

# 일상생활지장과 자아조절능력지장이 인터넷게임중독에 미치는 영향에 대한 연구

안현우, 김성주

추계예술대학교 문화예술학과 박사과정

aga\_edwinahn@naver.com, juminoo1@naver.com

A Study on the Effects of Daily Living Disorder and  
Self-Regulation Ability Disorder on Internet Game Addiction

Hyun-Woo Ahn, Seong-Ju Kim

Dept. of Culture and Arts, Chugye University for the Arts

## 요 약

세계보건기구의 ICD-11 개정 이래 인터넷게임이용장애에 대한 사회적 담론의 수위가 높아지고 있다. 그러나 기존의 연구는 게임이용장애 혹은 중독에 대한 용어와 인과관계조차 혼재되어 있는 실정이다. 본 연구는 인터넷게임중독에 초점을 두고 만 16~18세 고등학생을 대상으로 연구를 진행하였다. 분석 결과, 일상생활과 자아조절능력에 지장이 클수록 인터넷게임중독에 빠질 위험이 높은 것으로 나타났다. 본 연구는 전문의 자문과 설문문을 통해 2차 검증을 실시한 연구로써 학술적, 실무적 의의를 가진다.

## ABSTRACT

Since the revision of the ICD-11 of the WHO, the level of social discourse on internet game use disorders has been increasing. However, existing studies have mixed terms and causal relationships with game use disorder or game addiction. This study was conducted with high school students aged 16 to 18, focusing on internet game addiction. As a result of the analysis, the greater the obstacles to daily life and self-regulation, the higher the risk of falling into internet game addiction. This study has a significance in reestablishing the causal relationship of Internet game addiction.

**Keywords** : Game Addiction(게임중독), Internet Game Disorder(인터넷게임중독), Daily Living Disorder(일상생활지장), Self-Regulation Ability Disorder(자아조절능력지장), ICD-11(국제질병분류)

Received: Nov. 06. 2019

Revised: Nov. 18. 2019

Accepted: Jan. 15. 2020

Corresponding Author: Hyun-Woo Ahn(Chugye University for the Arts)

E-mail: aga\_edwinahn@naver.com

※ 본 논문은 2019년 게임문화포럼 운영 사업의 일환으로 수행된 공모전의 우수 논문을 수정 보완하였습니다.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© 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.

## 1. 서론

세계보건기구(World Health Organization, 이하 WHO)는 2019년 5월 25일 스위스 제네바에서 열린 회원국 총회에서 게임이용장애(Gaming Disorder)를 ‘국제질병분류 11차 개정안(ICD-11)’에 만장일치로 가결함으로써 2022년 1월부터 정신행동 건강영역에 행위중독분야와 그 하위분야로 게임이용장애를 포함한다고 밝혔다[1].

게임이용장애에 대한 ICD-11의 진단기준은 첫째, 게임이용 조절력의 상실. 둘째, 삶의 다른 흥미 요소 및 일상생활에 지장을 줄 정도로 게임이용을 우선시하는 경향의 증가. 셋째, 부정적 결과의 초래를 불러일으킴에도 지속적으로 게임을 이용하거나 오히려 더 오래 이용하는 경향이 나타나는 경우이며, 이러한 특성이 12개월 이상 명백히 드러날 경우 게임이용장애로 규정하고 정신건강질환자로 진단한다[2].

이 같은 ICD-11의 진단기준에 따라 국내에서도 ‘한국 표준 질병 분류(Korean Standard Classification of Disease, KCD)’에 게임이용장애를 질병으로 등재하는 것에 대한 논의가 진행되고 있다[3].

또한, 2013년 미국정신의학협회(American Psychiatric Association)가 발간한 ‘DSM-5, section III’에 ‘인터넷게임사용장애(Internet gaming disorder)’가 등재되면서 동일한 진단 기준을 적용한 연구 또한 활발히 이루어지고 있다.

그러나 게임업계와 일부 전문가들 사이에서는 이에 대한 신중한 입장을 보이고 있다. 첫째, 게임이용장애에 대한 학자들 간의 통일된 합의가 없다는 점[4]. 둘째, ICD-11에 따르면 게임이용장애는 도박장애와 동일한 진단기준을 가지고 있는데[2], 해당 진단기준은 낮은 특이도(specificity)를 가지므로 적용 상의 문제가 없는 다수의 게임 이용자를 잘못 분류할 수 있다는 점[5]과 인터넷게임의 영향이 충분히 논의되지 않았음에도 중독 물질로 간주되어 있다는 점. 셋째, 측정 도구에 따라 유행률이 각기 다르게 나타난다는 점[6] 등 ICD-11 진단기준에

따라 게임 이용자를 분류하는 것은 시기상조이며 올바른 진단기준이 될 수 없다는 것이다.

본 연구에서는 게임중독 등에 대한 기존의 사회적 담론과 정신의학적 근거를 살펴보고, 이를 통해 ICD-11 기준에 따른 WHO의 게임이용장애 질병분류가 가지는 한계점에 대해 고찰하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

한국콘텐츠진흥원(2019) 보고서에 따르면, 인터넷 게임중독에 대한 500여 편의 논문 중 인터넷게임중독에 대한 정의 혹은 용어가 16가지 이상으로 혼재되어 있는 것으로 나타났다. 용어의 표현 측면에서도 ‘중독(addiction)’, ‘장애(disorder)’, ‘병리적(pathological)’, ‘문제적(problematic)’ 등 각각의 용어로 문제 제기를 하고 있으나 이러한 구분에 대한 사회적 합의는 전혀 이루어지지 않은 실정이다.

또한, ‘게임 과몰입(game overindulgence)’에 영향을 주는 연구도 다수 이루어져 왔으나[7,8,9] 단순히 게임 과몰입에 영향 관계를 미치는 심리적 요인 등과 같은 독립변인을 밝히는 것일 뿐, 게임 과몰입이 실질적으로 인터넷게임 이용자에게 부정적인 영향을 미치는지 또는 그렇지 않은지에 대한 어떠한 근거도 마련해주시 못하고 있다.

이처럼 인터넷게임중독은 명확한 용어의 정의와 진단 기준이 합의되지 않았으며[10], 선행 연구들에서도 인터넷게임중독은 한국만이 아닌 해외에서도 인터넷게임중독, 게임과몰입, 게임몰입 등 여러 가지 용어로 표현하고 있지만 실질적으로 게임중독 척도에 의존하여 기술하고 있기 때문에 다른 용어와의 차이에 대한 이론적, 현실적 기반이 미흡하다[11,12]. 본 연구에서는 게임으로 인하여 일상생활과 자아조절능력 등에 지장이 생기는 증상을 게임중독으로 포괄하여 정의하고자 한다.

중독이라는 용어는 생물체의 기능에 직접적으로 해로운 영향을 주는 화학 물질에 노출되는 경우 발생하는 ‘intoxication’과 일종의 습관성 중독으로 심

리적 의존이 있어 계속 물질을 찾는 행동을 하여 신체적, 정신적 건강을 해치게 되는 상태인 ‘addiction’으로 나누어 정의된다[12]. 이는 영어권에서도 중독이라는 개념이 다른 유사개념인 의존 및 남용 등과 혼용되어 사용되고 있는 실정이다[13].

이는 사회과학적 틀 안에서 이루어져 온 담론들에 의한 영향이 작용했기 때문인데[12], 자연과학적으로도 중독에 대한 의문이 제기되고 있다. Holden(2001)은 일반 성인 남자를 대상으로 조사한 결과 도박에서 승리하거나 약물을 복용할 때와 맛있는 음식을 섭취할 때의 보상 신경 회로(reward circuit)가 같은 경로를 밝히면서 여러 행동 중독들에 대해 실제로 의학적인 병으로 존재할 수 있는지에 대한 의문을 제기한 바 있다[14]. Kaye(1997)는 뇌졸중과 파킨슨병이 같은 신경 경로를 이용한다고 밝히면서 특정 정신 장애가 서로 같은 신경 경로를 사용한다고 하여 둘이 밀접한 상관관계가 있다고 보기는 어렵다고 말했다[15].

의존적 성격으로서의 중독(addiction) 개념은 아직까지 논의가 진행되고 있는 상황임에도 불구하고 정신장애진단통계편람(DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders)에서는 ‘인터넷게임 장애(Internet Gaming Disorder)’를 ‘충동적으로 게임을 이용하며 다른 것에 흥미를 느끼지 못하고 지속적으로 그러한 행동을 한 결과로 극심한 고통이나 임상적 손상을 가지며 그 결과 학교나 직장에서의 역할을 다하지 못하고 금단증상을 겪는 증상’으로 정의하고 9개의 문진 중 5개 이상 해당할 경우 장애로 진단할 수 있다고 주장하고 있다[16].

이때 사용되는 측정 도구는 Goldberg(1996)와 Young(1998)에 의해 개발된 인터넷 중독에 대한 정의와 중독의 척도인데, 그들은 인터넷 중독을 마약 중독과 같으며 물질중독장애의 증세와 같은 증상을 보이는 것을 이유로 들면서 ‘인터넷 중독 장애’라는 용어를 처음으로 사용하였다[17,18]. 이러한 도구는 병적도박(Pathological Gambling)을 근거로 진단기준을 마련하여 현재 국내 연구 및 실제 진료

단계에서 게임중독을 평가하는데 사용되고 있다.

그러나 Goldberg(1996)와 Young(1998)의 인터넷 중독 장애 측정 척도에서 Goldberg는 후에 과도한 인터넷의 사용이 중독이라는 정신장애가 아닌 ‘인터넷을 사용하는 방법의 일종’이라고 말하며 기존의 입장을 철회하였고, Young은 본인의 논리의 핵심인 물질 의존 장애와 인터넷 중독의 연결점을 명확히 하지 못하였으며 ‘대부분 지나치게 단순화되고 축약적인 비교 내용’으로 설명하였다.

이처럼 인터넷중독에 대한 정의조차도 일관되지 않고 이견이 많은데, 인터넷 중독을 그 자체의 병리적 현상으로 보는 견해와 단순히 과다사용으로 보는 견해로 나뉜다. 단순 과다사용을 주장하는 학자들은 인터넷 중독을 정신질환의 한 분류인 충동조절 장애와 같은 것으로 이해하면서 인터넷사용에 있어서 자신의 행동을 조절하지 못하는 것일 뿐이라고 주장한다. 게임중독을 알코올중독과 같은 정신질환으로 보기는 어렵기 때문에 이들을 같은 맥락으로 분류하는 것에는 무리가 따른다고 주장하며 심지어 중독이라는 단어로 표현하는 것조차도 매우 위험한 발상이라고 경고하고 있다[19].

현재까지 논의되어 온 문헌들은 게임중독으로 인한 현실적인 문제가 발생한다는 의견을 지지하는 입장과 아직까지 그러한 영향관계를 단정 짓기 어렵다는 의견이 대립하고 있다.

인터넷게임중독은 인터넷 중독의 포괄적인 범위 안에 있으며 알코올이나 마약이 환각 증세를 일으키는 것처럼 게임에 몰두하는 사람들은 현실과 가상세계를 혼동하여 자아를 망각한다고 하였다[20]. 또한 Young(1999)의 인터넷 중독 기준으로 게임을 보면서 게임을 하지 않게 됐을 때 금단 현상을 일으키며 결과적으로 사회적 문제해결능력, 학교적응력이 떨어진다고 하였으며 인터넷게임 이용 수준이 높을수록 공격성과 폭력행동이 높아지고 공격성이 학교폭력가해행동에 직접적인 정적 영향력이 있으므로 인터넷 게임중독이 학교폭력가해행동에 매개하여 영향을 줄 수 있다고 하였다[21].

이처럼 인터넷게임이 개인에게 악영향을 미치며

더 나아가 사회에서 범죄를 일으키게 한다고 보는 의견은 인터넷게임을 주된 원인, 즉 중독 물질로 분류하는 경향이 있다. 그러나 이에 대한 연구들은 이미 일상생활과 자아조절능력에 지장이 있는 인터넷 게임 중독군을 대상으로 진행되었으며 인터넷게임과 일상생활지장, 자아조절능력지장의 인과관계를 조사하지 않고 인터넷게임이 악영향을 미치는 중독 매체라는 사회적 담론을 기반으로 인터넷게임이 부정적인 영향을 미치는 원인이라고 보고 진행된 연구들이며 과거에 사회에서 일어나는 사건과 사고의 인물들에게 인터넷게임중독이라는 꼬리표를 붙이며 인터넷게임과 사건을 연결시켜 해석하게 해 인터넷 게임중독이라는 명확하게 정의되지 않은 단어가 어떻게 자연스럽게 모두가 인터넷게임중독이라는 단어를 거부감 없이 받아들이며 동의하게 되었는지를 보여주었다.

지난 10여년간 폭력적인 게임으로 인해 이용자의 공격성이 증가했다는 주장들이 주류를 이루었으나 위에 제시되었듯이 인터넷게임의 공격성 연구에 사용된 모델의 논리가 현대의 미디어에 대한 공격성 연구에 적합하지 않다는 주장들이 제기되고 있다. 과거의 모델은 개인이 현실과 가상을 구별하지 못한다는 원리를 전제로 하고 있다[22,23]. 하지만 게임을 플레이하는 사람들은 게임과 현실은 별개의 공간임을 충분히 인지하고 있으며, 만약 구분하지 못한다면 이미 정신적 질환을 가진 환자의 경우에 해당될 수 있다. 최근 들어 폭력적인 콘텐츠를 포함하는 인터넷게임은 공격성을 증가시키지 못하며 오히려 이용자들의 공격성을 완화시킬 수 있다는 연구 결과들이 더 설득력을 얻고 있다. 그에 따라, 수많은 관련 연구자들과 미국, 유럽 등의 국가 기관들이 재검증을 진행한 결과, 대부분의 연구에서 폭력적인 게임은 이용자들의 스트레스를 해소하거나 부정적인 감정을 긍정의 방향으로 전환시키는 역할을 하며 공격성을 완화하고 있다고 보고하였다. 이러한 양상은 카타르시스 추구 현상으로 설명할 수 있다 [24,25,26,27].

한국산업경영연구소에서는 인터넷게임이 직감적

이고 지각적인 훈련을 할 수 있어서 지능 개발에 효과적이라고 하였으며, 개인의 사고력, 논리력, 공간 감각력, 어휘력을 증진시키는 교육적 효과를 가지고 있고, 상상력과 창의력을 자극하여 혁신적인 사고를 하는 기회를 제공한다고 주장하는 연구도 있다[28].

또한, 인터넷게임이 청소년 인성 형성에 미칠 수 있는 영향으로 많이 지적되는 부분으로는, 친구나 가족과의 교류 시간을 줄어뜨게 하여 사회성의 발달을 방해할 것이라는 가정에서 나온 주장들이다. 즉 외부와의 고립된 환경에서 일어나는 게임 행위는 사회에서의 인간 행동을 고립시키고, 현실과의 고리를 차단하여, 사회적 거리감을 증가시켜, 결국 사회적 발달에 장애 요인으로 작용한다는 논리 전개에 따른 것이다. 하지만 최근의 인터넷게임은 혼자 플레이 하는 것이 아닌 많은 인원이 경쟁, 협력 등의 다양한 형태로 플레이하기 때문에 오히려 개인의 사회성 발달에 중요한 역할을 할 수 있다. 또한 게임이 보편화됨에 따라 청소년의 또래집단에서 상호교류를 더욱 활발하게 하는 매체로 작용하고 있으며, 실제로 게임을 즐기는 청소년들은 대다수가 친구들과 같이 즐기는 것으로 나타났다[29]. 인터넷 게임의 몰입과 대인관계의 관계를 본 논문에서는 게임몰입은 대인관계와 관계가 없으며 자기통제력이 낮은 집단에서만 유의한 결과를 보여 사회성에 영향을 미치는 것이 게임몰입이 아닌 다른 원인에 의해 나타나는 것으로 밝혀졌다[30].

이와 더불어 한국에서는 학문적 이슈보다는 정부 부처 간 철학의 불일치와 자녀의 학습 부진 원인을 게임에서 찾고 싶은 부모들의 스트레스가 더 큰 이슈로 언론에서 다뤄진다고 하였다. 따라서 잘못된 근거로 남발되었던 연구를 바로잡고 부정적 효과가 존재한다면 적극적으로 밝히고 치료법을 찾으려 하며 게임에 부당한 낙인을 찍지 않도록 노력을 해야 한다고 말했다.

기존 연구들을 통해 인터넷게임중독에 관한 상반되는 견해를 살펴보았다. 인터넷게임중독의 문제를 다룬 기존 연구들은 대부분 인터넷게임중독을

정의하는데 있어 정확하지 못하고 측정도구의 신뢰도와 타당도도 현재 의심되는 상태이다. 기존의 인터넷게임 중독에 관한 연구들을 반박하는 의견을 가진 연구들은 엄밀성과 실제 현장에 맞는 연구를 요구하며 오히려 인터넷게임의 긍정적 효과를 밝혔고, 사회적 담론에 의해 형성되었던 인터넷게임과 일상생활, 자아조절능력의 인과관계를 부정하고 있다.

앞서 살펴본 선행연구와 정신건강의학전문의의 인터뷰를 바탕으로 인터넷게임중독이 일상생활에 장애를 일으키고 자아조절능력을 상실하게 한다는 기존 연구들과 달리 일상생활지장과 자아조절능력지장을 가진 청소년이 인터넷게임중독에 빠지는 것으로 인과관계를 보고 연구가설을 세웠다.

### 3. 연구 가 설

본 연구에서는 앞선 논의에서와 같이 게임이용장애에 대한 용어의 정의조차 합의된 바 없으며, 요인간의 영향관계도 불확실하다는 점에 기초하여 실제 게임이용장애 혹은 게임중독과 관련하여 상담 및 치료를 진행하고 있는 정신의학과 전문의 4인의 의견을 수렴하여 연구가설 수립의 초기 틀을 마련하였다.

“...인터넷게임중독으로 병원을 방문하는 내담자는 많지 않습니다. 본인 스스로 오는 경우는 전무하고요. 부모님 손에 끌려오는 청소년이 대부분이라서...”

- 정신건강의학전문 봄내병원 전문의 박○○

“...사실 정신의학계에서는 미국의 DSM기준을 많이 따릅니다. ICD는 유럽 기준인데 DSM보다 사회적인 기준을 더 따르기 때문에 의학적으로 엄밀성은 떨어진다고 개인적으로 생각해서...”

- 정신건강의학전문 봄내병원장 정○○

“...인터넷게임중독 문제로 상담을 요청해오는 분들을 보면 대부분 인터넷게임으로 인해서 지장을 받는 다기 보다는 이미 1차적으로 일상생활에 지장을 받고 있는 상황에서 인터넷게임중독으로 연결되어 오는 경우가 많기 때문에...”

- 춘천중독관리통합지원센터장 정○○

“...제 개인적으로 단정 지을 순 없지만, 상담 경험으로 말미암아 볼 때 인터넷게임에 빠지는 것은 결과인 것이지 원인이 아니라고 생각해요...”

- 정신건강의학전문 봄내병원 전문의 김○○

“...인터넷게임에 중독된 청소년은 ‘인터넷게임이 기 때문에 중독되었다’가 아닌 가장 쉽게 접할 수 있는 것이 인터넷게임이기 때문에 인터넷게임에 의존하게 되는 것입니다. ...인터넷게임이 아니었으면 술, 담배, 도박 등 다른 것에 중독되었을 가능성이 높아서...”

- 춘천중독관리통합지원센터장 정○○

본 연구는 일상생활지장과 인터넷게임중독의 인과관계를 고찰하는데 목적이 있다. 이를 위해 일상생활지장이 인터넷게임중독에 영향을 주었다고 주장한 문헌들을 찾아보았다.

인터넷게임 과몰입의 영향요인으로 박재화(2010)는 개인 요인, 가족 요인, 학교 요인, 인터넷 게임 요인으로 네 가지로 구분하였다[31]. 김아름(2009)은 인구사회학적 요인, 개인적 요인, 환경적 요인으로 세 가지로 구분하였다[32]. 따라서 본 연구에서는 게임중독에 영향을 주는 요인을 가족건강성, 사회적 관계, 충동성의 세 가지 요인으로 보고 연구를 진행하였다.

가족건강성과 관련된 문헌인 노지정(2008)의 연구는 부모의 애착과 관련하여 연구를 진행하였다. 가족이란 관계에서 응집력 즉, 가족 간의 사이가 잘 형성되지 않았거나 좋지 못한 경우에 소외감 혹은 심리적인 무언가를 충족하기 위해 청소년은 인터넷 게임이란 것에 몰입하게 되고 이 행동이 결국 중독으로 이어질 수 있음을 밝혀내었다[33].

부모의 양육태도와 게임중독의 관계를 본 김민주(2010)의 논문에서는 부모의 양육태도가 충동성에 영향을 주며 충동성은 게임중독과 정의 영향을 나타내므로 부모의 양육태도가 게임중독과 관계가 있다고 말하고 있다[34].

또 다른 연구인 이지훈(2015)의 연구에서는 인터넷게임 이용자들이 가족으로 인해 인터넷게임 이용에 영향을 주지 않지만, 인터넷게임 과몰입에는 영향을 주는 것으로 나타났다. 즉, 가족구성원이 보는 앞에서는 인터넷게임 이용을 자제하지만, 서로의 개인생활과 무관심 등으로 인해 게임 과몰입에 빠질 수 있음을 보여주고 있다[35].

인터넷게임중독에 영향을 주는 다른 요인인 사회적 관계에 대한 연구에서는 청소년들에게 게임은 사교수단이며 인터넷게임에서 친구와 협동하고 경쟁하며 사회적 관계를 형성하고 지속하고자 한다. 게임은 청소년의 사회관계에 대한 욕구를 현실보다 쉽게 충족시켜주기 때문에 사회적 동기가 인터넷게임중독에 영향을 미친다고 하였다[36].

유명희(2011)의 연구에서는 인터넷게임중독인 청소년은 사회적 문제해결능력이 떨어지므로 학교 적용에 부정적 영향을 미친다고 하였으며 정겨운외(2017)의 연구에서는 낮은 사회생활 만족도를 가진 청소년들은 높은 인터넷게임 중독 수준과 관련을 가진다고 하였다[20,37].

인터넷게임중독에 대한 개인적 요인인 충동성에 대해서 임지영(2014)은 권태성향과 더불어 중독성이 게임중독에 정의 영향을 미친다고 하였다[38].

이처럼 일상생활지장과 인터넷게임중독 간의 영향관계를 살펴본 문헌들이 다수를 이루는 한편, 자아조절능력지장이 게임중독에 미치는 영향에 대한 선행연구 역시 한 부분을 이루고 있다.

Logue(1995)는 자기통제감을 ‘지연되지 않은 작은 결과보다 더 지연되지만 더 큰 결과를 선택하는 것’으로 정의하면서 자기통제의 실패로 일어나는 여러 가지 현상 중 충동 조절의 장애나 중독적인 형태로 발현될 수 있음을 지적하였다[39].

Young(1999)은 인터넷 중독으로 보이는 사람들

은 자신을 통제하거나 조절할 수 없기 때문에 분명한 충동조절장애이며, 자기통제감의 수준이 낮은 사람은 인터넷 사용시간이 많고 중독적 사용경향을 보이면서 자기통제감과 인터넷 중독은 부(-)적 관계를 가진다고 밝혔다[40].

이경림(2002)은 자기통제감을 자신의 인지나 정서, 행동을 원하는 대로 조절할 수 있는 능력과 즉흥적인 충동을 자제하고 인내할 수 있는 자기조절 능력을 의미한다고 말했다. 이를 통해 김진희(2012)는 자기를 통제하는 능력은 개인의 스트레스를 조절하는 적응력에 영향을 주는 매개자 역할을 하며, 송남옥(2004)은 남학생과 여학생 모두 자기통제감이 높을수록 인터넷 사용수준이 낮아지는 경향을 보인다고 주장했다[41,42,43].

한편, Rogenberg(1956)에 의하면 자아존중감은 자아(self)에 대한 개인의 총체적이고 긍정적인 평가로 정의하는 것이 가장 일반적이다. 인터넷은 자아존중감이 낮은 청소년에게 매력적인 공간으로 여겨지고 대인관계가 원만하지 않은 경우 낮은 자아존중감을 보상받기 위해 인터넷 공간에서의 대인관계에 중독될 수 있다[44,45].

낮은 자아존중감을 가진 청소년은 현실 도피를 위해 인터넷 가상 세계를 찾게 되고, 그곳에서의 기쁨과 보람을 얻기 위해 접속하는 시간과 빈도가 증가하며, 이로 인해 인터넷 게임중독으로 이어질 가능성이 높아진다[46].

본 연구에서는 앞선 선행연구의 고찰을 통해 다음과 같은 가설을 도출하였다.

가설 1. 일상생활지장은 인터넷게임중독에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-1. 가족간강성이 낮을수록 인터넷게임중독에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-2. 대인관계가 낮을수록 인터넷게임중독에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

1-3. 충동성이 높을수록 인터넷게임중독에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 2. 자아조절능력지장은 인터넷게임중독에 정(+)<sup>1</sup>의 영향을 미칠 것이다.

2-1. 자기정체감이 낮을수록 인터넷게임중독에 정(+)<sup>1</sup>의 영향을 미칠 것이다.

2-2. 자아존중감이 낮을수록 인터넷게임중독에 정(+)<sup>1</sup>의 영향을 미칠 것이다.

#### 4. 분석 결과

본 연구는 강원 지역에 거주하고 있는 고등학생을 대상으로 오프라인을 통하여 설문조사를 실시하였다. 총 180부의 설문지를 배포하였으며 게임을 하지 않는다고 응답한 설문지와 성실하지 않게 응답한 설문지를 제외한 105명의 데이터를 연구에 이용하였다. 105명의 청소년 중 남성은 63명(60.0%), 여성은 42명(40.0%)이며, 1학년이 15명(14.3%), 2학년이 73명(69.5%), 3학년이 17명(16.2%)으로 나타났다.

설문문항은 가족건강성(13문항), 대인관계(40문항), 충동성(35문항), 자기통제감(18문항), 자아존중감(48문항)과 DSM기준과 한국정보문화진흥원이 개발한 게임이용행위를 묻는 문항으로 구성하였다. 각 문항 중 가족건강성, 대인관계, 충동성, 자기통제감, 자아존중감 문항은 Likert 5점 척도를 활용하여 5점에 가까울수록 부정(게임중독군), 1점에 가까울수록 긍정(일반군)이며, DSM-5(9문항)와 한국정보문화진흥원(20문항)의 게임이용행위 문항은 각각 점수를 기준으로 하여 위험군과 일반군을 분류하였다.

DSM-5 척도는 2013년 청소년 인터넷게임 사용자들을 대상으로 심리측정적 속성을 검토하여 자기보고식으로 제작된 인터넷게임중독 측정 도구이며, 한국정보문화진흥원 척도는 2006년 국가통계로 승인되어 만 13~18세 청소년을 대상으로 인터넷게임중독을 측정하도록 제작된 도구이다. 본 연구의 분석을 위해 IBM SPSS 25.0을 이용하여 요인분석으로 문항별 요인을 도출한 후 이분형 로지스틱 회귀

분석을 통하여 각 독립변수와 게임중독 간의 영향 관계를 확인하였다.

[Table 1] Family Health Factor Analysis

No.	Bond	Communion	$\alpha$
Q4	.747		.812
Q6	.641		
Q7	.855		
Q12	.706		
Q10		.871	.781
Q11		.856	
E.value	2.317	1.981	
KMO			.800
Bartlett's Test of Sphericity		Chi-square	251.399
		df(p)	15(.000)

가족건강성 척도는 이해경(2008)이 청소년 대상에 적합한 3개의 요인으로 구성하여 개발한 척도를 사용하였다[47]. 총 13개 문항의 Cronbach's Alpha 계수는 .876으로 높은 내적일치도를 보였으며, 본 연구에서는 6개 문항, 2개 요인이 도출되어 71.134%의 누적설명력을 보였다.

[Table 2] Interpersonal Factor Analysis

No.	Affinity	Dependency	$\alpha$
Q4	.804		.914
Q5	.568		
Q10	.763		
Q11	.793		
Q12	.775		
Q13	.679		
Q14	.798		
Q16	.754		
Q18	.684		
Q29		.797	
Q34		.831	
Q37		.703	
E.value	5.113	2.410	
KMO			.872
Bartlett's Test of Sphericity		Chi-square	733.924
		df(p)	66(.000)

대인관계 척도는 Horowitz 등(1986)이 대인관계문제검사(Inventory of Interpersonal Problems, IIP)

를 최초 개발하고 홍상황 외(2002)가 단축형으로 표준화한 한국형 대인관계 문제검사 원형척도의 단축형(KIIP-SC)을 김지연(2011)이 응용하여 연구한 척도를 사용하였다[48,49,50]. 총 40개 문항의 Cronbach's Alpha 계수는 .947로 높은 내적일치도를 보였으며, 본 연구에서는 12개 문항, 2개 요인이 도출되어 62.688%의 누적설명력을 보였다.

[Table 3] Impulsiveness Factor Analysis

No.	Impulsiveness	Planning	$\alpha$
Q28	.709		.847
Q29	.732		
Q30	.783		
Q31	.746		
Q32	.727		
Q35	.720		
Q1		.909	.832
Q2		.876	
Q13		.748	
Q16		.600	
E.value	3.580	2.674	
KMO			.824
Bartlett's Test of Sphericity		Chi-square	455.359
		df(p)	45(.000)

충동성 척도는 Dickman(1990)이 제작한 충동성 척도(Dickman's Impulsivity Inventory)를 이인혜(2001)가 한국어판으로 수정 및 보완한 것을 토대로 오윤아(2006)가 문장을 일부 수정한 척도를 사용(12문항)하였으며, 이와 더불어 충동성 측정 척도에서 가장 공신력있게 사용되는 Barratt's Impulsiveness Scale을 혼합하여 사용하였다[51,52,53].

총 35개 문항의 Cronbach's Alpha 계수는 .898로 높은 내적일치도를 보였으며, 본 연구에서는 10개 문항, 2개 요인이 도출되어 62.538%의 누적설명력을 보였다.

[Table 4] Self-Control Factor Analysis

No.	Self-Control	Lethargy	$\alpha$
Q2	.734		.846
Q8	.797		
Q9	.785		
Q10	.763		
Q11	.802		
Q16		.853	.678
Q18		.859	
E.value	3.054	1.586	
KMO			.797
Bartlett's Test of Sphericity		Chi-square	250.334
		df(p)	21(.000)

자기통제감 척도는 Tangney et al.(2004)이 13 문항의 단축형을 개발한 것을 홍현기 외(2012)가 번안한 척도와 Katz & Shapiro(1994)가 개발한 Shapiro's Control Inventory의 5문항을 혼합하여 사용하였다[54,55,56]. 총 18개 문항의 Cronbach's Alpha 계수는 .885으로 높은 내적일치도를 보였으며, 본 연구에서는 7개 문항, 2개 요인이 도출되어 62.079%의 누적설명력을 보였다.

[Table 5] Self-Esteem Factor Analysis

No.	Independence	Initiative	$\alpha$
Q4	.710		.880
Q16	.681		
Q29	.613		
Q30	.547		
Q32	.819		
Q35	.644		
Q46	.753		
Q6		.602	
Q12		.883	
Q17		.555	
Q18		.749	
Q24		.688	
Q48		.633	
E.value	4.257	3.735	
KMO			.904
Bartlett's Test of Sphericity		Chi-square	765.996
		df(p)	78(.000)



자아존중감 척도는 박아청(1996)이 개발한 ‘한국형 자아정체감 검사’를 응용하여 사용하였다[57]. 이 척도는 ‘주체성’, ‘자기 수용성’, ‘목표 지향성’, ‘주도성’, ‘미래 확신성’의 영역으로 구성되어 있다.

총 48개 문항의 Cronbach’s Alpha 계수는 .960으로 높은 내적일치도를 보였으며, 본 연구에서는 13개 문항, 2개 요인이 도출되어 61.447%의 누적설명력을 보였다.

[Table 6] Factor Analysis & Variable Cleanup

Family Health		Self-Control	
Factor 1	Factor 2	Factor 1	Factor 2
Bond	Communion	Self-Control	Lethargy
Interpersonal		Self-Esteem	
Factor 1	Factor 2	Factor 1	Factor 2
Affinity	Dependency	Independence	Initiative
Impulsiveness		DV - Internet Game Addiction	
Factor 1	Factor 2	DSM5, Section III	KADO
Impulsiveness	Planning		

앞선 요인분석을 통해 다음과 같은 결과가 도출되었다. 각 요인은 설문문항을 참고하여 명명하였다. 요인분석을 통해 도출된 각각의 요인과 DSM-5, section III에 실린 ‘인터넷게임사용장애(Internet gaming disorder)’ 기준과 2006년 한국정보문화진흥원이 개발한 게임중독 척도를 로지스틱 회귀분석으로 분석하여 다음 표에 제시하였다.

[Table 7] Internet Game Addiction(I) – Logistic Regression

Internet Game Addiction (based on DSM-5, section III)			
IV	$\beta$	p	Exp(B)
Affinity	.943	.020**	2.568
(constant)	-3.212	.000	.040
Dependency	.884	.064*	2.420
(constant)	-3.125	.000	.044
Initiative	.838	.050*	2.312
(constant)	-3.114	.000	.044
Independence	.458	.069*	1.582
(constant)	-2.957	.000	.052
Bond × Communion	.808	.043**	2.243
(constant)	-3.105	.000	.045

– p-value : \* p < .1, \*\* p < .05, \*\*\* p < .01

DSM-5, section III가 제시하는 9개 문항 중 5개 이상 문항에 체크한 경우 ‘게임중독 위험군’으로 분류하는 기준에 따라 게임중독을 종속변수로 하여 회귀분석을 실시한 결과, 대인관계의 두 요인인 ‘친화력요인’, ‘의존도요인’, 자아존중감의 두 요인인 ‘주체성요인’, ‘주도성요인’, 가족건강성 두 요인의 상호작용항 각각이 게임중독에 정(+)의 영향을 나타냈다.

친화력이 낮은 경우, 친화력이 높은 경우보다 2.568배 가량 게임중독 위험이 높아지고 의존도가 낮은 경우, 의존도가 높은 경우보다 2.420배 가량 게임중독 위험이 높아지는 것으로 나타났다. 또한, 주도성이 낮은 경우, 주도성이 높은 경우보다 2.312배 가량, 주체성이 낮은 경우, 주체성이 높은 경우보다 1.582배 가량, 가족건강성이 낮은 경우, 높은 경우보다 2.243배 가량 게임중독 위험이 높아지는 것으로 나타났다.

[Table 8] Internet Game Addiction(II) – Logistic Regression

Internet Game Addiction (based on KADO)			
IV	$\beta$	p	Exp(B)
Affinity	.523	.028**	1.688
(constant)	-1.285	.000	.277
Impulsiveness	.422	.097*	1.525
(constant)	-1.263	.000	.283
Self-Control	.441	.066*	1.555
(constant)	-1.267	.000	.282
Independence	.594	.018**	1.812
(constant)	-1.306	.000	.271

– p-value : \* p < .1, \*\* p < .05, \*\*\* p < .01

한편, 한국정보문화진흥원이 제시하는 20개 문항 중 점수로 환산하였을 때, 80점 만점 중 49점 이상 일 경우 게임중독 고위험군으로 분류하여 회귀분석을 실시한 결과, 대인관계 요인 중 ‘친화력요인’, 충동성 요인 중 ‘충동성요인’, 자기통제감 요인 중 ‘자제력요인’, 자아존중감 요인 중 ‘주체성요인’이 각각 게임중독에 정(+)의 영향관계를 나타냈다.

이 기준에 따르면, 친화력이 낮은 경우, 친화력이 높은 경우보다 1.688배 가량. 충동성이 높은 경우, 충동성이 낮은 경우보다 1.525배 가량. 자제력이 낮은 경우, 자제력이 높은 경우보다 1.555배 가량. 주체성이 낮은 경우, 주체성이 높은 경우보다 1.812배 가량 게임중독 위험이 높아지는 것으로 나타났다.

따라서 DSM-5 기준에 따라 가설 1-1, 1-2, 2-1이 채택 되었으며, 한국정보문화진흥원 기준에 따라서는 가설 1-2, 1-3, 2-1, 2-2가 채택 되었다.

## 5. 결론

본 연구는 게임중독이 발생하는 인과적 경로를 파악하기 위해 전문가 인터뷰와 기존 연구들을 토

대로 이론적·경험적으로 게임중독에 영향을 미칠 것으로 예측되는 요인들을 도출하여 가설을 설정하였고, 가설의 타당성을 검증함으로써 게임중독에 대한 올바른 시선과 효과적인 예방방안에 적용하기 위한 이론적 기틀을 마련하고자 하였다.

게임중독에 대한 기존의 문헌들은 게임중독과 다른 변수들 간의 명확한 인과관계 분석 없이 게임중독 증상을 독립변수로 설정하여 마치 게임중독이 일상생활지장 등에 치명적인 문제를 일으키는 대단히 위험한 원인인 것처럼 서술해왔다.

그러나 게임중독과 각종 장애로 인한 내담자를 직접 마주하는 전문가와의 인터뷰를 통해 게임중독을 비롯한 대부분 ‘중독’이라고 진단할 수 있는 많은 질병들은 1차적인 일상생활지장과 자아조절능력지장의 결과로 나타나는 경우가 많다는 것을 밝혀내어 이를 뒷받침할 기존의 문헌들을 통해 가설을 설정하고 이를 검증하였다.

본 연구에서는 10대 후반의 청소년을 대상으로 설문을 실행하여 일상생활지장과 자아조절능력지장에 대한 요인을 도출하였으며, 각각의 요인과 게임중독에 대해 이분형 로지스틱 회귀분석을 실시하였다. 그 결과, DSM-5 게임이용행위 기준에 따른 경우 친화력, 의존도, 주도성, 가족건강성의 요인이 낮을수록 게임중독에 빠질 위험성이 높게 나타났으며, 한국정보문화진흥원 게임이용행위 기준에 따른 경우 친화력, 자제력, 주체성의 요인이 낮을수록, 충동성 요인이 높을수록 게임중독군에 포함될 위험이 높은 것으로 나타났다.

본 연구의 결과를 통해 게임중독의 원인으로 일상생활지장과 자아조절능력지장이 영향을 미칠 수 있음을 밝혀내었다. 따라서 과도한 게임이용행위로 인해 일상생활이나 직무수행 등에 있어 치명적인 장애나 결함이 발생한다고 단정짓는 것은 논리적 오류를 범할 가능성이 높으며, 이를 질병코드화하여 사회적으로 공론화하는 것 또한 아직까지는 많은 논의와 실증적인 연구가 필요한 실정이라 할 수 있겠다.

본 연구에서는 게임중독, 게임이용장애, 게임과몰

입 등 혼재된 용어에 대한 마땅한 용어 기준을 마련하지는 못했다. 또한, 아직까지 ICD-11의 명확한 게임이용장애 기준이 마련되지 않음에 따라 기존 DSM-5의 인터넷 사용장애 척도와 한국문화정보진흥원의 게임중독 척도를 기준으로 특정 지역의 고등학교생을 대상으로 살펴보았다는 한계를 지닌다.

한편, 정신건강의학 전문의와의 인터뷰를 통해 게임중독을 결과변수로 두고 분석을 진행하여 결과를 밝혔으나, 이 역시도 명확한 인과관계를 밝혔다고는 볼 수 없을 것이다. 로지스틱 회귀분석을 통한 대인관계, 충동성, 자기정체감, 자아존중감에 따른 발병률의 차이를 살펴보았으나, 이는 상관분석의 결과이므로 명확한 인과관계의 인과성을 규명했다고 보기는 어려울 것이다. 단지 현재까지 정신건강전문병원 및 중독센터 등을 방문하는 내담자 중 게임중독으로 인한 환자는 극히 드물며, 게임중독 및 이와 유사한 증상으로 인해 내원한 경우, 대부분 이미 1차적으로 일상생활 또는 자아조절능력이 훼손된 상황에서 게임중독 혹은 도박중독으로 빠지는 경로가 대부분인 현실적인 부분으로 말미암아 이와 같은 분석을 진행하였음을 밝힌다.

게임이용장애 질병코드화와 관련한 논의를 보다 구체적으로 진행하기 위해서는 송용수 외(2019)가 지적하였듯이 게임이용장애와 관련한 실증적 연구의 축적을 통해 통일된 정의 또는 용어를 확정하여 유병률에 대한 정확한 통계치를 우선적으로 확보해야 할 것이다[58]. 과도한 게임 이용에 따른 폐해를 분명하게 분류하고 정의하여 병인적(etiology), 병리적(pathology) 근거를 충분히 마련해야만 한다.

또한, 만약 근거가 마련된다면 치료 효과성에 대한 검토를 통해 명확한 시스템을 구축해야하며 게임이용장애 질병코드화 적용 시 예상되는 혼란에 대한 종합적인 대응방안이 마련되어야 할 것이다. 본 연구가 앞으로 이루어질 게임이용장애와 관련한 다양한 논의에 있어 실증적 초기자료로써 활용될 수 있는 발판이 되길 기대한다.

## REFERENCES

- [1] Jeong-Hwan Lee. (2019). "Game-based Disability Disorders Classification, Scientific Evidence-based Decision-making". Doctor's News.
- [2] World Health Organization (WHO). (2019). ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics Retrieved from: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>.
- [3] Yong-Su Song, Seung-Mo Lee & Sung-Man Shin. (2019). The discussion about gaming disorder of ICD-11: Focused on psychosocial implications. Korean Journal of Addiction Psychology. 4(1). 31-44.
- [4] Korea Creative Content Agency. (2019). A meta-analysis study on game and immersion research. Jeollanam-do: KOCCA.
- [5] Aarseth, E. et al. (2016). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD 11 Gaming Disorder proposal. Journal of Behavioral Addictions. 6(3). 267-270.
- [6] Antonius J. van Rooij et al. (2017). Time to abandon Internet Addiction? Predicting problematic internet, game, and social media use from psychosocial well-being and application use. Clinical Neuropsychiatry. 14(1). 113-121.
- [7] Hye-Rim Lee & Eui-Jun Jeong. (2015). Psychological Needs of Game Addiction : An Exploratory Study Focusing on Therapeutic Catharsis Seeking and Game Self-Efficacy. Journal of Korea Game Society. 15(3). 123-134.
- [8] Yong-Young Kim & Mi-Hye Kim. (2016). A Study on Social Interaction Factors Influencing on Excessive Online Game Usage. Journal of Digital Convergence. 14(1). 387-398.
- [9] Chan-Yun & Tack-Woo. (2018). Research on the Game Elements and Mechanism that Affect the Game Overindulgence and Addiction. Journal of Korea Game Society. 18(6). 131-142.
- [10] Korea Game Development & Promotion Institute. (2004). The Trend and Meaning of Game Immersion (Addiction) According to

- Changes in Game Environment. KGDI Report(04-001). 197-204.
- [11] Seung-Ok Kim & Kyung-Ok Lee. (2007). Conceptual Understanding about the Internet of Game Addiction and Overindulgence of Children. *Korean journal of children's media*. 6(2). 63-84.
- [12] Sung-ho Moon. (2013). History of Game Addiction Discourse in Korea. *Korean Society For Computer Game*. 26(1). 29-35.
- [13] Marlatt, G. A. & Donovan, D. M. (Eds.). (2005). *Relapse prevention: Maintenance strategies in the treatment of addictive behaviors* (2nd ed.). New York, NY, US: The Guilford Press.
- [14] Constance Holden. (2001). 'Behavioral' Addictions : Do They Exist?. *SCIENCE*. 294. 980-982.
- [15] Kaye WH. (1997). Anorexia nervosa, obsessional behavior, and serotonin. *Phychopharmacol Bull*. 33(3). 335-344.
- [16] Doo-Heon Song. (2019). Critical Analysis of Gaming Disorder/Addiction Researches on Neuroimages, Measurement Tools, and Research Processes. *Journal of Korea Game Society*. 19(1). 135-146.
- [17] Goldberg, I. (1996). Internet addiction disorder. Available : <http://www.webs.ulpgc.es/aeps/JR/Documentos/ciberadictos.doc>.
- [18] Young, K.S. (1998). Internet Addiction : The Emergence of a New Clinical Disorder, *CyberPsychology & Behavior*. 1(3), 237-244.
- [19] Doug-Hyun Han & Young-Sik Lee. (2013). The Effect Internet Video Game on the Aggression in Individuals with Internet Game Play. *J Korean Neuropsychiatr Assoc*. 52(2). 57-66.
- [20] Myeong-Hee Yu. (2011). On-line Game Addiction, Social Problem Solving Ability and Adjustment to School In Relation to the Frequency of On-line Game Usage of Middle and High School Students. Master's Thesis, Graduate School of Social Welfare, Myongji University.
- [21] Chi-Geon Kim. (2019). The Structural Relationships Among Sensation Seeking, Family Bond, School Bond, Peer Pressure, and School Violence Perpetration: Multi-Mediated Effects of Internet Game Addiction and Aggression. Doctoral Thesis, Department of Social welfare, Sungkyunkwan University.
- [22] Ferguson, C. J. & Kilburn, J. (2009). The public health risks of media violence: A meta-analytic review, *The Journal of pediatrics*, 154(5)
- [23] Ferguson, C. J. & Dyck, D. (2012). Paradigm change in aggression research: The time has come to retire the General Aggression Model, *Aggression and Violent Behavior*, 17(3)
- [24] Bandura, A. A. Ross, D. & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models, *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63
- [25] Sherry, J. L. (2007). Violent video games and aggression: Why can't we find effects, *Mass media effects research: Advances through meta-analysis*, Preiss, Raymond W. (Ed); Gayle, Barbara Mae (Ed); Burrell, Nancy (Ed); Allen, Mike (Ed); Bryant, Jennings (Ed), Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers,
- [26] Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games, *Psychiatric Quarterly*, 78(4)
- [27] Denzler, M. Häfner, M. & Förster, J. (2011). He Just Wants to Play How Goals Determine the Influence of Violent Computer Games on Aggression, *Personality and social psychology bulletin*, 37(12)s
- [28] Yeong-Hui Kim. (1993). The Effects of Computer Game Culture on Youth Education. The Korea Information Culture Center Report.
- [29] Tae-Yong Chon. (2006). Relations of Relations of Internet Internet Internet Game Addiction Addiction Addiction and Schoolwork Schoolwork Achievement in Achievement in High School Students Students Master's Thesis, Graduate School of Education, Kosin University.
- [30] Hyeon-Cheol Kim, Kum-Ju Hwang & Il-Han Lee. (2017). The Analysis of the Role of Gender and Self-Control in the Structural Relationship of Self-Efficacy, Game Flow, and Sociality of Online Game Consumers, *E-Trade Review*, 15(2), 23-47.
- [31] Jae-Hwa Pak. (2010). A Study on the Factors

- Affecting the Internet Game Addiction of Adolescents. Master's Thesis, Graduate School of Arts. Korea Baptist Theological University and Seminary.
- [32] A-Reum Kim. (2009). Adolescents Internet Game Addiction and the factors of the influence. Master's Thesis, Graduate School of Social Welfare, Cheongju University.
- [33] Ji-Jeong No. (2008). Influence of Parents-Child Attachment and Family Cohesion on Adolescents's Game Addiction. Master's Thesis, Department of Counseling Psychology, The Graduate School of Konyang University.
- [34] Min-Ju Kim. (2010). Eco-Systemic Factors Influencing Internet Game Addiction of Adolescent. Master's Thesis, Department of Special Counseling, The Graduate School of Pyeongtaek University..
- [35] Ji-Hun Lee. (2015). A Study On the Effects of Game Players' Environment on their Game Experience and Overindulgence in Games. Journal of Korea Game Society. 15(1). 63-76.
- [36] J Colwell. (2007). Needs met through computer game play among adolescents. Personality and Individual Differences. 43(8). 2072-2082.
- [37] Kyeo-Woon Jung, Ho-jin Jeong & In-Hyae Yi. (2017). The Effect of Interpersonal Relationship Satisfaction on Internet Gaming Addiction - The Mediating Effects of Gaming Motivation and Gender Difference. 22(2). 417-432.
- [38] Jee-Young Lim. (2014). Impact of Male Adolescents' Game Addiction on Aggression: Focused on the Mediation Effects of Deficiency on Executive Function. The Journal of the Korea Contents Association. 14(2). 122-130.
- [39] Logue, A. W. (1995). "Self-control: Waiting until Tomorrow for What You Want Today," Englewood Cliffs, NJ, US: Prentice-Hall.
- [40] Young, K. S. (1999). "Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder," Paper Presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada.
- [41] Gyeong-Nim Lee. (2012). A Study on Self-esteem in Children, Education Treaties, Dong A University. Vol. 21.
- [42] Jin-Hee Kim. (2012). The Mediating Effects of Self Esteem, Health Promotion Life Style In Relations between Stress and Adoption to University Life in College Students. Master's Thesis, Graduate School of Leehwa University
- [43] Nam-Ok Song. (2004). College Students' Stress, Self-control, Self-esteem and Internet Use Levels, Master's Thesis, Graduate School of Yeonse University.
- [44] Young-Ok Nam. (2002). A study on the psychosocial variables of the youth's addiction to internet and cyber sex and their problematic behavior. Korean Journal of Social Welfare. 50. 173-207.
- [45] Mun-Jung Yeom & Sung-II Kim. (2004). Relations of Adolescents' Access to Internet Pornography with Their Development of Ego-Identity. Korean Journal of Youth Studies. 11(1). 47-74.
- [46] Choon-Bum Cho & Jin-Seop Lim. (2010). Parent-Child Interaction and Internet Games Addiction and Delinquency in adolescence: The Role of Self-esteem as Mediators. Korean Journal of Youth Studies. 17(9). 197-226.
- [47] Hye-Kyong Lee. (2008). The Relationship of Family Strength and School Maladjustment perceived by adolescents. Doctoral Thesis, Department of Social Welfare, Graduate School of Chung Ang University.
- [48] Horowitz, L. M. & Vitkus, J. (1986). The Interpersonal basis of psychiatric symptoms. Clinical Psychology. 6. 443-469.
- [49] Sang-Hwang Hong, Eung-Young Park, Young-Hwan Kim, Jung-Hye Kwon, Yong-Rae Cho & Yoo Kyung Kim. (2002). Short form of the Korean Inventory of Interpersonal Problems Circumplex scales(KIIP-SC). Korean Journal of Clinical Psychology. 21(4). 923-940.
- [50] Ji-Yeon Kim. (2011). The Mediating Effects of Belief in Emotional Expression on the Relationship Between Emotional Experience and Interpersonal Relations to College. Master's Thesis, Department of Education, Graduate School of Hongik University.
- [51] Dickman, S. J. (1990). Functional and dysfunctional impulsivity: Personality and Cognitive correlates. Journal of Personality and Social Psychology. 58. 95-102.

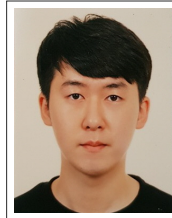
- [52] In-Hyae Yi. (2001). Functional and Dysfunctional Impulsivity : Personality and Cognitive Correlates. The Korean Journal of Psychology: General. 21(1). 67-89.
- [53] Yun-Ah Oh (2006). The Neuropsychological Profile of Functional and Dysfunctional impulsivity. Master's Thesis, Department of psychology, Graduate School of Sungshin Women University.
- [54] Tangney, J. P., Baumeister, R. F. & Boone, A. L. (2004). High self control predicts good adjustment, less pathology, better grades, and interpersonal success. Journal of personality. 72(2). 271-324.
- [55] Hyeon-Gi Hong, Hee-Song Kim, Jin-Ha Kim & Jong-Han Kim. (2012). Validity and Reliability Validation of the Korean Version of the Brief Self-Control Scale(BSCS). The Korean Journal of Psychology: General. 31(4). 1193-1210.
- [56] Katz, M. L. & Shapiro, C. (1994). Systems competition and network effects. Journal of economic perspectives. 8(2). 93-115.
- [57] Ah-Chung Park. (1996). A Study on the Validity of the Korean Versions of Ego - Identity Scales. The Korean Journal of Educational Psychology. 10(3). 67-83.
- [58] Yong-Su Song, Seung-Mo Lee & Sung-Man Shin. (2019). The discussion about gaming disorder of ICD-11: Focused on psychosocial implications. Korean Journal of Psychology: Addiction. 4(1). 31-44.



안 현 우 (Ahn, Hyun Woo)

약 력 : 2011-2018 추계예술대학교 영상비즈니스과 경영학사  
2018-2019 추계예술대학교 문화예술학석사  
2019-현재 추계예술대학교 문화예술학 박사과정

관심분야 : 문화콘텐츠, 영화, 방송, 게임, 통계분석



김 성 주 (Kim, Seong Ju)

약 력 : 2012-2018 추계예술대학교 관현악과 예술학사  
2018-2019 추계예술대학교 문화예술학석사  
2019-현재 추계예술대학교 문화예술학 박사과정

관심분야 : 문화콘텐츠, 게임, 공연예술기획, 통계분석