

청소년의 인터넷 게임 중독 수준에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치

양 선 영¹⁾

한 유 진²⁾

명지대학교 아동학과

이 연구는 인터넷 게임 중독이 청소년의 현실 자아 정체감과 사이버 자아정체감 각각에 어떠한 영향을 주는지 살펴보고 인터넷 게임 중독 수준에 따라 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치가 어떻게 나타나는지 밝혀보고자 하였다. 중학생 337명 중 남학생이 149명, 여학생이 188명, 고등학생 287명 중 남학생이 126명, 여학생이 161명으로 총 624명을 인터넷 게임 중독 수준에 따라 고위험 중독 집단, 잠재적 위험 집단, 일반 사용자 집단으로 구분하여 살펴보았다. 그 결과 첫째, 인터넷 게임 중독 청소년의 중독 수준은 남학생이 여학생보다 더 높은 것으로 나타났다. 둘째, 사이버 자아 정체감의 경우 여학생보다 남학생이 더 높았으나, 현실 자아 정체감에서는 성별에 따른 차이가 없었다. 셋째, 인터넷 게임 중독 수준은 청소년의 현실 자아 정체감 형성에 영향을 주며 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 낮은 목표 지향성을 보였다. 넷째, 인터넷 게임 중독 수준은 사이버 상에서의 자아 정체감 형성에 유의한 영향을 미치며, 특히 사이버 목표지향성, 사이버 독특성, 사이버 대인관계, 사이버 자기 수용, 사이버 자기 주장에 영향을 미쳤다. 다섯째, 청소년의 인터넷 게임 중독 수준에 따라 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치가 크게 나타났다. 이 연구는 청소년의 사이버 자아 정체감을 살펴본 최초의 탐색적 연구라 할 수 있으며, 이를 통해 인터넷 게임 중독이 현실과 사이버 상에서의 자아 정체감 불일치를 밝혔다는 데에 의의가 있다.

주요어 : 인터넷 게임 중독, 현실 자아 정체감, 사이버 자아 정체감

1) 교신저자 : 명지대학교 아동학과 석사 (E-mail : syoung80@nate.com)

2) 명지대학교 아동학과 조교수

I. 서 론

우리 사회는 급속하게 IT산업이 발달함으로 써 컴퓨터가 각 가정에 보급되게 되었다. 그럼으로 인해 모든 연령대의 사람들이 인터넷을 쉽게 접하고, 사용할 수 있게 되었다. 특히 인터넷의 발전은 호기심 많은 청소년에게 큰 영향을 끼쳤는데, 인터넷은 컴퓨터 게임, 온라인 채팅, 동호회와 여러 사이트에서의 정보 검색 등 다양한 분야에서 청소년을 대변하는 문화가 되었다. 우리나라 청소년들의 95% 이상이 인터넷을 사용하며, 주 평균 10시간 이상 인터넷을 하는 청소년이 50%에 달하지만(정보통신부, 2005), 이들은 주로 오락과 게임의 목적으로 사용하고 있다(한국 인터넷 정보 문화센터, 2001). 컴퓨터 게임은 일상 생활에서의 분노나 좌절감, 공격성에 대한 감정을 해결하고 스트레스나 긴장을 해소한다는 점에서 긍정적 영향을 줄 수 있다. 그러나 청소년의 지나친 게임의 몰두는 학업뿐 아니라 신체적, 정신적, 정서적 부적응을 야기하고 있어 게임 중독에 대한 우려가 사회문제가 되기에 이르렀다.

인터넷 게임 중독이란 인터넷 게임 사용과 관련하여 내성과 금단 현상을 보이며, 인터넷 게임으로 인해 일상 생활의 어려움을 경험하는 상태를 말한다(이경남, 2002; 이수진, 박중규, 2004; Griffiths, 1999). 많은 선행 연구(김주노, 2000; 박영호, 김미경, 2002; 이소영, 2000; 이송선, 2000; 정순자, 2001)들은 인터넷 게임의 과다 사용이 청소년들에게 미치는 신체적, 사회적, 심리적 영향을 지적해왔다. 인터넷 게임에 중독된 청소년들은 수면 부족, 시력 저하, 신체 피로를 느끼며(남영옥, 이재모, 2006), 심지어 게임으로 인해 뇌의 혈류가

역류되고 심지어 혈전이 만들어져 돌연사에 이르게 한다(한국일보, 2005, 9, 26). 게임 중독 수준이 높은 청소년의 경우 학업 성적이 부진하며(강병희, 2003), 일상 생활에서 다양한 문제 해결 능력과 의사 소통 기술이 부족하다(홍성도, 2000). 또한 가정에서 부모와 형제들 사이에 갈등을 일으키는 요인이 되고 교사와 또래와도 원만한 관계를 형성하지 못한다(성윤숙, 2002). 자기 통제력, 자아 존중감, 대인관계, 충동성, 우울, 불안, 강박감 등의 정서적인 부적응을 보인다(이경남, 2003; 이소영, 2000; 이송선, 2000; 이수영, 2002; 정순자, 2001; Hughes, 1999). 이처럼 선행 연구들이 인터넷 게임 중독에 따른 심리적 부적응을 주로 다루어온 반면, 청소년기 가장 중요한 발달 과업이며 심리적 요인인 자아 정체감과 인터넷 게임 중독과의 관련성을 탐색한 연구는 상대적으로 매우 부족한 실정이다.

자아 정체감은 심리적, 신체적, 사회적으로 급격한 변화를 겪으며 의존적이던 아동기를 벗어나 책임주체로 이행되는 과정 중에 있는 청소년들이 가치관을 형성하고 확립하게 되는 발달 과업이다(이차선, 2000). 따라서 이때 자아 정체감을 형성하지 못하면 불확실감, 불안정감, 단절감 등의 감정을 조정하여 통합된 자아를 구축하지 못하게 된다.

인터넷 중독 집단이 다른 집단에 비해 낮은 자아 정체감을 형성한다는 선행 연구(김세영, 1999; 신미자, 2003)에서 볼 때, 게임 중독이 자아 정체감 형성에 영향을 준다는 것은 예측해 볼 수 있다. 인터넷 게임 중독에 빠질 경우 현실에서 발생하는 문제들을 해결하지 못하고 인터넷을 도피 수단으로 사용하여 왜곡된 자아상을 가질 수도 있다. 또한 대인관계에서도 원활한 관계를 유지하지 못하고 현실

에서의 불만이나 표현 못하는 주장을 사이버 상에서 부적절하게 해결 할 수도 있다.

인터넷 게임 중독의 청소년들은 인터넷을 많이 사용함으로 인해 사이버 공간에서도 자아 정체감을 추구하고 확립한다(이순형, 2002). 사이버 자아 정체감은 현실 공간이 아닌 사이버 상에서 또 다른 자기상, 즉 사이버 상에서의 경험하는 모든 대상들을 자신의 방식으로 조직하고 통합하는 과정에서 일관되고 동일한 방식으로 행동하는 능력을 의미한다. 인터넷 공간은 익명 또는 가명을 사용하며 자신의 정체성을 실제의 나 가 아닌, 내가 원하는 나로 만들어서 다른 사람들과 교류하는 경험을 할 수 있다. 따라서 현실 자아 정체감과 구별되는 사이버 자아 정체감의 형성이 가능한 것이다. 인터넷 게임에 중독된 청소년들은 자신이 하는 게임의 캐릭터나 아바타를 꾸미는 것이 마치 실제의 자신에게 하는 것과 같다고 느끼게 된다. 게임 속의 아바타는 게임 공간에서 일정한 정체성을 유지하고 있는 일종의 가상 육체라고 볼 수 있다(Lanier, 1996). 이러한 아바타는 게임 종류마다 모습이 달라지기 때문에 하나 이상의 아바타가 만들어지기도 한다. 이를 위해 청소년들은 게임 전문 사이트에서 옷, 신발, 모자 등과 캐릭터가 기르는 애완동물, 게다가 캐릭터의 능력을 배가시킬 수 있는 아이템까지 다양한 물품들을 구매한다. 또한 사이버 상에서의 게임유저들과 함께 게임에 몰두하게 됨으로써 사이버 상의 대인관계를 유지하게 된다. 이러한 사이버 자아 정체감 형성이 청소년들에게 중요한데 반해, 사이버 자아 정체감을 측정한 연구는 지금까지 이루어지지 않았다. 따라서 청소년의 인터넷 게임 사용이 날로 증가하는 이때, 청소년의 사이버 자아 정체감에 대한 탐색이 필요하다.

사이버 자아 정체감은 연령 및 성별에 따라 어떻게 형성되는지 살펴볼 필요가 있다. 인터넷을 사용하는 연령이 계속 낮아지고 있고, 나이가 어릴수록 게임을 절제하고 규칙적으로 사용할 수 있는 능력이 부족하여 컴퓨터 게임에 지나치게 몰두할 수 있어 사이버 자아 정체감에 부작용을 초래할 수 있다. 그러나 사이버 상에서의 청소년들의 자아 정체감이 어떻게 형성되고 있으며 성별이나 학년에 따라 어떻게 나타나는지에 대한 정보가 전무하여 이를 파악하는데 어려움이 있다. 따라서 청소년들의 사이버 자아 정체감에 대해 탐색하고, 이를 보다 구체적으로 인터넷 게임 중독과 연관하여 살펴볼 필요가 있다. 또한 이러한 사이버 자아 정체감은 게임 중독 수준에 따라 어떻게 달라지는지 파악해 보아야 한다.

청소년들은 자신이나 중요한 타인이 바라는 이상적 자기와 현재의 자기모습에 차이가 있음을 발견하게 된다. 이를 자기불일치라고 하는데, Higgins (1985)에 의하면 개인이 느끼는 실제 자기와 자기 지침으로 세운 이상적, 의무적 자기 기준간의 괴리가 부정적 정서나 심리적 불편함을 가져온다고 하였다. 마찬가지로 청소년들은 현실과 인터넷상의 이중적인 자아를 확립함으로써 자기 불일치가 일어날 수 있다. 현실과 사이버 상에서의 자아 정체감 불일치가 존재할 때 부정적 정서를 경험하게 된다. 인터넷에 몰입된 청소년들은 지나치게 가상의 나에 몰입하고, 내가 정말 누구인지, 어디로 가야하는지 모르는 정체감의 혼란을 경험하게 한다. 이러한 자아 정체감이 혼란한 청소년 시기에 사이버 공간은 청소년들의 자아 정체감의 혼란을 더욱 가속화시킬 수 있으며 고착화 시키는 요인이 될 수도 있다(한상철, 2000). 그러나 이러한 자아 정체감

의 불일치로 인해 생기는 문제점에 대한 연구가 거의 이루어지지 않고 있다.

현실과 사이버 상에서의 자아 정체감의 혼란은 현실의 자아를 망각하거나 회피함으로써 자신의 역할에 대한 혼동을 일으킬 가능성이 높다. 또한 이들의 사이버 공간에서의 일탈 행위가 현실 공간에서까지 쉽게 연결되기도 한다. 익명성이 보장되는 사이버 공간에서 게임을 하는 동안 자제력을 잃고 현실에서의 욕구 불만을 공격성 표출로 풀 수 있다. 우리나라의 경우 게임 사용자 중에 게임의 점수를 조작하는 경우가 빈번히 발생하며, 지나친 승부욕으로 자신이 불리해지면 강제로 접속을 끊고 욕설, 비난을 하거나, 자신을 이긴 상대를 찾아와 폭행을 하거나 게임 아이템을 강탈하는 공격적 사례가 늘어나고 있다(여기준, 2000; 송숙자, 심희옥, 2003). 이처럼 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치는 청소년기의 사회적, 심리적 발달에 부정적 영향을 줄 수 있기 때문에 더욱더 심각하다고 할 수 있다. 따라서 현재 청소년들의 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치가 어떻게 나타나는지는 살펴볼 필요가 있다. 그러나 현재까지 청소년들의 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치를 다룬 연구가 전무하여 그 현상을 올바르게 파악하지 못하고 있다.

요약하면 본 연구는 인터넷 게임 중독과 자아 정체감이 성별, 학년에 따라 차이가 있는지 살펴보고, 게임 중독이 청소년의 자아 정체감에 어떠한 영향을 미치는지를 파악하고자 한다. 그리고 게임 중독 수준에 따라 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치가 어떻게 나타나는지 탐색하고자 한다. 이를 위한 구체적인 연구 문제는 다음과 같다.

연구 문제 1. 인터넷 게임 중독과 자아 정체감(현실 자아 정체감, 사이버 자아 정체감)은 청소년의 성별, 학년에 따라 유의미한 차이가 있는가?

연구 문제 2. 인터넷 게임 중독이 청소년의 자아 정체감에 유의한 영향을 미치는가?

2-1. 인터넷 게임 중독이 청소년의 현실 자아 정체감에 유의한 영향을 미치는가?

2-2. 인터넷 게임 중독이 청소년의 사이버 자아 정체감에 유의한 영향을 미치는가?

연구 문제 3. 인터넷 게임 중독 수준에 따라서 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치는 어떠한가?

II. 연구 방법

연구 대상

본 연구는 중학교 2학년과 고등학교 2학년을 대상으로 하였다. 본 연구에서 이와 같은 연령의 대상을 선정한 이유는 중학생과 고등학생이 가장 인터넷 게임을 많이 하는 집단으로 보고하는 선행 연구 결과에 기초한 것이다(정보 통신부, 2005).

경기지역의 중학교 1개교, 고등학교 1개교에서 각각 9개 학급을 대상으로 조사하여, 불성실하거나 응답이 누락된 79부를 제외한 624명을 최종 연구 대상으로 하였다. 연구 대상 청소년은 총 624명으로 남자가 275명(44.1%), 여자가 349명(55.9%)로 여자 청소년이 조금 더 많았다.

또한 학년별로 살펴보면, 중학교 2학년이 337명으로 54%를 차지하고, 고등학교 2학년이 287명으로 46%의 비율로 나타났다. 출생 순위

로는 첫째가 323명으로 51.8%로 절반이상을 차지했고, 둘째가 252명(40.4%), 셋째이상인 41명(6.6%)의 순으로 나타났다. 청소년의 아버지의 연령은 46~50대가 41.7%로 가장 많았고 어머니의 연령은 41~45대가 50.3%로 가장 많은 수를 나타내었다. 아버지의 교육수준 정도는 고등학교 중퇴 및 졸업 35.4%, 대학교 졸업 35.3%이었고, 어머니의 교육 수준 정도는 고등학교 중퇴 및 졸업 53.4% 대학교 졸업 25.2%, 이었다.

연구 도구

인터넷 게임 중독

한국 정보 문화 진흥원(2002)에서 개발한 인터넷 중독 자가 진단 검사(K-척도)를 가지고 인터넷이란 용어를 인터넷 게임으로 수정하여 사용하였다.

인터넷 게임 중독 척도는 일상 생활 장애, 현실 구분 장애, 긍정적 기대, 금단, 가상적 대인관계 지향성, 일탈행동, 내성 이렇게 7개의 하위영역의 총 40문항으로 구성되어 있다.

인터넷 게임 중독 수준에 따라 '고위험 사용자군', '잠재적 위험 사용자군', '일반 사용자군'의 세 집단으로 구분된다. 고위험 사용자군은 전체 총점이 108점 이상이고 일상생활 요인이 26점 이상이고, 금단요인이 18점 이상이며 내성요인도 17점 이상인 경우를 말한다. 잠재적 위험 사용자군은 전체 총점이 95~107점 사이이거나 일상생활 요인이 23점 이상이거나 금단 요인이 16점 이상 또는 내성 요인은 15점 이상인 경우이며, 일반 사용자군은 전체 총점이 94점 이하이고 일상 생활 요인이 22점 이하, 금단 요인이 15점 이하, 내성 요인이 14점 이하인 경우로 구분된다.

문항의 형식은 Likert 방식의 4점 척도로 평정하도록 하였으며 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .96으로 나타났다.

현실 자아 정체감

자아 정체감을 측정하기 위한 도구는 Dignan (1965)의 Ego-identity Scale을 서봉연(1975)이 번안 제작한 자아 정체감 척도로서 8개의 하위 영역의 총 64개 문항으로 구성되어 있다. 서봉연의 연구에서의 척도는 안정성, 목표 지향성, 독특성, 대인 역할 기대, 자기 수용, 자기 주장, 자기 존재 의식, 대인관계 8개의 하위 영역으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 8개의 하위영역에서 안정성, 대인역할 기대와 자기 존재의식 영역을 제외한 나머지 5개의 하위 영역에서 문항을 수정·보완 하여 총 30개의 문항으로 구성하였다. 이는 안정성, 대인역할 기대 영역과 자기 존재의식 영역이 현실에서는 적용될 수 있지만 사이버 상에서는 적용될 수 없는 문항이 많았다. 따라서 사이버 자아 정체감과 문항수를 동일하게 하고 영역을 같게 하기 위하여 3개의 하위영역을 제외하였다.

본 연구에 사용된 자아 정체감 척도는 목표 지향성, 독특성, 대인관계, 자기 수용, 자기 주장으로 구성되어 있고 청소년의 Likert방식의 5점 척도로 평정하게 되어 있다. 따라서 개인별로 최저 30점에서 최고 150점까지 얻을 수 있다. 점수가 높을수록 긍정적으로 자아 정체감을 형성하고 있는 것이라고 볼 수 있다. 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .71로 나타났다.

사이버 자아 정체감 척도

온라인 상에서의 자신을 대신하는 ‘사이버 자아’에 대한 자아 정체감을 측정하는 것으로 자아 정체감 측정 척도를 인터넷 게임 상황에 맞추어 재구성하였다. 자아 정체감 척도 5개의 하위 영역과 동일하게 설문을 구성하였다. 문항 구성을 위해 아동학을 전공한 전문가 3명으로부터 문항의 적합성을 검토 받아 30문항을 구성하였다. 구성된 척도는 중학교 2학년 1개반과 고등학교 2학년 1개반에서 예비조사를 통하여 사이버 자아 정체감의 이해 정도, 문항의 적합성 등을 알아보았다. 조사 결과 문항의 내용을 이해하지 못하는 단어나 문항을 일부를 수정·보완하여 최종 30문항의 사이버 자아 정체감 척도를 개발하였다.

본 연구에 사용된 사이버 자아 정체감 척도는 사이버 목표 지향성, 사이버 독특성, 사이버 대인관계, 사이버 자기 수용, 사이버 자기 주장으로 구성되어 있고 Likert방식의 5점 척도로 평정하게 되어 있다. 따라서 개인별로 최저 30점에서 최고 150점까지 얻을 수 있다. 점수가 높을수록 사이버 상에서의 자아 정체감을 형성하고 있는 것이라고 볼 수 있다. 척도의 신뢰도 검증을 위해 척도의 내적 합치도 계수 Cronbach α 값을 구한 결과 .93으로 나타났다.

연구 절차

예비조사는 2005년 5월 8일부터 5월 9일까지 경기 지역의 중학교 1개교 35명, 서울 지역의 고등학교 1개교 34명을 대상으로 실시하여, 문장의 이해 정도, 문항의 적합성, 소요 시간 등을 알아본 결과 청소년이 이해하지 못하는 문항을 수정·보완하였다.

본 조사는 경기지역 M 중학교 366명(남학생, 149명, 여학생 188명), C 고등학교 337명(남학생 126명, 여학생 161명)을 대상으로 실시되었으며, 설문지는 담임교사를 통하여 배부 및 회수 되었고, 담임교사의 감독하에 각 반별로 실시하였다. 배부된 설문지는 총 703부였으며, 이중 대답이 불성실하거나 응답이 누락된 79부를 제외한 624부가 분석에 사용되었다.

전체 설문에 대한 응답 시간은 약 20~40분 정도로 소요되었다.

자료 분석

본 연구는 청소년의 인터넷 게임 중독이 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치에 미치는 영향을 알아보기 위해 SPSS 12.0을 이용한 통계 자료 분석 프로그램을 사용하였다. 신뢰도 측정을 위해 Cronbach's α 를 산출하였다.

먼저 청소년의 성별 및 학년에 따른 인터넷 게임 중독 정도를 알아보기 위해 교차 분석을 통한 카이 검증을 실시하였다. 다음으로 청소년의 성별 및 학년에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감을 알아보기 위해 t-검증을 실시하였다. 또한 인터넷 게임 중독, 성별, 학년이 청소년의 자아정체감(현실 자아 정체감, 사이버 자아 정체감)에 어떠한 영향을 주는지를 알아보기 위해 중다 회귀 분석을 실시하였다. 마지막으로 인터넷 게임 중독 정도에 따라서 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치를 알아보기 위해 일원 변량 분석(One-way ANOVA)을 실시하였다.

III. 연구 결과

성별, 학년에 따른 청소년의 인터넷 게임 중독 수준

성별, 학년에 따른 인터넷 게임 중독 수준

먼저 전체 연구 대상의 인터넷 게임 중독 수준의 일반적인 분포는 전체 대상자 624명 중 인터넷 게임 중독 정도가 고위험 사용자군은 3.2%(20명), 잠재적 위험 사용자군은 10.1%(63명), 일반사용자군은 86.7%(541명)로 나타났다.

그리고 성별에 따른 인터넷 게임 중독 수준에 차이가 있는지 알아보기 위하여 카이검증을 실시한 결과 $\chi^2=43.26(df=2)$ 로 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다($p<.001$). 이는 인터넷 게임 중독 정도가 여학생보다 남학생에게서 더 높은 중독 수준을 나타낸다고 볼 수 있다. 고위험 사용자군의 경우 총 20명 중에서 남자는 19명인 반면, 여자는 1명이며, 일반 사용자군에서도 여자가 329명(60.8%), 남자는 212명(39.2%)를 차지하여 여학생에 비해 남학생의 중독 수준이 심각한 것으로 나타났다.

학년에 따른 인터넷 게임 중독 수준의 차이가 있는지 알아보기 위하여 카이 검증을 실시한 결과 $\chi^2=2.01(df=2)$ 로 통계적으로 유의미

한 차이가 없는 것으로 나타났다. 따라서 청소년의 인터넷 게임 중독 수준은 학년과는 관계가 없는 것으로 볼 수 있다.

성별, 학년에 따른 현실 자아정체감과 사이버 자아정체감

성별 및 학년에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 차이를 살펴보기 위해 t검증을 실시하였다.

그 결과, 남자는 평균 93.68($SD=9.87$)점이고 여자는 평균 93.72($SD=10.25$)점으로 성별간의 현실 자아 정체감은 차이가 없는 것으로 나타났다. 성별에 따른 사이버 자아 정체감은 남자가 평균 83.40점 ($SD=19.38$) 여자는 평균 69.68점($SD=22.38$)점으로 유의미하게 남자가 높게 나타났다($t=8.20$, *** $p<.001$).

표 2. 청소년의 성별에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 차이

자아 정체감	성별	M(SD)	t
현실 자아 정체감	남자	93.68(9.87)	-.05
	여자	93.72(10.25)	
사이버 자아 정체감	남자	83.40(19.38)	8.20***
	여자	69.68(22.38)	

*** $p<.001$

표 1. 성별에 따른 인터넷 게임 중독 수준

구분	인터넷 게임 중독 수준			χ^2
	고위험 사용자군(%)	잠재적 위험 사용자군(%)	일반 사용자군(%)	
남자	19(95.0)	44(69.8)	212(39.2)	43.26***
여자	1(5.0)	19(30.2)	329(60.8)	
전체	20	63	541	df=2

*** $p<.001$

표 3. 청소년의 학년에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 차이

자아 정체감	학년	M(SD)	t
현실 자아 정체감	중학교	94.66(9.68)	2.58**
	2학년		
	고등학교	92.58(10.43)	
	2학년		
사이버 자아 정체감	중학교	79.59(20.08)	4.74***
	2학년		
	고등학교	71.69(23.62)	
	2학년		

***p<.001

학년에 따른 현실 자아 정체감을 살펴보면 중학교 2학년은 평균 94.66(SD=9.68)점이고 고등학교 2학년은 평균 92.58(SD=10.43)점으로 유의미하게 중학교 2학년 학생들이 높게 나타났다($t=4.74$, *** $p<.001$). 학년에 따른 사이버 자아 정체감은 중학교 2학년이 평균 79.59(SD=20.08)점, 고등학교 2학년은 평균 71.69(SD=23.62)점으로 유의미하게 중학교 2학년 학생이 높게 나타났다($t=2.58$, ** $p<.01$). 게임 중독 수준은 학년에 따라 차이가 없었으나 현실 자아 정체감은 중학교 2학년이 높게 나타났다. 이는 우리나라의 고등학교 청소년들이 입시 경쟁이라는 특수한 상황에 직면하여 자기 자신의 정체와 진로 역할 모색 등에 대하여 고민하거나 이를 고민할 여유조차 없기 때문에 여겨진다(이차선, 2000) 따라서 고등학생보다 중학생의 현실 자아 정체감 수준이 높게 나타난 것으로 보인다. 청소년의 성별과 학년의 상호작용에 따라 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감이 어떠한지 분석한 결과 상호작용 효과는 나타나지 않았다.

인터넷 게임 중독이 청소년의 자아 정체감에 미치는 영향

인터넷 게임 중독이 청소년의 현실 자아 정체감에 미치는 영향

청소년의 현실 자아 정체감에 인터넷 게임 중독수준이 미치는 상대적 영향력을 알아보기 위하여 청소년의 성별, 학년, 인터넷 게임 중독 수준을 독립변수로 하고, 현실 자아 정체감을 종속변수로 하여 중다 회귀 분석을 실시하였다. Durbin-Watson 검증($D-W=1.9\sim 2.0$)을 통해 오차항간의 자기 상관이 없음을 확인하였다. 성별과 학년은 가변수(dummy variables)로 처리하고, 중다 회귀 분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

표 4에서 나타난 바와 같이 현실 자아 정체감에 가장 큰 영향을 미치는 변인은 ‘인터넷 게임 중독 수준’이고 그 다음이 ‘학년’이었다. 인터넷 게임 중독 수준이 낮을수록, 학년이 낮을수록 현실 자아 정체감은 높게 나타났으며, 두 변인의 총 설명력은 2%였다. 이는 현실 자아 정체감에 미치는 인터넷 게임 중독 수준과 학년이 미치는 영향이 유의하나 그 영향력이 미미함을 나타낸다.

현실 자아 정체감의 하위 요인에 따라 살펴보면 목표 지향성은 ‘인터넷 게임 중독 수준’에 영향을 받는 것으로 나타났다. 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 낮은 목표 지향성을 나타내었다. 이 모델의 총 설명력은 2%였다. 자기 수용은 ‘학년’에 영향을 받으며, 학년이 낮을수록 자기 수용이 높게 나타났다. 이 모델의 설명력은 2%였다. 마지막으로 자기 주장 영역에서는 가장 큰 영향을 미치는 변인이 ‘성별’이고, 그 다음이 ‘인터넷 게임 중독 수준’이었다. 남아보다는 여아가, 인터넷 게임

표 4. 인터넷 게임 중독 수준, 성별, 학년이 청소년의 현실 자아 정체감에 미치는 영향

	변 수	B	Beta	R ²	F
현실 자아 정체감	중독 수준	-2.34	-.10	.02	6.81**
	학년	-1.97	-.10		
목표 지향성	중독수준	-1.26	-.13	.02	10.27**
자기 수용	학년	-1.06	-.16	.02	15.42***
자기 주장	성별	-.86	-.12	.02	5.20**
	중독수준	-.74	-.09		

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

중독 수준이 낮을수록 자기 주장이 높게 나타났으며 두변인의 총 설명력은 2%였다. 현실 자아 정체감의 하위 영역인 독특성과 대인 관계는 청소년의 성별, 학년, 중독 수준에 따라서 유의미한 관련성이 나타나지 않았다.

인터넷 게임 중독이 청소년의 사이버 자아 정체감에 미치는 영향

청소년의 사이버 자아 정체감에 인터넷 게임 중독 수준이 미치는 상대적 영향력을 알아보기 위하여 청소년의 성별, 학년, 인터넷 게임 중독 수준을 독립변수로 하고 사이버 자아 정체감을 종속변수로 하여 중다 회귀 분석을 실시하였다. Durbin-Watson 검증(D-W=1.9~2.0)을 통해 오차항간의 자기 상관이 없음을 확인하였다. 성별, 학년은 가변수(dummy variables)로 처리하고, 중다 회귀 분석을 실시한 결과는 다음과 같다.

표 5에서 나타난 바와 같이, 사이버 자아 정체감에 가장 큰 영향을 미치는 변인은 ‘성별’이고, 그 다음이 ‘인터넷 게임 중독 수준’, ‘학년’ 순이었다. 즉, 여학생보다는 남학생이, 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록, 학년이 낮을수록 사이버 자아 정체감은 높게 나타났

으며, 세변인의 총 설명력은 19%였다.

사이버 자아 정체감의 하위영역별로 살펴보면, 사이버 목표지향성에 가장 큰 영향을 미치는 변인은 ‘성별’이고 ‘인터넷 게임 중독 수준’, ‘학년’ 순이었다. 이 모델의 설명력은 14%였다. 여학생보다 남학생이, 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 학년이 낮을수록 높은 사이버 목표 지향성을 나타냈다. 사이버 독특성은 ‘인터넷 게임 중독 수준’, ‘학년’, ‘성별’ 순으로 게임 중독 수준이 높을수록, 여학생보다 남학생이, 학년이 낮을수록 높은 사이버 독특성을 나타내었고 이에 대한 설명력은 12%였다. 사이버 대인 관계는 가장 큰 영향을 미치는 변인이 ‘성별’이고 그 다음이 ‘학년’ 마지막이 ‘인터넷 게임 중독 수준’이다. 세 변인의 총 설명력은 17%였다. 즉, 여학생보다 남학생이, 학년이 낮을수록, 게임 중독 수준이 높을수록 높은 사이버 대인관계를 형성하는 것으로 나타났다.

사이버 자기 수용은 ‘인터넷 게임 중독 수준’, ‘성별’, ‘학년’ 순으로 게임 중독 수준이 높을수록, 여학생보다 남학생이, 학년이 낮을수록 높은 사이버 자기 수용을 나타냈다. 이 모델의 설명력은 12%였다. 마지막으로 사이버

표 5. 인터넷 게임 중독 수준, 성별, 학년이 청소년의 사이버 자아 정체감에 미치는 영향

	변수	B	Beta	R ²	F
사이버 자아 정체감	성별	-10.79	-.24	.19	47.48***
	중독수준	12.20	.25		
	학년	-8.97	-.20		
사이버목표 지향성	성별	-2.75	-.26	.14	34.04***
	중독수준	2.22	.19		
	학년	-1.44	-.13		
사이버독특성	중독수준	2.54	.22	.12	27.06***
	학년	-1.91	-.18		
	성별	-1.63	-.15		
사이버대인관계	성별	-2.45	-.23	.17	42.84***
	학년	-2.41	-.23		
	중독수준	2.58	.22		
사이버자기 수용	중독수준	2.33	.22	.12	28.53***
	성별	-1.91	-.20		
	학년	-1.11	-.12		
사이버자기 주장	중독수준	2.53	.23	.15	37.84***
	학년	-2.10	-.21		
	성별	-2.06	-.20		

***p<.001

자기 주장은 가장 큰 영향을 미치는 변인이 ‘인터넷 게임 중독 수준’이고 그 다음이 ‘학년’, ‘성별’ 순이었다. 즉, 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록, 학년이 낮을수록, 여학생보다 남학생이 사이버 자기 주장이 높게 나타났으며 이에 대한 세 변인의 총 설명력은 15%였다.

인터넷 게임 중독 수준에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아정체감의 불일치

인터넷 게임 중독 수준에 따라서 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치에 대

해 살펴보았다. 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치는 현실 자아 정체감에서 사이버 자아 정체감은 뺀 값으로 사용하였다.

표 6에서 나타난 바와 같이 고위험 사용자군의 경우 자아 정체감의 불일치 결과가 평균 -13.60(SD=24.10)으로써 사이버 자아 정체감이 높게 나타나고 있다($F=29.22, p<.001$). 이는 인터넷 중독 수준이 높은 고위험 사용자군의 경우 현실에서의 자아 정체감보다 사이버 상에서의 자아 정체감이 더 높음을 보여준다. 잠재적 위험 사용자군은 평균 3.48 (SD=20.63)으로 현실 자아 정체감이 사이버 자아 정체감보

표 6. 인터넷 게임 중독 수준에 따른 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 차이

	게임중독수준	M(SD)	F
자아 정체감 불일치	고위험 사용자군	-13.60(24.10)	29.22***
	잠재적 위험 사용자군	3.48(20.63)	
	일반 사용자군	22.19(27.50)	
목표지향성 불일치	고위험 사용자군	-3.70(7.98)	22.19***
	잠재적 위험 사용자군	-.30(5.53)	
	일반 사용자군	4.23(7.22)	
독특성 불일치	고위험 사용자군	-1.65(8.32)	14.76***
	잠재적 위험 사용자군	2.65(5.02)	
	일반 사용자군	4.92(6.02)	
대인관계 불일치	고위험 사용자군	-4.60(5.44)	26.95***
	잠재적 위험 사용자군	-.05(5.60)	
	일반 사용자군	3.16(5.53)	
자기수용 불일치	고위험 사용자군	-1.50(5.26)	16.92***
	잠재적 위험 사용자군	.71(5.32)	
	일반 사용자군	4.19(6.13)	
자기주장 불일치	고위험 사용자군	-2.30(6.81)	20.03***
	잠재적 위험 사용자군	.62(5.67)	
	일반 사용자군	4.34(6.23)	

*** $p < .001$

다 약간 높은 것으로 나타났다.

마지막으로 일반사용자의 경우는 평균 22.19 (SD=27.50)로 사이버 자아 정체감 보다 현실 자아 정체감이 더 높게 나타나고 있다. 이는 인터넷 게임에 중독 수준이 낮을수록 사이버 상에서의 자아를 형성하기보다는 일상 생활에서의 현실 자아정체감을 올바르게 형성하고 있음을 알 수 있다.

자아 정체감의 하위 영역으로 세분화하여 살펴보면 목표 지향성($F=22.19$, $p<.001$), 독특성($F=14.76$, $p<.001$), 대인 관계($F=26.95$, $p<$

.001), 자기 수용($F=16.92$, $p<.001$), 자기 주장 ($F=20.03$, $p<.001$) 영역에서의 고위험 사용자와 일반 사용자간의 차이가 나타나고 있다. 즉, 인터넷 게임 고위험 사용자는 자아 정체감간의 모든 영역에서 현실에서 보다 사이버 상에서 더 높은 수준을 나타낸다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 청소년의 성별 및 학년에 따른

인터넷 게임 중독 수준, 현실 자아 정체감과 사이버 자아정체감의 차이와 인터넷 게임 중독이 청소년의 자아 정체감 형성에 미치는 영향을 살펴보았다. 또한 인터넷 게임 중독 정도에 따라서 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치가 어떻게 나타나는지 알아보았다. 본 연구에서 밝혀진 연구결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 고위험 사용자군과 잠재적 위험 사용자군에서 남학생이 여학생 보다 높은 비율을 나타냈다. 이러한 결과는 남학생이 여학생보다 게임 중독 수준이 훨씬 더 높음을 나타내는 선행 연구(이경남, 2003.; 이해경, 2002; 박영호, 김미경, 2002; 방희정, 조아미, 2002, 정순자, 2001; Hauge & Gentile, 2003, Khoo et al. 2006)와 일치한다. 이는 남녀의 인터넷 사용 및 게임 내용에 따른 선호의 차이로 설명할 수 있다. 같은 시간 인터넷을 사용하더라도 여학생들은 미니 홈피를 꾸미거나 채팅을 하는데 주로 사용하는 반면, 남학생들은 컴퓨터 게임을 주로 사용한다(정보통신부, 2005). 그리고 현재 청소년들이 즐겨하는 게임의 내용이 대개 폭력적이고 공격적인 것이 많다. 대부분의 남학생들은 여학생의 비해 이러한 폭력적이고 공격적인 게임 내용을 선호하게 되고, 따라서 많은 시간 게임을 하는 남학생들이 게임에 중독 될 위험이 훨씬 더 큰 것으로 예상된다.

반면 학년에 따른 인터넷 게임 중독 수준은 차이가 없었다. 이는 게임 중독 비율에 있어 초·중·고등학교 간 차이가 나타나지 않는다는 선행 연구(최나야, 한유진, 2006)와 일치하는 결과이다. 이러한 결과는 인터넷 게임을 접하는 연령이 점차 낮아짐에 따라 게임 중독에서 연령이 큰 영향을 주지 못하는 것으로

(Leung, 2004) 설명된다.

둘째, 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감은 청소년의 성별에 따라 차이를 보였다. 사이버 자아 정체감의 경우 남학생이 여학생보다 유의하게 높은 수준을 보였다. 이는 남학생들의 인터넷 게임을 사용하는 시간이 여학생들에 비해 상대적으로 많기 때문으로 여겨진다. 남학생들은 자아 정체감을 형성해야 하는 청소년 시기에 인터넷 상에서 많은 시간을 보내면서 사이버 상에서의 자신에 대한 정체감을 형성하는 것으로 보인다.

반면 현실 자아 정체감은 성별에 따른 차이가 없는 것으로 나타났다. 이는 성별에 따른 자아 정체감에 유의한 차이가 없다는 선행연구(송희옥, 1993; 조원영, 1990)와도 일치하는 결과이다.

현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감은 학년에 따라 차이를 보였다. 사이버 자아 정체감의 경우 중학교 2학년이 고등학교 2학년보다 높게 나타났다. 이는 중학생이 고등학생보다 사이버 상황에 더 많은 영향을 받음을 의미한다. 중학교 시기는 자아 정체감을 형성하는 초기이기 때문에 인터넷에 부정적 영향을 더 많이 받을 수 있어 조기 개입이 필요하다.

반면 현실 자아 정체감의 경우 중학교 2학년이 고등학교 2학년보다 더 높게 나타났다. 이는 연령이 증가할수록 자아 정체감이 증가한다고 한 선행 연구(서봉연, 1975; Mealman, 1979)와는 다소 일치하지 않는 결과이다. 그러나 선행 연구들이 오래전에 이루어짐을 감안할 때, 최근의 청소년들의 자아 정체감 형성 시기가 빨라졌을 가능성이 있으므로 이는 후속 연구를 통해 밝혀져야 할 것이다.

셋째, 인터넷 게임 중독 수준은 청소년의

현실 자아 정체감 형성에 영향을 주었다. 인터넷 게임 중독 정도가 높을 경우 현실에서의 부모로부터 이해 받지 못하고, 사랑 받지 못하며, 또래와의 관계에서도 적응적이지 못하기 때문에 종합적인 자신의 자아상을 구축하는데 부정적으로 작용하게 되므로 낮은 현실 자아 정체감을 형성하게 된다고 볼 수 있다.

인터넷 게임 중독은 현실 자아 정체감의 하위 영역인 목표지향성, 자기 주장을 예측하였다. 구체적으로 목표지향성은 게임 중독 수준이 높을수록 현실의 목표 지향성이 낮게 나타났다. 이는 게임에 과도하게 몰입하게 될 경우 현실 감각을 상실하게 됨으로써 사이버라는 허구적인 공간에서의 욕구 충족에 몰입하여(게임 종합 지원 센터, 2001), 현실의 목표 대신 게임 상에서의 목표를 추구하기 때문으로 보인다. 자기 주장은 성별과 인터넷 게임 중독 수준에 따라 영향을 받는 것으로 나타났다. 즉 남학생일수록, 그리고 고위험 사용자일수록 실제 자신이 생활하는 현실에서 자신의 의견을 주장하는데 어려움을 느낀다는 것이다. 게임 중독 청소년들은 게임에 몰입되어 있는 시간이 많아 대인관계가 적기 때문에 현실에서 자기 주장을 펼칠 기회가 적다. 이는 자신의 생각을 바르게 표현하고, 올바른 가치관을 정립해야 하는 청소년들에게 부정적인 영향을 줄 수 있다. 한편, 인터넷 게임 중독이 현실 자아 정체감에 미치는 영향이 사이버 자아 정체감에 미치는 영향력에 비해 미미하게 나타났다. 이는 사이버 자아 정체감은 인터넷이라는 공간만이 환경적인 요인으로 작용하지만, 현실 자아 정체감은 청소년의 가족관계나 교우 관계, 학교 생활 등 다양한 환경적 요인에 의해 형성되기 때문으로 보인다.

넷째, 인터넷 게임 중독 수준은 청소년의

사이버 자아 정체감 형성을 예측하는 유의한 변수였다. 이는 인터넷 게임 중독자들이 일상 생활의 많은 시간을 게임을 하면서 보냄으로써 사이버 자아에 대해 정체감을 형성하게 된다. 이는 현실에서 생활해야 하는 청소년들이 현실에서 자아 정체감을 형성하기보다 가상공간에서 자아 정체감을 형성하여 이중적 자아를 만들 수 있어 문제가 될 수 있다.

인터넷 게임 중독은 사이버 자아 정체감의 하위 영역인 목표지향성, 독특성, 대인관계, 자기 수용, 자기주장 모두를 예측하였다.

사이버 목표 지향성은 남학생일수록, 게임 중독 수준이 높을수록 사이버 상에서 높은 목표 지향성을 나타냈다. 이는 게임 중독 수준이 높을수록 게임 속에서 자신이 이루고 싶어 하는 목표에 과도하게 집착한다는 것으로 볼 수 있다. 따라서 게임에서 자신이 원하는 목표를 달성하기 위해 더 많은 시간을 게임에 몰입하게 되고, 이러한 현상은 다시 게임 중독으로 이르는 악순환을 겪게 된다.

인터넷 게임 중독 청소년들의 사이버 독특성은 사이버 상에서의 다른 사람과는 구별되는 자아상을 만들고자 노력하는 것이다. 아바타와 게임 캐릭터는 이용자들이 나름대로 자아를 표현하고 이러한 자신이 꾸민 아바타와 캐릭터를 통해 타인을 만날 수 있다. 더 나아가 게임 속 아바타는 현실의 자아와 동일하게 생각하는 경향이 더 크다는 점에서 상당히 지적받고 있다.

사이버 대인관계 또한 남학생이고, 학년이 낮을수록 그리고 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 유의한 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 일반 청소년의 경우, 온라인 상황에서도 현실 상황에서 더 사교적이며, 우호적인 대인관계 성향을 나타낸다. 그러나 인터넷 게임

중독 청소년의 집단의 경우 현실 상황에서 보다 온라인 상황에서 더 동정적이고 수용적인 대인관계를 나타낸다(김광웅, 유미숙, 이지향, 2004). 이는 인터넷 게임 중독 청소년들의 사회적 관계와 애정의 욕구가 현실 세계에서 적절하게 충족되지 못하고 있다는 점과 이들이 일반 청소년과는 달리 현실 세계에서 충족시키지 못하는 사회적인 욕구를 사이버 공간에서의 대인관계를 통해 충족 시키고 있다는 점을 시사한다.

사이버 자기 수용 영역은 게임 중독 수준이 높을수록 유의한 영향을 나타냈다. 사이버 자기 수용이란 사이버 상에서 자신의 심리적인 특성을 반영하는 요인이다. 사이버 상에서 자기 수용이 높다는 것은 게임 속에서 자신에 대해 수용적이고 긍정적인 의미를 의미한다.

사이버 자기 주장도 게임 중독의 유의한 영향을 끼치는데, 인터넷 게임에 중독된 청소년은 현실에서는 자기 주장을 못하지만 사이버 상에서는 상대가 보이지 않기 때문에 상대를 배려하지 않고 자신의 의견을 이야기 할 수 있다. 그럼으로 인해 청소년들은 현실 상황에서의 커뮤니케이션 보다 인터넷 상에서 커뮤니케이션에서 타인에 대한 노골적이며 공격적인 표현과 행동을 나타낸다(Kisler, Siegal & McGuire, 1984).

다섯째, 청소년의 인터넷 게임 중독 수준에 따라 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치가 나타났다. 게임 중독의 고위험 사용자군일 경우 자신이 현재 생활 하는 현실 자아 정체감 보다 가상공간인 사이버 상에서의 자아 정체감이 더 높은 수준을 나타내어 불일치가 크게 나타났다. 이러한 결과는 아직 완전한 자아의 중심을 형성하지 못한 청소년에게 있어 사이버 공간은 익명성으로 인한 무

책임한 행동을 하게 되며, 현실적 고통으로부터 도피하게 하여 통합된 자아 정체감을 형성하는데 방해가 될 수 있음을 시사한다(안미효, 2004). 이러한 자아 정체감의 불일치가 현실에서의 자기와 사이버 상에서의 자기를 다르게 느낌으로 인하여 청소년들의 정체감 혼란을 일으킬 수 있다. 고위험 사용자들은 자아 정체감의 모든 영역에서 불일치가 크게 나타나고 있다. 그 중 목표 지향성은 사이버 공간에서의 목표지향성이 유의하게 높게 나타나는데 이는 게임 중독자들이 우리가 실제 생활해야 하는 현실에서의 목표를 잃어버리기 쉽다는 것을 의미한다. 사이버 상에서는 목표 지향적이지만, 그것이 현실까지 확장되지 못하는데 문제가 있다. 독특성의 불일치는 사이버의 게임 캐릭터나 아바타를 현실의 자신보다 더 독특하다고 생각한다는 데서 나타난다. 이러한 현실 속 자아와 사이버 상의 자아불일치는 현실과 사이버 상에서의 이중적인 자아를 형성할 수 있어 청소년들의 심리적인 문제를 야기할 수 있다.

또한 게임 중독 청소년들은 대인관계에서도 현실과 사이버 상의 불일치가 나타난다. 게임 유저들은 게임을 하면서 승리했을 때는 함께 기뻐하고, 승리하지 못했을 경우에는 함께 아쉬워하는 정서적인 교류를 나눈다. 그러나 이러한 정서적인 교류와 공감의 피상적인 사이버 공간에서만 이루어 질 뿐 현실까지 연결되지 않으면, 자신에게 힘들고 어려운 상황이 닥쳤을 때, 자신을 위로해줄 진정한 사람이 없을 수 있다. 사람과의 직접적인 만남에서 신체적인 접촉과 비언어적인 위로의 메시지는 사람의 기본적인 욕구인데, 이를 사이버 상에서는 추구할 수 없다는 데에 문제가 있다. 온라인상에서의 대인 관계에 심취하게 될 때,

실제 대인관계에서는 부정적 영향을 미치게 되며, 나아가 점점 더 온라인 상의 관계에 매달리게 됨으로써 악순환을 겪을 수 있다. 이러한 현상은 한창 사회성이 발달하는 단계인 청소년들에게 더 큰 부정적 영향을 미치게 된다(김주노, 2000; Griffiths, 1995; Heider, 1964; Turkle, 1996; Young, 1996; Young, 2000).

사이버 상에서의 자기 수용 역시 게임 속의 자신에 대해서는 자부심을 느끼고 긍정적으로 느끼지만, 그것 역시 현실에 존재하는 진정한 자신에 대한 긍정적 자아를 형성하는 데는 영향을 주지 못한다는 것이다. 마지막으로 게임 중독 청소년들은 현실에서 보다 가상 공간에서 자기 주장을 더 잘하는 것으로 나타났다. 사이버 공간은 자신의 의견에 대한 책임이 뒤따르지 않는 것이 특징이다. 따라서 청소년들은 인터넷을 통해 연예인을 비난하거나, 내가 알지 못하는 타인에 대한 악성리플이나 댓글을 올리는 행동을 하게 된다. 이는 자기 책임이 뒤따르지 않는 자기 주장으로서 이러한 주장들이 현실상황에서 돌출되게 될 경우 문제행동으로 나타날 수 있다고 보여진다.

잠재적 위험 사용자군의 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감 수준은 비슷하게 나타나고 있는데, 잠재적인 위험 사용자들 또한 사이버 자아 정체감 형성이 일반 사용자들보다 높게 나타나고 있다. 고위험 사용자와 마찬가지로 잠재적 위험 사용자들도 앞으로 게임을 더 많이 사용하게 된다면, 현실 자아 정체감을 형성하기보다 가상 공간에서의 자아 정체감을 형성하여 이중적인 자아를 나타낼 위험이 있다. 잠재적 위험 사용자 집단은 중독 수준에 이르지 않는 것으로 보이나, 개입 없이 방치하게 될 경우 중독에 이르는 것은 쉬운 일일 수 있다. 따라서 이들이 더 높은 중독 수

준에 빠지지 않도록 하는 잠재적 위험 집단을 중심으로 한 중독 예방 프로그램이 시급히 시행되어야 할 것으로 보인다.

반면 일반 사용자군의 경우 현실에서의 자아 정체감이 사이버 자아 정체감보다 유의미하게 높게 나타나고 있다. 이는 인터넷 게임에 중독 되지 않은 일반 사용자들은 자신이 생활하고 있는 현실에서의 자아 정체감을 잘 확립함으로써 자신의 현실 생활의 적응하는데 긍정적으로 작용할 것으로 예상되어진다. 따라서 현실 자아 정체감이 높고 사이버 자아 정체감이 낮은 청소년들은 인터넷 게임의 순기능적인 면은 확대하고 발전시킴과 동시에 인터넷 게임의 역기능적인 면은 최소화하고 또한 이를 극복할 수 있는 역량을 가지고 있다고 보여진다. 자아 정체감의 하위 영역 모두에서 사이버 상 보다 현실에서 높게 나타나고 있다. 이는 일반사용자들이 사이버 상에서의 게임의 목표를 이루려고 하기보다 현실에서의 자신의 목표를 설정하고 이루려고 노력한다고 볼 수 있다. 또한 현실에서의 자신의 독특함을 인정하고, 사이버상의 피상적인 대인관계가 아닌 현실에서의 신뢰로운 관계를 맺고 있는 것으로 보인다. 그리고 현실에서의 자기 수용 정도가 높으며 자신의 존재가 드러나지 않는 사이버 공간이 아닌 현실에서 자신의 의견을 표현하는데 어려움이 없음을 시사한다.

본 연구는 다음과 같은 제한점이 있으므로 후속연구에서 이를 보완할 필요가 있다. 첫째, 최근 들어 인터넷 사용이 넓어짐에 따라 초등학생의 인터넷 게임 사용이 증가하고 있는 추세이다. 따라서 초등학생까지 대상을 확대하여, 그 결과를 비교해 볼 필요가 있을 것이다.

둘째, 인터넷 게임은 그 장르가 다양하며

장르에 따라서도 중독성향을 파악해 볼 필요가 있다. 따라서 후속 연구를 통해 인터넷 게임 장르, 게임을 사용하는 시간 등에 따라서 게임 중독, 현실 자아 정체감 및 사이버 자아 정체감이 어떻게 나타나는지에 대한 연구도 함께 탐색되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구에서 사이버 자아 정체감 척도에 대한 탐색적 연구이다. 자아 정체감을 사이버 상에서 측정한 연구가 없어 자아 정체감 척도를 기반으로 하여 연구자가 제작하였으나 자아 정체감 문항과 동일한 문항으로 구성하지는 못하였다. 따라서 사이버 자아 정체감을 측정하기 위한 보다 정교한 도구 개발이 요구된다.

넷째, 인터넷 게임 중독 수준이 높은 고위험 사용자들에게 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감의 불일치가 나타남은 연구를 통해 규명하였지만 이러한 불일치가 청소년의 부적응에 어떠한 영향을 미치는지 구체적으로 파악하지 못하였다. 이는 후속연구를 통해 자아 정체감의 불일치가 청소년의 가족관계나 학교 적응에 어떠한 영향을 미칠 수 있을지를 살펴볼 필요가 있을 것으로 보인다.

이러한 제한점에도 불구하고 이 연구의 의의는 다음과 같은 점에서 찾을 수 있다. 선행 연구에서는 청소년들의 인터넷 게임 중독 수준에 따른 현실에서의 자아 정체감만을 살펴 보았다. 그러나 본 연구는 청소년들의 사이버 상에서의 자아 정체감에 대한 정보가 거의 없어 이를 파악하기가 어려워 이러한 청소년들의 사이버 자아 정체감의 척도를 개발하고 측정하였다. 또한 현실 자아 정체감과 사이버 자아 정체감을 각각 목표지향성, 독특성, 대인관계, 자기 수용, 자기 주장의 하위 영역으로 세분화하여 살펴보고 자아 정체감에 대한 구

체적인 정보를 제공하였다. 이러한 과정을 통해 인터넷 게임 중독 수준이 높을수록 현실 자아 정체감은 낮고 사이버 자아 정체감은 높으며, 이 둘 간의 불일치를 밝혔다는 데 중요한 의의가 있다. 따라서 본 연구는 사이버 자아 정체감에 대한 최초의 탐색적 연구이며, 이후 후속 연구의 기초적이며 중요한 자료가 될 수 있을 것이다.

또한 이 연구의 결과는 청소년들을 위한 효과적인 게임 중독 치료 프로그램의 필요성을 시사하며, 프로그램을 구성할 때 참고할 수 있는 중요한 기초 자료로 활용될 수 있다. 연구 결과를 통해 볼 때, 게임 중독 치료 프로그램을 아동의 연령과 성별에 따라 다르게 접근하도록 구성되어야 하며 중독 정도에 따라서도 집단 프로그램이 따로 구성되어야 한다. 그 예로 고위험 사용자 집단의 경우 게임 중독을 위한 치료 프로그램이 필요하며, 잠재적 위험 사용자 집단에게는 중독의 위험을 감소시킬 수 있는 예방 프로그램이 필요할 것이다. 일반 사용자들은 게임 중독의 위험성을 알리는 홍보와 교육 프로그램이 만들어져야 할 것이다. 이러한 게임 중독 치료 프로그램을 통해 현실 자아 정체감은 올바르게 확립하고 사이버 상에서의 자아를 구별할 수 있는 능력을 키워줘야 할 것이다. 이러한 게임 중독 치료 프로그램은 청소년기의 자아 정체감 확립에 효과가 클 것으로 예상된다.

참고문헌

- 강병희 (2003). 중학생의 컴퓨터 게임중독과 학교적응 및 학업성취 수준과의 관계. 대전 대학교 교육대학원 석사학위 논문

- 게임 종합 지원 센터 (2001). 게임 몰입증(게임 중독)의 현황과 대처 방안. 문화관광부.
- 김광웅, 유미숙, 이지향 (2004). 인터넷 중독 여부에 따른 온라인 대인 관계 성향과 대면 대인관계 성향의 차이. 한국아동학회, 25(2), 109-120.
- 김세영 (1999). 통신 중독이 청소년의 자아 정체감에 미치는 영향 - PC 게임방에 출입하는 청소년을 중심으로. 경기대학교 대학원 석사 학위 논문
- 김주노 (2000). 인터넷 사용시간과 대인관계 및 심리변화. 강원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 남영옥, 이재모 (2006). 인터넷 중독 청소년의 정신건강과 보호요인. 인간발달연구, 13(2), 21-36.
- 박영호, 김미경 (2002). 초등학생의 컴퓨터 게임 중독과 심리적 특성과의 관계. 교육이론과 실천, 13(1), 335-359.
- 방희정, 조아미 (2002). 가족기능과 청소년의 인터넷 게임 행동간의 관계. 한국발달심리학회 2002 춘계 심포지움. 한국심리학회 산하 발달심리학회.
- 서봉연 (1975). 자아 정체감 형성에 관한 일 연구. 경북대학교 대학원 박사학위 논문.
- 서봉연 (1988). 자아 정체감의 정립 과정. 청년심리학. 이춘재 외. 101-136, 서울; 중앙적성 출판사.
- 성윤숙 (2002). 게임방 청소년의 사이버 일탈 과정과 사회 복지적 함의. 숙명여대 대학원 박사학위논문.
- 송숙자, 심희옥 (2003). 아동의 컴퓨터 게임 몰두 성향과 심리 사회 및 행동적 특성에 관한 연구. 한국아동학회, 24(5), 27-41.
- 송희옥 (1993). 인구학적 변인에 따른 고등학생의 자아 정체감에 관한 연구. 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- 안미효 (2004). 사이버 스페이스에서의 자아 정체성 형성에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 어기준 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독 유형과 제반 문제점. 제 19회 특수 상담사례 연구 발표회 논문. 한국 청소년 상담원.
- 이경님 (2002). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향. 대한가정학회지, 41(1), 1-15.
- 이경님 (2003). 아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기 통제가 게임중독에 미치는 영향. 대한가정학회지, 41(1), 77-91.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제 해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이송선 (2000). 청소년의 컴퓨터 게임 중독과 정서적 특성과의 관계. 서울여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이수진, 박중규 (2004). 청소년 온라인게임 중독 실태와 중독 예방 교육 프로그램 연구. 한국 청소년개발원 한국정보 문화 진흥원.
- 이순형 (2002). 사이버 공간과 실공간에서의 자아 정체감의 불일치. 대한가정학회지, 40(4), 1-15.
- 이차선 (1998). 청소년의 자아 정체감 형성변인 분석. 고려대학교 대학원 박사 학위논문.
- 이해경 (2002). 인터넷 상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국 심리학회지: 발달, 14(4), 55-79.

- 정보 통신부, 한국 인터넷 진흥원 (2005). 2005년도 상반기 정보화 실태 조사.
- 정경아 (2001). 게임 중독 청소년의 특성 분석 : 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정순자 (2001). 아동의 컴퓨터 게임 중독 정도와 부적절한 행동과의 관계. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조원영 (1990). 가정환경이 학업성취와 자아 정체감에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최나야, 한유진 (2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷 게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임 중독에 미치는 영향. 한국가정관리학회지, 24(2), 1-11.
- 한상철 (2000). 청소년의 사이버 공간 몰입 현상과 자아 정체성과의 관계. 논문집, 18(1), 25-50.
- Davies, P. T. and E. M. Cummings. (1994). Marital conflict and child adjustment: An emotional security hypotheses. *Psychological Bulletin*, 116(3), 387-411.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14, 53-73.
- Griffiths, M. (1995). Technological addiction. *Clinical Psychology*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. D (1999). Violent video games and aggression: A review of the Literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203-212.
- Hauge, M. R., Gentile, D. A. (2003). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Paper presented at Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tempa, FL.
- Heider, F. (1964). *The Psychology of Interpersonal Relation*. New York: Haper & Row.
- Hughes, C. (1999). *The relationship of use of internet loneliness among college students*. Unpublished Doctoral Dissertation, Boston College.
- Khoo, A., Hawkins, R. & Voon, F. (2005). *Aggressive, addicted or both? A study of digital gamers in Singapore*. Paper presetned at the cyber safety Conference. September, 2005.
- King, S .A. (1996). Is the internet addictive, or are addicts using the internet?
- Kisler, S., Siegal J., & McGuire, T. W (1984). Social psychological aspects of computer-mediated communication. *American Psychologist*, 39(1), 89-101.
- Lanier, Robin. 1996. Cyberpunk Dictionary. [cited 2001.05.20]
<http://www.geocities.com/Area51/3400/index.html>
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *Cyber-Psychology & Behavior*, 7(3), 333-348
- Young, K. S. (1996). *Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Paper presented at the 1996 Conference of the American Psychological Association, Toronto, Canada,
- Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998). The relationships between depression and internet addiction. *Cyber Psychology and Behavior*, 1,

25-28. Young, K. S(September, 1998). How to treat clients addicted to the Internet. The National Psychologist, 8(5), 2B-3B, 7.

1 차원고접수 : 2006. 10. 01.

수정원고접수 : 2006. 11. 23.

최종게재결정 : 2006. 12. 05.

The Disparity of Reality Ego-identity and Cyber Ego-identity in Adolescent's Internet Game Addiction

Sun Young Yang

Eu Gene Han

Dept of Child Studies Myoungji University

The study observed the influence of internet game addiction on reality ego-identity and cyber ego-identity and the disparity between reality ego-identity and cyber ego-identity, related to internet game addiction level. A total of 624 students, 337 middle school students and 287 high school students were selected for the study. findings are as follows: First, internet game addiction level appeared higher in boys than girls. Second, cyber ego-identity appeared higher in boys than in girls, but reality ego-identity did not differ by gender. Third, the level of internet game addiction influenced adolescents' reality ego-identity and the dangerous user group showed low aim directivity. Fourth, internet game addiction significantly influenced cyber ego-identity formation and especially affected cyber aim directivity, cyber unique character, cyber personal relationships, cyber self accommodation and cyber self assertion. Fifth, the disparity between reality ego-identity and cyber ego-identity was significantly affected by internet game addiction level. The study was an initial research study about adolescents' cyber ego-identity. The results indicate the disparity between reality ego-identity and cyber ego-identity in internet game addiction.

Key words : Internet game addiction, reality ego-identity, cyber ego-identity