

문제행동이론을 기반으로 한 SNS 중독과 게임 중독의 비교

Comparison between SNS Addiction and Gaming Addiction-Based on the Problem Behavior Theory

서 동 백 (DongBack Seo) 충북대학교 경영대학, 교신저자
김 성 재 (SeongJae Kim) 충북대학교 국제경영정보과학 협동과정

요 약

인터넷 사용자 수가 급증하면서, 인터넷 기반의 애플리케이션 중 가장 많이 사용되는 SNS(Social Network Sites)이나 게임 이용은 성별과 연령대에 크게 좌우되지 않는 대중적인 성격을 띠게 되었다. 인터넷의 폭넓은 보급과 사용은 사회에 도움이 되어온 반면, 이와 함께 과도한 인터넷 사용을 통제하지 못하는 인터넷 중독과 같은 부작용 현상도 나타나고 있어 이에 따른 사회적 비용 또한 우려할 만한 수준이다. 인터넷 중독, SNS 중독 그리고 게임 중독은 중독자 개인들의 일상생활 속에서 매우 큰 위치를 차지하고 부정적인 영향을 주고 있으며, 심각한 사회 문제까지도 야기할 수 있다. 본 연구에서는 중독의 원인을 설명할 수 있는 문제행동이론을 도입하여, 인터넷, SNS 그리고 게임에 대한 접촉이 상대적으로 높은 연령대인 20대 대학생들을 주 대상으로 하여 개인적 특성인 자존감과 인지적 가정환경이 인터넷 중독, SNS 중독 그리고 게임 중독에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 또한 인터넷 중독, SNS 중독 그리고 게임 중독 사이의 관계를 규명하고자 한다.

키워드 : 인터넷 중독, SNS 중독, 게임 중독, 인지적 가정환경, 자존감, 문제행동이론

I. 서 론

인터넷이 보급되기 시작하면서 지금까지, 우리는 일상생활 전반에 걸쳐 인터넷을 활용해 왔으며, 인터넷을 통해 다양한 지식을 획득해 왔다. 그에 따라 인터넷이 우리 삶에서 차지하는 부분

은 급격히 넓어지게 되었고, 인터넷 사용률은 매년 꾸준한 증가세를 보이고 있다.

한국인터넷진흥원에 따르면, 2015년 우리나라의 인터넷 사용률(만 3세 이상, 최근 1개월 이내 인터넷 이용자 기준)은 85.1%로, 41,940천 명에 이른다(한국인터넷진흥원, 2015). 10대와 20대의 99.9%가 인터넷을 이용하고 있으며, 60대에서도 절반 이상인 59.6%가 인터넷을 이용하고 있다. 인터넷의 사용행태 면에서 볼 때, 인터넷 이용자의 대부분인 92.3%가 매일 1회 이상 인터넷을 이

† 이 논문은 2015년도 충북대학교 학술연구지원사업의 교내연구비 지원에 의하여 연구되었음.

본 논문은 2016년 한국경영정보학회 추계학술대회에서 발표된 내용을 수정 및 보완한 것임.

용하며, 주 평균 인터넷 이용시간은 13.7시간으로, 하루에 약 2시간을 인터넷 사용에 할애하는 것으로 나타났다. 이렇듯 인터넷은 우리나라 대다수 사람들의 생활과 밀접하게 관련되어 있다. 그런데 인터넷을 이용하는 4천만 명 이상의 사용자들 중, 약 7% 가량(약 3백만 명)이 인터넷을 과도하게 사용하여 일상생활에 장애가 유발되는 인터넷 중독위험군에 속한다. 특히 20대의 30%가 인터넷 중독위험군에 속한다는 사실은 심각하게 우려할 만한 사안이라 할 수 있다(한국인터넷진흥원, 2015).

중독은 사회적인 문제로 인식되는, 특정 대상에 대한 과도한 탐닉으로 발생하는 뇌기능 및 구조의 반영구적인 변화로 인하여 생기는 만성적이고 재발 가능한 질병이다(Leshner, 1997). 이러한 중독의 개념은 주로 물질에 대한 의존을 설명하는 데에 사용되었으나(Holden, 2001), 최근에 들어서는 인터넷의 과도한 사용을 설명하는 데에도 적용되기 시작했다(Yellowlees and Marks, 2007). 단, 본 연구에서는 위와 같은 병리학적인 중독의 개념보다 다음과 같은 사회과학적인 접근법을 사용한다.

인터넷 중독에 대한 명확한 정의가 학문적 논의의 대상이며 아직까지 한 가지 통일된 기준이 나오지 않고 있으나, 상당수의 연구에서는 다음 4가지 증상에 해당될 경우 인터넷 중독으로 정의하고 있다(Block, 2008): (1) 과도한 인터넷의 사용으로 시간 개념이 상실되거나 기본적인 욕구를 충족시키지 못함, (2) 인터넷을 사용하지 못할 경우, 분노, 긴장, 우울증 등을 경험하게 되는 금단 증상이 일어남, (3) 더 좋은 컴퓨터 장비나 소프트웨어를 사용하거나 더 오래 인터넷을 사용하고 싶어하는 내성이 생김, (4) 자신의 인터넷 사용에 대하여 거짓말을 하거나 학업, 직업 등에 부정적인 영향을 받거나, 사회적으로 고립되고, 또는 피로 증상을 느끼는 부정적인 결과가 초래됨. 위 정의를 간단히 정리하자면, 인터넷 중독은 개인이 과도하게 인터넷을 사용하면서, 그 강약에 따라

이를 조절하지 못하여, 자신의 삶에 부정적인 영향을 미치게 되는 현상이라 할 수 있다(Weinstein and Lejoyeux, 2010).

이 밖에도 과도한 인터넷 사용은 정신적 갈등을 신체적 증상으로 전환시키고, 강박 및 기타 불안 장애, 우울증 및 정신편열을 일으키며, 충동, 수면 장애 및 기분 조절 장애를 야기한다(Adalier, 2012; Saliceti, 2015). 또한 사용자에게 신체적, 정신적으로 해를 끼칠 뿐만 아니라 사회적으로 부정적인 영향을 끼치며(Caplan, 2002), 가족관계 측면 및 경제적, 직업적으로도 심각한 결과를 가져온다(Saliceti, 2015).

Cheng and Li(2014)은 31개 국가를 대상으로 한 연구에서 인터넷 중독은 삶의 질(quality of life)과 밀접한 연관이 있다고 밝혔다. 인터넷 중독은 이러한 개인적 범위를 넘어서, 가정적으로, 사회적으로 그리고 경제적으로도 심각한 문제를 초래한다. 인터넷 중독이 사이버범죄와 상관관계가 있다는 연구결과는 여러 차례 밝혀진 바가 있으며, 인터넷 중독이 심할수록 사이버범죄 발생이 더 증가한다고 말한다(김계원, 서진완, 2009; 신현주, 2011). 우리나라에서 인터넷 중독으로 인하여 발생하는 사이버범죄와 청소년 비행, 오프라인 상의 범죄는 최대 5조 4570억여 원에 달하는 사회적 손실비용을 초래한다(김준호, 2011). 자살로 인한 사회경제적 손실비용이 3조 850억여 원이라는 사실을 볼 때, 인터넷 중독이 우리 사회에 얼마나 부정적인 영향을 끼치는지 알 수 있다(김준호, 2011).

월드와이드웹(www)이 나와 사람들이 인터넷 상에서 정보를 쉽게 열고 읽을 수 있게 되었을 때, 사람들은 인터넷을 돌아다니면서 여러 정보를 읽는데 시간을 보내기 시작했다(송효진, 2010). 이때에는 인터넷 상에 많은 앱들이 소개되기 전이라서 사람들은 단순하게 웹브라우저를 이용하여 시간을 보내고, 이에 너무 과도하게 시간을 보내는 사람들도 생겨났다(Pezoa-Jares *et al.*, 2012). 이에 따라, 인터넷 중독에 대한 연구 또한 시작되었고, 시간이 가면서 인터넷은 단순한 정보제공을 넘어서

사용자들에게 다양한 기능을 제공하기 시작했다. 인터넷 중독에 대한 연구가 활발해지면서, 인터넷이 채팅이나 게임, 또는 소셜 네트워크 서비스(SNS: Social Network Service)와 같은 인터넷 상의 앱(App.: Application)에 미치는 영향에 대한 연구의 필요성은 증대하였다. 최근에 들어서 사람들은 이러한 앱을 이용하기 위해 주로 인터넷을 사용한다(Rooij *et al.*, 2010). 인터넷에서 가장 많이 사용되는 앱으로 꼽을 수 있는 것은 SNS(Social Network Sites)와 게임이다. 인터넷 중독과 그 심각성은 눈에 띄게 증가해 왔으며(Young, 2011), 이에 따라 SNS와 게임에 중독되는 사례도 늘어나기 시작했다. SNS 중독은 인간관계 형성 및 유지가 주 목적인 사회적 네트워킹에 과도하게 몰두하는 것이며, 게임 중독은 온라인 및 오프라인 게임에 과도하게 몰두하는 것에 해당한다. 한국인터넷진흥원의 2015년 인터넷 사용 실태조사에 따르면, 인터넷을 사용할 때 SNS를 비롯한 ‘커뮤니케이션’과, 게임 등의 ‘여가 활동’이 주된 목적으로 나타났다. 따라서 인터넷이 광범위하게 사용되고 이에 대한 중독 현상도 관찰된 것을 바탕으로 최근 가장 인기 있는 앱인 SNS와 게임에 사람들이 쉽게 중독될 수 있다고 여겨져 그에 대한 연관성과 차이를 연구하게 되었다.

게임 중독은 게임에 대한 통제력의 점진적 상실, 내성, 금단 증상 등을 포함한 인지 및 행동적 증후군이 복합적으로 나타나는 중독 증상이며, 이는 행위 중독만이 아니라 물질 중독에서 보이는 증후군과도 유사하다(American Psychiatric Association, 2013). 게임 중독은 도박중독을 제외하고, 유일하게 DSM-5(The Fifth Edition of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)에서 언급된 행위 중독(예: 쇼핑 중독, 도박 중독, 일 중독, 운동 중독, 성 중독 등 특정 행동이나 활동에 대한 중독)이다(American Psychiatric Association, 2013). DSM-5에서는 오프라인 게임과 온라인 게임을 구분하지 않고 ‘온라인 게임’이라는 하나의 개념으로 통일하여 제시하고 있다. 본 연구 또한

‘게임’이라는 단어에 컴퓨터나 모바일 기기를 이용한 모든 게임을 포함한다. 특히 세계적인 수준의 게임산업국 위치에 오른 우리나라에서는 알코올, 도박, 마약과 더불어 게임 중독이 4대 중독으로 꼽힐 만큼 사회에서 큰 이슈가 되고 있는 상황이다. 게임 중독자들은 자신들의 행위로 인해 스스로 신체적, 정신적으로 피해를 입을 뿐만 아니라, 때로는 다른 모든 형태의 사회적 접촉으로부터 자신을 단절시키고 실제 삶에서 보다는 오로지 게임 상에서의 성취에만 집중한다(Weinstein, 2010). 국내외 연구를 통하여, 게임 중독자들은 일반인에 비해 공격적이며, 특히 학생의 경우, 게임 중독이 심할수록 적대감은 높아지고 학업 성적은 떨어지는 것으로 나타났다. 실제로 현실과 게임 속 공간을 착각하여 자신을 마치 게임 속의 주인공처럼 여기고 타인을 상해하거나 살해하는 사건이 발생하고, 게임을 그만하라고 나무라는 어머니를 살해하는 등, 게임으로 인한 심각한 사회적 문제는 점차 증가하고 있다(권자영, 정현지, 2011; 김용영, 2010; 김현수, 2012).

SNS 중독은 ‘SNS에 과도하게 관심을 가지고 SNS에 접속하거나 사용하려는 강한 욕구를 느끼며, 과도한 시간과 노력을 SNS 이용에 사용하여 다른 사회활동, 학업/직업, 대인관계 및 정신적 건강과 안녕에 부정적인 영향을 받는 상태’를 말한다(Andreassen and Pallesen, 2014). SNS의 사용에 관한 연구는 현재 활발히 진행되고 있으나, SNS 중독은 인터넷 중독이나 게임 중독만큼 오래 전부터 주목을 받지 않았고, 관련 실증 연구도 제한적이다. 그러나 모바일과 인터넷 기술의 발달로 인해, SNS 사용은 전 세계적으로 확산되고 있다. 다양한 SNS 중 Facebook은 세계 인구의 4분의 1 가량에 해당하는 16억 이상에 달하는 사용자를 확보하였다(Facebook.com, 2016. 4). 또한 국내 인터넷 이용자의 64.9%는 위와 같은 SNS의 이용자이다(한국인터넷진흥원, 2015). 특히 최근 SNS는 모바일 환경에서의 휴대성을 기반으로 더욱 사용이 급증하고 있다(김대진, 김진수, 2015; 민진영,

김병수, 2013). 이렇듯 SNS는 등장한 지 얼마 되지 않았지만 우리 삶의 중요한 부분으로 자리잡게 되었고, 이에 대한 부작용으로 SNS를 과도하게 사용하는 중독 현상도 볼 수 있게 되었다. SNS를 사용하는 것 자체가 우울감, 불안 및 중독 증상을 야기할 수 있다고 보고된 바가 있다(Kross *et al.*, 2013). 또한, SNS 중독자들은 실제 삶에서 SNS 상에서 느끼는 만족감을 느끼지 못한다(Çam and Isbulan, 2012). 게임 중독 등의 다른 중독증과 마찬가지로, 불면증을 비롯한 건강상의 문제를 야기하기도 하고(Koc and Gulyagsi, 2013), 실제 대인관계와 생활에 소홀해지고 직업 및 학업에 대해 성과 저해의 원인이 되기도 한다(Davies and Cranston, 2008; Kirschner and Karpinski, 2010).

위에서 서술한 것처럼, 인터넷 중독과 게임 중독, SNS 중독이 우리에게 미칠 수 있는 악영향은 가벼운 것이 아니다. 알코올 중독이나 도박 중독과 마찬가지로, 중독자들은 신체적, 사회적, 정신적인 문제를 겪을 수 있다.

본 연구에서는 문제행동이론(Problem Behavior Theory)을 기반으로, 이 중독 현상들이 동시에 일어날 수도 있다고 생각하고 그 중독 현상들 간에는 어떤 관계가 있는지 살펴보기로 한다. 예를 들어, 인터넷 중독과 게임 중독 간에는 어떤 상관관계가 있는지, 게임에 중독된 사람은 SNS에도 중독될 가능성이 있는지 등이다.

이러한 가능성을 보여주는 실증적인 예로, 2005년 한국 정보화진흥원의 한 조사에서, 인터넷에 중독된 학생들의 75% 이상은 게임을 목적으로 인터넷을 이용한다고 밝혀진 바가 있다. 또한 오늘날 스마트폰의 주요 기능 중 하나가 인터넷을 접속하여 SNS를 사용하는 것이기에, 인터넷 중독과 SNS 중독은 연관이 있을 수 있다(김종욱 등, 2015). 그렇다면 어떤 요인이 인터넷, SNS 그리고 게임 중독에 영향을 미치며, 이들 중독 사이에는 어떠한 연관이 있는지 알아보는 것은 위에서 언급한 하나나 복수의 중독 행위를 예방하거나, 중독이 추가로 진행되는 것을 방지하는 방법을 개

발하는데 중요한 토대를 마련하는 연구가 될 것이다.

II. 이론적 배경

2.1 문제행동이론과 행위 중독

본 연구의 주된 목적은 문제행동이론(Problem Behavior Theory)을 기반으로 하여, 인터넷 중독 및 SNS 그리고 게임 중독에 영향을 미치는 개인적, 환경적 요인들과의 관계와 인터넷 중독, SNS 중독 그리고 게임 중독간의 관계를 규명하는 것이다.

문제행동이론은 문제적인 행위(예를 들면, 과도한 음주, 약물 남용, 도박 중독 등)에 대한 원인을 정신적, 그리고 심리적 관점에서 분석하는 틀을 제공해 주는 이론이다. 문제행동이론에서는 개인의 문제적 행위가 3가지의 체계로 서로 연관되어 작용함으로써 발생한다고 보았다. 3가지 체계는 성격 체계(personality system), 인지된 환경 체계(perceived environmental system) 그리고 행동 체계(behavioral system)이다. 먼저, 성격 체계는 자신이 사회에 대해 가진 가치, 신념, 태도 및 선호와 연관된 변수들로 구성되어 있으며, 개인적 가치, 신념, 자존감 등이 이에 해당한다(Jessor *et al.*, 1991; 현안나, 2012). 인지된 환경 체계는 문제행동에 대한 인접 주체들의 기대와 관련된 사회적 영향요인들로 구성되어 있다. 부모 및 또래 집단의 통제와 지지, 그리고 부모의 허용적 태도 등이 이에 해당한다. 마지막 구성 요소인 행동 체계는 성격 체계와 환경 체계의 영향을 받아 결과적으로 나타나는 행동이며, 마약 사용, 음주, 문제적 성 행동 등 다양한 행위를 포함한다(Jessor *et al.*, 1991). 본 연구에서는 이러한 행동 체계가 마약이나 알코올에 대한 중독과 유사한 역할인 인터넷 중독, 게임 중독, SNS 중독으로 대입되었다. 성격 체계와 인지된 환경 체계가 행동 체계에 영향을 미친다는 문제행동이론의 설정은 자존감(성격 체

계)과 인지된 가정환경(인지된 환경체계)이 인터넷 중독, 게임 중독, SNS 중독에 영향을 미칠 것이라는 본 연구의 가정과 부합한다. 따라서 문제행동이론이 본 연구에 도입되기에 적합하다고 보았다.

성격 체계와 인지적 환경 체계에 영향을 받은 문제적 행동은 한가지로 나타나기도 하지만 복수의 문제적 행동들로 나타날 가능성이 높다(Jessor and Jessor, 1977). 예를 들면, 낮은 자존감을 가지고 있으며 부모의 지지 성향이 약한 가정에서 자라온 사람이 인터넷 중독에 취약할 가능성이 크고, 또한 다른 형태의 중독에도 취약할 가능성이 있다는 것이다. 실제로 고등학생과 대학생을 대상으로 한 Donovan and Jessor(1985)의 연구에서는 과도한 음주와 마약 복용 등을 포함한 모든 일련의 문제적 행동들이 서로 비례하는 관계를 보였다. 이는 부정적인 개인적 배경이나 특성이 한 가지 문제적 행동에 영향을 주는 것뿐만 아니라 복수의 문제적 행동에 영향을 미칠 수 있다는 것을 보여주는 결과라 할 수 있다.

여러 종류의 문제 행동들(예, 운동 중독, 충동 구매)은 성격 요인과 밀접한 관련이 있다(Andreassen *et al.*, 2013; Wang *et al.*, 2015). 예를 들면, SNS 중독이 인지된 환경 체계인 부모와 같은 주변 인물들의 영향을 받은 결과일 수 있다(Andreassen, 2015). 또한 이들 문제 행동들은 환경 체계인 가정환경에도 크게 관련이 있다(Andreassen, 2015; 권용준, 김영희, 2011). 가족간의 의사소통에 문제가 있는 청소년들이 낮은 자아조절 능력을 보였고, 그에 따라 과도하게 게임에 몰입하는 모습을 보였다(권용준, 김영희, 2011).

본 연구에서는 인터넷, SNS 그리고 게임 중독이 문제행동이론을 구성하는 체계에서 행동 체계의 요소라고 보았다. 즉 개인의 성격 체계와 인지적 환경 체계에 영향을 받아 나타나는 문제적 행동이 인터넷, SNS 그리고 게임 중독인 것이다. 문제행동이론을 구성하고 있는 성격 체계와 환경 체계가 행동에 영향을 미친다는 것은, 자존감과

같은 성격 요소와 가정환경과 같은 환경 요소가 인터넷 중독에 영향을 미친다는 기존 연구결과와 맥락을 같이 한다(이에 대해서는 다음 항목 ‘개인적 요인과 환경적 요인’에 상세히 설명되어 있다). 또한 본 연구에서는 자존감이 SNS 중독과 게임 중독에 미치는 영향과, 인지적 가정환경이 SNS 중독과 게임 중독에 미치는 영향의 크기가 다를 것이라 가정하였다. 기존 연구에서는 대부분 개인적 성격이나 주변 환경이 일괄적으로 게임 중독이나 SNS 중독에 영향을 미치는 것을 입증하였다. 그러나 세부적인 성격요인이나 환경요인 위와 같은 중독에 동일하게 영향을 미친다고는 볼 수 없다. 실제 문제행동이론을 연구한 사례에서는 이러한 세부적 요인들이 개별적인 문제행동에 미치는 영향의 크기와 형태가 각기 다른 것으로 나타났다(Jessor, 1987).

따라서 문제행동이론을 기반으로 온라인 상에서의 중독을 다루고 있는 본 연구에서는 어떤 요인이 어떤 종류의 중독에 어떻게 영향을 미치는지 알아보려고 한다. 또한, 성격 체계와 환경 체계가 하나의 문제 행동에 제한된 영향을 주는 것이 아니라, 복수의 문제적 행동을 함께 유발할 수 있다는 것은 인터넷 중독 이외에도 SNS 중독이나 게임 중독이 함께 발생할 수 있다는 것을 시사한다.

위 세 가지 중독 현상의 발현을 복수의 문제행동으로 보고 중점적으로 연구한 사례는 드물지만, 인터넷 중독이 게임 중독과 양의 상관관계를 갖는다는 선행연구는 찾아볼 수 있다. 마찬가지로 인터넷 중독이 SNS 중독과 양의 상관관계를 갖는다는 선행연구 또한 어렵지 않게 볼 수 있다. 예를 들어, 인터넷 중독과 인터넷의 여러 부수적 활동들이 강한 상관관계를 보인다는 결과를 볼 수 있었다(Rooij *et al.*, 2010). 그 중 게임 사용 또한 과도한 인터넷 사용과 강한 상관관계를 나타냈다. 위 연구에서 게임 사용 이외에 이용한 변수로는 자료 다운로드, SNS 사용, MSN 사용, 채팅, 블로그 사용 등으로 다양하였다. 그 중 게임 사용

이 과도한 인터넷 사용과 가장 높은 양의 상관관계를 보였고, 그 다음으로 높은 상관관계를 보이는 변수가 SNS 사용이었다. 이는 위에서 제시한 한국인터넷진흥원의 2015년 통계자료와 유사한 맥락으로, 인터넷 중독과 게임 및 SNS 중독이 밀접한 관련이 있다는 것을 보여주는 연구 사례로 볼 수 있다.

하지만 SNS 중독과 게임 중독과의 관계를 복수의 문제 행동으로 놓고 연구한 사례는 아직 찾아보기 힘들다. 오늘날 많은 SNS와 게임 제공업체들이 SNS의 앱과 게임 앱을 연동하여 자신들의 고객들에게 편리함을 제공하고 새로운 고객들을 묶는 상품으로 유혹하기 위해 새로운 비즈니스 모델을 지속적으로 개발하고 있다. 이런 시점에서 게임 중독과 SNS 중독이 복수의 중독으로서 상관관계가 있는지, 그리고 같은 성격 체계와 인지적 환경 체계 변수에 영향을 받는지 아니면 서로 다른 변수에 영향을 받는지 규명하는 것은 사람들이 중독이라는 문제행동으로 발전하기 전에 예방하기 위한 토대를 마련하거나 그 문제행동에 대처하는데 필요한 사전 지식을 제공할 수 있을 것이고, 본 연구는 그러한 면에 기여할 것이다. 따라서 본 연구에서는 개인적 성격체계와 환경적 인지체계 요인이 인터넷 중독, 특히 SNS 중독과 게임 중독에 어떻게 영향을 미치는지를 비교 연구하고, 이들 세 중독 간의 관계를 규명하고자 한다.

2.2 개인적 요인과 환경적 요인

위에서 설명한 바와 같이, 문제적 행동은 개인적 성격 체계와 개인이 인지한 환경 체계의 영향을 받아 발생한다. 문제적 행동인 인터넷, SNS 그리고 게임 중독은 개인의 성격과 환경적 요인에 영향을 받게 된다. 본 연구에서는 성격 체계의 요인으로서 자존감을, 인지적 환경 체계의 요인으로서 인지적 가정환경을 선정하였다.

자존감이 인터넷 중독에 미치는 영향에 대해

서는 여러 연구 결과가 있다. 낮은 자존감이 장시간의 인터넷 사용시간과 연관이 있다(Armstrong and Oomen-Early, 2009). 또한 자존감이 낮은 사람일수록 인터넷 중독이 될 가능성이 높다(Aydin and Sari, 2011; Bozoglan *et al.*, 2013). 이처럼 자존감이 낮을수록 인터넷 중독에 취약하다는 연구가 주를 이루는 반면, 그와 다른 양상을 보이는 연구도 있다. Ayas and Horzum(2013)의 연구에서는 자존감이 인터넷 중독에 큰 영향을 주지 않는 것으로 나타났다. 자존감과 인터넷 중독의 상관관계에 대한 의견은 이처럼 통일되지 않았으나, 자존감은 행위 중독을 포함한 여러 중독 현상을 연구할 때 중요한 요인으로 작용한 것이 지배적이다. 또한, 문제행동이론의 관점에서는 자존감이 중요한 성격 체계의 요소 중 하나로 꼽힌다. 낮은 자존감은 개인으로 하여금 문제적 행동이 자신에게 가져올 수 있는 부정적인 결과에 대한 판단을 흐리고 올바른 행동에 대한 개념을 불명확하게 한다(Jessor, 1987). 개인의 낮은 자존감이 자신에게 초래될 결과에 대한 판단을 흐린다면, 인터넷, SNS 그리고 게임 중독이 가져오는 일상생활에 대한 심각한 결과에 대해서도 제대로 된 판단을 내리지 못할 것이라는 예상이 가능하다.

가정환경은 개인의 성장환경 중 사회환경을 제외한 가정의 지위환경으로, 양친의 상태, 거주지의 생태적 환경, 가족 구성 등이 이에 속하며(정원식 등, 1984), 문제행동이론에서는 인지적 환경 체계에 속한다. 가정환경이 인터넷 중독에 미치는 영향에 대해서는 연구가 계속되고 있는 추세인데, 부모의 방임적 양육태도 등이 인터넷 중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다(정승민, 박영주, 2012; 조민자, 2013). 부모에게 아직 의지해야 하는 청소년과 대학생의 경우, 가정환경은 부모의 양육태도에 의해 크게 좌우된다. 따라서 인지적 성장환경, 즉 부모의 양육태도로 인한 가정환경은 인터넷 중독과 밀접한 관련이 있다(김영혜, 2010; 전숙영 등, 2005). 또한 문제행동이론에서 인지적 환경 체계를 ‘개인이 자신의 문제적

행동에 대해 부모 및 기타 영향력 있는 주체의 통제와 지지, 또는 허용과 불허에 대해 인지하는 환경' 이라고 정의하고 있다(Jessor, 2014). 이렇게 부모의 통제와 태도 측면에서 인지적 가정환경에 대한 내용과 문제행동이론이 맥락을 같이하는 바, 본 연구에서는 인지적 가정환경을 인터넷, SNS 그리고 게임 중독에 영향을 미치는 하나의 인지적 환경 체계의 요인으로 보았다.

따라서 본 연구에서는 인터넷, SNS 그리고 게임 중독에 영향을 미치는 개인적 체계 요인으로 자존감을, 환경적 체계 요인으로는 인지적 가정환경을 들었다. 그리고 이 두 요인이 인터넷, SNS 그리고 게임 중독 현상에 어떠한 영향을 미칠 것인지를 알아보려고 하였다. 앞서 서술한 바와 같이, 두 요인이 각각의 중독에 미치는 영향은 다를 수 있다. 따라서 어느 요인이 특정 중독에 더 주목할 만한 영향을 미치는지를 실증적 연구를 통해 알아보려고 한다.

III. 연구설계 및 가설설정

3.1 SNS 중독과 게임 중독

앞에서 서술했듯이, 두 중독 증상은 관련이 있을 가능성이 높다. 서로 다른 중독 현상 간의 상관관계에 대한 연구는 꾸준히 있어왔다. 실제로 연관이 있다는 것이 정설로 받아들여지고 있다. 중국과 미국의 고등학생들을 대상으로 한 Sun *et al.*(2012)의 연구 결과, 과도한 인터넷 사용과 흡연은 부분적으로 긍정적인 상관관계를 보였으며, Ream *et al.*(2011)은 비디오 게임 이용자들을 대상으로 한 연구에서 비디오 게임 이용과 카페인, 담배, 알코올 등을 비롯한 물질의 사용 사이의 연관성을 발견하였다. 또한 유럽 6개국 1만 명 이상의 청소년을 대상으로 연구한 결과, 흡연과 음주가 서로 밀접하게 관련을 가졌고 심지어는 서로를 보완하는 관계에 있는 것이 입증되었다(Wetzels *et al.*, 2003). 이 같은 현상은 흡연이나 음주와 같

은 물질에 대한 중독(substance addiction) 뿐만 아니라 행위에 대한 중독(behavioral addiction)에서도 찾아볼 수 있는데, Tozzi *et al.*(2013)의 연구에서는 도박 중독이 인터넷 중독과 양적인 상관관계를 보이는 것이 관찰되었다. 이와 같은 사례를 종합해 봤을 때, 하나의 중독 현상은 일반적으로 다른 중독 현상의 발생과 관련을 가질 가능성이 높다

SNS 중독과 게임 중독 두 증상을 동시에 연구한 사례가 없는 현실에서 둘 중 어느 증상이 선행한다고 단정할 수는 없으나, 본 연구에서는 문제행동이론에 기반하여 중독 증상들이 서로 양의 상관관계를 가지고 있으며 게임 중독의 역사가 SNS 중독보다 길고 게임 앱이 SNS 앱 보다 훨씬 먼저 대중화되었다는 사실, 한국인터넷진흥원의 조사 결과 인터넷을 사용하는 목적으로 SNS 이용과 게임 이용이 가장 주목할 만한 요소로 작용한다는 점, SNS를 기반으로 한 게임의 이용이 급격히 증가하고 있다는 점, 그리고 앞에서 제시한 Rooij *et al.*(2010)의 연구에서 게임이 과도한 인터넷 사용과 가장 밀접한 관련을 보인 점 등을 들어 다음과 같이 가설을 설정하였다.

H1: 게임 중독은 SNS 중독에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

3.2 인터넷 중독

인터넷 중독에 대한 연구는 알코올 중독이나 도박 중독과 같이 오랫동안 이어져 오지는 않았다. 또한 인터넷 중독이 하나의 병리적인 현상으로 분류될 수 있는가 하는 것도 아직 해결되지 않은 문제이다(김종원, 조옥귀, 2002). 그러나, 앞에서 설명했듯이 그 심각성이 여타 중독 현상과 다를 바가 없고 개인과 사회 모두에 부정적인 영향을 끼친다는 사실과 더불어 최근까지 활발히 연구되는 중이다. 그에 따라 인터넷 중독에 대한 연구는 단순히 결과적 증상을 관찰하는 추세에서

통계적이고 실증적인 추세로 바뀌고 있다(Young, 2015). 하지만 양적 연구를 통해 인터넷 중독과 다른 중독 현상의 상관관계를 입증한 실증적 연구는 아직 부족한 상태이다, 앞서 서술했듯이 사람들이 인터넷을 사용하는 주된 목적은 게임과 SNS 사용이다. 또한 인터넷 중독을 유발하는 개인적 특성으로는 여러 가지가 연구되었는데, 대표적으로 자존감을 꼽을 수 있다. 이 성격요인은 모두 SNS 중독 및 게임 중독과 밀접한 관련을 가진다(Błachnio *et al.*, 2016; Lemmens *et al.*, 2011; Mehroof and Griffiths, 2010). 따라서 본 연구에서는 인터넷 중독이 SNS 중독과 게임 중독에 모두 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 가설을 만들었다.

H2: 인터넷 중독은 게임 중독에 긍정적으로 영향을 미칠 것이다.

H3: 인터넷 중독은 SNS 중독에 긍정적으로 영향을 미칠 것이다.

3.3 자존감

자존감은 ‘자신의 가치에 대한, 긍정적/부정적이며 포괄적인 평가’라고 정의된다(Rosenberg *et al.*, 1995). 자존감은 개인의 심리적 건강을 나타내는 가장 중요한 지표들 중 하나로 평가되면서 학자들의 관심을 불러 일으켜 왔으며(Harter, 1999), 개인의 심리적 상태 및 정신건강, 그리고 삶에 대한 긍정적인 태도들과 매우 밀접한 관련을 가지고 있다(고현석 등, 2012). 높은 자존감을 가진 사람은 자신을 가치있고 능력있는 존재로 생각하며, 자신에 대해 만족감을 가진다. 반면, 낮은 자존감을 가진 사람은 환경 적응력이 낮고, 부정적인 사고와 중독과 같은 일탈적인 행동에 쉽게 빠지는 것으로 알려져 있다(우형진, 이정기, 2012). 실제로 자존감과 중독과의 관계를 검증한 여러 연구에서는 행위 중독과 물질 중독을 막론하고 자존감이 중요한 변인으로 작용하였다(Echeburúa and de Corral, 2009; Glindemann *et al.*, 1999; Hardoon

et al., 2004). 그러나 앞서 말했듯이 자존감과 인터넷 중독과의 관계에 대해서는 연구 간 의견이 명확하게 일치하는 바가 없다. 다만, 다른 중독과도 높은 부정적 상관관계를 보이는 자존감은, 인터넷 중독에 대해서도 그와 유사한 관련성을 가질 것이라 추측해 볼 수 있다.

실생활에서 자존감이 낮은 사람들이 인터넷에서 자신의 실제 모습을 숨기고 다른 자신이 되고자 하는 모습을 보일 수 있기에, 인터넷은 이들에게 매력적인 곳을 넘어서 중독적인 공간이 될 수 있다. 예를 들어, 실생활에서 대인관계에 적응하지 못한 사람의 경우, 낮아진 자존감을 회복하기 위해 인터넷을 사용하게 되면서 일상에서는 타인들과 더욱 멀어져서 사회적으로 더욱 고립되기에 중독에 빠지기 쉬울 것이다(김교정, 서상현, 2006).

자존감은 게임 중독 및 SNS 중독과도 밀접한 관련이 있는 것으로 알려졌다. 이를 말해주는 연구들은 쉽게 찾아볼 수 있다. 먼저 게임 중독과의 관계를 보면, Lemmens *et al.*(2011)의 연구에서 낮은 자존감이 강박적으로 게임을 즐기는 데에 중요한 변수로 작용하였다. 온라인 게임 중독과 관련된 요인들의 관계를 측정한 Hyun *et al.*(2015)의 연구에서도 낮은 자존감이 중요한 요인으로 나타났다.

자존감과 SNS 중독과의 관계를 보면, 23,532명의 응답자를 대상으로 한 Andreassen(2015)의 연구에서는 낮은 자존감이 SNS의 중독적 사용과 양의 상관관계를 보였다. SNS 사용, 자존감 및 삶의 만족도 사이의 관계를 연구한 Błachnio *et al.*(2016)의 연구에서 또한 낮은 자존감이 SNS 중독과 직접적인 관련이 있는 것으로 나타났다. 이처럼 자존감은 인터넷 중독과 게임 중독 및 SNS 중독에 영향을 미치는 것이라 쉽게 예상할 수 있다.

그런데, 자존감이 게임 중독과 SNS 중독 중 어느 중독 현상에 더 큰 영향을 미치는가를 연구한 사례는 찾아볼 수 없었다. 다만, 대인관계와 밀접한 관련이 있다고 알려진 자존감은 게임보다 사람들 사이의 관계망 서비스인 SNS와 더 가까운

관계를 가질 것이라 가설을 설정하였다(Choi, 2011; Leary *et al.*, 1995; Lee, 2010).

H4: 자존감은 인터넷 중독에 부정적으로 영향을 미칠 것이다.

H5: 자존감은 게임 중독보다 SNS 중독에 더 강하게 부정적인 영향을 미칠 것이다.

3.4 인지적 가정환경

개인을 둘러싼 환경 중 가정의 환경은 1차적으로 개인의 심리적 특성을 형성하는 환경이며, 성장과정에서 행동과 심리적 특성에 깊이 관여하고 다양한 파급효과를 가져온다(Gardner, 1992). 가정환경은 물리적 가정환경과 인지적 가정환경으로 나뉘는데, 이 중 인지적 가정환경은 자녀들의 인지, 정서, 행동적인 특성에 강력한 영향을 미치는 요인으로 알려져 있으며(허윤석 등, 2012), 부모의 양육태도, 가정의 분위기, 언어모형 등과 같은 가족 간의 상호작용 환경 등이 이에 해당한다(남인숙, 2004). 가정의 외형적 물리적 환경보다 가족 구성원간의 접촉으로 이루어지는 심리적 환경이 인간의 발달에 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다(김혜진, 2003).

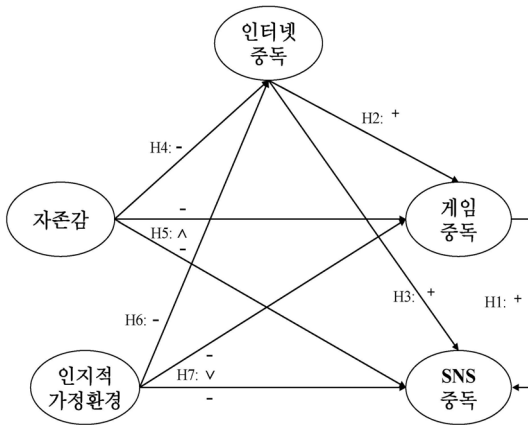
이러한 인지적 가정환경의 요인들은 여러 연구에서 인터넷 및 게임 중독과 밀접한 관계를 가지는 것으로 보고되었다. 부모와 자녀간의 상호 의사소통이 적거나 적절하지 못할수록 이들 청소년들은 인터넷 및 게임 중독에 빠질 확률이 커진다(장갑수, 2014). 부모의 양육태도가 긍정적일수록 학생들의 자기통제력을 향상시켜, 인터넷 중독에 빠지지 않는다고 하였다(김교정, 서상현, 2006). 따라서 자녀를 향한 부모의 적극적인 양방향 의사소통이 인터넷 중독을 막는 데 중요한 역할을 한다(박소연, 이홍직, 2013). 또한 인터넷 및 게임 중독이 심한 학생일수록 부모의 통제를 많이 받았다고 말한다(김종원, 조옥귀, 2002). 가정환경을 덜 우호적이라고 인식하는 응답자들이 게임 중독에 빠지기 쉽다라는 연구결과도 있다(Da

Charlie *et al.*, 2011). 이렇듯, 인지적 가정환경이 인터넷 중독 및 게임 중독에 미치는 영향은 크다(차덕환, 2009).

가정환경이 게임 중독에 미치는 영향에 대한 연구는 위와 같이 많은 반면, 인지적 가정환경과 SNS 중독과의 관계를 연구한 사례는 양적으로 매우 부족한 실정이다. Andreassen(2015)은 SNS 중독자들이 부모나 형제자매와 같은 가족 구성원의 행동에 영향을 받을 수 있다고 예상하였으나, 이를 실증적으로 뒷받침하지는 않았다. 따라서 위 여러 연구들과 같은 맥락으로, 본 연구에서는 인지적 가정환경이 인터넷 중독 및 게임 중독과 SNS 중독에 부정적인 영향을 준다고 가설을 설정하였다. 인지적 가정환경이 게임 중독과 SNS 중독 어느 쪽에 영향을 더 크게 주는 것인가에 대해서는, 인지적 가정환경과 SNS 중독간의 관계를 실증적으로 연구한 사례가 없고, 게임 중독의 큰 요인 중 하나가 부모와의 심리적 관계라는 선행연구(Chorpita *et al.*, 1996; Mehroof and Griffiths, 2010; 한나, 이승연, 2015)가 있다. 또한 인지적 가정환경은 개인의 대인관계 기술과도 밀접한 관련이 있는데, 인지적 가정환경이 좋지 않을 경우에 해당하는 개인은 대인관계에서 어려움을 느낄 가능성이 높고, 이를 게임에 몰두하는 것으로 보상받으려는 심리가 작용한다(최태산, 안재영, 2010). 본 연구에서는 이를 토대로, 인지적 가정환경이 좋지 않을 경우에는 또 다른 대인관계에 집중하게 되는 SNS 활동에 몰두하는 것보다 게임에 몰두하여 만족을 얻으려는 심리가 작용할 것이라고 생각되었다. 따라서 인지적 가정환경은 SNS 중독보다는 게임 중독에 더 큰 영향이 있을 것으로 가설을 설정하였다.

H6: 인지적 가정환경은 인터넷 중독에 부정적으로 영향을 미칠 것이다.

H7: 인지적 가정환경은 SNS 중독보다 게임 중독에 더 강하게 부정적인 영향을 미칠 것이다.



〈그림 1〉 연구 모형

IV. 연구방법

4.1 표본 수집

본 설문은 인터넷을 사용하는 20대 대학생 및 직장인들을 주 대상으로 하였다. 2015년 5월 11일부터 동년 9월 30일까지 GoogleDocs를 사용하여 총 307명에게 설문지 배포 후, 회수된 274개의 응답 중 무의미한 128개의 응답을 제외한 146개의 설문을 분석에 활용하였다. 응답자 중 20세 이상

〈표 1〉 표본의 인구통계학적 특성

	항목	명(비율)
연령	20~25세	84(57.5%)
	25~30세	60(41.1%)
	35세 이상	2(1.4%)
성별	남자	70(47.9%)
	여자	76(52.1%)
직업	대학원생	125(85.6%)
	대학생	
	공무원	9(6.2%)
	교직원	4(2.7%)
	자영업	1(0.7%)
	무직	3(2.1%)
	기타	4(2.7%)
합계		146명

30세 이하가 98.6%를 차지하였다. 응답자의 직업 분포는 학생, 직장인, 공무원 등이었으나, 대학생 및 대학원생이 85.6%로 대다수를 차지하였다. <표 1>은 표본의 인구통계학적 특성을 설명하고 있다.

4.2 측정항목

4.2.1 측정문항

본 연구에 사용된 설문 문항은 총 25문항이며, 각 구성개념별로 5개의 문항을 선정하여 연구에 맞게 수정하였다. 문항은 각각 다른 연구에서 선정하였다(부록 <표 1> 참조). 모든 문항들은 ① ‘전혀 그렇지 않다’ 부터 ⑤ ‘매우 그렇다’까지의 5점 리커트 척도로 구성되었다.

4.2.2 측정문항 및 구조모형 분석 결과

측정문항의 신뢰성과 타당성을 검증하기 위하여 Smart PLS 2.0과 SPSS Statistics 21을 사용하여 분석을 실행하였다. 먼저 각 변수와 측정문항들에 대해 집중타당성을 판별하기 위해 요인과 변수 사이의 관계를 나타내는 요인적재량과, 문항별 t-value, 평균과 표준편차를 측정하였다(부록 <표 2> 참조). 요인적재량의 경우, 2개 문항(IA_2, IA_4)을 제외한 23개 문항이 Fornell and Larcker(1981)가 제시한 0.7을 상회하였다. 위 두 문항의 값은 0.7 이상이 되지 못했으나, Guadagnoli and Velicer(1988)의 연구에 따르면 표본의 수와 관계없이 항목 수가 4개 이상일 경우 요인적재량이 0.6 이상이면 허용범위에 속한다. 위 두 문항의 요인적재량은 각각 0.640, 0.684로 0.6을 상회하여 타당성이 있는 것으로 해석하였다. 문항별 t-value의 경우, 전 항목이 1.96 이상으로 높은 타당성을 가지는 것으로 나타났다.

다음으로 연구모형의 판별타당성을 검증하기 위해 Smart PLS 2.0을 사용하여 요인별 교차적재량을 측정하였다. 그 결과, 각 구성개념에 대한 측정항목들의 적재량이 다른 구성개념의 적재량보다 높게 나타나(<표 2> 참조), 각 측정항목은 연구에 타당한 것으로 해석하였다.

<표 2> 측정항목별 교차적재량 측정

	측정 항목	교차적재량				
		심리적 가정 환경	게임 중독	인터넷 중독	자존감	SNS 중독
심리적 가정 환경	ENV_1	0.906	-0.331	-0.331	0.456	-0.191
	ENV_2	0.892	-0.274	-0.272	0.388	-0.168
	ENV_3	0.881	-0.312	-0.265	0.347	-0.184
	ENV_4	0.851	-0.236	-0.303	0.315	-0.088
	ENV_5	0.816	-0.238	-0.253	0.318	-0.166
게임 중독	GA_1	-0.286	0.913	0.581	-0.399	0.213
	GA_2	-0.259	0.911	0.578	-0.379	0.185
	GA_3	-0.318	0.925	0.583	-0.374	0.258
	GA_4	-0.284	0.892	0.611	-0.417	0.234
	GA_5	-0.318	0.904	0.627	-0.355	0.282
인터넷 중독	IA_1	-0.300	0.575	0.912	-0.498	0.508
	IA_2	-0.141	0.543	0.779	-0.521	0.299
	IA_3	-0.287	0.642	0.916	-0.462	0.521
	IA_4	-0.334	0.619	0.914	-0.408	0.562
	IA_5	-0.375	0.518	0.893	-0.472	0.486
자존감	SE_1	0.383	-0.389	-0.489	0.923	-0.365
	SE_2	0.426	-0.369	-0.529	0.918	-0.355
	SE_3	0.428	-0.374	-0.449	0.932	-0.327
	SE_4	0.358	-0.413	-0.514	0.933	-0.338
	SE_5	0.361	-0.405	-0.459	0.901	-0.325
SNS 중독	SNS_1	-0.219	0.208	0.449	-0.324	0.873
	SNS_2	-0.153	0.273	0.507	-0.334	0.915
	SNS_3	-0.150	0.201	0.479	-0.359	0.908
	SNS_4	-0.058	0.200	0.477	-0.320	0.895
	SNS_5	-0.251	0.271	0.504	-0.317	0.863

또한, 각 측정 문항들의 설명력을 나타내는 분산 값인 평균분산추출(AVE, Average Variance Extracted)의 가장 작은 제공근 값(0.870)이 구성개념 간 상관관계수 중 가장 큰 값(0.657)을 상회하여, 판별타당성이 확보된 것을 볼 수 있었다(<표 3> 참조). 또한 측정문항의 신뢰도를 확인하기 위해, 크론바흐 알파 계수(Cronbach's alpha)와, 복합신뢰도(Composite reliability) 및 AVE 값을 확인하였다. 확인 결과, 모든 구성 개념의 크론바흐 알파 계수는 Field(2009)가 제안한 0.7 이상으로 나타났고,

복합신뢰도는 모든 구성 개념에서 Nunnally(1978)가 제시한 0.7을 상회하였다. AVE 값 또한 Fornell and Larcker(1981)가 제시한 0.5를 모두 상회하여, 본 연구에 쓰인 측정 문항은 신뢰할 만한 것으로 나타났다(AVE 값을 도출하는 데 사용된 표준화 계수와 측정오차는 부록 <표 3> 참조).

<표 3> AVE 제공근 값 및 구성개념 간 상관관계수

	AVE	게임 중독	인터넷 중독	심리적 가정 환경	SNS 중독	자존감
게임 중독	0.827	0.909				
인터넷 중독	0.782	0.657	0.884			
심리적 가정 환경	0.757	-0.323	-0.329	0.870		
SNS 중독	0.793	0.259	0.543	-0.186	0.891	
자존감	0.849	-0.423	-0.531	0.424	-0.372	0.922

굵게 표시된 부분은 AVE의 제공근 값임.

PLS에서 구조모형의 적합도는 R²와 GoF(Goodness of Fit)를 사용하여 측정할 수 있다. PLS에서 R² 값은 설명된 분산이 총 분산에서 차지하는 수치로, 분석하는 데이터가 회귀선에 얼마나 가깝게 수렴하고 있는지를 나타낸다. Cohen(1988)에 의하면, R² 값이 0.26 이상일 때 적합도가 높은 것으로 간주되며, 0.13 이상 0.26 미만일 경우 중간 정도의 적합도, 0.02 이상 0.13 미만이면 낮은 정도의 적합도로 간주된다. 따라서 게임 중독, 인터넷 중독, SNS 중독의 R² 값이 각각 0.447, 0.295, 0.325인 본 연구의 구조 적합성은 높은 것으로 보여진다. 또한, GoF로 전체 모형의 적합도를 평가할 수 있는데, 이는 AVE의 평균값과 R²의 평균 값의 곱의 제공근으로 나타낸다. Tenenhaus and Vinzi(2005) 및 Wetzels et al.(2009)에 의하면, GoF 값이 0.36 이상일 때 전체 적합도가 높은 것으로 평가되며, 0.25 이상 0.36 미만일 때 중간 정도의 적합도, 0.1 이상 0.25 미만

일 경우 낮은 정도의 적합도를 가진 것으로 평가된다. 본 연구의 GoF 값은 0.534로, 높은 정도의 적합도를 가진 것으로 평가되었다(<표 4> 참조). PLS 적합도 지표인 Redundancy 지표로도 구조모형의 적합도를 측정할 수 있는데(Tenenhaus and Vinzi, 2005), 양수일 때에 적합성을 가진다. 본 연구의 게임 중독, 인터넷 중독, SNS 중독 모형은 각각 0.370, 0.230, 0.257의 Redundancy 값을 나타내어, 적합성을 확보했다.

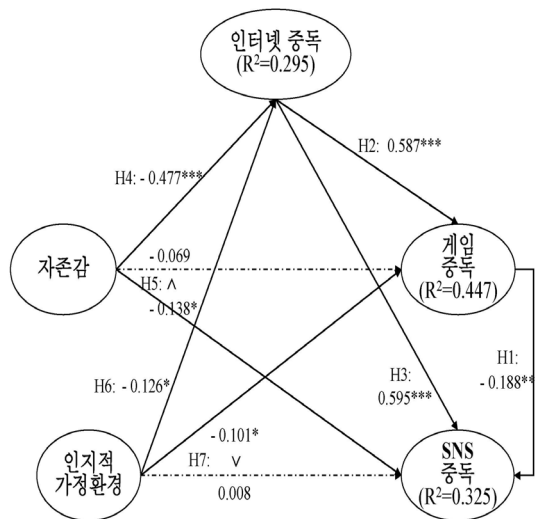
<표 4> 문항 신뢰도 및 구조모형 적합도 검증

	복합 신뢰도	Cronbach's Alpha	R Square	Redundancy	GoF
게임 중독	0.960	0.948	0.447	0.370	0.534
인터넷 중독	0.947	0.929	0.295	0.230	
심리적 가정 환경	0.940	0.919			
SNS 중독	0.950	0.935	0.325	0.257	
자존감	0.966	0.956			

4.3 가설검증

PLS 분석 결과, 본 연구의 7개 가설 중 H1을 제외한 6개 가설이 채택되었다(<그림 2> 참조). 본 연구에서, 인터넷 중독은 확실히 게임 중독과 SNS 중독에 영향을 미치는 것으로 나타나, 가설 H2(상관계수 = 0.587, $p < 0.001$)와 가설 H3(상관계수 = 0.595, $p < 0.001$)가 검증되었다. 이는 과도한 인터넷 사용이 게임 중독 및 SNS 중독과 밀접한 관련이 있다는 Rooij *et al.*(2010)의 연구결과와 맥락을 같이한다. 가설 H4(상관계수 = -0.477, $p < 0.001$)와 가설 H6(상관계수 = -0.126, $p < 0.05$)가 각각 채택됨으로써, 자존감이 낮고 인지적 가정 환경이 좋지 않을수록 인터넷 중독에 빠지기 쉽다는 가정이 입증되었다. 이 또한 기존의 연구결과와 같은 모습을 보이는 것이다. 가설 H5와 H7

에 관련된 상관계수가 다른 것으로 나타나면서, 자존감과 인지적 가정환경이 각각 SNS 중독과 게임 중독에 미치는 영향이 다른 것이 입증되었다. 이를 분석하기 위해 두 가설이 나타내는 상관계수를 비교하여 <그림 2>에 다르게 표기하였다. 이 같은 분석방법은 본 연구와 유사한 변수를 다루었던 Turel(2011)의 분석방법과 유사한 것으로, Turel의 연구에서는 ‘인터넷 경매 중독(online auction addiction)’이 ‘인지된 유용성(perceived usefulness)’과 ‘인지된 유희성(perceived enjoyment)’에 미치는 영향을 비교한 뒤, ‘인터넷 경매 중독’과 ‘인지된 유희성’ 사이의 상관계수가 더 커서, ‘인터넷 경매 중독’이 유희를 얻기 위한 의도에 가까운 것으로 결과를 해석하고 있다. 이 같은 분석방법으로, 각 변수간의 상관계수를 직접 비교함으로써, 더 영향을 미치는 상관계수를 쉽게 알 수 있다. 가설 H5의 검증결과를 보면, 각각의 상관계수가 -0.069, -0.138($p < 0.05$)로써, ‘자존감은 게임 중독보다 SNS 중독에 더 강하게 부정적인 영향을 미칠 것이다’라는 가설이 채택되었다. 마찬가지로, 가설 H7과 관련된 상관계수는 각각 0.008과 -0.101($p < 0.05$)로, ‘인지적 가정환경은 SNS 중독



*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$.

<그림 2> 가설 검증

보다 게임 중독에 더 강하게 부정적인 영향을 미칠 것이다'라는 가설 또한 채택되었다. 자존감과 인터넷 중독과 SNS 중독에, 인지적 가정환경은 인터넷 중독과 게임 중독에 각각 주된 영향을 미친다고 해석할 수 있는데, 이는 SNS 중독과 게임 중독에 영향을 주는 개인적, 환경적 요소가 다를 수 있다는 가정을 뒷받침하는 것이다.

한편, 게임 중독이 SNS 중독에 긍정적으로 영향을 미친다는 가설 H1은 기각되고, 오히려 게임 중독이 SNS 중독에 부정적인 영향을 미친다는 결과가 나왔다(상관계수 = -0.188, $p < 0.01$). 위에서 설명한 바와 같이 중독이 하나에서 그치는 것이 아니라 다른 중독을 수반한다는 결과의 연구 사례가 많이 존재한다. 가설 H1이 기각된 것은 그러한 기존에 연구된 중독과 인터넷상에서 앱과 관련한 중독 현상은 성격이 다르며, 어느 한 중독은 다른 중독을 보완하는 것이 아니라 대체한다는 것인데, 이에 대한 원인을 직접 설명할 수 있는 연구는 찾기가 어려웠다. 다만, 앱의 특성상 어느 한 쪽으로 중독의 경향이 심화되면 다른 활동에 사용하는 시간과 노력이 그만큼 감소하여 중독의 가능성이 낮아지는 것이라 추측이 가능하다. 또 다른 추측은 자존감과 같은 심리적 요인과 인지적 가정환경 요인에 따라 개인의 욕구를 충족시킬 수 있는 앱이 달라서 서로 다른 앱에 중독될 수 있다는 것이다.

4.4 연구의 시사점

본 연구의 시사점은 크게 학문적 시사점과 실무적 시사점으로 볼 수 있는데, 학문적 시사점은 다음과 같다: 본래 기존 연구에서의 중독은 한 종류에 국한되는 것이 아니라, 다른 중독을 수반하는 복수의 중독 형태를 띠고 있었다. 그런데 본 연구에서는 게임 중독과 SNS 중독이 서로 부적 상관관계를 가짐으로써, 온라인 상에서의 중독 양상이 기존 연구에서 밝혀졌던 형태와는 차이점이 있을 수 있다는 점을 시사한다. 또한, 중

독에 전반적으로 영향을 미칠 것이라 가정된 개인의 자존감과 인지적 가정환경이 게임중독과 SNS 중독에 대해 다르게 영향을 미친다는 연구 결과는 기존 연구에 새로운 의의를 제시하며, 추후 이러한 방향으로 연구가 필요하다는 것을 의미한다. 본 연구의 실무적 시사점은 다음과 같다. 자존감과 인지적 가정환경이 SNS 중독과 게임 중독에 각각 다르게 영향을 미친다는 결과는, 각각의 중독 현상에 대응하고 예방할 방법 또한 달라야 한다는 것을 의미한다. 예를 들어, 게임 중독에 대한 대응으로는 자존감을 높여주는 방법보다는, 가족관계를 개선하는 방법이 더 효과적일 수 있으므로 SNS에 중독된 경우와는 다르게 대처해야 한다는 것을 알 수 있다.

V. 결론 및 제언

인터넷은 오늘날 일상생활에서까지 없으면 안 될 정도로 막대한 중요성을 차지하고 있다. 그러나 그 중요도가 날로 높아짐에 따라 인터넷, 게임 및 SNS 중독이라는 부작용도 점차 심각해지는 추세이다. 본 연구에서는 문제행동이론을 바탕으로 하여 그 중독의 요인을 개인적 요인 및 환경적 요인으로 나누어 보았다. 개인 성격 요인으로는 자존감을 측정 대상으로 선정하였으며, 인지된 환경 요인으로는 영유아 시절의 1차적 성격 형성, 그리고 이후의 지속적인 성격형성에 영향을 미치는 가정환경을 선정하였다. 이 두 변인이 인터넷 중독과 게임 중독 및 SNS 중독에 미치는 영향을 알아보고자 하였다.

자존감과 인지적 가정환경 변인은 인터넷 중독에 공통적으로 긍정적인 영향을 미쳤으나, 게임 중독과 SNS 중독에 대해서는 편차를 보였다. 인지적 가정환경은 게임 중독에, 자존감은 SNS 중독에 더 강하게 부정적인 관련이 있는 것으로 나타난다.

자존감이 게임 중독보다 SNS 중독에 더 큰 영향을 주는 결과가 나타난 것은 다음과 같은 이유

로 설명할 수 있다. SNS 활동은 게임을 즐기는 것보다 대인관계를 수반한 활동이 확연히 많다. 만약 자존감이 낮다면, 현실에서의 대인관계에 적극적이지 못하는 상황일 가능성이 높고, 이를 보상받으려는 심리가 SNS 활동에 작용하여(예를 들어, Facebook에서 ‘좋아요’를 받고 다른 사람의 댓글에 공감하는 등) 적극적인 활동을 할 것이라 추측이 가능하다. Griffiths(2000)는 낮은 자존감을 가진 사람들은 그에 대한 보상심리가 작용하여, 현실과 다른 정체성을 인터넷 상에서 표출하는 것에 만족감을 느끼며 인터넷에 중독될 가능성이 높다고 하였다. Griffiths는 SNS 중독이 아닌 인터넷 중독을 말하고 있으나, 본 연구에서 낮은 자존감은 인터넷 중독에 주목할 만한 영향을 미치고, 인터넷 중독은 SNS 중독에 정적인 영향을 미쳤다. 낮은 자존감이 SNS 중독과도 관련이 있다는 본 연구의 결과와 맥락을 같이 하는 것이라 볼 수 있다.

인지적 가정환경이 SNS 중독보다 게임 중독에 더 강한 영향을 미치는 결과가 나타난 것은 다음과 같이 설명할 수 있다. 첫째, 좋지 않은 인지적 가정환경의 도피처로써 게임을 선택한 것이라 볼 수 있다(Da Charlie *et al.*, 2011). 게임이 제공하는 가상 세계로부터 만족스럽지 못한 가정환경에 대한 위안을 얻는 것이다. 둘째, 좋지 않은 인지적 가정환경에 의해 조성된 개인적 성격 특성이 게임 중독에 취약해지도록 하는 원인이 되었을 수 있다. 예를 들어, ‘불안’과 ‘공격성’ 등은 게임의 폭력성과 밀접하게 연관된 성격 특성이며, 이는 가정환경에 큰 영향을 받아 형성된다(Chorpita *et al.*, 1996; Lim *et al.*, 2015; Mehroof and Griffiths, 2010; 한나, 이승연, 2015). 개인이 인지하고 있는 가정환경이 양호한 편이 아니라면, 그 개인은 특히 게임 중독에 취약한 성격 특성을 형성할 수 있다는 것이다.

지금까지의 연구는 주로 하나의 중독(예, 인터넷 중독)에 초점이 맞춰져 있었다. 그 동안 세 중독 현상은 대부분의 경우 개별적으로 연구되었기 때

문에, 서로 관계가 없는 독립적인 중독 현상으로 보는 것이 일반적이었다. 본 연구에서 보여 주었던 문제 행동은 복수로 일어나기 쉽다. 즉 인터넷 중독은 SNS 중독이나 게임 중독에 영향을 미치며 복수의 중독으로 나타났다. 본 연구는 이전까지 주로 진행되어 온 연구와는 달리, 문제행동이론을 기반으로 하여 두 가지 중독 현상(SNS 중독과 게임 중독)을 인터넷 중독의 결과적 문제행동으로 가정하고 입증하였다. 따라서 인터넷 중독을 연구할 때는 인터넷 상에 있는 어떤 앱에 중독되었는지, 복수의 문제 행동을 연구하는 관점에서 접근해야 한다. 이는 기술 개발 과정에서 인터넷 웹브라우저의 상용화 후, 여러 앱이 개발되고 상용화된 것을 감안하여 인터넷 중독이 SNS 중독과 게임 중독에 영향을 미친다고 가설을 성립하였다. 하지만, 모바일기기의 발달로 인해, 사람들은 SNS 앱과 게임 앱을 직접 접속하는 사례가 많고 이런 앱은 인터넷의 다른 기능과 연동되어 있기에 SNS 중독이나 게임 중독이 반대로 인터넷 중독에 영향을 미칠 가능성도 많아졌다. 따라서 추후에는 특히 모바일기기 기반에서 SNS 중독이나 게임 중독이 인터넷 중독에 영향을 미치는 것을 실증적으로 입증하는 연구도 필요하다.

또한 본 연구에서는 SNS 중독과 게임 중독이 행동적으로 유사한 특성을 가지고 있고, 문제행동이론에서 하나의 문제적 행동이 다른 문제적 행동을 야기할 수 있다는 사실을 근거로 들어, 게임에 중독되는 것이 SNS에 중독되는 것에도 영향을 주고 두 중독 현상이 병행될 것이라 보았다. 예로 들었던 선행연구에서 인터넷 중독이 게임 중독이나 SNS 중독과 밀접한 양적 연관이 있었던 것처럼, 본 연구에서도 세 중독 현상이 서로 양적인 상관관계를 보일 것이라 가정하였다. 이러한 가정은 물질에 대한 중독이나 행위에 대한 중독을 막론하고 복수의 중독이 상호보완의 관계를 가지는 것이 일반적이라는 기존 연구를 토대로 하였다. 그러나 결과는 오히려 게임 중독이 SNS 중독에 부정적인 영향을 미치는 상호대체의

모습을 가지는 것으로 나타났다. 현재 연구로써 이러한 현상을 설명하기 어려우나, 하나의 중독에 몰입하는 시간이 다른 활동을 할 시간을 줄여서, 오히려 다른 중독 현상을 저해하는 것이라 추측이 가능하다. 또 다른 추측으로는 중독마다 영향을 주는 변이들이 다르기에 특징이 다른 중독은 상관관계가 없거나 부정적으로 나올 수 있다는 것이다. 인터넷 중독은 SNS 중독이나 게임 중독과 복수의 중독으로 발현되지만 SNS 중독과 게임 중독 간의 상관관계가 부정적이라는 것을 입증함으로써, 복수의 중독을 연구하는데 새로운 관점을 열었다는 것에 의의가 있다.

개인적 요인과 환경적 요인을 자존감과 인지적 가정환경 두 가지로만 제한적으로 설정한 것이 이 연구의 한계점 중 하나라 할 수 있겠다. 또한 앞에서 언급한 바와 같이 국내 인터넷 사용률이 85퍼센트가 넘고, SNS 사용자 또한 65퍼센트에 달하는 현 시점에서(한국인터넷진흥원, 2015) 146명이라는 제한적인 인원을 대상으로 한 본 연구가 일반화의 대상이 되기에는 어렵다 할 수 있다. 일반화와 관련된 또 하나의 한계점은, 본 연구가 SNS 및 게임에 익숙한 20대 초·중반을 대상으로 진행되어 전 연령대를 대상으로는 일반화가 어렵다는 점이다. 이런 연구 제한 점에도 불구하고 본 연구의 결과는 인터넷, SNS 그리고 게임 중독 연구에 기여하면서 새로운 연구방향을 제시한다.

참 고 문 헌

- [1] 고현석, 민경환, 김민희, “자존감, 자존감 안정성, 자기개념 명료성과 심리적 적응과의 관계 탐색”, *한국심리학회지*, 제31권, 제3호, 2012, pp. 825-846.
- [2] 권용준, 김영희, “가족기능과 청소년의 자아조절이 게임 과몰입과 학교적응에 미치는 영향”, *청소년학연구*, 제18권, 제6호, 2011, pp. 99-121.
- [3] 권자영, 정현지, “인터넷 게임중독 실태 및 문제 행동 유형에 관한 연구: J시 남자중학생을 중심으로”, *한국중독범죄학회*, 제1권, 제2호, 2011, pp. 50-68.
- [4] 김계원, 서진완, “청소년의 인터넷 중독 수준과 사이버범죄의 상관관계 분석”, *한국치안행정논집*, 제9권, 제2호, 2009, pp. 23-43.
- [5] 김교정, 서상현, “청소년 인터넷 중독성향에 영향을 미치는 심리적·환경변인의 경로모형 연구”, *한국청소년연구*, 제17권, 제1호, 2006, pp. 149-179.
- [6] 김대진, 김진수, “SNS(Social Network Service)의 사용자 만족과 지속적사용 향상을 위한 방안”, *Information Systems Review*, 제17권, 제1호, 2015, pp. 171-197.
- [7] 김영혜, “부정적 양육태도와 차폐가 인터넷 중독에 미치는 영향”, *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 제22권, 제3호, 2010, pp. 149-179.
- [8] 김용영, “온라인 게임에서 사회적 상호작용이 충만감과 중독에 미치는 영향: 오프라인 의존성의 조절효과”, *Information Systems Review*, 제12권, 제3호, 2010, pp. 117-139.
- [9] 김종욱, 박상철, 전대용, “SNS 중독에 영향을 미치는 영향 요인에 대한 실증적 연구”, *디지털융복합연구*, 제13권, 제12호, 2015, pp. 179-185.
- [10] 김종원, 조옥귀, “중·고등학생의 자기통제력, 사회환경적 요인 및 인터넷·게임중독과의 관계”, *교육이론과 실천*, 제12권, 제2호, 2002, pp. 477-498.
- [11] 김준호, “인터넷 중독 사회적손실 연간 5조 4천억”, 국민일보, 2011. 3. 7., Available at <http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=1299491511&code=14131302&sid1=al>.
- [12] 김현수, “청소년의 인터넷 중독과 해결방안에 관한 고찰”, *한국중독범죄학회보*, 제2권, 제1호, 2012, pp. 73-86.
- [13] 김혜진, *부부갈등과 부모-자녀관계 및 아동의 학교적응간의 관계* (석사학위논문), 서울여자

- 대학교, 2003.
- [14] 남인숙, *초등학생의 심리적 가정환경과 정서기능의 관계* (석사학위논문), 충북대학교, 2004.
- [15] 민진영, 김병수, “프라이버시 계산 모형을 적용한 SNS 지속 사용 의도에 대한 연구: 페이스북과 카카오톡 사례 중심으로”, *Information Systems Review*, 제15권, 제1호, 2013, pp. 105-122.
- [16] 박소연, 이홍직, “청소년의 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, *한국전자통신학회 논문지*, 제8권, 제2호, 2013, pp. 291-299.
- [17] 송효진, “인터넷 이용과 중독”, *한국지역정보학회지*, 제13권, 제1호, 2010, pp. 103-121.
- [18] 신현주, “치안업무한계에 따른 탐정제도 도입방안에 관한 시론적 연구: 인터넷 중독을 중심으로”, *한국중독범죄학회지*, 제1권, 제1호, 2011, pp. 139-165.
- [19] 심응철, *심리적 성장환경과 자아개념이 청소년의 비행에 미치는 영향* (박사학위논문), 중앙대학교, 1992.
- [20] 우형진, 이정기, “학생들의 인구통계적 속성, 미디어 이용량, 자존감 수준과 안정성이 인터넷 포르노 몰입 및 중독에 미치는 영향에 관한 연구”, *언론학연구*, 제16권, 제3호, 2012, pp. 55-84.
- [21] 이상호, “소셜미디어 사용자의 중독에 관한 정책적 함의 연구: 한국형 SNS 중독지수(KSAI) 제안을 중심으로”, *디지털정책연구*, 제11권, 제1호, 2013, pp. 255-265.
- [22] 이훈진, 원호택, “편집증 척도의 신뢰도, 타당도 연구”, *한국심리학회지: 임상*, 제14권, 제1호, 1995, pp. 83-94.
- [23] 장갑수, “부모-자녀 의사소통의 유형이 청소년 인터넷 게임중독에 미치는 영향”, *한국컴퓨터게임학회논문지*, 제27권, 제1호, 2014, pp. 181-188.
- [24] 전숙영, 안운영, 이정숙, “학령기 아동의 심리적 성장환경이 인터넷 중독과 사이버 비행에 미치는 영향”, *아동권리연구*, 제9권, 제3호, 2005, pp. 487-503.
- [25] 정승민, 박영주, “가정 및 학교환경과 인터넷 중독이 폭력비행에 미치는 효과분석: 인터넷 중독의 매개효과 검증”, *한국공안행정학회보*, 제21권, 제3호, 2012, pp. 271-300.
- [26] 정원식, 이상로, 이성진, *현대교육심리학*, 교육출판사, 서울, 1984.
- [27] 조민자, “우울, 불안 및 부모의 방임적 양육태도가 인터넷 중독에 미치는 영향과 정서인식 명확성과의 관계”, *통합치료연구*, 제5권, 제2호, 2013, pp. 5-30.
- [28] 차덕환, “환경특성요인이 인터넷 중독에 미치는 영향: 충남 지역 청소년을 중심으로”, *전자상거래학회지*, 제10권, 제1호, 2009, pp. 109-129.
- [29] 최태산, 안재영, “가정의 심리적 환경과 대인관계기술이 청소년 인터넷 게임중독에 미치는 영향”, *한국컴퓨터게임학회논문지*, 제2권, 제23호, 2010, pp. 131-140.
- [30] 한국인터넷진흥원, *2015년 인터넷이용실태조사 요약보고서*, 2015.
- [31] 한 나, 이승연, “부/모의 심리적 통제와 청소년의 관계적 공격성”, *한국심리학회지 발달*, 제28권, 제4호, 2015, pp. 181-203.
- [32] 허윤석, 최소영, 손원숙, “초등학생이 지각한 심리적 가정환경과 리더십 생활기술의관계: 정서기능의 매개효과”, *초등교육연구*, 제25권, 제2호, 2012, pp. 69-89.
- [33] 현안나, “청소년 음주의 보호요인과 위험요인: Jessor의 문제행동이론을 중심으로”, *청소년복지연구*, 제14권, 제3호, 2012, pp. 305-333.
- [34] Adalier, A., “The relationship between Internet addiction and psychological symptoms”, *International Journal of Global Education*, Vol.1, No.2, 2012, pp. 42-49.
- [35] American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: Text Revision*, 5th ed, 2013.

- [36] Andreassen, C. S. and S. Pallesen, "Social network site addiction: An overview", *Current Pharmaceutical Design*, Vol.20, No.25, 2014, pp. 4053-4061.
- [37] Andreassen, C. S., "Online social network site addiction: A comprehensive review", *Current Addiction Reports*, Vol.2, No.2, 2015, pp. 175-184.
- [38] Andreassen, C. S., M. D. Griffiths, S. R. Gjertsen, E. Krossbakken, S. Kvam, and S. Pallesen, "The relationship between behavioral addictions and the five-factor model of personality", *Journal of Behavioral Addiction*, Vol.2, No.2, 2013, pp. 90-99.
- [39] Andreassen, C. S., T. Torsheim, G. S. Brunborg, and S. Pallesen, "Development of a Facebook addiction scale", *Psychological Reports*, Vol.110, No.2, 2012, pp. 501-517.
- [40] Armstrong, S. and J. Oomen-Early, "Social connectedness, self-esteem, and depression symptomatology among collegiate athletes versus non-athletes", *Journal of American College Health*, Vol.57, No.5, 2009, pp. 521-526.
- [41] Ayas, T. and M. B. Horzum, "Relation between depression, loneliness, self-esteem, and Internet addiction", *Education*, Vol.133, No.3, 2013, pp. 283-290.
- [42] Aydin, B. and S. V. Sari, "Internet addiction among adolescents: the role of self-esteem", *Proceedings of the 3rd World Conference on Educational Sciences*, Vol.15, 2011, pp. 3500-3505.
- [43] Błachnio, A., A. Przepiorka, and I. Pantic, "Association between Facebook addiction, self-esteem and life satisfaction: A cross-sectional study", *Computers in Human Behavior*, Vol.55, Part. B, 2016, pp. 701-705.
- [44] Block, J. J., "Issues for DSM-V: Internet addiction", *American Journal of Psychiatry*, Vol.165, No.3, 2008, pp. 306-307.
- [45] Bozoglan, B., V. Demirel, and I. Sahin, "Loneliness, self-esteem, and life satisfaction as predictors of Internet addiction: A cross-sectional study among Turkish university students", *Scandinavian Journal of Psychology*, Vol.54, No.4, 2013, pp. 313-319.
- [46] Çam, E. and O. Isbulan, "A new addiction for teacher candidates: Social networks", *Turkish Online Journal of Educational Technology*, Vol.11, No.3, 2012, pp. 9-14.
- [47] Caplan, S. E., "Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument", *Computers in Human Behavior*, Vol.18, No.5, 2002, pp. 553-575.
- [48] Cheng, C. and A. Y. Li, "Internet addiction prevalence and quality of (Real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.17, No.12, 2014, pp. 755-760.
- [49] Choi, M. S., "The relationship of self-esteem, mental health, perceived social support and social avoidance and distress according to purpose in life", *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol.16, No.2, 2011, pp. 363-377.
- [50] Chorpita, B. F., A. M. Albano, and D. H. Barlow, "Cognitive processing in children: Relation to anxiety and family influences", *Journal of Clinical Child Psychology*, Vol.25, No.2, 1996, pp. 170-176.
- [51] Cohen, J., *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.), Lawrence Earlbaum Associates, Hillsdale, New Jersey, 1988.
- [52] Da Charlie, C. W., H. Choo, and A. Khoo, "Role of parental relationships in pathological gaming", *Proceedings of the 2nd World Conference on Psychology, Counselling and Guidance*, Vol.30,

- 2011, pp. 1230-1236.
- [53] Davies, T. and P. Cranston, *Youth Work and Social Networking: Final Research Report*, Youth Work and Social Networking, 2008.
- [54] Donovan, J. E. and R. Jessor, "Structure of problem behavior in adolescence and young adulthood", *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, Vol.53, No.6, 1985, pp. 890-904.
- [55] Echeburúa, E. and P. de Corral, "Addiction to new technologies and to online social networking in young people: A new challenge", *Adicciones*, Vol.22, No.2, 2009, pp. 91-95.
- [56] Facebook, "Facebook reports first quarter 2016 results and announces proposal for new class of stock", 2016, Available at <https://investor.fb.com/investor-news/press-release-details/2016/Facebook-Reports-First-Quarter-2016-Results-and-Announces-Proposal-for-New-Class-of-Stock/default.aspx>.
- [57] Field, A., *Discovering Statistics Using SPSS*, Sage, London, 2009.
- [58] Fornell, C. and D. F. Larcker, "Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error", *Journal of Marketing Research*, Vol.18, No.1, 1981, pp. 39-50.
- [59] Gardner, F. E. M., "Parent-child interaction and conduct disorder", *Educational Psychology Review*, Vol.4, No.2, 1992, pp. 135-163.
- [60] Glindemann, K. E., E. S. Geller, and J. N. Fortney, "Self-esteem and alcohol consumption: A study of college drinking behavior in a naturalistic setting", *Journal of Alcohol and Drug Education*, Vol.45, No.1, 1999, pp. 60-71.
- [61] Griffiths, M., "Does internet and computer 'addiction' exist? some case study evidence", *Cyberpsychology and Behavior*, Vol.2, No.3, 2000, pp. 211-218.
- [62] Guadagnoli, E. and W. Velicer, "Relation of sample size to the stability of component patterns", *Psychological Bulletin*, Vol.103, No.2, 1988, pp. 265-275.
- [63] Haroon, K. K., R. Gupta, and J. L. Derevensky, "Psychosocial variables associated with adolescent gambling", *Psychology of addictive behaviors*, Vol.18, No.2, 2004, pp. 170-179.
- [64] Harter, S., *The Construction of the self: A developmental perspective*, Guilford Press, New York, NY, 1999.
- [65] Holden, C., "'Behavioral' addictions: Do they exist?", *Science*, Vol.294, No.5544, 2001, pp. 980-982.
- [66] Hyun, G. J., D. H. Han, Y. S. Lee, K. D. Kang, S. K. Yoo, U. S. Chung, and P. F. Renshaw, "Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model", *Computers in Human Behavior*, Vol.48, No.1, 2015, pp. 706-713.
- [67] Jessor, R. and S. L. Jessor, *Problem behavior and psychosocial development: A longitudinal study of youth*, Academic Press, New York, NY, 1977.
- [68] Jessor, R., "Problem behavior theory: A half century of research on adolescent behavior and development", in R. M. Lerner, A. C. Petersen, R. K. Silbereisen, and J. Brooks-Gunn (eds.), *The developmental science of adolescence: History through autobiography*, Psychology Press, New York, 2014, pp. 239-256.
- [69] Jessor, R., "Problem-behavior theory, psychosocial development, and adolescent problem drinking", *British Journal of Addiction*, Vol.82, No.4, 1987, pp. 331-342.
- [70] Jessor, R., J. E. Donovan, and F. M. Costa, *Beyond adolescence: Problem behavior and young adult development*, Cambridge University Press, New York, NY, 1991.
- [71] Kirschner, P. and A. C. Karpinski, "Facebook®

- and academic performance”, *Computers in Human Behavior*, Vol.26, No.6, 2010, pp. 1237-1245.
- [72] Koc, M. and S. Gulyagsi, “Facebook addiction among Turkish college students: The role of psychological health, demographic, and usage characteristics”, *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, Vol.16, No.4, 2013, pp. 279-284.
- [73] Kross, E., P. Verduyn, E. Demiralp, J. Park, D. S. Lee, N. Lin, H. Shablack, J. Jonides, and O. Ybarra, “Facebook use predicts declines in subjective well-being in young adults”, *PLoS ONE*, Vol.8, No.8, 2013, e69841.
- [74] Leary, M. R., E. S. Tambor, S. K. Terdal, and D. L. Downs, “Self-esteem as an interpersonal monitor: The sociometer hypothesis”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.68, No.3, 1995, pp. 518-530.
- [75] Lee, H. I., “Self-esteem interpersonal relationship and depression in nursing students”, *The Korean Journal of Stress Research*, Vol.18, No.2, 2010, pp. 109-118.
- [76] Lemmens, J. S., P. M. Valkenburg, and J. Peter, “Psychosocial causes and consequences of pathological gaming”, *Computers in Human Behavior*, Vol.27, No.1, 2011, pp. 144-152.
- [77] Leshner, A. I., “Addiction is a brain disease, and it matters”, *Science*, Vol.278, No.5335, 1997, pp. 45-47.
- [78] Lim, J. A., A. R. Gwak, S. M. Park, J. G. Kwon, J. Y. Lee, H. Y. Jung, B. K. Sohn, J. W. Kim, D. J. Kim, and J. S. Choi, “Are adolescents with internet addiction prone to aggressive behavior? the mediating effect of clinical comorbidities on the predictability of aggression in adolescents with internet addiction”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.5, No.1, 2015, pp. 260-267.
- [79] Mehroof, M. and M. D. Griffiths, “Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol.13, No.3, 2010, pp. 313-316.
- [80] Nunnally, J. C., *Psychometric Theory* (2nd ed.), McGraw-Hill, New York, NY, 1978.
- [81] Pezoa-Jares, R. E., I. L. Espinoza-Luna, and J. A. Vasquez-Medina, “Internet addiction: A review”, *Journal of Addiction Research & Therapy*, 2012, Available at: <http://dx.doi.org/10.4172/2155-6105.S6-004>.
- [82] Ream, G. L., C. E. Luther, and D. Eloise, “Playing video games while using or feeling the effects of substances: Associations with substance use problems”, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.8, 2011, pp. 3979-3998.
- [83] Rooij, A. J., T. M. Schoenmakers, R. J. Van de Eijnden, and D. Mheen, “Compulsive internet use: The role of online gaming and other internet applications”, *Journal of Adolescent Health*, Vol.47, No.1, 2010, pp. 51-57.
- [84] Rosenberg, M., C. Schooler, C. Schoenbach, and F. Rosenberg, “Global self-esteem and specific self-esteem: Different concepts, different outcomes”, *American Sociological Review*, Vol.60, No.1, 1995, pp. 141-156.
- [85] Rosenberg, M., *Society and the adolescent self-image*, Princeton University Press, New Jersey, 1965.
- [86] Saliceti, F., “Internet addiction disorder (IAD)”, *Proceedings of the 6th World Conference on educational Sciences*, Vol.191, 2015, pp. 1372-1376.
- [87] Sun, P., C. A. Johnson, P. Paula, E. A. Thalida, B. U. Jennifer, X. Bin, A. R. Louise, S. Donna, and S. Steve, “Concurrent and predictive relationships between compulsive internet use and sub-

- stance use: Findings from vocational high school students in China and the USA”, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Vol.9, 2012, pp. 660-673.
- [88] Tenenhaus, M. and V. E. Vinzi, “PLS regression, PLS path modeling and generalized procrustean analysis: A combined approach for PLS regression, PLS path modeling and generalized multiblock analysis”, *Journal of Chemometrics*, Vol.19, No.3, 2005, pp. 145-153.
- [89] Tozzi, L. C., Akre, A., Fleury-Schubert, and J. C., Surís, “Gambling among youths in Switzerland and its association with other addictive behaviours”, *Swiss Med Weekly*, Vol.143, 2013, p.w13768.
- [90] Turel, O., A. Serenko, and P. Giles, “Integrating technology addiction and use: An empirical investigation of online auction users”, *MIS Quarterly*, Vol.35, No.4, pp. 1043-1061.
- [91] Wang, C. W., R. T. Ho, C. L. Chan, and S. Tse, “Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction”, *Addictive Behaviors*, Vol.42, 2015, pp. 32-35.
- [92] Weinstein, A. and M. Lejoyeux, “Internet addiction or excessive internet use”, *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, Vol.36, No.5, 2010, pp. 277-283.
- [93] Weinstein, A., “Computer and video game addiction: A comparison between game users and non-game users”, *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, Vol.36, No.5, 2010, pp. 268-276.
- [94] Wetzels, J. J. L., S. P. Kremers, P. D. Vitoria, and H. De Vries, “The alcohol-tobacco relationship: A prospective study among adolescents in six european countries”, *Addiction*, Vol.98, No.12, 2003, pp. 1755-1763.
- [95] Wetzels, M., G. Odekerken-Schröder, and C. van Oppen, “Using PLS path modeling for assessing hierarchical construct models: Guidelines and empirical illustration”, *MIS Quarterly*, Vol.33, No.1, 2009, pp. 177-195.
- [96] Yellowlees, P. M. and S. Marks, “Problematic internet use or internet addiction?”, *Computers in Human Behavior*, Vol.23, No.3, 2007, pp. 1447-1453.
- [97] Young, K. S., “CBT-IA: The first treatment model for internet addiction”, *Journal of Cognitive Psychotherapy: An International Quarterly*, Vol.25, No.4, 2011, pp. 304-312.
- [98] Young, K. S., “Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder”, *Cyberpsychology and Behavior*, Vol.1, No.1, 1998, pp. 237-244.
- [99] Young, K. S., “The evolution of Internet addiction”, *Addictive Behaviors*, 2015, Available at <http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.05.016>.

〈부 록〉

〈표 1〉 측정문항 및 참고문헌

변수	측정문항	참고문헌
인지적 가정환경	(ENV_1) 유년 시절, 부모님은 나의 의견을 잘 받아 주셨다.	심용철(1992)
	(ENV_2) 집에서 나의 의견은 무시되지 않았다.	
	(ENV_3) 집에서 나의 의사표현은 아주 자유로웠다.	
	(ENV_4) 집에서 나는 미움을 받지 않았다.	
	(ENV_5) 부모님은 하시고자 하는 일은 꼭 하셨다.	
자아 존중감	Reverse: (SE_1) 어떤 일에 실패를 하는 것은 나의 가치에 대한 내 생각을 크게 변화시킬 것이다.	이훈진, 원호택(1995), Rosenberg (1965)
	Reverse: (SE_2) 나는 내 자신을 성공한 사람이라고 생각하다가도 금방 실패한 사람이라는 생각이 든다.	
	Reverse: (SE_3) 나의 가치는 성공과 실패에 의해 좌우되기에 언제든 변할 수 있다.	
	Reverse: (SE_4) 나에 대한 사람들의 평가가 긍정적인가 또는 부정적인가에 따라 내가 나 자신을 존중하는 정도가 변할 것이다.	
	Reverse: (SE_5) 내가 생각하는 나의 가치는 자주 변한다.	
게임 중독	(GA_1) 생각보다 더 오랫동안 게임을 한 적이 있다.	gameclinic.com
	(GA_2) 할 일을 먼저 하기 전에 게임을 우선으로 한 적이 있다.	
	(GA_3) 게임을 종료한 후 다시 접속할 때까지 게임에 대해 생각해 본 적이 있다.	
	(GA_4) 게임을 줄이려고 했지만 실패한 적이 있다.	
	(GA_5) 게임 때문에 주위 일을 소홀히 한 적이 있다.	
SNS 중독	(SNS_1) SNS를 일단 시작하면 처음 생각했던 것보다 오래 사용하게 된다.	Andreassen <i>et al.</i> (2012), 이상호(2013)
	(SNS_2) 해야 하는 일이 있는데도 SNS를 우선으로 할 때가 있다.	
	(SNS_3) SNS 사용시간이 점점 증가하는 것 같다.	
	(SNS_4) SNS 사용을 줄이려고 시도했지만 효과가 없었다.	
	(SNS_5) SNS를 너무 많이 사용하여, 직업이나 학업에 부정적인 영향을 끼친 적이 있다.	
인터넷 중독	(IA_1) 의도했던 것보다 인터넷을 사용하는 시간이 길어지는 때가 있다.	Young(1998)
	(IA_2) 온라인 상에서 새로운 친구를 사귀어 적어 있다.	
	(IA_3) 다른 사람들이 나의 인터넷 사용 시간 때문에 불만을 제기한 적이 있다.	
	(IA_4) 인터넷을 사용하는 것 때문에 업무나 학업을 방치해 두는 때가 있다.	
	(IA_5) 사람들과 어울리는 것보다 인터넷을 하는 일이 더욱 즐거운 때가 있다.	

〈표 2〉 측정 문항별 요인적재값, t-value, 평균, 표준편차

변수	측정문항	요인적재값	T-value	평균	표준편차
심리적 가정환경	ENV_1	0.841	95.949	4.11	1.02
	ENV_2	0.863	67.303	3.88	1.00
	ENV_3	0.866	71.679	3.80	1.08
	ENV_4	0.834	50.786	3.94	1.02
	ENV_5	0.786	39.255	3.45	0.98
자존감	SE_1	0.809	114.975	2.40	1.23
	SE_2	0.810	144.162	2.51	1.35
	SE_3	0.857	151.121	2.53	1.31

변수	측정문항	요인적재값	T-value	평균	표준편차
	SE_4	0.867	184.107	2.39	1.14
	SE_5	0.818	162.081	2.60	1.23
인터넷 중독	IA_1	0.722	113.119	3.02	1.15
	IA_2	0.640	37.026	2.16	1.11
	IA_3	0.700	110.258	2.48	1.30
	IA_4	0.684	107.253	2.81	1.24
	IA_5	0.753	80.841	2.45	1.22
게임 중독	GA_1	0.866	105.205	2.77	1.25
	GA_2	0.885	106.970	2.53	1.20
	GA_3	0.891	150.921	2.77	1.42
	GA_4	0.818	105.322	2.12	1.27
	GA_5	0.829	77.289	2.56	1.32
SNS 중독	SNS_1	0.830	63.143	3.03	1.21
	SNS_2	0.867	120.319	2.87	1.26
	SNS_3	0.856	104.892	2.48	1.35
	SNS_4	0.843	87.225	2.24	1.23
	SNS_5	0.834	59.003	2.79	1.34

〈표 3〉 AVE 측정

변수	측정문항	표준화계수	측정오차분산	AVE
심리적 가정환경	ENV_1	0.906	0.179	0.757
	ENV_2	0.892	0.205	
	ENV_3	0.881	0.224	
	ENV_4	0.851	0.275	
	ENV_5	0.816	0.334	
자존감	SE_1	0.923	0.189	0.849
	SE_2	0.919	0.147	
	SE_3	0.932	0.156	
	SE_4	0.933	0.131	
	SE_5	0.901	0.130	
인터넷 중독	IA_1	0.912	0.169	0.782
	IA_2	0.779	0.394	
	IA_3	0.916	0.161	
	IA_4	0.914	0.164	
	IA_5	0.893	0.202	
게임 중독	GA_1	0.913	0.166	0.827
	GA_2	0.911	0.170	
	GA_3	0.926	0.143	
	GA_4	0.892	0.204	
	GA_5	0.904	0.182	
SNS 중독	SNS_1	0.873	0.239	0.793
	SNS_2	0.915	0.164	
	SNS_3	0.908	0.176	
	SNS_4	0.895	0.200	
	SNS_5	0.863	0.255	

Information Systems Review

Volume 19 Number 1

March 2017

Comparison between SNS Addiction and Gaming Addiction-Based on the Problem Behavior Theory

DongBack Seo* · SeongJae Kim**

Abstract

As the number of Internet users has increased, the uses of social networking sites (SNSs) and online games have become universal activities across gender and ages. The extensive distribution and the usage of the Internet are beneficial to our society, but its adverse effects, such as Internet addiction, which refers to uncontrollable excessive Internet use, are becoming prevalent. Relevant social costs are also becoming troublesome. SNS and gaming addictions have negative effects on one's life, causing significant social problems. To illustrate different facets of these addictions, Problem Behavior Theory is adopted in the study. How self-esteem and perceived family environment affect SNS addiction and gaming addiction is addressed. The main subjects are Korean university students in their 20s who use SNS and play online games. The relationship between SNS addiction and gaming addiction is also addressed.

Keywords: *Internet Addiction, SNS Addiction, Gaming Addiction, Perceived Family Environment, Self-Esteem, Problem Behavior Theory*

* Corresponding Author, Department of Management Information Systems, Chungbuk National University

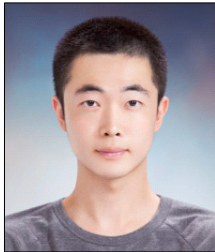
** Global Studies on Management and Information Science (GLOMIS), Graduate School, Chungbuk National University

◎ 저 자 소 개 ◎



서 동 백 (dseo@chungbuk.ac.kr)

Seo earned her Doctor of Philosophy and Masters of Science in Management Information Systems from the University of Illinois at Chicago. Prior to pursuing the Ph.D. program, she worked as a software engineer in a wireless communications firm and as a small business owner. Her publications include three books, recently published *Evolution and Standardization of Mobile Communications Technology*, as well as a class manual and several chapters. Her papers have been published in many journals (e.g., *Communications of the ACM*, *European Journal of Information Systems*, *Technovation*, *Government Information Quarterly*, etc.) and conference proceedings (e.g., *International Conference on Information Systems*, *European Conference on Information Systems*, etc.). Her research interests include the areas of adoption of IT/IS-enabled services from the perspectives of individuals and organizations, organizational standards strategy, business convergence, mobile commerce, and analysis of competitive dynamics in rapidly changing industries. She is currently an associate professor in the Department of Management Information Systems at ChungBuk National University, Republic of Korea.



김 성 재 (missjkim@chungbuk.ac.kr)

현재 충북대학교 국제경영정보과학 협동 석사과정에 재학 중이다. 주요 관심 분야는 경영정보과학, IT 어플리케이션 사용 및 심리, 인터넷 중독 등이다.

논문접수일 : 2016년 11월 09일

게재확정일 : 2017년 03월 23일

1차 수정일 : 2017년 01월 20일