

초등학생 게임 이용 장애의 부모 간 관계의 역할

교내 및 가정 내 관계성을 통제변수로 하여

임한솔, 정창원

연세대학교 커뮤니케이션 연구소, 단국대학교 미디어학과 조교수

peculiarhs@yonsei.ac.kr, jung15@dankook.ac.kr

The role of relationships between parents of gaming disorder in elementary school students

Han Sol Lim, Chang Won Jung

Yonsei University Institute for Communication Research,

School of Communications, Dankook University

요약

본 연구는 청소년 발달이론에 근거하여 초등학생과 부모와의 관계 및 부부간의 친밀도가 초등학생 게임 장애에 어떤 영향을 미치는지 분석하였다. 학교생활 및 또래집단의 요인을 통제한 후, 성별 조절 효과와 부모 간 관계에 초점을 맞추었다. 연구 결과, 초등학교 여학생은 엄마와의 관계가 밀접할수록, 남학생은 부모 간 관계가 좋을수록 게임 장애가 감소했다. 여학생은 어머니에게 애정을 많이 느낄수록 심리적 안정감이 높아져 게임 장애의 위험 가능성이 낮아졌으며, 남학생은 부부갈등을 높게 지각하는 경향으로 부부간 친밀도가 게임 장애에 영향 주었다. 게임 장애 예방을 위해 부모 간 관계의 중요성에 대해 논의한 데에 연구의 의의가 있다.

ABSTRACT

Based on the theory of adolescent development, the study analyzed how the relationship among elementary school students and their parents and intimacy between the parents affects elementary school children's gaming disorders. The current study focused on the different gender effects and the relationship between parents. The results indicated that the closer the relationship with the mother of elementary school girls and the better the relationship between the parents of boys were associated with the lower the gaming disorder. The significance of study is to analyze the importance of the relationship between parents in preventing gaming disorder.

Keywords : Gaming Disorder(게임 이용 장애), Adolescent development theory(청소년 발달 이론), Parental relationship(부모 관계), Affectionate(안정감)

Received: May. 10. 2021

Revised: Jul. 16. 2021

Accepted: Jul. 22. 2021

Corresponding Author: Chang Won Jung(Dankook University)

E-mail: cjung15@dankook.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. 서 론

1.1 연구배경 및 연구목적

코로나 팬데믹으로 인해 국민 10명 중 7명의 게임 이용 시간이 늘었고, 모바일 게임 시장의 수효가 2019년과 비교해 45% 증가한 것으로 나타났다[1]. 게임 이용자 실태조사에 따르면, 만 10세 이상 65세 이하 일반인의 70.5%가 게임을 이용한 것으로 나타났다. 물론, 전체 게임 이용률에서 여성보다는 남성이, 30대 이상보다는 20대 이하에서 상대적으로 게임을 많이 이용하고 있었지만, 게임은 어린 학생들만의 전유물이 아닌 모든 성별과 연령대에서 쉽게 접하는 문화 콘텐츠임이 분명하다[2].

이러한 상황에도 불구하고, 게임 산업은 아직 부정적인 시선을 받고 있다. 특히 WHO등은 게임 중독을 질병으로 판단하고 높은 아동 및 청소년 게임 중독률에 대해 우려하고 있다[3]. 게임 산업이 매우 많은 부가가치를 지니고 있지만, 위와 같은 부정적 시선은 게임 이용 장애를 지나치게 의료 중심적 접근으로 강화하고 부정적 영향과 폐해의 최소화를 위한 다양한 접근을 축소할 가능성이 있다[4].

특히 청소년들의 게임 이용률이 높다는 점에서 청소년 게임 이용자의 학교생활이나 또래 및 가정 관계 연구를 중심으로 게임 장애를 야기하거나 예방할 수 있다는 논의가 있었다[5,6,7]. 기존 연구에서는 선생님이나 친구, 부모님과의 사회인구학적 요인과 게임 장애의 관계를 함께 고려하긴 했으나 부모 간의 관계인 어머니와 아버지의 친밀감이 초등학교 학생의 게임 장애에 미치는 영향을 보고자 하는 논의는 부족했다. 따라서 본 연구에서는 기존 연구된 부모와의 관계 및 학교생활 요인 및 변수를 통제하여 부모 간 관계와 초등학생 게임 이용 장애의 관계를 살펴보고자 한다.

1.2 연구 문제

게임 이용 장애 연구는 게임이용자의 심리적 요

인과 사회인구학적 요인, 이용행태 요인, 대인관계 요인 등에 집중되어 있다[8]. 심리적 요인으로는 자존감이 낮거나, 학업 스트레스가 높은 경우, 우울함이나 충동성이 높은 경우에 게임 장애의 가능성이 높다는 연구 결과가 있었다[9,10,11,12].

사회인구학적 요인으로는 남자 학생이 여자 학생보다 게임 장애에 빠지는 경향이 강했다[13]. 특히 연령이 게임 장애에 미치는 영향을 설명하고자 하는 연구가 있었지만[2,7,14,15,16], 연령보다는 청소년 발달단계로 나누어 환경적 특성을 고려한 변인이 설명력이 높았다[17]. 중학생과 초등학교 고학년 순으로 과몰입 위험군이 될 가능성이 높았고, 고등학생은 그보다 적은 것으로 조사됐다.

이용행태 요인 측면에서는 청소년들이 게임에 중독되는 이유는 스트레스와 우울함, 불안감과 같은 부정적 정서를 해소하고자 하는 목적이 원인이라고 말한다[18,19]. 또한 자존감이 낮은 학생들이 게임을 하며 성취감을 통해 보상받고자 하는 중재변인의 역할을 한다고 보기도 한다[20].

게임 이용 장애의 중요 요인 중 하나는 학교생활, 또래, 가정 관계 등 초등학교 학생의 대인관계이다. 대인관계 요인이 심리와 게임 장애에 미치는 영향을 보고자 하는 기존 연구가 다수 있었다. 특히 초중고 학생들에게는 학교가 가장 중요한 환경적 요인이 되며, 교우관계나 선생님과의 관계가 이루어진다. 부모나 학교 친구 등의 사회적 지지 부족이 청소년의 정서와 행동에 문제를 유발한다는 문제행동이론을 중심으로 사회적 지지를 받는 것에 대한 욕구와 필요성이 중요하며, 욕구가 충족되지 않는 경우 심리적 상실 보상을 받기 위해 게임에 중독될 위험이 크다[21,22,23].

청소년 스트레스가 게임중독에 미치는 영향을 본 연구에서는 성별에 따른 경향성으로 검증했다. 성별에 따라 남자 청소년은 사이버 폭력 행위로, 여자 청소년은 게임 장애가 강화된다는 경향성을 밝혔다[24]. 본 연구는 초등학생을 중심으로 성별 차이에 따라 부모님과의 관계와 게임 장애가 어떤 관계가 있는지 파악할 것이다. 특히 사회, 대인관

게 요인으로 학교가 가장 대표적인 것으로 나타났는데, 이 중 교우관계 및 선생님과과의 관계, 그리고 선생님의 공정한 평가가 초등학생의 게임 이용 장애와 어떤 관계성을 갖는지 검증할 것이다.

또한 초등학생들의 가정 내에서의 인간관계에 초점을 맞추어 초등학생 본인과 어머니 또는 아버지와와의 관계가 어떤 영향을 주는지 보고자 한다. 청소년의 또래 관계와 학업성취 삶의 만족도를 성별의 차이로 살펴본 연구에 따르면 남학생이 여학생보다 단순하고 낙천적이며 가정에서 긍정적 경험을 더 많이 접한다고 하였고[25,26], 따라서 삶의 만족도가 높았다. 이와 달리 학업성취나 부모 관계, 또래 관계에서는 여학생이 성취에 집중하며[27] 인간관계에 있어 심리적 안정감을 받는 것으로 보인다[28]. 본 연구는 이러한 성별의 차이에 따른 효과를 보고자 한다. 따라서 다음의 연구 문제를 설정하였다.

연구 문제 1: 초등학생들의 학교 내 인간관계와 게임 이용 장애는 성별에 따라 어떤 관계가 있는가?

가설 1-1. 교우 관계가 좋을수록 게임 이용 장애는 낮아질 것이다.

가설 1-2. 선생님과과의 관계가 좋을수록 게임 이용 장애는 낮아질 것이다.

가설 1-3. 선생님의 공정한 평가는 게임 이용 장애에 부정적으로 영향을 미칠 것이다.

연구 문제 2: 초등학생들의 가정 내 인간관계와 게임 이용 장애는 성별에 따라 어떤 관계가 있는가?

가설 2-1. 나와 어머니와의 관계가 좋을수록 게임 이용 장애에 부정적으로 영향을 미칠 것이다.

가설 2-2. 나와 아버지와의 관계가 좋을수록 게임 이용 장애에 부정적으로 영향을 미칠 것이다.

특히 부모 간의 관계, 부와 초등학생, 모와 초등학생의 관계가 게임 이용 장애에 어떤 영향을 미치는지를 살피는 연구가 많았다. 선행 연구에서는 개인을 넘어선 가족 관련 요인 분석이 중요하며[5], 가족과 심리학적 특성이 게임중독의 중요한 요인이 된다고 밝히고 있다[29, 30]. 특히 부모님과의 관계가 좋지 않거나 가정폭력에 시달리는 경우 게임에 중독될 가능성이 높다는 결과에서[6] 부모님과의 관계 또는 영향력이 게임중독과 높은 인과관계를 갖는다고 볼 수 있다.

부모님과의 관계는 결국 부부간의 갈등 또는 결혼 만족도가 원인이 되어 결정되는 경우가 많았다. 특히 부부간의 갈등이 부모와 자녀 간의 관계 경험에 상호 연관이 있다는 연구와[31], 부부관계의 감정적 갈등과 불안을 자녀에게 투사한다는 연구는[32] 부부간의 갈등이 자녀와 부모의 관계를 결정할 수 있다고 보았다.

결혼 만족도와 자녀와의 관계를 비교한 연구[33]와 부부갈등이 높으면 자녀의 스트레스가 높아지고, 사회적 능력이 낮아진다는 연구[34], 부부관계가 좋지 않으면 아동의 우울감과 행동 문제가 발생한다는 연구[35]에서는 부부관계가 청소년의 심리나 행동에 영향을 끼치며, 특히 부정적 효과가 강화되는 것으로 보았다.

특히 선행연구에서는 학생 게임 이용자들이 시간을 주로 보내는 학교생활을 중심으로 게임 장애의 야기나 예방 논의를 주로 해왔다. 그 중에도 학생들이 어울리는 또래와의 관계 및 행동을 중심으로 분석했다. 본 연구는 위의 선행연구에서 고려했던 요인과 변수를 통제하고 그동안 논의가 부족했던 부모 간 관계와 초등학생 게임 장애의 관계를 분석할 것이다.

연구 문제 3: 부부 관계의 친밀감과 초등학생의 게임 이용 장애는 성별에 따라 어떤 관계가 있는

가?

이에 더하여 자녀의 성별에 따른 연구에서 여학생이 남학생보다 어머니와 애정표현 및 정보교환에 더 긴밀한 관계를 유지한다는 결과가 있었다[36]. 한편, 남학생이 여학생보다 모와의 관계가 더 좋다는 반대 결과도 존재한다[37]. 따라서 본 연구는 각 부모와의 관계와 학생의 성별에 따라 게임 이용 장애에 어떤 영향을 주는지를 위 선행 연구들에서 강조한 한계와 내용을 반영해 살필 것이다 [38].

2. 본 론

2.1 분석대상

본 연구는 연세대학교 사회발전연구소와 한국방정환재단의 승인을 받아 2019년 한국 어린이, 청소년 행복지수 조사 데이터를 활용하였다. 게임 장애에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위해 초등학생 2,360명, 중학생 2,296명, 고등학생 2,798명 등 총 7,454명의 청소년 중 연구 목적에 부합하는 연구대상자를 선정하였다. 본 연구는 게임을 한 적이 있는 초등학생을 대상으로 분석했다. 나와 어머니 혹은 나와 아버지의 관계가 게임 장애와 어떤 관계가 있는지에 대한 분석과 부모 간 관계의 친밀감이 게임 이용 장애 예방에 효과가 있는지 분석하기 위해 결혼가정 학생은 연구에서 제외하였다 (N = 1,532, 남학생 780명; 여학생 752명).

2.2 조사방법

초등학생을 둘러싼 개인적, 사회적, 환경적 속성이 게임 이용 장애에 미치는 영향을 회귀분석을 통해 분석하였다. 학교와 가정은 초등학생이 맺을 수 있는 환경(milieu)의 대부분[5]이다. 학교생활에서 맺는 인간관계로 친구와 선생님과의 관계와 선생님이 나를 평가하는 기준(선생님의 공평성)을 모델에 대입했고, 가정에서 맺는 부모와의 관계- 나

와 어머니, 나와 아버지-를 대입했다. 나의 심리적 상태(주관적 행복)와 나를 중심으로 맺을 수 있는 관계를 통제한 후, 가정 내 부모들 간 관계가 게임 이용 장애에 어떤 영향을 미치는지 최종적으로 분석했다.

1 단계 모형: 초등학생 개인과 관련된 인구사회학적 속성, 성적 및 주관적 행복, 부모의 학력, 최근(6개월) 게임 빈도를 통제했다. 개인의 심리 상태에 따라 게임 장애 차이가 발생할 수 있기 때문에 [8], 주관적 행복을 심리적 속성으로서 통제했다.

2 단계 모형: 학교 내 관계를 두 번째 블록에 대입했다. 구체적으로 또래 집단과 선생님과의 관계 및 선생님의 나에 대한 주관적 평가를 통제했다. 선생님과 관계는 정서적 친밀감을 주요 문항으로 측정했고, 선생님의 공정한 평가는 교육자로서의 선생님과 학생들 간의 관계를 측정했다. 선생님의 공정한 평가가 나와 밀접한 ‘인간관계’는 아니지만, 선생님의 강의/교육 중심의 초등학교 커리큘럼과 수업시간 선생님의 역할을 고려해 본다면, 선생님의 공정한 평가는 학교생활의 환경적인 요인이자 학생의 교우 관계와 성적, 나아가 부모와의 관계에 까지 영향을 미칠 수 있는 중요한 관계 변수로 작용될 것이다.

선생님과의 관계(친밀도)와 선생님 평가의 공평성은 상관관계가 0.153로서 두 관계는 매우 약한 관계로서, 선생님과의 친밀감이 학생들이 인식하는 선생님의 평가 공평성과 큰 관련이 없었다. 즉, 선생님과 친밀하다고 해서, 선생님이 공정한 것만은 아니다. 선생님과의 관계와 선생님의 공정한 평가는 초등학생의 학교생활에서 중요한 역할을 하고 있으며, 친구를 포함해서 학교에서 생활하는 학생들의 인간관계의 대부분을 차지할 것이기 때문에, 학교 내 관계의 주요 변수로 대입했다.

3 단계 모형: 가정 내 관계 -나와 어머니와의 관계, 나와 아버지와의 관계-를 세 번째 블록에 대

입했다.

4 단계 모형: 개인의 심리상태, 교내, 가정 내 관계를 모두 통제했을 때, 어머니와 아버지 간 관계의 친밀도가 게임 이용 장애에 미치는 영향에 대해 분석했다. 초등학교 고학년(4~6학년)은 정서적으로 예민한 연령대 이므로 나와 부모와의 관계 뿐만 아니라, 부모 사이의 관계에서도 민감하게 반응을 나타낼 수 있다[7].

인간관계와 게임 장애 사이의 성별 차이를 파악하기 위해 성(Sex) 및 부모관계의 조절효과를 분석했다. 본 연구에서 대입한 4 단계 모형을 통제하고, 마지막으로 성별 조절효과를 분석했다.

2.3 주요변인측정

게임 이용 장애. 게임이용 경험에 관한 5개의 문항으로 게임 이용 장애를 측정했다. 5개의 문항은 WHO에서 제시한 3가지 기준(게임 통제불능; 게임 우선순위; 게임의 부정적 효과 지속성)을 포함하였다. 5개의 게임 이용 장애 문항은 “그런 적 없다(1),” “항상 그렇다(5)”의 척도로 하나의 변수로 평균값을 측정했다(남학생 $M = 1.92$, $SD = .80$, Cronbach's $\alpha = .836$; 여학생 $M = 1.58$, $SD = .67$, Cronbach's $\alpha = .837$).

소득. 주관적인 생활수준(금전적인 부분)을 “상의 상”(1), “상의 하”(2), “중의 상”(3), “중의 하”(4), “하의 상”(5), “하의 하”(6)로 측정했다(남학생 부모 소득 $M = 4.25$, $SD = 1.05$; 여학생 부모 소득 $M = 4.13$, $SD = .99$).

아버지 학력. 아버지와 어머니의 최종 학력이 0.757로 매우 높은 상관관계에 있었다. 하지만 이들은 통계적으로도 유의미한 차이가 없었다. 어머니 학력($M = 4.339$) 보다 다소 높은 아버지의 최종학력을 ($M = 4.354$) 모형에 대입했다. “초등학교 졸업”(1), “중학교 졸업”(2), “고등학교 졸업”(3), “2년제 이상 대학교 졸업”(4), “4년제 대학교 졸업”(5) “대학원 졸”(6)을 기준으로 아버지의 학력을 측정했다(남학생 아버지 학력 $M = 4.36$, $SD =$

1.26; 여학생 아버지 학력 $M = 4.35$, $SD = 1.11$).

게임빈도. 최근 6개월 간 게임 플레이 빈도를 “거의 하지 않았다”(1), “1주일에 1~2회”(2), “1주일에 3~4회”(3), “1주일에 5~6회”(4), “매일”(5)로 측정했다(남학생 $M = 3.54$, $SD = 1.26$; 여학생 $M = 3.03$, $SD = 1.39$).

성적. 국어, 영어, 수학, 사회, 과학 성적을 “매우 못하는 수준”(1), “못하는 수준”(2), “중간”(3), “잘하는 수준”(4), “매우 잘하는 수준”(5)으로 측정하여, 5과목의 평균을 성적으로 측정했다(남학생 $M = 3.59$, $SD = .69$, Cronbach's $\alpha = .718$; 여학생 $M = 3.45$, $SD = .65$, Cronbach's $\alpha = .713$).

주관적 행복. 한국어린이-청소년 행복연구에서 활용되었던 설문 문항을 바탕으로 주관적 행복을 측정했다. 주관적 행복은 “주관적 건강,” “학교생활 만족,” “삶의 만족 척도,”와 “개인 행복”의 세부 문항으로 구성되어있다. “전혀 그렇지 않다”(1), “매우 그렇다”(5)로 측정된 문항의 평균값으로 초등학생의 주관적 행복 값을 도출했다(남학생 $M = 4.10$, $SD = .73$, Cronbach's $\alpha = .721$; 여학생 $M = 4.02$, $SD = .70$, Cronbach's $\alpha = .698$).

교우 관계. “전혀 그렇지 않다”(1), “매우 그렇다”(5)의 척도로 구성된 6개 세부 문항으로 교우관계의 평균값을 측정했다(남학생 $M = 4.10$, $SD = .67$, Cronbach's $\alpha = .717$; 여학생 $M = 4.07$, $SD = .69$, Cronbach's $\alpha = .721$).

나-선생님 관계. 나와 선생님과 관계의 친밀성은 2개의 문항으로 이루어졌다. 문항은 “전혀 그렇지 않다”(1), “매우 그렇다”(5)의 척도로 이루어져있으며, 두 문항의 평균값으로 나-선생님 관계를 측정했다(남학생 $M = 3.62$, $SD = 1.02$, correlation $r = .541$; 여학생 $M = 3.73$, $SD = 1.00$, correlation $r = .571$).

선생님의 공정한 평가. 선생님 평가의 공정성에 관한 학생들의 주관적 평가를 6개의 문항으로 (“전혀 그렇지 않다”(1), “매우 그렇다”(5)) 측정했다. 부정적 평가로 질문했던 설문 응답을 역 코딩하여, 6개 문항 값의 평균값을 도출하여 선생님의 공정

한 평가를 측정했다(남학생 $M = 3.67$, $SD = .44$, Cronbach's $\alpha = .652$; 여학생 $M = 3.72$, $SD = .42$, Cronbach's $\alpha = .711$).

나-아버지 관계. 총 7개의 문항을 “전혀 그렇지 않다”(1), “매우 그렇다”(5)의 빈도로 나와 아버지와의 관계의 친밀감을 하나의 변수로 측정했다. 문항은 아버지와 응답자의 주관적 친밀감과 응답자의 인관 관계에 관한 인식으로 구성했다(남학생 $M = 3.59$, $SD = .82$, Cronbach's $\alpha = .795$; 여학생 $M = 3.50$, $SD = .76$, Cronbach's $\alpha = .788$).

나-어머니 관계. 총 7개의 문항을 “전혀 그렇지 않다”(1), “매우 그렇다”(5)의 빈도로 나와 어머니와의 관계의 친밀감을 하나의 변수로 측정했다. 문항은 어머니와 응답자의 주관적 친밀감과 응답자의 인관 관계에 관한 인식으로 구성했다(남학생 $M = 4.31$, $SD = .88$, Cronbach's $\alpha = .769$; 여학생 $M = 4.28$, $SD = .68$, Cronbach's $\alpha = .812$).

부모님 친밀감. 부모님 둘 간의 사이좋음을 “전혀 좋지 않다”(1), “별로 좋지 않다”(2), “보통이다”(3), “별로 좋지 않다”(4), “매우 좋다”(5)의 단일 문항으로 측정했다(남학생 $M = 4.31$, $SD = .88$; 여학생 $M = 4.34$, $SD = .89$). 위의 표준편차와 신뢰도 표는 [Table 1]과 같다.

[Table 1] 표준편차와 신뢰도

변수	평균(표준편차) / 신뢰도(α)	
	남자	여자
게임 이용 장애	1.92(.80) / .84	1.58(.67) / .84
소득	4.25(1.05)	4.13(.99)
아버지 학력	4.36(1.26)	4.35(1.11)
성적	3.59(.69) / .72	3.45(.65) / .71
게임빈도	3.54(1.26)	3.03(1.39)
주관적 행복	4.10(.73) / .72	4.02(.70) / .70
교우 관계	4.10(.67) / .72	4.07(.69) / .72
나-선생님 관계	3.62(1.02) / .54	3.73(1.00)
선생님의 공정한 평가	3.67(.44) / .65	3.72(.42) / .71
나-아버지 관계	3.59(.82) / .80	3.50(.76) / .79
나-어머니 관계	4.31(.88) / .77	4.28(.68) / .81
부모님 친밀감	4.31(.88)	4.34(.89)

[Table 3] 남자 초등학생 회귀분석표

예측 변인		1단계		2단계		3단계		4단계	
		β	<i>t</i>	β	<i>t</i>	β	<i>t</i>	β	<i>t</i>
통제 변수	소득	-.08'	-2.17	-.08'	-2.25	-.08'	-2.16	-.06	-1.56
	학년	-.01	-.21	.01	.22	.01	.24	.01	.26
	최종 학력	-.09'	-2.45	-.06	-1.79	-.06	-1.72	-.05	-1.53
	성적	-.11**	-3.10	-.09'	-2.39	-.09'	-2.40	-.09'	-2.48
	게임빈도	.32***	9.36	.32***	9.46	.32***	9.35	.32***	9.44
	주관적 행복	-.21***	-5.80	-.13**	-3.29	-.12**	-2.94	-.12**	-2.77
교내 관계	교우 관계			-.14***	-3.62	-.14**	-3.49	-.14***	-3.62
	나-선생님			-.05	-1.24	-.04	-1.04	-.04	-1.08
	선생님 공정 평가			-.08'	-2.27	-.08'	-2.20	-.07'	-2.13
가정내 관계	나-아버지					-.06	-1.57	-.04	-.93
	나-어머니					.02**	.49	.03	.62
부모 간 관계	부모님 사이							-.10**	-2.72
R ² (수정R ²)		.239(.232)		.265(.256)		.268(.256)		.276(.263)	
ΔR^2 (%)				2.6		.3		.8	

N= 780, *p < .05, **p < .01, ***p < .001.

[Table.4] 여자 초등학생 회귀분석표

예측 변인		1단계		2단계		3단계		4단계	
		β	<i>t</i>	β	<i>t</i>	β	<i>t</i>	β	<i>t</i>
통제 변수	소득	-.01	-.34	-.01	-.25	-.01	-.24	-.01	-.33
	학년	-.03	-.83	-.04	-1.07	-.04	-1.10	-.04	-1.14
	최종 학력	-.08'	-2.29	-.07'	-2.11	-.07'	-2.09	-.07'	-2.18
	성적	-.14***	-3.82	-.14***	-3.76	-.13***	-3.55	-.13***	-3.55
	게임빈도	.38***	11.22	.37***	10.95	.37***	10.91	.37***	10.87
	주관적 행복	-.18***	-5.10	-.10'	-2.52	-.08	-1.93	-.09'	-2.03
교내 관계	교우 관계			-.17***	-4.58	-.17***	-4.54	-.17***	-4.53
	나-선생님			.00	-.09	.00	.10	.00	.11
	선생님 공정 평가			-.02	-.67	-.02	-.61	-.02	-.63
가정내 관계	나-아버지					.04	.95	.03	.73
	나-어머니					-.09'	-2.29	-.10'	-2.36
부모 간 관계	부모님 사이							.03	.92
R ² (수정R ²)		.27(.265)		.294(.285)		.30(.288)		.301(.288)	
ΔR^2 (%)				2.4		.6		.1	

N= 752, *p < .05, **p < .01, ***p < .001

[Table 2] 주요 변수

독립 변인	문항
교우 관계	친구들에게 내 문제를 얘기할 때 부끄럽거나 어리석게 여겨짐* 현재의 친구들이 아닌 다른 친구들이었으면 좋겠음* 친구들과 함께 있을 때에도 외로움을 느낌* 친구들 때문에 화가 나는 경우가 있음* 내가 속상해 할 때 친구들은 대수롭지 않게 여기는 경향이 있음* 내 친구들은 나를 이해해줌
나- 선생님 관계	사이가 좋은 편임 내 고민을 털어놓고 이야기할 수 있음
선생님의 공정한 평가	다른 학생들보다 나를 적게 부른다* 다른 학생들보다 나에게 더 엄격하게 성적을 매겼다* 나에게 내가 실제보다 덜 똑똑하다는 인상을 주었다* 다른 학생들보다 나에게 더 엄격하게 훈육을 했다* 다른 학생들 앞에서 나를 놀림거리로 삼았다* 다른 학생들 앞에서 나에게 모욕적인 말을 했다*
나- 아버지 관계	사이가 좋은 편임 나와 많은 시간을 함께 보내려고 노력하는 편임 서로를 잘 이해하는 편임 어떤 문제든지 아버지에게 이야기할 수 있음 아버지와 내 친구들은 서로 잘 알고 있음 아버지와 학교 선생님은 서로 잘 알고 있음 아버지와 내 친구 부모님은 서로 잘 알고 있음
나- 어머니 관계	사이가 좋은 편임 나와 많은 시간을 함께 보내려고 노력하는 편임 서로를 잘 이해하는 편임 어떤 문제든지 어머니에게 이야기할 수 있음 어머니와 내 친구들은 서로 잘 알고 있음 어머니와 학교 선생님은 서로 잘 알고 있음 어머니와 내 친구 부모님은 서로 잘 알고 있음
부모님 친밀감	부모님의 사이 좋음 정도

2.4 결과

회귀분석 결과, [Table 3]와 [Table 4]와 같이 성별 조절 효과의 설명력(30.3%)은 4 단계 모형의 설명력(27.7%)보다 2.6% 증가했으며($\Delta F(13, 1341) = 46.235, p < .001$), 통계적으로도 유의했다($\beta = -.200, t = -7.18, p < .001$).

남학생과 여학생을 구분하여 게임 이용 장애에 영향을 주는 요인에 대해 분석한 결과, 두 집단 간에 공통점과 차이점이 존재했다. 분석결과 성별과 관계없이, 남녀 초등학생 집단 모두 성적이 좋을수록, 교우관계가 좋을수록(가설 1-1), 게임빈도가 낮을수록 게임 장애 수치가 낮았다. 구체적으로, 남학생의 경우, 성적이 높을수록($\beta = -.092, t = -2.50, p < .001$), 게임빈도가 낮을수록($\beta = .317, t = 9.43, p < .001$), 교우관계가 좋을수록($\beta = -.139, t = -3.59, p < .001$) 게임 장애 수치가 낮았다. 여학생의 경우도 성적이 높을수록($\beta = -.128, t = -3.56, p < .001$), 게임빈도가 낮을수록($\beta = .368, t = 10.92, p < .001$), 교우관계가 좋을수록($\beta = -.169, t = -4.49, p < .001$) 게임 장애 수치가 낮았다.

여학생과 다르게, 남학생은 주관적 행복이 높을수록($\beta = -.117, t = -2.79, p < .001$), 선생님의 평가가 공정 할수록($\beta = -.074, t = -2.14, p < .005$) (가설 1-3), 부모님의 사이가 좋을수록($\beta = -.097, t = -2.69, p < .005$) 게임 장애 수치가 낮았다.

여학생은 개인의 주관적 행복이나, 선생님의 평가 공정성, 부모님 둘 사이의 친밀도와 관계없이, 어머니와 관계가 좋을수록($\beta = -.097, t = -2.42, p < .005$) (가설 2-1) 게임 장애 수치가 낮았다.

본 연구에서 설정한 선생님과 관계, 아버지와의 관계성에 관한 가설은 초등학생들의 게임 장애에 통계적으로 유의미하지 않았다.

2.5 추후분석 및 결과

추후분석으로 성별 차이에 따른 중학생과 고등

학생의 게임 이용 장애를 예측할 수 있는 변인에 대해 살펴보았다. 선행연구결과와 마찬가지로 모든 학생 집단에서 게임빈도가 높을수록, 교우관계가 좋을수록[16] 게임 이용 장애 지수가 높았다. 또한, 여중생을 제외한 모든 집단에서, 주관적 행복이 낮을수록 게임중독의 위험성이 높았다. 주관적 행복도가 낮아 게임에 의존할 수 있고[24], 게임 장애가 개인의 행복에 부정적 원인이 되었을 가능성도 있다. 그러나 개인의 심리적, 주관적 상태에 따라 게임 장애 지수에 차이가 발생하는 것으로 해석할 수 있다.

게임 이용 장애 예측 변수 중, 교우관계가 가장 큰 영향을 미쳤다. 특히 남자 중학생 집단에서 게임 장애 지수가 가장 높았는데, 교우관계가 높을수록 게임 장애 수치가 낮아 게임 장애를 예방하는데 중요한 요인이 되는 것으로 볼 수 있다. 심리 및 육체적 변화가 크게 일어나는 시기이기 때문에 게임 장애의 위험성이 크지만[9,17,28], 교우관계는 나를 이해해줄 수 있고, 심리적으로 위안을 주며, 내 문제를 서로 공유할 수 있는 좋은 친구를 통해 심리적 및 육체적 변화를 게임이 아닌 다른 수단으로 관리하게 되어 교우관계가 게임 장애의 위험을 낮추는 것으로 판단 가능하다.

게임 이용 장애 예방 요인 중 하나인 선생님의 공정한 평가는 초·중학교 학생의 경우, 남학생 집단에서 통계적으로 유의했다. 교내 관계 중 하나인 나와 선생님의 관계는 게임 장애와 통계적으로 유의하지 않았다. 나와 직접적인 인간관계 보다는 교육자로서 선생님의 역할과 평가의 공정성이 게임 장애와 관련이 있었다. 고등학생의 경우 선생님의 공정한 평가가 게임 이용 장애 감소에 중요한 역할을 했다. 특히 여고생 그룹에서 선생님의 공정한 평가 요인이 교우관계와 동일한 효과를 보였다. 이러한 결과를 설명하기 위해 추후 연구에 분석이 필요할 것으로 보인다.

연구 결과, 게임 장애 예방을 위해 아버지 보다는 어머니와의 관계가 더욱 중요한 것으로 보인다. 특히 여성 초등학생과 남성 고등학생에게 유의한 것으

로 나타났다. 초등학교 및 중학교 남학생은 어머니와의 친근한 관계가 있어도 게임 이용 장애 감소 효과를 기대할 수 없었다. 또한, 중학생 집단에서는 성별에 관계없이 부모와의 관계와 게임 이용 장애 수치가 통계적으로 유의미하지 않았다. 특히 남자 고등학생과 어머니의 관계가 통계적으로 유의미한 결과가 나온 것에 대해서는 추후 분석이 필요하다.

앞서 언급했듯이, 남자 및 여자 중학생에게 좋은 교우 관계가 게임 장애를 예방할 수 있는 중요한 역할을 했다. 게임 이용 장애를 예방하기 위해 청소년 발달과 관련된 이러한 시기적 특성에 관한 더 많은 연구가 필요할 것이다.

마지막으로 타 그룹과는 다르게 남자 초등학교의 경우 부모님 사이의 친밀도인 부모 간 관계가 게임 장애 예방에 긍정적 효과가 있었다.

3. 결 론

이상의 연구에서 초등학교 여자 학생은 엄마와의 관계가, 남자 학생에게는 부모 간 관계가 게임 이용 장애 예방에 유의미한 효과를 보인다는 연구 결과를 도출했다.

본 연구는 부모 간 관계에 초점을 맞추어 게임 이용 장애의 요인을 분석했다. 특히 기존 연구에서 주로 다루었던 학교생활과 또래 집단, 가정 관계 변수를 통제하여 부모 간 관계가 초등학교의 게임 이용 장애에 미치는 영향 및 관계를 탐색했다. 연구 결과 초등학교 여학생이 엄마와의 밀접한 관계가 있는 경우 게임 이용 장애 예방 효과가 있는 것으로 나타났다. 특히 남학생보다 여학생이 엄마와의 관계에 있어 유의미한 효과가 있었는데 이는 여학생이 남학생보다 어머니와의 정보교환이나 애정표현에 더 긴밀한 관계를 유지하는 것의 결과로 볼 수 있다[36].

선행 연구에 의하면 여학생은 아버지의 양육 태도 보다는 어머니의 애정적 양육 태도를 경험할 때 심리적 안정감이 높아졌다[39]. 이는 여학생이 엄마와의 관계에 따라 게임 장애 정도가 달라질 수 있다는 본 연구 결과와 밀접하게 관련이 있다. 하지만, 추가

분석 결과 중학교와 고등학교 여자 그룹에는 어머니와의 관계와 게임 장애의 수치가 통계적으로 유의미하지 않았다. 선행 연구에서, 여자 초등학교는 삶의 만족과 자각이 자기효능감과 관련이 있었는데, 여자 초등학교는 남자보다 인간관계와 정서 상태에 의해 안정감을 받으며 자기 효능감이 높아질 수 있다[40]. 이 이론을 본 연구 결과에 적용하면 여자 초등학교들의 게임 과몰입 예방을 위해 엄마가 자녀에 대한 양육 태도를 보완해야 하고, 긍정적 관계를 유지하거나 강화할 수 있는 긴밀한 관계 형성하는 행위 등이 필요할 것으로 보인다.

또한, 부모 간 관계와 초등학교 게임 과몰입의 관계에서는 특히 초등학교 남자 학생의 부모 간 관계가 좋은 경우 게임 이용 장애를 예방하는데 긍정적 효과가 있었다. 해당 결과는 부모와 자녀의 관계가 게임 과몰입과 상관관계가 있다는 기존 연구 결과와 동일하다[5, 9, 41, 42]. 그러나 본 연구는 가정환경과 부모와의 의사소통, 양육태도 등의 변수를 통제해 특히 남학생의 경우에 부모 간의 관계가 더 유의미한 효과가 있음을 밝혔다.

이전 연구에서 부부갈등의 지각에 있어 남학생이 여학생보다 지각을 잘 한다는 결과[43]에 적용하면 남학생이 부모 간의 관계를 더 적극적으로 인지하고 반영한다고 해석할 수 있다. 따라서 남자 초등학교의 경우 부부관계가 좋으면 자녀에 대한 양육 태도 또한 긍정적이게 되며, 자녀에게 미치는 부정적 영향을 최소화 하는 보호 효과가 있었다[44].

즉, 부부갈등은 아동의 적응 및 심리 사회적 발달에 부정적 영향을 미치는 주요한 요인으로[45], 부부 간의 긍정적 관계가 특히 남자 초등학교의 게임 과몰입 예방에 긍정적으로 작용할 수 있다.

한편, 기존 연구에서는 남학생과 교사의 지지 관계가 유의한 상관관계를 보였으나[46,47], 본 연구에서 추후 분석한 결과 나와 선생님의 관계는 통계적으로 유의한 결과가 나오지 않았다. 따라서 교사와 학생의 관계보다는 부모 간 관계가 남자 학생의 게임 과몰입 예방 측면에서 더 유의미한 영향을 주는 것으로 볼 수 있다.

본 연구의 의의는 선행연구에서 주로 논의되었던 학생 또래 간 관계나 교사와의 관계 등 사회인구학적 요인을 통제하여 부모 간 관계와 초등학생 게임 이용 장애의 관계에 집중한 점이다. 특히 성별의 차이로 여자 초등학생은 엄마와의 관계와 게임 중독 예방이 유의미한 효과가 있으며, 남자 초등학생은 부모 간 관계가 좋을수록 게임 과몰입에 이르지 않는 경향이 있었다.

교우관계와 선생님과의 관계를 통제한 본 연구에서 학생 성별에 따라 부부간의 관계나 부모와의 관계가 차별적으로 영향을 미치고 있음을 검증했다. 문제행동이론 차원에서 보면 부부 간 갈등은 자녀에게 스트레스 및 우울감을 유발하고, 유발된 부정적 감정을 회피하려는 동기가 게임 과몰입의 원인이 된다고 밝힌다[48]. 따라서 해당 연구를 기반으로 초등학생의 게임 이용 장애 예방을 위한 정책 등을 마련할 수 있다. 청소년 게임중독 정책 제안에는 청소년 시기별로 심리와 환경적 변인을 고려해 차별적 기능을 고려함이 적합해 보인다[49].

실문을 설계한 연세대학교 사회발전연구소에서는 본 연구에서 측정된 문항을 “게임 행태”로 정의한다. 본고는 송인덕(2020)의 연구와 동일하게 게임 행태의 부정적 측면을 게임 장애로 측정하였다. 하지만, WHO에서 정의하는 게임이용장애의 기준은 현실 생활 손상의 정도가 구체화 되어야 하며, 1년 이상 지속되어야 한다. 청소년의 게임이용장애 예방을 위해 추후 연구에서는 문제 행동군 조사대상자나, 전문가에 의해 게임이용장애로 진단받은 학생들을 구체화하여 연구를 수행할 필요가 있다.

특히, 정책 개발 연구에 있어 초등학생과 부모의 관계 및 학생들의 다양성과 변이성을 고려해 학생의 성별에 따라 상이한 부모 간 관계를 설정하고 관계 개선 및 구체적인 리터러시를 제공하는 것이 중요하다[50]. 또한, 가족 내부의 형제 및 남매 관계에서의 차별적 영향이 주요한 변인이 될 수 있음에 착안하여, 추후 연구에서는 부모 간 관계와 형제 및 자매간의 관계를 변인으로 연구할 수 있다. 가족 내부의 다양성을 고려한 연구까지 종합해

게임이용장애를 예방할 수 있는 종합 연구가 필요할 것으로 보인다.

REFERENCES

- [1] Hyungil Park. Non-face-to-face gaming market. *Marketing*. 55(3), 42-51. 2021.
- [2] KOCCA. 2020 A study an game usage. 2021.
- [3] Jeong-won Jeong. A Study on the Problems be Regarded as a Disease of “Gaming Behaviors”. *Journal of Law and Politics research*, 19(4), 269-291. 2019.
- [4] Cho sungmin. Is it the only answer to label game addiction as a disease? *한국심리학회 학술대회 자료집*,(),79-79. 2019.
- [5] Cho ami. Bang heejeong, “The effects of parent, teacher, and friend social support on adolscents’ game addiction,” *Korean Journal of Youth Studies*, vol10, no1, pp.249-275, 2003.
- [6] Cho, Hyun-Seob. A study on the solution for the internet, smartphone, and internet game addiction of teenagers. *Korean Journal of Youth Studies* 26(10), 291-310. 2019.
- [7] Yoon Myeong Sook, Song Haeng Sook. “Analysis of the Mediating Effects of Parent, Best Friend, Teacher Attachment on Relationship Between Impulsiveness and Internet Game Addiction of Middle School Students. *Social Science Research Review* 27(1). 227-253k. 2011.
- [8] Jungeun Lee, Sung-man Bae. Casual relation among interpersonal relationship satisfaction, internet game addiction, and emotional problems in early adolescents. *THE KOREAN JOURNAL OF HEALTH PSYCHOLOGY* 20(3), 2015.9, 687-701, 2015.
- [9] Jae Hong Jang. The Impact of Needs for Internet Use and Psycho-social Variables on Game Addiction of Adolescents: Comparison by Sex. *Journal of Future Oriented Youth Society*, 2(2), 39-55. 2005.
- [10] SeokJin Ju. A Comparative Study on Risk Factors and Protective Factors for the Internet Addiction of Adolescents from the

- Regional Characteristics. *Journal of Future Oriented Youth Society*, 8(4), 121-147. 2011.
- [11] Haegyong Lee, Exploration the Predicting Variables Affecting the Addictive Mobile Phone Use. *Korean Journal of Social and Personality Psychology*, vol. 22, no. 1, pp. 133 - 157, Feb. 2008.
- [12] Young Ah Ah, Weon Cheol Jeong. The Mediating Effect of Internet Addiction between Academic Stress and School Maladjustment in Adolescence. *Korean Journal of Youth Studies*, 18(2), 27-50. 2011.
- [13] Seon Sook So, Jae Sin Myung, Chung Song Kim. A Study of Predicting Variables for Internet Addiction in Adolescence. *THE KOREAN JOURNAL OF HEALTH PSYCHOLOGY* 16(3), 521-535, 2011.
- [14] 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.
- [15] KOCCA, 2020 A comprehensive survey of game overindulgence, 2021.
- [16] Wonkyung Kim, Exploring psychological and ecological factors on game addiction of Korean youth. *Journal of School Social Work*, vol.35. pp.163-185, 2016.
- [17] Indeok Song. 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. *JOURNAL OF THE KOREA CONTENTS ASSOCIATION* 20(8), 2020.8, 298-314. 2020.
- [18] Dowoo Kim, Lee Yoon Ho. Analysis on the Factors of Juvenile Game Addiction and Delinquency Using the Heckman's Two Stage Model - Focused on Middle School Student Lived in Seoul - *korean Journal of Public Safety and Criminal Justice*, 21(3): 10-49. 2012.
- [19] Kim, Byoungnyun, Ko, Eunjung, Choi, Hongil. A study on factors affecting smart-phone addiction in university students : A focus on differences in classifying risk groups. *Studies on Korean Youth* 24(3), 67-98. 2013.
- [20] Jung Min Boo, You Jin Cho. The Effect of Online Game Flow and Moderating Variables on Addiction of the Youth. *Korean Journal of Youth Studies*. 17(1), 85-118. 2010.
- [21] DongBack Seo, SeongJae Kim. Comparison between SNS Addiction and Gaming Addiction-Based on the Problem Behavior Theory. *Information Systems Review*, 19(1), 25-48. 2017.
- [22] Andreassen, C. S., M. D. Griffiths, S. R. Gjertsen, E. Krossbakken, S. Kvam, and S. Pallesen, "The relationship between behavioral addictions and the five-factor model of personality", *Journal of Behavioral Addiction*, Vol.2, No.2. pp.90-99. 2013.
- [23] Yong Joon Kwon, Yeong Hee Kim, Effects of Family Functioning & Adolescents' Self-Regulation on Online Game Overflow and School Adjustment, *Korean Journal of Youth Studies* 18(6), 99-121. 2011.
- [24] Kang, Sang-Jun, Yang, Hye-Jeong. A study on the Impact of Adolescents' Family and School Environmental Stress on Cyber Bullying and Online Game Addiction -Aggressive Mediation Effect, Gender Difference Control Effect Competition Model -. *Journal of the Korean society for Wellness* 15(2). 395-406. 2020.
- [25] Bun Kim, Youn Shil Choi. Elementary School Children's Self-Concept and School Life Adjustment according to Attachment Types of Parents, Teachers and Peers. *Journal of the Korean Home Economics Association* 50(1). 1-13. 2012.
- [26] Kim Shinyoung, Baek Hye-Jeong. The Construction of Korean Youth Happiness Index. *Korean Journal of Sociology* 42(6), 140-173. 2008.
- [27] Yu Seon Choi, Eun Young Son. Relationships with Other People, Academic Achievement and Life Satisfaction in Youth -The Comparison about the Gender and Grade-. *Korea Journal of Counseling*, 16(2), 233-247. 2015.
- [28] Hyun Eung Lee, Yun Jung Kwak. A Study on Factors Affecting Life satisfaction and School Life satisfaction in the early youth.

- Korean Journal of Youth Studies, 18(7). 59-83. 2011.
- [29] Lee Sang-Joo, Lee Yak-Hi. A Exploratory Research of the Antecedents and Consequences of Internet Addiction Tendency. *Studies on Korean Youth*. 305-332. 2004.
- [30] Park Goo Yeon. The Effects of Family Function and Self-Concept on the Addiction in Computer Game of High School Students. The Graduate School of Seoul Women's University. 2001.
- [31] Jea Eun Oh. Impact of Childhood Wounds on Couple Relationship, *The Korea Journal of Counseling*, vol6.no3. pp.1055-1070. 2005.
- [32] Goldenberg I., Goldenberg H., *Family therapy : An overview*. 2007.
- [33] J.-W. Lee, W.-S. Lim, and K.-E. Kim, "Parental Efficacy, Marriage Satisfaction, Social Support and Neighborhood Context as Predictors of Parent Involvement in Low Income Preschool Children's Education," *Korean Journal of Human Ecology*, vol. 19, no. 5, pp. 761 - 774, Oct. 2010.
- [34] Davies, P. T., & Cummings, E. M. Exploring children's emotional security as a mediator of the link between marital relations and child adjustment. *Child Development*, 69, 124-139. 1998,
- [35] Kim, Jeong Ran. Children's Perception of Interparental Conflict, Child abuse, and Children's Depression. *Korean Journal of Human Ecology* 13(5), 683-690. 2004.
- [36] Suni Lee, Yeobong Lee, Hyun-Ju Kim. The Gendered Pattern of Parental Support and Control over Adolescent Children: A Comparative Analysis. *Korea Journal of Population Studies* 31(2), 45-76. 2008.
- [37] Moon SooKyung. An Analysis of Prediction Variables Affecting Adolescents' Parent-Child Relationship. *Korean Journal of Family Welfare*. Vol.10. No.3. pp.105-125. 2005.
- [38] Yoon Ji-Eun, Choi Mi-Kyung. Maternal Parenting, Mother-Adolescent Conflict, and Adolescent Self-Esteem *Journal of Korean Home Management Association* 22(5), 237-251. 2004.
- [39] Ku, Hee-jeong. Effects of the parents' rearing attitude, perceived by middle school students, on depression: mediating effects of the unconditional self-acceptance. *Korea Journal of Youth Studies*,20(12), 295-315. 2013.
- [40] Myeong-So Kim, Hye-Won Kim, Kyeong-Ho Cha, Jee-Yeong Im, Young-Seog Han. Exploration of the Structure of Happy Life and Development of the Happy Life Scale among Korean Adults. *THE KOREAN JOURNAL OF HEALTH PSYCHOLOGY* 8(2), 415-442. 2003.
- [41] Eun-Yeong Na, Chong-Hyun Song. Childrens Media Involvement : Influence of Self-Control and Communication with Mothers. *Korean Journal of Journalism & Communication Studies* 50(2), 116-147. 2006.
- [42] Chang, YongHee. The Examination of Mediation Effect that Self-encouragement has on Relationship between Parent-Adolescents' Communication Styles and Subjective Well-being *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 18(10): 637-654. 2018.
- [43] Oh MinAh The Effect of Marital Conflicts Perceived by Children on Quality of Friendship: The Mediating Effect of Emotional Regulation Abilities. The Graduate School of Education Yonsei University. 2013.
- [44] Min Jung Kim. Longitudinal Relationships between Youth Problem Behavior and Antisocial Peer Association: Multiple-Group Analysis between High and Low Positive Parenting Groups. *Journal of Future Social Work Research*, 10(1): 107-138. 2019.
- [45] hetherington, E. M. Parents, children, and siblings six years after divorce. In R. Hinde & J. Stevenson-Hinde(Eds.), *Relationships with families*, 311-331. Oxford, England: Oxford University Press. 1985.
- [46] Young-min Yoon. Problems and countermeasures for youth in the Internet era. Seoul: Youth Protection Committee. 2000.
- [47] Lee Hui Gyeong. Effects of Individual- and Social-related Factors and Motives for Game Playing on Game Concentration and Game

- Addiction. 『Korean Journal of Youth Studies 10(4), 355-380. 2003.
- [48] Young Hwa So, Han Ik Cho. The Relationship between Parents'' Conflict, Parents-Adolescents Conflict, Stress, and Problem Behavior. The Korean Journal of Child Education, 24(2), 229-248. 2015.
- [49] Kim Wonkyung. Exploring psychological and ecological factors on game addiction of Korean youth. Journal of School Social Work, vol. 35, pp.163-185, 2016.
- [50] Kim, Mihyun, Kwak, Hyunseok. Structural Relationship between communication with parents, subjective happiness and game addiction. Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction, 19(5): 371-389. 2019.



정창원 (Jung, Chang Won)

약력 : 2017 University of Wisconsin at Madison(Ph.D.)
2018-2020 연세대학교 커뮤니케이션연구소 선임
연구원
2021-현재 단국대학교 미디어학과 조교수

관심분야 : 게임 커뮤니케이션, 미디어 문화,
정치 커뮤니케이션



임한솔 (Lim, Han Sol)

약력 : 2019 연세대학교 언론홍보영상학과(M.A.)
2020-현재 연세대학교 커뮤니케이션연구소 연구원

관심분야 : 미디어정책, 언론법, 디지털미디어,
빅데이터 분석
