

# 게임중독 및 관여 수준에 따른 남자 청소년 게임사용집단의 분노표현양상과 인지적 특성 비교

임지영  
호서대학교 산업심리학과

## Comparison of Anger Expression Style and Cognitive Characteristics among Male adolescent game users depending on the level of Game Addiction and Engagement

Jeeyoung Lim  
Hoseo University

요 약 본 연구는 게임중독성향을 중독과 관여의 두 차원에서 이해하고, 남자 청소년들의 게임중독 및 관여 수준에 따라 분노표현양상과 인지적 특성에 차이가 있는지를 알아보기 위해 수행되었다. 고등학교 남학생 420명을 대상으로 게임중독/관여, 분노표현양상의 파악을 위한 분노행동, 인지적 특성의 파악을 위한 비합리적 신념 척도를 실시하였다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 게임중독은 자기표현 및 회피를 제외한 분노행동요인들 및 모든 비합리적 신념요인들과 유의미한 정적 상관을 나타낸 반면, 게임관여는 직접표출, 회피, 자기비하를 제외한 요인들과 유의미한 정적 상관을 나타냈다. 둘째, 게임중독 및 관여 수준에 따라 세 집단으로 분류하여 분노행동과 비합리적 신념의 차이를 비교한 결과, 중독 고위험-저관여 집단의 사회적 지지추구가 가장 낮고 분산과 자기비하가 가장 높았으며, 중독 저위험-고관여 집단에 비해 자기표현이 낮고 호감/인정에 대한 집착이 높았다. 중독 고위험-고관여 집단은 좌절감이나 불편에 대한 인내력이 가장 낮았고, 분노경험을 반추하고 직접 표출하는 경향이 가장 높았다. 본 연구결과를 바탕으로 게임중독 고위험 청소년의 관여 수준에 따른 상담적 개입방안을 논의하였다.

주제어 : 게임중독, 게임관여, 분노표현양상, 인지적 특성, 청소년

**Abstract** This study was conducted to examine the differences of anger expression style and cognitive characteristics among adolescents depending on the level of game addiction and game engagement. 420 high school boys were administered the Game Addiction/Engagement Scale, Behavioral Anger Response Questionnaire to measure anger expression style, and Irrational Belief Scale to measure cognitive characteristics. The results of correlation analyses showed that addiction had positive correlations with all the irrational belief factors and behavior anger factors except for assertion and avoidance. Engagement was positively correlated with all the variables except for direct anger-out, avoidance, and self-downing. Participants were divided into three groups depending on the level of addiction and engagement. Addiction high risk-low engagement group showed the lowest scores on support-seeking and the highest scores on diffusion and self-downing. Addiction high risk-high engagement group showed the highest scores on direct anger-out. Based on these findings, it was suggested that counselling strategies for adolescents at high risk of game addiction need to be varied depending on the level of game engagement.

**Key Words** : Game addiction, Game engagement, Anger expression, Cognitive characteristics, Adolescents

Received 17 August 2017, Revised 22 September 2017  
Accepted 20 October 2017, Published 28 October 2017  
Corresponding Author: Jeeyoung Lim(Hoseo University)  
Email: littleicemachine@hoseo.edu

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

## 1. 서론

다양한 중독현상이 확산되고 있는 현실에서 기존에 중독현상의 중심을 이루었던 알코올, 니코틴, 마약류와 같은 물질중독 뿐 아니라, 인터넷, 게임, 도박, 스마트폰, 쇼핑 등과 같은 행동중독이 사회적 문제로 급부상하고 있다[1]. 특히 인터넷게임 이용은 청소년층에서 빠르게 확산되어 게임 과몰입 위험군이 증가추세에 있다[2]. 인터넷게임 중독의 부작용은 성인보다 청소년에게서 더욱 심각한 것으로 알려져 있는데, 이는 신체적, 정신적 건강 뿐 아니라 청소년기 발달과제와도 관련되기 때문이다[3]. 즉, 인터넷 게임에 과도하게 몰입하는 청소년들은 다양한 지식과 경험을 습득할 기회를 충분히 갖지 못함으로써 인지, 정서, 행동적 차원에서 균형 있는 발달을 이루기 어렵고, 불규칙한 수면과 식사패턴으로 인해 신체적 건강에 부정적 영향을 초래할 뿐 아니라, 학교생활 전반에 문제가 생길 가능성이 높다[3].

청소년의 게임중독은 우울, 불안, 자존감 저하, 충동성, 공격성, 대인관계 불만족 등 다양한 심리적 문제들과 관련되어 정서, 인지, 행동의 모든 차원에서 부정적인 영향을 초래하는 것으로 보고되어 왔다[4,5,6,7]. 특히 게임중독 청소년들은 도박중독이나 인터넷 중독집단과 마찬가지로 인지적 측면에서 비합리적, 역기능적인 신념이 높아져서[8,9] 분노경험에 대해 반추하는 가운데 언어적, 행동적으로 분노를 직접 표출하거나 분노감정을 삭이기 위해 게임에 더 몰입하는 등 비건설적인 분노표현경향이 높다고 보고되었다[10].

한편 기존의 게임중독 관련 연구들은 중독성향을 하나의 요인으로 파악했으나, 이렇게 단일 차원에 기반하여 게임중독을 설명하는 특성들 가운데 일부는 중독에 이르지 않고 단지 게임에 관여할 때 나타나는 특성일 수 있다는 주장이 제기되었다[11,12]. Charton과 Damforth[12]는 일상생활에 부정적 영향을 초래하는 지에 따라 중독성향을 두 가지로 분류하였다. 즉, 일상생활에 부정적 영향을 초래하는 핵심적 요인인 ‘중독(addiction)’과 부정적 영향을 초래하지 않는 주변적 요인인 ‘관여(engagement)’로 구분하고, 인터넷 게임사용집단을 ‘중독-비중독’의 단일한 차원에서 ‘중독과 관여’의 두 차원으로 세분화하여 평가할 수 있음을 보여주었다[11]. 게임중독성향에 대한 이차원적 분류에 대해서는 앞으로 경험적 연구들이 더

필요한 현실인데, 일부 국내 연구들을 통해 이러한 세분화된 평가가 타당할 수 있음이 보고되었다[11,13].

이러한 연구결과들을 종합하여 본 연구에서는 청소년들을 대상으로 게임중독성향을 중독과 관여의 두 차원에 기초하여 게임사용집단을 분류하고, 이 집단들 간에 분노표현양상과 인지적 특성에 차이가 있는지를 검증하고자 한다. 여학생에 비해 상대적으로 남학생들의 게임 과몰입 위험이 높다는 보고[2]에 기초하여 본 연구의 대상자들을 남자 청소년으로 한정하였다. 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 게임중독 및 관여는 분노표현양상 및 인지적 특성과 어떤 상관관계를 나타내는가?

연구문제 2. 게임중독 및 관여 수준에 따라 분류된 게임사용집단 간에 분노표현양상과 인지적 특성의 차이가 있는가?

## 2. 이론적 배경

### 2.1 게임중독 및 관여 차원

인터넷 게임중독에 대한 정의는 인터넷 중독의 정의에 기초하고 있지만[14], 현재 인터넷 게임중독에 대한 정신건강의학상의 합의된 공식 진단기준은 없는 실정이며, 다만 DSM-5[15]의 ‘추가 연구가 필요한 진단적 상태’ 영역에서 인터넷 게임장애(Internet Gaming Disorder)를 다루고 있다. DSM-5[15]에서 향후 연구를 위해 제안한 인터넷 게임장애의 진단 기준으로는 일과 중 게임이 가장 지배적인 활동이 될 만큼 게임에 대한 몰두, 게임을 중단할 경우 과민, 불안, 슬픔 등의 금단증상, 더 오랜 시간 게임을 하려고 하는 내성, 게임 참여 통제 실패, 게임 외 활동에 대한 흥미 감소, 정신사회적 문제에도 불구하고 과도한 게임 지속, 가족 등 주위 사람들에게 게임시간을 속임, 부정적 기분에서 벗어나기 위해 게임 이용, 게임으로 인해 대인관계, 직업, 학업 등에 지장을 초래함 등이 포함된다.

게임중독과 관련된 기존의 경험적 연구들에도 이와 같은 맥락에서 게임중독을 정의하고 있다. 즉, 게임이 일상생활의 큰 비중을 차지하고 있으며, 게임에 몰입하고 만족하기 위해 게임시간을 더 늘리는 내성현상이 있고,

게임을 하지 않으면 불안, 초조, 환상 등의 금단현상을 경험하며, 현실과 가상세계의 구분이 모호해지고, 결과적으로 심리적, 사회적 기능에서의 부적응을 초래하게 되는 것이라고 정의하고 있다[16,17,18].

기존의 게임중독과 관련된 연구에서는 중독성향을 단일한 요인으로 파악했다[11,12,13]. 그러나 Charlton과 Danforth[12]는 기존 연구에서 언급되어 온 게임중독 관련 특성 중 몇몇 특성들은 일상생활의 장애를 초래하는 병리적인 양상인 ‘중독(addiction)’이 아니라 단지 게임에 ‘관여(engagement)’할 때 나타나는 특성일 수 있다고 주장하면서, 게임중독성향을 핵심적 요인인 ‘중독’과 주변적 요인인 ‘관여’로 구분하였다[11]. 중독 요인에는 금단 증상, 갈등, 재발을 포함시켰고, 관여요인에는 인지적 현저성, 도취감, 내성을 포함시켰다. 즉, ‘게임 중독’은 게임의 과도한 사용으로 인해 금단증상과 대인관계 갈등, 일상생활에 부정적인 영향이 나타나는 상태인 반면, ‘게임 관여’는 게임사용에 대해 긍정적으로 인식하고 게임사용을 통해 행복감, 짜릿한 쾌감을 느끼며 게임이 삶의 큰 비중을 차지하지만 심리적으로 의존하지 않는 상태를 의미한다[13]. 결국 중독과 관여의 가장 핵심적인 차이는 게임사용이 부정적 결과를 초래하는 지의 여부라고 할 수 있다[12].

게임중독성향을 ‘중독’과 ‘관여’의 두 차원으로 구분하여 접근하는 데 대한 효용성과 타당성이 몇몇 경험적 연구들을 통해 지지되었다. Griffiths[19]의 연구에서는 게임을 과도하게 사용함으로써 감정변화, 인지적 현저성, 내성 등을 경험하지만, 금단증상이나 갈등을 경험하지 않고, 일상생활에 장애를 초래하지 않는 사례들을 보고하였다. Charlton과 Danforth[12]의 연구에서는 중독 성향에 관여의 개념을 적용하지 않고 단일한 중독의 개념을 적용할 경우에 비해 관여의 개념을 적용할 경우 게임중독 사례수가 감소하였다고 밝혔다. 장기원과 이장한[13]의 연구에서는 기존의 중독척도를 사용하여 하나의 중독 집단으로 분류된 피험자들이 관여의 개념이 반영된 인터넷 게임중독/관여 척도를 사용했을 때 관여점수가 높은 집단과 낮은 집단으로 분리되어 나타난 결과를 보고하였다. 장기원과 이장한[13]은 연구결과를 바탕으로 병리적, 부정적 결과를 초래하지 않는 ‘관여’의 개념을 적용하면 게임중독성향을 보다 명확하게 세분화하여 평가할 수 있을 것이라고 결론지었다.

## 2.2 분노표현양식: 분노행동

분노는 일상생활에서 자주 느끼고 표현하는 기본정서로서 신체적, 정신적 건강과 밀접한 관련이 있다[14]. 분노는 여러 연구들에서 적대감 및 공격행동과 혼용되어 사용되기도 했지만, 경험적 연구를 통해 각각 정서적, 인지적, 행동적 차원에 해당함이 확인되었다.[20,21]. 이 가운데 본 연구의 주 관심사인 분노의 표현양상과 관련해서는 상태-특성 분노표현척도(State-Trait Anger Expression Inventory; STAXI)를 개발한 Spielberger 등[20]의 연구결과를 토대로 분노표현양상을 분노억제, 분노표출, 분노통제로 구분하는 방식이 많이 사용되어왔다[22].

그러나 Spielberger 등[20]의 방식에 따른 분노표현양상의 분류는 단순하고 협소한 시각이며 다양한 방식의 분노표현을 간과했다는 비판이 제기되었다[22,23]. Linden 등[23]은 분노표현양상을 ‘직접 분노표출, 자기표현, 사회적 지지추구, 분산, 회피, 반추’의 6가지로 분류하고, 이에 대한 측정도구로서 분노행동척도(Behavioral Anger Response Questionnaire; BARQ)를 개발하였다. 직접 분노표출은 좌절되고 화나는 상황에서 말과 행동으로 분노감정을 직접 나타내는 것이고, 자기표현은 자신의 분노감정을 비공격적인 방식으로 표현하는 것으로서 상대적으로 가장 건설적이고 건강한 분노표현방식이라 할 수 있다. 사회적 지지추구는 주요 타인들에게 자신의 분노를 이야기하여 정서적 지지를 얻는 것이다. 분산은 다른 일을 함으로써 분노를 가라앉히는 것이고, 회피는 분노를 일으킨 상황에 대해 더 이상 생각하지 않고 잊어버리려고 애쓰는 것이며, 반추는 분노를 일으킨 상황에 대해 지속적, 반복적으로 되풀이해서 생각하는 것이다[22,23].

## 2.3 인지적 특성: 비합리적 신념

비합리적 신념은 개인의 인지적 특성을 반영하는 요인으로서 비교적 안정적이고 지속적이며 심층심리를 반영한다[24]. 비합리적 신념은 외부 자극을 선택적으로 지각하여 그 의미를 해석하고 기억 속에 저장하는 역할을 하며 정서와 행동에 영향을 미치게 되는데, 그 과정에서 비현실적, 역기능적인 면이 있음을 의미한다. 비합리적 신념의 내용은 자기 자신이나 타인, 세상에 대해 당위적이고 완벽주의적이며 융통성이 결여되어 있기 때문에 부

적응을 초래하기 쉽다[24]. 이러한 신념에 어긋나는 일은 끔찍하고 참을 수 없으며, 절대로 일어나서는 안 되고, 반드시 응징해야 한다는 식이다[25]. 비합리적 신념은 결과적으로 과잉 정서반응을 일으켜 분노 수준도 높아지게 된다.

본 연구에서는 서수균의 연구[24]에 기초하여 비합리적 신념을 다섯 가지 유형으로 파악했다. 다섯 가지 비합리적 신념으로는 '성취에 대한 집착, 자기비하, 불편감이나 좌절에 대한 낮은 인내력, 무시나 부당한 대우에 대한 과민성, 호감이나 인정에 대한 집착'이 포함된다.

### 2.3 게임중독 및 관여 차원과 분노표현양상, 비합리적 신념의 관계

게임중독과 관련된 청소년의 심리적 특성을 밝히고자 한 선행연구들은 게임중독이 불안, 우울, 낮은 자존감[26], 공격성[27], 낮은 자기통제력, 역기능적 의사소통, 비합리적 문제해결 스타일[28] 등과 관련됨을 보고하였다. 또한 게임중독 고위험 청소년은 게임중독 잠재적위험 청소년이나 비중독 청소년에 비해 비합리적 신념이 높고, 분노표현방식에 있어 분노유발 사건에 대해 반추하고 분노를 직접 표출하거나 게임에 몰입함으로써 분노 감정을 분산시키려는 경향이 높아 대인관계 갈등이 심화될 수 있음이 확인되었다[10].

그러나 이러한 선행연구들은 게임중독성향을 단일한 '중독'요인으로만 파악함으로써 게임을 많이 하지만 병리적이고 부정적인 결과를 초래하지는 않는 사람들(비중독-고관여)이나[29] 게임에 중독된 수준이지만 게임에 대한 흥미를 잃고 인지적으로는 게임사용을 자제하기를 바라는 사람들(중독-저관여)을 간과한 측면이 있을 수 있다[11].

최근 한국판 인터넷 게임 중독/관여 척도를 사용하여 청소년의 게임중독과 게임관여 수준에 따른 심리적 차이를 살펴본 현은정과 김계현[11]의 보고에 따르면, 중독요인은 자기도피와 유의미한 정적 상관을, 사회적 지지와는 유의미한 부적상관을 보인 반면, 관여요인은 유의미한 상관이 나타나지 않았다. 중독과 관여 수준에 따라 중독-저관여, 비중독-고관여, 중독-고관여 집단으로 분류하여 비교한 결과, 사회적 지지와 자기도피에서 차이가 있는 것으로 나타났다. 중독-저관여 집단의 평가적지지 수준이 다른 두 집단에 비해 낮게 나타나 중독-저관여

집단이 다른 집단에 비해 주요 타인들에게 인정받지 못하고 있다고 지각하고 있음을 의미하는 것으로 해석되었다. 또한 중독-저관여 집단은 비중독-고관여 집단보다 자기도피 수준이 유의미하게 높게 나타나 중독-저관여 집단은 중독적인 게임사용을 조절하기를 소망하지만 실패를 거듭하는 자신의 모습에 대해 고통스러워하고 이러한 자신의 모습으로부터 도피하고 싶어 하는 것으로 해석되었다. 청소년을 대상으로 한 권현숙[13]의 연구에서는 충동성은 관여와는 낮은 상관을 보인 반면 중독과는 높은 상관을 보여 충동성이 중독집단을 잘 설명해주는 요인이 확인되었다. 이러한 연구결과는 장기원과 이장한[13]이 제안한 바와 같이, 중독과 관여의 개념을 모두 고려하면 게임사용집단을 보다 세분화하여 게임사용자들의 특성에 대한 차별적, 구체적인 정보를 얻을 수 있음을 시사하는 것으로 볼 수 있다.

따라서 본 연구에서는 게임중독성향을 중독과 관여의 두 차원으로 구분하여 게임중독 및 관여 수준에 따라 청소년들의 분노표현양상과 인지적 특성 중 특히 비합리적 신념에 차이가 나타나는지를 살펴보고자 한다.

## 3. 연구방법

### 3.1 연구대상

본 연구는 수도권 및 충청권에 소재한 고등학교에서 설문조사에 대한 협조를 득한 후 441명의 남학생들에게 설문조사를 실시하였다. 교사에게 연구의 목적, 설문조사 내용, 자발적 참여, 설문 도중에 중단이 가능함을 설명하고 설문지를 전달한 후, 교사가 동아리/특별활동 시간에 전달받은 내용을 학생들에게 설명하고 설문을 실시하였다. 무응답 문항이 있어 불성실한 응답으로 판단된 21명을 제외하고 420명을 최종 연구대상으로 하였다.

### 3.2 연구도구

#### 3.2.1 게임중독 및 관여

게임중독 및 관여를 측정하기 위해 Charlton과 Danforth[12]가 'Asheron's Call'이라는 게임을 애용하는 사람들을 대상으로 개발한 'Asheron's Call-specific Addiction-Engagement questionnaire' 척도를 장기원과 이장한[14]이 한국어로 번안하여 타당화한 한국판 인터넷

넷 게임중독/관여 척도(K-GAES)를 사용하였다. 하위요인의 구성은 핵심요인으로 일컬어지는 ‘중독’과 주변요인으로 일컬어지는 ‘관여’의 2개 요인으로 되어 있으며, 중독과 관여요인이 각각 12문항과 8문항을 포함하여 전체 20문항으로 구성되어 있다. 각 문항에 대해 ‘전혀 아니다(1점)~매우 그렇다(7점)’의 7점 척도 상에서 응답하도록 되어 있다. 내적일관성 신뢰도(Cronbach’s  $\alpha$ )는 장기원과 이장한[13]의 연구에서는 전체척도 .89, 중독 .80, 관여 .79로 보고되었고, 본 연구에서는 전체척도 .95, 중독 .86, 관여 .81이었다.

### 3.2.2 분노표현양상

다양한 분노표현양상을 측정하기 위해 Linden 등[23]이 개발한 분노행동척도(Behavioral Anger Response Questionnaire; BARQ)를 조현춘과 이근배[22]가 번안하여 타당화한 한국판 분노행동척도(Korean Behavioral Anger Response Questionnaire; K-BARQ)를 사용했다. 하위요인의 구성은 사회적 지지추구(6문항), 직접 분노표출(6문항), 반추(5문항), 자기표현(6문항), 분산(5문항), 회피(3문항)의 6개 요인으로 되어 있다. 각 문항에 대해 ‘전혀 아니다(1점)~매우 그렇다(5점)’의 5점 척도 상에서 응답하도록 되어 있다. 내적 일관성 신뢰도(Cronbach’s  $\alpha$ )는 조현춘과 이근배[22]의 연구에서 전체 척도 .80, 하위요인은 .70~.84로 보고되었고, 본 연구에서는 전체척도 .88, 하위요인은 .67~.85였다.

### 3.2.3 비합리적 신념

비합리적 신념을 측정하기 위해 DiGiuseppe 등[30]이 개발하고 서수균[24]이 번안하여 요인분석과 문항분석을 통해 수정한 수정판 일반적 태도 및 신념 척도에 포함된 5개의 비합리적 신념 하위척도를 사용했다. 5개의 비합리적 신념 하위척도에는 성취에 대한 집착(7문항), 자기비하(6문항), 불편감이나 좌절에 대한 낮은 인내력(6문항), 무시나 부당한 대우에 대한 과민성(7문항), 호감이나 인정에 대한 집착(5문항)이 포함된다. 각 문항에 대해 ‘1점(전혀 그렇지 않다)~매우 그렇다(5점)’의 5점 척도 상에서 평정하도록 되어 있다. 내적일관성 신뢰도(Cronbach’s  $\alpha$ )는 서수균[24]의 연구에서 비합리적 신념전체척도 .92, 하위척도 81~.87이었고, 본 연구에서는 비합리적 신념전체척도 .96, 하위척도는 .87~.90이었다.

## 3.3 자료분석방법

자료분석은 SPSS 21.0을 이용하여 다음과 같이 실시하였다. 첫째, 연구대상자들의 일반적 특성을 분석한 후, 게임중독 및 관여, 분노행동, 비합리적 신념의 기술 통계를 살펴보고, 자료의 정규분포 양상을 파악하기 위해 변인의 왜도와 첨도의 절대값이 각각 2와 7을 넘지 않는지 확인하였다[30]. 둘째, 각 변인간의 관계를 확인하기 위해 상관분석을 실시하였다. 셋째, 게임중독 및 관여 수준에 따라 분류된 집단 간에 분노표현양상과 비합리적 신념의 차이가 있는지를 확인하기 위해 일원배치분산분석을 실시하였다.

## 4. 연구결과

### 4.1 기술통계

연구대상자 420명의 일반적 특성을 분석한 결과, 학년 분포는 1학년 299명(71.2%), 2학년 121명(28.8%)이었다. 학교의 특성별로는 일반고 297명(70.7%), 특성화고 123명(29.3%)이었다.

연구변인들의 평균과 표준편차는 <Table 1>에 제시되어 있다. 본 연구에 포함된 연구변인들의 왜도의 절대값은 .03~1.06, 첨도의 절대값은 .01~.61로서 정상분포 기준을 충족하는 것으로 판단되었다[30].

### 4.2 상관관계

<Table 1>에 제시된 바와 같이, 게임중독과 관여는 유의미한 정적상관을 나타냈으며( $r=.21, p<.001$ ), 게임중독은 분노행동의 요인들 가운데 자기표현( $r=.01, p>.05$ ) 및 회피( $r=.02, p>.05$ )를 제외한 요인들과 .14~.24, 비합리적 신념의 모든 요인들과 .12~.26의 유의미한 정적 상관을 나타냈다. 게임관여는 분노행동의 요인들 가운데 직접표출( $r=.09, p>.05$ ) 및 회피( $r=.08, p>.05$ )를 제외한 요인들과 .12~.47, 비합리적 신념의 요인들 가운데 자기비하( $r=-.04, p>.05$ )를 제외한 요인들과 .15~.25의 유의미한 정적 상관을 나타냈다. 게임중독과 관여 요인이 각각 분노행동 및 비합리적 신념과의 상관양상에서 차별적으로 나타난 점을 살펴보면 다음과 같다. 게임중독의 경우 직접표출( $r=.24, r<.001$ ) 및 자기비하( $r=.26, p<.001$ )와 유의미한 정적상관을 나타내고, 자기표현과는 유의미한

상관을 나타내지 않은 반면( $r=.01, p>.05$ ), 게임관여의 경우에는 직접표출( $r=.09, p>.05$ ) 및 자기비하( $r=-.04, p>.05$ )와 유의미한 상관을 나타내지 않고 자기표현( $r=.27, p<.001$ )과 유의미한 정적 상관을 나타냈으며 사회적 지지추구( $r=.47, p<.001$ )와는 상대적으로 높은 정적 상관을 나타냈다.

<Table 1> Correlations among research variables (n=420)

variables	M	SD	Game addiction	Game Engagement
Game addiction	22.70	8.86		
Game engagement	26.79	10.83	.21 ***	
<b>Anger Behavior</b>				
support-seeking	16.67	5.56	.17 ***	.47 ***
direct anger-out	15.01	4.60	.24 ***	.09
ruminantion	13.30	4.62	.19 ***	.25 ***
Assertion	16.62	4.91	.01	.27 ***
diffusion	11.25	3.70	.14 **	.12 *
avoidance	9.04	2.55	.02	.08
<b>Irrational Belief</b>				
need for achievement	19.40	5.50	.12 *	.21 ***
self-downing	13.88	4.86	.26 ***	-.04
low frustration tolerance	15.27	4.82	.21 ***	.18 ***
hypersensitivity for unfairness	21.10	5.70	.20 ***	.25 ***
need for approval	12.59	3.87	.15 **	.15 **

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

### 4.3 게임중독 및 관여 수준에 따른 집단분류

게임중독 및 관여 수준에 따른 집단의 분류 방식은 선행연구[11,14]에서 실시한 방식을 참고하되 중독 수준에 따른 분류방식을 수정하여 중독 위험집단 선별에 보다 엄격한 기준을 적용하였다. 선행연구[11,14]의 경우 한국판 인터넷 게임중독/관여 척도(K-GAES)의 중독 및 관여요인 점수 분포의 상·하위 30%에 해당하는 점수를 절단 점수(cut-off score)로 하여 상·하위 30% 범위에 해당하는 경우를 각각 '저중독-고중독'[14] 또는 '비중독-중독'[11] 그리고 '저관여-고관여'[11,14]로 구분하였다. 중독 하위 30%이면서 관여 상위 30%인 집단은 '비중독(또는 저중독)-고관여'집단, 중독 상위 30%이면서 관여 하위 30%인 집단은 '중독(또는 고중독)-저관여'집단, 중독과 관여 모두 상위 30%인 집단은 '중독(또는 고중독)-고관여'집단으로 분류하였다. 선행 연구에서 적용된 중독 및 관여 요인의 기준 점수는 <Table 2>와 같다.

<Table 2> Upper and lower 30% scores of Game addiction and engagement

research	Game addiction		Game engagement	
	lower 30%	upper 30%	lower 30%	upper 30%
Chang & Lee[14]	8.8	26.4	23.0	31.0
Hyun & Kim[11]	16.8	30.2	31.0	41.0
This research	17.3	26.0	19.0	30.0

그러나 중독성향 중 병리적 특성을 띤 핵심요인으로 간주되는 중독요인의 경우 임상적 타당화를 통한 절단 점수가 필요하다는 의견이 제기되었다[11,13]. 현 시점에서 게임중독과 관여의 개념을 적용하여 중독성향을 측정할 수 있는 유일한 도구인 한국판 인터넷 게임중독/관여 척도(K-GAES)가 정신건강 전문가에 의해 게임중독으로 진단된 임상집단을 대상으로 타당화되지 않았기 때문에 중독 여부를 판단할 수 있는 임상적 절단 점수가 존재하지 않는 현실이다. 최근 PC 방 이용 청소년들을 게임중독 위험군으로 간주하여 표적표집을 통해 잠재계층분석을 실시한 권현숙[13]의 연구에서는 중독 및 관여 수준에 따라 5개의 집단으로 분류했는데, 중독 위험성과 관련하여 중중독 집단과 고중독 집단의 중독요인 평균점수로 각각 37.5점과 52.5점을 보고하였다. 본 연구에서는 중독 위험성의 분류를 보다 엄격하게하기 위해서 <Table 2>에 제시된 본 연구의 중독 요인 상위 30% 절단 점수인 26.0점을 적용하지 않고, 권현숙의 연구[13]에서 보고된 중중독 집단 평균점수(37.5점)를 중독 위험군 분류의 기준점수로 적용하였다. 이는 본 연구 대상에서 중독 상위 10%에 해당하는 점수이다. 고중독 집단 점수(52.5점)를 적용할 경우 1% 이하 소수의 참여자만 해당되므로 중중독 집단 점수를 적용하는 것이 타당해 보였다. 그 결과, 중독 하위 30%이면서 관여 상위 30%인 '중독 저위험-고관여'집단 19명, 중독 37.5점 이상이고 관여 하위 30%인 '중독 고위험-저관여'집단 11명, 중독 37.5점 이상이고 관여 상위 30%인 '중독 고위험-고관여' 집단 22명이 분류되었다.

### 4.4 게임중독 및 관여 수준에 따라 분류된 집단

간에 분노표현양상과 비합리적 신념의 비교  
 게임중독 및 관여 수준에 따라 분류된 세 집단 간에는 회귀( $F=.15, p>.05$ ), 무시나 부당한 대우에 대한 과민성 ( $F=3.06, p>.05$ )을 제외한 대부분의 요인에서 유의미한

<Table 3> Results of Analysis of Variance for comparison of Anger Behavior and Irrational Belief scores among three groups

	addiction high risk- low engagement <sup>a</sup> (n=11)		addiction low risk- high engagement <sup>b</sup> (n=19)		addiction high risk- high engagement <sup>c</sup> (n=22)		F	Post-hoc (Scheffe)
	M	SD	M	SD	M	SD		
<b>Anger Behavior</b>								
support-seeking	14.55	2.62	20.74	3.48	19.95	5.74	7.34 **	a<b,c
direct anger-out	15.27	3.80	13.95	5.44	19.05	4.32	6.47 **	b<c
rumination	10.18	4.19	12.68	3.65	16.27	4.44	8.89 **	a,b<c
Assertion	15.64	3.20	19.79	2.96	17.50	5.05	3.93 *	a<b
diffusion	15.36	2.98	11.63	3.79	11.18	3.49	5.65 **	a>b,c
avoidance	8.91	2.55	9.26	2.10	8.82	3.10	.15	
<b>Irrational Belief</b>								
need for achievement	16.45	4.50	18.84	5.23	22.09	5.04	5.07 *	a<c
self-downing	19.45	2.54	11.42	3.83	15.82	4.54	15.30 ***	a>c>b
low frustration tolerance	13.36	4.65	14.74	3.51	18.55	4.86	6.54 **	a,b<c
hypersensitivity for unfairness	19.91	5.74	21.89	5.88	24.41	4.02	3.06	
need for approval	17.36	3.41	12.69	4.34	14.91	3.16	5.89 **	a>b

\*p<.05. \*\*p<.01. \*\*\*p<.001

차이가 나타났고 그 결과는 <Table 3>에 제시되어 있다. 분노행동 요인들에 대한 비교 결과, 중독 고위험-저관여 집단은 다른 두 집단에 비해 사회적 지지추구(F=7.34, p<.01)가 낮고 분산(F=5.65, p<.05)이 유의미하게 높았다. 또한 중독 고위험-저관여 집단은 중독 저위험-고관여 집단에 비해 자기표현(F=3.93, p<.05)이 낮았다. 중독 고위험-고관여 집단은 다른 두 집단에 비해 반추(F=8.89, p<.01)가 유의미하게 높았고, 중독 저위험-고관여 집단보다 직접표출(F=6.47, p<.01)이 높았다.

비합리적 신념의 요인들에 대한 비교 결과, 중독 고위험-저관여 집단은 다른 두 집단보다 자기비하(F=15.30, p<.001)가 높았고, 중독 저위험-고관여 집단에 비해 호감/인정에 대한 집착(F=5.89, p<.01)이 높았다. 중독 고위험-고관여 집단은 다른 두 집단에 비해 불편감이나 좌절에 대한 낮은 인내력(F=6.54, p<.01)이 높았고, 중독 고위험-저관여 집단보다 성취에 대한 집착(F=5.07, p<.05)이 높았다.

### 5. 논의 및 결론

본 연구는 남자 청소년들을 대상으로 중독성향의 두 차원인 게임중독 및 관여 수준에 따라 분노표현양상과 인지적 특성에 차이가 있는지 검증하고 게임중독 위험성이 있는 청소년을 위한 상담에서 갖는 시사점을 파악하

고자 실시되었다. 다양한 분노표현양상을 측정하기 위해 분노행동척도를, 인지적 특성을 파악하기 위해 비합리적 신념척도를 사용하였다. 주요 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 상관관계 분석 결과 게임중독은 자기표현 및 회피를 제외한 모든 요인들과 유의미한 정적 상관을 나타낸 반면, 게임관여는 직접표출, 회피, 자기비하를 제외한 요인들과 유의미한 정적 상관을 나타냈다. 게임중독 및 관여가 분노행동 및 비합리적 신념요인과 갖는 상관관계 양상의 차이를 살펴보면, 게임중독은 직접표출 및 자기비하와는 유의미한 정적상관을 나타내고, 자기표현과는 유의미한 상관을 나타내지 않은 반면, 게임관여는 직접표출 및 자기비하와 유의미한 상관을 나타내지 않고 자기표현과 유의미한 정적 상관을 나타냈으며 사회적 지지추구와 상대적으로 높은 정적 상관을 나타냈다.

이런 결과는 게임중독이 다양한 내용의 비합리적 신념들과 관련되며, 특히 자기비하 경향이 커서 좌절되거나 화가 나는 스트레스 상황에 처하면 갈등을 해결하기 위해 자신의 감정과 생각을 비공격적으로 표현하기 보다는 분노상황에 대해 반추하는 가운데 분노감정이 커져서 [22] 분노감정을 직접 표출하는 경향과 관련됨을 의미하는 것으로 해석된다. 반면, 게임관여는 자신을 폄하하지 않고 가치롭게 여기며 갈등 상황에서 분노감정을 공격적으로 표출하기보다는 사회적 지지를 얻고 자기감정을 비공격적으로 표현하는 비교적 건설적인 시도들과 관련된

것으로 해석된다. 종합하여 보면, 이런 결과는 일상생활에 부정적 영향을 초래하며 병리적 특성을 지닌 ‘중독’과 게임을 많이 사용하지만 부적응적, 병리적 특성을 나타내지 않는 ‘관여’의 두 요인으로 게임중독성향을 파악할 수 있다는 선행보고들[11,12,13]과 맥을 같이 하는 것이라 할 수 있을 것이다.

둘째, 게임중독 및 관여 수준에 따라 집단을 나누었을 때 중독 고위험-저관여 집단의 사회적 지지추구가 가장 낮고 분산과 자기비하가 가장 높았다. 또한 중독 고위험-저관여 집단은 중독 저위험-고관여 집단에 비해 자기표현이 낮고 호감/인정에 대한 집착이 높았다. 이런 결과는 중독 고위험-저관여 집단이 호감과 인정을 받고 싶어하지만 주요 타인들에게 충분히 인정받지 못하고 있다고 지각하고[11] 자기 자신을 비하하는 경향이 있기에 분노 유발 스트레스 상황에서 자기감정을 건설적으로 표현하거나 주위 사람들로부터 정서적 지지를 구하려하기 보다는 게임에 몰입함으로써 분노감정을 분산시키려는 경향이 높음을 의미하며, 중독 고위험-저관여 집단의 이러한 게임몰입은 선행연구[11]에서 보고된 높은 자기도피수준과 관련된다고 할 수 있다. 중독 고위험-고관여 집단은 좌절감이나 불편에 대한 인내력이 가장 낮았고, 분노경험을 반추하고 직접 표출하는 경향이 가장 높았다. 이런 결과는 중독 고위험-고관여 집단이 기존의 게임중독 관련 연구[10]에서 보고된 바와 같이 좌절상황을 견디지 못하는 비합리적 사고 경향이 높은 가운데 분노유발 상황에 대한 반추를 통해 분노 감정이 증폭되고[22] 이러한 분노감정을 말이나 행동으로 직접 표출함으로써 대인관계 갈등이 심화될 수 있음을 시사하는 것으로 보인다.

본 연구 결과를 바탕으로 게임중독 위험성이 높은 청소년들을 위한 상담과정에서의 개입방안에 대한 시사점을 살펴보면 다음과 같다. 중독성향을 단일차원에서 파악하여 개입했던 기존 접근에서 한걸음 나아가 게임중독 위험성이 높은 청소년들 중 ‘중독 고위험-저관여’ 성향을 지닌 청소년들을 위한 차별화된 개입 방안이 필요할 것으로 보인다. 중독 고위험-저관여 집단은 중독적인 게임사용이 부작용을 초래할 수 있기 때문에 게임사용을 자제해야 한다는 것을 인식하고 있기는 하지만 실제로 게임사용을 조절하는 데에는 실패하는 집단으로서, 게임중독의 유해성을 교육하는 프로그램만으로는 효과를 얻기 힘들다[11]. 이 집단은 자신이 주위로부터 인정받지 못하

고 있다고 지각하고 있을 뿐 아니라[11] 자기비하가 심하므로 자신의 가치를 발견하고 스스로에 대한 긍정적인 정서를 함양하며, 특히 실패나 좌절 등 부정적 사건에 처했을 때 현실세계에서 자신과 관련된 부정적인 정서로부터 도피하기 위해 게임으로 향하는 초점을 좌절의 순간에 보살핌이 필요한 자기 자신에게로 돌리는 자기-자비[31] 훈련이 도움이 될 것이다. 또한 자기감정과 생각을 비공격적이고 건설적인 방식으로 표현하고 사회적 지지를 얻을 수 있도록 도와야 할 것이다. 한편, 중독 고위험-고관여 집단은 좌절을 견디지 못하는 높은 수준의 비합리적 신념이 분노감정의 반추를 통해 폭발적인 분노 표출로 이어지지 않도록 돕는 인지행동치료가 도움이 될 것이다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 일반 전집에서 얻은 표본을 대상으로 했기 때문에 일상생활에 지장을 초래할 만큼의 심각한 게임중독 고위험군을 충분히 포함하지 못했을 가능성이 있다. 또한 남학생만을 대상으로 했기 때문에 여학생 게임중독 위험군의 특성을 비교하지 못했다. 따라서 후속연구에서는 정신건강전문가에 의해 게임중독성향이 높다고 진단된 임상집단을 포함하고 발달과 성차에 따른 비교가 가능하도록 광범위한 대규모 표집을 통해 일반화 가능성을 높이는 시도가 필요할 것이다. 둘째, 본 연구는 분노의 표현양상과 인지적 특성에 초점을 맞추었으나, 후속 연구에서는 인터넷 게임 과몰입과 관련된 것으로 알려진 사회적 상호작용이나[33] 부모애착, 학교생활 스트레스[34]와 같은 요인들이 게임중독 및 관여 수준에 따라 차이가 있는 지에 대한 고찰이 필요할 것이다.

이러한 제한점에도 불구하고, 본 연구의 의의는 청소년들의 게임중독성향을 중독과 관여의 두 가지 차원 상에서 이해하고 중독과 관여 수준에 따른 심리적 특성을 파악하려고 시도했다는 점이다.

## REFERENCES

- [1] Kyo Heon Kin, "A way to overcome addiction, the modern dungeon." Korean Journal of Health Psychology, Vol. 12, No. 4, pp. 677-693, 2007.
- [2] Korea Creative Content Agency, Korea Internet



- Game Addiction Survey. 2015.
- [3] Wonkyung Kim, "Exploring psychological and ecological factors on game addiction of Korean youth." *Journal of School Social Work*, Vol. 35, pp. 163-185, 2016.
- [4] Sung-Il Yun, Hong-Seon An & Seok-Won Oh, "The influence of the attachment of parents and the stress of school life middle-school students to the Internet game addiction." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 10, No. 7, pp. 221-227, 2012.
- [5] Yoon Sun Oh, "The Impact of Internet game addiction on the melancholy, offensiveness, and self-esteem of adolescents." *Korean Journal of Youth Facility and Environment*, Vol. 6, No. 4, pp. 3-15, 2008.
- [6] Dong-Hun Lee, Yeon-Joo Song & Hong-Seok Kin, "Mediating Effects of Anxiety and Social Skills on the Relation between ADHD symptoms and Disposition of Internet Addiction in Elementary School Students." *The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, Vol. 24, No. 2, pp. 421-440, 2012.
- [7] Jungeun Lee & Sung-man Bae, "Casual relation among interpersonal relationship satisfaction, internet game addiction, and emotional problems in early adolescents." *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol. 20, No. 3, pp.687-701, 2015.
- [8] Jung Yeon Chan, "Study on adolescent gambling behavior : evaluating the SOGS-RA and identifying influential factors." *Mental Health Social Work*, vol.37, pp. 348-381, 2011.
- [9] R. A. Davis, "A cognitive-behavioral model of pathological Internet use", *Computers in Human Behavior*, Vol.17, No.2, pp.187-195, 2001.
- [10] Jeeyoung Lim, "Relationship between Middle School Boys' Game Addiction and Anger Behavior: Focused on the Mediation effects of Irrational Belief." *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 14, No. 4, pp. 227-236, 2014.
- [11] Eun Jung Hyeon & Kay Hyun Kim, "THE differences of Social support, self-discrepancy, and escape from the self according to the level of addiction and engagement in internet gaming of adolescents." *The Korea Journal of Youth Counseling*, Vol. 23, No. 1, pp. 229-246, 2015.
- [12] J. P. Charlton and I. D. W. Danforth, "Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing," *Computers in Human Behavior*, Vol.23, No3, pp.1531-1548, 2007.
- [13] Hyun-Sook Kwon, "A Study on the Developmental Steps of Adolescent Gaming Addiction according to the Level of Engagement and Addiction : Separating Steps through Latent Class Analysis and the Role of Related Variables." Master's Thesis, Kwangwoon University, 2015.
- [14] Ki-Won Jang & Jang-Han Lee, "Development and Validation of the Korean Version of the Game Addiction/Engagement Scale (K-GAES)." *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol. 12, No. 3, pp. 517-527, 2007.
- [15] American Psychological Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-Fifth Edition(DSM-5)*, Washington DC: Author, 2013.
- [16] Youjung Kim, "Development of adolescent internet game addiction scale and psychosocial vulnerability factors of Internet game addiction." Master's Thesis, Ajou University, 2002.
- [17] Hyung-Cho Lee & Chang-Il Ahn, "Development of the Internet Game Diagnostic Scale." *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol. 7, No. 2, pp. 211-239, 2002.
- [18] Jae Hwan Kwon, "Varification of a Relational Model of Adolescents' Game Addiction, Social Support, and Problem Baehavior." *THE Korea Journal of Counseling*, Vol. 9, No. 2, pp. 675-688, 2008.
- [19] M. D. Griffiths, "The role of context in online gaming excess," *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol.8, No.1, pp.119-125, 2009.
- [20] C. D. Spielberger, S. S. Krasner, and E. P. Solomon, *The experience, expression, and control of anger*. In M. P. Janisse (Ed). *Health Psychology: Individual differences and stress*, pp.89-108, New York: Springer Verlag, 1988.

- [21] A. H. Buss, and M. Perry, "The aggression Questionnaire," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.63, pp.452-459, 1992.
- [22] Hyun-Chun Cho & Geun-Bae Lee, "Validation of the Korean version of Behavioral Anger Response Questionnaire." *The Korean Journal of Counseling and Psychotherapy*, Vol. 19, No. 2, pp. 489-503, 2007.
- [23] W. Linden, B. E. Hogan, T. Rutledge, A. Chawla, J. W. Lenz, and D. Leung, "There is more to anger coping than "In" or "out"," *Emotion*, Vol.3, No.1, pp.12-29, 2003.
- [24] Sugyun Seo, "Cognitive factors related to anger and their therapeutic implications." *Korea Studies Information*, 2005.
- [25] A. E. Ellis & R. C. Tafrate, "How to control your anger before it controls you." New York: Citadel Press, 1997.
- [26] Won Kyung Kim, "Exploring psychological and ecological factors on game addiction of Korean youth." *Journal of School Social Work*, Vol. 35, pp. 163-185, 2016.
- [27] Minyeon Seo & Eunmi Im, "The Relationships among High School Boys' Internet Using Behaviors, Self-Control, Self-Esteem, Aggression and Internet Game Addiction." *Journal of Family and Counseling*, Vol. 2, No. 2, pp. 31-47, 2012.
- [28] Man-Je Lee, "Communication Pattern and Problem-solving Ability of the Internet Game Addicts in College Students." *Journal of Korea Contesnts Association*, Vol. 9, No. 11, pp. 108-119, 2009.
- [29] Sang-Khee Lee, "Positive Addiction of Computer (On-line) Games." *Cyber Communication*, Vol. 23, pp. 149-181, 2007.
- [30] R. DiGiuseppe, R. Leaf, T. Exner, & M. W. Robin, The development of a measure of rational/irrational thinking, Paper presented at the World Congress of Behavior Therapy, Edinburgh, Scotland, September, 1988.
- [31] P. J. Curran, S. G. West, and J. F. Finch, "The robustness of test statistics to nonnormality and specification error in confirmatory factor analysis," *Psychological Methods*, Vol.1, pp.16-29, 1996.
- [32] K. D. Neff, "Development amnd validation of a scale to measure self-compassion," *Self and Identity*, Vol.2, pp.223-250, 2003.
- [33] Yong-Young Kim and Mi-Hye Kim, "A Study on Social Interaction Factors Influencing on Excessive Online Game Usage," *Journal of Digital Convergence*, Vol.14, No.1, pp.387-398, 2016.
- [34] Sung-Il Yun, Hong-Seon An, and Seok-Won Oh, "The influence of the attachment of parents and the stress of school life middle-school students to the Internet game addiction," *Journal of Digital Convergence*, Vol.10, No.7, pp.221-227, 2012.

임 지 영(Lim, Jee young)



- 1994년 5월 : 미네소타대학교 대학원 심리학 박사
- 2005년 3월 ~ 현재 : 호서대학교 산업심리학과 교수
- 관심분야 : 심리평가, 상담
- E-Mail : littleicemachine@hoseo.edu