

게임중독과 공격성의 관계에서 사적 자의식의 매개모형검증

The Mediation Model Verification of Private Self-consciousness on Game Addiction and Aggression

임지영

호서대학교 산업심리학과

Lim Jeeyoung(littleicemachine@hoseo.edu)

요약

본 연구는 청소년의 게임중독과 공격성의 관계에서 사적 자의식의 매개모형을 검증하여 게임중독 청소년을 위한 개입방안 마련에 도움을 주기 위해 수행되었다. 남자 청소년 439명을 대상으로 설문조사를 실시하고 구조모형을 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 게임중독은 공격성 및 사적 자의식과 정적 상관을 나타냈고, 사적 자의식은 공격성과 정적 상관을 나타냈다. 게임중독은 사적 자의식의 두 하위 요인 중 자신에 대한 숙고 요인과 정적 상관을 나타낸 반면, 내적 상태에 대한 인식 요인과는 유의미한 상관을 나타내지 않았다. 또한 사적 자의식의 두 하위요인은 공격성과 정적 상관을 나타냈으나 내적 상태에 대한 인식 요인은 상대적으로 상관이 낮았고, 공격성에 대한 회귀분석에서는 자신에 대한 숙고 요인만이 유의미한 예측변인으로 포함되었다. 둘째, 구조방정식 모형 검증 결과, 사적 자의식, 특히 자신에 대한 숙고는 게임중독과 공격성 간의 관계에서 부분매개 역할을 하는 것으로 확인되었다. 마지막으로 본 연구의 제한점과 후속연구를 위한 보완점이 논의되었다.

■ 중심어 : | 게임중독 | 사적 자의식 | 공격성 | 청소년 |

Abstract

This study was conducted to verify the mediation model of private self-consciousness on game addiction and aggression. Data from 439 boys were included in the analysis. The results are as follows. First, correlation analyses revealed that game addiction was positively correlated with aggression and private self-consciousness. Private self-consciousness was also positively correlated with aggression. Considering two factors of private self-consciousness, game addiction showed a significant positive correlation only with self-reflectiveness factor. Although two factors of private self-consciousness showed positive correlations with game addiction, regression analyses revealed that self-reflectiveness was the significant predictor of aggression. Second, the structural equation analyses showed that private self-consciousness, especially self-reflectiveness was found to partially mediate the influence of game addiction on aggression. Finally, limitations of this study and suggestions for further study were discussed.

■ keyword : | Game Addiction | Private Self-consciousness | Aggression | Adolescents |

I. 서론

최근 급격하게 진행된 스마트 기기의 보급 확대, 인기 게임들의 등장과 모바일 게임을 대상으로 행해지는 체계적인 마케팅 등의 영향으로 게임을 즐기는 청소년이 증가 추세에 있으며 게임 과몰입에 따른 게임중독의 위험성과 부작용에 대한 우려도 커지고 있다[1]. 한국콘텐츠진흥원[2]에서 실시한 게임 과몰입 실태조사 보고에 따르면, 게임 과몰입 위험 청소년은 여전히 증가추세에 있어 지속적인 예방교육과 장기적인 심층연구가 필요하다고 지적되고 있다.

게임중독이란 과도한 게임사용으로 인해 일상생활에 심각한 사회적, 정신적, 육체적 및 금전적 지장을 받고 정상적인 생활을 하지 못하는 상태로서[3], 청소년의 게임중독은 자기 통제력의 상실, 현실에 대한 인식능력 저하, 충동성, 공격성, 우울, 대인관계 고립, 학교 부응 등 광범위한 부작용을 초래할 수 있는 것으로 보고되고 있다[4-8]. 또한 어린 연령일수록 인터넷 게임의 역기능 양상이 더욱 심화되고 빠른 속도로 증가하며 의존율이 높은 경향을 보이므로 조기 개입의 중요성이 강조되고 있다[9].

사적 자의식은 내적이고 자아중심적인 동기를 반영하는 동기와 관련된 자기의 측면들로서 주로 개인적인 사고나 감정 등 겉으로 쉽게 드러나지 않는 자아의 측면에 대해 인지하거나 인식하는 개인의 경향이다[10]. 사적 자의식의 기능과 관련해서는 상반된 보고들이 혼재해 왔다. 한편에서는 사적 자의식이 높은 경우 태도와 행동의 일관성이 있고 자신에 대해 상당히 상세하고 정확한 지식을 가지고 있으며 효과적으로 자기를 조절한다고 보고하였다[11]. 다른 한편에서는 사적 자의식이 높은 경우 자신의 내적 측면에 주목하게 되어 부정적 사고가 증진되고 역기능적 귀인을 하게 되며 불안이나 우울 등 심리적 부작용을 초래할 수 있다고 보고하였다[12-14]. 사적 자의식의 이러한 양면적 특성은 사적 자의식 척도의 두 하위요인에서 비롯된 것으로 해석될 수 있다[15-19]. 내적 상태에 대한 인식 요인은 자기 인식과 자존감, 자기통제 등 적응적 측면과 관련되는 반면, 자신에 대한 속고 요인은 수치심, 죄책감, 우울,

불안, 강박 등 부정적 측면과 관련된다는 것이다. 사적 자의식과 게임중독 간의 관계를 직접 검증한 연구는 없으나 자신의 특정 측면에 지속적으로 과도하게 주의를 기울이고 반추하는 경향이 알코올 중독이나 인터넷 중독과 관련된다는 연구보고들[20-22]을 통해 사적 자의식, 특히 자신에 대한 속고 요인이 게임중독과 관련됨을 유추해볼 수 있을 것이다. 또한 몇몇 연구들을 통해 사적 자의식은 공격성과 관련 있음이 검증되기도 하였다[22][23].

선행 연구보고들을 종합하면, 게임중독과 사적 자의식 및 공격성과의 관련성, 그리고 사적 자의식과 공격성과의 관련성을 고려해볼 수 있다. 이에 기초하여 본 연구에서는 게임중독이 공격성에 영향을 미치는 과정에서 사적 자의식이 매개변인으로 기능하는 지를 검증하고자 한다. 특히 청소년의 게임중독 위험성이 여학생보다 남학생 집단에서 높다는 조사보고[2]를 기초로 남자 청소년들을 연구대상으로 정하였다.

본 연구에서 설정한 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 게임중독, 사적 자의식, 그리고 공격성 간에 상관이 있는가?
- 연구문제 2. 게임중독과 공격성의 관계에서 사적 자의식은 매개변인 역할을 하는가?

II. 이론적 배경

1. 게임중독

게임중독에 대한 정의들을 종합해보면, 게임중독은 게임이 자신의 생활에 큰 비중을 차지하여 그 자체가 하나의 습관으로 자리잡고 있으며, 내성으로 인해 더 자극적이거나 더 오랜 시간 게임사용을 하지 않으면 만족하지 못하고, 게임사용을 중단할 경우 불안과 초조감 같은 정서장애 등의 급단현상이 나타나며, 게임사용에 대한 통제력을 상실하여 일상생활에 지장을 초래하는 상태라고 할 수 있다[8][24]. 최근 발간된 DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5)[25]의 세 번째 섹션인 Conditions for Further Study 부분에는 인터넷 게임장애가 포함되어

게임중독에 대한 진단과 연구의 중요성을 부각시키고 있다.

청소년들의 게임중독으로 인해 유발되는 부작용으로는 충동성 및 공격성의 증가, 자기통제력의 저하, 사회적 고립, 현실과 가상의 혼돈으로 인한 현실판단력의 저하, 학업저하 및 학교 부적응 등이 보고되고 있다 [4][5][7][26-28].

2. 사적 자의식

자의식은 주의의 초점을 자신에게 두는 개인의 일관되고 지속적인 경향이다[10]. 개인의 관심의 초점이 자신의 내적인 사고, 감정, 행동 등에 집중하게 되는 것을 자기초점적 주의라고 하며[29], 자의식은 이러한 자기 초점적 주의 개념을 개인특성으로 확장시킨 개념이다[18].

Fenigstein 등[10]은 기질적 성향에서의 개인차가 개인의 태도 및 행동의 차이와 관련 있을 것이라는 가정을 바탕으로 자의식 척도를 개발하면서 자의식을 세 개의 하위요인으로 분류하였다. 사적 자의식은 자기 안에 관심의 초점을 두고 집중하여 자신의 감정, 동기, 태도, 가치 등 겉으로 쉽게 드러나지 않는 자아의 측면에 대해 인지하는 경향이다. 공적 자의식은 타인에게 인식되는 사회적 대상으로서의 자기에 주목하는 경향으로서, 타인이 관찰하고 평가할 수 있는 자기의 외부적 측면, 예를 들어 인상 형성, 외현적 행동방식, 예의 등에 지속적으로 주의를 기울이는 것을 의미한다. 사회적 불안은 주로 지나친 공적 자의식의 결과로 인해 발생하며, 대인관계 상황에서 불안해하고 적절하게 행동하지 못하는 것을 의미한다[10].

공적 자의식에 대한 연구들은 사회적 불안과 함께 일관된 결과를 보고하고 있다. 공적 자의식이 높은 사람은 다른 사람의 반응에 매우 민감하며[30], 타인의 눈을 의식해서 자기 표출 방법을 조절하는 경향이 높고[31], 대인불안 및 부정적 평가에 대한 두려움과 상관이 있다고 보고되었다[32][33].

반면, 사적 자의식에 대한 연구는 심리적 적응과 관련하여 상반된 연구결과들이 혼재하고 있어 양가적 속성을 지닌 요인으로 지적되기도 한다[19]. 사적 자의식은 자기 내면의 욕구, 감정, 의견에 집중하여 자기에 대

한 이해를 높임으로써 우울과 불안을 낮추고 능동적인 대처와 심리적 적응에 기여하는 순기능적 측면이 있는 반면, 외적 사건해결보다는 자기 내면에 집중하여 부정적 평가기제를 활성화시킴으로써 불안, 우울, 신경증적 경향과 관련된 취약성으로 작용하여 부적응을 초래하는 역기능적 측면도 있다[18][19][29][34-38].

적응에 양면적 성격을 보이는 사적 자의식의 역할은 사적 자의식 내의 두 가지 요인구조에 기인한 것으로 해석된다. 사적 자의식 척도를 요인분석한 연구들은 대부분 두 요인의 설명력을 지지하였다[15-19]. 사적 자의식 척도의 두 요인 중 한 요인은 자기에 대한 지적 호기심에 의해 동기화되는 특징이 있고 내면의 인식 및 성찰에 필요한 인지과정과 관련된 것으로서 내적 상태에 대한 인식(internal state awareness) 또는 자기 자각(self-awareness) 등으로 지칭되며, 자기인식과 자존감 및 정신 건강과 관련되어 대개 순기능적 역할을 하는 것으로 보고되었다. 다른 한 요인은 지각된 위협에 의해 동기화되는 특징이 있고 정서나 행동의 원인 등에 대해 되풀이하여 생각하는 것과 관련된 것으로서 자신에 대한 숙고(self reflectiveness), 반추(rumination), 또는 자기 집착(self-preoccupation) 등으로 지칭되며, 대개 부적응과 관련된 것으로 보고되었다. 이와 더불어 국내 연구는 사적 자의식의 역할에 대해 대상의 특성을 함께 고려할 필요가 있음을 제안하였다[18][19]. 예를 들어, 일상생활에서의 적응이 좋은 대학생집단의 경우 사적 자의식은 내면의 인식 및 성찰을 통해 자아 정체성의 성취와 문제해결에 긍정적으로 작용하는 면이 커서 우울 및 불안과 부적 상관을 보이며 적응적 역할을 하는 반면, 정체성이 혼미된 청소년 집단의 경우 사적 자의식은 내면에 대한 인식과 분석을 통한 자기통찰의 순기능적 측면은 감소하고 내면의 부정적 경험에 주의를 기울이고 자아를 부정적으로 파악함으로써 심리적 어려움을 초래하는 역기능적 측면이 커질 수 있다는 것이다.

3. 공격성

공격성은 '다른 사람에게 해를 입히려는 의도를 가진 행동' 또는 '다른 사람이나 사물에 대해 의도적으로 해

를 가하려는 목적지향적인 반응이며 다른 사람을 지배 또는 통제하려는 욕구에 의한 행동'이라고 정의할 수 있다[39][40].

공격성의 분류에 대한 최근의 연구들은 공격성의 형태와 기능이라는 두 가지 차원에 따라 분류하고 있다 [41][42]. 공격성의 형태(form)와 관련해서는 외현적 공격성(물리적 힘을 사용하거나 위협)과 관계적 공격성(관계에 대한 손상 또는 관계를 손상시키려는 위협), 공격성의 기능(function)과 관련해서는 주도적 공격성(성취하거나 빼앗고자 하는 목적으로 공격)과 반응적 공격성(공격행동에 대한 반응으로 충동적이며 위협에 대한 반응)이 포함된다.

4. 게임중독, 사적 자의식, 공격성의 관계

게임중독과 공격성의 관련성에 대해서는 경험적 연구들을 통해 확인되었다. 청소년 대상의 연구들은 게임 중독이 분노 및 적대감, 공격성, 비행을 직·간접적으로 증가시킬 수 있음을 보고하였다[8][43-48]. 특히 청소년들은 게임을 통해 아이템을 획득하거나 거래하는 과정에서 게임에 더욱 몰입하게 되고 공격적이 될 뿐 아니라, 공격욕구를 해소하기 위해 게임을 하는 것도 게임에 대한 중독을 심화시키고 이는 오히려 공격성 증가로 이어지는 악순환이 발생할 수 있음이 지적되었다[47].

게임중독과 사적 자의식의 관련성에 대해 EBSCOhost, Google Scholar, 한국교육학술정보원(riss4u.net)을 이용한 검색 결과 직접적으로 검증한 연구를 찾기 어려웠으나 인터넷 게임중독은 알코올 중독과 여러 가지 유사한 특징을 가지고 있으므로[49] 중독이라는 틀 안에서 알코올 중독과의 관련성을 살펴본 연구들을 통해 유추해볼 수 있을 것이다. 고등학생을 대상으로 한 Wokrman과 Beer[22]의 연구에서는 알코올 중독이 사적 자의식과 정적 상관을 보였다. 반면, 대학생을 대상으로 한 국내의 연구[50][51]에서는 알코올 사용과 사적 자의식이 부적 관계임을 보고하였으며, 알코올 중독자를 대상으로 한 연구[52]에서도 문제성 음주 및 알코올 중독 재발 경향과 사적 자의식이 부적 관계임을 보고하였다. 이러한 상반된 연구결과들은 양면적 성격을 지닌 사적 자의식의 하위요인에서 비롯된 것으로 해석될 수

있을 것이다. 알코올 중독자들을 대상으로 자기초점적 주의성향척도를 사용하여 자의식과 단주에 대한 자기 효능감의 관계를 살펴 본 연구[20]에서는 자신의 특정 측면에 주의를 과잉되게 지속적으로 기울이는 자기몰입 경향과 단주에 대한 자기효능감이 부적 관계를 나타냈다. 또한 인터넷 중독과의 관련성에 대한 연구[21]에서는 인터넷 중독이 자신에게 집중된 반추와 관련 있음을 보고하였다. 이런 결과들은 사적 자의식의 두 하위요인 중 자신의 특정 측면, 정서나 행동의 원인 등에 대해 과도하게 몰입하여 지속적으로 되풀이해서 생각하는 경향과 관련된 자신에 대한 숙고 요인이 특히 중독의 위험성과 관련 있음을 시사하는 것이라 할 수 있을 것이다.

사적 자의식과 공격성간의 관계는 이를 직접적으로 검증한 연구가 드물고, 대처방식이나 갈등해결 등과 같은 변인들과의 관련성을 살펴본 연구들을 통해 유추해볼 수 있을 것이다. 먼저 사적 자의식의 하위요인을 고려하지 않고 공격성과의 관계를 살펴 본 연구들은 사적 자의식이 높은 사람들이 공격성 및 공격적 행동을 더 많이 보인다고 보고하였다[22][23]. 사적 자의식의 두 하위요인들을 고려한 Nystedt과 Ljungberg의 연구[15]에서는 자신에 대한 숙고 요인은 부정적이고 건강하지 못한 자기 이미지, 적대감, 공격성, 낮은 사회성, 정서적 불안정과 관련되고 자기불신과 반추적인 자기집착으로 특징 지워지는 반면, 내적 상태에 대한 인식 요인은 상반된 양상을 나타낸다고 보고하였다. 한편 사적 자의식과 다른 변인들과의 관련성을 통해 유추해보면, 사적 자의식이 높으면 강렬한 정서가 유발되고[53] 자신의 감정에 몰두하여 상황개선을 위한 행동을 계획할 인지적 능력이 감소되기 때문에[54] 문제 중심적 대처방식은 적게 사용하고 반추적인 대처 방식을 많이 사용하며 [55], 이러한 반추적인 경향은 분노를 증폭시켜 강한 분노표출과 공격행동을 초래할 가능성이 있을 것이다 [56]. 청소년을 대상으로 한 연구들[35][57]은 사적 자의식이 또래 간 갈등해결전략 중 부정적 유형인 지배유형과 정적 상관을 보여 자신의 관심사를 우선시하고 원하는 것을 얻기 위해 자기의견을 강하게 표명하는 과정에서 갈등을 효과적으로 해결하지 못할 가능성이 있다고

하였다. 성인을 대상으로 한 연구에서는 사적 자의식이 높은 집단이 다른 사람들을 불신하고 의심하며 타인의 행동을 통제, 조종하려하고 공격적인 모습을 보이는 등 대인관계 문제수준이 더 높다고 보고하였다[58].

위에서 살펴본 변인들의 관계를 종합하여 보면 게임 중독은 공격성 및 사적 자의식, 특히 사적 자의식의 하위요인 중 자신에 대한 숙고 요인과 관련 있으며, 게임 중독이 공격성에 영향을 미치는 과정에서 사적 자의식의 매개역할을 가정해 볼 수 있을 것이다.

III. 연구방법

1. 연구모형

본 연구는 남자 청소년들을 대상으로 게임중독과 공격성의 관계에서 사적 자의식이 매개변인 역할을 하는지를 검증하고자 한다. 연구의 기본모형으로는 게임중독이 직접적, 또한 사적 자의식을 통해 간접적으로 영향을 미치는 부분매개모형을 설정하였다. 경쟁모형으로는 게임중독이 사적 자의식을 통해서만 공격성에 영향을 미치는 완전매개모형을 설정하였다. 연구모형은 [그림 1]과 같다.

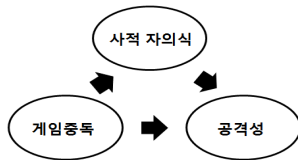


그림 1. 기본모형(부분매개모형)

2. 연구대상

본 연구의 대상자는 충청남도 지역에 소재한 3개 중학교의 남학생 458명이다. 설문조사 실시에 대해 숙지한 상담교사와 상담교직실습생이 연구목적과 내용, 익명성, 수집된 자료가 연구목적에만 활용됨에 대해 설명한 후 설문조사를 실시하였다. 회수된 설문지 가운데 누락된 문항이 있거나 똑같은 번호만 일관되게 응답하는 등 성실하지 않은 응답으로 판단되는 19부를 제외한 총 439부의 자료를 분석하였다.

3. 연구도구

3.1 게임중독

김교현 등[49]이 개발한 한국형 아동/청소년 게임중독 척도를 사용하였다. 이 검사는 7개의 하위요인으로 구성되는데, 게임에 대한 내성, 금단증상, 과도한 시간 소비, 게임사용에 대한 조절 손상, 게임의 강박적 사용, 게임으로 인한 일상생활 무시, 부작용에도 불구하고 계속 게임사용을 포함한다. 총 21문항에 대해 0부터 3까지의 4점 척도 상에서 응답하게 되어 있다. 게임중독의 판단 기준은 하위요인 7개 중 총점 6점 이상인 하위요인이 3개 이상인 경우이다. 내적 일관성 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .95였다.

3.2 사적 자의식

Fenigstein 등[10]이 개발한 자의식 척도(Self-Consciousness Scale)를 김은정[59]이 번안한 질문지를 사용하였다. 자의식 척도는 자기 자신에 대해 지속적으로 주의를 기울이는 성향을 측정하는 내용으로서, 사적 자의식(10문항), 공격 자의식(7문항), 그리고 사회 불안(6문항) 등 세 개의 하위척도로 구성되어 있다. 사적 자의식은 사고, 동기, 태도 등 자기의 내면으로 주의를 기울이는 경향, 공격 자의식은 다른 사람에게 인식되는 측면에 주의를 기울이는 경향, 사회불안은 대인관계 상황에서 불안해하는 경향을 의미한다. 본 연구에서는 사적 자의식 척도를 사용하였다. 사적 자의식 척도는 총 10문항에 대해 5점 척도 상에서 응답하도록 되어 있으며, 점수가 높을수록 자기 내면에 주의를 기울이는 경향이 높음을 의미한다. 사적 자의식 척도의 하위요인은 자신에 대한 숙고(자신의 정서나 행동의 원인 등에 대해 골똘히 생각, 5문항)와 내적상태에 대한 인식(내적 경험에 대한 인식과 성찰, 5문항)이 있다. 내적일관성 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .78이었다.

3.3 공격성

공격성의 측정은 Marsee 등[42]이 개발한 또래갈등 척도를 한영경[60]이 번안한 질문지를 사용하였다. 또래갈등척도는 총 40문항에 대해 0점부터 3점까지의 4점 척도상에서 응답하게 되어있고, 점수가 높을수록 공

격성이 높음을 의미한다. 문항내용은 공격성의 형태와 관련하여 외현적(물리적 힘을 사용하여 공격) 및 관계적(대인관계에 부정적인 영향을 미침), 공격성의 기능과 관련하여 반응적(도발이나 위협에 대한 반응으로 공격) 및 주도적(성취하거나 빼앗기 위해 공격) 내용을 포함하고 있으며, 이를 조합한 네 개의 하위요인(주도적 외현적, 주도적 관계적, 반응적 외현적, 반응적 관계적)에 각 10 문항이 포함되어 있다. 내적일관성 신뢰도계수(Cronbach's α)는 .91이었다.

4. 자료분석방법

본 연구는 SPSS 21.0 프로그램과 AMOS 18.0 프로그램을 이용하여 다음과 같이 자료분석을 하였다. 첫째, 자료의 전반적 특성 파악을 위해 변인들의 평균과 표준편차를 구하고, 변인들 간의 Pearson 상관계수를 산출하였다. 자료의 정규분포 양상파악을 위해 변인의 왜도와 첨도의 절대값이 각각 2와 7을 넘지 않는지 확인하였다[61]. 둘째, 공격성에 유의미한 영향을 미치는 게임중독과 사적 자의식의 하위요인들 파악을 위해 중다회귀분석을 실시하였다. 셋째, 선행연구방법[62]을 참조하여 중다회귀분석을 통해 공격성에 유의미한 영향을 미침이 확인된 게임중독과 사적 자의식의 하위요인들을 포함시켜 구조모형을 설계하였다. 구조모형의 적합도 판단 기준으로는 TLI, CFI, NFI 값이 .90이상일 때 좋은 모형, RMSEA는 .05이하이면 좋은 모형, .05~.08이면 합당한 모형, .08~.10이면 수용가능한 모형, .10보다 크면 나쁜 모형으로 간주하였다[63]. 매개효과와 유의성 검증을 위해 부트스트랩(Bootstrap)절차[64]를 사용하였다.

IV. 연구결과

1. 기술통계

연구대상자들의 학년분포는 중1 44.4%, 중2 25.3%, 중3 4.7%였다. 1일 평균 게임이용 시간은 1시간 이상~2시간 미만(47.6%)이라는 응답이 가장 많았다. 게임을 할 때의 게임실행 플랫폼은 온라인 게임(67.7%)과 모바일

일 게임(31.2%)의 순이었다.

측정변인들에 대한 평균 및 표준편차는 [표 1]에 제시하였다. 측정변인들의 왜도(<1.82)와 첨도(<3.84)의 절대값은 정규분포판단에 무리가 없었다[61].

2. 상관관계

변인들 간의 상관관계는 [표 1]과 같이, 게임중독이 공격성($r=.31, p<.001$) 및 사적 자의식($r=.15, p<.01$)과, 사적 자의식이 공격성($r=.28, p<.001$)과 유의미한 정적 상관을 나타냈다. 게임중독과 공격성의 하위요인들은 .15~.37의 상관을 나타냈고, 사적 자의식의 하위요인들 중에서는 자신에 대한 속고 요인($r=.18, p<.001$)이 게임중독과 유의미한 정적 상관을 나타낸 반면, 내적상태에 대한 인식($r=.07, p>.05$)은 유의미한 상관을 나타내지 않았다. 게임중독의 하위요인들과 공격성 및 사적 자의식의 하위요인들 간에는 일부 요인들을 제외하고 대부분의 요인들 간에 .10($p<.05$)~.39($p<.001$)의 상관을 나타냈다.

3. 공격성에 대한 게임중독 및 사적 자의식 하위요인의 회귀분석

게임중독과 사적 자의식의 하위요인들이 공격성에 미치는 영향을 분석하기 위해 각각 중다회귀분석을 실시하였다. [표 2]와 같이, 게임중독과 사적 자의식의 하위요인들은 각각 공격성 변량의 13.7%와 8.2%를 설명하였다. 게임중독의 하위요인들 중에서는 내성($\beta=.254, p<.01$), 조절손상($\beta=.212, p<.05$), 일상생활무시($\beta=.218, p<.05$), 계속사용($\beta=.150, p<.05$)이, 사적 자의식의 하위요인들 중에서는 자신에 대한 속고($\beta=.246, p<.001$) 요인만이 공격성을 설명하는 유의미한 변인으로 확인되었다.

4. 구조모형 검증

중다회귀분석을 통해 공격성을 설명하는 유의미한 변인으로 확인된 게임중독과 사적 자의식의 하위요인들을 포함시켜 게임중독→사적 자의식→공격성으로 이어지는 구조방정식 모형을 설계하였다.

표 1. 연구변인들 간의 상관관계

	M	SD	사적 자의식	자신에 대한 속고	내적상태인식	공격성	주도적외현적	주도적관계적	반응적외현적	반응적관계적
게임중독	30.40	11.88	.15**	.18***	.07	.31***	.32***	.21***	.37***	.15***
내성	4.44	1.99	.19***	.24***	.08	.32***	.33***	.21***	.39***	.15**
금단	3.99	1.74	.12*	.17***	.03	.29***	.31***	.19***	.36***	.11*
시간소비	5.15	2.51	.20***	.21***	.15**	.24***	.27**	.15**	.25***	.15**
조절손상	4.24	1.95	.13**	.15**	.07	.23***	.23***	.14**	.29***	.10*
강박적사용	4.18	1.81	.01	.04	-.03	.22***	.23***	.15**	.30***	.07
일상생활무시	3.91	1.53	.04	.09	-.03	.30***	.32***	.26***	.32***	.15**
계속사용	4.28	2.06	.15**	.18***	.08	.30***	.29***	.21***	.35***	.15**
사적 자의식	24.21	7.30								
자신에 대한 속고	11.82	4.65	.85***							
내적상태인식	12.39	3.58	.81***	.46***						
공격성	51.48	11.47	.28***	.28***	.20***					
주도적외현적	11.78	2.57	.26***	.28***	.17***	.86***				
주도적관계적	12.53	2.87	.17***	.17***	.12*	.88***	.75***			
반응적외현적	14.00	4.56	.26***	.26***	.19***	.86***	.70***	.60***		
반응적관계적	13.17	3.34	.26***	.26***	.19***	.83***	.58***	.78***	.54***	

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

표 2. 공격성에 대한 게임중독과 사적 자의식 하위요인들의 중다회귀분석

예측변인		β	R^2	수정된 R^2	F
게임 중독	내성	.254 **	.137	.123	9.779 ***
	금단	.062			
	시간소비	.008			
	조절손상	.212 *			
	강박적사용	.120			
	일상생활 무시	.218 *			
	계속사용	.150 *			
사적 자의식	자신에 대한 속고	.246 ***	.082	.078	19.538 ***
	내적상태 인식	.064			

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

모형의 적합도 분석 결과 [표 3]과 같이, 부분매개모형은 TLI(.946), CFI(.964), NFI(.955)가 .90이상[63]이었으며, RMSEA(.095)는 수용가능한 범위(.08~.10)[63]에 위치하였다. 완전매개모형은 TLI(.926), CFI(.949), NFI(.940)가 .90이상[63]이었고, RMSEA(.110)는 .10 기준치[63]를 다소 초과하였다.

완전매개모형이 부분매개모형에 내재되어 있으므로 두 모형의 적합도 비교는 χ^2 차이를 통해 이루어졌다 [65]. 두 모형 간의 χ^2 차이는 39.885로서, 자유도 1일 때의 임계치(3.84)를 초과하여 χ^2 차이가 유의미했고, 따

라서 χ^2 값이 개선된 부분매개모형이 최종모형으로 선택되었다. [그림 2]와 같이 연구모형에 제시된 경로 모두 유의미한 것으로 나타났다(게임중독→공격성($\beta=.32, p < .001$), 게임중독→사적 자의식(자신에 대한 속고)($\beta=.20, p < .001$), 사적 자의식(자신에 대한 속고)→공격성($\beta=.23, p < .001$)).

5. 매개효과 검증

부분매개모형에서 사적 자의식(자신에 대한 속고 요인)의 매개효과가 유의미한지 검증하기 위해 부트스트랩(Bootstrap) 절차[64]를 수행하였다. 사적 자의식(자신에 대한 속고 요인)의 매개효과($\beta=.044, p < .05$)는 Lower Bounds(.018)와 Upper Bounds(.066) 범위 내에 0이 포함되지 않아 통계적으로 유의미했다. 다중상관자승 검토 결과, 게임중독과 사적 자의식의 자신에 대한 속고 요인은 공격성 변량의 17.9%를 설명하였다.

표 3. 부분매개모형과 완전매개모형의 적합도 검증 결과

모형	χ^2 (df)	TLI	CFI	NFI	RMSEA
부분매개	118.165(24)***	.946	.964	.955	.095
완전매개	158.050(25)***	.926	.949	.940	.110

*** $p < .001$.

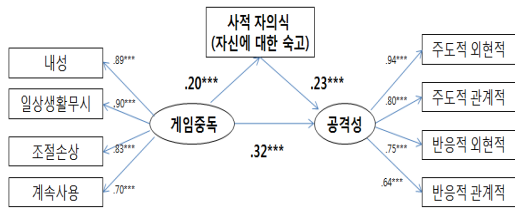


그림 2. 최종모형 (부분매개모형)
(경로계수는 표준화계수, ***p<.001)

V. 결론

본 연구는 남자 청소년들을 대상으로 게임중독과 공격성의 관계에서 사적 자의식의 매개역할을 검증하였다. 주요 연구결과에 대한 요약과 논의는 다음과 같다.

첫째, 게임중독은 사적 자의식 및 공격성과, 사적 자의식은 공격성과 유의미한 정적 상관을 나타내 관련 선행연구들[15][20][21][43-48]과 맥을 같이 하였다. 특히 게임중독은 사적 자의식의 하위요인 중 자신에 대한 숙고 요인과는 정적 상관을 나타낸 반면, 내적 상태에 대한 인식 요인과는 유의미한 상관을 나타내지 않았는데, 이는 게임을 하는 동안 아이템이나 점수를 획득하여 일정 수준에 도달하면 레벨이 올라가는 게임환경에서 게임에 몰입한 청소년들은 자기내면의 경험에 주의를 기울이는 자의식적 경향이 자기 감정과 동기를 알아차려 자기 인식과 통찰이라는 긍정적 방향으로 작용하기 보다는 게임에서의 승패와 부정적 정서의 원인 등을 계속 떠올리며 골똘히 생각하는 자기 반추와 집착의 역기능적 방향으로 작용할 수 있음을 시사하는 것이라 하겠다. 사적 자의식의 두 하위요인과 공격성과의 관련성을 살펴보면, 상관관계분석에서는 자신에 대한 숙고 요인 뿐 아니라 내적 상태에 대한 인식 요인도 상대적으로 약하게나마 공격성과 유의미한 정적 상관을 나타냈으나 공격성에 대한 회귀분석 결과 자기에 대한 숙고 요인만이 공격성을 설명하는 유의미한 변인으로 포함되어 자기에 대한 숙고 요인이 보다 부적응적인 자기 기능(maladjusted self-functioning)[66]임을 시사하는 것으로 해석될 수 있을 것이다.

둘째, 사적 자의식, 특히 자기에 대한 숙고요인은 게

임중독과 공격성의 관계를 매개하는 것으로 나타났다. 게임중독 경향이 있는 청소년들은 게임에 몰입할수록 자기조절과 통제능력이 손상된 채 계속 게임을 하는 가운데 가상의 공간에서 자기 자신에게 몰입하게 되고, 이러한 자기 몰입은 자기 감정이나 동기를 포함하여 자기를 다각적으로 이해하고 자기 점검이나 자기 평가를 통해 자신의 행동을 조절할 수 있는 순기능적 힘을 발휘하기보다는[67] 자기 감정과 문제를 지속적으로 떠올리는 가운데 스트레스 사건을 실제 상황보다 한층 더 충격도를 높여 파악하게 되어 적대적, 공격적인 대처로 이어질 수 있을 것이다.

본 연구결과에 기초하여 게임중독 청소년들을 위한 개입 방안을 제시하면 다음과 같다. 게임중독 경향이 있는 청소년들이 자기 자신에게 주의를 집중하는 경향은 자칫 과도한 자기몰입으로 인해 적절한 주의전환이 이루어지지 않고 부정적 측면에 대한 반추와 집착으로 작용하여 대인관계 갈등과 부적응을 유발할 수도 있을 것이다. 그러나 자기 내면에 주의를 기울이는 과정에서 부정적인 침투사고나 개인적인 경험들과 이로 인해 유발된 감정을 자각하고 경험들과 경험의 주체자인 자신에게 온정적이고 친절한 자세를 갖고 이해하려는 노력이 함께 하는 것, 즉 마음챙김과 자기-자비를 함께 훈련하는 것이[68][69] 게임중독 청소년의 성장과 변화에 필요한 심리적 자원을 제공할 것이다.

본 연구의 결과를 확증하고 일반화시키기 위해서는 제한점들을 살펴보고 추후연구를 통해 보완해 가는 것이 필요하다. 첫째, 본 연구는 게임중독 경향이 높다고 보고된 남자 청소년들을 대상으로 수행되었으나 후속 연구에서는 대표성을 확보할 수 있는 규모의 표집을 활용하여 사회인구학적 변인이나 게임 종류 및 이용 목적 등 다양한 변인에 따른 심리적, 행동적 차이를 검증할 필요가 있다. 둘째, 본 연구는 자기보고형 설문지 이용에 따라 사회적 바람직성 등과 같은 반응양식의 영향에서 자유로울 수 없을 것이다. 따라서 후속 연구에서는 행동관찰 등의 객관적인 평정방법을 함께 적용할 필요가 있다. 셋째, 본 연구에서는 사적 자의식을 측정하기 위해 Fenigstein등[10]이 개발한 자의식 척도에 포함된 사적 자의식 척도를 사용하였다. 그러나 사적 자의식

척도 내 하위요인인 자신에 대한 숙고 요인만으로는 사적 자의식의 역기능적 측면을 평가하기에 불충분할 수 있으며, 사적 자의식의 역기능적 측면을 보다 명확히 개념화하여 평가할 필요가 있다는 제안과 함께 개발된 ‘역기능적 자기초점 척도’[70]를 사용하는 시도도 가치 있을 것이다. 넷째, 본 연구의 구조모형 분석과정에서는 전체적인 게임중독과 공격성 변인에 초점을 맞추었다. 그러나 이들 변인들 간의 관계에 대한 보다 구체적이고 심층적인 고찰을 위해 하위요인들 간의 연계성에 대한 분석도 가치가 있을 것이다. 다섯째, 게임중독과 공격성의 관계에서 대인관계기술[71], 자기애적 성향[46], 사적 자의식 외에도 여러 다양한 변인들이 매개 변인으로 작용할 가능성이 있을 것이다. 따라서 후속 연구에서는 이러한 변인들의 역할에 대해 개별적, 심층적인 분석과 아울러 포괄적인 분석도 병행함으로써 게임중독이 다양한 심리적 기제 또는 다양한 심리적 기제들 간의 상호작용을 통해 공격성과 관련될 수 있음을 탐색한다면 게임중독 청소년들을 위한 보다 효과적인 개입방안을 마련하는 데 도움이 될 것이다.

본 연구가 지니는 의의는 사적 자의식의 하위요인에 두 가지 상충하는 기능이 존재함을 바탕으로 게임중독이 공격성에 영향을 미치는 과정에서 사적 자의식의 매개효과분석을 통해 게임중독 환경에서 사적 자의식의 역할을 검증했다는 점이라 할 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] 한국콘텐츠진흥원, 대한민국 게임백서, 2015a.
- [2] 한국콘텐츠진흥원, *게임과몰입 종합실태조사*, 2015b.
- [3] 김진수, *초등학생의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 위험요인과 보호요인*, 계명대학교대학원, 석사학위논문, 2007.
- [4] 강희양, 손정락, “중독 : 인터넷 및 게임 중독 관련변인에 대한 메타분석,” *한국심리학회지*, 제12권, 제4호, pp.733-744, 2008.
- [5] 권순희, *초등학생의 인터넷 게임중독에 영향을 미치는 심리적·환경적 변인 탐색*, 중앙대학교 대학원, 박사학위논문, 2010.
- [6] 김옥태, “게임중독과 공격성 간의 관계에 대한 예비적 고찰,” *한국엔터테인먼트산업학회논문지*, 제5권, 제4호, pp.54-62, 2011.
- [7] 박승민, 조영미, 김동민, *청소년 인터넷 중독의 이해와 상담*, 서울: 학지사, 2011.
- [8] 임금순 서영희, “지역아동센터 청소년의 인터넷게임중독이 공격성에 미치는 영향,” *21세기 사회복지연구*, 제11권, 제1호, pp.47-68, 2014.
- [9] 이추진, *초등학교 저학년 인터넷 게임중독 경향성 유형에 따른 공격성과 자기 통제력에서의 차이 연구*, 이화여자대학교대학원, 석사학위논문, 2007.
- [10] A. Fenigstein, M. F. Scheier, and A. H. Buss, “Public and private self-consciousness: Assessment and theory,” *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, Vol.43, pp.522-527, 1975.
- [11] B. Mullen and J. Suls, “Know thyself: Stressful life changes and the ameliorative effect of private self consciousness,” *Journal of Experimental Social Psychology*, Vol.18, pp.43-45, 1982.
- [12] 고소희, *성인애착유형이 자기위로능력과 자의식에 미치는 영향*, 한양대학교대학원, 석사학위논문, 2000.
- [13] R. E. Ingram, A. E. Lumry, D. Cruet, and W. Sieber, “Attentional Processes in depressive Disorders,” *Cognitive Therapy and Research*, Vol.11, No.3, pp.351-360, 1987.
- [14] S. R. Woody and B. F. Rodriguez, “Self-focused attention and social anxiety in social phobics and normal controls,” *Cognitive Therapy and Research*, Vol.24, pp.473-488, 2000.
- [15] L. Nystedt and A. Ljungberg, “Facets of private and public self-consciousness: construct and discriminant validity,” *European Journal of Personality*, Vol.16, No.2, pp.143-159, 2002.

- [16] P. J. Watson, R. J. Morris, A. Ramsey, S. E. Hickman, and M. G. Waddell, "Further Contrasts between Self-Reflectiveness and Internal State Awareness Factors of Private Self-Consciousness," *The Journal of Psychology*, Vol.130, No.2, pp.183-192, 1996.
- [17] P. D. Trapnell and J. D. Campbell, "Private self-consciousness and the five-factor model of personality: Distinguishing rumination from reflection," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.76, pp.284-304, 1999.
- [18] 김영아, 오경자, 문혜신, 김진관, "사적 자의식 구인의 두 가지 심리적 특성," *한국심리학회지:임상*, 제18권, 제1호, pp.69-78, 1999.
- [19] 김미령, "청소년기 사적 자의식과 우울과의 관계에서 정체성 혼미의 매개효과," *청소년학연구*, 제21권, 제3호, pp.141-169, 2014.
- [20] 조은희, *자기초점적 주의 성향이 알코올중독자의 단주자기효능감에 미치는 영향*, 충북대학교 대학원, 석사학위논문, 2010.
- [21] R. A. Davis, "A cognitive-behavioural model of pathological Internet use," *Computers in Human Behavior*, Vol.17, pp.187-195, 2001.
- [22] M. Workman and J. Beer, "Aggression, Alcohol Dependency, and Self-Consciousness among High School Students of Divorced and Nondivorced Parents," *Psychological Reports*, Vol.72, pp.279-286, 1992.
- [23] M. F. Scheier, A. H. Buss, and D. M. Buss, "Self-consciousness, self-report of aggressiveness, and aggression," *Journal of Research in Personality*, Vol.12, No.2, pp.133-140, 1978.
- [24] 어기준, *청소년의 컴퓨터 중독 유형과 제반문제점*. 한국청소년상담원 토론회 발표 자료집, 2000.
- [25] American Psychiatric Association, *Diagnostic and statistical manual of mental disorders-5*. Washington, DC:Author, 2013.
- [26] 김희자, "고학력 부모를 둔 청소년의 게임중독 성향," *한국콘텐츠학회논문지*, 제13권, 제3호, pp.184-297, 2013.
- [27] 박원배, *중학생의 역기능적 신념, 우울, 공격성과 인터넷 게임중독 간의 구조적 관계*, 계명대학교 대학원, 석사학위논문, 2014.
- [28] 이성대, 염동문, "청소년의 게임중독성이 학교적응에 미치는 영향," *한국콘텐츠학회논문지*, 제13권, 제8호, pp.229-239, 2013.
- [29] R. W. Ingram, "Self-focused attention in clinical disorders: Review and a conceptual model," *Psychological Bulletin*, Vol.107, pp.156-176, 1990.
- [30] A. Fenigstein, "Self-Consciousness, Self-Attention, and Interaction," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.37, pp.75-86, 1979.
- [31] M. F. Scheier, "Effect of public private self-consciousness on the Public expression of personal belief," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.39, pp.514-521, 1980.
- [32] 김미령, "청소년기 공격 자의식과 대인 불안과의 관계에서 자아 정체성 성취의 매개 효과와 조절 효과," *상담학연구*, 제12권, 제2호, pp.1-17, 2011.
- [33] 선주연, 신희천, "자의식과 부정적 평가에 대한 두려움의 관계에서 자기-자비의 매개효과," *상담학연구*, 제14권, 제5호, pp.3183-3200, 2013.
- [34] 남궁은정, 김은정, 이인희, "대학생의 자의식과 자기애가 갈등관리방식에 미치는 영향," *한국가족관계학회지*, 제13권, pp.1-25, 2009.
- [35] 송유정, *청소년의 사적 자의식과 공감능력이 또래간 갈등해결전략에 미치는 영향*, 대구가톨릭대학교 대학원, 석사학위논문, 2013.
- [36] 이선주, *사적 자의식과 정서 경험이 신경증적 경향에 미치는 영향*, 가톨릭대학교 대학원, 석사학위논문, 2008.
- [37] 최정아, *자의식과 자존감이 상담에 대한 태도에 미치는 영향*, 연세대학교 대학원, 석사학위논문, 1996.
- [38] T. W. Smith, R. E. Ingram, and D. L. Roth,

- "Self-focused attention and depression: Self-evaluation, affect, and life stress," *Motivation and Emotion*, Vol.9, pp.381-389, 1985.
- [39] A. E. Kazdin, *Encyclopedia of Psychology*, Oxford University Press, 2000.
- [40] L. Berkowitz, *Aggression: Its causes, consequence, and control*, New York: Mac Grow-Hill, 1993.
- [41] T. D. Little, C. C. Henrich, S. M. Jones, and P. H. Hawley, "Disentangling from the "whys" from the "whats: of aggressive behavior," *International Journal of Behavioral Development*, Vol.53, pp.1431-1446, 2003.
- [42] M. A. Marsee, C. T. Barry, P. J. Frick, E. R. Kimonis, L. C. Munoz, and K. J. Aucoin, "Assessing Aggression in at-risk youth using the Peer Conflict Scale: Confirmatory factor analysis and evaluation of factorial invariance across gender," Paper presented at the meeting of Southeastern Psychological Association, 2007.
- [43] 김아름, 남자 청소년의 인터넷 게임 중독이 공격성 및 분노수준에 미치는 영향, 경기대학교 대학원, 석사학위논문, 2010.
- [44] 김광웅, 부정민, "온라인게임 몰입 및 중독과 개인내적 요인과의 관계 -자기존중감, 자기통제력, 우울, 공격성, 감각추구성향을 중심으로," 상담학 연구, 제7권, 제4호, pp.1169-1187, 2006.
- [45] 서민영, 임은미, "남자 고등학생의 인터넷 활용 특성, 자기통제력, 자아존중감, 공격성과 인터넷 게임중독의 관계," 가족과 상담, 제2권, 제2호, pp.31-47, 2012.
- [46] 임지영, "남자 중학생의 게임중독과 공격성의 관계: 내현적 자기애의 매개효과를 중심으로," 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제1호, pp.688-698, 2016.
- [47] 주지혁, 조영기, "온라인게임이 청소년의 공격성에 미치는 영향 연구 - 리니지 이용자를 중심으로," 사이버 커뮤니케이션 학보, 제24권, pp.79-115, 2006.
- [48] 한상훈, 왕소정, "청소년의 인터넷 게임중독과 공격성에 관련된 조절변수의 효과 검증," 교육종합연구, 제7권, 제3호, pp.51-72, 2009.
- [49] 김교현, 최훈석, 권선중, 용정순, "한국형 아동/청소년 게임 중독 척도의 개발 및 타당화," 한국심리학회지:건강, 제14권, 제3호, pp.511-529, 2009.
- [50] 양은주, 오경자, "자의식과 부정적 생활경험이 대학생의 음주행동에 미치는 영향," 한국심리학회지, 임상, 제12권, 제2호, pp.113-125, 1993.
- [51] L. Joseph, R. P. Eric, N. Clayton, and F. H. Justin, "The role of self-consciousness in the experience of alcohol-related consequences among college students," *Addictive Behaviors*, Vol.33, pp.812-820, 2008.
- [52] M. B. Clara, B. G. Suzy, R. S. Paul, T. Robyn, J. R. Damaris, and M. M. Peter, "Alcohol cue reactivity and private self-consciousness among male alcoholics," *Addictive Behaviors*, Vol.24, No.4, pp.543-549, 1999.
- [53] M. F. Scheier and C. S. Carver, "Self-focused attention and the experience of emotion: Attraction, repulsion, elation and depression," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.35, pp.625-636, 1977.
- [54] J. Kuhl, "Motivational and functional helplessness: The moderating effect of state versus action orientation," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.40, No.1, pp.155-170, 1981.
- [55] J. V. Wood, J. A. Saltzberg, L. A. J. N. Neale, A. A. Stone, and T. B. Rachmiel, "Self-focused attention, coping responses, and distressed mood in everyday life," *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.58, pp.1027-1036, 1990.
- [56] 서수균, 분노와 관련된 인지적 요인과의 치료적 함의, 한국학술정보(주), 2005.
- [57] 이수진, 안경식, "청소년의 자의식과 정서조절양

- 식이 또래간 가등해결전략에 미치는 영향,” 청소년학연구, 제17권, pp.151-170, 2010.
- [58] 문혜정, 성인애착 및 자의식 유형에 따른 대인관계문제 수준의 차이 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2004.
- [59] 김은정, “우울증상 지속에 영향을 주는 인지 및 행동 요인들: 3개월간의 추적연구,” 한국심리학회지:임상, 제13권, pp.1-19, 1994.
- [60] 한영경, 중학생의 관계적 공격성에 영향을 주는 개인 내적 요인, 아주대학교 대학원, 석사학위논문, 2009.
- [61] P. J. Curran, S. G. West, and J. F. Finch, “The robustness of test statistics to nonnormality and specification error in confirmatory factor analysis,” *Psychological Methods*, Vol.1, pp.16-29, 1996.
- [62] 손지향, 송현주, “청소년의 충동성과 게임중독과의 관계:외톨이성향의 매개효과 검증,” 심리치료, 제7권, 제2호, pp.91-106, 2007.
- [63] 홍세희, “구조 방정식 적합도 지수 선정기준과 그 근거,” 한국심리학회지:임상, 제19권, 제1호, pp.161-177, 2000.
- [64] P. E. Shrout and N. Bolger, “Mediation in experimental and nonexperimental studies: New procedures and recommendations,” *Psychological Methods*, Vol.7, pp.422-445, 2002.
- [65] 홍세희, 구조 방정식 모형의 원리와 응용, 경영학 연구조사방법 뉴트랜드, 이화여자대학교 경영연구소, 2003.
- [66] P. J. Watson, S. E. Hickman, R. J. Morris, N. L. Stutz, and L. Whiting, “Complexity of selfconsciousness subscales: Correlations of factors with self-esteem and dietary restraint,” *Journal of Social Behavior and Personality*, Vol.9, pp.761-774, 1994.
- [67] R. A. Wicklund, Objective self-awareness. In L. Berkowitz(Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*, Vol.8, New York: Academic press, 1975.
- [68] 이주연, 사적 자의식과 심리적 안녕감 간의 관계에서 자기-자비의 조절효과, 가톨릭대학교 대학원, 석사학위논문, 2011.
- [69] N. T. Van Dam, S. C. Sheppard, J. P. Forsyth, and M. Earleywine, “Self-compassion is a better predictor than mindfulness of symptom severity and quality of life in mixed anxiety and depression,” *Journal of Anxiety Disorders*, Vol.25, pp.123-130, 2011.
- [70] 김환, “역기능적 자기초점 속성 척도의 개발 및 타당화,” 한국심리학회지:임상, 제31권, 제2호, pp.487-505, 2012.
- [71] 권재환, “충동성, 공격성과 게임중독의 관계에서 대인관계기술의 매개모형검증 : 중고등학교급별 비교,” 한국컴퓨터정보학회논문지, 제15권, 제10호, pp.87-98, 2010.

저 자 소 개

임 지 영(Jeeyoung Lim)

종신회원



· 현재 : 호서대학교 산업심리학과 교수

<관심분야> : 청소년심리 및 상담, 게임중독