

온라인 게임 중독 특성이 자아통제를 통해 충동성 범죄에 미치는 영향

이 지 엽* · 권 두 순**

Effects of online game addiction on impulsive crime through Self-control

Lee Jiyeop · Kwon Dosoon

〈Abstract〉

Distribution of online media sharply accelerated in the modern society, leading to robust increase in the time where individuals spend their leisure time on the Internet. One of the most popular entertainments among this is the video game industry, which gradually came to possess the characteristics like violence, cruelty, gambling, and sexuality, in order to gain attention.

This study aims to investigate the addiction characteristics of users of domestic online games and to verify the causal relationship of these factors on the factors that affect impulsive crimes through Self-control. For practical verification of this study, survey was conducted for students of W High School in Incheon.

This study is meaningful in that it prepared a theoretical foundation in the process of inferring criminal intent for impulsive crimes based on the effects of online games on impulsiveness, aggression, and addiction. It is also significant in that it presented a new mechanism that ego control, which occurred in the process of presenting a new variable of negative effect of online game on the criminal intent of impulsive crime, affects impulsive crime.

Key Words : Impulsive Crime, Online Game Addiction, Self-Control

I. 서론

현대사회에서는 정보통신의 발달로 인해 우리나라 10대 청소년을 포함하여 대부분의 20~30대 성인들은 인터넷 사용시간이 증가하고 있다. 이로 인하여 인터넷은 유해성과 유익성이 동시에 증가하는 추

세이다. 그러나 긍정적 측면뿐만 아니라 부정적 측면 또한 드러나는 추세로서 게임 중독으로 인해 심각한 사회 문제가 대두되기도 한다[1].

물지마 범죄와 관련하여 아직 학술적으로 정확한 정의와 특성을 아직 설명하고 있지 못하는 실정이다. 그러나 통상적으로는 명확한 이유나 목적 없이, 자신과 관계없는 불특정 다수에게 무차별적 범죄를 저지르는 행위를 일컫는다[2].

* 인천원당고등학교(주저자)

** 서울벤처대학원대학교 융합산업학과 박사(교신저자)

한국에서 묻지마 범죄의 시초로 보이는 사건은 1982년에 발생한 우범곤 순경 총기난사 사건이다. 이러한 범죄들은 보복형 범죄의 특성을 가지는 기존의 범죄와는 달리 평소 가지고 있던 사회나 현실에 대한 불만과 혐오감으로 인해 확대된 과잉 분노상태에서 모르는 사람들에게 범죄를 저지른다는 공통점이 있다[3].

한국 언론진흥재단에 등록된 전국 종합일간신문 및 TV에서 묻지마 범죄를 검색하면 2012년 한 해 동안만 총 496건의 뉴스기사와 14건의 언론사별 사실이 검색된다. 기존 범죄연구에서는 공통적으로 '묻지마 범죄'라는 유형에 대하여 규정하고 구체화하는데 어려움을 호소했으며, 선행 연구에서는 '무동기 범죄', '이상동기 범죄', '충동성 범죄' 등으로 대체하였다[4]. 주로 특별한 동기 없이 불특정 다수인에게 행해지는 범죄행위를 의미하며, 일반 범죄와 달리 피해자와 가해자의 사회적 상관성이 없거나 미약하고, 알코올, 약물, 게임중독 등의 정신적 문제, 폭력성향이 있는 상태에서 주로 일어나는 범죄이다[5]. 강덕지(2006)에 의하면 범죄자 스스로도 범행 동기를 특정할 수 없으며, 현재 시점에서의 뚜렷한 동기가 없는 것으로 해석된다고 한다[6].

무동기 범죄, 묻지마 범죄 등등의 여러 이름으로 불리는 이러한 충동적 범죄는 현재 많은 노력으로 그 공통점 등이 확인되며, 점차 그 윤곽을 뚜렷하게 드러내고 있다. 또한 범죄의 특성유형에서도 점차 특정 지을 수 있는 부분이 생겨나고 있다. 점차적으로는 묻지마 범죄에 대하여 사후처방적 성격으로서의 대응방법이 나올 것으로 사료된다. 그럼에도 불구하고 아직까지 묻지마 범죄에 대해서 영향을 주는 뚜렷한 변인은 드러나지 않은 실정이다.

본 연구의 차별점은 이상의 논의를 바탕으로 크게 2가지로 구분된다. 첫째, 점차 확장되고 있는 온라인 게임 산업과 사회적으로 크게 회자되고 있는

묻지마 범죄와의 연관성을 찾는다. 둘째, 온라인 게임의 중독 특성이 자아통제 끼치는 영향에 의거하여 묻지마 범죄를 일으키는 원인에 대하여 탐구한다.

본 연구의 목적은 온라인 게임을 통해 생기는 중독 특성이 자아통제를 통해 충동성 범죄에 어떠한 영향을 미치는지 연구하고자 한다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 제II장에서는 국내·외 충동성 범죄의 정의와 특성 그리고 사회 현황과 게임에서의 충동적, 공격적 요인을 찾아서 정리하고, 기존 묻지마 범죄의 선행연구를 살펴본다. 제III장에서는 가설을 설정하고, 제IV장에서는 변수 정의와 연구대상 및 분석단위를 기술하였다. 제V장에서는 가설검증 및 결과분석을 기술하였고, 마지막으로 제VI장에서는 연구결과 및 시사점, 향후 연구방향에 대해 논의하였다.

II. 관련연구

2.1 온라인 게임 중독 특성

노운정 외(2005)의 연구에서는 온라인 게임중독에 대하여 온라인게임에 몰두하는 시간이 많고 이로 인해 일상생활에 지장을 초래하는 것으로 설명하고 있다. 그리고 류진아(2008)의 연구에서는 내성이 생겨 이용시간이 지속적으로 늘어나고, 게임을 그만두었을 때는 금단증상까지 나타난다. 이로 인해 일상생활, 학업생활, 직장생활, 사회적 관계 형성 및 인간관계를 정상적으로 유지하지 못하는 상태라고 정의하였다[7,8].

온라인 게임 중독에서의 부정적인 요인은 온라인 게임의 장시간 이용, 정신의존, 내성, 금단, 불안과 초조, 학업과 업무 등과 같은 일상생활의 장애가 있다고 설명하였다[9]. 또한 온라인 게임 시간이 증가

함에 따라 사용자가 느끼는 사용시간의 한계 허용치가 점차적으로 늘어나는 특성이 있다.

한국정보화진흥원(2013)의 연구에서는 일반 인터넷 이용자의 57.7%에 비하여 온라인 게임 중독위험군은 76.2%로 온라인 게임 이용이 상대적으로 더 많다는 점을 시사한다. 특히 유아, 아동이 84.3%, 청소년이 80%로 51.7%인 성인보다 더 높은 수준인 것으로 조사되었다.

온라인 게임 중독 선행연구를 살펴보면, 온라인 게임의 중독 특성중 하나인 충동성은 그 연구가 여러 차례 보고된 바 있다. 이에 온라인 게임 중독 대학생들의 게임 중독 수준, 공격성, 충동성에 미치는 효과를 알아보았다[10]. 국외에서는 충동성을 인지충동성, 행동 충동성, 무계획성으로 나누어 각 유형에 대해 연구한 사례가 있다[11].

2.2 자아통제

자아통제(self-control)는 개인의 환경에 대한 통제가능성의 인식으로 이는 일생동안 개인 자신에게 일어난 사건의 원인을 자신의 행동 또는 사고에 따라 통제될 수 있다고 믿는 것으로 정의된다[12].

자아통제의 특징을 살펴보면, 내적 통제감과 내적 통제감으로 나눌 수 있다. 내적 통제감은 일상생활에서 벌어지는 일련의 사건들의 원인을 자기 자신이라고 여기는 신념이다. 이와 반대로 외적 통제감은 주변의 일들이 자신의 의지와는 별개로 흘러가는 운명, 우연 등의 어쩔 수 없는 힘에 의해서 흘러간다는 신념을 일컫는다[13].

2.3 충동성 범죄

사회복지학사전에 따르면 충동성은 생각없이 그리고 행위의 결과를 거의 고려하지 않고, 내적 충동

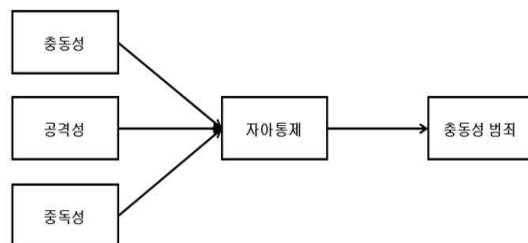
에 대해 갑작스럽게 행동하려는 성향을 의미한다.

충동성의 특징을 살펴보면, 김병철 외[14]의 연구에서는 폭력을 비롯한 일반적인 기준의 반사회적 행동에 주요한 영향을 주는 성격적 특질중 하나라고 규정했다. 실제로 이시형 외[15]의 연구에서는 자기 조절 능력이 부족한 청소년들은 공격적 충동성을 그대로 표출시키는 경향이 있다고 설명하였다. Eysenck[11]의 연구에서는 충동성 측정문항들의 요인분석을 이용하여 충동성을 구성하는 요인을 추출하였으며, 협의로서의 충동성과 위험감수, 무계획성, 생동감을 포함하는 광의의 충동성으로 구분하였다. Eysenck의 연구에서 도출된 하위 구성요인들은 Barratt의 운동충동성, 인지충동성, 무계획충동성과 유사하여 Barratt의 중다차원모델의 타당성을 입증해 주었다[16].

III. 연구모형 및 가설설정

3.1 연구모형

본 연구는 국내 온라인 게임 이용자들의 중독특성을 파악하고 이들 요인이 끼치는 부정적 영향을 통하여 충동적 범위에 영향을 미치는 요인들에 대한 인과관계를 실증 연구함으로써 충동성 범죄의 원인을 찾는 것에 효과적이고 효율적인 방안을 제시하고자 한다. 구체적으로 중독특성인 충동성, 공격성, 중



<그림 1> 연구 모형

<표 1> 연구변수의 조작적 정의

변수	조작적 정의	선행연구
충동성	상황적 요구에 맞게 자신의 행동을 통제하는 능력과 충동을 억제하는 능력을 정의	유우경, 2007
공격성	상대에게 위해를 가하려는 의도를 가지고 행하거나 시도하는 신체적, 언어적 행동을 의미한다.	Marison, 1983
중독성	중독으로 인하여 나타나는 특성이나 형질을 총체적으로 일컫는 말이다.	이연미, 이선정, 신효석, 2009
자아통제	개인의 환경에 대한 통제가 능성의 인식	Lefcourt, 1991
충동성 범죄	명확한 이유나 목적 없이, 자신과 관계없는 불특정 다수에게 무차별적 범죄를 저지르는 행위	박지선, 최낙범, 2013

독성과 충동성 범죄의 영향 요인인 자아통제, 충동성 범죄에 어떠한 영향을 미치는지 조사하고자 하였다. 그리고 <표 1>은 연구변수의 조작적 정의으로써, 변수명, 조작적 정의, 선행연구를 설명하였다.

3.2 연구가설의 설정

3.2.1 온라인 게임 중독특성과 자아통제

본 연구의 온라인 게임 중독 특성의 중요한 3가지 변수와 자아통제 간의 가설을 살펴보면, 다음과 같다.

온라인 게임 중독 특성에서 첫째, 충동성은 상황적 요구에 맞게 자신의 행동을 통제하는 능력과 충동을 억제하는 능력을 정의한다. 서울 소재의 중·고등학생 중 온라인게임을 이용하는 152명을 대상으로 온라인게임 몰입과 중독이 충동성에 미치는 영향, 온라인게임 몰입 및 중독과 충동성간의 경로에 대해 살펴본 결과, 온라인게임 몰입과 중독이 충동

성에 미치는 영향에 있어서 중독은 충동성에 영향을 미치는 것으로 나타났다[21].

둘째, 공격성은 상대에게 위해를 가하려는 의도를 가지고 행하거나 시도하는 신체적, 언어적 행동을 의미한다. Marison[22]의 연구에서는의 선행연구에 따르면 인터넷을 하는 사람들 중 실제 생활에서 공격성을 표출하는 경우가 있다고 설명하였다. 정영숙[23]의 연구에서 인터넷 게임 중독이 공격성의 증가로 이어진다고 설명하였다.

셋째, 중독성은 중독으로 인하여 나타나는 특성이나 형질을 총체적으로 일컫는 말이다. 김지경 외[24]의 연구에서는 인터넷중독을 유의하게 설명하는 변수는 회피성 성격, 의존성 성격, 낮은 자아강도, 자기통제, 낮은 자존감, 불안 요인으로 나타났다. 그리고 휴대폰중독을 유의하게 설명하는 변수는 의존성 성격, 낮은 자아강도 순이었고, 쇼핑중독을 유의하게 설명하는 변수는 의존성 성격특성, 회피성 성격특성, 불안 낮은 자아강도, 자기통제로 나타났다. 이연미 외[25]의 연구에서는 청소년의 휴대폰 중독 관련 변인들의 일반적인 경향에서는 자아존중감, 자기통제력, 가족건강성, 또래동조성, 학교생활적응이 높게 나타났다.

이를 통해 온라인 게임 중독 특성의 중요한 3가지 변수와 자아통제 간의 인과관계에 대한 가설은 다음과 같다.

가설 1. 온라인 게임 충동성은 자아통제에 유의한 영향을 미칠 것이다.

가설 2. 온라인 게임 공격성은 자아통제에 유의한 영향을 미칠 것이다.

가설 3. 온라인 게임 중독성은 자아통제에 유의한 영향을 미칠 것이다.

3.2.2 온라인 게임 자아통제와 충동성 범죄

본 연구의 온라인 게임 자아통제와 충동성 범죄 간의 가설을 살펴보면, 다음과 같다. 학습전이 그리고 학업성취도 간의 가설을 살펴보면, 민하영[26]의 연구에서는 학령기 아동의 자아통제와 충동성이 또래 관계에 미치는 영향에서 학령기 아동의 자아통제와 충동성이 연관이 있는 것으로 나타났다. 이경남[27]의 연구에서는 청소년의 애착, 자아존중감 및 충동통제가 비행에 미치는 영향에서 청소년의 자아존중감과 충동통제가 연관이 있는 것으로 나타났다.

이를 통해 자아통제와 충동성 범죄 간의 인과관계에 대한 가설은 다음과 같다.

가설 4. 온라인 게임 자아통제는 충동성 범죄에 유의한 영향을 미칠 것이다.

IV. 표본수집방법

본 연구는 제시된 가설을 검증하기 위한 설문조사를 온라인 게임을 이용한 경험이 있는 이용자들을 대상으로 실시하였다. 설문조사는 온라인 게임을 이용한 경험이 있는 인천 소재 중·고등학교를 대상으로 실시하였고, 온·오프라인 설문을 배포, 회수하였다. 설문조사는 2016년 10월 10일부터 14일까지 1주간 실시되었다. 이 기간에 총 60부의 설문이 회수하여 불성실한 설문을 제외한 총 54부를 자료 분석에 사용하였다.

V. 연구방법

5.2 표본의 기술적 특성

<표 2>는 자료 분석에 사용된 총 54개 표본의 성

별 분포, 연령 분포, 학력, 결혼 유무, 업종, 평균 분노 횟수를 보여준다. 표본의 성별 분포는 남자가 29명(53.70%), 여자가 25명(46.30%)이며, 연령 분포는 10대가 37명(68.52%)으로 가장 많았고, 40대가 10명(18.52%), 20대가 3명(5.56%), 30대가 3명(5.56%), 50대가 1명(1.85%)으로 전체 표본의 98.15%가 10대에서 40대로 조사되었다. 종사 업종은 학생 40명, 주부 5명, 선생님(교수)3명, 기타 1명씩 표본이 수집되었

<표 2> 표본의 인구통계학적 특성

구분	항목	빈도(N=54)	비율(%)
성별	남성	29	53.70
	여성	25	46.30
연령	10대	37	68.52
	20대	3	5.56
	30대	3	5.56
	40대	10	18.52
	50대	1	1.85
	60세 이상	0	0.00
업종	학생	40	74.07
	회사원	5	9.26
	자영업	0	0.00
	주부	5	9.26
	선생님(교수)	3	5.56
	기타	1	1.85
학력	초등학생	4	7.41
	중학생	9	16.67
	고등학생	19	35.19
	고등학교 졸업	8	14.81
	대학생	3	5.56
	대학교 졸업 이상	11	20.37
결혼 여부	기혼	12	22.22
	미혼	42	77.78
평균 분노 횟수	1번	45	83.33
	2번	9	16.67
	3번	0	0
	4번	0	0
	5번	0	0
	6번 이상	0	0

고, 학력은 고등학생이 19명(35.19%), 대학교 졸업자 11명(20.37%)과 중학생 9명(16.67%), 고등학교 졸업생 8명(14.81%), 초등학생 4명(7.41%), 대학생 3명(5.56%)을 포함하면 전체 표본의 79.92%가 고등교육을 받은 것으로 나타났다. 결혼여부는 미혼 42명(77.78%), 기혼 12명(22.22%)로 55.56%차이가 나는 것으로 조사되었다. 온라인 게임 후 하루 평균 분노 횟수는 1번이 45명(83.33%)로 과반수를 차지했고, 2번이 9명(16.67%), 3번이 0명(0.00%), 4번이 0명(0.00%), 5번이 0명(0.00%), 6번 이상이 0명(0.00%)인 것으로 나타났다.

5.3 측정모형(Measurement Model) 검증

가설 검증에 앞서 본 연구에서 사용된 변수들의 측정도구에 대한 신뢰성과 타당성을 검증하였다. 이를 위해 확증적 요인 분석 도구인 PLS Graph version 3.0을 사용하였다.

이에 본 연구에서는 이론적 견고성, 표본의 수, 설문지의 자체 개발이라는 연구의 특성들을 고려하여 데이터 분석방법으로 PLS를 채택하였다. 모형 적합도보다는 구성개념의 설명력을 측정하고자 한 최근의 정보기술 관련 연구에서도 PLS를 분석도구로 채택하고 있다.

가설 검증 이전에 측정모형의 검증을 통해 각 변

수의 신뢰성과 타당성을 먼저 체크하였다. 이를 위해 개별항목 신뢰성(Individual Item Reliability), 내적 일관성(Internal Consistency), 수렴 타당성(Convergent Validity), 그리고 판별 타당성(Discriminant Validity)을 분석하였다. 본 연구에서 사용한 측정항목은 동일 변수내의 다른 측정항목과의 상관관계가 높기 때문에 반영항목(Reflective Indicators)으로 설정하여 분석하였다[28].

5.3.1 신뢰성 검증 및 타당성 검증

신뢰성 검증을 위해 크론바흐 알파(Cronbach's Alpha)값과 유사한 종합요인 신뢰성 지수(Composite Scale Reliability Index, CSRI)값을 산출하였다. CSRI값이 0.7이상이면 변수의 측정이 내적으로 일관성이 있다고 판단된다[29]. <표 3>에서 알 수 있듯이, 모든 변수의 종합요인 신뢰성 지수 값이 0.7이상이므로, 본 연구의 측정항목들은 신뢰성이 있다고 볼 수 있다.

연구모형에 포함되어 있는 각 변수들의 측정항목에 대한 개념 타당성을 알아보기 위해 수렴 타당성과 판별 타당성을 조사하였다. 이를 위해 각 측정항목과 관련 변수와의 요인 적재값과 다른 변수와의 교차요인 적재값을 구하여 <표 4>에 정리하였다. <표 4>에서 보듯이 각 측정항목의 해당 변수에 대

<표 3> 연구 변수의 내적 일관성 검증

	성분(복합)신뢰도 (Composite Reliability : CR)	크론바흐 알파 계수 (Cronbachs Alpha : CA)	평균분산추출 (Average Variance Extracted : AVE)
공격성	0.769	0.864	0.593
자아통제	0.795	0.854	0.511
중독성	0.773	0.869	0.691
충동성 범죄	0.803	0.860	0.509
충동행동성	0.836	0.878	0.550

<표 4> 연구 변수 교차적재량의 탐색적·확인적 요인 분석

	공격성	자아통제	중독성	충동성 범죄	충동행동성
공격성1	0.791	0.426	0.430	0.493	0.521
공격성2	0.903	0.578	0.563	0.606	0.666
공격성3	0.711	0.399	0.309	0.475	0.571
공격성4	0.896	0.590	0.765	0.734	0.561
공격성5	0.867	0.521	0.554	0.657	0.558
공격성6	-0.234	-0.080	-0.028	-0.142	0.012
자아통제1	0.548	0.740	0.566	0.525	0.371
자아통제2	0.374	0.739	0.571	0.609	0.560
자아통제3	0.516	0.846	0.629	0.635	0.522
자아통제4	-0.022	0.291	0.068	0.142	0.132
자아통제5	0.500	0.777	0.462	0.563	0.646
자아통제6	0.455	0.755	0.389	0.559	0.520
중독성1	0.438	0.517	0.849	0.592	0.399
중독성2	0.675	0.642	0.893	0.737	0.558
중독성3	0.457	0.510	0.744	0.502	0.500
충동성 범죄1	0.575	0.527	0.592	0.761	0.556
충동성 범죄2	0.479	0.485	0.450	0.774	0.626
충동성 범죄3	0.474	0.521	0.480	0.679	0.576
충동성 범죄4	0.585	0.487	0.397	0.702	0.702
충동성 범죄5	0.630	0.694	0.808	0.794	0.599
충동성 범죄6	0.263	0.425	0.335	0.540	0.213
충동행동성1	0.513	0.591	0.498	0.614	0.774
충동행동성2	0.272	0.451	0.382	0.459	0.708
충동행동성3	0.687	0.643	0.619	0.689	0.851
충동행동성4	0.559	0.482	0.400	0.679	0.759
충동행동성5	0.506	0.489	0.286	0.542	0.788
충동행동성6	0.471	0.237	0.417	0.414	0.527

한 요인 적재값이 모두 0.7이상이므로 이는 수렴 타당성이 있음을 나타내는 것이다.

판별 타당성 측정을 위해 Fornell & Larcker[29]의

연구에서는 평균분산추출(Average Variance Extracted, AVE)값을 사용하였다. <표 5>에서 별표(*)로 표시한 값은 AVE 제공근 값이며 나머지 행렬

<표 5> 연구 변수의 판별타당성 검증

주) *AVE 제곱근 값(Square Root of the AVE)

	공격성	자아통제	중독성	충동성 범 죄	충동행동성
공격성	0.770*				
자아통제	0.607	0.715*			
중독성	0.642	0.675	0.831*		
충동성 범 죄	0.717	0.747	0.744	0.713*	
충동행동성	0.680	0.679	0.589	0.774	0.742*

에서의 값은 각 변수의 상관계수 값을 나타낸다. AVE 제곱근 값이 0.7이상이고, AVE 제곱근 값이 다른 변수의 상관계수 값보다 커야 판별 타당성이 있는 것으로 판단할 수 있다. 본 연구에 사용된 항목들은 모두 0.7보다 상대적으로 높은 AVE 제곱근 값을 보여주고 있고, 하지만 자아통제와 충동성범 죄, 중독성과 충동성범 죄, 충동성범 죄와 충동행동성 값들이 AVE 값들보다 크다고 할 수 있다. 판별타당성에 문제가 있다고 판단되지만 그 외 변수들은 상관계수가 AVE 제곱근 값보다 작게 나타나 판별 타당성의 조건을 만족시키고 있다. 이상의 결과로 본 연구에서 사용한 측정항목은 개념적으로 타당한 것으로 볼 수 있다.

5.3.2 구조모형 분석

이상의 측정모형의 분석 결과를 통해 측정항목의

신뢰성과 타당성이 검증되었다. 이 측정모형 하에서 각 변수간의 경로에 대한 유의성 검증을 실시하여 가설을 검증하였다. 경로분석 결과와 가설채택 여부는 <표 6>와 같다.

첫째, 온라인 게임 충동성은 자아통제에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 둘째, 온라인 게임 공격성은 자아통제에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 셋째, 온라인 게임 중독성은 자아통제에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 넷째, 온라인 게임 자아통제는 충동성 범 죄에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

VI. 결론 및 시사점

본 연구는 온라인 게임에 대한 경험이 있는 사람들을 대상으로 독립변수인 온라인 게임에 중독 특성을

<표 6> 연구모형의 경로분석 결과

***P<0.000, **P<0.001, *P>0.05

가설	인과관계	경로계수	표준오차	T값	P값	검증
H1	충동성 → 자아통제	0.385	0.149	2.586	0.010	채택
H2	공격성 → 자아통제	0.099	0.180	0.549	0.583	기각
H3	중독성 → 자아통제	0.385	0.169	2.278	0.023	채택
H4	자아통제 → 충동성 범 죄	0.747	0.059	12.736	0.000	채택

에 영향요인과 매개변수인 자아통제 그리고 종속변수인 충동성 범죄에 대한 인과관계를 알아보려고 하였다.

본 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 온라인 게임의 공격성은 자아통제에 유의한 영향을 미치지 않는 것으로 나타났다. 이는 온라인 게임의 공격성이 개인의 충동성이나 폭력성을 제어하는 능력 자체에는 영향을 주지 않는다는 것이다. 따라서 공격성이 자아통제에 계속해서 영향을 끼치지 않게 하려면, 게임 산업계에 폭력성에 대한 지속적인 통제나 명확한 규제가 필요할 것이다. 현 시국에서는 그 예로 FPS 게임에 대한 혈흔 규제, 잔인한 장면에 대한 심의 활동 등이 이루어지고 있다.

둘째, 온라인 게임에서의 충동행동성은 자아통제에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 온라인 게임에서 발견되는 충동 행동성을 유발하는 요소가 현실의 행동에도 충동적인 요소를 만들어 내는 변화를 가져온다는 것이다. 따라서 게임에서 얻게 되는 행동의 충동성을 억제할 수 있는 유효한 수단을 가지는 것이 충동성 범죄의 발생률을 억제하는데 도움을 줄 것이다. 대표적인 방안으로는 온라인 게임 중독 센터의 확충을 통해서 충동 행동성에 대한 치료를 제시할 수 있다. 그 외에도 게임 제작사에서 충동 행동성이 강해질 가능성이 큰 게임에 한해서 미리 경고를 하는 것도 하나의 대응법이라고 할 수 있을 것이다.

셋째, 온라인 게임에서의 중독성이 자아통제에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 온라인 게임에 대한 중독성이 높은 사람일수록 자아통제를 하는 것이 힘들다는 것으로 판단된다. 따라서 자아통제력을 높이기 위해서 게임에 대한 중독성을 낮출 필요성이 있다. 중독성을 억제하기 위한 방안으로는 섯다운제의 확대 도입, 피로도 시스템의 도입, 게임 중독 치료 센터의 보다 적극적인 홍보를 통한 자발

적 치료 유발 등이 있을 것으로 본다.

넷째, 자아통제는 충동성 범죄에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 자아를 통제하는 정도의 차이가 충동성 범죄를 유발하는 기준이 된다는 것으로 판단할 수 있다. 따라서 온라인 게임 이용자들은 온라인 게임을 하지 않는 사람과 비교하여 자기 자신을 제어하는 것에 더 주의를 기울여야 할 것이다.

본 연구의 학문적·실무적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 학문적 함의는 온라인 게임의 충동성, 공격성, 중독성이 미치는 영향을 기반으로 충동성 범죄의 범행 동기를 추론하는 과정에 이론적 기반을 마련했다는 점에서 함의가 있다. 둘째, 실무적 함의는 충동성 범죄의 범행 동기에 대하여 온라인 게임이 미치는 부정적 영향이라는 새로운 변수를 제시하는 과정에서 발생한 자아통제가 충동성 범죄에 영향을 미친다는 새로운 메커니즘을 제시했다는 점에서 함의가 있다. 따라서 충동성 범죄의 예방을 위해서는 충동성과 중독성이 높은 온라인 게임의 유저들에게 자아통제력을 길러 주는 것이 중요하다.

본 연구의 한계점은 첫째, 본 연구는 온라인 게임을 직접적으로 이용하고 있는 사람들만을 대상으로 한 연구였기 때문에 간접적인 영향을 받은 표본에 대해서는 상관관계를 확인 할 수 없었다는 한계점을 발견했다. 둘째, 본 연구는 충동성 범죄의 원인이 된다고 가정한 자아통제성에 대하여, 자아통제가 낮아지는 원인을 온라인 게임에 국한시켰다는 한계점이 있다. 셋째, 본 연구의 표본 집단을 온라인 게임을 이용하며, 영향을 많이 받을 수 있는 젊은 연령대의 사람들로 한정할 하였기 때문에 표본 집단의 수가 표준보다 부족하다는 한계를 가진다.

향후 연구에서는 첫째, 온라인 게임을 간접적으로 접한 표본에 대한 연구가 활발히 이루어져야 할 것이다. 둘째, 자아통제성이 낮아지게 되는 원인을 온

라인 게임에 국한시키는 것이 아니라, 또 다른 사례들을 탐색하는 연구가 지속적으로 이루어져야 할 것이다. 셋째, 온라인 게임 중독에 관련 충동성 범죄는 다양한 이론을 적용하여 실증 검증할 필요가 있다. 그리고 다른 이론과의 통합하여 본 논문을 확장하는 것이 중요하다[30][31].

참고문헌

- [1] 이정훈·김두원, “게임 중독 관련 논의에 관한 범죄학적 고찰,” 중앙법학, 제17권, 제2호, 2015, pp. 335-367.
- [2] 박지선·최낙범, “묻지마 범죄의 특성과 유형 : 사례 분석을 중심으로,” 한국심리학회지, 법정 제4권, 제3호, 2013, pp. 107-124.
- [3] 윤정숙·김민지, “묻지마 범죄에 대한 심리적 이해,” 한국범죄심리연구, 제9권, 제1호, 2013, pp. 147-174.
- [4] 정연대·이운호, “묻지마 범죄담론의 사회적 구성과 영향 : 묻지마 범죄에 대한 비판적 검토와 대안적 접근,” 한국경찰연구, 제12권, 제1호, 2013, pp. 213-246.
- [5] 김현철, “소위 묻지마 범죄의 효율적 분석과 대책에 대한 실무 연구,” 형사법의 신동향, 2013, pp. 280-306.
- [6] 강덕지, “무동기범죄에 대한 심리학적 접근,” 수사연구, 제24권, 제4호, 2006, pp. 17-22.
- [7] 노운정·곽현·김범수, “온라인게임 중독에 영향을 미치는 요인,” 한국경영정보학회 학술대회논문집, 2005, pp. 567-574.
- [8] 류진아, “청소년의 인터넷 게임중독 연구동향: 학회지 게재논문 중심으로,” 한국놀이치료학회지, 제11권, 제1호, 2008, pp. 87-99.
- [9] 김도우, “온라인 게임중독여부에 따른 청소년비행의 차이 분석,” 한국범죄심리연구, 제8권, 제3호, 2012, pp. 5-33.
- [10] 최오영·손정락, “자기 통제 훈련 프로그램이 온라인 게임 중독 대학생들의 게임 중독 수준, 공격성 및 충동성에 미치는 효과,” 한국심리학회지, 제30권, 제3호, 2011, pp. 723-745.
- [11] Barratt, Ernest S., and Jim H. Patton. "Impulsivity: Cognitive, behavioral, and psycho-physiological correlates," Biological bases of sensation seeking, impulsivity, and anxiety, Vol. 77, No. 1, 1983.
- [12] Lefcourt, Herbert M. "Locus of control," 1991.
- [13] 김미숙·원영희, “저소득층 편부모의 자아통제가 심리적 안녕감에 미치는 영향,” 한국사회복지학회 2003년도 춘계학술대회 자료집, 2003.
- [14] 김병철·김기섭·한광령·조경훈, “온라인 격투기 스포츠시청이 충동성과 공격성에 미치는 영향,” 한국스포츠사회학회지, 제22권, 제4호, pp.231-246.
- [15] 이호분·전여숙·민성길·오강섭·이시형, “청소년의 부모폭행에 대한 연구,” 소아청소년정신의학, 제8권, 제2호, pp. 199-206.
- [16] Patton, Jim H., and Matthew S. Stanford., "Factor structure of the Barratt impulsiveness scale," Journal of clinical psychology, Vol. 51, No. 6, 1995, pp. 768-774.
- [17] Kendall, Philip C., and Lance E. Wilcox., "Self-control in children: development of a rating scale," Journal of consulting and clinical psychology, Vol. 47, No. 6, 1979.
- [18] Baumeister, Roy F., Todd F. Heatherton, and Dianne M. Tice., "Losing control: How and why people fail at self-regulation," Academic press, 1994.

- [19] Kendall, Philip C., and Lance E. Wilcox., "Self-control in children: development of a rating scale," *Journal of consulting and clinical psychology*, Vol. 47, No. 6, 1979, pp. 1020-1029.
- [20] Kendall, Philip C., Brian A. Zupan, and Lauren Braswell., "Self-control in children: Further analyses of the Self-Control Rating Scale," *Behavior Therapy*, Vol. 12, No. 5, 1981, pp. 667-681.
- [21] 유우경, "온라인게임 몰입과 중독이 충동성에 미치는 영향," *미래청소년학회지*, 제4권, 제2호, 2007, pp. 73-90.
- [22] Marison, P., "Small island tourism," *Tourism Management*, Vol. 4, No. 3, 1983, pp. 212-215.
- [23] 정영숙, "중학생의 컴퓨터 게임과 공격성 연구" 동아대학교, 2000.
- [24] 김지경·곽호완·장문선·구본훈, "인터넷 중독 성향과 사용유형에 따른 충동성과 플로우 경험의 차이," *한국심리학회지 : 임상*, 제31권, 제4호, 2012, pp. 1041-1057.
- [25] 이연미·이선정·신효식, "청소년의 휴대폰 중독성에 영향을 미치는 개인, 가족, 학교환경 변인," *한국가정교육학회지*, 제21권, 제3호, 2009, pp. 1225-1488.
- [26] 민하영, "학령기 아동의 자기조절과 충동성이 또래 관계의 질에 미치는 영향: 또래 애착과 또래 스트레스를 중심으로," *한국인간발달학회 학술대회지*, 2014.
- [27] 이경남, "청소년의 애착, 자아존중감 및 충동통제가 비행에 미치는 영향," *Family and Environment Research*, 제40권, 제8호, 2014, pp. 191-206.
- [28] Wixom, B. & Watson, H. "An Empirical Investigation of the Factors Affecting Data Warehousing Success," *MIS Quarterly*, Vol. 25, No. 1, 2001, pp. 17-41.
- [29] Fornell, C. & Larcker, D. F. "Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error," *Journal of Marketing Research*, Vol. 18, No. 1, 1981, pp. 39-50.
- [30] 권두순·황찬규·홍순근, "소셜TV 서비스품질 요인이 수용의도에 미치는 영향 : 기술수용모형(TAM)을 중심으로," *디지털산업정보학회지*, 제11권, 제3호, 2015, pp. 201-218.
- [31] 남상민·황찬규·권두순·홍순근, "U-민원 콜센터 상담원 조직 공정성이 조직몰입과 직무만족을 통해 직무성과에 미치는 영향," *디지털산업정보학회지*, 제11권, 제3호, 2015, pp. 125-143.

■ 저자소개 ■



이 지 엽
(Lee Jiyeop)

2015년 3월 현재~ 인천원당고등학교

관심분야 : 임상심리학, 범죄심리학
E-mail : jiyeop0216@naver.com



권 두 순
(Kwon Dosoon)

2016년 2월 서울벤처대학원대학교 융합산업학과 (경영학박사)

2010년 8월 경희대학교 경영학과 MIS (경영학석사)

2008년 2월 한남대학교 경영정보학과 (경영학사)

관심분야 : 융합기술사업화, 데이터마ining, 정보기술을 활용한 소비자 심리
E-mail : do20kg@naver.com

논문접수일: 2017년 02월 22일

수 정 일: 2017년 03월 05일

게재확정일: 2017년 03월 06일