

게임이용자들의 지각된 낙인이 게임중독에 미치는 영향: 자아존중감의 매개효과*

이 승 모 김 서 희 신 성 만†

한동대학교 심리학과/ 석사

한동대학교 상담심리사회복지학부/ 교수

게임 이용 장애의 ICD-11 질병 코드화로 게임중독에 대한 낙인의 위기감이 높아진 현재 시점에서 게임중독에 대한 낙인이 게임중독에 미치는 영향에 관한 연구는 매우 부족한 실정이다. 본 연구에서는 게임이용자들의 일반적 특성과 이에 따른 게임중독에 대한 지각된 낙인, 자아존중감, 그리고 게임중독의 현황을 살펴보고, 수정된 낙인이론을 적용하여 게임이용자들의 지각된 낙인이 자아존중감을 매개로 게임중독에 미치는 영향을 살펴보고자 하였다. 이를 위해 게임이용자 855명의 온라인 설문 응답 자료를 사용하였다. 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 일반적 특성에 따라 게임이용자들의 지각된 낙인이나 자아존중감, 혹은 게임중독 수준에 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 둘째, 게임이용자들의 지각된 낙인과 게임중독의 관계에서 자아존중감의 부분매개효과가 있는 것으로 나타났다. 구체적으로, 게임이용자들의 지각된 낙인은 자아존중감에 부적인 영향을 미치고, 자아존중감은 게임중독에 부적인 영향을 미치며, 게임이용자들의 지각된 낙인은 자아존중감을 통해 게임중독에 직·간접적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 연구결과를 통해 게임이용자들의 지각된 낙인이 게임중독의 위험요인임을 확인하였고, 게임중독에 미치는 지각된 낙인의 영향을 감소시키는 보호요인으로 자아존중감을 제시하였다. 본 연구결과를 바탕으로 게임중독에 대한 정책의 방향성을 제안하고 게임중독에 대한 개입 방안을 모색하였다.

주요어 : 게임중독, 지각된 낙인, 자아존중감, 게임 이용 장애, 수정된 낙인이론

* 본 연구는 이승모(2020)의 한동대학교 석사학위논문 ‘게임중독에 대한 낙인감이 게임 이용자들에게 미치는 영향: 자아존중감의 매개효과’ 중 일부를 발췌, 수정한 내용임.

† 교신저자 : 신성만, 한동대학교 상담심리사회복지학부 정교수, 경상북도 포항시 북구 흥해읍 한동로 558
Tel: 054-260-1333, E-mail: sshin@handong.edu

2000년대에 들어 게임은 경제 및 문화적 측면에서 큰 영향력을 가지고 있는 매체로 성장하였다. 국내의 게임 산업 규모는 2017년을 기준으로 13조 1,423억 원에 이르고, 게임 산업의 종사자 수는 8만 1,932명이었으며, 전 세계 게임 시장에서 미국, 중국, 일본에 이은 4위의 점유율(6.2%)을 차지하고 있는 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2019a). 또한, 2018년 콘텐츠산업의 장르별 수출액을 분석했을 때, 게임 산업의 수출액은 42억 3천만 달러 이상의 가장 높은 비중(56.5%)을 차지하는 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2019c). 문화적 측면을 살펴보면, e스포츠는 현재 세계적으로 가장 인기 있는 스포츠 대회 중 하나이다. 2019년 기준 전 세계의 시청자 수는 약 4억 5400만에 이르는 것으로 나타났다(Newzoo, 2019), 국내에서는 만 10세부터 65세 사이의 인구 중 65.7%가 게임을 이용하는 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2019b). 이와 같은 사회 및 경제적 지표들은 게임이라는 대중문화가 일상에서 큰 부분들을 차지하고 있다는 것을 보여준다.

하지만 게임의 영향력이 일상으로 확장되면서, 게임으로 인한 부정적인 영향들도 나타나기 시작했다. 게임중독으로 인해 부모와 자녀 간의 세대 간 갈등이 심화되고(이정수, 2015; 장열, 2009), 게임중독 때문에 영유아를 유기한 사건(김기성, 2010; 이지훈, 2012)과 같은 사회적 문제들이 발생하면서, 2010년대부터 국내에서 게임으로 인한 부정적인 영향 중 가장 대두되고 있는 문제가 바로 게임중독이라고 할 수 있다(이원상, 2014). 게임중독이라는 단어는 일상에서 쉽게 접할 수 있고 게임중독에 관해서도 많은 연구가 진행되고 있음에도 불구하고(문성호, 2013), 게임중독에 대해 현재

학자들 간의 명확하게 합의된 정의는 없는 실정이다(Griffiths et al., 2016). 대표적으로 Young (1998a)은 온라인 게임중독을 인터넷 중독의 하위 유형으로 보았고, Griffiths(2005)는 온라인 게임중독을 비디오 게임 중독의 특정 형태라고 보았다. Demetrovics 등(2012)은 온라인 게임중독이 인터넷 중독이나 비디오 게임 중독의 하위 유형이 아니라 고유의 특성이 있는 행동중독의 한 유형으로 정의될 수 있다고 주장하면서 집착(preoccupation), 과다사용(overuse), 몰두(immersion), 사회적 고립(social isolation), 대인관계 갈등(interpersonal conflict), 금단(withdrawal)이라는 6개의 차원을 제시하였다. 2013년에 발간된 DSM-5에서는 인터넷 게임중독 장애를 추가적인 연구들이 필요하다고 판단하여, 후속 연구를 위해 1) 집착, 2) 금단, 3) 내성, 4) 통제실패, 5) 다른 취미활동에 대한 흥미 감소, 6) 부정적인 문제를 인식함에도 과도하게 게임을 지속, 7) 기만, 8) 회피, 9) 갈등의 9가지 기준들을 포함해서 인터넷 게임 중독(internet gaming disorder, IGD)이라는 이름으로 부록에 포함시켰다. 다음과 같은 연구들에서 언급한 정의들을 종합하면, 게임중독은 조절이 되지 않는 지나친 게임 행동으로 인해 개인의 생리·심리·사회적 기능이 손상하여 부정적인 문제가 발생함에도 불구하고 이를 지속하는 상태라고 볼 수 있다.

게임중독에 관한 최근 연구에서는 생리·심리·사회적 변인들뿐만 아니라 인구통계학적 변인과 게임의 장르 및 플랫폼 등 다양한 변인들이 함께 연구되고 있다(안현수, 임소혜, 2013; 장미경 등, 2004; 한국콘텐츠진흥원, 2018; Nagygyörgy, Mihalik, & Demetrovics, 2012). Nagygyörgy 등(2012)은 실태조사를 통해 성별 및 연령대와 같은 인구통계학적 변인들과 계

임의 장르에 따라 게임 이용 시간에 유의미한 차이가 있다는 것을 보여주었다. 국내의 연구들을 살펴보면 장미경 등(2004)의 연구에서는 RPG 게임 장르를 선호하는 게임이용자들의 경우, 자아존중감이 낮을수록 게임중독의 수준이 높게 나타났고 다른 게임 장르를 선호하는 게임이용자들보다 전반적으로 높은 게임중독 수준을 보였다. 안현수, 임소혜(2013)의 연구에서는 게임 플랫폼으로 PC를 선호하는 게임이용자들이 다른 플랫폼을 선호하는 게임이용자들보다 전반적으로 높은 게임중독 수준이 나타났다.

한국콘텐츠진흥원(2018)에서 제공한 2017년도 실태조사를 살펴보면 성별, 연령, 게임의 장르와 플랫폼의 경우, 각 변인에 따른 게임 이용 수준에 차이가 나타나 게임 연구에 있어 주목할만한 변인으로 볼 수 있다. 또한, 연구 대상은 국외의 경우, 전 연령대가 41.6%로 가장 많았고, 성인 대상 연구가 25.2%, 청소년 대상 연구가 23.8%였던 반면, 국내의 경우 청소년 대상 연구가 47%로 가장 많이 나타나 전 연령대를 대상으로 하는 국외의 연구들과 달리 청소년 대상 연구에 많이 치중된 것을 확인하였다(한국콘텐츠진흥원, 2018). 이러한 결과는 국내에서 청소년의 게임중독에 대하여 특히 사회적인 관심이 크다는 것을 나타내는 지표인 동시에, 성인의 게임중독에 대해서는 상대적으로 관심이 적다는 것을 보여주는 지표이기도 하다.

게임중독에 관한 연구와 논의가 진행되고 있는 상황 속에서, 세계보건기구(WHO)는 제 72차 WHO 총회 위원회에서 게임 이용 장애(gaming disorder)를 국제 질병 분류(International Classification of Diseases, ICD)의 개정판인 ICD-11에 질병코드로 등재하여, 게임중독을

공식적인 질병으로 보겠다는 입장을 밝혔고(WHO, 2019), 이러한 결정에 대해서 많은 학자들이 의견을 제시하고 있다. 질병 등재를 찬성하는 학자들은 과도한 게임 이용으로 인한 문제가 실제로 존재한다는 것과 이로 인한 다양한 사회적 문제가 발생한다는 점을 강조하고 있다(Saunders et al., 2017). 반대로 질병 등재를 반대하는 학자들은 확실한 과학적 근거가 불충분하다는 점과 진단명을 선부르게 추가하는 것으로 인해 발생할 수 있는 문제점들을 우려하고 있다(Aarseth et al., 2017).

ICD-11의 게임 이용 장애 등재 결정에 따라 현재 국내에서도 한국 표준 질병 분류(Korean Standard Classification of Diseases, KCD)에 게임 이용 장애를 등재하는 것에 대한 논의가 진행 중이다. KCD는 통계청 주도로 하여 보통 5년 주기로 개정되는데, 통계청은 2020년에는 KCD에 ICD-11을 반영하지 않고 다음 주기인 2025년에 게임 이용 장애의 반영 여부를 결정하겠다는 의사를 밝혔다(박세정, 2018). 즉 지금으로부터 약 5년 정도의 시간 동안 근거 중심의 과학적인 연구들을 진행하여 게임 이용 장애의 KCD 적용 여부에 대한 정책적인 결정을 도울 수 있는 근거를 제공할 필요가 있고, 게임 이용 장애의 질병 코드화로 인해 나타날 수 있는 문제들에 대해 탐색하고 대비하는 것이 필요하다.

게임 이용 장애가 공식적인 질병으로 등재됨으로써 나타날 수 있는 대표적인 문제로는 낙인이 있다(Aarseth et al., 2017). 낙인은 사회적으로 수용되기 어려운 부정적 속성이나 특정 정체성을 가졌다는 이유로 사회적 관계에서 그 개인이나 집단을 가치절하 하거나 차별하는 과정을 의미한다(Goffman, 1963). 낙인이론에서는 낙인을 하나의 사회적인 ‘상징’으로

볼 수 있기 때문에 낙인이 개인의 사회적 상호작용의 형태와 과정에 영향을 미칠 수 있다고 설명한다(Becker, 1963). 즉 일시적이거나 우연적인 성격을 가지는 일차적인 일탈행동이 사회적인 제재를 받아 낙인이 부여되면, 이에 대한 반작용으로 개인은 일탈자로서의 부정적인 자아관념이 성립되어 이차적인 일탈을 하게 된다는 것이다(Lemert, 1951). Scheff(1974)는 이러한 낙인이론의 개념을 정신장애 및 중독에 적용하였다. 즉 개인이 일시적으로 혹은 다발적으로 이상행동을 하게 되면 ‘정신장애자’ 혹은 ‘중독자’라는 낙인이 붙게 되고 당사자에게 타인들은 낙인에 해당하는 반응과 역할을 기대하게 된다. 이러한 고정관념으로 인해 일상적인 생활 복귀에 장애가 생기면 당사자 역시 이런 기대에 일치하도록 자신의 사회적 관계를 재조직하고 정신장애자 혹은 중독자라는 역할을 수용하고 이에 맞게 행동하여 이차적 일탈인 정신장애 및 중독으로 나타난다는 것이다. 하지만 일차적인 일탈행동에 대한 사회적인 제재가 부정적인 자아관념을 형성하는 것에 직접적으로 영향을 주는

것이 아니라는 의견들이 나오기 시작하였다(Link, Cullen, Struening, Shrout, & Dohrenwend, 1989; Matsueda, 1992). Link 등(1989)은 수정된 낙인이론을 주장하면서, 사회적 제재로 인한 낙인이 직접적으로 이차적인 일탈행동에 영향을 주는 것이 아니라, 타인에 의하여 자신이 낙인이 부여되었다는 것을 지각하고 내재화하는 것과 지각된 낙인으로 인한 자아존중감의 감소가 이차적인 일탈행동에 영향을 준다고 설명하였다.

낙인은 개인의 치료를 방해하는 장애물로 여겨지는데(Hodgins & El-Guebaly, 2000), 도박 중독과 같은 행동중독의 치료와 회복을 방해하는 요인으로도 언급된다(Carroll, Rogers, Davison, & Sims, 2013; Hing, Russell, Nuscke, & Gainsbury, 2015). 한편, 낙인으로 인한 영향 측면에서 행동중독과 물질중독 및 다른 정신장애가 서로 다른 양상을 보인다는 연구결과들도 보고되고 있다(Horch & Hodgins, 2008; Hing, Nuscke, Gainsbury, & Russell, 2016a; Hing, Russell, Gainsbury, & Nuscke, 2016b). 행동중독의 경우, 물질중독과 마찬가지로 질병의 원인을

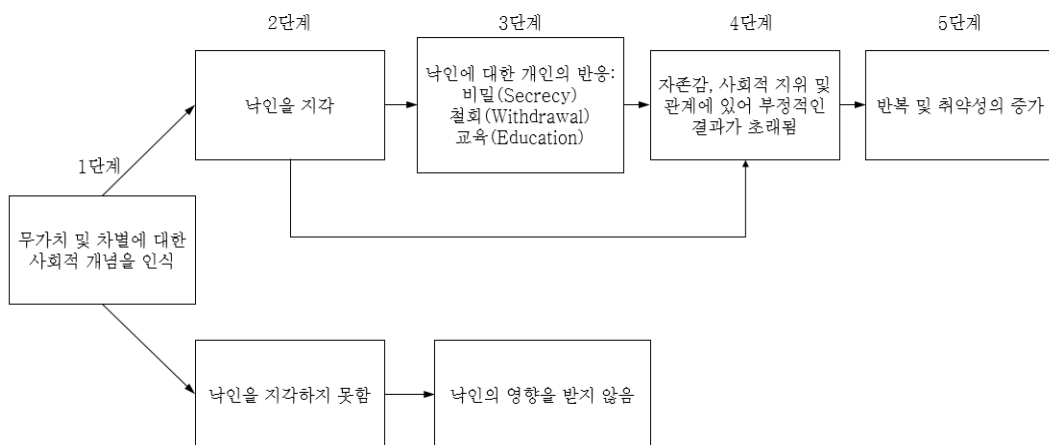


그림 1. Link 등(1989)의 수정된 낙인 모형

개인의 의지 부족이나 성격 문제 같은 개인적 원인으로 내부귀인하는 경향이 높지만, 물질중독과 달리 행동중독의 위험성에 대한 사회적 인식은 높지 않다(Horch & Hodgins, 2008). 그런데도 행동중독에 대한 대중의 정서적 반응은 동정이나 연민보다 분노와 같은 부정적 정서나 두려움이 더 크다(Hing et al., 2015). Hing 등(2015)은 행동중독의 경우 알코올, 약물중독과 같은 물질중독과 달리 사회적으로 문제가 될 수 있는 수준에 이르기 전까지는 해당 행동을 문제로 인식하지 못하는 경향이 있지만, 만약 허용된 수준을 벗어난 경우 이를 절제하지 못한 대상자에게 더 심각한 낙인이 부여된다고 주장하였다. 즉, 게임중독과 같은 행동중독은 물질중독에 비해 위험성에 대한 사회적인 인식이 낮아 게임행동을 문제로 인식하지 못하는 경향성이 있지만, 게임행동이 일정 수준을 넘어 문제로 인식될 경우 오히려 물질중독보다 더 심각한 낙인을 부여받을 수 있다. 또한, 개인은 낙인을 지각함과 동시에 부정적 정서를 인식하고 내재화하기 때문에 게임중독에 대한 지각된 낙인은 행동중독 치료에 큰 장애물로 작용한다고 볼 수 있다.

이렇게 다른 양상이 나타나는 연구결과에도 불구하고, 아직까지 낙인이 행동중독에 미치는 영향에 관한 연구는 부족한 실정이다. 특히 행동중독 안에서도 게임중독에 관한 연구는 찾아보기 힘들고, 낙인이 어떤 경로를 통해 게임중독에 영향을 미치는지 현재 명확히 밝혀진 바가 없다. 주목해야 할 점은 국내에서 ICD-11의 게임 이용 장애에 대한 질병 코드화 논의가 있기 이전부터, ‘셋다운제’나 ‘중독 예방 관리 및 치료를 위한 법률안’, ‘4대 중독법’이라는 약칭으로도 불리는 일련의 발

의안들이 시행되거나 발의되었다는 점이다. 질병 코드화로 인한 낙인의 영향이 없음에도 불구하고 국내에서 이와 같은 법안들이 발의되었다는 점을 감안하면, 게임중독의 공식적인 질병 코드화 적용은 위와 같이 낙인을 증가시킬 수 있는 법안들의 발의에 대한 촉매 역할을 할 수 있다. 때문에, 현시점에서 개인들이 가지고 있는 게임중독에 대한 지각된 낙인의 수준을 파악하고, 지각된 낙인이 게임중독에 미치는 영향에 대해 더욱 면밀하게 살펴볼 필요가 있다.

Link 등(1989)은 수정된 낙인이론을 주장하면서, 낙인을 지각하는 것은 자아존중감이 결핍되도록 하며, 이는 이차적인 문제행동에 간접적으로 영향을 주어 낙인을 야기한 행동 및 증상을 반복하게 만든다고 언급하였다. 자아존중감은 낙인에 관한 연구에서 많이 등장하는 심리적 변인 중 하나로, 연구 결과를 통해 낙인은 자아존중감에 영향을 미치고(설경옥, 황다솔, 심진화, 2018; 정진철, 양난미, 2010; Eisenberger, Inagaki, Muscatell, Byrne Haltom, & Leary, 2011), 자아존중감이 자기낙인과 삶의 질 간의 관계를 매개한다는 것(이현지, 2018)을 확인할 수 있다. 자아존중감은 게임중독에 영향을 미치는 심리적 변인으로서 주목받고 있기도 하다. 특히 낮은 자아존중감은 게임중독에 영향을 미치는 주요 변인으로 보고되고 있고(권남숙, 이지현, 2013; Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen, 2005; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011), 자아존중감이 매개변인으로 게임중독에 영향을 미친다는 연구들도 보고되고 있다(장재홍, 2005; 조춘범, 임진섭, 2010).

Link, Struening, Neese-Todd, Asmussen, Phelan (2001)은 자아존중감을 통해 다양한 사회적 기회에 투자하는 노력의 정도를 예측할 수 있고,

이는 주변환경과 자원을 통제하며, 자기효능감을 높이는 데 도움이 된다고 보았다. 자아존중감이 높은 사람은 자신의 능력 및 성공에 대한 확신이 많아, 자아존중감이 낮은 사람보다 부정적인 상황에 대해 적절하게 대처를 하게 된다는 것이다(Blankertz, 2001). 반대로 낙인으로 인해 자아존중감이 감소된 경우, 개인들은 사회적 지위 및 관계에 있어서 부정적인 영향을 미치는 과정들을 겪으면서 낙인을 내재화하고 자아존중감의 결핍을 느끼게 되어 그 결과, 낙인을 야기한 행동 및 증상을 반복하고 취약성이 증가하게 된다(Link et al., 1989). 수정된 낙인이론을 기반으로 연구모형을 설정하면, 개인이 ‘게임중독’이라는 낙인을 내재화하고 자아존중감의 결핍을 느끼게 되면 낙인을 야기한 행동인 게임행동을 반복하게 되고 게임에 대한 취약성이 증가하게 된다고 가정할 수 있다.

따라서 본 연구는 ICD-11의 게임 이용 장애의 질병 코드화로 인해 낙인에 대한 위기감이 높아진 현재 시점에서 전 연령대의 게임이용자들을 대상으로 일반적 특성인 성별, 연령, 게임 플랫폼, 게임 장르를 살펴보고, 이에 따른 지각된 낙인과 자아존중감, 그리고 게임중독의 현황을 살펴보고자 하였다. 또한, 관련 연구의 필요성과 중요성이 높음에도 불구하고 게임중독에 낙인이 미치는 영향에 관한 연구가 매우 부족한 현재 상황에서 수정된 낙인이론을 적용하여 지각된 낙인이 자아존중감을 매개로 게임중독에 미치는 영향을 살펴보고자 하였다. 그리고 이러한 연구결과를 바탕으로 게임중독에 대한 정책의 방향성을 제안하고 게임중독에 대한 개입 방안을 모색하고자 하였다.

방 법

연구 대상

국내 최대 게임 커뮤니티 중 하나인 인벤(<http://www.inven.co.kr>)을 통하여 실제 게임을 하고 있는 게임이용자를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 인벤 사이트 내의 인기 게임 순위 통계를 참조하여 PC게임 커뮤니티 11개와 모바일게임 커뮤니티 5개의 자유게시판에 설문을 게시하였고 모든 설문 참여자들에게 2,000원 상당의 컬처랜드 문화상품권을 증정하였다. 또한, 연구와 관련된 윤리 규정을 설문지에 기재하였고 연구자의 메일 주소를 기입하여 질문사항에 대해 연구자에게 문의할 수 있도록 하였다. 구조모형의 검증을 위해서는 측정변수의 10~20배 이상이어야 적절한 표본크기라고 주장한 Mitchell(1993)의 의견을 고려하여 참여자를 수집하였고, 총 937명이 설문에 참여하였다. 설문 참여자 중 불성실한 응답을 한 참여자와 사용기기에 상관없이 ‘최근 1년 이내에 게임을 이용하신 적이 있으십니까?’ 문항에 ‘아니오’라고 응답한 82명의 자료를 제외하고 총 855명의 자료를 분석에 사용하였다.

측정 도구

인구 통계 및 게임 이용 관련 문항

한국콘텐츠진흥원(2019b)의 게임이용자 실태조사 보고서에 나와 있는 설문 문항을 참고하여 성별, 연령, 게임 이용 유무, 선호하는 게임 플랫폼, 선호하는 게임 장르를 응답하도록 하였다. 선호하는 게임 플랫폼은 컴퓨터/노트북, 비디오게임기, 스마트폰 및 태블릿과 기타

의 4가지로 응답할 수 있도록 분류하였고 선호하는 게임 장르는 RTS, RPG, AOS, FPS/TPS, 스포츠, 대전/액션, TCG, 캐주얼과 기타의 9가지로 응답할 수 있도록 분류하였다.

도움추구에 관한 지각된 낙인 척도 (Perceptions of Stigmatization by Others for Seeking Help: PSOSH)

지각된 낙인을 측정하기 위해 Vogel, Wade와 Aschman(2009)이 개발한 PSOSH를 본 연구의 주제에 맞게 변안 및 수정하여 사용하였다. 수정 과정에서 PSOSH의 선행지문인 ‘자기 스스로 해결할 수 없는 학업적 또는 직업적 어려움을 경험하고 있다고 상상해 보시고, 여러분을 아는 사람들이 어떻게 반응할지에 대해 가장 부합되는 보기를 선택해주시시오’를 ‘여러분이 ‘게임중독’이라는 공식적인 정신장애 진단을 받았다고 상상해 보시고, 여러분을 아는 사람들이 어떻게 반응할지에 대해 가장 부합하는 보기를 선택해주시시오’로 수정하였다. PSOSH는 ‘나에게 부정적인 반응을 보일 것이다’, ‘나의 나쁜 점들에 대해 생각할 것이다’, ‘나에게 심각한 문제가 있다고 생각할 것이다’, ‘나를 덜 좋아하게 될 것이다’, ‘내가 타인에게 위협이 될 수 있다고 생각할 것이다’와 같이 총 5개의 문항의 5점 리커트 척도로 구성되어 있다. Vogel 등(2009)의 연구에서 내적합치도(Cronbach' α)는 .78이었고, 본 연구에서는 .93으로 나타났다.

자아존중감 척도(Self-Esteem Scale)

자아존중감을 측정하기 위해 전병재(1974)가 변안한 Rosenberg(1965)의 자아존중감 척도에서 8번 문항인 ‘내가 내 자신을 좀 더 존중할 수 있으면 좋겠다(I wish I could have more respect

for myself)’가 가정법 표현으로 인한 번역상의 오류로 낮은 요인부하량을 야기한다는 주장(이자영, 남숙경, 이미경, 이지희, 이상민, 2009)을 고려하여 그들이 주장하는 것과 동일하게 8번 문항을 ‘나는 나를 더 존중하지 못해 안타깝다’로 수정하여 사용하였다. 총 10개의 문항의 4점 리커트 척도로 이영자(1996)의 연구에서 내적합치도(Cronbach' α)는 .79이었고, 본 연구에서는 .90으로 나타났다.

인터넷 중독 척도(Internet Addiction Test: IAT)

게임중독을 측정하기 위해 윤재희(1998)가 변안한 Young(1998a)의 IAT를 게임의 상황에 맞게 수정한 이소영(2000)의 척도를 사용하였다. IAT는 총 20문항의 5점 리커트 척도로 이소영(2000)의 연구에서 전체 내적합치도(Cronbach' α)는 .80이었고, 본 연구에서는 .95로 나타났다. 하위요인인 통제력 부족, 집착, 실제생활 부적응의 내적합치도는 각각 .87로 나타났고, 가상현실 지향은 .81로 나타났다.

자료 분석

본 연구는 SPSS 23과 AMOS 22를 사용하여 분석을 진행하였다. 본 연구를 위해 진행한 분석방법은 다음과 같다.

첫째, 조사 대상자의 일반적 특성과 주요 변인들의 수준을 살펴보기 위해 855명의 자료를 대상으로 빈도분석을 실시하여 성별, 연령, 게임 플랫폼, 게임 장르의 분포를 파악하였다. 둘째, 게임이용자의 일반적 특성에 따른 지각된 낙인과 자아존중감, 그리고 게임중독의 수준을 살펴보기 위해 독립표본 t-검정 및 일원배치분산분석을 실시하였다. 집

단간 차이검증의 결과 유의한 차이가 있고, 등분산이 가정되었을 경우에는 Scheffe의 사후검증을, 등분산이 가정되지 않은 경우에는 Games-Howell의 사후검증을 실시하였다. 셋째, 게임이용자의 일반적 특성을 통제된 상태에서, 지각된 낙인과 게임중독의 관계를 자아존중감이 매개하는지를 검증하기 위해 Link 등(1989)의 수정된 낙인이론에 근거한 구조방정식 모형을 설정하였다. 구조모형의 검증 후에는, 간접효과의 유의성을 검증하기 위해 부트스트래핑(bootstrapping)을 사용하여 매개효과의 유의성을 검증하였다(Chan, 2007).

결 과

연구참여자의 일반적 특성

연구참여자들의 일반적인 특성을 파악하기 위해 빈도분석을 실시한 결과는 다음과 같다. 본 연구참여자들의 성별은 남성이 570명(66.7%), 여성이 285명(33.3%)으로 남성의 비율이 높게 나타났다. 연령별로는 10대가 239명(28.0%), 20대가 362명(42.3%), 30대가 145명(17%), 40대 이상이 109명(12.7%)으로 20대가 가장 많이 나타났다. 게임 플랫폼으로는 컴퓨터/노트북이 461명(53.9%), 비디오게임기가 28명(3.3%), 스마트폰 및 태블릿이 152명(17.8%), 기타가 214명(24.2%)으로 컴퓨터/노트북이 가장 많이 나타났다. 게임 장르로는 RTS가 21명(2.5%), RPG가 110명(12.9%), AOS가 65명(7.6%), FPS/TPS가 262명(30.6%), 스포츠가 25명(2.9%), 대전/액션이 8명(0.9%), TCG가 36명(4.2%), 캐주얼이 60명(7%), 기타가 268명(31.3%)로 기타를 제외하면 FPS/TPS가 가장 많이 나타났다.

또한, 본 연구참여자들을 대상으로 Young(1998a)의 IAT 척도의 진단기준을 적용한 결과, 비중독 집단(20~49점)이 487명(57%), 중독 위험 집단(50~79점)이 307명(35.9%), 중독 집단(80점~100점)이 61명(7.1%)로 중독의 수준이 높아질수록 참여자가 감소하는 것으로 나타났다.

기술통계 및 상관분석

본 연구의 주요 변인(지각된 낙인, 자아존중감, 게임중독)의 다변량 정규성을 확인하기 위해 각 변인의 평균과 표준편차, 왜도 및 첨도를 확인하였다. 분석 결과, 왜도의 절대값이 2, 첨도의 절대값이 7를 초과하지 않아 모든 주요 변인들이 정규성 가정을 충족하는 것으로 판단되었으며(West, Finch, & Curran, 1995), 이는 주요 변인간의 상관관계를 분석한 결과와 함께 표 1에 제시하였다.

일반적 특성에 따른 주요 변인들의 차이

게임이용자의 일반적 특성에 따른 지각된 낙인과 자아존중감 그리고 게임중독의 수준을 살펴보기 위해 독립표본 t-검정 및 일원배치분산분석을 실시하였다. 일원배치분산분석의 경우 등분산이 가정되었을 경우에는 Scheffe의 사후검증을, 등분산이 가정되지 않은 경우에는 Games-Howell의 사후검증을 실시하였다. 연구참여자의 일반적 특성에 따른 주요 변인들의 차이는 다음과 같다.

성별에 따른 주요 변인들의 차이를 살펴본 결과를 표 2에 제시하였다. 성별에 따른 지각된 낙인의 유의한 차이는 나타나지 않았던 반면, 남성의 자아존중감이 여성의 자아존중감

표 1. 주요 변인 간 상관 및 기술통계

변인	지각된 낙인	자아존중감	게임중독
지각된 낙인	-		
자아존중감	-.28**	-	
게임중독	.21**	-.37**	-
평균	2.58	3.00	2.44
표준편차	1.10	.59	.92
왜도	.07	-.29	.57
첨도	-1.17	-.40	-.45

주. ** $p < .01$, *** $p < .001$

표 2. 성별에 따른 주요 변인들의 차이

변인	구분	M	SD	t
지각된 낙인	남	2.57	1.12	-.062
	여	2.58	1.06	
자아존중감	남	3.04	.60	3.407**
	여	2.90	.56	
게임중독	남	2.49	.94	2.009**
	여	2.35	.89	

주. ** $p < .01$

에 비해 유의하게 높았고($t=3.407, p < .01$), 남성의 게임중독 수준이 여성의 게임중독 수준에 비해 유의하게 높았다($t=2.009, p < .01$).

연령에 따른 주요 변인들의 차이를 살펴본 결과를 표 3에 제시하였다. 연령대별로 지각된 낙인의 유의한 차이가 나타났는데($F=11.062, p < .001$), 10대의 지각된 낙인이 20대와 30대 및 40대 이상의 지각된 낙인에 비해 각각 유의하게 낮았고($p < .05$), 20대의 지각된 낙인이 40대에 비해 유의하게 낮았다($p < .05$). 연령대에 따라 자아존중감에도 유의한 차이가 나타났는데($F=10.543, p < .001$), 10대

의 자아존중감이 20대와 30대, 40대 이상의 자아존중감보다 각각 유의하게 높았다($p < .05$). 게임중독의 경우, 연령 측면에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났지만($F=3.398, p < .05$), 사후검증 결과 각 연령대 별로 유의한 차이가 구분되어 나타나지 않았다($p > .05$).

게임 플랫폼에 따른 주요 변인들의 차이를 살펴본 결과는 표 4에 제시하였다. 게임 플랫폼에 따라 지각된 낙인의 유의한 차이가 나타났는데($F=8.935, p < .001$), 기타에 응답한 게임이용자의 지각된 낙인이 컴퓨터/노트북에 응답한 게임이용자와 스마트폰에 응답한 계

표 3. 연령에 따른 주요 변인들의 차이

변인	구분	M	SD	F	사후검증
지각된 낙인	10대	2.29	1.13	11.062 ^{***}	1<2, 1<3, 1<4, 2<4
	20대	2.59	1.09		
	30대	2.72	1.02		
	40대 이상	2.96	1.03		
자아존중감	10대	3.17	.58	10.543 ^{***}	1>2, 1>3, 1>4
	20대	2.94	.60		
	30대	2.90	.61		
	40대 이상	2.91	.46		
게임중독	10대	2.31	.89	3.398 [*]	
	20대	2.51	.91		
	30대	2.55	.93		
	40대 이상	2.35	.97		

주. 1=10대, 2=20대, 3=30대, 4=40대

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

표 4. 게임 플랫폼에 따른 주요 변인들의 차이

변인	구분	M	SD	F	사후검증
지각된 낙인	컴퓨터	2.49	1.12	8.935 ^{***}	1<4, 3<4
	비디오게임	2.51	1.05		
	스마트폰	2.38	1.06		
	기타	2.90	1.03		
자아존중감	컴퓨터	3.04	.61	6.659 ^{***}	1>4, 3>4
	비디오게임	2.88	.66		
	스마트폰	3.08	.56		
	기타	2.85	.53		
게임중독	컴퓨터	2.57	.91	11.567 ^{***}	1>3, 2>3, 3<4
	비디오게임	2.64	.88		
	스마트폰	2.09	.87		
	기타	2.39	.93		

주. 1=컴퓨터, 2=비디오 게임, 3=스마트폰, 4=기타

*** $p < .001$

임이용자의 지각된 낙인에 비해 각각 유의하게 높았다($p < .05$). 게임 플랫폼에 따라 자아존중감에도 유의한 차이가 나타났는데($F = 6.659$, $p < .001$), 기타에 응답한 게임이용자의 자아존중감이 컴퓨터/노트북에 응답한 게임이용자와 스마트폰에 응답한 게임이용자의 자아존중감

표 5. 게임 장르에 따른 주요 변인들의 차이

변인	구분	M	SD	F	사후검증
지각된 낙인	RTS	2.65	1.26	3.168**	4 < 9, 8 < 9
	RPG	2.46	1.04		
	AOS	2.71	1.12		
	FPS	2.47	1.13		
	스포츠	2.26	.97		
	대전/액션	2.93	1.10		
	TCG	2.55	1.24		
	캐주얼	2.20	.97		
	기타	2.79	1.06		
자아존중감	RTS	2.92	.83	1.966*	
	RPG	2.90	.61		
	AOS	2.93	.64		
	FPS	3.09	.58		
	스포츠	3.06	.49		
	대전/액션	2.73	.44		
	TCG	2.94	.68		
	캐주얼	3.06	.44		
	기타	2.96	.58		
게임중독	RTS	2.60	1.09	4.553***	2 > 8, 2 > 9
	RPG	2.77	.91		
	AOS	2.70	.99		
	FPS	2.43	.84		
	스포츠	2.24	1.15		
	대전/액션	2.88	.92		
	TCG	2.59	.95		
	캐주얼	2.16	.93		
	기타	2.30	.91		

주. 1=RTS, 2=RPG, 3=AOS, 4=FPS/TPS, 5=스포츠, 6=대전/액션, 7=TCG, 8=캐주얼, 9=기타

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

에 비해 각각 유의하게 낮았다($p < .05$). 게임 플랫폼에 따른 게임중독의 수준도 유의한 차이가 나타났는데($F = 11.567, p < .001$), 스마트폰에 응답한 게임이용자의 게임중독 수준이 컴퓨터/노트북에 응답한 게임이용자와 비디오게임에 응답한 게임이용자, 그리고 기타에 응답한 게임이용자의 게임중독 수준에 비해 각각 유의하게 낮았다($p < .05$).

게임 장르에 따른 주요 변인들의 차이를 살펴본 결과는 표 5에 제시하였다. 게임 장르에 따라 지각된 낙인의 유의한 차이가 있는 것으로 나타났는데($F = 3.168, p < .01$), 기타 장르에 응답한 게임이용자의 지각된 낙인이 FPS장르에 응답한 게임이용자와 캐주얼 장르에 응답한 게임이용자의 지각된 낙인에 비해 각각 유의하게 높은 것으로 나타났다($p < .05$). 자아존중감의 경우, 게임 장르 측면에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났지만($F = 1.966, p < .05$), 사후검증 결과 장르 별로 유의한 차이가 구분되어 나타나지 않았다($p > .05$). 또한, 게임 장르에 따른 게임중독 수준은 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며($F = 4.553, p < .001$), RPG장르에 응답한 게임이용자가 캐주얼 장르에 응답한 게임이용자와 기타에 응답한 게임이용자의

게임중독 수준에 비해 각각 유의하게 높은 것으로 나타났다($p < .05$).

전체 표본을 IAT척도의 절단점에 따라 비중독 집단(20~49)과 중독 위험 및 중독 집단(50~100)으로 나눈 후 이에 따른 주요 변인들의 차이를 살펴보고, 이에 대한 결과는 표 6에 제시하였다. 집단 간 차이를 분석한 결과, 비중독 집단의 지각된 낙인에 비해 중독 위험 및 중독 집단의 지각된 낙인이 유의하게 높은 것으로 나타났다($t = -5.079, p < .001$). 또한, 비중독 집단에 비해 중독 위험 및 중독 집단의 자아존중감이 유의하게 낮은 것으로 나타났으며($t = 9.847, p < .001$), 게임중독 수준은 유의하게 높은 것으로 나타났다($t = -45.533, p < .001$).

측정모형 검증

Anderson과 Gerbing(1988)의 2단계 분석법(two-step approach)을 적용하여 구조방정식 모형의 분석을 진행하기 전에 확인적 요인분석을 통해 각 잠재변인을 구성하는 측정변인이 타당하게 구성되었는지를 검증하였다. 우선 단일 변인인 지각된 낙인과 자아존중감의 문항꾸러미(item parceling)를 설정하여 3개의 측정변수를 생성하였다. 하위 변인이 4개인 계

표 6. 게임 이용 수준에 따른 주요 변인들의 차이

변인	구분	M	SD	t
지각된 낙인	비중독 집단	2.41	1.12	-5.079***
	중독 위험 및 중독 집단	2.79	1.04	
자아존중감	비중독 집단	3.16	.55	9.847***
	중독 위험 및 중독 집단	2.78	.57	
게임중독	비중독 집단	1.77	.39	-45.533***
	중독 위험 및 중독 집단	3.34	.61	

주. *** $p < .001$

표 7. 측정모형의 적합도

모형	χ^2	df	CFI	TLI	RMSEA
측정모형	82.916	32	.993	.990	.043

임중독은 내적 일관성 방법을 통해 각 하위 변인에 해당하는 문항들끼리 묶어 4개의 측정 변수를 생성하였다.

측정모형의 적합도를 검증한 결과, CFI가 .993, TLI가 .990으로 모두 .95 이상으로 좋고 (홍세희, 2000), RMSEA 값이 .043으로 .5을 넘지 않아 좋은 수준(Hu & Bentler, 1999)으로 전반적으로 좋은 적합도를 보여 측정모형이 적합한 것으로 나타났다.

구조모형 검증

앞선 측정모형 검증을 통해 본 연구에서 설정한 연구모형의 잠재변인들이 적합도와 개념 타당도가 있는 것으로 판명되었다. 따라서 게임이용자의 일반적 특성을 통제했을 때 지각된 낙인과 게임중독의 관계를 자아존중감이 매개하는지를 검증하기 위해 Link 등(1989)의 수정된 낙인이론을 기반으로 완전매개모형을

연구모형으로 설정하였고 부분매개모형을 대안모형으로 설정하여 지각된 낙인과 자아존중감 그리고 게임중독 간의 관계에 대한 구조방정식 모형을 검증하고 두 모형을 서로 비교하였다.

분석 결과, 완전매개모형인 연구모형의 경우 CFI가 .982, TLI가 .953으로 나타나 .95 이상으로 좋은 적합도를 보였고 부분매개모형인 대안모형도 CFI가 .983, TLI가 .955로 나타나 .95 이상인 좋은 적합도를 보였다(홍세희, 2000). RMSEA의 경우 연구모형이 .045, 대안모형이 .044로 나타나 두 모형 모두 .05를 넘지 않아 적합도가 좋은 수준(Hu & Bentler, 1999)으로 나타났다. 하지만 대안모형이 연구모형보다 전반적인 적합도가 양호하고 연구모형과 대안모형의 χ^2 값의 차이가 10.578로 유의수준 .05, 자유도 1일 때의 χ^2 기준인 3.84보다 크기 때문에 χ^2 값의 감소 폭이 자유도의 감

표 8. 구조모형의 경로계수

경로	B	β	S.E.	C.R.
지각된 낙인 → 자아존중감	-.150	-.283***	.019	-7.774
자아존중감 → 게임중독	-.542	-.352***	.056	-9.735
지각된 낙인 → 게임중독	.095	.116**	.029	3.260

주. ** $p < .01$, *** $p < .001$

표 9. 구조모형의 적합도

모형	χ^2	df	CFI	TLI	RMSEA
연구모형(완전매개)	319.951	116	.982	.953	.045
대안모형(부분매개)	309.373	115	.983	.955	.044

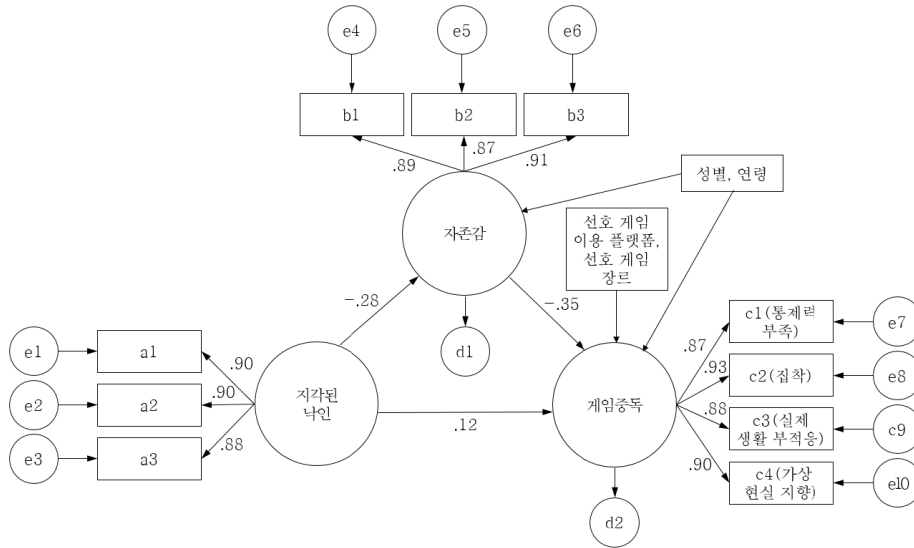


그림 2. 최종 구조모형

소를 상쇄시킬 만큼 충분히 감소한 것으로 판단하여 대안모형인 부분매개모형을 최종모형으로 채택하였다. 최종모형은 그림 2에 제시하였다.

이에 따라 추정된 최종 구조모형의 각 경로의 유의성을 살펴보면, 지각된 낙인은 자아존중감에 부적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났고($\beta = -.283, p < .001$), 자아존중감은 게임중독에 부적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났으며($\beta = -.352, p < .001$), 지각된 낙인은 게임중독에 정적으로 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다($\beta = .116, p < .01$).

또한 간접효과 유의성 모형검증을 위해 95%의 신뢰구간을 설정한 부트스트래핑을 1000회 실시한 결과, 지각된 낙인 → 자아존중감 → 게임중독 경로에서 신뢰구간 95% 하한선과 상한선 사이에 0이 포함되지 않아 간접효과가 유의한 것으로 나타났다($\beta = .100, p < .01$).

논 의

본 연구에서는 게임이용자의 일반적 특성에 따른 지각된 낙인, 자아존중감, 게임중독의 수준을 살펴보고 각 주요 변인들 간의 관계를 파악한 후에 게임중독에 대한 지각된 낙인이 자아존중감을 매개하여 게임중독에 영향을 미치는지를 살펴보았다. 이를 위해 Link 등(1989)의 수정된 낙인이론에 근거하여 연구문제 및 구조방정식 모형을 설정하고, 국내 게임 커뮤니티인 인벤에서 게임이용자 855명을 대상으로 온라인 설문을 실시하여 수집한 자료를 분석하였다. 본 연구의 주요 결과는 다음과 같다.

첫째, 게임이용자의 일반적 특성에 따른 지각된 낙인, 자아존중감, 게임중독의 수준을 분석한 결과의 주요 내용은 다음과 같다. 성별에 따른 차이를 살펴본 결과, 여성보다 남성의 자아존중감과 게임중독이 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이는 일반적으로 남성이 여

성에 비해 자아존중감이 높고(유창민, 2018; O'Malley & Bachman, 1979), 게임중독 비율이 높다는 선행연구들(장재홍, 2005; 한국콘텐츠진흥원, 2019b)의 맥락과 일치하는 결과이다. 연령에 따른 차이에서는 지각된 낙인에서 10대가 다른 연령대보다 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 이는 현재 10대들이 일명 '디지털 네이티브(digital natives)'라고 불리며, 태어났을 때부터 새로운 IT 기술들과 함께 성장한 세대이기 때문이라고 추정된다. 디지털 네이티브는 Prensky(2001)가 처음 언급한 용어로, 그는 현재의 청소년들이 컴퓨터나 인터넷, 비디오 게임을 통해 의사소통하는 디지털 모국어 사용자(native speakers of digital language)라고 말하였다. 이와 반대되는 개념으로는 아날로그 기술과 함께 성장해오다가 디지털 기술이 가득한 세상으로 이주해온 세대를 일컫는 '디지털 이주민(digital immigrants)'이 있다(Prensky, 2001). 두 세대는 새로운 기술에 대한 적응도와 거리감에서 차이가 나고, 이것이 게임중독에 대한 낙인을 지각하는 것에도 영향을 미쳤을 것이라고 가정해볼 수 있다. 한편, 10대는 다른 연령대보다 자아존중감이 유의하게 높은 것으로 나타났다. 이는 초기 청소년기에 자아정체성 확립에 있어 혼돈을 겪게 되고 그 결과 자아존중감이 낮아진다는 기존의 통념(Erikson, 1963)과는 불일치하는 결과이다. 이러한 결과가 나온 이유로는 본 연구의 설문에 참여한 10대들이 초기가 아닌, 중기 혹은 후기 청소년기에 많이 분포해 있을 가능성이 있다. 초등학교에서 중학교로의 입학이 시작되는 초기 청소년기에서 중기나 후기 청소년기가 되면 자아존중감이 안정되고 오히려 증가하기까지도 한다는 선행연구 결과들이 이를 뒷받침한다(Harter, 1990; Savin-Williams, & Demo, 1983).

또 한 가지 가능성은 바로 청소년기 특유의 자기중심성이다. 청소년들은 자신이 주변의 큰 관심 대상이라고 생각하고 자신을 특별한 인물로 생각하는 경향이 있다(Elkind, 1967; Vartanian, 2000). 이러한 자기중심성이 영향을 미쳐 자아존중감이 과장되어 보고되었을 가능성이 있다.

게임 이용 플랫폼에 따른 차이를 살펴본 결과, PC 게임이용자와 모바일 게임이용자보다 기타를 응답한 이용자의 지각된 낙인이 유의하게 높고, 자아존중감이 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 기타 항목의 특수성으로 인해 나타난 것으로 보인다. 기타 항목을 체크한 다수의 설문 참여자들은 기타 항목을 체크하고 여러 게임 플랫폼을 기재하였다. 한국콘텐츠진흥원(2017)의 연구 결과에 따르면 이용하는 게임의 수가 많을수록 게임 과몰입군 및 과몰입 위험군의 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났는데, 이러한 경향과 위에서 언급한 기타 항목의 특수성으로 인해 위와 같은 결과가 나타났을 가능성이 있다. 위와 같은 결과가 나타난 또 다른 이유로 기타 항목의 한계를 들 수 있다. 기타 항목은 말 그대로 '기타'이기 때문에 여러 게임을 이용한 참여자와 아닌 참여자들이 혼재되어 있다. 이로 인해 게임중독에 영향을 미치는 두 변인인 지각된 낙인과 자아존중감에서만 기타 항목에 따른 유의한 차이가 나타났을 가능성이 있다. 따라서 후속연구에서는 여러 게임을 이용하는 참여자들과 기타 참가자들을 분리하여 연구를 진행하는 것이 필요한 것으로 보인다. 또한, 모바일 게임이용자가 다른 유형의 게임이용자보다 게임중독의 수준이 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 모바일 게임이용자 중에서 캐주얼 장르를 선호하는 사람들이 가장

높은 비율(34.2%)을 차지하였기 때문에 게임중독의 수준이 낮게 나타났을 가능성이 있고, 본 연구에 사용된 척도가 모바일 게임의 특성을 고려하지 못하여 게임중독의 수준을 과소 추정했을 가능성이 있다. 모바일 게임은 환경에 맞게 게임 기능이 축소되고 소셜 기능이 부각되는 등의 고유한 특성이 있기 때문에, PC 게임과는 따로 분리해서 살펴봐야 한다는 의견(한국콘텐츠진흥원, 2018)도 설득력이 있는 가정으로 보인다.

게임 장르에 따른 차이를 살펴보면, 지각된 낙인에서 FPS/TPS 장르를 선호하는 게임이용자와 캐주얼 게임을 선호하는 게임이용자보다 기타에 응답한 이용자의 지각된 낙인이 유의하게 높은 것으로 나타났는데, 이러한 결과는 앞서 언급한 것처럼 기타 항목의 특수성 및 한계로 인해 나타난 것으로 보인다. 또한, RPG를 선호하는 게임이용자가 캐주얼 게임 및 기타에 응답한 이용자보다 게임중독의 수준이 유의하게 높은 것으로 나타났다. RPG의 경우 게임의 특성인 경쟁놀이, 역할놀이, 우연놀이, 몰입놀이의 특성을 모두 가지고 있는 장르이기 때문에 이로 인한 중독의 위험성이 가장 클 수 있고, 이는 MMORPG를 포함한 RPG 게임의 여러 요인들이 게임중독에 영향을 미칠 수 있다는 선행연구들의 결과와 일치한다(전중수, 2010; 조창호, 2011; Nagygyörgy et al., 2012; Yee, 2006).

Young(1998b)의 IAT 척도의 진단기준을 적용하여 비중독 집단(20~49점)과 중독 위험 및 중독 집단(50~100점)으로 나누고 이에 따른 주요 변인들의 차이를 살펴보면, 비중독 집단이 중독 위험 및 중독 집단보다 지각된 낙인이 유의하게 낮았고, 자아존중감이 유의하게 높았으며 게임중독의 수준이 유의하게 높은

것으로 나타났다. 이는 중독 위험 및 중독 집단이 비중독 집단보다 지각된 낙인이 크고 자아존중감이 결핍되어 있으며, 게임중독의 수준이 크다는 것을 실증적으로 입증한 결과이다.

둘째, Anderson과 Gerbing(1998)의 2단계 분석법에 따라 모형의 적합성을 검증하였다. 최종 모형의 검증결과, 지각된 낙인은 자아존중감에 직접적인 부적 영향을 주는 것으로 나타났다. 이는 지각된 낙인이 높아질수록 자아존중감이 낮아지고, 지각된 낙인이 해소되면 자아존중감이 증가한다는 것을 의미한다. 이와 같은 결과는 Link 등(1999)이 수정된 낙인이론을 주장하면서 낙인을 지각하는 것이 자아존중감의 결핍과 사회적인 지위 및 관계망에 부정적인 영향을 준다고 말한 것과 일치하며, 선행 연구들 역시 이를 지지하고 있는 것으로 나타났다(김수연, 한창근, 2019; 설경옥 등, 2018; 이민화, 서미경, 2019; 이현지, 2018; Eisenberger et al., 2011). 또한, Leary와 Baumeister(2000)의 사회계측이론으로도 이와 같은 결과를 설명할 수 있다. 즉 지각된 낙인으로 인해 개인이 사회적으로 고립되거나 소외된다고 느낄 때 이에 대한 지표로 자아존중감이 감소하여 자아존중감을 상승시킬 수 있는 행동을 하도록 유발한다는 것이다.

다음으로 자아존중감은 게임중독에 직접적인 부적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이는 자아존중감이 낮아질수록 게임중독의 수준은 높아지고 반대로 자아존중감이 높아질수록 게임중독의 수준은 낮아진다는 것을 의미한다. 이와 같은 결과는, Link 등(1999)이 수정된 낙인이론을 주장하면서 낙인을 지각하여 자아존중감이 결핍되고, 이것이 반복되면 개인의 취약성이 증가하여 낙인을 야기한 행동 및 증상

을 반복하게 될 수 있다고 말한 것과 일치한다. 선행연구들 역시 자아존중감이 게임중독에 대한 보호요인일 수 있다는 의견을 지지하고 있는 것으로 나타났다(권남숙, 이지현, 2013; 장재홍, 2005; 조준범, 임진섭, 2010; Ko et al., 2005; Lemmens et al., 2011). 또한, Walther(1996)은 하이퍼퍼스널 이론을 주장하면서 선택적 자기표현으로 인해 온라인에서의 상호작용이 현실에서의 상호작용보다 오히려 사람들 사이에서의 관계를 더 친밀하게 지각할 수 있도록 만든다고 설명한다. 이는 본 연구의 결과와 맥을 같이하는 것으로, 가상세계에 대한 선호도가 높은 개인은 온라인 게임에서의 대인관계를 현실에서보다 더 친밀하게 느낄 가능성이 있고, 낙인을 지각하여 자아존중감이 감소된 상태라면 자아존중감을 상승시키기 위해 게임행동을 선택할 가능성이 높아질 수 있다.

마지막으로 지각된 낙인은 게임중독에 직접적인 정적 영향을 주기도 하지만 자아존중감을 매개로 하여 게임중독에 간접적인 정적 영향도 주는 것으로 나타났다. 이는 지각된 낙인이 증가할수록 게임중독의 수준도 증가하고 지각된 낙인이 감소할수록 게임중독의 수준도 감소한다는 것을 의미한다. Link 등(1989)은 수정된 낙인이론을 주장하면서, 낙인이 직접적으로 이차적인 일탈행동에 영향을 주는 것이 아니라, 타인에 의하여 자신이 낙인이 부여되었다는 것을 인식하고 내재화하는 것과 지각된 낙인으로 인한 자아존중감의 감소가 이차적인 일탈행동에 영향을 준다고 설명하였다. 이를 적용하면 지각된 낙인이 게임중독에 간접적인 정적 영향을 미친다는 본 연구의 결과는 수정된 낙인이론의 설명과 맥을 같이하나, 지각된 낙인이 게임중독에 직접적인 정적 영

향을 미친다는 경로는 수정된 낙인이론의 설명과 일치하지 않는다. 이러한 결과는 지각된 낙인 자체가 게임중독에 정적인 영향을 미칠 수 있는 위험요인일 수 있다는 것을 시사한다. 이는 낙인이론의 개념을 정신장애 및 중독에 적용한 Scheff(1974)의 낙인이론과 일치한다. 즉 ‘정신장애자’ 혹은 ‘중독자’라는 낙인 자체가 개인에게 ‘정신장애자’ 혹은 ‘중독자’라는 역할을 부여하고 개인은 이것을 수용하여 만성적인 정신장애 및 중독으로 나타난다는 것이다. 본 연구의 결과를 정리하여 게임 현장에 적용해보면 다음과 같다. 게임 이용 장애의 질병 코드화가 적용될 수 있는 현재 시점에서, 게임 이용 장애로 인한 지각된 낙인은 개인의 자아존중감을 감소시켜 게임 이용 행동에 대한 취약성을 증가시킬 뿐만 아니라, 직접적으로 ‘게임중독자’라는 역할을 부여하여 개인과 주변 환경이 이러한 역할을 수용하도록 이끌 수 있다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 게임 이용 장애가 KCD에 적용되지 않은 현재 시점에서 게임이용자들의 인구통계학적 정보들과 게임중독의 잠재적인 위험요인인 지각된 낙인, 보호요인인 자아존중감 그리고 게임중독의 수준에 대한 현황 정보를 제공하였고 지각된 낙인이 게임중독에 미치는 영향을 Link 등(1989)의 수정된 낙인이론에 적용하여 설명하였으며, 향후 후속 연구들에 대한 기반을 마련하고자 하였다. 앞서 언급했듯이, 행동중독의 낙인은 다른 정신장애에 대한 낙인과는 다른 독특한 성질을 가지고 있다(Hing et al., 2016a,b; Hing et al., 2015; Horch & Hodgins, 2008), 그러나 행동중독의 낙인에 관한 연구는 매우 부족하고, 그 중에서도 게임중독의 낙인에 관한 연구는 거의 찾아볼 수 없는 것이 현

실이다. 따라서 지각된 낙인이 게임중독에 미치는 영향을 수정된 낙인이론으로 설명하려고 한 본 연구의 시도는 앞으로 낙인과 게임중독 간의 관계에 대한 연구를 진행하는 데 있어 디딤돌이 될 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구는 게임중독과 관련된 정책에 대한 함의를 도출하는데 기여하고자 하였다. ICD-11의 게임 이용 장애 등재 이후, 국내에서도 게임 이용 장애의 KCD 적용에 대해서 많은 찬반 논의들이 벌어지고 있다. 국내에서 게임 이용 장애의 KCD 등재에 찬성하는 연구들은 보건복지부의 주도하에 진행이 되고 있고 반대하는 연구들은 문화체육부의 주도하에 현재 진행이 되고 있는 상황이다. KCD는 통계청이 주도로 하여 보통 5년 주기로 개정이 되는데, 통계청은 2020년에는 KCD에 ICD-11을 반영하지 않고 다음 주기인 2025년에 반영 여부를 결정하겠다는 의사를 밝혔다(박세정, 2018). 즉 지금으로부터 약 5년 정도의 시간 동안 근거 중심의 과학적인 연구들을 진행하여 게임 이용 장애의 KCD 적용 여부에 대한 정책적인 결정을 도울 수 있는 기반을 제공하는 것이 요구된다. 본 연구결과를 통해 게임중독에 대한 지각된 낙인은 게임중독에 자아존중감을 통한 간접적인 영향뿐만 아니라 직접적인 영향도 미치는 것으로 나타나, 앞으로의 게임중독 관련 정책과 KCD의 적용 여부를 판단하는데 있어 꼭 고려해야할 요인으로 판명되었다.

셋째, 본 연구는 게임중독의 치료 및 개입 방법에 있어서 함의를 도출하는데 기여하고자 하였다. 수정된 낙인이론의 관점에서 보았을 때, 개인이 지각된 낙인으로 인해 자아존중감이 감소하고 결과적으로 게임행동에 대한 취약성이 증가하여 게임행동을 반복하는 상황이

라면 개인의 위험요인인 지각된 낙인을 해소하고 보호요인인 자아존중감을 증진시키는 것이 치료적 개입방법에 있어서 핵심이라고 볼 수 있다. 하지만 기성세대를 중심으로 게임에 대한 부정적인 인식이 한 축으로 자리한 현재 사회에서 게임에 대한 낙인을 해소하는 것은 기존의 접근방식만으로는 어려울 수 있다. 이러한 상황 속에서 등장한 접근법 중 하나가 게임에 대한 선용적 관점이다. 대표적인 예로 유럽연합(European Union, EU)에서는 소속 27개국에서 진행된 약 400건의 연구를 통해, 인터넷 사용의 기회를 최대화하고 위험을 최소화하는 철학이 담긴 정책으로 이용자 스스로 인터넷 사용 시간을 조절하고 목적에 알맞게 사용할 수 있도록 돕는 선용 정책을 제안했다(Livingstone & Haddon, 2009). 이러한 선용적 관점을 게임에 적용하여, 게임의 부정적인 측면만을 강조하여 게임행동을 억제하려고 하는 것이 아니라 게임이 이미 실생활에서 문화의 한 축으로 자리 잡고 있다는 것을 수용하고, 게임의 긍정적인 측면을 최대한 활용할 필요가 있다(신성만, 박명준, 조요한, 송용수, 라영안, 2018). 즉, 개인이 지각된 낙인으로 인한 자아존중감 감소의 결과로 게임행동을 선택하고 반복하게 된다면, 게임을 하지 않도록 금지시키고 억압하는 것이 아니라 게임을 선용할 수 있도록 도우면서 동시에 지각된 낙인을 해소하고 자아존중감을 회복할 수 있는 다른 방안들을 병행해야 한다는 것이다. 또한, 선용적 관점은 게임중독에 대한 낙인 문제를 해결할 수 있는 해결책이 되기도 한다. 낙인의 근본적인 원인은 대상에 대한 부정적인 귀인이라고도 볼 수 있는데(Weiner, Perry, & Magnusson, 1988), 게임에 대한 선용적 관점이 사회에 적용된다면, 게임에 대한 부정적인 측

면과 긍정적인 측면을 함께 고려해야 하기에 편파적인 귀인을 하기 어려워지고, 결과적으로 낙인의 힘이 감소하게 된다. 이러한 측면에서 볼 때, 선용적 관점으로 게임을 바라보는 것은 게임중독의 낙인에 대한 ‘반(反)낙인 전략’이라고 볼 수 있다.

본 연구의 제한점 및 후속연구를 위한 제언은 다음과 같다. 첫째, 본 연구에서는 게임중독의 수준을 측정하기 위해 Young(1998a)의 IAT를 게임의 상황에 맞게 수정한 이소영(2000)의 척도를 사용하였다. IAT는 현재 게임중독 연구에서 보편적으로 가장 많이 사용되고 있는 척도로 내적 일치도가 높고 요인분석 결과도 좋으며(한국콘텐츠진흥원, 2018), 간단하고 사용하기 쉽다는 장점을 가지고 있다(경현수, 이해경, 이건설, 2012). 하지만 본래 게임중독이 아니라 인터넷 중독을 진단하는 척도이기 때문에 아무리 게임의 상황에 맞게 수정을 하더라도 한계가 있다는 제한점이 있다. 게임중독에 대한 많은 척도들이 있지만, 현재 게임중독 분야에서 신뢰도와 타당도가 높으면서 임상적인 근거까지 있는 척도는 찾아보기 힘들다. DSM-5의 IGD 진단 기준들을 준거로 하여 국내외에서 척도들이 개발 및 타당화가 진행되고 있기는 하지만(권선중, 김예나, 2019; 조성훈, 권정혜, 2017; Stavropoulos, Bamford, Beard, Gomez, & Griffiths, 2019), 과도한 게임이용자들을 대상으로 연구하는 것에 대한 현실적인 한계로 인해 아직까지 해당 척도들에 대한 임상적 근거들은 명확하게 입증되지 않은 상태이다. 즉, 게임중독에 대해 과학적, 임상적, 통계적으로 타당한 근거를 가진 자료를 수집하는 것은 사실상 현재로서는 어렵다고 볼 수 있다. 따라서 앞으로 후속 연구에서는 게임이라는 매체가 가진 고유의 특성을 이해

하는 것이 선행되어야 하고, 근거 중심 연구모형을 적용하여 기초지식을 탐색하기 위해 질적 연구부터 진행하는 것이 이루어져야 하며, 각 플랫폼과 장르에 맞춘 연구 진행과 척도 개발이 이루어져야 한다.

둘째, 본 연구는 편의표집 방법을 이용하여 게임이용자들을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였기 때문에 각 플랫폼과 장르별 집단이 균등하게 표집이 되지 않았고, 게임 플랫폼 및 장르에 대한 응답 결과가 각 집단별로 고르게 분포되지 않았다. 또한 기타 항목에서 여러 게임을 이용하는 참여자들과 기타 참가자들이 혼재되어 있다는 제한점이 있었다. 이로 인해 각 집단이 가지고 있는 특성을 살펴보기에는 한계가 있었고, 실제의 게임 이용 분포도와도 차이가 나타났다. 따라서 후속 연구에서는 실제 게임이용자의 특성을 반영한 층화표집을 실시하고, 기타 게임이용자와 여러 게임을 이용하는 게임이용자를 분리하여 게임의 플랫폼 및 장르별 특성과 차이를 더 심도 있게 살펴볼 필요가 있다.

참고문헌

- 경현수, 이해경, 이건설 (2012). 영 인터넷 중독 척도의 요인분석: 한국 대학생 집단을 대상으로. *신경정신의학*, 51, 45-51.
- 권남숙, 이지현 (2013). 일 지역 남자 중학생의 인터넷 게임중독성향의 영향 요인: 학습 동기, 학교적응, 자기통제력, 자아존중감을 중심으로. *한국학교보건학회지*, 26(1), 13-25.
- 권선중, 김예나 (2019). DSM-5 기반 청소년 인터넷 게임중독 선별척도 개발을 위한 예

- 비연구. 상담학연구, 20(1), 211-225.
- 김기성 (2010, 3, 4). 게임중독 부모 때문에...3개월된 아기 배꼽다 숨져. 한겨레.
http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/408073.html 에서 검색.
- 김수연, 한창근 (2019). 정신장애인의 사회적 낙인지각이 분노표현에 미치는 영향: 자아존중감의 매개 효과를 중심으로. 사회복지연구, 50(3), 33-63.
- 문성호 (2013). 국내 게임 중독 담론의 역사. 한국컴퓨터게임학회논문지, 26(1), 29-35.
- 박세정 (2018, 3, 15). [단독] 'WHO 게임질병 코드' 2024년까지는 국내 적용 안 된다. 헤럴드경제.
<https://m.news.naver.com/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=105&oid=016&aid=0001366123> 에서 검색.
- 설경옥, 황다솔, 심진화 (2018). 다문화 아동의 차별경험과 자존감의 관계에서 민족정체성과 내재화된 낙인의 조절된 매개효과. 한국심리학회지: 발달, 31(1), 71-90.
- 신성만, 박명준, 조요한, 송용수, 라영안 (2018). 스마트폰 선용 (善用) 구성요소에 대한 텔파이 연구. 교육치료연구, 10, 197-210.
- 안현수, 임소혜 (2013). 게임 플랫폼에 따른 이용 동기가 게임 중독에 미치는 영향. 한국컴퓨터게임학회논문지, 26(1), 99-106.
- 유창민 (2018). 이원적 자아존중감의 10 년간의 변화과정: 성인초기, 중년기, 노년기를 중심으로. 보건사회연구, 38(3), 7-44.
- 윤재희 (1998). 인터넷 중독과 우울, 충동성, 감각추구성향 및 대인관계의 연관성. 석사학위논문, 고려대학교.
- 이민화, 서미경 (2019). 정신장애인의 자기낙인이 자아존중감에 미치는 영향-정당성인식과 집단동일시의 조절효과. 정신건강과 사회복지, 47(1), 147-172.
- 이소영 (2000). 게임의 중독적 사용이 청소년의 문제해결 능력 및 의사소통에 미치는 영향. 석사학위논문. 고려대학교.
- 이영자 (1996). 스트레스, 사회적 지지, 자아존중감과 우울 및 불안과의 관계. 박사학위논문. 서울여자대학교.
- 이원상 (2014). 특집 중독과 형사사범: 형사정책적 관점에서의 게임중독에 대한 논의 고찰. 형사정책, 26(1), 9-34.
- 이자영, 남숙경, 이미경, 이지희, 이상민 (2009). Rosenberg의 자아존중감 척도: 문항수준 타당도분석. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 21(1), 173-189.
- 이정수 (2015, 5, 15). 청소년 게임 중독 심각하다! 게임중독 그 해결방안은 없나? 강서뉴스.
<http://m.gsnews.tv/view.asp?intNum=2005&ASection=001024> 에서 검색.
- 이지훈 (2012, 4, 5). 게임중독 20대女 PC방서 아기 낳아 살해. 한국경제.
<https://www.hankyung.com/society/article/2012040586001> 에서 검색.
- 이현지 (2018). 정신장애인의 자기 낙인과 삶의 질, 자존감과의 관계 연구. 재활복지, 22(2), 83-102.
- 장미경, 이은경, 장재홍, 이자영, 김은영, 이문희 (2004). 게임장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회 변인간의 관계. 한국심리학회지: 상담 및 심리치료, 16(4), 705-722.
- 장열 (2009, 8, 1). 마약만큼 무서운 '게임중독'...방학 맞은 자녀-부모 갈등 속출. 중앙일보.

- http://www.koreadaily.com/news/read.asp?page=1&branch=&source=&category=&art_id=885338 에서 검색.
- 장재홍 (2005). 인터넷 사용욕구와 심리사회변인들이 청소년의 게임중독에 미치는 영향: 성별에 따른 비교. *미래청소년학회지*, 2(2), 39-55.
- 전병재 (1974). Self-Esteem: A test of it's Measurability. *연세노총*, 11, 107-129.
- 전중수 (2010). MMORPG의 재미요소가 게임중독에 미치는 영향에 대한 연구. 석사학위논문. 한양대학교.
- 정진철, 양난미 (2010). 낙인과 자존감, 전문적 도움추구 태도 간의 관계. *한국심리학회지: 상담 및 심리치료*, 22(3), 631-652.
- 조성훈, 권정혜 (2017). 한국판 인터넷 게임장애 척도의 타당화: 성인을 대상으로. *Korean Journal of Clinical Psychology*, 36(1), 104-117.
- 조창호 (2011). MMORPG의 특성요인이 청소년의 몰입과 중독에 미치는 영향. 박사학위논문. 명지대학교.
- 조춘범, 임진섭 (2010). 청소년의 부모-자녀상호작용이 인터넷 게임중독과 비행에 미치는 영향 연구: 자아존중감의 매개효과 검증을 중심으로. *청소년학연구*, 17(9), 197-226.
- 한국콘텐츠진흥원 (2017). 2017 게임이용자 실태조사 보고서.
- 한국콘텐츠진흥원 (2018). 게임과몰입 연구에 대한 메타분석연구.
- 한국콘텐츠진흥원 (2019a). 2018 대한민국 게임백서.
- 한국콘텐츠진흥원 (2019b). 2019 게임이용자 실태조사.
- 한국콘텐츠진흥원 (2019c). 콘텐츠산업 2018년 결산 및 2019년 전망.
- 홍세희 (2000). 구조방정식 모형의 적합도 지수 선정기준과 그 근거. *한국심리학회지: 임상*, 19(1), 161-177.
- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., ... Haagsma, M. C. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270.
- Anderson, J. C., & Gerbing, D. W. (1988). Structural equation modeling in practice: A review and recommended two-step approach. *Psychological Bulletin*, 103(3), 411-423.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the sociology of deviance*. London: Free Press of Glence.
- Blankertz, L. (2001). Cognitive components of self esteem for individuals with severe mental illness. *American Journal of Orthopsychiatry*, 71(4), 457-465.
- Carroll, A., Rodgers, B., Davidson, T., & Sims, S. (2013). *Stigma and help-seeking for gambling problems*. Australian National University.
- Chan, W. (2007). Comparing indirect effects in SEM: A sequential model fitting method using covariance-equivalent specifications. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 14(2), 326-346.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Pápay, O., & Oláh, A. (2012). *The development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGO)*. PLoS ONE, 7(5).
- Eisenberger, N. I., Inagaki, T. K., Muscatell, K.

- A., Byrne Haltom, K. E., & Leary, M. R. (2011). The neural sociometer: Brain mechanisms underlying state self-esteem. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 23(11), 3448-3455.
- Elkind, D. (1967). Egocentrism in adolescence. *Child Development*, 38(4), 1025-1034.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and Society*(2th Edition). New York: W. W. Norton & Company. Inc.
- Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on a spoiled identity*. Jenkins, JH & Carpenter.
- Griffiths, M. D. (2005). Relationship between gambling and video-game playing: a response to Johansson and Gotestam. *Psychological reports*, 96(3), 644-646.
- Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., ...Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing Internet Gaming Disorder: A critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, 111(1), 167-175.
- Harter, S. (1990). Identity and self development. In S. Feldman., & G. Elliott(Eds.), *At the threshold: The developing adolescent*(pp.352-387). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hing, N., Nuske, E., Gainsbury, S. M., & Russell, A. M. (2016a). Perceived stigma and self-stigma of problem gambling: Perspectives of people with gambling problems. *International Gambling Studies*, 16(1), 31-48.
- Hing, N., Russell, A. M., Gainsbury, S. M., & Nuske, E. (2016b). The public stigma of problem gambling: Its nature and relative intensity compared to other health conditions. *Journal of Gambling Studies*, 32(3), 847-864.
- Hing, N., Russell, A., Nuske, E., & Gainsbury, S. (2015). *The stigma of problem gambling: Causes, characteristics and consequences*. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Hodgins, D. C., & El-Guebaly, N. (2000). Natural and treatment assisted recovery from gambling problems: A comparison of resolved and active gamblers. *Addiction*, 95(5), 777-789.
- Horch, J. D., & Hodgins, D. C. (2008). Public stigma of disordered gambling: Social distance, dangerousness, and familiarity. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 27(5), 505-528.
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1-55.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.
- Leary, M. R., & Baumeister, R. F. (2000). The nature and function of self-esteem: Sociometer theory. In *Advances in Experimental Social Psychology*, 32, 1-62.
- Lemert, E. (1951). *Social Pathology*. New York: McGraw-Hill.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.

- Link, B. G., Cullen, F. T., Struening, E., Shrout, P. E., & Dohrenwend, B. P. (1989). A modified labeling theory approach to mental disorders: An empirical assessment. *American Sociological Review*, 54(3), 400-423.
- Link, B. G., Struening, E. L., Neese-Todd, S., Asmussen, S., & Phelan, J. C. (2001). Stigma as a barrier to recovery: The consequences of stigma for the self-esteem of people with mental illnesses. *Psychiatric Services*, 52(12), 1621-1626.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: Final report*. LSE. EU Kids Online.
- Matsueda, R. L. (1992). Reflected appraisals, parental labeling, and delinquency specifying a symbolic interactionist theory. *American Journal of Sociology*, 97(6), 577-611.
- Mitchell, R.J., (1993). *Path analysis: pollination*. In: Scheiner, S.M., Gurevitch, J. (Eds.), *Design and Analysis of Ecological Experiments*. Chapman and Hall, New York, pp. 211-231.
- Nagygyörgy, K., Mihalik, Á., & Demetrovics, Z. (2012). Az online játékok pszichológiai vonatkozásai [Psychological aspects of online games]. A média hatása a gyermekekre és fiatalokra VI. *Budapest: Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesülete*, 242-248.
- Newzoo. (2019). 2019 Global Esports Market Report. Retrieved from <https://newzoo.com>.
- O'Malley, P. M., & Bachman, J. G. (1979). Self-esteem and education: Sex and cohort comparisons among high school seniors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(7), 1153-1159.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self image*. Princeton, N.J.: Princeton University press.
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M.,... Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271-279.
- Savin-Williams, R. C., & Demo, D. H. (1983). Situational and transsituational determinants of adolescent self-feelings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 824-833.
- Scheff, T. J. (1974). The labelling theory of mental illness. *American Sociological Review*, 39(3), 444-452.
- Stavropoulos, V., Bamford, L., Beard, C., Gomez, R., & Griffiths, M. D. (2019). Test-retest measurement invariance of the nine-item internet gaming disorder scale in two countries: A preliminary longitudinal study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-18.
- Vartanian, L. R. (2000). Revisiting the imaginary audience and personal fable constructs of adolescent egocentrism: A conceptual review. *Adolescence*, 35(140), 639-661.
- Vogel, D. L., Wade, N. G., & Aschman, P. L. (2009). Measuring perceptions of stigmatization by others for seeking psychological help: Reliability and validity of a new stigma scale with college students. *Journal of counseling psychology*, 56(2), 301.

- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
- Weiner, B., Perry, R. P., & Magnusson, J. (1988). An attributional analysis of reactions to stigmas. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55(5), 738-748.
- West, S. G., Finch, J. F., & Curran, P. J. (1995). Structural equation models with nonnormal variables: Problems and remedies. In R. H. Hoyle (Ed.), *Structural equation modeling: Concepts, issues, and applications* (pp. 56-75). Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc.
- World Health Organization. (2019). ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
- Young, K. S. (1998a). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction - and a winning strategy for recovery*. New York: Wiley.
- Young, K. S. (1998b). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(3), 237-244.

원 고 접 수 일 : 2021. 05. 10

수정원고접수일 : 2021. 07. 30

게 재 결 정 일 : 2021. 08. 03

The Effect of Perceived Stigma of Game Users on Game Addiction: The Mediating Effect of Self-Esteem

Seung-Mo LEE¹⁾

Seo-Hee Kim¹⁾

Sung-Man Shin²⁾

¹⁾Department of Psychology, Handong Global University/ Master's degree holder

²⁾Department of Psychology, Handong Global University/ Professor

At the present time when the risk of stigma for game addiction has risen due to the ICD-11 disease coding of gaming disorder, research on the effect of stigma on game addiction is insufficient. This study aims to examine the general characteristics of game users, as well as the mediating effect of self-esteem on the relationship between perceived stigma for game addiction and game addiction using the Modified Labeling Theory. For this, an online survey was conducted on game users and a total of 855 responses were analyzed. There was a significant difference in perceived stigma for game addiction, self-esteem, and game addiction according to general characteristics. In addition, self-esteem had a partial mediating effect in the relationship between perceived stigma for game addiction and game addiction. On the basis of these results, policy and intervention recommendations for game addiction were made

Key words : game addiction, perceived stigma, self-esteem, gaming disorder, modified labeling theory