

청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향: 부모 관계 및 친구 관계의 조절효과

김 동 현*

I 알기 쉬운 개요

우리나라 청소년의 대다수는 게임을 하고 있을 정도로 게임은 청소년의 일상적인 활동이 되었다. 그러나 동시에 청소년의 게임 중독 문제는 더욱 심각해지고 있다. 게임 이용 자체가 청소년의 행복감에 미치는 영향이 긍정적인지 부정적인지 통일된 연구 결과는 없으나, 게임 중독의 다양한 부정적 양상을 보았을 때 궁극적으로 청소년의 행복감을 저해할 수 있다. 게임 중독이 청소년의 주관적 행복감을 저해한다면, 청소년에게 중요한 부모와 친구 관계를 강화함으로써 게임 중독의 부정적인 영향을 줄일 수 있다. 이에 본 연구는 청소년의 게임 중독, 부모 관계, 친구 관계와 주관적 행복감의 관계를 규명하고자 하였다. 한국방정환재단과 연세대학교 사회발전연구소의 '2021 한국 아동·청소년 행복지수'의 자료를 활용해 변인 간 관계를 살펴보았다. 연구결과, 청소년의 게임 중독은 주관적 행복감을 저해하는 것으로 나타났고, 부모 관계와 친구 관계는 이같은 부정적 효과를 어느정도 완화하는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 통해 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감을 저해할 수 있고, 게임 중독 상황에 있는 청소년에게 긍정적인 부모와 친구 관계를 형성할 수 있는 개입이 필요함을 제시하였다.

* 연세대학교 사회복지대학원 박사과정,
alskdj2010@naver.com

투 고 일 / 2024. 2. 29.
심 사 일 / 2024. 5. 3.
심사완료일 / 2024. 5. 10.

I 초록

본 연구의 목적은 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향에서 부모 관계 및 친구 관계의 조절효과를 검증하는데 있다. 이를 위해 한국방정환재단과 연세대학교 사회발전연구소에서 조사한 '2021년 한국 아동·청소년 행복지수' 자료를 활용하여 청소년의 게임 중독, 부모 관계, 친구 관계의 삼원상호작용효과를 검증하였다. 분석 결과, 청소년의 게임 중독은 주관적 행복감에 부(-)적 영향력, 즉 주관적 행복감을 감소시키는 것으로 나타났다. 한편, 청소년의 부모 관계 및 친구 관계는 청소년의 주관적 행복감에 정(+)적 영향력, 즉 주관적 행복감을 증진시키는 것으로 나타났다. 청소년의 게임 중독, 부모 관계, 친구 관계의 삼원상호작용은 주관적 행복감에 정(+)적 영향력을 보였다. 이는 게임 중독 수준이 높은 청소년일수록 부모 관계와 친구 관계의 영향을 탄력적으로 받아 주관적 행복감의 영향력이 달라지는 것을 의미한다. 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 부정적인 효과를 완화하기 위해 청소년의 부모 관계와 친구 관계에 대한 개입이 이루어져야 함을 시사한다. 본 연구의 결과는 다음과 같은 의의가 있다. 첫째, 게임 이용이 청소년에게 긍정적인 영향을 미친다는 일부 연구도 있으나, 게임 중독 등의 과도한 게임 이용은 궁극적으로 청소년의 행복감을 저해할 수 있음을 보여주었다. 둘째, 청소년이 게임 중독으로부터 벗어나고 행복감 증진을 위해 부모 및 친구와의 긍정적인 관계 형성이 필요하다는 것을 보여주었다. 마지막으로, 본 연구는 부모 관계와 친구 관계의 보호적인 역할을 개별적으로 검증하는 것이 아니라 삼원상호작용효과를 통해 종합적으로 검증하였다는 것에 의의가 있다. 이러한 연구결과를 바탕으로 정책적, 실천적 개입방안을 제시하였다.

주제어: 주관적 행복감, 게임 중독, 부모 관계, 친구 관계, 삼원상호작용효과

I. 서 론

행복은 삶의 원동력이자 삶의 궁극적인 목표가 되는 가치이다. 특히, 정체성과 삶의 의미, 방향을 확립하는 청소년기에 행복은 더욱 중요하다. 그러나 우리나라 아동·청소년의 87%는 행복하지 않고(정익중 외, 2023) 다른 연령대보다 삶의 만족도가 낮다(성은모, 김균희, 2013; 한민 외, 2012). 게다가 우리나라 아동·청소년 행복지수는 OECD 22개 국가 중 22위일 정도로(염유식, 성기호, 2022) 우리나라 청소년은 행복하지 않다고 느끼고 있다. 이렇게 청소년의 주관적 행복감이 낮으나 교육, 물질적 만족, 생활 양식 등 행복의 객관적 요소는 OECD에서 모두 상위권이라는 사실과 상당히 모순적이다. 심지어 우리 사회 속에서 청소년이 행복하지 않다는 것은 11년 동안 청소년 사망원인 1위인 자살(여성가족부, 2023)이라는 극단적인 현상으로 나타나고 있다. 이러한 일련의 현상들을 보았을 때 청소년의 행복감 증진을 위한 사회적, 정책적, 학문적인 관심과 노력이 절실하게 필요한 시점이다.

행복은 청소년의 발달과 성장 나아가 성인기 삶에도 영향을 미쳐(이진숙, 김은주, 2013) 청소년 행복 요인에 관한 많은 연구가 이루어졌다. 청소년의 행복과 관련된 요인은 크게 개인적인 요인과 환경적인 요인으로 나누어 볼 수 있으며, 자아존중감과 자아탄력성은 청소년의 행복에 영향을 미치는 주요한 개인적인 요인으로 제시되고 있다(권세원, 이애현, 송인한, 2012; 최인숙, 2012). 즉, 스스로를 긍정적으로 평가하고 긍정적인 대처전략을 사용하여 다양한 환경 상황에 유연하게 적응하는 청소년일수록 삶의 만족과 행복 수준이 높다는 것이다(성은모, 김균희, 2013). 또한, 청소년을 둘러싼 주요 생태체계인 가정 및 부모, 또래, 학교, 지역사회와 같은 환경적인 요인은 청소년의 행복에 영향을 미친다. 가정의 경제적 수준과 부모의 양육태도, 또래 관계, 학교생활적응, 지역사회 청소년 문화시설 등은 청소년의 행복에 영향을 미치는 환경적 특성으로 다루어져 왔다(김경민, 2010; 조진만, 강정한, 이병규, 2012; 허승연, 2009).

이처럼 청소년의 주관적 행복감은 다양한 요인과 관련이 있지만, 본 연구는 청소년의 주관적 행복감에 영향을 미치는 요인으로 그다지 주목받지 않았던 게임 중독에 주목하고자 한다. 전 세계적으로 게임은 가장 중독성 있는 활동 중의 하나(Chiu, Pan & Lin, 2018)이고, 우리나라 청소년의 82.7%는 게임을 이용(한국콘텐츠진흥원, 2023)할 정도로 게임은 청소년의 일상적인 활동이 되었다. 게다가 코로나19 이후 청소년의 외부 활동이 줄고 가정 내에서 취미 활동을 하면서 게임은 더욱 청소년 삶의 일부로 자리 잡게 되었다. 이에 최근에는 청소년의 게임 이용을 통제할 정도로 게임에 대한 부정적인 시선에서 벗어나 게임의 긍정적인 영향을 조망하는 등 게임에 대한 부정적인 관념이 변화하기도 하였다. 실제 게임을 수행하는 경우

청소년의 행복도가 높아졌고, 스트레스가 높은 청소년들이 게임을 할수록 주관적인 행복감이 증가(전대성, 김동욱, 2016; 최성락, 최정민, 서순복, 2017)하는 등 일부 선행연구에서는 게임이 청소년의 주관적 행복감을 증진하기도 하였다.

그러나 세계보건기구(WHO)는 국제질병분류 개정판인 ICD-11에 게임이용장애(gaming disorder)를 도박중독과 같은 분류인 중독성 행위장애로 등재할 만큼 게임 중독의 위험을 경고하고 있다(WHO, 2023). WHO에 따르면 게임이용장애는 ‘온라인 또는 오프라인으로 할 수 있는 지속적 또는 반복적인 게임 행동 패턴’이며, 일반적으로 게임 중독은 사회 및 감정적 문제를 일으키는 통제할 수 없고 과도하며 강박적인 게임 사용을 의미한다(Zhao et al., 2020). 게임 중독은 청소년에게 다양한 부정적인 영향을 미치는데, 과도하게 게임을 하는 사람들은 우울증, 불안, 외로움 등을 더 자주 나타내며(Gentile et al., 2011; Wang, Ren, Long, Liu & Liu, 2019), 게임 중독은 청소년의 자아존중감, 충동성, 우울, 주관적 건강에 영향을 미쳤다(서경현, 김은경, 조성현, 2014; 오윤선, 2008; 이소영, 권정혜, 2001). 또한, 게임 시간이 길고 게임 빈도가 높을수록 청소년의 공격성이 강해지고 이는 지위비행 및 폭력 비행 발생 가능성을 높이기도 하였다(김도우, 2012; 정승민, 2014).

게임 중독은 청소년에게 일시적인 즐거움과 쾌락을 가져오지만, 청소년의 주관적 행복감을 저해할 수 있다. 게임 중독 수준이 높을수록 주관적 행복감은 낮고(전대성, 김동욱, 2016; Cevik, Kocak, Younis & Cevik, 2021; Chang, 2023), 게임 중독은 청소년들이 스트레스 원에 제대로 대처하지 못하게 하여 개인의 웰빙이나 행복을 위협할 가능성이 크다(서경현, 김은경, 조성현, 2012). 이처럼 게임 중독이 주관적 행복감을 저해하는 이유는 합리적 중독 이론(Rational Addiction Theory)을 통해 설명될 수 있다. 합리적 중독 이론은 현재 소비를 통해 얻는 긍정적인 효과가 미래의 높은 소비로 예상되는 부정적 결과보다 더 크게 인식될 때 합리적 중독이 발생한다고 본다. 즉, 개인들이 자신의 미래 행복을 현재의 쾌락보다 덜 중요하다고 여길 때 중독에 빠지고 그렇게 유지될 가능성이 크다는 것이다(Fogarty, 2009). 그러나 게임 중독은 항상 행복으로 이어지지 않을 수 있는데, 오랜 기간 게임 중독을 경험할 때 최종적으로는 좌절과 피로 등 부정적인 상태로 이어질 수 있다(Laffan, Greaney, Barton & Kaye, 2016).

게임 중독이 청소년의 삶과 행복에 부정적인 영향을 미친다면 이러한 영향을 완화하는 보호 요인을 탐색할 필요가 있다. Bronfenbrenner(1976)의 생태학적 관점에 따르면 아동·청소년의 성장과 발달은 외부환경과 상호작용하면서 이루어진다. 또한, Lerner(1991)는 역동적 상호작용 모델을 통해 청소년은 그들이 속한 생태학적 맥락과 끊임없이 상호작용하며 그 과정에서 성장한다고 하였다. 이처럼 청소년을 둘러싼 사회적 관계는 청소년의 발달, 행복 등

삶의 질에 영향을 미친다(Bruni & Stanca, 2008; Gui & Stanca, 2010). 실제 행복을 위해 가장 필요한 것으로 관계적 가치를 꼽은 청소년이 개인적, 물질적 가치를 꼽은 청소년에 비해 행복지수가 높았다(염유식, 성기호, 2022). 청소년의 사회적 관계는 가장 친밀한 가족에서부터 친구, 교사 등으로 확대된다(Lin, Ye & Ensel, 1999).

이처럼 가정과 학교에서의 인간관계와 관련된 측면은 청소년의 삶의 질, 행복과 밀접한 관련이 있어, 가정에서의 부모-자녀 관계와 학교에서의 친구 관계에 주목할 필요가 있다. 가족은 삶의 행복을 증진하기 위해 매우 중요하며(Hoggard, 2006) 부모 관련 변인은 학교, 친구 관련 변인보다 행복감을 예측하는 설명력이 가장 높았고(Piko & Hamvai, 2010), 고등학생의 10가지 행복 구성요소 중 가족관계가 가장 설명력이 높았다(전경숙, 정태연, 2009). 청소년이 부모와의 관계가 긍정적일수록 주관적 행복은 증가하였고(김경미, 염유식, 2014), 부모의 적극적인 개입과 적절한 감독은 청소년의 삶의 질에 영향을 미쳤다(박영신, 김의철, 한기혜, 박선영, 2012; 전성희, 신미, 유미숙, 2011). 또한, 화목한 가족관계와 부모의 긍정적인 양육태도는 청소년의 삶의 만족과 행복감을 높였고(김의철, 박영신, 2004; 김청송, 2009), 부모와 함께 하는 시간이 짧을수록 청소년의 행복도는 낮았다(정익중 외, 2023). 게다가 부모-자녀 관계의 핵심 요소인 의사소통과 부모의 지지 또한 청소년의 행복감에 영향을 미쳤다(석말숙, 구용근, 2015; 이진숙, 김은주, 2013)

청소년기는 가족을 벗어나 다양한 사회적 관계, 특히 또래와의 관계를 중요하게 생각하여 친구 관계도 부모의 영향력만큼 청소년의 행복감에 상당한 영향을 미친다(이미리, 김춘경, 여종일, 2019). 일부 연구(김청송, 2018; 서재욱, 정운태, 2014)에서는 가정환경 변인보다 또래 환경 변인이 청소년의 행복에 대한 설명력이 높다고 할 만큼(전혜진, 유미숙, 2015; 조혜정, 2011), 긍정적인 친구 관계는 청소년의 행복과 밀접한 관계에 있다. 또래 애착이 높고 또래 관계가 원만한 청소년일수록 삶의 만족도가 높았고(조진만 외, 2012), 행복과 친구 지지의 정적인 상관관계는 모든 연령대와 문화권에서 일관되게 나타났다(Demir, Simsek & Procsal, 2013). 또한 정서적 지지를 주는 친구 수가 많을수록 삶의 만족감이 높았고(Piko & Hamvai, 2010), 삶의 만족도가 높은 집단일수록 부모 및 친구 관계가 좋았다(Gilman & Huebner, 2006). 한편, 고등학생은 중학생보다 친구와의 상호작용이 증가하여 친구의 지지를 부모 및 가족의 지지보다 중요하게 인식하기도 하였다(오진주, 이현민, 2021; Bokhorst, Sumter & Westenberg, 2009)

최근 연구(Canale et al., 2017; Elgar, Canale, Wohl, Lenzi & Vieno, 2018)는 도박, 인터넷 중독 문제에서 부모, 교사, 동료 등으로부터의 지지를 중요한 보호 요인으로 보며 대인관계의 보호적인 역할에 주목하였다. 인터넷 및 게임 중독 청소년들은 비중독 청소년보다

더 적은 사회적 지지를 인식하고, 가정적으로나 사회적으로 부적절한 관계를 갖고 있을 수 있다(Canale et al., 2017; Wu et al., 2016). 또한, 문제적인 소셜미디어 및 인터넷 사용과 행복감 등 심리사회적 웰빙의 관계에서 가족, 친구, 중요한 타인에 대한 사회적 지지는 매개효과가 있었다(Khasmohammadi et al., 2020; Lin, Namdar, Griffiths & Pakpour, 2021). 이러한 결과는 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향을 완화하는데 있어 사회적 지지 체계의 중요성을 보여준다.

그동안 청소년의 부모 관계와 친구 관계의 조절효과는 개별적 또는 사회적 지지의 총체로 검증됐다. 그러나 부모 관계와 친구 관계는 다른 수준을 보일 수 있고 서로 간에 영향을 주고 받을 수 있어, 사회적 관계가 대상별로 어떻게 나타나는지를 종합적으로 확인할 필요가 있다(오진주, 이현민, 2021). 즉, 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향력이 부모 관계와 친구 관계로 각각 완충될 수도 있고, 동시에 완충하는 조절된 조절효과가 나타날 가능성이 있다. 따라서 부모 관계 및 친구 관계를 단일변인으로 조절효과를 검증하는 것이 아니라 두 변인을 같이 검증할 필요가 있다.

앞서 살펴본 것처럼 게임은 청소년의 일상생활의 하나로 여겨질 만큼 대다수 청소년이 게임을 하고 있다. 게임은 청소년에게 즐거움과 쾌락을 가져오기는 하지만 과도한 게임 사용, 즉 게임 중독은 궁극적으로 청소년의 주관적 행복감을 저해할 수 있다. 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감을 저해한다면 게임 중독에서 벗어나거나 게임 중독의 부정적인 영향을 완화할 방안이 고려되어야 하나, 이에 관한 연구는 드물었다. 본 연구는 이러한 맥락에서 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향을 파악하고, 이러한 영향 관계를 완화하기 위해 청소년의 주요한 사회적 체계인 부모 관계와 친구 관계의 보호적인 역할을 검증하고자 한다. 나아가 부모 관계와 친구 관계의 개별적인 역할에 주목하거나 사회적 지지의 총체로 살펴본 기존 연구의 한계를 넘어, 부모 관계와 친구 관계의 보호적인 역할을 종합적으로 확인하기 위해 삼원상호작용효과를 검증하고자 한다. 본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 청소년의 게임 중독, 부모 및 친구 관계, 주관적 행복감의 관계는 어떠한가?

연구문제 2. 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향에서 부모 및 친구 관계의 조절효과는 어떠한가?

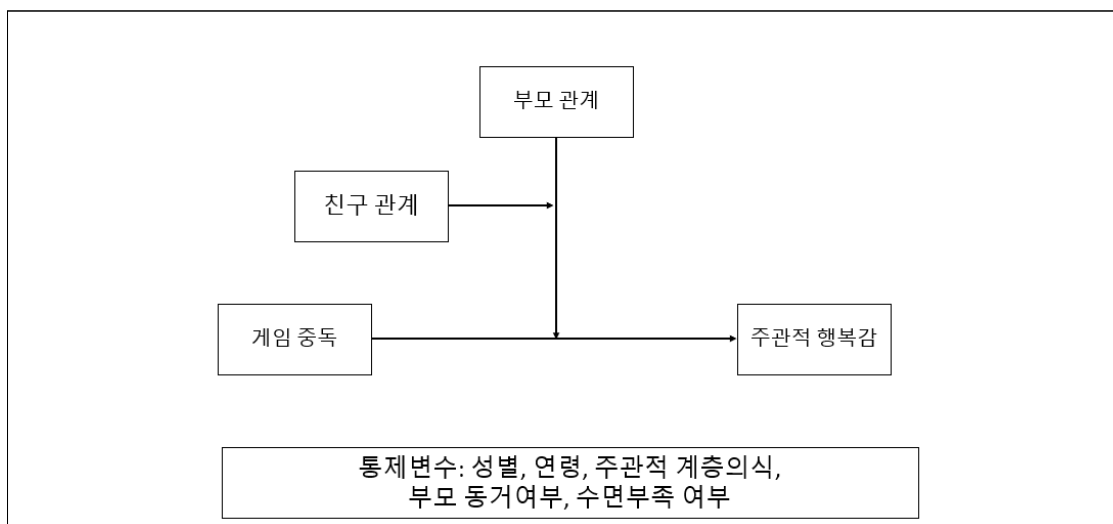


그림 1. 연구모형

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 한국방정환재단과 연세대학교 사회발전연구소에서 조사한 ‘2021년 한국 아동·청소년 행복지수’ 데이터를 활용하였다. 한국 아동·청소년 행복지수는 유니세프 행복지수를 모델로 삼아 한국 아동·청소년의 행복지수를 측정해 OECD 국가들과 비교하고 시간 흐름에 따른 변화 추세를 파악하는 것을 목적으로 하여, 제주도를 제외한 전국 5대 권역(수도권, 강원도, 충청권, 영남권, 호남권)의 초등학교 4학년부터 고등학교 3학년을 조사하였다. 본 연구에서는 중학생 2,979명(57.7%), 고등학생 2,187명(42.3%) 총 5,166명을 분석하였다.

2. 측정도구

1) 주관적 행복감

유니세프(UNICEF)의 행복지수에서 사용된 문항들을 활용하여 주관적 행복감을 측정하였다. 행복지수는 물질적 영역, 교육, 건강관련 행위, 보건과 안전, 가족과 친구관계, 주관적 행복감의 6가지 영역으로 구성된다. 주관적 행복감은 개인 행복, 학교생활, 주관적 건강의

3가지 하위요인으로 구성되어 있으며 총 6문항으로 구성되어 있다. 구체적인 설문 문항은 ‘나는 건강하다고 생각한다’, ‘나의 삶에 만족한다’ 등이며 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’부터 ‘매우 그렇다(5점)’까지 5점 Likert 척도로 측정되었다. ‘나는 아무런 이유 없이 무척 외롭다’는 역문항으로 역코딩하여 분석에 이용되었다. 점수가 높을수록 청소년의 주관적 행복감이 높음을 의미하며, 주관적 행복감의 신뢰도 Cronbach’s 값은 .788이다.

2) 게임 중독

게임 중독은 연세대학교 사회발전연구소(2021)가 개발한 척도를 활용하여 측정하였다. 게임 중독은 응답자가 게임에 투자하는 시간의 정도, 게임 집착 정도, 게임을 생각하는 정도, 게임으로 인한 공부 지장 정도, 게임을 하지 못할 때 느끼는 부정적인 감정의 정도를 의미하는 5가지 문항으로 구성되었다. 구체적인 설문 문항은 ‘나는 게임을 못하게 되거나 갑자기 줄이게 되면 짜증이 나고 화가 난다’, ‘나는 대부분의 시간을 게임을 생각하며 보낸다’ 등이며 ‘그런 적 없다(1점)’부터 ‘항상 그렇다(5점)’까지 5점 Likert 척도로 측정되었다. 점수가 높을수록 게임 중독 성향이 강함을 의미하며 게임 중독 척도의 Cronbach’s 값은 .877이다.

3) 부모 관계

부모 관계는 연세대학교 사회발전연구소(2021)가 개발한 아버지와 어머니와의 관계 수준을 묻는 문항을 활용하여 측정하였다. 아버지와 어머니에 대해 각각 응답하게 되어 있으며, 구체적인 설문 문항은 ‘아버지/어머니는 나와 사이가 좋은 편이다’, ‘아버지/어머니와 나는 서로를 잘 이해하는 편이다’, ‘나는 어떤 문제든지 아버지/어머니에게 이야기할 수 있다’ 등 8문항이다. 부모 관계 척도는 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’부터 ‘매우 그렇다(5점)’까지 5점 Likert 척도로 측정되었으며 평균 점수를 사용하였다. 점수가 높을수록 부모 관계가 긍정적임을 의미하며 부모 관계 척도의 Cronbach’s 값은 .898이다.

4) 친구 관계

친구 관계는 연세대학교 사회발전연구소(2021)가 개발한 친구(들)의 관계 수준을 묻는 문항을 활용하여 측정하였다. 친구 관계는 친한 친구들에 대해 ‘내 친구들은 나를 이해해준다’, ‘나는 내 친구들과 함께 있을 때에도 외로움을 느낀다’, ‘내가 속상해할 때 친구들은 대수롭지

않게 여기는 경향이 있다' 등이며 '전혀 그렇지 않다(1점)'부터 '매우 그렇다(5점)'까지로 응답하는 5점 Likert 척도로 구성되었다. 친구 관계는 8문항이며 역문항은 역코딩하여 분석에 활용하였고, 평균 점수를 분석에 사용하였다. 점수가 높을수록 친구 관계가 긍정적임을 의미하며 친구 관계 척도의 Cronbach's α 는 .680이다.

4) 통제변수

청소년의 주관적 행복감은 성별, 학교급, 주관적 계층의식에 따라 차이가 있으며(우문식, 2012; 임미향, 박영신, 2006), 양부모 가정 청소년은 한부모 가정 청소년보다 행복감이 높았고(유은경, 최혜경, 배한나, 이연주, 2017), 수면이 충족된 청소년의 행복감이 더욱 높았다(정익중 외, 2023). 이에 본 연구는 성별, 연령, 주관적 계층의식, 부모 동거 여부, 수면 부족 여부를 통제변수로 설정하였다. 성별은 '남성(0)', '여성(1)'으로, 연령은 중학생 1학년부터 고등학생 3학년까지로 응답하였다. 주관적 계층의식은 '자신이 생각하기에 우리 집의 생활 형편이 어느 정도인 것 같나요? (금전적인 부분)' 문항을 활용하였다. 이 문항은 6단계로 응답하게 되었으나, 본 연구에서는 3단계 '하(0)', '중(1)', '상(2)'으로 재구성하여 사용하였다. 부모 동거 여부는 현재 부모 모두랑 동거하는 경우는 '예(0)', 그렇지 않으면 '아니오(1)', 수면 부족 여부는 '평소 잠이 부족하다고 생각하나요?'에 '아니오(0)', '예(1)'로 측정되었다.

3. 자료분석

본 연구는 인구사회학적 및 주요 변수의 특성과 차이 검증을 위해 빈도분석, 기술통계 분석, chi-square 검정을 진행하였다. 이후 주요 변수 간의 상관관계 분석을 위해 Pearson 상관분석을 실시하였다. 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향을 파악하고 게임 중독, 부모 관계 및 친구 관계의 조절효과가 통계적으로 유의미한지를 검증하기 위해 삼원상호작용(three-way interaction)항을 투입하여 회귀분석을 실시하였다. 원점수를 바탕으로 상호작용항을 산출하면 다중공선성의 문제가 발생할 수 있으므로, 이를 줄이기 위해 독립변수와 조절변수를 평균중심화하여 분석에 활용하였다(Cohen, Cohen, West & Aiken, 2003). 위계적 회귀분석의 1단계에서는 통제변수와 독립변수가 투입되었으며, 2단계에서는 독립변수와 조절변수의 이원 및 삼원상호작용항이 추가로 투입되었다. SPSS 27.0을 활용하여 빈도분석, 기술통계, chi-square 검정을 진행하였으며, 본 모형 검증을 위한 위계적회귀분석은 STATA 18.0 프로그램을 활용하였다.

II. 연구 결과

1. 연구대상자의 인구사회학적 특성

연구대상자의 인구사회학적 특성과 연구의 주요 변수인 게임 중독 수준에 따른 차이 검정 결과는 표 1과 같다. 게임 중독 수준이 평균 이하인 청소년은 2,917명(56.5%)으로 평균 이상 청소년 2,249명(43.5%)보다 약간 많았다. 성별은 여학생이 2,668명(51.6%)으로 남학생 2,498명(48.4%)보다 약간 많았고, 연령은 중학교 1학년이 1,058명(20.5%)으로 가장 많았고 고등학교 3학년이 588명(11.4%)으로 가장 적었다. 청소년의 대부분은 자신의 주관적 계층의식을 중(77.9%)으로 인식하고 있었고 부모 모두랑 동거(79.2%)하고 있었다. 수면이 부족하다고 생각하는 청소년은 58.3%로 부족하지 않다고 생각하는 청소년 41.7%보다 약간 많았다. 게임 중독의 평균을 기준으로 평균 이하랑 평균 이상으로 나누어 보았을 때 남학생의 56.2%, 여학생의 31.7%가 게임 중독 수준이 평균 이상이었다($\chi^2=317.877$, $p<.001$). 연령별로 살펴보면, 중학교 1학년 중 게임 중독이 평균 이상인 청소년이 47.7%로 가장 많았다($\chi^2=14.465$, $p<.05$). 주관적 계층의식이 '하'인 경우 게임 중독이 평균 이상인 청소년이 53.0%로 가장 많았으며($\chi^2=18.037$, $p<.001$), 부모랑 동거하지 않고($\chi^2=11.011$, $p<.01$) 수면이 부족할수록($\chi^2=13.216$, $p<.001$) 게임 중독 수준이 평균 이상인 청소년이 많았다. 또한, 게임 중독 수준에 따른 주관적 행복감($t=12.791$, $p<.001$), 부모 관계($t=9.357$, $p<.001$), 친구 관계($t=17.046$, $p<.001$)는 모두 통계적으로 유의미한 차이가 있었다.

2. 주요 변수 간의 상관관계

주요 변수의 상관관계 분석 결과는 표 2에 제시하였다. 청소년의 주관적 행복감은 게임 중독($r=-.19$, $p<.01$)과는 부적 상관을, 부모 관계($r=.46$, $p<.01$)와 친구 관계($r=.51$, $p<.01$)와는 유의미한 정적 상관을 보였다. 게임 중독은 부모 관계($r=-.16$, $p<.01$), 친구 관계($r=-.26$, $p<.01$)와 유의미한 부적 상관을 보였으며, 부모 관계와 친구 관계($r=.38$, $p<.01$)는 유의미한 정적 상관관계가 검증되었다.

표 1

연구대상자의 일반적 특성과 게임 중독 수준에 따른 차이

변인	구분	전체	게임 중독		χ^2/t
			평균 이하 (N=2,917)	평균 이상 (N=2,249)	
성별	남학생	2,498(48.4)	1,093(43.8)	1,405(56.2)	317.877***
	여학생	2,668(51.6)	1,839(68.3)	853(31.7)	
연령	중학교 1학년	1,058(20.5)	553(52.3)	505(47.7)	14.465*
	중학교 2학년	993(19.2)	583(58.7)	410(41.3)	
	중학교 3학년	927(17.9)	510(55.0)	417(45.0)	
	고등학교 1학년	813(15.7)	458(56.3)	355(43.7)	
	고등학교 2학년	787(15.2)	468(59.5)	319(40.5)	
	고등학교 3학년	588(11.4)	345(58.7)	243(41.3)	
주관적 계층의식	하	281(5.4)	132(47.0)	149(53.0)	18.037***
	중	4,026(77.9)	2,260(56.1)	1,766(43.9)	
	상	859(16.7)	525(61.1)	334(38.9)	
부모 동거 여부	부모 모두 동거	4,091(79.2)	2,358(57.6)	1,733(42.4)	11.011**
	부모 동거 외	1,075(20.8)	559(52.0)	516(48.0)	
수면 부족 여부	아니오	2,152(41.7)	1,279(59.4)	873(40.6)	13.216***
	예	3,014(58.3)	1,638(54.3)	1,376(45.7)	
주관적 행복감		3.76(.80)	3.88(.80)	3.60(.76)	12.791***
부모 관계		3.47(.74)	3.55(.76)	3.36(.71)	9.357***
친구 관계		3.85(.63)	3.98(.61)	3.68(.61)	17.046***

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

표 2

주요 변수 간의 상관관계

변인	주관적 행복감	게임 중독	친구 관계	부모 관계
주관적 행복감	1			
게임 중독	-.19**	1		
부모 관계	.46**	-.16**	1	
친구 관계	.51**	-.26**	.38**	1

** $p<.01$

3. 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향에서 부모 관계와 친구 관계의 조절효과 검증

표 3

게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향에서 부모 관계와 친구 관계의 조절효과

주관적 행복감	Model 1			Model 2		
	b (S.E.)	β	t	b (S.E.)	β	t
성별	-.19(.02)	-.119	-10.146***	-.19(.02)	-.119	-10.195***
연령	-.01(.01)	-.025	-2.175*	-.01(.01)	-.026	-2.273*
주관적 계층의식	.07(.02)	.041	3.602***	.07(.02)	.041	3.582***
부모 동거 여부	-.09(.02)	-.043	-3.833***	-.09(.02)	-.043	-3.868***
수면 부족 여부	-.20(.02)	-.124	-10.891***	-.20(.02)	-.123	-10.811***
게임 중독(A)	-.08(.01)	-.075	-6.259***	-.09(.01)	-.086	-6.916***
부모 관계(B)	.29(.01)	.271	22.006***	.29(.01)	.273	21.795***
친구 관계(C)	.47(.02)	.372	30.196***	.47(.02)	.373	30.034***
(A) X (B)				-.01(.02)	-.006	-.476
(A) X (C)				-.03(.02)	-.021	-1.694
(B) X (C)				-.03(.02)	-.019	-1.665
(A) X (B) X (C)				.04(.02)	.025	1.975*
R^2		.378			.380	
adj R^2		.377			.378	
R^2 -change					.001*	
F		387.785***			259.957***	

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

청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향에서 부모 관계와 친구 관계의 조절효과 검증 결과는 표 3과 같다. Model 1은 통제변수와 독립변수, 조절변수를 투입하였으며, Model 2는 독립변수와 조절변수의 이원 및 삼원상호작용항을 투입한 결과이다. Model 1에서 모든 변수는 통계적으로 유의미하였다. 남성($\beta = -.19$, $p < .001$)일수록, 연령($\beta = -.01$, $p < .05$)이 낮을수록, 주관적 계층의식($\beta = .07$, $p < .001$)이 높을수록, 부모 모두랑 동거($\beta = -.09$, $p < .001$)할수록, 수면이 충분($\beta = -.20$, $p < .001$)할수록 주관적 행복감이 높았다. 또한, 게임 중독 수준($\beta = -.08$, $p < .001$)이 낮을수록, 부모 관계($\beta = .29$, $p < .001$)와 친구 관계($\beta = .47$, $p < .001$)가 긍정적일수록 주관적 행복감이 높았다.

다음으로 주요 변수의 이원 및 삼원상호작용항을 투입한 Model 2에서는 통제변수, 독립변수, 조절변수, 그리고 삼원상호작용항이 통계적으로 유의미하였다. 남성($\beta=-.19, p<.001$)일수록, 연령($\beta=-.01, p<.05$)이 낮을수록, 주관적 계층의식($\beta=.07, p<.001$)이 높을수록, 부모 모두랑 동거($\beta=-.09, p<.001$)할수록, 수면이 충분($\beta=-.20, p<.001$)할수록 주관적 행복감이 높았다. 또한, 게임 중독 수준($\beta=-.09, p<.001$)이 낮을수록, 부모 관계($\beta=.29, p<.001$)와 친구 관계($\beta=.47, p<.001$)가 긍정적일수록 주관적 행복감이 높았다. 게다가 주요 세 변수의 상호작용항($A \times B \times C$)이 정적으로 유의미하였다($\beta=.04, p<.05$). 이를 그림으로 도식화한 것은 그림 2와 같다. 게임 중독 수준에 관계 없이 부모 관계와 친구 관계가 높아질수록 청소년의 주관적 행복감은 증가하는 양상을 보였다. 한편, 게임 중독이 평균 이하인 집단이 평균 이상인 집단보다 기울기가 가파르게 변화하는 것을 알 수 있다. 즉, 게임 중독 수준이 낮을 때는 부모 관계와 친구 관계에 따른 주관적 행복감의 변화량이 더욱 크다는 것이다.

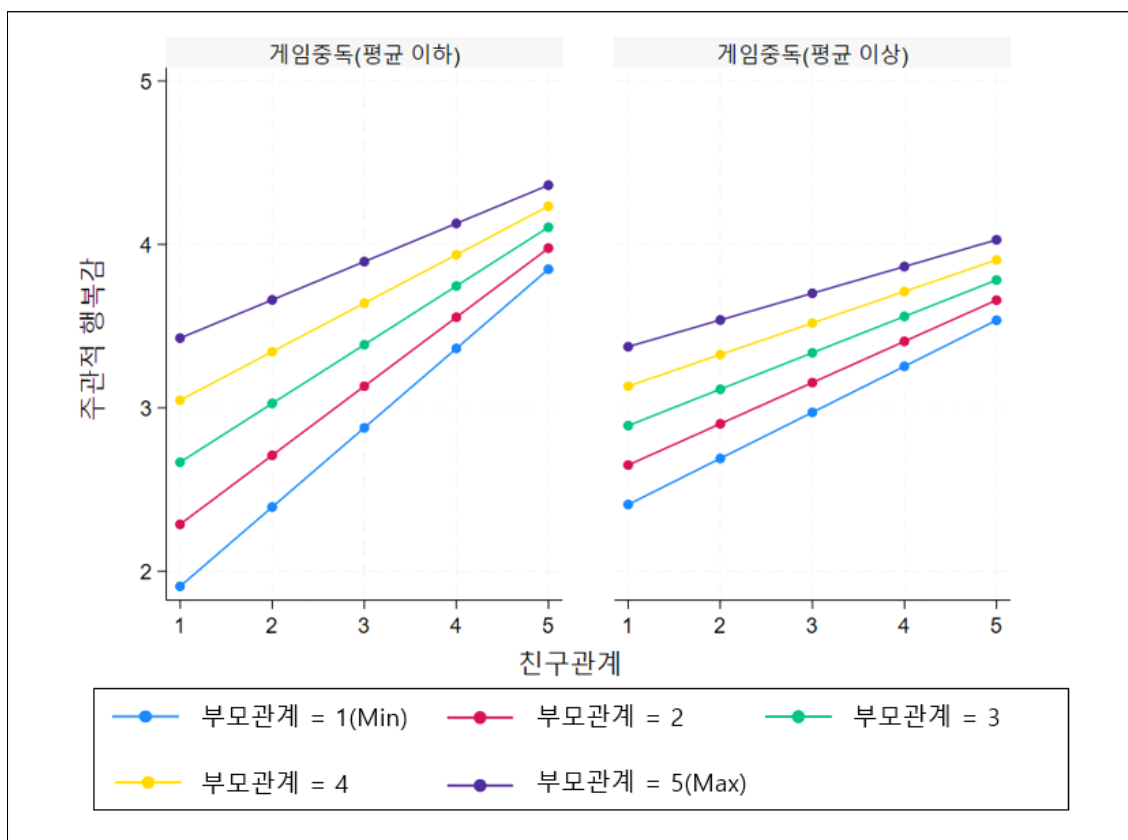


그림 2. 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향에서 부모 관계와 친구 관계의 조절효과

II. 논의 및 결론

본 연구는 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감에 미치는 영향을 파악하고 부모 관계와 친구 관계의 조절효과를 확인하여 게임 중독에 따른 청소년의 주관적 행복감 저하를 완화하는 방안을 마련하는 데 목적이 있다. 본 연구의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 청소년의 게임 중독은 주관적 행복감에 부적 영향을 미쳤다. 이러한 결과는 청소년의 게임 중독이 주관적 행복감을 저해한다는 선행연구(전대성, 김동욱, 2016; Cevik et al., 2021; Chang, 2023) 결과를 지지한다. 게임이 청소년의 일상으로 자리 잡으면서 게임의 긍정적인 측면을 바라보는 시선이 확대되고 있으나 게임의 과도한 사용, 즉 게임 중독은 궁극적으로 청소년의 행복감을 저해한다는 것을 보여준다. 이러한 결과는 청소년의 주관적 행복감 증진을 위해서는 가정 및 학교에서의 청소년의 과도한 게임 사용을 예방할 필요가 있음을 시사한다. 이를 위해 학교와 청소년 관련 기관에서는 청소년 스스로 게임 사용을 통제할 수 있도록 게임 중독 예방을 위한 프로그램을 도입할 필요가 있다. 또한, 중독 예방 전문가 및 상담가를 배치하여 청소년의 게임 중독 원인을 파악하고 개별적으로 치료적인 지원이 이루어져야 할 것이다.

둘째, 연구모형 검증 결과 청소년의 부모 관계와 친구 관계의 주효과는 주관적 행복감과 정적으로 유의미한 관계가 있었다. 즉, 청소년의 부모 관계와 친구 관계가 좋을수록 주관적 행복감이 더욱 커짐을 의미한다. 이는 청소년의 주관적 행복감에 부모 관계와 친구 관계가 영향을 미친다는 연구 결과(김경미, 염유식, 2014; 석말숙, 구용근, 2015; Demir et al., 2013; Piko & Hamvai, 2010)를 지지한다. 또한 청소년의 게임 중독, 부모 관계, 그리고 친구 관계의 삼원상호작용항은 주관적 행복감을 증진하는 정적 효과가 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 인터넷, 도박 등 중독 문제에서 부모, 교사, 동료 등 대인관계로부터의 지지와 긍정적인 관계가 중요한 보호요인으로 작용한다는 선행연구(Canale et al., 2017; Elgar et al., 2018) 결과를 지지한다. 따라서 게임 중독 상황에 있는 청소년의 주관적 행복감 증진을 위해서는 부모 관계와 친구 관계를 증진할 필요가 있다. 가족, 친구 등 사회적 지지는 청소년을 중독에서 벗어나게 하는 중요한 보호 요인(Canale et al., 2017; Elgar, Canale, Wohl, Lenzi & Vieno, 2018)인 만큼 중독 문제로 어려워하는 청소년의 대인관계 회복 및 강화하는 방안이 마련되어야 할 것이다.

셋째, 본 연구에서 통제변인으로 설정한 성별, 연령, 주관적 계층의식, 부모 동거 여부, 수면 부족 여부는 모두 주관적 행복감에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 연구 결과는 청소년의 주관적 행복감이 성별, 학교급, 주관적 계층의식에 따라 차이가 있고, 양부모 가정

청소년과 수면이 충분한 청소년의 주관적 행복감이 높다는 선행 연구(우문식, 2012; 유은경 외, 2017; 임미향, 박영신, 2006; 정익중 외, 2023)와 일치하는 결과이다. 이는 청소년의 행복감은 단일한 요인으로 결정되는 것이 아니라 인구사회학적 요인, 개인 요인, 가족 요인, 사회적 요인 등 다차원적인 요인이 결합하여 구성되는 것임을 보여준다. 따라서 현재 행복감이 낮은 우리나라 청소년의 행복감 증진을 위해서는 단일한 접근보다는 다차원적인 개입 방안이 모색되어야 할 것이다. 이를 위해 청소년의 행복감과 이에 영향을 미치는 요인을 파악하는 실태조사를 주기적으로 시행할 필요가 있다.

이러한 결과에 따른 제언은 다음과 같다. 첫째, 청소년의 게임 중독을 예방하기 위한 다양한 교육과 프로그램이 도입되어야 한다. 일부 연구에서 게임 수행 여부는 청소년의 행복감을 증진하는 등 게임의 긍정적인 측면(최성락 외, 2017)이 있다고 보고하였지만, 다수의 연구(서경현 외, 2012; 전대성, 김동욱, 2016; Laffan et al., 2016)는 게임 과몰입과 게임 중독 등 과도한 게임 이용은 청소년에게 부정적인 영향을 미친다고 밝히고 있고, 본 연구 결과 또한 게임 중독이 높을수록 주관적 행복감이 낮아지는 것으로 파악되었다. 따라서 청소년의 게임 중독 완화를 위해 가정에서 부모의 역할이 강화되고 학교에서 다양한 게임 중독 예방 프로그램을 마련해야 한다. 또한, 청소년의 게임 이용 형태는 게임을 건전하게 즐기는 게임선용군, 게임을 과도하게 이용하거나 스스로 통제하지 못하는 게임 과몰입군, 일반군 등 게임 행동 유형은 다양하게 나타날 수 있다. 게임 행동 유형에 따라 게임 이용 목적이 달라질 수 있어 청소년의 게임 동기와 게임 행동 유형을 파악하여 차별적인 개입 방안을 마련할 필요가 있다. 이를 위해 청소년의 게임 중독 실태, 이용 동기, 주관적 행복감 등을 파악하는 전국 단위의 실태조사가 주기적으로 이루어져야 할 것이다.

둘째, 게임 중독 청소년의 상담과 치료 과정에 부모 관계를 증진하는 프로그램이 도입되어야 한다. 부모-자녀 관계는 청소년의 게임 과몰입, 중독의 원인이기도 하며 게임 중독에서 벗어날 수 있는 하나의 방법이기도 하다. 따라서 학교와 지역사회 청소년 관련 기관에서는 청소년의 부모-자녀 간의 관계 증진, 부모교육 프로그램을 마련할 필요가 있다. 이러한 프로그램에서는 부모를 대상으로 게임 중독 현상에 관한 올바른 인식을 증진하고 게임의 역기능적 효과를 교육하며 나아가 자녀에 대한 양육태도와 지도방식을 점검하도록 하여 가족관계의 긍정적인 상호작용을 강화하도록 하여야 할 것이다. 이러한 프로그램을 개발하는 이론적 틀로 인본주의 부모교육이론(Ginott, 1965)을 적용할 수 있을 것이다. 인본주의 부모교육이론은 부모-자녀 간의 문제는 부모의 양육태도에 대한 경험, 기술, 지식의 부족에서 기인한다고 보며 부모-자녀 간의 대화와 긍정적인 상호작용에 초점을 둔다. 부모교육의 목표는 개별 아동·청소년의 욕구와 삶의 방식에 따라 부모의 양육방식도 각각 다르게 적용하며 자녀 중심의 부모교육과 자녀를 있는 그대로 수용하는 것에 있다. 부모가 자녀를 수용하는 의사소통을

바탕으로 부모-자녀 간의 상호작용을 촉진하여 수용할 수 없는 행동에 대해서는 적절한 한계를 설정하여야 한다. 따라서 부모-자녀 관계 증진 및 부모교육 프로그램의 기본적인 틀은 부모의 개방적인 자세와 수용적인 태도를 바탕으로 청소년 자녀의 게임을 무조건 통제하기보다 부모-자녀 간의 대화 시간을 만들고 협력적이고 친밀한 대화 관계를 형성해야 할 것이다.

셋째, 학교와 지역사회 청소년 관련 기관에서는 또래상담, 인간관계훈련 등의 프로그램을 도입하여 청소년의 또래 관계를 강화할 필요가 있다. 게임에 과몰입하고 있는 청소년은 게임 밖에서 친구들과의 관계를 맺는데 미숙할 수 있어 학교사회복지사, 상담교사 등을 통해 인간 관계를 훈련하고 또래 상담을 통해 친구 관계를 강화한다면 게임 중독에서 벗어나 주관적 행복감을 더욱 증진할 수 있을 것이다. 또한, 게임 중독 청소년은 친구들과의 주요 대화 주제가 게임에서의 권력, 성취욕, 인터넷 속 사건들과 관련된 것들이 많아 일상생활 속에서의 경험이 기반이 되는 감정적인 교류는 상대적으로 비중이 작다(박선영, 김광웅, 2008). 따라서 게임 중독 수준이 높은 청소년은 인터넷, 게임 속 친구에게 더 많이 의존하고 부정적으로 교류할 수 있다. 이에 현재 청소년의 맺고 있는 친구 관계의 유형과 양상에 대해 우선적으로 파악하고, 현실에서 맺고 있는 친구와의 관계를 회복하고 강화하는 것이 필요하다. 또한 가족, 교사, 전문가들은 청소년이 현실과 인터넷, 게임 속에서 긍정적인 친구 관계를 형성하고 유지하는 능력을 갖추 수 있도록 지원하는 프로그램을 개발하여 제공해야 할 것이다.

본 연구는 다음과 같은 제한점이 존재하여 해석에 유의가 필요하다. 첫째, 본 연구는 횡단 연구로 청소년의 주관적 행복감, 게임 중독, 부모 및 친구 관계에 대한 명확한 인과성을 확립하기에는 무리가 있어 변수 간 시간적 우선순위에 대한 고려가 요구된다. 후속 연구에서는 종단적 연구를 통해 해당 변수 간의 인과성을 명확히 하여 분석을 진행할 필요가 있다. 둘째, 청소년의 게임 행동 유형과 게임 이용 동기는 다양할 수 있어 게임 중독의 질적인 차이를 고려할 필요가 있다. 추후 연구에서는 청소년의 게임 중독 수준과 게임 이용 목적에 따른 청소년의 게임 행동 유형을 파악하고 각 유형에 따른 주관적 행복감의 차이를 면밀하게 살펴볼 필요가 있다. 예를 들어, 잠재프로파일 분석을 통해 청소년의 게임 행동 유형과 이용 동기에 따른 잠재집단을 분류하고 집단별 주관적 행복감의 차이를 살펴볼 수 있을 것이다.

이러한 한계에도 불구하고 청소년의 대다수는 게임을 이용할 정도로 게임이 청소년의 일상 생활로 자리 잡은 시점에서 본 연구는 과도한 게임 이용과 게임 중독은 청소년의 주관적 행복감을 낮출 수 있음을 경고하였다. 나아가 게임 중독이 청소년의 행복감에 미치는 부정적인 영향력을 청소년의 부모 관계와 친구 관계를 강화함으로써 완화할 수 있음을 검증하였다. 무엇보다 본 연구는 부모 관계와 친구 관계의 조절효과를 개별적으로 검증하는 것이 아닌 삼원상호작용효과를 통해 통합적으로 살펴보았다는 점에서 의의가 있다.

참고문헌

- 권세원, 이해현, 송인한 (2012). 청소년 행복감에 관한 연구: 청소년탄력성모델 (Adolescent Resilience Model)의 적용. **한국청소년연구**, 23(2), 39-72.
- 김경미, 염유식 (2014). 청소년의 스마트폰 이용과 주관적 행복: 부모관계의 조절효과에 대한 성별 접근. **정보사회와 미디어**, 15(3), 31-56.
- 김경민 (2010). 부모의 양육태도와 청소년의 주관적 안녕감의 관계-자아탄력성의 매개 효과를 중심으로. **청소년문화포럼**, 25, 39-74.
- 김도우 (2012). 온라인 게임중독여부에 따른 청소년비행의 차이 분석. **한국범죄심리연구**, 8(3), 5-33.
- 김의철, 박영신 (2004). 청소년과 성인의 삶의 질 인식에 대한 토착심리 분석: 가정, 학교, 직장, 여가생활을 중심으로. **한국심리학회지: 건강**, 9(4), 973-1002.
- 김청송 (2009). 청소년의 행복결정요인에 관한 연구. **한국심리학회지: 건강**, 14(3), 649-665. doi:10.17315/kjhp.2009.14.3.011
- 김청송 (2018). 청소년의 자기효능감과 행복과의 관계에서 사회적 지지의 매개효과. **청소년학연구**, 25(4), 177-197. doi:10.21509/KJYS.2018.04.25.4.177
- 박선영, 김광웅 (2008). 아동의 외톨이 성향과 게임중독 위험성과의 관계. **한국심리학회지: 상담 및 심리치료**, 20(3), 839-861.
- 박영신, 김의철, 한기혜, 박선영 (2012). 청소년이 지각한 행복의 수준과 요인: 가정, 학교, 여가생활을 중심으로. **청소년학연구**, 19(9), 149-188.
- 서경현, 김은경, 조성현 (2012). 청소년의 스트레스 반응과 행복감에 대한 체육활동 및 인터넷 게임중독의 역할. **청소년학연구**, 19(5), 115-135.
- 서재욱, 정운태 (2014). 개인능력, 가족환경, 학교환경 변인이 청소년의 주관적 행복감에 미치는 영향력 비교. **청소년학연구**, 21(8), 265-292.
- 석말숙, 구용근 (2015). 가족요인이 청소년 삶의 만족도에 미치는 영향: 자아존중감의 매개효과를 중심으로. **청소년복지연구**, 17(1), 55-74.
- 성은모, 김균희 (2013). 청소년의 행복에 영향을 미치는 개인특성과 환경특성 간의 관계 분석. **한국청소년연구**, 24(4), 177-202.
- 여성가족부 (2023). **2023 청소년 통계**. 서울: 여성가족부. https://www.mogef.go.kr/nw/rpd/nw_rpd_s001d.do?mid=news405&bbsSn=709307.
- 연세대 사회발전연구소 (2021). **2021년 제12차 한국 어린이·청소년 행복지수 설문지**. 서울: 연세대 사회발전연구소.
- 염유식, 성기호 (2022). **한국 어린이·청소년 행복지수 국제비교연구조사결과보고서**. 서울: 연세대학교 사회발전연구소, 한국방정환재단.

- 오윤선 (2008). 청소년의 인터넷 게임중독이 우울, 공격성, 자아존중감에 미치는 영향. **청소년 시설환경**, 6(4), 3-15.
- 오진주, 이현민 (2021). 잠재프로파일 분석을 이용한 청소년의 사회적 관계의 질 유형과 주관적 행복의 차이. **조사연구**, 22(1), 127-154. doi:10.14519/kjot.2022.30.2.01
- 우문식 (2012). 행복의 관점과 인구 통계적 차이에 관한 연구. **복지행정연구**, 28, 51-72.
- 유은경, 최혜경, 배한나, 이연주 (2017). 한부모 가정 아동 · 청소년의 사회자본과 행복감 간의 관계에서 사회적 역량의 매개효과: 양부모 가정 아동 · 청소년과의 비교를 중심으로. **한국사회복지조사연구**, 55, 283-315. doi:10.17997/SWRY.55.1.10.
- 이미리, 김춘경, 여종일 (2019). **청소년 심리 및 상담**. 서울: 학지사.
- 이소영, 권정혜 (2001). 인터넷 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. **한국심리학회지: 임상**, 20(1), 67-80.
- 이진숙, 김은주 (2013). 아동의 기질, 부모자녀 의사소통, 또래관계가 아동의 행복감에 미치는 영향. **한국생활과학회지**, 22(5), 433-445. doi:10.5934/kjhe.2013.22.5.433
- 임미향, 박영신 (2006). 청소년의 행복과 관련 변인에 대한 연구: 초등학생과 중학생을 중심으로. **교육문화연구**, 12, 159-179.
- 전경숙, 정태연 (2009). 한국 청소년의 행복을 결정하는 요인들. **한국심리학회지: 문화 및 사회 문제**, 15(1), 133-153.
- 전대성, 김동욱 (2016). 게임중독이 청소년들의 주관적 행복인식에 미치는 영향. **한국자치행정 학보**, 30(4), 57-76. doi:10.18398/KJLGAS.2016.30.4.57
- 전성희, 신미, 유미숙 (2011). 부모감독, 청소년의 자기결정성 및 행복 간의 구조적 관계 분석. **한국놀이치료학회지 (놀이치료연구)**, 14(2), 73-87.
- 전혜진, 유미숙 (2015). 청소년의 행복에 영향을 미치는 자아존중감, 진로성숙도 및 미시체계 변인의 경로분석. **청소년학연구**, 22(6), 75-104.
- 정승민 (2014). 게임중독으로 인한 공격성이 폭력비행에 미치는 영향. **한국치안행정논집**, 10(4), 171-198. doi:10.25023/KAPSA.10.4.201402.171
- 정익중, 이수진, 정수정, 황준협, 염선희, 김희진, 이원지, 오은영 (2022). 2023 초록우산 어린이재단 아동행복지수. **아동복지연구소 보고서**, 2023(2), 1-24.
- 조진만, 강정한, 이병규 (2012). 가족구조와 친구연결망이 청소년의 삶의 만족도에 미치는 효과. **연세대학교 사회과학연구소, 사회과학논집**, 43(1), 47-71.
- 조혜정 (2011). 부모 및 친구 관계가 청소년의 행복감에 미치는 영향: 이타심의 매개 효과. **제1회 한국아동·청소년패널조사 학술대회 자료집**, 3-20.
- 최성락, 최정민, 서순복 (2017). 게임이 청소년 행복도에 미치는 영향에 대한 연구. **한국게임 학회 논문지**, 17(2), 107-115. doi:10.7583/jkgs.2017.17.2.107

- 최인숙 (2012). 중학생의 부모, 또래 및 교사 관계와 삶의 만족도의 관계: 자아탄력성의 매개 효과와 성차 검증. *교육과학연구*, 43(3), 105-129.
- 한국콘텐츠진흥원 (2023). 2022 아동·청소년 게임행동 종합실태조사. <https://www.kocca.kr/kocca/koccanews/reportview.do?menuNo=204767&nttNo=442>.
- 한민, 최이철, 김범준, 이훈진, 김경미, 류승아 (2012). 한국 청소년들의 행복: 타 연령대와의 비교를 중심으로. *청소년학연구*, 19(5), 217-235.
- 허승연 (2009). *청소년의 행복에 영향을 미치는 생태체계 변인*. 숙명여자대학교 대학원 박사 학위 청구논문.
- Bokhorst, C. L., Sumter, S. R., & Westenberg, P. M. (2010). Social support from parents, friends, classmates, and teachers in children and adolescents aged 9 to 18 years: Who is perceived as most supportive?. *Social development*, 19(2), 417-426. doi:10.1111/j.1467-9507.2009.00540.x
- Bronfenbrenner, U. (1976). The experimental ecology of education. *Teachers College Record*, 78(2), 1-37. doi:10.1177/016146817607800201
- Bruni, L., & Stanca, L. (2008). Watching alone: Relational goods, television and happiness. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 65(3-4), 506-528. doi:10.1016/j.jebo.2005.12.005
- Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Griffiths, M. D., Borraccino, A., Lazzeri, G., ... & Santinello, M. (2017). Income inequality and adolescent gambling severity: Findings from a large-scale Italian representative survey. *Frontiers in psychology*, 8, 1318. doi:10.3389/fpsyg.2017.01318.
- Çevik, O., Koçak, O., Younis, M. Z., & Çevik, E. (2021). The mediating role of gaming disorder in the effect of narcissism on happiness in children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(13), 7137. doi:10.3390/ijerph18137137
- Chang, H. H. (2023). Subjective well-being and its impact on online game addiction. *World Leisure Journal*, 65(4), 510-534. doi:10.1080/16078055.2023.2204676
- Chiu, Y. C., Pan, Y. C., & Lin, Y. H. (2018). Chinese adaptation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test and prevalence estimate of Internet gaming disorder among adolescents in Taiwan. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 719-726. doi:10.1556/2006.7.2018.92
- Cohen, J., Cohen, P., West, S. G., & Aiken, L. S. (2003). *Applied multiple regression/correlation analysis for the behavioral sciences* (3rd ed.). Mahwah, NJ: Erlbaum.

- Demir, M., Şimşek, Ö. F., & Procsal, A. D. (2013). I am so happy 'cause my best friend makes me feel unique: Friendship, personal sense of uniqueness and happiness. *Journal of Happiness Studies*, 14, 1201-1224. doi:10.1007/s10902-012-9376-9.
- Elgar, F. J., Canale, N., Wohl, M. J., Lenzi, M., & Vieno, A. (2018). Relative deprivation and disordered gambling in youths. *J Epidemiol Community Health*, 72(7), 589-594. doi:10.1136/jech-2017-209858.
- Fogarty, J. J. (2009). A review of alcohol consumption and alcohol control policies. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 1(2), 110-132. doi:10.1108/175542109109625031
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319-e329. doi:10.1542/peds.2010-1353
- Gilman, R., & Huebner, E. S. (2006). Characteristics of adolescents who report very high life satisfaction. *Journal of youth and adolescence*, 35, 293-301. doi:10.1007/s10964-006-9036-7
- Ginott, H. G. (1965). *Between parent and child: New solutions to old problems*. Macmilan: Oxford, England.
- Gui, B., & Stanca, L. (2010). Happiness and relational goods: Well-being and interpersonal relations in the economic sphere. *International Review of Economics*, 57, 105-118. doi:10.1007/s12232-010-0099-0
- Hoggard, L. (2006). How to Be Happy (박선영 역.). 서울: (주)위즈덤하우스.
- Khasmohammadi, M., Ghazizadeh Ehsaei, S., Vanderplasschen, W., Dortaj, F., Farahbakhsh, K., Keshavarz Afshar, H., ... & Hormozi, A. K. (2020). The impact of addictive behaviors on adolescents psychological well-being: The mediating effect of perceived peer support. *The Journal of genetic psychology*, 181(2-3), 39-53. doi:10.1080/00221325.2019.1700896.
- Laffan, D. A., Greaney, J., Barton, H., & Kaye, L. K. (2016). The relationships between the structural video game characteristics, video game engagement and happiness among individuals who play video games. *Computers in Human Behavior*, 65, 544-549. doi:10.1016/j.chb.2016.09.004
- Lerner, R. M. (1991). Changing organism-context relations as the basic process of development: A developmental contextual perspective. *Developmental Psychology*, 27(1), 27-32. doi:10.1037/0012-1649.27.1.27

- Lin, N., Ye, X., & Ensel, W. M. (1999). Social support and depressed mood: A structural analysis. *Journal of Health and Social behavior*, 40(4), 344-359. doi:10.2307/2676330
- Lin, C. Y., Namdar, P., Griffiths, M. D., & Pakpour, A. H. (2021). Mediated roles of generalized trust and perceived social support in the effects of problematic social media use on mental health: A cross-sectional study. *Health Expectations*, 24(1), 165-173. doi:10.1111/hex.13169.
- Piko, B. F., & Hamvai, C. (2010). Parent, school and peer-related correlates of adolescents' life satisfaction. *Children and youth services review*, 32(10), 1479-1482. doi:10.1016/j.childyouth.2010.07.007
- Wang, Q., Ren, H., Long, J., Liu, Y., & Liu, T. (2019). Research progress and debates on gaming disorder. *General psychiatry*, 32(3), 1-6. doi:10.1136/gpsych-2019-100071
- WHO. (2023). *Gaming disorder*. <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Wu, X. S., Zhang, Z. H., Zhao, F., Wang, W. J., Li, Y. F., Bi, L., ... & Sun, Y. H. (2016). Prevalence of Internet addiction and its association with social support and other related factors among adolescents in China. *Journal of adolescence*, 52, 103-111. doi:10.1016/j.adolescence.2016.07.012.
- Zhao, Y., Feng, H., Wu, X., Du, Y., Yang, X., Hu, M., ... & Zhao, Y. (2020). Effectiveness of exergaming in improving cognitive and physical function in people with mild cognitive impairment or dementia: Systematic review. *JMIR serious games*, 8(2), e16841. doi:10.2196/16841

ABSTRACT

The relationship between gaming addiction and subjective happiness among adolescents: The moderating effect of parental and peer relationships

Kim, Donghyeon*

The primary aim of this study is to explore the moderating effect of parental and peer relationships on adolescent gaming addiction and subjective happiness. For the purposes of this study, data was sourced from middle and high school students who had participated in the 'Korean Children and Adolescent Happiness Index Survey (2021)' and this data was then analyzed. The findings revealed a negative association between adolescent gaming addiction and subjective happiness. Conversely, parental and peer relationships were identified as being positively related to adolescent subjective happiness. Moreover, the three-way interaction among adolescent gaming addiction, parental relationship, and peer relationship demonstrated a positive correlation with subjective happiness. This indicates that higher levels of parental and peer relationships were associated with greater subjective happiness, even in the presence of significant gaming addiction. To mitigate the adverse impact of gaming addiction on subjective happiness, interventions should focus on enhancing adolescent parental and peer relationships. This study is significant in that it verifies the three-way interaction effects in ways which enhances our understanding of the protective roles of parental and peer relationships in a much more comprehensive manner; rather than individually assessing the protective role of each relationship. Drawing upon these research findings, implications for policy and practical intervention are also discussed.

Key Words: subjective happiness, gaming addiction, parental relationship, peer relationship, adolescent

* School of Social Welfare, Yonsei University, Seoul, Republic of Korea, Ph. D. student.