

<http://dx.doi.org/10.7236/IIBC.2015.15.5.29>

IIBC 2015-5-4

인터넷 게임중독과 정신-정서적 변인과의 관계

The Relationship of Internet Game Addiction to Psycho-Emotional Variables

김정애*, 조의영**

Jung-Ae Kim*, Eui-Young Cho**

요약 본 연구는 사회직장인으로 시작하는 성인의 게임중독에 관한 영향요인을 분석하기 위한 연구이다. 본 연구를 위하여 20-29세 사이의 성인 275명을 대상으로 하였으며, 대상자들의 인터넷 게임중독과 정신-정서적 변인(자아정체감, 우울, 삶의 의미)과의 상관관계와 개인, 가족, 사회적 영향요인을 알아보기 위하여 교차분석과 위계적 회귀분석을 이용하여 분석하였다. 연구결과, 게임중독에 영향을 미치는 개인적 요인은 성, 나이, 흡연 순으로 나타났고, 가족·사회적 요인은 어머니의 교육수준, 아버지의 교육수준, 가정경제형편 순으로 나타났다. 또한 게임중독과 우울 및 자아정체감은 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 이에 따라 현대문화 발달인 인터넷을 타인과의 건전한 교류의 장으로 활용하기 위해서는 20대 성인의 우울을 감소시키고, 자아정체감을 증진시킬 수 있는 실질적인 정책적 지원체계를 확립하기를 제안한다.

Abstract The purpose of this study was to research on the relationship of Internet Game Addiction to Psycho-emotional Variables(self-identity, depression, meaning of life). The cross-sectional descriptive study design was used. We selected 275 adults through randomised sampling and analysis the result by chi-square test and hierarchial regression method. The result of this study was as follows; The effects of personal characteristics to Internet Game Addiction was sex, age, smoking and family including social characteristics were level of mother's education, father's education, and family economic status in a row. The relationship of Internet Game Addiction to Psycho-Emotional Variables were self-identity and depression. Therefore we suggest that the practical support system for 20's age adult to increase the self-identity and decrease the depression will be applied.

Key Words : Internet Game Addiction, Psycho-Emotional Variables, 20's Adults.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

20대는 성인의 시작시기로 Erickson(1968)은 인간의 심리사회적 발달단계의 8단계 중 '친밀감 대 고립감'이 형성되는 단계라고 정의하였다^[1]. 즉, 이 시기의 중요한

발달과제는 타인과의 의미 있는 관계를 형성하여 친밀감을 넓히는 것이라고 하였는데, 만일 이 시기에 친밀감을 형성하지 못한 경우에는 고립감이 형성되는 것이다^[2].

타인과의 관계 형성은 단시간에 이루어지는 것이 아니라 타인과 적절한 친밀감을 형성하려면 이미 청소년 시기에 자아정체성이 확립되는 것이 중요하다^[3]. 그러나

*정희원, 가톨릭상지대학교 간호학과 교수(제1저자)

**정희원, 배재대학교 간호학과 교수(교신저자)

접수일자 : 2015년 7월 24일, 수정완료 2015년 8월 24일

게재확정일자 : 2015년 10월 9일

Received: 24 July, 2015 / Revised: 24 August, 2015 /

Accepted: 9 October, 2015

**Corresponding Author: jjosha6615@naver.com

Dept. of Nursing, Pai Chai University, Korea

우리나라 청소년들은 대학입시의 과열경쟁 속에서 많은 시간을 보내고 있는 것이 현실이어서, 청소년 시기에 경험해야 할 다양한 사회 환경과 타인과의 관계를 통한 이해를 접함으로써 자아정체성을 확립하기에는 시간이 역부족한 것이 사실이다. 더욱이 이러한 현실에서는 자기의 역할을 스스로 선택해 볼 수 있는 경험은 기대하기 어렵다고 생각되며, 이것은 더 나아가 부모의 결정에 따라 움직이는 미숙한 성인을 맞이하게 하는 하나의 요인이 될 수 있으므로 이는 장차 인생에 대한 고민과 혼란 등의 원인이 된다고 한다^[4]. 부모에 의한 전폭적인 지원으로 시작한 미숙한 성인은 더 나아가 대학을 졸업 한 후에 취업하기 어려운 현실에 닥쳤을 때에는 그 문제가 현실적으로 큰 고통으로 문제를 일으키기도 한다^[5]. 게다가 최근 우리나라의 경제활동 참여 통계를 살펴보면 20대들은 학교를 졸업하고도 3년 넘게 취업을 못하여 청년 백수가 된 인구가 25만 명에 달한다고 한다^[6].

청년 백수가 늘어난다는 것은 그 만큼 취업 준비생들이 더욱 늘어가고 있는 실정이라고 볼 수 있는데, 이들은 20대가 되기 전까지 지속적인 부모님의 보호 아래에서 성장하였기 때문에 이러한 환경에서 스스로 자립하기 어려운 경우가 많다. 이와 같이 대학을 졸업한 후 백수로 전락한 대졸 고학력 실업자들은 갑자기 닥쳐온 현실에 좌절과 사회·심리적 불안감을 느낄 수 있다. 이러한 좌절과 불안감의 지속은 우울 증상 등 심각한 문제를 초래할 수 있다고도 한다^[7].

인간의 발달이론^[1]에서 사회·심리적 관계 속의 자아정체감(self-identity)은 사회활동을 포함한 직업행동에서 중요한 부분을 차지한다. 즉, 자신의 능력과 욕구 등을 포함하는 자아 정체감을 기반으로 진로를 선택하게 된다. 그러나 우리나라 사회 환경은 과열 입시경쟁으로 인해 청소년 시기에 자아정체성을 확고히 하기에 적절하지 못한 상황일 뿐만 아니라 IMF 이후 비정규직이 늘어나면서 정규직 일자리는 상대적으로 감소하여 청년층의 고용 상황은 매우 부족한 현실이다^[8].

이와 같이 성인 초기의 젊은이들은 사회직업인으로써 첫 발을 내딛어야 하는 시기에 현실적으로 좁아진 직업 시장과 자아정체감의 미완성으로 인해 여러 가지 정신사회적 고통을 겪을 것으로 예측할 수 있다. 인간은 고통을 겪으면 다양한 방법으로 가깝고 손쉬운 것을 획득함으로써 그 현실의 고통을 벗어나고자 하는 경향이 있다. 현재 전 세계적으로 발달한 인터넷은 사람들에게 직접 현장에

가보지 않아도 실제 경험하는 것처럼 느끼게 만들었다. 과거에 많은 중고등학생들이 운동장에서 직접적으로 움직이며 사람들과 어울리던 모습이 이제는 실내에서 휴대폰으로 인터넷 게임을 하는 모습으로 바뀐 모습을 어렵지 않게 볼 수 있다. 연구에 의하면 특히 생활 스트레스를 많이 경험하고 고독감이 높을수록 게임 중독이 많이 발생한다고 한다^[9].

중독이란 어떤 행동을 조절하려 하지만 본인의 노력으로 가능하지 못하고, 일상생활에 피해가 발생하여 삶의 균형이 깨지는 상태를 말하는데, 중독의 종류로는 약물중독을 포함하여 인터넷 중독, 도박 중독, 운동 중독, 성 중독 등도 중독 범주에 포함한다^[10]. 게임중독이란 게임에 탐닉하고 몰입하여 게임시간을 더 늘이는 내성 현상이 발생하고, 일상생활에 흥미가 사라져 가며, 인간관계보다는 게임에 몰두하는 것을 의미하며, 게임중독이 되었을 때에는 게임을 하지 않을 때, 불안이나 우울 등 급단 증상을 경험하는 것을 말한다^[11].

특히 게임을 하는 동안 그들의 생리적, 안전과 소속 그리고 존경의 욕구를 충족시켜 주는 등 가상의 공간에서 자기실현을 하려는 욕구를 담고 있다고 한다^[12]. 특히 사회직업인으로 출발 시점에 있는 20대들의 게임중독은 우리나라의 미래를 어둡게 하는 현상임을 많은 사람들은 인지하고 우려하고 있다. 그러나 이들에 대한 구체적이고 현실적인 방안은 시원하게 나와 있지 못한 것이 또한 현실이다. 그러므로 이들에게 삶의 의미는 어디에 두고 있으며, 현실보다는 가상세계에서 대리만족을 할 수 밖에 없는 원인을 파악하여 차근차근히 수정해 나가는 것은 많은 의미가 있다고 생각된다.

지금까지 20대 성인을 대상으로 한 진행된 사회·환경적인 연구를 살펴보면, 청년실업자의 진로타협 요인분석^[13], 청년실업의 발생원인 및 해소 방안^[14], 청년층의 실업기간에 영향을 미치는 요인에 관한 연구^[15] 등으로 청년 실업자가 이미 된 상황에서의 문제점을 분석하고자 한 논문이 있으며, 인터넷 게임 중독에 관한 연구로는 인터넷 게임 중독이 자아존중감에 미치는 영향^[16], 청소년기 해외 유학 경험을 가진 귀국성인의 자아정체감 및 직장적응에 관한 연구^[17], 삶의 의미와 게임중독과의 관계^[18], 우울이 스마트폰 중독에 미치는 영향^[19], 등이 주로 연구가 되어왔다. 이상과 같이 청년의 실업에 관한 문제를 연구한 결과로는 주로 20대 노동력의 증가, 여성 노동력의 증가, 고학력화와 학교 교육의 비현장성, 기업의 구

조조정 등을 구조적으로 다루어야 한다는 주장들로 이러한 문제를 정책으로 고려하기를 주장하고 있다. 또한 청년들의 게임중독에 관한 연구에서는 삶의 의미, 자아정체감, 우울과 게임중독에 관하여 관련성을 보고하는 연구가 되어져 왔다. 즉, 단편적이 문제점과 게임중독을 연결하여 분석을 하고자 하였다. 이와 같은 연구도 매우 중요한 연구임에는 분명하나 지금까지의 연구가 인터넷 게임중독과 20대 청년들의 단편적인 문제를 독립적으로 연구하였다면 우리나라 현실상 간과하였던 청소년 시기의 자아정체성과 삶의 의미, 우울을 통합하여 그들이 손쉽게 현실의 고통을 가상의 세계에서 위안을 얻는 돌출구로 삼을 수 있는 게임중독과의 관계를 보는 것은 지금까지 많은 연구자들이 고민해 온 문제들을 통찰해 볼 수 있는 계기가 될 것이다. 또한 20대 청년 시기의 현실에 다친 고민들을 함께 연구하여 발달단계에서 이루어야 할 과제를 간과한 문제점을 분석하여 해결해 나가는 것도 의미가 있다고 생각된다. 따라서 사회적업인으로써 현실적으로 한 역할을 하여야 할 20대를 대상으로 현실에서 성취하지 못하는 것을 가상에서 이루는 게임중독과 자아정체성, 삶의 의미, 우울의 관계를 연구하는 것은 20대 성인을 올바르게 알고 삶의 방향을 제시하는데 의미가 있다고 하겠다. 따라서 본 연구는 20대 성인들의 게임중독 정도를 파악하여, 게임중독과 자아정체성 및 우울의 정도를 분석하고 이들의 삶의 의미 수준을 분석하여 20대 성인이 게임중독에서 벗어날 수 있는 통로를 제공하고자 한다.

2. 연구 목적

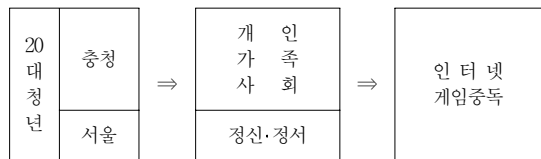
최근 ‘성인 게임 중독’의 사회적 병리현상이 곳곳에서 목격되고 있다. 우리나라 20대는 사회 직업인으로 나서기 위한 취업준비로 스트레스를 받고 있으나 상당수가 표출하는 통로가 적절하지 못한 현실로 인해 우울하게 지내고 있다. 특히 대학 입시의 과열 경쟁으로 자아정체성의 확립이 되지 않은 상태로 성인이 되었을 때는 그 문제가 더욱 심각하여서 삶의 의미를 확고히 하지 않은 상태에서의 게임중독은 우울 증상을 동반한 현실 좌절 범 죄자로 이어질 수 있다. 따라서 본 연구의 목적은 삶의 의미, 자아정체성과 우울과 인터넷 게임중독과의 관계를 분석함으로써 게임중독으로 부터 20대가 벗어날 수 있는 통로를 마련함에 있다. 이에 따른 구체적인 목적은 다음과 같다.

- ① 일반적 특성에 따른 게임중독 정도를 파악한다.
- ② 개인적, 가족 및 사회적 특성이 게임중독에 영향을 미치는 요인을 분석한다.
- ③ 게임중독과 정신-정서적 변인과의 상관관계를 분석한다.

II. 연구방법

1. 연구 설계

본 연구는 충청도와 서울시에 거주하는 20대 청년들의 인터넷 게임중독 정도와 정신·정서적 요인(삶의 의미, 자아정체성, 우울)과의 관계를 알아보고, 위계적 회귀분석을 사용하여 20대 청년들의 인터넷 게임중독에 가장 영향을 미치는 영향 요인을 분석하기 위한 서술적 조사 연구이다.



2. 연구 대상 및 자료 수집

본 연구 대상자는 충청도와 서울시에 거주하는 20대 청년들 중 본 연구의 목적을 이해하고 참여에 동의한 275명들을 대상으로 하였다. 분석을 위한 표본수는 G*Power 3.1프로그램을 이용하여 유의수준 .05, 검정력 0.95로 계산하였을 때 115명이 산출되었다. 이 중 10-20% 탈락률을 고려하면 138명 정도가 확보되어야 한다. 본 연구에서는 286명을 편의표본추출방법으로 선정하였으며, 이 중 무응답자와 자료의 타당도에 문제가 있어 보이는 11명을 제외한 275명이 분석에 포함되었으므로 표본수가 충분히 확보되었다. 연구대상자에 대한 윤리적인 고려는 대상자에게 연구의 목적을 설명한 후 참여에 동의를 구하였고, 참여 동의서를 작성하게 한 후 연구시작 전 P대학교의 연구윤리심의위원회(IRB)의 승인을 받았다. 설문지는 대상자의 동의를 얻은 후에 구조화된 질문지를 이용하여 설문조사를 진행하였다. 1인당 설문에 소요되는 시간은 20-30분 정도였다. 대상자에게는 자료수집 시 연구의 목적, 질문지의 내용에 대하여 충분히 설명하였고, 수집한 자료는 연구 목적으로만 사용될 것과 연구 대상자

의 익명성을 보장한다는 내용을 서면을 통해 동의를 구하였다.

설문지는 본 연구자가 게임중독 관련 기존 논문의 게임중독의 영향요인^{[11][12][16][17][18][19]}을 통합 분석하여서, 간호대학 교수 3인의 의견을 수합하여 구성하였다. 연구 대상자의 일반적 특성으로는 성별, 나이, 직업, 결혼유무, 병역 상태, 종교, 거주형태, 가정형편, 흡연여부, 음주상태, 건강상태, 건강관리, 부모님 생존여부, 부모님 교육정도, 출생순위, 가정 분위기, 대인관계를 포함하였고, 삶의 의미는 Michael F. Steger 등^[20]이 개발하고, 원두리 등이 번안^[21], 타당화한 삶의 의미척도(MLQ: Meaning in Life Questionnaire)를 사용하였다. 척도는 의미추구 5개 문항과 의미 발견 5개 문항으로 총 10개 문항으로 구성되어 있다. 응답 방식은 7점 Likert 이었으나 본 연구에서는 4점 Likert 로 변경하여 '전혀 아니다=1점', '매우 그렇다=4점'으로 측정하였다. 점수가 높을수록 삶의 의미 수준이 높으며 낮을수록 수준이 낮은 것을 의미한다. 이 척도는 원 연구^[21]에서의 내적 합치도는 Cronbach's $\alpha=.88$ 이었고 김중재^[18]의 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.88$ 이었으며 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.87$ 이었다. 자아정체감은 박아청^[22]이 개발하고, 이현주^[23]가 수정·보완한 '한국형 자아정체감 검사'를 사용하였다. 이 척도는 48문항으로 구성되어 있으며 응답 방식은 5점 Likert 이었으나 본 연구에서는 4점 Likert 로 하였다. '전혀 아니다=1점', '매우 그렇다=4점'으로 측정하였으며, 점수가 높을수록 자아정체감 수준이 높고 낮을수록 수준이 낮은 것을 의미한다. 이 척도는 안수진^[17]의 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.96$ 이었으며 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.80$ 이었다. 우울 척도는 통합적 한국어판 CES-D(Center for Epidemiologic Studies Depression Scale)를 사용하였다. CES-D는 전점구와 이민규^[24]가 1992년 번안한 것을 사용하였다. 이 척도는 총 20문항으로 구성되어 있으며 영역은 우울한 기분, 무가치감, 절망감, 식욕상실, 수면장애 등이다. 각 문항은 4점 Likert척도로 되어 있으며 0점에서 60점으로 점수가 높을수록 우울한 기분을 나타낸다. 원 연구에서의 Cronbach's $\alpha=.91$ 이었으며, 최장현^[19]연구에서는 Cronbach's $\alpha=.76$ 이었고 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.85$ 이었다. 인터넷 게임중독 정도는 온라인중독 센터(The Center for On-Line Addiction)에서 만든 인터넷중독 검사(Internet Addiction Test)를 윤재희^[25]가 번안하여 고려대학교 인터넷 중독온라인 센터에서 사용하는

것을 인터넷 게임 상황에 맞도록 설정하여 사용하였다. 총 20문항으로 구성되어 있으며, 인터넷이나 통신사용과 관련된 강박적 사용, 행동상의 문제, 정서적 변화 등을 측정하는 내용으로 이루어져 있다. 각 문항은 4점 Likert 척도로 되어 있으며 점수가 높을수록 인터넷 게임중독수준이 높은 것을 의미한다. 척도에 대한 내적 합치도는 정경아^[9]의 1차 연구에서 Cronbach's $\alpha=.929$ 이었고, 2차 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.907$ 이었고, 본 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.95$ 이었다.

3. 자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS 20.0 통계 프로그램을 이용하여 분석하였다. 대상자들의 개인적, 가족적, 사회적 특성에 따라 게임중독 정도는 카이제곱분석법(chi-square test)으로 분석하였고, 개인 및 가족·사회적 특성이 게임중독에 영향을 미치는 요인은 위계적 회귀분석(hierarchical regression analysis)으로 분석하였으며, 게임중독과 정신-정서적 변인과의 관계는 Pearson의 상관계수를 이용하여 분석하였다.

III. 연구결과

1. 일반적 특성에 따른 게임중독 정도

대상자의 일반적 특성을 분석하였다(Table 1). 대상자의 성별은 남자가 112명(40.7%), 여자가 163명(59.3%)으로 여자가 51명(186%) 더 많았다. 연령은 20세가 66명(24.0%), 21세가 70명(25.5%), 22세가 49명(17.8), 23세가 42명(15.3%), 24세 이상이 48명(17.5%)로 고루 분포되었다. 현재 직업은 학생이 187명(68.0%), 직장인이 35명(12.7%), 취업 준비생이 15명(5.5%), 군인이 34명(12.4%), 그 외 기타가 4명(1.5%)로 대상자 중 학생이 가장 많았고, 군필이 33.5%, 미필이 5.8%이고 나머지는 여학생들로 분포되어 있었으며, 대상자의 99.6%가 미혼이었다. 거주형태는 67.3%가 가족과 함께 살고 있는 것으로 나타났으며 기숙사에 거주하는 대상자들은 32.7%이었다. 대상자들이 인식하고 있는 집안 경제 상태는 보통으로 산다고 74.9%가 답변하였다. 흡연하지 않는다는 39.3%이었으나 술은 마시지 않는다는 25.1%로 흡연을 하지 않는다가 더 많은 분포를 보였다. 그러나 일주일에 음주를 3-4번 한다는 11.3%를 포함하여 한 달에 2-3번 하는 것 등

표 1. 대상자의 일반적 특성에 따른 게임중독 정도

Table 1. Game Addiction According to General Characteristics.

| Variables | Categories | Total(%) | $\chi^2(p)$ |
|--------------------|--|-----------|------------------|
| Sex | Male | 112(40.7) | 199.827(.000)** |
| | Female | 163(59.3) | |
| Age | 20 years old | 66(24.0) | 1103.956(.000)** |
| | 21 years old | 70(25.5) | |
| | 22 years old | 49(17.8) | |
| | 23 years old | 42(15.3) | |
| | Over 24 years old | 48(17.5) | |
| Status | Student | 187(68.0) | 517.056(.000)** |
| | Office worker | 35(12.7) | |
| | Employment preparation | 15(5.5) | |
| | Soldier | 34(12.4) | |
| | Others | 4(1.5) | |
| Residence | With Family | 185(67.3) | 234.347(.000)** |
| | Own family/lodge | 44(16.0) | |
| | Dormitory | 46(16.7) | |
| Smoking | Smoker | 167(60.7) | 310.911(.000)** |
| | Nonsmoker | 108(39.3) | |
| Military service | Completed | 92(33.5) | 538.485(.000)** |
| | Incomplete | 16(5.8) | |
| | Women | 133(48.4) | |
| | Others | 34(12.4) | |
| Religion | None | 93(33.8) | 472.497(.000)** |
| | Protestantism | 28(10.2) | |
| | Catholic | 138(50.2) | |
| | Buddhism | 16(5.8) | |
| Economic status | High | 17(6.2) | 316.855(.000)** |
| | Middle | 206(74.9) | |
| | Low | 52(18.9) | |
| Drinking | None | 69(25.1) | 710.731(.000)** |
| | 1/month | 52(18.9) | |
| | 2-3/month | 69(25.1) | |
| | 1-2/week | 52(18.9) | |
| | 3-4/week | 31(11.3) | |
| | Every day | 2(.7) | |
| Father's Education | Graduated from Univ. | 123(44.7) | 863.418(.000)** |
| | Graduated form High school | 132(48.0) | |
| | Graduated form Middle school | 2(.7) | |
| | Under Graduated form Elementary school | 16(5.8) | |
| | Others | 2(.8) | |
| Mother's Education | Graduated from Univ. | 90(32.7) | 779.940(.000)** |
| | Graduated form High school | 137(49.8) | |
| | Graduated form Middle school | 31(11.3) | |
| | Under Graduated form Elementary school | 15(5.5) | |
| | Others | 2(.7) | |

** $p < 0.01$, Missing values were excluded

을 포함하면 술을 자주 마시고 있음을 알 수 있다. 부모님의 교육 수준을 살펴보니 아버지가 대졸이상을 졸업하였다가 123명(44.7%)을 차지하였고, 어머니가 대졸이상을 졸업하였다는 90명(32.7%)으로 나타났다.

2. 가족 및 사회적 특성이 게임중독에 영향을 미치는 요인

개인적 특성이 게임중독에 영향을 미치는 요인의 체계적 회귀분석을 하였다(Table 2). 개인적 특성으로는 성별, 나이, 흡연유무, 음주상태를 분석에 포함하였다. 분석한 결과, 모형 1의 설명력은 5.4%, 모형 2의 설명력은

표 2. 개인적 특성이 게임중독에 영향을 미치는 요인의 위계적 회귀분석 결과

Table 2. Hierarchical regression analysis result according to personal characteristics

| Variables | Model 1 | | | Model 2 | | | Model 3 | | | Model 4 | | | Tolerance |
|------------|---|---------|--------------------|---|---------|-------------------|---|---------|--------------------|---|---------|--------------------|--|
| | SE | β | t(p) | SE | β | t(p) | SE | β | t(p) | SE | β | t(p) | |
| Constant | .095 | - | 18.271 (.000) | .113 | - | 13.671 (.000) | .206 | - | 10.395 | 2.317 | - | 10.985 (.000) | Model 1 : 1.000 Model 2 : 1.056 1.056 Model 3 : 1.965 1.057 1.928 Model 4 : 1.956 1.286 2.012 1.268 |
| Sex | .057 | -.233 | -3.958 (.000)** | .058 | -.191 | -3.209 (.001)* | .077 | -.377 | -4.728 (.000)** | -.361 | -.372 | -4.747 (.000)** | |
| Age | | | | | | | .013 | .189 | 3.232 (.001)* | .062 | .271 | 4.262 (.000)** | |
| Smoking | | | | | | | .063 | -.270 | -3.425 (.001)* | -.255 | -.320 | -4.029 (.000)** | |
| Drinking | | | | | | | | | | -.068 | -.192 | -3.050 (.003)* | |
| Statistics | R ² =.054, Modified R ² =.051, F=15.664, p=.000 | | | R ² =.085, Modified R ² =.079, F=12.702, p=.000 | | | R ² =.123, Modified R ² =.114, F=12.713, p=.000 | | | R ² =.153, Modified R ² =.140, F=12.154, p=.000, Durbin-Watson = 2.169 | | | |

* $p < .005$, ** $p < .001$

8.5%, 모형3의 설명력은 12.3%, 모형4의 설명력은 15.3%로 설명력이 증가하는 것으로 나타나서 위계적 회귀분석 결과를 신뢰할 수 있었다. 또한 Durbin-Watson 값도 2.169로 나타나서 2에 가까우므로 잔차의 독립성이 인정된다. 분산분석 결과 모형 1,2,3,4 모두 유의확률이 0.05보다 작아 회귀식이 적합하였다. 통계적 유의수준하에서 영향을 미친 변수들 중 가장 영향을 미치는 변수는 성별이었고, 그 다음은 흡연 유무, 나이, 음주 순이었다(p=.000). 가족 및 경제적 특성이 게임중독에 영향을 미치는 요인의 위계적 회귀분석을 하였다(Table 3). 변수로는 가정경제형편, 가족친밀관계, 아버지의 교육정도—어머니의 교육정도를 분석에 포함하였다. 분석한 결과, 모형 1의 설명력은 7.6%, 모형 2의 설명력은 8.5%, 모형3의 설명력은

27.5%, 모형4의 설명력은 53.8%로 설명력이 증가하는 것으로 나타나서 위계적 회귀분석결과를 신뢰할 수 있었다. 또한 Durbin-Watson 값도 2.210으로 나타나서 2에 가까우므로 잔차의 독립성이 인정된다. 분산분석 결과 모형 1,2,3,4 모두 유의확률이 0.05보다 작아 회귀식이 적합하였다. 통계적 유의수준하에서 영향을 미친 변수들 중 가장 영향을 미치는 변수는 어머니의 교육수준이었고, 그 다음은 아버지의 교육수준, 가정 경제형편, 가족친밀관계 순이었다(p=.000).

3. 게임중독과 정신-정서적인 변인과의 상관관계

대상자의 게임중독과 정신-정서적인 변인간의 상관관

표 3. 가족 및 경제적 특성이 게임중독에 영향을 미치는 위계적 회귀분석 결과

Table 3. Hierarchical regression result according to family and economic status

| Variables | Model 1 | | | Model 2 | | | Model 3 | | | Model 4 | | | Tolerance |
|--------------------|---|---------|--------------------|---|---------|--------------------|---|---------|--------------------|--|---------|--------------------|---|
| | SE | β | t(p) | SE | β | t(p) | SE | β | t(p) | SE | β | t(p) | |
| Constant | .181 | - | 12.308 (.000) | .181 | - | 12.271 (.000) | .168 | - | 10.853 (.000) | .138 | - | 10.415 (.000) | Model 1 : 1.000 Model 2 : .817 .817 Model 3 : .810 .770 .942 Model 4 : .805 .716 .883 .895 |
| Economic status | .057 | -.276 | -4.750 (.000)** | .063 | -.231 | -3.601 (.000)** | .057 | -.231 | -3.269 (.000)** | .045 | -.233 | -5.050 (.000)** | |
| Family relation | | | | | -.106 | -1.645 (.101) | .040 | -.224 | -3.806 (.001)* | .033 | -.064 | -1.309 (.192) | |
| Father's education | | | | | | | .028 | .448 | 8.414 (.000)** | .023 | .311 | 7.072 (.000)** | |
| Mother's education | | | | | | | | | | .018 | .543 | 12.417 (.000)** | |
| Statistics | R ² =.076, Modified R ² =.073, F=22.564, p=.000 | | | R ² =.085, Modified R ² =.079, F=12.706, p=.000 | | | R ² =.275, Modified R ² =.267, F=34.243, p=.000 | | | R ² =.538, Modified R ² =.532, F=178.745, p=.000, Durbin-Watson = 2.210 | | | |

표 4. 게임중독과 정신-정서적 변인들 간의 상관관계

Table 4. Correlations Between Game addiction and Psycho-Emotional Variables.

(N=275)

| | M | S·D | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--------------------|------|-------|-------|---------|---------|--------|
| | 2.77 | 1.421 | -.048 | -.078 | .420** | .264** |
| 1. Meaning of life | 2.90 | .471 | 1.00 | -.431** | -.428** | -.094 |
| 2. Self-identity | 2.24 | .196 | | 1.00 | .331** | .306** |
| 3. Depression | 1.91 | .462 | | | 1.00 | .340** |
| 4. Game-addiction | 1.37 | .477 | | | | 1.00 |

** $p < .001$

계를 보기위하여 기존에 주로 연구되어 온 변수인 우울, 삶의 의미, 자아정체감을 간호학과 교수 2인과 심리학과 교수 1인과 논의하여 변수로 선택하여 게임중독과의 상관관계를 분석하였다(Table 4). 대상자의 삶의 의미는 자아정체감($r = -.431, p < .001$)과 우울($r = -.428, p < .001$)과 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 자아정체감은 우울($r = -.331, p < .001$)과 게임중독($r = .306, p < .001$)과 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타났으며, 우울은 게임중독($r = .340, p < .001$)과 유의한 상관관계가 있는 것으로 나타나서 게임중독은 자아정체감과 우울이 서로 깊은 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

IV. 결 론

본 연구는 사회직장인으로 일역을 담당해야 할 20대의 게임중독에 관한 영향요인을 분석하기 위하여 20세-29세 사이의 성인 275명을 대상으로 인터넷 게임중독과 정신-정서적 변인과의 상관관계와 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 개인, 가족, 사회적 요인을 분석하였다.

연구 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 게임중독에 영향을 미치는 요인은 성, 직업, 거주형태, 흡연, 음주, 병역, 경제상태, 아버지와 어머니의 교육 수준으로 나타났다.

둘째, 이상과 같이 영향을 미치는 요인들은 개인적, 가족 및 사회적 특성으로 구분하여 게임중독에 가장 영향을 미치는 요인을 분석한 결과 개인적 특성에서는 성(sex), 나이(age), 흡연(smoking)순으로 게임중독에 영향을 미치는 것으로 나타났고, 가족 및 사회적 특성에서는 어머니의 교육수준(mother's education level), 아버지의 교육수준(father's education level), 가정 경제 형편(family economic status) 순으로 나타났다.

셋째, 게임중독과 정신-정서적 변인들(삶의 의미, 자아정체감, 우울)간의 상관관계를 분석한 결과, 삶의 의미(meaning of life)를 제외한 변인들인 자아정체감(self-identity)과 우울(depression)이 관계가 있는 것으로 나타났다. 이는 Radovic A^[26]의 연구에서 자녀의 정신-정서적 문제의 간호에 있어서 부모의 역할이 중요하다는 연구결과에 비추어 볼 때 본 연구 결과와 비교해서 살펴볼 필요가 있다. 즉, 본 연구 결과에서 가족 및 사회적 특성에 있어서 어머니와 아버지의 교육수준이 인터넷 게임중독과 강한 인과관계가 성립하고 있었으며 또한 정신-정서적 변인인 자아정체감(self-identity)과 우울(depression)이 인터넷 게임중독과 강한 상관관계를 보임으로써 인터넷 게임 중독은 부모의 교육수준과 같은 간접적인 요인들이 원인이 될 수 있으며, 이로 인해 정신·정서적 요인들과 인터넷 게임중독이 상관관계를 형성하는 것이다. 이는 부모들에 대한 새로운 인식이 필요함을 시사한다고 볼 수 있다. 즉, 20대까지 자아정체성이 완성되지 않은 미숙한 성인들에게 부모님들의 과도한 기대와 자신들이 이루지 못한 성공에 대한 요구 등은 연구 대상자들을 가상 세계에서 대리만족 등에 쉽사리 빠지게 할 수 있다는 결론을 내릴 수 있다. 따라서 부모님들의 교육수준은 이미 형성된 것으로 바꿀 수 없다. 그러나 그들의 자식들의 인터넷 게임중독을 예방하고자 한다면, 부모님들께서 자식들의 자아정체성을 확립하고 우울감이 떨어지도록 하는 교육 부분에서만만큼은 적절한 안내가 필요하다고 볼 수 있다. 이는 Dufour M^[27] 등의 연구에서 사이버 의존자들(cyberdependent individual)의 대부분이 저소득자(low incomes)이며 그들의 부모와 함께 살고 있었다(living with their parents)는 결과를 본다면 부모님들의 그들 자식들의 인터넷 게임중독에 관한 지대한 관심과 교육이 필요하다는 것을 알 수 있다. 본 연구 결과 중 삶의 의미는 게임중독과 상관이 없는 것으로 나타났다. 그러나 삶의 의미는 자아정체감과 우울과 관련이 있는 것으로 나

타나서 이에 대한 추후 연구가 더 필요할 것으로 판단된다.

이상과 같은 결론을 통하여 게임중독은 단일 요인으로 이루어지는 게 아닌, 성별과 나이, 흡연 유무 등을 포함한 부모님의 교육 수준과 경제형편이 영향을 미치며 특히 20대 성인들의 자아정체감과 우울 등 정신-정서적 변인들이 영향을 미친다고 볼 수 있다. 이에 따라 본 연구자는 사회·직장인으로서의 출발을 하는 20대 성인들에게 자아정체감을 증진시키고 우울감을 낮출 수 있는 실질적인 정책적 지원체계를 확립하여, 인터넷 게임을 중독으로서가 아닌 건전한 타인과의 교류의 장으로 활용하여 발달된 현대 문화를 바르게 활용할 수 있도록 할 것을 제안한다. 또한 이러한 지원 체계를 통한 개인·가족·사회적 요인들의 영향요인들도 함께 다루어진다면 이상적인 미래를 예측할 수 있을 거^[8]라 확신한다.

References

- [1] Erikson, E.H., Identity and the Life Cycle: Selected Paper, New York: International University Press, Identity: Youth and Crisis, New York: W.W.Norto, 1968.
- [2] <http://www.wikipedia.org>
- [3] Greenberg KS, Engle RP, Badaracco MA, Peck P. Identity and intimacy in psychotherapy with a young woman: four perspectives. Harv Rev Psychiatry. Nov-Dec;6(4):208-18. 1998.
- [4] J.H, Park.. Study on the Youth Dept. activating through understanding of Youth Culture. Mokwon University Unpublished Master's thesis. 2006.
- [5] N.M. Kim, SS, Kim. Mediation of Effects of Social Support and Resilience between Life Stress and Psychological Well-Being among Korean College Students. Korean Journal of counselling, 14(2), 1125-1144. 2013.
- [6] Statistics Korea. Economic Activity Sensus. Year Book. 2014.
- [7] M.H, Kim. Study on Youth Unemployment. Mokpo Univ. Master's thesis. 2014.
- [8] S.H, Lee. 16 Policy Suggestion of Youth Unemployment Solving. Korean center for City and Environment Research., 86, 77-105. 2007.
- [9] G.A, Jeong. Psycho-Social Characteristics of the Computer Game Addicted Adolescents: A Study for Identifying those who call for psychological intervention. Jeonnam University Unpublished Master's Thesis. 2001.
- [10] Shaffer, H. J. Strange bedfellows: a critical view of pathological gambling and addiction. Addiction, 94(10), 1445-1448. 1999.
- [11] G.N, Lee. The Effects of Children's Perception of Communication with Mothers and Self control on Game Addiction. Journal of the Korean Home Economics Association. 41(1),77~91. 2003.
- [12] Suler, J. To get what you need: Healthy and pathological internet use. Cyberpsychology & behavior. 2, 385-393. 1999.
- [13] Y, Ko. Factor Analysis of Career Compromise in Unemployed Youth. Gyeonggi University Unpublished Master's Thesis. 2005.
- [14] J.S, Shin.. A Study for Youth Unemployment Solving. Changwon University Unpublished Master's Thesis. 2003.
- [15] G.M, Kim. Study on Key Elements that effect the unemployment duration of the Youth. Yonsei University Unpublished Master's Thesis. 2002.
- [16] A.M, Cho. Influences of the Addiction to the online game on Self-confidence. Myungji University Unpublished Master's Thesis. 2009.
- [17] S.J, Ahan. A Study on Ego-Identity and Job Adjustment of Returnee Adults who Studied Abroad in their Adolescence. Baekseok University Unpublished Master's thesis. 2011.
- [18] J.J, Kim. The Relation between the Meaning of the Life and Game Addiction. Korea Counseling Graduate University Unpublished Master's Thesis. 2012.
- [19] J.H, Choi. The effects of Depression on Smartphone Addiction : The moderating effects of Self-disclosure. 2015.
- [20] Michael F. Steger and Patricia Frazier· Shigehiro Oishi. The Meaning in Life Questionnaire: Assessing

the Presence of and Search. for Meaning in Life. Journal of Counseling Psychology Copyright 2006 by the American Psychological Association. 53(1), 80 - 93. 2006.

- [21] D.R, Won, G.H, Kim, S.J, Kwon. Validation of the Korean Version of Meaning in Life Questionnaire. Korean Psychological Association, 10(2), 2005.
- [22] A.C, Park. Development of Personality and Ego-identity of Korean-American Adolescents, Korean Psychological Association, 8(1), 159-170. 1989.
- [23] H.J, Lee. Ego-identity and school life adaptation for Students with experience of studying abroad Ewha Women's University Unpublished Master's Thesis. 2009.
- [24] G.K, Jeon, M.K, Lee. Preliminary Development of Korean Version of CES-D. Korean Psychological Association, 11(1), 65-76. 1992.
- [25] J.H, Yoon. Internet addiction and its relation to depression, impulsiveness, sensation seeking tendency, and social relationship. Korea University Unpublished Master's Thesis. 1999.
- [26] Radovic A, Reynolds K, McCauley HL, Sucato GS, Stein BD, Miller E. Parents' Role in Adolescent Depression Care: Primary Care Provider Perspectives. J Pediatr. Jul 1. pii: S0022-3476(15)00557-0. doi: 10.1016/j.jpeds.2015.05.049. 2015.
- [27] Dufour M, Nadeau L, Gagnon SR. Sante Ment Que. Internet addiction: a descriptive clinical study of people asking for help in rehabilitation treatment center in Quebec: exploratory study. Fall;39(2):149-68. French. 2014.

저자 소개

김 정 애(정회원)



- 2010년 2월 : 연세대학교 (간호학 박사)
- 현재 : 가톨릭상지대학교 교수

조 의 영(정회원)



- 2001년 2월 : 연세대학교 (간호학 박사)
- 현재 : 배재대학교 교수