

석 사 학 위 논 문

인터넷 게임 중독이  
아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향

지도교수 박 태 수



제주대학교 교육대학원

상담심리전공

김 효 선


2002년 8 월

# 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향

지도교수 박 태 수

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2002년 4월

제주대학교 교육대학원 상담심리전공  
 제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY  
제출자 김 효 선

김효선의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

2002년 7월

심사위원장\_\_\_\_\_인

심 사 위 원\_\_\_\_\_인

심 사 위 원\_\_\_\_\_인

<국문초록>

인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향 1)

김 효 선

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공  
지도교수 박 태 수

본 연구는 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성과 공격성에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 알아보는 데 그 목적이 있다.

이러한 목적을 위하여 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 I 인터넷 게임 중독은 남자가 여자보다 높을 것이다.

가설 II 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 충동성이 높을 것이다.

II-1 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 인지충동성이 높을 것이다.

II-2 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 운동충동성이 높을 것이다.

II-3 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 무계획충동성이 높을 것이다.

가설 III 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 공격성이 높을 것이다.

III-1 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 신체적 공격성이 높을 것이다.

III-2 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 언어적 공격성이 높을 것이다.

III-3 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 간접적 공격성이 높을 것이다.

III-4 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 부정성이 높을 것이다.

가설 IV 인터넷 게임 중독은 충동성과 공격성에서 남녀간 차이가 있을 것이다.

가설 V 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성은 상관관계가 있을 것이다.

위의 가설을 검증하기 위해 제주시내에 소재한 초등학교 5, 6학년 남녀 학생 1024명을 대상으로 설문조사를 실시하여 그 중 921부를 분석자료로 사용하

---

\* 본 논문은 2002년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 석사학위 논문임.

였고, 자료처리는 SPSSWIN 프로그램에 의하여 전산처리하였다.

이에 따른 본 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷 게임 중독은 초등학교 고학년 남학생과 여학생에 있어서 유의미한 차이를 보였다. 즉 인터넷 게임 중독에 있어서 초등학교 고학년 남자들이 여자들보다 높게 나타났다.

둘째, 인터넷 게임 중독 정도에 따라 초등학교 고학년 아동의 충동성은 유의미한 차이를 보였다. 즉 인터넷 게임 중독 집단의 아동은 비중독 집단의 아동들보다 인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성이 높게 나타났다.

셋째, 인터넷 게임 중독 정도에 따라 초등학교 고학년 아동의 공격성은 유의미한 차이를 보였다. 즉 인터넷 게임 중독 집단의 아동은 비중독 집단의 아동들보다 신체적 공격성, 언어적 공격성, 간접적 공격성, 부정성이 높게 나타났다.

넷째, 인터넷 게임 중독은 충동성과 공격성에 있어 남녀별로 유의미한 차이를 나타냈다. 충동성인 경우, 인터넷 게임 중독 집단에서 여자는 남자보다 운동충동성과 인지충동성이 더 높게 나타났다. 공격성인 경우, 인터넷 게임 중독 집단에서 여자는 남자보다 부정성과 언어적 공격성이 더 높게 나타났다.

다섯째, 인터넷 게임 중독은 충동성과 약한 정적 상관이 있으며, 공격성과의 확실한 정적 상관 관계가 있는 것으로 나타났다.

따라서 본 연구는 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성 및 공격성에 미치는 영향을 밝힘으로써 인터넷 게임 중독의 예방·치료를 위한 체계적 프로그램 개발에 도움을 주고자 한다.

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구문제 및 가설 .....	3
II. 이론적 배경 .....	5
1. 인터넷 게임 중독 .....	5
2. 충동성의 유형과 원인 .....	10
3. 공격성의 유형과 원인 .....	12
4. 인터넷 게임 중독과 충동성 · 공격성과의 관계 .....	16
III. 연구방법 .....	20
1. 연구대상 .....	20
2. 측정도구 .....	21
3. 자료처리 .....	23
IV. 결과 및 해석 .....	25
V. 요약 · 결론 및 제언 .....	45
1. 요약 .....	45
2. 결론 .....	47
3. 제언 .....	48
참고문헌 .....	49
Abstract .....	54
부 록 .....	57

## < 표 목 차 >

<Ⅲ-1> 학년별·성별 연구대상 .....	20
<Ⅲ-2> 인터넷 게임 중독 점수 비교 집단의 구성 .....	21
<Ⅲ-3> 검사도구 문항 구성 .....	23
<Ⅳ-1> 성별에 따른 인터넷 게임 중독 .....	25
<Ⅳ-2> 중독정도별 충동성의 차이 .....	27
<Ⅳ-3 > 중독정도별 공격성의 차이 .....	29
<Ⅳ-4> 남자의 중독정도별 충동성의 차이 .....	31
<Ⅳ-5> 여자의 중독정도별 충동성의 차이 .....	32
<Ⅳ-6> 인터넷 게임 중독 집단의 충동성의 성별차이 .....	34
<Ⅳ-7> 인터넷 게임 비중독 집단의 충동성의 성별 차이 .....	35
<Ⅳ-8> 남자의 인터넷 게임 중독정도별 공격성의 차이 .....	36
<Ⅳ-9> 여자의 인터넷 게임 중독정도별 공격성의 차이 .....	37
<Ⅳ-10> 인터넷 게임 중독 집단의 공격성의 성별차이 .....	39
<Ⅳ-11> 인터넷 게임 비중독 집단의 공격성의 성별차이 .....	40
<Ⅳ-12> 인터넷 게임 중독과 충동성의 상관관계 .....	42
<Ⅳ-13> 인터넷 게임 중독과 공격성의 상관관계 .....	43

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

초기에 인터넷은 학자와 전문가들 사이에서 E-mail, Ftp, Newsgroup 등의 용도로 사용되다가, 그 후 1991년 WWW(World Wide Web) 서비스가 개발되면서 일반인들도 쉽게 멀티미디어 정보를 다룰 수 있게 되어 급속한 성장을 이루게 되었다.

인터넷은 다양한 정보를 접할 수 있게 해 주었고, 지금까지와는 다른 형태의 만남-이메일, 채팅, 게시판, 인터넷 동우회 등-을 가능하게 하여 인간 상호 이해의 폭을 넓혀 주는 기회를 만들어 주었다. 또한 제한된 정보만을 수용하던 형태에서 벗어나 많은 양의 정보를 주체적으로 처리할 수 있는 능력을 키워주고, 정보의 홍수시대를 살아가는 방법을 스스로 체득할 수 있게 해 주었다.

그러나 이런 인터넷의 순기능에도 불구하고, 인터넷에 지나친 몰입으로 가정과 학교·직장에서 자신의 일을 제대로 하지 못하는 등의 인터넷 중독 현상이 심각하게 부각되고 있다. 인터넷에 중독된 사람들은 인터넷 게임·채팅·사이버 섹스를 위해 이들 관련 사이트를 과도하게 드나들거나, 인터넷 상에서 만들어진 온라인 우정이 실제생활의 가족과 친구를 대신하기도 하며, 강박적으로 인터넷 도박·쇼핑·웹서핑(web surfing)하기도 한다.

특히 청소년들인 경우는 인터넷 게임 부분에 있어 심각한 중독을 보이는 경우가 많다. 무단결석을 하면서까지 PC방에서 게임을 하거나, 게임을 하기 위해 돈을 훔치는 등의 비행을 저지르기도 하며, 많은 시간을 사이버 상에서 지내다 보니 현실의 친구, 부모와의 관계가 원활하

지 못하는 일도 있으며, 심지어는 게임을 하다가 목숨을 잃는 경우도 나타나고 있다(한국청소년상담원 2000).

이러한 청소년들의 인터넷 게임 중독은 게임중독 조절의 문제인 동시에, 대부분의 게임들이 전쟁과 살인, 폭력적인 내용을 담고 있다는 데에서 청소년들의 공격행동 증가와 비행, 폭력 범죄와 관계 있는 것으로 보인다.

이처럼 청소년들의 중독 조절 문제 그리고 공격행동과 연관되어지는 인터넷 게임에 대한 연구는 인터넷 중독에 대한 연구로부터 시작되었다.

Goldberg(1996)가 인터넷중독증(Internet Addiction Disorder : IAD)이라는 용어를 처음으로 제안하였고, 그 후 Griffiths(1996) · Suler(1996) · Young(1996) · Brenner(1997) 등의 연구를 통해 학계의 관심대상으로 떠올랐다. 국내에서도 인터넷 이용실태와 생활상의 변화, 문제행동에 관한 관심 증가에 따른 연구 사례 발표, 인터넷 중독 증상과 특성에 대한 연구 등이 활발히 이루어졌다(송원영 1998 ; 윤재희 1998 ; 공은경 2000 ; 송명준 2000 ; 고유진 2001 ; 이곤섭 2001). 그 후 인터넷 중독의 하위 영역인 인터넷 게임 중독과 연관되어서 청소년의 공격행동, 사이버 비행과의 관계, 그리고 게임 중독 청소년들의 특성에 대한 것들이 연구가 진행되었다(이소영 2000 ; 라민오 2001 ; 박은리 2001 ; 서은희 2001).

해마다 인터넷 인구가 계속 증가하고 있고, 또한 인터넷 사용자의 6%가 게임 중독자가 되고 있는 실태(로스앤젤레스 타임스 1999. 5. 10.)에서 볼 때, 인터넷 게임 중독을 주 사용자인 청소년과 연관시켜서 계속적으로 연구할 필요가 있다. 그리고 더 나아가 어린 사용자일수록 인터넷 게임 중독에 더 많은 문제를 가지고 있다는 Brenner(1997)의 보고를 고려해 볼 때, 초기 청소년인 초등학교 고학년 학생들을 중심으



로 인터넷 게임 중독과 그들의 정서적 특성 중에서 특히 영향력이 많은 충동성과 공격성을 연관시켜 볼 필요가 있다.

따라서 본 연구는 인터넷 게임 중독이 초등학교 고학년 아동들인 경우 성별에 따라 어떤 차이를 보이고 있는 지, 인터넷 게임 중독 수준은 그들의 충동성과 공격성에 어떤 영향을 미치는 지, 그리고 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성은 어떤 관계에 있는 지를 밝혀보고자 한다.

## 2. 연구문제 및 가설

본 연구는 인터넷 게임 중독이 초등학교 고학년 아동들의 충동성과 공격성에 어떠한 영향을 미치는 지를 밝혀내기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.



- 첫째, 인터넷 게임 중독은 성별에 따라 어떠한 차이가 있는가?
- 둘째, 인터넷 게임 중독은 충동성에 어떠한 영향을 주는가?
- 셋째, 인터넷 게임 중독은 공격성에 어떠한 영향을 주는가?
- 넷째, 인터넷 게임 중독은 충동성과 공격성에서 남녀간 차이가 있는가?
- 다섯째, 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성은 어떠한 관계가 있는가?

이상의 연구문제를 규명하기 위해서 다음과 같은 가설을 설정하였다.

가설 I 인터넷 게임 중독은 남자가 여자보다 높을 것이다.

가설 II 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 충동성이 높을 것이다.

II-1 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 인지충동성이 높을 것이다.

Ⅱ-2 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 운동충동성이 높을 것이다.

Ⅱ-3 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 무계획충동성이 높을 것이다.

가설Ⅲ 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 공격성이 높을 것이다.

Ⅲ-1 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 신체적 공격성이 높을 것이다.

Ⅲ-2 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 언어적 공격성이 높을 것이다.

Ⅲ-3 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 간접적 공격성이 높을 것이다.

Ⅲ-4 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 부정성이 높을 것이다.

가설Ⅳ 인터넷 게임 중독은 충동성과 공격성에서 남녀간 차이가 있을 것이다.

가설Ⅴ 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성은 상관관계가 있을 것이다.



## II. 이론적 배경

본 연구는 인터넷 게임 중독이 초등학교 고학년 아동들의 충동성과 공격성에 어떤 영향을 미치는지를 분석하는 것을 목적으로 하며, 이를 위해 인터넷 게임 중독의 이론, 충동성과 공격성 이론을 개관하고, 3개의 변인간의 관계를 선행 연구를 통해 살펴보고자 한다.

### 1. 인터넷 게임 중독

인터넷 사용 인구의 급속한 증가와 함께 인터넷 중독이라는 부작용이 사회문제로 떠오르기 시작했다. 인터넷 중독이라 함은 PC(Personal Computer)중독, 병적인 인터넷 사용, 인터넷 증후군, 웨바홀리즘(Webballholism), 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder : IAD) 혹은 기술 중독 등을 통칭하는 것으로, 이는 인터넷 사용을 지나치게 탐닉하여 의존·내성·금단의 증상을 보이면서 심리적·사회적·직업적 기능에 문제를 야기하고 정상적인 생활이 불가능한 경우를 뜻한다.

이러한 인터넷 중독에 대해서 Goldberg(1996)가 처음으로 인터넷 중독 장애(Internet Addiction Disorder : IAD)라는 용어를 사용하였고, 이에 Young(1996)도 인터넷 중독장애가 다른 중독들처럼 통제력 상실이나, 인터넷 갈망과 내성 증상을 보이며, 사회적 철수, 결혼 불화, 학업 실패, 과도한 재정적 부채, 실직 등 사회적 문제를 일으킬 수 있다고 지적하였다.

현재까지는 인터넷 중독에 대한 심리학적, 정신과적인 공식적 진단 준거가 정신장애의 진단 및 통계 편람 제4판(DSM-IV)에 명시되지 않

고 있으나, 앞으로 나올 DSM-V에는 하나의 장애로서 “가상현실장애”가 생겨나게 될 예정이라고 Zenhausen(1995)는 말하고 있다.

인터넷에 지나치게 몰입하여 심리적·사회적·직업적 문제를 일으키는 인터넷 중독을 Young, Pistner, O'Mara 및 Buchanan (1999)은 다음의 5가지 하위 유형으로 분류하였다.

첫째, 사이버 섹스 중독(Cyber Sexual Addiction)은 사이버 섹스나 사이버 포르노를 위해 성인 사이트나 대화방을 충동적으로 사용한다. 둘째, 사이버 관계 중독(Cyber-relationship Addiction)은 온라인 관계에 과도하게 개입을 하는 것으로 대화방, 머드게임, 뉴스 집단에서 만든 온라인 우정이 실제생활에서의 친구와 가족을 대치하는 형태이다. 셋째, 네트워크 강박증(Net Compulsions)은 충동적으로 온라인 도박, 온라인 쇼핑, 온라인 경매를 하거나, 강박적으로 온라인 매매를 하는 경우이다. 넷째, 정보 과몰입 (Information Overload)은 충동적으로 웹 서핑(Web Surfing)을 하거나 자료검색을 한다. 다섯째, 컴퓨터 중독(Computer Addiction)은 강박적인 컴퓨터 게임이나 컴퓨터 프로그램 짜기 등에 몰입한다.

인터넷중독의 여러 하위 유형 중 다섯 번째 컴퓨터 중독은 인터넷 게임에 몰입하는 우리의 청소년들에게 가장 심각하게 나타나고 있는 부분이며, 국내의 조사들 중에도 이것에 대한 보고가 많다(한국청소년문화연구원 1998 ; 청소년보호위원회 2000. 9. ; 한국인터넷정보센터 2000). 최근 우리나라에서는 인터넷 중독의 하위 유형 중 게임 중독에 관한 연구가 늘고 있는 추세이며, 본 연구도 인터넷 게임 중독에 한정해서 진행하고자 한다.

인터넷 게임은 사이버 공간에서 또 다른 누군가와 적대적 또는 연합의 관계를 이루어 하는 게임의 형태로, 1990년대 중반 이후 급속히 청

소년 문화의 중요한 형태로 자리를 잡았으며, 더불어 청소년의 인터넷 게임 중독 문제가 사회적 이슈로 떠오르기 시작했다. 이러한 인터넷 게임 중독은 인터넷을 통해서 이루어지는 게임에 지나치게 몰입하여 많은 시간을 할애하는 경우로, 갈망과 내성 증상을 보이는 경우라 하겠다.

청소년의 놀이문화와 분리해서 생각할 수 없는 인터넷 게임의 영향을 긍정적인 부분과 부정적인 부분으로 나누어 보면 다음과 같다.

인터넷 게임의 긍정성을 지지하는 정화이론(Catharsis theory)은 게임을 통해 간접적으로 폭력과 공격적인 행동을 행하게 되므로, 일상생활에서 공격적인 행동을 할 가능성이 더 감소하게 된다고 본다(이소영 2000). 또한 Greenfield(1984)는 게임을 통해 아동들이 테크놀러지에 친숙하게 되며, Fisher & Pulos(1983)는 게임이 아동들에게 독립적인 사고와 문제 해결력을 키워주며, Getman(1983)은 손과 눈의 협응 능력을 발달시켜 준다고 보았다.

인터넷 게임이 부정적이라 주장하는 Marion(1983)은 습관적으로 게임을 하는 사람은 실제상황에서 폭력을 행사할 가능성이 많아진다고 보고하며, Toles(1985)는 유행하고 있는 100여 개의 게임을 분석한 결과 92% 게임에 여성이 등장하지 않고 있으며, 그 나머지 8%에서는 전통적인 수동적 역할만을 그리고 있기 때문에 성역할 고정관념을 증가시키고 있다고 이야기하였다. 또한 시력이 떨어지거나 어깨와 손목 등이 빠근해지는 증상, 광과민성 발작과 같은 신체적 건강에 악영향을 주고 있으며, 사회심리적 측면에서도 가상의 인물과 자신을 동일시하는 경향 등을 그 부정적 경향으로 꼽고 있다. 그리고 게임에 많은 시간을 소비하게 되면 다른 긍정적이거나 교육적인 활동을 할 시간을 빼앗기게 되며, 또래들과 어울릴 수 있는 시간이 줄어들게 되고, 다양한 문제

들을 해결할 수 있는 사회적 기술의 습득 기회를 놓칠 소지가 있게 된다(정경아 2001 재인용). 무엇보다도 가장 심각한 게임의 부정적인 영향은 중독성이다. 게임에 중독되면, 충동적인 행동을 하는 경우가 많고, 다른 사람에 대한 흥미를 상실하며, 게임을 그만두려고 하는 경우 신체적·심리적 이상 증상을 보이게 된다.

인터넷 게임의 가장 부정적인 영향의 모습으로 나타나게 되는 인터넷 게임 중독 원인에 대해 여러 각도에서 설명하고자 하는 노력이 이루어지고 있는바, 여기에서는 Young(1997)과 한국청소년상담원(2000)이 제시한 것을 바탕으로 그 원인을 살펴보면 다음과 같다.

인터넷 게임 중독 원인에 대해 Young(1999)은 3가지 원인으로 ACE 모델을 제시한 후에 다시 네 번째로 익명성을 추가하였다.

첫째, 인터넷 게임 중독의 원인은 접근가능성(Accessibility)이다. 즉 다양한 게임을 하기 위해 모든 게임기를 구입할 필요 없이 컴퓨터 하나만 있으면 된다.

둘째, 통제감(Control)이다. 이것은 자신과 경쟁하는 사람이 어떤 사람인지 미리 상대방의 전적을 조회해서 원하는 상대를 골라 게임할 수 있다.

셋째, 흥미감(Excitement)이다. 인터넷 게임은 컴퓨터간의 네트워크를 통해서 게임이 이루어지기 때문에 결국 사람과 사람이 게임을 하게 된다. 게이머는 게임을 할 때마다 매번 새롭고, 그 게임 자체에는 일정한 규칙이 존재하지 않게 되며, 점차 어려워지는 단계 속에서 사람들은 아쉬움과 정복욕구를 함께 자극 받게 되며, 이것들은 게임의 강력한 흥미요인이 된다.

넷째, 익명성은 ACE 모델이후에 Young에 의해 다시 제시된 요인이다. 이것은 현실사회에서는 사회적인 자신의 위치 때문에 하지 못하는

여러 가지 일들을 인터넷이라는 가상공간에서 드러낼 수 있음을 말한다. 현실세계에서 내성적인 성격을 가진 사람들도 가상공간에서의 게임을 통해 상대방에게 욕을 하거나 폭력을 행사하거나, 게임이 끝나기 전에 일방적으로 게임방을 나와버리는 무례한 행동들을 한다.

인터넷 게임 중독의 원인에 대해 한국청소년상담원(2000)은 게임 자체의 특성, 게이머의 심리적인 부분과 사회적인 분위기로 나누어 설명하고 있다.

첫째, 게임이 점차 어려워지는 것이다. 어려운 단계에서 아쉽게 게임이 끝나버리면, 그 게임을 정복하고자 끝까지 도전하게 된다. 둘째, 파괴본능을 만족시킨다. 게임의 상대를 자신을 괴롭히는 사람으로 생각한다면 상대방을 강하게 제압할수록 만족감도 커지기 때문이다. 셋째, 가상공간의 파워맨이 된다. 가상 공간을 통해 캐릭터에게 부여된 힘을 소유함으로써 자신이 파워맨이 될 수 있다는 착각에 빠지게 된다. 넷째, 일정한 규칙이 없다. 인터넷 게임은 네트워크를 이용해서 게임이 이루어지는 것으로 결국 사람과 사람의 게임이 되기 때문에 게임을 할 때마다 매번 새로운 게임을 접하게 되는 것이다. 다섯째, 현실도피의 낙원이다. 학교와 학원을 왔다갔다하며 공부만 해야 하는 청소년에게 현실을 잊게 해 주는 흥미 요인이 게임에는 많이 있다. 여섯째, 가상공간에 또 다른 자신을 표현한다. 청소년들은 게임속에 또 다른 자신인 캐릭터에 강한 집착을 가지고 무의식적으로 빠져들며, 캐릭터의 능력을 키우기 위해 상대방과 연합하거나 배신을 하면서 사이버상의 지위를 높여간다. 일곱째, 프로그래머가 신종 직업으로 등장하고, 이들이 언론의 조명을 받는 사회적 분위기를 들 수 있다(한국청소년상담원 2000).

이상을 정리하면 인터넷 게임 중독은 우리나라 청소년들에게 나타나는 가장 심각한 인터넷 중독의 한 유형으로, 인터넷 게임 자체는 중립

적인 것이지만, 그 게임을 사용하는 사람이 어떻게 사용하느냐에 따라 긍정적·부정적 영향을 줄 수 있다. 인터넷 게임에 중독되는 원인은 접근이 쉽고, 상대방을 선택할 수 있는 등 통제가능하고, 게임이 늘 새롭고 재미가 있으며, 자신을 밝히지 않은 상태에서 진행할 수 있으며, 또 가상 공간에서 강력한 힘을 가진 다른 사람으로 표현되거나 현실에서 충족되지 못한 여러 가지 문제들을 사이버 상의 또 다른 나(캐릭터)를 통해 표출하는 과정에서 대리만족을 갖을 수 있기 때문이다. 즉 인터넷 게임 중독 원인은 어느 한 가지만이 있는 것이 아니라 여러 부분이 상호 작용하여 중독된다고 보아야 한다.

## 2. 충동성의 유형과 원인



충동성은 우리 일상행동의 특징을 결정하는 주요한 성격특질의 하나로, 이에 대한 이론은 1960년대 운동행동에 영향을 미치는 자기통제능력과 인지과정과의 관계를 연구하던 과정에서 대두하게 되었다(Hobbs, Moguin, Tyroler & Lahey 1980).

충동성의 정의에 대해 Barratt & Patton(1983)은 반응시간이 빠르고 행동에 대한 제지를 잘하지 못하며 미래 상황에 대한 계획을 잘 세우지 못하는 계획 능력의 결여라 했고, Eysenck & Eysenck(1985)은 위험을 감수하는 행동을 하거나 생각 없이 일을 시작하는 성격이라 말했다. Gray(1987)는 위험이나 불이익이 오는데도 불구하고 시작한 행동을 중단하거나 조절하는데 어려움을 보이는 성격으로, Dickman(1990)은 행동을 취하기 전에 비슷한 능력을 가진 사람들보다 심사숙고를 덜



하는 경향성이라 하였다.

즉 충동성은 자신활동과 관련된 정보에 대한 주의 집중력이 낮고, 만족을 연기할만한 능력·침착성·자제력이 결여되며, 계획에 의한 활동보다는 즉각적인 선택을 하는 판단이나 행동이 기분에 좌우되는 것과 관계 있는 성격 특질이다.

충동성의 개념에서 주의 집중 결핍은 인지충동성으로, 선택과 조절·통제의 어려움은 운동 충동성으로, 계획 능력의 결핍은 무계획 충동성이라는 3개 유형으로 구분할 수 있으며(Barratt Impulsiveness Scale II 판), 이들 각각의 하위 유형에 대한 특징은 다음과 같다.

첫째, 인지 충동성의 특징이 있는 사람은 어떤 일에든지 쉽게 몰두할 수 없으며, 실수를 범하지 않기 위해 신중하게 생각한 후 행동하는 일이 없다. 복잡한 문제를 놓고 생각하는 것을 싫어하며, 복잡한 일을 생각하려고 하면 곧 싫증이 난다. 한가지 일이 끝날 때까지 한결같이 계속 추구하지 못하며, 깊이 생각하던 일도 다른 생각이 떠오르면 그것 때문에 크게 방해를 받는다.

둘째, 운동충동성의 특징이 있는 사람은 깊이 생각해보지 않고 일을 시작하는 경향이 있으며, 자기 자신을 스스로 억제할 수가 없다. 한군데에 오랫동안 앉아 있기가 힘이 들며, 깊이 생각하지 않고 말을 한다. 충분한 사전계획이나 앞뒤 생각 없이 행동하고, 특별한 계획 없이 기분나는 대로 물건을 사며, 또한 강의를 듣거나 대화를 할 때 안절부절 못하는 경향이 있다.

셋째, 무계획 충동성의 특징이 있는 사람은 일을 착수하기 전이나 여행을 떠나기 전에 시간을 두고 세밀한 계획을 세우는 일이 없다. 정기적으로 저축하는 일도 없으며, 한가지 일이 채 끝나기도 전에 또 다른 일을 착수하며, 그 일에 착수하기 전에 안정성을 고려하지도 않는다.

인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성으로 나누어지는 충동성의 원인을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 행동주의자들은 충동성이 만족을 연기할만한 능력이 결핍되기 때문에 나타나기도 하고(Anislie 1975), 잘못된 학습경험의 결과로서 나타나기도 한다고 주장한다(변상수 1996 재인용).

둘째, 정신분석학적 입장에서는 충동을 내부에서 부단히 흘러나오는 힘 또는 에너지를 보고 있다. 즉 Freud 이론의 기초개념인 에로스가 생명의 원리로서 성충동 뿐만 아니라 융합·창조·가족의 응집성까지를 포함하는 것이라면, 타나토스는 죽음의 원리로 공격충동·적개심·파괴·적의를 포함하는 것이다. 인간은 원초에 형체없는 맹목적 성 및 공격충동으로 시작하여 구조를 갖춘 유목적적 유기체로 발달하는 것으로 보았다(변상수 1996 재인용).

따라서 충동성은 주의집중 결핍과 선택과 조절·통제의 어려움, 계획 능력 결핍으로, 인지 충동성·운동 충동성·무계획 충동성의 3개의 하위유형으로 나눌 수 있다. 충동성의 원인으로는 자기통제능력의 결핍되거나 부적절한 학습경험의 결과로 혹은 선천적인 에너지에 의해 일어나는 것으로 볼 수 있다.

### 3. 공격성의 유형과 원인

공격성의 정의에 대해 Dollard 외(1939)는 정해진 생물체에 상해를 주는 것을 목표로 하는 일련의 반응과 계획된 행동이라 했고, Shaffer (1993)·Vasta(1992)는 생명체에 대하여 의도적으로 해를 가하려는 사회적으로 바람직하지 않은 행동이라 했다. 그리고 Baron과 Byrne

(1984)은 공격성이란 공격을 피하려는 타인에게 상해를 가하려고 의도한 행동이며, Moyer(1975)는 타유기체에 대하여 파괴적 행동을 하거나 유해한 자극을 주려고 하는 의도를 가진 외현적 행동이라고 하였다.

즉 공격성이란 다른 유기체에 대하여 해를 끼치려는 의도를 가지고 한 행동이다. 해를 끼치는 정도가 있다하더라도 의도가 없다면 그 행동은 고의적 공격인 아닌 우연한 실수로 보아야 한다.

의도적으로 남에게 상해를 입히는 행동인 공격성을 구성하고 있는 유형에 대한 논의가 여러 각도에서 이루어지고 있다.

황정규(1971)는 신체적 공격성과 언어적 공격성으로 나누었고, Frodi, Macaulay & Thome (1977)는 신체적 공격성·언어적 공격성·직접적 공격성·간접적 공격성으로 나누었다. Moyer는 색다른 방식으로 약탈 공격성·공포 공격성·과민 공격성·모성 공격성·성 공격성·남성간 공격성·도구 공격성·영토 공격성으로, Kauffman은 수동적 공격성·직접적 공격성·자기회피적 공격성으로 분류했다. Buss & Durkee (1957)는 신체적 공격성·간접적 공격성·흥분성·부정성·분노·원한·의심·언어적 공격성으로 구분하였다.

본 연구에서는 아동들 스스로가 쉽게 인지할 수 있는 영역인 황정규의 신체적 공격성과 언어적 공격성, 그리고 Buss & Durkee의 간접적 공격성과 부정성에 한하여 공격성을 보고자 한다. 이 4가지는 아동들의 행동 중에서 인지와 관찰이 가능한 부분으로 그 공격성의 유형을 최대한 포괄할 수 있을 것으로 판단되는 것이다.

공격성의 원인은 크게 두 가지 측면에서 주장되고 있다. 프로이드와 생리·생태학적 이론에서는 인간에게는 누구나 본능적인 공격적 성향이 있다는 본능설을 주장하고, 욕구좌절이론이나 사회학습이론, 사회인지이론에서는 비본능설을 제시하고 있다.

본능설의 첫째 흐름인 프로이드의 정신분석이론에서는 인간을 원초적으로 파괴적·공격적·반사회적 충동을 지니고 태어나는 존재로 본다. 즉, 인간은 생명을 파괴하고 모든 폭력과 파괴행위의 근원이 되는 죽음의 본능인 타나토스(Thanatos)를 가지고 태어나는 것이다. 음식물을 섭취함으로써 생기는 에너지는 끊임없이 공격적 에너지로 전환되고, 이 공격적 에너지는 격렬한 활동이나 놀이와 같은 사회적으로 허용된 형태로 해소되기도 하고 타인을 다치게 하는 행위, 싸움, 기물파괴 등과 같은 사회적으로 용인될 수 없는 형태로 해소될 수도 있다는 것이다.

둘째, 생리·생태학적 이론에서는 신체적 조건, 힘, 활동수준, 호르몬, 신경구조, 유전자와 같은 생리적 요인들이 공격성과 관련 있다는 연구들이 많다. 특히 호르몬과 관련하여 Carins(1979)는 새끼를 밴 동물에게 남성 호르몬인 테스토스테론(Testosterone)을 주사하여 그 새끼의 공격성이 높아짐을 밝혀냈다.

생태학적 입장에서는 공격성을 외부자극에 반응하도록 진화해 온 종 특유의 행동으로 본다. Lorenz(1966)와 Tinbergen(1951), 그리고 Ginsberg(1977)의 입장을 정리해 보면, 자신의 생계와 영토를 위한 싸움, 번식에서 최우수자가 되기 위한 경쟁, 공동체 내에서 질서를 위한 힘의 지배에 의해 공격성이 나타난다고 보고 있다.

본능설만으로는 인간의 공격성을 이해함에 있어 부족함이 많은 듯하다. 오늘날의 정신분석학자들조차도 공격성을 인정하기는 하나, 자기 지시적인 죽음의 본능을 품고 있다는 생각에는 반대를 한다. 또한 인간의 내적 요인만을 강조하거나 외적 자극의 반사적 행동만으로는 공격성을 다 설명할 수는 없는 듯하다.

공격성의 또 하나의 원인인 비본능설의 입장에는 욕구좌절이론, 사회

학습이론, 사회인지이론 등이 있다.

첫째, 욕구좌절이론에서 Dollard와 그의 동료들은 생득적 추동으로서의 공격성은 무의식에 자리하고 있다가 어떤 목표에 도달하려는 행동이나 동기가 방해로 받아 좌절을 겪게 되면 외부로 표출되는 것으로 설명한다. 좌절은 외부적 요인 뿐만 아니라 내부적 요인에 의해서도 나타날 수 있으며, 일단 좌절에 빠지면 목표행동이 방해로 받는 것은 물론 자존감마저도 위협을 받게 되므로 어떤 형태로든지 공격성을 일으키게 된다.

Mckeachie & Doyle(1966)는 욕구좌절의 원인을 물리적 환경의 제약인 장면장애, 부모나 사회의 지나친 기대로 인한 좌절인 대인장애, 자신의 능력이나 신체적 결함으로 인한 개인적 장애의 3가지로 구분했고, Eron(1980)은 욕구좌절의 반응은 목표반응의 크기와 욕구불만의 종류, 긴장의 세기, 개인의 성숙과 자신의 행동을 통찰하는 정도에 달려있다고 보았다.

둘째, 사회학습이론인 Bandura의 이론은 인지적 영향력을 강조한 최초의 모형으로, 공격성을 하나의 “학습된 일종의 사회적 행동”으로 설명한다. 공격적 행동은 관찰과 모방을 통해서 학습이 되며, 강화를 받을수록 더욱 자주 일어나게 된다고 주장한다. 아동들은 경험을 통해 공격적 반응을 배우고, 공격적 행동 후의 강화를 받으면서 장래에 공격적 행동에 의지할 가능성이 높아지는 것이다.

TV나 신문에서의 폭력적·공격적 사건의 보도가 아동의 공격심리를 높인다고 보는 것은 사회학습이론에 입각한 해석이다.

셋째 사회인지이론은 공격성에 대한 새로운 연구방향을 제시한 것으로 사회적 정보처리 이론이라고도 불리는 것이다. 인간에게는 특정한 행동을 취할 자유의지를 지니고 있고, 이 자유의지에 위협이나 침해

받게 되면 내적 과정을 거쳐 그에 대한 반작용을 결정하게 되는 것이다.

Dodge(1982)에 따르면 “사회적 정보 입수→정보해석→반응행동탐색→반응행동결정→반응행동의 수행”이라는 내적 인지 중재 과정을 통해 공격적 행동이 표출된다. 정보를 입수하고 해석하는 이 사회적 해석 과정에서 인지적-정보 처리 과정이 이용된다.

본 연구에서는 공격성의 원인에 대해 본능적인 부분을 인정함과 동시에 다분히 사회적 맥락 속에서 학습하고 해석을 통해 나오는 비본능적인 행위로 간주한다. 즉 인터넷 게임을 하는 동안에 공격적인 행동을 경험하고 이를 문제해결을 위해서 실제 생활 속에서 활용하거나 말로 표현을 할 수 있다는 해석을 함과 동시에 공격적인 행동이 관찰과 학습을 통해 이루어지는 것뿐만 아니라 게임 활동 자체가 선천적인 공격성을 자극한다고 볼 수 있다.



#### 4. 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성과의 관계

인터넷 게임의 중독적 속성이 게임을 하게 하는 강력한 요인이기는 하지만 모든 게임 이용자가 게임에 중독되는 것은 아니다. 게임이라는 매체 자체의 속성 이외에도 개인의 심리적인 요인이 중독적 사용에 영향을 미치게 되는 것이다(정경아 2001). 이것은 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성과 공격성 성향을 높이는 것인지 아니면 충동성과 공격성 성향이 높은 아동들이 인터넷 게임에 중독되는 것인지를 양측면의 의문을 갖게 한다.

충동적인 사람은 반항적이고 화를 잘 내고, 타인에 대한 우호성과 책임성이 적고, 자기통제력이 부족하며(Comger 1996), 아동기의 충동성

은 청소년기 또는 성인기의 부적응 혹은 비행과 관련이 있는 것으로 보고되어지고 있다(Farrington, Loeber & Van Kammen 1990 ; Satterfield 1987).

이러한 특성의 충동성과 인터넷 게임 중독의 관계를 다룬 연구는 다음과 같다.

Young(1996), Griffiths & Hunt(1998)은 충동조절의 장애 중의 하나인 병리적 도박의 준거를 사용하여 각각 인터넷 중독과 인터넷 게임 중독에 관해 연구한 바가 있다.

윤재희(1998)는 대학생을 대상으로 인터넷 몰입과 비몰입 집단 간에 우울, 대인관계, 충동성, 감각추구 성향을 살펴 보았는데, 몰입집단이 비몰입집단 보다 우울과 충동성에서 더 높았다.

이소영과 권정혜(2000)는 서울시에 거주하는 남자 고등학생 736명을 대상으로 한 연구에서, 컴퓨터 게임을 많이 하는 학생들이 ‘충동성이 높으며’, ‘문제해결능력이 높으며’, ‘남을 비난하거나’, ‘지나치게 상황만을 중시하거나’, ‘산만한 정보소통’을 한다고 보고하고 있다.

라민오(2001)는 충동성이 청소년 남학생의 사이버 비행에 직접적인 영향을 미칠 뿐만 아니라 인터넷 중독을 매개로 하여 청소년의 사이버 비행의 증가를 가져오는 간접적인 영향이 있다고 하였다.

이곤섭(2001)은 실업계 남자 고등학생을 대상으로 컴퓨터 중독과 충동성, 자아존중감, 스트레스의 상관관계를 분석한 결과 컴퓨터 중독과 충동성의 상관관계가 제일 높고, 자아존중감과 스트레스 순으로 나타났다.

선행연구에서 인터넷 중독과 충동성, 그리고 인터넷 게임 중독과 충동성 간에는 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 본 연구는 인터넷 중독이나 인터넷 게임중독에 대한 연구가 남자 고등학생과 대학생만이 문제가 아니라는 데에서 출발을 하여 초기 청소년이라 할 수 있는 초등

학교 고학년 아동을 분석대상으로 하여 연구를 진행하고자 한다. 위의 선행연구들을 볼 때 초등학교 고학년 아동들의 인터넷 게임 중독과 충동성 사이에는 유의미한 상관관계가 있을 것으로 보인다.

인터넷 게임 이전의 전자 게임과 공격성의 상관관계를 다룬 연구는 다음과 같다.

김춘경(1991)은 초등학교 4학년 남녀아동을 대상으로 전자게임과 아동의 인성특성 간의 연구에서 아동이 전자게임을 수행하는 이유는 무엇이며, 수행시간과 게임의 유형, 그리고 인성과의 관계를 조사하였다. 그 결과 하루 일과 중 게임 시간이 긴 아동이 활동성과 지배성, 그리고 충동성 점수에서 그렇지 않는 집단 보다 높은 수준을 보였다.

강태욱(1993)은 전자게임을 자주 하는 초등학생과 그렇지 않은 초등학생들 사이에는 공격성에 유의한 차이가 나타났다고 보고하였다. 홍대우(1994)에 의하면 전자게임 경험기간이 4년 이상인 학생의 공격성이 3개월 미만인 학생의 공격성보다 더 높게 나타났다.

인터넷 게임과 공격성과의 관계를 다룬 연구는 다음과 같다.

이송선(2000)은 컴퓨터 게임 중독 가능성이 높은 청소년 집단과 낮은 집단 간에는 충동성·대인불안·공격성의 정도에 차이가 있으며, 청소년의 컴퓨터 게임 중독현상과 가장 상관이 높은 것은 공격성이라고 보고하였다.

박은리(2001)는 개인의 공격특성과 공격의도, PC 게임경험 정도와 개인의 공격의도, 개인의 공격의도와 공격행동은 서로 영향을 주고받는다 고 보고하였다. 즉 개인들이 폭력적 PC 게임에 대한 경험이 많고 높은 수준의 공격특성을 지닐수록, 공격의도와 공격행동은 증가한다.

서은희(2001)의 보고에서 개인의 공격성향이 높은 사람이 공격성향이 낮은 사람보다 폭력적 PC게임을 더 많이 경험하는 것으로 나타났



으며, 폭력적 PC 게임의 경험량이 많을수록 공격행동을 더 많이 하는 것으로 나타났다.

과거에는 영상매체와 공격성, 전자게임과 공격성에 대한 연구가 이루어져 왔으며, 현재는 인터넷 게임과 공격성간의 연구가 이루어지고 있다. 이들 연구들에서 폭력적 내용을 담은 영상매체와 전자게임, 그리고 인터넷 게임 등은 공격성과 어느 정도 상관관계가 있는 것으로 보인다. 영상매체가 주어진 내용을 일방적으로 수용하는 것이라 한다면, 폭력적 인터넷 게임은 가상공간에서나마 인지적 전략을 가지고 컴퓨터와 상호작용과 적극적인 개입을 필요로 하므로 그 영향과 관계가 더 크다고 할 수 있겠다.



### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구 대상

본 연구는 제주시내에 소재하고 있는 초등학교 5·6학년 아동 1,024명을 대상으로 2002년 2월 2일부터 9일까지 일주일에 걸쳐 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성에 대해 설문 조사를 실시하였다. 회수된 설문지 중 무성의한 103부를 제외한 921부를 본 연구대상으로 선정하였다.

학년별·성별 연구 대상은 다음의 표 <Ⅲ-1>과 같다.

<표Ⅲ-1> 학년별·성별 연구대상

구분	제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY		전체
	남학생	여학생	
5학년	232	211	443
6학년	247	231	478
전체	479	442	921

인터넷 게임 중독 검사는 15문항 4점 척도로 구성되어 있어서 최소 15점부터 최대 60점까지의 분포 가능성을 가지고 있었으며, 조사대상 921명 전체의 인터넷 게임 중독 검사의 평균 점수는 33.92(SD 8.79)였다. 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성과의 관계를 밝히기 위해 인터넷 게임 중독 점수 상위 약 30%인 집단을 중독집단으로 하위 약 30%

인 집단을 비중독 집단으로 조작적으로 정의하여 서로 비교하였다.

Young(1997)은 인터넷을 사용하는 사람들을 일반적 사용자, 생활상 문제를 보이는 사용자, 중독자로 3그룹으로 구분한 바 있는데, 이 연구에서 중독집단으로 정의한 아동들은 앞으로 생활상의 문제를 보이는 사용자로 발전할 소지가 많은 잠재적 중독자이다.

본 연구에서 사용되는 두 집단의 구성은 다음의 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 인터넷 게임 중독 점수 비교 집단의 구성

구분	N	$\bar{X}$	SD
인터넷 게임 중독	270	44.42	5.03
인터넷 게임 비중독	292	24.19	3.95
계	562	33.91	11.06

## 2. 측정도구

본 연구에 사용한 설문지는 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성을 측정하기 위한 문항, 인터넷 게임 사용 실태에 대한 문항으로 구성되어 있다.

인터넷 게임 중독 검사는 인터넷 사이트인 마인드 테스트(<http://www.mindtest.com>)에서 심리학 박사들이 개발한 15문항으로 실제 청

소년 상담원과 여러 인터넷 사이트에서 실용되고 있는 척도이다. 4점 척도를 사용하여 ‘자주 그렇다’는 4점, ‘가끔 그렇다’는 3점, ‘아니다’는 2점, ‘전혀 아니다’는 1점 처리하였다.

충동성 검사는 Baratt Impulsiveness Scale II 판(BIS-II)을 이현수가 우리말로 번역한 것으로, 인지충동성·무계획 충동성·운동 충동성을 측정하며 23개 문항으로 구성되었다. 4점 척도를 사용하여 ‘자주 그렇다’는 4점, ‘가끔 그렇다’는 3점, ‘아니다’는 2점, ‘전혀 아니다’는 1점 처리하였는데, 11개 문항( 16, 18,19, 20, 21, 23, 24, 26, 31, 34, 38번)에 대해서는 역산처리를 하였다.

공격성 검사는 변상수(1995)가 사용했던 것으로 신체적 공격성과 언어적 공격성, 부정성, 간접적 공격성의 4가지 측면을 측정하는 문항으로 구성되어 있다. 문항 중 신체적 공격성과 언어적 공격성에 관련된 10문항은 Murray의 욕구 이론을 바탕으로 황정규(1964)가 제작한 욕구 진단 검사에서, 간접적 공격성과 부정성에 관련된 10문항은 Buss와 Durkee가 제작한 것을 노안녕(1983)이 번안했던 것에서 발췌했다.

인터넷 게임 사용 실태에 대한 설문지는 이 연구에서 알아보고자 하는 연구문제를 중심으로 연구자가 만들었다. 인터넷 이용경력, 인터넷에서 하는 활동, 주당 인터넷 게임시간수, 즐겨하는 게임 종류 등을 포함한 10문항으로 구성되어 있다.

본 연구에 사용한 검사 척도에 따른 하위영역별 문항번호와 신뢰도는 <표 III-3>과 같다.

< 표Ⅲ-3> 검사 도구 문항 구성

구분		문항수	문항번호	신뢰도 (Cronbach α계수)
인터넷 게임중독검사		15	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	0.85
충동성 검사	인지충동성	6	20, 23, 26, 29, 31, 36	0.74
	운동충동성	8	17, 19, 22, 25, 28, 30, 33, 37	
	무계획 충동성	9	16, 18, 21, 24, 27, 32, 34, 35, 38	
공격성 검사	신체적 공격성	5	39, 45, 49, 53, 55	0.85
	언어적 공격성	5	40, 41, 46, 48, 58	
	간접적 공격성	5	42, 44, 50, 52, 57	
	부정성	5	43, 47, 51, 54, 56	
인터넷 게임 사용 실태		10	59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68	-

### 3. 자료처리

자료처리는 SPSSWIN 프로그램을 이용하여 다음과 같이 하였다.

첫째, 인터넷 게임 중독이 성별에 따라 보이는 차이에 대해서  $p < .01$

수준에서  $\chi^2$  검증하였다.

둘째, 인터넷 게임 중독이 충동성에 미치는 영향에 대해서  $p < .01$  유의 수준에서 t검증하였다.

셋째, 인터넷 게임 중독이 공격성에 미치는 영향에 대해서  $p < .01$  유의 수준에서 t검증하였다.

넷째, 인터넷 게임 중독이 충동성과 공격성에서 성별간 미치는 영향에 대해서  $p < .01$ 과  $p < .05$  수준에서 t검증하였다.

다섯째, 인터넷 게임 중독과 충동성·공격성과의 관계는  $p < .01$  수준에서 피어슨의 적률 상관 관계 분석을 하였다.



## IV. 결과 및 해석

인터넷 게임 중독 수준의 성별에 따른 차이와 인터넷 게임 중독 수준은 아동의 충동성과 공격성에 각각 어떤 영향을 주고 있는 지와 또 그 각각은 성별에 따라 어떤 차이를 나타내는 지와 이들 3변인간의 관계는 어떠한지를 알아보기 위해 분석한 결과는 다음과 같다.

### 1. 인터넷 게임 중독과 성별에 따른 차이

가설 I 인터넷 게임 중독은 남자가 여자보다 높을 것이다.



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

인터넷 게임 중독이 남자와 여자에게 있어 어떤 차이를 보이는 지를  $p < .01$  수준에서  $\chi^2$  검증한 결과는 <표IV-1> 과 같다.

<표IV-1> 성별에 따른 인터넷 게임 중독 (%)

구 분		중독	비중독	계	$\chi^2$
성별	남학생	192(71.1)	99(33.9)	291(51.8)	77.78 **
	여학생	78(28.9)	193(66.1)	271(48.2)	
	계	270(100.0)	292(100.0)	562(100.0)	

\*\* :  $p < .01$

<표IV-1>에서와 같이 인터넷 게임 중독 집단에서 71.1%를 남학생이 차지하는 반면 여학생은 28.9%에 그치고 있어  $p < .01$  유의수준에서 유의미한 차이를 보여주고 있다( $\chi^2 = 77.78$ ).

따라서 인터넷 게임 중독 집단에는 초등학교 고학년 남자들이 여자들보다 많다.

이는 여자들보다 남자들이 게임을 많이 한다는 학자들의 보고(Atari 1982 ; Gallup 1982 ; Griffiths 1991 ; Loftus 1983 ; Surrey 1982)와 컴퓨터에 의존적인 사람들은 여자보다 남자가 많다(Shotten 1991)는 기존 연구결과와 일치한다.

## 2. 인터넷 게임 중독과 충동성



가설 II 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 충동성이 높을 것이다.

II-1 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 인지충동성이 높을 것이다.

II-2 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 운동충동성이 높을 것이다.

II-3 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 무계획충동성이 높을 것이다.

초등학교 고학년 아동인 경우, 인터넷 게임 중독이 충동성의 하위 변인에 어떤 영향을 주고 있는지를  $p < .01$  유의수준에서  $t$  검증한 결과는 다음의 <표 IV-2>와 같다.



<표IV-2> 중독정도별 충동성의 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t	
인지충동성	중독	270	15.86	2.51	4.28	**
	비중독	292	14.96	2.51		
운동충동성	중독	270	21.28	3.18	12.84	**
	비중독	292	17.63	3.55		
무계획충동성	중독	270	22.34	3.55	6.48	**
	비중독	292	20.28	3.95		
계	중독	270	51.37	6.21	9.84	**
	비중독	292	45.86	7.05		

\*\* :  $p < .01$

위의 <표IV-2>를 보면 인터넷 게임 중독 집단과 비중독 집단 간에는  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다( $t=9.84$ ). 인터넷 게임 중독 집단( $\bar{X}=51.37$ ,  $SD=6.21$ )은 비중독 집단( $\bar{X}=45.86$ ,  $SD=7.05$ )보다 전체적으로 충동성이 뚜렷이 높다.

이를 하위영역별로 자세히 살펴보면, 인지충동성의 경우 중독 집단과 비중독 집단 간에  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는데( $t=4.28$ ), 중독 집단( $\bar{X}=15.86$ ,  $SD=2.51$ )은 비중독 집단( $\bar{X}=14.96$ ,  $SD=2.51$ )보다 인지충동성의 성향이 더 높게 나타나고 있다.

운동 충동성도 집단간에  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는데( $t=12.84$ ), 중독 집단( $\bar{X}=21.28$ ,  $SD=3.18$ )은 비중독 집단( $\bar{X}=17.63$ ,  $SD=3.55$ )보다 운동 충동성의 성향이 더 높게 나타나고 있다.

무계획 충동성도 집단간에  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는데( $t=6.48$ ), 중독 집단( $\bar{X}=22.34$ ,  $SD=3.55$ )은 비중독 집단( $\bar{X}=20.28$ ,  $SD=3.95$ )보다 무계획 충동성의 성향이 더 높게 나타나고 있다.

정리하면 초등학교 고학년 아동인 경우, 인터넷 게임 중독 집단일수록 인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성 경향이 높다.

이는 게임을 많이 하는 아동의 충동성이 더 높다는 김춘경(1991)의 연구, 인터넷에 과도하게 몰입하는 사람이 더 우울하고 충동적이라는 윤재희(1998), 게임중독을 포함하는 인터넷 중독이 병리적 도박 등과 같이 충동조절 장애의 하나로 보아야 한다(Young 1996 ; Griffiths & Hunt 1998)는 기존의 연구결과와도 일치한다.

### 3. 인터넷 게임 중독과 공격성



가설 III 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 공격성이 높을 것이다.

III-1 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 신체적 공격성이 높을 것이다.

III-2 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 언어적 공격성이 높을 것이다.

III-3 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 간접적 공격성이 높을 것이다.

III-4 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 부정성이 높을 것이다.

초등학교 고학년 아동인 경우, 인터넷 게임 중독 수준의 높고 낮음이 공격성의 하위 변인에 어떤 영향을 주고 있는 지  $p < .01$  유의수준에서  $t$ 검정한 결과는 다음의 <표IV-3>과 같다.

<표IV-3> 중독정도별 공격성의 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t	
신체적 공격성	중독	270	12.99	2.77	15.24	**
	비중독	292	9.40	2.81		
언어적 공격성	중독	270	13.12	2.59	10.21	**
	비중독	292	10.87	2.62		
간접적 공격성	중독	270	12.89	2.95	12.21	**
	비중독	292	9.90	2.85		
부정성	중독	270	12.85	2.86	11.74	**
	비중독	292	10.06	2.78		
계	중독	270	51.85	8.65	15.67	**
	비중독	292	40.23	8.90		

\*\* : p<.01

위의 <표IV-3>을 보면 중독 집단과 비중독 집단 간에는 P<.01 유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다(t=15.67). 중독 집단( $\bar{X}$ =51.85, SD=8.65)이 비중독 집단( $\bar{X}$ =40.23, SD=8.90)보다 전체적으로 공격성이 뚜렷이 높다.

이를 하위영역별로 자세히 살펴보면, 신체적 공격성인 경우 두 집단 간에 p<.01 유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는데(t=10.21), 중독 집단( $\bar{X}$ =12.99, SD=2.77)은 비중독 집단( $\bar{X}$ =9.40, SD=2.81)보다 신체적 공격성의 성향이 더 높게 나타나고 있다.

언어적 공격성도 집단 간에 p<.01 유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는데(t=10.21), 중독 집단( $\bar{X}$ =13.12, SD=2.59)이 비중독 집단( $\bar{X}$ =10.87, SD=2.62)보다 언어적 공격성의 성향이 더 높게 나타나고 있다.

간접적 공격성도 집단 간에  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는데( $t=12.21$ ), 중독 집단( $\bar{X}=12.89$ ,  $SD=2.95$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=9.90$ ,  $SD=2.85$ )보다 간접적 공격성의 성향이 더 높게 나타나고 있다.

부정성도 집단 간에  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있는데( $t=11.74$ ), 중독 집단( $\bar{X}=12.85$ ,  $SD=2.86$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=10.06$ ,  $SD=2.78$ )보다 부정성의 성향이 더 높게 나타나고 있다.

이상을 정리하면 초등학교 고학년 아동인 경우, 인터넷 게임 중독집단일수록 신체적 공격성, 언어적 공격성, 간접적 공격성, 부정성이 높다.

#### 4. 인터넷 게임 중독이 성별에 따라

#### 충동성, 공격성에 미치는 영향

가설 IV 인터넷 게임 중독은

충동성과 공격성의 남녀별 영향에 있어 차이가 있을 것이다.

남학생인 경우 인터넷 게임 중독 수준이 충동성에 어떤 차이를 주는지를  $p < .01$ 과  $p < .05$  유의수준에서  $t$ 검정한 것은 다음의 <표IV-4>와 같다.

<표IV-4> 남자의 중독정도별 충동성의 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t	
인지충동성	중독	192	15.63	2.62	2.60	*
	비중독	99	14.78	2.67		
운동충동성	중독	192	20.94	3.17	9.60	**
	비중독	99	17.20	3.11		
무계획충동성	중독	192	22.19	3.68	4.31	**
	비중독	99	20.14	4.16		
계	중독	192	50.65	6.29	6.79	**
	비중독	99	45.25	6.69		



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

\* :  $p < .05$ , \*\* :  $p < .01$

위의 <표IV-4>를 보면 남학생인 경우 인터넷 게임 중독 집단과 비중독 집단 각각이 충동성에 영향을 미치는 것에 대해서는  $p < .01$ 과  $p < .05$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있다( $t=6.79$ ). 인터넷 게임 중독 집단( $\bar{X}=50.65$ ,  $SD=6.29$ )은 비중독 집단( $\bar{X}=45.25$ ,  $SD=6.69$ )보다 전체적으로 충동성이 뚜렷이 높다.

이를 하위영역별로 자세히 살펴보면, 인지충동성의 경우  $p < .05$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=2.60$ ), 중독집단( $\bar{X}=15.63$ ,  $SD=2.62$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=14.78$ ,  $SD=2.67$ )보다 인지충동성이 더 높게 나타나고 있다.

운동충동성도  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데, 중독집단( $\bar{X}=20.94$ ,  $SD=3.17$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=17.20$ ,  $SD=3.11$ )보

다 운동 충동성이 더 높게 나타나고 있다.

무계획충동성도  $p<.01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데, 중독 집단( $\bar{X}=22.19$ ,  $SD=3.68$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=20.14$ ,  $SD=4.16$ )보다 무계획 충동성이 더 높게 나타나고 있다.

여학생인 경우 인터넷 게임 중독 수준이 충동성에 어떤 차이를 주는지를  $p<.01$ 과 유의수준에서 t검정한 것은 다음의 <표IV-5>와 같다.

<표IV-5> 여자의 중독정도별 충동성의 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t
인지충동성	중독	78	16.45	2.10	4.47 **
	비중독	193	15.05	2.43	
운동충동성	중독	78	22.12	3.09	9.66 **
	비중독	193	17.85	3.74	
무계획충동성	중독	78	22.69	3.20	4.75 **
	비중독	193	20.35	3.84	
계	중독	78	53.13	5.70	8.40 **
	비중독	193	46.17	7.22	

\*\* :  $p<.01$

위의 <표IV-5>를 보면 여학생인 경우 인터넷 게임 중독 집단과 비중독 집단 각각이 충동성에 영향을 미치는 정도는  $p<.01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있다( $t=8.40$ ). 인터넷 게임 중독 집단( $\bar{X}=53.13$ ,

SD=5.70)은 비중독 집단( $\bar{X}$ =46.17, SD=7.22)보다 전체적으로 충동성이 뚜렷이 높다.

이를 하위영역별로 자세히 살펴보면, 인지충동성의 경우  $p<.01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=4.47$ ), 중독집단( $\bar{X}$ =16.45, SD=2.10)이 비중독 집단( $\bar{X}$ =15.05, SD=2.43)보다 인지충동성이 더 높게 나타나고 있다.

운동충동성도  $p<.01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데, 중독집단( $\bar{X}$ =22.12, SD=3.09)이 비중독 집단( $\bar{X}$ =17.85, SD=3.74)보다 운동충동성이 더 높게 나타나고 있다.

무계획충동성도  $p<.01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데, 중독 집단( $\bar{X}$ =22.69, SD=3.20)이 비중독 집단( $\bar{X}$ =20.35, SD=3.84)보다 무계획충동성이 더 높게 나타나고 있다.

<표IV-4>와 <표IV-5>를 정리하면 다음과 같다. 초등학교 고학년 아동을 남녀별로 나누어 각각의 집단에서 인터넷 게임 중독과 충동성과의 관계를 살펴보니, 인터넷 게임 중독이 높을수록 남녀모두 인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성이 높았다.

인터넷 게임 중독은 충동성에 있어 남녀별로 어떤 차이를 보이는지를  $p<.01$ 과  $p<.05$  유의수준에서 t검정한 것은 다음의 <표IV-6>와 같다.

<표IV-6> 인터넷 게임 중독 집단의 충동성의 성별 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t
인지충동성	남	192	15.63	2.62	-2.47 *
	여	78	16.45	2.10	
운동충동성	남	192	20.94	3.16	-2.79 **
	여	78	22.12	3.09	
무계획충동성	남	192	22.19	3.68	-1.05
	여	78	22.69	3.20	
계	남	192	51.36	9.11	-1.46
	여	78	53.05	7.31	



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

\* :  $p < .05$ , \*\* :  $p < .01$

<표IV-6>에서와 같이 인터넷 게임 중독 집단의 충동성의 성별 차이를 보면, 충동성 전체적으로 유의미한 차이를 보이고 있지 않으나 하위영역에서 유의미한 차이를 보이는 경우가 있다.

인지충동성은  $p < .05$  유의수준에서 남녀별 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다( $t = -2.47$ ). 인터넷 게임 중독이 되면 여학생( $\bar{X} = 16.45$ ,  $SD = 2.10$ )은 남학생( $\bar{X} = 15.63$ ,  $SD = 2.62$ )보다 인지충동성 측면에서 더 높은 성향을 띠는 것으로 나타났다.

운동충동성은  $p < .01$  유의수준에서 남녀별 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다( $t = -2.79$ ). 인터넷 게임 중독이 되면 여학생( $\bar{X} = 22.12$ ,  $SD = 3.09$ )은 남학생( $\bar{X} = 20.94$ ,  $SD = 3.16$ )보다 운동충동성 측면에서 더 높은 성향을 띠는 것으로 나타났다.



인터넷 게임 비중독 집단에서의 성별 충동성의 차이를 t검정한 것은 다음의 <표IV-7>과 같다.

<표IV-7> 인터넷 게임 비중독 집단의 충동성 성별차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t
인지충동성	남	99	14.78	2.67	-.87
	여	193	15.05	2.43	
운동충동성	남	99	17.20	3.11	-1.58
	여	193	17.85	3.74	
무계획충동성	남	99	20.14	4.16	-.43
	여	193	20.35	3.84	
계	남	99	39.84	8.91	-.54
	여	193	40.43	8.91	

<표IV-7>와 같이 인터넷 게임 비중독 집단에서의 충동성은 남녀별로 유의미한 차이를 보이고 있지 않다.

따라서 초등학교 고학년 아동인 경우, 인터넷 게임 중독이 충동성에 미치는 영향은 남녀별로 유의한 차이가 있다. 인터넷 게임 중독 집단에서 여자는 남자보다 인지충동성과 운동충동성 경향이 높았으며, 비중독 집단에서는 차이가 없었다.

남학생인 경우, 인터넷 게임 중독은 공격성에 어떤 차이를 주는 지를  $p < .01$  유의수준에서 t검정한 것은 다음의 <표IV-8>과 같다

<표IV-8> 남자의 인터넷 게임 중독정도별 공격성의 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t	
신체적 공격성	중독	192	13.05	2.88	9.94	**
	비중독	99	9.58	2.71		
언어적 공격성	중독	192	12.92	2.77	6.56	**
	비중독	99	10.67	2.80		
간접적 공격성	중독	192	12.88	3.12	7.54	**
	비중독	99	10.00	3.02		
부정성	중독	192	12.51	2.84	8.35	**
	비중독	99	9.60	2.77		
계	중독	192	51.36	9.11	10.29	**
	비중독	99	39.84	8.91		

\*\* :  $p < .01$



위의 <표IV-8>에서 남학생인 경우, 인터넷 게임 중독 집단과 비중독 집단 간에는  $p < .01$  유의수준에서 공격성에 영향을 미치는 정도가 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있다( $t=10.29$ ). 인터넷 게임 중독 집단( $\bar{X}=51.36$ ,  $SD=9.11$ )은 비중독 집단( $\bar{X}=39.84$ ,  $SD=8.91$ )보다 전체적으로 공격성이 뚜렷이 높다.

이를 하위영역별로 자세히 살펴보면, 신체적 공격성인 경우  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=9.94$ ), 중독집단( $\bar{X}=13.05$ ,  $SD=2.88$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=9.58$ ,  $SD=2.71$ )보다 신체적 공격성이 더 높게 나타나고 있다.

언어적 공격성도  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=6.56$ ), 중독집단( $\bar{X}=12.92$ ,  $SD=2.77$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=10.67$ ,  $SD=2.80$ )보다 언어적 공격성이 더 높게 나타나고 있다.

간접적 공격성도  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=7.54$ ), 중독 집단( $\bar{X}=12.88$ ,  $SD=3.12$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=10.00$ ,  $SD=3.02$ )보다 무계획 충동성이 더 높게 나타나고 있다.

부정성도  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=8.35$ ), 중독 집단( $\bar{X}=12.51$ ,  $SD=2.84$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=9.60$ ,  $SD=2.77$ )보다 부정성이 더 높게 나타나고 있다.

여학생인 경우, 인터넷 게임 중독은 공격성에 어떤 차이를 주는 지를  $p < .01$  유의수준에서 t검증한 것은 다음의 <표IV-9>과 같다.

<표IV-9> 여자의 인터넷 게임 중독정도별 공격성의 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t	
신체적 공격성	중독	78	12.85	2.47	9.55	**
	비중독	193	9.32	2.86		
언어적 공격성	중독	78	13.60	2.03	8.18	**
	비중독	193	10.97	2.53		
간접적 공격성	중독	78	12.90	2.47	8.46	**
	비중독	193	9.84	2.77		
부정성	중독	78	13.71	2.74	9.21	**
	비중독	193	10.30	2.77		
계	중독	78	53.05	7.31	11.09	**
	비중독	193	40.43	8.91		

\*\* :  $p < .01$

<표IV-9>에서 여학생인 경우, 인터넷 게임 중독 집단과 비중독 집단 간에는

$p < .01$  유의수준에서 공격성에 영향을 미치는 정도가 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있다 ( $t=11.09$ ). 인터넷 게임 중독 집단( $\bar{X}=53.05$ ,  $SD=7.31$ )은 비중독 집단( $\bar{X}=40.43$ ,  $SD=8.91$ )보다 전체적으로 공격성이 뚜렷이 높다.

이를 하위영역별로 자세히 살펴보면, 신체적 공격성인 경우  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=9.55$ ), 중독집단( $\bar{X}=12.85$ ,  $SD=2.47$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=9.32$ ,  $SD=2.86$ )보다 신체적 공격성이 더 높게 나타나고 있다.

언어적 공격성도  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=8.18$ ), 중독집단( $\bar{X}=13.60$ ,  $SD=2.03$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=10.97$ ,  $SD=2.53$ )보다 언어적 공격성이 더 높게 나타나고 있다.

간접적 공격성도  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=8.46$ ), 중독 집단( $\bar{X}=12.90$ ,  $SD=2.47$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=9.84$ ,  $SD=2.77$ )보다 무계획 충동성이 더 높게 나타나고 있다.

부정성도  $p < .01$  유의수준에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이고 있는데( $t=9.21$ ), 중독 집단( $\bar{X}=13.71$ ,  $SD=2.74$ )이 비중독 집단( $\bar{X}=10.30$ ,  $SD=2.77$ )보다 부정성이 더 높게 나타나고 있다.

<표IV-8>과 <표IV-9>을 정리하면 다음과 같다. 초등학교 고학년 아동을 남녀별로 나누어 각각의 집단에서 인터넷 게임 중독과 공격성의 관계를 살펴보니, 인터넷 게임 중독 집단의 남자와 여자 모두가 신체적 공격성, 언어적 공격성, 간접적 공격성, 부정성이 높았다.

인터넷 게임 중독 집단에서의 성별에 따른 공격성의 차이를  $p < .01$ 과  $p < .05$  유의수준에서  $t$ 검증한 것은 다음의 <표IV-10>과 같다.

<표IV-10> 인터넷 게임 중독 집단의 공격성 성별 차이

구 분		N	$\bar{X}$	SD	t
신체적 공격성	남	192	13.05	2.88	.55
	여	78	12.85	2.47	
언어적 공격성	남	192	12.92	2.77	-2.23 *
	여	78	13.60	2.03	
간접적 공격성	남	192	12.88	3.12	-.05
	여	78	12.90	2.47	
부정성	남	192	12.51	2.84	-3.18 **
	여	78	13.71	2.74	
계	남	192	51.36	9.11	-1.46
	여	78	53.05	7.31	

\* :  $p < .05$ , \*\* :  $p < .01$



위의 <표IV-10>에서와 같이 인터넷 게임 중독 집단에서 공격성의 성별 차이를 보면, 공격성 전체적으로는 유의미한 차이를 보이고 있지 않으나 하위영역에서 유의미한 차이를 보이는 경우가 있다.

언어적 공격성은  $p < .05$  유의수준에서 남녀별 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다( $t = -2.23$ ). 인터넷 게임 중독이 되면 여학생( $\bar{X} = 13.60$ ,  $SD = 2.03$ )이 남학생( $\bar{X} = 12.92$ ,  $SD = 2.77$ )보다 언어적 공격성 측면에서 더 높은 성향을 띠는 것으로 나타났다.

부정성도  $p < .01$  유의수준에서 남녀별 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다( $t = -3.18$ ). 인터넷 게임 중독이 되면 여학생( $\bar{X} = 13.71$ ,  $SD = 2.74$ )이 남학생( $\bar{X} = 12.51$ ,  $SD = 2.84$ )보다 부정성에서 더 높은 성향을 띠는 것으로 나타났다.

인터넷 게임 비중독 집단에서 공격성의 성별 차이를 분석한 것은 다음의 <표IV-11>과 같다.

<표IV-11> 인터넷 게임 비중독 집단의 공격성 성별 차이

구 분		N	$\bar{x}$	SD	t
신체적 공격성	남	99	9.58	2.71	.75
	여	193	9.32	2.86	
언어적 공격성	남	99	10.67	2.80	-.92
	여	193	10.97	2.53	
간접적 공격성	남	99	10.00	3.02	.44
	여	193	9.84	2.77	
부정성	남	99	9.60	2.77	-2.04 *
	여	193	10.30	2.77	
계	남	99	39.84	8.91	-.54
	여	193	40.43	8.91	

\* :  $p < .05$

위의 <표IV-11>에서와 같이 인터넷 게임 중독이 낮은 집단에서 공격성의 성별 차이를 보면, 공격성 전체적으로는 유의미한 차이를 보이고 있지 않으나 하위영역에서 유의미한 차이를 보이는 경우가 있다.

부정성은  $p < .05$  유의수준에서 남녀별 통계적으로 유의한 차이를 보이고 있다( $t = -2.04$ ). 인터넷 게임 중독과 상관없이 여학생( $\bar{X} = 10.30, SD = 2.77$ )인 경우 남학생( $\bar{X} = 9.60, SD = 2.77$ )보다 부정성이 높은 것으로 나타났다.

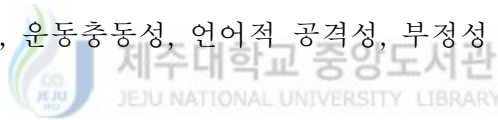
<표IV-10>과 <표-11>을 정리하면 다음과 같다. 초등학교 고학년

아동인 경우, 인터넷 게임 중독수준이 높을수록 여자가 남자보다 언어적 공격성과 부정성 성향이 높았다. 인터넷 게임 비중독 집단에서도 여자가 남자보다 부정성 성향이 높은 것으로 나타났다.

여자인 경우 남자보다 신체적 공격성이 사회적으로 나타나기 어렵기 때문에 인터넷 게임에 중독될수록 말로 공격을 하거나 부정하는 방식을 많이 취하는 것으로 해석된다.

비중독 집단에서도 여자가 남자보다 부정성이 높은 것은 인터넷 게임 중독과 상관없이 일상적으로 이런 행동 방식을 많이 취하는 것으로 보인다.

이상을 정리하면 다음과 같다. 초등학교 고학년 아동의 경우, 인터넷 게임 중독집단은 충동성과 공격성의 하위 영역에 있어 여자는 남자보다 인지충동성, 운동충동성, 언어적 공격성, 부정성 부분이 높았다.



## 5. 인터넷 게임 중독과 충동성 · 공격성과의 관계

가설V 인터넷 게임 중독은 충동성 · 공격성과 상관관계가 있을 것이다.

인터넷 게임 중독과 충동성의 피어슨의 적률 상관관계를 분석한 결과는 다음의 <표IV-12>와 같다.

<표IV-12> 인터넷 게임 중독과 충동성의 상관관계

	인지 충동성		운동 충동성		무계획 충동성		충동성 전체	
중독	.141	**	.519	**	.258	**	.385	**
인지 충동성	1.000		.312	**	.486	**	.695	**
운동 충동성	.312	**	1.000		.417	**	.748	**
무계획 충동성	.486	**	.417	**	1.000		.830	**
충동성 전체	.695	**	.748	**	.830	**	1.000	

\*\* : p<.01

위의 표 <IV-12>와 같이 인터넷 게임 중독은 충동성(r=.385)과 전체적으로 p<.01 유의수준에서 정적 상관관계를 보이고 있다.

충동성의 하위영역별로 보면, 인터넷 게임 중독은 인지충동성과 r=.141로 약한 정적 상관이 있으며, 운동충동성과는 r=.519로 확실한 정적 상관이 있으며, 무계획충동성과는 r=.258로 약한 정적 상관관계가 있다.

인터넷 게임 중독과 공격성의 피어슨의 적률 상관관계를 분석한 결과는 다음의 <표IV-13>와 같다.



<표IV-13> 인터넷 게임 중독과 공격성의 상관관계

	신체적 공격성		언어적 공격성		간접적 공격성		부정성		공격성 전체	
중독	.584	**	.443	**	.515	**	.475	**	.605	**
신체적 공격성	1.000		.567	**	.663	**	.609	**	.855	**
언어적 공격성	.567	**	1.000		.590	**	.559	**	.798	**
간접적 공격성	.663	**	.590	**	1.000		.617	**	.862	**
부정성	.609	**	.559	**	.617	**	1.000		.832	**
공격성 전체	.855	**	.798	**	.862	**	.832	**	1.000	



\*\* : p<.01

위의 표 <IV-13>과 같이 인터넷 게임 중독은 공격성( $r=.605$ )과 전체적으로  $p<.01$  유의수준에서 정적 상관관계를 보이고 있다.

인터넷 게임 중독과 공격성의 하위영역별로 보면, 인터넷 게임 중독은 신체적 공격성은  $r=.584$ 로  $p<.01$  수준에서 확실한 정적 상관이 있다. 언어적 공격성과도  $r=.443$ 으로 확실한 정적 상관관계가 있으며, 간접적 공격성과도  $r=.515$ 로 확실한 정적 상관관계가 있으며, 부정성과도  $r=.475$ 에서 확실한 정적 상관관계가 있다.

따라서 인터넷 게임 중독은 아동의 충동성·공격성과 상관관계가 있다.

인터넷게임중독과 충동성과의 상관관계는 컴퓨터 게임을 많이 하는 학생들이 충동성이 높다는 이소영(2000)의 보고, 남자 고등학생을 대상

으로 컴퓨터 중독과 충동성, 자아존중감, 스트레스의 상관관계를 분석한 결과 컴퓨터 중독과 충동성의 상관관계가 제일 높게 나타났다는 이곤섭(2001)의 연구결과와도 일치한다.

인터넷 게임중독과 공격성간의 상관관계는 청소년의 컴퓨터 게임 중독현상과 가장 상관이 높은 것은 공격성은 이송선(2000)의 보고, 폭력적 PC 게임의 경험량이 많을수록 공격행동을 더 많이 한다는 서은희(2001)의 보고와도 일치하는 것이다.



## V. 요약 · 결론 및 제언

### 1. 요약

본 연구는 인터넷 게임 중독이 아동의 충동성과 공격성에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 알아보는 데 그 목적이 있다.

이와 같은 목적에 따라 이론적 배경에서 인터넷 게임 중독, 충동성과 공격성, 인터넷 게임중독과 충동성·공격성과의 관계에 대해 고찰하였다. 그리고 본 연구목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

첫째, 인터넷 게임 중독은 성별에 따라 어떠한 차이가 있는가?

둘째, 인터넷 게임 중독은 충동성에 어떠한 영향을 주는가?

셋째, 인터넷 게임 중독은 공격성에 어떠한 영향을 주는가?

넷째, 인터넷 게임 중독이 충동성과 공격성에 영향을 주는 것은 성별에 따라 어떠한 차이가 있는가?

다섯째, 인터넷 게임 중독은 충동성·공격성과 어떠한 관계가 있는가?

이상의 연구 문제를 해결하기 위하여 제주시에 소재한 초등학교 5, 6학년 남녀 학생 1024명을 대상으로 설문조사를 실시하였고, 회수된 설문지 중 무성의한 103부를 제외한 921부를 본 연구대상으로 선정하였다.

본 연구에서 사용한 질문지는 인터넷 게임 중독, 충동성, 공격성을 측정하기 위한 문항, 인터넷 게임 사용 실태에 관련한 문항으로 4개 영역 68문항으로 구성되어 있다.

인터넷 게임 중독 검사는 인터넷 사이트인 마인드 테스트(<http://>

www.mindtest.com)에서 심리학 박사들이 개발한 15문항으로 실제 청소년 상담원과 여러 인터넷 사이트에서 실용되고 있는 척도이다.

충동성 검사는 Baratt Impulsiveness Scale II판(BIS-II)을 이현수(1985)가 우리말로 번역한 것으로, 인지충동성·무계획 충동성·운동 충동성을 측정하며 23개 문항으로 구성되어 있다.

공격성 검사는 신체적 공격성과 언어적 공격성, 부정성, 간접적 공격성의 4가지 측면을 측정하는 문항으로 구성되어 있다. 이 검사는 변상수(1995)가 사용했던 20문항으로 신체적 공격성과 언어적 공격성에 관련된 10문항은 Murray의 욕구 이론을 바탕으로 황정규(1964)가 제작한 욕구진단 검사에서 발췌했으며, 간접적 공격성과 부정성에 관련된 10문항은 Buss와 Durkee가 제작한 것을 노안녕(1983)이 번안했던 것에서 발췌한 것이다.

인터넷 게임 사용 실태에 대한 설문지는 이 연구에서 알아보하고자 하는 연구문제를 중심으로 연구자가 만들었다. 인터넷 이용경력, 인터넷에서 하는 활동, 주당 인터넷 게임시간수, 즐겨하는 게임 종류 등을 포함한 10문항으로 구성되어 있다.

자료처리는 SPSSWIN 프로그램을 이용하여 성별에 따른 게임중독 차이여부를  $\chi^2$  검증을 하였고, 중독 집단 여부에 충동성과 공격성 차이와 그 각각에 따른 성별차이는 t검증을 하였으며, 인터넷 게임 중독과 충동성 공격성 3개의 변인간에 상관관계를 보았다.

본 연구에서 밝혀진 결과는 다음과 같다.

첫째, 인터넷 게임 중독은 초등학교 고학년 남학생과 여학생에 있어서 유의미한 차이를 보였다( $p < .01$ ). 즉 인터넷 게임 중독에 있어서 초등학교 고학년 남자들이 여자들보다 높게 나타났다.

둘째, 인터넷 게임 중독 정도에 따라 초등학교 고학년 아동의 충동성

은 유의미한 차이를 보였다( $p < .01$ ,  $P < .05$ ). 즉 인터넷 게임 중독 집단의 아동은 비중독 집단의 아동들보다 인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성 점수가 높게 나타났다.

셋째, 인터넷 게임 중독 정도에 따라 초등학교 고학년 아동의 공격성은 유의미한 차이를 보였다( $p < .01$ ). 즉 인터넷 게임 중독 집단의 아동은 비중독 집단의 아동들보다 신체적 공격성, 언어적 공격성, 간접적 공격성, 부정성 점수가 높게 나타났다.

넷째, 인터넷 게임 중독은 충동성과 공격성에 있어 남녀별로 유의미한 차이를 나타냈다( $p < .01$ ,  $p < .05$ ). 충동성인 경우, 인터넷 게임 중독 집단에서 여자는 남자 보다 운동충동성과 인지충동성 점수가 더 높게 나타났다. 공격성인 경우, 인터넷 게임 중독 집단에서 여자는 남자보다 부정성과 언어적 공격성 점수가 더 높게 나타났다.

다섯째, 인터넷 게임 중독은 충동성( $r = .385$ )과 약한 정적 상관이 있으며, 공격성( $r = .605$ )과도 확실한 정적 상관 관계가 있는 것으로 나타났다.

## 2. 결론

본 연구에서 밝혀진 결과와 해석을 토대로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 인터넷 게임 중독은 초등학교 고학년 남자가 여자보다 높다.

둘째, 인터넷 게임 중독집단의 초등학교 고학년 아동은 인지충동성, 운동충동성, 무계획충동성 경향이 높다.

셋째, 인터넷 게임 중독집단의 초등학교 고학년 아동은 신체적 공격

성, 언어적 공격성, 간접적 공격성, 부정성 경향이 높다.

넷째, 인터넷 게임 중독집단에서 초등학교 고학년 여자가 남자보다 운동충동성, 인지충동성, 부정성, 언어적 공격성 경향이 높다.

다섯째, 인터넷 게임 중독은 초등학교 고학년 아동의 충동성과 공격성과 상관관계가 있다.

### 3. 제언

이상과 같은 결론을 토대로 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 초등학생을 대상으로 하여 인터넷 게임 중독이 그들의 정서적 특성에 미치는 영향에 대한 연구가 부족하다. 따라서 초등학생을 대상으로 한 더 많은 연구가 필요하다.

둘째, 남자와 여자의 특성이 다른바, 인터넷 게임 중독이 각각의 성별에 어떠한 영향을 미치는 지에 대해 더 연구해 볼 필요가 있다.

셋째, 아동의 정서발달에 좋지 않은 영향을 주는 인터넷 게임 중독을 예방하고 치료하기 위한 체계적인 프로그램 개발이 필요하다.

## 참 고 문 헌

- 강정자(1990). 모델링과 자기교시훈련의 충동성 수정 효과, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 강태욱(1993). 전자오락이 국민학생의 공격성에 미치는 영향, 우석대학교 석사학위논문.
- 공은경(2000). 컴퓨터 중독에 빠진 청소년과 부모를 위한 가족치료, 서울여자대학교 대학원석사학위논문
- 권정숙(1997). 전자오락이 아동의 공격성에 미치는 영향, 강원대학교 석사학위 논문.
- 김세영(1999). 통신중독이 청소년의 자아정체감에 미치는 영향-PC 게임방에 출입하는 청소년을 중심으로, 경기대학교 대학원 석사 학위 논문
- 김영민(1992). 충동성과 음성 및 행동제지반응, 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 라민오(2001). 충동성, 인터넷 중독경향과 청소년의 사이버 관련 비행의 관계, 강원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 문화관광부(2001). 게임몰입증의 현황과 대처방안, 문화관광부.
- 박은리(2001). PC게임과 공격특성이 공격의도에 미치는 영향, 충남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 변상수(1996). 아동의 통제소재에 따른 충동성과 공격성과의 관계, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 서은희(2000). 폭력적 PC 게임이 청소년의 공격행동에 미치는 영향, 충남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 송명준(2000). 인터넷 중독자의 온라인 및 면대면 커뮤니케이션 만

- 족도 연구, 고려대학교 대학원 석사학위논문
- 송원영(1998). 자기효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향, 연세대학교 대학원 석사학위 논문
- 송인덕(1999). 온라인 중독증 개념의 타당성 검증 연구, 경희대학교 대학원 석사학위 논문
- 오영순(1997). 사려성-충동성 인지양식에 따라 귀납적 수업과 연역적 수업이 학업성취에 미치는 효과, 한국교원대학교 대학원 석사 학위논문.
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성, 고려대학교 대학원 석사학위논문
- 임창희(2000). PC방 이용 경험이 아동의 부적응행동에 미치는 영향, 제주대학교 대학원 석사학위논문
- 이곤섭(2001). 컴퓨터 중독과 충동성, 자아존중감 및 스트레스와의 관계 연구, 인제대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이건복(1998). 행동적 주장 훈련이 비행 청소년의 주장행동과 공격성에 미치는 효과, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이송선(2000). 청소년의 컴퓨터 게임중독과 정서적 특성과의 관계 -초등학교 5,6학년과 중학교 2학년을 중심으로, 서울여자대학교 대학원 석사학위논문
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향, 고려대학교 대학원 석사학위논문
- 이화옥(1994). 청소년의 전자오락실 출입 정도에 따른 가정환경 요인 및 인성특성, 숭실대학교 대학원 석사학위논문
- 장지순(1999). 어머니의 양육태도와 아동의 공격성 유형과의 관계, 제주대학교 교육대학원 석사학위 논문



정경아(2001). 게임중독 청소년의 특성분석 : 개입의 필요성 판단을 위한 연구, 전남대학교 대학원 석사학위 논문.

정우혜(1991). 아동의 공격성 행동에 관한 연구, 계명대학교 석사학위 논문.

정희자(1992). 인지적-행동적 자기 통제 훈련이 충동적인 여중생의 충동성 감소에 미치는 효과, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문


천성초등학교(2001). 정보통신윤리교육지도자료집, 천성초등학교

주영준(1999). 스포츠 집단 상담 프로그램이 청소년의 부적응 행동 및 충동성 감소에 미치는 효과, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문

한국청소년상담원(2000). 청소년의 PC 중독 「제19회 특수상담사례 발표회」, 한국청소년상담원

황정구(1999). 청소년의 인터넷 이용 실태에 관한 연구, 한국청소년 개발원.

홍대우(1994). 전자오락 경험과 공격성과의 관계분석, 경북대학교 석사학위논문

 제주대학교 중앙도서관  
Brenner. V.(1997). Update on the internet usage survey. Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois; cited from M. Griffiths(1998), Internet addiction: Does it exist? In psychology and the internet by J. Gackenvach. San Diego: Academic Press.

Bronfenbrenner(1997). *Two worlds of childhood*. New York: Russell Sage Foundation.

Goldberg, I.(1996). Internet Addiction. Electronic message posted to research discussion list.

<http://www.rider.edu/users/suler/psyber/supportgp.html>

Griffiths, M.(1997). Does internet and computer addiction exist?

some case evidence. Paper presented at the 105th APA annual convention, Chicago.

Suler, J.(1996a). Internet Addiction.

<http://www.rider.edu/users/psycyber/ausinterview.html>

Suler, J.(1996b). Why This Thing Eating My Life? Computer and Cyberspace Addiction at the "Palace" World Wide Web

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/eatlife.html>

Suler, J.(1999). Internet Addiction : in a nutshell.

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/nutshell.html>

Young, K. S.(1996a). Internet can be as addicting as alcohol, drugs and gambling. An APA new release.

[http:// www.apa.org/releases/internet.html](http://www.apa.org/releases/internet.html)

Young, K. S.(1996b). Psychology of computer use XL. Addictive use of the Internet : A case that breaks the stereotype.

*Psychological Reports*, 79, 889-902

Young, K. S.(1996c). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto

Young, K. S.(1997). what makes the Internet Addictive : Potential explanations for pathological internet use. Paper presented at the 105th annual conference of the American Psychological Association, Chicago, IL.

<http://netaddiction.com/articles/habitforming.html>

Young, K. S.(1999). Internet Addiction: Symptom, evaluation, and

treatment. In L. VandeCreek & T. Jackson(Eds.).  
*Innovation in clinical practice : A Source Book*(Vol. 17).  
(pp 19-31). Sarasota, FL: Professional Resource Press

King, S. A.(1996). Is the Internet Addictive, or Are Addicts Using  
the internet?

<http://rtz.stfohns.edu/~storm/iad.html>

Zunhausen, B.(1995). Preliminary Draft of the DSM-V Committee  
on Cyberdisorders. Posted to Listserv: Virtpsy February  
26.



<Abstract>

**The Influence of the Internet Game Addiction upon  
the Children's Impulsiveness and Aggression**

**Kim Hyosun**

Counseling Psychology Major  
Graduate School of Education, Cheju National University  
Jeju, Korea

**Supervised by Professor Park Taesoo**

The purpose of this study is to investigate how the Internet Game Addiction influence upon the children's impulsiveness and aggression.

The hypothesis of this study were as follows :

- I. There will be many male students more than female students in the Internet Game Addiction group.
- II. Children's impulsiveness will be high according to the Internet Game Addiction.
  - II-1. Children's cognitive impulsiveness will be high according to the Internet Game Addiction.
  - II-2. Children's motor impulsiveness will be high according to the Internet Game Addiction.
  - II-3. Children's nonplanning impulsiveness will be high according to the Internet Game Addiction.
- III. Children's aggression will be high according to the Internet Game Addiction.
  - III-1. Children's physical aggression will be high according to the Internet Game Addiction.

---

\* A thesis submitted to the committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in the partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August 2002.

- III-2. Children's verbal aggression will be high according to the Internet Game Addiction.
- III-3. Children's indirect aggression will be high according to the Internet Game Addiction.
- III-4.. Children's denial will be high according to the Internet Game Addiction.
- IV. Children's impulsiveness and aggression will show a significant difference by gender in the Internet Game Addiction group.
- V. There will be a significant correlation between Internet Game Addiction, children's impulsiveness and aggression.

For the purpose of this research, the 1024 questionnaires were distributed to the students, who were 5th and 6th graders in elementary school in Jeju city, but only 921 of them were useful for the needed data. The gathered data were computerized using the SPSSWIN program.

The results of the study were as follows :

1. A significant difference was found between male and female students in the Internet Game Addiction group. There are many more male students than female students in the Internet Game Addiction group.
2. A significant difference was found between Internet Game Addiction and children's impulsiveness. Children's impulsiveness(cognitive impulsiveness, motor impulsiveness and nonplanning impulsiveness) in the Internet Game Addiction group is higher than the Internet Game None Addiction group.
3. A significant difference was found between Internet Game Addiction and children's aggression. Children's aggression(physical aggression, verbal aggression, indirect aggression and denial) in the Internet Game Addiction group is higher than the Internet Game None Addiction group.
4. A significant difference was found between children's impulsiveness and aggression by gender in the Internet Game Addiction group. The female's cognitive impulsiveness and motor impulsiveness is higher than the male's in the Internet Game Addiction group. The female's verbal aggression and denial is higher than the male's in the Internet Game Addiction group.

5. A low significant positive correlation was found between Internet Game Addiction and children's impulsiveness and the high significant positive correlation was found between Internet Game Addiction and children's aggression.

These results will help in the creation of a systematic program for prevention and treatment of Internet Game Addiction by clarifying the influence of the Internet Game Addiction upon the children's impulsiveness and aggression.



<부록>


질문지

어린이 여러분 안녕하세요!

이 질문지는 인터넷 게임 이용이 여러분의 생활에 어떤 영향을 주고 있는 지를 알아보려고 하는 것입니다.

이 질문지는 시험문제처럼 맞고 틀리는 것이 없으며, 여러분이 대답한 내용은 연구자료로만 사용될 것이기 때문에 비밀이 보장됩니다.

너무 어렵게 생각하지 말고 가벼운 마음으로 평소 여러분의 생각이나 느낌, 행동들을 있는 그대로 솔직하게 대답해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

 제주대학교 중앙도서관  
2002. 2.  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

제주대학교 교육대학원 상담심리 전공

김 효 선 드림

<보기>

번호	문항	자주 그렇다	가끔 그렇다	아니다	전혀 아니다
1	나는 무슨 음식이든지 잘 먹는다.				
2	나는 즐넘기하는 것이 좋다.				

<주의 사항>

1. 한 문제에 한 군데만 표시하여 주세요.
2. 한 문제도 빠짐없이 답해 주세요.

( )초등학교 ( )학년 성별 (남, 녀)

번호	문항	자주 그렇다	가끔 그렇다	아니다	전혀 아니다
1	시간이 남았을 때는 거의 게임을 하면서 시간을 보낸다.				
2	게임을 하고 있지 않는데도 게임을 하는 느낌이 들 때가 있다.				
3	게임을 한 이후로 해야할 일이나 물건을 잃어버리는 경우가 있다.				
4	게임도중에는 해야할 일이 있어도 게임을 그만둘 수 없다.				
5	게임 때문에 성적이 떨어진 경우가 있다.				
6	게임을 통해서 내가 할 수 없는 일을 할 수 있다고 느낀다.				
7	매일 게임을 한다.				
8	컴퓨터를 켜자마자, 먼저 게임을 시작한다.				
9	게임을 하고 싶은데 못하게 되면 짜증이 나거나 화가 난다.				
10	게임 때문에 부모님께 혼난 적이 있다.				
11	게임 때문에 거의 밤을 새운 적이 있다.				
12	게임 도중에 주인공이 다치거나 죽으면 마치 내가 그러는 느낌이다.				
13	게임을 하다가 게임에 집중하여 나도 모르게 소리를 지를 때가 있다.				
14	현실생활 보다 게임에서 더 유능한 느낌이 든다.				
15	오랜 시간 게임 하는 것을 줄이려고 노력하지만 실패한다.				



번호	문항	자주 그렇다	가끔 그렇다	아니다	전혀 아니다
16	일을 시작하기 전에 세밀한 계획을 세운다.				
17	깊이 생각해 보지 않고 일을 시작한다.				
18	여행을 떠나기 전에 오랜 시간 동안 세밀한 계획을 세운다.				
19	나 자신을 스스로 억제할 수 있다.				
20	어떤 일든지 쉽게 몰두할 수 있다.				
21	정기적으로 저축을 한다.				
22	한군데에 오랫동안 앉아있기가 힘들다.				
23	실수를 저지르지 않기 위해 신중하게 생각한 후 행동한다.				
24	어떤 일을 시작하기 전에 그 일이 안전한가를 깊이 생각한다.				
25	깊이 생각하지 않고 말을 한다.				
26	복잡한 문제를 놓고 생각하는 것이 좋다.				
27	한가지 일이 채 끝나기도 전에 또 다른 일에 시작한다.				
28	일을 할 때, 충분한 계획을 세우지 않고 행동한다.				
29	복잡한 일을 하려고 하면 곧 싫증이 난다.				
30	앞 뒤 생각 없이 행동한다.				

번호	문항	자주 그렇다	가끔 그렇다	아니다	전혀 아니다
31	한가지 문제를 붙잡으면 그것이 해결될 때까지 한결같이 계속 붙잡고 늘어진다.				
32	이리저리 자주 옮겨 다니며 사는 것이 좋다.				
33	특별한 계획없이 기분 나는 대로 물건을 산다.				
34	일단 시작한 일은 어떤 일이 있어도 끝맺을려고 한다.				
35	용돈을 타는 날이 되기도 전에 다 써 버린다.				
36	깊이 생각하던 일도 다른 생각이 떠오르면 그것 때문에 크게 방해를 받는다.				
37	수업시간이나 친구들이 얘기할 때가 마치 잊지 못한다.				
38	장래의 계획을 구체적으로 세운다.				
39	나는 화가 났을 때, 가끔 문을 “짱” 닫는다.				
40	공격을 받아야 마땅한 사람은 여러 사람 앞에서 비난해야 속이 시원하다.				
41	나는 누군가에게 화가 났을 때는 침묵으로 그 사람을 대하는 편이다.				
42	나는 짓궂은 장난을 하기 좋아한다.				
43	나는 사람들이 잘난 체 할 때는 일부로 천천히 무엇인가를 함으로써 반감을 표시한다.				
44	미운 사람은 별명을 붙여서 부르기 좋아한다.				
45	나는 화가 났을 때는 가끔 책상을 내려친다.				

번호	문항	자주 그렇다	가끔 그렇다	아니다	전혀 아니다
46	나도 모르는 사이에 다른 사람과 곶잘 다투는 일이 있다.				
47	나는 누가 내게 점잖게 부탁하지 않는 한 그가 원하는 것을 하지 않 는다.				
48	내 의견에 반대되는 의견을 반박 (잘못된 것을 공격하여 말함)해 버 리는 편이다.				
49	나를 해치는 사람에게는 양갈음을 한다.				
50	바보같은 짓을 하는 사람을 놀려주 고 싶다.				
51	나는 누군가가 내가 싫어하는 약속 을 정할 때는 그 약속을 지키고 싶 지 않다.				
52	치고, 부수고, 때리는 TV 또는 영 화나 소설을 좋아한다.				
53	나는 너무나 화가 나면 주위에 있 는 물건을 집어던져 부숴버린다.				
54	나는 누가 거만하게 굴면 그의 말 을 잘 들어 주지 않는다.				
55	내가 손해 보았다고 생각되는 일은 꼭 복수해야 속이 풀린다.				
56	나는 내가 싫어하는 사람에게는 좀 무례한 행동을 한다.				
57	서로 몸이 부딪히며 공격하고 싸우 는 운동이라야 신이 난다.				
58	남을 비판하는 이야기는 신이 나서 듣는다.				

\* 다음 글을 읽고 나에게 해당되는 부분에 V표를 하세요.

59. 우리 집에 컴퓨터가 있는가?  예  아니오
60. 우리 집에는 인터넷이 연결되어 있는가?  예  아니오
61. 인터넷을 시작한 지는 얼마나 되었는가?  
 6개월  1년  2년  3년  4년 이상
62. 인터넷에 접속해서 내가 주로 하는 것은 무엇인가?  
 게임  메일 확인하고 보내기  정보 검색  채팅  기타
63. 게임을 주로 즐기는 장소는?  
 게임방(PC방)  집  친구 집  학교  기타
64. 일주일에 인터넷 게임을 얼마나 하는가?  
 3시간  3~5시간  5~10시간  10~15시간  15 시간 이상
65. 다음 중에서 내가 즐겨하는 게임은 무엇인가요?  
 스타크래프트, 브루드워, 심시티 3000, 로그스피어, 타이베리안 선, 등 시뮬레이션 게임  
 리니지, 파이널 판타지, 포켓몬, 디아블로, 바람의 나라, 영웅문 등 롤 플레이 게임  
 텔타포스, 에이지 오브 엠파이어, 배틀존, 포트리스 등 액션 게임  
 피파 2000, NHL2000, NBA Live 99 등 스포츠 게임  
 테트리스, 퍼즐, 카드 등 기타 게임
66. 게임에서 사용하는 무기나 장비를 실제로 구입하거나 사이버 머니 등을 거래한 경험이 있는가?  
 있다.  없다.  그런 것이 있는 줄도 모른다.
67. 게임을 하는 이유는 무엇인가?  
 스트레스가 해소된다.  
 마음대로 할 수 있는 자유가 있어서이다.  
 내가 대단한(멋진, 힘이 센) 사람이 된 기분이 들어서이다.  
 게임을 해야 친구들과끼리 이야기가 통하기 때문이다.  
 기타
68. 내가 게임을 하는 정도에 대해 어떻게 생각하는가?  
 시간을 적절히 나누어서 쓰는 편이다.  
 지나치지는 않지만, 게임하는 시간을 줄일 필요가 있다.  
 게임에 지나치게 시간을 많이 쓴다.

<부록>

인터넷 게임 중독 실태 조사

구분		인터넷 게임 중독집단	인터넷 게임 비중독 집단	계	$\chi^2$
컴퓨터	있음	254(94.1)	268(92.1)	522(93.0)	.84
	없음	16(5.9)	23(7.9)	39(7.0)	
	계	270(100)	291(100)	561(100)	
인터넷	연결	236(87.7)	241(82.8)	477(85.2)	2.67
	단절	33(12.3)	50(17.2)	83(14.8)	
	계	269(100)	291(100)	560(100)	
인터넷 경험	6개월 이하	71(26.4)	83(28.8)	154(27.6)	3.12
	6개월-1년	76(28.3)	87(30.2)	163(29.3)	
	1년 - 2년	78(29.0)	65(22.6)	143(25.7)	
	2년 - 3년	27(10.0)	34(11.8)	61(11.0)	
	4년 이상	17(6.3)	19(6.6)	36(6.5)	
	계	269(100)	288(100)	557(100)	
인터넷 접속시 활동	게임	188(70.1)	64(22.3)	252(45.4)	130.40 **
	메일	56(20.9)	158(55.1)	214(38.6)	
	정보검색	9(3.4)	24(8.4)	33(5.9)	
	채팅	9(3.4)	14(4.9)	23(4.1)	
	기타	6(2.2)	27(9.4)	33(5.9)	
	계	268(100)	287(100)	555(100)	
게임을 즐기는 장소	게임방	63(23.6)	23(8.0)	86(15.5)	29.918 **
	집	189(70.8)	230(79.9)	419(75.5)	
	친구집	4(1.5)	10(3.5)	14(2.5)	
	학교	3(1.1)	6(2.1)	9(1.6)	
	기타	8(3.0)	19(6.6)	27(4.9)	
	계	267(100)	288(100)	555(100)	

구분		인터넷 게임 중독 집단	인터넷 게임 비중독 집단	계	$\chi^2$
주당 인터넷 게임 시간	3시간 이하	59(22.1)	167(58.0)	226(40.7)	101.18 **
	3-5시간	51(19.1)	53(18.4)	104(18.7)	
	5-10시간	51(19.1)	42(14.6)	93(16.8)	
	10-15시간	40(15.0)	13(4.5)	53(9.5)	
	15시간이상	66(24.7)	13(4.5)	79(14.2)	
	계	267(100)	288(100)	555(100)	
즐거 하는 게임의 종류	시뮬레이션	35(13.1)	13(4.5)	48(8.6)	122.03 **
	롤 플레이 액션	152(56.9)	55(19.1)	207(37.3)	
	스포츠	6(2.2)	11(3.8)	17(3.1)	
	기타	7(2.6)	11(3.8)	18(3.2)	
	기타	67(25.1)	198(68.8)	265(47.7)	
	계	267(100)	288(100)	555(100)	
게임 무기와 장비 거래 경험	있다	79.9(29.6)	26(9.0)	105(18.9)	45.54 **
	없다	144(53.9)	169(58.7)	313(56.4)	
	모른다	44(16.5)	93(32.3)	137(24.7)	
	계	267(100)	288(100)	555(100)	
게임을 하는 이유	스트레스 해소	109(40.7)	78(27.2)	187(33.7)	91.91 **
	마음대로 할 수 있어서	47(17.5)	26(9.1)	73(13.2)	
	멋진 사람인 것 같아서	18(6.7)	5(1.7)	23(4.1)	
	이야기가 통해서	37(13.8)	19(6.6)	56(10.1)	
	기타	57(21.3)	159(55.4)	216(38.9)	
계	268(100)	287(100)	555(100)		
게임을 하는 정도	적절한 시간 사용	71(26.5)	202(70.6)	273(49.3)	133.78 **
	시간을 줄일 필요	102(38.1)	73(25.5)	175(31.6)	
	많은 시간 사용	95(35.4)	11(3.8)	106(19.1)	
	계	268(100)	286(100)	554(100)	

\*\* : p<.01