

중고등학생의 평일 인터넷 게임시간과 가정환경 요인

김은엽^{1*}, 이지영²

¹서영대학교 보건행정과, ²고려대학교 보건대학원

Weekday Internet Game Times and Domestic Factors of Middle & High School Students

Eun Yeob Kim^{1*} and Jee Young Lee²

¹Department of Health Administration, SEOYOUNG University,

²Graduate school of Public Health, KOREA University

요 약 우리나라에서 대부분의 중고등학생이 인터넷으로 게임과 오락으로 여가활동하는 것으로 나타났다. 이에 본 연구는 중고등학생의 인터넷 게임사용 시간에 따라 그룹화하고 가정환경 요인과의 관계를 알아보고자 하였다. 그룹은 평균 30분미만 그룹, 30-1시간30분 그룹, 1시간30분-3시간 그룹, 4시간 이상 그룹으로 하였다. 대상자는 중고등학생 6,487명을 대상으로 하였다. 게임 속 캐릭터에 대한 생각에서는 평균 1:30~3:00시간 미만 그룹은 전혀 그렇지 않다고 응답하였으나, 평균 4:00시간 이상 그룹은 때때로 그렇다고 유의한 응답을 보였다. 게임으로 인한 숙제시간 부족에서도 평균 1:30~3:00시간 미만 그룹은 전혀 그렇지 않다고 응답하였으나, 평균 4:00시간 이상 그룹은 때때로 그렇다고 유의한 응답을 보였다. 여가만족-흥미에서도 모든 그룹이 보통이라고 가장 높은 응답을 보였다. 본 연구결과 대상자의 인터넷 게임 중독에 영향을 미치는 요인을 평일 인터넷 게임시간으로 분석한 결과 특히 인터넷 게임중독 진단과 학업성적 등과 관련된 변수에서는 평균 4:00시간 이상 그룹에서 다른 그룹과 뚜렷하게 구분되었다. 이제는 인터넷이 없는 생활은 생각하기 힘들만큼 우리 생활에서 크고 중요한 자리를 차지하게 되었으나, 또한 중요성이 증가한 만큼 인터넷에 대한 우리의 의존도도 함께 높아진 실정으로 자제력과 판단력이 미흡한 아동청소년들에게 인터넷의 적절한 활용과 올바른 사용에 대한 교육이 더욱 필요하다.

Abstract Most middle and high school students in Korea use internet for gaming and recreation. This study aimed to classify middle and high school students according to amount of time they spend playing games and analyze relationship domestic factors. Weekday game times and environmental factors of the adolescents in Korea. The group with average game time of 30 min, 0:30-1:30 hours, 1:30-3:00 hours, over 4:00 hours. Subjects in this study were 6,487 middle and high school students. For the category "thoughts about game characters", the group with average game time of 1:30~3:00 hours replied "not at all" but the group with average game time of over 4:00 hours replied "sometimes", which was significantly different from the previous group. Similarly, for the category "lack of time for homework", the group with average game time of 1:30~3:00 hours replied "not at all", which significantly differed from the "sometimes" response from the group with average game time. For satisfaction with interest, "average" was the most frequent response from all the groups. Analyzing correlation of factors influencing game addiction in subjects with game time showed that factors related to game addiction diagnosis and academic performance were especially different in the group with average game time of over 4:00 hours compared to other groups. Nowadays internet has taken a large and significant part of our life such that a life without internet is hard to imagine, and our dependency on internet has risen at the same time. Accordingly, education on appropriate utilization and correct usage of internet to youths who lack self-control and judgment is very needed.

Key Words : Internet game, Game time, Middle and high school students

*Corresponding Author : Eun Yeob Kim

Tel: +82-10-7115-7900 email: key0227@nate.com

접수일 12년 08월 13일

수정일(1차 12년 09월 06일, 2차 12년 09월 13일)

게재확정일 12년 11월 08일

1. 서론

21세기 정보화 시대에 접어들면서 전 세계적으로 컴퓨터 보급이 증가함에 따라 인터넷사용이 함께 증가하며 인터넷은 이제 우리 삶에 매우 친숙하고 가까운 존재이자, 유용한 매체로 자리매김하게 되었다. 특히 우리나라의 경우, 전체 가구의 인터넷 보급률이 96.8%로 OECD국가들 중 1위로 가장 높은 수준을 보였으며 가구 컴퓨터 보유율 또한 OECD국가들 중 11위로 가구 컴퓨터 보급률도 높은 수준으로 나타났다[1]. 2007년 우리나라 인터넷 사용자도 꾸준히 증가하고 있으며, 만 6세 이상 인구의 인터넷 이용률은 74.8%이며 3-5세미만, 유아의 인터넷 이용률은 51.4%로 과반수이상으로 나타났다[1-2]. 한국인터넷진흥원보고서(2007)에 따르면 6-19세의 인터넷 이용률은 98.5%로 점차 높아지는 추세를 보였고, 인터넷의 보편화로 인터넷 이용 연령이 점차 낮아지고 있다[3].

인터넷 사용 이유로는 E-mail 사용, 인터넷게임, 채팅, 학습자료 찾기, 홈쇼핑, 인터넷뱅킹, 성인사이트접속, 인터넷도박, 시간보내기 등이 있다[4]. 물론 유치원을 포함한 교육관련 기관에서도 컴퓨터를 활용한 교육이 상당부분 이루어지고 있는 실정이다. 그러나, 모든 여건을 충분히 반영하고 컴퓨터를 이용한 교육이 이루어지지 못하고 있어, 여러 가지 문제점들이 발생하고 있다[5]. 실제로 한국인터넷진흥원(2006)의 조사결과에 따르면 우리나라 중학생의 96.1%, 고등학생의 97.5%가 게임과 오락 등의 여가활동을 위해 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다[6]. 행정안전부 보도자료(2011)에 따르면, 인터넷 중독률은 10세-19세 청소년은 10.4%, 만 5세-9세 아동들의 인터넷 중독률은 7.9%로, 만 20세-49세 성인 중독률 6.8%보다 각각 더 높은 것으로 나타났다[7].

이러한 인터넷 사용은 우리생활에 편리함과 신속함 그리고 유용함으로 반드시 필요한 존재가 되었지만 그 이면에 인터넷의 역기능의 심각성 또한 높아져가고 있다. 인터넷의 지나친 이용으로 직업 또는 학업은 물론 일상적인 사회생활에서 경제적, 정신적, 육체적 기능 중 하나 이상에서 이상이 나타난 경우를 의미한다[8]. 연구자간의 견해 차이는 있지만, 인터넷 중독자들은 도박이나 마약 중독자들에서 보이는 것과 비슷한 강박적인 인터넷 사용, 집착, 내성, 사용증지에 따른 금단현상, 인터넷 사용시간 등에 대한 절제 불가능과 이에 의한 병적인 생활이 상당한 부분 일치한다고 보고되고 있다[5,9-10].

청소년들이 인터넷에 빠지는 원인으로는 인터넷이라는 공간이 손쉽게 접근하고 이용할 수 있는 환경을 갖추고 있기 때문이며, 이로 인하여 인터넷에 빠지고 인터넷 게임 중독이 발생하는 것이다[11]. 청소년은 인터넷을 주

로 사용하는 N세대라고 지칭하기도 하는데, 이는 자신의 흥미와 욕구가 충족되는 분야는 흥미를 갖고 쉽게 빠져드는 경향을 보여 N세대라 한다. 이런 경향으로 인터넷을 주로 사용하는 청소년들은 자기중심적이며 틀에 얽매이기 싫어하며, 판단력에 혼란을 가지게 된다[11]. 미국의 한 일간지 뉴욕타임즈 2007년 11월 18일자에 따르면 “미국을 비롯한 다른 국가들과 달리 한국에서는 온라인 게임 중독이 심각한 문제로 대두되고 있다.”고 보도하였다[12].

인터넷의 지나친 이용으로 직업 또는 학업은 물론 일상적인 사회생활에서 경제적, 정신적, 육체적 기능 중 하나 이상에서 이상이 나타난 경우를 의미한다[8]. 연구자간의 견해 차이는 있지만, 인터넷 중독자들은 도박이나 마약 중독자들에서 보이는 것과 비슷한 강박적인 인터넷 사용, 집착, 내성, 사용증지에 따른 금단현상, 인터넷 사용시간 등에 대한 절제 불가능과 이에 의한 병적인 생활이 상당한 부분 일치한다고 보고되고 있다[5,9-10].

본 연구의 목적은 청소년의 평일 게임사용 시간에 따라 생활환경 요인과의 관계를 알아보고자 하였다.

2. 연구방법

2.1 연구대상

본 연구는 보건복지가족부에서 시행한 용역연구과제 중 ‘2009 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동 실태조사’ 연구결과 데이터를 활용하였다. 조사주관기관은 국무총리산하 한국청소년정책연구원에서 조사전문기관인 한국갤럽을 통해 실시되었던 자료로 본 연구활용 대상자는 중고등학생 6,487명을 대상으로 연구하였다.

2.2 연구도구

본 그룹구분은 ‘2009 한국 아동·청소년 온라인게임 및 가족여가활동실태조사’ 보고서에서 조사된 문항을 근거로 그룹화하였다. 데이터는 지역별 연령대별 비례할당 방법을 적용하여 추출한 표본으로 구조화된 설문지를 통하여 개별면접조사로 이루어진 데이터이다. 본 연구에 사용된 종속변수는 평일 인터넷 게임을 하는 시간에 따라 평균 30분미만 그룹, 30-1시간30분 그룹, 1시간30분-3시간 그룹, 4시간 그룹으로 범주화시켜 종속변수로 사용하였다. 본 연구의 목적에 맞는 변수를 인위 추출하여 연구를 진행하였다. 문항은 게임과 관련된 질문 8문항 cronbach $\alpha=0.785$, 게임중독과 관련된 문항 20문항 cronbach $\alpha=0.926$, 여가활동 문항 6문항 cronbach α

=0.800 가족들과의 생활 11문항 cronbach $\alpha=0.586$, 일반 문항 10개를 사용하였다.

2.3 자료 분석방법

본 연구의 자료는 SPSS program ver 12.0를 이용하여 분석하였고, 통계적 유의성 판정기준은 $p<0.05$ 로 하였다. 평일 게임사용 시간에 따라 그룹화하여 범주형 변수는 Chi-square 검정, 연속형 변수는 t-test를 실시하여 비교하였다.

3. 연구결과

3.1 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 일반적 특성

연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 일반적 특성은 표 1과 같다. 평균 30분미만 게임을 하는 그룹은 일요일 및 공휴일에 전혀 게임을 하지 않는다고 가장 높게 응답하였고, 평균 30~1:30시간 그룹은 평균 1:30~2:00시간 미만이라고 21.9%로 가장 높게 응답하였고, 평균 1:30~3:00시간 그룹은 평균 2:00~3:00시간 미만이라고 33.1%가 가장 높게 응답하였고, 평균 4:00시간 그룹은 평균 4:00시간 이상이라고 75.5%가 가장 높게 응답하였다($p<0.001$). 게임하는 장소는 모든 그룹이 우리집과 PC방/오락실이라고 가장 높은 응답을 보였다($p=0.027$). 주요과목 학업성적-국어과목은 모든 그룹에서 중간수준이라고 가장 높게 응답하였다($p<0.001$). 학업성적-영어에서는 평균 30분미만 게임을 하는 그룹, 평균 30-1:30시간 그룹, 평균 1:30-3:00시간 그룹에서 모두 중간수준으로 가장 높게 응답하였고, 평균 4:00시간 그룹은 못하는 수준이 27.3%로 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 학업성적-수학은 평균 30분미만 그룹, 평균 30-1:30시간 그룹은 중간수준으로 가장 높게 응답하였고, 평균 1:30-3:00시간, 평균 4:00시간 그룹은 못하는 수준으로 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$).

3.2 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 게임집착

연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 게임집착 결과는 표 2와 같다. 게임으로 인한 학교생활 흥미 저하 여부는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 게임속의 생활에 대한 인식에서도 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 게임 속 캐릭터에 대한 생각에서는 30분미만 게임을 하는 그룹은 전혀 그렇지 않다고 78.7%로 가장 높게 응답하였고,

평균 30~1:30시간 그룹은 전혀 그렇지 않다고 62.0%로 가장 높게 응답하였고, 평균 1:30~3:00시간 그룹은 전혀 그렇지 않다고 42.5%의 가장 높은 응답을 보였으며, 평균 4:00시간 이상 그룹은 때때로 그렇다고 35.3%의 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 게임으로 인한 숙제시간 부족에서는 평균 30분미만 그룹은 전혀 그렇지 않다 72.8%로 가장 높게 응답하였고, 평균 30~1:30시간 그룹도 전혀 그렇지 않다고 46.6%로 가장 높게 응답하였고, 평균 1:30~3:00시간 그룹은 때때로 그렇다고 48.7%로 가장 높게 응답하였고, 평균 4:00시간 이상 그룹은 때때로 그렇다고 39.1%로 가장 높게 응답하였다($p<0.001$). 게임으로 인한 할 일 못함에서는 평균 30분미만 그룹은 전혀 그렇지 않다고 80.9%로 가장 높게 응답하였고, 평균 30~1:30시간 그룹은 전혀 그렇지 않다고 59.2%로 가장 높게 응답하였으며, 평균 1:30~3:00시간 그룹은 때때로 그렇다고 43.0%로 가장 높게 응답하였고, 평균 4:00시간 이상 그룹도 때때로 그렇다고 40.2%로 가장 높게 응답하였다($p<0.001$).

3.3 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 게임 자기조절

연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 게임 자기조절은 표 3과 같다. 게임하는 시간의 점진적 증가는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 계획한 인터넷 게임시간 준수 정도는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 인터넷 게임시간 감소를 위한 자기통제정도는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 게임을 못했을 때 흥미도는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 부모통제와 게임욕구 비교는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 게임 못했을 때 불안정도는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 게임통제에 따른 화나는 정도는 모든 그룹이 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$).

3.4 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 여가만족

연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 여가장애 및 여가만족은 표 4와 같다. 여가장애-주관적 심리적 장애에서는 모든 그룹이 보통이라고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 여가만족-흥미에서도 모든 그룹이 보통이라고 가장 높은 응답을 보였다($p=0.090$). 여가만족-지식습득에서는 모든 그룹이 보통이라고 가장 높은 응답을 보였다($p=0.001$). 여가만족-사회적 교류에서도 모든 그룹이

[표 1] 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 일반적 특성
 [Table 1] The General Characteristics of The Weekday Games

구분	평일 인터넷 게임시간(분)					X ² *	p-value**
	30분미만	30분~1:30	1:30~3:00	4:00이상	총합		
성별							
남자	1,249(38.0)	1,031(65.2)	882(74.2)	327(76.9)	3,489	705.056	<0.001
여자	2,042(62.0)	551(34.8)	307(25.8)	98(23.1)	2,998		
학교							
중학교	1,341(40.7)	946(59.8)	700(58.9)	206(48.5)	3,193	209.761	<0.001
고등학교	1,950(59.2)	636(40.2)	489(41.1)	219(51.5)	3,294		
학년							
중1	415(12.6)	332(21.0)	212(17.8)	53(12.5)	1,012	311.646	<0.001
중2	499(15.2)	338(21.4)	230(19.3)	72(16.9)	1,139		
중3	427(13.0)	276(17.4)	258(21.7)	81(19.1)	1,042		
고1	502(15.3)	232(14.7)	181(15.2)	87(20.5)	1,002		
고2	653(19.7)	228(14.4)	180(15.1)	77(18.1)	1,138		
고3	795(24.2)	176(11.1)	128(10.9)	55(12.9)	1,154		
지역							
서울	490(14.9)	267(16.9)	200(16.9)	79(18.6)	1,036	15.254	0.018
광역시	1,112(33.8)	517(32.7)	431(36.2)	157(36.9)	2,217		
사군	1,689(51.3)	798(50.4)	558(46.9)	189(44.5)	3,234		
일요일 및 공휴일 인터넷 게임시간							
전혀 안함	1,650(50.0)	55(3.5)	17(1.4)	13(3.1)	1,735	4969.000	<0.001
30분미만	396(12.0)	54(3.5)	13(1.2)	3(0.7)	466		
30분~1시간미만	331(10.1)	231(14.6)	23(1.9)	2(0.5)	587		
1시간~1시간30분미만	243(7.4)	336(21.2)	43(3.6)	4(0.9)	626		
1시간30분~2시간미만	242(7.4)	347(21.9)	160(13.5)	8(1.9)	757		
2시간~3시간미만	218(6.6)	315(19.9)	394(33.1)	20(4.7)	947		
3시간~4시간미만	98(3.0)	117(7.4)	295(24.8)	54(12.7)	564		
4시간이상	113(3.5)	127(8.0)	244(20.5)	321(75.5)	805		
주요 게임하는 장소							
우리집	1,098(78.9)	1,269(82.8)	981(84.3)	343(82.0)	3,691	39.062	0.027
친구집/친척집	13(0.9)	10(0.7)	6(0.5)	4(1.0)	27		
학교	8(0.6)	3(0.2)	0(0.0)	2(0.5)	13		
학교외 기타 교육장소	3(0.2)	5(0.3)	0(0.0)	0(0.0)	8		
PC방/오락실	232(16.7)	219(14.3)	156(13.4)	58(13.9)	665		
상황에 따라 다름	37(2.7)	26(1.7)	21(1.8)	11(2.6)	95		
주당 PC방 이용 빈도							
매일	8(0.2)	8(0.5)	14(1.3)	25(5.9)	55	941.299	<0.001
5~6회	22(0.7)	25(1.6)	34(2.9)	28(6.6)	109		
3~4회	68(2.1)	136(8.6)	136(11.4)	58(13.6)	398		
1~2회	530(16.1)	512(32.4)	435(36.6)	128(30.1)	1,605		
가지 않음	2,219(67.4)	696(39.9)	381(32.0)	146(34.4)	3,442		
한달1~3회	198(6.0)	107(6.8)	93(7.8)	18(4.3)	416		
기타/가끔씩	246(7.5)	98(6.2)	96(8.0)	22(5.1)	462		
학업성적 - 국어							
매우 못하는 수준	136(4.1)	68(4.3)	54(4.5)	32(7.5)	290	77.216	<0.001
못하는 수준	547(16.6)	305(19.3)	259(21.8)	99(23.3)	1,210		
중간	1,525(46.3)	746(47.1)	552(46.4)	187(44.0)	3,010		
잘하는 수준	771(23.4)	322(20.4)	217(18.3)	56(13.2)	1,366		
매우 잘하는 수준	239(7.3)	96(6.1)	63(5.3)	29(6.8)	427		
무응답	73(2.3)	45(2.8)	44(3.7)	22(5.2)	184		
학업성적 - 영어							
매우 못하는 수준	348(10.6)	197(12.5)	199(16.7)	92(21.6)	836	143.126	<0.001
못하는 수준	733(22.3)	396(25.0)	325(27.3)	116(27.3)	1,570		
중간	1,121(34.0)	527(33.3)	368(31.0)	107(25.2)	2,123		
잘하는 수준	679(20.6)	286(18.1)	155(13.0)	59(13.9)	1,179		
매우 잘하는 수준	332(10.1)	124(7.8)	90(7.6)	26(6.1)	572		
무응답	78(2.4)	52(3.3)	52(4.4)	25(5.9)	207		
학업성적 - 수학							
매우 못하는 수준	610(18.5)	272(17.2)	250(21.0)	117(27.5)	1,249	80.205	<0.001
못하는 수준	856(26.0)	438(27.7)	354(29.8)	125(29.4)	1,773		
중간	989(30.0)	470(29.7)	322(27.1)	89(20.9)	1,870		
잘하는 수준	499(15.2)	256(16.2)	154(13.0)	42(9.9)	951		
매우 잘하는 수준	265(8.1)	97(6.1)	65(5.5)	29(6.8)	456		
무응답	72(2.2)	49(3.1)	44(3.7)	23(5.5)	188		

*X² 카이제곱검정

** p-value : 0.05

[표 2] 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 게임집착정도

[Table 2] Weekday Hours of Subjects According to The Game Obsessed with The Game

구분	평일 인터넷 게임시간(분)					X ² *	p-value**
	30분미만	30분~1:30	1:30~3:00	4:00이상	총합		
게임으로 인한 학교생활 흥미저하							
전혀 그렇지 않다	2581(78.4)	1,021(64.5)	668(56.2)	193(45.4)	4,463	393.349	<0.001
때때로 그렇다	580(17.6)	489(30.9)	444(37.3)	175(41.2)	1,688		
자주 그렇다	77(2.3)	55(3.5)	55(4.6)	34(8.0)	221		
항상 그렇다	53(1.7)	17(1.1)	22(1.9)	23(5.4)	115		
게임과 친한 친구와 노는 것 비교							
전혀 그렇지 않다	2,794(84.9)	1,201(75.8)	806(67.7)	243(57.2)	5,044	297.763	<0.001
때때로 그렇다	376(11.4)	291(18.4)	315(26.5)	131(30.8)	1,113		
자주 그렇다	74(2.2)	66(4.2)	53(4.5)	32(7.5)	225		
항상 그렇다	47(1.5)	24(1.6)	15(1.3)	19(4.5)	105		
게임속의 내가 실제의 나보다 더 좋음							
전혀 그렇지 않다	2,943(89.4)	1,313(83.0)	938(78.8)	279(65.6)	5,473	227.158	<0.001
때때로 그렇다	271(8.2)	214(13.5)	190(16.0)	101(23.8)	776		
자주 그렇다	43(1.3)	42(2.7)	45(3.8)	28(6.6)	158		
항상 그렇다	34(1.1)	13(0.8)	16(1.4)	17(4.0)	80		
게임속 인물들이 실제 인물들보다 나를 더 알아줌							
전혀 그렇지 않다	2,974(90.3)	1,313(83.0)	914(76.8)	280(65.9)	5,481	288.475	<0.001
때때로 그렇다	249(7.6)	212(13.4)	220(18.5)	97(22.8)	778		
자주 그렇다	45(1.4)	39(2.5)	39(3.3)	26(6.1)	149		
항상 그렇다	23(0.7)	18(1.1)	16(1.4)	22(5.2)	79		
게임속의 생활이 더 편함							
전혀 그렇지 않다	2,792(84.8)	1,192(75.3)	820(69.0)	246(57.9)	5,050	294.046	<0.001
때때로 그렇다	379(11.5)	299(18.9)	291(24.5)	116(27.3)	1,085		
자주 그렇다	90(2.7)	66(4.2)	57(4.8)	40(9.4)	253		
항상 그렇다	30(1.0)	25(1.6)	21(1.7)	23(5.4)	99		
게임속 캐릭터에 대한 생각							
전혀 그렇지 않다	2,591(78.7)	981(62.0)	505(42.5)	89(20.9)	4,166	1263.196	<0.001
때때로 그렇다	563(17.1)	473(29.9)	477(40.1)	150(35.3)	1,663		
자주 그렇다	114(3.5)	104(6.6)	161(13.5)	124(29.2)	503		
항상 그렇다	23(0.7)	24(1.5)	46(3.9)	62(14.6)	155		
게임으로 인한 숙제시간 부족							
전혀 그렇지 않다	2,399(72.8)	739(46.6)	403(33.9)	106(24.9)	3,647	1180.691	<0.001
때때로 그렇다	736(22.4)	694(43.9)	580(48.7)	166(39.1)	2,176		
자주 그렇다	127(3.9)	129(8.2)	177(14.9)	96(22.6)	529		
항상 그렇다	29(0.9)	20(1.3)	29(2.5)	57(13.4)	135		
게임으로 인한 할 일 못함							
전혀 그렇지 않다	2,665(80.9)	939(59.2)	490(41.2)	114(26.8)	4,208	1251.230	<0.001
때때로 그렇다	519(15.8)	515(32.6)	511(43.0)	171(40.2)	1,716		
자주 그렇다	82(2.5)	110(7.0)	156(13.1)	83(19.5)	431		
항상 그렇다	25(0.8)	18(1.2)	32(2.7)	57(13.5)	132		

*X2 카이제곱검정

** p-value : 0.05

[표 3] 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 자기조절
 [Table 3] Subjects Self-regulation According to Weekday Game Time

구분	평일 인터넷 게임시간(분)					X ² *	p-value**
	30분미만	30분~1:30	1:30~3:00	4:00이상	총합		
게임하는 시간의 점진적 증가 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,808(85.2) 365(11.1) 84(2.6) 34(1.1)	1,107(69.9) 398(25.2) 63(4.0) 14(0.9)	674(56.6) 386(32.5) 99(8.3) 30(2.6)	164(38.6) 143(33.6) 72(16.9) 46(10.9)	4,753 1,292 318 124	895.068	<0.001
계획한 인터넷 게임시간 준수 정도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,513(76.3) 623(18.9) 124(3.8) 31(1.0)	910(57.5) 523(33.1) 113(7.1) 36(2.3)	584(49.1) 426(35.8) 127(10.7) 52(4.4)	156(36.6) 146(34.4) 78(18.4) 45(10.6)	4,163 1,718 442 164	661.268	<0.001
게임그만두기 감독에 따른 자기통제 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,761(83.8) 411(12.5) 91(2.8) 28(0.9)	1,016(64.2) 430(27.2) 104(6.6) 32(2.0)	602(50.6) 414(34.8) 136(11.4) 37(3.2)	157(36.9) 151(35.5) 66(15.5) 51(12.1)	4,536 1,406 397 148	903.826	<0.001
인터넷 게임시간 감소를 위한 자기통제 정도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,575(78.2) 548(16.7) 125(3.8) 43(1.3)	845(53.4) 555(35.1) 139(8.8) 43(2.7)	517(43.4) 442(37.2) 179(15.1) 51(4.3)	152(35.7) 129(30.4) 93(21.9) 51(12.0)	4,089 1,674 536 188	900.655	<0.001
게임중단결심에 대한 자기통제 정도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,803(85.1) 398(12.1) 72(2.2) 18(0.6)	1,032(65.2) 459(29.0) 71(4.5) 20(1.3)	615(51.7) 439(36.9) 108(9.1) 27(2.3)	168(39.5) 154(36.2) 63(14.8) 40(9.5)	4,618 1,450 314 105	934.030	<0.001
게임중 짜증증가 정도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,943(89.4) 274(8.3) 59(1.8) 15(0.5)	1,171(74.0) 325(20.5) 67(4.2) 19(1.3)	785(66.0) 297(25.0) 87(6.8) 26(2.2)	213(50.1) 119(28.0) 54(12.7) 39(9.2)	5,112 1,015 261 99	701.577	<0.001
다른 할 일과 게임의 중요도 비교 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,770(84.1) 447(13.6) 55(1.7) 19(0.6)	1,041(65.8) 451(28.5) 69(4.4) 21(1.3)	640(53.8) 425(35.7) 97(8.2) 27(2.3)	173(40.7) 160(37.6) 61(14.4) 31(7.3)	4,624 1,483 282 98	781.029	<0.001
게임을 못했을 때 흥미도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	3,117(94.7) 136(4.1) 28(0.9) 10(0.3)	1,402(88.6) 143(9.0) 26(1.6) 11(0.8)	965(81.0) 179(15.1) 34(2.9) 11(1.0)	290(68.2) 87(20.5) 37(8.7) 11(2.6)	5,774 545 125 43	412.178	<0.001
게임을 하지 않을 때 게임생각정도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	3,124(94.8) 134(4.1) 22(0.7) 11(0.4)	1,429(90.3) 130(8.2) 14(0.9) 9(0.6)	1,005(84.5) 151(12.7) 29(2.4) 4(0.4)	298(70.1) 91(21.4) 19(4.5) 17(4.0)	5,856 506 84 41	370.247	<0.001
부모통제와 게임욕구 비교 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	3,005(91.2) 224(6.8) 45(1.4) 17(0.6)	1,297(82.0) 238(15.0) 32(2.0) 15(1.0)	922(77.5) 215(18.1) 45(3.8) 7(0.6)	264(62.1) 105(24.7) 37(8.7) 19(4.5)	5,488 782 159 58	395.924	<0.001
게임 못 했을 때 불안정도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,574(78.2) 579(17.6) 94(2.9) 44(1.3)	957(60.5) 502(31.7) 84(5.3) 39(2.5)	642(54.0) 420(35.3) 89(7.5) 38(3.2)	155(36.5) 148(34.8) 81(19.1) 41(9.6)	4,328 1,649 348 162	632.838	<0.001
게임통제에 따른 화나는 정도 전혀 그렇지 않다 때때로 그렇다 자주 그렇다 항상 그렇다	2,893(87.9) 321(9.8) 44(1.3) 33(1.0)	1,219(77.1) 295(18.6) 48(3.0) 20(1.3)	856(71.9) 254(21.4) 59(5.0) 20(1.7)	229(53.9) 113(26.6) 51(12.0) 32(7.5)	5,197 983 202 105	477.309	<0.001

*X² 카이제곱검정 ** p-value : 0.05

[표 4] 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 여가활동 요인
[Table 4] Weekday Games of Subjects Factors and Leisure over Time

구분	평일 인터넷 게임시간(분)					X ² *	p-value**
	30분미만	30분~1:30	1:30~3:00	4:00이상	총계		
주관적으로 잘 모르거나 잘할 수 없다고 생각하는 여가활동에 흥미없음							
전혀 그렇지 않다	588(17.9)	302(19.1)	202(17.0)	72(16.9)	1,164	58.893	<0.001
별로 그렇지 않다	636(19.3)	279(17.6)	257(21.6)	77(18.1)	1,249		
보통이다	887(26.9)	451(28.5)	342(28.8)	102(24.0)	1,782		
약간 그렇다	839(25.5)	372(23.5)	256(21.5)	90(21.2)	1,557		
매우 그렇다	341(10.4)	178(11.3)	132(11.1)	84(19.8)	735		
현재 여가활동에 흥미를 느낌							
전혀 그렇지 않다	134(4.1)	69(4.4)	58(4.9)	33(7.8)	294	22.729	0.090
별로 그렇지 않다	380(11.5)	170(10.7)	151(12.7)	56(13.2)	757		
보통이다	1,266(38.5)	618(39.1)	463(38.9)	156(36.6)	2,503		
약간 그렇다	774(23.5)	374(23.6)	239(20.1)	90(21.2)	1,477		
매우 그렇다	737(22.4)	351(22.2)	278(23.4)	90(21.2)	1,456		
현재 여가활동에서 지식을 얻음							
전혀 그렇지 않다	217(6.6)	93(5.9)	85(7.2)	54(12.7)	449	36.887	0.001
별로 그렇지 않다	776(23.6)	386(24.4)	299(25.1)	101(23.8)	1,562		
보통이다	1,311(39.8)	628(39.6)	489(41.1)	154(36.2)	2,582		
약간 그렇다	651(19.8)	322(20.4)	202(17.0)	68(16.0)	1,243		
매우 그렇다	336(10.2)	153(9.7)	114(9.6)	48(11.3)	651		
현재 여가활동을 통해 타인들과 사회적 교류							
전혀 그렇지 않다	321(9.8)	151(9.5)	125(10.5)	67(15.8)	664	46.997	<0.001
별로 그렇지 않다	741(22.5)	376(23.8)	302(25.4)	101(23.8)	1,520		
보통이다	1,144(34.8)	598(37.8)	452(38.0)	153(35.9)	2,347		
약간 그렇다	722(21.9)	307(19.4)	207(17.4)	66(15.5)	1,302		
매우 그렇다	363(11.0)	150(9.5)	103(8.7)	38(9.0)	654		
현재 여가활동이 주는 휴식정도							
전혀 그렇지 않다	95(2.9)	70(4.4)	47(4.0)	32(7.5)	244	80.128	<0.001
별로 그렇지 않다	283(8.6)	159(10.1)	144(12.1)	40(9.4)	626		
보통이다	1,026(31.2)	548(34.6)	442(37.1)	153(36.0)	2,169		
약간 그렇다	1,090(33.1)	448(28.3)	292(24.6)	101(23.8)	1,931		
매우 그렇다	797(24.2)	357(22.6)	264(22.2)	99(23.3)	1,517		
현재 여가활동의 스트레스 해소 도움정도							
전혀 그렇지 않다	93(2.9)	54(3.4)	51(4.3)	31(7.3)	229	52.500	<0.001
별로 그렇지 않다	227(6.9)	119(7.5)	89(7.5)	36(8.5)	471		
보통이다	829(25.2)	438(27.7)	353(29.7)	120(28.2)	1,740		
약간 그렇다	1,081(32.8)	508(32.1)	335(28.2)	99(23.3)	2,023		
매우 그렇다	1,061(32.2)	463(29.3)	361(30.3)	139(32.7)	2,024		

*X² 카이제곱검정

** p-value : 0.05

보통이라고 가장 높은 응답을 보였다. 여가만족-휴식에서는 평균 30분미만 그룹은 약간 그렇다고 33.1%로 가장 높게 응답하였고, 평균 30~1:30시간 그룹과 평균 1:30~3:00시간 그룹, 평균 4:00시간 이상 그룹에는 모두 보통이라고 가장 높게 응답하였다($p < 0.001$). 여가만족-스

트레스 해소에서는 30분미만 그룹과 평균 30~1:30시간 그룹에서 모두 약간 그렇다고 높게 응답하였고, 평균 1:30~3:00시간 그룹과 평균 4:00시간 이상 그룹은 매우 그렇다고 가장 높게 응답하였다.

3.5 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 가족기능

연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 가족기능은 표5와 같다. 어려울 때 도와줌에서는 평균 30분미만 그룹, 평균 30~1:30시간 그룹, 평균 1:30~3:00시간 그룹에서 모두 매우 그렇다고 가장 높게 응답하였고, 평균 4:00시간 이상 그룹은 보통이라고 29.4%로 가장 높게 응답하였다($p<0.001$). 친구인지에서는 30분미만 그룹은 약간 그렇다고 29.9%로 가장 높게 응답하였고, 평균 30~1:30시간 그룹, 평균 1:30~3:00시간 그룹, 평균 4:00시간 이상 그룹에서는 모두 보통이라고 가장 높게 응답하였다($p<0.001$). 가족간의 친근 정도에서도 모든 그룹에서 보통이라고 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$).

3.6 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 가정환경요인

연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 가정환경요인 표6과 같다. 부모님의 최종학력-아버지에서는 평균 30분미만 게임을 하는 그룹은 대학교 졸업이 44.0%로 가장 높게 응답하였고, 평균 30~1:30시간 그룹, 평균 1:30~3:00시간 그룹, 평균 4:00시간 이상 그룹은 모두 고등학교졸업이 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 부모님 최종학력-어머니는 모든 그룹에서 고등학교 졸업이 가장 높은 응답을 보였다($p<0.001$). 부모님의 일 여부-아버지에서는 모든 그룹이 있음으로 가장 높게 응답하였고($p=0.017$), 부모님 일 여부-어머니에서도 모든 그룹이 있음으로 가장 높게 응답 하였다($p<0.001$). 부모님 연령대에서는 아버지는 모든 그룹에서 46-50세로 가장 높은 응답을 보였고, 어머니는 41-45세로 모든 그룹에서 가장 높게 응답하였다($p<0.001$).

[표 5] 연구대상자의 인터넷 게임시간에 따른 가족기능
[Table 5] The Subjects of Family Functioning According to Game Time

구분	평일 인터넷 게임시간(분)					X ² *	p-value**
	30분미만	30분~1:30	1:30~3:00	4:00이상	총합		
어려울 때 서로 도와줌						101.176	<0.001
전혀 그렇지 않다	84(2.6)	50(3.2)	49(4.1)	37(8.7)	220		
별로 그렇지 않다	206(6.3)	92(5.8)	84(7.1)	40(9.4)	422		
보통이다	748(22.7)	376(23.8)	341(28.7)	125(29.4)	1,590		
약간 그렇다	903(27.4)	426(26.9)	330(27.8)	95(22.4)	1,754		
매우 그렇다	1,350(41.0)	638(40.3)	385(32.4)	128(30.1)	2,501		
가족이 각자의 친구들을 인지하고 인정함						120.317	<0.001
전혀 그렇지 않다	183(5.7)	92(5.9)	68(5.7)	47(11.1)	390		
별로 그렇지 않다	357(10.8)	196(12.4)	146(12.3)	61(14.4)	760		
보통이다	972(29.5)	522(33.0)	489(41.1)	169(39.7)	2,152		
약간 그렇다	985(29.9)	442(27.9)	283(23.8)	79(18.6)	1,789		
매우 그렇다	794(24.1)	330(20.8)	203(17.1)	69(16.2)	1,396		
가족이 자유 시간을 함께 보냄						59.130	<0.001
전혀 그렇지 않다	353(10.7)	160(10.1)	144(12.1)	75(17.6)	732		
별로 그렇지 않다	741(22.5)	356(22.5)	280(23.5)	103(24.2)	1,480		
보통이다	1,073(32.6)	566(35.8)	428(36.0)	161(37.9)	2,228		
약간 그렇다	675(20.5)	290(18.3)	191(16.1)	51(12.0)	1,207		
매우 그렇다	449(13.7)	210(13.3)	146(12.3)	35(8.3)	840		
가족 서로간 친근감 느낌						47.152	<0.001
전혀 그렇지 않다	167(5.1)	80(5.2)	61(5.2)	40(9.4)	348		
별로 그렇지 않다	292(8.9)	140(8.8)	129(10.8)	48(11.3)	609		
보통이다	1,019(30.9)	518(32.7)	408(34.3)	158(37.2)	2,103		
약간 그렇다	834(25.3)	399(25.2)	289(24.3)	87(20.5)	1,609		
매우 그렇다	979(29.8)	445(28.1)	302(25.4)	92(21.6)	1,818		

*X² 카이제곱검정

** p-value : 0.05

[표 6] 연구대상자의 평일 인터넷 게임시간에 따른 가정환경요인

[Table 6] The Subjects of Home Environmental Factors According to Game Time on Weekdays

구분	평일 인터넷 게임시간(분)					X2*	p-value**
	30분미만	30분~1:30	1:30~3:00	4:00이상	총합		
부모님 최종학력-아버지						122.372	<0.001
중학교 졸업이하	166(5.0)	75(4.7)	72(6.1)	37(8.7)	350		
고등학교 졸업	1,330(40.4)	690(43.6)	597(50.2)	223(52.4)	2,840		
대학교 졸업	1,448(44.0)	667(42.2)	401(33.7)	115(27.1)	2,631		
대학원 졸업	261(7.9)	94(5.9)	59(5.0)	23(5.4)	437		
무응답	86(2.7)	56(3.6)	60(5.0)	27(6.4)	229		
부모님 최종학력-어머니						98.785	<0.001
중학교 졸업이하	176(5.3)	73(4.6)	84(7.1)	39(9.2)	372		
고등학교 졸업	1,771(53.8)	875(55.3)	704(59.2)	241(56.7)	3,591		
대학교 졸업	1,133(34.4)	517(32.7)	299(25.1)	94(22.1)	2,043		
대학원 졸업	119(3.6)	46(2.9)	33(2.8)	18(4.2)	216		
무응답	92(2.9)	71(4.5)	69(5.8)	33(7.8)	265		
부모님 일 여부 - 아버지						15.531	0.017
없음	93(2.8)	49(3.1)	40(3.4)	22(5.2)	204		
있음	3,141(95.4)	1,502(94.9)	1,124(94.5)	387(91.0)	6,154		
무응답	57(1.8)	31(2.0)	25(2.1)	16(3.8)	129		
부모님 일 여부 - 어머니						70.040	<0.001
없음	991(30.1)	424(26.8)	294(24.7)	78(18.4)	1,787		
있음	2,246(68.2)	1,128(71.3)	870(73.2)	320(75.2)	4,564		
무응답	54(1.7)	30(1.9)	25(2.1)	27(6.4)	136		
부모님 연령대 - 아버지						95.311	<0.001
35세이하	1(0.0)	3(0.2)	6(0.5)	4(0.9)	14		
36 - 40세	123(3.7)	90(5.7)	81(6.8)	30(7.1)	324		
41 - 45세	1,052(32.0)	590(37.3)	440(37.0)	138(32.5)	2,220		
46 - 50세	1,390(42.2)	599(37.8)	443(37.2)	153(36.0)	2,585		
51 - 55세	522(15.9)	214(13.5)	145(12.2)	60(14.1)	941		
56 - 60세	64(1.9)	24(1.5)	22(1.9)	9(2.1)	119		
61 - 65세	16(0.5)	4(0.3)	2(0.2)	2(0.5)	24		
65세 이상	6(0.2)	2(0.1)	0(0.0)	0(0.0)	8		
해당사항없음/무응답	117(3.6)	56(3.6)	50(4.2)	29(6.8)	265		
부모님 연령대 - 어머니						115.804	<0.001
35세이하	12(0.4)	10(0.6)	9(0.8)	5(1.2)	14		
36 - 40세	457(13.9)	299(18.9)	257(21.6)	77(18.1)	324		
41 - 45세	1,584(48.1)	754(47.7)	532(44.6)	171(40.2)	2,220		
46 - 50세	934(28.4)	380(24.0)	279(23.5)	100(23.5)	2,585		
51 - 55세	185(5.6)	71(4.5)	53(4.5)	32(7.5)	941		
56 - 60세	24(0.7)	10(0.6)	7(0.6)	3(0.7)	119		
61 - 65세	2(0.1)	1(0.1)	0(0.0)	1(0.3)	24		
65세 이상	5(0.2)	2(0.1)	0(0.0)	0(0.0)	8		
해당사항없음/무응답	88(2.6)	55(3.5)	52(4.4)	36(8.5)	117		
수입						42.949	<0.001
150만원 미만	372(12.7)	164(11.9)	176(17.1)	73(20.3)	785		
150 - 300만원 미만	1,012(34.7)	461(33.5)	376(36.4)	134(37.3)	1,983		
300 - 450만원 미만	812(27.8)	409(29.7)	263(25.5)	83(23.1)	1,567		
450 - 600만원 미만	396(13.6)	182(13.2)	115(11.1)	36(10.0)	729		
600만원 이상	273(9.3)	130(9.4)	84(8.1)	26(7.2)	513		
무응답	55(1.9)	30(2.3)	18(1.8)	7(2.1)	110		

*X2 카이제곱검정

** p-value : 0.05

4. 논의

본 연구결과 표1에서 인터넷 게임시간에 따른 게임관련 배경에서는 30분미만 게임을 하는 그룹에서는 일요일 및 공휴일에 전혀 게임을 하지 않는다고 가장 높게 나타났고, 평균 4:00시간 이상 그룹은 일요일 및 공휴일에도 평균 4:00시간 이상 이라고 75.5%로 가장 높게 나타났다. 이는 평소 평균적인 인터넷 게임시간이 일요일 및 공휴일에도 계속적으로 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. 또한 게임장소는 모든 그룹에서 우리집/PC방, 오락실이 가장 높게 나타났으며 이는 아동청소년들이 집에서 혼자 있는 시간에 인터넷을 쉽게 접한다는 것을 알 수 있다. 이러한 결과는 혼자 지내는 시간이 많을수록 인터넷 사용량이 많고 컴퓨터 게임에 중독이 많다는 선행연구와 일치하였다[17-18]. 이와 같이 최근 학생들은 개인주의적 생활환경이 인터넷 게임에 학생들을 더 노출 시키는 요인이 된다고 사료된다.

연구 대상자의 가족기능 관계 결과 표5를 살펴보면, 평균 30분미만 게임을 하는 그룹, 평균 30~1:30시간 그룹, 평균 1:30~3:00시간 그룹에서는 모두 가족들이 어려울 때 상호 협조적이냐는 질문에서 모두 매우 그렇다고 가장 높게 응답하였고, 평균 4:00시간 이상 그룹에서는 보통이라는 응답이 가장 높게 나타났다. 이러한 결과는 부모의 양육태도, 부모의 감독, 가족의 지지 등의 변인이 인터넷 중독을 28% 설명한다고 밝힌 Ryu(2003) 연구와 비교하였을 때 본 연구의 가족기능과 인터넷 게임시간에 따른 관계에서도 비슷한 경향을 보였다[19]. 또한, 인터넷 게임 시간에 따른 학업성적 결과 표1를 살펴보면, 먼저 학업성적에 대한 특성으로는 국어, 영어, 수학, 사회영역, 과학영역으로 구분하여 조사하였다. 대체적으로는 평균 30분미만 그룹에서 평균 1:30~3:00시간 그룹까지는 모두 중간수준이라고 응답하였으나, 평균 4:00시간 이상 그룹에서는 영어와 수학에서 못하는 수준이라고 가장 높게 응답 하였다. 또한 표2 결과처럼 인터넷 게임시간에 다른 숙제시간 부족 조사에서는 평균 30분미만 그룹은 전혀 그렇지 않다고 가장 높은 72.8% 응답률을 보인 반면, 평균 30~1:30시간 그룹과 평균 1:30~3:00시간 그룹, 평균 4:00시간 이상 그룹에서는 모두 때때로 그렇다는 비율이 가장 높거나 40%가 넘는 응답을 보인 것으로 나타났다. 더욱이 평균 4:00시간 이상 그룹에서는 자주 그렇다와 항상 그렇다는 응답율의 합이 35% 높은 비율로 나타났다. 이는 Lee(2006)의 선행연구에서 컴퓨터 게임의 학업성적에 대한 부정적인 효과가 본 연구의 조사를 통해서도 확인됨을 알 수 있었다[20].

연구대상자들의 평일 인터넷 게임시간에 따른 자기조

절요인 결과는 표3에서처럼 게임하는 시간의 점진적 증가, 계획한 인터넷 게임시간 준수 정도, 게임그만두기 감독에 따른 자기통제, 인터넷 게임시간 감소를 위한 자기통제 정도, 게임중단결심에 대한 자기통제 정도, 다른 할 일과 게임의 중요도 비교, 게임 못 했을 때 불안정도 요인에서는 다른 그룹과 달리 평균 4:00시간 이상 게임을 하는 그룹에서는 때때로 그렇다와 항상 그렇다고 응답의 합이 모두 20% 보다 높은 것을 확인할 수 있었다. 이 결과에서는 평균 4:00시간 이상 게임군은 게임중독진단의 응답에서 게임에 대한 자기통제 어려움을 알 수 있었다.

본 연구결과 대상자의 게임 중독에 영향을 미치는 요인을 분석한 결과 특히 게임중독 진단과 학업성적 등과 관련된 변수에서는 평균 4:00시간 이상 그룹에서 다른 그룹과 뚜렷하게 구분되었다. 인터넷의 편리함과 유용함은 전 세계에 널리 알려져 있는 사실이고, 이제는 인터넷이 없는 생활은 생각하기 힘들만큼 우리 생활에서 크고 중요한 자리를 차지하게 되었다. 또한 중요성이 증가한 만큼 인터넷에 대한 우리의 의존도도 함께 높아진 실정으로 자제력과 판단력이 미흡한 아동청소년들에게 이 인터넷의 과도한 의존도와 중독은 아동청소년들의 발달에 큰 영향을 미치고 있다. 따라서, 인터넷의 적절한 활용과 올바른 사용에 대한 교육이 전달되어야 할 것이다.

본 연구의 제한점으로는 인터넷 게임시간 뿐만 아니라 인터넷 사용과 어떤 요인들을 컴퓨터 또는 인터넷으로 이용하고 있는지를 파악하여 좀 더 구체적인 연구가 진행 되어야 할 것이다.

References

- [1] OECD., "ICT database and Eurostat, Community Survey on ICT usage in households and by individuals", November, 2011.
- [2] Korea Internet & Security Agency., "2007 Survey Information Summary Report", 2007.
- [3] Korea Internet & Security Agency., "Early Childhood and Elementary Students' Internet cocoon status analysis", analysis of Internet issues planning, 2007.
- [4] J. S. Park., "The Structural Path Model of Adolescents' Internet Addiction and Expected Self-Control", Korean Journal of Health Education and Promotion, Vol. 21, Issue 3, pp. 1-17, 2004.
- [5] M. Griffiths., "Psychology of computer use: some comments on addictive use of the internet by young", Psychological Reports, Issue 80, pp. 81-82, 1997.
- [6] Y. K. Cho., "Analysis of the Factors that Influence

Effective Use Online Games of Adolescents”, Lecturer, Dept. of Communication Studies, Dongguk University, Journal of Cyber Communication Academic Society, Vol. 26, No. 4, 2009.

[7] Ministry of Public Administration and Security., “A survey of Internet Addiction ”, 2011.

[8] J. S. Park., “The Structural Path Model of Adolescents’ Internet Addiction and Expected Self-Control”, Journal of Korean association for health education and health promotion, Vol. 21, No. 3, pp. 1-17, 2004.

[9] S. M. Hwang, H. Y. Hwang, S. J. Lee., “Internet Addiction Prevalence Study”, Report of Information Culture Center of Korea, 2001.

[10] K. S. Young., “Internet addiction : The emergence of a new clinical disorder”, Vol. 1, Issue 3, pp. 237-244, 1996.

[11] Y. C. Seo., "Cases and Countermeasures of Internet Addiction", Evergreen Foundation, Seoul Science Conference, 2009.

[12] J. H. Kim, M. G. Kim, E. J. Kim, Y. J. Shin., “Developing a Problematic Online Game Use Scale : Identifying Underlying Factors and Testing Convergent and Discriminant Validity”, Studies on Korean Youth, Vol. 19, No. 1, pp. 385-415, 2008.

[13] K. Young., “Internet Addiction : The Emergence of A New Clinic Disorder”, Cyber Psychology Behavior, 1(3), pp. 237-244, 1996.

[14] H. W. Kim., “Analysis on the Characteristics of Internet Use and Internet Addiction among Adolescence”, Korean Journal of youth studies, Vol. 8, Issue 2, pp. 91-117, 2001.

[15] K. W. Lee., “The Study on internet addiction of adolescent”, [Doctor thesis] Seoul(Korea) : Ewha Womans University, 2001.

[16] S. P. Hong., “A Study on the Relationship of Internet Addiction to School Adjustment in Elementary Schoolers”, Forum for Korean youth culture, Vol. 25, pp. 208-236, 2009.

[17] H. S. Park, Y. H. Kwon, K. M. Park., “Factors on Internet Game Addiction among Adolescents”, Journal of Korean Academy of Nursing, Vol. 37, No. 5, 754-761, August, 2007.

[18] J. S. Cho., "A study on the use of computer game in rural-junior high school students and parents-children relationship", Unpublished Master's thesis, Youngnam University of Daegu, 2003.

[19] J. A. Rye., "An analysis of ecological variables affecting adolescent internet addiction", Unpublished

Doctoral Dissertation, Sookmyung Women's University of Seoul, 2003.

[20] K. M. Lee, W. Peng., "What do we know About Social and Psychological Effects of Computer games? In P. Vorderer, & J. Bryant(Eds.) Playing Video Games : Motives, Responses, and consequences", Hillsdale, NJ:LEA, 2006.

김 은 엽(Eun-Yeob Kim)

[정회원]



- 2005년 8월 : 고려대학교 보건대학원 (보건학석사)
- 2008년 8월 : 아주대학교 의과대학 (의학박사수료)
- 1995년 3월 ~ 2005년 11월 : 식품의약품안전청
- 2006년 11월 ~ 2009년 10월 : 아주대학교 의료원
- 2006년 11월 ~ 2010년 12월 : 고려대학교 보건대학원 외래교수
- 2011년 3월 ~ 현재 : 서영대학교 보건행정과 조교수

<관심분야>

의료정보, 병원통계, 게임중독, 만성병역학

이 지 영(Jee Young Lee)

[정회원]



- 2010년 8월 : 부산가톨릭대학교 졸업
- 2012년 9월 : 고려대학교 보건대학원 석사재학중
- 2010년 7월 ~ 2011년 8월 : 부산대학교병원 근무
- 2012년 2월 ~ 현재 : 서울아산병원 근무

<관심분야>

의료정보, 역학, 보건학, 만성병역학