

# 청소년 게임중독의 보호요인으로서 청소년과 부모 및 학교·학원 교사와의 관계의 영향: 초·중·고 학교급별 비교분석

## The Effects of Adolescent's Relationships with Parents and School/institute Teachers as Protection Factors for Game Addiction: Comparative Analysis of Elementary, Middle, and High School Levels

송인덕

중부대학교 문화콘텐츠학부 신문방송학전공

Indeok Song(isongcom@gmail.com)

### 요약

본 연구는 청소년 게임중독의 보호요인으로서 청소년들이 맺고 있는 주요 성인들과의 관계요인이 게임중독에 미치는 효과를 실증적으로 검토하기 위한 목적에서 수행되었다. 구체적으로, 부모와 학교 및 학원교사와의 관계가 초·중·고 학교급별로 청소년의 게임중독에 미치는 차별적 영향을 비교분석하였다. '2019년 한국 어린이·청소년 행복지수 조사'(N=7,454) 자료를 분석한 결과, 성인관계는 청소년의 인구사회학적 특성 및 게임이용행태 요인 그리고 친구관계 요인의 영향력을 통제한 후에도 청소년의 게임중독 수준을 설명하는 유의미한 요인인 것으로 확인되었다. 초등학교생의 경우 유일하게 모(母)와의 원만한 관계가 게임중독의 위험성을 감소시키는 반면, 중학생과 고등학생은 부(父)와의 관계가 오히려 게임중독의 보호요인으로 작용하는 것으로 확인되었다. 한편, 청소년과 학교교사의 원만한 관계가 게임중독에 미치는 보호효과는 중학생 집단에서만 확인되었으며, 기대와 달리 학원교사와의 관계는 청소년의 게임중독에 유의미한 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 이상의 주요 연구결과를 토대로 청소년 게임중독 예방 및 개입을 위한 프로그램 및 정책 개발을 위한 논의와 향후 관련 후속연구를 위한 제언을 제공하였다.

■ 중심어 : | 청소년 | 게임중독 | 보호요인 | 부모 | 교사 |

### Abstract

This study was conducted for the purpose of empirically analyzing the effects of the adolescents' relationships with major adults as the protection factors for their game addiction. Specifically, the discriminatory effects of adolescents' relationships with their parents, school teacher, and educational institute teachers on game addiction among elementary, middle, and high school students were compared. Analyzing the data from "2019 Korean Children and Youth Happiness Index" (N=7,454), it was found that adult relationships are significant factors explaining the level of game addiction even after controlling the influence of adolescents' demographic and social characteristics, game use behavior, and friend relationship factors. In the case of elementary school students, the relationship with their mothers reduces the risk of game addiction, while for middle and high school students, the relationship with fathers acts as a protection factor for game addiction. Meanwhile, the protection effects of the relationship between teenagers and school teachers on game addiction was found only in middle school students, and contrary to expectations, the relationship with the educational institute teacher did not have a significant impact on the game addiction of teenagers. Based on the above major research results, this study discussed on the development of programs and policies for the prevention and intervention of youth game addiction and provided suggestions for the follow-up research in the future.

■ keyword : | Adolescent | Game Addiction | Protection Factor | Parents | Teacher |

\* 이 논문은 2019년도 중부대학교 학술연구비 지원에 의하여 이루어진 것임.

접수일자 : 2020년 05월 28일

수정일자 : 2020년 06월 30일

심사완료일 : 2020년 06월 30일

교신저자 : 송인덕, e-mail : isongcom@gmail.com

## I. 서론

사회적 및 학술적 논쟁이 여전히 첨예한 가운데, 2019년 5월 세계보건기구(WHO)는 스위스 제네바에서 열린 제72차 총회에서 게임장애(gaming disorder)를 질병(6C51)으로 분류하기로 결정함으로써 ‘게임중독’이라는 병리적 관점에서의 개념정의를 일반화하였다. WHO는 게임 통제 능력 상실(impaired control over gaming), 다른 일상생활의 다른 활동보다 게임을 중요한 것으로 우선시(increasing priority given to gaming over other activities to the extent that gaming takes precedence over other interests), 그리고 부정적 결과에도 불구하고 게임을 지속하는(continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences) 증상을 기준으로, 이러한 부정적 행동패턴이 12개월 이상 명백히 지속되는 경우를 게임중독으로 진단할 것을 제안하고 있다[1]. WHO의 이와 같은 결정은 2022년부터 그 효력이 발생하며, 그에 따라 WHO 회원국은 게임중독을 질병으로 분류 및 대처할 수 있게 된다. 이에 우리나라도 보건복지부를 중심으로 게임중독 관련 민관협의체를 구성하는 등 서둘러 관련 현안 논의 및 향후 대책 마련에 나선 상황이다.

이번 WHO의 결정 이전, 게임이용의 효과에 대한 상이한 관점 및 연구결과들이 상충해왔다. 게임이용을 긍정적으로 보는 관점 및 연구들은 게임이용이 단순히 즐거운 경험과 스트레스 해소[2] 뿐만 아니라, 이용자들의 자기존재감[3], 주관적 행복감[4][5], 삶에 대한 만족도를[6] 향상시켜 줄 수 있음을 제안한다. 그리고 게임 이용자들이 비이용자들에 비해 개방성, 성실성, 외향성이 더 높다는 연구결과도 제시되고 있다[7]. 그러나 이러한 게임이용의 긍정적 효과들은 게임을 건전한 여가수단으로 선용하는 순기능적 이용자들을 전제로 한다는 점을 분명히 할 필요가 있다.

오히려 대부분의 관련 선행연구들은 게임중독을 질병으로 분류하기로 한 WHO의 결정을 뒷받침하고 있다. 일찍이 인터넷 확산 초창기부터 Young과[8] Griffiths는[9] 알코올이나 마약과 같은 물질이 아닌 인터넷과 같은 미디어 이용행위에 중독의 개념을 적용하

여, 특정 미디어 이용행위에 있어서도 집착, 긍정적 인식, 내성, 금단, 그리고 일상생활의 장애와 같은 중독의 문제적 증상이 유발된다고 주장하였다. 이후 게임이용의 효과에 대한 많은 연구들을 통해 지나친 게임 이용은 신체적, 심리적, 그리고 사회적으로 부정적인 병리적 효과를 유발한다는 주장이 실증되어 왔다. 게임중독의 경우, 우선 불규칙적인 수면이나 생활리듬[10] 뿐만 아니라 전반적 건강 악화를[11] 초래할 수 있다. 나아가 정서적 및 심리적 차원에서 게임이용에 대한 집착, 심리적 의존, 금단 증상과 함께 폭력성 및 공격성 조장, 고립감 및 우울증 증가, 자아정체성 상실, 삶의 만족도 감소 등을 초래할 수 있으며, 사회적으로는 가족 및 친구와의 사회적 관계 악화, 직장 및 학교 등 일상생활의 장애, 경제적 문제 등을 넘어 현실과 가상의 혼동에서 비롯한 비행 및 범죄행위 등을 유도할 수 있는 것으로 보고되어 왔다[11-16].

더욱 우려되는 점은 이러한 게임중독 현상과 그에 따른 다양한 차원의 부정적 결과들이 아동 및 청소년 집단에서 가장 두드러지게 확인된다는 점이다[17][18]. 실제로 우리나라에서도 2019년 5월~6월 수집된 자료를 분석한 ‘2019 게임이용자 실태조사 보고서’에 따르면, 만 10세~65세 일반인( $N=3,037$ ) 중 65.7%가 게임을 이용한 것으로 나타났으며, 이 가운데 10대의 게임 이용률이 90.8%로 다른 연령집단과 비교해 볼 때 가장 높은 것으로 확인되었다[19]. 그리고 이들 10대 청소년(초등학교 4~6학년 및 중·고등학생) 대상 ‘2019 게임과몰입 종합 실태조사’[20] 결과, 게임을 이용하고 있는 청소년들( $N=121,371$ ) 가운데 전문 상담 서비스 등의 적극적 개입이 필요한 위험집단으로 분류되는 과몰입군과 과몰입위험군이 각각 0.6%( $n=731$ ) 그리고 3.1%( $n=3,761$ )로 청소년들의 문제적 게임이용과 그 부정적 파급효과의 규모가 무시할 수 없는 수준인 것으로 확인되고 있다. 또한 성인에 비해 상대적으로 청소년의 게임중독은 그들의 신체적, 심리적, 그리고 사회적 발달 단계의 특성상 더욱 심각한 문제라고 할 수 있다 [13][21][22].

이러한 이유로 기존 게임중독에 관한 선행연구들의 상당수가 청소년을 대상으로 수행되어 왔다. 그러나 대부분의 경우, 게임중독 관련 증상 및 그에 따른 부정적

효과 그리고 게임중독의 위험요인을 밝히는 연구에 집중된 반면 예방적 및 해결적 대안의 제시를 위한 체계적 연구는 미흡한 실정이다. 또한 선행연구에서는 청소년 시기 중 특정 연령대의 동질적 또래집단만을 연구 대상으로 하거나 또는 반대로 다양한 연령대를 포함하는 청소년 전체를 대상으로 함으로써 청소년기의 상이한 발달단계적 특성 및 그에 따른 환경적 차이에 기인하는 차별적 요인을 구체적으로 파악하지 못한 한계점이 있다.

이에 본 연구는 청소년 게임중독의 해결 및 예방을 위한 대책 마련 차원에서 고려될 수 있는 주요 요인들을 청소년의 발달단계를 고려하여 학교급(초·중·고)별로 파악하고자 한다. 그리고 이러한 연구과정에서 성인들의 양육, 보호, 교육 등의 영향에 민감할 수밖에 없는 청소년기의 특성상 이들 청소년들이 맺고 있는 주요 성인관계, 특히 부모와 학교 및 학원교사와의 관계가 보호요인으로서 게임중독에 미치는 영향을 집중적으로 탐색하고자 한다. 즉 부모 또는 교사 등의 성인과의 원만한 관계가 청소년의 게임중독에 부적인 영향을 미치는 중요한 보호요인임을 제시하는 기존 선행연구[12][21-29] 결과를 토대로, 청소년들의 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 성인관계 요인을 학교급(초·중·고)에 따라 비교분석하고자 한다. 이를 통해 청소년의 발달단계 및 환경적 차이(학교급)에 따른 게임중독의 주요 요인을 차별적으로 확인함과 동시에 효과적 게임중독 예방 및 개입프로그램 개발을 위한 경험적 자료를 제공할 수 있을 것으로 기대한다.

## II. 이론적 논의 및 선행연구 검토

그 동안 다양한 분야의 선행연구들을 통해 게임중독에 영향을 미치는 요인들이 규명되어 왔다. 이들 요인들은 크게 게임이용자의 심리학적 요인, 인구사회학적 요인, 이용행태 관련 요인, 대인관계 요인 등으로 분류 가능하다[22][25]. 이에 본 연구는 우선 우리나라 청소년들의 독특한 환경적 요인에 기인한 심리적 특성에 대한 이론적 논의와 함께 청소년 게임중독과 관련된 주요 인구사회학적 요인, 이용행태 요인, 그리고 대인관계 요

인의 영향력에 대한 선행연구 결과를 검토하고자 한다.

### 1. 청소년기의 환경적 및 발달단계적 특성

일반적으로 청소년은 성인에 비해 새로운 정보나 기술에 대한 적응력이 높은 반면, 사회적 기술이나 자기 통제력 부족으로 인해 미디어의 부정적 영향력에 취약하고, 특히 게임중독의 위험이 높다[30][31]. 그러나 우리나라의 경우, 이러한 일반적 설명의 차원을 넘어 주로 특유한 교육환경 속에서의 청소년의 학업스트레스와 이를 적절히 해소하기 어려운 여가환경이 게임중독의 근본적 요인으로 거론되고 있다. 즉 학력지상주의가 팽배한 사회문화적 분위기와 입시위주의 교육환경 속에서 우리나라 청소년이 경험하는 학업스트레스는 심각한 수준이며[32], 스트레스 해소를 위한 여가활동의 시공간적 인프라가 충분히 제공되지 못한 환경에서[33] 발달적 측면에서 스트레스에 대한 대처방식이 미숙하고 비효율적인[34] 청소년들의 상당수가 학업스트레스를 해소하기 위한 대안으로 게임에 의존하게 된다는 것이다[35]. 연구자들은 청소년에게 게임이 스트레스를 해소하기 위한 여러 대안들 가운데 상대적으로 접근이 용이할 뿐 아니라 현실에서의 학업스트레스를 잠시나마 잊을 수 있는 가상현실 속 도피처를 제공하는 매우 매력적인 도구로서[35], 게임을 통한 일시적 스트레스 완화 경험은 청소년들로 하여금 반복적이고 과도한 이용을 통해 자신을 스스로 통제할 수 없는 중독의 상태로 이끈다고[26] 주장한다.

실제로 관련 선행연구들은 아동 및 청소년의 성적 또는 학업 자체에 대한 심리적 압박이 현실도피 및 인터넷상의 가상공간에 의존하려는 성향과 밀접한 관계에 있으며[8], 학업에 대한 심리적 부담이 클수록 게임중독 수준이 높다는 연구결과를 일관되게 제시하고 있다. 예를 들어, 초등학교 5~6학년을 대상으로 일상생활 스트레스와 인터넷 게임중독의 관계를 연구한 결과, 스트레스의 다양한 영역 중 학업과 관련한 스트레스의 수준이 가장 높으며 인터넷 게임중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다[36]. 게임중독 집단으로 분류된 초등학교 6학년과 중학교 2학년 남학생을 대상으로 한 연구에서도 성과와 학업을 강조하는 우리나라의 과열된 교육환경 속에서 청소년들이 경험하는 학업스트레

스가 게임중독 수준을 악화시키는 주요한 요인임을 확인하였다[26]. 아울러 학령기 청소년들의 여가 제약 [37] 또는 여가 장애[23], 즉 오프라인 여가활동의 제한이 게임중독에 영향을 미친다는 연구결과도 제시되고 있다. 이러한 연구결과들은 청소년들이 경험하는 과도한 학업스트레스를 현실에서 적절히 해소할 수 없는 경우, 게임이 현실도피를 위한 대체 여가 수단으로 활용됨으로써 결국 중독에 이를 수 있음을 의미한다.

여기서 한 가지 고려해야 할 점은 개념적으로나 법률적으로 그 연령 기준이 명확하지 않은 청소년기가 비교적 넓은 연령대를 지칭하며, 따라서 청소년의 게임중독을 설명하는 데 있어 심리적 및 환경적 요인이 청소년의 상이한 발달단계에 따라 차별적으로 기능할 가능성이 높다는 것이다[21]. 청소년의 게임중독에 영향을 미치는 우울, 불안, 스트레스 등의 심리적 요인 및 대인관계 요인이 게임중독에 미치는 영향을 청소년들의 발달 시기(초기: 초등학교 4~6학년, 중기: 중학생, 후기: 고등학생)별로 구분하여 비교분석한 한 연구결과[21], 학교급을 기준으로 분류한 청소년 발달단계에 따라 연구에 포함된 여러 심리적 및 환경적 요인들이 게임중독에 미치는 영향력이 상이한 것으로 확인되었다. 이는 청소년 게임중독의 위험요인뿐만 아니라 보호요인을 탐색하는 데 있어서도 청소년의 발달적 단계에 따른 차별적 요인을 살펴보는 것이 중요하다는 것을 제안한다.

## 2. 청소년의 인구사회학적 및 이용행태 요인

청소년의 게임중독에 영향을 미치는 여러 인구사회학적 요인 중 성별은 가장 설명력이 높은 요인으로 보인다. 선행연구를 통해 청소년의 성별은 게임중독에 유의미한 영향을 미칠 뿐만 아니라[38][39], 때로는 다른 요인들에 비해 그 영향력이 상대적으로 큰 것으로 확인되고 있다. 예를 들어, 전국의 청소년들을 대상으로 의사결정나무 분석기법을 활용한 연구와[40] 데이터 마이닝(data mining) 분석을 실시한 또 다른 연구에서는 [41] 청소년의 성별이 인터넷 게임중독을 예측하는 가장 설명력 높은 요인으로 나타나기도 했다. 가장 최근의 조사결과를 보면 10대 청소년 남자(96%)가 여자(85.1%)에 비해 게임 이용률이 높으며[19], 남자 청소년이 여자 청소년에 비해 과몰입군(남 0.6%, 여 0.3%)

그리고 과몰입위험군(남 3.5%, 여 1.2%) 포함된 비율이 높은 것으로 확인되고 있다[20]. 즉 남자 청소년들이 여자 청소년들에 비해 게임을 더욱 많이 함에 따라 게임중독의 가능성이 상대적으로 높다는 것이다[15][33][42].

다음으로 게임이용자의 연령이 적을수록 게임중독과 관련한 부정적 문제를 더 많이 경험하는 경향과는[43] 별개로, 청소년 집단 내에서의 연령이 게임중독에 미치는 영향에 대한 일관성 있는 연구결과는 제시되지 못한 실정이다. 성인에 비해서는 청소년이 게임에 더욱 많이 노출되며 따라서 게임중독에 더욱 취약하지만[19][20], 청소년 집단 내에서의 연령 효과는 유의미한 것으로 보고된 바 없다. 대신 다수의 선행연구들은 청소년의 연령에 따라 자연스럽게 구분되는 학교급별로 게임중독 양상이 다르게 나타난다는 결과를 제시하고 있다. 대부분의 선행연구들은 초등학교 고학년부터 게임에 점차 몰입하기 시작하는 추세를 보이며 중학생이 되면서 게임중독의 정도가 점차 심해져 오히려 고등학생보다 게임중독 수준이 더 높은 경향을 확인하고 있다[12][21]. 2019년 수행된 게임 과몰입 종합 실태조사 결과에서도 가장 증상이 심각한 과몰입군에 해당하는 중학생의 비율(0.5%)이 초등학교(0.4%)와 고등학생(0.4%)에 비해 높았으며, 과몰입위험군의 비율도 중학생(2.8%), 초등학교(2.6%), 고등학생(1.8%) 순으로 나타났다[20]. 이러한 결과는 청소년의 게임중독을 설명하는 경우, 연령보다는 청소년의 발달단계에 따른 심리적 및 환경적 특성을 반영하는 학교급이 보다 유용한 변인 또는 집단구분 기준으로 기능할 수 있음을 시사한다.

그 외 인구사회학적 요인으로 청소년이 속한 가정의 사회경제적 수준 및 거주지역이 게임중독에 미치는 영향은 보다 체계적인 연구를 필요로 하는 수준인 것으로 판단된다. 일부 연구에서는 청소년 가정 또는 부모의 사회경제적 수준이 낮을수록 게임중독의 가능성이 증가하는 경향이 확인되고 있다. 통계청의 생활시간 조사 자료를 분석한 한 연구는 부모의 사회경제적 지위가 낮을수록 자녀의 게임시간 비중이 증가하고, 이러한 결과는 접근격차가 거의 존재하지 않는 청소년들 내부에서도 사회경제적 지위에 따른 이용격차가 존재한다는 것을 의미한다고 주장한다[44]. 초등학교 고학년을 대상

으로 한 연구에서는 남학생에 비해 여학생의 경우, 가정의 경제적 수준이 낮을수록 인터넷 게임중독 수준이 더욱 심각하다는 것이 확인되기도 하였다[45]. 반면, 청소년 가정의 사회경제적 수준은 게임중독과 관련이 없다는 연구결과도 제시되고 있다[33][40].

거주지역과 청소년 게임중독의 관계도 아직은 거주 지역 규모별 게임중독 청소년 비율을 단순히 기술하는 수준에 그치고 있는데, 게임이용자 비율과 게임중독 위험이 있는 청소년의 비율이 대체로 소규모 읍면지역에서 가장 높으며, 다음으로 중소도시 그리고 특별시와 광역시와 같은 대도시로 거주지역의 규모가 커질수록 그 비율이 감소하는 경향을 보인다[19][20]. 2019년 수행된 청소년 게임 과몰입 종합 실태조사에 따르면, 과몰입군과 과몰입위험군의 비율은 읍면지역이 다른 지역에 비해 높은 반면, 게임중독의 위험이 낮은 집단으로 분류되는 게임선용군의 비율은 특별시가 가장 높은 것으로 나타났다[20].

게임중독과 관련된 게임 이용행태 요인들은 게임기기, 장소, 게임빈도, 이용시간량, 게임장르 및 유형, 게임 개수, 게임이용 기간 등 다양하다[19][20]. 이 가운데 게임이용 빈도와 시간량 요인이 게임중독에 유의미한 영향력을 미치는 것으로 선행연구들은 공통적으로 보고하고 있다[28]. 의사결정나무 분석기법을 이용하여 청소년의 인터넷게임중독 영향요인을 분석한 연구에서는 일주일 간 6~7일 게임을 하는 청소년과 게임 이용시 3시간 이상 이용하는 청소년의 중독 점수가 유의하게 높은 것으로 나타났다[28][38]. 유사한 결과로, 남자 중·고등학생의 경우, 평일 및 휴일 게임시간이 3시간 이상일 때 게임중독 수준이 높아지는 것이 재확인되기도 했다[23]. 또한 가장 최근 조사된 청소년 게임중독 실태를 보면 게임중독 수준이 높은 과몰입군과 과몰입 위험군이 게임선용군 및 일반 사용자군에 비해 평일과 휴일 모두 게임이용 시간이 더욱 많은 것으로 확인되고 있다[20].

### 3. 청소년의 대인관계 요인: 친구, 부모, 학교 및 학원교사와의 관계

선행연구에서 청소년이 맺고 있는 대인관계는 그들의 게임중독을 설명하는 중요한 요인으로 검토되어 왔

다. 문제-행동 이론(problem-behavior theory 부모 및 또래 등으로부터의 사회적 지지 부족이나 갈등이 청소년의 정서 및 행동 문제를 유발하는 원인이라고 가정한다)[46-48]. 사회적 지지란 중요한 타인과 관계를 맺으면서 얻게 되는 긍정적 자원으로서[49], 청소년들의 경우 그들의 사회적 성장환경의 특성상 사회적 지지에 대한 욕구 및 필요성이 상대적으로 크다. 따라서 사회적 지지가 부족한 청소년의 경우 게임을 통한 가상세계에서의 상호작용을 통해 현실 대인관계를 대체하고 사회적 지지의 부족으로 인한 심리적 상실을 보상받고자 몰입하는 과정에서 중독으로 발전할 가능성이 있다[22][50]. 연구자들은 청소년들이 대인관계에서 소외되거나 유대가 약한 경우 게임중독의 위험성이 더욱 높아지며, 또한 게임중독으로 인해 더욱 대인관계가 악화되는 악순환이 반복될 수 있다고 주장한다[12].

이러한 배경에서 본 연구는 청소년 게임중독의 보호요인으로서 친구관계, 부모관계, 그리고 학교 및 학원교사와의 관계를 검토하고자 한다. 청소년에게 친구, 부모, 그리고 교사와의 관계는 그들의 정서적 및 사회적 발달에 영향을 미치는 직접적 요인으로서, 일상생활의 대부분을 가정과 학교 및 학원에서 보내며 상호작용하는 이들 대상들과의 관계가 미치는 영향은 클 수밖에 없기 때문이다. 예컨대 중학교 2학년에서 고등학교 2학년까지 3,449명을 4년간 추적 조사한 패널데이터를 분석한 연구결과, 청소년이 지각한 또래애착, 부모애착, 교사애착이 청소년의 자기통제력 수준, 즉 상황에 맞게 자신을 적절히 조절하고 통제할 수 있는 능력에 긍정적인 영향을 미친다는 것이 확인되었다[24].

이러한 청소년의 주요 대인관계 요인들이 게임중독에 미치는 효과를 검토한 선행연구 결과를 살펴보면, 우선 중학생을 대상으로 청소년의 충동성과 게임중독 간의 관계를 연구한 윤명숙과 송행숙은[12] 친구애착의 경우 충동성과 게임중독을 완전매개하는 효과가 있으며 부모애착은 부분매개 효과가 있음을 확인하였다. 즉 청소년의 충동성은 게임중독에 직접적인 영향을 미치기 보다는 친구애착과 부모애착을 통해 게임중독에 간접적인 영향을 미친다는 것이다. 그러나 교사애착은 유의미한 매개효과가 나타나지 않았다. 이와 유사한 연구결과로, 초등학교 4학년, 중학교 1학년, 그리고 고등학

교 1학년 학생을 대상으로 청소년의 게임이용행태가 삶의 만족도에 미치는 영향을 연구한 정현주와 유현중 [14] 역시 게임중독과 관련된 대인관계 유형 중 교우관계로부터의 사회적 지지가 가장 큰 부정적 영향력을 미치며, 다음으로 부모의 지지가 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 요인임을 확인하였다. 그러나 교사로부터의 지지는 청소년의 게임중독을 설명하는 유의미한 요인이 되지 못했다. 반면, 초등학교 4~6학년을 대상으로 게임중독과 정서적 문제 간의 인과관계를 연구한 이정은과 배성만은 [22] 초기 청소년기의 친구, 가족, 교사와의 대인관계 만족도는 우울 및 불안과 같은 정서적 문제뿐만 아니라 게임중독에 부정적 영향을 미친다는 것을 확인하였다. 중·고등학생을 대상으로 청소년의 스트레스가 게임중독에 미치는 영향에 대한 보호요인으로서 친구, 가족(부모), 교사관계의 다중매개효과를 분석한 박병선과 박수지 [27]의 연구에서도 세 유형의 대인관계(친구관계, 가족관계, 교사관계)가 모두 게임중독에 부정적 영향을 미치며 청소년의 스트레스와 게임중독 간의 관계를 매개하는 것으로 확인되었다.

청소년 게임중독에 미치는 부모관계의 영향력을 부모와 모의 영향력으로 구분하여 비교분석한 연구결과도 제시되고 있다. 이경님 [51]은 초등학생의 경우 모(母)와의 역기능적 의사소통이 많거나 개방적 의사소통이 적을수록 게임중독 수준이 높아지는 경향이 있음을 발견하였다. 이와 유사한 맥락에서 남자 중학생들의 경우도 모(母)와의 문제형 의사소통과 부(父)와의 개방형 의사소통이 게임중독에 각각 정적 및 부정적으로 상이한 영향을 미치는 것으로 확인되었다 [28]. 또 다른 연구에서도 남자 중학생의 경우 모(母)와의 문제형 의사소통이 그리고 남자 고등학생은 모(母)와의 개방형 의사소통뿐만 아니라 부(父)와의 문제형 의사소통이 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 요인임이 확인되었다 [23]. 그리고 비교적 최근에는 중학생들의 성별에 관계없이 부모 모두의 개방적 의사소통 방식이 중학생 자녀들의 게임중독에 부정적 영향을 미친다는 연구결과도 제시되고 있다 [29].

청소년과 교사와의 관계도 청소년의 게임중독을 설명하는 중요한 요인이다 [12][21]. 학령기 청소년들의 일상생활의 상당 부분이 학교나 학원 등의 교육공간에

서 이루어진다는 점을 고려해 볼 때, 학교 및 학원 교사와의 관계는 학교 적응뿐만 아니라 청소년들의 다양한 정서적·행동적 문제에 보호요인으로 작용할 수 있다는 것이다. 그러나 청소년과 교사와의 대인관계가 게임중독에 미치는 영향에 대한 연구는 상대적으로 충분치 못한 상황이며 연구결과의 일관성도 부족하다. 중·고등학교 교사의 게임에 대한 부정적 태도가 학생들의 게임중독을 감소시키는 보호요인이라는 연구결과가 제시되고 있다 [52]. 반면 교사의 사회적 지지는 중·고등학생의 게임중독과는 상관이 없다는 연구결과도 있다 [53]. 아쉬운 점은 청소년의 게임중독 관련 대인관계 요인 중 학원 교사의 영향력을 검토한 선행연구는 아직까지 수행되지 않고 있다.

이상에서 살펴본 선행연구 결과들은 청소년의 친구, 부모, 그리고 학교 및 학원교사와의 원만한 관계가 게임중독의 보호요인으로 작용할 수 있음을 시사한다. 그러나 청소년의 게임중독에 미치는 이들 대인관계 요인들의 영향력을 청소년의 발달단계를 고려하여 체계적으로 비교검토하고 있는 연구는 아직 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 이상에서 검토한 이론적 배경 및 선행연구 결과를 토대로 청소년의 인구사회학적 특성 및 게임이용행태 그리고 대인관계 중 특히 성인관계(부모 및 학교·학원교사)가 게임중독에 미치는 영향을 학교급별로 비교분석하기 위해 다음과 같은 연구문제를 제시한다.

- 연구문제 1: 청소년들의 게임중독에 영향을 미치는 주요 요인들은 무엇인가?
- 연구문제 1-1: 청소년들의 학교급별(초·중·고) 게임중독에 영향을 미치는 차별적 요인은 무엇인가?
- 연구문제 2: 성인들(부모, 학교 및 학원교사)과의 관계적 요인이 청소년들의 게임중독에 어떤 영향을 미치는가?
- 연구문제 2-1: 청소년들의 학교급별(초·중·고) 게임중독에 영향을 미치는 차별적 성인관계 요인은 무엇인가?

### III. 연구방법

#### 1. 표본 및 조사방법

앞서 제시한 연구문제를 검증하기 위해 본 연구는 한국방정환재단의 2019년 한국 어린이·청소년 행복지수 조사 데이터를 재단의 승인 하에 활용하였다. 한국 어린이·청소년 행복지수 조사는 유니세프 행복지수를 모델로 하여 물질적 행복, 보건과 안전, 교육, 가족과 친구 관계, 행동과 안전, 주관적 행복 등의 영역에서 한국과 OECD 국가 어린이와 청소년들의 행복지수를 비교하기 위해 2009년부터 매년 실시해 온 조사로, 2019년도는 11차 조사에 해당한다. 이 조사에는 제주도를 제외한 전국의 초등학교생(4~6학년) 2,360명, 중학생 2,296명, 그리고 고등학생 2,798명을 포함한 최종 7,454명의 청소년들이 유효표본으로 참여했는데, 표본은 시도 교육청의 2018년 교육기본통계 자료를 바탕으로 성별, 거주지 권역, 지역규모, 학교급을 고려하여 크기 비례 확률추출(PPS: Probability Proportional to Size) 방식에 따라 학급 단위로 선정하였다. 자료수집은 2019년 3월 7일에서 4월 6일까지 한 달간 자기기입식 설문 조사 방식으로 실시되었다. 유효표본의 인구사회학적 구성은 다음 [표 1]과 같다.

#### 2. 주요 변인들의 측정

##### 2.1 종속변인

본 연구의 종속변인인 게임중독은 컴퓨터 게임, 비디오 게임, 핸드폰 게임 등을 포함한 모든 게임의 이용경험과 관련된 5개의 진술문을 활용하였다. 각 진술문에 대한 응답은 “1 = 그런 적 없다”로부터 “5 = 항상 그렇다”에 이르는 리커트(Likert) 척도로 측정하였으며, 5개 항목에 대한 응답들을 산술평균하여 각 응답자의 게임중독 점수를 산출하였다. [표 2]는 게임중독 측정항목과 학교급별 평균값 및 표준편차 그리고 신뢰도를 정리한 것이다. 학교급별 게임중독 평균값을 비교한 결과, 중학생 집단의 게임중독 점수가 가장 높았으며( $M = 1.83$ ,  $SD = .74$ ) 다음으로 초등학교생( $M = 1.81$ ,  $SD = .79$ ) 그리고 고등학생( $M = 1.76$ ,  $SD = .76$ )의 순으로 나타났다( $F(2, 6,518) = 5.83$ ,  $p = .003$ ). 그리고 Scheffe 사후검증을 통해 중학생과 고등학생 집단의 평균차가 통계적으로 유의미한 수준임을 확인하였다( $M = .08$ ,  $SE = .02$ ,  $p = .004$ ).

##### 2.2 예측변인

본 연구는 초·중·고 청소년들의 게임중독을 설명하기 위한 예측변인을 크게 네 가지 유형(인구사회학적 요

표 1. 분석대상 표본의 인구사회학적 구성에 따른 사례 수 및 비율(%)

구분		초등학교생	중학생	고등학생	전체	
성별	남	1,186(50.3)	1,138(49.6)	1,413(50.5)	3,737(50.1)	
	여	1,174(49.8)	1,158(50.4)	1,385(49.5)	3,717(49.9)	
거주지 권역	수도권	1,073(45.5)	1,065(46.4)	1,262(45.1)	3,400(45.6)	
	강원도	69(2.9)	83(3.6)	114(4.1)	266(3.6)	
	충청권	312(13.1)	301(13.1)	374(13.4)	987(13.2)	
	영남권	650(25.6)	587(25.6)	718(25.7)	1,955(26.2)	
	호남권	256(10.9)	260(11.3)	330(11.8)	846(11.4)	
지역규모	대도시	954(40.4)	1,011(44.0)	1,217(43.5)	3,182(42.7)	
	중소도시	1,037(43.9)	993(43.3)	1,301(46.5)	3,331(44.7)	
	읍면지역	369(15.6)	292(12.7)	280(10.1)	941(12.6)	
학교급	초등	4학년	757(32.1)			2,360
		5학년	870(36.9)			
		6학년	733(31.1)			
	중등	1학년		678(29.5)		2,296
		2학년		770(33.5)		
		3학년		848(36.9)		
	고등	1학년			830(29.7)	2,798
		2학년			915(32.7)	
		3학년			1,053(37.6)	
전체		2,360(31.7)	2,296(30.8)	2,798(37.5)	7,454(100)	

표 2. 학교급별 게임중독 척도 평균값 및 신뢰도

항목	평균(SD) / 신뢰도( $\alpha$ )		
	초등	중등	고등
"나는 게임을 못하거나 갑자기 줄이게 되면 짜증이 나고 화가 난다"			
"나는 원래 계획보다 더 긴 시간 동안 게임을 한다"			
"나는 대부분의 시간을 게임을 생각하며 보낸다"	1.81(.79) / .84	1.83(.74) / .84	1.76(.76) / .87
"나는 게임을 할수록 점점 더 오랜 시간동안 해야 직성이 풀린다"			
"나는 공부하는 데 지장이 있지만 게임을 계속하게 된다"			

인, 게임 이용행태 요인, 친구관계 요인, 성인관계 요인)으로 구분하였다. 우선 인구사회학적 요인은 응답자의 성별, 학년, 거주지역 규모, 그리고 가구소득 수준의 네 변인을 포함한다. 성별은 남자의 경우를 '0'으로 더미(dummy) 코딩하였으며, 학년은 응답자의 해당 학년을 그대로 활용함으로써 각 학교급 내에서 응답자의 연령 효과를 확인할 수 있도록 했다. 거주지역 규모는 행정 단위에 따라 "1 = 도서벽지 및 읍면지역", "2 = 중소도시", "3 = 대도시"로 구분하였으며, 가구소득 수준은 응답자가 판단한 본인 가정의 경제적 형편을 "1 = 하의하"로부터 "6 = 상의상"까지 6점 척도 상에 응답하였다.

게임 이용행태 요인에는 게임이용 빈도가 단일 차원으로 포함되었는데, "지난 6개월 동안 게임을 얼마나 자주 했나요?"라는 질문에 "1 = 거의 하지 않았다", "2 = 1주일에 1~2회", "3 = 1주일에 3~4회", "4 = 1주일에 5~6회", 그리고 "5 = 매일"로 구성된 5점 척도로 측정하였다. 이 게임이용 빈도는 초등학생 집단이 가장 높았으며( $M = 3.34, SD = 1.36$ ) 다음으로 중학생( $M = 3.04, SD = 1.33$ ) 그리고 고등학생( $M = 2.49, SD = 1.37$ ) 순으로 집단 간 통계적으로 유의미한 차이가 있었다( $F(2, 6,513) = 240.86, p < .001$ ).

친구관계 요인은 두 변인을 포함하는데 친구관계의 양적 차원인 '친한 친구의 수'와 질적 차원인 '친구관계의 수준'이다. 친구 수는 "아주 친한 친구는 몇 명인가요?"라는 개방형 질문을 통해 측정하였는데, 친한 친구

수는 초등학생( $M = 9.41, SD = 17.26$ )이 가장 많았고 다음으로 중학생( $M = 8.68, SD = 13.79$ ), 그리고 고등학생( $M = 7.33, SD = 18.32$ ) 순으로 집단 간 통계적으로 유의미한 차이가 있었다( $F(2, 7,382) = 10.25, p < .001$ ). Scheffe 사후분석 결과, 초등-고등학생( $M = 2.08, SE = .47, p < .001$ ) 그리고 중등-고등학생( $M = 1.35, SE = .47, p = .017$ ) 간의 친구 수의 차이가 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다.

한편 친구관계의 질적 차원으로서의 친구관계의 수준은 응답자 본인의 친구관계에 대한 주관적 평가를 담은 6개의 진술문을 척도로 구성하여 측정하였다. 각 진술문에 대한 응답은 "1 = 전혀 그렇지 않다"로부터 "5 = 매우 그렇다"에 이르는 리커트(Likert) 척도로 측정하였으며, 6개 항목에 대한 응답들을 문항의 내용에 따라 필요시 역으로 코딩한 후 산술평균함으로써 친구관계 수준이 높을수록 점수가 높아지도록 처리하였다. [표 3]은 친구관계 수준의 측정항목과 학교급별 평균값 및 표준편차 그리고 신뢰도를 정리한 것이다. 학교급별 친구관계 수준의 평균값을 비교한 결과, 고등학생 집단의 친구관계 수준이 가장 높았으며( $M = 4.11, SD = .66$ ) 다음으로 초등학생( $M = 4.06, SD = .68$ )과 중학생( $M = 4.06, SD = .66$ )은 거의 비슷한 수준으로 나타났다( $F(2, 7,136) = 3.10, p = .045$ ).

표 3. 학교급별 친구관계 수준 척도 평균값 및 신뢰도

항목	평균(SD) / 신뢰도( $\alpha$ )		
	초등	중등	고등
"나는 친구들에게 내 문제에 관해 얘기할 때 내 자신이 부끄럽거나 어리석게 여겨진다"(R)			
"나는 내 친구들이 현재의 친구들이 아닌 다른 친구들이었으면 좋겠다"(R)			
"나는 내 친구들과 함께 있을 때에도 외로움을 느낀다"(R)	4.06(.68) / .70	4.06(.66) / .74	4.11(.66) / .75
"나는 내 친구들 때문에 화가 나는 경우가 있다"(R)			
"내가 속상해 할 때 친구들은 대수롭지 않게 여기는 경향이 있다"(R)			
"내 친구들은 나를 이해해 준다"			

(R): 역코딩



끝으로 본 연구의 예측변인들 가운데 가장 핵심이라 할 수 있는 성인관계 수준은 관계의 대상인 성인을 부, 모, 학교교사, 학원교사로 구분하여 이들과의 관계의 질에 대한 주관적 평가를 측정하였다. 응답자들은 각 대상에 대해 예컨대 “아버지와 나는 사이가 좋은 편이다” 그리고 “나는 어떤 문제든지 아버지에게 내 고민을 털어놓고 이야기할 수 있다”는 진술문에 대한 동의 정도를 “1 = 전혀 그렇지 않다”로부터 “5 = 매우 그렇다”의 5점 척도로 응답하였다. 두 항목에 대한 응답을 산술평균한 결과는 [표 4]와 같다. 부모와의 관계 수준의 경우, 초등학생들이 가장 높았으며 중학생 그리고 고등학생 순으로 학교급이 높아질수록 관계 수준이 하락하는 경향이 확인되었다. 반면 학교교사 및 학원교사와의 관계 수준은 학교급이 높아질수록 증가하는 경향이 나타났다. 초·중·고 응답자 집단 모두에서 성인들 가운데 모(母)와의 관계 수준이 가장 높았으며, 다음으로 부(父)와의 관계 수준이 초·중 응답자 집단에서 높은 것으로 나타났다. 그러나 고등학생 집단의 경우에는 부(父)와의 관계 수준이 네 가지 유형의 성인관계 중 가장 낮은 수준인 것으로 나타났다. 그리고 모든 학교급에서 학교교

사에 비해 학원교사와의 관계 수준이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

#### IV. 연구결과

본 연구에서 제시한 연구문제 해결을 위해 예측변인들을 단계적으로 투입하는 위계적 회귀분석을 초·중·고 학교급별로 각각 실시하였다. 1~2단계에서는 통제변인에 해당하는 인구사회학적 요인 4개(성별, 학년, 거주지역 규모, 가구소득 수준)와 게임 이용행태 요인(게임 빈도)을 투입하고, 관계적 요인을 친구 요인(친구 수, 친구와의 관계 수준)과 성인관계 요인(부, 모, 학교교사, 학원교사와의 관계 수준)로 구분하여 3~4단계에 각각 추가로 투입해 총 4단계 모형으로 분석하였다.

우선 초등학생들의 게임중독 요인에 대한 회귀분석 결과는 [표 5]와 같다. 예측변인으로 4개의 인구사회학적 요인들이 투입된 1단계 모형은 초등학생들의 게임중독의 총 변량 중 9.1%를 설명하는 것으로 나타났다 ( $F(4, 1,522) = 39.20, p < .001$ ). 초등학생들의 경우,

표 4. 학교급별 성인관계 수준 평균값(표준편차)

관계 대상	초등학생	중학생	고등학생	ANOVA 결과
부	4.16(.94)	3.93(1.01)	3.80(1.06)	$F(2, 7,050) = 76.57, p < .001$
모	4.50(.75)	4.29(.86)	4.25(.86)	$F(2, 7,172) = 60.39, p < .001$
학교교사	3.62(1.03)	3.70(1.02)	3.83(.98)	$F(2, 7,440) = 26.26, p < .001$
학원교사	3.66(1.01)	3.77(.97)	3.93(.94)	$F(2, 5,298) = 34.32, p < .001$

표 5. 초등학생 게임중독 관련 요인(N = 1,527)

예측변인		1단계		2단계		3단계		4단계	
		$\beta$	t	$\beta$	t	$\beta$	t	$\beta$	t
인구학적 요인	성별(남=0)	-.256	-10.45***	-.178	-7.62***	-.181	-8.02***	-.182	-8.13***
	학년	.003	0.13	-.020	-0.90	-.017	-0.77	-.019	-0.89
	지역규모	-.105	-4.28***	-.097	-4.24***	-.087	-3.98***	-.080	-3.67***
	가구소득	-.138	-5.61***	-.109	-4.74***	-.070	-3.13**	-.051	-2.26*
게임 이용행태 요인	게임빈도			.360	15.40***	.339	15.10***	.328	14.71***
친구요인	친구 수					.002	0.10	.016	0.74
	친구관계					-.258	-11.65***	-.221	-9.67***
성인관계 요인	부							-.038	-1.47
	모							-.108	-4.29***
	학교교사							-.041	-1.69
	학원교사							-.012	-0.50
R <sup>2</sup> (수정R <sup>2</sup> )		.093(.091)		.216(.213)		.280(.277)		.300(.295)	
$\Delta R^2$		.093***		.122***		.064***		.020***	

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

성별, 거주지역 규모, 가구소득 수준이 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 요인들로 확인되었는데, 여학생보다는 남학생이( $\beta = -.256, t = -10.45, p < .001$ ), 거주하는 지역의 규모가 작을수록( $\beta = -.105, t = -4.28, p < .001$ ), 그리고 가구소득 수준이 낮을수록( $\beta = -.138, t = -5.61, p < .001$ ) 게임중독 경향이 높은 것으로 나타났다. 인구사회학적 변인들을 통제한 후 게임이용 빈도를 추가로 투입한 2단계 모형은 1단계에 비해 12.2%의 설명 변량이 증가하여( $\Delta F(1, 1521) = 237.08, p < .001$ ) 초등학교 게임중독 변량의 총 21.6%를 설명하였으며( $F(5, 1521) = 83.64, p < .001$ ), 게임이용 빈도는 게임중독에 정적인 영향 즉 게임이용 빈도가 증가할수록 게임중독 수준이 높아지는 경향이 확인되었다( $\beta = .360, t = 15.40, p < .001$ ).

3단계 모형에는 친구 수와 친구관계의 수준이 추가 투입되어 종속변인 변량의 28.0%를 설명하는 것으로 확인되었고( $F(7, 1519) = 84.44, p < .001$ ), 2단계에 비해 6.4% 증가된 설명 변량은 통계적으로 유의미한 수준이었다( $\Delta F(2, 1519) = 68.02, p < .001$ ). 그러나 친구관계의 양적 차원인 친구 수는 게임중독에 유의미한 영향을 주지 않는 반면( $\beta = .002, t = .10, n.s.$ ), 질적 차원인 친구관계의 수준은 부적 요인으로 작용하는 것으로 확인되었다( $\beta = -.258, t = -11.65, p < .001$ ). 즉 초등학교의 경우, 교류하는 친구들의 수에 관계없이 그들과의 관계의 질이 좋을수록 게임중독 수준이 감소하는 경향이 있다는 것이다.

마지막 4단계 모형에서는 본 연구의 가장 핵심적 예

측변인인 네 가지 유형의 성인관계 요인들(부, 모, 학교 교사, 학원교사)이 추가 투입되어 종속변인 변량의 총 30.0%를 설명하는 것으로 나타났다( $F(11, 1515) = 59.02, p < .001$ ). 성인관계 변인들로 인해 3단계 모형에 비해 증가된 설명 변량은 2.0%로 통계적으로 유의미한 수준이었다( $\Delta F(4, 1515) = 10.75, p < .001$ ). 성인관계 요인들 중 부(父)와 학교 및 학원 교사와의 관계는 초등학교생들의 게임중독에 유의미한 영향을 주지 않는 한편, 모(母)와의 관계만이 유일하게 통계적으로 유의미한 요인으로서 게임중독에 부적인 영향을 미치는 것으로 나타났다( $\beta = -.108, t = -4.29, p < .001$ ). 즉 초등학교생들의 경우 여러 성인들 가운데 모(母)와의 관계가 원만할수록 게임중독의 위험성이 감소되는 경향이 발견된 것이다.

다음으로 중학생들의 게임중독에 대한 예측변인들의 영향을 앞서 초등학교생 집단과 동일한 방식으로 분석하여 그 결과를 [표 6]에 정리하였다. 통제변인인 인구사회학적 요인들을 투입한 1단계 모형은 중학생들의 게임중독 변량 가운데 8.6%를 설명하는 것으로 나타났다( $F(4, 1310) = 30.90, p < .001$ ). 중학생들의 경우, 성별과 가구소득 수준이 게임중독에 부적인 영향을 미치는 요인으로 확인되었는데, 구체적으로 남학생이 여학생에 비해( $\beta = -.286, t = -10.77, p < .001$ ) 그리고 가구소득 수준이 낮을수록( $\beta = -.098, t = -3.64, p < .001$ ) 게임중독 수준이 높아지는 경향이 확인되었다. 2단계 모형에 투입된 게임이용 빈도는 중학생들의 게임중독에 정적인 영향을 주는 요인으로 확인되었으며( $\beta$

표 6. 중학생 게임중독 관련 요인(N = 1,315)

예측변인		1단계		2단계		3단계		4단계	
		$\beta$	t	$\beta$	t	$\beta$	t	$\beta$	t
인구학적 요인	성별(남=0)	-.286	-10.77***	-.153	-6.02***	-.152	-6.19***	-.170	-6.83***
	학년	-.006	-0.24	.023	0.95	.027	1.17	.021	0.91
	지역규모	.016	0.60	.001	0.02	.013	0.57	.006	0.28
	가구소득	-.098	-3.64***	-.085	-3.48***	-.065	-2.75**	-.046	-1.94
게임 이용행태 요인	게임빈도			.422	16.60***	.406	16.59***	.399	16.42***
친구요인	친구 수					.052	2.23*	.056	2.40*
	친구관계					-.244	-10.45***	-.215	-8.86***
성인관계 요인	부							-.103	-3.58***
	모							.029	1.04
	학교교사							-.072	-2.79**
	학원교사							.014	0.55
R <sup>2</sup> (수정R <sup>2</sup> )		.086(.083)		.245(.242)		.305(.301)		.319(.314)	
$\Delta R^2$		.086***		.159***		.060***		.014***	

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

= .422,  $t = 16.60$ ,  $p < .001$ ). 1 단계 모형에서 인구사회학적 요인들로 인해 설명된 변량에 15.9%를 추가함으로써( $\Delta F(1, 1,309) = 275.65$ ,  $p < .001$ ) 총 24.5%의 게임중독 변량을 설명하는 것으로 확인되었다( $F(5, 1,309) = 85.04$ ,  $p < .001$ ).

3단계에 추가 투입된 친구요인들은 중학생들의 게임중독에 대한 설명 변량을 6.0% 증가시키는 것으로 확인되었는데( $\Delta F(2, 1,307) = 56.28$ ,  $p < .001$ ), 친구 수와 친구관계의 수준 모두 통계적으로 유의미한 요인으로 나타났다. 구체적으로 친구관계의 양적 차원인 친구 수가 게임중독에 정적인 영향을 미치는 반면( $\beta = .052$ ,  $t = 2.23$ ,  $p = .026$ ), 질적 차원인 친구관계 수준은 부적 영향을 미치는 것으로 확인되었다( $\beta = -.244$ ,  $t = -10.45$ ,  $p < .001$ ). 즉 중학생들의 경우, 친구가 많을수록 게임중독 수준이 높아지는 경향이 있으나 친구들과의 친밀감 등 관계의 질이 좋을수록 게임중독 수준은 낮아진다는 의미이다.

최종 4단계 모형에 투입된 네 가지 성인관계 수준이 추가적으로 설명한 변량은 1.4%였으며( $\Delta F(4, 1,303) = 6.85$ ,  $p < .001$ ), 이 최종 모형의 중학생 게임중독 수준에 대한 총 설명 변량은 31.9%였다( $F(11, 1,303) = 55.58$ ,  $p < .001$ ). 중학생들의 경우, 성인관계 유형들 중 아버지( $\beta = -.103$ ,  $t = -3.58$ ,  $p < .001$ )와 학교교사( $\beta = -.072$ ,  $t = -2.79$ ,  $p = .005$ )와의 관계가 게임중독에 통계적으로 유의미한 부적 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 즉 중학생들은 부모 중 부(父)와 그리고 교사들 중 학교교사와의 관계가 좋을수록 게임중독 수준

이 낮아지는 경향이 있다는 것이다.

끝으로 고등학생들의 게임중독 요인에 대한 회귀분석 결과는 [표 7]과 같다. 인구사회학적 요인들이 투입된 1단계 모형은 고등학생들의 게임중독의 총 변량 중 7.7%를 설명하는 것으로 나타났다( $F(4, 1,134) = 23.55$ ,  $p < .001$ ). 고등학생들의 경우, 성별, 학년, 가구소득 수준이 게임중독에 유의미한 영향을 미치는 요인들로 확인되었는데, 여학생보다는 남학생이( $\beta = -.254$ ,  $t = -8.83$ ,  $p < .001$ ), 학년이 낮을수록( $\beta = -.064$ ,  $t = -2.22$ ,  $p = .027$ ), 그리고 가구소득 수준이 낮을수록( $\beta = -.099$ ,  $t = -3.46$ ,  $p < .001$ ) 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다. 이들 인구사회학적 변인들을 통제 한 후 게임이용 빈도를 추가로 투입한 2단계 모형은 1단계에 비해 12.5%의 설명 변량이 증가하여( $\Delta F(1, 1,133) = 176.73$ ,  $p < .001$ ) 고등학생 게임중독 변량의 총 20.1%를 설명하였으며( $F(5, 1,133) = 57.11$ ,  $p < .001$ ), 게임이용 빈도는 초·중등학생들의 경우와 마찬가지로 게임중독에 정적인 영향을 주는 것으로 확인되었다( $\beta = .363$ ,  $t = 13.29$ ,  $p < .001$ ).

3단계 모형에는 친구 수와 친구관계의 수준이 추가 투입되어 종속변인 변량의 24.9%를 설명하는 것으로 확인되었고( $F(7, 1,131) = 53.69$ ,  $p < .001$ ), 2단계에 비해 4.8% 증가된 설명 변량은 통계적으로 유의미한 수준이었다( $\Delta F(2, 1,131) = 36.27$ ,  $p < .001$ ). 그러나 고등학생들의 친구 수는 게임중독에 유의미한 영향을 주지 않는 반면( $\beta = -.019$ ,  $t = -.73$ ,  $n.s.$ ), 친구관계의 수준은 부적 요인으로 작용하는 것으로 확인되었다( $\beta$

표 7. 고등학생 게임중독 관련 요인(N = 1,139)

예측변인		1단계		2단계		3단계		4단계	
		$\beta$	$t$	$\beta$	$t$	$\beta$	$t$	$\beta$	$t$
인구학적 요인	성별(남=0)	-.254	-8.83***	-.176	-6.42***	-.188	-7.05***	-.202	-7.42***
	학년	-.064	-2.22*	-.039	-1.46	-.043	-1.64	-.043	-1.65
	지역규모	-.054	-1.88	-.035	-1.31	-.033	-1.28	-.032	-1.25
	가구소득	-.099	-3.46***	-.080	-2.98**	-.053	-2.02*	-.039	-1.49
게임 이용행태 요인	게임빈도			.363	13.29***	.347	13.08***	.342	12.90***
친구요인	친구 수					-.019	-0.73	-.014	-0.54
	친구관계					-.219	-8.37***	-.188	-6.78***
성인관계 요인	부							-.068	-2.08*
	모							-.007	-0.21
	학교교사							-.042	-1.48
	학원교사							-.020	-0.72
R <sup>2</sup> (수정R <sup>2</sup> )		.077(.073)		.201(.198)		.249(.245)		.258(.251)	
$\Delta R^2$		.077***		.125***		.048***		.009**	

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

= -.219,  $t = -8.37$ ,  $p < .001$ ). 즉 고등학생의 경우, 초등학생들과 마찬가지로 관계를 맺고 있는 친구들의 수에 관계없이 그들과의 관계가 질이 좋을수록 게임중독 수준이 감소하는 경향이 확인되었다.

마지막 4단계 모형에 투입된 네 유형의 성인관계 수준이 추가적으로 설명한 변량은 0.9%로 크지 않았으나 통계적으로 유의미한 변화량이었으며( $\Delta R(4, 1,127) = 3.35$ ,  $p = .010$ ), 이 최종 모형의 총 설명 변량은 25.8%로 나타났다( $F(11, 1,127) = 35.67$ ,  $p < .001$ ). 고등학생들의 경우, 성인관계 유형들 중 부(父)와의 관계만이 유일하게 게임중독에 통계적으로 유의미한 부적 영향을 미치는 것으로 확인되었다( $\beta = -.068$ ,  $t = -2.08$ ,  $p = .038$ ). 즉 고등학생들은 성인들 중 부(父)와의 관계가 좋을수록 게임중독 수준이 낮아지는 경향이 있다는 것이다.

이상의 초·중·고 학교급별 게임중독에 영향을 미치는 요인들에 대한 위계적 회귀분석의 결과에서 각 단계(모형)별로 통계적으로 유의미한 것으로 판명된 변인들을 [표 8]로 요약하였다. 우선 1단계에서 투입된 인구사회학적 변인들 중 성별과 가구소득은 초·중·고 학생집단 모두에서 공통적으로 게임중독에 부적 영향을 미치는 요인으로서, 여학생에 비해 남학생이 그리고 가구소득 수준이 낮을수록 학생들의 게임중독 수준이 높은 경향이 확인되었다. 그리고 이러한 두 공통요인 이외에 초등학생 집단의 경우 거주지역의 규모에 따른 영향이 추가적으로 확인되었는데, 거주지역의 규모가 대도시에 비해 도서벽지 및 읍면지역처럼 작을수록 초등학생들의 게임중독 수준은 높아지는 경향이 나타났다( $\beta =$

-.105,  $t = -4.28$ ,  $p < .001$ ). 또한 고등학생의 경우에도 초·중 학생들과 다른 차별적 요인이 발견되었는데, 고등학생들의 경우 학년이 높아질수록 게임중독 수준이 낮아지는 경향을 확인할 수 있었다( $\beta = -.064$ ,  $t = -2.22$ ,  $p = .027$ ). 2단계에서 게임 이용행태 관련 변인으로 단독 투입된 게임이용 빈도는 초·중·고 학교급 구분 없이 청소년들의 게임중독에 부적 영향을 미치는 주요 요인임이 확인되었다.

3단계 투입된 친구관계 요인들 가운데 친구관계의 수준은 초·중·고 집단 모두에서 공통적으로 게임중독에 부적 영향을 미치는 요인이었는데, 친구관계의 질이 높을수록 즉 친구와의 관계가 원만할수록 게임중독 수준이 낮아지는 경향이 확인되었다. 반면 친구관계의 양적 차원인 친구의 수는 중학생 집단에서만 그 영향력이 확인되었는데, 친한 친구가 많을수록 게임중독 수준이 높은 것으로 나타났다( $\beta = .052$ ,  $t = 2.23$ ,  $p = .026$ ).

끝으로 최종 4단계에 투입된 성인관계 요인들은 초·중·고 집단 모두에서 게임중독을 설명하는 통계적으로 유의미한 변인군인 것으로 확인되었다. 다만 초·중·고 학교급별로 게임중독 관련 성인관계 영향요인들이 상이한 것으로 나타났다. 우선 초등학생들의 경우, 네 가지 성인관계 유형들 가운데 유일하게 모(母)와의 관계만이 게임중독에 부적 영향을 주는 요인으로 확인되었다( $\beta = -.108$ ,  $t = -4.29$ ,  $p < .001$ ). 반면 중학생들은 아버지( $\beta = -.103$ ,  $t = -3.58$ ,  $p < .001$ ) 및 학교교사( $\beta = -.072$ ,  $t = -2.79$ ,  $p = .005$ )와의 관계 수준이 그리고 고등학생들은 아버지( $\beta = -.068$ ,  $t = -2.08$ ,  $p = .038$ )와의 관계 수준이 게임중독에 부적 영향을 주

표 8. 위계적 회귀분석 각 단계별 초·중·고등학생의 게임중독 관련 영향요인 비교

단계	예측변인		초등학생		중학생		고등학생	
			$\beta$	$t$	$\beta$	$t$	$\beta$	$t$
1	인구학적 요인	성별(남=0) 학년	-.256	-10.45***	-.286	-10.77***	-.254	-8.83***
		지역규모	-.105	-4.28***			-.064	-2.22*
		가구소득	-.138	-5.61***	-.098	-3.64***	-.099	-3.46***
2	게임 이용행태 요인	게임빈도	.360	15.40***	.422	16.60***	.342	12.90***
3	친구요인	친구 수 친구관계	-.258	-11.65***	.052	2.23*	-.188	-6.78***
4	성인관계 요인	부 모	-.108	-4.29***	-.103	-3.58***	-.068	-2.08*
		학교교사 학원교사			-.072	-2.79**		

\* $p < .05$ , \*\* $p < .01$ , \*\*\* $p < .001$ .

는 것으로 나타났다.

## V. 논의 및 결론

기존의 과몰입 또는 과다이용 등의 중립적 개념이 적용되던 문제적 게임이용행태를 병리학적 관점에서 질병으로 분류하기로 한 WHO의 결정에 따라, 이에 가장 취약한 집단인 청소년의 게임중독 문제에 사회적 및 학술적 관심이 집중되고 있는 상황이다. 이에 본 연구는 청소년 게임중독의 위험요인 규명 및 부정적 효과 검증에 집중해 온 선행연구와 달리 예방적 및 해결적 대안 제시를 위한 기초자료 제공 취지에서, 청소년 게임중독의 보호요인으로서 청소년들이 맺고 있는 주요 성인들과의 관계요인이 게임중독에 미치는 효과를 실증적으로 검토하기 위한 목적에서 수행되었다. 아울러 청소년기의 상이한 발달단계 및 그에 따른 환경적 차이를 고려하여 주요 성인들과의 관계, 즉 부모와 학교 및 학원 교사와의 관계가 초·중·고 학교급별로 게임중독에 미치는 차별적 영향을 비교분석하고자 하였다.

이러한 연구목적에 위해 '2019년 한국 어린이·청소년 행복지수 조사' 자료를 활용하여 분석한 결과, 우선 학교급별 집단평균을 비교해 볼 때 게임이용 빈도는 초·중·고 순으로 학교급이 낮을수록 많은 것으로 나타났다. 그러나 게임중독 수준은 중학생 집단이 가장 높았으며 다음으로 초등학생과 고등학생 집단의 순으로 확인되었다. 이러한 결과는 초등학교 고학년부터 점차 게임에 몰입하기 시작하여 중학생 집단에서 정점에 이르러 고등학생 집단보다 더욱 게임중독 문제가 심각한 경향이 있다는 선행연구[12, 20, 21] 결과와 일치하는 것으로서, 청소년기의 게임중독은 연령 변인을 기준으로 선행적으로 파악하는 것이 적절치 못하다는 것을 시사한다. 대신 학교급과 같이 청소년기의 특정 시기별로 독특한 사회문화적 환경을 반영할 수 있는 구분 기준 및 변인을 통해 게임중독에 취약한 집단을 보다 명확히 특정할 수 있는 후 해당 집단에 작용하는 고유한 위험요인 및 보호요인 등을 확인하는 작업이 필요하다고 제안한다. 아울러 향후 관련 연구에서는 보다 정교한 측정도구를 활용하여 청소년의 게임중독을 판별함으로써 이들 위

험요인 및 보호요인들의 영향력을 더욱 명확히 확인할 필요성도 있다.

그리고 청소년의 학교급별 평균 게임빈도가 초, 중, 고 순으로 학교급이 높아질수록 감소한다는 점은 청소년이 성장함에 따라 학업량이 증가하고 또한 가정 내외의 사회문화적 분위기로 인해 게임이용의 자의적 및 환경적 자제가 이루어지는 것으로 이해할 수 있다. 그러나 초기 청소년기인 초등학생의 과다한 게임이용이 중기 청소년기인 중학생 시기에 이르러 게임중독으로 이어지는 경향은 게임중독에 대한 증재 및 개입이 초기 청소년기부터 보다 적극적으로 이루어질 필요가 있음을 시사한다.

또한 연구방법과 관련하여, 본 연구에서 청소년의 학교급별 게임빈도와 게임중독 수준의 순서가 일관되지 않은 결과는 청소년의 게임중독에 영향을 미치는 다양한 이용행태 관련 요인들을 종합적으로 검토할 필요성을 제기한다. 본 연구에서는 기수집된 자료의 한계로 인해 게임이용 빈도만을 이용행태 요인으로 분석에 포함하였으나, 청소년의 발달단계에 따라 게임시간량, 게임의 종류, 게임기기 등 다양한 이용행태 요인들이 게임중독에 각기 상이한 수준의 영향을 미칠 것이다. 비록 본 연구에서 게임이용 빈도는 초기에서 후기에 이르는 모든 청소년기에서 게임중독에 부적인 영향을 미치는 이용행태요인으로 확인되긴 하였으나, 청소년 게임중독의 효과적인 예방 및 개입을 위해서는 다양한 게임 이용행태 관련 요인들의 영향력을 체계적으로 분석하는 작업이 필요하다고 판단된다.

본 연구에서 초·중·고 학교급별 게임중독에 영향을 미치는 요인들을 분석한 결과, 우선 인구사회학적 변인 중 성별과 가구소득은 청소년기 전반에 걸쳐 게임중독에 영향을 미치는 공통요인인 것으로 나타났다. 이러한 결과는 기존 선행연구와 일치하는 것으로서 여자에 비해 남자 청소년들이[20][33][38][40][41], 그리고 청소년 가정의 경제적 수준이 낮을수록 게임중독 수준이 높은 경향이[44][45] 본 연구를 통해 재확인된 것이다. 이는 청소년의 게임중독 예방 및 치료를 위한 프로그램이 청소년의 성별에 따른 차별화 즉, 남자 청소년들에 대한 증점적 관리 및 지도가 필요하다는 것을 시사한다. 그리고 청소년 가정의 경제적 수준이 청소년 게임중독

에 영향을 미친다는 결과는 접근격차가 거의 존재하지 않는 청소년집단 내에서도 부모 또는 가정의 사회경제적 지위에 따른 이용격차가 발생할 가능성이 있다는 우려가[44] 실제로 확인된 것으로서, 향후 정보격차 해소를 위한 학술적, 사회적, 정책적 노력이 청소년의 게임중독 문제까지 고려할 필요가 있음을 제시한다.

청소년 게임중독에 영향을 미치는 차별적 인구사회학적 요인으로, 초등학교의 경우 거주지역의 규모가 작을수록 그리고 고등학생은 학년이 낮을수록 게임중독 수준이 증가하는 경향이 있는 것으로 나타났다. 거주지역 요인의 경우, 기존 선행연구는 거주지역의 규모가 작을수록 청소년 게임중독 비율이 증가한다는 일반적인 경향을 기술하는 수준에 그친 데 비해[20], 본 연구에서는 읍면 단위의 소규모 지역 또는 문화여가생활 인프라가 부족한 지방의 시골지역 초등학교생들이 게임중독에 가장 취약한 집단임을 확인할 수 있었다. 그리고 후기 청소년기에 해당하는 고등학생의 경우, 대학입시 또는 성인으로서의 사회진출을 준비해야 하는 심리적 및 환경적 부담으로 인해 고학년일수록 게임이용을 자의적으로든 타의적으로든 자제하게 되고 그에 따라 게임중독의 비율 및 수준이 감소하는 경향이 나타나는 것으로 해석된다.

친구관계의 양적 차원인 친구 수는 중학생의 경우에만 게임중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 확인된 반면, 모든 청소년기에서 친구관계의 질이 좋을수록 게임중독의 위험성이 감소하는 경향이 발견되었다. 이와 같은 연구결과는 친구로부터의 사회적지지[14], 또래애착[12], 친구관계 만족도[22]와 같이 친구관계의 질과 관련된 요인들은 청소년의 게임중독에 부적인 영향을 미치는 보호요인이라는 선행연구 결과와 일치한다. 그러나 기존 선행연구에서 간과해왔던 친구관계의 양적 측면인 친구의 수는 청소년의 게임중독과 유의미한 관계가 없거나 오히려 게임중독의 위험요인으로 작용할 가능성이 있음이 본 연구를 통해 확인되었다. 따라서 청소년들의 건전하고 올바른 친구 관계 형성 및 유지를 위한 접근이나 친구관계의 질 증진을 위한 구체적 프로그램도 청소년 게임중독 예방 및 해소를 위한 방편으로 검토할 필요성이 있다.

본 연구의 핵심 요인으로 설정한 성인관계는 청소년

의 인구사회학적 특성 및 게임이용행태 요인 그리고 친구관계 요인의 영향력을 통계적으로 통제한 이후에도 여전히 청소년의 게임중독 수준을 설명하는 유의미한 요인인 것으로 확인되었다. 그리고 예측한 바와 같이 청소년의 상이한 발달단계에 따라 청소년의 게임중독 수준에 영향을 미치는 구체적 성인관계 요인은 차별적으로 나타났다. 초등학교의 경우 유일하게 모(母)와의 원만한 관계가 게임중독의 위험성을 감소시키는 반면, 중학생과 고등학생은 부(父)와의 관계가 오히려 게임중독의 보호요인으로 작용하는 것으로 확인되었다. 한편, 청소년과 학교교사의 원만한 관계가 게임중독에 미치는 보호효과는 중학생 집단에서만 확인되었으며, 기대와 달리 학원교사와의 관계는 청소년의 게임중독에 유의미한 영향을 미치지 못하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 부모와의 관계 수준의 경우, 초·중·고 순으로 학교급이 높아질수록 관계 수준이 하락하는 반면, 학교 및 학원교사와의 관계 수준은 오히려 학교급이 높아짐에 따라 증가하는 것으로 나타났고, 모든 학교급에서 학교교사에 비해 학원교사와의 관계 수준이 상대적으로 높게 나타난 기술통계 결과를 함께 고려해 볼 때, 청소년 게임중독 예방 및 중재 차원에서 많은 것을 시사 및 함축하고 있다.

우선, 청소년과 부모의 원만한 관계가 게임중독의 보호요인으로 확인된 바, 청소년 게임중독 예방 및 개입 프로그램에 부모들을 적극적으로 포함시킬 필요가 제기된다. 윤명숙과 송행숙[12]도 제안한 바, 부모교육을 통해 부모들이 자녀와 함께 충분한 대화나 시간 보내기 등으로 좋은 관계를 유지할수록 게임중독 현상이 줄어들 수 있다는 것을 정신보건센터, 학교, 청소년상담원 등에서 적극적으로 교육할 필요가 있다. 특히 부모-자녀 간 효율적인 의사소통 방법에 대한 교육이 절실하다. 대부분의 부모들이 자녀와 진솔한 대화를 하고 싶어도 어떤 방식으로 접근해야 하는지 잘 모르는 경우가 많기 때문이다. 부모교육을 통해 자녀들과의 의사소통의 중요성을 강조하고 자녀와 눈높이를 맞춘 의사소통 기술을 습득할 수 있는 프로그램을 제공해야 한다. 또한 청소년 게임중독 중재 역시 청소년 개인에 대한 직접적 개입뿐만 아니라 부모상담 및 가족치료 등 가족관계의 질을 높이기 위한 방향으로 전환될 필요가 있다.

그리고 부모들을 위한 프로그램에서 청소년의 발달단계 또는 학교급별로 부모 역할의 비중이 상이함을 고려하여, 특히 중학교 이상을 대상으로 하는 프로그램에는 청소년의 부(父)의 역할에 대한 보다 비중 있는 교육내용이 보완되어야 할 것이다. 특히 청소년의 부(父)를 대상으로 한 교육프로그램은 자녀에게 적절한 칭찬을 해주는 방법, 자녀의 의견을 존중하며 필요시 위로나 격려를 해주는 방법, 자녀와 공감하고 함께 시간을 보내는 방법 등 구체적인 애정유행의 양육행동을 교육시킬 수 있는 프로그램개발이 필요하다[29].

아울러 본 연구에서는 비록 중학생 집단에서만 학교 교사와의 관계 수준이 청소년 게임중독의 보호요인으로 작용하는 것으로 나타났으나, 학교급이 높아질수록 청소년과 학교 및 학원교사와의 관계 수준이 향상되며 특히 학원교사와의 관계가 청소년들에게 큰 비중을 차지하는 경향을 고려하여, 청소년과 교사들이 학업 이외의 영역에서도 관계를 잘 맺을 수 있는 환경조성과 학생-교사관계 향상을 위한 프로그램의 도입 및 확장이 요구된다. 아울러 공교육 및 사교육의 핵심주체인 교사들의 청소년 게임중독에 대한 인식 개선 및 학생지도 방법에 대한 공유 등의 노력도 필요하다.

기존 청소년 게임중독에 대한 학교 교육은 일부 교과서에만 개념위주의 원론적인 내용으로 구성되어 있으며, 주로 예방을 위해 단기간 진행되는 집단상담 형식의 프로그램으로서 그 교육내용과 방법이 구체적이고 체계적이지 못하고, 학생들에게 흥미를 유발시키지 못해 실용적 도움이 되지 못하고 있는 실정이다[23]. 더구나 학원에서는 게임 이용과 같은 교과 이외의 내용에 대한 교육이나 생활지도는 아예 그 필요성조차 인지하지 못하는 상황이다. 이에 학교 및 학원교사들의 청소년 게임중독 현상에 대한 인식 수준을 높이고 예방과 중재 능력 향상을 위한 교육프로그램의 도입의 필요성도 제기된다.

입시위주의 치열한 학업경쟁으로 인한 과도한 학업량 및 대체적 여가활동의 시공간적 인프라가 절대적으로 부족한 청소년들이 스트레스를 해소하기 위한 가장 손쉬운 대안으로서 게임을 선호하게 되는 것은 현실적으로 불가피한 상황으로 보인다. 그렇다고 게임에 과도하게 몰입하여 중독 수준까지 이르는 것은 청소년 개인

뿐만 아니라, 가정, 학교, 사회 전체적으로 바람직하지 못하다. 이러한 청소년 게임중독을 효율적으로 예방 및 해소하기 위한 프로그램 및 정책 개발 과정에 하나의 보호요인으로서 청소년들이 맺는 주요 성인관계의 영향에 관한 본 연구의 결과가 의미 있는 기초자료로서 활용될 수 있길 기대한다.

\* 본 연구의 수행을 위해 2019년도 '어린이 청소년 행복지수 조사' 자료를 제공해주신 한국방정환재단과 연세대학교 사회발전연구소 염유식 교수팀에 감사드립니다.

## 참 고 문 헌

- [1] <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>
- [2] 오성균, 윤태복, “게임 이용자의 과몰입을 탐지하기 위한 시스템 개발,” Journal of Korea Game Society, 제18권, 제5호, pp.23-30, 2018.
- [3] 이지훈, “게임 이용자의 환경이 게임 이용 및 과몰입에 미치는 영향에 관한 연구,” Journal of Korea Game Society, 제15권, 제1호, pp.63-76, 2015.
- [4] 전대성, 김동욱, “게임중독이 청소년들의 주관적 행복 인식에 미치는 영향,” 한국자치행정정보, 제30권, 제4호, pp.57-75, 2016.
- [5] L. S. Chen, “Subjective well-being: Evidence from the different personality traits of online game teenager players,” Cyberpsychology & Behavior, Vol.11, No.5, pp.579-581, 2008.
- [6] 김태연, 이순형, “아동청소년의 온라인 게임을 통한 성취, 자기효능감, 학교 적응과 삶의 만족도,” 한국게임학회논문지, 제11권, 제4호, pp.151-162, 2011.
- [7] 박조원, 정현일, “어린이, 청소년 게임 이용자의 심리적 특성이 게임과몰입에 미치는 영향에 대한 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제11호, pp.665-676, 2013.
- [8] K. S. Young, “Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder,” Cyberpsychology & Behavior, Vol.1, No.3, pp.237-244, 1998.
- [9] M. D. Griffiths, “Internet addiction,” The Psychology, Vol.12, No.5, pp.245-250, 1999.

- [10] 최나영, 김성재, “청소년의 인터넷 게임 중독 정도와 건강 생활 습관 양상,” 스트레스연구, 제18권, 제1호, pp.51-57, 2010.
- [11] 유승호, 정의준, “게임이용이 청소년에 미치는 영향에 대한 연구: 게임 ‘중’사용자(heavy user)를 중심으로,” 한국청소년연구, 제12권, 제2호, pp.35-63, 2001.
- [12] 윤명숙, 송행숙, “중학생의 충동성과 인터넷게임중독 관계에서 부모, 친구, 교사 애착변인의 매개효과검증,” 사회과학연구, 제27권, 제1호, pp.227-253, 2011.
- [13] 윤명숙, 조혜정, 이희정, “청소년의 인터넷 사용과 음주행위가 우울에 미치는 영향,” 사회과학연구, 제25권, 제4호, pp.347-370, 2009.
- [14] 정현주, 유현중, “게임이용행태가 삶의 만족도에 미치는 영향에 대한 연구: 사회적 지지의 조절 효과를 중심으로,” 헬스커뮤니케이션연구, 제18권, 제2호, pp.51-101, 2019.
- [15] M. D. Griffiths, M. N. O. Davies, and D. Chappell, “Demographic factors and playing variables in online computer gaming,” *Cyberpsychology & Behavior*, Vol.7, No.4, pp.479-487, 2004.
- [16] L. M. Padilla-Walker, L. J. Nelson, J. S. Carroll, and A. C. Jensen, “More than just a game: Video game and Internet use during emerging adulthood,” *Journal of Youth and Adolescence*, Vol.39, No.2, pp.103-113, 2010.
- [17] M. D. Griffiths, M. N. O. Davies, and D. Chappell, “Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers,” *Journal of Adolescence*, Vol.27, No.1, pp.87-96, 2004.
- [18] M. D. Griffiths and R. T. A. Wood, “Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet,” *Journal of Gambling Studies*, Vol.16, No.2-3, pp.199-225, 2000.
- [19] 한국콘텐츠진흥원, 2019 게임이용자 실태조사, 2019.
- [20] 한국콘텐츠진흥원, 2019 게임 과몰입 종합 실태조사, 2020.
- [21] 김원경, “청소년 게임중독의 심리적, 환경적 영향요인에 대한 발달적 연구,” 학교사회복지, 제35권, pp.163-185, 2016.
- [22] 이정은, 배성만, “대인관계만족도, 인터넷 게임중독 및 정서적 문제간의 관계,” 한국심리학회지: 건강, 제20권, 제3호, pp.687-701, 2015.
- [23] 권진, 박지은, 오지영, “남자 중·고등학생의 인터넷 게임중독에 미치는 영향요인 비교 연구,” 한국산학기술학회논문지, 제17권, 제2호, pp.75-86, 2016.
- [24] 김영민, 임영식, “다층성장모형을 적용한 청소년기 자기통제력의 중단적 변화추이: 부모, 또래, 교사애착 효과 검증,” 청소년학연구, 제21권, 제5호, pp.303-327, 2014.
- [25] 김종민, 최은아, “초등학생의 자아존중감, 또래애착, 미디어 이용시간과 어머니의 양육행동이 미디어중독에 미치는 영향,” 어린이미디어연구, 제18권, 제4호, pp.197-225, 2019.
- [26] 김재엽, 이현, 김지민, “청소년의 학업스트레스가 인터넷 게임중독에 미치는 영향과 부모-자녀 긍정적 의사소통의 조절효과: 남자청소년 게임중독 집단을 중심으로,” 가족과 문화, 제27권, 제3호, pp.126-152, 2015.
- [27] 박병선, 박수지, “청소년의 스트레스가 인터넷 게임 중독에 미치는 영향에 대한 가족, 친구, 교사관계의 다중매개효과,” 보건사회연구, 제36권, 제1호, pp.61-88, 2016.
- [28] 오지영, 김석환, “남자 중학생들의 게임중독 결정요인: 여가와 가족환경요인을 중심으로,” 한국학교·지역보건의교육학회지, 제16권, 제1호, pp.39-50, 2015.
- [29] 이상배, 박정미, 박은아, 박제일, “중학생이 지각한 부모의 양육태도와 부모-자녀 간 의사소통 방식이 인터넷 게임중독에 미치는 영향,” 한국동서정신과학회지, 제20권, 제1호, pp.103-118, 2017.
- [30] M. D. Griffiths, “Does Internet and computer addiction exist? Some case study evidence,” *Cyberpsychology & Behavior*, Vol.3, No.2, pp.211-218, 2000.
- [31] H. Rheingold, *The virtual community: Home steading on the electronic frontier*, MA: Addison-Wesley, 1993.
- [32] 신현균, “청소년의 학업 부담감, 부정적 정서, 감정표현 불능증 및 지각된 부모양육행동과 신체화 증상의 관계,” 한국심리학회지: 임상, 제21권, 제1호, pp.171-187, 2002.
- [33] 윤명숙, 김남희, 박완경, “중학생의 인터넷게임중독에 미치는 게임 및 가족, 여가요인의 영향,” 청소년학연구, 제21권, 제4호, pp.309-337, 2014.



- [34] A. T. Ebata and R. H. Moos, "Coping and adjustment in distressed and healthy adolescents," *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol.12, No.1, pp.33-54, 1991.
- [35] 이성식, 전신현, "청소년 인터넷중독 유형별 설명요인의 모색," *청소년학연구*, 제13권, 제4호, pp.151-171, 2006.
- [36] 박소영, 문혁준, "아동의 가족건강성 및 일상생활 스트레스에 따른 인터넷 게임중독 경향," *인간발달연구*, 제19권, 제1호, pp.143-162, 2012.
- [37] 류성욱, 이훈, "청소년의 여가제약이 게임중독에 미치는 영향," *관광레저연구*, 제25권, 제4호, pp.289-305, 2013.
- [38] 김기숙, 김경희, "의사결정나무 분석기법을 이용한 청소년의 인터넷게임중독 영향요인 예측모형 구축," *대한간호학회지*, 제40권, 제3호, pp.378-388, 2010.
- [39] 진창현, 정의철, "온라인 게임 중독 성향에 영향을 미치는 요인 연구: 개인적 성향 차이 및 인구통계학적 분석을 중심으로," *언론과학연구*, 제9권, 제3호, pp.543-576, 2009.
- [40] 주석진, 좌동훈, "청소년들의 인터넷 게임중독에 미치는 예측모형: 인구사회학적 특성과 가족관련 특성을 중심으로," *청소년학연구*, 제18권, 제5호, pp.165-190, 2011.
- [41] 배성만, "Data Mining을 이용한 아동 및 청소년의 인터넷 게임중독의 예측 요인 탐색," *청소년학연구*, 제21권, 제9호, pp.259-278, 2014.
- [42] M. D. Griffiths, "Internet addiction: Does it really exist?" In J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the Internet: Intrapersonal, interpersonal, and transpersonal applications*, pp.61-75, NY: Academic Press, 1998.
- [43] V. Brenner, "Psychology of computer use: XLVII. parameters of Internet use, abuse and addiction: The first 90 days of the Internet Usage Survey," *Psychological Reports*, Vol.80, No.3, pp.879-882, 1997.
- [44] 정재기, "부모의 사회경제적 지위와 청소년의 인터넷 이용행태: 생활시간조사의 활용," *한국사회학*, 제45권, 제5호, pp.197-225, 2011.
- [45] 지영주, 김경남, 김영혜, "초등학교 고학년 학생들의 인터넷 게임중독 영향요인: 남녀비교," *한국산학기술학회논문지*, 제15권, 제8호, pp.5023-5030, 2014.
- [46] R. K. Merton, *Social theory and social structure*, New York: Free Press, 1949.
- [47] J. B. Rotter, *Social learning and clinical psychology*, New York: Prentice-Hall, 1954.
- [48] G. N. Karaman, "Predicting the problem behavior in adolescents," *Eurasian Journal of Educational Research*, No.52, pp.137-154, 2013.
- [49] S. Cohen and H. M. Hoberman, "Positive events and social supports as buffers of life change stress," *Journal of Applied Social Psychology*, Vol.13, No.2, pp.99-125, 1983.
- [50] K. S. Young, "Internet addiction: Symptoms, evaluation and treatment," In Vande Creek L., Jackson T. (eds), *Innovation in clinical practice: A source book*, Vol.17, Sarasota, FL: Professional Resource Press, pp.19-31, 1999.
- [51] 이경남, "아동이 지각한 어머니와의 의사소통과 자기통제가 게임중독에 미치는 영향," *대한가정학회지*, 제41권, 제1호, pp.77-91, 2003.
- [52] 권재환, "충동성, 공격성과 게임중독의 관계에서 대인관계기술의 매개모형 검증: 중고등학교급별 비교," *한국컴퓨터정보학회논문지*, 제15권, 제10호, pp.87-98, 2010.
- [53] 조아미, 방희정, "부모, 교사, 친구의 사회적지지와 청소년의 게임중독에 미치는 영향," *청소년학연구*, 제10권, 제1호, pp.249-275, 2003.

## 저 자 소 개

### 송 인 덕(Indeok Song)

### 정회원



- 1996년 8월 : 경성대학교 신문방송학과(학사)
- 1999년 2월 : 경희대학교 신문방송학과(석사)
- 2003년 5월 : Michigan State University(언론학 석사)
- 2008년 9월 : Indiana University (언론학 박사)
- 현재 : 중부대학교 문화콘텐츠학부 신문방송학전공 부교수 <관심분야> : 미디어심리학, 수용자 효과