

한국 대학생과 중국 유학생의 임파워먼트와 인터넷게임중독 차이

주 애 란¹⁾ · 김 미 랑²⁾

서 론

연구의 필요성

대학생은 건강관리의 기틀을 마련하며 질병을 예방하기 위한 건강생활습관을 형성하여 건강한 모습으로 후기 청소년기에서 성인기로 사회에 진출하고, 나아가 건전한 가정을 이룰 수 있도록 준비해야 한다. 그러나 대학생활을 통해 경험하는 학점이수와 학업문제, 시간관리, 다양한 인간관계, 진로 및 경제적 문제 등은 잠재적 스트레스의 원인으로 건강을 위협하고 있다(Moon, Chung, & Kim, 2012). 이러한 스트레스는 신체적 건강뿐만 아니라 우울, 불안과 같은 정신 건강에 부정적인 영향을 미치며(Lee & Kim, 2012), 자신감 감소와 학교 부적응의 결과로 이어져 대학 기숙사나 집 또는 자신만의 공간에서 사이버세계의 인터넷게임에 중독될 가능성이 더욱 높아지고 있다. 심지어 하루 종일 먹고 자는 시간을 제외하고 게임만 하는 대학생들이 급증하고 있으며, 게임으로 인한 학업 중단과 자퇴, 가출 등이 증가하고 있는 추세이다(Shin, 2009).

또한, 우리나라는 교육시장 개방과 더불어 한류의 영향 및 국내 대학의 신입생 유치 차원에서 국내 외국인 유학생 수는 늘고 있는 실정으로 2010년에 8만 3천명이 넘는 유학생을 보유하고 있었고, 중국 유학생은 5만 7천명으로 68.9%를 차지하고 있어 꾸준히 증가하고 있는 실정이다(Ministry of Education, Science, and Technology, 2010). 이처럼 증가하는 유학생은 문화 차이, 언어장벽, 생활환경 적응도 등이 다르나, 대부분의

유학생들은 그들의 교육 환경 내에서 학업요구에 의한 억압, 경제적 불안, 문화적 갈등, 향수병, 고정관념과 같은 요인 때문에 스트레스를 경험한다(Lewthwaite, 1996).

이러한 중국 유학생의 94%가 개인 컴퓨터를 보유하고 있으며, 하루 3-4시간 이상 인터넷을 하는 유학생 역시 80%에 달하여 강한 인터넷의존 경향을 보이는 실정이다(Cho & Lee, 2010). Fu (2012)는 한국은 인터넷 속도가 빠르고 인터넷 비용이 상대적으로 저렴하며, 대부분의 한국 대학교는 무료 인터넷을 사용할 수 있고 접근성이 높은 환경을 제공하고 있다면서 중국 유학생이 인터넷게임을 하는 이유로 스트레스 해소, 무료한 시간 보내기, 즐거움 추구, 친구 관계 유지 순으로 보고하였으며, 이는 유학생의 학업과 정신적·신체적 건강에 부정적 영향을 미칠 것으로 생각된다.

따라서, 종합해 보면 한국 대학생과 중국 유학생은 스트레스 해소 뿐만 아니라 일상생활에서도 인터넷 사용률이 높은 경향으로 인터넷 사용빈도가 높을수록 인터넷 의존성과 인터넷게임중독 정도에 영향을 미칠 것으로 사료되는 바, 본 연구에서 한국 대학생과 중국 유학생의 인터넷게임중독 정도를 파악할 필요가 있겠다.

한편, 대학생은 스트레스 상황에서 자신의 능력으로 통제할 수 없음을 알았을 때 무기력을 경험하게 되는데, Choi (2006)의 연구에서 대학생의 임상실습 스트레스와 무력감을 해소하기 위한 방안으로 임파워먼트가 제시되고 있다. 즉, 임파워먼트는 강인성 및 대처행동과 관련성이 있는 것으로 보고되고 있는데 강인성은 스트레스 상황에서 저항자원이어서 기능하는

주요어 : 임파워먼트, 인터넷게임중독, 대학생

1) 초당대학교 간호학과 조교수(교신저자 E-mail: arjoo@chodang.ac.kr)

2) 초당대학교 한중정보문화학과 조교수

투고일: 2013년 4월 13일 수정일: 2013년 6월 2일 게재확정일: 2013년 6월 11일

성격특성으로, 무력감, 소외감과 상반되는 개념이며 강인성이 높을수록 우울, 불안, 스트레스 지각이 감소하고 문제해결 중심 대처 행동을 많이 사용하게 된다(Choi, 2013).

또한, 임파워먼트는 개인적 측면에서 보았을 때 자기 내부의 힘을 찾아 자신이 처한 환경에서 발생하는 어려움을 극복하고 능동적으로 적응하는 양상을 나타내는데, 임파워된 개인은 개인적 능력, 통제감을 갖게 되며 자신의 삶이 이루어지는 환경에서 통제감을 발휘하고자 하는 의지를 갖게 된다(Kim, 2002). 즉 인터넷 몰입 환경이나 대학생활의 어려움과 같은 환경적 어려움을 경험하는 한국 대학생이나 중국 유학생이 그들 스스로의 선택을 강화하고, 잠재적인 자원 등을 개발하여 자신에 대한 통제력을 획득함으로써 자신이 처한 어려움과 스트레스를 능동적으로 헤쳐 나가도록 하는데 임파워먼트는 꼭 필요한 개념으로 볼 수 있겠다.

따라서 임파워먼트는 개인이 가진 힘에 대한 신뢰를 기반으로 힘을 획득하고 증강시키는 과정으로 정의할 수 있고, 이는 한국 대학생과 중국 유학생이 스스로 다양한 스트레스를 해결하지 못하고, 인터넷게임 사용을 통제하지 못함으로 인하여 인터넷게임중독이 되어가는 심리적인 문제들을 감소시킬 수 있는 중요한 개념(Joo, 2006)이라고 사료된다.

지금까지 임파워먼트에 관한 선행연구는 대학생을 대상으로 사회적 지지(Hyon, 2011)를 주로 다루면서 자아존중감과의 관계연구(Je, 2012)가 있었고, 나아가 임파워먼트 프로그램을 간 호대학생에게 개발 및 운영하여 임파워먼트의 하위영역에 대한 측정 연구(Choi, 2013)가 있어왔다. 또한, 인터넷게임중독에 관한 선행연구는 대학생을 대상으로 인터넷게임중독 집단이 즉각적인 보상을 추구하여 장기적으로 초래되는 부정적인 결과는 고려하지 못하는 인지적 특성(Kim, 2013), 역기능적 의사소통과 비합리적 문제해결능력(Lee, 2009)을 밝힌 연구가 있어왔다. 또한, 인터넷게임중독 분야에서 명시적 및 암묵적 수준의 인터넷게임기대와 인터넷게임행동과의 관련성을 밝힌 연구(Yang, 2009) 등이 있었고, 고등학생이나 초등학생을 대상으로 인터넷중독 연구들(Jang & Choi, 2012; Lee & Yoo, 2012; Oh, 2005)이 보고되고 있었다. 종합해보면 임파워먼트나 인터넷게임중독 관련 선행 연구들이 각각의 변수 자체의 특성에 집중되어 연구되는 경향을 보였고, 대상자도 대학생을 주로 다루는 연구가 부족하였으며, 특히 임파워먼트와 인터넷게임중독을 동시에 다루는 대학생 대상 연구는 매우 미흡한 실정이다.

이에 본 연구는 한국 대학생과 중국 유학생의 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도의 차이와 인터넷게임중독에 미치는 요인을 규명하여 임파워먼트를 증강시키고, 나아가 인터넷게임중독 예방 프로그램개발을 위한 기초자료를 제공하고자 본 연구를 수행하였다.

연구 목적

본 연구의 목적은 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 연구대상자의 일반적 특성을 파악한다.
- 국적에 따른 일반적 특성의 차이를 파악한다.
- 연구대상자의 일반적 특성에 따른 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도를 파악한다.
- 연구대상자의 국적에 따른 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도의 차이를 파악한다.
- 연구대상자의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인을 파악한다.

연구 방법

연구 설계

본 연구는 한국 대학생과 중국 유학생의 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도의 차이를 파악하고, 인터넷게임중독에 미치는 요인을 규명하고자 하는 서술적 조사연구이다.

연구대상 및 자료 수집 방법

자료수집 기간은 2012년 8월 1일부터 동년 10월 10일까지였으며, 본 연구의 대상자는 J지역의 일 대학에 재학 중인 한국 대학생 199명과 중국 유학생 167명을 기숙사 거주하는 자로 총 366명을 편의표집하였다. 기숙사 거주하는 자로 선정 이유는 본 연구팀원이 대학의 보건진료소장으로 근무하면서 대학생의 건강과 기숙사 생활을 관리할 때 기숙사에서 거주하는 한국 대학생이나 중국 유학생들이 평소에 인터넷게임을 많이 하는 것으로 공통적인 현상을 보였기에 기숙사 거주학생들을 위한 인터넷게임중독 예방 프로그램개발을 위하여 조사하고자 하였다.

표본수는 G*Power 3.1 analysis 프로그램을 이용하여 확인하였으며 유의수준 .05, 효과크기 .15, 검정력 .95로 계산하였을 때 다중회귀분석에 필요한 표본수는 172명으로 산출되었으나, 본 연구의 대상자에 외국인도 포함되어 있다는 점과 탈락률을 고려하여 충분하게 자료수집을 하였다.

자료 수집은 본 연구팀원들과 연구보조원 1명을 훈련하여 총 3명이 참여하였다. 자료 수집 전에 자료 수집자 간의 신뢰도를 높이기 위해 설문지 문항에 대해 이해하는 시간과 일치하지 않는 부분은 다시 확인하는 시간을 각각 2회씩 가지면서 훈련하였다. 대상자의 윤리적 측면을 고려하여 대상자에게 본 연구의 목적과 방법, 연구의 비밀유지와 비위해성을 설명하고, 본 연구에 자발적으로 참여하기를 동의한 경우에 서면

동의서를 받았다. 연구 참여에 동의한 대상자에게 구조화된 설문지를 배부한 후 자기기입식으로 기록하게 한 후 수거하였으며, 설문지 작성 시간은 30분 정도 소요되었다.

이 중 중국어 설문지는 설문지 제작을 위해, 한국어로 작성한 설문지를 한국어 및 중국어에 능통한 본 연구팀의 전문가가 번역하여 제작하였고, 제작된 설문지에 대해 이해하는 시간을 2회 가졌으며 대상자에게 직접 면접을 하는 것처럼 시뮬레이션을 실시하여 실제 내용과 불일치를 보인 부분에 대해서는 표시를 해주었다가 연구팀원이 추가적으로 설명하여 완전히 이해할 수 있도록 하여 신뢰성을 확보하였다. 설문지는 총 400부를 배부하였으나 설문응답거절, 답변누락 등의 사유로 34부를 제외한 366부가 분석에 사용되었다.

연구 도구

● 임파워먼트

Bolton과 Brookings (1998)가 개발한 개인내적 임파워먼트 척도(Intrapersonal empowerment scale)를 Kim (2002)이 청소년 측정에 적용하기 위하여 번안, 수정한 것을 본 연구팀이 재수정하여 측정한 도구로 29문항 5점 척도이다. 이는 개인적 능력, 집단에 대한 인식, 자기결정의 3가지 하위개념으로 이루어져 있으며, 측정방법은 '전혀 그렇지 않다'고 응답한 경우 1점에서 '항상 그렇다'고 응답한 경우 5점으로 하였다. 부적절한 문항은 역산하여 점수의 범위는 최저 29점에서 최고 145점으로 점수가 높을수록 임파워먼트 상태가 높은 것을 의미한다. Kim (2002)의 연구에서 Cronbach's $\alpha = .84$ 였고, 본 연구에서의 Cronbach's $\alpha = .85$ 였다.

● 인터넷게임중독

Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion (2003)이 개발한 인터넷중독 자가진단검사 척도를 Joo (2006)가 인터넷게임중독 측정에 적용하기 위하여 수정한 도구를 본 연구팀이 재수정하여 측정한 도구로 일상생활장애, 현실구분장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성의 7가지 하위영역으로 구성된 40문항의 4점 척도 도구이다. Joo (2006)의 수정한 도구의 내용은 구체적으로 '인터넷'을 '인터넷게임중독'으로 용어 변경이 있었으며, 본 연구팀이 재수정한 도구의 내용은 본 연구 대상자들이 모두 기숙사에서 생활하고 있는 실정으로 9번과 32번 문항에서 '집에서 생활하는 경우'라는 문구 추가 등이 있었다. 측정방법은 '전혀 그렇지 않다'고 응답한 경우 1점에서 '항상 그렇다'고 응답한 경우 4점으로 하였다. 점수의 범위는 최저 40점에서 최고 160점으로 점수가 높을수록 인터넷게임중독 상태가 높은 것을 의미한다. Joo (2006)의 연구에서 Cronbach's $\alpha = .89$ 였고, 본

연구에서는 .94였다.

● 일반적 특성

일반적 특성은 인구사회학적 특성인 국적, 성별, 연령, 종교, 학교성적, 주요 여가활동과 건강관련 특성인 지각된 건강상태, 스트레스, 아침식사, 운동, 흡연으로 구성되었다.

이 중 지각된 건강상태는 '건강한 편', '보통', '건강하지 못한 편'으로, 스트레스는 '높은 편', '중간 정도', '낮은 편'으로 측정하였고, 아침식사, 운동 및 흡연은 '한다', '안한다'로 측정하였다.

자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS/PC 15.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 분석하였다.

- 대상자의 일반적 특성은 실수와 백분율로 산출하였다.
- 대상자의 국적에 따른 일반적 특성의 차이는 chi-square 검정을 실시하였다.
- 대상자의 일반적 특성에 따른 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도는 t-test, ANOVA로 검정하였으며, 사후 검정은 Scheffe test를 실시하였다.
- 대상자의 국적에 따른 임파워먼트와 인터넷게임중독의 차이는 평균, 표준편차, t-test로 분석하였다.
- 대상자의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인은 stepwise multiple regression을 이용하였다.

연구 결과

대상자의 일반적 특성

대상자의 일반적 특성으로는 인구사회학적 특성인 국적, 성별, 연령, 종교, 학교성적, 주요 여가활동과 건강관련 특성인 지각된 건강상태, 스트레스, 아침식사, 운동, 흡연을 조사하였다<Table 1>. 대상자의 국적은 한국 대학생이 54.4%, 중국 유학생이 45.6%로 비슷한 분포를 보였으며, 성별은 여학생이 51.6%, 남학생이 48.4%였다.

연령은 20세가 40.1%로 가장 높았고, 21세 21.6%, 22세 13.1%, 23세와 24세 이상이 각 12.6% 순으로 나타났다. 종교는 가지고 있지 않은 대상자가 63.7%로 높았고, 가지고 있는 대상자는 36.3%로 나타났다.

학교성적은 중간 정도가 69.7%로 가장 높았고, 높은 편 20.2%, 낮은 편 10.1% 순으로 나타났다. 주요 여가활동은 인터넷게임을 제외한 인터넷 활동이 27.0%로 가장 높았고, 인터넷게임 24.6%, 운동 23.0%, 영화보기 14.2%, 텔레비전 시청

<Table 1> General Characteristics (N=366)

Characteristics	n	%	
Nationality	Korea	199	54.4
	China	167	45.6
Gender	Female	189	51.6
	Male	177	48.4
Age(years)	20	147	40.1
	21	79	21.6
	22	48	13.1
	23	46	12.6
	More than 24	46	12.6
Religion	Have	133	36.3
	Have not	233	63.7
Academic performance	High	74	20.2
	Middle	255	69.7
	Low	37	10.1
Major leisure	Reading	18	4.9
	Exercise	84	23.0
	Movie	52	14.2
	Watching TV	23	6.3
	Internet games	90	24.6
	IB*	99	27.0
Perceived health status	Healthy	107	29.2
	Moderate	236	64.5
	Not healthy	23	6.3
Stress	High	116	31.7
	Middle	210	57.4
	Low	40	10.9
Breakfast	Yes	176	48.1
	No	190	51.9
Exercise	Yes	141	38.5
	No	225	61.5
Smoking	Smoker	106	29.0
	Non-Smoker	260	71.0

* Internet behavior except internet games

6.3%, 독서 4.9% 순으로 나타났다.

지각된 건강상태로는 보통이 64.5%로 가장 높았고, 건강한 편이 29.2%, 건강하지 못한 편이 6.3% 순으로 나타났다. 스트레스는 중간 정도가 57.4%로 가장 높았고, 높은 편이 31.7%, 낮은 편이 10.9% 순으로 나타났다.

규칙적인 아침식사를 하지 않는 대상자가 51.9%, 하는 대상자는 48.1%로 비슷한 분포를 보였다.

운동을 하지 않는 대상자는 61.5%로 하는 대상자 38.5% 보다 과반수 이상 높았다. 흡연을 하지 않는 대상자는 71.0%로 하는 대상자 29.0% 보다 과반수 이상 높았다.

대상자의 국적에 따른 일반적 특성의 차이

대상자의 국적에 따른 일반적 특성의 차이에서 연령($\chi^2=102.55, p<.001$), 종교($\chi^2=44.82, p<.001$), 주요 여가활동($\chi^2=106.35, p<.001$), 스트레스($\chi^2=20.21, p<.001$), 운동($\chi^2=4.96,$

$p=.01$), 흡연($\chi^2=27.42, p<.001$)에서 유의한 차이를 보였다 <Table 2>. 연령에 있어서 한국 대학생은 20세가 57.8%, 중국 유학생은 24세 이상이 24%의 분포를 보였고, 종교에 있어서 종교를 가지고 있는 한국 대학생이 51.8%, 중국 유학생은 18%였다. 주요 여가활동에서 한국 대학생은 인터넷게임이 17.6%, 인터넷게임을 제외한 인터넷 활동이 17.1%였고, 중국 유학생은 인터넷게임이 32.9%, 인터넷게임을 제외한 인터넷 활동이 38.9%로 나타났다. 스트레스에 있어서 한국 유학생은 높은 편이 23.6%, 보통이 60.3%였고, 중국 유학생은 높은 편이 41.3%, 보통이 53.9%였다. 운동은 한국 대학생 56.3%, 중국 유학생 67.7%가 하지 않는 것으로 나타났고, 흡연은 한국 대학생 17.6%, 중국 유학생 42.5%가 하는 것으로 나타났다.

대상자의 일반적 특성에 따른 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도

● 일반적 특성에 따른 임파워먼트

대상자의 임파워먼트는 인구사회학적 특성으로 국적($t=161.08, p<.001$), 연령($t=10.83, p<.001$), 종교($t=16.66, p<.001$), 학교성적($F=7.64, p<.001$), 주요 여가활동($F=8.00, p<.001$)에서, 건강관련 특성으로 지각된 건강상태($F=19.89, p<.001$), 스트레스($F=14.87, p<.001$), 운동($t=11.25, p<.001$), 흡연($t=8.21, p<.001$)에서 유의한 차이가 있었다. 이 중 사후분석에서 연령에 따른 임파워먼트는 21세 이하의 대상자가, 학교성적에 따른 임파워먼트는 높은 편의 대상자가, 주요 여가활동에 따른 임파워먼트는 독서, 영화보기 및 TV시청이, 지각된 건강상태에 따른 임파워먼트는 건강한 편이, 스트레스에 따른 임파워먼트는 스트레스가 낮은 편이 임파워먼트 정도가 가장 높게 나타났다<Table 3>.

● 일반적 특성에 따른 인터넷게임중독

대상자의 인터넷게임중독은 인구사회학적 특성으로 국적($t=45.97, p<.001$), 성별($t=12.22, p<.001$), 연령($t=4.03, p<.001$), 주요 여가활동($F=2.37, p=.04$)에서, 건강관련 특성으로 지각된 건강상태($F=4.70, p=.01$), 흡연($t=20.03, p<.001$)에서 유의한 차이가 있었다. 이 중 사후분석에서 연령에 따른 인터넷게임중독은 모든 연령대가, 주요 여가활동에 따른 인터넷게임중독은 모든 활동들이, 지각된 건강상태에 따른 인터넷게임중독은 중간 이상의 건강 상태로 지각하는 대상자가 인터넷게임중독 정도가 높게 나타났다<Table 3>.

대상자의 국적에 따른 임파워먼트와 인터넷게임중독의 차이

<Table 2> General Characteristics Stratified Distribution by Nationality (N=366)

Characteristics		Korea	China	χ^2 or Fisher's exact	p
		(n=199) n(%)	(n=167) n(%)		
Gender	Female	96(48.2)	81(48.5)	0.01	.52
	Male	103(51.8)	86(51.5)		
Age(years)	20	115(57.8)	32(19.2)	102.55	<.001
	21	51(25.6)	28(16.8)		
	22	21(10.6)	27(16.2)		
	23	6(3.0)	40(24.0)		
	More than 24	6(3.0)	40(24.0)		
Religion	Have	103(51.8)	30(18.0)	44.82	<.001
	Have not	96(48.2)	137(82.0)		
Academic performance	High	47(23.6)	27(16.2)	3.19	.10
	Middle	132(66.3)	123(73.7)		
	Low	20(10.1)	17(10.2)		
Major leisure	Reading	18(9.0)	0(0)	106.35	<.001
	Exercise	37(18.6)	47(28.1)		
	Movie	52(26.1)	0(0)		
	Watching TV	23(11.6)	0(0)		
	Internet games	35(17.6)	55(32.9)		
Perceived health status	Healthy	72(36.2)	35(21.0)	36.59	.29
	Moderate	104(52.3)	132(79.0)		
	Not healthy	23(11.6)	0(0)		
Stress	High	47(23.6)	69(41.3)	20.21	<.001
	Middle	120(60.3)	90(53.9)		
	Low	32(16.1)	8(4.8)		
Breakfast	Yes	100(50.3)	76(45.6)	0.81	.06
	No	99(49.7)	91(54.5)		
Exercise	Yes	87(43.7)	54(32.3)	4.96	.01
	No	112(56.3)	113(67.7)		
Smoking	Smoker	35(17.6)	71(42.5)	27.42	<.001
	Non-Smoker	164(82.4)	96(57.5)		

*Internet behavior except internet games

대상자의 임파워먼트는 한국 대학생이 평균 98.4점으로 중국 유학생 평균 83.2점 보다 유의하게 높았고($t=13.27, p<.001$), 인터넷게임중독은 중국 유학생이 평균 58.6점으로 한국 대학생 평균 48.9점 보다 통계적으로 유의하게 높았다($t=-6.78, p<.001$)<Table 4>.

대상자의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인

대상자의 인터넷게임중독에 영향을 주는 요인을 파악하기 위하여 단계적 다중회귀분석을 실시한 결과(Table 5), 최종모형에서 연구 대상자의 인터넷게임중독에 유의하게 영향을 미치는 요인은 국적($\beta=.175, p=.012$), 성별($\beta=-.171, p=.005$) 및 임파워먼트($\beta=-.214, p<.001$)였으며, 설명력은 17.7%였다($F=10.99, p<.001$).

논 의

우리나라 대학생의 인터넷 사용률이 99.9%(Shin, 2009)로 모든 대학생들이 인터넷을 사용하고 있는데 이 중 인터넷 중독자들은 학교생활 적응, 대인관계, 스트레스 등의 요인으로 인터넷게임, 채팅, 커뮤니티 활동을 주목적으로 사용하고 있어 중국 유학생의 인터넷 사용 목적과 비슷한 경향이다. 즉, 한국에 온 중국 유학생들은 사회적, 정서적 지지에 대한 어려움과 의사소통의 문제와 같은 다양한 스트레스로 인하여 강한 인터넷 의존현상을 보이고 있는 실정이다(Fu, 2012). 따라서 장차 각자의 나라에서 산업 역군이 될 한국 대학생 뿐만 아니라 중국 유학생을 포함하는 대학생의 건전한 인터넷사용과 정신건강을 위하여 인터넷게임중독과 임파워먼트 연구는 그 의의가 있겠다.

국적에 따른 일반적 특성의 차이에서 유의한 차이를 나타

<Table 3> Difference of Empowerment and Internet Games Addiction according to General Characteristics (N=366)

Characteristics	n	Empowerment			Internet Games Addiction					
		Mean±SD	S**	t or F	p	Mean±SD	S**	t or F	p	
Nationality	Korea	199	97.6±13.7		161.08	<.001	48.9±15.6		45.97	<.001
	China	167	83.2±5.5				58.6±10.8			
Gender	Female	189	89.9±11.9		3.24	.07	50.8±13.0		12.22	<.001
	Male	177	92.3±13.9				56.0±15.4			
Age(years)	20	147	94.5±14.5	A	10.83	<.001	51.2±16.0	A	4.03	<.001
	21	79	92.5±12.0	A			51.6±14.4	A		
	22	48	91.4±13.2	B			53.0±10.0	A		
	23	46	82.7±6.5	C			58.9±14.1	A		
	More than 24	46	85.5±7.5	C			57.7±10.9	A		
Religion	Have	133	94.6±13.3		16.66	<.001	52.1±16.9		1.53	.22
	Have not	233	89.0±12.3				54.0±12.8			
Academic performance	High	74	96.1±14.4	A	7.64	<.001	51.5±13.8		2.29	.10
	Middle	255	90.0±12.4	B			53.2±14.1			
	Low	37	88.2±11.5	B			57.7±17.4			
Major leisure	Reading	18	96.8±14.3	A	8.00	<.001	53.3±24.8	A	2.37	.04
	Exercise	84	92.2±14.0	B			53.4±12.8	A		
	Movie	52	97.0±14.5	A			48.5±16.9	A		
	Watching TV	23	98.0±11.6	A			48.8±15.5	A		
	Internet games	90	87.1±11.0	C			53.9±11.3	A		
	IB*	99	87.8±10.4	B			56.0±13.7	A		
Perceived health status	Healthy	107	97.3±14.9	A	19.89	<.001	51.3±14.2	A	4.70	.01
	Moderate	236	88.2±11.1	B			54.8±14.5	A		
	Not healthy	23	90.8±11.5	B			46.9±12.4	B		
Stress	High	116	86.9±12.2	B	14.87	<.001	53.0±12.9		1.99	.14
	Middle	210	91.8±12.4	B			54.2±15.2			
	Low	40	99.0±12.8	A			49.3±14.2			
Breakfast	Yes	176	92.4±14.1		3.63	.06	53.9±15.5		0.69	.41
	No	190	89.8±11.6				52.7±13.4			
Exercise	Yes	141	93.9±14.3		11.25	<.001	53.8±15.8		0.34	.56
	No	225	89.3±11.7				52.9±13.5			
Smoking	Smoker	106	88.0±11.3		8.21	<.001	58.4±14.9		20.03	<.001
	Non-Smoker	260	92.3±13.4				51.2±13.7			

* Internet behavior except internet games ** Scheffe test

<Table 4> Empowerment and Internet Games Addiction by Nationality (N=366)

Variables	Korea(n=199)		China(n=167)		t	p
	Mean±SD		Mean±SD			
Empowerment	98.4±13.5		83.2±5.5		13.27	<.001
Internet Games Addiction	48.9±15.6		58.6±10.8		-6.78	<.001

낸 주요 여가활동, 스트레스, 운동, 흡연 중심으로 살펴보면, 먼저 주요 여가활동에서 중국 유학생이 인터넷게임과 인터넷 게임을 제외한 인터넷 활동을 한국 대학생에 비해 거의 두 배 정도의 차이가 있게 하고 있는 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 Cho와 Lee (2010)의 연구와 Kim (2008)의 연구에서 중국 유학생이 한국 대학생 보다 더 강한 인터넷 의존현상을 보였다는 결과와 일치하였다. 이는 대학내 인터넷 환경이 안정적이면서 비용 면에서 저렴하고, 대부분의 중국 유학생이 학교 기숙사 생활을 하는 현실을 감안할 때 기숙사 안

에서 거의 모든 시간을 인터넷게임을 포함한 인터넷 활동을 하면서 보내는 것으로 유추할 수 있겠다. 따라서 이러한 과도한 인터넷활동은 중국 유학생의 학업과 건강에 미치는 부정적인 영향이 있을 것으로 사료되는 바, 증가하는 중국 유학생의 인터넷게임을 포함한 인터넷활동조절을 위한 프로그램 개발 및 운영이 필요하겠다. 또한, 스트레스와 흡연율은 한국 유학생에 비해 중국 유학생이 더 높게 나타났고, 운동도 한국 대학생에 비해 중국 유학생이 덜 하는 것으로 나타났다. 이는 중국 유학생이 유학생생활로 인한 사회적 지지 부족과 소외감

<Table 5> Summary of Multiple Regression Analysis with Internet Games Addiction (N=366)

Variables	B	SE	β	t	ρ
Nationality	5.052	1.996	.175	2.53	.012
Gender	-4.928	1.742	-.171	-2.82	.005
Age	.478	.577	.047	.82	.408
Major leisure	.098	.442	.011	.22	.825
Perceived health status	-1.164	1.364	-.044	-.85	.394
Smoking	-1.853	2.013	-.058	-.92	.358
Empowerment	-.238	.068	-.214	-3.52	<.001

$R^2=.177$; $F=10.99$; $p<.001$

등으로 스트레스와 흡연율이 높은 반면에 운동 실천률은 낮은 것으로 풀이되는 바, 중국 유학생을 대상으로 스트레스 관리와 금연, 운동에 중점을 둔 대학 내 건강증진 프로그램의 기획 및 운영이 필요한 것으로 생각된다.

임파워먼트에서 유의한 차이를 나타내는 인구사회학적 특성은 국적, 연령, 종교, 학교성적, 주요 여가활동 등의 변수였다. 구체적으로 중국 유학생 보다 한국 대학생이, 21세 이하의 대학생들이, 종교가 있는 대학생들이, 학교성적이 높은 대학생들이, 주요 여가활동으로 독서, 영화보기 및 TV시청을 하는 대학생들이 임파워먼트가 높게 나타났다. 이와 같은 결과는 Je (2012)의 연구에서 대학생들이 연령, 종교, 학점에서 차이가 없었던 것과는 상반된 결과이다. 이는 중국 유학생 보다는 한국 대학생이 자신의 나라에서 생활하기에 의사소통이 자유롭고, 학업수행과 종교 및 여가활동에 있어서도 용이하기에 임파워먼트 정도가 높은 것으로 풀이된다. 따라서 중국 유학생의 임파워먼트를 증강시킬 필요가 있으며, 이를 위해서는 사회적, 정서적 지지를 고려하면서 중국 유학생이 참여동기를 높여 나아가 그들의 생활 변화를 위한 능력을 획득할 수 있는 집단 중심의 임파워먼트 교육프로그램의 개발 및 운영이 필요하겠다.

임파워먼트에서 유의한 차이를 나타내는 건강관련 특성은 지각된 건강상태, 스트레스, 운동, 흡연 등의 변수였다. 구체적으로 건강한 편으로 지각하고 있는 대학생들이, 스트레스가 낮은 대학생들이, 운동을 하는 대학생들이, 흡연을 하지 않는 대학생들이 임파워먼트가 높게 나타났다. 이와 같은 결과는 선행연구가 부족한 실정으로 비교-논의하기는 어려운 실정이나, 자기 스스로를 건강하게 지각하고 운동을 잘 하면서 스트레스와 흡연을 조절하는 대학생들은 개인적 능력, 자기결정 능력이 높아 임파워먼트 정도가 높은 것으로 볼 수 있겠다.

인터넷게임중독에서 유의한 차이를 나타내는 인구사회학적 특성은 국적, 성별, 연령, 주요 여가활동 등의 변수였다. 구체적으로 한국 대학생 보다 중국 유학생이, 남자 대학생들이, 모든 연령대의 대학생들이, 주요 여가활동에서 모든 활동들의

대학생들이 인터넷게임중독 정도가 높게 나타났다. 특히 측정도구의 점수 분포 상 높은 중독 정도는 아니지만 중국 유학생이 한국 대학생보다 유의하게 더 높았는데 이와 같은 결과는 중국 유학생이 한류 열풍에 직접적인 영향을 받아 인터넷으로 한국 드라마와 음악 같은 대중문화 콘텐츠를 접하며 한국을 간접적으로 경험한 세대들이기에 인터넷에 노출이 많았고, 학업의 어려움과 언어장벽을 포함한 인간관계의 스트레스를 사이버세계의 인터넷게임에서 해소하려는 경향이 있는 것으로 풀이할 수 있겠다. 또한 남학생은 여학생에 비해 인터넷중독점수가 높다는 Choi (2007), Suh와 Lee (2007)의 연구와 유사한 결과로 남자 대학생들은 여자 대학생들과의 학업 경쟁과 취업에 대한 스트레스가 높아 인터넷에 더욱 몰입하는 것으로 볼 수 있겠다.

본 연구의 모든 연령대의, 모든 활동의 여가생활을 하는 대학생들이 인터넷게임중독 정도가 높은 것으로 나타났는데, 구체적으로 살펴보면 연령이 높아질수록 인터넷게임중독 정도가 높아지는 경향을 보이고, 인터넷게임을 포함한 인터넷 활동을 자주 접할수록 인터넷게임중독 정도가 높은 것으로 해석된다. 이는 Ko (2001)의 연구에서 대학생의 연령이 어릴수록 인터넷 중독에 빠지기 쉬운 것으로 나타난 것과 상반된 결과로 연령에 따른 인터넷게임중독 정도 분석에 대한 추후 반복연구가 필요하겠다. 또한 우리나라 대학생의 여가 변화를 살펴보면 90년대 중반까지는 대학생들의 수업 이후의 생활을 보면 당구, 탁구, 축구 등 스포츠나 동아리 활동 참여, 행사 뒤의 뒷풀이가 대부분이었지만, 인터넷이 보편화된 90년대 후반부터는 타인과의 대면 의사소통을 통한 상호작용보다는 자신의 의사대로 할 수 있는 인터넷게임을 포함한 인터넷 활동이 증가한 경향을 반영하는 결과로 일부 유추해 볼 수 있겠다.

인터넷게임중독에서 유의한 차이를 나타내는 건강관련 특성은 지각된 건강상태와 흡연 등의 변수였고, 구체적으로 중간 정도 이상의 건강상태라고 지각하고 있는 대학생들이, 흡연을 하는 대학생들이 인터넷게임중독 정도가 높게 나타났다. 본 연구의 인터넷게임중독 정도가 높은 대학생들은 건강에 대해서는 보통 이상으로 건강하다고 응답하면서 흡연은 계속하는 모순을 보여 이에 대해 인터넷게임중독과 흡연과의 관계를 분석하는 추후연구가 필요하겠다.

국적에 따른 임파워먼트는 한국 대학생이, 인터넷게임중독은 중국 유학생이 높았다. 본 연구에서 사용된 인터넷중독 자가진단검사 척도는 Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion (2003)이 개발당시에 초·중고등학생을 위한 도구로 중독자 뿐만 아니라 일반 사용자들에게 간편한 진단 기준의 용도로 포괄적으로 사용되는 도구이다. 이 도구는 인터넷중독 진단 기준인 일상생활장애, 금단, 내성을 잘 반영하는 도구로 대학생 대상의 인터넷중독 척도가 개발되지 않은 현실에서

본 연구도구로 채택하게 되었다. 이 도구에서는 중고등학생 기준으로 총점이 108점 이상이면 인터넷게임중독으로 판정할 수 있는데, 본 연구의 한국 대학생이나 중국 유학생 모두 인터넷게임중독 평균 점수는 낮게 나타난 실정으로 전체 대상자 모두 인터넷게임중독으로 판정하기에는 무리가 있겠다. 즉 본 연구의 한국 대학생이나 중국 유학생 모두 일반 사용자군으로 분류할 수 있으며, 다만 인터넷게임을 포함한 인터넷 활동을 다른 여가활동에 비해 과반수 이상 많이 하고 있는 것으로 나타나 앞으로 인터넷게임중독을 포함한 인터넷중독 예방을 위하여 앞으로도 자신의 인터넷 사용 행동 패턴을 점검해 보고 자신의 사용이 정상적인 사용패턴과 비교해서 어느 정도 벗어나 있는지 정기적으로 파악할 필요가 있겠다.

이렇게 예방 차원에서 두 나라 학생간의 평균 점수를 비교해 보았을 때, 중국 유학생이 한국 대학생보다는 유의하게 높은 점에 대해 주목할 필요가 있겠다. 비록 인터넷게임중독 정도가 높은 편은 아니지만, 인터넷게임중독에 이환된 후에 치료하게 되는 사후 대책 보다는 사전에 계획적이고 적극적인 인터넷게임중독 예방을 위한 임파워먼트 생활양식실천이 선행되어야겠다. 이 때 임파워먼트는 박탈된 사람의 능력을 이해하여 자신들의 삶에 영향을 주는 문제에 적극적으로 참여하도록 하는 것으로 개인이 가지고 있는 내적인 힘을 찾는 것(Joo, 2006)으로 볼 수 있는데, 인터넷게임중독 예방과 연결할 수 있는 개념이다. 본 연구에서 중국 유학생의 임파워먼트 정도는 한국 대학생에 비해 낮고, 척도의 점수 범위에서 중간 정도인 것으로 나타났는데, 이와 같은 결과는 중국 유학생은 우리나라에서 상대적으로 소수이며 유학생 신분이기에 임파워먼트 능력을 향상시켜 스스로 자신에 대한 통제력을 획득함으로써 중독으로 빠질 수 있는 인터넷게임을 포함한 과도한 인터넷활동을 비롯한 자신이 처한 어려움을 능동적으로 헤쳐나갈 수 있도록 할 필요가 있겠다. 또한 이를 바탕으로 나아가 한국사회에서 유학생의 자립 준비와 아울러 스트레스 감소를 통한 심리사회적 적응을 도모할 수 있다고 볼 수 있으며, Na (2006)의 연구에서 보고된 유학생이 스스로 능동적으로 문제에 대처하며, 자신의 삶을 의미있게 바꾸는 대학생 활적응을 지향하는 것으로 볼 수 있겠다.

대상자의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인을 규명하기 위하여 단계적 회귀분석을 실시한 결과, 국적, 성별 및 임파워먼트가 유의한 변수로 설명력은 17.7%로 확인되었는데, 이와 같은 결과는 한국대학생과 중국유학생을 포함하는 대학생을 대상으로 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인을 규명하는 선행연구가 부족한 실정으로 비교·논의하기에는 어려운 실정이다. 다만, 대학생의 국적, 성별 및 임파워먼트가 인터넷게임중독에 영향을 주는 변인으로 규명되었기에 앞으로 대학생 대상으로 인터넷게임중독 예방프로그램의 개발과 운영 시

에 국적과 성별 및 임파워먼트 등에 더욱 관심을 기울여야 할 것이다. 특히, 임파워먼트를 증강시키면 인터넷게임중독을 감소시킬 수 있을 것(Joo, 2006)으로 사료되는 바, 대학생과 상호작용할 수 있는 개방적이고, 체계적인 지지관리 및 대학생의 개별적 특성을 파악할 수 있는 대학 내 보건진료소 관할의 총체적인 임파워먼트 증진 프로그램개발이 요구된다고 할 수 있겠다.

한편, 우리나라는 국민건강증진법에 근거하여 학교보건의 중점 과제로 흡연, 음주, 개인위생, 정신건강, 성 행태, 손상 및 안전사고, 인터넷 중독과 관련된 사업들을 구체적으로 제시하고 있다(Ministry of Health and Welfare & Korean Institute of Health and Social Affairs, 2011). 즉 대학교는 건강한 학교 환경 조성을 통해 인터넷 중독을 포함한 보건사업을 하도록 포함되어 있는 것이다. Kim (2011)과 Park (2011)의 연구에서는 대학생의 건강수준을 파악하고, 대학구성원을 위한 건강증진 서비스를 제공하기 위해서는 제도화된 추진이 필요하며 대학생 건강증진에 대한 다양한 수준에서의 사회적 옹호가 필요하다고 역설한 바 있다. 이에 우리나라의 전체 대학교 중 과반수 이상이 사립대학교인 현실(Kim, 2011)에서, 대학교 내의 유학생 중 대부분이 중국 유학생인 실정(Ministry of Education, Science, and Technology, 2010)에서 대학 내 보건실 및 보건소나 건강증진 센터의 설치 및 운영을 통한 인터넷중독 예방을 포함한 포괄적 보건교육(Ministry of Health and Welfare & Korean Institute of Health and Social Affairs, 2011)을 추진할 수 있도록 국가차원의 정책적, 행정적 지원이 마련되어야 할 필요가 있는 것으로 사료된다.

이상의 연구 결과, 본 연구는 한국 대학생과 중국 유학생을 중심으로 대학생의 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도의 차이와 영향요인을 규명함에 따라 학교보건에 있어서 인터넷게임중독 예방 프로그램개발을 위한 기초자료를 제공하였다는 점에 의의가 있겠다. 반면에 표본선정이 일 지역의 국한된 한국 대학생과 중국 유학생을 대상으로 하였기 때문에 일반화하는데에는 제한점을 갖는다. 특히, 대학이라는 교육시설에서 전공 공부와 아울러 취업을 준비하는 면에서 일반 성인과는 다른 특성을 가지고 있는 대학생만을 대상으로 특화된 인터넷게임중독 측정 도구와 임파워먼트 측정 도구가 없는 실정으로 본 연구의 측정도구 채택의 문제가 한계점으로 드러나는 바, 장차 사회인으로 거듭나 직업생활과 가정생활에 영향을 미치고 생활해야 하는 대학생의 임파워링을 바탕으로 한 건전한 인터넷게임활동을 지향하기 위한 대학생의 임파워먼트와 인터넷게임중독에 대한 질적 연구와 더불어 측정도구 개발연구를 제언한다.

결 론

본 연구는 한국 대학생과 중국 유학생을 중심으로 대학생의 인터넷게임중독 예방 프로그램개발을 위한 기초자료를 제공하기 위해 일 지역 대학생의 임파워먼트와 인터넷게임중독 정도의 차이 및 영향요인을 규명한 서술적 연구이다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 국적에 따른 일반적 특성의 차이에서 연령, 종교, 주요 여가활동, 스트레스, 운동, 흡연에서 유의한 차이가 있었다.

둘째, 임파워먼트에서 유의한 차이를 나타내는 일반적 특성은 국적, 연령, 종교, 학교성적, 주요 여가활동, 지각된 건강상태, 스트레스, 운동, 흡연 등이었다. 인터넷게임중독에서 유의한 차이를 나타내는 일반적 특성은 국적, 성별, 연령, 주요 여가활동, 지각된 건강상태와 흡연 등이었다.

셋째, 국적에 따른 임파워먼트 정도는 한국 대학생이, 인터넷게임중독 정도는 중국 유학생이 높은 것으로 나타났다.

넷째, 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인은 국적, 성별 및 임파워먼트로 확인되었으며, 설명력은 17.7%였다.

따라서 본 연구를 통해 분석된 중국 유학생의 임파워먼트와 인터넷게임중독 조사결과는 중국 유학생의 학교에 대한 효과적인 적응을 도모하고, 인터넷게임중독 예방 및 스트레스, 흡연, 운동을 바탕으로 한 건강증진 프로그램 마련에 필요한 기초자료로 사용될 수 있을 것으로 기대된다. 그리고 대학생의 정신건강을 포함한 임파워먼트 교육프로그램과 인터넷게임중독 예방프로그램을 대학 내 보건실, 보건진료소나 건강증진센터에서 실행할 수 있도록 국가차원과 각 대학 단위의 정책과 지원이 요구된다고 본다.

References

- Bolton, B., & Brookings, J. (1998). Development of a measure of interpersonal empowerment. *Rehabilitation Psychology, 43*(2), 3-21.
- Cho, Y. W., & Lee, S. S. (2010). Current status of information literacy of foreign students in Korea. *Journal of the Korean society for library and information science, 44*(1), 75-99.
- Choi, E. K. (2007). *The effects on internet addiction and impulsiveness on school adjustment of undergraduate students*. Unpublished Master's thesis, Hanseo University, Seosan.
- Choi, J. (2006). The relationship between leadership styles and empowerment of nursing students, *Journal of Korean Academy of Nursing Administration, 12*(2), 196-203.
- Choi, J. W. (2013). *Development and effects of empowerment program for nursing students*. Unpublished doctoral dissertation, Gyeongsang National University, Jinju.
- Fu, W. W. (2012). *Satisfaction on life of Chinese students studying abroad and internet addiction*. Unpublished Master's thesis, Keimyung University, Daegu.
- Hyon, C. S. (2011). *The mediating effects of social support and empowerment on the relationship between emotional regulation and happiness*. Unpublished doctoral dissertation, Hongik University, Seoul.
- Jang, J. N., & Choi, Y. H. (2012). Pathways from family strengths and resilience to internet addiction in male high school students: Mediating effect of stress, *Journal of Korean Public Health Nursing, 26*(3), 375-388.
- Je, M. H. (2012). *Social support, self-esteem of major effect on empowerment of students in nursing*. Unpublished Master's thesis, Ajou University, Suwon.
- Joo, A. R. (2006). *Effects of an empowerment education program in the prevention of internet games addiction in the middle school students*. Unpublished doctoral dissertation, Chonnam National University, Gwangju.
- Kim, H. M. (2013). *The effects of behavioral activation system/behavioral inhibition system on decision-making in internet game addict*. Unpublished Master's thesis, Kyungpook National University, Taegu.
- Kim, H. S. (2002). *A study on readiness for self-sufficiency of poor adolescents: Analyzing mediator effect of empowerment*. Unpublished doctoral dissertation, Ewha Womans University, Seoul.
- Kim, J. Y. (2008). The study of international students' internet dependency. *Korean Journal of Communication Studies, 16*(4), 185-204.
- Kim, Y. B. (2011). An examination of the current health of university students and a systematic approach to a healthy campus. *Korean Journal of Health Education and Promotion, 28*(5), 1-16.
- Ko, Y. J. (2001). *The personality traits and self-concept of internet addiction group*. Unpublished Master's thesis, Sungshin Women's University, Seoul.
- Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion. (2003). *K-scale & education program for prevention*. Seoul: Author.
- Lee, J. A., & Yoo, I. Y. (2012). Factors influencing internet addiction proneness in higher grade students at an elementary school. *Journal of Korean Public Health Nursing, 26*(3), 547-560.
- Lee, M. J. (2009). Communication pattern and problem-solving ability of the internet game addicts in college students. *The Journal of the Korea Contents Association, 9*(11), 108-119.
- Lee, S. H., & Kim, S. J. (2012). The degree of perceived stress, depression and self esteem of university students. *Journal of Korean Public Health Nursing, 26*(3), 453-464.
- Lewthwaite, M. (1996). A study of international students' perspectives on cross-cultural adaption. *International Journal of the Advancement of Counseling, 19*, 167-185.
- Ministry of Education, Science, and Technology. (2010, November). *2010 Statistics of foreign students in Korea*. Retrieved September 9, 2012, from <http://www.mest.go.kr/web/1105>

- /ko/board/view.do?bbsId=147&boardSeq=14601
Ministry of Health and Welfare & Korean Institute of Health and Social Affairs. (2011). *The 3rd national plan for health promotion(2011-2020)*. Seoul: Author.
- Moon, W. H., Chung, K. S., & Kim, M. J. (2012). Mental health, stress, coping ability, and coping strategies among college students. *Korean Journal of Health Education and Promotion*, 29(3), 103-114.
- Na, I. S. (2006). A study on the effects of acculturative stress and life stress among foreign students. *Korean NPO Review*, 5(2), 159-197.
- Oh, W. O. (2005). The influence of internet expectation and self-efficacy on internet addiction among high school students. *Journal of Korean Public Health Nursing*, 19(2), 339-348.
- Park, N. S. (2011). Development of comprehensive health promotion policies for university students. *Korean Journal of Health Education and Promotion*, 28(5), 17-34.
- Park, S. W. (2011). A review of cigarette smoking-related behaviors and health problems among university students. *Korean Journal of Health and Promotion*, 28(5), 35-49.
- Shin, J. S. (2009). *A study on internet addiction of the university students and communication anxiety*. Unpublished Master's thesis, Sangji University, Wonju.
- Suh, S. Y., & Lee, Y. H. (2007). The relationship between daily hassles, social support, absorption trait and internet addiction. *The Korean Journal of Clinical Psychology*, 26(2), 391-405.
- Yang, S. S. (2009). *Relationship between explicit, implicit internet game expectancies and internet game behavior: Application of internet game expectancy scale and implicit association test*. Unpublished Master's thesis, Hallym University, Chuncheon.

Differences in Empowerment and Internet Game Addiction among Korean University Students Focusing on Korean and Chinese Students

Joo, Ae Ran¹⁾ · Kim, Mi Rang²⁾

1) Assistant Professor, Department of Nursing, Chodang University

2) Assistant Professor, Department of Korea-China Information & Culture, Chodang University

Purpose: The purpose of this study was to investigate the empowerment and internet game addiction in Korean university students, focusing on Korean and Chinese students. **Method:** For this study, 366 students were selected from the J province by using convenience sampling. The data were collected from August 1 to October 10, 2012, and analyzed by using the SPSS/WIN 15.0. **Result:** Internet game addiction and general characteristics showed significant differences when classified according to nationality, gender, age, major leisure, perceived health status, and smoking status. The Korean students had a mean empowerment score of 98.4. The Chinese students had a mean internet game addiction score of 58.6. Nationality, gender, and empowerment were identified as the variables influencing internet game addiction. **Conclusion:** This study suggested that we should develop programs to increase empowerment, quit smoking, and decrease internet game addiction for Korean university students.

Key words : Power, Internet

• Address reprint requests to : Joo, Ae Ran

Department of Nursing, Chodang University

380 Muanro, Muaneup Muangun Jeollanamdo 534-701 Korea

Tel: 82-61-450-1807 Fax: 82-61-450-1810 E-mail: arjoo@chodang.ac.kr