Journal of Korea Game Society 2017 Apr; 17(2): 107-116
http://dx.doi.org/10.7583/JKGS.2017.17.2.107

게임과 교육

게임이 청소년 행복도에 미치는 영향에 대한 연구

최성락, 최정민, 서순복
동양미래대학교 경영학부, 서강대학교 공공정책대학원, 조선대학교 법과대학
haihabar@gmail.com, mingg11@gmail.com, soonbs78@hanmail.net

An Analysis on the Relationship between Game and Happiness

Seong-Rak Choi, Jeong-Min Choi, Sun-Bok Seo
Dongyang Mirae University, Sogang University, Chosun University

요 약

본 연구에서는 게임 수행이 청소년들의 행복도에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴보고자 하였다. 부산 지역 중·고등학생들에 대한 설문 조사 결과 게임 수행 여부는 청소년의 행복도에 영향을 미치는 것으로 파악되었다. 게임을 한다고 응답한 청소년들의 행복도가 게임을 하지 않는다고 응답한 청소년들의 행복도보다 유의미하게 높다는 결과가 도출되었다. 어떤 게임을 수행하는지, 그리고 얼마나 게임을 오래 하는지, 게임을 잘하는지 여부는 행복도에 영향을 미치지 않았다. 게임을 더 오래하고, 잘한다고 행복해지지는 않으며, 단지 게임을 하는가 여부가 행복도에 영향을 미쳤다. 게임 수행 여부 외에 행복도에 가장 큰 영향을 미치는 요소는 공부를 잘하는가 여부였다. 결론적으로 게임을 수행하는지 여부는 공부를 잘하는지와 같이 청소년들의 행복도에 영향을 미치는 주요 요인이었다. 게임을 하는 청소년은 게임을 하지 않는 청소년보다 행복도가 높다.

ABSTRACT

This study analyze the relationships between game and adolescent's happiness. By survey of middle school and high school students in Pusan, this study want to find how playing game influences the happiness of middle school and high school students.

In result, playing game and having a good grade influences adolescent's happiness. But whether one is good at game and how long one plays game are not the factors which influences adolescent's happiness. The adolescents who play game are more happier than the adolescents who don't play game. And playing game is more important factor to adolescent's happiness than having a good grade.

Keywords : adolescent, game, happiness, adolescent's happiness
(청소년, 게임, 행복도, 청소년 행복)

Received: Feb, 27, 2017 Revised: Apr, 14, 2017
Accepted: Apr, 20, 2017
Corresponding Author: Sun-Bok Seo(Chosun University)
E-mail: soonbs78@hanmail.net

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

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

1. 서 론

게임이 청소년들에게 미치는 영향은 무엇일까. 기존 청소년과 게임에 대한 연구에서는 청소년 게임과 게임 중독의 문제, 청소년 게임 수행과 성적 간 관계 등에 대한 연구가 주로 이루어졌다.

청소년 게임 수행과 게임 중독에 대한 연구들은 게임은 학생들의 성적에 부정적인 영향을 줄 수 있다는 의견, 게임 중독이 학생들의 불행에 영향을 미친다는 의견 등이 제시된다. 또한 게임이 청소년들의 스트레스를 감소시킨다는 긍정적인 영향에 대한 연구들도 존재한다.

그런데 청소년 게임 수행의 영향에 대한 선행연구에서는 게임이 청소년들의 행복감에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 연구는 이루어지지 않았다.

하지만 실제 사람들의 삶에서 가장 중요한 요소는 행복도라 할 수 있다. 게임 중독 등이 중시되는 것도 게임 중독이 된 경우 행복을 느끼기 어렵다는 측면에서 중요시되는 것이며, 청소년들의 학업 성적이 중요시되는 이유도 학업 성적이 청소년들의 행복에 영향을 미칠 것이라는 가정 때문이다. 즉 사람들은 궁극적으로 행복해지기를 원하며, 어떻게 하면 행복해질 수 있는가에 대한 방법을 찾고자 한다. 따라서 게임 수행과 관련하여 행복과 관련된다고 여겨지는 많은 요소들에 대한 연구가 이루어졌지만, 막상 게임 수행과 행복 그 자체의 관계에 대한 연구는 이루어지지 않았다.

따라서 본 연구에서는 청소년들의 게임 수행이 행복도에 어떠한 영향을 미치는지, 게임과 행복도 간의 관계를 직접적으로 살펴보고자 한다. 부산 지역의 중학생, 고등학생 등 청소년들을 대상으로 설문조사를 실시하여 조사하였으며, 행복도 조사에서 가장 많이 사용되는 본인의 행복여부에 대한 10점 척도를 사용하여 조사를 수행하였다. 그리고 그 설문조사 결과에 대한 통계 분석을 실시하여 게임 수행과 행복도 간 관계를 살펴보았다.

2. 이론적 배경

2.1 행복과 청소년 행복도(감) 영향 요인

행복(Well-Being)은 삶에 대한 개인의 긍정적인 감정상태를 의미하며, 일반적으로 삶의 질(Quality of Life), 주관적인 안정성(Subjective Well-Being), 심리적 안정성(Psychological Well-Being) 등과 유사 용어로 사용, 연구되었다. '삶의 질'은 주로 객관적인 삶의 측면과 주관적인 삶의 측면으로 구성되며 객관적 삶의 질은 경제, 사회제도적 조건을, 주관적 삶의 질은 심리적 안녕감으로 구성되어 이 두 가지를 합한 삶에 대한 만족도를 삶의 질이라고 한다[1,2]. 또한 '주관적 안정성'은 삶의 질에 대한 개인의 주관적 평가와 관련된 개념이며[3], '심리적 안정성'은 삶의 질에 개인이 사회구성원으로서 잘 기능하고 있는가를 포함하는 개념이다[4].

행복감은 성인, 청소년, 초등학생 등 대상별로 측정도구가 개발되기도 하고 간호사, 사회복지사 등 직군별로 연구되기도 한다. 그러나 본 연구는 청소년을 대상으로 한 연구이므로 청소년 행복도 관련 연구에 초점을 두고 살펴보고자 한다. 청소년 행복 관련한 연구는 주로 청소년 행복지수개발, 청소년 개인특성, 환경, 학교 등의 요인들이 행복감에 어떠한 영향을 미치는지를 보았다.

우선, 행복지수개발 관련한 연구들을 보면, 해외에서 개발된 지표를 국내에 적용하거나 국제비교를 한 연구들이 있다. 김신영, 백혜정(2008)은 한국의 청소년들의 행복감을 구성하는 하위요인으로 미국에서 개발된[5] Child Well-Being Index(CWI)를 근거로 ① 경제적 안정, ② 자신에 대한 만족, ③ 안전, ④ 학업성취, ⑤ 사회적 관계, ⑥ 정서적 안녕의 여섯 가지 영역으로 나눠 연구하였다. 그 결과 한국 청소년의 경우, 사회적 관계, 안전, 정서, 자신의 대한 만족, 경제적 안정, 학업성취 순으로 학업성취에 대한 만족도가 가장 낮은 것으로 나타났다[2].

박종일 외(2010)은 유니세프에서 제시한 어린이-청소년 6가지 행복지수를 한국의 어린이-청소년을 대상으로 측정하여 국제비교를 하였다. 기준이 되는

행복지수 6영역인 물질적 행복, 보건과 안전, 교육, 가족과 친구관계, 주관적 행복, 건강 관련 행위 가운데 한국 어린이-청소년의 경우, 비교대상국 중 교육 부분이 최상위, 주관적 행복이 최하위에 위치하였다. 이때, 교육부분은 학업성취와 학업유지 등으로 측정하였고, 주관적 행복은 건강상태, 학교생활 만족도, 삶의 대한 만족, 소속감 등으로 측정하였다[1].

청소년 행복감에 영향을 미치는 요인 연구에서 행복감은 주로 주관적 행복, 심리적 행복감 등으로 측정되었다. 개인 특성, 환경요인[6,7], 학교요인[8], 여가[9,10,11], 스마트폰 관련[12,13] 등이 연구되었다.

이들 기존연구의 결과에 따르면, 자아존중감 같은 개인특성이 환경특성(경제소득, 부모, 또래, 학교, 지역사회환경) 보다 행복에 직접적 영향을 미쳤고[7], 주위 사람들의 정서적 지원이 경제소득, 학업성취보다 행복에 더 영향을 미쳤다[7,16]. 학업성적이 높을수록 행복감이 높아지고[14,15,16], 체험활동, 체육수업 참여와 같은 여가활동을 많이 경험한 청소년이 행복감이 높았다[9,10,11] 또한 스마트폰으로 커뮤니케이션 어플을 이용할수록 대인관계에 긍정적 영향을 미치고 이는 행복감에도 영향을 미쳤다[12]. 또한 남학생, 여학생 성별에 따른 행복감 구성에 차이를 살펴 본 연구들이 있다[13,17,18].

청소년 행복감 관련 기존 연구들에 따르면 개인특성이 환경요인보다 행복에 미치는 영향이 크며, 상당수의 연구결과에서 학업성적이 높을수록, 여가활동 경험이 많을수록 행복감이 높았다. 그러나 여가활동과 청소년 행복감을 분석한 연구는 있으나, 여가활동 혹은 대체여가활동에 해당하는 게임이 청소년의 행복에 미치는 영향을 분석한 연구는 거의 없다. 따라서 아래에서는 게임과 청소년 관련한 기존 연구들을 살펴보고자 한다.

2.2 게임과 청소년 관련 선행 연구

기존의 게임과 청소년에 관한 연구는 일상적인 게임 이용보다는 주로 게임 중독 관련한 연구가 다수이다. 게임 중독은 일상생활에 지장을 초래하는데도 게임을 그만두지 못하는 중독 상황을 말한다[19]. 게임 중독 관련 연구는 어떠한 요인이 게임 중독에 영향을 미치는지에 관한 연구가 다수이다.

게임 중독 관련하여 인터넷 게임 종류와 게임 중독과의 관계[20], 스트레스와 게임 중독[21], 여가 제약과 게임중독[22], 삶의 태도와 게임 중독[23], 가정환경 요인이 게임중독[24]에 미치는 영향을 본 연구들이 있다. 이들 연구결과에 따르면 1인칭 슈팅게임 이용 시, 스트레스를 더욱 받을수록, 부모와의 폐쇄적인 의사소통이 이루어질수록, 그리고 여가참여에 제약을 받을수록 게임중독 수준이 높았다. 또한 미래의 삶에 대한 동기, 미래에 대한 기대가 클수록 게임중독 수준은 낮았으며, 삶에 대한 만족도는 게임중독과 관계가 없었다. 한편 게임 이용정도가 작아질수록 공격성도 낮아지고 낮아진 공격성이 비행도 줄인다는 연구가 있다[25].

이상에서 살펴보았듯 게임에 관한 연구는 게임 중독과 같은 게임의 부정적 측면과 관련된 연구가 대부분이다. 그러나 최근 청소년을 대상으로 한 연구는 아니지만, 게임 중독 이슈에서 탈피하여 게임의 긍정적 측면을 보고자 하는 연구들이 등장하고 있다. 게임을 통한 사회적 자본의 증가가 행복감을 증가시키는지[26,27], 게임 이용자 개인 특성, 게임에 대한 이용자의 인식이 행복감에 영향을 미치는지를[28] 본 연구들이 있다. 이들 연구들에 따르면, 게임은 사회적 자본의 증가 없이 행복을 증가시켰다. 또한 게임 이용자 성격이 친화성과 신경증이 높을 경우 행복감이 감소하였고, 게임 이용자의 높은 자아 존중감과 게임을 하나의 여가로 인지하는 이용자의 긍정적 인식은 행복감을 증가시켰다. 한편 최근에는 게임의 긍정적 속성인 재미, 몰입, 동기 부여를 이용하여 게임이 아닌 상황에서도 이용자 행위를 유도하려는 게이미피케이션(Gamification)과 같은 개념도 등장하였다[29].

살펴본 바와 같이 청소년을 대상으로 게임이 행복에 미치는 영향을 본 연구는 거의 없다. 청소년과 관련된 게임 연구에서 게임 중독과 같은 극단적인 상황을 대상으로 연구하는 것도 중요하지만 일상적인 게임 수행이 청소년의 행복에 어떠한 영향을 미치는

지에 대한 연구도 요구된다. 그러므로, 본 연구는 기존 연구에서 다루어지지 않았던 청소년들의 게임수행 여부와 함께 게임 관련 변수를 추가하여 게임이 청소년의 행복도에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

3. 연구 방법

본 연구는 게임과 행복도 간 관계를 살펴보고자 하는바, 연구방법으로는 설문조사 방법을 활용하였다. 행복도는 개인의 주관적인 관념으로서 객관적으로 측정하기가 어렵다. 하지만 행복도 조사와 관련해서 가장 일반적인 통용되는 설문조사 방법이 존재하는데, 본인의 행복도가 가장 낮은 경우가 0, 가장 높은 경우가 10이라고 할 때 현재 자신의 상태가 어느 수준인지를 묻는 방법이다. 본 조사에서는 이러한 질문 방법으로 각 청소년의 행복도 수준을 파악하였다.

설문조사 대상은 부산지역의 중학생, 고등학생들이었다. 1:1 면접 방식으로 조사를 수행하였으며, 조사기간은 2015년 11월 13일부터 15일까지였다. 조사대상자의 기본적인 인적 사항은 다음의 표와 같다.

[Table 116] General Attributes of Object Research Group

Division		Frequency	%
Age	12	5	4.5
	13	25	22.3
	14	20	17.9
	15	31	27.7
	16	6	5.4
	17	8	7.1
	18	10	8.9
	19	4	3.6
	non-response	3	2.7
	subtotal	112	100
Grade	1st grade in middle school	32	28.6
	2nd grade in middle school	22	19.6
	3rd grade in middle school	32	28.6
	1st grade in high school	5	4.5
	2nd grade in high school	6	5.4
	3rd grade in high school	14	12.5
	non-response	1	0.9
	subtotal	112	100

4. 분석 결과

4.1 변수 간 상관관계

우선 본 연구에서 사용된 통제 변수 및 독립 변수들 사이의 상관관계를 살펴보면 다음과 같다.

[Table 117] Correlation analysis

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2	.29	1											
3	.49	.06	1										
4	.17	.19	.20	1									
5	.14	.04	-.08	.13	1								
6	-.15	.02	.05	-.02	-.37	1							
7	.03	.04	.11	.03	.10	.06	1						
8	-.17	-.09	-.06	.19	-.03	.01	-.03	1					
9	-.10	-.07	-.13	.27	.02	.01	-.02	.31	1				
10	-.09	-.20	-.04	-.15	-.11	.01	.01	.46	.08	1			
11	.01	-.14	.11	-.04	-.03	.03	-.05	-.18	-.16	-.24	1		
12	-.08	.07	-.17	.23	.03	.06	-.04	.17	.26	.00	-.01	1	
13	.07	-.01	-.15	.11	-.03	.03	-.18	.12	.32	.13	-.02	.51	1
14	-.02	.00	-.01	.08	.02	.11	.04	.02	.05	-.02	.05	-.03	.19

1: Gender 2: Age
3: Whether to play games
4: Games playing time per day
5: PC/Video Games 6: Online Games
7: Mobile Games
8: Good at Playing Games
9: Like Games 10: Good at Studying

11: Opposition to a game
12: Want to Keep on playing games
13: Want to paly good at games more
14: Want to paly good at study more

변수 간 상관관계 분석 결과를 보면 모두 0.6 이하의 수치를 보여주고 있다. 높은 상관관계로 인한 간섭 효과가 크지 않은 것으로 파악되므로 이 변수들에 대해 회귀분석을 실행하였다.

4.2 모형 1

모형 1에서는 응답자의 성별, 연령 등을 통제 변수로 하고, 최근 3개월 사이에 게임을 수행하였는지 여부, 그리고 게임을 수행하는 청소년들의 게임 시간을 독립 변수로 하였다. 종속 변수는 행복도였다. 이러한 모형으로 회귀분석을 실시한 결과는 다음과 같다.(통계적으로 유의미한지 여부는 유의수준 95% 수준을 기준으로 하였다.)

[Table 118] Analysis results of Model 1

Division	The degree of happiness		t-value
	B	Standard error	
(constant)	11.973	1.805	6.634***
Gender	0.483	1.299	0.372
Age	-0.225	0.120	-1.881*
Whether to play games	7.291	2.484	2.936***
Games playing time per day	-0.080	0.164	-0.488
Frequency	106		
R Squared	0.137		
Adjust R-squared	0.103		
F Value	4.002***		

분석 결과를 살펴보면, 게임 수행 여부에 대한 변수의 t값이 2.936으로 99% 유의수준에서 행복도에 영향을 미치는 것으로 파악되었다. 게임을 수행할 경우 행복도가 높고, 게임을 수행하지 않으면 행복도가 낮았다.

게임 수행 외에 성별, 연령, 하루 게임 시간 등은 행복도에 영향을 미치지 않았다. 게임을 수행하는지 여부가 중요하며, 게임을 오래 한다고 해서 행복도가 높아지는 것은 아니라는 것을 시사한다.

4.3 모형 2

모형 2에서는 수행하는 게임의 종류와 게임을 잘하는지 여부가 행복도에 영향을 미치는가를 중점적으로 살펴보았다. 모형 1에 게임의 종류에 대한 변수와 게임을 잘하는지 여부에 대한 변수를 추가하였다. 모형 2의 분석 결과는 다음과 같다.

[Table 119] Analysis results of Model 2

Division	The degree of happiness		t-value
	B	Standard error	
(constant)	12.471	2.213	5.635***
Gender	0.365	1.362	0.268
Age	-0.219	0.122	-1.796*
Whether to play games	7.491	2.604	2.877***
Games playing time per day	-0.076	0.180	-0.425
PC/Video Games	-0.194	0.473	-0.410
Online Games	-0.859	0.574	-1.495
Mobile Games	0.518	0.422	1.228
Good at Playing Games	0.186	0.237	0.783
Like Games	-0.177	0.279	-0.636
Frequency	106		
R Squared	0.174		
Adjust R-squared	0.096		
F Value	2.246**		

모형 2에서의 분석 결과, 게임 수행 여부가 행복도에 영향을 미치는 요소로 나타났다. 통계적 유의수준은 99%였다. 청소년이 어떤 게임을 하는지 여부, 온라인 게임을 하는지, 모바일 게임을 하는지 등은 행복도에 영향을 미치지 않았다. 그리고 게임을 잘하는지 여부, 게임을 좋아하는지 여부도 행복도에 영향을 미치지 않았다. 모형 2에서도 모형 1과 마찬가지로 게임을 수행하는지 여부만이 청소년 행복도에 유의미한 영향을 미치고 있다.

4.4 모형 3

모형 3에서는 게임 외에 공부 등 청소년의 행복도에 영향을 미치는 것으로 논의되는 사항들을 변수로 추가하였다. 학생으로서 공부를 잘하는지 여부, 부모 등이 게임을 하는 것에 대해 부정적이고 게임 수행을 반대하는지 여부, 그리고 게임 수행 욕구, 성적 증가 욕구 등을 변수로 추가하였다.

모형 3에 대한 분석 결과는 다음의 표와 같다.

[Table 120] Analysis results of Model 3

Division	The degree of happiness		t-value
	B	Standard error	
(constant)	10.476	2.834	3.696***
Gender	0.216	1.367	0.158
Age	-0.146	0.122	-1.199
Whether to play games	8.344	2.597	3.213***
Games playing time per day	0.080	0.181	0.444
PC/Video Games	-0.060	0.461	-0.130
Online Games	-0.689	0.563	-1.225
Mobile Games	0.402	0.417	0.964
Good at Playing Games	-0.159	0.270	-0.590
Like Games	0.025	0.282	0.088
Good at Studying	0.727	0.251	2.897***
Opposition to a game	0.218	0.264	0.825
Want to Keep on playing games	-0.341	0.285	-1.198
Want to paly good at games more	-0.104	0.262	-0.399
Want to paly good at study more	-0.234	0.270	-0.867
Frequency	106		
R Squared	0.268		
Adjust R-squared	0.156		
F Value	2.383***		

모형 3의 분석 결과, 청소년의 행복도에 영향을 미치는 요소는 게임 수행여부와 공부를 잘하는가 여부였다. 게임을 수행하는 경우 청소년들의 행복도가 높아졌고, 성적이 좋은 경우 청소년들의 행복도가 높아졌다.

그리고 부모의 게임에 대한 반대, 게임에 대한 지속적 욕구, 공부에 대한 향상심 등은 행복도에 영향을 미치지 않았다.

모형 3에서 볼 때 청소년의 행복도에 영향을 미치는 요소는 게임을 하는지 여부, 그리고 공부를 잘하는가였다. 게임을 하지 않는 학생보다 게임을 하는 학생의 행복도가 높고, 공부를 잘할수록 행복도가 증가했다. 그런데 공부를 잘하는가에 대한 계수 값은 0.727이었으며, 게임 수행 여부의 계수 값은 8.344로 게임 수행 여부의 계수값이 더 컸다. 이는 공부 성적과 게임 수행이 청소년의 행복도에 영향을 미치는 변수이기는 하지만, 게임 수행이 청소년의 행복도에 미치는 효과가 더 크다는 것을 의미한다.

5. 결 론

이상에서 청소년들의 행복도와 게임 수행 등 간의 관계를 살펴보았다. 분석 결과 게임 수행 여부와 공부를 잘하는가 여부가 청소년들의 행복도에 영향을 미쳤다. 게임을 하는 청소년들이 게임을 하지 않는 청소년들보다 더 행복하다고 응답하였으며, 성적이 높을수록 행복하다고 응답하는 학생들이 많았다. 그리고 성적과 게임 수행 여부 중에서는 게임 수행 여부가 청소년들의 행복도에 더 영향을 미치는 요소였다.

그리고 게임을 잘하는지 여부, 게임을 얼마나 오래 하는지 여부, 게임의 종류 등은 학생들의 행복도에 영향을 미치지 않았다. 단지 게임을 하느냐 하지 않느냐만이 행복도에 영향을 미치는 변수였다.

이는 게임 그 자체가 학생들의 행복도에 영향을 미치는 것은 아니라는 점을 시사한다. 성적의 경우 성적이 더 높을수록 행복도가 높다. 하지만 게임의 경우 게임을 더 잘한다고 행복도가 높아지지는 않는다. 이것은 게임 그 자체가 학생들의 행복도를 증가시켜주는 것은 아니라는 것을 간접적으로 시사한다.

게임 수행이 학생들의 행복도를 높여주는 것은, 게임 수행이 학생들의 불만, 걱정, 스트레스 등을 해소시키는 역할을 하고 있기 때문인 것으로 추정된다. 그렇기 때문에 게임을 잘 못하더라도, 게임을 오래하지 않더라도 게임을 하는 학생들의 행복도가 높아지는 것으로 보인다.

본 연구의 한계로는 본 연구의 설문조사 대상자의 한계를 들 수 있다. 본 연구는 전국의 학생들을 대상으로 한 것이 아니라 부산 지역의 학생들을 대상으로 한 것으로, 전국 학생들에 대한 대표성이 존재한다고 보기는 어렵다. 따라서 본 연구 결과를 청소년에 대한 일반화된 결과로 유추하는 것에는 한계가 있을 수 있다. 차후 전국의 청소년들을 대상으로 표본추출에 의한 조사를 수행하는 것이 요구된다.

ACKNOWLEDGMENTS

This research was supported by 2016 Chosun University Research program

REFERENCES

[1] Jong-Il, Park, Chan-Ung, Park, Hyo-Jung, Seo, Yoo-Sik, Youm, “Collection of Korean Child Well-Being Index and Its International Comparison with other OECD Countries”, Korean Journal of Sociology, Vol. 44, No. 2, pp.121-154, 2010.

[2] Shin-Young, Kim, Hye-Jeong, Baek, “Construction of Korean Youth Happiness Index”, Korean Journal of Sociology, Vol. 42, No. 6, pp.140-173, 2008.

[3] Diener, E. “Subjective Well-being”, Psychological Bulletin 95, pp.542-575, 1984.

[4] Ryff, C. D. “Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being”, Journal of Personality and Social Psychology, Vol 5, pp.164-172, 1989.

[5] Foundation for Child Development, “Child Well-being Index 2007 Report”, 2007.

[6] Sang-Mee, Lee, Jung-Ha, Lim, “Effects of Temperament and Stress Coping Strategies on Psychological Well-Being of Adolescents”, Journal of Korean Home Economics Education Association, Vol. 27, No. 2, pp.121-135, 2015.

[7] Eun-Mo, Sung, Gyun-Hee, Kim, “The structural relationships analysis among happiness, personal traits, and environmental traits of adolescents using the structural equation modeling”, Studies on Korean Youth, Vol. 24, No. 4, pp.177-202, 2013.

[8] Kyumg-Mi, Kim, Yoo-Sik, Youm, Youn-Min, Park, “Impact of School Violence on Psychological Well-being : Korean Students’ Happiness and Suicidal Impulse”, The Journal of the Korea Contents Association, Vol. 13, no. 9, pp.236-247, 2013.

[9] Si-Young, Ryu, Bang-Hun, Kang, "The effects of adolescents' leisure experiences on self-esteem and happiness", Studies on Korean Youth, Vol. 23, No. 4, pp.27-50, 2012.
[10] Soung-Yob, Lee, Seong-Hyeok, Song, Kang-Ok, Cho, "Positive Association with Self-rated Happiness and Physical Education Classes in Korean Middle and High School Students", Journal of Coaching Development, Vol. 17, No. 2, pp.23-30, 2015.
[11] Mee-Sook, Yoo, Kai-Sook, Chung, Su-Hong, Park, Jee-Ryang, Cha, Kwang-Pyo, Hong, "Children's and Adolescents' Perceptions of Happiness", Journal of Korean Home Management Association, Vol. 31, No. 3, pp.15-26, 2013.
[12] Hyoung-Jee, Kim, Min-Sung, Kim, Dae-Kyu, Oh, Sung-Tae, Kim, "The Effects of Smartphone Use on Interpersonal Relationship and Happiness", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 31, No. 1, pp.163-198, 2014.
[13] Kyung-Mi, Kim, Yoo-Sik, Youm, "Korean students' smartphone usage and happiness : A gender approach to the moderating effect of parent relationship", Information Society & Media, Vol. 15, No. 3, pp.31-56, 2014.
[14] So-Youn, Park, Hong-Jik, Lee, "Determinants of Subjective Well-Being among Korean Adolescents", The Korean Journal of Stress Research, Vol. 21, No. 2, pp.73-84, 2013.
[15] Chung-Song, Kim, "A Study of Determinants of Happiness on Adolescents", The Korean Journal of Health Psychology, Vol. 14, No. 3, pp.649-665, 2009.
[16] Young-Shin, Park, Ui-Chol, Kim, "Factors influencing happiness among Korean adolescents: With specific focus on the influence of Psychological, relational and financial resources and academic achievement", Korean Psychological Journal of Culture and Social Issues, Vol. 15, No. 3, pp.399-429, 2009.
[17] Mee-ry, Lee, "Daily contextual variations in levels of adolescent happiness", The Korean Journal of Developmental Psychology, Vol. 16, No. 4, pp.193-209, 2003.
[18] Myoung-So, Kim, Hye-Won, Kim, Kyung-Ho, Cha, Jee-Young, LiM, Young-Seok, Han, "Exploration of the Structure of Happy Life and Development of the Happy Life Scale among Korean Adults", Korean Journal of Health Psychology, Vol. 8, No. 2, pp.415-442, 2003.
[19] Young, Kimberly, "Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype", Psychological Reports, Vol. 29, pp.899-902, 1996.
[20] Bo-Kyung Park, Sung-Man Shin, Hye-Joo, Lee, "A Study on the Relationship Between Types of Teen Preferred Internet Game and Internet Game Addiction, Parent-Adolescent Communication, and Self-Control", Korean Journal of Health Psychology, Vol. 17, No. 3, pp.659-676, 2012.
[21] Byung-Sun, Park, Su-Sie, Park, "Multiple Mediating Effects of Family, Friend and Teacher Relationship on the Relation between Stress and Internet Game Addiction of Adolescents", Health and Social Welfare Review, Vol. 36, No. 1, pp.61-88, 2016.
[22] Seong-Ok, Lyu, Hoon, Lee, "The Influences of Leisure Constraints on Adolescents' Internet Game Addiction", Journal of Tourism and Leisure Research, Vol. 25, No. 4 , pp.289-305, 2013.
[23] Kyung-Hyun, Suh, Hae-Kyoung, Kim, Seong-Min, Kim, "Relationships between the Attitudes toward Life, Internet Game Addiction and Health in Adolescence", Korean Journal of Health Psychology, Vol. 19, No. 4, pp.1087-1104, 2014.
[24] Seok-Hwan, Kim, Hae-Joo, Chung, "Analyses of Family-Environmental Factors Affecting Game Addiction among Adolescents : Focusing on Families' Economic, Cultural, and Social Capital", Health and Social Science, Vol. 38, pp.5-36, 2015.
[25] Young-Ho, Jung, "Early Adolescents' Changes in Aggression and Delinquency According to Using Computer Games; Latent Growth Curve Modeling", Journal of Cybercommunication Academic Society, Vol. 28, No. 1, pp.89-125, 2011.
[26] Hyun-Ah, Park, Hyoung-Il, Kim, Seoung-Ho,

Ryu, “An Exploratory Study on the Social Capital and Subjective Well-Being in Social Network Games”, Journal of Korea Game Society, Vol. 11, No. 4, pp.105-116, 2011.

[27] Hye-Rim, Lee, Eui-Jun, Jeong, “The Influence of Players′ Self-Esteem, Game-Efficacy, and Social Capital on Life Satisfaction Focused on Hedonic and Eudaimonic Happiness”, Journal of Korea Multimedia Society, Vol. 18, No. 9, pp.1118-1130, 2015.

[28] Joo-Woo, Kim, Hye-Rim, Lee, Eui-Jun, Jeong, “The Effect of Game Players Personality, Social Capital and Adaptive Game Use on Life Satisfaction”, Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 28. No. 4, pp.135-142, 2015.

[29] Eui-Jun, Jeong, Hye-Rim, Lee, “A Study on the Transitional Aspects of Game 3.0 Era - Based on Gamification Concepts and Mechanism”, Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 26, No. 4, pp.87-97, 2013.

최성락(Choi, Seong Rak)

서울대학교 행정대학원 졸업(행정학 박사)
동양미래대학 경영학부 교수

관심분야 : 게임 제도, 게임 정책

최정민(Choi, Jeong Min)

서울대학교 행정대학원 졸업(행정학 박사)
서강대학교 공공정책대학원 대우교수

관심분야 : 게임 정책, 문화 정책

서순복(Seo, Sun Bok)

서울대학교 행정대학원 졸업(행정학 박사)
조선대학교 법과대학 교수

관심분야 : 게임 정책, 문화 정책