

인터넷게임 중독위험 대학생들의 다면적 인성검사 II (MMPI-2) 프로파일

임지영(林智暎)*

논문 요약

본 연구는 184명(남 91명, 여 93명)의 대학생과 상담기관에 내원하여 인터넷게임 과다이용 문제를 호소하는 대학생 43명(남 25명, 여 18명)을 대상으로 게임중독위험 대학생들의 MMPI-2 프로파일 형태를 평가하였다. 인터넷 중독척도점수 39점 이하로서 인터넷 평균 이용자에 해당하는 대학생 141명(남 73명, 여 68명)에게 다면적 인성검사 II(MMPI-2)를 실시하여 불성실한 응답을 제외하고 122명(남 66명, 여 56명)의 자료를 정상집단에 포함시켰다. 상담기관에 내원한 대학생들 가운데 인터넷 중독척도점수 50점 이상이고, MMPI-2 결과가 타당한 41명(남 25명, 여 16명)의 자료를 인터넷게임 중독위험집단에 포함시켰다. 중독위험집단은 정상집단에 비해 남녀 모두 남성성-여성성(Mf)척도를 제외한 모든 임상척도들의 점수가 상승되었는데, 특히 Pd, Pa, Pt, 그리고 Sc척도는 75점 이상으로 높은 상승을 보였고, D척도는 70점에 근접하였다. 즉 인터넷게임 중독위험집단은 정상 대학생들에 비해 우울하고 반사회적이고 충동적인 성향이 높고, 의심이 많고 과도하게 예민하며, 강박적인 불안과 과도한 두려움을 느끼고, 현실검증력이 손상되었을 가능성이 높음을 시사하였다. 내용척도 비교에서는 특히 ANX, DEP, BIZ, 및 WRK 척도점수가 70점 이상으로 상승되어 중독위험집단의 대학생들이 불안과 우울을 많이 느끼고, 비현실적이고 때로는 망상과 환각까지도 경험할 가능성이 높으며, 업무수행에 어려움을 느끼는 경향이 높은 것으로 보였다. 본 연구가 갖는 제한점과 함께 향후 연구 방안이 논의되었다.

■ 주요어 : 인터넷게임중독, 다면적 인성검사 II, MMPI-2

* 호서대 산업심리학과 교수

I. 서론

인터넷은 최근 10여 년 동안 급속하게 확산되어 정보 통신분야 뿐 아니라 일상생활의 거의 모든 영역에 획기적인 발전과 변화를 가져온 것으로 평가되고 있다. 유용한 것으로 인식되었던 인터넷이 중독적인 위험과 그에 따른 부작용을 안고 있음이 밝혀진 것은 근래의 일이다. 인터넷 중독의 진단기준은 학자마다 차이를 나타내고 있으며, 인터넷 중독으로 인한 부작용에 대한 연구들은 아직 기초적인 수준에 머물러 있는 현실이다. 따라서 인터넷 과다사용의 하위영역인 인터넷게임 중독에 대한 연구도 충분히 이루어지지 않은 실정이다. 우리나라의 경우, 인터넷 보급률이 세계 수위를 차지하며, 특히 게임을 즐기는 인구가 기하급수적으로 증가하는 추세이고, 이에 따른 문제점들이 언론매체를 통해 간간히 보도되는 실정이므로 게임이용에 대한 연구들이 체계적으로 이루어져야 할 필요가 있다.

인터넷 중독에 대한 연구들은 대부분 약물 중독이나 알코올 중독에 기초하여 연구되거나 강박적인 행동이라는 측면에서 논의되었다(Walker, 1989). 중독이란 특정행동에 대한 '통제력의 상실', 행동으로 인한 '부정적 결과'가 지속적으로 발생됨, 그리고 '금단증상과 내성현상의 발생'을 개념상 본질적 요소로 가진다. Young(1996)은 인터넷 중독을 알코올이나 다른 충동 조절 장애처럼 실재하는 행동장애로 규정하고, 병적인 도박장애를 기준으로 인터넷 중독의 준거를 정하였다. 이용 시간이 점점 길어지고, 인터넷에 접속하지 않으면 심리적으로 불편하고, 인터넷 접속을 줄이려고 노력하지만 실패하게 된다고 설명하였다. 또한 사회생활이나 가족관계 및 일상생활 전반에 걸쳐 부정적인 결과가 나타나는데도 불구하고 지속적으로 사용하며, 인터넷을 사용하지 않으면 매우 불안하고 초조해지는 등 약물중독과 비슷한 의존, 금단, 내성 증상이 나타난다고 하였다. 그러나 인터넷 중독에 대한 일관된 정신과적 진단기준이 마련되어 있지 않은 현실이므로 이를 과다사용이라 부르기도 하는데, 본 연구에서는 '중독 위험'이라는 개념을 사용하고자 한다.

Young(1996)의 연구를 필두로 하여 인터넷 중독성에 대한 자각이 일기 시작하여 현재는 수없이 많은 연구가 집중적으로 생산되고 있다. Young과 Rogers(1997)는 BDI(Beck Depression Inventory)를 사용하여 성인 259명에 대한 온라인 조사를 통하여 중독 위험에 있는 사람들의 심리적인 특성을 연구하였다. 이 연구에서는 중독 위험이 있는 이들은 일반인에 비해 우울한 특성을 가지고 있는 것으로 확인되었다. Gunn(1998)은 20대 남성들을 대상으로 한 인터넷 검사에서 우울한 특성은 물론 내성적인 경향이 중독적 성향과 관련 있음을 밝혔다. 인터넷 게임이 미치는 영향에 관한 연구들은 대개 게임사용으로 인한 폭력성향의 증가를 밝히는 연구가 주종을 이룬다. 공격적이고 폭력적인 게임을 과다하게 이용하다보면 폭력행동을 모방하게 된다는 것이다.

Domminick(1984)의 연구에서는 고등학생들을 대상으로 비디오게임과 공격적 행동 간의 관계를 연구한 결과 게임점수가 높을수록 공격성향이 더 강하다고 보고하였다(이소영, 2000, 재인용).

국내의 연구는 외국의 연구보다 훨씬 더 활발히 이루어지는 것으로 보인다. 국내의 연구는 성인은 물론 대학생과 중고등학생의 인터넷 중독성향에 관한 연구들이 주종을 이룬다. 송원영(1999)은 인터넷 사용시간을 예측할 수 있는 변인으로 사용자의 자기효능감, 자기통제력 요인을 밝혀내었다. 자기 통제의 실패가 인터넷의 중독적 사용과 깊이 관련되므로 충동조절장애 또는 중독 행동으로 이해할 수 있을 것으로 보았다. 윤재희(1998)는 인터넷에 몰입하는 사람은 그렇지 않은 사람보다 더 우울하고 충동적이었음을 보고하였다. 김종범(2000)은 인터넷에 중독된 집단은 그렇지 않은 집단에 비해 공격적이고 외로우며 자존감이 낮음을 밝히고 있다. 고등학생들을 대상으로 인터넷 중독 가능성이 높은 집단과 낮은 집단의 심리적 특성을 조사한 이소영(2000)의 연구에서는 인터넷 중독 가능성이 높은 집단일수록 충동성과 문제해결 능력에 있어 부정적이고, 의사소통에 문제가 있음을 보여주었다. 어기준(2000)은 게임중독이 게임에서의 폭력성을 현실에서 노출하여 현실의 총기난사와 같은 범죄로 이어지거나, 리니지, 바람의 나라와 같은 머드게임에서 실제 진 게이머들이 자신을 이긴 상대를 찾아가 폭행하거나 게임 아이템을 강탈하는 '현실과 가상의 혼동'에 의한 사건을 유발하기도 하는 문제점을 갖고 있다고 지적하였다. 정경아와 한규석(2001)은 중학생들을 대상으로 게임에 비중독된 집단과 중독위험집단, 일반집단으로 구분하고 이들의 게임 및 인터넷 사용실태, 생활 스트레스사건, 고독감, 부모-자녀간 신뢰감, 일상생활에서의 흥미도를 비교하였다. 중독집단은 비중독집단에 비해 지난 6개월 동안 친구관계 불화, 잦은 지각과 결석, 성적부진에 대한 고민 등 생활스트레스를 더 많이 경험하였고, 부모-자녀간 신뢰감이 낮았으며, 고독감도 더 많이 느끼는 것으로 나타났다. 고등학생들을 대상으로 한 이해경(2002)의 연구에서는 폭력게임 중독자집단이 비중독자집단에 비해 학교만족도가 낮고, 학업스트레스와 대인스트레스를 더 많이 느끼며, 자극추구성향 특히 탈억제와 권태민감성이 큰 것으로 보고하였다. 또한 성격특성에서 볼 때, 동조성, 모방성, 충동성, 공격성이 중독자집단에서 더 큰 것으로 나타났다.

이와 같이 인터넷 및 게임의 과다사용으로 인한 부정적인 영향이 보고됨에 따라 정신보건 분야 전문가들의 관심이 고조되고 여러 연구들이 국내외에서 활발하게 시도되기 시작했다. 그러나 대부분의 연구들이 일반 대학생이나 중고등학생들을 대상으로 인터넷 중독척도를 실시하여 고위험집단과 저위험집단으로 구분하고 소수의 단일 척도들을 사용하여 심리적 적응 상태를 평가하는 방식으로 이루어졌다. 따라서 인터넷 및 게임중독으로 인한 문제와 관련하여 전문적인 도움을 받는 임상집단을 대상으로 보다 광범위한 정신건강 평가가 필요하다고 하겠다. 본 연구에서는 인터넷 및 게임중독에 대한 정신과적 진단준거가 확립되어 있지 않은 상황을 감안하여 상담센터 및 정신과에 내원하여 인터넷, 특히 게임과다사용 문제를 호

소하는 내담자들을 대상으로 세계적으로 가장 널리 사용되는 객관적 임상심리평가도구인 한국판 다면적 인성검사 II(한국판 MMPI-2; 김중술, 한경희, 임지영, 이정흠, 민병배, 문경주, 2005)를 실시함으로써 게임과다사용자의 정신건강에 대한 임상심리적 평가를 시도하였다.

II. 연구방법

1) 응답자

정상집단. 본 연구는 서울과 충청남도 소재 2개 대학의 심리학 강좌 수강생 184명(남 91명, 여 93명)을 대상으로 인터넷 중독척도(이소영, 2000)와 한국판 다면적 인성검사 II(한국판 MMPI-2; 김중술 등, 2005)를 실시하였다. 인터넷 평균사용자를 판별함에 있어 비교적 엄격한 기준을 적용하여 인터넷 중독척도점수 39점 이하를 인터넷 평균 이용자로(안석, 2000)로 분류하고 이에 해당하는 대학생 141명(남 73명, 여 68명) 가운데 불성실 응답으로 인한 타당하지 않은 MMPI-2 프로파일을 가려내기 위해 다음과 같은 자료제외준거를 사용하였다(김중술 등, 2005); 무응답(Cannot say) > 0, VRIN > 17, TRIN < 4, TRIN > 15, 또는 F > 20. 타당하지 않은 MMPI-2 프로파일을 가진 응답자 19명(남 7명, 여 12명)의 자료를 제외하고 122명(남 66명, 여 56명)을 분석에 포함시켰다. 응답자의 평균 연령은 남학생 23세(SD=5.8), 여학생 22세(SD=.6)였다.

인터넷게임 중독위험집단. 대학 내 학생생활 상담소 및 외부 상담센터, 정신과에 내원한 대학생들 가운데 인터넷게임 과다이용문제를 호소하고 Young(1999)이 제시한 기준에 따라 인터넷 중독척도점수가 50점 이상인 43명(남 25명, 여 18명)을 인터넷게임 중독위험집단으로 분류하여 한국판 다면적 인성검사 II(한국판 MMPI-2; 김중술 등, 2005)를 실시하였다. 비타당 프로파일을 가려내기 위해 정상집단과 동일한 자료제외준거를 적용하여 여학생 2명의 자료를 제외하고 41명(남 25명, 여 16명)을 분석에 포함시켰다. 남학생들의 평균 연령은 24세(SD=3.8), 여학생들은 23세(SD=2.4)였다.

2) 도구

인터넷 중독척도. 인터넷 중독척도는 인터넷 중독 여부를 파악하기 위해 20문항으로 구성된 검사로서 Young(1999)에 의해 제작되었다. 각 문항의 내용은 인터넷이나 통신 이용과

관련된 강박적 행동, 학업부진, 가정에서의 소홀, 대인관계의 문제, 정서적 변화 등과 관련된 내용들로 구성되어 있으며, 5점척도로 체크하도록 되어 있다. Young(1999)은 50점 이상을 인터넷 중독으로 구분하였다. Young의 척도를 사용한 안석(2000)의 연구에서는 평균 이용자를 판별함에 있어 비교적 엄격한 기준을 적용하여 20~39점은 평범한 이용자, 40~69점은 중독적 사용, 70~100점은 심한 중독적 사용으로 구분하고 있다. 본 연구에서는 Young(1999)이 제작한 인터넷 중독척도를 게임 이용에 맞추어 '인터넷'이라는 단어를 '인터넷 게임'으로 대체한 이소영(2000)의 수정 척도를 사용하였다. 본 연구에서 신뢰도(Cronbach's alpha)는 .84였다.

한국판 다면적 인성검사 II (한국판 MMPI-2). 1989년 미국에서 출판된 MMPI-2를 번역하고, 2000년 대한민국 인구총조사에 기초하여 표준화한 검사이다. 원판 MMPI에는 내용상 부적절하거나 성차별적인 문항들과 구식 표현들이 포함되어 있었는데 MMPI-2에서는 이러한 문항을 개선하여 문항의 질을 높였으며, 자살, 약물 및 알콜 남용, Type A 행동, 대인관계 등에 대한 새로운 문항을 추가하여 평가할 수 있는 내용영역을 확대했다. 또한 VRIN(Variable Response Inconsistency; 무선반응 비일관성) 및 TRIN(True Response Inconsistency; 고정반응 비일관성)과 같은 새로운 타당도 척도를 통해서 피검자가 제대로 문항을 읽고 일관성 있게 응답하였는지를 평가하도록 하였고, Fb(Back F; 비전형-후반부)척도를 추가하여 검사 후반부에서의 비전형적인 반응을 포착하도록 하였다.

3) 자료제외준거

불성실한 응답으로 인한 타당하지 않은 MMPI-2 프로파일을 가려내기 위해 다음과 같은 자료제외준거를 사용하였다; 무응답(Cannot say) ≥ 30 , VRIN > 17 , TRIN < 4 , TRIN > 15 , 또는 F > 20 (김중술 등, 2005).

4) 자료 분석

남녀별로 정상집단과 인터넷 게임중독 위험집단 간에 남녀별로 6가지 타당도척도(L, F, K, Fb, VRIN, TRIN)와 10개의 임상척도 상에서 차이가 있는지를 알아보기 위해 다변량분석(MANOVA)을 실시하였다. MANOVA 결과가 유의미할 경우, 어떤 척도들이 정상집단과 위험집단을 구별해주는 지를 알아보기 위해 F검증을 실시하였다. 15개의 내용척도들에 대해서도 동일한 분석을 시행하였다. 마지막으로 인터넷 게임중독 위험집단의 남녀간에 MMPI-2 프로파일을 동일한 방법으로 비교하였다.

III. 연구결과

연구 대상자들의 인터넷 중독 위험도

정상집단과 인터넷게임 중독위험집단을 대상으로 인터넷 중독척도(이소영, 2000)를 실시한 결과, 정상집단 남자의 평균점수는 33.6점(SD=8.42), 여자의 평균점수는 33.01점(SD=8.40)이었다. 인터넷게임 중독위험집단의 경우, 남자는 평균 60.52점(SD=4.74), 여자는 평균 58.5점(SD=5.26)이었다. 남녀 모두에서 정상집단과 중독위험집단 간에 인터넷 중독척도점수가 유의미하게 다른 것으로 나타났다(남 $t=-19.147, p<.001$, 여 $t=-11.405, p<.001$).

타당도척도와 임상척도 비교

정상집단과 중독위험집단 간에 타당도척도와 임상척도들에서 차이가 있는지를 알아보기 위해 다변량분석(MANOVA)을 실시한 결과, 남자(Wilks' Lambda=.29, $F(16,74)=1623.47, p<.001$)와 여자(Wilks' Lambda=.23, $F(16,55)=11.40, p<.001$) 모두에서 두 집단 간에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 어느 척도들이 두 집단 간의 차이를 드러내는 지를 알아보기 위해 F 검증을 실시한 결과가 표 1에 제시되어 있다. 중독위험집단은 정상집단에 비해 비전형적인 반응을 나타내는 F 척도와 Fb 척도의 점수가 유의미하게 높게 나타나 중독위험집단이

<표 1> 정상집단과 인터넷 게임중독 위험집단의 타당도척도와 임상척도 평균 및 표준편차

	남자					여자				
	정상집단(N=66)			위험집단(N=25)		정상집단(N=56)			위험집단(N=16)	
	M	Sd	F	M	Sd	M	Sd	F	M	Sd
VRIN	49.97	10.48	11.69***	58.72	11.94	50.17	9.55	4.17*	55.63	8.86
TRIN	57.18	6.08	13.65***	50.44	11.10	56.63	6.10	.37	55.19	13.49
L	49.47	9.09	4.10*	45.44	6.43	48.29	8.84	3.04	44.13	6.59
F	50.65	10.92	47.24***	76.20	24.61	50.14	9.80	73.06***	83.88	23.48
K	50.03	9.72	3.76	45.60	9.71	47.82	8.07	9.11**	41.06	7.23
Fb	51.33	11.34	72.64***	83.84	25.08	52.32	11.30	71.87***	87.38	22.89
Hs	50.67	11.71	20.29***	64.00	14.73	49.73	10.30	21.75***	64.44	13.72
D	48.42	11.41	52.76***	69.68	14.92	49.82	10.06	40.48***	70.38	15.31
Hy	50.73	10.78	31.88***	67.00	15.59	50.38	10.77	25.67***	68.00	16.63
Pd	49.95	9.81	105.50***	74.76	11.45	50.13	9.21	103.85***	78.13	11.28
Mf	51.80	10.16	.65	53.92	13.40	50.66	10.18	.02	51.13	10.86
Pa	52.35	11.14	57.30***	78.08	20.99	50.77	10.42	66.86***	83.19	22.68
Pt	51.08	11.22	72.06***	77.44	17.52	49.86	11.61	54.43***	75.31	14.01
Sc	51.62	12.07	67.87***	80.80	21.18	49.32	9.56	92.21***	80.69	16.84
Ma	50.48	8.30	22.61***	61.48	13.14	50.21	10.53	41.66***	70.13	12.07
Si	50.36	8.54	13.81***	59.44	14.25	49.68	10.51	7.77***	58.31	12.32

* $p >.05$. ** $p >.01$. *** $p >.003$ (Bonferroni).

정상인들에게서는 흔히 보여지지 않는 심리적 문제들을 갖고 있을 가능성을 시사하였다. 임상척도 상에서의 차이를 조사한 결과, 남녀 모두 남성성-여성성(Mf)척도를 제외한 모든 임상척도들에서 중독위험집단의 점수가 정상집단보다 높았다. 특히 인터넷 게임을 즐기는 중독위험집단의 피검자들은 정상 대학생들에 비해 Pd, Pa, Pt, 그리고 Sc척도 점수가 75점 이상 상승하여 권위에 복종하거나 법과 규칙을 지키는 데 어려움을 겪는 등 반사회적이고 충동적인 성향이 높고, 타인을 불신하고 과도하게 예민하며, 강박적인 불안과 과도한 두려움을 느끼고, 비현실적인 사고를 하는 경향이 더 높은 것으로 보였다. 또한 남녀 모두 D척도에서의 높은 점수는 중독위험집단이 정상 대학생들에 비해 우울한 성향이 있음을 의미하였다.

내용척도 비교

다변량분석(MANOVA)을 실시하여 정상집단과 중독위험집단 간에 내용척도들의 평균 프로파일이 유의미하게 차이를 확인하였다(남 Wilks' Lambda=.37, $F(15,75)=8.32$, $p < .001$, 여 Wilks' Lambda=.29, $F(15,56)=9.09$, $p < .001$). 두 집단 간의 차이를 보여주는 내용척도를 알아보기 위해 F검증을 실시한 결과는 표 2와 같다. 남자의 경우, FRS, CYN, 그리고 TPA 척도를 제외한 모든 내용척도 상에서 정상집단과 중독위험집단 간에 유의미한 차이가 관찰되었다. 특히 ANX, DEP, BIZ, LSE, 및 WRK 척도들은 70점에 가까운 또는 그 이상의 상승된 점수를 나타냈다. 따라서 인터넷게임 중독위험이 높은 남자들은 정상 남자들에 비해 불안과 우울을 많이 느끼고, 비현실적이고 때로는 망상과 환각까지도 경험할 가능성이 높으며, 자존감이 낮고, 업무수행에 어려움을 느끼는 경향이 높은 것으로 보였다. 반면 여자의 경우에는 SOD 척도에서만 두 집단 간에 유의미한 차이가 발견되지 않았다. 70점 이상의 높은 상승을 보인 척도는 ANX, DEP, BIZ, 및 WRK 척도로서 게임중독위험 남자집단과 유사한 심리적 문제점을 가지고 있는 것으로 해석되었다. 또한 OBS, HEA, ANG 척도 점수가 거의 70점에 근접함으로써 중독위험 여자집단이 정상집단에 비해 의사결정에 어려움을 느끼고 걱정하고 초조해하는 경향이 있으며, 여러 가지 신체증상을 많이 보고하는 한편, 적대적이고 비판적이며 분노를 많이 경험하는 것으로 나타났다.

게임중독 위험집단의 남녀 간 비교

인터넷 게임중독 위험집단의 남녀 간에 MMPI-2 프로파일의 차이가 있는지를 검증하기 위해 타당도와 임상척도들을 가지고 다변량분석(MANOVA)을 실시한 결과, 남녀의 MMPI-2 프로파일에 차이가 없는 것으로 드러났다(Wilks' Lambda=.56, $F(16,24)=1.18$, $p > .05$). 내용척도들에 대한 분석결과도 마찬가지로 남녀 간에 차이가 없었다(Wilks' Lambda=.47, $F(15,25)=1.83$, $p > .05$).

<표 2> 정상집단과 인터넷 게임중독 위험집단의 내용척도 평균 및 표준편차

	남자					여자				
	정상집단(N=66)			위험집단(N=25)		정상집단(N=56)			위험집단(N=16)	
	M	Sd	F	M	Sd	M	Sd	F	M	Sd
ANX	49.36	9.56	69.51***	71.04	14.38	50.41	10.86	48.09***	72.37	12.22
FRS	51.47	9.90	2.03	55.52	16.65	49.62	9.69	25.41***	66.06	16.50
OBS	50.31	10.21	25.62***	63.72	13.74	51.41	9.38	37.44***	68.87	12.25
DEP	51.01	10.32	74.36***	74.24	14.11	52.55	10.79	37.31***	71.62	11.79
HEA	51.15	10.99	18.21***	63.64	15.75	50.83	11.53	24.04***	67.37	13.13
BIZ	50.72	10.43	38.55***	71.04	20.61	48.51	9.40	45.15***	72.43	20.28
ANG	50.93	9.90	7.05***	57.56	12.33	50.62	8.35	43.54***	68.12	12.33
CYN	48.40	8.99	4.10*	53.32	13.24	49.41	9.61	12.50***	59.00	9.36
ASP	51.53	10.98	3.33***	66.60	13.81	48.82	8.40	37.77***	65.12	12.24
TPA	49.30	8.59	2.54	53.00	12.67	50.37	9.22	19.78***	63.12	12.84
LSE	49.34	9.83	55.84***	69.40	14.89	51.94	11.26	16.89***	65.93	14.42
SOD	50.18	9.12	8.33***	57.36	13.77	51.14	10.20	.39	53.06	12.80
FAM	51.65	11.84	15.91***	64.08	16.50	50.41	9.28	31.50***	65.50	10.18
WRK	49.33	9.70	54.01***	69.04	15.10	51.25	11.59	32.53***	71.31	15.00
TRT	49.27	9.28	43.16***	67.28	16.48	50.83	10.86	20.73***	67.50	18.56

* $p > .05$. ** $p > .01$. *** $p > .003$ (Bonferroni).

주. ANX = anxiety, 불안. FRS = fears, 공포. OBS = obsessiveness, 강박성.

DEP = depression, 우울. HEA = health concern, 건강염려.

BIZ = bizarre mentation, 기태적 정신건강. ANG = anger, 분노.

CYN = cynicism, 냉소적 태도. ASP = antisocial practices, 반사회적 특성.

TPA = type A, A유형행동. LSE = low self-esteem, 낮은 자존심.

SOD = social discomfort, 사회적 불편감. FAM = family problems, 가정문제.

WRK = work interference, 직업적 곤란.

TRT = negative treatment indicators, 부정적 치료지표.

IV. 논의

본 연구에서는 한국판 다면적 인성검사 II(한국판 MMPI-2; 김중술 등, 2005)를 사용하여 인터넷게임에 과도하게 몰입하는 대학생들의 정신건강에 대한 임상심리적 평가를 시도하였다. 인터넷 중독척도(이소영, 2000) 점수가 39점 이하로 인터넷을 평균적으로 이용하는 것으로 판단되는 정상 대학생집단과 인터넷게임 과다이용문제로 인해 상담기관에 내원한 인터넷 중독척도(이소영, 2000) 50점 이상의 중독위험집단 간에 MMPI-2 프로파일을 비교하였다. 남녀 모두 남성성-여성성(Mf)척도를 제외한 모든 임상척도들에서 중독위험집단의 점수가 정상 집단보다 높게 나타났으며, 특히 Pd, Pa, Pt, 그리고 Sc척도 점수가 75점 이상으로 상승되었

고, D척도는 70점에 근접하였다. 즉 인터넷게임 중독위험집단은 정상 대학생들에 비해 우울하고 반사회적이고 충동적인 성향이 높고, 의심이 많고 과도하게 예민하며, 강박적인 불안과 과도한 두려움을 느끼고, 현실검증력이 손상되었을 가능성이 높음을 시사하였다. 내용척도 비교에서는 남자의 경우 FRS, CYN, 그리고 TPA 척도를 제외한 모든 내용척도 상에서, 여자의 경우 SOD를 제외한 모든 척도들에서 두 집단 간에 유의미한 차이가 발견되었다. 특히 ANX, DEP, BIZ, 및 WRK 척도점수는 70점 이상으로 상승되어 중독위험집단의 대학생들이 불안과 우울을 많이 느끼고, 비현실적이고 때로는 망상과 환각까지도 경험할 가능성이 높으며, 업무수행에 어려움을 느끼는 경향이 높은 것으로 보였다. MMPI-2 프로파일에 나타난 중독위험집단의 이와 같은 심리적 특성은 인터넷 중독집단이 우울하고 충동적이며 공격적이라는 선행연구들의 보고와 유사하였다(윤재희, 1998; 김중범, 2000; 이소영, 2000; 이해경, 2000). 또한 Sc척도와 BIZ척도점수의 높은 상승은 게임중독위험집단이 감정과 충동을 통제하는 데 어려움을 겪고, 주의집중에 문제가 있으며, 비현실적인 사고를 할 가능성이 높음을 시사한다는 점에서 게임중독이 '현실과 가상의 혼동'에 의한 사건을 유발하기도 한다는 어기준(2000)의 지적을 뒷받침한다고 하겠다.

본 연구가 갖는 첫 번째 의의는 일반 학생들을 대상으로 인터넷 및 게임중독이 미치는 사회 심리적 영향을 평가한 기존의 연구들과는 달리 게임과다사용으로 인한 문제를 호소하며 전문적인 정신건강 서비스를 찾는 임상집단을 대상으로 했다는 점이다. 두 번째 의의는 임상장면에서 가장 널리 사용되는 평가도구인 다면적 인성검사 II(MMPI-2)의 한국판 개발에 맞추어 처음으로 인터넷 게임중독 위험집단의 MMPI-2 프로파일형태를 평가했다는 점이다.

본 연구가 갖는 제한점으로는 사용된 임상집단의 크기가 비교적 작다는 점과 인터넷 중독의 여러 하위 유형들이 비교되지 않았다는 점을 들 수 있겠다. 후속 연구에서는 충분한 규모의 인터넷 및 게임중독 임상집단을 대상으로 음란물 중독, 폭력게임중독, 비폭력성 게임중독, 인터넷 쇼핑중독 등과 같은 인터넷 중독의 여러 하위유형들에 따른 MMPI-2 프로파일의 차이를 비교해 볼 필요가 있을 것이다. 알코올 및 약물 등의 물질관련장애의 경우 대개 D, Pd, 그리고 Pt척도의 점수가 높은 상승을 보이는데 반면(Butcher & Williams, 2000), 인터넷 게임 중독위험집단의 경우 이 척도들뿐 아니라 Pa와 Sc척도가 상승된 점은 중독의 유형에 따라 MMPI-2 프로파일 양상이 다르게 나타날 수 있음을 시사한다는 면에서 후속 연구에서 심층적인 비교, 평가가 요구된다고 할 수 있다. 또한 인터넷 및 게임중독자들에 대한 전문적인 정신과적 진단을 통해 우울증, 성격장애, 정신분열증과 같은 정신병리 유무를 평가할 필요가 있을 것이다.

참고문헌

- 김중범(2000). 인터넷 중독 하위 집단의 특성 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 김중술, 한경희, 임지영, 이정흠, 민병배, 문경주(2005). 다면적 인성검사 II (MMPI-2) 매뉴얼. 마음사랑.
- 송명준, 허유정, 이은정, 권정혜(2000). 인터넷 중독: 중독증 특성, 중독의 결과 및 중독자의 하위유형. 고려대학교. <http://psyber.lprea.ac.kr>
- 송원영(1999). 자기 효능감과 자기통제력이 인터넷의 중독적 사용에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 석사학위 논문.
- 안석(2000). 인터넷의 중독적 사용에 관한 연구: 서울소재 중학생 대상으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 이기준(2000). 청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반 문제점. 제19회 특수상담사례 연구발표회 발표논문. 한국청소년 상담원.
- 윤영민(2000). 인터넷 시대에 있어 청소년 문제와 대책. 서울: 청소년보호위원회.
- 윤재희(1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구 성향 및 대인관계의 연관성. 고려대학교 석사학위논문.
- 이소영(2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 고려대학교 석사학위 논문.
- 이해경(2002). 인터넷상에서 청소년들의 폭력게임 중독을 예측하는 사회심리적 변인들. 한국심리학회지:발달, 14(4), 55-79.
- 정경아, 한규석(2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. 2001년 한국심리학회 연차학술대회논문집, 223-228.
- Gunn, D. A.(1998). Internet addiction. Project Presented to the University of Hertfordshird, UK. <http://147.197.152.160/netquest/ALL-VERs.html>
- Butcher, J.N., Dahlstrom, W.G., Graham, J.R., Tellegen, A., & Kaemmer, B. (1989). *MMPI-2 (Minnesota Multiphasic Personality Inventory-2): Manual for administration and scoring*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.
- Butcher, J.N., & Williams, C.L. (2000). *Essentials of MMPI-2 and MMPI-A Interpretation*. Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.
- Walker, M.B. (1989). Some problems with the concept of Gambling Addiction: should theories of addiction be generalized to include excessive gambling. *Journal of Gambling Behavior*, 5, 179-200.
- Young, K. S. (1996), "Internet addiction: the emergency of a new clinical disorder", *Cyberpsychology and Behavior*, 3, 1(3), 237-244.

Young, K.S. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment.

<http://netaddiction.com/articles/symptoms.htm>.

Young, K. S., Rogers, R. (1997). The Relationship between Depression and Internet Addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 1(1), 25-28.

* 논문접수 2005년 7월 21일 / 1차 심사 2005년 8월 19일 / 2차 심사 2005년 11월 11일

* 임지영: 서울대학교 심리학과를 졸업하고 미국 미네소타대학교 대학원에서 심리학 박사학위를 취득하였다. 현재 호서대학교 산업심리학과 교수로 재직중이며, 주요 저서로 <MMPI-2: 다면적 인성검사 II 매뉴얼><MMPI-A: 다면적 인성검사-청소년용 매뉴얼>등이 있다.

* e-mail: littleicemachine@office.hoseo.ac.kr

Abstract

MMPI-2 Profiles of College Students at High-Risk of Internet Game Addiction

Jeeyoung Lim*

This study examined the MMPI-2 Profiles of college students at high-risk of internet game addiction. 184 college students (male 91, female 93) were administered the internet addiction scale. 141 students (male 73, female 68) with internet addiction scale scores of 39 or lower were considered average internet users and administered the Korean MMPI-2. 122 students (male 66, female 56) with valid MMPI-2 profiles consisted of final normal sample. High-risk group consisted of 41 college students who received psychological services due to internet game addiction and produced internet addiction scale scores of 50 or greater with valid MMPI-2 profiles. Students at high-risk of internet game addiction obtained significantly elevated scores on all MMPI-2 validity and clinical scales except Mf scale. Scores on Pd, Pa, Pt, and Sc were very much elevated with scores of 75 or greater. When content scale scores were examined, high-risk group produced highly elevated scores on ANX, DEP, BIZ, and WRK. These results suggest that students at high-risk of internet game addiction are more likely to be depressed, anxious, and unrealistic, and may have behaviors or attitudes that contribute to poor work performance. Limitations of this study and suggestions for further research were discussed.

Key words: Internet Game Addiction, MMPI-2, College Students

* Department of Industrial Psychology, Hoseo University