

# 게임 중독의 대안적 해석을 위한 과정중심적 행위 경험에 대한 연구: 집단적 게임 이용을 중심으로

육은희

서울대학교 지능정보사회 정책연구센터  
youk\_nnn@naver.com

A Study on Process-centered Behavioral Experience for Alternative  
Interpretation of Game Addiction

Eun-Hee Youk

Center of Intelligent Society & Policy, Seoul University

## 요 약

본 연구는 게임 중독에 이르는 과정에서 개인의 신경생리학적 특성, 게임 이용 행위의 특성, 그리고 심리학적·개인적 특성이 어떻게 상호작용하는가를 살펴보고자 했다. 이를 위해 18세부터 24세의 남녀 대학생 154명을 대상으로 설문조사를 실시하였으며 다음과 같은 연구결과를 도출했다. 첫째, 감각추구성향은 게임 중독에 유의미한 영향을 미치지 않았다. 그러나 집단적 게임 이용은 게임 중독에 정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 둘째, 집단적 게임 이용과 게임 중독에 대한 성별의 조절효과가 발견되었다. 즉 집단적 게임 이용이 게임 중독에 미치는 영향은 남성보다 여성에게서 더 높은 경향이 있음을 알 수 있었다.

## ABSTRACT

This study examined how the use of co-game play, which implies specific behavioral condition, changes the influence and direction of the sensation seeking, gender, and identity stability, which are predictors on game addiction. The results of this study are as follows. First, sensation seeking had no significant effect on game addiction. However, the main effect of co-play on game addiction was confirmed. Second, the moderating effects of gender on co-play and game addiction were significant. It indicates that co-play has a greater impact on game addiction in female than male.

**Keywords** : Game Addiction(게임중독), Sensation Seeking(감각추구성향), Games Co-Play(집단적 게임 이용), Identity Stability(자아안정성)

Received: Nov. 10, 2021    Revised: Dec. 2, 2021  
Accepted: Dec. 16, 2021  
Corresponding Author: Eun-Hee Youk (Seoul University)  
E-mail: youk\_nnn@naver.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

2019년, 세계보건기구 WHO(World Health Organization)가 게임이용장애(질병코드: 6C51)를 질병코드로 포함하는 11차 국제질병분류(ICD-11)를 승인함에 따라 학계와 산업계, 의료계의 논쟁이 확대되었다. 11차 국제질병분류는 게임이용장애(질병코드: 6C51)를 질병코드로 포함하는 내용을 골자로 하며, 이는 게임장애가 도박중독(질병코드: 6C50)에 이어 두 번째로 인정되는 행위 중독(behavior addiction)임을 의미한다. 게임 중독을 질병으로 접근하는 입장은 병리학적, 신경생리학적 관점에서 게임 중독을 살핀 연구들에서 일정 부분 근거를 찾는다. 예컨대 기능성 자기공명영상(fMRI), 뇌파 측정(EEG) 등의 장비를 이용하여 물질 중독자에게서 발견되는 비정상적인 신경생리학적 특성이 게임 중독자에게서도 발견됨을 보이는 연구들이다[1,2].

한편 이들 연구가 물질 중독의 차원에서 게임 중독을 살펴왔다는 지적과 함께 행위 중독의 차원에서 게임 중독에 접근해야 할 필요성이 제기되기도 했다[3]. 이는 행위 중독과 물질 중독의 결과가 유사한 양상으로 나타날 수는 있으나, 그 원인에서는 차이가 존재한다는 의미로 해석해볼 수 있다.

가령 마약, 알코올 등 물질에서 비롯되는 중독은 물질 자체가 쾌락을 느끼게 하고 중독을 유발한다. 하지만 게임 이용과 같은 행위적 차원의 중독은 그 과정에서의 ‘특정한 조건’이 보상으로 작용하고 이것이 중독으로 이어질 수 있다는 설명이다[3,4]. 특정한 조건은 행위 과정에서 발생하는 이용자 경험으로[3] 게임 공간에서 사교적 관계를 형성하거나 반사회적으로 행동하는 등의 예를 들 수 있다. 이때 개인마다 경험하는 특정한 상황 조건에는 차이가 있고 이것이 재미, 몰입과 같은 보상 수준에 차이를 가져와 누군가는 단순한 여가 생활로서, 누군가는 중독적 행위로서 게임을 이용한다는 것이다.

이러한 논의는 게임 중독의 원인과 해결방안을 도출하는 데 있어 물질 중독과는 차별화된 방식으로 접근할 필요가 있음을 시사한다. 게임이라는 행위 자체보다 행위 과정이 중독에 영향을 미치는 주요한 요인일 경우, 행위를 규제하는 것은 게임 중독에 효과적인 대안이 아닐 수 있다. 더불어, 게임 이용을 중독적 경향과 연관짓는 식의 규제나 논의는 중독적 경향을 보이지 않는 대다수의 게임 이용자를 잠재적 중독·이상행위자로 낙인찍을 위험이 있다[3,5]. 즉 게임 전체를 중독적 경험과 연결지을 수 있는 오류의 가능성을 낮추고 게임 중독의 효과적인 대안을 마련하기 위해서는 그 원인에 대한 보다 세밀하고 정교한 탐구가 요구된다고 할 수 있다.

이에 본 연구는 게임 중독을 행위 과정에서 발견되는 것으로 이해하고, 어떤 게임 경험이 게임 이용자의 특성과 결합하여 중독으로 이어지는가를 살피고자 한다. 구체적으로, 게임 행위 경험인 집단적 게임 이용과 신경생리학적 특성인 감각추구성향이 게임 중독에 영향을 미치는가를 살필 것이다. 더불어, 심리적 요인인 자아안정성과 개인적 특성인 성별이 독립변인과 어떠한 상호작용을 통해 게임 중독에 영향을 미치는가를 알아볼 것이다. 이는 집단적 게임 이용이라는 행위 경험이 개인의 다양한 특성과 어떤 방식으로 상호작용하여 중독으로 이어지는가를 살펴보고자 하는 시도라고 할 수 있다.

## 2. 선행연구 검토

### 2.1. 게임 중독에 관한 논의

중독은 특정 대상에 과도하게 의존함으로써 스스로를 통제할 수 없는 상태를 말한다. 중독은 의존 대상이 마약이나 알코올 등의 물질일 경우 물질 중독(substance addiction)으로, 도박이나 소비와 같은 행위일 경우 행위 중독(behavioral addiction)으로 구분될 수 있다[6]. 이 중 게임 중독은 행위 중독에 해당하며 1990년에 행위 중독이라는 용어가

처음 제시된 이래로 게임 중독에 다양한 방식으로 접근하려는 연구들이 수행되었다.

게임 중독을 물질 중독과 유사하게 병리학적 관점에서 설명하려는 연구들은 행위 중독자와 물질 중독자 간에 유사한 증상들이 존재하는가를 탐구해 왔다[2]. 예컨대 물질 중독자와 게임 중독자 모두 높은 충동성과 과민성, 통제력 상실과 같은 인지 메커니즘의 손상을 경험할 뿐 아니라(Clark, 2010) 뇌 보상체계의 활성화, 과도한 도파민 분비 등의 신경생리학적 변화를 수반한다는 것이다[1]. 물질 중독의 대표적 증상이라 할 수 있는 금단과 내성이 행위 중독자에게서 관찰된다는 점도 보고되었다[7].

한편 다른 관점의 연구들은 인터넷, 스마트폰, 게임 등에 대한 중독은 사회 전반에 만연해 있는 현상이며, 따라서 이들 행위를 중독으로 지칭하는 것은 사회구성원 대다수를 이상행위자로 낙인찍을 수 있는 위험이 있다고 지적한다(송두현, 2019; 이상혁·김은미, 2019). 가령 담배나 약물 자체에 의존하는 물질 중독과 달리 행위 중독은 그 과정에서의 차별적인 경험에 의한 것이므로 행위 자체를 중독과 연관 짓는 것은 설득력이 떨어진다는 설명이다.

이러한 관점의 연구들은 게임 중독을 부추기는 개인적·심리적·사회적 요인에 대해 집중해왔다[8,9]. 예컨대 정과 킴[10]은 온라인 효능감이 게임 중독을 증가시키지만 오프라인 효능감, 부모와의 사회적 활동, 게임 이용에 대한 주변인들의 부정적 태도는 게임 중독을 감소시키고 있음을 보고했다. 장과 킴[9]은 청소년을 대상으로 한 연구에서 비행 수준, 스트레스는 게임 중독에 정적인 영향을 미치지만 가족 친밀성, 자기효능감, 자기통제력은 게임 중독에 부적인 영향을 미친다는 것을 발견하였다. 이외 불안, 외로움, 대인관계 유능성, 집단 규범 등이 게임 중독의 예측변인으로 검증하는 연구들도 수행되었다[11,12].

또한 그 사례가 많지는 않으나 집단적 게임 이용, 사교적·반사회적 게임 이용 등 게임 행위 특성에 대한 탐구도 진행되었다[3,13,14]. 가령 소셜 게임 이용자를 대상으로 중단 연구를 실시한 공 등

[14]은 게임에 대한 태도, 예상된 즐거움, 집단 규범, 사회정체성이 집단적 게임 이용에 대한 욕구를 증가시켰고 이것이 습관적 게임 이용, 자기조절결핍에 영향을 미쳐 게임 중독으로 이어졌음을 발견하였다. 이상혁과 김은미[3]는 게임 내 사교적 행동, 분석적 행동, 반사회적 행동과 중독의 연관성을 살펴본 결과 사교적·반사회적 게임 행동은 게임 중독 요인 중 온라인 관계선호를, 반사회적 행동은 게임으로 인한 현실에서의 부정적 경험을 증가시키는 것을 확인하였다. 이들 연구자는 게임의 특정한 상황 조건이 게임 중독을 유발하는 트리거(trigger)로 작용하며 따라서 모든 게임 이용자를 예비 중독자로 바라보는 포괄적인 해석에서 정밀한 분석과 논의가 더해져야 함을 제안하였다.

## 2.2. 게임 행위 경험: 집단적 게임 이용

집단적 게임 이용은 온·오프라인 친구들과 사회적·전략적인 차원에서 관계를 맺고 함께 게임을 이용하는 것을 의미한다. 예컨대, 게임 공간에서 길드, 클랜, 혈맹과 같은 공동체를 형성하여 공동체 구성원들과 협력하고 미션을 수행하는 등의 행위는 집단적 게임 이용의 대표적인 예시라고 할 수 있다. 스마트폰의 등장과 함께 네트워크 게임(Social Network Game) 이용이 증가하면서 부모, 친구, 동료들과 소통하며 게임을 이용하는 것 또한 집단적 게임의 한 예이다.

기존 연구들은 공동체적 게임 이용, 협력적 게임 이용과 같은 관점에서 집단적 게임 이용의 경험과 효과를 탐구해 왔다[15]. 이는 상당수의 연구들이 게임의 부정적 효과와 상반되는 긍정적 효과로서 오프라인에서의 공동체 경험이 온라인 게임에서도 나타날 수 있음을 규명하고자 했기 때문이다. 가령 가능성 게임(serious game)의 교육적 효과를 검증하고자 하는 연구에서는 학습 능력을 극대화시킬 수 있는 요소로 협력적 게임을 활용하여 집단적 게임 이용에 대한 긍정적 전망을 제시했다[16]. 또한 사회적 관계 욕구를 충족시키는 활동으로 협력적 게임 이용을 조망한 연구는 게임 내에서의 상호작

용이 게임 이용자의 흥미와 즐거움, 목표지향적 행동, 게임 이용 및 재이용 의도에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 확인하기도 했다[17].

공동체 내에서 이루어지는 협력 경험은 사회관계의 양과 질을 예측하게 하는 요인에 해당한다. 이때 한 가지 주의할 점은 게임 공간에서의 집단적 행동이 반드시 협력적인 형태를 띠지는 않는다는 점이다. 가령 비록 한 집단의 게임 이용이 호혜적으로 나타날지라도 외집단 구성원들에게는 그 행동이 적대적일 수 있다. 또한 집단적 게임 이용이 협력적이든 그렇지 않든, 사회관계형성을 통한 긍정적 게임 경험이 게임에 대한 즐거움을 증가시켜 과도한 게임 이용을 야기할 가능성 역시 배제할 수 없다[18].

실제로 이상혁과 김은미[3]는 게임 내에서의 사회적 행동과 반사회적 행동 모두 게임 중독을 증가시키는 것을 발견했다. 이와 유사하게 게임 내에서의 사회적 관계 형성 정도가 높을수록 게임 중독도 증가하는 것으로 확인됐다[19]. 이러한 결과들은 집단적 게임 이용에 관한 과거의 논의들이 집단적 게임 행위가 게임 중독에 미치는 영향을 실질적으로 반영하지 못하고 있을 수 있음을 시사한다. 즉 집단적 게임 이용 행위가 게임 중독을 증가시킬 수 있음에도 불구하고 이를 긍정적 측면에서만 탐구하려 했다는 지적이 가능한 것이다.

따라서 게임 내에서의 집단적 이용 행위가 사회적으로 긍정적 혹은 부정적 의미를 지니는가를 탐구하는 것보다는 집단적 게임 이용이 게임 중독에 어떠한 영향을 주는가를 탐구하는 것이 더욱 중요해진다. 즉 집단적 게임 이용을 게임 중독에 영향을 주는 하나의 행위 조건으로 접근하여 그 효과를 고찰할 필요가 있다.

### 2.3. 감각추구성향

감각추구성향은 다양함과 새로움, 복잡하고 강한 감각에 대한 욕구를 충족시키기 위해 신체적·사회적 위험을 기꺼이 감수하고자 하는 개인의 성향으로 정의된다[20]. 이러한 감각추구성향이 높은 사람은 자극의 양을 증가시키는 위험한 행동을 선호하

는 경향을 보인다[21]. 외부 자극에 의한 각성 수준은 특정 행동이 높은 위험성을 수반할 때 더 증가하기 때문이다. 이는 뇌 신경전달물질계의 활성화와 각성 수준의 증가, 높은 수준의 감각을 충족시키기 위한 행동이 서로 연관되어 발생하는 연쇄작용이라는 것을 의미한다. 미디어 관련 연구들에서도 감각추구성향은 미디어의 과도한 이용을 예측할 수 있는 기제라고 설명하고 있다[22]. 이는 미디어 콘텐츠 소비가 감각추구 욕구를 효과적으로 충족시키는 간접경험의 기회를 제공하기 때문인 것으로 설명된다.

예를 들어 전투게임이나 격투게임은 일상에서 쉽게 경험할 수 없는 스틸과 사회적 규범으로부터의 해방감을 부여할 수 있다. 더불어 캐릭터가 성장함에 따라 제공되는 새로운 퀘스트(quest), 아이템, 보상은 모험과 새로움의 욕구를 충족시킬 수 있는 유용한 경험이 될 수 있다. 문제는 게임 공간에서 충족되는 감각경험이 반복적 게임 이용을 부추기고 나아가 게임 중독으로 이어질 수 있다는 점이다. 이때 높은 감각을 추구하고자 하는 개인은 수많은 자극이 주어지는 게임에 더 몰입할 것이며 과도한 몰입과 반복적 이용으로 인한 중독에 노출될 가능성이 커진다[23].

선행연구들은 이러한 논의가 타당함을 보고해왔다. 가령 메루프와 그리피쓰[24]는 감각추구성향이 게임 중독에 정적 영향을 미치고 있음을 발견했다. 또한 임지영[25]은 청소년의 권태성향이 감각추구성향을 매개로 게임 중독을 증가시키고 있음을 밝혀내었다. 이외에도 게임을 대상으로 하지는 않았으나 텔레비전, 인터넷, 스마트폰 등을 대상으로 한 연구들은[22,26,27] 감각추구성향이 매체의 이용량 및 폭력적·선정적 콘텐츠 선호에 정적인 영향을 미치고 있음을 보고하고 있다.

### 2.4. 자아안정성

자기결정성 이론(self-determination theory)에 따르면, 안정된 자아란 개인이 확고한 자아개념을 지니고 있으며 자신의 내재적 동기에 근거한 자율

적 행위를 보이는 상태를 의미한다[28]. 이 경우 자아안정성은 안정된 자아를 유지하는 정도로 정의된다. 일반적으로 자아안정성이 높을수록 내재적 동기 역시 높아지며 이를 통해 자신의 존재와 가치에 대해 긍정적으로 평가하게 되는 것으로 알려져 있다[29]. 이는 자아안정성이 게임 중독을 감소시키는 역할을 할 것임을 예상하도록 하는 한다. 실제 자아안정성이 높을수록 인터넷, 휴대폰, 게임 중독이 감소한다는 연구결과가 보고되기도 하였다[30].

아직까지 자아안정성과 중독의 관계에 대한 실증적 결과는 부족한 상황이다. 다만 자아정체성, 자아존중감, 자기효능감(self-efficacy) 같은 유사개념들을 통해 자아안정성과 중독의 관계를 예상해볼 수 있다. 가령 인터넷, 스마트폰, 게임 등의 매체 중독을 다룬 연구들은 자아정체성[31], 자아존중감[32], 자기효능감[11,33]이 중독 수준을 유의미하게 낮추고 있음을 보여준다.

본 연구는 개인의 신경생리학적 특성인 감각추구성향과 게임 행위 특성에 해당하는 집단적 게임 이용이 게임 중독을 설명하는 데 어떤 역할을 하는지 검증하는 것을 주목적으로 한다. 이때 이들 요인이 게임 중독에 동일한 정도로 영향을 줄 것으로 예상하기는 어렵다. 예컨대 자아안정성이 낮은 사람에게서는 더욱 큰 영향을 미치고 이와 달리 자아안정성이 높은 사람에게는 상대적으로 작은 영향만을 줄 것으로 예상할 수 있다.

## 2.5 성별

게임 이용에 차이를 발생시키는 성별은 생물학적인 성(sex)과 사회적 의미에서의 성(gender)을 모두 포괄하는 개념이다[34, 35]. 예컨대, 여성 게임 이용자의 게임 내 상호작용동기가 높은 것은, 생리학적으로 측면에서 뇌 좌반구와 우반구의 긴밀한 연결과 이로 인해 가능한 언어적 소통능력의 결과일 수 있다. 동시에 자녀 양육, 타인과의 타협 및 소통 등 여성에게 주어지는 사회적 역할이 여성을 사회친화적으로 만들고, 이것이 게임에서도 발현된 것이라는 해석도 존재한다.

일반적으로 남성은 여성보다 게임 이용량이 많고 복잡성이 높은 유형의 게임을 선호하며 다수의 사람들과 함께 게임을 즐기는 것으로 알려져 있다[34]. 하지만 게임 집단적 게임 이용과 같은 게임 행위 특성을 고려할 경우 남성보다 여성에게 중독 수준이 더 높게 나타날 것이라는 설명도 가능하다. 예컨대 여성의 게임 이용 동기로서 상호작용 동기가 가장 높게 나타났다는 연구[35], 게임 내에서의 대인관계 만족도가 여성 이용자의 게임 중독을 예측한다는 연구[36]가 보고되었다.

즉 여성 게임 이용자는 사회적 관계 차원에서 게임을 이용하는 경향이 있으며 이는 집단적 게임 이용이라는 게임 행위 특성이 반영될 경우 여성의 게임 중독이 남성보다 높을 수 있음을 추측하게 한다. 또한 감각추구성향에서 설명하는 경험 추구가 사회적 관계에 대한 경험을 의미하는 것이라면 감각추구성향과 집단적 게임 이용이 동시에 투입된 상황에서 성별과 중독의 관계는 다양한 양상으로 나타날 수 있다.

연구가설1: 감각추구성향이 높을수록 게임 중독 수준이 높게 나타날 것이다.

연구가설2: 집단적으로 게임을 이용할수록 게임 중독 수준이 높게 나타날 것이다.

연구가설3: 자아안정성이 높을수록 감각추구성향이 게임 중독에 미치는 영향은 감소할 것이다.

연구가설4: 자아안정성이 높을수록 집단적 게임 이용이 게임 중독에 미치는 영향은 감소할 것이다.

연구문제1: 성별은 감각추구성향이 게임 중독에 미치는 영향을 조절하는가?

연구문제2: 성별은 집단적 게임 이용이 게임 중독에 미치는 영향을 조절하는가?

### 3. 연구방법

#### 3.1 자료수집

본 연구의 가설과 연구문제를 살피기 위해 편의 표본인 국내 4년제 대학에 재학 중인 남녀 대학생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문지 첫 번째 문항에서 최근 6개월 간 온라인·모바일 게임을 이용한 경험이 있는지 질문하였고, 게임 이용 경험이 전혀 없는 경우 설문을 종료하도록 하였다. 2019년 11월 26일부터 11월 27일까지 이틀간 257부의 설문지를 회수하였으며, 이 중 지난 6개월 간 온라인·모바일 게임을 이용하지 않았거나 응답 항목이 누락된 있는 103부의 설문지를 제외하였다. 따라서 총 154개의 설문지에서 수집된 데이터를 최종 분석에 사용하였다. 설문대상자는 남성 73명(47.4%), 여성 81명(52.6%)이었으며 평균 연령은 20.51세( $SD = 1.60$ ), 연령 분포는 만 18세-24세였다.

#### 3.2 측정변인

본 연구의 측정변인은 아래와 같다. 별도의 언급이 없는 한 모든 변인은 5점 리커트 척도(1=전혀 그렇지 않다, 5=매우 그렇다)로 측정하였다.

**게임 중독:** 김주환, 김민규, 김은주 그리고 신의진[37]은 기존 척도들이 게임 중독을 모두 병리적 관점에서 바라보는 문항들로 구성되어 있다는 점을 지적하고 이를 개선한 척도를 개발했다. 이들의 척도는 게임 중독으로 인한 현실적인 문제점에 초점을 맞추고 있으며 하위차원으로 가상관계선호(3문항), 도취감(4문항), 신체증상(4문항), 통제실패(4문항), 일상생활방해(4문항) 등 5개를 포함하고 있다. 본 연구에서 사용한 설문문항은 “(가상관계선호) 게임을 하면서 알게 된 사람들이 현실에서 알고 있는 사람들보다 나에게 더 잘 해주는 것 같다.”, “(도취감) 게임을 하는 동안 나는 자신감이 생긴

다.”, “(신체증상) 게임을 많이 해서 시력이 나빠졌다.”, “(통제실패) 게임을 하다 보면 처음에 하려던 것보다 오래한다.”, “(일상생활방해) 게임 때문에 성적이 떨어지고 숙제를 하지 못하는 등 학교생활에 지장이 있다.” 등 19개였다. 측정문항에 대한 신뢰도(Cronbach’s alpha)는 .927( $M = 1.98$ ,  $SD = .67$ )로 나타났다.

**감각추구성향:** 감각추구성향은 새롭고 자극적인 것을 선호하는 성향을 나타내며 기존 연구[38,39]에서 사용된 문항들로 측정하였다. “나는 특이한 곳을 탐험하기를 좋아한다.”, “나는 무서운 것을 좋아한다.”, “나는 규칙을 깨더라도 새롭고 흥미로운 경험을 좋아한다.”, “나는 신나고 예측 불가능한 친구를 좋아한다.” 등 4개 문항을 사용하였으며 측정문항에 대한 신뢰도는 .634였다( $M = 3.03$ ,  $SD = .79$ ).

**집단적 게임 이용:** 집단적 게임 이용은 게임 이용자가 집단적 게임을 즐기는 정도로 게임 이용시 단발성으로 이루어지는 집단 구성이 아닌 주기적으로 함께 게임을 이용하는 정도를 의미한다. 이에 대한 설문문항을 구성하기 위해 영국 오프콤(Ofcom, 2019)의 <미디어 이용과 태도 보고서>에서 게임 이용 행동 유형으로 측정한 문항을 참고하였다. 설문문항으로 “나는 주기적으로 함께 게임을 이용하는 친구들이 있다.”, “게임을 할 때 혼자하기 보다 지인들과 함께 하는 편이다.” 등 2개 문항을 제시하였으며 2개 문항에 대한 신뢰도는 .806으로 나타났다( $M = 2.97$ ,  $SD = 1.38$ ).

**자아안정성:** 자아안정성은 기존 연구[30]를 참조하여 설문문항을 제시하였다. “어떤 일을 수행할 때”라는 제시어 아래 “즐기면서 하는 편이다.”, “나의 가치관에 입각해서 하는 편이다.”, “내 관심사가 중요하다.”, “내 스스로가 성장한 것 같은 기분이 든다.” 등 4개 문항에 응답하도록 하였다. 4개 설문문항에 대한 신뢰도는 .656이었다( $M = 3.87$ ,

SD = .57).

#### 4. 연구결과

[Table 1]은 감각추구성향과 집단적 게임 이용이 게임 중독에 영향을 미치는지(연구가설1, 연구가설2), 독립변인과 종속변인의 관계에서 자아안정성과 성별의 조절효과가 나타나는지(연구가설3, 연구가설4, 연구문제1, 연구문제2)를 알아보기 위한 위계적 조절 회귀분석 결과이다. 그 과정으로 Model 1에서 통제변인인 연령과 게임 이용량, 그리고 독립변인인 감각추구성향과 집단적 게임 이용을 투입하였다. 다음으로 Model 2에서 조절변인인 자아안정성과 성별을 투입하였으며 마지막으로 Model 3에서 2개의 독립변인과 2개의 조절변인에 대한 4개의 상호작용변인을 투입하였다.

그 결과 집단적 게임 이용이 게임 중독에 유의미한 영향을 미치고 있음이 확인되었다( $\beta = .21, t = 2.58, p = .011$ ). 구체적으로 집단적 게임 이용은 게임 중독에 정적인 영향을 미치고 있었으며 이는 게임을 집단적으로 이용하는 개인일수록 게임 중독 수준이 높음을 의미한다. 감각추구성향이 게임 중독에 미치는 유의미한 주효과는 발견되지 않았다.

[Table 1] Result of effect of sensation seeking and co-play on game addiction, and the moderating effect of identity stability and gender

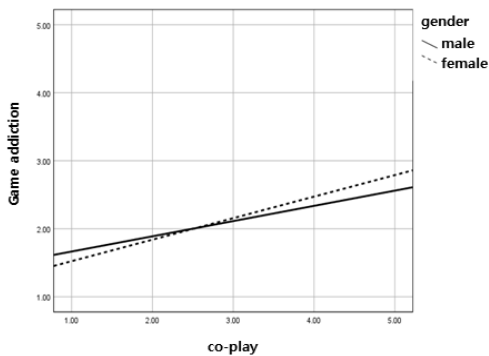
	game addiction					
	Model 1		Model 2		Model 3	
	$\beta$	$t$	$\beta$	$t$	$\beta$	$t$
age	.05	.70	.09	1.21	.11	1.50
UAG	.34	4.21***	.38	4.54***	.39	4.88***
SS	.01	.15	.04	.55	.05	.65
CP	.22	2.64**	.22	2.75**	.21	2.58*
IS			-.14	-1.82*	-.13	-1.62
Ge			.12	1.39	.10	1.16

SS × IS			-.14 -1.74+
CP × IS			-.04 -.46
SS × Ge			-.08 -1.10
CP × Ge			.20 2.52*
$R^2$	.23	.25	.31
$\Delta R^2$	-	.02	.06
Adj $R^2$	.21	.22	.26
$F$	11.122***	8.233***	6.445***

+  $p < .10$ , \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

UAG = Use Amount of Game, SS = Sensation Seeking, CP = Co-Play, IS = Identity Stability, Ge = Gender

다음으로 집단적 게임 이용과 성별의 유의미한 상호작용효과가 발견되었다( $\beta = .20, t = 2.52, p = .013$ ). 구체적으로 집단적 게임 이용 정도가 높아짐에 따라 여성의 게임 중독 수준이 남성보다 높아지는 경향이 발견되었다(<그림1> 참조). 또한 집단적 게임 이용이 낮은 개인에게서는 성별에 따른 중독 수준의 차이가 없었으나 집단적 게임 이용이 높은 개인들에게서는 성별에 따른 중독 수준의 차이가 있었다. 즉 집단적 게임 이용이 게임 중독에 미치는 영향은 남성보다 여성에게서 더 크게 나타남을 알 수 있었다. Model 3의 설명량은 26%로 나타났으며 Model 1에 비해 5%, 모형2에 비해 4% 정도 증가한 수치였다. 이에 따라 본 연구에서 도출한 집단적 게임 이용과 게임 중독에 대한 성별의 조절효과는 유의미했다.



[Fig. 1] Moderating effect of gender on co-play and game addiction

## 5. 논의 및 결론

본 연구는 게임 과정에서의 행위 경험인 집단적 게임 이용의 투입으로 인해 게임 중독에 대한 감각추구성향, 자아안정성, 성별의 영향력이 어떠한 변화를 보이는지 살피고자 하였다. 구체적으로 게임 중독에 영향을 미치는 신경생리학적 특성으로 감각추구성향, 게임 행위 특성으로 집단적 게임 이용의 주효과를 살펴보고자 하였다. 더불어 독립변인이 종속변인에 이르는 경로가 단선적이지 않을 것이라는 이론적 가정 하에 독립변인과 종속변인의 관계에서 심리학적 특성인 자아안정성과 개인적 특성인 성별의 조절효과가 나타나는지 확인하고자 했다. 이를 위해 남녀 대학생을 대상으로 설문조사를 실시했고, 연구 결과는 다음과 같다.

연구가설1에 대한 결과로 감각추구성향이 게임 중독에 영향을 미칠 것이라는 가설은 지지되지 않았다. 감각추구성향은 선행연구들에서 밝혀온 게임 중독의 주요 예측 변인 중 하나이다[24,25]. 이는 강한 자극과 새로운 경험이 지속적으로 주어지는 게임 공간이 높은 감각추구성향을 가진 개인의 욕구를 충족시켜주기 때문으로 설명될 수 있다. 그럼에도 불구하고 본 연구에서 감각추구성향이 게임 중독에 유의미한 영향을 미치지 않은 것은 본 연

구에서 사용한 게임 중독 척도에 의한 것일 수도 있다. 가령 본 연구에서 사용한 게임 중독 척도는 [37] 병리적 차원에서의 게임 중독을 측정하는 것에 대한 문제점을 개선한 게임 중독 측정 도구이다. 즉 게임 중독을 병리적 차원으로 접근하지 않을 경우 감각추구성향의 영향력이 유의미하지 않을 가능성을 조심스럽게 예측해볼 수 있다. 다만 본 연구가 편의 표본을 대상으로 했기 때문에 이러한 결과가 도출되었을 가능성도 배제할 수 없다. 또는 본 연구에서 다루지 못한 또 다른 변인의 영향력이 개입되었을 수도 있다. 이에 대해서는 후속 연구를 통해 그 원인에 대한 상세한 논의가 이루어질 수 있을 것이다.

다음으로 집단적으로 게임을 이용할수록 게임 중독 수준이 높게 나타날 것이라는 연구가설2는 채택되었다. 집단적 게임 이용이 게임 중독에 유의미한 영향을 미치고 있었으며 따라서 집단적 게임 이용을 많이 하는 사람일수록 게임 중독 수준이 높음을 알 수 있었다. 온·오프라인에서 만난 또래와의 게임 이용은 게임 이용자에게서 흔하게 발견되는 현상이며 실제 10~20대 게임 이용자의 30% 이상이 지인이나 친구와의 관계 유지를 위해 PC 게임을 이용하고 있음이 보고되기도 하였다[35]. 협력적 게임 이용은 게임 이용자의 흥미와 즐거움, 지속적 이용에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 알려져 있으나[17] 게임 내 협력이 반드시 호혜적인 성격을 가지는 것은 아니며 협력을 통한 사회관계 형성이 게임 이용을 증가시켜 중독으로 이어질 수 있다는 가능성도 제기되어 왔다[18]. 이를 증명하듯 일부 사례로 게임 내에서의 사회적·반사회적 행동, 게임 내에서의 대인관계 만족이 게임 중독과 유의미한 인과관계를 가진다는 연구결과도 보고된 바 있다[3]. 집단적 게임 이용이 게임 중독에 정적인 영향을 미친다는 본 연구 결과는 주로 긍정적 차원에서 거론되어 온 게임 내에서의 관계 형성이 중독을 설명하는 주요 변인으로 작용할 수도 있음을 보여준다.

연구가설3에 대한 분석결과 감각추구성향과 계



임 중독의 관계에서 자아안정성의 조절효과는 발견되지 않았다. 다만, 추가적으로 게임 중독의 하위 차원을 각각의 종속변인으로 투입하여 분석해본 결과, 일상장애 중독에 대한 감각추구성향의 영향을 자아안정성이 조절하고 있음이 나타났다( $\beta = -.18$ ,  $t = -2.11$ ,  $p = .037$ ). 자아안정성이 높은 경우 감각추구성향의 증가에 따른 일상장애 수준의 변화가 없었지만, 자아안정성이 낮은 경우 감각추구성향이 증가할수록 일상장애 수준의 증가하는 경향을 보였다. 이는 감각추구성향이 일상장애에 미치는 영향은 자아안정성이 낮은 개인들에게서 더 크게 나타남을 의미한다.

확고한 자아정체성을 지닌 사람들은 상황에 따라 유연하게 대처할 수 있는 능력을 가지고 있으며 이는 칙센트미하이[40]가 언급하는 몰입하는 사람들의 특징과도 유사하다. 안정된 자아를 가지고 있으면서 높은 감각을 추구하는 개인에게 게임은 자신의 욕구를 충족시킬 수 있는 몰입과 즐거움의 공간이 될 수 있다. 반면 안정된 자아가 부재한 채 높은 감각을 추구하려는 개인에게 게임은 지속적으로 쾌락을 느낄 수 있는 중독의 공간이 될 수 있다. 더불어 감각추구성향이 게임 중독에 미치는 영향이 자아안정성에 의해 조절된다는 본 연구의 결과는, 앞선 논의와 마찬가지로 감각추구성향이 게임 중독으로 이어지는 경로가 여러 요인에 의해 달라질 수 있음을 보여준다.

연구가설4에서 설정한 집단적 게임 이용과 게임 중독의 관계에 대한 자아안정성의 조절효과는 확인되지 않았다. 반면 연구문제2에서 제시한 집단적 게임 이용과 게임 중독에 대한 성별의 조절효과는 확인되었다. 그 경향을 보면 집단적 게임이 이용이 게임 중독에 미치는 영향은 남성보다 여성에게서 더 컸다. 이러한 연구결과가 나타난 이유로 일반적으로 여성이 남성에 비해 사회관계형성에 대한 욕구가 높으며 이러한 경향이 미디어 이용에도 반영되기 때문에 추측해볼 수 있다. 가령 이선주, 김귀애, 그리고 홍창희[41]의 연구에 따르면 인터넷 사용동기에 있어서 여성의 상호작용동기는 남성에

비해 유의미하게 높았다. 또한 여성은 남성에 비해 캐주얼 게임 장르를 선호하는 경향이 있으며 이러한 장르의 게임은 높은 사회성을 충족시킬 수 있는 장르로 분류되기도 한다[34].

이외에 검증된 바는 없으나 여러 가지 요인에서 그 원인을 유추해볼 수 있다. 예컨대 남성과 여성 모두 게임에서의 집단 형성을 중요하게 여기지만 남성은 집단 이용에서 얻는 보상보다 경쟁에서 얻는 보상을 더 크게 지각할 수 있다. 반면 여성은 경쟁이나 승패 요인보다 타인과의 상호작용을 통해 얻는 보상을 더 크게 지각하고 따라서 여성의 집단적 게임 이용이 게임 중독을 더 강하게 예측할 수 있다. 다만 현재까지 집단적 게임 이용에 대한 축적된 연구들이 부족하다는 점에서 여성의 집단적 게임 이용과 게임 중독에 대해 그 원인을 명확하게 설명하기에는 어려움이 있다. 이러한 어려움은 게임 집단의 성격, 성별에 따른 게임 집단 이용의 특성, 게임 내에서의 상호작용에 대한 질적·양적 탐구들을 통해 해소될 수 있을 것이다. 이는 집단적 게임 이용이 게임 중독에 미치는 영향이 여성들에게 크게 나타난 결과 뿐 아니라 집단적 게임 이용과 게임 중독의 관계에서 자아안정성의 조절효과가 발견되지 않은 것에 대한 근거 또한 제시해줄 수 있을 것이다.

마지막으로 연구문제1에서 제시한 감각추구성향과 게임 중독의 관계에 대한 성별의 조절효과는 발견되지 않았다. 본 연구는 앞서 감각추구성향이 게임 중독에 미치지 않은 것과 관련하여 게임 중독 측정 도구, 편의 표본의 문제, 본 연구에서 고려하지 못한 또 다른 요인의 영향력이 개입되었을 가능성을 제시하였다. 감각추구성향, 성별, 게임 중독의 관계 역시 유사한 맥락에서 그 원인을 추측해볼 수 있을 것이다. 이에 대한 명확한 설명은 후속 연구들을 통해 제시할 수 있을 것이라고 본다.

한국사회에서 게임 중독에 대한 다양한 논의와 정책들이 제안되고 있는 점을 고려할 때 본 연구의 결과는 학문적 기여와 함께 실제적 가치도 지닐 것으로 예상된다. 먼저 본 연구의 결과는 계

임 중독의 원인에 대해 보다 상세한 학문적 이해를 가능하게 해줄 것으로 기대된다. 비록 기존 연구들에서도 게임 중독의 원인에 대해 다각적으로 살펴보았지만 행위 중독으로서 게임 중독에 대한 접근은 상대적으로 이루어지지 못했다.

이러한 점에서 볼 때 본 연구의 결과는 중독의 예측 요인으로서 집단적 게임 이용이 유의미한 상황적 조건임을 보여주었다. 또한 집단적 게임 이용이 고려된 상황에서 여성의 중독 수준이 남성보다 높게 나타났다는 결과를 바탕으로, 게임 내 상황 조건에 의해 게임 중독을 예측하는 요인들의 영향력과 방향성이 달라질 수 있다는 실증적 근거를 마련하였다. 이를 통해 행위 중독을 살피는 과정에서 상황적 조건을 주의깊게 관찰할 필요가 있음을 제시할 수 있을 것이다.

다만 본 연구가 대학생을 대상으로 한 편의 표본을 활용했다는 점에서 연구결과의 해석에 주의할 필요가 있다. 감각추구성향과 게임 중독의 유의미한 관계가 도출되지 않은 것은 대학생이라는 특정 집단, 20대라는 일부 연령대, 또는 이외 또 다른 본 연구 대상자의 특성에 의한 결과일 수 있다. 게임 중독 논의에서 여러 집단의 특성을 고려하는 것은 중요하지만 이로 인해 나타날 오류의 가능성 또한 경계해야 할 필요가 있다. 더불어 게임 이용자층이 청소년에서 중장년으로 넓어지고 있다는 점에서 다양한 연령대를 가진 게임이용자 데이터를 확보하여 본 연구에서 다루지 못한 여러 심리적·개인 특성을 고려해볼 수 있는 연구를 제안한다.

한편, 집단적 게임 이용은 게임의 장르에 따라 다양한 양상으로 나타날 수 있으나, 본 연구에서는 이들 요인을 모두 고려하지 못했다. 장르의 특성을 고려함으로써 나타날 수 있는 현상에 대해 후속 연구들을 통해 세밀하게 논의해볼 필요가 있다. 마지막으로, 본 연구에서는 게임 중독의 원인과 해결책에 대한 대안적 해석을 제시하기 위한 것으로서, 중독의 개념을 차용하였으나 보다 근본적인 차원에서 게임 중독이라는 용어 사용의 적절성에 대한

문제를 제기하는 것이기도 하다. 게임 중독을 대체하는 개념으로 게임 과몰입, 병리적 게임 이용 등의 용어가 사용되고 있으나, 여전히 게임과 중독적 경향을 연관짓는 언어적 표현이 빈번하게 사용되고 있는 것도 사실이다. 따라서 학계와 산업계 논의의 전반에서 이들 용어 사용에 대한 진지한 고민과 합의가 이루어질 필요가 있다고 본다.

위와 같은 한계점에서 불구하고 본 연구는 게임 중독이라는 행위 중독에 접근하는 데 있어 집단적 게임 이용이라는 행위 경험의 영향력을 실증적으로 살폈다. 또한 행위 경험에 의해 감각추구성향, 자아안정성, 성별 등 신경생리학적·심리적·개인적 특성의 영향력과 방향성이 달라질 수 있음을 보여주었다. 이는 게임 중독에 세밀하게 접근하기 위한 시도로서 게임 중독의 원인에 대한 보다 다양한 해석의 가능성을 제공하는 데 기여할 것이라고 본다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This study was conducted with the support of the 2019 Special Research Fund support project of the Korean Association for Broadcasting & Telecommunication Studies and GS Shop, and the Center of Intelligent Society & Policy, Seoul University.

## REFERENCES

- [1] S. Kuhn, T. Gleich, R. C. Lorenz, U. Lindenberger and J. Gallinat, "Playing super mario induces structural brain plasticity: Gray matter changes resulting from training with a commercial video game", *Molecular Psychiatry*, Vol. 19, No. 2, pp. 265-271, 2014.
- [2] M. N. Potenza, "The neurobiology of pathological gambling and drug addiction: An Overview and New Findings", *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, Vol. 363, pp. 3181-3189,

- 2008.
- [3] Sang-Hyuk Lee and Eun-Mee Kim, "A New approach to predict game addiction: Focusing on the in-game behavior", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol. 63, No. 1, pp. 165-196, 2019.
- [4] Kyo-Heon Kim and Hoon-Seok Choi, "Internet game addiction: A self-regulation model", *The Korean Journal of Health Psychology*, Vol. 13, No. 3, pp. 551-569, 2008.
- [5] Doo-Heon Song, "Critical analysis of gaming disorder/addiction researches on neuroimages, measurement tools, and research processes", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 19, No. 1, pp. 131-145, 2019.
- [6] I. Marks, "Behavioural(non-chemical) addictions", *British Journal of Addiction*, Vol. 85, pp. 1389-1394, 1990.
- [7] A. M. Weinstein, "Computer and video game addiction: A comparison between game users and non-game users", *The American Journal of Dreg and Alcohol Abuse: Encompassing All Addictive Disorders*, Vol. 36, No. 5, pp. 268-276, 2010.
- [8] Jong-Min Koh, Hyang-ran Myung and Kwon-Soon Ahn, "A Study on effects of adolescent's peer attachment and social skill on internet addiction", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 24, No. 2, pp. 491-514, 2017.
- [9] E. Chang and B. Kim, "School and individual factors on game addiction: A multilevel analysis", *International Journal of Psychology*, Vol. 25, 2019. [Online].
- [10] E. J. Jeong and D. H. Kim, "Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14, No. 4, 2011. [Online].
- [11] E. J. Jeong, J. D. Kim, D. M. Lee and H. R. Lee, "A study of digital game addiction from aggression loneliness and depression perspectives", 2016 49th Hawaii International Conference On System Sciences, 2016.
- [12] S. X. Zhou and L. Leung, "Gratification, lonelinn, leisure boredom, and self-esteem as predictors of sns-game addiction and usage pattern among chineses college students", *International Journal of Cyber Behavior*, Vol. 2, No. 4, pp. 1-15, 2012.
- [13] Z. Dauriat, A. Zermatten, J. Billieux, G. Thorens, G. Bondolfi, D. Zullino and Y, "Motivation to play specifically predict excessive involvement in massively multi player online role-playing games: Evidence from an online survey", *European Addiction Research*, Vol. 17, pp. 185-189, 2011.
- [14] X. Gong, K. Z. K. Zhang, C. M. K. Cheung, C. Chen and M. L. K. Lee, "Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players' social game addiction", *Information & Management*, Vol. 56, No. 6, 2019. [Online].
- [15] D. Williams, "Groups and goblins: The social and civic impact of an online game", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 50, No. 4, pp. 651-670, 2006.
- [16] K. D. Wolf, "Communities of practice in MMORPGs: An entry point into addiction?", *Communities and Technologies Conference Paper*, pp. 191-208, 2007.
- [17] J. L. Plass, P. A. O'Keefe, B. D. Homer, J. Case, E. P. Hayward, M. Stein, M, and K. Perlin, "The impact of individual, competitive, and collaborative mathematics game play on learning, performance, and motivation", *Journal of Educational Psychology*, Vol. 105, No. 4, pp. 1050-1066, 2013.
- [18] Chan Yun and Tack Woo, "Research on the game elements and mechanism that affect the game overindulgence and addiction", *Journal of Korea Game Society*, Vol. 18, No. 6, pp. 131-142, 2018.
- [19] Z. Xu, O. Turel and Y. Yuan, "Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors", *European Journal of Information Systems*, Vol. 21, pp. 321-340, 2012.
- [20] M. Zuckerman, "Sensation seeking in England and America: Cross-cultural, age, and sex comparisons", *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, Vol. 46, No. 1, pp. 139-149, 1978.
- [21] J. W. Roberti, "A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking", *Journal of Research in Personality*, Vol. 38,

- pp. 256-279, 2004.
- [22] E. Eysenck and M. Zuckerman, "The relationship between sensation-seeking and Eysenck's dimensions of personality", *British Journal of Psychology*, Vol. 69, No. 4, pp. 483-487, 1978.
- [23] K. Wagner, "Behavioral characteristics related to substance abuse and risk-taking, sensation-seeking, anxiety sensitivity, and self reinforcement", *Addictive behaviors*, Vol. 26, No. 1, pp. 115-120, 2001.
- [24] M. Mehroof and M. D. Griffiths, "Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 13, No. 3, 2014. [Online].
- [25] Jee-young Lim, "Relationship between adolescents internal and external boredom proneness and game addiction : Mediation effects of sensation seeking", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 15, No. 5, pp. 317-326, 2015.
- [26] L. S. Chan, "Who uses dating apps? Exploring the relationships among trust, sensation-seeking, smartphone use, and the intent to use dating apps based on the integrative model", *Computers in Human Behavior*, Vol. 72, pp. 246-258, 2017.
- [27] S. S. J. Lin and C. C. Tsai, "Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents", *Computers in Human Behavior*, Vol. 18, No. 4, pp. 411-426, 2002.
- [28] E. L. Deci and R. M. Ryan, "Self determination theory and the facilitation of intrinsic motivation", *American Psychologist*, Vol. 55, pp. 68-78, 2000.
- [29] Eun-Young Kim, "Applied possibility of self-determination theory in addiction counseling", *Korean Journal of Psychology: Addiction*, Vol. 1, No. 1, pp. 17-30, 2016.
- [30] Hyung-Jin Woo, "Media audiences' self-stability, dispositional media use movies, flow, and addiction: A compative study on online game, internet, and mobile phone addiction", *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol. 21, No. 4, pp. 101-140, 2007.
- [31] Hyun-Soon Kim, "The mediating effect of self-identity in the influence of peer alienation of youth to mobile phone dependency", *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 14, No. 12, pp. 2014.
- [32] Choon-Bum Cho and Jin-Seop Lim, "Parent-child interaction and internet games addiction and delinquency in adolescence: The role of self-esteem as mediators", *Korean Journal of Youth Studies*, Vol. 17, No. 9, pp. 197-226, 2010.
- [33] Hyung-Jin Woo, "A Study on the influence of mobile phone users' self-traits on mobile phone addiction: Focusing on self-esteem, self-efficacy, and self-control", *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol. 21, No. 2, pp. 391-427, 2007.
- [34] I. Granic, A. Lobel and R. C. Engels, "The benefits of playing video games", *American Psychologist*, Vol. 69, No. 1, pp. 66-78, 2014.
- [35] Korea Creative Content Agency Reports, "A Survey of game users", 2019.
- [36] Kyeon-Woon Jung, Ho-Jin Jeong and In-Hyae Yi, "The effect of interpersonal relationship satisfaction on internet gaming addiction: The mediating effects of gaming motivation and gender difference", *The Korean Journal of Jealth Psychology*, Vol. 22, No. 22, pp. 417-432, 2018.
- [38] Hyoung-Jee Kim and Sung-Tae Kim, "A Study of smart phone addiction process: Focusing on theoretical expending of a cognitive behavioral model", *Korean Journal of Journalism & Communication Studies*, Vol. 62, No. 1, pp. 131-161, 2018.
- [39] M. Perse, M, "Sensation seeking and the use of television for arousal", *Communication Reports*, Vol. 9, No. 1, pp. 37-48, 1996.
- [40] Csikszentmihalyi. M, "Flow. New Jersey: Harper and Row", Publishers, 1990.
- [41] Seon-Ju Lee, Gui-Ae Kim and Chang-Hee Hong, "The effects of internet use motivation and stress coping on adolescent's pathological internet use: Focused on gender difference", *Korean Journal of Woman Psychology*, Vol. 16, No. 3, pp. 265-284, 2011.



육 은 희 (Youk, Eun Hee)

약 력: 2018 중앙대학교 언론학 박사  
2018-현재 중앙대학교 미디어커뮤니케이션학부  
강사  
2020-현재 서울대 지능정보사회정책연구소  
전임연구원

관심분야 : 미디어 심리, 미디어 이용 효과, 온라인 게임

---

— 게임 중독의 대안적 해석을 위한 과정중심적 행위 경험에 대한 연구: 집단적 게임 이용을 중심으로 —