

청소년의 게임 과몰입 영향요인에 관한 연구 : 학교급(초·중·고)에 따른 차이를 중심으로

곽은아*, 최진호**

한양대학교 미디어커뮤니케이션학과*, 충남대학교 언론정보학과**
euna67@hanyang.ac.kr, jinhochoi@hanyang.ac.kr

A study on the determinants of game over-flow in adolescents
: Focusing on differences according to the level of school

Eun-A Kwak*, Jin-Ho Choi**

Dept. of Media & Communication, Hanyang University*, Dept. of
Communication, Chungnam National University**

요 약

이 연구는 청소년의 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인들이 학교급(초·중·고)에 따라 어떠한 차이가 있는지 살펴보고자 했다. 이를 위해 한국콘텐츠진흥원의 게임이용자패널 데이터를 활용했으며, 내적요인(개인적 특성), 외적요인(환경적 특성), 게임이용 심리변인을 통합적으로 고려했다. 분석결과, 내적요인 중 고독감, 자기통제, 게임이용 심리변인 중 게임리더십, 게임규범성, 게임효능감은 모든 집단에서 공통적으로 게임 과몰입에 영향을 주었으며, 학교급에 따라 게임 과몰입에 영향을 주는 요인들이 차별적인 것으로 확인됐다. 이러한 결과는 청소년의 게임 과몰입에 관한 정책을 수립하거나 프로그램을 개발하는 데 도움을 줄 수 있을 것이다.

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the differences in the factors that determine the game immersion of adolescents by the level of school. The results of this research showed that among the internal variables, loneliness, self-control, and among the psychological variables, game leadership, game subjective norm, and game efficacy played a common role in game addiction in all groups. To be specific the factors determining game overflow by the level of the school were identified as discriminatory. These findings can help making policies or developing a program on adolescent's overflow.

Keywords : Game Overflow(게임 과몰입), Game Addiction(게임 중독), Self-Control(자기 통제), Game Subjective Norm(게임 규범성), Game Efficacy(게임 효능감)

Received: Nov. 11. 2019

Revised: Dec. 04. 2019

Accepted: Jan. 10. 2020

Corresponding Author: Jin-Ho Choi (Chungnam National University)

E-mail: jinhochoi@hanyang.ac.kr

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서론

세계보건기구(WHO)가 2019년 5월 게임이용장애(gaming disorder)를 질병으로 분류하는 국제질병분류 11차 개정안(ICD-11)을 통과시켰다. 독일, 영국 등 유럽국가들은 게임산업 육성정책을 적극적으로 펴고 있는 가운데 별다른 입장을 보이지 않고 있으며, 일본에서도 청소년의 게임 과몰입이 사회적 이슈가 되면서 자율규제를 도입하고는 있으나 질병코드화에 대해 연구의 필요성만 언급될 정도로 중립적 태도를 취하고 있다[1].

이와 달리 한국은 이해당사자 간 입장이 첨예하게 대립하고 있는 가운데 논쟁이 뜨겁다. 보건복지부와 의료계는 청소년의 게임 과몰입에 주목하고 치료의 필요성을 주장[2,3]하는 반면, 문화체육관광부와 게임업계에서는 게임 과몰입은 곧 질병이라는 주장은 과학적 근거가 부족하며 게임산업 활성화를 심각하게 저해하는 것이라며 반박[4]한다.

한국의 게임산업은 62억 달러 규모의 매출액(2019년 추정치)으로 글로벌 시장에서 4위에 올라섰으며, GDP 대비 0.38%로 일본과 함께 가장 높다는 점에서 게임산업의 위상이 날로 높아지고 있다[5,6]. 그러나 한국과 함께 게임산업을 선도하고 있는 미국, 일본과 달리 한국은 게임 이용에 따른 사회적 문제를 해소하고자 정부 차원에서 다양한 규제를 실시하고 있다. 예컨대 셧다운(shut down)제, 게임시간 선택제, 웹보드 게임규제 등이다.

최근 한국 게임산업의 지속가능성을 확보하기 위해 규제완화와 진흥정책도 균형있게 추진하고자 노력하고 있다. 일례로 2019년 6월 청소년 셧다운제의 단계적 완화, 결제한도 폐지 등의 규제완화 정책이 시행됐으며, 새로운 게임진흥책을 마련하고 있는 것으로 발표됐다.

한국의 게임 관련 정책은 일반적으로 성인에 비해 자기통제력이 낮은 청소년을 표적으로 시행되고 있다. 셧다운제는 만 16세 미만, 게임시간 선택제는 만 18세 미만, 그리고 웹보드 게임규제는 청소년의 게임 아이템 구매한도를 제한하는 것이다. 청

소년 시기를 범마다 다르게 규정하고 있기 때문에¹⁾ 규제의 대상이 되는 연령도 다르다.

게임이용은 스트레스 해소에 도움을 주거나 사회적 교류를 증진시키는 등 긍정적으로 기여한다. 이 때문에 교육적으로 활용되기도 한다. 그러나 디바이스와 시공간의 제약 없이 게임을 이용할 수 있는 환경이 편재되면서 게임 과몰입·중독이 우려되기도 한다[7]. 이에 따라 청소년의 게임 과몰입에 영향을 주는 요인들을 밝히고, 이를 예방하기 위한 정책적 함의를 도출하는 연구들이 진행돼 왔다. 게임 과몰입의 부정적 효과로서의 공격성[8,9], 게임이용·과몰입·중독에 영향을 미치는 요인들[7,10,11,12]을 밝히거나, 게임중독적도 개발[13,14] 연구들이 주를 이룬다.

이러한 연구들은 청소년을 대상으로 하였으나, 초·중·고등학생 가운데 특정 집단을 특정하여 조사했거나, 다양한 변인을 통합적으로 고려하지 못한 측면이 있다. 또한 대부분의 연구는 동일 시점에서 데이터를 확보하여 청소년 시기를 구체적으로 나누어 살펴보지 못했다는 한계도 있다.

본 연구는 청소년의 게임 과몰입에 영향을 미치는 여러 요인들을 검증하는 데 있어 학교급에 따라 초·중·고등학교 시기로 세분화해 살펴보고자 했다. 청소년기는 아동기에서 성인기로 가는 과도기로, 신체적 변화뿐만 아니라 정서적·사회적 변화도 경험하게 된다는 특성이 있다. 성인과 달리 가정이나 학교 등 환경적 요소로부터 상당 부분 영향을 받기 때문에[15], 게임 과몰입을 설명하는 데 있어 학교급별 구분이 필요하다고 판단했다. 이를 통해 청소년의 게임 과몰입을 보다 엄밀하게 예측하고자 한다. 이 연구는 청소년의 게임 과몰입을 예방하기 위한 정책적, 실무적 차원의 논의를 진전시키는 데 일정 부분 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

1) <청소년 기본법> 제3조 1항은 9세 이상 24세 이하, <청소년 보호법> 제2조 1항은 만 19세 미만인 사람, 그리고 게임산업진흥에 관한 법률 제2조 10항은 18세 미만의 자(<초·중등교육법> 제2조의 규정에 의한 고등학교에 재학 중인 학생을 포함)를 각각 청소년으로 규정하고 있다.

2. 선행연구 검토

2.1 게임 중독과 과몰입의 개념

온라인 게임 중독과 과몰입에 관한 논의는 인터넷 중독 개념으로부터 시작되어 두 개념은 유사한 특성을 갖는다. Goldberg[16]는 과도한 인터넷 사용이 학업 저해와 관계적 장애를 일으킬 가능성이 높다는 측면에서 인터넷 중독을 주장했으며, DSM-IV의 약물중독의 개념을 차용하여 이를 개념화했다. Young[17]도 온라인 과다사용의 중독성을 지적했다. 인터넷 중독을 알코올이나 도박 등 행동조절장애의 한 유형으로 규정했으며, 병적 도박장애 기준을 토대로 인터넷 중독을 측정하는 척도를 개발했다. Griffiths[18] 역시 인터넷 중독을 병적 도박과 유사하다고 판단하여 현저성, 기분조절, 내성, 금단증상, 갈등, 재발 등 6가지 요소로 인터넷 중독을 파악했다.

그러나 Walsh[19]는 중독이라는 개념 사용이 적절한지에 대한 의문을 던졌다. 중독은 치료가 요구되는 병리적 관점을 내재하기 때문에 과도하게 이용하는 사람을 낙인찍을 수 있다고 지적했다. 이에 일상생활 속에서 나타나는 과다한 이용에 대해 ‘중독’ 대신 ‘몰입’의 개념을 사용할 것을 제안한다. 몰입은 실제 사용한 시간보다 시간이 빨리 지났다고 느끼는 특징이 있다. 몰입이 심하면 시간을 거의 지각하지 못하며, 다른 일에 집중하지 못하고, 현실 속 자신의 존재를 잊고 인터넷이나 게임에 빠져 정체성 혼란과 주체성 상실까지 이르게 된다. 몰입에는 정도의 차이가 있지만 과하면 중독까지 이를 수 있는데, 이를 과몰입이라 할 수 있다.

중독과 과몰입은 게임 행위에 대한 결과로서 유사한 의미로 사용된다. 몰입은, 긍정의 심리학(positive psychology) 관점에서 온라인 게임을 하면서 이용자가 게임에 관여되어 플레이한다는 감정인 최적인 경험(optimal experience)을 의미한다[20]. 이러한 몰입이 과도할 경우 강박적으로 의존하면서 내성이 생기기 때문에 이용시간이 지속적으로 증가해 정신적, 육체적 지장을 받는 상태에 이

르게 된다[21]. 따라서 게임 조절능력이 상실되거나 내성으로 인한 게임 금단증상, 게임에 지나치게 집착하거나 의존하는 현상 등의 문제적 징후가 선행되므로 신체적, 사회적, 정서적 문제를 일으키는 상태인 중독[22]과 유사하다고 볼 수 있다.

게임에 과도하게 집중하는 현상에 대해 중독과 과몰입의 개념이 혼재되어 사용되고 있으나, 중독 대신 의존 혹은 과몰입이라는 용어가 더 선호되고 있는 추세다[23]. 본 연구에서도 질병으로 낙인찍을 수 있는 중독보다 과몰입 개념을 사용하고자 한다.

2.2 청소년의 게임 과몰입 예측 요인

게임은 발달과정에 있는 청소년이 가장 많은 시간을 할애하여 이용한다. 게임이용은 스트레스 해소, 사회성 증진, 교육 등의 긍정적 효과도 있으나, 상대적으로 사고나 의지력이 약한 청소년의 게임이용은 과몰입으로 이어질 가능성이 있고, 이를 통해 다양한 사회문제를 야기할 가능성이 높다는 점에서[24], 게임이 청소년에게 미치는 부정적 영향은 깊고 넘어가야 할 문제다. 따라서 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인을 종합적으로 살펴볼 필요가 있다. 선행연구를 종합해보면, 청소년의 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인들은 개인적 특성, 환경적 특성, 게임이용에 대한 심리적 요인으로 구분된다.

2.2.1 내적요인: 개인의 심리적 변인

청소년의 게임 과몰입이나 중독에 관한 연구에서는 개인의 심리적 변인을 중요하게 취급하는 경향이 있다. 청소년기는 자아발달, 학업 스트레스, 교우관계 등의 복잡한 상황 속에서 성장하는 시기이므로 다양한 심리적 변인이 고려될 필요가 있기 때문이다. 그 가운데서도 스트레스, 우울, 불안, 공격성 등이 주요 변인이다.

스트레스와 게임 이용 사이의 관계는 양면적이다. 게임을 통해 스트레스를 해소할 수도 있지만 오히려 게임에 과몰입하게 되는 원인이 되기도 한

다. 중독과 비중독 집단 간 스트레스 수준의 차이를 확인한 Kim과 Kim[25]은 중독집단의 스트레스 수준이 유의미하게 높다는 것을 확인함으로써 스트레스가 게임에 더욱 몰입하게 하여 중독에 이르게 된다는 사실을 검증했다. 심리적 변인들도 게임 과몰입에 영향을 미칠 수 있다는 연구들이 상당 부분 축적돼 있다. 우울은 성별에 관계없이 인터넷이나 게임 중독에 영향을 미치는 주요 변인이다 [11,17]. 또한 공격성과 게임이용 간의 관계를 밝힌 연구들도 있다[8,9].

자기통제는 자신의 행동이나 정서를 원하는대로 조절하는 능력을 말한다. 청소년은 게임할 때 일정 시간이 넘어가도 이를 쉽게 중단하지 못하는 경향이 있기 때문에 과몰입을 설명하는 유의미한 변인이다. 실제로 청소년의 자아 통제력이 낮을수록 게임의존도, 몰입이 높다는 연구결과가 다수 있다 [7,26]. 그리고 자존감은 자신에 대한 긍정 혹은 부정적 평가와 관련된 것으로 인터넷 중독에 대한 설명력이 확인된 바 있다[27]. 자존감은 게임중독에 직접적인 영향을 미치지 못하나[28], 낮은 자존감을 갖는 청소년은 실생활보다 게임과 같은 가상세계에서의 교류나 성취감을 얻는 것을 더 선호할 수 있다고 판단할 수 있기 때문에 여타 다른 심리적 변인들과 함께 고려할 필요가 있다고 본다.

2.2.2 외적요인: 사회·환경적 변인

청소년의 게임 과몰입에 관한 연구들은 부모 혹은 친구와의 소통과 관련한 변인들을 중요하게 다루었다. 가족 또는 친구와의 친밀한 관계나 정서적 지지는 청소년의 정신건강에 유익하며 게임의 부정적 영향으로부터 보호하는 데 중요한 기능을 한다.

가족과 관련한 선행연구에서 활용하는 변인들은 부모-자녀간의 의사소통, 부모 애착, 부모의 학업기대, 부모 감독, 양육태도, 갈등, 부모의 학력 등이 있다[10,11,29,30,31]. 이들 요인들은 청소년의 게임 과몰입과 중독을 설명하는 주요 변인으로 다수의 연구들에서 검증돼 왔다. Ju와 Jwa[31]는 부

모의 학력, 부모의 직업 유무, 가족 응집력, 가족 적응력, 부모와의 의사소통 등이 게임 과몰입에 미치는 영향을 확인했다. Kim과 Kim[10]은 부모와 관련된 요인에 초점을 두었는데, 부모의 양육태도, 부모 감독, 부모와의 의사소통, 부모의 학업기대 등이 게임 과몰입에 유의미한 영향을 미친다는 것을 검증했다. Lee[30]는 부모와의 의사소통과 부모의 통제가 게임 과몰입 정도를 높인다는 사실을 밝혔다. 이밖에도 부모감독[29], 가족 간 친밀감과 부모의 학력[11]이 주요한 예측변인으로 확인됐다.

청소년 시기는 학교에서 대부분의 시간을 보내기 때문에 친구들과의 친밀감, 사회적 지지, 교우 관계뿐만 아니라 교사의 지지, 학교적응[11,12,32] 등도 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인이라 할 수 있다. 또래집단에 소속된다는 것은 정체성 확인뿐만 아니라 사회적 지지와 안정감을 갖게 한다. 자아성장, 여가활동 등 여러 면에서 영향을 미치기 때문에 청소년 시기에 또래집단은 매우 중요하다 [11].

이처럼 청소년들이 실제로 많은 시간을 보내는 학교와 가정에서의 관계가 중요하다는 점에서 커뮤니케이션 및 정서적 지지 등의 변인을 고려할 필요가 있을 것이다.

2.2.3 게임이용에 관한 심리 변인

정보통신기술의 발달로 컴퓨터가 아닌 다른 디바이스를 통해 언제 어디서든 게임하는 것이 가능해졌다. 인터넷 게임은 컴퓨터와 단방향적인 관계를 갖는 일반적인 인터넷 사용과 달리, 게임 속 가상공간을 통해 타인과 커뮤니케이션하는 공간이다 [7]. 또한 게임 내 퀘스트, 레벨 등의 목표를 달성하고 성장하는 스토리를 기반으로 하기 때문에 캐릭터와 자신을 동일시하여 캐릭터에 애착을 갖거나 게임에 몰입하게 된다. 이러한 커뮤니케이션은 게임 안에서 뿐만 아니라 게임 밖, 즉 온라인 커뮤니티나 SNS를 통해서도 이뤄지기 때문에, 게임이라는 공통 관심사를 갖고 끊임없이 타인과 소통한다

는 특징이 있다.

따라서 게임을 이용하면서 개인이 느끼는 심리적 요인도 게임 과몰입을 예측할 수 있는 주요 변인이 될 수 있다. 자기 효능감은 어떠한 목표에 도달할 수 있는 자신의 능력에 대한 믿음으로[33], 여러 연구에서 게임 과몰입과 중독을 설명하는 변인으로 사용됐다[7,21]. Kim 등[34]의 연구에서도 자기 효능감을 게임에 적용하여 가상공간에 대한 지각수준이나 활용여부를 측정했다. 본 연구에서도 게임 이용 환경에서 느끼는 개인의 심리적 요인으로 활용하기 위해 게임 효능감이라 명명하고 이를 통해 게임 과몰입을 예측하고자 한다.

또한 게임 플레이어의 특성을 고려하여 주관적 규범과 리더십 개념을 차용했다. 주관적 규범은 주변 사람들이 개인의 행동이 올바른지를 판단하는 정도에 대한 자신의 믿음이다[35]. 여럿이 함께하는 게임의 경우 타인의 시선을 의식하는 경향이 있다. Baek[36]의 연구에서도 게임 규범성이 게임 몰입의 예측변인으로 검증됐다. 게임 내 의사결정, 그룹을 이끌어가는 능력으로 정의[37]되는 게임 리더십은 게임의 긍정적 효과에 관한 연구에서 사용됐다. 주로 게임이용에 대한 개인적, 환경적 요인들과 게임 리더십과의 상관관계를 살펴보는 경향이 있다. 따라서 게임 규범성과 게임 리더십이 게임 과몰입에 영향을 줄 것이라 판단하여 이를 활용하여 분석하고자 한다.

연구문제: 청소년의 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인들은 무엇이며, 학교급(초·중·고)에 따라 어떠한 차이가 있는가?

3. 연구방법

3.1 분석자료

한국콘텐츠진흥원 게이머이용자 패널조사 데이터 중 2016년 상반기 조사 데이터를 활용했으며, 이를 위해 사전에 해당 기관의 승인을 얻었다. 게이머이용

자 패널조사(코호트조사)는 청소년의 게임 과몰입 원인을 지속적으로 추적하기 위해 2014년부터 매번 상·하반기에 실시돼 왔다.²⁾ 수도권에 거주하는 학생과 학부모를 패널로 하나, 여기서는 연구목적에 따라 학생 조사 데이터를 분석했다. 표본은 학령전환기와 연령별 성비가 고려됐다. 이 자료에는 게이머이용행위 변화, 미디어 이용행위, 개인 속성, 심리 요인 등이 포함돼 있어 청소년의 게임 과몰입 영향 요인을 다각도로 분석하는 데 적합하다고 판단했다.

응답자의 성별 분포는 남성 477명(49.3%), 여성 491명(50.7%), 학교급별 분포는 초등학교(6학년) 345명(35.6%), 중학생(3학년) 333명(34.4%), 고등학생(3학년) 290명(30.0%)이다. 통계 분석을 위해 SPSS 22가 사용됐다.

3.2 주요변인 측정

3.2.1 게임 과몰입

게임 과몰입은 인터넷 중독척도[17]를 게임에 맞게 변용해 “게임 때문에 다른 일을 게을리한다”, “게임 때문에 학교생활에 문제가 있다”, “게이머가 없으면 지루하고 허전해진다” 등 20개 문항을 5점 척도(1: 거의 아니다 ~ 5: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .97$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 게임 과몰입 지표로 활용했다($M = 2.18, SD = 0.88$).

3.2.2 내적요인: 개인적 특성

개인적 특성은 고독감, 우울감, 공격성, 자기통제성, 자존감으로 나누어 측정했다. 먼저 고독감은 다른 사람들과의 교류가 부족하여 오는 불안정한 심리를 말한다. 사람들은 누군가와 함께 있을 때조차 외로움을 느끼는 경우도 있다는 점에서, 사회적

2) 게이머이용자 패널 연구에 대한 구체적인 설명은 한국콘텐츠진흥원 게이머이용자패널-자가진단 웹페이지를 참조하길 바란다: <http://www.kocca.kr/gameguide/contents.do?menuNo=203705>

관계의 양적 부분보다 질적 부분과 연관된 개념이라 할 수 있다[38]. 여기서는 UCLA 외로움 척도(UCLA loneliness scale)[39] 가운데 “어려울 때 나를 도와줄 사람이 없다”, “외로움을 느낀다”, “내가 의지할 상대가 있다(R)” 등 10개 문항을 선별하고 번안하여 4점 척도(1: 전혀 아니다 ~ 4: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .92$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 고독감 지표로 활용했다($M = 1.59, SD = 0.56$).

우울감은 슬픔, 흥미나 즐거움 상실, 죄책감, 낮은 자존감, 수면장애, 식욕부진, 피로감, 집중력 감소와 같은 증상을 특징으로 하는 정신질환이다. 여기선 미국국가정신건강연구소(National Institute of Mental Health)에서 개발한 우울증 자가진단척도(CESD, the Center for Epidemiological Studies-Depression Scale)를 한국복지패널조사에서 11문항으로 축약한 CESD-11을 사용했다. “상당히 우울했다”, “잠을 설쳤다”, “사람들이 나를 싫어하는 것 같았다” 등 11문항을 4점 척도(0: 극히 드물다 ~ 3: 대부분 그랬다)로 측정했다($\alpha = .86$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 우울감 지표로 활용했다($M = 0.41, SD = 0.45$).

공격성은 타인에게 해를 가하고자 하는 분명한 의도를 가진 행동으로[40], BPAQ-SF(The Short-Form Buss-Perry Aggression Questionnaire)를 사용했다. “나는 다른 사람과 의견 충돌이 잦다”, “때로 나는 이유 없이 갑자기 화가 난다”, “나는 화나는 것을 통제하는데 어려움을 겪는다” 등 12개의 문항을 5점 척도(1: 전혀 그렇지 않다 ~ 5: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .91$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 공격성 지표로 활용했다($M = 2.05, SD = 0.73$).

자기통제성은 즉각적으로 만족할 수 있지만 상대적으로 가치가 낮은 선택과 만족은 지연되지만 향후 더 큰 가치를 획득할 수 있는 선택이 충돌하는 상황에서 후자를 선택하는 것을 말하며, Tangney et al.[41]가 개발한 자기통제척도(BSCS, The Brief Self Control Scale)를 활용했다. “나는

유혹에 쉽게 넘어가지 않는다”, “때때로 재미에 빠져 해야 할 일을 마치지 못하는 경우가 있다”, “나는 종종 다른 해결 방법들을 생각해 보지 않고 행동한다” 등 13개 문항을 5점 척도(1: 전혀 그렇지 않다 ~ 5: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .82$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 자기통제성 지표로 활용했다($M = 3.19, SD = 0.54$).

자존감은 자신에 대한 부정적 혹은 긍정적 평가와 관련된 것으로, 자기존경의 정도와 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도를 의미한다[42]. 여기서는 로젠버그의 자존감 척도(The Rosenberg Self Esteem Scale)를 사용했다. “나는 대부분의 사람들이 하는 것만큼 할 수 있다”, “전반적으로 나는 내 자신에 만족한다”, “나는 때때로 내가 쓸모없음을 확실히 느낀다” 등 10개 문항을 4점 척도(0: 전혀 아니다 ~ 3: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .86$). 측정치를 합산해 평균한 값을 자존감 지표로 활용했다($M = 2.04, SD = 0.50$).

3.2.3 외적요인: 환경적 특성

부모-자녀 간 의사소통은 자녀의 사회심리적 발달 특성에 영향을 미칠 수 있는 변수로, 양육과 생활지도를 하는 데 있어서의 내·외적 태도나 행동을 포괄하는 모든 방식의 의사소통을 의미한다[43]. “부모님과 나는 서로를 잘 이해하는 편이다”, “부모님과 나는 무엇이든 허물없이 이야기하는 편이다”, “부모님과 나는 대화를 자주 나누는 편이다”의 3개 문항을 5점 척도(1: 전혀 그렇지 않다 ~ 5: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .88$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 부모-자녀 간 의사소통 지표로 활용했다($M = 3.85, SD = 0.81$).

교우지지는 아동의 발달을 돕는 또래 사이의 위로, 충고, 애정, 칭찬, 인정 등의 정서적 지원이다[44]. Lee[44]가 개발한 또래관계 척도 가운데 정서적 지지에 해당하는 9개 문항 중 3개 문항을 선별하여 “내가 슬플 때 친구들이 위로해준다”, “내가 잘했을 때 친구들이 칭찬한다”, “내 친구들은

나의 좋은 점을 알아준다”를 4점 척도(1: 전혀 그렇지 않다 ~ 4: 늘 그렇다)로 측정했다($\alpha = .91$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 교우지지 지표로 활용했다($M = 3.18, SD = 0.59$).

학교 내 스트레스는 학업과 교우관계로 나누었다. Kim과 Chon[45]이 개발한 생활 스트레스 척도에서, 학업 요인 10개 문항 가운데 4개 문항($\alpha = .73$), 교우관계 요인 9개 중 3개 문항($\alpha = .82$)을 선별해 3점 척도(0 = 전혀 아니다 ~ 2 = 자주 그렇다)로 측정했다. 각각에 해당하는 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 학업에 대한 스트레스($M = 0.72, SD = 0.50$)와 교우관계에 대한 스트레스($M = 0.20, SD = 0.37$) 지표로 활용했다.

3.2.4 게임이용에 관한 심리 변인

게임 리더십은 게임 상황에서 발휘되는 리더십으로, Jang과 Ryu[46]가 변혁적 리더십 질문지(MLQ, Multifactor Leadership Questionnaire)[47]를 기반으로 개발한 30개 문항 중 “게임 속의 미션을 해결하기 위해 다 함께 노력하는 것이 중요하다”는 것과 팀의 목표에 대해 자주 이야기하는 편이다”, “나는 이기기 위해서 게임 속의 미션을 해결할 수 있는 새로운 방법을 추천하거나 제시하는 편이다”, “다른 팀원(게임 속에서 함께 게임을 하는 사람들이나 친구)들과 지내며 그들이 스스로에 대한 자부심을 가질 수 있도록 돕는 편이다” 등 15개 문항을 선별하여 5점 척도(1: 전혀 아니다 ~ 5: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .98$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 게임 리더십 지표로 활용했다($M = 2.47, SD = 1.05$).

게임 규범성은 주변 사람들이 자신에 대해 특정 행동을 수행하기 원하는 정도에 대한 믿음을 의미하는 주관적 규범의 개념[35]을 게임 상황에 적용한 것이다. “내 친구들은 내가 게임하는 것을 좋아할 것이다”, “내 친구들은 나에게 게임하는 것을 권한다”, “친구들과 함께 모이면 대부분 게임을 한다” 등 4개 문항을 7점 척도(1: 전혀 아니다 ~ 7:

매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .86$). 모든 문항에 대한 측정치를 합산해 평균한 값을 게임 규범성 지표로 활용했다($M = 4.15, SD = 1.47$).

게임 효능감은 게임에서 자신이 얼마나 유능한지 판단하고 게임 내에서 특정 플레이를 수행할 수 있는지에 대한 신념을 말한다[33]. Ryu[33]의 12개 문항 가운데 “나는 다른 사람들보다 게임을 잘한다”, “게임에서 하려고 마음 먹은 것은 대부분 해낼 자신이 있다”, “게임에서 나는 능력 있는 사람이다” 등 9개 문항을 선별하여 5점 척도(1: 전혀 아니다 ~ 5: 매우 그렇다)로 측정했다($\alpha = .89$). 모든 문항의 측정치를 합산해 평균한 값을 게임 효능감 지표로 활용했다($M = 2.52, SD = 0.81$).

4. 연구결과

4.1 주요변인 간 상관관계 및 다중공선성 검증

청소년의 게임 과몰입에 대한 회귀분석을 실시하기에 앞서 주요변인 간의 상관관계를 분석했다. [Table 1]과 같이 일부 변인들 간 유의미한 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 그러나 다중공선성(multicollinearity) 검증결과 회귀모델에 투입한 변인들 사이에 두드러진 문제는 없었다. 모든 변인의 분산팽창인자(VIF)의 범위는 기준값 10보다 작은 1.35 ~ 2.35로 나타나 다중공선성 문제는 없는 것으로 판단했다.

4.2 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인

4.2.1 청소년의 게임 과몰입 영향 요인

청소년의 게임 과몰입에 영향을 주는 요인들을 검증하기 위해 위계적 회귀분석(hierarchical regression analysis)을 실시했다. 인구사회학적 변인인 성별을 통제 변인으로 설정하여 투입하고, 이어 개인적 특성 변인(내적 요인), 환경적 특성 변인(외적요인), 그리고 게임이용에 대한 심리 변인을 순차적으로 투입한 결과 [Table 2]와 같다.

[Table 1] Correlation

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Loneliness	-										
2. Depression	.56**	-									
3. Aggressiveness	.56**	.53**	-								
4. Self-control	-.43**	-.41**	-.58**	-							
5. Self-esteem	-.56**	-.51**	-.51**	.53**	-						
6. Communication with parent	-.35**	-.26**	-.29**	.31**	.47**	-					
7. Friendship support	-.48**	-.23**	-.30**	.28**	.42**	.33**	-				
8. Stress about study	.37**	.37**	.39**	-.47**	-.43**	-.24**	-.24**	-			
9. Stress about friendship	.58**	.46**	.46**	-.30**	-.39**	-.18**	-.35**	.38**	-		
10. Game leadership	.19**	.11**	.26**	-.19**	-.15**	-.09**	-.13**	.13**	.15**	-	
11. Game subjective norm	.09**	.05**	.21**	-.18**	-.03	-.07*	-.06	.05	.06	.51**	-
12. Game efficacy	.19**	.15**	.28**	-.18**	-.13**	-.10**	-.11**	.15**	.15**	.64**	.58**

주: $N = 968$

* $p < .05$. ** $p < .01$.

최종모델(모델 4)을 살펴보면, 개인적 특성의 모든 변인들이 게임 과몰입에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 고독감($\beta = .19, p < .01$), 공격성($\beta = .06, p < .10$), 자존감($\beta = .08, p < .05$)은 정적 영향을, 우울감($\beta = -.07, p < .05$)과 자기통제성($\beta = -.25, p < .001$)은 부적 영향을 미쳤다. 환경적 특성으로서 소통 관련 변인들이 유의한 영향을 주었다. 즉 부모와의 의사소통($\beta = -.05, p < .05$)과

교우지지($\beta = -.08, p < .01$)는 부적 영향을, 학업 스트레스($\beta = .05, p < .10$)는 제한적 수준에서 정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 마지막으로 게임이용 심리 변인들 모두 게임 과몰입에 유의한 영향을 주었다. 게임효능감($\beta = .27, p < .001$), 게임리더십($\beta = .16, p < .001$), 그리고 게임규범성($\beta = .14, p < .001$)은 정적 영향이 있었다.

[Table 2] Summary of Hierarchical Regression Analysis for Variables Predicting Game Overflow

	Model 1	Model 2	Model 3	Model 4
Gender (0 = Female, 1 = Male)	.33***	.31***	.30***	.07*
Intrapersonal variables	Loneliness	.26***	.24**	.19*
	Depression		-.07*	-.07*
	Aggressiveness		.14***	.14***
	Self-control		-.33***	-.31***
	Self-esteem		.07*	.12**
External variables	Communication with parent		-.06	-.05*
	Friendship support		-.04	-.08**
	Stress about study		.05	.05†
	Stress about friendship		-.02	-.02
Psychological variables to game use	Game leadership			.16***
	Game subjective norm			.14***
	Game efficacy			.27**
R^2	.11	.38	.39	.55
ΔR^2	-	.27	.01	.16
Model $F(df1, df2)$	120.23(1, 958)***	98.08(5, 953)***	60.16(4, 949)***	88.23(3, 946)***

주: $N = 968$

† $p < .10$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

4.2.2 학교급별 게임 과몰입 영향 요인 비교

청소년의 게임 과몰입에 영향을 미치는 요인이 학교급(초·중·고)에 따라 어떠한 차이가 있는지 살펴본 결과는 [Table 3]과 같다.

먼저, 초등학생은 개인적 특성 요인 가운데 자기 통제($\beta = -.28, p < .001$)가 부적 영향력을 미치는 것으로 확인되었다. 환경적 특성 요인 가운데서는 부모와의 의사소통($\beta = -.09, p < .01$)과 교우 지지($\beta = -.10, p < .01$)가 게임 과몰입에 부적 영향을 미쳤다. 게임 심리 변인은 게임 리더십($\beta = .16, p < .01$), 게임 규범성($\beta = .15, p < .01$), 게임 효능감($\beta = .22, p < .001$)이 정적인 영향을 주었다. 한편, 고독감($\beta = .10, p < .10$)과 교우관계 스트레스($\beta = -.09, p < .10$)는 제한적인 수준에서 영향을 미치는 것으로 나타났다.

다음으로 중학생은 초등학생에 비해 상대적으로 다양한 요인이 게임 과몰입에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 개인적 특성 요인은 공격성을 제외한 변인들이 유의미한 영향을 주었다. 고독감($\beta = .22, p < .001$)과 자존감($\beta = .13, p < .05$)은

정적 영향을, 자기통제($\beta = -.31, p < .001$)는 부적 영향을 미쳤으며, 우울감($\beta = -.09, p < .10$) 역시 제한적인 수준에서 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 한편, 환경적 특성 요인은 어떤 변인도 유의미한 영향을 미치지 않았다. 또한 게임 심리 변인은 게임 리더십($\beta = .16, p < .01$), 게임 효능감($\beta = .29, p < .001$), 게임 규범성($\beta = .09, p < .10$)이 각각 영향을 미치는 것으로 나타났다.

마지막으로 고등학생은 개인적 특성 요인에서 자존감을 제외한 변인들이 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인됐다. 즉 고독감($\beta = .26, p < .001$)과 공격성($\beta = .11, p < .10$)이 정적 영향을 미쳤다. 한편, 우울감($\beta = -.16, p < .01$)과 자기통제($\beta = -.20, p < .001$)는 부적 영향을 미쳤다. 환경적 특성 요인에서는 교우지지($\beta = -.10, p < .01$)가 부적 영향을, 학업 스트레스($\beta = .09, p < .05$)가 정적 영향을 주는 것으로 나타났다. 게임 심리 변인은 게임 리더십($\beta = .13, p < .05$), 게임 규범성($\beta = .19, p < .001$), 게임 효능감($\beta = .27, p < .001$)의 정적 영향이 확인됐다.

[Table 3] Comparing to Results of Hierarchical Regression Analysis for Variables Predicting Game Overflow according to the Level of School (final model)

		Elementary school	Middle school	High school
Gender(0 = Female, 1 = Male)		.05	.12*	.05
Intrapersonal variables	Loneliness	.10 [†]	.22***	.26***
	Depression	.02	-.09 [†]	-.16**
	Aggressiveness	.02	.01	.11 [†]
	Self-control	-.28***	-.31***	-.20***
	Self-esteem	.01	.13*	.07
External variables	Communication with parent	-.09*	-.02	-.05
	Friendship support	-.10*	-.01	-.10*
	Stress about study	.04	.04	.09*
	Stress about friendship	-.09 [†]	-.02	.04
Psychological variables to game use	Game leadership	.16**	.16***	.13*
	Game subjective norm	.15**	.09 [†]	.19***
	Game efficacy	.22***	.29***	.27***
R^2		.57	.53	.61
Model $F(df1, df2)$		33.09(3, 328)***	27.74(3, 317)***	33.86(3, 273)***

주: n(E)= 345, n(M) = 333, n(H) = 290

[†] $p < .10$. * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

5. 결론 및 논의

WHO가 게임이용장애를 질병으로 분류하는 국제질병분류 11차 개정안을 통과시킴에 따라 한국 사회에서 이를 둘러싸고 논란이 지속되고 있다. 이러한 시점에서 게임이용장애를 의미하는 게임 과몰입이나 중독에 대한 연구와 진전된 논의가 충분히 이뤄져야 할 필요성이 있을 것이다. 본 연구는 청소년의 게임 과몰입을 예측하는 변인들을 다각도로 살펴보고자 했다. 특히 조사대상인 청소년을 학교급에 따라 초·중·고등학생 집단으로 세분화해 개인적 특성과 같은 내적요인, 환경적 특성과 같은 외적요인, 그리고 게임이용에 대한 심리 변인을 통합적으로 고려하여 검증했다. 이는 게임 과몰입을 예방하기 위한 프로그램 개발 혹은 전략을 세우는데 중요한 함의를 줄 수 있을 것이라 기대된다. 본 석에 따른 주요 발견은 다음과 같다.

첫째, 개인적 특성 가운데 고독감과 자기통제, 게임이용 심리 변인 가운데 게임 리더십, 게임 규범성, 게임 효능감은 학교급에 상관없이 게임 과몰입에 영향을 주는 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면 청소년은 사회적 관계에서 양적, 질적 차원에서 외로움을 느낄 경우 게임에 더 몰입하는 경향이 있다는 것이다. 사회적으로 고립된 사람이 인터넷에 더 몰입하며, 특히 10대 남성의 경우 이러한 경향이 두드러지는데[18], 온라인 게임에서도 이와 유사하게 나타나는 것이다. 즉 청소년은 현실에서의 사회적 관계에 대한 불만이나 불안을 게임을 통해 보완하는 방식으로 대리만족하거나 충족시키는 것으로 유추해볼 수 있을 것이다.

청소년기는 게임 속 캐릭터를 현실의 나와 동일시하는 경향이 있는데[48], 게임에 대한 인식이 긍정적일수록, 게임상에서 스스로의 리더십을 높게 평가할수록 게임에 더욱 몰입하게 된다. 또한 게임 효능감이 높을수록, 즉 게임에서 자신이 더 유능하게 플레이한다고 생각할수록 게임에 더 몰입하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 대부분의 집단에서 과몰입을 예측하는 주요변인으로 확인됐다.

자기통제의 영향 역시 기존 연구결과와 결을 같이 한다[7,26]. 스스로에 대한 통제력이 낮을수록 게임이용을 쉽게 중단하지 못하기 때문에 게임에 과몰입하게 될 수 있다는 것이다. 게임 과몰입에 영향을 미치는 다른 변인들과 비교하여 살펴보면, 고등학생보다 초·중학생의 경우 자기통제의 영향이 가장 큰 것으로 나타났다. 다시 말해, 자기통제의 높고 낮음이 모든 청소년 집단에서 게임 과몰입에 영향을 주는 요인이지만, 특히 낮은 연령대에서 중요한 예측변인임을 시사하는 결과다.

둘째, 학교급에 따라 게임 과몰입을 예측하는 변인들에 차이가 있다는 것을 발견했다. 초등학생은 환경적 특성과 같은 외적요인인 부모와의 의사소통과 교우지지의 영향이 확인됐다. 즉 부모와의 의사소통이 적을수록, 교우지지가 낮을수록 게임 과몰입이 높아질 가능성이 높다는 것이다. 청소년 시기에 가족 및 친구와의 관계가 중요하다는 것은 앞서 언급한 여러 선행연구들을 통해 밝혀졌는데 [7,10,11,12,29,30,31,31] 이들과 유사한 맥락에서 논의될 수 있을 것이다.

중학생의 경우 다른 사람들과의 관계나 과업과 같은 외적요인으로부터 비롯되는 환경적 특성 변인의 영향은 발견되지 않았으나, 자기 자신의 심리적 내적요인인 개인적 특성 변인 중 우울감과 자존감의 영향이 확인됐다. 먼저, 우울감의 정도가 낮을수록 게임에 과몰입할 가능성이 높다는 결과이다. Cho[7]는 중학교 1학년 남학생을 대상으로 하여 게임중독 예측요인을 살펴본 결과, 심리적 요인, 관계적 요인 등이 중요하다는 사실을 밝혔는데, 본 연구에서도 이와 유사한 결과로 나타났다. 인구사회학적 변인으로서 성별의 영향은 중학생에만 확인됐는데, 여학생보다 남학생의 게임 과몰입이 더 높았다. 이는 남자 중학생의 인터넷 중독 경향이 높다는 기존의 연구결과[49]가 게임에 있어서도 동일하게 나타나는 것으로 해석해 볼 수 있을 것이다. 또한 중·고등학교의 남학생이 여학생보다 인터넷 게임 중독점수가 높다는 연구결과[11]도 이를 부분적으로 뒷받침해 줄 수 있을 것이다.

자존감 또한 게임 과몰입을 예측하는 변인으로 나타났는데, 이는 중학생 시기에서만 확인됐다. 청소년의 발달과정에서 자아 정체성에 대한 중요성이 강조되면서 자존감이 중요한 변인으로 취급됐으나[50], 다른 연구들에서는 자존감이 게임 과몰입에 직접적인 영향을 미치지 못한다는 상반된 결과[11,28]도 있다.

고등학생의 경우 개인의 심리적 특성과 관련된 변인들과 타인과의 관계나 과업과 같은 외적요인으로부터 비롯되는 환경적 변인들이 게임 과몰입을 설명하는 예측변인으로 검증됐다. 구체적으로 제한적인 수준에서 공격적 성향을 지닌 개인이 게임과 같은 미디어에 더 끌린다는 선택가설을 확인했다. 게임은 현실에서 실행하지 못하는 다양한 욕구들을 실현가능하게 해주는 가상의 공간으로 특히 공격적 성향을 대리만족 시켜주는 특징을 가진다. 연구결과, 고등학생의 경우 공격적인 성향일수록 게임에 과몰입할 가능성이 높았다. 이러한 결과는 기존의 연구결과[51]와도 일치하는 부분이다. 또한 우울감이 높을수록 게임에 과몰입하는 경향이 나타났다. 이는 선행연구들[7,11]을 지지하는 결과로 청소년의 게임 과몰입을 설명함에 있어 우울감 변인의 영향력을 재확인했다.

외적요인 가운데 교우지지와 학업 스트레스가 과몰입에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 확인됐다. 초등학생과 동일하게 교우지지가 낮을수록 게임에 과몰입할 가능성이 높다는 것이다. 한편 다른 집단과 달리 학업에 대한 스트레스를 많이 받을수록 게임에 더 과몰입하는 것으로 나타났다. 고등학생의 경우 대학진학을 앞두고 있어 대체로 불안하고 성적에 민감할 수밖에 없기 때문에 게임 과몰입으로 해소하고자 하는 경향이 반영된 것으로 보인다.

정리해보면, 초등학생의 게임 과몰입 문제를 해결하기 위해선 부모와의 의사소통이나 교우지지와 같은 관계적 측면을 개선하기 위한 노력에 집중할 필요가 있을 것으로 판단된다. 반면, 중학생은 외적요인보다 내적요인이 게임 과몰입에 미치는 영

향이 크기 때문에 우울감이나 자존감 등을 회복할 수 있는 방안과 연계해서 살펴볼 필요가 있을 것이다. 고등학생은 대학입시를 앞두고 있어 정신적, 육체적으로 스트레스를 받는 시기이기 때문에 다양한 내적, 외적요인들이 게임 과몰입에 영향을 미칠 수 있어 우울감이나 공격성과 같은 내적요인 외에도 학업 스트레스나 교우지지 등을 개선할 수 있도록 전략을 수립하는 것이 필요할 것이다.

본 연구는 청소년의 게임 과몰입을 예측하기 위해 여러 변인을 종합적으로 고려하면서 학교급별로 세분화하여 검증하여 그 차이를 밝힘으로써 보다 구체적인 정책 프로그램을 마련하는 데 도움을 줄 수 있을 것으로 생각된다.

그러나 본 연구는 여러 변인을 통합적으로 고려하다보니 보다 세부적으로 살펴보지 못한 한계가 있다. 예를 들어, 부모와의 의사소통 변인에 대해서도 기존 연구에서 중요하게 취급된 양육태도, 중재의도, 부모학력 등 하위변인에 대해 각각 고려할 수도 있었을 것이다. 분석대상도 각 학교급별로 모든 학년을 포괄하지 못했다. 이러한 한계는 추후 보완될 필요가 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This research was supported by 2019 Game User Panel Conference of the Korean Society for Journalism & Communication Studies(KSJCS), Korea Creative Content Agency(KOCCA), and Konkuk University.

REFERENCES

- [1] Dahee Jeong, "Introduced ICD-11 in Korea n...The rest of the centuries without China is...", *Economic Review*, 2019, 9, 2. URL: <http://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=371019>

- [2] Jinju Choi, "WHO registers game addiction disease code··Ministry of Health and Welfare(MOHW), "We will establish a council including the game industry"", Hankook-Ilbo, 2019, 5, 26. URL: <https://www.hankookilbo.com/News/Read/201905261196388073>
- [3] Junghwan Lee, "The classification of Gaming disorder as a disease is a decision based on scientific evidence", Doctor's News, 2019, 6, 11. URL: <http://www.doctorsnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=129532>
- [4] Minjung Lee, "Ministry of Culture, Sports and Tourism(MCST), "we oppose the introduction of game addiction disease codes in Korea and will file a complaint with the WTO", JoongAng Ilbo, 2019, 5, 27. URL: <https://news.joins.com/article/23480586>
- [5] Jiwon Min, "Comparison of game policy and ICD-11 by major contries. Weekly Economic Review, No. 853, pp1-14. 2019.
- [6] Newzoo, "Top 10 Countries/Markets by Game Revenues", 2019. URL: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>
- [7] Young-Ki Cho, "Analysis of the factors that influence effective use online games of adolescents", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 26, No. 4, pp151-193, 2009.
- [8] Dong-Ha Kim, "A study of longitudinal interrelation between game use and aggression in children: Using the autoregressive latent curve model", Journal of Adolescent Welfare, Vol. 20, No. 1, pp255-274, 2018.
- [9] Young Min, "Game playing and aggressive behavior among adolescents: An autoregressive cross-lagged analysis", Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies, Vol. 31, No. 6, pp47-80, 2017.
- [10] Ki-Sook Kim, Kyung-Hee Kim, "A prediction model for internet game addiction in adolescents: Using a decision tree analysis", Journal of Korean Academy of Nursing, Vol. 40, No. 3, pp378-388, 2010.
- [11] Sung-Man Bae, "Factors related to Internet game addiction of adolescents by gender", Korean Journal of Youth Studies, Vol. 22, No. 8, pp385-405, 2015.
- [12] Sohei Lim, Younha Cho, "Parents' and peers' mediation effects on adolescents' game play", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 28, No. 4, pp173-218, 2011.
- [13] Yong-min Shin, Kee-hwan Park, "Validation study of the internet game addiction and over-engagement scale: Focused on university students", Locality and Globality: Korean Journal of Social Sciences, Vol. 42, No. 1, pp223-247, 2018.
- [14] Ghulhyun Lee, "Development of Korean scale for measuring children's online game addiction tendency", The Journal of Korean Association of Computer Education, Vol. 10, No. 6, pp29-38, 2007.
- [15] Hye-Jeong Shin, Young-Seok Seo, "Analyses of structural equation models on the relationships among social support, self-efficacy, and adjustment by school class", Korea Journal of Counseling, Vol. 7, No. 1, pp117-130, 2006.
- [16] I Goldberg, "Internet addiction disorder. Electronic message posted to research discussion list", 1996.
- [17] Young, J. R, "Students are usually vulnerable to internet addiction", The Chronicle Higher Education, Vol. 44, pp546-551, 1988.
- [18] Griffiths, M, "Internet addiction: Does it really exist?" In J. Gackenbach(Ed.), Psychology and internet: Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications pp61-75. San Diego, CA, US: Academic Press, 1998.
- [19] Walsh, F, "Strengthening family resilience", New York: Guilford Press, 1998.
- [20] Seligman, E. E. P. and Csikszentmihalyi, M, "Positive psychology: an introduction", American Psychologist, Vol. 55, pp5-14, 2000.
- [21] Yu-Gyung Chae, "The development and effect of arts psychotherapy program for game overflow of adolescents", Korea Journal of Counseling, Vol. 7, No. 3, pp885-898, 2006.
- [22] Seung-Ok Kim, Kyung-Ok Lee, "Conceptual understanding about the Internet of game addiction and overindulgence of children", Korean Journal of Children's Media, Vol. 6, No. 2, pp63-83, 2007.
- [23] Spekman, M L C and Konijn, E. A. and Roelofsma, P, H, M, P. and Griffiths, M D, "Gaming addiction, definition and measurement: A large-scale empirical study", Computers in Human Behavior,

- Vol. 29, No. 6, pp2150-2155, 2013.
- [24] Jooyeon Kim, "Tendency of internet-addiction of elementary students & the study of related factors", Unpublished master's thesis, Seoul National University, 2002.
- [25] Eun-hwa Kim, Na-Hyun Kim, "Comparison of stress level and HPA axis activity of internet game addiction vs. non-addiction in adolescents", *Journal of Korean Biological Nursing Science*, Vol. 15, No. 4, pp173-183, 2013.
- [26] Youngju Park, Chaeshik Lee, "A Study on the real condition and improvement of overindulgence of adolescents' Internet games", *Korean Association of Addiction Crime Review*, Vol. 5, No. 1, pp19-49, 2015.
- [27] Armstrong, L., Phillips, J. G., and Saling, L, "Potential determinants of heavier internet usage", *International Journal of human computer studies*, Vol. 53, No. 4, pp537-550, 2000.
- [28] Sungman Bae, "Exploration of predictive factors of internet game addiction in children and adolescents by using data mining", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 21, No. 9, pp259-278, 2014.
- [29] Junghye Kwon, "The internet game addiction of adolescents: Temporal changes and related psychological variables", *Korean Journal of Clinical Psychology*, Vol. 24, No. 2, pp267-280, 2005.
- [30] Sihyung Lee, "Internet addiction and education of adolescents", Samsung Social Mental Health Institute, 2000.
- [31] Seokjin Ju, Donghoon Jwa, "A prediction model for internet game addicted adolescents: Focusing on socioeconomic and family related traits", Vol. 18, No. 5, pp165-190, 2011.
- [32] Kyong-Nim Lee, "The individual and environmental variables that affect children's game addiction tendency", *Family and Environment Research*, Vol. 42, No. 4, pp99-118, 2004.
- [33] Seungho Ryu, "The meaning of self-efficacy and 'computer game self-efficacy' in modern society", *Society and Theory*, Vol. 11, pp169-193, 2007.
- [34] HyeonGyu Kim, HaKyun Kim, "An Empirical Study on the Determinants about Causes of Game Excessive Immersion", *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, Vol. 8, No. 2, pp319-329, 2018.
- [35] Il-Yoo Hong, Dong-Won Kang, Hwi-Hyung Cho, "The effects of social and personal dimensions on the intention to use a social networking service: The case of Facebook", *Informatization Policy*, Vol. 21, No. 1, pp57-76, 2014.
- [36] Sangki Baek, "A Study on the Effects of Game Motivation, Game Efficacy, Game Norm and Game Recognition on Game Use of Good", *Korean Association For Communication & Information Studies*, No. 98, pp86-125, 2019.
- [37] HyeRyeon Yong, Hana Kang, Hyunseok Hwang, "A Study on the Psychological Factors and Environmental Factors Influencing of Game Leadership and Social Capital in Adolescent", *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, Vol. 20, No. 2, pp509-519, 2019.
- [38] Peplau, L. A. and Perlman, D, "Perspectives on loneliness". In L. A. Peplau and D. Perlman (Eds.), *Loneliness: A sourcebook of current theory, research and therapy* (pp 1-18). New York: John Wiley & Sons, 1982.
- [39] Russell, D, Peplau, L. A. and Ferguson, M. L., "Developing a measure of loneliness", *Journal of Personality Assessment*, No. 42, pp290-294, 1978.
- [40] Anderson, C. A. and Bushman, B. J, "Human aggression", *Annual Review of Psychology*, Vol. 53, pp27-51, 2002.
- [41] Tangney, J. P., Baumeister, R. F., and Boone, A. L., "High self-control predict good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success", *Journal of Personality*, Vol. 72, No. 2, pp271-324, 2004.
- [42] Rosenberg, M., *Society and the adolescent self-image*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 1965.
- [43] Baeksan Yu, Suyeong Shin, "The effects of parents-children communication styles according to family background on teacher-students relationships and occupational aspirations", *Studies on Korean Youth*, Vol. 23, No. 4, pp. 51-77, 2012.

- [44] Ju Lie Lee, "The analysis of the causal model of children's self: Perceived competence and related variables", Family and Environment Research, Vol. 32, No. 4, pp193-208, 1994.
- [45] Kyoheon Kim, Kyumkoo Chon, "Development of a life stress and coping scale for junior high school students", Korean Journal of Clinical Psychology, Vol. 12, No. 2, pp197-217, 1993.
- [46] YeiBeech Jang, SeungHo Ryu, "Exploring game experiences and game leadership in massively multiplayer online role playing games", British Journal of Educational Technology, Vol. 42, No. 4, pp616-623, 2011.
- [47] Avolio, B. J. & Bass, B. M., Multifactor Leadership Questionnaire. Manual and sampler set (3rd ed.). Redwood City, CA: Mind Garden, 2004.
- [48] Youngshin Park, Uichol Kim, Sooyeon Tak, "Leisure activity and self-concept of adolescents in cyberspace: With specific focus on elementary school, middle school, high school and university students", Vol. 17, No. 1, pp81-113, 2011.
- [49] Jin-A Ryu, "An analysis of ecological variables affecting adolescent internet addiction", Unpublished dissertation, Sookmyung Women's University, 2003.
- [50] Eui-Jun Jeong, Doo-Hwan Kim, "Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction", Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol. 14, No. 4, pp213-221, 2011.
- [51] JaeHwan Kwon, "The Mediation Model Verification of Interpersonal Skills on Impulsivity, Aggression and Game Addiction", Journal of the Korea Society of Computer and Information, Vol. 15, No. 10, pp87-98, 2010.



최진호 (Choi, Jin-Ho)

약력 : 2009 충남대학교 언론정보학과 학사
2012 한양대학교 신문방송학과 석사
2019 한양대학교 미디어커뮤니케이션학과 박사
2019-현재 충남대학교 언론정보학과 강사,
성신여자대학교 미디어커뮤니케이션학과 강사,
강원대학교 신문방송학과 강사

관심분야 : 디지털 미디어, 저널리즘, 미디어교육



곽은아 (Kwak, Eun-A)

약력 : 2014 상명대학교 디지털미디어학과 학사
2014-현재 한양대학교 미디어커뮤니케이션학과
박사수료

관심분야 : 디지털 미디어, 전략 커뮤니케이션