사학위논문, 2005.

[18] 황순길, 두진영, “단일체계설계를 활용한 청소년 인터넷중독 기숙형 치료학교의 효과성 평가,” 정신보건 사회사업, 제37권, pp.145-188, 2011.

[19] 김희자, “고학력 부모를 문 청소년의 게임중독 성형,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제3호, pp.184-297, 2013.

[20] 박원배, *중학생의 역기능적 신념, 우울, 공격성과 인터넷 게임중독 간의 구조적 관계,* 계명대학교 대학원, 석사학위논문, 2014.

[21] C. L. Lasch, *The culture of narcissism*, New York: Norton, 1976.

[22] 차타순, *자기애적 성격성향자의 심리적 특성과 비행성향에 관한 연구*, 동아대학교 대학원, 박사학위논문, 2002.

[23] H. M. Hendin and J. M. Cheek, "Assessing hypersensitive narcissism: A reexamination of Murray's narcism scale," Journal of Research in Personality, Vol.31, pp.588-599, 1997.

[24] 한수정, *자기애적 성격성향자의 외현적, 내현적 자기과련 인지특성*, 서울대학교 대학원, 석사학위논문, 1999.

[25] 심상홍, 이장한, “자기애 성격장애 척도의 요인구조: 외현적 자기애 및 내현적 자기애와의 관련성,” 한국심리학회지:사회 및 성격, 제26권, 제2호, pp.87-100, 2012.

[26] 강선희, 정남운, “내현적 자기애 척도의 개발 및 타당화 연구,” 한국심리학회지:상담 및 심리치료, 제14권, 제4호, pp.960-990, 2002.

[27] P. Rose, "The happy and unhappy faces of narcissism," Peronality and Individual Differences,

Vol.33, pp.379-391, 2002.

[28] 정남운, "자기애적 성격검사의 요인구조와 아이젱크 성격차원 및 자존감과의 관계," 한국심리학회지:상담 및 심리치료, 제13권, 제2호, pp.221-237, 2001.

[29] 김정균, 장석진, "중학생의 내현적 자기애와 관계적 공격성의 관계에서 비합리적 신념의 매개효과," 상담학 연구, 제15권, 제2권, pp.791-810, 2014.

[30] 김주영, *중학생의 내현적 자기애와 분노반추가 공격성에 미치는 영향,* 부산대학교 대학원, 석사학위논문, 2012.

[31] 최혜정, 장문선, "외현적, 내현적 자기애 성향집단의 MMPI-2 프로파일 유형과 자아방어기제 특징," 상담학 연구, 제11권, 제2호, pp.539-554, 2010.

[32] C. G. Morris, *Psychology: An Introduction* (6th Ed.), New Jersy:Prentice Hall, 1988.

[33] A. Buss and M. Perry, "The aggression questionnaire," Journal of Personality and Social Psychology, Vol.63, pp.452-459, 1992.

[34] M. S. Atkins and D. M. Stoff, "Instrumental and hostile aggression in childhood disruptive behavior disorders," Journal of Abnormal Child Psychology, Vol.21, pp.165-178, 1993.

[35] C. A. Anderson and B. J. Bushman, "Human aggression," Annual Review of Psychology, Vol.45, pp.494-503, 2002.

[36] 김아름, *남자 청소년의 인터넷 게임 중독이 공격성 및 분노수준에 미치는 영향,* 경기대학교 대학원, 석사학위논문, 2010.

[37] 김은정, 김하나, "폭력적 대 비폭력적 게임이 인터넷 게임 중독성향 청소년의 공격적 인지, 정서, 행동에 미치는 영향," 청소년학연구, 제14권, 제5호, pp.375-405, 2007.

[38] 김은정, "폭력적 컴퓨터 게임과 공격적 비행, 인터넷 비행 및 인터넷 게임중독과의 관계: 청소년을 중심으로," 한국심리학회지:임상, 제24권, 제2호, pp.359-377, 2005.

[39] F. Eksi, "Examination of Narcissistic Personality Traits' Predicting Level of Internet Addiction and Cyber Bullying, Educational Sciences: Theory & Practice, Vol.12, No.3, pp.1694-1706, 2012.

[40] 김효주, *자기애 성향자들의 명시적, 암묵적, 자존감과 공격성의 관계*, 가톨릭대학교 대학원, 석사학위논문, 2010.

[41] 서수균, 권석만, "자존감 및 자기애 성향과 공격성의 관계," 한국심리학회지:임상, 제21권, 제4호, pp.809-826, 2002.

[42] T. S. Stucke and S. L. Sporer, "When a Grandiose Self-Image is Threatened:Narcissism and Self-Concept Clarity as Predictors of Negative Emotions and Aggression Following Ego-Threat," Journal of Personality, Vol.70, pp.509-532, 2002.

[43] 강진옥, *청소년의 내, 외현적 자기애와 자기개념 명료성이 공격성에 미치는 영향*, 한국교원대학교 대학원, 석사학위논문, 2009.

[44] M. A. Marsee, E. R. Kimonis, and P. J. Frick, *Peer Conflict Scale,* Unpublished rating scale, University of New Orleans, 2004.

[45] 한영경, *중학생의 관계적 공격성에 영향을 주는 개인 내적 요인,* 아주대학교 대학원, 석사학위논문, 2009.

[46] P. B. Kline, *Principles and Practice of Structural Equation Modeling(3rd ed.),* NY:Guilford Press, 2010.

[47] P. E. Shrout and N. Bolger, "Mediation in experimental and nonexperimental studies: New procedures and recommendations," Psychological Methods, Vol.7, pp.422-445, 2002.

[48] 홍세희, "구조 방정식 적합도 지수 선정기준과 그 근거," 한국심리학회지:임상, 제19권, 제1호, pp.161-177, 2000.

[49] 홍세희, *구조 방정식 모형의 원리와 응용, 경영학 연구조사방법 뉴트랜드*, 이화여자대학교 경영연구소, 2003.

[50] S. Akhtar and J. A. Thomson, "Overview: Narcissistic Personality disorder," American Journal of Psychiatry, Vol.139, pp.12-20, 1982.
[51] 이진숙, 현명호, "내현적 자기애의 부정적 평가에 대한 두려움, 소극적 대처와 지각된 사회적 지지가 우울에 미치는 영향," 청소년학연구, 제19권, 제4호, pp.161-181, 2012.
[52] 강연우, 자기애와 방어유형 및 대인관계 특성의 관계, 가톨릭대학교 대학원, 석사학위논문, 2004.
[53] G. F. Barrett-Lennard, "The empathy sscale: Refinement of a nuclear concept," Journal of Counseling Psychology, Vol.29, pp.91-100, 1981.
[54] 김보형, *인터넷게임중독 예방프로그램이 초등학생의 인터넷게임중독성향과 스트레스 대처방식에 미치는 효과*, 전남대학교 대학원, 석사학위논문, 2011.
[55] 김치형, *스트레스 및 대처방식이 초등학생의 문제행동에 미치는 영향*, 춘천교육대학교 대학원 석사학위논문, 2003.

저 자 소 개

임 지 영(Jeeyoung Lim) 정회원

▪ 현재 : 호서대학교 산업심리학과 교수

<관심분야> : 청소년심리 및 상담, 게임중독