

도피이론을 통한 청소년 게임 과몰입 영향모델 분석

이대영, 이승제, 정의준
건국대학교 문화콘텐츠학과

tailer20@empal.com, rmflsdpfvm@naver.com, stevejeong@gmail.com

A Study of Pathological Gaming Model in Young Adolescents from the Perspective of Escape Theory

Daeyoung Lee, Seungje Lee, Eui Jun Jeong
Konkuk University

요 약

도피이론은 부정적 외부환경으로 인한 개인의 자아인식과 조절능력 상실을 과의존/중독으로 연결시키는 경로로 바라본다. 본 연구는 이를 토대로 청소년의 사회심리적 변수(학업스트레스, 우울), 인지적 변수(자존감, 자기통제)를 사용, 게임 과몰입 영향모델을 설계하고 825명의 설문 데이터를 분석, 검증하였다. 그 결과, 학업스트레스는 우울감의 증가, 자존감과 자기통제의 감소를 가져왔으며 낮아진 자기통제는 게임 과몰입을 악화시키고 있었다. 이 결과는 도피이론의 외부환경과 자기조절능력 상실의 부정적 효과를 잘 설명하여 청소년 게임 과몰입에서 학업스트레스와 자기통제의 영향력에 대한 사회/정책적 관심과 연구의 필요성을 제시하고 있다.

ABSTRACT

This study examined a pathological gaming model based on escape model. With a data set collected from 825 Korean adolescents, the associations among academic stress, depression, self-esteem, self-control, and pathological gaming were tested. Academic stress increased the degree of depression while it decreased self-esteem and self-control. The declined self-control, in turn, exacerbated pathological gaming. Results and implications were discussed.

Keywords : Gaming Disorder(게임 장애), Escape Theory(도피이론), Academic Stress(학업스트레스), Depression(우울), Self Esteem(자존감), Self Control(자기통제)

Received: Jan. 13. 2020 Revised: Mar. 20. 2020
Accepted: Apr. 07. 2020
Corresponding Author: Eui Jun Jeong (Konkuk University)
E-mail: stevejeong@gmail.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

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

1. 서론

게임 과몰입은 게임이용에 지나치게 몰입해 스스로를 조절하지 못하고 일상적 사회적 생활에 적응하지 못하는 부정적인 결과가 이어지는 증상을 일컫는다[1,2,3]. 이는 최근 세계보건기구(WHO)가 게임장애(Gaming Disorder)라는 명칭으로 국제질병목록(ICD-11)에 공식적으로 등재하면서 질병의 일환으로까지 다루어지고 있다.

그러나 일부 전문가들은 게임 과몰입을 질병으로 간주하는 것은 타당하지 않다는 의견을 제시하고 있다. 대표적으로 Aarseth, Ferguson 등의 사회심리학자들은 관련 연구의 지역적 편중성과 부정확한 척도의 활용, 객관적 연구 데이터의 부족 등을 근거로 질병화 결정을 비판하고 있으며, 게임의 질병화가 뉴미디어를 향한 지나친 공포감을 조장할 수 있다고 주장한다[1,4]. 같은 맥락에서, 최근에는 게임 과몰입의 근본 원인이 게임 그 자체라기보다는 오히려 개인의 심리적 사회적 문제와 그로 인한 조절능력 상실의 인지능력 저하에 기인한다는 종단 연구도 발표되고 있다[2,5]

게임 과몰입을 게임이용에서 기인하는 질병으로 보는 시각과 사회문화적 요인을 통한 일시적인 인지능력 저하로 보는 시각은 그 나름의 경험적 근거를 가지고 있다. 그러나 두 가지 시각 모두 보다 다양한 이론적 근거를 통한 실증적 연구를 통해 그 원인과 발전 양상을 규명할 필요가 있다[1,2,4].

이러한 입장에서, 본 연구는 최근 사회문화적 관점에서 과의존 또는 중독에 대한 설명 메커니즘으로 사용되어 주목받고 있는 도피이론을 토대로 청소년의 게임 과몰입에 대해 접근하고자 한다. 도피이론은 약물중독과 같은 질병을 설명하는 도구로 사용되었고, 그에 대한 원인을 부정적 환경과 자아인식(self-awareness), 그리고 조절능력 상실의 과정으로 다루고 있어, 게임 과몰입에 대한 객관적인 원인 규명에 중요한 이론적 배경을 제시하고 있다. 따라서, 본고는 도피이론을 바탕으로 청소년의 학업스트레스와 우울감, 그리고 자존감과 자기통제를

통해 궁극적으로 게임 과몰입에 이르는 과정을 경로모델의 통계적 검증을 통해 분석하고, 이를 토대로 청소년 게임 과몰입의 주요한 요인과 메커니즘을 설명하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 도피이론

Baumeister의 도피이론(Escape Theory)은 부정적인 외부환경으로 인해 개인의 조절능력이 상실되어 가는 과정을 인과적으로 설명하고 있다[5]. 해당 이론은 주로 부정적인 환경에 노출된 개인이 자살에 이르는 과정을 설명하는데 활용되지만, 최근에는 자살 외에 폭식, 인터넷, 스마트폰, 페이스북 등의 기기나 콘텐츠의 부적절한 이용에 이르기까지 다양한 종류의 문제행동을 설명하는데 사용되고 있다[7,8,9].

도피이론은 외적 환경에 영향을 받은 현재의 상황이 일반적인 기대나 기준에서 벗어남으로써 문제가 발생한다고 가정한다[5]. 특히 부정적 환경과 그와 연관된 부정적인 경험은 자기 기대와 현실 사이의 불일치를 극대화시킴으로 자기 탓과 자기비난을 야기하고 결국 개인의 자존감을 떨어뜨리게 한다. 이러한 과정에서 스스로에 대한 실망감은 개인으로 하여금 부정적인 자아인식에 매몰되게 만드는데, 낮아진 자존감은 개인의 심리건강에도 영향을 미쳐 우울이나 불안과 같은 부정적 정서상태를 유발하게 된다.

이러한 연쇄작용은 결국 개인의 인지해체를 불러일으켜 결과적으로 정상적인 사고를 할 수 없게 되며, 이상적 자아와 현실간의 간극에 대해 스스로 견디지 못하고 자기도피에 이르게 한다. 요컨대, 이러한 부정적 환경에 지속적으로 노출되는 개인은 스스로 자제력을 상실할 가능성이 높아지며 나아가 자살과 같은 극단적인 자기파괴 행위를 보일 수도 있는 것이다.

2.2 청소년의 학업스트레스

학업스트레스는 청소년 계층에게 심적 부담을 안기는 주된 요소 중 하나이다. 특히 대입 경쟁에 대한 사회적 압력이 높은 국내의 문화적 특성을 감안한다면, 학업스트레스는 청소년의 정신건강 문제에 있어 매우 중요한 요인 중 하나라고 할 수 있을 것이다[2]. 이에 착안하여 본 연구는 학업 스트레스를 청소년의 대표적인 부정적인 상황으로 설정하고 게임 과몰입이라는 도피행동으로 이르는 과정을 확인하였다. 다시 말해 도피이론에서의 외부에서의 부정적인 사건으로 학업 스트레스를 선정하였으며, 이 학업 스트레스는 도피이론의 사건의 내면화와 저평가, 즉 자존감에 영향을 미칠 것으로 예측된다.

2.3 자존감 및 우울

자존감(self-esteem)은 자신에 대한 부정/긍정적 평가로 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도를 나타낸다[11]. Baumeister는 자존감을 도피이론의 주요 요인으로 꼽았으며 낮은 자존감이 자책의 형태로 나타나 부정적 행동을 초래할 수 있다고 언급하였다. 이 외에도 자존감은 게임 과몰입 연구에 있어서 주요 변인으로 지적되어 왔는데, 낮은 자존감이 게임 과몰입을 증대시킨다[3,12]. 이어서 도피이론에서는 부정적인 자아인식이 개인의 심리건강에 부정적 영향을 직접적으로 미침을 언급하며 그 연관성을 주장한 바 있다. 즉 자존감의 하락이 우울의 증가를 가져올 것을 예측할 수 있다.

우울(depression)은 무기력, 자기비관 등 개인의 정신건강에 악영향을 미치는 것으로 알려져 있다. 특히 높은 우울은 중독을 비롯한 부정적인 행동에도 유의미한 영향을 미치는 것으로 알려져 있으며, 이에 따라 우울은 게임 과몰입 연구, 인터넷 중독 등의 연구에 광범위하게 활용되고 있다[13]. Rosenberg에 의하면 낮은 자존감을 가진 사람은 우울과 같은 정서 상태를 가지지만 자존감이 높은 사람은 자신감, 인내, 높은 대인관계 능력을 가진

다 하였다[14]. 이에 따르면 낮은 자존감은 우울을 유의미하게 증대시킬 것으로 보인다. 도피이론에서 언급하였던 부정적인 자아인식은 우울에 영향을 미칠 뿐 아니라, 인지해체로 이어짐을 주장한 바 있다. 즉 자존감의 하락이 우울의 증가에 이어 스스로의 통제력을 상실함을 알 수 있다.

2.4 자기통제

자기통제(self-control)란 장기적인 이익 또는 목표 달성을 위해 당면한 유혹에 저항하는 심리적 역량을 의미한다[15]. 자기통제는 다양한 부정적인 행동 특히, 중독관련 연구에서 활발히 활용되고 있는데, 자기통제력의 상실로 인해 행위중독의 연관성도 보고되었다[16]. 특히, 최근 게임 과몰입 관련 연구에서도 자기통제는 가장 핵심적인 요인으로 보고되고 있다[10,17,18]. 결국 도피이론에서의 와해된 인지상태가 자기도피로 이어진다는 메커니즘을 대입하면 자기통제력의 상실이 일상이 아닌 게임행위에 매몰시키는 상태로 이끌어 감을 예측할 수 있다.

2.5 게임 과몰입

게임 과몰입에 대한 개념과 측정지표는 현재까지도 표준화되지 못하고 다양한 방식이 혼재되어 있는 상황이다. 게임 과몰입 연구는 인터넷 중독 연구로부터 출발하는데, Goldberg는 인터넷 중독을 인터넷이용에 대한 병리적이고 강박적인 사용으로 규정하고, 인터넷 게임에 대한 중독을 그 하위 유형으로 두었다[19]. 같은 입장에서, Young은 집착, 내성, 금단, 갈등 등을 평가하여 그 합산한 점수를 인터넷 중독 측정 지표로 사용했는데, 여기서 게임중독을 인터넷 중독의 하위개념으로써 활용하였다. 이러한 접근은 물질중독의 기본 개념을 차용해 행위중독으로써의 인터넷 중독을 개념화한 것인데, 최근 미국정신의학회(APA)의 정신질환의 진단 및 통계편람(DSM-5)에서도 같은 방식으로 활용되었으며, ICD-11에서도 그 맥락이 이어지고 있다.

이러한 흐름에서 인터넷은 물론 게임 과몰입을 측정하는 데 Young척도가 가장 널리 이용되고 있다 [20].

3. 연구방법

3.1 분석자료 및 조사대상

청소년의 게임 과몰입 측정을 위해 한국콘텐츠진흥원의 게임이용자 패널 연구의 데이터를 활용하였다. 해당 패널은 게임을 이용하는 청소년 및 초기성인 2000명을 대상으로 매년 2회씩 실시한 연구로 본 데이터는 2017년도 상반기에 이루어진 설문을 활용하였다. 연구에 활용된 변수에 모두 응답하고 6개월 간격으로 3회 연속으로 참여한 인원을 대상으로 선별한 결과, 연구에 활용된 인원은 총 825명으로 나타났다.

인원 구성은 남 409(49.6%), 여 416(50.4%)으로 구성되어 있다. 그리고 중학교, 고등학교, 대학교 각각 1학년에 대해 설문이 실시되었는데, 각각 296명(35.9%), 290명(35.2%), 239명(29.0%)이다. 지역별로는 서울 464명(56.2%), 경기 243명(29.5%), 인천 118명(14.3%)로 나타났다.

3.2 변수 및 기술통계

학업스트레스 측정을 위해 김교현과 전경구(1993)가 개발한 생활스트레스 척도 가운데 학업요인 10문항 가운데 “공부하는데 주의집중이 되지 않았다” 등 2문항을 사용하였다[21]. 척도는 “전혀 아니다”, “보통”, “자주”의 3개로 측정하였다. 평균 .70, 표준편차 .478, 신뢰도 .765로 나타났다.

자존감 측정을 위해 10개 문항으로 이루어진 The Rosenberg Self Esteem Scale(RSES)를 사용하였으며, ‘나는 내 자신에 대해 긍정적인 태도를 가지고 있다.’와 같은 낮은 자존감에 대한 4개 문항을 사용하였다[14]. 각 문항에 대해 “전혀 아니다”부터 “매우 그렇다”까지 4점 척도로 실시하였다. 점수가 높을수록 높은 자존감을 의미한다. 평

균 3.34, 표준편차 .484, 신뢰도 .924로 나타났다.

우울은 미국정신건강연구소의 CES-D(Center for Epidemiological Studies of Depression Scales)를 <한국복지패널>에서 번안한 버전을 사용하였다[22]. 이는 자신의 심리적 태도를 자기보고식으로 측정한 총 11개 문항으로 구성되어 있다. “상당히 우울했다”와 같은 항목들이 있으며 “전혀 없다”부터 “대부분 그랬다”까지 4점 척도로 측정하였다. 점수가 높을수록 우울이 높은 것을 의미한다. 본 연구에서는 4개 항목을 사용하였으며 평균 .66, 표준편차 .319, 신뢰도 .885로 나타났다.

자기통제로는 BSCS(The Brief Self Control Scale)를 사용하였으며, 기존 13문항 중 ‘나는 장기 목표에 맞춰서 일을 효과적으로 진행할 수 있다.’와 같은 자기통제에 대한 총 3문항으로 구성하였다[23]. 평균 3.19, 표준편차 .893, 신뢰도 .815로 나타났다.

게임 과몰입 측정을 위해 가장 널리 사용되는 IAT(Internet Addiction Test)척도를 사용하였다 [24]. 이 척도는 도박중독 측정도구를 기반으로 작성된 인터넷 중독 측정도구 (IAT, Internet Addiction Test)로 게임 과몰입 측정을 위해 게임 중독 도구로 번안하여 널리 이용되어 왔다[19,20]. 총 20문항이며 본 연구에서는 “게임을 할 때 몇 분만 더”라고 하면서 계속해서 게임에 열중하곤 한다.”와 같은 16개 항목을 사용하였다. 각 항목은 “거의 아니다”부터 “매우 그렇다”까지 5점 척도로 평가하였다. 평균 2.18, 표준편차 .478, 신뢰도 .970으로 나타났다.

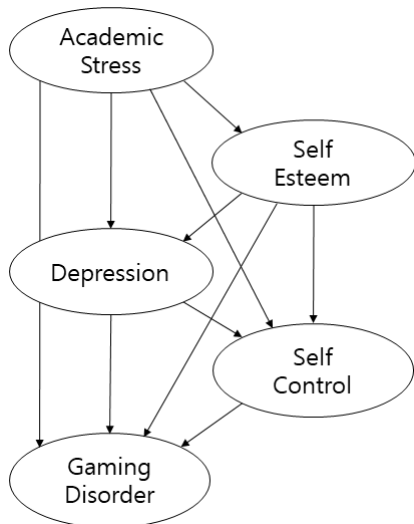
[Table 1] Descriptive Statistics for Variables

	Mean	SD	α
Academic Stress	.70	.478	.765
Self Esteem	3.34	.484	.924
Self Control	3.19	.893	.815
Depression	.66	.319	.885
Gaming Disorder	2.18	.478	.970

SD : standard deviation, α : Cronbach's α

3.3 연구모형 및 분석 방법

도피이론을 기반으로 학업스트레스가 자존감과 우울, 자기통제, 게임 과몰입에 미치는 영향을, 자존감의 변화가 우울과 자기통제, 게임 과몰입에 미치는 영향을, 그리고 우울이 자기통제와 게임 과몰입에, 그리고 자기통제가 게임 과몰입에 미치는 영향을 확인하려 하였다. 분석은 IBM SPSS 22.0 과 AMOS 22를 사용하여 분석하였고 도피이론을 바탕으로 학업스트레스가 게임 과몰입에 이르기까지의 과정을 구조방정식모형을 통해 분석하였다 [Fig. 1].



[Fig. 1] Academic Stress to Gaming Disorder Structural Equations Model

4. 연구결과

먼저 구성요인들의 측정모형에 대한 적합도 지수를 확인한 결과 본 모형이 적합함을 확인하였다 [Table 2]. 또한, 측정항목 간의 확인적 요인분석을 통해 잠재변인의 판별타당성을 검증하는 개념 신뢰도(Construct Reliability: CR)와 분산추출지수(Average Variance Extracted: AVE)를 통해 각

요인의 판별타당성도 입증하였다[Table 3,4].

[Table 2] Model Fit

χ^2	1013.258	RMSEA	.048
df	351	RMR	.035
p	.000	SRMR	.0388
TLI	.957	GFI	.919
CFI	.962	AGFI	.900

그리고 연구모형의 분석결과 및 경로계수를 확인하였다[Fig. 2],[Table 5]. 분석결과, 학업스트레스는 우울감을 증대시키는 반면($\beta=.154$) 자존감($\beta=-.404$)과 자기통제($\beta=-.596$)를 낮추는 요인으로 작용하였다. 이렇게 증대된 우울감은 궁극적으로 게임 과몰입을 증대시키는 결과($\beta=.150$)로 나타났다. 특히 주목할 점은, 학업스트레스가 가장 크게 영향을 미치는 변인이 자기통제인데, 이렇게 낮춰진 자기통제는 결국 게임 과몰입을 악화($\beta=-.441$) 시키는데 가장 큰 영향을 주는 요인으로 작용한다는 것이다.

[Table 3] Partial Pearson's correlation matrix

	Estimate				
	1	2	3	4	5
Academic Stress	-				
Self Esteem	-.404	-			
Self Control	-.704	.494	-		
Depression	.286	-.389	-.310	-	
Gaming Disorder	.306	-.309	-.467	.290	-

All p values are lower than .001 and all variables have a significant correlation.

[Table 4] The Results of Discriminant Validity and Unstandardized and Standardized Regression Coefficients of the Model

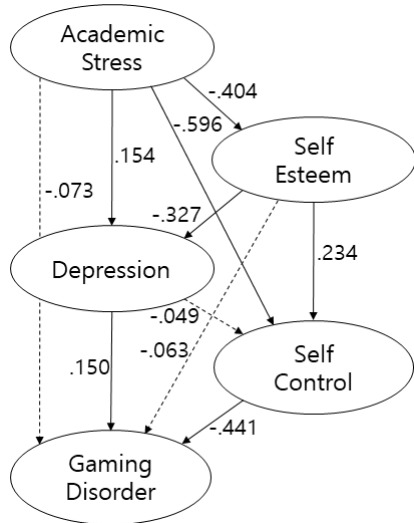
	B	β	S.E.	t-value	AVE	CR
Academic Stress → Academic Stress 1	1	.918			.796	.883
Academic Stress → Academic Stress 2	.619	.620	.045	13.822		
Self Esteem → Self Esteem 1	1	.767			.771	.930
Self Esteem → Self Esteem 2	1.008	.739	.046	21.682		
Self Esteem → Self Esteem 3	1.22	.888	.046	26.49		
Self Esteem → Self Esteem 4	1.185	.860	.046	25.716		
Self Control → Self Control 1	1	.654			.523	.765
Self Control → Self Control 2	1.233	.823	.07	17.648		
Self Control → Self Control 3	1.04	.668	.066	15.667		
Depression → Depression 1	1	.891			.852	.958
Depression → Depression 2	.978	.680	.046	21.161		
Depression → Depression 3	.978	.844	.035	27.834		
Depression → Depression 4	.805	.706	.036	22.297		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 1	1	.818			.582	.951
Gaming Disorder → Gaming Disorder 2	.895	.764	.035	25.47		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 3	1.049	.809	.038	27.682		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 4	.991	.797	.035	28.678		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 5	.886	.770	.034	25.808		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 6	.998	.818	.035	28.118		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 7	1.014	.781	.039	26.316		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 8	1.021	.788	.038	26.648		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 9	1.019	.801	.037	27.305		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 10	1.003	.807	.036	27.598		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 11	.871	.739	.036	24.296		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 12	1.006	.859	.036	27.758		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 13	1.094	.826	.038	28.532		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 14	1.071	.872	.035	31.025		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 15	1.025	.829	.036	28.709		
Gaming Disorder → Gaming Disorder 16	.799	.768	.031	25.672		

All p values are lower than .001 and all paths are significant.

[Table 5] Structural Regression Analysis Results in the Models

	B	β	S.E.	t-value
Academic Stress → Self-Esteem	-.367	-.404	.040	-9.096***
Self-Esteem → Depression	-.242	-.327	.031	-7.779***
Academic Stress → Depression	.103	.154	.029	3.598***
Self-Esteem → Self Control	.264	.234	.048	5.531***
Depression → Self Control	-.075	-.049	.057	-1.316
A. Stress → Self Control	-.613	-.596	.061	-10.068***
Self Control → Gaming Disorder	-.635	-.441	.099	-6.450***
Depression → Gaming Disorder	.330	.150	.085	3.889***
Academic Stress → Gaming Disorder	-.109	-.073	.087	-1.252
Self-Esteem → Gaming Disorder	-.102	-.063	.070	-1.466

If the p value is lower than .001, it is denoted as ***, which means that it has a significant correlation.



[Fig. 2] Result of Academic Stress to Gaming Disorder Model

5. 논의 및 결론

게임 과몰입의 개인의 환경적, 심리적 영향이 게임 과몰입에 어떠한 영향을 미치는지 확인한 결과 학업스트레스는 자존감, 우울, 자기통제를 거쳐 게임 과몰입을 변화시키고 있는 것으로 나타났다. 특히 학업스트레스의 증가가 자존감을 낮추고, 낮아진 자존감이 자기통제를 역시 감소시키며, 낮아진 자기통제가 게임 과몰입을 증가시키는 것으로 확인되었다. 이는 도피이론을 통한 외부환경이 게임 과몰입에 영향을 미치는 매커니즘이 유의미함을 증명한 것이다.

학업스트레스가 미치는 영향은 자존감뿐만이 아닌 자기통제에도 많은 영향을 미치고 있었다. 결과는 학업스트레스의 증가로 인해 자기통제가 감소할 수 있으며, 이로 인해 게임 과몰입을 억제하는 자기통제의 영향력 또한 약화될 수도 있다는 것을 시사한다. 즉 학업스트레스에 의한 고통이 통제력 상실을 야기하며 이로 인해 게임 과몰입에 더욱 취약해지는 것이다.

한편 우울의 경우 학업스트레스와 자존감의 하

락으로 인해 증가하고 있었고, 높아진 우울은 게임 과몰입을 증가시키고 있었다. 즉 우울은 학업스트레스에 의해 정적인 영향을 받고 있었으며, 자기통제력과 별개로 독립적으로 게임 과몰입에 영향을 미치고 있었다. 반면 자존감의 경우 게임 과몰입에 직접적인 영향을 주지는 않았지만 게임 과몰입을 조절하는 우울과 자기통제를 조절하는 역할을 담당하고 있음을 확인하였다.

이러한 결과를 통하여 도피이론에서의 부정적 사건으로 꼽은 학업스트레스가 게임 과몰입을 높이는 원인으로 기능하고 있음을 확인하였다. 그리고 자존감의 조절을 통해 자기통제와 우울이 게임 과몰입에 깊이 관여하고 있음도 확인하였다. 이것은 도피이론이 제시하는 외부환경 요인과 자기조절능력 상실의 부정적 효과를 잘 설명하는 것으로, 청소년 게임 과몰입에서 학업스트레스와 자기통제의 영향력에 대한 사회적 정책적 관심과 연구의 필요성을 제시하고 있다. 그리고 보다 근본적으로는 게임 과몰입의 원인에 대한 사회문화적 접근이 필요함을 말해주고 있다.

게임 과몰입의 원인을 파악하는 일은 그 현상을 관측하는 것에 비해 훨씬 더 어렵고 복잡한 문제이다. 그럼에도 불구하고 제대로 된 원인 파악 없이 현상을 성급하게 질병으로 단정 짓는 것은 그 이면에 존재하는 문제를 자칫 놓치게 만들 수 있다는 점에서 주의할 필요가 있다. 특히 게임 과몰입이 부정적인 외부요인, 즉 심리사회적 문제에 영향을 받은 문제 행동이라는 점에서 외부요인의 개선타는 근본적인 문제 해결을 위한 노력이 더욱 절실하다고 할 수 있을 것이다.

본 연구는 연구 대상이 청소년과 초기성년에 국한되었으며 부정적인 외부환경도 학업스트레스로 제한되었다는 한계를 갖고 있다. 또한, 결과의 일반화를 위해 한국뿐만 아니라 보다 다양한 나라와 연령층의 게임 이용자들을 조사할 필요도 있다. 그리고 본 연구에서 사용한 게임 과몰입 척도의 경우 인터넷게임중독 중심으로 작성되었다는 한계가 존재한다. 향후 연구에서는 다양한 이용자들을 대

상으로, 적절한 척도를 활용, 다각적인 요인들을 통한 비교분석을 진행하길 바란다.

ACKNOWLEDGMENTS

This paper was supported by Konkuk University Researcher Fund in 2019.

REFERENCES

- [1] Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., ... Van Rooij, A. J., "Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal". *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267 - 270, 2017.
- [2] Jeong, E. J., Ferguson, C. J., & Lee, S. J., "Pathological Gaming in Young Adolescents: A Longitudinal Study Focused on Academic Stress and Self-Control in South Korea", *Journal of Youth and Adolescence*, 1 - 10, 2019.
- [3] Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J., "The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits", *European Psychiatry*, 23(3), 212 - 218, 2008.
- [4] Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Carras, M. C., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., ... Przybylski, A. K., "A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution", *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 1 - 9, 2018.
- [5] Haagsma, M. C., King, D. L., Pieterse, M. E., & Peters, O., "Assessing Problematic Video Gaming Using the Theory of Planned Behavior: A Longitudinal Study of Dutch Young People", *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 172 - 185, 2013.
- [6] Baumeister, R. F., "Suicide as escape from self", *Psychological Review*, 97(1), 90 - 113, 1990.
- [7] Heatherton, T. F., & Baumeister, R. F., "Binge eating as escape from self-awareness". *Psychological bulletin*, 110(1), 86, 1991.
- [8] Jin, M. R., & Shin, S. M., "The Effects of Attachment Trauma, Self-esteem, Depression, Self-regulation on Smart phone Addiction in Korean Adolescents : Focusing on 'Escape Theory Model'", *Korean Journal of Psychology: Addiction*, 1(1), 31 - 53, 2016.
- [9] Walburg, V., Mialhes, A., & Moncla, D., "Does school-related burnout influence problematic Facebook use?", *Children and Youth Services Review*, 61, 327 - 331, 2016.
- [10] Özdemir, Y., Kuzucu, Y., & Ak, Ş., "Depression, loneliness and Internet addiction: How important is low self-control?", *Computers in Human Behavior*, 34, 284 - 290, 2014.
- [11] Rosenberg, M., Schooler, C., Schoenbach, C., "Self-esteem and adolescent problems: Modeling reciprocal effects", *Am. Sociol. Rev.* 54, 1004-1018, 1989.
- [12] Yu, C., Li, X., & Zhang, W., "Predicting Adolescent Problematic Online Game Use from Teacher Autonomy Support, Basic Psychological Needs Satisfaction, and School Engagement: A 2-Year Longitudinal Study", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(4), 228 - 233, 2015.
- [13] Lee, C., & Ok, J., "Mediating Effect of Control in the relationship of Aggression / Depression and Game Use of Adolescents", *Korean Society For Computer Game*, 27(4), 59 - 67, 2014.
- [14] Rosenberg, M., "Society and the adolescent self-image", Princeton, NJ: Princeton University Press, 1965.
- [15] Baumeister, R. F., "Yielding to temptation: Self-control failure, impulsive purchasing, and consumer behavior", *Journal of Consumer Research*, 28, 670-676, 2002.
- [16] Logue, A. W., "Self-control: Waiting until tomorrow for what you want today", Prentice-Hall, Inc., 1995.
- [17] Kyo Heon Kim, Kyum Koo Chon, "Development of a Life Stress and Coping Scale for Junior High School Students", *The Korean Psychological Association*, 12(2), 197-217, 1993.
- [18] Chen, C. & Leung, L., "Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study

linking psychological factors to mobile social game addiction”, Telematics and Informatics (2016), 33(4), pp.1155 - 1166, 2015.

- [19] Goldberg, I., “Internet addiction disorder”, 1996.
- [20] Song, D. H., “Critical Analysis of Gaming Disorder/Addiction Researches on Neuroimages, Measurement Tools, and Research Processes”, Journal of Korea Game Society 19(1), 135-145, 2019.
- [21] Kim, K. H., Chon, K. K., “Development of a Life Stress and Coping Scale for Junior Hig”, Korean Journal of Clinical Psychology 12(2), 197-217, 1993.
- [22] Korea Institute for Health and Social Affairs, Korea Welfare Panel Study, 2015.
- [23] Tangney, J.P., Baumeister, R.F., Boone, A.L., “High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success”, Journal of Personality, 271-324, 2004.
- [24] Young, K.S., “Internet Addiction: Emergence of a new clinical disorder”, CyberPsychology and Behavior, Vol.1, pp. 237-244, 1998.



정의준(Jeong, Eui Jun)

약 력 : 2012 - 현재 건국대학교 문화콘텐츠학과 교수
2011 미시건주립대 Telecommunication 박사

관심분야 : 디지털게임, 소셜미디어, 문화기술



이대영(Lee, Dae Young)

약 력 : 2019 건국대학교 문화콘텐츠 학과 박사

관심분야 : 기능성 게임, 디지털 게임, 가상현실



이승제(Lee, Seung je)

약 력 : 2017 건국대학교 문화콘텐츠학과 박사 수료

관심분야 : 게임 문화, 게임 인문학, 게임 사회
