

**NYPI**

# 청소년정책 리포트

Vol.50 \_ 2013. 12 | 이창호 연구위원

인터넷게임중독의 원인과  
해결방안에 관한 청소년들의 인식

## **NYPI YOUTH REPORT**

VOL.50 \_ 2013. 12 [www.nypi.re.kr](http://www.nypi.re.kr)

발행일 2013. 12. 30 발행인 이재연 발행처 한국청소년정책연구원

주 소 서울시 서초구 태봉로 114 교총빌딩 9/10층 전화 2188-8800 팩스 2188-8869

제 작 계문사

# NYPI

## 청소년정책 리포트

인터넷게임중독의 원인과  
해결방안에 관한 청소년들의 인식

VOL.50\_2013.12 ▶ 이창호 연구위원

I. 연구의 필요성 및 목적	02
II. 기존 연구들	04
III. 연구방법 및 연구내용	06
IV. 정책적 시사점 논의	19

CONTENTS

# 인터넷게임중독의 원인과 해결방안에 관한 청소년들의 인식

## I. 연구의 필요성 및 목적

- ▶ 청소년들에게 게임은 여가생활의 중요한 부분을 차지하고 있음. 특히 최근 스마트폰이 확산되면서 스마트폰용 게임이 청소년들 사이에서 크게 인기를 끌고 있음 (여성가족부, 2013).
  - 청소년들의 하루 평균 게임이용시간은 주중 55분이었고 주말이나 공휴일 등 학교가지 않는 날의 경우 98분으로 나타났음(여성가족부, 2013).
  - 스마트폰을 이용하는 청소년들은 카카오톡이나 마이피플 등의 채팅서비스에 이어 게임 애플리케이션을 두 번째로 많이 이용하고 있는 것으로 드러났음(여성가족부, 한국언론학회, 2013). 아울러, 매일 게임을 이용하고 있다고 답한 청소년들도 17%에 달했음.
  - 청소년들이 즐겨 이용하는 스마트폰용 게임은 애니팡, 바운스볼, 드래곤플라이트, 모두의 게임, 캔디팡 등이었음(여성가족부, 2013).
- ▶ 이처럼 게임을 즐기는 청소년들이 늘어나면서 일상생활에 지장을 받거나 게임을 하지 않으면 불안증세를 보이는 인터넷게임중독청소년들이 늘고 있으며 게임의 과다이용에 따른 여러 부작용이 발생하고 있음.
  - 여성가족부(2013)의 조사결과 게임중독군은 전체 응답자의 4.1%로 나타났고 여학생보다는 남학생집단에서, 초등학생보다는 중학생집단에서 게임중독군의 비율이 높았음.
  - 또한 인터넷게임이용을 많이 하는 청소년들일수록 폭력성향이 높게 나타나기도 했음 (여성가족부, 2013).
  - 게임시간은 청소년들의 우울증세를 강화하기도 함. 즉 게임하는 시간이 긴 청소년일수록 우울증세를 경험할 가능성이 큰 것으로 나타남(황여정, 2012).
- ▶ 이같이 청소년들의 과다게임사용으로 인해 여러 문제가 발생하자 정부는 2011년 11월 20일부터 청소년들의 과도한 인터넷중독을 예방하고 학습권과 수면권을 보장하기 위해

청소년심야시간대의 인터넷게임제공시간 제한제도 일명 ‘셧다운(shut-down)제’를 시행하고 있음. 이 법은 인터넷게임제공자가 만 16세 미만의 청소년에게 자정부터 오전 6시까지 6시간동안 인터넷게임을 제공하지 말 것을 규정하고 있음.

- ▶ 이후 청소년들의 게임이용을 규제하려는 움직임이 정치권에서 활발하게 전개되고 있음.
  - 신익진 의원은 2013년 4월 ‘중독예방·관리 및 치료를 위한 법률안’을 대표발의하면서 범 정부차원의 통합적인 중독관리체계를 구축하려고 한 바 있음. 이 법은 인터넷게임 등 미디어콘텐츠를 알코올, 마약, 도박과 같이 중독의 범주에 포함시켜 국가가 중독 및 중독폐해를 종합적이고 체계적으로 관리할 수 있는 취지를 목적으로 제정됨.
  - 손인춘 의원이 2013년 1월 대표발의한 ‘인터넷게임중독치유지원에 관한 법률안’은 여성 가족부장관이 인터넷게임관련사업자에게 연간매출액의 1% 범위에서 인터넷 게임중독 치유부담금을 부과·징수할 수 있도록 하고 있음.<sup>2)</sup>
  
- ▶ 이처럼 청소년들의 인터넷게임이용에 대한 규제가 확산되고 있지만 과연 이러한 규제가 청소년들의 요구를 반영한 현실적인 방안인지에 대해서는 심층적이고 구체적인 논의가 필요하다고 볼 수 있음. 특히 실제로 청소년들이 인터넷게임중독의 원인이나 해결방안에 대해 어떻게 인식하고 있는지는 조사된 바가 없음.
  
- ▶ 이에 본 연구에서는 인터넷게임을 이용하고 있는 청소년들이 인터넷게임중독의 원인이 무엇이라고 생각하는지와 인터넷게임중독을 해결하기 위해 무엇이 필요한지를 느끼는지를 설문조사를 통해 파악하고자 함.

1) 신익진 의원 홈페이지(<http://loveshin.kr/>) 의정활동란에서 2013년 11월 25일 인출함.

2) 의안정보시스템([http://lkms.assembly.go.kr/bill/jsp/BillDetail.jsp?bill\\_id=PRC\\_N1Q3T001P0L8P1V5N2X0Y2V70805Y5](http://lkms.assembly.go.kr/bill/jsp/BillDetail.jsp?bill_id=PRC_N1Q3T001P0L8P1V5N2X0Y2V70805Y5))에서 2013년 11월 26일 인출함.

## II. 기존 연구들

### ■ 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인

#### ▶ 개인의 심리적 특성

- 청소년들의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 요인들은 우울이나 불안, 충동성(김성호, 김철호, 2006), 낮은 자아존중감(조영호, 장재철, 2010) 등 개인의 심리적 특성이 있음.
- 김민경(2012)은 청소년 개인의 심리적 요인과 부모애착관계가 게임중독에 미치는 영향을 조사하였는데 이 연구결과에 따르면 충동성이 높고 학업스트레스가 많은 청소년들이 인터넷게임중독에 쉽게 노출된 것으로 나타났음.
- 청소년들이 선호하는 액션게임의 경우 충동성이 높고 자기중심성이 낮을수록 인터넷게임중독수준이 높은 것으로 나타났음(박보경 외, 2012).

#### ▶ 게임기거적 요소

- 청소년들이 게임을 지속하도록 만드는 중독요소는 게임내 사람들과의 교류를 통한 강박적 상호작용 요소, 대결을 통한 성취감이나 우월감 요소, 아이템획득이나 레벨 업 등의 보상이 주어지는 구조 등을 들 수 있음(여성가족부, 2012).
- 대학생들은 인터넷게임을 할 때 상대편과 경쟁하여 승리하는 것이 가장 큰 재미였고 임무를 완수하여 게임레벨이 상승할 때도 많은 재미를 느끼는 것으로 나타났음(안희돈 외, 2012).
- 인터넷게임을 통해 충족시키길 기대하는 심리적 만족과 대인관계육구충족이 클수록 인터넷게임중독수준은 높아짐(최나야, 한유진, 2006). 즉 인터넷게임에 대한 기대가 인터넷게임중독을 예측하는 주요 변인임.

#### ▶ 부모의 양육태도 및 부모와의 소통방식

- 청소년들의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 부모관련 변인은 부모의 양육태도(김기숙, 김경희, 2009), 부모와 자녀의 의사소통(권영길, 이영선, 2009; 이현지, 정일권, 2011), 부모의 중재(임소혜, 조연하, 2011) 등을 들 수 있음.
- 즉 부모가 수용적이고 자율적인 태도로 자녀를 양육할 경우, 부모와 자녀의 대화나 의사소통이 활발할수록 인터넷게임중독은 감소하는 것으로 나타남. 특히 어머니와의 원만한 의사소통이 인터넷게임중독을 줄이는 중요한 요인으로 나타났음(김지현, 한준아, 2010).

▶ 여가활동

- 청소년들의 여가활동은 인터넷게임중독을 줄일 수 있는 중요한 요인임. 여가활동시간과 인터넷게임중독 간의 관계를 규명한 대부분의 연구들은 여가활동이 인터넷게임중독을 줄이는 중요한 요인이라고 주장함.
- 즉 스포츠활동참여가 활발할수록 인터넷게임중독은 덜한 것으로 나타났고(조영호, 장재철, 2010) 여가활동참여에 대한 제약을 강하게 지각할수록 인터넷게임 중독 위험군으로 분류될 확률이 높았음(류성욱, 이훈, 2013).
- 이러한 연구결과들은 청소년들의 여가활동의 접근성과 참여율이 높을수록 인터넷게임 중독수준이 낮아질 수 있다는 것을 보여주고 있음. 특히 청소년기의 스포츠활동참여는 자존감증진에 영향을 미치고 자기통제력향상에 긍정적인 영향을 주며 스트레스수준을 낮춤으로써 인터넷중독수준을 감소시키는 것으로 나타났음(김예성, 임정임, 2013).

■ **셋다운제에 대한 태도 및 효과성**

▶ 셋다운제에 대한 태도에 미치는 영향

- 김옥태 · 손영준 · 나은경(2013)의 연구에서는 게임의 부정적 영향을 더 많이 인식하고 게임의 부정적 영향에 대한 책임이 정부에 있다고 인식할수록 셋다운제를 더 지지하는 것으로 나타남. 또한 남성보다는 여성이, 나이가 많을수록 셋다운제를 찬성하는 경향이 높은 것으로 나타났음. 하지만, 게임이용정도는 셋다운제지지여부에 유의한 영향을 미치지 않음.

▶ 셋다운제의 효과성에 대한 인식

- 이영주(2011)의 연구결과 청소년들의 67% 가량이 게임중독이 심각하다고 인지하고 있었으나 청소년들의 48.6%가 셋다운제가 효과적이지 않을 것이라고 답해 많은 청소년들이 셋다운제 도입으로 인해 인터넷게임중독이 해결될 것이라 생각하지 않는 것으로 나타남.

▶ 셋다운제 찬반에 따른 인터넷게임이용행동

- 김시월 · 조향숙(2013)의 연구에 따르면, 셋다운제에 찬성하는 대학생들은 남학생보다 여학생이 많았고 인터넷게임이용경력이 짧은 경우가 많았음. 하지만, 셋다운제 찬성 여부에 따른 인터넷게임이용시간이나 이용빈도는 유의한 차이를 보이지 않았음.

### III. 연구방법 및 연구내용

#### ■ 연구방법

##### ▶ 설문조사

【표 1】 설문조사 개요

주요 요소	내 용	비고
모집단	인터넷게임을 이용하고 있는 전국의 중·고등학생	
표집틀	OOO 업체가 갖고 있는 온라인조사패널	
표본수	중·고등학생 총 1,200명 (중학생 600명, 고등학생 600명)	
표집방법	한국교육개발원 2012년 교육통계 자료를 고려한 지역, 성, 학년별 다단계 층화 후 할당 추출	
조사방법	구조화된 설문지를 이용한 온라인조사	
조사시기	2013년 12월	

▶ 설문내용

【표 2】 주요 설문조사 내용

설문영역	설문내용
배경변인	- 성, 교급, 학업성적, 가정형편
인터넷게임종류	- 최근에 가장 즐기는 인터넷게임 세 가지
인터넷게임에 관한 대화 및 부모의 조치	- 인터넷게임에 관해 부모와 대화하는 정도 - 부모가 자녀의 인터넷게임이용에 대해 취하는 조치
인터넷게임의 영향 <sup>3)</sup>	- 인터넷게임의 긍정적 영향(총 7문항) · 게임으로 인해 내 생활이 활기차다 · 게임을 통해 과거에 알지 못하던 새로운 세계를 알게 된다. · 게임을 통해 여가시간을 유용하게 보낸다. · 게임을 통해 몰입을 경험한다. · 게임기술을 발휘하여 자긍심을 느낀다. · 게임을 통해서 나 자신을 잘 통제할 수 있게 되었다. · 게임을 통해 나를 잘 알고 이해해주는 사람들이 생겼다. - 인터넷게임의 부정적 영향(총 7문항) · 원하는 만큼의 만족을 느끼려면 전보다 훨씬 더 오래 게임을 해야 한다. · 여러 차례 게임을 즐기거나 끊으려고 했으나 실패했다. · 하면 할수록 전보다 더 많은 시간동안 게임을 해야 직성이 풀린다. · 매번 계획한 시간보다 훨씬 더 오랫동안 게임을 한다. · 공부하는데 지장이 있는데도 불구하고 게임을 계속하게 된다. · 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 짜증나고 화가난다. · 가족이나 친구 간에 마찰이 있는데도 불구하고 게임을 계속하게 된다.
인터넷게임중독의 심각성 인식	- 인터넷게임중독이 응답자 본인에게 얼마나 심각한지 측정 - 인터넷게임중독이 주위 청소년들에게 얼마나 심각한지 측정
인터넷게임중독의 원인	- 개인의 심리적 특성, 게임기기적 요소, 가정환경 등
인터넷게임의 영향	- 학업지장, 건강악화 등
인터넷게임규제정책에 대한 인식	- 섯다운제에 대한 인식 - 쿨링오프제에 대한 인식 - 인터넷게임사업자에게서 연매출액의 일정부분을 부담금으로 징수하는 정책에 대한 인식
인터넷게임으로 인한 부작용에 대한 책임	- 이용자본인, 학교, 게임회사, 정부규제기관 등

3) 한국콘텐츠진흥원(2010)을 참조함.

## ■ 주요 연구내용

### ▶ 가정에서의 조치

- 가정에서 부모가 자녀의 인터넷게이미용에 대해 어떤 조치를 취하는지 질문한 결과, 부모의 무관심이 46.8%로 가장 많았고 게이미용에 관한 규칙을 정해놓는 경우가 그 뒤를 이었음.

【표 3】 가정에서의 조치

가정에서의 조치	비율
부모는 내가 어떤 게임을 하던 관심이 없다	46.8%
부모는 게이미용에 관한 규칙을 정해놓고 특정시간이나 특정시간대에 게임을 하게 한다	27.7%
부모는 무조건 게임을 못하게 한다	12.3%
부모는 나와 함께 인터넷게임을 즐긴다	6.0%
기타	7.3%
계	100.0

### ▶ 부모와의 대화

- 평소 부모와 인터넷게임에 관해 어느 정도 이야기하는지 알아본 결과, 별로 이야기하지 않는다는 응답이 36.2%로 가장 많았음. 자주 이야기한다고 응답한 비율은 전체의 8.8%에 그침.

【표 4】 인터넷게임에 관한 부모와의 대화정도

대화 정도	비율
별로 이야기 하지 않는다	36.2%
가끔 이야기하는 편이다	31.5%
전혀 이야기 하지 않는다	23.6%
자주 이야기 하는 편이다	8.8%
계	100.0

▶ 청소년이 인식한 인터넷게임중독의 원인

- 청소년들이 인터넷게임중독의 원인을 어떻게 인식하고 있는 지 조사한 결과 가장 많은 응답자들이 입시위주의 교육을 원인으로 지목했음. 이어 여가활동의 부족, 게임의 기기적 특성이 그 뒤를 따랐음.
- 성별로 살펴봤을 때, 여학생들이 남학생들보다 훨씬 더 인터넷게임중독의 원인을 게임 기기적 특성으로 돌리는 경향이 강했음.
- 교급별로 보면, 중학생에 비해 고등학생이 인터넷게임중독의 원인을 외부환경(여가 활동의 부족, 입시위주의 교육)으로 돌리는 경향이 강하게 나타났음.

【표 5】 청소년이 인식하는 인터넷게임중독의 원인

	합계	성별		t-검증	교급별		t-검증
		남	여		중학생	고교생	
1) 인터넷게임중독의 원인은 우울이나 불안 등 개인의 심리적 특성에 기인한다.	3.08 (1.04)	3.00 (1.08)	3.17 (.99)	-2.71**	3.03 (1.03)	3.13 (1.05)	-1.68
2) 인터넷게임중독의 원인은 게임의 기기적 특성(가령, 대결을 통한 성취감이나 우월감, 아이템 획득이나 레벨 업 등의 보상이 주어지는 구조 등)에서 비롯된다.	3.32 (1.09)	3.07 (1.15)	3.59 (.95)	-8.47***	3.23 (1.09)	3.40 (1.09)	-2.74**
3) 인터넷게임중독의 원인은 주로 가정환경(부모와의 애착결여나 대화부족 등)에서 비롯된다.	3.12 (1.12)	3.01 (1.18)	3.23 (1.04)	-3.44**	3.05 (1.10)	3.19 (1.13)	-2.20*
4) 인터넷게임중독의 원인은 청소년들이 마음껏 뛰놀 수 있는 여가활동의 부족에서 비롯된다.	3.49 (1.14)	3.48 (1.18)	3.51 (1.08)	-.50	3.34 (1.12)	3.65 (1.13)	-4.74***
5) 인터넷게임중독의 원인은 청소년들을 공부에만 매달리게 하는 입시위주의 교육 때문이다.	3.70 (1.12)	3.69 (1.16)	3.71 (1.07)	-.39	3.55 (1.13)	3.85 (1.09)	-4.66***

\* ( )은 표준편차임.

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

\*\*\* 전혀 동의하지 않는다(1점) ~ 매우 동의한다(5점)

▶ 청소년이 인식한 인터넷게임중독의 해결방안

- 청소년들이 인터넷게임중독의 해결방안으로 무엇을 중요하게 고려하고 있는지 조사한 결과, 여가활동의 활성화와 입시위주의 교육환경개선을 가장 많이 꼽았음. 부모의 관심이나 부모와의 대화도 세 번째로 중요한 해결책으로 선택됐음. 하지만, 인터넷게임중독자에 대한 상담강화나 게임사업자의 사회적 노력 및 책임강화는 상대적으로 중요하게 취급되지 않았음.
- 성별로 살펴보면, 전반적으로 남학생보다 여학생이 미디어교육강화를 제외한 다른 모든 해결책을 더 고려하는 경향이 나타났음.
- 교급별로 보면, 중학생보다 고등학생이 입시위주의 교육환경개선과 여가활동의 활성화, 부모의 관심이나 부모와의 대화가 인터넷게임중독을 막을 수 있는 방안이라는 데 적극적으로 동의하는 편이었음.

【표 6】 청소년이 인식하는 인터넷게임중독의 해결방안

	합계	성 별		t-검증	교급별		t-검증
		남	여		중학생	고교생	
1) 인터넷게임중독자에 대한 상담강화	3.36 (.98)	3.21 (1.07)	3.52 (.84)	-5.50***	3.31 (1.97)	3.41 (.99)	-1.78
2) 부모의 관심이나 부모와의 대화	3.70 (.99)	3.56 (1.07)	3.85 (.85)	-5.22***	3.58 (.99)	3.82 (.97)	-4.34***
3) 여가활동의 활성화	3.98 (.97)	3.90 (1.06)	4.07 (.86)	-2.93**	3.78 (1.01)	4.18 (.89)	-7.19***
4) 게임관련 미디어교육강화	3.37 (1.00)	3.38 (1.07)	3.36 (.91)	-.262	3.34 (1.02)	3.40 (.98)	-.92
5) 입시위주의 교육환경개선	3.84 (1.09)	3.76 (1.18)	3.92 (.97)	-2.65**	3.67 (1.09)	4.00 (1.06)	-5.36***
6) 게임사업자의 인터넷 게임중독예방을 위한 사회적 노력 및 책임강화	3.32 (1.05)	3.15 (1.12)	3.50 (.93)	-5.90***	3.32 (1.00)	3.31 (1.09)	.11

\* ( )은 표준편차임.

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

\*\*\* 전혀 동의하지 않는다(1점) ~ 매우 동의한다(5점)

▶ 정부의 인터넷게임규제에 대한 청소년들의 인식

- 섯다운제, 인터넷게임사업자로부터 인터넷게임중독치유부담금징수 등 정부정책에 대한 청소년들의 인식을 조사한결과, 응답자들은 섯다운제에 대해 가장 많이 찬성하는 것으로 나타남.
- 정부의 규제정책에 대해서는 남학생보다 여학생들이 찬성하는 비율이 높게 나타났고 이러한 차이는 통계적으로 유의미하게 나타났음.
- 강제적 섯다운제에 대해서는 고등학생보다 중학생이 찬성하는 비율이 높았고 쿨링오프제 역시 중학생의 찬성비율이 높게 나타났음.

【표 7】 정부의 인터넷게임규제정책에 관한 견해

	합계	성별		t-검증	교급별		t-검증
		남	여		중학생	고교생	
1) 강제적 섯다운제 (자정부터 새벽 6시까지 인터넷 게임접속을 강제로 차단하는 제도)	2.05 (.91)	1.90 (.92)	2.21 (.87)	-5.83***	2.15 (.91)	1.95 (.90)	3.71***
2) 섯다운제 (부모가 게임회사에 요청해 자녀의 게임이용시간을 설정할 수 있도록 한 제도. 이 제도를 활용하면 자녀의 특정시간대 게임접속을 막을 수 있음)	2.57 (.93)	2.39 (1.00)	2.77 (.80)	-7.26***	2.56 (.91)	2.58 (.95)	-.30
3) 쿨링오프제 (인터넷 게임을 시작한지 2시간이 지나면 게임이 자동으로 종료되도록 한 제도. 10분후 1회에 한해 재접속이 가능함)	1.98 (.95)	1.78 (.91)	2.20 (.95)	-7.70***	2.15 (.96)	1.81 (.91)	6.37***
4) 인터넷게임사업자에게서 연매출액의 일정 부분을 인터넷 게임중독치유부담금으로 징수하는 정책	2.29 (1.02)	2.04 (1.03)	2.57 (.95)	-9.10***	2.37 (.98)	2.22 (1.07)	2.50*

\* ( )은 표준편차임.

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

\*\*\* 매우 반대(1점) ~ 매우 찬성(4점)

▶ 인터넷게임으로 인한 부작용에 대한 책임소재

- 응답자들은 인터넷게임으로 인한 부작용에 대한 책임을 이용자본인에게로 가장 많이 귀속시키는 것으로 나타났음. 반면, 게임회사가 책임있다고 답한 비율은 가장 낮은 것으로 드러났음.
- 성별로 살펴보면, 남학생보다는 여학생이 인터넷부작용의 책임을 게임회사와 부모나 가족에게 돌리는 경향이 더 강했음.
- 교급별로 보면, 중학생이 고등학생보다 더 게임회사가 책임있다고 생각하는 것으로 나타남.

【표 8】 인터넷게임중독과 같은 인터넷게임으로 인한 부작용에 대한 책임

	합계	성별		t-검증	교급별		t-검증
		남	여		중학생	고교생	
1) 이용자 본인	3.86 (.83)	3.82 (.91)	3.90 (.72)	-1.61	3.80 (.82)	3.91 (.84)	-2.35*
2) 부모나 가족	3.07 (.98)	2.95 (1.04)	3.19 (.89)	-4.18***	3.04 (1.01)	3.09 (.94)	-.913
3) 학교	2.90 (1.05)	2.88 (1.14)	2.92 (.94)	-.78	2.90 (1.04)	2.90 (1.07)	.05
4) 게임회사	2.49 (1.10)	2.33 (1.11)	2.66 (1.06)	-5.26***	2.64 (1.09)	2.33 (1.09)	4.98***
5) 정부규제기관	2.92 (1.11)	2.92 (1.18)	2.92 (1.02)	-.02	2.90 (1.05)	2.94 (1.16)	-.49

\* ( )은 표준편차임.

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

\*\*\* 매우 동의하지 않는다(1점) ~ 매우 동의한다(5점)

▶ 다른 중독현상과 견줘 인터넷게임중독의 심각성에 대한 인식

- 우리사회에 나타나는 여러 중독현상들과 견주어 인터넷게임중독이 어느 정도 심각한지 알아본 결과, 응답자들은 인터넷게임중독보다 알콜중독, 도박중독, 스마트폰중독이 더 심각한 것으로 인식하였음.
- 특히, 남학생보다 여학생이 인터넷게임중독이나 스마트폰중독을 더 심각한 현상으로 바라봤음.
- 중학생에 비해 고등학생들이 스마트폰중독이 더 심각한 것으로 생각함.
- 전반적으로 응답자들은 알콜, 마약, 도박, 인터넷게임, 스마트폰의 중독이 우리사회에 심각한 것으로 인지하는 경향이 높았음.

**【표 9】 인터넷게임중독의 심각성에 대한 인식**

	합계	성별		t-검증	교급별		t-검증
		남	여		중학생	고교생	
1) 알콜중독	3.91 (.91)	3.85 (.97)	3.96 (.83)	-2.07*	3.82 (.99)	4.00 (.81)	-3.48**
2) 마약중독	3.67 (1.14)	3.71 (1.19)	3.64 (1.10)	1.01	3.68 (1.12)	3.66 (1.16)	.30
3) 도박중독	3.98 (1.00)	3.96 (1.06)	4.00 (.93)	-.55	3.87 (1.04)	4.08 (.94)	-3.64***
4) 인터넷게임중독	3.70 (1.02)	3.46 (1.08)	3.97 (.87)	-8.87***	3.73 (1.03)	3.68 (1.01)	.81
5) 스마트폰중독	4.01 (.98)	3.76 (1.03)	4.28 (.82)	-9.73***	3.91 (.98)	4.10 (.96)	-3.37**

\* ( )은 표준편차임.  
 \*\* \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001  
 \*\*\* 전혀 심각하지 않음(1점) ~ 매우 심각함(5점)

▶ 인터넷게임중독의 심각성에 대한 인식

- 인터넷게임중독이 본인에게 얼마나 심각한지 질문한 결과, 응답자 10명 중 6명 (60.6%)은 심각하지 않다(심각하지 않다+전혀 심각하지 않다)는 반응을 보인 반면 심각하다(심각하다+매우심각하다)고 응답한 비율은 11.0%에 그침. 즉 대부분의 청소년들이 인터넷게임중독이 본인에게 심각하다고 생각하는 것으로 조사됨.

**【표 10】 인터넷게임중독이 본인에게 얼마나 심각한지에 대한 인식 (단위: %)**

		사례수(명)	전혀 심각하지 않다	심각하지 않다	보통이다	심각하다	매우 심각하다
전체		1,200	28.8	31.8	28.5	10.0	1.0
성별	남	628	22.8	30.3	33.0	13.2	0.8
	여	572	35.3	33.4	23.6	6.5	1.2
교급별	중학교	600	25.3	31.0	31.7	10.7	1.3
	고등학교	600	32.2	32.5	25.3	9.3	0.7

- 하지만, 인터넷게임중독이 주변 청소년들에게 얼마나 심각한지 알아본 결과, 절반이상의 응답자(54.3%)가 인터넷게임중독이 주변 청소년들에게 심각하다(심각하다+매우심각하다)고 생각함.

【표 11】 인터넷게임중독이 주변 청소년들에게 얼마나 심각한지에 대한 인식 (단위: %)

		사례수(명)	전혀 심각하지 않다	심각하지 않다	보통이다	심각하다	매우 심각하다
전 체		1,200	4.0	10.1	31.7	43.5	10.8
성별	남	628	5.6	11.0	36.6	37.9	8.9
	여	572	2.3	9.1	26.2	49.7	12.8
교급별	중학교	600	4.0	11.5	30.3	44.2	10.0
	고등학교	600	4.0	8.7	33.0	42.8	11.5

▶ 강제적 셧다운제에 대한 태도에 미치는 예측요인

- 게임의 긍정적 기능을 많이 느낄수록 셧다운제를 반대하는 경향이 높은 반면 게임의 부정적 기능을 많이 느낄수록 셧다운제에 대해 찬성하는 경향이 높았음. 심야시간대 인터넷 게임이용정도는 셧다운제에 대한 반대를 강화하는 것으로 나타났는데 특히 스마트폰을 이용해 심야시간에 인터넷게임이용을 많이 하는 청소년일수록 셧다운제에 반대하는 것으로 드러남. 인터넷게임부작용에 대한 책임의 경우 이용자본인에게 있다고 응답할수록 셧다운제를 지지하는 것으로 나타났고 게임회사에 있다고 생각할수록 셧다운제에 대한 지지는 급격히 늘어나는 것으로 나타났음.

【표 12】 강제적 섯다운제에 대한 태도에 미치는 예측요인

	비표준화 계수		표준화 계수
	B	표준오차	
단계 1 (배경변인)			
성 (여학생=1)	.157	.054	.086**
교급 (고등학생=1)	-.067	.050	-.037
학업성적	-.030	.026	-.031
경제수준	.045	.024	.052 <sup>+</sup>
단계 2 (하루평균 인터넷게임이용시간)			
PC이용	-.040	.022	-.059 <sup>+</sup>
스마트폰이용	.020	.022	.028
단계 3 (심야시간대 인터넷게임이용)			
PC 이용	-.022	.023	-.028
스마트폰 이용	-.096	.020	-.147***
단계 4 (게임기능에 대한 인식)			
긍정적	-.155	.048	-.113**
부정적	.209	.048	.163***
단계 5 (인터넷게임중독의 심각성에 대한 인식)			
본인	-.035	.029	-.038
주변 청소년들	.038	.027	.040
단계 6 (인터넷게임부작용에 대한 책임)			
이용자본인	.101	.030	.093**
부모나 가족	.042	.028	.045
학교	-.018	.028	-.021
게임회사	.249	.027	.301***
정부규제기관	-.022	.027	-.027

1단계에서 R<sup>2</sup>=.048; 2, 3, 4, 5, 6단계에서는 ΔR<sup>2</sup>=.015, .018, .035, .004, .084 (5단계를 제외하고 모두 p<.001, 5단계는 유의하지 않음)  
<sup>+</sup>p<.1, \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

▶ 선택적 섯다운제에 대한 태도에 미치는 예측요인

- 선택적 섯다운제에 대한 태도에는 성, 주변 청소년들에게 미치는 인터넷게임중독의 심각성, 이용자본인, 부모나 가족, 게임회사에 대한 책임이 정적인 영향을 미친 반면 심야시간대 스마트폰이용은 부적인 영향을 미침.

【표 13】 선택적 섯다운제에 대한 태도에 미치는 예측요인

	비표준화 계수		표준화 계수
	B	표준오차	
<b>단계 1 (배경변인)</b>			
성 (여학생=1)	.237	.059	.127***
교급 (고등학생=1)	0.33	.054	0.18
학업성적	-.007	.028	-.007
경제수준	-.012	.026	-.014
<b>단계 2 (하루평균 인터넷게임이용시간)</b>			
PC이용	-.004	.023	-.006
스마트폰이용	.026	.024	.035
<b>단계 3 (심야시간대 인터넷게임이용)</b>			
PC 이용	-.016	.025	-.020
스마트폰 이용	-.048	.022	-.071*
<b>단계 4 (게임기능에 대한 인식)</b>			
긍정적	-.050	.052	-.035
부정적	-.035	.052	-.026
<b>단계 5 (인터넷게임중독의 심각성에 대한 인식)</b>			
본인	-.053	.031	-.057 <sup>+</sup>
주변 청소년들	.063	.029	.064*
<b>단계 6 (인터넷게임부작용에 대한 책임)</b>			
이용자본인	.157	.032	.140***
부모나 가족	.088	.030	.092**
학교	.003	.030	.003
게임회사	.127	.029	.149***
정부규제기관	-.013	.030	-.016

1단계에서 R<sup>2</sup>=.042; 2, 3, 4, 5, 6단계에서는 ΔR<sup>2</sup>=.003, .008, .002, .009, .053 (1, 6 단계 p<.001, 3, 5 단계 p<.01, 2, 4 단계는 유의하지 않음) + p<.1, \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

▶ 쿨링오프제에 대한 태도에 미치는 예측요인

- 여학생이고 게임에 대한 부정적 인식이 강하며 인터넷게임부작용에 대한 책임이 이용자본인과 게임회사에 있다고 생각할수록 쿨링오프제에 대해 찬성하는 경향이 강했고 게임에 대한 긍정적 인식이 강하고 심야시간대 스마트폰을 많이 이용하며 PC를 이용한 인터넷게임이용시간이 많으면 쿨링오프제에 대해 반대하는 경향이 있음.

【표 14】 쿨링오프제에 대한 태도에 미치는 예측요인

	비표준화 계수		표준화 계수
	B	표준오차	
<b>단계 1 (배경변인)</b>			
성 (여학생=1)	.205	.056	.107***
교급 (고등학생=1)	-.212	.051	-.111***
학업성적	-.060	.027	-.060*
경제수준	.041	.024	.045 <sup>+</sup>
<b>단계 2 (하루평균 인터넷게임이용시간)</b>			
PC이용	-.095	.022	-.134***
스마트폰이용	.000	.023	.000
<b>단계 3 (심야시간대 인터넷게임이용)</b>			
PC 이용	-.005	.024	-.006
스마트폰 이용	-.056	.021	-.081**
<b>단계 4 (게임기능에 대한 인식)</b>			
긍정적	-.172	.049	-.120***
부정적	.158	.049	.117**
<b>단계 5 (인터넷게임중독의 심각성에 대한 인식)</b>			
본인	-.007	.030	-.008
주변 청소년들	.039	.028	.038
<b>단계 6 (인터넷게임부작용에 대한 책임)</b>			
이용자본인	.090	.030	.079**
부모나 가족	.015	.029	.015
학교	-.037	.029	-.041
게임회사	.257	.027	.297***
정부규제기관	.018	.028	.021

1단계에서 R<sup>2</sup>=.087; 2, 3, 4, 5, 6단계에서는 ΔR<sup>2</sup>=.035, .005, .027, .004, .082 (1, 2, 4, 6 단계 p<.001, 3단계 p<.05, 5단계는 유의하지 않음)  
+ p<.1, \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

▶ 인터넷게임중독치유부담금징수태도에 미치는 예측요인

- 인터넷게임부작용에 대한 책임이 게임회사에 있다고 생각하는 청소년일수록 인터넷 게임사업자에게서 연 매출액의 일정부분을 인터넷 게임중독 치유부담금으로 징수하는 정책에 대해 강하게 찬성하는 경향이 나타났고 인터넷계 임중독이 본인 보다는 주변 청소년들에게 심각하다고 느낄수록 이 제도를 지지하는 경향이 많았음. 또한 남학생 보다는 여학생이 이 제도를 옹호하는 경향이 뚜렷이 나타났음.
- 게임에 대한 긍정적 기능을 많이 느낄수록 이 제도를 반대하는 경향이 높았음.

【표 15】 인터넷게임중독치유부담금징수태도 예측요인

	비표준화 계수		표준화 계수
	B	표준오차	
<b>단계 1 (배경변인)</b>			
성 (여학생=1)	.253	.061	.123***
교급 (고등학생=1)	-.069	.056	-.034
학업성적	.018	.029	.017
경제수준	-.011	.027	-.012
<b>단계 2 (하루평균 인터넷게임이용시간)</b>			
PC이용	-.027	.024	-.035
스마트폰이용	-.026	.025	-.031
<b>단계 3 (심야시간대 인터넷게임이용)</b>			
PC 이용	-.040	.026	-.046
스마트폰 이용	.045	.023	.060 <sup>+</sup>
<b>단계 4 (게임기능에 대한 인식)</b>			
긍정적	-.165	.054	-.106**
부정적	.022	.053	.015
<b>단계 5 (인터넷게임중독의 심각성에 대한 인식)</b>			
본인	-.046	.032	-.045
주변 청소년들	.105	.030	.097**
<b>단계 6 (인터넷게임부작용에 대한 책임)</b>			
이용자본인	.062	.033	.050 <sup>+</sup>
부모나 가족	.036	.031	.035
학교	-.027	.031	-.028
게임회사	.319	.030	.342***
정부규제기관	-.010	.030	-.011

1단계에서 R<sup>2</sup>=.070; 2, 3, 4, 5, 6단계에서는 ΔR<sup>2</sup>=.015, .004, .018, .013, .101 (3단계를 제외하고 모두 p<.001, 3단계는 유의하지 않음)  
+ p<.1, \*p<.05, \*\*p<.01, \*\*\*p<.001

## IV. 정책적 시사점 논의

- 청소년들은 인터넷게임중독의 원인으로 입시위주의 교육과 여가활동의 부족을 중요하게 여기고 있었음. 또한 인터넷게임중독의 해결방안으로도 여가활동의 활성화와 입시위주의 교육환경개선을 중요하게 꼽았음. 이러한 결과는 입시위주의 교육에서 벗어나 청소년들이 마음껏 뛰놀 수 있는 외부 환경조성이 청소년들이 바라는 인터넷 게임중독의 궁극적 해결책이라는 것을 제시해주고 있음.
- 정부의 인터넷게임규제정책에 대해서 많은 청소년들이 선택적 셧다운제를 지지하는 것으로 나타남. 아직 시행하고 있지 않은 쿨링오프제나 인터넷사업자에게서 인터넷 게임중독치유부담금을 징수하는 정책은 선호도가 다소 낮았음.
- 청소년들은 인터넷게임으로 인한 부작용에 대한 책임소재를 묻는 질문에 이용자본인에게 있다고 가장 많이 답한 것으로 나타남. 하지만, 게임회사나 정부규제기관의 책임으로 돌리는 경우는 낮았음.
- 특히 청소년들은 인터넷게임중독이 본인 보다는 주변 청소년들에게 심각한 것으로 인지하는 것으로 나타나 제3자효과가 나타나고 있음을 관찰할 수 있음.
- 청소년들은 인터넷게임중독보다 알콜중독, 도박중독, 스마트폰중독이 더 심각하다고 인식하는 경향이 있음. 따라서, 인터넷게임중독 뿐 아니라 스마트폰중독에 대한 대책 마련이 시급한 것으로 나타남.
- 정부의 인터넷게임규제정책에 영향을 미치는 요인들을 살펴본 결과, 인터넷게임 부작용에 대한 책임이 게임회사에 있다고 인식할수록 정부규제정책을 지지하는 경향을 나타냈음. 또한 게임의 긍정적 기능을 많이 느낄수록 정부정책에 대한 반대를, 부정적 기능을 많이 느낄수록 정부정책을 지지하는 것으로 나타났음. 다른 연구결과에서 나타난 것처럼, 남학생보다는 여학생이 모든 정부의 인터넷게임규제정책을 지지 하는 것으로 드러났음. 특히 심야시간대 스마트폰을 이용해 인터넷게임을 많이 이용할수록 셧다운제와 쿨링오프제에 대해 반대하는 경향이 많았음. 하지만, 하루평균 인터넷게임이용시간은 정부의 규제정책에 거의 유의한 영향을 미치지 않았음. 인터넷게임중독이 주변 청소년들에게 심하다고 느낄수록 선택적 셧다운제와 인터넷 게임중독치유부담금징수정책에 대해 지지하는 것으로 나타났음.

## 참고 문헌

- 권영길, 이영선(2009). 청소년이 지각하는 부모-자녀간 의사소통이 인터넷게임 중독에 미치는 영향. 한국컴퓨터게임학회논문지, 17, 127-135.
- 김기숙, 김경희(2009). 초등학생의 인터넷게임중독에 영향을 미치는 부모관련 변인. 아동간호학회지, 15권 1호, 24-33.
- 김민경(2012). 청소년의 심리적 요인, 부모애착이 인터넷 게임 중독과 휴대폰 중독에 미치는 영향. 인간발달연구, 19(4), 1-22.
- 김성호, 김철호(2006). 온라인게임중독 선행변수와 결과변수에 관한 연구. e-비즈니스연구, 7권 5호, 55-81.
- 김시월 · 조향숙(2013). 소비자의 인터넷게임이용행동과 섯다운제에 대한 태도연구: 인터넷게임중독척도개발을 중심으로. 소비자문제연구, 44권 2호, 45-72.
- 김옥태 · 손영준 · 나은경(2013). 뉴스이용과 책임귀인이 섯다운제에 대한 태도에 미치는 영향. Journal of Korea Game Society, 13(4).
- 김예성, 임정임(2013). 청소년기 스포츠활동참여가 인터넷중독수준에 영향을 미치는 경로 탐색. 청소년문화포럼, 35호, 116-140.
- 김지현, 한준아(2010). 아동의 인터넷 게임 중독 수준에 따른 어머니 양육행동, 사회적 지원, 아동의 정서조절과 문제행동의 차이. 아동의 권리, 14(4), 609-632.
- 류성옥, 이훈(2013). 청소년의 여가제약이 게임중독에 미치는 영향. 관광 · 레저연구, 25권 4호, 289-305.
- 박보경, 신성만, 이혜주(2012). 청소년들이 선호하는 인터넷게임종류에 따른 인터넷게임중독, 부모-자녀의사소통 및 자기통제력 간의 관계에 대한 고찰.
- 한국심리학회지:건강, 17(3), 659-676. 안희돈, 정의준, 김석, 전문기(2012). 인터넷게임중독과 관련 정책에 대한 인문학적 중심의 학제적 연구. 경제 · 인문사회연구회 인문정책연구총서 2012-10.
- 여성가족부(2012). 청소년 인터넷게임 건전이용제도관련 평가척도개발연구.
- 여성가족부(2013). 청소년의 인터넷게임이용실태조사.
- 여성가족부, 한국언론학회 (2013). 청소년의 건강한 스마트폰 이용문화조성을 위한 토론회 자료집.
- 이영주(2011). 섯다운제도에 대한 청소년의 인식과 정책에 관한 연구. 디지털정책연구, 9권 3호, 21-29.
- 이현지, 정일권(2011) 여가활동이 청소년의 게임이용 부작용에 미치는 영향. 스피치와 커뮤니케이션, 16, 75-104.
- 조영호, 장재철(2010). 청소년들의 스포츠활동참여와 자아존중감 및 인터넷게임 중독성향의 관계. 한국체육과학회지, 19(1), 207-218.
- 최나아, 한유진(2006). 충동성, 부모와의 의사소통 및 인터넷게임에 대한 기대가 아동, 청소년의 게임중독에 미치는 영향. 한국가정관리학회지, 24권 2호, 209-219.
- 한국콘텐츠진흥원(2010). 게임중합진단척도매뉴얼.
- 황여정(2012, 12). 지역사회 청소년보호효과연구. NYPI 청소년정책리포트, 39호.

**NYPI**

청소년정책  
리포트