

2014. 12

2014 게임과몰입 종합 실태조사





2014

게임과몰입 종합 실태조사 요약

I 서론

2014 게임과몰입 종합 실태조사

1. 필요성 및 목적

인터넷의 보급 및 게임관련 기술력의 발달과 더불어 한국 엔터테인먼트 산업에서 게임이 차지하는 비중과 게임의 사회적 파급효과는 점차 증대되고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2014). 게임은 더 이상 단순한 놀이가 아닌 다양한 연령층의 사람들이 상호 작용하는 매체로서, 여가 문화의 중요한 일부분을 차지하고 있으며 특히 청소년의 여가활동에서 게임이 차지하는 비중은 지속적으로 증가하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2011). 이와 같은 게임 산업의 급성장과 게임 이용자의 급격한 증가에 따른 게임 이용과 관련한 사회적인 문제 또한 다수 발생하고 있어, 게임과몰입 예방 및 문제 해결과 관련한 체계적인 대책 수립이 필요하다. 이를 위해서는 게임 활동이 개인에게 초래하는 결과를 종합적으로 이해할 필요성이 있으며, 게임을 중독의 대상으로만 보기보다는 게임의 역기능을 예방하고 게임을 선용하도록 하기 위한 적극적인 노력이 요구된다(최훈석 외, 2009).

게임과몰입 종합 실태조사는 우리나라의 청소년과 성인을 대상으로 게임 이용 종합 실태를 조사하여 게임 이용 행태를 진단하고, 이에 따른 연도별 추이를 분석하여 게임과몰입 문제에 선제적으로 대응하기 위한 개입전략 구축에 목표를 두고 2011년 이후 매년 실시되고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2011, 2012, 2013). 실태조사를 통해 수집, 분석된 데이터는 향후 게임과몰입 문제의 원인을 분석하고 이를 통한 대응 개입 전략을 구축하기 위한 기초자료로 활용될 수 있을 것이다(한국콘텐츠진흥원, 2012, 2013).

2. 조사 설계

본 조사는 2013년의 조사와 동일한 조사도구를 활용하여 게임이용 형태의 실태를 분석하고, 1년 사이의 변화를 추적하는 것을 내용으로 하고 있다. 따라서 조사 대상도 2013년과 동일하게 초등학교(4학년 이상), 중학교, 고등학교 재학생과 19세에서 35세 사이의 성인인터넷 사용자를 대상으로 실시되었다. 2013년과는 다르게 자발적으로 참여한 학교를 대상으로 조사를 실시하였으며, 이로 인해 학교급별 표본수가 균등하게 표집 되지 않은 문제를 보완하기 위하여 가중치를 적용하여 분석을 실시하였다. 조사 도구는 청소년의 경우 청소년게임행동종합진단척도(Comprehensive Scale for assessing Game behavior : CSG)를 활용하여 CSG의 4개 진단유형을 분류(과몰입군, 과몰입위험군, 일반사용자군, 게임 선용군)하였고, 2013년 조사에서 추가된 ‘게임시간선택제’ 문항과 ‘스마트폰 게임 이용 형태’ 문항에 덧붙여 ‘모바일기기를 사용하는 이유’에 대한 문항이 추가되었다. 성인 대상으로는 ‘2013 게임 이용자 종합 실태조사’에서 구성한 조사 문항인 게임 선용과 문제적 게임이용을 예측하는 심리 및 행동 특성들을 확인하는 문항을 사용하였다. 성인의 경우에는 2013년과 동일하게 온라인패널과 PC방 이용자를 구분하여 조사가 진행되었다. 성인의 일반적인 분류를 위해 온라인패널을 대상으로 하였으며, 일반적으로 게임을 더 많이 하고 있을 것으로 추정되는 PC방 이용자를 별도로 구분하여 조사를 실시하였다.

가. 조사 개요

1) 청소년

〈표 I-1〉 조사 개요(청소년)

구분	수거표본
표 본 수	272,054명
조사대상	초, 중, 고등학생
조사 방법	우편
조사 기간	'14. 4~6

〈표 I -2〉 학교급별 지역규모별 모집단분포, 표본분포, 가중사례수

구 분	초등학교	중학교	일반고	특성화고	자율고	특목고	전체
모 집 단	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	43,804	1,107,766
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	13,696	945,242
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	149,125	6,432,027
표 본	특별시	9,200	7,604	404	238	0	17,446
	광역시	40,077	55,492	10,040	5,554	4,713	116,716
	중소도시	41,221	61,931	11,278	1,245	2,075	117,926
	읍면	8,872	7,393	3,127	215	0	19,966
	전체	99,370	132,420	24,849	7,252	6,788	272,054
가 중 사 례 수	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	0	1,049,904
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	0	931,546
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	91,625*	6,360,469*

* 가중사례수 합계가 모집단 사례수 합계와 일치하지 않는 이유는 일부 지역규모에서 자율고, 특목고가 표집되지 않았기 때문이다.

2) 성인(3,300명)

〈표 I -3〉 조사 개요(성인)

구분	온라인 패널	PC방
표 본 수	3,000명	300명
조사대상	19~35세의 성인	19~35세의 PC방 이용자
조사 방법	웹	면대면
조사 기간	6.18~7.16	6.19~7.4

나. 조사 내용

1) 청소년

- CSG 4개 유형별 진단, 고위험군 유병률(지역별, 학교별) 및 진단 결과 제공
- CSG 진단유형 별 핵심특성은 청소년 게임행동과 상관관계가 높은 4개 주요 변수

군을 중심으로 확인. 4개 주요 변수 군에서의 CSG 진단 유형 간 차이 분석을 통해서 게임선용 및 과몰입에 관계하는 보호요인과 위험요인 확인

- 게임이용자 개인특성 : 공존장애, 통제력, 자결성, 자존감, 비합리적 게임 신념, 가상 정체성, 게임 기대편향, 게임 동기편향, 게임이용 행태, 학교 성적 등
- 가정환경 및 생활환경 특성 : 부모와의 의사소통 양식, 가족갈등, 부모의 게임 수용성, 부모의 게임활동 감독, 일상의 구조화 정도, 게임이외 성취경험, 대안적 여가활동, 교사 지지 등
- 전반적 생활적응/부적응의 제 단면 : 학업 스트레스, 교우관계 스트레스, 외로움, 주관안녕 등
- 인구통계 특성 : 성, 거주지, 가계소득 등
- ‘게임시간선택제’의 인지 정도, 이용 경험 등
- ‘스마트폰 게임’의 이용 여부, 장소, 게임 시간, 게임 종류 등
- 게임 이용 시 모바일 기기를 사용하는 이유

2) 성인

게임 선용 및 문제적 게임이용의 예측 변수들은 게임에 관한 공중건강 관점을 이론적 토대로 하여 이용자 특성, 환경특성, 게임 특성의 세 가지 핵심 변수 군을 중심으로 구성

- 게임 사용자 : 인구통계특성, 성격 특성, 충동성, 외상 경험, 자존감, 자결성, 통제력, 삶의 만족, 주관안녕, 공존장애, 외로움 등의 심리적 특성 및 유전적 소질과 게임이용 행태(평균 게임시간, 비용, 플랫폼 등)

3. 조사 방법

2014년 게임과몰입 실태 조사는 2013년과 동일하게 OMR 방식을 활용하였고, 설문지와 답안지를 대상 학교에 우편으로 발송하여 조사를 실시하였다. 2013년과 조사 방법상의 차이점은 자발적으로 실태조사를 신청한 학교를 대상으로 조사를 실시하였다는 점이다. 이로 인하여 학교의 참여도를 제고할 수 있었고 2013년의 2배가 넘는

사례가 표집되었으며(2013년 약 14만명, 2014년 약 27만명), 회수율도 대폭 증가하였다(2013년 85%, 2014년 95.29%). 또한 답안지 구성을 수정하여 결과처리 시간을 단축시켜 조사 대상 학교에 분석 결과를 발송하는 시간을 단축할 수 있었다. 분석 결과는 실태조사를 실시한 학교에 발송하여 대상학생들에게 후속조치를 취할 수 있도록 제공하였다.

4. 주요 결과

2014년 게임과몰입 종합 실태조사의 주요결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형 비율은 과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.5%, 일반 사용자군 90.7%, 게임선용군 7.1%로 나타났다.

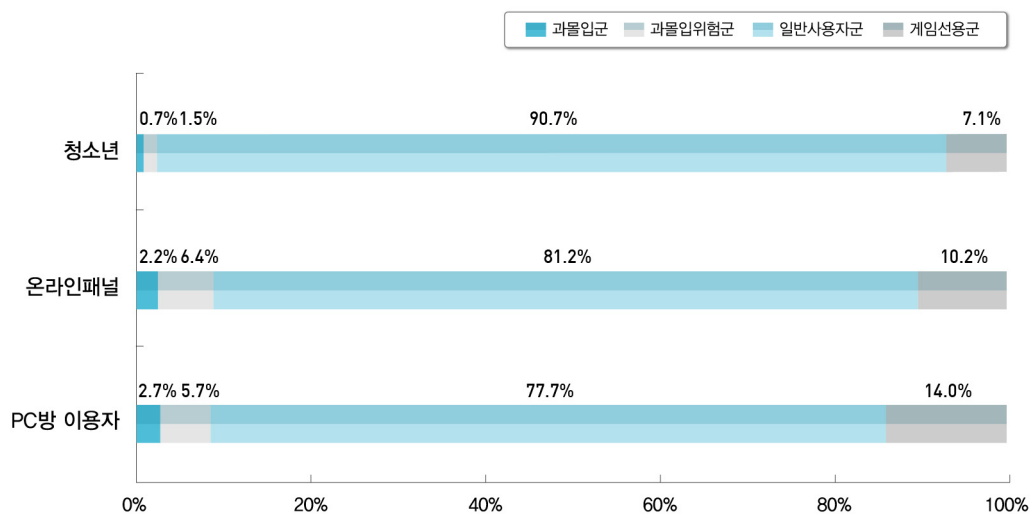
둘째, 학교급별 게임행동 유형의 차이에서는 초등학교와 고등학교의 과몰입군 비율은 유사하게 나타났고, 중학교의 과몰입군 비율은 초등학교와 고등학교보다 약간 높게 나타났다. 과몰입위험군 또한 초등학교에서 중학교로 가면서 높아지는 경향을 보이다가 고등학교에서는 다시 낮아지는 것으로 나타났다.

셋째, 지역규모별 과몰입 유형의 차이에서는 전체적으로 특별시가 타 지역보다 과몰입군 및 과몰입위험군 비율이 다소 높은 경향이 나타났고, 과몰입군 비율 및 과몰입위험군 비율은 대체로 특별시, 읍면, 중소도시, 광역시 순으로 높게 나타났다.

넷째, 성별 게임행동 유형의 차이는 남학생이 여학생보다 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 I-4〉 전체 응답자의 게임행동 유형

구분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군
성인	청소년	0.7%	1.5%	90.7%	7.1%
	온라인패널	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%
	PC방 이용자	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%



[그림 I -1] 전체 응답자의 게임행동 유형

Ⅱ

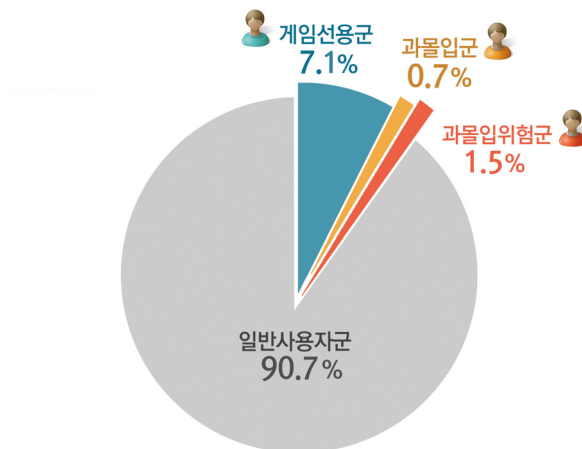
주요 통계

2014 게임과몰입 종합 실태조사

청소년 전체 응답자 게임행동 유형

청소년의 게임행동 유형에 대한 비율은 게임과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.5%, 일반사용자군 90.7%, 게임선용군 7.1%로 나타났다.

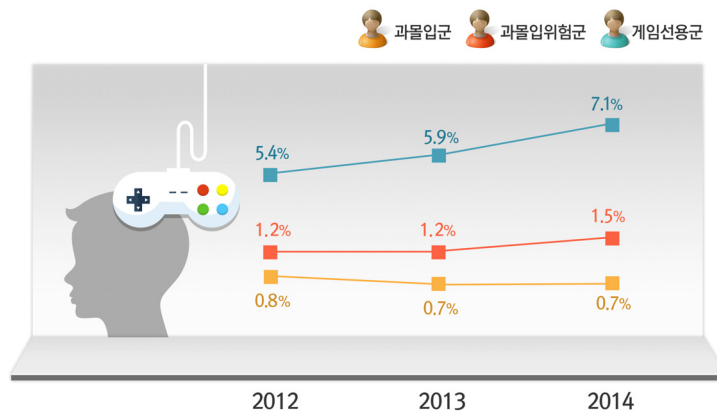
| 게임행동유형



청소년 연도별 과몰입유형군 비교

2012년의 과몰입유형군 비율은 과몰입군 0.8%, 과몰입위험군 1.2%로 나타났고, 2013년은 과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.2%로 과몰입군 비율이 다소 감소하였다. 2014년은 과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.5%로 과몰입위험군의 비율이 다소 증가한 것으로 나타났다.

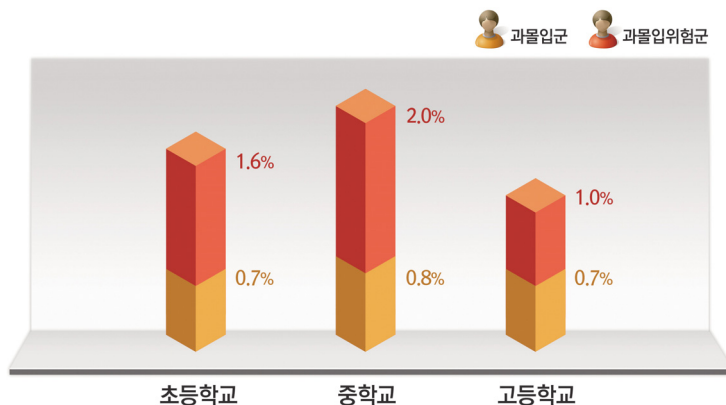
연도별 게임행동유형 변화



학교급별 과몰입군 유형 차이

중학교의 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 초등학교와 고등학교보다 높게 나타났다.

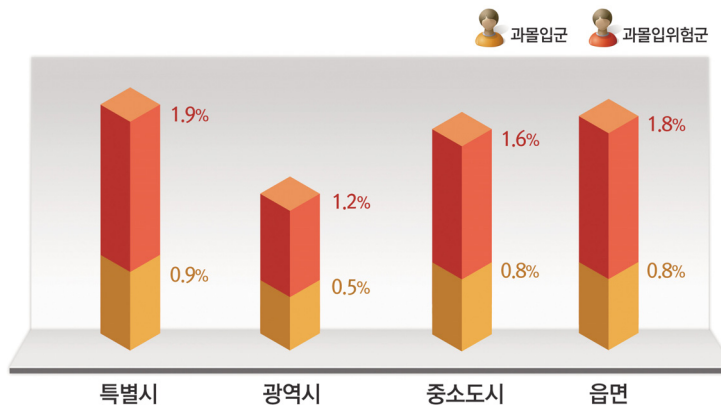
학교급별 게임행동유형 차이



지역규모별 과몰입군 유형 차이

특별시가 타 지역보다 과몰입군 및 과몰입위험군 비율이 다소 높은 경향이 나타났다.

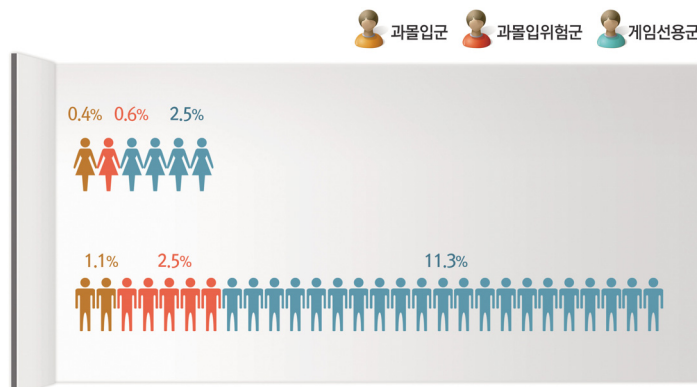
지역규모별 게임행동유형 차이



성별 게임행동 유형 차이

남학생이 여학생보다 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 더 높은 것으로 나타났다.

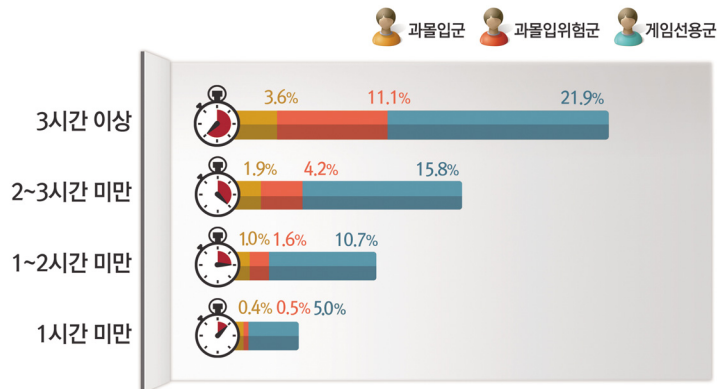
성별 게임행동유형



하루 평균 게임시간별 게임행동 유형 차이

하루 평균 게임시간이 증가할수록 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 증가하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

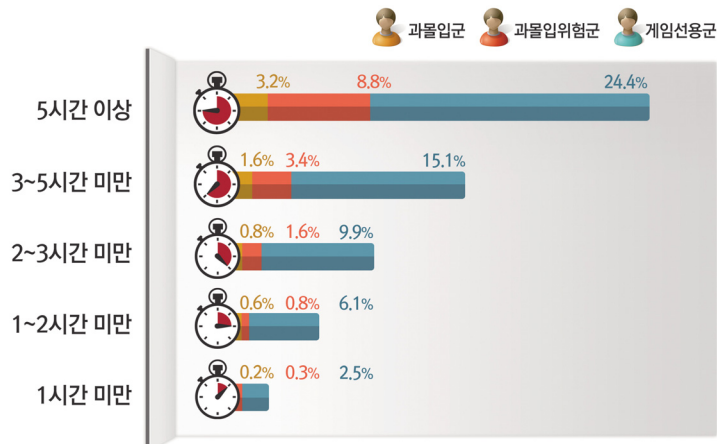
하루 평균 게임시간별 게임행동유형



일일 최대 게임시간별 게임행동 유형 차이

일일 최대 게임 시간이 길수록 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 대체로 큰 폭으로 증가하는 경향이 나타났다.

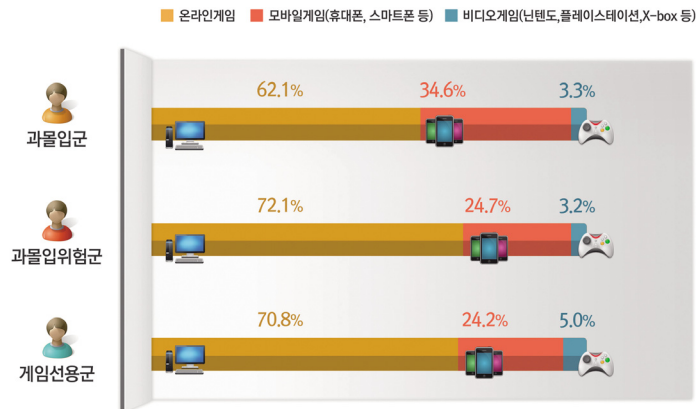
일일 최대 게임시간별 게임행동유형



게임행동 유형별 실행 게임 플랫폼

과몰입군 및 과몰입위험군 청소년 중에는 온라인게임을 하는 청소년 비율이 가장 높았고, 다음으로 모바일게임, 비디오게임의 순으로 나타났다.

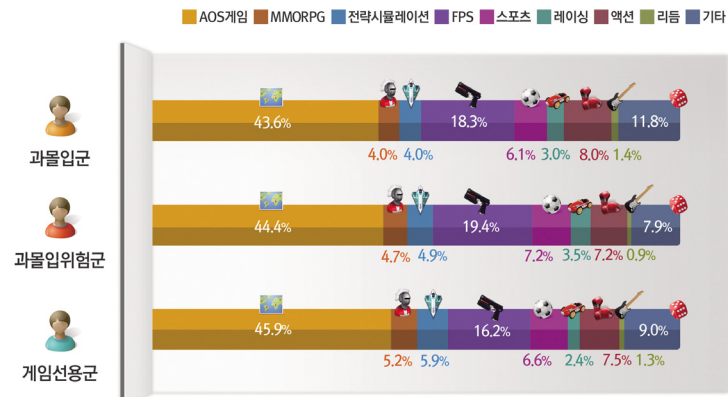
게임행동 유형별 실행 게임 플랫폼



게임행동 유형별 실행 게임 장르

과몰입군, 과몰입위험군, 게임선용군은 AOS게임, FPS게임, 액션 게임, 스포츠 게임 등을 주로 이용하는 것으로 나타났다.

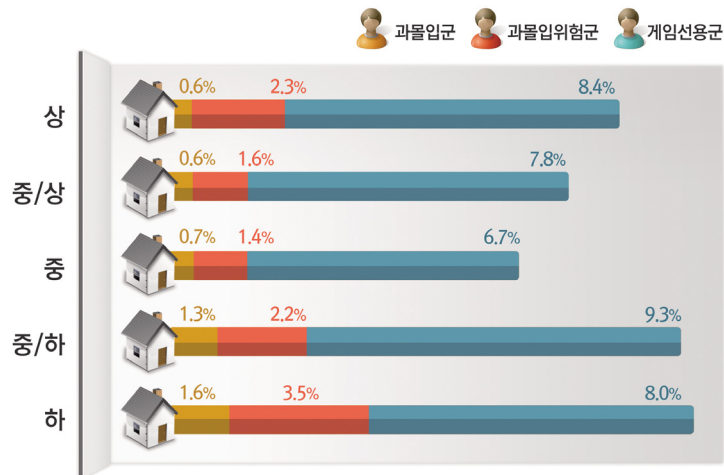
게임행동 유형별 실행 게임 장르



가족 경제수준별 게임행동 유형

가족의 경제수준이 낮을수록 과몰입군 비율이 높은 경향을 나타내었다.

가족경제 수준별 게임행동유형



Ⅲ

결론 및 정책 제언

2014 게임과몰입 종합 실태조사

1. 결론

2011년에 시작된 게임과몰입 실태조사가 금년으로 4개년째 진행되었다. 그 사이에 게임과몰입상담사가 조사하던 것에서 학교에서 실시하는 방식으로 조사방법이 개선되었고, 조사지의 처리 방식도 학생별 응답을 하나하나 입력하는 코딩방식에서 OMR 카드를 이용하여 입력하는 방식으로 입력오류를 최소화하였으며, 학년중 불특정 시기 조사에서 5~6월 조사로 일원화되었으며, 과몰입군과 과몰입위험군 학생의 후속 조치를 학교에만 안내하던 체제에서 Wee 센터에 근무하는 게임과몰입상담사에게도 동시에 안내하여 실태조사가 조사에 머무르지 않고 후속조치로 연계되도록 개선되었다. 조사대상에 있어서도 고등학생의 경우 일반고와 특성화고 재학생에서 특목고, 자사고 재학생을 포함하였으며, 표집된 학교에 무작위 배포하여 회수하는 방식이 아니라 신청을 받음으로써 학교의 참여도를 제고하였다. 그 결과 금년의 청소년 대상의 조사는 사례 수가 예년의 2배가 넘었으며, 회수율에 있어서도 대폭 개선되었다.

실태조사의 절차와 처리방식 등의 개선 이외에 내용에 있어서도 금년에는 과거 3개년의 조사와 비교하여 어떤 변화가 있었는지를 분석하였으며, 구조화된 척도로 개발된 CSG척도가 얼마나 신뢰할만한가를 과몰입군, 과몰입위험군, 게임선용군 학생 대상의 면담을 진행한 게임과몰입상담사에 대한 전문가 집단 심층조사(FGI)를 통해 확인해보았다. 아울러 게임행동유형을 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자로 구분하여 분석하였다.

2014년 게임과몰입 종합 실태조사의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형 비율은 과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.5%, 일반사용자군 90.7%, 게임선용군 7.1%로 나타났는데 이는 과몰입군 0.7%,

과몰입위험군 1.2%, 일반사용자군 92.2%, 게임선용군 5.9%의 결과를 보였던 2013년 실태조사 결과와 비교해볼 때 과몰입군 비율은 유사한 반면, 과몰입위험군과 게임선용군의 비율은 증가한 것이다. 과몰입군과 과몰입위험군의 증감과 상관없이 게임선용군은 매년 증가하고 있다.

둘째, 학교급별 게임행동 유형의 차이에서는 초등학교에서 중학교, 고등학교로 올라갈수록 과몰입군 유형의 비율이 상승하는 경향을 보였던 예년과 달리 초등학교 증가하여 중학교와 동일한 비율을 보이고 고등학교의 비율은 감소한 것으로 나타났다. 과몰입위험군 비율에 있어서도 초등학교와 중학교는 증가한 반면 고등학교는 감소하였다.

셋째, 지역규모별 과몰입 유형에서의 차이는 읍면지역과 특별시 지역에서 과몰입군과 과몰입위험군의 비율이 더 높았는데, 이는 예년의 조사 결과와 동일하다. 성별 게임행동 유형에 있어서도 남학생이 여학생보다 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 확연하게 더 높은 것으로 나타난 점도 예년과 같다.

넷째, 온라인게임 보다 모바일게임을 이용하는 청소년이 더 많은 것으로 나타났는데, 온라인게임을 이용하는 청소년의 경우에는 과몰입군이 1.1%, 과몰입위험군이 3.1%, 일반사용자군이 81.5%, 게임선용군이 14.2%인 반면에 모바일게임을 이용하는 청소년의 경우에는 과몰입군이 0.6%, 과몰입위험군이 0.9%, 일반사용자군이 94.2%, 게임선용군이 4.3%로 나타났다. 연도별로 살펴보면, 온라인게임 이용자의 경우 과몰입군 비율은 정체되어 있는 반면 과몰입위험군 비율은 계속 증가하고 있으며, 모바일게임 이용자의 경우에는 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 모두 매년 증가하고 있다. 비디오게임의 경우에도 모바일게임과 동일한 현상을 보이고 있다. 과몰입군과 과몰입위험군 전체 구성 가운데 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자의 비율 변화를 살펴봐도 아직은 온라인게임 이용자의 비율이 높으나 매년 모바일 사용자의 비율이 크게 증가하고 있다.

다섯째, 청소년의 게임시간선택제에 대하여 알고 있는지에 대한 응답 결과는 '세부적인 내용까지 잘 안다'는 비율과 '대략적인 내용만 안다'는 비율이 예년에 비해 증가한 것으로 나타났다. 그러나 '이름은 들어보았다'와 '잘 모른다'는 응답 합계가 60%를 넘고 있다. 게임시간선택제를 이용한 경험이 있는 학생은 초등학생이 28.1%, 중학생

이 18.2%, 고등학생이 14%로 나타났다. 게임시간 선택제를 이용한 학생들은 게임이용 시간 조절 능력이 생겼다는 반응이 많았다. 초등학생은 79.4%, 중학생은 63.3%, 고등학생은 53.8%가 많은 적든 게임이용 시간 조절 능력이 생겼다고 답했다. 부정적 게임이용자의 게임이용 시간 조절 능력 문제를 해결하기 위해서는 조기에 게임시간 선택제에 대해 안내하고, 이를 적극 이용하도록 유도하는 것이 바람직한 것으로 나타난 것이다.

여섯째, 온라인패널을 통한 조사에서도 위험군이 증가하고 있다. 그런데 과몰입군 비율은 일반인의 경우 대비 대학생이 상대적으로 높고(1.8% : 3.2%) 과몰입위험군의 비율은 일반인이 대학생 대비 상대적으로 높은 것(7.2% : 4.9%)으로 나타났다. 연령별로 보면 19세에서 20세 사이의 청년층에서 과몰입군이 가장 높게 나타났으며 20세 이후에는 감소하는 반면 과몰입위험군이 증가하고 있다.

일곱째, PC방 이용 응답자의 경우에는 2013년 대비 과몰입군(5.3%에서 2.7%로), 과몰입위험군(11.3%에서 5.7%로), 게임선용군(19.7%에서 14%로) 모두 감소하였다. PC방 이용 응답자 가운데 대학생 대비 일반인의 과몰입군과 과몰입위험군의 비율은 온라인패널보다 더 극명하게 대비되어 나타났는데, 과몰입군 비율은 일반인의 대비 대학생이 각각 1% 대 5.6%, 과몰입위험군의 비율은 일반인과 대학생의 비율이 각각 6.8% 대 3.7%로 나타났다. 연령별로 보아도 19세에서 20세 사이의 청년층의 과몰입 비율이 특히 높게 나타났다.

여덟째, 게임행동유형과 게임이용시간별로 분류하여 볼 때 게임이용시간이 증가하는 것과 일반사용자군의 비율을 제외한 다른 비율이 모두 정비례하여 증가하고 있다. 부정적 사용자의 치료를 위해서 게임이용시간의 통제가 중요한 요소임을 반증하는 사례로 볼 수 있다. 청소년에게는 일일 게임이용시간에 대한 제한을 두는 것이 검토될 필요가 있다.

2. 정책제언

가. Wee 센터 게임과몰입상담의 활성화

1) 상담인력 충원의 필요

Wee 센터의 경우 전국의 교육지원청 별로 1개소씩 설치되어 있으며, 대부분 관내에 수십여 개의 초·중·고를 포함하고 있다. 현재 배치된 1인의 게임과몰입상담사가 학교의 Wee 클래스를 통해 의뢰되는 과몰입위험군 및 과몰입군 학생들을 진단하고 상담하기에는 어려움이 있다. 또한 게임과몰입상담사는 게임행동 관련 사업만을 담당하기도 하지만, 조직 내의 구성원으로서 Wee 센터 업무 중 일부를 담당하는 담당자이기도 하므로 게임과몰입상담사 1인이 배치된 지역을 담당하기에는 어려움이 있을 수 있다. 따라서 Wee 센터 게임과몰입상담 사업의 활성화를 위해서는 게임과몰입상담사의 인력이 충원될 필요성이 있다. 서울시의 경우 학교교육복지사업에서 초·중·고의 일선학교에는 지역사회교육전문가 혹은 교육복지사가 배치되어 있으며, 이를 담당하는 교육지원청의 프로젝트 조정자 2인이 대부분 배치되어 있다. 교육복지사업의 경우 돌봄사업으로 보다 긴밀한 돌봄체계와 상시 운영되는 학교일정으로 인해 각급 학교의 배치가 우선적으로 필요한 점에서 게임과몰입 상담사업과 동일할 수는 없으나 게임과몰입 상담사업의 활성화를 위해 보다 많은 상담인력이 충원될 필요가 있다.

다만, 게임과몰입상담사를 현재와 같이 45명 수준으로 배치하는 것에 그친다면 미배치지역에 대한 지원에 있어서는 한계를 드러낼 수밖에 없다. 아울러 게임과몰입상담사가 배치되는 순간 Wee 센터 종사자는 게임과몰입으로 인한 학교부적응학생에 대한 업무와 관련해서는 관심을 기울이지 않게된다. 게임과몰입의 문제에 대해 보다 적극적으로 대응하기 위해서는 최소한 모든 Wee 센터에서 관심을 가지고 접근해야 하며, 나아가 Wee 클래스 상담사도 예방 및 과몰입군 및 과몰입위험군 학생에 대한 대응을 해나가도록 안내하도록 할 필요가 있다. 이를 위해서는 게임과몰입 예방교육 자료, 개인 및 집단 상담프로그램의 제작 보급과 상담 기법에 대한 연수, 연계기관 정보제공 등이 필요하다.

2) 관련기관과의 네트워크 강화

게임과몰입 상담 관련기관과의 네트워크가 강화되어야 할 것이다. 게임과몰입의 유형에서 특히 과몰입군이나 과몰입위험군은 학교 및 지역사회와의 연계와 정신과 등 의료적 지원이 가능한 지역 내 전문가와의 연계가 필요하다. 또한 게임선용군이나 일반사용자군을 위해서는 지역 내 청소년 수련관, 청소년문화의 집, 복지관, 아동센터 등과의 연계를 통하여 게임행동진단검사 이후 대상 청소년이 게임이 아닌 대안 활동을 하도록 도울 수 있다. 네트워크 강화를 통해 쌍방의 대상자 확보 및 실질적인 도움을 제공하고 제공받을 수 있을 것이다. 이를 위하여 관련기관 협의회를 구성하고 게임과몰입 상담사업의 협력방안을 논의하는 것이 필요하다. 게임과몰입 학생을 지도하고 상담하는 것이 안전한 지역사회 형성과 분위기 형성을 위해 사회 역량을 향상 시키도록 이끌어주는 것으로 연결되기 때문이다.

2012년의 설문조사를 보면 Wee 센터에서는 ‘게임과몰입에 대한 학생들의 자발적인 상담신청이 적다’는 게임과몰입의 심각성의 이해부족에 대한 호소를 하고 있으며, 다음으로 ‘행정적인 지원이 부족하다’, ‘행정 담당자들의 게임과몰입 상담에 대한 이해가 부족하다’ 등 행정책임자의 이해부족으로 인한 협조의 어려움을 호소하고 있다. 또한 ‘게임과몰입 관련 기관과의 연계가 부족하다’, ‘훈련받은 전문 게임과몰입 상담사가 부족하다’고 하여 관련 기관과의 연계와 전문성 훈련에 대한 필요성을 말하고 있다(이은경 외, 2013).

3) 스마트폰 과다사용이나 중독에 대한 대처 필요

게임과몰입 상담 업무에 스마트폰 과다사용에 대한 대처가 필요하다는 것이 현장 전문가들의 의견이다. 스마트폰은 매체의 특성상 개인이 소유하고, 이동성이 높다는 특성을 보인다. 이러한 면에서 인터넷중독과 유사하게 지금까지의 연구들은 개인의 우울, 충동성, 자기통제력 등과 같은 심리적 특성이 영향을 미치는 것을 지적하였다. 스마트폰은 시공간적 제약이 적고, 특히 SNS와 같은 네트워킹의 기능상 의사소통의 매체로 활용되고 있어 여학생의 중독현상이 높은 것으로 나타난다. 그리고 스마트폰 게임은 기존의 인터넷게임보다 여성적이고 단순하지만 즉각적인 흥미를 충족시킬 수 있는 것들이 많이 개발되었으며(배주미 외, 2013), 웹툰이나 카페, 블로그 등의 다양

한 콘텐츠 활용이 언제 어디서나 사용 가능하기 때문에 기존의 게임과몰입과는 달리 또 다른 문제를 야기할 가능성이 있는 것으로 나타난다.

스마트폰 중독은 휴대전화 중독 및 인터넷 중독의 양상과 유사한 특성을 가지면서도 이와 차별화되는 다음과 같은 고유의 특성을 가지고 있다(신광우, 김동일, 정여주, 2011). 먼저, 스마트폰은 편리성 면에서 PC를 이용한 인터넷과 차별성을 가진다. 인터넷은 PC를 켜고, 익스플로러 창을 띄운 후, 원하는 사이트 주소를 치거나 검색을 하는 등의 번거로움을 가지고 있지만(장로, 2013), 스마트폰 이용자는 앱을 설치하면 한 번 터치하는 것만으로 원하는 사이트에 바로 들어갈 수 있다. 따라서 PC를 이용한 인터넷보다 훨씬 더 편리하게 자신이 원하는 내용을 얻을 수 있고, 원하는 프로그램을 실시할 수 있다(서민영, 2014). 둘째, 스마트폰은 PC를 이용한 인터넷보다 접근성이 훨씬 좋다. 인터넷에 접속하기 위해 집이나 PC방 등 PC가 설치되어 있는 곳을 찾아야 하지만, 스마트폰은 자신이 원하는 때 언제든지 접속할 수 있다(장로, 2013). 셋째, 스마트폰에서 제공하는 앱은 그 숫자가 무수히 많으며, 사용자중심으로 제공되어 자신이 원하는 카테고리별로 찾을 수 있다(정명진, 2014). 또, 앱은 누구나 만들어서 앱스토어에 올릴 수 있기 때문에, 많은 사람들의 창조적인 아이디어들을 공유할 수도 있다(선혁규, 2014). 넷째, 스마트폰은 콘텐츠별로 중독의 내용이 다를 수 있다. 기존의 PC 기반에서는 인터넷중독, 게임과몰입, 채팅중독, 음란물중독 등으로 나뉘었는데, 스마트폰 중독은 거기에 덧붙여 SNS중독, 앱중독 등 새로운 중독 콘텐츠 카테고리를 만들어 낼 수 있다는 점에 주의를 기울여야 한다는 것이다(배주미 외, 2013).

나. Wee 센터 게임과몰입상담 프로그램 개발과 활용

1) 게임과몰입 유형별 상담접근 표준제시 필요

게임과몰입 상담의 효과성 증진을 위해서는 게임과몰입 상담프로그램의 개발과 활용이 필요하다. 게임행동종합진단척도는 청소년의 게임행동에 대한 종합적 실태조사 자료로 활용되며, 이는 게임행동의 과몰입군, 과몰입위험군, 일반사용자군과 게임선용군의 비율을 파악하고 게임행동의 역기능 방지 대상에 대한 파악을 할 수 있어 정책적으로 활용된다. 일선에서는 그 결과를 개인상담이나 집단상담의 대상자를 파악

하는데 활용하고 있다. 예를 들면, 학교의 Wee 클래스나 상담담당자가 과몰입군이나 과몰입위험군에 해당하는 학생들을 면담한 후 보다 전문적 상담이 필요한 학생들은 Wee 센터로 의뢰할 수 있다. 이 경우 Wee 센터에서는 게임과몰입에 대한 진단을 위해 게임행동종합진단척도를 재 실시하지 않아도 Wee 클래스에서 의뢰된 문제를 파악할 수 있어 보다 효율적으로 상담을 진행할 수 있다. Wee 센터에서는 일반 학교에 게임행동종합진단척도 실시 결과에 대한 활용 방안을 알리고 이와 관련하여 의뢰된 상담을 진행하는 연계를 활용하는 것이다(박옥식 외, 2013).

그러나 어디에 근무하고 있건 상관없이 직접 개입하고자 할 경우 게임과몰입의 유형별 개입방법을 제시할 필요가 있다. 게임 비사용자와 초기 사용자에게는 게임과몰입 예방교육이 지속적으로 필요하며, 게임 과몰입군과 과몰입위험군을 위해서는 집단 및 개인 상담 프로그램을 좀 더 체계적으로 운영할 수 있도록 표준화된 상담접근의 안내가 제공되어야 한다. 특히 게임과몰입 상담의 경우 게임과몰입 증상의 호소이기 보다는 복합적 문제의 공존으로 나타나는 경우가 많다. 비행문제나 학업문제 등 학교관련 문제와 연관되어 있거나, 우울이나 ADHD 등의 임상적 문제와 공존되어 있어 공존병리를 다룰 수 있는 상담개입이 필요할 수도 있다. 또한 게임과몰입 개인상담의 경우 내담자의 비자발성을 다루는 방안, 행동변화를 위한 동기강화와 자기조절 향상의 문제, 부모와 교사의 적극적인 협조를 이끌어내는 것이 중요하다. 따라서 게임과몰입 유형별 상담접근과 프로그램 개발, 그리고 다양한 접근을 활용한 프로그램 개발과 효과성 검증이 함께 수행되어야 할 것이다.

2) 부모교육 및 부모상담의 필요

게임과몰입, 인터넷중독 혹은 스마트폰 중독과 관련된 청소년문제의 경우 청소년 개인의 심리적 특성만 다루기보다는 가정에서의 개입이나 예방적인 지도를 하는 것이 효과적이라고 알려져 있다. 게임과몰입, 인터넷이나 스마트폰 중독에 대한 원인을 제공하는 주 계층이 부모이자 가정임에도 불구하고, 정작 가정에서는 부모가 자녀의 문제에 대해 자각이 부족하거나 적절한 조치를 취하지 못하고 있는 실정임을 나타내는 것이다. 맞벌이가정, 방임아이, 나홀로 어린이가 늘어가고 있어 청소년들이 쉽게 게임과몰입, 인터넷이나 스마트폰 중독으로 내몰리고 있다는 지적들도 많다. 청소년

문제를 다루는 상담사들 역시 부모상담의 중요성을 인식하고는 있으나 그 방법이나 접근에 있어서 어려움을 겪고 있다. 가정에서 게임, 인터넷, 스마트폰 이용과 관련하여 이해하고 대응할 수 있도록 부모교육을 실시하고, 부모상담도 강화되어야 할 것이다.

특히 과다사용과 관련하여 지적되는 문제는 사용시간이다. 게임과몰입, 인터넷 중독의 경우 사용시간과 밀접한 관련이 있다. 즉, 게임이나 스마트폰 사용시간이 많은 청소년의 경우 게임과몰입, 스마트폰 중독이 발생하기 쉽다는 것이다. 지나치거나 불필요한 부적절한 사용을 예방하기 위해서는 부모의 적절한 훈육방식에 대한 정보가 제공되어야 할 것이다(박주연, 2012). 최근 부모의 양육태도나 부모의 중재와 관련된 논의들이 연구되기 시작하였다. 부모가 통제할 수 없는 곳에서도 자녀들이 사용할 수 있다는 점을 고려하면, 부모의 긍정적 양육태도를 통해 자녀와의 의사소통을 증진하고 스스로 기기 사용에 대한 적절한 자기통제를 할 수 있도록 돕는 것이 필요할 것이다. 더불어 부모의 역할로서 ‘부모중재’가 강조되어야 한다. 부모중재는 부모와 자녀 간의 상호작용을 전제로 하는 행위로, 자녀의 올바른 기기 사용을 위한 부모의 사용 지도를 의미한다. PC나 스마트폰이 가지고 있는 다양한 부정적인 영향을 최소화하고 이를 긍정적으로 이용할 수 있도록 하는 부모의 적절한 통제와 개입을 뜻한다(진소연, 2013). 자녀에 대한 부모의 효과적 중재가 과몰입이나 중독상담의 가능성을 낮출 수 있기 때문이다.

다. Wee 센터 게임과몰입상담사의 전문성 증진 방안 마련

1) 게임과몰입상담사의 전문성 연수 프로그램 유지 강화

게임과몰입상담사의 2012년 요구조사 결과 전문성향상을 위한 연수가 가장 필요한 것으로 나타났다. 이에 따라 2014년에는 게임문화재단에서 여러차례 연수를 진행하였고, 수퍼비전도 진행되었다. 매년 신규로 채용되는 게임과몰입상담사를 위시해서 기존의 상담사에게도 지속적인 연수와 수퍼비전을 통한 역량 강화는 중요한 문제이다.

게임과몰입 상담의 경우 게임과몰입 문제뿐만 아니라 청소년 개인의 심리적 특징과 가정내의 문제, 학교적응과 같은 복합적 문제들이 얹혀있어 일반적인 상담보다 전문성이 더 필요한 영역이다. 우울과 불안과 같은 기분장애나 품행장애, 충동장애 등 정신건강 측면과도 공존할 가능성이 높아 정신건강에 대한 임상심리학적 진단과 평

가에 대한 지식이 함께 필요하다. 이러한 상황이기때 게임과몰입상담사를 위한 연수에서는 상담의 기본적 지식을 토대로 상담사례별로 접근할 수 있는 전문성향상을 위한 상담사례 실습과 수퍼비전이 반드시 필요하다. 이를 통하여 게임과몰입 상담에서 비자발적 내담자에 대한 상담동기 강화, 상담중도탈락율을 방지하기 위한 상담개입 방안 등이 함께 탐색될 수 있을 것이다. 아울러 내담자 상담의 만족도 및 효과를 지속적으로 측정하고 이와 관련된 피드백을 갖는 것 또한 전문성을 증진하는데 도움이 될 것이다. 이외에 직원의 업무관련 건강 증진을 위한 자존감 강화 프로그램을 실시, 관련 학회와의 공동 프로그램 개발이 필요하다.

2) 게임과몰입 상담사업에 대한 빅데이터 관리필요

게임과몰입 사업에 대한 빅데이터의 구성이 필요하다. 지금껏 진행되어 온 게임과몰입 상담사업의 사례 DB를 구축하고 이를 활용할 수 있다. 빅데이터 분석은 개인의 행동경향 뿐만이 아니라 게임이용자의 행동분석이나 과몰입 관련 위험요소 및 보호요소를 분석하는데 활용할 수 있다. 이러한 자료들은 게임과몰입 상담과 관련된 상담매뉴얼과 사례분석 시스템을 제공하여 게임과몰입 상담사업의 진행에 활용할 수 있을 것이다.

빅데이터의 관리는 게임과몰입 상담의 사후관리방안으로도 고려할 수 있다. 게임과몰입 청소년들의 특성상 일시적 상담에 그치지 않고 내담자에 대한 지속적인 관찰을 통해 상담에서 학습한 내용이 혼습되도록 하는 사후관리 방안이 제시되어야 한다. 상담자의 추후관리는 상담결과를 유지하고 사업의 성과를 알리는 데에 매우 유용한 과제가 되기 때문이다. 게임과몰입뿐만 아니라 스마트폰 과다사용의 문제점과 함께 지속적으로 이어지는 문제를 해결하기 위해서 게임과몰입 상담과 관련된 내담자와 부모, 학교 및 지역사회 등의 관련 데이터를 지속적으로 관리하고 분석하는 것이 필요하다.

I. 서 론_1

1. 필요성 및 목적	3
2. 조사 설계	4
가. 조사 개요	4
나. 조사 내용	5
3. 조사 방법	6
4. 주요 결과	7

II. 청소년 실태 조사 결과_9

1. 조사 대상 및 표집 방법	11
2. 가중치의 적용	14
3. 2014 게임과몰입 실태 조사 분석 결과	15
가. 조사대상	15
나. 청소년의 배경변수별 게임행동유형 차이	17
다. 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	37
4. ‘게임시간 선택제’ 인지도 및 활용도	62
5. 모바일기기 사용 이유	72
6. 연도별 게임과몰입 실태 추이	78

III. 성인 실태조사 결과_95

1. 온라인패널 대상 조사 결과	97
가. 조사 대상 및 조사 방법	97
나. 실태 분석 결과	100
다. 게임행동 유형별 게임자 특성 및 게임 환경 차이	120
2. PC방 이용자 대상 조사 분석결과	126

가. 조사 대상 및 조사 방법	126
나. 실태 분석 결과	127
다. 게임행동 유형별 게임자 특성 및 게임 환경 차이	146

IV. 결론 및 정책 제언_151

1. 결론	153
2. 정책제언	156
가. Wee 센터 게임과몰입상담의 활성화	156
나. Wee 센터 게임과몰입상담 프로그램 개발과 활용	158
다. Wee 센터 게임과몰입상담사의 전문성 증진 방안 마련	160

참고문헌_163

부록_165

I. 2014년 자료 가중치 적용 후 연도별 비교 (고등학교 세부 분류) ...	167
II. 실태조사 설문지	171
1. 청소년 게임이용자 종합실태조사(초등학생용)	171
2. 청소년 게임이용자 종합실태조사(중·고등학생용)	177
3. 성인 게임 이용 관련 조사(온라인 조사용)	183
4. 성인 게임 이용 관련 조사(PC방 면접조사용)	191
III. 게임행동 종합진단척도 결과안내지	199

〈표 I-1〉 조사 개요(청소년)	4
〈표 I-2〉 학교급별 지역규모별 모집단분포, 표본분포, 가중사례수	5
〈표 I-3〉 조사 개요(성인)	5
〈표 I-4〉 전체 응답자의 게임행동 유형	7
〈표 II-1〉 학교급별 지역규모별 모집단분포, 표본분포, 가중사례수	12
〈표 II-2〉 청소년 게임과몰입 실태 조사 내용	12
〈표 II-3〉 게임행동유형 분류 기준	14
〈표 II-4〉 전체 응답자의 학교급별 분포 (가중치 적용 전)	15
〈표 II-4-1〉 전체 응답자의 학교급별 분포 (가중치 적용 후)	16
〈표 II-5〉 응답자의 학교급별 배경변수별 분포	16
〈표 II-6〉 전체 응답자 게임행동유형: 전체학교급	18
〈표 II-7〉 학교급별 게임행동유형 차이	19
〈표 II-8〉 지역규모별 게임행동유형 차이	20
〈표 II-9〉 학교급별 지역규모별 게임행동유형 차이	21
〈표 II-10〉 청소년 전체 응답자의 성별 게임행동유형	22
〈표 II-11〉 학교급별 성별 게임행동유형 차이	23
〈표 II-12〉 학교급별 학년별 게임행동유형 차이	24
〈표 II-13〉 전체 응답자의 하루 평균 게임시간별 게임행동유형	25
〈표 II-14〉 학교급별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형 차이	26
〈표 II-15〉 전체 응답자의 일일 최대 게임시간별 게임행동유형	27
〈표 II-16〉 학교급별 일일 최대 게임시간별 게임행동유형 차이	28
〈표 II-17〉 전체 응답자의 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼	29
〈표 II-18〉 학교급별 학년별 가장 많이 하는 게임 플랫폼	30
〈표 II-19〉 지역규모별 가장 많이 하는 게임 플랫폼	31
〈표 II-20〉 전체 응답자의 게임행동 유형별 실행 게임 장르	32
〈표 II-21〉 전체 응답자의 성별 실행 게임 장르	34

〈표 II-22〉 전체 응답자의 가족경제수준별 게임행동유형	34
〈표 II-23〉 학교급별 가족경제수준별 게임행동유형	35
〈표 II-24〉 전체 응답자의 게임행동유형별 가족경제수준	37
〈표 II-25〉 게임자 특성 측정 문항 내용	37
〈표 II-26〉 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	39
〈표 II-27〉 온라인게임 청소년 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	42
〈표 II-28〉 모바일게임 청소년 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	46
〈표 II-29〉 초등학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	50
〈표 II-30〉 중학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	53
〈표 II-31〉 고등학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	56
〈표 II-32〉 과몰입군 학생의 학교급별 게임자 특성 차이	58
〈표 II-33〉 학교급별 게임시간 선택제 인지 정도	62
〈표 II-34〉 게임시간 선택제 인지 정도별 게임행동유형	63
〈표 II-35〉 게임시간 선택제 이용 경험	64
〈표 II-36〉 게임시간 선택제 이용 경험별 게임행동 유형	65
〈표 II-37〉 게임시간 선택제 이용 상의 부모님과과의 갈등	65
〈표 II-38〉 게임시간 선택제 이용 상의 부모님과과의 갈등 유형별 게임행동유형	66
〈표 II-39〉 게임시간 선택제를 이용한 경우 하루 평균 게임 이용 감소 시간	67
〈표 II-40〉 하루 평균 게임 이용 감소 시간별 게임행동 유형	67
〈표 II-41〉 게임시간 선택제를 이용한 경우 부모님과과의 갈등 해소 정도	68
〈표 II-42〉 부모님과과의 갈등 해소 정도별 게임행동 유형	68
〈표 II-43〉 게임시간 선택제를 이용한 경우 게임이용 시간 조절 능력	69
〈표 II-44〉 게임이용 시간 조절 능력별 게임행동유형	70
〈표 II-45〉 게임시간 선택제 이용 의사	71
〈표 II-46〉 게임시간 선택제 이용 의사별 게임행동유형	72
〈표 II-47〉 모바일 기기 사용 이유: 게임 등 오락을 할 수 있어서	73

〈표 II-48〉 모바일 기기 사용 이유: 어디서든지 바로 인터넷을 사용할 수 있어서	73
〈표 II-49〉 모바일 기기 사용 이유: SNS(카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워서	74
〈표 II-50〉 성별 모바일 기기 사용 이유: SNS(카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워서	74
〈표 II-51〉 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르	75
〈표 II-52〉 성별 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르	76
〈표 II-53〉 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르별 게임행동 유형	77
〈표 II-54〉 연도별 게임행동유형 변화	78
〈표 II-55〉 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼	79
〈표 II-56〉 연도별 학교급별 게임행동유형	80
〈표 II-57〉 연도별 학년별 게임행동유형	83
〈표 II-58〉 많이 하는 게임 플랫폼별 게임행동유형	87
〈표 II-59〉 연도별 게임행동유형별 많이 이용하는 게임 플랫폼	90
〈표 II-60〉 연도별 게임시간선택제 인지 비율	91
〈표 II-61〉 연도별 게임시간선택제 이용 의향	93
〈표 III-1〉 성인 온라인패널의 연령별, 성별, 지역별 조사표본수	97
〈표 III-2〉 온라인패널 조사 내용	99
〈표 III-3〉 온라인패널 응답자의 배경변수별 분포	101
〈표 III-4〉 온라인패널 응답자의 일주일간 돈 내기 게임 횟수	102
〈표 III-5〉 온라인패널 응답자의 큰 금액 내기 경험	102
〈표 III-6〉 온라인패널 응답자의 하루 평균 게임 시간	103
〈표 III-7〉 온라인패널 응답자의 일회 최대 게임 시간	104
〈표 III-8〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 분야	104
〈표 III-9〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 종류	105
〈표 III-10〉 온라인패널 응답자의 주로 이용한 게임 장소	105
〈표 III-11〉 온라인패널 응답자의 한 달 평균 게임 금액	106
〈표 III-12〉 온라인패널 응답자의 게임비용 마련 방법	106

〈표 III-13〉 온라인패널 응답자의 급격한 생활변화 경험	107
〈표 III-14〉 온라인패널 응답자의 신체 건강 상태	107
〈표 III-15〉 온라인패널 응답자의 신체장애 유무	108
〈표 III-16〉 온라인패널 전체 응답자 게임행동 유형	108
〈표 III-17〉 온라인패널 응답자의 대학생, 일반인별 게임행동 유형	109
〈표 III-18〉 온라인패널 응답자의 성별 게임행동 유형	109
〈표 III-19〉 온라인패널 응답자의 연령별 게임행동 유형	110
〈표 III-20〉 온라인패널 응답자의 결혼 여부별 게임행동 유형	110
〈표 III-21〉 온라인패널 응답자의 자녀 유무별 게임행동 유형	111
〈표 III-22〉 온라인패널 응답자의 학력별 게임행동 유형	111
〈표 III-23〉 온라인패널 응답자의 월평균 가계 소득별 게임행동 유형	112
〈표 III-24〉 온라인패널 응답자의 경제활동 형태별 게임행동 유형	112
〈표 III-25〉 온라인패널 응답자의 일주일 내기 횟수별 게임행동 유형	113
〈표 III-26〉 온라인패널 응답자의 큰 금액 내기 경험별 게임행동 유형	113
〈표 III-27〉 온라인패널 응답자의 하루 평균 게임 시간별 게임행동 유형	114
〈표 III-28〉 온라인패널 응답자의 일회 게임 시간별 게임행동 유형	114
〈표 III-29〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 분야별 게임행동 유형	115
〈표 III-30〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 종류별 게임행동 유형	116
〈표 III-31〉 온라인패널 응답자의 주로 이용한 게임 장소별 게임행동 유형	117
〈표 III-32〉 온라인패널 응답자의 한 달 평균 게임 사용 금액별 게임행동 유형 ..	117
〈표 III-33〉 온라인패널 응답자의 게임 비용 마련 방법별 게임행동 유형	118
〈표 III-34〉 온라인패널 응답자의 급격한 생활변화 경험별 게임행동 유형	118
〈표 III-35〉 온라인패널 응답자의 신체건강 상태별 게임행동 유형	119
〈표 III-36〉 온라인패널 응답자의 신체장애 유무별 게임행동 유형	119
〈표 III-37〉 온라인패널 응답자의 게임자 특성 척도 신뢰도	120
〈표 III-38〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	121

〈표 III-39〉 온라인패널 응답자의 게임 환경 척도 신뢰도	123
〈표 III-40〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임 환경 차이	124
〈표 III-41〉 모바일기기를 주로 사용하는 이유	125
〈표 III-42〉 서울 지역별 조사표본	126
〈표 III-43〉 지역별 방문 PC방	126
〈표 III-44〉 PC방 이용 응답자의 배경변수별 분포	127
〈표 III-45〉 PC방 이용 응답자의 일주일간 돈 내기 게임 횟수	129
〈표 III-46〉 PC방 이용 응답자의 큰 금액 내기 걸기 경험	129
〈표 III-47〉 PC방 이용 응답자의 하루 평균 게임 시간	130
〈표 III-48〉 PC방 이용 응답자의 일회 최대 게임 시간	130
〈표 III-49〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용한 게임분야	131
〈표 III-49-1〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 모바일 게임	131
〈표 III-50〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용한 게임 종류	132
〈표 III-51〉 PC방 이용 응답자의 주로 이용한 게임 장소	132
〈표 III-52〉 PC방 이용 응답자의 한 달 평균 게임 금액	133
〈표 III-53〉 PC방 이용 응답자의 게임 비용 마련 방법	133
〈표 III-54〉 PC방 이용 응답자의 급격한 생활 변화 경험	134
〈표 III-55〉 PC방 이용 응답자의 신체 건강 상태	134
〈표 III-56〉 PC방 이용 응답자의 신체장애 유무	135
〈표 III-57〉 모바일기기를 주로 사용하는 이유	135
〈표 III-58〉 PC방 이용 전체 응답자의 게임행동 유형	136
〈표 III-59〉 PC방 이용 응답자의 대학생, 일반인별 게임행동 유형	136
〈표 III-60〉 PC방 이용 응답자의 성별 게임행동 유형	137
〈표 III-61〉 PC방 이용 응답자의 연령별 게임행동 유형	137
〈표 III-62〉 PC방 이용 응답자의 결혼 유무별 게임행동 유형	137
〈표 III-63〉 PC방 이용 응답자의 자녀 유무별 게임행동 유형	138

〈표 III-64〉 PC방 이용 응답자의 학력별 게임행동 유형	138
〈표 III-65〉 PC방 이용 응답자의 월평균 가계 소득별 게임행동 유형	139
〈표 III-66〉 PC방 이용 응답자의 경제활동 형태별 게임행동 유형	139
〈표 III-67〉 PC방 이용 응답자의 일주일 돈 내기 게임별 게임행동 유형	140
〈표 III-68〉 PC방 이용 응답자의 큰 금액 내기 경험별 게임행동 유형	140
〈표 III-69〉 PC방 이용 응답자의 하루 평균 게임 시간별 게임행동 유형	141
〈표 III-70〉 PC방 이용 응답자의 일회 최대 게임 시간 별 게임행동 유형	141
〈표 III-71〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 게임 분야별 게임행동 유형	142
〈표 III-71-1〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 모바일 게임별 게임행동 유형	142
〈표 III-72〉 PC방 이용 응답자의 가장 자주한 게임 종류별 게임행동 유형	143
〈표 III-73〉 PC방 이용 응답자의 주로 이용한 게임 장소별 게임행동 유형	144
〈표 III-74〉 PC방 이용 응답자의 한 달 게임 사용 금액별 게임행동 유형	144
〈표 III-75〉 PC방 이용 응답자의 게임비용 마련별 게임행동 유형	145
〈표 III-76〉 PC방 이용 응답자의 급격한 생활변화 경험별 게임행동 유형	145
〈표 III-77〉 PC방 이용 응답자의 신체건강 상태별 게임행동 유형	146
〈표 III-78〉 PC방 이용 응답자의 신체장애 유무별 게임행동 유형	146
〈표 III-79〉 PC방 이용 응답자의 게임자 특성 척도 신뢰도	147
〈표 III-80〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이	148
〈표 III-81〉 온라인패널 응답자의 게임 환경 척도 신뢰도	149
〈표 III-82〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임 환경 차이	150
〈표 IV-1〉 연도별 학교급별 게임행동유형	167
〈표 IV-2〉 연도별 게임시간선택제 인지 비율	168
〈표 IV-3〉 연도별 게임시간선택제 이용 의향	169

[그림 II-1] 전체 응답자 게임행동유형	18
[그림 II-2] 학교급별 게임행동유형 차이	19
[그림 II-3] 지역규모별 게임행동유형 차이	20
[그림 II-4] 성별 게임행동유형	22
[그림 II-5] 하루 평균 게임시간별 게임행동유형	25
[그림 II-6] 전체 응답자의 일일 최대 게임시간별 게임행동유형	27
[그림 II-7] 전체 응답자의 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼	30
[그림 II-8] 게임행동유형별 실행 게임 장르	33
[그림 II-9] 가족 경제수준별 게임행동유형	35
[그림 II-10] 학교급별 게임시간 선택제 인지 정도	62
[그림 II-11] 게임시간 선택제 이용 경험	64
[그림 II-12] 게임시간 선택제를 이용한 경우 게임이용 시간 조절 능력	70
[그림 II-13] 게임시간 선택제 이용 의사	71
[그림 II-14] 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르별 게임행동 유형	77
[그림 II-15] 연도별 게임행동유형 변화	79
[그림 II-16] 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼	80
[그림 II-17] 연도별 학교급별 게임행동유형(과몰입군)	81
[그림 II-17-1] 연도별 학교급별 게임행동유형(과몰입위험군)	82
[그림 II-17-2] 연도별 학교급별 게임행동유형(게임선용군)	82
[그림 II-18] 연도별 학년별 게임행동유형(과몰입군)	85
[그림 II-18-1] 연도별 학년별 게임행동유형(과몰입위험군)	86
[그림 II-18-2] 연도별 학년별 게임행동유형(게임선용군)	86
[그림 II-19] 많이 하는 게임 플랫폼별 게임행동유형(과몰입군)	88
[그림 II-19-1] 많이 하는 게임 플랫폼별 게임행동유형(과몰입위험군)	88
[그림 II-19-2] 많이 이용하는 게임 플랫폼별 게임행동유형(게임선용군)	89
[그림 II-20] 연도별 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼	91
[그림 III-1] 온라인 웹상 실시간 자료 수집 화면	98



서론

I | 서론

2014 게임과몰입 종합 실태조사

1. 필요성 및 목적

인터넷의 보급 및 게임관련 기술력의 발달과 더불어 한국 엔터테인먼트 산업에서 게임이 차지하는 비중과 게임의 사회적 파급효과는 점차 증대되고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2014). 게임은 더 이상 단순한 놀이가 아닌 다양한 연령층의 사람들이 상호 작용하는 매체로서, 여가 문화의 중요한 일부분을 차지하고 있으며 특히 청소년의 여가활동에서 게임이 차지하는 비중은 지속적으로 증가하고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2011). 이와 같은 게임 산업의 급성장과 게임 이용자의 급격한 증가에 따른 게임 이용과 관련한 사회적인 문제 또한 다수 발생하고 있어, 게임과몰입 예방 및 문제 해결과 관련한 체계적인 대책 수립이 필요하다. 이를 위해서는 게임 활동이 개인에게 초래하는 결과를 종합적으로 이해할 필요성이 있으며, 게임을 중독의 대상으로만 보기 보다는 게임의 역기능을 예방하고 게임을 선용하도록 하기 위한 적극적인 노력이 요구된다(최훈석 외, 2009).

게임과몰입 종합 실태조사는 우리나라의 청소년과 성인을 대상으로 게임 이용 종합 실태를 조사하여 게임 이용 행태를 진단하고, 이에 따른 연도별 추이를 분석하여 게임과몰입 문제에 선제적으로 대응하기 위한 개입전략 구축에 목표를 두고 2011년 이후 매년 실시되고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2011, 2012, 2013). 실태조사를 통해 수집, 분석된 데이터는 향후 게임과몰입 문제의 원인을 분석하고 이를 통한 대응 개입 전략을 구축하기 위한 기초자료로 활용될 수 있을 것이다(한국콘텐츠진흥원, 2012, 2013).

2. 조사 설계

본 조사는 2013년의 조사와 동일한 조사도구를 활용하여 게임이용 형태의 실태를 분석하고, 1년 사이의 변화를 추적하는 것을 내용으로 하고 있다. 따라서 조사 대상도 2013년과 동일하게 초등학교(4학년 이상), 중학교, 고등학교 재학생과 19세에서 35세 사이의 성인인터넷 사용자를 대상으로 실시되었다. 2013년과는 다르게 자발적으로 참여한 학교를 대상으로 조사를 실시하였으며, 이로 인해 학교급별 표본수가 균등하게 표집 되지 않은 문제를 보완하기 위하여 가중치를 적용하여 분석을 실시하였다. 조사 도구는 청소년의 경우 청소년게임행동종합진단척도(Comprehensive Scale for assessing Game behavior : CSG)를 활용하여 CSG의 4개 진단유형을 분류(과몰입군, 과몰입위험군, 일반사용자군, 게임선용군)하였고, 2013년 조사에서 추가된 ‘게임시간선택제’ 문항과 ‘스마트폰 게임 이용 형태’ 문항에 덧붙여 ‘모바일기기를 사용하는 이유’에 대한 문항이 추가되었다. 성인 대상으로는 ‘2013 게임 이용자 종합 실태조사’에서 구성한 조사 문항인 게임 선용과 문제적 게임이용을 예측하는 심리 및 행동 특성들을 확인하는 문항을 사용하였다. 성인의 경우에는 2013년과 동일하게 온라인패널과 PC방 이용자를 구분하여 조사가 진행되었다. 성인의 일반적인 분류를 위해 온라인패널을 대상으로 하였으며, 일반적으로 게임을 더 많이 하고 있을 것으로 추정되는 PC방 이용자를 별도로 구분하여 조사를 실시하였다.

가. 조사 개요

1) 청소년

〈표 I-1〉 조사 개요(청소년)

구분	수거표본
표 본 수	272,054명
조사대상	초, 중, 고등학생
조사 방법	우편
조사 기간	'14. 4~6

〈표 I -2〉 학교급별 지역규모별 모집단분포, 표본분포, 가중사례수

구 분	초등학교	중학교	일반고	특성화고	자율고	특목고	전체
모 집 단	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	43,804	1,107,766
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	13,696	945,242
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	149,125	6,432,027
표 본	특별시	9,200	7,604	404	238	0	17,446
	광역시	40,077	55,492	10,040	5,554	4,713	116,716
	중소도시	41,221	61,931	11,278	1,245	2,075	117,926
	읍면	8,872	7,393	3,127	215	0	19,966
	전체	99,370	132,420	24,849	7,252	6,788	272,054
가 중 사 례 수	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	0	1,049,904
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	0	931,546
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	91,625*	6,360,469*

* 가중사례수 합계가 모집단 사례수 합계와 일치하지 않는 이유는 일부 지역규모에서 자율고, 특목고가 표집되지 않았기 때문이다.

2) 성인(3,300명)

〈표 I -3〉 조사 개요(성인)

구분	온라인 패널	PC방
표 본 수	3,000명	300명
조사대상	19~35세의 성인	19~35세의 PC방 이용자
조사 방법	웹	면대면
조사 기간	6.18~7.16	6.19~7.4

나. 조사 내용

1) 청소년

- CSG 4개 유형별 진단, 고위험군 유병률(지역별, 학교별) 및 진단 결과 제공
- CSG 진단유형 별 핵심특성은 청소년 게임행동과 상관관계가 높은 4개 주요 변수

I. 서론

군을 중심으로 확인. 4개 주요 변수 군에서의 CSG 진단 유형 간 차이 분석을 통해서 게임선용 및 과몰입에 관계하는 보호요인과 위험요인 확인

- 게임이용자 개인특성 : 공존장애, 통제력, 자결성, 자존감, 비합리적 게임 신념, 가상 정체성, 게임 기대편향, 게임 동기편향, 게임이용 행태, 학교 성적 등
- 가정환경 및 생활환경 특성 : 부모와의 의사소통 양식, 가족갈등, 부모의 게임 수용성, 부모의 게임활동 감독, 일상의 구조화 정도, 게임이외 성취경험, 대안적 여가활동, 교사 지지 등
- 전반적 생활적응/부적응의 제 단면 : 학업 스트레스, 교우관계 스트레스, 외로움, 주관안녕 등
- 인구통계 특성 : 성, 거주지, 가계소득 등
- ‘게임시간선택제’의 인지 정도, 이용 경험 등
- ‘스마트폰 게임’의 이용 여부, 장소, 게임 시간, 게임 종류 등
- 게임 이용 시 모바일 기기를 사용하는 이유

2) 성인

게임 선용 및 문제적 게임이용의 예측 변수들은 게임에 관한 공중건강 관점을 이론적 토대로 하여 이용자 특성, 환경특성, 게임 특성의 세 가지 핵심 변수 군을 중심으로 구성

- 게임 사용자 : 인구통계특성, 성격 특성, 충동성, 외상 경험, 자존감, 자결성, 통제력, 삶의 만족, 주관안녕, 공존장애, 외로움 등의 심리적 특성 및 유전적 소질과 게임이용 행태(평균 게임시간, 비용, 플랫폼 등)

3. 조사 방법

2014년 게임과몰입 실태 조사는 2013년과 동일하게 OMR 방식을 활용하였고, 설문지와 답안지를 대상 학교에 우편으로 발송하여 조사를 실시하였다. 2013년과 조사 방법상의 차이점은 자발적으로 실태조사를 신청한 학교를 대상으로 조사를 실시하였다는 점이다. 이로 인하여 학교의 참여도를 제고할 수 있었고 2013년의 2배가 넘는

사례가 표집되었으며(2013년 약 14만명, 2014년 약 27만명), 회수율도 대폭 증가하였다(2013년 85%, 2014년 95.29%). 또한 답안지 구성을 수정하여 결과처리 시간을 단축시켜 조사 대상 학교에 분석 결과를 발송하는 시간을 단축할 수 있었다. 분석 결과는 실태조사를 실시한 학교에 발송하여 대상학생들에게 후속조치를 취할 수 있도록 제공하였다.

4. 주요 결과

2014년 게임과몰입 종합 실태조사의 주요결과는 다음과 같다. 첫째, 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형 비율은 과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.5%, 일반 사용자군 90.7%, 게임선용군 7.1%로 나타났다.

둘째, 학교급별 게임행동 유형의 차이에서는 초등학교와 고등학교의 과몰입군 비율은 유사하게 나타났고, 중학교의 과몰입군 비율은 초등학교와 고등학교보다 약간 높게 나타났다. 과몰입위험군 또한 초등학교에서 중학교로 가면서 높아지는 경향을 보이다가 고등학교에서는 다시 낮아지는 것으로 나타났다.

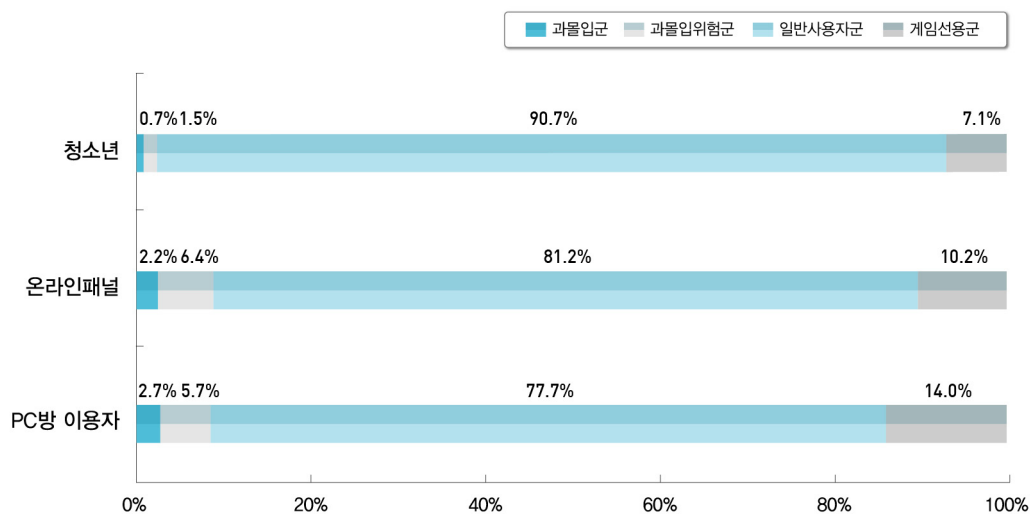
셋째, 지역규모별 과몰입 유형의 차이에서는 전체적으로 특별시가 타 지역보다 과몰입군 및 과몰입위험군 비율이 다소 높은 경향이 나타났고, 과몰입군 비율 및 과몰입위험군 비율은 대체로 특별시, 읍면, 중소도시, 광역시 순으로 높게 나타났다.

넷째, 성별 게임행동 유형의 차이는 남학생이 여학생보다 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 I-4〉 전체 응답자의 게임행동 유형

구분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군
성인	청소년	0.7%	1.5%	90.7%	7.1%
	온라인패널	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%
	PC방 이용자	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%

I. 서론



[그림 I -1] 전체 응답자의 게임행동 유형



청소년 실태 조사 결과

II

청소년 실태 조사 결과

2014 게임과몰입 종합 실태조사

1. 조사 대상 및 표집 방법

조사 대상은 전국 초등학교, 중학교, 일반고, 특성화고, 자율고, 특목고의 학생이다. 표본의 선정은 17개 시도교육청에 의뢰하여 게임과몰입 실태조사에 응한 학교의 학생들로 선정하였다. 2014년도 조사에서 2012년도와 2013년도와 표집 방법을 달리 한 이유로는 첫째 이전 연도 조사 시 설문지 회수율이 저조하여 2~3차에 걸쳐 학교를 추가적으로 표집한 후 설문조사를 반복 실시하였다. 이로 인하여 조사 기간이 연장되고, 조사비용의 증가로 인한 어려움이 발생하였다. 두 번째 이유로는 2014년도 조사는 조사 결과를 기초로 개별학교의 상담빈도 및 전국 각 지역의 Wee 센터의 상담빈도를 활용하여 게임과몰입군 학생에 대한 적극적 처방을 투입하기 위한 조사 목적도 가지고 있기 때문이다. 즉 각 시도에서 게임과몰입 실태 조사에 자발적으로 참여한 학교를 위주로 조사함으로써 게임과몰입 학생들에 대한 선별 및 그에 따른 처방에 적극적인 태도를 가지고 있는 학교들을 조사 대상에 포함시켜 사후 처방 조치의 원활함과 처방 효과를 극대화하기 위한 방안으로 진행되었다.

조사에 대한 자발적인 참여 방식으로 표본을 선정함에 따른 표본의 대표성의 문제를 보완하기 위하여 2014년도의 표본 수는 2012년과 2013년도의 표본수인 약 12만명의 2배가 넘는 약 30만명을 목표로 조사를 진행하였다. 설문지의 배포 및 회수는 2014년 4월 중하순부터 2014년 6월 말까지 진행되었으며, 학교급별, 지역규모별 회수된 표본 수는 다음의 <표 II-1>과 같다. 설문지를 발송한 총 785개교 중 회수 학교수는 748개교(학교 회수율 95.29%), 총 회수 학생수는 272,054명이었으며, 일부 자율고 및 특목고 학생이 포함되었다. 전체 회수 학생수를 기준으로 무선표집을 가정한 95% 신뢰수준에서의 최대 표집오차는 $\pm 0.188\%$ 이며, 초등학교는 $\pm 0.311\%$, 중학교는 $\pm 0.269\%$, 일반고는 $\pm 0.622\%$, 특성화고는 $\pm 1.151\%$ 이다.

〈표 II-1〉 학교급별 지역규모별 모집단분포, 표본분포, 가중사례수

구 분	초등학교	중학교	일반고	특성화고	자율고	특목고	전체
모 집 단	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	43,804	1,107,766
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	13,696	945,242
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	149,125	6,432,027
표 본	특별시	9,200	7,604	404	238	0	17,446
	광역시	40,077	55,492	10,040	5,554	4,713	116,716
	중소도시	41,221	61,931	11,278	1,245	2,075	117,926
	읍면	8,872	7,393	3,127	215	0	19,966
	전체	99,370	132,420	24,849	7,252	6,788	272,054
가 중 사 례 수	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	0	1,049,904
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	0	931,546
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	91,625*	6,360,469*

* 가중사례수 합계가 모집단 사례수 합계와 일치하지 않는 이유는 일부 지역규모에서 자율고, 특목고가 표집되지 않았기 때문이다.

조사 내용은 〈표 II-2〉와 같이, 게임이용 유형(7번~36번), 게임자 특성(37번~62번) 등을 조사하였으며, 구체적인 조사 내용은 첨부된 부록의 설문지에 포함되어 있다.

〈표 II-2〉 청소년 게임과몰입 실태 조사 내용

구 분		문항번호
게임선용(AGUS)	활력경험	7, 14
	생활경험 확장	8, 15
	여가선용	9, 16
	몰입경험	10, 17
	자긍심경험	11, 18
	통제력경험	12, 19
	사회적지지망 유지 및 확장	13, 20
문제적 게임이용(MGUS)	조절손상	23, 30
	일상생활 무시	24, 31

구 분		문항번호
문제적 게임이용(MGUS)	내성	25, 32
	강박적 사용	26, 33
	과도한 시간소비	27, 34
	부작용에도 계속 사용	28, 35
	금단	29, 36
ADHD		37, 38
불안		39
우울		40
주관안녕	인지	41
	정서	42
통제력(CON)		43
자결성	자율성	44
	유능성	45
	관계성	46
자존감		47
부모와의 의사소통양식		48
가족 갈등		49
부모의 게임 수용성		50
부모의 게임 활동 감독		51
교사지지		52
학업 스트레스		53
교우관계 스트레스		54
외로움		55
비합리적 신념		56
가상정체성		57
게임 기대편향		58
금전적 추구		59
일상구조화		60
게임 외 성취경험		61
대안적 여가활동		62

〈표 II-2〉의 조사 내용을 기초로 게임행동유형을 분류하는 기준은 최훈석 외(2011)의 조사에서 사용한 기준을 동일하게 사용하였으며, 게임행동 유형 분류 절차는 다음과 같다.

첫째, <표 II-2>에서와 같이 각각 2개의 문항으로 구성된 게임선용 진단척도 (Adaptive Game Use Scale: AGUS)의 각 하위 요인 점수합이 4점 이상인 요인의 수가 3개 미만이면 ‘비선용군’으로 구분하고, 3개 이상이면 ‘선용군’으로 구분한다.

둘째, 각각 2개의 문항으로 구성된 문제적 게임이용(Maladaptive Game Use Scale: MGUS) 진단척도의 각 하위 요인 점수합이 4점 이상인 요인의 수가 3개 미만이면 ‘정상군’으로 구분하고, 3개 이상이면 ‘문제군’으로 구분한다.

셋째, 위의 구분을 기초로 다음의 <표 II-3>과 같이 게임행동유형을 분류한다. 즉, 비선용군에 해당하면서 문제군에 해당하는 경우 ‘과몰입군’, 선용군에 해당하면서 문제군에 해당하는 경우 ‘과몰입위험군’, 비선용군에 해당하면서 정상군에 해당하는 경우 ‘일반사용자군’, 선용군에 해당하면서 정상군에 해당하는 경우 ‘게임선용군’으로 분류한다.

<표 II-3> 게임행동유형 분류 기준

문제적 게임이용 \ 게임선용	비선용군 (4점이상 요인이 3개 미만)	선용군 (4점이상 요인이 3개 이상)
문제군 (4점이상 요인이 3개 이상)	과몰입군	과몰입위험군
정상군 (4점이상 요인이 3개 미만)	일반사용자군	게임선용군

2. 가중치의 적용

조사에 대한 자발적인 참여 방식으로 표본을 선정함에 따라 학교급별 표본수가 균등하게 표집 되지 않은 문제를 보완하기 위하여 가중치를 적용하였다. 이 연구에서의 표본 학교는 조사에 자원한 표본들로 구성되어 있으므로 확률적 추출 방식을 전제로 적용되는 가중치의 적용에는 제한점이 있으나, 확률적으로 추출된 표본으로 가정하고 다음과 같은 절차에 따라 가중치를 적용하였다.

일반적으로 가중치는 불균등 추출 확률 조정, 무응답 조정, 사후층화 조정의 3단계로 계산된다. 먼저 불균등 추출 확률 조정하기 위한 기본 가중치는 표본추출확률의 역수로 구해지며 다음과 같이 산출된다.

$$1/(\text{학교급별 지역규모별 응답 학생수}/\text{학교급별 지역규모별 모집단 학생수})$$

무응답 조정가중치는 무응답으로 인하여 조사목표 표본 수와 실제 회수 표본 수에 차이를 조정하기 위한 가중치이며, 기본가중치에 응답률의 역수를 곱하여 다음과 같이 산출된다.

$$\text{기본가중치} \times (1/\text{학교급별 지역규모별 응답률})$$

여기서 유층별 응답률은 (학교급별 지역규모별 응답 학생수/학교급별 지역규모별 조사 대상 표본 수)이다.

사후층화 가중치는 가중치의 총합에 대한 실제 모집단 수의 비율로 계산되며 다음과 같이 산출된다.

$$\text{무응답 조정 가중치} \times (\text{학교급별 지역규모별 모집단 학생 수}/\text{무응답 조정 가중사례수 합계})$$

여기서 무응답 조정 가중사례수 합계는 무응답 조정 가중치에 학교급별 지역규모별 응답 학생수를 곱하여 산출되며, 이와 같이 산출된 사후층화 가중치를 최종 가중치로 사용하였다.

3. 2014 게임과몰입 실태 조사 분석 결과

가. 조사대상

청소년 게임과몰입 실태 조사에 응답한 응답자의 학교급별 분포 및 학교급별, 배경변수별 분포는 각각 <표 II-4> 및 <표 II-4-1>, <표 II-5>와 같다.

<표 II-4> 전체 응답자의 학교급별 분포 (가중치 적용 전)

구 분	빈도	%
초등학교	99,370	36.5
중학교	132,420	48.7
일반고	24,849	9.1

I. 서론

구 분	빈도	%
특성화고	7,252	2.7
자율고	6,788	2.5
특목고	1,375	.5
합계	272,054	100.0

〈표 II-4-1〉 전체 응답자의 학교급별 분포 (가중치 적용 후)

구 분	빈도	%
초등학교	2,759,975	43.4
중학교	1,790,336	28.2
일반고	1,347,604	21.2
특성화고	317,887	5.0
자율고	91,625	1.4
특목고	53,042	.8
합계	6,360,469	100.0

〈표 II-5〉 응답자의 학교급별 배경변수별 분포

구 분		초등학교	중학교	일반고	특성화고	자율고	특목고	전체	
지 역 구 분	특별시	빈도	469,392	304,251	225,493	50,768	0	0	1,049,904
		%	17.0%	17.0%	16.7%	16.0%	0.0%	0.0%	16.5%
	광역시	빈도	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	20,458	1,626,040
		%	24.5%	25.5%	24.3%	29.1%	57.7%	38.6%	25.6%
	중소도시	빈도	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	21,907	2,752,979
		%	42.6%	43.5%	45.7%	38.6%	42.3%	41.3%	43.3%
	읍면	빈도	439,255	249,729	179,825	52,061	0	10,676	931,546
		%	15.9%	13.9%	13.3%	16.4%	0.0%	20.1%	14.6%
	전체	빈도	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	91,625	53,041	6,360,469
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
성 별	남	빈도	1,403,511	905,938	798,146	178,549	53,459	30,327	3,369,930
		%	53.1%	54.3%	64.3%	60.3%	62.8%	58.4%	56.3%
	여	빈도	1,239,466	762,843	443,853	117,446	31,730	21,594	2,616,932
		%	46.9%	45.7%	35.7%	39.7%	37.2%	41.6%	43.7%
	전체	빈도	2,642,977	1,668,781	1,241,999	295,995	85,189	51,921	5,986,862
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

구 분		초등학교	중학교	일반고	특성화고	자율고	특목고	전체	
학년	1학년	빈도	－	437,075	643,689	158,392	47,494	23,281	1,309,931
		%	－	26.2%	51.8%	53.0%	557.4%	44.8%	22.2%
	2학년	빈도	－	717,435	502,449	109,865	22,864	19,878	1,372,491
		%	－	43.1%	40.4%	36.7%	268.4%	38.2%	23.2%
	3학년	빈도	－	511,997	96,105	30,702	14,843	8,833	662,480
		%	－	30.7%	7.7%	10.3%	174.2%	17.0%	11.2%
	4학년	빈도	630,937	－	－	－	－	－	630,937
		%	23.9%	－	－	－	－	－	10.7%
	5학년	빈도	1,017,156	－	－	－	－	－	1,017,156
		%	38.5%	－	－	－	－	－	17.2%
	6학년	빈도	993,941	－	－	－	－	－	993,941
		%	37.6%	－	－	－	－	－	16.8%
	전체	빈도	2,642,034	1,666,507	1,242,243	298,959	8,520	51,992	5,910,255
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
경제 수준	하	빈도	87,986	34,413	37,597	21,386	2,205	2,600	186,187
		%	3.4%	2.1%	3.1%	7.3%	2.6%	5.0%	3.1%
	중/하	빈도	219,841	180,664	187,395	83,073	10,780	10,858	692,611
		%	8.4%	10.9%	15.2%	28.2%	12.7%	21.1%	11.7%
	중	빈도	1,180,132	945,313	747,853	153,416	48,872	29,862	3,105,448
		%	45.3%	57.2%	60.8%	52.2%	57.7%	57.9%	52.5%
	중/상	빈도	846,843	419,106	222,669	28,363	19,269	7,172	1,543,422
		%	32.5%	25.3%	18.1%	9.6%	22.7%	13.9%	26.1%
	상	빈도	269,722	74,317	34,936	7,936	3,574	1,063	391,548
		%	10.4%	4.5%	2.8%	2.7%	4.2%	2.1%	6.6%
	전체	빈도	2,604,524	1,653,813	1,230,450	294,174	84,700	51,555	5,919,216
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

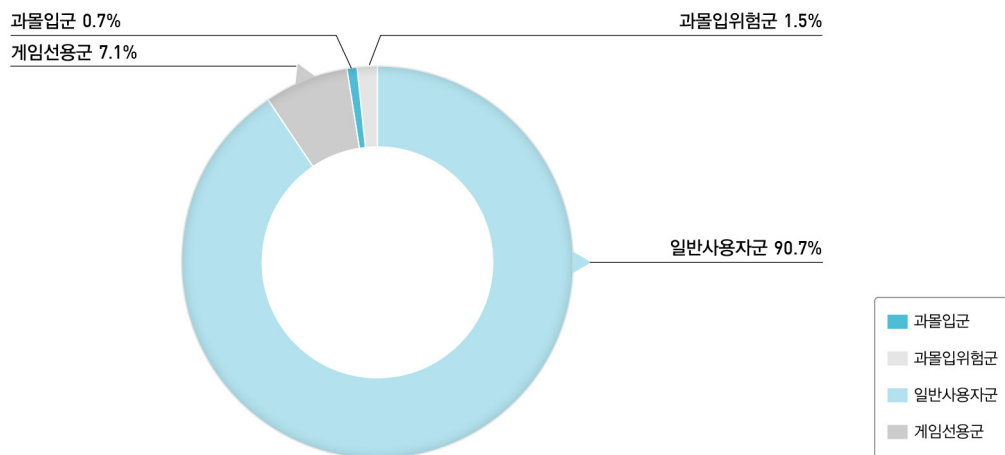
나. 청소년의 배경변수별 게임행동유형 차이

〈표 II-6〉은 초등학교, 중학교, 일반고, 특성화고, 자율고, 특목고 전체 응답자의 게임행동유형 비율을 나타낸다. 전체적으로 과몰입군이 0.7%, 과몰입위험군이 1.5%, 일반사용자군이 90.7%, 게임선용군이 7.1%로 나타났다. 2012년 및 2013년과 마찬가지로 게임을 하지 않는다고 응답한 학생도 포함하였고, 이후 분석 결과에서는 일반고,

특성화고, 자율고, 특목고의 결과를 통합하여 초등학교, 중학교, 고등학교로 학교급별 분석 결과를 제시하였다. 초등학교, 중학교, 일반고, 특성화고, 자율고, 특목고로 구분한 분석 결과는 부록에 제시하였다.

〈표 II-6〉 전체 응답자 게임행동유형: 전체학교급

구 분	빈도	%
과몰입군	47,013	.7
과몰입위험군	98,378	1.5
일반사용자군	5,766,163	90.7
게임선용군	448,915	7.1
합계	6,360,469	100.0



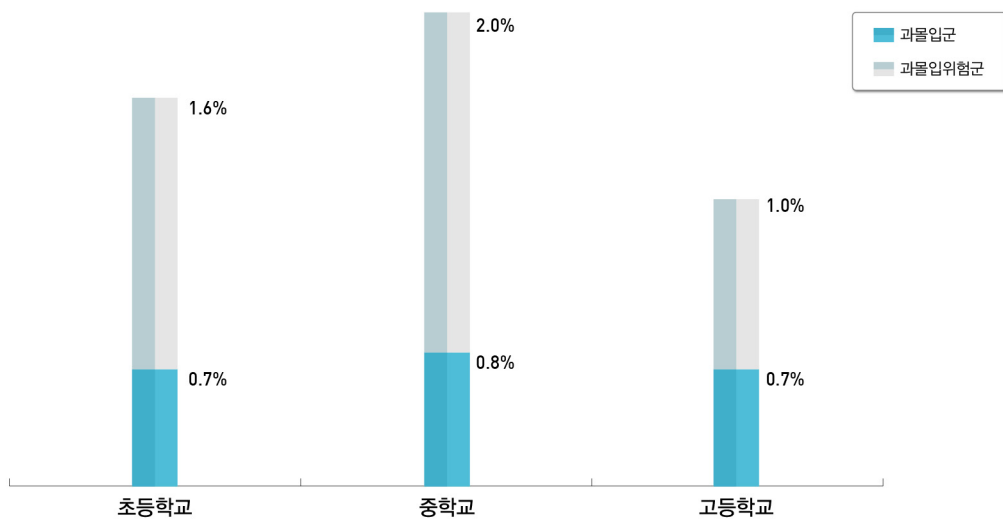
[그림 II-1] 전체 응답자 게임행동유형

〈표 II-7〉은 학교급별 게임행동유형 차이 분석 결과이다. 전체적으로 초등학교와 고등학교의 과몰입군 비율은 각각 0.7%로 유사하게 나타났고, 중학교의 과몰입군 비율은 0.8%로 초등학교와 고등학교보다 약간 높게 나타났다. 과몰입위험군은 초등학교(1.6%)에서 중학교(2.0%)로 가면서 높아지는 경향을 보이다가 고등학교(1.0%)에서는 다시 낮아지는 것으로 나타났다.

〈표 II-7〉 학교급별 게임행동유형 차이

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
초등학교	빈도	20,580	44,180	2,520,080	175,135	2,759,975	20493.522***
	%	.7%	1.6%	91.3%	6.3%	100.0%	
중학교	빈도	13,841	35,261	1,579,672	161,562	1,790,336	
	%	.8%	2.0%	88.2%	9.0%	100.0%	
고등학교	빈도	12,592	18,936	1,666,412	112,218	1,810,158	
	%	.7%	1.0%	92.1%	6.2%	100.0%	
전체	빈도	47,013	98,377	5,766,164	448,915	6,360,469	
	%	.7%	1.5%	90.7%	7.1%	100.0%	

***p< .001, ** p< .01, * p< .05 (이후 동일)

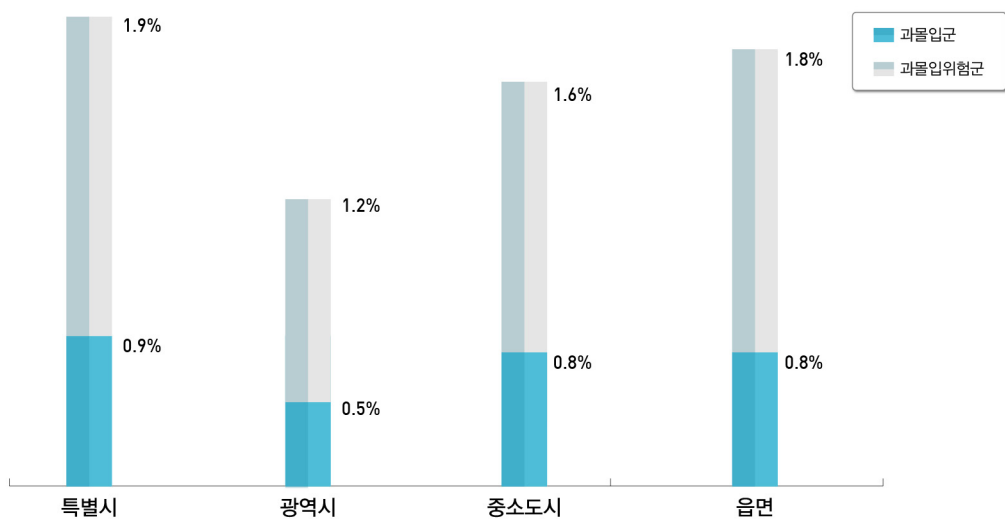


[그림 II-2] 학교급별 게임행동유형 차이

〈표 II-8〉은 지역규모별 게임행동유형 차이 분석 결과이다. 전체적으로 특별시가 타 지역보다 과몰입군 비율(0.9%) 및 과몰입위험군 비율(1.9%)이 다소 높은 경향이 나타났고, 과몰입군 비율 및 과몰입위험군 비율은 대체로 특별시, 읍면, 중소도시, 광역시 순으로 나타났다.

〈표 II-8〉 지역규모별 게임행동유형 차이

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임선용군	전체	χ^2
특별시	빈도	9,963	19,492	928,615	91,834	1,049,904	14234.298a ***
	%	.9%	1.9%	88.4%	8.7%	100.0%	
광역시	빈도	7,991	18,354	1,438,362	87,998	1,552,705	
	%	.5%	1.2%	92.6%	5.7%	100.0%	
중소도시	빈도	20,731	43,066	2,437,953	190,575	2,692,325	
	%	.8%	1.6%	90.6%	7.1%	100.0%	
읍면	빈도	7,803	16,361	827,232	69,474	920,870	
	%	.8%	1.8%	89.8%	7.5%	100.0%	
전체	빈도	46,488	97,273	5,632,162	439,881	6,215,804	
	%	.7%	1.6%	90.6%	7.1%	100.0%	



[그림 II-3] 지역규모별 게임행동유형 차이

〈표 II-9〉은 학교급별 지역규모별 게임행동유형 차이 분석결과이다. 초등학교에서는 읍면, 특별시, 중소도시가 광역시보다 과몰입군 비율이 높은 경향이 나타났다. 중학교와 고등학교에서는 특별시가 타 지역보다 과몰입군 비율이 높은 경향이 나타났다.

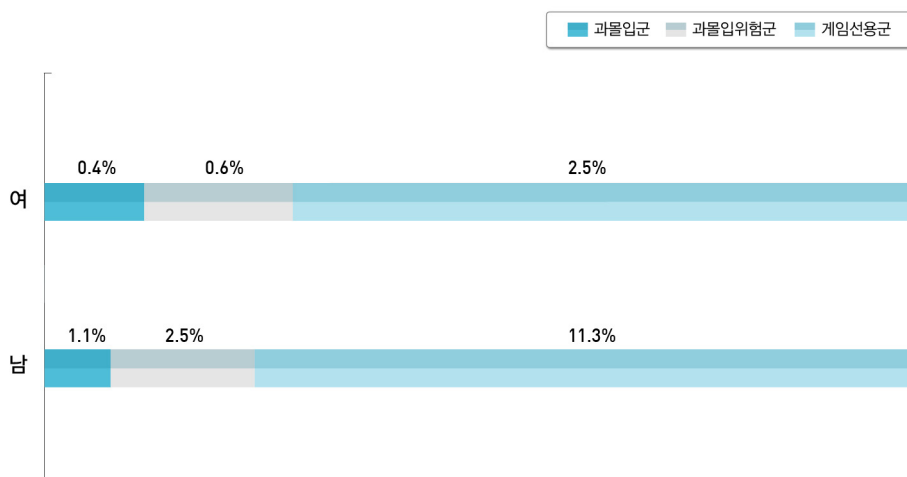
〈표 II-9〉 학교급별 지역규모별 게임행동유형 차이

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
초등학교	특별시	빈도	3,878	8,061	421,994	35,460	469,393
		%	.8%	1.7%	89.9%	7.6%	100.0%
	광역시	빈도	3,509	8,637	627,033	36,911	676,090
		%	.5%	1.3%	92.7%	5.5%	100.0%
	중소도시	빈도	9,580	19,758	1,072,942	72,959	1,175,239
		%	.8%	1.7%	91.3%	6.2%	100.0%
	읍면	빈도	3,614	7,724	398,112	29,805	439,255
		%	.8%	1.8%	90.6%	6.8%	100.0%
전체	빈도	20,581	44,180	2,520,081	175,135	2,759,977	3577.292
	%	.7%	1.6%	91.3%	6.3%	100.0%	
중학교	특별시	빈도	3,081	7,442	264,799	28,929	304,251
		%	1.0%	2.4%	87.0%	9.5%	100.0%
	광역시	빈도	2,703	6,740	413,482	34,310	457,235
		%	.6%	1.5%	90.4%	7.5%	100.0%
	중소도시	빈도	5,963	14,593	685,171	73,395	779,122
		%	.8%	1.9%	87.9%	9.4%	100.0%
	읍면	빈도	2,094	6,486	216,220	24,929	249,729
		%	.8%	2.6%	86.6%	10.0%	100.0%
전체	빈도	13,841	35,261	1,579,672	161,563	1,790,337	3917.467 ***
	%	.8%	2.0%	88.2%	9.0%	100.0%	
고등학교	특별시	빈도	3,004	3,989	241,823	27,446	276,262
		%	1.1%	1.4%	87.5%	9.9%	100.0%
	광역시	빈도	2,081	3,622	465,540	21,473	492,716
		%	.4%	.7%	94.5%	4.4%	100.0%
	중소도시	빈도	5,412	9,144	736,038	48,024	798,618
		%	.7%	1.1%	92.2%	6.0%	100.0%
	읍면	빈도	2,094	2,182	223,010	15,275	242,561
		%	.9%	.9%	91.9%	6.3%	100.0%
전체	빈도	12,591	18,937	1,666,411	112,218	1,810,157	12129.637 ***
	%	.7%	1.0%	92.1%	6.2%	100.0%	

〈표 II-10〉은 청소년 전체 응답자의 성별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 남학생이 여학생보다 과몰입군 비율(남자 1.1%, 여자 0.4%)과 과몰입위험군 비율(남자 2.5%, 여자 0.6%)이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 II-10〉 청소년 전체 응답자의 성별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임선용군	전체	χ^2
남	빈도	35,125	80,552	2,798,846	371,621	3,286,144	206747.602***
	%	1.1%	2.5%	85.2%	11.3%	100.0%	
여	빈도	10,692	15,508	2,472,533	64,874	2,563,607	
	%	.4%	.6%	96.4%	2.5%	100.0%	
전체	빈도	45,817	96,060	5,271,379	436,495	5,849,751	
	%	.8%	1.6%	90.1%	7.5%	100.0%	



[그림 II-4] 성별 게임행동유형

〈표 II-11〉은 학교급별 성별 게임행동유형 차이 분석 결과이다. 초등학교, 중학교, 고등학교에서 모두 남학생이 여학생보다 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 더 높은 경향이 나타났다.

〈표 II-11〉 학교급별 성별 게임행동유형 차이

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
초등 학교	남	빈도	14,174	36,775	1,209,593	142,969	86390.348 ***
		%	1.0%	2.6%	86.2%	10.2%	
	여	빈도	5,948	6,869	1,195,790	30,859	
		%	.5%	.6%	96.5%	2.5%	
	전체	빈도	20,122	43,644	2,405,383	173,828	
		%	.8%	1.7%	91.0%	6.6%	
중학 교	남	빈도	10,790	29,091	727,893	138,164	93481.516***
		%	1.2%	3.2%	80.3%	15.3%	
	여	빈도	2,896	5,608	732,517	21,822	
		%	.4%	.7%	96.0%	2.9%	
	전체	빈도	13,686	34,699	1,460,410	159,986	
		%	.8%	2.1%	87.5%	9.6%	
고등 학교	남	빈도	10,656	15,675	936,399	97,750	37176.886 ***
		%	1.0%	1.5%	88.3%	9.2%	
	여	빈도	1,878	3,136	595,696	13,913	
		%	.3%	.5%	96.9%	2.3%	
	전체	빈도	12,534	18,811	1,532,095	111,663	
		%	.7%	1.1%	91.5%	6.7%	

〈표 II-12〉은 학교급별 학년별 게임행동유형 차이를 나타낸다. 초등학교와 중학교에서는 학년이 올라갈수록 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 대체로 높아지는 경향이 나타났고, 고등학교에서는 학년이 올라가며 과몰입군 비율이 감소하는 경향을 보이다가, 3학년이 되면서 다시 증가하는 경향이 나타났다. 반면, 과몰입위험군 비율은 학년이 올라갈수록 그 비율이 증가하는 경향을 보이다가 3학년이 되면서 다시 낮아지는 경향을 나타냈다.

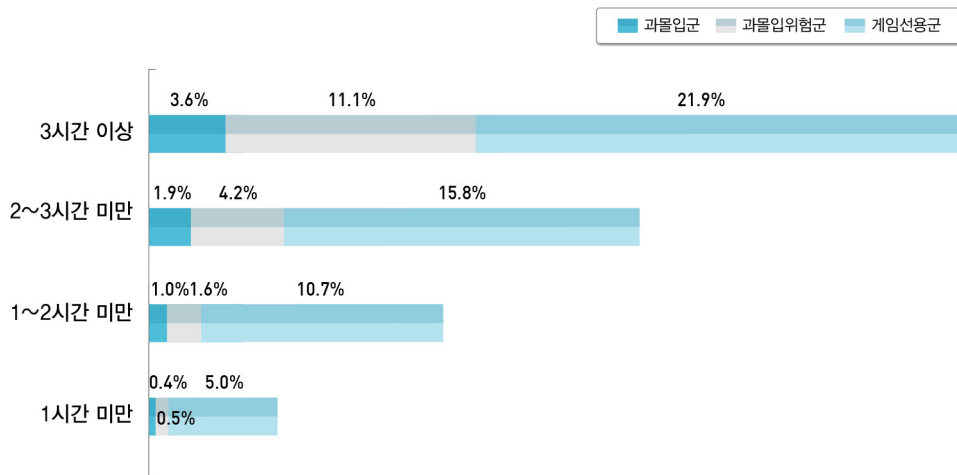
〈표 II-12〉 학교급별 학년별 게임행동유형 차이

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
초 등 학 교	4학년	빈도	4,405	6,269	597,728	22,535	630,937
		%	.7%	1.0%	94.7%	3.6%	100.0%
	5학년	빈도	6,804	15,961	922,771	71,620	1,017,156
		%	.7%	1.6%	90.7%	7.0%	100.0%
	6학년	빈도	8,869	21,251	884,471	79,350	993,941
		%	.9%	2.1%	89.0%	8.0%	100.0%
중 학 교	1학년	빈도	3,198	7,454	390,848	35,575	437,075
		%	.7%	1.7%	89.4%	8.1%	100.0%
	2학년	빈도	5,620	15,805	624,336	71,674	717,435
		%	.8%	2.2%	87.0%	10.0%	100.0%
	3학년	빈도	4,849	11,418	443,289	52,441	511,997
		%	.9%	2.2%	86.6%	10.2%	100.0%
고 등 학 교	1학년	빈도	7,288	9,122	794,093	62,350	872,853
		%	.8%	1.0%	91.0%	7.1%	100.0%
	2학년	빈도	4,076	7,630	602,194	41,156	655,056
		%	.6%	1.2%	91.9%	6.3%	100.0%
	3학년	빈도	1,171	1,619	140,628	7,066	150,484
		%	.8%	1.1%	93.5%	4.7%	100.0%
전체	빈도	12,535	18,371	1,536,915	110,572	1,678,393	
	%	.7%	1.1%	91.6%	6.6%	100.0%	

〈표 II-13〉은 전체 응답자의 하루 평균 게임시간별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 하루 평균 게임시간이 증가할수록 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 증가하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-13〉 전체 응답자의 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
1시간 미만	빈도	9,261	13,828	2,387,008	125,923	2,536,020	395753.541 ***
	%	.4%	.5%	94.1%	5.0%	100.0%	
1~2시간 미만	빈도	14,232	23,538	1,266,915	156,291	1,460,976	
	%	1.0%	1.6%	86.7%	10.7%	100.0%	
2~3시간 미만	빈도	9,762	22,008	407,513	82,560	521,843	
	%	1.9%	4.2%	78.1%	15.8%	100.0%	
3시간 이상	빈도	11,824	36,370	206,635	71,458	326,287	
	%	3.6%	11.1%	63.3%	21.9%	100.0%	
전체	빈도	45,079	95,744	4,268,071	436,232	4,845,126	
	%	.9%	2.0%	88.1%	9.0%	100.0%	



[그림 II-5] 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

〈표 II-14〉는 학교급별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형 차이 분석 결과이다. 초등학교, 중학교, 고등학교에서 모두 하루 평균 게임시간이 길수록 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 큰 폭으로 증가하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

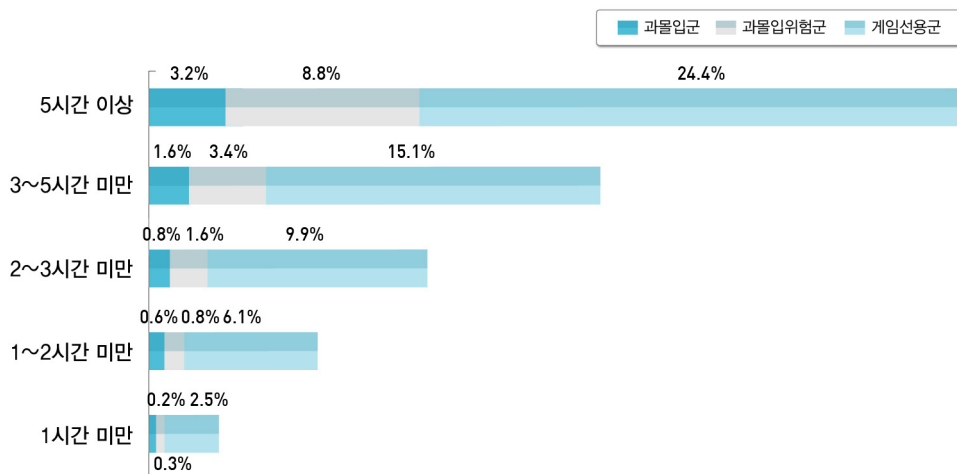
〈표 II-14〉 학교급별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형 차이

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
초등 학교	1시간 미만	빈도 3,926 %	빈도 4,654 %	빈도 1,312,216 %	빈도 49,029 %	빈도 1,369,825 %	251508.798 ***
	1~2시간 미만	빈도 6,410 %	빈도 10,671 %	빈도 609,567 %	빈도 64,592 %	빈도 691,240 %	
	2~3시간 미만	빈도 3,900 %	빈도 9,907 %	빈도 159,277 %	빈도 30,756 %	빈도 203,840 %	
	3시간 이상	빈도 5,970 %	빈도 18,037 %	빈도 87,563 %	빈도 28,739 %	빈도 140,309 %	
	전체	빈도 20,206 %	빈도 43,269 %	빈도 2,168,623 %	빈도 173,116 %	빈도 2,405,214 %	
	1시간 미만	빈도 2,026 %	빈도 4,862 %	빈도 540,746 %	빈도 40,675 %	빈도 588,309 %	
	1~2시간 미만	빈도 3,995 %	빈도 9,055 %	빈도 374,765 %	빈도 59,552 %	빈도 447,367 %	
	2~3시간 미만	빈도 3,408 %	빈도 8,086 %	빈도 138,189 %	빈도 33,519 %	빈도 183,202 %	
중학교	3시간 이상	빈도 4,107 %	빈도 12,781 %	빈도 65,540 %	빈도 26,699 %	빈도 109,127 %	103212.349 ***
	전체	빈도 13,536 %	빈도 34,784 %	빈도 1,119,240 %	빈도 160,445 %	빈도 1,328,005 %	
	1시간 미만	빈도 3,468 %	빈도 4,654 %	빈도 585,146 %	빈도 40,680 %	빈도 633,948 %	
	1~2시간 미만	빈도 3,942 %	빈도 4,133 %	빈도 300,746 %	빈도 35,111 %	빈도 343,932 %	
	2~3시간 미만	빈도 2,582 %	빈도 4,132 %	빈도 114,324 %	빈도 19,207 %	빈도 140,245 %	
	3시간 이상	빈도 1,872 %	빈도 5,866 %	빈도 55,587 %	빈도 16,612 %	빈도 79,937 %	
	전체	빈도 11,864 %	빈도 18,785 %	빈도 1,055,803 %	빈도 111,610 %	빈도 1,198,062 %	
	고등학교	빈도 2,582 %	빈도 4,132 %	빈도 114,324 %	빈도 19,207 %	빈도 140,245 %	
고등학교	1시간 미만	빈도 3,468 %	빈도 4,654 %	빈도 585,146 %	빈도 40,680 %	빈도 633,948 %	50903.668 ***
	1~2시간 미만	빈도 3,942 %	빈도 4,133 %	빈도 300,746 %	빈도 35,111 %	빈도 343,932 %	
	2~3시간 미만	빈도 2,582 %	빈도 4,132 %	빈도 114,324 %	빈도 19,207 %	빈도 140,245 %	
	3시간 이상	빈도 1,872 %	빈도 5,866 %	빈도 55,587 %	빈도 16,612 %	빈도 79,937 %	
	전체	빈도 11,864 %	빈도 18,785 %	빈도 1,055,803 %	빈도 111,610 %	빈도 1,198,062 %	
	고등학교	빈도 2,582 %	빈도 4,132 %	빈도 114,324 %	빈도 19,207 %	빈도 140,245 %	
	1시간 미만	빈도 3,468 %	빈도 4,654 %	빈도 585,146 %	빈도 40,680 %	빈도 633,948 %	
	1~2시간 미만	빈도 3,942 %	빈도 4,133 %	빈도 300,746 %	빈도 35,111 %	빈도 343,932 %	

〈표 II-15〉는 전체 응답자의 일일 최대 게임시간별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 일일 최대 게임 시간이 길수록 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 큰 폭으로 증가하는 경향이 나타났다.

〈표 II-15〉 전체 응답자의 일일 최대 게임시간별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
1시간 미만	빈도	2,879	3,438	1,333,576	34,436	1,374,329	467342.191 ***
	%	.2%	.3%	97.0%	2.5%	100.0%	
1~2시간 미만	빈도	8,496	11,154	1,255,551	83,434	1,358,635	
	%	.6%	.8%	92.4%	6.1%	100.0%	
2~3시간 미만	빈도	7,083	14,033	746,687	84,635	852,438	
	%	.8%	1.6%	87.6%	9.9%	100.0%	
3~5시간 미만	빈도	12,325	26,670	632,277	119,663	790,935	
	%	1.6%	3.4%	79.9%	15.1%	100.0%	
5시간 이상	빈도	14,699	40,452	293,999	112,426	461,576	
	%	3.2%	8.8%	63.7%	24.4%	100.0%	
전체	빈도	45,482	95,747	4,262,090	434,594	4,837,913	
	%	.9%	2.0%	88.1%	9.0%	100.0%	



[그림 II-6] 전체 응답자의 일일 최대 게임시간별 게임행동유형

〈표 II-16〉은 학교급별 일일 최대 게임시간별 게임행동유형 차이 분석 결과이다. 초등학교, 중학교, 고등학교에서 모두 일일 최대 게임 시간이 길수록 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 대체로 큰 폭으로 증가하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-16〉 학교급별 일일 최대 게임시간별 게임행동유형 차이

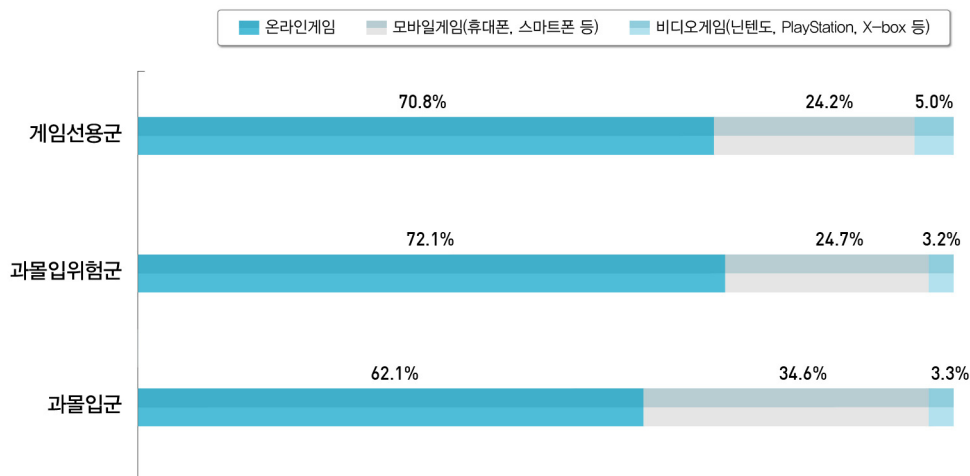
구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
초등학교	1시간 미만	빈도 1,821 % .2%	빈도 2,133 % .2%	빈도 851,296 % 97.0%	빈도 22,290 % 2.5%	빈도 877,540 % 100.0%	268165.712***
	1~2시간 미만	빈도 4,521 % .6%	빈도 5,317 % .7%	빈도 717,703 % 93.0%	빈도 44,319 % 5.7%	빈도 771,860 % 100.0%	
	2~3시간 미만	빈도 3,921 % 1.1%	빈도 6,409 % 1.8%	빈도 311,666 % 87.5%	빈도 34,299 % 9.6%	빈도 356,295 % 100.0%	
	3~5시간 미만	빈도 5,182 % 1.9%	빈도 12,584 % 4.7%	빈도 209,030 % 78.0%	빈도 41,174 % 15.4%	빈도 267,970 % 100.0%	
	5시간 이상	빈도 4,976 % 3.8%	빈도 16,910 % 12.9%	빈도 78,654 % 60.1%	빈도 30,410 % 23.2%	빈도 130,950 % 100.0%	
	전체	빈도 20,421 % .8%	빈도 43,353 % 1.8%	빈도 2,168,349 % 90.2%	빈도 172,492 % 7.2%	빈도 240,615 % 100.0%	
중학교	1시간 미만	빈도 654 % .2%	빈도 1,000 % .3%	빈도 279,237 % 96.7%	빈도 7,791 % 2.7%	빈도 288,682 % 100.0%	135681.452***
	1~2시간 미만	빈도 1,772 % .5%	빈도 3,434 % 1.0%	빈도 296,227 % 90.4%	빈도 26,304 % 8.0%	빈도 327,737 % 100.0%	
	2~3시간 미만	빈도 2,002 % .8%	빈도 4,703 % 1.8%	빈도 223,036 % 85.7%	빈도 30,610 % 11.8%	빈도 260,351 % 100.0%	
	3~5시간 미만	빈도 4,098 % 1.5%	빈도 8,793 % 3.2%	빈도 211,780 % 77.7%	빈도 47,798 % 17.5%	빈도 272,469 % 100.0%	
	5시간 이상	빈도 5,085 % 2.9%	빈도 16,790 % 9.6%	빈도 106,281 % 60.6%	빈도 47,203 % 26.9%	빈도 175,359 % 100.0%	
	전체	빈도 13,611 % 1.0%	빈도 34,720 % 2.6%	빈도 1,116,561 % 84.3%	빈도 159,706 % 12.1%	빈도 1,324,598 % 100.0%	

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ ²
고등 학교	1시간 미만	빈도 404 % .2%	412 .2%	219,480 97.5%	4,833 2.1%	225,129 100.0%	83085.977 ***
	1~2시간 미만	빈도 2,256 % .8%	2,556 .9%	259,830 93.3%	13,857 5.0%	278,499 100.0%	
	2~3시간 미만	빈도 1,206 % .5%	3,014 1.2%	229,840 89.9%	21,658 8.5%	255,718 100.0%	
	3~5시간 미만	빈도 3,187 % 1.2%	5,475 2.0%	226,908 84.3%	33,598 12.5%	269,168 100.0%	
	5시간 이상	빈도 4,868 % 2.9%	7,303 4.4%	116,620 70.2%	37,416 22.5%	166,207 100.0%	
	전체	빈도 11,921 % 1.0%	18,760 1.6%	1,052,678 88.1%	111,362 9.3%	1,194,721 100.0%	

〈표 II-17〉은 전체 응답자의 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼을 나타낸다. 전체적으로 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군 청소년 중에는 온라인게임을 하는 청소년 비율이 가장 높았고, 다음으로 모바일게임, 비디오게임의 순으로 나타났다.

〈표 II-17〉 전체 응답자의 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼

구 분		온라인 게임	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	전체
과몰입군	빈도	27,777	15,506	1,475	44,758
	%	62.1%	34.6%	3.3%	100.0%
과몰입위험군	빈도	67,186	22,981	3,013	93,180
	%	72.1%	24.7%	3.2%	100.0%
일반사용자군	빈도	1,847,903	2,263,933	154,689	4,266,525
	%	43.3%	53.1%	3.6%	100.0%
게임선용군	빈도	305,615	104,304	21,480	431,399
	%	70.8%	24.2%	5.0%	100.0%
전체	빈도	2,248,481	2,406,724	180,657	4,835,862
	%	46.5%	49.8%	3.7%	100.0%



[그림 II-7] 전체 응답자의 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼

〈표 II-18〉은 학교급별 학년별 가장 많이 하는 게임 플랫폼에 대한 응답 결과이다. 초등학교에서는 학년이 낮을수록 모바일게임 비율이 높고, 온라인게임 비율은 낮은 경향이 있는 것으로 나타났다. 중학교와 고등학교에서는 온라인게임이 가장 높은 비율을 차지하였다.

〈표 II-18〉 학교급별 학년별 가장 많이 하는 게임 플랫폼

구 분		온라인 게임	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	게임 이용 안함	전체	χ^2
초등학교	4학년	빈도	128,742	40,636	386,860	59,261	615,499
		%	20.9%	6.6%	62.9%	9.6%	100.0%
	5학년	빈도	273,155	47,226	589,412	82,593	992,386
		%	27.5%	4.8%	59.4%	8.3%	100.0%
	6학년	빈도	338,353	29,611	504,989	98,069	971,022
		%	34.8%	3.0%	52.0%	10.1%	100.0%
	전체	빈도	740,250	117,473	1,481,261	239,923	2,578,907
		%	28.7%	4.6%	57.4%	9.3%	100.0%
							47375.168 ***

구 분		온라인 게임	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	게임 이용 안함	전체	χ^2	
중학교	1학년	빈도	166,884	8,346	166,460	82,629	424,319	9908.763 ***
		%	39.3%	2.0%	39.2%	19.5%	100.0%	
	2학년	빈도	314,704	13,132	222,541	151,929	702,306	
		%	44.8%	1.9%	31.7%	21.6%	100.0%	
	3학년	빈도	228,395	8,960	151,888	112,628	501,871	
		%	45.5%	1.8%	30.3%	22.4%	100.0%	
	전체	빈도	709,983	30,438	540,889	347,186	1,628,496	
		%	43.6%	1.9%	33.2%	21.3%	100.0%	
고등학교	1학년	빈도	435,402	16,239	187,188	223,365	862,194	14936.759 ***
		%	50.5%	1.9%	21.7%	25.9%	100.0%	
	2학년	빈도	277,016	12,263	153,194	204,196	646,669	
		%	42.8%	1.9%	23.7%	31.6%	100.0%	
	3학년	빈도	65,278	2,474	26,097	55,421	149,270	
		%	43.7%	1.7%	17.5%	37.1%	100.0%	
	전체	빈도	777,696	30,976	366,479	482,982	1,658,133	
		%	46.9%	1.9%	22.1%	29.1%	100.0%	

〈표 II-19〉는 지역규모별 가장 많이 하는 게임 플랫폼에 대한 응답 결과이다. 특별시 지역을 제외한 모든 지역에서 온라인 게임을 이용하는 비율이 가장 높았으며, 광역시 지역이 특별시 지역보다 모바일게임 비율이 약간 낮은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-19〉 지역규모별 가장 많이 하는 게임 플랫폼

구 분		온라인 게임	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	게임 이용 안함	전체	χ^2
특별시	빈도	425,667	36,097	397,796	164,969	1,024,529	42381,286 ***
	%	41,5%	3,5%	38,8%	16,1%	100,0%	
광역시	빈도	535,197	38,483	562,193	392,324	1,528,197	
	%	35,0%	2,5%	36,8%	25,7%	100,0%	
중소도시	빈도	910,567	78,162	1,055,584	593,631	2,637,944	
	%	34,5%	3,0%	40,0%	22,5%	100,0%	

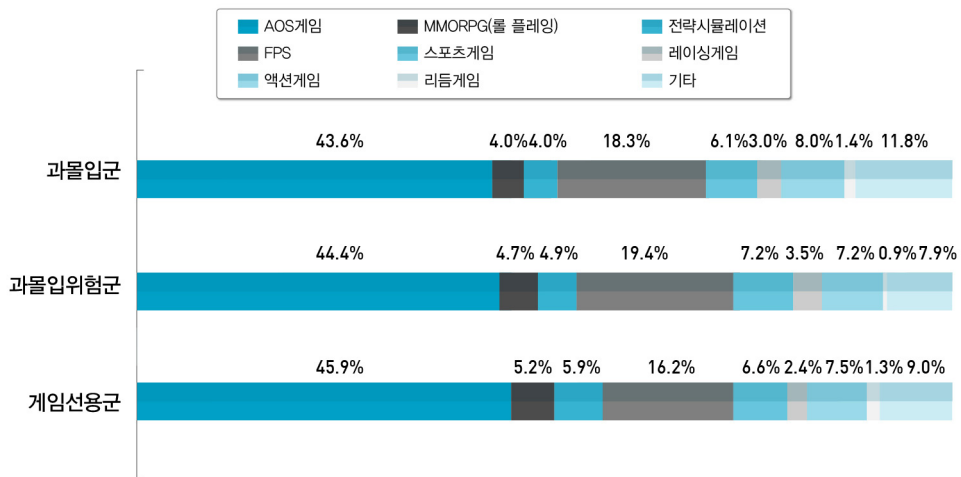
구 분	온라인 게임	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	게임 이용 안함	전체	χ^2
읍면	빈도	320,175	24,685	365,639	190,759	901,258
	%	35.5%	2.7%	40.6%	21.2%	100.0%
전체	빈도	2,191,606	177,427	2,381,212	1,341,683	6,091,928
	%	36.0%	2.9%	39.1%	22.0%	100.0%

〈표 II-20〉은 전체 응답자의 게임행동 유형별 실행 게임 장르를 나타낸다. 전체적으로 과몰입군 청소년 중에는 AOS게임(리그오브레전드 등)을 하는 청소년 비율이 가장 높았고, 다음으로 FPS(서든어택 등), 액션게임(던전앤파이터 등) 등의 순으로 나타났다. 과몰입위험군 청소년 중에는 AOS게임(리그오브레전드 등)을 하는 청소년 비율이 가장 높았고, 다음으로 FPS(서든어택 등), 스포츠게임(FIFA 등) 등의 순으로 나타났다.

〈표 II-20〉 전체 응답자의 게임행동 유형별 실행 게임 장르

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
AOS게임	빈도	13,886	32,447	777,982	151,129	975,444
	%	43.6%	44.4%	35.6%	45.9%	37.2%
MMORPG (롤플레이)	빈도	1,258	3,464	74,226	17,243	96,191
	%	4.0%	4.7%	3.4%	5.2%	3.7%
전략시뮬레이션	빈도	1,257	3,547	94,562	19,437	118,803
	%	4.0%	4.9%	4.3%	5.9%	4.5%
FPS	빈도	5,821	14,150	304,236	53,245	377,452
	%	18.3%	19.4%	13.9%	16.2%	14.4%
스포츠게임	빈도	1,946	5,242	278,858	21,826	307,872
	%	6.1%	7.2%	12.8%	6.6%	11.8%
레이싱게임	빈도	949	2,547	100,482	7,862	111,840
	%	3.0%	3.5%	4.6%	2.4%	4.3%
액션게임	빈도	2,539	5,261	151,120	24,571	183,491
	%	8.0%	7.2%	6.9%	7.5%	7.0%
리듬게임	빈도	434	640	55,752	4,167	60,993
	%	1.4%	0.9%	2.6%	1.3%	2.3%

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
기타	빈도	3,741	5,759	348,010	29,779	387,289
	%	11.8%	7.9%	15.9%	9.0%	14.8%
전체	빈도	31,831	73,057	2,185,228	329,259	2,619,375
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



[그림 II-8] 게임행동유형별 실행 게임 장르

〈표 II-21〉은 전체 응답자의 성별 많이 하는 게임 장르를 나타낸다. 전체적으로 남자는 AOS게임(리그오브레전드 등)(43.6%), FPS(서든어택 등)(15.3%), 스포츠게임(FIFA 등)(13.1%) 등의 순으로 많이 하는 것으로 나타났고, 여자는 레이싱게임(카트라이더 등)(11.2%), FPS(서든어택 등)(10.8%), 리듬게임(오디션 등)(10.6%) 등의 순으로 많이 하는 것으로 나타나, 많이 하는 게임 장르가 남자와 다를 수 있다. 남자들이 많이 하는 게임 장르는 과몰입군이 많이 하는 게임 장르를 포함하고 있는 반면, 여자들이 많이 하는 게임 장르는 FPS(서든어택 등)를 제외하고는 과몰입군이 많이 하는 게임 장르를 포함하고 있지 않은 것으로 나타났다. 여자가 많이 하는 게임 장르로 기타의 응답이 37.4%로 나타나 추후 기타 게임이 어떤 게임인지에 대한 파악이 필요하다.

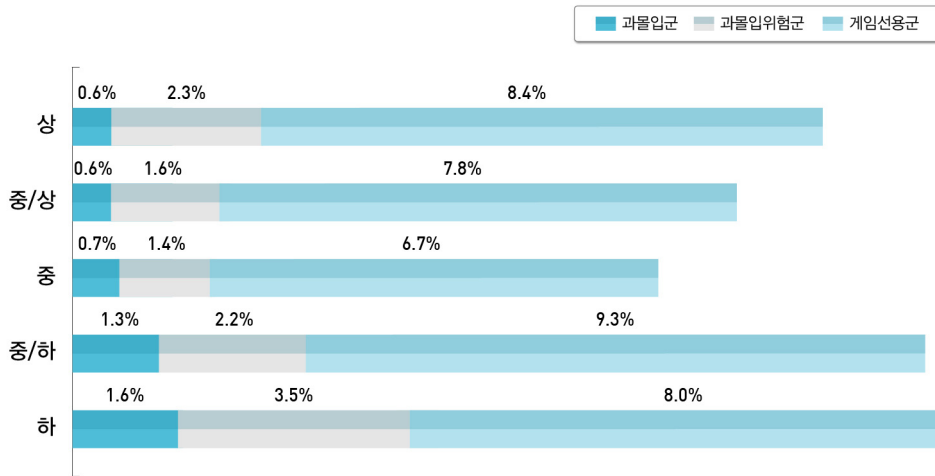
〈표 II-21〉 전체 응답자의 성별 실행 게임 장르

구분	AOS게임 (리그 오브 제전드 등)	MMORPG (리니지 등)	전략시물 레이션(스타 크래프트 등)	FPS(서든 어택 등)	스포츠게임 (FIFA 등)	레이싱게임 (카트라이 더 등)	액션게임 (던전앤파 이터 등)	리듬게임 (오디션 등)	기타	전체	χ^2
남	923,139 43.6%	69,378 3.3%	103,534 4.9%	322,862 15.3%	277,876 13.1%	56,821 2.7%	150,061 7.1%	9,328 .4%	203,628 9.6%	2,116,627 100.0%	601222.3 01 ***
여	45,395 9.4%	25,981 5.4%	14,106 2.9%	51,818 10.8%	27,390 5.7%	53,930 11.2%	32,075 6.7%	51,185 10.6%	179,988 37.4%	481,868 100.0%	
전체	968,534 37.3%	95,359 3.7%	117,640 4.5%	374,680 14.4%	305,266 11.7%	110,751 4.3%	182,136 7.0%	60,513 2.3%	383,616 14.8%	2,598,495 100.0%	

〈표 II-22〉는 전체 응답자의 가족경제수준별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 가족의 경제수준이 낮을수록 과몰입군 비율이 높은 경향이 나타났다. 과몰입위험군의 경우 가족의 경제수준이 하위, 상위, 중하위, 중상위, 중위 순으로 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-22〉 전체 응답자의 가족경제수준별 게임행동유형

구분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
하	빈도	2,939	6,388	157,569	14,485	181,381	842,635 ***
	%	1.6%	3.5%	86.9%	8.0%	100.0%	
중/하	빈도	8,596	14,668	585,533	62,179	670,976	
	%	1.3%	2.2%	87.3%	9.3%	100.0%	
중	빈도	22,499	41,716	2,759,392	203,107	3,026,714	
	%	.7%	1.4%	91.2%	6.7%	100.0%	
중/상	빈도	8,940	23,536	1,366,299	118,205	1,516,980	
	%	.6%	1.6%	90.1%	7.8%	100.0%	
상	빈도	2,450	8,923	342,871	32,664	386,908	
	%	.6%	2.3%	88.6%	8.4%	100.0%	
전체	빈도	45,424	95,231	5,211,664	430,640	5,782,959	
	%	.8%	1.6%	90.1%	7.4%	100.0%	



[그림 II-9] 가족 경제수준별 게임행동유형

〈표 II-23〉은 학교급별 가족경제수준별 게임행동유형을 나타낸다. 〈표 II-22〉과 마찬가지로 대체로 가족의 경제수준이 낮을수록 과몰입군 비율이 높은 경향이 나타났다. 과몰입위험군의 경우 가족 경제수준이 하위인 경우 그 비율이 가장 높았으나, 고등학교의 과몰입위험군의 경우 경제수준이 상위인 경우 가장 높은 비율을 보였다.

〈표 II-23〉 학교급별 가족경제수준별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2	
초 등 학 교	하	빈도	1,406	2,903	78,003	5,674	87,986	8953.204 ***
		%	1.6%	3.3%	88.7%	6.4%	100.0%	
	중/하	빈도	3,268	5,918	192,986	17,669	219,841	
		%	1.5%	2.7%	87.8%	8.0%	100.0%	
	중	빈도	8,850	16,854	1,084,760	69,668	1,180,132	
		%	.7%	1.4%	91.9%	5.9%	100.0%	
	중/상	빈도	4,760	12,426	772,993	56,664	846,843	
		%	.6%	1.5%	91.3%	6.7%	100.0%	
	상	빈도	1,578	5,093	242,140	20,911	269,722	
		%	.6%	1.9%	89.8%	7.8%	100.0%	
	전체	빈도	19,862	43,194	2,370,882	170,586	2,604,524	
		%	.8%	1.7%	91.0%	6.5%	100.0%	

I. 서론

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
중 학 교	하	빈도	815	1,994	27,534	4,070	34,413
		%	2.4%	5.8%	80.0%	11.8%	100.0%
	중/하	빈도	2,652	5,337	151,843	20,832	180,664
		%	1.5%	3.0%	84.0%	11.5%	100.0%
	중	빈도	7,183	16,363	841,479	80,288	945,313
		%	.8%	1.7%	89.0%	8.5%	100.0%
	중/상	빈도	2,275	8,542	363,789	44,500	419,106
		%	.5%	2.0%	86.8%	10.6%	100.0%
	상	빈도	662	2,336	62,343	8,976	74,317
		%	.9%	3.1%	83.9%	12.1%	100.0%
	전체	빈도	13,587	34,572	1,446,988	158,666	1,653,813
		%	.8%	2.1%	87.5%	9.6%	100.0%
고 등 학 교	하	빈도	756	1,619	56,410	5,005	63,790
		%	1.2%	2.5%	88.4%	7.8%	100.0%
	중/하	빈도	2,746	3,674	260,321	25,365	292,106
		%	.9%	1.3%	89.1%	8.7%	100.0%
	중	빈도	6,705	9,002	906,010	58,287	980,004
		%	.7%	.9%	92.4%	5.9%	100.0%
	중/상	빈도	2,032	2,717	253,955	18,768	277,472
		%	.7%	1.0%	91.5%	6.8%	100.0%
	상	빈도	263	1,558	42,740	2,945	47,506
		%	.6%	3.3%	90.0%	6.2%	100.0%
	전체	빈도	12,502	18,570	1,519,436	110,370	1,660,878
		%	.8%	1.1%	91.5%	6.6%	100.0%

〈표 II-24〉는 전체 응답자의 게임행동유형별 가족경제수준을 나타낸다. 전체적으로 과몰입군 전체 청소년 중, 가족의 경제수준이 중간인 청소년 비율이 가장 많았고 (49.5%), 중상인 경우가 19.7%, 중하인 경우가 18.9% 등의 순으로 나타났으며, 과몰입위험군도 유사한 순서를 나타냈다.

〈표 II-24〉 전체 응답자의 게임행동유형별 가족경제수준

구 분		하	중/하	중	중/상	상	전체	χ^2
과몰입군	빈도	2,939	8,596	22,499	8,940	2,450	45,424	19424.213 ***
	%	6.5%	18.9%	49.5%	19.7%	5.4%	100.0%	
과몰입위험군	빈도	6,388	14,668	41,716	23,536	8,923	95,231	
	%	6.7%	15.4%	43.8%	24.7%	9.4%	100.0%	
일반사용자군	빈도	157,569	585,533	2,759,392	1,366,299	342,871	52,11,664	
	%	3.0%	11.2%	52.9%	26.2%	6.6%	100.0%	
게임선용군	빈도	14,485	62,179	203,107	118,205	32,664	430,640	
	%	3.4%	14.4%	47.2%	27.4%	7.6%	100.0%	
전체	빈도	181,381	670,976	3,026,714	1,516,980	386,908	5,782,959	
	%	3.1%	11.6%	52.3%	26.2%	6.7%	100.0%	

다. 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

여기서는 게임행동 유형별로 게임자 특성에 있어서 차이가 있는지를 살펴보았다. 〈표 II-25〉는 게임자 특성을 측정하기 위한 문항 내용을 나타낸다. ADHD 측정 문항은 37번 문항과 38번 두 개의 문항으로 구성되었으나, 척도 신뢰도($\alpha = .485$)가 낮게 나타나 37번 문항 한 개를 이용하여 게임행동 유형별로 게임자 특성을 비교하였다.

〈표 II-25〉 게임자 특성 측정 문항 내용

구 분		문항번호 및 내용
ADHD		q37 나는 무엇인가를 열심히 하고 있을 때에도 주변의 일들 때문에 정신이 없다
불안		q39 나는 걱정이 너무 많다
우울		q40 나는 항상 슬프다
주관안녕	인지	q41 나는 현재 나의 삶에 만족한다
	정서	q42 현재 나의 삶은 전체적으로 즐겁다
통제력(CON)		q43 나는 의지가 강해서 남들이 포기한 후에도 참고 오래 일을 계속한다
자결성	자율성	q44 내가 내 인생을 어떻게 살아갈지 나 스스로 결정할 수 있다
	유능성	q45 나는 내게 주어진 일을 잘 해결할 능력이 있다
	관계성	q46 내 주변 사람들과 나는 평소에 서로 도움을 주고 받는다
자존감		q47 나는 자존감이 높은 사람이다

구 분	문항번호 및 내용
부모와의 의사소통양식	q48 부모님과 대화할 때, 나의 생각을 거리낌 없이 이야기 할 수 있다
가족 갈등	q49 우리 가족은 서로 미워하는 것 같다
부모의 게임 수용성	q50 부모님은 내가 게임하는 것을 인정하고 이해해 주신다
부모의 게임 활동 감독	q51 나의 부모님은 내가 어떤 게임을 얼마나 오래 하는지 알고 계신다
교사지지	q52 나의 담임선생님은 나를 잘 이해하고 도와주신다
학업 스트레스	q53 나는 성적 때문에 스트레스를 많이 받는다
교우관계 스트레스	q54 나는 친구들로부터 따돌림을 받는다
외로움	q55 내가 원할 때 나와 함께 해 줄 사람이 있다
비합리적 신념	q56 나는 게임을 잘 하는 것이 무엇보다 중요하다
가상정체성	q57 게임 속에서의 내가 현실에서의 나보다 좋다
게임 기대편향	q58 나는 게임을 하지 않으면 불행할 것 같다
금전적 추구	q59 내가 게임을 하는 가장 중요한 이유는 게임을 잘해서 금전적 이익 (예: 게임 머니, 아이템 등)을 얻는 것이다
일상구조화	q60 내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다
게임 외 성취경험	q61 게임이 아니더라도 내가 성취감을 느낄 수 있는 일들이 있다
대안적 여가활동	q62 지난 1년간 게임 이외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다

〈표 II-26〉은 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타낸다. 선행 연구의 측정도구를 그대로 활용함으로 인하여 각각의 게임자 특성이 각각 리커트 4단계 척도의 1개의 문항으로 구성되어 있으나, 연속적인 변수로 가정하고 집단 간 평균 차이를 분석하였다. 게임자 특성 척도는 부록에 첨부한 설문지에서 볼 수 있듯이 ‘전혀 아니다’는 0, ‘가끔 그렇다’는 1, ‘자주 그렇다’는 2, ‘거의 언제나 그렇다’는 3으로 코딩하여 평균 1.5를 기준으로 응답 수준이 높은지와 낮은지를 해석할 수 있다. 각각의 게임자 특성에 대해 네 가지 게임행동 유형별로 통계적으로 유의한 차이가 나타났으며, 네 가지 게임행동 유형별로 ADHD 등 게임이용자 특성별 차이는 ‘집단간 차이’에 표시되어 있다.

〈표 II-26〉에 제시된 청소년 게임자 특성에서 전반적으로 과몰입군(a)과 과몰입위험군(b)은 일반사용자군(c)과 게임선용군(d)보다 전체의 특성에서 각각 대체로 더 부정적인 특성을 가지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-26〉 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
ADHD	과몰입군(a)	46,125	1.27	.938	78904.216 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,704	1.57	.984		
	일반사용자군(c)	4,474,937	.59	.725		
	게임선용군(d)	447,134	.85	.847		
	합계	5,065,900	.64	.762		
불안	과몰입군(a)	46,843	1.40	1.039	33672.530 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,492	1.56	1.089		
	일반사용자군(c)	4,476,189	.80	.925		
	게임선용군(d)	446,771	1.04	1.024		
	합계	5,067,295	.84	.948		
우울	과몰입군(a)	46,586	.91	.951	53234.361 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,278	1.04	1.050		
	일반사용자군(c)	4,466,413	.33	.640		
	게임선용군(d)	445,838	.48	.777		
	합계	5,056,116	.36	.677		
주관 인성	과몰입군(a)	46,705	1.65	1.006	6941.414 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	97,699	1.93	.977		
	일반사용자군(c)	4,466,325	2.17	.929		
	게임선용군(d)	446,271	2.13	.948		
	합계	5,057,000	2.16	.934		
정서	과몰입군(a)	46,780	1.66	.931	6497.346 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	97,466	1.92	.935		
	일반사용자군(c)	4,471,978	2.14	.881		
	게임선용군(d)	446,481	2.11	.893		
	합계	5,062,705	2.13	.885		
통제력	과몰입군(a)	46,631	1.37	.942	2294.815 ***	d>b>c>a
	과몰입위험군(b)	97,631	1.61	.981		
	일반사용자군(c)	4,468,310	1.60	.863		
	게임선용군(d)	446,260	1.68	.907		
	합계	5,058,833	1.60	.871		
자결성 자율성	과몰입군(a)	46,616	1.47	.918	4817.213 ***	d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	97,561	1.76	.956		
	일반사용자군(c)	4,472,993	1.89	.857		
	게임선용군(d)	446,333	1.94	.878		
	합계	5,063,502	1.89	.863		

I. 서론

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
유능성	과몰입군(a)	46,845	1.46	.813	6202.920 ***	d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	97,500	1.74	.886		
	일반사용자군(c)	4,472,231	1.90	.801		
	게임선용군(d)	446,278	1.93	.812		
	합계	5,062,854	1.90	.805		
관계성	과몰입군(a)	46,692	1.62	.858	4258.615 ***	d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	97,747	1.86	.864		
	일반사용자군(c)	4,469,896	1.99	.804		
	게임선용군(d)	446,417	2.02	.808		
	합계	5,060,753	1.99	.807		
자존감	과몰입군(a)	46,654	1.51	.954	3450.149 ***	d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	97,407	1.77	.932		
	일반사용자군(c)	4,469,001	1.80	.862		
	게임선용군(d)	446,620	1.89	.886		
	합계	5,059,681	1.81	.867		
부모와의 의사소통 양식	과몰입군(a)	46,579	1.51	.963	5631.693 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	97,586	1.68	1.000		
	일반사용자군(c)	4,468,266	1.94	.951		
	게임선용군(d)	446,435	1.89	.976		
	합계	5,058,866	1.93	.956		
가족 갈등	과몰입군(a)	46,617	.79	.935	51056.633 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,363	1.00	1.063		
	일반사용자군(c)	4,463,278	.29	.629		
	게임선용군(d)	445,478	.44	.767		
	합계	5,052,737	.32	.667		
부모의 게임 수용성	과몰입군(a)	46,751	1.13	.968	6557.611 ***	d>b>c>a
	과몰입위험군(b)	97,363	1.35	1.043		
	일반사용자군(c)	4,449,672	1.31	.938		
	게임선용군(d)	446,347	1.50	.986		
	합계	5,040,133	1.32	.947		
부모의 게임 활동 감독	과몰입군(a)	46,496	1.80	1.030	2513.460 ***	b,d>a,c
	과몰입위험군(b)	97,366	1.93	1.016		
	일반사용자군(c)	4,452,221	1.80	1.004		
	게임선용군(d)	446,796	1.92	.977		
	합계	5,042,879	1.81	1.003		

구 분	사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
교사지지	과몰입군(a)	46,645	1.64	.941	6287.108 *** c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	97,335	1.73	.966	
	일반사용자군(c)	4,459,607	1.95	.905	
	게임선용군(d)	445,525	1.81	.956	
	합계	5,049,113	1.93	.913	
학업 스트레스	과몰입군(a)	46,540	1.52	1.085	12584.225 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,202	1.65	1.123	
	일반사용자군(c)	4,463,618	1.14	1.030	
	게임선용군(d)	446,218	1.30	1.107	
	합계	5,053,579	1.16	1.043	
교우관계 스트레스	과몰입군(a)	46,533	.66	.956	46141.141 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,362	.77	1.026	
	일반사용자군(c)	4,464,090	.19	.529	
	게임선용군(d)	445,936	.26	.637	
	합계	5,053,921	.21	.566	
외로움	과몰입군(a)	46,375	1.80	.940	2779.322 *** d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	97,770	2.01	.950	
	일반사용자군(c)	4,457,288	2.14	.938	
	게임선용군(d)	445,838	2.17	.901	
	합계	5,047,270	2.14	.936	
비합리적 신념	과몰입군(a)	46,382	1.00	.951	286122.225 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,274	1.57	1.009	
	일반사용자군(c)	4,453,020	.24	.542	
	게임선용군(d)	445,271	.79	.841	
	합계	5,041,947	.32	.640	
가상정체성	과몰입군(a)	46,346	.94	.984	148187.780 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,639	1.35	1.088	
	일반사용자군(c)	4,463,490	.23	.612	
	게임선용군(d)	446,240	.62	.878	
	합계	5,053,714	.30	.685	
게임 기대편향	과몰입군(a)	46,391	1.06	.933	331415.518 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,608	1.51	1.026	
	일반사용자군(c)	4,465,260	.18	.470	
	게임선용군(d)	446,432	.67	.852	
	합계	5,055,691	.26	.586	

I. 서론

구 분	사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
금전적 추구	과몰입군(a)	46,492	1.12	1.050	170600.556 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	97,521	1.58	1.105	
	일반사용자군(c)	4,458,502	.32	.641	
	게임선용군(d)	446,402	.75	.960	
	합계	5,048,917	.39	.726	
일상구조화	과몰입군(a)	46,481	1.45	.976	2810.643 *** c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	97,305	1.71	.988	
	일반사용자군(c)	4,458,805	1.83	.969	
	게임선용군(d)	446,413	1.80	.968	
	합계	5,049,005	1.82	.970	
게임 외 성취경험	과몰입군(a)	46,474	1.77	.961	10133.033 *** c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	97,522	1.86	.960	
	일반사용자군(c)	4,460,623	2.24	.908	
	게임선용군(d)	446,162	2.16	.872	
	합계	5,050,782	2.22	.909	
대안적 여가활동	과몰입군(a)	46,556	1.88	.961	13284.579 *** c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	97,628	1.94	.961	
	일반사용자군(c)	4,462,039	2.36	.852	
	게임선용군(d)	446,220	2.27	.867	
	합계	5,052,443	2.34	.860	

〈표 II-27〉은 가장 많이 이용하는 게임이 온라인게임이라고 응답한 청소년들의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타낸다. 전반적으로 과몰입군(a)과 과몰입위험군(b)은 일반사용자군(c)과 게임선용군(d)보다 전체의 특성에서 각각 대체로 더 부정적인 특성을 가지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-27〉 온라인게임 청소년 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분	사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
ADHD	과몰입군(a)	27,614	1.18	.903	47820.616 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	66,842	1.57	.979	
	일반사용자군(c)	1,837,937	.60	.713	
	게임선용군(d)	304,642	.83	.836	
	합계	2,237,035	.67	.766	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이	
불안	과몰입군(a)	27,723	1.37	1.006	20813.778 ***	b>a>d>c	
	과몰입위험군(b)	66,768	1.51	1.077			
	일반사용자군(c)	1,838,001	.78	.910			
	게임선용군(d)	304,465	1.02	1.016			
	합계	2,236,957	.84	.945			
우울	과몰입군(a)	27,635	.88	.906	29665.669 ***	b>a>d>c	
	과몰입위험군(b)	66,647	.99	1.023			
	일반사용자군(c)	1,833,698	.32	.629			
	게임선용군(d)	304,050	.46	.759			
	합계	2,232,029	.37	.680			
주관안녕	인 지	과몰입군(a)	27,613	1.61	.990	2551.778 ***	d>c>b>a
		과몰입위험군(b)	66,940	1.95	.948		
		일반사용자군(c)	1,834,087	2.07	.957		
		게임선용군(d)	304,224	2.10	.951		
		합계	2,232,864	2.06	.958		
	정 서	과몰입군(a)	27,691	1.63	.898	2532.916 ***	d>c>b>a
		과몰입위험군(b)	66,673	1.94	.922		
		일반사용자군(c)	1,836,410	2.05	.897		
		게임선용군(d)	304,240	2.09	.897		
		합계	2,235,014	2.05	.899		
통제력	과몰입군(a)	27,526	1.39	.880	1886.352 ***	d>b>c>a	
	과몰입위험군(b)	66,963	1.62	.958			
	일반사용자군(c)	1,835,794	1.56	.858			
	게임선용군(d)	304,013	1.67	.904			
	합계	2,234,297	1.57	.869			
자결성	자 율 성	과몰입군(a)	27,707	1.46	.908	2846.660 ***	d>c>b>a
		과몰입위험군(b)	66,795	1.74	.951		
		일반사용자군(c)	1,836,939	1.83	.861		
		게임선용군(d)	304,609	1.91	.876		
		합계	2,236,051	1.83	.868		
	유 능 성	과몰입군(a)	27,719	1.44	.768	3535.800 ***	d>c>b>a
		과몰입위험군(b)	66,785	1.77	.869		
		일반사용자군(c)	1,836,506	1.85	.801		
		게임선용군(d)	303,857	1.93	.804		
		합계	2,234,868	1.85	.805		

I. 서론

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이	
자결성	관계성	과몰입군(a)	27,587	1.62	.814	2875.262***	d>c>b>a
		과몰입위험군(b)	66,991	1.89	.837		
		일반사용자군(c)	1,835,161	1.92	.800		
		게임선용군(d)	304,279	2.02	.798		
		합계	2,234,017	1.93	.803		
자존감		과몰입군(a)	27,639	1.50	.915	2972.782***	d>b>c>a
		과몰입위험군(b)	66,748	1.80	.890		
		일반사용자군(c)	1,836,684	1.76	.858		
		게임선용군(d)	304,267	1.89	.885		
		합계	2,235,338	1.78	.865		
부모와의 의사소통 양식		과몰입군(a)	27,470	1.53	.921	2159.034***	d>c>b>a
		과몰입위험군(b)	66,866	1.68	.989		
		일반사용자군(c)	1,835,511	1.88	.945		
		게임선용군(d)	304,302	1.90	.968		
		합계	2,234,150	1.87	.951		
가족 갈등		과몰입군(a)	27,606	.84	.926	27471.810***	b>a>d>c
		과몰입위험군(b)	66,767	.98	1.064		
		일반사용자군(c)	1,833,107	.31	.645		
		게임선용군(d)	303,433	.44	.766		
		합계	2,230,913	.36	.695		
부모의 게임 수용성		과몰입군(a)	27,719	1.18	.954	3658.176***	d>b>c>a
		과몰입위험군(b)	66,751	1.39	1.034		
		일반사용자군(c)	1,834,124	1.33	.919		
		게임선용군(d)	304,081	1.51	.984		
		합계	2,232,675	1.35	.934		
부모의 게임 활동 감독		과몰입군(a)	27,691	1.85	.957	2864.839***	b,d>a>c
		과몰입위험군(b)	66,716	1.94	1.003		
		일반사용자군(c)	1,835,185	1.78	.963		
		게임선용군(d)	304,390	1.94	.955		
		합계	2,233,981	1.80	.965		
교사지지		과몰입군(a)	27,657	1.58	.917	1032.106***	c>d>b>a
		과몰입위험군(b)	66,684	1.70	.971		
		일반사용자군(c)	1,832,727	1.81	.919		
		게임선용군(d)	303,659	1.77	.957		
		합계	2,230,727	1.80	.927		

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
학업 스트레스	과몰입군(a)	27,550	1.52	1.058	7053.229 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	66,768	1.64	1.121		
	일반사용자군(c)	1,834,973	1.16	1.021		
	게임선용군(d)	303,948	1.32	1.099		
	합계	2,233,239	1.20	1.040		
교우관계 스트레스	과몰입군(a)	27,568	.64	.962	25453.381 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	66,647	.71	1.007		
	일반사용자군(c)	1,833,939	.18	.512		
	게임선용군(d)	303,997	.24	.604		
	합계	2,232,151	.21	.563		
외로움	과몰입군(a)	27,575	1.79	.883	1815.511 ***	d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	66,965	2.06	.912		
	일반사용자군(c)	1,831,099	2.07	.936		
	게임선용군(d)	303,874	2.17	.887		
	합계	2,229,513	2.08	.929		
비합리적 신념	과몰입군(a)	27,564	1.05	.950	122008.700 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	66,640	1.59	.997		
	일반사용자군(c)	1,832,367	.35	.613		
	게임선용군(d)	303,685	.84	.844		
	합계	2,230,256	.46	.721		
가상정체성	과몰입군(a)	27,534	.94	.961	74476.803 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	66,895	1.34	1.091		
	일반사용자군(c)	1,837,545	.27	.632		
	게임선용군(d)	303,893	.61	.861		
	합계	2,235,867	.36	.723		
게임 기대편향	과몰입군(a)	27,484	1.08	.906	133057.332 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	66,876	1.49	1.018		
	일반사용자군(c)	1,837,862	.26	.542		
	게임선용군(d)	304,240	.70	.855		
	합계	2,236,462	.37	.671		
금전적 추구	과몰입군(a)	27,587	1.07	1.017	74810.601 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	66,917	1.52	1.105		
	일반사용자군(c)	1,836,876	.36	.671		
	게임선용군(d)	304,179	.70	.928		
	합계	2,235,559	.45	.768		

구 분	사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
일상구조화	과몰입군(a)	27,499	1.37	.944	1602.346 *** d>b,c>a
	과몰입위험군(b)	66,749	1.70	.977	
	일반사용자군(c)	1,832,156	1.69	.963	
	게임선용군(d)	304,198	1.77	.960	
	합계	2,230,602	1.70	.964	
게임 외 성취경험	과몰입군(a)	27,508	1.75	.937	4224.989 *** d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	66,824	1.84	.951	
	일반사용자군(c)	1,835,168	2.14	.906	
	게임선용군(d)	304,088	2.16	.856	
	합계	2,233,588	2.13	.904	
대안적 여가활동	과몰입군(a)	27,510	1.84	.934	4727.470 *** c,d>b>a
	과몰입위험군(b)	66,846	1.92	.956	
	일반사용자군(c)	1,834,522	2.24	.883	
	게임선용군(d)	304,218	2.25	.870	
	합계	2,233,095	2.23	.887	

〈표 II-28〉은 가장 많이 이용하는 게임이 모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)이라고 응답한 청소년들의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타낸다. 전반적으로 과몰입군(a)과 과몰입위험군(b)은 일반사용자군(c)과 게임선용군(d)보다 전체의 특성에서 각각 대체로 더 부정적인 특성을 가지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-28〉 모바일게임 청소년 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분	사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
ADHD	과몰입군(a)	15,340	1.40	.974	24553.023 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,718	1.58	.977	
	일반사용자군(c)	2,250,845	.58	.728	
	게임선용군(d)	103,783	.88	.870	
	합계	2,392,685	.61	.750	
불안	과몰입군(a)	15,419	1.48	1.085	11489.046 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,628	1.69	1.105	
	일반사용자군(c)	2,252,325	.81	.931	
	게임선용군(d)	103,587	1.08	1.045	
	합계	2,393,960	.83	.946	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
우울	과몰입군(a)	15,222	.99	1.005	19655.806 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,561	1.16	1.091		
	일반사용자군(c)	2,247,883	.33	.642		
	게임선용군(d)	103,343	.54	.821		
	합계	2,389,008	.35	.667		
인지	과몰입군(a)	15,362	1.77	1.009	2990.704 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,698	1.87	1.037		
	일반사용자군(c)	2,247,523	2.26	.889		
	게임선용군(d)	103,386	2.21	.924		
	합계	2,388,969	2.25	.894		
정서	과몰입군(a)	15,372	1.72	.977	3230.137 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,681	1.84	.954		
	일반사용자군(c)	2,250,114	2.22	.851		
	게임선용군(d)	103,537	2.17	.873		
	합계	2,391,704	2.21	.856		
통제력	과몰입군(a)	15,444	1.30	.986	1084.536 ***	d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	22,585	1.58	1.033		
	일반사용자군(c)	2,248,110	1.63	.858		
	게임선용군(d)	103,564	1.71	.919		
	합계	2,389,702	1.63	.864		
자 율 성	과몰입군(a)	15,219	1.47	.938	1889.134 ***	d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	22,659	1.78	.971		
	일반사용자군(c)	2,251,396	1.94	.841		
	게임선용군(d)	103,067	1.98	.884		
	합계	2,392,342	1.94	.846		
자 결 성	과몰입군(a)	15,449	1.46	.863	3008.141 ***	c,d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,652	1.65	.895		
	일반사용자군(c)	2,251,502	1.95	.789		
	게임선용군(d)	103,743	1.95	.815		
	합계	2,393,347	1.94	.793		
관 계 성	과몰입군(a)	15,404	1.63	.913	2209.746 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,657	1.79	.906		
	일반사용자군(c)	2,251,007	2.05	.790		
	게임선용군(d)	103,545	2.03	.819		
	합계	2,392,614	2.04	.795		

I. 서론

구 분	사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
자존감	과몰입군(a)	15,326	1.53	.975	1212.923 *** d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	22,571	1.66	1.014	
	일반사용자군(c)	2,248,984	1.84	.854	
	게임선용군(d)	103,659	1.91	.875	
	합계	2,390,539	1.84	.858	
부모와의 의사소통 양식	과몰입군(a)	15,441	1.51	1.026	2747.690 *** c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,607	1.65	1.018	
	일반사용자군(c)	2,249,445	2.00	.944	
	게임선용군(d)	103,497	1.88	.988	
	합계	2,390,991	1.98	.949	
가족 갈등	과몰입군(a)	15,352	.69	.919	15652.148 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,530	1.02	1.046	
	일반사용자군(c)	2,247,549	.26	.608	
	게임선용군(d)	103,496	.44	.775	
	합계	2,388,927	.28	.630	
부모의 게임 수용성	과몰입군(a)	15,413	1.01	.957	1536.612 *** d>c>b>a
	과몰입위험군(b)	22,586	1.18	1.048	
	일반사용자군(c)	2,245,035	1.29	.940	
	게임선용군(d)	103,638	1.45	.977	
	합계	2,386,671	1.29	.943	
부모의 게임 활동 감독	과몰입군(a)	15,185	1.73	1.086	157.735 *** b,d>c>a
	과몰입위험군(b)	22,567	1.90	1.040	
	일반사용자군(c)	2,247,305	1.83	1.014	
	게임선용군(d)	103,745	1.88	1.019	
	합계	2,388,804	1.83	1.015	
교사지지	과몰입군(a)	15,328	1.78	.924	2075.824 *** c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,573	1.81	.957	
	일반사용자군(c)	2,245,871	2.07	.868	
	게임선용군(d)	103,320	1.92	.955	
	합계	2,387,092	2.05	.874	
학업 스트레스	과몰입군(a)	15,379	1.57	1.093	3852.952 *** b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,444	1.69	1.131	
	일반사용자군(c)	2,247,465	1.11	1.032	
	게임선용군(d)	103,514	1.26	1.133	
	합계	2,388,802	1.13	1.040	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
교우관계 스트레스	과몰입군(a)	15,346	.67	.944	15675.572 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,586	.83	1.013		
	일반사용자군(c)	2,248,934	.19	.530		
	게임선용군(d)	103,458	.32	.680		
	합계	2,390,324	.20	.553		
외로움	과몰입군(a)	15,204	1.84	1.024	1701.086 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,672	1.88	1.028		
	일반사용자군(c)	2,245,650	2.20	.925		
	게임선용군(d)	103,324	2.18	.925		
	합계	2,386,850	2.20	.928		
비합리적 신념	과몰입군(a)	15,198	.87	.934	91565.474 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,538	1.44	1.049		
	일반사용자군(c)	2,248,092	.16	.462		
	게임선용군(d)	103,153	.66	.809		
	합계	2,388,982	.20	.523		
가상정체성	과몰입군(a)	15,289	.89	1.022	48517.543 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,632	1.34	1.087		
	일반사용자군(c)	2,253,373	.20	.587		
	게임선용군(d)	103,686	.65	.913		
	합계	2,394,979	.23	.634		
게임 기대편향	과몰입군(a)	15,333	.98	.957	132840.073 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,603	1.51	1.029		
	일반사용자군(c)	2,254,358	.12	.392		
	게임선용군(d)	103,587	.60	.832		
	합계	2,395,881	.16	.471		
금전적 추구	과몰입군(a)	15,286	1.17	1.100	72190.620 ***	b>a>d>c
	과몰입위험군(b)	22,462	1.72	1.077		
	일반사용자군(c)	2,250,480	.29	.619		
	게임선용군(d)	103,647	.91	1.022		
	합계	2,391,875	.34	.680		
일상구조화	과몰입군(a)	15,392	1.58	1.006	1093.150 ***	c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,494	1.72	1.014		
	일반사용자군(c)	2,247,382	1.93	.951		
	게임선용군(d)	103,602	1.90	.976		
	합계	2,388,870	1.93	.954		

구 분	사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
게임 외 성취경험	과몰입군(a)	15,363	1.83	.975	3843.965 *** c>d>b>a
	과몰입위험군(b)	22,627	1.89	.976	
	일반사용자군(c)	2,249,840	2.31	.886	
	게임선용군(d)	103,501	2.18	.894	
	합계	2,391,331	2.30	.890	
대안적 여가활동	과몰입군(a)	15,386	1.98	.979	4774.471 *** c>d>a,b
	과몰입위험군(b)	22,633	1.99	.971	
	일반사용자군(c)	2,251,389	2.45	.800	
	게임선용군(d)	103,417	2.34	.845	
	합계	2,392,825	2.44	.807	

〈표 II-29〉는 초등학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타내며, 전반적으로 과몰입군은 게임선용군보다 부정적인 특성을 가지고 있는 것으로 나타났다.

ADHD 경향, 불안, 우울, 가족 갈등, 학업스트레스, 교우관계 스트레스, 비합리적 신념, 가상 정체성, 게임 기대 편향, 금전적 추구에서 과몰입군은 게임선용군보다 높은 수준을 나타내었다. 인지적 안녕 수준, 정서적 안녕 수준, 통제력, 자율성, 유능성, 관계성, 자존감, 부모와의 의사소통 양식, 부모의 게임 수용성, 부모의 게임활동 감독, 교사의 학생 지지, 외로움, 일상 구조화, 게임 외 성취경험, 대안적 여가활동 수준에서 과몰입군은 게임선용군보다 낮은 수준을 나타내었다.

〈표 II-29〉 초등학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분	사례수	평균	표준편차	F값
ADHD	과몰입군	20,438	1.26	.973
	게임선용군	174,369	.82	.886
	합계	194,807	.86	.906
불안	과몰입군	20,473	1.37	1.084
	게임선용군	174,220	.87	1.024
	합계	194,693	.92	1.042
우울	과몰입군	20,326	.81	.973
	게임선용군	173,558	.42	.786
	합계	193,884	.46	.816

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
주관안녕	인지	과몰입군	20,350	1.88	1,030
		게임선용군	173,691	2.37	.899
		합계	194,041	2.32	.925
	정서	과몰입군	20,478	1.75	.999
		게임선용군	173,737	2.30	.868
		합계	194,215	2.24	.899
통제력		과몰입군	20,331	1.35	1,002
		게임선용군	173,937	1.78	.939
		합계	194,268	1.74	.955
자결성	자 율 성	과몰입군	20,343	1.54	.963
		게임선용군	174,112	2.09	.880
		합계	194,455	2.03	.905
	유 능 성	과몰입군	20,523	1.47	.870
		게임선용군	174,228	2.01	.830
		합계	194,751	1.95	.851
	관 계 성	과몰입군	20,364	1.56	.944
		게임선용군	173,824	2.05	.854
		합계	194,188	2.00	.877
자존감		과몰입군	20,349	1.50	.987
		게임선용군	174,012	1.97	.906
		합계	194,360	1.92	.926
부모와의 의사소통 양식		과몰입군	20,325	1.45	1,022
		게임선용군	173,836	1.92	1,007
		합계	194,161	1.87	1,019
가족 갈등		과몰입군	20,409	.69	.946
		게임선용군	173,470	.40	.775
		합계	193,879	.43	.800
부모의 게임 수용성		과몰입군	20,449	1.03	.986
		게임선용군	173,939	1.59	1,023
		합계	194,389	1.53	1,034
부모의 게임 활동 감독		과몰입군	20,343	1.97	1,071
		게임선용군	174,144	2.07	.995
		합계	194,487	2.06	1,003
교사지지		과몰입군	20,366	1.82	.969
		게임선용군	173,528	2.02	.940
		합계	193,894	2.00	.945

I. 서론

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
학업 스트레스	과몰입군	20,416	1.38	1.139	2134.254 ***
	게임선용군	173,716	1.00	1.108	
	합계	194,132	1.04	1.117	
교우관계 스트레스	과몰입군	20,362	.58	.910	2357.624 ***
	게임선용군	173,934	.32	.709	
	합계	194,296	.34	.737	
외로움	과몰입군	20,104	1.82	1.034	2895.860 ***
	게임선용군	173,539	2.21	.965	
	합계	193,643	2.17	.980	
비합리적 신념	과몰입군	20,195	.91	.904	696.435 ***
	게임선용군	173,219	.74	.866	
	합계	193,414	.76	.872	
가상정체성	과몰입군	20,239	.87	1.012	1176.260 ***
	게임선용군	173,966	.63	.918	
	합계	194,205	.66	.931	
게임 기대편향	과몰입군	20,230	1.04	1.020	5442.550 ***
	게임선용군	173,951	.57	.824	
	합계	194,181	.62	.859	
금전적 추구	과몰입군	20,404	1.34	1.105	1764.560 ***
	게임선용군	174,094	1.01	1.053	
	합계	194,498	1.05	1.063	
일상구조화	과몰입군	20,320	1.57	1.035	3135.852 ***
	게임선용군	174,133	1.99	1.012	
	합계	194,453	1.95	1.023	
게임 외 성취경험	과몰입군	20,229	1.72	1.031	5564.459 ***
	게임선용군	173,751	2.24	.921	
	합계	193,980	2.18	.947	
대안적 여가활동	과몰입군	20,428	1.97	1.002	3810.724 ***
	게임선용군	173,997	2.37	.868	
	합계	194,425	2.33	.892	

〈표 II-30〉은 중학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타내며, 초등학교와 마찬가지로 전반적으로 과몰입군은 게임선용군보다 부정적인 특성을 가지고 있는 것

으로 나타났다.

ADHD 경향, 불안, 우울, 가족 갈등, 학업스트레스, 교우관계 스트레스, 비합리적 신념, 가상 정체성, 게임 기대 편향, 금전적 추구에서 과몰입군은 게임선용군보다 높은 수준을 나타내었다. 인지적 안녕 수준, 정서적 안녕 수준, 통제력, 자율성, 유능성, 관계성, 자존감, 부모와의 의사소통 양식, 부모의 게임 수용성, 부모의 게임활동 감독, 교사의 학생 지지, 외로움, 일상 구조화, 게임 외 성취경험, 대안적 여가활동 수준에서 과몰입군은 게임선용군보다 낮은 수준을 나타내었다.

〈표 II-30〉 중학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
ADHD	과몰입군	13,763	1.32	.908	3388.491 ***
	게임선용군	160,803	.88	.829	
	합계	174,566	.92	.844	
불안	과몰입군	13,779	1.43	1.020	1486.461 ***
	게임선용군	160,703	1.08	1.014	
	합계	174,481	1.11	1.018	
우울	과몰입군	13,767	.94	.965	3838.919 ***
	게임선용군	160,280	.51	.771	
	합계	174,047	.54	.797	
주관안녕	과몰입군	13,820	1.56	.993	3464.309 ***
	게임선용군	160,648	2.05	.925	
	합계	174,468	2.01	.939	
정서	과몰입군	13,722	1.59	.922	3503.568 ***
	게임선용군	160,725	2.05	.865	
	합계	174,446	2.01	.879	
통제력	과몰입군	13,709	1.31	.896	2097.308 ***
	게임선용군	160,502	1.67	.875	
	합계	174,211	1.64	.882	
자 율 성	과몰입군	13,780	1.46	.899	3337.256 ***
	게임선용군	160,792	1.89	.842	
	합계	174,572	1.86	.854	
유 능 성	과몰입군	13,730	1.41	.818	5554.540 ***
	게임선용군	160,597	1.93	.779	
	합계	174,327	1.89	.794	

I. 서론

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
자결성	관	과몰입군	13,791	1.62	.829
	계	게임선용군	160,662	2.04	.757
	성	합계	174,453	2.01	.772
자존감		과몰입군	13,713	1.52	.884
		게임선용군	160,559	1.89	.838
		합계	174,272	1.87	.848
부모와의 의사소통 양식		과몰입군	13,663	1.53	.971
		게임선용군	160,599	1.87	.947
		합계	174,262	1.84	.953
가족 갈등		과몰입군	13,761	.82	.946
		게임선용군	160,205	.47	.778
		합계	173,966	.50	.798
부모의 게임 수용성		과몰입군	13,768	1.16	.935
		게임선용군	160,520	1.49	.968
		합계	174,288	1.47	.969
부모의 게임활동 감독		과몰입군	13,717	1.80	.973
		게임선용군	160,608	1.90	.944
		합계	174,325	1.90	.946
교사지지		과몰입군	13,745	1.60	.914
		게임선용군	160,160	1.73	.923
		합계	173,905	1.72	.923
학업 스트레스		과몰입군	13,648	1.72	1.029
		게임선용군	160,488	1.46	1.085
		합계	174,136	1.48	1.083
교우관계 스트레스		과몰입군	13,669	.65	.931
		게임선용군	160,202	.25	.602
		합계	173,871	.28	.643
외로움		과몰입군	13,736	1.81	.894
		게임선용군	160,249	2.16	.853
		합계	173,986	2.13	.861
비합리적 신념		과몰입군	13,652	1.04	.894
		게임선용군	160,205	.87	.838
		합계	173,857	.88	.844
가상정체성		과몰입군	13,627	.94	.964
		게임선용군	160,325	.64	.876
		합계	173,952	.66	.887

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
게임 기대편향	과몰입군	13,627	1.08	.898	2090,579 ***
	게임선용군	160,532	.73	.851	
	합계	174,159	.76	.860	
금전적 추구	과몰입군	13,707	1.03	.997	2020,427 ***
	게임선용군	160,401	.67	.889	
	합계	174,108	.70	.903	
일상구조화	과몰입군	13,627	1.43	.943	1307,820 ***
	게임선용군	160,379	1.73	.930	
	합계	174,006	1.71	.934	
게임 외 성취경험	과몰입군	13,711	1.77	.926	2450,649 ***
	게임선용군	160,383	2.14	.830	
	합계	174,094	2.11	.844	
대안적 여가활동	과몰입군	13,651	1.90	.960	1569,473 ***
	게임선용군	160,326	2.20	.845	
	합계	173,977	2.18	.859	

〈표 II-31〉은 고등학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타내며, 초등학교 및 중학교와 마찬가지로 전반적으로 과몰입군은 게임선용군보다 부정적인 특성을 가지고 있는 것으로 나타났다.

ADHD 경향, 불안, 우울, 가족 갈등, 교우관계 스트레스, 비합리적 신념, 가상 정체성, 게임 기대 편향, 금전적 추구에서 과몰입군은 게임선용군보다 높은 수준을 나타내었다. 인지적 안녕 수준, 정서적 안녕 수준, 통제력, 자율성, 유능성, 관계성, 자존감, 부모와의 의사소통 양식, 부모의 게임 수용성, 부모의 게임활동 감독, 교사의 학생 지지, 외로움, 일상 구조화, 게임 외 성취경험, 대안적 여가활동 수준에서 과몰입군은 게임선용군보다 낮은 수준을 나타내었다.

I. 서론

〈표 II-31〉 고등학교 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
ADHD	과몰입군	11,924	1.21	.909	2256.548 ***
	게임선용군	111,962	.84	.807	
	합계	123,886	.88	.825	
불안	과몰입군	12,592	1.41	.982	361.949 ***
	게임선용군	111,848	1.23	.998	
	합계	124,440	1.25	.998	
우울	과몰입군	12,493	1.05	.879	4704.055 ***
	게임선용군	112,000	.54	.766	
	합계	124,493	.59	.793	
주관안녕	과몰입군	12,534	1.39	.896	2682.464 ***
	게임선용군	111,932	1.86	.965	
	합계	124,466	1.81	.968	
정서	과몰입군	12,580	1.58	.805	1412.373 ***
	게임선용군	112,019	1.90	.910	
	합계	124,599	1.87	.905	
통제력	과몰입군	12,592	1.47	.883	51.264 ***
	게임선용군	111,821	1.53	.882	
	합계	124,412	1.52	.882	
자 율 성	과몰입군	12,493	1.38	.854	2050.295 ***
	게임선용군	111,428	1.76	.885	
	합계	123,921	1.72	.889	
자 결 성	과몰입군	12,592	1.49	.701	1856.636 ***
	게임선용군	111,453	1.82	.817	
	합계	124,045	1.79	.812	
관 계 성	과몰입군	12,537	1.72	.724	820.347 ***
	게임선용군	111,932	1.94	.799	
	합계	124,469	1.92	.794	
자 존 감	과몰입군	12,592	1.51	.971	1005.134 ***
	게임선용군	112,049	1.78	.911	
	합계	124,641	1.76	.921	
부모와의 의사소통 양식	과몰입군	12,592	1.60	.840	1076.352 ***
	게임선용군	112,000	1.89	.966	
	합계	124,592	1.86	.958	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
가족 갈등	과몰입군	12,447	.91	.887	4264.458 ***
	게임선용군	111,804	.44	.733	
	합계	124,251	.49	.763	
부모의 게임 수용성	과몰입군	12,534	1.25	.960	223.215 ***
	게임선용군	111,888	1.38	.937	
	합계	124,422	1.37	.940	
부모의 게임활동 감독	과몰입군	12,436	1.53	.963	449.171 ***
	게임선용군	112,044	1.72	.958	
	합계	124,480	1.70	.960	
교사지지	과몰입군	12,534	1.40	.862	518.635 ***
	게임선용군	111,837	1.61	.966	
	합계	124,371	1.59	.958	
학업 스트레스	과몰입군	12,477	1.53	1.015	.549
	게임선용군	112,014	1.52	1.032	
	합계	124,491	1.52	1.031	
교우관계 스트레스	과몰입군	12,502	.80	1.035	10173.261 ***
	게임선용군	111,800	.21	.558	
	합계	124,302	.27	.647	
외로움	과몰입군	12,534	1.75	.822	1964.828 ***
	게임선용군	112,049	2.10	.860	
	합계	124,584	2.07	.863	
비합리적 신념	과몰입군	12,534	1.09	1.068	1865.737 ***
	게임선용군	111,848	.76	.795	
	합계	124,382	.79	.833	
가상정체성	과몰입군	12,480	1.05	.949	3755.814 ***
	게임선용군	111,949	.57	.813	
	합계	124,429	.62	.840	
게임 기대편향	과몰입군	12,534	1.07	.815	1583.318 ***
	게임선용군	111,949	.74	.879	
	합계	124,483	.77	.878	
금전적 추구	과몰입군	12,381	.84	.927	2415.879 ***
	게임선용군	111,908	.47	.792	
	합계	124,289	.51	.814	
일상구조화	과몰입군	12,534	1.28	.879	1449.561 ***
	게임선용군	111,900	1.60	.892	
	합계	124,434	1.57	.896	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
게임 외 성취경험	과몰입군	12,534	1.84	.872	966.518 ***
	게임선용군	112,028	2.09	.844	
	합계	124,562	2.06	.850	
대안적 여가활동	과몰입군	12,477	1.72	.872	3610.520 ***
	게임선용군	111,897	2.21	.882	
	합계	124,374	2.16	.893	

〈표 II-32〉는 각 학교급의 과몰입군으로 분류된 학생들만을 별도로 선택하여 각각의 게임자 특성에 대한 학교급별 평균 차이를 분석한 결과이다.

ADHD, 불안 수준, 우울 수준은 고등학생이 중학생보다, 중학생이 초등학생보다 높은 것으로 나타났다. 주관안녕 인지 수준, 주관안녕 정서 수준, 통제력, 자율성, 유능성, 관계성, 자존감 수준, 부모와의 의사소통 양식 수준은 초등학생이 중학생보다, 중학생이 고등학생보다 높은 것으로 나타났다. 가족 갈등 수준은 중학생과 고등학생이 각각 초등학생보다 높은 것으로 나타났고, 중학생과 고등학생 간 평균 차이는 나타나지 않았다. 부모의 게임 수용성 수준은 중학생이 초등학생보다, 초등학생이 고등학생보다 높은 것으로 나타났다. 부모의 게임 활동 감독 수준, 교사 지지 수준은 초등학생이 중학생보다, 중학생이 고등학생보다 높은 것으로 나타났다. 학업스트레스는 고등학생이 중학생보다, 중학생이 초등학생보다 높은 것으로 나타났다. 교우관계 스트레스, 외로움은 초등학생이 중학생보다, 중학생이 고등학생보다 높은 것으로 나타났다. 비합리적 신념, 가상 정체성, 게임 기대 편향은 중학생이 고등학생보다, 고등학생이 초등학생보다 높은 것으로 나타났다. 금전적 추구, 일상구조화, 게임 외 성취 경험, 대안적 여가 활동 수준은 초등학생이 중학생보다, 중학생이 고등학생보다 높은 것으로 나타났다.

〈표 II-32〉 과몰입군 학생의 학교급별 게임자 특성 차이

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
ADHD	초등학교(a)	2,448,212	.57	.756	20505.636 ***	c)b>a
	중학교(b)	1,365,543	.70	.770		
	고등학교(c)	1,252,145	.71	.752		
	합계	5,065,900	.64	.762		

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이	
불안	초등학교(a)	2,448,139	.68	.906	78326.017 ***	c>b>a	
	중학교(b)	1,365,932	.96	.959			
	고등학교(c)	1,253,224	1.04	.959			
	합계	5,067,295	.84	.948			
우울	초등학교(a)	2,441,806	.29	.651	25323.052 ***	c>b>a	
	중학교(b)	1,363,034	.42	.704			
	고등학교(c)	1,251,276	.43	.683			
	합계	5,056,116	.36	.677			
주관안녕	인지	초등학교(a)	2,439,972	2.42	.876	217301.854 ***	a>b>c
		중학교(b)	1,364,036	2.03	.909		
		고등학교(c)	1,252,992	1.80	.922		
		합계	5,057,000	2.16	.934		
	정서	초등학교(a)	2,445,368	2.34	.854	164290.505 ***	a>b>c
		중학교(b)	1,365,080	2.00	.863		
		고등학교(c)	1,252,257	1.84	.859		
		합계	5,062,705	2.13	.885		
통제력	초등학교(a)	2,442,455	1.72	.899	46722.240 ***	a>b>c	
	중학교(b)	1,364,264	1.53	.840			
	고등학교(c)	1,252,114	1.45	.817			
	합계	5,058,833	1.60	.871			
자결성	자 율 성	초등학교(a)	2,446,527	2.02	.869	60073.271 ***	a>b>c
		중학교(b)	1,365,170	1.81	.835		
		고등학교(c)	1,251,805	1.72	.838		
		합계	5,063,502	1.89	.863		
	유 능 성	초등학교(a)	2,446,873	1.99	.824	35495.084 ***	a>b>c
		중학교(b)	1,364,965	1.83	.781		
		고등학교(c)	1,251,017	1.78	.771		
		합계	5,062,854	1.90	.805		
	관 계 성	초등학교(a)	2,445,223	2.04	.840	12305.400 ***	a>b>c
		중학교(b)	1,364,835	1.95	.776		
		고등학교(c)	1,250,694	1.91	.765		
		합계	5,060,753	1.99	.807		
자존감	초등학교(a)	2,444,698	1.89	.887	22238.898 ***	a>b>c	
	중학교(b)	1,363,826	1.77	.838			
	고등학교(c)	1,251,157	1.70	.845			
	합계	5,059,681	1.81	.867			

I. 서론

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
부모와의 의사소통 양식	초등학교(a)	2,443,595	2.00	.975	14236.323 ***	a)b>c
	중학교(b)	1,363,829	1.86	.938		
	고등학교(c)	1,251,442	1.86	.929		
	합계	5,058,866	1.93	.956		
가족 갈등	초등학교(a)	2,440,872	.27	.644	14696.644 ***	b,c)a
	중학교(b)	1,362,119	.37	.687		
	고등학교(c)	1,249,746	.37	.680		
	합계	5,052,737	.32	.667		
부모의 게임 수용성	초등학교(a)	2,436,387	1.33	.983	3632.403 ***	b)a>c
	중학교(b)	1,357,981	1.36	.919		
	고등학교(c)	1,245,765	1.26	.901		
	합계	5,040,133	1.32	.947		
부모의 게임 활동 감독	초등학교(a)	2,439,285	2.01	1.004	108352.669 ***	a)b>c
	중학교(b)	1,357,973	1.74	.964		
	고등학교(c)	1,245,621	1.52	.957		
	합계	5,042,879	1.81	1.003		
교사지지	초등학교(a)	2,440,372	2.16	.881	163131.761 ***	a)b>c
	중학교(b)	1,360,413	1.78	.885		
	고등학교(c)	1,248,328	1.65	.893		
	합계	5,049,113	1.93	.913		
학업 스트레스	초등학교(a)	2,441,590	.86	1.001	217989.146 ***	c)b>a
	중학교(b)	1,361,687	1.42	1.019		
	고등학교(c)	1,250,302	1.47	.980		
	합계	5,053,579	1.16	1.043		
교우관계 스트레스	초등학교(a)	2,443,891	.22	.600	2319.090 ***	a)b>c
	중학교(b)	1,361,029	.21	.558		
	고등학교(c)	1,249,001	.18	.499		
	합계	5,053,921	.21	.566		
외로움	초등학교(a)	2,439,145	2.21	.971	17363.845 ***	a)b>c
	중학교(b)	1,360,381	2.10	.888		
	고등학교(c)	1,247,744	2.03	.903		
	합계	5,047,270	2.14	.936		
비합리적 신념	초등학교(a)	2,439,708	.26	.608	23043.940 ***	b)c>a
	중학교(b)	1,357,678	.40	.686		
	고등학교(c)	1,244,561	.34	.638		
	합계	5,041,947	.32	.640		

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	집단간 차이
가상정체성	초등학교(a)	2,448,267	.27	.680	6696.590 ***	b>c>a
	중학교(b)	1,359,461	.35	.721		
	고등학교(c)	1,245,986	.29	.649		
	합계	5,053,714	.30	.685		
게임 기대편향	초등학교(a)	2,449,256	.20	.532	27286.715 ***	b>c>a
	중학교(b)	1,359,771	.33	.647		
	고등학교(c)	1,246,664	.30	.605		
	합계	5,055,691	.26	.586		
금전적 추구	초등학교(a)	2,445,339	.45	.776	21585.257 ***	a>b>c
	중학교(b)	1,358,382	.38	.710		
	고등학교(c)	1,245,196	.28	.621		
	합계	5,048,917	.39	.726		
일상구조화	초등학교(a)	2,441,244	2.01	.995	108500.600 ***	a>b>c
	중학교(b)	1,360,238	1.72	.917		
	고등학교(c)	1,247,523	1.55	.892		
	합계	5,049,005	1.82	.970		
게임 외 성취경험	초등학교(a)	2,444,101	2.31	.947	27926.487 ***	a>b>c
	중학교(b)	1,359,315	2.15	.865		
	고등학교(c)	1,247,366	2.10	.859		
	합계	5,050,782	2.22	.909		
대안적 여가활동	초등학교(a)	2,446,278	2.47	.834	60007.327 ***	a>b>c
	중학교(b)	1,359,306	2.24	.855		
	고등학교(c)	1,246,858	2.19	.874		
	합계	5,052,443	2.34	.860		

주: F값이 통계적으로 유의하나 사후 검정 결과 집단간 차이가 나지 않는 경우가 존재함

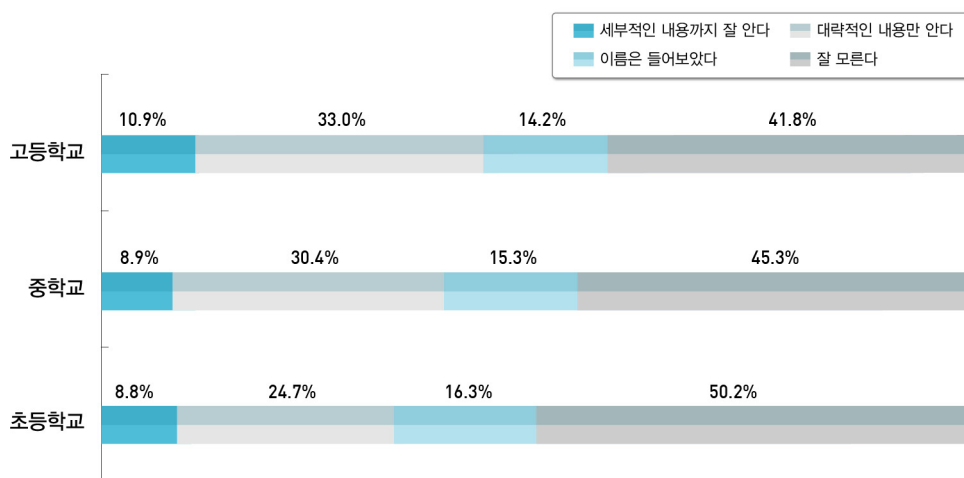
4. ‘게임시간 선택제’ 인지도 및 활용도

‘게임시간 선택제’ 인지도 및 활용도에 대한 조사 결과는 다음과 같다.

〈표 II-33〉은 학교급별 게임시간 선택제의 인지 정도를 나타낸다. 전체적으로 ‘잘 모른다’가 46.7%로 가장 많았고, ‘대략적인 내용만 안다’가 28.5%, ‘이름(명칭)은 들어보았다’가 15.5%, ‘세부내용까지 잘 안다’가 9.4%로 나타났다.

〈표 II-33〉 학교급별 게임시간 선택제 인지 정도

구 분		세부적인 내용까지 잘 안다	대략적인 내용만 안다	이름은 들어보았다	잘 모른다	전체	χ^2
초등학교	빈도	218,695	615,048	405,637	1,248,708	2,488,088	46370.716***
	%	8.8%	24.7%	16.3%	50.2%	100.0%	
중학교	빈도	128,636	438,258	220,597	653,435	1,440,926	
	%	8.9%	30.4%	15.3%	45.3%	100.0%	
고등학교	빈도	156,195	472,464	203,554	598,364	1,430,577	
	%	10.9%	33.0%	14.2%	41.8%	100.0%	
전체	빈도	503,526	1,525,770	829,788	2,500,507	5,359,591	
	%	9.4%	28.5%	15.5%	46.7%	100.0%	



[그림 II-10] 학교급별 게임시간 선택제 인지 정도

〈표 II-34〉는 게임시간 선택제 인지 정도별 게임행동유형을 나타낸다. 전반적으로 게임시간 선택제에 대해 ‘세부내용까지 잘 안다’는 응답자 중 과몰입군 비율(1.2%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 약간 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

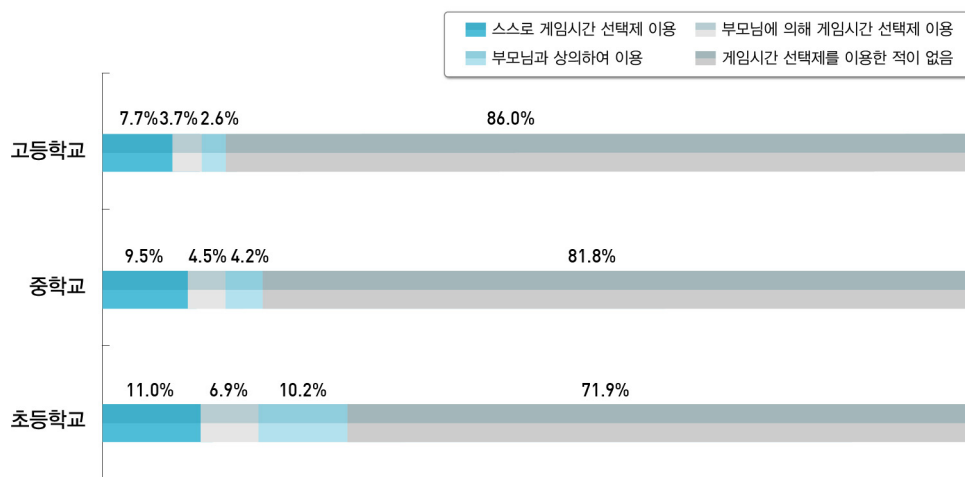
〈표 II-34〉 게임시간 선택제 인지 정도별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
세부적인 내용까지 잘 안다	빈도	5,935	15,787	394,574	76,922	493,218	53340.376***
	%	1.2%	3.2%	80.0%	15.6%	100.0%	
대략적인 내용만 안다	빈도	12,292	27,230	1,319,291	133,845	1,492,658	
	%	.8%	1.8%	88.4%	9.0%	100.0%	
이름은 들어보았다	빈도	5,926	13,754	732,986	61,325	813,991	
	%	.7%	1.7%	90.0%	7.5%	100.0%	
잘 모른다	빈도	21,151	39,292	2,225,944	163,058	2,449,445	
	%	.9%	1.6%	90.9%	6.7%	100.0%	
전체	빈도	45,304	96,063	4,672,795	435,150	5,249,312	
	%	.9%	1.8%	89.0%	8.3%	100.0%	

〈표 II-35〉는 게임이용 시간을 제한하기 위해 게임회사 홈페이지를 통해서 학생 본인 스스로 혹은 부모님을 통해 ‘게임시간 선택제’를 이용한 경험이 있는지에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 게임시간 선택제를 알고 있는 학생 중, 게임시간 선택제를 이용한 적이 없다는 응답이 78.4%로 나타났다. 스스로 게임시간 선택제 이용한다는 응답은 9.7%, 부모님과 상의하여 이용한다는 응답은 6.5%, 부모님에 의해 게임시간 선택제 이용한다는 응답은 5.4%로 나타났다. 초등학교에서 고등학교로 올라갈수록 게임시간 선택제를 이용한 적이 없다는 응답 비율이 높은 경향을 보였다. 초등학교의 경우 스스로 게임시간 선택제를 이용한다는 비율이 중고등학교보다 높았고, 부모님에 의해 또는 부모님과 상의하여 게임시간 선택제를 이용한다는 응답비율이 중고등학교보다 높게 나타났다.

〈표 II-35〉 게임시간 선택제 이용 경험

구 분		스스로 게임시간 선택제 이용	부모님에 의해 게임 시간 선택제 이용	부모님과 상의하여 이용	게임시간 선택제를 이용한 적이 없음	전체	χ^2
초등학교	빈도	265,855	165,495	245,638	1,731,382	2,408,370	149074.098***
	%	11.0%	6.9%	10.2%	71.9%	100.0%	
중학교	빈도	133,270	63,629	59,764	1,150,592	1,407,255	
	%	9.5%	4.5%	4.2%	81.8%	100.0%	
고등학교	빈도	108,729	52,107	36,490	1,211,413	1,408,739	
	%	7.7%	3.7%	2.6%	86.0%	100.0%	
전체	빈도	507,854	281,231	341,892	4,093,387	5,224,364	
	%	9.7%	5.4%	6.5%	78.4%	100.0%	



[그림 II-11] 게임시간 선택제 이용 경험

〈표 II-36〉은 게임시간 선택제 이용 경험별 게임행동유형을 나타낸다. 전반적으로 게임시간 선택제에 대해 ‘부모님에 의해 게임시간 선택제 이용’하는 응답자 중 과몰입군 비율(2.1%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 약간 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-36〉 게임시간 선택제 이용 경험별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
스스로 게임시간 선택제 이용	빈도	5,161	12,998	435,980	47,573	501,712	28262,287***
	%	1.0%	2.6%	86.9%	9.5%	100.0%	
부모님에 의해 게임시간 선택제 이용	빈도	5,765	12,568	228,977	31,905	279,215	
	%	2.1%	4.5%	82.0%	11.4%	100.0%	
부모님과 상의하여 이용	빈도	3,643	8,824	301,023	26,844	340,334	
	%	1.1%	2.6%	88.4%	7.9%	100.0%	
게임시간 선택제를 이용한 적이 없음	빈도	29,675	59,612	3,585,209	320,007	3,994,503	
	%	.7%	1.5%	89.8%	8.0%	100.0%	
전체	빈도	44,244	94,002	4,551,189	426,329	5,115,764	
	%	.9%	1.8%	89.0%	8.3%	100.0%	

〈표 II-37〉는 부모님에 의해 게임시간 선택제를 이용하는 학생 중, 부모님이 게임 시간 선택제를 이용하도록 했을 때 갈등이 있었는지에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 부모님에 의해 게임시간 선택제를 이용하는 학생 중, ‘갈등이 없었고 게임시간 선택제를 지키기 위해 노력한다’는 응답이 54.2%, ‘갈등이 있었으나 대화를 통해 해결한다’는 응답이 30.9%, ‘갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 한다’는 응답이 14.9%로 나타났다.

초등학교에서 고등학교로 올라갈수록 ‘갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 한다’는 응답 비율이 높아지는 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-37〉 게임시간 선택제 이용 상의 부모님과 갈등

구 분		갈등이 있었으나 대화를 통해 해결함	갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 함	갈등이 없었고 게임시간 선택제를 지키기 위해 노력함	전체	χ^2
초등학교	빈도	173,597	61,744	338,947	574,288	23149,466***
	%	30.2%	10.8%	59.0%	100.0%	
중학교	빈도	68,693	43,775	100,159	212,627	
	%	32.3%	20.6%	47.1%	100.0%	

구 분		갈등이 있었으나 대화를 통해 해결함	갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 함	갈등이 없었고 게임시간 선택제를 지키기 위해 노력함	전체	χ^2
고등학교	빈도	52,179	36,250	77,138	165,567	
	%	31.5%	21.9%	46.6%	100.0%	
전체	빈도	294,469	141,769	516,244	952,482	
	%	30.9%	14.9%	54.2%	100.0%	

〈표 II-38〉은 게임시간 선택제 이용 상의 부모님과과의 갈등 유형별 게임행동유형을 나타낸다. 전반적으로 부모님에 의해 게임시간 선택제를 이용할 경우, ‘갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 한다’는 응답자 중 과몰입군 비율(3.9%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 약간 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-38〉 게임시간 선택제 이용 상의 부모님과과의 갈등 유형별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
갈등이 있었으나 대화를 통해 해결함	빈도	3,308	9,043	251,902	27,539	291,792	28233.651 ***
	%	1.1%	3.1%	86.3%	9.4%	100.0%	
갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 함	빈도	5,489	12,599	100,966	21,295	140,349	
	%	3.9%	9.0%	71.9%	15.2%	100.0%	
갈등이 없었고 게임시간 선택제를 지키기 위해 노력함	빈도	5,450	13,024	451,837	41,850	512,161	
	%	1.1%	2.5%	88.2%	8.2%	100.0%	
전체	빈도	14,247	34,666	804,705	90,684	944,302	
	%	1.5%	3.7%	85.2%	9.6%	100.0%	

〈표 II-39〉는 게임시간 선택제를 이용한 경험이 있는 경우, 하루 평균 게임 이용 시간이 얼마나 줄었는지에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 게임시간 선택제를 이용한 경험이 있는 학생 중, ‘1시간 이하’ 줄었다는 응답이 50.1%, ‘1~2시간’ 줄었다는 응답이 33.3%, ‘2~3시간’ 줄었다는 응답이 9.7%, ‘3시간 이상’ 줄었다는 응답이 6.9%로 나타났다. 초등학교에서 고등학교로 올라갈수록 전반적으로 하루 평균 게임 이용 시간이 더

많이 줄어드는 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-39〉 게임시간 선택제를 이용한 경우 하루 평균 게임 이용 감소 시간

구 분		1시간 이하	1~2시간	2~3시간	3~4시간	4시간 이상	전체	χ^2
초등학교	빈도	384,623	215,691	54,625	21,531	22,470	698,940	19669.642 ***
	%	55.0%	30.9%	7.8%	3.1%	3.2%	100.0%	
중학교	빈도	113,374	95,205	30,815	10,409	8,745	258,548	
	%	43.9%	36.8%	11.9%	4.0%	3.4%	100.0%	
고등학교	빈도	82,569	74,231	26,951	8,078	8,661	200,490	
	%	41.2%	37.0%	13.4%	4.0%	4.3%	100.0%	
전체	빈도	580,566	385,127	112,391	40,018	39,876	1,157,978	
	%	50.1%	33.3%	9.7%	3.5%	3.4%	100.0%	

〈표 II-40〉은 하루 평균 게임 이용 감소 시간별 게임행동 유형을 나타낸다. 전반적으로 하루 평균 게임 이용 감소 시간 3~4시간인 과몰입군 비율(3.5%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 약간 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-40〉 하루 평균 게임 이용 감소 시간별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
1시간 이하	빈도	4,474	12,335	515,552	43,703	576,064	1065.933 ***
	%	.8%	2.1%	89.5%	7.6%	100.0%	
1~2시간	빈도	6,570	12,526	324,627	38,157	381,880	
	%	1.7%	3.3%	85.0%	10.0%	100.0%	
2~3시간	빈도	2,700	6,758	86,018	15,835	111,311	
	%	2.4%	6.1%	77.3%	14.2%	100.0%	
3~4시간	빈도	1,389	3,669	28,798	5,955	39,811	
	%	3.5%	9.2%	72.3%	15.0%	100.0%	
4시간 이상	빈도	1,025	3,178	29,573	5,664	39,440	
	%	2.6%	8.1%	75.0%	14.4%	100.0%	
전체	빈도	16,158	38,466	984,568	109,314	1,148,506	
	%	1.4%	3.3%	85.7%	9.5%	100.0%	

〈표 II-41〉은 게임시간 선택제를 이용한 경험이 있는 경우, 부모님과과의 갈등은 어느 정도 해소되었는지에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 게임시간 선택제를 이용한 경험이 있는 학생 중, ‘많이 해소됨’이 39.8%, ‘약간 해소됨’이 26.3%, ‘거의 해소되지 않음’이 18.3%, ‘별로 해소되지 않음’이 15.7%로 나타나, 해소되었다는 응답 비율이 해소되지 않았다는 응답 비율보다 높았다. 초등학교에서 고등학교로 올라갈수록 해소되지 않았다는 응답 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-41〉 게임시간 선택제를 이용한 경우 부모님과과의 갈등 해소 정도

구 분		거의 해소되지 않음	별로 해소되지 않음	약간 해소됨	많이 해소됨	전체	χ^2
초등학교	빈도	112,792	83,557	172,196	320,731	689,276	42424.797 ***
	%	16.4%	12.1%	25.0%	46.5%	100.0%	
중학교	빈도	49,072	48,896	76,010	80,677	254,655	
	%	19.3%	19.2%	29.8%	31.7%	100.0%	
고등학교	빈도	46,109	46,312	51,181	51,972	195,574	
	%	23.6%	23.7%	26.2%	26.6%	100.0%	
전체	빈도	207,973	178,765	299,387	453,380	1,139,505	
	%	18.3%	15.7%	26.3%	39.8%	100.0%	

〈표 II-42〉는 부모님과과의 갈등 해소 정도별 게임행동 유형을 나타낸다. 전반적으로 부모님과과의 갈등이 별로 해소되지 않았다는 중 과몰입군 비율(2.9%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-42〉 부모님과과의 갈등 해소 정도별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선택군	전체	χ^2
거의 해소되지 않음	빈도	3,324	7,474	174,988	19,744	205,530	21388.009 ***
	%	1.6%	3.6%	85.1%	9.6%	100.0%	
별로 해소되지 않음	빈도	5,174	11,754	137,876	21,951	176,755	
	%	2.9%	6.6%	78.0%	12.4%	100.0%	

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
약간 해소됨	빈도	5,121	11,977	248,712	31,048	296,858	
	%	1.7%	4.0%	83.8%	10.5%	100.0%	
많이 해소됨	빈도	2,512	7,150	406,428	34,933	451,023	
	%	.6%	1.6%	90.1%	7.7%	100.0%	
전체	빈도	16,131	38,355	968,004	107,676	1,130,166	
	%	1.4%	3.4%	85.7%	9.5%	100.0%	

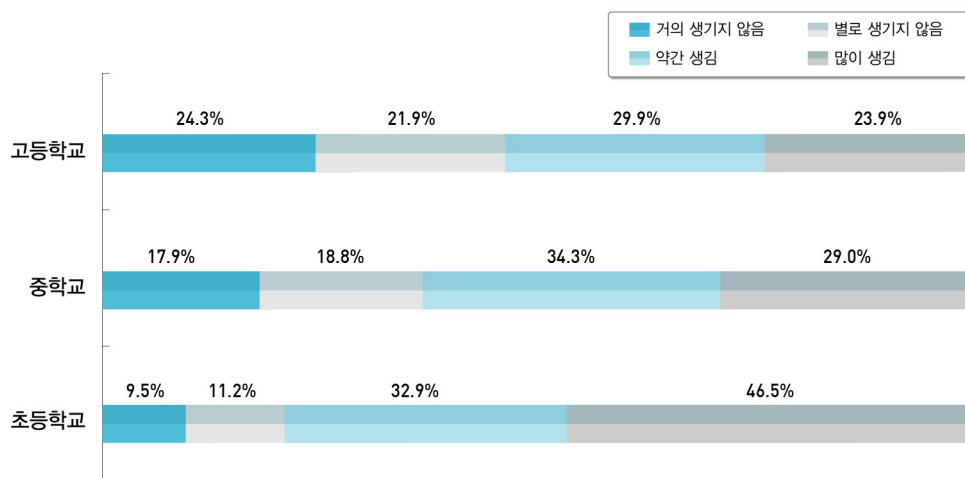
〈표 II-43〉은 게임시간 선택제를 이용한 경험이 있는 경우, 게임이용 시간을 스스로 조절하는 능력이 어느 정도 생겼는지에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 게임시간 선택제를 이용한 경험이 있는 학생 중, ‘많이 생김’이 38.7%, ‘약간 생김’이 32.7%, ‘별로 생기지 않음’이 14.7%, ‘거의 생기지 않음’이 13.9%로 스스로 게임이용 시간 조절 능력이 생겼다는 응답 비율이 그렇지 않다는 응답 비율보다 높게 나타났다. 학교급별로는 초등학생이 중고등학생보다 조절 능력이 많이 생겼다는 응답 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-43〉 게임시간 선택제를 이용한 경우 게임이용 시간 조절 능력

구 분		거의 생기지 않음	별로 생기지 않음	약간 생김	많이 생김	전체	χ^2
초등학교	빈도	65,640	77,531	227,634	322,115	692,920	
	%	9.5%	11.2%	32.9%	46.5%	100.0%	
중학교	빈도	45,599	47,931	87,253	73,842	254,625	
	%	17.9%	18.8%	34.3%	29.0%	100.0%	
고등학교	빈도	47,913	43,085	58,972	47,167	197,137	
	%	24.3%	21.9%	29.9%	23.9%	100.0%	
전체	빈도	159,152	168,547	373,859	443,124	1,144,682	
	%	13.9%	14.7%	32.7%	38.7%	100.0%	

72476.001

I. 서론



[그림 II-12] 게임시간 선택제를 이용한 경우 게임이용 시간 조절 능력

〈표 II-44〉는 게임이용 시간 조절 능력별 게임행동유형을 나타낸다. 전반적으로 스스로 게임시간 조절 능력이 별로 생기지 않았다는 응답자 중 과몰입군 비율(3.0%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

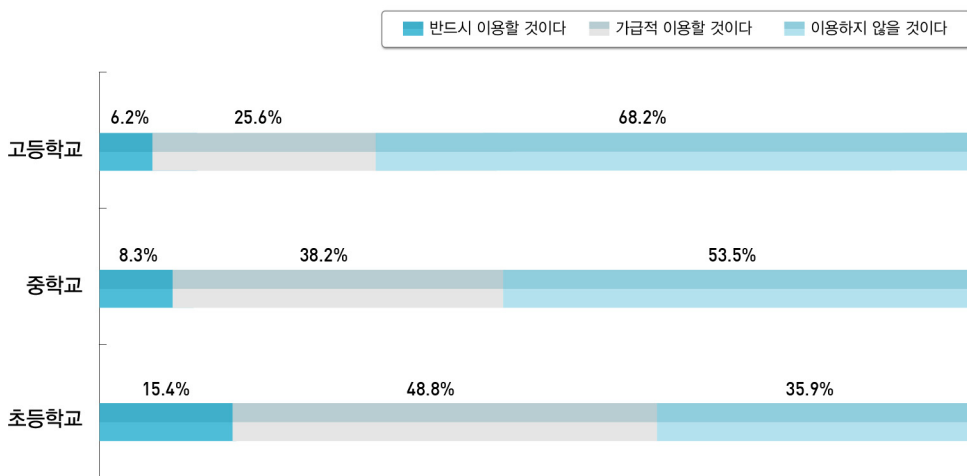
〈표 II-44〉 게임이용 시간 조절 능력별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
거의 생기지 않음	빈도	4,171	7,179	130,985	14,320	156,655	1275.475 ***
	%	2.7%	4.6%	83.6%	9.1%	100.0%	
별로 생기지 않음	빈도	5,037	12,907	127,924	20,918	166,786	
	%	3.0%	7.7%	76.7%	12.5%	100.0%	
약간 생김	빈도	5,248	12,580	313,195	40,229	371,252	
	%	1.4%	3.4%	84.4%	10.8%	100.0%	
많이 생김	빈도	1,711	6,074	400,386	32,565	440,736	
	%	.4%	1.4%	90.8%	7.4%	100.0%	
전체	빈도	16,167	38,740	972,490	108,032	1,135,429	
	%	1.4%	3.4%	85.6%	9.5%	100.0%	

〈표 II-45〉는 게임시간 선택제를 이용한 적이 없는 학생의 경우, 앞으로 게임시간 선택제를 이용할 생각이 있는지에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 ‘이용하지 않을 것이다’가 49.7%, ‘가급적 이용할 것이다’가 39.4%, ‘반드시 이용할 것이다’가 10.9%로 나타나, 이용하지 않을 것이라는 응답 비율과 이용할 것이라는 응답 비율이 대체로 절반을 나타내었다. 학교급별로는 초등학교에서 고등학교로 갈수록 이용하지 않을 것이라는 응답 비율이 높아지는 경향을 나타내었다.

〈표 II-45〉 게임시간 선택제 이용 의사

구 분		반드시 이용할 것이다	가급적 이용할 것이다	이용하지 않을 것이다	전체	χ^2
초등학교	빈도	335,161	1,064,680	782,515	2,182,356	372640.176 ***
	%	15.4%	48.8%	35.9%	100.0%	
중학교	빈도	110,171	509,053	711,958	1,331,182	
	%	8.3%	38.2%	53.5%	100.0%	
고등학교	빈도	83,560	346,681	924,411	1,354,652	
	%	6.2%	25.6%	68.2%	100.0%	
전체	빈도	528,892	1,920,414	2,418,884	4,868,190	
	%	10.9%	39.4%	49.7%	100.0%	



[그림 II-13] 게임시간 선택제 이용 의사

〈표 II-46〉은 게임시간 선택제 이용 의사별 게임행동유형을 나타낸다. 전반적으로 ‘이용하지 않을 것이다’는 응답자 중 과몰입군 비율(0.9%)과 ‘반드시 이용할 것이다’는 응답자 중 과몰입군 비율(1.1%)이 ‘가급적 이용할 것이다’는 응답자 중 과몰입군 비율(0.8%)보다 약간 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-46〉 게임시간 선택제 이용 의사별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	χ^2
반드시 이용할 것이다	빈도	5,760	7,163	479,841	30,286	523,050	27441.404 ***
	%	1.1%	1.4%	91.7%	5.8%	100.0%	
가급적 이용할 것이다	빈도	15,319	29,558	1,728,361	122,498	1,895,736	
	%	.8%	1.6%	91.2%	6.5%	100.0%	
이용하지 않을 것이다	빈도	21,877	51,657	2,034,205	237,010	2,344,749	
	%	.9%	2.2%	86.8%	10.1%	100.0%	
전체	빈도	42,956	88,378	4,242,407	389,794	4,763,535	
	%	.9%	1.9%	89.1%	8.2%	100.0%	

5. 모바일기기 사용 이유

모바일기기를 주로 사용하는 이유에 대해 어느 정도 동의하는지에 대한 응답 결과는 다음과 같다.

〈표 II-47〉은 모바일 기기 사용 이유로 ‘게임 등 오락을 할 수 있어서’라는 이유에 동의하는 정도를 나타낸다. 전체적으로 가끔 그렇다 51.3%, 전혀 아니다 24.1%, 자주 그렇다 20.1%, 거의 언제나 그렇다 4.5%로 나타나 약 75.9%가 긍정적으로 응답하였으며, 자주 그렇다와 거의 언제나 그렇다를 합한 비율은 24.6%로 나타났다.

〈표 II-47〉 모바일 기기 사용 이유: 게임 등 오락을 할 수 있어서

구 분		전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다	전체	χ^2
초등학교	빈도	501,368	1,199,101	500,413	122,273	2,323,155	46577.395 ***
	%	21.6%	51.6%	21.5%	5.3%	100.0%	
중학교	빈도	297,886	655,751	268,686	56,812	1,279,135	
	%	23.3%	51.3%	21.0%	4.4%	100.0%	
고등학교	빈도	346,045	580,148	182,408	33,589	1,142,190	
	%	30.3%	50.8%	16.0%	2.9%	100.0%	
전체	빈도	1,145,299	2,435,000	951,507	212,674	4,744,480	
	%	24.1%	51.3%	20.1%	4.5%	100.0%	

〈표 II-48〉은 모바일 기기 사용 이유로 ‘어디서든지 바로 인터넷을 사용할 수 있어서’라는 이유에 동의하는 정도를 나타낸다. 전체적으로 자주 그렇다 35.8%, 가끔 그렇다 32.2%, 전혀 아니다 18.2%, 거의 언제나 그렇다 13.9%로 나타나 약 81.9%가 긍정적으로 응답하였으며, 자주 그렇다와 거의 언제나 그렇다를 합한 비율은 49.7%로 나타났다.

〈표 II-48〉 모바일 기기 사용 이유: 어디서든지 바로 인터넷을 사용할 수 있어서

구 분		전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다	전체	χ^2
초등학교	빈도	541,253	811,947	696,377	267,723	2,317,300	141950.853 ***
	%	23.4%	35.0%	30.1%	11.6%	100.0%	
중학교	빈도	181,133	390,697	505,986	201,569	1,279,385	
	%	14.2%	30.5%	39.5%	15.8%	100.0%	
고등학교	빈도	139,403	321,745	492,493	188,011	1,141,652	
	%	12.2%	28.2%	43.1%	16.5%	100.0%	
전체	빈도	861,789	1,524,389	1,694,856	657,303	4,738,337	
	%	18.2%	32.2%	35.8%	13.9%	100.0%	

〈표 II-49〉는 모바일 기기 사용 이유로 ‘SNS(카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워’라는 이유에 동의하는 정도를 나타낸다. 전체적으로 자주 그렇다 31.6%, 가끔 그렇

다 24.9%, 거의 언제나 그렇다 23.4%, 전혀 아니다 20.1%, 로 나타나 약 79.9%가 긍정적으로 응답하였으며, 자주 그렇다와 거의 언제나 그렇다를 합한 비율은 55.0%로 나타났다.

〈표 II-49〉 모바일 기기 사용 이유: SNS(카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워서

구 분		전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다	전체	χ^2
초등학교	빈도	663,958	646,167	594,801	416,772	2,321,698	291022.530 ***
	%	28.6%	27.8%	25.6%	18.0%	100.0%	
중학교	빈도	158,910	297,333	454,967	374,199	1,285,409	
	%	12.4%	23.1%	35.4%	29.1%	100.0%	
고등학교	빈도	133,220	241,427	451,265	321,671	1,147,583	
	%	11.6%	21.0%	39.3%	28.0%	100.0%	
전체	빈도	956,088	1,184,927	1,501,033	1,112,642	4,754,690	
	%	20.1%	24.9%	31.6%	23.4%	100.0%	

〈표 II-50〉은 모바일 기기 사용 이유로 ‘SNS(카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워서’라는 이유에 동의하는 정도에 대한 학교급별 성별 응답 결과이다. 각 학교급에서 모두 여자가 남자보다 거의 언제나 그렇다고 응답한 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-50〉 성별 모바일 기기 사용 이유: SNS(카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워서

구 분		전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다	전체	χ^2
	남	빈도 425,649	360,234	299,856	176,683	1,262,422	54668.683***
	%	33.7%	28.5%	23.8%	14.0%	100.0%	
초등학교	여	빈도 233,800	281,854	292,276	237,886	1,045,816	
	%	22.4%	27.0%	27.9%	22.7%	100.0%	
전체	빈도	659,449	642,088	592,132	414,569	2,308,238	
	%	28.6%	27.8%	25.7%	18.0%	100.0%	

구 분		전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다	전체	χ^2
중학교	남	빈도	117,158	205,460	289,853	183,318	795,789
		%	14.7%	25.8%	36.4%	23.0%	100.0%
	여	빈도	39,789	88,923	161,310	188,465	478,487
		%	8.3%	18.6%	33.7%	39.4%	100.0%
	전체	빈도	156,947	294,383	451,163	371,783	1,274,276
		%	12.3%	23.1%	35.4%	29.2%	100.0%
고등학교	남	빈도	107,872	183,546	344,029	215,821	851,268
		%	12.7%	21.6%	40.4%	25.4%	100.0%
	여	빈도	24,741	56,587	105,619	104,770	291,717
		%	8.5%	19.4%	36.2%	35.9%	100.0%
	전체	빈도	132,613	240,133	449,648	320,591	1,142,985
		%	11.6%	21.0%	39.3%	28.0%	100.0%

〈표 II-47〉에서 〈표 II-49〉까지의 결과에 따라 ‘자주 그렇다’는 응답과 ‘거의 언제나 그렇다’는 응답을 합한 응답 비율을 기준으로 보면, 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 ‘SNS(카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워서’, ‘어디서든지 바로 인터넷을 사용할 수 있어서’, ‘게임 등 오락을 할 수 있어서’의 순으로 파악된다.

〈표 II-51〉은 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르가 무엇인지에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 ‘기록 경신 게임’이 40.1%로 가장 많았고, ‘혼자서 즐기는 게임’ 22.4%, ‘소셜네트워크 게임’ 13.1%, ‘RPG 게임’ 11.4% 등으로 나타났다. 학교급별로는 초등학교에서 중고등학교로 올라갈수록 기록 경신 게임을 가장 많이 한다고 응답한 비율이 높아지는 경향이 나타났다.

〈표 II-51〉 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르

구 분		혼자서 즐기는 게임	기록 경신 게임	소셜네트 워크 게임	1:1 대전 게임	RPG 게임	기타	전체	χ^2
초등학교	빈도	385,583	639,453	255,424	54,041	203,699	179,530	1,717,730	32625.255***
	%	22.4%	37.2%	14.9%	3.1%	11.9%	10.5%	100.0%	
중학교	빈도	143,553	319,316	83,342	27,956	77,305	54,450	705,922	
	%	20.3%	45.2%	11.8%	4.0%	11.0%	7.7%	100.0%	

구 분		혼자서 즐기는 게임	기록 경신 게임	소셜네트 워크 게임	1:1 대전 게임	RPG 게임	기타	전체	χ^2
고등학교	빈도	129,228	220,397	46,236	23,746	54,707	40,691	515,005	
	%	25.1%	42.8%	9.0%	4.6%	10.6%	7.9%	100.0%	
전체	빈도	658,364	117,9166	385,002	105,743	335,711	274,671	293,8657	
	%	22.4%	40.1%	13.1%	3.6%	11.4%	9.3%	100.0%	

〈표 II-52〉는 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르에 대한 학교급별, 성별 응답 결과이다. 중학교를 제외한 학교급에서 모두 남자는 기록 경신 게임, 혼자서 즐기는 게임, RPG게임 등의 순으로 많이 이용하는 것으로 나타났고, 모든 학교급에서 여자는 기록 경신 게임, 혼자서 즐기는 게임, 소셜네트워크 게임 등의 순으로 많이 이용하는 것으로 나타났다.

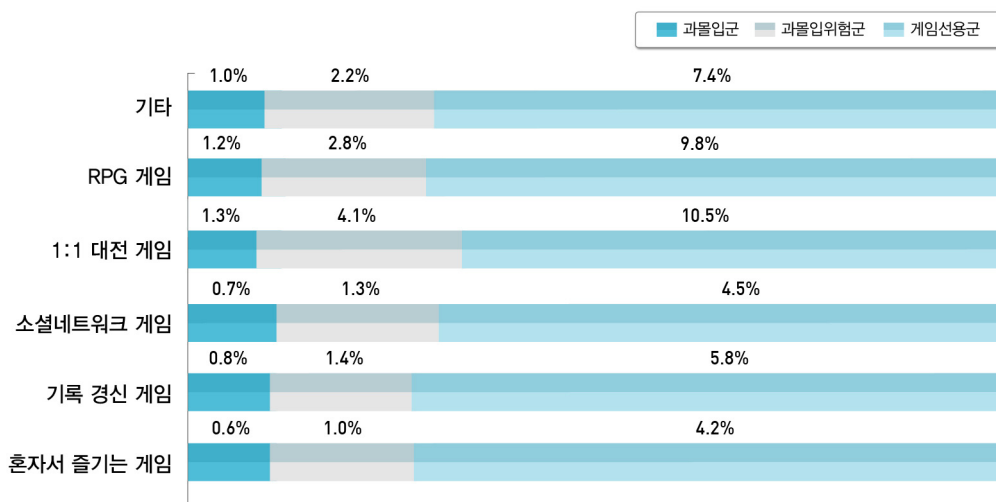
〈표 II-52〉 성별 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르

구 분		혼자서 즐기는 게임	기록 경신 게임	소셜네 트워크 게임	1:1 대전 게임	RPG 게임	기타	전체	χ^2
초등학교	남	빈도	161,263	303,267	53,196	39,619	151,758	95,455	804,558
		%	20.0%	37.7%	6.6%	4.9%	18.9%	11.9%	100.0%
	여	빈도	222,125	332,647	200,598	13,655	50,293	82,371	901,689
		%	24.6%	36.9%	22.2%	1.5%	5.6%	9.1%	100.0%
	전체	빈도	383,388	635,914	253,794	53,274	202,051	177,826	1,706,247
		%	22.5%	37.3%	14.9%	3.1%	11.8%	10.4%	100.0%
중학교	남	빈도	57,685	129,902	22,867	18,816	58,347	31,901	319,518
		%	18.1%	40.7%	7.2%	5.9%	18.3%	10.0%	100.0%
	여	빈도	84,372	186,749	59,755	8,586	17,971	21,804	379,237
		%	22.2%	49.2%	15.8%	2.3%	4.7%	5.7%	100.0%
	전체	빈도	142,057	316,651	82,622	27,402	76,318	53,705	698,755
		%	20.3%	45.3%	11.8%	3.9%	10.9%	7.7%	100.0%
고등학교	남	빈도	70,058	106,904	16,127	18,268	45,764	32,731	289,852
		%	24.2%	36.9%	5.6%	6.3%	15.8%	11.3%	100.0%
	여	빈도	58,602	112,468	29,623	5,396	8,293	7,765	222,147
		%	26.4%	50.6%	13.3%	2.4%	3.7%	3.5%	100.0%
	전체	빈도	128,660	219,372	45,750	23,664	54,057	40,496	511,999
		%	25.1%	42.8%	8.9%	4.6%	10.6%	7.9%	100.0%

〈표 II-53〉은 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르별 게임행동 유형을 나타낸다. 전반적으로 ‘1:1 대전 게임’을 가장 많이 한다고 응답한 응답자 중 과몰입군 비율(1.3%)이 다른 응답자의 과몰입군 비율보다 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-53〉 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선택군	전체	χ^2
혼자서 즐기는 게임	빈도	4,145	6,565	610,894	27,137	648,741	31028.092***
	%	.6%	1.0%	94.2%	4.2%	100.0%	
기록 경신 게임	빈도	8,832	16,239	1,073,894	67,165	1,166,130	
	%	.8%	1.4%	92.1%	5.8%	100.0%	
소셜네트워크 게임	빈도	2,743	4,991	356,700	17,039	381,473	
	%	.7%	1.3%	93.5%	4.5%	100.0%	
1:1 대전 게임	빈도	1,379	4,333	87,796	10,931	104,439	
	%	1.3%	4.1%	84.1%	10.5%	100.0%	
RPG 게임	빈도	4,084	9,409	286,906	32,491	332,890	
	%	1.2%	2.8%	86.2%	9.8%	100.0%	
기타	빈도	2,676	6,091	242,850	20,195	271,812	
	%	1.0%	2.2%	89.3%	7.4%	100.0%	
전체	빈도	23,859	47,628	2,659,040	174,958	2,905,485	
	%	.8%	1.6%	91.5%	6.0%	100.0%	



[그림 II-14] 가장 많이 이용하는 스마트폰 게임 장르별 게임행동 유형

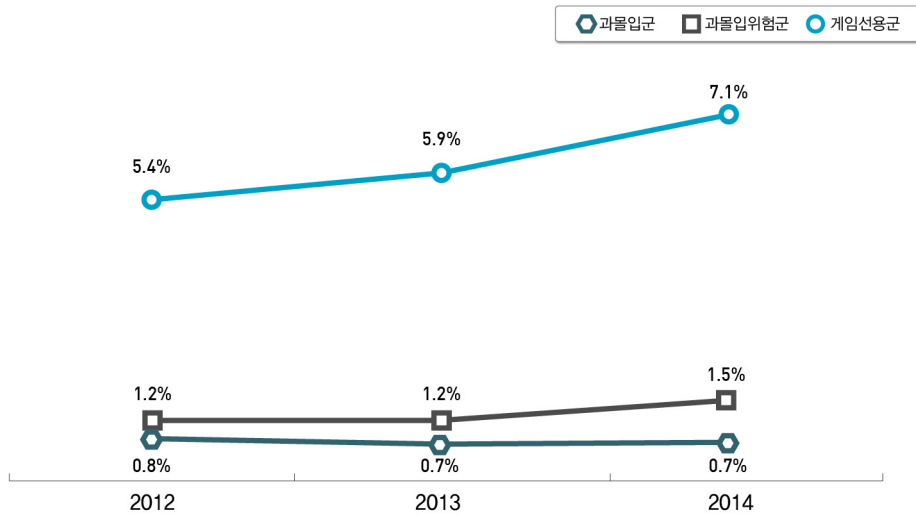
6. 연도별 게임과몰입 실태 추이

2012년, 2013년 및 2014년에 실시된 주요 게임과몰입 실태 조사 결과의 추이는 다음과 같다.

〈표 II-54〉는 연도별 게임행동유형의 변화를 나타낸다. 게임과몰입군은 2012년 0.8%, 2013년 0.7%로 오차 범위 내에서 연차적으로 감소하다가 2014년 0.7%로 2013년과 유사하게 나타났다. 반면에 과몰입위험군은 2012년 1.2%, 2013년 1.2%로 유사하게 유지되다가 2014년에는 1.5%로 약간 증가한 것으로 나타났다. 일반사용자군은 연차적으로 약간 낮아지는 경향을 나타냈으며, 게임선용군은 연차적으로 증가하는 경향을 나타내었다. 2012년과 2013년 조사 시 게임을 하지 않는 응답자가 일반사용자군에 포함된 관계로 2014년에도 역시 게임을 하지 않는 응답자도 일반사용자군에 포함되었으며, 게임을 하지 않는 응답자를 제외한 2014년 조사에서 과몰입군은 0.9%로 나타났다.

〈표 II-54〉 연도별 게임행동유형 변화

구 분	2012		2013		2014		2014 (게임을 하지 않는 응답자 제외)	
	빈도	유효 퍼센트	빈도	유효 퍼센트	빈도	유효 퍼센트	빈도	유효 퍼센트
과몰입군	993	.8	867	.7	47,012	.7	44,758	.9
과몰입위험군	1,425	1.2	1,421	1.2	98,377	1.5	93,179	1.9
일반사용자군	111,461	92.6	110,778	92.2	5,766,163	90.7	4,266,525	88.2
게임선용군	6,506	5.4	7,143	5.9	448,914	7.1	431,398	8.9
합계	120,385	100.0	120,209	100.0	6,360,469	100.0	4,835,861	100.0



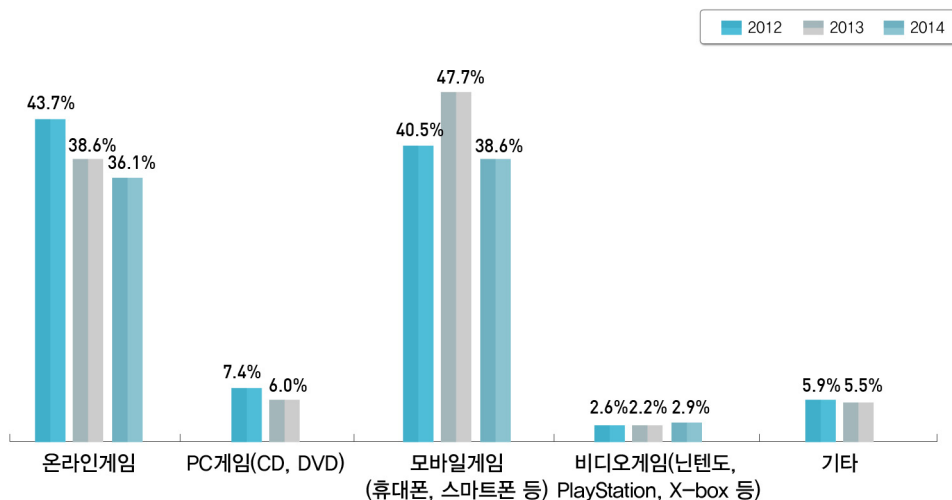
[그림 II-15] 연도별 게임행동유형 변화

〈표 II-55〉는 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼을 나타낸다. 2012년에는 온라인 게임(43.7%), 모바일게임(40.5%)의 순으로 많이 이용한다고 응답하였으나, 2013년에는 모바일게임(47.7%), 온라인게임(38.6%)의 순으로 많이 이용한다고 응답하였다. 2014년도에도 마찬가지로 모바일게임(38.6%), 온라인게임(36.1%)의 순으로 많이 이용한다고 응답하였다.

〈표 II-55〉 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼

구 분	2012		2013		2014	
	빈도	유효 퍼센트	빈도	유효 퍼센트	빈도	유효 퍼센트
온라인게임	49,614	43.7	45,531	38.6	2,248,481	36.1
PC게임(CD, DVD)	8,365	7.4	7,068	6.0	—	—
모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)	45,972	40.5	56,203	47.7	2,406,724	38.6
비디오게임(닌텐도, PlayStation, X-box 등)	2,965	2.6	2,643	2.2	180,657	2.9
기타	6,725	5.9	6,457	5.5	—	—
게임 이용 안함	—	—	—	—	1,399,721	22.4
합계	113,641	100.0	117,902	100.0	6,235,582	100.0

주: 공란은 설문지 내용 변경으로 해당 연도에 조사되지 않은 항목임



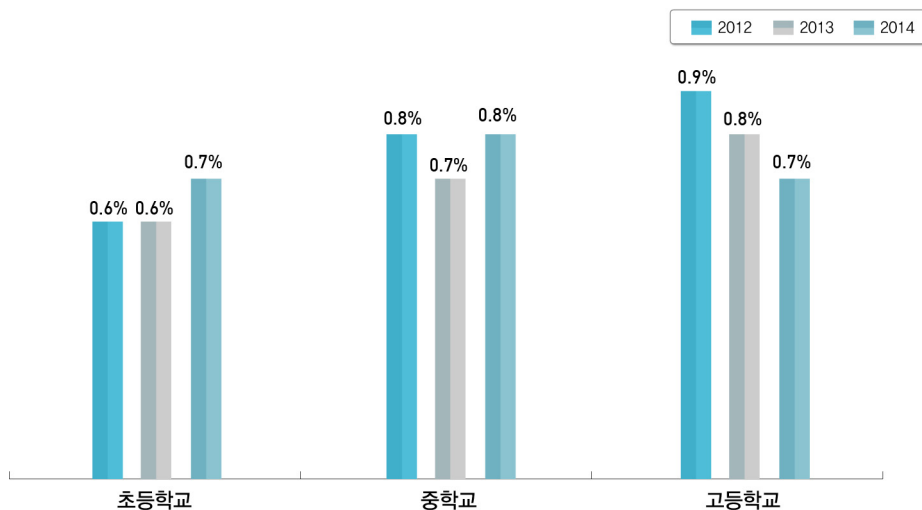
[그림 II-16] 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼

〈표 II-56〉은 연도별 학교급별 게임행동유형을 나타낸다. 과몰입군은 초등학교(2012년 0.6%, 2013년 0.6%, 2014년 0.7%)와 중학교(2012년 0.8%, 2013년 0.7%, 2014년 0.8%)는 연차별로 대체로 유사한 비율로 나타났고, 고등학교(2012년 0.9%, 2013년 0.8%, 2014년 0.7%)로 약간 감소하는 경향을 나타내었다. 과몰입 위험군은 초등학교는 2013년 약간 감소하는 경향을 나타내다가 2014년 다시 증가하는 경향을 나타내었으며, 중학교는 연차적으로 약간 증가하는 경향을 보였다. 고등학교는 연차별로 유사한 비율로 나타났다. 게임선용군은 초등학교의 경우 2013년 약간 감소하는 경향을 나타내었다가 2014년 다시 증가하는 경향을 나타내었다. 중학교, 일반고에서 연차적으로 대체로 약간 증가하는 경향을 나타내었다.

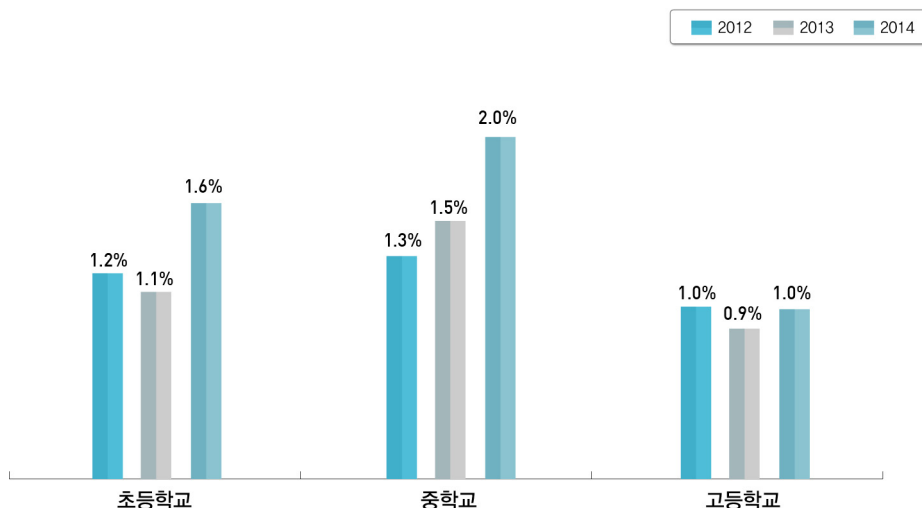
〈표 II-56〉 연도별 학교급별 게임행동유형

구 분			과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
2012	초등학교	빈도	192	360	27,682	1,380	29,614
		%	.6%	1.2%	93.5%	4.7%	100.0%
	중학교	빈도	425	663	45,855	3,111	50,054
		%	.8%	1.3%	91.6%	6.2%	100.0%

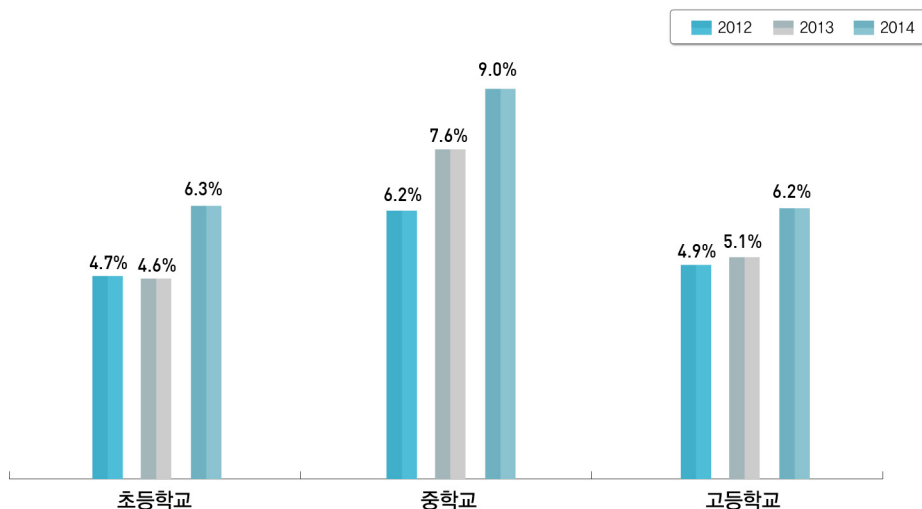
구 분			과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
2012	고등학교	빈도	376	402	37,924	2,015	40,717
		%	.9%	1.0%	93.1%	4.9%	100.0%
	전체	빈도	993	1,425	111,461	6,506	120,385
		%	.8%	1.2%	92.6%	5.4%	100.0%
2013	초등학교	빈도	201	359	31,746	1,553	33,859
		%	.6%	1.1%	93.8%	4.6%	100.0%
	중학교	빈도	351	707	43,101	3,618	47,777
		%	.7%	1.5%	90.2%	7.6%	100.0%
	고등학교	빈도	315	355	35,931	1,972	38,573
		%	.8%	.9%	93.2%	5.1%	100.0%
	전체	빈도	867	1,421	110,778	7,143	120,209
		%	.7%	1.2%	92.2%	5.9%	100.0%
2014	초등학교	빈도	20,580	44,180	2,520,080	175,135	2,759,975
		%	.7%	1.6%	91.3%	6.3%	100.0%
	중학교	빈도	13,841	35,261	1,579,672	161,562	1,790,336
		%	.8%	2.0%	88.2%	9.0%	100.0%
	고등학교	빈도	12,592	18,936	1,666,412	112,218	1,810,158
		%	.7%	1.0%	92.1%	6.2%	100.0%
	전체	빈도	47,013	98,377	5,766,164	448,915	6,360,469
		%	.7%	1.5%	90.7%	7.1%	100.0%



[그림 II-17] 연도별 학교급별 게임행동유형(과몰입군)



[그림 II-17-1] 연도별 학교급별 게임행동유형(과몰입위험군)



[그림 II-17-2] 연도별 학교급별 게임행동유형(게임선용군)

〈표 II-57〉은 연도별 학년별 게임행동유형 차이를 나타낸다. 과몰입군과 과몰입 위험군, 게임선용군의 경우 초등학교 6학년까지 증가추세를 보이다가 중학교 진학을 하면서 감소하는 경향을 보였다. 또한 중학교 3학년까지 증가하다가 고등학교 진학과 동시에 감소하였다. 이러한 추세는 2012년부터 2014년까지 대체로 유사하게 나타났다.

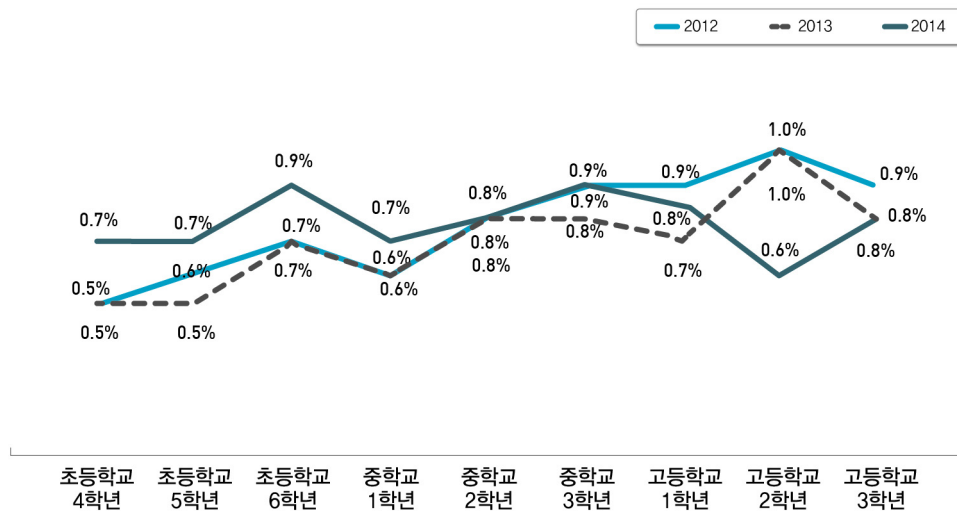
〈표 II-57〉 연도별 학년별 게임행동유형

구 분			과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	
2012	초 등 학 교	4학년	빈도	48	75	8,359	290	8,772
			%	.5%	.9%	95.3%	3.3%	100.0%
		5학년	빈도	53	114	8,746	342	9,255
			%	.6%	1.2%	94.5%	3.7%	100.0%
		6학년	빈도	69	116	9,063	594	9,842
			%	.7%	1.2%	92.1%	6.0%	100.0%
		전체	빈도	170	305	26,168	1,226	27,869
			%	.6%	1.1%	93.9%	4.4%	100.0%
	중 학 교	1학년	빈도	73	141	12,000	700	12,914
			%	.6%	1.1%	92.9%	5.4%	100.0%
		2학년	빈도	95	154	11,213	723	12,185
			%	.8%	1.3%	92.0%	5.9%	100.0%
		3학년	빈도	113	135	11,506	692	12,446
			%	.9%	1.1%	92.4%	5.6%	100.0%
		전체	빈도	281	430	34,719	2,115	37,545
			%	.7%	1.1%	92.5%	5.6%	100.0%
	고 등 학 교	1학년	빈도	118	133	12,554	709	13,514
			%	.9%	1.0%	92.9%	5.3%	100.0%
		2학년	빈도	117	112	11,337	561	12,127
			%	1.0%	.9%	93.5%	4.6%	100.0%
3학년		빈도	70	93	7,625	376	8,164	
		%	.9%	1.1%	93.4%	4.6%	100.0%	
전체		빈도	305	338	31,516	1,646	33,805	
		%	.9%	1.0%	93.2%	4.9%	100.0%	
2013	초 등 학 교	4학년	빈도	55	89	10,365	328	10,837
			%	.5%	.8%	95.6%	3.0%	100.0%
		5학년	빈도	52	88	9,777	438	10,355
			%	.5%	.8%	94.4%	4.2%	100.0%
		6학년	빈도	93	179	11,474	777	12,523
			%	.7%	1.4%	91.6%	6.2%	100.0%
		전체	빈도	200	356	31,616	1,543	33,715
			%	.6%	1.1%	93.8%	4.6%	100.0%

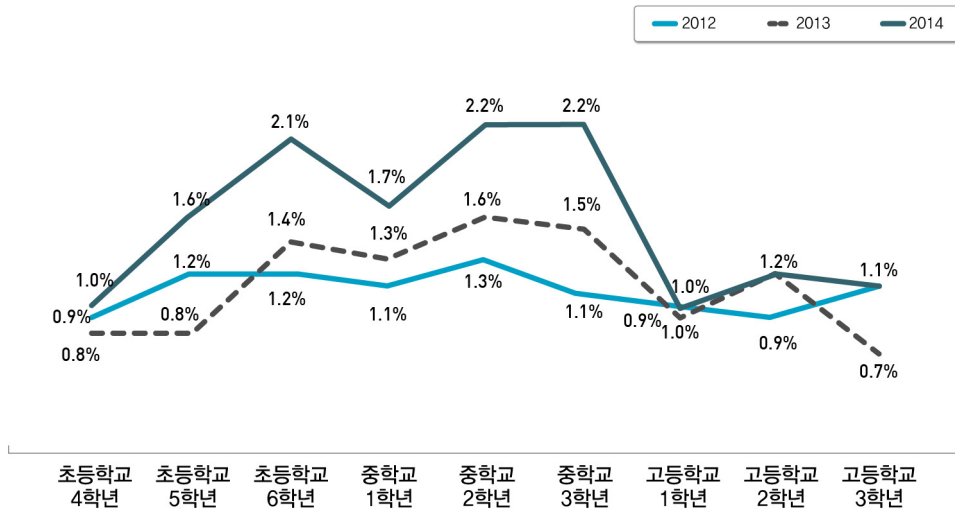
I. 서론

구 분			과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
2013	중 학 교	1학년	빈도 82	167	12,210	810	13,269
		%	.6%	1.3%	92.0%	6.1%	100.0%
		2학년	빈도 119	250	14,006	1,257	15,632
		%	.8%	1.6%	89.6%	8.0%	100.0%
		3학년	빈도 148	283	16,685	1,526	18,642
		%	.8%	1.5%	89.5%	8.2%	100.0%
	고 등 학 교	전체	빈도 349	700	42,901	3,593	47,543
		%	.7%	1.5%	90.2%	7.6%	100.0%
		1학년	빈도 102	141	14,466	727	15,436
		%	.7%	.9%	93.7%	4.7%	100.0%
		2학년	빈도 172	206	15,550	1073	17,001
		%	1.0%	1.2%	91.5%	6.3%	100.0%
2014	초 등 학 교	3학년	빈도 128	112	15,706	749	16,695
		%	.8%	.7%	94.1%	4.5%	100.0%
		전체	빈도 402	459	45,722	2,549	49,132
		%	.8%	.9%	93.1%	5.2%	100.0%
		4학년	빈도 4,405	6,269	597,728	22,535	630,937
		%	.7%	1.0%	94.7%	3.6%	100.0%
	중 학 교	5학년	빈도 6,804	15,961	922,771	71,620	1,017,156
		%	.7%	1.6%	90.7%	7.0%	100.0%
		6학년	빈도 8,869	21,251	884,471	79,350	993,941
		%	.9%	2.1%	89.0%	8.0%	100.0%
		전체	빈도 20,078	43,481	2,404,970	173,505	2,642,034
		%	.8%	1.6%	91.0%	6.6%	100.0%
2014	중 학 교	1학년	빈도 3,198	7,454	390,848	35,575	437,075
		%	.7%	1.7%	89.4%	8.1%	100.0%
		2학년	빈도 5,620	15,805	624,336	71,674	717,435
		%	.8%	2.2%	87.0%	10.0%	100.0%
		3학년	빈도 4,849	11,418	443,289	52,441	511,997
		%	.9%	2.2%	86.6%	10.2%	100.0%
2014	중 학 교	전체	빈도 13,667	34,677	1,458,473	159,690	1,666,507
		%	.8%	2.1%	87.5%	9.6%	100.0%

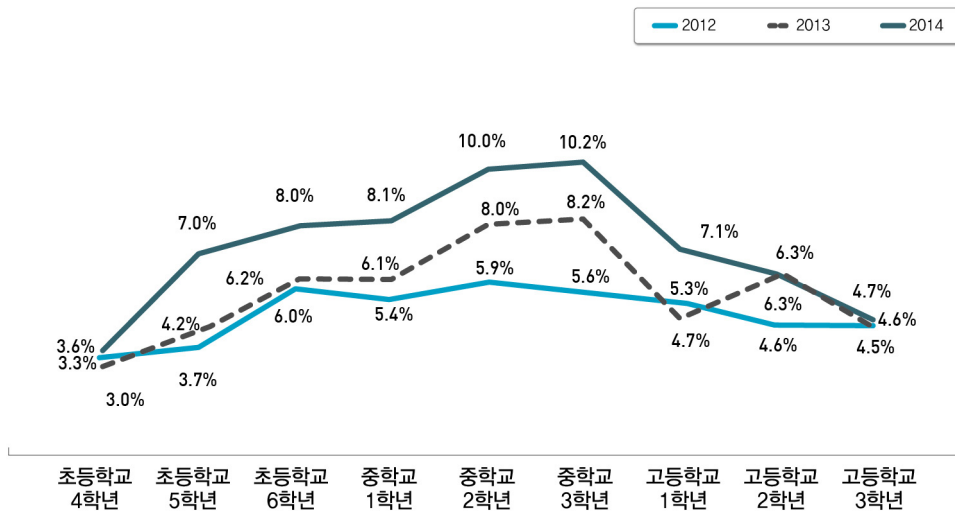
구 분			과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
2014 고 등 학 교	1학년	빈도	7,288	9,122	794,093	62,350	872,853
		%	.8%	1.0%	91.0%	7.1%	100.0%
	2학년	빈도	4,076	7,630	602,194	41,156	655,056
		%	.6%	1.2%	91.9%	6.3%	100.0%
	3학년	빈도	1,171	1,619	140,628	7,066	150,484
		%	.8%	1.1%	93.5%	4.7%	100.0%
	전체	빈도	12,535	18,371	1,536,915	110,572	1,678,393
		%	.7%	1.1%	91.6%	6.6%	100.0%



[그림 II-18] 연도별 학년별 게임행동유형(과몰입군)



[그림 II-18-1] 연도별 학년별 게임행동유형(과몰입위험군)



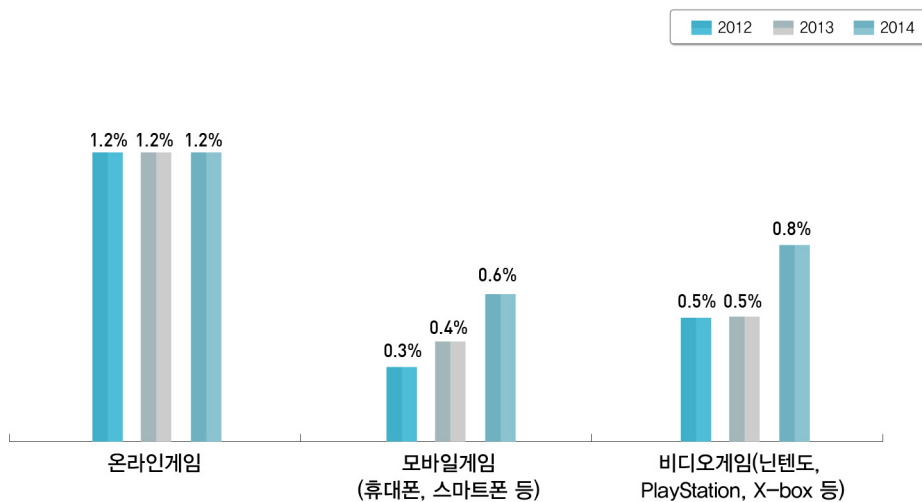
[그림 II-18-2] 연도별 학년별 게임행동유형(게임선용군)

〈표 II-58〉은 많이 하는 게임 플랫폼별 게임행동유형을 나타낸다. 연차별로 온라인게임 이용자의 과몰입군 비율(2012년 1.2%, 2013년 1.2%, 2014년 1.2%)이 모바일 게임 이용자의 과몰입군 비율(2012년 0.3%, 2013년 0.4%, 2014년 0.6%)이나 비디오게임 이용자의 과몰입군 비율(2012년 0.5%, 2013년 0.5%, 2014년 0.8%)보다 높게

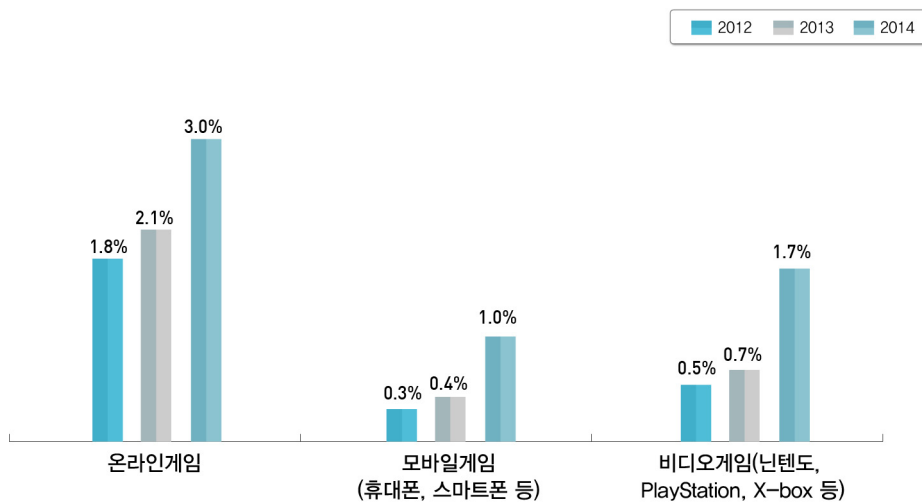
나타났다. 연차별로 온라인게임 이용자의 과몰입위험군 비율 역시 모바일게임 이용자의 과몰입위험군 비율이나 비디오게임 이용자의 과몰입위험군 비율보다 높게 나타났다. 온라인게임 이용자의 과몰입군 비율(2012년 1.2%, 2013년 1.2%, 2014년 1.2%)은 매년 동일한 비율을 보였으며, 모바일게임 이용자의 과몰입군 비율(2012년 0.3%, 2013년 0.4%, 2014년 0.6%)은 연차적으로 약간 증가하는 경향이 나타났다. 온라인게임 이용자의 과몰입위험군 비율 및 모바일게임 이용자의 과몰입위험군 비율 역시 각각 연차적으로 증가하는 경향이 나타났다.

〈표 II-58〉 많이 하는 게임 플랫폼별 게임행동유형

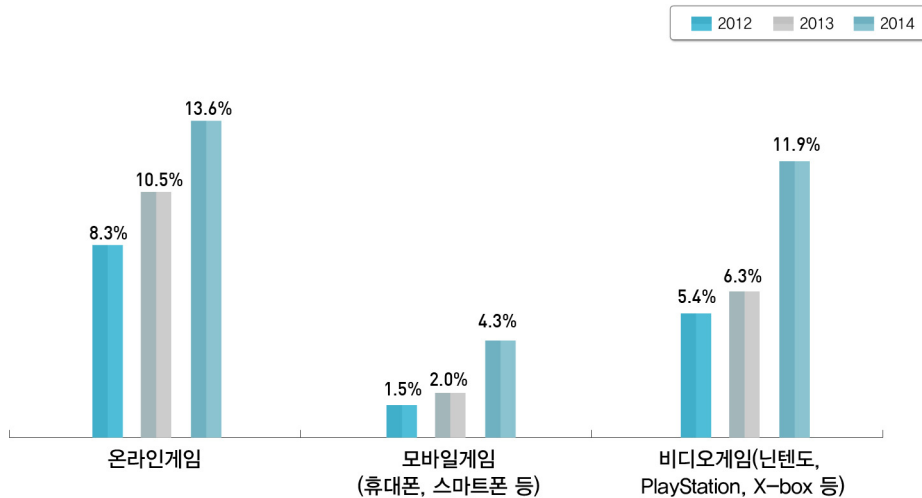
구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
2012	온라인게임	빈도 614 % 1.2%	906 1.8%	43,989 88.7%	4,105 8.3%	49,614 100.0%
	모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)	빈도 139 % .3%	120 .3%	45,008 97.9%	705 1.5%	45,972 100.0%
	비디오게임(닌텐도, Play Station, X-box 등)	빈도 16 % .5%	15 .5%	2,775 93.6%	159 5.4%	2,965 100.0%
	전체	빈도 769 % .8%	1,041 1.1%	91,772 93.1%	4,969 5.0%	98,551 100.0%
2013	온라인게임	빈도 542 % 1.2%	955 2.1%	39,239 86.2%	4,795 10.5%	45,531 100.0%
	모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)	빈도 200 % .4%	219 .4%	54,675 97.3%	1,109 2.0%	56,203 100.0%
	비디오게임(닌텐도, PlayStation, X-box 등)	빈도 12 % .5%	19 .7%	2,446 92.5%	166 6.3%	2,643 100.0%
	전체	빈도 754 % .7%	1,193 1.1%	96,360 92.3%	6,070 5.8%	104,377 100.0%
2014	온라인게임	빈도 27,777 % 1.2%	67,186 3.0%	1,847,903 82.2%	305,615 13.6%	2,248,481 100.0%
	모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)	빈도 15,506 % .6%	22,981 1.0%	2,263,933 94.1%	104,304 4.3%	2,406,724 100.0%
	비디오게임(닌텐도, PlayStation, X-box 등)	빈도 1,475 % .8%	3,013 1.7%	154,689 85.6%	21,480 11.9%	180,657 100.0%
	전체	빈도 44,758 % .9%	93,180 1.9%	4,266,525 88.2%	431,399 8.9%	4,835,862 100.0%



[그림 II-19] 많이 하는 게임 플랫폼별 게임행동유형(과몰입군)



[그림 II-19-1] 많이 하는 게임 플랫폼별 게임행동유형(과몰입위험군)

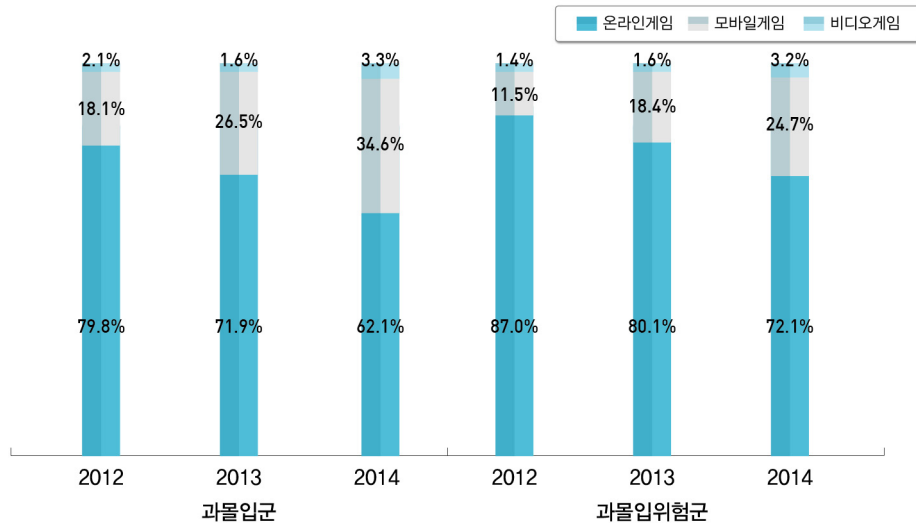


[그림 II-19-2] 많이 이용하는 게임 플랫폼별 게임행동유형(게임선용군)

〈표 II-59〉는 연도별 게임행동유형별 많이 이용하는 게임 플랫폼을 나타낸다. 과몰입군의 대부분은 온라인 게임 이용자(2012년 79.8%, 2013년 71.9%, 2014년 62.1%)인 것으로 나타났으며, 모바일게임 이용자(2012년 18.1%, 2013년 26.5%, 2014년 34.6%)가 뒤를 이었다. 연차별로는 과몰입군 중 온라인게임 이용자 비율(2012년 79.8%, 2013년 71.9%, 2014년 62.1%)이 줄어드는 경향이 나타난 반면에 연차별로 과몰입군 중 모바일게임 이용자 비율(2012년 18.1%, 2013년 26.5%, 2014년 34.6%)은 늘어나는 경향이 있는 것으로 나타났다. 이와 같은 추이는 과몰입위험군에서도 동일하게 나타났다. 게임선용군 중 온라인 이용자 비율은 연차적으로 줄어드는 경향이 나타난 반면에 게임선용군 중 모바일 이용자 비율은 연차적으로 늘어나는 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-59〉 연도별 게임행동유형별 많이 이용하는 게임 플랫폼

구 분		온라인게임	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	전체	
2012	과몰입군	빈도	614	139	16	769
		%	79.8%	18.1%	2.1%	100.0%
	과몰입위험군	빈도	906	120	15	1,041
		%	87.0%	11.5%	1.4%	100.0%
	일반사용자군	빈도	43,989	45,008	2,775	91,772
		%	47.9%	49.0%	3.0%	100.0%
	게임선용군	빈도	4,105	705	159	4,969
		%	82.6%	14.2%	3.2%	100.0%
	전체	빈도	49,614	45,972	2,965	98,551
		%	50.3%	46.6%	3.0%	100.0%
2013	과몰입군	빈도	542	200	12	754
		%	71.9%	26.5%	1.6%	100.0%
	과몰입위험군	빈도	955	219	19	1,193
		%	80.1%	18.4%	1.6%	100.0%
	일반사용자군	빈도	39,239	54,675	2,446	96,360
		%	40.7%	56.7%	2.5%	100.0%
	게임선용군	빈도	4,795	1,109	166	6,070
		%	79.0%	18.3%	2.7%	100.0%
	전체	빈도	45,531	56,203	2,643	104,377
		%	43.6%	53.8%	2.5%	100.0%
2014	과몰입군	빈도	27,777	15,506	1,475	44,758
		%	62.1%	34.6%	3.3%	100.0%
	과몰입위험군	빈도	67,186	22,981	3,013	93,180
		%	72.1%	24.7%	3.2%	100.0%
	일반사용자군	빈도	1,847,903	2,263,933	154,689	4,266,525
		%	43.3%	53.1%	3.6%	100.0%
	게임선용군	빈도	305,615	104,304	21,480	431,399
		%	70.8%	24.2%	5.0%	100.0%
	전체	빈도	2,248,481	2,406,724	180,657	4,835,862
		%	46.5%	49.8%	3.7%	100.0%



[그림 II-20] 연도별 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼

〈표 II-60〉은 연도별 게임시간선택제 인지 비율을 나타낸다. ‘세부적인 내용까지 잘 알고 있다’는 비율은 전체적으로 2012년 7.8%에서 2013년 6.6%로 감소했다가 2014년에는 9.4%로 2012년도보다 높은 수준으로 나타났으며, 학교급별로도 대체로 유사한 추이를 보였다. ‘잘 모른다’는 비율은 전체적으로 2012년 43.3%에서 2013년 53.0%로 증가했다가 2014년에는 46.7%로 감소하였으나 2012년도보다는 약간 높은 수준으로 나타났다.

〈표 II-60〉 연도별 게임시간선택제 인지 비율

구 분		세부적인 내용까지 잘 알고 있다	대략적인 내용만 알고 있다	이름(명칭)만 들어 보았다	잘 모른다	전체	
2012	초등학교	빈도	2,331	8,133	4,626	12,242	27,332
		%	8.5%	29.8%	16.9%	44.8%	100.0%
	중학교	빈도	3,838	16,709	6,706	19,910	47,163
		%	8.1%	35.4%	14.2%	42.2%	100.0%
	고등학교	빈도	2,795	14,451	5,393	17,472	40,111
		%	7.0%	36.0%	13.4%	43.6%	100.0%
	전체	빈도	8,964	39,293	16,725	49,624	114,606
		%	7.8%	34.3%	14.6%	43.3%	100.0%

구 분			세부적인 내용까지 잘 알고 있다	대략적인 내용만 알고 있다	이름(명칭)만 들어 보았다	잘 모른다	전체	
2013	초등학교	빈도	2,401	6,823	5,510	18,486	33,220	
		%	7.2%	20.5%	16.6%	55.6%	100.0%	
	중학교	빈도	3,037	12,111	7,216	24,623	46,987	
		%	6.5%	25.8%	15.4%	52.4%	100.0%	
	고등학교	빈도	2,358	11,162	4,938	19,619	38,077	
		%	6.2%	29.3%	13.0%	51.5%	100.0%	
	전체	빈도	7,796	30,096	17,664	62,728	118,284	
		%	6.6%	25.4%	14.9%	53.0%	100.0%	
	2014	초등학교	빈도	218,695	615,048	405,637	1,248,708	2,488,088
			%	8.8%	24.7%	16.3%	50.2%	100.0%
중학교		빈도	128,636	438,258	220,597	653,435	1,440,926	
		%	8.9%	30.4%	15.3%	45.3%	100.0%	
고등학교		빈도	156,195	472,464	203,554	598,364	1,430,577	
		%	10.9%	33.0%	14.2%	41.8%	100.0%	
전체		빈도	503,526	1,525,770	829,788	2,500,507	5,359,591	
		%	9.4%	28.5%	15.5%	46.7%	100.0%	

〈표 II-61〉은 게임시간선택제를 이용할 생각이 있는지에 대한 연도별 추이를 나타낸다. ‘반드시 이용할 것이다’는 응답은 전체적으로는 2013년 10.3%에서 2014년 10.9%로 약간 증가한 것으로 나타났으나, 초등학교에서는 2013년 19.0%에서 2014년 15.4%로 감소한 것으로 나타났다. ‘이용하지 않을 것이다’는 응답은 전체적으로는 2013년 50.5%에서 2014년 49.7%로 약간 감소한 것으로 나타났으나, 초등학교에서는 2013년 31.5%에서 2014년 35.9%로 증가한 것으로 나타났다.

〈표 II-61〉 연도별 게임시간선택제 이용 의향

구 분			반드시 이용할 것이다	가급적 이용할 것이다	이용하지 않을 것이다	전체
2013	초등학교	빈도	5,427	14,175	9,010	28,612
		%	19.0%	49.5%	31.5%	100.0%
	중학교	빈도	3,552	17,728	21,857	43,137
		%	8.2%	41.1%	50.7%	100.0%
	고등학교	빈도	2,156	10,320	23,530	36,006
		%	6.0%	28.7%	65.4%	100.0%
	전체	빈도	11,135	42,223	54,397	107,755
		%	10.3%	39.2%	50.5%	100.0%
2014	초등학교	빈도	335,161	1,064,680	782,515	2,182,356
		%	15.4%	48.8%	35.9%	100.0%
	중학교	빈도	110,171	509,053	711,958	1,331,182
		%	8.3%	38.2%	53.5%	100.0%
	고등학교	빈도	83,560	346,681	924,411	1,354,652
		%	6.2%	25.6%	68.2%	100.0%
	전체	빈도	528,892	1,920,414	2,418,884	4,868,190
		%	10.9%	39.4%	49.7%	100.0%



성인 실태조사 결과

Ⅲ

성인 실태조사 결과

2014 게임과몰입 종합 실태조사

1. 온라인패널 대상 조사 결과

가. 조사 대상 및 조사 방법

온라인패널 조사 대상은 전국에 거주하는 만 19세 이상 35세 이하의 성인 남녀패널이다. 조사기간은 2014년 6월 18일부터 2014년 7월 16일까지 약 28일간 온라인 웹상에서 진행하였다. 조사방법은 패널모집단 분포를 고려하여 전국을 5개 구역(서울, 경기·인천, 대전·세종·충청, 부산·경남·울산, 대구·경북, 광주·전라)으로 나누고, 각 구역을 성별 및 연령별로 층화하여 조사 대상 표본수 3,000명을 유층비율 할당하였다. 온라인 웹 조사를 위한 소정 서버에 웹페이지를 제작한 후, 전체 모집단패널들에게 조사 안내를 실시한 후 웹 페이지 상의 소정 절차에 따라 설문문항에 응답하도록 하고 자료를 수집하였다. 무선표집을 가정한 95% 신뢰수준에서의 온라인패널의 최대 표집오차는 $\pm 1.79\%$ 이다.

〈표 Ⅲ-1〉은 성인 온라인패널의 연령별, 성별, 지역별 조사표본수를 나타낸다.

〈표 Ⅲ-1〉 성인 온라인패널의 연령별, 성별, 지역별 조사표본수

구 분	서울		경기/인천		대전/세종/충청		부산/경남/울산		대구/경북		광주/전라		합계
	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	
19~24세(모집단)	6,025	10,685	5,698	10,774	1,806	2,885	2,845	3,847	2,064	2,896	1,876	2,800	54,200
19~24세(비율)	4.7%	8.3%	4.4%	8.4%	1.4%	2.2%	2.2%	3.0%	1.6%	2.3%	1.5%	2.2%	42.1%
20~24세(표본)	141	249	133	251	42	67	66	90	48	68	44	65	1,264
25~29세(모집단)	4,913	7,012	3,854	5,130	1,258	1,394	1,632	2,055	1,229	1,296	938	1,162	31,870
25~29세(비율)	3.8%	5.5%	3.0%	4.0%	1.0%	1.1%	1.3%	1.6%	1.0%	1.0%	0.7%	0.9%	24.8%
25~29세(표본)	115	164	90	120	29	32	38	48	29	30	22	27	744
30~35세(모집단)	6,009	9,277	4,953	6,943	1,788	1,907	2,205	2,858	1,594	1,965	1,374	1,654	42,526
30~35세(비율)	4.7%	7.2%	3.9%	5.4%	1.4%	1.5%	1.7%	2.2%	1.2%	1.5%	1.1%	1.3%	33.1%
30~35세(표본)	140	216	116	162	42	44	51	67	37	46	32	39	992
합계	396	629	339	533	113	143	155	205	114	144	98	131	3,000

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

[그림 Ⅲ-1]은 온라인 웹상에서 실시간으로 자료가 수집되는 화면의 일부를 나타낸다.

Q1	Q2_01	Q2RE	Q3	Q3RE	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9_01	Q10	Q11	Q12
2	22	2	1	1	2	.	3	4	2	8	5	.	3
2	29	3	1	1	2	.	4	5	1	8	4	2	2
1	24	2	5	6	2	.	3	3	1	6	1	1	3
1	21	2	15	4	2	.	3	3	3	8	5	.	3
2	22	2	1	1	2	.	3	4	3	7	5	.	5
2	22	2	4	2	2	.	4	5	3	4	5	.	2
2	28	3	4	2	2	.	2	4	2	7	2	2	4
2	29	3	1	1	1	1	4	3	3	12	4	2	1
1	24	2	4	2	2	.	3	5	3	3	4	1	2
1	23	2	5	6	1	1	4	5	1	9	4	2	4
2	27	3	11	3	2	.	5	2	1	8	4	2	2
2	23	2	8	2	2	.	3	5	3	8	5	.	1
2	22	2	1	1	2	.	3	5	1	6	4	1	3
1	23	2	1	1	2	.	3	5	3	6	4	2	2
2	24	2	15	4	2	.	4	2	1	8	4	2	3
1	33	4	1	1	1	2	5	5	1	8	2	1	3
1	34	4	14	5	2	.	4	5	1	9	5	.	2
2	24	2	10	3	2	.	3	4	3	6	5	.	2
2	34	4	4	2	1	1	4	4	1	8	5	.	1

Q109_121_12	Q109_121_13	Q122_123_01	Q122_123_02	Q124	START_TIME	END_TIME	PASS	Survey_time	now_page
1	2	1	1	2	2014-06-23 오후 5:09:24	2014-06-23 오후 6:01:04	Y	1	thank
2	2	1	1	1	2014-06-23 오후 4:33:09	2014-06-23 오후 5:13:00	Y	1	thank
3	3	2	4	2	2014-07-02 오후 8:42:18	2014-07-02 오후 9:02:05	Y	1	thank
1	2	3	2	2	2014-07-02 오전 10:30:45	2014-07-02 오전 11:58:37	Y	1	thank
.	.	1	1	1	2014-06-23 오후 4:26:15	2014-06-23 오후 4:38:28	Y	1	thank
1	3	1	1	2	2014-07-01 오후 6:55:30	2014-07-01 오후 7:04:22	Y	1	thank
2	2	2	2	2	2014-06-23 오후 4:15:37	2014-06-23 오후 4:27:33	Y	1	thank
1	1	1	2	.	2014-06-23 오후 4:44:34	2014-06-23 오후 5:02:58	Y	1	thank
3	3	3	3	1	2014-07-02 오후 6:14:03	2014-07-02 오후 6:19:19	Y	1	thank
3	4	3	4	.	2014-06-23 오후 4:57:48	2014-06-23 오후 5:04:22	Y	1	thank
2	2	1	2	1	2014-06-23 오후 5:03:06	2014-06-23 오후 5:15:58	Y	1	thank
1	2	1	1	1	2014-06-23 오후 5:04:55	2014-06-23 오후 5:20:29	Y	1	thank
1	1	1	1	1	2014-06-23 오후 5:03:44	2014-06-23 오후 5:14:28	Y	1	thank
1	1	1	1	1	2014-06-23 오후 4:23:41	2014-06-23 오후 4:34:56	Y	1	thank
2	3	3	3	1	2014-06-23 오후 4:15:02	2014-06-23 오후 5:29:49	Y	1	thank
3	2	2	3	.	2014-06-23 오후 4:33:29	2014-06-23 오후 4:34:19	Y	1	thank
2	2	1	2	1	2014-06-23 오후 4:49:42	2014-06-23 오후 5:13:25	Y	1	thank
1	1	1	1	1	2014-06-23 오후 4:43:38	2014-06-23 오후 4:59:59	Y	1	thank
1	1	1	1	.	2014-06-23 오후 4:33:10	2014-06-23 오후 4:49:36	Y	1	thank
2	2	1	2	1	2014-06-23 오후 4:22:32	2014-06-23 오후 4:38:19	Y	1	thank
2	2	1	2	1	2014-06-23 오후 4:28:36	2014-06-23 오후 4:56:06	Y	1	thank
1	2	1	1	1	2014-06-23 오후 4:55:15	2014-07-02 오후 11:58:48	Y	1	thank

[그림 Ⅲ-1] 온라인 웹상 실시간 자료 수집 화면

조사 자료의 정확성을 확보하기 위해 예비 조사를 통하여 정상적인 설문 응답 소요 시간을 산정한 후, 소정 시간보다 응답 시간이 너무 짧거나 너무 긴 응답자의 경우 데이터 삭제하는 방식을 통해 불성실 응답자를 조사 자료에서 제외하였다. 주관식 문항에서 하루 평균 근무 시간이 20시간이라고 응답한 자료, 연령이 만 22세인데 최종

학력이 대학원졸업 이상으로 응답한 자료 등 논리적으로 맞지 않는 응답자의 자료도 삭제한 후 대체 표본을 활용하였다.

조사 내용은 <표 III-2>와 같이, 게임이용 유형, 게임자 특성, 게임자 환경 등을 조사하였으며, 구체적인 조사 내용은 첨부된 부록의 설문지에 포함되어 있다.

<표 III-2> 온라인패널 조사 내용

구 분		문항번호
게임선용(AGUS)	생활경험 확장	96, 103
	몰입경험	97, 104
	사회적지지망 유지 및 확장	98, 105
	활력경험	99, 106
	통제력경험	100, 107
	자긍심경험	101, 108
	여가선용	102, 109
문제적 게임이용(MGUS)	조절손상	110, 117
	일상생활 무시	111, 118
	내성	112, 119
	강박적 사용	113, 120
	과도한 시간소비	114, 121
	부작용에도 계속 사용	115, 122
	금단	116, 123
게임자 특성	자극추구 동기	23, 24
	숙달 동기	25, 26
	집착 동기	27, 28
	게임이용 동기	도피 동기 29, 30
		표현 동기 31, 32
		성적 동기 33, 34
	금전적 이익추구 동기	35, 36
	게임기대	37, 38
	게임에 대한 인식	39, 45
	게임의 목적적 사용	40, 41
	가상정체성	42, 43
	ADHD	52, 53, 54, 55
	특성불안	56, 57

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

구 분		문항번호	
게임자 특성	사회불안	58, 59	
	우울	60, 61	
	외로움	62, 63	
	생활스트레스	64, 65	
	통제력(CON)	66, 67	
	자존감	68	
	스트레스 대처	적극적 대처	69, 70
		소극적 대처	71, 72
	자결성	자율성	73, 74
		유능성	75, 76
		관계성	77, 78
	적대적 가족 분위기	79, 80	
	일상의 구조화 정도	81	
	대안적 성취경험	82	
	대안적 여가활동	83	
주관안녕	인지	84, 85	
	정서	86, 87	
게임 환경	수용성	44	
	접근성	46	
	가용성	47	
	문제인식 및 지각	88	
	죄책감	89, 90	
	일/여가의 균형	91	
	게임방해요인	92, 93	
	게임이용에 대한 중요타인의 개입	94, 95	

나. 실태 분석 결과

여기서는 온라인패널 응답자의 배경변수별 기술통계, 온라인패널 응답자의 게임 이용 실태, 온라인패널 응답자의 배경변수별 게임행동유형(과몰입군, 과몰입위험군, 일반사용자군, 게임선용군) 비율 차이, 게임행동 유형별 게임자 특성 및 게임 환경 차이 분석 결과를 제시하였다.

온라인패널 응답자의 배경변수별 분포는 <표 III-3>과 같다.

〈표 III-3〉 온라인패널 응답자의 배경변수별 분포

구 분		빈도	%
성별	남	1,215	40.5
	여	1,785	59.5
합계		3,000	100.0
연령	19세~20세	355	11.8
	21세~25세	1,045	34.8
	26세~30세	760	25.3
	31세~35세	840	28.0
합계		3,000	100.0
재학생 여부	대학생	945	31.5
	일반인	2,055	68.5
합계		3,000	100.0
결혼 여부	기혼	646	21.5
	미혼	2,354	78.5
합계		3,000	100.0
최종학력	중학교 졸업 이하	18	.6
	고등학교 졸업	315	10.5
	대학교 재학	945	31.5
	대학교 졸업	1,567	52.2
	대학원 졸업 이상	155	5.2
합계		3,000	100.0
월평균 가계소득	100만원 미만	142	4.7
	100만원 이상 ~ 200만원 미만	426	14.2
	200만원 이상 ~ 300만원 미만	699	23.3
	300만원 이상 ~ 400만원 미만	678	22.6
	400만원 이상	1,055	35.2
합계		3,000	100.0
경제활동 형태	전일근무	1,589	53.0
	파트타임	510	17.0
	해당 사항 없음	901	30.0
합계		3,000	100.0
자녀유무	유	453	70.1
	무	193	29.9
합계		646	100.0
미혼인 경우 이성교제 유무	유	1,748	74.3
	무	606	25.7
합계		2,354	100.0

1) 온라인패널 응답자의 게임 이용 실태

〈표 Ⅲ-4〉는 응답자의 일주일간 돈 내기 게임 횟수를 나타낸다. 내기를 전혀 하지 않는 경우(66.6%)를 제외하고 일주일에 1~2회 한다고 응답한 비율이 24.3%, 일주일에 3~4번이 5.1%, 내기를 매일하거나 거의 매일 하는 경우는 각각 2.2%와 1.8%로 나타났다. 대학생과 일반인 간의 일주일간 돈 내기 게임 횟수의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

〈표 Ⅲ-4〉 온라인패널 응답자의 일주일간 돈 내기 게임 횟수

구 분	q10 지난 1년 간 일주일 기준으로 얼마나 자주 돈을 건 내기(예: 게임을 이용한 내기, 경마, 도박 등)를 하셨습니까?					전체	χ^2
	매일	거의 매일	일주일에 3~4번	일주일에 1~2번	전혀 하지 않음		
대학생	빈도	7	20	46	233	639	8.737
	%	.7%	2.1%	4.9%	24.7%	67.6%	
일반인	빈도	46	47	107	495	1,360	
	%	2.2%	2.3%	5.2%	24.1%	66.2%	
전체	빈도	53	67	153	728	1,999	
	%	1.8%	2.2%	5.1%	24.3%	66.6%	

〈표 Ⅲ-5〉는 응답자의 큰 금액 내기 걸기 경험에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 응답자 중 19.7%가 경험이 있다고 응답하였다. 대학생과 일반인 간의 큰 금액 내기 경험의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-5〉 온라인패널 응답자의 큰 금액 내기 경험

구 분	q11 지난 1년 간 잃으면 감당할 수 없는 금액을 내기에 걸어본 적이 있습니까?		전체	χ^2
	예	아니오		
대학생	빈도	42	264	9.887 **
	%	13.7%	86.3%	
일반인	빈도	155	540	
	%	22.3%	77.7%	

구 분	q11 지난 1년 간 잃으면 감당할 수 없는 금액을 내기에 걸어본 적이 있습니까?		전체	χ^2
	예	아니오		
전체	빈도	197	804	1,001
	%	19.7%	80.3%	100.0%

***p< .001, ** p< .01, * p< .05 (이후 동일)

〈표 III-6〉은 응답자의 하루 평균 게임 시간을 나타내며, 전체적으로 1시간 미만이 35.9%, 1~2시간 게임을 한다는 응답 비율이 31.3% 등으로 나타났다. 대학생과 일반인 간의 하루 평균 게임 시간 간의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-6〉 온라인패널 응답자의 하루 평균 게임 시간

구 분	q12 지난 1년 간 하루 평균 얼마나 게임을 하셨습니까? (평일기준)					전체	χ^2
	1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상	전혀 하지 않음		
대학생	빈도	295	339	141	80	90	945
	%	31.2%	35.9%	14.9%	8.5%	9.5%	100.0%
일반인	빈도	781	599	249	188	238	2,055
	%	38.0%	29.1%	12.1%	9.1%	11.6%	100.0%
전체	빈도	1076	938	390	268	328	3,000
	%	35.9%	31.3%	13.0%	8.9%	10.9%	100.0%

24.437

〈표 III-7〉은 응답자의 일회 최대 게임 시간에 대한 응답 결과이며, 1시간 미만이라는 응답이 29.2%, 1~2시간이라는 응답이 28.1%, 2~3시간이라는 응답이 17.7% 등으로 나타났다. 대학생과 일반인 간의 일회 최대 게임 시간의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-7〉 온라인패널 응답자의 일회 최대 게임 시간

구 분	q13 지난 1년 동안 한 번 게임을 시작하면 최대 얼마나 게임을 하셨습니다까?(평일 및 주말 전체)						전체	χ^2
	1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상 ~ 5시간 미만	5시간 이상		
대학생	빈도 170	242	176	104	52	111	855	62,756 ***
	% 19.9%	28.3%	20.6%	12.2%	6.1%	13.0%	100.0%	
일반인	빈도 610	509	296	152	79	171	1,817	
	% 33.6%	28.0%	16.3%	8.4%	4.3%	9.4%	100.0%	
전체	빈도 780	751	472	256	131	282	2,672	
	% 29.2%	28.1%	17.7%	9.6%	4.9%	10.6%	100.0%	

〈표 Ⅲ-8〉은 응답자의 자주 이용한 게임분야에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 모바일 게임이 56.3%, 온라인 게임이 29.4%로 가장 많았고, 다음으로 PC게임이 9.0% 등의 순으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-8〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 분야

구 분	q14 지난 1년간 가장 자주 이용했던 게임분야는 무엇입니까?							전체	χ^2
	온라인 게임	PC 게임 (CD 패키지)	모바일 게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	비디오 게임 (PS3, X-box, Wii 등)	아케이드 게임 (오락실 게임)	휴대용 게임 (PSP, 닌텐도 DS 등 포터블 게임기용)	기타		
대학생	빈도 310	89	413	16	7	10	10	855	45,830 ***
	% 36.3%	10.4%	48.3%	1.9%	.8%	1.2%	1.2%	100.0%	
일반인	빈도 476	152	1,092	20	15	47	15	1,817	
	% 26.2%	8.4%	60.1%	1.1%	.8%	2.6%	.8%	100.0%	
전체	빈도 786	241	1,505	36	22	57	25	2,672	
	% 29.4%	9.0%	56.3%	1.3%	.8%	2.1%	.9%	100.0%	

〈표 Ⅲ-9〉는 응답자의 자주 이용한 게임 종류에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 기타 응답을 제외하고, ‘리그 오브 레전드’가 12.3%로 가장 많았고, ‘카트라이더’가 8.9%, ‘서든 어택’ 7.2% 등의 순으로 나타났다. 대학생과 일반인 간의 자주 이용한 게임 종류의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-9〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 종류

구 분	q15 최근 1년 간 가장 자주한 게임종류는 무엇입니까?											전체	χ^2
	블레이드앤 소울	리그 오브 레전드	피파온 라인2	서든 어택	던전앤 파이터	디아블로3	스타크래프트 1,2	아이온	카트라이더	사이퍼즈	기타		
대학생	빈도	19	153	76	69	22	34	49	12	85	13	323	855
	%	2.2%	17.9%	8.9%	8.1%	2.6%	4.0%	5.7%	1.4%	9.9%	1.5%	37.8%	100.0%
일반인	빈도	58	175	109	124	64	76	112	24	154	9	912	1,817
	%	3.2%	9.6%	6.0%	6.8%	3.5%	4.2%	6.2%	1.3%	8.5%	.5%	50.2%	100.0%
전체	빈도	77	328	185	193	86	110	161	36	239	22	1,235	2,672
	%	2.9%	12.3%	6.9%	7.2%	3.2%	4.1%	6.0%	1.3%	8.9%	.8%	46.2%	100.0%

〈표 III-10〉은 응답자의 주로 이용한 게임 장소에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 집에서 이용하는 경우가 77.7%, PC방을 이용하는 경우가 14.3% 등으로 응답하였고, 대학생과 일반인 간의 게임이용 장소의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-10〉 온라인패널 응답자의 주로 이용한 게임 장소

구 분	q16 지난 1년 간 게임을 했던 장소는 주로 어디였습니까? (단수)				전체	χ^2
	집	PC방	회사/학교	기타		
대학생	빈도	654	164	26	11	855
	%	76.5%	19.2%	3.0%	1.3%	100.0%
일반인	빈도	1,421	217	98	81	1,817
	%	78.2%	11.9%	5.4%	4.5%	100.0%
전체	빈도	2,075	381	124	92	2,672
	%	77.7%	14.3%	4.6%	3.4%	100.0%

〈표 III-11〉은 응답자의 한 달 평균 게임 금액에 대한 응답 결과이다. 전혀 없는 경우를 제외하고, 전체적으로 1만원 이내라는 응답이 23.4%로 가장 많았고, 1만원~3만원이라는 응답이 13.9%, 3~5만원이라는 응답이 5.2% 등으로 나타났다. 대학생과 일반인 간의 한 달 평균 게임 금액의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-11〉 온라인패널 응답자의 한 달 평균 게임 금액

구 분		q17 귀하가 한 달 평균 게임을 하는데 사용하는 금액은 얼마입니까?(아이템 거래 포함)						전체	χ^2
		전혀 없음	1만원 이내	1만원 이상 ~ 3만원 이내	3만원 이상 ~ 5만원 이내	5만원 이상 ~ 10만원 이내	10만원 이상		
대학생	빈도	434	216	129	41	24	11	855	7.360
	%	50.8%	25.3%	15.1%	4.8%	2.8%	1.3%	100.0%	
일반인	빈도	962	409	242	99	71	34	1,817	
	%	52.9%	22.5%	13.3%	5.4%	3.9%	1.9%	100.0%	
전체	빈도	1,396	625	371	140	95	45	2,672	
	%	52.2%	23.4%	13.9%	5.2%	3.6%	1.7%	100.0%	

〈표 Ⅲ-12〉는 응답자의 게임 비용 마련 방법에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 월급이나 아르바이트 수입으로 마련한다는 응답이 61.9%로 가장 많았다. 대학생과 일반인 간의 게임비용 마련 방법의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-12〉 온라인패널 응답자의 게임비용 마련 방법

구 분		q18 본인의 게임비용을 어떻게 마련하고 있습니까?				전체	χ^2
		부모님 도움	월급/아르바이트 수입	아이템/캐릭터 거래	기타		
대학생	빈도	146	426	28	255	855	198.841 ***
	%	17.1%	49.8%	3.3%	29.8%	100.0%	
일반인	빈도	48	1,228	60	481	1,817	
	%	2.6%	67.6%	3.3%	26.5%	100.0%	
전체	빈도	194	1,654	88	736	2,672	
	%	7.3%	61.9%	3.3%	27.5%	100.0%	

〈표 Ⅲ-13〉은 응답자의 급격한 생활 변화 경험에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 전혀 아니거나 거의 그렇지 않은 경우가 약 72.8%, 다소 그렇다거나 매우 그런 경우가 약 27.3%로 나타났다. 대학생과 일반인 간의 급격한 생활 변화 경험의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

〈표 III-13〉 온라인패널 응답자의 급격한 생활변화 경험

구 분	q19 최근 1년 내에 급격한 생활의 변화(예: 학업, 직업, 대인관계, 가족관계 등)를 경험하였습니까?				전체	χ^2
	전혀 아니다	거의 그렇지 않다	다소 그렇다	매우 그렇다		
대학생	빈도	369	329	196	51	945
	%	39.0%	34.8%	20.7%	5.4%	100.0%
일반인	빈도	782	702	436	135	2,055
	%	38.1%	34.2%	21.2%	6.6%	100.0%
전체	빈도	1,151	1,031	632	186	3,000
	%	38.4%	34.4%	21.1%	6.2%	100.0%

〈표 III-14〉는 응답자의 신체 건강 상태에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 매우 나빴다거나 다소 나빴다는 응답이 약 18.7%, 대체로 좋았다거나 매우 좋았다는 응답이 약 30.7%로 나타났다. 대학생과 일반인 간의 신체 건강 상태의 응답 비율 간에는 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-14〉 온라인패널 응답자의 신체 건강 상태

구 분	q20 지난 1년간 귀하의 신체건강 상태는 어떠했습니까?					전체	χ^2
	매우 나빴다	다소 나빴다	보통이다	대체로 좋았다	매우 좋았다		
대학생	빈도	6	156	435	280	68	945
	%	.6%	16.5%	46.0%	29.6%	7.2%	100.0%
일반인	빈도	34	366	1,081	476	98	2,055
	%	1.7%	17.8%	52.6%	23.2%	4.8%	100.0%
전체	빈도	40	522	1,516	756	166	3,000
	%	1.3%	17.4%	50.5%	25.2%	5.5%	100.0%

〈표 III-15〉는 응답자의 신체장애 유무에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 신체장애가 있는 경우는 2.8%로 나타났다.

〈표 Ⅲ-15〉 온라인패널 응답자의 신체장애 유무

구 분		q21 귀하의 신체장애 유무		전체	χ^2
		유	무		
대학생	빈도	16	929	945	6.210*
	%	1.7%	98.3%	100.0%	
일반인	빈도	68	1,987	2,055	
	%	3.3%	96.7%	100.0%	
전체	빈도	84	2,916	3,000	
	%	2.8%	97.2%	100.0%	

2) 온라인패널 응답자의 배경변수별 게임행동유형 차이

〈표 Ⅲ-16〉은 응답자의 전체 응답자 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 전체적으로 2.2%가 과몰입군, 6.4%가 과몰입위험군, 81.2%가 일반사용자군, 10.2%가 게임선용군으로 나타났다. 2014년의 과몰입군 비율(2.2%)은 2013년 과몰입군 비율(2.2%)과 동일한 비율을 나타내었고, 과몰입위험군은 2012년 2.9%, 2013년 5.2%, 2014년 6.4%로 약간 증가하는 경향을 나타내었다.

〈표 Ⅲ-16〉 온라인패널 전체 응답자 게임행동 유형

구 분	2012		2013		2014	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
과몰입군	46	1.5	67	2.2	66	2.2
과몰입위험군	86	2.9	155	5.2	193	6.4
일반사용자군	2,485	82.8	2,442	81.4	2,435	81.2
게임선용군	383	12.8	336	11.2	306	10.2
전체	3,000	100.0	3,000	100.0	3,000	100.0

이후 〈표 Ⅲ-17〉에서 〈표 Ⅲ-36〉까지는 응답자의 배경변수별 또는 응답자의 특성별 응답자의 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-17〉은 온라인패널 응답자의 대학생, 일반인별 게임행동 유형별 비율을 나타내며, 대학생 중 과몰입군 비율(3.2%)은 일반인 중 과몰입군 비율(1.8%)보다

약간 높은 경향을 나타내었고, 대학생 중 과몰입위험군 비율(4.9%)은 일반인 중 과몰입위험군 비율(7.2%)보다 약간 낮은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-17〉 온라인패널 응답자의 대학생, 일반인별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
대학생	빈도	30	46	752	117	945	18.075***
	%	3.2%	4.9%	79.6%	12.4%	100.0%	
일반인	빈도	36	147	1,683	189	2,055	
	%	1.8%	7.2%	81.9%	9.2%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 III-18〉은 온라인패널 응답자의 성별 게임행동 유형별 비율을 나타내며, 남자 중 과몰입군 비율 및 과몰입위험군 비율이 여자 중 과몰입군 비율 및 과몰입위험군 비율보다 더 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-18〉 온라인패널 응답자의 성별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
남	빈도	36	124	860	195	1,215	146.205***
	%	3.0%	10.2%	70.8%	16.0%	100.0%	
여	빈도	30	69	1,575	111	1,785	
	%	1.7%	3.9%	88.2%	6.2%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 III-19〉는 온라인패널 응답자의 연령별 게임행동 유형 비율을 나타내며, 과몰입군 비율은 연령이 낮을수록 연령 내 과몰입군 비율이 높은 경향이 나타났고, 26세~30세 중 과몰입위험군 비율은 9.3%, 21세~25세 중 과몰입군 비율은 6.1% 등의 순으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-19〉 온라인패널 응답자의 연령별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
19세~20세	빈도	12	10	303	30	355	40,341***
	%	3.4%	2.8%	85.4%	8.5%	100.0%	
21세~25세	빈도	26	64	821	134	1,045	
	%	2.5%	6.1%	78.6%	12.8%	100.0%	
26세~30세	빈도	17	71	596	76	760	
	%	2.2%	9.3%	78.4%	10.0%	100.0%	
31세~35세	빈도	11	48	715	66	840	
	%	1.3%	5.7%	85.1%	7.9%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 Ⅲ-20〉은 온라인패널 응답자의 결혼 여부별 게임행동 유형 비율을 나타내며, 미혼자 중 과몰입군 비율(2.4%)이 기혼자 중 과몰입군 비율(1.5%)보다 약간 더 높은 경향이 나타났고, 기혼자 중 과몰입위험군 비율(10.8%)이 미혼자 중 과몰입위험군 비율(5.2%)보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-20〉 온라인패널 응답자의 결혼 여부별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
기혼	빈도	10	70	510	56	646	28,787***
	%	1.5%	10.8%	78.9%	8.7%	100.0%	
미혼	빈도	56	123	1,925	250	2,354	
	%	2.4%	5.2%	81.8%	10.6%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 Ⅲ-21〉은 온라인패널 응답자의 자녀 유무별 게임행동 유형 비율을 나타내며, 자녀가 있는 응답자 중 과몰입군 비율이나 과몰입위험군 비율보다 자녀가 없는 응답자 중 과몰입군 비율이나 과몰입위험군 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-21〉 온라인패널 응답자의 자녀 유무별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
유	빈도	10	65	335	43	453	27,508***
	%	2.2%	14.3%	74.0%	9.5%	100.0%	
무	빈도	0	5	175	13	193	
	%	.0%	2.6%	90.7%	6.7%	100.0%	
전체	빈도	10	70	510	56	646	
	%	1.5%	10.8%	78.9%	8.7%	100.0%	

〈표 III-22〉는 온라인패널 응답자의 학력별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 대학 재학 중인 응답자들 중의 과몰입군 비율이 가장 높은 것으로 나타났고, 고등학교 졸업 응답자들 중 과몰입군이 2.2% 등의 순으로 나타났다.

〈표 III-22〉 온라인패널 응답자의 학력별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
중학교 졸업	빈도	0	6	9	3	18	62,451***
	%	.0%	33.3%	50.0%	16.7%	100.0%	
고등학교 졸업	빈도	7	13	272	23	315	
	%	2.2%	4.1%	86.3%	7.3%	100.0%	
대학교 재학	빈도	30	46	752	117	945	
	%	3.2%	4.9%	79.6%	12.4%	100.0%	
대학교 졸업	빈도	27	106	1,280	154	1,567	
	%	1.7%	6.8%	81.7%	9.8%	100.0%	
대학원 졸업 이상	빈도	2	22	122	9	155	
	%	1.3%	14.2%	78.7%	5.8%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 III-23〉은 온라인패널 응답자의 월평균 가계 소득별 게임행동 유형을 나타낸다. 월평균 가계소득이 100만원 미만인 응답자들 중 과몰입군 비율이 6.3%, 300만원 이상~400만원 미만인 응답자들 중 과몰입군 비율이 2.9% 등의 순으로 나타났다.

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-23〉 온라인패널 응답자의 월평균 가계 소득별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
100만원 미만	빈도	9	5	116	12	142	26.830**
	%	6.3%	3.5%	81.7%	8.5%	100.0%	
100만원 이상 ~ 200만원 미만	빈도	8	22	350	46	426	
	%	1.9%	5.2%	82.2%	10.8%	100.0%	
200만원 이상 ~ 300만원 미만	빈도	13	50	580	56	699	
	%	1.9%	7.2%	83.0%	8.0%	100.0%	
300만원 이상 ~ 400만원 미만	빈도	20	48	543	67	678	
	%	2.9%	7.1%	80.1%	9.9%	100.0%	
400만원 이상	빈도	16	68	846	125	1,055	
	%	1.5%	6.4%	80.2%	11.8%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 Ⅲ-24〉는 온라인패널 응답자의 경제활동 형태별 게임행동 유형 비율을 나타내며, 파트타임 근무 응답자 중 과몰입군 비율(3.5%)이 전일근무 응답자 중 과몰입군 비율(1.9%)보다 약간 높은 경향이 있는 것으로 나타났고, 전일근무 응답자 중 과몰입군 비율(9.1%)이 파트타임 근무 응답자 중 과몰입군 비율(4.7%)보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-24〉 온라인패널 응답자의 경제활동 형태별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
전일근무	빈도	30	144	1,257	158	1,589	45.565***
	%	1.9%	9.1%	79.1%	9.9%	100.0%	
파트타임	빈도	18	24	416	52	510	
	%	3.5%	4.7%	81.6%	10.2%	100.0%	
해당 사항 없음	빈도	18	25	762	96	901	
	%	2.0%	2.8%	84.6%	10.7%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 III-25〉는 온라인패널 응답자의 일주일 내기 횟수별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 거의 매일 한다는 응답자 중 과몰입군 비율(7.5%)이 다른 경우의 응답자 중 과몰입군 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-25〉 온라인패널 응답자의 일주일 내기 횟수별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
매일	빈도	2	32	14	5	53	573.575***
	%	3.8%	60.4%	26.4%	9.4%	100.0%	
거의 매일	빈도	5	17	35	10	67	
	%	7.5%	25.4%	52.2%	14.9%	100.0%	
일주일 3~4번	빈도	9	37	71	36	153	
	%	5.9%	24.2%	46.4%	23.5%	100.0%	
일주일 1~2번	빈도	26	69	537	96	728	
	%	3.6%	9.5%	73.8%	13.2%	100.0%	
전혀 하지 않음	빈도	24	38	1,778	159	1,999	
	%	1.2%	1.9%	88.9%	8.0%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 III-26〉은 온라인패널 응답자의 큰 금액 내기 경험별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 큰 내기 경험이 있다는 응답자 중 과몰입군 비율(6.6%)이 큰 내기 경험이 없다는 응답자 중 과몰입군 비율(3.6%)보다 높은 것으로 나타났다. 과몰입위험군 비율 역시 마찬가지로 나타났다.

〈표 III-26〉 온라인패널 응답자의 큰 금액 내기 경험별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
예	빈도	13	80	73	31	197	134.068***
	%	6.6%	40.6%	37.1%	15.7%	100.0%	
아니오	빈도	29	75	584	116	804	
	%	3.6%	9.3%	72.6%	14.4%	100.0%	
전체	빈도	42	155	657	147	1,001	
	%	4.2%	15.5%	65.6%	14.7%	100.0%	

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-27〉은 온라인패널 응답자의 하루 평균 게임 시간별 게임행동 유형 비율을 나타내며, 하루 평균 게임 시간이 길수록 해당 응답자 중 과몰입군 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-27〉 온라인패널 응답자의 하루 평균 게임 시간별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
1시간 미만	빈도	7	31	968	70	1,076	322.933 ***
	%	.7%	2.9%	90.0%	6.5%	100.0%	
1시간 이상 ~ 2시간 미만	빈도	22	69	736	111	938	
	%	2.3%	7.4%	78.5%	11.8%	100.0%	
2시간 이상 ~ 3시간 미만	빈도	20	49	251	70	390	
	%	5.1%	12.6%	64.4%	17.9%	100.0%	
3시간 이상	빈도	17	44	152	55	268	
	%	6.3%	16.4%	56.7%	20.5%	100.0%	
전혀 하지 않음	빈도	0	0	328	0	328	
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 Ⅲ-28〉은 온라인패널 응답자의 일회 게임 시간별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 일회 게임 시간이 길수록 해당 응답자 중 과몰입군 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-28〉 온라인패널 응답자의 일회 게임 시간별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
1시간 미만	빈도	6	13	727	34	780	184.772 ***
	%	.8%	1.7%	93.2%	4.4%	100.0%	
1시간 이상 ~ 2시간 미만	빈도	16	53	603	79	751	
	%	2.1%	7.1%	80.3%	10.5%	100.0%	
2시간 이상 ~ 3시간 미만	빈도	16	49	331	76	472	
	%	3.4%	10.4%	70.1%	16.1%	100.0%	
3시간 이상 ~ 4시간 미만	빈도	10	28	177	41	256	
	%	3.9%	10.9%	69.1%	16.0%	100.0%	

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
4시간 이상 ~	빈도	5	17	90	19	131	
	%	3.8%	13.0%	68.7%	14.5%	100.0%	
5시간 미만	빈도	13	33	179	57	282	
	%	4.6%	11.7%	63.5%	20.2%	100.0%	
5시간 이상	빈도	66	193	2,107	306	2,672	
	%	2.5%	7.2%	78.9%	11.5%	100.0%	

〈표 III-29〉는 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 분야별게임행동 유형 비율을 나타낸다. 비디오 게임 중 과몰입군 비율(8.3%)이 가장 높게 나타났으며, 아케이드 게임 중 과몰입군 비율이 4.5%, PC게임 중 과몰입군 비율이 4.1% 등의 순으로 나타났다.

〈표 III-29〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 분야별게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
온라인 게임	빈도	29	96	523	138	786	
	%	3.7%	12.2%	66.5%	17.6%	100.0%	
PC 게임 (CD 패키지)	빈도	10	26	171	34	241	
	%	4.1%	10.8%	71.0%	14.1%	100.0%	
모바일 게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	빈도	23	58	1,305	119	1,505	
	%	1.5%	3.9%	86.7%	7.9%	100.0%	
비디오 게임 (PS3, X-box, Wii 등)	빈도	3	4	21	8	36	165.711***
	%	8.3%	11.1%	58.3%	22.2%	100.0%	
아케이드 게임 (오락실 게임)	빈도	1	4	13	4	22	
	%	4.5%	18.2%	59.1%	18.2%	100.0%	
휴대용 게임 (PSP, 닌텐도 DS 등 포터블 게임기용)	빈도	0	4	51	2	57	
	%	.0%	7.0%	89.5%	3.5%	100.0%	
기타	빈도	0	1	23	1	25	
	%	.0%	4.0%	92.0%	4.0%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,107	306	2,672	
	%	2.5%	7.2%	78.9%	11.5%	100.0%	

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-30〉은 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 종류별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.디아블로3 중 과몰입군 비율이 7.3%, 아이온 중 과몰입군 비율이 5.6%, 리그 오브 레전드 중 과몰입군 비율이 4.6% 등의 순으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-30〉 온라인패널 응답자의 자주 이용한 게임 종류별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
블레이드앤 소울	빈도	1	15	46	15	77	316.448***
	%	1.3%	19.5%	59.7%	19.5%	100.0%	
리그오브 레전드	빈도	15	44	208	61	328	
	%	4.6%	13.4%	63.4%	18.6%	100.0%	
피파온라인2	빈도	6	32	129	18	185	
	%	3.2%	17.3%	69.7%	9.7%	100.0%	
서든어택	빈도	6	28	129	30	193	
	%	3.1%	14.5%	66.8%	15.5%	100.0%	
던전앤 파이터	빈도	2	19	52	13	86	
	%	2.3%	22.1%	60.5%	15.1%	100.0%	
디아블로3	빈도	8	11	63	28	110	
	%	7.3%	10.0%	57.3%	25.5%	100.0%	
스타크래프트 1,2	빈도	3	14	125	19	161	
	%	1.9%	8.7%	77.6%	11.8%	100.0%	
아이온	빈도	2	3	23	8	36	
	%	5.6%	8.3%	63.9%	22.2%	100.0%	
카트라이더	빈도	3	11	202	23	239	
	%	1.3%	4.6%	84.5%	9.6%	100.0%	
사이퍼즈	빈도	1	0	15	6	22	
	%	4.5%	.0%	68.2%	27.3%	100.0%	
기타	빈도	19	16	1115	85	1235	
	%	1.5%	1.3%	90.3%	6.9%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,107	306	2,672	
	%	2.5%	7.2%	78.9%	11.5%	100.0%	

〈표 Ⅲ-31〉은 온라인패널 응답자의 주로 이용한 게임 장소별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. PC방에서 게임을 한다는 응답자 중 과몰입군 비율(4.2%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-31〉 온라인패널 응답자의 주로 이용한 게임 장소별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
집	빈도	45	144	1,659	227	2,075	34.807***
	%	2.2%	6.9%	80.0%	10.9%	100.0%	
PC방	빈도	16	40	264	61	381	
	%	4.2%	10.5%	69.3%	16.0%	100.0%	
회사/학교	빈도	2	8	100	14	124	
	%	1.6%	6.5%	80.6%	11.3%	100.0%	
기타	빈도	3	1	84	4	92	
	%	3.3%	1.1%	91.3%	4.3%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,107	306	2,672	
	%	2.5%	7.2%	78.9%	11.5%	100.0%	

〈표 III-32〉는 온라인패널 응답자의 한 달 평균 게임 사용 금액별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 10만원 이상을 사용한다는 응답자 중 과몰입군 비율(8.9%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-32〉 온라인패널 응답자의 한 달 평균 게임 사용 금액별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
전혀 없음	빈도	18	28	1,260	90	1,396	443.600***
	%	1.3%	2.0%	90.3%	6.4%	100.0%	
1만원 이내	빈도	10	38	491	86	625	
	%	1.6%	6.1%	78.6%	13.8%	100.0%	
1만원 이상 ~ 3만원 이내	빈도	21	52	241	57	371	
	%	5.7%	14.0%	65.0%	15.4%	100.0%	
3만원 이상 ~ 5만원 이내	빈도	9	36	61	34	140	
	%	6.4%	25.7%	43.6%	24.3%	100.0%	
5만원 이상 ~ 10만원 이내	빈도	4	27	38	26	95	
	%	4.2%	28.4%	40.0%	27.4%	100.0%	
10만원 이상	빈도	4	12	16	13	45	
	%	8.9%	26.7%	35.6%	28.9%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,107	306	2,672	
	%	2.5%	7.2%	78.9%	11.5%	100.0%	

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-33〉은 온라인패널 응답자의 게임 비용 마련 방법별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 부모님 도움이라는 응답자 중 과몰입군 비율(4.6%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-33〉 온라인패널 응답자의 게임 비용 마련 방법별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
부모님 도움	빈도	9	20	141	24	194	96.490***
	%	4.6%	10.3%	72.7%	12.4%	100.0%	
월급/ 아르바이트 수입	빈도	39	145	1,242	228	1,654	
	%	2.4%	8.8%	75.1%	13.8%	100.0%	
아이템/ 캐릭터 거래	빈도	4	12	58	14	88	
	%	4.5%	13.6%	65.9%	15.9%	100.0%	
기타	빈도	14	16	666	40	736	
	%	1.9%	2.2%	90.5%	5.4%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,107	306	2,672	
	%	2.5%	7.2%	78.9%	11.5%	100.0%	

〈표 Ⅲ-34〉는 온라인패널 응답자의 급격한 생활변화 경험별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 다소 그렇다는 응답자 중 과몰입군 비율(4.3%)이 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-34〉 온라인패널 응답자의 급격한 생활변화 경험별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
전혀 아니다	빈도	17	33	983	118	1,151	68.003***
	%	1.5%	2.9%	85.4%	10.3%	100.0%	
거의 그렇지 않다	빈도	18	76	818	119	1,031	
	%	1.7%	7.4%	79.3%	11.5%	100.0%	
다소 그렇다	빈도	27	63	488	54	632	
	%	4.3%	10.0%	77.2%	8.5%	100.0%	
매우 그렇다	빈도	4	21	146	15	186	
	%	2.2%	11.3%	78.5%	8.1%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 III-35〉는 온라인패널 응답자의 신체건강 상태별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 신체 건강 상태가 다소 나빴다는 응답자 중 과몰입군 비율(3.6%)가 다른 응답자 중 과몰입군 비율보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-35〉 온라인패널 응답자의 신체건강 상태별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
매우 나빴다	빈도	0	11	29	0	40	68.356***
	%	.0%	27.5%	72.5%	.0%	100.0%	
다소 나빴다	빈도	19	38	414	51	522	
	%	3.6%	7.3%	79.3%	9.8%	100.0%	
보통이다	빈도	28	95	1,263	130	1,516	
	%	1.8%	6.3%	83.3%	8.6%	100.0%	
대체로 좋았다	빈도	14	34	613	95	756	
	%	1.9%	4.5%	81.1%	12.6%	100.0%	
매우 좋았다	빈도	5	15	116	30	166	
	%	3.0%	9.0%	69.9%	18.1%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

〈표 III-36〉은 온라인패널 응답자의 신체장애 유무별 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 신체장애가 있는 응답자 중 과몰입군 비율(8.3%), 신체장애가 없는 응답자 중 과몰입군 비율(2.0%)보다 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 III-36〉 온라인패널 응답자의 신체장애 유무별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	χ^2
유	빈도	7	31	36	10	84	155.377***
	%	8.3%	36.9%	42.9%	11.9%	100.0%	
무	빈도	59	162	2,399	296	2,916	
	%	2.0%	5.6%	82.3%	10.2%	100.0%	
전체	빈도	66	193	2,435	306	3,000	
	%	2.2%	6.4%	81.2%	10.2%	100.0%	

다. 게임행동 유형별 게임자 특성 및 게임 환경 차이

여기서는 게임행동에 대한 네 가지 유형별로 게임자 특성 및 게임 환경에 있어서 차이가 있는지를 살펴보았다.

1) 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

게임자 특성에 사용된 척도의 내용 및 신뢰도는 <표 Ⅲ-37>과 같다. 게임행동 유형별 게임자 특성의 차이 비교에 이용된 척도는 신뢰도가 .7 이상인 척도만 사용하였다.

<표 Ⅲ-37> 온라인패널 응답자의 게임자 특성 척도 신뢰도

구 분	내 용	α
게임 이용동기	자극적추구 동기 q23 나는 색다른 경험을 해보고 싶어서 게임을 한다 q24 나는 현실에서 경험할 수 없는 일들을 할 수 있어서 게임을 한다	.779
	도피동기 q29 나는 고민이나 괴로움을 잠시 잊을 수 있어서 게임을 한다 q30 나는 학업/업무 등의 압박감으로부터 벗어나고 싶어서 게임을 한다	.802
	표현동기 q31 나는 나를 표현할 수 있기 때문에 게임을 한다 q32 나는 내 감정을 표출할 수 있어서 게임을 한다	.872
	성적동기 q33 나는 성적인 자극을 얻기 위해 게임을 한다 q34 나는 게임을 하면 흥분이 되므로 게임을 한다	.830
	금전적 이익추구 동기 q35 게임을 통해 금전적 이익(게임 머니, 게임 캐시 등)을 많이 얻는 것이 나에게 중요하다 q36 내가 게임을 하는 가장 중요한 이유는 금전적 이익을 얻는 것이다	.866
	게임기대 q37 나는 게임을 하지 않으면 불행할 것 같다 q38 나는 게임을 하면 마음이 편안하고 기분이 좋아질 것 같다	.724
	가상 정체성 q42 게임 속에서의 나는 현실에서의 나만큼 중요하다 q43 게임은 내가 존재하는 또 다른 현실세계이다	.861
	ADHD q52 나는 성미가 급하고 갑자기 화를 내곤 한다 q53 나는 가만히 앉아있을 때에도 침착하지 못하고 안절부절 못한다 q54 나는 어떤 일이든 한번 시작하는 것이 힘들다	.845

구 분		내 용	α
특성불안		q56 나는 걱정이 너무 많다	.847
		q57 쓸데없는 생각이 나를 괴롭힌다	
우울		q60 나는 어떤 일도 전혀 재미가 없다	.786
		q61 나는 항상 슬프다	
자존감		q68 나는 자존감이 높은 사람이다	-
자결성 관계성		q77 나는 내가 만나는 사람들과 잘 지낸다	.752
		q78 나는 주변 사람들과 평소에 서로 도움을 주고 받는다	
적대적 가족분위기		q79 우리 가족은 일이 잘못될 때 서로를 탓한다	.806
		q80 우리 가족은 서로 미워하는 것 같다	
일상의 구조화 정도		q81 내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다	-
대안적 성취경험		q82 나는 지난 1년간 게임에서 잘하거나 이기는 것 이외에도 나는 학업이나 직업적으로 목표를 성취한 적이 있었다	-
대안적 여가활동		q83 나는 지난 1년간 게임 이외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다	-
주관안녕	인지	q84 나의 삶은 전체적으로 행복하다	.832
		q85 나는 나의 삶에 만족한다	
	정서	q86 나의 삶은 재미있다	.893
		q87 나의 삶은 즐겁다	

〈표 III-38〉은 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타낸다. 성적동기, 금전적 이익 추구 동기, ADHD, 특성불안, 우울, 적대적 가족 분위기는 과몰입군이 게임선용군보다 높은 것으로 나타났다. 자존감, 관계성, 일상구조화, 대안적 성취경험, 대안적 여가활동, 인지, 정서는 게임선용군이 과몰입군보다 높게 나타났다.

〈표 III-38〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
게임 이용동기	자극적추구 동기	과몰입군	66	1.61	.600
		게임선용군	306	1.72	.683
		합계	372	1.70	.670
	도피동기	과몰입군	66	1.68	.689
		게임선용군	306	1.68	.775
		합계	372	1.68	.759

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
표현동기	과몰입군	66	1.43	.784	.035
	게임선용군	306	1.41	.788	
	합계	372	1.42	.787	
성적동기	과몰입군	66	1.20	.808	20.241***
	게임선용군	306	.75	.723	
	합계	372	.83	.758	
금전적 이익추구 동기	과몰입군	66	1.34	.828	30.327***
	게임선용군	306	.76	.772	
	합계	372	.86	.812	
게임기대	과몰입군	66	1.49	.585	3.617
	게임선용군	306	1.33	.638	
	합계	372	1.36	.631	
가상 정체성	과몰입군	66	1.48	.728	2.993
	게임선용군	306	1.30	.779	
	합계	372	1.34	.773	
ADHD	과몰입군	66	1.52	.530	23.992***
	게임선용군	306	1.09	.662	
	합계	372	1.16	.660	
특성불안	과몰입군	66	1.67	.622	6.439*
	게임선용군	306	1.40	.807	
	합계	372	1.45	.784	
우울	과몰입군	66	1.40	.708	50.926***
	게임선용군	306	.71	.712	
	합계	372	.83	.758	
자존감	과몰입군	66	1.56	.844	12.877***
	게임선용군	306	1.93	.734	
	합계	372	1.86	.767	
자결성 관계성	과몰입군	66	1.64	.587	29.714***
	게임선용군	306	2.06	.561	
	합계	372	1.99	.587	
적대적 가족분위기	과몰입군	66	1.52	.670	45.983***
	게임선용군	306	.83	.763	
	합계	372	.96	.791	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
일상의 구조화 정도	과몰입군	66	1.59	.679	9.298*
	게임선용군	306	1.85	.623	
	합계	372	1.81	.640	
대안적 성취경험	과몰입군	66	1.64	.715	16.262***
	게임선용군	306	2.01	.668	
	합계	372	1.94	.690	
대안적 여가활동	과몰입군	66	1.68	.683	14.807***
	게임선용군	306	2.05	.700	
	합계	372	1.98	.710	
주관안녕	인지	과몰입군	66	1.67	12.710***
		게임선용군	306	1.98	
		합계	372	1.92	
	정서	과몰입군	66	4.29	35.749***
		게임선용군	306	5.27	
		합계	372	5.10	1,272

2) 게임행동 유형별 게임 환경 차이

〈표 Ⅲ-39〉는 온라인패널 응답자의 게임 환경 척도의 내용 및 신뢰도를 나타낸다.

〈표 Ⅲ-39〉 온라인패널 응답자의 게임 환경 척도 신뢰도

구 분	내 용	α
수용성	q44 내 주위사람들(가족, 친구, 애인 등)은 내가 게임하는 것을 인정하고 이해해 준다	—
접근성	q46 내가 원한다면 언제든지 게임을 할 수 있다	—
가용성	q47 시중에 내가 즐길만한 게임들이 많이 있다	—
문제인식 및 지각	q88 나는 나의 게임 습관에 문제가 있다고 느낀다	—
죄책감	q89 게임을 하고 나면 후회가 밀려온다	.798
	q90 게임을 하는 것에 대해 죄책감을 느낀다	
일/여가균형	q91 나는 게임을 즐기므로써 일과 여가 모두에서 만족할 수 있게 되었다	—
게임 이용에 대한 중요타인의 개입	q94 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것에 대해 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 우려를 나타낸 적이 있습니까?	.864
	q95 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것을 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 말린 적이 있습니까?	

〈표 Ⅲ-40〉은 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임 환경 차이를 나타낸다. 과몰입군이 게임하는 것보다는 게임선용군의 게임하는 것에 대해 주변 사람들이 더 잘 수용해주는 것으로 나타났다. 게임선용군은 과몰입군보다 자신이 원한다면 언제든지 게임을 할 수 있다고 더 긍정적으로 응답하였다. 게임선용군은 과몰입군보다 시중에 즐길만한 게임들이 많이 있다고 의식하고 있는 것으로 나타났다. 과몰입군은 게임선용군보다 자신의 게임습관에 문제가 있다고 더 높은 수준으로 의식하고 있는 것으로 나타났다. 게임을 하고난 후의 죄책감 역시 과몰입군이 선용군보다 높은 것으로 나타났다. 일과 여가에 대한 균형적 만족감 역시 과몰입군이 게임선용군보다 낮았다. 게임 이용에 대해 주변 사람들이 말리거나 우려를 나타내는 수준도 과몰입군이 게임선용군보다 높은 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-40〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임 환경 차이

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
수용성	과몰입군	66	1.33	.730	20.085***
	게임선용군	306	1.78	.731	
	합계	372	1.70	.749	
접근성	과몰입군	66	1.76	.703	9.025**
	게임선용군	306	2.02	.619	
	합계	372	1.97	.641	
가용성	과몰입군	66	1.74	.771	4.097*
	게임선용군	306	1.93	.654	
	합계	372	1.90	.679	
문제인식 및 지각	과몰입군	66	1.65	.690	46.653***
	게임선용군	306	.98	.735	
	합계	372	1.10	.771	
죄책감	과몰입군	66	1.51	.635	65.363***
	게임선용군	306	.76	.691	
	합계	372	.89	.738	
일/여가 균형	과몰입군	66	1.39	.762	46.414***
	게임선용군	306	1.97	.594	
	합계	372	1.87	.664	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
게임이용에 대한 중요 타인의 개입	과몰입군	66	1.87	.664	29.460***
	게임선용군	306	1.43	.585	
	합계	372	1.51	.622	

〈표 III-41〉은 모바일기기를 주로 사용하는 이유에 대한 응답 결과이다. 게임 등 오락수단이 되기 때문이라는 이유에 대해 긍정적인 응답(자주 그렇다, 거의 언제나 그렇다)이 약 37.1%, 장소의 구매 없이 즉각적으로 인터넷을 사용할 수 있어서라는 이유에 대해 긍정적인 응답이 약 79.2%, SNS(소셜네트워킹-카카오톡, 트위터등) 사용이 용이해서라는 이유에 대해 긍정적인 응답이 약 69.9%로 나타나, 즉각적인 인터넷의 사용, SNS 사용, 게임 등 오락 수단의 순으로 주로 사용하고 있다고 해석할 수 있다.

〈표 III-41〉 모바일기기를 주로 사용하는 이유

구 분		빈도	유효 퍼센트
q22-1 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까? - 게임 등 오락수단이 되기 때문에	전혀 아니다	479	16.0
	가끔 그렇다	1406	46.9
	자주 그렇다	988	32.9
	거의 언제나 그렇다	127	4.2
	합계	3000	100.0
q22-2 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까? - 장소의 구매 없이 즉각적으로 인터넷을 사용할 수 있어서	전혀 아니다	103	3.4
	가끔 그렇다	521	17.4
	자주 그렇다	1333	44.4
	거의 언제나 그렇다	1043	34.8
	합계	3000	100.0
q22-3 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까? - SNS(소셜네트워킹 - 카카오톡, 트위터 등) 사용이 용이해서	전혀 아니다	221	7.4
	가끔 그렇다	683	22.8
	자주 그렇다	1289	43.0
	거의 언제나 그렇다	807	26.9
	합계	3000	100.0

2. PC방 이용자 대상 조사 분석결과

가. 조사 대상 및 조사 방법

PC방 이용자 조사 대상은 서울 및 경기지역에 소재하는 PC방을 이용하는 만19세에서 35세까지의 성인남녀이다. 조사기간은 2014년 6월 19일부터 2014년 7월 4일까지 약 15일간 진행하였다. 조사방법은 서울지역을 강남동부, 강남서부, 강북동부, 강북서부의 4개 지역과 경기 지역으로 나눈 다음 조사대상 표본 300명을 각각의 구역에 60명을 할당한 후, 총 15명의 면접원이 해당지역 소재 특정 PC방 앞에서 해당 PC방을 출입하는 성인을 면대면 조사하였다. 한 개의 PC방 당 10명 이하의 조사 대상자에게만 응답을 받았으며 총 62개의 PC방을 출입하는 성인을 대상으로 조사하였다. 무선표집을 가정한 95% 신뢰수준에서의 PC방 조사 대상자의 최대 표집오차는 $\pm 5.66\%$ 이다.

조사에 포함된 표본의 구성 및 방문 PC방은 각각 <표 III-42> 및 <표 III-43>과 같다.

<표 III-42> 서울 지역별 조사표본

구분	강남동	강남서	강북동	강북서	경기	합계
PC방 출입자(명)	60	60	60	60	60	300

<표 III-43> 지역별 방문 PC방

권역	PC방 명					
강남동	공간 스위트	럭셔리 스타캐슬	몽키 위아일랜드	비타민 자스민	소풍 제노	스위트 M1
강남서	고스트캐슬 제우스	더 존 플러스 킹	상떼 흥	아이젠	인터파크 수	제노
강북동	더샷 액션 제노	리넷 엔조이 짱	사이버게이트 예스존 초코릿	상떼 월드 컴놀	쌔븐 유니넷	아이닉스 인더월드
강북서	고구려 유레카 짱	고릴라 유비쿼터스	누리존 유비트	라인 제노	아이비스 제우스	예스 존
경기	닉 제노	발렌타인 졸라 빨라	스타 ㅋㅋㅋ	엔젤 퍼니퍼니	이네이처 ㅎㅎㅎ	자이언트 TOP

조사 설문지에는 응답자의 전화번호를 기재하도록 하였으며, 조사원이 수집한 자료 중 일부 설문지에 대해서는 무작위로 검증원이 전화로 검증 진행하였다. 전화 검증 시 부적절한 자료라고 판단될 경우 해당 설문지를 폐기하고 해당 면접원에게 해당 부수만큼 재조사를 의뢰하였다.

PC방 이용자 대상 조사의 내용은 온라인패널 이용자를 대상으로 조사한 조사내용과 거의 동일하며 설문 문항은 부록에 첨부하였다.

나. 실태 분석 결과

여기서는 PC방 이용 응답자의 배경변수별 기술통계, PC방 이용 응답자의 게임 이용 실태, PC방 이용 응답자의 배경변수별 게임행동유형(과몰입군, 과몰입위험군, 일반 사용자군, 게임선용군) 비율 분석 결과를 제시하였다.

PC방 이용 응답자의 배경변수별 분포는 <표 III-44>와 같다.

<표 III-44> PC방 이용 응답자의 배경변수별 분포

구 분		빈도	%
성별	남	194	64.7
	여	106	35.3
	합계	300	100.0
연령	19세~20세	43	14.3
	21세~25세	82	27.3
	26세~30세	104	34.7
	31세~35세	71	23.7
	합계	300	100.0
재학생 여부	대학생	108	36.0
	일반인	192	64.0
	합계	300	100.0
결혼 여부	기혼	34	11.3
	미혼	266	88.7
	합계	300	100.0
최종학력	고등학교 졸업	53	17.7
	대학교 재학	108	36.0

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

구 분		빈도	%
대학교 졸업		137	45.7
대학원 졸업 이상		2	.7
합계		300	100.0
월평균 가계소득	100만원 미만	1	.3
	100만원 이상 ~ 200만원 미만	10	3.3
	200만원 이상 ~ 300만원 미만	44	14.7
	300만원 이상 ~ 400만원 미만	97	32.3
	400만원 이상	148	49.3
합계		300	100.0
경제활동 형태	전일근무	149	49.7
	파트타임	45	15.0
	해당 사항 없음	106	35.3
합계		300	100.0
자녀유무	유	29	85.3
	무	5	14.7
합계		34	100.0
미혼인 경우 이성교제 유무	유	112	42.1
	무	154	57.9
합계		266	100.0

1) PC방 이용 응답자의 게임 이용 실태

PC방 이용 응답자의 게임 이용 실태는 다음과 같다.

전체 조사 사례수가 300명으로 작아, 각 응답 셀(cell)의 관찰빈도가 작은 경우가 많이 발생하였으므로 이후 대학생과 일반인 간의 응답 비율의 차이에 대한 통계적 검정 결과에 대한 해석은 유보하기로 한다.

〈표 Ⅲ-45〉는 PC방 이용 응답자의 일주일간 돈 내기 게임 횟수를 나타낸다. 내기를 전혀 하지 않는 경우(88.0%)를 제외하고 일주일에 1~2회 한다고 응답한 비율이 9.3%, 3~4번 한다는 비율은 2.0% 등으로 나타났다.

〈표 III-45〉 PC방 이용 응답자의 일주일간 돈 내기 게임 횟수

구 분		q10 지난 1년 간 일주일 기준으로 얼마나 자주 돈을 건 내기(예: 게임을 이용한 내기, 경마, 도박 등)를 하셨습니까?					전체	χ^2
		매일	거의 매일	일주일 3~4번	일주일 1~2번	전혀 하지 않음		
대학생	빈도		1	4	5	98	108	6.764
	%		.9%	3.7%	4.6%	90.7%	100.0%	
일반인	빈도		1	2	23	166	192	
	%		.5%	1.0%	12.0%	86.5%	100.0%	
전체	빈도		2	6	28	264	300	
	%		.7%	2.0%	9.3%	88.0%	100.0%	

〈표 III-46〉은 PC방 이용 응답자의 큰 금액 내기 걸기 경험에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 2.8%가 경험이 있다고 응답하였다.

〈표 III-46〉 PC방 이용 응답자의 큰 금액 내기 걸기 경험

구 분		q11 지난 1년 간 잃으면 감당할 수 없는 금액을 내기에 걸어본 적이 있습니까?		전체	χ^2
		예	아니오		
대학생	빈도	0	10	10	.396
	%	.0%	100.0%	100.0%	
일반인	빈도	1	25	26	
	%	3.8%	96.2%	100.0%	
전체	빈도	1	35	36	
	%	2.8%	97.2%	100.0%	

〈표 III-47〉은 PC방 이용 응답자의 하루 평균 게임 시간을 나타내며, 전체적으로 1~2시간 게임을 한다는 응답 비율이 59.3%로 가장 높았다.

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-47〉 PC방 이용 응답자의 하루 평균 게임 시간

구 분	q12 지난 1년 간 하루 평균 얼마나 게임을 하셨습니까?(평일기준)				전체	χ^2
	1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상		
대학생	빈도 16	56	29	7	108	11.665**
	% 14.8%	51.9%	26.9%	6.5%	100.0%	
일반인	빈도 38	122	28	4	192	
	% 19.8%	63.5%	14.6%	2.1%	100.0%	
전체	빈도 54	178	57	11	300	
	% 18.0%	59.3%	19.0%	3.7%	100.0%	

***p< .001, ** p< .01, * p< .05 (이후 동일)

〈표 Ⅲ-48〉은 PC방 이용 응답자의 일회 최대 게임 시간에 대한 응답 결과이며, 1~2시간 이라는 응답이 29.3%, 2~3시간이라는 응답이 27.3%, 3~4시간이라는 응답이 16.3% 등으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-48〉 PC방 이용 응답자의 일회 최대 게임 시간

구 분	q13 지난 1년 동안 한 번 게임을 시작하면 최대 얼마나 게임을 하셨습니까?(평일 및 주말 전체)						전체	χ^2
	1시간 미만	1시간 이상 ~ 2시간 미만	2시간 이상 ~ 3시간 미만	3시간 이상 ~ 4시간 미만	4시간 이상 ~ 5시간 미만	5시간 이상		
대학생	빈도 5	32	28	16	20	7	108	1.251
	% 4.6%	29.6%	25.9%	14.8%	18.5%	6.5%	100.0%	
일반인	빈도 9	56	54	33	27	13	192	
	% 4.7%	29.2%	28.1%	17.2%	14.1%	6.8%	100.0%	
전체	빈도 14	88	82	49	47	20	300	
	% 4.7%	29.3%	27.3%	16.3%	15.7%	6.7%	100.0%	

〈표 Ⅲ-49〉는 PC방 이용 응답자의 자주 이용한 게임분야에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 온라인 게임이 57.0%로 가장 많았고, 다음으로 PC게임이 25.3%, 모바일 게임 17.7% 등의 순으로 나타났다.

〈표 III-49〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용한 게임분야

구 분	q14 지난 1년간 가장 자주 이용했던 게임분야는 무엇입니까?						기타	전체	χ^2
	온라인 게임	PC 게임 (CD 패키지)	모바일 게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	비디오 게임 (PS3, X-box, Wii 등)	아케이드 게임 (오락실 게임)	휴대용 게임 (PSP, 닌텐도 DS 등 포터블 게임기용)			
대학생	빈도	62	29	17				108	.513
	%	57.4%	26.9%	15.7%				100.0%	
일반인	빈도	109	47	36				192	
	%	56.8%	24.5%	18.8%				100.0%	
전체	빈도	171	76	53				300	
	%	57.0%	25.3%	17.7%				100.0%	

〈표 III-49-1〉은 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 모바일 게임 유형을 나타낸다. 전체적으로 기록경신 게임 42.3%, 혼자서 즐기는 게임 17.0%, 소셜네트워크 게임 16.0% 등의 순으로 나타났다.

〈표 III-49-1〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 모바일 게임

구 분	q14-1 귀하가 최근 1년간 가장 자주 이용했던 모바일 게임은 무엇입니까?					전체	χ^2
	혼자서 즐기는 게임	기록 경신 게임	소셜네트워크 게임	1:1 대전 게임	RPG 게임		
대학생	빈도	23	45	13	17	10	108
	%	21.3%	41.7%	12.0%	15.7%	9.3%	100.0%
일반인	빈도	28	82	35	26	21	192
	%	14.6%	42.7%	18.2%	13.5%	10.9%	100.0%
전체	빈도	51	127	48	43	31	300
	%	17.0%	42.3%	16.0%	14.3%	10.3%	100.0%

〈표 III-50〉은 PC방 이용 응답자의 자주 이용한 게임 종류에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 ‘리그 오브 레전드’가 33.7%로 가장 많았고, ‘서든 어택’ 13.3%, ‘피파 온라인’ 8.3% 등의 순으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-50〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용한 게임 종류

구 분	q15 최근 1년 간 가장 자주한 게임종류는 무엇입니까?											전체	χ^2
	블레 이드앤 소울	리그 오브 레전드	피파 온라인 2	서든 어택	던전앤 파이터	디아 블로3	스타크 래프트 1,2	아이온	카트 라이더	사이 퍼즈	기타		
대학생	빈도	0	52	11	12	3	1	4	3	4	3	15	108
	%	.0%	48.1%	10.2%	11.1%	2.8%	.9%	3.7%	2.8%	3.7%	2.8%	13.9%	100.0%
일반인	빈도	11	49	14	28	5	10	16	5	13	8	33	25,695*
	%	5.7%	25.5%	7.3%	14.6%	2.6%	5.2%	8.3%	2.6%	6.8%	4.2%	17.2%	100.0%
전체	빈도	11	101	25	40	8	11	20	8	17	11	48	300
	%	3.7%	33.7%	8.3%	13.3%	2.7%	3.7%	6.7%	2.7%	5.7%	3.7%	16.0%	100.0%

〈표 Ⅲ-51〉은 PC방 이용 응답자의 주로 이용한 게임 장소에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 66.7%가 PC방을 이용하였고, 집에서 이용하는 경우가 25.3% 등으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-51〉 PC방 이용 응답자의 주로 이용한 게임 장소

구 분	q16 지난 1년 간 게임을 했던 장소는 주로 어디였습니까?				전체	χ^2
	집	PC방	회사/학교	기타		
대학생	빈도	20	77	9	2	108
	%	18.5%	71.3%	8.3%	1.9%	100.0%
일반인	빈도	56	123	8	5	192
	%	29.2%	64.1%	4.2%	2.6%	100.0%
전체	빈도	76	200	17	7	300
	%	25.3%	66.7%	5.7%	2.3%	100.0%

〈표 Ⅲ-52〉는 PC방 이용 응답자의 한 달 평균 게임 금액에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 1만원~3만원이라는 응답이 34.0%로 가장 많았고, 1만원 이내라는 응답이 29.0%, 3~5만원이라는 응답이 17.7% 등의 순으로 나타났다.

〈표 III-52〉 PC방 이용 응답자의 한 달 평균 게임 금액

구 분	q17 한 달 평균 게임을 하는데 사용하는 금액은 얼마입니까? (아이템 거래 포함)						전체	χ^2
	전혀 없음	1만원 이내	1만원 이상 ~ 3만원 이내	3만원 이상 ~ 5만원 이내	5만원 이상 ~ 10만원 이내	10만원 이상		
대학생	빈도	9	32	32	21	11	3	108
	%	8.3%	29.6%	29.6%	19.4%	10.2%	2.8%	100.0%
일반인	빈도	14	55	70	32	16	5	192
	%	7.3%	28.6%	36.5%	16.7%	8.3%	2.6%	100.0%
전체	빈도	23	87	102	53	27	8	300
	%	7.7%	29.0%	34.0%	17.7%	9.0%	2.7%	100.0%

〈표 III-53〉은 PC방 이용 응답자의 게임 비용 마련 방법에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 월급이나 아르바이트 수입으로 마련한다는 응답이 64.7%로 가장 많았고 부모님의 도움이라는 응답이 32.3%로 뒤를 이었다.

〈표 III-53〉 PC방 이용 응답자의 게임 비용 마련 방법

구 분	q18 본인의 게임비용을 어떻게 마련하고 있습니까?				전체	χ^2
	부모님 도움	월급/ 아르바이트 수입	아이템/ 캐릭터 거래	기타		
대학생	빈도	85	23		0	108
	%	78.7%	21.3%		.0%	100.0%
일반인	빈도	12	171		9	192
	%	6.3%	89.1%		4.7%	100.0%
전체	빈도	97	194		9	300
	%	32.3%	64.7%		3.0%	100.0%

〈표 III-54〉는 PC방 이용 응답자의 급격한 생활 변화 경험에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 전혀 아니거나 거의 그렇지 않은 경우가 약 93.0%, 다소 그렇다거나 매우 그런 경우가 약 7.0%로 나타났다.

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-54〉 PC방 이용 응답자의 급격한 생활 변화 경험

구 분	q19 최근 1년 내에 급격한 생활의 변화(예: 학업, 직업, 대인관계, 가족관계 등)를 경험하였습니까?				전체	χ^2
	전혀 아니다	거의 그렇지 않다	다소 그렇다	매우 그렇다		
대학생	빈도	56	47	5	0	108
	%	51.9%	43.5%	4.6%	.0%	100.0%
일반인	빈도	80	96	13	3	192
	%	41.7%	50.0%	6.8%	1.6%	100.0%
전체	빈도	136	143	18	3	300
	%	45.3%	47.7%	6.0%	1.0%	100.0%

〈표 Ⅲ-55〉는 PC방 이용 응답자의 신체 건강 상태에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 나빴다는 응답이 약 2.3%, 좋았다는 응답이 약 97.7%로 나타났다.

〈표 Ⅲ-55〉 PC방 이용 응답자의 신체 건강 상태

구 분	q20 지난 1년간 귀하의 신체건강 상태는 어떠했습니까?					전체	χ^2
	매우 나빴다	다소 나빴다	보통이다	대체로 좋았다	매우 좋았다		
대학생	빈도	0	23	56	29	108	7.403
	%	.0%	21.3%	51.9%	26.9%	100.0%	
일반인	빈도	7	43	109	33	192	
	%	3.6%	22.4%	56.8%	17.2%	100.0%	
전체	빈도	7	66	165	62	300	
	%	2.3%	22.0%	55.0%	20.7%	100.0%	

〈표 Ⅲ-56〉은 PC방 이용 응답자의 신체장애 유무에 대한 응답 결과이다. 전체적으로 신체장애가 없다는 응답이 100%를 차지하였다.

〈표 III-56〉 PC방 이용 응답자의 신체장애 유무

구 분		q21 신체장애 유무		전체	χ^2
		유	무		
대학생	빈도		108	108	-
	%		100.0%	100.0%	
일반인	빈도		192	192	
	%		100.0%	100.0%	
전체	빈도		300	300	
	%		100.0%	100.0%	

〈표 III-57〉은 모바일기기를 주로 사용하는 이유에 대한 응답 결과이다. 게임 등 오락수단이 되기 때문이라는 이유에 대해 긍정적인 응답(자주 그렇다, 거의 언제나 그렇다)이 약 70.0%, 장소의 구애 없이 즉각적으로 인터넷을 사용할 수 있어서라는 이유에 대해 긍정적인 응답이 약 85.0%, SNS(소셜네트워킹-카카오톡, 트위터등) 사용이 용이해서라는 이유에 대해 긍정적인 응답이 약 78.0%로 나타나, 즉각적인 인터넷의 사용, SNS 사용, 게임 등 오락 수단의 순으로 주로 사용하고 있다고 해석할 수 있다.

〈표 III-57〉 모바일기기를 주로 사용하는 이유

구 분		빈도	유효 퍼센트
q22-1 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까? - 게임 등 오락수단이 되기 때문에	전혀 아니다	25	8.3%
	가끔 그렇다	65	21.7%
	자주 그렇다	128	42.7%
	거의 언제나 그렇다	82	27.3%
	합계	300	100.0%
q22-2 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까? - 장소의 구애 없이 즉각적으로 인터넷을 사용할 수 있어서	전혀 아니다	2	.7%
	가끔 그렇다	43	14.3%
	자주 그렇다	155	51.7%
	거의 언제나 그렇다	100	33.3%
	합계	300	100.0%
q22-3 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까? - SNS(소셜네트워킹 - 카카오톡, 트위터 등) 사용이 용이해서	전혀 아니다	15	5.0%
	가끔 그렇다	51	17.0%
	자주 그렇다	125	41.7%
	거의 언제나 그렇다	109	36.3%
	합계	300	100.0%

2) PC방 이용 응답자의 배경변수별 게임행동유형 비율

〈표 Ⅲ-58〉은 PC방 이용 전체 응답자의 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 2014년에는 전체적으로 2.7%가 과몰입군, 5.7%가 과몰입위험군, 77.7%가 일반사용자군, 14.0%가 게임선용군으로 나타났다. 과몰입군과 과몰입위험군은 2014년은 2013년에 비해 대체로 오차 범위 내에서 감소하는 경향을 보였다.

〈표 Ⅲ-58〉 PC방 이용 전체 응답자의 게임행동 유형

구 분	2012		2013		2014	
	빈도	유효 %	빈도	유효 %	빈도	유효 %
과몰입군	6	2.0	16	5.3	8	2.7
과몰입위험군	35	11.7	34	11.3	17	5.7
일반사용자군	218	72.7	191	63.7	233	77.7
게임선용군	41	13.7	59	19.7	42	14.0
전체	300	100.0	300	100.0	300	100.0

이후 〈표 Ⅲ-58〉에서 〈표 Ⅲ-78〉까지는 응답자의 배경변수별 또는 응답자의 특성별 PC방 이용 응답자의 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 조사 세례수의 제약으로 이후 응답 집단 간의 게임행동 유형 응답 비율의 차이 검정 결과 및 그에 따른 결과 해석은 제시하지 않았다.

〈표 Ⅲ-59〉는 PC방 이용 응답자의 대학생, 일반인별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-59〉 PC방 이용 응답자의 대학생, 일반인별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
대학생	빈도	6	4	82	16	108
	%	5.6%	3.7%	75.9%	14.8%	100.0%
일반인	빈도	2	13	151	26	192
	%	1.0%	6.8%	78.6%	13.5%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-60〉은 PC방 이용 응답자의 성별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-60〉 PC방 이용 응답자의 성별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
남	빈도	5	14	141	34	194
	%	2.6%	7.2%	72.7%	17.5%	100.0%
여	빈도	3	3	92	8	106
	%	2.8%	2.8%	86.8%	7.5%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-61〉은 PC방 이용 응답자의 연령별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-61〉 PC방 이용 응답자의 연령별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
19세~20세	빈도	5	3	26	9	43
	%	11.6%	7.0%	60.5%	20.9%	100.0%
21세~25세	빈도	1	2	70	9	82
	%	1.2%	2.4%	85.4%	11.0%	100.0%
26세~30세	빈도	1	9	77	17	104
	%	1.0%	8.7%	74.0%	16.3%	100.0%
31세~35세	빈도	1	3	60	7	71
	%	1.4%	4.2%	84.5%	9.9%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-62〉는 PC방 이용 응답자의 결혼 유무별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-62〉 PC방 이용 응답자의 결혼 유무별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
기혼	빈도	1	1	29	3	34
	%	2.9%	2.9%	85.3%	8.8%	100.0%

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
미혼	빈도	7	16	204	39	266
	%	2.6%	6.0%	76.7%	14.7%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 Ⅲ-63〉은 PC방 이용 응답자의 자녀 유무별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-63〉 PC방 이용 응답자의 자녀 유무별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
유	빈도	1	1	24	3	29
	%	3.4%	3.4%	82.8%	10.3%	100.0%
무	빈도	0	0	5	0	5
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	100.0%
전체	빈도	1	1	29	3	34
	%	2.9%	2.9%	85.3%	8.8%	100.0%

〈표 Ⅲ-64〉는 PC방 이용 응답자의 학력별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-64〉 PC방 이용 응답자의 학력별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
중학교 졸업 이하	빈도					
	%					
고등학교 졸업	빈도	1	5	46	1	53
	%	1.9%	9.4%	86.8%	1.9%	100.0%
대학교 재학	빈도	6	4	82	16	108
	%	5.6%	3.7%	75.9%	14.8%	100.0%
대학교 졸업	빈도	1	7	104	25	137
	%	.7%	5.1%	75.9%	18.2%	100.0%
대학원 졸업 이상	빈도	0	1	1	0	2
	%	.0%	50.0%	50.0%	.0%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-65〉는 PC방 이용 응답자의 월평균 가계 소득별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-65〉 PC방 이용 응답자의 월평균 가계 소득별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
100만원 미만	빈도	0	1	0	0	1
	%	.0%	100.0%	.0%	.0%	100.0%
100만원 이상 ~ 200만원 미만	빈도	0	0	8	2	10
	%	.0%	.0%	80.0%	20.0%	100.0%
200만원 이상 ~ 300만원 미만	빈도	1	2	33	8	44
	%	2.3%	4.5%	75.0%	18.2%	100.0%
300만원 이상 ~ 400만원 미만	빈도	4	5	73	15	97
	%	4.1%	5.2%	75.3%	15.5%	100.0%
400만원 이상	빈도	3	9	119	17	148
	%	2.0%	6.1%	80.4%	11.5%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-66〉은 PC방 이용 응답자의 경제활동 형태별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-66〉 PC방 이용 응답자의 경제활동 형태별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
전일근무	빈도	0	10	117	22	149
	%	.0%	6.7%	78.5%	14.8%	100.0%
파트타임	빈도	2	3	37	3	45
	%	4.4%	6.7%	82.2%	6.7%	100.0%
해당 사항 없음	빈도	6	4	79	17	106
	%	5.7%	3.8%	74.5%	16.0%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-67〉은 PC방 이용 응답자의 일주일 돈 내기 게임별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-67〉 PC방 이용 응답자의 일주일 돈 내기 게임별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
매일	빈도					
	%					
거의 매일	빈도	1	0	1	0	2
	%	50.0%	.0%	50.0%	.0%	100.0%
일주일에 3~4번	빈도	0	1	3	2	6
	%	.0%	16.7%	50.0%	33.3%	100.0%
일주일에 1~2번	빈도	1	3	19	5	28
	%	3.6%	10.7%	67.9%	17.9%	100.0%
전혀 하지 않음	빈도	6	13	210	35	264
	%	2.3%	4.9%	79.5%	13.3%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 Ⅲ-68〉은 PC방 이용 응답자의 큰 금액 내기 경험별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-68〉 PC방 이용 응답자의 큰 금액 내기 경험별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
예	빈도	0	1	0	0	1
	%	.0%	100.0%	.0%	.0%	100.0%
아니오	빈도	2	3	23	7	35
	%	5.7%	8.6%	65.7%	20.0%	100.0%
전체	빈도	2	4	23	7	36
	%	5.6%	11.1%	63.9%	19.4%	100.0%

〈표 Ⅲ-69〉는 PC방 이용 응답자의 하루 평균 게임 시간별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-69〉 PC방 이용 응답자의 하루 평균 게임 시간별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
1시간 미만	빈도	0	0	42	12	54
	%	.0%	.0%	77.8%	22.2%	100.0%
1시간 이상 ~ 2시간 미만	빈도	5	9	148	16	178
	%	2.8%	5.1%	83.1%	9.0%	100.0%
2시간 이상 ~ 3시간 미만	빈도	3	6	37	11	57
	%	5.3%	10.5%	64.9%	19.3%	100.0%
3시간 이상	빈도	0	2	6	3	11
	%	.0%	18.2%	54.5%	27.3%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-70〉은 PC방 이용 응답자의 일회 최대 게임 시간 별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-70〉 PC방 이용 응답자의 일회 최대 게임 시간 별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
1시간 미만	빈도	0	0	14	0	14
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	100.0%
1시간 이상 ~ 2시간 미만	빈도	2	2	71	13	88
	%	2.3%	2.3%	80.7%	14.8%	100.0%
2시간 이상 ~ 3시간 미만	빈도	3	1	67	11	82
	%	3.7%	1.2%	81.7%	13.4%	100.0%
3시간 이상 ~ 4시간 미만	빈도	0	2	40	7	49
	%	.0%	4.1%	81.6%	14.3%	100.0%
4시간 이상 ~ 5시간 미만	빈도	1	4	34	8	47
	%	2.1%	8.5%	72.3%	17.0%	100.0%
5시간 이상	빈도	2	8	7	3	20
	%	10.0%	40.0%	35.0%	15.0%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-71〉은 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 게임 분야별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-71〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 게임 분야별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
온라인 게임	빈도	3	10	135	23	171
	%	1.8%	5.8%	78.9%	13.5%	100.0%
PC 게임(CD 패키지)	빈도	5	6	53	12	76
	%	6.6%	7.9%	69.7%	15.8%	100.0%
모바일 게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	빈도	0	1	45	7	53
	%	.0%	1.9%	84.9%	13.2%	100.0%
비디오 게임 (PS3, X-box, Wii 등)	빈도					
	%					
휴대용 게임(PSP, 닌텐도DS 등 포터블 게임기용)	빈도					
	%					
기타	빈도					
	%					
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 Ⅲ-71-1〉은 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 모바일 게임별 게임행동 유형을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-71-1〉 PC방 이용 응답자의 자주 이용했던 모바일 게임별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
혼자서 즐기는 게임	빈도	1	1	41	8	51
	%	2.0%	2.0%	80.4%	15.7%	100.0%
기록 경신 게임	빈도	2	10	95	20	127
	%	1.6%	7.9%	74.8%	15.7%	100.0%
소셜네트워크 게임	빈도	0	3	37	8	48
	%	.0%	6.3%	77.1%	16.7%	100.0%
1:1 대전 게임	빈도	4	2	35	2	43
	%	9.3%	4.7%	81.4%	4.7%	100.0%

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
RPG 게임	빈도	1	1	25	4	31
	%	3.2%	3.2%	80.6%	12.9%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-72〉는 PC방 이용 응답자의 가장 자주한 게임 종류별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-72〉 PC방 이용 응답자의 가장 자주한 게임 종류별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
블레이드앤소울	빈도	0	0	10	1	11
	%	.0%	.0%	90.9%	9.1%	100.0%
리그오브레전드	빈도	4	5	75	17	101
	%	4.0%	5.0%	74.3%	16.8%	100.0%
피파온라인2	빈도	0	2	19	4	25
	%	.0%	8.0%	76.0%	16.0%	100.0%
서든어택	빈도	1	2	32	5	40
	%	2.5%	5.0%	80.0%	12.5%	100.0%
던전앤파이터	빈도	0	0	7	1	8
	%	.0%	.0%	87.5%	12.5%	100.0%
디아블로3	빈도	0	1	9	1	11
	%	.0%	9.1%	81.8%	9.1%	100.0%
스타크래프트 1,2	빈도	1	1	15	3	20
	%	5.0%	5.0%	75.0%	15.0%	100.0%
아이온	빈도	0	0	7	1	8
	%	.0%	.0%	87.5%	12.5%	100.0%
카트라이더	빈도	0	0	16	1	17
	%	.0%	.0%	94.1%	5.9%	100.0%
사이퍼즈	빈도	1	3	5	2	11
	%	9.1%	27.3%	45.5%	18.2%	100.0%
기타	빈도	1	3	38	6	48
	%	2.1%	6.3%	79.2%	12.5%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-73〉은 PC방 이용 응답자의 주로 이용한 게임 장소별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-73〉 PC방 이용 응답자의 주로 이용한 게임 장소별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
집	빈도	2	3	60	11	76
	%	2.6%	3.9%	78.9%	14.5%	100.0%
PC방	빈도	6	14	152	28	200
	%	3.0%	7.0%	76.0%	14.0%	100.0%
회사/학교	빈도	0	0	15	2	17
	%	.0%	.0%	88.2%	11.8%	100.0%
기타	빈도	0	0	6	1	7
	%	.0%	.0%	85.7%	14.3%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 Ⅲ-74〉는 PC방 이용 응답자의 한 달 게임 사용 금액별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-74〉 PC방 이용 응답자의 한 달 게임 사용 금액별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
전혀 없음	빈도	1	1	16	5	23
	%	4.3%	4.3%	69.6%	21.7%	100.0%
1만원 이내	빈도	0	1	83	3	87
	%	.0%	1.1%	95.4%	3.4%	100.0%
1만원 이상 ~ 3만원 이내	빈도	5	2	79	16	102
	%	4.9%	2.0%	77.5%	15.7%	100.0%
3만원 이상 ~ 5만원 이내	빈도	1	6	36	10	53
	%	1.9%	11.3%	67.9%	18.9%	100.0%
5만원 이상 ~ 10만원 이내	빈도	1	7	14	5	27
	%	3.7%	25.9%	51.9%	18.5%	100.0%
10만원 이상	빈도	0	0	5	3	8
	%	.0%	.0%	62.5%	37.5%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-75〉는 PC방 이용 응답자의 게임비용 마련별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-75〉 PC방 이용 응답자의 게임비용 마련별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
부모님 도움	빈도	6	4	70	17	97
	%	6.2%	4.1%	72.2%	17.5%	100.0%
월급/ 아르바이트 수입	빈도	2	13	154	25	194
	%	1.0%	6.7%	79.4%	12.9%	100.0%
아이템/ 캐릭터 거래	빈도					
	%					
기타	빈도	0	0	9	0	9
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-76〉은 PC방 이용 응답자의 급격한 생활변화 경험별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 III-76〉 PC방 이용 응답자의 급격한 생활변화 경험별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
전혀 아니다	빈도	2	7	101	26	136
	%	1.5%	5.1%	74.3%	19.1%	100.0%
거의 그렇지 않다	빈도	4	9	116	14	143
	%	2.8%	6.3%	81.1%	9.8%	100.0%
다소 그렇다	빈도	1	1	14	2	18
	%	5.6%	5.6%	77.8%	11.1%	100.0%
매우 그렇다	빈도	1	0	2	0	3
	%	33.3%	.0%	66.7%	.0%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 III-77〉은 PC방 이용 응답자의 신체건강 상태별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-77〉 PC방 이용 응답자의 신체건강 상태별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
매우 나빴다	빈도					
	%					
다소 나빴다	빈도	0	0	7	0	7
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	100.0%
보통이다	빈도	0	2	55	9	66
	%	.0%	3.0%	83.3%	13.6%	100.0%
대체로 좋았다	빈도	4	6	134	21	165
	%	2.4%	3.6%	81.2%	12.7%	100.0%
매우 좋았다	빈도	4	9	37	12	62
	%	6.5%	14.5%	59.7%	19.4%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

〈표 Ⅲ-78〉은 PC방 이용 응답자의 신체장애 유무별 게임행동 유형 비율을 나타낸다.

〈표 Ⅲ-78〉 PC방 이용 응답자의 신체장애 유무별 게임행동 유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
유	빈도					
	%					
무	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%
전체	빈도	8	17	233	42	300
	%	2.7%	5.7%	77.7%	14.0%	100.0%

다. 게임행동 유형별 게임자 특성 및 게임 환경 차이

여기서는 게임행동에 대한 네 가지 유형별로 게임자 특성 및 게임 환경에 있어서 차이가 있는지를 살펴보았다.

1) 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

게임자 특성에 사용된 척도의 내용 및 신뢰도는 <표 III-79>와 같다. 게임행동 유형별 게임자 특성의 차이 비교에 이용된 척도는 신뢰도가 .7 이상인 척도만 사용하였다.

<표 III-79> PC방 이용 응답자의 게임자 특성 척도 신뢰도

구 분		내 용	α
게임 이용동기	자극적 추구 동기	q23 나는 색다른 경험을 해보고 싶어서 게임을 한다	.711
		q24 나는 현실에서 경험할 수 없는 일들을 할 수 있어서 게임을 한다	
	표현동기	q31 나는 나를 표현할 수 있기 때문에 게임을 한다	.786
		q32 나는 내 감정을 표출할 수 있어서 게임을 한다	
가상 정체성	q42 게임 속에서의 나는 현실에서의 나만큼 중요하다	.762	
	q43 게임은 내가 존재하는 또 다른 현실세계이다		
ADHD	q52 나는 성미가 급하고 갑자기 화를 내곤 한다	.780	
	q53 나는 가만히 앉아있을 때에도 침착하지 못하고 안절부절 못한다		
특성불안	q56 나는 걱정이 너무 많다	.788	
	q57 쓸데없는 생각이 나를 괴롭힌다		
사회불안	q58 나는 다른 사람들이 지켜보는 앞에서 어떤 일이나 연설을 할 때 불안을 느낀다	.756	
	q59 나는 잘 알지 못하는 사람과 대화를 할 때 불안을 느낀다		
자존감	q68 나는 자존감이 높은 사람이다	-	
자결성	자율성	q73 나는 일상생활에서 내가 생각하고 결정한대로 행동한다	.786
		q74 나는 내 인생을 어떻게 살아갈지 스스로 결정할 수 있다	
	유능성	q75 나는 주어진 일을 잘 해결할 능력이 있다	.712
		q76 나는 다른 사람보다 잘 하는 것이 많다	
일상의 구조화 정도	q81 내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다	-	
대안적 성취경험	q82 나는 지난 1년간 게임에서 잘하거나 이기는 것 이외에도 나는 학업이나 직업적으로 목표를 성취한 적이 있었다	-	
대안적 여가활동	q83 나는 지난 1년간 게임 이외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다	-	
주관안녕	정서	q86 나의 삶은 재미있다	.861
		q87 나의 삶은 즐겁다	

<표 III-80>은 PC방 이용 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이를 나타낸다.

게임자 특성 중 정서에서만 게임선용군이 과몰입군보다 높은 것으로 나타났으며, 나머지 특성들은 과몰입군과 게임선용군 간에 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않았다. 이와 같은 통계적 검정 결과는 사례수가 작음으로 인한 결과로 추측된다.

〈표 Ⅲ-80〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임자 특성 차이

구 분			사례수	평균	표준편차	F값
게임이용동기	자극적추구 동기	과몰입군	8	1.38	1.094	.282
		게임선용군	42	1.54	.719	
		합계	50	1.51	.779	
	표현동기	과몰입군	8	1.44	.821	.663
		게임선용군	42	1.19	.780	
		합계	50	1.23	.784	
가상 정체성		과몰입군	8	1.31	.594	.185
		게임선용군	42	1.42	.634	
		합계	50	1.40	.623	
ADHD		과몰입군	8	1.13	.469	1.146
		게임선용군	42	.89	.587	
		합계	50	.93	.573	
특성불안		과몰입군	8	1.13	.641	.559
		게임선용군	42	.90	.783	
		합계	50	.94	.760	
사회불안		과몰입군	8	1.06	.821	.933
		게임선용군	42	.80	.690	
		합계	50	.84	.710	
자존감		과몰입군	8	1.88	.641	.151
		게임선용군	42	1.95	.492	
		합계	50	1.94	.512	
자결성	자율성	과몰입군	8	1.63	.443	3.687
		게임선용군	42	1.96	.461	
		합계	50	1.91	.470	
	유능성	과몰입군	8	1.75	.463	1.108
		게임선용군	42	1.93	.436	
		합계	50	1.90	.440	

구 분		사례수	평균	표준편차	F값	
일상의 구조화 정도	과몰입군	8	1.75	.463	.013	
	게임선용군	42	1.79	.871		
	합계	50	1.78	.815		
대안적 성취경험	과몰입군	8	1.38	.916	2.276	
	게임선용군	42	1.88	.861		
	합계	50	1.80	.881		
대안적 여가활동	과몰입군	8	1.50	.756	2.520	
	게임선용군	42	2.00	.826		
	합계	50	1.92	.829		
주관안녕	정서	과몰입군	8	4.00	1.069	14.396***
		게임선용군	42	5.33	.881	
		합계	50	5.12	1.028	

2) 게임행동 유형별 게임 환경 차이

〈표 III-81〉은 온라인패널 응답자의 게임 환경 척도의 내용 및 신뢰도를 나타낸다.

〈표 III-81〉 온라인패널 응답자의 게임 환경 척도 신뢰도

구 분	내 용	α
수용성	q44 내 주위사람들(가족, 친구, 애인 등)은 내가 게임하는 것을 인정하고 이해해 준다	—
접근성	q46 내가 원한다면 언제든지 게임을 할 수 있다	—
가용성	q47 시중에 내가 즐길만한 게임들이 많이 있다	—
문제인식 및 지각	q88 나는 나의 게임 습관에 문제가 있다고 느낀다	—
죄책감	q89 게임을 하고 나면 후회가 밀려온다	.785
	q90 게임을 하는 것에 대해 죄책감을 느낀다	
일/여가균형	q91 나는 게임을 즐기므로써 일과 여가 모두에서 만족할 수 있게 되었다	—
게임 이용에 대한 중요타인의 개입	q94 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것에 대해 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 우려를 나타낸 적이 있습니까?	.861
	q95 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것을 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 말린 적이 있습니까?	

Ⅲ. 성인 실태조사 결과

〈표 Ⅲ-82〉는 PC방 이용 응답자의 게임행동 유형별 게임 환경 차이를 나타낸다. 게임환경 차이에서 게임이용에 대한 중요 타인의 개입에서만 과몰입군이 게임선용군보다 높은 것으로 나타났으며, 나머지 환경들은 과몰입군과 게임선용군 간에 통계적으로 유의한 차이를 나타내지 않았다. 이와 같은 통계적 검정 결과 역시 사례수가 작음으로 인한 결과로 추측된다.

〈표 Ⅲ-82〉 온라인패널 응답자의 게임행동 유형별 게임 환경 차이

구 분		사례수	평균	표준편차	F값
수용성	과몰입군	8	1.25	.886	.014
	게임선용군	42	1.21	.750	
	합계	50	1.22	.764	
접근성	과몰입군	8	2.00	.756	.847
	게임선용군	42	1.74	.734	
	합계	50	1.78	.737	
가용성	과몰입군	8	1.88	.641	.451
	게임선용군	42	2.02	.563	
	합계	50	2.00	.571	
문제인식 및 지각	과몰입군	8	1.25	.707	3.324
	게임선용군	42	.76	.692	
	합계	50	.84	.710	
죄책감	과몰입군	8	.63	.354	.234
	게임선용군	42	.51	.639	
	합계	50	.53	.601	
일/여가 균형	과몰입군	8	1.00	.756	.719
	게임선용군	42	1.31	.975	
	합계	50	1.26	.944	
게임이용에 대한 중요 타인의 개입	과몰입군	8	1.75	.655	4.200*
	게임선용군	42	1.33	.502	
	합계	50	1.40	.544	



결론 및 정책 제언

IV

결론 및 정책 제언

2014 게임과몰입 종합 실태조사

1. 결론

2011년에 시작된 게임과몰입 실태조사가 금년으로 4개년째 진행되었다. 그 사이에 게임과몰입상담사가 조사하던 것에서 학교에서 실시하는 방식으로 조사방법이 개선되었고, 조사지의 처리 방식도 학생별 응답을 하나하나 입력하는 코딩방식에서 OMR 카드를 이용하여 입력하는 방식으로 입력오류를 최소화하였으며, 학년중 불특정 시기 조사에서 5~6월 조사로 일원화되었으며, 과몰입군과 과몰입위험군 학생의 후속조치를 학교에만 안내하던 체제에서 Wee 센터에 근무하는 게임과몰입상담사에게도 동시에 안내하여 실태조사가 조사에 머무르지 않고 후속조치로 연계되도록 개선되었다. 조사대상에 있어서도 고등학생의 경우 일반고와 특성화고 재학생에서 특목고, 자사고 재학생을 포함하였으며, 표집된 학교에 무작위 배포하여 회수하는 방식이 아니라 신청을 받음으로써 학교의 참여도를 제고하였다. 그 결과 금년의 청소년 대상의 조사는 사례 수가 예년의 2배가 넘었으며, 회수율에 있어서도 대폭 개선되었다.

실태조사의 절차와 처리방식 등의 개선 이외에 내용에 있어서도 금년에는 과거 3개년의 조사와 비교하여 어떤 변화가 있었는지를 분석하였으며, 구조화된 척도로 개발된 CSG척도가 얼마나 신뢰할만한가를 과몰입군, 과몰입위험군, 게임선용군 학생 대상의 면담을 진행한 게임과몰입상담사에 대한 전문가 집단 심층조사(FGI)를 통해 확인해보았다. 아울러 게임행동유형을 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자로 구분하여 분석하였다.

2014년 게임과몰입 종합 실태조사의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형 비율은 과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.5%, 일반사용자군 90.7%, 게임선용군 7.1%로 나타났는데 이는 과몰입군 0.7%, 과

몰입위험군 1.2%, 일반사용자군 92.2%, 게임선용군 5.9%의 결과를 보였던 2013년 실태조사 결과와 비교해볼 때 과몰입군 비율은 유사한 반면, 과몰입위험군과 게임선용군의 비율은 증가한 것이다. 과몰입군과 과몰입위험군의 증감과 상관없이 게임선용군은 매년 증가하고 있다.

둘째, 학교급별 게임행동 유형의 차이에서는 초등학교에서 중학교, 고등학교로 올라갈수록 과몰입군 유형의 비율이 상승하는 경향을 보였던 예년과 달리 초등학교 증가하여 중학교와 동일한 비율을 보이고 고등학교의 비율은 감소한 것으로 나타났다. 과몰입위험군 비율에 있어서도 초등학교와 중학교는 증가한 반면 고등학교는 감소하였다.

셋째, 지역규모별 과몰입 유형에서의 차이는 읍면지역과 특별시 지역에서 과몰입군과 과몰입위험군의 비율이 더 높았는데, 이는 예년의 조사 결과와 동일하다. 성별 게임행동 유형에 있어서도 남학생이 여학생보다 과몰입군 비율과 과몰입위험군 비율이 확연하게 더 높은 것으로 나타난 점도 예년과 같다.

넷째, 온라인게임 보다 모바일게임을 이용하는 청소년이 더 많은 것으로 나타났는데, 온라인게임을 이용하는 청소년의 경우에는 과몰입군이 1.1%, 과몰입위험군이 3.1%, 일반사용자군이 81.5%, 게임선용군이 14.2%인 반면에 모바일게임을 이용하는 청소년의 경우에는 과몰입군이 0.6%, 과몰입위험군이 0.9%, 일반사용자군이 94.2%, 게임선용군이 4.3%로 나타났다. 연도별로 살펴보면, 온라인게임 이용자의 경우 과몰입군 비율은 정체되어 있는 반면 과몰입위험군 비율은 계속 증가하고 있으며, 모바일게임 이용자의 경우에는 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 모두 매년 증가하고 있다. 비디오게임의 경우에도 모바일게임과 동일한 현상을 보이고 있다. 과몰입군과 과몰입위험군 전체 구성 가운데 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자의 비율 변화를 살펴봐도 아직은 온라인게임 이용자의 비율이 높으나 매년 모바일 사용자의 비율이 크게 증가하고 있다.

다섯째, 청소년의 게임시간선택제에 대하여 알고 있는지에 대한 응답 결과는 ‘세부적인 내용까지 잘 안다’는 비율과 ‘대략적인 내용만 안다’는 비율이 예년에 비해 증가한 것으로 나타났다. 그러나 ‘이름은 들어보았다’와 ‘잘 모른다’는 응답 합계가 60%를 넘고 있다. 게임시간선택제를 이용한 경험이 있는 학생은 초등학생이 28.1%, 중학생

이 18.2%, 고등학생이 14%로 나타났다. 게임시간 선택제를 이용한 학생들은 게임이용 시간 조절 능력이 생겼다는 반응이 많았다. 초등학생은 79.4%, 중학생은 63.3%, 고등학생은 53.8%가 많은 적든 게임이용 시간 조절 능력이 생겼다고 답했다. 부정적 게임이용자의 게임이용 시간 조절 능력 문제를 해결하기 위해서는 조기에 게임시간 선택제에 대해 안내하고, 이를 적극 이용하도록 유도하는 것이 바람직한 것으로 나타난 것이다.

여섯째, 온라인패널을 통한 조사에서도 위험군이 증가하고 있다. 그런데 과몰입군 비율은 일반인의 경우 대비 대학생이 상대적으로 높고(1.8% : 3.2%) 과몰입위험군의 비율은 일반인이 대학생 대비 상대적으로 높은 것(7.2% : 4.9%)으로 나타났다. 연령별로 보면 19세에서 20세 사이의 청년층에서 과몰입군이 가장 높게 나타났으며 20세 이후에는 감소하는 반면 과몰입위험군이 증가하고 있다.

일곱째, PC방 이용 응답자의 경우에는 2013년 대비 과몰입군(5.3%에서 2.7%로), 과몰입위험군(11.3%에서 5.7%로), 게임선용군(19.7%에서 14%로) 모두 감소하였다. PC방 이용 응답자 가운데 대학생 대비 일반인의 과몰입군과 과몰입위험군의 비율은 온라인패널보다 더 극명하게 대비되어 나타났는데, 과몰입군 비율은 일반인의 대비 대학생이 각각 1% 대 5.6%, 과몰입위험군의 비율은 일반인과 대학생의 비율이 각각 6.8% 대 3.7%로 나타났다. 연령별로 보아도 19세에서 20세 사이의 청년층의 과몰입 비율이 특히 높게 나타났다.

여덟째, 게임행동유형과 게임이용시간별로 분류하여 볼 때 게임이용시간이 증가하는 것과 일반사용자군의 비율을 제외한 다른 비율이 모두 정비례하여 증가하고 있다. 부정적 사용자의 치료를 위해서 게임이용시간의 통제가 중요한 요소임을 반증하는 사례로 볼 수 있다. 청소년에게는 일일 게임이용시간에 대한 제한을 두는 것이 검토될 필요가 있다.

2. 정책제언

가. Wee 센터 게임과몰입상담의 활성화

1) 상담인력 충원의 필요

Wee 센터의 경우 전국의 교육지원청 별로 1개소씩 설치되어 있으며, 대부분 관내에 수십여 개의 초·중·고를 포함하고 있다. 현재 배치된 1인의 게임과몰입상담사가 학교의 Wee 클래스를 통해 의뢰되는 과몰입위험군 및 과몰입군 학생들을 진단하고 상담하기에는 어려움이 있다. 또한 게임과몰입상담사는 게임행동 관련 사업만을 담당하기도 하지만, 조직 내의 구성원으로서 Wee 센터 업무 중 일부를 담당하는 담당자이기도 하므로 게임과몰입상담사 1인이 배치된 지역을 담당하기에는 어려움이 있을 수 있다. 따라서 Wee 센터 게임과몰입상담 사업의 활성화를 위해서는 게임과몰입상담사의 인력이 충원될 필요성이 있다. 서울시의 경우 학교교육복지사업에서 초·중·고의 일선학교에는 지역사회교육전문가 혹은 교육복지사가 배치되어 있으며, 이를 담당하는 교육지원청의 프로젝트 조정자 2인이 대부분 배치되어 있다. 교육복지사업의 경우 돌봄사업으로 보다 긴밀한 돌봄체계와 상시 운영되는 학교일정으로 인해 각급 학교의 배치가 우선적으로 필요한 점에서 게임과몰입 상담사업과 동일할 수는 없으나 게임과몰입 상담사업의 활성화를 위해 보다 많은 상담인력이 충원될 필요가 있다.

다만, 게임과몰입상담사를 현재와 같이 45명 수준으로 배치하는 것에 그친다면 미배치지역에 대한 지원에 있어서는 한계를 드러낼 수밖에 없다. 아울러 게임과몰입상담사가 배치되는 순간 Wee 센터 종사자는 게임과몰입으로 인한 학교부적응학생에 대한 업무와 관련해서는 관심을 기울이지 않게된다. 게임과몰입의 문제에 대해 보다 적극적으로 대응하기 위해서는 최소한 모든 Wee 센터에서 관심을 가지고 접근해야 하며, 나아가 Wee 클래스 상담사도 예방 및 과몰입군 및 과몰입위험군 학생에 대한 대응을 해나가도록 안내하도록 할 필요가 있다. 이를 위해서는 게임과몰입 예방교육 자료, 개인 및 집단 상담프로그램의 제작 보급과 상담 기법에 대한 연수, 연계기관 정보제공 등이 필요하다.

2) 관련기관과의 네트워크 강화

게임과몰입 상담 관련기관과의 네트워크가 강화되어야 할 것이다. 게임과몰입의 유형에서 특히 과몰입군이나 과몰입위험군은 학교 및 지역사회와의 연계와 정신과 등 의료적 지원이 가능한 지역 내 전문가와의 연계가 필요하다. 또한 게임선용군이나 일반사용자군을 위해서는 지역 내 청소년 수련관, 청소년문화의 집, 복지관, 아동센터 등과의 연계를 통하여 게임행동진단검사 이후 대상 청소년이 게임이 아닌 대안 활동을 하도록 도울 수 있다. 네트워크 강화를 통해 쌍방의 대상자 확보 및 실질적인 도움을 제공하고 제공받을 수 있을 것이다. 이를 위하여 관련기관 협의회를 구성하고 게임과몰입 상담사업의 협력방안을 논의하는 것이 필요하다. 게임과몰입 학생을 지도하고 상담하는 것이 안전한 지역사회 형성과 분위기 형성을 위해 사회 역량을 향상 시키도록 이끌어주는 것으로 연결되기 때문이다.

2012년의 설문조사를 보면 Wee 센터에서는 ‘게임과몰입에 대한 학생들의 자발적인 상담신청이 적다’는 게임과몰입의 심각성의 이해부족에 대한 호소를 하고 있으며, 다음으로 ‘행정적인 지원이 부족하다’, ‘행정 담당자들의 게임과몰입 상담에 대한 이해가 부족하다’ 등 행정책임자의 이해부족으로 인한 협조의 어려움을 호소하고 있다. 또한 ‘게임과몰입 관련 기관과의 연계가 부족하다’, ‘훈련받은 전문 게임과몰입 상담사가 부족하다’고 하여 관련 기관과의 연계와 전문성 훈련에 대한 필요성을 말하고 있다(이은경 외, 2013).

3) 스마트폰 과다사용이나 중독에 대한 대처 필요

게임과몰입 상담 업무에 스마트폰 과다사용에 대한 대처가 필요하다는 것이 현장 전문가들의 의견이다. 스마트폰은 매체의 특성상 개인이 소유하고, 이동성이 높다는 특성을 보인다. 이러한 면에서 인터넷중독과 유사하게 지금까지의 연구들은 개인의 우울, 충동성, 자기통제력 등과 같은 심리적 특성이 영향을 미치는 것을 지적하였다. 스마트폰은 시공간적 제약이 적고, 특히 SNS와 같은 네트워킹의 기능상 의사소통의 매체로 활용되고 있어 여학생의 중독현상이 높은 것으로 나타난다. 그리고 스마트폰 게임은 기존의 인터넷게임보다 여성적이고 단순하지만 즉각적인 흥미를 충족시킬 수 있는 것들이 많이 개발되었으며(배주미 외, 2013), 웹툰이나 카페, 블로그 등의 다양

한 콘텐츠 활용이 언제 어디서나 사용 가능하기 때문에 기존의 게임과몰입과는 달리 또 다른 문제를 야기할 가능성이 있는 것으로 나타난다.

스마트폰 중독은 휴대전화 중독 및 인터넷 중독의 양상과 유사한 특성을 가지면서도 이와 차별화되는 다음과 같은 고유의 특성을 가지고 있다(신광우, 김동일, 정여주, 2011). 먼저, 스마트폰은 편리성 면에서 PC를 이용한 인터넷과 차별성을 가진다. 인터넷은 PC를 켜고, 익스플로어 창을 띄운 후, 원하는 사이트 주소를 치거나 검색을 하는 등의 번거로움을 가지고 있지만(장로, 2013), 스마트폰 이용자는 앱을 설치하면 한 번 터치하는 것만으로 원하는 사이트에 바로 들어갈 수 있다. 따라서 PC를 이용한 인터넷보다 훨씬 더 편리하게 자신이 원하는 내용을 얻을 수 있고, 원하는 프로그램을 실시할 수 있다(서민영, 2014). 둘째, 스마트폰은 PC를 이용한 인터넷보다 접근성이 훨씬 좋다. 인터넷에 접속하기 위해 집이나 PC방 등 PC가 설치되어 있는 곳을 찾아야 하지만, 스마트폰은 자신이 원하는 때 언제든지 접속할 수 있다(장로, 2013). 셋째, 스마트폰에서 제공하는 앱은 그 숫자가 무수히 많으며, 사용자중심으로 제공되어 자신이 원하는 카테고리별로 찾을 수 있다(정명진, 2014). 또, 앱은 누구나 만들어서 앱스토어에 올릴 수 있기 때문에, 많은 사람들의 창조적인 아이디어들을 공유할 수도 있다(선혁규, 2014). 넷째, 스마트폰은 콘텐츠별로 중독의 내용이 다를 수 있다. 기존의 PC 기반에서는 인터넷중독, 게임과몰입, 채팅중독, 음란물중독 등으로 나뉘었는데, 스마트폰 중독은 거기에 덧붙여 SNS중독, 앱중독 등 새로운 중독 콘텐츠 카테고리를 만들어 낼 수 있다는 점에 주의를 기울여야 한다는 것이다(배주미 외, 2013).

나. Wee 센터 게임과몰입상담 프로그램 개발과 활용

1) 게임과몰입 유형별 상담접근 표준제시 필요

게임과몰입 상담의 효과성 증진을 위해서는 게임과몰입 상담프로그램의 개발과 활용이 필요하다. 게임행동종합진단척도는 청소년의 게임행동에 대한 종합적 실태조사 자료로 활용되며, 이는 게임행동의 과몰입군, 과몰입위험군, 일반사용자군과 게임선용군의 비율을 파악하고 게임행동의 역기능 방지 대상에 대한 파악을 할 수 있어 정책적으로 활용된다. 일선에서는 그 결과를 개인상담이나 집단상담의 대상자를 파악

하는데 활용하고 있다. 예를 들면, 학교의 Wee 클래스나 상담담당자가 과몰입군이나 과몰입위험군에 해당하는 학생들을 면담한 후 보다 전문적 상담이 필요한 학생들은 Wee 센터로 의뢰할 수 있다. 이 경우 Wee 센터에서는 게임과몰입에 대한 진단을 위해 게임행동종합진단척도를 재 실시하지 않아도 Wee 클래스에서 의뢰된 문제를 파악할 수 있어 보다 효율적으로 상담을 진행할 수 있다. Wee 센터에서는 일반 학교에 게임행동종합진단척도 실시 결과에 대한 활용 방안을 알리고 이와 관련하여 의뢰된 상담을 진행하는 연계를 활용하는 것이다(박옥식 외, 2013).

그러나 어디에 근무하고 있건 상관없이 직접 개입하고자 할 경우 게임과몰입의 유형별 개입방법을 제시할 필요가 있다. 게임 비사용자와 초기 사용자에게는 게임과몰입 예방교육이 지속적으로 필요하며, 게임 과몰입군과 과몰입위험군을 위해서는 집단 및 개인 상담 프로그램을 좀 더 체계적으로 운영할 수 있도록 표준화된 상담접근의 안내가 제공되어야 한다. 특히 게임과몰입 상담의 경우 게임과몰입 증상의 호소이기 보다는 복합적 문제의 공존으로 나타나는 경우가 많다. 비행문제나 학업문제 등 학교관련 문제와 연관되어 있거나, 우울이나 ADHD 등의 임상적 문제와 공존되어 있어 공존병리를 다룰 수 있는 상담개입이 필요할 수도 있다. 또한 게임과몰입 개인상담의 경우 내담자의 비자발성을 다루는 방안, 행동변화를 위한 동기강화와 자기조절 향상의 문제, 부모와 교사의 적극적인 협조를 이끌어내는 것이 중요하다. 따라서 게임과몰입 유형별 상담접근과 프로그램 개발, 그리고 다양한 접근을 활용한 프로그램 개발과 효과성 검증이 함께 수행되어야 할 것이다.

2) 부모교육 및 부모상담의 필요

게임과몰입, 인터넷중독 혹은 스마트폰 중독과 관련된 청소년문제의 경우 청소년 개인의 심리적 특성만 다루기보다는 가정에서의 개입이나 예방적인 지도를 하는 것이 효과적이라고 알려져 있다. 게임과몰입, 인터넷이나 스마트폰 중독에 대한 원인을 제공하는 주 계층이 부모이자 가정임에도 불구하고, 정작 가정에서는 부모가 자녀의 문제에 대해 자각이 부족하거나 적절한 조치를 취하지 못하고 있는 실정임을 나타내는 것이다. 맞벌이가정, 방임아이, 나홀로 어린이가 늘어가고 있어 청소년들이 쉽게 게임과몰입, 인터넷이나 스마트폰 중독으로 내몰리고 있다는 지적들도 많다. 청소년

문제를 다루는 상담사들 역시 부모상담의 중요성을 인식하고는 있으나 그 방법이나 접근에 있어서 어려움을 겪고 있다. 가정에서 게임, 인터넷, 스마트폰 이용과 관련하여 이해하고 대응할 수 있도록 부모교육을 실시하고, 부모상담도 강화되어야 할 것이다.

특히 과다사용과 관련하여 지적되는 문제는 사용시간이다. 게임과몰입, 인터넷 중독의 경우 사용시간과 밀접한 관련이 있다. 즉, 게임이나 스마트폰 사용시간이 많은 청소년의 경우 게임과몰입, 스마트폰 중독이 발생하기 쉽다는 것이다. 지나치거나 불필요한 부적절한 사용을 예방하기 위해서는 부모의 적절한 훈육방식에 대한 정보가 제공되어야 할 것이다(박주연, 2012). 최근 부모의 양육태도나 부모의 중재와 관련된 논의들이 연구되기 시작하였다. 부모가 통제할 수 없는 곳에서도 자녀들이 사용할 수 있다는 점을 고려하면, 부모의 긍정적 양육태도를 통해 자녀와의 의사소통을 증진하고 스스로 기기 사용에 대한 적절한 자기통제를 할 수 있도록 돕는 것이 필요할 것이다. 더불어 부모의 역할로서 ‘부모중재’가 강조되어야 한다. 부모중재는 부모와 자녀 간의 상호작용을 전제로 하는 행위로, 자녀의 올바른 기기 사용을 위한 부모의 사용 지도를 의미한다. PC나 스마트폰이 가지고 있는 다양한 부정적인 영향을 최소화하고 이를 긍정적으로 이용할 수 있도록 하는 부모의 적절한 통제와 개입을 뜻한다(진소연, 2013). 자녀에 대한 부모의 효과적 중재가 과몰입이나 중독상담의 가능성을 낮출 수 있기 때문이다.

다. Wee 센터 게임과몰입상담사의 전문성 증진 방안 마련

1) 게임과몰입상담사의 전문성 연수 프로그램 유지 강화

게임과몰입상담사의 2012년 요구조사 결과 전문성향상을 위한 연수가 가장 필요한 것으로 나타났다. 이에 따라 2014년에는 게임문화재단에서 여러차례 연수를 진행하였고, 수퍼비전도 진행되었다. 매년 신규로 채용되는 게임과몰입상담사를 위시해서 기존의 상담사에게도 지속적인 연수와 수퍼비전을 통한 역량 강화는 중요한 문제이다.

게임과몰입 상담의 경우 게임과몰입 문제뿐만 아니라 청소년 개인의 심리적 특징과 가정내의 문제, 학교적응과 같은 복합적 문제들이 얹혀있어 일반적인 상담보다 전문성이 더 필요한 영역이다. 우울과 불안과 같은 기분장애나 품행장애, 충동장애 등 정신건강 측면과도 공존할 가능성이 높아 정신건강에 대한 임상심리학적 진단과 평

가에 대한 지식이 함께 필요하다. 이러한 상황이기때 게임과몰입상담사를 위한 연수에서는 상담의 기본적 지식을 토대로 상담사례별로 접근할 수 있는 전문성향상을 위한 상담사례 실습과 수퍼비전이 반드시 필요하다. 이를 통하여 게임과몰입 상담에서 비자발적 내담자에 대한 상담동기 강화, 상담중도탈락율을 방지하기 위한 상담개입 방안 등이 함께 탐색될 수 있을 것이다. 아울러 내담자 상담의 만족도 및 효과를 지속적으로 측정하고 이와 관련된 피드백을 갖는 것 또한 전문성을 증진하는데 도움이 될 것이다. 이외에 직원의 업무관련 건강 증진을 위한 자존감 강화 프로그램을 실시, 관련 학회와의 공동 프로그램 개발이 필요하다.

2) 게임과몰입 상담사업에 대한 빅데이터 관리필요

게임과몰입 사업에 대한 빅데이터의 구성이 필요하다. 지금껏 진행되어 온 게임과몰입 상담사업의 사례 DB를 구축하고 이를 활용할 수 있다. 빅데이터 분석은 개인의 행동경향 뿐만이 아니라 게임이용자의 행동분석이나 과몰입 관련 위험요소 및 보호요소를 분석하는데 활용할 수 있다. 이러한 자료들은 게임과몰입 상담과 관련된 상담매뉴얼과 사례분석 시스템을 제공하여 게임과몰입 상담사업의 진행에 활용할 수 있을 것이다.

빅데이터의 관리는 게임과몰입 상담의 사후관리방안으로도 고려할 수 있다. 게임과몰입 청소년들의 특성상 일시적 상담에 그치지 않고 내담자에 대한 지속적인 관찰을 통해 상담에서 학습한 내용이 혼습되도록 하는 사후관리 방안이 제시되어야 한다. 상담자의 추후관리는 상담결과를 유지하고 사업의 성과를 알리는 데에 매우 유용한 과제가 되기 때문이다. 게임과몰입뿐만 아니라 스마트폰 과다사용의 문제점과 함께 지속적으로 이어지는 문제를 해결하기 위해서 게임과몰입 상담과 관련된 내담자와 부모, 학교 및 지역사회 등의 관련 데이터를 지속적으로 관리하고 분석하는 것이 필요하다.

참 고 문 헌

- 박옥식, 조희원, 이은경, 송미경, 이동훈, 양난미(2013). Wee 센터 게임과몰입 상담 운영매뉴얼. 한국콘텐츠진흥원.
- 박주연(2012). 아동의 인터넷 사용시간과 인터넷 사용문제 간의 관계에서 부모훈육 방식의 영향. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배주미, 조은숙, 조영미, 김경은, 최요한, 오은주(2013). 스마트폰 중독 청소년 부모 교육 프로그램 개발 연구. 스마트폰 중독 실태조사 및 상담·치료 매뉴얼 개발. 여성가족부 한국청소년상담복지개발원 연구보고 2013-22.
- 서민영(2014). 고등학생의 스마트폰 체험의 의미와 본질에 대한 현상학적 연구. 전북대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 선혁규(2014). 스마트폰 중독 학생들의 스포츠클럽 참여가 우울, 공격성 및 자아탄력성에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 신광우, 김동일, 정여주(2011). 스마트폰 중독 진단척도 개발 연구. 한국정보화진흥원.
- 이은경, 송미경(2013). Wee센터의 게임 과몰입 예방과 상담에 대한 개입방안 연구. 청소년문화포럼, 36, 86-114.
- 장로(2013). 청소년 인터넷 게임중독 및 스마트폰 중독이 신체적 건강에 미치는 영향. 명지대학교 대학원 석사학위논문.
- 정명진(2014). 청소년의 자기조절능력과 또래동조성이 스마트폰 중독에 미치는 영향요인에 관한 연구. 대구대학교 대학원 석사학위논문.
- 진소연(2013). 청소년의 온라인 게임 이용에 대한 부모중재 연구 : 부모중재 동기-유형-효과를 중심으로. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 최훈석, 김교현, 용정순, 김금미(2009). 적응적 게임활용 척도 개발 및 타당화. 한국심리학회지: 사회문제, 15(4), 565-588.
- 한국콘텐츠진흥원(2011). 2011 게임이용자 종합 실태조사. 한국콘텐츠진흥원.

- 한국콘텐츠진흥원(2012). 2012 게임과몰입 종합 실태조사. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2013). 2013 게임과몰입 종합 실태조사. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2014). 2014 대한민국게임백서. 한국콘텐츠진흥원.



부 록

I. 2014년 자료 가중치 적용 후 연도별 비교 (고등학교 세부 분류)

〈표 IV-1〉 연도별 학교급별 게임행동유형

구 분			과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체
2012	초등학교	빈도	192	360	27,682	1,380	29,614
		%	.6%	1.2%	93.5%	4.7%	100.0%
	중학교	빈도	425	663	45,855	3,111	50,054
		%	.8%	1.3%	91.6%	6.2%	100.0%
	일반고	빈도	287	279	29,019	1,562	31,147
		%	.9%	.9%	93.2%	5.0%	100.0%
	특성화고	빈도	89	123	8,905	453	9,570
		%	.9%	1.3%	93.1%	4.7%	100.0%
	전체	빈도	993	1,425	111,461	6,506	120,385
		%	.8%	1.2%	92.6%	5.4%	100.0%
2013	초등학교	빈도	201	359	31,746	1,553	33,859
		%	.6%	1.1%	93.8%	4.6%	100.0%
	중학교	빈도	351	707	43,101	3,618	47,777
		%	.7%	1.5%	90.2%	7.6%	100.0%
	일반고	빈도	226	247	25,932	1,380	27,785
		%	.8%	.9%	93.3%	5.0%	100.0%
	특성화고	빈도	89	108	9,999	592	10,788
		%	.8%	1.0%	92.7%	5.5%	100.0%
	전체	빈도	867	1,421	110,778	7,143	120,209
		%	.7%	1.2%	92.2%	5.9%	100.0%
2014	초등학교	빈도	20,580	44,180	2,520,080	175,135	2,759,975
		%	.7%	1.6%	91.3%	6.3%	100.0%
	중학교	빈도	13,841	35,261	1,579,672	161,562	1,790,336
		%	.8%	2.0%	88.2%	9.0%	100.0%
	일반고	빈도	9,674	13,941	1,240,718	83,271	1,347,604
		%	.7%	1.0%	92.1%	6.2%	100.0%
	특성화고	빈도	2,392	3,891	291,692	19,912	317,887
		%	.8%	1.2%	91.8%	6.3%	100.0%

구 분		과몰입군	과몰입 위험군	일반 사용자군	게임 선용군	전체	
2014	자율고	빈도	404	1,002	84,994	5,225	91,625
		%	.4%	1.1%	92.8%	5.7%	100.0%
	특목고	빈도	122	103	49,007	3,810	53,042
		%	.2%	.2%	92.4%	7.2%	100.0%
	전체	빈도	47,013	98,378	5,766,163	448,915	6,360,469
		%	.7%	1.5%	90.7%	7.1%	100.0%

〈표 IV-2〉 연도별 게임시간선택제 인지 비율

구 분			세부적인 내용까지 잘 알고 있다	대략적인 내용만 알고 있다	이름(명칭)만 들어 보았다	잘 모른다	전체
2012	초등학교	빈도	2,331	8,133	4,626	12,242	27,332
		%	8.5%	29.8%	16.9%	44.8%	100.0%
	중학교	빈도	3,838	16,709	6,706	19,910	47,163
		%	8.1%	35.4%	14.2%	42.2%	100.0%
	일반고	빈도	2,083	11,147	4,143	13,294	30,667
		%	6.8%	36.3%	13.5%	43.3%	100.0%
특성화고	빈도	712	3,304	1,250	4,178	9,444	
	%	7.5%	35.0%	13.2%	44.2%	100.0%	
	전체	빈도	8,964	39,293	16,725	49,624	114,606
		%	7.8%	34.3%	14.6%	43.3%	100.0%
2013	초등학교	빈도	2,401	6,823	5,510	18,486	33,220
		%	7.2%	20.5%	16.6%	55.6%	100.0%
	중학교	빈도	3,037	12,111	7,216	24,623	46,987
		%	6.5%	25.8%	15.4%	52.4%	100.0%
	일반고	빈도	1,679	8,248	3,614	13,897	27,438
		%	6.1%	30.1%	13.2%	50.6%	100.0%
특성화고	빈도	679	2,914	1,324	5,722	10,639	
	%	6.4%	27.4%	12.4%	53.8%	100.0%	
	전체	빈도	7,796	30,096	17,664	62,728	118,284
		%	6.6%	25.4%	14.9%	53.0%	100.0%
2014	초등학교	빈도	218,695	615,048	405,637	1,248,708	2,488,088
		%	8.8%	24.7%	16.3%	50.2%	100.0%
	중학교	빈도	128,636	438,258	220,597	653,435	1,440,926
		%	8.9%	30.4%	15.3%	45.3%	100.0%

구 분		세부적인 내용까지 잘 알고 있다	대략적인 내용만 알고 있다	이름(명칭)만 들어 보았다	잘 모른다	전체	
2014	일반고	빈도	121,715	359,294	152,231	423,963	1,057,203
		%	11.5%	34.0%	14.4%	40.1%	100.0%
	특성화고	빈도	24,173	80,057	35,526	123,339	263,095
		%	9.2%	30.4%	13.5%	46.9%	100.0%
	자율고	빈도	6,601	21,309	9,771	33,385	71,066
		%	9.3%	30.0%	13.7%	47.0%	100.0%
	특목고	빈도	3,707	11,803	6,025	17,677	39,212
		%	9.5%	30.1%	15.4%	45.1%	100.0%
	전체	빈도	503,527	1,525,769	829,787	2,500,507	5,359,590
		%	9.4%	28.5%	15.5%	46.7%	100.0%

〈표 IV-3〉 연도별 게임시간선택제 이용 의향

구 분			반드시 이용할 것이다	가급적 이용할 것이다	이용하지 않을 것이다	전체
2013	초등학교	빈도	5,427	14,175	9,010	28,612
		%	19.0%	49.5%	31.5%	100.0%
	중학교	빈도	3,552	17,728	21,857	43,137
		%	8.2%	41.1%	50.7%	100.0%
	일반고	빈도	1,606	7,386	16,988	25,980
		%	6.2%	28.4%	65.4%	100.0%
	특성화고	빈도	550	2,934	6,542	10,026
		%	5.5%	29.3%	65.3%	100.0%
	전체	빈도	11,135	42,223	54,397	107,755
		%	10.3%	39.2%	50.5%	100.0%
2014	초등학교	빈도	335,161	1,064,680	782,515	2,182,356
		%	15.4%	48.8%	35.9%	100.0%
	중학교	빈도	110,171	509,053	711,958	1,331,182
		%	8.3%	38.2%	53.5%	100.0%
	일반고	빈도	62,226	252,324	690,196	1,004,746
		%	6.2%	25.1%	68.7%	100.0%
	특성화고	빈도	15,492	69,678	160,079	245,249
		%	6.3%	28.4%	65.3%	100.0%

구 분		반드시 이용할 것이다	가급적 이용할 것이다	이용하지 않을 것이다	전체
자율고	빈도	3,435	15,496	48,409	67,340
	%	5.1%	23.0%	71.9%	100.0%
특목고	빈도	2,407	9,184	25,727	37,318
	%	6.4%	24.6%	68.9%	100.0%
전체	빈도	528,892	1,920,415	2,418,884	4,868,191
	%	10.9%	39.4%	49.7%	100.0%

II. 실태조사 설문지

1. 청소년 게임이용자 종합실태조사(초등학생용)

청소년 게임이용자 종합실태조사(초등학생용)

안녕하십니까? 조사에 참여해주셔서 대단히 감사합니다.

이 질문지는 ‘게임’에 관한 여러분의 생각과 경험을 알아보기 위한 것입니다.

질문지에서 말하는 ‘게임’은 온라인게임, PC게임, 모바일게임(휴대폰, 스마트폰), 비디오게임 등을 모두 포함합니다. 질문에 제시된 모든 질문을 잘 읽고 솔직하고 성실하게 응답해주시기 바랍니다.

이 조사에서 응답하신 내용은 모두 익명으로 처리되며, 조사결과는 청소년들의 게임 이용 실태를 파악하기 위한 연구 목적으로 사용됨을 알려드립니다.

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원·한국교육개발원

문의: 한국교육개발원 Wee프로젝트연구특임센터 (02-2057-8709)

1. 가장 많이 이용하는 게임 종류

- ① 온라인게임 (☞ 2-1번으로 가세요) ② 비디오게임(닌텐도, PlayStation, X-box 등) (☞ 2-1번으로 가세요)
 ③ 모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등) (☞ 2-2번으로 가세요) ④ 게임이용 안함 (☞ 설문을 종료합니다)

2. 가장 많이 이용하는 게임 장르

2-1. 온라인, 비디오 게임 등

- ① AOS게임(리그오브레전드 등) ② MMORPG(리니지 등) ③ 전략시뮬레이션(스타크래프트 등)
 ④ FPS(서든어택 등) ⑤ 스포츠게임(FIFA 등) ⑥ 레이싱게임(카트라이더 등)
 ⑦ 액션게임(던전앤파이터 등) ⑧ 리듬게임(오디션 등) ⑨ 기타

2-2. 모바일 게임

- ① 혼자서 즐기는 게임(네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임. 앵그리버드, 아스팔트 등)
 ② 기록 경신 게임(네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임. 쿠키런, 윈드러너 등)
 ③ 소셜네트워크 게임(농작물 등을 수확해 마을을 꾸미는 팜류 게임. 롤더스카이, 아이러브커피 등)
 ④ 1:1 대전 게임(네트워크를 통해 상대방과 1:1로 경쟁하는 게임. 활, 가로세로 낱말 맞추기, 고스톱 등)
 ⑤ RPG 게임(캐릭터를 선택하여 역할을 수행하는 게임. 몬스터걸들이기, 별이되어라 등)
 ⑥ 기타

3. 하루 평균 게임 이용 시간 (평일기준)

- | | | | |
|---------|---------|----------|---------|
| ① 1시간미만 | ② 1~2시간 | ③ 2~3시간 | ④ 3~4시간 |
| ⑤ 4~5시간 | ⑥ 5~8시간 | ⑦ 8시간 이상 | |

4. 게임을 가장 많이 하는 시간대

- | | | | |
|--------------|-----------|------------|------------|
| ① 오후12시~오전6시 | ② 오전6시~9시 | ③ 오전9시~12시 | ④ 오후12시~3시 |
| ⑤ 오후3시~6시 | ⑥ 오후6시~9시 | ⑦ 오후9시~12시 | |

5. 한번 게임을 시작했을 때 최대 게임시간 (평일 및 주말 포함)

- | | | | |
|---------|---------|---------|---------|
| ① 1시간미만 | ② 1~2시간 | ③ 2~3시간 | ④ 3~4시간 |
| ⑤ 4~5시간 | ⑥ 5~8시간 | ⑦ 8시간이상 | |

6. 모바일기기를 주로 사용하는 이유는?

	전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다
6-1. 게임 등 오락을 할 수 있기 때문에	①	②	③	④
6-2. 어디에서든지 바로 인터넷을 사용할 수 있어서	①	②	③	④
6-3. SNS(소셜 네트워킹-카카오톡, 트위터 등) 사용이 쉬워서	①	②	③	④

※ 아래 각 문장을 잘 읽고, 지난 1년 동안 자신이 아래 각 문장에 제시된 경험이나 생각 및 행동을 어느 정도나 했는지 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다
7 게임을 하면서 내 생활에 활기가 생긴다	①	②	③	④
8 게임을 하면서 내 생활에 쓸 수 있는 새로운 아이디어를 얻는다	①	②	③	④
9 게임을 하면서 노는 시간을 알차게 보낸다	①	②	③	④
10 게임을 하면서 완전한 집중력을 경험한다	①	②	③	④
11 게임을 하면서 내가 멋있다고 느낀다	①	②	③	④
12 게임을 하면서 참을성이 생겼다	①	②	③	④
13 게임을 하면서 마음이 통하는 친구가 생겼다	①	②	③	④
14 게임을 하면서 즐겁게 사는 에너지가 생긴다	①	②	③	④
15 게임을 하면서 예전에 알지 못하던 새로운 세계를 알게 된다	①	②	③	④
16 게임을 하면서 노는 시간을 즐겁게 보낸다	①	②	③	④
17 게임을 할 때 완전히 게임에 빠져들곤 한다	①	②	③	④
18 게임을 잘해서 나의 재능에 대해 만족감을 느낀다	①	②	③	④
19 게임을 하면서 나 스스로를 조절하는 능력이 생겼다	①	②	③	④
20 게임을 하면서 나를 잘 알고 이해해주는 사람들이 생겼다	①	②	③	④
21 게임 때문에 내 생활이 지루해졌다	①	②	③	④
22 게임 때문에 내 생활에 문제가 생기면 언제든지 게임을 그만 한다	①	②	③	④
23 하면 할수록 전보다 더 많은 시간동안 게임을 해야 직성이 풀린다	①	②	③	④
24 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 기운이 없고 우울해진다	①	②	③	④
25 매번 계획한 시간보다 훨씬 더 오랫동안 게임을 한다	①	②	③	④
26 여러 번 게임 시간을 줄이려고 노력했으나 번번이 실패했다	①	②	③	④
27 하루 중 대부분의 시간을 게임을 생각하면서 보낸다	①	②	③	④
28 게임으로 인해 가족이 함께 하는 중요한 일에 여행 집안행사 등에 빠졌다	①	②	③	④
29 공부하는데 지장이 있는데도 불구하고 게임을 계속하게 된다	①	②	③	④
30 날이 갈수록 점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다	①	②	③	④
31 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 짜증나고 화가 난다	①	②	③	④
32 처음 마음먹었던 것보다 훨씬 더 긴 시간동안 게임을 한다	①	②	③	④
33 여러 차례 노력했으나, 게임하는 것을 줄이지 못했다	①	②	③	④
34 다른 어떤 일보다도 게임의 아이템을 얻거나 레벨 업을 시키는 일에 푹 빠져있다	①	②	③	④
35 게임으로 인해 친구관계가 나빠졌다	①	②	③	④
36 가족들과 마찰이 있는데도 불구하고 게임을 계속하게 된다	①	②	③	④

※ 아래 각 질문을 읽고, 자신을 가장 잘 표현하는 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

		전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
37	나는 무엇인가를 열심히 하고 있을 때에도 주변의 일들 때문에 정신이 없다	①	①	②	③
38	나는 힘이 넘쳐서 오래 앉아 있지 못한다	①	①	②	③
39	나는 걱정이 너무 많다	①	①	②	③
40	나는 항상 슬프다	①	①	②	③
41	나는 현재 나의 삶에 만족한다	①	①	②	③
42	현재 나의 삶은 전체적으로 즐겁다	①	①	②	③
43	나는 의지가 강해서 남들이 포기한 후에도 참고 오래 일을 계속한다	①	①	②	③
44	내가 내 인생을 어떻게 살아갈지 나 스스로 결정할 수 있다	①	①	②	③
45	나는 내게 주어진 일을 잘 해결할 능력이 있다	①	①	②	③
46	내 주변 사람들과 나는 평소에 서로 도움을 주고 받는다	①	①	②	③
47	나는 자존감이 높은 사람이다	①	①	②	③
48	부모님과 대화할 때, 나의 생각을 거리낌 없이 이야기 할 수 있다	①	①	②	③
49	우리 가족은 서로 미워하는 것 같다	①	①	②	③
50	부모님은 내가 게임하는 것을 인정하고 이해해 주신다	①	①	②	③
51	나의 부모님은 내가 어떤 게임을 얼마나 오래 하는지 알고 계신다	①	①	②	③
52	나의 담임 선생님은 나를 잘 이해하고 도와주신다	①	①	②	③
53	나는 성적 때문에 스트레스를 많이 받는다	①	①	②	③
54	나는 친구들로부터 따돌림을 받는다	①	①	②	③
55	내가 원할 때 나와 함께 해 줄 사람이 있다	①	①	②	③
56	나는 게임을 잘 하는 것이 무엇보다 중요하다	①	①	②	③
57	게임 속에서의 내가 현실에서의 나보다 좋다	①	①	②	③
58	나는 게임을 하지 않으면 불행할 것 같다	①	①	②	③
59	내가 게임을 하는 가장 중요한 이유는 게임을 잘해서 금전적 이익(예: 게임 머니, 아이템 등)을 얻는 것이다	①	①	②	③
60	내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다	①	①	②	③
61	게임이 아니더라도 내가 성취감을 느낄 수 있는 일들이 있다	①	①	②	③
62	지난 1년간 게임 이외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다	①	①	②	③

‘게임시간 선택제’ 인지도 및 활용도

※ 2012년 7월 1일 시행된 **게임시간 선택제**는 만 18세 미만 청소년을 대상으로

심야시간 이외에 낮 시간대에도 청소년 본인 또는 부모가 청소년의 게임이용 시간이나 기간을
정하여 해당 게임회사에 신청하여 게임 접속을 차단하는 제도입니다.

63. ‘게임시간 선택제’에 대해 어느 정도 알고 계십니까?

- ① 세부적인 내용까지 잘 알고 있다 ② 대략적인 내용만 알고 있다
③ 이름(명칭)은 들어 보았다 ④ 잘 모른다

64. 게임이용 시간을 제한하기 위해 게임회사 홈페이지를 통해서 학생 본인 스스로 혹은 부모님을 통해 ‘게임시간 선택제’를 이용한 경험이 있습니까?

- ① 스스로 게임시간 선택제를 이용. ② 부모님이 게임시간 선택제를 이용
(☞ 64-1번으로 가세요)
③ 부모님과 상의하여 이용 ④ 게임시간 선택제를 이용한 적이 없음
(☞ 68번으로 가세요)

64-1. 부모님이 게임시간 선택제를 이용하도록 했을 때 갈등이 있었습니까?

- ① 갈등이 있었으나 대화를 통해 해결했다. ② 갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 했다.
③ 갈등이 없었고 게임 선택제를 지키기 위해 노력했다.

65. 게임시간 선택제를 이용한 경험이 **있는** 경우, 하루 평균 게임 이용시간이 얼마나 줄었습니까?

- ① 1시간 이하 ② 1~2시간 ③ 2~4시간 ④ 3~4시간 ⑤ 4시간 이상

66. 게임시간 선택제를 이용한 경험이 **있는** 경우, 부모님과의 갈등은 어느 정도 해소되었습니까?

- ① 거의 해소되지 않음 ② 별로 해소되지 않음 ③ 약간 해소됨 ④ 많이 해소됨

67. 게임시간 선택제를 이용한 경험이 **있는** 경우, 게임이용 시간을 스스로 조절하는 능력이 어느 정도 생겼습니까?

- ① 거의 생기지 않음 ② 별로 생기지 않음 ③ 약간 생김 ④ 많이 생김

68. 앞으로 ‘게임시간 선택제’를 이용할 생각이 있습니까?(이용한 적이 **없는** 학생만 응답)

- ① 반드시 이용할 것이다 ② 가급적 이용할 것이다 ③ 이용하지 않을 것이다

69. 성별

- ① 남 ② 여

70. 현재 자신이 다니고 있는 학교는 다음 중 어디에 있습니까?

- ① 서울특별시 ② 광역시 ③ 시 ④ 군/읍/면

71. 학교

- ① 초등학교

72. 학년

- ① 4학년 ② 5학년 ③ 6학년

73. 가족의 경제 수준

- ① 하 ② 중/하 ③ 중 ④ 중/상 ⑤ 상

74. 반

- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕

- ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕

75. 번호

- 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

- 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

- 수고하셨습니다 -

2. 청소년 게임이용자 종합실태조사(중·고등학생용)

청소년 게임이용자 종합실태조사(중·고등학생용)

안녕하십니까? 조사에 참여해주셔서 대단히 감사합니다.

이 질문지는 ‘게임’에 관한 여러분의 생각과 경험을 알아보기 위한 것입니다.
질문지에서 말하는 ‘게임’은 온라인게임, PC게임, 모바일게임(휴대폰, 스마트폰), 비디오게임 등을
모두 포함합니다. 질문지에 제시된 모든 질문을 잘 읽고 솔직하고 성실하게 응답해주시기 바랍니다.

이 조사에서 응답하신 내용은 **모두 익명으로 처리**되며, 조사결과는 청소년들의 게임 이용 실태를 파악
하기 위한 연구 목적으로 사용됨을 알려드립니다.

문화체육관광부 · 한국콘텐츠진흥원 · 한국교육개발원

문의: 한국교육개발원 Wee프로젝트연구특임센터 (02-2057-8709)

1. 가장 많이 이용하는 게임 종류

- | | |
|--|--|
| ① 온라인게임
(☞ 2-1번으로 가세요) | ② 비디오게임(닌텐도, PlayStation, , X-box 등)
(☞ 2-1번으로 가세요) |
| ③ 모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)
(☞ 2-2번으로 가세요) | ④ 게임이용 안함
(☞ 설문을 종료합니다) |

2. 가장 많이 이용하는 게임 장르

2-1. 온라인, 비디오 게임 등

- | | | |
|--------------------|-----------------|---------------------|
| ① AOS게임(리그오브레전드 등) | ② MMORPG(리니지 등) | ③ 전략시뮬레이션(스타크래프트 등) |
| ④ FPS(서든어택 등) | ⑤ 스포츠게임(FIFA 등) | ⑥ 레이싱게임(카트라이더 등) |
| ⑦ 액션게임(던전앤파이터 등) | ⑧ 리듬게임(오디션 등) | ⑨ 기타 |

2-2. 모바일 게임

- ① 혼자서 즐기는 게임(네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임. 앵그리버드, 아스팔트 등)
- ② 기록 경신 게임(네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임. 쿠키런, 윈드러너 등)
- ③ 소셜네트워크 게임(농작물 등을 수확해 마을을 꾸미는 팍팍 게임. 롤더스카이, 아이러브커피 등)
- ④ 1:1 대전 게임(네트워크를 통해 상대방과 1:1로 경쟁하는 게임. 활, 가로세로 낱말 맞추기, 고스톱 등)
- ⑤ RPG 게임(캐릭터를 선택하여 역할을 수행하는 게임. 몬스터길들이기, 별이되어라 등)
- ⑥ 기타

3. 하루 평균 게임 이용 시간 (평일기준)

- | | | | |
|---------|---------|----------|---------|
| ① 1시간미만 | ② 1~2시간 | ③ 2~3시간 | ④ 3~4시간 |
| ⑤ 4~5시간 | ⑥ 5~8시간 | ⑦ 8시간 이상 | |

4. 게임을 가장 많이 하는 시간대

- ① 오후12시~오전6시 ② 오전6시~9시 ③ 오전9시~12시 ④ 오후12시~3시
 ⑤ 오후3시~6시 ⑥ 오후6시~9시 ⑦ 오후9시~12시

5. 한번 게임을 시작했을 때 최대 게임시간 (평일 및 주말 포함)

- ① 1시간미만 ② 1~2시간 ③ 2~3시간 ④ 3~4시간
 ⑤ 4~5시간 ⑥ 5~8시간 ⑦ 8시간이상

6. 모바일기기를 주로 사용하는 이유는?

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
6-1. 게임 등 오락 수단이 되기 때문에	①	②	③	④
6-2. 장소의 구애 없이 즉각적으로 인터넷을 사용할 수 있어서	①	②	③	④
6-3. SNS(소셜 네트워킹-카카오톡, 트위터 등) 사용이 용이해서	①	②	③	④

※ 아래 각 문장을 잘 읽고, 지난 1년 동안 자신이 아래 각 문장에 제시된 경험이나 생각 및 행동을 어느 정도나 했는지 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다
7	①	②	③	④
8	①	②	③	④
9	①	②	③	④
10	①	②	③	④
11	①	②	③	④
12	①	②	③	④
13	①	②	③	④
14	①	②	③	④
15	①	②	③	④
16	①	②	③	④
17	①	②	③	④
18	①	②	③	④
19	①	②	③	④
20	①	②	③	④
21	①	②	③	④
22	①	②	③	④
23	①	②	③	④
24	①	②	③	④
25	①	②	③	④
26	①	②	③	④
27	①	②	③	④
28	①	②	③	④
29	①	②	③	④
30	①	②	③	④
31	①	②	③	④
32	①	②	③	④
33	①	②	③	④
34	①	②	③	④
35	①	②	③	④
36	①	②	③	④

※ 아래 각 질문을 읽고, 자신을 가장 잘 표현하는 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

		전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
37	나는 무엇인가를 열심히 하고 있을 때에도 주변의 일들 때문에 정신이 없다	①	②	③	④
38	나는 힘이 넘쳐서 오래 앉아 있지 못 한다	①	②	③	④
39	나는 걱정이 너무 많다	①	②	③	④
40	나는 항상 슬프다	①	②	③	④
41	나는 현재 나의 삶에 만족 한다	①	②	③	④
42	현재 나의 삶은 전체적으로 즐겁다	①	②	③	④
43	나는 의지가 강해서 남들이 포기한 후에도 참고 오래 일을 계속 한다	①	②	③	④
44	내가 내 인생을 어떻게 살아갈지 나 스스로 결정할 수 있다	①	②	③	④
45	나는 내게 주어진 일을 잘 해결할 능력이 있다	①	②	③	④
46	내 주변 사람들과 나는 평소에 서로 도움을 주고받는다	①	②	③	④
47	나는 자존감이 높은 사람이다	①	②	③	④
48	부모님과 대화할 때, 나의 생각을 거리낌 없이 이야기 할 수 있다	①	②	③	④
49	우리 가족은 서로 미워하는 것 같다	①	②	③	④
50	부모님은 내가 게임하는 것을 인정하고 이해해 주신다	①	②	③	④
51	나의 부모님은 내가 어떤 게임을 얼마나 오래 하는지 알고 계신다	①	②	③	④
52	나의 담임선생님은 나를 잘 이해하고 도와주신다	①	②	③	④
53	나는 성적 때문에 스트레스를 많이 받는다	①	②	③	④
54	나는 친구들로부터 따돌림을 받는다	①	②	③	④
55	내가 원할 때 나와 함께 해 줄 사람이 있다	①	②	③	④
56	나는 게임을 잘 하는 것이 무엇보다 중요하다	①	②	③	④
57	게임 속에서의 내가 현실에서의 나보다 좋다	①	②	③	④
58	나는 게임을 하지 않으면 불행할 것 같다	①	②	③	④
59	내가 게임을 하는 가장 중요한 이유는 게임을 잘해서 금전적 이익(예: 게임 머니, 아이템 등)을 얻는 것이다	①	②	③	④
60	내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다	①	②	③	④
61	게임이 아니더라도 내가 성취감을 느낄 수 있는 일들이 있다	①	②	③	④
62	지난 1년간 게임 이외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다	①	②	③	④

‘게임시간 선택제’ 인지도 및 활용도

※ 2012년 7월 1일 시행된 **게임시간 선택제**는 만 18세 미만 청소년을 대상으로
심야시간 이외에 낮 시간대에도 청소년 본인 또는 부모가 청소년의 게임이용 시간이나 기간을
정하여 해당 게임회사에 신청하여 게임 접속을 차단하는 제도입니다.

63. ‘게임시간 선택제’에 대해 어느 정도 알고 계십니까?

- ① 세부적인 내용까지 잘 알고 있다 ② 대략적인 내용만 알고 있다
③ 이름(명칭)은 들어 보았다 ④ 잘 모른다

64. 게임이용 시간을 제한하기 위해 게임회사 홈페이지를 통해서 학생 본인 스스로 혹은 부모님을 통해 ‘게임시간 선택제’를 이용한 경험이 있습니까?

- ① 스스로 게임시간 선택제를 이용 ② 부모님이 게임시간 선택제를 이용
(☞ 64-1번으로 가세요)
③ 부모님과 상의하여 이용 ④ 게임시간 선택제를 이용한 적이 없음
(☞ 68번으로 가세요)

64-1. 부모님이 게임시간 선택제를 이용하도록 했을 때 갈등이 있었습니까?

- ① 갈등이 있었으나 대화를 통해 해결했다. ② 갈등이 있었고 부모님이 강제로 시켜서 했다.
③ 갈등이 없었고 게임 선택제를 지키기 위해 노력했다.

65. 게임시간 선택제를 이용한 경험이 **있는** 경우, 하루 평균 게임 이용시간이 얼마나 줄었습니까?

- ① 1시간 이하 ② 1~2시간 ③ 2~4시간 ④ 3~4시간 ⑤ 4시간 이상

66. 게임시간 선택제를 이용한 경험이 **있는** 경우, 부모님과의 갈등은 어느 정도 해소되었습니까?

- ① 거의 해소되지 않음 ② 별로 해소되지 않음 ③ 약간 해소됨 ④ 많이 해소됨

67. 게임시간 선택제를 이용한 경험이 **있는** 경우, 게임이용 시간을 스스로 조절하는 능력이 어느 정도 생겼습니까?

- ① 거의 생기지 않음 ② 별로 생기지 않음 ③ 약간 생김 ④ 많이 생김

68. 앞으로 ‘게임시간 선택제’를 이용할 생각이 있습니까?(이용한 적이 **없는** 학생만 응답)

- ① 반드시 이용할 것이다 ② 가급적 이용할 것이다 ③ 이용하지 않을 것이다

69. 성별

- ① 남 ② 여

부 록

70. 현재 자신이 다니고 있는 학교는 다음 중 어디에 있습니까?

- ① 서울특별시 ② 광역시 ③ 시 ④ 군/읍/면

71. 학교

- ① 중학교 ② 일반고 ③ 특성화고

72. 학년

- ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

73. 가족의 경제 수준 ① 하 ② 중/하 ③ 중 ④ 중/상 ⑤ 상

74. 반 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕

75. 번호 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

- 수고하셨습니다 -

3. 성인 게임 이용 관련 조사(온라인 조사용)

[게임 이용 관련 조사] (온라인 조사용)

안녕하십니까?

본 조사에 참여해주셔서 대단히 감사합니다.

본 조사는 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 [게임 이용 관련 조사]입니다. 본 조사는 게임 이용자들의 게임에 대한 인식과 게임 이용 현황을 파악하는데 목적이 있습니다.

본 조사에서 ‘게임’은 온라인 게임, PC게임, 모바일 게임(휴대폰, 스마트폰), 비디오 게임, 아케이드 게임, 휴대용 게임 등을 모두 포함합니다.

귀하께서 응답하신 내용은 모두 익명으로 처리되며, 개인의 비밀을 철저히 보장합니다.
아울러, 본 조사의 결과는 연구 목적 이외에는 다른 어떠한 목적으로도 사용하지 않음을 알려드립니다.
질문지에 제시된 모든 문항에 솔직하고 성실하게 응답해주실 것을 거듭 부탁드립니다.

한국콘텐츠진흥원·한국교육개발원·한국교육평가연구소

[모든 문항은 단수 (1개) 응답입니다.]

1. 성별 : ① 남 ② 여
2. 나이 : 만 ____ 세 (만 19~35세 진행)
3. 현재 거주 지역
① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 경기
⑨ 강원 ⑩ 충북 ⑪ 충남 ⑫ 전북 ⑬ 전남 ⑭ 경북 ⑮ 경남 ⑯ 제주
4. 결혼 여부 ① 기혼 ② 미혼
5. 자녀 유무 ① 유 ② 무
6. 최종 학력
① 중학교 졸업 이하 ② 고등학교 졸업 ③ 대학교 재학 ④ 대학교 졸업 ⑤ 대학원 졸업 이상
7. 월 평균 가계 소득
① 100만원 미만 ② 100만원 이상 ~ 200만원 미만 ③ 200만원 이상 ~ 300만원 미만
④ 300만원 이상 ~ 400만원 미만 ⑤ 400만원 이상

8. 경제 활동 형태 ① 전일근무 ② 파트타임 ③ 해당 사항 없음
9. 하루 평균 근무시간 (학생의 경우 하루 평균 공부(수업)시간 / 주부의 경우 가사 노동 시간 등) _____ 시간
10. 귀하는 지난 1년 간 일주일 기준으로 얼마나 자주 돈을 건 내기(예: 게임을 이용한 내기, 경마, 도박 등)를 하십니까?
- ① 매일 ② 거의 매일 ③ 일주일에 3 ~ 4번 ④ 일주일에 1 ~ 2번
⑤ 전혀 하지 않음(→12번으로)
11. 귀하는 지난 1년 간 잃으면 감당할 수 없는 금액을 내기에 걸어본 적이 있습니까? ① 예 ② 아니오
12. 귀하는 지난 1년 간 하루 평균 얼마나 게임을 하십니까? (평일기준)
- ① 1시간 미만 ② 1시간 이상 ~ 2시간 미만 ③ 2시간 이상 ~ 3시간 미만 ④ 3시간 이상
⑤ 전혀 하지 않음(→19번으로)
13. 귀하는 지난 1년 동안 한 번 게임을 시작하면 최대 얼마나 게임을 하십니까? (평일 및 주말 전체)
- ① 1시간 미만 ② 1시간 이상 ~ 2시간 미만 ③ 2시간 이상 ~ 3시간 미만
④ 3시간 이상 ~ 4시간 미만 ⑤ 4시간 이상 ~ 5시간 미만 ⑥ 5시간 이상
14. 귀하가 지난 1년간 가장 자주 이용했던 게임분야는 무엇입니까? (단수)
- ① 온라인게임 ② PC게임(CD패키지) ③ 모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)
④ 비디오게임(PS3, X-box, Wii 등) ⑤ 아케이드게임(오락실게임)
⑥ 휴대용게임(PSP, 닌텐도DS 등 포터블 게임기용) ⑦ 기타
- 14-1. 귀하가 최근 1년간 가장 자주 이용했던 모바일 게임은 무엇입니까? (단수)
- ① 혼자서 즐기는 게임(네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임, 앵그리버드, 아스팔트 등)
② 기록 경신 게임(네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임, 쿠키런, 윈드러너 등)
③ 소셜네트워크 게임(농작물 등을 수확해 마을을 꾸미는 팜류 게임, 롤더스카이, 아이러브커피 등)
④ 1:1 대전 게임(네트워크를 통해 상대방과 1:1로 경쟁하는 게임, 활, 가로세로 낱말 맞추기, 고스톱 등)
⑤ RPG 게임(캐릭터를 선택하여 역할을 수행하는 게임, 몬스터길들이기, 별이되어라 등)
⑥ 기타
15. 귀하가 최근 1년 간 가장 자주한 게임종류는 무엇입니까? (단수)
- ① 블레이드앤소울 ② 리그오브레전드 ③ 피파온라인2 ④ 서든어택 ⑤ 던전앤파이터
⑥ 디아블로3 ⑦ 스타크래프트 1,2 ⑧ 아이온 ⑨ 카트라이더 ⑩ 사이퍼즈 ⑪ 기타

16. 귀하가 지난 1년 간 게임을 했던 장소는 주로 어디였습니까? (단수)

- ① 집 ② PC방 ③ 회사/학교 ④ 기타

17. 귀하가 한 달 평균 게임을 하는데 사용하는 금액은 얼마입니까? (아이템 거래 포함)

- ① 전혀 없음 ② 1만원 이내 ③ 1만원 이상 ~ 3만원 이내
④ 3만원 이상 ~ 5만원 이내 ⑤ 5만원 이상 ~ 10만원 이내 ⑥ 10만원 이상

18. 귀하는 본인의 게임비용을 어떻게 마련하고 있습니까? (단수)

- ① 부모님의 도움 ② 월급/아르바이트 수입 ③ 아이템/캐릭터 거래 ④ 기타

19. 귀하는 최근 1년 내에 급격한 생활의 변화(예: 학업, 직업, 대인관계, 가족관계 등)를 경험하였습니까?

- ① 전혀 아니다 ② 거의 그렇지 않다 ③ 다소 그렇다 ④ 매우 그렇다

20. 지난 1년간 귀하의 신체건강 상태는 어떠했습니까?

- ① 매우 나빴다 ② 다소 나빴다 ③ 보통이다 ④ 대체로 좋았다 ⑤ 매우 좋았다

21. 귀하의 신체장애 유무 ① 유 ② 무

22. 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까?

	전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다
22-1. 게임 등 오락 수단이 되기 때문에	①	②	③	④
22-2. 장소의 구애 없이 즉각적으로 인터넷을 사용할 수 있어서	①	②	③	④
22-3. SNS(소셜 네트워킹-카카오톡, 트위터 등) 사용이 용이해서	①	②	③	④

문23~47까지 12번의 5번 응답자 (게임 미 이용자)에게는 묻지 않음

※ 다음은 귀하가 게임을 하는 이유에 대한 질문들입니다.
각 문항을 읽고 귀하의 생각과 가장 가까운 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
23 나는 색다른 경험을 해보고 싶어서 게임을 한다	0	1	2	3
24 나는 현실에서 경험할 수 없는 일들을 할 수 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
25 나는 나의 게임 기술을 향상시키기 위해서 게임을 한다	0	1	2	3
26 나는 목표 달성의 쾌감이 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
27 나는 습관적으로 게임을 한다	0	1	2	3
28 게임을 하지 않을 때에도 게임장면이 자주 떠올라서 게임을 한다	0	1	2	3
29 나는 고민이나 괴로움을 잠시 잊을 수 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
30 나는 학업/업무 등의 압박감으로부터 벗어나고 싶어서 게임을 한다	0	1	2	3
31 나는 나를 표현할 수 있기 때문에 게임을 한다	0	1	2	3
32 나는 내 감정을 표출할 수 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
33 나는 성적인 자극을 얻기 위해 게임을 한다	0	1	2	3
34 나는 게임을 하면 흥분이 되므로 게임을 한다	0	1	2	3
35 게임을 통해 금전적 이익(게임머니, 게임 캐시 등)을 많이 얻는 것이 나에게는 중요하다	0	1	2	3
36 내가 게임을 하는 가장 중요한 이유는 금전적 이익을 얻는 것이다	0	1	2	3

※ 다음은 게임과 게임 이용에 대한 귀하의 생각을 알아보기 위한 문항입니다.
각 문항을 읽고 귀하의 평소 생각이나 느낌에 가장 가까운 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
37 나는 게임을 하지 않으면 불행할 것 같다	0	1	2	3
38 나는 게임을 하면 마음이 편안하고 기분이 좋아질 것 같다	0	1	2	3
39 전반적으로 게임은 좋은 것이다	0	1	2	3
40 나는 게임하는 것 그 자체를 즐긴다	0	1	2	3
41 나에게 게임은 그 자체로 중요한 의미를 지닌다	0	1	2	3
42 게임 속에서의 나는 현실에서의 나만큼 중요하다	0	1	2	3
43 게임은 내가 존재하는 또 다른 현실세계이다	0	1	2	3
44 내 주위사람들(가족, 친구, 애인 등)은 내가 게임하는 것을 인정하고 이해해 준다	0	1	2	3
45 전반적으로 게임은 나쁜 것이다	0	1	2	3
46 내가 원한다면 언제든지 게임을 할 수 있다	0	1	2	3
47 시중에 내가 즐길만한 게임들이 많이 있다	0	1	2	3

※ 아래 문장을 읽고, 각 문항이 평소 귀하의 모습을 얼마나 잘 나타내 주는지 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

		전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
48	나는 소설을 읽을 때 소설에 등장하는 일이 실제로 나에게 일어난다면 어떻게 상상해본다	0	1	2	3
49	나는 남을 비난하기 전에 내가 만일 그 사람이라면 어떻게 생각해보려고 한다	0	1	2	3
50	나는 나보다 불행한 사람을 보면 안타깝고 측은한 마음이 든다	0	1	2	3
51	나는 우울해하는 친구와 함께 있으면 그 친구에게 말을 건네기가 어려울 정도로 마음이 불편하다	0	1	2	3
52	나는 성미가 급하고 갑자기 화를 내곤 한다	0	1	2	3
53	나는 가만히 앉아있을 때에도 침착하지 못하고 안절부절 못한다	0	1	2	3
54	나는 어떤 일이든 한번 시작하는 것이 힘들다	0	1	2	3
55	나는 보기보다 나 자신에 대한 확신이 없다	0	1	2	3
56	나는 걱정이 너무 많다	0	1	2	3
57	쓸데없는 생각이 나를 괴롭힌다	0	1	2	3
58	나는 다른 사람들이 지켜보는 앞에서 어떤 일이나 연설을 할 때 불안을 느낀다	0	1	2	3
59	나는 잘 알지 못하는 사람과 대화를 할 때 불안을 느낀다	0	1	2	3
60	나는 어떤 일도 전혀 재미가 없다	0	1	2	3
61	나는 항상 슬프다	0	1	2	3
62	나는 늘 혼자라는 느낌이 든다	0	1	2	3
63	나는 내가 원할 때 함께 해 줄 사람들이 있다	0	1	2	3
64	나는 평소 학업이나 업무 문제로 스트레스를 받는다	0	1	2	3
65	나는 평소 대인관계(친구, 배우자, 동료, 상사 등)의 문제로 스트레스를 받는다	0	1	2	3
66	나는 결정을 내리기 전에 모든 사항을 세심하게 고려하는 편이다	0	1	2	3
67	나는 의지가 강해서 남들이 포기한 후에도 참고 오래 일을 계속 한다	0	1	2	3
68	나는 자존감이 높은 사람이다	0	1	2	3
69	나는 문제를 해결하기 위해 여러 가지 대책을 세운다	0	1	2	3
70	나는 문제가 생기면 의지하는 가족이나 친구에게 조언을 구한다	0	1	2	3
71	나는 문제가 생기면 그 일이 사라지거나 끝나버리기를 바란다	0	1	2	3
72	나는 문제가 생기면 휴식을 취하거나 휴가를 가는 등 잠시 그 문제로부터 물러나 있는다	0	1	2	3
73	나는 일상생활에서 내가 생각하고 결정한대로 행동한다	0	1	2	3
74	나는 내 인생을 어떻게 살아갈지 스스로 결정할 수 있다	0	1	2	3

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
75 나는 주어진 일을 잘 해결할 능력이 있다	0	1	2	3
76 나는 다른 사람보다 잘 하는 것이 많다	0	1	2	3
77 나는 내가 만나는 사람들과 잘 지낸다	0	1	2	3
78 나는 주변 사람들과 평소에 서로 도움을 주고 받는다	0	1	2	3
79 우리 가족은 일이 잘못될 때 서로를 탓한다	0	1	2	3
80 우리 가족은 서로 미워하는 것 같다	0	1	2	3
81 내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다	0	1	2	3
82 나는 지난 1년간 게임에서 잘하거나 이기는 것 이외에도 나는 학업이나 직업적으로 목표를 성취한 적이 있었다	0	1	2	3
83 나는 지난 1년간 게임 이외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다	0	1	2	3

※ 아래 문장을 읽고, 귀하의 평소 생각이나 느낌을 가장 잘 나타내는 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
84 나의 삶은 전체적으로 행복하다	0	1	2	3
85 나는 나의 삶에 만족한다	0	1	2	3
86 나의 삶은 지루하다 나의 삶은 지루하지도 재미있지도 않다 나의 삶은 재미있다	0	1	2	3
87 나의 삶은 비참하다 나의 삶은 비참하지도 즐겁지도 않다 나의 삶은 즐겁다	0	1	2	3

문87~121까지 12번의 5번 응답자 (게임 미 이용자)에게는 묻지 않음

※ 아래 문장을 읽고, 귀하의 평소 생각이나 느낌을 가장 잘 나타내는 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
88 나는 나의 게임 습관에 문제가 있다고 느낀다	0	1	2	3
89 게임을 하고 나면 후회가 밀려온다	0	1	2	3
90 게임을 하는 것에 대해 죄책감을 느낀다	0	1	2	3
91 나는 게임을 즐기므로써 일과 여가 모두에서 만족할 수 있게 되었다	0	1	2	3

92. 지난 1년간 귀하께서 게임을 하는 데 시간적 어려움이 어느 정도 있었습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

93. 지난 1년간 귀하께서 게임을 하는 데 경제적 어려움이 어느 정도 있었습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

94. 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것에 대해 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 우려를 나타낸 적이 있습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

95. 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것을 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 말린 적이 있습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

※ 지난 1년 동안 귀하 스스로 아래 각 문항에 제시된 경험이나 생각 및 행동을 어느 정도나 했는지 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다
96 게임을 통해 나의 생활에 적용할 수 있는 새로운 아이디어를 얻는다	0	1	2	3
97 게임을 통해 완전한 집중력을 경험하곤 한다	0	1	2	3
98 게임을 통해 기쁨과 슬픔을 함께 나눌 사람들이 있다	0	1	2	3
99 게임으로 인해 내 생활이 활기차다	0	1	2	3
100 게임을 통해서 충동을 조절하는 능력이 생겼다	0	1	2	3
101 게임 기술을 발휘하여 유능감을 느낀다	0	1	2	3
102 게임을 통해 여가시간을 유용하게 보낸다	0	1	2	3
103 게임을 통해 과거에 알지 못하던 새로운 세계를 알게 된다	0	1	2	3
104 게임을 할 때 완전히 게임에 빠져들곤 한다	0	1	2	3
105 게임을 통해 나를 잘 알고 이해해주는 사람들이 생겼다	0	1	2	3
106 게임으로 인해 즐겁게 사는 에너지가 생긴다	0	1	2	3
107 게임을 통해서 자제력이 생겼다	0	1	2	3
108 게임 기술을 발휘하여 나의 재능에 대해 만족감을 느낀다	0	1	2	3
109 게임을 통해 여가시간을 즐겁게 보낸다	0	1	2	3
110 여러 번 게임시간을 줄이려고 노력했으나 번번이 실패했다	0	1	2	3
111 게임으로 인해 가족이 함께 하는 중요한 일(여행, 집안행사 등)에 빠졌다	0	1	2	3
112 하면 할수록 전보다 더 많은 시간동안 게임을 해야 만족하게 된다	0	1	2	3
113 하루 중 대부분의 시간을 게임을 생각하면서 보낸다	0	1	2	3
114 매번 계획한 시간보다 훨씬 더 오랫동안 게임을 한다	0	1	2	3
115 중요한 타인(가족, 배우자, 애인 등)과 마찰이 있음에도 불구하고 게임을 계속하게 된다	0	1	2	3
116 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 무기력하고 우울해진다	0	1	2	3
117 여러 차례 시도해보았으나 게임하는 것을 줄이지 못했다	0	1	2	3
118 게임으로 인해 대인관계(친구, 동료 등)에 문제가 생겼다	0	1	2	3
119 날이 갈수록 점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다	0	1	2	3
120 다른 일에는 거의 신경을 쓰지 못하고, 게임의 아이템을 얻거나 레벨-업을 시키는 일에 꼭 빠져있다	0	1	2	3
121 거의 언제나 마음먹었던 것보다 훨씬 더 오랫동안 게임을 한다	0	1	2	3
122 게임으로 인해 금전적 어려움을 겪게 됨에도 불구하고 게임을 계속하게 된다	0	1	2	3
123 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 짜증나고 화가 난다	0	1	2	3

124. (미혼일 경우에만 응답) 이성교제 유무 ① 유 ② 무

- 수고하셨습니다 -

4. 성인 게임 이용 관련 조사(PC방 면접조사용)

[게임 이용 관련 조사] (PC방 면접조사용)

안녕하십니까?

본 조사에 참여해주셔서 대단히 감사합니다.

본 조사는 한국콘텐츠진흥원에서 진행하는 [게임 이용 관련 조사]입니다. 본 조사는 게임 이용자들의 게임에 대한 인식과 게임 이용 현황을 파악하는데 목적이 있습니다.

본 조사에서 ‘게임’은 온라인 게임, PC게임, 모바일 게임(휴대폰, 스마트폰), 비디오 게임, 아케이드 게임, 휴대용 게임 등을 모두 포함합니다.

귀하께서 응답하신 내용은 모두 익명으로 처리되며, 개인의 비밀을 철저히 보장합니다.

아울러, 본 조사의 결과는 연구 목적이외에는 다른 어떠한 목적으로도 사용하지 않음을 알려드립니다.

질문지에 제시된 모든 문항에 솔직하고 성실하게 응답해주실 것을 거듭 부탁드립니다.

한국콘텐츠진흥원 · 한국교육개발원 · 한국교육평가연구소

[모든 문항은 단수 (1개) 응답입니다.]

1. 성별 : ① 남 ② 여

2. 나이 : 만 ____세 (만 19~35세 면접 진행)

3. 현재 거주 지역 (서울, 경기, 인천만 면접진행)

- ① 서울 ② 부산 ③ 대구 ④ 인천 ⑤ 광주 ⑥ 대전 ⑦ 울산 ⑧ 경기
⑨ 강원 ⑩ 충북 ⑪ 충남 ⑫ 전북 ⑬ 전남 ⑭ 경북 ⑮ 경남 ⑯ 제주

3-1. PC방 소재지 (쿼터 확인)

- ① 강남동 (강남구 / 강동구 / 서초구 / 송파구)
② 강남서 (강서구 / 관악구 / 구로구 / 금천구 / 동작구 / 양천구 / 영등포구)
③ 강북동 (강북구 / 광진구 / 노원구 / 도봉구 / 동대문구 / 성동구 / 성북구 / 종랑구)
④ 강북서 (종로구 / 중구 / 은평구 / 용산구 / 서대문구 / 마포구)

4. 결혼 여부 ① 기혼 ② 미혼

5. 자녀 유무 ① 유 ② 무

6. 최종 학력

- ① 중학교 졸업 이하 ② 고등학교 졸업 ③ 대학교 재학 ④ 대학교 졸업 ⑤ 대학원 졸업 이상

7. 월 평균 가계 소득

- ① 100만원 미만 ② 100만원 이상 ~ 200만원 미만 ③ 200만원 이상 ~ 300만원 미만
④ 300만원 이상 ~ 400만원 미만 ⑤ 400만원 이상

8. 경제 활동 형태 ① 전일근무 ② 파트타임 ③ 해당 사항 없음

9. 하루 평균 근무시간 (학생의 경우 하루 평균 공부(수업)시간 / 주부의 경우 가사 노동 시간 등) _____시간

10. 귀하는 지난 1년 간 일주일 기준으로 얼마나 자주 돈을 건 내기(예: 게임을 이용한 내기, 경마, 도박 등)를 하셨습니까?

- ① 매일 ② 거의 매일 ③ 일주일에 3 ~ 4번 ④ 일주일에 1 ~ 2번
⑤ 전혀 하지 않음(→2번으로)

11. 귀하는 지난 1년 간 잃으면 감당할 수 없는 금액을 내기에 걸어본 적이 있습니까? ① 예 ② 아니오

12. 귀하는 지난 1년 간 하루 평균 얼마나 게임을 하셨습니까? (평일기준)

- ① 1시간 미만 ② 1시간 이상 ~ 2시간 미만 ③ 2시간 이상 ~ 3시간 미만 ④ 3시간 이상

13. 귀하는 지난 1년 동안 한 번 게임을 시작하면 최대 얼마나 게임을 하셨습니까? (평일 및 주말 전체)

- ① 1시간 미만 ② 1시간 이상 ~ 2시간 미만 ③ 2시간 이상 ~ 3시간 미만
④ 3시간 이상 ~ 4시간 미만 ⑤ 4시간 이상 ~ 5시간 미만 ⑥ 5시간 이상

14. 귀하가 지난 1년간 가장 자주 이용했던 게임분야는 무엇입니까? (단수)

- ① 온라인게임 ② PC게임(CD패키지) ③ 모바일게임(휴대폰, 스마트폰 등)
④ 비디오게임(PS3, X-box, Wii 등) ⑤ 아케이드게임(오락실게임)
⑥ 휴대용게임(PSP, 닌텐도DS 등 포터블 게임기용) ⑦ 기타

14-1. 귀하가 최근 1년간 가장 자주 이용했던 모바일 게임은 무엇입니까? (단수)

- ① 혼자서 즐기는 게임(네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임, 앵그리버드, 아스팔트 등)
② 기록 경신 게임(네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임, 쿠키런, 윈드러너 등)
③ 소셜네트워크 게임(농작물 등을 수확해 마을을 꾸미는 팜류 게임, 롤더스카이, 아이러브커피 등)
④ 1:1 대전 게임(네트워크를 통해 상대방과 1:1로 경쟁하는 게임, 활, 가로세로 낱말 맞추기, 고스톱 등)

- ⑤ RPG 게임(캐릭터를 선택하여 역할을 수행하는 게임. 몬스터길들이기, 별이되어라 등)
⑥ 기타

15. 귀하가 최근 1년 간 가장 자주한 게임종류는 무엇입니까? (단수)

- ① 블레이드앤소울 ② 리그오브레전드 ③ 피파온라인2 ④ 서든어택 ⑤ 던전앤파이터
⑥ 디아블로3 ⑦ 스타크래프트 1,2 ⑧ 아이온 ⑨ 카트라이더 ⑩ 사이퍼즈 ⑪ 기타

16. 귀하가 지난 1년 간 게임을 했던 장소는 주로 어디였습니까? (단수)

- ① 집 ② PC방 ③ 회사/학교 ④ 기타

17. 귀하가 한 달 평균 게임을 하는데 사용하는 금액은 얼마입니까? (아이템 거래 포함)

- ① 전혀 없음 ② 1만원 이내 ③ 1만원 이상 ~ 3만원 이내
④ 3만원 이상 ~ 5만원 이내 ⑤ 5만원 이상 ~ 10만원 이내 ⑥ 10만원 이상

18. 귀하는 본인의 게임비용을 어떻게 마련하고 있습니까? (단수)

- ① 부모님의 도움 ② 월급/아르바이트 수입 ③ 아이템/캐릭터 거래 ④ 기타

19. 귀하는 최근 1년 내에 급격한 생활의 변화(예: 학업, 직업, 대인관계, 가족관계 등)를 경험하였습니까?

- ① 전혀 아니다 ② 거의 그렇지 않다 ③ 다소 그렇다 ④ 매우 그렇다

20. 지난 1년간 귀하의 신체건강 상태는 어떠했습니까?

- ① 매우 나빴다 ② 다소 나빴다 ③ 보통이다 ④ 대체로 좋았다 ⑤ 매우 좋았다

21. 귀하의 신체장애 유무 (면접원이 파악해주세요.) ① 유 ② 무

22. 귀하가 모바일기기를 주로 사용하는 이유는 무엇입니까?

	전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다
22-1. 게임 등 오락 수단이 되기 때문에	①	②	③	④
22-2. 장소의 구애 없이 즉각적으로 인터넷을 사용할 수 있어서	①	②	③	④
22-3. SNS(소셜 네트워킹-카카오톡, 트위터 등) 사용이 용이해서	①	②	③	④

※ 다음은 귀하가 게임을 하는 이유에 대한 질문들입니다.

각 문항을 읽고 귀하의 생각과 가장 가까운 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
23 나는 색다른 경험을 해보고 싶어서 게임을 한다	0	1	2	3
24 나는 현실에서 경험할 수 없는 일들을 할 수 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
25 나는 나의 게임 기술을 향상시키기 위해서 게임을 한다	0	1	2	3
26 나는 목표 달성의 쾌감이 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
27 나는 습관적으로 게임을 한다	0	1	2	3
28 게임을 하지 않을 때에도 게임장면이 자주 떠올라서 게임을 한다	0	1	2	3
29 나는 고민이나 괴로움을 잠시 잊을 수 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
30 나는 학업/업무 등의 압박감으로부터 벗어나고 싶어서 게임을 한다	0	1	2	3
31 나는 나를 표현할 수 있기 때문에 게임을 한다	0	1	2	3
32 나는 내 감정을 표출할 수 있어서 게임을 한다	0	1	2	3
33 나는 성적인 자극을 얻기 위해 게임을 한다	0	1	2	3
34 나는 게임을 하면 흥분이 되므로 게임을 한다	0	1	2	3
35 게임을 통해 금전적 이익(게임머니, 게임 캐시 등)을 많이 얻는 것이 나에게 중요하다	0	1	2	3
36 내가 게임을 하는 가장 중요한 이유는 금전적 이익을 얻는 것이다	0	1	2	3

※ 다음은 게임과 게임 이용에 대한 귀하의 생각을 알아보기 위한 문항입니다.

각 문항을 읽고 귀하의 평소 생각이나 느낌에 가장 가까운 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
37 나는 게임을 하지 않으면 불행할 것 같다	0	1	2	3
38 나는 게임을 하면 마음이 편안하고 기분이 좋아질 것 같다	0	1	2	3
39 전반적으로 게임은 좋은 것이다	0	1	2	3
40 나는 게임하는 것 그 자체를 즐긴다	0	1	2	3
41 나에게 게임은 그 자체로 중요한 의미를 지닌다	0	1	2	3
42 게임 속에서의 나는 현실에서의 나만큼 중요하다	0	1	2	3
43 게임은 내가 존재하는 또 다른 현실세계이다	0	1	2	3
44 내 주위사람들(가족, 친구, 애인 등)은 내가 게임하는 것을 인정하고 이해해 준다	0	1	2	3
45 전반적으로 게임은 나쁜 것이다	0	1	2	3
46 내가 원한다면 언제든지 게임을 할 수 있다	0	1	2	3
47 시중에 내가 즐길만한 게임들이 많이 있다	0	1	2	3

※ 아래 문장을 읽고, 각 문항이 평소 귀하의 모습을 얼마나 잘 나타내 주는지 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

		전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
48	나는 소설을 읽을 때 소설에 등장하는 일이 실제로 나에게 일어난다면 어떨까 상상해본다	0	1	2	3
49	나는 남을 비난하기 전에 내가 만일 그 사람이라면 어떨지를 생각해보려고 한다	0	1	2	3
50	나는 나보다 불행한 사람을 보면 안타깝고 측은한 마음이 든다	0	1	2	3
51	나는 우울해하는 친구와 함께 있으면 그 친구에게 말을 건네기가 어려울 정도로 마음이 불편하다	0	1	2	3
52	나는 성미가 급하고 갑자기 화를 내곤 한다	0	1	2	3
53	나는 가만히 앉아있을 때에도 침착하지 못하고 안절부절 못한다	0	1	2	3
54	나는 어떤 일이든 한번 시작하는 것이 힘들다	0	1	2	3
55	나는 보기보다 나 자신에 대한 확신이 없다	0	1	2	3
56	나는 걱정이 너무 많다	0	1	2	3
57	쓸데없는 생각이 나를 괴롭힌다	0	1	2	3
58	나는 다른 사람들이 지켜보는 앞에서 어떤 일이나 연설을 할 때 불안을 느낀다	0	1	2	3
59	나는 잘 알지 못하는 사람과 대화를 할 때 불안을 느낀다	0	1	2	3
60	나는 어떤 일도 전혀 재미가 없다	0	1	2	3
61	나는 항상 슬프다	0	1	2	3
62	나는 늘 혼자라는 느낌이 든다	0	1	2	3
63	나는 내가 원할 때 함께 해 줄 사람들이 있다	0	1	2	3
64	나는 평소 학업이나 업무 문제로 스트레스를 받는다	0	1	2	3
65	나는 평소 대인관계(친구, 배우자, 동료, 상사 등)의 문제로 스트레스를 받는다	0	1	2	3
66	나는 결정을 내리기 전에 모든 사항을 세심하게 고려하는 편이다	0	1	2	3
67	나는 의지가 강해서 남들이 포기한 후에도 참고 오래 일을 계속 한다	0	1	2	3
68	나는 자존감이 높은 사람이다	0	1	2	3
69	나는 문제를 해결하기 위해 여러 가지 대책을 세운다	0	1	2	3
70	나는 문제가 생기면 의지하는 가족이나 친구에게 조언을 구한다	0	1	2	3
71	나는 문제가 생기면 그 일이 사라지거나 끝나버리기를 바란다	0	1	2	3
72	나는 문제가 생기면 휴식을 취하거나 휴가를 가는 등 잠시 그 문제로부터 물러나 있는다	0	1	2	3
73	나는 일상생활에서 내가 생각하고 결정한대로 행동한다	0	1	2	3
74	나는 내 인생을 어떻게 살아갈지 스스로 결정할 수 있다	0	1	2	3

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
75 나는 주어진 일을 잘 해결할 능력이 있다	0	1	2	3
76 나는 다른 사람보다 잘 하는 것이 많다	0	1	2	3
77 나는 내가 만나는 사람들과 잘 지낸다	0	1	2	3
78 나는 주변 사람들과 평소에 서로 도움을 주고 받는다	0	1	2	3
79 우리 가족은 일이 잘못될 때 서로를 탓한다	0	1	2	3
80 우리 가족은 서로 미워하는 것 같다	0	1	2	3
81 내가 하루에 해야 할 일들이 분명히 정해져 있다	0	1	2	3
82 나는 지난 1년간 게임에서 잘하거나 이기는 것 이외에도 나는 학업이나 직업적으로 목표를 성취한 적이 있었다	0	1	2	3
83 나는 지난 1년간 게임 이외에도 여가시간에 할 수 있었던 다른 활동들이 있었다	0	1	2	3

※ 아래 문장을 읽고, 귀하의 평소 생각이나 느낌을 가장 잘 나타내는 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
84 나의 삶은 전체적으로 행복하다	0	1	2	3
85 나는 나의 삶에 만족한다	0	1	2	3
86 나의 삶은 지루하다 -3 — -2 — -1 — 0 — +1 — +2 — +3				
나의 삶은 지루하지도 재미있지도 않다				
나의 삶은 비참하다 -3 — -2 — -1 — 0 — +1 — +2 — +3				
나의 삶은 비참하지도 즐겁지도 않다				

※ 아래 문장을 읽고, 귀하의 평소 생각이나 느낌을 가장 잘 나타내는 번호를 하나만 골라 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	대체로 아니다	대체로 그렇다	매우 그렇다
88 나는 나의 게임 습관에 문제가 있다고 느낀다	0	1	2	3
89 게임을 하고 나면 후회가 밀려온다	0	1	2	3
90 게임을 하는 것에 대해 죄책감을 느낀다	0	1	2	3
91 나는 게임을 즐기므로써 일과 여가 모두에서 만족할 수 있게 되었다	0	1	2	3

92. 지난 1년간 귀하께서 게임을 하는 데 시간적 어려움이 어느 정도 있었습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

93. 지난 1년간 귀하께서 게임을 하는 데 경제적 어려움이 어느 정도 있었습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

94. 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것에 대해 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 우려를 나타낸 적이 있습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

95. 지난 1년간 귀하께서 게임하는 것을 주위 사람들(가족, 친구, 애인 등)이 말린 적이 있습니까?

- ① 전혀 없었다 ② 다소 있었다 ③ 상당히 많았다 ④ 매우 많았다

※ 지난 1년 동안 귀하 스스로 아래 각 문항에 제시된 경험이나 생각 및 행동을 어느 정도나 했는지 표시하여 주십시오.

	전혀 아니다	가끔 그렇다	자주 그렇다	거의 언제나 그렇다
96 게임을 통해 나의 생활에 적용할 수 있는 새로운 아이디어를 얻는다	0	1	2	3
97 게임을 통해 완전한 집중력을 경험하곤 한다	0	1	2	3
98 게임을 통해 기쁨과 슬픔을 함께 나눌 사람들이 있다	0	1	2	3
99 게임으로 인해 내 생활이 활기차다	0	1	2	3
100 게임을 통해서 충동을 조절하는 능력이 생겼다	0	1	2	3
101 게임 기술을 발휘하여 유능감을 느낀다	0	1	2	3
102 게임을 통해 여가시간을 유용하게 보낸다	0	1	2	3
103 게임을 통해 과거에 알지 못하던 새로운 세계를 알게 된다	0	1	2	3
104 게임을 할 때 완전히 게임에 빠져들곤 한다	0	1	2	3
105 게임을 통해 나를 잘 알고 이해해주는 사람들이 생겼다	0	1	2	3
106 게임으로 인해 즐겁게 사는 에너지가 생긴다	0	1	2	3
107 게임을 통해서 자제력이 생겼다	0	1	2	3
108 게임 기술을 발휘하여 나의 재능에 대해 만족감을 느낀다	0	1	2	3
109 게임을 통해 여가시간을 즐겁게 보낸다	0	1	2	3
110 여러 번 게임시간을 줄이려고 노력했으나 번번이 실패했다	0	1	2	3
111 게임으로 인해 가족이 함께 하는 중요한 일(여행, 집안행사 등)에 빠졌다	0	1	2	3
112 하면 할수록 전보다 더 많은 시간동안 게임을 해야 만족하게 된다	0	1	2	3
113 하루 중 대부분의 시간을 게임을 생각하면서 보낸다	0	1	2	3
114 매번 계획한 시간보다 훨씬 더 오랫동안 게임을 한다	0	1	2	3
115 중요한 타인(가족, 배우자, 애인 등)과 마찰이 있음에도 불구하고 게임을 계속하게 된다	0	1	2	3
116 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 무기력하고 우울해진다	0	1	2	3
117 여러 차례 시도해보았으나 게임하는 것을 줄이지 못했다	0	1	2	3
118 게임으로 인해 대인관계(친구, 동료 등)에 문제가 생겼다	0	1	2	3
119 날이 갈수록 점점 더 오랜 시간 게임을 해야 만족하게 된다	0	1	2	3
120 다른 일에는 거의 신경을 쓰지 못하고, 게임의 아이템을 얻거나 레벨-업을 시키는 일 에 몰 빠져있다	0	1	2	3
121 거의 언제나 마음먹었던 것보다 훨씬 더 오랫동안 게임을 한다	0	1	2	3
122 게임으로 인해 금전적 어려움을 겪게 됨에도 불구하고 게임을 계속하게 된다	0	1	2	3
123 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 짜증나고 화가 난다	0	1	2	3

124. (미혼일 경우에만 응답) 이성교제 유무 ① 유 ② 무

조사일시 : 2014년 월 일 시

조사장소(PC 방 소재지) : 서울(경기, 인천) 구 동

조사원 성명 :

응답자 성명 : 연락처 :

- 수고하셨습니다 -

Ⅲ. 게임행동 종합진단척도 결과안내지

게임행동 종합진단척도(CSG) 유형별 안내

➡ 과몰입군

“문제적 게임이용 경향성이 강하게 나타나는 유형입니다.”

■ 특징 : 전반적으로 삶에 대한 만족 수준이 낮고, 게임과 관련하여 행동조절을 잘 못합니다. 그리고 낮은 수준의 통제력과 자기결정성, 자존감이 부족한 경우가 많습니다. 게임과 관련하여 비합리적인 신념이 강할 가능성이 높으며, 게임을 통해 금전적인 이익을 추구하려는 경향성이 강한 편입니다. 또래, 가족, 교사 등 주변 사람과의 대인 관계가 부정적으로 형성되어 있어서 주변 사람들의 지지 기반이 약하며, 일상생활 적응에 어려움을 겪을 가능성이 높습니다. 또한 주의력 결핍 과잉행동장애(ADHD), 불안, 우울 등 정서장애의 공존 가능성이 있습니다.

■ 필요한 지도 : 전문적인 상담 개입이 시급히 필요한 유형입니다. 특히 게임에 대한 인식 및 이용방법, 생활환경 등에 대한 전문적인 상담이 요구됩니다. 전문적인 상담을 통하여 학생이 처한 일상적 생활환경에서의 위험요인을 파악하고 이에 대한 조치가 필요합니다. 그리고 문제적 게임이용 경향성과 함께 나타날 수 있는 공존장애에 대한 상담이 필요합니다. 이와 함께 부모와 가족 구성원 및 학교 교사를 포함하는 총체적인 대응 네트워크를 구축해야 합니다.

➡ 과몰입 위험군

“게임선용과 문제적 게임이용 모두에서 일정 수준이상의 점수를 보입니다. 따라서 게임사용의 긍정적인 결과와 부정적인 결과가 혼재하여 잠재적 위기수준을 보이는 유형입니다”

■ 특징 : 과몰입위험군 역시 주의력결핍과잉행동장애(ADHD), 불안, 우울 및 외로움 등의 경향을 보이며, 삶의 만족 수준이 낮은 편에 속합니다. 그러나 과몰입군과 비교하여 학교생활환경, 주관적 안녕감, 자기결정성과 자존감 등에서 상대적으로 긍정적인 특징을 보입니다. 따라서 과몰입군에 비하여 상대적인 강점이 있는 편입니다.

■ 필요한 지도 : 게임선용 경험과 동시에 문제적 게임이용 경향성이 높으므로 자기 통제력을 신장할 수 있도록 게임행동조절, 자기 통제력 강화 등에 초점을 둔 게임이용 습관 교정 및 지도가 필요합니다. 특히, 가정에서 학부모의 자녀에 대한 양육태도와 의사소통 방식에서 개선이 요망되며, 이를 위한 부모교육이나 프로그램을 제공할 필요가 있습니다. 과몰입군에 비해서 상대적 강점을 보이는 학교생활, 주관적 안녕감, 자기결정성과 자존감 영역을 중심으로 긍정적 심리자원 및 덕성을 강화하도록 하는 프로그램을 제공할 필요가 있습니다. 이와 함께 주의력결핍 과잉행동장애(ADHD), 불안, 우울 등의 증상을 개선할 수 있는 상담이 진행되어야 합니다.

➡ 일반사용자군

“게임이용과 관련하여 문제 경향성이나 선용 경향성이 나타나지 않은 집단으로 대다수 학생이 이에 해당합니다.”

■ 특징 : 비교적 게임행동조절을 잘하는 반면, 게임 선용군에 비해서는 삶에 대한 만족도가 다소 낮습니다.

■ 필요한 지도 : 게임이용과 관련하여 문제 경향성이나 선용 경향성 모두 나타나지 않았으나, 평소 학교와 가정에서 문제적 게임이용에 빠지지 않도록 지도하는 것이 좋습니다.

※ 학년/반/번호를 표기하지 않은 경우의 대부분은 게임을 이용하지 않는 학생들입니다.
※ 게임이용안함을 선택한 학생들의 경우 모두 일반사용자군으로 분류하였습니다.

➡ 게임 선용군

“게임을 선용하는 유형입니다”

■ 특징 : 자기통제력과 자기결정성, 자존감, 주관적 안녕감의 수준이 높은 편입니다. 다른 유형에 비해 상대적으로 양호한 가족 및 학교 환경에 있으며, 또래관계로부터 높은 수준의 정서적 지지와 공감을 경험합니다.

■ 필요한 지도 : 게임선용의 경향을 보이기는 하나 게임과 관련된 비합리적 기대나 신념, 게임을 통한 금전적 이익과 가상정체성 추구 등과 같은 잠재적 위험 요인을 억제하고 예방하기 위한 프로그램을 제공할 필요가 있습니다.

➡ 게임과몰입/인터넷중독 상담기관

1. 상담센터

1) Wee(클래스/센터/스쿨) : www.wee.go.kr

학교 내, 지역교육청 상담센터에서 개별상담 및 집단상담, 심리검사 가능. 전화접수 후 예약

(※ 게임과몰입 전문상담사 배치 Wee센터)

연번	시도교육청	소 속	연번	시도교육청	소 속
1	서울	강동 Wee 센터	23	경기	고양 Wee 센터
2		관악 Wee 센터	24		성남 Wee 센터
3		동부 Wee 센터	25		수원 Wee 센터
4		문래 Wee 센터	26		안산 Wee 센터
5		북부 Wee 센터	27		용인 Wee 센터
6		서울 Wee 센터	28		파주 Wee 센터
7	부산	동래 Wee 센터	29	강원	화성오산 Wee 센터
8		북부 Wee 센터	30		강릉 Wee 센터
9		서부 Wee 센터	31		세종 Wee 센터
10	대구	남부 Wee 센터	32	충북	충주 Wee 센터
11		대동 Wee 센터	33		논산계룡 Wee 센터
12		동부 Wee 센터	34		천안 Wee 센터
13	인천	남부 Wee 센터	35	전북	전주완산 Wee 센터
14		동부 Wee 센터	36		광양 Wee 센터
15		서부 Wee 센터	37	전남	목포 Wee 센터
16	광주	광산 Wee 센터	38		순천 Wee 센터
17		동부 Wee 센터	39		경주 Wee 센터
18	대전	서부 Wee 센터	40	경북	구미 Wee 센터
19		동부 Wee 센터	41		포항 Wee 센터
20		서부 Wee 센터	42	경남	김해 Wee 센터
21	울산	강남 Wee 센터	43		진주 Wee 센터
22		강북 Wee 센터	44		창원 Wee 센터
			45	제주	제주 Wee 센터

2) 한국청소년상담복지개발원 인터넷치유학교(인터넷RESCUE스쿨) : www.kyci.or.kr
11박12일의 인터넷중독 기숙형 치료 캠프(전문가의 진단, 상담, 가족상담, 활동, 사후상담 제공)

3) 한국정보화진흥원 인터넷중독대응센터 : www.iapc.or.kr / 1599-0075
인터넷과다사용과 관련된 상담, 예방교육 제공

4) 서울시 인터넷중독예방 상담센터(아이윌센터) : www.iwill.or.kr
인터넷중독예방교육, 상담 및 치료 등의 서비스 제공(강북, 광진, 명지, 보라매, 창동 5개소)

5) 서울 시립청소년미디어센터 스스로넷 : www.ssro.net
미디어중독예방교육, 미디어중독상담 제공

6) 청소년상담복지센터(17개 시도 포함 지역별 204개 센터 설치) : www.kyci.or.kr / 1388
각 지역의 청소년상담복지센터 통해 전문적 진단과 개별상담, 집단상담, 청소년동반자 지원

2. 신경정신과 병원

1) 게임과몰입 상담치료센터 www.game-clinic.org / 02-6299-3877, 3878
게임문화재단 후원으로 중앙대병원 내에 설치. 뇌영상, 심리검사, 상담 및 치료가능

kocca 연구보고서 14-35

2014 게임과몰입 종합 실태조사

연구책임자 : 전인식 (한국교육개발원)
공동연구자 : 김소아 (한국교육개발원)
홍미리 (한국교육개발원)
이고은 (한국교육개발원)
이은경 (명지대학교)
장미경 (한국방송통신대학교)

발 행 인 : 송성각

발 행 일 : 2014년 12월 31일

발 행 처 : 한국콘텐츠진흥원

발행담당자 : 게임산업팀 김일 팀장, 이윤진 주임
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동)
한국콘텐츠진흥원

Tel : 061-900-6275 / Fax : 061-900-6035

e-mail : yunjin@kocca.kr

ISBN : 978-89-6514-395-6 (93600)

【비매품】

※ 본 보고서 내용의 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

