

## 청소년 고위험 게임사용의 발현과 이후 변화에 대한 근거이론적 접근: 위험요인과 보호요인을 중심으로<sup>†</sup>

김 세 진<sup>†</sup>  
충남대학교  
중독행동연구소

김 교 헌  
충남대학교  
심리학과

최 훈 석<sup>†\*</sup>  
성균관대학교  
심리학과

본 연구는 고위험 게임사용에 대한 위험요인과 보호요인을 확인하여, 1차, 2차 및 3차 예방의 시사점을 제안하고자 하였다. 이를 위해 현재까지 별다른 문제없이 게임을 사용해 온 청소년이나 게임을 선행해 온 청소년과 현재 고위험 게임사용을 보이는 청소년, 및 전에는 고위험 게임사용을 보였으나 현재는 그러한 문제적 증후군이 개선되거나 게임을 선행하고 있는 청소년들에게 심층면접을 실시하여 근거이론 분석을 적용하였다. 그 결과, 최종적으로 13개의 범주와 35개의 하위 범주, 61개의 개념으로 만들어진 패러다임 모형을 도출했다. 그 결과, 인과적 조건인 “게임을 하는 이유”에 맥락적 조건인 “일상생활에서의 불만족감(스트레스)” “게임사용 조절이 어려운 환경적 요소” 및 “여가활동의 미비”의 영향이 더해져 “고위험 게임사용”이라는 현상을 보이는 것으로 나타났다. 이에 대한 작용/상호작용 양상은 “게임사용을 조절할 의도나 동기, 준비가 부족함”과 “게임사용을 조절하기 위해 노력함”으로 구분되었는데, 작용/상호작용에 영향을 미치는 중재적 조건은 “게임사용 조절을 돕는 상황적 요소” “게임사용 조절에 필요한 개인적 자원” “게임사용 조절에 필요한 환경적 자원” “게임을 대체할 여가활동”으로 나타났다. 이야기 윤곽 전개를 통해 “청소년의 고위험 게임사용이 나타나는 과정과 이의 개선 과정에서의 위험요인 및 보호요인”이라는 핵심 범주를 도출하였으며, 고위험 게임사용에서의 위험요인 및 보호요인을 1차, 2차 및 3차 예방과 연결시켜 논의하였다.

주요어: 고위험 게임사용, 위험요인, 보호요인, 1차 예방, 2차 예방, 3차 예방, 근거이론

† 본 논문은 한국콘텐츠진흥원의 지원을 받아 수행된 ‘게임이용에 대한 인식 및 행동진단모델 연구(3차년도)’의 일부임(한국콘텐츠진흥원 연구보고서 10-34).

† 교신저자(Corresponding author) : 김세진, (305-764) 충남대학교 유성구 궁동 220번지 충남대학교 심리학과 중독행동연구소, Tel: 042-821-6224, E-mail: sejinwal@hanmail.net

‡ 공동 교신저자: 최훈석, (110-745) 서울특별시 종로구 명륜3가 53 성균관대학교 인재개발학과/심리학과, Tel: 02-760-0494, E-mail: hchoi@skku.edu

한국 브리태니커 온라인(1998) 백과사전은 게임을 다음과 같이 정의하고 있다: “일반적으로 기분 전환이나 유흥을 위한 제반활동이 포함되며, 흔히 경쟁이나 시합을 수반한다. 카드 게임이나 화투는 성인들 사이에서 가장 일반적으로 즐기는 게임이다. 어린이 게임에는 주로 어린이용의 매우 다양한 오락 및 소일거리가 포함된다.”

게임<sup>1)</sup>이 현대 사회에서 여가매체로서 차지하는 위상과 게임사용으로 인한 다양한 결과를 볼 때, 이제 위의 정의는 게임의 기능과 내용, 범위 및 결과를 충실히 설명하기에 미흡한 점이 있다. 현대 사회에서 게임은 단순히 ‘기분전환이나 유흥’의 단순한 놀이가 아니다. 이제 게임은 현대인의 여가환경을 구성하는 주요 요소 가운데 하나로, 10대부터 40대에 걸친 연령대의 76%가 게임을 해 본 경험이 있을 정도로 광범위한 연령층의 사람들이 일상적으로 접하고 상호작용하는 대상이다(한국게임산업개발원, 2003). 특히 우리나라 아동과 청소년들<sup>2)</sup>에게 있어 게임이 차지하는 비중이 상당히 하루 중 적지 않은 시간(1~2시간 이상이 78%)을 게임에 들이고 있는 것으로 나타났다(한국게임산업개발원, 2005). 세계 최고의 인터넷 보급률을 자랑하고 있는 한국에서 청소년들이 인터넷을 이용하는 가장 주된 목적은 게임사용(41%)이며(한국콘텐츠진흥원, 2010), 일주일에 평균 4일 가량 온라인게임을 하는 것으로 나타났다(문화관광부, 2004). 우리 사회의 과열 경쟁과 입시지옥, 전통적 가족관계의 해체 및 개인주의의 심화, 청소년 여가 인프라의 열악한 실정 등 일련의 요인들을 감안할 때, 접근성이 높

고 사용이 쉬우며 게임을 통한 욕구충족 경험이 청소년기의 발달적 특징과 일면 부합한다는 점에서 청소년들의 게임 의존 경향은 당분간 지속될 것으로 보인다(최훈석, 김교현, 박태순, 용정순, 김세진 등, 2010). 이에 우리사회는 청소년의 과도한 게임사용에 대해 깊은 우려를 보이며 관련 문제들에 대한 개입에 많은 비용과 노력을 기울이고 있다.

최근까지 게임에 관한 연구들은 주로 게임사용의 역기능적인 측면에 초점을 맞추어 왔다(강희양, 손정락, 2008; 권정혜, 2005; 김교현, 최훈석, 2008; 김교현, 최훈석, 권선중, 용정순, 2009; 박승민, 김창대, 2005; 이유허, 채규만, 2006; 이형초, 안창일, 2002a, b; Grüsser, Thalemann, & Griffiths, 2007; Metcalf & Pammer, 2011). 사회적 담론도 ‘게임은 중독되기 쉽다’, ‘게임은 생산적이지 못하다’, ‘게임은 좋은 면도 있지만 조절이 어려워 위험하다’는 부정적인 인식이 두드러진다. 그러나 이러한 논의들은 한국 사회에서 특징적으로 나타나는 게임 사용자의 개인 특성 및 게임 환경 특성, 그리고 사회 문화적 맥락 간의 역동적 상호작용에 대한 탐색은 부족한 상태에서 게임사용의 부정적인 결과들에 초점을 맞춘 입장들이다. 따라서 본 연구는 게임을 한국 청소년의 주요 여가 문화 현상으로 보고(최훈석, 김교현, 용정순, 김금미, 2009; 최훈석, 용정순, 2010), 청소년의 게임사용의 과정과 결과를 구체적으로 이해하기 위해 게임 사용자들과 그들이 처한 생태 환경을 구성하는 사회 문화적 맥락을 체계적으로 살펴보고자 한다. 김교현과 최훈석

1) 본 연구에서 ‘게임’은 인터넷 게임, 컴퓨터 게임, 비디오 게임 및 모바일 게임 등을 모두 포함하는 의미로 사용한다.

2) 앞으로 본 연구에서 ‘아동 및 청소년’은 간결성을 위해 ‘청소년’으로 지칭한다.

(2008)은 청소년의 게임사용과 결과를 설명하는 구조모형으로 공중 건강적 접근(public health approach)을 제안하였다. 공중 건강적 접근은 게임을 사용하는 청소년(‘대상자(Host: 숙주’)과 ‘게임’이라는 대상(Agent: 병인), 그리고 게임을 사용하는 청소년이 속한 생태적 환경(Environment) 사이의 상호작용을 통합적으로 다룰 수 있다는 장점이 있다.

본 연구는 청소년과 게임, 환경 간의 상호작용이 도출하는 특정한 결과 중 게임을 적극적으로 사용하거나 선택하는 경우, 그리고 게임을 선택하지 못하고 과몰입하거나 중독적으로 사용하는 경우(이하 ‘고위험 게임사용’) 간에 개인적 및 생태 환경적 차이를 확인함으로써 고위험 게임사용이 발현되는 과정에서의 위험요인과 보호요인을 확인하고자 하였다. 이러한 시도는 다음과 같은 점에서 1차 및 2차 예방에 중요한 시사점을 제공한다. 1차 예방은 대상자 본인이 문제에 대한 인식이나 자각이 없고 전문가가 판단하기도 어려운 문제가 없는 경우로써, 게임사용과 관련시켜 설명하면, 사전에 고위험 게임사용의 위험성을 예방 교육하는 전략을 예로 들 수 있다. 2차 예방이란 대상자 본인은 문제에 대한 인식이나 자각이 없지만 전문가는 그 개인이나 집단이 지닌 문제의 위험성을 인식하는 경우에 해당된다. 게임사용과 관련시켜 설명하면, 일반 전집을 대상으로 평가나 면담 등을 통해 고위험군(high risk group)을 찾아내어 문제가 더 진전되지 않도록 개입을 제공하는 것이다. 3차 예방은 대상자 자신도 문제에 대한 인식이 있고 전문가도 문제가 있다고 판단하는 경우에 해당한다. 통상 이 범주의 개입은 치료라는 이름으로 행해지며, 고위험

게임사용에 수반되는 기능적인 불균형을 최소화하고 원래의 기능 상태로 회복시키려는 재활(rehabilitation)의 노력을 기울인다(최훈석 등, 2010). 본 연구는 3차 예방에 대해, 이미 고위험 게임사용을 보인 경우이더라도 어떤 개인적 및 생태 환경적 요인이 작용할 때 그 문제가 개선되고, 또는 오히려 게임을 선택할 수 있게 되는지 살펴봄으로써 3차 예방의 시사점을 찾고자 하였다.

먼저 본 연구는 청소년이 게임을 사용하는 것은 자연스럽고 일반적인 현상이라는 가정에서 출발하며, 아래와 같이 생생한 질적 보고 자료에 근거해 게임사용의 과정과 구조에 대한 정보를 얻고자 한다.

“게임이요? 재미있는 거! 스트레스 푸는 거!” (조○○, 남/12)

“게임에서 만나는 애들이 더 착해요. 저랑 비슷한 일들을 겪어서 그런지 많이 위로해주고 좋아요.” (김○○, 남/15)

“여가활동은 게임 말고는 놀 만한 게 없는데요. 학원가고, 친구들도 바쁘고.” (천○○, 남/13세)

“이제 공부할 나이인데 게임만 하니까, 끊고 싶은데 못 끊으니까 짜증나요.” (박○○, 남/15세)

“고등학교 들어오니까 게임에 할 시간도 없고, 게임에도 별 관심이 없어졌어요.” (서○○, 여/17세)

그 동안 선행 연구들은 청소년의 게임사용과 그 결과, 과정 등의 요인들을 논하면서 정작 그 현상의 중심에 있는 청소년의 인식과 의견을 간과해 온 경향이 있다. 그러나 위에서 보는 바와 같이 청소년들은 게임의 긍정적 측면과 부정적

측면을 인식하고 있을 뿐 아니라 게임사용에 영향을 미치는 게임 자체의 속성이나 게임 사용자의 요인 및 환경적 요인 등을 각자의 어조와 표현대로 설명할 수 있었다. 이에 본 연구는 게임사용의 당사자인 청소년들에게 심층면접을 실시하여 질적 자료 분석에 유용한 방법 중 하나인 근거이론(Grounded Theory) 접근법을 적용했다. 근거이론의 목적은 경험적 자료(주로 심층면접 자료)를 수집한 후 일련의 체계적 분석 과정을 통해 사람, 사건 및 현상들에 대한 이론을 귀납적으로 발전시키는 연구 방식이다. 근거이론은 이론을 발전시키는데 있어서 현상에 적합한 개념들이 확인되지 않아 개념 간의 관계에 대한 이해가 부족하거나, 특정 현상에 적합한 변인과 그렇지 않은 변인들이 구체화되지 않은 경우, 또는 기존의 이론적 기반이 갖추어지지 않은 분야나 기존의 이론이 있다고 하더라도 수정이나 명세화의 필요가 있는 분야에서 적절하게 활용할 수 있다(Strauss & Corbin, 1998).

정리하면, 본 연구는 청소년을 대상으로 심층면접을 실시하여 고위험 게임사용을 야기하는 위험요인을 확인하고, 또한 어떤 보호요인을 통

해 그러한 게임사용이 개선되거나 변화의 가능성이 있는지 확인하는 것이다. 고위험 게임사용의 위험요인을 확인하기 위해 최근 1년 사이 고위험 게임사용에 해당하는 문제적 증후들을 경험한 청소년과 현재까지 별다른 문제없이 게임을 사용해왔거나 게임을 선택해 온 청소년에게 심층면접을 실시하였다. 이 때 고위험 게임사용 청소년에게는 두드러지되 게임을 선택하거나 문제없이 사용하는 청소년에게는 낮거나 부재한 특성 또는 조건을 고위험 게임사용의 위험요인으로 볼 수 있을 것이다. 이와 반대로 전자에게는 낮거나 부재하되 후자에게는 두드러지는 특성이나 조건이 게임사용의 자기조절이나 통제 등과 관련된 보호요인이 될 것이다. 이를 통해 고위험 게임사용에 대한 1차 및 2차 예방의 시사점을 얻고자 하였다. 또한 본 연구는 고위험 게임사용을 지속해 온 청소년과 예전에는 그러한 게임사용을 보였으나 현재는 완화되었거나 더 나아가 게임을 선택 수준으로 사용하고 있는 청소년에게 심층면접을 실시해 두 집단의 비교를 통해 고위험 게임사용에 대한 3차 예방의 시사점을 얻고자 한다.

표 1. 연구 참여자 구성 (총 28명, 남자 25명, 여자 3명)

집단구분 <sup>1)</sup>	학년		
	초등학생(5~6학년)	중학생(2학년)	고등학생(1학년)
게임 선택군	사례 9, 14, 17	사례 6, 7, 8	사례 23, 28
일반 사용자군	사례 10, 11, 18	사례 3	사례 24, 27
게임 경계군	사례 13, 16, 19	사례 1	사례 22, 25, 26
게임 고위험군	사례 12, 15, 20	사례 2, 4, 5	사례 21

1) 고위험군은 게임을 선택하지 못하면서 문제적 게임사용 경향성이 높은 집단이며, 경계군은 게임을 선택하는 측면도 있지만 문제적 게임사용 경향성도 같이 나타나는 집단이다. 일반 사용자군은 특별히 문제적 게임사용 경향성은 없지만 게임 선택도 나타나지 않는 집단이다. 게임 선택군은 게임을 통해 활력경험이나 생활경험 확장, 여가선용, 물입경험, 자긍심 경험, 통제력 경험 혹은 사회적 지지망 유지 확장 등의 긍정적 결과를 누리는 집단이다(최훈석 등, 2009).

## 방 법

### 연구 참여자 및 자료수집 방법

**연구 참여자.** 근거이론의 이론적 표본추출 방법에 따라 현재 게임을 사용하고 있는 청소년들을 연구 대상으로 하였다. 심층면접에 앞서 대전 소재의 초등학교 1곳, 중학교 1곳 및 서울 소재의 고등학교 1곳을 선정하여, 한국형 아동/청소년 게임 중독 척도(김교현 등, 2009)와 적응적 게임 활용 척도 개발 및 타당화(최훈석 등, 2009)를 실시해 표 1과 같이 각 집단별로 면접 대상자를 선별하였다. 연구 참여자는 총 28명으로 이론적 포화에 이를 때까지 심층면접을 실시하였다.

**반구조화 면접.** 면접 진행자는 임상심리전문가 2인과 임상심리학을 전공한 대학원생 2인으로, 이론적 민감성을 갖추기 위해 문헌고찰과 연구회의를 수차례 진행하였고, 이론적 표집이 이루어지도록 연구회의를 통해 반구조화 면접 매뉴얼을 작성했다. 심층면접은 2010년 3월 18일부터 4월 21일까지 연구 참여자들과 일정을 맞추어 개별적으로 진행했다.

심층면접은 개방적이고 광범위한 질문(예, “게임을 하는 이유가 무엇입니까?” “어떤 상황에서 게임을 많이 하게 됩니까?” “일상 활동이 어떻게 됩니까?” “무엇을 할 때 가장 신나고 재미있습니까?” “주로 어떤 일로 스트레스를 받습니까?” “스트레스를 받을 때는 어떻게 합니까?” “스스로에 대해서 어떻게 평가합니까?” 등)으로 시작하여,

연구 참여자의 개인적 경험 이야기의 흐름을 자연스럽게 따라가는 방식으로 진행했다. 개별 심층면접은 대략 40분에서 60분을 진행하였으며 전 과정을 녹취했다.

### 분석방법 및 절차<sup>3)</sup>

본 연구는 근거이론을 적용하여 자료를 분석하였다(Strauss & Corbin, 1998). 이를 위해 심층면접 내용을 축어록으로 만들어, 그 내용을 한 줄씩 분석해 나가는 줄 단위 분석법을 활용했다. 그 과정에서 개념화를 시도하며 지속적으로 개념들 간의 관계를 비교분석 했다. 도출된 범주(개념)들 간의 유사점과 차이점을 밝히고, 패러다임 모형을 통해 인과적 조건, 현상, 맥락적 조건, 중재적 조건, 작용/상호작용 전략 및 결과 사이의 관계를 구성했다. 마지막으로, 선택코딩 단계에서는 핵심 범주를 확인하기 위해 줄거리, 즉 해당 연구가 무엇을 말하고 있는지, 연구 참여자에게 무엇이 일어나고 있는지를 이야기 형식으로 기술했다. 그 과정을 좀 더 구체적으로 소개하면 다음과 같다.

**개방코딩.** 개방코딩은 이론화를 위한 개념추출 및 범주화로서 원자료를 해체하여 면밀히 읽고 특정 현상(개념)을 찾아 이름을 부여하는 과정이다. 이 과정에서 유사하거나 의미 있게 묶이는 개념들을 범주화하며 자료 내에 숨어 있는 특정 과정을 파악하고자 시도한다.

**축코딩.** 축코딩은 개방코딩을 통해 도출된 범

3) 특별한 언급이 없을 경우 근거이론의 구체적인 방법에 대한 설명은 Strauss 및 Corbin(1998)을 참고한 것이다.

주들 사이의 관계를 ‘구조’와 ‘과정’이 포함된 패러다임 모형으로 재통합하는 것이다. 패러다임 모형은 현상을 중심에 두고 인과적 조건, 맥락, 중재적(intervening) 조건, 작용/상호작용(action/interaction) 및 결과의 관계를 구성하는 범주분석이다. 현상이란 “실제로 무엇이 벌어지고 있는가?”에 대한 답변으로, 일련의 작용/상호작용에 의해 다루어지는 중심생각이나 사건을 뜻한다. 현상은 반복적으로 나타나는 사건이나 행동 패턴에 대한 고찰을 통해 발견한다. 인과적 조건이란 현상을 초래하는 구조, 환경 혹은 상황 등의 사건을 말한다. 맥락은 중심적인 현상이나 문제들에 기여하는 구체적인 전후관계나 상황들의 집합, 즉 개인이 작용/상호작용을 통해 반응하는 상황이나 문제들을 만들어내는 특수한 조건의 집합이다. 개인은 이러한 맥락들이 조성한 문제 상황에 대응하여 작용/상호작용을 하게 된다. 중재적 조건은 참여자가 경험한 현상의 강도를 완화시키거나 변화를 유도하는 조건으로서, 작용/상호작용을 촉진하거나 방해하는 요인들을 말한다. 작용/상호작용은 개인이 인과적 조건에 의해 나타난 현상을 대처하거나 다루기 위해 개인이나 집단이 취하는 전략적 행위나 일상적 행위를 뜻한다. 결과는 작용/상호작용의 결과물이며, 때로는 의도하지 않는 방향의 결과가 나타날 수도 있다.

**선택코딩.** 선택코딩은 개방코딩과 축코딩 과정을 통해 정교화 된 범주들을 통합하고 정련시키는 과정으로, 분석의 차원을 이론으로까지 발전시키는 통합 과정이다. 선택코딩의 첫 번째 단계는, “본 연구는 무엇에 관한 것인가.”를 설명해주는 핵심단어들의 응축된 표현인 핵심범주를 결정하

는 것이다. 연구자는 핵심범주를 밝히고 개념의 통합을 촉진하기 위해 이야기 윤곽 기술하기, 도표 사용하기, 메모 정리 및 검토하기 등의 방법을 사용한다.

## 결 과

### 고위험 게임사용의 변화 과정에 대한 개방코딩과 축코딩

게임을 사용하는 청소년들의 심층면접 내용을 61개의 개념과 35개의 하위범주 및 13개의 상위범주로 분류하여, 고위험 게임사용의 변화 과정 현상을 설명할 수 있는 인과적 조건, 중심현상, 맥락적 조건, 중재적 조건, 작용/상호작용, 그리고 결과 요인으로 구성된 패러다임 모형을 도출하였다(표 2와 그림 1 참조). 구체적인 내용을 살펴보기에 앞서 패러다임 모형의 요소들과 본 연구의 관심사를 아래와 같이 연결시켜 이해를 돕고자 한다.

- 중심현상: 게임의 적응적 사용이나 선용 대 고위험 게임사용의 차이를 구분 짓는 개인적 및 생태 환경적 요인을 확인하기 위해 ‘중심현상’에 ‘고위험 게임사용’이라는 범주를 배치하였다.

- 맥락적 조건: ‘고위험 게임사용(중심현상)’에 영향을 미치는 위험요인을 맥락적 조건으로 설정하였다. 맥락적 조건의 각 하위범주들(예, ‘학습스트레스로 인한 부적절감’)은 정도(예, 심함~약함)의 속성을 지니고 있는데, 만약 그 정도가 심하면 위험요인으로 작용할 것이며(예, 학습스트레스로 인한 부적절감이 심한 경우 고위험 게임사용을 보일 가능성이 높음), 그 정도가 약하거나 아예 없으면 보호요인으로 작용할 것이다(예, 학

표 2. 근거이론 분석에서 나타난 청소년들의 고위험 게임사용의 변화 과정의 개념 및 범주화

패러다임	개념	하위범주	범주
인과적 조건	게임의 콘텐츠가 재미있음	게임이 지니는 독특한 속성	게임을 하는 이유
	게임의 전개가 생생하고 스틸 있음		
	게임의 그래픽, 음향이 호기심을 자극함		
	레벨업(승률 높이기, 캐릭터 치장 등)으로 성취감, 자기만족을 경험함	게임을 통해 유능감 경험	
	게임을 잘 하면 주변에서 부러워하고 인정함	게임을 통한 금전적 이득	
	게임 아이템을 팔아 용돈을 벌 수 있음		
	게임을 하면서 새로운 사람들을 사귀는 재미가 있음	게임을 통해 사회관계 확장	
	일부 게임 멤버들과 친숙한 자기노출과 사회적 지지가 가능함		
	친구들과 게임을 같이 하면 더 재미있고 친해짐	게임 위주의 놀이문화	
	게임을 안 하면 대화에서 소외됨	게임의 여가 기능	
	시간이 남거나 심심할 때 게임으로 시간 때우기 좋음		
주말이나 방학 때는 부모가 게임을 허용함			
게임으로 스트레스를 해소함	게임의 스트레스 해소 기능		
현상	게임하는 시간이 과도하게 많아짐	게임으로 과도한 시간 소비	고위험 게임사용
	게임에 몰두하여 공부가 방해 받거나 성적이 저하됨	게임으로 학업기능 손상	
	게임 이외 다른 여가 활동이 줄어들음	게임으로 다른 여가활동 감소	
	주말이나 연휴, 방학에 게임 사용시간이 현저하게 증가함		
	게임에 돈을 많이 들임	게임으로 금전적으로 손해	
스스로나 주변 사람들이 '게임 중독'이라고 평가함	게임으로 사회적 낙인		
맥락적 조건	성적으로 인한 스트레스	학업 스트레스로 인한 부적절감	일상생활에서의 불만족감 (스트레스)
	사교성이 부족하거나 학급 분위기에 적응하기 어려움	대인관계에서의 부적절감	
	사회적으로 위축되어 지냄		
	부모의 게임이나 잔소리가 지나침	따뜻하거나 안정적인지 못한 양육 분위기	
	부모가 비판적이거나 권위적임		
	가정불화가 심하거나 한부모 가정임(또는 조부모 가정)	불우한 가정환경	
	부모가 신체적 또는 심리적으로 질환이 있음		
	가정 경제가 안 좋음		
	형이나 누나가 구박하거나 귀찮게 함	동기간 갈등	
	동생을 돌봐야하거나 동생보다 자신이 혼날 때가 더 많음		
부모가 게임사용에 별다른 제재를 하지 않음	보호자의 관리, 감독이 소홀함	게임사용 조절이 어려운 환경적 요소	
부모의 귀가가 늦음			

	정해져 있는 일상활동(학원, 과외, 종교활동 등)이 따로 없어 자유시간이 너무 많음	일상이 구조화되어 있지 않음	
	학교, 학원, 과외 등으로 바빠 취미를 즐길 시간이 마땅치 않음	여가시간이나 환경이 마땅치 않음	여가활동의 미비
	방과 후 같이 놀 가족이나 친구가 마땅치 않음		
	게임이나 TV시청 이외 다른 여가가 따로 없음	별다른 여가활동이 없음	
중재적 조건	고학년이 되어 바빠짐	게임사용을 제고하게 만드는 상황적 변화	게임사용 조절을 돕는 상황적 요소
	학업 동기가 높아짐		
	사회적 지지나 긍정적인 경험을 제공하는 타인이나 집단이 생김		
	자신감이나 자존감 등 스스로를 신뢰함	성격적 강점	게임사용 조절에 필요한 개인적 자원
	인내나 성실성 등의 긍정적 자질을 지님	긍정적 사고 및 정서 경향	
	긍정적인 사고와 감정을 자주 경험함	성취경험	
	성공 경험이나 칭찬 받은 경험이 있음		
	보호자의 귀가가 빨라짐	보호자의 개입	게임사용 조절에 필요한 환경적 자원
	보호자가 게임사용을 걱정하며 제재하게 됨		
학원이나 과외 등 정해진 일상이 생김	일상이 구조화됨		
다른 취미, 여가활동을 개발 또는 강화함	게임 외 다른 여가활동이 가능함	게임을 대체할 여가활동	
친구들과 어울리는 시간을 가짐			
작용/상호작용	게임사용을 반성하거나 고칠 의사가 없음	게임사용에 대한 문제의식이 부족함	게임사용을 조절할 의도나 동기, 준비가 부족함
	게임사용을 조절하기 어려워하며 시도하지 못함	게임사용 조절을 불가능하게 여김	
	게임사용을 반성하고 고쳐야겠다고 다짐함	게임사용에 대한 문제의식을 가짐	게임사용을 조절하기 위해 노력함
	게임시간을 줄임	게임조절 전략들을 구사함	
	학업동기를 높이고 공부에 전념함		
	친구와 어울리거나 취미생활 등 다른 여가활동을 개발함		
스트레스를 다른 방법으로 해소함(예, 운동)			
결과	게임에 더 집착하고 게임시간이 길어짐	게임사용의 부정적 결과가 나타나거나 심화됨	고위험 게임 사용이 지속됨
	게임사용으로 인해 주변과 갈등이 심해짐(예, 부모)		
	게임사용으로 성적이 저하됨		
	게임시간을 정해놓고 지킴	게임사용을 조절함	고위험 게임사용이 개선됨
	할 일을 다 끝내면 보상으로 일정 시간 동안 게임을 함	게임을 선용함	
	정해진 시간 동안 게임을 하면서 스트레스를 해소함		
정해진 시간 동안 게임으로 친구들과 어울림			



업스트레스 및 학교적응 문제가 약하거나 없는 경우 고위험 게임사용을 보일 가능성이 낮음).

· 중재적 조건, 작용/상호작용: ‘고위험 게임사용(중심현상)’이 어떠한 조건(중재적 조건)에서는 개선이 가능하고(작용/상호작용), 어떠한 조건에서는 그렇지 않은지 살펴보았다. 중재적 조건의 각 하위범주들(예, ‘게임 이외 다른 여가활동이 가능함’)도 정도(예, 많음~없음)의 속성을 지니고 있어, 만약 그 정도가 많으면 보호요인으로 작용할 것이며(예, 게임 이외 다른 여가활동을 많이 개발하여 고위험 게임사용을 더 조절하게 됨), 그 정도가 약하거나 없으면 위험요인으로 작용할 것이다(예, 게임 이외 다른 여가활동을 마련하지 못해 고위험 게임사용을 조절하기 어려움 또는 준비가 되어 있지 않음).

**인과적 조건 및 현상.** 현상으로는, ‘게임으로 과도한 시간 소비’ ‘게임으로 학업기능 손상’ ‘게임으로 다른 여가활동 감소’ ‘게임으로 금전적으로 손해’ ‘게임으로 사회적 낙인’을 포함하는 ‘고위험 게임사용’이라는 범주를 대표적으로 추출할 수 있었다. 이러한 현상을 초래한 인과적 조건은 ‘게임을 하는 이유’라는 범주로서, 그 하위범주로 ‘게임이 지니는 독특한 속성’ ‘게임을 통해 유능감 경험’ ‘게임을 통한 금전적 이득’ ‘게임을 통해 사회관계 확장’ ‘게임 위주의 놀이문화’ ‘게임의 여가 기능’ ‘게임의 스트레스 해소 기능’을 추출하였다.

**맥락적 조건.** 현상에 기여하는 맥락적 조건으로는, ‘학업 스트레스로 인한 부적절감’ ‘대인관계에서의 부적절감’ ‘따뜻하거나 안정적인지 못한 양육 분위기’ ‘불우한 가정환경’ 및 ‘동기간 갈등’ 등

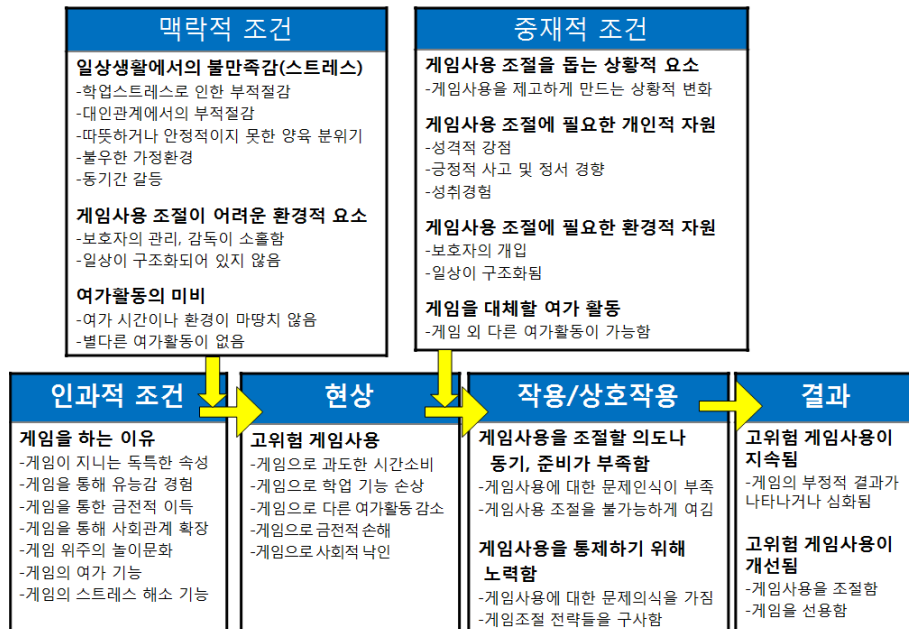


그림 1. 청소년들의 고위험 게임사용의 변화 과정에 대한 패러다임 모형

의 하위범주를 갖는 ‘일상생활에서의 불만족감(스트레스)’ 범주를 들 수 있다. 이와 함께, ‘보호자의 관리, 감독이 소홀함’ ‘일상이 구조화되어 있지 않음’ 등의 하위범주를 포함하는 ‘게임사용 조절이 어려운 환경적 요소’의 범주를 추출하였다. 또 다른 범주로는 ‘여가활동의 미비’를 도출하였는데, 그 하위범주에는 ‘여가시간이나 환경이 마땅치 않음’ ‘별다른 여가활동이 없음’이 포함되었다.

**중재적 조건 및 작용/상호작용.** 작용/상호작용은 ‘게임사용을 조절하기 위해 노력함’이라는 범주와, ‘게임사용을 조절할 의도나 동기, 준비가 부족함’이라는 범주로 구분할 수 있다. 전자에는 ‘게임사용에 대한 문제의식을 가짐’ ‘게임조절 전략들을 구사함’의 하위범주가 속하였다. 후자에는 ‘게임사용에 대한 문제의식이 부족함’, ‘게임사용 조절을 불가능하게 여김’의 하위범주가 추출되었다.

중재적 조건을 살펴보면, ‘게임사용 조절을 돕는 상황적 요소’ 범주와 ‘게임사용 조절에 필요한 개인적 자원’, ‘게임사용 조절에 필요한 환경적 자원’, ‘게임사용을 대체할 여가활동’ 범주로 구성되어 있다. 이 중 ‘게임사용 조절에 필요한 개인적 자원’ 범주는 ‘성격적 강점’ ‘긍정적 사고 및 정서 경향’ ‘성취경험’이라는 하위범주를 포함하고 있으며, ‘게임사용 조절에 필요한 환경적 자원’ 범주는 ‘보호자의 개입’ 및 ‘일상이 구조화됨’의 하위범주를 포함하고 있다.

**결과.** 결과는 ‘고위험 게임사용이 지속됨’ 범주와 ‘고위험 게임사용이 개선됨’ 범주로 구분해볼 수 있다. ‘고위험 게임사용이 지속됨’ 범주는 ‘게임의 부정적 결과가 나타나거나 심화됨’이라는 하위

범주를 지니고 있으며, 세부적인 개념들로 ‘게임에 더 집착하고 게임시간이 길어짐’ ‘게임사용으로 인해 주변과 갈등이 심해짐(예, 부모)’ ‘게임사용으로 성적이 저하됨’ 등을 포함하고 있다. ‘고위험 게임사용이 개선됨’ 범주는 ‘게임시간을 정해놓고 지킴’ ‘할 일을 다 끝내면 보상으로 일정 시간 동안 게임을 함’의 개념을 담은 ‘게임사용을 조절함’이라는 하위범주와 함께, ‘정해진 시간 동안 게임을 하면서 스트레스를 해소함’ ‘정해진 시간 동안 게임으로 친구들과 어울림’의 개념을 담은 ‘게임으로 선용함’이라는 하위범주를 포함하고 있다.

## 청소년의 고위험 게임사용의 변화 과정에 대한 선택코딩

### 핵심 범주

선택코딩은 핵심 범주를 선택하는 과정으로서 핵심 범주와 다른 범주와의 관계를 체계적으로 연결한 후 이러한 관계를 확인하고 수정 또는 보완하는 절차를 거친다. 핵심 범주는 조건이나 시간의 흐름에 의해 다양화되는 변인으로서 시간의 흐름에 따라 지속되는 기본적 사회적(심리적) 과정으로서 다음의 질문들에 답함으로써 명확해진다. ‘이 연구의 초점은 무엇인가?’, ‘이 자료에서 무엇이 진행되고 있는 것인가?’, ‘정보 제공자가 해결하고자 하는 문제는 무엇인가?’, ‘어떤 과정이 정보제공자가 처한 문제를 돕고 있는가?’ 핵심 범주는 아래에 기술할 이야기 윤곽 전개나 메모 고찰, 도표나 그림 활용 등을 통해 도출된다(Glaser & Strauss, 1967, 김소선, 2003에서 재인용).

이야기 윤곽을 전개하기에 앞서 본 연구가 결과적으로 도출한 핵심 범주를 먼저 제시하면, ‘청

소년의 고위험 게임사용이 나타나는 과정과 이의 개선 과정에서의 위험요인 및 보호요인'이다. 청소년들은 어떠한 개인적 및 생태 환경적 요인으로 인해 사회가 용인하는 범위를 벗어난 고위험 게임사용을 보이게 되는 것일까? 그리고 어떤 청소년은 고위험 게임사용을 지속하는 데에 반해, 어떤 청소년은 게임사용 문제를 개선할 수 있고, 나아가 선용 수준의 게임사용을 보이게 될까? 이 과정에 관여하는 개인적 요인과 생태 환경적 요인은 무엇일까? 이에 이야기 윤곽 전개를 통해 본 연구가 해결하고자 하는 과제, 즉 고위험 게임사용에 있어 어떤 요인(조건)이 그러한 게임사용을 발생·지속시키고, 어떤 요인이 이를 개선시키는지 보다 분명히 알 수 있을 것이다.

### 이야기 윤곽 전개

#### 인과적 조건: 왜 청소년들은 게임을 하는가?

청소년들이 게임을 하는 이유는 다양한 것으로 나타났다. 먼저 게임 자체의 속성으로 게임은 콘텐츠가 재미있고 스킬과 긴박감을 주며, 화려하고 현실감 있는 그래픽에 흥미를 높여주는 음향 등이 더해져 청소년들의 호기심과 동기를 자극한다.

“도박하는 데에 가면 동전 떨어지는 소리를 일부러 틀어준대요. 게임도 그런 게 있어요. 게임하다보면 사운드가 진짜 중요하거든요. 캐릭터도 중요한데, 사운드 때문에 완전 빠져들잖아요.” (사례 #2, B 중학교 2학년, 남)

게임을 하는 당사자인 청소년들은 게임을 함으로써 얻는 것이 많다. 승률을 높이거나 선호하는 아이템을 마련하고 캐릭터를 치장하는 일은 자기

만족이 크고 유능감과 통제감도 경험하게 해준다. 어떤 경우에는 게임의 아이템을 팔아 제법 큰 용돈을 벌 수도 있다.

“렙업(레벨업) 때문에 게임 많이 해요. 캐릭터 꾸미고 아이템까지 다 갖추면 애들이 엄청 부러워해요. 애들하고 대전해서 이기면 기분 좋죠.” (사례 #10, B 중학교 2학년, 남)

“웬만하면 아이템은 안 파는데, 지난번에는 아이템 팔아서 4만 5천원 챙겼어요.” (사례 #7, B 중학교 2학년, 남)

청소년들을 둘러싼 주변의 환경 요소들도 게임사용을 부추긴다. 구체적으로 살펴보면, 청소년들의 놀이문화가 바뀌어 이제는 게임을 하지 않으면 또래들의 대화에 끼기 어려울 때가 있다.

“게임 안하면 얘기에 못 끼요. 월요일 쉬는 시간에는 모두 토요일, 일요일에 한 게임들 얘기해요” (사례 # 10, B 중학교 2학년, 남)

“여자애들도 다 게임해요. 가수 데뷔하는 게임도 있고요, 아바타 꾸미는 게임도 있고요. 그런 거 같이 얘기 많이 해요.” (사례 #14, C 초등학교 6학년, 여)

또한 학교나 학원, 교회친구, 또는 사촌들과 온라인에서 만나 게임하는 놀이문화가 일상에 재미를 더해주며, 게임을 잘하면 주변 또래들이 이를 부러워하고 인정하는 분위기가 청소년들의 게임사용을 촉진한다.

“집에 갈 때 친한 애들끼리 시간을 정해놓거든요. 그럼 집에 가서 게임에서 만나 같이해요. 아니면 친한 애들끼리 학교 끝나고 PC방 들러서 같이 게임하고 학원으로 가고요” (사례 #10, B 중학교 2학년, 남)

게임은 기존의 오프라인 친구들과의 놀이를 연장시켜주기도 하지만, 온라인상에서 새로운 사람들을 알아가고 사귀는 재미도 준다. 어떤 경우에는 게임을 하면서 알게 된 온라인 친구들이 기존에 알고 지내는 주변 또래들보다 더 친밀하게 느껴지기도 한다. 그들은 게임 채팅창으로 이야기를 주고받으면서 더 진솔하게 자기노출을 하고 더 깊은 이해와 사회적 지지를 주고받는다.

“학교 애들은 저를 무시하고 친한 애들이 없어요. 그런데 게임 친구들은 안 그래요. 그리고 그 애들도 다 저 같은 경험이 있나 봐요. 제가 힘든 거 얘기하면 자기도 그런 경험 얘기하면서 위로해주는데 거짓말이 아니에요.” (사례 #4, B 중학교 2학년, 남)

청소년들은 학교나 학원 등의 정해진 일정 외 남는 시간에 밖에 나가 놀만한 것이 없거나 어울릴 친구가 마땅치 않을 때, 또는 일과 사이에 시간이 짧게 비어 무엇을 본격적으로 하기에는 마땅치 않을 때 좋은 소일거리로 게임을 꼽는다. 특히 주말이나 휴일, 방학 등에 별다른 일정이 없는 경우 게임은 ‘시간 때우기’ 용도나 여가활동으로 많이 사용된다. 이런 경우 부모들도 평상시보다 게임사용을 좀 더 허용해준다.

“학원 갔다 오면 집에서 할 일이 없어요. 애들도 다 학원 다니거든요. 그럼 엄마, 아빠 오실 때까지 게임해요. 내가 먼저 컴퓨터 하고 동생은 닌텐도로 하고요, 다음에는 동생이 컴퓨터 하고 내가 닌텐도 하고요.” (사례 #1, B 중학교, 남)

“놀토나 일요일에는 게임 많이 해요. 엄마, 아빠도 그런 날에는 게임 더 하게 내버려주세요.” (사례 #19, 사례 C 초등학교, 남)

“저는 (중학교) 3학년 겨울 방학 때 게임 제일 많이 했어요. 고등학교 올라가면 공부만 해야 하니까 엄마가 방학 때 게임 다 하라고 했어요. 8시간 넘게 하고, 하루 종일 할 때도 있었어요.” (사례 #27, C 고등학교 1학년, 남)

무엇보다도 게임은 스트레스 해소에 많은 도움이 되는 것 같다. 청소년들은 특히 스트레스를 받을 때 게임생각이 더 간절하거나 게임사용 시간이 늘어난다고 보고하였으며, 게임을 하는 동안에는 다른 걱정거리나 신경 쓸 일이 떠오르지 않고 게임에만 집중할 수 있어 좋다고 하였다.

“성적 때문에 스트레스가 많아요, 엄마가 잔소리 하시면 방에서 게임해요. 딴 거요? 스트레스 받을 땐 다른 거 할 만 한 게 별로 없는데?” (사례 #5, B 중학교 2학년, 남)

**맥락적 조건들<sup>1)</sup>: 어떤 요인들이 청소년들의 고위험 게임사용을 유발하는가?** 지금까지 청소년들의 게임사용에서 중요한 게임 자체의 속성과

게임을 이용하는 청소년들의 입장 및 청소년들이 인식하는 주변 환경의 역할을 알아보았다. 그렇다면 어떤 요인들이 청소년들의 게임사용을 고위험 수준까지 이끄는 것일까? 무엇보다도 청소년들은 일상생활에서 경험하는 불만족감이나 스트레스가 심할 때 게임사용이 과도해지는 것으로 나타났다. 청소년들의 주된 스트레스 원인은 대부분 성적에 대한 것이었다. 청소년들은 집이나 학교, 그리고 그 밖 대부분의 상황에서 성적과 관련된 압박감을 받고 스스로에 대한 부적절감이 심한 것으로 나타났다.

또한 고위험 게임사용을 보이는 청소년들은 사교성이 부족하거나 주변 분위기에 어울리지 못하고 위축되어 지내는 등 대인관계에서의 부적절감으로 인한 스트레스가 상당했다. 다른 또래들은 ‘절친’, ‘베프(베스트 프렌드)’, ‘BOB(Best of Best)’ 등으로 부르는 친한 친구들이 있는데 자신은 그렇지 못한 것 같고, 주변의 말 한마디에 쉽게 상처 받거나 위축되며, 주변의 눈치를 봐야 하는 처지가 심한 스트레스로 작용한다. 심한 경우에는 ‘왕따’ 경험으로 인해 학교에 가는 것이 공포스럽고 지켜온 청소년들도 있었다.

“친구 없어요. 애들은 제 뒤통수 쳐요. 제 남자친구가 제 친구랑 친하게 지내서 뭐라고 했더니 애들이 저를 불러내서 욕하고 왕따 시키고 하는 거예요. 얼마 안 있어 방학해서

저는 보충수업 안하고 집에만 있었어요. 애들이 불러내는 게 싫고 밖에 나가기도 싫고.. 하루 종일 게임만 했어요. 친한 윗집 언니랑 집 번갈아가면서 내내 게임만 했어요.” (사례 #23, ㄴ 고등학교 1학년, 여)

이들은 가정에서도 스트레스가 심한 것으로 나타났다. 부모의 개입이나 잔소리가 지나치거나 강압적이고 비판적인 양육 태도로 인해 위축감이나 무력감과 같은 심리적 불편감을 경험하는 것으로 보고하였다. 또한 일부 청소년은 부모에게 심한 반항이나 냉담한 태도를 보이는 등 적대적인 분위기로 지내기도 하였다.

“성적 때문에 부모님이 잔소리 많이 하세요. 고등학교 와서 더 심해졌어요. 하루에 하는 얘기가 ‘공부해’가 다예요. 아빠랑은 거의 얘기할 시간이 없는데, 잠깐 얘기해도 공부 얘기에요.” (사례 #27, ㄴ 고등학교 1학년, 남)

어떤 청소년들은 가정불화가 심해 매일을 긴장 속에서 보내거나, 부모가 이혼이나 가출을 하여 한부모 가정 또는 조부모 가정에서 자라는 등 불안정하고 불우한 가정환경에 처해 있었다. 이들은 만성적으로 좌절감과 결핍감, 우울감, 불안감 및 분노감 등을 경험해오고 있었다.

1) 본 연구에서 맥락적 조건은 ‘고위험 게임사용’이라는 현상을 야기하는 위험요인을 주축으로 구성하였다. 한편 맥락적 조건은 위험요인인 동시에 보호요인으로 간주할 수 있는 구조다. 즉, ‘게임을 하는 이유(인과적 조건)’가 아무리 충족되어도 위험요인들(맥락적 조건)의 ‘정도’가 낮으면 ‘고위험 게임사용’의 가능성을 낮추는 보호요인으로 작용하는 것이다. 예를 들어 ‘일상생활에서의 불만족감(스트레스)’이라는 범주의 한 극단은 일상생활에서의 불만족감(스트레스)가 심함(위험요인)이 되고, 다른 극단은 일상생활에서의 불만족감(스트레스)이 없거나 미비함(보호요인)이 된다(같은 원리로 중재적 조건은 보호요인을 주축으로 구성하였다).

“제가 어렸을 때 엄마아빠가 이혼하셔서 할머니랑 아빠랑 살았는데, 아빠는 멀리 돈 벌러 다니셔서 거의 할머니랑 동생, 고모랑 지내요. 할머니도 많이 아프세요. 심심하시니까 동네에 나가계실 때가 많고... 저는 공부방 갔다 오면 자기 전까지 대개 게임해요.” (사례 #16, ㄷ 초등학교 6학년, 남)

이 외에도 경제적으로 어렵거나, 가족 중 누군가가 사고를 당하거나 질병을 지녔을 때, 특히 부모가 만성질환으로 무기력하게 지낼 때 청소년들의 무력감과 스트레스가 큰 것으로 나타났다. 형제, 자매가 없어 외로운 경우도 있지만, 일부 청소년은 형이나 누나가 견디기 힘들 정도로 괴롭히고 함부로 대해, 또는 부모가 바빠 자신이 동생을 챙기거나 집안일을 돌봐야 하는 처지에서 스트레스가 심한 경우도 있었다.

“엄마는 6살 때 집 나가셨고요, 아빠는 일 나가면 밤에 들어올 때도 있고 낮에 들어올 때도 있어요. 근데 아파서 누워 계실 때가 많아요. 학교에서 오면 제가 빨래하고 동생 숙제 챙기고 저녁 해요. TV 보다가 게임하고, 아빠가 언젠는 게임 ㄹ라고 하시는데, 그냥 계속해요.” (사례 #6, ㄷ 중학교 2학년, 남)

청소년들의 고위험 게임사용을 가져오는 또 다른 요인으로 ‘게임사용 조절이 어려운 환경적 요소’가 보고되었다. 부모의 귀가 시간이 늦으면 청소년들은 집이나 PC방에서 장시간 게임을 하기가 쉽고, 부모가 아무리 전화 등으로 과제나 할 일을 제시하고 확인한다고 해도 효과적인 통제는 어려

운 것으로 나타났다. 그러나 부모의 귀가 늦는 경우라도, 청소년이 2-3개의 학원을 다녀 집에 오는 시간이 부모의 귀가 시간과 일주 비슷할 때, 또는 형이나 누나, 조부모 등의 다른 가족이 집에 있으면 어느 정도 게임사용 조절이 가능한 것으로 나타났다. 한편, 부모나 다른 가족이 집에 있어도 청소년을 방임하는 환경에서는 청소년이 게임을 과도하게 사용하여도 별다른 제재를 가하지 않거나, 갑자기 폭발적으로 그 동안의 일들을 한꺼번에 몰아서 혼내는 경우도 있었다. 정리하면, 아직 자기통제 능력이 성숙하지 않은 청소년 입장에서 주변에 통제하는 사람이 없고 정해진 일과가 마땅치 않아 자유시간이 많은 상황에서는 게임을 정해진 시간에 맞게 사용하거나 적절한 수준으로 사용하기란 쉽지 않은 것으로 나타났다.

“아빠는 회사원, 엄마는 간호사여서 맞벌이 하셨는데, 퇴근하실 때까지 저 혼자 집에 있었거든요. 누나도 학교에서 늦게 오고. 학원 갔다 오면 엄마 오실 때까지 계속 게임만 했어요.” (사례 #9, ㄷ 초등학교 5학년, 남)

이와는 반대로 학교나 학원, 과외 등으로 일정이 빡빡하여 자투리 시간 밖에 여유 시간이 없고 게임 외에 별달리 할 수 있는 것이 없는 경우 자투리 시간이 날 때마다 게임을 하였다. 이런 경우 시간에 쫓기거나 주변의 제재가 심해 게임을 맘껏 하지 못하면 그 아쉬움으로 공부시간에도 게임생각이 난다고 보고하였다.

이 외에도, 청소년들의 여가활동이 마땅치 않은 조건에서 게임사용이 심해지는 것으로 나타났다. 많은 청소년들이 여가시간에 주로 게임을 하거나

TV를 보면서 시간을 보내고 있었다. 가족과 마땅히 같이할 만한 활동도 없고, 근처에 친한 친구가 없거나 서로 시간이 맞지 않는 상황에서 청소년들이 달리 선택할 수 있는 여가활동이 무엇이 있겠는가? 어떻게 보면 청소년들에게 있어 게임은 손쉽고 재미있는 여가활동의 역할을 톡톡히 하고 있다.

“일요일에 교회에 안가거나 친구랑 놀러갈 일이 없으면 하루 종일 게임해요. 엄마아빠랑 어디 나가는 일 없으면 계속 게임해요. 부모님도 뭐라고 안하세요.” (사례 #7, B 중학교 2학년, 남)

**현상: 청소년들의 고위험 게임사용.** 지금까지 살펴본 바와 같이 청소년들은 게임이 지닌 매력과 게임으로 얻는 여러 이득으로 인해 고위험 게임사용에 이르는 것으로 나타났다. 그 현상에는 게임시간이 과도하게 많아지고 공부에 방해가 받으며 성적이 저하되는 증상이 두드러졌다. 또한 가족과 보내는 시간이나 운동, 독서, 야외활동 등의 다른 활동이 줄고, 주말이나 연휴, 방학 때 게임시간이 현저하게 증가해 일상생활을 제대로 유지하지 못하는 증상도 보였다. 어떤 청소년은 게임에 들이는 돈이 눈에 띄게 증가하고 주변 사람들에게 ‘게임 중독’이라는 염려를 사는 등 게임사용으로 인한 문제가 나타났다.

**중재적 조건<sup>2)</sup>: 고위험 게임사용에서의 갈림길.** 청소년들은 게임사용 조절이 요구되는 상황에 처하게 되면 고위험 게임사용을 재고하거나 개선하는 변화가 가능한 것으로 나타났다. 예를 들어, 초등학교에서 중학교로, 중학교에서 고등학교로 진학하는 생태학적 환경의 변화가 그러하다. 고학년이 되어 일상이 바빠지고 자신이나 주변 모두 보다 성숙한 태도나 성취 등의 변화를 기대하는 등, 전과는 다른 새로운 환경이나 국면이 청소년으로 하여금 무엇인가 변화와 도전을 시도할 수 있는 기회로 역할 하였다. 많은 청소년들이 이러한 계기로 자신의 과도한 게임사용을 재고하고 개선하게 되었다고 보고하였다.

“게임 많이 했는데요, 고등학교 올라오면 할 시간이 없어요. 게임도 재미없어지고. 요즘은 학원 사이나 놀토에 애들하고 PC방 가는 정도? 아마 나이 먹으면 자연적으로 게임 안 할걸요?” (사례 #21, C 고등학교 1학년, 남)

“성적표 보고서 (게임을) 끊어야겠다고 생각했어요. 공부해야해서” (사례 #22, C 고등학교 1학년, 남)

또한 어떤 계기를 통해 건설적이고 희망적인 결심을 하게 된 경우 자신의 게임사용 조절을 시도할 가능성이 높았다. 주변에서 사회적 지지를 제공

2) 본 연구에서 중재적 조건은 고위험 게임사용이 개선되거나 선용으로 옮겨가도록 영향을 주는 보호요인으로 구성되었다. 중재적 조건은 보호요인인 동시에 위험요인으로 작용할 수 있다. 즉, 보호요인들(중재적 조건)의 ‘정도’가 낮으면 이는 위험요인이 되는 것이다. 예를 들어, 중재적 조건 중 한 범주인 ‘게임사용 조절에 필요한 개인적 자원’의 한 극단은 ‘개인적 자원이 매우 풍부함’으로써, 이는 고위험 게임사용을 개선하는 보호요인으로 작용한다. 그러나 다른 쪽 극단인 ‘개인적 자원이 매우 부족함’은 고위험 게임사용을 유지시키거나 악화시키는 위험요인으로 작용한다(같은 원리로 맥락적 조건은 위험요인을 주축으로 구성하여, 그 ‘정도’가 낮으면 이는 보호요인이 되는 것이다).

하거나 진취적인 경험을 할 수 있는 여건을 마련 해주고, 귀감이 되는 인물의 일대기나 일화를 대리 경험하는 것이 좋은 계기로 작동했다(예, 교회 수련회에 참석하여 도전을 받음, TV 프로그램(무릎팍 도사 'JK 타이거 편')을 시청하고 도전을 받음)

작용/상호작용에 영향을 주는 또 다른 보호요인은 청소년들의 개인적 자원이다. 개인적 자원의 여부에 따라 고위험 게임사용 조절 여부가 상이 하였다. 즉, 자존감이 높고 스스로를 신뢰하며, 칭찬이나 인정을 받은 경험이 있고, 무언가를 극복하거나 진보, 완성, 혹은 우수한 성취 경험이 있는 청소년은 자신의 게임사용을 조절하는 것에 대한 효능감이 높았다. 자신의 끈기나 성실성을 높이는 청소년은 어떠한 변화나 도전에 대해 좀 더 유연하고 유능했다. 또한 인지 및 정서적 특징 중 평상시 긍정적인 사고와 유쾌한 정서를 많이 경험하는 경향이 보호요인으로 작용했다. 거꾸로 보면 사고방식이 부정적이거나 비관적이고, 우울감이나 불안감, 분노감 등의 부정적인 정서를 자주 경험하는 청소년은 고위험 게임사용과 같이 우려되는 습관이나 문제가 있어도 변화나 조절에 대한 필요성을 느끼지 못하거나, 설령 그러한 인식은 있어도 실제로 도전하는 정도도 부족하였다.

또 다른 중요한 보호요인은 환경적 자원이다. 부모가 자녀의 고위험 게임사용 문제를 인식하면서 개입을 하는 경우 청소년들의 게임사용 조절 가능성이 더 높았다. 특히 아동이나 저학년의 청소년 경우, 부모가 귀가 시간을 앞당기거나 집에 게임사용을 제재할 어른이 있는 것만으로도 게임사용 시간이 줄어드는 것으로 나타났다. 부모가 컴퓨터에 게임모니터 장치를 장착하여 관리하는 것도 게임사용 조절에 도움이 되었다. 하교 후 학

원이나 과외 등의 일정한 활동 없이 대부분의 시간을 게임으로 소비하던 경우 학원에 다니게 되거나 과외를 시작하면서 게임사용이 개선되었다.

“초등학교 4학년 때는 (게임을) 5-6시간 했어요. 아빠가 늦게 오시니까. (게임사용 시간을) 줄인 건, 5학년 때 아빠가 중독지킴이 장치를 설치해서 1:30으로 해놨어요. 주말에는 2시간 이고.” (사례 #14, ㄷ 초등학교 6학년, 남)

“2학년 때는 게임 되게 많이 했는데, 엄마가 합기도 학원, 영어 학원 보내서 게임을 못해요. 저녁 먹고 8시까지 게임해도 뭐라고 안 하고요.” (사례 #11, ㄷ 초등학교 6학년, 남)

한편 부모의 개입이 보호요인보다는 위험요인으로 작용할 가능성도 있었다. 부모의 관리나 개입이 과도하거나 강압적이고 급진적일 때는 오히려 부작용이 나타났다. 특히 고학년의 청소년일수록 부모나 주변 어른의 효과적이지 못한 관리나 개입에 반발과 불만을 보이게 쉬었다.

“사이월드를 많이 하는데, 사이(월드)에 올려 놓는 게임들이 있거든요. 방학 때 부모님 안 계시면 사이(월드)랑 게임을 많이 했는데, 컴퓨터 하는 거 보면 잔소리 많이 하세요. 그러면 반발심 생기고 억지로 (게임을 그만) 해야 한다는 게 화나고요. 차라리 실컷 하게 하고 이제 그만 해라 하면 더 낫겠어요.” (사례 #24, ㄴ 고등학교 1학년, 여)

이 외에도 게임 외 여가활동이 중요한 보호요



인으로 작용하였다. 맥락적 조건에서 살펴본 바와 같이 애초에 운동이나 친목활동, 공작, 연주, 독서, 공연관람 참여 등 다양한 여가활동을 가진 청소년은 고위험 수준으로 게임을 사용할 가능성이 낮았다. 그리고 고위험 게임사용을 보인 청소년이 있어도 게임사용을 대체할 여가활동을 개발하는 경우 게임사용 문제가 개선되는 것으로 나타났다. 특히 또래나 가족 등 누군가와 함께 하는 여가활동이 게임사용 조절에 도움이 되는 것으로 보고되었다.

“이모가 배드민턴 학원 다녔는데요, 아파트가 옆이어서 주말에 같이 배드민턴 쳐요. 이모가 대학생이어서 주말에만 시간이 돼서 주말에 배드민턴 치고 친구들과하고 칠 때도 있어요. 주말에는 아빠 회사에 놀러가기도 해요.” (사례 #14, ㄷ 초등학교 5학년, 남)

“전학 와서 친구도 없고 재미도 없어서 게임을 많이 했었거든요. 게임하면서 많이 먹고 안 움직이고 하니까 살이 많이 찼어요. 근데 엄마랑 누나들이 놀려서 기분이 나빠서 살 빼려고 운동을 시작했거든요. 애들하고 축구를 하게 됐는데 그러면서 많이 친해지고요. 자전거도 같이 타고 같이 놀러 다니고요. 살도 많이 빠졌어요. 이제는 친구들과하고 노는 게 더 재밌고요” (사례 #17, ㄷ 초등학교 5학년, 남)

**작용/상호작용 및 결과: 고위험 게임사용의 변화 대 악화.** 중재적 조건에 따라 청소년들이 고위험 게임사용에 대해 보이는 반응이나 대처가

상이했다. 즉 ‘게임사용 조절을 돕는 상황적 요소’, ‘게임사용 조절에 필요한 개인적 자원’, ‘게임사용 조절에 필요한 환경적 자원’, 그리고 ‘게임을 대체할 여가활동’의 여부나 수준에 따라, 누군가는 ‘고위험 게임사용을 조절하기 위해 노력’하는 대처(작용/상호작용)를 보이고, 다른 누군가는 ‘게임사용을 조절할 의도나 동기, 준비가 부족’한 채 고위험 게임사용을 지속하였다.

게임사용을 조절하기 위해 노력한 청소년들은 게임시간을 줄이고 공부에 힘쓰며, 자투리 시간이나 여가 시간에 친구나 가족 등 주변 사람들과 어울리는 시간을 늘렸다. 많은 경우 스트레스로 인해 게임사용이 심해진다고 하였는데, 게임사용을 조절하는 청소년들은 게임 외 다양한 취미활동이나 여가활동을 개발하여 게임사용 시간을 줄이고 스트레스도 건설적으로 해소하게 되었다. 이러한 대처나 시도를 통해 고위험 게임사용이 감소되고, 나아가 게임을 선용하는 사례도 보고되었다.

“요즘은 프라모델 조립 하고요. 애들하고 운동하고 자전거 타고 멀리 나갔다 오기도 하고요. 학원 안 가는 날에는 애들하고 시내 가고. 이제 애들도 게임 별로 안 해요. 놀토에 PC방 가서 잠깐 노는 정도?” (사례 #21, ㄴ 고등학교 1학년, 남)

반면에 자신의 고위험 게임사용에 대해 재고나 반성 등의 문제의식이 없는 경우에는 게임사용을 조절할 시도를 하지 않았다. 또한 자신의 게임사용을 우려하여도 자신에게는 그것을 조절할 만한 능력이 없다는 무력감이 큰 경우 변화를 아예 시도하지 않거나 작심삼일에 그치는 것으로 나타났다

다. 그 결과 고위험 게임사용이 유지되거나 더 악화되고, 게임으로 인해 학업이나 다른 기능에 문제가 심해지며 부모나 주변 사람들과의 갈등도 악화되었다.

“집에 컴퓨터가 4대 있는데요. 저랑 (쌍둥이) 동생이 집에 가면 각자 컴퓨터로 게임하고 형이 오면 형도 바로 게임해요. 누나가 일찍 오는 날은 못하고요, 엄마아빠가 뭐라고 하는 날에는 조금만 해요. 요즘도 하루에 5~6시간 쯤?” (사례 #15, ㄷ 초등학교 5학년, 남)

## 논 의

고위험 게임사용이 우리사회에 야기하는 문제는 상당하다. 무엇보다도 아직 자기통제 능력이 충분치 않은 청소년들에게 있어 그 위험성이 더 크다고 할 수 있다. 게임이 청소년의 여가 문화에 깊숙이 자리 잡고 있는 현대 사회에서 게임을 어떻게 유용하게 활용하고 게임으로 인한 문제를 어떻게 효과적으로 예방하고 개입하느냐가 시급한 해결과제가 되었다. 이미 발생한 게임사용 문제를 놓고 이를 제재하거나 이로 인한 문제들을 개입하고 치료하는 접근은 비용은 큰데 반해 그 효과는 저조하다. 물론 치료적 접근들의 중요성은 말할 필요 없이 중요하나, 궁극적으로는 문제의 발생 여지를 낮추고 나아가 긍정적이고 기능적인 측면을 강화하는 예방적 접근이 효과적인 대안이 될 것이다. 이를 위해 본 연구는 청소년의 게임사용에서의 개인적 및 생태 환경적 보호요인과 위험요인을 두 시점으로 나누어 확인하였다. 즉, 고위험 게임사용이라는 현상을 중점에 두고 이의 출현 과정에서

작용하는 보호요인과 위험요인(맥락적 조건)을 확인하여 1차 및 2차 예방에서의 시사점을 찾았다. 또한 고위험 게임사용이 나타난 이후의 3차 예방에서는 어떤 보호요인과 위험요인(중재적 조건)에 집중해야하는지 확인하였다.

본 연구가 도출한 맥락적 조건은 고위험 게임사용 발현에서의 위험요인인 동시에 보호요인으로 볼 수 있다. 위험요인을 논하면, 학업 스트레스가 심하고 대인관계에서의 부적절감이 심할수록, 가정환경이 불우하고, 보호자의 관리·감독이 소홀할수록, 아직 자발적인 시간관리가 능숙하지 않은 청소년 시기에 딱히 정해져 있는 일상이 없을수록, 여가활동이 미비할수록 고위험 게임사용을 보일 가능성이 높았다. 이를 역으로 보면, 학업 스트레스가 크지 않고, 대인관계에서의 만족감이 크며, 가정환경이 양호하고, 보호자의 관리·감독이 마련되어 있을수록, 여가활동이 다양할수록 고위험 게임사용을 보일 가능성이 낮은 보호요인이 되는 것이다. 고위험 게임사용을 예방하기 위한 1차 예방으로 대중매체나 일반 교육 장면을 통해 적극적으로 위험요인을 알려 관심을 높이는 동시에 보호요인을 확장시켜 나가야 할 것이다. 다른 예방 노력에 비해 비용-효과가 우수한 2차 예방으로는 이론적 배경을 갖춘, 그리고 절단점수가 마련되어 증상의 진단과 비교가 가능한 타당한 진단도구(김교현 등, 2009; 김세진, 김교현, 권선중, 최훈석, 2011)를 이용해 고위험군을 선별하고 집중적으로 관리하는 전략이 필요하다.

맥락적 조건에서 도출된 위험요인 중 하나로, 우리나라 청소년들은 게임 외에 취할 수 있는 여가활동이 매우 미비한 것으로 나타났다. 이에

대한 예방적 접근으로 여가활동 개발이 필요한데, 이는 청소년 혼자만의 몫이 아니다. 사회가 여가활동에 대해 가치를 부여하고, 효과적이고 가치 있는 여가활동을 개발하고 권장하는 분위기가 전제되어야 할 것이다. 청소년의 중요한 사회 단위 중 하나는 학교이다. 간단한 시도로, 학교에서 ‘이번 주말에 재미있고 에너지를 보충할 수 있는 일은 무엇이 있을까? 최대한 구체적이고 현실적인 계획을 세워보자’라는 캠페인을 실시하여 자신에게 맞는 여가를 단계적으로 개발하는 훈련을 시도할 수 있을 것이다. 나아가 이러한 개입들은 장기적으로 학업 스트레스나 대인관계 스트레스 등을 건설적으로 해소하고 주의를 환기시키며 활력을 보충할 수 있는 보호요인으로 연결될 수 있을 것이다(권석만, 2008; Argyle, 2001).

본 연구에서 중재적 조건은 고위험 게임사용의 3차 예방에서의 주안점을 중점으로 구성하였다. 게임 자체의 매력적인 속성과 개인 및 환경적 위험요인들의 조합으로 발병한 고위험 게임사용을 치료하는 데에 어떤 요인을 억제시키고, 어떤 요인을 촉진시켜야 할까? 먼저 1차 및 2차 예방에서와 마찬가지로 청소년의 여가활동이 중요한 주제였다. 이미 생리적 수준의 ‘내성’과 ‘금단’, 심리/행동적 수준의 ‘강박적 사용’이나 ‘만성적인 자기조절 손상’을 보이는 경우 의지만으로 게임을 조절하기가 쉽지 않을 것이다. 이에 대해 게임에 대한 욕구나 갈망을 대체할 만한 즐거운 활동이나 경험이 마련되어야 효과적인 게임사용 조절이 가능할 것이다. 과거에는 고위험 수준으로 게임을 사용했다가 이를 개선하거나 게임을 선회하는 변화를 보인 사례들의 상당

수는 그 전환점으로 또래들과 어울릴 기회가 생겼으며 그러한 시간이 늘어날수록 게임에서 얻는 즐거움을 대체할 수 있었다고 보고하였다. 여럿이 함께하는 활동은 같은 취향이나 가치관, 활동시간 및 사회적 관계를 공유하는 집단 속에서 유쾌한 흥분감, 협동적 성취, 소속감과 유대감을 경험하게 하여 행복도가 더 높아진다(Carr, 2004). 또한 농구나 축구, 등산, 자전거타기 등의 역동적인 운동을 할 수 있는 기회도 같은 효과를 보인다. 즉, TV나 비디오 감상 등의 정적인 활동보다는 역동적인 운동을 하는 여가활동이 우울이나 불안과 같은 부정 정서를 감소시킬 뿐만 아니라 행복 수준을 증가시키는 것으로 보고되었다(Alfermann & Stroll, 2000). 물론 독서나 영화감상, 공작, 조립 등의 정적인 여가활동에서 얻는 즐거움이나 만족감도 큰 것으로 보인다. 단지 게임을 금하고 체벌하며, 다른 중요하거나 의무적인 것(예, 공부)을 강요하는 식의 접근을 적용한다면 효과적인 변화를 기대하기 어려울 것이다. 즐거움이나 재미에 대한 욕구를 고려하고 충족시켜주는 것이 중요하다. 특히 청소년에게 있어 또래관계 증진은 즐거움에 대한 욕구와 함께 관계성에 대한 욕구를 충족시켜주는 주요 주제이므로 치료적 개입에 사회기술훈련이나 의사소통 훈련을 포함시킬 필요가 있다.

또 다른 중재적 조건은 자발적 동기로 볼 수 있다. 고학년이 되는 것과 같은 상황적 변화에서 자신의 처지를 직면하거나 학업에 대한 의욕을 높이면서 스스로 게임사용을 조절하는 자발성이 변화를 촉진하였다(박승민, 김창대, 2005). 고위험 게임사용 집단의 학업 스트레스가 심한 것(최훈석 등, 2010)을 감안하여 3차 예방은 학업 스트

레스를 주요하게 다루면서 이를 게임사용 조절에 대한 자발적 동기와 연결시키는 접근을 시도할 수 있을 것이다. 즉, 자신의 비전이나 목표를 스스로 설정하여 자결성을 높이고, 현실적이고 구체적인 단기 및 중장기, 장기계획을 설계하여 이를 실천 및 검토함으로써 성취경험을 늘리도록 돕는다. 비전과 목표를 일상과 접목시키는 것은 현재의 학업이나 학생으로서의 역할이 미래의 비전과 목표를 실현해가는 과정임을 반복적으로 확인하는 작업이 될 것이다. 이 때 구체적인 계획의 일부를 비전이나 목표와 관련된 여가나 취미, 특기활동 개발과 연결시킨다면 즐거움과 유능감의 욕구를 충족시킬 수 있을 것이다. 이 과정에서 학업에 대한 새로운 태도와 게임사용 조절에 대한 자발성과 동기가 강화될 수 있을 것이다(김교헌, 최훈석, 2008).

또한 성격적 강점과 긍정적인 사고 및 정서 경향 등의 개인적 자원이 게임사용 변화에 주요한 촉진 요인으로 나타났다. 따라서 이를 증진시킬 필요가 있으며 여기에는 긍정심리학적 접근이 도움이 될 것이다. Seligman(2002/2006, 2011)은 사람들이 자신의 많은 강점들에서 자신의 개성에 더 중요하고 핵심적인 강점, 즉 대표 강점(signature strength)을 활용할 때, 더 활기찬 열정을 느끼고 '진정한 자기'가 표현되고 있다는 느낌을 갖게 된다고 하였다. 자신의 대표강점을 찾아 개발하여 일상생활에서 발휘하는 것은 의욕과 활기를 부여하는 동기가 되며 우수한 성취와 결과를 가능하게 하는 역량이 되는 것이다. 대표 강점을 개발하는 방법의 예로는 자신의 대표 강점 중 하나를 택하여 일정 기간 동안 그 강점을 일상생활 속에서 다양한 방식으로 활용하는 방

법이 있다(Seligman, Steen, Park, & Peterson, 2005). 또 다른 적용은 방과후 교실이나 정신보건센터의 아웃리치 활동에 성격적 덕성 및 강점에 대한 심리교육 시간을 배정하여, 관련 척도로 강점을 확인하고 이를 함양하는 매뉴얼로 한 학기나 학년 동안 실습을 하는 방안이 있다.

마지막으로 고위험 게임사용의 개선에는 보호자의 적극적인 개입이 필수조건이다. 고위험 게임사용을 보이는 청소년은 보호자의 비일관적인 양육태도와 무관심, 처벌 정도가 높은 것으로 나타났다(정경아, 2001; 최훈석 등, 2010). 따라서 효과적인 3차 예방을 위해서는 보호자에게 자녀의 게임사용에 대해 객관적인 진단과 정보를 제공하고, 치료환경을 조성하는 구체적인 전략을 제공하는 등 보호자의 개입을 이끌어내야 할 것이다. 또한 보호자에게 적극적인 지지를 제공하여 양육에 대한 효능감을 높이고, 자녀와 민주적이고 온정적인 관계를 형성할 수 있도록 다양한 훈련과 노력을 도와야 할 것이다(성윤숙, 2000, 2002; 어기준, 2000; 이소희, 성윤숙, 2001; Lin & Tsai, 2002, 성윤숙, 2003에서 재인용; 최훈석 등, 2010).

## 참 고 문 헌

- 강희양, 손정락 (2008). 청소년의 인터넷 중독과 게임 중독에 대한 사회적 자기조절모형 탐색 및 자존감향상 인지행동치료의 효과. *한국심리학회지: 건강*, 15(1), 143-159.
- 권정혜 (2005). 청소년의 인터넷 게임 부작용: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들. *한국심리학회지: 임상*, 24(2), 267-280.
- 권석만 (2008). *긍정 심리학: 행복의 과학적 탐구*. 서울:

- 학지사.
- 김교현, 최훈석 (2008). 인터넷 게임중독: 자기조절 모형. *한국심리학회지: 건강*, 13(3), 551-569.
- 김교현, 최훈석, 권선중, 용정순 (2009). 한국형 아동/청소년 게임 중독 척도의 개발 및 타당화. *한국심리학회지: 건강*, 14(3), 511-529.
- 김소선 (2003). 근거이론 연구방법의 이론과 실제. *간호학 탐구*, 12(1), 69-81.
- 김세진, 김교현, 권선중, 최훈석 (2011). 청소년 게임 중독 진단 임상면접도구(SCI-GA)의 타당화를 위한 예비연구. *심사중*.
- 문화관광부 (2004). 온라인게임 역기능 실태 조사 및 대처방안. 서울: 문화관광부.
- 박승민, 김창대 (2005). 온라인게임 과다사용 청소년의 게임행동 조절 유형 분석. *한국교육심리학회*, 19(4), 999-1022.
- 성윤숙 (2003). 청소년의 온라인게임 몰입과정에 관한 문화기술적 연구. *청소년상담연구*, 11(1), 96-114.
- 이유경, 채규만 (2006). 컴퓨터 게임 중독과 청소년의 사회적 관계 및 적응과의 관계. *한국심리학회지: 임상*, 25(3), 711-726.
- 이형초, 안창일 (2002a). 인터넷게임 부적응의 진단척도 개발. *한국심리학회지: 건강*, 7(2), 211-239.
- 이형초, 안창일 (2002b). 인터넷게임 중독의 인지행동치료 프로그램 개발 및 효과검증. *한국심리학회지: 건강*, 7(3), 463-486.
- 정경아 (2001). 게임중독 청소년의 특성분석: 게임의 필요성 판단을 위한 연구. *전남대학교 대학원 석사학위 청구논문*.
- 최훈석, 김교현, 박태순, 용정순, 김세진, 최혜만, 이은주, 김혜진, 양은영 (2010). 게임 이용에 대한 인식 및 행동진단 모델연구(3차년도). *한국콘텐츠진흥원 연구보고서*.
- 최훈석, 김교현, 용정순, 김금미 (2009). 적응적 게임활용 척도 개발 및 타당화. *한국심리학회지: 사회문제*, 15(4), 565-588.
- 최훈석, 용정순 (2010). 한국 청소년과 성인의 게임에 관한 사회적 표상. *한국심리학회지: 일반*, 29(2), 195-219.
- 통계청 (2011). 2011 청소년 통계. <http://kostat.go.kr/wnsearch/search.jsp>에서 2011, 9, 20 인출.
- 한국게임산업개발원 (2003). *대한민국 게임백서 2004*. 서울: 한국게임산업개발원.
- 한국게임산업개발원 (2005). *온라인 게임 서버*. 서울: 한국게임산업개발원.
- 한국 브리태니커 온라인 (1998). [http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article\\_id=b01g2522a](http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b01g2522a)에서 2011, 9, 20 인출.
- 한국콘텐츠진흥원(2010). *문화기술연감*. 서울: 한국콘텐츠진흥원.
- Argyle, M. (2001). *The psychology of happiness (2nd ed.)*. East Sussex, England: Routledge Press.
- Alfermann, D., & Stoll, S. (2000). Effects of physical exercise on self-concept and well-being. *International Journal of Sport Psychology*, 30, 47-65.
- Carr, A. (2004). *Positive psychology: The science of happiness and human strengths*. New York: Brunner-Routledge Press.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.
- Metcalf, O., & Pammer, K. (2011). Attentional bias in excessive massively multiplayer online role-playing gamers using a modified Stroop task. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1942-1947.
- Seligman, M. E. P. (2006). *긍정심리학[Authentic happiness]*. (김인자 역). 서울: 도서출판 물푸레. (원전은 2002에 출판).
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. New York: Free Press.

- Seligman, M. E. P., Steen, T., Park, N., & Peterson, C. (2005). Positive psychology progress: Empirical validation of interventions. *American Psychologist*, 60(5), 410-421.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research (2nd ed.)*. London: Sage Press.

원고접수일: 2011년 10월 21일

게재결정일: 2011년 11월 23일

한국심리학회지: 건강

The Korean Journal of Health Psychology

2011. Vol. 16, No. 4, 759-781

---

# Grounded Theory Approach to the Development of Problematic Game Use and Subsequent Changes of Adolescent Game Users

Se-Jin Kim  
Center for  
Addiction Behavior  
Chungnam National  
University

Kyo-Heon Kim  
Department of Psychology  
Chungnam National  
University

Hoon-Seok Choi  
Department of Human  
Resource Development/  
Department Psychology  
SungKyunKwan Univeristy

The present research aims at identifying risk factors and protective factors of problematic game use among Korean adolescents and exploring implications for primary, secondary and tertiary prevention. In-depth interviews were conducted for three kinds of groups. The first group includes adolescents who are currently using games without any problems or making a good use of games. The second group includes adolescents who have developed key symptoms of problematic game use. The third group includes adolescents who had used games problematically in the past but currently do not exhibit such problematic symptoms. These groups were analyzed using a grounded theory approach, leading to a paradigm model consisting of 13 categories, 35 subcategories and 61 concepts. The analysis showed that phenomena of "problematic game use" were developed due to the influence of causal conditions of "reasons for playing games" as well as contextual conditions of "stress in daily lives", "environmental factors that make it hard to control game use" and "lack of other recreational activities". The action and interaction aspects were classified into "lack of intentions, motives or preparation to control game use" and "efforts to control game use". Intervening conditions that affect action and interaction were "situational factors that are helpful for controlling game use", "personal resources needed for controlling game", "environmental resources needed for controlling game use" and "other recreational activities that can substitute games". By developing the storyline of phenomena, a core category of "the processes of problematic game use of adolescents and improvement processes" was derived. The risk factors and protective factors in problematic game use were discussed in relation to primary, secondary and tertiary prevention.

*Keywords:* problematic game use, risk factors, protective factors, primary prevention, secondary prevention, tertiary prevention, grounded theory